



## Πίνακας περιεχομένων

Κεφάλαιο 1: Εισαγωγή στην προσέγγιση της μάθησης μέσω παιχνιδιού και της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης.....	3
Κεφάλαιο 2: Οδηγίες για εκπαιδευτικούς τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης (TG1) για τη διαχείριση της δραστηριότητας .....	6
Κεφάλαιο 3: Επεξήγηση του τρόπου χρήσης του επιτραπέζιου παιχνιδιού GEM IN και του τρόπου προσαρμογής του σε κάθε συγκεκριμένο εκπαιδευτικό περιβάλλον.....	12
Κεφάλαιο 4: Πληροφορίες για τα θέματα που πραγματεύεται το επιτραπέζιο παιχνίδι GEM IN: ενημερωτικά φύλλα για την εισαγωγή των συνεδριών του παιχνιδιού.....	16
Κεφάλαιο 5: Σύνοψη: πώς να ενθαρρυνθεί ο αναστοχασμός σχετικά με την ευρωπαϊκή ταυτότητα και τις ρίζες της .....	20



# Κεφάλαιο 1: Εισαγωγή στην προσέγγιση της μάθησης μέσω παιχνιδιού και της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης.

Η δημιουργικότητα αποτελεί θεμελιώδη αξία για την παραγωγή αποτελεσμάτων και την επίτευξή τους. Ωστόσο, η δημιουργικότητα συχνά αναφέρεται ως μια αυθόρμητη διαδικασία, που δεν συνδέεται με εκπαιδευτικές διαδικασίες και σχετίζεται ελάχιστα με την επιρροή μιας διδακτικής ή μεθοδολογικής διαδικασίας που μπορεί να ενισχύσει, να επιταχύνει, να υποστηρίξει και να τονώσει τη δημιουργικότητα. Αποδεικνύεται λοιπόν ότι η δημιουργικότητα διεγείρεται από το περιβάλλον που ζούμε αλλά και ότι ο εκπαιδευτικός δεν έχει πολλά εργαλεία για να υποστηρίξει την ανάπτυξή της.

Με το έργο GEM IN προσπαθούμε να αναπτύξουμε μια μέθοδο και εργαλεία που μπορεί να είναι απαραίτητα για την ενίσχυση της δημιουργικότητας και που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από εκπαιδευτικούς και παιδαγωγούς σε διαφορετικά πλαίσια.

Όταν κάποιος είναι νέος, οι δεξιότητες μάθησης είναι υψηλότερες και ο κόσμος πρέπει να εξερευνάται και να βιώνεται σε καθημερινή βάση. Επιπλέον, όπως προαναφέρθηκε, η περιέργεια είναι ένας από τους μηχανισμούς που κινούν τα νεαρά μυαλά στην ανακάλυψη, την ανάπτυξη και συνεπώς τη μάθηση. Τα σχολεία είναι ένα από τα κομβικά μέρη όπου μεγαλώνουν οι νέοι σε καθημερινή βάση, και για το λόγο αυτό πρέπει να είναι προετοιμασμένα να υποστηρίξουν την ανάπτυξη των νέων προκειμένου να τους προετοιμάσουν για το μέλλον, να τους προετοιμάσουν για τον δυναμισμό του κόσμου, την πολυπλοκότητα και την ποικιλομορφία του. Υπάρχει επίγνωση των δυσκολιών που μπορεί να συναντήσουν τα σχολεία, όπως: έλλειψη εξοπλισμού ή εργαλείων για την προώθηση της δημιουργικότητας με επαρκή πρότυπα, οικονομικές ή/και κοινωνικές διαφορές μεταξύ των μαθητών στις τάξεις. Για το λόγο αυτό, το εργαλείο που αναπτύχθηκε από τους συνεργάτες του GEM IN είναι απλό, προσιτό, έτοιμο προς χρήση και πολύτιμο για τους εκπαιδευτικούς ώστε να διδάξουν με διαφορετικό και ελκυστικό τρόπο, ακόμη και στις συνθήκες που περιγράφονται.

Η δυναμική του παιχνιδιού που υποστηρίζει τη μάθηση μέσω της «μάθησης παίζοντας» είναι η ιδρυτική μεθοδολογία του GEM IN, η οποία θεωρείται απολύτως συμπληρωματική της τυπικής εκπαίδευσης που όλοι έχουμε βιώσει στο σχολείο ή σε άλλα εκπαιδευτικά και μαθησιακά πλαίσια.

Η δυναμική που βασίζεται στη δημιουργικότητα είναι σημαντική για τους μαθητές επειδή τους επιτρέπει να συμμετέχουν σε αποκλίνουσες σκέψεις με υποκειμενικό τρόπο. Είναι σημαντικό να δημιουργηθεί μια γέφυρα μεταξύ κριτικής και δημιουργικής σκέψης για να προετοιμαστούν οι μαθητές για τη ζωή καθώς γίνονται ανεξάρτητα άτομα που συνεισφέρουν στην κοινωνία.

Εάν η δημιουργικότητα δεν είναι μέρος αυτής της διαδικασίας, η κριτική σκέψη δεν θα μπορέσει να σταθεί μόνη της.

Από τη δημιουργική σκέψη προέρχεται η καινοτομία και η αντίδραση, που είναι και τα δύο απαραίτητα σε μια προοδευτική κοινωνία. Εάν οι μαθητές διδάσκονται να είναι μόνο επικριτικοί, δεν θα έχουν την ίδια καινοτόμα σκέψη με τους μαθητές που διδάσκονται να σκέφτονται τόσο δημιουργικά όσο και κριτικά.

«Μάθηση μέσω παιχνιδιού» είναι ένας όρος που χρησιμοποιείται στην εκπαίδευση και την ψυχολογία για να περιγράψει πώς ένα παιδί μπορεί να μάθει να κατανοεί τον κόσμο γύρω του. Μέσω του παιχνιδιού, οι νέοι μπορούν να αναπτύξουν «κοινωνικές και γνωστικές δεξιότητες, να ωριμάσουν συναισθηματικά και να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση για να εμπλακούν σε νέες εμπειρίες και περιβάλλοντα» (Kahn and Wright, 2013).



«Το παιχνίδι είναι ένας από τους πιο σημαντικούς τρόπους με τους οποίους τα παιδιά αποκτούν βασικές γνώσεις και δεξιότητες» (Unicef, 2018).

Οι άνθρωποι μαθαίνουν καλύτερα όταν υπάρχει τουλάχιστον ένας από αυτούς τους τέσσερις πυλώνες:

- Τα άτομα παίρνουν ενεργό ρόλο στο μαθησιακό περιβάλλον
- Δεσμεύονται σε αυτό που κάνουν
- Οι πληροφορίες έχουν νόημα
- Αλληλεπιδρούν σε κοινωνικό πλαίσιο

Όμως η μεθοδολογία της «μάθησης παίζοντας» δεν περιορίζεται μόνο στον κόσμο των παιδιών, αλλά όλοι όσοι είναι ανοιχτοί στη γνώση μπορούν να επωφεληθούν από αυτήν. Η δημιουργία ενός δυναμικού περιβάλλοντος, πλούσιου σε κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, που κάνει τους ανθρώπους ενεργό μέρος της μαθησιακής διαδικασίας είναι μία από τις αρχές που θέλει να υποστηρίξει το GEM IN μέσω αυτής της μη τυπικής μεθοδολογίας.

Η μέθοδος «μάθηση μέσω παιχνιδιού» προωθεί:

- τη Δημιουργική σκέψη
- την Επίλυση προβλήματος
- την Ανεξαρτησία
- την Επιμονή
- την Ελευθερία έκφρασης
- τη Συναισθηματική ανάπτυξη
- τη Μείωση του στρες και του άγχους
- τη Δια Βίου Μάθηση
- Βελτιώνει την εστίαση και την προσοχή

Η μεθοδολογία της μάθησης μέσω του παιχνιδιού μπορεί επομένως να χρησιμοποιηθεί σε πολλά εκπαιδευτικά και διδακτικά πλαίσια. Η εμπειρία που αποκτά ο εκπαιδευόμενος είναι διαρκής και συνδέεται με τις θετικές ενέργειες που συνοδεύει το παιχνίδι. Αυτή η μεθοδολογία έχει ακόμη πιο πρακτική αξία στην προσέγγισή της στον διαπολιτισμικό διάλογο.

Η γνωριμία με νέους πολιτισμούς, παραδόσεις διαφορετικές από αυτές που κάποιος ήδη γνωρίζει, νέες γλώσσες, νέους τρόπους σκέψης μπορεί να είναι συναρπαστική, αλλά σίγουρα απαιτεί μεγάλη προσπάθεια και πάνω απ' όλα ένα ανοιχτό μυαλό που απαλλάσσει τον μαθητή από προκαταλήψεις και τον ωθεί να γνωρίσει κάτι διαφορετικό από αυτό που τον περιβάλλει συνήθως.

Το παιχνίδι και η δυναμική της δημιουργικής σκέψης συνδεόμενα με τη μάθηση μέσω μιας παιγνιώδους προσέγγισης μπορούν να αποτελέσουν νικηφόρες λύσεις για την ενδυνάμωση της μάθησης σε ό,τι είναι μακριά από εμάς και μερικές φορές, προφανώς, διαφορετικό από εμάς.

Ο διαπολιτισμικός διάλογος γίνεται με παιγνιώδη, διασκεδαστικό και δυναμικό τρόπο. Μέσα από την προσέγγιση της μάθησης μέσω παιχνιδιού, μπορεί κανείς να παίξει με πολιτισμούς, να γνωρίσει νέους, να μάθει μέσα από το παιχνίδι την ιστορία, τις παραδόσεις, το φαγητό, τον αθλητισμό, μακρινών χωρών και να ανακαλύψει πολλές ομοιότητες που έχουν οι άνθρωποι μεταξύ τους.

Μέσα από τη δυναμική του παιχνιδιού, η προκατάληψη σταματά και η περιέργεια προχωρά, σπάζοντας έτσι τα επικίνδυνα μοτίβα που δίνουν ο κομοφορμισμός, η προκατάληψη και η έλλειψη διαλόγου με ό,τι είναι διαφορετικό από εμάς.



