



# VIRAL

VIRTUAL INTERCULTURAL REALITY ACTIVE LEARNING  
FOR LOCAL COMMUNITIES



Kamila Kamińska- Sztark, Agnieszka Janik

## **Εγχειρίδιο VIRAL: Υλικό διαπολιτισμικής εκπαίδευσης ενηλίκων**

Το έργο γεννήθηκε ως απάντηση στις πραγματικές προκλήσεις της εκπαιδευτικής πρακτικής. Τα μικρά χωριά της Τοσκάνης έχουν αλλάξει ριζικά τη δημογραφική τους δομή κατά τη διάρκεια αρκετών ετών. Οι παγκόσμιες τάσεις στις πληθυσμιακές ροές και τις απαιτήσεις της αγοράς, η απασχόληση στη βιομηχανία παραγωγής δέρματος είχε ως αποτέλεσμα την εισροή εργατικών μεταναστών από τη Βόρεια Αφρική. Παρόμοιες διαδικασίες λαμβάνουν χώρα στην Πολωνία τα τελευταία χρόνια: η εισροή ανθρώπων από την Ουκρανία σε τέτοιο αριθμό δεν έχει ξανασυμβεί ποτέ στο παρελθόν. Η κλίμακα είναι σημαντική: σήμερα κάθε δέκατος κάτοικος της Κάτω Σιλεσίας είναι ουκρανικής καταγωγής.

Ως συγγραφείς του έργου, περάσαμε πολλές ώρες συζητώντας για τις προκλήσεις που προκαλεί αυτή η κατάσταση. Από τη μία πλευρά, οι μετανάστες νιώθουν το συντριπτικό αίσθημα ότι είναι χαμένοι στον νέο κόσμο, ιδίως σε γραφειοκρατικές καταστάσεις: αναζήτηση εργασίας, επαφές με σχολεία ή γιατρούς. Από την άλλη πλευρά, εξακολουθεί να υπάρχει έλλειψη κατανόησης γι' αυτούς από τους γηγενείς κατοίκους, γεγονός που οδηγεί σε στερεότυπα και προκαταλήψεις που εμποδίζουν την οικοδόμηση κοινών μικρών πατριδων.

Η εκπαίδευση έγινε η προφανής απάντηση όταν συζητήσαμε τρόπους αντιμετώπισης αυτών των προβλημάτων. Αλλά τι είδους εκπαίδευση; Πώς να εισαγάγουμε με ασφάλεια τους νέους κατοίκους σε αυτόν τον κόσμο; Πώς να διδάξουμε την ενσυναίσθηση; ... Εδώ μας βοήθησε η σύγχρονη τεχνολογία VR.

Προσκαλέσαμε εταίρους από την Ελλάδα και τη Ρουμανία να συμμετάσχουν στο έργο και έτσι ξεκίνησε η περιπέτεια VIRAL. Η παρουσία ακαδημαϊκών από το Πανεπιστήμιο του Wrocław και το Πανεπιστήμιο της Perugia αύξησε την ουσιαστική ποιότητα των μελετών μας. Πριν ξεκινήσουμε να γράφουμε σενάρια, να φτιάχνουμε βίντεο ή να δημιουργούμε υλικό για τις τάξεις, πραγματοποιήσαμε μια σειρά από μελέτες εστίασης, ρωτήσαμε εκπροσώπους των κοινοτήτων των μεταναστών και εκπαιδευτικούς για το είδος των πραγματικών δυσκολιών με τις οποίες παλεύουν, καθώς και για τις δεξιότητες και τις πληροφορίες που χρειάζονται. Σε αυτή τη βάση, ακαδημαϊκοί από την ομάδα μας ανέπτυξαν κριτήρια ποιότητας και συστάσεις, καθώς και επέβλεψαν όλες τις δραστηριότητες του έργου.

Σε αυτό το εγχειρίδιο θα βρείτε:

1. Εισαγωγή που εξηγεί τις αξίες και το πλαίσιο της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης
2. Λεξικό όρων



3. Κάρτες μελετών περίπτωσης
4. Κάρτες προβληματισμού
5. Σενάρια μαθήματος και εκπαιδευτικό υλικό
6. Κριτήρια ποιότητας

Σας προσκαλούμε να χρησιμοποιήσετε τα υλικά μας! Πιστεύουμε ότι η εικονική πραγματικότητα θα σας βοηθήσει να κάνετε ένα συναρπαστικό ταξίδι. Χάρη στις πρακτικές συμβουλές για το πώς να δημιουργήσετε μόνοι σας βίντεο, μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε νέα μονοπάτια. Αλλά πάνω απ' όλα να θυμάστε ότι ο δρόμος προς την ειρήνη και την κατανόηση είναι σημαντικός!

*"Το μονοπάτι είναι τόσο σημαντικό γιατί κάθε βήμα μας φέρνει πιο κοντά στη συνάντηση με τον Άλλο. Η εμπειρία του να περνάω χρόνια ανάμεσα σε απομακρυσμένους Άλλους με δίδαξε ότι η ευγένεια προς ένα άλλο ον είναι η μόνη στάση που μπορεί να χτυπήσει μια χορδή ανθρωπιάς στον Άλλο".*

Ryszard Karuściński

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η διαπολιτισμική εκπαίδευση είναι μια πρόκληση!

Η διαπολιτισμική εκπαίδευση είναι ένας χώρος συνάντησης με τον Άλλο καθώς και διαλόγου και συζήτησης. Στην πραγματικότητα, αυτό το εκπαιδευτικό πλαίσιο μπορεί να είναι πρόκληση: Διαφορετικοί αλλά ίσοι!", "Ο σεβασμός οφείλεται σε όλους", "Αξίζει να δούμε τα πράγματα από τη σκοπιά ενός άλλου ατόμου/πολιτισμού" ... όλα αυτά είναι όμορφες δηλώσεις, αλλά όταν πρόκειται για μια πραγματική συνάντηση, αποδεικνύεται ότι δεν είναι καθόλου εύκολο. Οι διαφορές συχνά οδηγούν σε παρεξηγήσεις και η έλλειψη γνώσεων οδηγεί σε συγκρούσεις. Δεν είναι κάθε συζήτηση ωραία και δεν καταλήγει κάθε συνάντηση σε φιλία, αν και σίγουρα κάθε μία από αυτές μας επιτρέπει να διευρύνουμε την οπτική μας γωνία. Επιπλέον: οι πληροφορίες και η λεγόμενη γνωστική επάρκεια δεν αρκούν: μερικές φορές έχουμε τις γνώσεις αλλά μας λείπει η ενσυναίσθηση και το άνοιγμα για τον Άλλο. Γιατί; Επειδή αυτό απαιτεί να βγούμε από τη δική μας ζώνη άνεσης ... Το άνοιγμα δείχνει συχνά τα ευάλωτα σημεία μας και μπορεί να μας πληγώσει.

Αξίζει να εξασκηθούμε στον εικονικό κόσμο προτού το αντιμετωπίσουμε στην πραγματική ζωή. Το εκπαιδευτικό υλικό, ειδικά τα βίντεο που σας δίνουμε, είναι χρήσιμα σε αυτό. Φορώντας τα γυαλιά VR, μπαίνουμε σε αυτόν τον κόσμο, μπορούμε να συναισθανθούμε αυτές τις καταστάσεις, και όμως, ρισκάρουμε λιγότερο επειδή είμαστε ασφαλείς.

Η διαπολιτισμική εκπαίδευση είναι μια πρόκληση, αλλά ΠΑΝΤΑ αξίζει τον κόπο!

Ειδικά αν ζούμε σε μικρές πολυπολιτισμικές κοινότητες.

Ειδικά όταν οι Άλλοι εμφανίζονται ξαφνικά και οι ντόπιοι εκπλήσσονται από την παρουσία και τα έθιμά τους.

Γιατί;

Επειδή δεν υπάρχει άλλος τρόπος από το να συναντηθούμε και να μιλήσουμε για την οικοδόμηση του μέλλοντος στο οποίο αυτές οι μικρές πόλεις και τα χωριά θα είναι ένα καλό μέρος για να ζει, να σπουδάζει και να εργάζεται κανείς για όλους τους κατοίκους: παλιούς και νέους. Το εκπαιδευτικό υλικό που θα βρείτε στο εγχειρίδιο βασίζεται στην πραγματικότητα των μικρών κοινοτήτων στις οποίες εμφανίστηκαν οι μετανάστες. Βασιστήκαμε στα σενάρια σε παρατηρήσεις σε 4 χώρες και σε μελέτες εστίασης. Από τη σκοπιά των νέων κατοίκων, οι πιο δύσκολες καταστάσεις είναι: η αναζήτηση εργασίας, η επαφή με τις ιατρικές υπηρεσίες καθώς και με τα εκπαιδευτικά ιδρύματα. Οι ταινίες VR συμπληρώνονται με κάρτες εργασίας που βοηθούν όχι μόνο στην κατανόηση των βίντεο, αλλά και στις καταστάσεις που είναι δύσκολες για τους μετανάστες. Επιπλέον: διδάσκουν γλωσσικές φράσεις που χρειάζονται όταν προγραμματίζεται μια επίσκεψη στον γιατρό ή όταν εγγράφεται ένα παιδί στο σχολείο.

