



GEM IN

Στρατηγικό Έγγραφο - Εκπαιδευτικό πλαίσιο

WP 2.3.

612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN

CESIE

EMBRACE
INTERCULTURAL
EDUCATION



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



Πίνακας περιεχομένων

ΓΕΝΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΕΓΓΡΑΦΟ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΛΑΙΣΙΟΥ.....	3
I) Αξίες της ΕΕ, κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες, θεμελιώδη δικαιώματα, εκπαίδευση στη διαπολιτισμική ιδιότητα του πολίτη: πώς να τις μεταδώσουμε χρησιμοποιώντας την προσέγγιση της μάθησης μέσω παιχνιδιού	5
II) Αιτιολόγηση της επιλογής των καλών πρακτικών και της αποτελεσματικότητας του GEM με ποσοτικούς και ποιοτικούς όρους.....	9
III) προσαρμογή της μαθησιακής πρακτικής σε νέες ομάδες-στόχους και χαρακτηριστικά από την εφαρμογή στο πεδίο	14
IV) χάραξη στρατηγικής και μεθοδολογίας για την εφαρμογή της	16
V) να συμπεριληφθούν περαιτέρω καινοτόμα στοιχεία (π.χ. GEM IN - αρχείο κοινών αξιών).	18
Συμπεράσματα.....	19



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



ΓΕΝΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΕΓΓΡΑΦΟ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΛΑΙΣΙΟΥ

Ο στόχος του παρόντος στρατηγικού εγγράφου αποσκοπεί στην υλοποίηση του πακέτου εργασίας 2.3 του GEM IN και κατέστη δυνατός χάρη σε όλα τα προηγούμενα βήματα που έχει κάνει η κοινοπραξία GEM IN.

Αυτά είναι τα προγραμματισμένα βήματα που ήταν απαραίτητα και τα οποία έχουν ήδη τεθεί σε εφαρμογή για την επεξεργασία του παρόντος στρατηγικού εγγράφου:

Δραστηριότητα 2.1: Μελέτη επιπτώσεων στην εκπαιδευτική προσέγγιση, αποτελέσματα των επιλεγμένων καλών πρακτικών & ανάλυση του πλαισίου

- Οι εταίροι σε κάθε χώρα που συμμετείχε στο έργο εκπόνησαν **μελέτη αντικτύπου**. Η μελέτη αντλεί από τα αποτελέσματα που παρήχθησαν κατά τη διάρκεια του έργου GEM, όπως **εκθέσεις, αξιολογήσεις και ανατροφοδότηση που συλλέχθηκαν** στο προηγούμενο έργο, αλλά και από **τις δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν** με τη χρήση των προσεγγίσεων GEM μετά το τέλος της διάρκειας του έργου.
- Ταυτόχρονα, **κάθε εταίρος πραγματοποίησε μια ανάλυση του τοπικού πλαισίου**, με σκοπό να εντοπίσει τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε εμπλεκόμενης κοινότητας που απαιτούνται για τον προσανατολισμό της διαδικασίας προσαρμογής. Η μελέτη επιπτώσεων πραγματοποιήθηκε με βάση μια τοπική έρευνα που απευθύνθηκε σε επαγγελματίες που εργάζονται στον τομέα της εκπαίδευσης, τόσο της τυπικής όσο και της μη τυπικής.

Δραστηριότητα 2.2.: Διεθνές εργαστήριο GEM IN

- Πραγματοποιήθηκε ένα τριήμερο διεθνές εργαστήριο για εκπαιδευτές προσωπικού (2/οργανισμό και εμπειρογνώμονα διασφάλισης ποιότητας INOVA+) στο Παλέρμο, προκειμένου να καταστεί δυνατή η ανταλλαγή των αποτελεσμάτων της μελέτης και η από κοινού εργασία πάνω στο παιδαγωγικό πλαίσιο που θα υποστηρίξει την προσαρμογή των πρακτικών GEM στο παιδαγωγικό πακέτο. Το βήμα αυτό ήταν ουσιαστικό και προπαρασκευαστικό για την έναρξη της μεταφοράς και της επέκτασης της καλής πρακτικής. Το εργαστήριο διεξήχθη σε ηλεκτρονική μορφή λόγω της παγκόσμιας κατάστασης που προκλήθηκε από τον νέο κορονοϊό, αλλά όλοι οι εταίροι συνεργάστηκαν καλά και τα αποτελέσματά του ήταν εξαιρετικά θετικά και ικανοποιητικά.

Τα αποτελέσματα της μελέτης, της ανάλυσης, του καταιγισμού ιδεών μεταξύ των εταίρων και των ανατροφοδοτήσεων μεταφέρθηκαν στο παρόν **μεθοδολογικό πλαίσιο**, το οποίο θα αποτελέσει σημείο αναφοράς για την παράδοση του παιδαγωγικού πακέτου.

Το παρόν έγγραφο και τα συμπεράσματά του αποσκοπούν στην υλοποίηση του **πακέτου εργασίας 2.3**, το οποίο αναφέρει:

1. **Δραστηριότητα 2.3: Ανάπτυξη του εκπαιδευτικού πλαισίου GEM IN σε ευρωπαϊκό επίπεδο (μεθοδολογική προσέγγιση και παρακολούθηση)** Με βάση τα συμπεράσματα και τις συστάσεις του διεθνούς εργαστηρίου (A2.2) και τη συμβολή των επιμέρους εταίρων σε κάθε χώρα, το CESIE θα ηγηθεί της ανάπτυξης και οριστικοποίησης του πλαισίου, το οποίο θα διαρθρώνεται στα ακόλουθα κύρια κεφάλαια:



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



2. I) Αξίες της ΕΕ, κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες, θεμελιώδη δικαιώματα, εκπαίδευση στη διαπολιτισμική ιδιότητα του πολίτη: πώς να τις μεταδώσουμε χρησιμοποιώντας την προσέγγιση της μάθησης μέσω παιχνιδιού
3. II) αιτιολογία για την επιλογή των καλών πρακτικών και της αποτελεσματικότητας του GEM με ποσοτικούς και ποιοτικούς όρους
4. III) προσαρμογή της μαθησιακής πρακτικής σε νέες ομάδες-στόχους και χαρακτηριστικά από την εφαρμογή στο πεδίο
5. IV) καθορισμός στρατηγικής και μεθοδολογίας για την εφαρμογή της,
6. V) περαιτέρω καινοτόμα στοιχεία που πρέπει να συμπεριληφθούν (π.χ. GEM IN - αρχείο κοινών αξιών).

Το πλαίσιο θα περιλαμβάνει τη δομή του παιχνιδιού, τη δομή της εφαρμογής των δραστηριοτήτων του GEM IN σε σχολικά/εκπαιδευτικά πλαίσια και θα αποτελέσει το πλαίσιο αναφοράς καθ' όλη τη διάρκεια της υλοποίησης του έργου, τόσο για τους εκπαιδευτικούς και τους δασκάλους όσο και για τις συνεργασίες και τους εκπαιδευτές. Θα τροφοδοτήσει το εκπαιδευτικό πρόγραμμα GEM IN μαζί με το παιδαγωγικό σετ για να υποστηρίξει τη μεταφορά της εκπαιδευτικής προσέγγισης πέρα από τον κύκλο ζωής του έργου.



