|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| cali | | |  |  | |
| «Ξενοδοχείο Διαχρονικότητας» Action Aid Ελλάς /Δέσποινα Καρδογέρου | | |  | **Θεματική:**  Ενδιαφέρομαι και Ενεργώ - Κοινωνική Συναίσθηση και Ευθύνη  **Υποθεματική:**  Αλληλοσεβασμός και διαφορετικότητα, Ανθρώπινα Δικαιώματα  **Απευθύνεται σε μαθητές/μαθήτριες:**  Α γυμνασίου, Β γυμνασίου,Γ γυμνασίου  **Διάρκεια στο τετράμηνο:** (δηλ Αριθμός εργαστηρίων ή εβδομάδων) | |
|  | | |  |  | |
| **Περιγραφή (50-100 λέξεις)** Το εκπαιδευτικό υλικό «Το Ξενοδοχείο της Διαχρονικότητας», έχοντας λάβει υπόψη τους 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης στοχεύει να αποτελέσει ένα χρήσιμο εργαλείο προβληματισμού για την εκπαιδευτική κοινότητα της Β’ Βάθμιας Εκπαίδευσης πάνω σε θέματα Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων, Προσφυγιάς και Μετανάστευσης, Ρατσισμού και Ξενοφοβίας. Η βασικά ιδέα στηρίζεται στο παρακάτω σενάριο: οι συμμετέχοντες λαμβάνουν μία ανώνυμη πρόσκληση για να περάσουν κάποιες μέρες στο Ξενοδοχείο της Διαχρονικότητας. Όταν φτάνουν σ’ αυτό, ξεκινούν να ερευνούν τα δωμάτια για να ανακαλύψουν ποιοι διέμειναν στο Ξενοδοχείο, για ποιο λόγο και πόσο καιρό. Τέλος, δειπνούν στην τραπεζαρία και αυτή η συνεύρεση δίνει την αφορμή να προβληματιστούν γύρω από τους λόγους που αναγκάζουν τους ανθρώπους να μετακινούνται προς άλλες χώρες, για το ποιοι είναι οι ξένοι γύρω μας και ποιοι είναι οι ξένοι μέσα μας. **Στοχευόμενες δεξιότητες** **Α΄Κύκλος**  Δημιουργικότητα (Creativity)  Επικοινωνία (Communication)  Κριτική σκέψη (Critical thinking)  Συνεργασία (Collaboration)  **Β΄Κύκλος**  Ενσυναίσθηση και ευαισθησία  Κοινωνικές Δεξιότητες  Πολιτειότητα  Προσαρμοτικότητα  **Γ΄Κύκλος**  Ψηφιακός γραμματισμός (digital literacy)  **Δ΄Κύκλος**  Επίλυση προβλημάτων  Μελέτη περιπτώσεων (case studies)  Πλάγια σκέψη **Δραστηριότητες**  Όλες οι ενότητες του υλικού ακολουθούν τη δομή **Έναρξη, Πόρτες/Δωμάτια Ξενοδοχείου, Τραπεζαρία**, ξεκινούν με μια αφήγηση, η οποία λειτουργεί ως αφορμή για να ξεδιπλωθούν οι δραστηριότητες και παράλληλα για να διεγείρει όλες τις αισθήσεις των συμμετεχόντων.  Οι συμμετέχοντες λαμβάνουν ένα ανώνυμο μήνυμα, που τους προσκαλεί στο Ξενοδοχείο της διαXΡO*ΝΙ*KOTHτας. Εκεί θα ανακαλύψουν ορισμένους από τους ενοίκους του ξενοδοχείου και τις ιστορίες τους, ανοίγοντας μία-μία τις πόρτες των δωματίων όπου έζησαν για κάποιο διάστημα.  Αρχικά μέσω της αφήγησης και στη συνέχεια μέσω των δραστηριοτήτων θα ανακαλύψουν την ταυτότητα κάθε ανθρώπου, θα διερευνήσουν τους λόγους για τους οποίους «μετακινήθηκε» και θα προβληματιστούν γύρω από αυτούς.  