Για τους κατοίκους των μικρών πόλεων στις οποίες ζουν επί γενεές, μια συχνή πρόκληση, συχνά δύσκολη, επειδή δεν την έχουν συνειδητοποιήσει πλήρως, είναι να συμπάσχουν με τον Άλλο. Η ενσυναίσθηση είναι μια πρόκληση. Χάρη στην τεχνολογία VR, μπορούμε κυριολεκτικά "να βρεθούμε στα παπούτσια του Άλλου", να δούμε τον κόσμο μέσα από τα μάτια του και να βιώσουμε τι σημαίνει να είσαι νέος, παρεξηγημένος, αποκλεισμένος.

Αυτό είναι ένα απαραίτητο βήμα για την αλλαγή. Το θέμα αυτό καλύπτεται στο βίντεο Β και στο σύνολο των σεναρίων που πρέπει να εφαρμοστούν με την πλειοψηφία των ηλικιωμένων κατοίκων μετά την παρακολούθηση της ταινίας.

Η διαπολιτισμική εκπαίδευση είναι μια πρόκληση!

Για να είναι πραγματικά αποτελεσματική η πολιτιστική εκπαίδευση και τα αποτελέσματά της να οδηγήσουν σε αλλαγές, δεν μπορεί να αφορά μόνο το κεφάλι και να μας παρέχει μόνο γνώσεις και πληροφορίες! Πρέπει επίσης να αγγίζει την καρδιά και να αλλάζει τις στάσεις μας καθώς και να προκαλεί ενσυναίσθηση! Ιδανικά, θα πρέπει επίσης να μας δίνει νέες δεξιότητες. Στο υλικό που παραδίδουμε στους εκπαιδευτικούς, αναφερόμαστε στην Ταξινόμηση Εκπαιδευτικών Στόχων του Bloom - τα σεναρία περιέχουν στόχους και μεθόδους που σχετίζονται με τη γνωστική, τη συναισθηματική και την κινητική σφαίρα. Οι κάρτες προβληματισμού είναι εμπνευσμένες από την εκπαιδευτική θεωρία του Pestalozzi, σύμφωνα με την οποία κάθε εκπαιδευτική κατάσταση πρέπει να δίνει στους συμμετέχοντες κάτι: "στο κεφάλι", "στην καρδιά" και στο "χέρι".

Πώς μπορείτε να προετοιμαστείτε γι' αυτό; Εκτός από τις ταινίες και τις κάρτες γλωσσικών εργασιών, ετοιμάσαμε για εσάς και κάρτες προβληματισμού.

Η διαπολιτισμική εκπαίδευση είναι μια πρόκληση! Επίσης, για εργαζόμενους που ασχολούνται με την εμπύχωση τοπικών κοινοτήτων: εκπαιδευτές ενηλίκων, εργαζόμενοι στο δρόμο και δάσκαλοι.

Για αυτούς, έχουμε μια σειρά εκπαιδευτικού υλικού με τη μορφή σεναρίων και καρτών ασκήσεων. Επιπλέον, θα βρουν και μια σειρά από μελέτες περιπτώσεων. Κάθε μία από αυτές παρουσιάζει προβληματικές και δύσκολες καταστάσεις που συνέβησαν κάποια στιγμή. Και πάλι, το σημείο εκκίνησης για τη μάθηση είναι οι προκλήσεις που βασίζονται στην έρευνα και την παρατήρηση μαζί με τις πιθανές λύσεις.

Σας προσκαλούμε να διαβάσετε και να εφαρμόσετε αυτό το υλικό στην πράξη!

Μαζί θα αλλάξουμε τον κόσμο προς το καλύτερο!

"Για μένα ο κόσμος ήταν πάντα ένας μεγάλος Πύργος της Βαβέλ. Ωστόσο, είναι ένας πύργος στον οποίο ο Θεός ανακάτεψε όχι μόνο τις γλώσσες αλλά και τους πολιτισμούς και τα έθιμα, τα πάθη και τα ενδιαφέροντα, και του οποίου τον κάτοικο



έκανε ένα αμφίσημο πλάσμα που συνδυάζει τον Εαυτό και τον μη Εαυτό, τον εαυτό του και τον Άλλο, το δικό του και το ξένο".

Ryszard Karusiński

## Λεξικό των όρων διαπολιτισμικής εκπαίδευσης που χρησιμοποιήθηκαν στο έργο VIRAL μαζί με μια ανάλυση SWOT

**Θέλετε να χρησιμοποιήσετε τις μεθόδους μας, αλλά δεν ξέρετε πώς λειτουργούν;**

**Αισθάνεστε ότι θα βελτιώσετε την ποιότητα των εκπαιδευτικών υπηρεσιών στον οργανισμό σας, αλλά φοβάστε ότι είναι πολύ δύσκολο;**

**Σας αρέσουν οι σύγχρονες τεχνολογίες, αλλά δεν θέλετε να χάσετε την επαφή με τον "πραγματικό άνθρωπο";**

**Κάθε μέθοδος και εργαλείο έχει πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Παρακάτω παρουσιάζουμε επιλεγμένες μεθόδους μαζί με την ανάλυση SWOT τους. Δείτε ποια είναι τα δυνατά και αδύνατα σημεία τους, καθώς και ποιες ευκαιρίες και απειλές φέρνουν.**

- Μικτή μάθηση** ο όρος είναι συνώνυμος με την υβριδική μάθηση. Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να οριστεί αυτό το εκπαιδευτικό σύστημα. Στη βιβλιογραφία διακρίνονται συχνότερα δύο τρόποι ορισμού. Ο πρώτος ορίζεται από τον Graham και σημαίνει συστήματα ανάμειξης οδηγιών/εντολών που εκδίδονται σταθερά (πρόσωπο με πρόσωπο) με οδηγίες/εντολές που μεταδίδονται μέσω υπολογιστή. Ο δεύτερος διατυπώνεται από τους Garrison και Kanuka, οι οποίοι το περιγράφουν ως μια μελετημένη ενσωμάτωση μαθημάτων πρόσωπο με πρόσωπο με διαδικτυακές μαθησιακές εμπειρίες στην τάξη. Δύο θεμελιώδεις διαφορές είναι αξιοσημείωτες σε αυτούς τους ορισμούς. Η πρώτη από τις δεδομένες αντιλήψεις είναι πιο περιεκτική, καθώς αναφέρει ότι πρέπει να υπάρχει ένας συνδυασμός σταθερής και διαδικτυακής μάθησης, ενώ η δεύτερη περιλαμβάνει μια ποιοτική διάσταση, δηλαδή η διαδικασία πρέπει να περιλαμβάνει μια μελετημένη ενσωμάτωση δραστηριοτήτων στην τάξη με διαδικτυακές μαθησιακές εμπειρίες. Μια άλλη (κοσμητική) διαφορά μπορεί να παρατηρηθεί στους τρόπους με τους οποίους κατανοούνται τα μηνύματα των υπολογιστών. Ενώ στον πρώτο ορισμό αναφέρονται ως μηνύματα μέσω υπολογιστή, τα οποία εμείς αντιλαμβανόμαστε ως εκτός σύνδεσης, ο δεύτερος υποδηλώνει σαφώς τη διαδικτυακή επικοινωνία. Αξίζει να σημειωθεί εδώ ότι στη σημερινή πραγματικότητα σπάνια χρησιμοποιείται μόνο η offline μετάδοση, οπότε ο όρος που αναφέρεται στον πρώτο ορισμό μπορεί να εφαρμοστεί και στην online μετάδοση μέσω υπολογιστή. Θα πρέπει επίσης να επισημανθεί ότι υπάρχουν διαφορές μεταξύ της διατύπωσης των οδηγιών που χρησιμοποιούνται στον πρώτο ορισμό και της μαθησιακής εμπειρίας στον δεύτερο. Στην έρευνα για τη μικτή μάθηση, δεν είναι φυσικό να εστιάζουμε μόνο στις οδηγίες ή στη μαθησιακή εμπειρία, οι οποίες συνήθως θεωρούνται ως δύο όψεις του νομίσματος. Η εμπειρική

έρευνα περιγράφει συχνότερα τις μεθόδους διδασκαλίας (διδασκαλίας) και τα μέσα και στη συνέχεια αξιολογεί από την οπτική γωνία του μαθητή. Ως εκ τούτου, μπορεί να υποθεθεί ότι η έρευνα για τη μικτή μάθηση ενδιαφέρεται τόσο για τις οδηγίες όσο και για τη μάθηση<sup>1</sup>.

