



Tytuł projektu: Grywalizacja na rzecz edukacji interkulturowej

Numer projektu: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

DOBRE PRAKTYKI

Table of content

Dobre Praktyki: KCZIA (POLSKA)	3
1.1. Gra: Against All Odds (Pomimo przeciwności losu)	3
1.2. Warsztaty: "Pod limonkowym drzewem"	4

1.3. Gra plenerowa „Macewa”	5
1.4. Trening „Dialog międzykulturowy i integracja poprzez sport”	6
1.5. „Wszyscy różni i wszyscy równi – pakiet edukacyjny”	8
1.6. Projekt “Bezpieczna różnorodność na Warmii i Mazurach”	9
Dobre Praktyki: DDE (GRECJA)	11
2.1. interculturalcompass	11
Dobre Praktyki: EUNOIA (PÓŁNOCNA MACEDONIA)	12
3.1. 60 sekund to 1 minuta, nieprawdaż?	12
3.2. Meczec w Sleepyville	14
3.3. Abigail	23
Dobre Praktyki: ASI (RUMUNIA)	26
4.1. Heelotia	26
4.2. Puzzle Game FoldIt	28
4.3. BARNGA	29
4.4. BaFa’ BaFa’	30
Dobre Praktyki: HAFL (TURCJA)	31
5.1. Inicjatywa Edukacji Międzykulturowej Morris’a	31
5.2. ISOTIS	33
5.3. Interkulturowy projekt Minecraft: doświadczenia studentów Renton Prep	35
5.4. Grywalizacja a kompetencja interkulturowa (Gamification in Intercultural Learning)	36
5.5. Gra GEM IN	39
5.6. TeCoLa: Wymiana doświadczeń pedagogicznych w ramach telewspółpracy. Gry na rzecz międzykulturowego i zintegrowanego nauczania języków.	41

Dobre Praktyki: KCZIA (POLSKA)

1.1. Gra: Against All Odds (Pomimo przeciwności losu)

1.	Kraj:	Szwecja
(a) ng 2.	Nazwa inicjatywy:	Gra: "Against All Odds" (Mimo przeciwności losu)
3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji	Zadebiutowała w Szwecji
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	UNHCR
5.	Czas trwania:	Trwająca inicjatywa
6.	Źródła finansowania:	Początkowe finansowanie projektu pochodziło z dotacji w wysokości 1 miliona NOK od Statoil dla regionalnego biura UNHCR dla krajów bałtyckich i skandynawskich.
7.	Opis aktywności:	Against All Odds to gra online stworzona w celu zwiększenia świadomości i wiedzy uczniów na temat sytuacji uchodźców poprzez stawianie graczy w sytuacji uchodźcy. Gra jest dostępna w wielu językach: szwedzkim, angielskim, niemieckim, greckim i norweskim.

8.	Cele i umiejętności:	-Rozwijanie empatii, poczucia sprawiedliwości i współczucia. -Poszerzanie wiedzy na temat obecnej sytuacji uchodźców.
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	UNHCR

1.2. Warsztaty: "Pod limonkowym drzewem"

1.	Kraj:	Polska
2.	Nazwa inicjatywy:	Warsztaty „Pod limonkowym drzewem”
3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji	Katowice
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	Kwiatkowska Magdalena, Izydora Antczak, Marzena Menżyk
5.	Czas trwania:	Od 03.01.2018 do 15.06.2018
6.	Źródła finansowania:	Stypendium Urzędu Miasta Gliwice i Śląskiego Urzędu Wojewódzkiego w Katowicach
7.	Opis aktywności:	Dzieci romskie i polskie spotkały się na zajęciach tanecznych, podczas których miały okazję poznać różne rodzaje romskich stylów tanecznych. Warsztaty odbywały się raz w tygodniu.

8.	Cele i umiejętności:	1. Poznawanie kulturowych stylów tańca 2. Rozwijanie umiejętności w danym stylu, przygotowanie zespołu do występów 3. Promowanie komunikacji międzykulturowej
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	http://www.gim10.gliwice.pl/index.php?page=swietlica-pod-lipami

1.3. Gra plenerowa „Macewa”

1.	Kraj:	Polska
2.	Nazwa inicjatywy	Gra plenerowa „Macewa”
3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji	Pacanów
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	Koordinator: Katarzyna Cudna
5.	Czas trwania:	Rok 2018
6.	Źródła finansowania:	Kadra Szkoły Podstawowej im. Kornela Makuszyńskiego w Pacanowie. Nauczyciele z Forum Dialogu z siedzibą w Warszawie.
7.	Opis aktywności:	Uczestnicy programu „Szkoła Dialogu”, czyli uczniowie klas siódmych Szkoły Podstawowej w Pacanowie zorganizowali wycieczkę do miejsc związanych z historią, religią i kulturą społeczności żydowskiej miasta. Na wydarzenie zaproszono władze lokalne, nauczycieli i rodziców.

		<p>W godzinnej wycieczce w formie gry miejskiej przewodnicy przedstawili miejsca, w których znajdowały się synagogi, łaźnia, olejarnia, getto i cmentarz.</p> <p>Uczestnicy wycieczki rozwiązywali zagadki i zbierali listy do hasła do gry.</p> <p>Po godzinie wszyscy dotarli do mety, gdzie z zebranych listów odgadli hasło do gry: „Macewa”.</p>
8.	Cele i umiejętności:	Poznawanie historii, kultury i tradycji Polaków i Żydów mieszkających razem w Pacanowie
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	http://ug.pacanow.pl/macewa-gra-miejska,,4,,1,15623,n.html

1.4. Trening „Dialog międzykulturowy i integracja poprzez sport”

1.	Kraj:	Kraje Unii Europejskiej
2.	Nazwa inicjatywy:	Trening „Dialog międzykulturowy i integracja poprzez sport”
3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji	Międzynarodowa inicjatywa
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	Międzynarodowa Organizacja Sportu i Kultury (ISCA)
5.	Czas trwania:	Trwa