Με αυτόν τον τρόπο, μέσω του παιχνιδιού και της παιγνιώδους προσέγγισης, οι νέοι μπορούν να μάθουν νέα πράγματα αλλά και να αυξήσουν την κριτική τους σκέψη, την ανεκτικότητα, το σεβασμό σε αυτό που συχνά περιγράφεται ως εχθρός απλώς και μόνο επειδή είναι διαφορετικός από εμάς, με την ελπίδα να μπορέσουν να δημιουργήσουν πιο φιλόξενες και χωρίς αποκλεισμούς κοινότητες.



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-IP1-SOC-IN]



## Κεφάλαιο 2: Οδηγίες για εκπαιδευτικούς τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης (TG1) για τη διαχείριση της δραστηριότητας

Η προσέγγιση της μάθησης μέσω του παιχνιδιού είναι μια καινοτόμος και φιλόδοξη μέθοδος που συμπληρώνει την παραδοσιακή διδασκαλία. Το παραδοσιακό εκπαιδευτικό σύστημα στα σχολεία βασιζόταν πάντα σε έναν δυαδικό κώδικα μαθητή-δασκάλου. Ένα κώδικα που προφανώς γεννήθηκε για να ανταποκρίνεται σε ακριβή ερεθίσματα και που ήθελε να πάρει συγκεκριμένα αποτελέσματα.

Ωστόσο, η πρόοδος φέρνει από μόνη της ή τουλάχιστον θα έπρεπε να φέρνει από μόνη της, τέτοιες αλλαγές που απαιτούν αλλαγή προοπτικής· υπάρχουν διαφορετικά ερεθίσματα που επηρεάζουν τη ζωή μας και που κατά συνέπεια ταιριάζουν στο σχολικό περιβάλλον και ως εκ τούτου θα υπάρχουν νέα, διαφορετικά αποτελέσματα που πρέπει να επιτευχθούν.

Για το λόγο αυτό, είναι όλο και πιο απαραίτητο να αλλάζουμε το στυλ του κλασικού δυαδικού κώδικα μαθητή-δασκάλου.

Οι προκλήσεις του σημερινού κόσμου μας οδηγούν να σκεφτούμε ολοένα μεγαλύτερους χώρους ικανούς να αγκαλιάσουν και να συμπεριλάβουν νέες και διαφορετικές εμπειρίες και πολιτισμούς. Ως εκ τούτου, είναι απαραίτητο να ανοιχτούμε στη διαφορετικότητα και να την κατανοήσουμε ως ευκαιρία ανάπτυξης για να αποκτήσουμε και να μεταφέρουμε μηνύματα με έναν πιο άμεσο και μη τυπικό τρόπο.

Με τη μέθοδο που υιοθετεί το GEM IN προσπαθούμε να εντοπίσουμε αυτόν τον τρόπο στο παιχνίδι, που δεν χρειάζεται να θεωρηθεί ως αντίφαση με την ακαδημαϊκή διδασκαλία· αντίθετα, η πρόταση εποικοδομητικών παιχνιδιών θα μπορούσε να επιτρέψει στους μαθητές να αποκτήσουν μια βαθύτερη γνώση από την κλασική μέθοδο μάθησης.

Οι μαθητές, στην πραγματικότητα, αναπτύσσοντας τρόπους μάθησης στη σφαίρα του παιχνιδιού έχουν μεγαλύτερη προδιάθεση να απομνημονεύσουν και να εσωτερικεύσουν αυτά που έμαθαν.

Η μάθηση με βάση το παιχνίδι στοχεύει να βελτιώσει δεξιότητες όπως την **κριτική** και **δημιουργική** σκέψη, την επίλυση προβλημάτων και τις δεξιότητες συνεργασίας. Δια της μάθησης μέσω παιχνιδιού, θέλουμε να αναπτύξουμε ένα μοντέλο που επιτρέπει τη δημιουργία ενός κυκλικού συστήματος μάθησης, όπου ο εκπαιδευτικός είναι μέρος του ίδιου του συστήματος και όχι ένα εξωτερικό υποκείμενο που υπάρχει μόνο και μόνο για να μεταδώσει ένα μήνυμα ή μια έννοια.

Το κλειδί για να κατανοήσουμε αυτό το μοντέλο, στην πραγματικότητα, βρίσκεται στην ικανότητα να μαθαίνουμε από αυτούς που είναι γύρω μας, αυτούς που είναι στο πλευρό μας· κάθε εμπειρία αντιπροσωπεύει ένα λιθαράκι ακόμη στις πολιτιστικές αποσκευές μας και **κάθε γλώσσα είναι ένα όχημα κατάκτησης και εμπάθουσας της κάθε κουλτούρας**.

Η μέθοδος μάθησης μέσω παιχνιδιού χρησιμοποιεί βασικά ένα μόνο στοιχείο: τάξη/ομάδα-σύνολο μάθησης!

Στην πραγματικότητα, η τάξη είναι αυτή που γίνεται «δάσκαλος», στο σύνολό της, στην ολότητά της και στην ποικιλομορφία της· και οι μαθητές που αποτελούν μέρος της, μαζί με τον δάσκαλο, είναι το κοινό στοιχείο που επιτρέπουν την εμπειρία της μάθησης και την ανάπτυξη δεξιοτήτων.

Προτείνοντας το παιχνίδι ως μέσο απόκτησης και μάθησης δεξιοτήτων, θέλουμε να διευκολύνουμε τον τρόπο μάθησης εμπλέκοντας ενεργά τους άμεσους αποδέκτες-τους μαθητές- αλλά και τους ίδιους τους

εκπαιδευτικούς οι οποίοι έχοντας θεμελιώδη ρόλο, κλείνοντας αυτόν τον «κύκλο» ως διευκολυντές-διευκολύνοντας μία διαδικασία κοινής μάθησης.

Η ενεργός διδακτική και η εργαστηριακή διδακτική, χρησιμοποιούν ένα **ευέλικτο συνεργατικό στυλ**, το οποίο δίνει χώρο στα ενδιαφέροντα των μαθητών και στις εμπειρίες τους. Τοποθετούν τους μαθητές στο επίκεντρο, ενισχύοντας τις ικανότητες και τις γνώσεις τους, ευνοώντας μια συνεργατική ομαδική μάθηση που αποδεικνύεται πιο παραγωγική και επιτρέπει στους μαθητές να ενεργοποιήσουν τη «γνωστική σύγκρουση» και τη συλλογική αναζήτηση απαντήσεων στα προβλήματα που προκύπτουν.

Αυτό είναι σημαντικό όχι μόνο για να μπορούν οι μαθητές να μάθουν, αλλά επίσης να αναπτύξουν δεξιότητες και ικανότητες και μεταξύ αυτών την ικανότητα «να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν» με εναλλακτικό τρόπο, με στόχο να πειραματιστούν σε κάτι νέο. Στόχος αυτού του μοντέλου είναι να επικεντρωθεί όχι μόνο στη μετάδοση της γνώσης καθαυτής, αλλά στη δημιουργία ουσιαστικών συνθηκών στις οποίες οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν πλήρως τις δυνατότητές τους, με τρόπο και ρυθμό κατάλληλο για τις δικές τους προτιμήσεις και ανάγκες.

**Η μάθηση απαιτεί διαδικασίες που αφορούν ολόκληρο το μαθητή ως ολότητα: νόηση, συναισθήματα και εμπειρίες, δεν είναι μόνο θέμα γνωστικών διαδικασιών.**

Αυτός ο τύπος μάθησης που βασίζεται στην εμπειρία (στο βίωμα) έχει ιδιαίτερη σημασία για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων που είναι απαραίτητες για την ενεργό δημοκρατική συμμετοχή, μια συμμετοχή που αποτελεί τη βάση της οικοδόμησης μιας προσωπικής και συλλογικής ταυτότητας. Αυτές οι δεξιότητες συνεργασίας μπορούν να αναπτυχθούν περισσότερο σε διαδραστικό ή συνεργατικό μαθησιακό περιβάλλον.

Σε αυτόν τον ενάρτετο κύκλο, λοιπόν, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να βγάλει τα κλασικά ρούχα του κριτή της γνώσης και θα καθοδηγήσει τον μαθητή προωθώντας αυτόν τον διάλογο που βρίσκεται στη βάση αυτής της μεθόδου μάθησης.

Στο έργο GEM IN δεν υπάρχει καρέκλα, βαθμός, πρώτος στην τάξη· και γι' αυτό ο εκπαιδευτικός θα κληθεί να αφήσει τον ρόλο του/της ως επαγγελματία για να θεωρήσει ότι είναι εκπαιδευτής, έτοιμος να παρακινήσει τους μαθητές στην κοινή επιτυχία αλλά και να κάνει λάθη και να μάθει από αυτούς.

Ο μόνος τρόπος για να φτάσετε στο τέλος του παιχνιδιού είναι να παίξετε μαζί.

Σε αυτό το πλαίσιο, ο/η εκπαιδευτικός θα είναι αυτός/ή που θα καθοδηγήσει τους μαθητές, ο οικοδεσπότης του παιχνιδιού· που μέσα από τη διαδικασία ανταλλαγής και μάθησης καλλιεργώντας μια θετική και ενεργητική στάση, θα συνοδεύσει τους μαθητές στη νίκη.

**Θα χρειαστεί ο εκπαιδευτικός να γνωρίζει τις ερωτήσεις για να μπορεί κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας όχι μόνο να εξηγήσει τη σωστή απάντηση αλλά και, κυρίως, να τονώσει και να παρακινήσει τη συζήτηση που θα προκύψει από αυτές.**

Αλλά ακόμη πιο απαραίτητο για τον/την εκπαιδευτικό στη δημιουργία αυτού του διαλόγου και αυτής της ροής επικοινωνίας και γνώσης θα είναι η ικανότητά του/της να σπάσει τα εμπόδια που μπορεί να δημιουργηθούν μεταξύ των συμμετεχόντων στο ίδιο το παιχνίδι αλλά και μεταξύ αυτών και του συντονιστή.

Αυτή η ευέλικτη και θετική στάση πρέπει να είναι σταθερή εκ μέρους του εκπαιδευτικού, καθ' όλη τη διάρκεια του χρόνου που απαιτείται, όχι μόνο κατά τη διάρκεια του ίδιου του παιχνιδιού αλλά και κατά τη διάρκεια των συζητήσεων που μπορούν να δημιουργηθούν πριν από το παιχνίδι ή μετά από αυτό.

