

ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΡΓΟΥ: 2019-PL01-KA205-077693 693



## Οδηγός για εκπαιδευτικούς για την υλοποίηση του προγράμματος DIG IN



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



*Αποποίηση ευθύνης: Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.*

Οδηγός για εκπαιδευτικούς για την υλοποίηση του προγράμματος **DIG IN**



Centar Za Edukativen I Kulturen  
RAazvoj Racio, Βόρεια  
Μακεδονία



institute of  
Entrepreneurship  
Development

iED - Institute of Entrepreneurship  
Development, Ελλάδα

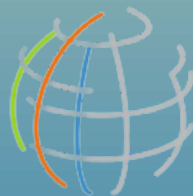


Fundacja imienia Braci  
Solunskich Cyryla i  
Metodego, Πολωνία



Mine Vaganti NGO, Ιταλία

**ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ**  
κέντρο διά βίου μάθησης



ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ & SIA ΕΕ, Ελλάδα



AREGAI - Terre  
di Benessere Associazione Cult  
urale, Ιταλία

# ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Περίληψη	5
Γλωσσάριο	6
Το πλαίσιο των πολιτικών και των μέτρων της ΕΕ για την απασχόληση των νέων	7
Ποσοστό ανεργίας των νέων	9

## Περιεχόμενα

<b>ΠΟΣΟΣΤΟ ΑΝΕΡΓΙΑΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ</b>	<b>13</b>
<i>ΠΑΙΖΕΙ ΡΟΛΟ ΤΟ ΦΥΛΟ;</i>	<i>19</i>
<i>NEETs - Η ΝΕΟΛΑΙΑ ΠΟΥ ΒΡΕΘΗΚΕ ΜΕΤΑΞΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΣΙΑΣ</i>	<i>20</i>
<i>ΒΑΣΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ</i>	<i>21</i>
<b>ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΚΙΝΔΥΝΟΥ</b>	<b>22</b>
<b>ΠΟΙΚΙΛΟΜΟΡΦΙΑ ΤΩΝ NEETS</b>	<b>27</b>
<i>ΝΕΟΙ ΣΤΗΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ</i>	<i>28</i>
<i>ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ DIG IN</i>	<i>35</i>
<i>ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ</i>	<i>38</i>
ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ	38
<b>ΑΡΧΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ</b>	<b>40</b>
<b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΤΩΝ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ</b>	<b>41</b>
<b>ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΕΣ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ</b>	<b>45</b>
ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ ΤΑΞΗ	45
ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΕΣ ΕΙΚΟΝΙΚΕΣ ΤΑΞΕΙΣ	45
MIND MAPPING / BRAINSTORMING	46
ΚΥΝΗΓΙ ΘΗΣΑΥΡΟΥ	46
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ	46
ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ	46

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΙ ΠΙΝΑΚΕΣ ΣΥΖΗΤΗΣΕΩΝ .....	47
ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΜΕΣΩ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ .....	47
Η ΤΕΧΝΙΚΗ ΠΑΖΛ .....	47
Η “ΑΝΑΠΟΔΟΓΥΡΙΣΜΕΝΗ ΤΑΞΗ” .....	47
ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ .....	48
<b>ΣΤΥΛ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ .....</b>	<b>49</b>
ΚΑΘΟΔΗΓΗΤΙΚΟ ΣΤΥΛ .....	49
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΣΤΥΛ .....	49
ΑΝΑΘΕΣΗ .....	50
ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟ ΣΤΥΛ .....	50
ΔΙΑΜΟΙΡΑΣΜΟΣ.....	51
ΔΙΕΡΜΗΝΕΥΤΙΚΟ ΣΤΥΛ .....	51
ΑΞΙΟΛΟΓΗΤΙΚΟ ΣΤΥΛ .....	51
<b>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ .....</b>	<b>56</b>
ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 20 ΛΕΠΤΩΝ.....	90
4.ΕΝΪΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΪΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΪΑΣ ΣΕ ΟΜΪΑΔΕΣ.....	95
ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 20 ΛΕΠΤΩΝ.....	99
5. ΠΪΩΣ ΝΑ ΕΪΣΤΕ ΒΪΩΣΪΜΟΪ .....	103
ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 15 ΛΕΠΤΩΝ.....	110
30/60 ΛΕΠΤΆ ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ .....	114
ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 15 ΛΕΠΤΩΝ .....	119
ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 20 ΛΕΠΤΩΝ.....	149
9. ΕΓΪ - ΚΑΚΟΠΟΪΪΣ ΚΑΙ ΥΠΕΡΪΡΪΩΑΣ .....	165
<b>ΕΝΗΜΕΡΪΣΗ ΚΑΪ ΑΞΪΟΛΪΓΗΣΗ .....</b>	<b>186</b>
ΑΠΟΛΟΓΪΣΜΟΣ .....	186
ΑΠΟΛΟΓΪΣΜΪΟΣ <b>DIG-IN</b> .....	187
ΑΞΪΟΛΪΓΗΣΗ & ΄ΕΛΕΓΧΟΪ ΜΆΘΗΣΗΣ .....	189
<b>DIG-IN</b> ΑΞΪΟΛΪΓΗΣΗ & ΄ΕΛΕΓΧΟΣ ΜΆΘΗΣΗΣ .....	189

**ΈΝΤΥΠΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ ..... 190**

**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι ..... 193**

Έντυπο αξιολόγησης εργαστηρίου \_\_\_\_\_ **135**

Παράρτημα \_\_\_\_\_ **137**

Αναφορές \_\_\_\_\_ **142**

# ΠΕΡΙΛΗΨΗ

ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΈΓΓΡΑΦΟ ΈΧΕΙ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΑΞΙΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ DIG IN. ΤΟ ΈΓΓΡΑΦΟ ΠΕΡΙΈΧΕΙ ΤΗΝ ΠΙΟ ΠΡΟΣΦΑΤΗ ΈΡΕΥΝΑ ΓΙΑ ΤΗ ΘΈΣΗ ΤΩΝ ΝΈΩΝ ΌΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΤΟ ΠΟΣΟΣΤΟ ΑΠΑΣΧΟΛΗΣΗΣ ΣΕ ΟΛΟΚΛΗΡΗ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΈΝΩΣΗ. ΤΟ ΊΔΙΟ ΤΟ ΈΓΓΡΑΦΟ ΕΊΝΑΙ ΔΟΜΗΜΈΝΟ ΑΠΟ ΤΕΣΣΕΡΑ ΜΈΡΗ: ΤΗΝ ΈΡΕΥΝΑ, ΛΕΠΤΟΜΈΡΕΙΕΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ, ΔΡΑΣΤΗΡΙΌΤΗΤΕΣ ΠΟΥ ΠΡΈΠΕΙ ΝΑ ΓΙΝΟΥΝ ΓΙΑ ΝΑ ΕΝΙΣΧΥΘΕΊ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΊΑ Η ΕΠΙΘΥΜΗΤΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΤΩΝ ΝΈΩΝ, ΚΑΙ ΤΈΛΟΣ ΤΟ ΜΈΡΟΣ ΤΗΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ. ΤΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΈΡΟΣ ΘΑ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΘΈΜΑΤΑ ΌΠΩΣ ΤΟ ΠΟΣΟΣΤΟ ΤΩΝ ΝΕΕΤs, ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΑΝΕΡΓΊΑΣ, ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΠΟΥ ΕΝΙΣΧΎΟΥΝ ΤΟ ΠΟΣΟΣΤΟ ΑΥΤΟΑΠΑΣΧΟΛΗΣΗΣ. ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΗΣ ΈΡΕΥΝΑΣ, ΟΙ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΘΑ ΚΑΤΑΝΟΉΣΟΥΝ ΤΙΣ ΣΥΝΟΛΙΚΈΣ ΔΥΣΚΟΛΊΕΣ ΠΟΥ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΊΖΟΥΝ ΟΙ ΝΕΟΙ ΌΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΤΙΣ ΕΠΙΛΟΓΈΣ ΑΠΑΣΧΟΛΗΣΗΣ. ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΕΞΗΓΟΎΝΤΑΙ ΤΑ ΕΜΠΌΔΙΑ ΔΙΑΦΟΡΩΝ ΕΠΙΠΈΔΩΝ. ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΕΥΡΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΕΓΓΡΑΦΟΥ ΣΥΝΔΈΟΝΤΑΙ ΜΕ ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΌΤΙ ΥΠΑΡΧΕΙ ΑΝΑΓΚΗ ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ DIG IN, ΕΝΩ ΕΠΙΣΗΜΑΊΝΕΤΑΙ Η ΟΥΣΙΑΣΤΙΚΗ ΣΗΜΑΣΊΑ ΤΟΥ ΤΡΌΠΟΥ ΜΕ ΤΟΝ ΟΠΟΊΟ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ DIG IN ΕΝΘΑΡΡΎΝΕΙ ΤΟΥΣ ΝΈΟΥΣ ΌΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΤΗΝ ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ ΤΙ ΕΊΝΑΙ Ο ΥΓΊΗΣ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ, ΒΟΗΘΩΝΤΑΣ ΈΤΣΙ ΤΟΥΣ ΝΈΟΥΣ ΝΑ ΑΝΑΠΤΎΞΟΥΝ ΚΡΊΣΙΜΕΣ ΔΕΞΊΌΤΗΤΕΣ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΟΎΝΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΕΥΔΟΚΙΜΉΣΟΥΝ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ ΕΡΓΑΣΊΑΣ.



Αποποίηση ευθύνης για τα ΙΟs: Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ

**Νέοι:** ως νέοι ορίζονται οι νέοι ηλικίας μεταξύ 15 και 25 ετών, ή, σε ορισμένα κράτη μέλη, μεταξύ 15 και 29.

**Ποσοστό απασχόλησης των νέων** υπολογίζεται ως το ποσοστό των απασχολούμενων νέων επί του συνολικού νεανικού πληθυσμού.

**Ποσοστό ανεργίας των νέων** είναι το ποσοστό των ανέργων στην ηλικιακή ομάδα 15 έως 24 ετών σε σύγκριση με το συνολικό εργατικό δυναμικό (απασχολούμενοι και άνεργοι) στην εν λόγω ηλικιακή ομάδα.

**Αναλογία ανεργίας των νέων** είναι το ποσοστό των ανέργων νέων σε σύγκριση με το συνολικό πληθυσμό της συγκεκριμένης ηλικιακής ομάδας (όχι μόνο τα ενεργά, αλλά και τα μη ενεργά άτομα, όπως οι φοιτητές).

**NEET:** Ακρωνύμιο για τα άτομα που "δεν βρίσκονται σε απασχόληση, εκπαίδευση ή κατάρτιση". Στην ομάδα αυτή περιλαμβάνονται οι άνεργοι και οι μη ενεργοί.

**OECD:** Οργανισμός Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης

**EMCO:** Επιτροπή Απασχόλησης της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.

**YFEJ:** Η πρώτη σας θέση εργασίας EURES.

**Ποσοστό NEETs:** μετρά το ποσοστό των νέων που δεν βρίσκονται σε απασχόληση, εκπαίδευση ή κατάρτιση επί του συνολικού νεανικού πληθυσμού.

**TFEU:** Συνθήκη για τη λειτουργία της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

**ESF:** Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ίδρυμα.

**ISCED:** Διεθνής Τυποποιημένη Ταξινόμηση της Εκπαίδευσης.

**YEI:** Πρωτοβουλία για την απασχόληση των νέων.

# ΠΛΑΙΣΙΟ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΜΕΤΡΩΝ ΤΗΣ ΕΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΑΣΧΟΛΗΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ

Η προώθηση της απασχόλησης των νέων και η βελτίωση της μετάβασης από το σχολείο στην εργασία αποτελεί σημαντική προτεραιότητα στην ατζέντα της ΕΕ. Η ΕΕ στηρίζει την απασχόληση, την απασχολησιμότητα και την κοινωνική ένταξη των νέων, ιδίως στο πλαίσιο της ατζέντας της για την απασχόληση, την ανάπτυξη και τις επενδύσεις, της στρατηγικής "Ευρώπη 2020" και μέσω των ταμείων της ΕΕ, όπως το Erasmus+, το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο (ΕΚΤ) και η πρωτοβουλία για την απασχόληση των νέων.<sup>1</sup>

## **1. Η εμβληματική πρωτοβουλία "Νεολαία σε κίνηση" (2010)**

Στο πλαίσιο της στρατηγικής "Ευρώπη 2020" για "έξυπνη, βιώσιμη και χωρίς αποκλεισμούς ανάπτυξη", η εμβληματική πρωτοβουλία "Νεολαία σε κίνηση" καθορίζει μια ολοκληρωμένη δέσμη μέτρων για την εκπαίδευση και την απασχόληση των νέων, συμπεριλαμβανομένης της πρωτοβουλίας "Ευκαιρίες για τη νεολαία"<sup>2</sup> (2011) και της πρώτης θέσης εργασίας EURES.<sup>3</sup> Η ομάδα-στόχος είναι οι νέοι που δεν βρίσκονται σε απασχόληση, εκπαίδευση ή κατάρτιση και αποσκοπεί στην αύξηση των πιθανοτήτων των νέων να βρουν εργασία, ενισχύοντας τις ευκαιρίες να μεταβούν στο εξωτερικό για σκοπούς εκπαίδευσης ή κατάρτισης. Το Your first EURES Job (YFEJ) είναι ένα πρόγραμμα επαγγελματικής κινητικότητας μικρής κλίμακας. Βοηθά τους νέους υπηκόους ηλικίας 18-35 ετών οποιασδήποτε από τις χώρες της ΕΕ, την Ισλανδία και τη Νορβηγία να βρουν μια θέση εργασίας - εργασία, πρακτική άσκηση ή μαθητεία - σε άλλη χώρα από τη χώρα διαμονής τους. Βοηθά επίσης τους εργοδότες, μικρές και μεσαίες επιχειρήσεις (ΜΜΕ), να βρουν τους εργαζόμενους που χρειάζονται για τις θέσεις εργασίας που είναι δύσκολο να καλυφθούν.<sup>4</sup>

## **2. Η δέσμη μέτρων για την απασχόληση των νέων και η ομάδα δράσης για τη νεολαία (2012)**

Τον Δεκέμβριο του 2012, το Συμβούλιο της ΕΕ έδωσε στα περισσότερα κράτη μέλη της ΕΕ συγκεκριμένες συστάσεις σχετικά με τον τρόπο καταπολέμησης της ανεργίας των νέων. Την ίδια χρονιά, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή πρότεινε μια δέσμη μέτρων για την απασχόληση των νέων, μια σειρά μέτρων που θα βοηθήσουν τα κράτη μέλη να αντιμετωπίσουν ειδικά την ανεργία των νέων και τον κοινωνικό αποκλεισμό υπό το πρίσμα της υψηλής και επίμονης ανεργίας των νέων. Στο πλαίσιο των Εγγυήσεων για τη Νεολαία τα κράτη μέλη ανέλαβαν τη δέσμευση να εξασφαλίσουν ότι σε όλους τους νέους έως 25 ετών εντός τεσσάρων μηνών από την αποχώρησή τους από την εκπαίδευση ή την απόκτηση της ιδιότητας του ανέργου θα προσφέρεται: ποιοτική εργασία, συνεχιζόμενη εκπαίδευση, μαθητεία ή πρακτική άσκηση.<sup>5</sup> Οι Εγγυήσεις για τη Νεολαία για τους νέους εφαρμόζονται γρήγορα σε ολόκληρη την ΕΕ, χάρη σε έναν

<sup>1</sup> Βλέπε [Πρωτοβουλία για την απασχόληση των νέων \(YEI\) - Απασχόληση, Κοινωνικές Υποθέσεις και Ένταξη - Ευρωπαϊκή Επιτροπή \(europa.eu\)](#)

<sup>2</sup> COM (2011) 933 τελικό

<sup>3</sup> Βλέπε [Απασχόληση, Κοινωνικές Υποθέσεις και Ένταξη - Ευρωπαϊκή Επιτροπή \(europa.eu\)](#)

<sup>4</sup> Ευρωπαϊκή Επιτροπή, Η πρώτη σας θέση εργασίας στο EURES, 2017

<sup>5</sup> Σύσταση του Συμβουλίου στις 22 Απριλίου 2013 σχετικά με την καθιέρωση ενός προγράμματος Εγγυήσεων για τη Νεολαία



πρωτοφανή συνδυασμό μεγάλης πολιτικής δυναμικής, σημαντικών χρηματοδοτικών πόρων στο πλαίσιο της Πρωτοβουλίας για τη Νεολαία, απασχόλησης και του Ευρωπαϊκού Κοινωνικού Ταμείου, καθώς και σταθερούς μηχανισμούς παρακολούθησης σε επίπεδο ΕΕ. Με την πρωτοβουλία για την απασχόληση των νέων, για την οποία διατίθενται 8,8 δισ. ευρώ, παρέχεται άμεση στοχευμένη στήριξη σε νέους NEETs που ζουν σε προβληματικές περιφέρειες με ποσοστά ανεργίας των νέων μεγαλύτερα του 25%.<sup>6</sup>

Τον Φεβρουάριο του 2012 συγκροτήθηκαν **ομάδες δράσης για τη νεολαία** αποτελούμενες από εθνικούς υπαλλήλους και υπαλλήλους της Επιτροπής με τα οκτώ κράτη μέλη με τα υψηλότερα -τότε- επίπεδα ανεργίας των νέων, δηλαδή την Ελλάδα, την Ιρλανδία, την Ιταλία, τη Λετονία, τη Λιθουανία, την Πορτογαλία, τη Σλοβακία και την Ισπανία. Στις ομάδες δράσης ανατέθηκε η περαιτέρω κινητοποίηση των διαρθρωτικών πόρων της ΕΕ (μεταξύ άλλων από το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) που ήταν ακόμη διαθέσιμοι κατά την περίοδο προγραμματισμού 2007-2013 για τη στήριξη των ευκαιριών απασχόλησης για τους νέους και τη διευκόλυνση της πρόσβασης των ΜΜΕ στη χρηματοδότηση.<sup>7</sup>

### **3. Πρωτοβουλία για την απασχόληση των νέων (2013)**

Για να αυξηθεί η διαθέσιμη χρηματοδοτική στήριξη της ΕΕ προς τις περιφέρειες και τα άτομα που αντιμετωπίζουν περισσότερο την ανεργία και την αδράνεια των νέων, το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο συμφώνησε τον Φεβρουάριο του 2013 να δημιουργήσει μια ειδική **πρωτοβουλία για την απασχόληση των νέων (ΥΕΙ)**. Τα μέτρα της ΥΕΙ είναι στοχευμένα και στηρίζουν τους νέους που δεν βρίσκονται στην εκπαίδευση, την απασχόληση ή την κατάρτιση (**NEETs**) ηλικίας έως 25 ετών, και όπου το κράτος μέλος κρίνει σκόπιμο, επίσης τους νέους ηλικίας έως 30 ετών, συμπεριλαμβανομένων επίσης των μακροχρόνια άνεργων νέων ή εκείνων που δεν είναι εγγεγραμμένοι ως αναζητούντες εργασία σε περιφέρειες με ποσοστό ανεργίας των νέων άνω του 25%. Ο κύριος στόχος είναι η μείωση του αριθμού των NEETs, η καταπολέμηση της ανεργίας των νέων και η παροχή οικονομικής στήριξης για την εφαρμογή της δέσμης μέτρων για την απασχόληση των νέων, ιδίως των εγγυήσεων για τη νεολαία.

### **4. Η στρατηγική της ΕΕ για τη νεολαία (2018)**

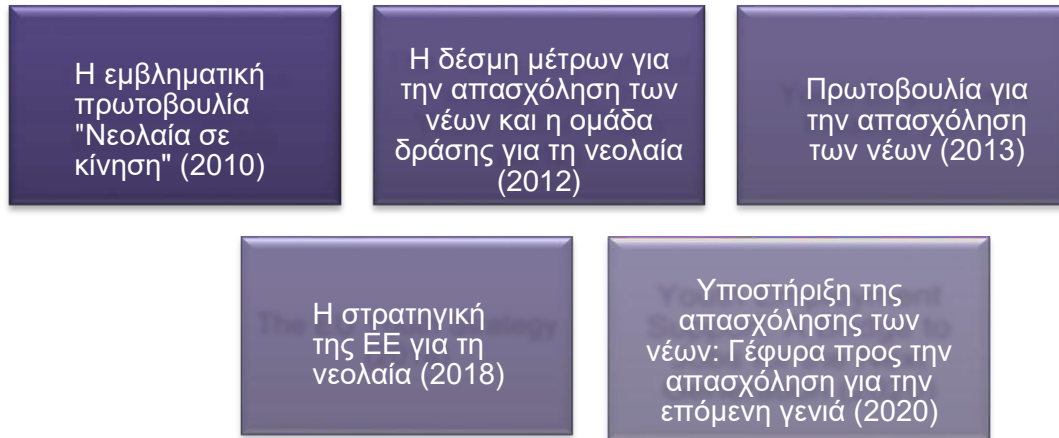
Η στρατηγική της ΕΕ για τη νεολαία αποτελεί το πλαίσιο για τη συνεργασία σε θέματα πολιτικής της ΕΕ για τη νεολαία για την περίοδο 2019-2027, με βάση το ψήφισμα του Συμβουλίου της 26<sup>ης</sup> Νοεμβρίου 2018. Ενισχύει τη συμμετοχή των νέων στη δημοκρατική ζωή- υποστηρίζει της την κοινωνική και πολιτική δέσμευση και στοχεύει να διασφαλίσει ότι όλοι οι νέοι διαθέτουν της απαραίτητους πόρους για να συμμετέχουν στην κοινωνία. Η στρατηγική της ΕΕ για τη νεολαία επικεντρώνεται σε τρεις βασικούς τομείς δράσης, γύρω από της τρεις λέξεις: **Συμμετοχή, Σύνδεση, Ενδυνάμωση**. Πριν από αυτό ήταν η Στρατηγική της ΕΕ για τη νεολαία, η οποία συμφωνήθηκε από της υπουργούς της ΕΕ, καλύπτει τα έτη 2010-2018 και η οποία έχει δύο κύριους στόχους:

- να δημιουργηθούν περισσότερες και ίσες ευκαιρίες για όλους της νέους στην εκπαίδευση και την αγορά εργασίας.
- να ενθαρρύνει της νέους να συμμετέχουν ενεργά στην κοινωνία.

---

<sup>6</sup> Ευρωπαϊκή Επιτροπή, Ανακοίνωση "Τρία χρόνια εγγυήσεων για τη νεολαία και την απασχόληση των νέων - Πρωτοβουλίες για τη νεολαία", 2016

<sup>7</sup> Ευρωπαϊκή Επιτροπή, «Μέτρα της ΕΕ για την αντιμετώπιση της ανεργίας των νέων, Πρωτοβουλίες», 2016.



Σχήμα 1. Πλαίσιο δικαίου της ΕΕ

### **5. Υποστήριξη της απασχόλησης των νέων: Γέφυρα προς την απασχόληση για την επόμενη γενιά (2020)**

Για τη μείωση των οικονομικών συνεπειών της πανδημίας, την 1η Ιουλίου 2020 η νέα Επιτροπή δρομολόγησε μια δέσμη μέτρων για τη στήριξη της απασχόλησης των νέων, προκειμένου να παράσχει μια "γέφυρα προς την απασχόληση" για την επόμενη γενιά. Η Επιτροπή υπέβαλε πρόταση για σύσταση του Συμβουλίου με τίτλο "Γέφυρα προς την απασχόληση - Ενίσχυση των εγγυήσεων για τη νεολαία", η οποία θα αντικαταστήσει τη σύσταση του 2013. Καθώς η μετάβαση από το σχολείο στην εργασία και η βιώσιμη ένταξη στην αγορά διαρκεί περισσότερο λόγω της μεταβαλλόμενης φύσης της εργασίας και των δεξιοτήτων που ζητούνται, διευρύνει την ομάδα-στόχο από όλους τους άνεργους ή μη ενεργούς νέους κάτω των 25 ετών σε όλους τους νέους κάτω των 30 ετών.<sup>8</sup>

<sup>8</sup> ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ ΠΡΟΣ ΤΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΙΟ, ΤΟ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟ, ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΤΩΝ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΩΝ

Υποστήριξη της απασχόλησης των νέων: μια γέφυρα προς την απασχόληση για την επόμενη γενιά

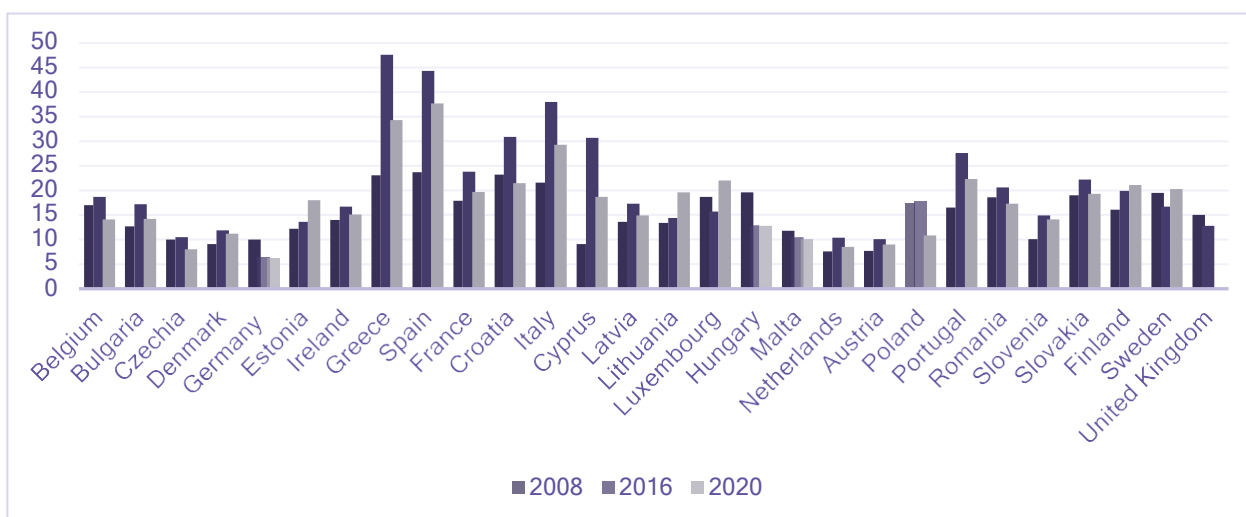
## ΠΟΣΟΣΤΟ ΑΝΕΡΓΙΑΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ

Το **ποσοστό ανεργίας των νέων** είναι το ποσοστό των ανέργων στην ηλικιακή ομάδα 15- 24 ετών σε σύγκριση με το συνολικό εργατικό δυναμικό της εν λόγω ηλικιακής ομάδας (το οποίο περιλαμβάνει τόσο τους απασχολούμενους όσο και τους άνεργους νέους, αλλά δεν περιλαμβάνει τους οικονομικά μη ενεργούς, δηλαδή τους νέους που δεν εργάζονται και δεν είναι διαθέσιμοι για εργασία ή δεν ζητούν εργασία). Ο **άνεργος** ορίζεται από τη Eurostat, σύμφωνα με τις κατευθυντήριες γραμμές της Διεθνούς Οργάνωσης Εργασίας, ως κάποιος ηλικίας 15 έως 74 ετών (ή 16 έως 74 ετών στην Ισπανία, την Ιταλία, το Ηνωμένο Βασίλειο, την Ισλανδία και τη Νορβηγία) που είναι:

- χωρίς εργασία κατά τη διάρκεια της εβδομάδας αναφοράς,
- διαθέσιμος να ξεκινήσει εργασία εντός των επόμενων δύο εβδομάδων (ή έχει ήδη βρει εργασία για να ξεκινήσει εντός των επόμενων τριών μηνών),
- που έχει αναζητήσει ενεργά εργασία κάποια στιγμή κατά τη διάρκεια των τεσσάρων προηγούμενων εβδομάδων.

Το ποσοστό ανεργίας των νέων (ηλικίας 15-24 ετών) σε ευρωπαϊκό επίπεδο ανήλθε σε 14,4% το 2019, 9,3 ποσοστιαίες μονάδες κάτω από το μέγιστο επίπεδο που επιτεύχθηκε το 2013 (23,6%, βλ. διάγραμμα 4), είναι μάλιστα μικρότερο κατά 1,5 ποσοστιαίες μονάδες κάτω από το ποσοστό που καταγράφηκε το 2008. Η κατάσταση φαίνεται να έχει βελτιωθεί από το 2013, έτος κατά το οποίο το ποσοστό ανεργίας των νέων ως συνέπεια της οικονομικής κρίσης του 2008 έφθασε στο υψηλότερο επίπεδο στην ΕΕ και στα περισσότερα κράτη μέλη της ΕΕ. Η κατάσταση εμφανίζεται με διαφορετικό τρόπο σε επίπεδο κρατών μελών, όπως φαίνεται στο διάγραμμα 1. Από την έναρξη της κρίσης το 2008 έως το 2016, όλες οι χώρες εκτός από τη Μάλτα (10,7), τη Γερμανία (7,1) και την Ουγγαρία (12,9) κατέγραψαν αύξηση του ποσοστού ανεργίας των νέων. Η Ισπανία (44,4%) και η Ελλάδα (47,3%) έχουν τα υψηλότερα ποσοστά ανεργίας των νέων, με **αύξηση** σχεδόν κατά 20% μονάδες από το 2008. Η Γερμανία, η Μάλτα, οι Κάτω Χώρες, η Αυστρία και η Τσεχική Δημοκρατία κατέγραψαν το χαμηλότερο ποσοστό ανεργίας των νέων μεταξύ 7-12%.

Σχήμα 2.- Ποσοστά ανεργίας των νέων (15-24 ετών), κράτη μέλη της ΕΕ, 2008, 2016 και 2020.

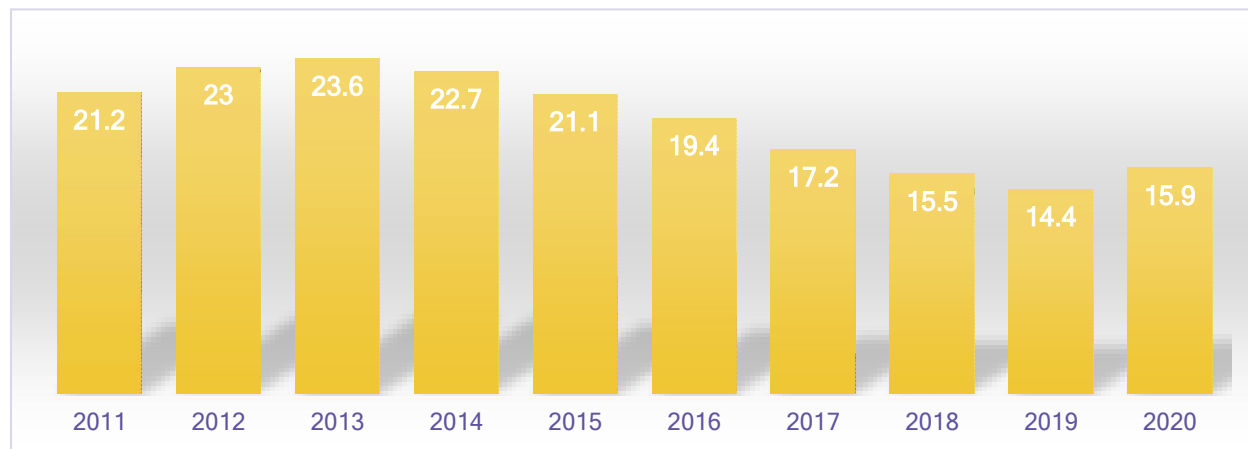


Από το 2016 έως το 2020 οι περισσότερες χώρες κατέγραψαν μείωση του ποσοστού ανεργίας των νέων. Το χαμηλότερο ποσοστό καταγράφηκε στη Γερμανία (7,2%), την Τσεχική Δημοκρατία (8,0%) και τις Κάτω Χώρες (9,1%). Οι μεγαλύτερες βελτιώσεις μεταξύ 2016 και 2020, σε ποσοστιαίες μονάδες, καταγράφηκαν στην Κύπρο (-10,9%) και την Κροατία (-10,2%). Το 2020 η Ισπανία (38,3%) και η Ελλάδα (35,0%) εξακολουθούν να είναι τα κράτη μέλη με το υψηλότερο ποσοστό ανεργίας των νέων.

Σύμφωνα με την UNESCO:

*"Η εφηβεία είναι μια περίοδος μετάβασης από την εξάρτηση της παιδικής ηλικίας στην ανεξαρτησία της ενηλικίωσης και στη συνειδητοποίηση της αλληλεξάρτησής μας ως μέλη μιας κοινότητας. Η νεολαία είναι μια πιο ρευστή κατηγορία παρά μια σταθερή ηλικιακή ομάδα, ως "νεολαία" αναφέρεται συχνά ένα άτομο μεταξύ της ηλικίας στην οποία μπορεί να εγκαταλείψει την υποχρεωτική εκπαίδευση και της ηλικίας στην οποία βρίσκει την πρώτη του/της εργασία".*

Σχήμα 3.- Ποσοστά ανεργίας των νέων (15-24 ετών), ΕΕ, 2011-2019.



Πηγή: Eurostat- yth\_empl\_100, April

Το επίπεδο εκπαίδευσης αποτελεί σημαντικό παράγοντα για τη μελλοντική επαγγελματική ζωή των νέων και μπορούμε να πούμε ότι η εκπαίδευση αποτελεί ασπίδα προστασίας από την ανεργία. Το διάγραμμα 3 απεικονίζει ότι όσο υψηλότερο είναι το μορφωτικό επίπεδο, τόσο χαμηλότερο είναι το ποσοστό ανεργίας των νέων που καταγράφεται. Το 2019, το ποσοστό ανεργίας ήταν υψηλότερο μεταξύ των ατόμων με χαμηλό μορφωτικό επίπεδο (ISCED 0-2)<sup>9</sup>, σε 20,2% σε σύγκριση με 10,1 για τα άτομα με μεσαίο μορφωτικό επίπεδο (ISCED 3-4) και 7,5% για τους νέους με τριτοβάθμια εκπαίδευση (ISCED 5-8). Τα άτομα με τριτοβάθμια εκπαίδευση είναι τα καλύτερα προστατευμένα από την ανεργία και έχουν περισσότερες πιθανότητες να έχουν υψηλότερες αποδοχές από τους συνομηλικούς τους με χαμηλότερα επίπεδα εκπαίδευσης. Αν συγκρίνουμε την περίοδο 2016-2019, μπορούμε να δούμε ότι έχει σημειωθεί μείωση του ποσοστού ανεργίας για όλους τους νέους. Το ποσοστό των ατόμων με πρωτοβάθμια μόνο εκπαίδευση που είναι άνεργοι και πλήττονται

<sup>9</sup> Η ISCED είναι η διεθνής ταξινόμηση αναφοράς για την οργάνωση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων και των σχετικών προσόντων ανά επίπεδο και τομέα. Η ISCED 2011 (επίπεδα εκπαίδευσης) εφαρμόζεται σε όλες τις συλλογές δεδομένων της ΕΕ από το 2014. Η ISCED-F 2013 (τομείς εκπαίδευσης και κατάρτισης) εφαρμόζεται από το 2016. [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=International\\_Standard\\_Classification\\_of\\_Education\\_\(ISCED\)](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=International_Standard_Classification_of_Education_(ISCED))

περισσότερο από τους άλλους έχει μειωθεί σημαντικά στην Ευρώπη, από 25,3% το 2016 σε 20,2% το 2019.

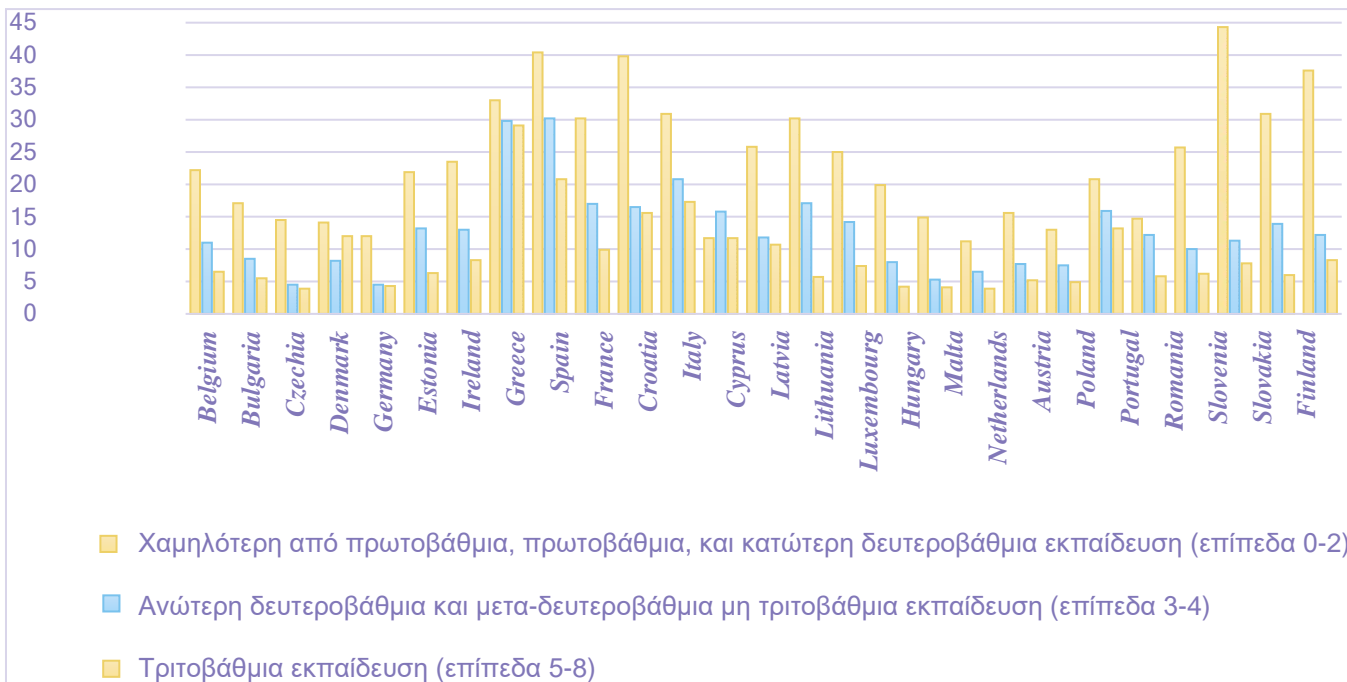
Σχήμα 4.- Ποσοστό ανεργίας των νέων ανά εκπαιδευτικό επίπεδο, ΕΕ, 2016-2019.



Πηγή: Eurostat- yth\_empl\_090, April

Υπάρχουν μεγάλες διαφορές μεταξύ των κρατών μελών. Στη Σλοβακία, την Κροατία και την Ισπανία, το ποσοστό ανεργίας των νέων με χαμηλό μορφωτικό επίπεδο είναι πολύ υψηλό. Το ποσοστό στην Κροατία είναι το υψηλότερο 57,8% μεταξύ των κρατών μελών. Το χαμηλότερο ποσοστό καταγράφεται στη Γερμανία (11,3%), την Πολωνία (12,3%) και τις Κάτω Χώρες (11,4%). Όσον αφορά την τριτοβάθμια εκπαίδευση, μπορούμε να επιβεβαιώσουμε ότι προστατεύει από την απασχόληση και πιθανότατα στις Κάτω Χώρες (6,4%) το χαμηλότερο ποσοστό, αλλά και στην Αυστρία (6,8%), την Τσεχία (7,3%), τη Λιθουανία (7,9%) και τη Μάλτα (9,0%). Τα ποσοστά ανεργίας μεταξύ των νέων με τριτοβάθμια εκπαίδευση είναι πολύ υψηλά στην Ελλάδα σχεδόν 40% και στην Ισπανία 29%, από τα οποία μπορούμε να συμπεράνουμε ότι ένα υψηλότερο μορφωτικό επίπεδο δεν αποτελεί πάντα ασπίδα προστασίας από την απασχόληση, ιδίως σε περιόδους κρίσης.

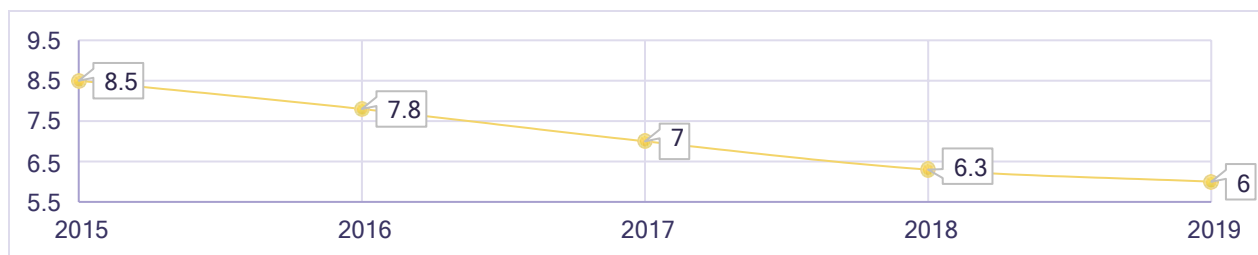
Σχήμα 5.- Ποσοστό ανεργίας των νέων ανά εκπαιδευτικό επίπεδο, κράτη μέλη της ΕΕ, 2020.



Πηγή: Eurostat- yth\_empl\_090, April 2021

Ο δείκτης ανεργίας των νέων το 2019 ήταν 6%, 2,5% π.μ. χαμηλότερος από ό,τι το 2015 (8,5%). Αλλά το ποσοστό αυτό ήταν επίσης χαμηλότερο από το ποσοστό ανεργίας των νέων το 2008 (6,9%) την εποχή της κρίσης. Το 2020 το υψηλότερο ποσοστό καταγράφηκε στην Ισπανία (38,3%), την Ελλάδα (35%) και την Ιταλία (29,4%), και το χαμηλότερο στην Τσεχική Δημοκρατία (8%), και τις Κάτω Χώρες (9,1%).

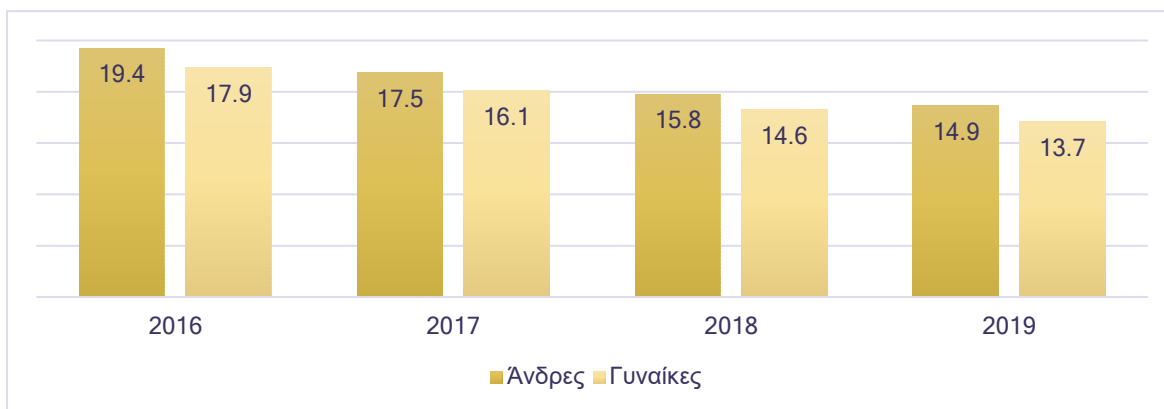
Σχήμα 6.- Ποσοστό ανεργίας των νέων, ΕΕ, 2015-2019.



## ΠΑΙΖΕΙ ΡΟΛΟ ΤΟ ΦΥΛΟ;

Οι νέοι άνδρες και γυναίκες σήμερα αντιμετωπίζουν αυξανόμενη αβεβαιότητα όσον αφορά τις ελπίδες τους να βρουν εργασία και να ενταχθούν στην αγορά εργασίας, και αυτή η αβεβαιότητα μπορεί να έχει επιζήμιες συνέπειες για τα άτομα, τις κοινότητες, τις οικονομίες και την κοινωνία γενικότερα. Ιστορικά, οι γυναίκες έχουν πληγεί περισσότερο από την ανεργία σε σχέση με τους άνδρες. Τα τελευταία χρόνια, ωστόσο, τα ποσοστά ανεργίας των ανδρών και των γυναικών στην ΕΕ27 έχουν συγκλίνει, και το πρώτο τρίμηνο του 2008, το ποσοστό ανεργίας των νέων στους άνδρες ήταν υψηλότερο από εκείνο των γυναικών. Το 2019 το ποσοστό ανεργίας των ανδρών στους νέους ήταν 14,9% έναντι 13,7% των γυναικών. Αν συγκρίνουμε την περίοδο από το 2016 έως το 2019, μπορούμε να δούμε ότι το ποσοστό ανεργίας των γυναικών είναι χαμηλότερο από το ποσοστό ανεργίας των ανδρών και ότι κάθε χρόνο το ποσοστό αυτό είναι κατά 1% χαμηλότερο από το προηγούμενο έτος.

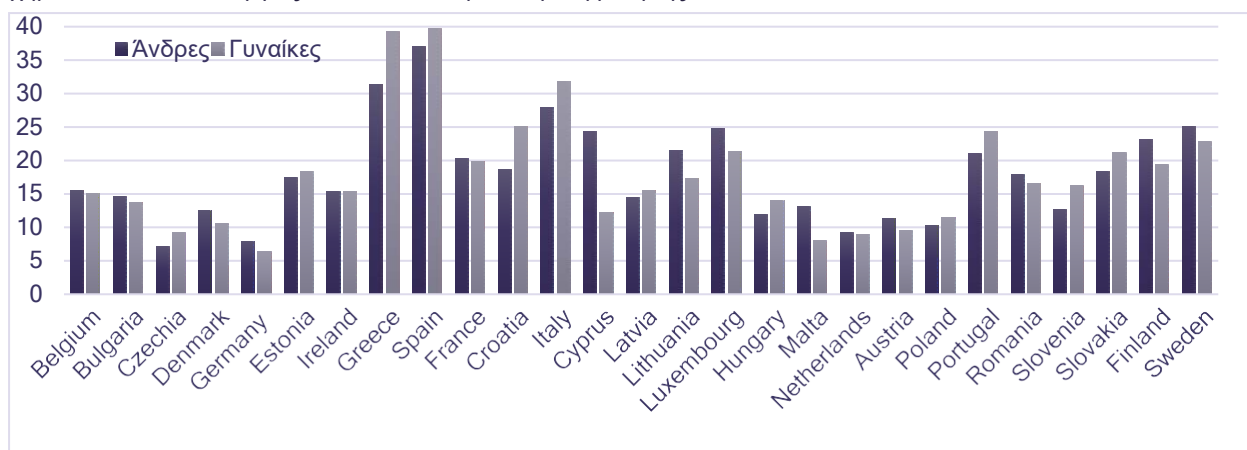
Σχήμα 7.- Ποσοστά ανεργίας των νέων ανά φύλο, ΕΕ, 2016-2019.



Πηγή: Eurostat- yth\_empl\_100, April 2021.

Όσον αφορά τα κράτη, τα ποσοστά ανεργίας των ανδρών είναι υψηλότερα από τα ποσοστά ανεργίας των γυναικών σε 14 κράτη μέλη. Τα υψηλότερα ποσοστά ανδρών καταγράφονται στην Ισπανία (37,1%), την Ελλάδα (39,3%), την Ιταλία (31,8%) και τα υψηλότερα ποσοστά γυναικών επίσης στις ίδιες χώρες Ισπανία (39,7%), Ελλάδα (31,4%) και Ιταλία (27,9%). Η κατάσταση είναι ισορροπημένη στο Βέλγιο, την Ιρλανδία και τις Κάτω Χώρες.

Σχήμα 8.- Ποσοστά ανεργίας των νέων ανά φύλο, κράτη μέλη της ΕΕ, 2020



Πηγή: Eurostat- yth\_empl\_100, April 2021.

Πολλοί νέοι δεν ανήκουν στον ενεργό πληθυσμό, εξακολουθούν να σπουδάζουν με πλήρη απασχόληση και δεν εργάζονται ούτε αναζητούν εργασία. Ο δείκτης ανεργίας των νέων λαμβάνει επίσης υπόψη αυτό το ποσοστό του νεανικού πληθυσμού και δείχνει το ποσοστό των άνεργων νέων σε σχέση με το συνολικό νεανικό πληθυσμό (απασχολούμενοι, άνεργοι και μη ενεργοί).

## NEETs - Η ΝΕΟΛΑΙΑ ΠΟΥ ΒΡΕΘΗΚΕ ΜΕΤΑΞΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Οι παραδοσιακοί δείκτες για τη συμμετοχή στην αγορά εργασίας επικρίνονται συχνά για την περιορισμένη σημασία τους για τους νέους. Είναι γεγονός ότι οι βασικές στατιστικές για την ανεργία και την απασχόληση δεν αποτυπώνουν με ακρίβεια την κατάσταση των νέων, επειδή πολλοί από αυτούς είναι φοιτητές και, ως εκ τούτου, κατατάσσονται ως εκτός του εργατικού δυναμικού. Από όσους εργάζονται ή αναζητούν εργασία, ένα σημαντικό μέρος των νέων ηλικίας 15 έως 24 ετών είναι οικονομικά μη ενεργό στην ΕΕ. Για ορισμένους νέους, αυτό είναι συνέπεια της συμμετοχής τους στην εκπαίδευση και την κατάρτιση. Οι υπόλοιποι, ωστόσο, απλώς αποσύρονται από την αγορά εργασίας ή δεν είναι σε αυτήν ούτε εισήλθαν μετά την αποχώρησή τους από το εκπαιδευτικό σύστημα. Αυτή η πτυχή της θέσης των νέων καλύπτεται από το ποσοστό NEET των νέων.

Ο όρος NEET, ακρωνύμιο των λέξεων "Not in Education, Employment, or Training", αναφέρεται σε ένα άτομο που είναι άνεργο και δεν λαμβάνει εκπαίδευση ή επαγγελματική κατάρτιση. Η ομάδα αυτή περιλαμβάνει νέους ηλικίας μεταξύ 15 και 24 ετών, οι οποίοι, ανεξάρτητα από το μορφωτικό τους επίπεδο, είναι αποσυνδεδεμένοι τόσο από την εργασία όσο και από την εκπαίδευση και αναμφισβήτητα διατρέχουν υψηλό κίνδυνο να βρεθούν στην αγορά εργασίας και στον κοινωνικό αποκλεισμό. Ο όρος NEET εμφανίστηκε για πρώτη φορά στο Ηνωμένο Βασίλειο στα τέλη της δεκαετίας του 1990 και η χρήση του έχει εξαπλωθεί. Οι ορισμοί υιοθετήθηκαν σε όλα σχεδόν τα κράτη μέλη της ΕΕ, συμπεριλαμβανομένων επίσης της Ιαπωνίας, της Νότιας Κορέας, της Κίνας, του Καναδά και των Ηνωμένων Πολιτειών.



## ΒΑΣΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

- ❖ Οι NEETs αναδείχθηκαν ως μία από τις πιο ευάλωτες ομάδες μετά τη Μεγάλη Ύφεση της περιόδου 2008-2013. Η ανεργία των νέων εκτοξεύτηκε πάνω από το 40% σε πολλές χώρες της ΕΕ, αναδεικνύοντας ότι οι νέοι είναι πιο ευάλωτοι στην οικονομική ύφεση από ό,τι άλλες ηλικιακές ομάδες.
- ❖ Στην ΕΕ27, το ποσοστό των NEETs ηλικίας 15-29 ετών κορυφώθηκε στο 16,1% το 2013, με κάποια βελτίωση τα επόμενα χρόνια λόγω μέτρων πολιτικής όπως οι Εγγυήσεις για τη Νεολαία. Μέχρι το 2019, το ποσοστό είχε μειωθεί στο 12,6%, το χαμηλότερο σημείο των τελευταίων 10 ετών.
- ❖ Ο μεγάλος αριθμός των NEETs έχει κοστίσει στις ευρωπαϊκές οικονομίες κατ' εκτίμηση 142 δισεκατομμύρια ευρώ ετησίως (2015) σε επιδόματα και διαφυγόντα κέρδη και φόρους.
- ❖ Το ποσοστό NEETs για τις νεαρές γυναίκες στην ΕΕ ανήλθε σε 14,6% το 2019 και παραμένει υψηλότερο από το ποσοστό 10,8% για τους νεαρούς άνδρες. Το ποσοστό είναι υψηλότερο για τις νεαρές γυναίκες σε όλα τα κράτη μέλη.
- ❖ Υπάρχει έντονη ανησυχία μεταξύ των φορέων χάραξης πολιτικής ότι οι νέοι εργαζόμενοι θα είναι τα επόμενα θύματα των οικονομικών επιπτώσεων του COVID-19. Η έρευνα "Living, working and COVID-19" του Eurofound στους Ευρωπαίους", που ξεκίνησε σε δύο γύρους τον Απρίλιο και τον Ιούλιο του 2020, δείχνει ότι οι νέοι αντιμετωπίζουν την κρίση.
- ❖ Ανησυχητικά επίπεδα ψυχικής ευημερίας αναφέρονται μεταξύ των νέων στην ΕΕ, ιδίως όσον αφορά τα αισθήματα μοναξιάς και κατάθλιψης, όπου οι νέοι υφίστανται τις επιπτώσεις των πανδημικών περιορισμών και της μείωσης των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων περισσότερο από ό,τι ο μεγαλύτερος πληθυσμός.
- ❖ Οι νέοι βιώνουν επίσης μεγαλύτερη απώλεια θέσεων εργασίας, μείωση του χρόνου εργασίας και ανασφάλεια.

Ο ορισμός των NEETs που αναπτύχθηκε από τη Eurostat περιλαμβάνει μόνο νέους ηλικίας 15-24 ετών. Η σημερινή κατάσταση πανδημίας κορονοϊού σε όλο τον κόσμο, κατά το παρελθόν η ύφεση, έπληξε σοβαρά τους νέους, συμπεριλαμβανομένων των νέων ενηλίκων ηλικίας 25-29 ετών. Επίσης, σε αρκετά κράτη μέλη πολλοί φοιτητές αποφοιτούν μετά την ηλικία των 24 ετών. Για να αποτυπωθεί η μετάβασή τους από το σχολείο στην αγορά εργασίας, είναι χρήσιμο να εξεταστεί το ποσοστό NEETs για τους νέους ηλικίας 25-29 ετών, επειδή αντιμετωπίζουν παρόμοια ευπάθεια στην αγορά εργασίας με τους νέους ηλικίας 15-24 ετών.

## ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΚΙΝΔΥΝΟΥ

Υπάρχει γενική συμφωνία στη βιβλιογραφία σχετικά με το εύρος των κοινωνικών, οικονομικών και προσωπικών παραγόντων που αυξάνουν τις πιθανότητες ένα άτομο να γίνει NEET. Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι οι ακόλουθοι παράγοντες επηρεάζουν την πιθανότητα να γίνει κάποιος NEET:

- Όσοι δηλώνουν ότι έχουν κάποια αναπηρία έχουν 40% περισσότερες πιθανότητες να γίνουν NEETs σε σύγκριση με τους υπόλοιπους,
- Οι νέοι με μεταναστευτικό υπόβαθρο έχουν 70% περισσότερες πιθανότητες να γίνουν NEETs σε σύγκριση με τους ντόπιους,
- Η διαβίωση σε απομακρυσμένες περιοχές αυξάνει την πιθανότητα να γίνει κάποιος NEET έως και 1,5 φορά παραπάνω,
- Οι νέοι με χαμηλό οικογενειακό εισόδημα έχουν περισσότερες πιθανότητες να γίνουν NEETs από εκείνους με μέσο εισόδημα,
- Η ύπαρξη γονέων που βίωσαν την ανεργία αυξάνει την πιθανότητα να γίνουν NEETs κατά 17%,
- Η ύπαρξη γονέων με χαμηλό επίπεδο εκπαίδευσης διπλασιάζει την πιθανότητα να γίνουν NEETs,
- Οι νέοι των οποίων οι γονείς χώρισαν έχουν 30% περισσότερες πιθανότητες να γίνουν NEETs,
- Όσοι έχουν χαμηλό μορφωτικό επίπεδο έχουν τριπλάσιες πιθανότητες να γίνουν NEETs σε σύγκριση με όσους έχουν τριτοβάθμια εκπαίδευση.

Η κύρια διαφορά από το ποσοστό ανεργίας των νέων είναι ότι το ποσοστό των NEETs λαμβάνει επίσης υπόψη τη μεγάλη κατηγορία των "μη ενεργών" νέων, ενώ το ποσοστό ανεργίας των νέων μετρά το ποσοστό των νέων που είναι άνεργοι μεταξύ των οικονομικά ενεργών νέων. Για το λόγο αυτό, το ποσοστό NEETs είναι χαμηλότερο από το ποσοστό ανεργίας των νέων σε ποσοστιαίους όρους, ενώ σε απόλυτους αριθμούς ο πληθυσμός NEETs είναι υψηλότερος από τον ανέργων.

## ΤΟ ΠΟΣΟΣΤΟ ΤΩΝ NEETs ΕΝΤΟΣ ΤΩΝ ΜΕΛΩΝ ΚΡΑΤΩΝ ΤΗΣ ΕΕ

Σύμφωνα με τις αναλύσεις της Eurostat, το 2020 το ποσοστό των νέων που δεν βρίσκονταν σε απασχόληση, εκπαίδευση ή κατάρτιση ανερχόταν στο 11,1% του πληθυσμού των ατόμων ηλικίας 15-24 ετών στην ΕΕ και στο 18,6% των ατόμων ηλικίας 25-29 ετών. Το ποσοστό αυτό ποικίλλει διαφορετικά μεταξύ των κρατών μελών της ΕΕ: από 4,5% στις Κάτω Χώρες έως 19% στην Ιταλία (ηλικίας 15-24 ετών) και από 8% στις Κάτω Χώρες έως 31,5 στην Ιταλία (ηλικίας 25-29 ετών).

Για τα άτομα ηλικίας **15-24 ετών** σε 15 κράτη μέλη το ποσοστό των ανδρών NEETs είναι υψηλότερο από το ποσοστό των γυναικών NEETs. Η Ιταλία κατέγραψε τα υψηλότερα ποσοστά ανδρών (19,1%) και γυναικών (18,8%) νέων που δεν βρίσκονταν ούτε σε απασχόληση ούτε σε εκπαίδευση και κατάρτιση. Η ανάλυση των

διαφορών φύλου μεταξύ των δύο ηλικιακών ομάδων των NEETs δείχνει ότι για τις ηλικίες 25-29 ετών σε κάθε χώρα το ποσοστό των γυναικών NEETs είναι υψηλότερο από το ποσοστό των ανδρών.

Το υψηλότερο ποσοστό NEETs στους άνδρες καταγράφηκε στην Ελλάδα με 26% και στις γυναίκες στη Σλοβακία με 33%. Η διαφορά μεταξύ του ποσοστού των γυναικών και των ανδρών είναι η μεγαλύτερη στην Τσεχία (25,3%), τη Σλοβακία (21,5%), την Πολωνία (19,2%), τη Ρουμανία (19,2), την Ουγγαρία (17,9%) και τη Βουλγαρία (15,2%).

Πίνακας 1- Διαφορές μεταξύ του ποσοστού ανεργίας των νέων και του ποσοστού NEETs.

ΓΕΩ/ ΧΡΟΝΟΣ	2020					
	15-24			25-29		
	Σύνολο	Άνδρες	Γυναίκες	Σύνολο	Άνδρες	Γυναίκες
Ευρωπαϊκή Ένωση	11,1	11,0	11,1	18,6	14,4	22,9
Βέλγιο	9,2	9,8	8,6	17,1	15,2	18,9
Βουλγαρία	14,4	13,7	15,2	24,1	16,7	31,9
Τσεχία	6,6	4,3	9,1	17,5	5,3	30,6
Δανία	7,4	7,7	7,2	15,0	13,7	16,3
Γερμανία	7,4	7,6	7,2	10,5	8,2	13,0
Εσθονία	8,9	8,0	9,8	14,9	9,5	20,7
Ιρλανδία	12,0	12,7	11,3	18,7	16,1	21,4
Ελλάδα	13,2	13,1	13,3	28,9	26,0	32,2
Ισπανία	13,9	14,8	12,9	23,7	22,1	25,4
Γαλλία	11,4	11,7	11,1	19,7	16,6	22,6
Κροατία	12,2	12,2	12,3	19,2	15,4	23,1
Ιταλία	19,0	19,1	18,8	31,5	25,7	37,6
Κύπρος	14,4	15,3	13,5	16,4	12,9	19,7
Λετονία	7,1	7,0	7,2	19,5	18,1	21,0
Λιθουανία	10,8	12,2	9,2	17,1	15,8	18,7
Λουξεμβούργο	6,6	8,3	4,8	9,4	9,5	9,4
Ουγγαρία	11,7	9,5	14,1	19,6	10,9	28,8
Μάλτα	9,2	10,4	8,0	9,6	6,3	13,4
Ολλανδία	4,5	4,7	4,4	8,0	6,9	9,0
Αυστρία	8,0	9,0	6,9	11,9	9,9	13,9
Πολωνία	8,6	7,8	9,5	19,4	10,0	29,2
Πορτογαλία	9,1	9,3	8,8	15,0	14,2	15,7
Ρουμανία	14,8	11,6	18,1	20,2	11,0	30,2
Σλοβενία	7,7	6,9	8,5	12,0	9,3	15,0
Σλοβακία	10,7	9,7	11,6	22,0	11,5	33,0
Φινλανδία	9,3	10,4	8,2	11,9	9,5	14,7
Σουηδία	6,5	6,6	6,4	8,5	7,5	9,5

Πηγή: Eurostat- edat\_ifse\_20, April 2021.

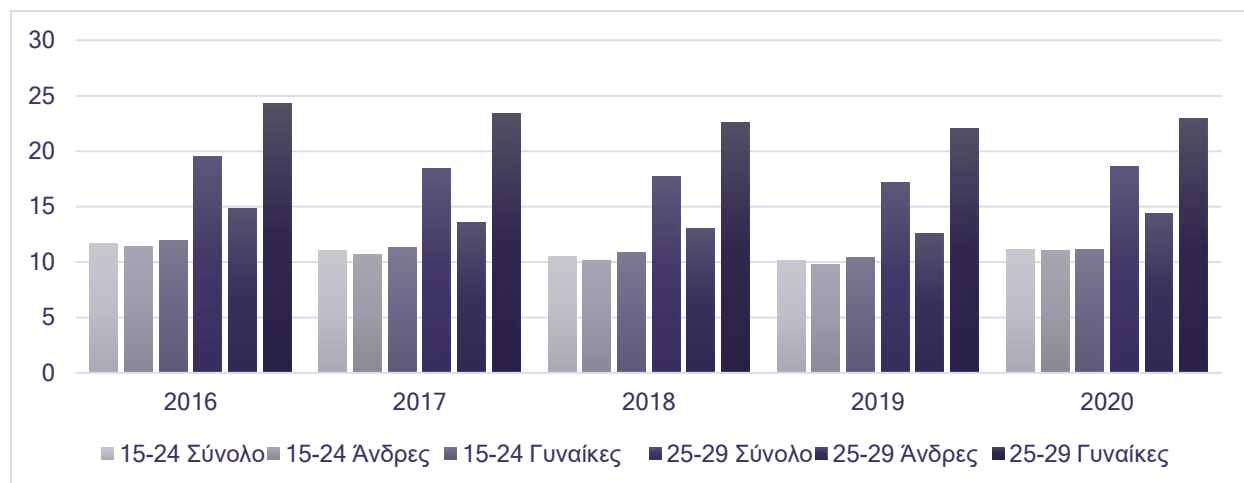
Το μέσο ποσοστό NEETs στην ΕΕ για τις ηλικίες 15-24 ετών έχει μειωθεί από 11,7% που καταγράφηκε το 2016 σε 11,1 και για τις ηλικίες 25-29 ετών από 19,5% σε 18,6% το 2020 (βλ. Σχήμα 8)

Το χάσμα μεταξύ ανδρών και γυναικών μειώθηκε επίσης κατά την περίοδο αυτή. Το 2016 το μέσο ποσοστό για τους άνδρες ήταν 11,4% και για τις γυναίκες 11,9%, ενώ τώρα το 2020 τα ποσοστά είναι σχεδόν ίσα (για τις ηλικίες 15-24). Το χάσμα μεταξύ των δύο φύλων για τις ηλικίες 25-29 ετών είναι υψηλότερο, αλλά μειώθηκε επίσης από το 2016-2020 και τώρα είναι για τις γυναίκες 22,9% και για τους άνδρες 14,4%, ένα ποσοστό 8,5% χαμηλότερο από το γυναικείο. Σύμφωνα με τη Eurostat οι παράγοντες που μπορούν να εξηγήσουν αυτό το χάσμα μεταξύ των δύο φύλων είναι:

- κοινωνικές συμβάσεις ή πιέσεις, οι οποίες τείνουν να δίνουν μεγαλύτερη σημασία στο ρόλο της γυναίκας μέσα στην οικογένεια και στο ρόλο του άνδρα στο χώρο εργασίας,
- συμβουλές επαγγελματικής σταδιοδρομίας, οι οποίες μπορεί να ενισχύουν τον διαχωρισμό των φύλων και να κατευθύνουν τις γυναίκες σε ένα σχετικά στενό φάσμα επαγγελματών,
- ζητήματα της αγοράς εργασίας, όπως: οι εργοδότες προτιμούν να προσλαμβάνουν νεαρούς άνδρες έναντι νεαρών γυναικών- οι νεαρές γυναίκες αντιμετωπίζουν δυσκολίες αφομοίωσης όταν επιστρέφουν στην εργασία μετά τον τοκετό - οι νεαρές γυναίκες είναι πιθανότερο να έχουν χαμηλά αμειβόμενες θέσεις εργασίας ή επισφαλή απασχόληση.

Η πρόωρη εγκατάλειψη του σχολείου, τα χαμηλά αποτελέσματα στην απόκτηση βασικών δεξιοτήτων που απαιτούνται για τη ζωή στον σύγχρονο κόσμο, όπως η ακρόαση, η ομιλία, η ανάγνωση, η γραφή, τα μαθηματικά, αλλά και οι οριζόντιες δεξιότητες, αποτελούν σημαντικό εμπόδιο στην απασχόληση σε πολλά κράτη μέλη. Το να είσαι NEET επηρεάζει το γενικό πληθυσμό των νέων, ανεξάρτητα από το μορφωτικό τους επίπεδο. Οι νέοι που έχουν ολοκληρώσει μόνο χαμηλό εκπαιδευτικό επίπεδο εκτίθενται στον υψηλότερο κίνδυνο ανεργίας και αδράνειας. Στο διάγραμμα 9 παρουσιάζονται τα ποσοστά NEETs για τρία διαφορετικά επίπεδα εκπαίδευσης. Το 2019, το ποσοστό των NEETs για τους νέους ηλικίας 15-29 ετών στην ΕΕ ήταν 14,3% μεταξύ των ατόμων με χαμηλό επίπεδο εκπαίδευσης, έναντι 12,7% μεταξύ των ατόμων με μεσαίο επίπεδο εκπαίδευσης και 9,4% μεταξύ των ατόμων με υψηλό επίπεδο εκπαίδευσης.