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



Ι) Αξίες της ΕΕ, κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες, θεμελιώδη δικαιώματα, εκπαίδευση στη διαπολιτισμική ιδιότητα του πολίτη: πώς να τις μεταδώσουμε χρησιμοποιώντας την προσέγγιση της μάθησης μέσω παιχνιδιού

Σκοπός του έργου «Παιχνίδι για την Αποδοχή της Διαπολιτισμικής Εκπαίδευσης» - GEM IN είναι να υποστηρίξει τη διαπολιτισμική εκπαίδευση στο σχολείο και σε μη τυπικά εκπαιδευτικά πλαίσια ως μέσο για την προώθηση της κοινωνικής ένταξης, του διαπολιτισμικού διαλόγου και της ενεργού ιθαγένειας με την προώθηση των ευρωπαϊκών αξιών. Ταυτόχρονα, το έργο σκοπεύει να παράσχει υποστήριξη και συστάσεις πολιτικής για στρατηγικές παρέμβασης για την προώθηση της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης και της ενεργού ιθαγένειας μέσω ενός καινοτόμου εκπαιδευτικού πλαισίου. Το GEM IN θα οδηγήσει τους/τις συμμετέχοντες/-χουσες, τους δικαιούχους και τους εκπαιδευτικούς να προσεγγίσουν με καινοτόμο και δημιουργικό τρόπο **τις κοινές αξίες και τα θεμελιώδη δικαιώματα, χάρη σε** μια εκπαιδευτική διαδρομή που θα βασίζεται κυρίως στην προσέγγιση «**μάθηση μέσω παιχνιδιού**», η οποία αποτελεί ένα από τα πιο πολύτιμα στοιχεία της καλής πρακτικής που πρόκειται να επεκταθεί. Πράγματι, το GEM IN είναι συναφές με τον ειδικό στόχο της πρόσκλησης, "Ενίσχυση της απόκτησης κοινωνικών και πολιτικών ικανοτήτων, προώθηση της γνώσης, της κατανόησης και της ιδιοκτησίας των αξιών και των θεμελιωδών δικαιωμάτων", χάρη στη μεθοδολογική προσέγγιση και το εκπαιδευτικό πλαίσιο που βρίσκεται στη διαδικασία ανάπτυξης.

Η συνάφεια και η ανάγκη εστίασης σε θέματα όπως οι αξίες της ΕΕ, τα ανθρώπινα δικαιώματα και η διαπολιτισμική ιθαγένεια πρέπει να αναζητηθεί στο πλαίσιο των ευρωπαϊκών χωρών και στις πολιτικές που ήδη εφαρμόζονται, οι οποίες θέλουν ήδη να ενισχύσουν τις πρωτοβουλίες για την υποστήριξη των κοινών αξιών της ΕΕ. Στις περισσότερες ευρωπαϊκές χώρες η πολυπολιτισμικότητα διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην κοινωνία και αποτελεί επίσης μια πρόκληση που πρέπει να κερδηθεί, διότι για να αποτελέσει πόρο χρειάζεται μια ισχυρή αίσθηση του ανήκειν: η άλλη πλευρά της θα ήταν μια επικίνδυνη έλλειψη ενότητας και φαινόμενα ξενοφοβίας ή μισαλλοδοξίας απέναντι στις μειονότητες. Η ΕΕ εργάζεται ήδη για να δημιουργήσει αυτή τη γέφυρα και να καλύψει κάθε πιθανό κενό και να το αποτρέψει, εστιάζοντας σε πρωτοβουλίες που έχουν στον πυρήνα τους την προώθηση των κοινωνικών και πολιτικών ικανοτήτων, την εκπαίδευση των πολιτών, την ενεργό συμμετοχή των πολιτών και τη διαπολιτισμικότητα, αν και την προώθηση των δημοκρατικών αξιών και των θεμελιωδών δικαιωμάτων.

Επιπλέον, μέσω του έργου, ο στόχος που απευθύνεται είναι θεμελιώδης, διότι αφορά μαθητές, νέους, σχολεία και, κατά συνέπεια, εκπαιδευτικούς, δασκάλους, εκπαιδευτές, που αποτελούν ένα ευρύ τμήμα της κοινωνίας και είναι ικανοί να διαδώσουν νέες αξίες.

Προκειμένου να προσδιοριστούν ακριβώς οι αξίες που θεωρούνται εξαιρετικά σημαντικές για το σύνολο της κοινοπραξίας, κατά τη διάρκεια του Διεθνούς Εργαστηρίου πραγματοποιήθηκε ένας καταϊγισμός ιδεών, στον οποίο συμμετείχαν ενεργά όλοι οι παρευρισκόμενοι.

Η διαδικασία του καταϊγισμού ιδεών έφερε δύο αποτελέσματα:

- τη δομή του επιτραπέζιου παιχνιδιού και τις μεθοδολογίες, τα εργαλεία, τη δραστηριότητα που πρέπει να συμπεριληφθούν για να τηρηθεί το προηγούμενο επιτραπέζιο παιχνίδι "GEM" και να αναβαθμιστεί,



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



- τις αξίες, τους στόχους και τα θέματα που πρέπει να εξεταστούν και να συμπεριληφθούν ως πορεία για τη δημιουργία του περιεχομένου του παιχνιδιού και την προώθηση όλων των κοινωνικών και πολιτικών ικανοτήτων που προαναφέρθηκαν. Σε αυτό το σύμπλεγμα καταγισμού ιδεών είναι δυνατόν να βρεθούν τα αποτελέσματα (με τη μορφή καταλόγου, που αναφέρεται πιστά όπως στην έκθεση του διεθνούς εργαστηρίου των αξιών της ΕΕ, των θεμελιωδών δικαιωμάτων, της εκπαίδευσης στη διαπολιτισμική ιθαγένεια.

Ευρωπαϊκές αξίες

- Δικαιοσύνη
- Κράτος δικαίου
- Ανθρώπινος σεβασμός και αξιοπρέπεια, Ένταξη
- Δικαιώματα και υποχρεώσεις
- Ενότητα στην ποικιλομορφία
- Ανοχή
- Αλληλεγγύη
- Διαπολιτισμική κατανόηση
- Δημοκρατία
- Ισότητα των φύλων
- Προσωπική ελευθερία
- Προστασία της ιδιωτικής ζωής
- Ευημερία
- Συμμετοχή σε επίπεδο ΕΕ, ιθαγένεια της ΕΕ
- Σεβασμός και προστασία
- Διανοητική περιέργεια

Κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες

- Φιλία
- Κατανόηση
- Ακεραιότητα
- Κοινωνική ευθύνη
- Σεβασμός των άλλων/της ισότητας
- Κατανόηση των ηθών και παραδόσεων
- Ενσυναίσθηση
- Σεβασμός στη διαφορετικότητα
- Δέσμευση
- Διαπροσωπικές και διαπολιτισμικές ικανότητες
- Συμμετοχή
- Λήψη αποφάσεων
- Γνώση και κατανόηση των εννοιών της δημοκρατίας, της ισότητας και της δικαιοσύνης
- Ανοχή
- Δεξιότητες αυτοαξιολόγησης
- Ικανότητα κατανόησης και έκφρασης διαφορετικών προοπτικών
- Γνώση σύγχρονων και ιστορικών γεγονότων
- Ικανότητα συμμετοχής σε δημόσια συζήτηση
- Αυτογνωσία
- Κριτική σκέψη για κοινωνικό ζήτημα



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



- Γνώσεις για τα ανθρώπινα δικαιώματα και την ανεκτικότητα
- Συμμετοχή στη δημοκρατία

Θεμελιώδη δικαιώματα

- Σεβασμός στις μειονότητες
- Ανθρώπινη αξιοπρέπεια
- Ισότητα
- Πρόσβαση σε εκπαιδευτικές ευκαιρίες
- Πρόσβαση σε ίσες ευκαιρίες
- Απόρρητο
- Δημοκρατία και συμμετοχή
- Πρόσβαση στην υγειονομική περίθαλψη
- Ελευθερία
- Αλληλεγγύη
- Δικαιοσύνη
- Αυτοπροσδιορισμός
- Δικαίωμα ψήφου

Εκπαίδευση στη διαπολιτισμική ιθαγένεια

- Ενεργός συμμετοχή στα κοινά
- Πρόληψη της βίας
- Να είστε ενεργοί στην κοινότητα
- Ένταξη και ανοχή
- Μάθετε να είστε παγκόσμιος πολίτης
- Σεβασμός στην ποικιλομορφία
- Προσέγγιση ολόκληρης της κοινότητας
- Εθελοντισμός
- Μαθητοκεντρική προσέγγιση
- Συγκριτική εκπαίδευση
- Ενσυναίσθηση
- Προώθηση της κριτικής σκέψης
- Περιέργεια
- Προώθηση της αυτογνωσίας, της αυτοεπίγνωσης και της αυτοαποδοχής
- Προώθηση των συναισθηματικών ικανοτήτων των μαθητών
- Κατανόηση άλλων πολιτισμών, θρησκειών και κανόνων
- Ειρήνη

Η διαδικασία του καταιγισμού ιδεών έφερε στο προσκήνιο μια καλή αμοιβαία κατανόηση μεταξύ των εταίρων και έδειξε ότι τα πιο σημαντικά σημεία της συζήτησης είναι κοινά και συνάδουν με τους στόχους του έργου.