Από αυτή την άποψη, έχουν προβλεφθεί ορισμένα παραδείγματα δραστηριοτήτων που μπορούν να πραγματοποιήσουν οι δάσκαλοι/εκπαιδευτικοί με τους μαθητές και που μπορούν να δημιουργήσουν μια χαλαρή ατμόσφαιρα, έχοντας πάντα κατά νου ποιος είναι ο στόχος του παιχνιδιού: η χρήση ενός καινοτόμου, μη τυπικού εργαλείου που ενισχύει την απόκτηση κοινωνικών και πολιτικών ικανοτήτων των



νέων και βελτιώνει τις γνώσεις τους σχετικά με την ιθαγένεια, την ΕΕ, τις κοινές αξίες, τα θεμελιώδη δικαιώματα, τη διαπολιτισμική ιθαγένεια και το διάλογο.

#### ✓ Δραστηριότητα 1:

Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους νέους να κάνουν μια γρήγορη συνεδρία καταγισμού ιδεών απαντώντας στην ερώτηση: «Τι είναι καλός πολίτης;»

Ο χρόνος που απαιτείται για αυτή τη δραστηριότητα είναι 10 λεπτά και στοχεύει να εισαγάγει την έννοια της ιθαγένειας και να αντικατοπτρίσει τον ρόλο των συμμετεχόντων ως πολίτες και το ρόλο τους ως πολίτες της κοινότητας/πόλεως/χώρας τους.

Ο στοχασμός που πρέπει να γίνει μετά τον καταγισμό ιδεών θα μπορούσε να είναι:

- Ποιες είναι οι ομοιότητες μεταξύ των απαντήσεων;
- Ποιες είναι οι διαφορές;
- Ποια είναι τα κύρια χαρακτηριστικά ενός καλού πολίτη;
- Τι θα συνέβαινε αν δεν υπάρχουν κανόνες ή νόμοι στο σπίτι ή στο σχολείο;

#### ✓ Δραστηριότητα 2:

Ο παιδαγωγός ζητά από τους νέους να ζωγραφίσουν την εικόνα του Ευρωπαίου πολίτη.

Ο χρόνος που απαιτείται για αυτή τη δραστηριότητα είναι 10 λεπτά και σε αυτή την περίπτωση ο εκπαιδευτικός επιτρέπει έναν προβληματισμό σχετικά με το τι είναι ιθαγένεια και πολίτης. Επίσης προκαλεί ένα προβληματισμό σχετικά με την έννοια του Ευρωπαίου πολίτη στην καθημερινή ζωή των συμμετεχόντων, καθιστώντας την λιγότερο αφηρημένη.

Ο στοχασμός που πρέπει να κάνετε μετά τη δραστηριότητα θα μπορούσε να είναι:

- Γιατί τον/την ζωγράφισες με αυτόν τον τρόπο;
- Τι είναι σημαντικό να έχει/δεν έχει ένας Ευρωπαίος πολίτης;
- Ποιος είναι ο ρόλος και η θέση σας στην κοινότητα σε σχέση με την οικογένειά σας / με τους συμμαθητές σας / με τους συμπατριώτες σας;

#### ✓ Δραστηριότητα 3:

Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους νέους να συζητήσουν σε ζευγάρια για το θέμα «Η ΕΕ στην καθημερινή μου ζωή»

Ο χρόνος που απαιτείται για αυτή τη δραστηριότητα είναι 15 λεπτά και στοχεύει να ξεκινήσει στοχασμό σχετικά με τη σχέση των συμμετεχόντων με την ΕΕ και να αρχίσει να καλλιεργεί την αίσθηση του ανήκειν και ότι είναι μέρος μιας ευρύτερης κοινότητας.

Ο στοχασμός που πρέπει να κάνετε μετά τη δραστηριότητα θα μπορούσε να είναι:

- Τι σημαίνει να είσαι μέρος της ΕΕ;





- Αυτό επηρεάζει τη γειτονιά μου, την πόλη μου, τη χώρα μου;
- Έχει αντίκτυπο στο σχολείο/εκπαίδευση μου;
- Τι μπορώ να κάνω και τι δεν μπορώ να κάνω ως πολίτης της ΕΕ;
- Τι μπορώ να κάνω για την κοινότητά μου ως πολίτης της ΕΕ;

#### ✓ Δραστηριότητα 4:

Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους νέους να συζητήσουν σε ζευγάρια σχετικά με: «Τι είναι μια πολυπολιτισμική κοινωνία;»

Ο χρόνος που απαιτείται για αυτή τη δραστηριότητα είναι 15 λεπτά και στοχεύει στην εισαγωγή των εννοιών του πολιτισμού και της πολυπολιτισμικότητας· να αναλογιστούμε αν και πώς ζούμε σε ένα πολυπολιτισμικό περιβάλλον· να σκεφτούμε πώς αλληλεπιδρούμε με διαφορετικούς πολιτισμούς. Ο στοχασμός που πρέπει να κάνετε μετά τη δραστηριότητα θα μπορούσε να είναι:

- Έχετε φίλους/γείτονες από διαφορετικές χώρες/θρησκείες/εθνοτικές ομάδες;
- Χρησιμοποιείτε γλώσσες διαφορετικές από τη μητρική σας;
- Πώς επικοινωνείτε με άτομα που δεν μιλούν τη μητρική σας γλώσσα;

#### ✓ Δραστηριότητα 5:

Ο εκπαιδευτικός χωρίζει τα παιδιά σε δύο ομάδες και τους ζητά να φτιάξουν μια ιστορία, ξεκινώντας με την ακόλουθη γραμμή:

1η Ομάδα – Ήταν ένα αγόρι που το έλεγαν Αντόνιο,...

2η Ομάδα – Ήταν ένα αγόρι που το έλεγαν Άλι,...

Ο χρόνος που απαιτείται για αυτή τη δραστηριότητα είναι 15 λεπτά και στοχεύει να προβληματιστεί σχετικά με το πώς το πολιτισμικό μας υπόβαθρο επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε το περιβάλλον· πώς προσεγγίζουμε διαφορετικούς πολιτισμούς· πώς φέρουμε ασυνείδητη προκατάληψη.

Ο στοχασμός που πρέπει να κάνετε μετά τη δραστηριότητα θα μπορούσε να είναι:

- Έχετε φίλους/γείτονες από διαφορετικές χώρες/θρησκείες/εθνοτικές ομάδες;
- Χρησιμοποιείτε γλώσσες διαφορετικές από τη μητρική σας;
- Πώς επικοινωνείτε με άτομα που δεν μιλούν τη μητρική σας γλώσσα;
- Σας ενδιαφέρουν άλλοι πολιτισμοί; Πώς μπορείτε να γνωρίσετε διαφορετικούς πολιτισμούς και ανθρώπους που προέρχονται από διαφορετικά υπόβαθρα;

#### ✓ Δραστηριότητα 6:

Ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους συμμετέχοντες: κάποιιοι θα είναι ρεπόρτερ· κάποιιοι θα είναι πολίτες. Οι δημοσιογράφοι θα χρειαστεί να περπατήσουν ανάμεσα στους πολίτες και να τους κάνουν ερωτήσεις για διάφορα θέματα. Υποτίθεται ότι είναι μία κατάσταση πολύ γρήγορων αυθόρμητων ερωταπαντήσεων με κάθε πολίτη (π.χ. σαν ερωτήσεις blitz). Στο τέλος κάθε δημοσιογράφος πρέπει να κάνει μια σύντομη περίληψη των απαντήσεων.

Ο χρόνος που απαιτείται για αυτή τη δραστηριότητα είναι 30 λεπτά (αλλά εξαρτάται από τον αριθμό των συμμετεχόντων). Στοχεύει στη χρήση ενός ελκυστικού τρόπου καταγισμού ιδεών με μάθηση ομοτίμων έτσι ώστε να μάθουν τι πιστεύουν οι συνομήλικοί τους για ορισμένα θέματα και να διερευνήσουν διαφορετικές απόψεις.

Οι ερωτήσεις που πρέπει να κάνετε θα μπορούσαν να είναι:

- Τι γνωρίζετε για την ΕΕ;
- Ποιο είναι το πρώτο πράγμα που σας έρχεται στο μυαλό όταν σκέφτεστε την Ισπανία/Δανία...;
- Μιλάτε ξένες γλώσσες;
- Θέλετε να μάθετε άλλη γλώσσα;
- Ποιες χώρες αποτελούν μέρος της ΕΕ;
- Τι σημαίνει να είσαι μέλος της ΕΕ;
- Ποια χώρα θα θέλατε να επισκεφτείτε; Γιατί;
- Για ποια κουλτούρα/χώρα/εθνική ή θρησκευτική ομάδα θα θέλατε να μάθετε περισσότερα;
- Έχετε φίλους από διαφορετικούς πολιτισμούς/θρησκείες;
- Τι είναι πολιτισμός;
- Τι είναι αξία;
- Τι είναι κοινότητα;

Ο στόχος του δασκάλου είναι διπλός:

- Από τη μια πλευρά, θα πρέπει να διαχειριστεί αυτή τη στιγμή ανταλλαγής μεταξύ των μαθητών που, αν και θα είναι παιγνιώδης, θα μπορεί να αγγίξει θέματα ικανά να διεγείρουν βαθιές και σύνθετες συζητήσεις.

Σε αυτήν την περίπτωση, ο εκπαιδευτικός δεν καλείται να είναι ειδικός στη γνώση (όπως όταν βρίσκεται στην έδρα), αλλά αυτός που, παρόλο που είναι ομότιμος των μαθητών, είναι σε θέση να διαχειριστεί τις σχέσεις που δημιουργούνται στην τάξη επειδή έχει μεγαλύτερη επίγνωση των διαδικασιών επικοινωνίας που καθιερώνονται σε μια ομάδα.

Αυτός ο ρόλος του διαμεσολαβητή και του διευκολυντή, ακριβώς, θα τον κάνει αποδεκτό από τους ίδιους τους μαθητές του, ως ομότιμο.

- Από την άλλη πλευρά, πρέπει να είναι καλός στη δημιουργία ενός κοινού κλίματος που αντιπροσωπεύει για τους μαθητές μια ζώνη άνετης έκφρασης (comfort-zone). Πρέπει να είναι σε θέση να διευκολύνει και να αναπτύξει μια κυκλική επικοινωνία, που ενθαρρύνει τη γνώση του εαυτού των μαθητών και προωθεί την ελεύθερη και ενεργή έκφραση ιδεών, απόψεων, συναισθημάτων και προσωπικών εμπειριών.

