



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



KA205 Strategiskt partnerskap för ungdomar

**Utbilda nya generationer i att bygga en
icke-radikaliserad miljö – ENGINE
2019-3-FR02-KA205-016604**



Sammanhang

Utbildning av nya generationer i uppbyggnaden av en icke-radikaliserad miljö (ENGINE) är ett 24 månader långt strategiskt partnerskap för innovation på ungdomsområdet som syftar till att stärka ungdomar och socialarbetare/operatörer som arbetar med ungdomar som riskerar att radikaliseras, utrusta dem med effektiva instrument och metoder som syftar till att främja kritiskt tänkande och förebygga radikaliseringsfenomen.

"Radikalisering av ungdomar och därmed sammanhängande användning av våld har blivit en växande orosfråga i Europa och dess angränsande regioner. Hatpropaganda har ökat märkbart, förekomsten av hatbrott och attacker mot migranter och flyktingar, propaganda och våldsamt främlingsfientlighet samt en ökning av religiös och politisk extremism och terroristattacker i Europa och dess angränsande regioner. Alla dessa framväxande problem har belyst behovet av att arbeta med ungdomar för att identifiera och ta itu med de bakomliggande orsakerna till extremism och förhindra deras radikalisering, samt stärka ungdomars motståndskraft, förhindra marginalisering, främja jämställdhet, betona alternativ och stärka sammanhållningen i de samhällen där de lever." (Ungdomsarbete mot våldsamt radikalisering, 2017 – Partnerskap mellan Europeiska kommissionen och Europarådet på ungdomsområdet). I publikationen betonades ungdomsarbetets begränsade inverkan i ett bredare socialt, politiskt och ekonomiskt sammanhang, bristen på fördjupad förståelse för fenomenet våldsamt radikalisering och behovet av vidareutbildning och nätverksarbete samt behovet av att utforma nya sätt att arbeta med ämnet.

Engine-projektet bygger på Europeiska kommissionens rekommendation "För medlemsstaterna att öka medvetenheten och färdigheterna bland ungdomsarbetare och andra yrkesverksamma som arbetar med barn och ungdomar och som deltar i icke-formell inlärningsverksamhet" som ingår i 2.7. Avsnitt "Utbildning och social integration" i kommissionens expertgrupp för radikalisering (HLCEG-R) (18 maj 2018). ENGINE kommer att undersöka potentialen i icke-formell utbildning i kombination med forumteater och kritiskt tänkande metodik som ett nytt pedagogiskt instrument som syftar till att förebygga radikalisering bland ungdomar.



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



Utbildningsformat

ENGINE Training Format om förebyggande av ungdomsradikalisering kommer att vara ett utbildningsformat som riktar sig till ungdomsarbetare och utbildare som är verksamma inom ungdomsutbildning. Kursen i formatet kommer att dra nytta av värdet av instrument som Forumteater, Mediekunskap och Digitalt berättande för att ge ungdomsarbetare/utbildare lämpliga och effektiva metoder inriktade på ungdomsutbildning.



Innovationselement

Metodologiskt använder Forumteatern teater för att uppnå sociala mål. Det är en form av teater som uppmuntrar publikens interaktion och utforskar olika alternativ för att hantera ett problem eller problem. Dess strategi bryter igenom barriären mellan artister och publik, vilket ger dem lika villkor. Det gör det möjligt för deltagarna att prova handlingsbanor som kan tillämpas på deras vardag. Mediekunskap ger en ram för att få tillgång till, analysera, utvärdera, skapa och delta med budskap i olika former och bygger en förståelse för mediernas roll i samhället samt grundläggande undersöknings- och självuttryck som är nödvändiga för medborgarna i en demokrati. Medieutbildning syftar till att främja inte bara kritiskt tänkande/intelligens, utan kritisk autonomi; Användningen av digitalt berättande sträcker sig från ett sätt att uttrycka kreativitet, till en forskningsmetod för lokala hälsofrågor eller ett sätt att bevara ett samhälles identitet och en form av muntlig historia. Som metod kombinerar Digital Storytelling tekniker för att utveckla läs- och skrivkunnighet och berättande färdigheter med en introduktion till grundläggande informations- och kommunikationsteknik (IKT).demokrati.



Modules



1. Isbrytning och teambuilding;
2. Teoretisk kunskap om Forumteater;
3. Teoretisk kunskap om mediekunskap;
4. Teoretisk kunskap om digitalt berättande;
5. Bakgrundsinformation om utbildningsbehov, social integration och stereotyper som invandrarungdomar möter och hur man motverkar det genom kreativiteten och forumteaterns känslomässiga djup, mediekunskapens förmåga att kritiskt tänkande och de känslomässiga konsekvenser som digital storytelling erbjuder.
6. Hantering av gruppdynamik i forumteatermetodik, inbegripet konflikthanteringsfärdigheter.
7. Forumteater som en metod för att belysa och dekonstruera berättelser/stereotyper om migranter (med särskilt fokus på ungdomsmål).
8. Framgångsrika modeller för Forumteater med unga migranter som fallit offer för radikaliserings av ungdomar från Europa och världen.
9. Mediekunskap som en metod för att främja kritiskt tänkande och medieutbildning som syftar till att utveckla analytiska färdigheter när det gäller medie- och massmedieinnehåll.
10. Digitalt berättande som ett verktyg för att utbilda och öka medvetenheten bland ungdomar om radikaliserings, hatpropaganda och deras samhällsliga konsekvenser.

Metodik

Allmänt: Icke-formell utbildning



a) Forumteatern använder teater för att uppnå sociala mål. Det är en form av teater som uppmuntrar publikens interaktion och utforskar olika alternativ för att hantera ett problem eller problem. Dess strategi bryter igenom barriären mellan artister och publik, vilket ger dem lika villkor. Det gör det möjligt för deltagarna att prova handlingsbanor som kan vara tillämpliga på deras vardag.