Τα αποτελέσματα θα τροφοδοτήσουν το επιτραπέζιο παιχνίδι, στο περιεχόμενο των ερωτήσεων των καρτών και στη διαδικασία ανταλλαγής που θα δημιουργήσει σχέσεις μεταξύ των συμμετεχόντων.

Οι επιλεγμένες αξίες θα αποτελέσουν το πλαίσιο του παιχνιδιού, θα δώσουν τον τόνο και τους στόχους.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



Μια άλλη σημαντική πτυχή είναι η μεθοδολογική προσέγγιση του παιχνιδιού, δηλαδή η μάθηση μέσω παιχνιδιού και η προσέγγιση της δημιουργικής σκέψης.

Δημιουργική σκέψη και μάθηση παίζοντας

"Το παιχνίδι είναι ένας από τους σημαντικότερους τρόπους με τους οποίους τα παιδιά αποκτούν βασικές γνώσεις και δεξιότητες" (Unicef, 2018)

Η Δημιουργική Σκέψη περιγράφεται συνήθως ως μια διαδικασία που οδηγεί σε κάτι που είναι πρωτότυπο και κατάλληλο ταυτόχρονα, καθώς και ως οι δεξιότητες που απαιτούνται για την επίτευξη αυτού του συγκεκριμένου αποτελέσματος.

Οι δεξιότητες αυτές διαμορφώνονται και μπορούν να αναπτυχθούν περαιτέρω στη νεαρή ηλικία, όταν τίθενται οι βάσεις της δημιουργικότητας και είναι πολύ σημαντικό να αποτελούν το περιβάλλον όπου οι νέοι μπορούν να αναπτύξουν αυτή την ικανότητα, με αποτέλεσμα τα σχολεία να είναι εξοπλισμένα για την επίτευξη αυτού του στόχου. Είναι θεμελιώδους σημασίας τα σχολεία να είναι έτοιμα να προωθήσουν και να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα των νέων, προκειμένου να ενδυναμώσουν τη νέα γενιά και να την προετοιμάσουν για το μέλλον.

Υπάρχει επίγνωση της δυσκολίας που μπορεί να αντιμετωπίζουν τα σχολεία: δεν είναι όλα τα σχολεία επαρκώς εξοπλισμένα ή δεν έχουν τις ίδιες καταστάσεις στις τάξεις τους, μπορεί να μην είναι εύκολο να έχουν επαρκή πρότυπα για να εργαστούν πάνω στη δημιουργικότητα λόγω έλλειψης εργαλείων, λόγω δύσκολης κατάστασης στην τάξη μεταξύ των μαθητών, για οικονομικούς και κοινωνικούς λόγους. Αυτό δεν πρέπει να θεωρείται όριο. Αντίθετα, το επιτραπέζιο παιχνίδι είναι ένα απλό, περιεκτικό, προσιτό, έτοιμο προς χρήση εργαλείο και προορίζεται επίσης να αποτελέσει πολύτιμο εργαλείο για τους δασκάλους και τους εκπαιδευτικούς για να διδάξουν με ελκυστικό τρόπο.

Η δημιουργική σκέψη είναι με αυτόν τον τρόπο ένα μέσο και ένας στόχος που πρέπει να επιτευχθεί στο εκπαιδευτικό πλαίσιο, διότι επιτρέπει επίσης στους νέους να αναπτύξουν κριτική σκέψη, ενώ παράλληλα ασχολούνται με μια διασκεδαστική δραστηριότητα.

Είναι σημαντικό να συνδυάσουμε την κριτική σκέψη με τη δημιουργική σκέψη για να προετοιμάσουμε τους μαθητές για τη ζωή, καθώς θα γίνουν ανεξάρτητα άτομα που θα ενηλικιωθούν και θα ζήσουν μόνοι τους στην κοινωνία, συνεισφέροντας με τον δικό τους τρόπο και με το δικό τους σύνολο αξιών και δεξιοτήτων.

Η δημιουργικότητα πρέπει να συνδυάζεται με την κριτική σκέψη, ώστε να αλληλοϋποστηρίζονται και να παρέχουν τόσο καινοτομίες όσο και αντιδράσεις.

«Η δημιουργική σκέψη θα επινοήσει ιδέες, ενώ η κριτική σκέψη θα αξιολογήσει ιδέες. **Είναι επιτακτική ανάγκη να διδάσκονται οι δύο μορφές σκέψης στους μαθητές όταν ο εγκέφαλός τους αναπτύσσεται, προκειμένου να εμπεδωθούν αυτές οι διαδικασίες στο σχήμα τους.** Τα παιδιά θα αναπτύξουν δεξιότητες που θα μεταφερθούν στην ενήλικη ζωή, αλλάζοντας τις μελλοντικές γενιές, επιτρέποντας περισσότερο χώρο για εφεύρεση και ανάπτυξη».¹

Η δημιουργικότητα συμβαδίζει με το παιχνίδι, και για το λόγο αυτό η μεθοδολογία της μάθησης μέσω του παιχνιδιού είναι απαραίτητη.

«Οι νέοι μαθαίνουν καλά όταν είναι διανοητικά ενεργοί, απασχολημένοι, κοινωνικοί και μπορούν να κάνουν ουσιαστικές συνδέσεις με τη ζωή τους, τα οποία είναι όλα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού»

(Kathryn Hirsh-Pasek, Πανεπιστήμιο Temple)

Η μέθοδος της «μάθησης μέσω του παιχνιδιού» προάγει: τη δημιουργική σκέψη, την επίλυση προβλημάτων, την ανεξαρτησία και την επιμονή. Είναι πολύ σημαντικό για τους νέους να μπορούν να προκαλούν τον εαυτό τους και να αναπτύξουν νέες ικανότητες και κοινωνικές δεξιότητες διασκεδάζοντας. Προωθεί επίσης:

¹ Mossing S, The Impor The Importance of Creative Thinking and the Art of Thinking in Education, 2013

<https://scholarworks.bgsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1038&context=honorsprojects>

- Ελευθερία της έκφρασης
- Αποτελεσματικές δεξιότητες επικοινωνίας
- Συναισθηματική ανάπτυξη
- Μειωμένο άγχος και στρες
- Βελτιώνει τη συγκέντρωση και την προσοχή
- Προώθηση της δια βίου μάθησης

II) το σκεπτικό για την επιλογή των καλών πρακτικών και της αποτελεσματικότητας του GEM με ποσοτικούς και ποιοτικούς όρους

Τα βασικά χαρακτηριστικά του GEM IN συνάδουν με τα χαρακτηριστικά που περιγράφονται στην πρόσκληση, καθώς το έργο θα **αναβαθμίσει και θα μεταφέρει σε νέα πλαίσια επιλεγμένες καλές πρακτικές που αναπτύχθηκαν στο έργο Game for Euromed - GEM: πρόκειται για** ένα μονοετές έργο που είχε ως στόχο την προώθηση της εκπαίδευσης για τη διαπολιτισμική ιδιότητα του πολίτη μέσω του παιχνιδιού, το οποίο συγχρηματοδοτήθηκε από το Ίδρυμα Anna Lindh (ALF).

Στο GEM συμμετείχαν τέσσερις διαφορετικές οργανώσεις από την περιοχή της Μεσογείου: (Ιταλία, συντονιστής του έργου), ADICE (Γαλλία), JUHOUD για την κοινωτική και αγροτική ανάπτυξη (Παλαιστίνη), Waseela για την κατάρτιση και την ανάπτυξη (Αίγυπτος).

Το κύριο εργαλείο που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου ήταν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που χρησιμοποιείται με τους νέους, προκειμένου να προαχθεί η ανεκτικότητα και η αμοιβαία κατανόηση των διαφορετικών παραδόσεων και πολιτισμών. Ο στόχος του GEM ήταν να δημιουργήσει ένα άτυπο και εκπληκτικό περιβάλλον που να υποστηρίζει τους νέους να γίνουν **ευρω-μεσογειακοί πολίτες** και να ενθαρρύνει τον **αμοιβαίο διάλογο και την πολιτιστική ευαισθητοποίηση**.