6.	Źródła finansowania:	-
7.	Opis aktywności:	<p>Zajęcia sportowe stały się miejscem spotkań osób z różnych ram społecznych, ekonomicznych i etnicznych w celu promowania dialogu międzykulturowego.</p> <p>Proces szkoleniowy opierał się na 4 głównych aspektach, które łączyły uczenie się międzykulturowe z integracją społeczną:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Praca zespołowa” • „Zajęcia na temat tożsamości i kultury”, podczas których podkreśla się różnice i podobieństwa osobiste, kulturowe, edukacyjne i społeczne. • „Dialog międzykulturowy”, w którym analizowano tożsamość indywidualną, tożsamość grupową, stereotypy, uogólnianie i narzędzia do uczenia się międzykulturowego. • „Integracja społeczna”, w ramach której opracowywane są strategie przewycięzania dyskryminacji i tworzenie przyjaznych środowisk poprzez aktywność fizyczną
8.	Cele i umiejętności:	Wykreowanie rzeczywistej sytuacji, w której możliwy jest dialog międzykulturowy.
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiApM7kg-zwAhXXgf0HHaUIDmEQFjAAegQIAxAD&url=http%3A%2F%2Fisca-web.org%2Ffiles%2FCoyote.pdf&usg=AOvVaw3MspERw9n_kSwm84H89DRb

1.5. „Wszyscy różni i wszyscy równi – pakiet edukacyjny”

1.	Kraj:	Projekt "Aktywni Obywatele Świata"
2.	Nazwa inicjatywy:	„Wszyscy różni i wszyscy równi – pakiet edukacyjny”
3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji	Warszawa
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	Związek Harcerstwa Polskiego
5.	Czas trwania:	2015
6.	Źródła finansowania:	Współfinansowane przez Ministerstwo Spraw Zagranicznych RP oraz fundusz Unii Europejskiej.
7.	Opis aktywności:	<p>Propozycja została opracowana na podstawie pakietu edukacyjnego Rady Europy „Wszyscy różni, wszyscy równi”, który jest jednym z elementów programu edukacji międzykulturowej młodzieży i dorosłych.</p> <p>Autorzy przygotowali materiały z nadzieją, że będą one użytecznym narzędziem kształtowania postaw tolerancyjnych wśród polskich odbiorców.</p> <p>Zestaw narzędzi zawiera propozycje gier i zajęć grupowych, które można wykorzystać w edukacji międzykulturowej.</p>

8.	Cele i umiejętności:	Istotnym celem było kształtowanie tolerancyjnych postaw wśród młodych ludzi oraz kultywowanie otwartości, tolerancji i zrozumienia dla wzajemnych różnic. Prezentowane ćwiczenia, gry i zabawy miały służyć jako uniwersalny materiał edukacji międzykulturowej młodzieży.
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiR-4DNhuzwAhXJg_0HHVt4C2s4HhAWMAR6BAgLEAM&url=https%3A%2F%2Fcbp.zhp.pl%2Fwp-content%2Fuploads%2F2015%2F12%2Fkazdy-innywszyscyrowni_web.pdf&usg=AOvVaw2vwIc3iPWOC-Yq2z8UnSbZ

1.6. Projekt “Bezpieczna różnorodność na Warmii i Mazurach”

1.	Kraj:	Polska
2.	Nazwa inicjatywy:	Projekt “Bezpieczna różnorodność na Warmii i Mazurach”
3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji	Bystra (Giżyck)
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	Koordynator: Marzena Rzeczycka Gimnazjum im. Mikołaja Kopernika zlokalizowane w Bystrej (powiat Giżycko) we współpracy z Fundacją Borussia Olsztyn

5.	Czas trwania:	2016
6.	Źródła finansowania:	Projekt współfinansowany przez Fundusz EOG w ramach programu „Obywatele dla Demokracji”
7.	Opis aktywności:	<p>W ramach projektu “Bezpieczna różnorodność na Warmii i Mazurach” we współpracy z Fundacją Borussia uruchomiono 18 miniprojektów.</p> <p>„Im więcej wiem, tym lepiej rozumiem” było jednym z takich projektów. Składał się z dwóch części: warsztatów, podczas których gimnazjaliści dyskutowali na temat: dyskryminacji, tolerancji, stereotypów, uprzedzeń. Następnie ćwiczyli swoje umiejętności społeczne, biorąc udział w symulacji</p> <p>W drugiej części przeprowadzali wywiady ze starszymi mieszkańcami swojego miasta, zwiedzając zabytkowe budynki. Poprzez te akcje plenerowe zbierali informacje o mieszkańcach wsi Bystry, Upały, Upały Małe, Kożuchy, Kruklin i Spytkowo od II wojny światowej, ich dalszych losach oraz dziejach rodzin mieszkających w tych miejscowościach po wojnie. Efektem projektu była prezentacja przygotowana przez uczniów na podstawie zebranych materiałów i zdjęć</p>
8.	Cele i umiejętności:	<ul style="list-style-type: none"> ● Edukacja międzykulturowa, ● Integracja społeczna, ● Edukacja antydyskryminacyjna.

9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	http://borussia.pl/index.php/konkurs/
----	---------------------------------	---

Dobre Praktyki: DDE (GRECJA)

2.1. interculturalcompass

1.	Kraj:	Polska
2.	Nazwa inicjatywy:	interculturalcompass
3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji	Warszawa
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	diversophy®
5.	Czas trwania:	1 tydzień
6.	Źródła finansowania:	Brak informacji
7.	Opis aktywności:	Kurs edukacyjny
8.	Cele i umiejętności:	Gra ma na celu rozwój kompetencji z zakresu pokonywania przeszkód i wyzwań w ramach międzykulturowej współpracy.
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	https://www.interculturalcompass.com/diversophy-Polska/



Dobre Praktyki: EUNOIA (PÓŁNOCNA MACEDONIA)

3.1. 60 sekund to 1 minuta, nieprawdaż?

