



Titulli i projektit: Gamifikimi për edukimin ndërkulturor

Numri i projektit: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

# PRAKTIKAT E MIRA



**Erasmus+**

Ky projekt është financuar me mbështetjen e Bashkimit Evropian. Ky publikim pasqyron vetëm pikëpamjet e autorit, dhe Komisioni Evropian ose Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – Agjencia Kombëtare e Erasmus+ në Poloni nuk mund të mbajë përgjegjësi për çdo përdorim të cilin është bërë nga informacioni i përfshirë këtu.



## Përmbajtja

Good practices: KCZIA (POLAND)	4
1.1. Lojë: "Kundër të gjitha gjasave"	4
1.2. Puntori "Nën pemën e gëlqerës"	5
1.3. Një lojë e bazuar në vendndodhje "Macewa "	6
1.4. Kurs trajnimi "Dialogu ndërkulturor dhe përfshirja sociale përmes sportit"	8
1.5. "Të gjithë të ndryshëm, të gjithë të barabartë - paketë arsimore"	10
1.6. Projekt "Diversitetet i sigurt në Warmia dhe Mazury"	11
Praktikat e mira: DDE (GREQI)	14
2.1 Gamifikimi	14
2.2 Seminar për Çështjet e Arsimit Ndërkulturor	15
2.3 Gamifikimi në rastin e edukimit online	17
2.4 Mësoni klasën GeoGebra	18
2.5 Zurmo CRM	20
2.6 Trajnim Online	21
2.7 Gamifikimi ndërkulturor - Luaj, Lidhu, Mëso, Krijo, Lehtëso	23
2.8 Të mësuarit ndërkulturor dhe diversiteti kulturor në arsim	25
2.9 Busulla ndërkulturore	26
Praktikat e mira: EUNOIA (MAQEDONIA E VERIUT)	28
3.1. 60 sekonda = 1 minutë, apo jo?	28
3.2. Një xhami në Sleepyville	30
3.3. Abigail	39
Praktikat e mira: ASI (RUMANI)	42
4.1. Heelotia	42
4.2. Loja Puzzle FoldIt	44
4.3. BARNGA	45





4.4. BaFa' BaFa'	46
Praktikat e mira: HAFL (TURQI)	48
5.1. MORRIS INICIATIVA E EDUKIMIT NDËRKULTUROR	48
5.2. ISOTIS	50
5.3 Projekt Ndërkulturor Minecraft, Përvoja Globale për Studentët e Përgaditor Renton	52
5.4. Gamifikimi në të nxënit ndërkulturor	54
5.5. Lojë për të përqafuar edukimin ndërkulturor'' – GEM IN	56
5.6. TeCoLa: Diferencimi Pedagogjik përmes Telebashkëpunimit dhe Lojërave për Mësimdhënien e Gjuhëve të Integruara ndërkulturore dhe përmbajtjesore	58



Titulli i projektit: Gamifikimi për edukimin ndërkulturor

Numri i projektit: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

## Praktikat e mira: KCZIA (POLONI)

### 1.1. Lojë: "Kundër të gjitha gjasave"

1.	<b>Shteti:</b>	Suedia
2.	<b>Emri i iniciativës:</b>	Lojë: "Kundër të gjitha gjasave"
3.	<b>Vendndodhja</b> - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - - përshkrimi i vendndodhjes	Debutoi për herë të parë në Suedi
4.	<b>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</b>	UNHCR
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	Nisma e vazhdueshme
6.	<b>Burimi i financimit:</b>	Financimi fillestar për projektin erdhi nga një grant prej 1 milion NOK nga Statoil për zyrën rajonale të UNHCR-së në Balltik dhe Nordik.
7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	Against All Odds është një lojë online e krijuar për të rritur ndërgjegjësimin dhe njohuritë e studentëve për situatat e refugjatëve duke i vendosur lojtarët në pozicionin e një refugjati.  Loja është në dispozicion në shumë gjuhë: suedisht, anglisht, gjermanisht, greqisht dhe norvegjisht.



Erasmus+

Ky projekt është financuar me mbështetjen e Bashkimit Evropian. Ky publikim pasqyron vetëm pikëpamjet e autorit, dhe Komisioni Evropian ose Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – Agjencia Kombëtare e Erasmus+ në Poloni nuk mund të mbajë përgjegjësi për çdo përdorim të cilin është bërë nga informacioni i përfshirë këtu.

8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	- Të informohen dhe ndërgjegjësohen studentët për situatën e refugjatëve. -Të zhvillojë ndjeshmërinë, ndjenjën e drejtësisë dhe dhembshurisë.
9.	<b>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</b>	UNHCR

## 1.2. Punëtori "Nën pemën e gëlqerës"

1.	<b>Shteti:</b>	Poloni
2.	<b>Emri i iniciativës:</b>	Punëtori "Nën pemën e gëlqerës"
3.	<b>Vendndodhja</b> - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - - përshkrimi i vendndodhjes	Katovicë
4.	<b>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</b>	Kwiatkowska Magdalena, Izydora Antczak, Menzyk Marzena
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	Nga data 03.01.2018 deri më 15.06.2018
6.	<b>Burimi i financimit:</b>	Grant nga Qyteti i Gliwice dhe Zyra e Voivodeship Silesian në Katowice
7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	Fëmijët Romë dhe Polakë u takuan me njëri-tjetrin gjatë orëve të kërcimit ku patën mundësinë të mësojnë rreth llojeve të ndryshme të stileve të kërcimit Romë.  Punëtoritë organizoheshin me një ritëm një herë në javë.

8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Njohja dhe mësimi i kulturave të tjera të kërcimit.</li> <li>2. Zhvillimi i aftësive në një stil të caktuar, përgatitja e grupit për shfaqje.</li> <li>3. Nxitja e komunikimit ndërkulturor.</li> </ol>
9.	<b>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</b>	<a href="http://www.gim10.gliwice.pl/index.php?page=swietlica-pod-lipami">http://www.gim10.gliwice.pl/index.php?page=swietlica-pod-lipami</a>

### 1.3. Një lojë e bazuar në vendndodhje "Macewa"

1.	<b>Shteti:</b>	Poloni
2.	<b>Emri i iniciativës:</b>	Një lojë e bazuar në vendndodhje "Macewa"
3.	<b>Vendndodhja</b> - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - - përshkrimi i vendndodhjes	Pacanów
4.	<b>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</b>	Koordinatorja e projektit: Katarzyna Cudna
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	Viti 2018
6.	<b>Burimi i financimit:</b>	Stafi i shkollës fillore Kornel Makuszyński në Pacanów  Edukatorë nga Forumi për Dialog me vendndodhje në Varshavë
7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	Pjesëmarrësit e programit "Shkolla e Dialogut", nxënës të klasës së shtatë nga shkolla fillore në Pacanów organizuan një udhëtim në vende që lidhen me historinë, fenë dhe kulturën e



		<p>komunitetit hebre. Për këtë aktivitet ishin të ftuar autoritetet lokale, mësuesit dhe prindërit.</p> <p>Në një udhëtim njëorësh në formën e një loje në qytet, udhërrëfyesi prezantoi vendet ku kishte sinagoga, një banjë, një mulli vaji, një geto dhe një varrezë.</p> <p>Pjesëmarrësit e udhëtimit zgjidhën enigma dhe mblodhën shkronja për fjalëkalimin e lojës. Si shpërblim për çdo gjëgjëzë të hamendësuar, të rinjtë lexojnë shaka hebreje.</p> <p>Pas një ore, të gjithë arritën në vijën e finishit, ku morën me mend fjalëkalimin e lojës: "Matzevah" nga letrat e mbledhura.</p>
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	Mësimi për të kaluarën, historinë, kulturën dhe traditat e polakëve dhe hebrejve që jetojnë së bashku në Pacanów
9.	<b>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</b>	<a href="http://ug.pacanow.pl/macewa-gra-miejska,,4,,1,15623,n.html">http://ug.pacanow.pl/macewa-gra-miejska,,4,,1,15623,n.html</a>

## 1.4. Kurs trajnimi “Dialogu ndërkulturor dhe përfshirja sociale përmes sportit”

1.	<b>Shteti:</b>	Vendet e Bashkimit Evropian
2.	<b>Emri i iniciativës:</b>	Kurs trajnimi “Dialogu ndërkulturor dhe përfshirja sociale përmes sportit”.
3.	<b>Vendndodhja</b> - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	Ndërkombëtare
4.	<b>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</b>	Organizata Ndërkombëtare e Sportit dhe Kulturës  The International Sport and Culture Organisation (ISCA)
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	Në vazhdim
6.	<b>Burimi i financimit:</b>	-
7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	Aktivitetet rinore dhe sportive që mund të përshtaten në korniza të ndryshme sociale, ekonomike dhe etnike, ne fuqizojmë dhe inkurajojmë të rinjtë dhe punëtorët rinorë që t'i përdorin ato për të promovuar dialogun ndërkulturor përmes sportit.  Procesi i trajnimit u ndërtua në 4 hapa kryesorë që lidhë të mësuarit ndërkulturor me përfshirjen sociale:  • “Ndërtimi i ekipit” si pjesë e shumicës së kurseve të trajnimit.