Forumteaterns värderingar:

- ♦ Skapar en känsla av empati mellan människor i olika opinionsgrupper;
- ♦ Erbjuder olika typer av utbildning;
- ♦ Skapa inlärningsmöjligheter;
- ♦ Ger röst till dem som inte har en eller inte kan försvara sig;
- ♦ Kan påverka beslutsfattare;
- ♦ Publikens deltagande och mångfalden av röster;
- ♦ Underlätta komplexa frågor om yngre publik.

b) Mediekunskap är en 2000-talsstrategi för utbildning. Det ger ett ramverk för att komma åt, analysera, utvärdera, skapa och delta med meddelanden i en mängd olika former – från tryck till video till Internet. Mediekunskap bygger upp en förståelse för mediernas roll i samhället samt grundläggande undersöknings- och självuttryck som är nödvändiga för medborgarna i en demokrati. Medieutbildning syftar till att främja inte bara kritiskt tänkande/intelligens, utan kritisk autonomi. Medieutbildning är undersökande, den syftar inte till att införa specifika kulturella eller politiska värderingar.



c) Digitalt berättande beskriver en enkel, kreativ process genom vilken människor med liten eller ingen erfarenhet av datorer får färdigheter som behövs för att berätta en personlig historia som en två minuters film med övervägande stillbilder. Användningen av digitalt berättande sträcker sig från ett sätt att uttrycka kreativitet, till en forskningsmetod för lokala hälsofrågor eller ett sätt att bevara ett samhälles identitet och en form av muntlig historia. Som metod kombinerar Digital Storytelling tekniker för att utveckla läs- och skrivkunnskap och berättande färdigheter med en introduktion till grundläggande informations- och kommunikationsteknik (IKT).





Modul 1

Workshop Titel

"Namn spel"

Varaktighet

15-20min

Material som behövs

Använd denna isbrytareaktivitet vid, eller mycket nära, början på en kurs, workshop eller ett möte där människor inte känner varandra för att lära känna allas namn.

Beskrivning

Låt gruppen sitta i en cirkel där alla kan se de andra. Den första personen säger sitt namn och ett adjektiv som börjar med den första bokstaven i hans / hennes namn. Nästa person fortsätter, men efter att ha sagt sitt eget namn och ett adjektiv upprepar de den första personens namn och hans adjektiv. Detta fortsätter med att varje person upprepar ytterligare ett namn respektive adjektivet. Samma sätt att spela kommer att upprepas igen men på motsatt sätt börjar spelet med den sista personen från cirkeln.

Åhörarkopior

Tips till tränaren

Försäkra människor mot slutet att det är ok om de fastnar och uppmuntra de andra att hoppa in för att hjälpa till om någon är vilse



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

Modul 1

Workshop Titel

Udda par

Varaktighet

45-60min

Material som behövs

Pappersark, markörer, tejp

Förberedelse

I vilket lag som helst har du människor med olika personligheter. Men ibland har dessa olika personligheter faktiskt saker gemensamt. Att få dessa teammedlemmar att uppskatta sina skillnader och likheter kan förbättra teambindningen.

Beskrivning

1. Skapa en lista över udda par objekt som av någon anledning går bra tillsammans. Som "Jordnötssmör & gelé", "choklad & kaffe", "salt & peppar", etc.
2. Skriv ner namnen på objekt från varje par på separata pappersark.
3. Tejpa fast ett pappersark på en deltagares rygg. Gör detta för alla deltagare. Försök att tejpa motsatta par på människor med motsatta personligheter, även om detta inte är nödvändigt.
4. Be deltagarna att mingla med gruppen. Deras mål är att ta reda på vad som står på deras rygg. Tricket är: de kan bara ställa ja / nej frågor ("Lägger jag smak till mat? Gör jag maten kryddig?").
5. När deltagarna har listat ut vad som skrivs på ryggen måste de hitta den andra halvan av paret.
6. När de har hittat sina par måste deltagarna hitta tre saker de delar gemensamt med sitt motsatta par.

Åhörarkopior

Tips till tränaren

I alla teambuilding-evenemang är en av dina största utmaningar att föra samman olika människor. En övning som denna kan ge deltagarna en anledning att sitta ner och dela erfarenheter med människor de kanske inte minglar med annars. Fokus på ja/nej-frågor förbättrar också kommunikationsförmågan.



Modul 2

Workshop Titel

Forumteaterns tillvägagångssätt

Varaktighet

60-90min

Material som behövs

Pappersark, markörer, pennor, klisterlappar, telefoner, bärbara datorer, tillgång till internet

Förberedelse

Före workshopen bör utbildarna på några minuter trycka allmän information om Forumteatern och representera huvudidéerna om Forumteatern.

Beskrivning

Deltagarna kommer att delas i små lag med 4-5 deltagare. Varje lag kommer att få ett tryckt papper med allmän information om Forum Theatre från tränare. Varje grupp måste göra ett scenario om 3-5 minuter, och representera ett fall av radikaliserings bland ungdomar och en lösning för detta fall. Efter att ha representerat alla scenarier kommer utbildare med deltagare att diskutera om deras intryck av att vara involverade i det här scenariot. Vad kände de? Hur ofta sker radikaliserings bland ungdomar? Vet de en annan lösning på radikaliserings och särskilt för att minska den i vårt samhälle?

Åhörarkopior

Uppsats med allmän information om Forumteatern

Tips till tränaren

Bli välinformerad om ForumTeater och radikaliserings, hjälp deltagarna med idéer för att uppnå ett scenario, uppmuntra deras idéer och i slutändan fråga varje deltagare hur de kände sig involverade i ett "virtuellt fall av radikaliserings"



Modul 3

Workshop Titel

Vad är mediekunskap?

Varaktighet

90min

Material som behövs

-Tryckt (eller digital version, om varje grupp har minst 1 bärbar dator) artikel om ungdomsradikalisering från 3 olika källor: Pappersark, Färgglada pennor och pennor, Klisterlappar

Förberedelse

Före denna workshop bör utbildare hitta olika artiklar om ungdomsradikalisering i olika delar av världen (till exempel får varje grupp en artikel från Europa, Amerika och Asien eller Europa, Sydamerika, Afrika. Mix kan vara annorlunda). Varje grupp får olika artiklar.

Beroende på deltagare i TC är deltagarna indelade i 5 lag (5 i varje lag).

Varje lag får 1 stort uppslagsark och klisterlappar, pennor, pennor, mindre ark.

Varje lag får 3 artiklar om ungdomsradikalisering i olika delar av världen.

Beskrivning

1. Kort teoretisk information om mediekunskap. Tränare kan använda den här videon för kort introduktion.

<https://www.youtube.com/watch?v=GlaRw5R6Da4>

2. Varje lag ska **Preparation** ungdomsradikalisering i olika delar av världarna.

3. Utbildare som leder denna workshop måste göra korta anteckningar med nyckelord för varje fråga som besvaras för diskussionen.