Έτσι, οι εμπλεκόμενοι μαθητές θα έχουν επομένως την αντίληψη ότι ζουν μέσα στην κανονική πορεία της σχολικής διδασκαλίας, μια στιγμή άτυπης ζωής κατά την οποία η μάθηση τροφοδοτείται από περιέργεια, ενδιαφέροντα και εξερεύνηση.

Ωστόσο, οι μαθητές θα πειραματιστούν με ένα είδος μάθησης βασισμένο σε **αξίες και εμπειρίες** που τους επιτρέπουν να εμβαθύνουν τις ανθρώπινες αντιλήψεις σε σχέση με σημαντικά ζητήματα.

Οι εκπαιδευτικοί θα δουν ότι οι μαθητές τους συνεργάζονται για να απαντήσουν σε ερωτήσεις που τους ενδιαφέρουν και είναι συναρπαστικές για αυτούς και θα τους ενθαρρύνουν να μην φοβούνται να δώσουν λάθος απαντήσεις, εστιάζοντας στο τι μπορούν να μάθουν ο ένας από τα λάθη του άλλου και όχι εστιάζοντας στο ίδιο το σφάλμα αντιλαμβανόμενοι τελικά ότι η μάθηση είναι απλώς μια διαδικασία.



Κάθε ερώτηση που περιλαμβάνεται στο GEM IN έχει 4 απαντήσεις, αλλά μόνο μία είναι η σωστή και ο καθηγητής θα πρέπει να είναι σε θέση να την εντοπίσει καθώς και να εντοπίσει ποια στοιχεία της ερώτησης ή της απάντησης μπορούν να δημιουργήσουν συζήτηση μεταξύ των μαθητών και μπορούν να οδηγήσουν στη γνώση.

Ωστόσο, έχει και άλλα εργαλεία για να ενθαρρύνει τη συζήτηση: τις λάθος απαντήσεις.

Στην πραγματικότητα, πολλές ερωτήσεις έχουν μέσα τους ως επιλογές απάντησης ονόματα ή γεγονότα σημαντικά για την ιστορία των χωρών που μπορούν να αντιπροσωπεύουν για τους εκπαιδευτικούς το κλειδί για την αντιμετώπιση ορισμένων θεμάτων.

Σε αυτή την τελευταία θεώρηση, βρίσκουμε τη θεωρία για την οποία ο εκπαιδευτικός, εκτός από την τόνωση της γνώσης, πρέπει να είναι σε θέση να διαχειρίζεται τα λάθη των μαθητών του και να την κάνει ευκαιρία για μάθηση.



## Chapter 3: Επεξήγηση του τρόπου χρήσης του επιτραπέζιου παιχνιδιού GEM IN και του τρόπου προσαρμογής του σε κάθε συγκεκριμένο εκπαιδευτικό περιβάλλον.

### Πώς να χρησιμοποιήσετε το επιτραπέζιο παιχνίδι GEM IN

Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για το πολύ 8 παίκτες ή περισσότερους αν παίζουν σε ομάδες. Απαιτεί την παρουσία ενός συντονιστή παιχνιδιού που θα έχει διαφορετικό ρόλο από αυτόν των παικτών ενώ θα είναι σε μεγάλο βαθμό μέρος του ίδιου του παιχνιδιού: ο συντονιστής είναι αυτός που θα διαβάξει τις ερωτήσεις στους παίκτες.

Το παιχνίδι ακολουθεί μια γεωμετρική διαδρομή που σχηματίζει μια σπείρα (το θέμα του λογότυπου). Οι παίκτες τοποθετούν τις μάρκες τους στο σημείο εκκίνησης και, αφού κληρώσουν ποιος είναι ο πρώτος παίκτης, το παιχνίδι θα ξεκινήσει και θα συνεχιστεί δεξιόστροφα (παίκτης στα αριστερά).

Ο πρώτος που φτάνει στο κέντρο με το λογότυπο GEM IN - Κερδίζει!

Για να παίξουν οι παίκτες χρειάζονται όλα τα μέρη του επιτραπέζιου παιχνιδιού: το *ταμπλό*, δύο *πακέτα καρτών* και τα *ζάρια*: *χαρτιά* και *στυλό* σε περίπτωση που οι παίκτες χρειαστεί να γράψουν κάτι ή να ζωγραφίσουν και ένα *χρονόμετρο* για να χρονομετρήσει τις απαντήσεις των παικτών. (Τα πόνια μπορεί να είναι μάρκες, κατασκευές των μαθητών ή και οι ίδιοι οι μαθητές σε μία επιδαπέδια εκτύπωση ή αποτύπωση του παιχνιδιού στον προαύλιο χώρο του σχολείου σε μεγαλύτερες διαστάσεις!)

Ο πίνακας έχει μια σπείρα στο κέντρο που αποτελείται από μικρά τρίγωνα που μπορούν να είναι χρωματιστά ή λευκά.

Τα χρώματα των τριγώνων αντιπροσωπεύουν τις διαφορετικές θεματικές που προσεγγίζεται με το GEM IN:

Πορτοκαλί	Ανθρωπιστικές επιστήμες
Καφέ	Μουσική και Τέχνη
Κόκκινο	Λογική
Πράσινο	Επιστήμη
Ανοιχτό μπλε	Ευρώπη
Μωβ	Κοινωνικές αξίες
Γκρι	ΜΜΕ και Τεχνολογίες
Μπλε	Αθλήματα και Χόμπι

Οι συμμετέχοντες καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήσεις σχετικά με τα παραπάνω θέματα ή/και να συνεργαστούν με άλλους παίκτες σε πιο δημιουργικές δραστηριότητες. Όλα εξαρτώνται από τη θέση που θα βρεθούν ρίχνοντας τα ζάρια και το τρίγωνο που φτάνουν.

Το παιχνίδι περιέχει δύο διαφορετικών ειδών κάρτες: Το πακέτο καρτών ερωτήσεων και το πακέτο καρτών δραστηριοτήτων (jump cards)

Πακέτο Ερωτήσεων:

Κάθε κάρτα είναι διπλής όψης, αριθμημένη και με 8 ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, μία για κάθε θέμα. Όταν οι παίκτες ρίχνουν τα ζάρια, μετακινούν τις μάρκες τους κατά έναν αριθμό τριγώνων ίσο με τον αριθμό των ζαριών. Όταν θα σταματήσουν σε κάποιο τρίγωνο, ο εκπαιδευτικός/συντονιστής θα πάρει μια



κάρτα από το πακέτο Ερωτήσεων και θα διαβάσει την ερώτηση με το χρώμα του τριγώνου στο οποίο έχουν φτάσει οι παίκτες.

- Εάν ο παίκτης απαντήσει σωστά, μπορεί να ξαναρίξει τα ζάρια και να συνεχίσει τη σειρά του.
- Εάν ο παίκτης λάβει λάθος απάντηση, θα παραμείνει στο τρίγωνο όπου βρίσκεται και το παιχνίδι θα συνεχιστεί με τον επόμενο παίκτη· όταν έρθει πάλι η σειρά του, ωστόσο, πριν ρίξει τα ζάρια, πρέπει να απαντήσει σε μια άλλη ερώτηση σχετικά με το θέμα στο οποίο πήρε την προηγούμενη λάθος απάντηση. Ωστε σε αυτή την περίπτωση ο εκπαιδευτικός/συντονιστής θα πάρει μια κάρτα και θα διαβάσει την ερώτηση με το ίδιο χρώμα του τριγώνου στο οποίο βρίσκεται ο παίκτης. Εάν ο παίκτης απαντήσει σωστά, ρίχνει τα ζάρια και συνεχίζει να ακολουθεί τους κανόνες, διαφορετικά ο παίκτης σταματάει ξανά και ούτω καθεξής μέχρι να δώσει τη σωστή απάντηση για το θέμα στο οποίο βρίσκεται.
- Χρόνος: Από τη στιγμή που ο συντονιστής διαβάζει την ερώτηση, οι παίκτες έχουν μόνο 1 λεπτό για να απαντήσουν. Για όλες εκείνες τις ερωτήσεις Λογικής ή/και Επιστήμης που απαιτούν σύνθετους συλλογισμούς ή μαθηματικούς υπολογισμούς, ο συντονιστής θα παρέχει χαρτιά και στυλό για την απομαγνητοφώνησή τους (εάν είναι απαραίτητο) και οι παίκτες θα έχουν 2 λεπτά για να απαντήσουν.

#### Πακέτο Καρτών Δραστηριοτήτων (Jump Cards):

Υπάρχουν επίσης μερικά λευκά τρίγωνα με ένα βέλος που υποδεικνύουν ένα άλλο τρίγωνο: όταν οι παίκτες φτάσουν σε ένα λευκό τρίγωνο, ο εκπαιδευτικός δεν θα πάρει καμία κάρτα από το πακέτο ερωτήσεων.

Οι παίκτες που θα φτάσουν στο λευκό τρίγωνο θα τραβήξουν ένα φύλλο από το πακέτο "κάρτες δραστηριοτήτων"- «Jump Cards» που τους δίνει την ευκαιρία να κάνουν ένα άλμα προς το κέντρο της σπείρας χωρίς να ακολουθήσουν την κλασική διαδρομή πλησιάζοντας πιο κοντά στον τερματισμό.

Οι κάρτες δραστηριοτήτων (Jump Card) στοχεύουν να δώσουν ερέθισμα για μια συνεργατική μέθοδο.

Ο παίκτης που θα τραβήξει κάρτα δραστηριοτήτων (Jump Card) έχει τη δυνατότητα να επιλέξει έναν παρτενέρ (αν το παιχνίδι παίζεται σε ομάδες, πρέπει να επιλέξει έναν συνεργάτη από την άλλη ομάδα) και να παίξουν μαζί, αυτό σημαίνει ότι θα κερδίσουν ή θα χάσουν μαζί.

Κάθε κάρτα δραστηριοτήτων-Jump Card περιέχει μία μόνο λέξη και οι παίκτες που θα τραβήξουν το φύλλο από αυτό θα πρέπει να είναι δημιουργικοί για να επιτρέψουν στον επιλεγμένο συνεργάτη τους να μαντέψει τη λέξη.

