Life

Learning
Interculturality
From Religion 2

LIFE TWO

бюлетин
брой
2

Да научим от религиите как да водим интеркултурния диалог

www.lifetwo.eu

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

LIFE TWO:
как да 'виждаме' другия

Разработването на методиката за проекта LIFE започна преди стартиращата среща в София, на която на всички партньори от консорциума беше предложен планът за бъдещото проучване. На тази среща беше решено, че в началото на изследването е по-подходящо да се приложи смесена методологияза учениците и провеждането на фокус групи с учителите. По отношение на работата с учениците Университетът "Сан Хорхе" в Испания и Университетът в Голуей, Северна Ирландия разработиха заедно инструментариум, който се основава на различни европейски скали по отношение на религиозния плурализъм, интеграцията и взаимното възприемане.

Проучването сред учениците беше проведено във вид на анкета от 24 въпроса, на които те трябваше да отговорят как виждат „другия“, който е различен от тях и доколко те се свързват в ежедневието си със съученици, принадлежащи към различна културна и рели- гиозна среда. Резултатите са преведени на всички езици на страните, които участват в проекта, а пилотното въвеждане на инстру- ментариума беше извършено преди Коледа 2020 г.

Ръководство за нов междурелигиозен образователен подход

Една от целите на проекта LIFE TWO е да разработи ръководство за учители и ученици с цел да предостави на разположение на училищата набор от насоки за улесняване на използването на предложения междурелигиозен образователен подход. Ръководството е адресирано до образователни институции, учители в средните училища, директори, други педагогически специалисти, политици и обществени лица, което ще даде на проекта по-широк хоризонт на въздействие.

Ръководството ще интегрира всеки набор от правила (протоколи), разработени по време на процесите на участие и всички практики, изведени от пилотното провеждане във всяка страна, участваща в проекта.

Наборите от правила (протоколи) и тяхното пилотно въвеждане ще бъдат сравнени и анализирани от експерти, за да могат те да обобщят целия процес и да създадат общия педагогически и дидактически модел за обучение (PD&P). Всички партньори в проекта ще представят електронна версия на ръководството, за да се улесни неговото разпространение и използване.

Ръководството LIFE TWO ще съдържа всички указания за прилагане в клас на модела за преподаване, за да се повиши интереса към изучаване на религиите в средните училища. След кратко въведение, фокусирано върху това защо преподаването и изучаването на религии е важно, ще бъдат разгледани конкретни дискусии и инструменти, които да предложат как да преоткрием духовното измерение на образованието и „социалните умения“. Ръководството ще разгледа новия контекст и новите социални предизвикателства на религиозното многообразие с цел да даде указания за измерението на социалното приобщаване и взаимното познаване на религиите.

Като практическо ръководство, адресирано до учители и ученици, то ще съдържа и фокус върху въпроса, свързан с разглеждането на религиите като бариера, за да предложи религиозното образование като възможност за по-добро взаимно разбиране.

Педагогическият и дидактически модел на преподаване и обучение (PD&P), предложен от проекта LIFE TWO, се основава на метода на анкетиране (IBM) в образованието.

Ръководството ще дефинира стъпки и действия за прилагане на модела на IBM към обучението по религия с акцент към творческа роля на учениците. Ролята на учителите в IBM, приложена към религиите, също ще има своето място в ръководството с указания това как да се използва PD&P подхода, основните му характеристи дейности и примерно съдържание.Ръководството ще бъде пуснато ще бъде достъпно в електронен формат през първите месеци на 2021 г.

Петдесетте отговора:

„Сериозна игра“ за насърчаване на междукултурния и междурелигиозния дебат

LIFE TWO предлага някои образователни инструменти, насочени към средните училища, за засилване на дебата за междурелигиозното образование в Европа. Сред тези образователни инструменти проектът ще популяризира ролева игра наречена 50 отговора (50 Answers).

50A е дигитална игра с карти, която има за цел да предложи когнитивен подход в преподаването на религия, който не е нито идеологически, нито ограничен до разглеждане само на историческите и социалните аспекти. Прдставянето в училищата на основните обреди и вярвания на най-разпространените религии в Европа през 50A има за цел да насърчи социалното приобщаване в образованието, като покаже как религиите, които винаги са отговаряли на най-съществените човешки въпроси, са елемент на обединението, а не на разделението между различни култури.

В „Петдесет отговора“ играчите използват карти (с религиозно съдържание), като с стремят да получат колкото се може повече точки. Целта на всеки е да бъде играчъ с най-много точки в края на играта.

Във всеки кръг от цялата колода се избират две карти на случаен принцип; те мога да се отнасят за лични нужди (напр. получаване на помощ в трудна ситуация) или социални нужди (напр. представяне и въвеждане на чужд човек в общността).Играчите получават 5 карти с отговори, еднакви за всички, съдържащи вярвания (напр. Първородния грях), обреди (напр. Еврейски пост, Свето кръщение) или празници (напр. Великден, край на Рамадан). Въпросните карти съдържат емоционално предизвикващо изображение и кратко обяснение; играчите имат възможност да ги разгледат подробно, за да получат по-задълбочена информация. Всеки играч трябва да направи съпоставка между въпроса и картата; когато всички са го направили, се разкриват асоциациите и най-много спечелените точки.

Играта изисква от играчите да разберат напълно съдържанието и да демонстрират чувствителност и отвореност. Всъщност, за да спечели точки, играчът трябва да навлезе по-дълбоко в съдържанието, без да бърза да помисли за значението на картите във философски, символичен, социален аспект; но преди всичко той трябва да се запита какви асоциации ще направят другите играчи, след това да се опита д възприеме различна гледна точка и начин на мислене по въпроси, които могат да бъдат много лични или вкоренени в определена култура.

Въпреки че въпросите са предназначени да предоставят идеи за определени интерпретации и конкретни връзки, играта не предлага директно асоциации, нито и оценява; вместо това тя оставя играчите да го направят и самите те да обсъждат помежду си, да споделят своите мнения и интерпретации.

Благодарим ви!

Life Learning Interculturality From Religion 2

Координатор: **Партньори:**

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.