



Τίτλος Έργου: Η Παιχνιδοποίηση στη Διαπολιτισμική Εκπαίδευση

Αρ. Έργου: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ



Erasmus+ This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.

Περιεχόμενα

Καλές Πρακτικές: KCZIA (ΠΟΛΩΝΙΑ)	4
1.1. Παιχνίδι: “Against All Odds”	5
1.2. Εργαστήριο «Κάτω από το δέντρο ασβέστη»	6
1.3. Διαδικτυακό παιχνίδι «Macewa»	7
1.4. Εκπαιδευτικό πρόγραμμα “Διαπολιτισμικός διάλογος και κοινωνική ένταξη μέσω του αθλητισμού”	8
1.5. «Όλα διαφορετικά, όλα ίσα – εκπαιδευτικό πακέτο»	10
1.6. Έργο «Ασφαλής διαφορετικότητα σε Warmia και Mazury»	11
Καλές Πρακτικές: DDE (Ελλάδα)	14
2.1. Παιχνιδοποίηση	15
2.2 Σεμινάριο για Θέματα Διαπολιτισμικής Εκπαίδευσης	16
2.3 Η Παιχνιδοποίηση στην περίπτωση της διαδικτυακής εκπαίδευσης	18
2.4 Μαθαίνω GeoGebra Classroom	19
2.5 Zurmo CRM	21
2.6 Διαδικτυακή εκπαίδευση	22
2.7 Διαπολιτισμική Παιχνιδοποίηση - Παίξτε, Συνδεθείτε, Μάθετε, Δημιουργήστε, Διευκολύνετε	24
2.8 Διαπολιτισμική μάθηση και πολιτισμική ποικιλομορφία στην εκπαίδευση	25
2.9 Διαπολιτισμική πυξίδα	27
Καλές Πρακτικές: EUNOIA (Βόρεια Μακεδονία)	29
3.1. 60 δευτερόλεπτα = 1 λεπτό, ή όχι?	30
3.2. Ένα τζαμί στο Sleepyville	32
3.3. Υπηρέτρια	43
Καλές Πρακτικές: ASI (Ρουμανία)	47
4.1. Heelotia	48
4.2. Παιχνίδι Πάζλ FoldIt	50
4.3. BARNGA	51
4.4. BaFa’ BaFa’	52



Erasmus+

This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.

Καλές Πρακτικές: HAFL (Τουρκία)	54
5.1. ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΑ MORRIS	55
5.2. ΙΣΟΤΗΣ	57
5.3. Διαπολιτισμικό έργο Minecraft, Παγκόσμια εμπειρία για φοιτητές προετοιμασίας του Renton	59
5.4. Παιχνιδοποίηση στη Διαπολιτισμική Μάθηση	60
5.5. Παιχνίδι για να αγκαλιάσει τη διαπολιτισμική εκπαίδευση – GEM IN	62
5.6. TeCoLa: Παιδαγωγική Διαφοροποίηση μέσω Τηλεσυνεργασίας και Παιχνιδιού για Διαπολιτισμική Ολοκληρωμένη Διδασκαλία Γλωσσών με Περιεχόμενο	64



Erasmus+

This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.



Τίτλος Έργου: Η Παιχνιδοποίηση στη Διαπολιτισμική Εκπαίδευση

Αρ. Έργου: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Καλές Πρακτικές: KCZIA (ΠΟΛΩΝΙΑ)



Erasmus+ This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.

1.1. Παιχνίδι: “Against All Odds”

1.	Χώρα:	Σουηδία
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Παιχνίδι: “Against All Odds”
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	Το πρώτο ντεμπούτο του στη Σουηδία
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	UNHCR
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	Συνεχής πρωτοβουλία
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Η αρχική χρηματοδότηση του έργου προήλθε από επιχορήγηση ύψους 1 εκατ.
7.	Περιγραφή Δράσης:	Το Against All Odds είναι ένα online παιχνίδι που δημιουργήθηκε για να αυξήσει την ευαισθητοποίηση και τις γνώσεις των μαθητών σχετικά με τις καταστάσεις των προσφύγων, τοποθετώντας τους παίκτες στη θέση ενός πρόσφυγα. Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο σε πολλές γλώσσες: Σουηδικά, Αγγλικά, Γερμανικά, Ελληνικά και Νορβηγικά.
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	- Για να ενημερωθούν οι μαθητές και να ενημερωθούν για την κατάσταση των προσφύγων. - Να αναπτύξουμε ενσυναίσθηση, αίσθηση δικαιοσύνης και συμπόνιας.
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	UNHCR



Erasmus+

This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.

1.2. Εργαστήριο «Κάτω από το δέντρο ασβέστη»

1.	Χώρα:	Πολωνία
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Εργαστήρια « Κάτω από το δέντρο ασβέστη»
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	Katowice
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Kwiatkowska Magdalena, Izydora Antczak, Menzyk Marzena
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	Από 03.01.2018 μέχρι 15.06.2018
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Επιχορήγηση από την πόλη Gliwice και το γραφείο της Σιλεσιάν στο Κατοβίτσε
7.	Περιγραφή Δράσης:	<p>Παιδιά Ρομά και Πολωνοί συναντήθηκαν κατά τη διάρκεια μαθημάτων χορού όπου είχαν την ευκαιρία να μάθουν για διαφορετικούς τύπους στυλ χορού Romani.</p> <p>Τα εργαστήρια διοργανώνονταν με ρυθμό μία φορά την εβδομάδα.</p>
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Να γνωρίσουμε και να μάθουμε για άλλες χορευτικές κουλτούρες. 2. Ανάπτυξη δεξιοτήτων σε ένα δεδομένο στυλ, προετοιμασία της μπάντας για παραστάσεις. 3. Προώθηση της διαπολιτισμικής επικοινωνίας.



Erasmus+

This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.

9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	http://www.gim10.gliwice.pl/index.php?page=swietlica-pod-lipami
----	--	---

1.3. Διαδικτυακό παιχνίδι «Macewa»

1.	Χώρα:	Πολωνία
2.	Όνομα πρωτοβουλίας	Διαδικτυακό παιχνίδι «Macewa»
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	Pacanów
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Συντονιστής: Katarzyna Cudna
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	Έτος 2018
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Το προσωπικό του Δημοτικού Σχολείου Kornel Makuszyński στο Pacanów Εκπαιδευτικοί από το Φόρουμ Διαλόγου που βρίσκεται στη Βαρσοβία
7.	Περιγραφή Δράσης:	Οι συμμετέχοντες στο πρόγραμμα «Σχολή Διαλόγου», μαθητές της έβδομης τάξης από το Δημοτικό Σχολείο του Pacanów διοργάνωσαν ένα ταξίδι σε μέρη που σχετίζονται με την ιστορία, τη θρησκεία και τον πολιτισμό της εβραϊκής κοινότητας. Για την εκδήλωση προσκλήθηκαν τοπικές αρχές, δάσκαλοι και γονείς. Σε μια ωριαία εκδρομή με τη μορφή ενός παιχνιδιού της πόλης, οι οδηγοί παρουσίασαν τα μέρη όπου υπήρχαν συναγωγές, ένα λουτρό,



Erasmus+

This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.

		<p>ένα ελαιοτριβείο, ένα γκέτο και ένα νεκροταφείο.</p> <p>Οι συμμετέχοντες στο ταξίδι έλυσαν γρίφους και συνέλεξαν γράμματα για τον κωδικό πρόσβασης του παιχνιδιού. Ως ανταμοιβή για κάθε εικασία γρίφο, οι νέοι διαβάζουν εβραϊκά αστεία.</p> <p>Μετά από μια ώρα, όλοι έφθασαν στη γραμμή τερματισμού, όπου μάντεψαν τον κωδικό πρόσβασης του παιχνιδιού: "Matzevah" από τα συλλεχθέντα γράμματα.</p>
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	Μαθαίνοντας για το παρελθόν, την ιστορία, τον πολιτισμό και τις παραδόσεις των Πολωνών και των Εβραίων που ζουν μαζί στο Pacanów
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	http://ug.pacanow.pl/macewa-gra-miejska,,4,,,1,15623,n.html

1.4. Εκπαιδευτικό πρόγραμμα “Διαπολιτισμικός διάλογος και κοινωνική ένταξη μέσω του αθλητισμού”

1.	Χώρα:	Χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Εκπαιδευτικό σεμινάριο «Διαπολιτισμικός διάλογος και κοινωνική ένταξη μέσω του αθλητισμού».
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό)	Διεθνής



Erasmus+

This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.



	- περιγραφή τοποθεσίας	
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Διεθνής Οργανισμός Αθλητισμού και Πολιτισμού (ISCA)
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	Συνεχή
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	-
7.	Περιγραφή Δράσης:	<p>Ενδυνάμωση και ενθάρρυνση των νέων και των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας να χρησιμοποιούν δραστηριότητες νεολαίας και αθλητισμού, προσαρμόσιμες σε διαφορετικά κοινωνικοοικονομικά και εθνικά πλαίσια, ώστε να προωθηθεί ο διαπολιτισμικός διάλογος μέσω του αθλητισμού.</p> <p>Η διαδικασία κατάρτισης βασίστηκε σε 4 βασικά βήματα που συνέδεαν τη διαπολιτισμική μάθηση με την κοινωνική ένταξη:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Teambuilding" ως μέρος των περισσότερων μαθημάτων κατάρτισης. • «Ασκήσεις ταυτότητας και πολιτισμού» κατά τις οποίες τονίζονται οι προσωπικές, πολιτιστικές, εκπαιδευτικές και κοινωνικές διαφορές και ομοιότητες. • «Διαπολιτισμικός διάλογος» όπου διερευνώνται πτυχές όπως η ατομική ταυτότητα, η ταυτότητα της ομάδας, τα στερεότυπα, η γενίκευση και τα εργαλεία διαπολιτισμικής μάθησης. • «Κοινωνική ένταξη» όπου επεξεργάζονται στρατηγικές για την αντιμετώπιση των διακρίσεων και τη δημιουργία περιβάλλοντος χωρίς αποκλεισμούς μέσω της σωματικής άσκησης.



8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	Διευκόλυνση της πρακτικής εμπειρίας στον διαπολιτισμικό διάλογο
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	http://isca-web.org/files/Coyote.pdf

1.5. «Όλα διαφορετικά, όλα ίσα – εκπαιδευτικό πακέτο»

1.	Χώρα:	Έργο «Ενεργοί Πολίτες του Κόσμου»
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	«Όλα διαφορετικά, όλα ίσα – εκπαιδευτικό πακέτο»
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	Warszawa
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Πολωνική Ένωση Προσκόπων και Καθοδήγησης
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	2015
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Συγχρηματοδοτείται από το Υπουργείο Εξωτερικών της Δημοκρατίας της Πολωνίας και το ταμείο της Ευρωπαϊκής Ένωσης.
7.	Περιγραφή Δράσης:	Η πρόταση αναπτύχθηκε με βάση τη δέσμη μέτρων του Συμβουλίου της Ευρώπης «Όλα διαφορετικά, όλα ίσα – εκπαιδευτικό πακέτο», το οποίο αποτελεί ένα από τα στοιχεία του προγράμματος διαπολιτισμικής εκπαίδευσης νέων και ενηλίκων.