- Δυνατά σημεία
  - Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ευρέως στη διδασκαλία
  - Λόγω του σημασιολογικού εύρους, μπορεί να υιοθετήσει πολλά μοντέλα
  - Χάρη στη χρήση της διαδικτυακής επικοινωνίας, το υλικό από τις τάξεις μπορεί να μεταφερθεί σε ευρύ κοινό
  - Ο ευρέως κατανοητός όρος της "ανάμειξης" παρέχει τη δυνατότητα χρήσης πολλών μορφών εργασίας, οι οποίες μας επιτρέπουν να ανταποκριθούμε στις ατομικές ανάγκες της προτιμώμενης μορφής μάθησης.
- Αδυναμίες
  - Η ανάγκη σύνδεσης στο διαδίκτυο και η ύπαρξη του κατάλληλου εξοπλισμού
  - Η ανάμειξη των μεθόδων διδασκαλίας (εκτός σύνδεσης με το διαδίκτυο) μπορεί να διαταράξει την εργασία
  - Δεν μπορούν να πραγματοποιηθούν όλες οι μορφές εργασίας με τη χρήση της μικτής μάθησης
- Παραδείγματα εφαρμογής
  - Διδασκαλία της γραμματικής σε περιβάλλοντα - όπως δείχνει έρευνα που διεξήχθη στην Παλαιστίνη, η μικτή διδασκαλία επηρεάζει θετικά τη βελτίωση των ικανοτήτων των μαθητών. Η μελέτη βασίστηκε σε δύο από τα πέντε μοντέλα υβριδικής μάθησης που παρουσιάζονται στη σειρά Leadership Series<sup>2</sup> - το τέταρτο μοντέλο (διδασκαλία στην τάξη με εξωσχολικές δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα εκτός της τάξης ή των σχολικών ημερών) και το πέμπτο μοντέλο (διδασκαλία στην τάξη με χρήση διαδικτυακών πόρων που απαιτούν περιορισμένη διαθεσιμότητα από τους μαθητές ή δεν απαιτούν να είναι συνδεδεμένοι). Ο ερευνητής παρουσίασε το υλικό σε απευθείας σύνδεση σε έναν ειδικά δημιουργημένο ιστότοπο της Google. Βίντεο, φύλλα εργασίας και σύνδεσμοι για διαδικτυακά κουίζ για κάθε θέμα ανέβαιναν εβδομαδιαία σε μια σελίδα που αφορούσε κάθε θέμα που μαθαίνουν οι μαθητές στην τάξη. Η μελέτη διεξήχθη με τη χρήση πειραματικής μεθόδου. Τόσο ποσοτικά όσο και ποιοτικά δεδομένα συλλέχθηκαν με τη μέθοδο της δοκιμής - προκαταρκτική δοκιμή (pre-test) και πειραματική δοκιμή (post-test) και με τη χρήση συνέντευξης. Πριν από τη συλλογή των δεδομένων, οι μαθητές ενημερώθηκαν ότι η ταυτότητά τους θα

<sup>1</sup>Stefan Hrastyński, *What Do We Mean by Blended Learning?*, TechTrends, vol. 63, s. 565

<sup>2</sup>Leadership Series (2009). Blended Learning: Where Online and Face-Face Instruction Intersect for 21st century Teaching and Learning



παραμένει ανώνυμη στην παρούσα μελέτη. Το δείγμα της έρευνας αποτελούνταν από δύο τμήματα (τάξεις) του δέκατου σχολικού έτους (μαθήτριες ηλικίας 15-16 ετών), που έδωσαν συνολικό αριθμό 45 μαθητριών - συμμετεχόντων από το παλαιστινιακό δημόσιο σχολείο δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης για κορίτσια. Το pre-test διεξήχθη κατά τη διάρκεια των πρώτων έξι εβδομάδων του εξαμήνου 2015-2016. Δόθηκε και στις δύο ομάδες πριν από το πείραμα για να διαπιστωθεί αν είχαν το ίδιο επίπεδο αγγλικών, ιδίως όσον αφορά τα θέματα που επρόκειτο να μάθουν κατά τη διάρκεια του πειράματος. Το τεστ περιελάμβανε πέντε ασκήσεις γραμματικής και κάθε άσκηση αποτελούνταν από δέκα εργασίες. Βασίζονταν στα θέματα γραμματικής των κεφαλαίων 4, 5 και 6 του εγχειριδίου English for Palestine Student Handbook. Τα θέματα αυτά περιλάμβαναν επιρρήματα και επίθετα, απλούς και εξακολουθητικούς παρελθοντικούς χρόνους, συγκριτικούς και υπερθετικούς τύπους επιθέτων και επιρρημάτων καθώς και απλούς και τέλειους παρελθοντικούς χρόνους. Αποδεικνύεται ότι το διάμεσο αποτέλεσμα των μαθητών που μάθαιναν το μικτό σύστημα σε σύγκριση με την προ-δοκιμασία (όπου ήταν 8,8) αυξήθηκε σε 31,2, ξεπερνώντας έτσι την ομάδα των μαθητών που μάθαιναν μόνο το σταθερό σύστημα (προ-δοκιμασία 10,2, πειραματική δοκιμασία 15,6)<sup>3</sup>

- **Εικονικός περίπατος** - είναι ένας ευρύς όρος που αναφέρεται στην πραγματοποίηση εικονικών περιηγήσεων κατά τις οποίες ο χρήστης κινείται σε έναν εικονικό τρισδιάστατο χώρο χρησιμοποιώντας ένα avatar (ορατό ή μη). Οι εικονικοί περίπατοι χρησιμοποιούν συχνότερα συστήματα VR ή τεχνολογία φωτογραφιών 360 μοιρών (π.χ. Google Street View)
- Δυνατά σημεία
  - Δυνατότητα επίσκεψης σε απομακρυσμένα μέρη
  - Δυνατότητα εικονικής συμμετοχής σε εκδηλώσεις
  - Δυνατότητα χρήσης αρχειακών βάσεων δεδομένων - επίσκεψη σε παλαιότερες εκδηλώσεις ή χώρους, όπου οι εκθέσεις δεν υπάρχουν πλέον ή έχουν αλλάξει
  - Χαμηλές απαιτήσεις υλικού
  - Ακόμα αυξανόμενη βάση πόρων
- Αδυναμίες
  - Σχετική εμπύθιση - εξαρτάται από τον εξοπλισμό εικονικού περιπάτου που χρησιμοποιείται
  - Μικρή βάση πόρων που δεν περιέχει πόρους πλοήγησης

<sup>3</sup> Suzan Qindah, *The Effects of Blended Learning on EFL Students' Usage of Grammar in Context*, The Eurasia Proceedings of Educational & Social Sciences (EPESS), 2018 vol. 10, s. 11-22.

- Παραδείγματα εφαρμογής
  - Πραγματοποίηση εικονικών ταξιδιών σε μουσεία ή άλλους ιστορικούς χώρους (π.χ. με τη χρήση της τεχνολογίας Google)
  - Οι εικονικές περιηγήσεις χρησιμοποιούνται επίσης για την εκπαιδευτική εξερεύνηση άλλων πόλεων
  
