

Υποδειγματικοί Νέοι Ηγέτες Ένταξης των Μεταναστών [EXEMPLAR]

IO1 – Διδακτέα Ύλη για Ηγέτες Ένταξης

Σχέδιο Μαθήματος

Ενότητα 2: Διαπολιτισμική Ευαισθητοποίηση και Ικανότητα

Κεφάλαιο 2: Χτίζοντας Γέφυρες

<i>Περιγραφή Μαθησιακών Δεξιοτήτων</i>	<i>Χρόνος (λεπτά)</i>	<i>Υλικό/ Εξοπλισμός που Χρειάζεται</i>	<i>Εκτίμηση / Αξιολόγηση</i>
<p>Εισαγωγή Εργαστηρίου:</p> <ul style="list-style-type: none"> Καταμετρήστε από 1-2 και αφήστε τους συμμετέχοντες να σχηματίσουν ομάδες. Τα άτομα με τον ίδιο αριθμό σχηματίζουν μια ομάδα. 	5 λεπτά		Οι συμμετέχοντες θα λάβουν μέρος σε όλες τις ομαδικές δραστηριότητες
<p>Δραστηριότητα 1: Exemplarians Game</p> <ul style="list-style-type: none"> Αυτό το παιχνίδι είναι μια προσομοίωση μιας συνάντησης δύο πολιτισμών. Ο στόχος είναι να βρεθεί το κλειδί για την ξένη πολιτιστική συμπεριφορά και να αναλυθούν οι συνέπειες της συνάντησης με έναν ξένο πολιτισμό. Πλαίσιο: Μια ομάδα μηχανικών πηγαίνει σε μια απομονωμένη ξένη χώρα για να διδάξει στους ανθρώπους εκεί πώς να χτίσουν μια γέφυρα. Διαχωρίστε τις ομάδες έτσι ώστε να μην μπορούν να δουν ή να ακούσουν ο ένας τον άλλον. 	90 λεπτά	<p>2 δωμάτια ή ένα δωμάτιο με διαχωριστικό (οι δύο ομάδες δεν πρέπει να βλέπουν ή να ακούνε ο ένας τον άλλο,</p> <p>IO1_M2_Unit_2.2_F2F Resource_R.4_Exemplarians Game_Instructions_TrainerInstruction</p>	Οι συμμετέχοντες θα λάβουν μέρος σε όλες τις ομαδικές δραστηριότητες

<ul style="list-style-type: none"> • Δώστε στις ομάδες τις δικές τους οδηγίες - πρέπει να βλέπουν μόνο το δικό τους φύλλο, ποτέ τις οδηγίες της άλλης ομάδας. • Ακολουθήστε τις οδηγίες του M2_R.5 για περισσότερες πληροφορίες. • Θα πρέπει να κάνετε εναλλαγή μεταξύ των δύο ομάδων και να παρέχετε υποστήριξη. • Να είστε προσεκτικοί, μην τους πείτε πάρα πολλά! • Η άσκηση δεν είναι εύκολη, αλλά πρέπει να τους απομακρύνει από τη ζώνη άνεσης! 		<p>Κάρτες και για τις δυο ομάδες</p> <p>IO1_M2_Unit_2.2_F2F Resource_R.5_Instruction for Exemplarians</p> <p>IO1_M2_Unit_2.2_F2F Resource_R.6_Instruction for Engineers</p> <p>Ψαλίδι, κόλλα / ταινία, χάρακα, μολύβι, χαρτί / χαρτόνι</p>	
<p><u>Κλείσιμο Εργαστηρίου</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Προβληματισμός και Τελική Συζήτηση • Χρησιμοποιώντας ένα flipchart και μαρκαδόρο, ζητήστε από τους εθελοντές να καταγράψουν τι έμαθαν από τις ασκήσεις της ημέρας και να συζητήσουν αυτά τα σημεία. Δώστε τους κάρτες στις οποίες πρέπει να γράψουν 3 βασικά μαθήματα / λόγια για το τι αποκόμισαν από αυτή την εμπειρία. • Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν αυτά που έχουν μάθει ή τι θεωρούν πραγματικά χρήσιμα με όλη την ομάδα. • Οι συμμετέχοντες θα έχουν πολλές νέες εμπειρίες και είναι σημαντικό να τους δοθεί χρόνος και χώρος για να ανταλλάξουν απόψεις 	<p>25 λεπτά</p>	<p>Flipchart και μαρκαδόροι,</p> <p>Πένες και γραφική ύλη για σημειώσεις (κάρτες) για τους συμμετέχοντες</p>	<p>Οι συμμετέχοντες θα λάβουν μέρος σε όλες τις ομαδικές δραστηριότητες</p>

<p>και να μοιραστούν τα προσωπικά τους συναισθήματα και εμπειρίες. Μόνο τότε θα είναι σε θέση να εσωτερικοποιήσουν τα μηνύματα των ασκήσεων.</p> <ul style="list-style-type: none">• Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να προσεγγίσει αυτό το γύρο προβληματισμού σαν μια ανοιχτή συζήτηση, και να δώσει μερικά παραδείγματα για το πώς αυτό μπορεί να συνδεθεί με τη θεωρία της Ενότητας 2.1 (για παράδειγμα την μη-υλική κουλτούρα)			
Συνολική διάρκεια ενότητας	2 ώρες		