Η επιλογή αυτών των καλών πρακτικών βασίζεται στον αντίκτυπο και την αποτελεσματικότητα που έχουν ήδη αποδειχθεί ότι έχουν κατά τη διάρκεια και μετά την υλοποίηση του έργου GEM: το κύριο αποτέλεσμα του έργου, το επιτραπέζιο παιχνίδι, έχει πράγματι επιλεγεί από το Ίδρυμα Anna Lindh ως καλή πρακτική στο συνέδριο EuroMed για τη διαπολιτισμική εκπαίδευση του πολίτη «Εκπαίδευση για Διάλογο», στο πάνελ «Ανάπτυξη συστημάτων ανάπτυξης ικανοτήτων για εκπαιδευτικούς».

Αυτός είναι ο λόγος της βούλησης για κλιμάκωση του παιχνιδιού: θα επιφέρει νέα ανάπτυξη ορισμένων στοιχείων του προγράμματος που υλοποιήθηκε προηγουμένως, όπως η ψηφιοποίηση και οι διαδικτυακοί πόροι, και θα διευρύνει τον αριθμό των χωρών που συμμετέχουν, με ιδιαίτερη προσοχή στις χώρες της ΕΕ.



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ GEM:

- Ανάπτυξη εκπαιδευτικών πιλοτικών προγραμμάτων για τη διαπολιτισμική ιδιότητα του πολίτη με βάση την προσέγγιση «μαθαίνοντας μέσα από το παιχνίδι», παρέχοντας δεξιότητες και γνώσεις σε τυπικούς και μη τυπικούς εκπαιδευτικούς.
- Συμμετοχή των νέων και των εκπαιδευτικών στην ανάπτυξη ενός νέου δημιουργικού πόρου (επιτραπέζιο παιχνίδι) που θα χρησιμοποιηθεί σε νεανικά περιβάλλοντα για την προώθηση των αξιών της ανεκτικότητας και της αμοιβαίας κατανόησης των διαφορετικών πολιτισμών και παραδόσεων.
- Υποστήριξη των μηχανισμών συνεργασίας μεταξύ των διαφόρων φορέων με σκοπό τη διαχείριση των δραστηριοτήτων του έργου, την αξιοποίηση των αποτελεσμάτων και τον προγραμματισμό της μελλοντικής συνεργασίας.

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



With the support of:



It is more than playing!
A catalogue of good practices
using games as intercultural tools

Για το GEM, ένα από τα κύρια αποτελέσματα ήταν ο κατάλογος βέλτιστων πρακτικών, ο οποίος περιλαμβάνει 11 καλές πρακτικές που χρησιμοποιούν παιχνίδια και δραστηριότητες βασισμένες σε παιχνίδια ως διαπολιτισμικό εργαλείο. Ως εκ τούτου, περιγράφει διάφορα επιτραπέζια παιχνίδια, παραδοσιακά παιχνίδια και εγχειρίδια που προωθούν την προσέγγιση της «μάθησης μέσω παιχνιδιού» ως εργαλείο για την προώθηση του διαπολιτισμικού διαλόγου και της εκπαίδευσης για τη διαπολιτισμική ιδιότητα του πολίτη.

Με την καθιέρωση του εννοιολογικού πλαισίου του GEM, εξετάστηκαν τα ακόλουθα στοιχεία προκειμένου να εντοπιστούν καλές πρακτικές που χρησιμοποιούν τα παιχνίδια ως μέσο προώθησης του διαπολιτισμικού διαλόγου:

- **ΣΧΕΣΗ** με τους στόχους του έργου και το σχεδιασμό του παιδαγωγικού πλαισίου για το επιτραπέζιο παιχνίδι,



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



- **ΣΚΟΠΙΜΟΤΗΤΑ** για τις ομάδες-στόχους (νέοι ηλικίας 14 έως 20 ετών),
- **ΠΙΘΑΝΗ ΕΠΙΔΡΑΣΗ** όσον αφορά τα μαθησιακά αποτελέσματα για την εκπαίδευση στη διαπολιτισμική κατανόηση και την ιδιότητα του πολίτη,
- **ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ** και **ΜΕΤΑΦΟΡΑ** σε διαφορετικά πολιτιστικά πλαίσια.

Επιπλέον, σε αυτόν τον κατάλογο υπάρχει κάποιο επιτραπέζιο παιχνίδι που έχει αποδειχθεί χρήσιμο για τη διαδικασία εφαρμογής του επιτραπέζιου παιχνιδιού GEM. Πράγματι, αυτά τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να θεωρηθούν σημαντικό στοιχείο για όσους θέλουν να προωθήσουν τη μάθηση σε έναν δημιουργικό διαγωνισμό.

Μπορείτε να συμβουλευτείτε ολόκληρο τον κατάλογο σε αυτόν τον σύνδεσμο: https://cesie.org/media/GEM_catalogue-of-good-practices-using-games-as-intercultural-tools.pdf

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η αξιολόγηση της επίτευξης των στόχων του έργου έγινε σε διάφορα επίπεδα και χάρη στην ανάλυση των ανατροφοδοτήσεων από τους διάφορους στόχους και τους εμπλεκόμενους φορείς.

Ζήμερη διαδικτυακή κατάρτιση για την εκπαίδευση σε θέματα διαπολιτισμικής ιδιότητας του πολίτη για τυπικούς και μη τυπικούς εκπαιδευτικούς: ερωτηματολόγια πριν και μετά την κατάρτιση + άτυπη αξιολόγηση μετά από κάθε ημέρα κατάρτισης

Πιλοτικά εργαστήρια για τη δοκιμή του επιτραπέζιου παιχνιδιού: φύλλο αξιολόγησης που συμπληρώθηκε από τους νέους και έκθεση αξιολόγησης που δόθηκε από τους εκπαιδευτικούς που διαχειρίστηκαν το εργαστήριο

Έκθεση παρακολούθησης και αξιολόγησης σχετικά με τα αποτελέσματα της ορατότητας

- Ιστοσελίδα GEM> περίπου 1600 μοναδικοί επισκέπτες,
 - Ιστοσελίδα του GEM στο Facebook> Περίπου 1300 άτομα και 292 likes,
 - Σεμινάρια διάδοσης του GEM> 144 συμμετέχοντες

Τελική αξιολόγηση από τους εταίρους των έργων και των νέων έργων συνεργασίας -> όλοι οι εταίροι αξιολόγησαν πολύ θετικά το έργο όσον αφορά τα αποτελέσματα που επιτεύχθηκαν και τα δίκτυα που αναπτύχθηκαν.

ΠΟΣΟΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

Κουκίδες ή αριθμοί

Οι ποσοτικές επιπτώσεις του Gem είναι μετρήσιμες χάρη στα επιτεύγματά της που σχετίζονται με τους συγκεκριμένους στόχους της.

- **Ειδικός στόχος 1:** Ανάπτυξη εκπαιδευτικών πιλοτικών προγραμμάτων για τη διαπολιτισμική ιδιότητα του πολίτη με βάση την προσέγγιση «μάθηση μέσω παιχνιδιού», παρέχοντας δεξιότητες και γνώσεις σε τυπικούς και μη τυπικούς εκπαιδευτικούς.

Επίτευγμα

21 εκπαιδευτικοί συμμετείχαν στην ηλεκτρονική κατάρτιση και συγκεκριμένα: 4 από την Παλαιστίνη, 6 από την Ιταλία, 5 από τη Γαλλία, 6 από την Αίγυπτο.



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



1. Ανταλλαγή πρακτικών και γνώσεων που αυξάνουν τις δεξιότητες των εκπαιδευτικών στον διαπολιτισμικό διάλογο με δημιουργικούς τρόπους.
2. Απόκτηση νέων γνώσεων και δημιουργικών δεξιοτήτων σχετικά με την εκπαίδευση για τη διαπολιτισμική ιδιότητα του πολίτη.
3. Συγκέντρωση ιδεών και εισροών για τη δοκιμή της ψηφιακής έκδοσης του επιτραπέζιου παιχνιδιού.