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Ushtrime të kulturës dhe identitetit” gjatë të cilave theksohen dallimet dhe ngjashmëritë personale, kulturore, arsimore dhe sociale.</li> <li>• “Dialog ndërkulturor” ku hetohen aspekte të tilla si identiteti individual, identiteti grupor, stereotipizimi, përgjithësimi dhe mjetet për të mësuarit ndërkulturor.</li> <li>• “Përfshirja sociale” ku përpunohen strategji për të kapërcyer diskriminimin dhe për të krijuar mjedise gjithëpërfshirëse nëpërmjet aktivitetit fizik.</li> </ul>
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	Për të lehtësuar përvojën praktike me dialogun ndërkulturor.
9.	<b>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</b>	<a href="https://www.google.com/url?sa=t&amp;rct=j&amp;q=&amp;esrc=s&amp;source=web&amp;cd=&amp;cad=rja&amp;uact=8&amp;ved=2ahUKEwiApM7kg-zwAhXXgf0HHaUIDmEQFjAAegQIAxAD&amp;url=http%3A%2F%2Fisca-web.org%2Ffiles%2FCoyote.pdf&amp;usg=AOvVaw3MspERw9n_kSwm84H89DRb">https://www.google.com/url?sa=t&amp;rct=j&amp;q=&amp;esrc=s&amp;source=web&amp;cd=&amp;cad=rja&amp;uact=8&amp;ved=2ahUKEwiApM7kg-zwAhXXgf0HHaUIDmEQFjAAegQIAxAD&amp;url=http%3A%2F%2Fisca-web.org%2Ffiles%2FCoyote.pdf&amp;usg=AOvVaw3MspERw9n_kSwm84H89DRb</a>

## 1.5. "Të gjithë të ndryshëm, të gjithë të barabartë - paketë arsimore"

1.	<b>Shteti:</b>	Projekti "Qytetarët aktivë të botës"
2.	<b>Emri i iniciativës:</b>	"Të gjithë të ndryshëm, të gjithë të barabartë - paketë arsimore"
3.	<b>Vendndodhja</b> - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	Varshavë
4.	<b>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</b>	Shoqata Polake e Skautizmit dhe Udhërrëfyesit
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	2015
6.	<b>Burimi i financimit:</b>	Bashkëfinancuar nga Ministria e Punëve të Jashtme të Republikës së Polonisë dhe fondi i Bashkimit Evropian.
7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	<p>Propozimi u zhvillua në bazë të paketës së Këshillit të Evropës "Të gjithë të ndryshëm, të gjithë të barabartë – paketa arsimore" e cila është një nga elementët e programit të edukimit ndërkulturor të të rinjve dhe të rriturve.</p> <p>Autorët i përgatitën materialet me shpresën se do të jetë një mjet i dobishëm për të formuar</p>



		<p>qëndrime tolerante midis marrësve polakë të materialeve.</p> <p>Paketa e veglave përmban propozime lojërash dhe aktivitete në grup që mund të përdoren për edukimin ndërkulturor.</p>
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	<p>Është thelbësor qëllimi - që rezulton nga "Themelet arsimore të Shoqatës Polake të Skautizmit" - është të formësojë qëndrimet e të rinjve dhe të kultivojë çiltërsinë, tolerancën dhe mirëkuptimin e dallimeve të njëri-tjetrit.</p> <p>Ushtrimet, lojërat dhe aktivitetet e paraqitura këtu synohen si material universal për edukimin ndërkulturor të të rinjve.</p>
9.	<b>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</b>	<p><a href="https://www.google.com/url?sa=t&amp;rct=j&amp;q=&amp;esrc=s&amp;source=web&amp;cd=&amp;cad=rja&amp;uact=8&amp;ved=2ahUKEwiR-4DNhuzwAhXJg_0HHVt4C2s4HhAWMAR6BAgLEAM&amp;url=https%3A%2F%2Fcbp.zhp.pl%2Fwp-content%2Fuploads%2F2015%2F12%2Fkazdyinnyszyscyrowni_web.pdf&amp;usg=AOvVaw2vwIc3iPWOC-Yq2z8UnSbZ">https://www.google.com/url?sa=t&amp;rct=j&amp;q=&amp;esrc=s&amp;source=web&amp;cd=&amp;cad=rja&amp;uact=8&amp;ved=2ahUKEwiR-4DNhuzwAhXJg_0HHVt4C2s4HhAWMAR6BAgLEAM&amp;url=https%3A%2F%2Fcbp.zhp.pl%2Fwp-content%2Fuploads%2F2015%2F12%2Fkazdyinnyszyscyrowni_web.pdf&amp;usg=AOvVaw2vwIc3iPWOC-Yq2z8UnSbZ</a></p>

## 1.6. Projekt „ Diversitet i sigurt në Warmia dhe Mazury”

1.	<b>Shteti:</b>	Poloni
2.	<b>Emri i iniciativës:</b>	Projekt "Diversitet i sigurt në Warmia dhe Mazury"
3.	<b>Vendndodhja</b> - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	Bystra (krahina Giżycki)

4.	<b>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</b>	Koordinator: Marzena Rzeczycka  Nicholas Copernicus Junior School ndodhet në Bystra (krahina Giżycko) në bashkëpunim me Fondacionin Borussia Olsztyn
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	2016
6.	<b>Burimi i financimit:</b>	Projekti i bashkëfinancuar nga Fondi EOG në kuadër të programit “Qytetarët për Demokraci”.
7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	<p>Si pjesë e projektit "Safe Diversity in Warmia and Mazury", u lansuan 18 miniprojekte në partneritet me Fondacionin Borussia.</p> <p>“Sa më shumë di, aq më mirë kuptoj” ishte një nga ato projekte. Ai përbëhej nga dy pjesë: punëtori gjatë të cilave nxënësit e shkollave të mesme diskutuan mbi nocionet: tolerancë, stereotip, paragjykim, diskriminim. Më pas ata ushtronin aftësitë e tyre sociale duke marrë pjesë në një lojë simuluese.</p> <p>Në pjesën e dytë ata zhvillonin intervista me banorë të moshuar të qytetit të tyre, duke vizituar ndërtesa historike. Nëpërmjet këtyre veprimeve në natyrë ata mblodhën informacione për banorët e fshatrave Bystry, Upały, Upały Małe, Koźuchy, Kruklin dhe Spytkowo deri në Luftën e Dytë Botërore, fatin e tyre të mëvonshëm dhe historinë e familjeve që jetuan në këto vende pas luftës. Rezultati i projektit ishte një prezantim i përgatitur nga nxënësit mbi bazën e materialeve dhe fotove të mblodhura.</p>
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Edukimi ndërkulturor,</li> <li>● Integrimi social,</li> <li>● Edukimi kundër diskriminimit.</li> </ul>



9.	<b>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</b>	<a href="http://borussia.pl/index.php/konkurs/">http://borussia.pl/index.php/konkurs/</a>
----	--	---





Titulli i projektit: Gamifikimi për edukimin ndërkulturor

Numri i projektit: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

## Praktikat e mira: DDE (GREQI)

### 2.1. Gamifikimi

1.	<b>Shteti:</b>	SHBA
2.	<b>Emri i iniciativës:</b>	Gamifikimi
3.	<b>Vendndodhja</b> - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	
4.	<b>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</b>	Universiteti i Pensilvanisë nëpërmjet Ndhmës Coursera
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	6 javë



**Erasmus+**

Ky projekt është financuar me mbështetjen e Bashkimit Evropian. Ky publikim pasqyron vetëm pikëpamjet e autorit, dhe Komisioni Evropian ose Fundaçja Rozwoju Systemu Edukacji – Agjencia Kombëtare e Erasmus+ në Poloni nuk mund të mbajë përgjegjësi për çdo përdorim të cilin është bërë nga informacioni i përfshirë këtu.



6.	<b>Burimi i financimit:</b>	Universiteti i Pensilvanisë nëpërmjet Ndihmës Coursera
7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	Kurse online rreth Gamification
8.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	Ky kurs do t'ju mësojë mekanizmat e gamifikimit, pse ai ka një potencial kaq të jashtëzakonshëm dhe si ta përdorni atë në mënyrë efektive. Për informacion shtesë mbi konceptet e përshkruara në kurs, mund të blini librin e Profesor Werbach për të fituar: Si të menduarit e lojës mund të revolucionarizojë biznesin tuaj, në format të printuar ose e-book në disa gjuhë.
9.	<b>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</b>	<a href="https://www.coursera.org/learn/gamification">https://www.coursera.org/learn/gamification</a>

## 2.2 Seminar për Çështjet e Arsimit Ndërkulturor

1.	<b>Shteti:</b>	Greqi
2.	<b>Emri i iniciativës:</b>	Seminar për Çështjet e Arsimit Ndërkulturor





3.	<b>Vendndodhja</b> - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	Samos
4.	<b>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</b>	Universiteti Aegean
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	9 muaj
6.	<b>Burimi i financimit:</b>	Iniciativa Private
7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	Qendra e Trajnimit të Universitetit të Egjeut zhvillon një cikël të ri për seminarin 9-mujor me titullin ekzakt “Trajnimi i mësuesve në Edukimin Ndërkulturor për studentët me prejardhje refugjate dhe emigrante”.
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	Qëllimi i programit është mbështetja shkencore e mësuesve të Fillores dhe të Mesme në çështjet e Arsimit Ndërkulturor dhe në veçanti në lidhje me integrimin e emigrantëve, refugjatëve dhe nxënësve në përgjithësi me prejardhje të ndryshme kulturore në njësinë shkollore dhe në procesin arsimor.







9.	Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:	<a href="https://bit.ly/34i2voX">https://bit.ly/34i2voX</a>
----	---	---

## 2.3 Gamifikimi në rastin e edukimit online

1.	Shteti:	Greqi
2.	Emri i iniciativës:	Gamification në rastin e edukimit online
3.	Vendndodhja - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	Samos
4.	Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):	Drejtoria Egjeje e Shkollave të Mesme
5.	Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):	1 ditë
6.	Burimi i financimit:	Falas





7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	Mësimi, video trajnim në Youtube
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	Qëllimi i këtij materiali trajnues është të prezantojë mësuesit me botën e Gamifikimit në arsim.
9.	<b>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</b>	<a href="https://bit.ly/2RKaDfa">https://bit.ly/2RKaDfa</a>

## 2.4 Mësoni klasën GeoGebra

1.	<b>Shteti:</b>	SHBA
2.	<b>Emri i iniciativës:</b>	Mësoni klasën GeoGebra
3.	<b>Vendndodhja</b> - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	Online





4.	<b>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</b>	GeoGebra
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	Përdoruesi i specifikuar
6.	<b>Burimi i financimit:</b>	Falas
7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	Materiali asinkron për mësimin elektronik
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	Caktoni detyra ndërvepruese dhe tërheqëse për studentët që shikojnë progresin e përditësuar drejtpërdrejt studentëve që punojnë në një detyrë specifike, shikoni detyrat që studentët kanë (ose nuk i kanë) filluar t'i bëjnë pyetje të gjithë klasës dhe shikoni të gjitha përgjigjet e studentëve që fshehin menjëherë emrat e studentëve kur shfaqin përgjigjet e studentëve ndaj pyetjeve të lehtësuara diskutime të pasura, ndërvepruese midis të gjithë studentëve, grupeve të studentëve dhe studentëve individualë
9.	<b>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</b>	<a href="https://www.geogebra.org/m/hncrgruu">https://www.geogebra.org/m/hncrgruu</a>

## 2.5 Zurmo CRM

1.	<b>Shteti:</b>	SHBA
2.	<b>Emri i iniciativës:</b>	Zurmo CRM
3.	<b>Vendndodhja</b> - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	Zurmo, një zgjidhje CRM me burim të hapur
4.	<b>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</b>	Zurmo
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	Përdoruesi i specifikuar
6.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	/
7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	Mjeti i gamifikimit



**Erasmus+**

Ky projekt është financuar me mbështetjen e Bashkimit Evropian. Ky publikim pasqyron vetëm pikëpamjet e autorit, dhe Komisioni Evropian ose Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – Agjencia Kombëtare e Erasmus+ në Poloni nuk mund të mbajë përgjegjësi për çdo përdorim të cilin është bërë nga informacioni i përfshirë këtu.