1.	Kraj:	
2.	Nazwa inicjatywy:	60 sekund to 1 minuta, nieprawdaż?
3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji	
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	Organizacje/grupy nieformalne
5.	Czas trwania:	
6.	Źródła finansowania:	Erasmus+
7.	Opis aktywności:	<p>OPIS ZAJĘĆ KROK PO KROKU – Trener prosi uczestników o schowanie zegarków.</p> <p>- Przez kilka minut uczestnicy ćwiczą ciche siadanie na krzesłach zamkniętymi oczami.</p> <p>- Następnie trener prosi, by na komendę „Teraz!” każda osoba odczekała 60 sekund i usiadła na krześle.</p> <p>Należy podkreślić, że to ćwiczenie może działać tylko wtedy, gdy uczniowie siadają</p>



		<p>bezszelestnie. mogą otworzyć oczy po tym jak usiądą, ale nie wcześniej.</p> <p>- Poproś uczestników, aby oszacowali, jak długo mieli zamknięte oczy. Podaj informacje, ile czasu minęło między pierwszą osobą, która usiadła a ostatnią.</p> <p>WSKAZÓWKI - To ćwiczenie pomoże Ci porozmawiać o różnym postrzeganiu rzeczywistości w różnych kulturach, a także w obrębie tej samej kultury. To dobry wstęp do wszelkich zajęć o różnych wartościach.</p> <p>NIEZBĘDNE MATERIAŁY – prowadzący potrzebuje zegarka – każdy uczestnik potrzebuje krzesła – jeśli w sali jest zegar, przykryj go; jeśli zegar tyka, usuń go z klasy.</p>
8.	Cele i umiejętności:	<p>Zwiększenie świadomości na temat różnych sposobów postrzegania różnych pojęć, np. poczucie czasu zależy od różnych reprezentacji, które są specyficzne dla każdej osoby, nawet w tej samej kulturze.</p> <p>- Przygotowanie studentów udających się na międzynarodowy program mobilności do różnych sposobów postrzegania czasu.</p> <p>CZAS: Od 2 minut i 30 sekund.</p> <p>KOMPETENCJE MIĘDZYKULTUROWE – empatia i decentracja – samoświadomość i samowiedza – krytyczna świadomość kulturowa – wieloperspektywiczność.</p>
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	<p>Silvio Martinelli, Mark Taylor, T-kit 4 Edukacja Interkulturowa, Rada Europy, 2004</p> <p>http://pjp-eu.coe.int/</p>



		http://intercultural-learning.eu/Portfolio-Item/60-seconds-1-minute/
--	--	---

3.2. Meczet w Sleepyville

1.	Kraj:	
2.	Nazwa inicjatywy:	Meczet w Sleepyville
3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji	
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	Organizacje/grupy nieformalne
5.	Czas trwania:	120-150 minut
6.	Źródła finansowania:	Erasmus +
7.	Opis aktywności:	<p>INSTRUKCJE KROK PO KROKU</p> <p>1. Trener rozdaje uczestnikom fragment tekstu z opisaną sytuacją do przeczytania. Wyjaśnia, że mają się wcielić w obywateli Sleepyville i zająć problemem budowy meczetu (kościółka lub świątyni) na kawałku opuszczonego gruntu komunalnego.</p> <p>2. Trener pokazuje uczestnikom listę różnych ról i prosi wszystkich, aby wybrali jedną dla siebie. Po rozdaniu kart z opisem roli i</p>



		<p>problemu wskaż miejsce, gdzie odbędzie się “spotkanie rady”.</p> <p>3. Wyjaśnij zasady debaty, które będą stosowane podczas spotkania.</p> <p>4. Na 30 minut przed spotkaniem uczestnicy mogą spotkać, by przedyskutować, jak chcą głosować. Posiedzenie Rady Miejskiej potrwa 40 minut i że może być bardzo mało czasu na rzeczywiste przemówienia ze względu na liczbę obecnych. Z tego powodu powinni starać się przygotować tylko jeden lub dwa punkty, które chcą poruszyć.</p> <p>5. Na Posiedzeniu Rady uczniowie powinni siedzieć w półokręgu. Trener przedstawia podstawowe zasady debaty i wygłasza krótkie przemówienie wprowadzające do spotkania.</p> <p>6. Następnie osoba w roli burmistrza zarządza głosowanie. Po 40 minutach burmistrz powinien zarządzić głosowanie. Po podliczeniu głosów i ogłoszeniu wyniku.</p> <p>8. Aby podsumować, trener rozpoczyna rundę feedbacku, witając wszystkich po imieniu lub używając innej techniki pozwalającej uczestnikom zrezygnować z ról, które przyjęli podczas symulacji, trener pyta uczestników, co myślą o ćwiczeniu:</p> <ul style="list-style-type: none">• Czy byłeś zaskoczony wynikiem głosowania i czy odzwierciedlał on pozycję osoby, którą grałeś?
--	--	---



	<ul style="list-style-type: none"> • Jak myślisz, jaki wpływ miałeś (w swojej roli) na wynik? • Czy interakcja z innymi ludźmi lub grupami spowodowała, że zmieniłeś swoje podejście lub nastawienie do problemu? • Jak łatwo było identyfikować się ze swoją rolą? Dlaczego lub dlaczego nie? • Czy uważasz, że taka sytuacja może mieć miejsce w prawdziwym życiu? Czy możesz pomyśleć o podobnych przypadkach? • Jak byś zareagował, gdyby taki przypadek miał miejsce w Twoim mieście/miejscu zamieszkania? Czy ta aktywność w ogóle zmieniła twoje nastawienie? <ul style="list-style-type: none"> • Co rozumiesz przez prawo do wolności myśli, sumienia i wyznania? Czy znasz przypadki w historii (lub dzisiaj), kiedy to prawo zostało odebrane? • Dlaczego uważasz, że wolność religijna jest podstawowym prawem człowieka? • W jakim stopniu Twoim zdaniem to prawo jest przestrzegane w Twojej społeczności? <p>REKOMENDACJE / WSKAZÓWKI -</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeśli to możliwe, trener prowadzi to ćwiczenie razem ze współprowadzącym, aby móc jednocześnie odpowiadać na pytania i koordynować każdy etap działania. • Przydział ról może mieć miejsce wcześniej i może być losowy w celu zaoszczędzenia czasu.
--	--



		<ul style="list-style-type: none">• Trener przy przydziale ról musi zwrócić uwagę na to, jak wymagająca jest rola burmistrza. Burmistrz prowadzi spotkania, kontroluje dyskusję grupową, upewnia się, że każdy zabrał głos.• Jeżeli nastąpi impas i rada nie będzie mogła dojść do porozumienia trener powinien pozostawić tak tę sytuację przekazując jednocześnie, że w prawdziwym świecie taki scenariusz jest jak najbardziej możliwy. <hr/> <p>Meczec w Sleepyville Dodatek 1:</p> <p>Karty ról. Zasady można dostosować do możliwości grupy.</p> <ul style="list-style-type: none">• Spotkaniu będzie przewodniczył Burmistrz, a jego decyzja we wszystkich sprawach jest ostateczna.• Jeśli chcesz zabrać głos, powinieneś podnieść rękę i uzyskać pozwolenie od burmistrza.• Komentarze powinny być krótkie i nie przekraczać 2 minut.• Spotkanie zakończy się po 40 minutach głosowaniem, czy należy wybudować meczec.• Każdy, kto weźmie udział w spotkaniu, ma prawo zabierać głos w debacie i oddać swój głos.
--	--	--