Erasmus+

This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.

		Οι συγγραφείς ετοίμασαν τα υλικά με την ελπίδα ότι θα είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για τη διαμόρφωση ανεκτικών στάσεων μεταξύ των βερνικιών αποδεκτών των υλικών. Η εργαλειοθήκη περιέχει προτάσεις παιχνιδιών και ομαδικές δραστηριότητες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για διαπολιτισμική εκπαίδευση.
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	Είναι σημαντικό ο στόχος - που προκύπτει από τα "Εκπαιδευτικά ιδρύματα της Πολωνικής Ένωσης Προσκόπων" - είναι να διαμορφώσει τις στάσεις των νέων και να καλλιεργήσει το άνοιγμα, την ανοχή και την κατανόηση των διαφορών του άλλου. Οι ασκήσεις, τα παιχνίδια και οι δραστηριότητες που παρουσιάζονται εδώ προσορίζονται ως παγκόσμιο υλικό για τη διαπολιτισμική εκπαίδευση των νέων.
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	https://cbp.zhp.pl/wp-content/uploads/2015/12/kazdyinnyszyscyrowni_web.pdf

1.6. Έργο «Ασφαλής διαφορετικότητα σε Warmia και Mazury»

1.	Χώρα:	Πολωνία
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Έργο «Ασφαλής διαφορετικότητα σε Warmia και Mazury»
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	Bystra (Giżycki district)



4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Συντονιστής: Marzena Rzeczycka Γυμνάσιο Νικόλαος Κοπέρνικος που βρίσκεται στην Μπάιστρα (περιοχή Giżycko) σε συνεργασία με το Ίδρυμα Borussia Olsztyn
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	2016
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Έργο συγχρηματοδοτούμενο από το Ταμείο ΕΟΓ στο πλαίσιο του προγράμματος «Πολίτες για τη Δημοκρατία».
7.	Περιγραφή Δράσης:	<p>Στο πλαίσιο του έργου «Safe Diversity in Warmia and Mazury», δρομολογήθηκαν 18 μίνι έργα σε συνεργασία με το Borussia Foundation.</p> <p>«Όσα περισσότερα ξέρω, τόσο καλύτερα καταλαβαίνω» ήταν ένα από αυτά τα έργα. Αποτελούνταν από δύο μέρη: εργαστήρια κατά τη διάρκεια των οποίων μαθητές γυμνασίου συζήτησαν τις έννοιες: ανεκτικότητα, στερεότυπο, προκατάληψη, διακρίσεις. Στη συνέχεια άσκησαν τις κοινωνικές τους δεξιότητες παίρνοντας μέρος σε ένα παιχνίδι προσομοίωσης.</p> <p>Στο δεύτερο μέρος, πραγματοποιούσαν συνεντεύξεις με ηλικιωμένους κατοίκους της πόλης τους, επισκεπτόμενοι ιστορικά κτίρια. Μέσα από αυτές τις υπαίθριες δράσεις συνέλεξαν πληροφορίες για τους κατοίκους των χωριών Bystry, Upałty, Upałty Małe, Koźuchy, Kruklin και Spytkowo μέχρι τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, την μετέπειτα μοίρα τους και την ιστορία των οικογενειών που έζησαν σε αυτά τα μέρη μετά τον πόλεμο. Το αποτέλεσμα</p>





		του έργου ήταν μια παρουσίαση που ετοίμασαν οι μαθητές με βάση το υλικό και τις φωτογραφίες που συλλέχθηκαν.
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	<ul style="list-style-type: none"> • • Διαπολιτισμική εκπαίδευση, • • Κοινωνική ένταξη, • • Εκπαίδευση κατά των διακρίσεων.
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	http://borussia.pl/index.php/konkurs/





Τίτλος Έργου: Η Παιχνιδοποίηση στη Διαπολιτισμική Εκπαίδευση

Αρ. Έργου: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Καλές Πρακτικές: DDE (Ελλάδα)



Erasmus+ This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.

2.1. Παιχνιδοποίηση

1.	Χώρα:	ΗΠΑ
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Παιχνιδοποίηση
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	Πενσυλβάνια - διαδικτυακά
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Πανεπιστήμιο της Πενσυλβάνια μέσω Coursera Help
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	6 εβδομάδες
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Πανεπιστήμιο της Πενσυλβάνια μέσω Coursera Help
7.	Περιγραφή Δράσης:	Διαδικτυακά μαθήματα για τη παιχνιδοποίηση



Erasmus+

This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.

8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	Αυτό το μάθημα θα σας διδάξει τους μηχανισμούς του gamification, γιατί έχει τόσο τεράστιες δυνατότητες και πώς να το χρησιμοποιήσετε αποτελεσματικά. Για πρόσθετες πληροφορίες σχετικά με τις έννοιες που περιγράφονται στο μάθημα, μπορείτε να αγοράσετε το βιβλίο του καθηγητή <i>Werbach For the Win: How Game Thinking Can Revolutionise Your Business</i> σε έντυπη μορφή ή σε μορφή ψηφιακή σε πολλές γλώσσες.
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	https://www.coursera.org/learn/gamification

2.2 Σεμινάριο για Θέματα Διαπολιτισμικής Εκπαίδευσης

1.	Χώρα:	Ελλάδα
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Σεμινάριο για Θέματα Διαπολιτισμικής Εκπαίδευσης
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό)	Σάμος



	- περιγραφή τοποθεσίας	
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Πανεπιστήμιο Αιγαίου
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	9 μήνες
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Ιδιωτική πρωτοβουλία
7.	Περιγραφή Δράσης:	Το Επιμορφωτικό Κέντρο του Πανεπιστημίου Αιγαίου πραγματοποιεί νέο κύκλο για το 9μηνο σεμινάριο με τον ακριβή τίτλο «Επιμόρφωση εκπαιδευτικών στη Διαπολιτισμική Εκπαίδευση για μαθητές με προσφυγικό και μεταναστευτικό υπόβαθρο».
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	Σκοπός του προγράμματος είναι η επιστημονική υποστήριξη των εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης σε θέματα Διαπολιτισμικής Εκπαίδευσης και ειδικότερα σε ό,τι αφορά την ένταξη μεταναστών, προσφύγων και γενικότερα μαθητών διαφορετικών πολιτισμικών καταβολών στη σχολική μονάδα και στην εκπαιδευτική διαδικασία.





9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	https://bit.ly/34i2voX
----	--	---

2.3 Η Παιχνιδοποίηση στην περίπτωση της διαδικτυακής εκπαίδευσης

1.	Χώρα:	Ελλάδα
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Η Παιχνιδοποίηση στην περίπτωση της διαδικτυακής εκπαίδευσης
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	Σάμος
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Διεύθυνση Σχολείων Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Αιγαίου
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	1 ημέρα



6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Δωρεάν
7.	Περιγραφή Δράσης:	Youtube βιντεομαθήματα
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	Ο σκοπός αυτού του εκπαιδευτικού υλικού είναι να εισαγάγει τους δασκάλους στον κόσμο του Gamification στην εκπαίδευση.
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	https://bit.ly/2RKaDfa

2.4 Μαθαίνω GeoGebra Classroom

1.	Χώρα:	ΗΠΑ
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Μαθαίνω GeoGebra Classroom
3.	Τοποθεσία <ul style="list-style-type: none"> - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας 	Διακτυακό



Erasmus+

This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.



4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	GeoGebra
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	Ανάλογα το χρήστη
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Δωρεάν
7.	Περιγραφή Δράσης:	Ασύγχρονο Υλικό εκμάθησης
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	Αναθέστε διαδραστικές και συναρπαστικές εργασίες για τους μαθητές να προβάλουν ζωντανά την ενημερωμένη πρόοδο των μαθητών που εργάζονται σε μια συγκεκριμένη εργασία Προβολή εργασιών που έχουν ξεκινήσει (ή δεν έχουν) οι μαθητές να κάνουν ερωτήσεις ολόκληρης της τάξης και να δουν όλες τις απαντήσεις των μαθητών να κρύβουν αμέσως τα ονόματα των μαθητών όταν εμφανίζονται οι απαντήσεις των μαθητών σε ερωτήσεις διευκολύνουν πλούσιες, διαδραστικές συζητήσεις μεταξύ όλων των μαθητών, ομάδων μαθητών και μεμονωμένων μαθητών
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	https://www.geogebra.org/m/hncrgruu



2.5 Zurmo CRM

1.	Χώρα:	ΗΠΑ
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Zurmo CRM
3.	Τοποθεσία <ul style="list-style-type: none"> - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας 	Zurmo, μια δωρεάν λύση CRM
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Zurmo
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	Αναλόγως τον χρήστη
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	AGPLv3
7.	Περιγραφή Δράσης:	Εργαλείο παιχνιδιοποίησης



Erasmus+

This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.



8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	<p>Η Zurmo παρέχει ένα ευρύ φάσμα εργαλείων για τη διαχείριση των σχέσεων με τους πελάτες, την παρακολούθηση της προόδου των ευκαιριών πωλήσεων, την παρακολούθηση όλων των επερχόμενων εκδηλώσεων και δραστηριοτήτων, τη βελτίωση της αποτελεσματικότητας των εκστρατειών μάρκετινγκ και τη δημιουργία ενοποιήσεων με άλλες υπηρεσίες. Με τον κοινωνικό και προσανατολισμένο στα επιτεύγματα σχεδιασμό της διεπαφής, η πλατφόρμα ανταποκρίνεται στις ανάγκες των νεότερων γενεών χρηστών και δημιουργεί εγγενές κίνητρο για εργασία. Όλα αυτά έχουν ως αποτέλεσμα πολλά οφέλη όχι μόνο για τους χρήστες αλλά και για την ανάπτυξη της επιχείρησης.</p>
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	https://www.espocrm.com/open-source/zurmo/

2.6 Διαδικτυακή εκπαίδευση

1.	Χώρα:	ΗΠΑ
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Εκπαίδευση στη μεταβλητότητα του παιχνιδιού





3.	<p>Τοποθεσία</p> <ul style="list-style-type: none"> - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας 	<p>Διαδικτυακή εκπαίδευση</p>
4.	<p>Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):</p>	<p>Your Training Edge, Ltd</p>
5.	<p>Διάρκεια της πρωτοβουλίας:</p>	<p>Αναλόγως τον χρήστη</p>
6.	<p>Πηγή χρηματοδότησης:</p>	<p>Δωρεάν</p>
7.	<p>Περιγραφή Δράσης:</p>	<p>Μάθημα παιχνιδιοποίησης</p>
8.	<p>Δεξιότητες και/ή στόχοι:</p>	
9.	<p>Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:</p>	<p>http://www.yourtrainingedge.com/game-changing-training/</p>



2.7 Διαπολιτισμική Παιχνιδοποίηση - Παίξτε, Συνδεθείτε, Μάθετε, Δημιουργήστε, Διευκολύνετε

1.	Χώρα:	USA
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Διαπολιτισμική Παιχνιδοποίηση - Παίξτε, Συνδεθείτε, Μάθετε, Δημιουργήστε, Διευκολύνετε: διαπολιτισμικά παιχνίδια για εκπαίδευση σε οργανισμούς, εκπαίδευση και κοινωνικό πολιτισμό
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	Νέα Υόρκη
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Εταιρεία Διαπολιτισμικής Εκπαίδευσης, Κατάρτισης και Έρευνας
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	2 ημέρες
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Αυτοχρηματοδοτούμενο



Erasmus+

This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.