Σχήμα 9 - Ποσοστό NEETs ανά φύλο, ΕΕ, 2016-2020.



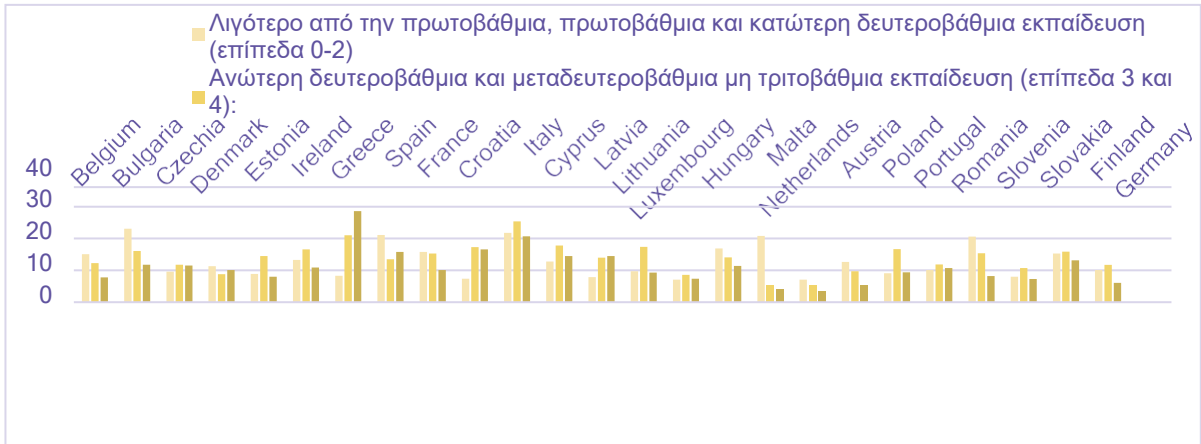
Το ποσοστό των NEETs στα κράτη μέλη της ΕΕ για τα άτομα ηλικίας 15-29 ετών με **χαμηλό επίπεδο εκπαίδευσης** κυμαίνεται μεταξύ 7,1% στο **Λουξεμβούργο** και 23,1% στη Βουλγαρία το 2020. Μεταξύ των νέων ηλικίας 15-29 ετών με **μεσαίο επίπεδο εκπαίδευσης**, τα ποσοστά NEETs κυμαίνονταν από 5,4% στις Κάτω Χώρες και τη Μάλτα έως 25,4 στην Ιταλία. Η πλειονότητα των χωρών κυμαίνονταν σε ένα εύρος 11-18%.

Μεταξύ των νέων με **υψηλό επίπεδο εκπαίδευσης**, τα υψηλότερα ποσοστά καταγράφηκαν στην Ελλάδα 28,6 και στην Ιταλία 20,7%. Το ποσοστό των NEETs για την πλειονότητα των χωρών ήταν χαμηλότερο από ό,τι για τα άλλα επίπεδα εκπαίδευσης και ένας μεγάλος αριθμός κρατών μελών κατέγραψε ποσοστά από 7-14%. Συγκρίνοντας τα τρία επίπεδα εκπαίδευσης σε επίπεδο κράτους μέλους, τα ποσοστά NEETs ήταν πάντα υψηλότερα για τους νέους με χαμηλό επίπεδο εκπαίδευσης και χαμηλότερα για τους νέους με υψηλό επίπεδο εκπαίδευσης. Λαμβάνοντας αυτό υπόψη μπορούμε να συμπεράνουμε ότι η εκπαίδευση αποτελεί τον κύριο παράγοντα κινδύνου για να γίνει κάποιος NEET.

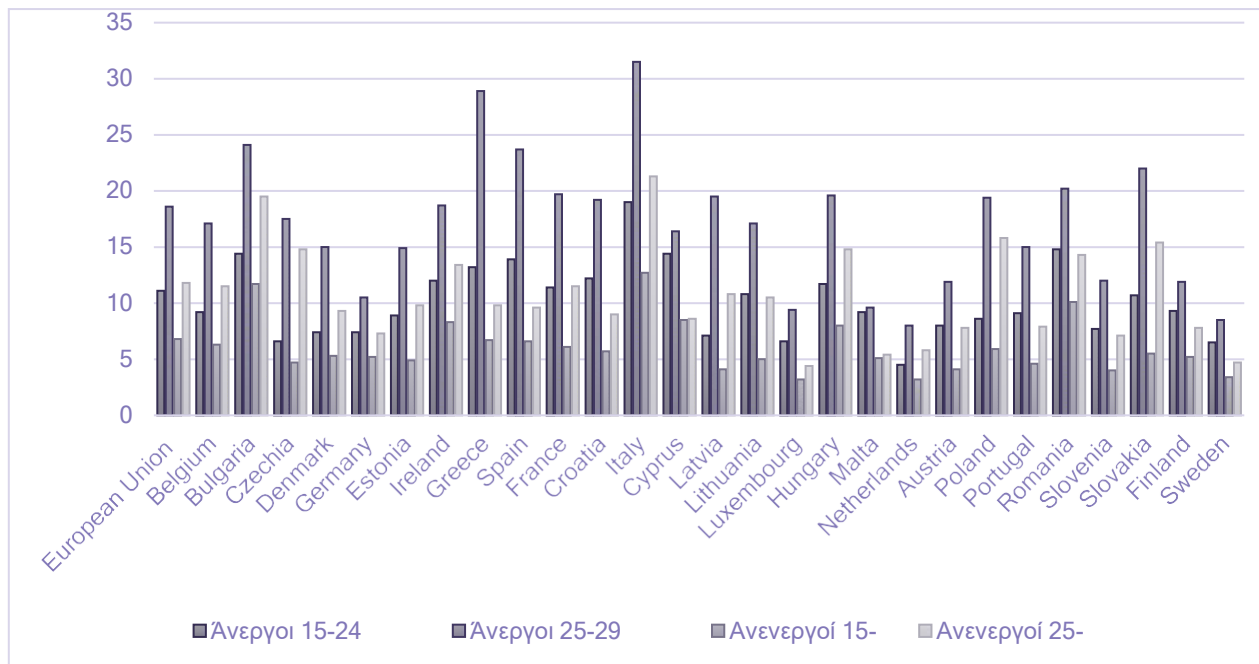
Η ένταξη της ομάδας NEETs είναι δυναμική: ενώ ο συνολικός αριθμός των μελών της ομάδας μπορεί να παραμείνει σε μεγάλο βαθμό ο ίδιος, πολλά άτομα εντός των ομάδων αλλάζουν με υψηλό ρυθμό επειδή έχουν βρει δουλειά ή συμμετέχουν σε περαιτέρω εκπαίδευση. Δεν υπάρχει "βασική" ομάδα που να μην αλλάζει με την εποχή, τα μέλη της οποίας μπορεί να αντιμετωπίζουν πολλά εμπόδια στην είσοδο στην αγορά εργασίας. Σε αυτή την ομάδα, η μακροχρόνια συμμετοχή ως NEET μπορεί να έχει ένα ευρύ φάσμα αρνητικών συνεπειών, όπως αβέβαιες και κακές προοπτικές απασχόλησης, οι οποίες είναι συχνές, ή προβλήματα ψυχικής και σωματικής υγείας, τα οποία είναι συχνότερα.

Εάν το ποσοστό των NEETs διαχωριστεί σε άνεργους NEETs και ανενεργούς NEETs, στην ΕΕ27 στην ομάδα ηλικίας 15-24 ετών το 11,1% ήταν άνεργοι ενώ το 6,8% ήταν ανενεργοί και στην ομάδα ηλικίας 25-29 ετών το 18,6% ήταν άνεργοι και το 11,8% ήταν ανενεργοί (δεν αναζητούν ενεργά εργασία). Τα υψηλότερα ποσοστά ανέργων NEETs (15-24 ετών) καταγράφηκαν στην Ιταλία με 19%, και τα χαμηλότερα στη Δανία και τη Γερμανία με 7,4%. Σε κάθε κράτος μέλος, το ποσοστό των ανέργων NEETs ήταν υψηλότερο από το ποσοστό των μη ενεργών NEETs. Η ίδια κατάσταση επικρατούσε και στην ηλικιακή ομάδα 25-29 ετών. Σε έξι κράτη μέλη, το ποσοστό των ανέργων NEETs ξεπερνούσε το 20% και το υψηλότερο καταγράφηκε στην Ιταλία 31,5%, στην Ελλάδα 28,9% και στη Βουλγαρία 24,1%. Όσον αφορά τους μη ενεργούς NEETs σε 15 κράτη μέλη το ποσοστό αυτό κυμαίνεται από 4-10%. Όταν συγκρίνουμε αυτές τις δύο ηλικιακές ομάδες, βλέπουμε ότι το ποσοστό των ανέργων και των μη ενεργών NEETs αυξάνεται με την ηλικία, μέχρι την ηλικία των 29 ετών και ότι οι νεαρές γυναίκες είναι πιο πιθανό να είναι NEETs.

Σχήμα 10 - NEETs ανά εκπαιδευτικό επίπεδο, κράτη μέλη της ΕΕ, 15-29 ετών, 2020. Πηγή: Eurostat- edat\_ifse\_20, April 2021.



Σχήμα 11- NEETs ανά κατάσταση δραστηριότητας, κράτη μέλη της ΕΕ, 2020.



Source: Eurostat- edat\_ifse\_20, April 2021.

## ΠΟΙΚΙΛΟΜΟΡΦΙΑ ΤΩΝ NEETS

Οι NEETs είναι μια ετερογενής ομάδα που περιλαμβάνει διάφορες υποομάδες με διαφορετικά χαρακτηριστικά και ανάγκες. Κάποιοι από αυτούς γίνονται NEETs ακούσια, επειδή δεν έχουν τον έλεγχο της κατάστασής τους, όπως οι νέοι άνεργοι, οι άρρωστοι ή οι ανάπηροι και κάποιοι από αυτούς εθελοντικά, δεν αναζητούν εργασία ή δεν υποβάλλουν αίτηση για εκπαίδευση ή ασχολούνται με δραστηριότητες όπως οι τέχνες και τα ταξίδια. Το Eurofound (2012) κατέληξε στο συμπέρασμα ότι προκύπτουν δύο μεγάλες υποκατηγορίες NEETs με πολύ διαφορετικά χαρακτηριστικά και παράγοντες κινδύνου:

- οι ευάλωτοι NEETs - που κινδυνεύουν να περιθωριοποιηθούν, συχνά στερούνται επίσης κοινωνικού, πολιτιστικού και ανθρώπινου κεφαλαίου,
- οι μη ευάλωτοι NEETs - πλούσιοι σε πολιτιστικό, κοινωνικό και ανθρώπινο κεφάλαιο - παρά το γεγονός ότι είναι NEETs, διατρέχουν μικρό κίνδυνο περιθωριοποίησης.

Το Eurofound (2016) στη μελέτη του σχετικά με την ποικιλομορφία των NEETs προσδιόρισε **επτά κύριες** κατηγορίες εντός του πληθυσμού των NEETs που περιλαμβάνει ένα μείγμα ευάλωτων και μη ευάλωτων νέων που δεν συσσωρεύουν ανθρώπινο κεφάλαιο μέσω επίσημων διαύλων. Ο κύριος στόχος αυτής της κατηγοριοποίησης είναι να βοηθήσει τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής να κατανοήσουν καλύτερα τη σύνθεση των NEETs και να βοηθήσουν στην ένταξη των NEETs στην αγορά εργασίας.

Αυτά είναι:

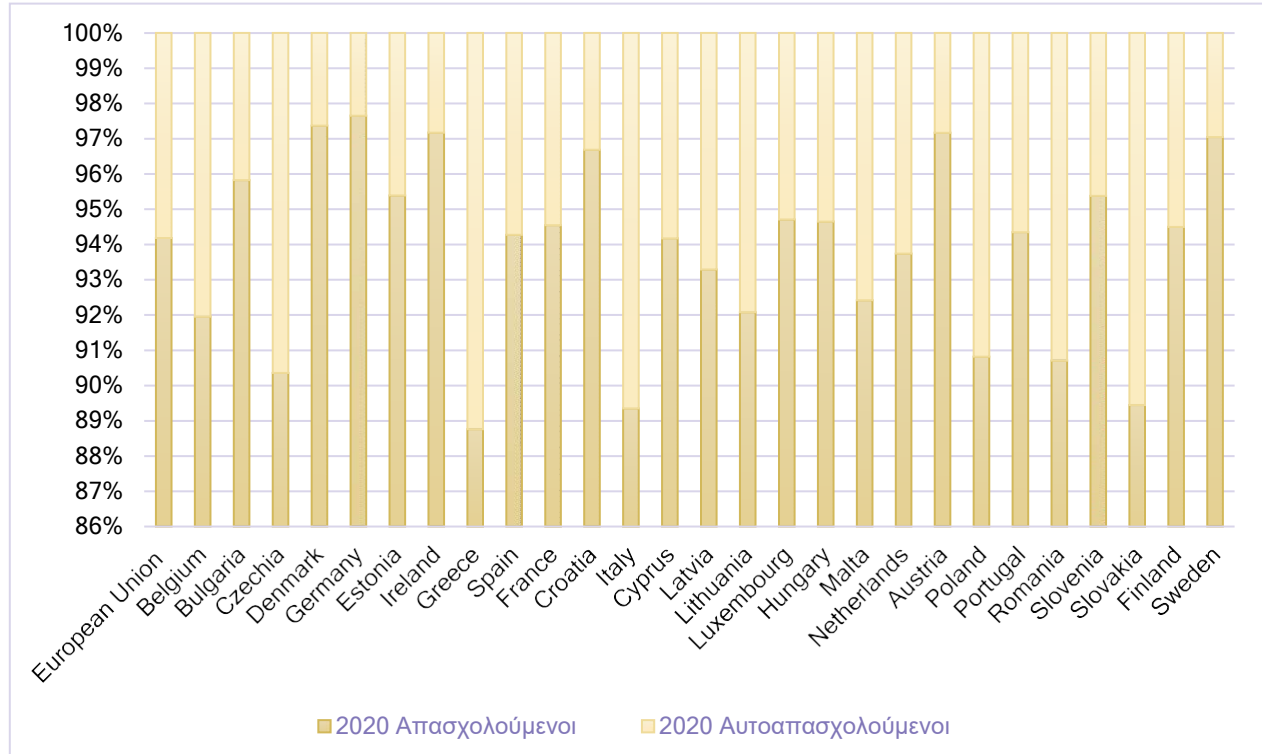
- ❖ ΕΠΑΝΑΠΡΟΣΛΗΦΘΕΝΤΕΣ - έχουν ήδη προσληφθεί ή εγγραφεί στην εκπαίδευση ή την κατάρτιση και σύντομα θα εγκαταλείψουν την ομάδα των NEETs,
- ❖ ΒΡΑΧΥΧΡΟΝΙΑ άνεργοι - άνεργοι και αναζητούν εργασία και είναι άνεργοι για λιγότερο από ένα έτος, μέτρια ευάλωτοι,
- ❖ ΜΑΚΡΟΧΡΟΝΙΑ ΑΝΕΡΓΟΙ - Άνεργοι, που αναζητούν εργασία και είναι άνεργοι για περισσότερο από ένα έτος, με υψηλό κίνδυνο αποδέσμευσης και κοινωνικού αποκλεισμού.
- ❖ ΑΣΘΕΝΕΙΑ, ΑΝΑΠΗΡΙΑ - Δεν αναζητούν εργασία λόγω ασθένειας ή αναπηρίας, περιλαμβάνει όσους χρειάζονται περισσότερη κοινωνική στήριξη επειδή δεν μπορούν να κάνουν αμειβόμενη εργασία,
- ❖ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΕΣ ΕΥΘΥΝΕΣ - Δεν μπορούν να εργαστούν επειδή φροντίζουν παιδιά ή ανίκανους ενήλικες ή έχουν άλλες οικογενειακές ευθύνες- το 88% είναι γυναίκες- ένα μείγμα ευάλωτων και μη ευάλωτων ατόμων.
- ❖ ΑΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΤΟΙ - Πιστεύουν ότι δεν υπάρχουν ευκαιρίες απασχόλησης και έχουν σταματήσει να αναζητούν εργασία- διατρέχουν υψηλό κίνδυνο κοινωνικού αποκλεισμού και δια βίου απομάκρυνσης από την απασχόληση,
- ❖ ΑΛΛΟΙ NEETs - Μια πολύ ετερογενής ομάδα- περιλαμβάνει τους πιο ευάλωτους και εκείνους που ακολουθούν εναλλακτικές πορείες, όπως καλλιτεχνική σταδιοδρομία.

## ΝΕΟΙ ΣΤΗΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Το τελευταίο μέρος της έρευνας θα εξετάσει το θέμα του ποσοστού αυτοαπασχόλησης των νέων στην Ευρωπαϊκή Ένωση. Στο πλαίσιο αυτού του μέρους, η αυτοαπασχόληση με έμφαση στην επιχειρηματικότητα των αυτοαπασχολούμενων νέων, δίνει έμφαση στην ικανότητα των νέων να κατανοούν τις ανάγκες της αγοράς και τους επιχειρηματικούς τομείς, ενώ παράλληλα τις συνδυάζουν με τις απαιτούμενες δεξιότητες και γνώσεις.

Τα στοιχεία που παρέχονται από τον Οργανισμό Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης (ΟΟΣΑ) δείχνουν ότι οι νέοι έχουν μεγάλο ενδιαφέρον για την αυτοαπασχόληση, ωστόσο μόνο το 6,5% των εργαζόμενων νέων (15-29 ετών) στην Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΕ) ήταν αυτοαπασχολούμενοι το 2020. Επιπλέον, ο αριθμός των αυτοαπασχολούμενων νέων έχει μειωθεί την τελευταία δεκαετία, από 2,7 εκατομμύρια το 2009 σε 2,5 εκατομμύρια το 2018. Σε σύγκριση με τα αποτελέσματα της έρευνας που δημοσιεύθηκαν το 2013 από το Ευρωπαϊκό Ίδρυμα για τη Βελτίωση των Συνθηκών Διαβίωσης και Εργασίας, είναι αξιοσημείωτο ότι η Ιταλία εξακολουθεί να έχει τον υψηλότερο αριθμό αυτοαπασχολούμενων νέων. Το ποσοστό αυτοαπασχόλησης των νέων έχει παραμείνει αρκετά σταθερό.

Σχήμα 12 - Ποσοστό αυτοαπασχόλησης σε σχέση με τη συνολική απασχόληση, κράτη μέλη της ΕΕ, 15-29, 2020.



Πηγή: Eurostat- Ifsa\_espais, Απρίλιος 2021.

Σε εθνικό επίπεδο, τα ποσοστά αυτοαπασχόλησης των νέων διέφεραν σημαντικά μεταξύ των κρατών μελών της ΕΕ. Εξετάζοντας τα διαθέσιμα στοιχεία του ποσοστού αυτοαπασχόλησης των νέων σε σύγκριση με το συνολικό ποσοστό απασχόλησης σε κάθε χώρα, μπορεί να συναχθεί το συμπέρασμα ότι τα υψηλότερα ποσοστά



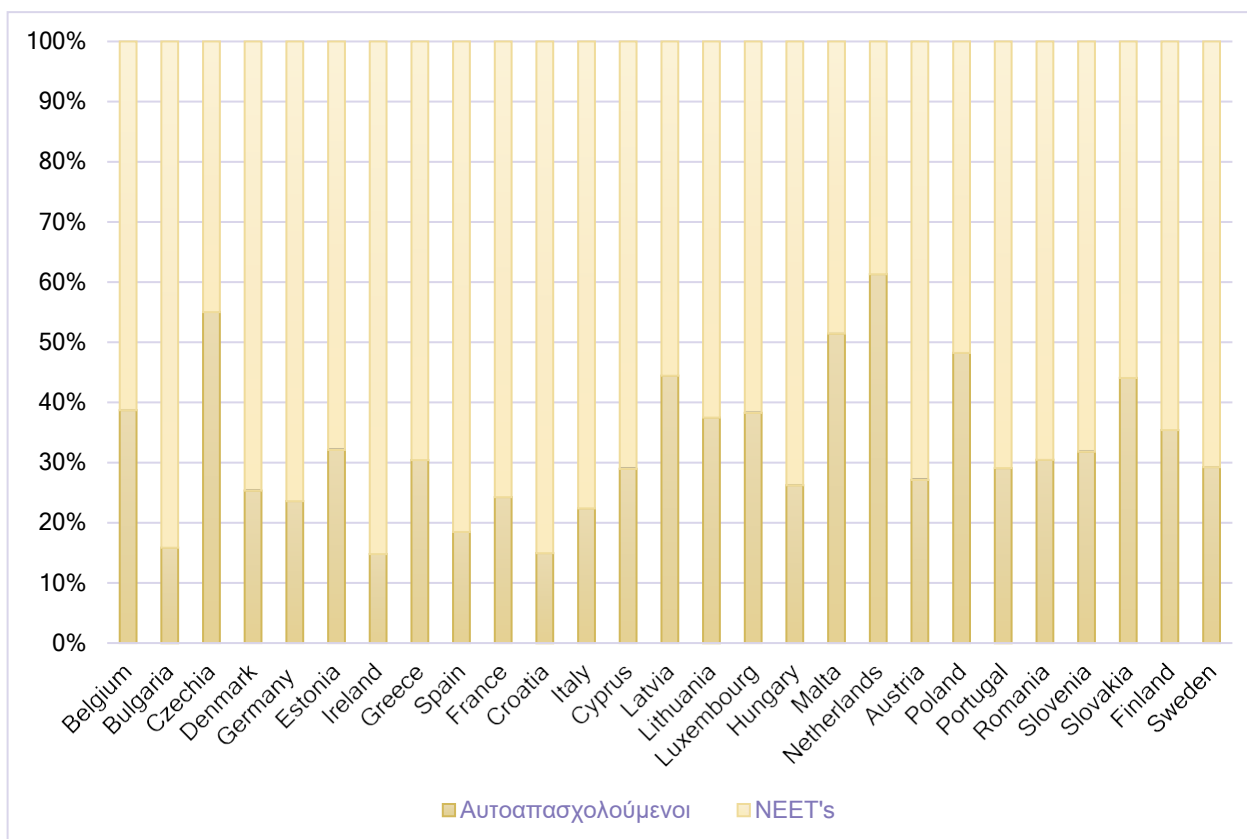
αυτοαπασχόλησης είναι στην Ελλάδα (12%), τη Σλοβακία και την Ιταλία (και οι δύο έχουν ποσοστό αυτοαπασχόλησης 11%), ενώ ακολουθούν η Ρουμανία και η Πολωνία (10,5%). Αντίθετα, το χαμηλότερο ποσοστό αυτοαπασχόλησης των νέων παρατηρήθηκε στη Γερμανία (2,5%), ακολουθούμενη από τη Σουηδία, την Αυστρία, την Ιρλανδία και τη Δανία, όπου μόνο το 3% των νέων είναι αυτοαπασχολούμενοι.

Κατά την τελευταία δεκαετία, το ποσοστό αυτοαπασχόλησης των νέων μειώθηκε σε πολλά κράτη μέλη της ΕΕ, πιθανότατα λόγω της βελτίωσης των συνθηκών στην αγορά εργασίας μετά την οικονομική κρίση, η οποία επέτρεψε σε περισσότερους νέους να στραφούν προς την αμειβόμενη απασχόληση. Παρόλα αυτά, υπήρξαν οριακές αυξήσεις στο ποσοστό αυτοαπασχόλησης των νέων.

Οι χώρες με υψηλή ανεργία των νέων τείνουν να έχουν επίσης υψηλά ποσοστά αυτοαπασχόλησης των νέων, γεγονός που συχνά αντανάκλα την αναγκαιότητα της επιχειρηματικότητας. Αυτοί οι ισχυρισμοί μπορούν να υποστηριχθούν με τις πληροφορίες που συλλέγονται από τη Eurostat για το 2020, όπου οι κύριες παράμετροι ήταν το ποσό των αυτοαπασχολούμενων νέων σε σύγκριση με το ποσό των NEETs.

Από το ακόλουθο γράφημα, μπορεί να συναχθεί το συμπέρασμα ότι η ανεργία και η έλλειψη κατάλληλης θέσης εργασίας, στην περίπτωση των νέων, μπορεί να θεωρηθεί ως ευκαιρία και κίνητρο για να ξεκινήσουν τη δική τους ανεξαρτησία και αυτοαπασχόληση. Διάφοροι μελετητές ανέφεραν ότι οι νέοι έχουν μάλλον κίνητρο να ξεκινήσουν και να αυτοαπασχοληθούν και σε σύγκριση με τους ενήλικες, έχουν επιπλέον κίνητρο την ευκαιρία.

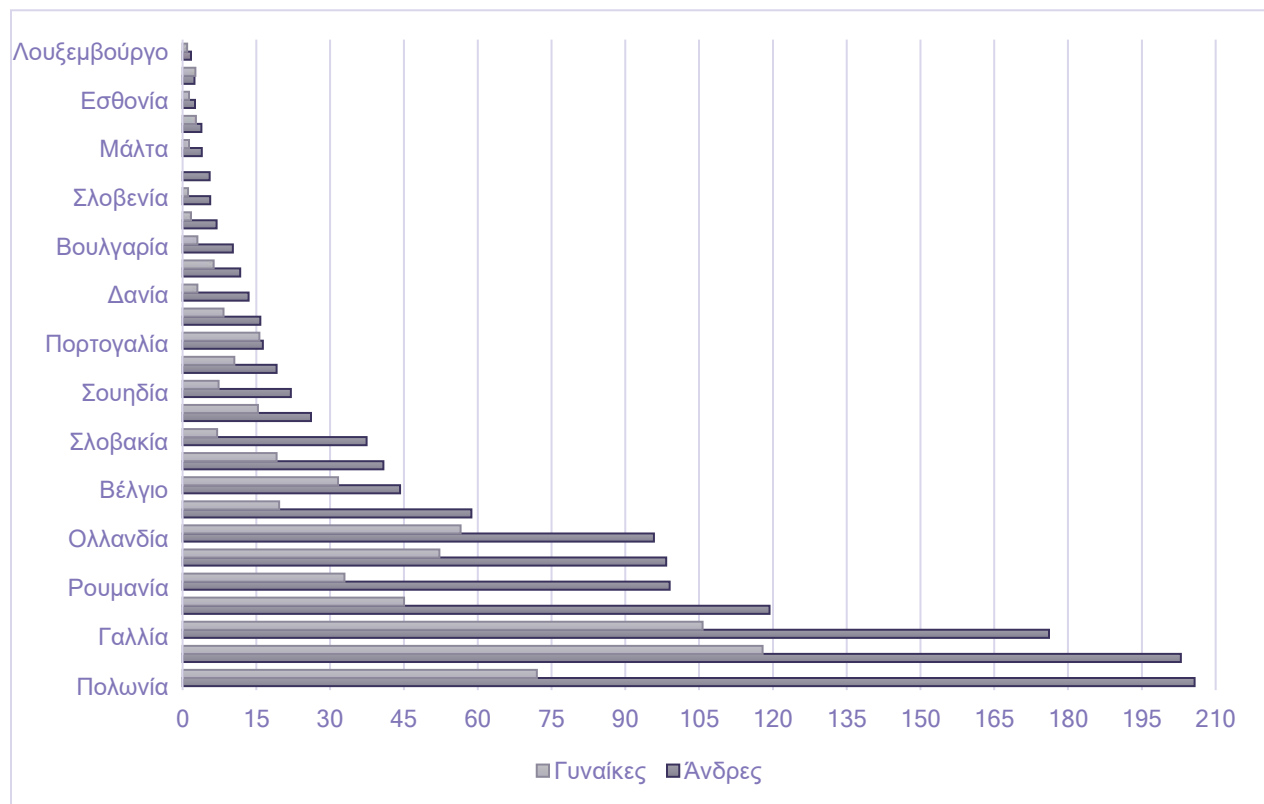
Σχήμα 13 - Ποσοστό αυτοαπασχόλησης σε σχέση με τους NEETs, κράτη μέλη της ΕΕ, 15-29, 2020.



Ενώ σε σύγκριση με τις προηγούμενες πληροφορίες που παρουσιάζονται στο παρόν έγγραφο, το γράφημα δείχνει ότι υπάρχει συσχέτιση μεταξύ του ποσοστού αυτοαπασχόλησης και του ποσοστού NEET. Όσον αφορά τη διαφορά μεταξύ των δύο φύλων όσον αφορά το ποσοστό αυτοαπασχόλησης, είναι αναπόφευκτα αισθητό ότι υπάρχει έντονη μεροληψία μεταξύ των δύο φύλων. Ανεξάρτητα από το ποσοστό αυτοαπασχόλησης σε κάθε νομό, υπάρχει πάντα ισχυρότερη συσχέτιση μεταξύ του ανδρικού πληθυσμού και της αυτοαπασχόλησης από ό,τι των γυναικών, γεγονός που υποδεικνύεται στο ακόλουθο γράφημα.

Ακόμη και σε χώρες με χαμηλότερο ποσοστό αυτοαπασχόλησης, όπως το Λουξεμβούργο, όπου το συνολικό ποσοστό αυτοαπασχόλησης ανέρχεται περίπου σε 3000 αυτοαπασχολούμενους, μπορεί να προσδιοριστεί μια αναλογία 2:1, όπου 2000 από τους 3000 αυτοαπασχολούμενους είναι άνδρες. Ακόμη και η Ιταλία, η οποία έχει ένα από τα πιο αξιοσημείωτα ποσοστά αυτοαπασχόλησης, δείχνει μια διαφορά μεταξύ των φύλων μεταξύ των αυτοαπασχολούμενων. Περίπου 203.000 αυτοαπασχολούμενοι είναι άνδρες και περίπου 118.000 είναι γυναίκες. Στη Γαλλία, υπάρχει μια διαφορά 176 ανδρών και 106 γυναικών. Μοναδική εξαίρεση αποτελεί η Κύπρος, όπου περίπου 3.000 γυναίκες αυτοαπασχολούνται και μόνο περίπου 2.000 άνδρες.

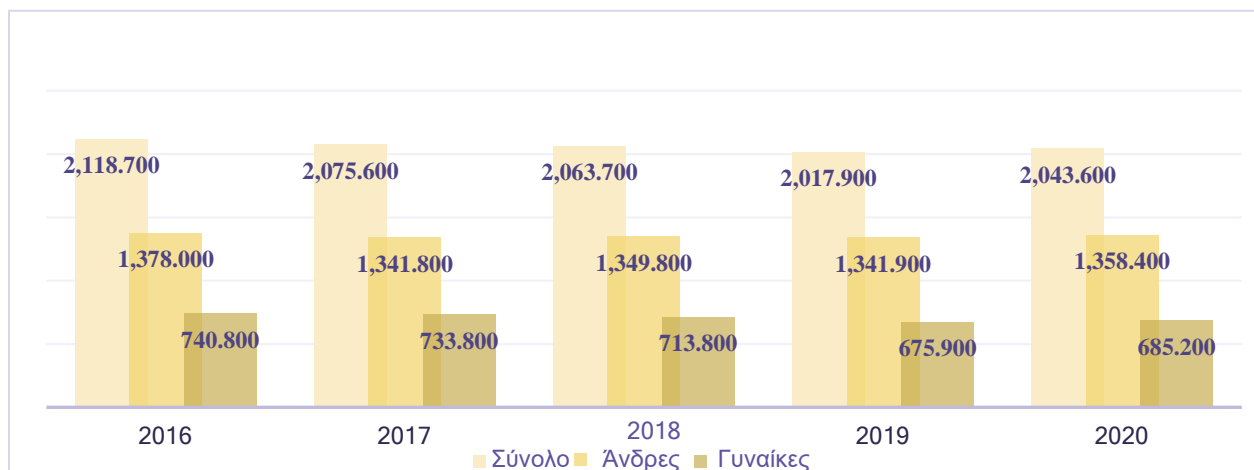
Σχήμα 14 - Ποσοστό αυτοαπασχόλησης ανά φύλο, κράτη μέλη της ΕΕ, 15-29 ετών, 2020.



Πηγή: Eurostat- lfsa\_egaps, April 2021.

Κατά συνέπεια, οι πληροφορίες που παρουσιάζονται ανά νομό, είναι φυσιολογικό να συμπεράνουμε ότι υπάρχει διαφορά μεταξύ του αριθμού των γυναικών και των ανδρών που είναι αυτοαπασχολούμενοι. Ο ισχυρισμός αυτός υποστηρίχθηκε επίσης από τα στοιχεία που συγκεντρώθηκαν από τη Eurostat. Σύμφωνα με τις προηγούμενες πληροφορίες, είναι λογικό να επισημανθεί ότι σε επίπεδο Ευρωπαϊκής Ένωσης, παρατηρείται μια έντονη διάκριση, μόνο το ένα τρίτο των νέων αυτοαπασχολούμενων για το 2020 ήταν γυναίκες, κάτι που μπορεί να ειπωθεί και για τα προηγούμενα έτη (από το 2016/2020).

Σχήμα 15 - Ποσοστό αυτοαπασχόλησης ανά φύλο, ΕΕ27, 15-29, 2020.

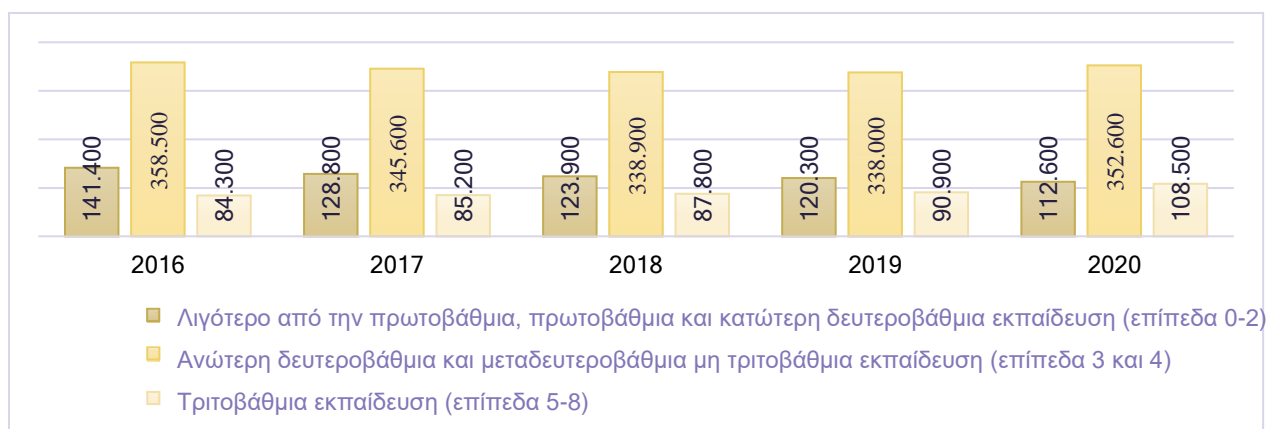


Πηγή: Eurostat- Ifsa\_egaps, Απρίλιος 2021.

Όσον αφορά το μορφωτικό επίπεδο και την αυτοαπασχόληση, οι μελετητές διαφωνούν σχετικά με τη συσχέτιση μεταξύ του μορφωτικού επιπέδου και του ποσοστού αυτοαπασχόλησης. Σύμφωνα με τον Οργανισμό Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης (ΟΟΣΑ), οι νέοι με υψηλό μορφωτικό επίπεδο είναι πιθανό να διαθέτουν τις απαραίτητες δεξιότητες που απαιτούνται για τη δημιουργία και τη λειτουργία μιας νέας επιχείρησης, αλλά και ότι είναι πιο ελκυστικοί για τους εργοδότες που προσφέρουν θέσεις εργασίας υψηλής ποιότητας. Εξετάζοντας τις πληροφορίες που συγκεντρώθηκαν από τη Eurostat καθ' όλη τη διάρκεια της τελευταίας πενταετίας, μπορεί κανείς να συμπεράνει ότι η ισχυρότερη σχέση αναγνωρίζεται μεταξύ της ανώτερης δευτεροβάθμιας και μεταδευτεροβάθμιας μη τριτοβάθμιας εκπαίδευσης (ISCED 3-4) και της αυτοαπασχόλησης από οποιοδήποτε άλλο εκπαιδευτικό επίπεδο. Ωστόσο, λόγω της έλλειψης βαθύτερης ανάλυσης, είναι δύσκολο να γνωρίζουμε ακριβώς αν αυτές είναι οι δύο μοναδικές υπεύθυνες παράμετροι σε αυτά τα αποτελέσματα. Μια άλλη ενδιαφέρουσα υπόθεση που μπορεί να εξαχθεί από τα δεδομένα είναι ο αριθμός των ατόμων που έχουν λιγότερη από την πρωτοβάθμια, πρωτοβάθμια και κατώτερη δευτεροβάθμια εκπαίδευση (ISCED 0-2) που είναι αυτοαπασχολούμενοι σε σύγκριση με τα άτομα που έχουν τριτοβάθμια εκπαίδευση (ISCED 5-8) και είναι αυτοαπασχολούμενοι.

Ο Οργανισμός Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης (ΟΟΣΑ) όρισε την αυτοαπασχόληση ως: **"Οποιοσδήποτε εργάζεται για τον εαυτό του αλλά όχι για κάποιον άλλο, εκτός αν πρόκειται για συμβάσεις που συνάπτονται με ανεξάρτητους φορείς"**.

Σχήμα 16-- Ποσοστό αυτοαπασχόλησης ανά εκπαιδευτικό επίπεδο, ΕΕ27, 2016-2020



Πηγή: Eurostat- lfsa\_esgaed, Απρίλιος 2021.

## ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ DIG IN

Το πρόγραμμα DIG IN προσφέρει έναν νέο τρόπο για την προώθηση της προσωπικής ανάπτυξης των NEETs, χρησιμοποιώντας τη συνεργατική μάθηση και τις επιχειρηματικές ικανότητες ως εργαλεία για την αύξηση των δυνατοτήτων τους για απασχόληση και κοινωνική ένταξη. Το πρόγραμμα DIG IN αποτελείται από δια ζώσης και εκτός σύνδεσης δραστηριότητες. Ορισμένες από αυτές διεξάγονται "δια ζώσης" κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων, καθώς έχουν ως στόχο να προωθήσουν δεξιότητες όπως η ομαδική εργασία, η συνεργασία, η επικοινωνία και άλλες "κοινωνικές δεξιότητες". Το εγχειρίδιο DIG IN περιέχει οδηγίες για τον τρόπο οργάνωσης των δραστηριοτήτων εκτός σύνδεσης και οδηγούς για τον τρόπο χρήσης των εργαλείων και του υλικού που περιλαμβάνονται στην εργαλειοθήκη IO 3. Το σημαντικό που πρέπει να πούμε είναι ότι ο κύριος στόχος του προγράμματος είναι οι NEETs, οι νέοι που επηρεάζονται από κοινωνικοοικονομικά εμπόδια, μεταναστευτικό υπόβαθρο, αδύναμη οικογενειακή υποστήριξη, πρόωρη εγκατάλειψη του σχολείου. Το πρόγραμμα συμβάλλει στην αύξηση της ικανότητας πραγματοποίησης τεκμηριωμένων επιλογών όσον αφορά την περαιτέρω εκπαίδευση, κατάρτιση, απασχόληση και κυρίως τη συμμετοχή στα κοινά. Εδώ λοιπόν είναι η πρώτη σας ευκαιρία.

Οι στόχοι είναι οι εξής:

- Βελτίωση όλων των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα (μάθηση της μάθησης, κοινωνική, πολιτική ικανότητα, αίσθηση πρωτοβουλίας, πολιτισμική ευαισθητοποίηση)
- Ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων
- Επέκταση των κοινωνικών και ήπιων δεξιοτήτων που είναι απαραίτητες για την ομαλότερη κοινωνική συμμετοχή
- Ειδική προσέγγιση στην απόκτηση γνώσεων
- Αύξηση του γραμματισμού STEM
- Ενισχυμένες ψηφιακές δεξιότητες και ικανότητα χρήσης ψηφιακών συσκευών με πιο αποτελεσματικό και προσανατολισμένο στην εργασία τρόπο.

Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί επίσης διάφορες τεχνικές (δραστηριότητες μη τυπικής μάθησης, συνεργατική μάθηση, διαδικτυακές και μη δραστηριότητες, ατομικές και ομαδικές πρωτοβουλίες και ασκήσεις ταξινομημένες σύμφωνα με τις 5 αξίες του LICET, οι οποίες συνδέονται με συγκεκριμένες δεξιότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την επιχειρηματικότητα και την οργάνωση επιχειρήσεων).

Οι τεχνικές του προγράμματος αντικατοπτρίζονται σε:

- Παραγωγικότητα και πρόοδος των ατόμων και των ομάδων στις τοπικές κοινότητες,
- Δημιουργία κοινών αξιών με σκοπό τη διάδοση της γνώσης, της πληροφόρησης και την παρακίνηση των άλλων για εργασία και πρόοδο,
- Αποτελεσματικότητα της διαχείρισης, καταμερισμός των στόχων και χρήση ολόκληρου του δικτύου,
- Δημιουργία ενός ηθικού, ασφαλούς και υγιούς περιβάλλοντος.

Κάθε αξία σχετίζεται με μια ομάδα δεξιοτήτων που εφαρμόζονται κατά τη διάρκεια διαφορετικών εργαστηρίων. Κάθε εργαστήριο θα περιλαμβάνει δεξιότητες/ικανότητες που προσπαθούν να αναπτύξουν οι συμμετέχοντες, ορισμό των εννοιών που σχετίζονται με τις μαλακές και συγκεκριμένες σκληρές επιχειρηματικές δεξιότητες, συγκεκριμένο επιχειρηματικό προφίλ προσαρμοσμένο στις ιδιαίτερες ανάγκες των NEETs, καθοδήγηση και προσανατολισμό σε διαδικτυακές και μη διαδικτυακές

δραστηριότητες σχετικά με τις διάφορες διαστάσεις της επιχειρηματικότητας και βασικά στοιχεία συνεργατικής μάθησης, χρησιμοποιώντας wikis, blogs, μέσα κοινωνικής δικτύωσης και την εργαλειοθήκη που προετοιμάστηκε και περιγράφηκε στο παραδοτέο 3, εργαλεία αξιολόγησης, ερωτηματολόγια, λίστες ελέγχου και άλλο υποστηρικτικό προσωπικό που χρησιμοποιείται για την αξιολόγηση των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια της ατομικής εργασίας, των ομαδικών εργασιών.

# ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

## ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

Αυτή η αυτοαξιολόγηση έχει σχεδιαστεί για να σας βοηθήσει να αναλογιστείτε την τρέχουσα κατανόησή σας για το πρόγραμμα DIG IN και τα κύρια στοιχεία του. Το εργαλείο έχει σχεδιαστεί για να προβληματιστείτε σχετικά με την κατάστασή σας και να σχεδιάσετε περαιτέρω βήματα βελτίωσης.

Όπως αναφέρθηκε, τα στοιχεία του προγράμματος είναι αλληλένδετα. Έτσι, το να έχετε μια σαφή ιδέα της μεγάλης εικόνας θα σας βοηθήσει να προσφέρετε δραστηριότητες που είναι πιο ελκυστικές και εμπλουτιστικές για τους συμμετέχοντες.

Επιπλέον, η ακριβής εικόνα των σημερινών πρακτικών σας μπορεί να σας βοηθήσει να θέσετε κατάλληλους και λογικούς στόχους επαγγελματικής βελτίωσης και να αποφασίσετε σε ποιες ευκαιρίες επαγγελματικής μάθησης θα συμμετάσχετε για να βελτιώσετε την πρακτική σας.

Πίνακας 2 Αναστοχασμός της κατάστασης

Παρακαλώ, σκεφτείτε την κατάστασή σας για κάθε στοιχείο και διατυπώστε την προσωπική σας γνώμη, αξιολογώντας τα.	Δώστε μια τιμή από το 1 έως το 5, με το 1 να είναι ΧΑΜΗΛΟ και το 5 ΥΨΗΛΟ.
<b>Σχετικά με την επαγγελματική σας προετοιμασία:</b>	<b>1 (όχι αρκετά) έως 5 (επαρκώς)</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Συμμετέχω τακτικά σε δραστηριότητες επαγγελματικής μάθησης</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Συμμετέχω σε μη απαιτούμενη επαγγελματική μάθηση σχετικά με τα πράγματα που αισθάνομαι ότι πρέπει να βελτιώσω</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Συνεργάζομαι με τους συναδέλφους μου για την ανασκόπηση και τον προβληματισμό και τη διερεύνηση τρόπων βελτίωσης</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Εξερευνώ και προβληματίζομαι για το πώς η προσωπική μου ταυτότητα επηρεάζει τις αντιλήψεις μου για τους συμμετέχοντες και μπορεί να δημιουργήσει προκατάληψη</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Υποστηρίζω τους άλλους στην επαγγελματική τους μάθηση</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Βοηθάω στη δημιουργία κλίματος εμπιστοσύνης, κριτικού προβληματισμού και συμμετοχικότητας μεταξύ των συμμετεχόντων.</li></ul>	
<b>Έχω σαφή κατανόηση των κύριων στοιχείων που συνθέτουν το πρόγραμμα DIG IN - Συγκεκριμένα:</b>	<b>1 (όχι αρκετά) έως 5 (επαρκώς)</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Νεανική επιχειρηματικότητα</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Κοινωνική επιχειρηματικότητα</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Βιώσιμη ανάπτυξη και βιωσιμότητα</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ψηφιακές ικανότητες για τον 21ο αιώνα</li></ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Οριζόντιες δεξιότητες που απαιτούνται από την αγορά εργασίας του 21ου αιώνα</li> </ul>	
<b>Σε σχέση με τη συγκεκριμένη ομάδα-στόχο του έργου, ελέγξτε το επίπεδο κατανόησής σας σχετικά με τα ακόλουθα στοιχεία:</b>	<b>1 (όχι αρκετά) έως 5 (επαρκώς)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ειδικές ανάγκες των NEETs</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ειδικά χαρακτηριστικά των "ψηφιακών ντόπιων"</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Κύρια ζητήματα που συνδέονται με την είσοδο των νέων στην αγορά εργασίας</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Κύρια ζητήματα που συνδέονται με την είσοδο των νέων στην αγορά εργασίας</li> </ul>	
<b>Σε σχέση με τις μεθόδους και τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται στο πρόγραμμα, πώς αξιολογείτε την ικανότητά σας σε σχέση με τα ακόλουθα:</b>	<b>1 (όχι αρκετά) έως 5 (επαρκώς)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Συνεργατική τάξη</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Συνεργατικές εικονικές αίθουσες διδασκαλίας</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mind mapping / Brainstorming</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Κυνήγι θησαυρού</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Παιχνίδι ρόλων</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Δεδομένα και εργαλεία για την επίλυση προβλημάτων</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Διαδικτυακοί πίνακες συζητήσεων</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Μάθηση μέσω διδασκαλίας</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Η τεχνική Jigsaw</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Η "αναποδογυρισμένη τάξη</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Επαναπληροφόρηση</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Έλεγχοι αξιολόγησης &amp; μάθησης</li> </ul>	
<b>Σε σχέση με το πρόγραμμα και τη ροή του:</b>	<b>1 (όχι αρκετά) έως 5 (επαρκώς)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Κατανόω τις τεχνικές μη τυπικής εκπαίδευσης που σχετίζονται με το πρόγραμμα</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χρησιμοποιώ τεχνικές μη τυπικής εκπαίδευσης με βάση τις ανάγκες των συμμετεχόντων</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χρησιμοποιώ μια ποικιλία διαμορφωτικών αξιολογήσεων στους συμμετέχοντες μου για να προσδιορίσω τι γνωρίζουν οι εκπαιδευόμενοι και να τους παρέχω ανατροφοδότηση</li> </ul>	



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ιεραρχώ τις δραστηριότητες με βάση τις ανάγκες (ή τα αιτήματα) των συμμετεχόντων χωρίς να διακόπτω τη διαδικασία όπως στο παρόν εγχειρίδιο</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Προσδιορίζω το επίπεδο απόδοσης των συμμετεχόντων σε σχέση με την απόδοση της ομάδας</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Προσδιορίζω το χάσμα μεταξύ των πραγματικών και των επιθυμητών επιδόσεων του συμμετέχοντα,</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χρησιμοποιώ την τεχνολογία για να προωθήσω τη γνώση, τις δεξιότητες και τις έννοιες.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Διαφοροποιώ τον διδακτικό ρόλο που αναλαμβάνω ανάλογα με τους στόχους/αποτελέσματα του μαθήματος.</li> </ul>	

## ΑΡΧΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

Πίνακας 3 Προσδοκίες από την κατάρτιση

<p><b>Τι προσδοκάτε να επιτύχετε μέσω της συμμετοχής σας στο πρόγραμμα DIG IN;</b></p> <p><b>Παρακαλώ, σημειώστε τις επιλογές (είναι δυνατόν να υπάρχουν περισσότερες από μία) που θεωρείτε ότι ταιριάζουν σε εσάς.</b></p>	
Να αυξήσω την αυτοεκτίμησή μου	
Να αυξήσω τις προσωπικές μου ικανότητες	
Να αυξήσω τις κοινωνικές μου ικανότητες	
Να αυξήσω την ικανότητά μου να συνεργάζομαι με άλλους	
Να μάθετε περισσότερα για την επιχειρηματικότητα	
Να γνωρίζω τις διάφορες επιλογές που έχω για να βελτιώσω τον εαυτό μου	
Να αυξήσω την ικανότητά μου να προγραμματίζω την εργασία μου	
Να αποκτήσω νέες επαφές που θα με στηρίξουν στη ζωή μου	
Άλλα (διευκρινίστε)	

# ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΤΩΝ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Οι κοινωνικές δεξιότητες γενικά δεν συνδέονται με μια συγκεκριμένη θέση εργασίας ή δραστηριότητας. Είναι συνήθως ευρύτερες και σχετίζονται με την ηγεσία, την επικοινωνία, την κριτική σκέψη, την ανάλυση και την οργάνωση. Αυτές μπορούν να μεταφερθούν και να αξιοποιηθούν σε διάφορα είδη θέσεων εργασίας και σταδιοδρομίας. Προσφέρουμε παρακάτω ένα απλό φύλλο εργασίας αξιολόγησης που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε σχέση με μια κατασκήνωση ή εκτελείται όταν οι εκτιμητές το κρίνουν σκόπιμο. Το εργαλείο μπορεί να χρησιμοποιηθεί πολλές φορές για τον έλεγχο της προόδου των συμμετεχόντων. Οι συμμετέχοντες πρέπει να σημειώσουν κάθε στήλη όπως περιγράφεται. Η ίδια δεξιότητα μπορεί να σημειωθεί περισσότερες από μία φορές σε κάθε στήλη.

1. Ποιες δεξιότητες έχετε ήδη **αποκτήσει** και αισθάνεστε ικανοί να κάνετε; Σημειώστε στην πρώτη στήλη κάθε δεξιότητα στην οποία αισθάνεστε ικανός.
2. Ποιες δεξιότητες σας **ευχαριστούν**, ακόμη και αν δεν τις κατέχετε καλά; Στη δεύτερη στήλη, σημειώστε τις δεξιότητες που πραγματικά σας ευχαριστούν.
3. Ποιες δεξιότητες θα θέλατε να **μάθετε**, να αποκτήσετε ή να αναπτύξετε περαιτέρω;

Πίνακας 4 Αξιολόγηση επικοινωνίας

Επικοινωνιακές δεξιότητες	1. Αισθάνεστε ικανός	2. Απολαμβάνετε/ Αγαπημένα	3. Θα θέλατε να αναπτύξετε
1. Γράφετε, επεξεργάζεστε, ερμηνεύετε ή κρίνετε λέξεις			
2. Να μιλάτε δημόσια, να συζητάτε, να υποστηρίζετε, να παρουσιάζετε ή να επιδεικνύετε μια ιδέα			
3. Ανάγνωση και τήρηση οδηγιών/εντολών			
4. Να μιλάτε άνετα σε άλλους που δεν γνωρίζετε			
5. Εύρεση πληροφοριών			
6. Χρήση χάρτη			
7. Εξηγώντας πράγματα σε άλλους ανθρώπους			
8. Να ξέρετε πότε να ζητάτε βοήθεια ή περισσότερες εξηγήσεις			
9. Ακούγοντας τους άλλους			
10. Άλλο(α) - προσδιορίστε:			

Πίνακας 5 Αξιολόγηση της διοίκησης

Δεξιότητες διαχείρισης / αυτοδιαχείρισης	1. Αισθάνεστε ικανοί	2. Απολαμβάνετε/ Αγαπημένα	3. Θα θέλατε να αναπτύξετε
1. Διοίκηση, καθορισμός στόχων και προτεραιοτήτων, σχεδιασμός ή λήψη αποφάσεων			
2. Διαχείριση ανθρώπων, ανάθεση καθηκόντων, καθοδήγηση, επίβλεψη ή παρακίνηση			
3. Παρακίνηση του εαυτού μου να κάνω αυτό που πρέπει να κάνω			
4. Βοήθεια στην παρακίνηση άλλων να κάνουν τη δουλειά τους			
5. Ιεράρχηση των εργασιών ώστε να επιτευχθεί εγκαίρως ο μεγαλύτερος στόχος			
6. Ακολουθώντας τους κανόνες			
7. Έλεγχος της δικής σας εργασίας			
8. Χρήση ευγένειας όταν συναναστρέφεστε με τους άλλους			
9. Αναζήτηση βοήθειας όταν χρειάζεται			
10. Να είστε πρόθυμοι να μάθετε			
11. Να υποστηρίζετε τον εαυτό σας			
12. Επίλυση προβλημάτων με συνεργατικό τρόπο			
13. Άλλο(α) - προσδιορίστε:			

Πίνακας 6 Αξιολόγηση των ανθρώπινων και κοινωνικών δεξιοτήτων

<b>Ανθρωποι και κοινωνικές δεξιότητες</b>	<b>1. Αισθάνεστε ικανοί</b>	<b>2. Απολαμβάνετε/ Αγαπημένα</b>	<b>3. Θα θέλατε να αναπτύξετε</b>
Να καθοδηγείτε ή να ακούτε άτομα			
Επίλυση προβλημάτων, διαμεσολάβηση ή δικτύωση			
Φροντίδα για τους άλλους και τις ανάγκες τους, τις απόψεις τους			
Βοηθώντας τους ανθρώπους να ολοκληρώσουν μια εργασία			
Να ξέρετε πώς να τα πάτε καλά με διαφορετικούς ανθρώπους/προσωπικότητες			
Επικεφαλής ομάδων ή δραστηριοτήτων			
Άλλο(α) - προσδιορίστε:			

Πίνακας 7 Αξιολόγηση σχετικά με την κριτική σκέψη

<b>Κριτική σκέψη και ερευνητικές δεξιότητες</b>	<b>1. Αισθάνεστε ικανοί</b>	<b>2. Απολαμβάνετε/ Αγαπημένα</b>	<b>3. Θα θέλατε να αναπτύξετε</b>
Αναλύστε, χρησιμοποιήστε τη λογική, λύστε προβλήματα, εξετάστε			
Εννοιολογείτε, προσαρμόζετε, αναπτύσσετε, υποθέτετε ή ανακαλύπτετε			
Αξιολογήστε, εξετάστε, δοκιμάστε, εκτιμήστε, διαγνώστε			
Παρατηρήστε, σκεφτείτε, μελετήστε ή παρατηρήστε			
Έρευνα, διερεύνηση, ανάγνωση ή συνέντευξη			
Συνθέστε, ενσωματώστε, ενοποιήστε ή εννοιολογήστε ιδέες			
Άλλο(α) - προσδιορίστε:			

Τώρα, παρακαλούμε συμπληρώστε τα ακόλουθα πεδία για να ελέγξετε σε ποιες δεξιότητες πρέπει να δώσετε προτεραιότητα. Φυσικά, αυτό δεν είναι υποχρεωτικό ή ο μόνος τρόπος για να βελτιώσετε αυτές τις ικανότητες, αλλά θα σας προσφέρει ένα σαφές σημείο εκκίνησης.

Πίνακας 8 Πίνακας ελέγχου προτεραιοτήτων

<p>1. Από τους παραπάνω καταλόγους, αναφερόμενοι στη στήλη 2, απαριθμήστε τις πέντε αγαπημένες σας δεξιότητες που θα σας άρεσε περισσότερο να αξιοποιείτε στην εργασία σας (ακόμη και αν δεν τις κατέχετε ακόμη). Συμπεριλάβετε την κύρια κατηγορία δεξιοτήτων.</p>	
<p>2. Ποιες από τις αγαπημένες δεξιότητες που αναφέρονται παραπάνω θεωρείτε ότι είναι τα δυνατά σας σημεία ή πράγματα στα οποία είστε πολύ καλός; Τόσο η στήλη 1 όσο και η στήλη 2 πιθανόν να είναι σημειωθεί. Συμπεριλάβετε την κύρια κατηγορία δεξιοτήτων.</p>	
<p>3. Ποιες (πέντε πρώτες) δεξιότητες θα θέλατε να αναπτύξετε, να βελτιώσετε ή/και να μάθετε (αναφερθείτε στις δεξιότητες που σημειώνονται στη στήλη 3). Συμπεριλάβετε την κύρια κατηγορία δεξιοτήτων.</p>	

# ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΕΣ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ

## ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ ΤΑΞΗ

Ο σχεδιασμός της συνεργατικής τάξης δίνει έμφαση στην ομαδική μάθηση. Συνήθως, τα τραπέζια επιτρέπουν σε μικρές ομάδες να κάθονται και να εργάζονται μαζί, σε αντίθεση με τις σειρές θρανίων που συνδέονται με τα εργοστασιακά σχολεία του περασμένου αιώνα. Κάθε ομάδα έχει εύκολη πρόσβαση στο Διαδίκτυο, σε οθόνες πολυμέσων και σε λογισμικό συνεργασίας. Τα ομαδικά τραπέζια, οι κοινές επιτραπέζιες οθόνες και οι επιτοίχιες οθόνες με απεριόριστες γραμμές θέασης, είναι τα πιο κοινά χαρακτηριστικά της συνεργατικής τάξης.

Ο σχεδιασμός της συνεργατικής τάξης δίνει έμφαση στην ομαδική μάθηση. Συνήθως, τα τραπέζια επιτρέπουν σε μικρές ομάδες να κάθονται και να εργάζονται μαζί, σε αντίθεση με τις σειρές θρανίων που συνδέονται με τα εργοστασιακά σχολεία του περασμένου αιώνα. Κάθε ομάδα έχει εύκολη πρόσβαση στο Διαδίκτυο, σε οθόνες πολυμέσων και σε λογισμικό συνεργασίας. Τα ομαδικά τραπέζια, οι κοινές επιτραπέζιες οθόνες και οι επιτοίχιες οθόνες με απεριόριστες γραμμές θέασης, είναι τα πιο κοινά χαρακτηριστικά της συνεργατικής τάξης.

## ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΕΣ ΕΙΚΟΝΙΚΕΣ ΤΑΞΕΙΣ

Οι συνεργατικές εικονικές τάξεις καθιστούν τη διαδικτυακή μάθηση πιο ελκυστική. Εκτός από τις συνήθεις λειτουργίες διάσκεψης ήχου-βίντεο και συνομιλίας, οι εικονικές τάξεις παρέχουν επίσης σύγχρονο και ασύγχρονο σχολιασμό, επικοινωνία και κοινή χρήση πόρων για τους συντονιστές και τους συμμετέχοντες. Πρόκειται για ένα οριστικό must-have για κάθε πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης!

Η πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης αποτελεί ένα πληροφοριακό σύστημα που μπορούν να χρησιμοποιήσουν σχολεία, πανεπιστήμια και ιδρύματα για τη διδασκαλία (μόνο διαδικτυακά ή για την υποστήριξη της παραδοσιακής διδασκαλίας), το οποίο μπορεί να έχει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά (όλα μαζί ή μεμονωμένα): α) να είναι ένα σύστημα διαχείρισης περιεχομένου (CMS), το οποίο εγγυάται την πρόσβαση των μαθητών σε διδακτικό υλικό- β) να είναι ένα σύστημα διαχείρισης μάθησης (LMS), όπου η χρήση μαθησιακών αντικειμένων διευκολύνει την εκμάθηση ενός συγκεκριμένου θέματος- γ) να είναι ένα σύστημα συνεργατικής μάθησης υποστηριζόμενης από υπολογιστή (CSCLS), το οποίο διευκολύνει τη χρήση συνεργατικών και τοποθετημένων στρατηγικών διδασκαλίας/μάθησης- και δ) να δημιουργεί μια εικονική κοινότητα μαθητών, διδασκόντων και καθηγητών χρησιμοποιώντας στρατηγικές διαχείρισης γνώσης (KM).

## **MIND MAPPING / BRAINSTORMING**

Αυτές οι δύο προσεγγίσεις μπορούν επίσης να ταξινομηθούν στις μεθόδους ενεργητικής μάθησης. Το Mind mapping και το brainstorming είναι βασικές μεθοδολογίες για κάθε δραστηριότητα επίλυσης προβλημάτων. Σε αυτές τις συνεδρίες, οι εκπαιδευόμενοι καταλήγουν σε ιδέες και τις αναρτούν σε έναν πίνακα. Ως ομάδα, οι μαθητές στη συνέχεια επιλέγουν τις καλύτερες και τις χρησιμοποιούν για να καταλήξουν σε μια λύση. Για αυτές τις μεθόδους, υπάρχουν διαθέσιμες εφαρμογές που επιτρέπουν στους μαθητές να χρησιμοποιούν τη δική τους συσκευή και να συνεργάζονται με άλλους για να καταλήξουν σε έναν χάρτη σκέψης ή ένα δέντρο ιδεών. Το Brainstorming είναι μια από τις πιο γνωστές τεχνικές που είναι διαθέσιμες για τη δημιουργική επίλυση προβλημάτων. Αυτή η έννοια περιγράφει την τεχνική και διερευνά τα οφέλη και τις αδυναμίες της. Στη συνέχεια καθορίζει διαδικασίες για την οργάνωση αποτελεσματικών συνεδριών καταιγισμού ιδεών και προσφέρει ορισμένα παραδείγματα καταιγισμού ιδεών που προέρχονται από εμπειρίες διάσημων οργανισμών του παρελθόντος.

## **ΚΥΝΗΓΙ ΘΗΣΑΥΡΟΥ**

Ακολουθεί μια άλλη διασκεδαστική και ελκυστική δραστηριότητα που περιλαμβάνει τη χρήση της βάσης γνώσεων της εταιρείας. Τα κυνήγια θησαυρού ξεκινούν με μια ανησυχία του πελάτη. Το καθήκον του μαθητή είναι να χρησιμοποιήσει το σύστημα και να βρει τον κατάλληλο πόρο για την αντιμετώπιση του ζητήματος. Όχι μόνο εξοικειώνει τους εκπαιδευόμενους με το σύστημα, αλλά τους προετοιμάζει και για να χειριστούν σενάρια πραγματικών πελατών.

## **ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ**

Το παιχνίδι ρόλων είναι επίσης μια άλλη αποτελεσματική προσέγγιση που βασίζεται σε μεθόδους ενεργητικής μάθησης. Το παιχνίδι ρόλων προσομοιώνει πραγματικές καταστάσεις που απαιτούν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων. Το πιο σημαντικό είναι ότι αποτελεί επίσης ένα μέσο για τη μέτρηση της πραγματικής απόδοσης. Οι δραστηριότητες παιχνιδιού ρόλων μπορεί να περιλαμβάνουν προσομοιώσεις εργασίας όπως η αλληλεπίδραση με τον πελάτη (ο διευκολυντής υποδύεται τον πελάτη, ο μαθητής τον πράκτορα) μέσω τηλεφώνου, ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, συνομιλίας ή σε ορισμένες περιπτώσεις εικονικής πραγματικότητας.

## **ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ**

Η άσκηση αυτή, που αποτελεί συνδυασμό κυνηγιού θησαυρού και παιχνιδιού ρόλων, είναι μια από τις πιο αποτελεσματικές στρατηγικές ενεργητικής μάθησης για ενήλικες. Ο συντονιστής αναθέτει σε έναν εκπαιδευόμενο μια μελέτη περίπτωσης (κατά προτίμηση από κοινά σενάρια πελατών). Ο εκπαιδευόμενος, με τη σειρά του, κατανοεί τα δεδομένα και χρησιμοποιεί τους διαθέσιμους πόρους για να επιλύσει την υπόθεση.

## **ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΙ ΠΙΝΑΚΕΣ ΣΥΖΗΤΗΣΕΩΝ**

Οι ηλεκτρονικοί πίνακες συζητήσεων είναι επίσης μία από τις πολλές αποδεδειγμένες στρατηγικές ενεργού συμμετοχής. Οι διαδικτυακοί πίνακες είναι εικονικοί πίνακες όπου οι μαθητές μπορούν να μάθουν συνεργατικά. Δημοσιεύουν ερωτήσεις και απαντούν σε ερωτήματα. Τις περισσότερες φορές, υπάρχει πολύ μικρή παρέμβαση του συντονιστή ή του εμπειρογνώμονα του θέματος, με τις περισσότερες απαντήσεις να προέρχονται συνήθως από τους άλλους συμμετέχοντες που έχουν περισσότερες γνώσεις για το θέμα.

## **ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΜΕΣΩ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ**

Με λίγα λόγια, η εκμάθηση μέσω διδασκαλίας σημαίνει ότι επιτρέπετε στους μαθητές να προετοιμάζονται και να διδάσκουν τα μαθήματα (ή μέρος αυτών) στους συμμαθητές τους. Αν και μπορεί να φαίνεται ότι ο συντονιστής ακολουθεί μια πολύ χαλαρή προσέγγιση σε αυτή τη μέθοδο, στην πραγματικότητα πρόκειται για μια πολύ περίπλοκη διαδικασία όπου ο συντονιστής είναι ταυτόχρονα συντονιστής και ειδικός στο θέμα. Λάβετε υπόψη ότι η μάθηση μέσω διδασκαλίας δεν σημαίνει απλώς μια παρουσίαση ή μια διάλεξη που παρουσιάζεται από τους μαθητές. Σε αυτή τη συγκεκριμένη προσέγγιση, οι μαθητές είναι αυτοί που διευκολύνουν τη συνεδρία με τη συμμετοχή των συμμαθητών τους. Ο συντονιστής διασφαλίζει ότι η μάθηση επεξεργάζεται σωστά και δίνει επίσης ένα χεράκι στους μαθητές-ξενιστές. Τα διαδικτυακά σεμινάρια και οι ηλεκτρονικοί πίνακες συζητήσεων είναι τα συνήθη μέσα που χρησιμοποιούνται για αυτή τη μεθοδολογία.

