

Tytuł: Praca w grupie, role grupowe.

Program: Kulturalnie i obywatelsko

Rodzaj materiału: poradnik

Życie społeczne toczy się w grupach mniejszych, takich jak drużyna harcerska czy klasa, oraz większych, jak stowarzyszenie czy partia polityczna. Grupy różnią się między sobą ze względu na sposób powstawania (grupy naturalne i dobrowolne), stopień sformalizowania (grupy formalne - nieformalne), cele czy sposoby działania. Młodzież poznaje cechy różnych grup, analizuje typowe role grupowe („szefa”, „buntownika”, „eksperta”, „błazna” itp.) oraz zastanawia się, co utrudnia, a co ułatwia współpracę w grupie. Dowiaduje się też, że dobra współpraca nie zawsze oznacza aprobatę wszystkiego, co się dzieje w grupie - ćwiczą m.in. sposoby odmawiania, wysuwania innych propozycji. Ponieważ umiejętność nawiązywania współpracy jest bardzo istotna dla powodzenia inicjatyw obywatelskich, młodzież powinna dowiedzieć się, jak pozyskać sojuszników i zaangażować ich w planowane działania.

Cele

W czasie zajęć młodzież:

- uświadamia sobie, do jakich grup należy i jakie płyną z tego korzyści;
- poznaje typowe role grupowe;
- zastanawia się nad czynnikami, które sprzyjają współpracy w grupie oraz ją utrudniają.

Środki dydaktyczne

1. Tekst „Grupy, do których należymy”
2. Role w grze symulacyjnej „Jedziemy na wyprawę”

Przebieg zajęć

WSTĘP

1. Zaproponuj uczestnikom spotkania, aby przypomnieli sobie jakieś miłe przeżycie, które wydarzyło im się w grupie. Podziel grupę na cztery zespoły i poproś, by wszyscy ich członkowie po kolei krótko

opowiedzieli tę sytuację. Gdy wszyscy to uczynią, zaproponuj, by spróbowali teraz odpowiedzieć na pytanie: „Dlaczego było to miłe przeżycie?”. Podawane przez młodych ludzi przyczyny, dla których ludzie lubią spędzać czas i działać w grupie, ujmij w szersze kategorie i w takiej postaci zapisuj na dużym arkuszu papieru, tablicy. Mogą to być takie na przykład powody:

- zostałem doceniony przez innych;
- czułem się pewnie w gronie dobrze znanych mi kolegów;
- nie byłem już sam;
- pomagaliśmy sobie nawzajem;
- zrealizowaliśmy wspólnie trudny pomysł;
- będąc w tej grupie czułem się wyjątkowy i wyróżniony.

Każdy z uczestników zajęć wybiera trzy powody, które dla niego są najważniejsze. Opiekun czyta po kolei wszystkie punkty, a uczestnicy podnoszą rękę przy najistotniejszych - ich zdaniem - korzyściach płynących z przynależności do grupy. Podsumowujecie wyniki tej minisondy.

2. Rozdaj grupie tekst „Grupy, do których należymy”. Poproś o zapoznanie się z nim i zapisanie w punktach najważniejszych zawartych tam informacji. Zwróć uwagę, że każdy należał i należy do wielu różnych grup i poproś, by każdy zapisał na kartce grupy, do których kiedyś należał, łącznie z grupami nieorganizowanymi (np. kumple z podwórka) czy krótkotrwałymi. Zaproponuj teraz „burzę mózgów” na temat: Grupy, do których kiedykolwiek należeliśmy”. Zapisuj podawane przez grupę przykłady. Poproś, by przyjrzeni się sporządzonemu spisowi i określili różnice pomiędzy grupami. W omówieniu powinny pojawić się takie kategorie, jak: grupy formalne (np. klasa) i nieformalne (np. koleżanki z osiedla), towarzyskie (ekipa prywatkowa z III C), zadaniowe (grupa uczniów, którzy razem mają wystąpić w teleturnieju wiedzy obywatelskiej).

ROZWINIĘCIE

3. Kolejne ćwiczenie to gra symulacyjna ilustrująca różne role podejmowane przez członków grup. Jest to sytuacja modelowa, a więc z konieczności uproszczona. Poproś na środek 10 uczestników, którzy będą brali aktywny udział w grze. Pozostali pełnią rolę obserwatorów, przy czym każdy otrzymuje dokładną instrukcję kogo i co ma obserwować. „Aktorzy” będą grali role członków koła geograficzno-turystycznego, którzy wygrali właśnie prestiżowy konkurs i w nagrodę otrzymali fundusze na daleką podróż. Mają przy tym do wyboru trzy możliwości. Mogą udać się:

* jeepami do Azji;

* samolotem do Rio de Janeiro;

* żaglowcem do Nowej Zelandii.