		<p>Meczet w Sleepyville (dla wszystkich uczestników)</p> <p>Mieszkaś w malowniczym miasteczku Sleepyville, liczącym około 80 000 mieszkańców. W ciągu ostatnich 60 lat populacja zmieniła się radykalnie, częściowo dlatego, że młodzi ludzie w większości próbują przenieść się do większych miast, ponieważ są tam lepsze możliwości pracy, ale także dlatego, że region był świadkiem przybycia dużej liczby rodzin imigrantów, wielu z krajów muzułmańskich.</p> <p>Niektóre z tych rodzin są tu od 3 pokoleń, ale nadal są traktowane przez wielu ludzi z podejrzliwością jako "obcy". Obecnie stanowią prawie 15% całej populacji. Kwestią, która teraz dzieli miasto, jest pragnienie muzułmanów w Sleepyville, aby zbudować meczet na kawałku opuszczonej ziemi należącej do rady. Teren ten jest niezabudowany i od lat jest źródłem skarg do władz miejskich: znajduje się w pobliżu głównej ulicy handlowej i jest obszarem, w którym wandalizm i zażywanie narkotyków są stałym problemem.</p> <p>Kiedy więc bogaty biznesmen zaproponował, że zdejmie problem z rąk Rady, burmistrz pomyślał, że nadszedł jego szczęśliwy dzień! Rada chętnie zgodziła się zrezygnować z ziemi i sfinansować 20% kosztów budowy nowego meczetu na tym terenie. Pozostałe 10% kosztów budowy, których biznesmen nie mógł pokryć, należało znaleźć wśród społeczności muzułmańskiej. Budowa miała</p>
--	--	---



		<p>rozpocząć się w tym tygodniu... ale rada została zalana skargami mieszkańców, którzy sprzeciwiają się projektowi.</p> <p>Zwołano więc specjalne spotkanie, na które wszyscy zaproszeni starają się rozwiązać ten problem i podjąć decyzję. Spotkanie odbędzie się za 30 minut</p> <p>Karta roli: Członek Rady Miejskiej: Partia Ludowa (1 lub 2 osoby)</p> <p>Reprezentujesz Partię Ludową w Radzie Miejskiej. Poparłeś pierwotną decyzję o budowie meczetu na tym terenie, częściowo dlatego, że zdajesz sobie sprawę, że społeczność muzułmańska była bardzo dobra dla gospodarki miasta i nie chcesz jej zrazić. Ale bardzo zaniepokoiły Cię skargi mieszkańców i nie chcesz tworzyć niepotrzebnego konfliktu w społeczności. Martwisz się również o swoje miejsce w następnych wyborach do rady, więc prawdopodobnie poprzecz tę opcję, która wydaje się najmniej kontrowersyjna.</p> <p>Karta roli: Członkowie Stowarzyszenia „Przeszłość i Teraźniejszość” w Sleepyville (2-4 osoby)</p> <p>Jesteś jedną z głównych grup sprzeciwiających się temu meczetowi. Twój członkowie pochodzą z tradycyjnych (niemuzułmańskich) społeczności w Sleepyville i uważasz, że bardzo ważne jest zachowanie pierwotnego charakteru miasta, w którym większość z was mieszkała przez całe życie. Miejsce proponowane na meczet</p>
--	--	---



		<p>jest bardzo centralne i byłoby widoczne z większości miejsc w centrum miasta. W szczególności meczet mógł blokować widok głównego kościoła z rynku. Czujesz, że charakter Twojego rodzinnego miasta całkowicie zmienia społeczność, która przybyła tu dopiero niedawno. Nie rozumiesz, dlaczego ludzie, którzy przybyli do tego Kraju z innego miejsca, nie mieliby żyć według tych samych zasad, co ty tutaj.</p> <p>Karta roli: Członek Rady Miejskiej: Partia Tradycjonalistów (1 lub 2 osoby)</p> <p>Reprezentujesz Partię Tradycjonalistyczną w Radzie Miejskiej i jesteś zdecydowanie przeciwny Meczetowi. Nie uważasz za słuszne, aby komunalne zasoby gruntowe i komunalne przeznaczać na miejsce kultu, które nie szanuje tradycji tego kraju i tego miasta. Czujesz, że rodziny imigrantów mają przywilej, że mogą tu mieszkać i że nie powinny próbować narzucać innego stylu życia krajowi, w którym są gośćmi.</p> <p>Karta roli: Członkowie Młodzieżowej Grupy Działania „Młodzi na rzecz Praw Człowieka!” (2-4 osoby)</p> <p>Twoja grupa została utworzona, aby rozwiązać niektóre z najgorszych problemów młodych ludzi w Sleepyville. Budowę meczetu postrzegasz jako potrzebę społeczności muzułmańskiej. Miejsce kultu może się przyczynić do rozwiązania problemów społecznych, które były wynikiem opuszczenia ziemi ojczystej.</p>
--	--	---



	<p>Popierasz budowę tego meczetu, ale obawiasz się, że inne problemy społeczne mogą zostać zaniedbane jeśli środki zostaną przeznaczone na budowę. W szczególności martwi cię budżet młodzieży, który w ciągu ostatnich 5 lat został znacznie obniżony.</p> <p>Karta roli: Członkowie „Muslim Association of Sleepyville” (2-4 osoby)</p> <p>Od lat prosisz Radę o zapewnienie miejsca kultu dla społeczności muzułmańskiej, ale zawsze odmawiano ze względów finansowych.</p> <p>Uważasz, że to niesprawiedliwe, że społeczność muzułmańska jest proszona o pokrycie 10% kosztów budowy, gdy warunki ekonomiczne są tak trudne dla większości ludzi, a społeczność chrześcijańska ma 11 różnych miejsc kultu, z których korzysta znacznie mniej ludzi niż meczet.</p> <p>Czujesz, że wkład, jaki twoja społeczność wniosła do miasta, nie jest doceniany, że ludzie w twojej społeczności są niesprawiedliwie dyskryminowani w różnych aspektach ich życia i że odmawiając pozwolenia na ten meczet, rada odmawia podstawowego prawa do kultu religijnego.</p> <p>Karta roli: Obywatele Sleepyville</p> <p>Martwisz się konfliktem, który wydaje się przejąć miasto Sleepyville i chcesz udać się na spotkanie Rady Miejskiej, aby oddać swój głos. W tej chwili nie wiesz, na co będziesz głosować: musisz porozmawiać z jak</p>
--	--