7.	Περιγραφή Δράσης:	Προ και μετά συνεδριακά Εργαστήρια
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	2-Το ημερήσιο εργαστήριο σε συνεργασία με μέλη του SIETAR EU MigSIG θα δημιουργήσει κατανόηση και ικανότητα για διαπολιτισμικούς, αρχάριους και έμπειρους επαγγελματίες, σχετικά με το ρόλο και τη χρήση των παιχνιδιών στη δουλειά τους. Το gamification διεισδύει σε κάθε πτυχή της σύγχρονης ζωής, προκαλώντας μας να χρησιμοποιήσουμε και να αξιολογήσουμε τον αντίκτυπό του στην κατασκευή και τη διάδοση του πολιτιστικού λόγου. Το εργαστήριο απευθύνεται σε 30 συμμετέχοντες, επιπλέον, προσβλέπουμε στους προσκεκλημένους ντόπιους μαθητές, ιδιαίτερα μετανάστες και αιτούντες άσυλο
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	https://bit.ly/3fKK95i

2.8 Διαπολιτισμική μάθηση και πολιτισμική ποικιλομορφία στην εκπαίδευση

1.	Χώρα:	Ιταλία
----	-------	--------





2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Διαπολιτισμική μάθηση και πολιτισμική ποικιλομορφία στην εκπαίδευση
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	Ρώμη
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	ERASMUS εκπαιδευτικά μαθήματα
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	1 εβδομάδα
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Δωρεάν
7.	Περιγραφή Δράσης:	Αυτό το μάθημα απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς, εκπαιδευτές, εκπαιδευτικούς συμβούλους, συμβούλους σταδιοδρομίας, σχολικούς ψυχολόγους, διευθυντές, διευθυντικά και διοικητικά στελέχη σχολείων που εργάζονται σε δημοτικά σχολεία, δευτεροβάθμια σχολεία, επαγγελματικά σχολεία, κέντρα κατάρτισης, σχολεία εκπαίδευσης ενηλίκων, τριτοβάθμια εκπαίδευση, νηπιαγωγεία και ΜΚΟ.





8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	Αυτό το μάθημα στοχεύει να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να αναπτύξουν την πολιτιστική τους συνείδηση παρέχοντάς τους τα εργαλεία και τις νέες προσεγγίσεις για να εξυπηρετήσουν μια πολυπολιτισμική και εθνοτικά διαφορετική ομάδα μαθητών.
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	https://bit.ly/3cdPkdh

2.9 Διαπολιτισμική πυξίδα

1.	Χώρα:	Πολωνία
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Διαπολιτισμική πυξίδα
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	Βαρσοβία



Erasmus+

This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.



4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	diversophy®
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	1 εβδομάδα
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Δωρεάν
7.	Περιγραφή Δράσης:	Μάθημα
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	Το DIVERSOPHY® ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΑΘΗΣΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΕΝΟ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΞΕΙ ΤΗΝ ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ & ΤΟΠΙΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΠΟΥ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΚΑΙ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΤΕ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ, ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΝΑ ΧΕΙΡΙΣΤΕΙΤΕ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΙΣ ΚΑΙ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΟΛΛΑΠΛΕΣ
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	https://www.interculturalcompass.com/diversophy-poland/





Τίτλος Έργου: Η Παιχνιδοποίηση στη Διαπολιτισμική Εκπαίδευση

Αρ. Έργου: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Καλές Πρακτικές: ΕΥΝΟΙΑ (Βόρεια Μακεδονία)



Erasmus+ This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.

3.1. 60 δευτερόλεπτα = 1 λεπτό, ή όχι?

1.	Χώρα:	
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	60 δευτερόλεπτα = 1 λεπτό, ή όχι?
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Οργανώσεις/άτυπες ομάδες
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Erasmus+
7.	Περιγραφή Δράσης:	<p>ΒΗΜΑ ΒΗΜΑ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ - Ο συντονιστής ζητά από τους συμμετέχοντες να κρύψουν τυχόν ρολόγια που μπορεί να έχουν. - Τότε όλοι πρέπει να εξασκηθούν να κάθονται στις καρέκλες τους σιωπηλά – και με κλειστά μάτια. - Στη συνέχεια, ο συντονιστής ζητά από όλους να σηκωθούν και να κλείσουν τα μάτια τους. Στην εντολή «GO!», κάθε άτομο πρέπει να μετρήσει έως και 60 δευτερόλεπτα και να καθίσει όταν τελειώσει. Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι αυτή η άσκηση μπορεί να λειτουργήσει μόνο εάν όλοι είναι ήσυχoi καθ' όλη τη διάρκεια της. Μόλις καθίσουν οι άνθρωποι μπορούν να ανοίξουν τα μάτια τους, αλλά όχι πριν. - Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να υπολογίσουν για πόσο καιρό είχαν κλειστά τα μάτια τους και δώστε στους πρώτους και τους</p>



Erasmus+

This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.

		<p>τελευταίους το χρόνο τους. - Σαφώς αυτή η δραστηριότητα ανοίγει ολόκληρη την έννοια του χρόνου και τη σχέση του κάθε ατόμου με αυτόν. Στη συνέχεια, μπορείτε να συζητήσετε εάν υπάρχουν πολιτισμικά διαφορετικές αντιλήψεις για το χρόνο, το χώρο κ.λπ.</p> <p>ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ / ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ -Αυτό θα σας βοηθήσει να μιλήσετε για διαφορετικές αντιλήψεις για την πραγματικότητα σε διαφορετικούς πολιτισμούς και επίσης μέσα στην ίδια κουλτούρα. Είναι μια καλή εισαγωγή σε οποιαδήποτε δραστηριότητα σχετικά με διαφορετικές αξίες</p> <p>ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΥΛΙΚΑ – ο συντονιστής χρειάζεται ένα ρολόι – κάθε συμμετέχων χρειάζεται μια καρτέλα – εάν υπάρχει ρολόι στην αίθουσα, καλύψτε το με χαρτί. αν χτυπάει το ρολόι, αφαιρέστε το</p>
8.	<p>Δεξιότητες και/ή στόχοι:</p>	<p>Για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τις διαφορετικές αντιλήψεις για διάφορες έννοιες, π.χ. χρόνο, ανάλογα με διαφορετικές αναπαραστάσεις που είναι ιδιαίτερες για κάθε άτομο, ακόμη και στον ίδιο πολιτισμό.</p> <p>- Να προετοιμάσει τους μαθητές που συμμετέχουν σε ένα διεθνές πρόγραμμα κινητικότητας σε διαφορετικές αντιλήψεις για το χρόνο. ΧΡΟΝΟΣ: Οτιδήποτε έως 2 λεπτά και 30 δευτερόλεπτα!</p> <p>ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ – ενσυναίσθηση και αποκέντρωση – αυτογνωσία και αυτογνωσία – κριτική πολιτισμική επίγνωση - πολυοπτική</p>



9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	Silvio Martinelli, Mark Taylor, T-kit 4 Intercultural Learning, Council of Europe, 2004 http://pjp-eu.coe.int/ http://intercultural-learning.eu/Portfolio-Item/60-seconds-1-minute/
----	--	--

3.2. Ένα τζαμί στο Sleepyville

1.	Χώρα:	
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Ένα τζαμί στο Sleepyville
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Organizations / informal groups
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	Χρόνος 120-150 λεπτά
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Erasmus +
7.	Περιγραφή Δράσης:	ΒΗΜΑ ΒΗΜΑ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ 1. Διαβάστε την περιγραφή του προβλήματος στο φυλλάδιο. Εξηγήστε ότι όλοι οι συμμετέχοντες είναι πολίτες του Sleepyville και όλοι προβληματίζονται από το πρόβλημα εάν ένα νέο τζαμί (ή ναός, εκκλησία κ.λπ.; πρέπει



	<p>να χτιστεί σε ένα κομμάτι εγκαταλειμμένης δημοτικής γης.</p> <p>2. Δείξτε στους συμμετέχοντες τη λίστα με τους διαφορετικούς ρόλους και ζητήστε από όλους να επιλέξουν έναν για τον εαυτό τους. Μοιράστε τις κάρτες ρόλων και την περιγραφή του προβλήματος και υποδείξτε πού μπορούν να συναντηθούν άτομα και ομάδες εκ των προτέρων και πού θα πραγματοποιηθεί αργότερα η «Συνάντηση του Συμβουλίου».</p> <p>3. Εξηγήστε τους κανόνες συζήτησης που θα χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια της συνεδρίασης.</p> <p>4. Εξηγήστε ότι θα υπάρξουν 30 λεπτά πριν από την πραγματική συνάντηση, ώστε οι άνθρωποι να μπορούν να συναντήσουν άλλους πολίτες, να προετοιμάσουν τι θέλουν να πουν και να αποφασίσουν πώς θέλουν να ψηφίσουν! Πείτε τους ότι η συνεδρίαση του Δημοτικού Συμβουλίου θα διαρκέσει 40 λεπτά και ότι μπορεί να υπάρχει πολύ λίγος χρόνος για πραγματικές ομιλίες λόγω του αριθμού των ατόμων που θα παρευρεθούν. Για το λόγο αυτό, θα πρέπει να προσπαθήσουν να προετοιμάσουν μόνο ένα ή δύο σημεία που θέλουν να κάνουν.</p> <p>5. Χρησιμοποιήστε τη φάση προετοιμασίας για να δημιουργήσετε τον χώρο για τη «Συνάντηση του Συμβουλίου». Ιδανικά οι άνθρωποι θα πρέπει να κάθονται σε σχήμα ημικύκλιο ή πέταλο, με τον Δήμαρχο μπροστά, σε ελαφρώς υπερυψωμένη θέση. Τα πάρτι ή οι ομάδες θα πρέπει να μπορούν να κάθονται μαζί και θα</p>
--	---