Zadaniem członków koła turystycznego jest ustalenie:

a) dokąd chcą pojechać;

b) jakie zadania muszą wykonać (mają tylko pieniądze, resztę muszą załatwić sami);

c) kto i w jakim terminie podejmie się realizacji tych zadań.

Każdy z grających otrzymuje karteczkę, na której napisana jest rola, jaką będzie w tej sytuacji odgrywał oraz krótka instrukcja. Wskazówki do socjodramy zamieszczone są w materiale pomocniczym nr 2. Gdy wszyscy zapoznają się ze swoimi rolami (nie mogą innym aktorom zdradzać swej roli), mogą w razie wątpliwości skonsultować się z opiekunem.

Wszyscy aktorzy siadają w kręgu na środku sali i próbują w podanym przez opiekuna czasie (10-15 min) ustalić, który wariant podróży wybierają oraz kto podejmie się realizacji poszczególnych zadań. Aktorzy zachowują się zgodnie z instrukcją, ale nie mogą otwarcie nazwać odgrywanej przez siebie roli. Instrukcja dla obserwatorów brzmi: „Twoim zadaniem jest obserwowanie Krzysia P. Zanotuj na kartce jego zachowanie i wypowiedzi. Staraj się odgadnąć, jaką rolę odgrywa”. Jeśli obawiasz się, że obserwatorzy mogą mieć trudności z rozpoznawaniem ról, zaproponuj, by przeczytali materiał pomocniczy nr 2 „Role w grze symulacyjnej Jedziemy na wyprawę”.

4. Omówcie teraz odegraną przed chwilą sytuację. Obserwatorzy dzielą się swoimi spostrzeżeniami dotyczącymi zachowań i wypowiedzi poszczególnych aktorów, a następnie wszyscy starają się (o ile to możliwe bez pomocy grających) ustalić odgrywane przez nich role. Opiekun zapisuje na tablicy wszystkie role i prosi uczestników gry o dobranie ich do grających. Warto także zanotować po 1-2 typowych dla tej roli zachowań. Gdy uda się to ustalić, aktorzy mogą opowiedzieć o swoich odczuciach oraz o swoim stosunku do roli, w którą przyszło im się wcielić - czy jest ona bliska ich własnemu stylowi zachowania w sytuacjach grupowych, czy budzi ich sympatię, jakie są jej przyjemne, a jakie niemiłe strony itp.

5. W podsumowaniu zainicjuj dyskusję na temat zachowań i postaw, które sprzyjają realizacji wspólnego zadania oraz takich, które to utrudniają. Warto zapisywać spostrzeżenia uczestników zabawy na tablicy podzielonej na dwie części:

JAKIE ZACHOWANIA POMAGAJĄ?	JAKIE ZACHOWANIA PRZESZKADZAJĄ?

Zwróć uwagę, że każda rola grupowa może być dla grupy cenna i poproś młodzież, by wskazała pozytywne aspekty takich ról, jak: „błazen”, „sierotka”, „olewacz”...

Pojęcia i terminy

*współpraca *grupa formalna *grupa nieformalna *grupa towarzyska *grupa zadaniowa *role grupowe

Uwagi

Odgrywanie ról grupowych może niektórym młodym ludziom sprawić trudność - pomóż im wymyślić, jakie zachowania i wypowiedzi będą charakterystyczne dla ich ról (tak jednak, by nie słyszeli tego pozostali aktorzy!).

MATERIAŁ POMOCNICZY NR 1

Grupy, do których należymy

Ze względu na zrealizowane, lub oczekiwane oddziaływania jednych ludzi na innych, ze względu na to jak odnoszą się oni do spraw jakiegoś rodzaju (np. do wspólnych idei, innych osób, jakichś wydarzeń), pomiędzy ludźmi powstają różnego rodzaju stosunki społeczne: pokrewieństwa, przyjaźni, zależności, zwierzchnictwa, współpracy, nienawiści, konkurencji, solidarności. Ze względu na określony rodzaj stosunków, ludzie ci tworzą różnego rodzaju grupy społeczne, np. - grupę rodzinną - ze względu na stosunek pokrewieństwa; grupę przyjaciół - ze względu na stosunek przyjaźni; grupę państwową - ze względu na stosunek podporządkowania jednych drugim; spółkę - ze względu na zobowiązania do współpracy; szkołę - ze względu na stosunek nauczycieli do uczniów. Grupy wyróżnia się właśnie

zwykle ze względu na te stosunki, czyli „więzi społeczne”, scalające grupę; ale można też mówić o grupie ludzi walczących ze sobą, dla których więzią jest walka. Grupa społeczna, dla której więzią jest walka, oznacza rywali, opozycjonistów połączonych konfliktowymi, nawet antagonistycznymi interesami, postawami, wartościami. Niekiedy takie grupy dążą do zniszczenia przeciwnika nawet za cenę własnego dobra.