#### • Πώς:

Αφού τραβήξει την κάρτα δραστηριοτήτων (Jump Card), χωρίς να την δείξει σε κανέναν, ο παίκτης πρέπει να ρίξει τα ζάρια και, ανάλογα με τον αριθμό που θα βγει, πρέπει να μιμηθεί, να σχεδιάσει ή να τραγουδήσει τη λέξη της κάρτας.

- Εάν βγουν οι αριθμοί 1 ή 2, ο παίκτης πρέπει να σχεδιάσει το αντικείμενο/ενέργεια/όνομα στην κάρτα.
- Εάν βγουν οι αριθμοί 3 ή 4, πρέπει να μιμηθεί το αντικείμενο/ενέργεια/όνομα που είναι γραμμένο στην κάρτα.
- Αν βγουν οι αριθμοί 5 ή 6, πρέπει να εφεύρει και να τραγουδήσει έναν στίχο ενός τραγουδιού που μιλάει για τη λέξη που είναι γραμμένη στην κάρτα άλματος ΑΛΛΑ χωρίς να αναφέρει την ίδια τη λέξη.
- Εάν ο συνεργάτης μαντέψει σωστά τη λέξη, ο παίκτης που πήρε την κάρτα δραστηριοτήτων (Jump Card) πηδά στο τρίγωνο που υποδεικνύεται από το βέλος και συνεχίζει τη σειρά του ρίχνοντας ξανά τα ζάρια. Ο συνεργάτης που μαντεύει τη λέξη, αν' αυτού, προχωρά στο πλησιέστερο τρίγωνο Jump Card και όταν έρθει η σειρά του/της θα τραβήξει μία κάρτα από το πακέτο καρτών δραστηριοτήτων (Jump Cards) ακολουθώντας τους κανόνες που ισχύουν για τις κάρτες δραστηριοτήτων.



(Εάν ο συνεργάτης που μαντεύει σωστά βρίσκεται σε θέση όπου δεν υπάρχει επόμενο τρίγωνο κάρτας δραστηριοτήτων (Jump Card), θα προχωρήσει 3 θέσεις).

● Εάν ο συνεργάτης αποτύχει και δεν μαντέψει τη λέξη, και οι δύο παίκτες θα παραμείνουν στα τρίγωνα όπου βρίσκονται και το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά με έναν άλλο παίκτη.

Η κάρτα δραστηριοτήτων μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο μία φορά!! Αν χάσει κάποιος συνεχίζει στο αμέσως επόμενο τρίγωνο όταν έρθει πάλι η σειρά του.

● Ωρα:

Ο παίκτης που παίζει την κάρτα δραστηριοτήτων (Jump Card) θα έχει το πολύ 2 λεπτά για να αφήσει τον/την σύντροφό του να μαντέψει τη λέξη.

## Ψηφιακό Αρχείο:

Το GEM IN προσφέρει στους παίκτες μια πρόσθετη δυνατότητα γνώσης. Μάλιστα, έχει δημιουργηθεί ειδικά ένα ψηφιακό αρχείο όπου οι παίκτες μπορούν να βρουν μια σύντομη εξήγηση για κάθε ερώτηση και να λάβουν περισσότερες λεπτομέρειες.

Το αρχείο έχει διπλό σκοπό: όχι μόνο είναι χρήσιμο σε περιπτώσεις όπου οι παίκτες δεν γνωρίζουν ποια είναι η απάντηση και επομένως χρησιμοποιούν το αρχείο για να μάθουν, για πρώτη φορά, σε τι αναφέρεται η ερώτηση 3, αλλά και όταν οι παίκτες γνωρίζουν την απάντηση, αλλά θέλουν να αποκτήσουν μια εικόνα για το τι βρίσκεται πέρα από μια απλή ερώτηση πολλαπλής επιλογής.

Η γνώση που θέλει να επιτύχει το GEM IN είναι η βαθιά γνώση, η οποία ανιχνεύει τις ρίζες, ψάχνει βαθιά και κάνει τους ανθρώπους να συνειδητοποιήσουν τι μαθαίνουν μέσα από τη συζήτηση.

**Το GEM IN βασίζεται στη Σωκρατική μέθοδο, ο στόχος δεν είναι απλώς η γνώση, αλλά η πορεία προς τη γνώση: ο διάλογος για τη μάθηση.**

Ως εκ τούτου, το αρχείο θα παρέχει περαιτέρω πληροφορίες για τους προβληματισμούς που θα προκύψουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, **ενθαρρύνοντας έτσι τους παίκτες να αναζητούν πάντα περισσότερες πληροφορίες για να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους.**

Θα είναι δυνατή η πρόσβαση στο ψηφιακό αρχείο χάρη σε μια εφαρμογή που θα κατεβάσουν οι παίκτες, χάρη στην οποία θα είναι δυνατό να πλαισιωθεί ο κώδικας QR που υπάρχει στον πίνακα.

Κάθε θέμα έχει το δικό του κωδικό QR και μόλις μπει στο ψηφιακό αρχείο οι παίκτες θα μπορούν να βρουν τη συγκεκριμένη ερώτηση και να διαβάσουν την εξήγηση.

## Πώς να προσαρμόσετε το παιχνίδι σε κάθε συγκεκριμένο εκπαιδευτικό περιβάλλον

Το GEM IN είναι ένα παιχνίδι που προωθεί την κοινωνική ένταξη μέσω της διασκεδαστικής μεθοδολογίας του την οποία μπορούμε να μεταφράσουμε σε «Βιωματική Μάθηση-Learning by doing».

Είναι ένα μη τυπικό εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διάφορα διαπολιτισμικά πλαίσια: η μόνη προϋπόθεση για τη χρήση του είναι η πρόθεση να τονωθεί η ανταλλαγή μεταξύ των συμμετεχόντων και η βούληση να ανοίξει ένας διάλογος μεταξύ τους.

Ο μη τυπικός χαρακτήρας του παιχνιδιού καθιστά το GEM IN ένα εργαλείο που μπορεί εύκολα να φέρει σε επαφή νέους ανθρώπους, μειώνοντας όλα εκείνα τα εμπόδια που συχνά δημιουργούν ανισότητες ή εμποδίζουν την πολιτιστική επικοινωνία μεταξύ νέων από διαφορετικά υπόβαθρα.

Ο στόχος του GEM IN είναι να ανοιχτεί στον αναστοχασμό, να γνωρίσει διαφορετικές ιστορίες και να βρει στη διαφορετικότητα αυτό το επιπλέον στοιχείο που μας επιτρέπει να μεγαλώνουμε και να μαθαίνουμε.

Το GEM IN θέλει να γράψει και να αφηγηθεί νέες ιστορίες στις οποίες η συμμετοχή και η ανταλλαγή εμπειριών και γνώσεων χαράσσουν το μονοπάτι προς μια κοινή ευρωπαϊκή ταυτότητα.

Οι κανόνες που μόλις περιγράφηκαν ισχύουν σε διαφορετικά πλαίσια, από το πιο τυπικό έως ένα μη τυπικό· από σχολεία έως εκπαιδευτικά κέντρα, το GEM IN μπορεί να είναι το τέλειο κλειδί για την ανάγνωση της πολυπολιτισμικής μας κοινωνίας μέσα από ένα παιχνίδι μεταξύ συνομηλίκων και επί ίσοις όροις.

Σε ένα σχολικό πλαίσιο, ο εκπαιδευτικός θα διαδραματίσει θεμελιώδη ρόλο, αν και σε αυτή την περίπτωση θα είναι περισσότερο παιδαγωγός, συντονίζοντας το παιχνίδι και αναστέλλοντας κάθε είδους επικριτική στάση.

Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να είναι καλός στο να διεγείρει πάντα την ανταλλαγή ιδεών μεταξύ των παικτών με σκοπό τη μάθηση. Οι ερωτήσεις που δημιουργήθηκαν αποκλειστικά για το GEM IN περιέχουν πολλές ιδέες που ενδείκνυται για «άνοιγμα» και συζήτηση. Στην πραγματικότητα, σε πολλές από αυτές είναι επίσης δυνατή η δημιουργία εμπειριών μάθησης χάρη στις επιλογές λανθασμένων απαντήσεων.

Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να δημιουργήσει ένα άνετο περιβάλλον στο οποίο οι νέοι θα μπορούν να αισθάνονται άνετα ακόμα και όταν δίνουν λάθος απάντηση. Σε ένα σχολικό περιβάλλον, γνωστό για την τυπικότητά του, η εισαγωγή μιας τέτοιας μεθοδολογίας θα σήμαινε, μεταξύ άλλων, την παροχή στους μαθητές της ικανότητας να αντιδρούν θετικά στα λάθη.

Το GEM IN δεν δαιμονοποιεί τα λάθη, αντιθέτως, τα χρησιμοποιεί με μια αίσθηση πρόκλησης που ωθεί τους παίκτες να αγκαλιάσουν αυτόν τον υγιή ανταγωνισμό που είναι εγγενής στα παιχνίδια και που θα τους ενθαρρύνει να κάνουν περισσότερα και να προχωρήσουν παραπέρα.

**Ένας από τους κανόνες του παιχνιδιού είναι ακριβώς ότι εάν οι παίκτες αποτύχουν στις ερωτήσεις, δεν κάνουν κανένα βήμα προς τα πίσω, κανείς δεν κάνει ποτέ πίσω στο GEM IN, όλες οι εμπειρίες που οδήγησαν τον παίκτη στο τρίγωνο στο οποίο βρίσκεται, είναι πάντα αποτέλεσμα βημάτων προς τα εμπρός.**

Το GEM IN σκέφτεται παύσεις όταν κάποιος παίρνει μια λάθος απάντηση αλλά ποτέ μια οπισθοδρόμηση. Το GEM IN είναι μια στραμμένη προς το μέλλον προσέγγιση, χωρίς κυρώσεις, ανεπάρκειες ή μειονεκτήματα· εάν ο παίκτης αποτύχει, μένει στη θέση του και προσπαθεί ξανά στον επόμενο γύρο!

Αυτές οι έννοιες προφανώς ισχύουν επίσης όταν το GEM IN χρησιμοποιείται σε άλλα μαθησιακά πλαίσια εκτός του σχολείου (όπως ενώσεις νέων, συλλόγους πολιτών, ενώσεις μαθητών, κ.λπ.) ή σε περιβάλλοντα όπου δεν υπάρχει καθόλου εκπαιδευτής.

Ωστόσο, είναι σημαντικό ακόμη και αν η ομάδα των παικτών είναι αυτοδιαχειριζόμενη, ένας από τους συμμετέχοντες στο παιχνίδι να προσδιορίζεται ως ο συντονιστής του παιχνιδιού.