4. De måste diskutera varje artikel tillsammans och svara på frågorna -



- Vem skapade det här meddelandet?
- Vilka kreativa tekniker används för att locka min / läsare uppmärksamhet?
- Hur kan olika människor förstå detta meddelande annorlunda än mig? (Föreställ dig hur äldre (60+) människorskulle förstå detta budskap, hur rika människor skulle förstå det, hur fattiga människor skulle förstå samma budskap, människor från olika religioner)
- Vilka livsstilar, värderingar och synpunkter finns representerade i detta meddelande?
- Varför skickas detta meddelande? Finns det någon annan dold mening i den här artikeln?

5. Grupper presenterar inom kort sina artiklar och svarar på frågorna

6. Efter presentationer diskuterar deltagarna skillnaderna mellan artiklarna

Åhörarkopior

Artiklar om ungdomsradikalisering.

Tips till tränaren

Trainer måste göra anteckningar med nyckelord för att diskutera denna workshop och skillnader mellan dessa artiklar.

Deltagarna kan ställa frågor till grupper som presenterar men kom ihåg att huvuddiskussionen bör vara i slutändan.

Utbildaren kan be deltagarna att skriva ner frågor till grupper och diskutera dem efter att alla grupper har presenterats.



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



Modul 4

Workshop Titel

Vad är digitalt berättande?

Varaktighet

120min

Material som behövs

Bärbar dator, kamera (telefon, bärbar dator eller separerad kamera), röstinspelare (telefon, bärbar dator, separerad röstinspelare). Pappersark vid behov (föredra att använda en bärbar dator för att göra anteckningar och struktur).

Förberedelse

Deltagarna är indelade i 5 lag (5 deltagare per lag, blandat). Varje lag får en annan utdelning med ett ämne.

Beskrivning

1. Visa deltagarna material om Digitalt Storytelling. Du kan använda dessa videor om det:

<https://www.youtube.com/watch?v=Jlix-yVzheM>

https://www.youtube.com/watch?v=LVKeO5IIR_A

2. Deltagarna är indelade i 5 olika grupper (viktigt att nationaliteterna i gruppen är blandade).

3. Varje grupp får 1 utdelning med ämne som de behöver för att skapa video med Digital Storytelling.

4. Grupper kommer att använda Digital Story telling-metoden och kommer att gå igenom alla steg för att skapa den slutliga videon.

VIKTIGT – video bör inte vara längre än 2 minuter

Steg nr.1. – Story Idea (Vad handlar den här historien om)

Steg nr.2. – Skriv din berättelse (lägg historien på ett papper på samma sätt som du förklarar eller berättar den för någon)

Steg nr.3. – skapa en storyboard (Rita din berättelse och skriv ner huvudnyckelord för varje ritning)



Preparation

Steg nr.4. - Undersök och samla element för videon (du kan göra dina egna foton, videor, korta beskrivningar om ämnet eller skapa animerad ritning om ämnet etc. VAR KREATIV)

Steg nr.5. - Bygg din berättelse. För detta måste du använda videotillverkningsapplikation eller onlinewebsite (till exempel wevideo.com). Sätt ihop allt material - foton, videor och röst som berättar historien.

Steg nr.6 - Presentera det för deltagarna.

1. När grupper har presenterat varje video finns det en kort diskussion "Hur kan ungdomsarbetare använda digitalt berättande för att stärka ungdomars motståndskraft mot radikaliserings"?

Åhörarkopior

Ämnen:

- Radikaliserings av ungdomar inom idrotten;
- Radikaliserings av ungdomar på nätet, sociala medier;
- Radikaliserings av ungdomar i samhällen.
- Radikaliserings av ungdomar i politiken;
- Radikaliserings av ungdomsmassa.

Tips till tränaren

Dela upp deltagare i grupper där det inte finns medlemmar från samma nationalitet eller organisation.

Efter videopresentation leder du alla till en kort diskussion om radikaliserings av ungdomar och hur digitalt berättande kan bidra till att förhindra ungdomar från detta problem.





Modul 5

Workshop Titel

Förändras tillsammans

Varaktighet

45min

Material som behövs

Ett stort rum med scen och stolar.

Förberedelse

Kontrollera om rummet är säkert
Skriv följande känslor på 5 olika pappersark: Fear, Injustice, Hate, Sadness, Anger.

Beskrivning

Dela in deltagarna i 5 grupper.
Varje grupp kommer att få ett papper där det skrivs ovan nämnda känslor. Efter att ha läst den måste alla deltagare tänka på några episoder som väcker dessa känslor.
Preparation
Efteråt kommer deltagarna att beskriva upplevelsen genom att betona sina känslor. När alla berättelser har hörts måste deltagarna bestämma sig för en av de 5 berättelserna som ska iscensättas.
Berättelserna kommer att framföras två gånger. Förstagångsdeltagarna måste spela upp historien som den hände.
Andra gången, under föreställningen, kommer en deltagare att visa de känslor som berättelsen förmedlar.
Debriefing.



Åhörarkopior

Tips till tränaren

Enligt viss kultur och utbildning är att uttrycka känslor ett tecken på svaghet. Förklara för deltagarna att det är acceptabelt att visa dem, och de behöver inte känna sig obekväma.





Modul 5

Workshop Titel

"Socialt acceptabelt"

Varaktighet

45min

Material som behövs

Ett stort rum med bord och stolar, internetanslutning, bärbara datorer, pennor och pappersark

Förberedelse

Kontrollera om rummet är säkert och om internetanslutningen fungerar.

Beskrivning

Införande av vikten av mediekunskap i kritiskt tänkande.

Trainer kommer att visa några videor som publicerats på sociala medier relaterade till:

- Hatpropaganda mot invandrare.
- Politikerpropaganda mot invandrare,
- Religiös propaganda.

Efter att ha tittat på all video, ge 5 minuter till deltagarna för att fundera över vilket meddelande dessa videor skickar och kraften i de sociala medierna.

Nu kan deltagaren dela sina tankar och känslor om alla videor.

Efter diskussionen kommer deltagarna att delas in i 5 grupper.

Var och en av dem kommer att skapa en video eller ett inlägg att dela på sociala medier.