Όλοι οι προγραμματισμένοι δείκτες έχουν επιτευχθεί πλήρως.

- **Ειδικός στόχος 2:** Συμμετοχή των νέων και των εκπαιδευτικών στην ανάπτυξη ενός νέου δημιουργικού πόρου (επιτραπέζιο παιχνίδι) που θα χρησιμοποιηθεί σε νεανικά περιβάλλοντα για την προώθηση των αξιών της ανεκτικότητας και της αμοιβαίας κατανόησης των διαφορετικών πολιτισμών και παραδόσεων.

Επίτευγμα

1. 172 νέοι συμμετείχαν στη δοκιμή του επιτραπέζιου παιχνιδιού, συμμετέχοντας στα πιλοτικά εργαστήρια που πραγματοποιήθηκαν σε σχολεία ή/και εκπαιδευτικά κέντρα. Τα εργαστήρια επέτρεψαν πλήρως τη δοκιμή των διαφόρων στοιχείων του παιχνιδιού: του μαθησιακού στόχου και της διάστασης, της δομής του παιχνιδιού, του τύπου και των επιλεγμένων θεμάτων των ερωτήσεων, της διάρκειας, κ.λπ.
2. Η τελική έκδοση του επιτραπέζιου παιχνιδιού αναπτύχθηκε λαμβάνοντας υπόψη τα σχόλια που ελήφθησαν κατά τη φάση της πιλοτικής εφαρμογής.
3. Προώθησε μια προσέγγιση από κάτω προς τα πάνω και με επίκεντρο τους τελικούς δικαιούχους για τη δοκιμή και την επικύρωση του παιχνιδιού.
4. Προώθηση της διαπολιτισμικής ιδιότητας του πολίτη στο περιβάλλον των νέων.
5. Διαθέσιμο ένα νέο και δημιουργικό εργαλείο για την εκπαίδευση των νέων στη διαπολιτισμική ιδιότητα του πολίτη με έναν ψυχαγωγικό τρόπο.

Όλοι οι δείκτες έχουν επιτευχθεί πλήρως

- **Ειδικός στόχος 3:** Υποστήριξη των μηχανισμών συνεργασίας μεταξύ των διαφόρων φορέων με σκοπό τη διαχείριση των δραστηριοτήτων του έργου, την αξιοποίηση των αποτελεσμάτων και τον προγραμματισμό της μελλοντικής συνεργασίας.

Επίτευγμα

1. Έχουν προσεγγιστεί 144 άτομα μεταξύ των εκπαιδευτικών φορέων, των εκπροσώπων των ΟΚΠ, των εκπαιδευτικών κ.λπ.
2. Τα διαδικτυακά κανάλια επικοινωνίας που χρησιμοποιήθηκαν (κυρίως ο δικτυακός τόπος του έργου και τα κοινωνικά κανάλια καθώς και ο δικτυακός τόπος του εταίρου) διεύρυναν την "εκπαιδευτική κοινότητα" που συμμετείχε πέρα από τις χώρες των εταίρων.
3. Αυξημένη δικτύωση και οριζόντια συνεργασία για την υποστήριξη πρωτοβουλιών και καινοτόμων εκπαιδευτικών προγραμμάτων για την πρόληψη της μισαλλοδοξίας και την κατανόηση μεταξύ διαφορετικών πολιτισμών.
4. Πλήρης κατανόηση μεταξύ των εταίρων σχετικά με τις δραστηριότητες και τους ρόλους και προώθηση της συνεργασίας στο θέμα του έργου.
5. Εσωτερικοί και εξωτερικοί κανόνες και κανάλια επικοινωνίας που έχουν δημιουργηθεί και λειτουργούν για την ευαισθητοποίηση σχετικά με το θέμα του έργου.

Όλοι οι δείκτες έχουν επιτευχθεί πλήρως.



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



ΠΟΙΟΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

Οι άμεσα δικαιούχοι λειτούργησαν ως πολλαπλασιαστές στο περιβάλλον εργασίας/ζωής τους και διέδωσαν πληροφορίες σχετικά με τις δραστηριότητες και τις ευκαιρίες του έργου.

Επιπλέον, μαθητές/-τριες και καθηγητές/-τριες αναγνώρισαν την εκπαιδευτική αξία του παιχνιδιού:

Οι μαθητές/-τριες μπορούσαν να αποκτήσουν ικανότητες για διαφορετικούς πολιτισμούς, γλώσσες και τόπους μόνο "παίζοντας" και οι εκπαιδευτικοί αναγνώρισαν τη σημασία του παιχνιδιού υιοθετώντας το ως εκπαιδευτικό εργαλείο που θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στις τάξεις και να παρέχει διδακτική υποστήριξη στα μαθήματα.

III) προσαρμογή της μαθησιακής πρακτικής σε νέες ομάδες-στόχους και χαρακτηριστικά από την εφαρμογή στο πεδίο

Όλοι οι οργανισμοί-εταίροι είχαν την ευκαιρία να υποβάλουν μια ηλεκτρονική έρευνα που απευθυνόταν σε επαγγελματίες που εργάζονται στον τομέα της εκπαίδευσης, με στόχο να σχηματίσουν μια σαφέστερη εικόνα των αναγκών και της δεκτικότητας του τομέα και των δικαιούχων.

Στόχος της έρευνας ήταν η συλλογή ανατροφοδότησης από διαφορετικά εκπαιδευτικά πλαίσια σχετικά με τις μεθόδους, τα εργαλεία και τα ενδιαφέροντα σε σχέση με τη διαπολιτισμική εκπαίδευση και την ιδιότητα του πολίτη. Αυτή η διαδικτυακή έρευνα κοινοποιήθηκε από τους οργανισμούς στους εκπαιδευτικούς σε όλες τις χώρες-εταίρους που συμμετείχαν στο έργο, προκειμένου να συγκεντρωθούν ποσοτικά και ποιοτικά δεδομένα και να αποκτηθεί μια εικόνα της παρούσας κατάστασης και του αναμενόμενου αντίκτυπου που μπορεί να προκύψει από τη χρήση συγκεκριμένων εκπαιδευτικών εργαλείων που προωθούνται από το έργο.

Κύπρος

Κοινοποίησαν την ηλεκτρονική έρευνα στις επαφές ηλεκτρονικού ταχυδρομείου προκειμένου να λάβουν όσο το δυνατόν περισσότερες απαντήσεις. Συγκέντρωσαν στοιχεία από **38 εκπαιδευτικούς** στην Κύπρο και τα δεδομένα αυτά αποκάλυψαν ουσιώδεις πληροφορίες σχετικά με την τρέχουσα κατάσταση στην Κύπρο όσον αφορά την ανάπτυξη της ιδιότητας του πολίτη, των ψηφιακών δεξιοτήτων και της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης γενικότερα.

Αυτό που προκύπτει είναι ότι οι εκπαιδευτικοί στην Κύπρο χρησιμοποιούν πολλές μη τυπικές μεθόδους στη διδακτική τους πρακτική προκειμένου να βοηθήσουν τους μαθητές να αναπτύξουν όχι μόνο ψηφιακές αλλά και πολιτικές και κοινωνικές ικανότητες. Η συντριπτική πλειοψηφία των συμμετεχόντων (84,2%) υποστήριξε ότι δεν υπάρχουν προγράμματα κατάρτισης για την εκπαίδευση του πολίτη, εκτός από ορισμένα μαθήματα κατάρτισης που παρέχονται στο πλαίσιο ορισμένων έργων που χρηματοδοτούνται από την ΕΕ.

Ωστόσο, οι εκπαιδευτικοί υποστήριξαν ότι η ενεργός ιθαγένεια είναι πολύτιμη για όλους τους μαθητές και ότι ενδιαφέρονται να συμμετάσχουν σε σχετικές εκπαιδεύσεις. Ισχυρίστηκαν επίσης ότι **τα παιχνίδια, η δημιουργική σκέψη, οι αξίες της ΕΕ είναι απαραίτητα για την προώθηση/επίτευξη καλύτερης εκπαίδευσης και καλύτερης ιδιότητας του πολίτη για τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς**. Είπαν επίσης ότι «η ενεργός ιθαγένεια αποτελεί αναγκαιότητα στην ποικιλόμορφη και πολυπολιτισμική κοινωνία της ΕΕ για να προοδεύσει και να ευημερήσει» και τόνισαν την αναγκαιότητα να υπάρχουν διαθέσιμα εργαλεία για μάθηση μέσω της πράξης και εργαλεία για πιο διαδραστικά μαθήματα.