Ο συντονιστής είναι σημαντικός επειδή έχει μια εικόνα για την ομάδα ως σύνολο· δεν είναι εκεί ως παίκτης αλλά ως «κίνητρο». Πρέπει να είναι καλός στο να παρατηρεί και να παρεμβαίνει όταν χρειάζεται για να λειτουργεί ως γέφυρα μεταξύ των εμπειριών και των γνώσεων των παικτών.

Επιπλέον, είναι σημαντικό να θυμάστε ότι μόνο ο συντονιστής μπορεί να διαβάσει τις ερωτήσεις που πρέπει να γίνουν στους παίκτες, επειδή η σωστή απάντηση είναι ήδη σημειωμένη στις κάρτες, επομένως θα ήταν άχρηστο, για τους σκοπούς του παιχνιδιού, εάν οι παίκτες διάβαζαν τις ερωτήσεις οι ίδιοι.

Ο συντονιστής πρέπει να είναι σε θέση να δώσει πιο λεπτομερείς εξηγήσεις για τα θέματα που συζητήθηκαν, χρησιμοποιώντας επίσης το ψηφιακό αρχείο του GEM IN, που δημιουργήθηκε με σκοπό την εμβάθυνση των θεμάτων που συζητήθηκαν.

Πρέπει να δώσει τους χρόνους που έχουν οριστεί για κάθε ερώτηση καθώς και για τις δραστηριότητες που θα εκτελεστούν σε περίπτωση που παιχτεί κάρτα δραστηριοτήτων (Jump Card).



## Κεφάλαιο 4: Πληροφορίες για τα θέματα που πραγματεύεται το επιτραπέζιο παιχνίδι GEM IN: ενημερωτικά φύλλα για την εισαγωγή των συνεδριών παιχνιδιού.

Το GEM IN στηρίζεται σε ένα άλλο έργο, το GEM - <https://gameforeuromed.eu/>, το οποίο είχε ως στόχο να επιτύχει τα ίδια αποτελέσματα μέσω ενός παιχνιδιού για το οποίο οι συμμετέχοντες έπαιζαν αναζητώντας τη γνώση και το οποίο ουσιαστικά περιστρεφόταν γύρω από συγκεκριμένα και περιγεγραμμένα θέματα με στόχο την ανταλλαγή γνώσεων σχετικά με θέματα όπως η ιστορία, ο γενικός πολιτισμός, η κουζίνα και η επικαιρότητα.

Μέσω αυτής της ανταλλαγής, οι συμμετέχοντες στο παιχνίδι θα μπορούσαν να μάθουν περισσότερα για τη χώρα τους και θα είχαν την ευκαιρία να εξερευνήσουν άλλους πολιτισμούς για να φτάσουν τελικά στη γνώση ακολουθώντας μια Σωκρατική προσέγγιση βασισμένη στον διάλογο.

Το GEM IN, επομένως, γεννήθηκε ήδη με τη συνείδηση ότι η πολιτιστική συνάντηση μεταξύ πολλών χωρών οδηγεί σε σημαντικά αποτελέσματα και ότι για να βελτιωθεί όλο και περισσότερο η διαπολιτισμικότητα πρέπει να αυξηθούν οι ευκαιρίες για ανταλλαγή.

Η καταχώριση θεμάτων όπως η Ευρωπαϊκή Ένωση ή οι Κοινωνικές Αξίες στις κάρτες του παιχνιδιού ανταποκρίνεται στην ανάγκη να τεθούν ακόμη πιο γερές βάσεις για μια ανοιχτή κοινότητα που, ενώ αναγνωρίζει τις διαφορετικές απόψεις, ακολουθεί αυτή την κόκκινη κλωστή που συνδέει τους πάντες και που γίνεται το έδαφος της ένωσης μεταξύ των λαών.

Οι μακροπεριοχές που καλύπτουν οι εταίροι για τη διατύπωση των ερωτήσεων του παιχνιδιού είναι:

- Ανθρωπιστικές Επιστήμες
- Μουσική και Τέχνη
- Επιστήμη
- Λογική
- Ευρώπη
- Κοινωνικές αξίες
- Μέσα και Τεχνολογίες
- Αθλήματα και Χόμπι

Κάθε μία από αυτές τις μακροπεριοχές μπορεί να ασχοληθεί με διαφορετικές πτυχές που θα δούμε συγκεκριμένα σύντομα.

**Ωστόσο, είναι σημαντικό να κατανοήσουμε τη διαδικασία που οδήγησε στον ορισμό αυτών των θεμάτων.**

Κατά τη διάρκεια του διεθνούς εργαστηρίου μεταξύ των εταίρων, ο στόχος που επιδιώχθηκε και επετεύχθη ήταν να αναδημιουργηθεί αυτό το περιβάλλον κοινής χρήσης και ενσωμάτωσης που το ίδιο το GEM IN θέλει να μεταδώσει στα σχολεία και σε όλα εκείνα τα περιβάλλοντα στα οποία μπορεί να λειτουργήσει.

**Αναρωτηθήκαμε ποια θα μπορούσε να είναι αυτή η γνώση που, εάν αναπτυχθεί ή ενθαρρυνθεί μέσω μιας δημιουργικής διαδικασίας, θα μας επέτρεπε να ενεργοποιήσουμε μέρη της προσωπικότητάς μας που θα μπορούσαν να ευνοήσουν μια πιο συνεργατική γνωστική προσέγγιση.**

Κάθε μεμονωμένη ερώτηση στοχεύει στη δημιουργία μιας συζήτησης που περιλαμβάνει τις διαφορετικές πτυχές της κάθε απάντησης· προσπαθήσαμε να δώσουμε ένα «παιχνιδιάρικο τόνο» στα θέματα που αντιμετωπίζονται, αλλά σε καθένα από αυτά ενυπάρχει ένα συγκεκριμένο νόημα.

Αναλύοντας τις μακροπεριοχές, ας δούμε με ποια θέματα θα ασχοληθεί το GEM IN.





Με το πρώτο, τις **Ανθρωπιστικές Επιστήμες**, θα θίξουμε θέματα όπως:

Λογοτεχνία

Γλώσσα

Ιστορία

Γεωγραφία

Μνημεία

Γιατί θέλαμε να συμπεριλάβουμε αυτά τα θέματα σε αυτόν τον τομέα;

Βασικά, επειδή το σημείο εκκίνησης για την ανάπτυξη αυτού του έργου βρίσκεται/βασίζεται στην πεποίθηση ότι δεν είμαστε τίποτα άλλο από τον πολιτισμό μας.

Πρέπει πάντα να γνωρίζουμε από πού προερχόμαστε, αλλά όχι μόνο για να γνωρίσουμε τον εαυτό μας και να επιτρέψουμε στους άλλους να μας γνωρίσουν καλύτερα· αλλά επίσης, γιατί μόνο γνωρίζοντας τις διαφορετικές ιστορίες από διαφορετικούς πολιτισμούς μπορούμε επιτέλους να συνειδητοποιήσουμε πόσα κοινά πράγματα υπάρχουν μεταξύ μας.

Πολύ συχνά, βρίσκουμε τις ρίζες μας στην ιστορία άλλων κοινοτήτων και πολλά πράγματα μπορούν να μας το δείξουν αυτό: η ετυμολογία μιας λέξης, ένα τυπικό φαγητό, ο ήχος ενός παραδοσιακού τραγουδιού. Ευτυχώς, υπάρχουν λίγοι ακόμη «τοίχοι ντροπής» για να γκρεμιστούν στον κόσμο, αλλά υπάρχουν πολλές γέφυρες που πρέπει να χτιστούν για να επικοινωνήσουν ιστορίες, γεύσεις, γλώσσες και μυρωδιές.

Με τη δεύτερη μακροπεριοχή, θα αγγίζουμε τις νέτες της **Μουσικής και της Τέχνης**, έχοντας πάντα ως σημείο αναφοράς τη γνώση του καλλιτεχνικού και μουσικού παρελθόντος μας αλλά κυρίως την έννοια της «σύγχρονης προσέγγισης» της τέχνης!

Το GEM IN θέλησε να συμπεριλάβει καλλιτεχνικά θέματα για να ανταποκριθεί σε μια πρωταρχική ανάγκη: να μάθουμε ποιοι είμαστε μέσω της καλλιτεχνικής και πολιτιστικής μας κληρονομιάς.

Η γνώση της τέχνης, σε όποια μορφή κι αν εκπροσωπείται, σημαίνει να γνωρίζεις τη γλώσσα μιας κοινότητας· η καλλιτεχνική έκφραση ήταν στην πραγματικότητα το πρώτο μέσο επικοινωνίας του ανθρώπου· διδάσκει τέχνη σημαίνει εκπαιδεύει τους μαθητές να είναι ευαίσθητοι.

Η τέχνη προσδιορίζει την ήπειρό μας· η Ευρώπη είναι σαν ένας μεγάλος καμβάς πάνω στον οποίο δούλεψαν μερικοί από τους σπουδαιότερους στον κόσμο που συνεχίζουν να ζουν στη σύγχρονη εποχή παρά το γεγονός ότι έζησαν αιώνες πριν.

Το να μάθεις ποιος ήταν ο Μιχαήλ Άγγελος, είναι κάτι πολύ περισσότερο από απλή μελέτη των έργων τέχνης του, καθώς μεταφράζεται στη μελέτη της ιστορίας της εποχής, των ιδιοτήτων του τοπικού πλαισίου, των αγώνων εξουσίας, καθώς και των μαθηματικών των γραμμών του.

Για όλους αυτούς τους λόγους, θέματα όπως η Μουσική και η Τέχνη αντιπροσωπεύουν για εμάς ένα ορόσημο του έργου μας.

Το τρίτο θέμα που καλύπτεται είναι η **Επιστήμη** στο οποίο έχουμε συμπεριλάβει θέματα όπως:

Μαθηματικά

Υγεία

Γνώση οικονομικών

Φύση και οικολογία

Ζώα

Χημεία, Φυσική και Βιολογία.

Ενώ, το επόμενο είναι η **Λογική** που έχει μέσα και την Προτασιακή και Μαθηματική λογική.

Γιατί να εισάγουμε αυτά τα θέματα σε ένα παιχνίδι που στόχος είναι η διαπολιτισμικότητα;



Η προσέγγιση της μάθησης μέσω του παιχνιδιού αντιπροσωπεύει για εμάς τον σωστό τρόπο σύνδεσης της εκμάθησης εννοιών με έναν τύπο διαδικασίας σκέψης που εκμεταλλευόμενος τη δημιουργικότητα και το παιχνίδι έρχεται στη γνώση.

Επομένως, εάν από τη μια πλευρά οι μαθητές βοηθούνται να ασχοληθούν με επιστημονικά θέματα, βασισμένα στη φύση σε αυστηρούς και προκαθορισμένους κανόνες, από την άλλη θέλουμε να τους ωθήσουμε σε μια νοητική άσκηση.

Θα μπορούσε να τους επιτρέψει να καταλήξουν σε λύσεις που δεν έχουν απαραίτητα να κάνουν με προηγούμενη γνώση αλλά που μπορεί να είναι αποτέλεσμα συλλογισμού και επιχειρημάτων, όπως ακριβώς μας υποδηλώνει η προέλευση της λέξης Λογική – Logos.

Ένα άλλο θέμα που περιλαμβάνεται στο GEM IN είναι η **Ευρώπη**. Σε αυτόν τον τομέα θέλουμε να ασχοληθούμε με:

Κοινές αξίες της ΕΕ

Πολιτική της ΕΕ

Δημοκρατία και συμμετοχή των πολιτών

Βιώσιμη ανάπτυξη.

Η Ευρωπαϊκή Ένωση αντιπροσωπεύει μια πραγματική ευκαιρία για όλους τους πολίτες αλλά ιδιαίτερα για τις νέες γενιές!

Προκειμένου να αποφευχθεί ότι η Ευρώπη θα μείνει έξω από τις ζωές των πολιτών της, παραμένοντας μόνο ένας θεσμός γνωστός για θέματα προϋπολογισμού και χρέους, είναι απαραίτητο να καταβληθεί προσπάθεια για να μεταδοθούν οι αξίες της αλληλεγγύης που διέπουν το ευρωπαϊκό εγχείρημα.

Η πρόκληση του σύγχρονου κόσμου είναι να σπάσει τα εθνικά σύνορα για να ζήσει και να αισθανθεί, πάνω απ' όλα, μέρος μιας διευρυμένης κοινότητας. Μιας κοινότητας που ενώ μιλάει διαφορετικές γλώσσες, αναγνωρίζει επίσημα με την ποικιλομορφία τους, τις αιτίες για κοινό όραμα για την Ευρώπη, το ίδιο όραμα συνεργασίας και την ίδια κοσμοθεωρία.

Με την ίδια λογική θα ασχοληθούμε και με το θέμα των **Κοινωνικών Αξιών**, όπου θέλουμε επίσης να αναδείξουμε διεθνώς αναγνωρισμένα δικαιώματα προσπαθώντας να σπάσουμε, επίσης, τα ευρωπαϊκά σύνορα.

Μέσα σε αυτό το θέμα, θα βρούμε ερωτήσεις που σχετίζονται με:

Ειρήνη και ασφάλεια

Ανθρώπινα δικαιώματα

Ισότητα των φύλων.

Είναι θέματα που η νεότερη γενιά ακούει πολύ αλλά ίσως όχι αρκετά· με μια πιο διεθνή ματιά θέλουμε να δώσουμε έμφαση στις βασικές και αδιαμφισβήτητες ανθρώπινες αξίες που πρέπει να αποτελούν τη βάση της κοινότητας.

Οι τελευταίες δύο μακροπεριοχές είναι ίσως αυτές που πλησιάζουν περισσότερο στην ηλικία των άμεσων αποδεκτών αυτού του έργου και είναι οι **MME και Τεχνολογίες και Αθλητισμός και τα Χόμπι**.

Για τα MME και τις Τεχνολογίες, η εστίαση είναι σίγουρα στην προέλευση του εικονικού κόσμου και στα πλεονεκτήματα που μας προσφέρει.

Ωστόσο, με αυτό το θέμα, θέλαμε να αντιμετωπίσουμε ένα ευαίσθητο φαινόμενο που, δυστυχώς, είναι πολύ διαδεδομένο: το πρόβλημα των ψευδών ειδήσεων.

Επιλέξαμε να εισαγάγουμε αυτό το συγκεκριμένο θέμα για να αντιμετωπίσουμε ένα διευρυμένο κοινωνικό φαινόμενο που, εκτός από την ενθάρρυνση της παραπληροφόρησης και της σκοπίμως ελλιπούς πληροφόρησης, μπορεί να εκφυλιστεί σε βίαιες συμπεριφορές στο διαδίκτυο.



Όταν μιλάμε για βίαιες συμπεριφορές, αναφερόμαστε στον διαδικτυακό εκφοβισμό, τη ρητορική μίσους στο διαδίκτυο και όλες εκείνες τις ενοχλητικές πράξεις που γίνονται στον εικονικό κόσμο και μπορούν να προκαλέσουν οποιαδήποτε βία σε ευρέως γνωστά άτομα ή κοινότητες.

Γνωρίζουμε ότι η γενιά που αποτελεί τον στόχο μας είναι πολύ ευάλωτη όταν μιλάμε για διαδικτυακές απειλές και εκφοβισμό, δεδομένου του αυξανόμενου αριθμού περιπτώσεων που υπάρχουν σε σχολεία και κέντρα συγκέντρωσης νέων και για αυτόν τον λόγο θέλουμε να διεγείρουμε μια σχετική συζήτηση.

Το GEM IN σε μια προσπάθεια να δώσει νέα και πιο παιγνιώδη οπτική για τα αναφερόμενα ζητήματα, στοχεύει να αποτελέσει ένα εργαλείο για τους μαθητές να γνωρίσουν τον εαυτό τους και τους άλλους, να γνωρίσουν περισσότερο το παρελθόν τους και να μάθουν πώς να οικοδομήσουν ένα μέλλον όταν θέτουν τα θεμέλια στο παρόν.

Οι συζητήσεις για τους νέους αναφέρονται στο μέλλον τους, αλλά το GEM IN θέλει να τους κάνει να συνειδητοποιήσουν το παρόν τους κάνοντας τους να ασχοληθούν με την ιστορία και τον πολιτισμό τους με έναν αξιόλογο και ελκυστικό τρόπο. Έτσι, αυτό θα μπορούσε να οδηγήσει τα ιδρύματα να προσεγγίσουν τα ζητήματα της νεολαίας βάζοντας τους εαυτούς τους στη θέση τους.



## Κεφάλαιο 5: Σύνοψη: πως να ενθαρρυνθεί ο αναστοχασμός σχετικά με την ευρωπαϊκή ταυτότητα και τις ρίζες της

Στις μέρες μας, η κύρια και θεμελιώδης πρόκληση που πρέπει να αντιμετωπιστεί είναι το ζήτημα της ευρωπαϊκής ταυτότητας.

Η ενίσχυση του αισθήματος της κοινότητας είναι ο στόχος που πρέπει να επιτευχθεί προκειμένου να εξασφαλιστεί όχι μόνο σε κάθε Ευρωπαίο πολίτη, αλλά και σε διηπειρωτικά στους λαούς, μια συνύπαρξη βασισμένη σε αξίες όπως η ειρήνη και η αλληλεγγύη που βρίσκονται στη βάση ολόκληρου του ευρωπαϊκού εγχειρήματος.

Ωστόσο, αν πάμε πίσω στην ιστορία για να εντοπίσουμε την προέλευση των πάντων, βρίσκουμε τη βάση της ευρωπαϊκής οικοδόμησης ακριβώς στις αξίες και τα ιδανικά.

Αξίες όπως η ειρήνη, η ενότητα, η ισότητα, η ελευθερία, η ασφάλεια και η αλληλεγγύη ήταν οι αρχιτέκτονες αυτής της Ένωσης η οποία, λόγω των αρχών στις οποίες βασίζεται, δεν θα μπορέσει ποτέ να χάσει τον ελεύθερο και δημοκρατικό της ρόλο.

Το GEM IN θα ξεκινήσει από αυτές τις σκέψεις για να φτάσει, τελικά, να φέρει στο φως εκείνες τις ευρωπαϊκές ρίζες που ανήκαν άλλωστε πάντα στην ιστορία μας.

Η ταυτότητα ενός λαού, στην προκειμένη περίπτωση του ευρωπαϊκού λαού, βασίζεται επομένως σε ένα σύνολο αξιών και αρχών που μοιράζονται όλοι όσοι αποτελούν μέρος του και του οποίου οι εκπρόσωποι έχουν καθήκον να υπερασπίζονται έναντι κάθε παραβίασης.

Είναι το μοίρασμα αυτών των αξιών και αρχών που πρέπει να συμβάλει στην ένωση όλων των ευρωπαϊών πολιτών σε ένα αίσθημα αδελφοσύνης και ανταλλαγής και στην προώθηση του προβληματισμού σχετικά με την έννοια της ευρωπαϊκής ταυτότητας.

Ας ξεκινήσουμε όμως από τη λέξη «ταυτότητα». Αυτή προέρχεται από το λατινικό *identitas* και υπονοεί μια έννοια της «ομοιότητας» που φυσικά τονίζει τις κοινές πτυχές εκείνων που σχηματίζουν μια κοινότητα. Αυτό που εγείρει αυτή η ετυμολογία στη συζήτηση για μια ευρωπαϊκή ταυτότητα είναι ακριβώς το ζήτημα του πώς να συμφιλιωθεί η ταυτότητα και η διαφορετικότητα.

Μολονότι όλα τα κράτη μέλη μοιράζονται το όνομα της ίδιας της ηπείρου, έχουν διαφορετικές ρίζες, και ακόμη κι αν γεννήθηκαν όλα από μια ενιαία μήτρα, με την πάροδο του χρόνου απέκτησαν ιδιαιτερότητες που τις καθιστούν σημάδι ταυτότητας για τους λαούς τους.

Ωστόσο, αυτή η πολυπολιτισμικότητα αποτέλεσε εξαρχής το πρώτο στρώμα του ευρωπαϊκού πολιτισμού. Η συνύπαρξη πολλών πολιτισμών, γλωσσών και παραδόσεων έχει χαρακτηρίσει την Ευρώπη στο σύνολό της, εμπλουτίζοντας την ιστορία της. Έτσι, ο σεβασμός στις ατομικές πολιτιστικές ταυτότητες είχε πάντα μεγάλη σημασία.

Ένα παράδειγμα αυτού του σεβασμού είναι το γεγονός ότι όλες οι εθνικές γλώσσες έχουν αναγνωρισθεί ως επίσημες γλώσσες της Ευρωπαϊκής Ένωσης· ο λόγος έγκειται στην αρχή ότι η Ένωση είναι αυτή που πρέπει να μιλάει όλες τις γλώσσες των κρατών της και όχι το αντίστροφο.

Ένα άλλο παράδειγμα είναι ότι κάθε πολίτης μπορεί να ζητήσει συμβουλές σε όλα τα ευρωπαϊκά θεσμικά όργανα για να διεκδικήσει τα δικαιώματά του και κάθε πολίτης έχει το δικαίωμα να λάβει την απάντησή στη γλώσσα του.

Αυτό λοιπόν που συμφιλώνει την ταυτότητά μας με τη διαφορετικότητά μας, είναι η ειρηνική συνύπαρξη της πολυπολιτισμικότητάς μας.

Η ταυτότητά μας εξαρτάται πρώτα από το τι ήμασταν, χωρίς την ιστορία μας θα ήμασταν άνθρωποι χωρίς ταυτότητα σε μια ξένη γη· αλλά εξαρτάται επίσης από το τι προβάλλουμε συλλογικά να είμαστε.

20



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-EPPK3-IPI-SOC-IN]



INOVA+ symplexis



Η αίσθηση του ανήκειν σε έναν ενιαίο «ευρωπαϊκό λαό» θα επέτρεπε την κατάρριψη των φραγμών που έχουν χτιστεί τους τελευταίους αιώνες με διεκδικήσεις της εξουσίας μιας περιοχής πάνω σε μια άλλη. Θα βοηθούσε να εξαλειφθεί ο κίνδυνος συγκρούσεων μεταξύ κυβερνήσεων και πολιτών διαφορετικών κρατών μελών, να αυξηθεί το επίπεδο προστασίας των πολιτών και των δικαιωμάτων τους.

Για να το πετύχουμε αυτό, πρέπει να πούμε στη νέα γενιά τι ήμασταν πριν από τη δημιουργία της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Η *Ιστορία*, στην πραγματικότητα, είναι το κατ' εξοχήν εργαλείο για την ενίσχυση αυτής της αίσθησης του ανήκειν σε μια ετερογενή ήπειρο όπως η Ευρώπη και γι' αυτούς τους λόγους θελήσαμε να εισαγάγουμε ιστορικές αναφορές σε όλες τις μακροπεριοχές από τις οποίες αντλήσαμε έμπνευση για τις ερωτήσεις του παιχνιδιού.

Από τις κλασικές σπουδές έως την επιστήμη, κάθε τομέας ενδιαφέροντος στη ζωή μας ασχολείται με την ιστορία και το GEM IN θέλει να τονώσει, με την καινοτομία του, το ενδιαφέρον για τη γνώση.

Η Ευρωπαϊκή Ταυτότητα δεν μπορεί να αγνοήσει τις παραδόσεις των μεμονωμένων εθνών, αλλά πρέπει να αφαιρέσει από αυτά τις προσκολλήσεις, διαμορφώνοντας τον εαυτό της σε σχέση με αυτές.

Δεν πρέπει να αντικαταστήσει τις παλιές παραδόσεις που καθιερώθηκαν ανά τους αιώνες· πράγματι, πρέπει να διασφαλίσει ότι κάθε εθνική ταυτότητα μπορεί να ενσωματώσει στο εσωτερικό της τις αξίες της ενότητας, της ελευθερίας, της ισότητας που επιτρέπουν να ανοίξει τα πολιτιστικά της σύνορα προκειμένου να δημιουργηθεί μια Ευρωπαϊκή Ταυτότητα.

Η Ευρώπη ανέκαθεν θεωρούνταν το λίκνο του πολιτισμού, μια χώρα που έχτισε την ιστορία του λαού της τρεφόμενη σταδιακά από αλληλεπιδράσεις και ερεθίσματα που διαδέχονται το ένα το άλλο στο πέρασμα των αιώνων.

Η ευρωπαϊκή πολυπολιτισμικότητα, που αναφέραμε προηγουμένως, έχει δημιουργήσει τη βάση για μια πολιτισμένη χώρα στην οποία κυριαρχούν σήμερα η δημοκρατία και ο σεβασμός των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, μία κοινωνία στην οποία κυριαρχούν η ένταξη, η ανοχή, η δικαιοσύνη, η αλληλεγγύη και η ο μη αποκλεισμός.

Η ευρωπαϊκή ταυτότητα είναι μια από εκείνες τις έννοιες πάνω στις οποίες πρέπει να εργαστούμε απρόσκοπτα και για την οποία όλοι οι πολίτες, στους διαφορετικούς ρόλους που διαδραματίζουν, πρέπει να συνεχίζουν.

Η ιδιαίτερη πρόκληση για την αποδοχή και το μοίρασμα μιας ευρωπαϊκής ταυτότητας διαδραματίζεται, στην πραγματικότητα, σε διαφορετικά επίπεδα. Είναι μια δημοκρατική διαδικασία, η οποία αποτελείται από δύο ουσιώδη στοιχεία: από τη μια πλευρά, τους θεσμούς και από την άλλη, μία διαρκή ενεργό πολιτειότητα της ευρύτερης ευρωπαϊκής κοινότητας πολιτών.

Αφήνοντας στους θεσμούς τη δημιουργία μιας βάσης για την ανάπτυξη της συλλογικής ταυτότητας, οι ευκαιρίες που έχουν οι άνθρωποι να ταυτιστούν με αυτούς τους θεσμούς, μπορούν να δοθούν μόνο με τη δέσμευση και τη συμμετοχή των πολιτών.

Ποια είναι η προϋπόθεση για τη συμμετοχή των πολιτών; Αγωγή του πολίτη.

Η Ευρωπαϊκή Ένωση μπορεί κάλλιστα να υπάρχει από μόνη της, αλλά δεν γεννήθηκε απλώς για να υπάρχει.

Η Ευρωπαϊκή Ένωση γεννήθηκε από την επιθυμία να φέρει κοντά τα κράτη που έχουν επιλέξει να αποκηρύξουν μέρος της κυριαρχίας τους προκειμένου να σχεδιάσουν ένα συνεκτικό μέλλον για τις νέες γενιές.

Πρέπει λοιπόν να πάρουμε εκείνες τις ρίζες που είναι ήδη κάτω από τα πόδια μας, στα μνημεία μας, στα καλλιτεχνικά και λογοτεχνικά ρεύματα που έχουν διασχίσει ολόκληρη την ήπειρο, στους ποιητές, στους

πολέμους που έγιναν ανάμεσά μας και στους αγώνες που δόθηκαν για να νικήσει ο ένας τον εχθρό του άλλου.

Είναι ρίζες που μπορούμε να εντοπίσουμε στην προέλευση των λέξεων, στα διαφορετικά χαρακτηριστικά του προσώπου μας, στην ποικιλία του χρώματος του δέρματός μας.

Ρίζες που πηγαίνουν από βορρά προς νότο και που μπορούν να διασχίσουν θάλασσες και ωκεανούς· ρίζες που συμπλέκονται, παίρνοντας ζωή από τη διαφορετικότητα.

Το GEM IN ταιριάζει απόλυτα σε αυτό το όραμα ενθαρρύνοντας την ανταλλαγή γνώσεων μέσω ενός τύπου εκπαίδευσης που συνδέεται ρητά με την ιδέα του μοιράσματος, της μάθησης χωρίς καμία επικριτική διάθεση.

Η μεθοδολογία του θέτει στο προσκήνιο την υπεράσπιση και τη διαρκή αναζήτηση για την κατοχύρωση των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, ανταποκρινόμενη σε μια λογική εμπνευσμένη από τα ιδανικά της δημοκρατίας.

Αυτές οι αρχές έχουν ιδιαίτερη σημασία όσον αφορά την ανάπτυξη ικανοτήτων για ενεργό συμμετοχή στη δημοκρατία.

Επομένως, όλα αυτά έχουν έναν διπλό στόχο: ενισχύουν, σιωπηρά, τις αξίες που διέπουν την ευρωπαϊκή κοινότητα και θέτουν τα θεμέλια για έναν σημαντικό προβληματισμό σχετικά με το τι θέλουμε να κάνουμε με την Ευρωπαϊκή Ένωση, πώς θέλουμε να την αναπτύξουμε.

Γνωρίζουμε, ειδικά σε αυτήν την περίεργη και ιδιαίτερη περίοδο, ότι αποδέκτες αυτού του έργου θα είναι εκείνοι που θα κληθούν, στο μέλλον, να καταβάλουν ολοένα μεγαλύτερη προσπάθεια στην αναζήτηση της αίσθησης του ανήκειν.

Ωστόσο, γνωρίζουμε επίσης ότι η γνώση της δικής μας ιστορίας και το να μαθαίνουμε να αναγνωρίζουμε στην ιστορία και τον πολιτισμό των άλλων, τις ρίζες μας, θα σήμαινε ότι μπορούμε να επιβεβαιώσουμε εκ νέου εκείνες τις αρχές για τις οποίες γεννήθηκε η Ευρωπαϊκή Ένωση.

Θα σήμαινε ότι η Ευρωπαϊκή Ένωση θα μπορούσε να αυτοκαθιερωθεί ως μια ενιαία κοινότητα, η οποία με τη δική της ποικιλομορφία θα καταφέρει να βρει τον μοναδικό παρονομαστή που θα επέτρεπε σε όλα τα κράτη μέλη να βρίσκονται στην ίδια γραμμή· χωρίς διακρίσεις, υποστηρίζοντας την αρχή της ίσης μεταχείρισης που είναι εγγενής σε όλες τις ευρωπαϊκές πολιτικές.

*Επιμέλεια μετάφρασης Περιφερειακή Διεύθυνση Εκπαίδευσης Δυτικής Ελλάδας:*

Γαριού Αγγελική, Επιστημονικά Υπεύθυνη Έργου GEM IN

Σαρλή Έλενα, Διευθύντρια Έργου GEM IN-Project Manager/ερευνήτρια

Βλασσοπούλου Ευαγγελία, Μέλος ΟΕΠ ΠΔΕΔΕ

Δαββέτα Ελένη, Μέλος ΟΕΠ ΠΔΕΔΕ