		<p>największą liczbą różnych grup, a potem planujesz podjąć decyzję.</p> <p>Karta roli: Burmistrz Sleepyville</p> <p>Jesteś przewodniczącym zgromadzenia i po rozpoczęciu spotkania Twoim zadaniem będzie powitanie uczestników i przypomnienie im zasad debaty. Podczas spotkania staraj się dać każdemu możliwość wypowiedzenia się – i nie pozwól nikomu mówić zbyt długo! Bardzo martwisz się złym rozgłosem, jaki przyniosła ta sprawa, i planujesz przed spotkaniem spróbować porozmawiać z niektórymi grupami, aby spróbować przekonać je do złagodzenia swojego stanowiska.</p> <p>Karta roli: Członek Rady Miejskiej: Partia Tradycjonalistów (1 lub 2 osoby)</p> <p>Jesteś zdecydowanie przeciwny Meczetowi. Nie uważasz za słuszne, aby komunalne zasoby gruntowe przeznaczać na miejsce kultu, który nie szanuje tradycji tego kraju i tego miasta. Czujesz, że rodziny imigrantów mają przywilej, że mogą tu mieszkać i że nie powinny próbować narzucać innego stylu życia krajowi, w którym są gośćmi. Martwisz się również, że meczet może stać się miejscem spotkań dla terrorystów.</p>
8.	Cele i umiejętności:	KOMPETENCJE MIĘDZYKULTUROWE – docenianie/szacunek drugiego człowieka – docenianie/szacunek dla odmienności i

		<p>różnorodności kulturowej – zachowania międzykulturowe – świadomość komunikacyjna – krytyczne myślenie</p> <p>CELE NAUCZANIA</p> <p>– Doświadczenie prawdziwych konfliktów, które mogą powstać podczas zaspokajania potrzeb różnych społeczności</p> <p>– Badanie prawa do wolności religii i przekonań – Rozwijanie umiejętności prowadzenia debaty i analizy</p>
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	https://www.coe.int/en/web/compass/a-mosque-in-sleepyville

3.3. Abigail

1.	Kraj:	
2.	Nazwa inicjatywy:	Abigail
3.	<p>Lokalizacja</p> <ul style="list-style-type: none"> - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji 	
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	Organizacje/grupy nieformalne
5.	Czas trwania:	90 minut
6.	Źródła finansowania:	Erasmus +
7.	Opis aktywności:	Ćwiczenie polega na poznawaniu wartości kulturowych. Daj każdemu uczniowi kopię poniższej historii i przeczytaj ją całej grupie:



		<p>Abigail kocha Toma, który mieszka po drugiej stronie rzeki. Powódź zniszczyła wszystkie mosty na rzece i pozostawiła na wodzie tylko jedną łódź. Abigail prosi Sindbada, właściciela łodzi, by zabrał ją na drugą stronę. Sindbad zgadza się, ale upiera się, że Abigail musi się z nim przespać w ramach zapłaty.</p> <p>Abigail biegnie do matki i pyta ją, co powinna zrobić. Matka Abigail mówi, że nie chce ingerować w jej interesy. Zdesperowana Abigail idzie z Sinbadem do łóżka, następnie Sinbad zabiera ją na swoją łódź. Abigail biegnie do Toma, by radośnie go objąć i opowiedzieć mu o wszystkim, co się wydarzyło. Tom odpycha ją, a Abigail ucieka.</p> <p>Abigail spotyka Johna, najlepszego przyjaciela Toma. Opowiada wszystko, co mu się przydarzyło. John uderza Toma za to, co zrobił Abigail i odchodzi z nią.</p> <hr/> <p>- Po przeczytaniu historii uczestnicy muszą indywidualnie ocenić każdą postać na podstawie ich zachowania (Abigail, Tom, Sindbad, matka Abigail i John) kto postąpił najgorzej? Kto był najmniej winny?</p> <p>Uczestnicy, pracując w małych grupach, mają stworzyć listę (ustawiającą od najlepiej do najgorzej zachowujących się postaci). Poproś ich, aby stworzyli tę listę na podstawie</p>
--	--	--



		<p>wspólnego zrozumienia, co jest dobre, a co złe.</p> <p>- Przejdź dalej, aby zapytać, na jakiej podstawie ludzie stworzyli swoje rankingi. Jak mogli decydować, o tym co jest dobre, a co złe? Jak trudne było ustalenie wspólnych wartości?</p> <p>- Możesz zapytać, w jaki sposób udało im się wymyślić wspólną listę – jakie argumenty były przekonujące i dlaczego.</p> <p>- Co dane ćwiczenie mówi nam o naszych poglądach? Co nas łączy i co nas wyróżnia? Przestrzeń do dyskusji.</p> <p>Ta historia jest przydatna, gdy przedstawiamy uczniom abstrakcyjne pojęcie wartości, ponieważ bardzo wyraźnie stawia ich w sytuacji, w której muszą zastosować swoje wartości, aby stworzyć ranking.</p>
8.	Cele i umiejętności:	<p>CELE NAUCZANIA -</p> <p>Aby zrozumieć pojęcie wartości i tożsamości kulturowej</p> <p>Aby zrozumieć związek między wartościami a kulturą</p> <p>Aby zrozumieć wpływ naszej kultury na nasze zachowania i nasze punkty widzenia</p>
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	<p>Intercultural Learning T-Kit 4, Council of Europe and European commission, 2001 http://intercultural-learning.eu/Portfolio-Item/abigail/</p>

Dobre Praktyki: ASI (RUMUNIA)