		<p>πρέπει να τοποθετείτε τις ετικέτες ονομάτων τους στα τραπέζια μπροστά.</p> <p>6. Μετά από 30 λεπτά, καλέστε τους πολίτες για τη συνάντηση (ή ζητήστε από τον Δήμαρχο να το κάνει). Θα πρέπει να υπενθυμίσει στους ανθρώπους τους βασικούς κανόνες της συζήτησης και να δώσει μια σύντομη ομιλία για να εισαγάγει τη συνάντηση.</p> <p>7. Στο τέλος της συνεδρίασης, μετά από 40 λεπτά, ο Δήμαρχος θα πρέπει να καλέσει σε ψηφοφορία. Όταν καταμετρηθούν οι ψήφοι και ανακοινωθεί το αποτέλεσμα, θα πρέπει να ανακοινώσετε το τέλος της δραστηριότητας και να προσκαλέσετε τους ανθρώπους να φέρουν τις καρτέλες τους σε έναν κύκλο για την ενημέρωση.</p> <p>8. Για απολογισμό, ξεκινήστε τον γύρο ανατροφοδότησης χαιρετώντας τους πάντες με τα πραγματικά τους ονόματα ή χρησιμοποιώντας άλλη τεχνική που επιτρέπει στους συμμετέχοντες να εγκαταλείψουν τους ρόλους που είχαν αναλάβει κατά τη διάρκεια της προσομοίωσης. Αυτό είναι σημαντικό να το κάνετε πριν ξεκινήσετε την απολογιστική. Ρωτήστε τους συμμετέχοντες τι νιώθουν για τη διαδικασία που μόλις πέρασαν:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Σας εξέπληξε το αποτέλεσμα της ψηφοφορίας και αντανάκλα τη θέση του ατόμου που υποδυόσασταν; • Πόση επιρροή πιστεύεις ότι είχες (στον ρόλο σου) στο αποτέλεσμα;
--	--	---



	<ul style="list-style-type: none"> • Η αλληλεπίδραση με άλλα άτομα ή ομάδες σας έκανε να αλλάξετε την προσέγγισή σας ή τη στάση σας απέναντι στο πρόβλημα; • Πόσο εύκολο ήταν να ταυτιστείτε με τον ρόλο σου; Γιατί ή γιατί όχι? • Πιστεύετε ότι αυτή η κατάσταση θα μπορούσε να προκύψει στην πραγματική ζωή; Μπορείτε να σκεφτείτε παρόμοιες περιπτώσεις; • Πώς θα αντιδρούσατε αν αυτή η περίπτωση εμφανιζόταν στην πόλη/τόπο διαμονής σας; Η δραστηριότητα άλλαξε καθόλου τη στάση σας; • Τι καταλαβαίνετε με το δικαίωμα στην ελευθερία σκέψης, συνείδησης και θρησκείας; Γνωρίζετε περιπτώσεις στην ιστορία (ή σήμερα) που έχει στερηθεί αυτό το δικαίωμα; • Γιατί πιστεύετε ότι η θρησκευτική ελευθερία είναι θεμελιώδες ανθρώπινο δικαίωμα; • Σε ποιο βαθμό πιστεύετε ότι τηρείται αυτό το δικαίωμα στην κοινότητά σας; <p>ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ / ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ- Εάν είναι δυνατόν, θα πρέπει να εκτελέσετε αυτήν τη δραστηριότητα μαζί με έναν συν-συντονιστή για να μπορείτε να απαντάτε σε ερωτήσεις και να συντονίζετε κάθε βήμα της δραστηριότητας ταυτόχρονα. Η δραστηριότητα θα μπορούσε να επωφεληθεί από το να υπάρχει περισσότερος διαθέσιμος χρόνος, ιδιαίτερα κατά τη διάρκεια της πραγματικής συνάντησης, έτσι ώστε οι άνθρωποι να έχουν την ευκαιρία να απαντήσουν σε σχόλια άλλων. Μπορείτε επίσης να εκχωρήσετε τους ρόλους εκ των προτέρων ή να εκχωρήσετε ρόλους τυχαία για</p>
--	--





		<p>να εξοικονομήσετε χρόνο κατά τη διάρκεια της συνεδρίας. Κατά τη φάση της προετοιμασίας, μπορεί να είναι χρήσιμο να ελέγξετε ότι οι άνθρωποι χρησιμοποιούν το χρόνο για να προγραμματίσουν τι πρόκειται να πουν κατά τη διάρκεια της συνάντησης. Κατά την ανάθεση των ρόλων, σημειώστε ότι ο ρόλος του δημάρχου είναι πολύ απαιτητικός και ότι το άτομο που τον παίζει θα πρέπει να αισθάνεται σιγουριά για τη διευκόλυνση της συνάντησης και –αν χρειαστεί– να περικόψει τους ανθρώπους για να μπορούν όλοι να μιλήσουν. Θα χρειαστεί να ολοκληρώσετε την εργασία με τον συμμετέχοντα να παίζει τον δήμαρχο πριν από την πραγματική προσομοίωση. Είναι πολύ επιθυμητό μετά από αυτό, να προσπαθήσετε να αφήσετε τη διευκόλυνση εξ ολοκλήρου στο άτομο που υποδύεται τον Δήμαρχο, τόσο για να αισθανθεί την εμπιστοσύνη σας όσο και για να σέβονται οι άλλοι συμμετέχοντες τις αποφάσεις του/της αντί να κοιτάζουν προς εσάς. Φυσικά, εάν προκύψουν δυσκολίες, μπορεί να θεωρήσετε απαραίτητο να παρέμβετε στην πορεία της προσομοίωσης. Θα πρέπει, ωστόσο, να προσπαθήσετε να το κάνετε αυτό χωρίς να υπονομεύσετε την εξουσία του συμμετέχοντος που παίζει τον Δήμαρχο. Εάν η προσομοίωση ξεφύγει από τον έλεγχο –για παράδειγμα, επειδή οι άνθρωποι ξεφεύγουν από το θέμα ή επινοούνται νέες πληροφορίες– ή εάν το Συμβούλιο βρεθεί σε αδιέξοδο και δεν μπορεί να καταλήξει σε συμφωνία, επισημάνετε ότι αυτό μπορεί να αντανακλά ένα αποτέλεσμα σε πραγματική ζωή και δεν υποδηλώνει ότι η δραστηριότητα απέτυχε. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε</p>
--	--	--





		<p>στην ενημέρωση στο τέλος για να συζητήσετε τη δυσκολία επίτευξης συμφωνίας σε θέματα όπως αυτά. Κατά τη διάρκεια της ενημέρωσης, είναι πολύ σημαντικό να προσπαθήσετε να αποφύγετε την επανάληψη της προσομοίωσης. Οι άνθρωποι πρέπει να προσπαθήσουν να απομακρυνθούν από τον ρόλο που έπαιξαν στη δραστηριότητα για να μπορέσουν να αναλογιστούν σωστά αυτό που έχουν περάσει. Θα πρέπει να τους βοηθήσετε να ανατρέξουν στην προσομοίωση με τα κανονικά «καπέλα» τους και όχι με τους ρόλους τους.</p> <p>Ένα τζαμί στο Sleepyville Παράρτημα 1: Κάρτες ρόλων Κανόνες συζήτησης Μπορεί να θέλετε να τροποποιήσετε αυτούς τους κανόνες ανάλογα με το μέγεθος της ομάδας σας και τον χρόνο που έχετε διαθέσιμο.</p> <ul style="list-style-type: none">• Στη συνεδρίαση θα προεδρεύει ο Δήμαρχος και η απόφασή του για όλα τα θέματα είναι οριστική.• Εάν θέλετε να μιλήσετε, θα πρέπει να σηκώσετε το χέρι σας και να λάβετε άδεια από τον Δήμαρχο.• Τα σχόλια πρέπει να είναι σύντομα και να μην υπερβαίνουν τα 2 λεπτά.• Η συνεδρίαση θα κλείσει μετά από 40 λεπτά, με ψηφοφορία για την ανέγερση ή όχι του Τζαμί.• Όποιος παρευρίσκεται στη συνάντηση έχει το δικαίωμα να μιλήσει στη συζήτηση και να ψηφίσει στο τέλος Ένα Τζαμί στο Sleepyville (για όλους τους συμμετέχοντες)
--	--	---





		<p>Ένα Τζαμί στο Sleepyville (για όλους τους συμμετέχοντες)</p> <p>Ζείτε στη γραφική πόλη Sleepyville, μια πόλη περίπου 80.000 κατοίκων. Τα τελευταία 60 χρόνια ο πληθυσμός έχει αλλάξει ριζικά, εν μέρει επειδή οι νέοι προσπαθούν ως επί το πλείστον να μετακομίσουν σε μεγαλύτερες πόλεις καθώς υπάρχουν καλύτερες ευκαιρίες εργασίας, αλλά και επειδή η περιοχή έχει δει την άφιξη μεγάλου αριθμού οικογενειών μεταναστών, πολλές από τις μουσουλμανικές χώρες. Μερικές από αυτές τις οικογένειες είναι εδώ για 3 γενιές, αλλά εξακολουθούν να αντιμετωπίζονται με καχυποψία ως «νεοφερμένοι» από πολλούς ανθρώπους στην πόλη. Τώρα αποτελούν σχεδόν το 15% του συνολικού πληθυσμού. Το θέμα που χωρίζει τώρα την πόλη είναι η επιθυμία των μουσουλμάνων στο Sleepyville να χτιστεί ένα τζαμί σε ένα κομμάτι ερειπωμένης γης που ανήκει στο συμβούλιο. Αυτή η γη δεν έχει αναπτυχθεί και αποτελεί πηγή καταγγελιών στο συμβούλιο εδώ και χρόνια: είναι κοντά στον κεντρικό εμπορικό δρόμο και είναι μια περιοχή όπου οι βανδαλισμοί και η λήψη ναρκωτικών αποτελούν τακτικό πρόβλημα. Όταν λοιπόν ένας πλούσιος επιχειρηματίας προσφέρθηκε να πάρει το πρόβλημα από τα χέρια του Συμβουλίου, ο Δήμαρχος νόμιζε ότι είχε έρθει η τυχερή του μέρα! Το Συμβούλιο συμφώνησε πρόθυμα να παραδώσει τη γη και να χρηματοδοτήσει το 20% των δαπανών κατασκευής ενός νέου τζαμιού στην τοποθεσία. Το υπόλοιπο 10% των κτιριακών δαπανών, που ο επιχειρηματίας δεν μπόρεσε</p>
--	--	---