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



Όσον αφορά το επιτραπέζιο παιχνίδι, η πλειονότητα των συμμετεχόντων (47,4%) θεώρησε το εργαλείο αυτό ως ένα συναρπαστικό εργαλείο μάθησης. Πίστευαν επίσης ότι το επιτραπέζιο παιχνίδι θα ήταν ένα χρήσιμο εργαλείο για την παρακίνηση των μαθητών που συμμετέχουν σε ένα εναλλακτικό και διαδραστικό μάθημα. Θα μπορούσε επίσης να ενισχύσει τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών επιτρέποντάς τους να αποκτήσουν διαπολιτισμικές δεξιότητες και ικανότητες. Τέλος, οι εκπαιδευτικοί πιστεύουν ότι το επιτραπέζιο παιχνίδι θα μπορούσε να γίνει αποδεκτό από τους μαθητές ως εργαλείο μάθησης.

Πορτογαλία

Συγκέντρωσαν απαντήσεις από **40 εμπειρογνώμονες**, από τυπικά (92,5%) και μη τυπικά (7,5%) πλαίσια μάθησης. Ο χαρακτηρισμός των ερωτηθέντων επιτρέπει να πούμε ότι το 90% των Πορτογάλων ερωτηθέντων είναι γυναίκες. Τα αποτελέσματα των ερευνών αποκαλύπτουν το ενδιαφέρον των επαγγελματιών της εκπαίδευσης για το θέμα αυτό, ιδιαίτερα για τη χρήση μη τυπικών μεθόδων στην εκπαίδευση και τη μάθηση των μαθητών. Ένα σημαντικό ποσοστό των ιδρυμάτων χρησιμοποιεί ήδη μη τυπικές μεθόδους στα μαθησιακά τους πλαίσια (45%). Επιπλέον, η πλειονότητα των ιδρυμάτων των ερωτηθέντων προωθεί διάφορες πρωτοβουλίες που προωθούν την ανάπτυξη συγκεκριμένων ικανοτήτων των μαθητών (π.χ. ψηφιακές, κοινωνικές και πολιτειακές), καθώς και ικανοτήτων των επαγγελματιών της εκπαίδευσης (π.χ. ψηφιακές, ιδιότητα του πολίτη). Σε παγκόσμιο επίπεδο, οι Πορτογάλοι ερωτηθέντες θεωρούν ότι οι διευθυντές των σχολείων και άλλοι επαγγελματίες της εκπαίδευσης θα μπορούσαν να δουν τη χρήση ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού ως εργαλείο μάθησης ως ενδιαφέρουσα και, ταυτόχρονα, να παρακινήσουν τους μαθητές/νέους να εμπλακούν περισσότερο στη μαθησιακή διαδικασία και να αποκτήσουν σημαντικές εγκάρσιες δεξιότητες. Η πλειονότητα των ερωτηθέντων ανέφερε επίσης ότι θεωρεί ενδιαφέρουσα τη χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών ως εργαλείο μάθησης, και συγκεκριμένα επειδή το εργαλείο αυτό:

- είναι σημαντικό για την άσκηση και τη βελτίωση των δεξιοτήτων μνήμης, εξαγωγής συμπερασμάτων, αφαίρεσης και λογικής
- μπορεί να προωθήσει την απόκτηση και τη βελτίωση σημαντικών ικανοτήτων, όπως η στρατηγική, η λογική συλλογισμός, αυτονομία, λήψη αποφάσεων, συνεργασία, αυτοπεποίθηση
- μπορεί να είναι ενδιαφέρον το άνοιγμα του σχολείου στην τοπική κοινωνία με την προώθηση τοπικών διαγωνισμών
- παρακινεί τους μαθητές να μάθουν, αφού θα συμμετέχουν στη δραστηριότητα
- μπορεί να ευθυγραμμιστεί με το «Προφίλ του μαθητή» και την «Εθνική στρατηγική για την εκπαίδευση του πολίτη»

Ελλάδα

Συγκεντρώθηκαν απαντήσεις από **21 εμπειρογνώμονες** συνολικά. Η συντριπτική πλειοψηφία των ερωτηθέντων ήταν γυναίκες (82,4%). Οι περισσότεροι από αυτούς ανήκαν στην ηλικιακή ομάδα 30 - 40 ετών. Όλοι οι ερωτηθέντες εργάζονται στην Ελλάδα, με διάφορες ελληνικές πόλεις να εκπροσωπούνται στο δείγμα μας κυρίως στη Δυτική Ελλάδα, την ευρύτερη περιοχή της Αθήνας και τη Θεσσαλία. Η πλειονότητα των δασκάλων, των εκπαιδευτικών και του παράπλευρου προσωπικού, όπως οι κοινωνικοί λειτουργοί, είναι ανοιχτοί στη χρήση πιο εκσυγχρονισμένων, βασισμένων στην τεχνολογία παιδαγωγικών μεθόδων, όπως τα εργαλεία που βασίζονται σε παιχνίδια, αν και οι περισσότεροι από αυτούς έχουν πολύ μικρή έκθεση σε τέτοιες μεθοδολογίες. Οι Έλληνες εμπειρογνώμονες έχουν εκτεθεί σε πολύ περιορισμένο βαθμό σε πρωτοβουλίες εμπλοκής των πολιτών. Στις περιπτώσεις όπου αναφέρθηκε τέτοια εμπειρία, φάνηκε να αφορά κυρίως περιβαλλοντικά θέματα και θέματα δημόσιας υγείας. Ένα σημαντικό ποσοστό των συμμετεχόντων αναγνωρίζει τη σημασία των εργαλείων που βασίζονται σε παιχνίδια/ επιτραπέζια παιχνίδια στον τομέα της τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης, ωστόσο η πρακτική εφαρμογή τους θεωρείται μάλλον μη ρεαλιστική επί του παρόντος, λαμβάνοντας υπόψη την έλλειψη διαθέσιμων υποδομών, εξοπλισμού και σύγχρονων τεχνολογικών εργαλείων στον τομέα της δημόσιας εκπαίδευσης στην Ελλάδα.



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



Αυστρία

Η χρήση διαφορετικών μεθόδων και εργαλείων διδασκαλίας δεν αποτελεί είδηση για το αυστριακό εκπαιδευτικό σύστημα. Επιπλέον, υπάρχει ένας αριθμός ιδρυμάτων, ΜΚΟ και φορέων που παρέχουν ποικίλες μη τυπικές δραστηριότητες που συμπληρώνουν τις τυπικές εκπαιδευτικές πρακτικές. Οι εκπαιδευτικοί εκπαιδεύονται επίσης τακτικά για να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους με διαφορετικές πρακτικές, γνώσεις και εργαλεία, τα οποία θα μπορούσαν να εφαρμόσουν στην εργασία τους. Έτσι, οι εκπαιδευτικοί στην Αυστρία έχουν ήδη γνώσεις σχετικά με τη χρήση μη τυπικών εργαλείων στην εργασία τους.

Επιπλέον, όλοι οι συμμετέχοντες/-χουσες έδειξαν ότι τα σχολεία και τα εκπαιδευτικά κέντρα στα οποία εργάζονται, χρησιμοποιούν σήμερα διάφορα μη τυπικά εργαλεία και μεθόδους και είναι ανοιχτοί στο να δοκιμάσουν νέα μέσα για να ενισχύσουν το έργο τους και να διευκολύνουν την ανάπτυξη των μαθητών/-τριών τους.

Η αγωγή του πολίτη και η προώθηση των αξιών της ΕΕ δεν είναι άγνωστες και στο αυστριακό σχολικό σύστημα, το οποίο έχει ως στόχο να ενθαρρύνει τους μαθητές να είναι πολιτικά και κοινωνικά δεσμευμένοι. Επομένως, οι τοπικοί εκπαιδευτικοί και δάσκαλοι έχουν κάποια εμπειρία στον τομέα της προώθησης της αγωγής του πολίτη.