Syftet med videon/inlägget är att visa hur ovan nämnda videor kan skada och driva unga mot extremism.

Debriefing



Åhörarkopior

Tips till tränaren

Videor som ska visas får inte vara längre än 3 minuter. Om videon i fråga varar längre väljer du de delar av ditt intresse.

Var försiktig om konflikter kan uppstå mellan deltagarna medan du tittar på bilderna.

Deltagarna kan välja att publicera videon/inlägget i följande sociala medier:

Facebook, Twitter, Tik Tok, Instagram, VKontakte.



Modul 5

Workshop Titel

"Head to head intervjuer"

Varaktighet

45min

Material som behövs

Ett stort rum, videokameror eller mobiltelefoner, pennor, pappersark

Förberedelse

Dela in deltagarna i 7 grupper om 3 och 1 av 4.
Varje grupp kommer att bestå av

- Intervjuare
- intervjuade

Beskrivning

Intervjun kommer att ställa följande frågor:

- Presentera dig
- Varför bestämmer du dig för att vara en del av denna rörlighet?
- Har du någonsin varit ett offer för rasism?
Om ja, förklara vad som hände och känslan du hade.
Om inte, har du bevittnat en episod av rasism eller vad tycker du om rasism?
- Vilka känslor väcker ordet "radikalisering" dig?
- Har du någonsin tänkt på att vara en del av en extremistgrupp?
Om så är fallet, vad fick dig att tro det? Om inte, har du vänner eller bekanta som har fått denna idé?
- Vad bör vi behöva göra för att förhindra radikalisering?

Debriefing



Åhörarkopior

Tips till tränaren

Du kan lägga till fler frågor i listan.
Intervjun måste spelas in en i taget.
Intervjuer får inte pågå längre än 5 minuter.





Modul 6

Workshop Titel

Simulering av gruppdynamik

Varaktighet

90min

Material som behövs

Förberedelse

Deltagarna ombeds att välja och berätta för tränaren (anonymt) en av sina livserfarenheter relaterade till gruppdynamik, levde i första hand eller observerades. Scenen kan till exempel gälla: den hierarkiska differentiering som ämnet upplever i en viss grupp; ämnets roll inom en grupp, som valts och tilldelats honom av den andra gruppens (f.d. ledare-syndabock-ny ankomst etc.); de formella eller icke-formella normer som styr en grupp och förhållandet mellan roller och efterlevnad av normerna.

Beskrivning

Tränaren kommer att välja ut tre upplevelser och genom den förtryckta teaterns metoder kommer han/hon att samordna gruppens medlemmar i simuleringen av scenarierna (15 minuter).

Införandet:

2. Tränaren kommer att läsa scenen som har valts och förklara hur den ska simuleras (15 minuter).

3. Tränaren kommer att identifiera de olika karaktärerna i scenen och be varje medlem i gruppen att välja den karaktär de föredrar att spela. Alla olika figurer i scenen måste utge sig för att vara. Syftet är att skapa scener där gruppdynamiken lätt kan visa skillnaden mellan den individuella åsikten och det individuella beteendet och det faktum att denna diskrepans kan orsakas av det inflytande som utövas i ämnet av de andra gruppmedlemmarnas beteende och åsikt. Ett annat viktigt mål är att reflektera över hur den specifika position vi har inom en



grupp kan påverka vår uppfattning om gruppen och den situation vi upplever.

Varje karaktär bör försöka hävda sin position enligt en kronologisk ordning som fastställts av tränaren. Varje scen bör vara ungefär 20 minuter.

Debriefing:

I slutet av simuleringen ombeds varje deltagare att presentera sin ståndpunkt med avseende på den han simulerade: motsvarar positionerna? Om så är fallet, varför? Om inte, varför? Hur han skulle agera i verkligheten och varför han inte skulle agera vad han simulerade? Hur kändes det att behöva simulera en viss attityd? Hur kunde situationen ha hanterats optimalt ur hans synvinkel? Vilken karaktär reflekterade han mest i? I detta sammanhang kommer information om gruppens dynamik att delas och debatten och analysen av situationen kommer att uppmuntras (40 minuter).

Åhörarkopior

Tips till tränaren

För ytterligare information:

https://en.wikipedia.org/wiki/Theatre_of_the_Oppressed



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

Åhörarkopior



Modul 6.2

Workshop Titel

**Konflikthanteringsfärdigheter i Forum Theatre-
metodik**

Varaktighet

90min

Material som behövs

Papper, pennor/pennor, utskrivna allmosor.

Förberedelse

Skriv ut allmosorna. Ordna rummet så att det har ett "scen" område och ett "publik" område. Se till att det finns tillräckligt med utrymme för varje grupp att arbeta tyst med att skapa scenen.

Beskrivning

1. Dela in deltagarna i 4 grupper.
2. Distribuera utdelningarna till grupperna med olika typer av möjliga konflikter inom en grupp. Du kan använda den som föreslås i avsnittet "allmosor" eller skapa egna "konflikttyper", som också kan återskapa vissa konflikter som har uppstått i tidigare sessioner.
3. Ge varje grupp 10–15 min för att skapa ett scenario på vilken typ av konflikt de fick. Ge deltagarna några tips/regler för att skapa sin scen:
 - Utdelningen är en inspirationskälla, scenen kan utforska scenariot som föreslås i utdelningen eller skapa en annan på samma typ av konflikt.
 - det får inte vara för långt (5 min)
 - den ska ha en tydlig förtryckt person och en tydlig förtryckare
 - Varje scen bör innehålla en facilitator som en av karaktärerna.
 - Varje huvudperson bör säga minst två korta rader. Ett före och ett efter vad gruppen identifierar som konfliktögonblicket.



4. När varje grupp är säker på det scenario de skapade börjar den första gruppen att uppträda och andra grupper är målgruppen. Facilitatorn fungerar som jokern.

5. Efter varje föreställning frågar facilitatorn/jokern publiken: Vad hände?

- Såg du konflikten?
- Finns det något som handledaren kan göra åt det?

När gruppen har diskuterat kort (max 5 min) några möjliga sätt att ändra situationen kommer scenariot att spelas igen och handledaren / jokern kommer att instruera publiken att stoppa scenen genom att skrika ut "frysa!" och komma med förslag för att ändra situationen. Om åhörarna inte ingriper spontant kan handledaren/jokern stoppa scenen själv genom att knacka på facilitator-karakters axel och be publiken att ge några förslag för att förändra situationen. Föreställningen kommer att fortsätta enligt det förslag som gjorts.