4.1. Heelotia

1.	Kraj:	USA
2.	Nazwa inicjatywy:	Heelotia
3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji	-materiały dostępne w języku angielskim
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	Uniwersytet Leland Stanford Junior
5.	Czas trwania:	Data publikacji: 1991
6.	Źródła finansowania:	Uniwersytet Leland Stanford Junior
7.	Opis aktywności:	<p>“Heelotia jest symulacją mającą zapewnić eksperymentalne doświadczenie z zakresu relacji interkulturowych.</p> <p>Heelotia może być wykorzystana do eksploracji własnej społeczności, a także kultur bardziej odległych geograficznie. Każda kultura działa według powszechnie uznanych, choć często niepisanych reguł zachowania. W tej symulacji uczestnicy zapoznają się z zasadami dwóch wyobrażonych kultur, Heelotii i Hokii. W symulację wbudowano niejednoznaczność, aby nałożyć na uczestników ciężar podejmowania osobistych decyzji dotyczących ich zachowania, gdy wchodzą w kontakt z</p>



		<p>inną kulturą, tak jak musimy to zrobić w prawdziwym świecie.</p> <p>Ćwiczenie pozwala każdemu uczestnikowi doświadczyć, w jaki sposób jego zachowanie wyraża normy, oczekiwania rzeczywiste i kulturowe.</p> <p>Symulacja podkreśla różnice kulturowe nie dlatego by pokazać, że kultury są bardziej nie niż do siebie podobne, ale po to, by stworzyć przestrzeń do refleksji na temat zachowaniu swoim i innych.</p> <p>(https://spicestore.stanford.edu/products/heelotia-a-cross-cultural-simulation)</p>
8.	Cele i umiejętności:	<ul style="list-style-type: none"> - pozwala budować doświadczenia międzykulturowe - pomaga graczom rozwijać umiejętności podejmowania decyzji (indywidualnych i grupowych) - zapewnia forum do dyskusji na temat trafności naszych wyobrażeń <p>(https://spicestore.stanford.edu/products/heelotia-a-cross-cultural-simulation)</p>
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	<p>https://spicestore.stanford.edu/products/heelotia-a-cross-cultural-simulation</p>



4.2. Puzzle Game FoldIt

1.	Kraj:	USA
2.	Nazwa inicjatywy:	Puzzle FoldIt
3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji	- ponad 240 000 „graczy” - dostępny w 13 językach
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	Centrum Nauki o Grach Uniwersytetu Waszyngtońskiego we współpracy z wydziałem Biochemii
5.	Czas trwania:	Data publikacji: May 8, 2008
6.	Źródła finansowania:	Uniwersytet Waszyngtoński
7.	Opis aktywności:	FoldIt to rewolucyjna gra komputerowa crowdsourcingowa, która umożliwia ludziom z całego świata grę i wnoszenie wkładu w ważne badania naukowe poprzez konkurowanie w znajdowaniu różnych struktur białkowych, które spełniają kryteria badacza. Wielkiego przełomu w dziedzinie badań nad AIDS dokonali „gracze” FoldIt w 2011 roku. https://www.youtube.com/watch?v=RBuy6C_B1N0
8.	Cele i umiejętności:	Celem Foldit było przyciągnięcie jak największej liczby osób do jak najdoskonalszego składania struktur

		wybranych białek za pomocą narzędzi dostarczonych w grze. Rozwiązania mogą być wykorzystywane przez naukowców do zwalczania chorób i tworzenia innowacji biologicznych.
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	http://fold.it https://www.washington.edu

4.3. BARNGA

1.	Kraj:	USA
2.	Nazwa inicjatywy:	BARNGA
3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji	- dostępny w języku angielskim
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	Sivasailama „Thiagi” Thiagarajana, podczas pracy dla USAID w Gbarnga w Liberii.
5.	Czas trwania:	Pierwsze wydanie: 1980
6.	Źródła finansowania:	Sivasailam “Thiagi” Thiagarajan
7.	Opis aktywności:	BRANGA to symulacja, w której uczestnicy są proszeni o krytyczne przeanalizowanie swojego sposobu komunikacji i myślenia o różnicach międzykulturowych. Podczas rozgrywki uczestnicy utrzymują zestaw kart i zasad działania. Każdy uczestnik kieruje się własnymi zasadami, które nie są wyjaśnione innym graczom. (https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/barnga/)



8.	Cele i umiejętności:	<p>- nauka skutecznej komunikacji międzygrupowej</p> <p>- analiza norm panujących w danych grupach i to jak krytyczne mogą mieć znaczenie w analizie sytuacji</p> <p>- przedstawienie konsekwencji braku zrozumienia „reguł” lub „norm” panujących w danej grupie</p> <p>- pytania pomagające w rozumieniu siebie nawzajem</p> <p>(https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/barnga/)</p>
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	<p>https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/barnga/</p>

4.4. BaFa' BaFa'

1.	Kraj:	Stany Zjednoczone
2.	Nazwa inicjatywy:	BaFa' BaFa'
3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji	- dostępny w języku angielskim
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	System Treningu Symulacyjnego (STS)
5.	Czas trwania:	Data pierwszego wydania: 1974
6.	Źródła finansowania:	Centrum Badawczo-Rozwojowe Marynarki Wojennej

7.	Opis aktywności:	<p>Gracze są zapoznani z dwoma kulturami. Kultura Alfa to kultura wysokokontekstowa, zorientowana na relacje. Kultura Beta to nisko kontekstowa skoncentrowana na jednostce. Kultura Alfa i Beta mają inne zasady postępowania. Po tym, jak uczestnicy poznają zasady swojej kultury i zaczynają zachowywać się zgodnie z jej zasadami, później następuje zamiana ról.</p> <p>Wynikające z tego, błędne postrzeganie i nieporozumienia stają się okazją do zadawania pytań. Gra ma na celu wywołanie w uczestniku szoku kulturowego. (https://www.simulationtrainingsystems.com)</p>
8.	Cele i umiejętności:	<p>Aby przygotować uczestników do życia w innym środowisku kulturowym lub współpracy z osobami o innej kulturze, wieku, rasie, płci. (https://www.simulationtrainingsystems.com)</p>
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	https://www.simulationtrainingsystems.com

Dobre Praktyki: HAFL (TURCJA)

5.1. Inicjatywa Edukacji Międzykulturowej Morris'a

1.	Kraj:	Stany Zjednoczone
2.	Nazwa inicjatywy:	Inicjatywa Edukacji Interkulturowej Morrisa
3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska)	Minnesota