	<p>να καλύψει, έπρεπε να βρεθεί από τη μουσουλμανική κοινότητα. Το κτίριο επρόκειτο να ξεκινήσει αυτή την εβδομάδα... αλλά το Συμβούλιο έχει πλημμυρίσει από παράπονα από κατοίκους που αντιτίθενται στο έργο. Έχουν συγκαλέσει ειδική σύσκεψη, στην οποία είναι καλεσμένοι όλοι, για να επιλυθεί αυτό το ζήτημα. Η συνάντηση θα πραγματοποιηθεί σε 30 λεπτά</p> <p>Κάρτα ρόλου: Μέλος Δημοτικού Συμβουλίου: Λαϊκιστικό Κόμμα (1 ή 2 άτομα) Εκπροσωπείτε το Λαϊκιστικό Κόμμα στο Δημοτικό Συμβούλιο. Υποστηρίξτε την αρχική απόφαση να χτιστεί το Τζαμί στη γη, εν μέρει επειδή συνειδητοποιείτε ότι η μουσουλμανική κοινότητα ήταν πολύ καλή για την οικονομία της πόλης και δεν θέλετε να τους αποξενώσετε. Αλλά σας έχουν ανησυχήσει πολύ τα παράπονα των κατοίκων και δεν θέλετε να δημιουργήσετε μια περιττή σύγκρουση στην κοινότητα. Ανησυχείτε επίσης για τη θέση σας στις επόμενες δημοτικές εκλογές, επομένως πιθανότατα θα υποστηρίξετε οποιαδήποτε επιλογή φαίνεται να είναι λιγότερο αμφιλεγόμενη.</p> <p>Κάρτα ρόλου: Μέλος του Δημοτικού Συμβουλίου: Πάρτι της διαφορετικότητας (1 ή 2 άτομα) Εκπροσωπείτε το Κόμμα της Διαφορετικότητας στο Δημοτικό Συμβούλιο. Πιστεύετε ότι η σχετικά μεγάλη αναλογία ανθρώπων από διάφορα μέρη του κόσμου έχει προσθέσει στην κουλτούρα και το ενδιαφέρον του Sleepyville και νιώσατε άδικο το γεγονός ότι η πόλη έχει στερήσει από πολλούς από αυτούς τους ανθρώπους την ευκαιρία να</p>
--	--



		<p>ασκούν τη θρησκεία τους για τόσο καιρό. Μπορείτε επίσης να δείτε ότι η ερειπωμένη γη προκαλεί κοινωνικά προβλήματα στην πόλη και ότι το Συμβούλιο δεν έχει προς το παρόν τα χρήματα για να την αναπτύξει μόνος του</p> <p>Κάρτα ρόλων: Μέλη του Συνδέσμου «Παρελθόν και Παρόν» του Sleepyville (2-4 άτομα) Είστε μια από τις κύριες ομάδες που αντιτίθενται σε αυτό το τζαμί. Τα μέλη σας προέρχονται από παραδοσιακές (μη μουσουλμανικές) κοινότητες στο Sleepyville και πιστεύετε ότι είναι πολύ σημαντικό να διατηρήσετε τον αρχαίο χαρακτήρα της πόλης, όπου οι περισσότεροι από εσάς έχετε ζήσει όλη σας τη ζωή. Ο χώρος που προτείνεται για το Τζαμί είναι πολύ κεντρικός και θα ήταν ορατός από τα περισσότερα σημεία του κέντρου της πόλης. Συγκεκριμένα, το Τζαμί μπορούσε να εμποδίσει τη θέα της κεντρικής εκκλησίας από την πλατεία της πόλης. Νιώθεις ότι ο χαρακτήρας της γενέτειράς σου αλλάζει εντελώς από μια κοινότητα που έφτασε εδώ μόλις πρόσφατα. Δεν καταλαβαίνετε γιατί οι άνθρωποι που έφτασαν σε αυτή τη Χώρα από κάπου αλλού δεν πρέπει να ζουν με τους ίδιους κανόνες που έχετε εσείς εδώ</p> <p>Κάρτα ρόλου: Μέλος Δημοτικού Συμβουλίου: Παραδοσιακό Κόμμα (1 ή 2 άτομα) Εκπροσωπείτε το Παραδοσιακό Κόμμα στο Δημοτικό Συμβούλιο και είστε σθεναρά αντίθετοι με το Τζαμί. Δεν πιστεύετε ότι είναι σωστό να δαπανώνται δημοτική γη και δημοτικοί πόροι σε έναν τόπο λατρείας που δεν σέβεται τις παραδόσεις αυτής της Χώρας και αυτής της πόλης. Νιώθεις ότι οι οικογένειες</p>
--	--	---



		<p>μεταναστών έχουν το προνόμιο να τους επιτρέπεται να ζουν εδώ και ότι δεν πρέπει να προσπαθούν να επιβάλλουν διαφορετικούς τρόπους ζωής σε μια Χώρα όπου φιλοξενούνται.</p> <p>Κάρτα ρόλων: Μέλη της Ομάδας Δράσης Νέων «Young Sleepies for Human Rights!» (2-4 άτομα) Η ομάδα σας δημιουργήθηκε για να αντιμετωπίσει μερικά από τα χειρότερα προβλήματα για τους νέους σήμερα στο Sleepyville. Βλέπετε το χτίσιμο του Τζαμιού ως λύση τόσο για την ανάγκη της μουσουλμανικής κοινότητας για τόπο λατρείας, όσο και ως λύση στα πολυάριθμα κοινωνικά προβλήματα που ήταν αποτέλεσμα της εγκατάλειψης της γης για τόσο καιρό. Υποστηρίζετε την οικοδόμηση αυτού του Τζαμιού, αλλά ανησυχείτε ότι άλλα κοινωνικά προβλήματα μπορεί να παραμεληθούν από το Συμβούλιο, εάν χρειαστεί να συνεισφέρουν στο κτίριο. Συγκεκριμένα, ο προϋπολογισμός για τη νεολαία τα τελευταία 5 χρόνια έχει περικοπεί σε επίπεδο που δεν μπορεί να αρχίσει να καλύψει τις ανάγκες της πόλης</p> <p>Κάρτα ρόλου: Μέλη της «Μουσουλμανικής Ένωσης Sleepyville» (2-4 άτομα) Ζητάτε από το Συμβούλιο εδώ και χρόνια να παράσχει έναν τόπο λατρείας για τη μουσουλμανική κοινότητα, αλλά πάντα αρνούνταν για οικονομικούς λόγους. Θεωρείτε ότι είναι άδικο να ζητείται από τη μουσουλμανική κοινότητα να βρει το 10% του κόστους κατασκευής, όταν οι οικονομικές συνθήκες είναι τόσο σκληρές για τους περισσότερους ανθρώπους και όταν η χριστιανική κοινότητα έχει 11 διαφορετικούς</p>
--	--	---





	<p>χώρους λατρείας και αυτοί χρησιμοποιούνται πολύ λιγότεροι άνθρωποι από ό,τι θα ήταν το τζαμί. Νιώθετε ότι η συνεισφορά που έχει κάνει η κοινότητά σας στην πόλη δεν εκτιμάται, ότι οι άνθρωποι στην κοινότητά σας υφίστανται άδικες διακρίσεις σε διάφορες πτυχές της ζωής τους και ότι αρνούμενος να επιτρέψει αυτό το Τζαμί, το συμβούλιο αρνείται τα μέλη της κοινότητάς σας το θεμελιώδες δικαίωμά τους στη θρησκευτική λατρεία</p> <p>Κάρτα ρόλου: Πολίτες του Sleepyville Ανησυχείτε για τη σύγκρουση που φαίνεται να έχει καταλάβει την πόλη Sleepyville και θέλετε να πάτε στη συνεδρίαση του Δημοτικού Συμβουλίου για να ψηφίσετε. Αυτή τη στιγμή δεν ξέρετε τι θα ψηφίσετε: πρέπει να μιλήσετε με όσες διαφορετικές ομάδες μπορείτε και μετά σκοπεύετε να αποφασίσετε. Κάρτα ρόλου: Ο δήμαρχος του Sleepyville Είστε ο πρόεδρος της συνέλευσης και θα είναι ο ρόλος σας, μόλις ξεκινήσει η συνεδρίαση, να καλωσορίσετε τους συμμετέχοντες και να τους υπενθυμίσετε τους κανόνες της συζήτησης. Κατά τη διάρκεια της συνάντησης, θα πρέπει να προσπαθήσετε να δώσετε σε όλους την ευκαιρία να μιλήσουν - και δεν πρέπει να επιτρέψετε σε κανέναν να μιλήσει για πολύ καιρό! Ανησυχείτε πολύ για την κακή δημοσιότητα που έχει προσελκύσει αυτή η υπόθεση και σκοπεύετε να προσπαθήσετε, πριν από τη συνάντηση, να μιλήσετε σε κάποιες από τις ομάδες για να προσπαθήσετε να τις πείσετε να αμβλύνουν τη θέση τους.</p> <p>Κάρτα ρόλου: Μέλος Δημοτικού Συμβουλίου: Παραδοσιακό Κόμμα (1 ή 2 άτομα)</p>
--	---





		<p>Εκπροσωπείτε το Παραδοσιακό Κόμμα στο Δημοτικό Συμβούλιο και είστε σθεναρά αντίθετοι με το Τζαμί. Δεν πιστεύετε ότι είναι σωστό να δαπανώνται δημοτική γη και δημοτικοί πόροι σε έναν τόπο λατρείας που δεν σέβεται τις παραδόσεις αυτής της Χώρας και αυτής της πόλης. Νιώθεις ότι οι οικογένειες μεταναστών έχουν το προνόμιο να τους επιτρέπεται να ζουν εδώ και ότι δεν πρέπει να προσπαθούν να επιβάλλουν διαφορετικούς τρόπους ζωής σε μια Χώρα όπου φιλοξενούνται. Ανησυχείτε επίσης ότι το Τζαμί θα μπορούσε να γίνει χώρος συνάντησης για τη στρατολόγηση τρομοκρατών.</p>
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	<p>ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ – εκτίμηση/σεβασμός του άλλου ανθρώπου – εκτίμηση/σεβασμός στην πολιτισμική διαφορά και διαφορετικότητα – διαπολιτισμική συμπεριφορά – επικοινωνιακή επίγνωση – κριτική σκέψη</p> <p>ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ – Να βιώσουν πραγματικές συγκρούσεις που μπορούν να προκύψουν για την κάλυψη των αναγκών διαφορετικών κοινοτήτων – Να διερευνήσουν το δικαίωμα στην ελευθερία της θρησκείας και των πεποιθήσεων – Να αναπτύξουν δεξιότητες συζήτησης και ανάλυσης</p>
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	<p>https://www.coe.int/en/web/compass/a-mosque-in-sleepyville</p>

3.3. Υπηρέτρια

1.	Χώρα:	
----	-------	--



2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Υπηρέτρια
3.	<p>Τοποθεσία</p> <ul style="list-style-type: none"> - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας 	
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Οργανώσεις/άτυπες ομάδες
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	90 λεπτά
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Erasmus +
7.	Περιγραφή Δράσης:	<p>Παρουσιάστε την άσκηση στους συμμετέχοντες ως άσκηση για την ανακάλυψη διαφορετικών αξιών.</p> <p>Δώστε ένα αντίγραφο της παρακάτω ιστορίας σε κάθε μαθητή και διαβάστε το μία φορά για την ομάδα:</p> <p>«Η Άμπιγκεϊλ αγαπά τον Τομ που ζει στην άλλη πλευρά του ποταμού. Μια πλημμύρα έχει καταστρέψει όλες τις γέφυρες του ποταμού και έχει αφήσει μόνο ένα σκάφος να επιπλέει. Η Abigail ζητά από τον Sinbad, τον ιδιοκτήτη του σκάφους, να τη φέρει στην άλλη πλευρά. Ο Sinbad συμφωνεί, αλλά επιμένει ότι η Abigail πρέπει να κοιμηθεί μαζί του σε αντάλλαγμα. Η Άμπιγκεϊλ δεν ξέρει τι να κάνει και τρέχει στη μητέρα της και τη ρωτά τι πρέπει να κάνει. Η μητέρα της λέει στην Abigail ότι δεν θέλει να ανακατευτεί στις δουλειές της ίδιας της Abigail.</p> <p>Στην απόγνωσή της η Άμπιγκεϊλ κοιμάται με τον Σίνμπαντ, ο οποίος στη συνέχεια τη φέρνει</p>



Erasmus+

This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.



	<p>πέρα από το ποτάμι. Η Άμπιγκεϊλ τρέχει στον Τομ για να τον αγκαλιάσει χαρούμενη και να του πει όλα όσα έχουν συμβεί. Ο Τομ την σπρώχνει ωμά και η Άμπιγκεϊλ τρέχει μακριά.</p> <p>Όχι μακριά από το σπίτι του Τομ, η Άμπιγκεϊλ συναντά τον Τζον, τον καλύτερο φίλο του Τομ. Λέει όλα όσα του έχουν συμβεί. Ο Τζον χτυπά τον Τομ για ό,τι έχει κάνει στην Άμπιγκεϊλ και φεύγει μαζί της».</p> <p>- Ζητήστε από όλους να διαβάσουν την ιστορία μόνοι τους και να κατατάξουν τον χαρακτήρα (Abigail, Tom, Sinbad, μητέρα της Abigail, John) σύμφωνα με τη συμπεριφορά τους: ποιος ενήργησε χειρότερα; Ποιος είναι ο δεύτερος χειρότερος;... - Αφού διαβάσουν την ιστορία, οι συμμετέχοντες πρέπει να αξιολογήσουν ξεχωριστά κάθε χαρακτήρα με βάση τη συμπεριφορά τους (Abigail, Tom, Sinbad, η μητέρα της Abigail και ο John) Ποιος ήταν ο χαρακτήρας με τη χειρότερη συμπεριφορά;</p> <p>Το καθήκον - οι μικρές ομάδες πρέπει να καταλήξουν σε μια λίστα (κατάταξη του χαρακτήρα από τον καλύτερο έως τον χειρότερο χαρακτήρα) για τον οποίο μπορούν να συμφωνήσουν όλοι στη μικρή ομάδα. Ζητήστε τους να αποφύγουν τη χρήση μαθηματικών μεθόδων για να δημιουργήσουν τη λίστα, αλλά μάλλον να δημιουργήσουν αυτήν τη λίστα με βάση μια κοινή κατανόηση του τι είναι καλό και τι είναι κακό.</p>
--	--





		<p>- Προχωρήστε για να ρωτήσετε για ποιους λόγους οι άνθρωποι έκαναν την κατάταξή τους. Πώς μπορούσαν να αποφασίσουν τι ήταν καλό και τι κακή συμπεριφορά. Πόσο δύσκολο ή εύκολο είναι να διαπραγματευτείς αξίες όταν πρέπει να δημιουργήσεις έναν κοινό κατάλογο.</p> <p>- Μπορείτε να ρωτήσετε τους ανθρώπους πώς κατάφεραν να καταλήξουν σε μια κοινή λίστα – ποια επιχειρήματα λειτούργησαν για να τους πείσουν, και γιατί, και πού υπήρχε το όριο να καταλάβουν και/ή να ακολουθήσουν τον άλλον.</p> <p>- Μια πιθανή συνέχεια είναι να δούμε στη συνέχεια πού μάθαμε τι είναι καλό και τι είναι κακό – και τι μας λέει αυτό για το τι έχουμε κοινό και τι μας κάνει διαφορετικούς. Αυτή η ιστορία είναι χρήσιμη κατά την εισαγωγή της κατά τα άλλα αφηρημένης έννοιας των αξιών στους μαθητές, καθώς τους θέτει πολύ ξεκάθαρα σε μια κατάσταση όπου πρέπει να εφαρμόσουν αξίες για να κάνουν μια κατάταξη.</p>
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	<p>ΣΤΟΧΟΙ ΜΑΘΗΣΗΣ -</p> <p>Να κατανοήσουν την έννοια της αξίας και της πολιτιστικής ταυτότητας</p> <p>Να κατανοήσουν τη σχέση μεταξύ αξιών και πολιτισμού</p> <p>Να κατανοήσουμε την επιρροή του πολιτισμού μας στις συμπεριφορές και τις απόψεις μας</p>
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	<p>Διαπολιτισμική εκμάθηση T-Kit 4, Συμβούλιο της Ευρώπης και Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2001 http://intercultural-learning.eu/Portfolio-Item/abigail/</p>





Τίτλος Έργου: Η Παιχνιδοποίηση στη Διαπολιτισμική Εκπαίδευση

Αρ. Έργου: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Καλές Πρακτικές: ASI (Ρουμανία)



4.1. Heelotia

1.	Χώρα:	ΗΠΑ
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Heelotia
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	Διαθέσιμα στην Αγγλική
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Leland Stanford Junior Πανεπιστήμιο
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	Αρχική Έκδοση: 1991
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Leland Stanford Junior Πανεπιστήμιο
7.	Περιγραφή Δράσης:	<p>Το Heelotia είναι μια προσομοίωση που έχει σχεδιαστεί για να παρέχει στους μαθητές μια πειραματική ή ανακαλυπτική άσκηση στις διαπολιτισμικές σχέσεις. Η προσομοίωση έχει σχεδιαστεί για να αποτελεί μέρος μιας πιο εκτεταμένης μελέτης πολιτιστικών αντιλήψεων και μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μια εξερεύνηση της δικής του κοινότητας καθώς και εκείνης γεωγραφικά πιο απομακρυσμένων πολιτισμών.</p> <p>Κάθε πολιτισμός λειτουργεί σύμφωνα με τους παγκοσμίως αναγνωρισμένους, αν και συχνά άγραφους, «κανόνες» συμπεριφοράς. Σε αυτή την προσομοίωση, οι κανόνες των δύο φανταστικών πολιτισμών, Heelotia και Hokia, παρουσιάζονται στους συμμετέχοντες. Η ασάφεια έχει ενσωματωθεί στην προσομοίωση για να επιβαρύνει τους συμμετέχοντες να λαμβάνουν προσωπικές αποφάσεις σχετικά με</p>



		<p>τη συμπεριφορά τους όταν έρχονται σε επαφή με τον άλλο πολιτισμό, όπως ακριβώς πρέπει να κάνουμε όταν τολμούμε σε άλλους πολιτισμούς στον πραγματικό κόσμο. Η δραστηριότητα επιτρέπει σε κάθε συμμετέχοντα να βιώσει πώς επιλέγει να μεσολαβήσει σε προσωπικές και ομαδικές νόρμες και προσδοκίες. Αυτή η προσομοίωση υπογραμμίζει την πολιτισμική διαφορά, όχι επειδή πιστεύουμε ότι οι πολιτισμοί είναι περισσότερο διαφορετικοί από όμοιοι, αλλά επειδή ελπίζουμε να δημιουργήσουμε ένα φόρουμ στο οποίο οι συμμετέχοντες θα μπορούν να αναλογιστούν τη δική τους συμπεριφορά και τη συμπεριφορά των άλλων όταν έρχονται αντιμέτωποι με τη διαφορετικότητα».</p> <p>https://spicestore.stanford.edu/products/heelotia-a-cross-cultural-simulation</p>
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	<ul style="list-style-type: none"> - να δώσει στους παίκτες μια προσομοιωμένη διαπολιτισμική εμπειρία - να βοηθήσει τους παίκτες να αναπτύξουν δεξιότητες λήψης αποφάσεων (ατομικές και ομαδικές) - να παρέχουμε ένα φόρουμ συζήτησης σχετικά με την ακρίβεια των αντιλήψεών μας: να θέσουμε ερωτήματα σχετικά με το πώς και από πού παίρνουμε τις πληροφορίες μας και πώς διαμορφώνονται οι αντιλήψεις μας <p>https://spicestore.stanford.edu/products/heelotia-a-cross-cultural-simulation</p>
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	<p>https://spicestore.stanford.edu/products/heelotia-a-cross-cultural-simulation</p>



4.2. Παιχνίδι Πάζλ FoldIt

1.	Χώρα:	ΗΠΑ
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Παιχνίδι Πάζλ FoldIt
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	- περισσότεροι από 240 000 «παίκτες» - διαθέσιμο σε 13 γλώσσες
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Το Κέντρο Επιστήμης Παιχνιδιών του Πανεπιστημίου της Ουάσιγκτον σε συνεργασία με το τμήμα Βιοχημείας δημιούργησαν το FoldIt.
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	Αρχική Έκδοση: Μάιος 8, 2008
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Πανεπιστήμιο του Ουάσιγκτον
7.	Περιγραφή Δράσης:	Το FoldIt είναι ένα επαναστατικό παιχνίδι υπολογιστών crowdsourcing που δίνει τη δυνατότητα σε ανθρώπους από όλο τον κόσμο να παίξουν και να συνεισφέρουν σε σημαντική επιστημονική έρευνα ανταγωνιζόμενοι στον εντοπισμό διαφόρων πρωτεϊνικών δομών που ταιριάζουν στα κριτήρια ενός ερευνητή. Μια σημαντική ανακάλυψη στον ερευνητικό τομέα του AIDS βρέθηκε από τους «παίκτες» του FoldIt το 2011. https://www.youtube.com/watch?v=RBuy6C_B1NQ
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	Ο στόχος του Foldit ήταν να προσελκύσει όσο το δυνατόν περισσότερους ανθρώπους για να διπλώσουν τις δομές επιλεγμένων πρωτεϊνών όσο το δυνατόν καλύτερα, χρησιμοποιώντας εργαλεία που παρέχονται στο παιχνίδι. Οι λύσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν από επιστήμονες για την εξάλειψη ασθενειών και τη δημιουργία βιολογικών καινοτομιών.


Erasmus+

This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.



9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	http://fold.it https://www.washington.edu
----	--	--

4.3. BARNGA

1.	Χώρα:	ΗΠΑ
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	BARNGA
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	- διαθέσιμο στα Αγγλικά
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Δημιουργήθηκε από τον Sivasailam "Thiagi" Thiagarajan, ενώ εργαζόταν για την USAID στην Gbarnga της Λιβερίας.
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	Αρχική έκδοση: 1980
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Sivasailam "Thiagi" Thiagarajan
7.	Περιγραφή Δράσης:	«Το BARNGA είναι ένα παιχνίδι προσομοίωσης που ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να εξετάσουν κριτικά τις κανονιστικές υποθέσεις και τη διαπολιτισμική επικοινωνία. (...) Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές παίζουν ένα παιχνίδι με κάρτες σιωπηλά, ο καθένας λειτουργεί με διαφορετικό σύνολο κανόνων, εν αγνοία τους» (https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/barnga/)
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	- Να μάθουν να επικοινωνούν αποτελεσματικά μεταξύ πολιτιστικών ομάδων. - Να βοηθήσει τους μαθητές να ανακρίνουν τις υποθέσεις που μπορεί να έχουν σχετικά με





		<p>τους κανόνες της ομάδας και να αναλύσουν κριτικά από πού προέρχονται αυτοί οι κανόνες, προσδιορίζοντας εάν συνεχίζουν να είναι χρήσιμοι ή όχι στα επόμενα πλαίσια.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Για να κατανοήσουμε τι συμβαίνει όταν δεν χρησιμοποιούμε τους ίδιους «κανόνες» ή «κανόνες» με τους άλλους στην ομάδα. - Να ανακρίνουμε ποιος είναι ο ρόλος της επικοινωνίας στο να μας βοηθά είτε να μπερδευτούμε είτε να κατανοήσουμε ο ένας τον άλλον. <p>(https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/barnga/)</p>
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/barnga/

4.4. BaFa' BaFa'

1.	Χώρα:	ΗΠΑ
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	BaFa' BaFa'
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	- διαθέσιμο στα Αγγλικά
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Συστήματα Εκπαίδευσης Προσομοίωσης (STS)
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	Αρχική Έκδοση: 1974
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Κέντρο Έρευνας και Ανάπτυξης Προσωπικού Ναυτικού





7.	Περιγραφή Δράσης:	<p>“Μετά από μια αρχική ενημέρωση δημιουργούνται δύο πολιτισμοί. Η κουλτούρα Άλφα είναι μια κουλτούρα προσανατολισμένη στις σχέσεις, με υψηλό πλαίσιο, ισχυρή κουλτούρα εκτός ομάδας εντός ομάδας. Η κουλτούρα Βeta είναι μια άκρως ανταγωνιστική κουλτούρα συναλλαγών. Αφού οι συμμετέχοντες μάθουν τους κανόνες του πολιτισμού τους και αρχίσουν να τον ζουν, ανταλλάσσονται παρατηρητές και επισκέπτες. Τα στερεότυπα, η λανθασμένη αντίληψη και η παρεξήγηση που προκύπτουν γίνονται το άρωμα για την ενημέρωση.”</p> <p>https://www.simulationtrainingsystems.com</p>
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	<p>- να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να προετοιμαστούν για τη ζωή και την εργασία σε άλλη κουλτούρα ή να μάθουν πώς να συνεργάζονται με άτομα από άλλα τμήματα, κλάδους, φύλα, φυλές και ηλικίες</p> <p>https://www.simulationtrainingsystems.com</p>
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	<p>https://www.simulationtrainingsystems.com</p>





Τίτλος Έργου: Η Παιχνιδοποίηση στη Διαπολιτισμική Εκπαίδευση

Αρ. Έργου: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

Καλές Πρακτικές: HAFL (Τουρκία)



5.1. ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΑ MORRIS

1.	Χώρα:	ΗΠΑ
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΑ MORRIS
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	Μινουσέτα,
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Latina Support and Friendship Group, Lazos, Minnesota Literacy Council, Minnesota Literacy Council VISTA, Morris Area Community Education and Recreation, Morris Area School District (Δημοτικά και Λύκεια), University of Minnesota, Morris Center for Small Towns (CST),
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	2013-2014
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Δεν προσδιορίζεται
7.	Περιγραφή Δράσης:	Αυτό το έγγραφο αποτελεί το αποκορύφωμα ενός ερευνητικού προγράμματος διάρκειας ενός έτους, το οποίο σχεδιάστηκε τον Δεκέμβριο του 2012, όταν μια ομάδα ενδιαφερομένων από το Lazos, το Morris Area Community Education και το Πανεπιστήμιο της Μινεσότα, ο Morris συναντήθηκε για να συζητήσει την υποβολή πρότασης για ένα Συμβούλιο Αλφαριθμητισμού της Μινεσότα για εθελοντική εργασία στο AmeriCorps


Erasmus+

This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.

		<p>Θέση Service To America (VISTA). Στόχος μας ήταν να χρησιμοποιήσουμε τις δεξιότητες ενός VISTA για να σχεδιάσουμε, να συντονίσουμε και να υποστηρίξουμε πιο αποτελεσματικά τον προγραμματισμό αλφαριθμητισμού για παιδιά των οποίων η πρώτη γλώσσα είναι τα ισπανικά και να διασφαλίσουμε ότι τα παιδιά η πρώτη γλώσσα του δεν αποτελεί εμπόδιο για τα εκπαιδευτικά επιτεύγματα.</p>
8.	<p>Δεξιότητες και/ή στόχοι:</p>	<p>Να μοιραζόμαστε το τοπικό πλαίσιο και τα οράματα των ενδιαφερομένων της κοινότητας για το πώς θα πρέπει να είναι ένα πραγματικά χωρίς αποκλεισμούς διαπολιτισμικό εκπαιδευτικό σύστημα.</p> <p>Να αποκαλύψει τις βαθύτερες αιτίες των διαφορών στο ακαδημαϊκό επίτευγμα μεταξύ των Λατίνων μαθητών και μη Λατίνους μαθητές διερευνώντας τις προοπτικές μαθητών, εκπαιδευτικών και γονέων.</p> <p>Να σκιαγραφήσει τις ευκαιρίες και τα πλεονεκτήματα που υπάρχουν στο Morris, MN που χρησιμοποιούνται ή θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για την επίτευξη του στόχου μιας διαπολιτισμικής εκπαίδευσης χωρίς αποκλεισμούς.</p> <p>Για την παρουσίαση βραχυπρόθεσμων και μακροπρόθεσμων συστάσεων για την ανάπτυξη νέων και τη χρήση των υφιστάμενων πόρων *Αν και αυτή η αξιολόγηση εστιάζει κυρίως σε Ισπανόφωνους/Λατίνους μαθητές στο Morris, οι συστάσεις που περιγράφονται σε αυτήν την έκθεση θα βελτιώσουν τον τρόπο με</p>





		τον οποίο ανταποκρινόμαστε και προβλέπουμε την πολυπολιτισμικότητα στην τοπική εκπαίδευσης γενικά και να ενημερώσει τον στρατηγικό σχεδιασμό που θα δρομολογήσει την πρωτοβουλία Morris Intercultural Education Initiative.
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	https://students.morris.umn.edu/community-engagement/programs-available/morris-intercultural-education-initiative

5.2. ΙΣΟΤΗΣ

1.	Χώρα:	Ολλανδία
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	ΙΣΟΤΗΣ
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	Το ΙΣΟΤΗΣ είναι ένα έργο συνεργασίας που χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση, το οποίο περιλαμβάνει 17 εταίρους και 11 χώρες.
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Ελεύθερο Πανεπιστήμιο Βερολίνου (FUB), Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο (EAP), Διεθνής Ένωση Βήμα προς Βήμα (ISSA), Πανεπιστήμιο Masaryk (MU), Trinity College του Δουβλίνου (TCD), Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο της Λισαβόνας (ISCTE-IUL), Πανεπιστήμιο του Άμστερνταμ (UVA), University of Coimbra (UC), University of Milano-Bicocca (UNIMIB), University of Oslo (UIO), University of Oxford (UO), University of Porto (UP), University of South-Eastern Norway (HSN), Πανεπιστήμιο της Βαρσοβίας (UW), Université Paris-Est Créteil (UPEC),



		Πανεπιστήμιο της Ουτρέχτης (UU), Wise & Munro
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	Ιανουάριος 2017 - Δεκέμβριος 2019.
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Δεν προσδιορίζεται
7.	Περιγραφή Δράσης:	<p>Το ΙΣΟΤΗΣ στοχεύει να προσεγγίσει τις αλληλένδετες επιρροές στην ανάπτυξη των παιδιών, εστιάζοντας στα πολλαπλά περιβάλλοντα στα οποία είναι ενσωματωμένα τα παιδιά.</p> <p>Το έργο προτείνει συνεργατικά διαδικτυακά εργαλεία και εφαρμογές για γονείς, τάξεις και επαγγελματίες που εμπλέκονται στις ζώες πολιτιστικά και γλωσσικά διαφορετικών οικογενειών. Αυτή η συλλογική εργασία θα υποστηρίξει την ευρωπαϊκή πρακτική και πολιτική για την αντιμετώπιση των προκλήσεων και των πλεονεκτημάτων μιας ολοένα και πιο διαφοροποιημένης ευρωπαϊκής κοινωνίας χωρίς αποκλεισμούς.</p>
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	<p>Εξετάστε τους πόρους, τις εμπειρίες και τις προοπτικές πολιτιστικά και γλωσσικά διαφορετικών ομάδων στην Ευρώπη που σχετίζονται με το σύστημα προσχολικής και πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και το τοπικό σύστημα υπηρεσιών υποστήριξης.</p> <p>Συλλέξτε ερευνητικά στοιχεία και γνώσεις εμπειρογνομόνων σχετικά με τις βέλτιστες πρακτικές για την υποστήριξη οικογενειών πολιτιστικά και γλωσσικά διαφορετικών ομάδων για να παρέχουν άτυπη εκπαίδευση και ένα ασφαλές, υγιές, περιποιητικό και σταθερό περιβάλλον στα παιδιά τους.</p>





		Αναπτύξτε ένα σύνολο συγκεκριμένων συστάσεων και καινοτόμων (βασισμένων σε ΤΠΕ) μοντέλων για την εφαρμογή του προγράμματος σπουδών και της παιδαγωγικής, τον επαγγελματισμό των εκπαιδευτικών και τη διακυβέρνηση.
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	https://www.isotis.org/en/home/

5.3. Διαπολιτισμικό έργο Minecraft, Παγκόσμια εμπειρία για φοιτητές προετοιμασίας του Renton