6. När varje scenario har spelats två gånger träffas hela gruppen och diskuterar de konflikter som presenterades och de lösningar som hittades för varje scenario, eller som kan hittas enligt de ändringar som gjorts i scenen.

Kontaktpersonen uppmuntrar diskussionen genom att ställa frågor, till exempel:

- Vad tror du pågick?
- Har du någonsin upplevt den här typen av konflikt? Vad var till hjälp i din situation?
- Tog du hänsyn till varje karaktärs synvinkel när du föreslog en förändring?
- Tror du att det kan finnas andra lösningar på den här typen av konflikter?

Åhörarkopior

KONFLIKT TYP 1 (förnedring/olika uppfattningar)

Kontaktpersonen ställer en fråga till gruppen. Ingen svarar, så "A" ger ett svar. Det är inte rätt svar, så "B" börjar göra narr av "A".

KONFLIKT TYP 2 (uteslutning/olika önskemål)

Medan "A" är frånvarande, föreslår "B" gruppen att äta lunch / middag tillsammans. "A" känns utelämnat när alla äter lunch/middag tillsammans, förutom honom/henne.

KONFLIKT TYP 3 (lagarbete/olika mål eller idéer)

Deltagarna arbetar i par för att hitta ett gemensamt svar på en fråga. "A" föreslår ett svar som han/hon tycker är det rätta, men "B" accepterar inte A:s förslag eftersom han/hon anser att hans/hennes eget svar är det rätta och det är ingen mening med att diskutera det tillsammans.

KONFLIKT TYP 4 (maktrelationer/olika personligheter)

Under ett brainstormingmoment/en diskussionsaktivitet skulle "A" vilja delta i diskussionen, men varje gång han /hon börjar tala avbryter "B" honom/henne för att säga något om ämnet som diskuteras. I slutändan ger "A" upp och delar inte med sig av sina idéer till gruppen.

Tips till tränaren

- Alternativt till de föreslagna allmosorna kan du skapa dina egna, använda bilder eller också be deltagarna att förbereda en scen som börjar från deras personliga erfarenhet.
- Uppmuntra deltagarna att ta hänsyn till sin personliga/arbetslivserfarenhet samtidigt som de tänker på möjliga sätt att förändra situationen som presenteras i varje scenario.
- Under den slutliga diskussionen, som ett avrapporteringsmoment, uppmuntra deltagarna att diskutera andra liknande konflikter som kan uppstå under grupparbetet och hur de lösningar som föreslås för de scenarier som utförs kan anpassas för att hantera andra möjliga konflikter.





Modul 7

Workshop Titel

Lek inte med den ungen!

Varaktighet

90min

Material som behövs

Boll, falskt fönster

Förberedelse

I förberedelserna är det viktigt att specificera den aspekt av scenen som inte är tydligt förståelig för publiken. Mormor är inte en dålig person med barnet, hon rörs av stereotyper och gammal stängd för mångfald.

Beskrivning

Karaktärer: Mormor, lokal grabb, migrantunge, 3 slumpmässiga barn.

Scenario: Den lokala ungen är hemma hos mormor och leker med Lego i vardagsrummet. Medan han spelar tittar mormor på nyheterna på TV. Nyheten handlar om nya migranter som anländer till Europa, kommenterar hon: "Varför kommer de hit?", "vad förväntar de sig att hitta?", och "varför regeringen tillåter dem att komma till vårt land?".

Den lilla pojken, irriterad av TV: n, börjar titta ut genom fönstret, är en solig och fantastisk dag. I trädgården på nedervåningen leker en liten flicka med bollen och, separat, en grupp barn som leker tillsammans. Ungen bestämmer sig för att gå ner och blir nyfiken på den ensamma flickan, han börjar leka med henne.

Den lilla pojken såg att flickan är arg, hon ser upprörd ut över något och sparkar bollen starkt mot väggen. Den unga pojken tittar på flickan och ställer tre frågor.

Frågor om barnet pekade på publiken:

- Varför spelar du ensam?
- Varför är du så arg?

- Får jag göra något för att hjälpa till?

Barnen leker tillsammans med bollen. När de slutar leka tillsammans går ungen tillbaka till mormors hus. Mormor är arg på honom och börjar säga till honom "varför lekte du med den där konstiga ungen? Visste du inte att hon slog ett barn för några dagar sedan?", "hon är från ett annat land, för dem är normalt användningen av våld för att lösa problemen ... Det är farliga människor som inte är bra för ett barn som du. Hon kan be dig att gå med i deras hus för att leka, vem vet vad som kommer att hända med en våldsam familj som den?", "du kan inte leka igen med den flickan!".

Frågor till publiken:

- Hjälper mormors nya regler till att lösa den arga frågan om flickan?
- Tycker du att mormor är dålig? Om inte, varför agerar de på detta sätt?
- Kan det finnas ett samband mellan den första gruppen som uteslöt flickan och mormors ord?

Åhörarkopior

Tips till tränaren

Tränaren bör involvera deltagaren på ett sätt att ha initiativ och göra karaktärerna mer märkliga, vilket ger en accent till mormors attityd, arg på den lilla flickan och beteendet hos gruppen som uteslöt flickan.





Modul 7

Workshop Titel

Den nya klasskamraten

Varaktighet

90min

Material som behövs

Klassdisk för 4 elever, lärarbord och bord till lunch.

Förberedelse

I förberedelserna är det viktigt att specificera den aspekt av scenen som inte är tydligt förståelig av publiken. I det här fallet är det viktigt att ange elevens proveniens och att klassen är i en skola i en storstad.

Beskrivning

Scenario – Skolklass i en storstad, en ny elev har kommit till klassen.

Del I – Läraren introducerar den nya eleven, alla andra börjar titta på honom / henne försöker förstå vilken typ av person han / hon är. Studenterna vet redan att han kommer från en annan region, lantlig, fattigare, långt från staden och stadsmiljöer. De 3 eleverna börjar kommentera hur han / hon är klädd, hur han / hon går och accenten.

Frågor till publiken:

Hur ser du på nya klasskamraters handlingar?

Hur ska den nya killen agera för att undvika dessa kommentarer?

Är det möjligt?