## **Η ΤΕΧΝΙΚΗ ΠΑΖΛ**

Η τεχνική παζλ είναι μια άλλη προσέγγιση που αξιοποιεί πλήρως τα οφέλη της ενεργού συμμετοχής και της συνεργατικής μάθησης. Σε αυτή την προσέγγιση, δίνεται στους εκπαιδευόμενους ένα "κομμάτι του παζλ" που πρέπει να λύσουν μόνοι τους. Μετά από αυτό, πρέπει να συνεργαστούν με άλλους εκπαιδευόμενους για να ολοκληρώσουν τελικά το παζλ. Αυτή η προσέγγιση θα ήταν μια καλή προσθήκη στο παιχνίδι ρόλων και στη χρήση δεδομένων/εργαλείων για την επίλυση μεγαλύτερων προβλημάτων, αλλά και για να δώσουν στους συμμετέχοντες μια γεύση της "ευρύτερης εικόνας". Είναι μια καλή άσκηση για να συνειδητοποιήσουν οι μαθητές το ρόλο τους στη μεγαλύτερη εικόνα κάνοντας τόσο ατομική όσο και συνεργατική εργασία και πώς όλα αυτά αποτελούν μέρος μιας διαδικασίας.

## **Η “ΑΝΑΠΟΔΟΓΥΡΙΣΜΕΝΗ ΤΑΞΗ”**

Η αναποδογυρισμένη τάξη είναι ένας αρκετά νέος όρος στη βιομηχανία της μάθησης και της τεχνολογίας του εκπαιδευτικού συστήματος. Τα μαθήματα είναι "γυρισμένα", δηλαδή το μεγαλύτερο μέρος της εργασίας, όπως η ανάγνωση και η έρευνα, γίνεται εκτός τάξης. Αυτό έρχεται σε αντίθεση με την παραδοσιακή προσέγγιση όπου το μεγαλύτερο μέρος του χρόνου της τάξης χρησιμοποιείται για διαλέξεις και οι δραστηριότητες ανατίθενται ως



εργασίες για το σπίτι. Η αντιστροφή της τάξης αφήνει περισσότερο χρόνο στο συντονιστή να εφαρμόσει μεθόδους ενεργητικής μάθησης κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας. Η ιδέα αυτή αποσκοπεί στην αποτελεσματική χρήση του χρόνου της τάξης με λιγότερες (ή καθόλου) διαλέξεις και περισσότερο χρόνο για δραστηριότητες.

## **ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ**

Η GBL είναι, αναμφισβήτητα, η πιο διασκεδαστική από όλες τις μεθόδους ενεργητικής μάθησης. Η μάθηση με βάση το παιχνίδι, ή παιχνιδοποίηση, είναι η μετατροπή μιας συγκεκριμένης πτυχής της μάθησης (ή της επιχείρησης) σε παιχνίδι. Υπάρχουν διαθέσιμες εφαρμογές μάθησης που σας επιτρέπουν να το κάνετε αυτό, αλλά μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε τις δικές σας! Απλώς μην ξεχάσετε να εφαρμόσετε τα τρία στοιχεία της παιχνιδοποίησης - επίτευγμα, ανταγωνισμός και διασκέδαση - στην προσπάθεια.

## ΣΤΥΛ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ

Τα στυλ διεξαγωγής συνδέονται με το εκπαιδευτικό σύστημα αξιών ενός διαχειριστή και απορρέουν από τη φιλοσοφία του για την εκπαίδευση. Η επίγνωση του δικού σας στυλ διεξαγωγής/διδασκαλίας μπορεί να σας βοηθήσει να βελτιώσετε τις μεθόδους διδασκαλίας σας, σχεδιάζοντας το μάθημά σας έτσι ώστε να αυξήσετε τη δέσμευση και τα κίνητρα των μαθητών και, τελικά, να βελτιώσετε τα αποτελέσματα και την πρόοδο τους. Τα στυλ διεξαγωγής που θα υιοθετήσετε, εξαρτώνται από τους στόχους, το υλικό και τους μαθησιακούς σας στόχους. Η συνεργασία μεταξύ του εκπαιδευτή και του μαθητή είναι η βασική αρχή στη διαδικασία της διεξαγωγής. Από αυτή την άποψη, οι διαχειριστές/εκπαιδευτές συχνά αναπτύσσουν ένα προσωπικό στυλ διεξαγωγής με βάση τις ανάγκες των εκπαιδευομένων. Ο διαμεσολαβητής θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε από τα ακόλουθα στυλ ανάλογα με την άσκηση, την ομάδα, το περιβάλλον και την προσωπική του διαίσθηση:

### ΚΑΘΟΔΗΓΗΤΙΚΟ ΣΤΥΛ

Πρόκειται για μια μεθοδολογία διεξαγωγής όπου ο εκπαιδευτής μεταδίδει τη γνώση δίνοντας στους εκπαιδευόμενους κατευθυντήριες γραμμές και λόγους, με βάση τις επίσημες εκπαιδευτικές μεθόδους. Πιο συγκεκριμένα, παρουσιάζει και εξηγεί τα περιεχόμενα, δείχνοντας τη θεωρία, παραδείγματα, εφαρμογές κ.λπ. και ο εκπαιδευόμενος τα λαμβάνει υπό τη γλώσσα του εκπαιδευτή χωρίς ενεργή αλληλεπίδραση. Αυτό το στυλ διεξαγωγής είναι επίσης γνωστό ως "παραδοσιακό". Η γνώση μεταδίδεται μέσω σαφών οδηγιών, προκειμένου να αποφευχθούν τα λάθη. Προωθείται ένας αποτελεσματικός τρόπος μάθησης, όπου η αλήθεια και η λογική ξεπερνούν τα συναισθήματα, τις απόψεις και τα συναισθήματα. Οι εκπαιδευόμενοι εμπλέκονται σε μια μαθησιακή διαδικασία, κατά την οποία εκτίθενται σε αναμενόμενα πρότυπα συμπεριφοράς.

Επιπλέον, οι δεξιότητες λήψης αποφάσεων που αποσκοπούν στη λήψη αποτελεσματικών επιλογών διδάσκονται άμεσα, χωρίς να ενθαρρύνονται οι μαθητές να πειραματιστούν και να κάνουν τις δικές τους επιλογές από το μηδέν. Όσον αφορά τα πλεονεκτήματα αυτού του στυλ, δίνει στους διαχειριστές τη δυνατότητα να ενσωματώσουν μια ποικιλία μορφών, συμπεριλαμβανομένων των διαλέξεων και των παρουσιάσεων πολυμέσων. Από την άλλη πλευρά, αν και είναι αποτελεσματικό για τη διδασκαλία των μαθηματικών, της μουσικής, της φυσικής αγωγής ή τέχνες και χειροτεχνίες, είναι δύσκολο να αντιμετωπιστούν οι ατομικές ανάγκες των μαθητών σε τάξεις με μεγαλύτερους και πιο διαφορετικούς πληθυσμούς.

### ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΣΤΥΛ

Σε αντίθεση με το καθοδηγητικό στυλ διεξαγωγής, το διερευνητικό στυλ βασίζεται στην παιδαγωγική με επίκεντρο τον μαθητή, δίνοντας έμφαση στη δημιουργία συνθηκών για την ενεργό συμμετοχή και αλληλεπίδραση κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας. Ενθαρρύνει τους μαθητές να εκφράσουν τις εμπειρίες και τις ιδέες τους, να σκεφτούν δημιουργικά, να μάθουν πώς να αναστοχάζονται πάνω σε αυτά που μαθαίνουν. Η διαδικασία αυτή εφαρμόζεται μέσω ερωτήσεων και θέτει προβληματικές καταστάσεις στους μαθητές, προκειμένου να εξετάσουν το νέο υλικό (γνώση) με σκοπό τη σύνδεση της προηγούμενης γνώσης με τις άγνωστες (νέες) έννοιες.

Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι ο διερευνητικός διαμεσολαβητής δεν αφήνει τον μαθητή χωρίς

κατευθυντήριες γραμμές, αλλά του δίνει την ευκαιρία να περιμένει διάφορα μαθήματα και συμπεριφορές ανάλογα με τις επιλογές του. Δεδομένου ότι η διερευνητική μέθοδος διευκολύνει τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και τη γνωστική ανάπτυξη είναι πιο αποτελεσματική για τη διδασκαλία γενικευμένων δεξιοτήτων σκέψης και επίλυσης προβλημάτων. Σχετικά με τα μειονεκτήματα αυτού του στυλ, θα πρέπει να σημειωθεί η πρόκληση της αλληλεπίδρασης του εκπαιδευτικού με τους μαθητές, καθώς η διαδικασία εκμάθησης θα πρέπει να βασίζεται στην ανακάλυψη και όχι στη διάλεξη γεγονότων και στον έλεγχο της γνώσης μέσω της απομνημόνευσης. Κατά συνέπεια, δεν μετρά την επιτυχία με απτούς όρους.

## **ΑΝΑΘΕΣΗ**

Το στυλ διεξαγωγής με ανάθεση προωθεί τη μάθηση μέσω της πράξης. Ανατίθεται στους εκπαιδευόμενους να εργαστούν μόνοι τους για να θέσουν στόχους, να αναπτύξουν σχέδια αναθέτοντας καθήκοντα και ρόλους. Ο εκπαιδευτής είναι διαθέσιμος, όταν χρειάζεται, για να χρησιμοποιηθεί ως πόρος. Οι διαχειριστές που χρησιμοποιούν το στυλ διδασκαλίας ανάθεσης δεν φιλοξενούν επίσημες διαλέξεις. Οι εκπαιδευόμενοι αναγνωρίζονται και επαινούνται για την ανεξάρτητη εργασία τους. Έτσι, το στυλ του αναθέτοντος διδάσκοντα είναι καταλληλότερο για προγράμματα σπουδών και εκπαιδευτικές συνεδρίες που απαιτούν εργαστηριακές δραστηριότητες, όπως η χημεία, ή θέματα που χρειάζονται ανατροφοδότηση από ομότιμους, όπως η συζήτηση και η δημιουργική γραφή.

Τέτοιες μορφές διεξαγωγής μπορούν να ενθαρρύνουν τους εκπαιδευόμενους να αναπτύξουν τα εργαλεία για να γίνουν σίγουροι και ανεξάρτητοι εκπαιδευόμενοι. Ωστόσο, οι μαθητές που δεν είναι έτοιμοι για μια τέτοια αυτονομία μπορεί να αγχωθούν και να μην έχουν καλή απόδοση. Αυτή η μέθοδος είναι ιδανική για σπουδές ανώτερου επιπέδου, όπου οι μαθητές έχουν ήδη το κατάλληλο επίπεδο γνώσεων και δεν χρειάζονται χέρι βοήθειας σε μεγάλο βαθμό. Είναι έτοιμοι να ανέλθουν στο επόμενο επίπεδο μάθησης και βλέπουν τον εκπαιδευτικό ως οδηγό, όχι κάποιος που βρίσκεται εκεί για τυπικές οδηγίες. Από την άλλη πλευρά, αν και θεωρείται ένα σύγχρονο στυλ διδασκαλίας, το στυλ της ανάθεσης επικρίνεται μερικές φορές ως υπονομευτικό της εξουσίας του δασκάλου. Ως εξουσιοδοτών, ο εκπαιδευτικός ενεργεί περισσότερο ως σύμβουλος παρά ως παραδοσιακή φιγούρα εξουσίας.

## **ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟ ΣΤΥΛ**

Το συμμετοχικό στυλ διεξαγωγής περιλαμβάνει ένα σύνολο διδακτικών στρατηγικών και τεχνικών που αποσκοπούν στην προώθηση ενός πιο ενεργού ρόλου των εκπαιδευομένων στη μαθησιακή διαδικασία. Σύμφωνα με αυτή την προσέγγιση, κάθε εκπαιδευόμενος ενθαρρύνεται να είναι υπεύθυνος για τη μαθησιακή του εμπειρία, προκειμένου να αναπτύξει μαθησιακή αυτονομία. Η συμμετοχική μάθηση αποτελεί μια μέθοδο μάθησης, η οποία περιλαμβάνει επίσης εμπλοκή και συνεργασία με τους εκπαιδευόμενους. Αυτό συνεπάγεται όχι μόνο την προσέλκυση του ενδιαφέροντος των μαθητών σε θεωρητικά μέρη, τη διευκόλυνση της συζήτησης, την ανταλλαγή απόψεων και τον κριτικό προβληματισμό, αλλά και την εμπλοκή τους σε πρακτικές δραστηριότητες, τη σύνδεση της θεωρητικής και ακαδημαϊκής γνώσης με πραγματικές συνθήκες, προκειμένου να εφαρμόσουν και να εξετάσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απέκτησαν. Οι πρακτικές δραστηριότητες μπορεί να ποικίλλουν από πρακτική εργασία, φροντιστήρια, μελέτες περιπτώσεων έως μάθηση βάσει σχεδίου και προσομοιώσεις.

## ΔΙΑΜΟΙΡΑΣΜΟΣ

Το στυλ διεξαγωγής διαμοιρασμού αφορά την ενθάρρυνση των εκπαιδευομένων να μοιραστούν παρελθοντικά και σημερινά συναισθήματα σχετικά με το τι έχουν μάθει, γιατί μαθαίνουν και τι πρόοδο έχουν σημειώσει κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας. Το μοίρασμα διευκολύνει το διάλογο, την ανταλλαγή διαφορετικών εμπειριών, ενώ προωθεί τη συνεργασία με άλλους εκπαιδευόμενους. Οι εκπαιδευόμενοι γίνονται καλύτεροι στο μοίρασμα καθώς μαθαίνουν να διαχειρίζονται τα συναισθήματα και αποκτούν νέες και πλουραλιστικές προοπτικές γνωρίζοντας άλλες απόψεις. Με την ανταλλαγή συναισθημάτων και αισθημάτων σχετικά με τη μαθησιακή διαδικασία, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να γνωρίζουν πώς να αντιμετωπίζουν την επιτυχία και την αποτυχία, προκειμένου να μην απογοητεύονται.

Επιπλέον, οι μαθητές θα πρέπει να μάθουν να μοιράζονται, ώστε να συνεργάζονται και να διαπραγματεύονται αποτελεσματικά όταν εργάζονται με άλλους σε μια ομάδα. Ο εκπαιδευτής είναι υπεύθυνος να ενθαρρύνει το μοίρασμα και την αυτοκριτική, όχι μόνο για να διδάξει τον συμβιβασμό και τη δικαιοσύνη, αλλά και για να βοηθήσει τους μαθητές να αναπτύξουν αίσθημα ενσυναίσθησης προς τους άλλους μαθητές. Είναι σημαντικό για τον εκπαιδευτικό να θέσει σαφείς προσδοκίες από την αρχή, προκειμένου να αποφευχθούν απογοητεύσεις από τη διαδικασία ανταλλαγής γνώσεων.

## ΔΙΕΡΜΗΝΕΥΤΙΚΟ ΣΤΥΛ

Η πρακτική της διερμηνευτικής διεξαγωγής περιλαμβάνει την ανάπτυξη συγκεκριμένων συνηθειών του νου που σχετίζονται με την ερμηνεία και τη μετάφραση της γνώσης σχετικά με τη μαθησιακή διαδικασία, τους εκπαιδευόμενους και το περιεχόμενο του θέματος σε ουσιαστικές, σκόπιμες και παραγωγικές μαθησιακές εμπειρίες. Προκειμένου οι εκπαιδευόμενοι να ασκήσουν το μυαλό τους στην ερμηνεία, ο διαμεσολαβητής αναμένεται να τους εμπλέξει σε εστιασμένη έρευνα, κατευθυνόμενη παρατήρηση, ενεργητική μαθησιακή πρακτική και καθοδηγούμενη πρακτική. Πρώτα απ' όλα, το να διδάσκεις ερμηνευτικά σημαίνει να σκέφτεσαι ερμηνευτικά, και επομένως είναι παρόμοιο με το να διδάσκεις με ερμηνευτικό τρόπο. Δεύτερον, η ερμηνευτική διδασκαλία ενθαρρύνει τις κριτικές συμμετοχικές προσεγγίσεις μέσω του ανοικτού διαλόγου και της συζήτησης μεταξύ των μαθητών και του εκπαιδευτή. Τέλος, η ερμηνευτική μέθοδος αντιμετωπίζει κάθε μαθητή ως άτομο - και όχι απλώς ως μαθητή μεταξύ άλλων - προσπαθώντας να τον βοηθήσει να βρει τη λέξη για να εκφράσει τον εαυτό του, τη μαθησιακή διαδικασία και τον κόσμο γύρω του.

## ΑΞΙΟΛΟΓΗΤΙΚΟ ΣΤΥΛ

Το στυλ αξιολογικής διεξαγωγής ορίζεται ως μια συστηματική διαδικασία για την επανεξέταση της απόδοσης ενός μαθητή κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας, αξιολογώντας αυτά που λέει κάποιος και παρέχοντας μια δήλωση αξίας σε σχέση με τη συμπεριφορά και τα μαθησιακά αποτελέσματα. Οι μέθοδοι αξιολόγησης περιλαμβάνουν την παροχή ανατροφοδότησης, την αυτοαξιολόγηση, την παρατήρηση από ομότιμους ή το χαρτοφυλάκιο για την παρακολούθηση της πρόοδου κατά τη διάρκεια μιας χρονικής περιόδου. Η αξιολόγηση έχει τις τέσσερις διαφορετικές πτυχές της, δηλαδή τους στόχους, τις μαθησιακές εμπειρίες, την αξιολόγηση του μαθητή και τη σχέση μεταξύ των τριών. Εκτός από τον αντίκτυπο της αξιολόγησης για την ακαδημαϊκή ανάπτυξη του μαθητή, η διαδικασία αξιολόγησης επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να επανεξετάσει τη διδακτική του/της μεθοδολογία και να αναθεωρήσει τυχόν τεχνικές, αν χρειάζεται. Έτσι, η διαδικασία αξιολόγησης θα πρέπει να θεωρηθεί ως μια αμοιβαία επωφελής διαδικασία τόσο για τους εκπαιδευτές όσο και για τους εκπαιδευόμενους.

Συνολικά, από όλα τα παραπάνω προτεινόμενα στυλ μπορείτε να επιλέξετε αυτό - ή περισσότερα - που ταιριάζει καλύτερα στο κοινό σας, στις ανάγκες του και φυσικά στην εμπειρία και τις γνώσεις σας. Σύμφωνα με τα προαναφερθέντα στυλ διεξαγωγής, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να μάθουν μέσω διαφορετικών μεθόδων και τρόπων, με βάση τη μη τυπική εκπαίδευση.

## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Για να επιτευχθούν οι προτεινόμενοι στόχοι και να ενθαρρυνθεί η υγιής ανταγωνιστική συμπεριφορά, προτείνονται οι ακόλουθες δραστηριότητες: Να γνωρίσετε την τοπική σας κοινότητα, να συμφωνείτε να διαφωνείτε (CIVITAS 3x3 debate, Middle ground), Adam & Steve, Me- villain and superhero, The Mind Reboot, Public speech, Real/ counterfeit goods and real/ counterfeit money, Plastic Eiffel tower. Οι λεπτομέρειες για καθεμία από τις προτεινόμενες δραστηριότητες καθώς και ο τρόπος διεξαγωγής τους βρίσκονται στις παρακάτω ενότητες.

### 1. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΤΟΠΙΚΗ ΣΑΣ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ

#### Τίτλος εργαστηρίου: Γνωριμία με την τοπική σας κοινότητα

**Εισαγωγή:** Η ενότητα αυτή θα προσφέρει στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, τους εκπαιδευτικούς και τους εκπαιδευτές ένα χρήσιμο εργαλείο για να εμπλέξουν τους νέους, ιδίως τους NEET, σε τοπικό επίπεδο και να τους διδάξουν πώς να είναι ενεργητικοί και να συμβάλλουν στην οικονομική και κοινωνική ανάπτυξη των κοινοτήτων τους. Η ενότητα βασίζεται στη διδασκαλία της ενεργού πολιτειότητας ως ενός συνδυασμού δεξιοτήτων, γνώσεων, στάσεων και φυσικά δράσεων, που έχουν ως στόχο να συμβάλλουν στην οικοδόμηση και διατήρηση μιας δημοκρατικής κοινωνίας. Υποστηρίζει τη δημοκρατική συνεργασία που βασίζεται στην προστασία των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, την αποδοχή της διαφορετικότητας και το κράτος δικαίου και περιλαμβάνει το σύνολο της κοινότητας. Ενεργός ιθαγένεια σημαίνει ότι οι νέοι εμπλέκονται στις τοπικές τους κοινότητες και στις δημοκρατικές διαδικασίες σε όλα τα επίπεδα, από τις πόλεις μέχρι την εθνική δραστηριότητα. Σε αυτή τη βάση, αυτή η ενότητα θα χρησιμοποιήσει την προσέγγιση της συνεργατικής μάθησης για να αυξήσει τα κίνητρα μεταξύ των μελών των ομάδων νέων και να τους διδάξει δεξιότητες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν όχι μόνο στην κοινωνική τους ζωή αλλά και στην επαγγελματική, όπως η επικοινωνία, η συνεργασία, οι διαπροσωπικές σχέσεις και οι δεξιότητες δημόσιας ομιλίας.

#### Στόχοι:

- Μάθετε πώς να είστε προνοητικοί και να συμβάλλετε στην κοινωνική και οικονομική ανάπτυξη της τοπικής κοινότητας.
- Να κατανοήσουν τη σημασία της συνεργασίας και της συνεννόησης για την οικοδόμηση και τη διατήρηση μιας δημοκρατικής και ειρηνικής κοινωνίας.
- Άσκηση στις δεξιότητες επικοινωνίας, λήψης αποφάσεων, λήψης αποφάσεων και δημόσιας ομιλίας.
- Αποκτήστε χρήσιμα εργαλεία για την ενίσχυση αυτών των δεξιοτήτων.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων αυτοαναστοχασμού και ομαδικού αναστοχασμού.
- Προσδιορισμός των ζητημάτων κοινωνικής ανάπτυξης που πρέπει να αντιμετωπιστούν σε μια κοινότητα.
- Να αισθάνονται αυτοπεποίθηση να εκφράζουν τον εαυτό τους, συμπεριλαμβανομένων των ιδεών και των απόψεων.
- Να αισθάνονται ενθαρρυμένοι να έχουν μια πιο ενεργητική συμπεριφορά και να συμμετέχουν στις τοπικές κοινωνίες τους.

**Χρόνος:** 360 λεπτά (2,5 ώρες)

**Προετοιμασία:** Σχέδιο μαθήματος σε διάγραμμα, φορητοί υπολογιστές/προβολείς, χαρτί και χρωματιστά στυλό, αυτοκόλλητες σημειώματας

**Στυλ διευκόλυνσης:** Οδηγία: Παροχή πληροφοριών και οδηγιών, για την ανάπτυξη ενός σχεδίου εργασίας. Διερευνητική: Υποβολή ερωτήσεων για να ενθαρρυνθούν οι συμμετέχοντες να εκφράσουν τις εμπειρίες και τις ιδέες τους. Αναθετικό: Ανάθεση καθηκόντων και ρόλων σε άτομα. Συμμετοχικό: Συμμετοχή στη συζήτηση με ανταλλαγή προσωπικών εμπειριών. Κοινή χρήση: Ενθάρρυνση της ανταλλαγής παρελθοντικών και παρόντων συναισθημάτων.

Ερμηνευτικό: Βάζοντας άλλες λέξεις σε μια συνεισφορά ή βοηθώντας κάποιον να βρει τις λέξεις για να εκφραστεί.

Αξιολογητικό: Αξιολογώντας αυτό που λέει κάποιος, παρέχοντας μια δήλωση αξίας σε σχέση με τη συμπεριφορά.

**Έλεγχος μάθησης/αξιολόγηση:** Η αξιολόγηση θα βασιστεί σε μια συνεδρία αναστοχασμού που θα ακολουθήσει μετά την ολοκλήρωση κάθε δραστηριότητας. Ο συντονιστής/εργαζόμενος με τους νέους θα κάνει απολογισμό των θεμάτων που καλύφθηκαν και στη συνέχεια θα ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να απαριθμήσουν 3 λέξεις σχετικά με το τι έμαθαν μέσα από αυτή τη δραστηριότητα να εξηγήσουν γιατί βρήκαν σημαντικά αυτά τα 3 βασικά μαθήματα που έμαθαν.

### **Δραστηριότητα 1.1: Δραστηριότητα Ενεργοποίησης**

#### **Περιγραφή βήμα προς βήμα:**

1. Σε κυκλική διάταξη, κάθε συμμετέχων συστήνεται σύντομα (όνομα, χαρακτηριστικά, χόμπι κ.λπ.).
2. Στη συνέχεια γράφει ή λέει ένα επίθετο που αρχίζει με το αρχικό γράμμα του ονόματός του/της και ταιριάζει με τον χαρακτήρα του/της.
3. Ο επόμενος συμμετέχων πρέπει να θυμάται το όνομα των ονομάτων των προηγούμενων συμμετεχόντων.

Όταν προσπαθείτε να εφαρμόσετε αυτόν τον ενισχυτή σε ηλεκτρονική έκδοση, ο συντονιστής μπορεί να δώσει το λόγο στους συμμετέχοντες για να συστηθούν και στη συνέχεια οι υπόλοιποι συμμετέχοντες πριν συστηθούν θα πρέπει να θυμούνται και να λένε δυνατά τα ονόματα των προηγούμενων συμμετεχόντων.

#### **Υλικά:**

Κατά την υλοποίηση της δραστηριότητας εκτός σύνδεσης: Στυλό και χαρτί (όχι υποχρεωτικό) Κατά την υλοποίηση της δραστηριότητας στο διαδίκτυο: (π.χ. Zoom, όχι υποχρεωτικό, καθώς ο συντονιστής μπορεί να επιλέξει τυχαία κάποιον)

**Διάρκεια:** 20 λεπτά

#### **Προετοιμασία:**

Δώστε στους μαθητές ένα παράδειγμα. Π.χ., Το όνομά μου είναι Κατερίνα, εργάζομαι ως/σπούδασα ως κ.λπ. και το επίθετο που με χαρακτηρίζει είναι Ευγενική (Κατερίνα) επειδή...

**Αποτελέσματα:** Μέχρι το τέλος αυτής της άσκησης κάθε άτομο της ομάδας θα έχει μια σύντομη περιγραφή και την πρώτη εντύπωση για όλους. Η αλληλεπίδραση μεταξύ των συμμετεχόντων θα τους δώσει την ευκαιρία να γνωριστούν καλύτερα μεταξύ τους. Έτσι, θα αυξηθεί η δέσμευση και η αμοιβαία συμμετοχή στις επόμενες δραστηριότητες.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Αντανακλά τη συμμετοχή και τη συνεργασία της ομάδας

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Συγκεντρώστε μια μικρή ομάδα ατόμων και χρησιμοποιήστε αυτό το ενεργειακό εργαλείο ως σπάσιμο του πάγου για να ενισχύσετε την αμοιβαία συμμετοχή όλων των μελών. Η χρήση χαρτιού και στυλό δεν είναι υποχρεωτική, καθώς η δραστηριότητα μπορεί να υλοποιηθεί και χωρίς αυτά.

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

## Δραστηριότητα 1.2: Χαρτογράφηση της Κοινότητας

### Περιγραφή βήμα προς βήμα:

Οι συμμετέχοντες καλούνται να δημιουργήσουν έναν κοινό οπτικό χάρτη της τοπικής τους κοινότητας, περιλαμβάνοντας θετικές περιοχές, καθώς και περιοχές που προκαλούν ανησυχία, με ευρύτερη συμμετοχή της κοινότητας αν είναι δυνατόν. Εξηγήστε ότι:

1. Ο στόχος της ομάδας είναι να φτιάξει έναν γιγαντιαίο χάρτη του τόπου της στο μεγάλο φύλλο χαρτιού (αν εφαρμοστεί διαδικτυακά, η ομάδα μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα βίντεο, μια εικόνα, ένα PPT και να προχωρήσει όσο πιο δημιουργικά μπορεί).
2. Δείξτε ένα παράδειγμα στην ομάδα από τη δική σας κοινότητα. Ζητήστε από κάθε ομάδα να σχεδιάσει με μολύβι (με τη βοήθεια της υπόλοιπης ομάδας) έναν πολύ πρόχειρο γεωγραφικό χάρτη: δρόμους, πόλεις, λόφους, σύνορα - ό,τι είναι κατάλληλο για την κλίμακα της περιοχής στην οποία εργάζεστε. Τονίστε και πάλι ότι δεν χρειάζεται να είναι ακριβής ή λεπτομερής. Μοιράστε τα εικονίδια και εξηγήστε ότι οι άνθρωποι μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν για να αναπαραστήσουν διάφορα χαρακτηριστικά της κοινότητας.
3. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να εντοπίσουν μερικά από τα καλά στοιχεία της τοπικής κοινότητας και τα τοπικά πλεονεκτήματα: - ποιες κοινωνικές υπηρεσίες και εγκαταστάσεις διαθέτει η κοινότητα; - ποιες δεξιότητες διαθέτει η κοινότητα; have?
4. Ζητήστε τώρα από τους συμμετέχοντες να γράψουν σε αυτοκόλλητες σημειώσεις μερικά από τα συναισθήματά τους ή τα συναισθήματά τους για τα διάφορα μέρη της περιοχής, καθώς και για τα διάφορα κτίρια και εγκαταστάσεις που έχουν τοποθετήσει στο χάρτη. Αυτά μπορεί να είναι θετικά ή αρνητικά. Θα πρέπει να τοποθετήσουν αυτές τις αυτοκόλλητες σημειώσεις στο χάρτη.
5. Εντοπίστε ζητήματα ή ανησυχίες στην κοινότητα και σημειώστε τα στο χάρτη.
6. Προσδιορισμός των σημείων όπου υπάρχουν κενά στη γνώση και απαιτείται περαιτέρω έρευνα.

**Υλικά:** Κατά την εφαρμογή της δραστηριότητας εκτός σύνδεσης: χαρτί και πολλά χρωματιστά στυλό, σετ εκτυπωμένων εικόνων και δύο παραδείγματα κοινοτικών χαρτών. Βιντεοπροβολέας για το PPT (όχι υποχρεωτικό) Κατά την εφαρμογή της δραστηριότητας σε διαδικτυακό περιβάλλον: Φορητός υπολογιστής/επιφάνεια εργασίας και PPT (για την ανάλυση SWOT). Ορισμένα δωρεάν εργαλεία που μπορεί να είναι χρήσιμο να χρησιμοποιήσετε

**Διάρκεια:** 60 λεπτά (1 ώρα)

**Προετοιμασία:** Ο συντονιστής κάνει μια σύντομη εισαγωγή στη βασική ορολογία και στη σημασία της ενεργού συμμετοχής των πολιτών!

**Κοινότητα:** Η κοινότητα είναι μια κοινωνική μονάδα (ομάδα ζωντανών οργανισμών) με κοινά χαρακτηριστικά, όπως κανόνες, θρησκεία, αξίες, έθιμα ή ταυτότητα. Οι κοινότητες μπορεί να



μοιράζονται την αίσθηση του τόπου που βρίσκεται σε μια δεδομένη γεωγραφική περιοχή (π.χ. χώρα, χωριό, πόλη ή γειτονιά) ή σε εικονικό χώρο μέσω πλατφορμών επικοινωνίας.

**Ενεργός πολίτης:** Η ενεργός ιθαγένεια αναφέρεται σε μια φιλοσοφία που υιοθετείται από οργανισμούς και εκπαιδευτικά ιδρύματα, υποστηρίζοντας ότι τα μέλη των οργανισμών ή των εταιρειών έχουν ορισμένους ρόλους και ευθύνες έναντι της κοινωνίας και του περιβάλλοντος, παρόλο που τα μέλη αυτά μπορεί να μην έχουν συγκεκριμένους διοικητικούς ρόλους. Ενεργοί Πολίτες είναι εκείνοι οι άνθρωποι που βλέπουν πέρα από τα βασικά νομικά τους καθήκοντα και ασχολούνται περαιτέρω εθελοντικά με δραστηριότητες που επηρεάζουν με κάποιο τρόπο τη δημόσια ζωή του τόπου ή της κοινότητάς τους. Αυτό μπορεί να γίνεται μέσω της "κοινωνίας των πολιτών" (οι πολίτες χρησιμοποιούν την ελευθερία τους να ενώνονται, συνήθως με σκοπό τη διαχείριση της κοινωνικής αλλαγής στον τόπο τους) ή της "κοινωνίας των πολιτών" (που σχετίζεται με τις κυβερνητικές δυνάμεις ή τους φορείς λήψης αποφάσεων της κοινότητας).

**Αποτελέσματα:** Στο τέλος αυτής της άσκησης οι νέοι θα αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με το τι είναι ενεργός πολίτης και ποια είναι η σημασία του να είσαι ενεργός πολίτης για θέματα κοινωνικής ανάπτυξης. Ακόμη και όταν οι συμμετέχοντες έχουν την ίδια γνώμη για ένα συγκεκριμένο θέμα, η επιχειρηματολογία διαφέρει από άτομο σε άτομο. Με αυτόν τον τρόπο, μπορεί κανείς να μάθει περισσότερα ή ακόμη και να αλλάξει γνώμη.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Σκεφτείτε τους χάρτες που δημιούργησαν τα μέλη της ομάδας. Ο συντονιστής μπορεί να ξεκινήσει μια συζήτηση σχετικά με τους χάρτες και τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα κάθε κοινότητας! Μπορείτε να βασίσετε τη συζήτηση στις παρακάτω ερωτήσεις:

- Μπορείτε να είστε ενεργός πολίτης στην κοινότητά σας;
- Ποιες είναι οι ευκαιρίες που σας προσφέρονται για να ακουστεί η φωνή σας, να εργαστείτε εθελοντικά, να επιτύχετε οικονομική, προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη;

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Συγκεντρώστε μια μικρή ομάδα νέων, από 5 έως 10 άτομα, και ενθαρρύνετε τους να δημιουργήσουν τον κοινοτικό τους χάρτη. Μπορείτε επίσης να προτείνετε το μοντέλο ανάλυσης SWOT που θα μπορούσε να διευκολύνει τη χαρτογράφησή τους και θα επικεντρωθεί στα Δυνατά σημεία, τις Αδυναμίες, τις Ευκαιρίες και τις Απειλές μέσα στις κοινότητές τους. Έχει επίσης δημιουργηθεί μια παρουσίαση PowerPoint, ώστε ο συντονιστής να έχει ένα αρχικό εργαλείο για να εκπαιδεύσει τους συμμετέχοντες. Βρείτε το μοντέλο [εδώ](#).

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

### **Δραστηριότητα 1.3: Σηκωθείτε (δραστηριότητα ενεργοποίησης)**

#### **Περιγραφή βήμα προς βήμα:**

1. Ο συντονιστής διαβάζει δυνατά μια δήλωση σχετικά με την καθημερινή ζωή στην τοπική κοινότητα.
2. Ο συμμετέχων σηκώνεται όρθιος αν συμφωνεί με τη δήλωση. (Στην ηλεκτρονική έκδοση ο/η εκπαιδευόμενος/η σηκώνει το χέρι του/της ή ανοίγει την κάμερα όταν η απάντηση είναι θετική).
3. Τέλος, κάθε συμμετέχων που σηκώθηκε όρθιος εξηγεί εν συντομία πώς εφαρμόζεται η δήλωση αυτή στην κοινότητά του/της

**Υλικά:** Κατά την υλοποίηση της δραστηριότητας εκτός σύνδεσης: χαρτί και πολλά χρωματιστά στυλό, σει εκτυπωμένων εικόνων και δύο παραδείγματα κοινοτικών χαρτών. Προβολέας για το PPT (όχι υποχρεωτικό) Κατά την εφαρμογή της δραστηριότητας στο διαδίκτυο: Φορητός υπολογιστής/επιφάνεια εργασίας και PPT (για την ανάλυση SWOT). Ορισμένα δωρεάν εργαλεία που μπορεί να είναι χρήσιμο να χρησιμοποιήσετε.

**Διάρκεια:** 20 λεπτά

**Προετοιμασία:** Ο συντονιστής διαβάζει δυνατά τον έτοιμο κατάλογο δηλώσεων.

- Η κοινότητά σας παρέχει πολλές ευκαιρίες στους νέους.
- Η κοινωνική ζωή στην κοινότητά σας προωθείται μέσω πρωτοβουλιών για κάθε ηλικιακή ομάδα πολιτών.
- Η κοινότητά σας παρέχει επαγγελματικές ευκαιρίες.
- Η κοινότητά σας προωθεί την ενεργό συμμετοχή των πολιτών και τη συμμετοχή στις δημοκρατικές διαδικασίες

**Αποτελέσματα:** Οι μαθητές απολαμβάνουν να εκφράζονται για θέματα που αφορούν την κοινότητά τους. Ο συντονιστής δημιουργεί μια αφοσιωμένη ομάδα μέσω μιας διασκεδαστικής ατμόσφαιρας και μπορεί να εντοπίσει το επίπεδο των μαθητών και τη σχετικότητά τους με τα θέματα που τίθενται.

**Αξιολόγηση/έλεγχος μάθησης:** Σκέφτεται τη συμμετοχή και τη συνεργασία της ομάδας.

- Εντοπίσατε κάτι νέο που δεν γνωρίζατε σχετικά με την κοινότητά σας;
- Σας βοήθησε αυτή η άσκηση να ανταλλάξετε ιδέες με άλλους μαθητές;

- Σας ενεργοποίησε η συζήτηση με τους άλλους;  
Σκεφτείτε τους χάρτες που δημιούργησαν τα μέλη της ομάδας

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** N/A

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

## ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 20 ΛΕΠΤΩΝ

### Δραστηριότητα 1.4: Οραματισμός των αλλαγών που θέλετε να δείτε

#### Περιγραφή βήμα προς βήμα:

. Μετά την ολοκλήρωση της προηγούμενης "δραστηριότητας ενεργοποίησης", ο συντονιστής θα εξηγήσει την επόμενη δραστηριότητα (1.4). Καθώς οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν ανταλλάξει κάποιες ιδέες σχετικά με την καθημερινή ζωή στην κοινότητά τους, ήρθε η ώρα να προσδιορίσουν τους τρόπους βελτίωσης της κοινότητάς τους και να εκφράσουν τις αλλαγές που θέλουν να δουν. Ο διαμεσολαβητής ζητά από τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με τη μάθηση από την προηγούμενη δραστηριότητα και να προετοιμαστούν για το όραμα της αλλαγής. Συντονιστής: Αναφερθείτε στους χάρτες των κοινοτήτων μας που φτιάξαμε και στην ανάγκη για διάλογο, ένταξη και ομαδική εργασία. Βεβαιωθείτε ότι οι αλλαγές ωφελούν την κοινότητα γενικά. Να τις κάνετε να αναβαθμίσουν. Καταγράψτε τις.

1. Δώστε στους συμμετέχοντες 15 λεπτά για να σκεφτούν τα αποτελέσματα της προηγούμενης άσκησης (Δραστηριότητα 1.2 και ο προηγούμενος ενεργοποιητής) και στη συνέχεια καλέστε τους να σκεφτούν τις αλλαγές που θέλουν να δουν και τους τρόπους με τους οποίους μπορούν να επιτύχουν αυτές τις αλλαγές.
2. Καλέστε τους συμμετέχοντες να σκεφτούν ως άτομα: ποιες είναι οι αλλαγές που θα ήθελαν να δουν στην κοινότητά τους; (Τι θα μπορούσε να είναι;)
3. Ζητήστε τώρα από τους συμμετέχοντες να σχηματίσουν δύο κύκλους: έναν εσωτερικό και έναν εξωτερικό κύκλο. Ο εσωτερικός και ο εξωτερικός κύκλος θα πρέπει να αντικρίζουν ο ένας τον άλλον. Κάθε ζεύγος λέει το ένα στο άλλο την αλλαγή που θα ήθελε να δει στις κοινότητές του/τους και γιατί. Μετά από δύο λεπτά το εξωτερικό ζευγάρι μετακινείται και η άσκηση επαναλαμβάνεται. Αφού όλοι έχουν κινηθεί τέσσερις με πέντε φορές, τότε συγκεντρώστε την ομάδα στην ολομέλεια.
4. Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να εξετάσει:
  - Τι ακούσατε;
  - Τι είδους αλλαγές ήθελαν να κάνουν οι άνθρωποι;
  - Ακούσατε κάτι παρόμοιο με το δικό σας; Ποιοι ήταν οι λόγοι;Ρωτήστε την ομάδα αν υπάρχουν βασικά μηνύματα/ιδέες που αναδύονται από την ομάδα.

#### Materials:

Κατά την υλοποίηση της δραστηριότητας εκτός σύνδεσης: Σημειώσεις, πίνακας Vision. Κατά την εφαρμογή της δραστηριότητας σε απευθείας σύνδεση: (π.χ., πλατφόρμα Zoom), που θα επιτρέψει στον συντονιστή να υλοποιήσει αυτή τη δραστηριότητα σε απευθείας σύνδεση χωρίς κανένα πρόβλημα. Κατά την υλοποίηση της δραστηριότητας εκτός σύνδεσης: Χαρτί και πολλά

χρωματιστά στυλό, σύνολα εκτυπωμένων εικόνων και δύο παραδείγματα κοινοτικών χαρτών. Προβολέας για το PPT (δεν είναι υποχρεωτικό) Κατά την υλοποίηση της δραστηριότητας σε απευθείας σύνδεση: Φορητός υπολογιστής/επιφάνεια εργασίας και PPT (για την ανάλυση SWOT). Μερικά δωρεάν εργαλεία που μπορεί να είναι χρήσιμο να χρησιμοποιήσετε.

**Διάρκεια:** 60 λεπτά

**Προετοιμασία:** Δραστηριότητα 1.1 και Ενεργοποιητής Stand-Up

**Αποτελέσματα:** Σκοπός της δραστηριότητας είναι να φέρει τους νέους σε επαφή για να κάνουν καταιγισμό ιδεών, να εργαστούν ως ομάδα για πιθανά και να δημιουργήσουν μελλοντικά σχέδια που θα μπορούσαν να οικοδομήσουν μια ανοιχτή, χωρίς αποκλεισμούς, ανθεκτική κοινωνία. Η δραστηριότητα προάγει επίσης τη δημιουργικότητα και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων του μαθητή εκτός από εκείνες της συνεργασίας και της συνεργασίας.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Μπορούμε τώρα να διερευνήσουμε σε ομάδες ποιες αλλαγές θέλουμε να επιτύχουμε. Η πρόθεση είναι να δούμε αν υπάρχουν αλλαγές στις οποίες τα μέλη της ομάδας μπορούν να συνεργαστούν για να σχεδιάσουν και να υλοποιήσουν κοινωνική δράση.

- Εντοπίσατε κάποια αλλαγή που δεν είχατε αρχικά στο μυαλό σας;
- Σας βοήθησε η συζήτηση να βρείτε λύσεις στα προβλήματα της κοινότητάς σας;
- Αισθάνεστε ενεργοποιημένοι για να αρχίσετε να εφαρμόζετε τις

αλλαγές που προτείνετε;

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** N/A

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** [Εργαλειοθήκη προτεραιοτήτων](#)

## ΗΜΕΡΑ 2

### Δραστηριότητα 1.5: Μοναδικές κοινότητες (ενεργοποιητής)

#### Περιγραφή βήμα προς βήμα:

1. Ζητήστε από κάθε μαθητή να σκεφτεί και να καταγράψει 1 μοναδικό χαρακτηριστικό της κοινότητάς του/της.
2. Κάθε συμμετέχων λέει δυνατά αυτό το ένα μοναδικό χαρακτηριστικό της κοινότητάς του.
3. Μετά την ολοκλήρωση των δηλώσεων, η ομάδα προσπαθεί να εντοπίσει ποιο είναι το πιο μοναδικό χαρακτηριστικό των κοινοτήτων τους.
4. Μέχρι το τέλος της δραστηριότητας, όλοι θα πρέπει να έχουν εκφράσει τις σκέψεις τους.

#### Υλικά:

Κατά την υλοποίηση της δραστηριότητας εκτός σύνδεσης: Κατά την εφαρμογή της δραστηριότητας στο διαδίκτυο: χαρτί και στυλό (όχι υποχρεωτικά): και μια πλατφόρμα επικοινωνίας. Στην ηλεκτρονική έκδοση ο συντονιστής μπορεί να δώσει το λόγο σε έναν μαθητή κάθε φορά.

**Διάρκεια:** 20 λεπτά

**Προετοιμασία:** Ο συντονιστής πρέπει να θυμάται τους κανόνες για να τους εξηγήσει στους συμμετέχοντες..

**Αποτελέσματα:** Αυτή η δραστηριότητα ενεργοποίησης βοηθά τους μαθητές να γνωρίσουν καλύτερα την κοινότητά τους.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Σκέφτεται τη συνεργασία και τη συμμετοχή και την ομαλή ροή του εργαστηρίου.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** N/A

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

## Δραστηριότητα 1.6: Τα τρία C της καλής λήψης αποφάσεων

### Περιγραφή βήμα προς βήμα:

Ο συντονιστής κάνει μια σύντομη εισαγωγή στη βασική ορολογία σχετικά με τη λήψη αποφάσεων! Λήψη αποφάσεων είναι η διαδικασία της επιλογής, του προσδιορισμού μιας απόφασης, της συλλογής πληροφοριών και της αξιολόγησης εναλλακτικών λύσεων. Η χρήση μιας διαδικασίας λήψης αποφάσεων βήμα προς βήμα θα σας βοηθήσει να λάβετε πιο συνειδητές και μελετημένες αποφάσεις, οργανώνοντας τις σχετικές πληροφορίες και καθορίζοντας τις εναλλακτικές λύσεις.

**Βήμα 1:** Καταγράψτε (σε πίνακα, αφίσα ή ακόμα και σε χαρτί) μια κατάσταση που προκαλεί σε εσάς ή στους φίλους σας, συναισθήματα φόβου ή ανησυχίας και στην οποία καλείστε να πάρετε μια απόφαση. (Ορισμένα προτεινόμενα θέματα που θα βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να βρουν μια δύσκολη κατάσταση θα μπορούσαν να είναι: κοινωνική ζωή ή ενεργός συμμετοχή). Αυτή είναι η δική σας "πρόκληση". Θα πρέπει να πάρετε μια απόφαση όπου οι συνέπειες έχουν σημασία και θα βοηθήσουν την κοινότητά σας να ξεπεράσει την προτεινόμενη "Πρόκληση". Για να νιώσετε πιο άνετα, σας διαβεβαιώνουμε ότι οι σημειώσεις θα είναι εμπιστευτικές.

**Βήμα 2:** Να θυμάστε ότι κάθε άτομο καλείται να ζήσει με τις συνέπειες των αποφάσεών του και ότι τα αποτελέσματα που έχει πάρει θα πρέπει να τα αγκαλιάσει και να τα αποδεχτεί.

**Βήμα 3:** Στη συνέχεια, σημείο "Επιλογές": να κάνετε brainstorm (σκεφτείτε, γράψτε οτιδήποτε έχετε στο μυαλό σας, ψάξτε στο διαδίκτυο) για μια ποικιλία επιλογών και πιθανών επιλογών που έχει ένα άτομο όταν παίρνει μια απόφαση. Καταγράψτε αυτές δίπλα στη λέξη "Επιλογές" και προσθέστε ό,τι άλλο μπορείτε να σκεφτείτε! Βεβαιωθείτε ότι έχετε περισσότερες από 3 επιλογές.

Επισημάνετε τη λέξη "**Συνέπειες**": σκεφτείτε τόσο θετικές όσο και αρνητικές συνέπειες για κάθε μία από τις υπάρχουσες επιλογές. Γράψτε τις απαντήσεις δίπλα στη λέξη "Συνέπειες", δημιουργώντας ένα πλέγμα. Σκεφτείτε τις επιλογές και τις συνέπειές σας και στη συνέχεια επιλέξτε μια λύση/επιλογή. Ωστόσο, η λήψη αποφάσεων είναι συχνά μια διαδικασία που γίνεται μόνη της- οι άνθρωποι μπορεί να αναζητήσουν και άλλες γνώμες προτού λάβουν μια απόφαση.

### Υλικά:

Κατά την υλοποίηση της δραστηριότητας εκτός σύνδεσης: Κατά την εφαρμογή της δραστηριότητας σε απευθείας σύνδεση: πίνακας ή φύλλα A4 ή αφίσες, στυλό/μολύβια: Laptop / Η/Υ

**Διάρκεια:** 45 λεπτά

**Προετοιμασία:** Ενημερώστε τους συμμετέχοντες για τον σκοπό της άσκησης, τους στόχους της και το πρόγραμμα που θα ακολουθηθεί. Επιπλέον, ξεκαθαρίστε τους ότι δεν χρειάζεται να έχουν καμία εμπειρία ή γνώση στους τομείς που πρόκειται να συζητηθούν και να ασκηθούν.

**Αποτελέσματα:** Ο κεντρικός στόχος της δραστηριότητας είναι να σας παράσχει ένα μοντέλο για αποτελεσματικές συνεδρίες λήψης αποφάσεων. Στόχος είναι να μάθετε για την αποτελεσματική λήψη αποφάσεων και τις συνέπειες των επιλογών. Τα 3 C των σεναρίων διακλάδωσης είναι ένα εργαλείο το οποίο θα είστε σε θέση να χρησιμοποιήσετε για να σχεδιάσετε τις σκέψεις, τις ενέργειες, τα μαθήματα, τις εργασίες σας με σαφή και λογικό τρόπο. Η χρήση των 3 C αφαιρεί πολύ από τη δουλειά του σχεδιασμού της ηλεκτρονικής σας μάθησης.

**Αξιολόγηση/Ελεγχος μάθησης:** Ενημέρωση: Μπορούμε τώρα να μάθουμε ποιες είναι οι σωστές αποφάσεις, αλλά και ποιες θα μπορούσαν να είναι οι συνέπειες των πράξεών τους. Τα 3 C των



σεναρίων διακλάδωσης σας δίνουν ένα σταθερό πρότυπο και σύστημα για να δημιουργήσετε σενάρια με νόημα.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να εξυπηρετήσει είτε αυτοκατευθυνόμενους σκοπούς, πράγμα που σημαίνει ότι μπορείτε να εφαρμόσετε αυτό το μοντέλο στον εαυτό σας είτε να εφαρμόσετε τη δραστηριότητα σε μια ομάδα μαθητών. Έχει δημιουργηθεί μια σύντομη και περιεκτική παρουσίαση PowerPoint για τον συντονιστή, προκειμένου να ευαισθητοποιηθούν οι εκπαιδευόμενοι σχετικά με τη σημασία των δεξιοτήτων λήψης αποφάσεων.

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** [3 Cs της διακλάδωσης](#)

## ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 20 ΛΕΠΤΩΝ

### Δραστηριότητα 1.7 Γενικές σκέψεις για την ημέρα

**Βήμα-προς-βήμα περιγραφή:** Χωρισμένοι σε ομάδες, οι άνθρωποι μοιράζονται τις σκέψεις τους σε χαρτί, συνδέοντας γραφικά τις λέξεις με τη "Βιωσιμότητα" και την "Κυκλικότητα" (σαν ένας χάρτης του μυαλού). "Ποιες είναι οι πιο σημαντικές έννοιες που έχετε μάθει; Πώς τις εφαρμόζετε στην καθημερινή σας ζωή; Ποια είναι η έννοια πάνω στην οποία πρέπει να δουλέψετε περισσότερο; Σύμφωνα με όσα ακούσατε από άλλες ομάδες- πώς θα μπορούσε η ιδανική επιχείρησή σας να είναι πιο βιώσιμη; (Ένα άτομο ανά ερώτηση, οι υπόλοιποι αλλάζουν συνεχώς ερωτήσεις).

**Υλικά:** Χαρτί και στυλό

**Διάρκεια:** 45 λεπτά

**Προετοιμασία:** N/A

**Αποτελέσματα:** Η στιγμή των γενικών αναστοχασμών θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες να σκεφτούν τι έμαθαν κατά τη διάρκεια της ημέρας, αλλά θα είναι χρήσιμη και για τον εκπαιδευτή ως ανατροφοδότηση της δουλειάς που έγινε.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Ένα άτομο από κάθε ομάδα, στη συνέχεια, μοιράζεται τις ιδέες του με όλη την ομάδα.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** N/A

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

## **Δραστηριότητα 1.8: Δημόσια ομιλία (Παρακολούθηση δημοφιλών ομιλιών και εκμάθηση της κριτικής τους)**

### **Περιγραφή βήμα προς βήμα:**

Η άσκηση αυτή μπορεί να οργανωθεί σε δύο φάσεις. Η πρώτη βασίζεται σε συζήτηση μεταξύ των εκπαιδευομένων και του συντονιστή, ενώ η δεύτερη βασίζεται σε δραστηριότητα παιχνιδιού ρόλων. Ο συντονιστής θα αρχίσει να εξηγεί κάποια από τη βασική ορολογία πριν από την έναρξη της άσκησης. Στη συνέχεια, οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούσαν να παρακολουθήσουν ομιλίες ανθρώπων προκειμένου να προσπαθήσουν να αναγνωρίσουν τις λεκτικές και μη λεκτικές εκφράσεις που χρησιμοποιούνται στη δημόσια ομιλία. Τέλος, θα ακολουθήσει η συνεδρία απολογισμού με τον συντονιστή να προτείνει κάποιες ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους.

### **Ο συντονιστής κάνει μια σύντομη εισαγωγή στη βασική ορολογία σχετικά με τη Δημόσια Ομιλία!**

**Δημόσια ομιλία** είναι η ομιλία σε μια ομάδα ανθρώπων με οργανωμένο τρόπο: για να δώσει πληροφορίες, να επηρεάσει ή να πείσει ή να διασκεδάσει τους ακροατές.

**Παιχνίδι ρόλων** είναι η αλλαγή της συμπεριφοράς κάποιου για να αναλάβει έναν ρόλο, είτε ασυνείδητα για να καλύψει έναν κοινωνικό ρόλο, είτε συνειδητά για να παίξει έναν υιοθετημένο ρόλο. Ενώ το αγγλικό λεξικό της Οξφόρδης προσφέρει έναν ορισμό του role-playing ως "η αλλαγή της συμπεριφοράς κάποιου για την εκπλήρωση ενός κοινωνικού ρόλου", στον τομέα της ψυχολογίας, ο όρος χρησιμοποιείται πιο χαλαρά με τέσσερις έννοιες.

Για να γίνετε αποτελεσματικός επικοινωνιολόγος, πρέπει να κατανοήσετε τα μυστικά της αποτελεσματικής επικοινωνίας. Το να παρακολουθείτε ομιλίες και να μαθαίνετε πώς να τις αναλύετε είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να ξεκινήσετε με αυτό.

Μπορείτε να παρακολουθήσετε τον Conor Neill, τον Seth Godin, τον Mel Robbins και τον Simon Sinek. Αλλά δεν μπορείτε να κάνετε λάθος, ξεκινώντας με τις πιο δημοφιλείς ομιλίες TED, έχοντας παράλληλα κατά νου τις παρακάτω ερωτήσεις κατά την παρακολούθηση των βίντεο -

## **1. Ο συντονιστής θα μπορούσε να προτείνει τις ακόλουθες ερωτήσεις:**

- **Εισαγωγές**

Πώς ο ομιλητής προσέκλυσε το ακροατήριο στην εισαγωγή; Σας τράβηξε την προσοχή η πρώτη του πρόταση; Ξεκίνησε με μια προσωπική ιστορία ή ξεκίνησε την ομιλία του με μια συγκλονιστική δήλωση; Τι ήταν αυτό στην εισαγωγή τους που σας έκανε να συνεχίσετε να παρακολουθείτε; Ήταν επειδή ήταν σχετικό; Ή επειδή σας κίνησε την περιέργεια;

- **Κύριο μέρος της ομιλίας**

Η δομή της επιχειρηματολογίας τους ήταν εύκολα κατανοητή (οι καλύτεροι ομιλητές είναι συχνά οι καλύτεροι απλοποιητές); Πόσο συχνά χρησιμοποίησαν τις δικές τους ιστορίες για να δημιουργήσουν συναισθηματική σύνδεση με το ακροατήριο; Ποιες λέξεις ή φράσεις χρησιμοποιούσαν όταν μετακινούνταν από σημείο σε σημείο; Παρατηρήσατε κάποια αλλαγή στον τόνο τους κατά τη διάρκεια αυτών των μεταβάσεων; Πόσο συχνά έκαναν παύσεις και γιατί πιστεύετε ότι επέλεξαν αυτές τις στιγμές για να επιβραδύνουν; Πόσο συχνά χρησιμοποιούσαν μεταφορές, αναλογίες και συμβολισμούς για να προσθέσουν σαφήνεια και να απλοποιήσουν πολύπλοκες σκέψεις ή ιδέες;

- **Συμπέρασμα**

Ήταν το συμπέρασμά τους σαφές, συνοπτικό και αξιοσημείωτο; Το συνέδεσαν με την ιστορία της εισαγωγής ή απλώς με το κύριο σημείο της διατύπωσης των θέσεών τους; Αν τελείωσαν με μια πρόσκληση για δράση, σας ενέπνευσε να την ακολουθήσετε;

- **Μη λεκτική επικοινωνία**

Έκαναν καλή δουλειά κρατώντας οπτική επαφή με το ακροατήριο καθ' όλη τη διάρκεια της ομιλίας τους; Στεκόταν ή καθόταν όρθιοι; Κρατούσαν το κεφάλι τους ψηλά και οι μύες του προσώπου τους ήταν χαλαροί δείχνοντας θετικά συναισθήματα; Τι έκαναν με τα χέρια τους καθ' όλη τη διάρκεια της ομιλίας; Τα χρησιμοποιούσαν για να κάνουν χειρονομίες; Τους πιάσατε ποτέ να χοροπηδούν; Έδειχναν χαλαροί και ελεγχόμενοι από την αρχή έως το τέλος; Αν σκόνταψαν κατά τη διάρκεια της ομιλίας τους, πώς επανήλθαν; Πώς άλλαζε η γλώσσα του σώματός τους όταν ήθελαν πραγματικά να δώσουν έμφαση σε ένα θέμα; Τι γίνεται με τα ρούχα τους; Αντανακλούσαν την προσωπικότητά τους και τον τόνο της ομιλίας;

Κάνοντας στον εαυτό σας ερωτήσεις όπως αυτές, ενώ παρακολουθείτε ομιλίες, θα σας δώσει μια βαθύτερη ματιά σε όλες τις αποχρώσεις που συμβάλλουν στο να είστε αποτελεσματικός επικοινωνιολόγος. Κάποιοι άνθρωποι μπορεί να το κάνουν να φαίνεται εύκολο, αλλά όσο "φυσικοί" και αν φαίνονται, να είστε σίγουροι ότι ο καθένας τους έχει αφιερώσει ώρες ολόκληρες στην εξάσκηση για την ομιλία του. Μέσα από αυτή τη φάση συζήτησης, ο συντονιστής και οι συμμετέχοντες θα καταλήξουν σε ορισμένα συμπεράσματα σχετικά με το εισαγωγικό μέρος τη γλώσσα του σώματος και τη μη λεκτική επικοινωνία των δημόσιων ομιλητών.

**2.** Ο συντονιστής σε αυτή τη φάση θα μπορούσε να προτείνει ένα παιχνίδι ρόλων. Οι συμμετέχοντες θα μπορούσαν να αναλάβουν το ρόλο ενός από τα άτομα που είδαν να μιλούν δημόσια και να προσπαθήσουν να εφαρμόσουν κάποια από τα χαρακτηριστικά τους. Σε αυτό το μέρος, οι συμμετέχοντες θα είναι ελεύθεροι να αυτοσχεδιάσουν και να εκφραστούν προκειμένου να εξασκηθούν στη δημόσια ομιλία

**Υλικά:** Κατά την υλοποίηση της δραστηριότητας εκτός δικτύου/online: (όχι υποχρεωτικά): φορητός υπολογιστής/επιφάνεια εργασίας και προβολέας (όχι υποχρεωτικά)

**Διάρκεια:** 40 λεπτά

**Προετοιμασία:** Ομαδική παρακολούθηση με φορητό υπολογιστή και, κατά προτίμηση, προβολέα.

**Αποτελέσματα:** Ο κεντρικός στόχος της δραστηριότητας είναι να βοηθήσει τους νέους να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους στη δημόσια ομιλία. Όταν πρόκειται για την ενεργό συμμετοχή στα κοινά, την προώθηση μιας καριέρας, την υπεράσπιση των περιθωριοποιημένων ή αποκλεισμένων ομάδων μέσα σε μια κοινωνία, οι δεξιότητες δημόσιας ομιλίας αποτελούν κρίσιμο και αναπόσπαστο μέρος του ενεργητικού μας.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης**Ενημέρωση: Απαντήστε στις προαναφερθείσες ερωτήσεις και ενημερώστε σχετικά με την. Σας ενέπνευσαν; Πιστεύετε ότι μπορείτε να επικοινωνήσετε τις ιδέες, τις σκέψεις και τα συναισθήματά σας με πιο παθιασμένο και επίμονο τρόπο;

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να εξυπηρετήσει είτε αυτοκατευθυνόμενους σκοπούς, πράγμα που σημαίνει ότι μπορείτε να εφαρμόσετε αυτό το μοντέλο στον εαυτό σας είτε να εφαρμόσετε τη δραστηριότητα σε μια ομάδα μαθητών.

**Ιστορικό/Αναφορές/Πηγές:**

[6 Άσκηση για να βελτιώσετε τις δεξιότητες](#)

[δημόσιας ομιλίας σας](#)

[Πώς να διαδώσετε τις ιδέες σας | Seth Godin](#)

## **Δραστηριότητα 1.9: Πείτε μας την ιστορία της ...**

### **Βήμα-προς-βήμα περιγραφή:**

1. Προκειμένου ο συντονιστής να δώσει την ευκαιρία στους συμμετέχοντες να εκφραστούν δημόσια, θα προετοιμάσει έναν αρχικό κατάλογο εκδηλώσεων. (Πολιτιστική εκδήλωση που διοργανώνεται στην κοινότητά σας, Ημέρες ανοιχτών επαγγελματικών ευκαιριών, Εθελοντικές δραστηριότητες, Εκστρατείες ευαισθητοποίησης για θέματα που αφορούν την κοινότητα).
2. Δίνει την ευκαιρία στους συμμετέχοντες να επιλέξουν ένα γεγονός και να το γράψουν σε ένα χαρτί. Τοποθετήστε τις κάρτες/χαρτιά με τα θέματα σε μια μη διαβατή τσάντα.
3. Όταν έρθει η σειρά του, ένας παίκτης τραβάει ένα θέμα από τη σακούλα. Στη συνέχεια πρέπει να δώσουν μια περιγραφή της ιστορίας (ιστορία) πίσω από το γεγονός που τράβηξαν. Δεν χρειάζεται να είναι πραγματική! Ενθαρρύνετε τη φαντασία, τα εξωφρενικά ψέματα, τις πτήσεις της φαντασίας.

**Υλικά:** Χαρτί, στυλό/μολύβι

**Διάρκεια:** 40 λεπτά

**Προετοιμασία:** Ο συντονιστής θα πρέπει να είναι προετοιμασμένος να εξηγήσει λεπτομερώς τις οδηγίες στους συμμετέχοντες.

**Αποτελέσματα:** Στόχος αυτού του παιχνιδιού δημόσιας ομιλίας είναι να ενισχύσει τις δεξιότητες δημόσιας ομιλίας των συμμετεχόντων και να τους δώσει τη δυνατότητα να νιώσουν πώς είναι να μιλάς μπροστά σε ένα ευρύ ακροατήριο.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Σκεφτείτε τα διαγράμματα που αναπτύχθηκαν από κάθε μέλος της ομάδας.

Brainstorm για τους τρόπους με τους οποίους η τεχνολογία μπορεί να προωθήσει την ιδιότητα του πολίτη και πώς μπορεί κάποιος να γίνει ψηφιακά ενεργός πολίτης!

Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους: N/A

Ιστορικό/αναφορές/πηγές: N/A

## 2. ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΙΝΟΤΟΜΉΣΕΤΕ

**Τίτλος εργαστηρίου: "Πώς να**

**καινοτομήσετε"**

**Εισαγωγή:**

**Θα ήταν χρήσιμο ο φορέας εκμετάλλευσης να προσφέρει κάποιες γενικές πληροφορίες σχετικά με τη μάθηση στους συμμετέχοντες πριν από την έναρξη του εργαστηρίου, όπως:** Ο Benjamin Franklin είπε κάποτε: "Πες μου και ξεχνάω, δίδαξέ με και μπορεί να θυμάμαι, ενέπλεξε με και μαθαίνω". Η πρακτική μάθηση και οι ουσιαστικές συζητήσεις μπορούν να προσφέρουν στους μαθητές ένα πεδίο για να εκφράσουν νέες ιδέες, να σκεφτούν κριτικά και να εκφράσουν τις απόψεις τους, εμπλεκοντάς τους σε ένα βαθύτερο επίπεδο.

**Κάθε φορέας μπορεί να προσαρμόσει την εισαγωγή και τις γενικές γνώσεις που μοιράζονται πριν από την εφαρμογή με βάση το υπόβαθρο της ομάδας-στόχου του. Επίσης, το έργο πρέπει να παρουσιαστεί στους συμμετέχοντες (στόχος, ομάδες-στόχοι, ΔΑ, κ.λπ.):**

Το πρόγραμμα DIG IN προσφέρει ένα χώρο ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ όπου οι NEETs μπορούν να δημιουργήσουν νέες ευκαιρίες για τον εαυτό τους και να συνδεθούν με συνομηλίκους. Το πρόγραμμα ενδυνάμωσης χρησιμοποιεί την επιχειρηματικότητα ως κίνητρο για τη συμμετοχή τους στην κοινωνία και τη συμβολή τους στην αγορά εργασίας, ενώ παράλληλα ενισχύει την απασχολησιμότητά τους και τις επιχειρηματικές τους δεξιότητες.

Τα κύρια βήματα της συνεργατικής μάθησης που πρέπει να έχουν κατά νου οι φορείς εκμετάλλευσης είναι τα εξής:

1. Εξηγήστε την εργασία. Αυτό μπορεί να είναι τόσο απλό όσο το να δώσετε εντολή στους μαθητές να συζητήσουν ή να συζητήσουν ένα θέμα με τον γείτονά τους.
2. Δώστε αρκετό χρόνο στους μαθητές για να ολοκληρώσουν την εργασία. Καθώς περπατάτε, απαντήστε σε τυχόν ερωτήσεις που προκύπτουν.
3. Πραγματοποιήστε απολογισμό. Καλέστε μερικούς μαθητές να παρουσιάσουν μια ανασκόπηση των ευρημάτων τους. Αντιμετωπίστε τυχόν παρεξηγήσεις ή πράγματα που είναι ασαφή. Αφήστε χρόνο για ερωτήσεις.

Οι δραστηριότητες αυτής της ενότητας βασίζονται στη συνεργατική μάθηση, με λίγες μόνο ατομικές εργασίες στην αρχή, οι οποίες μπορούν επίσης να συζητηθούν σε ομάδες, ώστε να εμπλακούν όλοι οι συμμετέχοντες στις εργασίες είτε εκτός είτε σε απευθείας σύνδεση, εάν είναι απαραίτητο.

Η ενότητα "Πώς να καινοτομήσετε", εισάγει τους συμμετέχοντες στην έννοια της καινοτομίας και πώς αυτή μπορεί να εκφραστεί στις διάφορες πτυχές της εκπαιδευτικής και μαθησιακής τους

διαδικασίας, ώστε να επιτύχουν το υψηλότερο επίπεδο ψηφιακού αλφαριθμητισμού. Θα εξερευνήσουν νέα εργαλεία και μεθόδους που θα διευκολύνουν τις αποκτηθείσες γνώσεις τους σε αυτόν τον τομέα και θα μπορέσουν να τα χρησιμοποιήσουν όπου είναι δυνατόν και χρήσιμο, με έμφαση στις επιχειρηματικές τους προσπάθειες και βήματα.



**Στόχοι:** Οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να:

- προάγουν τη δημιουργικότητα και τη συνδημιουργία αξίας με τη διάχυση της γνώσης και των πληροφοριών,
- παρακίνηση για εταιρική σχέση,
- να μάθουν και να ενισχύσουν τη συναισθηματική τους νοημοσύνη, την ομαδικότητα, την αίσθηση του ανήκειν,
- να διερευνήσουν και να ενισχύσουν τις δεξιότητές τους στη συνεργασία,
- να ανακαλύψουν τις δυνάμεις και τις αδυναμίες τους,
- να χρησιμοποιούν πολλά και διαφορετικά εργαλεία.

**Χρόνος:** Περίπου 4 ώρες

**Προετοιμασία:** Οι συνεργατικοί χώροι εργασίας βοηθούν τους συμμετέχοντες να δουν τους εαυτούς τους ως συνδιαμορφωτές της γνώσης και όχι ως "υποκείμενα" των διευκολυντών. Χωρίς ιεραρχικές θέσεις από την πρώτη έως την τελευταία σειρά, κάθε θέση είναι η καλύτερη θέση στο χώρο και οι συμμετέχοντες βρίσκονται πάντα στο κέντρο της μάθησης. Αυτό δεν αποτελεί καν ανησυχία στην περίπτωση των διαδικτυακών συνεδριών.

Εκτός από το χώρο (π.χ. αίθουσα διδασκαλίας) όπου θα διεξαχθεί το εργαστήριο, είναι απαραίτητος και κάποιος τυπικός εξοπλισμός, καθώς θα υπάρχουν παρουσιάσεις και γραπτές εργασίες. Έτσι, θρανία, καρέκλες, ένας προβολέας, υπολογιστές, πίνακες, μαρκαδόροι, φύλλα χαρτιού, στυλό/μολύβια θα πρέπει να υπάρχουν στο χώρο εκ των προτέρων

**Στυλ συντονισμού:** Οι συντονιστές ενθαρρύνουν τους μαθητές να μελετούν μόνοι τους και τους βοηθούν να αναπτύξουν δεξιότητες κριτικής σκέψης και να διατηρήσουν τις γνώσεις τους. Η μέθοδος αυτή ενθαρρύνει τους μαθητές να θέτουν ερωτήσεις και να χρησιμοποιούν τη διερεύνηση για να βρουν απαντήσεις και λύσεις. Οι διευκολυντές που χρησιμοποιούν μια προσέγγιση βασισμένη σε δραστηριότητες ενισχύουν την αυτομάθηση στο μαθησιακό περιβάλλον, αυξάνοντας τη μάθηση μεταξύ ομοτίμων και μεντόρων. Οι δραστηριότητες χρησιμοποιούνται για την προώθηση της αυτοανακάλυψης και των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων σε αυτό το στυλ, γεγονός που μπορεί συχνά να οδηγήσει τον μαθητή στην ανάπτυξη μιας πολύ βαθύτερης κατανόησης του θέματος.

Ορισμένοι επαγγελματίες χρησιμοποιούν μια ολοκληρωμένη προσέγγιση διδασκαλίας κατά την οποία η προσωπικότητα, οι προτιμήσεις και τα ενδιαφέροντά τους συμπεριλαμβάνονται στα μαθήματά τους. Το υβριδικό στυλ προτιμάται από τους διαμεσολαβητές που διδάσκουν με υβριδική προσέγγιση επειδή μπορούν να προσαρμόσουν τα μαθήματά τους στις ανάγκες των μεμονωμένων μαθητών, χρησιμοποιώντας εξωσχολικές πληροφορίες για να τους βοηθήσουν να κατανοήσουν καλύτερα ένα θέμα. Έτσι, ένας συνδυασμός διευκολυντικού και υβριδικού στυλ θα πρέπει να είναι ο ιδανικός συνδυασμός για τη διεξαγωγή αυτών των εργαστηρίων.

**Αξιολόγηση:** αξιολόγηση όσων λέει κάποιος παρέχοντας μια δήλωση αξίας σε σχέση με τη συμπεριφορά.

**Έλεγχος μάθησης/αξιολόγηση:** Θα ήταν πολύ χρήσιμο για τον φορέα εκμετάλλευσης και τα αποτελέσματα του έργου αν οι συμμετέχοντες μπορούσαν να αναστοχαστούν την εμπειρία τους από τη μονάδα. Στο τέλος κάθε συνεδρίας/εργαστηρίου, μετά από κάθε άσκηση και δραστηριότητα, **οι συζητήσεις παρακολούθησης, η ανάκληση προηγούμενων εμπειριών, τα κουίζ και οι**

**ερωτήσεις ανοικτού τύπου με βάση το υλικό που μοιράστηκε**, θα ήταν πολύ καλοί τρόποι για να δώσουν οι συμμετέχοντες ανατροφοδότηση σχετικά με το τι απέκτησαν, είτε πρόκειται για άμεσες γνώσεις και πληροφορίες είτε για τρόπους ανάπτυξης και προόδου στον τομέα αυτό.

### 3. ΓΙΝΕΤΕ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΑ ΕΥΦΥΗΣ

Τίτλος εργαστηρίου: "Γίνε συναισθηματικά

ευφυής"

**Βήμα-προς-βήμα περιγραφή:**

Προκειμένου να υπάρξει ομαλή μετάβαση σε κάθε συγκεκριμένη δραστηριότητα του εργαστηρίου, ο χειριστής θα μπορούσε να δείξει στους συμμετέχοντες το ακόλουθο βίντεο σχετικά με το τι μπορούν να κάνουν για την προσωπική τους ανάπτυξη όσον αφορά τη συναισθηματική νοημοσύνη.

#### Ανάπτυξη συναισθηματικής νοημοσύνης

Θα μπορούσε να προσφερθεί και να αναπτυχθεί περισσότερο θεωρητικό υλικό από τον συντονιστή με βάση τις ανάγκες και τα χαρακτηριστικά της ομάδας-στόχου, ιδίως σε σχέση με την επιχειρηματικότητα και την απασχολησιμότητα. Τα βίντεο είναι πάντα ένας διαδραστικός, άμεσος και φιλικός προς τον χρήστη τρόπος παρουσίασης αυτών των γνώσεων:

Στη συνέχεια, θα ήταν χρήσιμο να συνεχιστεί με μια δραστηριότητα που θα σπάσει τον πάγο και θα επιτρέψει στους συμμετέχοντες να γνωριστούν μεταξύ τους και να αρχίσουν να δημιουργούν ένα κλίμα οικειότητας. Μια τέτοια δραστηριότητα είναι το "1 αλήθεια & 2 ψέματα". Οι συμμετέχοντες κάθονται, κατά προτίμηση σε κύκλο ή τουλάχιστον κοντά ο ένας στον άλλο, και τους ζητείται να γράψουν σε ένα χαρτί 3 δηλώσεις για τον εαυτό τους. Οι 2 από αυτές πρέπει να είναι ψευδείς και η 1 να είναι αληθινή για τη ζωή τους. Οι υπόλοιποι συμμετέχοντες πρέπει να μαντέψουν ποιες δηλώσεις είναι ψευδείς και να βρουν την αληθινή. Με αυτόν τον τρόπο, μπορεί ο καθένας να προσφέρει κάποια σχόλια σχετικά με τις δηλώσεις τους και θα έχουν την ευκαιρία να μάθουν μερικά πράγματα ο ένας για τον άλλον.

Για να ασχοληθείτε περισσότερο με τη συναισθηματική νοημοσύνη και να δείτε πώς λειτουργεί και πώς ο καθένας μπορεί να την ενισχύσει, ο χειριστής θα βάλει τους συμμετέχοντες να εργαστούν τόσο ατομικά όσο και σε ζευγάρια/ομάδες.

Η πρώτη άσκηση στοχεύει στην αυτοεξέταση των συμμετεχόντων μέσω των ακόλουθων ερωτήσεων, προκειμένου να έρθουν σε επαφή με τα συναισθήματά τους και τη συμπεριφορά τους, ιδίως απέναντι στους άλλους, επειδή οι άνθρωποι συνήθως δεν επενδύουν στην αυτοαξιολόγηση και την αυτοβελτίωση. Για να ξεκινήσει, ο χειριστής εμφανίζει τις ερωτήσεις που πρέπει να απαντηθούν γραμμένες στον πίνακα ή με τον προβολέα:

- Περιγράψτε τον εαυτό σας με τρία επίθετα.
- Προτείνετε τρία επίθετα που χρησιμοποιούν οι άλλοι για να σας περιγράψουν.
- Ποιο από όλα αυτά τα χαρακτηριστικά θέλετε να αλλάξετε και γιατί;
- Αναφέρετε μια πλεονέκτημα και μια αδυναμία σας.
- Λέτε ευχαριστώ και παρακαλώ στους ανθρώπους;
- Αναλαμβάνετε πάρα πολλά πράγματα ταυτόχρονα;
- Σας αρέσει να μοιράζεστε με τους άλλους;

- Εκφράζετε την ευτυχία ή την ικανοποίησή σας;
- Αισθάνεστε άγχος όταν αντιμετωπίζετε άγνωστες καταστάσεις;
- Αφήνετε ή/και ενθαρρύνετε τους ανθρώπους να εκφράσουν τα συναισθήματα και τις απόψεις τους;
- Πώς αισθάνεστε όταν οι άλλοι εκφράζουν μπροστά σας τα θετικά και τα αρνητικά τους συναισθήματα;

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να εξετάσουν όλες αυτές τις ερωτήσεις και να απαντήσουν νοερά ή κρατώντας σημειώσεις. Στο τέλος, ο καθένας θα έχει ένα λεπτό για να παρουσιάσει τα συμπεράσματά του από αυτή την άσκηση. Ο χειριστής θα πρέπει να ξεκινήσει πρώτος ως παράδειγμα και για να ενθαρρύνει όλους τους άλλους.

Αυτή η άσκηση μπορεί να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να επεξεργαστούν μία από τις πιο θεμελιώδεις δεξιότητες που σχετίζονται με τη συναισθηματική νοημοσύνη: την ενσυναίσθηση. Μπορεί να διεξαχθεί σε ομάδες ή ακόμη και με ένα μόνο ζευγάρι προσαρμόζοντας το παιχνίδι ρόλων σε πραγματικά περιστατικά.

- Χωρίστε την ομάδα σε ζευγάρια και ζητήστε τους να επιλέξουν ένα μέρος για να καθίσουν μακριά από τα άλλα ζευγάρια. Αν υπάρχει μόνο ένα ζευγάρι, μπορείτε να αφήσετε το χώρο ή να ζητήσετε την άδειά τους για να ακούσετε τι θα συζητήσουν. Πρέπει να αισθάνονται ελεύθεροι να εκφράσουν τις εμπειρίες και τις ιδέες τους.
- Πείτε στα ζευγάρια ότι πρέπει να θυμηθούν ένα περιστατικό ή μια εμπειρία όπου ένιωσαν πολύ άσχημα και άβολα ή σαν θύμα.
- Με βάση αυτή τη μνήμη, κάθε συμμετέχων θα προσπαθήσει να βάλει τον άλλο συμμετέχοντα στην ίδια θέση αναβιώνοντας τα λόγια, τις χειρονομίες και τη συμπεριφορά που προκάλεσαν τα αρνητικά συναισθήματα.
- Το δεύτερο μέλος θα προσπαθήσει να φανταστεί την κατάσταση και να αντιδράσει σαν να συνέβαινε αυτό στην πραγματικότητα εκείνη τη στιγμή.
- Στη συνέχεια, έρχεται και πάλι η σειρά του πρώτου συμμετέχοντα και μοιράζεται πώς αντέδρασε όταν του συνέβη αυτό και πόσο παρόμοια ήταν η αντίδρασή του με αυτή του συντρόφου του.
- Στη συνέχεια, αλλάζουν ρόλους και το δεύτερο μέλος αρχίζει να αναβιώνει την εμπειρία του και περιμένει την αντίδραση του άλλου.
- Αφού τελειώσουν με τις αρνητικές εμπειρίες, θα πρέπει να κάνουν το ίδιο με ένα περιστατικό ή μια εμπειρία όπου ένιωσαν πολύ περήφανοι για τον εαυτό τους και να ακολουθήσουν την ίδια διαδικασία.

**ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ:** Αφού τελειώσουν με τις αρνητικές εμπειρίες, θα πρέπει να κάνουν το ίδιο με ένα περιστατικό ή μια εμπειρία όπου αισθάνθηκαν πολύ περήφανοι για τον εαυτό τους και να ακολουθήσουν την ίδια διαδικασία.

Στο τέλος, καλούνται να μοιραστούν τα συναισθήματά τους μόνο αν το επιθυμούν.

Για παράδειγμα, μπορείτε να ρωτήσετε:

- Πώς αισθανθήκατε όταν περιγράψατε τη θετική σας εμπειρία;
- Πώς αισθανθήκατε όταν περιγράψατε την αρνητική σας εμπειρία;
- Διαφορετικά, προχωράτε σε μια ομαδική συζήτηση με ερωτήσεις όπως: "Τι είναι αυτό;";
- Τι σκεφτήκατε πρώτα όταν σας είπαν να μοιραστείτε μια δύσκολη εμπειρία με ένα άλλο άτομο;
- Πώς αισθανθήκατε όταν την μοιραστήκατε με κάποιον άλλο;
- Πώς βιώσατε τα συναισθήματά σας αυτή τη φορά;
- Αισθανθήκατε πιο χαλαροί μετά την αποδοχή των συναισθημάτων που προέκυψαν μέσω αυτής της άσκησης;

**Υλικά:** Σημειωματάρια ή μικρά φύλλα χαρτιού και στυλό/μολύβια για τη δραστηριότητα "1 αλήθεια & 2 ψέματα" Πίνακας και μαρκαδόροι ή υπολογιστής και βιντεοπροβολέας. Καρέκλες

**Διάρκεια:** 90 - 120 λεπτά

**Προετοιμασία:** Ο υπεύθυνος ενημερώνει τους συμμετέχοντες για το περιεχόμενο της δραστηριότητας και για το είδος των ασκήσεων που θα ακολουθήσουν. Αναφέρει επίσης ότι όλοι θα κληθούν να προσφέρουν τις προσωπικές τους ιδέες και απόψεις και στο τέλος θα έχουν την ευκαιρία και το χρόνο να μοιραστούν και να συζητήσουν όποιες απαντήσεις επιθυμούν.

Για κάθε άσκηση της δραστηριότητας, θα προσφέρεται μια σύντομη εισαγωγή όπως περιγράφεται παραπάνω για την αποσαφήνιση των απαιτήσεων και των βημάτων.

**Αποτελέσματα:** Ο κύριος στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να ανακαλύψουν τα συναισθήματά τους και να ενισχύσουν ορισμένα από τα στοιχεία της συναισθηματικής τους νοημοσύνης. Ο αυτοαναστοχασμός και η αυτοαξιολόγηση είναι οι κύριες διαδικασίες που θα διερευνηθούν σε αυτό το μέρος του εργαστηρίου.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Ο υπεύθυνος μπορεί να ξεκινήσει με μια γενική συζήτηση στο τέλος για το τι γνώριζε σχετικά με το θέμα της συναισθηματικής νοημοσύνης και τι έμαθε. Στη συνέχεια, μπορεί να προχωρήσει σε πιο συγκεκριμένες ερωτήσεις όπως οι ακόλουθες:

- Αναφέρετε 1-3 συναισθήματα που εκφράσατε μέσω των απαντήσεών σας στη δραστηριότητα
- Αναφέρετε 1-3 συναισθήματα που ανακαλύψατε μέσα από τις απαντήσεις του συνεργάτη σας
- Είδατε διαφορετικές αντιδράσεις στην ίδια κατάσταση μέσα στο ζευγάρι σας;
- Υπήρξε κάποιο περιστατικό στο οποίο θα προτιμούσατε τη νέα αντίδραση που συναντήσατε;
- Είδατε διαφορετικές αντιδράσεις στην ίδια κατάσταση μέσα στο ζευγάρι σας;
- Υπήρξε κάποιο περιστατικό στο οποίο θα προτιμούσατε τη νέα αντίδραση που συναντήσατε;

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Τα εργαλεία που απαιτούνται για αυτή τη δραστηριότητα είναι κυρίως τα υλικά που αναφέρθηκαν παραπάνω. Σε περίπτωση διαδικτυακής υλοποίησης, η δραστηριότητα αυτή μπορεί να διεξαχθεί μέσω Skype, Zoom, Teams ή άλλων παρόμοιων πλατφορμών για ομαδικές συναντήσεις.

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** [13 Δραστηριότητες & ασκήσεις συναισθηματικής νοημοσύνης](#)  
[Ανάπτυξη της συναισθηματικής νοημοσύνης](#) [Βελτίωση της συναισθηματικής νοημοσύνης \(EQ\)](#)  
[Τι είναι η συναισθηματική νοημοσύνη;](#)  
[Η συναισθηματική νοημοσύνη στην ηγεσία](#) [Συναισθηματική νοημοσύνη](#) [Παιχνίδια ομάδων,](#)  
[ομαδικά παιχνίδια, ice breakers](#)

## Τίτλος εργαστηρίου "Γνωρίστε τα ευρωπαϊκά

### εργαλεία και οδηγούς"

#### Εισαγωγή:

Σε αυτό το εργαστήριο, οι δραστηριότητες θα διεξαχθούν με τη μορφή ομαδικής Έρευνας. Όταν μια ομάδα διερευνά ένα νέο θέμα, μπορεί να είναι πολύ διασκεδαστικό και η ομάδα θα αναλάβει την ευθύνη του θέματος και της παρουσίασης. Ο χειριστής θα επιλέξει το ευρύ θέμα των ευρωπαϊκών εργαλείων & οδηγών για να διερευνήσει με τις παρακάτω δραστηριότητες. Τα βασικά βήματα για αυτό το είδος διεξαγωγής δραστηριοτήτων είναι τα εξής

1. Οι μαθητές θα χωριστούν σε ομάδες των τριών έως πέντε ατόμων. Σε κάθε ομάδα θα ανατεθεί ένα εργαλείο/οδηγός προς διερεύνηση.
2. Η ομάδα θα πρέπει να αναθέσει σε κάθε άτομο ένα επιμέρους θέμα του εργαλείου/οδηγού της ομάδας για έρευνα.

3. Η ομάδα θα επανέλθει για να μοιραστεί και να οργανώσει τις πληροφορίες.
4. Η ομάδα θα παρουσιάσει τις πληροφορίες της στις υπόλοιπες ομάδες.

Θα πρέπει επίσης να χρησιμοποιηθούν περισσότερα βίντεο σχετικά με την επιχειρηματικότητα και την καινοτομία για να εισαχθούν οι μαθητές στην έννοια της καινοτομίας, κατά προτίμηση στη μητρική γλώσσα των συμμετεχόντων, επειδή δεν είναι όλοι οι NEET πολύ ικανοί με τα αγγλικά. Μια άλλη επιλογή θα ήταν να βρεθούν και να χρησιμοποιηθούν βίντεο που περιλαμβάνουν υπότιτλους στη μητρική τους γλώσσα. Επίσης, αυτά τα βίντεο προσφέρουν ιδέες που οι χειριστές μπορούν να χρησιμοποιήσουν και να προσαρμόσουν για τους συμμετέχοντες στη διδασκαλία τους (περίπου 20 λεπτά):

- Η επιχειρηματικότητα έχει να κάνει με τη δημιουργικότητα
- Η επιχειρηματικότητα έχει να κάνει με την αποτίμηση των ιδεών
- Η επιχειρηματικότητα αφορά την αυτογνωσία και την αυτοαποτελεσματικότητα
- Η επιχειρηματικότητα αφορά την κινητοποίηση των άλλων
- Η επιχειρηματικότητα αφορά τα κίνητρα και την επιμονή
- Η επιχειρηματικότητα αφορά το σχεδιασμό και τη διαχείριση
- Επιχειρηματικότητα σημαίνει συνεργασία με άλλους

**Στόχοι:** Οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να:

- προάγουν τη δημιουργικότητα και τη συνδημιουργία αξίας με τη διάχυση της γνώσης και των πληροφοριών,
- παρακίνηση για εταιρική σχέση,
- να μάθουν και να ενισχύσουν τη συναισθηματική τους νοημοσύνη, την ομαδικότητα, την αίσθηση του ανήκειν,
- να διερευνήσουν και να ενισχύσουν τις δεξιότητές τους στη συνεργασία,
- να ανακαλύψουν τις δυνάμεις και τις αδυναμίες τους,
- να χρησιμοποιούν πολλά και διαφορετικά εργαλεία.

**Χρόνος:** Περίπου 4 ώρες

**Προετοιμασία:** Οι συνεργατικοί χώροι εργασίας βοηθούν τους συμμετέχοντες να δουν τους εαυτούς τους ως συνδιαμορφωτές της γνώσης, αντί για "υποκείμενα" των διευκολυντών. Χωρίς ιεραρχικές θέσεις από την πρώτη έως την τελευταία σειρά, κάθε θέση είναι η καλύτερη θέση στο χώρο και οι συμμετέχοντες βρίσκονται πάντα στο κέντρο της μάθησης. Αυτό δεν αποτελεί καν ανησυχία στην περίπτωση των διαδικτυακών συνεδριών. Εκτός από τον χώρο (π.χ. αίθουσα διδασκαλίας) όπου θα διεξαχθεί το εργαστήριο, είναι απαραίτητος και κάποιος τυπικός εξοπλισμός, καθώς θα υπάρχουν παρουσιάσεις και γραπτές εργασίες. Έτσι, θρανία, καρέκλες, ένας προβολέας, υπολογιστές, πίνακες, μαρκαδόροι, φύλλα χαρτιού, στυλό/μολύβια θα πρέπει να υπάρχουν στο χώρο εκ των προτέρων

**Στυλ διευκόλυνσης:** Οι συντονιστές ενθαρρύνουν τους μαθητές να μελετούν μόνοι τους και τους βοηθούν να αναπτύξουν δεξιότητες κριτικής σκέψης και να διατηρήσουν τις γνώσεις τους. Η μέθοδος αυτή ενθαρρύνει τους μαθητές να θέτουν ερωτήσεις και να χρησιμοποιούν τη διερεύνηση για να βρουν απαντήσεις και λύσεις. Οι διευκολυντές που χρησιμοποιούν μια προσέγγιση βασισμένη σε δραστηριότητες ενισχύουν την αυτομάθηση στο μαθησιακό περιβάλλον, αυξάνοντας τη μάθηση μεταξύ ομοτίμων και μεντόρων. Οι δραστηριότητες χρησιμοποιούνται για την προώθηση της



αυτοανακάλυψης και των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων σε αυτό το στυλ, γεγονός που μπορεί συχνά να οδηγήσει τον μαθητή στην ανάπτυξη μιας πολύ βαθύτερης κατανόησης του θέματος.

Ορισμένοι επαγγελματίες χρησιμοποιούν μια ολοκληρωμένη προσέγγιση διδασκαλίας κατά την οποία η προσωπικότητα, οι προτιμήσεις και τα ενδιαφέροντά τους συμπεριλαμβάνονται στα μαθήματά τους. Το υβριδικό στυλ προτιμάται από τους συντονιστές που διδάσκουν με μια υβριδική προσέγγιση επειδή μπορούν να προσαρμόσουν τα μαθήματά τους στις ανάγκες των μεμονωμένων μαθητών, χρησιμοποιώντας εξωσχολικές πληροφορίες για να τους βοηθήσουν να κατανοήσουν καλύτερα ένα θέμα. Έτσι, ένας συνδυασμός διευκολυντικού και υβριδικού στυλ θα πρέπει να είναι ο ιδανικός συνδυασμός για τη διεξαγωγή αυτών των εργαστηρίων

**Έλεγχος μάθησης/αξιολόγηση:** Θα ήταν πολύ χρήσιμο για τον φορέα εκμετάλλευσης και τα αποτελέσματα του έργου αν οι συμμετέχοντες μπορούσαν να αναστοχαστούν την εμπειρία τους από τη μονάδα. Στο τέλος κάθε συνεδρίας/εργαστηρίου, μετά από κάθε άσκηση και δραστηριότητα, **επακόλουθες συζητήσεις, ανάκληση προηγούμενων εμπειριών, κουίζ και ερωτήσεις ανοικτού τύπου με βάση το υλικό που μοιράστηκε**, θα ήταν εξαιρετικοί τρόποι για να δώσουν οι συμμετέχοντες ανατροφοδότηση σχετικά με όσα αποκόμισαν, είτε πρόκειται για άμεσες γνώσεις και πληροφορίες είτε για τρόπους ανάπτυξης και προόδου σε αυτόν τον τομέα.

## **Δραστηριότητα 1/Ημέρα 2 Γνωρίστε την EntreComp**

**Βήμα προς βήμα περιγραφή:** Πριν από την έναρξη των δραστηριοτήτων, θα ήταν χρήσιμη μια άλλη δραστηριότητα που θα σπάσει τον πάγο για να ξεκινήσει η Ημέρα 2 και να προθερμανθούν οι συμμετέχοντες. Η δραστηριότητα "Αν ήξερα..." είναι μια εξαιρετική επιλογή για νέες ομάδες και ομαδικές δραστηριότητες. Θα ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να μοιραστούν πληροφορίες για τον εαυτό τους με τρόπο που ενθαρρύνει την οικειότητα και τη συνοχή της ομάδας.

Ο υπεύθυνος γράφει τις παρακάτω ερωτήσεις σε έναν πίνακα ή τις προβάλλει με τον προβολέα:

- Ποια ήταν η πιο ευτυχισμένη στιγμή στη ζωή σας;
- Ποια ήταν η πιο δυσάρεστη εμπειρία στη ζωή σας;
- Τι σας παρακινεί να σηκώνεστε το πρωί;
- Σε τι χρησιμοποιείτε τα χρήματά σας;
- Ποιος είναι το πιο σημαντικό πρόσωπο στη ζωή σας;
- Περιγράψτε τον καλύτερο φίλο σας.

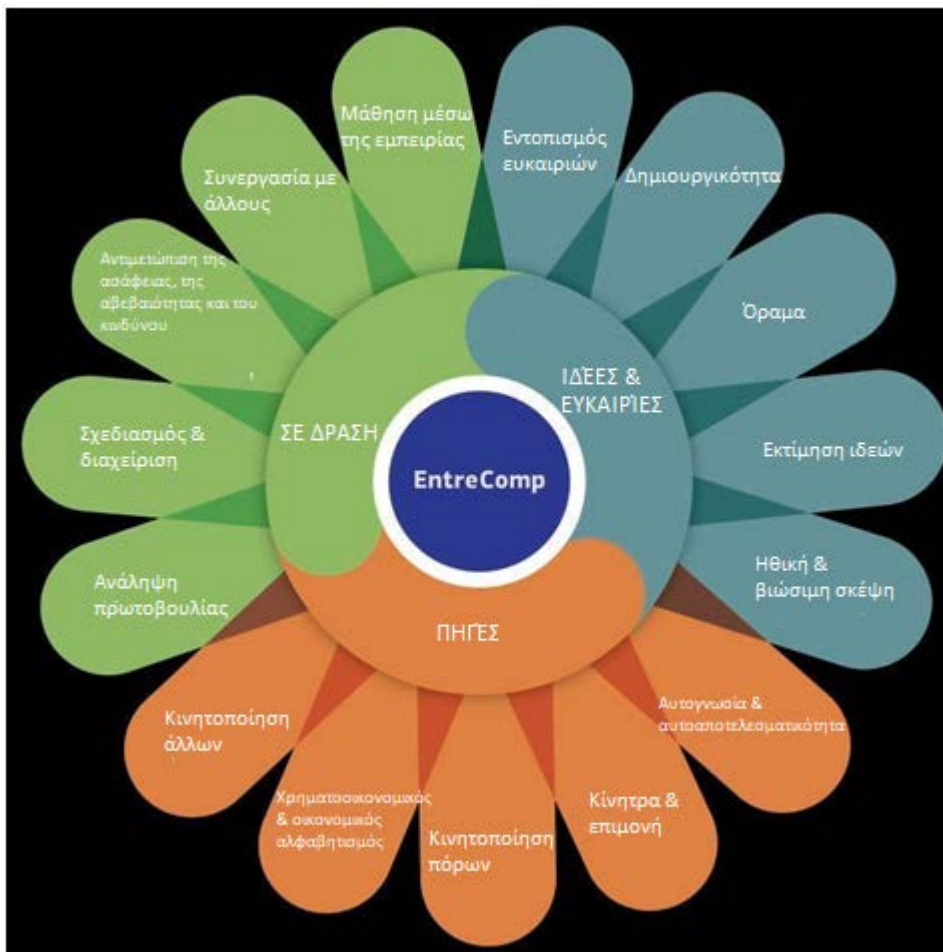
Οι συμμετέχοντες αρχίζουν να σκέφτονται αυτές τις ερωτήσεις και θυμούνται περιστατικά και εμπειρίες. Μετά από λίγα λεπτά, τους ζητείται να επιλέξουν 2-3 ερωτήσεις και να δώσουν τις προτάσεις τους ξεκινώντας με το "Αν ήξερα..."..

The participants start thinking of these questions and recall incidents and experiences. After a few minutes, they are asked to choose 2-3 questions and provide their sentences starting with "If I knew...".

Στη συνέχεια, μπορείτε να προχωρήσετε στην παρακάτω κύρια δραστηριότητα:

## **Περίληψη:**

1. Έναρξη - Εισαγωγή Δώστε μια γενική επισκόπηση του σκοπού και των στόχων της συνεδρίας. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να κάνουν brainstorming και να απαντήσουν ατομικά στην ακόλουθη ερώτηση: "Τι σημαίνει για εσάς το "να είσαι επιχειρηματίας";". Συγκεντρώστε τις απαντήσεις στον πίνακα ή με χαρτάκια και συζητήστε τις. Χρησιμοποιήστε τις για να παρουσιάσετε τον ορισμό της "επιχειρηματικότητας" που δίνει η EntreComp, μαζί με το γενικό πλαίσιο της EntreComp σε μια αφίσα (μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την παρακάτω εικόνα) ή στον ιστότοπο.



"Τι είναι το EntreComp;"

## 2 EntreComp Icebreaking

Κάντε στους συμμετέχοντες τις ακόλουθες ερωτήσεις με βάση το λουλούδι EntreComp που μόλις εξερεύνησαν:

- "Ποιες δεξιότητες και συμπεριφορές που σχετίζονται με την EntreComp διαθέτετε;"
- "Πώς τις χρησιμοποιείτε στην καθημερινή σας ζωή;"

Ζητήστε τους να επιλέξουν 3 ικανότητες για τον εαυτό τους, βαθμολογώντας τις ως θετικές, αρνητικές και ουδέτερες. Μοιραστείτε τις προτεινόμενες ικανότητες ανώνυμα, συγκρίνετε και αντιπαραβάλλετε και συζητήστε τα αποτελέσματα.

### 1. Χαρτογράφηση Δημιουργίας Αξίας

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν το EntreComp μέσω των ακόλουθων ερωτήσεων:

- "Μέσω της εργασίας σας, εφαρμόζετε αυτές τις ικανότητες στο συγκεκριμένο θέμα/πεδίο/τομέα σας;"
- "Πώς το κάνετε αυτό; Αν όχι, πώς θα μπορούσατε να το κάνετε αυτό;"
- "Τι είδους αξία δημιουργείται (κοινωνική, πολιτιστική, οικονομική κ.λπ.);"

Μόλις ολοκληρώσουν την καταγραφή των σκέψεών τους, ζητήστε τους να επιλέξουν 1 συγκεκριμένο παράδειγμα ιδέας/δραστηριότητας και να το γράψουν σε ένα χαρτί που να αναφέρεται στη δημιουργία κοινωνικής, πολιτιστικής ή οικονομικής αξίας. Συγκεντρώστε τα σε ένα χαρτί A3 σύμφωνα με τον κύριο τύπο δημιουργίας αξίας. Διαλέξτε μερικά από αυτά από κάθε τύπο και μοιραστείτε τα με τους συμμετέχοντες. Ζητήστε τους να σχολιάσουν.

## 2. Συν-δημιουργία αξίας με την EntreComp

. Εξηγήστε στους συμμετέχοντες ότι η αποστολή τους είναι να δημιουργήσουν νέες ιδέες ή δράσεις που θα επικεντρώνονται σε ένα είδος δημιουργίας αξίας. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε τραπέζια, ανάλογα με την πρωταρχική αξία (κοινωνική, οικονομική, πολιτιστική, μικτή) με την οποία ασχολούνται ή επιθυμούν να ασχοληθούν. Δώστε τους μαρκαδόρους, χαρτί για να κρατούν σημειώσεις και δώστε τους χρόνο να κάνουν καταιγισμό ιδεών για τη δημιουργία δράσεων για ένα συγκεκριμένο θέμα όπου θα χρησιμοποιήσουν το EntreComp. Διανείμετε τα "Πρότυπα ιδεών" και ζητήστε από κάθε ομάδα να ορίσει ένα άτομο που θα συμπληρώσει το πρότυπο για την αγαπημένη/πιο σχετική ιδέα τους, περιλαμβάνοντας τις ακόλουθες πληροφορίες: Τίτλος, Αξία που δημιουργήθηκε, Αρμοδιότητες EntreComp, Τι θα ακολουθήσει.

**Υλικά:** Ένας βιντεοπροβολέας, ένας πίνακας, χαρτάκια σε 4 χρώματα, αφίσες EntreComp, μαρκαδόροι, φύλλα χαρτιού A4, στυλό/μολύβια, φύλλα χαρτιού A3, τα παρακάτω πρότυπα ιδεών.

Εμπνευσμένο από την EntreComp: Πρότυπο ιδέας		Τίτλος:
<b>Αρμοδιότητα που απευθύνεται</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Εντοπισμός ευκαιριών</li><li><input type="checkbox"/> Δημιουργικότητα</li><li><input type="checkbox"/> Όραμα</li><li><input type="checkbox"/> Εκτίμηση των ιδεών</li><li><input type="checkbox"/> Ηθική και βιώσιμη σκέψη</li><li><b>Αυτογνωσία και</b></li><li><input type="checkbox"/> αυτοαποτελεσματικότητα</li><li><input type="checkbox"/> Κίνητρα και επιμονή</li><li><input type="checkbox"/> Κινητοποίηση πόρων</li><li><input type="checkbox"/> Χρηματοοικονομικός και οικονομικός αλφαριθμητισμός</li><li><input type="checkbox"/> Κινητοποίηση άλλων</li><li><input type="checkbox"/> Ανάλυση πρωτοβουλιών</li><li><input type="checkbox"/> Σχεδιασμός και διαχείριση</li><li><input type="checkbox"/> Αντιμετώπιση της αβεβαιότητας, της ασάφειας και του κινδύνου</li><li><input type="checkbox"/> Συνεργασία με άλλους</li><li><input type="checkbox"/> Μάθηση μέσω της εμπειρίας</li></ul>	<b>Περιγραφή της ιδέας</b>	<b>Δημιουργηθείσα αξία</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Οικονομικά</li><li><input type="checkbox"/> Πολιτιστικό</li><li><input type="checkbox"/> Κοινωνικό</li></ul>
		<b>Τι είναι το επόμενο βήμα για να μετατραπεί αυτή η ιδέα σε δράση</b>

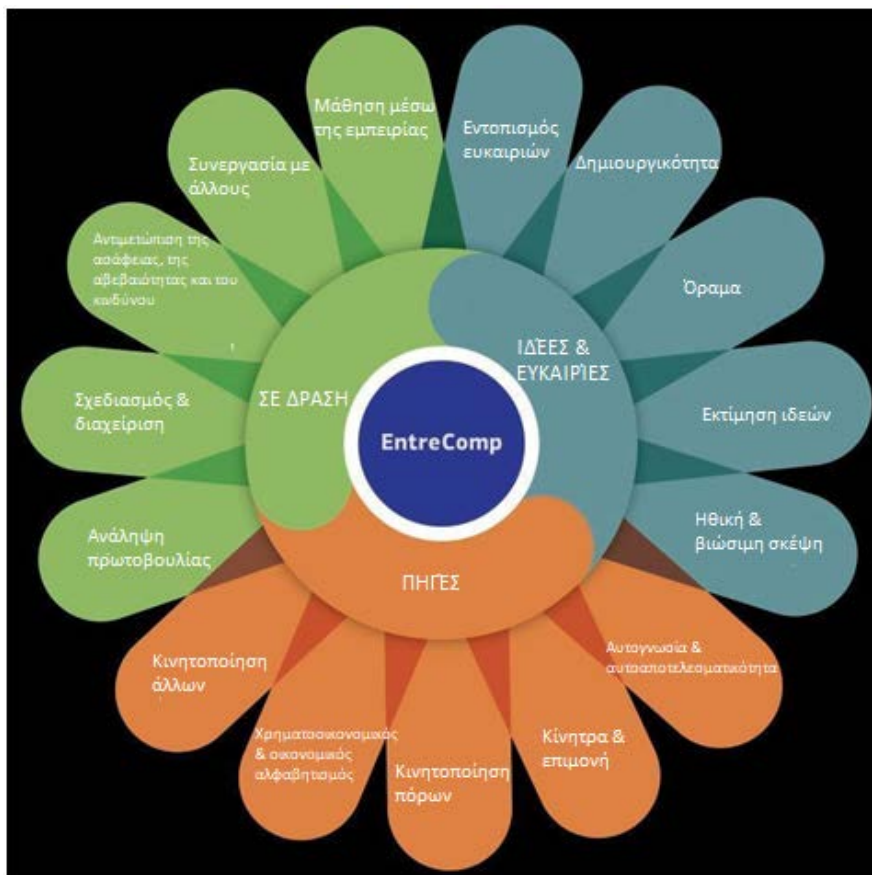
**Διάρκεια:** 2 ώρες

**Προετοιμασία:** Αυτή η δραστηριότητα απευθύνεται σε χειριστές που θέλουν να υποστηρίξουν τους εκπαιδευόμενους να εξοικειωθούν με το EntreComp. Το EntreComp είναι το ευρωπαϊκό πλαίσιο ικανοτήτων επιχειρηματικότητας που δημοσιεύθηκε από το Κοινό Κέντρο Ερευνών της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Θέτει έναν κοινό ορισμό της επιχειρηματικότητας ως ικανότητας για τη δια βίου μάθηση. Οι χειριστές θα πρέπει να έχουν κάποια εμπειρία σε διαδραστικές συνεδρίες και τουλάχιστον γενική γνώση του EntreComp. Οι συμμετέχοντες θα δημιουργήσουν ιδέες που προσθέτουν αξία για άλλους σε οποιονδήποτε τομέα τους ενδιαφέρει, συμμετέχοντας σε ένα πρακτικό εργαστήριο. Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι η ανάπτυξη δράσεων για τη δημιουργία επιχειρηματικών ικανοτήτων σε έναν συγκεκριμένο τομέα, θέμα ή πρόβλημα, με το EntreComp.

Αυτή η δραστηριότητα απευθύνεται σε χειριστές που θέλουν να υποστηρίξουν τους εκπαιδευόμενους να εξοικειωθούν με το EntreComp. Το EntreComp είναι το ευρωπαϊκό πλαίσιο ικανοτήτων επιχειρηματικότητας που δημοσιεύθηκε από το Κοινό Κέντρο Ερευνών της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Θέτει έναν κοινό ορισμό της επιχειρηματικότητας ως ικανότητας για τη διαβίου μάθηση. Οι χειριστές θα πρέπει να έχουν κάποια εμπειρία σε διαδραστικές συνεδρίες και τουλάχιστον γενική γνώση του EntreComp. Οι συμμετέχοντες θα δημιουργήσουν ιδέες που προσθέτουν αξία για άλλους σε οποιονδήποτε τομέα τους ενδιαφέρει, συμμετέχοντας σε ένα πρακτικό εργαστήριο. Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι η ανάπτυξη δράσεων για τη δημιουργία επιχειρηματικών ικανοτήτων σε έναν συγκεκριμένο τομέα, θέμα ή πρόβλημα, με το EntreComp.

Η εισαγωγή στο EntreComp μπορεί να γίνει με αυτά τα βίντεο:

- [Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Επιχειρηματικών Ικανοτήτων](#)
- [Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Επιχειρηματικών Ικανοτήτων](#)



Επίσης, σε περίπτωση που το εργαστήριο διεξάγεται σε κάθε χώρα με φυσικούς ομιλητές, οι εκπαιδευτές θα πρέπει να αναζητήσουν υλικό σχετικά με το EntreComp στη μητρική τους γλώσσα.. (Για παράδειγμα, υπάρχει ένα [Ελληνική έκδοση του EntreComp](#) which operators can use.)

**Υλικά:** Σημειωματάκια ή μικρά φύλλα χαρτιού και στυλό/μολύβια για τη δραστηριότητα "1 αλήθεια & 2 ψέματα" Πίνακας και μαρκαδόροι ή υπολογιστής και βιντεοπροβολέας. Καρέκλες

**Αποτελέσματα:** Οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με ευρωπαϊκά εργαλεία και οδηγούς που είναι απαραίτητα για τους νέους σήμερα. Η δραστηριότητα αυτή θα είναι μια ευκαιρία να δείξει στους

νέους ποιες επιχειρηματικές ικανότητες θεωρούνται κρίσιμες για την αντιμετώπιση των προκλήσεων και των αναγκών σήμερα.

**Αξιολόγηση/Ελεγχος μάθησης:** Αποτελέσματα, ανταλλαγή απόψεων & σχόλια κλεισίματος  
Ζητήστε από κάθε ομάδα/τραπέζι να μοιραστεί την/τις ιδέα/ες της (κάθε ομάδα μπορεί να μοιραστεί την αγαπημένη της ιδέα με το κοινό με την οπτική βοήθεια των χαρτών του μυαλού της). Για την αξιολόγηση, πάρτε τις εντυπώσεις της ομάδας ρωτώντας "Ποιο είναι το κύριο συμπέρασμα που αποκομίσατε από αυτή τη συνεδρία, με μία λέξη;". (Εάν υπάρχει διαθέσιμος εξοπλισμός, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια εφαρμογή σύννεφων λέξεων για να συλλέξετε τις απαντήσεις και να εμφανίσετε τα αποτελέσματα στην οθόνη).

Κλείσιμο της συνεδρίασης με σχόλια σχετικά με τις συνεισφορές και πληροφορίες για τη συνέχεια σχετικά με τον τρόπο περαιτέρω εμπλοκής και ανάπτυξης των ιδεών με την EntreComp.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Εκτός από το προαναφερθέν υλικό, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν κάποια γνώση του EntreComp. Ως εκ τούτου, συνιστάται να παρέχετε στους συμμετέχοντες συνδέσμους με υλικό σχετικά με το EntreComp και να τους ζητήσετε να κάνουν κάποια προηγούμενη ανάγνωση.

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** <https://positivepsychology.com/emotional-intelligence-exercises/>, <https://ec.europa.eu/jrc/en/entrecomp/support-material>, [Entrepreneurship is about creativity](#), [Entrepreneurship is about valuing ideas](#), [Entrepreneurship is about self-awareness and self-efficacy](#), [Entrepreneurship is about mobilizing others](#), [Entrepreneurship is about motivation and perseverance](#), [Entrepreneurship is about planning and management](#), [Entrepreneurship is about working with others](#), [45 Ice Breaker Games \[That Your Team Won't Find Cheesy\]](#), [European Entrepreneurship Competence Framework](#), [European Entrepreneurship Competence Framework](#)

## ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 20 ΛΕΠΤΩΝ

### Δραστηριότητα 2/Ημέρα 2 Γνωρίστε το DigComp

**Βήμα προς βήμα περιγραφή:** Η ίδια ή παρόμοια δραστηριότητα μπορεί να ακολουθηθεί από τους χειριστές για την εισαγωγή του DigComp στους εκπαιδευόμενους.

#### Περίληψη:

#### 1. Έναρξη - Εισαγωγή

Δώστε μια γενική επισκόπηση του σκοπού και των στόχων της συνεδρίας. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να κάνουν καταγιισμό ιδεών και να απαντήσουν ατομικά στην ακόλουθη ερώτηση: "Τι σημαίνει για εσάς το να είστε ψηφιακά ικανοί". Συγκεντρώστε τις απαντήσεις στον πίνακα ή με post-it και συζητήστε τις. Χρησιμοποιήστε τες για να παρουσιάσετε τον ορισμό του "ψηφιακού αλφαριθμητισμού" που δόθηκε από την DigComp (στην αφίσα ή στον ιστότοπο). Οι συμμετέχοντες αρχίζουν να σκέφτονται αυτές τις ερωτήσεις και να θυμούνται περιστατικά και εμπειρίες. Μετά από λίγα λεπτά, τους ζητείται να επιλέξουν 2-3 ερωτήσεις και να δώσουν τις προτάσεις τους ξεκινώντας με το "Αν ήξερα...". "Τι είναι το DigComp;"



## 2. DigComp Icebreaking

Θέστε στους συμμετέχοντες τις ακόλουθες ερωτήσεις με βάση το σύστημα DigComp που μόλις εξερεύνησαν: "Ποιες δεξιότητες και στάσεις που σχετίζονται με το DigComp έχετε;" "Πώς τις χρησιμοποιείτε στην καθημερινή σας ζωή;" Εάν δεν υπάρχει άφθονος χρόνος, μπορείτε να τους ζητήσετε είτε να επιλέξουν.

3. Ικανότητες για τον εαυτό τους, βαθμολογώντας τις ως θετικές, αρνητικές και ουδέτερες ή επιλέξτε μια συγκεκριμένη ενότητα του DigComp για να εργαστείτε στα επόμενα βήματα. Μια καλή επιλογή θα ήταν το τμήμα "Επίλυση προβλημάτων - Δημιουργική χρήση ψηφιακών τεχνολογιών", καθώς ανταποκρίνεται αρκετά στο θέμα των δραστηριοτήτων και του έργου γενικότερα

## 4. Χαρτογράφηση δημιουργίας αξίας

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν το DigComp μέσω των ακόλουθων ερωτήσεων:

- "Μέσω της εργασίας σας, εφαρμόζετε αυτές τις ικανότητες στο συγκεκριμένο θέμα/τομέα/τομέα σας;"
- "Πώς το κάνετε αυτό; Αν όχι, πώς θα μπορούσατε να το κάνετε αυτό;"
- "Τι είδους αξία δημιουργείται (κοινωνική, πολιτιστική, οικονομική κ.λπ.);"

Μόλις ολοκληρώσουν την καταγραφή των σκέψεών τους, ζητήστε τους να επιλέξουν 1 συγκεκριμένο παράδειγμα ιδέας/δραστηριότητας και να το γράψουν σε ένα χαρτί που να αναφέρεται στη δημιουργία κοινωνικής, πολιτιστικής ή οικονομικής αξίας. Συγκεντρώστε τα σε ένα χαρτί A3 σύμφωνα με τον κύριο τύπο δημιουργίας αξίας. Επιλέξτε μερικά από αυτά από κάθε τύπο και μοιραστείτε τα με τους συμμετέχοντες. Ζητήστε τους να σχολιάσουν.

**The FRAME Routine**

Key Topic

is about...

Main idea  Main idea  Main idea

Essential details

So What? (What's important to understand about this?)

## 5. Συν-δημιουργία αξίας με την DigComp

Εξηγήστε στους συμμετέχοντες ότι η αποστολή τους είναι να δημιουργήσουν νέες ιδέες ή δράσεις που θα επικεντρώνονται σε ένα είδος δημιουργίας αξίας. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε τραπέζια, ανάλογα με την πρωταρχική αξία (κοινωνική, οικονομική, πολιτιστική, μικτή) με την οποία ασχολούνται ή επιθυμούν να ασχοληθούν. Δώστε τους μαρκαδόρους, χαρτί για να κρατούν

σημειώσεις και δώστε τους χρόνο να κάνουν καταιγισμό ιδεών για να δημιουργήσουν δράσεις για ένα συγκεκριμένο θέμα όπου θα χρησιμοποιήσουν το DigComp. Μοιράστε τα "Πρότυπα ιδεών" και ζητήστε από κάθε ομάδα να ορίσει ένα άτομο να συμπληρώσει το πρότυπο για την αγαπημένη/πιο σχετική ιδέα τους, περιλαμβάνοντας τις ακόλουθες πληροφορίες: Τίτλος, Αξία που δημιουργείται, Ικανότητες που καλύπτονται από το DigComp, Τι θα ακολουθήσει, σε όποια πλαίσια θεωρούν πιο χρήσιμα.

### **Υλικά:**

Προβολέας, πίνακας, αυτοκόλλητα σε 4 χρώματα, αφίσες DigComp, μαρκαδόροι, φύλλα χαρτιού A4, στυλό/μολύβια, φύλλα χαρτιού A3, πρότυπα ιδεών.

**Διάρκεια:** 2 ώρες

**Προετοιμασία:** Αυτή η δραστηριότητα απευθύνεται σε χειριστές που θέλουν να υποστηρίξουν τους εκπαιδευόμενους να εξοικειωθούν με το DigComp. Το DigComp είναι το πλαίσιο ψηφιακής επάρκειας για τους πολίτες. Προσφέρει ένα εργαλείο για τη βελτίωση των ψηφιακών ικανοτήτων των πολιτών. Σήμερα, το να είναι κανείς ψηφιακά ικανός σημαίνει ότι οι άνθρωποι πρέπει να έχουν ικανότητες σε όλους τους τομείς του DigComp. Το DigComp 2.0 προσδιορίζει τις βασικές συνιστώσες της ψηφιακής επάρκειας σε 5 τομείς που μπορούν να συνοψιστούν ως εξής:

Αυτή η δραστηριότητα απευθύνεται σε χειριστές που θέλουν να υποστηρίξουν τους εκπαιδευόμενους να εξοικειωθούν με το DigComp. Το DigComp είναι το πλαίσιο ψηφιακής επάρκειας για τους πολίτες. Προσφέρει ένα εργαλείο για τη βελτίωση της ψηφιακής επάρκειας των πολιτών. Σήμερα, το να είναι κανείς ψηφιακά ικανός σημαίνει ότι οι άνθρωποι πρέπει να έχουν ικανότητες σε όλους τους τομείς του DigComp. Το DigComp 2.0 προσδιορίζει τις βασικές συνιστώσες της ψηφιακής επάρκειας σε 5 τομείς που μπορούν να συνοψιστούν ως εξής

- 1) Πληροφορική παιδεία και παιδεία δεδομένων
- 2) Επικοινωνία και συνεργασία
- 3) Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου
- 4) Ασφάλεια
- 5) Επίλυση προβλημάτων



Οι συμμετέχοντες θα δημιουργήσουν ιδέες με βάση τις γνώσεις που θα αποκτήσουν σχετικά με τις ψηφιακές ικανότητες. Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να αναπτυχθούν δράσεις για την εμπλοκή των συμμετεχόντων στο DigComp και την κατανόησή τους σχετικά με τον ψηφιακό γραμματισμό στον 21ο αιώνα.

Η εισαγωγή στο DigComp μπορεί να γίνει με αυτό το βίντεο: [DigComp 2.0](#)

**Αποτελέσματα:** Οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με ευρωπαϊκά εργαλεία και οδηγούς που είναι απαραίτητα για τους νέους σήμερα. Η δραστηριότητα αυτή θα είναι μια ευκαιρία να δείξει στους νέους ποιες ψηφιακές ικανότητες θεωρούνται κρίσιμες για την αντιμετώπιση των προκλήσεων και των αναγκών σήμερα.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Αποτελέσματα, ανταλλαγή απόψεων & σχόλια κλεισίματος

- Ζητήστε από κάθε ομάδα/τραπέζι να μοιραστεί την/τις ιδέα/ες της. (Κάθε ομάδα μπορεί να μοιραστεί την αγαπημένη της ιδέα με το κοινό με την οπτική βοήθεια των χαρτών του μυαλού της)
- Για την αξιολόγηση, πάρτε τις εντυπώσεις της ομάδας ρωτώντας: "Ποιο είναι το κύριο συμπέρασμα που αποκομίσατε από αυτή τη συνεδρία, με μία λέξη;". (Εάν υπάρχει διαθέσιμος εξοπλισμός, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια εφαρμογή σύννεφων λέξεων για να συλλέξετε τις απαντήσεις και να εμφανίσετε τα αποτελέσματα στην οθόνη)
- Κλείστε τη συνεδρία με σχόλια σχετικά με τις συνεισφορές και πληροφορίες για τη συνέχεια σχετικά με τον τρόπο περαιτέρω εμπλοκής και ανάπτυξης των ιδεών με το DigComp.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Εκτός από το προαναφερθέν υλικό, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν κάποια γνώση του EntreComp. Ως εκ τούτου, συνιστάται να παρέχετε στους

συμμετέχοντες συνδέσμους με υλικό σχετικά με το EntreComp και να τους ζητήσετε να κάνουν κάποια προηγούμενη ανάγνωση.

#### **Ιστορικό/αναφορές/πηγές:**

<https://positivepsychology.com/emotional-intelligence-exercises/> , [DigComp 2.0, GUIDELINES ON THE ADOPTION OF DIGCOMP, DIGCOMP A REFERENCE , FRAMEWORK THAT DESCRIBES WHAT IT MEANS TO BE DIGITALLY COMPETENT, The Digital Competence Framework 2.0](#)

## **4. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ ΣΕ ΟΜΑΔΕΣ**

**Δραστηριότητα 2/Ημέρα 1 Ενίσχυση της επικοινωνίας και της  
συνεργασίας σε ομάδες**

#### **Βήμα προς βήμα περιγραφή:**

Αρχικά, εφιστήστε την προσοχή όλων στα τέσσερα σημεία της πυξίδας (Βορράς, Νότος, Δύση, Ανατολή) που είναι αναρτημένα στην αίθουσα. Εξηγήστε τι σημαίνει κάθε σημείο για το δικό τους στυλ μάθησης/εργασίας και ότι θα τους ζητηθεί να επιλέξουν ένα σημείο που τους περιγράφει. Ζητήστε τους να διαβάσουν το καθένα και στη συνέχεια να επιλέξουν αυτό που αποτυπώνει με μεγαλύτερη ακρίβεια τον τρόπο που μαθαίνουν. Τα άτομα σε κάθε σημείο θα ανήκουν στην ίδια ομάδα. Θα πρέπει να σταθούν σε αυτό το σημείο και να παραμείνουν εκεί καθ' όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας. Μόλις όλοι αποφασίσουν, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να παρατηρήσουν ποιος κατέληξε σε ποια ομάδα.

Στη συνέχεια, ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να επιλέξει άτομα για τους ακόλουθους ρόλους:

- Καταγραφέας - καταγράφει τις απαντήσεις της ομάδας
- Χρονολήπτης - κρατάει τα μέλη της ομάδας στην εργασία τους
- Εκπρόσωπος - μιλάει εκ μέρους της ομάδας

Αφού επιλεγεί, κάθε ομάδα θα έχει στη διάθεσή της 20-30 λεπτά για να απαντήσει στις ακόλουθες ερωτήσεις:

- a) Ποια είναι τα δυνατά σημεία του στυλ σας; (5-10 επίθετα)
- b) Ποιοι είναι οι περιορισμοί του στυλ σας; (5-10 επίθετα)
- c) Με ποιο στυλ σας είναι πιο δύσκολο να δουλέψετε και γιατί;
- d) Τι πρέπει να γνωρίζουν για εσάς οι άνθρωποι που προέρχονται από άλλες "κατευθύνσεις" ή στυλ, ώστε να μπορείτε να συνεργαστείτε αποτελεσματικά;
- e) Ποιο είναι ένα πράγμα που εκτιμάτε σε κάθε ένα από τα άλλα τρία στυλ;

Provide time for group members to share out their responses.

Μην εκπλαγείτε αν ακούσετε:

- Ο Βορράς γίνεται ανυπόμονος με την ανάγκη της Δύσης για...
- Η Δύση απογοητεύεται από την τάση του Βορρά να ...
- Τα μέλη της ομάδας του Νότου επιθυμούν ... και νιώθουν άβολα όταν ...
- Τα μέλη της ομάδας της Ανατολής βαριούνται όταν η Δύση ...
- Η Ανατολή απογοητεύεται όταν ο Βορράς ...

Τέλος, δώστε τουλάχιστον 15-20 λεπτά στο τέλος της δραστηριότητας σε όλους τους συμμετέχοντες για να μοιραστούν τα βασικά συμπεράσματα. Ενισχύστε την έκφραση απόψεων και τη συζήτηση μεταξύ των συμμετεχόντων. Θα ήταν καλό να ακούσετε σχόλια και για άλλα στυλ.

**Υλικά:** Ετικέτες ή χαρτί μεγέθους εφημερίδας με τα ονόματα των πινακίδων, φύλλα χαρτιού A4, στυλό/μολύβια

**Διάρκεια:** 60 - 90 λεπτά

**Προετοιμασία:** Για να προετοιμαστεί, ο υπεύθυνος δημιουργεί εκ των προτέρων τις τέσσερις πινακίδες - Βόρεια, Νότια, Ανατολικά και Δυτικά - και τις αναρτά στους τοίχους του δωματίου. Κάτω από κάθε σημείο, γράφει τα μαθησιακά χαρακτηριστικά που σχετίζονται με κάθε σημείο, δηλαδή πώς αρέσει σε κάθε συμμετέχοντα να μαθαίνει ή έχει συνειδητοποιήσει ότι μαθαίνει από άλλες συνθήκες:

Βόρεια → Ενεργεί: σε αυτόν τον μαθητή αρέσει να ενεργεί, να δοκιμάζει πράγματα, να εξασκείται και να εμπλέκεται όσο το δυνατόν περισσότερο σε πρακτικές δραστηριότητες και εργασίες για να μαθαίνει πιο εύκολα. Για παράδειγμα, ένας μαθητής με αυτό το στυλ θα κατανοούσε καλύτερα ένα επιστημονικό φαινόμενο μέσα από ένα πείραμα και όχι θεωρητικά.

Ανατολικά → Υποθέτει: σε αυτόν τον μαθητή αρέσει να βλέπει τη μεγάλη εικόνα και τις δυνατότητες, χρησιμοποιεί πολύ τη φαντασία του και μαθαίνει καλύτερα όταν προσαρμόζει το υλικό που θα λάβει στα ενδιαφέροντά του. Για παράδειγμα, αυτός ο μαθητής θα ήταν καλύτερος στα μαθηματικά αν είχε την ευκαιρία να ασχοληθεί με υπολογισμούς όπως αυτοί εκφράζονται στην καθημερινή του ζωή.

Νότια → Συνεργάζεται: αυτός ο μαθητής είναι μεγάλος οπαδός της ομαδικής εργασίας και της μάθησης μέσω της συνεργασίας, μαθαίνει καλύτερα όταν εργάζεται με συνομηλίκους, χρειάζεται να ακούγεται η φωνή του και προτιμά τις ομαδικές δραστηριότητες και τη μάθηση. Για παράδειγμα, αυτός ο μαθητής θα εμφάνιζε καλύτερη απόδοση αν είχε έναν αρχηγό ή/και συνεργάτη ή συνεργάτες για να συνεργαστούν.

Δύση → Δίνοντας προσοχή στη λεπτομέρεια: σε αυτόν τον μαθητή αρέσει να γνωρίζει το ποιος, τι, πότε, πού και γιατί πριν εξασκηθεί, επειδή η βαθιά κατανόηση των υλικών και των διαδικασιών τον βοηθά να εμπλακεί περισσότερο στη διαδικασία της μάθησης. Για παράδειγμα, αυτός ο μαθητής θα είχε καλύτερες επιδόσεις αν ενημερωνόταν εκ των προτέρων για τους συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους, τη μεθοδολογία, τα εργαλεία και τα επιθυμητά αποτελέσματα ενός μαθήματος/δραστηριότητας.

**Αποτελέσματα:** Οι συμμετέχοντες θα μάθουν για τα διαφορετικά στυλ μάθησης και θα διερευνήσουν πιθανούς τρόπους συνεργασίας μεταξύ διαφορετικών ομάδων εργασίας. Συνειδητοποιώντας τις διαφορετικές ανάγκες και προκλήσεις που αντιμετωπίζουν, θα έχουν καλύτερη κατανόηση για τη διαχείριση των συγκρούσεων και θα ενισχυθούν επίσης οι διαπραγματευτικές τους δεξιότητες.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Για να καταλάβετε αν τα μαθησιακά στυλ είναι περιεκτικά για τους συμμετέχοντες και πώς μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν για να ενισχύσουν τις μαθησιακές τους δεξιότητες και αργότερα τις εργασιακές τους δεξιότητες, μπορείτε να τους ζητήσετε μερικά παραδείγματα από τη δική τους εμπειρία. Μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, θα ζητηθεί από τον καθένα να περιγράψει ένα περιστατικό που δείχνει πώς το μαθησιακό του στυλ εκφράζεται στην πραγματικότητα και στην πραγματική μάθηση. Με βάση το ιστορικό των συμμετεχόντων, θα τους ζητηθεί να επιλέξουν ένα μάθημα από το σχολείο τους ή μια δραστηριότητα στην οποία συμμετείχαν. Για να γίνει πιο προσανατολισμένο προς την αγορά εργασίας, θα πρέπει να προσφέρουν ένα παράδειγμα εργασίας ή δραστηριότητας από οποιοδήποτε προηγούμενο εργασιακό περιβάλλον. Θα περιγράψουν τον σκοπό του μαθήματος/της δραστηριότητας και τι έπρεπε να μάθουν στο τέλος του. Στη συνέχεια, θα περιγράψουν τη μεθοδολογία που ακολούθησαν καθ' όλη τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας και θα προσπαθήσουν να διαπιστώσουν αν χρησιμοποίησαν το δικό τους στυλ μάθησης σύμφωνα με τη δραστηριότητα του εργαστηρίου ή το χειρίστηκαν με διαφορετικό τρόπο. Στο τέλος, θα τους ζητηθεί να παρουσιάσουν σε ποιο μαθησιακό στυλ αισθάνονται ότι ανήκουν.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Τα προαναφερθέντα υλικά είναι τα απαραίτητα εργαλεία για αυτή τη δραστηριότητα. Σε περίπτωση διαδικτυακής υλοποίησης, η δραστηριότητα αυτή μπορεί να διεξαχθεί μέσω του Zoom ή άλλων παρόμοιων πλατφορμών για ομαδικές συναντήσεις, οι οποίες θα παρέχουν επίσης τη δυνατότητα να μοιραστούν οι συμμετέχοντες σε ξεχωριστές αίθουσες. Επίσης, θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν εργαλεία όπως το Slido για την καταγραφή σύντομων απαντήσεων των συμμετεχόντων πριν από τη συνέχιση της ομαδικής συζήτησης.

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** [THINKING PATHWAYS, A Simple Exercise to Strengthen Emotional Intelligence in Teams, Different Learning Styles, Learning styles, Learning Styles - All Students Are Created Equally \(and Differently.\)](#)



## ΔΙ'ΑΛΕΙΜΜΑ 20 ΛΕΠΤΩΝ

### Δραστηριότητα 3/Ημέρα 1 Get Digital!

**Βήμα προς βήμα περιγραφή:** Σε αυτή τη δραστηριότητα ο συντονιστής θα πρέπει να προσπαθήσει να αποφύγει όσο το δυνατόν περισσότερο τη χρήση παραδοσιακών εκπαιδευτικών υλικών, όπως στυλό, τετράδια κ.λπ., και να συμπεριλάβει τη χρήση ψηφιακών εργαλείων κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας. Λάβετε υπόψη ότι για τα περισσότερα από αυτά τα εργαλεία μπορεί να χρειαστεί να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό και να συνδεθείτε για να τα χρησιμοποιήσετε. Για το λόγο αυτό, οι διαμεσολαβητές θα πρέπει να τα εξασκηθούν και να τα εξερευνήσουν επαρκώς προτού τα χρησιμοποιήσουν με τους συμμετέχοντες. Για να εξοικειωθείτε καλύτερα με τη χρήση των παρακάτω εργαλείων για αυτή τη δραστηριότητα, η οποία θα αναπτυχθεί σταδιακά, έχει επιλεγεί ένα συγκεκριμένο θέμα για να χτιστεί η δραστηριότητα γύρω από αυτό: "Είμαι δημιουργικός;"

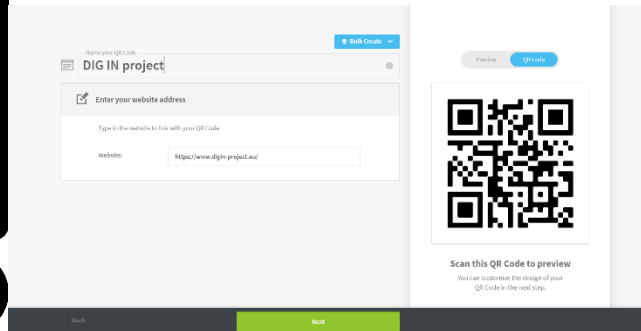
Χρησιμοποιήστε βίντεο με ομιλίες TEDx και podcasts με θέμα τη "Δημιουργικότητα". Ένα τέτοιο βίντεο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για γενική συζήτηση μεταξύ όλων των συμμετεχόντων ως εισαγωγή της δραστηριότητας, είναι το ακόλουθο: [Δεν είμαι δημιουργικό άτομο.](#)

1. Μετά από κάποια ώρα γενικής συζήτησης, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να απαντήσουν σε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής ή σε ερωτήσεις δημοσκόπησης ανοικτού τύπου, που έχουν προετοιμάσει οι συντονιστές, μέσω του <https://www.polleverywhere.com/>. Μια ερώτηση με βάση το προηγούμενο βίντεο και τη συζήτηση ως δείγμα είναι:

The screenshot displays the Poll Everywhere web interface. At the top, it shows instructions: "When poll is active, respond at [PollEv.com/iedprojects721](https://www.polleverywhere.com/iedprojects721)" and "Text **IEDPROJECTS721** to **+44 7624 806527** once to join". The main poll question is "Give an example that shows you are creative in your life." Below the question, it states "No responses received yet. They will appear here...". The interface includes a sidebar on the left with various icons, a top navigation bar with "1. Configure", "2. Test", and "3. Present", and a right-hand panel with settings options: "How people can respond", "Audience restriction & identity", "Response settings", and "Moderation". At the bottom, there are buttons for "Next", "Previous", "Edit", "Response history", and "Delete". The footer indicates "Powered by [Poll Everywhere](#)" and "Upgrade to enable moderation".

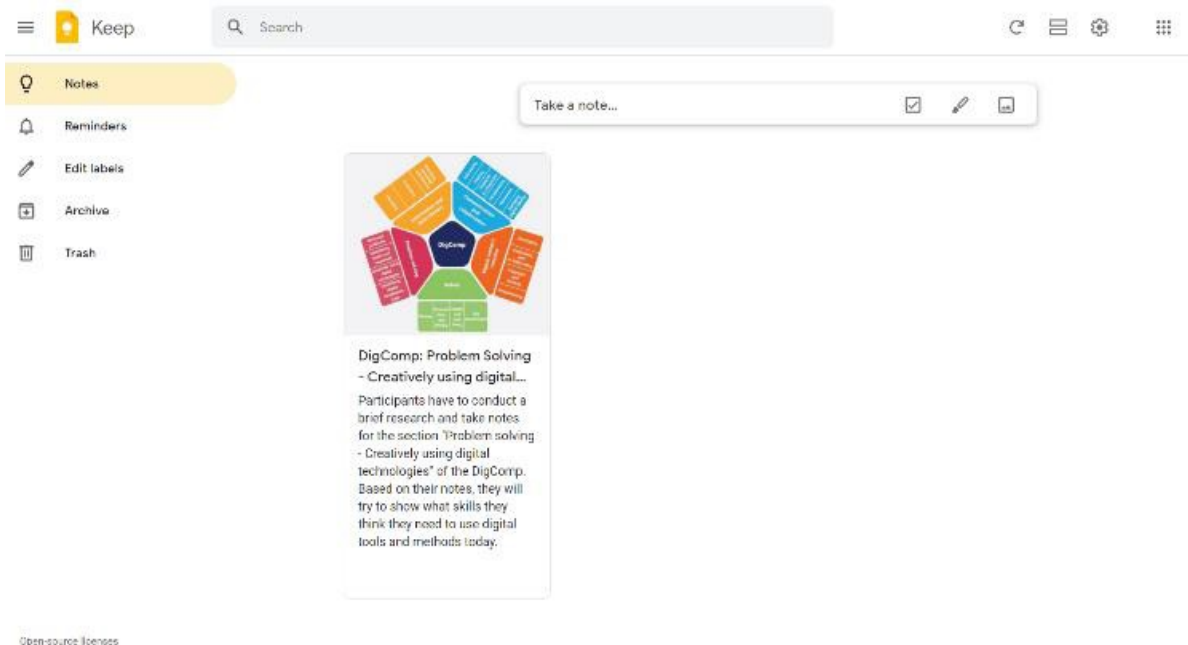
Υπάρχουν πολλές ρυθμίσεις που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να προσαρμόσετε την παρουσίασή σας και ο τρόπος διαμοιρασμού των ερωτήσεων δίνεται κατά τη δημιουργία τους, όπως μπορείτε να δείτε στο επάνω μέρος της οθόνης.

2. Παροχή οδηγιών και υλικού σχετικά με τους κωδικούς QR. Με απλές γεννήτριες κωδικών QR μπορείτε να παρέχετε συνδέσμους προς εκπαιδευτικό περιεχόμενο, στο οποίο οι συμμετέχοντες μπορούν να έχουν πρόσβαση από το έξυπνο τηλέφωνο ή το tablet τους. Ένα φιλικό προς το χρήστη δείγμα είναι το <https://www.qr-code-generator.com/> . Μπορείτε να δείτε ένα δείγμα ενός QR κωδικού που οδηγεί στον ιστότοπο του έργου DIG IN και το τελικό βήμα πριν από τη δημιουργία αυτού του κωδικού στην εφαρμογή:



Αυτό το μέρος θα πρέπει να είναι προαιρετικό ανάλογα με τον εξοπλισμό των συμμετεχόντων, διότι δεν διαθέτουν όλες οι κινητές συσκευές αναγνώστη κώδικα QR.

3. Για να κρατούν σημειώσεις και να καταγράφουν ιδέες για τις δικές τους παρουσιάσεις και το δικό τους υλικό, οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν μια εφαρμογή καρτών μνήμης όπως το <https://keep.google.com/> όπου θα οργανώσουν τις ιδέες τους και τις σύντομες παρουσιάσεις τους. Μπορούν επίσης να συμπεριλάβουν αποσπάσματα στις καρτέλες για να τα δείξουν και να τα χρησιμοποιήσουν αργότερα στη δική τους δημιουργία. Ελέγξτε ένα δείγμα των σημειώσεων που κρατήθηκαν εδώ:



Όπως φαίνεται και στην εικόνα, ο συντονιστής μπορεί να αφήσει την περιγραφή της εργασίας για τους συμμετέχοντες ως όχι και αυτοί μπορούν να συνεχίσουν προσθέτοντας τις προσωπικές τους σημειώσεις. Μπορεί επίσης να υλοποιηθεί ως ομαδική δραστηριότητα, με τους εκπαιδευόμενους να αναφέρουν ένα εύρημα που θέλουν να συμπεριληφθεί και ο διευκολυντής να τα συγκεντρώνει όλα στην ίδια παρουσίαση την οποία θα μοιραστεί με τον βιντεοπρωβόλα.

6. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες θα κληθούν να δημιουργήσουν το δικό τους υλικό με το <https://www.canva.com/>. Μπορούν να επιλέξουν οποιαδήποτε από τις προσφερόμενες μορφές (π.χ. παρουσίαση, φυλλάδιο, λογότυπο κ.λπ.) λαμβάνοντας υπόψη όλο το υλικό που είδαν μέχρι στιγμής και με βάση την προσωπικότητά τους απαντώντας στις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Τι σας ενθουσιάζει περισσότερο στη ζωή σας μέχρι στιγμής;
- Ποιο φαίνεται να είναι το πιο δύσκολο πράγμα που έχετε κάνει ποτέ;
- Ποιο νομίζετε ότι είναι το πιο σημαντικό πράγμα που έχετε μάθει μέχρι τώρα;

Ένα παράδειγμα φυλλαδίου μοιράζεται εδώ με τον τίτλο του έργου:



## DIG IN

PROMOTING YOUTH  
ENTREPRENEURSHIP TO  
FOSTER NEEDS SOCIAL &  
WORK INCLUSION, USING  
DIGITAL YOUTH WORK AND  
COLLABORATIVE TECHNIQUES

Τα προαναφερθέντα εργαλεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία ενός χιουμοριστικού πιστοποιητικού για τους συμμετέχοντες. Ο καθένας από αυτούς μπορεί να αποφασίσει για το είδος της γνώσης που θεωρεί ότι έχει αποκτήσει καλύτερα και να το δείξει με ένα αστείο πιστοποιητικό.

**Υλικά:** Φορητές συσκευές (π.χ. κινητά τηλέφωνα, φορητοί υπολογιστές, iPad), βιντεοπροβολέας και πίνακας.

**Διάρκεια:** 60-90 λεπτά

**Προετοιμασία:** Με βάση την ομάδα-στόχο του εργαστηρίου, πρέπει να αποφασιστεί και να καθοριστεί το θέμα της δραστηριότητας. Όλα τα ψηφιακά εργαλεία που θα χρησιμοποιηθούν πρέπει να κινούνται γύρω από μια συγκεκριμένη ενότητα που ενδιαφέρει τους συμμετέχοντες και είναι κοντά στο υπόβαθρό τους. Διαφορετικά, η συμμετοχή δεν θα είναι πολύ εύκολη και αποτελεσματική. Ο χειριστής θα πρέπει να λάβει υπόψη του την ηλικία τους, την τοποθεσία τους, τα

χόμπι τους και τις φιλοδοξίες τους, προκειμένου να βρουν ένα ελκυστικό θέμα για να εξερευνήσουν τη δραστηριότητα. Εάν υπάρχει η δυνατότητα, θα μπορούσε να μοιραστεί ένα ερωτηματολόγιο για να συγκεντρώσει αυτές τις πληροφορίες για τους συμμετέχοντες ή να τους βάλει να ψηφίσουν και να επιλέξουν ποια θέματα θα ήθελαν να γνωρίσουν και να επεξεργαστούν πριν από την έναρξη του εργαστηρίου. Την ημέρα του εργαστηρίου, ο χειριστής πρέπει να διασφαλίσει ότι όλοι οι συμμετέχοντες έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο και στις εφαρμογές που θα χρησιμοποιήσουν.

**Αποτελέσματα:** Οι εκπαιδευόμενοι θα έρθουν σε επαφή με διάφορα ψηφιακά εργαλεία που θα χρησιμοποιήσουν για τη δραστηριότητα και τα οποία μπορούν να εξερευνήσουν και να τα διατηρήσουν για μελλοντικές δραστηριότητες, εκπαιδευτικές ή επαγγελματικές. Αυτή η δραστηριότητα θα είναι μια ευκαιρία να δείξει στους νέους ότι υπάρχει μια ποικιλία εργαλείων που προσφέρονται δωρεάν και μπορούν να χρησιμοποιηθούν για πολλές εργασίες όταν κάποιος τα γνωρίσει και τα διερευνήσει.

#### **Αξιολόγηση/Ελεγχος μάθησης:**

Το τελικό παραδοτέο της δραστηριότητας θα είναι η αξιολόγηση αυτής της δραστηριότητας. Όλα τα ερωτήματα και οι δυσκολίες που θα συναντήσουν οι συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας θα αντιμετωπιστούν από τον χειριστή την ίδια στιγμή, επομένως η παραγωγή του παραδοτέου θα σημαίνει τη σωστή χρήση των εργαλείων και την απόκτηση των αντίστοιχων γνώσεων για τη χρήση τους.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Βίντεο και podcasts, <https://www.polleverywhere.com/>, <https://qrcode.kaywa.com/>, <https://quizlet.com/>, και <https://www.canva.com/> θα χρησιμοποιηθούν όπως περιγράφεται παραπάνω και/ή οι φορείς εκμετάλλευσης μπορούν να τις προσαρμόσουν ανάλογα με τις ομάδες-στόχους τους.

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** <https://www.youtube.com/>, [https://en.wikipedia.org/wiki/Main\\_Page](https://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page), <https://www.polleverywhere.com/>, <https://qrcode.kaywa.com/>, <https://quizlet.com/>, <https://www.canva.com/>, [11 Digital Education Tools For Teachers And Students](#), <https://edu.google.com/products/chromebooks/digital-tools/>

## **5. ΠΩΣ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΒΙΩΣΙΜΟΙ**

**Τίτλος εργαστηρίου: "Θέματα για τη βιωσιμότητα και την κυκλικότητα +**

**Θέματα στην πράξη"**

**Εισαγωγή:**

Η παρούσα ενότητα, με τίτλο "Πώς να είσαι βιώσιμος", εισάγει στους συμμετέχοντες τις βασικές έννοιες της βιωσιμότητας και της κυκλικότητας και τους παρέχει την ευκαιρία να τις εφαρμόσουν στην πράξη μέσω της σύλληψης μιας βιώσιμης επιχειρηματικής ιδέας.

**Στόχοι:**

Συγκεκριμένα, οι εκπαιδευόμενοι θα γνωρίσουν τα βασικά στοιχεία της βιωσιμότητας και της κυκλικότητας. Θα χωριστούν σε ομάδες εργασίας και θα προετοιμάσουν ασκήσεις οραματισμού σχετικά με μια ιδανική επιχειρηματική ιδέα, προαπαιτούμενη για το δεύτερο εργαστήριο. Στο δεύτερο εργαστήριο, οι συμμετέχοντες θα χρησιμοποιήσουν ορισμένα διαδικτυακά εργαλεία για να κατανοήσουν τη θεωρία πίσω από τα κυκλικά επιχειρηματικά μοντέλα και θα τα χρησιμοποιήσουν για να συλλάβουν μια ιδέα επιχειρηματικού μοντέλου μέσω ενός καμβά βιώσιμου επιχειρηματικού μοντέλου.

Γενικές επιπτώσεις στους συμμετέχοντες:

- Αύξηση της απασχολησιμότητας ώστε να είναι πιο ανταγωνιστικοί,
- αυξημένη ευκαιρία για ομαλή μετάβαση στην ενηλικίωση και στην αγορά εργασίας των συμμετεχόντων,
- αυξημένη αυτοπεποίθηση, κίνητρα για συμμετοχή και ενίσχυση των φιλοδοξιών τους, υψηλότερο επίπεδο αυτοεκτίμησης,
- καλύτερη κατανόηση των δυνατοτήτων και των ευκαιριών δια βίου μάθησης,
- αυξημένη ικανότητα ενδοσκόπησης και αυτοαξιολόγησης, κίνητρα και αυτοοργάνωση.

**Χρόνος:**

- 1ο εργαστήριο: 5,5ω (χωρίς διαλείμματα)
- 2ο εργαστήριο: 5ω (με διαλείμματα)

**Προετοιμασία:** Ο εκπαιδευτής θα προετοιμάσει το πεδίο για τις δραστηριότητες, μαζί με τα υλικά που απαιτούνται για κάθε δραστηριότητα. Εκτός από το χώρο (π.χ. αίθουσα διδασκαλίας) όπου θα διεξαχθεί το εργαστήριο, είναι απαραίτητος και κάποιος τυπικός εξοπλισμός, καθώς θα υπάρξουν παρουσιάσεις και γραπτές εργασίες. Έτσι, θρανία, καρέκλες, ένας προβολέας, υπολογιστές, πίνακες, μαρκαδόροι, φύλλα χαρτιού, στυλό/μολύβια θα πρέπει να υπάρχουν στο χώρο εκ των προτέρων.

**Στυλ διευκόλυνσης:** Μεθοδολογία μη τυπικής εκπαίδευσης προσαρμοσμένη από τα πλαίσια της τεχνολογικής καινοτομίας για την παροχή εμπειριών μάθησης μέσω της πράξης σε νέους με κοινωνικο-επαγγελματικές/προ-εργασιακές δεξιότητες. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να είναι πάντα υποστηρικτικός και να διασφαλίζει ότι όλοι αισθάνονται άνετα, ελέγχοντας από καιρό σε καιρό ότι οι συμμετέχοντες έχουν κατανοήσει τις έννοιες που δόθηκαν και τον σκοπό κάθε δραστηριότητας. Θα πρέπει επίσης να καλεί τους συμμετέχοντες να μοιραστούν, χωρίς να τους αναγκάζει να κάνουν κάτι που δεν αισθάνονται άνετα, αλλά προσπαθώντας να βρει εναλλακτικές λύσεις. Εάν το εργαστήριο θα διεξαχθεί διαδικτυακά, ο/η εκπαιδευτής/τρια θα πρέπει να δώσει ιδιαίτερη προσοχή στο επίπεδο προσοχής των συμμετεχόντων, προβλέποντας αλλαγές ή ενεργοποιητές για να τους κρατήσει απασχολημένους καθ' όλη τη διάρκεια της συνεδρίας.

**Έλεγχος μάθησης/αξιολόγηση:** Στο τέλος κάθε δραστηριότητας, ο εκπαιδευτής θα κάνει απολογισμό με όλους τους συμμετέχοντες, ενώ στο τέλος της ημέρας, θα διεξαχθεί μια συνεδρία αξιολόγησης για να λάβει τα σχόλια των συμμετεχόντων σχετικά με τις δραστηριότητες (και να παρακολουθήσει την πρόοδο της μάθησης των συμμετεχόντων).

## **Δραστηριότητα 1.1 Δραστηριότητα δημιουργίας ομάδας**

### **Βήμα προς βήμα περιγραφή:**

Ο εκπαιδευτής θα καθοδηγήσει τους συμμετέχοντες να αναστοχαστούν τον εαυτό τους μέσα από μικρές δραστηριότητες.

Ο κοινωνικός ρόλος (30 λεπτά):

Μέσω αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα προσδιορίσουν τον εαυτό τους σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων κοινωνικών στυλ.

*Το ΣΤΥΛ είναι ο τρόπος που προτιμάτε να ενεργείτε και να αλληλεπιδράτε. Κάποιοι ανταποκρίνονται καλύτερα σε δεδομένα και άλλοι σε ιστορίες ή προσωπικές εμπειρίες. Η εκπαίδευση SOCIAL STYLE σας βοηθά να κατανοήσετε τις προτιμήσεις σας και τις προτιμήσεις των άλλων. Υπάρχουν τέσσερα κοινωνικά στυλ: οδηγός, εκφραστικός, αναλυτικός, φιλικός..*



Μπορείτε να μάθετε περισσότερα γι' αυτό εδώ: <https://tracom.com/social-style-training/model>.

1. Ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει εν συντομία τα 4 στυλ και στη συνέχεια θα δώσει μία τράπουλα σε κάθε συμμετέχοντα (βλ. παρακάτω: "Προετοιμασία").
2. Θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να κατατάξουν τα στυλ, χρησιμοποιώντας τις κάρτες, ανάλογα με το τι πιστεύουν ότι τους ταιριάζει περισσότερο. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να δώσει ένα παράδειγμα της δραστηριότητας, κάνοντάς το πρώτα ο ίδιος.
3. Μόλις όλοι οι συμμετέχοντες κατατάξουν τα στυλ, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να τους καλέσει να μοιραστούν εν συντομία τους λόγους για τους οποίους επέλεξαν το ένα στυλ έναντι του άλλου ως το προτιμώμενο.

Ενδιαφέροντα βιωσιμότητας (15 λεπτά):

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι συμμετέχοντες καλούνται να κάνουν brainstorming για κάποια θέματα που σχετίζονται με τη βιωσιμότητα.

1. Ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει τη δραστηριότητα και θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να γράψουν σε αυτοκόλλητες σημειώσεις κάποιες λέξεις/θέματα σχετικά με τη βιωσιμότητα και να τις κολλήσουν στον πίνακα.

Παραδείγματα για το τι πρέπει να γράψετε θα μπορούσαν να είναι

- Λέξεις που οι συμμετέχοντες συνδέουν με τη βιωσιμότητα
- Βιώσιμες ιδέες που έχουν (αν υπάρχουν) και είναι πρόθυμοι να αναπτύξουν
- Σύντομες περιγραφές (το πολύ δύο προτάσεις) της εμπειρίας που σχετίζεται με τη βιωσιμότητα

2. Αφού ο καθένας συμπληρώσει και επισυνάψει στο Φυλλάδιο δύο αυτοκόλλητες σημειώσεις, ο εκπαιδευτής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να τοποθετηθούν ανάλογα με τα ενδιαφέροντά τους και το κοινωνικό τους στυλ σε ομάδες.

Ο εκπαιδευτής θα καθοδηγήσει την κατανομή και τη δημιουργία των ομάδων, προσπαθώντας να βοηθήσει αν υπάρχουν επαναλήψεις ή να αντιμετωπίσει ενδεχόμενα προβλήματα, επικαλύψεις αρμοδιοτήτων και ενδιαφερόντων.

Σκοπός των δραστηριοτήτων είναι να γνωριστούν οι συμμετέχοντες μεταξύ τους, ενώ παράλληλα θα εξοικειωθούν με τα θέματα του εργαστηρίου και θα μοιραστούν τις γνώσεις που ήδη κατέχουν.

**Υλικά:** Χαρτί, μαρκαδόροι, στυλό, μολύβια, αυτοκόλλητες σημειώσεις, πίνακας

**Διάρκεια:** 45 λεπτά

**Προετοιμασία:** Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να διαβάσει για το μοντέλο κοινωνικών στυλ (<https://tracom.com/social-style-training/model>) και να προετοιμάσει μια σύντομη παρουσίαση (προφορική ή PPT) σχετικά με τα 4 στυλ. Θα πρέπει να προετοιμάσει 1 τράπουλα ανά συμμετέχοντα, κάθε τράπουλα περιέχει 4 κάρτες (μία ανά κοινωνικό στυλ). Κάθε κάρτα θα πρέπει να περιέχει μια σύντομη περιγραφή κάθε κοινωνικού στυλ. Ένα παράδειγμα παρέχεται στο φυλλάδιο 1.

**Αποτελέσματα:** Οι συμμετέχοντες θα μάθουν περισσότερα για τον κοινωνικό τους ρόλο και θα μπορέσουν να προβληματιστούν για τον τρόπο με τον οποίο αλληλεπιδρούν με τους άλλους. Θα συνειδητοποιήσουν ότι όλοι είναι διαφορετικοί και έχουν διαφορετικές προτιμήσεις. Το brainstorming βιωσιμότητας θα βοηθήσει να θέσει το έδαφος για την υπόλοιπη άσκηση, ενώ θα χαρτογραφήσει τα ενδιαφέροντα των άλλων - και του εαυτού τους.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Στο τέλος της δραστηριότητας, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να έχει μια στιγμή απολογισμού με τους συμμετέχοντες.

Οι ερωτήσεις για την ενημέρωση θα μπορούσαν να είναι:

- Γνωρίζατε για το μοντέλο των 4 κοινωνικών στυλ;
- Πιστεύετε ότι είναι χρήσιμο να γνωρίζετε για τα κοινωνικά στυλ σε ομαδικά περιβάλλοντα;
- Συμφωνείτε με το δικό σας κοινωνικό στυλ; Υπάρχει κάτι που θα θέλατε να προσθέσετε στην περιγραφή;
- Ανακαλύψατε νέα θέματα βιωσιμότητας;
- Υπάρχουν θέματα που θα θέλατε να διερευνήσετε ιδιαίτερα;

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Κατάστρωμα καρτών κοινωνικών στυλ - αυτό θα προετοιμαστεί από τον εκπαιδευτή πριν από τη δραστηριότητα (βλ. "Προετοιμασία") και θα διανεμηθεί σε κάθε συμμετέχοντα κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** <https://tracom.com/social-style-training/model>,  
<https://www.ihs.gov/sustainability/sustainabilitytopics/>

**Δραστηριότητα** 1.2

**Κουίζ** βιωσιμότητας

**Βήμα προς βήμα περιγραφή:**

1. Ο εκπαιδευτής θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε μικρότερες ομάδες. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι ίδιες ομάδες που δημιουργήθηκαν στο τέλος της προηγούμενης δραστηριότητας.
2. Αφού δημιουργηθεί η ομάδα, ο εκπαιδευτής θα εξηγήσει στους συμμετέχοντες τη δραστηριότητα. Κάθε ομάδα αντιπροσωπεύει μια ομάδα και θα παίξουν ένα διαδραστικό κουίζ σχετικά με τη βιωσιμότητα.
3. Ο εκπαιδευτής θα θέσει μια ερώτηση στην πρώτη ομάδα. Εάν απαντήσουν σωστά, παίρνουν έναν πόντο. Εάν η απάντηση είναι λανθασμένη, η ερώτηση θα περάσει στη δεύτερη ομάδα κ.ο.κ. μέχρι να δοθεί η σωστή απάντηση.
4. Η ομάδα με τους περισσότερους πόντους στο τέλος του κουίζ κερδίζει.

**Υλικά:** Εκτυπωμένο φυλλάδιο 2 για τον εκπαιδευτή

**Διάρκεια:** 45-60 λεπτά (εξαρτάται από το πόσες ερωτήσεις θα είναι μέρος του κουίζ)

**Προετοιμασία:** Το κουίζ μπορεί επίσης να παιχτεί μεμονωμένα. Όπως και να έχει, μπορεί να γίνει

προφορικά ή να γίνει πιο διαδραστικό με τη χρήση του PollsGo (<https://pollsgo.com/>) ή του Kahoot (<https://kahoot.com/>).

Για τις online εκδόσεις της δραστηριότητας, εκτός από το PollsGo, μπορείτε να βρείτε και άλλα εργαλεία εδώ: [https://digiyouth-seeyn.com/digital\\_tools](https://digiyouth-seeyn.com/digital_tools).

**Αποτελέσματα:** Μέσω αυτού του κουίζ, οι συμμετέχοντες θα έχουν μια πρώτη προσέγγιση με τα θέματα της βιωσιμότητας και θα μάθουν μερικά ενδιαφέροντα πράγματα.

**Αξιολόγηση/ Έλεγχος μάθησης:** Στο τέλος του κουίζ, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να εξηγήσει τη σωστή απάντηση και να ενθαρρύνει τη συζήτηση.

Ορισμένοι χρήσιμοι σύνδεσμοι και υλικό για να υποστηρίξετε την εξήγηση των σωστών απαντήσεων παρέχονται παρακάτω, αλλά μπορείτε να ερευνήσετε τις πηγές σας για να υποστηρίξετε την εξήγησή σας.

K1: <https://en.wikipedia.org/wiki/Sustainability>

K2: <https://www.inspirecleanenergy.com/blog/clean-energy-101/is-natural-gas-renewable>

K3: <https://en.wikipedia.org/wiki/Sustainability#Definitions>

K4: [https://en.wikipedia.org/wiki/Climate\\_crisis#Alternative\\_terminology](https://en.wikipedia.org/wiki/Climate_crisis#Alternative_terminology)

K5: δύσκολο, θα πρέπει να τονίσετε ότι μια χορτοφαγική διατροφή που περιλαμβάνει σπόρους αβοκάντο και ξηρούς καρπούς που δεν καλλιεργούνται τοπικά δεν είναι βιώσιμη λόγω της μεταφοράς τροφίμων και των εντατικών γεωργικών βιομηχανιών, ενώ η κινόα προέρχεται κυρίως από την εκμετάλλευση των ιθαγενών, οπότε δεν είναι κοινωνικά βιώσιμη. Το ίδιο ισχύει και για μια χορτοφαγική δίαιτα που δεν δίνει καμία σημασία στο από πού προέρχονται τα τρόφιμα, καθώς και για τις παμφάγες δίαιτες.

K6: <https://www.naturespath.com/en-us/blog/whats-difference-biodegradable-compostable/>

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** Βλέπε παραπάνω.

## ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 15 ΛΕΠΤΩΝ

### Δραστηριότητα 1.3 Βασικά θέματα βιωσιμότητας και

#### κυκλικότητας

#### Βήμα προς βήμα περιγραφή:

1. Ο εκπαιδευτής θα εμπλέξει τους συμμετέχοντες σε καταιγισμό ιδεών σχετικά με τη βιωσιμότητα και την κυκλικότητα (βλ. Προετοιμασία) μέσω ενός κουίζ με ανοιχτές ερωτήσεις για προβληματισμό.
2. Μετά από κάθε ερώτηση/έννοια, ο εκπαιδευτής θα κάνει καταιγισμό ιδεών με τους συμμετέχοντες σχετικά με την απάντηση/έννοια εμπλέκοντάς τους σε συζήτηση.
  - a. π.χ., Διαφάνεια 1: τι σημαίνουν η αειφορία και η βιώσιμη ανάπτυξη; Οι συμμετέχοντες κάνουν καταιγισμό ιδεών σχετικά με την πιθανή απάντηση (μπορείτε να τους ζητήσετε να την καταγράψουν). Διαφάνεια 2: παρουσιάζει τις σωστές απαντήσεις σύμφωνα με

την έκθεση Brundtland (1987) + τρίγωνο της οικονομικής, κοινωνικής και περιβαλλοντικής "επιτυχίας"

3. Στο τέλος, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να συζητήσει με τους συμμετέχοντες τις έννοιες που παρουσιάστηκαν.

**Υλικά:** PPT, χαρτί, στυλό/μολύβια

**Διάρκεια:** 60 λεπτά

**Προετοιμασία:** Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να προετοιμάσει μια παρουσίαση ppt σχετικά με τη βιωσιμότητα και την κυκλικότητα για να την παρουσιάσει στους συμμετέχοντες.

Το PPT θα πρέπει πρώτα να παρουσιάζει την ερώτηση σε μία διαφάνεια και στη συνέχεια τους ορισμούς/απαντήσεις στην επόμενη διαφάνεια. Η ιδέα είναι ότι, μεταξύ των διαφανειών, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να ζητήσει από τους συμμετέχοντες να κάνουν σύντομο καταιγισμό ιδεών για τις απαντήσεις για μερικά λεπτά.

Βασικές έννοιες που πρέπει να αντιμετωπιστούν (δείτε τους παρακάτω συνδέσμους για αναφορά και υλικό):

- Τι σημαίνουν για εσάς η βιωσιμότητα και η βιώσιμη ανάπτυξη; → ορίστε σύμφωνα με την έκθεση Brundtland (1987) + τρίγωνο οικονομικής, κοινωνικής και περιβαλλοντικής "επιτυχίας".
- Η αλλαγή μπορεί να ξεκινήσει από το μεμονωμένο άτομο (bottom-up/top-down προσέγγιση;)
- Η έννοια της Σκέψης του Κύκλου Ζωής (ΣΚΖ) και η προσέγγιση μηδενικών αποβλήτων έναντι της κυκλικής προσέγγισης (κυκλικότητα) → ομοιότητες και διαφορές
- Η έννοια των 3R (Μείωση, Επαναχρησιμοποίηση, Ανακύκλωση)
- Η εξίσωση " $I = P * A * T$ " ("Η εξίσωση υποστηρίζει ότι οι επιπτώσεις στα οικοσυστήματα (I) είναι το γινόμενο του μεγέθους του πληθυσμού (P), της ευημερίας (A) και της τεχνολογίας (T) του εν λόγω ανθρώπινου πληθυσμού").
- Οικουμενικό Σύμφωνο του ΟΗΕ: (αρχές 7,8,9)
- Κατά την προετοιμασία του PPT, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να φροντίσει να χρησιμοποιήσει μια απλή και σαφή γλώσσα. Δείτε παρακάτω την ενότητα "Εργαλεία" για συμβουλές σχετικά με το πώς να κάνετε τη συνεδρία διαδραστική.

**Αποτελέσματα:** Η παρουσίαση θα ασχοληθεί με τα κύρια θέματα της βιωσιμότητας και της κυκλικότητας, έτσι ώστε οι συμμετέχοντες να έχουν τα εργαλεία για να αναλύσουν τη βιωσιμότητα στην καθημερινή ζωή και τον τρόπο εφαρμογής της.

Αυτή η παρουσίαση είναι προπαρασκευαστική για την επόμενη δραστηριότητα και το δεύτερο εργαστήριο (Business Model Canvas).

**Evaluation/Learn Check:** Starting from Step 3, the trainer can involve participants in a debriefing session by inviting them to reflect on what they've just learned.

Οι ερωτήσεις απολογισμού θα μπορούσαν να είναι:

- Γνωρίζετε ήδη για τα τρία Rs/LCT/else;
- Πώς νομίζετε ότι μπορείτε να εφαρμόσετε αυτές τις έννοιες στην καθημερινή σας ζωή;

Ζητήστε τους να καταγράψουν κάποιες σημειώσεις σχετικά με βιώσιμες επιχειρηματικές ιδέες. Πείτε τους να κρατήσουν τις σημειώσεις, καθώς θα χρησιμοποιηθούν στις επόμενες συνεδρίες.

### Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:

**PollsGo** Αυτό το εργαλείο σας βοηθά να δημιουργήσετε και να δημοσιεύσετε απλές δημοσκοπήσεις για το ευρύτερο κοινό μέσω της επιλογής σύνδεσης ή κοινής χρήσης. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε τις έτοιμες ερωτήσεις από την εφαρμογή. Δεν χρειάζεται να εγγραφείτε και είναι πολύ φιλικό προς το χρήστη.

Το [Awwapp](#) είναι ένα εργαλείο για τη δημιουργία και την κοινή χρήση πινάκων. Στον πίνακα σας, μπορείτε να σχεδιάζετε, να καταχωρείτε κείμενο, post-it κ.λπ. Ο λευκός πίνακας μπορεί να διαμοιραστεί και να δημιουργηθεί συνεργατικά. Μπορεί επίσης να μεταφορτωθεί όταν δημιουργηθεί.

Το Kahoot είναι ένα εργαλείο για τη δημιουργία διασκεδαστικών και δυναμικών κουίζ για τους συμμετέχοντες. <https://digiyouth-seeyn.com/tools/details/NqsduJ5XPq4LF5eaw>

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** [Brundtland Report \(1987\)](#); [Sustainable development triangle](#); [Life Cycle Thinking](#); [Zero waste / Circular economy](#); [3Rs initiative](#); [IPAT equation](#); [Global Compact](#)

## 30/60 ΛΕΠΤΑ ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ

### Δραστηριότητα 1.4 Energizer

#### Βήμα προς βήμα περιγραφή:

1. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να χωρίσει τους συμμετέχοντες σε μικρότερες ομάδες και να δώσει σε κάθε ομάδα ένα ποτήρι.
2. Μόλις σχηματιστούν οι ομάδες, ο εκπαιδευτής θα τους εξηγήσει την αποστολή τους, η οποία είναι να γεμίσουν το ποτήρι τους με νερό και να μεταφέρουν το νερό στο μπολ τους στην απέναντι πλευρά της αίθουσας. Οι συμμετέχοντες μπορούν να μεταφέρουν το νερό με όποιο τρόπο θέλουν χρησιμοποιώντας το ποτήρι, αλλά θα πρέπει να το κάνουν σαν να είναι το τελευταίο νερό στη γη. Ο στόχος είναι να μεταφέρουν το περισσότερο νερό στο μπολ της ομάδας στο λιγότερο χρόνο, χωρίς να πέσει νερό.

*(Μια πιθανή λύση θα μπορούσε να είναι να γεμίσετε το μισό ποτήρι και να τρέξετε από τη μια πλευρά του δωματίου/πεδίου στην άλλη. Η μείωση των χρησιμοποιούμενων πόρων αποτρέπει τη σπατάλη).*

3. Όταν όλες οι ομάδες ολοκληρώσουν τη μεταφορά νερού από το μπουκάλι στο μπολ, οι εκπαιδευτές και οι συμμετέχοντες αρχίζουν να συζητούν.



**Υλικά:** Ποτήρια (για τη μεταφορά νερού, τουλάχιστον ένα ανά ομάδα), μπουκάλια νερού (ένα ανά ομάδα), μπολ μεσαίου μεγέθους (ένα ανά ομάδα)

**Διάρκεια:** 30 λεπτά

**Προετοιμασία:** Τοποθετήστε τα μπολ, τα μπουκάλια και τα ποτήρια και προετοιμάστε την αίθουσα/το πεδίο για τη δραστηριότητα.

**Αποτελέσματα:** Οι συμμετέχοντες θα προβληματιστούν για το πόσο μη βιώσιμος μπορεί να είναι ο ανταγωνισμός. Θα προβληματιστούν για το πώς το να πηγαίνουμε με "μέγιστη ταχύτητα" για το "μέγιστο κέρδος" (καπιταλιστική επιχείρηση) όχι μόνο είναι αντιπαραγωγικό αλλά και επιζήμιο για τη χρήση των πόρων που πάνε χαμένοι στη διαδικασία (π.χ. νερό).

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Ξεκινώντας από τη συζήτηση στο βήμα 3, ο εκπαιδευτής μπορεί να ενημερώσει τους συμμετέχοντες με τη βοήθεια των ακόλουθων ερωτήσεων (που σχετίζονται με το θέμα της βιωσιμότητας):

- Πώς τα πήγατε;
- Ποια ομάδα έχει το περισσότερο νερό στο μπολ;
- Γιατί νομίζετε ότι συμβαίνει αυτό;
- Υπάρχει σχέση μεταξύ ποιότητας και ταχύτητας;
- Ποιος ήταν ο στόχος σας ενώ παίζατε; Να εξοικονομήσετε το νερό που κουβαλούσατε ή να έχετε περισσότερο νερό στο μπολ στο τέλος;
- Ποιος στόχος νομίζετε ότι είναι πιο βιώσιμος;
- Το να πηγαίνετε "γρήγορα" για να προσπαθήσετε να έχετε "περισσότερο" είναι μια βιώσιμη προσέγγιση;
- Βρίσκετε συνδέσεις με τα θέματα βιωσιμότητας που συζητήσαμε;

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Δεν απαιτούνται ψηφιακά εργαλεία.

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** [SEEDS Toolkit](#)

## Δραστηριότητα 1.5 Βασικά θέματα βιωσιμότητας και κυκλικότητας

### ΡΤ.2 - ΡΡΤ Βήμα προς βήμα περιγραφή:

1. Ξεκινήστε με μια γενική εισαγωγή στις έννοιες του πλαισίου Εισροές/Διεργασίες (ή Διαδικασία)/Εκροές.

*"Το μοντέλο εισροών-εκροών (IPO) είναι ένα λειτουργικό γράφημα που προσδιορίζει τις εισροές, τις εκροές και τις απαιτούμενες εργασίες επεξεργασίας που απαιτούνται για τη μετατροπή των εισροών σε εκροές. Το μοντέλο διαμορφώνεται μερικές φορές έτσι ώστε να περιλαμβάνει και οποιαδήποτε αποθήκευση που μπορεί να συμβεί στη διαδικασία".*

*(<https://www.sixsigmadaily.com/input-output-model/>)*

Ή

*"Το μοντέλο εισροών-διαδικασιών-εκροών (IPO) των ομάδων παρέχει ένα πλαίσιο για την εννοιολόγηση των ομάδων. Το μοντέλο IPO υποδηλώνει ότι πολλοί παράγοντες επηρεάζουν την παραγωγικότητα και τη συνοχή μιας ομάδας. Παρέχει έναν τρόπο να κατανοήσουμε πώς αποδίδουν οι ομάδες και πώς να μεγιστοποιήσουμε την απόδοσή τους" (Wikipedia).*

Θα μπορούσατε να ετοιμάσετε μια διαφάνεια για να την δείξετε στους συμμετέχοντες και να αφήσετε μερικά κενά στον ορισμό για να τα συμπληρώσουν οι συμμετέχοντες. Αυτό μπορεί επίσης να αποτελέσει έναν τρόπο για να ελέγξετε το επίπεδο των γνώσεών τους σχετικά με το θέμα.

2. Αφού παρουσιάσετε το θέμα, χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρότερες ομάδες των τριών συμμετεχόντων (ή σε τόσες όσες είναι οι θεματικές ενότητες που έχουν επιλεγεί για τις ομάδες εμπειρογνομόνων).

3. Ονομάστε κάθε ομάδα με έναν αριθμό, π.χ. "Ομάδα 1", "Ομάδα 2", κ.λπ., και εξηγήστε στους συμμετέχοντες ότι αυτές θα είναι οι "οικείες ομάδες" τους και ότι κάθε συμμετέχων μιας "οικείας ομάδας" θα εξειδικευτεί σε μια συγκεκριμένη πτυχή του πλαισίου του μοντέλου εισροών-επεξεργασίας-εκροών.

4. Αφού σχηματιστούν οι οικιακές ομάδες, πάρτε έναν συμμετέχοντα από κάθε ομάδα για να σχηματίσετε "ομάδες εμπειρογνομόνων".

5. Ονομάστε καθεμία από αυτές τις δεύτερες ομάδες ως "Ομάδα Α", "Ομάδα Β" και "Ομάδα Γ" και εξηγήστε στους συμμετέχοντες ότι αυτές θα είναι οι "ομάδες εμπειρογνομόνων" και ότι κάθε ομάδα θα διαβάσει για μια συγκεκριμένη πτυχή του μοντέλου IPO (π.χ. ΕΙΣΡΟΕΣ, ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ, ΕΚΡΟΕΣ, ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ, ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ, κ.λπ. - ανάλογα με το πόσες ομάδες εμπειρογνομόνων θέλετε να δημιουργήσετε), θα το συζητήσουν μαζί και στη συνέχεια θα αναφέρουν στην "ομάδα καταγωγής" τους.

6. Μοιράστε σε κάθε ομάδα εμπειρογνομόνων φυλλάδια σχετικά με το πλαίσιο του μοντέλου IPO και δώστε τους 15-20 λεπτά για να διαβάσουν και να συζητήσουν το θέμα μεταξύ τους.

Θα μπορούσατε να δώσετε μία ή δύο ερωτήσεις-κλειδιά για να καθοδηγήσετε τις "ομάδες εμπειρογνομόνων" κατά την ανάγνωση των επιλογών τους, π.χ. "Πώς μπορώ να εκφράσω αυτές τις ιδέες με δικά μου λόγια;", "Τι συνδέσεις βλέπω μεταξύ αυτού του υλικού και πραγμάτων που έχουμε ήδη μάθει ή από τη δική μου ζωή;".

7. Τα μέλη των ομάδων εμπειρογνομόνων θα πρέπει να διαβάσουν το κείμενο, να το συζητήσουν και να βεβαιωθούν ότι όλοι έχουν κατανοήσει αρκετά καλά το κείμενο ώστε να το μοιραστούν με τις ομάδες τους. Ενθαρρύνετέ τους να συζητήσουν το θέμα μαζί και να σκεφτούν πώς θα μοιραστούν τη μάθησή τους μόλις επιστρέψουν στις "ομάδες του σπιτιού" τους. Θα μπορούσατε να προτείνετε στον καθένα από αυτούς να συντάξει έναν κατάλογο με τις ιδέες που σκοπεύει να αναφέρει στην ομάδα του σπιτιού του.

8. Μόλις οι συμμετέχοντες ξανασυναντηθούν στις "οικείες ομάδες" τους, οι "εμπειρογνώμονες"

αναφέρουν εκ περιτροπής τις πληροφορίες που έμαθαν. Ζητήστε από κάθε ομάδα "σπιτιού" να συντάξει έναν συνοπτικό κατάλογο/χάρτη που συνοψίζει όσα ανέφεραν οι εμπειρογνώμονες. Υπενθυμίστε στους συμμετέχοντες ότι τα μέλη των "ομάδων σπιτιού" θα πρέπει να μάθουν ο ένας από τον άλλον για όλες τις ιδιαίτερες πτυχές του πλαισίου του μοντέλου IPO.

9. Όταν όλες οι λίστες είναι έτοιμες, καλέστε τους συμμετέχοντες στην ολομέλεια για να τις μοιραστούν και να συζητήσουν τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των λιστών. Ενθαρρύνετε τους να κάνουν ερωτήσεις ο ένας στον άλλον και καλέστε τους να συντάξουν έναν τελικό κατάλογο με τα πιο σημαντικά σημεία που πρέπει να έχουν υπόψη τους, αντλώντας ενδεχομένως από τον κατάλογο κάθε ομάδας και τη συζήτηση.

10. Αφού δημιουργηθεί ο τελικός κατάλογος, ρωτήστε τους συμμετέχοντες τι πιστεύουν για αυτό το μοντέλο και στη συνέχεια σκεφτείτε πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία ενός βιώσιμου μοντέλου. Αφήστε τους συμμετέχοντες να κάνουν καταιγισμό ιδεών και να σκεφτούν κάποιες βιώσιμες επιχειρηματικές ιδέες. Αν θέλουν, μπορούν να προσπαθήσουν να προσαρμόσουν τη βιώσιμη επιχειρηματική τους ιδέα από τη δραστηριότητα 1.3 σε αυτό το μοντέλο.

**Υλικά:** Ποτήρια (για τη μεταφορά νερού, τουλάχιστον ένα ανά ομάδα), μπουκάλια νερού (ένα ανά ομάδα), μπόλ μεσαίου μεγέθους (ένα ανά ομάδα)

**Διάρκεια:** 30 λεπτά

**Προετοιμασία:** Τοποθετήστε τα μπόλ, τα μπουκάλια και τα ποτήρια και προετοιμάστε την αίθουσα/το πεδίο για τη δραστηριότητα.

**Αποτελέσματα:** Οι συμμετέχοντες θα προβληματιστούν για το πόσο μη βιώσιμος μπορεί να είναι ο ανταγωνισμός. Θα προβληματιστούν για το πώς η "μέγιστη ταχύτητα" για το "μέγιστο κέρδος" (καπιταλιστική επιχείρηση) όχι μόνο είναι αντιπαραγωγική αλλά και επιζήμια για τη χρήση των πόρων που πάνε χαμένοι στη διαδικασία (π.χ. νερό).

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Ξεκινώντας από τη συζήτηση στο βήμα 3, ο εκπαιδευτής μπορεί να ενημερώσει τους συμμετέχοντες με τη βοήθεια των ακόλουθων ερωτήσεων (που σχετίζονται με το θέμα της βιωσιμότητας):

- Πώς τα πήγατε;
- Ποια ομάδα έχει το περισσότερο νερό στο μπόλ;
- Γιατί νομίζετε ότι συμβαίνει αυτό;
- Υπάρχει σχέση μεταξύ ποιότητας και ταχύτητας;
- Ποιος ήταν ο στόχος σας ενώ παίζατε; Να εξοικονομήσετε το νερό που κουβαλούσατε ή να έχετε περισσότερο νερό στο μπόλ στο τέλος;
- Ποιος στόχος νομίζετε ότι είναι πιο βιώσιμος;
- Το να πηγαίνετε "γρήγορα" για να προσπαθήσετε να έχετε "περισσότερο" είναι μια βιώσιμη προσέγγιση;
- Βρίσκετε συνδέσεις με τα θέματα βιωσιμότητας που συζητήσαμε;

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Δεν απαιτούνται ψηφιακά εργαλεία.

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** [Seeds toolkit](#); [Padlet](#): Το Padlet μπορεί να χρησιμοποιηθεί όποτε χρειάζεται να συγκεντρώσετε σκέψεις, ιδέες, παραδείγματα κ.λπ. από μια ομάδα ανθρώπων. Στη διαδικτυακή μάθηση είναι κατάλληλο για δραστηριότητες σε μικρές ομάδες, καταιγισμό ιδεών, συλλογή προσδοκιών στην αρχή του προγράμματος κ.λπ.; [Kahoot](#): Το Kahoot είναι ένα εργαλείο για τη δημιουργία διασκεδαστικών και δυναμικών κουίζ για τους συμμετέχοντες.: [Using performance measures conceptually in innovation control](#), [Transforming input into output](#), [Input output model](#); Βιώσιμο μοντέλο εισροών-διαδικασιών-εκροών: [Defining sustainability in an input-output model](#), [Enterprise input-output model for local sustainable development](#)

## ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 15 ΛΕΠΤΩΝ

### Δραστηριότητα 1.6 Βασικά θέματα βιωσιμότητας και κυκλικότητας ΠΤ.2-ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ Βήμα προς βήμα περιγραφή

1. Ο εκπαιδευτής θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε μικρότερες ομάδες και θα τους εξηγήσει ότι πρόκειται να εφαρμόσουν τις θεωρητικές έννοιες που έχουν εξερευνήσει μέχρι στιγμής στην ιδανική τους επιχείρηση.
2. Ακολουθώντας έναν προσυμπληρωμένο πίνακα, οι συμμετέχοντες θα αναπτύξουν την περιγραφή της ιδανικής τους επιχείρησης.
3. Ο εκπαιδευτής θα δώσει στις ομάδες 20 λεπτά για να συζητήσουν μεταξύ τους, να ορίσουν μια επιχειρηματική ιδέα και να συμπληρώσουν το φυλλάδιο.
4. Μόλις συμπληρωθούν όλα τα φυλλάδια, ο εκπαιδευτής θα συγκεντρώσει τους συμμετέχοντες στην ολομέλεια και θα ζητήσει από κάθε ομάδα να παρουσιάσει την επιχειρηματική της ιδέα στις άλλες ομάδες.
5. Μετά από κάθε παρουσίαση, ο εκπαιδευτής θα καλέσει τους συμμετέχοντες να δώσουν ανατροφοδότηση στην ομάδα που παρουσίασε την ιδέα και θα ενθαρρύνει τη συζήτηση για βελτιώσεις.
6. Αφού παρουσιαστούν όλες οι ιδέες, ο εκπαιδευτής θα εμπλέξει τους συμμετέχοντες σε μια συζήτηση σχετικά με τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των ιδεών που παρουσιάστηκαν. Υπήρχε κάτι κοινό σε όλες τις ιδέες; Ποια ήταν η πιο πρωτότυπη ιδέα; Είναι αυτές οι ιδέες υλοποιήσιμες;

**Υλικά:** χαρτί, στυλό, προκαθορισμένο τραπέζι, φυλλάδιο

**Διάρκεια:** 45 λεπτά

**Προετοιμασία:** Φυλλάδιο με τις αρχές του ΟΗΕ: μπορείτε να εκτυπώσετε μία από τις εικόνες από αυτή την αναζήτηση στο Google: [UN Compact Principles](#) (Δώστε προσοχή στα πνευματικά δικαιώματα - επιλέξτε ένα που δεν έχει πνευματικά δικαιώματα!)

Αντίθετα, το φυλλάδιο με τον πίνακα θα πρέπει να περιλαμβάνει τα ακόλουθα στοιχεία:

- Ποιες αρχές του Συμφώνου του ΟΗΕ ακολουθείτε; (δώστε ένα φυλλάδιο, βλ. παρακάτω)
- Τι είδους επιχείρηση είστε; (υπηρεσίες, προϊόντα)
- Εισροές
- Διερχόμενες εισροές
- Εκροές
- Τι να ανακυκλώσετε
- Τι πρέπει να επαναχρησιμοποιηθεί
- Τι δεν μπορεί να ανακυκλωθεί (συνεπώς να μειωθεί)

Ένα παράδειγμα φυλλαδίου παρατίθεται στο τέλος του παρόντος εγγράφου.

**Αποτελέσματα:** Οι συμμετέχοντες θα εφαρμόσουν συγκεκριμένα τις έννοιες που έμαθαν και θα βελτιώσουν την κριτική τους σκέψη, καθώς και την κατανόηση της βιωσιμότητας και των βιώσιμων επιχειρήσεων.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Το βήμα 6 μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως στιγμή απολογισμού.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** N/A

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

## **Δραστηριότητα 1.7 Γενικοί προβληματισμοί για την ημέρα Περιγραφή βήμα προς βήμα**

1. Ο εκπαιδευτής θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε ομάδες και θα τους καλέσει να μοιραστούν τις σκέψεις τους γράφοντας λέξεις-κλειδιά και επισυνάπτοντάς τες σε ένα Φυλλάδιο γύρω από δύο κύριες λέξεις: "Βιωσιμότητα" και "Κυκλικότητα" (σαν ένας χάρτης του μυαλού).

Ο εκπαιδευτής μπορεί να ενθαρρύνει την ανταλλαγή απόψεων κάνοντας ερωτήσεις, όπως:

- Ποιες είναι οι πιο σημαντικές έννοιες που έχετε μάθει;
- Πώς τις εφαρμόζετε στην καθημερινή σας ζωή;
- Ποια είναι η έννοια στην οποία πρέπει να δουλέψετε περισσότερο;
- Σύμφωνα με όσα ακούσατε από άλλες ομάδες- πώς θα μπορούσε η ιδανική επιχείρησή σας να είναι πιο βιώσιμη;

**Υλικά:** Χαρτί και στυλό

**Διάρκεια:** 45 λεπτά

**Προετοιμασία:** N/A

**Αποτελέσματα:** Η στιγμή των γενικών αναστοχασμών θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες να σκεφτούν τι έμαθαν κατά τη διάρκεια της ημέρας, αλλά θα είναι χρήσιμη και για τον εκπαιδευτή ως ανατροφοδότηση της δουλειάς που έγινε.

**Αξιολόγηση/Ελεγχος μάθησης:** Κατά την καταγραφή και την επισύναψη των λέξεων στο Φυλλάδιο, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να ενθαρρύνονται να μοιραστούν γιατί επέλεξαν τη συγκεκριμένη λέξη και γιατί ταιριάζει καλύτερα με τη βιωσιμότητα/κυκλικότητα ή ενδιάμεσα.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** N/A

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

## **ΗΜΕΡΑ 2 - ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 2**

### **Δραστηριότητα 2.1 Write it, draw it -**

#### **Energizer Περιγραφή βήμα προς βήμα**

Αυτό είναι ένα αστείο παιχνίδι που μπορείτε να παίξετε σε ομάδες, ακόμη και αν οι συμμετέχοντες δεν γνωρίζονται πολύ καλά μεταξύ τους. Ενδεχομένως, είναι ακόμη πιο αστείο.

1. Δώστε σε όλους ένα φύλλο A4 και εξηγήστε τους κανόνες.
  - a. Το παιχνίδι ξεκινά με το να γράψει ο καθένας μια σύντομη πρόταση στο πάνω μέρος της σελίδας (μπορείτε να συνδέσετε τον ενεργοποιητή με το θέμα του εργαστηρίου, ζητώντας από τους συμμετέχοντες να γράψουν κάτι που τους κάνει να σκεφτούν την αειφορία).
2. Διπλώστε αυτό το μέρος της σελίδας πάνω του, καλύπτοντας την πρόταση, και δώστε το στο άτομο στα δεξιά σας.
3. Μόλις ο καθένας λάβει το φύλλο από τον διπλανό του, ανοίξτε τη σελίδα και διαβάστε μόνοι σας την πρόταση, φροντίζοντας να μην τη διαβάσει ο διπλανός σας.
4. Στη συνέχεια φτιάχνετε ένα μικρό σκίτσο που αναπαριστά την πρόταση, διπλώνετε το φύλλο για να κρύψετε το σκίτσο και το δίνετε στο άτομο στα δεξιά.
5. Αφού λάβουν όλοι το φύλλο, ανοίξτε τη σελίδα, κοιτάξτε τη ζωγραφιά και γράψτε μια πρόταση που αντιπροσωπεύει τη ζωγραφιά, φροντίζοντας πάντα να μην την βλέπει το άτομο στα δεξιά σας.
6. Διπλώστε το φύλλο, περάστε το, και ούτω καθεξής μέχρι να ολοκληρωθεί η σειρά (ή το φύλλο). το τελευταίο μέρος πρέπει να είναι πρόταση και όχι σχέδιο.
7. Διασκεδάστε διαβάζοντας την τελευταία πρόταση που γράφτηκε και, στη συνέχεια, ανοίξτε το φύλλο και ανακαλύψτε πώς έχει μετατραπεί η πρόταση.

**Υλικά:** Στυλό/μολύβια, χαρτί A4

**Διάρκεια:** 30 λεπτά ή περισσότερο, ανάλογα με τις ανάγκες σας

**Προετοιμασία:** N/A

**Αποτελέσματα:** N/A

**Αξιολόγηση:** N/A

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** N/A

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

## **Δραστηριότητα 2.2 Σύνοψη της προηγούμενης ημέρας**

**Βήμα προς βήμα περιγραφή:** Μάθηση από συνομηλίκους: σύνοψη των όσων έγιναν στο προηγούμενο εργαστήριο (ο εκπαιδευτής τα συνοψίζει)

**Υλικά:** Παρουσίαση PPT

**Διάρκεια:** 30 λεπτά

**Προετοιμασία:** Δημιουργήστε μια μικρή περίληψη των εννοιών που εξετάστηκαν την προηγούμενη ημέρα. Εάν είναι χρήσιμο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε εν μέρει το ίδιο υλικό.



**Αποτελέσματα:** Η περίληψη θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες να ανανεώσουν τις έννοιες που εξετάστηκαν την προηγούμενη ημέρα, ώστε να εκτελέσουν σωστά τη δραστηριότητα της ημέρας.

**Αξιολόγηση/Μάθηση:** N/A

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Χρήση PPT Παρουσίαση

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** Τα υλικά και τα εργαλεία παρέχονται σε προηγούμενες δραστηριότητες.

## **Δραστηριότητα 2.3 Εισαγωγή στην**

### **επιχειρηματικότητα**

#### **Περιγραφή βήμα προς βήμα:**

1. : Ο εκπαιδευτής θα πραγματοποιήσει μια εισαγωγική ομιλία για το θέμα της συνεδρίας ρωτώντας τους συμμετέχοντες:
  - a. Θεωρείτε τον εαυτό σας επιχειρηματία, και αν ναι, γιατί;
  - b. Είναι η επιχειρηματικότητα έμφυτο χαρακτηριστικό ή μπορεί να διδαχθεί;
  - c. Πότε μπορούμε να πούμε ότι η επιχείρηση έχει επιτύχει;
  - d. Πού μπορεί να βρεθεί μια επιχειρηματική ιδέα;
2. Ο εκπαιδευτής θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 4 ατόμων και θα ζητήσει από κάθε ομάδα να πραγματοποιήσει τον καταιγισμό ιδεών σχετικά με τα χαρακτηριστικά και τις δεξιότητες του επιχειρηματία.
3. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής θα μοιράσει φύλλα χαρτιού στις επιμέρους ομάδες. Αρχικά, όλες οι ιδέες καταγράφονται σε ένα φύλλο χαρτί - δεν υπάρχουν λανθασμένες απαντήσεις.
4. Μόλις κάθε ομάδα καταγράψει μία ή περισσότερες ιδέες, ο εκπαιδευτής θα οδηγήσει τους συμμετέχοντες σε συζήτηση/καταιγισμό ιδεών για να βρεθεί ένας κοινός ορισμός του τι είναι επιχειρηματίας.
5. Αυτά τα επιμέρους χαρακτηριστικά και δεξιότητες θα καταγραφούν από τον εκπαιδευτή σε ένα flip-board και θα συζητηθούν στην ολομέλεια από τους συμμετέχοντες.

**Υλικά:** Χαρτί, στυλό/μολύβια, πίνακας

**Διάρκεια:** 45 λεπτά.

**Προετοιμασία:** Δεν απαιτείται ειδική προετοιμασία, εκτός εάν ο εκπαιδευτής θέλει να προετοιμάσει μια υποστηρικτική διαφάνεια για το βήμα 1.

**Αποτελέσματα:** Οι συμμετέχοντες θα αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με την επιχειρηματικότητα και τη λειτουργία της δικής τους επιχείρησης συζητώντας τα χαρακτηριστικά των επιχειρηματιών και τα χαρακτηριστικά των αποτελεσματικών διευθυντών.

**Αξιολόγηση/Μάθηση:** Ξεκινώντας από το βήμα 5, ο εκπαιδευτής μπορεί να ενημερώσει τους συμμετέχοντες σχετικά με τα κύρια χαρακτηριστικά του επιχειρηματία και πόσα από αυτά τα χαρακτηριστικά διαθέτουν ήδη ή πρέπει να αποκτήσουν.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** N/A

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

## 15 ΛΕΠΤΩΝ ΓΙΑ ΚΑΦΕ

### Δραστηριότητα 2.4 Χαρτογράφηση θησαυρού & βιώσιμο

**επιχειρηματικό μοντέλο Περιγραφή βήμα προς βήμα:**

*ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΘΗΣΑΥΡΟΥ (60 λεπτά):*

1. Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να προσδιορίσουν τους προσωπικούς τους στόχους (όσον αφορά τις επιχειρήσεις). Θα πρέπει να γράψουν μία ή δύο προτάσεις που να τους περιγράφουν.
2. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής τους ζητά να οραματιστούν τι θα δουν όταν το πετύχουν, πώς θα γιορτάσουν την επίτευξή τους και τι θα δουν οι άλλοι άνθρωποι.
3. Αφού το έχουν κάνει, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να τους ζητήσει να ζωγραφίσουν μια εικόνα που να αντιπροσωπεύει αυτό που έχουν οραματιστεί.
4. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να οραματιστούν το ταξίδι που θα τους οδηγήσει στην επίτευξη του στόχου. Θα πρέπει να καταγράψουν έναν κατάλογο με τα πράγματα που θα χρειαστούν/πρέπει να κάνουν για να φτάσουν εκεί.
5. Στη συνέχεια, και πάλι, ο εκπαιδευτής τους ζητά να κάνουν μια ζωγραφιά για κάθε bullet point. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν αυτοκόλλητα σημειώματα - ένα σχέδιο ανά αυτοκόλλητο σημείωμα.
6. Μόλις ολοκληρώσουν τις ζωγραφιές, ο εκπαιδευτής τους ζητά να σχεδιάσουν έναν "χάρτη θησαυρού", που να οδηγεί στην πρώτη ζωγραφιά που έκαναν στο βήμα 3 και να περιλαμβάνει όλα τα άλλα ενδιάμεσα βήματα.
7. Μόλις τελειώσουν, ο εκπαιδευτής καλεί τους συμμετέχοντες να παρουσιάσουν τους χάρτες θησαυρού τους στους υπόλοιπους.
8. Αφού κάθε συμμετέχων παρουσιάσει την ιδέα του, ο εκπαιδευτής θα καθοδηγήσει τους συμμετέχοντες σε μια συνεδρία απολογισμού σχετικά με τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των ιδεών τους.

(Εάν απαιτείται διάλειμμα για γεύμα/καφέ, μπορεί να γίνει στο τέλος αυτής της δραστηριότητας)

**BUSINESS MODEL CANVAS ROLE-PLAY (90 λεπτά, ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων/ομάδων):**

1. Ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 3-4 ατόμων και εξηγεί τη δραστηριότητα. Κάθε ομάδα θα εκπροσωπήσει μια νεοσύστατη επιχείρηση για μια βιώσιμη επιχειρηματική ιδέα, την οποία θα επιλέξουν τυχαία από μια τράπουλα (βλ. Υπολογιστικό υλικό).
2. Αφού δημιουργηθούν οι ομάδες, ο εκπαιδευτής θα δώσει σε κάθε ομάδα έναν εκτυπωμένο καμβά επιχειρηματικού μοντέλου (βλ. Ιστορικό υλικό) και θα τους εξηγήσει πώς να διαβάσουν το μοντέλο και πώς να το συμπληρώσουν.
3. Κάθε νεοφυής επιχείρηση θα πρέπει να αναπτύξει τη "βιώσιμη επιχειρηματική ιδέα" που επέλεξε και να συμπληρώσει τον καμβά επιχειρηματικού μοντέλου.

Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να διασφαλίσει ότι οι συμμετέχοντες αναπτύσσουν τα επιχειρηματικά μοντέλα δουλεύοντας συνολικά και διατηρώντας τη βιωσιμότητα στο επίκεντρο του μοντέλου.

Σε αυτή τη φάση, ο εκπαιδευτής μπορεί να παρουσιάσει στους συμμετέχοντες το εργαλείο "Circulator", εξηγώντας πώς να το χρησιμοποιήσουν για να υποστηρίξουν την ιδέα τους.

1. Μόλις ολοκληρωθούν τα επιχειρηματικά μοντέλα, κάθε ομάδα θα τα δώσει στον εκπαιδευτή και οι συμμετέχοντες θα επιστρέψουν στις θέσεις τους στην ολομέλεια.
2. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει τυχαία τα επιχειρηματικά μοντέλα και θα συζητήσει το καθένα από αυτά με τους συμμετέχοντες. Ποια είναι τα δυνατά και ποια τα αδύνατα σημεία του κάθε μοντέλου; Γιατί;
  - a. Βεβαιωθείτε ότι σε αυτό το βήμα καμία από τις ομάδες δεν αποκαλύπτει ποιο ήταν το δικό της σενάριο.
3. Αφού συζητηθεί κάθε μοντέλο, οι συμμετέχοντες θα ψηφίσουν το αγαπημένο τους και η ομάδα που δημιούργησε αυτό το μοντέλο θα σηκωθεί και θα εξηγήσει πώς κατασκεύασε το μοντέλο. Καθοδηγούμενοι από τον εκπαιδευτή και μαζί με τις άλλες ομάδες, θα προχωρήσουν στη συνέχεια στην τελική διαμόρφωση του μοντέλου ενσωματώνοντας όλα τα σχόλια που έλαβαν κατά τη διάρκεια της συζήτησης, καθώς και πιθανές βελτιώσεις.

**Υλικά:** Χαρτί, στυλό/μολύβια, πίνακας

**Διάρκεια:** 45 λεπτά.

**Προετοιμασία:** Δεν απαιτείται ειδική προετοιμασία, εκτός εάν ο εκπαιδευτής θέλει να προετοιμάσει μια υποστηρικτική διαφάνεια για το βήμα 1.

**Αποτελέσματα:** Οι συμμετέχοντες θα αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με την επιχειρηματικότητα και τη λειτουργία της δικής τους επιχείρησης συζητώντας τα χαρακτηριστικά των επιχειρηματιών και τα χαρακτηριστικά των αποτελεσματικών διευθυντών.

**Αξιολόγηση/Μάθηση:** Ξεκινώντας από το βήμα 5, ο εκπαιδευτής μπορεί να ενημερώσει τους συμμετέχοντες σχετικά με τα κύρια χαρακτηριστικά του επιχειρηματία και πόσα από αυτά τα χαρακτηριστικά διαθέτουν ήδη ή πρέπει να αποκτήσουν.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** N/A

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

## Δραστηριότητα 2.5 Τελική

### αξιολόγηση

### Περιγραφή βήμα προς

#### βήμα:

1. Ο εκπαιδευτής θα ετοιμάσει ένα κουτί (με κάλυμμα) στο κέντρο της αίθουσας και θα δώσει οδηγίες στους συμμετέχοντες να σχηματίσουν έναν κύκλο γύρω από αυτό.
2. Θα εξηγήσει στους συμμετέχοντες ότι το κουτί περιέχει τις φωτογραφίες τους. Με τη σειρά τους, οι συμμετέχοντες θα κρυφοκοιτάξουν στο κουτί, θα δουν το πρόσωπο ενός συμμετέχοντα και θα απαντήσουν σε κάποιες ερωτήσεις σχετικά με το συγκεκριμένο άτομο. Δεν μπορούν να δώσουν κανενός είδους υπόδειξη για το ποιο είναι το αντίστοιχο άτομο. (Ο συντονιστής θα πρέπει να αλλάξει τη "φωτογραφία" στη συνέχεια).
  - a. Παράδειγμα ερωτήσεων:
    - i. Πώς αντιλαμβανόσασταν αυτό το άτομο όταν γνωριστήκαμε;
    - ii. Ποιες αλλαγές είδατε σε αυτό το άτομο κατά τη διάρκεια του χρόνου που περάσαμε εδώ;
    - iii. Σε ποια δραστηριότητα συμμετείχε περισσότερο αυτό το άτομο;
    - iv. Σε ποια δραστηριότητα συμμετείχε το άτομο αυτό λιγότερο;
    - v. Ποια συμβουλή θα δίνετε στο άτομο αυτό;
  - b. Ο εκπαιδευτής μπορεί να προσθέσει μερικές αστείες ερωτήσεις ή άλλες σχετικές ερωτήσεις.
  - c. Το κόλπο είναι ότι στο κουτί (εκτός από μερικές σελίδες για να προσομοιωθεί η αλλαγή των φωτογραφιών), οι συμμετέχοντες θα δουν έναν καθρέφτη. Εκπλήσσοντας τον συμμετέχοντα, θα μιλήσει για τον εαυτό του χωρίς να έχει προετοιμάσει εκ των προτέρων απαντήσεις.
  - d. . Επιπλέον, οι συμμετέχοντες θα ακούσουν τα σχόλια του καθενός και θα δουν τον εαυτό τους μέσα από τα μάτια των άλλων, αναρωτώμενοι αν ο ομιλητής μιλάει γι' αυτούς. Από την άλλη πλευρά, οι συμμετέχοντες που έχουν βρεθεί μπροστά στον καθρέφτη θα μπορέσουν να προβληματιστούν περαιτέρω σχετικά με τη μάθησή τους ακούγοντας άλλες απόψεις.

3. Μόλις όλοι περάσουν μπροστά από το κουτί, ο εκπαιδευτής μπορεί να προχωρήσει με την αξιολόγηση και να συζητήσει σε βάθος για τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες.
  - a. Ποιο ήταν το αγαπημένο/λιγότερο αγαπημένο των συμμετεχόντων;
  - b. Τι θα άλλαζαν από την εκπαίδευση;
  - c. Ανταποκρίθηκαν οι προσδοκίες τους;

**Υλικά:** Κουτί, κάτι για να καλύψει το κουτί, χαρτί, καθρέφτης.

**Διάρκεια:** 45 λεπτά

**Προετοιμασία:** Διαμορφώστε την αίθουσα και προετοιμάστε τη δραστηριότητα ώστε να ενθαρρύνετε τη συζήτηση και όλοι οι συμμετέχοντες να αισθάνονται άνετα να εκφράσουν τις απόψεις τους.

**Αποτελέσματα:** Η τελευταία στιγμή προβληματισμού θα είναι σίγουρα χρήσιμη για τους συμμετέχοντες. Ο κύριος στόχος της δραστηριότητας είναι να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με τη μάθησή τους, να τους υποστηρίξει να εξετάσουν τον εαυτό τους και τις μαθησιακές τους εξελίξεις από μια άλλη οπτική γωνία.

**Αξιολόγηση/Μάθηση:** Η όλη δραστηριότητα είναι μια δραστηριότητα αξιολόγησης. Περαιτέρω παραδείγματα ερωτήσεων για την ενθάρρυνση της συζήτησης και της αξιολόγησης μπορούν να είναι:

- *Σας άρεσαν οι δραστηριότητες;*
- *Τι μάθατε;*
- *Πιστεύετε ότι ήταν χρήσιμο να κάνετε αυτές τις δραστηριότητες και γιατί;*
- *Αισθάνεστε πιο συνειδητοποιημένοι σχετικά με τα θέματα;*
- *Είχατε την αίσθηση ότι σας άκουσαν;*
- *Πώς πιστεύετε ότι θα πείτε στην οικογένεια και τους φίλους σας για αυτές τις δραστηριότητες;*

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:**

**N/A**

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές: N/A**

## 6. ΠΩΣ ΝΑ ΕΪΣΤΕ ΥΠΕΥΘΥΝΟΙ

**Τίτλος εργαστηρίου: Πώς να δημιουργήσετε ηθικές, ασφαλείς και υγιείς επιλογές για να ανταποκριθείτε στις ανάγκες των ατόμων**

### **Εισαγωγή:**

Καθώς μπήκαμε στη νέα εποχή της παγκοσμιοποίησης, συνέβησαν ραγδαίες αλλαγές στην κοινωνία, τέτοιες αλλαγές στη βελτίωση της κοινωνικής ζωής, ή αλλαγές που οι νέοι θα καλύψουν τις μελλοντικές τους ανάγκες χωρίς δυσκολία. (αλλαγές στις οποίες οι νέοι θα καλύψουν τις μελλοντικές τους ανάγκες χωρίς δυσκολία).

Αυτό το εγχειρίδιο προωθεί την επιχειρηματικότητα των νέων για την προώθηση της κοινωνικής και εργασιακής ένταξης των ΝΕΕΤ, χρησιμοποιώντας ψηφιακές τεχνικές εργασίας και συνεργασίας των νέων, περιλαμβάνει τις ηθικές πτυχές των επιχειρηματιών καθώς και τις κοινωνικά υπεύθυνες επιλογές για τις ανάγκες των ανθρώπων.

Ένας τρόπος για να διδάξετε στους συμμετέχοντες υπευθυνότητα είναι να τους δίνετε επιλογές στις μαθησιακές δραστηριότητες. Ένας από τους πιο αποτελεσματικούς τρόπους για να βοηθήσετε τους συμμετέχοντες να αναλάβουν την ευθύνη για τη μάθησή τους είναι μέσω του καθορισμού στόχων, όταν οι άνθρωποι θέτουν στόχους και επιτυγχάνουν αυτούς τους στόχους, αποκτούν αυτοπεποίθηση και γίνονται πιο πρόθυμοι να προσπαθήσουν ξανά.

Ένας τρόπος για να εκπαιδεύσετε τα μέλη σχετικά με τις υποχρεώσεις τους είναι να τους παρέχετε επιλογές στις ασκήσεις μάθησης. Ένας από τους πιο επιτακτικούς τρόπους για να βοηθηθούν τα μέλη να αναλάβουν τις υποχρεώσεις τους για τη μάθηση είναι μέσω του καθορισμού στόχων- όταν οι άνθρωποι θέτουν στόχους και επιτυγχάνουν αυτούς τους στόχους, δημιουργούν αυτοπεποίθηση και καταλήγουν πιο πρόθυμοι να αναλάβουν και πάλι.

Όταν πρόκειται για τη διδασκαλία της προσωπικής ευθύνης, το κλειδί είναι η μετατόπιση της προσοχής κάποιου στους παράγοντες που είναι υπό τον έλεγχό του.

Τις περισσότερες φορές, όταν ένας εργαζόμενος παλεύει με την προσωπική του ευθύνη, αυτό συμβαίνει επειδή δεν είναι σε θέση να δει πέρα από τους παράγοντες που είναι εκτός του ελέγχου του.

Μια ηθική επιχείρηση εφαρμόζει ένα σύνολο ηθικών αρχών σε όλες τις αλληλεπιδράσεις με τα ενδιαφερόμενα μέρη, όπως η μεταχείριση των εργαζομένων, των πελατών, των προμηθευτών και των μετόχων. Το να είναι μια επιχείρηση ηθική σημαίνει ότι δεν συμμορφώνεται απλώς με τους νόμους και τους κανονισμούς, αλλά κάνει επιλογές σχετικά με το τι είναι διατεθειμένη να κάνει και τι όχι. Ως εκ τούτου, μια ηθική επιχειρηματική στρατηγική μπορεί να αποκλείει συμπεριφορές που είναι νόμιμες, αλλά συγκρούονται με την ηθική πολιτική της επιχείρησης.

#ΣυνεργατικήΜάθηση

#ΕπιχειρηματικέςΙκανότητεςκαιΔικτύωση#

#Ηθική

#ΥγιείςΕπιλογές

## **Στόχοι:**

Στόχοι αυτού του εγχειριδίου είναι να μάθουν οι νέοι με δεξιότητες, ικανότητες, να υπερβούν τα εμπόδια του αποκλεισμού, να ανταλλάξουν ιδέες, αξίες, πρακτικές, να αυξήσουν την αυτογνωσία και την αυτοπεποίθηση. Το DIG IN ασχολείται με την προσωπική ανάπτυξη των NEET, εστιάζοντας ιδιαίτερα στην ανάπτυξη των κινήτρων τους για συμμετοχή στην κοινωνία και συμβολή στην αγορά εργασίας, στην αύξηση της αυτοπεποίθησής τους ως πολίτες, ενώ παράλληλα ενισχύει τις δεξιότητες απασχολησιμότητας χρησιμοποιώντας την επιχειρηματικότητα ως ενεργοποιητή του ενδιαφέροντος και χρησιμοποιώντας νέες στρατηγικές που βασίζονται στις Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) για να έρθουν σε επαφή με άλλους. Στόχοι αυτού του εγχειριδίου είναι να μάθουν οι νέοι δεξιότητες, ικανότητες, να ξεπεράσουν τα όρια της απαγόρευσης- να ανταλλάξουν σκέψεις, αξίες, αύξηση, αυτογνωσία και αυτοπεποίθηση. Το DIG IN αντιμετωπίζει την ατομική πρόοδο των NEET, εστιάζοντας ιδιαίτερα στην οικοδόμηση της έμπνευσής τους για συμμετοχή στην κοινωνία και συμβολή στην εργασιακή διαφήμιση, επεκτείνοντας τη βεβαιότητά τους ως πολίτες, ενώ βελτιώνει τις ικανότητες απασχολησιμότητας χρησιμοποιώντας την επιχειρηματική δραστηριότητα ως ενεργοποιητή για να ενδιαφερθούν και να χρησιμοποιήσουν νέες τεχνικές που βασίζονται στις Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) για να έρθουν σε επαφή με άλλους. Διδάσκουν στους συμμετέχοντες τη σημασία της εμπορικής συνείδησης, αναπτύσσουν νέες δεξιότητες που είναι απαραίτητες για αυτόν τον αιώνα.



Επιπλέον, ο στόχος είναι να μάθουν τα μέλη τη σημασία της εμπορικής επίγνωσης και πώς να δημιουργήσουν μη χρησιμοποιημένες ικανότητες που απαιτούνται για αυτόν τον αιώνα). Καθώς επίσης, έχοντας κατά νου την κοινωνική ευθύνη και την ηθική σε αυτό, η οποία είναι η σημασία της πραγματοποίησης κέρδους χωρίς να βλάπτεται ο πληθυσμός ή το περιβάλλον.

Το παρόν εγχειρίδιο έχει αντίκτυπο σε:

- Αύξηση του επιπέδου της προσωπικής ηθικής,
- Βοήθεια των NEETs στην κοινωνική ένταξη και στις δραστηριότητες και την υποστήριξη για την απασχόληση,
- Κοινωνική ευαισθητοποίηση της κοινωνίας και της αγοράς εργασίας,
- Ανακάλυψη των αναγκών και των επιθυμιών των ανθρώπων,
- Ηθικές αποφάσεις

**Χρόνος:** 240 λεπτά ανά ημέρα

**Προετοιμασία:** Ο συντονιστής θα πρέπει να λάβει πληροφορίες σχετικά με το θέμα και το έργο και θα πρέπει επίσης να προετοιμάσει τα υλικά που απαιτούνται για κάθε δραστηριότητα. Βεβαιωθείτε ότι ο χώρος έχει Wi Fi και προετοιμαστείτε: Χαρτί, στυλό, φορητό υπολογιστή/προβολέα.

**Στυλ διευκόλυνσης:** Ο διαμεσολαβητής μπορεί να επιλέξει πολλές επιλογές online ή offline για να ταιριάζει στις ανάγκες των συμμετεχόντων. Η μη τυπική εκπαίδευση είναι ο κύριος σκοπός του προγράμματος.

Ο συντονιστής θα πρέπει να ενεργεί ως καθολικός και υποστηρικτικός για όλους τους συμμετέχοντες και να τους αφήνει να αισθάνονται ελεύθεροι να εκφράσουν τις ιδέες και τις απόψεις τους. Όλοι οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αντιμετωπίζονται ισότιμα και να παρακινούνται να συμμετέχουν ενεργά κατά τη διάρκεια των συνεδριών. Οι διαμεσολαβητές μπορούν να επιλέξουν πολυάριθμες εναλλακτικές λύσεις, είτε online είτε offline, ώστε να ταιριάζουν στις επιθυμίες των συμμετεχόντων. Η μη τυπική εκπαίδευση είναι ο κύριος λόγος για το έργο.

Ο διαμεσολαβητής οφείλει να ενεργεί ως ολοκληρωτικός και ισχυρός για όλα τα μέλη και να τα αφήνει να αισθάνονται ελεύθερα να εκφράζουν τις σκέψεις και τις υποθέσεις τους. Όλα τα μέλη θα πρέπει να αντιμετωπίζονται με τον ίδιο τρόπο και να τους ενθαρρύνει να ενδιαφέρονται αποτελεσματικά εν μέσω των συνεδριών.

Ο διαμεσολαβητής οφείλει να ενεργεί ως περιεκτικός και ισχυρός για όλα τα μέλη και να τα αφήνει να αισθάνονται ελεύθερα να εκφράζουν τις σκέψεις και τις υποθέσεις τους. Όλα τα μέλη θα πρέπει να αντιμετωπίζονται με τον ίδιο τρόπο και να τους ενθαρρύνει να ενδιαφέρονται αποτελεσματικά εν μέσω των συνεδριών.

**Έλεγχος μάθησης/αξιολόγηση:** Κάθε μέρα οι συμμετέχοντες θα λαμβάνουν μέρος σε μια συνεδρία

αξιολόγησης για κάθε δραστηριότητα που θα κάνουν και θα λαμβάνουν ανατροφοδότηση από την πλευρά τους. Λαμβάνεται υπόψη ότι δίνεται η ευκαιρία στους συμμετέχοντες να μοιραστούν τη γνώμη τους σχετικά με το ποιες δραστηριότητες τους βοήθησαν να ενισχύσουν την υπευθυνότητά τους ή να τους ρωτήσουν τι θα μπορούσε να προσθέσει κάτι περισσότερο στις δραστηριότητες ή να αλλάξει- αυτές θα έχουν ποιοτική ανατροφοδότηση και αξιολόγηση από αυτούς.

## **Δραστηριότητα 1.1 Περάστε το μήνυμα "Pictionary**

### **Telephone"**

#### **Περιγραφή βήμα προς βήμα:**

Στο παιχνίδι, ένα μήνυμα δίνεται σε ένα άτομο σε μια σειρά ανθρώπων που στέκονται ο ένας πίσω από τον άλλον, και στη συνέχεια τους δίνεται η εντολή να περάσουν το μήνυμα με χειρονομίες στο επόμενο άτομο στη σειρά, αλλά να βεβαιωθούν ότι κανείς δεν βλέπει το μήνυμα που παραδόθηκε εκτός από το άτομο που παραδίδει και λαμβάνει το μήνυμα. Θα πρέπει να ξεκινήσει από το τελευταίο προς το πρώτο άτομο, χτυπώντας το στην πλάτη του, και θα επιστρέψει για να παραλάβει το μήνυμα.

Το μήνυμα πηγαίνει από άτομο σε άτομο μέχρι να φτάσει στο τέλος της γραμμής και το άτομο αυτό ανακοινώνει το μήνυμα στην ομάδα όπως το έλαβε και το κατανόησε.

Στις περισσότερες περιπτώσεις, το μήνυμα που ανακοινώνεται στην ομάδα διαφέρει σημαντικά από το μήνυμα που δόθηκε αρχικά στο πρώτο άτομο στη γραμμή.

Ενώ το παιχνίδι είναι διασκεδαστικό, μας διδάσκει επίσης ένα σημαντικό μάθημα που οι άνθρωποι συχνά ξεχνούν.

Το μάθημα, όπως πιθανώς έχετε ήδη καταλάβει, είναι ότι οι πληροφορίες που λαμβάνετε από στόμα σε στόμα δεν είναι πάντα ακριβείς. Εάν δεν λαμβάνετε πληροφορίες απευθείας από την πηγή, υπάρχει μεγάλη πιθανότητα τουλάχιστον ένα μέρος του μηνύματος να είναι εσφαλμένο.

**Υλικά:** Δεν χρειάζονται υλικά, μόνο που ο χώρος θα πρέπει να βρίσκεται σε ανοιχτό χώρο ή σε μεγάλο δωμάτιο.

**Διάρκεια:** 25 λεπτά

**Προετοιμασία:** Ο συντονιστής θα πρέπει να διαβάσει τις λεπτομέρειες της δραστηριότητας και να προετοιμάσει την αίθουσα κατάρτισης σε μια μεγάλη περιοχή όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να καταταγούν σε μια γραμμή και να βεβαιωθεί ότι οι συμμετέχοντες δεν βλέπουν το μήνυμα από την ομάδα.

**Αποτελέσματα:** Οι συμμετέχοντες θα δώσουν διαφορετικά μηνύματα όπως τα ακούνε από τους φίλους τους. Στο τέλος της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πάρει τον πρώτο αποστολέα και τον

τελευταίο παραλήπτη του μηνύματος και θα συγκρίνει τι ήταν το μήνυμα και πώς είναι τώρα. Έτσι, ο συντονιστής μπορεί να προσθέσει ότι με την ακρίβεια και την υπευθυνότητα, το μήνυμα δεν θα μπορούσε να αποκλίνει πολύ.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Στο τέλος της δραστηριότητας μοιραστείτε χρόνο για τον απολογισμό της δραστηριότητας με τους συμμετέχοντες και δώστε τους χώρο να περιγράψουν πώς ήταν η δραστηριότητα, αλλά και ο συντονιστής θα μπορούσε να θέσει κάποιες ερωτήσεις (γραπτές) για τον απολογισμό της δραστηριότητας:

- Βοηθάει η δραστηριότητα στην ανάπτυξη υπευθυνότητας κατά την επικοινωνία και στην οικοδόμηση εμπιστοσύνης μεταξύ τους;
- Συμβάλλει η δραστηριότητα στη μείωση των κοινωνικών απειλών και στην αύξηση της διαπροσωπικής ένταξης;
- Ποια ήταν μία από τις προκλήσεις κατά την εκτέλεση της δραστηριότητας;
- Ποιο ήταν το θετικό πράγμα που συνέβη κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας;
- Ποιες αλλαγές θα κάνατε στον τρόπο επικοινωνίας σας;

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Χρησιμοποιήστε αυτή τη δραστηριότητα σε μια μεγάλη ομάδα για να σπάσετε τον πάγο και να επεκτείνετε τη συμμετοχή όλων των συμμετεχόντων.

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** [Lessons Learned From The Telephone Game](#), [Telephone Charades Game](#), [Pass the Action Fun Game](#), [This Is How Chinese Whispers Work](#).

## 1.2 Συζήτηση δεοντολογικού διλήμματος και ανάληψη ευθύνης

### Περιγραφή βήμα προς βήμα:

Σε αυτή τη δραστηριότητα, ο εκπαιδευτής επεξεργάζεται μαζί με τους συμμετέχοντες διάφορα ηθικά διλήμματα, τις ευθύνες και αποφασίζει την καλύτερη οδό που πρέπει να ακολουθηθεί. Για να ενισχύσουν οι συμμετέχοντες την επιθυμητή απόφαση, ο εκπαιδευτής δίνει το πρόβλημα στους συμμετέχοντες και τους αφήνει να βρουν λύση στο πρόβλημα ή ποιες ενέργειες και αποφάσεις θα λάβουν.

*Μερικά παραδείγματα μπορεί να είναι:*

Λήψη πιστώσεων από τη δουλειά άλλων. Κάποιοι εργαζόμενοι είναι εσωστρεφείς αλλά εργατικοί και μπορεί να τύχει κάποιος να τους πάρει τα εύσημα, τι θα κάνατε σε αυτή την περίπτωση; Πώς θα αντιδρούσατε σε αυτή την περίπτωση; Ποιες ευθύνες έχετε ως προς την ηθική στον εργασιακό χώρο;

Λήψη πιστώσεων από τη δουλειά άλλων. Μερικοί εργάτες είναι αυτοεπιτηρούμενοι αλλά αφοσιωμένοι, και κάποιος μπορεί να απαιτήσει τα credits τους, τι θα κάνατε σε αυτή την περίπτωση; Πώς θα αντιδρούσατε σε αυτή την περίπτωση; Ποιες υποχρεώσεις έχετε ως προς την ηθική μέσα στο εργασιακό περιβάλλον;

Ένας συνάδελφος αργεί συστηματικά και ξέρετε ότι αυτό οφείλεται στην κατάσταση στο σπίτι του-

ωστόσο, συνεχίζει να μπαίνει στη δουλειά του χωρίς να τον αντιληφθείτε. Θα πείτε κάτι ή όχι; Αναλαμβάνει κανείς την ευθύνη γι' αυτό;

Ακούτε έναν συνάδελφο να κάνει μια υποτιμητική προσβολή εναντίον μιας άλλης φυλετικής ή εθνοτικής ομάδας. Το αντιμετωπίζετε;

Ο ιδιοκτήτης μπορεί να εμπλέξει τους εργαζόμενους σε ανήθικες λογιστικές δραστηριότητες για να αυξήσει την κερδοφορία της εταιρείας ή να φοροδιαφύγει υποδηλώνοντας τα εισοδήματα, παραποιώντας τα αρχεία, αποδίδοντας παράνομα το εισόδημα. Σε αυτή την περίπτωση, πώς θα αρνηθείτε ή θα αποφύγετε αυτό το παράνομο πράγμα; Είναι καλό σε ορισμένες περιπτώσεις να αποφεύγονται οι φόροι και να αυξάνεται η κερδοφορία της εταιρείας;

Ο ιδιοκτήτης μπορεί να εμπλέξει τους εργαζόμενους σε αναξιόπιστες κινήσεις λογιστικής για να αυξήσει την παραγωγικότητα της εταιρείας, ή να χρεώσει την αποφυγή κάτω από την αναλυτική καταγραφή του μισθού, την παραποίηση των αρχείων, την παράνομη υποβάθμιση του μισθού. Σε αυτή την περίπτωση, πώς θα αρνηθείτε ή θα διατηρήσετε μια στρατηγική απόσταση από αυτό το παράνομο πράγμα; Είναι σπουδαίο σε μερικές περιπτώσεις να αποφεύγετε τις χρεώσεις και να αυξάνετε το όφελος μιας εταιρείας;

#### Οδηγίες δραστηριότητας:

Οι συμμετέχοντες οργανώνονται σε ομάδες των τεσσάρων έως έξι ατόμων. Βεβαιωθείτε ότι οι ομαδοποιήσεις είναι τυχαίες- βεβαιωθείτε ότι δεν δημιουργούνται "κλίκες" ή ομάδες φίλων. Για να εξασφαλίσετε την καλύτερη αποτελεσματικότητα της δραστηριότητας.

Από ένα σύνολο καρτών που εξηγούν διάφορα ηθικά διλήμματα, ο εκπαιδευτής επιλέγει ένα που κληρώνεται και διαβάζεται δυνατά σε όλες τις ομάδες. Αυτό γίνεται για να δουλέψουν όλοι οι συμμετέχοντες ταυτόχρονα πάνω στο ίδιο δίλημμα, ώστε να εμπλουτιστεί ο τρόπος επιλογής του ίδιου διλήμματος.

Στη συνέχεια, κάθε ομάδα συζητά τις μεταβλητές της κατάστασης και τον καλύτερο τρόπο χειρισμού της,

Όταν όλες οι ομάδες έχουν καταλήξει σε μια απόφαση, ο εκπαιδευτής ζητά από έναν εκπρόσωπο από κάθε ομάδα να εξηγήσει τι αποφάσισε η ομάδα. Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι συμμετέχοντες μαθαίνουν να αναλαμβάνουν την ευθύνη και η ευθύνη του επικεφαλής είναι να παρουσιάσει την εργασία της ομάδας.

Σε αυτό το σημείο, ο εκπαιδευτής διευθύνει μια συζήτηση ολόκληρης της ομάδας σχετικά με το ποια θα ήταν η καλύτερη απόφαση και τα υπέρ και τα κατά αυτής και άλλων αποφάσεων.

**Υλικά:** Κάρτες - Κάρτες με γραμμένα ηθικά διλήμματα, Στυλό, Πίνακας

**Διάρκεια:** 60 λεπτά

## Προετοιμασία:

Πριν από την έναρξη της δραστηριότητας, ο εκπαιδευτής προετοιμάζει την τάξη σε ξεχωριστές ομάδες, καθώς και τις κάρτες με τα ηθικά διλήμματα. Διαχειρίζεται επίσης την εφαρμογή της δραστηριότητας καθ' όλη τη διάρκεια, συμπεριλαμβανομένου του τέλους, όταν οι συμμετέχοντες ξεδιπλώνουν τις απαντήσεις τους και με τη βοήθεια του εκπαιδευτή λαμβάνουν ένα μάθημα ηθικής για την ηθική επίλυση ενός προβλήματος.

**Αποτελέσματα:** Η προσδοκία είναι ότι ο εκπαιδευτής θα είναι σε θέση να διδάξει στους συμμετέχοντες τη σημασία της υπευθυνότητας και της ηθικής, τον τρόπο επίλυσης προβλημάτων της ζωής με ηθική, συμπεριλαμβανομένων των επιχειρήσεων, των νεοσύστατων επιχειρήσεων να παραμείνουν κοινωνικά υπεύθυνες, να αποτρέψουν τον εκφοβισμό και την παρενόχληση. Καθώς και να μάθουν να αναλαμβάνουν την ευθύνη για κρίσιμες στιγμές της ζωής. Λαμβάνοντας ανατροφοδότηση από τους συμμετέχοντες σχετικά με τις αποφάσεις που έλαβαν για να ξεπεράσουν την κατάσταση με ηθικό τρόπο.

Τα ηθικά διλήμματα μπορούν να ανοίξουν ευκαιρίες όχι μόνο για συζήτηση και κριτική σκέψη, αλλά και για προσωπική ανάπτυξη, ενσυναίσθηση για άλλες απόψεις και αυτοκριτική.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Ο συντονιστής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να περιγράψουν τη δραστηριότητα με 5 λέξεις-κλειδιά και θα συγκεντρώσει όλες τις απαντήσεις των συμμετεχόντων σε ένα έντυπο απολογισμού.

Όλοι οι συμμετέχοντες θα πρέπει επίσης να συμμετέχουν στη δραστηριότητα για να περιγράψουν το ρόλο τους στην υπόθεση, να εκφράσουν τα συναισθήματά τους καθώς και το υπεύθυνο μέρος της ηθικής.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** [Menti.com](https://www.menti.com), [How to create your first Mentimeter presentation](#)

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** [5 workplace ethics training activities to help develop a more ethical business culture](#), [Ethics Exercises](#), [5 WORKPLACE ETHICS TRAINING ACTIVITIES FOR A PERFECT WORKPLACE](#), [CRM Learning](#).

## Δραστηριότητα 1.3 Ομαδική εργασία και

### υπευθυνότητα

#### Περιγραφή βήμα προς βήμα:

Ο εκπαιδευτής προετοιμάζει ένα επιχειρηματικό σενάριο για αυτό που θα αναπτύξει με τους συμμετέχοντες στην αίθουσα κατάρτισης, αποφασίζει από κοινού ποιους κλάδους θα ακολουθήσει η δραστηριότητα και το καταγράφει σε κάρτες μαζί με τις θέσεις ή τους ρόλους. Ο εκπαιδευτής ξεκινά τη συζήτηση με τους συμμετέχοντες σχετικά με τη σημασία της ηθικής και της υπευθυνότητας στην επιχειρηματικότητα.

Μετά τη συζήτηση, ο εκπαιδευτής τους καθοδηγεί σχετικά με το τι πρέπει να γίνει για το στήσιμο- θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε τέσσερις ή πέντε ομάδες.

Κάθε ομάδα θα πάρει το όνομα μιας νεοσύστατης επιχείρησης (υγειονομική περίθαλψη, υπηρεσίες τροφίμων, βρεφικά προϊόντα, εκπαιδευτικές υπηρεσίες, γεωργία κ.λπ.), την οποία ο εκπαιδευτής έχει προετοιμάσει νωρίτερα, και κάθε μέλος της ομάδας θα έχει ηγετική θέση στην ίδια επιχείρηση.

Μετά τη διαίρεση των ομάδων, ο εκπαιδευτής θα τις καθορίσει από μια θέση στο πάτωμα για κάθε θέση (θέση ανάλογα με τη δραστηριότητα της επιχείρησης) που έχουν στην επιχείρηση, ώστε να εκτελέσουν τη δραστηριότητα όσο το δυνατόν καλύτερα.

Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες, ο καθένας να πάρει τη θέση του στο πάτωμα, μόλις ακούσει το όνομα που ανακοινώνει ο εκπαιδευτής.

Συζητήστε την ευθύνη ρωτώντας: "Τι θα είχαμε αν (ένας από τους συμμετέχοντες) δεν ήταν στη θέση του;" Πώς χρειάστηκε να συνεργαστείτε για να γίνει η δουλειά; Τι θα γινόταν αν ένα άτομο δεν άκουγε; Τι θα μπορούσατε να είχατε κάνει καλύτερα για να εργαστείτε ως ομάδα; Επαναλάβετε τη δραστηριότητα και επαινέστε τον καθένα που έκανε το δικό του κομμάτι για να φτιάξει τα γράμματα.

**Υλικά:** Κάρτες - Κάρτες Στυλό, τραπέζι, γράμματα

**Διάρκεια:** 60 λεπτά

### **Προετοιμασία:**

Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να προετοιμάσει τουλάχιστον 2/3 εταιρίες με διαφορετικές θέσεις που δημιουργούνται πρόσφατα για κάθε ομάδα, καθώς και να αναθέσει σε κάθε μέλος της ομάδας συγκεκριμένες θέσεις, ώστε όλοι να συμμετέχουν ενεργά στη δραστηριότητα του εκπαιδευτή.

(Ο εκπαιδευτής οφείλει να σχεδιάσει τουλάχιστον 2/3 εταιρίες με διακριτές θέσεις που έχουν δημιουργηθεί πρόσφατα για κάθε ομάδα, καθώς και να διαθέσει για κάθε μέρος των ομάδων, συγκεκριμένες θέσεις για όλα τα δυναμικά μέλη στο πλαίσιο της δράσης του εκπαιδευτή).

## **2. Διαχειριστής**

### **1.1. Προϊστάμενος υπηρεσιών φαρμακείου**

#### **1.1.1. Χημικός διανομής προϊόντων**

##### **1.1.1.1. Νοσηλεύόμενοι**

##### **1.1.1.2. Εξωτερικά ιατρεία**

#### **1.1.2. Κλινικός φαρμακοποιός**

#### **1.1.3. Φαρμακοποιός ποιοτικού ελέγχου**

#### **1.1.4. Φαρμακοποιός φαρμακείου**

#### **1.1.5. Χημικός παραγωγής**

##### **1.1.5.1. Κατασκευή LV. Fluids**

##### **1.1.5.2. Άλλες υπηρεσίες μεταποίησης**

Ο εκπαιδευτής, προκειμένου να κάνει πιο κατανοητές τις πιο σημαντικές έννοιες που σχετίζονται με τη νοσοκομειακή φαρμακευτική, μπορεί να κάνει ερωτήσεις και επεξηγήσεις για θέματα υψηλής σημασίας:

- Σε περιπτώσεις όπου τα αποθέματα φαρμάκων είναι χαμηλά, ποια θα ήταν τα επείγοντα μέτρα για την κάλυψη των αναγκών;
- Πώς να αντιμετωπιστούν τα φάρμακα που βρίσκονται κοντά στο τέλος της διάρκειας ζωής τους;
- Πώς θα διαχειριζόσασταν τη διαδικασία αποδοχής των φαρμάκων που παραγγείλαμε και εγκρίναμε για αγορά και τα οποία έχουν μικρή διάρκεια ζωής;
- Πώς θα διαχειριζόσασταν τη διαδικασία αναφοράς των παρενεργειών στους αρμόδιους φορείς μετά την παραλαβή των αναφορών από τα τμήματα του νοσοκομείου που έχουμε διανείμει τα φάρμακα;

**Αποτελέσματα:** Η προσδοκία είναι ότι ο εκπαιδευτής θα είναι σε θέση να διδάξει στους συμμετέχοντες τη σημασία της υπευθυνότητας και της ηθικής, τον τρόπο επίλυσης προβλημάτων της ζωής με ηθική, συμπεριλαμβανομένων των επιχειρήσεων, των νεοσύστατων επιχειρήσεων να παραμείνουν κοινωνικά υπεύθυνες, να αποτρέψουν τον εκφοβισμό και την παρενόχληση. Καθώς και να μάθουν να αναλαμβάνουν την ευθύνη κρίσιμων στιγμών στη ζωή. Λαμβάνοντας ανατροφοδότηση από τους συμμετέχοντες σχετικά με τις αποφάσεις που έλαβαν για να ξεπεράσουν την κατάσταση με ηθικό τρόπο.

Τα ηθικά διλήμματα μπορούν να ανοίξουν ευκαιρίες όχι μόνο για συζήτηση και κριτική σκέψη, αλλά και για προσωπική ανάπτυξη, ενσυναίσθηση για άλλες απόψεις και αυτοκριτική.

**Διάρκεια:** 60 λεπτά

**Προετοιμασία:** Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να προετοιμάσει τουλάχιστον 2-3 εταιρίες με διαφορετικές θέσεις που δημιουργούνται πρόσφατα για κάθε ομάδα, καθώς και να αναθέσει σε κάθε μέλος της ομάδας συγκεκριμένες θέσεις, ώστε όλοι να συμμετέχουν ενεργά στη δραστηριότητα του εκπαιδευτή.

### 3. Διαχειριστής

#### 1.1. Προϊστάμενος υπηρεσιών φαρμακείου

##### 1.1.1. Διανομή χημικών

###### 1.1.1.1. Νοσηλεύόμενοι

###### 1.1.1.2. Εξωτερικά ιατρεία

##### 1.1.2. Κλινικός φαρμακοποιός

##### 1.1.3. Φαρμακοποιός ποιοτικού ελέγχου

##### 1.1.4. Φαρμακοποιός φαρμακείου

##### 1.1.5. Χημικός παραγωγής

###### 1.1.5.1. Κατασκευή LV. Fluids

###### 1.1.5.2. Άλλες υπηρεσίες μεταποίησης

Ο εκπαιδευτής, προκειμένου να κάνει πιο κατανοητές τις πιο σημαντικές έννοιες που σχετίζονται με τη νοσοκομειακή φαρμακευτική, μπορεί να κάνει ερωτήσεις και επεξηγήσεις για θέματα υψηλής σημασίας:

- Σε περιπτώσεις όπου τα αποθέματα φαρμάκων είναι χαμηλά, ποια θα ήταν τα επείγοντα μέτρα για την κάλυψη των αναγκών;
- Πώς να αντιμετωπιστούν τα φάρμακα που βρίσκονται κοντά στο τέλος της διάρκειας ζωής τους;
- Πώς θα διαχειριζόσασταν τη διαδικασία αποδοχής των φαρμάκων που παραγγείλαμε και εγκρίναμε για αγορά και τα οποία έχουν μικρή διάρκεια ζωής;
- Πώς θα διαχειριζόσασταν τη διαδικασία αναφοράς των παρενεργειών στους αρμόδιους φορείς μετά την παραλαβή των αναφορών από τα τμήματα του νοσοκομείου που έχουμε διανείμει τα φάρμακα;

**Αποτελέσματα:** Η προσδοκία είναι ότι ο εκπαιδευτής θα είναι σε θέση να διδάξει στους συμμετέχοντες τη σημασία της υπευθυνότητας και της ηθικής, τον τρόπο επίλυσης προβλημάτων της ζωής με ηθική, συμπεριλαμβανομένων των επιχειρήσεων, των νεοσύστατων επιχειρήσεων να παραμείνουν κοινωνικά υπεύθυνες, να αποτρέψουν τον εκφοβισμό και την παρενόχληση. Καθώς και να μάθουν να αναλαμβάνουν την ευθύνη κρίσιμων στιγμών στη ζωή. Λαμβάνοντας ανατροφοδότηση από τους συμμετέχοντες σχετικά με τις αποφάσεις που έλαβαν για να ξεπεράσουν την κατάσταση με ηθικό τρόπο.



Τα ηθικά διλήμματα μπορούν να ανοίξουν ευκαιρίες όχι μόνο για συζήτηση και κριτική σκέψη, αλλά και για προσωπική ανάπτυξη, ενσυναίσθηση για άλλες απόψεις και αυτοκριτική.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** : Ο συντονιστής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να περιγράψουν τη δραστηριότητα με 5 λέξεις-κλειδιά και θα συγκεντρώσει όλες τις απαντήσεις των συμμετεχόντων σε ένα έντυπο απολογισμού.

Όλοι οι συμμετέχοντες θα πρέπει να συμμετέχουν στη δραστηριότητα επίσης για να περιγράψουν το ρόλο τους στην υπόθεση, να εκφράσουν τα συναισθήματά τους καθώς και το υπεύθυνο μέρος της ηθικής

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Menti.com <https://www.youtube.com/watch?v=VpbXY98R39c>

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Ο συντονιστής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να περιγράψουν τη δραστηριότητα με 5 λέξεις-κλειδιά και θα συγκεντρώσει όλες τις απαντήσεις των συμμετεχόντων σε ένα έντυπο απολογισμού.

Όλοι οι συμμετέχοντες θα πρέπει επίσης να συμμετέχουν στη δραστηριότητα για να περιγράψουν το ρόλο τους στην υπόθεση, να εκφράσουν τα συναισθήματά τους καθώς και το υπεύθυνο μέρος της ηθικής.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** [Menti.com](https://www.menti.com), [How to create your first Mentimeter presentation](https://www.youtube.com/watch?v=VpbXY98R39c)

**Ιστορικό/αναφορές:** [5 workplace ethics training activities to help develop a more ethical business culture](#), [Ethics Exercises](#), [5 Workplace Ethics Training Activities For A Perfect Workplace](#), [CRM](#)

## Σενάριο νοσοκομείου

Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να εξηγήσει στους συμμετέχοντες ότι οι δομές των οργανισμών υγειονομικής περίθαλψης μπορεί να είναι πολύπλοκες και δυσνόητες. Πάρτε για παράδειγμα τα νοσοκομεία. Πρέπει να λειτουργούν με ακρίβεια, να προσφέρουν υπηρεσίες υψηλής ποιότητας και να παρέχουν ικανοποίηση στους ασθενείς κάθε λεπτό της ημέρας. Παρά το επιχειρηματικό στυλ διοίκησης, η διοίκηση της υγειονομικής περίθαλψης δεν συγκεντρώνεται στην κορυφή. Με άλλα λόγια, η πολυπλοκότητα της δομής της απαιτεί ένα κάθετο στυλ διοίκησης.

Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να κατανέμει τους ρόλους ανάλογα με τις ικανότητες των μαθητών, ώστε να μπορεί να πάρει το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα από τους μαθητές του. Παράλληλα, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να εξηγήει εν συντομία τα καθήκοντα και τι απαιτείται από αυτούς.

1. Διοίκηση
  - 1.1. Φροντίδα ασθενούς
    - 1.1.1. Διευθυντής εργαστηρίου
    - 1.1.2. Διευθυντής διάγνωσης
    - 1.1.3. Κλινικός Διευθυντής
    - 1.1.4. Διευθυντής Διασφάλισης Ποιότητας
    - 1.1.5. Διαχείριση νοσηλευτών

- 1.2. Οικονομικά
  - 1.2.1. Διευθυντής Οικονομικών
  - 1.2.2. Υπεύθυνος οικονομικών υπηρεσιών υγειονομικής περίθαλψης
  - 1.2.3. μάρκετινγκ και επιχειρηματικής ανάπτυξης
- 1.3. Υπηρεσίες υποστήριξης
  - 1.3.1. Διευθυντής μηχανικού
  - 1.3.2. Διευθυντής προγραμματισμού
- 1.4. Ανθρώπινοι πόροι
  - 1.4.1. Διευθυντής προσλήψεων
  - 1.4.2. Διευθυντής Παροχών
  - 1.4.3. Διαχείριση οικονομικών της υγειονομικής περίθαλψης

Οι εκπαιδευτές για την ανάπτυξη των συνηθειών υπευθυνότητας θα θέσουν ερωτήσεις στους συμμετέχοντες σχετικά με το πώς θα ενεργούσαν αν είχαμε ένα επείγον περιστατικό στο νοσοκομείο που διοικούν:

- Πώς θα διαχειρίζονταν την υπερφόρτωση των ασθενών σε περιόδους πανδημίας;
- Πώς θα διαχειρίζονταν την έλλειψη νοσηλευτών;
- Πώς θα διαχειρίζονταν τις οικονομικές κρίσεις;
- Πώς θα διαχειρίζονταν την έλλειψη γιατρών;

## ΕΣΤΙΑΤΟΡΙΟ

Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να εξηγήσει στους συμμετέχοντες ότι πέρα από τον βασικό σκοπό των εστιατορίων να παρέχουν φαγητό και ποτό, τα εστιατόρια έχουν, ιστορικά, ικανοποιήσει την ανθρώπινη ανάγκη για σύνδεση και έχουν διαμορφώσει κοινωνικές σχέσεις.

Ένα από τα κοινά χαρακτηριστικά των επιτυχημένων εστιατορίων είναι ένα ισχυρό προσωπικό εστιατορίου που εργάζεται ακούραστα για να προσφέρει κορυφαία εξυπηρέτηση στους πελάτες. Υπάρχουν γενικά πέντε τμήματα σε κάθε επιχείρηση εστιατορίου - προσωπικό κουζίνας, διευθυντικό προσωπικό, προσωπικό ορόφων, μπάρμαν και προσωπικό διανομής. Ωστόσο, ανάλογα με τη μορφή του εστιατορίου, ο αριθμός των τμημάτων μπορεί να ποικίλλει.

Κουζίνα  
Διευθύνων  
σεφ  
Βοηθός σεφ  
Μάγειρας  
γραμμής  
Βοηθοί  
Λαντζιέρης  
Προσωπικό  
μπαρ  
Μπάρμαν  
Διευθυντικό  
προσωπικό  
Διευθυντής  
εστιατορίου  
Ταμίας  
Φύλακας  
καταστήματος  
Προσωπικό  
ορόφου  
Αρχηγοί  
Σερβιτόροι  
Καθαρίστρια

Θυρωρός ή

Φύλακα Πύλης  
Προσωπικό  
παράδοσης  
Παιδιά παράδοσης

Το ότι κάθε εργασία απαιτεί υπευθυνότητα φαίνεται από τον καταμερισμό των αρμοδιοτήτων στο εστιατόριο. Ως εκ τούτου, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να εξετάσει τον καταμερισμό των καθηκόντων, διότι εκτός από την αισθητική πτυχή, εδώ ο πελάτης απαιτεί τη σωστή γεύση του φαγητού, καθώς και την κατάλληλη εξυπηρέτηση από το προσωπικό. Σε αυτό το σημείο, ο εκπαιδευτής, μέσω ερωτήσεων και απαντήσεων, θα προσπαθήσει να προετοιμάσει τους συμμετέχοντες να σκεφτούν τι θα γίνει αν βρεθούν σε καταστάσεις όπως

- Πώς θα διαχειρίζονταν την οικονομική κρίση;
- Πώς θα διαχειρίζονταν την έλλειψη προσωπικού στην κουζίνα;
- Πώς θα διαχειρίζονταν την έλλειψη διευθυντικού προσωπικού;
- Πώς θα διαχειρίζονταν την κατάσταση σε περιπτώσεις πανδημίας;
- Πώς θα διαχειρίζονταν την κατάσταση σε περίπτωση έλλειψης τροφίμων;
- Πώς θα διαχειρίζονταν την κατάσταση σε περίπτωση ακύρωσης εκδηλώσεων;

Φαρμακείο νοσοκομείου

Το νοσοκομειακό φαρμακείο συγκεντρώνει τα βασικά χαρακτηριστικά των φαρμακευτικών υπηρεσιών που παρέχονται εντός και από τα νοσοκομειακά φαρμακεία. Ο Εκπαιδευτής παρέχει μια εισαγωγή στην υπηρεσία, προς όφελος των αποφοίτων πριν από την εγγραφή και των προπτυχιακών φοιτητών. Στόχος του είναι επίσης να ωφελήσει τους πρόσφατα πτυχιούχους φαρμακοποιούς που πραγματοποιούν περαιτέρω σπουδές ή όσους αποκτούν εκπαίδευση σε ρόλους εκ περιτροπής.

Η εκπαίδευση έχει δομηθεί με βάση λειτουργικές γραμμές, δηλαδή υπάρχουν κεφάλαια για τις αγορές, τον εφοδιασμό, τις κλινικές υπηρεσίες, την ενημέρωση για τα φάρμακα κ.ο.κ. Σε κάποιο βαθμό τα όρια αυτά είναι τεχνητά και οι λειτουργίες μπορεί να είναι ασαφείς- για να δώσουμε ένα παράδειγμα, οι κλινικές αρμοδιότητες ενός φαρμακοποιού που διασφαλίζει την ασφαλή προετοιμασία και παροχή ολικής παρεντερικής διατροφής δεν είναι εύκολο να διαχωριστούν σε ξεχωριστούς ρόλους. Ωστόσο, υπάρχει ανάγκη να ομαδοποιηθούν με κάποιο τρόπο, οπότε ακολουθήθηκε μια ρεαλιστική προσέγγιση.

Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να εξηγήσει στους συμμετέχοντες ότι το νοσοκομειακό φαρμακείο είναι η υπηρεσία υγειονομικής περίθαλψης, η οποία περιλαμβάνει την τέχνη, την πρακτική και το επάγγελμα της επιλογής, της προετοιμασίας, της αποθήκευσης, της σύνθεσης και της διανομής φαρμάκων και ιατροτεχνολογικών προϊόντων, συμβουλεύοντας τους ασθενείς, τους γιατρούς, τους νοσηλευτές και άλλους επαγγελματίες υγείας σχετικά με την ασφαλή, αποτελεσματική και αποδοτική χρήση τους. Η νοσοκομειακή φαρμακευτική είναι ένας εξειδικευμένος τομέας της φαρμακευτικής που αποτελεί ολοκληρωμένο μέρος της υγειονομικής περίθαλψης των ασθενών σε μια υγειονομική μονάδα.

4. Διαχειριστής

1.1. Προϊστάμενος υπηρεσιών φαρμακείου

1.1.1. Χημικός διανομής

#### 1.1.1.1. Νοσηλευόμενοι

#### 1.1.1.2. Εξωτερικά ιατρεία

#### 1.1.2. Κλινικός φαρμακοποιός

#### 1.1.3. Φαρμακοποιός ποιοτικού ελέγχου

#### 1.1.4. Φαρμακοποιός ιατρικών καταστημάτων

#### 1.1.5. Χημικός παραγωγής

#### 1.1.5.1. Κατασκευή LV. Fluids

#### 1.1.5.2. Άλλες υπηρεσίες μεταποίησης

Ο εκπαιδευτής, προκειμένου να κάνει πιο κατανοητές τις πιο σημαντικές έννοιες που σχετίζονται με τη νοσοκομειακή φαρμακευτική, μπορεί να κάνει ερωτήσεις και επεξηγήσεις για θέματα υψηλής σημασίας:

- Σε περιπτώσεις όπου τα αποθέματα φαρμάκων είναι χαμηλά, ποια θα ήταν τα επείγοντα μέτρα για την κάλυψη των αναγκών;
- Πώς να αντιμετωπιστούν τα φάρμακα που βρίσκονται κοντά στο τέλος της διάρκειας ζωής τους;
- Πώς θα διαχειριζόσασταν τη διαδικασία αποδοχής των φαρμάκων που παραγγείλαμε και εγκρίναμε για αγορά και τα οποία έχουν μικρή διάρκεια ζωής;
- Πώς θα διαχειριζόσασταν τη διαδικασία αναφοράς των παρενεργειών στους αρμόδιους φορείς μετά την παραλαβή των αναφορών από τα τμήματα του νοσοκομείου που έχουμε διανείμει τα φάρμακα;

**Αποτελέσματα:** Η προσδοκία είναι ότι ο εκπαιδευτής θα είναι σε θέση να διδάξει στους συμμετέχοντες τη σημασία της υπευθυνότητας και της ηθικής, τον τρόπο επίλυσης προβλημάτων της ζωής με ηθική, συμπεριλαμβανομένων των επιχειρήσεων, των νεοσύστατων επιχειρήσεων να παραμείνουν κοινωνικά υπεύθυνες, να αποτρέψουν τον εκφοβισμό και την παρενόχληση. Καθώς και να μάθουν να αναλαμβάνουν την ευθύνη για κρίσιμες στιγμές στη ζωή. Λαμβάνοντας ανατροφοδότηση από τους συμμετέχοντες σχετικά με τις αποφάσεις που έλαβαν για να ξεπεράσουν την κατάσταση με ηθικό τρόπο.

Τα ηθικά διλήμματα μπορούν να ανοίξουν ευκαιρίες όχι μόνο για συζήτηση και κριτική σκέψη, αλλά και για προσωπική ανάπτυξη, ενσυναίσθηση για άλλες απόψεις και αυτοκριτική.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Ο συντονιστής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να περιγράψουν τη δραστηριότητα με 5 λέξεις-κλειδιά και θα συγκεντρώσει όλες τις απαντήσεις των συμμετεχόντων σε ένα έντυπο απολογισμού.

Όλοι οι συμμετέχοντες θα πρέπει επίσης να συμμετέχουν στη δραστηριότητα για να περιγράψουν το ρόλο τους στην υπόθεση, να εκφράσουν τα συναισθήματά τους καθώς και το υπεύθυνο μέρος της ηθικής.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** [Menti](#), [How to create your first Mentimeter presentation](#)

## **Δραστηριότητα 1.4: "Παιχνίδι ρόλων" Ευαίσθητες καταστάσεις και κρίσιμες συζητήσεις**

### **Περιγραφή βήμα προς βήμα:**

Αυτή η δραστηριότητα είναι καταλληλότερη για δύσκολες καταστάσεις που προκύπτουν γρήγορα και απαιτούν άμεση αντίδραση. Συνήθως, τέτοιες καταστάσεις δεν αφήνουν πολύ χρόνο για διαβουλεύσεις, οπότε είναι σημαντικό να έχετε από την αρχή ένα καθορισμένο σχέδιο και να το έχετε περπατήσει. Ως εκ τούτου, αυτή η δραστηριότητα μπορεί να χρησιμεύσει στους εκπαιδευτές στους συμμετέχοντες αφού έχουν αυξήσει το ηθικό επίπεδο πάνω από το καλό και το κακό, τότε αυτή η δραστηριότητα θα τους βοηθήσει να πάρουν την ίδια απάντηση, σε καταστάσεις που έχουμε περιορισμένο χρόνο για να την πάρουμε πιο γρήγορα.

### *Μερικά παραδείγματα μπορεί να είναι:*

Στα καταστήματα λιανικής πώλησης, οι εργαζόμενοι στις περισσότερες περιπτώσεις κάνουν κατάχρηση της ελευθερίας τους και εξαπατώνται παίρνοντας χρήματα από αυτά που πωλούν ή αναγκάζοντας τους αγοραστές να πληρώσουν περισσότερα και κερδίζοντας χρήματα από αυτό.

Αυτή η ζημία που προκαλείται στον αγοραστή ή στον ίδιο τον ιδιοκτήτη της εταιρείας προέρχεται από την ακατάλληλη ηθική των εργαζομένων.

Ως εκ τούτου, η προεκπαίδευση των εργαζομένων πρέπει να γίνεται με τέτοιο τρόπο ώστε ο εργαζόμενος να είναι πεπεισμένος ότι η εταιρεία όπου εργάζεται είναι πραγματικά δική του, επειδή πληρώνεται από εκεί, και αν κλέψει κλέβει πραγματικά τον εαυτό του, και αν η εταιρεία αποτύχει, θα χάσει τη δουλειά του, επομένως η αίσθηση ότι ο χώρος όπου εργαζόμαστε είναι πραγματικά το σπίτι μας είναι πολύ σημαντική για να αποφευχθούν τέτοιες καταστάσεις όπου ο εργαζόμενος από τη δεδομένη ευκαιρία την καταχράται και παίρνει χρήματα από το κέρδος ή προκαλεί ζημιά στον αγοραστή.

Ως εκ τούτου, η κατάρτιση των συμμετεχόντων στο θέμα αυτό είναι κάτι παραπάνω από αναγκαία, λαμβάνοντας υπόψη ότι μπορεί να βρεθούν σε τέτοιες καταστάσεις, είτε ως εργοδότης είτε ως εργαζόμενος, να είναι ενήμεροι και στις δύο περιπτώσεις για το πρόσωπο που είναι υπεύθυνο για την εκτέλεση μιας τέτοιας πράξης. γίνεται από τους ίδιους ή από τους υπαλλήλους τους.

Έτσι, ο εκπαιδευτής σωστά θα κάνει ερωτήσεις στους συμμετέχοντες όπως: Εργάζεστε στο λιανικό εμπόριο και βλέπετε έναν συνάδελφο να παίρνει από την ταμειακή μηχανή ή να χρεώνει υπερβολικά έναν πελάτη και να τσεπώνει τα υπόλοιπα: Εργάζεστε στο λιανικό εμπόριο και βλέπετε έναν συνάδελφο να παίρνει από την ταμειακή μηχανή ή να χρεώνει υπερβολικά έναν πελάτη και να τσεπώνει το υπόλοιπο.

- Ποια θα ήταν τα πρώτα βήματα που θα κάνατε και γιατί;,
- Θα προσπαθούσατε να μιλήσετε με τον συνάδελφό σας πριν αναφέρετε την υπόθεση;,
- Πιστεύετε ότι μπορείτε να χειριστείτε την κατάσταση χωρίς να την καταγγείλετε, δίνοντας ταυτόχρονα στον συνάδελφό σας ένα μάθημα σχετικά με την πράξη που γίνεται;,
- Θα το καταγγείλατε χωρίς κανένα δισταγμό;
- Πιστεύετε ότι μπορείτε να δικαιολογήσετε τις πράξεις του συναδέλφου σας λόγω της οικονομικής του κατάστασης;,
- Και τι θα κάνατε για να αποτρέψετε μια τέτοια κατάσταση ως ιδιοκτήτης ή υπάλληλος;

## Παράδειγμα 2

Αυτό που συμβαίνει στις περισσότερες εταιρείες όπου οι εργοδότες δίνουν ελευθερία στους υπαλλήλους τους είναι ότι αυτοί κάνουν κατάχρηση αυτής της ελευθερίας, και αυτό ακριβώς συμβαίνει στις εταιρείες που πληρώνουν στους υπαλλήλους τους κάθε δαπάνη για επαγγελματικές συναντήσεις, ταξίδια, φαγητό και ούτω καθεξής.

Θεωρώντας ότι μπορούμε να κάνουμε μια δουλειά με πολύ λίγα έξοδα, οι εργαζόμενοι παρουσιάζουν πλασματικά τιμολόγια για τα έξοδα που έγιναν, τα οποία στην πραγματικότητα δεν έχουν γίνει καθόλου, με μοναδικό σκοπό το οικονομικό τους κέρδος. Όλα αυτά συμβαίνουν λόγω της παραβίασης της εμπιστοσύνης του εργαζόμενου προς τον εργοδότη, ξεχνώντας ότι με αυτόν τον τρόπο βλάπτουμε πρώτα την εταιρεία και μετά τον εαυτό μας, διότι η πτώχευση ή η ζημία της εταιρείας σημαίνει την απώλεια της θέσης εργασίας μας.

Έτσι, ο εκπαιδευτής θα χρησιμοποιήσει αυτή την ευκαιρία για να προετοιμάσει τους συμμετέχοντες σαν να βρίσκονταν σε μια τέτοια κατάσταση: Εργάζεστε σε μια εταιρεία που έχει μικροποσά και υποτίθεται ότι πρέπει να παραδίδονται κάθε μέρα, ωστόσο, ανακαλύπτετε έναν συνάδελφο που τσεπώνει τα μετρητά.

- Πώς θα βαθμολογούσατε μια τέτοια ενέργεια από έναν συνάδελφό σας;,
- Τι θα κάνατε αν παρατηρούσατε μια τέτοια κατάσταση;,
- Θα προσπαθούσατε να πείσετε τον συνάδελφό σας για το σφάλμα και να πάρετε πίσω τα χρήματα;,
- Πιστεύετε ότι η υπόθεση θα διαλευκανθεί αν αναφερθεί στους ιδιοκτήτες της εταιρείας;,
- Πιστεύετε ότι η υπόθεση πρέπει να αναφερθεί και στην αστυνομία;
- Πώς θα ενεργούσατε αν ήσασταν στη θέση του συναδέλφου σας; Θα το καταγγείλατε ή θα το κρατούσατε μυστικό;

## Παράδειγμα 3

Αυτό που πρέπει να καταλάβει ο κάθε συμμετέχων και πέραν αυτού ο κάθε πολίτης είναι ότι όλοι έχουμε το δικαίωμα να σκεφτόμαστε και να ψηφίζουμε σε έναν δημοκρατικό κόσμο όπου ζούμε, διότι η ελευθερία της σκέψης είναι επίσης ένας από τους κύριους άξονες της δημοκρατίας.

Ως εκ τούτου, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να κατανοήσουν ότι σε κάθε τομέα που μπορεί να βρεθεί, είτε στη δουλειά, είτε στην οικογένεια, είτε στη γειτονιά όπου ζούμε, έχουμε το δικαίωμα να εκφράσουμε τη γνώμη μας, είτε συμεριζόμαστε την πλειοψηφία είτε έχουμε διαφορετική γνώμη από τους άλλους.

Ως εκ τούτου, ο εκπαιδευτής παίρνοντας για παράδειγμα ίσως το κρίσιμο στοιχείο της ψήφου της

δημοκρατίας και το δικαίωμα του καθενός να επιλέγει τον ηγέτη της χώρας όπου ζει, θα χρησιμοποιήσει αυτή την ευκαιρία για να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να σκεφτούν τη σημασία και την ευθύνη που φέρει μαζί της, αλλά ταυτόχρονα και τη σημασία του να είναι κανείς ενεργός ψηφοφόρος, ανεξάρτητα από το αν είμαστε υπέρ μιας πλειοψηφίας ή όχι.

Επομένως, ο εκπαιδευτής θα χρησιμοποιήσει σωστά αυτή την περίπτωση: Σε ένα ομαδικό περιβάλλον, όλοι καλούνται να δώσουν μια προφορική ψήφο ή να σηκώσουν τα χέρια, δεν συμφωνείτε, αλλά δεν θέλετε να είστε ο μόνος που διαφωνεί.

- Τι πιστεύετε ότι θα πρέπει να κάνετε σε τέτοιες περιπτώσεις;
- Γιατί διστάζετε να απαντήσετε (αν ναι);
- Θα αλλάζατε γνώμη, μόνο και μόνο για να είστε μέρος της πλειοψηφίας;
- Πιστεύετε ότι η "διαφορετική" γνώμη σας θα πείσει τη συντριπτική πλειοψηφία;
- Τι σας κάνει να αμφιβάλλετε για τη δύναμη των σκέψεών σας;

#### *Οδηγίες δραστηριότητας:*

Ο εκπαιδευτής θα χωρίσει τα 3 σενάρια σε 3 συμμετέχοντες, οι οποίοι θα δημιουργήσουν τη δική τους ομάδα όπου θα συζητήσουν την εκάστοτε περίπτωση. Αυτό που είναι πραγματικά σημαντικό εδώ, είναι ότι μέσα από την εσωτερική συζήτηση που θα κάνει τους συμμετέχοντες να χωριστούν σε τρεις ομάδες, κάθε ομάδα στη δική της περίπτωση, να απαντήσουν στα ερωτήματά τους και μέσα από αυτό να φτάσουν στις απαντήσεις στις οποίες θα τους κάνει να συνειδητοποιήσουν πόσο σημαντική είναι η ηθική και υπεύθυνη δράση σε συλλογικούς χώρους όπως η εργασία, η γειτονιά όπου ζούμε, οι δημόσιοι χώροι και οτιδήποτε είναι συλλογικό.

**Υλικά:** κάρτες, γραπτό σενάριο. Ρούχα για τους ηθοποιούς

**Διάρκεια:** 90 λεπτά (1.5 ώρες)

#### **Προετοιμασία:**

- Προετοιμασμένα θέματα:

1. Τα οικονομικά κίνητρα είναι καλύτερα από τα μη οικονομικά
2. Οι ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης θα πρέπει να είναι αποκλεισμένοι στην εργασία.
3. Οι χαλαροί κώδικες ένδυσης είναι επωφελείς για την εταιρεία.
4. Διδασκαλία έναντι πράξης - Υπάρχει ρόλος για τη διάλεξη και το περιεχόμενο στην εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα;

**Αποτελέσματα:** Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να συμμετέχουν σε κλασικές συζητήσεις. Οι συζητήσεις θα διεξαχθούν σε ένα υγιές ανταγωνιστικό περιβάλλον με σεβασμό στις απόψεις των άλλων ομάδων.



**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Μετά το τέλος της συζήτησης, προβλέπεται να συζητήσουμε με τους συμμετέχοντες και να τους θέσουμε μερικές από τις ακόλουθες ερωτήσεις:

1. Πόσο δύσκολο ήταν να επικοινωνήσετε την ιδέα σας με την ομάδα σας;
2. Πόσο δύσκολο ήταν να αναπτύξετε επιχειρήματα και αντεπιχειρήματα;
3. Διαφοροποιήθηκαν οι δικές σας απόψεις από την επιχειρηματολογική πλευρά στην οποία ήσασταν, και αν ναι, πόσο δύσκολο είναι να υπερασπιστείτε μια άποψη που δεν υποστηρίζετε;
4. Τι μάθατε από αυτή τη δραστηριότητα;

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Δεν απαιτούνται πρόσθετα εργαλεία για αυτή τη δραστηριότητα

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

Πριν από την έναρξη της δραστηριότητας, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να προετοιμάσει ένα καλό σενάριο, χωρισμένο σε δύο μέρη που περιγράφουν καταστάσεις από τις οποίες οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να κατανοήσουν τη σημασία μιας γρήγορης ηθικής και ανήθικης επιλογής.

Στη συνέχεια, παρουσιάστε το ίδιο σενάριο στους συμμετέχοντες με τη μορφή καρτών, όπου οι συμμετέχοντες απλώς θα επιλέξουν τι θα παίξουν.

Ο καλύτερος τρόπος υλοποίησης είναι ότι, ανάλογα με το σενάριο, στο σενάριο όπου λαμβάνει χώρα (σχολείο, γραφείο, εργοστάσιο, δημόσιος χώρος), η υποκριτική των συμμετεχόντων θα πρέπει επίσης να γίνεται σε αυτούς τους χώρους ή αυτοσχεδιασμός γεγονότων στην τάξη ανάλογα με τις δυνατότητες.

**Αποτελέσματα:** Η προσδοκία είναι ότι οι συμμετέχοντες μέσα από τις καταστάσεις που περιγράφονται στα σενάρια του εκπαιδευτή να είναι σε θέση να κατανοήσουν τη σημασία των ηθικών λύσεων το συντομότερο δυνατό, σε εποχές που δεν έχουμε πολλά περιθώρια για συζήτηση.

(Ο στόχος είναι τα μέλη, μέσα από αυτοδραστικές καταστάσεις που απεικονίζονται σε εκπαιδευτικά σενάρια, να είναι σε θέση να κατανοήσουν τη σημασία της ηθικής ρύθμισης όσο το δυνατόν γρηγορότερα, σε καιρούς που δεν έχουμε πολλά περιθώρια για δυνατότητες συζήτησης).

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Στο πλαίσιο της αξιολόγησης του εκπαιδευτή, υπάρχει ένα έντυπο αξιολόγησης όπου οι συμμετέχοντες θα έχουν την ευκαιρία να αξιολογήσουν την αποτελεσματικότητα των δραστηριοτήτων. Με βάση αυτό ο εκπαιδευτής θα έχει μια σαφή ιδέα για το πόσο καλές ή κακές και πόσο αποτελεσματικές ήταν οι δραστηριότητες.

Ακολουθεί το έντυπο:

1. Αντίδραση - βλέποντας την αντίδραση των συμμετεχόντων σχετικά με το πώς θα δεχτούν τη δραστηριότητα, και στη συνέχεια την αντίδραση μεταξύ των ίδιων των συμμετεχόντων που αποτελούν μέρος μιας ομάδας, ο εκπαιδευτής θα έχει μια εικόνα για την αποτελεσματικότητα της δραστηριότητας.
2. Μάθηση - στη συνέχεια, αξιολόγηση του τι έμαθαν οι συμμετέχοντες σχετικά με τη δεοντολογία και την υπευθυνότητα. Στη συνέχεια, μέσω των ερωτήσεων με τη μορφή κουίζ που προβλέπονται, οι οποίες μπορεί να είναι ακόμη περισσότερες, για να αποσπάσει το καλύτερο δυνατό από τους συμμετέχοντες.
3. Συμπεριφορά - κατά τη διάρκεια της κατάρτισης ο εκπαιδευτής χρησιμοποίησε διάφορες μεθόδους για να αξιολογήσει κατά πόσο οι συμμετέχοντες εφαρμόζουν στην πράξη αυτά που έχουν μάθει μέχρι στιγμής. Για να γίνει αυτό, ο εκπαιδευτής μπορεί επίσης να ζητήσει την αυτοαξιολόγηση για τον εαυτό τους από τους συμμετέχοντες ή από τον επόπτη την αξιολόγηση για τους συμμετέχοντες.
4. Αποτελέσματα - Στο τέλος, ο εκπαιδευτής πρέπει να αξιολογήσει κατά πόσον η δραστηριότητα ανταποκρίθηκε στις προσδοκίες. Και αυτό έκανε ο εκπαιδευτής, λαμβάνοντας υπόψη όλα τα παραπάνω σημεία.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** [Menti](#), [How to create your first Mentimeter presentation](#)

**Ιστορικό/αναφορές/ Πηγές:** N/A

### **Δραστηριότητα 1.5: Τεχνολογική ηθική Αναζήτηση και εύρεση**

#### **Βήμα-προς-βήμα περιγραφή:**

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι συμμετέχοντες θα χρησιμοποιήσουν τους φορητούς υπολογιστές τους (PC, iPad, κινητό τηλέφωνο) για να αναζητήσουν πραγματικές καταστάσεις που απαιτούν τη λήψη ηθικών αποφάσεων. Μόλις βρουν μια κατάσταση, θα την αναλύσουν. Η δραστηριότητα αυτή απευθύνεται ιδιαίτερα στους millennials που ευνοούν τη χρήση της τεχνολογίας.

#### *Οδηγίες δραστηριότητας:*

Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες των τριών ατόμων.

Κάθε ομάδα θα βρει ένα ηθικό δίλημμα που έχει συμβεί στον "πραγματικό κόσμο". Το δίλημμα αυτό θα πρέπει να αφορά την επιχείρηση ή τον κλάδο που σας ενδιαφέρει.

Οι συμμετέχοντες θα αναλύσουν την κατάσταση και θα καθορίσουν:

1. Ποιο ήταν το πραγματικό δίλημμα;
2. Ποιες ήταν οι πιθανές επιλογές;
3. Ποια ήταν η πραγματική επιλογή;
4. Ποια θα ήταν η καλύτερη πορεία δράσης;

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες θα μοιραστούν τα ευρήματά τους με όλη την ομάδα.

**Υλικά:** Γράμματα. Στυλό, PC, tablet, laptop

**Διάρκεια:** 60 λεπτά

**Προετοιμασία:** Όλες οι προετοιμασίες γίνονται τη στιγμή που αρχίζει η δραστηριότητα, ή, ο εκπαιδευτής αναθέτει στους συμμετέχοντες εκ των προτέρων να ερευνήσουν για να βρουν μια υπόθεση που πιστεύουν ότι είναι καλή για να ασχοληθούν.

**Αποτελέσματα:** Η προσδοκία από άλλες δραστηριότητες εδώ είναι ότι οι συμμετέχοντες είναι σε θέση να επιλέξουν οι ίδιοι την κατάσταση που θέλουν να συζητήσουν με άλλους. Εδώ ο εκπαιδευτής αποκτά μια καλύτερη εικόνα για το πόσο αποτελεσματικές ήταν οι δύο προηγούμενες δραστηριότητες, βλέποντας τι επέλεξαν οι συμμετέχοντες και πώς χειρίστηκαν τις ίδιες καταστάσεις, ενώ ο εκπαιδευτής εδώ παραμένει μόνο ο επόπτης όλων όσων έχουν γίνει προηγουμένως.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Ανοιχτή συζήτηση για να αξιολογήσουν οι συμμετέχοντες τη δραστηριότητα καθώς και τη συνεργασία κατά τη διάρκεια της ομαδικής εργασίας.

- Ζητήστε ανατροφοδότηση σχετικά με την ομαδική εργασία κάθε ομάδας;
- Ήταν δύσκολο να βρείτε μια κατάσταση στην οποία η λήψη αποφάσεων είναι δύσκολη λόγω της ηθικής;
- Ήταν δύσκολο να λάβετε αποφάσεις ως ομάδα; Γιατί ή γιατί όχι;
- Συμμετείχε όλη η ομάδα στη δραστηριότητα;
- Τι μάθαμε από αυτό;
- Ποιες ήταν οι προκλήσεις αυτής της δραστηριότητας;
- Η δραστηριότητα εμπλέκει άμεσα τους συμμετέχοντες στην ηθική και την τεχνολογία;

**Tools and how to use them:** [Kahoot](#), [Menti](#), [How to create your first Mentimeter presentation](#)

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** [5 workplace ethics training activities to help develop a more ethical business culture](#), [Engineering Ethics: Evaluating Popular Inventions](#), [5 WORKPLACE ETHICS TRAINING ACTIVITIES FOR A PERFECT WORKPLACE](#), [Best Ethical Practices in Technology](#), [Engineering Ethics: Evaluating Popular Inventions](#)

## **ΔΙ'ΑΛΕΙΜΜΑ 20 ΛΕΠΤΩΝ**

**Δραστηριότητα 1.6: Χαρτί, πλαστικό ή ύφασμα**

**Βήμα προς βήμα περιγραφή:** Οι συμμετέχοντες εξετάζουν πώς να ενεργούν υπεύθυνα ως διαχειριστές του πλανήτη, ακούγοντας και συζητώντας μια ιστορία.

Διαβάστε ή πείτε την ιστορία: [Χαρτί, πλαστικό ή ύφασμα](#)

Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε τρεις ομάδες- σε κάθε ομάδα θα δοθεί η ιστορία και κάθε ομάδα θα αιτιολογήσει τα μέρη της, όπως η πρώτη ομάδα το πλαστικό, η δεύτερη ομάδα το χαρτί και η τελευταία ομάδα το ύφασμα. Όλες οι ομάδες θα συλλέξουν επιχειρήματα σχετικά με το τι είναι καλύτερο για το περιβάλλον. Ποια λύση φαίνεται πιο υπεύθυνη για τον πλανήτη και επιτρέποντας έτσι στις ομάδες να αντιπαρατεθούν μεταξύ τους με τον τρόπο της κριτικής σκέψης.

Ξεκινήστε μια συζήτηση, με αυτές τις ερωτήσεις:

- Για ποιους λόγους η κυβέρνηση της Τανζανίας θέλει να μειώσει τη χρήση πλαστικών σακουλών;
- Ήταν κάποιος από αυτούς τους λόγους καινούργιος για εσάς;
- Πιστεύετε ότι οι πλαστικές σακούλες προκαλούν παρόμοια προβλήματα στην οικολογία της κοινότητάς μας; Γιατί ή γιατί όχι;
- Πιστεύετε ότι η νομοθεσία είναι ένας καλός τρόπος για να εξασφαλιστεί μια πιο υπεύθυνη οικολογική συμπεριφορά;
- Με ποιους άλλους τρόπους θα μπορούσε να λειτουργήσει;

Ζητήστε από τους νέους τις παρατηρήσεις τους σχετικά με τις χάρτινες, πλαστικές και υφασμάτινες σακούλες για ψώνια. Επιτρέψτε κάποια σχόλια και, στη συνέχεια, πείτε: Πριν από όχι πολλά χρόνια, υπήρξε ένα κίνημα για την επιστροφή στη χρήση χάρτινων σακουλών αντί για πλαστικές. Στη συνέχεια, το κίνημα προς τις υφασμάτινες σακούλες πέρασε στην επικρατούσα τάση της αμερικανικής ζωής.

Όσον αφορά το τι τρώμε, οι άνθρωποι άρχισαν να ζητούν βιολογικά τρόφιμα για να προσλαμβάνουν λιγότερα χημικά. Αλλά ορισμένα βιολογικά τρόφιμα πρέπει να μεταφέρονται σε μεγάλες αποστάσεις, δημιουργώντας ένα βαρύ αποτύπωμα άνθρακα. Τώρα πολλοί άνθρωποι υποστηρίζουν την κατανάλωση τοπικών προϊόντων.

Ωστόσο, μερικές φορές τα τοπικά φρούτα, λαχανικά και γαλακτοκομικά προϊόντα στο παντοπωλείο κοστίζουν πολύ περισσότερο από τα μη τοπικά προϊόντα. Αυτό σημαίνει ότι τα άτομα με χαμηλότερο εισόδημα μπορεί να πρέπει να επιλέξουν: Πρέπει να είμαι υπεύθυνος απέναντι στη γη ή στον προϋπολογισμό του νοικοκυριού μου;

Κάθε μέρα μαθαίνουμε περισσότερα για το πώς η παραγωγή και η κατανάλωση των τροφίμων και άλλων αγαθών μας επηρεάζουν τη γη. Είναι δύσκολο μερικές φορές να ξέρουμε ποια ενέργεια είναι πιο υπεύθυνη απέναντι στη γη; Πώς βρίσκουμε την ισορροπία-χρησιμοποιούμε το μέτρο όταν πρέπει να πάρουμε αποφάσεις σχετικά με το να είμαστε οικολογικά υπεύθυνοι;

**Υλικά:** Γράμματα. Στυλό, ηλεκτρονικός υπολογιστής, tablet, φορητός υπολογιστής

**Διάρκεια:** 60 λεπτά

**Προετοιμασία:** Αντιγράψτε την ιστορία για όλους τους συμμετέχοντες. Προετοιμασία της ιστορίας για την παρουσίασή της.

**Αποτελέσματα:** Οι συμμετέχοντες θα κατανοήσουν τη σημασία της υπευθυνότητας απέναντι στη γη, την κοινωνία και τον κόσμο των ζώων. Αυτή η δραστηριότητα δείχνει ότι οι νέοι επιχειρηματίες πρέπει να έχουν επίγνωση της φύσης και να χρησιμοποιούν τις μέγιστες δυνατές εκροές για να είναι φιλικόι προς το περιβάλλον με τη φύση.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Ο συντονιστής μπορεί να διεξάγει συνεδρίες απολογισμού με τους συμμετέχοντες και να συζητήσει τα αποτελέσματα της ιστορίας καθώς και όσα έμαθαν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.

Το ερωτηματολόγιο απολογισμού θα μπορούσε να είναι:

- Πρέπει να είμαι υπεύθυνος απέναντι στη γη ή απέναντι στον προϋπολογισμό του νοικοκυριού μου;
- Είναι δύσκολο μερικές φορές να γνωρίζετε ποια ενέργεια είναι πιο υπεύθυνη απέναντι στη γη;
- Πώς μπορούμε να βρούμε μια ισορροπία - να χρησιμοποιήσουμε το μέτρο όταν πρέπει να πάρουμε αποφάσεις για να είμαστε οικολογικά υπεύθυνοι;
- Είναι σήμερα οι επιχειρήσεις υπεύθυνες για την κοινωνική ζωή και το περιβάλλον;

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** [Kahoot](#), [Menti](#)

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** [Activity 4: Story - Paper, Plastic, or Cloth?](#), [Paper, Plastic, or Cloth, Comparison of Environmental Impact of Plastic, Paper and Cloth Bags](#)

## **Δραστηριότητα 1.7: Ο**

### **Simon λέει Περιγραφή**

#### **βήμα προς βήμα:**

Ένα άτομο είναι ο αρχηγός και καλεί τις δράσεις. Όλοι οι υπόλοιποι πρέπει να ακολουθήσουν τον αρχηγό και να κάνουν την ενέργεια, αλλά μόνο όταν το πει ο Simon. Για παράδειγμα, ο Simon λέει, αγγίξτε τα δάχτυλα των ποδιών σας. Όλοι πρέπει να αγγίξουν τα δάχτυλα των ποδιών τους. Στη συνέχεια, ο αρχηγός πρέπει να προσπαθήσει να πείσει όλους να κάνουν οποιαδήποτε ενέργεια χωρίς να πει, ο Simon λέει. Αν κάποιος κάνει την ενέργεια και ο αρχηγός δεν είπε "Simon λέει", το άτομο αυτό βγαίνει από το παιχνίδι. Για παράδειγμα, αν ο αρχηγός πει απλώς "αγγίξτε τα δάχτυλα των ποδιών σας" και κάποιος αγγίξει τα δάχτυλα των ποδιών του, είναι εκτός παιχνιδιού.

Ο ηγέτης μπορεί να προσπαθήσει να κάνει τα πράγματα πιο δύσκολα επιταχύνοντας το ρυθμό αναφώνησης των ενεργειών. Τι να πείτε στο Simon Says;

- Ο Simon λέει Διαταγές
- Ο Simon λέει μιμηθείτε ότι κλωτσάτε μια μπάλα.
- Ο Simon λέει να σηκώσετε τα πόδια σας όσο πιο ψηλά μπορείτε.
- Ο Simon λέει να περπατήσετε σαν πιγκουίνος.
- Ο Simon λέει να παίξετε κιθάρα στον αέρα.
- Ο Simon λέει ότι σκοπεύει να σκαρφαλώσει σε ένα βουνό.
- Ο Simon λέει να κλάψετε σαν μωρό.
- Ο Simon λέει να αρχίσετε να τραγουδάτε.
- Ο Simon λέει να περπατήσετε και να σταματήσετε.

**Υλικά:** Μεγάλος χώρος

**Διάρκεια:** 15 λεπτά

**Προετοιμασία:** Η δραστηριότητα ξεκινά καλώντας τους συμμετέχοντες να ενταχθούν σε έναν μεγάλο κύκλο και διατάζοντάς τους με τη λέξη που λέει ο Simon. Οι εντολές γράφονται στην περιγραφή

**Αποτελέσματα:** Η προσδοκία είναι ότι οι συμμετέχοντες μέσα από τις καταστάσεις που περιγράφονται στα σενάρια του εκπαιδευτή να είναι σε θέση να κατανοήσουν τη σημασία των ηθικών λύσεων το συντομότερο δυνατό, σε εποχές που δεν έχουμε πολλά περιθώρια για συζήτηση.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** N/A

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** N/A

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** [Simon Says](#), [Simon Says Ideas](#)

## Δραστηριότητα 1.8: Το ναυάγιο

### του Τιτανικού

#### Περιγραφή βήμα προς βήμα:

Το πλοίο Τιτανικός ήταν το καλύτερο πολυτελές πλοίο στον κόσμο που κατασκευάστηκε μεταξύ 1909 και 1911 και εκείνη την εποχή ήταν το μεγαλύτερο κινητό αντικείμενο. Στο ταξίδι του μετέφερε 2.240 άτομα από την Ευρώπη στις ΗΠΑ. Το 1912 ο Τιτανικός προσέκρουσε σε παγόβουνο στον Βόρειο Ατλαντικό Ωκεανό και άρχισε να βυθίζεται στα παγωμένα νερά.

Η πραγματική ιστορία αρχίζει εδώ Εσείς και οι φίλοι σας είστε σε αυτό το ταξίδι για να ταξιδέψετε στη Νέα Υόρκη με τον Τιτανικό.

(Η αποστολή του Τιτανικού ήταν η πιο εξαιρετική υπερβολή στη μεταφορά στον κόσμο που κατασκευάστηκε μεταξύ 1909 και 1911- εκείνη την εποχή ήταν το μεγαλύτερο κινητό αντικείμενο. Στο ταξίδι του μετέφερε 2.240 άτομα από την Ευρώπη στις ΗΠΑ. Το 1912, ο Τιτανικός προσέκρουσε σε στρώμα πάγου στη θάλασσα του Βόρειου Ατλαντικού και άρχισε να βυθίζεται μέσα στα παγωμένα νερά. Η αληθινή ιστορία αρχίζει εδώ Εσείς και οι σύντροφοί σας βρίσκεστε σε αυτό το ταξίδι για να ταξιδέψετε στη Νέα Υόρκη με τον Τιτανικό).

Καθώς ακούτε κραυγές στο διάδρομο, αντιλαμβάνεστε ότι κάτι δεν πάει καλά- βλέπετε πολλούς ανθρώπους να πανικοβάλλονται και να παίρνουν σωσίβιες λέμβους- τότε συνειδητοποιείτε ότι το πλοίο βυθίζεται και ο χρόνος τελειώνει. Υπάρχουν περιορισμένες σωσίβιες λέμβοι στο πλοίο, πολλοί άνθρωποι τρέχουν να προλάβουν και να σώσουν τη ζωή τους. Οι χαμηλές θερμοκρασίες μπορούν να προκαλέσουν υποθερμία, μειώνοντας έτσι τις πιθανότητες επιβίωσης. Δεδομένου ότι δεν απομένει χρόνος επειδή το πλοίο βυθίζεται, μπορείτε να πάρετε μαζί σας μόνο ένα αντικείμενο.

- 1) 5 κιλά χρυσού
- 2) Πιστόλι φωτοβολίδας
- 3) Μήλο
- 4) Τσεκούρι
- 5) Πυξίδα
- 6) Φακός
- 7) Κουτί πρώτων βοηθειών

- 8) 10 μπουκάλια νερού
- 9) Ραδιόφωνο τρανζίστορ
- 10) Αναπτήρας
- 11) Χειμερινό παλτό
- 12) Σωσίβιο
- 13) Σφυρίχτρα ασφαλείας
- 14) Μαχαίρι
- 15) Κουβέρτα
- 16) Κουβέρτες από αλουμινόχαρτο
- 17) Μπουκάλι με οινόπνευμα

Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να χωρίσει τους συμμετέχοντες σε ομάδες που κάθε ομάδα θα πρέπει να έχει το πολύ 6 συμμετέχοντες. Όλοι οι συμμετέχοντες θα πρέπει να συνεισφέρουν στην ομάδα με τις δεξιότητες που διαθέτουν και όλοι να κάνουν την ομάδα να επιβιώσει.

- Πώς θα είναι η επικοινωνία με τους φίλους σας;
- Πώς και πότε χρησιμοποιείτε τα αντικείμενα; Πώς επιβιώνετε χρησιμοποιώντας αυτά τα αντικείμενα;
- Γιατί αποφασίσατε να πάρετε αυτά τα εργαλεία μαζί σας; Πόσο δύσκολο ήταν;
- Δεδομένου ότι το ύψος της βάρκας είναι 32 μέτρα, θα πάρετε το ρίσκο να πηδήξετε από αυτήν; Ποιες επιλογές θα επιλέξετε;
- Εφόσον ήσασταν ομάδα, πώς βοηθήσατε ο ένας τον άλλον μέχρι να σας βρει η ομάδα διάσωσης;

**Υλικά:** Χαρτί, στυλό ή μολύβια

**Διάρκεια:** 60 λεπτά

**Προετοιμασία:** Ο συντονιστής θα πρέπει να προετοιμάσει τους συμμετέχοντες σε ομάδες και να τους δώσει την ιστορία του Τιτανικού. Προετοιμασία των αντικειμένων σε κάρτες, ώστε κάθε συμμετέχων να πάρει μία κάρτα ή ένα αντικείμενο για επιβίωση.

**Αποτελέσματα:** Η συμμετοχή κάθε μέλους στη λήψη αποφάσεων είναι απαραίτητη και βοηθά την ομάδα να λαμβάνει τις βέλτιστες αποφάσεις για ό,τι χρειάζεται. Κάθε ομάδα πρέπει να παρουσιάσει την περίπτωση επιβίωσής της και το πώς ανταποκρίθηκε κατά τη διάρκεια του χάους με περιορισμένο χρόνο.



**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Οι ερωτήσεις ανασκόπησης θα μπορούσαν να είναι:

- Τι μπορούμε να μάθουμε από αυτή τη δραστηριότητα;
- Τι προκάλεσε την επιβίωσή μας που επηρεάστηκε θετικά ή αρνητικά;
- Ήταν δύσκολο να πάρουμε αποφάσεις ως ομάδα; Γιατί ή γιατί όχι;
- Ποιος είναι ο καλύτερος τρόπος για να παίρνετε αποφάσεις όταν είστε σε ομάδα; Είναι αυτό εύκολο ή δύσκολο για εσάς;

**Tools and how to use them:** N/A

**Background/references/sources:** N/A

## 7. ΣΥΜΦΩΝΟΎΜΕ ΟΤΙ ΔΙΑΦΩΝΟΎΜΕ

### **Workshop title: Agreeing to disagree**

**Introduction:** The whole aim of this workshop will be to help participants understand the world around them and how people think. Setting up strong arguments and learning how to listen to someone else's opinion is the key of communicate, not only in the business sense but in everyday situations.

### **Objectives:**

- Μαθαίνοντας να διατυπώνετε ισχυρά επιχειρήματα.
- Εκμάθηση ενεργητικής ακρόασης. Μαθαίνοντας πώς
- Μαθαίνουν πώς να επικοινωνούν μια ιδέα.
- Κατανόηση της άποψης των συνομιλητών.
- Κατανόηση των λόγων για τους οποίους τα δύο μέρη διαφωνούν.
- Κατανόηση του υγιούς ανταγωνισμού.

**Χρόνος:** 150 λεπτά (2.5 ώρες)

**Προετοιμασία:** Προετοιμασμένα και εκτυπωμένα θέματα (για τη δραστηριότητα 1.1)

**Στυλ διευκόλυνσης:** Offline (μπορεί να μεταφερθεί online αν παραστεί ανάγκη), Ομαδική εργασία

**Learning Check/Evaluation:** Through reflection and self-reflection.

## Activity 1.1: CIVITAS 3x3 debate Step-

### by-step description:

#### - Introduction (10 minutes)

- Χωρισμός των συμμετεχόντων σε ομάδες των τριών ατόμων - Ομαδοποίηση ομάδων (δύο ομάδες επιχειρηματολογούν ανά θέμα: μία ομάδα καταφατική και μία αρνητική αντίκρουση. Οι ρόλοι των ομάδων επιλέγονται τυχαία, πράγμα που σημαίνει ότι οι συμμετέχοντες δεν έχουν το δικαίωμα να επιλέξουν αν θέλουν να είναι η καταφατική ή η αρνητική ομάδα) - Εξήγηση των κανόνων, με χώρο για επακόλουθες ερωτήσεις και απαντήσεις

#### - Συζητήσεις (65 λεπτά) 20 συμμετέχοντες --> 6 ομάδες --> 3 γύροι/συζητήσεις

- 2 λεπτά προετοιμασίας ανά συζήτηση (συνολικά 6 λεπτά προετοιμασίας) + 18 λεπτά ανά συζήτηση (συνολικά 54 λεπτά διάρκειας συζήτησης)

- Το θέμα (το οποίο μπορείτε να βρείτε στο τέλος αυτής της ενότητας) δίνεται στην πρώτη ομάδα και αρχίζει η συζήτηση. Μια ομάδα (δύο ομάδες), επιχειρηματολογεί, ενώ οι υπόλοιποι συμμετέχοντες είναι παρόντες. Οι ομάδες θα έχουν 2 λεπτά για να προετοιμαστούν αφού λάβουν το θέμα τους. Κάθε συμμετέχων και των δύο ομάδων έχει το δικό του ρόλο:

1. Καταφατικό/ Αρνητικό (Ο πρώτος καταφατικός ξεκινά τη συζήτηση παρουσιάζοντας τον ορισμό και την καταφατική ερμηνεία του θέματος, αναφερόμενος στα ζητήματα που θα συζητηθούν κατά τη διάρκεια της συζήτησης. Ο πρώτος καταφατικός θέτει το αρχικό επιχείρημα. Αφού ο πρώτος καταφατικός θέσει τα επιχειρήματά του, αρχίζει να μιλάει ο πρώτος αρνητικός. Ο πρώτος αρνητικός παρουσιάζει την άποψη της ομάδας του, επιχειρηματολογώντας γιατί η θετική πλευρά δεν ισχύει)
2. Καταφατικό/αρνητικό (Αφού ο πρώτος αρνητικός παρουσιάσει τα επιχειρήματά του, μιλάει ο δεύτερος καταφατικός, ο οποίος παρουσιάζει και πάλι τα αντίθετα επιχειρήματά του, αποδυναμώνοντας έτσι τα επιχειρήματα της άλλης ομάδας. Στη συνέχεια το ίδιο κάνει και ο δεύτερος αρνητικός)
3. Καταφατικό/Αρνητικό (Ο τρίτος καταφατικός ξεκινάει συνοψίζοντας την άποψη της ομάδας, ενώ ο τρίτος αρνητικός πρέπει να αντικρούσει όλα τα επιχειρήματα που έθεσε ο αντίπαλός του, συνοψίζοντας τις απόψεις του)

- Κάθε ομιλητής έχει στη διάθεσή του 3 λεπτά για να μιλήσει (18 λεπτά/ομάδα) Μετά τη συζήτηση, η κριτική επιτροπή επιλέγει τις νικήτριες ομάδες με τα ισχυρότερα επιχειρήματα (η κριτική επιτροπή έχει στη διάθεσή της 3 λεπτά/ομάδα για να επιλέξει τη νικήτρια ομάδα)

**Υλικά:** Στυλό και χαρτιά, ώστε οι ομάδες να μπορούν να οργανώσουν τις σκέψεις τους, οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιούν τα τηλέφωνα τους, μόνο και μόνο στη φάση της προετοιμασίας.

**Διάρκεια:** 90 λεπτά (1.5 ώρες)

**Προετοιμασία:** Προετοιμασμένα και τυπωμένα θέματα

- Προετοιμασμένα θέματα:

1. Τα οικονομικά κίνητρα είναι καλύτερα από τα μη οικονομικά
2. Οι ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης θα πρέπει να αποκλείονται στην εργασία.
3. Οι χαλαροί κώδικες ένδυσης είναι επωφελείς για την εταιρεία.
4. Διδασκαλία έναντι πράξης - Υπάρχει ρόλος για τη διάλεξη και το περιεχόμενο στην εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα;

**Αποτελέσματα:** Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να συμμετέχουν σε κλασικές συζητήσεις. Οι συζητήσεις θα διεξαχθούν σε ένα υγιές ανταγωνιστικό περιβάλλον με σεβασμό στις απόψεις των άλλων ομάδων.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Μετά τη συζήτηση, προβλέπεται να συζητήσετε με τους συμμετέχοντες και να τους θέσετε ορισμένες από τις ακόλουθες ερωτήσεις:

1. Πόσο δύσκολο ήταν να επικοινωνήσετε την ιδέα σας με την ομάδα σας;
2. Πόσο δύσκολο ήταν να αναπτύξετε επιχειρήματα και αντεπιχειρήματα;
3. Διαφοροποιήθηκαν οι δικές σας απόψεις από την επιχειρηματολογική πλευρά στην οποία ήσασταν, και αν ναι, πόσο δύσκολο είναι να υπερασπιστείτε μια άποψη που δεν υποστηρίζετε;
4. Τι μάθατε από αυτή τη δραστηριότητα;

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Δεν απαιτούνται πρόσθετα εργαλεία για αυτή τη δραστηριότητα

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

## Δραστηριότητα 1.2:

### Μεσαίο έδαφος Περιγραφή

#### βήμα προς βήμα:

##### - Εισαγωγή (10 λεπτά)

- Οι συμμετέχοντες συγκεντρώνονται γύρω.
- Εξηγούνται οι κανόνες, με χώρο για ερωτήσεις και απαντήσεις.

##### - Διαδικασία δραστηριότητας (50 λεπτά)

- Ο/οι υπεύθυνος/οι της δραστηριότητας θα παρουσιάσει/ουν ένα αμφιλεγόμενο θέμα σχετικό με τις επιχειρήσεις, και οι συμμετέχοντες θα επιλέξουν αν είναι υπέρ ή κατά της ιδέας.
- Οι συμμετέχοντες που υποστηρίζουν την ιδέα θα πάνε στη δεξιά πλευρά της αίθουσας, ενώ οι συμμετέχοντες που διαφωνούν με την ιδέα θα πάνε στην αριστερή πλευρά της αίθουσας.
- Αφού κάθε συμμετέχων επιλέξει τη θέση του, κάθε ομάδα θα έχει 5 λεπτά για να γράψει τα επιχειρήματα για την άποψή της.
- Αφού οι ομάδες συμφωνήσουν στις απόψεις τους, όλοι επιστρέφουν στο κέντρο της αίθουσας όπου παρουσιάζουν τις απόψεις τους (5 λεπτά). (Επιτρέπονται 10 λεπτά ανά θέμα, έχουν προγραμματιστεί 5 θέματα).

**Υλικά:** Στυλό και χαρτιά για τους συμμετέχοντες

**Διάρκεια:** 60 λεπτά (1 ώρα)

**Προετοιμασία:** Προετοιμασμένα θέματα:

1. Οι εταιρείες δεν πρέπει να έχουν αυστηρές πολιτικές κατά των ραντεβού στην εργασία.
2. Οι γενετικά τροποποιημένοι οργανισμοί έχουν κάνει τον κόσμο καλύτερο.
3. Οι εργαζόμενοι που εργάζονται από το σπίτι είναι πιο παραγωγικοί.
4. Οι εταιρείες δεν θα πρέπει να εξετάζουν τα προφίλ των υποψήφιων εργαζομένων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.
5. Η κλιματική αλλαγή είναι η μεγαλύτερη απειλή που αντιμετωπίζει η ανθρωπότητα σήμερα.

**Αποτελέσματα:** Ακόμη και όταν οι συμμετέχοντες έχουν την ίδια γνώμη για ένα συγκεκριμένο θέμα, η επιχειρηματολογία διαφέρει από άτομο σε άτομο. Με αυτόν τον τρόπο, μπορεί κανείς να μάθει περισσότερα ή ακόμη και να αλλάξει γνώμη.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Όπως και για τη δραστηριότητα 1.1

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Δεν απαιτούνται πρόσθετα εργαλεία για αυτή τη δραστηριότητα

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

## 8. ADAM & STEVE

## Τίτλος εργαστηρίου: Adam & Steve

### Εισαγωγή: ΙΣΤΟΡΙΑ

(στην επόμενη σελίδα)

#### Objectives:

- Αύξηση της συζήτησης σχετικά με τις διαπολιτισμικές διαφορές, τα ζητήματα φύλου και τα υφιστάμενα πρότυπα και στερεότυπα σε κάθε κοινωνία. Αλλά ακόμη πιο σημαντικό είναι να δοκιμάσει την κριτική σκέψη, τη συλλογιστική και την ικανότητα κάθε συμμετέχοντα να μπαίνει στη θέση του άλλου.
- Μια ακόμη πολύ σημαντική πτυχή αυτού του παιχνιδιού είναι να διδάξει στους συμμετέχοντες να λαμβάνουν υπόψη όλες τις διαθέσιμες πληροφορίες και δυνατότητες πριν λάβουν την απόφαση και διαμορφώσουν γνώμη.
- Οι συμμετέχοντες θα έχουν την ευκαιρία να αμφισβητήσουν τα αξιακά τους πρότυπα, κάτι που μπορεί να είναι πολύ δύσκολο για τα άτομα.
- Παρόλο που το παιχνίδι στην ουσία θέτει ερωτήματα για τις διαπροσωπικές σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων και δεν σχετίζεται άμεσα με τις επιχειρηματικές δεξιότητες, αλλά μπορεί να αποτελέσει ένα πολύ χρήσιμο τεστ ευελιξίας
- Η συγκεκριμένη δραστηριότητα θα πρέπει να διδάξει στους συμμετέχοντες να μην βιάζονται να βγάλουν συμπεράσματα, τα οποία μπορεί να είναι απαραίτητα για τη λήψη επιχειρηματικών και επιχειρηματικών αποφάσεων

**Ωρα:** Περίπου 60 λεπτά, αλλά μπορεί να διαρκέσει περισσότερο, ανάλογα με τη δυναμική της ομάδας.

### **Προετοιμασία:**

- Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να διεξαχθεί διαδικτυακά και επιτόπου.
- Ο συντονιστής θα διαβάσει την ιστορία δυνατά μπροστά στην ομάδα (περισσότερες από μία φορές, αν χρειαστεί).
- Στη συνέχεια θα εξηγήσει τους κανόνες και τους στόχους της δραστηριότητας.
- Τέλος, οι διευκολυντές θα θέσουν τις ακόλουθες ερωτήσεις, μία προς μία, και θα δώσουν στην ομάδα την ευκαιρία να συζητήσει και να μοιραστεί τις απόψεις της.

**Στυλ διευκόλυνσης:** Η ομαδική διευκόλυνση μπορεί να εφαρμοστεί σε αυτή την ομαδική δραστηριότητα σε οποιοδήποτε πλαίσιο. Οι δεξιότητες ομαδικής διευκόλυνσης είναι απαραίτητες για να διατηρηθεί η ομάδα στο έργο της. Οι συντονιστές θέλουν να δημιουργήσουν ένα κλίμα μάθησης.

**Έλεγχος μάθησης/αξιολόγηση:** Μέσω του αναστοχασμού και της αυτοκριτικής.

Adam- 16 ετών, Steve-17 ετών, Christine- 21 ετών Lilith - 16 ετών, Steve's mother

### **ΙΣΤΟΡΙΑ**

Μια ιστορία τόσο παλιά όσο και ο χρόνος, για μια αιώνια ιστορία αγάπης, χωρισμού, προδοσίας και ένα μάθημα, ειπωμένο με σύγχρονο τρόπο, που δεν έχετε ξανακούσει.

Ήταν μια εντελώς διαφορετική άνοιξη στη ζωή του Steves. Ήταν ερωτευμένος με μια όμορφη και καλή κοπέλα - την Adam. Και η Adam συμπαθούσε πραγματικά τον Steve. Φρόντιζαν ο ένας τον άλλον και περνούσαν πολύ χρόνο μαζί - πήγαιναν στον κινηματογράφο, συναντούσαν φίλους, μιλούσαν και απολάμβαναν ο ένας την παρέα του άλλου.

Όλα ήταν απλά τέλεια! Μέχρι που μια μέρα η Adam είπε στον Steve θλιβερά νέα - η οικογένειά της μετακομίζει σε άλλη χώρα και η Adam θα πάει μαζί τους. Και οι δύο τους ήταν πραγματικά σοκαρισμένοι με αυτή την είδηση, αλλά όταν αποχαιρέτησαν ο ένας τον άλλον υποσχέθηκαν να κρατήσουν επαφή. Και πραγματικά συνέβη να μιλάνε πολύ στο Skype, στο Zoom και να στέλνουν υπέροχα και γεμάτα δύναμη μηνύματα ο ένας στον άλλον στο Facebook και στο Instagram. Ο Steve έλειπε πολύ στην Adam. Του ήταν πραγματικά δύσκολο να προσαρμοστεί σε αυτή τη νέα κατάσταση... Ήθελε να πάει να επισκεφθεί την Adam. Η οικογένεια του Steve δεν ήταν φτωχή, αλλά δεν είχαν επιπλέον χρήματα για να του αγοράσουν το εισιτήριο, ώστε να μπορέσει να πάει να επισκεφθεί την Adam. Ο Steve άρχισε να μαζεύει χρήματα μόνος του κάνοντας κάποιες μικροδουλειές όπως καθάρισμα, πλύσιμο και φύλαξη παιδιών. Αλλά και πάλι - απείχε πολύ από το ποσό που χρειαζόταν για το εισιτήριο.



Κάποτε στη ντίσκο, συνάντησε την Christine. Ήταν λίγο μεγαλύτερη από τον Steve και ένιωθε μεγάλη έλξη γι' αυτόν. Άρχισαν να χορεύουν και να μιλάνε. Κατά κάποιο τρόπο ο Steve είπε τη θλιβερή "ιστορία αγάπης" του στην Christine. Η Christine είπε ότι μπορεί να έρθει μαζί τους, γιατί πρόκειται να κάνει ένα ευρωπαϊκό ταξίδι με τις φίλες της και θα διασχίσουν εκείνη την πόλη, όπου ζει η Adam. Ο Steve είναι ενθουσιασμένος και χαρούμενος, μέχρι τη στιγμή που η Christine του παρουσίασε έναν "κανόνα". Δεν χρειάζεται να πληρώσει τίποτα για το ταξίδι ΑΛΛΑ ο Steve πρέπει να κοιμηθεί με την Christine. Αυτό είναι το μόνο τίμημα που πρέπει να πληρώσει. Ο Steve μπερδεύεται. Δεν ξέρει τι να κάνει και πώς να συμπεριφερθεί. Αποφασίζει να ζητήσει τη συμβουλή της μητέρας της. Η απάντηση της μητέρας του είναι: "Γιε μου, αυτή είναι η ζωή σου. Είσαι αρκετά μεγάλος για να αποφασίσεις μόνος σου". Η επιθυμία του Steve να δει την Adam είναι μεγαλύτερη από οτιδήποτε άλλο. Και παρόλο που δεν αισθάνεται ότι αυτό είναι σωστό, λέει "ΝΑΙ" και κοιμάται με την Christine.

Η Christine τον πηγαίνει στην Adam. Ο Steve και η Adam είναι εξαιρετικά χαρούμενοι που ξαναβρίσκονται. Μέχρι τη στιγμή που ο Steve πρέπει να πει - πώς έφτασε στην Adam. Αφού ακούσει την ιστορία του Steve, η Adam απογοητεύεται και θυμώνει. Λέει ότι δεν χρειάζεται πια τον Steve αν είναι έτσι. Ο Steve επιστρέφει στο σπίτι με μια εντελώς ραγισμένη καρδιά. Μια μέρα, όταν κάθεται στο πάρκο, κλαίγοντας και σκεπτόμενος ξανά και ξανά τη ζωή του, περνάει η Lilith - η παιδική του φίλη. Κάθεται δίπλα του και ο Steve της λέει όλη την ιστορία. Αφού τον άκουσε, η Lilith λέει: "Άκουσε, Steve! Μην είσαι λυπημένος! Ξέρω πώς θα μπορούσα να σε βοηθήσω!"

### **Δραστηριότητα 1.1: Εκτέλεση της δραστηριότητας σε ομάδα**

**Βήμα προς βήμα περιγραφή:** Λεπτομερείς περιγραφές και κατευθυντήριες γραμμές δίνονται στην παραπάνω ενότητα.

**Υλικά:** Προτυπωμένη ιστορία, στυλό και χαρτιά.

**Διάρκεια:** Περίπου 60 λεπτά.

**Προετοιμασία:** Αυτή η δραστηριότητα δεν απαιτεί καμία πρόσθετη προετοιμασία, εκτός από μια εκτυπωμένη ιστορία και μια σειρά από προπαρασκευασμένες ερωτήσεις για συζήτηση. Ο χώρος εργασίας, εσωτερικός ή εξωτερικός, πρέπει να είναι προετοιμασμένος ώστε οι συμμετέχοντες να καθίσουν σε κύκλο σε καρέκλες ή στο πάτωμα σε μια ήρεμη και ευχάριστη ατμόσφαιρα εργασίας.

#### **Αποτελέσματα:**

- Βελτιωμένη Κριτική
- Βελτιωμένες δεξιότητες
- Βελτιωμένη ευελιξία.

#### **Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:**

- Πιθανές ερωτήσεις για τη συζήτηση:

- Ποια θα ήταν η πιο αποδεκτή συμπεριφορά του Steve;
- Τι θα μπορούσε να είχε κάνει η μητέρα;
- Ποιος άλλος θα μπορούσε να δώσει συμβουλές;
- Πώς μπορεί η Lilith να βοηθήσει τον Steve;
- Πώς θα ήταν διαφορετική η κατάσταση αν άλλαζαν οι ρόλοι του Steve και της Adam;

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Δεν απαιτούνται πρόσθετα εργαλεία για αυτή τη δραστηριότητα.

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** [Activity "Mary and John"](#)

## **Δραστηριότητα 1.2: Πραγματοποίηση της δραστηριότητας**

**Βήμα προς βήμα περιγραφή:** Σε αντίθεση με τη "βασική" δραστηριότητα, αυτή η δραστηριότητα μπορεί να διεξαχθεί με διαφορετικό τρόπο. Αντί να χωρίσει τους συμμετέχοντες σε ομάδες, ο συντονιστής θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε ζεύγη. Στη συνέχεια, τα ζεύγη θα συζητήσουν την κατάσταση από τη δική τους οπτική γωνία. Στο δεύτερο μέρος της δραστηριότητας, ο διαμεσολαβητής θα ζητήσει από αρκετά ζευγάρια να προβληματιστούν σχετικά με την ιστορία και στη συνέχεια θα θέσει στους συμμετέχοντες αυτές τις ομάδες ερωτήσεων.

**Υλικά:** Δεν απαιτούνται πρόσθετα υλικά σε σύγκριση με τη δραστηριότητα 1.1.

**Διάρκεια:** Περίπου 90 λεπτά.

**Προετοιμασία:** Το ίδιο με τη δραστηριότητα 1.1.

**Αποτελέσματα:** Το ίδιο με τη δραστηριότητα 1.1.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Το ίδιο με τη δραστηριότητα 1.1.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Δεν απαιτούνται πρόσθετα εργαλεία για αυτή τη δραστηριότητα.

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** [Activity "Mary and John"](#)

## 9. ΕΓΩ - ΚΑΚΟΠΟΙΟΣ ΚΑΙ ΥΠΕΡΗΡΩΑΣ

**Τίτλος εργαστηρίου:** Εγώ- κακός και υπερήρωας

**Εισαγωγή:** Αυτό το εργαστήριο έχει σχεδιαστεί για να ελέγξει σε ποιο βαθμό οι συμμετέχοντες γνωρίζουν τον εαυτό τους. Αυτό το εργαστήριο έχει σχεδιαστεί για να οδηγήσει τους συμμετέχοντες σε ένα ταξίδι αυτοεξερεύνησης, αυτοαναστοχασμού και αντιμετώπισης του εαυτού τους. Ο Carl Jung μίλησε για την ενσωμάτωση της σκιάς του ατόμου, ως αναπόσπαστο κομμάτι της κάθε προσωπικότητας που σημαίνει την ωριμότητα του ατόμου να αποδεχτεί και να αναγνωρίσει ότι είναι ικανός/η να κάνει κακά πράγματα. Το Εγώ - κακός και υπερήρωας είναι ένας διασκεδαστικός και δημιουργικός τρόπος με τον οποίο κάθε συμμετέχων δημιουργεί το αρχέτυπο της προσωπικότητας που πάντα ήθελε να είναι, τον τέλειο εαυτό του/της. Όταν δημιουργούμε κακοποιούς, είναι μια ευκαιρία για κάθε συμμετέχοντα να σκάψει βαθιά μέσα του και να εξερευνήσει τη "σκοτεινή" πλευρά της προσωπικότητάς του. Είναι μια ευκαιρία για τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν υπενθυμίσεις για το ποια προσωπικότητα δεν θέλουν ποτέ να γίνουν. Πρόκειται επίσης για ένα ταξίδι αυτογνωσίας στο οποίο οι συμμετέχοντες μπορούν να ανακαλύψουν νέα πράγματα για τον εαυτό τους. Πρόκειται για δραστηριότητα γνωριμίας με τον εαυτό σας, η εστίαση είναι κυρίως στην αυτοεξερεύνηση και την αυτοανακάλυψη κανείς δεν είναι υποχρεωμένος να μοιραστεί κατά τη διάρκεια της αξιολόγησης. Κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας οι συντονιστές θα έχουν την ευκαιρία να προβληματιστούν σχετικά με την πολιτισμική έννοια του ελαττώματος και της αρετής, να δουν ποιες αρετές επαινούνται καλά σε ποια κουλτούρα. Είναι μια ευκαιρία να οικοδομήσουν συνδέσεις και να βρουν κοινά σημεία μεταξύ διαφορετικών πολιτισμών, να εξερευνήσουν τις οικουμενικές αξίες.

**Στόχοι:** - Στόχοι αυτού του εργαστηρίου είναι:

1. Προσδιορισμός και αξιολόγηση των ενδιαφερόντων, των αξιών και των δεξιοτήτων.
2. Να κατανοήσουν τη σχέση μεταξύ αυτογνωσίας και προσωπικής ανάπτυξης.
3. Να αναστοχάζονται για να αποσαφηνίσουν την εσωτερική τους κατάσταση.

**Χρόνος:** Περίπου 30 λεπτά.

**Προετοιμασία:** Ο συντονιστής θα εξηγήσει τους κανόνες της δραστηριότητας και τους τελικούς στόχους της δραστηριότητας. Επίσης, ο συντονιστής θα προειδοποιήσει τους συμμετέχοντες ότι κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας μπορεί να νιώσουν άγχος, φόβο ή ότι μπορεί να βιώσουν άλλα δυσάρεστα συναισθήματα. Ο διευκολυντής θα εξηγήσει επίσης ότι δεν υπάρχει λόγος για κουμπί πανικού, όλα αυτά είναι μέρος του ταξιδιού και μέρος της διαδικασίας μάθησης. Σε περίπτωση που κάποιος από τους συμμετέχοντες σε οποιοδήποτε σημείο θελήσει να σταματήσει τη διαδικασία είναι απολύτως εντάξει.

**Στυλ διευκόλυνσης:** Η ομαδική διευκόλυνση μπορεί να εφαρμοστεί σε αυτή την ομαδική δραστηριότητα σε οποιοδήποτε πλαίσιο. Οι δεξιότητες ομαδικής διευκόλυνσης είναι απαραίτητες για να διατηρηθούν οι ομάδες στο έργο τους. Οι συντονιστές θέλουν να δημιουργήσουν ένα κλίμα μάθησης και ανάπτυξης. Είναι πολύ σημαντικό πρώτιστως να διασφαλιστεί η παρακολούθηση όλων σε περίπτωση που κάποιος από αυτούς για κάποιο λόγο απομακρυνθούν από τη ζώνη άνεσής τους ή/και χρειαστούν περαιτέρω εξηγήσεις ή οδηγίες.

### **Έλεγχος μάθησης/αξιολόγηση:**

- Evaluation at the end of the activity is an essential part of this activity, it is the part where participants will learn the most, through reflection.
- Facilitator will ask if there is anyone who wants to share his/her results with the rest of the group, just in case some are ready to share, but the facilitator has to bear in mind that this is purely to get to know yourself workshop.

### **Έλεγχος μάθησης/αξιολόγηση:**

- Η αξιολόγηση στο τέλος της δραστηριότητας αποτελεί ουσιαστικό μέρος αυτής της δραστηριότητας, είναι το μέρος όπου οι συμμετέχοντες θα μάθουν τα περισσότερα, μέσω του αναστοχασμού.
- Ο συντονιστής θα ρωτήσει αν υπάρχει κάποιος που θέλει να μοιραστεί τα αποτελέσματά του με την υπόλοιπη ομάδα, σε περίπτωση που κάποιος είναι έτοιμος να τα μοιραστούν, αλλά ο συντονιστής πρέπει να έχει κατά νου ότι αυτό είναι καθαρά ένα εργαστήριο γνωριμίας με τον εαυτό σας.
- Οι συντονιστές θα κάνουν ερωτήσεις σχετικά με τα εργαστήρια γενικά (διάρκεια, αποτελεσματικότητα, δυσκολία κ.λπ.) και ερωτήσεις σχετικά με τα συναισθήματα των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, τα μαθησιακά αποτελέσματα, αν ανακάλυψαν κάτι άλλο για τον εαυτό τους και θα κάνουν ερωτήσεις σχετικά με το πολιτισμικό υπόβαθρο που κρύβεται πίσω από τα ελαττώματα και τις αρετές.
- Οι συντονιστές θέλουν επίσης να γνωρίζουν ποιο μέρος της εργασίας ήταν πιο δύσκολο (κακός ή υπερήρωας) και από ποιο μέρος της εργασίας οι συμμετέχοντες έμαθαν περισσότερα.
- Δύο πολύ σημαντικές ερωτήσεις που θα θέσουν οι συντονιστές:
  - ο Ήταν δύσκολο να αποδεχτείτε τα δικά σας ελαττώματα τα οποία αντανακλούσατε στην περσόνα του κακού;
  - ο Ήταν δύσκολο να αποδεχτείτε ότι μπορεί να έχετε τη δυνατότητα να γίνετε κακός άνθρωπος και ότι είστε ικανός να κάνετε κακό/κακό;

### **Δραστηριότητα 1.1 Εγώ - κακοποιός**

#### **και υπερήρωας Περιγραφή βήμα**

#### **προς βήμα:**

1. Ο συντονιστής θα εξηγήσει τους κανόνες στους συμμετέχοντες, περισσότερες από μία φορές αν χρειαστεί.
2. Παρέχει στους συμμετέχοντες τα απαραίτητα υλικά.
3. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να βρουν ένα ωραίο και ήσυχο μέρος για την επόμενη δραστηριότητα όπου μπορούν να εργαστούν.
4. Ξεκινήστε τη δραστηριότητα.
5. Παρατηρήστε τη δυναμική της εργασίας και βοηθήστε όταν χρειάζεται ή σας ζητηθεί.

**Υλικά:** Στυλό και χαρτί

**Διάρκεια:** Περίπου 30 λεπτά.

**Προετοιμασία:** Η αποστολή των συμμετεχόντων είναι πολύ απλή, να δημιουργήσουν δύο προσωπικότητες, δύο εναλλακτικές προσωπικότητες του εαυτού τους, έναν υπερήρωα και έναν κακοποιό. Θα πρέπει να επινοήσουν ένα όνομα, ένα παλτό, ένα λογότυπο, υπερδυνάμεις, ιστορικό, ημερομηνία και τόπο γέννησης όταν ανακαλύπτουν τις υπερδυνάμεις τους και ένα σημείο καμπής. Το σημείο καμπής είναι ίσως το πιο σημαντικό μέρος αυτής της δραστηριότητας, περιγράφει γεγονότα της ζωής, στιγμές που κάποιος αποφασίζει να χρησιμοποιήσει τις δυνάμεις του στην υπηρεσία του καλού ή του κακού.

- Βεβαιωθείτε ότι εξασφαλίζονται τα προαναφερθέντα μέτρα προετοιμασίας.

**Αποτελέσματα:** Τα αποτελέσματα αυτής της δραστηριότητας εξαρτώνται πλήρως από την ετοιμότητα του καθενός να σκάψει βαθιά μέσα του και την ετοιμότητα να εξερευνήσει, να ανακαλύψει, να αποκαλύψει και να αποδεχτεί την εσωτερική του κατάσταση.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Όπως περιγράφεται στο πρώτο τμήμα του υποδείγματος.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Δεν απαιτούνται πρόσθετα εργαλεία.

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

## Τίτλος εργαστηρίου: The Mind Reboot - Θέλω να γίνω επιχειρηματίας

**Εισαγωγή:** - The Mind Reboot - Θέλω να γίνω επιχειρηματίας είναι κάτι περισσότερο από ένα παιχνίδι. Είναι ένα πείραμα, ένα ταξίδι, μια ομαδική εμπειρία στην οποία οι συμμετέχοντες θα δοκιμάσουν την ομαδικότητα, την αποτελεσματική επικοινωνία, τις διαπραγματευτικές ικανότητες, τις ικανότητες επίλυσης συγκρούσεων και γενικά τις επιχειρηματικές τους ικανότητες.

- Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες. Κάθε ομάδα θα έχει ίσο αριθμό μελών. Για τους σκοπούς του παιχνιδιού, είναι πολύ σημαντικό οι ομάδες να είναι ποικίλες, καλύπτοντας την ηλικία, το φύλο, την προσωπικότητα, την προηγούμενη εμπειρία, την εκπαίδευση, την τάση για ηγετικό ρόλο κ.λπ..

- Κάθε ομάδα θα ξεκινήσει το παιχνίδι με το ίδιο ιδρυτικό κεφάλαιο. (δηλ. 10.000 €). Κάθε ομάδα θα έχει την ίδια αποστολή, να ιδρύσει τη δική της εταιρεία με το χρηματικό ποσό που έχει στη διάθεσή της. Ως ομάδα, θα πρέπει να αποφασίσουν τον κλάδο της επιχείρησης, το όνομα της εταιρείας, το λογότυπο, τη διοικητική δομή, τη δομή των εργαζομένων, το προϊόν/υπηρεσία, τη στρατηγική μάρκετινγκ και τη στρατηγική για τον τρόπο διάθεσης του προϊόντος/υπηρεσίας στην αγορά.

- Οι συμμετέχοντες πρέπει να είναι όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστές όταν αποφασίζουν το προϊόν/υπηρεσία που σκοπεύουν να πουλήσουν στην αγορά. Θα πρέπει να λάβουν υπόψη τους την τιμή, το κόστος παραγωγής, τη μεταφορά, τον ανταγωνισμό και άλλους σχετικούς παράγοντες.

**Στόχοι:** Υπάρχουν διάφοροι στόχοι αυτού του παιχνιδιού, και καθένας από αυτούς συνδέεται στενά με βασικές επιχειρηματικές δεξιότητες.

- Για να "συγχρονιστεί" η ομαδική εργασία, επειδή κάθε απόφαση μοιάζει με ομαδική απόφαση, οπότε μοιάζει με πραγματικό ομαδικό επίτευγμα.
- Για να μάθετε πώς να επικοινωνείτε αποτελεσματικά με τα μέλη της ομάδας.
- Να μάθουν να εμπιστεύονται τα μέλη της ομάδας.
- Να μάθεις να ελέγχεις τα συναισθήματά σου κατά την πρόοδο της λήψης αποφάσεων.
- Να μάθεις να μην βιάζεσαι με τις αποφάσεις, κάτι που μπορεί να είναι πολύ χρήσιμο για τους επιχειρηματίες στις αποφάσεις τους για μελλοντικά εγχειρήματα.
- Να μάθετε πώς να διαλογίζεστε και να επιλύετε συγκρούσεις εάν/όταν αυτές εμφανίζονται.

**Χρόνος:** Ο χρόνος που απαιτείται για αυτή τη δραστηριότητα είναι περίπου 90 λεπτά..

**Προετοιμασία:** Αυτή η δραστηριότητα είναι στην ουσία μια δραστηριότητα σε εσωτερικούς χώρους, αν και μπορεί να εφαρμοστεί και σε εξωτερικούς χώρους υπό ορισμένες συνθήκες, ακόμη και διαδικτυακά με τη χρήση της πλατφόρμας Zoom, δεδομένου ότι η πλατφόρμα αυτή προσφέρει δυνατότητες διαχωρισμού των συμμετεχόντων σε διαφορετικές αίθουσες διαλείμματος. Όταν υλοποιείται σε εσωτερικούς χώρους, οι συμμετέχοντες πρέπει να διασφαλίζουν ότι υπάρχει αρκετός χώρος για να αισθάνεται άνετα η ομάδα, και στην περίπτωση των μέτρων ασφαλείας του Covid19 ότι υπάρχει αρκετή απόσταση μεταξύ των συμμετεχόντων. Πρέπει να υπάρχει αρκετή απόσταση χώρου μεταξύ των ομάδων, ώστε κάθε ομάδα να μπορεί να εργάζεται με ηρεμία και να μην ενοχλεί τις άλλες ομάδες.

**Στυλ διευκόλυνσης:** Η ομαδική διευκόλυνση μπορεί να εφαρμοστεί σε αυτή την ομαδική δραστηριότητα σε οποιοδήποτε πλαίσιο. Ομάδα

## 10. Η ΕΠΑΝΕΚΚΪΝΗΣΗ ΤΟΥ ΜΥΑΛΟΥ

**Στυλ διευκόλυνσης:** Η ομαδική διευκόλυνση μπορεί να εφαρμοστεί σε αυτή την ομαδική δραστηριότητα σε οποιοδήποτε πλαίσιο. Οι δεξιότητες ομαδικής διευκόλυνσης είναι απαραίτητες για να διατηρηθούν οι ομάδες στο έργο τους. Οι συντονιστές θέλουν να δημιουργήσουν ένα κλίμα για μάθηση και ανάπτυξη. Αν και εκτός από την λεπτομερή εξήγηση των κανόνων, οι συντονιστές δεν θα έχουν τη δυνατότητα να επηρεάσουν πολύ τις ομάδες, εντούτοις ο ρόλος του/της είναι πολύ σημαντικός κυρίως για να διασφαλίσει ότι οι κανόνες τηρούνται και να παρακολουθεί κάθε ομάδα και τον καθένα σε περίπτωση που κάποιος/α από αυτούς για κάποιο λόγο κινείται εκτός της ζώνης άνεσής του/της ή/και χρειάζεται κάποιες περαιτέρω εξηγήσεις ή οδηγίες. Οι συντονιστές μπορούν να δώσουν κάποιες συμβουλές ή σύντομη ανατροφοδότηση σχετικά με την απόδοση και την πρόοδο των ομάδων.

**Έλεγχος μάθησης/αξιολόγηση:** Σε αυτό το παιχνίδι, οι συμμετέχοντες μαθαίνουν μέσα από τον αναστοχασμό της συμμετοχής τους και της συμμετοχής των άλλων μελών της ομάδας και της επιρροής τους στη δυναμική της ομάδας. Οι συμμετέχοντες θα ωφεληθούν επίσης περισσότερο από τον αυτο-αναστοχασμό, ιδίως λαμβάνοντας υπόψη τη συναισθηματική τους κατάσταση, την ανάγκη τους να είναι ο ηγέτης, την παρόρμηση να κερδίσουν το επιχείρημα και άλλες εσωτερικές καταστάσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Στο τέλος του παιχνιδιού οι συμμετέχοντες με τους συντονιστές θα αξιολογήσουν την ίδια τη δραστηριότητα, τα υπέρ και τα κατά του παιχνιδιού, αν αισθάνονται ότι μπορούν να μοιραστούν τα συναισθήματά τους ή/και ίσως τους φόβους που είχαν πριν ή κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, κ.λπ. Οι διευκολυντές θα κάνουν ερωτήσεις για να πάρουν ανατροφοδότηση σχετικά με τη διάρκεια της δραστηριότητας, τα διδάγματα που αντλήθηκαν, τη συναισθηματική κατάσταση κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας των συμμετεχόντων, τη συμμετοχή και τη συμβολή των συμμετεχόντων, την ηγεσία, τα διδάγματα που αντλήθηκαν και τι μπορεί να βελτιωθεί σε αυτή τη δραστηριότητα. Οι συντονιστές θα δώσουν τα σχόλιά τους σχετικά με τη δυναμική των ομάδων, τις παρατηρήσεις σχετικά με τους ρόλους των συμμετεχόντων και κάθε εργασία στο πλαίσιο της δραστηριότητας (κλάδος της επιχείρησης που επέλεξε η ομάδα, όνομα της εταιρείας, λογότυπο κ.λπ.) και την προβολή του προϋπολογισμού, εάν είναι δυνατόν να ξεκινήσουν αυτές τις επιχειρήσεις με αυτό το ποσό χρημάτων και εάν υπερέβησαν ή δεν χρησιμοποίησαν ολόκληρο το ποσό του προϋπολογισμού.

### Δραστηριότητα 1.1: Θέλω να γίνω επιχειρηματίας (βασικό)

#### Βήμα προς βήμα περιγραφή:

- Ο συντονιστής θα εξηγήσει τους κανόνες στους συμμετέχοντες, περισσότερες από μία φορές αν χρειαστεί.
- Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες.
- Παροχή στις ομάδες των απαραίτητων υλικών για τη δραστηριότητα.
- Έναρξη της δραστηριότητας.
- Παρατηρεί τη δυναμική των ομάδων και βοηθά όταν χρειάζεται ή του ζητηθεί.

**Υλικά:** Στυλό, χαρτιά, πίνακας διαφανειών, μαρκαδόροι και φορητός

υπολογιστής (αν είναι δυνατόν).

**Διάρκεια:** Η πρώτη "βασική" δραστηριότητα θα πρέπει να παιχτεί για 90

λεπτά περίπου.

**Προετοιμασία:** Βεβαιωθείτε ότι εξασφαλίζονται τα προαναφερθέντα μέτρα

προετοιμασίας.

**Αποτελέσματα:** Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να συμμετέχουν σε

δυναμικές και απαιτητικές ομαδικές δραστηριότητες, όπου οι ομάδες

σχηματίζονται για να κάνουν το περιβάλλον όσο το δυνατόν πιο απαιτητικό. Οι

συμμετέχοντες θα βελτιώσουν τις ακόλουθες κοινωνικές δεξιότητες:

1. ομαδική εργασία,
2. αποτελεσματική επικοινωνία,
3. δεξιότητες διαπραγμάτευσης,
4. δεξιότητες διαμεσολάβησης και επίλυσης συγκρούσεων, και
5. επιχειρηματικές δεξιότητες γενικά.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Όπως περιγράφεται στο πρώτο τμήμα του προτύπου.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Δεν απαιτούνται πρόσθετα εργαλεία.

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

### **Δραστηριότητα 1.2: Παίζοντας την επανεκκίνηση του μυαλού - Θέλω να γίνω επιχειρηματίας (για προχωρημένους)**

**Βήμα προς βήμα περιγραφή:** Στην προχωρημένη παραλλαγή οι συμμετέχοντες θα χωριστούν σε 3 μόνο ομάδες. Κάθε ομάδα θα έχει διαφορετική αφετηρία, ουδέτερη, μειονεκτική και προχωρημένη. Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, οι συντονιστές θα προσπαθήσουν επιπλέον να βοηθήσουν τις ευνοημένες ομάδες και να αποσπάσουν την προσοχή των μειονεκτικών ομάδων. ΜΕΓΙΣΤΗ ΕΚΔΟΣΗ - σε αυτή την εκδοχή οι συντονιστές, αφού χωρίσουν τους συμμετέχοντες σε ομάδες και η δραστηριότητα ξεκινήσει επίσημα, μετά από κάποιο χρονικό διάστημα θα διαλύσουν τις ομάδες και θα σχηματίσουν νέες, θα αλλάξουν τα μέλη των ομάδων, θα μειώσουν τον προϋπολογισμό της ομάδας ή των ομάδων, θα απομακρύνουν ένα μέλος της ομάδας (π.χ. διέπραξε έγκλημα, αποφάσισε να αλλάξει ομάδα, έπαιξε τα χρήματα, κ.λπ. Ο συντονιστής θα εξηγήσει τους κανόνες στους συμμετέχοντες, περισσότερες από μία φορές, αν είναι απαραίτητο. Χωρίζει τους συμμετέχοντες σε ομάδες- Παρέχει στις ομάδες τα απαραίτητα υλικά για τη δραστηριότητα- Ξεκινά τη δραστηριότητα- Παρατηρεί τη δυναμική της ομάδας και παρέχει βοήθεια όταν είναι απαραίτητο ή του ζητηθεί και προσθέτει πρόσθετη πίεση για μια μειονεκτούσα ομάδα.

**Υλικά:** Στυλό, χαρτιά, πίνακας διαφανειών, μαρκαδόροι και φορητός υπολογιστής (αν είναι δυνατόν).



**Διάρκεια:** 90 λεπτά περίπου.

**Προετοιμασία:** Οι χώροι εργασίας θα προετοιμάζονται έτσι ώστε μια ομάδα να μειονεκτεί στο χώρο εργασίας, να έχει λιγότερο ή περισσότερο φως, πολύ θόρυβο, να τοποθετείται σε γωνίες με λιγότερο χώρο εργασίας, να μην τους παρέχονται όλα ή να τους παρέχονται σπασμένα υλικά κ.λπ. Οι συντονιστές έχουν την ελευθερία να ορίσουν μειονεκτικά σημεία εκκίνησης όπως αυτοί θεωρούν καταλληλότερο. Η δεύτερη ομάδα θα έχει όλες τις βασικές ανάγκες όπως περιγράφονται στην πρώτη ενότητα του παρόντος προτύπου. Η τρίτη ομάδα θα τεθεί σε πλεονεκτική θέση, θα της δοθεί η καλύτερη θέση στο χώρο εργασίας, ο περισσότερος χώρος εργασίας, διπλάσιος προϋπολογισμός εκκίνησης, τα καλύτερα υλικά κ.λπ.

**Αποτελέσματα:** Η εφαρμογή μιας προχωρημένης έκδοσης αυτής της δραστηριότητας θα ασκήσει πρόσθετη πίεση στη μειονεκτούσα ομάδα, αλλά ταυτόχρονα θα τους δώσει ένα ευνοϊκό μαθησιακό περιβάλλον με τον τρόπο που θα χρειαστεί να αυτοσχεδιάσουν και να βασιστούν περισσότερο στα μέλη της ομάδας και να προσαρμοστούν σε νέες καταστάσεις. Η ευνοημένη ομάδα στην αφετηρία, στο τέλος, μπορεί να καταστεί μειονεκτική στη διαδικασία μάθησης, εάν οι συμμετέχοντες γίνουν τεμπέληδες και πολύ χαλαροί.

- Η δυναμική της ομάδας θα είναι πολύ διαφορετική από ό,τι στη βασική έκδοση.
- Η προηγμένη έκδοση αποτελεί πρόκληση για τους συντονιστές πώς να διατηρήσουν τους συμμετέχοντες στη ζώνη άνεσής τους και να επικεντρωθούν στα καθήκοντα, επειδή η μειονεκτούσα ομάδα θα ασκήσει πρόσθετη πίεση κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.

#### **Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:**

- Πόσο δύσκολο ήταν να επικοινωνήσετε την ιδέα σας με την ομάδα σας;
- Πόσο δύσκολο ήταν να παραμείνετε συγκεντρωμένοι σε μια εργασία;
- Πώς θα περιγράφατε το ρόλο των συντονιστών;
- Τι μάθατε από αυτή τη δραστηριότητα;
- Αυτά είναι απλά παραδείγματα ερωτήσεων που μπορούν να τεθούν.
- Οι διευκολυντές θα δώσουν περισσότερο χώρο στους συμμετέχοντες να σκεφτούν και θα παρέμβουν μόνο όταν είναι απαραίτητο και με ερωτήσεις θα βοηθήσουν να οδηγήσουν την αξιολόγηση προς μια κατεύθυνση ώστε να έχουν το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Δεν απαιτούνται πρόσθετα εργαλεία.

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

## **11. ΔΗΜΟΣΙΟΣ ΛΟΓΟΣ**

**Τίτλος εργαστηρίου: Ομιλία: Δημόσια ομιλία**

**Εισαγωγή:** Η δημόσια ομιλία είναι μια δεξιότητα όπως κάθε άλλη. Αν θέλετε να γίνετε καλός ομιλητής, πρέπει να μιλήσετε. Όσο περισσότερο το κάνετε, τόσο περισσότερο θα βελτιωθείτε. Αλλά το πρόβλημα με τη δημόσια ομιλία δεν είναι, η ομιλία. Είναι η ΔΗΜΟΣΙΑ ομιλία. Το να μιλάς σε ιδιωτικό χώρο είναι μια χαρά, φυσικό και άνετο. Η οικογένεια, οι φίλοι, οι συνάδελφοι, τους μιλάμε εύκολα. Δεν έχουμε άγχος, τα χέρια μας δεν τρέμουν, δεν τραυλίζουμε, ο λαιμός μας δεν στεγνώνει. Αν όμως ανταλλάξουμε το ιδιωτικό με το δημόσιο, η ευκολία απογειώνεται και τότε το άγχος έρχεται στη σκηνή. Παιδιά, έφηβοι ή ενήλικες, δεν έχει καμία διαφορά. Ο φόβος της δημόσιας ομιλίας είναι ένας και μοναδικός και μπορεί να νικηθεί και ο καλύτερος τρόπος για να γίνει αυτό είναι μέσα από το παιχνίδι και το χαχανητό. Ένα πολύ σημαντικό στοιχείο της δημόσιας ομιλίας είναι σίγουρα η γλώσσα του σώματος. Η γλώσσα του σώματος μιλάει πιο δυνατά από κάθε λέξη που μπορείτε ποτέ να εκστομίσετε. Είτε λέτε στους ανθρώπους ότι τους αγαπάτε, είτε ότι είστε θυμωμένοι μαζί τους είτε ότι δεν σας νοιάζει καθόλου, οι κινήσεις του σώματός σας αποκαλύπτουν τις σκέψεις, τις διαθέσεις και τις στάσεις σας. Όταν μιλάτε δημόσια, οι ακροατές σας κρίνουν εσάς και το μήνυμά σας με βάση αυτό που βλέπουν καθώς και αυτό που ακούνε.

- Αυτό το εργαστήριο έχει σχεδιαστεί για να αναπτύξει την ευχέρεια του λόγου, τη γλώσσα του σώματος και την αυτοπεποίθηση μέσα από τη διασκέδαση. Οι δραστηριότητες προσαρμόζονται εύκολα σε ομάδες όλων των ηλικιών και επιπέδων δεξιοτήτων.

**Στόχοι:** - Οι στόχοι αυτού του εργαστηρίου είναι:

- Η αυτοπεποίθηση να στέκεστε και να μιλάτε ελεύθερα μπροστά σε κοινό.
- Την ικανότητα να σκέφτεστε και να ανταποκρίνεστε γρήγορα και να αναπτύσσετε λογική σκέψη και αντικειμενικότητα.
- Επίγνωση της προσαρμογής της γλώσσας του σώματος και της εκφοράς ανάλογα με το περιεχόμενο και το ακροατήριο.
- Ανάπτυξη της συγκέντρωσης, της δημιουργικότητας και της επίγνωσης του λεξιλογίου.

**Χρόνος:** 90 λεπτά (1 ώρα και 30 λεπτά)

**Προετοιμασία:** Προετοιμασμένα και τυπωμένα θέματα, έγγραφα και υλικό.

### **Δραστηριότητα 1.1: ΓΛΩΣΣΑ ΣΩΜΑΤΟΣ**

**Βήμα προς βήμα περιγραφή:** Καθένας από τους συμμετέχοντες θα σχεδιάσει ένα χαρτί με έναν από τους πέντε λόγους του σώματος που είναι απαραίτητοι για τη δημόσια ομιλία. Στη συνέχεια, κάθε διαγωνιζόμενος θα προετοιμάσει και θα εξασκηθεί στο έργο που σχεδίασε. Για την εργασία πρέπει να μάθει και να παρουσιάσει τις ακόλουθες πέντε σωματικές ομιλίες:

- Αποτελεσματική κίνηση και χειρονομίες για δημόσια ομιλία.
- (Θα σας βοηθήσει να αποφύγετε να δώσετε στο ακροατήριο τα NODS: Απλά σκεφτείτε ουδέτερα, ανοιχτά, καθορισμένα και δυνατά).
- Χρήση του χώρου σαν ηθοποιός και έλεγχος της αίθουσας.
- (Όταν μιλάτε δημόσια, ένας ορισμένος χώρος στη σκηνή είναι δικαιωματικά δικός σας. Θα πρέπει να το διεκδικήσετε!)

- Χρήση της τεχνολογίας στις παρουσιάσεις.
- (Απλά να θυμάστε ότι είναι μόνο ένα εργαλείο και ότι εσείς είστε ο φορέας επιρροής στην αίθουσα).
- Εκφράσεις προσώπου.
- (Εξασκηθείτε στο να δίνετε ολόκληρη την ομιλία σας χωρίς να βγαίνει ήχος από το στόμα σας, παρόλο που σχηματίζετε τις λέξεις).
- Βελτίωση της φωνής.
- (Εκτός από τον εγκέφαλό σας, η φωνή σας είναι το πιο ευέλικτο εργαλείο επικοινωνίας που διαθέτετε. Χρησιμοποιήστε τη φωνή σας για να επηρεάσετε τους άλλους!)

**Υλικά:** 5 έγγραφα με τις εργασίες για κάθε συμμετέχοντα.

**Διάρκεια:**

- Επεξηγηματική άσκηση: 5 λεπτά
- Δραστηριότητες: 5 λεπτά x 5 = 25 λεπτά
- Ομαδική ανατροφοδότηση: 10 λεπτά

**Προετοιμασία:** Οι συμμετέχοντες προετοιμάζονται για την εργασία μαζί με τους συντονιστές.

**Αποτελέσματα:** Οι συμμετέχοντες είναι πλουσιότεροι για 5 νέες γλώσσες σώματος. Θα καταλάβουν πόσο σημαντικό είναι να έχουμε σωστές κινήσεις του σώματος και στάση του σώματος καθώς μιλάμε στη σκηνή σε δημόσιο χώρο για να βεβαιωθούμε ότι προβάλλουμε το σωστό μήνυμα.

### Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:

- Συζήτηση σχετικά με τα ακόλουθα ερωτήματα:
- Κατά την εξάσκηση στη γλώσσα του σώματος εστιάσατε περισσότερο σε αυτό που έδειχνε ο συντονιστής ή σε αυτό που έλεγε;
- Ποια είναι η σημασία της γλώσσας του σώματος;
- Τι πιστεύετε για το πώς η γλώσσα του σώματος μπορεί να επηρεάσει καταστάσεις;
- Πόσο δύσκολο είναι στην πραγματικότητα να συμβιβάσουμε τη γλώσσα του σώματος με αυτό που παρουσιάζουμε, μιλάμε;

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** N/A

**Ιστορικό/αναφορές/Πηγές:** [The 5 Key Body Language Techniques of Public Speaking](#)

### Δραστηριότητα 1.2: ΔΗΜΟΣΙΟΣ ΛΟΓΟΣ

#### Περιγραφή βήμα προς βήμα:

- Κάθε ομιλητής έχει 90 δευτερόλεπτα για να μιλήσει "υπέρ" και "κατά" των θεμάτων. Είναι απαραίτητο να έχετε τουλάχιστον δύο ή τρία καλά σημεία που να υποστηρίζουν και τις δύο πλευρές: υπέρ και κατά.
- Προετοιμάστε και εκτυπώστε μια επιλογή αμφιλεγόμενων θεμάτων ομιλίας. Θα χρειαστείτε ένα ανά άτομο.
- Βάλτε τα θέματα σε μια μη διαφανή τσάντα. Βάλτε κάθε ομιλητή να επιλέξει το θέμα του.
- Κάθε ομιλητής έχει 10 λεπτά για να σκεφτεί το θέμα και να προετοιμαστεί για να μιλήσει.
- Χρονομετρήστε την ομιλία.

#### ▪ ΔΕΪΓΜΑΤΑ ΘΕΜΑΤΩΝ

- Η θρησκεία είναι το υπνωτικό των μαζών.
- Η τηλεόραση της πραγματικότητας βλάπτει την κοινωνία.
- Οι ομοφυλοφιλικές σχέσεις είναι ενάντια στη φύση.
- Είναι ανήθικο να τρώμε κρέας.
- Ορισμένα μαλακά ναρκωτικά (μαριχουάνα) πρέπει να νομιμοποιηθούν.
- Αν ο εμβολιασμός πρέπει να είναι υποχρεωτικός;
- Η θανατική ποινή είναι μερικές φορές δικαιολογημένη.
- Θα πρέπει να νομιμοποιηθεί η ευθανασία.
- Ο γάμος δεν είναι πλέον απαραίτητος.
- Το κάπνισμα θα πρέπει να καταστεί παράνομο παντού.
- Οι δοκιμές σε ζώα είναι ανήθικες.
- Οι μαθητές πρέπει να φορούν στολές.
- Είναι η άμβλωση φόνος;
- Είναι οι άνδρες ισχυρότεροι από τις γυναίκες;
- Οι εταιρείες θα πρέπει να προσλαμβάνουν 50% άνδρες και 50% γυναίκες υπαλλήλους.
- Τα παιδιά δεν πρέπει να επιτρέπεται να παίζουν βίαια παιχνίδια.

- Είναι ο πατριωτισμός επωφελής ή απειλητικός;
- Είναι τα ιδιωτικά σχολεία καλύτερα από τα δημόσια;
- Δεν υπάρχει τρίτο φύλο.
- Η κακή ανατροφή των γονέων μπορεί να κατηγορηθεί για την παιδική παχυσαρκία.
- Όλα έχουν να κάνουν με τα χρήματα.

**Υλικά:** Χαρτί και στυλό.

**Διάρκεια:** 25 λεπτά

**Επεξήγηση της άσκησης:** 5 λεπτά.

**Δραστηριότητα:** 10 λεπτά προετοιμασίας και 90 δευτερόλεπτα ομιλίας.

**Ανατροφοδότηση ομάδας:** 10 λεπτά

**Προετοιμασία:** Εκτυπώστε όλα τα θέματα σε χαρτί και βάλτε τα σε μια σακούλα που δεν μπορεί να διαρρεύσει. Δώστε χαρτί και μολύβι σε κάθε ομιλητή.

**Αποτελέσματα:** Αυτή η δραστηριότητα ενθαρρύνει την ευελιξία. Οι συμμετέχοντες θα έχουν την ικανότητα να βλέπουν ένα θέμα από αντίθετες πλευρές και να κατανοούν και τις δύο οπτικές γωνίες, να σκέφτονται γρήγορα και αντικειμενικά. Η εξερεύνηση θεμάτων όπως αυτά μπορεί να προκαλέσει την κοσμοθεωρία σας, την προσωπική σας ηθική και τα συναισθηματικά σας ένστικτα και να οξύνει την κριτική σας σκέψη.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** - Συζήτηση σχετικά με τα ακόλουθα ερωτήματα:

1. Αν τα θέματα ήταν προκλητικά και ενδιαφέροντα;
  2. Ποιο ήταν το πιο δύσκολο πράγμα για εσάς σε αυτό το παιχνίδι;
  3. Αισθανθήκατε άγχος ή πανικό δεδομένου ότι ο χρόνος σας ήταν περιορισμένος;
  4. Ποιος πιστεύετε ότι είχε μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και ισχυρά επιχειρήματα;
  5. Κατά πόσο ήταν δύσκολο να ισορροπήσετε τα υπέρ και τα κατά;
  6. Κατά πόσο ήταν δύσκολο να ισορροπήσετε τα υπέρ και τα κατά;
- Έδινε η γλώσσα του σώματός τους μια αληθινή εικόνα των όσων έλεγαν;

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Δεν απαιτούνται πρόσθετα εργαλεία.

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

## 12. ΑΛΗΘΙΝΑ/ΠΑΡΑΧΑΡΑΓΜΈΝΑ ΑΓΑΘΆ ΚΑΙ ΑΛΗΘΙΝΑ/ΠΑΡΑΧΑΡΑΓΜΈΝΑ ΧΡΉΜΑΤΑ

**Τίτλος εργαστηρίου: Χρήματα: Πραγματικά/παραπονημένα αγαθά και αληθινά/παραπονημένα χρήματα**

**Εισαγωγή:** - Η διαπραγμάτευση δεν είναι μια μορφή, η διαπραγμάτευση είναι ένα παιχνίδι στο οποίο κερδίζει αυτός που έχει την καλύτερη στρατηγική. Μερικές φορές είναι σημαντικό να κερδίσετε πλήρως και μερικές φορές να βρείτε την καλύτερη λύση και για τις δύο πλευρές. Αν θέλετε να γίνετε επιχειρηματίας, θα βρεθείτε καθημερινά σε μια κατάσταση όπου θα πρέπει να διαπραγματευτείτε και να παλέψετε για την επιλογή που είναι καλύτερη για εσάς ή και για τις δύο πλευρές. Μερικές φορές αναζητάτε προμηθευτές των πόρων που απαιτούνται για το προϊόν σας και στη συνέχεια αναζητάτε αγοραστές για το προϊόν σας. Ωστόσο, τίθεται το ερώτημα αν αρκεί να βρείτε απλώς έναν προμηθευτή και έναν αγοραστή ή αν είναι απαραίτητο να βρείτε τον ΣΩΣΤΟ αγοραστή και τον ΣΩΣΤΟ προμηθευτή. Πολλοί επιχειρηματίες συμφωνούν αρχικά να προμηθεύονται αγαθά από, ας τους ονομάσουμε, "ψεύτικους" προμηθευτές και να πωλούν αγαθά σε "ψεύτικους" πελάτες. Οι "ψεύτικοι" προμηθευτές είναι οι προμηθευτές που προσφέρουν και πωλούν κακής ποιότητας αγαθά στον επιχειρηματία στην τιμή καλής ποιότητας αγαθών. "Ψεύτικοι" πελάτες είναι εκείνοι οι πελάτες που αγοράζουν ποιοτικά αγαθά από τον επιχειρηματία σε φθηνότερη τιμή από την αγορά ή σε τιμή χαμηλότερης ποιότητας αγαθών. Γιατί; Τις περισσότερες φορές λόγω ανεπαρκούς γνώσης των απαιτούμενων αγαθών και της αγοράς-στόχου και λόγω κακών στρατηγικών διαπραγμάτευσης.

**Στόχοι:** Αυτό το εργαστήριο έχει ως στόχο να εξοικειώσει τους συμμετέχοντες με τους τρόπους και τις αρχές της διαπραγμάτευσης. Επίσης, πρόσθετοι στόχοι αφορούν την αναπαράσταση μιας ενιαίας αγοράς, τη σχέση, τη θέση και τη διαπραγματευτική δύναμη των προμηθευτών και των πελατών.

**Χρόνος:** 15 λεπτά x 3 (ανταλλαγή) + 15 λεπτά (διαπραγμάτευση) = 60 λεπτά

**Προετοιμασία:** Το εργαστήριο μπορεί να πραγματοποιηθεί σε οποιονδήποτε χώρο χωρίς τις απαιτούμενες ειδικές συνθήκες. Αυτό που χρειάζεστε είναι 3 χαρτιά που αντιπροσωπεύουν πραγματικά αγαθά, 3 χαρτιά που αντιπροσωπεύουν πλαστά αγαθά, 3 χαρτιά που αντιπροσωπεύουν πραγματικά χρήματα και 3 χαρτιά που αντιπροσωπεύουν πλαστά χρήματα. Μετά από αυτό, το παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει.

**Στυλ διευκόλυνσης:** Ο συντονιστής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες. Κάθε ομάδα αντιπροσωπεύει μία εταιρεία. Η μία ομάδα εκπροσωπεί τους πελάτες και κατέχει τα χρηματικά έγγραφα. Η δεύτερη ομάδα αντιπροσωπεύει τους προμηθευτές και κατέχει χρεόγραφα. Οι συμμετέχοντες αναμένεται να εμπλακούν πλήρως και να ενεργήσουν ως ομάδα μέσω της επικοινωνίας, καθορίζοντας τους στόχους και τους σκοπούς της εταιρείας και τα αναμενόμενα αποτελέσματα.

**Έλεγχος μάθησης/ αξιολόγηση:** Μετά την έναρξη του εργαστηρίου, οι συμμετέχοντες κατανοούν τη δύναμη της δημιουργίας και της ανάπτυξης της ιδέας και του στόχου της εταιρείας. Στη συνέχεια, μαθαίνουν ο ένας για τον άλλον και κατατάσσονται σε ηγέτες, διευθυντές, συμβούλους και άλλους. Μαζί χτίζουν την αποστολή και το όραμα της εταιρείας και ξεκινούν τον αγώνα για την κατάκτηση της αγοράς και την επίτευξη των καλύτερων δυνατών αποτελεσμάτων.

## **Δραστηριότητα 1.1 Συναλλαγές**

### **Περιγραφή βήμα προς βήμα:**

- Η ομάδα 1 στέλνει χρήματα, ενώ η ομάδα 2 στέλνει αγαθά και βρίσκονται σε μια διατομή που αντιπροσωπεύει την αγορά. Οι ομάδες υπογράφουν συμβάσεις μεταξύ τους και αρχίζουν να συναλλάσσονται.
- Οι κανόνες παρουσιάζονται στους συμμετέχοντες:
  1. Εάν η ομάδα 1 στείλει πραγματικά χρήματα και η ομάδα 2 στείλει πραγματικά αγαθά, καμία ομάδα δεν παίρνει πόντο. Η ίδια περίπτωση συμβαίνει αν και οι δύο ομάδες στείλουν ψεύτικα χρήματα και ψεύτικα αγαθά.
  2. Αν η ομάδα 1 στείλει αληθινά χρήματα και η ομάδα 2 στείλει πλαστά αγαθά, ο πόντος πηγαίνει στην ομάδα 2.
  3. Εάν η ομάδα 1 στείλει πλαστά χρήματα και η ομάδα 2 στείλει πραγματικά αγαθά, ο πόντος πηγαίνει στην ομάδα 1.
- Ο συντονιστής επαναλαμβάνει τους κανόνες έως ότου όλοι οι συμμετέχοντες κατανοήσουν πλήρως τους κανόνες της δραστηριότητας.
- Μετά από αυτό, οι ομάδες ανταλλάσσουν 3 φορές και κερδίζει η ομάδα με τους περισσότερους πόντους.

**Υλικά:** 12 χαρτιά και μαρκαδόροι

**Διάρκεια:** 15 λεπτά x 3

**Προετοιμασία:** Βεβαιωθείτε ότι κάθε ομάδα έχει αρκετό χώρο και ότι δεν μπορούν να επικοινωνήσουν μεταξύ τους.

**Αποτελέσματα:** Εισαγωγή στην αγορά.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Συνέντευξη με τους συμμετέχοντες:

1. Πώς σας φάνηκε το παιχνίδι;
2. Ήταν δύσκολο να αποφασίσετε ποια χρήματα και αγαθά να χρησιμοποιήσετε;
3. Ήταν δικαιολογημένες οι ενέργειές σας;
4. Συμμετείχε όλη η ομάδα;
5. Ήταν δύσκολο να αποφασίσετε ποιος θα είναι ο αρχηγός;
6. Μάθατε κάτι καινούργιο;

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Προβολέας και φορητός υπολογιστής για την παρουσίαση των κανόνων του παιχνιδιού

**Ιστορικό/αναφορές/Πηγές:** Συγγραφέας



## **Δραστηριότητα 1.2 Διαπραγμάτευση**

**Βήμα προς βήμα περιγραφή:** Αφού οι ομάδες ολοκληρώσουν τη διαπραγμάτευση, κάθε ομάδα στέλνει 2 διαπραγματευτές, οι οποίοι διαπραγματεύονται για μια ακόμη καλύτερη θέση της ομάδας (εταιρείας) στην αγορά.

**Υλικά:** Χαρτιά και μαρκαδόροι

**Διάρκεια:** 15 λεπτά

**Προετοιμασία:** N/A

**Αποτελέσματα:** Η ομάδα με την καλύτερη διαπραγματευτική στρατηγική καταφέρνει να "δελεάσει" την άλλη ομάδα και να παίξει την όλη κατάσταση υπέρ της. Θα πρέπει να τονιστεί ότι είναι πιθανό καμία από τις δύο ομάδες να μην τολμήσει να "δελεάσει" την άλλη και έτσι να διατηρήσει την τρέχουσα θέση της στην αγορά ή να καταγγείλει τη σύμβαση.

**Αξιολόγηση/Έλεγχος εκμάθησης:** Συνέντευξη με τους συμμετέχοντες:

1. Πώς σας φάνηκε η διαπραγμάτευση;
2. Ήταν δύσκολο να αποφασίσετε ποιο μέλος της ομάδας να στείλετε για διαπραγμάτευση;
3. Ήταν δικαιολογημένες οι ενέργειές του;
4. Συμμετείχε όλη η ομάδα στη στρατηγική της διαπραγμάτευσης;
5. Ήταν δύσκολο να διαπραγματευτείτε με μια άλλη ομάδα; Και γιατί;
6. Μάθατε κάτι καινούργιο;

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Τραπέζι και 2 καρέκλες για τους συμμετέχοντες που θα αντιπροσωπεύουν τον τόπο όπου θα διαπραγματευτούν να καθίσουν και να διαπραγματευτούν

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

## 13. ΠΛΑΣΤΙΚΟΣ ΠΥΡΓΟΣ ΤΟΥ ΑΙΦΕΛ

**Τίτλος εργαστηρίου:** Αιφελ: Πλαστικός πύργος του Αιφελ

**Εισαγωγή:** Αυτό το εργαστήριο βοηθά τους συμμετέχοντες στην ομαδική εργασία, στις δεξιότητες επικοινωνίας αλλά και στην ακρόαση και κατανόηση της άλλης πλευράς. Επιπλέον, παρέχει την ευκαιρία σε κάθε συμμετέχοντα να αναγνωρίσει το στυλ της προσωπικότητάς του. Η αναγνώριση του στυλ προσωπικότητας θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες να προσδιορίσουν το στυλ/χαρακτήρα τους, αλλά και να ολοκληρώσουν αυτό το εργαστήριο με επιτυχία. Το τεστ προσωπικότητας αποτελείται από τέσσερις ερωτήσεις και με βάση τις απαντήσεις διαμορφώνεται το στυλ προσωπικότητας που διαθέτει ο συμμετέχων. Μετά την αποκάλυψη της προσωπικότητας των συμμετεχόντων, οι οποίοι θα είναι σε ομάδες των 5 ατόμων (τυχαία επιλεγμένοι), ανάλογα με το στυλ του ατόμου, θα επιλέξουν τον διαπραγματευτή και την ομάδα των ηγετών. Ο επικεφαλής της ομάδας θα διαχειριστεί το χρόνο, τους πόρους, ενώ ο διαπραγματευτής θα χρησιμοποιήσει τις ικανότητές του στη συνομιλία με τους άλλους διαπραγματευτές. Στόχος του παιχνιδιού είναι οι συμμετέχοντες στον κοινό συντονισμό να χτίσουν έναν όσο το δυνατόν μεγαλύτερο πύργο από πλαστικά ποτήρια χρησιμοποιώντας μόνο ένα λάστιχο. Και τα τέσσερα νέα λαστιχάκια που θα αντιπροσωπεύουν κάθε συμμετέχοντα είναι δεμένα με το λαστιχάκι. Κάθε συμμετέχων θα χρησιμοποιεί το ένα άκρο με το ένα χέρι (και οι τέσσερις θα λειτουργούν το κύριο λάστιχο) πάνω στο οποίο θα τοποθετεί κάθε ποτήρι με στεφάνι και θα φτιάχνει έναν πύργο από τα ίδια πλαστικά ποτήρια. Ο αρχηγός της ομάδας καθορίζει τον ρυθμό κατασκευής του πύργου, την ηρεμία των μελών, αλλά και την υπενθύμιση του χρόνου και της ταχύτητας. Οι όροι του παιχνιδιού είναι οι διαπραγματευτές να έρθουν στο τραπέζι όπου βρίσκονται τα πλαστικά ποτήρια και το άτομο που ήρθε πρώτο στο τραπέζι/ποτήρια να γυρίσει προς το άτομο που βρίσκεται πίσω και να διαπραγματευτεί τον αριθμό των ποτηριών που θα πάρει. Το άτομο πίσω του πρέπει να εγκρίνει

πρώτα τον αριθμό των ποτηριών που θα πάρει, και μετά πηγαίνει στην ομάδα του με τον αριθμό των ποτηριών που κέρδισε. Κάθε άτομο που χρειάζεται να πάρει γυαλιά κέρδισε. Κάθε άτομο που πρέπει να πάρει τα γυαλιά πρέπει να διαπραγματευτεί με το άτομο πίσω του για τον αριθμό που θα πάρει για την ομάδα του. Ο διαπραγματευτής πρέπει να περιμένει μέχρι η ομάδα του να δημιουργήσει το τμήμα του πύργου με τα γυαλιά που κατάφερε να κερδίσει μέσω διαπραγματεύσεων.

### **Στόχοι:**

- Οι στόχοι αυτού του εργαστηρίου είναι:
- 1. Διαπραγμάτευση
- 2. Ομαδική εργασία
- 3. Ικανότητα εργασίας υπό πίεση χρόνου.
- 4. Αντιμετώπιση κρίσεων
- 5. Ακολούθηση εντολών
- 6. Ανάπτυξη χαρακτήρα
- 7. Τεστ προσωπικότητας

**Χρόνος:** 80 λεπτά (1 ώρα και 20 λεπτά)

**Προετοιμασία:** Προετοιμάστε μια παρουσίαση για το τεστ προσωπικότητας (με ερωτήσεις και συμπεράσματα των συμμετεχόντων), ετοιμάστε ποτήρια και επιφάνεια εργασίας για όλες τις ομάδες.

**Στυλ διευκόλυνσης:** Offline, online (τεστ προσωπικότητας). Ομαδική/ατομική εργασία

**Έλεγχος μάθησης/αξιολόγηση:** Συζήτηση, ανταλλαγή απόψεων, συμπερασμάτων και εντυπώσεων.

### **Δραστηριότητα 1.1: Τεστ προσωπικότητας**

#### **Βήμα-προς-βήμα περιγραφή:**

- Προετοιμάστε μια παρουσίαση με ερωτήσεις για όλους τους συμμετέχοντες.
- Διανομή των υλικών που απαιτούνται για αυτό το μέρος του εργαστηρίου (χαρτί και μολύβι)
- Ερωτήσεις ανάγνωσης για κάθε συμμετέχοντα,
- Καθορισμός του χρονικού ορίου για την απάντηση της ερώτησης
- Παρουσίαση ενός τεστ προσωπικότητας για κάθε παραλλαγή όλων των συμμετεχόντων
- Καθορισμός της προσωπικότητας κάθε συμμετέχοντα

**Υλικά:** Χαρτιά και στυλό για κάθε συμμετέχοντα ξεχωριστά. Μια παρουσίαση που θα παρακολουθήσουν οι συμμετέχοντες

**Διάρκεια:** 30 λεπτά

**Προετοιμασία:** Προετοιμάστε μια παρουσίαση για τους συμμετέχοντες. -Διανομή των υλικών που απαιτούνται για το εργαστήριο

**Αποτελέσματα:** Αυτή η δραστηριότητα αφυπνίζει τα χαρακτηριστικά του χαρακτήρα που εκφράζονται σε όλους τους συμμετέχοντες. Προσφέρει την ευκολότερη μέθοδο εύρεσης των αξιών του χαρακτήρα.

### **Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:**

- Συνέντευξη με τους συμμετέχοντες:

1. Πώς σας φάνηκε το τεστ;
2. Ήταν δύσκολες οι ερωτήσεις;
3. Είναι οι απαντήσεις σωστές;
4. Ταιριάζουν οι απαντήσεις σας με τον χαρακτήρα σας;
5. Μάθατε κάτι καινούργιο;

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** Φορητός υπολογιστής και βιντεοπροβολέας για την παρουσίαση του τεστ προσωπικότητας

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

### **Δραστηριότητα 1.2. Πλαστικός Πύργος του Άιφελ**

**Βήμα-προς-βήμα περιγραφή:** Διαχωρισμός των συμμετεχόντων σε ομάδες των 5 ατόμων. Καθορισμός των διαπραγματευτών της ομάδας με βάση το τεστ προσωπικότητας που πέρασαν οι συμμετέχοντες. Καθορισμός του αρχηγού της ομάδας που θα υπαγορεύει το ρυθμό της ομαδικής εργασίας. Λεπτομερείς εξηγήσεις όλων των συμμετεχόντων σχετικά με τους κανόνες του παιχνιδιού:  
- Οι διαπραγματευτές εκπροσωπούν τα συμφέροντα της ομάδας και ο στόχος είναι να κερδίσουν όσο το δυνατόν περισσότερα γυαλιά από όλους τους άλλους χρησιμοποιώντας τα χαρακτηριστικά της διαπραγμάτευσης/συνηγορίας. - Η υπόλοιπη ομάδα (4 συμμετέχοντες) περιμένει τα ποτήρια και με ένα λαστιχάκι παίρνουν το καθένα από τα μέρη του και με ελαφρά χτυπήματα με το λαστιχάκι παίρνουν το ποτήρι και το τοποθετούν στη βάση για να φτιάξουν τον πύργο κάνουν έναν καλύτερο, πιο όμορφο και μεγαλύτερο πύργο. - Ο αρχηγός της ομάδας καθορίζει το ρυθμό εργασίας, τα βήματα και παίρνει αποφάσεις για τον τρόπο κατασκευής του πύργου. - Με την πάροδο του χρόνου, σημειώνεται το τέλος και ανακοινώνεται ο νικητής της ομάδας με βάση τον αριθμό των γυαλιών που κατάφερε να αποσπάσει ο διαπραγματευτής, το ύψος του πύργου και την εμφάνιση (ομορφιά) του πύργου που κατάφερε να χτίσει η ομάδα.

**Υλικά:** Πλαστικά ποτήρια, λαστιχάκια

**Διάρκεια:** 50 λεπτά

**Προετοιμασία:** Τοποθέτηση της βάσης για την κατασκευή γυαλινών πύργων (τραπέζι). Τοποθέτηση του συνολικού αριθμού των πλαστικών ποτηριών στη μέση του δωματίου. Τοποθέτηση χρονόμετρου.

**Αποτελέσματα:** Οι συμμετέχοντες έχουν την ευκαιρία να αναπτύξουν χαρακτηριστικά του χαρακτήρα τους, όπως η ομαδική εργασία, η διαπραγμάτευση, η ηγεσία, η κατανόηση, ο αυτοσχεδιασμός

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Συνέντευξη με τους συμμετέχοντες:

1. Πόσο δύσκολο ήταν να διαπραγματευτείτε με άλλους διαπραγματευτές;
2. Αισθανθήκατε υπεύθυνοι για το έργο και την πρόοδο της ομάδας;
3. Κατανοήσατε τη σημασία της ομαδικής εργασίας;
4. Θα είχατε επιτύχει αν ήσασταν μόνοι σας σε αυτό το εργαστήριο;
5. Βρήκατε τον εαυτό σας σε έναν ρόλο διαφορετικό από τον σημερινό;

## 14. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ, ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΚΑΙ ΕΓΩ

**Τίτλος εργαστηρίου:** Στρατηγική, εταιρεία και εγώ

**Εισαγωγή:** Αποφασίσατε να γίνετε επιχειρηματίας, έχετε μια ιδέα και μια εξαιρετική επεξεργασία αυτής της ιδέας. Ωστόσο, τι γίνεται τώρα; Αρκεί μια ιδέα για να ξεκινήσετε μια επιτυχημένη επιχείρηση; Φυσικά όχι. Για να γίνει μια επιχειρηματική ιδέα πραγματικότητα, είναι απαραίτητο να υπάρχουν οι κατάλληλοι άνθρωποι μέσα στην εταιρεία, σαφώς κατανοημένα καθήκοντα, υποχρεώσεις και ευθύνες, και κυρίως να γνωρίζετε τι προσφέρει και τι θέλει η αγορά. Κάθε επιχειρηματίας κατά τη δημιουργία μιας επιχείρησης και τη μετατροπή μιας επιχειρηματικής ιδέας σε μια επιχειρηματική επιχείρηση θα πρέπει να σκεφτεί την ατμόσφαιρα και τους κανόνες που θέλει να επικρατήσουν στην εταιρεία του. Είναι, επομένως, απαραίτητο να προετοιμαστεί κάθε μελλοντικός επιχειρηματίας για τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει όταν επιλέγει τους συνεργάτες του. Επίσης, κάθε επιχειρηματίας θα πρέπει να έχει μια σαφή εικόνα για το τι λείπει από την αγορά και πώς θα καλύψει τις ανάγκες της αγοράς. Είναι μια απλή δουλειά και προφανής; Καθόλου.

**Στόχοι:** Αυτό το εργαστήριο έχει ως στόχο να φέρει τους συμμετέχοντες πιο κοντά στη σημασία της οργάνωσης και της ευθύνης μέσα στην εταιρεία με τον πιο δημιουργικό τρόπο. Επιπλέον, στοχεύει να εξοικειώσει τους συμμετέχοντες με τις προκλήσεις που προσφέρει η αγορά κατά την παρουσίαση του προϊόντος τους. Στόχος είναι οι συμμετέχοντες να κατανοήσουν ότι μερικές φορές το όραμά τους για τις επιθυμίες και τις ανάγκες της αγοράς δεν αντιπροσωπεύει τις πραγματικές επιθυμίες και ανάγκες της αγοράς και, ως εκ τούτου, είναι απαραίτητο για την εταιρεία να επανασχεδιάσει τη στρατηγική της και να τη βελτιώσει ώστε να ανταποκρίνεται καλύτερα στις ανάγκες της αγοράς.

**Χρόνος:** 10 λεπτά x 5 (πόροι) + 70 λεπτά (προσαρμογή προϊόντος) = 120 λεπτά

**Προετοιμασία:** Το εργαστήριο θα πρέπει να πραγματοποιηθεί στο χώρο. Αυτό που χρειάζεστε για το εργαστήριο είναι 5 σειρές αριθμών 0-9, μαρκαδόρους και μια παρουσίαση, στις διαφάνειες της οποίας θα γράφονται πενταψήφιοι αριθμοί (μια διαφάνεια = ένας πενταψήφιος αριθμός).

**Στυλ διευκόλυνσης:** Ο συντονιστής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε 5 ομάδες. Κάθε ομάδα αντιπροσωπεύει τον οργανισμό μιας εταιρείας. Κάθε ομάδα πρέπει να εκλέξει έναν ηγέτη ή εκπρόσωπο. Μετά από αυτό, μπορεί να ξεκινήσει η πρώτη δραστηριότητα. Αυτό που απαιτείται από κάθε συμμετέχοντα είναι να συμμετάσχει πλήρως, να βοηθήσει στην επιλογή των εκπροσώπων, να δημιουργήσει μια στρατηγική και αργότερα να βοηθήσει στη δημιουργία του προϊόντος που απαιτεί η αγορά.

**Έλεγχος μάθησης/αξιολόγηση:** Μετά την έναρξη της πρώτης δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες αναγνωρίζουν τη σημασία της επιλογής ενός εκπροσώπου της ομάδας. Στη συνέχεια συνειδητοποιούν τη σημασία της δημιουργίας μιας στρατηγικής και έρχονται αντιμέτωποι με την επιλογή των πόρων. Αφού αποκτήσουν τους πόρους για να δημιουργήσουν τα προϊόντα που απαιτεί η αγορά και αντιμετωπίζουν τα εμπόδια και τις ελλείψεις που συναντούν κατά τη δημιουργία του ίδιου προϊόντος. Τέλος, τα μέλη της ομάδας συνοψίζουν τα επιτευχθέντα αποτελέσματα και συνειδητοποιούν τα λάθη τους.

### **Δραστηριότητα 1.1: Αναζήτηση πόρων**

**Βήμα-προς-βήμα περιγραφή:** Ο συντονιστής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 5 ατόμων. Κάθε ομάδα εκλέγει έναν εκπρόσωπο και τον στέλνει για πόρους. Οι πόροι θα είναι χαρτιά στα οποία θα γράφονται μονοψήφιοι αριθμοί. Οι εκπρόσωποι της ομάδας θα έρθουν για πόρους 5 φορές και 5 φορές θα επιλέξουν ποιο από τους προσφερόμενους πόρους (χαρτί) θα φέρουν στην εταιρεία (στην ομάδα τους). Κάποιοι θα επιλέξουν τους μικρότερους αριθμούς, κάποιοι τους μεγαλύτερους, κάποιοι διαφορετικούς, κάποιοι όλους τους ίδιους. Ωστόσο, ο συντονιστής γνωρίζει ότι η καλύτερη απόφαση είναι να επιλέξουν διαφορετικούς αριθμούς, αλλά δεν πρέπει να το αποκαλύψει ούτε να οδηγήσει καμία ομάδα προς αυτή την απόφαση. Αφού προμηθευτούν όλοι οι πόροι, κάθε μέλος της ομάδας καλείται να πάρει έναν πόρο και να τον φροντίσει. Επίσης, είναι απαραίτητο να γράψει γιατί είναι υπεύθυνος για τον συγκεκριμένο πόρο (χαρτί). Ο συντονιστής επαναλαμβάνει τους κανόνες μέχρι οι συμμετέχοντες να κατανοήσουν πλήρως τους κανόνες της δραστηριότητας.

**Υλικά:** 5 σετ χαρτιού στα οποία γράφονται οι αριθμοί 0-9 (ένα ψηφίο = ένα χαρτί), δηλαδή συνολικά 45 χαρτιά και μαρκαδόροι.

**Διάρκεια:** 10 λεπτά x 5 = 50 λεπτά

**Προετοιμασία:** Κάθε ομάδα, με βάση τη στρατηγική της, συλλέγει πόρους και συνεχίζει να συνεργάζεται μαζί τους. Κάθε ένας από τους συμμετέχοντες αναλαμβάνει την ευθύνη και την υποχρέωση να διατηρήσει έναν πόρο. Οι συμμετέχοντες κατανοούν την έννοια της ευθύνης εντός της εταιρείας και μιας καλής οργάνωσης.

**Αποτελέσματα:** - Συνέντευξη με τους συμμετέχοντες:

1. Ήταν δύσκολο να βρείτε έναν ηγέτη;
2. Ήταν δύσκολο να αποφασίσετε ποιο μέλος της ομάδας να στείλετε να παραλάβει πόρους;
3. Ήταν δικαιολογημένες οι ενέργειές του/της;
4. Συμμετείχε όλη η ομάδα στη στρατηγική;
5. Ήταν δύσκολο να βρεθεί μια στρατηγική; Και γιατί;
6. Μάθατε κάτι καινούργιο;

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Φορητός υπολογιστής,

βιντεοπροβολέας, χαρτιά και μαρκαδόροι

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** N/A

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

## **Δραστηριότητα 1.2: Δημιουργία προϊόντος**

**Βήμα προς βήμα περιγραφή:** Αφού έχουν διατεθεί οι κατάλληλοι πόροι και έχουν γίνει αποδεκτές οι ευθύνες στην εταιρεία, ο συντονιστής παρουσιάζει αυτή τη δραστηριότητα. Κάθε ομάδα θα πρέπει να σταθεί σε μια ευθεία γραμμή, από συμμετέχοντα σε συμμετέχοντα. Κάθε συμμετέχων θα έχει ένα κομμάτι χαρτί (πόρος) για το οποίο είναι υπεύθυνος/η. Ο στόχος της ομάδας είναι να αλλάξει θέση στην ουρά το συντομότερο δυνατό και έτσι να δημιουργήσει τον αριθμό που είναι πιο κοντά στον αριθμό που δείχνει ο συντονιστής. Η ομάδα που βρίσκεται πιο κοντά σε αυτόν τον αριθμό κερδίζει έναν συν πόντο. Ο συντονιστής δείχνει μερικούς αριθμούς και η ομάδα που έχει τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής και αντιπροσωπεύει την ομάδα που επέλεξε τους καλύτερους πόρους και ανταποκρίθηκε στις συνθήκες της αγοράς με τη στρατηγική της.

**Υλικά:** Χαρτιά, μαρκαδόροι, μονωτική ταινία και ψαλίδι

**Διάρκεια:** 70 λεπτά

**Προετοιμασία:** Οι συμμετέχοντες έμαθαν τη σημασία της οργάνωσης της επιχείρησης και των πόρων που χρησιμοποιούνται. Επίσης, κατάφεραν από κοινού να δημιουργήσουν ένα προϊόν σύμφωνα με τις ανάγκες της αγοράς και την ιδιωτική αποτυχία αν αυτή εμφανιζόταν.

**Αποτελέσματα:** - Συνέντευξη με τους συμμετέχοντες:

1. Πώς σας φάνηκε η οργάνωση της ομάδας σας;
2. Ήταν δύσκολο να φτιάξετε ένα νέο προϊόν με ιδιόκτητους πόρους;
3. Συμμετείχε όλη η ομάδα;
4. Μάθατε κάτι καινούργιο;

**Αξιολόγηση/Έλεγχος μάθησης:** Φορητός υπολογιστής,

βιντεοπροβολέας, χαρτιά και μαρκαδόροι

**Εργαλεία και τρόπος χρήσης τους:** N/A

**Ιστορικό/αναφορές/πηγές:** N/A

## ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Για να γίνει μια σωστή κατάρτιση NFE, ο εκπαιδευτής θα πρέπει πάντα να προβλέπει και να προετοιμάζει μια στιγμή όπου οι συμμετέχοντες θα προβληματιστούν για τον εαυτό τους και για το τι μόλις έμαθαν από τη δραστηριότητα, είτε πρόκειται για ένα κομμάτι γνώσης σχετικά με ένα θέμα είτε για κάτι που ανακάλυψαν για τον εαυτό τους. Αυτός είναι, στην πραγματικότητα, ο πυρήνας της Μη Τυπικής Εκπαίδευσης, η οποία διαφέρει από την παραδοσιακή διδακτική/μαθησιακή εμπειρία στο ότι προτρέπει σε μια μακροπρόθεσμη απόκτηση (κάθε είδους) δεξιοτήτων μέσω της ενεργού εμπλοκής του εκπαιδευόμενου στη μαθησιακή διαδικασία μέσω της κριτικής σκέψης και της (αυτο)παρατήρησης.

### ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ

Ο απολογισμός αναφέρεται στη διαδικασία κατά την οποία οι εκπαιδευόμενοι προβληματίζονται για το τι συνέβη κατά τη διάρκεια της συνεδρίας, πώς αισθάνθηκαν γι' αυτήν, την αξιολογούν τόσο από θετικές όσο και από αρνητικές πλευρές και προσδιορίζουν ένα είδος μηνύματος για το σπίτι. Πιο αναλυτικά θα μπορούσαμε να απαριθμήσουμε τα βήματα μιας σωστής δραστηριότητας απολογισμού ως εξής: έξοδος από την εμπειρία, αναστοχασμός και ανάλυση, κατανόηση, ανταλλαγή, συμπέρασμα και σύνδεση με την πραγματικότητα. Ο απολογισμός είναι ιδιαίτερα απαραίτητος για τις βιωματικές/βιωματικές μαθησιακές εμπειρίες και τα παιχνίδια προσομοίωσης. Σε αυτές τις περιπτώσεις, οι κρίσιμες στιγμές είναι η "έξοδος από την εμπειρία" και η "σύνδεση με την πραγματικότητα". Εάν αυτό δεν συμβεί, η εμπειρία θα παραμείνει αρκετά στείρα και ατελέσφορη.

Ο απολογισμός είναι μια ημιδομημένη διαδικασία και θα πρέπει να προετοιμάζεται εκ των προτέρων από τον εκπαιδευτή. Θα πρέπει να καθοδηγείται από προοδευτικές ερωτήσεις/προτάσεις που προσφέρει ο εκπαιδευτής για να οδηγήσει τον εκπαιδευόμενο σε μια διαδικασία αυτογνωσίας και κατανόησης των μαθησιακών επιτευγμάτων. Η "μη δομησιμότητα" έγκειται στο γεγονός ότι δεν υπάρχει οριστική απάντηση σε αυτές τις ερωτήσεις και ότι προκύψει θα είναι χρήσιμο για την απόκτηση γνώσεων, όχι μόνο από ένα άτομο αλλά για όλη την τάξη. Είναι χρήσιμο να σκεφτούμε ότι η ενημέρωση είναι κάτι σαν ένας αντίστροφος καταγισμός ιδεών. Μια κρίσιμη πτυχή που πρέπει να έχετε κατά νου κατά την προετοιμασία μιας απολογιστικής συνεδρίασης είναι ότι αυτή δεν έρχεται ξεχωριστά από τη μαθησιακή συνεδρία. Αντίθετα, αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της συνεδρίας. Ο απολογισμός, προτρέποντας τον αυτοστοχασμό, την παρατήρηση και την εξαγωγή συμπερασμάτων, είναι αυτό που κάνει τη μάθηση να συμβαίνει. Και στην πραγματικότητα, μια ερώτηση απολογισμού θα πρέπει να πάει ένα βήμα παραπέρα, προσθέτοντας κάτι στην ίδια τη συνεδρία. Οι **ερωτήσεις απολογισμού** θα πρέπει να υποστηρίζουν την κριτική σκέψη σχετικά με το θέμα. Ο εκπαιδευόμενος, μετά τον απολογισμό, θα έχει περισσότερες γνώσεις από ό,τι πριν.



Οι στιγμές απολογισμού μπορούν επίσης να είναι πολύ χρήσιμες ως εργαλείο διαχείρισης συγκρούσεων, για να απομακρυνθεί η ένταση που μπορεί να έχει προκύψει κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας. Είναι επίσης λειτουργικές για να βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με τη δυναμική της εξουσίας, τη δυναμική της ομάδας (ηγέτης/ομάδα). Ένα άλλο θέμα που πρέπει να καλυφθεί είναι η παρατήρηση τυχόν ορθολογικών / λογικών μοτίβων που μπορεί να επηρέασαν τη συμπεριφορά ή την επιλογή κάποιου κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας. Είναι σημαντικό να ζητηθεί μετα-αναστοχασμός από τους συμμετέχοντες, όχι μόνο για την ίδια τη δραστηριότητα αλλά και για το πώς και γιατί έκαναν ό,τι έκαναν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.

Τέλος, ο απολογισμός χρησιμεύει ως κατάλληλη αξιολόγηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων (τι έμαθα; Ποιες δεξιότητες θα αποκτήσω;). Θα το αναλύσουμε αυτό περαιτέρω στην ενότητα 3.

## **ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ DIG-IN**

Όλες οι ενότητες του IO2 παρέχουν σημειώσεις "απολογισμού και ελέγχου μάθησης". Ο εκπαιδευτής/διαμορφωτής αναμένεται να αφιερώσει τουλάχιστον 20-30 λεπτά για τις δραστηριότητες απολογισμού και αξιολόγησης. Παρατίθενται κατευθυντήριες ερωτήσεις, καθώς και θέματα στα οποία πρέπει να επικεντρωθεί κανείς. Φυσικά, ο εκπαιδευτής/διακομιστής είναι ευπρόσδεκτος να συνεισφέρει και ο ίδιος στον απολογισμό.

Οι συνεδρίες απολογισμού περιλαμβάνονται επίσης σε ορισμένους ενεργοποιητές, όταν προβλέπουν μια θεματική καθηλωτική κατάσταση. Ας ρίξουμε μια ματιά στη δραστηριότητα 1.4 της ενότητας 4. Ο ενεργοποιητής που προτείνεται εδώ είναι μια αρκετά γενική δραστηριότητα, η οποία θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί σε διάφορα εργαστήρια, για παράδειγμα, για σκοπούς οικοδόμησης ομάδων ή απλώς για να διακόψει τη ροή της μάθησης με διασκεδαστικό τρόπο. Στην περίπτωσή μας, ωστόσο, αυτός ο ενεργοποιητής γίνεται μια ακόμη ευκαιρία να σκεφτούμε για τη βιωσιμότητα και να τη συζητήσουμε, παίζοντας ένα παιχνίδι. Η βασική ιδέα εδώ είναι ότι η στιγμή του προβληματισμού πρέπει να έρθει εντελώς απρόβλεπτα από τους συμμετέχοντες. Το παιχνίδι είναι δύσκολο: οι συμμετέχοντες, σε ομάδες, καλούνται να τρέξουν για να γεμίσουν ένα ποτήρι νερό με τη μεγαλύτερη δυνατή ταχύτητα. Θα προσπαθήσουν να τα καταφέρουν, και πιθανότατα θα χύσουν παντού νερό κατά την προσπάθειά τους. Αυτό που δεν γνωρίζουν είναι ότι οι ερωτήσεις της απολογιστικής αξιολόγησης θα τους βάλουν να προβληματιστούν μόνο για το αν έπαιξαν το παιχνίδι με τον πιο βιώσιμο τρόπο (π.χ. Ποιος ήταν ο στόχος σας ενώ παίζατε; Να σώσετε το νερό που κουβαλούσατε ή να έχετε περισσότερο νερό στο μπολ στο τέλος; Το να πηγαίνετε "γρήγορα" για να προσπαθήσετε να έχετε "περισσότερο" είναι μια βιώσιμη προσέγγιση; κ.λπ.). Αυτό είναι ένα παράδειγμα μιας αποτελεσματικής συνεδρίας απολογισμού.

Όταν το πρότυπο παρέχει μόνο μια γενική σημείωση για την ενημέρωση (π.χ. γενικές σκέψεις σχετικά με τα αποτελέσματα της δραστηριότητας και ενθάρρυνση της συζήτησης), ο διαμεσολαβητής ενθαρρύνεται να ακολουθήσει αυτόν τον κατάλογο ερωτήσεων:

- Τι συνέβη; - Γιατί συνέβη; - Πώς αισθανθήκατε; - Γιατί αισθανθήκατε έτσι; - Τι σας θυμίζει σχετικά με την "πραγματική ζωή"; - Μπορείτε να δώσετε παραδείγματα παρόμοιων καταστάσεων; - Πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτή την εμπειρία στη ζωή ή στη δουλειά σας;

## ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ & ΈΛΕΓΧΟΙ ΜΑΘΗΣΗΣ

Η αξιολόγηση αναφέρεται στη διαδικασία αξιολόγησης της ποιότητας της συνεδρίας από την πλευρά των συμμετεχόντων. Είναι όμως σημαντικό να ελέγξετε επίσης ότι επιτεύχθηκαν τα μαθησιακά αποτελέσματα (που είχατε προηγουμένως ορίσει). Αυτό αναφέρεται ως μαθησιακός έλεγχος.

Θα πρέπει να ζητάτε από τους μαθητές ανατροφοδότηση σχετικά με την απόδοσή σας, για να ξέρετε πώς τα πάτε και αν είναι ικανοποιημένοι με το εργαστήριο (ρυθμός, περιεχόμενο κ.λπ.). Εάν συλλέγετε ανατροφοδότηση, δείξτε στους μαθητές σας ότι εκτιμάτε και χρησιμοποιείτε με κάποιο τρόπο την ανατροφοδότησή τους. Μπορείτε να συλλέξετε αυτή την ανατροφοδότηση προφορικά ή ζητώντας τους να γράψουν κάτι. Ένα γραπτό ερωτηματολόγιο είναι πιο επίσημο και ανώνυμο.

Θα πρέπει επίσης να ελέγχετε αν τα μαθησιακά αποτελέσματα έχουν επιτευχθεί, εξετάζοντας τις επιδόσεις των μαθητών. Αυτό μπορείτε να το κάνετε, για παράδειγμα, μέσω ενός κουίζ ή κάποιου είδους εξέτασης. Ένας τέτοιος έλεγχος προϋποθέτει, βέβαια, ότι οι εξετάσεις αυτές αξιολογούν επαρκώς τα αποτελέσματα, οπότε θα πρέπει να προετοιμαστείτε για την αξιολόγηση των μαθητών, έχοντας πάντα κατά νου τη συνεδρία που σχεδιάσατε. Ως τρόπος για να προχωρήσετε, θα πρέπει πάντα να ξεκινάτε από τα μαθησιακά σας αποτελέσματα για να δομήσετε τις ερωτήσεις αξιολόγησης της μάθησης.

## DIG-IN ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ & ΈΛΕΓΧΟΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Το εργαστήριο DIG-IN επικεντρώνεται σε μεγάλο βαθμό στην ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων, στο πλαίσιο της βιωσιμότητας και της κυκλικότητας. Έτσι, για την αξιολόγηση της μαθησιακής διαδικασίας, θα χρειαστεί να ανατρέξετε σε συγκεκριμένα σύνολα/πλαίσια ικανοτήτων. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή έχει αναπτύξει το [EntreComp](#): το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Επιχειρηματικών Ικανοτήτων ως πλαίσιο αναφοράς για να εξηγήσει τι σημαίνει επιχειρηματική νοοτροπία. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το EntreComp ως κατάλογο ελέγχου για τη διεξαγωγή της αξιολόγησης και της αξιολόγησής σας. Για να κατεβάσετε το πλήρες έγγραφο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον [σύνδεσμο](#).

Πώς αξιολογούνται οι επιχειρηματικές δεξιότητες των συμμετεχόντων στο DIG-IN:

1. Πρώτον, θα πρέπει να προσδιορίσετε τη συγκεκριμένη επιχειρηματική δεξιότητα που υποτίθεται ότι θα επιφέρει κάθε συνεδρία, με βάση το [EntreComp πλαίσιο](#). Για παράδειγμα, η Δραστηριότητα 1.5 στην Ενότητα 4 στοχεύει σε πολλές ικανότητες του ENTRECOMP, όπως "Κινητοποίηση πόρων", "Συνεργασία με άλλους", "Σχεδιασμός και διαχείριση", και επίσης (και αυτό είναι σημαντικό) "Ηθική και βιώσιμη σκέψη".

2. Στη συνέχεια, θα πρέπει να σκεφτείτε πώς θέλετε να συνεχίσετε τον μαθησιακό έλεγχο. Θα υποβάλετε ερωτηματολόγιο; Θα είναι όλα προφορικά;

3. Στη συνέχεια, θα πρέπει να καταγράψετε μία/δύο ερωτήσεις ανά μαθησιακό αποτέλεσμα, για να αξιολογήσετε την επίτευξή του. Για παράδειγμα, για τη δραστηριότητα 1.5 της ενότητας 4, μπορείτε να ρωτήσετε: *πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί η έννοια των εισροών/εκροών/εκροών για τη δημιουργία ενός βιώσιμου μοντέλου; Πιστεύετε ότι οι επιχειρήσεις μπορούν να είναι βιώσιμες; Ποιους πόρους θα πρέπει να κινητοποιήσετε για να επιτύχετε τον στόχο της βιωσιμότητάς σας; κ.λπ.*

**ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** Να θυμάστε ότι ακόμη και αν δεν κάνετε άμεσες ή σαφείς ερωτήσεις για ένα θέμα, μπορείτε πάντα να αξιολογήσετε αν ο συμμετέχων το κατάλαβε, κάνοντας ερωτήσεις που αφορούν το ίδιο το θέμα.

Η αξιολόγηση είναι σημαντική για τη συλλογή ανατροφοδότησης σχετικά με τη δραστηριότητα και την πραγματοποίηση προσαρμογών εάν χρειάζεται (να θυμάστε: η κατάρτιση δεν είναι μια σταθερή διαδικασία!).

Οι έλεγχοι μάθησης είναι σημαντικοί για να γνωρίζουν οι συμμετέχοντες την πρόοδο που σημειώνουν, διατηρώντας έτσι τα κίνητρό τους υψηλά. Σύμφωνα με τις μεθόδους της μη τυπικής εκπαίδευσης, η αξιολόγηση γίνεται κατά προτίμηση προφορικά και, το σημαντικότερο, δεν πρέπει να αποτελεί κρίση! Εάν κάποιος έχει κολλήσει σε κάποιο θέμα, οι έλεγχοι μάθησης θα επιτρέψουν στον εκπαιδευτή να δώσει περισσότερες λεπτομέρειες και εξηγήσεις.

## ΈΝΤΥΠΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ

**Παρακαλείστε να επιστρέψετε αυτό το έντυπο στον εκπαιδευτή ή τον διοργανωτή στο τέλος του εργαστηρίου.**

Τα σχόλιά σας είναι κρίσιμα για να διασφαλίσουμε ότι ικανοποιούμε τις εκπαιδευτικές σας ανάγκες με αυτό το εργαστήριο. Θα εκτιμούσαμε αν μπορούσατε να αφιερώσετε λίγα λεπτά για να μοιραστείτε τις απόψεις σας μαζί μας, ώστε να μπορέσουμε να σας εξυπηρετήσουμε καλύτερα.

Τίτλος εργαστηρίου:					
Ημερομηνία: _____					
Εκπαιδευτής: _____					
	<b>Συμφωνώ απόλυτα</b>		<b>Διαφωνώ απόλυτα</b>		
1. Το περιεχόμενο ήταν όπως περιγράφεται στο διαφημιστικό υλικό	1	2	3	4	5
2. Το σεμινάριο ήταν εφαρμόσιμο στη δουλειά μου	1	2	3	4	5
3. Θα συστήσω αυτό το εργαστήριο σε άλλους συντηρητές	1	2	3	4	5
4. Το πρόγραμμα είχε καλό ρυθμό εντός του προβλεπόμενου χρόνου	1	2	3	4	5
5. Ο εκπαιδευτής ήταν επικοινωνιακός	1	2	3	4	5
6. Το υλικό παρουσιάστηκε με οργανωμένο τρόπο	1	2	3	4	5
7. Ο εκπαιδευτής ήταν ενημερωμένος για το θέμα	1	2	3	4	5
8. Θα με ενδιέφερε να παρακολουθήσω την συνέχεια, πιο προχωρημένο εργαστήριο για το ίδιο θέμα	1	2	3	4	5
9. Δεδομένου του θέματος, ήταν αυτό το εργαστήριο	<input type="checkbox"/> a. Πολύ μικρό		<input type="checkbox"/> b. Σωστή διάρκεια		
	<input type="checkbox"/> c. Πολύ μεγάλο				
10. Κατά τη γνώμη σας, αυτό το εργαστήριο ήταν:	<input type="checkbox"/> a. Εισαγωγικό		<input type="checkbox"/> b. Ενδιάμεσο		
	<input type="checkbox"/> c. Προχωρημένο				

Βαθμολογήστε τα ακόλουθα στοιχεία:

	Εξαιρετικό	Καλό	Φτωχό
	Πολύ καλό	Έτσι και έτσι	
a. Παρουσιάσεις	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Υλικά	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Δραστηριότητες	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. Οπτικοακουστικό υλικό/Περιλήψεις	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

e. Το πρόγραμμα συνολικά	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f. Αλληλεπιδράσεις με τους εκπαιδευτικούς	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g. Αλληλεπιδράσεις με τους άλλους συμμετέχοντες	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h. Ποιότητα του περιεχομένου	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

11. Τι εκτιμήσατε/απολάυσате περισσότερο/σκεφήκατε ότι ήταν το καλύτερο στο μάθημα; Κάποιες προτάσεις για βελτίωση;

Πίνακας 2 Αξιολόγηση εργαστηρίου

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι

Έντυπο 1 - Πακέτο καρτών

Στυλ οδήγησης

- Ελεγχόμενη
- Αποφασιστική
- Γρήγορη
- Ενεργή
- Αποφασιστική

Η ανάγκη τους:

Αποτελέσματα

Ο προσανατολισμός τους: Δράση

Δράση ανάπτυξής τους: Να ακούσουν

Εκφραστικό στυλ

- Ενθουσιώδη
- Συναισθηματικό
- Ομιλητικό
- Με άποψη

Η ανάγκη τους: Προσωπική

Έγκριση

Ο προσανατολισμός τους:

Αυθόρμητος

Δράση ανάπτυξής τους: Για να ελέγξετε

Προσιτό στυλ

- Φιλικό
- Υποστηρικτικό
- Με γνώμονα τις σχέσεις
- Άτυπο
- Χαλαρό

Η ανάγκη τους: Προσωπική

ασφάλεια

Προσανατολισμός τους: Σχέσεις

Η δράση ανάπτυξής τους: Για να ξεκινήσουν

Αναλυτικό στυλ

- Στοχαστικό
- Συγκρατημένο
- Αργό
- Ήσυχο
- Λογικό

Η ανάγκη τους: Να έχουν  
δίκιο

Ο προσανατολισμός τους:  
Σκέφτοντας

Δράση ανάπτυξής τους:  
Κουίζ βιωσιμότητας

1. Η ανακύκλωση ενός μόνο αλουμινένιου ποτού 330 ml μπορεί να εξοικονομήσει αρκετή ενέργεια για την τροφοδοσία μιας τηλεόρασης για πόσες ώρες;

- A. Πάνω από 5 ώρες
- B. Πάνω από 4 ώρες
- C. Πάνω από 3 ώρες (Σωστό)
- D. Πάνω από 2 ώρες

2. Οι μπαταρίες μίας χρήσης παράγουν πόσες φορές λιγότερη ενέργεια από την ενσωματωμένη ενέργεια παραγωγής;

- A. 50 φορές (Σωστό)
- B. 60 φορές
- C. 70 φορές
- D. 80 φορές

3. Η αλλαγή από τη γραμματοσειρά "Arial" στη γραμματοσειρά "Century Gothic" πόσο μελάνι εξοικονομεί στην εκτύπωση;

- A. 10%
- B. 30% (Σωστό)
- C. 50%
- D. 70%



4. Πόσο νερό χρειάζεται για να φτιαχτεί ένα βαμβακερό μπλουζάκι;
- A. περίπου 1.200 λίτρα
  - B. περίπου 2.700 λίτρα (Σωστό)
  - C. περίπου 3.500 λίτρα
  - D. περίπου 4.200 λίτρα
5. Πόσα από τα περίπου 8 εκατομμύρια είδη ζώων στη γη κινδυνεύουν με εξαφάνιση;
- A. 0.5 εκατομμύριο
  - B. 1 εκατομμύριο (Σωστό)
  - C. 2 εκατομμύρια
  - D. 3 εκατομμύρια
6. 1 τόνος CO<sub>2</sub>e είναι αρκετός για να τροφοδοτήσει έναν λαμπτήρα στο Ηνωμένο Βασίλειο για πόσα χρόνια;
- A. 3 χρόνια
  - B. 5 χρόνια
  - C. 7 χρόνια
  - D. 10 χρόνια (Σωστό)
7. Ποιο ποσοστό των 250 μεγαλύτερων εταιρειών παγκοσμίως συντάσσουν πλέον εκθέσεις βιωσιμότητας;
- A. 63%
  - B. 76%
  - C. 83%
  - D. 93% (Σωστό)
8. Αφήνοντας έναν ανεμιστήρα σε λειτουργία κατά τη διάρκεια της νύχτας το καλοκαίρι, σπαταλάτε αρκετή ενέργεια για να τροφοδοτήσετε έναν φορητό υπολογιστή για πόσο χρονικό διάστημα;
- A. 1 χρόνο (Σωστό)
  - B. 2 χρόνια
  - C. 3 χρόνια
  - D. 4 χρόνια

9. Τα φώτα του γραφείου που μένουν αναμμένα τη νύχτα καταναλώνουν αρκετή ενέργεια σε ένα χρόνο για να θερμάνουν ένα σπίτι για πόσο χρονικό διάστημα;
- A. σχεδόν 1 μήνα
  - B. σχεδόν 3 μήνες
  - C. σχεδόν 5 μήνες (Σωστό)
  - D. σχεδόν 6 μήνες
10. Η απενεργοποίηση των άχρηστων φώτων θα μπορούσε να αφαιρέσει πόσα κιλά εκπομπών CO<sub>2</sub> ετησίως;
- A. 50 κιλά
  - B. 96 κιλά
  - C. 143 κιλά
  - D. 171 κιλά (Σωστό)
11. Με την ανακύκλωση των κασετών μελάνης/τονερ εξοικονομούνται σχεδόν πόσα κιλά αλουμινίου;
- A. 8400 κιλά
  - B. 9600 κιλά (Σωστό)
  - C. 10300 κιλά
  - D. 11200 κιλά
12. Ποια από αυτές τις χώρες ΔΕΝ ήταν μία από τις δεκατέσσερις χώρες που δεσμεύτηκαν τον Δεκέμβριο να διαχειριστούν με βιώσιμο τρόπο το 100% των ωκεανών τους;
- A. Ηνωμένο Βασίλειο (Σωστό)
  - B. Τζαμάικα
  - C. Γκάνα
  - D. Ελλάδα
13. Ασύμφωνα με έρευνα του Πανεπιστημίου του Μάντσεστερ, η μείωση των επιπέδων ατμοσφαιρικής ρύπανσης κατά 20% μπορεί να αυξήσει την ικανότητα μάθησης ενός παιδιού. Κατά πόσο χρόνο ανά έτος;
- A. 3 ημέρες
  - B. 1 εβδομάδα
  - C. 2 εβδομάδες
  - D. 4 εβδομάδες (Σωστό)

14. Το πλουσιότερο 10% του παγκόσμιου πληθυσμού καταναλώνει\_\_\_\_\_φορές περισσότερη ενέργεια από το φτωχότερο 10%;

- A. 3 φορές περισσότερη ενέργεια
- B. 4 φορές περισσότερη ενέργεια
- C. 10 φορές περισσότερη ενέργεια
- D. 20 φορές περισσότερη ενέργεια (Σωστό)

15. Εάν οι άνθρωποι παγκοσμίως μεταπηδήσουν σε ενεργειακά αποδοτικούς λαμπτήρες, πόσα χρήματα θα εξοικονομούσε ο κόσμος ετησίως;

- A. US\$ 50 δισεκατομμύρια
- B. US\$ 120 δισεκατομμύρια (Σωστό)
- C. US\$ 160 δισεκατομμύρια
- D. US\$ 200 δισεκατομμύρια

## Έντυπο 3 - Το Παγκόσμιο Σύμφωνο του ΟΗΕ

### 10 ΑΡΧΕΣ - 1 ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΣΥΜΦΩΝΟ

Οι εταιρείες υποχρεούνται να

#### ΑΝΘΡΩΠΙΝΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ



**Σέβονται**  
και υποστηρίζουν τα διεθνή αναγνωρισμένα ανθρώπινα δικαιώματα στην περιοχή επιρροής τους.



**Διασφαλίζουν**  
ότι η εταιρεία δεν συμμετέχει με κανέναν τρόπο στην παραβίαση των ανθρωπίνων δικαιωμάτων.



**Υποστηρίζουν**  
την ελευθερία του συνεταιρίζεσθαι και αναγνώριση των ανουκτών συλλογικών διαπραγματεύσεων



**Καταργήσουν**  
όλες τις μορφές καταναγκαστικής ή υποχρεωτικής εργασίας



**Εξαλείψουν**  
Εξάλειψη όλες τις μορφές παιδικής εργασίας στην παραγωγική αλυσίδα

#### ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ



**Τονώσουν**  
όλες τις πρακτικές που εξαλείφουν κάθε μορφή διάκρισης στο χώρο εργασίας.



**Αναλάβουν**  
μια υπεύθυνη, προληπτική και προνοητική στάση απέναντι στις περιβαλλοντικές προκλήσεις.



**Αναπτύξουν**  
πρωτοβουλίες και πρακτικές για την προώθηση και διάδοση της κοινωνικοπεριβαλλοντικής ευθύνης



**Πρωθήσουν**  
την ανάπτυξη και διάδοση των περιβαλλοντικά υπεύθυνων τεχνολογιών



#### ΚΑΤΑΠΟΛΕΜΗΣΗ ΤΗΣ ΔΙΑΦΘΟΡΑΣ

**Καταπολεμήσουν**  
την διαφθορά σε όλες τις μορφές της, συμπεριλαμβανομένου του εκβιασμού και της δωροδοκίας.

Ποιες αρχές του Συμφώνου του ΟΗΕ ακολουθείτε;

Τι είδους επιχείρηση είστε;  
(υπηρεσίες, προϊόντα)

Εισροές

Δυναμικότητα διέλευσης

Εκροές

Τι να ανακυκλώσετε

Τι να επαναχρησιμοποιήσετε

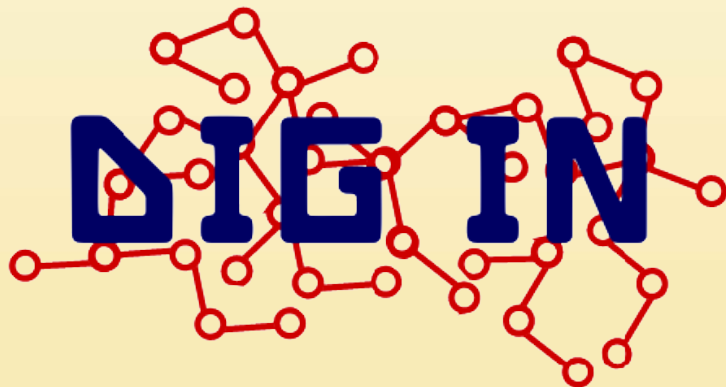
Τι δεν μπορεί να ανακυκλωθεί  
(επομένως να μειωθεί)

## ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ

---

- Eurofound (2012), NEETs - Young people not in employment, education or training: Characteristics, costs and policy responses in Europe, Luxembourg. Retrieved from: [www.eurofound.europa.eu/it/publications/report/2012/labour-market-social-policies/neets-young-people-not-in-employment-education-or-training-characteristics-costs-and-policy](http://www.eurofound.europa.eu/it/publications/report/2012/labour-market-social-policies/neets-young-people-not-in-employment-education-or-training-characteristics-costs-and-policy)
- Eurofound (2016), Exploring the diversity of NEETs, Luxembourg. Retrieved from: <https://www.eurofound.europa.eu/publications/report/2016/exploring-the-diversity-of-neets>
- Eurofound (2017), Your first EURES job Targeted mobility scheme, Luxembourg. Retrieved from: [eures.europa.eu/ec.europa.eu/social/yourfirsteuresjob](http://eures.europa.eu/ec.europa.eu/social/yourfirsteuresjob)
- Eurofound (2015), Youth entrepreneurship in Europe: Values, attitudes, policies, Publications Office of the European Union, Luxembourg. Pdf doi:10.2806/274560
- Malo M. A. and Mínguez A.M (2018), European Youth Labour Markets, ISBN: 978-3-319-68222-8- Springer International Publishing AG 2018
- Mitterand, F. (2011) Young people and NEETs in Europe: First findings, European Foundation for the Improvement of Living and Working Conditions. doi:10.2806/3177
- O'Reilly J., Eichhorst W., Gabos A., Lain D., Leschke J., McGuinness S., Ortlieb R (2015). Five Characteristics of Youth Unemployment in Europe: Flexibility, Education, Migration, Family Legacies, and EU Policy. SAGE journals, 5(1). doi.org/10.1177/2158244015574962
- Statistical data was retrieved from Eurostat, each Figure and table has the respective reference and code where the data can be found.

# Οδηγός για εκπαιδευτικούς για την υλοποίηση του προγράμματος DIG IN



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



**i**nstitute of  
**E**ntrepreneurship  
**D**evelopment

Αποποίηση ευθύνης: Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.