	- opis lokalizacji	
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	Grupa wsparcia i przyjaciół osób pochodzenia latynoskiego, Lazos, Rada Literacka Minnestory VISTA, obywatele należący do środowiska edukacyjnego hrabstwa Morris (szkoły podstawowe i średnie), Uniwersytet Minnesoty, Centrum Morrisa dla Mniejszych Miast (CST).
5.	Czas trwania:	2013-2014
6.	Źródła finansowania:	Brak informacji
7.	Opis aktywności:	<p>Dokument ten jest zwieńczeniem rocznego projektu badawczego, który powstał w grudniu 2012 roku,</p> <p>Grupa aktywistów z Lazos, obywateli należących do środowiska edukacyjnego hrabstwa Morris, Uniwersytetu Minesockiego i Uniwersytetu Morrisa połączyli siły, aby powołać do życia Minesocką Radę Literatury AmeriCorps.</p> <p>Celem Rady Literatury było skuteczniejsze planowanie, koordynowanie i wspieranie umiejętności czytania i pisania dzieci, których pierwszym językiem jest j.hiszpański, oraz zapewnienie, że pierwszy język nie jest przeszkodą w zdobywaniu sukcesów edukacyjnych.</p>
8.	Cele i umiejętności:	-Pokazanie w lokalnym kontekście jak mógłby wyglądać system edukacji interkulturowej.



		<p>-Umożliwienie osiągnięcia sukcesów akademickich i minimalizowanie różnic między uczniami latynoskimi i nie-latynoskimi.</p> <p>-Pokazanie nowej perspektywy uczniom, nauczycielom i rodzicom.</p> <p>-Promowanie inicjatyw istniejących w hrabstwie Morris, które mogą być wykorzystywane do osiągnięcia celu włączającej edukacji międzykulturowej.</p> <p>-Przedstawienie krótko- i długoterminowych zaleceń dotyczących rozwoju nowych i wykorzystania istniejących zasobów.</p> <p>*Chociaż ocena ta skupia się głównie na uczniach pochodzenia latynoskiego/latynoskiego w Morris, zalecenia przedstawione w niniejszym raporcie poprawią sposób, w jaki ogólnie brać pod uwagę i przewidywać wielokulturowość w edukacji lokalnej</p>
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	https://students.morris.umn.edu/community-engagement/programs-available/morris-intercultural-education-initiative

5.2. ISOTIS

1.	Kraj:	Holandia
2.	Nazwa inicjatywy:	ISOTIS



3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji	ISOTIS to wspólny projekt finansowany przez Unię Europejską, który obejmuje 17 partnerów i 11 krajów.
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	Wolny Uniwersytet Berliński (FUB), Otwarty Uniwersytet Helleński (EAP), Związek międzynarodowy krok po kroku (ISSA), Uniwersytet Masaryka w Brnie (MU), Kolegium Trójcy Świętej w Dublinie (TCD), Uniwersytet Lizboński (ISCTE-IUL), Uniwersytet Amsterdamski (UVA), Uniwersytet of Coimbra (UC), Uniwersytet Milano-Bicocca (UNIMIB), Uniwersytet Oslo (UIO), Uniwersytet of Oxford (UO), Uniwersytet Porto (UP), Uniwersytet południowo-wschodniej Norwegii (HSN), Uniwersytet Warszawski (UW), Uniwersytet Paris-Est Créteil (UPEC), Uniwersytet w Utrechcie (UU), Wise & Munro
5.	Czas trwania:	Styczeń 2017 - Grudzień 2019
6.	Źródła finansowania:	Brak informacji
7.	Opis aktywności:	<p>Projekt proponuje internetowe narzędzia i aplikacje do współpracy dla rodziców i profesjonalistów zaangażowanych w życie rodzin zróżnicowanych kulturowo i językowo.</p> <p>Inicjatywa powstała w ramach europejskiej polityki integracyjnej, celem jest sprostanie wyzwaniom coraz bardziej zróżnicowanego społeczeństwa europejskiego.</p>
8.	Cele i umiejętności:	Celem było zbadania zasobów, doświadczeń i perspektyw od zróżnicowanych kulturowo i



		<p>językowo grup z krajów europejskich w odniesieniu do systemu szkolnictwa oraz lokalnego systemu usług wsparcia.</p> <p>Celem było zebranie dowodów naukowych i wiedzy eksperckiej na temat najlepszych praktyk we wspieraniu rodzin zróżnicowanych kulturowo i językowo, aby zapewnić dzieciom bezpieczne i stabilne środowisko.</p> <p>Opracowanie zestawu konkretnych zaleceń (opartych na ICT) i modeli wdrażania programów nauczania i pedagogiki, oraz rozwijania umiejętności wśród nauczycieli.</p>
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	https://www.isotis.org/en/home/

5.3. Interkulturowy projekt Minecraft: doświadczenia studentów Renton Prep

1.	Kraj:	Japonia
2.	Nazwa inicjatywy:	Interkulturowy projekt Minecraft: doświadczenia tudentów Renton Prep
3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji	Brak informacji
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	Renton Prep Christian School, Ritsumeikan Szkoła Podstawowa
5.	Czas trwania:	Brak informacji

6.	Źródła finansowania:	Brak informacji
7.	Opis aktywności:	<p>Zaangażowane szkoły miały możliwość prowadzenia rozmów przez Skype, w celu omówienia projektu i podzielenia się informacjami o sobie.</p> <p>Klasa szósta uczyła się języka globalnego języka programowania. Patrząc na podobieństwa między językiem globalnym a językiem programowania oraz na to, jak stosują się umiejętności dla każdego z nich, odzwierciedla się kroki prowadzące do napisania eseju. Tak więc ten międzykulturowy projekt Minecraft pokrywa się również z innymi umiejętnościami akademickimi ich klasy</p>
8.	Cele i umiejętności:	Celem tego międzykulturowego projektu Minecraft jest umożliwienie naszym uczniom wymiany z uczniami z innego kraju. Projekt ten był także zadaniem historycznym dla obu szkół.
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	https://rentonprep.org/intercultural-minecraft-project/

5.4. Grywalizacja a kompetencja interkulturowa (Gamification in Intercultural Learning)

1.	Kraj:	Finlandia, Włochy, Holandia, Irlandia Północna, Polska and Rumunia
2.	Nazwa inicjatywy:	Grywalizacja a kompetencja interkulturowa (ang. Gamification in Intercultural Learning)