8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	Zurmo ofron një gamë të gjerë mjetesh për të menaxhuar marrëdhëniet me klientët, për të ndjekur progresin e mundësive të shitjeve, për të monitoruar të gjitha ngjarjet dhe aktivitetet e ardhshme, për të përmirësuar efikasitetin e fushatave të marketingut dhe vendos integritet me shërbime të tjera. Me dizajnin e saj social dhe të orientuar drejt arritjeve të ndërfaqes, platforma rezonon me nevojat e brezave të rinj të përdoruesve dhe krijon motivim të brendshëm për të punuar. E gjithë kjo rezulton në përfitime të shumta jo vetëm për përdoruesit, por edhe për rritjen e biznesit.
9.	<b>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</b>	<a href="https://www.espocrm.com/open-source/zurmo/">https://www.espocrm.com/open-source/zurmo/</a>

## 2.6 Trajnim Online

1.	<b>Shteti:</b>	SHBA
2.	<b>Emri i iniciativës:</b>	Loja Ndryshimi i Trajnimit



Erasmus+

Ky projekt është financuar me mbështetjen e Bashkimit Evropian. Ky publikim pasqyron vetëm pikëpamjet e autorit, dhe Komisioni Evropian ose Fundaçja Rozwoju Systemu Edukacji – Agjencia Kombëtare e Erasmus+ në Poloni nuk mund të mbajë përgjegjësi për çdo përdorim të cilin është bërë nga informacioni i përfshirë këtu.



3.	<p>Vendndodhja</p> <p>- (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat)</p> <p>- përshkrimi i vendndodhjes</p>	Trajnim Online
4.	<p>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</p>	Your Training Edge, Ltd
5.	<p>Kohëzgjatja e iniciativës:</p>	Përdoruesi i specifikuar
6.	<p>Burimi i financimit:</p>	Falas
7.	<p>Përshkrimi i aktiviteteve:</p>	Gamifikim Tutorial
8.	<p>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</p>	
9.	<p>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</p>	<a href="http://www.yourtrainingedge.com/game-changing-training/">http://www.yourtrainingedge.com/game-changing-training/</a>

## 2.7 Gamifikimi ndërkulturor - Luaj, Lidhu, Mëso, Krijë, Lehtëso

1.	<b>Shteti:</b>	SHBA
2.	<b>Emri i iniciativës:</b>	Gamifikimi ndërkulturor - Luaj, Lidhu, Mëso, Krijë, Lehtëso:  lojërat ndërkulturore për trajnim në organizata, edukim dhe akulturim social
3.	<b>Vendndodhja</b> - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	NY
4.	<b>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</b>	Shoqëria për Arsim, Trajnim dhe Kërkim Ndërkulturor
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	2 ditë
6.	<b>Burimi i financimit:</b>	Cost



7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	SEMINARI PARA DHE PAS KONGRESIT
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	<p>Punëtori 2-ditore në bashkëpunim me anëtarët e SIETAR EU MigSIG që do të krijojnë mirëkuptim dhe kompetencë për ndërkulturistët, si fillestarë ashtu edhe profesionistë me përvojë, rreth rolit dhe përdorimit të lojërave në punën e tyre. Gamifikimi depërton në çdo aspekt të jetës bashkëkohore, duke na sfiduar të përdorim dhe vlerësojmë ndikimin e tij në ndërtimin dhe përhapjen e diskursit kulturor. Punëtorja synon 30 pjesëmarrës, përveç kësaj, ne po kërkojmë të ftojme studentët vendas, veçanërisht migrantët dhe azilkërkuesit</p>
9.	<b>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</b>	<a href="https://bit.ly/3fKK95i">https://bit.ly/3fKK95i</a>





## 2.8 Të mësuarit ndërkulturor dhe diversiteti kulturor në arsim

1.	<b>Shteti:</b>	Itali
2.	<b>Emri i iniciativës:</b>	Të mësuarit ndërkulturor dhe diversiteti kulturor në arsim
3.	<b>Vendndodhja</b> - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	Romë
4.	<b>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</b>	KURS TRAJNIMI ERASMUS
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	1 javë
6.	<b>Burimi i financimit:</b>	Falas





7.	Përshkrimi i aktiviteteve:	<p>Ky kurs u drejtohet mësuesve, trajnerëve, këshilltarëve arsimorë, këshilltarëve të karrierës, psikologëve të shkollave, drejtorëve, menaxherëve dhe stafit administrativ të shkollave që punojnë në shkollat fillore, shkollat e mesme, shkollat profesionale, qendrat e trajnimit, shkollat e arsimit të të rriturve, arsimin e lartë, kopshtin e fëmijëve dhe OJQ-të.</p> <p>Ky kurs synon të ndihmojë mësuesit që të zhvillojnë vetëdijen e tyre kulturore duke u dhënë atyre mjetet dhe qasjet e reja për t'u kujdesur për një grup studentësh multikulturor dhe etnikisht të ndryshëm.</p>
8.	Aftësitë dhe/ose qëllimet:	
9.	Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:	<a href="https://bit.ly/3cdPkdh">https://bit.ly/3cdPkdh</a>

## 2.9 Busulla ndërkulturore

1.	Shteti:	Poloni
2.	Emri i iniciativës:	Busulla ndërkulturore





3.	Vendndodhja - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	Varshova
4.	Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):	diversofia®
5.	Kohëzgjatja e iniciativës:	1 javë
6.	Burimi i financimit:	Falas
7.	Përshkrimi i aktiviteteve:	Kursi
8.	Aftësitë dhe/ose qëllimet:	DIVERSOPHY® ËSHTË NJË LOJË MËSIMORE INTERAKTIVE E PROJEKTUR PËR ZHVILLIMIN E KOMPETENCËS GLOBALE DHE LOKALE QË DUHET TË GJENI MUNDËSITË DHE PËR TË PËRMBUSHË SFIDAT, SI DHE TË TRAJTOJNI KONFLIKTET DHE KOMPETENCAT E SHUMËKULLISHME.
9.	Faqja e internetit/E- mail/Informacione të tjera kontakti:	<a href="https://www.interculturalcompass.com/diversophy-poland/">https://www.interculturalcompass.com/diversophy-poland/</a>



Project title: Gamification for intercultural education

Project number: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

## Praktikat e mira: EUNOIA (MAQEDONIA E VERIUT)

### 3.1. 60 sekonda = 1 minutë, apo jo?

1.	Shteti:	
2.	Emri i iniciativës:	<b>60 sekonda = 1 minutë, apo jo?</b>
3.	Vendndodhja - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	
4.	Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):	Organizatrat/grupet informale
5.	Kohëzgjatja e iniciativës:	
6.	Burimi i financimit:	Erasmus+
7.	Përshkrimi i aktiviteteve:	<b>PËRSHKRIMI I AKTIVITETIT HAP PAS HAPI</b> - Moderatorit u kërkohet pjesëmarrësve të fshehin çdo orë që mund të kenë. - Atëherë të gjithë duhet



Erasmus+

Ky projekt është financuar me mbështetjen e Bashkimit Evropian. Ky publikim pasqyron vetëm pikëpamjet e autorit, dhe Komisioni Evropian ose Fundaçja Rozwoju Systemu Edukacji – Agjencia Kombëtare e Erasmus+ në Poloni nuk mund të mbajë përgjegjësi për çdo përdorim të cilin është bërë nga informacioni i përfshirë këtu.