Grupy mogą być różnej wielkości: od dwóch osób tworzących małżeństwo monogamiczne do grup liczących wiele milionów członków, jak grupa państwowa, grupa narodowa, czy Kościół o światowym zasięgu. Grupy podstawowe, grupy bezpośredniego kontaktu, to takie, których członkowie znają się osobiście i stykają się między sobą, a w związku z tym bezpośrednio oddziałują jedni na drugich. W zakres grupy wchodzi też postawy wobec innych osób i instytucji. Postawy poszanowania prawa kształtują się przede wszystkim w grupach małych, takich jak grupa rodzinna czy grupa sąsiedzka. Natomiast wielkie grupy ludzi to takie, których członkowie nie pozostają na ogół w bezpośredniej styczności, lecz wiąże ich jednakowy stosunek do pewnych spraw (np. do partii politycznych, państwa, innych narodowości, armii, zakładu pracy).

Grupy mogą mieć charakter wspólnotowy, to znaczy opierać się na więzi wspólnotowej. Na dążeniu do bycia razem - grupa przyjaciół. Naród - łączony jest przez wspólny stosunek do dóbr kultury. Kościół jako wspólnota zorientowany jest na wspólne osiągnięcie celów religijnych. Spółdzielnia to grupa, której członków łączy wspólny cel gospodarczy. Grupy mogą mieć też charakter spontaniczny, niesformalizowany jak np. narzeczeństwo, albo sformalizowany, jak np. małżeństwo zawarte według określonych norm prawnych czy norm religijnych.

Grupy sformalizowane jak partie, kluby itp., opierają się na statucie organizacyjnym tj. zespole norm, które określają kto ma być uznawany za członka danej grupy i kto jest upoważniony do kierowania grupą oraz do dokonywania w jej imieniu czynności, które będą uważane za czynności dokonywane przez całą grupę.

Źródło: Gabriel, S. Wronkowska, Z. Ziemiński, *Wstęp do nauk prawnych*. Materiały pomocnicze, Pro Scientia, Poznań 1992.

MATERIAŁ POMOCNICZY NR 2

Role w grze symulacyjnej „Jedziemy na wyprawę”:

SZEF. Czuwa nad przebiegiem grupowej pracy, czasem przerywa innym, podsumowuje wynik obrad, „wróćmy do tematu”, „to dobry pomysł, żeby każdy wziął coś na siebie”, „nie możemy się rozejść, zanim czegoś nie ustalimy”. Zachęca innych, ma jasną wizję celu.

EKSPERT. Wszystko wie, udziela informacji, czasem mądrzy się nadmiernie: „jeżeli chcemy jechać do Azji, to trzeba się zaszczepić na...”, „pamiętajcie, że na tej szerokości geograficznej...”.

STRAŻNIK. Zwraca uwagę na zasady współpracy i normy moralne: „nie przekrzykujemy się”, „nasz czas się kończy”, „zadania powinny być rozdzielone sprawiedliwie, a nie po kumotersku”.

MEDIATOR. Pomaga innym dogadać się ze sobą: „powiedz, o co ci chodzi”, „spróbujmy się jakoś dogadać”, „dlaczego nie chcecie zrozumieć jego argumentów”.

KRYTYKANT. Krytykuje, zrządzi, we wszystkim szuka słabych punktów: „nic nam z tego nie wyjdzie”, „tam jest za zimno/gorąco”, „to co mówisz, nie ma sensu”.

BUNTOWNIK. Nie chce podporządkować się decyzjom innych, buntuje się zwłaszcza przeciwko władzy szefa i większości: „on nie ma prawa za wszystkich decydować”, „ja się wyłączam, nienawidzę grupowych wycieczek”.

GENERATOR POMYSŁÓW. Ma mnóstwo pomysłów i chętnie dzieli się nimi, choć nie zawsze równie chętnie je realizuje: „możemy to zrobić na pięć różnych sposobów”.

PODWYKONAWCA. Nie wymyśla sam zadań, ale odpowiedzialnie i chętnie je wykonuje: „mogę to wziąć na siebie”.

BŁAZEN. Wygłupia się, rozśmiesza, obraca w żart poważne problemy: „nie jedziemy do Azji, bo niedawno w Himalajach yeti zeżarł wszystkie zapasy grupie polskich turystów”.

SIEROTKA. Martwi się, że sobie nie poradzi, nie bardzo rozumie, czego inni od niej oczekują: „jak ja pakuję się do plecaka”: „kto mi pomoże zapytać się o...”.

OLEWACZ. Nie ma ochoty włączyć się w dyskusję, ostentacyjnie, choć nieagresywnie, okazuje swój brak zainteresowania.

*Na podstawie materiałów programu *Koss on-line*, CEO, www.ceo.org.pl/koss