3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji	Brak informacji
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	Finlandia: Citizen's Forum (coordinator of the project) Polska: Dom Kultury Kadr Rumunia: Orizont Cultural Holandia: Hogeschool Rotterdam, Szkoła Pomocy Społecznej Irlandia Północna: Trening dla Kobiecej Sieci Wsparcia Włochy: Instytut Głuchych w Turynie
5.	Czas trwania:	2016–2018
6.	Źródła finansowania:	Spaces for Intercultural Learning to projekt finansowany przez program Unii Europejskiej Erasmus+
7.	Opis aktywności:	<p>Ponieważ kompetencje międzykulturowe to nie tylko wiedza, ale także umiejętności i postawy, takie jak empatia i aktywne słuchanie.</p> <p>Naszą misją jest zbadanie, w jaki sposób różne rodzaje metod opartych na sztuce i zorientowanych na działanie można skutecznie zastosować w środowiskach międzykulturowych.</p> <p>Wiadomo, że metody oparte na sztuce i zorientowane na działanie sprzyjają kreatywnemu myśleniu oraz zmniejszają napięcie i uprzedzenia kulturowe.</p>



8.	Cele i umiejętności:	<ul style="list-style-type: none"> ● Umiejętności takie jak obserwacja, słuchanie, ocena są niezbędne do identyfikowania i minimalizowania etnocentryzmu. ● Analiza, interpretacja potrzebne w celu porównywania i wyszukiwania powiązań ● Myślenie krytyczne – interpretowanie świata z punktu widzenia innych kultur oraz identyfikowanie własnego punktu widzenia i jego specyfiki. <p>Projekt „Space for Intercultural Learning” ma na celu uzyskanie nowego spojrzenia na to, jak można skutecznie uczyć się kompetencji międzykulturowych za pomocą metod opartych na sztuce i zorientowanych na działanie. W miarę postępu projektu znajdziesz inspirujące przykłady z całej Europy, wraz z konkretnymi narzędziami i materiałami edukacyjnymi.</p>
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	http://www.intercultproject.com/

5.5. Gra GEM IN

1.	Kraj:	Włochy, Grecja, Portugalia, Cypr, Francja
2.	Nazwa inicjatywy:	Projekt "EMbrace INtercultural education" – GEM IN (tłum. Obejmij edukację interkulturową)
3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji	Brak informacji
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	CESIE (Włochy) Symplexis (Grecja) PDEDE (Grecja) INOVA+ (Portugalia) Casa do Professor (Portugalia) CARDET (Cypr) The Grammar School Nicosia (Cypr) Compass GmbH ALDA (Francja)
5.	Czas trwania:	Brak informacji
6.	Źródła finansowania:	"Game to EMbrace INtercultural education" – GEM IN to projekt finansowany przez Program Unii Europejskiej Erasmus+
7.	Opis aktywności:	Celem projektu „Gra o edukację międzykulturową” – GEM IN jest wspieranie edukacji międzykulturowej w szkole i pozaformalnych środowiskach młodzieżowych. Edukacja interkulturowa jest uznawana jako narzędzie sprzyjające włączeniu społecznemu, dialogowi międzykulturowemu i aktywności obywatelskiej poprzez promowanie wartości europejskich. Jednocześnie projekt miał na



		<p>celu stworzyć strategie interwencyjne w celu promowania edukacji międzykulturowej i aktywnego obywatelstwa poprzez innowacyjny program edukacyjny.</p> <p>Celem GEM IN jest upowszechnianie w szkołach, i środowisku młodzieży Dobrych Praktyk wypracowanych w ramach wcześniejszego projektu GEM, promującego edukację interkulturową jako metodę nabywania kompetencji społecznych i obywatelskich oraz promowania wspólnych wartości i tolerancji.</p>
8.	Cele i umiejętności:	<p>Wspieranie edukacji międzykulturowej w szkole i w środowiskach młodzieżowych; Wzmocnienie nabywania kompetencji społecznych i obywatelskich; Promowanie wspólnych wartości; Promowanie krytycznej refleksji i innowacyjnych podejść do dyskusji na temat edukacji z perspektywy międzykulturowej.</p>
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	https://gem-in.eu/en/



**5.6. TeCoLa: Wymiana doświadczeń pedagogicznych w ramach telewspółpracy.
Gry na rzecz międzykulturowego i zintegrowanego nauczania języków.**

1.	Kraj:	Holandia, Dania, Wielka Brytania, Hiszpania, Francja, Belgia
2.	Nazwa inicjatywy:	TeCoLa: Wymiana doświadczeń pedagogicznych w ramach telewspółpracy. Gry na rzecz międzykulturowego i zintegrowanego nauczania języków.
3.	Lokalizacja - (miasto liczące powyżej 500 000 mieszkańców, mniejsze miasto, wioska) - opis lokalizacji	Brak informacji
4.	Kto prowadzi inicjatywę (osoba, organizacja, grupa nieformalna itd.):	Uniwersytet w Utrechcie (NE), LINK: Linguistik & Interkulturelle Kommunikation (DE), Uniwersytet w Roehampton (UK), Uniwersytet w Antwerp (BE), Uniwersytet w Walencji (SP), Transit Lingua (FR) i 3DLES (NE)
5.	Czas trwania:	2016-2019
6.	Źródła finansowania:	Projekt TeCoLa jest finansowany przez Komisję Europejską w ramach programu Erasmus+.
7.	Opis aktywności:	Projekt TeCoLa jest odpowiedzią na pilne potrzeby w zakresie nauczania języków obcych na poziomie szkół średnich.



		Nacisk kładziono na wzmocnienie i wzbogacenie rozwoju międzykulturowych kompetencji w ramach lekcji języka obcego poprzez wymianę doświadczeń i integrację międzyprzedmiotową w ramach telewspółpracy.
8.	Cele i umiejętności:	Konsorcjum miało na celu opracowanie, wdrożenie i ocenę innowacyjnego i zgrzywalizowanego podejścia opartego na telewspółpracy międzykulturowej. Szczególną uwagę zwrócono na kwestie komunikacji lingua franca, nauczania zintegrowanego z różnymi przedmiotami, poruszano temat nauczania indywidualnego oraz nauczania opartego na współpracy, autonomii kierowanej i emancypacji ucznia.
9.	Strona internetowa/e-mail/inne:	https://sites.google.com/site/tecolaproject/home-1