Η αφήγηση μπορεί να γίνει είτε από τον/την εκπαιδευτικό της τάξης είτε σκανάροντας τον κωδικό QR Code που θα βρείτε στο τέλος της κάθε αφήγησης.  ***1ο εργαστήριο – θεματικός άξονας: Η κίτρινη Πόρτα***  ***2ο εργαστήριο – θεματικός άξονας: Η κόκκινη Πόρτα***  ***3ο εργαστήριο – θεματικός άξονας: Η μωβ Πόρτα***  ***4ο εργαστήριο – θεματικός άξονας: Η μπλε Πόρτα***  ***5ο εργαστήριο – θεματικός άξονας: Η πράσινη Πόρτα***  ***6ο εργαστήριο – θεματικός άξονας: Η άσπρη Πόρτα***  Για την υλοποίηση κάποιων δραστηριοτήτων χρησιμοποιούνται παραρτήματα, τα οποία θα βρείτε μετά το τέλος των προτεινόμενων δραστηριοτήτων του κάθε δωματίου. **Προσαρμογές για εμποδιζόμενους μαθητές** Δεν προβλέπεται **Επέκταση** Μια από τις δραστηριότητες του υλικού προτείνει και παροτρύνει τους μαθητές/τριες να δημιουργήσουν ένα βίντεο, με βάση ένα κοινωνικό πείραμα που θα διεξάγουν στο σχολείο τους. **Αξιολόγηση** ***Συμπλήρωση ηλεκτρονικής αξιολόγησης από τον εκπαιδευτικό (επισυνάπτεται).*** |  | | | **Σύνδεση με το Π.Σ:** **\_ Γλώσσα,** Άξονες Γνωστικού περιεχομένου: Ακούω και Μιλώ, Μιλώ και Γράφω πχ. κατανόηση προφορικής αφήγησης (σπικάζ),παραγωγή γραπτού λόγου μέσω προσωπικού ημερολογίου και προφορικού μέσω πραγματολογικών ερωτήσεων.  **\_Ιστορία,** Άξονες Γνωστικού περιεχομένου: Το ελληνικό κράτος στο 19ο & 20ο αιώνα, Η Ευρώπη και ο κόσμος κατά τον 19ο & 20ο αιώνα, Ο μεταπολεμικός κόσμος, Θέματα τοπικής ιστορίας πχ. όλες οι ιστορίες των πελατών του Ξενοδοχείο εκτυλίσσονται τον 19και 20 αιώνα και αναφέρονται σε συγκεκριμένα γεγονότα τους.  **\_Γεωγραφία,** Άξονες Γνωστικού περιεχομένου: Α’ Ενότητα Χάρτες και Β’ Ενότητα Οι δραστηριότητες των ανθρώπων πχ. σε αρκετές δραστηριότητες χρησιμοποιούνται, ως εποπτικά υλικά, χάρτες παγκόσμιοι και χάρτες της Ελλάδας και αξιοποιούνται και ως προς τον προσανατολισμό και ως στα πολιτισμικά χαρακτηριστικά των ανθρώπων.  **\_Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή-Ενεργή Πολιτειότητα,** Άξονες Γνωστικού περιεχομένου: Το άτομο και οι κοινωνία, Το άτομο-πολίτης και η πολιτεία πχ. όλες οι δραστηριότητες προάγουν και ενθαρρύνουν βασικές δεξιότητες και αξίες της ενεργής πολιτειότητας όπως: κριτική σκέψη, σεβασμός στην διαφορετικότητα, την ενσυναίσθηση κτλ. **Εκτυπώσιμο Υλικό** -Φύλλα εργασίας  - Κάρτες **Απαραίτητοι Σύνδεσμοι****Οπτικοακουστικό υλικό****Διαδραστικό υλικό****Υποστήριξη εκπαιδευτικού** **Πληροφορίες υποβάθρου**  **Οδηγός**   * **Αναλυτικός οδηγός δραστηριοτήτων που περιλαμβάνει βήμα-βήμα τα στάδια της δραστηριότητας**   **Επιμόρφωση**  Δεν κρίνεται απαραίτητη ωστόσο το πρόγραμμα περιλαμβάνει δυνατότητα παρουσίασης από εξειδικευμένο εκπρόσωπο του φορέα  **Φυσική παρουσία**  Περιοχή Αττικής |