		<p>të praktikojnë të ulen në karriget e tyre në heshtje – dhe me sytë mbyllur. - Pastaj trajnuesi u kërkon të gjithëve të ngrihen dhe të mbyllin sytë. Në komandën “SHKO!”, çdo person duhet të numërojë deri në 60 sekonda dhe të ulet kur të ketë mbaruar. Është e rëndësishme të theksohet se ky ushtrim mund të funksionojë vetëm nëse të gjithë janë të qetë. Pasi njerëzit janë ulur, ata mund të hapin sytë, por jo më parë. - Kërkojuni pjesëmarrësve të vlerësojnë se sa kohë i kanë mbyllur sytë dhe t'u japin kohën të parëve dhe të fundit. - Është e qartë se ky aktivitet hap të gjithë konceptin e kohës dhe marrëdhënien e secilit individ me të. Më pas mund të vazhdoni të diskutoni nëse ka perceptime të ndryshme kulturore për kohën, hapësirën etj.</p> <p><b>REKOMANDIME / KËSHILLA</b> - Kjo do t'ju ndihmojë të flisni për perceptime të ndryshme të realitetit në kultura të ndryshme dhe gjithashtu brenda së njëjtës kulturë. Është një hyrje e mirë për çdo aktivitet rreth vlerave të ndryshme</p> <p><b>MATERIALET E NEVOJSHME</b> – trajnuesi ka nevojë për një orë – çdo pjesëmarrës ka nevojë për një karrige – nëse ka një orë në dhomë, mbulojeni atë me letër; nëse ora shënon, atëherë hiqeni atë.</p>
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	<p>Për të rritur ndërgjegjësimin për perceptimet e ndryshme të nocioneve të ndryshme, p.sh. kohë, në varësi të paraqitjeve të ndryshme që janë të veçanta për çdo individ, madje edhe në të njëjtën kulturë.</p> <p>- Të përgatisë studentët që ndjekin një program ndërkombëtar lëvizshmërie për perceptime të ndryshme të kohës. KOHA: Çdo gjë deri në 2 minuta e 30 sekonda!</p>



		KOMPETENCA NDËRKULTURORE - ndjeshmëri dhe decentralizim - vetëdije dhe vetëmësim - vetëdije kritike kulturore - multiperspektivë
9.	Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti	Silvio Martinelli, Mark Taylor, T-kit 4 Intercultural Learning, Council of Europe, 2004 <a href="http://pjp-eu.coe.int/">http://pjp-eu.coe.int/</a>  <a href="http://intercultural-learning.eu/Portfolio-Item/60-seconds-1-minute/">http://intercultural-learning.eu/Portfolio-Item/60-seconds-1-minute/</a>

### 3.2. Një xhami në Sleepyville

1.	Shteti:	
2.	Emri i iniciativës:	Një xhami në Sleepyville
3.	Vendndodhja - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	
4.	Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):	Organizatrat/grupet informale
5.	Kohëzgjatja e iniciativës:	120-150 minuta
6.	Burimi i financimit:	Erasmus +
7.	Përshkrimi i aktiviteteve:	<b>PËRSHKRIMI HAPI PAS HAPI I AKTIVITETIT</b>  1. Lexoni përshkrimin e problemit në fletëpalosje. Shpjegoni se të gjithë pjesëmarrësit janë qytetarë të Sleepyville dhe të gjithë janë të shqetësuar nga problemi nëse një xhami e re (ose tempull, kishë etj.?)





		<p>duhet të ndërtohet në një pjesë të tokës së komunës së braktisur.</p> <p>2. Tregojuni pjesëmarrësve listën e roleve të ndryshme dhe kërkojuni secilit të zgjedhë një për vete. Jepni kartat e roleve dhe përshkrimin e problemit dhe tregoni se ku mund të takohen njerëzit dhe grupet paraprakisht dhe ku do të zhvillohet "Takimi i Këshillit" më vonë.</p> <p>3. Shpjegoni rregullat e debatit që do të përdoren gjatë takimit.</p> <p>4. Shpjegoni se do të ketë 30 minuta para takimit aktual në mënyrë që njerëzit të mund të takojnë qytetarët e tjerë, të përgatisin atë që duan të thonë dhe të vendosin se si duan të votojnë! Tregojuni atyre se Mbledhja e Këshillit Bashkiak do të zgjasë 40 minuta dhe se mund të ketë shumë pak kohë për fjalimet aktuale për shkak të numrit të njerëzve që marrin pjesë. Për këtë arsye, ata duhet të përipiqen të përgatisin vetëm një ose dy pika që duan të bëjnë.</p> <p>5. Përdorni fazën përgatitore për të krijuar hapësirën për "Mbledhjen e Këshillit". Idealisht, njerëzit duhet të ulen në një formë gjysmërrethi ose patkoi, me Kryetarin e Bashkisë në pjesën e përparme, në një pozicion paksa të ngritur. Partitë ose grupet duhet të jenë në gjendje të ulen së bashku, dhe ju duhet të vendosni etiketat e emrave të tyre në tavolinat përpara.</p> <p>6. Pas 30 minutash, thirrni qytetarët në takim (ose kërkonin nga kryetari të bëjë një gjë të tillë). Ai/ajo duhet t'u kujtojë njerëzve rregullat bazë të debatit dhe të mbajë një fjalim të shkurtër për të prezantuar takimin.</p> <p>7. Në përfundim të mbledhjes, pas 40 minutash, Kryetari duhet të thërrasë për votim. Kur votat të jenë numëruar dhe rezultati të jetë shpallur, ju duhet të shpallni përfundimin e aktivitetit dhe t'i ftoni njerëzit</p>
--	--	--





	<p>të sjellin karriget e tyre në një rreth për përmbledhjen apo debriefing.</p> <p>8. Për të përmbledhur, filloni raundin e komenteve duke i përshëndetur të gjithë me emrat e tyre të vërtetë ose duke përdorur një teknikë tjetër që i lejon pjesëmarrësit të heqin dorë nga rolet që kishin marrë gjatë simulimit. Kjo është e rëndësishme të bëhet përpara se të filloni përmbledhjen. Pyetni pjesëmarrësit se çfarë ndjejnë ata për procesin që sapo kanë kaluar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A ishit të befasuar nga rezultati i votimit dhe a pasqyrore ai pozicionin e personit që po luanit?</li> <li>• Sa ndikim mendoni se keni pasur (në rolin tuaj) në rezultat?</li> <li>• A ju bëri ndërveprimi me njerëz ose grupe të tjerë të ndryshoni qasjen ose qëndrimin tuaj ndaj problemit?</li> <li>• Sa e lehtë ishte të identifikohesh me rolin tënd? Pse ose jo?</li> <li>• A mendoni se kjo situatë mund të lindë në jetën reale? A mund të mendoni ndonjë rast të ngjashëm?</li> <li>• Si do të reagonit nëse ky rast do të lindte në qytetin/vendin tuaj të banimit? A e ndryshoi fare aktiviteti qëndrimin tuaj?</li> <li>• Pse mendoni se liria fetare është një e drejtë themelore e njeriut?</li> <li>• Në çfarë mase mendoni se respektohet kjo e drejtë në komunitetin tuaj?</li> </ul> <p><b>REKOMANDIME / KËSHILLA-</b> Nëse është e mundur, ju duhet ta drejtoni këtë aktivitet së bashku me një bashkë-trajnuar në mënyrë që të jeni në gjendje t'u përgjigjeni pyetjeve dhe të koordinoni çdo hap të aktivitetit në të njëjtën kohë. Aktiviteti mund të përfitojë duke pasur më shumë kohë në dispozicion,</p>
--	--







	<p>veçanërisht gjatë takimit aktual, në mënyrë që njerëzit të kenë mundësinë t'u përgjigjen komenteve të bëra nga të tjerët. Gjithashtu mund t'i ndani rolet paraprakisht ose t'i ndani rolet në mënyrë rastësore në mënyrë që të kurseni kohë gjatë seancës. Gjatë fazës përgatitore, mund të jetë e dobishme të kontrolloni nëse njerëzit po përdorin kohën për të planifikuar atë që do të thonë gjatë takimit. Kur caktoni rolet, vini re se roli i kryetarit të bashkisë është shumë kërkuar dhe se personi që e luan atë do të duhet të ndihet i sigurt për lehtësimin e takimit dhe - nëse është e nevojshme - t'i shkurtojë njerëzit në mënyrë që të lejojë të gjithë të flasin. Ju do të duhet të kaloni detyrën me pjesëmarrësin që luan kryetarin e bashkisë përpara simulimit aktual. Është shumë e dëshirueshme që pas kësaj, të përpiqeni t'ia lini lehtësimin tërësisht personit që luan kryetarin e Bashkisë, si në mënyrë që ai/ajo të ndiejë besimin tuaj dhe në mënyrë që pjesëmarrësit e tjerë të respektojnë vendimet e tij/saj në vend që të shikojnë nga ju. Sigurisht, nëse lindin vështirësi, mund ta gjeni të nevojshme të ndërhyni në rrjedhën e simulimit. Megjithatë, ju duhet të përpiqeni ta bëni këtë pa cenuar autoritetin e pjesëmarrësit që luan Kryetarin e Bashkisë. Nëse simulimi del jashtë kontrollit – për shembull, për shkak se njerëzit largohen nga tema ose janë shpikur pjesë të reja informacioni – ose nëse Këshilli kapet në një ngërç dhe nuk mund të arrijë një marrëveshje, vini në dukje se kjo mund të reflektojë një rezultat në jetën reale dhe nuk tregon se aktiviteti ka dështuar. Ju mund ta përdorni këtë në përmbledhjen në fund për të diskutuar vështirësinë e arritjes së marrëveshjes për çështje të tilla si këto. Gjatë përmbledhjes, është shumë e rëndësishme të përpiqeni të shmangni përsëritjen e simulimit. Njerëzit duhet të përpiqen të shkëputen nga roli që kanë luajtur në aktivitet në mënyrë që të jenë në gjendje të reflektojnë siç duhet për atë që kanë kaluar. Ju duhet t'i ndihmoni ata të shikojnë prapa në</p>
--	--





	<p>simulim me "kapelet" e tyre normale në vend se në rolet e tyre të supozuara.</p> <p><b>Një xhami në Sleepyville Shtojca 1:</b> Kartat e roleve Rregullat e debatit Ju mund të dëshironi t'i ndryshoni këto rregulla sipas madhësisë së grupit tuaj dhe kohës që keni në dispozicion.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mbledhja do të drejtohet nga Kryetari i Komunës dhe vendimi i tij/saj për të gjitha çështjet është përfundimtar.</li> <li>• Nëse dëshironi të flisni, duhet të ngrini dorën dhe të merrni leje nga Kryetari i Bashkisë.</li> <li>• Komentet duhet të jenë të shkurtra dhe nuk duhet të kalojnë 2 minuta.</li> <li>• Mbledhja do të mbyllet pas 40 minutash, me votim nëse Xhamia duhet të ndërtohet apo jo.</li> <li>• Kushdo që merr pjesë në mbledhje ka të drejtë të flasë në debat dhe të votojë në fund Një Xhami në Sleepyville (për të gjithë pjesëmarrësit)</li> </ul> <p><b>Një xhami në Sleepyville (për të gjithë pjesëmarrësit)</b></p> <p>Ju jetoni në qytetin piktoresk të Sleepyville, një qytet me rreth 80,000 banorë. Në 60 vitet e fundit popullsia ka ndryshuar rrënjësisht, pjesërisht për shkak se të rinjtë kryesisht përpiqen të shpërngulen në qytetet më të mëdha pasi mundësitë e punës atje janë më të mira, por edhe sepse rajoni ka parë ardhjen e një numri të madh familjesh emigrantësh, shumë nga vendet myslimane. Disa nga këto familje kanë qenë këtu për 3 breza, por ende trajtohen me dyshim si "të ardhur" nga shumë njerëz në qytet. Tani ata përbëjnë pothuajse 15% të popullsisë së përgjithshme. Çështja që po ndan tani qytetin është dëshira e muslimanëve në Sleepyville për të ndërtuar një xhami në një pjesë të tokës së braktisur që i përket këshillit. Kjo tokë ka qenë e pazhvilluar dhe prej vitesh ka qenë burim</p>
--	--





	<p>ankesash në këshill: është pranë rrugës kryesore tregtare dhe është një zonë ku vandalizmi dhe marrja e drogës kanë qenë një problem i rregullt. Kështu, kur një biznesmen i pasur ofroi t'ia hiqte problemin nga duart Këshillit, kryetari mendoi se dita e tij me fat kishte ardhur! Këshilli pranoi menjëherë të hiqte dorë nga toka dhe të financonte 20% të kostove të ndërtimit për një xhami të re në vend. Pjesa e mbetur prej 10% e kostove të ndërtimit, të cilat biznesmeni nuk i mbuloi dot, do të gjendej nga komuniteti mysliman. Ndërtesa ishte menduar të fillonte këtë javë... por Këshilli është vërshuar me ankesa nga banorët që kundërshtojnë projektin. Ata kanë thirrur një mbledhje të posaçme, në të cilën janë të ftuar të gjithë, për të zgjidhur këtë çështje. Takimi do të zhvillohet për 30 minuta</p> <p><b>Karta e rolit:</b> Anëtar i Këshillit Bashkiak: Partia Populiste (1 ose 2 persona) Ju përfaqësoni Partinë Populiste në Këshillin Bashkiak. Ju mbështetët vendimin fillestar për të ndërtuar Xhaminë në tokë, pjesërisht sepse e kuptoni se komuniteti mysliman ka qenë shumë i mirë për ekonominë e qytetit dhe nuk doni t'i tjetërsoni ata. Por ju jeni shqetësuar shumë nga ankesat e banorëve dhe nuk doni të krijoni një konflikt të panevojshëm në komunitet. Ju jeni gjithashtu të shqetësuar për vendin tuaj në zgjedhjet e ardhshme të këshillit, kështu që ndoshta do të mbështesni cilindo opsion që duket të jetë më pak i diskutueshëm.</p> <p><b>Karta e rolit:</b> Anëtar i Këshillit Bashkiak: Partia e Diversitetit (1 ose 2 persona) Ju përfaqësoni Partinë e Diversitetit në Këshillin Bashkiak. Ju besoni se përqindja relativisht e madhe e njerëzve nga pjesë të ndryshme të botës ka shtuar kulturën dhe interesin e Sleepyville dhe e keni ndjerë të padrejtë që qyteti i ka privuar shumë prej këtyre njerëzve mundësinë për të praktikuar fenë e tyre për kaq gjatë. Ju gjithashtu mund të shihni se toka e braktisur po shkakton</p>
--	--





	<p>probleme sociale në qytet dhe se Këshilli për momentin nuk ka para për ta zhvilluar vetë.</p> <p><b>Karta e rolit:</b> Anëtarë të Shoqatës "E kaluara dhe e tashmja" e Sleepyville (2-4 persona) Ju jeni një nga grupet kryesore që kundërshtojnë këtë xhami. Anëtarët tuaj janë nga komunitetet tradicionale (jomuslimane) në Sleepyville, dhe ju mendoni se është shumë e rëndësishme të ruani karakterin e lashtë të qytetit, ku shumica prej jush kanë jetuar gjithë jetën. Vendi që propozohet për xhaminë është shumë qendror dhe do të ishte i dukshëm nga shumica e vendeve në qendër të qytetit. Në veçanti, Xhamia mund të bllokonte pamjen e kishës kryesore nga sheshi i qytetit. Ju mendoni se karakteri i vendlindjes suaj po ndryshon tërësisht nga një komunitet që ka ardhur këtu vetëm kohët e fundit. Ju nuk e kuptoni pse njerëzit që kanë ardhur në këtë vend nga diku tjetër nuk duhet të jetojnë sipas të njëjtave rregulla si ju këtu.</p> <p><b>Karta e rolit:</b> Anëtar i këshillit bashkiak: Partia Tradicionaliste (1 ose 2 persona) Ju përfaqësoni Partinë Tradicionaliste në Këshillin Bashkiak dhe jeni kundër xhamisë. Ju nuk mendoni se është e drejtë që toka e këshillit dhe burimet e këshillit të shpenzohen në një vend kulti që nuk respekton traditat e këtij vendi dhe këtij qyteti. Ju mendoni se familjet e emigrantëve janë të privileguara të lejohen të jetojnë këtu dhe se nuk duhet të përpiqen të imponojnë stile të ndryshme jetese në një vend ku janë mysafirë.</p> <p><b>Karta e roleve:</b> Anëtarë të Grupit të Veprimit Rinor "Të rinjtë e përgjumur për të drejtat e njeriut!" (2-4 persona) Grupi juaj u krijua për të adresuar disa nga problemet më të këqija për të rinjtë sot në Sleepyville. Ju e shihni ndërtimin e Xhamisë si një zgjidhje për nevojën e komunitetit mysliman për një vend kulti, dhe si një zgjidhje për problemet e shumta sociale që kanë ardhur si rezultat i lënies së tokës së braktisur për një kohë të gjatë. Ju e përkrahni ndërtimin e kësaj</p>
--	---





	<p>Xhamie, por jeni të shqetësuar se problemet e tjera sociale mund të neglizhohen nga Këshilli nëse duhet të kontribuojnë për ndërtimin. Në veçanti, buxheti për të rinjtë gjatë 5 viteve të fundit është ulur në një nivel ku nuk mund të fillojë të plotësojë nevojat në qytet.</p> <p><b>Karta e rolit:</b> Anëtarët e "Shoqatës Myslimane të Sleepyville" (2-4 persona) Ju keni kërkuar prej vitesh Këshillit të sigurojë një vend kulti për komunitetin mysliman, por gjithmonë është refuzuar për arsye financiare. Ju mendoni se është e padrejtë që komunitetit mysliman i kërkohet të gjejë 10% të kostove të ndërtimit, kur kushtet ekonomike janë kaq të vështira për shumicën e njerëzve dhe kur komuniteti i krishterë ka 11 vende të ndryshme kulti dhe këto përdoren nga shumë më pak njerëz sesa do të ishte xhamia. Ju mendoni se kontributi që komuniteti juaj ka dhënë në qytet nuk vlerësohet, se njerëzit në komunitetin tuaj diskriminohen padrejtësisht në aspekte të ndryshme të jetës së tyre dhe se duke refuzuar të lejojë këtë xhami, këshilli po i mohon anëtarët e komunitetit tuaj e drejta e tyre themelore për adhurim fetar</p> <p><b>Karta e rolit:</b> Qytetarët e Sleepyville Ju jeni të shqetësuar për konfliktin që duket se ka pushtuar qytetin e Sleepyville dhe dëshironi të shkoni në mbledhjen e Këshillit Bashkiak për të votuar. Për momentin nuk e dini se për çfarë do të votoni: duhet të flisni me sa më shumë grupe të ndryshme që të mundeni dhe më pas planifikoni të vendosni.</p> <p><b>Karta e rolit:</b> Kryetari i Bashkisë së Sleepyville Ju jeni kryesuesi i asamblesë dhe do të jetë detyra juaj, pasi të fillojë mbledhja, të mirëpresëni pjesëmarrësit dhe t'u kujtoni atyre rregullat e debatit. Gjatë takimit, duhet të përpiqeni t'u jepni të gjithëve mundësinë për të folur - dhe nuk duhet të lejoni askënd të flasë për një kohë të gjatë! Jeni shumë të shqetësuar për publicitetin e keq që ka tërhequr ky rast dhe planifikoni të përpiqeni që përpara takimit të flisni me</p>
--	---



		<p>disa nga grupet për t'i bindur që të zbusin qëndrimin e tyre.</p> <p><b>Karta e rolit:</b> Anëtar i këshillit bashkiak: Partia Tradicionaliste (1 ose 2 persona) Ju përfaqësoni Partinë Tradicionaliste në Këshillin Bashkiak dhe jeni kundër xhamisë. Ju nuk mendoni se është e drejtë që toka e këshillit dhe burimet e këshillit të shpenzohen në një vend kulturi që nuk respekton traditat e këtij vendi dhe këtij qyteti. Ju mendoni se familjet e emigrantëve janë të privileguara të lejohen të jetojnë këtu dhe se nuk duhet të përpiqen të imponojnë stile të ndryshme jetese në një vend ku janë mysafirë. Ju jeni gjithashtu të shqetësuar se xhamia mund të bëhet një zonë takimi për rekrutim.</p>
8.	Aftësitë dhe/ose qëllimet:	<p><b>KOMPETENCA NDËRKULTURORE</b> - vlerësimi/respektimi i qenieve njerëzore - vlerësimi/respektimi i dallimeve dhe diversitetit kulturor - sjellja ndërkulturore - ndërgjegjësimi komunikues - mendimi kritik</p> <p><b>OBJEKTIVAT MËSIMOR</b> - Të përjetojnë konflikte reale që mund të lindin në përmbushjen e nevojave të komuniteteve të ndryshme - Të eksplorojnë të drejtën për lirinë e fesë dhe besimit - Të zhvillojnë aftësitë e debatit dhe analizës</p>
9.	Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:	<p><a href="https://www.coe.int/en/web/compass/a-mosque-in-sleepyville">https://www.coe.int/en/web/compass/a-mosque-in-sleepyville</a></p>

### 3.3. Abigail

1.	Shteti:	
2.	Emri i iniciativës:	<b>Abigail</b>
3.	Vendndodhja - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	
4.	Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):	Organizatat/grupet joformale
5.	Kohëzgjatja e iniciativës:	90 minuta
6.	Burimi i financimit:	Erasmus +
7.	Përshkrimi i aktiviteteve:	<p>Prezantoni ushtrimin tek pjesëmarrësit si një për të mësuar rreth vlerave të ndryshme.</p> <p>Jepini secilit nxënës një kopje të tregimit të mëposhtëm dhe lexoni atë një herë për grupin:</p> <p>“Abigail e do Tomin që jeton në anën tjetër të lumit. Një përmytje ka shkatërruar të gjitha urat përtej lumit dhe ka lënë në det vetëm një varkë. Abigail i kërkon Sinbadit, pronarit të varkës, që ta çojë në anën tjetër. Sinbad pajtohet, por këmbëngul që Abigail duhet të flejë me të në këmbim.</p> <p>Abigail nuk di çfarë të bëjë dhe vrapon tek e ëma dhe e pyet se çfarë duhet të bëjë. Nëna e saj i thotë Abigail se ajo nuk dëshiron të ndërhyjë në biznesin e vetë Abigail.</p>





	<p>Në dëshpërimin e saj, Abigail fle me Sinbad, i cili më pas e çon atë përtej lumit. Abigail vrapon te Tom për ta përqaftuar me gëzim dhe për t'i treguar gjithçka që ka ndodhur. Tom e shtyn atë troç dhe Abigail ia mbath.</p> <p>Jo shumë larg shtëpisë së Tomit, Abigail takon Gjonin, mikun më të mirë të Tomit. Ajo tregon gjithçka që i ka ndodhur edhe atij. John godet Tomin për atë që i ka bërë Abigail dhe largohet me të.</p> <p>- Kërkojuni të gjithëve ta lexojnë vetë historinë dhe të renditin personazhin (Abigail, Tom, Sinbad, nëna e Abigail, John) sipas sjelljes së tyre: kush veptoi më keq? Kush i dyti më i keqi?... - Pas leximit të tregimit, pjesëmarrësit duhet të vlerësojnë individualisht çdo personazh bazuar në sjelljen e tyre (Abigail, Tom, Sinbad, nëna e Abigail dhe John)</p> <p>Kush ishte personazhi me sjelljen më të keqe?</p> <p>Detyra - grupet e vogla duhet të krijojnë një listë (duke renditur personazhin me sjelljen më të mirë deri tek ai me sjelljen më të keqe) për të cilën të gjithë në grupin e vogël mund të bien dakord. Kërkojuni atyre të shmangin përdorimin e metodave matematikore për të krijuar listën, por përkundrazi ta ndërtojnë atë listë mbi bazën e një kuptimi të përbashkët të asaj që është e mirë dhe çfarë është e keqe.</p> <p>- Vazhdoni të pyesni se mbi cilat arsye njerëzit bënë renditjen e tyre. Si mund të vendosnin se çfarë ishte sjellje e mirë dhe çfarë e keqe. Sa e vështirë apo e lehtë është të negociosh për vlerat kur duhet të krijosh një listë të përbashkët.</p> <p>- Ju mund t'i pyesni njerëzit se si arritën të dilnin me një listë të përbashkët – cilat argumente funksionuan</p>
--	--







		<p>për t'i bindur ata, dhe pse, dhe ku kishte një kufi për të kuptuar dhe/ose ndjekur tjetrin.</p> <p>- Një vazhdim i mundshëm është të shikojmë më pas se ku kemi mësuar se çfarë është e mirë dhe çfarë është e keqe – dhe çfarë na tregon kjo për atë që kemi të përbashkët dhe çfarë na bën të ndryshëm.</p> <p>Ky tregim prezanton konceptin përndryshe abstrakt të vlerave, pasi i vendos ata shumë qartë në një situatë ku ata duhet të aplikojnë vlera për të bërë një renditje.</p>
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	<p><b>OBJEKTIVAT E MËSIMIT -</b></p> <p>Të kuptojë konceptin e vlerës dhe të identitetit kulturor</p> <p>Për të kuptuar lidhjen midis vlerave dhe kulturës</p> <p>Të kuptojmë ndikimin e kulturës sonë në sjelljet dhe pikëpamjet tona</p>
9.	<b>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</b>	<p>Intercultural Learning T-Kit 4, Council of Europe and European commission, 2001</p> <p><a href="http://intercultural-learning.eu/Portfolio-Item/abigail/">http://intercultural-learning.eu/Portfolio-Item/abigail/</a></p>





Titulli i projektit: Gamifikimi për edukimin ndërkulturor

Numri i projektit: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

## Praktikat e mira: ASI (RUMANI)

### 4.1. Heelotia

1.	<b>Shteti:</b>	USA
2.	<b>Emri i iniciativës:</b>	Heelotia
3.	<b>Vendndodhja</b> - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	- në dispozicion në Anglisht
4.	<b>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</b>	Universiteti Leland Stanford Junior
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	Lëshimi fillestar:1991
6.	<b>Burimi i financimit:</b>	Leland Stanford Junior University
7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	"Heelotia është një simulim i krijuar për tu ofruar studentëve një ushtrim eksperimental ose zbulues në marrëdhëniet ndërkulturore. Simulimi është krijuar për të qenë pjesë e një studimi më të gjerë të



**Erasmus+**

Ky projekt është financuar me mbështetjen e Bashkimit Evropian. Ky publikim pasqyron vetëm pikëpamjet e autorit, dhe Komisioni Evropian ose Fundaçja Rozwoju Systemu Edukacji – Agjencia Kombëtare e Erasmus+ në Poloni nuk mund të mbajë përgjegjësi për çdo përdorim të cilin është bërë nga informacioni i përfshirë këtu.

		<p>perceptimeve kulturore dhe mund të përdoret në një eksplorim të komunitetit të dikujt, si dhe atë të kulturave gjeografikisht më të largëta.</p> <p>Çdo kulturë funksionon sipas "rregullave" të sjelljes të pranuar botërisht, megjithëse shpesh të pashkruara. Në këtë simulim, pjesëmarrësve u prezantohen rregullat e dy kulturave imagjinare, Heelotia dhe Hokia. Dykuptimësia është ndërtuar në simulim për t'i vendosur barrën pjesëmarrësve për të marrë vendime personale në lidhje me sjelljen e tyre kur ata vijnë në kontakt me kulturën tjetër, ashtu siç duhet të bëjmë kur ne futemi në kultura të tjera në botën reale. Aktiviteti i lejon çdo pjesëmarrësi të përjetojë se si ai/ajo zgjedh të ndërmjetësojë normat dhe pritjet personale dhe grupore. Ky simulim nxjerr në pah ndryshimin kulturor, jo sepse ne besojmë se kulturat janë të ndryshme sesa të ngjashme, por sepse shpresojmë të krijojmë një forum në të cilin pjesëmarrësit mund të reflektojnë mbi sjelljen e tyre dhe të tjerëve kur ballafaqohen me dallimet.”</p> <p>(<a href="https://spicestore.stanford.edu/products/heelotia-a-cross-cultural-simulation">https://spicestore.stanford.edu/products/heelotia-a-cross-cultural-simulation</a>)</p>
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	<p>“- për t'u dhënë lojtarëve një përvojë të simuluar ndërkulturore</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- për të ndihmuar lojtarët të zhvillojnë aftësi vendimmarrëse (individuale dhe grupore)</li> <li>- për të ofruar një forum diskutimi rreth saktësisë së perceptimeve tona: për të ngritur pyetje se si dhe ku e marrim informacionin tonë dhe si formohen perceptimet tona”</li> </ul> <p>(<a href="https://spicestore.stanford.edu/products/heelotia-a-cross-cultural-simulation">https://spicestore.stanford.edu/products/heelotia-a-cross-cultural-simulation</a>)</p>
9.	<b>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</b>	<p><a href="https://spicestore.stanford.edu/products/heelotia-a-cross-cultural-simulation">https://spicestore.stanford.edu/products/heelotia-a-cross-cultural-simulation</a></p>

## 4.2. Loja Puzzle FoldIt

1.	<b>Shteti:</b>	SHBA
2.	<b>Emri i iniciativës:</b>	<b>Loja Puzzle FoldIt</b>
3.	<b>Vendndodhja</b> - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	- më shumë se 240 000 "lojtarë" - në dispozicion në 13 gjuhë
4.	<b>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</b>	Qendra për Shkencën e Lojërave të Universitetit të Uashingtonit në bashkëpunim me departamentin e Biokimisë krijuan FoldIt.
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	Lëshimi fillestar: 8 maj 2008
6.	<b>Burimi i financimit:</b>	Universiteti i Uashingtonit
7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	FoldIt është një lojë kompjuterike revolucionare me burime të shumta që u mundëson njerëzve nga e gjithë bota të luajnë dhe të kontribuojnë në kërkime të rëndësishme shkencore duke konkurruar në gjetjen e strukturave të ndryshme proteinike që përshtaten me kriteret e një studiuesi. Një zbulim i madh në fushën e kërkimit të AIDS-it u gjet nga "lojtarët" e FoldIt në vitin 2011. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=RBuy6C_B1NQ">https://www.youtube.com/watch?v=RBuy6C_B1NQ</a>
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	Objektivi i Foldit ishte të tërhiqte sa më shumë njerëz që të ishte e mundur për të palosur strukturat e proteinave të përzgjedhura sa më mirë që të ishte e mundur, duke përdorur mjetet e ofruara në lojë. Zgjidhjet mund të përdoren nga shkencëtarët për të zhdukur sëmundjet dhe për të krijuar risi biologjike.

9.	Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:	<a href="http://fold.it">http://fold.it</a> <a href="https://www.washington.edu">https://www.washington.edu</a>
----	---	--

### 4.3. BARNGA

1.	Shteti:	SHBA
2.	Emri i iniciativës:	BARNGA
3.	Vendndodhja - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	
4.	Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):	Ai u krijua nga Sivasailam "Thiagi" Thiagarajan, ndërsa punonte për USAID në Gbarnga, Liberi.
5.	Kohëzgjatja e iniciativës:	Publikimi fillestar: 1980
6.	Burimi i financimit:	Sivasailam "Thiagi" Thiagarajan
7.	Përshkrimi i aktiviteteve:	"BARNGA është një lojë simuluese që inkurajon pjesëmarrësit të konsiderojnë në mënyrë kritike supozimet normative dhe komunikimin ndërkulturor. (...) Në këtë aktivitet, studentët luajnë një lojë me letra në heshtje, secili duke vepruar me një sërë rregullash të ndryshme, pa e ditur ata." <a href="https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/barnga/">(https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/barnga/ )</a>
8.	Aftësitë dhe/ose qëllimet:	„- Të mësojnë të komunikojnë në mënyrë efektive ndërmjet grupeve kulturore.





		<p>- Për t'i ndihmuar studentët të marrin në pyetje supozimet që mund të kenë për normat e grupit dhe të analizojnë në mënyrë kritike se nga kanë ardhur ato norma, duke përcaktuar nëse ato vazhdojnë të jenë ose jo të dobishme në kontekstet e ardhshme.</p> <p>- Për të kuptuar se çfarë ndodh kur ne nuk po përdorim të njëjtat “rregulla” ose “norma” si të tjerët në grup.</p> <p>- Për të marrë në pyetje se cili është roli i komunikimit për të na ndihmuar ose të ngatërrohemi ose të kuptojmë njëri-tjetrin. (<a href="https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/barnga/">https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/barnga/</a>)</p>
9.	Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:	<a href="https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/barnga/">https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/barnga/</a>

#### 4.4. BaFa' BaFa'

1.	Shteti:	SHBA
2.	Emri i iniciativës:	BaFa' BaFa'
3.	<b>Vendndodhja</b> - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	Disponon ne gjuhën Angleze

4.	<b>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</b>	Sistemet e trajnimit simulues - Simulation Training Systems (STS)
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	Publikimi fillestar: 1974
6.	<b>Burimi i financimit:</b>	The Navy Personnel Research and Development Center
7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	„ Pas një informimi fillestar krijohen dy kultura. Kultura Alfa është një kulturë e orientuar nga marrëdhëniet, me kontekst të lartë, një kulturë e fortë jashtëgrupore brenda grupit. Kultura Beta është një kulturë tregtare shumë konkurruese. Pasi pjesëmarrësit mësojnë rregullat e kulturës së tyre dhe fillojnë ta jetojnë atë, vëzhguesit dhe vizitorët shkëmbehen. Stereotipet, keqperceptimet dhe keqkuptimet që rezultojnë bëhen thelbi i përmbledhjes.” <a href="https://www.simulationtrainingsystems.com">https://www.simulationtrainingsystems.com</a>
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	"-Për të ndihmuar pjesëmarrësit të përgatiten për të jetuar dhe punuar në një kulturë tjetër ose për të mësuar se si të punojnë me njerëz nga departamente, disiplina, gjini, raca dhe mosha të tjera" <a href="https://www.simulationtrainingsystems.com">https://www.simulationtrainingsystems.com</a>
9.	<b>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</b>	<a href="https://www.simulationtrainingsystems.com">https://www.simulationtrainingsystems.com</a>

Titulli i projektit: Gamifikimi për edukimin ndërkulturor

Numri i projektit: 2020-1-PL01-KA227-SCH-095412

## Praktikat e mira: HAFL (TURQI)

### 5.1. MORRIS INICIATIVA E EDUKIMIT NDËRKULTUROR

1.	Shteti:	SHBA
2.	Emri i iniciativës:	MORRIS INICIATIVA E EDUKIMIT NDËRKULTUROR
3.	Vendndodhja - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	Minnesota,
4.	Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):	Grupi i Mbështetjes dhe Miqësisë Latina, Lazos, Këshilli i Minesotës për Literaturën, Këshilli i Minesotës për Literaturën VISTA, Edukimi dhe Rekreacioni i Komunitetit të Zonës Morris, Distrikti Shkollor i Zonës Morris (Shkollat fillore dhe të mesme), Universiteti i Minesotës, Qendra Morris për Qytetet e Vogla (CST),
5.	Kohëzgjatja e iniciativës:	2013-2014



Erasmus+

Ky projekt është financuar me mbështetjen e Bashkimit Evropian. Ky publikim pasqyron vetëm pikëpamjet e autorit, dhe Komisioni Evropian ose Fundaçja Rozwoju Systemu Edukacji – Agjencia Kombëtare e Erasmus+ në Poloni nuk mund të mbajë përgjegjësi për çdo përdorim të cilin është bërë nga informacioni i përfshirë këtu.





6.	<b>Burimi i financimit:</b>	E paspecifikuar
7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	<p>Ky dokument është kulmi i një projekti kërkimor njëvjeçar, i cili u konceptua në dhjetor 2012.</p> <p>Kur një grup të palëve të interesuara nga Lazos, Morris Area Community Education dhe University of Minnesota, Morris u mbledhën për të diskutuar paraqitjen e një propozimi për një vullnetar në AmeriCorps në Këshillin e Alfabetizimit të Minesotës</p> <p>Pozicioni i Shërbimit për Amerikën (VISTA). Qëllimi ynë ishte të përdornim aftësitë e një VISTA për të planifikuar, koordinuar dhe mbështetur në mënyrë më efektive programimin e shkrim-leximit për fëmijët, gjuha e parë e të cilëve është spanjishtja dhe për të siguruar që gjuha e parë e fëmijëve të mos jetë pengesë për arrijtet arsimore.</p>
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	<p>Të ndajnë kontekstin lokal dhe vizionet e palëve të interesuara të komunitetit se si duhet të duket një sistem arsimor ndërkulturor vërtet gjithëpërfshirës;</p> <p>Për të zbuluar shkaqet themelore të ndryshimeve të arrijteve akademike midis studentëve latinë dhe studentë jo latinë duke eksploruar perspektivat e studentëve, edukatorëve dhe prindërve;</p> <p>Për të përshkruar mundësitë dhe asetet që ekzistojnë në Morris, MN që po përdoren ose mund të përdoren për të përmbushur qëllimin e një edukimi ndërkulturor gjithëpërfshirës;</p>





		<p>Për të paraqitur rekomandime afatshkurtra dhe afatgjata për zhvillimin e të reja dhe përdorimin e aseteve ekzistuese *Megjithëse ky vlerësim fokusohet kryesisht te studentët hispanikë/latino në Morris, rekomandimet e përshkruara në këtë raport do të përmirësojnë mënyrën se si i përgjigjemi dhe parashikojmë multikulturalizmin në arsimimin lokal dhe në përgjithësi.</p> <p>Të informojë planifikimin strategjik që do të nisë Iniciativën e Arsimit Ndërkulturor Morris.</p>
9.	Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:	<p><a href="https://students.morris.umn.edu/community-engagement/programs-available/morris-intercultural-education-initiative">https://students.morris.umn.edu/community-engagement/programs-available/morris-intercultural-education-initiative</a></p>

## 5.2. ISOTIS

1.	Shteti:	Hollandë
2.	Emri i iniciativës:	ISOTIS
3.	<p>Vendndodhja</p> <p>- (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat)</p> <p>- përshkrimi i vendndodhjes</p>	<p>ISOTIS është projekt bashkëpunues i financuar nga Bashkimi Evropian, që përfshin 17 partnerë dhe 11 vende.</p>
4.	Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):	<p>Universiteti i Lirë i Berlinit (FUB), Universiteti i Hapur Hellenik (EAP), Shoqata Ndërkombëtare Hap pas Hapi (ISSA), Universiteti Masaryk (MU), Trinity College Dublin (TCD), Instituti Universitar i Lisbonës (ISCTE-IUL), Universiteti i Amsterdimit (UVA), Universiteti i Coimbra (UC), Universiteti i Milano-Bicocca (UNIMIB), Universiteti i Oslos (UIO), Universiteti i Oksfordit</p>



		(UO), Universiteti i Portos (UP), Universiteti i Norvegjisë Juglindore (HSN), Universiteti i Varshavës (UW), Université Paris-Est Créteil (UPEC), Universiteti i Utrecht (UU), Wise & Munro
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	Janar 2017 - Dhjetor 2019.
6.	<b>Burimi i financimit:</b>	E paspecifikuar
7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	<p>ISOTIS synon t'i qaset ndikimeve të ndërlidhura në zhvillimin e fëmijëve, duke u fokusuar në mjediset e shumta në të cilat janë ngulitur fëmijët.</p> <p>Projekti propozon mjete dhe aplikacione bashkëpunuese në internet për prindërit, klasat dhe profesionistët e përfshirë në jetën e familjeve të ndryshme kulturore dhe gjuhësore. Kjo punë bashkëpunuese do të mbështesë praktikën dhe politikën Evropiane për të përballuar sfidat dhe avantazhet e një shoqërie Evropiane gjithnjë e më të larmishme dhe gjithëpërfshirëse.</p>
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	<p>Shqyrtoni burimet, përvojat dhe perspektivat e grupeve të ndryshme kulturore dhe gjuhësore në Evropë lidhur me sistemin parashkollor dhe të shkollës fillore dhe sistemin lokal të shërbimeve mbështetëse.</p> <p>Mblidhni prova kërkimore dhe njohuri të ekspertëve mbi praktikën më të mira në mbështetjen e familjeve të grupeve të ndryshme kulturore dhe gjuhësore për të ofruar arsim joformal dhe një mjedis të sigurt, të shëndetshëm, edukues dhe të qëndrueshëm për fëmijët e tyre.</p> <p>Zhvilloni një sërë rekomandimesh konkrete dhe modelesh inovatore (të bazuara në TIK) për zbatimin e kurrikulës dhe pedagogjisë, profesionalizimin e edukatorëve dhe qeverisjen.</p>

9.	Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:	<a href="https://www.isotis.org/en/home/">https://www.isotis.org/en/home/</a>
----	---	---

### 5.3. Projekt Ndërkulturor Minecraft, Përvoja Globale për Studentët e Përgaditor Renton

1.	Shteti:	Japoni
2.	Emri i iniciativës:	Projekt Ndërkulturor Minecraft, Përvoja Globale për Studentët e Përgaditor Renton
3.	Vendndodhja - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	E paspecifikuar
4.	Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):	Renton Prep Christian School, Shkolla Fillore Ritsumeikan
5.	Kohëzgjatja e iniciativës:	E paspecifikuar
6.	Burimi i financimit:	E paspecifikuar
7.	Përshkrimi i aktiviteteve:	Krijimi i botës së minecraftit për të treguar vendndodhjet e monumenteve japoneze, vënë në praktikë aftësitë e studentëve të Ritsumeikan në anglisht dhe kodimin e bllokut. Për më tepër, të dyja shkollat ishin në gjendje të kishin telefonata në Skype për të diskutuar projektin dhe për të



		<p>ndarë për veten e tyre. Klasat e 6-ta studionin gjuhën globale, gjuhën e programimit dhe artet gjuhësore. Dhe ky projekt e reflekton këtë. Duke parë ngjashmëritë midis gjuhës globale dhe asaj të programimit dhe sesi zbatohen aftësitë për secilën, pasqyron hapat për të shkruar një ese. Pra, ky projekt ndërkulturor Minecraft mbivendoset edhe me aftësi të tjera akademike të klasës së tyre</p>
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	<p>Qëllimi i këtij projekti ndërkulturor Minecraft është t'u japë studentëve tanë një mundësi për të pasur një shkëmbim me studentë nga një vend tjetër. Gjithashtu, ky projekt shërbeu si detyrë e historisë për të dyja shkollat.</p>
9.	<b>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</b>	<p><a href="https://rentonprep.org/intercultural-minecraft-project/">https://rentonprep.org/intercultural-minecraft-project/</a></p>



## 5.4. Gamifikimi në të nxënit ndërkulturor

1.	<b>Shteti:</b>	Finlanda, Italia, Holanda, Irlanda Veriore, Polonia dhe Rumania
2.	<b>Emri i iniciativës:</b>	Gamifikimi në të nxënit ndërkulturor
3.	<b>Vendndodhja</b> - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	E paspecifikuar
4.	<b>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</b>	Finlandë: Forumi Qytetar (koordinatori i projektit)  Poloni: Dom Kultury Kadr  Rumani: Orizont Cultural T  Holandë: Hogeschool Rotterdam, Shkolla e Punës Sociale  Irlanda e Veriut: Rrjeti i trajnimit për gratë  Itali: Instituti i Torinos për të Shurdhërit
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	2016–2018
6.	<b>Burimi i financimit:</b>	Spaces for Intercultural Learning është një projekt i financuar nga Programi Erasmus+ i Bashkimit Evropian
7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	Duke qenë se kompetencat ndërkulturore përbëhen jo vetëm nga njohuritë, por edhe nga aftësitë dhe qëndrimet si empatia dhe dëgjimi aktiv, të mësuarit përtej librit është jetik. Misioni ynë është të eksplorojmë se si lloje të ndryshme të metodave të bazuara në art dhe të orientuara drejt veprimit mund të zbatohen në mënyrë efektive në mjediset ndërkulturore.



**Erasmus+**

Ky projekt është financuar me mbështetjen e Bashkimit Evropian. Ky publikim pasqyron vetëm pikëpamjet e autorit, dhe Komisioni Evropian ose Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – Agjencia Kombëtare e Erasmus+ në Poloni nuk mund të mbajë përgjegjësi për çdo përdorim të cilin është bërë nga informacioni i përfshirë këtu.



		Dihet se metodat e bazuara në art dhe ato të orientuara drejt veprimit nxisin të menduarit kreativ dhe pakësojnë tensionin dhe paragjykimet kulturore midis njerëzve.
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	<p>Aftësitë</p> <p>Aftësitë si vëzhgimi, dëgjimi, vlerësimi janë të nevojshme për të identifikuar dhe minimizuar etnocentrizmin, si dhe për të kërkuar të dhëna dhe kuptime kulturore. Analiza, interpretimi dhe ndërlihdja janë të nevojshme për të krahasuar dhe kërkuar lidhjet. Mendimi kritik është gjithashtu vendimtar - shikimi dhe interpretimi i botës nga këndvështrimi i kulturave të tjera dhe identifikimi i të vetës.</p> <p>Projekti Spaces for Intercultural Learning synon të fitojë njohuri të reja se si kompetencat ndërkulturore mund të mësohen dhe të mësohen në mënyrë efektive përmes metodave të bazuara në art dhe të orientuara nga veprimet. Përderisa projekti vazhdon, ju do të gjeni shembuj inspirues të projekteve në mbarë Evropën, së bashku me mjete dhe materiale specifike për të mësuar dhe për mësimdhënie.</p>
9.	<b>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</b>	<a href="http://www.intercultproject.com/">http://www.intercultproject.com/</a>

## 5.5. Lojë për të përqafuar edukimin ndërkulturor” – GEM IN

1.	<b>Shteti:</b>	Itali, Greqi, Portugali, Qipro, Francë
2.	<b>Emri i iniciativës:</b>	Lojë për të përqafuar edukimin ndërkulturor” – GEM IN
3.	<b>Vendndodhja</b> - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	E paspecifikuar
4.	<b>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</b>	CESIE (Itali) Symplexis (Greqi) PDEDE (Greqi) INOVA+ (Portugali) Casa do Professor (Portugali) CARDET (Qipro) The Grammar School Nicosia (Qipro) Compass GmbH ALDA (Francë)
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	E paspecifikuar
6.	<b>Burimi i financimit:</b>	Lojë për të përqafuar edukimin ndërkulturor” – GEM IN është projekt i financuar nga Programi Erasmus+ i Bashkimit Evropian
7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	Qëllimi i projektit "Lojë për të përqafuar edukimin ndërkulturor" - GEM IN është të



		<p>mbështesë edukimin ndërkulturor në shkollë dhe në mjedise joformale rinore si mjet për të nxitur përfshirjen sociale, dialogun ndërkulturor dhe qytetarinë aktive duke promovuar vlerat evropiane. Në të njëjtën kohë, projekti synon të ofrojë të dhëna dhe rekomandime politikash për strategjitë e ndërhyrjes për të promovuar edukimin ndërkulturor dhe qytetarinë aktive përmes një kuadri arsimor inovativ. GEM IN synon të shpërndajë dhe të zgjerojë një përzgjedhje të praktikave të mira të zhvilluara në kuadër të një projekti të mëparshëm të titulluar GEM në shkolla, mjedise arsimore joformale dhe të rinjve, duke promovuar arsimin ndërkulturor si levë kyçe për të përmirësuar përvetësimin e kompetencave sociale dhe qytetare dhe për të promovuar pronësinë e vlerave të përbashkëta.</p>
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	<p>Të mbështesë edukimin ndërkulturor në shkollë dhe në mjedise joformale rinore; Për të rritur përvetësimin e kompetencave sociale dhe qytetare; Të promovojë pronësinë e vlerave të përbashkëta; Të promovojë reflektimin kritik dhe qasjet inovatore për të diskutuar rreth edukimit qytetar nën një perspektivë ndërkulturore</p>
9.	<b>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</b>	<p><a href="https://gem-in.eu/en/">https://gem-in.eu/en/</a></p>

## 5.6. TeCoLa: Diferencimi Pedagogjik përmes Telebashkëpunimit dhe Lojërave për Mësimdhënien e Gjuhëve të Integruara ndërkulturore dhe përmbajtjesore

1.	<b>Shteti:</b>	Holanda, Danimarka, Mbretëria e Bashkuar, Spanja, Franca, Belgjika
2.	<b>Emri i iniciativës:</b>	TeCoLa: Diferencimi Pedagogjik përmes Telebashkëpunimit dhe Lojërave për Mësimdhënien e Gjuhëve të Integruara ndërkulturore dhe përmbajtjesore
3.	<b>Vendndodhja</b> - (qytet i madh me mbi 500 000 qytetarë, qytet më i vogël, fshat) - përshkrimi i vendndodhjes	E paspecifikuar
4.	<b>Kush drejton iniciativën (një person/prindër, një organizatë, një grup joformal, etj):</b>	Universiteti i Utrecht (NE), LINK: Linguistik & Interkulturelle Kommunikation (DE), Universiteti i Roehampton (MB), Universiteti i Antwerp (BE), Universiteti i Valencias (ES), Transit Lingua (FR) dhe 3DLES (NE)
5.	<b>Kohëzgjatja e iniciativës:</b>	2016-2019



**Erasmus+**

Ky projekt është financuar me mbështetjen e Bashkimit Evropian. Ky publikim pasqyron vetëm pikëpamjet e autorit, dhe Komisioni Evropian ose Fundaçja Rozwoju Systemu Edukacji – Agjencia Kombëtare e Erasmus+ në Poloni nuk mund të mbajë përgjegjësi për çdo përdorim të cilin është bërë nga informacioni i përfshirë këtu.



6.	<b>Burimi i financimit:</b>	Projekti TeCoLa financohet nga Komisioni Evropian në kuadër të programit Erasmus+.
7.	<b>Përshkrimi i aktiviteteve:</b>	Projekti TeCoLa adreson nevojat urgjente në arsimin e mesëm në gjuhë të huaj për forcimin dhe pasurimin e zhvillimit të kompetencave komunikuese ndërkulturore nëpërmjet integritit pedagogjik të shkëmbimeve virtuale dhe telebashkëpunimit.
8.	<b>Aftësitë dhe/ose qëllimet:</b>	Konsorciumi synoi të zhvillojë, zbatojë dhe vlerësojë një qasje inovative dhe të gamifikuar të telebashkëpunimit për mësimin ndërkulturore të gjuhëve të huaja. Vëmendje e veçantë iu kushtua çështjeve të vërtetimit të mësimin të gjuhëve të huaja, komunikimit lingua franca me ndërmjetësim pedagogjik, mësimin të gjuhës së integruar të lëndëve, diversitetit të të nxënës, mësimin bashkëpunues, autonomisë dhe skelës së drejtuar, agjencisë dhe emancipimit të nxënësit.
9.	<b>Faqja e internetit/E-mail/Informacione të tjera kontakti:</b>	<a href="https://sites.google.com/site/tecolaproject/home-1">https://sites.google.com/site/tecolaproject/home-1</a>