- **Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR)** - τοποθετεί το εικονικό στρώμα στην αντίληψη του χρήστη για τα πραγματικά αντικείμενα, το οποίο συνδέει τόσο τα πραγματικά όσο και τα εικονικά αντικείμενα με τέτοιο τρόπο ώστε να λειτουργούν σε σχέση μεταξύ τους, με συγχρονισμό και κατάλληλο βάθος αντίληψης σε τρεις διαστάσεις <sup>4</sup>. Αυτό σημαίνει την τοποθέτηση ενός εικονικού στρώματος πάνω από την πραγματική εικόνα σε πραγματικό χρόνο, το οποίο σας επιτρέπει να επεκτείνετε την εμπειρία της λήψης της. Πρόκειται για μια ρευστή διαδικασία που συνήθως χρησιμοποιεί ένα σύνολο από κάμερες ή άλλες συσκευές σύλληψης πραγματικής εικόνας, όπως έξυπνα γυαλιά, φακούς, γυαλιά, smartphones ή tablets.
  - Δυνατά σημεία
    - Πλήρης βύθιση - το εικονικό επίπεδο αναμειγνύεται άψογα με την πραγματικότητα
    - Ελκυστικότητα - ως σύγχρονη τεχνολογία εμφανίζεται ελκυστική για τους συμμετέχοντες στη χρήση
    - Άνεση χρήσης - τα συστήματα AR είναι άνετα στη χρήση
  - Αδυναμίες
    - Χαμηλή διαθεσιμότητα - τα συστήματα AR είναι δύσκολα προσβάσιμα λόγω της νεαρής "ηλικίας" της τεχνολογίας
    - Υψηλή τιμή
  - Παραδείγματα εφαρμογής
    - Η Google Expeditions προσφέρει εικονικές περιηγήσεις χρησιμοποιώντας τόσο VR όσο και AR. Χάρη στην τεχνολογία AR και τις κινητές συσκευές, οι χρήστες μπορούν να φέρουν τρισδιάστατα αντικείμενα στην τάξη και στη συνέχεια να τα περιηγηθούν και να τα ανακαλύψουν. Μπορεί να είναι ανεμοστρόβιλοι, ηφαίστεια, ακόμη και DNA. Το Google Expeditions καλύπτει μια ποικιλία θεμάτων και προσφέρει πάνω από 100

---

<sup>4</sup> Cedric Westphal, *Challenges in Networking to Support Augmented Reality and Virtual Reality*, Huawei Technologies & University of California, Santa Cruz Santa Clara, CA

εξερευνήσεις επαυξημένης πραγματικότητας μέσα από το κυκλοφορικό σύστημα, την ιστορία της τεχνολογίας και την προσεδάφιση στο φεγγάρι.<sup>5</sup>

- **Εικονική Πραγματικότητα (VR)** - τοποθετεί τον χρήστη σε ένα συνθετικό, εικονικό περιβάλλον μαζί με ένα συνεπές σύνολο κανόνων και αλληλεπιδράσεων εντός αυτού του περιβάλλοντος και των άλλων συμμετεχόντων.<sup>6</sup> Το συνθετικό του κόσμου που δημιουργείται από την εικονική πραγματικότητα (που δημιουργείται με τη χρήση τεχνολογιών πληροφορικής) βασίζεται στη χρήση πόρων από βιβλιοθήκες και βάσεις δεδομένων τρισδιάστατων εικόνων. Οι εικόνες και οι κόσμοι που παρουσιάζονται μπορεί να είναι φανταστικοί (όπως στην περίπτωση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών) ή να αντικατοπτρίζουν τον πραγματικό κόσμο (προσομοιώσεις στον υπολογιστή).

- Δυνατά σημεία:
  - Βύθιση
  - Η δυνατότητα να βιώσουμε πράγματα ανέφικτα στην πραγματικότητα
  - Μπορεί να χρησιμοποιηθεί οπουδήποτε και οποτεδήποτε
  - Ελκυστικότητα - ως σύγχρονη τεχνολογία είναι ελκυστική για τους συμμετέχοντες
- Αδύνατα Σημεία
  - Υψηλές απαιτήσεις σε υλικό - απαιτούνται τόσο σύνδεση υψηλής ταχύτητας στο Διαδίκτυο όσο και υπολογιστές με επαρκή ισχύ
  - Ακριβότητα των συστημάτων αυτών
  - Πρόβλημα προσβασιμότητας - τα συστήματα VR αναπτύσσονται ακόμη, αλλά και δεν έχουν ευρύ φάσμα χρηστών, με αποτέλεσμα τη χαμηλή διαθεσιμότητα. Η ίδια η παραγωγή των συστημάτων είναι δαπανηρή, πράγμα που σημαίνει ότι υπάρχει μόνο ένας μικρός αριθμός παραγωγών τους.
  - Υπάρχουν απειλές - τα συστήματα VR είναι βαθιά καθηλωτικά, γεγονός που μπορεί να απομονώσει τους χρήστες τους από τον πραγματικό κόσμο
  - Άβολος εξοπλισμός - λόγω των διαστάσεων VR, δεν είναι τα πιο άνετα συστήματα στη χρήση τους
- Παραδείγματα εφαρμογών:
  - Με τη χρήση της εικονικής πραγματικότητας στην εκπαίδευση - π.χ. στον τομέα των ιστορικών θεμάτων, μπορούμε να μεταφέρουμε τους θεατές σε διάφορα μέρη όπως π.χ. στην αρχαία Ελλάδα και να τους αφήσουμε να αντιμετωπίσουν τους χαρακτήρες και τους ήρωες πριν από αρκετές

<sup>5</sup> Victoria S., *Use Cases of Augmented Reality in Education and Training*, RubyGarage, dostep: [Augmented Reality in Education and Job Training: Use Cases and Benefits | RubyGarage Blog](#) 05. 05. 2020.

<sup>6</sup> Cedric Westphal, *Challenges in Networking to Support Augmented Reality and Virtual Reality*, Huawei Technologies & University of California, Santa Cruz Santa Clara, CA



χιλιάδες χρόνια. Οι χρήστες μπορούν να αλληλεπιδράσουν με αυτούς τους ανθρώπους, να εξερευνήσουν μέρη που δεν υπάρχουν πια και να εκτελέσουν οποιεσδήποτε δραστηριότητες έχουν σχεδιάσει οι προγραμματιστές λογισμικού.<sup>7</sup>

- Στην εικονική πραγματικότητα, είμαστε σε θέση να μεταφέρουμε οποιονδήποτε αριθμό συμμετεχόντων στην εκπαίδευση στα πιο επικίνδυνα μέρη του κόσμου χωρίς τον παραμικρό κίνδυνο. Ο καθένας μπορεί να παρατηρήσει από κοντά επικίνδυνα φαινόμενα ή να εκπαιδευτεί σε μέρη όπου δεν θα μπορούσε να βρεθεί στον πραγματικό κόσμο.

---

<sup>7</sup> VR i Edukacja, Czyli Jak Wykorzystać Wirtualną Rzeczywistość w Edukacji, EPICVR, dostęp: [VR i edukacja, czyli jak wykorzystać wirtualną rzeczywistość w edukacji - EPIC VR - Producent Oprogramowania i Gier VR/AR](#)

## Βίντεο VR και η χρήση της μεθόδου Μελέτης Περίπτωσης

Οι δυνατότητες των ταινιών VR χρησιμοποιούνται σε πολλούς τομείς της επιστήμης και στην εκπαιδευτική πρακτική. Σε αντίθεση με την εξίσωση της εικονικής πραγματικότητας με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στην κοινή συνείδηση, χρησιμοποιείται, μεταξύ άλλων, στην ιατρική, τη θεραπεία του πόνου, την αποκατάσταση, την εκπαίδευση πιλότων ή σε πολλούς κλάδους της εκπαίδευσης. Η χρήση αυτής της τεχνολογίας στην εκπαίδευση επιτρέπει την παρουσίαση μιας συγκεκριμένης κατάστασης, ενός χώρου ή ενός αντικειμένου με τον πιο νατουραλιστικό τρόπο και επιτρέπει την εις βάθος κατανόησή του. Ταυτόχρονα, η δράση αυτή δεν χρειάζεται να αφορά μόνο τους φοιτητές ιατρικής που μαθαίνουν να κάνουν χειρουργικές επεμβάσεις χάρη στην εικονική πραγματικότητα. Οι φοιτητές των κοινωνικών επιστημών μπορούν επίσης να επωφεληθούν εκτενώς από αυτή τη μέθοδο, διότι επιτρέπει την αναδιαμόρφωση της πρακτικής πτυχής της απόκτησης ικανοτήτων. Για τον μελλοντικό εκπαιδευτικό, ψυχολόγο ή κοινωνικό λειτουργό, οι κοινωνικές δεξιότητες και η δυνατότητα εφαρμογής των θεωρητικών γνώσεων στην πράξη είναι εξαιρετικά σημαντικές. Οι δραστηριότητες αυτές πραγματοποιούνται με τη χρήση μεθόδων προσομοίωσης κατά τη διάρκεια των σπουδών, καθώς και κατά τη διάρκεια της μαθητείας και της πρακτικής άσκησης. Η μέθοδος VR επιτρέπει την εισαγωγή ενός πρόσθετου σταδίου πρακτικής εκπαίδευσης. Χάρη στη χρήση μιας ευρείας επιλογής εκπαιδευτικών βίντεο, είναι δυνατή η δοκιμή των δεξιοτήτων στην πράξη χωρίς να χρειάζεται να έρθουν σε επαφή οι σπουδαστές ή οι πελάτες. Ταυτόχρονα, η τεχνολογία VR εμπλέκει συναισθηματικά τους ανθρώπους και τους εισάγει σε μια κατάσταση πολύ πιο κοντά στη φυσική δράση από ό,τι οι πρακτικές προσομοίωσης που αναλαμβάνονται κατά τη διάρκεια των σπουδών. Ο εκπαιδευόμενος βρίσκεται στο "επίκεντρο των γεγονότων" - αισθάνεται συναισθήματα και το σώμα του αντιδρά σε ό,τι συμβαίνει γύρω του, παρόλο που η πραγματικότητα εξακολουθεί να είναι εικονική. Βρισκόμενος "μέσα στο βίντεο", εφαρμόζει τις γνώσεις του στην πράξη και παρατηρεί τις αυθόρμητες αντιδράσεις του. Η συζήτηση αυτής της εμπειρίας σε μια ομάδα επιτρέπει ένα είδος εποπτείας των δικών μας εμπειριών. Σε αυτό το είδος εκπαίδευσης δεν συμμετέχουν ταυτόχρονα τρίτοι - παραμένουν εικονικοί. Δημιουργεί επίσης πρόσθετες δυνατότητες.