Ωστόσο, ορισμένοι ερωτηθέντες ανέφεραν ότι θα χρειαστούν περαιτέρω κατάρτιση στα προαναφερθέντα θέματα και ότι ενδιαφέρονται ιδιαίτερα να ενσωματώσουν περαιτέρω τα θέματα αυτά στην εργασία τους.

Ένα επιτραπέζιο παιχνίδι θεωρείται ένα ενδιαφέρον εργαλείο από την πλειοψηφία των συμμετεχόντων, ωστόσο θα πρέπει να έχει σαφή στόχο και να προσφέρει ρητή αξία στους μαθητές, ώστε οι εκπαιδευτικοί να είναι πρόθυμοι να το εφαρμόσουν. Στο πλαίσιο της διαδικασίας συγκεντρώθηκαν απαντήσεις από **15 εμπειρογνώμονες**.

Γενικά και κοινά σχόλια

Μεταξύ όλων των εταίρων, αυτό που αναδείχθηκε σαφώς είναι η κοινή ανάγκη για διαπολιτισμική εκπαίδευση: δεν αποτελεί μόνο ένα γενικό ενδιαφέρον, αλλά έχει γίνει μια πραγματική ανάγκη στα εκπαιδευτικά πλαίσια λόγω και χάρη στην πιο ανοικτή ευρωπαϊκή κοινωνία.

Μετά τα πρόσφατα γεγονότα, όπως η κατάσταση παγκόσμιας πανδημίας, αλλά και χάρη στην ανάπτυξη στον τομέα της εργασίας της χρήσης ψηφιακών δεξιοτήτων, η ψηφιοποίηση δεν μπορεί να μείνει πίσω και τα σχολεία θα πρέπει να συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία. Σύμφωνα με την κοινοπραξία πρέπει να προωθηθεί μια καλή ισορροπία μεταξύ διαδικτυακών και μη διαδικτυακών δραστηριοτήτων στα σχολεία και στο παιχνίδι.

Είναι σημαντικό να αναπτυχθούν δεξιότητες με νέα μη τυπική μέθοδο και να προωθηθεί η απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων, λαμβάνοντας επίσης υπόψη την πιθανή μελλοντική ανάγκη μάθησης κατά την κοινωνική απομάκρυνση και γενικότερα λαμβάνοντας υπόψη την υψηλή ζήτηση πολύτιμων δεξιοτήτων αυτού του είδους.

IV) χάραξη στρατηγικής και μεθοδολογίας για την εφαρμογή της

Το επιτραπέζιο παιχνίδι GEM IN προβλέπει μια στρατηγική και μεθοδολογία υλοποίησης που χαρακτηρίζεται από διαφορετικές φάσεις και θα δοκιμαστεί και θα υποστηριχθεί από την πιλοτική εφαρμογή του παιχνιδιού.

Πράγματι, το επιτραπέζιο παιχνίδι και τα συμπληρωματικά εργαλεία δοκιμάζονται στο πλαίσιο ενός πιο ολοκληρωμένου εκπαιδευτικού προγράμματος που επιτρέπει τον κριτικό προβληματισμό σχετικά με πολυεπίπεδες και ποικίλες έννοιες όπως οι κοινές αξίες της ΕΕ, οι κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες, ο διαπολιτισμικός διάλογος κ.λπ.



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



Η ανατροφοδότηση που θα συγκεντρωθεί μέσω των προβλεπόμενων δραστηριοτήτων θα είναι θεμελιώδους σημασίας για τη συνοχή και την αναβάθμιση της ορθής πρακτικής κατά την οριστικοποίηση των ανανεωμένων προϊόντων.

Η στρατηγική και η μεθοδολογία θα συνίστανται σε τρεις κύριες δράσεις:

1 - Προπαρασκευαστική κατάρτιση για τους εκπαιδευτικούς:

10 εκπαιδευτικοί που συμμετέχουν στις εθνικές ομάδες εργασίας θα συμμετάσχουν σε μια προκαταρκτική κατάρτιση προκειμένου να διασφαλιστεί η αποτελεσματική εφαρμογή του παιδαγωγικού πακέτου GEM IN στην τάξη κατά τη διάρκεια της πιλοτικής φάσης.

2 - Πιλοτική εφαρμογή του παιδαγωγικού πακέτου GEM IN:

- Κατάρτιση 50 εκπαιδευτικών και μη τυπικών εκπαιδευτικών (10 ανά 5 χώρες υλοποίησης, δηλαδή όλες οι χώρες που εκπροσωπούνται στη σύμπραξη εκτός από τη Γαλλία) για τη συνδιαχείριση της πιλοτικής φάσης.
- Πιλοτική εφαρμογή σε σχολεία και εκπαιδευτικά κέντρα για νέους που απευθύνονται συνολικά σε 1000 μαθητές και νέους (200 ανά 5 χώρες υλοποίησης), ώστε να καταστεί δυνατή η δοκιμή του παιδαγωγικού πακέτου στο πλαίσιο του προγράμματος διαπολιτισμικής εκπαίδευσης.

3 - Ολοκλήρωση του εκπαιδευτικού προγράμματος GEM IN που θα αποτελείται από τις ακόλουθες συνιστώσες:

- Εκπαιδευτικό πλαίσιο GEM IN ως εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς και τους μη τυπικούς εκπαιδευτικούς για την εφαρμογή των δραστηριοτήτων GEM IN σε σχολικά πλαίσια,
- Παιδαγωγικό σετ που περιλαμβάνει 3 αλληλένδετα στοιχεία:
 - 1) Οδηγός GEM IN, που παρέχει επίσης μια σειρά οδηγιών για να καθοδηγήσει τους εκπαιδευτικούς στην εφαρμογή του προγράμματος,
 - 2) Επιτραπέζιο παιχνίδι GEM IN,
 - 3) Αρχείο κοινών αξιών GEM IN.

Όλα μαζί αυτά τα εργαλεία που συγκεντρώνονται στο παιδαγωγικό σετ, θα παρέχουν στους εκπαιδευτικούς και τους μη τυπικούς εκπαιδευτικούς μια ολοκληρωμένη καθοδήγηση και ένα σετ πόρων για να συζητήσουν με τους μαθητές και τους νέους για την εκπαίδευση της ιθαγένειας υπό μια διαπολιτισμική προοπτική, ενισχύοντας παράλληλα την ευρωπαϊκή τους ταυτότητα, την αίσθηση ότι ανήκουν στην ΕΕ, ενθαρρύνοντας παράλληλα την απόκτηση νέων κοινωνικών και πολιτικών ικανοτήτων και κοινών αξιών μέσω της ανακάλυψης των ριζών τους και της κατανόησης της σημασίας του διαπολιτισμικού διαλόγου.

Προβλέπονται τα ακόλουθα αποτελέσματα:

- 30 εκπαιδευτικοί και μη τυπικοί εκπαιδευτικοί απέκτησαν ικανότητες και γνώσεις σχετικά με τον τρόπο προώθησης των αξιών της ΕΕ και της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης- 1000 μαθητές και νέοι ηλικίας 14-18 ετών βελτίωσαν τη διαπολιτισμική τους κατανόηση, την απόκτηση κοινωνικών και πολιτικών ικανοτήτων και εγκάρσιων δεξιοτήτων που προωθούν, την κατανόηση και την ιδιοκτησία αξιών και θεμελιωδών δικαιωμάτων,
- Αναπτύχθηκε ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα που βασίζεται στο συνδυασμό του προηγουμένως αναπτυχθέντος πλαισίου και του παιδαγωγικού πακέτου για την προώθηση των αξιών της ΕΕ και της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης μεταξύ των νέων.
- Προωθήθηκαν καινοτόμες προσεγγίσεις για τον κριτικό προβληματισμό και τη συζήτηση σχετικά με την εκπαίδευση του πολίτη υπό διαπολιτισμική προοπτική σε εκπαιδευτικά πλαίσια.