1.	Χώρα:	Ιαπωνία
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Διαπολιτισμικό έργο Minecraft, Παγκόσμια εμπειρία για φοιτητές προετοιμασίας του Renton
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	Δεν προσδιορίζεται
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Renton Prep Christian School, Ritsumeikan Primary School
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	Δεν προσδιορίζεται
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Δεν προσδιορίζεται
7.	Περιγραφή Δράσης:	Δημιουργώντας κόσμους minecraft για να δείξουμε τις Τοποθεσία των Ιαπωνικών ορόσημων που εφαρμόζονται στην πράξη των Αγγλικών και των δεξιοτήτων κωδικοποίησης μπλοκ μαθητών του Ritsumeikan. Επιπλέον, και τα δύο σχολεία μπόρεσαν να έχουν κλήσεις



		<p>Skype για να συζητήσουν το έργο και να μοιραστούν τον εαυτό τους. Η τάξη της 6ης τάξης μελετούσε παγκόσμια γλώσσα, γλώσσα προγραμματισμού και γλωσσικές τέχνες. Και αυτό το έργο αντικατοπτρίζει αυτό.</p> <p>Εξετάζοντας τις ομοιότητες μεταξύ της καθολικής γλώσσας και της γλώσσας προγραμματισμού και του τρόπου με τον οποίο εφαρμόζονται οι δεξιότητες για καθεμία, αντικατοπτρίζει τα βήματα για τη σύνταξη ενός δοκιμίου. Έτσι, αυτό το διαπολιτισμικό έργο Minecraft επικαλύπτεται επίσης με άλλες ακαδημαϊκές δεξιότητες της τάξης τους</p>
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	<p>Ο στόχος αυτού του διαπολιτισμικού έργου Minecraft είναι να δώσει στους μαθητές μας την ευκαιρία να έχουν μια ανταλλαγή με μαθητές από άλλη χώρα. Επίσης, αυτό το έργο λειτούργησε ως εργασία ιστορίας και για τα δύο σχολεία.</p>
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	<p>https://rentonprep.org/intercultural-minecraft-project/</p>

5.4. Παιχνιδοποίηση στη Διαπολιτισμική Μάθηση

1.	Χώρα:	Φινλανδία, Ιταλία, Ολλανδία, Βόρεια Ιρλανδία, Πολωνία και Ρουμανία
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Παιχνιδοποίηση στη Διαπολιτισμική Μάθηση
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	Δεν προσδιορίζεται



4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	<p>Φινλανδία: Φόρουμ Πολιτών (συντονιστής του έργου)</p> <p>Πολωνία: Dom Kultury Kadr</p> <p>Ρουμανία: Orizont Cultural T</p> <p>Ολλανδία: Hogeschool Rotterdam, Σχολή Κοινωνικής Εργασίας</p> <p>Βόρεια Ιρλανδία: Δίκτυο Κατάρτισης για Γυναίκες</p> <p>Ιταλία: Ινστιτούτο Κωφών του Τορίνο</p>
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	2016–2018
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Το Spaces for Intercultural Learning είναι ένα έργο που χρηματοδοτείται από το Πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης
7.	Περιγραφή Δράσης:	<p>Καθώς οι διαπολιτισμικές ικανότητες αποτελούνται όχι μόνο από γνώσεις αλλά και δεξιότητες και συμπεριφορές όπως η ενσυναίσθηση και η ενεργητική ακρόαση, η μάθηση πέρα από το βιβλίο είναι ζωτικής σημασίας. Η αποστολή μας είναι να διερευνήσουμε πώς μπορούν να εφαρμοστούν αποτελεσματικά διαφορετικά είδη μεθόδων που βασίζονται στις τέχνες και στη δράση σε διαπολιτισμικά περιβάλλοντα.</p> <p>Οι μέθοδοι που βασίζονται στις τέχνες και οι προσανατολισμένες στη δράση είναι γνωστό ότι ενθαρρύνουν τη δημιουργική σκέψη και μειώνουν την ένταση και την πολιτισμική προκατάληψη μεταξύ των ανθρώπων.</p>



Erasmus+

This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.

8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	<p>Δεξιότητες</p> <p>Οι δεξιότητες όπως η παρατήρηση, η ακρόαση, η αξιολόγηση είναι απαραίτητες για τον εντοπισμό και την ελαχιστοποίηση του εθνοκεντρισμού, καθώς και για την αναζήτηση πολιτιστικών ενδείξεων και νοημάτων. Απαιτείται ανάλυση, ερμηνεία και συσχέτιση προκειμένου να συγκριθούν και να αναζητηθούν δεσμοί. Η κριτική σκέψη είναι επίσης κρίσιμη – η θέαση και η ερμηνεία του κόσμου από τη σκοπιά άλλων πολιτισμών και η αναγνώριση της δικής του.</p> <p>Το έργο Χώροι για Διαπολιτισμική Μάθηση στοχεύει στην απόκτηση νέων γνώσεων σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο οι διαπολιτισμικές ικανότητες μπορούν να διδαχθούν αποτελεσματικά και να διδαχθούν μέσω μεθόδων που βασίζονται στις τέχνες και στη δράση. Καθώς το έργο προχωρά, θα βρείτε εμπνευσμένα παραδείγματα έργων σε όλη την Ευρώπη, μαζί με συγκεκριμένα εργαλεία και υλικά για μάθηση και διδασκαλία.</p>
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	http://www.intercultproject.com/

5.5. Παιχνίδι για να αγκαλιάσει τη διαπολιτισμική εκπαίδευση – GEM IN

1.	Χώρα:	Ιταλία, Ελλάδα, Πορτογαλία, Κύπρος, Γαλλία
----	-------	--



2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	Παιχνίδι για να αγκαλιάσει τη διαπολιτισμική εκπαίδευση – GEM IN
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	Δεν προσδιορίζεται
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	CESIE (Ιταλία) Symplexis (Ελλάδα) PDEDE (Ελλάδα) INOVA+ (Πορτογαλία) Casa do Professor (Πορτογαλία) CARDET (Κύπρος) The Grammar School Λευκωσία (Κύπρος) Compass GmbH ALDA (Γαλλία)
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	Δεν προσδιορίζεται
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Παιχνίδι για να αγκαλιάσει τη διαπολιτισμική εκπαίδευση – GEM IN είναι ένα έργο που χρηματοδοτείται από το Πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης
7.	Περιγραφή Δράσης:	Ο σκοπός του έργου «Game to EMbrace INtercultural Education» – GEM IN είναι να υποστηρίξει τη διαπολιτισμική εκπαίδευση στο σχολείο και σε μη τυπικά νεανικά περιβάλλοντα ως όχημα για την προώθηση της κοινωνικής ένταξης, του διαπολιτισμικού διαλόγου και της ενεργού συμμετοχής του πολίτη μέσω της προώθησης των ευρωπαϊκών αξιών. Ταυτόχρονα, το έργο σκοπεύει να παράσχει εισροές και συστάσεις πολιτικής για στρατηγικές παρέμβασης για την προώθηση της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης και της ενεργού συμμετοχής του πολίτη μέσω ενός καινοτόμου εκπαιδευτικού πλαισίου. Το GEM IN στοχεύει στη διάδοση και την κλιμάκωση μιας επιλογής καλών πρακτικών που



		αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο ενός προηγούμενου έργου με τίτλο GEM σε σχολεία, μη τυπικά και εκπαιδευτικά περιβάλλοντα νέων, προωθώντας τη διαπολιτισμική εκπαίδευση ως βασικό μοχλό για την ενίσχυση της απόκτησης κοινωνικών και πολιτικών ικανοτήτων και την προώθηση της ιδιοκτησία κοινών αξιών.
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	Υποστήριξη της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης στο σχολείο και σε μη τυπικά περιβάλλοντα νέων. Να ενισχύσει την απόκτηση κοινωνικών και πολιτικών ικανοτήτων. Προώθηση της ιδιοκτησίας κοινών αξιών. Να προωθήσει τον κριτικό προβληματισμό και τις καινοτόμες προσεγγίσεις για συζήτηση σχετικά με την εκπαίδευση του πολίτη υπό μια διαπολιτισμική προοπτική
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	https://gem-in.eu/en/

5.6. TeCoLa: Παιδαγωγική Διαφοροποίηση μέσω Τηλεσυνεργασίας και Παιχνιδιού για Διαπολιτισμική Ολοκληρωμένη Διδασκαλία Γλωσσών με Περιεχόμενο

1.	Χώρα:	Ολλανδία, Δανία, Ηνωμένο Βασίλειο, Ισπανία, Γαλλία, Βέλγιο
2.	Όνομα πρωτοβουλίας:	TeCoLa: Παιδαγωγική Διαφοροποίηση μέσω Τηλεσυνεργασίας και Παιχνιδιού για



		Διαπολιτισμική Ολοκληρωμένη Διδασκαλία Γλωσσών με Περιεχόμενο
3.	Τοποθεσία - (πόλη άνω των 500.000 κατοίκων, μικρότερη πόλη, χωριό) - περιγραφή τοποθεσίας	Δεν προσδιορίζεται
4.	Ποιός τρέχει την πρωτοβουλία (πρόσωπο, οργανισμός, κτλ):	Πανεπιστήμιο της Ουτρέχτης (NE), ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ: Linguistik & Interkulturelle Kommunikation (DE), University of Roehampton (UK), University of Antwerp (BE), University of Valencia (ES), Transit Lingua (FR) και 3DLES (NE)
5.	Διάρκεια της πρωτοβουλίας:	2016-2019
6.	Πηγή χρηματοδότησης:	Το έργο TeCoLa χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+.
7.	Περιγραφή Δράσης:	Το έργο TeCoLa αντιμετωπίζει επείγουσες ανάγκες στη δευτεροβάθμια ξενόγλωσση εκπαίδευση για την ενίσχυση και τον εμπλουτισμό της ανάπτυξης διαπολιτισμικών επικοινωνιακών ικανοτήτων μέσω της παιδαγωγικής ολοκλήρωσης εικονικών ανταλλαγών και τηλεσυνεργασίας.
8.	Δεξιότητες και/ή στόχοι:	Στόχος της κοινοπραξίας ήταν να αναπτύξει, να εφαρμόσει και να αξιολογήσει μια καινοτόμο και παιχνιδιοποιημένη προσέγγιση τηλεσυνεργασίας για τη διαπολιτισμική εκμάθηση ξένων γλωσσών. Ιδιαίτερη προσοχή δόθηκε σε θέματα ελέγχου ταυτότητας της εκμάθησης ξένων γλωσσών, παιδαγωγικά μεσολαβούμενης επικοινωνίας lingua franca,





		ολοκληρωμένης εκμάθησης γλωσσών, μαθησιακής ποικιλομορφίας, συνεργατικής μάθησης, καθοδηγούμενης αυτονομίας και σκαλωσιάς, πρακτόρευσης μαθητών και χειραφέτησης.
9.	Website/E-mail /Άλλος τρόπος επικοινωνίας:	https://sites.google.com/site/tecolaproject/home-1