Del II – Läraren börjar lektionen och ställer en allmän fråga. Den nya eleven ser upphetsad ut eftersom hon / han vet svaret medan de andra eleverna ser inte vet hur de ska svara. Den nya studenten ser sig omkring och funderar på om han ska svara eller inte.

Frågor till publiken:

Ska han svara på frågan eller tiga för att inte se ut som en nörd?
Vad är pro och nackdelar att svara eller inte??

Del III – Under lunchtid äter de tre eleverna i bordet, den nya kommer och tittar på dem. De tre vännerna tittar på varandra och börjar diskutera "ska vi bjuda in honom / henne till vårt bord eller undvika honom / henne?"

Öppna frågor till publiken:

Ska de tre studenterna välkomna den nya studenten och be om att få vara med dem?

Två alternativ för slutet av berättelsen baserat på publikens svar (för att stimulera debatten kunde skådespelarna visa båda scenarierna).

Scenario I – Om ja, den nya säger "Nej, tack!" och tänk högt "Jag kommer aldrig att äta lunch med de bortskämda människorna i staden!".

Scenario II – Om de inte välkomnar de tre studenterna kommer att säga "Vi kommer aldrig att äta lunch med någon bonde på landsbygden", och den nya studenten fortsätter att gå rakt.

Frågor till publiken:

- Hur kan fördomarna fungera på båda sätten för att öka radikaliseringsfrågor?
- Vilka beteenden kan hjälpa till att undvika den här typen av situationer?

Åhörarkopior

**Tips till
tränaren**

Tränaren bör involvera deltagaren på ett sätt att ha initiativ och göra karaktärerna mer märkliga, ge en accent till den nya studenten och ge fler stereotyper om landsbygdsfolk.

Utbildaren bör använda båda scenarierna i III-delen för att stimulera debatten både ur syn- och koppling till radikaliserings.



Modul 7

Workshop Titel

Ungdoms fästmannen

Varaktighet

90min

Material som behövs

Bord för restaurangscenen.

Förberedelse

I förberedelserna är det viktigt att specificera den aspekt av scenen som inte är tydligt förståelig för publiken. I det här fallet är det viktigt att specificera att ungdoms fästmannen är några månader tillsammans och de börjar få problem kopplade till sina kulturskillnader.

Beskrivning

Karaktärer: Europeisk flicka och muslimsk kille, föräldrar till båda, nyfiken farbror

Scenario: ett ungdomspar som känner varandra och har en relation från några månader, saker går mycket bra tills vissa skillnader börjar dyka upp i det dagliga livet. De viktigaste frågorna börjar när de bestämmer sig för att introducera varandra i aktiviteter med sina familjer.

Scen I

Scenen börjar med paret som går i en park, killen säger "nästa fredag ska jag och min familj till en restaurang, vill gå med oss?", svarar tjejentusiasterna "naturligtvis gör jag det! Men, bättre fråga, finns det något beteende eller en regel som jag skulle följa under middagen?". Killen "nej, de är bra, fördomsfria och vänliga, kommer att bli bra!"

På kvällen går paret till restaurangen med sin familj, middagen är bra. Servitören anländer och alla familjemedlemmar beställer, flickorna beställer en maträtt med fläsk. Killen är verkligen i svårigheter eftersom hans föräldrar är besvikna över hennes val.

Öppna frågor till publiken:

- Hur ska han bete sig i den här situationen?
- Borde flickan ha frågat eller förtydligat saken med familjen före middagen?
- Borde hans familj ha trott att beställning av fläsk kunde vara ett problem och ge henne råd?

Scen II

Efter det första äventyret är det tur att presentera sin familj för killen, den här gången i en middag i hennes hus med hela familjen.

Middagen går bra, folk pratar och har kul. När kvällsbönen har kommit flyttar han in i ett annat rum, men den nyfikne farbrorn följer honom. Efter att ha sett honom be går farbrorn tillbaka till vardagsrummet och efter lite härmning och ett skämt skrattar hela familjen åt situationen.

Öppna frågor till publiken:

- Är det här beteendet diskriminerande och stötande för honom?
- Hur ska flickan reagera i den här situationen, berätta för killen vad som just hände, eller bara undvika situationen?
- Vad är den skadliga potentialen i den här typen av skämt ur radikaliseringsynpunkt?

Åhörarkopior

**Tips till
tränaren**

Tränaren bör involvera deltagaren på ett sätt att ha initiativ och göra karaktärerna mer speciella, vilket ger något typiskt uttryck för huvudpersonerna och deras familjer.



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



Modul 8

Workshop Titel

Bästa praxis Forum teatersession "Accras ljus"

Varaktighet

90min

Material som behövs

Utdelning med scenbeskrivning.

Förberedelse

Deltagarna är indelade i 5 lag. Varje lag får en karaktär och de fokuserar på sin roll. Dessutom får varje lag utdelning med scenbeskrivning.

Deltagarna i varje lag ombeds att välja 1 person eller mer (om de vill ändra under spelet) som ska spela karaktär.

Karaktärer: Street boy, 2 bypojkar, Bypojke med tvivel, en skolpojke från byn.

När scenen har spelats ut har deltagarna en diskussion. Frågor ges i beskrivning.

Beskrivning

Scen

En gatugrabb från Accra återvänder till sin by, han tittar på allt med en blandning av förvåning och avsky. "Hur kan människor fortsätta att bo i byar?". Han träffar två gamla vänner från byn. De är imponerade av hans stil, mode och uttryck. Han berättar alla möjliga spännande och dumma fakta om att bo i Accra. Killen från Accra involverar dem långsamt att gå med honom i den nya verkligheten där det finns arbete och högt liv för alla. En annan gammal vän anländer med en skolväska men blir rädd för ungdomens planer och luktar faran med Accra Dream, han gör motstånd lite och försöker skydda de två oskyldiga pojkarna, men lämnar utan framgång. En fjärde vän har kommit och tvekar om han ska komma eller inte.

Under tiden har de två första pojkarna accepterat att resa till Accra. Gatupojken accepterar att betala dem bussbiljetterna om de går med på att han kommer att hantera deras yrkesliv. Möteget för nästa morgon klockan 5. Det är tydligt att gatupojken kommer att fånga dem i Accra.