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



V) περαιτέρω καινοτόμα στοιχεία που πρέπει να συμπεριληφθούν (π.χ. GEM IN - αρχείο κοινών αξιών).

Στη διαδικασία της αναβάθμισης, μεγάλο ρόλο παίζει η ψηφιοποίηση του παιχνιδιού. Πρόκειται για ένα σημαντικό βήμα προκειμένου να προωθηθεί η εξέλιξη των δεξιοτήτων και των εργαλείων σύμφωνα με τον σύγχρονο κόσμο.

Για το λόγο αυτό, το παιχνίδι θα περιλαμβάνει δύο νέα ψηφιακά στοιχεία: QR codes και ένα ψηφιακό αρχείο.

Στόχος του ψηφιακού αρχείου είναι να δημιουργήσει μια γέφυρα μεταξύ της ψηφιοποίησης και του ίδιου του επιτραπέζιου παιχνιδιού, η οποία πρέπει να συνδέεται με την ιστοσελίδα του έργου και να καλύπτει όλα τα θέματα που προβάλλει το επιτραπέζιο παιχνίδι. Θα εμπλουτίσει τη μαθησιακή εμπειρία των μαθητών και των νέων, καθώς και θα αποτελέσει έναν επιπλέον πόρο για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών και των μη τυπικών εκπαιδευτικών στην προώθηση της απόκτησης κοινωνικών και πολιτικών ικανοτήτων, προωθώντας τη γνώση, την κατανόηση και την ιδιοκτησία των αξιών και των θεμελιωδών δικαιωμάτων.

Θα αποτελέσει ένα αξιοσημείωτο εργαλείο, το οποίο θα αγκαλιάσει τον ευρωπαϊκό πολιτισμό **προωθώντας τις αξίες του διαπολιτισμικού διαλόγου και της κοινωνικής ένταξης.**

Το αρχείο θα σχετίζεται αυστηρά με το επιτραπέζιο παιχνίδι και θα αποθηκεύει το περιεχόμενό του, προσβάσιμο μέσω ενός **συστήματος κωδικών QR** που θα δημιουργεί μια γέφυρα μεταξύ της τεχνολογικής πλατφόρμας και των εργαλείων. Θα συνδέεται με ερωτήσεις, οι οποίες θα είναι αριθμημένες και θα παρέχει μια βαθύτερη επεξήγηση των απαντήσεων.

Ο κώδικας QR (συντομογραφία του κώδικα γρήγορης απόκρισης) είναι ένας τύπος γραμμωτού κώδικα μήτρας (ή δισδιάστατου γραμμωτού κώδικα) που περιέχει πληροφορίες σχετικά με το αντικείμενο στο οποίο είναι προσαρτημένος.

Επίσης, ένας ακόμη σημαντικός στόχος για τον κωδικό QR είναι να υποστηρίξει την επεξήγηση των απαντήσεων, να καταπολεμήσει τις ψευδείς ειδήσεις και να υποστηρίξει τη διάδοση του πολιτισμού με έναν ελκυστικό και σύγχρονο τρόπο.

Το Ψηφιακό Αρχείο, ένα εργαλείο που χρησιμοποιείται ήδη από πολλούς φορείς και ιδρύματα ως ψηφιακή αποθήκευση πληροφοριών, περιεχομένου, αρχείων και πόρων, έχει πολλά χαρακτηριστικά που το καθιστούν χρήσιμο και σύγχρονο. Για να αναφέρουμε ορισμένα από αυτά:

- Μετατροπή αρχείων σε μορφή μακροχρόνιας διατήρησης
- Περιγραφή αρχειοθετημένων πληροφοριών
- Διασφάλιση μακροπρόθεσμης ακεραιότητας
- Εύκολη αναζήτηση πληροφοριών και ταχύτερη πρόσβαση σε αυτές
- Ενεργοποίηση γραφείων και διαδικασιών χωρίς χαρτί
- Υποστήριξη του επιτραπέζιου παιχνιδιού
- Φιλικό προς το χρήστη
- Συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο απεριόριστοι πόροι
- Διεπιστημονικό



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



- Πρόσβαση μέσω smartphone/tablet/pc από παντού

Για την υλοποίησή του, θα ληφθούν προτάσεις από άλλα σημαντικά παραδείγματα που ήδη υπάρχουν, όπως:

Black Cultural Archive: <https://artsandculture.google.com/project/black-cultural-archives>

Internet Archive: <https://archive.org/>

Biodiversity Library: <https://www.biodiversitylibrary.org/>

Uffizi Museum (Φλωρεντία, Ιταλία): <http://catalogo.uffizi.it/it/1/home>

UNESCO collection: <https://digital.archives.unesco.org/en/collection>

Η κοινοπραξία GEM IN πιστεύει ότι αυτή η γέφυρα μεταξύ του κλασικού επιτραπέζιου παιχνιδιού και του ψηφιακού κόσμου θα είναι απαραίτητη για δύο λόγους: θα προσελκύσει τους νέους, αφού οι περισσότεροι από αυτούς είναι ήδη έμπειροι χρήστες ψηφιακών παιχνιδιών και θα δώσει στους εκπαιδευτικούς και τους δασκάλους ένα νέο και εκλεκτικό εργαλείο για τη μετάδοση γνώσεων και την υποστήριξη της κριτικής και δημιουργικής σκέψης στις τάξεις.

Συμπεράσματα

Η ανάπτυξη ενός μη τυπικού παιδαγωγικού εργαλείου και των πόρων που το υποστηρίζουν μπορεί να θεωρηθεί εξαιρετικά σημαντική. Το παρόν έγγραφο προσπαθεί να αποτελέσει ένα πλαίσιο για όλα τα διαφορετικά βήματα που χαρακτήρισαν την κατασκευή του εκπαιδευτικού πλαισίου του έργου GEM IN και τη διαδικασία αναβάθμισης σε σύγκριση με το έργο GEM.



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



Ως εκ τούτου, η κατανόηση της δομής του έργου, της προέλευσής του, των αποτελεσμάτων, των δραστηριοτήτων που το χαρακτήρισαν στο παρελθόν, είναι απαραίτητες και απαραίτητες στιγμές για την κατανόηση του εκπαιδευτικού πλαισίου που χαρακτηρίζει το έργο GEM IN.

Με το παρόν έγγραφο προσπαθήσαμε να δώσουμε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες, τη μεθοδολογία, τα βήματα που χαρακτηρίζουν τις εκπαιδευτικές πτυχές του έργου και αποτελούν το βασικό του πλαίσιο. Αυτό το εκπαιδευτικό πλαίσιο είναι θεμελιώδους σημασίας για την υποστήριξη όλων όσοι ενδιαφέρονται να χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία GEM IN στον ακαδημαϊκό, εκπαιδευτικό ή παιδαγωγικό τομέα.

Σκοπός του εκπαιδευτικού πλαισίου είναι να αποτελέσει οδηγό για όλους τους εκπαιδευτικούς, τους παιδαγωγούς, τους διαχειριστές του έργου και τους ανθρώπους που χρησιμοποιούν το παιχνίδι ως εκπαιδευτικό πόρο, χάρη στην πλήρη εξήγηση όλων των βημάτων που ακολουθήθηκαν για τη δημιουργία του παιχνιδιού και του περιεχομένου του, έχοντας κατά νου τις αξίες και τη μεθοδολογία που προωθήθηκε σε όλο το έργο GEM IN.

Είναι ένα πλαίσιο που πρέπει να διαβάσουν όλοι οι χρήστες του επιτραπέζιου παιχνιδιού GEM IN και όσοι θέλουν να παρακολουθήσουν τον αντίκτυπό του.

Προκύπτει από την εντατική μελέτη των θεμάτων, τη βαθιά σκέψη της λογικής και του πλαισίου, τη θερμή ανταλλαγή ιδεών και τη συναρπαστική αποδοχή της καινοτομίας που είναι σημαντική για την αντιμετώπιση των νέων και την προώθηση των καλών και υγιών ευρωπαϊκών αξιών της πολυπολιτισμικότητας, των κοινωνικών και πολιτικών ικανοτήτων και του σεβασμού των ανθρωπίνων δικαιωμάτων.



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

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]