Οι σύγχρονες κοινωνίες αντιμετωπίζουν πολυάριθμες προκλήσεις που σχετίζονται με την πολυπολιτισμικότητα. Η δυναμική διαδικασία της μετανάστευσης δυσκολεύει τους υπαλλήλους πολλών ιδρυμάτων να προσαρμοστούν στις αλλαγές και στην εμφάνιση μαθητών ή πελατών από άλλες κουλτούρες στο περιβάλλον τους. Η εικονική πραγματικότητα μπορεί να τους προετοιμάσει αποτελεσματικά για ένα τέτοιο έργο. Χάρη στη δημιουργία ενός αριθμού εκπαιδευτικών βίντεο που περιγράφουν συγκεκριμένα παραδείγματα προκλήσεων που σχετίζονται με τη διαπολιτισμικότητα, είναι δυνατή η προετοιμασία των εργαζομένων για να ανταποκριθούν κατάλληλα στα προβλήματα των μαθητών ή των πελατών. Η εικονική

πραγματικότητα έχει μεγάλες δυνατότητες όχι μόνο για τη διεύρυνση των γνώσεων των ατόμων που τη χρησιμοποιούν, αλλά και για την αύξηση της διαπολιτισμικής ευαισθησίας τους. Αυτό οφείλεται στη συναισθηματική συνιστώσα που εμφανίζεται φυσικά κατά την παρακολούθηση/συμμετοχή στην ταινία. Η λύση αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί όχι μόνο από φοιτητές, αλλά και από όλους όσοι εργάζονται ήδη με μετανάστες. Η προετοιμασία βίντεο VR και η μετέπειτα χρήση τους αυξάνει τη διαπολιτισμική ευαισθητοποίηση και επιτρέπει την πρακτική επέκταση των γνώσεων σχετικά με την εργασία σε ένα πολυπολιτισμικό περιβάλλον.

Στο παρόν κείμενο προτείνεται η χρήση της μεθόδου μελέτης περίπτωσης για τη δημιουργία ταινιών εικονικής πραγματικότητας στον τομέα της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης. Η μέθοδος της μελέτης περίπτωσης χρησιμοποιείται σε πολλούς διαφορετικούς επιστημονικούς κλάδους, συμπεριλαμβανομένων των διοικητικών και νομικών επιστημών, αλλά μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί στην παιδαγωγική και την εκπαίδευση. Ο W. Ellet περιγράφει τη μέθοδο αυτή ως εξής: "λεκτική αναπαράσταση της πραγματικότητας, η οποία βάζει τον αναγνώστη στο ρόλο του συμμετέχοντος στην περιγραφόμενη κατάσταση"<sup>8</sup>. Αυτό δημιουργεί την ευκαιρία να τοποθετήσετε τον εαυτό σας σε έναν συγκεκριμένο ρόλο και να παρουσιάσετε ολόκληρη την κατάσταση μαζί με το πλαίσιο της, συμπεριλαμβανομένων των προβληματικών στοιχείων, των πολιτισμικών πλαισίων και άλλων παραγόντων και μεταβλητών.

Η μέθοδος αυτή χρησιμοποιείται συχνά, μεταξύ άλλων, σε εκπαιδευτικά ιδρύματα καθώς και σε διάφορες μη κυβερνητικές οργανώσεις, διότι επιτρέπει την επίτευξη των στόχων μέσω της ανάλυσης συγκεκριμένων περιπτώσεων με όλη την πολυπλοκότητά τους. Η χρήση της μεθόδου μελέτης περιπτώσεων στην εργασία με παιδιά, εφήβους και ενήλικες επιτρέπει την ενεργό συμμετοχή όλων των συμμετεχόντων. Η σωστή εφαρμογή της μεθόδου αυτής επιτρέπει την ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η ανάλυση πολλών πληροφοριών όσον αφορά: τις δυσκολίες, το πολιτικό/συστημικό/πολιτισμικό πλαίσιο καθώς και τις αλυσίδες αιτίου και αποτελέσματος. Ταυτόχρονα, δημιουργεί ένα χώρο για την εμβάθυνση της δημιουργικότητας, της κριτικής σκέψης και της ανάλυσης των κοινωνικών ρόλων και των συμπεριφορών των μεμονωμένων ανθρώπων<sup>9</sup>. Η χρήση της μεθόδου μελέτης περίπτωσης ως τρόπος απόκτησης ικανοτήτων και δεξιοτήτων σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε τις προηγούμενες εμπειρίες σας και να μάθετε μαζί χάρη στην ανταλλαγή αμοιβαίων σκέψεων και ιδεών από μια ομάδα συμμετεχόντων, η οποία δίνει την ευκαιρία να μελετήσετε ένα συγκεκριμένο πρόβλημα από πολλές οπτικές γωνίες.

Η ορθή χρήση της μεθόδου μελέτης περίπτωσης απαιτεί ευαισθητοποίηση και καλή προετοιμασία του ατόμου που διεξάγει τις δραστηριότητες. Λόγω της

<sup>8</sup> W. Ellet, *The case study handbook. How to read, discuss, and write persuasively about cases*, Harvard Business School Press, Boston, MA. 2007, s. 13.

<sup>9</sup> D. Latusek-Jurczak, *Studium przypadku jako metoda dydaktyczne*, *Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego. Studia i Prace Wydziału Nauk Ekonomicznych i Zarządzania* 2015, nr 39 T.4 Zarządzanie, s. 127-129.

εμπλοκής της ομάδας στην επίλυση ενός συγκεκριμένου προβλήματος, ο επικεφαλής θα πρέπει να διαθέτει τις κατάλληλες ικανότητες και δεξιότητες για τη διεξαγωγή τους. Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων ενδέχεται να προκύψουν διάφορες προβληματικές καταστάσεις που προκύπτουν από τις απόψεις ή τις γνώμες που εκφράζουν οι συμμετέχοντες, καθώς και δυσκολίες που βασίζονται στη συναισθηματική σχέση και τις δικές τους εμπειρίες των μελών της ομάδας, στις οποίες πρέπει να είστε σε θέση να αντιδράσετε κατάλληλα και να δημιουργήσετε μια ατμόσφαιρα που να ευνοεί τη συνεργασία. Σε ορισμένες μελέτες συγκεκριμένων περιπτώσεων, μπορείτε να βρείτε πρόσθετες διατάξεις, τις λεγόμενες διδακτικές σημειώσεις, οι οποίες αποτελούν μια συλλογή προτάσεων και υποδείξεων προς τον εκπαιδευτικό σχετικά με τεχνικές, εργαλεία ή βοηθήματα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην πράξη.<sup>10</sup>

Πολύ διαφορετικές περιπτώσεις, με τη χρήση κατάλληλων τεχνικών και εργαλείων, μπορούν να γίνουν ένα βίντεο εικονικής πραγματικότητας που θα δείχνει συγκεκριμένες καταστάσεις, χάρη στις οποίες οι συμμετέχοντες στο μάθημα θα μπορούσαν να αναγνωρίσουν το υπό μελέτη πρόβλημα όχι μόνο από μια προφορική περιγραφή. Η τεχνική της εικονικής πραγματικότητας χρησιμοποιεί τη φαντασία του ατόμου και χτίζει τις αλληλεπιδράσεις του με τον εικονικό κόσμο για την επίτευξη των επιδιωκόμενων στόχων. Αξίζει να σημειωθεί ότι η χρήση της τεχνολογίας VR στην εκπαίδευση έχει πολλά πλεονεκτήματα, συμπεριλαμβανομένης της εστίασης στην παρουσιαζόμενη κατάσταση, του υψηλού επιπέδου συμμετοχής των συμμετεχόντων, της ελκυστικότητας της μεθόδου και της εξάλειψης των εξωτερικών ερεθισμάτων που αποσπούν την προσοχή.