Nästa morgon är de tre killarna redo men en av dem tvivlar fortfarande. Gatupojken anländer och gör narr av den som är osäker tills han övertygar honom. En skolpojke kommer runt och, efter att de förklarat sina avsikter, försöker övertyga dem alla om att skolan är det enda sättet för en bättre framtid men han har inga övertygande argument. Deras föräldrar visste ingenting.

När de väl anlände till Accra är de tre pojkarna mycket förvånade. Den ena är chockad av nattljusen, den andra ser en helikopter. Gatupojken blir arg och säger åt dem att inte visa att de är nya, annars skulle alla missbruka dem. Han inbjuder dem att sova på golvet. Stället stinker, det finns myggor men så småningom sover de.

Bypojkar väcker gatupojke. De kan inte vänta med att få jobbet och upptäcka Accras höga liv.

Han söker efter en lösning och ger vem som helst ett jobb. Den ena kommer att sälja kokain, den andra ogräs. Han visar dem beteenden, ord för att göra det. Den tredje, den med tvivel, saknar redan sin mor och vill tillbaka till sin by. Han får allvarligt besked om att han måste återbetala priset på bussbiljetten till gatupojken som betalade för den. Så han måste göra ficktjuven. Han får lära sig att göra det. Han lämnar besviken och förståelse för vilken fälla han har fallit med sina vänner.

När scenen har spelats ut ber Trainer alla att reflektera över pjäsen och svara på dessa frågor.

Problem och frågor som ska diskuteras med publiken under sessionen är:

1. Talar människor som återvänder från Accra eller utomlands alltid sanning?
2. Har livet i byn ingen mer mening nuförtiden?
3. När ska man åka till Accra? När inte?
4. Analys av synvinkeln: gatupojken har gud avsikt i slutet, eller vill han bara hitta någon som kan förbättra sin verksamhet?
5. Vilken kan stadens folk ha för roll för att förhindra denna situation och hjälpa till att välkomna bykillarna?
6. Hur är hela denna episod anpassningsbar med radikaliserings ur kulturell och social synvinkel?

Åhörarkopior

Alla får allmosa med scenbeskrivning.

Tips till tränaren

Tränaren bör övervaka pjäsen och se om den går angående scenbeskrivningen. Samt hantera lagen, om de har bestämt sig för att byta folk under spelet eller inte. Efter scenen – diskussion!



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



Modul 9

Workshop Titel

Byggstenar

Varaktighet

90min

Material som behövs

Dator; Smartphone; Internetanslutning; Gamla tidningar och gamla nyhetsband (om möjligt).

Förberedelse

Välj tidningsartiklar online och bifogade användares kommentarer. Välj olika Facebook-grupper och sidor och onlinebloggar. Dela in deltagarna i 3 grupper och tilldela varje grupp det valda materialet.

Beskrivning

Deltagarna kommer att delas in i tre grupper (block). Varje block förkroppsligar en specifik vision och inställning till migrationsfrågan och mot migranter. I detta sammanhang kommer block n°1 att representera en extremt liberal och öppensinnad mentalitet, medan block nr 2 kommer att omfatta en radikal konservativ, invandrarfientlig och nationalistisk syn och slutligen blockera n°3 kommer att utge sig för att vara en moderat och pragmatisk ståndpunkt. Varje block kommer att tilldelas en utvald mängd online-tidningsartiklar med användarkommentarer, Facebook-sidor och onlinebloggar som tillhör den värdesfär som är relevant för det relativa blocket. Varje grupp måste läsa materialet och bläddra innehållet på de Facebook-sidor och bloggar som tilldelats. Den första uppgiften blir att ge en definition av invandrare och att beskriva honom/henne enligt läsmaterialet och den sociopolitiska synen på respektive block. Deltagarna måste särskilt svara på följande frågor: vem är migrant? Vad gör han? Varför är han i Europa? Den andra uppgiften kommer att omfatta en direkt konfrontation mellan de tre olika blocken om begreppet migranter, i syfte att utbyta idéer och åsikter för att ge en mer komplex och heltäckande definition av

migranter. Den tredje uppgiften kommer att omfatta en reflektion över utvecklingen av begreppet migranter under årtiondena. Deltagarna kommer att ha tillgång till gamla tidningsartiklar och nyhetsband från 80-, 90- och 2000-talen som kommer att vara användbara för att förstå om, hur och varför migrationsfenomenet förändras och hur migranten har skildrats av media under de senaste tre decennierna. Deltagarna kommer att reflektera över om tillkomsten av nya medier har förändrat kommunikationen och hur användare och läsare uppfattar migranter.

Åhörarkopior

En heltäckande och argumenterad definition av invandrare och artiklar.

Tips till tränaren

Under den andra uppgiften bör utbildaren föra anteckningar om olika termer och argument som uppstår till följd av konfrontationen för att vägleda deltagarna mot en gemensam definition av invandrare. Den tredje uppgiften kan utföras i grupper (en för varje decennium) eller alla tillsammans, beroende på antalet deltagare.





Modul 9

Workshop Titel

Historien bakom

Varaktighet

90min

Material som behövs

Datorer; Tryckt material; Pappersark och penna (om det behövs).

Förberedelse

Deltagarna kommer att delas in i 3 grupper. Utbildare kommer att förse varje grupp med nödvändigt material för att fullgöra sina uppgifter. Materialet kommer att innehålla:

- Teoretiska och praktiska kunskaper om den sociokulturella miljön som migranter är en del av när de etablerar sig i Europa samt den geopolitiska och sociala situationen i deras ursprungsländer.
- Flera artiklar och riktlinjer om hur man skriver en berättelse / artikel som främjar en radikaliserad syn på migranter;
- Teoretiska och praktiska kunskaper om den konstruktivistiska teorin om språk och kommunikation för att förstå hur media och politik exponerar ett objektiva faktum på olika sätt beroende på vilket budskap de vill sända.

Beskrivning

Deltagarna kommer att delas in i 3 grupper och var och en av dem kommer att ha ett specifikt namn och en specifik funktion i undersökningsspelet. Den första gruppen kommer att vara den av Storytellers, medan den andra kommer att vara den av de så kallade radikala trollen och slutligen den tredje kommer att vara gruppen av utredare. VIKTIGT: Utredare måste vara omedvetna om vem som är en Historieberättare och vem som är ett radikalt troll. Under den första timmen kommer varje grupp att få respektive material som krävs för att slutföra sin uppgift.