Η μέθοδος μελέτης περίπτωσης και η τεχνολογία VR μπορούν να χρησιμοποιηθούν επίσης στη διαπολιτισμική εκπαίδευση, η οποία θα σας επιτρέψει να κατανοήσετε και να αντιληφθείτε ολόκληρο το πλαίσιο μιας συγκεκριμένης κατάστασης. Παρακάτω περιγράφονται διάφορες περιστάσεις που μπορούν να αποτελέσουν έμπνευση για τη δημιουργία και ανάλυση συγκεκριμένων περιπτώσεων με τη χρήση της τεχνολογίας VR. Πρόκειται για μια συλλογή πραγματικών εμπειριών που έλαβαν χώρα και, ως εκ τούτου, θα πρέπει να αποτελέσουν αντικείμενο συζήτησης και ανάλυσης σε διάφορα περιβάλλοντα και κοινότητες, διότι τις περισσότερες φορές η προβληματική τους επικεντρώνεται στην έλλειψη μιας, εύκολα προβλέψιμης και κατάλληλης λύσης, η οποία απαιτεί βαθύ προβληματισμό των συμμετεχόντων. Το προετοιμασμένο υλικό συγκεντρώθηκε με τη μορφή 10 περιπτώσεων, καθεμία από τις οποίες αποτελείται από: περιγραφή της περίπτωσης, ζητήματα που αξίζει να αναλυθούν πριν από τη λήψη ενός βίντεο VR, καθώς και μια κάρτα προβληματισμού με ερωτήσεις και μια εργασία που πρέπει να εκτελεστεί σχετικά με την προετοιμασία διαφόρων σεναρίων. Κάθε μελέτη περίπτωσης αποτελεί ξεχωριστό υλικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ομαδική εργασία. Χάρη στις κάρτες προβληματισμού και τα ζητήματα προς ανάλυση, της

---

<sup>10</sup> Ibidem, p. 27.



προετοιμασίας ενός σεναρίου βίντεο θα προηγηθεί συζήτηση σχετικά με το πολιτισμικό πλαίσιο της συγκεκριμένης περίπτωσης και τις πιθανές μορφές υποστήριξης που παρέχονται σε ένα συγκεκριμένο άτομο. Κάθε μελέτη περίπτωσης μπορεί να χρησιμοποιηθεί μεμονωμένα. Ταυτόχρονα, είναι δυνατόν να αντιμετωπιστούν πολλές περιγραφόμενες περιπτώσεις σε μια ομάδα που αναπτύσσει τα σενάρια. Στη συνέχεια, αξίζει να συγκρίνετε τους προβληματισμούς της ομάδας σχετικά με τα επιμέρους παραδείγματα.



## Κάρτες μελέτης περίπτωσης και κάρτες προβληματισμού

<b>Μελέτη περίπτωσης αριθ. 1</b>
<p style="text-align: center;"><b>Περιγραφή της περίπτωσης</b></p> <p>Σε ένα από τα σχολεία στο Wrocław φοιτούν πάνω από δώδεκα παιδιά ουκρανικής καταγωγής. Ένα κορίτσι, το οποίο φοιτά στην 7η τάξη του δημοτικού σχολείου δεν είναι αρεστό στα υπόλοιπα παιδιά. Το όνομά της είναι Oksana. Μια φορά, κατά τη διάρκεια ενός διαλείμματος, αρκετά αγόρια μπροστά σε όλη την τάξη φώναξαν το όνομά της και την πείραξαν χρησιμοποιώντας τις λέξεις: "Βρώμικη Ουκρανή, μπορείς να καθαρίσεις την τουαλέτα μου!" Τα παιδιά μετέφεραν την πληροφορία για το περιστατικό στη δασκάλα.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Θέματα που αξίζει να αναλύσετε πριν από τη λήψη ενός βίντεο VR</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Πώς να προσαρμόσετε μια δεδομένη κατάσταση στο πολιτισμικό πλαίσιο;</li> <li>2) Ποιες λέξεις και συμπεριφορές επιδεικνύει η κοινότητα απέναντι στους μετανάστες στη χώρα της;</li> <li>3) Τι πρέπει να περιέχει το βίντεο VR (φόντο, πλαίσιο, σκηνές);</li> <li>4) Ποιο είναι το πρόβλημα που πρέπει να παρουσιαστεί και να διερευνηθεί;</li> </ol>
<p style="text-align: center;"><b>Κάρτα αναστοχασμού</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Ποιος θα μπορούσε να είναι ο λόγος για αυτή τη συμπεριφορά;</li> <li>2) Τι θα κάνατε αν ήσασταν στη θέση της Oksana;</li> <li>3) Τι θα κάνατε αν δουλεύατε σε αυτό το σχολείο;</li> <li>4) Ποιος/τι θα μπορούσε να βοηθήσει σε αυτή την κατάσταση;</li> </ol>
<p style="text-align: center;"><b>Δραστηριότητα</b></p> <p>Γράψτε μερικά σενάρια που θα λαμβάνουν υπόψη τις ιδέες σας για την επίλυση αυτής της κατάστασης: αν κάνω αυτό και αυτό, τι θα συμβεί στη συνέχεια; Αναλύστε τις πιθανές εκβάσεις και τα αποτελέσματα.</p>

## Μελέτη περίπτωσης αριθ. 2

### Περιγραφή της περίπτωσης

Στο σχολείο υπάρχουν μαθητές από τη Συρία, οι οποίοι δεν συμμετέχουν στο μάθημα των θρησκευτικών, επειδή είναι μουσουλμάνοι. Κατά τη διάρκεια της λεγόμενης "προσφυγικής κρίσης", άρχισαν να δημιουργούνται αρνητικές δημόσιες διαθέσεις, οι οποίες εξαπλώθηκαν και στο σχολείο. Μια μέρα, δύο αγόρια, τα οποία φοιτούσαν στην 8η τάξη ενός δημοτικού σχολείου, επιτέθηκαν με πέτρες στους Σύριους συναδέλφους τους, καθώς πήγαιναν στο σχολείο.

Οι γονείς των παιδιών από τη Συρία υπέβαλαν καταγγελία στη διεύθυνση του σχολείου.

### Θέματα που αξίζει να αναλύσετε πριν γυρίσετε ένα βίντεο VR

- 1) Πώς να προσαρμόσετε μια δεδομένη κατάσταση στο πολιτισμικό πλαίσιο;
- 2) Ποιες λέξεις και συμπεριφορές επιδεικνύει η κοινότητα απέναντι στους μετανάστες στη χώρα της;
- 3) Τι πρέπει να περιέχει το βίντεο VR (φόντο, πλαίσιο, σκηνές);
- 4) Ποιο είναι το πρόβλημα που πρέπει να παρουσιαστεί και να διερευνηθεί;

### Κάρτα προβληματισμού

- 1) Ποιος θα μπορούσε να είναι ο λόγος αυτής της συμπεριφοράς;
- 2) Τι θα κάνατε αν ήσασταν εσείς ο διευθυντής;
- 3) Τι θα κάνατε αν δουλεύατε σε αυτό το σχολείο;
- 4) Ποιος/τι θα μπορούσε να βοηθήσει σε αυτή την κατάσταση;

### Δραστηριότητα

Γράψτε μερικά σενάρια που θα λαμβάνουν υπόψη τις ιδέες σας για την επίλυση αυτής της κατάστασης: αν κάνω αυτό και αυτό, τι θα συμβεί στη συνέχεια; Αναλύστε τα πιθανά αποτελέσματα και αποτελέσματα.

### Μελέτη περίπτωσης αριθ. 3

#### Περιγραφή της περίπτωσης

Ένα αγόρι από τη Λευκορωσία, που κάθετα στη ρεσεψιόν, έχει προβλήματα συγκέντρωσης. Κατά τη διάρκεια κάθε μαθήματος κάθετα με την πλευρά του στραμμένη προς τον πίνακα, κοιτάζει τους συμμαθητές του καθώς και χαζεύει, γεγονός που αποσπά την προσοχή των άλλων μαθητών και δυσκολεύει τη διεξαγωγή των μαθημάτων.

Η συμπεριφορά του ενοχλεί τον καθηγητή και κατά συνέπεια δεν τον βοηθάει να μάθει.

#### Θέματα που αξίζει να αναλύσετε πριν γυρίσετε ένα βίντεο VR

- 1) Πώς να προσαρμόσουμε μια δεδομένη κατάσταση στην πραγματικότητά μας;
- 2) Τι πρέπει να περιέχει μια ταινία VR (φόντο, πλαίσιο, σκηνές);
- 3) Ποιο είναι το πρόβλημα που πρέπει να παρουσιαστεί και να διερευνηθεί;

#### Κάρτα προβληματισμού

- 1) Ποιος θα μπορούσε να είναι ο λόγος αυτής της συμπεριφοράς;
- 2) Τι θα κάνατε αν ήσασταν δάσκαλος;
- 3) Τι θα κάνατε αν δουλεύατε σε αυτό το σχολείο;
- 4) Ποιος/τι θα μπορούσε να βοηθήσει σε αυτή την κατάσταση;

#### Δραστηριότητα

Γράψτε μερικά σενάρια που θα λαμβάνουν υπόψη τις ιδέες σας για την επίλυση αυτής της κατάστασης: αν κάνω αυτό και αυτό, τι θα συμβεί στη συνέχεια; Αναλύστε τα πιθανά αποτελέσματα και αποτελέσματα.

## Μελέτη περίπτωσης αριθ. 4

### Περιγραφή της περίπτωσης

Το κορίτσι από τη Ρωσία είναι πολύ ντροπαλό. Παρακολουθεί την 3η τάξη του δημοτικού σχολείου και δεν μιλάει σχεδόν καθόλου κατά τη διάρκεια των μαθημάτων. Δεν θέλει να τη φωνάζουν με το όνομά της: Katja (μητρική εκδοχή του ονόματός της), επειδή προτιμά να τη φωνάζουν: Kasia (πολωνική εκδοχή του ονόματός της). Ντρέπεται για την προφορά της και δεν θέλει να αλληλεπιδρά στενά με άλλους μαθητές και δασκάλους. Κάθε φορά που αποφασίζει να μιλήσει, ο δάσκαλος ενθαρρύνει την τάξη να χειροκροτήσει. Μια μέρα, ένα άλλο κορίτσι - η Hania, μετά από ένα τέτοιο χειροκρότημα, ρώτησε θυμωμένα: "γιατί κανείς δεν με χειροκροτεί όταν μιλάω;!"

### Θέματα που αξίζει να αναλύσετε πριν γυρίσετε ένα βίντεο VR

- 1) Πώς να προσαρμόσουμε μια δεδομένη κατάσταση στην πραγματικότητα μας;
- 2) Τι πρέπει να περιέχει μια ταινία VR (φόντο, πλαίσιο, σκηνές);
- 3) Ποιο είναι το πρόβλημα που πρέπει να παρουσιαστεί και να διερευνηθεί;

### Κάρτα προβληματισμού

- 1) Ποιος θα μπορούσε να είναι ο λόγος για αυτή τη συμπεριφορά των δύο κοριτσιών;
- 2) Τι θα κάνατε αν ήσασταν δάσκαλος;
- 3) Τι θα κάνατε αν ήσασταν μαθητής αυτής της τάξης;
- 4) Ποιος/τι θα μπορούσε να βοηθήσει σε αυτή την κατάσταση;

### Δραστηριότητα

Γράψτε μερικά σενάρια που θα λαμβάνουν υπόψη τις ιδέες σας για την επίλυση αυτής της κατάστασης: αν κάνω αυτό και αυτό, τι θα συμβεί στη συνέχεια;  
Αναλύστε τα πιθανά αποτελέσματα και αποτελέσματα.

## Μελέτη περίπτωσης αριθ. 5

### Περιγραφή της περίπτωσης

Σε ένα από τα σχολεία του Wrocław, υπήρχε στην τάξη ένα κορίτσι από τη Βουλγαρία, το οποίο φοιτούσε στη 2η τάξη του δημοτικού σχολείου. Δεν προσαρμόστηκε καλά στην ομάδα συνομηλίκων, αλλά δεν δημιουργούσε ιδιαίτερα προβλήματα. Μια μέρα, ο διευθυντής έλαβε μια επιστολή υπογεγραμμένη από την πλειοψηφία των γονέων της τάξης με αίτημα να μεταφερθεί το παιδί σε άλλη τάξη. Κατά τη διάρκεια της συνάντησης με τους γονείς, αρκετοί αποστασιοποιήθηκαν έντονα από την επιστολή, αλλά οι περισσότεροι γονείς προτίμησαν τη "μόνο πολωνική τάξη".

### Θέματα που αξίζει να αναλύσετε πριν γυρίσετε ένα βίντεο VR

- 1) Πώς να προσαρμόσουμε μια δεδομένη κατάσταση στην πραγματικότητα μας;
- 2) Τι πρέπει να περιέχει μια ταινία VR (φόντο, πλαίσιο, σκηνές);
- 3) Ποιο είναι το πρόβλημα που πρέπει να παρουσιαστεί και να διερευνηθεί;

### Κάρτα προβληματισμού

- 1) Ποιος θα μπορούσε να είναι ο λόγος για τη συμπεριφορά των γονέων;
- 2) Τι θα κάνατε αν ήσασταν ο δάσκαλος της τάξης;
- 3) Τι θα κάνατε αν ήσασταν ο διευθυντής της σχολικής μονάδας;
- 4) Ποιος/τι θα μπορούσε να βοηθήσει σε αυτή την κατάσταση;

### Δραστηριότητα

Γράψτε μερικά σενάρια που θα λαμβάνουν υπόψη τις ιδέες σας για την επίλυση αυτής της κατάστασης: αν κάνω αυτό και αυτό, τι θα συμβεί στη συνέχεια; Αναλύστε τα πιθανά αποτελέσματα και αποτελέσματα.

### Μελέτη περίπτωσης αριθ. 6

#### Περιγραφή της περίπτωσης

Ένα από τα αγόρια της τάξης στο λύκειο επιδεικνύει πολύ ριζοσπαστικές απόψεις, κυρίως στο διαδίκτυο, αλλά και πρόσωπο με πρόσωπο στο σχολείο. Αυτό περιλαμβάνει συζητήσεις κατά τη διάρκεια του μαθήματος της ιστορίας και των πολωνικών. Μια μέρα ήρθε στο σχολείο φορώντας ένα μαύρο φούτερ με το σύμβολο της σβάστικας κολλημένο με λευκή ταινία στην πλάτη του.

#### Θέματα που αξίζει να αναλύσετε πριν γυρίσετε ένα βίντεο VR

- 1) Πώς να προσαρμόσουμε μια δεδομένη κατάσταση στην πραγματικότητά μας;
- 2) Τι πρέπει να περιέχει μια ταινία VR (φόντο, πλαίσιο, σκηνές);
- 3) Ποιο είναι το πρόβλημα που πρέπει να παρουσιαστεί και να διερευνηθεί;

#### Κάρτα προβληματισμού

- 1) Ποιος θα μπορούσε να είναι ο λόγος για τη συμπεριφορά αυτού του αγοριού;
- 2) Τι θα κάνατε αν ήσασταν ο δάσκαλος της τάξης;
- 3) Τι θα κάνατε αν ήσασταν σχολικός σύμβουλος;
- 4) Πώς θα νιώθατε ως άλλοι μαθητές αυτής της τάξης;
- 5) Ποιος/τι θα μπορούσε να βοηθήσει σε αυτή την κατάσταση;

#### Δραστηριότητα

Γράψτε μερικά σενάρια που θα λαμβάνουν υπόψη τις ιδέες σας για την επίλυση αυτής της κατάστασης: αν κάνω αυτό και αυτό, τι θα συμβεί στη συνέχεια; Αναλύστε τα πιθανά αποτελέσματα και αποτελέσματα.

## Μελέτη περίπτωσης αριθ. 7

### Περιγραφή της περίπτωσης

Στην 3η τάξη του δημοτικού σχολείου φοιτά ένα αγόρι από την Κορέα, το οποίο μιλάει καλά πολωνικά παρά την έλλειψη αυτής της δεξιότητας από τους γονείς του. Η μητέρα συμμετέχει στις συναντήσεις με άλλους γονείς, αλλά δεν καταλαβαίνει τίποτα. Η επαφή με τον δάσκαλο είναι επίσης δύσκολη για εκείνη, επειδή δεν μιλάει αγγλικά. Εν τω μεταξύ - το αγόρι χτυπάει τους φίλους του. Η επιθετικότητά του προς τους άλλους μαθητές είναι σημαντική π.χ. τους κλωτσάει στο στομάχι.