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

I synnerhet kommer historieberättare att få teoretisk och praktisk kunskap om den sociokulturella miljö som migranter är en del av när de etablerar sig i Europa samt den geopolitiska och sociala situationen i sina ursprungsländer. Radikala troll kommer att läsa flera artiklar och riktlinjer om hur man skriver en berättelse/artikel som främjar en radikaliserad syn på migranter, medan utredarna kommer att lära sig det konstruktivistiska tillvägagångssättet för att förstå hur media och politik exponerar ett objektivt faktum på olika sätt beroende på det budskap de vill skicka. Utgångspunkten för utredningsspelet är ett brott som begås av en migrant (deltagarna kan välja vilken typ av brott). Den första uppgiften innebär att Historieberättare skriver den objektiva historien bakom brottet med fokus på invandrarens bakgrund från de få ögonblicken innan brottet begicks fram till de fem år som föregick brottet. Berättelsen måste delas in i 5 avsnitt:

- 1: a sektionen – 1 timme innan brottet begås;
- 2: a sektionen – 1 vecka innan brottet begås;
- 3: e sektionen – 1 månad innan brottet begås;
- 4: e sektionen – 1 år innan brottet begås;
- Femte sektionen – 5 år innan brottet begås.

Berättelsen måste omfatta migranters handlingar, motivationer, det sociala och ekonomiska sammanhang där han/hon är etablerad och orsakerna till att han/hon har blivit migrant. När berättelsen är klar skickar historieberättare sitt skrivande till Radikala troll, som måste ändra den objektiva berättelsen enligt deras radikala syn genom att fokusera på deras naturs anti-migrant nyans. De är fria att ändra hela historien eller bara några av de avsnitt som skrivits av Storytellers. När denna uppgift är klar kommer båda grupperna att ha en version av historien bakom brottet, berättare bevarar den sanna och objektiva historien, medan radikala troll måste främja sin radikaliserade version. Nu kan det riktiga spelet börja. De tre grupperna är i samma rum och utredarnas uppgift är att lära sig den sanna historien bakom det begångna brottet, det enda sättet de kan göra det på är genom att fråga historieberättare eller radikala troll om invandrares bakgrund och motiv. Först måste de veta vad som hände 1 timme före brottet, sedan 1 vecka före och så vidare fram tills de erkänns om migranternas historia om de tidigare fem åren. Utredare kan fråga om samma berättelseavsnitt olika gånger och de kan prata med andra personer än utredare flera gånger.

Syftet med utredarna är att upptäcka den sanna och objektiva historien bakom brottet, medan syftet med Storytellers är att vägleda utredare i att nå den objektiva sanningen. Däremot är Radikala Trolls mål att avvika från utredarna från den objektiva berättelsen genom att föreslå deras alternativa. I slutändan kommer utredarna att avslöja historien bakom brottet som härletts från deras utredningar, så att det blir möjligt att verifiera om radikala troll lyckades med sitt mål. I slutändan kommer det att finnas en reflektion bland deltagarna om rätt sätt att få tillgång till och välja medieinformation och vilken typ av utbildning som kan föreslås ungdomar för att främja kritiskt tänkande och förhindra deras radikaliserings.

Åhörarkopior

Tips till tränaren

Efter spelets slut och om någon utredare har avvikits av ett radikalt troll, bör tränaren fråga utredaren vilken del av trollets historia som övertygade honom mest och starta reflektionen från hans svar.





Modul 10

Workshop Titel

Stop Sochate!

Varaktighet

120min

Material som behövs

Bärbar dator, kamera (telefon, bärbar dator eller separerad kamera), röstinspelare (telefon, bärbar dator, separerad röstinspelare) Pappersark vid behov (föredra att använda en bärbar dator för att göra anteckningar och struktur)

Förberedelse

Deltagarna är indelade i 5 lag (5 deltagare per lag, blandat).

Beskrivning

1. Varje team måste skapa sin storyidé baserat på sin egen erfarenhet där de har upplevt hatpropaganda (på personlig nivå eller bara har läst olika hatpropagandakommentarer, argument etc) för att öka medvetenheten om hatpropaganda i sociala medier. Samla alla erfarenheter och skriv ner allt.
2. Sedan sätter de ihop allt och skriver ner historien
3. Nästa steg är att skapa en enkel storyboard för att kunna se hur det visuellt kommer att se ut
4. Deltagarna undersöker och samlar element, foton, videor (kan skapa dina egna videor som berättar om upplevelser), röstinspelningar om upplevelser. I det här fallet är det bra att fånga dina egna bilder.
5. När allt är samlat, börja arbeta med att sätta ihop den digitala berättelsen och lägga till allt material, röst, foton, videor etc. Videon ska vara max 4 minuter lång.
6. Presentera videor för andra team.



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

Åhörarkopior

**Tips till
tränaren**



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



Modul 10

Workshop Titel

Var medveten!

Varaktighet

120min

Material som behövs

Bärbar dator, kamera (telefon, bärbar dator eller separerad kamera), röstinspelare (telefon, bärbar dator, separerad röstinspelare) Pappersark vid behov (föredra att använda en bärbar dator för att göra anteckningar och struktur)

Förberedelse

Deltagarna är indelade i 5 lag (5 deltagare per lag, blandat).

Beskrivning

1. Varje grupp har 10 minuter på sig att diskutera orsakerna till att de tror att ungdomar använder hatpropaganda och ungdomsradikalisering blir mer populärt.
2. Efteråt skapar de idé för Digital Storytelling-video om detta ämne.
3. De skriver ner historien. Kom ihåg att huvudsyftet med detta är att öka medvetenheten om orsakerna till att ungdomsradikalisering och hatpropaganda blir mer populärt. Artikelvideo bör inte vara längre än 3 minuter.
4. Varje grupp skapar en storyboard som visar deras berättelser.
5. När storyboard har skapats är nästa steg att undersöka och samla element (videor, foton, röstinspelningar där du berättar historien etc.) I den här workshopen rekommenderar vi att du tar dina egna bilder.
6. Sätt ihop allt material och presentera det för resten av gruppen!



Åhörarkopio

**Tips till
tränaren**



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

Disclaimer

Europeiska Kommissionens stöd åt framställningen av detta dokument utgör inte ett godkännande av dess innehåll, vilket endast återspeglar upphovsmännens åsikter, och Kommissionen kan inte hållas ansvarigt för någon användning av informationen i det.



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