### Θέματα που αξίζει να αναλύσετε πριν γυρίσετε ένα βίντεο VR

- 1) Πώς να προσαρμόσετε μια δεδομένη κατάσταση στο ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο;
- 2) Τι πρέπει να περιέχει μια ταινία VR (φόντο, πλαίσιο, σκηνές);
- 3) Ποιο είναι το πρόβλημα που πρέπει να παρουσιαστεί και να διερευνηθεί;

### Κάρτα προβληματισμού

- 1) Ποιος θα μπορούσε να είναι ο λόγος για τη συμπεριφορά αυτού του αγοριού;
- 2) Τι θα κάνατε αν ήσασταν δάσκαλος;
- 3) Τι θα κάνατε αν ήσασταν στη διοίκηση;
- 4) Πώς θα ενεργούσατε ως μαθητές σε αυτή την τάξη; Γιατί;
- 5) Ποιος/τι θα μπορούσε να βοηθήσει σε αυτή την κατάσταση;

### Δραστηριότητα

Γράψτε μερικά σενάρια που θα λαμβάνουν υπόψη τις ιδέες σας για την επίλυση αυτής της κατάστασης: αν κάνω αυτό και αυτό, τι θα συμβεί στη συνέχεια; Αναλύστε τα πιθανά αποτελέσματα και αποτελέσματα.

## Μελέτη περίπτωσης αριθ. 8

### Περιγραφή της περίπτωσης

Η μικρή Σοφία ανέπτυξε μουσικό ταλέντο στην Ουκρανία, επειδή είναι πολύ ταλαντούχα. Τραγουδάει και παίζει πιάνο. Δυστυχώς, όπως λέει η μητέρα της, τα μαθήματα πιάνου είναι πολύ ακριβά και δεν έχει τον κατάλληλο εξοπλισμό. Το κορίτσι συμμετείχε σε φεστιβάλ στην Ουκρανία και μετά την άφιξή της σε μια νέα χώρα, κανείς δεν την ενθάρρυνε και δεν την υποστήριξε. Το κορίτσι καταρρέει όλο και περισσότερο καθώς και βιώνει πολλή θλίψη και αποθάρρυνση. Δεν θέλει να τραβήξει την προσοχή στον εαυτό της και φοβάται μήπως γελοιοποιηθεί από την τάξη.  
Εν τω μεταξύ, οι συνάδελφοι δεν γνωρίζουν καν τι ταλέντο έχει και ούτε οι δάσκαλοι.

### Θέματα που αξίζει να αναλύσετε πριν γυρίσετε ένα βίντεο VR

- 1) Πώς να προσαρμόσετε μια δεδομένη κατάσταση στο ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο;
- 2) Τι πρέπει να περιέχει μια ταινία VR (φόντο, πλαίσιο, σκηνές);
- 3) Ποιο είναι το πρόβλημα που πρέπει να παρουσιαστεί και να διερευνηθεί;

### Κάρτα προβληματισμού

- 1) Ποιος θα μπορούσε να είναι ο λόγος για αυτή τη συμπεριφορά του κοριτσιού;
- 2) Τι θα κάνατε αν ήσασταν δάσκαλος;
- 3) Τι θα κάνατε αν ήσασταν πολιτιστικοί βοηθοί σε αυτό το σχολείο;
- 4) Ποιος/τι θα μπορούσε να βοηθήσει σε αυτή την κατάσταση;
- 5) Γράψτε μερικά σενάρια: αν κάνω κάτι, τι θα συμβεί στη συνέχεια;

### Δραστηριότητα

Γράψτε μερικά σενάρια που θα λαμβάνουν υπόψη τις ιδέες σας για την επίλυση αυτής της κατάστασης: αν κάνω αυτό και αυτό, τι θα συμβεί στη συνέχεια;  
Αναλύστε τα πιθανά αποτελέσματα και αποτελέσματα.



## Μελέτη περίπτωσης αριθ. 9

### Περιγραφή της περίπτωσης

Η Σάσα (10 ετών) έχει μια μητέρα, η οποία είναι θύμα ενδοοικογενειακής βίας. Ο σύντροφός της (ο πατέρας του αγοριού) εισβάλλει στο διαμέρισμά της, αν και ζουν σε ξενοδοχείο, όπου η μητέρα του καθαρίζει. Μια μέρα το αφεντικό της μητέρας κάλεσε την αστυνομία και κυνήγησε τον επιτιθέμενο, ο οποίος μεταπήδησε σε "σχολικές δράσεις". Αργότερα ο πατέρας ήρθε αρκετές φορές στο σχολείο θέλοντας να πάρει το αγόρι, παρά το γεγονός ότι απαγορεύεται να τον πλησιάσει. Το αποκορύφωμα ήταν ένας καβγάς στο γραφείο της γραμματέως, όπου φώναζε ότι πρόκειται να κάνει κακό στη μητέρα του Σάσα. Το αγόρι βιώνει τον τρόμο. Η μαμά αποφάσισε να επιστρέψει στην Ουκρανία. Το σχολείο το θεώρησε ως δική του αποτυχία.

### Θέματα που αξίζει να αναλύσετε πριν γυρίσετε ένα βίντεο VR

- 1) Πώς να προσαρμόσετε μια δεδομένη κατάσταση στο ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο;
- 2) Τι πρέπει να περιέχει μια ταινία VR (φόντο, πλαίσιο, σκηνές);
- 3) Ποιο είναι το πρόβλημα που πρέπει να παρουσιαστεί και να διερευνηθεί;

### Κάρτα προβληματισμού

- 1) Υπήρχε κάποιος τρόπος να βοηθήσετε το αγόρι;
  - 2) Ήταν δυνατόν να βοηθηθεί με κάποιον τρόπο η μητέρα του αγοριού;
  - 3) Τι θα κάνατε εσείς αν ήσασταν στη θέση του διευθυντή;
- Ποιος/τι θα μπορούσε να βοηθήσει σε αυτή την κατάσταση;

### Δραστηριότητα

Γράψτε μερικά σενάρια που θα λαμβάνουν υπόψη τις ιδέες σας για την επίλυση αυτής της κατάστασης: αν κάνω αυτό και αυτό, τι θα συμβεί στη συνέχεια; Αναλύστε τα πιθανά αποτελέσματα και αποτελέσματα.

## Μελέτη περίπτωσης αριθ. 10

### Περιγραφή της περίπτωσης

Η τάξη της Τατιάνας (από τη Λευκορωσία) και του Μαξ (από την Κορέα) υλοποιεί ένα πρόγραμμα με τίτλο Πολυπολιτισμικά Παιδικά Μουσεία. Οι συνάδελφοι φέρνουν αναμνηστικά από τα ταξίδια και τα σπίτια των παππούδων και των γιαγιάδων, συλλέγουν οικογενειακές ιστορίες και διεξάγουν συνεντεύξεις. Ο δάσκαλος σκέφτηκε ότι αυτή η εργασία θα ενεργοποιούσε παιδιά από άλλους πολιτισμούς εκτός της Πολωνίας, τα οποία θα ήθελαν να επιδείξουν. Αποδείχθηκε ότι αυτό δεν ισχύει και δεν συμβαίνει καθόλου. Η Τατιάνα και ο Μαξ δεν έφεραν τίποτα, ούτε οικογενειακά ενθύμια ούτε συνεντεύξεις. Οι γονείς των παιδιών επίσης δεν θέλουν να συνεργαστούν.

### Θέματα που αξίζει να αναλύσετε πριν γυρίσετε ένα βίντεο VR

- 1) Πώς να προσαρμόσετε μια δεδομένη κατάσταση στο ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο;
- 2) Τι πρέπει να περιέχει μια ταινία VR (φόντο, πλαίσιο, σκηνές);
- 3) Ποιο είναι το πρόβλημα που πρέπει να παρουσιαστεί και να διερευνηθεί;

### Κάρτα προβληματισμού

- 1) Ποιος θα μπορούσε να είναι ο λόγος για την εν λόγω συμπεριφορά του κοριτσιού και του αγοριού;
- 2) Ποιος θα μπορούσε να είναι ο λόγος για μια τέτοια συμπεριφορά των οικογενειών των παιδιών;
- 3) Τι θα κάνατε αν ήσασταν δάσκαλος;
- 4) Ποιος/τι θα μπορούσε να βοηθήσει σε αυτή την κατάσταση;

### Δραστηριότητα

Γράψτε μερικά σενάρια που θα λαμβάνουν υπόψη τις ιδέες σας για την επίλυση αυτής της κατάστασης: αν κάνω αυτό και αυτό, τι θα συμβεί στη συνέχεια; Αναλύστε τα πιθανά αποτελέσματα και αποτελέσματα.

### Εταίροι: