

Παραδοτέο 3: Εγχειρίδιο & Πρόγραμμα Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης



Περιεχόμενα

Πρόγραμμα Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης	4
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	4
Δομή και διάρκεια του ενδοϋπηρεσιακού εκπαιδευτικού προγράμματος	5
Πώς να χρησιμοποιήσετε το εγχειρίδιο.....	5
Διδακτικά Κεφάλαια.....	6
Ενότητα 1 – Χρήσιμες Συμβουλές για τη διδασκαλία μεγαλύτερων σε ηλικία ατόμων.....	6
Πηγή R.M.1.1.....	7
Πηγή R.M.1.2.....	7
Πηγή R.M.1.3.....	9
Ενότητα 2 – Δεξιότητες.....	10
Δεξιότητα 1 – Δεξιότητες διδασκαλίας.....	10
Δεξιότητα 2 – Πρακτικές Δεξιότητες.....	12
Δεξιότητα 3 – Κριτική σκέψη.....	19
Δεξιότητα 4 – Δημιουργικές δεξιότητες	27
Δεξιότητα 5 – Επικοινωνία και γλωσσικές δεξιότητες.....	35
Δεξιότητα 6 – Δεξιότητες Δικτύωσης	44
Δεξιότητα 7 – Διαπολιτισμική επίγνωση.....	49
Δεξιότητα 8 – Επίλυση συγκρούσεων.....	68
Δεξιότητα 9 – Διαπροσωπικές δεξιότητες	74
Δεξιότητα 10 – Δεξιότητες παρότρυνσης.....	80
Ενότητα 3 : Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της ηλεκτρονικής μάθησης.....	86
Πηγή R.M3.1	87
Πηγή R.M3.2	88
Πηγή R.M3.3	89
PPTM3.1	89
Ενότητα 4 : Ασφάλεια στο διαδίκτυο, προσέξτε τις ηλεκτρονικές απειλές.....	90
Πηγή RM4.1.....	91
Πηγή RM4.2.....	92
Πηγή RM4.3.....	92
Πηγή RM4.4.....	93
PPT RM4.1 Κωδικοί πρόσβασης https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/	94
PPT RM4.2 Ανωνυμία στο διαδίκτυο: μια λύση με το λογισμικό TOR	94
PPT RM4.3 Συμβουλές για αγορές στο διαδίκτυο	94
PPT RM4.4 Διαχειριστείτε την διαδικτυακή σας φήμη.....	94
Ενότητα 5: Εισαγωγή στον επιχειρηματικό καμβά.....	94



Πηγή RM5.1.....	96
Πηγή RM5.2.....	97
Πηγή RM5.3.....	98
PPT RM5.1 Καμβάς επιχειρηματικού μοντέλου	98



Πρόγραμμα Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Πρόγραμμα Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης στοχεύει στο να παρέχει συγκεκριμένες δεξιότητες στους εκπαιδευτές ενηλίκων που θα τους επιτρέψουν να διδάξουν το υλικό του Κοινωνικού Ερευνητή και τα εργαλεία Ψηφιακών Δεξιοτήτων στο κυρίως κοινό του έργου, τους μεγαλύτερους σε ηλικία εργαζόμενους, έτσι ώστε να τους βοηθήσουν να παραμείνουν ενεργοί στην αγορά εργασίας. Ειδικότερα, το παρόν εγχειρίδιο στοχεύει στην υποστήριξη των εκπαιδευτών ενηλίκων έτσι ώστε:

- 1) Να διδάξουν το υλικό του κοινωνικού ερευνητή και τις πηγές των ατομικών ψηφιακών δεξιοτήτων.
- 2) Να νιώθουν άνετα δουλεύοντας με νέες πηγές και κατάλληλα εκπαιδευμένοι, ώστε να υλοποιούν την εκπαίδευση σε ένα μεικτό μαθησιακό περιβάλλον.
- 3) Να είναι πλήρως ενημερωμένοι για τα πλεονεκτήματα της ηλεκτρονικής εκπαίδευσης, αλλά παράλληλα να είναι ενήμεροι για τους κινδύνους που ελλοχεύουν στο διαδικτυακό περιβάλλον.
- 4) Να μπορούν να προφυλαχτούν από αρνητικούς διαδικτυακούς παράγοντες.
- 5) Να είναι καλά καταρτισμένοι σε θέματα επιχειρηματικής ανάπτυξης και θέματα σχεδιασμού ώστε να συνδράμουν στην μετάβαση των μεγαλύτερων σε ηλικία εργαζομένων από την εργοδότηση στην αυτοαπασχόληση, αν αυτό είναι το μονοπάτι που θα επιλέξουν.

Με σκοπό να επιλεγούν οι πιο συναφείς δεξιότητες, έχει πραγματοποιηθεί από τους εταίρους του έργου, μία προπαρασκευαστική ανάλυση εκπαιδευτικών αναγκών κατά την οποία ζητήθηκε από τις τοπικές συμβουλευτικές ομάδες να επιλέξουν τις κυριότερες δεξιότητες (από προκαθορισμένη λίστα) οι οποίες θα αναπτυχθούν στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα.

Επιλέχθηκαν οι κάτωθι 10 δεξιότητες:

- Δεξιότητες διεξαγωγής εκπαιδεύσεων
- Πρακτικές δεξιότητες (διαχείριση χρόνου, οργανωτικές ικανότητες κτλ)
- Κριτική σκέψη
- Δημιουργικές ικανότητες
- Επικοινωνία και γλωσσικές δεξιότητες
- Δικτύωση (εξωτερική και ανάμεσα στους συμμετέχοντες)
- Διαπολιτισμική επίγνωση
- Επίλυση Συγκρούσεων
- Διαπροσωπικές δεξιότητες
- Ικανότητες παρότρυνσης



Δομή και διάρκεια του ενδοϋπηρεσιακού εκπαιδευτικού προγράμματος

Λαμβάνοντας υπόψη τους στόχους και τις δεξιότητες που παρατίθενται παραπάνω, τα παρακάτω κεφάλαια περιλαμβάνονται στο παρόν εγχειρίδιο:

- Κεφάλαιο 1 – Χρήσιμες συμβουλές για τη διδασκαλία μεγαλύτερων σε ηλικία εκπαιδευόμενων (2 ώρες): Πώς να αλληλεπιδράτε με την ομάδα στόχου του έργου.
- Κεφάλαιο 2 - Δεξιότητες (38ώρες => 3,5ώρες ανά δεξιότητα): Οι 10 δεξιότητες για να διδάξετε τα Παραδοτέα 1 και 2
- Κεφάλαια 3 – Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της ηλεκτρονικής μάθησης (2ώρες)
- Κεφάλαιο 4 – Διαδικασίες διαδικτυακής ασφάλειας, επίγνωση των απειλών του διαδικτύου (4 ώρες)
- Κεφάλαιο 5 – Εισαγωγή στον Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου (4ώρες)

Η συνολική διάρκεια του προγράμματος είναι 50 ώρες, που αποτελούνται από 25 ώρες διαζώσης διδασκαλία και 25 ώρες ηλεκτρονικής με σκοπό να προσφερθεί μια μεικτή εκπαιδευτική προσέγγιση.

Πώς να χρησιμοποιήσετε το εγχειρίδιο

Κάθε μία από τις προαναφερθείσες ενότητες αποτελείται από διαφορετικά στοιχεία που επιτρέπουν στο πρόγραμμα να ολοκληρωθεί είτε ηλεκτρονικά, είτε διαζώσης. Τα εργαλεία αυτά είναι:

Οι Ενότητες ή οι δεξιότητες για το Κεφάλαιο "Ικανότητες": περιλαμβάνουν τις εκπαιδευτικές ώρες (διαζώσης και ηλεκτρονικά) και παρέχουν καθοδήγηση στους εκπαιδευτές σχετικά με τις προτεινόμενες δραστηριότητες, συμβουλές, πηγές, και το υλικό που χρειάζεται για την παράδοση του μαθήματος. Κάθε πηγή που αναφέρεται στην ενότητα των δεξιοτήτων αντιστοιχεί σε έναν κωδικό δραστηριότητας που συνδέει τις πηγές που θα χρησιμοποιηθούν σε κάθε ενότητα.

Οι πηγές: Μπορεί να είναι είτε ακαδημαϊκά εργαλεία που υποστηρίζουν την παράδοση των εισηγητών (π.χ. PowerPoint παρουσιάσεις) ή πρακτικές οδηγίες για το πώς να υλοποιήσουν τις δραστηριότητες και πώς να τις αξιολογήσουν. Ολοκληρώνονται με μια παράγραφο με περαιτέρω πηγές και υλικό που παρέχει διαδικτυακούς συνδέσμους, έτσι ώστε οι εισηγητές να μπορούν να ολοκληρώσουν τις ενότητες ηλεκτρονικά, χρησιμοποιώντας μεθοδολογία ηλεκτρονικής μάθησης. Κάθε δραστηριότητα έχει έναν κωδικό που την συνδέει με τις προαναφερθείσες δεξιότητες (πχ R5.1).



Διδακτικά Κεφάλαια

Οι παρακάτω ενότητες προσφέρουν τα εκπαιδευτικά κεφάλαια, τις πηγές τους και τις σχετικές δεξιότητες για να μπορέσει ο εκπαιδευτής να διδάξει τα παραδοτέα Πρόγραμμα Σπουδών Κοινωνικού Ερευνητή (Π1) και Εργαλειοθήκη Ψηφιακών Δεξιοτήτων (Π2).

Χωρίζεται σε 5 Ενότητες:

- Ενότητα 1 – Χρήσιμες συμβουλές για τη διδασκαλία μεγαλύτερων σε ηλικία διδασκόμενων (2 ώρες): Πως να αλληλεπιδράτε με την ομάδα στόχου του έργου.
- Ενότητα 2 - Δεξιότητες (38ώρες => 3,5ώρες ανά δεξιότητα): Οι 10 δεξιότητες για να διδάξετε τα Παραδοτέα 1 & 2
- Ενότητα 3 – Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της ηλεκτρονικής μάθησης (2ώρες)
- Ενότητα 4 – Διαδικασίες διαδικτυακής ασφάλειας, επίγνωση των απειλών του διαδικτύου (4 ώρες)
- Ενότητα 5 – Εισαγωγή στον Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου (4ώρες)

Ενότητα 1 – Χρήσιμες Συμβουλές για τη διδασκαλία μεγαλύτερων σε ηλικία ατόμων

Ενότητα 1: Πώς να εκπαιδεύσετε μεγαλύτερα σε ηλικία άτομα			
Διδακτικές ώρες: 2	Δια ζώσης: 1	Ηλεκτρονικά: 1	
Εκπαιδευτικοί Στόχοι:	<p>Στο τέλος του μαθήματος οι συμμετέχοντες θα μπορούν να:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Εντοπίζουν τις κυριότερες προκλήσεις στη διδασκαλία μεγαλύτερων σε ηλικία ατόμων ❖ Να εντοπίζουν και να ενισχύουν τα αδύνατα τους σημεία. 		
Διάρκεια	Υλικά	Προτεινόμενη Δραστηριότητα	Πηγή
10 λεπτά	Σπάγκος	Παγοθραύστης : Ο ανθρώπινος ιστός Παρουσίαση των συμμετεχόντων: ο σκοπός της δραστηριότητας είναι να γνωριστούν οι συμμετέχοντες και να δημιουργηθεί μια φιλική ατμόσφαιρα.	RM1.1
30 λεπτά	Διάλεξη	Συμβουλές για τη διδασκαλία μεγαλύτερων σε ηλικία ατόμων Ο εκπαιδευτής θα εισάγει το θεωρητικό πλαίσιο των ιδιαιτεροτήτων της ομάδας στόχου, χρησιμοποιώντας την οδηγία R1.2	RM1.2
20 λεπτά		Προφέροντας καθαρά Ο εκπαιδευτής εξηγεί το παιχνίδι της φρουτοσαλάτας ώστε να αναδείξει τη σημασία της καθαρής προφοράς.	RM1.3

*Πηγή R.M.1.1*

Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος
R.M.1.1	Παγοθραύστης: ο ανθρώπινος ιστός
Σύνοψη	
❖ Στόχος: Ο σκοπός της δραστηριότητας αυτής είναι να αναδείξει ότι όλοι οι συμμετέχοντες έχουν κοινά σημεία και να αυξήσει την αίσθηση της συνοχής.	
❖ Διάρκεια: 10 λεπτά	
Οδηγίες	
Δ/Α	
Λεπτομέρειες Δραστηριότητας	
Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μιλήσουν μεταξύ τους για 10 λεπτά, έπειτα πάρτε ένα κουβάρι σπάγκο και βάλτε τους συμμετέχοντες να σταθούν σε κύκλο. Με τη σειρά, καθένας να παρουσιάσει τον εαυτό του και μετά θα δώσει το σπάγκο σε άλλο άτομο της επιλογής του, κρατώντας την μία άκρη. Έπειτα εξηγεί τί τον συνδέει με το άτομο στο οποίο έδωσε το κουβάρι με το σπάγκο (επαγγελματικά ή προσωπικά). Ο συμμετέχων με το κουβάρι ξεκινά και πάλι και συνεχίζει μέχρι όλοι οι συμμετέχοντες να διασυνδεθούν μεταξύ τους με το σπάγκο. Το μήνυμα στο τέλος της δραστηριότητας είναι ότι όλοι συνδεόμαστε μεταξύ μας.	
Αξιολόγηση δραστηριότητας	
Δ/Α	
Πηγές / Επιπλέον υλικό	
Δ/Α	

Πηγή R.M.1.2

Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος
R.M.1.2	Συμβουλές για τη διδασκαλία μεγαλύτερων σε ηλικία ατόμων
Σύνοψη	
❖ Εκπαιδευτικοί στόχοι: Ο σκοπός της προτεινόμενης δραστηριότητας είναι να προσφέρει τις βασικές έννοιες έτσι ώστε ο εκπαιδευτής να προσαρμόσει τις ικανότητες του στις ιδιαιτερότητες της ομάδας στόχου.	
❖ Διάρκεια: 30 λεπτά	
Οδηγίες	
Σύντομη διάλεξη για την εκπαίδευση εκπαιδευτών μεγαλύτερων σε ηλικία ατόμων.	
Λεπτομέρειες δραστηριότητας	
<ul style="list-style-type: none"> Μέγεθος ομάδας: <p>Κρατήστε το μέγεθος της ομάδα μικρό, αυτό επιτρέπει μια πιο εξειδικευμένη προσέγγιση με</p>	



βάση τις ανάγκες των εκπαιδευομένων, επίσης διευκολύνει την διδασκαλία σε ετερογενείς ομάδες.

- **Εξοπλισμός (όπου απαιτείται):**

Προτείνουμε στους συμμετέχοντες να φέρνουν το δικό τους εξοπλισμό καθώς θα είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση του. Είναι όμως εξίσου σημαντικό ο εκπαιδευτής να παρέχει συσκευές σε συμμετέχοντες που δεν έχουν οι ίδιοι, έτσι ώστε να κάνουν πράγματα.

- **Συστήματα εκμετάλλευσης (Exploitation systems) (όταν χρησιμοποιούνται ΤΠΕ):**

Συνιστούμε στους συμμετέχοντες να εργάζονται στο ίδιο σύστημα εκμετάλλευσης, ώστε να εξασφαλίζεται η ομοιογένεια της εκπαιδευσης. Αν όχι, χρειάζεται ένας επιπλέον εκπαιδευτής για να βοηθήσει αυτούς που εργάζονται σε ένα διαφορετικό σύστημα. Σε περίπτωση που ένας συμμετέχων δεν διαθέτει ακόμη ένα εργαλείο ΤΠΕ, σας συμβουλεύουμε ο εκπαιδευτής να συστήσει Android / Windows αφού είναι πολύ πιο προσιτό.

- **Συμμετοχή**

Θα είναι καλό η ομάδα να έχει περίπου το ίδιο επίπεδο. Ο τίτλος του εργαστηρίου θα πρέπει να είναι ελκυστικός και να σχετίζεται με τις ανησυχίες τους, τα ενδιαφέροντα τους και τα χόμπι τους. Έτσι θα πρέπει να επιλέγονται θέματα, προσηνή προς τους χρήστες. Τα ελάχιστα προαπαιτούμενα για τη συμμετοχή πρέπει να είναι ξεκάθαρα πριν την εγγραφή των χρηστών, οι οποίοι πρέπει να είναι διαθέσιμοι για ολόκληρο το εκπαιδευτικό πρόγραμμα έτσι ώστε να μη νιώθουν «χαμένοι» αν χάσουν ένα μάθημα.

Αξιολόγηση του επιπέδου γνώσης ΤΠΕ των συμμετεχόντων (όταν χρησιμοποιούνται εργαλεία ΤΠΕ):

Μπορεί να δημιουργηθεί ένα ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο, χωρίς να είναι υποχρεωτικό, με σκοπό την αξιολόγηση της ομάδας. Προτείνουμε τις παρακάτω ερωτήσεις:

- Κατέχετε ηλεκτρονικές συσκευές;
- Πόσο συχνά τις χρησιμοποιείται εβδομαδιαίως;
- Ποια είναι η κύρια δραστηριότητα που έχετε με τη χρήση της συσκευής;
- Ποια είναι η αγαπημένη σας συσκευή; (κινητό τηλέφωνο, tablet, laptop κτλ.)
- Χρησιμοποιείτε μέσα κοινωνικής δικτύωσης;

Το πρόγραμμα θα πρέπει να είναι ευέλικτο με βάση τις γνώσεις και τις ικανότητες των συμμετεχόντων και να μπορεί να προσαρμοστεί αν χρειάζεται.

- **Εκπαιδευτική προσέγγιση**

Η εκπαιδευτική προσέγγιση πρέπει να είναι εξατομικευμένη. Για παράδειγμα, εάν ένας συμμετέχων είναι πιο αργός από τους υπόλοιπους, ο εκπαιδευτής πρέπει να δώσει έμφαση σε εκείνον αφήνοντας την ομάδα να κάνει πρακτική. Απαιτείται χρόνος και επανάληψη αρκετές φορές έτσι ώστε να βεβαιωθείτε ότι έχει γίνει το υλικό κατανοητό από όλους. Οι εκπαιδευτές λοιπόν, πρέπει να είναι επιμελείς και υπομονετικοί, με καθαρή προφορά και άρθρωση. Η εκπαίδευση πρέπει να είναι προσανατολισμένη πρακτικά και να συνδέεται με την καθημερινότητα. Αποφύγετε τη χρήση τεχνικών ορολογιών. Φροντίστε να παρέχετε ψηφιακές παρουσιάσεις του μαθήματος έτσι ώστε οι συμμετέχοντες να μπορούν να κάνουν πρακτική στο σπίτι, εξασκώντας ότι έμαθαν. Μπορείτε επίσης να προσθέσετε τις αγαπημένες τους ιστοσελίδες και χρήσιμους συνδέσμους. Φροντίστε να είστε διαθέσιμοι για ότι χρειαστούν και οι συμμετέχοντες να νιώθουν άνετα να ρωτήσουν οτιδήποτε σχετικό με



το εκπαιδευτικό περιεχόμενο (δεν υπάρχουν ανόητες ερωτήσεις).

- **Υποστηρικτικά Έγγραφα:**

Φροντίστε να έχετε τα έγγραφα που αντιστοιχούν στο περιεχόμενο του μαθήματος.

- **Κινητοποίηση:**

Μη διστάσετε να συμπεριλάβετε συμμετέχοντες από προηγούμενες εκπαιδεύσεις. Φροντίστε η πρόοδος των συμμετεχόντων να είναι μετρήσιμη (προσπαθήστε να διδάσκετε ένα πράγμα τη φορά). Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να γνωρίζουν ότι μπορούν και οι ίδιοι να γίνουν εκπαιδευτές, διδάσκοντας στην ομάδα την νέα δεξιότητα που απέκτησαν. Δώστε στον εαυτό σας την ευκαιρία να οργανώνει ξεχωριστές εκδηλώσεις για να παρακινείτε την ομάδα σας. Ο εκπαιδευτής μπορεί να παρέχει μια βεβαίωση παρακολούθησης, στο τέλος ολόκληρου του μαθήματος, με σκοπό να βεβαιώσει την ολοκλήρωση του εκπαιδευτικού προγράμματος από τον συμμετέχοντα.

- **Συμμετοχή των συμμετεχόντων:**

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν έναν καθορισμένο εργαλείο για να μοιράζονται τις απόψεις και τα συναισθήματα τους σχετικά με την εκπαίδευση. Μπορεί να είναι απλώς ένα έγγραφο που θα συμπληρώνουν στο τέλος κάθε μαθήματος, λέγοντας τι τους άρεσε, τι δεν τους άρεσε τόσο και τι θα ήθελαν να βελτιωθεί.

Αξιολόγηση της δραστηριότητας

Δ/Α

Πηγές / Επιπλέον Υλικό

Πώς να διδάξετε τεχνολογία σε ηλικιωμένους: <https://www.joinpapa.com/how-to-teach-technology-to-seniors/>

Εκπαίδευση για μεγαλύτερους ενήλικες: νέα δημόσια παιδαγωγική :
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1082526.pdf>

Πηγή R.M.1.3

Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος
R.M.1.3	Καθαρή προφορά: Φρουτοσαλάτα

Σύνοψη

- ❖ **Σκοπός:** Ο στόχος της προτεινόμενης δραστηριότητας είναι να αναδείξει τη σπουδαιότητα της καθαρής προφοράς/άρθρωσης, ειδικά για άτομα με προβλήματα ακοής..
- ❖ **Διάρκεια:** 20 λεπτά

Οδηγίες

Πρόκειται για παιχνίδι όπου οι παικτες στέκονται σε κύκλο, με έναν παίκτη στο κέντρο.

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

Κάθε παίκτης ορίζεται σαν ένα φρούτο. Ο παίκτης που βρίσκεται στο μέσο φωνάζει το όνομα ενός φρούτου και όσοι παίκτες έχουν το φρούτο αυτό τρέχουν να αλλάξουν θέσεις, ενώ ο παίκτης στη μέση προσπαθεί να κλέψει τις καρέκλες τους. Σποραδικά φωνάζουν



«φρουτοσαλάτα» και όλοι αλλάζουν θέσεις. Τα φρούτα μπορούν να αντικατασταθούν με κάτι άλλο και το παιχνίδι παραμένει το ίδιο.

Για παράδειγμα, καθώς οι μαθητές κάθονται σε κύκλο διαλέγουν παρεμφερείς ηχητικά λέξεις. Έπειτα ο παίκτης που βρίσκεται στη μέση, φωνάζει μια από τις λέξεις και όσοι έχουν την λέξη αυτή, αλλάζουν θέση.

Αξιολόγηση δραστηριότητας

Δ/Α

Πηγές / Επιπλέον υλικό

Πώς να διδάξετε τεχνολογία σε ηλικιωμένους: <https://www.joinpapa.com/how-to-teach-technology-to-seniors/>

Εκπαιδευση για μεγαλύτερους ενήλικες: νέα δημόσια παιδαγωγική :
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1082526.pdf>

Ενότητα 2 – Δεξιότητες

Δεξιότητα 1 – Δεξιότητες διδασκαλίας

Δεξιότητα 1: Δεξιότητα διδασκαλίας			
Διδακτικές Όρες: 2	Δια ζώσης: 1	Ηλεκτρονικά: 1	
Εκπαιδευτικοί Στόχοι		Στο τέλος του μαθήματος οι συμμετέχοντες θα μπορούν να: <ul style="list-style-type: none"> - Λειτουργούν σαν ομάδα - Να γνωρίζουν τα χαρακτηριστικά ενός ατόμου που εκπαιδεύουν - Να γνωρίζουν συμβουλές και στοιχεία για την οργάνωση ενός εκπαιδευτικού εργαστηρίου. 	
Διάρκεια	Υλικά που απαιτούνται	Προτεινόμενη δραστηριότητα και συμβουλές για τον εκπαιδευτή	Υλικό/Πηγή
5 λεπτά	Μαρκαδόροι	Εισαγωγή Ο εκπαιδευτής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν μια λέξη για να χαρακτηρίσουν το ρόλο ενός ατόμου που διεξάγει ένα εκπαιδευτικό εργαστήριο. Θα γράψουν τις λέξεις αυτές στον πίνακα και θα τις κρατήσουν εκεί έως τη λήξη του μαθήματος.	



20 λεπτά	Δ/Ε	Δημόσια Ομιλία: Για να μπορείτε να διευκολύνετε μια εκπαιδευτική διαδικασία θα πρέπει να μπορείτε να απευθύνεστε σε κοινό. Παρατίθεται άσκηση για αύξηση της αυτοπεποίθησης η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως παγιθραύστης. Ο εκπαιδευτής θα υλοποιήσει την δραστηριότητα που προτείνεται στο R1.1. ζητώντας από κάθε συμμετέχοντα να συστηθεί.	R1.1
15 λεπτά	Ηλεκτρονικός υπολογιστής Video projector	Συμβουλές για την οργάνωση ενός εργαστηρίου Δείξτε την παρουσίαση και ρωτήστε για απορίες	PPTS1.1
10 λεπτά	Κινητό τηλέφωνο, εφαρμογή WhatsApp	Πώς να ενθαρρύνετε την συμμετοχή: Ρωτήστε τους συμμετέχοντες αν θα ήθελαν να έχουν έναν χώρο έκφρασης, έπειτα ρωτήστε τους αν έχουν "έξυπνο" κινητό τηλέφωνο και προθυμοποιηθείτε να δημιουργήσετε ένα group στην εφαρμογή WhatsApp. Δημιουργήστε το, βρείτε ένα έξυπνο όνομα, και προσθέστε τους συμμετέχοντες ως μέλη. Έπειτα, ως εκπαιδευτής, φροντίστε να αναρτάτε υλικό συχνά για να παραμείνει το group ενεργό και ενδιαφέρον.	
10 λεπτά		Ανακεφαλαίωση: Ο εκπαιδευτής θα εξηγήσει στους συμμετέχοντες ότι οι έννοιες που αναφέρθηκαν στην αρχή του μαθήματος θα εξηγηθούν μέσω του εκπαιδευτικού προγράμματος RESET.	

Πηγή R1.1

Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος
R.1.1	Παρουσιάστε τον εαυτό σας και συστηθείτε δημόσια
Σύνοψη	
<p>❖ Σκοπός: Η προτεινόμενη δραστηριότητα έχει τους παρακάτω σκοπούς:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Να γνωριστούν τα μέλη της ομάδας - Να είναι σε θέση τα μέλη να μιλήσουν δημόσια - Να τονωθεί η αυτοπεποίθηση 	



❖ Διάρκεια: 15 λεπτά

Οδηγίες

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μπουν σε κύκλο. Έπειτα εξηγήστε στον καθένα ότι θα πρέπει να συστηθεί. Κάθε άτομο, αμέσως μετά τον προηγούμενο που συστήθηκε, και πριν συστηθεί το ίδιο, θα πρέπει να επαναλάβει κάτι για τον προηγούμενο.

Παράδειγμα:

- “Γεια σας, το όνομα μου είναι Ιωάννα, είμαι μητέρα 2 παιδιών, ηλικία 4 και 6 ετών. Σπούδασα αρχιτεκτονική και δούλεψα για 10 χρόνια πριν κάνω παιδιά. Έπειτα ο άντρας μου μετακινήθηκε στην Σιγκαπούρη για δουλειά και έτσι παραιτήθηκα από τη δουλειά μου και τον ακολούθησα. Για να μην τα πολυλογώ, σταμάτησα να δουλεύω για 10 χρόνια, και τώρα θέλω να ξαναρχίσω, γι αυτό ήρθα στο σεμινάριο, για να αποκτήσω νέες ικανότητες.
- “Εντάξει, αυτή λοιπόν ήταν η Ιωάννα; Η Ιωάννα δούλευε και μετά σταμάτησε... κτλ

Ο εκπαιδευτής ξεκινά την δραστηριότητα

Λεπτομέρειες δραστηριότητας:

Δ/Ε

Αξιολόγηση δραστηριότητας:

Στο τέλος της δραστηριότητας, κάθε συμμετέχων πρέπει να γνωρίζει τα ονόματα των υπολοίπων της ομάδας και να έχει δημιουργηθεί συνοχή.

Πηγές / Επιπλέον υλικό

Δεξιότητες διευκόλυνσης (γενική βιβλιογραφία):

<https://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/leadership/group-facilitation/facilitation-skills/main>

<https://thetrainingclinic.com/articles/what-is-a-facilitator>

<https://www.mindtools.com/pages/article/RoleofAFacilitator.htm>

Συμβουλές:

<http://www.thedesigngym.com/top-11-skills-effective-facilitator/>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZxOAyYfRWAQ>

<https://www.seedsforchange.org.uk/facilitatingworkshops>

<https://www.seedsforchange.org.uk/facilwsh.pdf>

Δημόσια Ομιλία:

<https://www.youtube.com/watch?v=szMy1-3mKkM>

https://www.youtube.com/watch?v=tShavGuo0_E

<https://www.youtube.com/watch?v=-FOCpMAww28>

PPT S1.1

Συμβουλές για την οργάνωση

<https://resetproject.eu/gr/ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ-ΠΥΛΗ/in-service-training-programme/:action/open/viewpage/el-2-01-u-u-tips-to-prepare-a-workshop-68>

Δεξιότητα 2 – Πρακτικές Δεξιότητες

ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ 2: Πρακτικές Δεξιότητες		
Διδακτικές Όρες: 4	Δια ζώσης: 2	Ηλεκτρονικά: 2
Στόχοι	Στο τέλος του μαθήματος οι συμμετέχοντες θα μπορούν να: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Οργανώνουν το χρόνο τους αποτελεσματικά ❖ Να βάζουν προτεραιότητες στις δραστηριότητες ανάλογα με τη σπουδαιότητα τους. 	



		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Να αναγνωρίζουν τους κινδύνους από την πίεση ❖ Να οργανώνουν την εργασία τους αποτελεσματικά ❖ Να μπορούν να κάνουν πολλά πράγματα ταυτόχρονα ❖ Να γνωρίζουν τις κύριες φάσεις υλοποίησης ενός έργου ❖ Να μπορούν να χωρίσουν ένα έργο σε υποέργα. 	
Διάρκεια	Υλικά	Προτεινόμενη δραστηριότητα και συμβουλές	Πηγή
5 λεπτά	Flipchart stand, κόλλες χαρτί και μαρκαδόροι. Οι καρέκλες να τοποθετηθούν σε ημικύκλιο.	<p>Εισαγωγή</p> <p>Εισαγωγή στο μάθημα Ο εκπαιδευτής εισάγει τη θεματική ενότητα και ζητά από τους συμμετέχοντες να δώσουν λέξεις κλειδιά που σχετίζονται με την διαχείριση του χρόνου. Γράφουν τις λέξεις στον πίνακα και τις συζητούν.</p>	
20 λεπτά	Projector Ηλεκτρονικός Υπολογιστής PowerPoint παρουσίαση.	<ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής εξηγεί ότι θα μιλήσει φια πρακτικές δεξιότητες όπως η διαχείριση χρόνου. - Οι συμμετέχοντες παρακολουθούν την παρουσίαση - Ο εκπαιδευτής τους ζητά να σημειώσουν τις κύριες έννοιες και μετά τις συγκρίνουν με αυτές που είναι γραμμένες στον πίνακα - Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να κρατούν σημειώσεις. 	R 2.1 PPTS2.1
30 λεπτά	<p>Καρέκλες τοποθετημένες σε ημικύκλιο</p> <p>Παράρτημα 2, Kanban Model, τυπωμένο σε χαρτί ως βοήθημα για την δραστηριότητα.</p> <p>Χαρτιά, στυλό και σημειωματάρια για όλους τους συμμετέχοντες.</p>	<p>Το σχέδιο των 5 βημάτων</p> <p>Ο εκπαιδευτής ενημερώνει τους μαθητές για τη διάρκεια της δραστηριότητας και τους δίνει τις σημειώσεις για το μοντέλο Kanban.</p> <p>Ο εκπαιδευτής εξηγεί ότι αυτό το μοντέλο βοηθά στο να κατηγοριοποιούνται οι ενέργειες με βάση την προτεραιότητα τους.</p> <p>Έπειτα τους εξηγεί τη δραστηριότητα και τους ζητά να ξεκινήσουν.</p> <p>Ο εκπαιδευτής τους ενθαρρύνει να κάνουν ερωτήσεις τόσο για τη δραστηριότητα, όσο και για το εν λόγω μοντέλο.</p>	R2.2
30 λεπτά	Projector Ηλεκτρονικός Υπολογιστής	Δούλεψε πάνω στην ικανότητα τους να κάνεις πολλά πράγματα ταυτόχρονα.	R2.3



		<p>- Άσκηση Stroope Δείξτε το video: https://www.youtube.com/watch?v=giesfzWozo4</p> <p>- Άσκηση Cantor Δείξτε το video (starting at 1:49) https://www.youtube.com/watch?v=FfjKi_QP1nQ</p> <p>Συζήτηση</p> <ul style="list-style-type: none">- Ρωτήστε τους συμμετέχοντες για την εμπειρία τους.- Τί αποκόμισαν;	
30 λεπτά	<p>Projector Ηλεκτρονικός Υπολογιστής Αίθουσα με τις καρέκλες σε ημικύκλιο</p> <p>Τετράδιο για σημειώσεις</p> <p>Σημειωματάρια και στυλό για τους συμμετέχοντες, χαρτοπίνακας, πτολύχρωμοι μαρκαδόροι, και αυτοκόλλητα σε διάφορα χρώματα, πταλιά περιοδικά, κάρτες κτλ, ψαλίδι και κόλλα.</p>	<p>Ζητείστε από τους συμμετέχοντες να χωριστούν σε 2 ομάδες και μέσα σε ένα λεπτό να ζωγραφίσουν κάτι, όπου όλα τα χρώματα του ουράνιου τόξου, εμφανίζονται 2 φορές εκτός από το κόκκινο. Ως παραλλαγή μπορούν να κάνουν κολάζ μέσα σε 2 λεπτά.</p> <p>Ο εκπαιδευτής τους δίνει 10 λεπτά για καταιγισμό ιδεών έτσι ώστε να σχεδιάσουν τη στρατηγική τους.</p> <p>Συζήτηση</p> <ul style="list-style-type: none">- Ρωτήστε τους συμμετέχοντες για την εμπειρία τους- Ποια κομμάτια της παρουσίασης τους φάνηκαν χρήσιμα;- Τί αποκόμισαν;	R2.4 PPTS2.1
5 λεπτά	Μαρκαδόροι για τον χαρτοπίνακα	<p>Συζήτηση</p> <ul style="list-style-type: none">- Ρωτήστε τους συμμετέχοντες τί έμαθαν και τι θεωρούν ότι θα τους φανεί χρήσιμο- Υπενθυμίστε τους τον σκοπό της ενότητας και ρωτήστε τους ποιοι στόχοι επιτεύχθηκαν.	



Πηγή R2.1

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R2.1	Πρακτικές δεξιότητες στην θεωρία
Επισκόπηση	
❖ Σκοπός:	
- Οργανώστε το χρόνο εργασίας με αποτελεσματικό τρόπο - Προτεινόμενες δραστηριότητες ανάλογα με τη σημασία τους - Προσδιορίστε τους κινδύνους πίεσης - Προγραμματίστε το έργο τους αποτελεσματικά	
❖ Απαιτούμενη πηγή: PPTS2.1	
❖ Διάρκεια: 30 λεπτά	
Οδηγίες	
- Ο εκπαιδευτής εξηγεί ότι θα μιλήσει με συντομία για πρακτικές δεξιότητες όπως η διαχείριση χρόνου. - Οι συμμετέχοντες καλούνται να παρακολουθήσουν την παρουσίαση του PowerPoint - Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής τους ζητά να σημειώσουν τις βασικές έννοιες που προκύπτουν και να τις συγκρίνουν με τις λέξεις-κλειδιά που πρότειναν οι εκπαιδευόμενοι. - Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να κρατούν σημειώσεις.	
Λεπτομέρειες δραστηριότητας	
Δραστηριότητα αναστοχασμού	
Αξιολόγηση δραστηριότητας	
Δ/Α	
Πηγές/Επιπλέον υλικό	
Περισσότερες συμβουλές για διαχείριση χρόνου https://www.skillsyouneed.com/ps/time-management.html	
Βίντεο σχετικά με τη διαχείριση χρόνου https://study.com/academy/lesson/what-is-time-management-definition-examples-studies.html	
20 συμβουλές για διαχείριση χρόνου από το Forbes https://www.forbes.com/sites/johnrampton/2018/05/01/manipulate-time-with-these-powerful-20-time-management-tips/#1e76301557ab	
Πώς να βάλετε προτεραιότητα σε εργασίες https://www.liquidplanner.com/blog/how-to-prioritize-work-when-everythings-1/	
Βίντεο σχετικά με τον προγραμματισμό εργασιών https://www.youtube.com/watch?v=kDAYUN92i70	
Αποτελεσματική λίστα εργασιών http://www.dansilvestre.com/effective-to-do-list-format/	
Βίντεο για προγραμματισμό εργασιών https://www.youtube.com/watch?v=4QL-cZieolk	

*Πηγή R2.2*

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R2.2	Το μοντέλο Kanban.
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: <ul style="list-style-type: none"> - Οργανώστε το χρόνο εργασίας με αποτελεσματικό τρόπο - Προτεινόμενες δραστηριότητες ανάλογα με τη σημασία τους - Προσδιορίστε τους κινδύνους πίεσης -Προγραμματίστε το έργο τους αποτελεσματικά ❖ Απαιτούμενες πηγές: https://kanbantool.com/kanban-examples ❖ Διάρκεια: 30 λεπτά 	
Οδηγίες	
<p>Πλάνο 5 βημάτων</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής εξηγεί στους εκπαιδευόμενους για την διάρκεια της δραστηριότητας και τους μοιράζει το μοντέλο Kanban. - Ο εκπαιδευτής εξηγεί ότι αυτή η μέθοδος τους βοηθά να βάλουν προτεραιότητες. - Εξηγεί πώς να κάνουν την δραστηριότητα και ζητά από τους συμμετέχοντες να ξεκινήσουν. - Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής τους ζητά να σημειώσουν τις βασικές έννοιες που προκύπτουν και να τις συγκρίνουν με τις λέξεις-κλειδιά που πρότειναν οι εκπαιδευόμενοι. - Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να κάνουν ερωτήσεις για την δραστηριότητα και το μοντέλο Kanban. 	
Λεπτομέρειες δραστηριότητας	
Δραστηριότητα πρακτικής και αναστοχασμού	
Αξιολόγηση δραστηριότητας	
Δ/Α	
Πηγές / Επιπλέον Υλικό	
Τι είναι το μοντέλο Kanban https://en.wikipedia.org/wiki/Kanban	
Ηλεκτρονικά παιχνίδια διαχείρισης χρόνου https://www.bigfishgames.com/online-games/genres/25/time-management.html	
Δεξιότητες διαχείρισης χρόνου https://www.officeoxygen.com/content/time-management.pdf	

Πηγή R2.3

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R2.3	Δεξιότητες Multitasking
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: <ul style="list-style-type: none"> - Βελτιώστε τις δεξιότητες συγκέντρωσής τους - Δουλέψτε τις δεξιότητές τους να κάνουν πολλά πράγματα ταυτόχρονα 	



- ❖ Απαιτούμενες δραστηριότητες:
 - Άσκηση Stroope
<https://www.youtube.com/watch?v=gjesfzWozo4>
 - Άσκηση Cantor (το βίντεο ξεκινά στο 1:49)
https://www.youtube.com/watch?v=FfjKi_QP1nQ
 - Διάρκεια: 30 λεπτά

Οδηγίες

- Δουλέψτε τις δεξιότητές σας να κάνετε πολλά πράγματα ταυτόχρονα
- Άσκηση Stroope
Δείξτε στους συμμετέχοντες το βίντεο:
<https://www.youtube.com/watch?v=gjesfzWozo4>
- Άσκηση Cantor
Δείξτε το βίντεο (ξεκινά στο 1:49)
https://www.youtube.com/watch?v=FfjKi_QP1nQ
- Συζήτηση
Ρωτήστε τους συμμετέχοντες για την εμπειρία τους στη διάρκεια της δραστηριότητας.
Τι αποκόμισαν;

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

Βίντεο και δραστηριότητα αναστοχασμού

Αξιολόγηση δραστηριότητας

N/A

Πηγές / Επιπλέον Υλικό

https://www.youtube.com/watch?v=_aqNjEzHgVg : Ομιλία TedX σχετικά με την ικανότητα του να εργάζεσαι υπό πίεση.

How to Perform Under Pressure: The Science of doing your best when it matters the most, Hendrie Weisinger & J.P. Pawliw-Fry

<https://www.youtube.com/watch?v=aDIQ4EE8EG8> : συμβουλές της Δρ.JP Pawliw-Fry για το πώς να εργάζεστε υπό πίεση

<https://www.youtube.com/watch?v=cPxyGeagKwg> : Η Νευροψυχολογία της Επίδοσης υπό πίεση

<https://www.youtube.com/watch?v=GBF9xXhSFRc> : Αλλάξτε το αίσθημα της πίεσης και του άγχους σε ενθουσιασμό

<https://www.scienceabc.com/humans/what-happens-in-your-brain-when-youre-stressed.html> : Σχετικά με το άγχος στο μυαλό σας

<https://www.psychologytoday.com/us/blog/you-illuminated/201104/under-pressure-your-brain-conflict> : Γιατί το δράμα είναι κακό για τον εγκέφαλο

https://www.huffingtonpost.com/2014/11/18/brain-stress_n_6148470.html?guccounter=1 : πώς το άγχος αλλάζει τον εγκέφαλο

<http://successunderpressure.com/2018/01/24/effects-stress-brain/> : συνέπειες του άγχους στον εγκέφαλό σας

<https://www.youtube.com/watch?v=iB-YzBKsMM0> : αυξήστε την αυτοπεποίθησή σας στην δουλειά

<https://www.entrepreneur.com/article/224943> : πώς λειτουργεί ο εγκέφαλός σας όταν κάνετε πολλά πράγματα ταυτόχρονα



Πηγή R2.4

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R2.4	Τα χρώματα του ουράνιου τόξου
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none">❖ Σκοπός: να κατανοήσετε καλύτερα την σημασία της -Οργάνωσης του χρόνου εργασίας με αποτελεσματικό τρόπο -Προγραμματισμός δραστηριοτήτων αναλόγως της σπουδαιότητά τους -Χωρίζοντας ένα έργο σε κύριες δραστηριότητες και υποδραστηριότητες❖ Απαιτούμενες πηγές: <i>PPTS2.1</i>❖ Διάρκεια: 30 λεπτά	
Οδηγίες	
<ul style="list-style-type: none">- Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε δύο ομάδες και καλούνται να δημιουργήσουν σε ένα λεπτό, σε χαρτί flipchart ένα σχέδιο όπου όλα τα χρώματα του ουράνιου τόξου εμφανίζονται δύο φορές εκτός από το κόκκινο χρώμα.- Ως παραλλαγή, μπορεί επίσης να τους ζητηθεί να δημιουργήσουν ένα κολάζ, αντί για σχέδιο, σε δύο λεπτά.- Ο εκπαιδευτής επιτρέπει 10 λεπτά ομαδικού κατιδεασμού πριν από την εκτέλεση των καθηκόντων τους, προκειμένου να καθορίσει τη στρατηγική τους.- Στη συνέχεια, οι δύο ομάδες μελετούν το περιεχόμενο του ppt. Συζήτηση- Ρωτήστε τους συμμετέχοντες για τις εμπειρίες τους κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.- Ποια μέρη του ppt ήταν χρήσιμα σε αυτούς για να περιγράψουν και να σκεφτούν τις στάσεις τους κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας;- Τι αποκόμισαν;	
Λεπτομέρειες δραστηριότητας	
Δραστηριότητα εκτέλεσης και αναστοχασμού	
Αξιολόγηση δραστηριότητας	
Δ/Α	
Πηγές / Επιπλέον Υλικό	
Βίντεο για προγραμματισμό δραστηριοτήτων βάσει προτεραιότητας https://www.youtube.com/watch?v=kDAYUN92i70	
Αποτελεσματική λίστα εργασιών http://www.dansilvestre.com/effective-to-do-list-format/	
Βίντεο για το πώς να βάζετε προτεραιότητες https://www.youtube.com/watch?v=4QL-cZieolk	
Setting Goals and Developing Specific, Measurable, Achievable, Relevant, and Time-bound Objectives, SAMHSA Native Connection. https://www.samhsa.gov/sites/default/files/nc-smart-goals-fact-sheet.pdf	
Χρησιμοποιείστε στόχους S.M.A.R.T. για να ξεκινήσετε τη διαχείριση βάσει στόχων https://www.techrepublic.com/article/use-smart-goals-to-launch-management-by-objectives-plan/	
Χρονοδιάγραμμα https://www.youtube.com/watch?v=cGkHjby1xKM https://www.gantt.com/creating-gantt-charts.htm	



Κατανομή πηγών

<https://teamdeck.io/project-management/resource-allocation-for-project-managers/>
<https://www.timecamp.com/blog/2018/04/resource-allocation-project-management/>
<https://www.projectmanager.com/blog/resource-allocation>

Λίστα εργασιών

<https://zapier.com/learn/project-management/kanban-board/>

Διαχείριση ομάδας:

<https://www.youtube.com/watch?v=PWmhl6rzVpM>
https://www.youtube.com/watch?v=H0_yKBitO8M
<https://www.youtube.com/watch?v=B0w-ASaOb94>

Πώς να δημιουργήσετε κουλούρα υψηλών επιδόσεων:

<https://www.youtube.com/watch?v=BAdeFHIhKi4>

Πώς να προσδιορίσετε Βασικούς Δείκτες Απόδοσης:

<https://www.youtube.com/watch?v=2tuWjtc2Ifk>

https://www.youtube.com/watch?v=f_szFzBjfFg

<https://www.youtube.com/watch?v=91SKwBX419k>

<https://www.optimizesmart.com/understanding-key-performance-indicators-kpis-just-like-that/>

https://www.mindtools.com/pages/article/newTMM_87.htm

PPT S2.1

Πρακτικές δεξιότητες

<https://resetproject.eu/gr/ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ-ΠΥΛΗ/in-service-training-programme/:action/open/viewpage/el-2-02-practical-skills-69>

Δεξιότητα 3 – Κριτική σκέψη

ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ 3: Κριτική σκέψη – Επίλυση Προβλημάτων		
Διάρκεια: 4	Δια ζώσης: 2	Ηλεκτρονικά: 2
Μαθησιακά Αποτελέσματα	<p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Δείξουν κατανόηση για τους ηλικιωμένους, ανεκτικότητα για την κοινότητα και επιθυμία να μάθουν από εκείνους για τους οποίους θέλουν να δημιουργήσουν ένα Κοινωφελές Πρόγραμμα Κοινοτικής Εκπαίδευτικής Υπηρεσίας. ❖ Περιγράψουν τη σπουδαιότητα της κοινότητας για την επιτυχία ενός κοινοτικού εκπαιδευτικού προγράμματος. ❖ Ορίσουν την κοινότητα μάθησης. ❖ Διακρίνουν ανάμεσα στην εκμάθηση μέσω της προσφοράς στην κοινότητα και της κοινωφελούς εργασίας. ❖ Επιδείχουν ενσυναίσθηση και σεβασμό για διαφορετικές ομάδες στην κοινότητα (κοινωνική νοημοσύνη). ❖ Δείξουν ευρύτητα σκέψης για την συμμετοχή στην κοινότητα μέσω κοινοτικών μαθησιακών προγραμμάτων (Ομαδική 	



		εργασία).	
Διάρκεια	Υλικά	Προτεινόμενες δραστηριότητες και συμβουλές	Πηγή
5 λεπτά	Καρέκλες τοποθετημένες σε ημικύκλιο	<p>Εισαγωγή</p> <p>Σημείωση: Βοηθήστε τους συμμετέχοντες να αισθανθούν άνετα, έτοιμοι για τη συνάντηση και να κατανοήσουν ποιες προσδοκίες μπορεί να έχουν τις επόμενες δύο ώρες.</p> <p>Προετοιμασία: Τοποθετήστε τα καθίσματα σε έναν κύκλο. Καθώς οι συμμετέχοντες φτάνουν, καλέστε τους να πάρουν τις θέσεις τους και να μοιραστούν τις εμπειρίες τους από την προηγούμενη εβδομάδα. Μόλις φτάσουν, παρουσιάστε τον τίτλο της σημερινής συνάντησης μέσα σε λίγα λεπτά: "Κατανοώντας την κοινότητα".</p>	R3.1
80 λεπτά	<p>Παράρτημα "Betowens", χάρτινες κάρτες (40 κομμάτια), κόλα (4), χάρακες, ψαλίδια (4), μολύβια (6), πρόσβαση σε δύο ξεχωριστούς χώρους.</p> <p>Αυτό το παιχνίδι απαιτεί δύο δωμάτια στα οποία θα λειτουργήσουν οι δύο ομάδες.</p> <p>Σε ένα από αυτά, πρέπει να υπάρχουν τα υλικά που απαιτούνται για την κατασκευή της γέφυρας (βλέπε κατάλογο υλικών).</p> <p>Και στις δύο αίθουσες πρέπει να υπάρχουν δύο καρέκλες ή τραπέζια σε απόσταση ενός</p>	<p>Betowens</p> <p>Σημείωση: Αυτό το παιχνίδι εστιάζει στην διαπολιτισμική επικοινωνία και στην προσαρμοστικότητα, αλλά δίνει επίσης σημαντικά διδάγματα για την κοινοτική μάθηση. Στο παιχνίδι, οι μηχανικοί πηγαίνουν στο Betowens με την επιθυμία να βοηθήσουν, αλλά η επιτυχία τους εξαρτάται αποκλειστικά από την ικανότητά τους να μαθαίνουν από την κοινότητα του Betowen και να προσαρμόζονται στις πολιτισμικές τους ιδιαιτερότητες. Ανεξάρτητα από την επιτυχία της ομάδας στην ολοκλήρωση της αποστολής, αυτή η άσκηση έχει ως στόχο να τονώσει τη συζήτηση για την κοινωνική εργασία: την ανάγκη να μάθει κανείς από την κοινότητα που βοηθά, την προσωπική μεταμόρφωση και την προσαρμογή που γίνεται ως αποτέλεσμα της συνεργασίας και της αμοιβαίας μάθησης. Πώς μια ανοιχτή, μετριοπαθή και σεβαστή προσέγγιση με την επιθυμία να μάθει κανείς από μια κοινότητα και να μάθει επακριβώς τα προβλήματά της οδηγεί σε μια πραγματική αλλαγή με πολύ μεγαλύτερη διάρκεια από ένα απλό κοινοτικό έργο.</p> <p>Αυτό το παιχνίδι είναι μια προσομοίωση της αλληλεπίδρασης μεταξύ δύο διαφορετικών πολιτισμών, όπου μια ομάδα μηχανικών πηγαίνουν σε μια άλλη περιοχή (από το Betowens) για να διδάξουν στο Derby πώς να κατασκευάζουν γέφυρες. Το Betowens είναι μια φτωχή χώρα με πολλά προβλήματα στην κοινότητα, και οι</p>	R3.2



<p>μέτρου, συμβολίζοντας την κοιλάδα πάνω στην οποία θα χτιστεί η γέφυρα. Ως εκπαιδευτές, πρέπει να είστε αυστηροί ως προς τον χρόνο για να βεβαιωθείτε ότι το παιχνίδι λειτουργεί αποτελεσματικά και τελειώνει αμέσως. Ο συνιστώμενος χρόνος για κάθε στάδιο του παιχνιδιού είναι:</p> <ul style="list-style-type: none">- Για επεξηγήσεις και δημιουργία της ομάδας: 5 λεπτά- Για ατομική ομαδική εκπαίδευση: 10 λεπτά- Το πρώτο ταξίδι δύο μηχανικών στους Betowens (πρώτη συνάντηση): 5 λεπτά- Επιπρόσθετ ος χρόνος προετοιμασί ας για τις ομάδες: 5 λεπτά- Πώς θα χτιστεί η	<p>μηχανικοί αντιλαμβάνονται τη δράση τους ως μια ευκαιρία να βοηθήσουν και να χρησιμοποιήσουν την τεχνογνωσία τους με θετικό τρόπο. Ωστόσο, προκειμένου να πετύχει η προσέγγισή τους, πρέπει να προσδιορίσουν και να αποκρυπτογραφήσουν τα βασικά στοιχεία της συμπεριφοράς των κατοίκων του Betowens.</p> <p>Ανάλογα με το μέγεθος της ομάδας, 4-8 συμμετέχοντες θα διαδραματίσουν το ρόλο των μηχανικών, οι οποίοι θα διδάξουν στο Derby πώς να κατασκευάσουν γέφυρες. Δώστε οδηγίες σε αυτή την ομάδα και στείλτε την στο δωμάτιο όπου προετοιμάζονται τα υλικά που είναι απαραίτητα για την κατασκευή της γέφυρας.</p> <p>Οι άλλοι συμμετέχοντες θα είναι οι Betowen. Δώστε τους οδηγίες και πείτε τους να παραμείνουν στο κεντρικό δωμάτιο για να ασκήσουν τις πολιτιστικές πρακτικές τους.</p> <p>Εάν η ομάδα είναι πολύ μεγάλη (πάνω από 16), ορισμένοι από τους συμμετέχοντες θα παίζουν το ρόλο παρατηρητών. Μπορούν να παρακολουθούν και να κρατούν σημειώσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και στη συνέχεια να συμμετάσχουν στην τελική αποστολή. Οι παρατηρητές δεν πρέπει να γνωρίζουν τις οδηγίες των Betowens στους μηχανικούς. Ζητήστε τους λοιπόν να φύγουν αμέσως από την κεντρική αίθουσα με την ομάδα μηχανικών.</p> <ul style="list-style-type: none">- Ποιο ήταν το καθήκον κάθε ομάδας;- Τι είδους συναισθήματα νιώσατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;- Καταφέρατε να ολοκληρώσετε την αποστολή σας; Εάν όχι, γιατί όχι;- Πιστεύετε ότι, στο μέλλον, οι Betowens θα είναι σε θέση να κατασκευάσουν μόνοι τους μια γέφυρα; Εάν όχι, γιατί όχι;- Ποια ήταν η απάντηση των Betowens στο αρχικό σχέδιο των μηχανικών;- Ποιες προσαρμογές έχουν κάνει οι μηχανικοί στο σχέδιό τους, με βάση την απάντηση των Betowens;- Τι ήταν απογοητευτικό σε αυτή τη δραστηριότητα;- Ποια θα ήταν τα κλειδιά για την επιτυχία αυτής της δραστηριότητας;	
--	--	--



	<p>γέφυρα: 10 λεπτά</p> <p>Αφού ολοκληρώσετε την δραστηριότητα, θα κάνετε μια συζήτηση με όλη την ομάδα συμμετεχόντων, επικεντρωμένη στην κοινοτική μάθηση μέσω προσφοράς. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σχετικές ερωτήσεις.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ποια μαθήματα μπορούμε να μάθουμε από αυτό το παιχνίδι; - Τι μας διδάσκει αυτό το παιχνίδι για την κοινωνική υπηρεσία; - Ποιο ρόλο πιστεύετε ότι παίζει η κοινότητα στην κοινοτική μάθηση; - Πώς νομίζετε ότι αυτός ο τρόπος αντιμετώπισης της κοινότητας επηρεάζει την κοινότητα; 	
30 λεπτά	<p>Καρέκλες τοποθετημένες σε ημικύκλιο</p>	<p>Κοινοτικά Μαθησιακά Έργα</p> <p>Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να ενισχύσουν την κατανόησή τους για κοινοτικά Μαθησιακά Έργα.</p> <p>Δημιουργήστε έναν κύκλο με όλους τους συμμετέχοντες για μια σύντομη συζήτηση σχετικά με την κοινοτική μάθηση μέσω προσφοράς. Θυμηθείτε τον ορισμό τους για την κοινοτική μάθηση μέσω προσφοράς (στην αρχή αυτής της συνάντησης).</p> <p>Κάντε τους τις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Γιατί νομίζετε ότι είναι τόσο σημαντικό να είστε πρόθυμοι να μάθετε από την κοινότητα που θέλετε να υπηρετήσετε; - Πώς αισθάνεστε το σεβασμό μέσα από μια στάση μάθησης; - Πιο συγκεκριμένα, ποια πρακτικά στοιχεία μπορούν να μάθουν μέσω κοινοτικών προγραμμάτων μάθησης; <p>Δώστε τους χρόνο για απαντήσεις και αυξήστε το επίπεδο ενθουσιασμού των συμμετεχόντων, λέγοντάς τους ότι σύντομα θα ξεκινήσουν και θα μάθουν από το πρώτο τους έργο!</p> <p>Συζήτηση</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ρωτήστε τους συμμετέχοντες για τις εμπειρίες τους κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας. - Τι αποκόμισαν; 	R3.3



5 λεπτά	Μαρκαδόροι για χαρτοπίνακα	Συζήτηση <ul style="list-style-type: none"> - Ζητήστε από τους εθελοντές να μοιραστούν μια φράση σχετικά με αυτά που έμαθαν ή τι νομίζουν ότι ήταν πραγματικά χρήσιμο. - Θυμίστε τους τι αφορούσε αυτό το κεφάλαιο και ρωτήστε ποια μαθησιακά αποτελέσματα πέτυχαν. 	R3.4
---------	----------------------------	--	------

Πηγή R3.1

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R3.1	Εισαγωγή – Μοίρασμα εμπειριών
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: να βοηθήσουν τους ανθρώπους να αισθάνονται άνετα, έτοιμοι για μια συνάντηση και να κατανοήσουν ποιες προσδοκίες μπορεί να έχουν τις επόμενες ώρες. ❖ Απαιτούμενες πηγές: https://www.projectmanager.com/blog/20-icebreakers-make-next-meeting-fun ❖ Διάρκεια: 30 λεπτά 	
Οδηγίες	
<ul style="list-style-type: none"> - Προετοιμασία: Τοποθετήστε τα καθίσματα σε κύκλο. Καθώς φθάνουν οι συμμετέχοντες, προσκαλέστε τους να πάρουν τις θέσεις τους και να μοιραστούν τις εμπειρίες τους από την προηγούμενη εβδομάδα. - Μόλις φτάσουν, παρουσιάστε τον τίτλο της σημερινής συνάντησης μέσα σε λίγα λεπτά: "Κατανοώντας την κοινότητα". 	
Λεπτομέρειες δραστηριότητας	
Δραστηριότητα αναστοχασμού	
Αξιολόγηση δραστηριότητας	
Δ/Α	
Πηγές / Επιπλέον Υλικό	
https://www.dol.gov/odep/topics/youth/softskills/Problem.pdf	
https://www.utc.edu/walker-center-teaching-learning/teaching-resources/ct-ps.php	

Πηγή R3.2

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R3.2	Betowens
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: <ul style="list-style-type: none"> - Καλλιέργεια κατανόησης για τα άτομα τρίτης ηλικίας, ανοχή για την κοινότητα και επιθυμία να μάθουν από εκείνους για τους οποίους επιθυμούν να καταρτίσουν ένα Κοινωφελές Πρόγραμμα Κοινοτικής Εκπαίδευτικής Υπηρεσίας. - Ανάδειξη της σπουδαιότητας της κοινότητας για την επιτυχία ενός κοινοτικού 	



εκπαιδευτικού προγράμματος.

❖ **Απαιτούμενες πηγές:**

<https://www.viacharacter.org/blog/strengths-conversations-use-tools-deal-obstacles/>

❖ **Διάρκεια:** 80 λεπτά

Οδηγίες

- Παράρτημα II "Betowens", κάρτες χαρτιού (40 τεμάχια), κόλλα (4), χάρακες, ψαλίδια (4), μολύβια (6)
- Αυτό το παιχνίδι απαιτεί δύο δωμάτια στα οποία θα λειτουργήσουν οι δύο ομάδες. Σε ένα από αυτά, πρέπει να υπάρχουν τα υλικά που απαιτούνται για την κατασκευή της γέφυρας (βλέπε κατάλογο υλικών).
- Και στις δύο αίθουσες πρέπει να υπάρχουν δύο καρέκλες ή τραπέζια σε απόσταση ενός μέτρου, συμβολίζοντας την κοιλάδα πάνω στην οποία θα χτιστεί η γέφυρα.
- Ως διαμεσολαβητές, πρέπει να είστε αυστηροί ως προς τον χρόνο για να βεβαιωθείτε ότι το παιχνίδι λειτουργεί αποτελεσματικά και θα τελειώσει στο χρόνο του.
- Ο συνιστώμενος χρόνος, που κατανέμεται σε κάθε στάδιο του παιχνιδιού, είναι:
 - Για επεξηγήσεις και σχηματισμό ομάδας: 5 λεπτά
 - Για ατομική εκπαίδευση: 10 λεπτά
 - Το πρώτο ταξίδι στους Betowens από μια ομάδα δύο μηχανικών (πρώτη αλληλεπίδραση): 5 λεπτά
 - Πρόσθετος χρόνος προετοιμασίας για ομάδες: 5 λεπτά
 - Πώς να χτίσετε τη γέφυρα: 10 λεπτά
 - Αφού ολοκληρώσετε τη δραστηριότητα, θα κάνετε μια συζήτηση με ολόκληρη την ομάδα των συμμετεχόντων, εστιάστε στην κοινοτική μάθηση μέσω προσφοράς. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις ακόλουθες ερωτήσεις.
- **Σημείωση:** Αυτό το παιχνίδι εστιάζει στην διαπολιτισμική επικοινωνία και στην προσαρμοστικότητα, αλλά παρέχει και σημαντικά μαθήματα για την κοινοτική μάθηση μέσω προσφοράς. Στο παιχνίδι, οι μηχανικοί πηγαίνουν στους Betowens με την επιθυμία να βοηθήσουν, αλλά η επιτυχία τους εξαρτάται αποκλειστικά από την ικανότητά τους να μάθουν από την κοινότητα των Betowens και να προσαρμοστούν στις πολιτισμικές τους ιδιαιτερότητες. Ανεξάρτητα από την επιτυχία της ομάδας στην ολοκλήρωση της αποστολής, αυτή η άσκηση έχει ως στόχο να τονώσει τη συζήτηση για την κοινωνική υπηρεσία: την ανάγκη να μάθει κανείς από την κοινότητα που βοηθά, την προσωπική μεταμόρφωση και την προσαρμογή που γίνεται ως αποτέλεσμα της συνεργασίας και της αμοιβαίας μάθησης. Πώς μια ανοιχτή, μετριοπαθή και με σεβασμό προσέγγιση με την επιθυμία να μάθει κανείς από μια κοινότητα και να μάθει επακριβώς τα προβλήματά της οδηγεί σε μια πραγματική αλλαγή με πολύ μεγαλύτερη διάρκεια από ένα απλό κοινοτικό έργο.
- Αυτό το παιχνίδι είναι μια προσομοίωση της αλληλεπίδρασης μεταξύ δύο διαφορετικών πολιτισμών, όπου μια ομάδα μηχανικών πηγαίνουν σε άλλη τοποθεσία (από το Betowens) για να διδάξουν στο Derby πώς να κατασκευάσουν γέφυρες. Το Betowens είναι μια φτωχή χώρα με πολλά προβλήματα στην



κοινότητα, και οι μηχανικοί αντιλαμβάνονται τη δράση τους ως μια ευκαιρία να βοηθήσουν και να χρησιμοποιήσουν την τεχνογνωσία τους με θετικό τρόπο. Ωστόσο, προκειμένου να επιτύχουν την προσέγγισή τους, πρέπει να προσδιορίσουν και να αποκρυπτογραφήσουν τα βασικά στοιχεία της συμπεριφοράς των Betowens.

- Ανάλογα με το μέγεθος της ομάδας, 4-8 συμμετέχοντες θα διαδραματίσουν το ρόλο των μηχανικών, οι οποίοι θα διδάξουν στο Derby πώς να κατασκευάζουν γέφυρες. Δώστε οδηγίες σε αυτή την ομάδα και στείλτε την στο δωμάτιο όπου προετοιμάζονται τα υλικά που είναι απαραίτητα για την κατασκευή της γέφυρας.
- Οι υπόλοιποι συμμετέχοντες θα είναι οι Betowens. Δώστε τους οδηγίες και πείτε τους να παραμείνουν στο κεντρικό δωμάτιο για να εξασκηθούν στις πολιτιστικές πρακτικές τους.

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

Δραστηριότητα παιχνιδιού και αναστοχασμού

Αξιολόγηση δραστηριότητας

Δ/Α

Πηγές / Επιπλέον Υλικό/Further reading

<https://www.dol.gov/odep/topics/youth/softskills/Problem.pdf>

<https://www.utc.edu/walker-center-teaching-learning/teaching-resources/ct-ps.php>

[Jennifer Wilson](#) (2017) *Critical Thinking: a Beginner's Guide to Critical Thinking, Better Decision Making and Problem Solving* Create Space Independent Publishing Platform

Πηγή R3.3

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R3.3	Κοινοτική Μάθηση
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να ενισχύσουν την κατανόησή τους για την Κοινοτική Μάθηση. ❖ Απαιτούμενες πηγές: Bopp, Michael and Bopp, Judie. 2006. <i>Recreating the World – A Practical Guide to Building Sustainable Communities</i>. Calgary: Four World Press. https://www.researchgate.net/publication/321757546_From_Classroom_to_Community-An_Inquiry_of_Community-Based_Action_Research_Through_Indigenous_Storywork_Principles ❖ Διάρκεια: 30 λεπτά 	
Οδηγίες	
<p>Δημιουργήστε έναν κύκλο με όλους τους συμμετέχοντες για μια σύντομη συζήτηση σχετικά με την Κοινοτική Μάθηση. Θυμηθείτε τον ορισμό τους για την κοινοτική μάθηση μέσω προσφοράς (στην αρχή αυτής της συνάντησης). Κάντε τους τις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Γιατί νομίζετε ότι είναι τόσο σημαντικό να είστε πρόθυμοι να μάθετε από την κοινότητα που θέλετε να υπηρετήσετε; - Πώς εκφράζετε το σεβασμό μέσα από τη στάση μάθησης; - Πιο συγκεκριμένα, ποια πρακτικά στοιχεία μπορείτε να μάθετε μέσω Κοινοτικών Προγραμμάτων Μάθησης; 	



- Δώστε τους χρόνο για απαντήσεις και αυξήστε το επίπεδο ενθουσιασμού των συμμετεχόντων, λέγοντάς τους ότι σύντομα θα ξεκινήσουν και θα μάθουν με το πρώτο τους έργο!

Συζήτηση

Ρωτήστε τους συμμετέχοντες για την εμπειρία τους στη διάρκεια της δραστηριότητας.

Τι αποκόμισαν;

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

Δραστηριότητα αναστοχασμού

Αξιολόγηση δραστηριότητας

Δ/Α

Πηγές / Επιπλέον Υλικό

Kallet Michael (2014) *Think Smarter: Critical Thinking to Improve Problem-Solving and Decision-Making Skills* John Wiley & Sons

John Butterworth, Geoff Thwaites (2013) *Thinking Skills: Critical Thinking and Problem Solving*
Cambridge University Press

Peter Gärdenfors, Nils-Eric Sahlin (1988) *Decision, Probability and Utility: Selected Readings* Cambridge University Press

Baruch Fischhoff, Sarah Lichtenstein, Paul Slovic, Steven L. Derby, Ralph Keeney (1983) *Acceptable Risk* Cambridge University Press

Πηγή R3.4

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R3.4	Συζήτηση
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: <ul style="list-style-type: none"> - Καλλιέργεια κατανόησης για τους ηλικιωμένους ανθρώπους, ανοχή για την κοινότητα και την επιθυμία να μάθουν από εκείνους για τους οποίους επιθυμούν να καταρτίσουν ένα Κοινωφελές Πρόγραμμα Κοινοτικής Εκπαιδευτικής Υπηρεσίας. - Αγκαλιάστε την Κοινοτική Μάθηση ❖ Απαιτούμενες πηγές: <i>Bopp, Michael and Bopp, Judie. 2006. Recreating the World – A Practical Guide to Building Sustainable Communities. Calgary: Four World Press.</i> https://www.researchgate.net/publication/321757546_From_Classroom_to_Community_An_Inquiry_of_Community-Based_Action_Research_Through_Indigenous_Storywork_Principles ❖ Διάρκεια: 5 λεπτά 	
Οδηγίες	
<p>Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν μια φράση για το τι έχουν μάθει ή τι νομίζουν ότι ήταν πραγματικά χρήσιμο.</p> <p>Υπενθυμίστε τους τι αφορούσε αυτή η ενότητα και ρωτήστε ποια μαθησιακά αποτελέσματα πέτυχαν</p>	



Λεπτομέρειες δραστηριότητας
Δραστηριότητα αναστοχασμού
Αξιολόγηση δραστηριότητας
Δ/Α
Πηγές / Επιπλέον Υλικό
Kallet Michael (2014) Think Smarter: Critical Thinking to Improve Problem-Solving and Decision-Making Skills John Wiley & Sons
John Butterworth, Geoff Thwaites (2013) <i>Thinking Skills: Critical Thinking and Problem Solving</i> Cambridge University Press
Peter Gärdenfors, Nils-Eric Sahlin (1988) <i>Decision, Probability and Utility: Selected Readings</i> Cambridge University Press

PPT S3.1

Κριτική σκέψη – επίλυση προβλημάτων

<https://resetproject.eu/gr/ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ-ΠΥΛΗ/in-service-training-programme/:action/open/viewpage/el-2-03-u-critical-thinking-problem-solving-70>

Δεξιότητα 4 – Δημιουργικές δεξιότητες

ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ 4: Δημιουργικές δεξιότητες			
Διάρκεια:	Δια ζώσης:	Ηλεκτρονικά:	
4	2	2	
Μαθησιακά αποτελέσματα	<p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να:</p> <ul style="list-style-type: none"> - καλλιεργήσουν τη δυνατότητα μιας ομάδας να σκέφτεται από κοινού, να συνθέτει ένα πρόβλημα και να βρίσκει συνδέσεις μεταξύ των στοιχείων του. <p>Ειδικότερα, οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Προσδιορίσουν ένα πρόβλημα και τα συστατικά του μέρη. - Κατανοήσουν τον τρόπο με τον οποίο μια μεταβλητή μπορεί να αλλάξει το σύνολο. - Κατανοήσουν το σύστημα, τις συνδέσεις μεταξύ της εργασίας και των συναδέλφων, τον τρόπο με τον οποίο η κοινότητα και η εταιρεία συνεργάζονται. - Κατανοήσουν τη σημασία της προσωπικής σκέψης και της κοινοτικής συνεργασίας σε μια δημιουργία 		

Διάρκεια	Υλικά	Προτεινόμενη δραστηριότητα και συμβουλές	Πηγή
5 λεπτά	Projector PC	<p>Εισαγωγή</p> <p>Δείξτε τα παρακάτω βίντεο στους συμμετέχοντες για να τους εισάγετε στο θέμα της ενότητας:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9Kgy_XmC2el&list=PLcD2TdZ4bXSkAzooSXIfVUgNXqVm9N4 e</p>	



		https://www.youtube.com/watch?v=8MU7L_I9HUA&index=2&list=PLcD2TdZ4bXSkAzooSXfVUqNXgVm9N4_e	
20 λεπτά	Projector PC	<p>Σχήμα σώματος</p> <p>Προετοιμασία: Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε δύο ή τρεις μικρότερες ομάδες.</p> <p>- Ο στόχος του παιχνιδιού είναι οι ομάδες να σχηματίσουν το συντομότερο δυνατό μια ανθρώπινη αναπαράσταση αυτού που περιγράφετε. Όνομάστε ένα αντικείμενο. Τα μέλη της ομάδας πρέπει να οργανωθούν σε ένα σχήμα που να ταιριάζει με το αντικείμενο που κατονομάστηκε. Για παράδειγμα, αν πείτε ελικόπτερο, οι παίκτες πρέπει να αποφασίσουν πώς θα αναπαραστήσουν την έλικα, το σύστημα προσγείωσης ή οποιοδήποτε άλλο τμήμα ενός ελικοπτέρου. Άλλες ιδέες αναπαράστασης: πλοίο, καθεδρικός ναός, δέντρο, καταρράκτης, φορτηγό, λεωφορείο, ουρανοξύστης, δελφίνι κλπ. Όσο πιο σύντομο είναι το χρονικό όριο, τόσο πιο διασκεδαστικό θα είναι το παιχνίδι.</p>	R4.1
30 λεπτά		<p>Δείξτε το PPT για να εισάγετε τους συμμετέχοντες στο θέμα</p> <p>Σύνθεση</p> <p>Γράψτε την ερώτηση "Τι σημαίνει να συνθέτω;" σε ένα φύλλο χαρτιού flipchart και καλέστε τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις ιδέες τους με την ομάδα. Γράψτε τις απαντήσεις τους στο flipchart. Αφού καταγράψετε όλες τις ιδέες, συνθέστε τες έτσι ώστε να καταλήξετε σε έναν ορισμό όπως: "Μια δραστηριότητα που συνοψίζει, ανακεφαλαιώνει, απλοποιεί ένα πρόβλημα σε μια δεδομένη στιγμή και προτείνει την επίτευξη ενός συγκεκριμένου στόχου".</p> <p>Προσέξτε τα εξής:</p> <ul style="list-style-type: none">- Υπάρχει ένα σημείο εκκίνησης και ένα τελικό σημείο.- Τα προβλήματα μπορεί να διαρκέσουν ώρες, μήνες ή χρόνια.- Σε ένα έργο, η σύνθεση δεν σημαίνει ρουτίνα. Είναι μια ξεχωριστή και μοναδική δραστηριότητα. <p>- Μόλις ορίστε τη σύνθεση, ρωτήστε τους συμμετέχοντες εάν μπορούν να δώσουν παραδείγματα / πρακτικές καταστάσεις προβλημάτων στην καθημερινή τους ζωή. Αφού τα μέλη έχουν μοιραστεί κάποιες ιδέες, χωρίστε τα σε τέσσερις ομάδες. Δώστε σε κάθε</p>	R4.2 PPTS4.1



		<p>ομάδα ένα φύλλο flipchart και μαρκαδόρους. Κάθε ομάδα θα λάβει μία από τις τέσσερις καταστάσεις παρακάτω και θα κληθεί να αναλύσει κάθε ένα από τα πρακτικά βήματα που πρέπει να ληφθούν για την επίλυση του προβλήματος:</p> <ul style="list-style-type: none">- Διοργάνωση ενός πάρτι- Προετοιμασία βραδινού- Οργάνωση ταξιδιού- Κατασκευή ντουλάπας <p>Αφήστε τις ομάδες να εργαστούν για 10 λεπτά και, στη συνέχεια, προσκαλέστε τες να παρουσιάσουν τα αποτελέσματά τους σε όλους. Αφού κάθε ομάδα κάνει την παρουσίασή της, συνοψίστε τα κύρια βήματα για τη σύνθεση του θέματος:</p> <ul style="list-style-type: none">- Γενική ιδέα (κατά την προβολή του προβλήματος και των παραγόντων που το δημιουργούν)- Σύνθεση (κατά τον καθορισμό των λεπτομερειών που απαντούν στις ερωτήσεις «πώς», «πότε» και «ποιος».- Επεξήγηση.- Αξιολόγηση (ελέγχτε τη συνάφεια μεταξύ της σύνθεσης και του ζητήματος που την δημιουργεί)- Εορτασμός (όταν απολαμβάνετε το επίτευγμά σας)	
30 λεπτά	<p>Ο κύκλος</p> <p>Τοποθετήστε ένα σχοινί σε σχήμα κύκλου στο πάτωμα. Βεβαιωθείτε ότι το παιχνίδι εκτυλίσσεται σε ένα ευρύ και ανοιχτό χώρο χωρίς εμπόδια. Προσκαλέστε τους συμμετέχοντες να παραμείνουν γύρω από τον κύκλο. Ζητήστε από ορισμένους συμμετέχοντες να παραμείνουν στην άκρη ως παρατηρητές.</p> <p>Δώστε στους εκπαιδευόμενους τις ακόλουθες οδηγίες: "Ο στόχος σας είναι να φτιάξετε ένα τέλειο τετράγωνο, έχετε 15 λεπτά για να το κάνετε, έχετε τη δυνατότητα να μιλήσετε, αλλά πάντα να κρατάτε και τα δύο χέρια στο σκοινί, όταν νομίζετε ότι έχετε κάνει τη δουλειά, προσεκτικά Τοποθετήστε το σχοινί στο πάτωμα έτσι ώστε να μην αλλάξει το σχήμα που έχετε επιτύχει. Μόνο μετά μπορείτε να ξεμπερδευτείτε. Ξεκινήστε τώρα!"</p> <p>Μόλις η κύρια ομάδα αρχίσει να εργάζεται, ενθαρρύνετε τους παρατηρητές να αναλύσουν τη διαδικασία και να δουν τι μπορούν να μάθουν από αυτή την κατάσταση. Αφού περάσουν τα 15 λεπτά, σταματήστε την ομάδα, ανεξάρτητα από το αποτέλεσμα, και συζήτηστε το παιχνίδι χρησιμοποιώντας τις προτεινόμενες ερωτήσεις: Ερωτήσεις Επεξεργασίας / Απολογισμού για συμμετέχοντες στην κύρια ομάδα:</p> <ul style="list-style-type: none">- Πώς νιώσατε στην διάρκεια του παιχνιδιού;- Ποια ήταν το έργο που είχατε αναλάβει;- Φέρατε εις πέρας το έργο σας; Αν όχι, τι σας	R4.3	



		<p>εμπόδισε;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Τι μπορείτε να βελτιώσετε την επόμενη φορά; <p>Ερωτήσεις για τους παρατηρητές:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Πώς νιώσατε σαν παρατηρητές; - Τι παρατηρήσατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού; - Ποια ήταν η πιο ενδιαφέρουσα πτυχή; - Ποιες ήταν οι προκλήσεις της ομάδας; - Τι θα μπορούσε να γίνει καλύτερα; <p>Ερωτήσεις Επεξεργασίας / Απολογισμού τόσο για τους συμμετέχοντες της κύριας ομάδας όσο και για τους παρατηρητές:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ποια είναι η σημασία αυτού του παιχνιδιού; - Τι μπορούμε να μάθουμε για την ομάδα μας σε αυτό το παιχνίδι; - Είμαστε πρόθυμοι να ζητήσουμε βοήθεια; - Έχει συμβεί σε σας να απορροφηθείτε τόσο πολύ ώστε να προσπαθήσετε να ολοκληρώσετε μια εργασία που ξεχνάτε να είστε καλοί με τους άλλους; - Τί έγινε μετά? Πώς αισθανθήκατε? - Πώς μπορούμε να θυμηθούμε να συνεργαζόμαστε, να υποστηρίζουμε ο ένας τον άλλον και να επικοινωνούμε με λίγα λόγια; <p>Οι περισσότερες ομάδες που κάνουν αυτή την άσκηση δεν ζητούν τη βοήθεια παρατηρητών και συχνά απογοητεύονται και γίνονται ανυπόμονοι ο ένας με τον άλλον καθώς περνάει ο χρόνος. Αυτές οι τάσεις μας λένε κάτι σημαντικό για τις ομάδες μας. Συχνά, οι ομάδες γίνονται τόσο απορροφημένες από αυτό που κάνουν, ξεχνούν να εμπλέξουν την κοινότητα στο έργο, ακόμα κι αν το έργο θα είναι πολύ πιο εύκολο αν γίνει με την κοινότητα. Έτσι, εάν η σχέση δεν καταστεί προτεραιότητα κατά την περίοδο εφαρμογής, τα έργα μπορούν να γίνουν πηγή διαίρεσης και έντασης μέσα στην ομάδα. Καθώς αρχίζει το ταξίδι, τα κοινοτικά προγράμματα μάθησης, τους υπενθυμίζουν αυτά τα δύο θέματα ανά πάσα στιγμή!</p>	
30 λεπτά		<p>Ανεξάρτητη Αντανάκλαση</p> <p>Αυτή η δραστηριότητα έχει το ρόλο να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να αναγνωρίσουν τη σημασία του διαλείμματος από τις συνήθεις δραστηριότητες, ώστε να αναστοχαστούν την εμπειρία και να αξιολογήσουν το έργο τους. Επιλέξτε ένα από τα επόμενα αποσπάσματα και γράψτε το σε ένα φύλλο χαρτιού ή σε ένα πίνακα, έτσι ώστε ο καθένας να μπορεί να το διαβάσει:</p> <p>"Αν δεν ξέρετε πού πηγαίνετε, κάθε δρόμος είναι καλός." (Ανώνυμος)</p> <p>"Χωρίς αναστοχασμό, πηγαίνουμε τυφλά στο δρόμο μας, δημιουργώντας ανεπιθύμητες συνέπειες χωρίς ποτέ να καταφέρουμε να πάρουμε κάτι πραγματικά σημαντικό". (Ανώνυμος)</p>	R4.4



		<p>"Τα μεγάλα πράγματα δεν επιτυγχάνονται με τη μυϊκή δύναμη, την ταχύτητα ή τη φυσική επιδεξιότητα, αλλά με αντανάκλαση, δύναμη χαρακτήρα και κρίση". (Μάρκος Τουλίους Κικέρωνας)</p> <p>Προσκαλέστε έναν συμμετέχοντα να διαβάσει δυνατά τα αποσπάσματα. Αφήστε τους μαθητές να μιλήσουν ο ένας με τον άλλον για λίγα λεπτά για να εξαγάγουν τις βασικές ιδέες. Ολοκληρώστε την συζήτηση, ρωτώντας: Γιατί πιστεύετε ότι είναι σημαντικό να προβληματιστείτε ατομικά ή ομαδικά για το έργο που μόλις εφαρμόσατε; Πώς μας βοηθά η προσωπική αντανάκλαση ή / και η ομάδα;</p>	
5 λεπτά	Projector PC	<p>Δείξτε το παρακάτω βίντεο στους συμμετέχοντες για να τους εμπνεύσετε αφού συνοψίσετε τα μαθησιακά αποτελέσματα:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=zO2LdDpx-Tc</p> <p>Συζήτηση</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ζητήστε από τους εθελοντές να μοιραστούν μια πρόταση για το τι έμαθαν ή τι νομίζουν ότι ήταν πραγματικά βοηθητικό. 	

Πηγή R4.1

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R4.1	Σχήμα Σώματος
Επισκόπηση	
<p>❖ Σκοπός:</p> <ul style="list-style-type: none"> - - Διαμόρφωση της ικανότητας μιας ομάδας να σκέφτεται μαζί, να συνθέτει ένα πρόβλημα και να βρίσκει συνδέσεις μεταξύ των στοιχείων της. <p>❖ Διάρκεια: 20 λεπτά</p>	
Οδηγίες	
<p>Προετοιμασία: Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρότερες ομάδες, σχηματίζοντας δύο ή τρεις ομάδες. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι οι ομάδες να σχηματίσουν το συντομότερο μια ανθρώπινη αναπαράσταση αυτού που περιγράφετε. Ονομάστε ένα αντικείμενο. Τα μέλη της ομάδας πρέπει να οργανωθούν σε ένα σχήμα που να ταιριάζει με το ζητούμενο αντικείμενο. Για παράδειγμα, αν πείτε ελικόπτερο, οι παίκτες πρέπει να αποφασίσουν πώς θα αναπαραστήσουν την έλικα, το σύστημα προσγείωσης ή οποιοδήποτε άλλο τμήμα ενός ελικοπτέρου.</p> <p>Άλλες ιδέες αναπαράστασης: πλοίο, καθεδρικός ναός, δέντρο, καταρράκτης, φορτηγό, λεωφορείο, ουρανοξύστη, δελφίνι, κλπ.</p> <p>Όσο πιο σύντομο είναι το χρονικό όριο, τόσο πιο διασκεδαστικό θα είναι το παιχνίδι.</p>	
Λεπτομέρειες δραστηριότητας	
Δραστηριότητα παιχνιδιού και αναστοχασμού	

**Αξιολόγηση δραστηριότητας**

Δ/Α

Πηγές / Επιπλέον Υλικό

<https://www.uberdigit.com/how-to-develop-your-ability-to-synthesize-information-a-key-entrepreneurial-skill/>

Πηγή R4.2

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R4.2	Συνθέτοντας

Επισκόπηση

- ❖ **Σκοπός:**
 - Αναγνώριση ενός προβλήματος και των επιμέρους στοιχείων του.
 - Κατανόηση του πώς μια μεταβλητή μπορεί να αλλάξειUnderstand how a variable can change the whole.
- ❖ **Απαιτούμενη πηγή:** PPTS4.1
- ❖ **Διάρκεια:** 30 λεπτά

Οδηγίες

Γράψτε την ερώτηση "Τι σημαίνει κάνω σύνθεση;" σε ένα φύλλο flipchart και καλέστε τους μαθητές να μοιραστούν τις ιδέες τους με την ομάδα. Γράψτε τις απαντήσεις τους στο flipchart. Αφού σημειωθούν όλες οι ιδέες, συνθέστε τες έτσι ώστε να καταλήξετε σε έναν οργανωμένο ορισμό όπως: "Μια δραστηριότητα που συνοψίζει, ανακεφαλαιώνει, απλοτοποιεί ένα πρόβλημα σε μια δεδομένη στιγμή και προτείνει την επίτευξη ενός συγκεκριμένου στόχου". Προσέξτε τα εξής:

Υπάρχει ένα σημείο εκκίνησης και ένα τελικό σημείο.

Τα προβλήματα μπορεί να χρειαστούν ώρες, μήνες ή χρόνια. Σε ένα έργο, η σύνθεση δεν σημαίνει ρουτίνα. είναι μια ζεχωριστή και μοναδική δραστηριότητα. Μόλις αποκτήσετε τον ορισμό της σύνθεσης, ρωτήστε τους συμμετέχοντες εάν μπορούν να δώσουν παραδείγματα / πρακτικές καταστάσεις προβλημάτων στην καθημερινή τους ζωή. Αφού τα μέλη έχουν μοιραστεί κάποιες ιδέες, χωρίστε τα σε τέσσερις ομάδες. Δώστε σε κάθε ομάδα ένα φύλλο flipchart και δείκτες. Κάθε ομάδα θα λάβει μία από τις τέσσερις καταστάσεις παρακάτω και θα κληθεί να αναλύσει κάθε ένα από τα πρακτικά βήματα που πρέπει να ακολουθηθούν για την επίλυση του προβλήματος:

- Διοργάνωση ενός πάρτι
- Προετοιμασία βραδινού
- Οργάνωση ενός ταξιδιού
- Κατασκευή ενός ντουλαπιού

Αφήστε τις ομάδες να εργαστούν για 10 λεπτά και, στη συνέχεια, προσκαλέστε τες να παρουσιάσουν τα αποτελέσματά τους σε όλους. Αφού κάθε ομάδα κάνει την παρουσίασή της, συνοψίστε τα κύρια βήματα για να συνθέσετε το θέμα:

- Ιδέα (κατά την προβολή του προβλήματος και των παραγόντων που το δημιουργούν)



- Σύνθεση (κατά τον καθορισμό των λεπτομερειών που απαντούν στις ερωτήσεις «πώς», «πότε» και «ποιος»).
- Επεξήγηση.
- Αξιολόγηση (ελέγχετε τη συνάφεια μεταξύ της σύνθεσης και της κατάστασης που την δημιουργεί)
- Εορτασμός (όταν γιορτάζετε το επίτευγμά σας)

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

Δραστηριότητα αναστοχασμού

Αξιολόγηση δραστηριότητας

Δ/Α

Πηγές / Επιπλέον Υλικό

The Student Leadership Guide 4th Edition <https://www.amazon.com/Student-Leadership-Guide-Brendon-Burchard/dp/1600374921>

<http://www.findingdulcinea.com/features/edu/Strategies-for-Synthesis-Writing.html>

Πηγή R4.3

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R4.3	Ο κύκλος
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπό: <ul style="list-style-type: none"> - Κατανοήστε το σύστημα, τις συνδέσεις μεταξύ της εργασίας και των συναδέλφων, τον τρόπο με τον οποίο η κοινότητα και η εταιρεία συνεργάζονται. ❖ Απαιτούμενη πηγή: PPTS4.1 ❖ Διάρκεια: 30 λεπτά 	
Οδηγίες	

Τοποθετήστε ένα σχοινί σε σχήμα κύκλου στο πάτωμα. Βεβαιωθείτε ότι η δραστηριότητα εκτυλίσσεται σε ένα ευρύ και ανοιχτό χώρο χωρίς εμπόδια. Προσκαλέστε τους συμμετέχοντες να παραμείνουν γύρω από τον κύκλο. Ζητήστε από ορισμένους συμμετέχοντες να παραμείνουν στην άκρη ως παρατηρητές. Δώστε στους εκπαιδευόμενους τις ακόλουθες οδηγίες: "Ο στόχος σας είναι να φτιάξετε ένα τέλειο τετράγωνο, έχετε 15 λεπτά για να το κάνετε, έχετε τη δυνατότητα να μιλήσετε, αλλά πάντα να κρατάτε και τα δύο χέρια στο σκοινί, όταν νομίζετε ότι έχετε ολοκληρώσει τη δουλειά, προσεκτικά τοποθετήστε το σχοινί στο πάτωμα έτσι ώστε να μην αλλάξει το σχήμα που έχετε πετύχει. Μετά μπορείτε να επιστρέψετε στις θέσεις σας.

Μόλις η κύρια ομάδα αρχίσει να εργάζεται, ενθαρρύνετε τους παρατηρητές να αναλύσουν τη διαδικασία και να δουν τι μπορούν να μάθουν από αυτή την κατάσταση. Αφού περάσουν τα 15 λεπτά, σταματήστε την ομάδα, ανεξάρτητα από το αποτέλεσμα, και συζητήστε το παιχνίδι χρησιμοποιώντας τις προτεινόμενες ερωτήσεις:

Ερωτήσεις διαδικασίας/απολογισμού:

- Πώς νιώσατε στην διάρκεια του παιχνιδιού;
- Ποια ήταν τα καθήκοντά σας;
- Εκτελέσατε τα καθήκοντά σας; Αν όχι, τι σας εμπόδισε;
- Τι θα μπορούσατε να βελτιώσετε την επόμενη φορά;

Ερωτήσεις για τους παρατηρητές:



- Πώς νιώσατε σαν παρατηρητές;
- Τι παρατηρήσατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Ποια ήταν η πιο ενδιαφέρουσα πτυχή;
- Ποιες ήταν οι προκλήσεις της ομάδας;
- Τι θα μπορούσε να γίνει καλύτερα;

Ερωτήσεις επεξεργασίας / απολογισμού τόσο για όλους τους συμμετέχοντες:

- Ποια είναι η σημασία αυτού του παιχνιδιού;
- Τι μπορούμε να μάθουμε για την ομάδα μας σε αυτό το παιχνίδι;
- Είμαστε πρόθυμοι να ζητήσουμε βοήθεια;
- Έχει συμβεί σε σας να απορροφηθείτε τόσο πολύ ώστε να προσπαθήσετε να ολοκληρώσετε μια εργασία που ξεχνάτε να είστε καλοί με τους άλλους;
- Τί έγινε μετά? Πώς αισθανθήκατε?
- Πώς μπορούμε να θυμόμαστε να συνεργαζόμαστε, να υποστηρίζουμε ο ένας τον άλλον και να επικοινωνούμε με λίγα λόγια;

Οι περισσότερες ομάδες όταν κάνουν αυτή την άσκηση δεν ζητούν τη βοήθεια των παρατηρητών και συχνά απογοητεύονται και γίνονται ανυπόμονοι ο ένας με τον άλλον καθώς περνάει ο χρόνος. Αυτές οι τάσεις μας λένε κάτι σημαντικό για τις ομάδες μας. Συχνά, οι ομάδες γίνονται τόσο απορροφημένες από αυτό που κάνουν και ξεχνούν να εμπλέξουν την κοινότητα στο έργο, ακόμα κι αν το έργο θα είναι πολύ πιο εύκολο αν γίνει με την κοινότητα. Έτσι, εάν η σχέση δεν καταστεί προτεραιότητα κατά την περίοδο εφαρμογής, τα έργα μπορούν να γίνουν πηγή διαίρεσης και έντασης μέσα στην ομάδα. Καθώς αρχίζει το ταξίδι, τα κοινωνικά προγράμματα μάθησης, τους υπενθυμίζουν αυτά τα δύο θέματα ανά πάσα στιγμή!

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

Δραστηριότητα αναστοχασμού

Αξιολόγηση δραστηριότητας

Δ/Α

Πηγές / Επιπλέον Υλικό

<https://www.thebalancecareers.com/creative-thinking-definition-with-examples-2063744>

<https://education.gov.scot/improvement/learning-resources/What%20are%20creativity%20skills>

Πηγή R4.4

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R4.4	Αποστασιοποιημένος αναστοχασμός
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: - Κατανόηση της σημασίας του προσωπικού αναστοχασμού και της κοινωνικής συνεργασίας σε μια δημιουργία ❖ Απαιτούμενη πηγή: <ul style="list-style-type: none"> - https://www.goodreads.com/author/quotes/17212.Marcus_Aurelius ❖ Διάρκεια: 30 λεπτά 	
Οδηγίες	
Αυτή η δραστηριότητα έχει σαν στόχο να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να αναγνωρίσουν	



τη σημασία του διαλείμματος από τις συνήθεις δραστηριότητες, ώστε να αναστοχαστούν την εμπειρία και να αξιολογήσουν το έργο τους. Επιλέξτε ένα από τα επόμενα αποσπάσματα και γράψτε το σε ένα φύλλο χαρτιού ή σε έναν πίνακα, έτσι ώστε ο καθένας να μπορεί να το διαβάσει:

- "Αν δεν ξέρετε πού πηγαίνετε, κάθε δρόμος είναι καλός." (Ανώνυμος)
- "Χωρίς αναστοχασμό, πηγαίνουμε τυφλά στον δρόμο μας, δημιουργώντας ανεπιθύμητες συνέπειες και ποτέ δεν καταφέρνουμε να πάρουμε κάτι πραγματικά σημαντικό". (Ανώνυμος)
- "Τα μεγάλα πράγματα δεν επιτυγχάνονται μέσω μυϊκής δύναμης, ταχύτητας ή φυσικής επιδεξιότητας, αλλά με αναστοχασμό, δύναμη χαρακτήρα και κρίση". (Μάρκος Τουλίους Κικέρωνας)

Προσκαλέστε έναν συμμετέχοντα να διαβάσει δυνατά τα αποσπάσματα. Αφήστε τους εκπαιδευόμενους να μιλήσουν ο ένας για τον άλλον για λίγα λεπτά για να εξαγάγουν τις βασικές ιδέες. Ολοκληρώστε την συζήτηση, ρωτώντας:

- Γιατί πιστεύετε ότι είναι σημαντικό να αναλογιστείτε το έργο που μόλις εφαρμόσατε μεμονωμένα ή σε μια ομάδα;
- Πώς μας βοηθάει ο προσωπικός προβληματισμός ή / και η ομάδα;

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

Δραστηριότητα αναστοχασμού

Αξιολόγηση δραστηριότητας

Δ/Α

Πηγές / Επιπλέον Υλικό

<https://www.uberdigit.com/how-to-develop-your-ability-to-synthesize-information-a-key-entrepreneurial-skill/>

The Student Leadership Guide 4th Edition <https://www.amazon.com/Student-Leadership-Guide-Brendon-Burchard/dp/1600374921>

<http://www.findingdulcinea.com/features/edu/Strategies-for-Synthesis-Writing.html>

PPT S4.1

Δεξιότητες δημιουργικότητας

<https://resetproject.eu/gr/ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ-ΠΥΛΗ/in-service-training-programme/:action/open/viewpage/el-2-04-u-creative-skills-71>

Δεξιότητα 5 – Επικοινωνία και γλωσσικές δεξιότητες

Δεξιότητα 5: Επικοινωνία και γλωσσικές δεξιότητες		
Διάρκεια: 4	Δια ζώσης: 2	Ηλεκτρονικά: 2
Μαθησιακά αποτελέσματα	<p>Στο τέλος αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Χρησιμοποιήσουν τους βασικούς τρόπους επικοινωνίας (προφορικό, μη λεκτικό και γραπτό) - Αναγνωρίσουν τα εμπόδια επικοινωνίας και να βρουν τρόπους να τα προσπελάσουν. - Ασκούν ενεργή ακρόαση για να επιτύχουν αποτελεσματική 	



		<p>ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Κάνουν δομημένες παρουσιάσεις με το κατάλληλο ύφος (παράφραση, μη λεκτικό περιεχόμενο) - Επικοινωνούν μέσω νέων τεχνολογιών (Skype, Face time, emails, Facebook messenger κλπ.) κάνοντας καλή χρήση των διαφορετικών ευκαιριών τους 	
Διάρκεια	Υλικά	Προτεινόμενη δραστηριότητα και συμβουλές	Πηγή
5 λεπτά		<p>Εισαγωγή</p> <p>“Πώς ήταν η μέρα σου χθες;”</p> <p>Κάθε συμμετέχων καλείται να το παρουσιάσει στο κοινό σε 1 λεπτό με συγκεκριμένο σκοπό: π.χ.: να τους κάνει να γελάσουν ή να θυμώσουν, να τους πείσουν ή να τους προκαλέσουν σύγχυση, να τους παροτρύνουν ή να τους αποθαρρύνουν κ.λπ. (Ο δάσκαλος προετοιμάζει μια ψηφοφορία για την κατανομή των σεναρίων σε κάθε συμμετέχοντα)</p>	
20 λεπτά	Projector PC PowerPoint Presentation;	<ul style="list-style-type: none"> • Οι συμμετέχοντες παρακολουθούν το PPT και εισάγονται στους βασικούς τρόπους επικοινωνίας: <p>1. Αποστολή μηνύματος: Λεκτικό μήνυμα Μη λεκτικό μήνυμα Παραγλωσσικό μήνυμα Η σημασία της συνοχής</p> <p>2. Λήψη μηνύματος: Ακρόαση Απόλυτη προσοχή στον ομιλητή Επίγνωση των μη λεκτικών μηνυμάτων του ομιλητή Προσοχή στις λέξεις και στα συναισθήματα Αναστοχαστικές δεξιότητες ακρόασης Επιπρόσθετα επικοινωνιακά εργαλεία</p> <p>3. Εμπόδια στην αποτελεσματική επικοινωνία: Λεκτικά επικοινωνιακά εμπόδια Μη λεκτικά επικοινωνιακά εμπόδια</p>	PPT5.1
30 λεπτά	Projector PC PowerPoint	<p>Αποστολή και λήψη μηνυμάτων</p> <p>2 ομάδες εκπαιδευόμενων σχηματίζουν 2 ομόκεντρους κύκλους - ο μικρότερος κύκλος υποστηρίζει ένα θέμα. Κάθε ομιλητής λαμβάνει 2 λεπτά για να παρουσιάσει την άποψή του / της.</p> <p>1 ή 2 θέματα για να συζητήσετε μεταξύ των παρακάτω:</p>	R5.1



		<ul style="list-style-type: none">• Η εκπαίδευση πρέπει να είναι ελεύθερη για όλους<ul style="list-style-type: none">• Η πρόσβαση στο διαδίκτυο πρέπει να είναι περιορισμένη για τους μαθητές• Οι νέοι πρέπει να έχουν δικαίωμα επιλογής όταν πρόκειται για τη στρατιωτική θητεία• Κάθε φοιτητής πρέπει να έχει το δικαίωμα να επιλέγει μόνος του τους κλάδους που ενδιαφέρεται• Ποια δεύτερη γλώσσα αξίζει να μελετάτε σήμερα;• Τι μπορεί να γίνει για να βοηθηθούν οι έφηβοι να έχουν έναν υγιεινό τρόπο ζωής;• Ο Τρίτος Παγκόσμιος Πόλεμος πρέπει να προληφθεί από τις κυβερνήσεις• Είναι ο έλεγχος των όπλων ένας αποτελεσματικός τρόπος πρόληψης του εγκλήματος;• Οι κυβερνήσεις πρέπει να απαγορεύουν τους γάμους μεταξύ ατόμων του ίδιου φύλου• Πρέπει τα άτομα με σωματική αναπηρία να απασχολούνται στον δημόσιο τομέα;• Να είσαι πολιτικός: ικανότητα ή ταλέντο;• Μπορεί κανείς να είναι πάνω από το νόμο;• Οι συνέπειες της αλληλεπίδρασης στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στη σύγχρονη εκπαίδευση.• Οι σύγχρονοι άνθρωποι εξαρτώνται υπερβολικά από την τεχνολογία;• Είναι οι διαδικτυακοί φίλοι πιο αποτελεσματικοί από τους φανταστικούς;• Είναι απαραίτητη η λογοκρισία στο διαδίκτυο;	
		<p>Ο μεγαλύτερος κύκλος των συμμετεχόντων παρατηρεί τις αντιδράσεις και τα επιχειρήματά τους. Τέλος τα μέλη του μεγαλύτερου κύκλου θα:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Κάνουν μια σύνοψη εστιάζοντας και σχολιάζοντας τα επιχειρήματα του κάθε ομιλητή2. Προσδιορίσουν τα λεκτικά, παραγλωσσικά και μη λεκτικά στοιχεία των ομιλητών και θα αξιολογήσουν την αποτελεσματικότητά τους. <p>Ο δάσκαλος ακούει τα σχόλια της ομάδας</p>	



		<p>σχετικά με τα λεκτικά, παραγλωσσικά και μη λεκτικά στοιχεία, ενθαρρύνοντας τη συζήτηση και τον αναστοχασμό στην ομάδα.</p> <p>Συζήτηση:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ποια ήταν τα πιο σημαντικά μέρη της συζήτησης; - Ποια ήταν τα κύρια επιχειρήματα που ειπώθηκαν; - Πώς επηρέασαν τη συζήτηση τα λεκτικά, παραγλωσσικά και μη λεκτικά στοιχεία; 	
30 λεπτά	Projector PC PowerPoint	<p>Δίνοντας προσοχή στις λέξεις και στα συναισθήματα</p> <p>Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει στους συμμετέχοντες την ομιλία του Μεγάλου Αλεξάνδρου, που γράφτηκε από τον Αρριανό, μεταφράστηκε στα αγγλικά και αναφέρεται από το Πανεπιστήμιο Fordham και το διαβάζει δυνατά.</p> <p>Κατόπιν ο εκπαιδευτής ρωτάει: «Νομίζεις ότι ήταν πειστικός;»</p> <p>Οι συμμετέχοντες καλούνται να δικαιολογήσουν την απάντησή τους αφού παρακολουθήσουν μια παρουσίαση της Prezi σχετικά με αυτό.</p>	R5.2
30 λεπτά	Projector PC PowerPoint	<p>Αποτελεσματική επικοινωνία</p> <p>Οι συμμετέχοντες θα παρακολουθήσουν ένα βίντεο και θα διαβάσουν κάποια άρθρα. Θα αναστοχαστούν στα εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ποιο είναι το περιεχόμενο που πρέπει να κοινοποιηθεί; -Ποιες είναι οι ομοιότητες και οι διαφορές μεταξύ αυτών των επικοινωνιακών πρακτικών; <p>Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να κάνουν μια παρουσίαση και να κοινοποιήσουν το νέο στοιχείο (μέσω εργαλείων αλληλογραφίας, ppt ή κοινωνικών δικτύων κ.λπ.)</p> <p>Ενθαρρύνονται να δικαιολογήσουν τις επιλογές και τις πρακτικές τους.</p>	R5.3
30 λεπτά		<p>Επικοινωνιακά εμπόδια και Γλωσσικό περιεχόμενο</p> <p>Ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε 3 ομάδες και τους προσκαλεί να</p>	R5.4



		<p>διαβάσουν το άρθρο του BBC που παρουσιάζεται στην οθόνη (“Τι χρειάζεται να αντιταχθείς στην εξουσία; Από την Martha Henriques, http://www.bbc.com/future/story/20180709-our-ability-to-stand-up-to-authority-comes-down-to-the-brain) και δημιουργήστε ένα πλάνο: “Χρειάζεται να επικοινωνήσετε τις παρακάτω πληροφορίες σε 3 διαφορετικούς ανθρώπους:</p> <ul style="list-style-type: none"> - σε έναν διευθυντή σχολείου (ομάδα 1), - σε έναν ιστορικό (ομάδα 2), - σε έναν τοπικό αστυνομικό (ομάδα 3)” (παιχνίδι ρόλων) <p>Συζήτηση</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ρωτήστε τους συμμετέχοντες για την εμπειρία τους στη διάρκεια της δραστηριότητας. - Τι αποκόμισαν; 	
5 λεπτά	Μαρκαδόροι χαρτοπίνακα	<p>Συζήτηση</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ζητήστε από τους εθελοντές να μοιραστούν μια πρόταση για το τι έμαθαν ή για το τι βρήκαν πολύ βιοηθητικό. - Θυμίστε τους τι αφορούσε το συγκεκριμένο κεφάλαιο και ρωτήστε για τα μαθησιακά αποτελέσματα που πέτυχαν. 	

Πηγή R5.1

Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος
Π5.1	Αποστολή και λήψη μηνυμάτων
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: η δραστηριότητα θα εξασκήσει την ενεργητική ακρόαση ώστε να επιτευχθούν αποτελεσματικές συνθήκες επικοινωνίας ❖ Διάρκεια: λεπτά 	
Οδηγίες	
<p>2 ομάδες συμμετεχόντων σχηματίζουν 2 ομόκεντρους κύκλους – ο μικρότερος κύκλος συζητά γύρω από ένα θέμα. Ο κάθε ομιλητής έχει στη διάθεσή του 3 λεπτά για να παρουσιάσει την άποψή του/της.</p> <p>Μπορείτε να πάρετε 1 ή 2 θέματα προς συζήτηση από την ακόλουθη λίστα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Η εκπαίδευση οφείλει να είναι δωρεάν για όλους • Η σύνδεση στο διαδίκτυο πρέπει να περιορίζεται στους μαθητές • Οι νέοι πρέπει να έχουν το δικαίωμα να επιλέξουν όσον αφορά τη στρατιωτική θητεία • Κάθε μαθητής πρέπει να έχει το δικαίωμα να επιλέξει μόνο όσες επιστήμες/ κατευθύνσεις του/την ενδιαφέρουν 	



- Ποια δεύτερη γλώσσα αξίζει σήμερα να μάθει κανείς;
- Τι μπορεί να κάνει κανείς ώστε να βοηθήσει τους/τις έφηβους/ες να ακολουθούν ένα πιο υγιεινό τρόπο ζωής;
- Ο Γ' Παγκόσμιος Πόλεμος θα πρέπει να εμποδιστεί από τις κυβερνήσεις
- Ο έλεγχος των όπλων θεωρείται αποτελεσματικός τρόπος για την πρόληψη του εγκλήματος;
- Οι κυβερνήσεις θα πρέπει να απαγορεύσουν τους γάμους μεταξύ ατόμων του ίδιου φύλου
- Θα έπρεπε τα άτομα με σωματικές αναπηρίες να εργοδοτούνται στο δημόσιο τομέα;
- Τι χρειάζεται κανείς για να γίνει πολιτικός: δεξιότητες ή ταλέντο;
- Θα μπορούσε κανείς να είναι υπεράνω του νόμου;
- Οι επιπτώσεις από τις επαφές μέσα από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στη σύγχρονη εκπαίδευση.
- Οι σύγχρονοι άνθρωποι βασίζονται υπερβολικά στην τεχνολογία;
- Οι διαδικτυακοί φίλοι είναι πιο αποτελεσματικοί από τους φανταστικούς φίλους;
- Είναι απαραίτητη η λογοκρισία του διαδικτύου;

Ο μεγαλύτερος κύκλος συμμετεχόντων παρατηρεί τόσο της αντιδράσεις όσο και τα επιχειρήματα. Τελικά οι συμμετέχοντες του μεγαλύτερου κύκλου πρόκειται να:

1. Φτιάξουν μια περίληψη μέσα από την επικέντρωση και το σχολιασμό των επιχειρημάτων κάθε συμμετέχοντα που μίλησε
2. Προσδιορίσουν τα λεκτικά, παραφραστικά και μη λεκτικά στοιχεία που εφαρμόζονται από τους ομιλητές και θα αξιολογήσουν την αποτελεσματικότητά τους.

Ο εκπαιδευτής ακούει τα σχόλια της ομάδας σχετικά με τα λεκτικά, παραφραστικά και μη λεκτικά στοιχεία και σημειώνει στο flipchart, ενθαρρύνοντας τη συζήτηση και τον αναστοχασμό της ομάδας.

Συζήτηση

- Ποια είναι τα πιο σημαντικά σημεία της συζήτησης;
- Ποια κύρια επιχειρήματα εφαρμόσθηκαν;
- Πώς τα λεκτικά, παραφραστικά και μη λεκτικά στοιχεία επηρέασαν τη συζήτηση;

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

Δραστηριότητα βασισμένη στον αναστοχασμό και τη συζήτηση

Αξιολόγηση

Δ/Α

Πηγές/Επιπλέον υλικό

<https://hbr.org/2016/07/what-great-listeners-actually-do>

Zenger, Jack and Folkman, Joseph. What Great Listeners Actually Do, Harvard Business Review

[Ανακτήθηκε στις 22/7/2018]

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

Δραστηριότητα αναστοχασμού και συζήτησης

Αξιολόγηση δραστηριότητας

Δ/Α

Πηγές / Επιπλέον Υλικό



Πηγή R5.2

Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος
Π5.2	Δώστε προσοχή στις λέξεις και τα συναισθήματα
Επισκόπηση	
<p>❖ Σκοπός:</p> <ul style="list-style-type: none"> - να δοθεί η δυνατότητα στους συμμετέχοντες να δώσουν Δομημένες Παρουσιάσεις με το κατάλληλο Λεκτικό (παραφραστικό, μη λεκτικό περιεχόμενο) - να εξασκηθεί ο συμμετέχοντας στην ενεργητική ακρόαση προκειμένου να επιτευχθεί αποτελεσματική επικοινωνία 	
<p>❖ Προαπαιτούμενες πηγές:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Η ομιλία του Μεγάλου Αλεξάνδρου στα στρατεύματά του, που καταγράφηκε από τον Αρριανό, ενώ μεταφράστηκε στα αγγλικά και έγινε παράθεσή της από το Πανεπιστήμιο Fordham. https://sourcebooks.fordham.edu/ancient/arrian-alexander1.asp 2. Μια παρουσίαση στην σελίδα Prezi, η οποία αναλύει την παραπάνω ομιλία. https://prezi.com/fr8mef0bcphr/the-speech-of-alexander-the-great/# 	
<p>❖ Διάρκεια: 30 λεπτά</p>	
Οδηγίες	
<p>-Οι συμμετέχοντες καλούνται να αιτιολογήσουν την απάντησή τους αφού παρακολουθήσουν μια παρουσίαση Prezi.</p> <p>-Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει στους συμμετέχοντες την ομιλία του Μεγάλου Αλεξάνδρου, που καταγράφηκε από τον Αρριανό, ενώ μεταφράστηκε στα αγγλικά και έγινε παράθεσή της από το Πανεπιστήμιο Fordham, και τη διαβάζει δυνατά.</p> <p>-Ακολούθως ο εκπαιδευτής ρωτάει: «Νομίζεις ότι ο Μέγας Αλέξανδρος ήταν πειστικός;»</p> <p>-Οι συμμετέχοντες καλούνται να δικαιολογήσουν την απάντησή τους αφού παρακολουθήσουν μια παρουσίαση που βρίσκεται στη σελίδα Prezi για αυτό.</p> <p>Συζήτηση:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ποιο είναι το περιεχόμενο της ομιλίας; - Ποια μέρη του κειμένου σχετίζονται με τα συναισθήματα και ποια με τη λογική λειτουργία; -Πιστεύετε ότι ο συγγραφέας ήταν πειστικός και με ποιον τρόπο; 	
Λεπτομέρειες σχετικά με τη δραστηριότητα	
Δραστηριότητα βασισμένη στον αναστοχασμό και τη συζήτηση	
Αξιολόγηση της δραστηριότητας	
Δ/Α	
Αναφορές/Περαιτέρω μελέτη	
Αποτελεσματική Επικοινωνία https://www.youtube.com/watch?v=l6IAhXM-vps	



Πηγή R5.3

Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος
Π5.3	Αποτελεσματική Επικοινωνία
Επισκόπηση	
<p>❖ Σκοπός: Η δραστηριότητα επιτρέπει στους συμμετέχοντες να:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Χρησιμοποιήσουν βασικούς τρόπους Επικοινωνίας (προφορικό, μη λεκτικό και γραπτό) - Προσδιορίσουν Εμπόδια Επικοινωνίας και να βρουν τρόπους να τα αμφισβητήσουν. - Εφαρμόσουν αποτελεσματικές τεχνικές επικοινωνίας. 	
<p>❖ Απαιτούμενες πηγές:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Βίντεο ειδήσεων του BBC: «Οι άνθρωποι με προσβάλλουν λόγω των ουλών του προσώπου μου» https://www.bbc.com/news/video_and_audio/headlines/44809513/living-with-facial-scars-in-nigeria 2. Άρθρο του BBC: «Η Scarlett Johansson παρατά ρόλο τρανς ατόμου μετά από αντιδράσεις της LGBT κοινότητας» https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-44829766 3. Άρθρο της Guardian: « Η Scarlett Johansson παρατά ρόλο τρανς ατόμου μετά από αντιδράσεις» https://www.theguardian.com/film/2018/jul/13/scarlett-johansson-exits-trans-role-rub-and-tug 	
<p>❖ Διάρκεια: 30 λεπτά</p>	
Οδηγίες	
<p>Οι συμμετέχοντες θα παρακολουθήσουν ένα βίντεο και θα διαβάσουν 2 άρθρα εφημερίδων.</p> <p>❖ Αναστοχασμός:</p> <p>-Ποιο είναι το περιεχόμενο που πρέπει να επικοινωνήσουν;</p> <p>-Ποιες είναι οι ομοιότητες και ποιες οι διαφορές μεταξύ αυτών των επικοινωνιακών πρακτικών;</p>	
<p>❖ Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να προβούν σε μια παρουσίαση και να συζητήσουν ένα από τα παραπάνω ειδησεογραφικά θέματα (μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, παρουσίασης PowerPoint, εργαλείων κοινωνικής δικτύωσης κλπ.), ενθαρρύνοντάς τους να δικαιολογήσουν τις επιλογές και τις πρακτικές τους.</p>	
Λεπτομέρειες σχετικά με τη δραστηριότητα	
Δραστηριότητα βασισμένη στον αναστοχασμό και τη δημιουργικότητα	
Αξιολόγηση της δραστηριότητας	
Δ/Α	
Υλικό για περαιτέρω μελέτη	
Think Fast Talk Smart - Communication Techniques https://www.youtube.com/watch?v=HAnw168huqA	
Six Rules of Effective Communication https://www.youtube.com/watch?v=MeiBMkJjXVM	



5 ways to improve your communication skills

<https://www.youtube.com/watch?v=xr1q-uBtlH4>

Deep Patel, 14 Proven Ways to Improve Your Communication Skills

<https://www.entrepreneur.com/article/300466>

Leonard, M., Graham, S., & Bonacum, D. (2004). The human factor: the critical importance of effective teamwork and communication in providing safe care. *BMJ Quality & Safety*, 13(suppl 1), i85-i90.

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/15465961>

Πηγή R5.4

Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος
Π5.4	Εμπόδια Επικοινωνίας και Γλωσσικό Περιβάλλον
Επισκόπηση	
❖ Σκοπός:	<ul style="list-style-type: none"> - Οι συμμετέχοντες θα αναγνωρίσουν διάφορα Εμπόδια Επικοινωνίας και θα βρουν τρόπους να τα αμφισβητήσουν ώστε να τα ξεπεράσουν.
❖ Προαπαιτούμενες πηγές:	<p>"What it takes to stand up authority?" Από τη Martha Henriques, http://www.bbc.com/future/story/20180709-our-ability-to-stand-up-to-authority-comes-down-to-the-brain</p>
❖ Διάρκεια:	30 λεπτά
Οδηγίες	
<p>Ο εκπαιδευτής μοιράζει τους συμμετέχοντες σε 3 ομάδες και τους ενθαρρύνει να διαβάσουν τους καλεί να διαβάσουν το άρθρο του BBC που παρουσιάστηκε ("What it takes to stand up authority?" Από τη Martha Henriques, http://www.bbc.com/future/story/20180709-our-ability-to-stand-up-to-authority-comes-down-to-the-brain) και να φτιάξουν το ακόλουθο πλάνο:</p> <p>"Πρέπει να κοινοποιήσετε τις ακόλουθες πληροφορίες σε 3 διαφορετικούς ανθρώπους":</p> <ul style="list-style-type: none"> Σε ένα διευθυντή σχολείου (ομάδα 1), Σε έναν ιστορικό (ομάδα 2), Σε ένα τοπικό αστυνομικό (ομάδα 3) <p>❖ Συζήτηση</p> <p>Ρωτήστε τους συμμετέχοντες σχετικά με το τι βίωσαν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Μπορείτε να αναγνωρίσετε τα Εμπόδια Επικοινωνίας; - Υπάρχουν τρόποι να τα αμφισβητήσετε; - Τι θα πάρετε μαζί σας από αυτή τη δραστηριότητα; 	
Λεπτομέρειες σχετικά με τη δραστηριότητα	
Παιχνίδι ρόλων	
Αξιολόγηση της δραστηριότητας	
Δ/Α	
Υλικό για περαιτέρω μελέτη	
https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/15465961	
Leonard, M., Graham, S., & Bonacum, D. (2004). <i>The human factor: the critical importance of effective teamwork and communication in providing safe care</i> . <i>BMJ Quality & Safety</i> , 13(suppl 1), i85-i90.	



PPT S5.1

Επικοινωνία και γλωσσικές δεξιότητες

<https://resetproject.eu/gr/ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ-ΠΥΛΗ/in-service-training-programme/:action/open/viewpage/el-2-05-communication-and-language-skills-72>

Δεξιότητα 6 – Δεξιότητες Δικτύωσης

Δεξιότητα 6: Δικτύωση			
Ωρες Μάθησης: 4 ώρες	Σε προσωπική βάση (face-to-face) 2 ώρες	Διαδικτυακή μελέτη: 2 ώρες	
Μαθησιακά αποτελέσματα	<p>Στο τέλος αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Χρησιμοποιήσουν εργαλεία δικτύωσης για να ελκύσουν συμμετέχοντες σε εργαστήρια ❖ Κινητοποιήσουν το δίκτυο τους για να ενισχύσουν την ευαισθητοποίηση γύρω από σχετικά θέματα ❖ Δημιουργήσουν ένα νέο δίκτυο με τους συμμετέχοντες ❖ Κλπ 		
Διάρκεια	Απαιτούμενο υλικό	Προτεινόμενη δραστηριότητα και συμβουλές για τον εκπαιδευτή	Πηγή
15 λεπτά	Φύλλα χαρτιού Ετικέτες για ονόματα	<p><i>Καλωσόρισμα</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Παρουσίαση των συμμετεχόντων: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να συστηθούν, να γράψουν το όνομά τους σε ένα φύλλου χαρτιού και να βάλουν μια ετικέτα ονόματος. - Παγοθραύστης (προαιρετικό): Εάν δεν γνωρίζουν ο ένας τον άλλο, τότε μπορείτε να κάνετε μια δραστηριότητα παγοθραύστη 	R6.1
30 λεπτά	Ετικέτες σε σχήμα αστεριού, καρδιάς, λεζάντας, κλπ.	<p><i>Πώς να καταπολεμήσετε τη συστολή;</i></p> <p>Ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει το θέμα λέγοντας ότι οι άνθρωποι αισθάνονται περισσότερο ή λιγότερο άνετα όταν τοποθετούνται στο επίκεντρο μιας συζήτησης, όπως μπορεί να έχει φανεί κατά τη διάρκεια του παγοθραύστη.</p> <p>Ο εκπαιδευτής θα ζητήσει από κάθε συμμετέχοντα να πει την ομάδα ποια ήταν η τελευταία φορά που δοκίμασαν κάτι νέο και τι ήταν αυτό. Αυτή η δραστηριότητα θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες να ξεπεράσουν το κοινωνικό άγχος και θα ενισχύσει</p>	R6.2



		την συνοχή της ομάδας. Στη συνέχεια, θα εξηγήσει την επόμενη δραστηριότητα ακολουθώντας το πρότυπο Π5.2 και θα εισαγάγει τη δραστηριότητα που θα ενισχύσει την εμπιστοσύνη.	
30 λεπτά	Χαρτί Στυλό	Γλώσσα του Σώματος: τι λέει το σώμα μου; Οι συμμετέχοντες θα κατανοήσουν τη σημασία της προσοχής στη γλώσσα του σώματος, ιδιαίτερα σε συνθήκες δικτύωσης (σε ένα επιχειρηματικό περιβάλλον).	R6.3
30 λεπτά	Υπολογιστής με σύνδεση στο διαδίκτυο (1 ανά συμμετέχοντα)	Πούλα τον εαυτό σου Ο εκπαιδευτής θα διασφαλίσει ότι όλοι οι συμμετέχοντες έχουν μια διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και στη συνέχεια θα παρουσιάσει το δίκτυο LinkedIn και θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν το προφίλ τους, στοχεύοντας στα κύρια πλεονεκτήματά τους.	
15 λεπτά	Χαρτόνι Χρωματιστοί μαρκαδόροι Φωτογραφική μηχανή (ή Smartphone)	Ολοκληρώνοντας - Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν αυτό που τους άρεσε κατά τη διάρκεια της ημέρας και δημιουργήστε ένα χάρτη μυαλού (mind map) σχετικά με αυτό. - Τραβήξτε μια φωτογραφία του χάρτη - Στείλτε τον στους συμμετέχοντες	R6.4

Πηγή R6.1

Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος
Π.6.1	Παγοθραύστης: 3 αλήθειες κι 1 ψέμα
Επισκόπηση	
<p>❖ Σκοπός: Η προτεινόμενη δραστηριότητα έχει τους ακόλουθους στόχους:</p> <ul style="list-style-type: none"> - να ζεσταθεί η ομάδα. - να αναπτύξει δεξιότητες επικοινωνίας. - να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να συνεργάζονται . - να περάσουν καλά. - να μάθουν οι συμμετέχοντες το όνομα ο ένας του άλλου <p>❖ Διάρκεια: 10 λεπτά</p>	
Οδηγίες	



Εξηγήστε στους συμμετέχοντες ότι θα πρέπει να συστηθούν με το να μοιραστούν με τους υπόλοιπους 3 εμπειρίες που έχουν ζήσει ή έκαναν για τον εαυτό τους, συμπεριλαμβανομένων 2 αληθειών και 1 ψέματος. Ζητήστε από έναν συμμετέχοντα να πει στην ομάδα για τις 3 εμπειρίες του. Το άτομο που βρίσκει το ψέμα πρέπει να παρουσιάσει τις 3 δικές του. Επαναλάβετε την άσκηση μέχρι να μιλήσουν όλοι οι συμμετέχοντες.

Λεπτομέρειες σχετικά με τη δραστηριότητα

Δ/Α

Αξιολόγηση της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα θεωρείται επιτυχής όταν όλοι οι συμμετέχοντες γνωρίζουν το όνομα ο ένας του άλλου.

Αναφορές/Περαιτέρω μελέτη

Σχετικά με τη χρησιμότητα των δραστηριοτήτων παγοθραύστη

<https://swiftkickhq.com/icebreakers-why-important/>

<http://www.ilsc.com/blog/2014/08/5-reasons-use-ice-breakers-warm-exercises-esl-classroom/>

Πηγή R6.2

Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος
Π.6.2	Εξασκηθείτε για να ενισχύσετε την αυτοπεποίθησή σας

Επισκόπηση

- ❖ **Σκοπός:** Η προτεινόμενη δραστηριότητα έχει τους ακόλουθους στόχους:
 - Να γνωριστεί η ομάδα
 - Να καταστούν οι συμμετέχοντες ικανοί να διατυπώνουν κομπλιμέντα σε κάποιον/α που δεν γνωρίζουν καλά
 - Να καταστούν οι συμμετέχοντες ικανοί να δεχτούν ένα κομπλιμέντο δημόσια
 - Να ενισχυθεί η αυτοεκτίμηση
- ❖ **Διάρκεια:** 15 λεπτά

Οδηγίες

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν σε ζευγάρια και να συζητήσουν μεταξύ τους για 5 λεπτά.

Λεπτομέρειες σχετικά με τη δραστηριότητα

Οι συμμετέχοντες, χωρισμένοι σε ζευγάρια, θα συζητήσουν μεταξύ τους κατά τη διάρκεια 5 λεπτών. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής θα τους ζητήσει να προχωρήσουν και να επιλέξουν μεταξύ διαφόρων επικετών (σε σχήμα αστεριών, καρδιών, λεζάντων κλπ.) τις οποίες είχε προηγουμένως προετοιμάσει να δώσει στα ζευγάρια ώστε να απεικονίσει ένα βραβείο. Στη συνέχεια, η ομάδα θα συγκεντρωθεί σε έναν κύκλο και κάθε συμμετέχων θα παρουσιάσει το ζευγάρι του και θα εξηγήσει γιατί τον/την επιβραβεύει εξηγώντας και την επιλογή της επικέτας.

Π.χ: Έδωσα ένα αστέρι στη Μαργαρίτα γιατί, κατά τη γνώμη μου, είναι μια πραγματική ηγέτιδα την οποία οι άνθρωποι θαυμάζουν

Αξιολόγηση της δραστηριότητας

Στο τέλος της δραστηριότητας, η ομάδα θα πρέπει να γνωρίζει πράγματα για τον καθένα που προηγουμένως δε γνώριζε.

Αναφορές/Περαιτέρω μελέτη



Πώς να ξεπεράσετε τη συστολή:

<https://www.youtube.com/watch?v=I4I-nwdBjuw>

Πώς να αισθανθείτε αυτοπεποίθηση:

<https://www.youtube.com/watch?v=0Tk82hEHNnY>

Το μυστικό του να δίνεις στον εαυτό σου κίνητρο:

<https://www.youtube.com/watch?v=2Lz0VOltZKA&t=7s>

Συμβουλές για να έχετε περισσότερη αυτοπεποίθηση

<https://www.youtube.com/watch?v=fzilSQxiBc>

Πηγή R6.3

Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος
Π.6.3	Γλώσσα του Σώματος
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: Η προτεινόμενη δραστηριότητα έχει τους ακόλουθους στόχους: <ul style="list-style-type: none"> - Να καταστούν οι συμμετέχοντες ικανοί να αναγνωρίσουν διάφορα συναισθήματα μέσω της γλώσσας του σώματος - Να γίνει κατανοητή η σημασία της γλώσσας του σώματος ❖ Διάρκεια: 30 λεπτά (5-10 λεπτά για προετοιμασία σε ζευγάρια και ακολούθως 20 λεπτά για αποκατάσταση) 	
Οδηγίες	
<p>Ο στόχος της άσκησης είναι να δημιουργήσει μια συζήτηση μεταξύ δύο ανθρώπων όπου όλες οι επικοινωνίες εκτελούνται μέσω της γλώσσας του σώματος.</p>	
Λεπτομέρειες σχετικά με τη δραστηριότητα	
<p>Χωρίστε την ομάδα σε ζευγάρια και πείτε τους ότι έχουν 5 λεπτά να φανταστούν μια συνομιλία μεταξύ 2 ατόμων. Στη συνέχεια θα πρέπει να γράψουν κάτω αυτή τη συζήτηση. Τα ζευγάρια θα πρέπει να «δραματοποιήσουν» τις συνομιλίες τους και να ζητήσουν από την ομάδα να μαντέψει γύρω από το τι ήταν η συζήτηση. Στη συνέχεια, το ζευγάρι θα διαβάσει τη γραπτή συζήτηση.</p>	
Αξιολόγηση της δραστηριότητας	
N/A	
Αναφορές/Περαιτέρω μελέτη	
<p>Διαβάζοντας μυαλά μέσω της γλώσσας του σώματος</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=W3P3rT0j2gQ</p>	
<p>Πώς να έχετε μια καλή συζήτηση:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=H6n3iNh4XLI</p>	
<p>Σήματα σώματος και οι σημασίες τους:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=HR7bVnWPa6Q</p>	
<p>Η σημαντικότητα της γλώσσας του σώματος:</p> <p>https://www.mosalingua.com/en/body-language-importance/</p>	
<p>Συμβουλές για γλώσσα του σώματος κατά τη δικτύωση:</p> <p>https://www.entrepreneur.com/article/227257</p>	

**Πηγή R6.4**

Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος
R.6.4	Σύνοψη της συνεδρίας – Χάρτης Μυαλού
Επισκόπηση	
<p>❖ Σκοπός: Create the summary of the session using Mind Mapping which illustrates the brain's structure (radiant rather than linear) in order to create an output easy to remember for the participants. Δημιουργήστε τη σύνοψη της συνεδρίας χρησιμοποιώντας τον χάρτη μυαλού, ο οποίος απεικονίζει τη δομή του εγκεφάλου (όλο ακτίνες παρά γραμμικός), προκειμένου να δημιουργηθεί ένα αποτέλεσμα εύκολο να θυμούνται οι συμμετέχοντες.</p> <p>❖ Διάρκεια: 15 λεπτά</p>	
Οδηγίες	
<ul style="list-style-type: none">- Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να περιγράψει τη συνεδρία με μία λέξη- Γράψτε αυτές τις λέξεις στο χαρτόνι- Δώστε ένα μολύβι σε κάθε συμμετέχοντα και ζητήστε τους να τραβήξουν βέλη για να συνδέσουν τη λέξη τους με τις λέξεις των υπολοίπων- Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να προσθέσουν μερικές ακόμη λέξεις- Προσθέστε τις έννοιες που λείπουν	
Λεπτομέρειες σχετικά με τη δραστηριότητα	
N/A	
Αξιολόγηση της δραστηριότητας	
Η δραστηριότητα θεωρείται επιτυχής όταν όλοι οι συμμετέχοντες γνωρίζουν το όνομα ο ένας του άλλου.	
Αναφορές/Περαιτέρω μελέτη	
<ul style="list-style-type: none">- Σχετικά με τον χάρτη μυαλού: https://imindmap.com/articles/why-mind-mapping-works/ https://www.youtube.com/watch?v=5nTuScU70As- Πώς να δημιουργήσετε έναν χάρτη μυαλού: https://www.youtube.com/watch?v=wLWV0XN7K1g https://www.youtube.com/watch?v=XskqMhtndfQ- Στα Γαλλικά: https://www.youtube.com/watch?v=vFWoWZFDKB8 https://www.youtube.com/watch?v=sFcWykx4Ioo	



Δεξιότητα 7 – Διαπολιτισμική επίγνωση

Δεξιότητα 7: Διαπολιτισμική ευαισθητοποίηση			
Ωρες Μάθησης: 4 ώρες	Σε προσωπική βάση (face-to-face) 2 ώρες	Διαδικτυακή μελέτη: 2 ώρες	
Διάρκεια	Απαιτούμενο υλικό	Προτεινόμενη δραστηριότητα και συμβουλές για τον εκπαιδευτή	Πηγή
5 λεπτά	Προβολέας Υπολογιστής	<p><i>Εισαγωγή</i></p> <p>Παρουσιάστε το ακόλουθο βίντεο στους συμμετέχοντες:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=sq_YlqqprB4</p>	
10 λεπτά	Προβολέας Υπολογιστής Παρουσίαση PowerPoint	<p><i>Tι είναι ο πολιτισμός;</i> Μια σύντομη θεωρητική εισαγωγή για να τεθούν οι βάσεις.</p> <p>- Θα παρουσιαστούν 6 ορισμοί του πολιτισμού και εθελοντές θα πάρουν λίγο χρόνο (1 λεπτό) για να επιλέξουν έναν ή δύο από τους ορισμούς που κατά τη γνώμη τους περιγράφουν τον πολιτισμό και θα πάρουν σημειώσεις.</p> <p>- Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες θα ενημερωθούν ότι όλοι οι ορισμοί είναι κομμάτι του ορισμού του πολιτισμού και θα γίνει παρουσίαση του μοντέλου του πολιτισμικού παγόβουνου σχετικά με τα ορατά και αόρατα τμήματα του πολιτισμού.</p> <p>- Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να κάνει αυτό το κομμάτι όσο το δυνατόν πιο διαδραστικό και να μην βιαστεί να το ολοκληρώσει. Πάρτε το χρόνο σας όταν θα διαβάζετε τους ορισμούς.</p> <p>- Ρωτήστε ρητορικές ερωτήσεις κατά την παρουσίαση του παγόβουνου αντί να διαβάζετε απλώς τις λέξεις-κλειδιά από την παρουσίαση PPT.</p>	R7.1 PPT S7.1
20 λεπτά	Μπολ με μήλα	<i>To μήλο μου</i>	R7.2



		<p>Οι συμμετέχοντες θα μάθουν να διαφοροποιούν ανάμεσα στις ομάδες και τα άτομα.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Συνειδητοποιούν ότι ακόμη και αν το μήλο τους είναι γενικά ένα μήλο και ανήκει σε μια ομάδα μήλων, εξακολουθεί να έχει μεμονωμένα χαρακτηριστικά που το καθιστούν μοναδικό. - Αν δίνουν προσοχή στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, θα είναι σε θέση να διακρίνουν ανάμεσα σε όλα τα μήλα και να βρουν και πάλι τα δικά τους. - Ακόμα κι αν μια ομάδα φαίνεται να είναι ομοιογενής με την πρώτη ματιά, αν καταβάλουν προσπάθεια, θα διαπιστώσουν ότι υπάρχει κάτι περισσότερο από αυτό. - Ο εκπαιδευτής μπορεί να επιλέξει οποιοδήποτε είδος φρούτου ή λαχανικών για αυτή την άσκηση! Άλλα παρουσιάστε μόνο ένα είδος κατά τη διάρκεια της ενότητας (μόνο τα μήλα ή μόνο τα αχλάδια, μην αναμειγνύετε τα φρούτα). 	
20 λεπτά	Κάρτες για συμμετέχοντες με περιγραφή διάφορων τύπων χειραψίας	<p><i>Παιχνίδι χαιρετισμού</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Στόχοι αυτής της δραστηριότητας είναι το βίωμα πολιτισμικών παρεξηγήσεων και η εύρεση της ομάδας - Οι συμμετέχοντες δέχονται ένα είδος χειραψίας που είναι τυπικός σε μια συγκεκριμένη κουλτούρα. - Πρέπει να βρουν την ομάδα τους (τουλάχιστον 3 άτομα) χαιρετώντας ο ένας τον άλλον. Φυσικά, η μεταξύ τους συνομιλία δεν επιτρέπεται! <p><i>Συζήτηση:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Πώς ένιωσαν οι συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας; - Τι είδους παρεξηγήσεις έλαβαν χώρα; - Με ποιο τρόπο εξηγούν τις εμπειρίες τους; 	R7.3
60 λεπτά	Παιζόντας Κάρτες δραστηριοτήτων σύμφωνα με τις οδηγίες (μία για 4-6 συμμετέχοντες), Φυλλάδια οδηγιών για κάθε τραπέζι (συλλέξτε τα πριν αρχίσει το παιχνίδι!),	<p><i>To παιχνίδι BARNGA</i></p> <p>Το BARNGA βάζει τους ανθρώπους σε μια κατάσταση όπου βιώνουν σοκ όταν συνειδητοποιούν ότι παρά τις πολλές ομοιότητες, άνθρωποι από μια άλλη κουλτούρα έχουν διαφορές στον τρόπο με τον οποίο κάνουν πράγματα. Οι παίκτες μαθαίνουν ότι πρέπει να κατανοήσουν και να συμβιβάσουν αυτές τις διαφορές.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Για να παίξετε το BARNGA, χωρίστε 	R7.4



	Flipchart και μαρκαδόρος για συζήτηση και ανατροφοδότηση	<p>την ομάδα σε μικρότερες ομάδες 3 ή 4 συμμετεχόντων.</p> <ul style="list-style-type: none">- Το κάθε τραπέζι έχει κρυφά ένα διαφορετικό σύνολο κανόνων - παρόμοιο με το πώς διαφορετικοί πολιτισμοί έχουν διαφορετικούς ανθρώπους.- Οι συμμετέχοντες αλλάζουν τραπέζια, αλλά δεν επιτρέπεται να μιλούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού - φυσικά θα υπάρξουν πολλές παρεξηγήσεις.- Ο εκπαιδευτής πρέπει να διασφαλίσει ότι οι συμμετέχοντες δεν επικοινωνούν προφορικά (μιλώντας / γράφοντας). Βέβαια τους επιτρέπεται να σχεδιάσουν!- Παίξτε το παιχνίδι για 5 γύρους με διάρκεια 5 λεπτά τον γύρο. <p>Συζήτηση:</p> <ul style="list-style-type: none">- Ρωτήστε τους συμμετέχοντες σχετικά με την εμπειρία τους από το παιχνίδι.- Αντιλήφθηκαν το κόλπο;- Γιατί πιστεύουν ότι επιλέξατε αυτή τη δραστηριότητα στα πλαίσια της διαπολιτισμικής ευαισθητοποίησης;- Τι θα πάρουν μαζί τους από αυτή τη δραστηριότητα;	
5 λεπτά	Χαρτόνι Μαρκαδόροι	<p>Συζήτηση:</p> <ul style="list-style-type: none">- Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν με μια πρόταση τι έχουν μάθει ή τι βρήκαν βοηθητικό ή τι τους εξέπληξε από τις δραστηριότητες.- Υπενθυμίστε τους περί ποιου θέματος ήταν αυτή η ενότητα και ζητήστε να σας πουν σε ποια μαθησιακά αποτελέσματα έχουν καταλήξει.	

*Πηγή R7.1*

Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος
Π.7.1	Τι είναι ο πολιτισμός;
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: Η προτεινόμενη δραστηριότητα έχει τους ακόλουθους στόχους: - Κάντε τους συμμετέχοντες να συνειδητοποιήσουν ότι ο πολιτισμός πρέπει να εκληφθεί σαν ένα σύνολο 	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Διάρκεια: 10 λεπτά 	
Οδηγίες	
<p>Μια σύντομη θεωρητική εισαγωγή για να τεθούν οι βάσεις.</p> <p>Ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει 6 ορισμούς του πολιτισμού στους συμμετέχοντες μέσα από παρουσίαση PowerPoint (PPT S6.1 "Τι είναι ο πολιτισμός").</p> <p>Ακολούθως θα έχουν 1 λεπτό να πάρουν σημειώσεις σχετικά με τον ορισμό που θεωρούν πιο κατάλληλο. Μετά ο εκπαιδευτής θα τους πει ότι όλοι οι ορισμοί συνιστούν τμήμα του όρου πολιτισμός και θα προχωρήσει στην εικόνα με το παγόβουνο.</p>	
Λεπτομέρειες σχετικά με τη δραστηριότητα	
<p>Αυτή τη δραστηριότητα περιλαμβάνει μια πολύ σύντομη θεωρητική εισαγωγή όπου θα παρουσιαστούν 6 ορισμοί που θα έχουν ή δύο από τους ορισμούς που κατά τη γνώμη τους περιγράφουν την κουλτούρα κρατώντας κάποιες σημειώσεις.</p>	
Αξιολόγηση της δραστηριότητας	
N/A	
Αναφορές/Περαιτέρω μελέτη	
<p>Τι είναι ο πολιτισμός:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=NSCFxDKJWwo</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Me2HITQPS40</p> <p>Intercultural awareness:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=VMwjscSCcf0&list=PLenhmNbAT2DRkKITt806SZtQF8QYAJOU</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=pID04Jzsot4</p> <p>https://www.skillsyouneed.com/ips/intercultural-awareness.html</p> <p>https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1080436.pdf</p> <p>https://www.researchgate.net/publication/233471720_Intercultural_awareness_Modelling_an_understanding</p>	

Πηγή R7.2

Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος
Π.7.2	Το μήλο μου
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: Αυτή η δραστηριότητα εγείρει την ευαισθητοποίηση γύρω από γενικεύσεις και στερεότυπα που αφορούν πολιτισμικές εκφάνσεις. 	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Διάρκεια: 20 λεπτά 	



Οδηγίες

Εκ πρώτης όψεως, φαίνεται να υπάρχει μια ομοιογενής ομάδα φρούτων οποιουδήποτε είδους καθώς το κάθε άτομο έχει προκαθορισμένη ιδέα για το πώς πρέπει να μοιάζει ένα μήλο ή ένα πορτοκάλι, αφού τα τοποθετούμε σε κατηγορίες στο μυαλό μας. Άλλα όταν ανακαλύπτει κανείς τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, το φρούτο που έχει επιλεγεί γίνεται μοναδικό στο μάτι αυτού που το παρατηρεί. Οι πρώτες υποθέσεις δεν αντικατοπτρίζουν ολόκληρη την προσωπικότητα και τον χαρακτήρα ούτε ενός φρούτου ούτε ενός ατόμου, υπάρχουν πάντα περισσότερα από ό, τι περιμένετε.

- Ξεκινήστε με την παρουσίαση ενός καλαθιού / μπολ γεμάτου με μήλα και ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σας πουν αυτό που βλέπουν και τις πρώτες τρεις υποθέσεις που κάνουν για αυτό το φρούτο (π.χ. μήλο: στρογγυλό, γλυκό, ομαλό).
 - Δώστε τους μερικά δευτερόλεπτα για να απαντήσουν. Δεν έχει σημασία αν είναι σωστοί ή λανθασμένοι, καθώς αυτό είναι μόνο μια μικρή προκαταρκτική άσκηση για να τους βοηθήσουμε να συμμετάσχουν και να καταστήσουμε ορατές τις γενικευμένες υποθέσεις που μπορεί να υπάρχουν.
 - Μην τους δώσετε πάρα πολύ χρόνο. Σταματήστε τους μετά από περίπου 6 υποθέσεις.
 - Τότε θα τους αφήσετε να επιλέξουν ένα δικό τους καρτό.
- "Όλα αυτά τα μήλα μοιάζουν σχεδόν τα ίδια, σωστά; Πιστεύετε ότι μπορείτε να βρείτε το μήλο σας ξανά; Ας το ανακαλύψουμε!"
- Θα πρέπει να δουν πολύ καλά το φρούτο τους και να δώσουν προσοχή σε αυτό που κάνει το φρούτο τους ξεχωριστό. Στη συνέχεια, θα συγκεντρώσετε όλα τα φρούτα πίσω στο μπολ / καλάθι.
- Μόλις οι εθελοντές δώσουν πίσω το φρούτο τους, θα τους πείτε για τις επιπτώσεις των γενικευμένων υποθέσεων μιας ομάδας - ότι τις περισσότερες φορές, η πρώτη εντύπωση δεν λέει ολόκληρη την ιστορία, αλλά όταν παίρνετε τον χρόνο σας και μπείτε στον κόπο να γνωρίσετε τα άτομα καλύτερα, τότε μπορείτε να μάθετε πτυχές που δεν γνωρίζατε ποτέ ότι θα υπήρχαν.
- «Έκ πρώτης όψεως υπήρχε μια ομοιογενής ομάδα μήλων και με γυμνό μάτι δεν υπήρχαν σχεδόν καθόλου διαφορές. Άλλα επιλέξατε ένα μήλο και μάθατε για τα μεμονωμένα χαρακτηριστικά του. Τώρα, δοκιμάστε να βρείτε το μήλο σας ξανά!»
- Αν υπάρχει χρόνος, ρωτήστε αν κάποιος θα ήθελε να μοιραστεί την εμπειρία του / της μέσα από αυτή τη δραστηριότητα:
- α) Τι περίμεναν;
 - β) Τι ανακάλυψαν;
 - γ) Ήταν έκπληκτοι ότι βρήκαν ξανά τα φρούτα τους;

Αξιολόγηση της δραστηριότητας

N/A

Αναφορές/Περαιτέρω μελέτη

Διαπολιτισμική Εκπαίδευση: Πώς η Αυτογνωσία οδηγεί στην Πολιτισμική Ευαισθητοποίηση
https://youtu.be/bkz_MmN0wQk

**Πηγή R7.3**

Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος
R.7.3	Παιχνίδι χαιρετισμού
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: Θα διδάξει διάφορους τύπους χειραψίας από όλο τον κόσμο. Οι συμμετέχοντες θα βιώσουν ότι υπάρχουν περισσότεροι από ένας τρόποι να χαιρετίσουμε και ότι διαφορετικοί πολιτισμοί έχουν διαφορετικές ιδέες γι 'αυτό. ❖ Διάρκεια: 20 λεπτά 	
Οδηγίες	
<p>Αυτή η άσκηση είναι ένας διασκεδαστικός και πολύτιμος τρόπος δημιουργίας υποομάδων. "Φανταστείτε ότι είστε σε ένα διεθνές αεροδρόμιο. Σας έχουν στείλει εκεί για να πάρετε κάποιους επισκέπτες, αλλά δεν έχετε ιδέα πώς μοιάζουν. Άλλα γνωρίζετε ότι είστε όλοι μέρος του ίδιου πολιτισμού, που σημαίνει ότι θα χρησιμοποιήσετε την ίδια χειραψία. Φυσικά, όταν βρίσκεστε σε ένα αεροδρόμιο υπάρχει πολλή φασαρία και δεν μπορείτε να ακούσετε τίποτα απ' όσα λένε οι γύρω σας (που σημαίνει ότι δεν μιλάτε κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας). Τώρα, ρίξτε μια ματιά στην κάρτα σας για να ανακαλύψετε σε ποιο πολιτισμό ανήκετε και προσπαθήστε να βρείτε τους επισκέπτες σας χαιρετώντας με τον ιδιαίτερο τρόπο που υποδεικνύει η κάρτα σας!"</p>	
<p>Η εξέλιξη του παιχνιδιού συσχετίζεται με τον αριθμό των συμμετεχόντων της ομάδας σας.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Θα πρέπει να δημιουργήσετε τουλάχιστον 3 διαφορετικές ομάδες με τουλάχιστον 3 μέλη ανά ομάδα. - Στις συγκεκριμένες οδηγίες, έχουν προετοιμαστεί τύποι χειραψίας από 7 πολιτισμούς. - Επιλέξτε αυτούς που θεωρείτε πιο κατάλληλους, εκτυπώστε τις σελίδες και κόψτε τις σε κάρτες για τους συμμετέχοντες. - Προσπαθήστε να επιλέξετε τους πιο αντίθετους τύπους χειραψίας. Εάν έχετε κάποια δική σας ιδέα, είστε ευπρόσδεκτο να την συμπεριλάβετε στη λίστα με τους διαφορετικούς τύπους χειραψίας. - Εάν έχετε χρόνο στη διάθεσή σας, συζητήστε άμεσα την εμπειρία τους από το παιχνίδι. - Διαφορετικά, μπορείτε να συμπεριλάβετε την αξιολόγηση του παιχνιδιού στη συζήτηση που θα λάβει στο τέλος της συνεδρίας. <p>Πολύ σημαντικό: Υπενθυμίστε τους τη δραστηριότητα «Το μήλο μου». Βεβαίως, υπάρχουν περισσότεροι τύποι χειραψίας στις συγκεκριμένες κουλτούρες κι όχι μόνο αυτές που προτείνονται στην παρούσα δραστηριότητα. Βεβαιωθείτε ότι οι συμμετέχοντες το έχουν αντιληφθεί αυτό, ώστε να μην εξαγάγουν ακόμη ένα στερεότυπο σχετικά με μια κουλτούρα!</p>	
Λεπτομέρειες σχετικά με τη δραστηριότητα	
<p>Σαν μια προεπισκόπηση, οι ακόλουθοι τύποι χειραψίας έχουν προετοιμασθεί:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ιαπωνία (επίσημη υπόκλιση) - Ελβετία (3 σιωπηρά φιλιά στο μάγουλο – αριστερά, δεξιά, αριστερά) - Ινδία (Namaste) - Δυτικός τύπος (δυνατή χειραψία) 	



- Αίγυπτος (φιλί στα χέρια του ηλικιωμένου ατόμου)
- Μεξικό (δυνατό χτύπημα στον ώμο ενώ αγκαλιάζεστε)
- Σέρφερ (shaka)

Ανήκετε στην ιαπωνική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα κάνετε επίσημη υπόκλιση για να τον/την χαιρετήσετε.

**Ως άντρας, κράτησε τα μπράτσα σου κολλημένα στο πλάι του σώματός σου.
Ως γυναίκα, δίπλωσε τα χέρια σου στην αγκαλιά σου ενώ υποκλίνεσαι.**

Ανήκετε στην ιαπωνική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα κάνετε επίσημη υπόκλιση για να τον/την χαιρετήσετε.

**Ως άντρας, κράτησε τα μπράτσα σου κολλημένα στο πλάι του σώματός σου.
Ως γυναίκα, δίπλωσε τα χέρια σου στην αγκαλιά σου ενώ υποκλίνεσαι.**

Ανήκετε στην ιαπωνική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα κάνετε επίσημη υπόκλιση για να τον/την χαιρετήσετε.

**Ως άντρας, κράτησε τα μπράτσα σου κολλημένα στο πλάι του σώματός σου.
Ως γυναίκα, δίπλωσε τα χέρια σου στην αγκαλιά σου ενώ υποκλίνεσαι.**

Ανήκετε στην ιαπωνική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα κάνετε επίσημη υπόκλιση για να τον/την χαιρετήσετε.

**Ως άντρας, κράτησε τα μπράτσα σου κολλημένα στο πλάι του σώματός σου.
Ως γυναίκα, δίπλωσε τα χέρια σου στην αγκαλιά σου ενώ υποκλίνεσαι.**

Ανήκετε στην ιαπωνική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα κάνετε επίσημη υπόκλιση για να τον/την χαιρετήσετε.

**Ως άντρας, κράτησε τα μπράτσα σου κολλημένα στο πλάι του σώματός σου.
Ως γυναίκα, δίπλωσε τα χέρια σου στην αγκαλιά σου ενώ υποκλίνεσαι.**



Ανήκετε στην ελβετική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα τον/την φιλήσετε στο μάγουλο τρεις φορές για να τον/την χαιρετήσετε.

Δώστε ένα σιωπηρό φιλί πρώτα στην αριστερή, μετά στη δεξιά και τέλος πάλι στην αριστερή πλευρά του ατόμου που έχετε μπροστά σας.

Ανήκετε στην ελβετική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα τον/την φιλήσετε στο μάγουλο τρεις φορές για να τον/την χαιρετήσετε.

Δώστε ένα σιωπηρό φιλί πρώτα στην αριστερή, μετά στη δεξιά και τέλος πάλι στην αριστερή πλευρά του ατόμου που έχετε μπροστά σας.

Ανήκετε στην ελβετική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα τον/την φιλήσετε στο μάγουλο τρεις φορές για να τον/την χαιρετήσετε.

Δώστε ένα σιωπηρό φιλί πρώτα στην αριστερή, μετά στη δεξιά και τέλος πάλι στην αριστερή πλευρά του ατόμου που έχετε μπροστά σας.

Ανήκετε στην ελβετική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα τον/την φιλήσετε στο μάγουλο τρεις φορές για να τον/την χαιρετήσετε.

Δώστε ένα σιωπηρό φιλί πρώτα στην αριστερή, μετά στη δεξιά και τέλος πάλι στην αριστερή πλευρά του ατόμου που έχετε μπροστά σας.

Ανήκετε στην ελβετική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα τον/την φιλήσετε στο μάγουλο τρεις φορές για να τον/την χαιρετήσετε.

Δώστε ένα σιωπηρό φιλί πρώτα στην αριστερή, μετά στη δεξιά και τέλος πάλι στην αριστερή πλευρά του ατόμου που έχετε μπροστά σας.



Ανήκετε στην ινδική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα ενώσετε τις παλάμες και θα κλίνετε το κεφάλι σας για να τον/την χαιρετήσετε.

Αυτός ο χαιρετισμός – ο οποίος είναι πολύ γνωστός λόγω της γιόγκα – είναι το ινδικό Namaste.

Ενώστε τις παλάμες σας μπροστά από το στήθος σας και κλίνετε το κεφάλι σας.

Ανήκετε στην ινδική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα ενώσετε τις παλάμες και θα κλίνετε το κεφάλι σας για να τον/την χαιρετήσετε.

Αυτός ο χαιρετισμός – ο οποίος είναι πολύ γνωστός λόγω της γιόγκα – είναι το ινδικό Namaste.

Ενώστε τις παλάμες σας μπροστά από το στήθος σας και κλίνετε το κεφάλι σας.

Ανήκετε στην ινδική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα ενώσετε τις παλάμες και θα κλίνετε το κεφάλι σας για να τον/την χαιρετήσετε.

Αυτός ο χαιρετισμός – ο οποίος είναι πολύ γνωστός λόγω της γιόγκα – είναι το ινδικό Namaste.

Ενώστε τις παλάμες σας μπροστά από το στήθος σας και κλίνετε το κεφάλι σας.

Ανήκετε στην ινδική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα ενώσετε τις παλάμες και θα κλίνετε το κεφάλι σας για να τον/την χαιρετήσετε.

Αυτός ο χαιρετισμός – ο οποίος είναι πολύ γνωστός λόγω της γιόγκα – είναι το ινδικό Namaste.

Ενώστε τις παλάμες σας μπροστά από το στήθος σας και κλίνετε το κεφάλι σας.

Ανήκετε στην ινδική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα ενώσετε τις παλάμες και θα κλίνετε το κεφάλι σας για να τον/την χαιρετήσετε.

Αυτός ο χαιρετισμός – ο οποίος είναι πολύ γνωστός λόγω της γιόγκα – είναι το ινδικό Namaste.

Ενώστε τις παλάμες σας μπροστά από το στήθος σας και κλίνετε το κεφάλι σας.



Ανήκετε στη δυτική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα σφίξετε σταθερά και δυνατά τα χέρια σας για να τον/την χαιρετήσετε.

Προσφέρετε το δεξί σας χέρι στο πρόσωπο που βρίσκεται μπροστά σας και κουνήστε το σταθερά 2-3 φορές.

Ανήκετε στη δυτική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα σφίξετε σταθερά και δυνατά τα χέρια σας για να τον/την χαιρετήσετε.

Προσφέρετε το δεξί σας χέρι στο πρόσωπο που βρίσκεται μπροστά σας και κουνήστε το σταθερά 2-3 φορές.

Ανήκετε στη δυτική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα σφίξετε σταθερά και δυνατά τα χέρια σας για να τον/την χαιρετήσετε.

Προσφέρετε το δεξί σας χέρι στο πρόσωπο που βρίσκεται μπροστά σας και κουνήστε το σταθερά 2-3 φορές.

Ανήκετε στη δυτική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα σφίξετε σταθερά και δυνατά τα χέρια σας για να τον/την χαιρετήσετε.

Προσφέρετε το δεξί σας χέρι στο πρόσωπο που βρίσκεται μπροστά σας και κουνήστε το σταθερά 2-3 φορές.

Ανήκετε στη δυτική κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα σφίξετε σταθερά και δυνατά τα χέρια σας για να τον/την χαιρετήσετε.

Προσφέρετε το δεξί σας χέρι στο πρόσωπο που βρίσκεται μπροστά σας και κουνήστε το σταθερά 2-3 φορές.



Ανήκετε στην αιγυπτιακή κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα φιλήσετε τα χέρια του μεγαλύτερου σε ηλικία ατόμου για να τον/την χαιρετήσετε.

Οι ηλικιωμένοι είναι ιδιαίτερα σεβαστά πρόσωπα. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο αντί να κουνάτε μόνο τα χέρια σας θα αφήσετε ένα φιλί στα χέρια του προσώπου μπροστά σας.

Ανήκετε στην αιγυπτιακή κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα φιλήσετε τα χέρια του μεγαλύτερου σε ηλικία ατόμου για να τον/την χαιρετήσετε.

Οι ηλικιωμένοι είναι ιδιαίτερα σεβαστά πρόσωπα. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο αντί να κουνάτε μόνο τα χέρια σας θα αφήσετε ένα φιλί στα χέρια του προσώπου μπροστά σας.

Ανήκετε στην αιγυπτιακή κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα φιλήσετε τα χέρια του μεγαλύτερου σε ηλικία ατόμου για να τον/την χαιρετήσετε.

Οι ηλικιωμένοι είναι ιδιαίτερα σεβαστά πρόσωπα. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο αντί να κουνάτε μόνο τα χέρια σας θα αφήσετε ένα φιλί στα χέρια του προσώπου μπροστά σας.

Ανήκετε στην αιγυπτιακή κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα φιλήσετε τα χέρια του μεγαλύτερου σε ηλικία ατόμου για να τον/την χαιρετήσετε.

Οι ηλικιωμένοι είναι ιδιαίτερα σεβαστά πρόσωπα. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο αντί να κουνάτε μόνο τα χέρια σας θα αφήσετε ένα φιλί στα χέρια του προσώπου μπροστά σας.

Ανήκετε στην αιγυπτιακή κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα φιλήσετε τα χέρια του μεγαλύτερου σε ηλικία ατόμου για να τον/την χαιρετήσετε.

Οι ηλικιωμένοι είναι ιδιαίτερα σεβαστά πρόσωπα. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο αντί να κουνάτε μόνο τα χέρια σας θα αφήσετε ένα φιλί στα χέρια του προσώπου μπροστά σας.



Ανήκετε στη μεξικάνικη κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα αγκαλιάσετε και θα χτυπήσετε δυνατά τον ώμο του άλλου ατόμου για να τον/την χαιρετήσετε.

Αυτός είναι ένας τύπος χειραψίας με κάποιο οικείο πρόσωπο. Κορμός με κορμό (δεν χρειάζεται να έρθετε πολύ κοντά εάν δεν αισθάνεστε άνετα), σχεδόν σαν αγκαλιά, θα κτυπήσετε έντονα τον ώμο του άλλου ατόμου. Προσέξτε να μην πονέσετε το άλλο άτομο από τον ενθουσιασμό σας.

Ανήκετε στη μεξικάνικη κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα αγκαλιάσετε και θα χτυπήσετε δυνατά τον ώμο του άλλου ατόμου για να τον/την χαιρετήσετε.

Αυτός είναι ένας τύπος χειραψίας με κάποιο οικείο πρόσωπο. Κορμός με κορμό (δεν χρειάζεται να έρθετε πολύ κοντά εάν δεν αισθάνεστε άνετα), σχεδόν σαν αγκαλιά, θα κτυπήσετε έντονα τον ώμο του άλλου ατόμου. Προσέξτε να μην πονέσετε το άλλο άτομο από τον ενθουσιασμό σας.

Ανήκετε στη μεξικάνικη κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα αγκαλιάσετε και θα χτυπήσετε δυνατά τον ώμο του άλλου ατόμου για να τον/την χαιρετήσετε.

Αυτός είναι ένας τύπος χειραψίας με κάποιο οικείο πρόσωπο. Κορμός με κορμό (δεν χρειάζεται να έρθετε πολύ κοντά εάν δεν αισθάνεστε άνετα), σχεδόν σαν αγκαλιά, θα κτυπήσετε έντονα τον ώμο του άλλου ατόμου. Προσέξτε να μην πονέσετε το άλλο άτομο από τον ενθουσιασμό σας.

Ανήκετε στη μεξικάνικη κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα αγκαλιάσετε και θα χτυπήσετε δυνατά τον ώμο του άλλου ατόμου για να τον/την χαιρετήσετε.

Αυτός είναι ένας τύπος χειραψίας με κάποιο οικείο πρόσωπο. Κορμός με κορμό (δεν χρειάζεται να έρθετε πολύ κοντά εάν δεν αισθάνεστε άνετα), σχεδόν σαν αγκαλιά, θα κτυπήσετε έντονα τον ώμο του άλλου ατόμου. Προσέξτε να μην πονέσετε το άλλο άτομο από τον ενθουσιασμό σας.

Ανήκετε στη μεξικάνικη κουλτούρα

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα αγκαλιάσετε και θα χτυπήσετε δυνατά τον ώμο του άλλου ατόμου για να τον/την χαιρετήσετε.

Αυτός είναι ένας τύπος χειραψίας με κάποιο οικείο πρόσωπο. Κορμός με κορμό (δεν χρειάζεται να έρθετε πολύ κοντά εάν δεν αισθάνεστε άνετα), σχεδόν σαν αγκαλιά, θα κτυπήσετε έντονα τον ώμο του άλλου ατόμου. Προσέξτε να μην πονέσετε το άλλο άτομο από τον ενθουσιασμό σας.



Ανήκετε στην κουλτούρα των σέρφερ



Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα κάνετε το σύμβολο Shaka για να τον/την χαιρετήσετε.

Κάντε μια γροθιά και επεκτείνετε τον αντίχειρα και το μικρό σας δάχτυλο. Τότε θα κουνήσετε το χέρι σας αριστερά και δεξιά μάλλον γρήγορα. Βεβαιωθείτε ότι το μπροστινό μέρος του χεριού σας είναι στραμμένο προς το άλλο άτομο.

Ανήκετε στην κουλτούρα των σέρφερ



Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα κάνετε το σύμβολο Shaka για να τον/την χαιρετήσετε.

Κάντε μια γροθιά και επεκτείνετε τον αντίχειρα και το μικρό σας δάχτυλο. Τότε θα κουνήσετε το χέρι σας αριστερά και δεξιά μάλλον γρήγορα. Βεβαιωθείτε ότι το μπροστινό μέρος του χεριού σας είναι στραμμένο προς το άλλο άτομο.

Ανήκετε στην κουλτούρα των σέρφερ



Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα κάνετε το σύμβολο Shaka για να τον/την χαιρετήσετε.

Κάντε μια γροθιά και επεκτείνετε τον αντίχειρα και το μικρό σας δάχτυλο. Τότε θα κουνήσετε το χέρι σας αριστερά και δεξιά μάλλον γρήγορα. Βεβαιωθείτε ότι το μπροστινό μέρος του χεριού σας είναι στραμμένο προς το άλλο άτομο.

Ανήκετε στην κουλτούρα των σέρφερ



Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα κάνετε το σύμβολο Shaka για



να τον/την χαιρετήσετε.

Κάντε μια γροθιά και επεκτείνετε τον αντίχειρα και το μικρό σας δάχτυλο. Τότε θα κουνήσετε το χέρι σας αριστερά και δεξιά μάλλον γρήγορα. Βεβαιωθείτε ότι το μπροστινό μέρος του χεριού σας είναι στραμμένο προς το άλλο άτομο.



Ανήκετε στην κουλτούρα των σέρφερ

Για να βρείτε τον επισκέπτη/οικοδεσπότη σας, θα κάνετε το σύμβολο Shaka για να τον/την χαιρετήσετε.

Κάντε μια γροθιά και επεκτείνετε τον αντίχειρα και το μικρό σας δάχτυλο. Τότε θα κουνήσετε το χέρι σας αριστερά και δεξιά μάλλον γρήγορα. Βεβαιωθείτε ότι το μπροστινό μέρος του χεριού σας είναι στραμμένο προς το άλλο άτομο.

Αξιολόγηση της δραστηριότητας

Δ/Α

Αναφορές/Περαιτέρω μελέτη

Τύποι χαιρετισμών ανά το παγκόσμιο

<https://www.youtube.com/watch?v=QLISC-opI0Y>

Σχετικά με τη γλώσσα του σώματος σε έναν διαπολιτισμικό κόσμο:

<https://www.alumniportal-deutschland.org/en/jobs-careers/career-magazine/body-language-intercultural-communication/>

[http://www.academia.edu/10105797/Body Language in Intercultural Communication](http://www.academia.edu/10105797/Body_Language_in_Intercultural_Communication)

<https://fr.scribd.com/document/200224424/Body-Language-in-Intercultural-Communication-by-Djordje-Stojanovic>

<https://www.ukessays.com/essays/english-language/the-analysis-of-body-language-intercultural-communications-english-language-essay.php>

Σχετικά με διαφορετικές κουλτούρες:

<https://www.youtube.com/watch?v=YIsWtHx1L9s>

<https://www.youtube.com/watch?v=eMDolgslmSk>

<https://www.youtube.com/watch?v=eMDolgslmSk>



Πηγή R7.4

Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος
Π.7.4	Το παιχνίδι BARNGA
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: Αυτή η δραστηριότητα απεικονίζει την διαφορετικότητα και πώς μπορεί να εφαρμοστεί στην πραγματικότητα. Θα δώσει στους συμμετέχοντες μια εικόνα για διαφορετικούς πολιτισμούς και εργαλεία για το πώς να αντιμετωπίσουν την διαφορετικότητα. ❖ Διάρκεια: 60 λεπτά 	
Οδηγίες	
<p>Οι παίκτες σχηματίζουν μικρές ομάδες από, για παράδειγμα, τέσσερις-έξι παίκτες η καθεμία. Κάθε ομάδα κάθεται σε ξεχωριστά σημεία της αίθουσας. Τους δίνετε μια διαφοροποιημένη τράπουλα (κάθε τράπουλα περιέχει μόνο μερικά συγκεκριμένα χαρτιά) και ένα φύλλο κανόνων για να παίξουν ένα νέο παιχνίδι με κάρτες που ονομάζεται «Πέντε Κόλπα» ("Five Tricks"). Έχουν λίγα λεπτά για να μελετήσουν τους κανόνες και να εξασκηθούν στο παιχνίδι. Μόλις το καταλάβουν όλοι, ο συντονιστής συλλέγει τα φύλλα κανόνων και ταυτόχρονα επιβάλλει την αυστηρή εντολή της "μη λεκτικής επικοινωνίας". Αυτό σημαίνει ότι οι παίκτες μπορούν να κάνουν χειρονομίες ή να τραβούν φωτογραφίες εάν το επιθυμούν, αλλά δεν μπορούν να μιλούν (προφορικά ή με νεύματα) ούτε να γράφουν λέξεις. Είναι σαφές ότι η επικοινωνία, εάν χρειαστεί, θα είναι πλέον πιο δύσκολη από δω και πέρα. Δεδομένου ότι το παιχνίδι είναι τόσο απλό και τόσο σύντομο, αυτό το τεχνητό εμπόδιο στην επικοινωνία αναγκάζει τους συμμετέχοντες, μέσα σε αυτό το περιβάλλον προσομοίωσης, να είναι όσο το δυνατόν πιο δημιουργικοί και ξύπνιοι.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ομάδες των 4 με 6 ατόμων κάθονται γύρω από ένα τραπέζι, με την κάθε ομάδα σε ξεχωριστά σημεία της αίθουσας ώστε να βρίσκεται μακριά η μια από την άλλη. - Προσδιορίστε τη σειρά των ομάδων είτε βάζοντας τις σε ένα μεγαλύτερο κύκλο είτε αριθμώντας την κάθε ομάδα. - Η κάθε ομάδα παίρνει μια τράπουλα και τους κανόνες για το νέο αυτό παιχνίδι. - Η κάθε ομάδα διαβάζει προσεχτικά τους κανόνες και κάνει πρόβα μερικούς γύρους μέχρι όλα τα μέλη της ομάδας να καταλάβουν πώς παίζεται το παιχνίδι. - Μόλις όλα τα μέλη της ομάδας καταλάβουν το παιχνίδι, ο συντονιστής μαζεύει όλα τα φύλλα κανόνων και ανακοινώνει ότι το παιχνίδι θα διεξαχθεί σαν ένα τουρνουά στο οποίο όπως δεν επιτρέπεται η προφορική ή γραπτή επικοινωνία. Οι συμμετέχοντες μπορούν να επικοινωνήσουν με χειρονομίες ή με ζωγραφίες αν χρειαστεί. - Σε αυτό το τουρνουά, οι συμμετέχοντες παίρνουν σειρά ανάμεσα στις ομάδες με αυτό τον τρόπο: <ul style="list-style-type: none"> • Μόλις ένα παιχνίδι ολοκληρωθεί, ο συμμετέχοντας με τα περισσότερα κόλπα μετακινείται στο επόμενο τραπέζι με τον μεγαλύτερο αριθμό. • Ο συμμετέχοντας με τα λιγότερα κόλπα μετακινείται στο επόμενο τραπέζι με τον μικρότερο αριθμό. • Εάν υπάρχει ισοπαλία, τότε ο συμμετέχοντας του οποίου το αρχικό γράμμα του ονόματός του προηγείται του άλλου κερδίζει και μετακινείται. 	
Λεπτομέρειες σχετικά με τη δραστηριότητα	
Φύλλο κανόνων – διαφορετικό για κάθε ομάδα	
Σύνοψη των διαφορών στους κανόνες που θα πάρει το κάθε τραπέζι/ομάδα:	



Τραπέζι #	1	2	3	4	5	6	7
Ο Άσος είναι...	Μεγάλος	Μικρός	Μεγάλος	Μικρός	Μεγάλος	Μικρός	Μεγάλος
Καλό χαρτί είναι...	Σπαθί	Καρό	Κούπα	Μπαστούνι	Καρό	Κούπα	Μπαστούνι

Οδηγίες για το Τραπέζι #1

<u>Μοιρασιά</u>	Το άτομο που μοιράζει είναι το μεγαλύτερο σε ηλικία άτομο στην ομάδα. Ανακατεύει τα χαρτιά και τα μοιράζει με την όψη προς τα κάτω, ένα χαρτί ανά άτομο. Κάποιοι θα πάρουν λιγότερα φύλλα από άλλους. Αυτός που κρατά το σκορ είναι το πρόσωπο που βρίσκεται στα δεξιά του ατόμου που μοιράζει - σημειώνει κάτω το κάθε κόλπο που κέρδισαν οι παίχτες.
<u>Εκκίνηση</u>	Ο παίχτης στα αριστερά του ατόμου που μοιράζει ξεκινά ρίχνοντας οποιοδήποτε χαρτί. Το κάθε άτομο με σειρά ρίχνει ένα χαρτί. Αυτό θεωρείται ένα κόλπο.
<u>Τα σύμβολα του παιχνιδιού</u>	Το πρώτο χαρτί που παίζεται σε ένα κόλπο μπορεί να έχει οποιοδήποτε σύμβολο. Ο κάθε παίχτης πρέπει να ρίξει ένα χαρτί του ίδιου συμβόλου, εάν κρατά. Εάν δεν κρατά χαρτί με το ίδιο σύμβολο, τότε μόνο μπορεί να ρίξει ένα χαρτί με διαφορετικό σύμβολο.
<u>Άσος</u>	Ο Άσος θεωρείται το μεγαλύτερο από τα σύμβολα.
<u>Καλό χαρτί</u>	Καλό χαρτί θεωρείται το σπαθί. Εάν δεν έχετε χαρτιά με το ίδιο σύμβολο που έριξαν στην αρχή, τότε μπορείτε να ρίξετε ένα σπαθί και να κερδίσετε το κόλπο. Ακόμη κι ένα σπαθί με το σύμβολο 2 μπορεί να κερδίσει ένα 7 που όμως δεν είναι σπαθί.
<u>Κόλπα που κερδίζουν</u>	Το μεγαλύτερο χαρτί που ρίχτηκε στο κέντρο του τραπεζιού κερδίζει το κόλπο. Ο νικητής του κόλπου μαζεύει όλα τα χαρτιά και τα τοποθετεί μπροστά του με την όψη προς τα κάτω.
<u>Ένας γύρος</u>	Ο νικητής του πρώτου κόλπου ρίχνει πρώτος για να ξεκινήσει ο επόμενος γύρος κόλπων. Μόλις ένας παίχτης μείνει χωρίς χαρτιά, τότε ο Γύρος έχει ολοκληρωθεί.
<u>Ένα παιχνίδι</u>	Το άτομο που μοιράζει μαζεύει όλα τα χαρτιά, τα ανακατεύει και μοιράζει για τον επόμενο γύρο. ΤΡΕΙΣ γύροι ολοκληρώνουν ένα παιχνίδι. Στο τέλος του παιχνιδιού, ο νικητής θεωρείται το άτομο που έχει μαζέψει τα περισσότερα κόλπα.

Οδηγίες για το Τραπέζι #2

<u>Μοιρασιά</u>	Το άτομο που μοιράζει είναι το μεγαλύτερο σε ηλικία άτομο στην ομάδα. Ανακατεύει τα χαρτιά και τα μοιράζει με την όψη προς τα κάτω, ένα χαρτί ανά άτομο. Κάποιοι θα πάρουν λιγότερα φύλλα από άλλους. Αυτός που κρατά το σκορ είναι το πρόσωπο που βρίσκεται στα δεξιά του ατόμου που μοιράζει - σημειώνει κάτω το κάθε κόλπο που κέρδισαν οι παίχτες.
<u>Εκκίνηση</u>	Ο παίχτης στα αριστερά του ατόμου που μοιράζει ξεκινά ρίχνοντας οποιοδήποτε χαρτί. Το κάθε άτομο με σειρά ρίχνει ένα χαρτί. Αυτό θεωρείται ένα κόλπο.
<u>Τα σύμβολα του παιχνιδιού</u>	Το πρώτο χαρτί που παίζεται σε ένα κόλπο μπορεί να έχει οποιοδήποτε σύμβολο. Ο κάθε παίχτης πρέπει να ρίξει ένα χαρτί του ίδιου συμβόλου, εάν κρατά. Εάν δεν κρατά χαρτί με το ίδιο σύμβολο, τότε μόνο μπορεί να ρίξει ένα χαρτί με διαφορετικό σύμβολο.
<u>Άσος</u>	Ο Άσος θεωρείται το μικρότερο από τα σύμβολα.
<u>Καλό χαρτί</u>	Καλό χαρτί θεωρείται το καρό. Εάν δεν έχετε χαρτιά με το ίδιο σύμβολο που έριξαν στην αρχή, τότε μπορείτε να ρίξετε ένα καρό και να κερδίσετε το



	κόλπο. Ακόμη κι ένα καρό με το σύμβολο 2 μπορεί να κερδίσει ένα 7 που όμως δεν είναι καρό.
<u>Κόλπα</u> <u>που</u> <u>κερδίζουν</u>	Το μεγαλύτερο χαρτί που ρίχτηκε στο κέντρο του τραπεζιού κερδίζει το κόλπο. Ο νικητής του κόλπου μαζεύει όλα τα χαρτιά και τα τοποθετεί μπροστά του με την όψη προς τα κάτω.
<u>Ένας</u> <u>γύρος</u>	Ο νικητής του πρώτου κόλπου ρίχνει πρώτος για να ξεκινήσει ο επόμενος γύρος κόλπων. Μόλις ένας παίχτης μείνει χωρίς χαρτιά, τότε ο Γύρος έχει ολοκληρωθεί.
<u>Ένα</u> <u>παιχνίδι</u>	Το άτομο που μοιράζει μαζεύει όλα τα χαρτιά, τα ανακατεύει και μοιράζει για τον επόμενο γύρο. ΤΡΕΙΣ γύροι ολοκληρώνουν ένα παιχνίδι. Στο τέλος του παιχνιδιού, ο νικητής θεωρείται το άτομο που έχει μαζέψει τα περισσότερα κόλπα.

Οδηγίες για το Τραπέζι #3

<u>Μοιρασιά</u>	Το άτομο που μοιράζει είναι το μεγαλύτερο σε ηλικία άτομο στην ομάδα. Ανακατεύει τα χαρτιά και τα μοιράζει με την όψη προς τα κάτω, ένα χαρτί ανά άτομο. Κάποιοι θα πάρουν λιγότερα φύλλα από άλλους. Αυτός που κρατά το σκορ είναι το πρόσωπο που βρίσκεται στα δεξιά του ατόμου που μοιράζει - σημειώνει κάτω το κάθε κόλπο που κέρδισαν οι παίχτες.
<u>Εκκίνηση</u>	Ο παίχτης στα αριστερά του ατόμου που μοιράζει ξεκινά ρίχνοντας οποιοδήποτε χαρτί. Το κάθε άτομο με σειρά ρίχνει ένα χαρτί. Αυτό θεωρείται ένα κόλπο.
<u>Τα</u> <u>σύμβολα</u> <u>του</u> <u>παιχνιδιού</u>	Το πρώτο χαρτί που παίζεται σε ένα κόλπο μπορεί να έχει οποιοδήποτε σύμβολο. Ο κάθε παίχτης πρέπει να ρίξει ένα χαρτί του ίδιου συμβόλου, εάν κρατά. Εάν δεν κρατά χαρτί με το ίδιο σύμβολο, τότε μόνο μπορεί να ρίξει ένα χαρτί με διαφορετικό σύμβολο.
<u>Άσος</u>	Ο Άσος θεωρείται το μεγαλύτερο από τα σύμβολα.
<u>Καλό</u> <u>χαρτί</u>	Καλό χαρτί θεωρείται η κούπα. Εάν δεν έχετε χαρτιά με το ίδιο σύμβολο που έριξαν στην αρχή, τότε μπορείτε να ρίξετε μια κούπα και να κερδίσετε το κόλπο. Ακόμη κι μια κούπα με το σύμβολο 2 μπορεί να κερδίσει ένα 7 που όμως δεν είναι κούπα.
<u>Κόλπα</u> <u>που</u> <u>κερδίζουν</u>	Το μεγαλύτερο χαρτί που ρίχτηκε στο κέντρο του τραπεζιού κερδίζει το κόλπο. Ο νικητής του κόλπου μαζεύει όλα τα χαρτιά και τα τοποθετεί μπροστά του με την όψη προς τα κάτω.
<u>Ένας</u> <u>γύρος</u>	Ο νικητής του πρώτου κόλπου ρίχνει πρώτος για να ξεκινήσει ο επόμενος γύρος κόλπων. Μόλις ένας παίχτης μείνει χωρίς χαρτιά, τότε ο Γύρος έχει ολοκληρωθεί.
<u>Ένα</u> <u>παιχνίδι</u>	Το άτομο που μοιράζει μαζεύει όλα τα χαρτιά, τα ανακατεύει και μοιράζει για τον επόμενο γύρο. ΤΡΕΙΣ γύροι ολοκληρώνουν ένα παιχνίδι. Στο τέλος του παιχνιδιού, ο νικητής θεωρείται το άτομο που έχει μαζέψει τα περισσότερα κόλπα.

Οδηγίες για το Τραπέζι #4

<u>Μοιρασιά</u>	Το άτομο που μοιράζει είναι το μεγαλύτερο σε ηλικία άτομο στην ομάδα. Ανακατεύει τα χαρτιά και τα μοιράζει με την όψη προς τα κάτω, ένα χαρτί ανά άτομο. Κάποιοι θα πάρουν λιγότερα φύλλα από άλλους. Αυτός που κρατά το σκορ είναι το πρόσωπο που βρίσκεται στα δεξιά του ατόμου που μοιράζει - σημειώνει κάτω το κάθε κόλπο που κέρδισαν οι παίχτες.
<u>Εκκίνηση</u>	Ο παίχτης στα αριστερά του ατόμου που μοιράζει ξεκινά ρίχνοντας οποιοδήποτε χαρτί. Το κάθε άτομο με σειρά ρίχνει ένα χαρτί. Αυτό θεωρείται ένα κόλπο.
<u>Τα</u> <u>σύμβολα</u>	Το πρώτο χαρτί που παίζεται σε ένα κόλπο μπορεί να έχει οποιοδήποτε σύμβολο. Ο κάθε παίχτης πρέπει να ρίξει ένα χαρτί του ίδιου συμβόλου, εάν κρατά.



<u>του παιχνιδιού</u>	κρατά. Εάν δεν κρατά χαρτί με το ίδιο σύμβολο, τότε μόνο μπορεί να ρίξει ένα χαρτί με διαφορετικό σύμβολο.
<u>Άσος</u>	Ο Άσος θεωρείται το μικρότερο από τα σύμβολα.
<u>Καλό χαρτί</u>	Καλό χαρτί θεωρείται το μπαστούνι. Εάν δεν έχετε χαρτιά με το ίδιο σύμβολο που έριξαν στην αρχή, τότε μπορείτε να ρίξετε ένα μπαστούνι και να κερδίσετε το κόλπο. Ακόμη κι ένα μπαστούνι με το σύμβολο 2 μπορεί να κερδίσει ένα 7 που όμως δεν είναι μπαστούνι.
<u>Κόλπα που κερδίζουν</u>	Το μεγαλύτερο χαρτί που ρίχτηκε στο κέντρο του τραπεζιού κερδίζει το κόλπο. Ο νικητής του κόλπου μαζεύει όλα τα χαρτιά και τα τοποθετεί μπροστά του με την όψη προς τα κάτω.
<u>Ένας γύρος</u>	Ο νικητής του πρώτου κόλπου ρίχνει πρώτος για να ξεκινήσει ο επόμενος γύρος κόλπων. Μόλις ένας παίχτης μείνει χωρίς χαρτιά, τότε ο Γύρος έχει ολοκληρωθεί.
<u>Ένα παιχνίδι</u>	Το άτομο που μοιράζει μαζεύει όλα τα χαρτιά, τα ανακατεύει και μοιράζει για τον επόμενο γύρο. ΤΡΕΙΣ γύροι ολοκληρώνουν ένα παιχνίδι. Στο τέλος του παιχνιδιού, ο νικητής θεωρείται το άτομο που έχει μαζέψει τα περισσότερα κόλπα.

Οδηγίες για το Τραπέζι #5

<u>Μοιρασιά</u>	Το άτομο που μοιράζει είναι το μεγαλύτερο σε ηλικία άτομο στην ομάδα. Ανακατεύει τα χαρτιά και τα μοιράζει με την όψη προς τα κάτω, ένα χαρτί ανά άτομο. Κάποιοι θα πάρουν λιγότερα φύλλα από άλλους. Αυτός που κρατά το σκορ είναι το πρόσωπο που βρίσκεται στα δεξιά του ατόμου που μοιράζει - σημειώνει κάτω το κάθε κόλπο που κέρδισαν οι παίχτες.
<u>Εκκίνηση</u>	Ο παίχτης στα αριστερά του ατόμου που μοιράζει ξεκινά ρίχνοντας οποιοδήποτε χαρτί. Το κάθε άτομο με σειρά ρίχνει ένα χαρτί. Αυτό θεωρείται ένα κόλπο.
<u>Τα σύμβολα του παιχνιδιού</u>	Το πρώτο χαρτί που παίζεται σε ένα κόλπο μπορεί να έχει οποιοδήποτε σύμβολο. Ο κάθε παίχτης πρέπει να ρίξει ένα χαρτί του ίδιου συμβόλου, εάν κρατά. Εάν δεν κρατά χαρτί με το ίδιο σύμβολο, τότε μόνο μπορεί να ρίξει ένα χαρτί με διαφορετικό σύμβολο.
<u>Άσος</u>	Ο Άσος θεωρείται το μεγαλύτερο από τα σύμβολα.
<u>Καλό χαρτί</u>	Καλό χαρτί θεωρείται το καρό. Εάν δεν έχετε χαρτιά με το ίδιο σύμβολο που έριξαν στην αρχή, τότε μπορείτε να ρίξετε ένα καρό και να κερδίσετε το κόλπο. Ακόμη κι ένα καρό με το σύμβολο 2 μπορεί να κερδίσει ένα 7 που όμως δεν είναι καρό.
<u>Κόλπα που κερδίζουν</u>	Το μεγαλύτερο χαρτί που ρίχτηκε στο κέντρο του τραπεζιού κερδίζει το κόλπο. Ο νικητής του κόλπου μαζεύει όλα τα χαρτιά και τα τοποθετεί μπροστά του με την όψη προς τα κάτω.
<u>Ένας γύρος</u>	Ο νικητής του πρώτου κόλπου ρίχνει πρώτος για να ξεκινήσει ο επόμενος γύρος κόλπων. Μόλις ένας παίχτης μείνει χωρίς χαρτιά, τότε ο Γύρος έχει ολοκληρωθεί.
<u>Ένα παιχνίδι</u>	Το άτομο που μοιράζει μαζεύει όλα τα χαρτιά, τα ανακατεύει και μοιράζει για τον επόμενο γύρο. ΤΡΕΙΣ γύροι ολοκληρώνουν ένα παιχνίδι. Στο τέλος του παιχνιδιού, ο νικητής θεωρείται το άτομο που έχει μαζέψει τα περισσότερα κόλπα.

Οδηγίες για το Τραπέζι #6

<u>Μοιρασιά</u>	Το άτομο που μοιράζει είναι το μεγαλύτερο σε ηλικία άτομο στην ομάδα. Ανακατεύει τα χαρτιά και τα μοιράζει με την όψη προς τα κάτω, ένα χαρτί ανά άτομο. Κάποιοι θα πάρουν λιγότερα φύλλα από άλλους. Αυτός που κρατά το σκορ είναι το πρόσωπο που βρίσκεται στα δεξιά του ατόμου που μοιράζει - σημειώνει κάτω το κάθε κόλπο που κέρδισαν οι παίχτες.
-----------------	--



<u>Εκκίνηση</u>	Ο παίχτης στα αριστερά του ατόμου που μοιράζει ξεκινά ρίχνοντας οποιοδήποτε χαρτί. Το κάθε άτομο με σειρά ρίχνει ένα χαρτί. Αυτό θεωρείται ένα κόλπο.
<u>Τα σύμβολα του παιχνιδιού</u>	Το πρώτο χαρτί που παίζεται σε ένα κόλπο μπορεί να έχει οποιοδήποτε σύμβολο. Ο κάθε παίχτης πρέπει να ρίξει ένα χαρτί του ίδιου συμβόλου, εάν κρατά. Εάν δεν κρατά χαρτί με το ίδιο σύμβολο, τότε μόνο μπορεί να ρίξει ένα χαρτί με διαφορετικό σύμβολο.
<u>Άσος</u>	Ο Άσος θεωρείται το μικρότερο από τα σύμβολα.
<u>Καλό χαρτί</u>	Καλό χαρτί θεωρείται η κούπα. Εάν δεν έχετε χαρτιά με το ίδιο σύμβολο που έριξαν στην αρχή, τότε μπορείτε να ρίξετε μια κούπα και να κερδίσετε το κόλπο. Ακόμη κι μια κούπα με το σύμβολο 2 μπορεί να κερδίσει ένα 7 που όμως δεν είναι κούπα.
<u>Κόλπα του κερδίζουν</u>	Το μεγαλύτερο χαρτί που ρίχτηκε στο κέντρο του τραπεζιού κερδίζει το κόλπο. Ο νικητής του κόλπου μαζεύει όλα τα χαρτιά και τα τοποθετεί μπροστά του με την όψη προς τα κάτω.
<u>Ένας γύρος</u>	Ο νικητής του πρώτου κόλπου ρίχνει πρώτος για να ξεκινήσει ο επόμενος γύρος κόλπων. Μόλις ένας παίχτης μείνει χωρίς χαρτιά, τότε ο Γύρος έχει ολοκληρωθεί.
<u>Ένα παιχνίδι</u>	Το άτομο που μοιράζει μαζεύει όλα τα χαρτιά, τα ανακατεύει και μοιράζει για τον επόμενο γύρο. ΤΡΕΙΣ γύροι ολοκληρώνουν ένα παιχνίδι. Στο τέλος του παιχνιδιού, ο νικητής θεωρείται το άτομο που έχει μαζέψει τα περισσότερα κόλπα.

Οδηγίες για το Τραπέζι #7

<u>Μοιρασιά</u>	Το άτομο που μοιράζει είναι το μεγαλύτερο σε ηλικία άτομο στην ομάδα. Ανακατεύει τα χαρτιά και τα μοιράζει με την όψη προς τα κάτω, ένα χαρτί ανά άτομο. Κάποιοι θα πάρουν λιγότερα φύλλα από άλλους. Αυτός που κρατά το σκορ είναι το πρόσωπο που βρίσκεται στα δεξιά του ατόμου που μοιράζει - σημειώνει κάτω το κάθε κόλπο που κέρδισαν οι παίχτες.
<u>Εκκίνηση</u>	Ο παίχτης στα αριστερά του ατόμου που μοιράζει ξεκινά ρίχνοντας οποιοδήποτε χαρτί. Το κάθε άτομο με σειρά ρίχνει ένα χαρτί. Αυτό θεωρείται ένα κόλπο.
<u>Τα σύμβολα του παιχνιδιού</u>	Το πρώτο χαρτί που παίζεται σε ένα κόλπο μπορεί να έχει οποιοδήποτε σύμβολο. Ο κάθε παίχτης πρέπει να ρίξει ένα χαρτί του ίδιου συμβόλου, εάν κρατά. Εάν δεν κρατά χαρτί με το ίδιο σύμβολο, τότε μόνο μπορεί να ρίξει ένα χαρτί με διαφορετικό σύμβολο.
<u>Άσος</u>	Ο Άσος θεωρείται το μεγαλύτερο από τα σύμβολα.
<u>Καλό χαρτί</u>	Καλό χαρτί θεωρείται το μπαστούνι. Εάν δεν έχετε χαρτιά με το ίδιο σύμβολο που έριξαν στην αρχή, τότε μπορείτε να ρίξετε ένα μπαστούνι και να κερδίσετε το κόλπο. Ακόμη κι ένα μπαστούνι με το σύμβολο 2 μπορεί να κερδίσει ένα 7 που όμως δεν είναι μπαστούνι.
<u>Κόλπα του κερδίζουν</u>	Το μεγαλύτερο χαρτί που ρίχτηκε στο κέντρο του τραπεζιού κερδίζει το κόλπο. Ο νικητής του κόλπου μαζεύει όλα τα χαρτιά και τα τοποθετεί μπροστά του με την όψη προς τα κάτω.
<u>Ένας γύρος</u>	Ο νικητής του πρώτου κόλπου ρίχνει πρώτος για να ξεκινήσει ο επόμενος γύρος κόλπων. Μόλις ένας παίχτης μείνει χωρίς χαρτιά, τότε ο Γύρος έχει ολοκληρωθεί.
<u>Ένα παιχνίδι</u>	Το άτομο που μοιράζει μαζεύει όλα τα χαρτιά, τα ανακατεύει και μοιράζει για τον επόμενο γύρο. ΤΡΕΙΣ γύροι ολοκληρώνουν ένα παιχνίδι. Στο τέλος του παιχνιδιού, ο νικητής θεωρείται το άτομο που έχει μαζέψει τα περισσότερα κόλπα.

**PPT S7.1**

Πώς ορίζεται η κουλτούρα;

<https://resetproject.eu/gr/ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ-ΠΥΛΗ/in-service-training-programme/:action/open/viewpage/el-2-07-u-<>%3B-how-to-define-culture-73>

Δεξιότητα 8 – Επίλυση συγκρούσεων

Δεξιότητα 8: Επίλυση Συγκρούσεων			
Διάρκεια:	Δια ζώσης:	Διαδικτυακά:	
4	2	2	
Μαθησιακά αποτελέσματα	<p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Αναγνωρίσουν τα αίτια της ανεπαρκούς επικοινωνίας ή της αποτελεσματικής επικοινωνίας - Διαφωνούν εποικοδομητικά - Αναπτύξουν δεξιότητες διαχείρισης και επίλυσης συγκρούσεων - Βελτιώσουν τις δεξιότητες πολυπολιτισμικής ευαισθησίας και επίγνωσης ποικιλομορφίας 		
Διάρκεια	Υλικά	Προτεινόμενη δραστηριότητα και συμβουλές για τον εκπαιδευτή	Πηγή
5 λεπτά	Projector PC PowerPoint Presentation;	<p><i>Εισαγωγή</i></p> <p>Δείξτε το PPT S8.1 στους συμμετέχοντες</p>	PPT S8.1
20 λεπτά	Χαρτόνι Μαρκαδόρους	<p>Μοίρασμα αναμνήσεων: Ομαδική συζήτηση.</p> <p>Ο εκπαιδευτής ρωτά:</p> <p>“Προσπαθήστε να θυμηθείτε την τελευταία φορά που κάποιος σας έδωσε σχόλια σχετικά με κάτι που κάνατε. Πώς νιώσατε; Πώς αντιδράσατε; Τι θα προτιμούσατε να είναι διαφορετικό σε αυτή την περίπτωση; Ποιο ήταν το αποτέλεσμα; Ποια στοιχεία ανατροφοδότησης την καθιστούσαν αποδοτική ή μη αποδοτική εκείνη τη στιγμή; ”</p> <p>Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να είναι ειλικρινείς και λεπτομερείς στις απαντήσεις τους.</p> <p>Τα στοιχεία ανατροφοδότησης που καθιστούν αποδοτική ή μη αποδοτική</p>	R8.1



		την επικοινωνία θα καταγράφονται στο χαρτόνι.	
30 λεπτά	Projector PC	<p>Ο εκπαιδευτής καλεί τους συμμετέχοντες να παρακολουθήσουν σκηνές με εραστές που καυγαδίζουν σε αποσπάσματα κινηματογραφικών σκηνών,</p> <p><i>LA LA LAND (2016) και Pride and Prejudice (2005),</i></p> <p>Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει την συζήτηση:</p> <p>“Είναι μια εποικοδομητική διαφωνία ή όχι; Προσπαθήστε να δικαιολογήσετε την απάντησή σας.</p> <p>Τι πήγε στραβά σε κάθε περίπτωση; ”</p> <p>(Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει τους εκπαιδευόμενους να παρακολουθούν δύο φορές τις σκηνές και επίσης κρατάει σημειώσεις για το λεκτικό περιεχόμενο, τα παραγλωσσικά και μη λεκτικά στοιχεία)</p>	R8.2
30 λεπτά		<p>Μελέτη περίπτωσης:</p> <p>“Ο γείτονάς σας κάνει θόρυβο μεταξύ 1 και 3 π.μ. τουλάχιστον τρεις φορές την εβδομάδα. Προσπαθήστε να διαχειριστείτε αυτή την κατάσταση επικοινωνώντας μαζί του. Προετοιμάστε τα βασικά σημεία προσπαθώντας να χρησιμοποιήσετε ισορροπημένα (θετικά και αρνητικά) σχόλια, παρατηρήσεις, αντικειμενικά γεγονότα και συγκεκριμένα παραδείγματα. Στη συνέχεια, διαβάστε τα δυνατά και ζητήστε ανατροφοδότηση”.</p> <p>(Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει τους εκπαιδευόμενους να δείξουν ενσυναίσθηση στον γείτονά τους, προτού καταγράψουν την ομιλία τους και να έχουν κατά νου τα παραπάνω κριτήρια. Ο δάσκαλος σημειώνει τις προτάσεις των συμμετεχόντων στο</p>	R8.3



		flipchart). Συζήτηση	
30 λεπτά		<p>Μελέτη περίπτωσης: "Έχετε σταθμεύσει το αυτοκίνητό σας σε μια θέση αναπτήρων. Ένας εξαγριωμένος οδηγός εκφράζει το θυμό του για σας. Προσπαθήστε να φανταστείτε το διάλογο. Πώς θα αντιδράσετε; Εξασκηθείτε σε ζεύγη. Και οι δύο μαθητές συνεργάζονται για να βρουν την καλύτερη τακτική. Στη συνέχεια, ανταλλάξτε ιδέες με την υπόλοιπη ομάδα των μαθητών ". Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να προσαρμόσουν τις λεπτομέρειες στη φύση του παιχνιδιού ρόλων.</p> <p>Συζήτηση</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ρωτήστε τους συμμετέχοντες για τις εμπειρίες τους στην διάρκεια της δραστηριότητας. - Τι αποκόμισαν; 	R8.4
5 λεπτά	Μαρκαδόρους	<p>Συζήτηση</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν μια φράση σχετικά με το τι έχουν μάθει ή τι σκέφτονται ότι ήταν πραγματικά χρήσιμο. - Υπενθυμίστε τους τι αφορούσε αυτή η ενότητα και ρωτήστε ποια μαθησιακά αποτελέσματα πέτυχαν 	

Πηγή R8.1

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R8.1	Μοίρασμα αναμνήσεων
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: Οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να: <ul style="list-style-type: none"> -Θα μπορούν να προσδιορίσουν τα αίτια της αναποτελεσματικής και αποτελεσματικής επικοινωνίας ❖ Απαιτούμενη πηγή: PPT S8.1 ❖ Διάρκεια: 30 λεπτά 	
Οδηγίες	
Ο εκπαιδευτής ρωτά: <ul style="list-style-type: none"> - "Προσπαθήστε να θυμηθείτε την τελευταία φορά που κάποιος σας έδωσε σχόλια σχετικά με κάτι που κάνατε. - Πώς νιώσατε; 	



- Πώς αντιδράσατε;
- Τι θα προτιμούσατε να είναι διαφορετικό σε αυτή την περίπτωση;
- Ποιο ήταν το αποτέλεσμα;
- Ποια στοιχεία ανατροφοδότησης την καθιστούσαν αποδοτική ή μη αποδοτική εκείνη τη στιγμή; "

Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να είναι ειλικρινείς και λεπτομερείς στις απαντήσεις τους.

Τα στοιχεία ανατροφοδότησης που καθιστούν αποδοτική ή μη αποδοτική την επικοινωνία θα καταγράφονται στο χαρτόνι.

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

Δραστηριότητα ανατροφοδότησης/ Ομαδική συζήτηση

Αξιολόγηση της δραστηριότητας

Δ/Α

Αναφορές/ Περαιτέρω μελέτη

<https://www.europarc.org/communication-skills/pdf/Negotiation%20Skills.pdf>

[Ανακτήθηκε στις 13/9/ 2018]

<https://www.skillsyouneed.com/ips/conflict-resolution.html>

[Ανακτήθηκε στις 13/9/ 2018]

Πηγή R8.2

Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος
R7.2	Καβγαδάκι εραστών
Επισκόπηση	
❖ <i>Σκοπός:</i>	
Οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να:	
<ul style="list-style-type: none"> - Αναγνωρίσουν τα αίτια της ανεπαρκούς επικοινωνίας ή της αποτελεσματικής επικοινωνίας - Βελτιώσουν τις δεξιότητες πολυπολιτισμικής ευαισθησίας και επίγνωσης πτοικιλομορφίας 	
❖ <i>Απαιτούμενη πηγή:</i>	
Αποσπάσματα από τις ταινίες:	
<i>LA LA LAND (2016),</i> https://youtu.be/XFi8BAzeawA <i>and</i> <i>Pride and Prejudice (2005),</i> https://youtu.be/1R-Zg5es7mg	
❖ <i>Duration:</i> 30 minutes	
Οδηγίες	
Tutor invites participants to watch these lovers' quarrel film scenes in Extracts of film scenes,	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>LA LA LAND (2016)</i> and - <i>Pride and Prejudice (2005)</i>, 	
Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει την συζήτηση:	
<ul style="list-style-type: none"> - "Είναι μια εποικοδομητική διαφωνία ή όχι; Προσπαθήστε να δικαιολογήσετε την απάντησή σας. - Τι πήγε στραβά σε κάθε περίπτωση; " 	



(Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει τους εκπαιδευόμενους να παρακολουθούν δύο φορές τις σκηνές και επίσης κρατάει σημειώσεις για το λεκτικό περιεχόμενο, τα παραγλωσσικά και μη λεκτικά στοιχεία)

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

Δραστηριότητα αναστοχασμού/ παρακολούθηση βίντεο

Αξιολόγηση της δραστηριότητας

Δ/Α

Αναφορές/ Περαιτέρω μελέτη

<https://www.youtube.com/watch?v=A8MYLxCNLHE>

(Επίλυση συγκρούσεων)

[Ανακτήθηκε στις 13/9/ 2018]

<https://www.talent.wisc.edu/onlinetraining/resolution/step7.htm>

[Ανακτήθηκε στις 13/9/ 2018]

Πηγή R8.3

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R8.3	Αντιμετωπίζοντας τον γείτονα
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: Οι μαθητευόμενοι θα μπορούν να: <ul style="list-style-type: none"> - Διαφωνήσουν εποικοδομητικά ❖ Απαιτούμενη πηγή: PPT S8.1 ❖ Διάρκεια: 30 λεπτά 	
Οδηγίες	
<ul style="list-style-type: none"> - Μελέτη περίπτωσης: - "Ο γείτονάς σας κάνει θόρυβο μεταξύ 1 και 3 π.μ. τουλάχιστον τρεις φορές την εβδομάδα. - Προσπαθήστε να διαχειριστείτε αυτή την κατάσταση επικοινωνώντας μαζί του. Προετοιμάστε τα βασικά σημεία προσπαθώντας να χρησιμοποιήσετε ισορροπημένα (θετικά και αρνητικά) σχόλια, παρατηρήσεις, αντικειμενικά γεγονότα και συγκεκριμένα παραδείγματα. Στη συνέχεια, διαβάστε τα δυνατά και ζητήστε ανατροφοδότηση". - - (Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει τους εκπαιδευόμενους να δείξουν ενσυναίσθηση στον γείτονά τους, προτού καταγράψουν την ομιλία τους και να έχουν κατά νου τα παραπάνω κριτήρια. Ο δάσκαλος σημειώνει τις προτάσεις των συμμετεχόντων στο flipchart). - Συζήτηση 	
Λεπτομέρειες δραστηριότητας	
Αναστοχασμός/ Συζήτηση/ Παιχνίδι ρόλων	
Αξιολόγηση δραστηριότητας	
Δ/Α	
Αναφορές/ Περαιτέρω μελέτη	
https://www.youtube.com/watch?v=94YEorTLjQc	



(Οργανωτική συμπεριφορά – Σύγκρουση και διαπραγμάτευση)
 [Ανακτήθηκε στις 13/9/ 2018]

<https://www.youtube.com/watch?v=KY5TWVz5ZDU>

(Επίλυση συγκρούσεων)

[Ανακτήθηκε στις 13/9/ 2018]

<https://home.snu.edu/~hculbert/conflict.htm>

[Ανακτήθηκε στις 14/9/ 2018]

<http://www.wright.edu/~scott.williams/LeaderLetter/conflict.htm>

[Ανακτήθηκε στις 14/9/ 2018]

Πηγή R8.4

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R8.4	Θυμός
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Απαιτούμενη πηγή: PPT S7.1 ❖ Διάρκεια: 30 λεπτά 	
Οδηγίες	
<p>Μελέτη περίπτωσης:</p> <p>"Έχετε σταθμεύσει το αυτοκίνητό σας σε μια θέση αναπήρων. Ένας εξαγριωμένος οδηγός εκφράζει το θυμό του για σας.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Προσπαθήστε να φανταστείτε το διάλογο. Πώς θα αντιδράσετε; - Εξασκηθείτε σε ζεύγη. Και οι δύο μαθητές συνεργάζονται για να βρουν την καλύτερη τακτική. Στη συνέχεια, ανταλλάξτε ιδέες με την υπόλοιπη ομάδα των μαθητών". <p>Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να προσαρμόσουν τις λεπτομέρειες στη φύση του παιχνιδιού ρόλων.</p> <p>Συζήτηση</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ρωτήστε τους συμμετέχοντες για τις εμπειρίες τους στην διάρκεια της δραστηριότητας. - Τι αποκόμισαν; 	
Λεπτομέρειες δραστηριότητας	
Αναστοχασμός/ Παιχνίδι ρόλων	
Αξιολόγηση δραστηριότητας	
Δ/Α	
Αναφορές/ Περαιτέρω μελέτη	
<p>http://businesscrowd.co.uk/insight/four-ways-disagree-constructively-rather-destructively/</p> <p>Ally Yates, Four ways to disagree constructively rather than destructively</p> <p>[Accessed on 20/7/ 2018]</p> <p>https://www.nicolabartlett.de/disagreeing-constructively/</p> <p>Nicola Bartlett, Disagreeing politely and constructively,</p> <p>[Accessed on 20/7/ 2018]</p>	



PPT S8.1

Επίλυση συγκρούσεων

<https://resetproject.eu/gr/ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ-ΠΥΛΗ/in-service-training-programme/:action/open/viewpage/en-s8.1-conflict-resolution>

Δεξιότητα 9 – Διαπροσωπικές δεξιότητες

ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ 9: Διαπροσωπικές Δεξιότητες			
Διάρκεια: 4	Δια ζώσης: 2	Διαδικτυακά: 2	
Διάρκεια	Υλικά	Προτεινόμενη δραστηριότητα και συμβουλές για τον εκπαιδευτή	Πηγή
15 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> - Ένα τετράγωνο δωμάτιο - Ένα χαρτοπίνακα και μαρκαδόρο - Ένα μπαλόνι - Χαρτιά και στυλό για τους εκπαιδευόμενους για να κρατήσουν σημειώσεις 	<p>Καλωσόρισμα</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής καλωσορίζει όλους τους εκπαιδευόμενους στο δωμάτιο - Παρουσίαση συμμετεχόντων: <p>Το παιχνίδι με το μπαλόνι Παρουσίαση του μαθήματος</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει εν συντομίᾳ το θέμα του μαθήματος και ρωτά τους εκπαιδευόμενους αν έχουν ακούσει ποτέ γι αυτό. 	R9.1
15 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> - PowerPoint presentation - Projector - Χαρτιά και στυλό για τους εκπαιδευόμενους για να κρατήσουν σημειώσεις 	<p>Εισαγωγή στις διαπροσωπικές δεξιότητες</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής προβάλλει την παρουσίαση του PowerPoint στην οθόνη και ζητά από τους εκπαιδευόμενους να προετοιμαστούν για να πάρουν σημειώσεις - Ο εκπαιδευτής δείχνει τις διαφάνεις και εξηγεί ποιες είναι οι διαπροσωπικές δεξιότητες που εστιάζει το μάθημα και γιατί είναι 	Δ/Α



		<p>σημαντικές για τους εκπαιδευόμενους.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει τους εκπαιδευόμενους να κρατούν σημειώσεις και να κάνουν ερωτήσεις. 	
35 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> - Projector - Έναν χαρτοπίνακα και μαρκαδόρους - Αυτοκόλλητες σημειώσεις - Χαρτιά και στυλό για τους εκπαιδευόμενους για να κρατούν σημειώσεις 	<p>Ομαδική δουλειά</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής εξηγεί τη δραστηριότητα οικοδόμησης ομάδας στους εκπαιδευόμενους δίνοντας πρακτικά παραδείγματα και απαντώντας ερωτήσεις. - Ο εκπαιδευτής δίνει αυτοκόλλητα σημειώσεων σε όλους τους εκπαιδευόμενους. 	R9.2
35 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> - Κομμάτια χαρτιού και στυλό - Σελίδες με το σενάριο για το παιχνίδι ρόλων - Χαρτοπίνακας και μαρκαδόροι 	<p>Διαπραγμάτευση</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής εξηγεί τη δραστηριότητα ρόλων όσον αφορά τις διαπραγματεύσεις και τους στόχους της. Ορίζει τη χρονική στιγμή για την ολοκλήρωση της δραστηριότητας. - Στη συνέχεια, παραδίδει φύλλα με διαφορετικά σενάρια ως υποστήριξη της δραστηριότητας. Ένα σενάριο για κάθε ζεύγος. - Ο εκπαιδευτής παρέχει επίσης στους εκπαιδευόμενους λευκές κόλλες. 	R9.3
35 λεπτά	- Χαρτοπίνακας και μαρκαδόροι	<p>Διαχείριση συναισθημάτων</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής εξηγεί τη δραστηριότητα για τη διαχείριση των συναισθημάτων και τους στόχους της. Ορίζει τη χρονική στιγμή για την ολοκλήρωση της δραστηριότητας. - Στη συνέχεια, μοιράζει 	R9.4



		<p>φυλλάδια με διαφορετικά σενάρια ως υποστήριξη της δραστηριότητας. Ένα σενάριο για κάθε ζευγάρι.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Προετοιμάζει τη δραστηριότητα διασφαλίζοντας ότι οι εκπαιδευόμενοι κατανοούν και εξετάζουν τα εσωτερικά και εξωτερικά σήματα του σώματος που σχετίζονται με μια ποικιλία συναισθημάτων. 	
15 λεπτά	- Χαρτοπίνακας και μαρκαδόροι	<p>Ολοκλήρωση</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής ρωτά τους συμμετέχοντες τι τους άρεσε κατά τη διάρκεια του μαθήματος. - Στη συνέχεια, κάθε εκπαιδευόμενος θα γράψει στο χαρτόνι 2 εργασίες που σχετίζονται με τα θέματα που έχουν μάθει κατά τη διάρκεια του μαθήματος. 	

Πηγή R9.1

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R.9.1	Μπαλόνι
Σύνοψη	
<p>Σκοπός:</p> <ul style="list-style-type: none"> - σπάσιμο πάγου μεταξύ των μελών της ομάδας - ζέσταμα της ομάδας - ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων - εισαγωγή ομαδικών δραστηριοτήτων - εκμάθηση των ονομάτων κάθε συμμετέχοντα <p>❖ Διάρκεια: 10 λεπτά</p>	
Οδηγίες	
<ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής ζητά από τους εκπαιδευόμενους να σχηματίσουν έναν κύκλο και να δώσουν ένα μπαλόνι σε έναν εκπαιδευόμενο. Του ζητείται να ρίξει το μπαλόνι σε έναν εκπαιδευόμενο της επιλογής του και να ρωτήσει το όνομά του. Ο εκπαιδευόμενος που έχει το μπαλόνι θα πρέπει να κάνει το ίδιο και ούτω καθεξής. 	
Λεπτομέρειες δραστηριότητας	



Δ/Α

Αξιολόγηση δραστηριότητας

Η δραστηριότητα θεωρείται επιτυχημένη όταν όλοι οι συμμετέχοντες γνωρίζουν το όνομα ο ένας του άλλου.

Αναφορές/Περαιτέρω μελέτη

Ενήλικες εκπαιδευόμενοι συστήνουν τον εαυτό τους

<https://medium.com/@samosley01/5-ways-students-can-use-tech-to-introduce-themselves-623a52cf025f>

Πηγή R9.2

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R.9.2	Δραστηριότητα χτισίματος ομάδας

Επισκόπηση

Σκοπός:

- Ορίζοντας βασικούς κανόνες
- Χειρισμός δύσκολων συμπεριφορών
- Ενεργή ακρόαση όλων των μελών της ομάδας
- Αντιμετώπιση προβλημάτων ομάδας
- Καταλήγοντας σε συμφωνία

❖ Διάρκεια: 35 λεπτά

Οδηγίες

- Ο εκπαιδευτής γράφει τη λέξη "Σημαντικό" και "ευχάριστο" στον χαρτοπίνακα.
- Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να γράψουν σε αυτοκόλλητες σημειώσεις τι κάνει αυτό το μάθημα σημαντικό και ευχάριστο.
- Βάζει όλες τις σημειώσεις των εκπαιδευομένων στον χαρτοπίνακα.
- Ο εκπαιδευτής διαβάζει τις προτάσεις για να διασφαλίσει ότι όλοι οι εκπαιδευόμενοι έχουν την ίδια κατανόηση γι' αυτές. Διαφορετικά θα αλλάξουν μέχρι να επιτευχθεί γενική συναίνεση.
- Ο εκπαιδευτής ρωτά τους συμμετέχοντες πώς θα εξασφαλίσουν ότι οι ιδέες που είναι πάνω στα αυτοκόλλητα σημειώματα θα υλοποιηθούν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου. Καταγράφει τη γνώμη τους σε μια λίστα κάτω από τις αυτοκόλλητες σημειώσεις.

Ο εκπαιδευτής εξηγεί ότι όλες οι ιδέες που συμφωνήθηκαν αμοιβαία ως «ευχάριστες» και «ουσιαστικές» συνθέτουν τον Οδηγό Συμπεριφοράς για την ομάδα των εκπαιδευομένων. Η ομάδα έχει την ευθύνη να τηρεί αυτόν τον κώδικα καθ' όλη τη διάρκεια της εκπαίδευσης.

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

Δ/Α

Αξιολόγηση δραστηριότητας

Η δραστηριότητα είναι επιτυχημένη αν όλοι οι εκπαιδευόμενοι έχουν συνεργαστεί στο πλαίσιο της δραστηριότητας, προτείνοντας τις δικές τους ιδέες σεβόμενοι τις ιδέες των άλλων.

Αναφορές/ Περαιτέρω μελέτη

Άλλες δραστηριότητες χτισίματος ομάδας:

<https://www.youtube.com/watch?v=iV53bKvwQfs>

<https://www.youtube.com/watch?v=DwjNFYnIVoI>



Πηγή R9.3

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R.9.3	Role play salesperson and prospect
Σύνοψη	
<p>Σκοπός:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ανεύρεση αμοιβαία επωφελής λύσης - Ανάπτυξη δεξιοτήτων ενεργητικής ακρόασης - Απόκτηση καλών επικοινωνιακών δεξιοτήτων - Ανάπτυξη δεξιοτήτων διαπραγμάτευσης <p>❖ Διάρκεια: 35 λεπτά</p>	
Οδηγίες	
<ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής ζητά από τους εκπαιδευόμενους να γράψουν σε κομμάτια χαρτιού 2 ή 3 από τις πιο ακραίες καταστάσεις διαπραγμάτευσης που έχουν βιώσει (σύντομη προθεσμία, νομικές επιπλοκές κλπ.). Στη συνέχεια ανακατεύει τα χαρτιά και ζητά από τους εκπαιδευόμενους να επιλέξουν τυχαία ένα. - Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής επιλέγει τα ζευγάρια που θα κάνουν τη δραστηριότητα μαζί. - Τα ζευγάρια περνούν από τα σενάρια που μοίρασε ο εκπαιδευτής: ένα σενάριο για κάθε ζευγάρι. Τα ζευγάρια θα κάνουν τη δραστηριότητα και θα προσπαθήσουν να φτάσουν σε μια συμφωνία. - Μετά την επίτευξη συμφωνίας, ο εκπαιδευτής θα ζητήσει από κάθε ζευγάρι να αναλύσει τη δραστηριότητα: ποιες απαντήσεις λειτούργησαν καλά; Ποιες όχι; Πώς θα εφαρμόσουν οι εκπαιδευόμενοι ότι έμαθαν σε μελλοντικές διαπραγματεύσεις; - Ο εκπαιδευτικός θα καταγράψει τις απαντήσεις των εκπαιδευόμενων στον πίνακα. 	
Λεπτομέρειες δραστηριότητας	
Δ/Α	
Αξιολόγηση δραστηριότητας	
Η δραστηριότητα θα είναι επιτυχημένη αν οι εκπαιδευόμενοι καταφέρουν στο παιχνίδι ρόλων να καταλήξουν σε κάποιου είδους συμφωνία.	
Αναφορές/Περαιτέρω μελέτη	
<p>Άλλες δραστηριότητες διαπραγμάτευσης:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=D6l3A4x68bA</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=DZntD2KEJs0</p> <p>https://work.chron.com/negotiating-skills-teachers-12677.html</p> <p>https://epublications.bond.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1380&context=adr</p>	

Πηγή R9.4

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R.9.4	Μην γίνεστε γκρινιάρηδες!
Επισκόπηση	
<p>Σκοπός:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Διερεύνηση των επιπτώσεων των έντονων συναισθημάτων στον εαυτό και στους 	



άλλους

- Ανάπτυξη προσωπικών στρατηγικών για αντιμετώπιση έντονων συναισθημάτων που μπορεί να προκύψουν από δυσμενείς καταστάσεις και απαιτήσεις τρίτων.
- Αποφύγετε να ενεργείτε χωρίς να σκέφτεστε και να ενεργείτε χωρίς σκέψη και να προκαλείτε βλάβη στον εαυτό σας και στους άλλους
- Χρήση αισιόδοξων σκέψεων
- Εύρεση θετικών τρόπων για επίλυση προβλημάτων.

❖ Διάρκεια: 35 λεπτά

Οδηγίες

- Ο εκπαιδευτής χωρίζει την τάξη σε τέσσερις ίσες ομάδες. Στη συνέχεια θα γράψει τα παρακάτω συναισθήματα στον πίνακα σε σύνολα. Ο εκπαιδευτής θα χρησιμοποιήσει το πρώτο σύνολο συναισθημάτων για να δείξει την δραστηριότητα.

1. έξαλλος, εξοργισμένος, σκυθρωπός, θυμωμένος, ενοχλημένος, εκνευρισμένος
2. δυστυχισμένος, απελπισμένος, θλιμμένος, λυπημένος, μελαγχολικός
3. μπερδεμένος, συγχυσμένος, σοκαρισμένος, έκπληκτος, εμβρόντητος
4. ικανοποιημένος, χαρούμενος, ευχαριστημένος, καταχαρούμενος, εκστατικός
5. ανήσυχος, νευρικός, αγχωμένος, συγκλονισμένος, ανυπόμονος

- Ο εκπαιδευτής ζητά 6 εθελοντές (ανάλογα με τον αριθμό των εκπαιδευόμενων στην τάξη) να δείξουν κάθε ένα από τα συναισθήματα στο πρώτο σύνολο (έξαλλος, εξοργισμένος κλπ.). Στη συνέχεια εισάγει τη λέξη και την έννοια της έντασης. Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητευόμενους εθελοντές να ενεργούν σε διάφορα επίπεδα έντασης για τα επιμερισμένα συναισθήματα και στη συνέχεια ζητά από την τάξη να δείξει τις «συναισθηματικές πράξεις» από την χαμηλότερη στην υψηλότερη ένταση.

- Ο εκπαιδευτής μοιράζει τα συναισθηματικά σύνολα 2-5 στις τέσσερις ομάδες και ελέγχει την κατανόηση από τους εκπαιδευόμενους για κάθε ένα από τα αναφερόμενα συναισθήματα. Στις ομάδες τους, οι εκπαιδευόμενοι ταξινομούν τη λίστα των συναισθημάτων από την χαμηλότερη ένταση στην υψηλότερη. Οι εκπαιδευτές θέτουν ερωτήματα όπως: Ποια από τα συναισθήματα ήταν δύσκολο να ταξινομηθούν; Γιατί; Ποια από αυτά τα συναισθήματα είναι ευχάριστα και ποια είναι δυσάρεστα; Ποιες είναι μερικές πιθανές κακές επιπτώσεις έντονων ή δυνατών συναισθημάτων; Υπάρχει καλύτερος τρόπος για να διαχειριστείτε τα έντονα συναισθήματα;

- Ο εκπαιδευτής σημειώνει τις απαντήσεις στον πίνακα.

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

Δ/Α

Αξιολόγηση της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα είναι επιτυχής αν όλοι οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά και εκφράζουν με φυσικό τρόπο τα συναισθήματα.

Αναφορές/ Περαιτέρω μελέτη

Άλλες δραστηριότητες και πηγές για διαχείριση συναισθημάτων:

<https://www.youtube.com/watch?v=JD4O7ama3o8>



<https://www.youtube.com/watch?v=b197XOd9S7U>

<https://www.skillsyouneed.com/ps/managing-emotions.html>

Δεξιότητα 10 – Δεξιότητες παρότρυνσης

Δεξιότητα 10: Δεξιότητες παρότρυνσης		
Διάρκεια: 4	Δια ζώσης: 2	Διαδικτυακά: 2
Μαθησιακά αποτελέσματα	<p>Στόχος της εν λόγω ενότητας είναι να εισαγάγει την έννοια της προσωπικής ανάπτυξης και να δώσει τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να καταρτίσουν το προσωπικό τους αναπτυξιακό σχέδιο, ενισχύοντας την αυτογνωσία, υποστηρίζοντας τον καθορισμό στόχων ενδυναμώνοντας έτσι την αυτοπεποίθηση.</p> <p>Στο τέλος αυτής της συνόδου, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Προσδιορίσουν και να περιγράψουν προσωπικές δεξιότητες, - Ενισχύσουν την αυτογνωσία τους, - Να ωφεληθούν και να εφαρμόσουν την κατανόηση της προσωπικής και επαγγελματικής επίγνωσης - Υποστηρίξουν την στοχοθεσία - Χρησιμοποιήσουν τις δεξιότητες - τις αξίες που έχουν αποκτήσει για τη διαμόρφωση της ταυτότητας του κοινωνικού ερευνητή. 	
Διάρκεια	Υλικά	Προτεινόμενη δραστηριότητα και συμβουλές για τον εκπαιδευτή
5 λεπτά	Αίθουσα με καρέκλες σε ημικύκλιο	<p><i>Εισαγωγή</i> Παγιθραύστης: ψευδώνυμο https://www2.cortland.edu/dotAsset/c1a635f6-a099-4ede-8f15-79b86e315088.pdf [ανακτήθηκε 19/9/2018]</p> <p>Ο εκπαιδευτής καλεί κάθε συμμετέχοντα να μοιραστεί με την ομάδα ποιο ήταν το ψευδώνυμό του όταν ήταν μικρός ή ακόμα και σήμερα και πώς του δόθηκε αυτό το ψευδώνυμο.</p>



		<p>Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει το καλό χιούμορ καθώς οι συμμετέχοντες μοιράζονται τα ψευδώνυμά τους.</p> <p>Εάν ορισμένοι συμμετέχοντες δεν αισθάνονται άνετα να μοιραστούν αυτές τις πληροφορίες με την ομάδα, τους επιτρέπεται να μην συμμετέχουν. Ως διευκολυντής, ο εκπαιδευτής πρέπει επίσης να μοιραστεί το ψευδώνυμό του / της με την ομάδα.</p> <p>Ο δάσκαλος ρωτά τους συμμετέχοντες αν χρησιμοποιήσουν ακόμα τα ψευδώνυμά τους σήμερα</p>	
30 λεπτά	Aίθουσα με καρέκλες σε ημικύκλιο. Σημειωματάρια Στυλό και γραφική ύλη για να κρατήσουν σημειώσεις όλοι οι εκπαιδευόμενοι Projector PC PowerPoint Presentation;	<p>Αναστοχασμός: Σκεφτείτε τον εαυτό σας. Δείξτε το PPTS10.1 και κάντε ερωτήσεις</p> <p>Ο εκπαιδευτής ρωτά:</p> <ul style="list-style-type: none">- "Ποια είναι τα βασικά σας χαρακτηριστικά; Γράψτε τα σε ένα χαρτί".- "Πιστεύετε ότι οι άλλοι έχουν την ίδια εντύπωση για εσάς;"- "Ζητήστε από έναν συνεργάτη να γράψει τη γνώμη του / της σχετικά με εσάς.- Συγκρίνετε τις 2 λίστες και αναστοχαστείτε σε αυτές:- Υπάρχουν κοινά στοιχεία;- Υπάρχουν στοιχεία που λείπουν;- Γιατί;- Προστέθηκαν άλλα στοιχεία που δεν υπάρχουν στη λίστα σας;- Νομίζετε ότι είναι πραγματικά;- Υπογραμμίστε αυτά που νομίζετε ότι είναι ρεαλιστικά.- Ποια από αυτά σας αρέσουν ή δεν σας αρέσουν;- Πώς μπορείτε να αλλάξετε αυτά που δεν σας αρέσουν;"- Οι συμμετέχοντες κρατούν σημειώσεις.-	R10.1
20 λεπτά	Projector PC PowerPoint Presentation; Aίθουσα με καρέκλες σε ημικύκλιο	<ul style="list-style-type: none">• Στη συνέχεια ο εκπαιδευτής λέει στους συμμετέχοντες: "Μιλήστε με έναν συνεκπαίδευμένο. Να είστε ειλικρινείς. Δώστε ανατροφοδότηση:<ul style="list-style-type: none">- Σχετικά με μια κακή συνήθεια σας, που επηρεάζει την απόδοσή σας στην εργασία σας. Για παράδειγμα, το να καθυστερείτε.	PPTS10.1 R10.2



	Σημειωματάριο Γραφική ύλη για να κρατήσουν σημειώσεις όλοι οι εκπαιδευόμενοι	<ul style="list-style-type: none"> - Γιατί νομίζετε ότι καθυστερείτε; - Πώς νιώθετε γι' αυτή τη συνήθεια; - Θα θέλατε να την αλλάξετε και πώς; - Ποιο θα είναι το αποτέλεσμα μιας τέτοιας αλλαγής; • Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να τονίσει ότι οι συμμετέχοντες αυτής της δραστηριότητας θα πρέπει να αισθάνονται εμπιστοσύνη. Θα προσπαθήσουν να είναι ειλικρινείς και να δώσουν θετική ανατροφοδότηση». 	
30 λεπτά	Σημειωματάριο Γραφική ύλη για να κρατήσουν σημειώσεις όλοι οι εκπαιδευόμενοι	<p>Ο εκπαιδευτής καλεί τους συμμετέχοντες να συντάξουν μια επιστολή για μια νέα θέση εργασίας.</p> <p>Ο εκπαιδευτής υπογραμμίζει ότι πρέπει να φροντίσουν ώστε να γράψουν σωστά το όνομά τους, τη διεύθυνση, το όνομα του παραλήπτη, την εταιρεία, τον επίσημο χαιρετισμό, τον λόγο για τον οποίο επικοινωνούν, 2-3 παραγράφους, τη δήλωση διαθεσιμότητας, τα στοιχεία επικοινωνίας.</p> <p>Στη συνέχεια καλούνται να ρωτήσουν την ομάδα για σχόλια.</p>	R10.3
30 λεπτά	<p>Αίθουσα με καρέκλες σε ημικύκλιο</p> <p>Σημειωματάριο Γραφική ύλη για να κρατήσουν σημειώσεις οι εκπαιδευόμενοι</p>	<p>Θετική διάθεση απέναντι σε δύσκολες καταστάσεις...</p> <p>Ο εκπαιδευτής δίνει στους συμμετέχοντες τα ακόλουθα σενάρια. Καλούνται να συνεργαστούν και να μοιραστούν με τους συνεκπαιδευόμενούς τους μόνο τα πιθανά θετικά αποτελέσματα των εξής καταστάσεων:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο αδελφός σας έχει σοβαρό πόνο στην σπονδυλική στήλη • Το αφεντικό σας έχει δημοσιονομικά προβλήματα. • Οι επιστήμονες αναμένουν έναν επικίνδυνο εισερχόμενο κομήτη την επόμενη εβδομάδα. <p>Συζήτηση</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ρωτήστε τους συμμετέχοντες για την εμπειρία τους στην διάρκεια της δραστηριότητας. - Τι αποκόμισαν; 	R10.4
5 λεπτά	Μαρκαδόρους για χαρτοπίνακα	<ul style="list-style-type: none"> - Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν μια πρόταση για το τι έμαθαν ή τι θεωρούν ότι ήταν πολύ βοηθητικό. - Θυμίστε τους τι αφορούσε αυτή η ενότητα και ρωτήστε τους τι μαθησιακά αποτελέσματα πέτυχαν 	



Πηγή R10.1

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R10.1	Αναστοχασμός: Σκεφτείτε τον εαυτό σας
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: Οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να: <ul style="list-style-type: none"> - Αναγνωρίσουν και να περιγράψουν τις προσωπικές τους δεξιότητες, - Ενδυναμώσουν την αυτογνωσία τους, ❖ Απαιτούμενη πηγή: PPTS10.1 ❖ Διάρκεια: 30 λεπτά 	
Οδηγίες	
<p>Δείξτε την πηγή PPTS10.1 ακαι ζητά από τους συμμετέχοντες να υποδείξουν τα κύρια θέματα.</p> <p>- Ο εκπαιδευτής ρωτά: "Ποια είναι τα βασικά σας χαρακτηριστικά; Γράψτε τα σε ένα χαρτί".</p> <p>"Πιστεύετε ότι οι άλλοι έχουν την ίδια εντύπωση για εσάς;"</p> <p>"Ζητήστε από έναν συνεργάτη να γράψει τη γνώμη του / της σχετικά με εσάς. Συγκρίνετε τις 2 λίστες και αναστοχαστείτε σε αυτές: Υπάρχουν κοινά στοιχεία; Υπάρχουν στοιχεία που λείπουν; Γιατί; Προστέθηκαν άλλα στοιχεία που δεν υπάρχουν στη λίστα σας; Νομίζετε ότι είναι πραγματικά; Υπογραμμίστε αυτά που νομίζετε ότι είναι ρεαλιστικά. Ποια από αυτά σας αρέσουν ή δεν σας αρέσουν; Πώς μπορείτε να αλλάξετε αυτά που δεν σας αρέσουν;"</p> <p>Οι συμμετέχοντες κρατούν σημειώσεις.</p>	
Λεπτομέρειες δραστηριότητας	
Δραστηριότητα αναστοχασμού	
Αξιολόγηση δραστηριότητας	
Δ/Α	
Αναφορές/ Περαιτέρω μελέτη	
https://www.bizmove.com/skills/m8r.htm [Ανακτήθηκε στις 22/7/ 2018]	
https://au.reachout.com/articles/how-to-become-self-aware [Accessed on 13/9/ 2018]	
https://www.youtube.com/watch?v=NwLGHCTQt4 (Σχέδιο Προσωπικής Ανάπτυξης) [Ανακτήθηκε στις 22/7/ 2018]	
https://www.oxbridgeacademy.edu.za/blog/4-reasons-personal-development-priority/ [Ανακτήθηκε στις 22/7/ 2018]	
https://www.bizmove.com/skills/m8r.htm [Ανακτήθηκε στις 22/7/ 2018]	



<https://www.skillsyouneed.com/ps/personal-development.html>
 [Ανακτήθηκε στις 22/7/ 2018]

Πηγή 10.2

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R10.2	Οι καθρέφτες μας
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: <ul style="list-style-type: none"> - οι συμμετέχοντες θα συνειδητοποιήσουν πώς μπορεί κάποιος να αποδεχθεί και να αλλάξει συνήθειες -θα εκτιμήσουν την αξία του να ρωτάς την γνώμη κάποιου άλλου για τον εαυτό σου ❖ Απαιτούμενη πηγή: Σημειωματάριο ❖ Διάρκεια: 20 λεπτά 	
Οδηγίες	
<ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες: «Μιλήστε με έναν συνεκπαιδευόμενο. Να είστε ειλικρινείς. - Δώστε ανατροφοδότηση: - Σχετικά με μια κακή συνήθεια σας, που επηρεάζει την απόδοσή σας στην εργασία σας. Για παράδειγμα, το να καθυστερείτε. - Γιατί νομίζετε ότι καθυστερείτε; - Πώς νιώθετε γι' αυτή τη συνήθεια; - Θα θέλατε να την αλλάξετε και πώς; - Ποιο θα είναι το αποτέλεσμα μιας τέτοιας αλλαγής; - Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να τονίσει ότι οι συμμετέχοντες αυτής της δραστηριότητας θα πρέπει να αισθάνονται εμπιστοσύνη. <p>Θα προσπαθήσουν να είναι ειλικρινείς και να δώσουν θετική ανατροφοδότηση».</p>	
Λεπτομέρειες δραστηριότητας	
Δραστηριότητα συζήτησης και αναστοχασμού	
Αξιολόγηση της δραστηριότητας	
Δ/Α	
Αναφορές/ Περαιτέρω μελέτη	
<p>https://www.youtube.com/watch?v=tA8W1Q_HRml (It is all about change Jim Rohn) [Ανακτήθηκε στις 22/7/ 2018]</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=d82DD-Fg9cQ (How to find yourself when you are lost - Personal Development Tony Robbins [Ανακτήθηκε στις 22/7/ 2018]</p>	

Πηγή 10.3

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R10.3	Γράμμα παρότρυνσης

**Επισκόπηση**❖ **Σκοπός:**

- Να αποκτήσουν εσωτερική γνώση του εαυτού τους
- Να εκφράσουν το πλάνο κινήτρων τους με έναν ανοιχτό και ειλικρινή τρόπο
- Να συνειδητοποιήσουν ποια κίνητρα θα πρέπει να τα διατηρήσουν

❖ **Απαιτούμενη πηγή:**

- Σημειωματάριο
- Στυλό και σημειωματάρια για όλους τους εκπαιδευόμενους

❖ **Διάρκεια:** 30 λεπτά

❖

Οδηγίες

- Ο εκπαιδευτής καλεί τους συμμετέχοντες να συντάξουν μια επιστολή για μια νέα θέση εργασίας.
- Ο εκπαιδευτής υπογραμμίζει ότι πρέπει να φροντίσουν ώστε να γράψουν σωστά το όνομά τους, τη διεύθυνση, το όνομα του παραλήπτη, την εταιρεία, τον επίσημο χαιρετισμό, τον λόγο για τον οποίο επικοινωνούν, 2-3 παραγράφους, τη δήλωση διαθεσιμότητας, τα στοιχεία επικοινωνίας.
- Στη συνέχεια καλούνται να ρωτήσουν την ομάδα για σχόλια.

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

Δραστηριότητα παιχνιδιού ρόλων και αναστοχασμού

Αξιολόγηση δραστηριότητας

Δ/Α

Αναφορές/Περαιτέρω μελέτη<https://www.ru.nl/science/careerservice/your-career/cv-motivation-letter/>

Ανακτήθηκε στις 22/7/ 2018]

<https://novoresume.com/career-blog/how-to-write-a-motivation-letter>

Ανακτήθηκε στις 22/7/ 2018]

Motivation science

<https://psycnet.apa.org/PsyCARTICLES/journal/mot/4/4>

Ανακτήθηκε στις 2/8/ 2018]

Πηγή 10.4

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R10.4	Θετικότητα
Επισκόπηση	
❖ Σκοπός:	
❖ Απαιτούμενη πηγή:	
❖ Διάρκεια: 30 λεπτά	
Οδηγίες	



- Θετική διάθεση απέναντι σε δύσκολες καταστάσεις.....
- Ο εκπαιδευτής δίνει στους συμμετέχοντες τα ακόλουθα σενάρια. Καλούνται να συνεργαστούν και να μοιραστούν με τους συνεκπαιδευόμενούς τους μόνο τα πιθανά θετικά αποτελέσματα των εξής καταστάσεων:
- Ο αδελφός σας έχει σοβαρό πόνο στην σπονδυλική στήλη
- Το αφεντικό σας έχει δημοσιονομικά προβλήματα.
- Οι επιστήμονες αναμένουν έναν επικίνδυνο εισερχόμενο κομήτη την επόμενη εβδομάδα.

Συζήτηση

- Ρωτήστε τους συμμετέχοντες για την εμπειρία τους στην διάρκεια της δραστηριότητας.
- Τι αποκόμισαν;

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

Δραστηριότητα παιχνιδιού ρόλων και αναστοχασμού

Αξιολόγηση δραστηριότητας

Δ/Α

Αναφορές/ Περαιτέρω μελέτη

<https://www.psychologytoday.com/us/blog/hope-relationships/201409/6-ways-become-more-positive-today>

[Ανακτήθηκε στις 13/10/ 2018]

<https://www.melyssagriffin.com/15-tips-for-being-positive/>

[Ανακτήθηκε στις 13/11/ 2018]

<https://www.nytimes.com/2018/07/10/well/the-power-of-positive-people.html>

[Ανακτήθηκε στις 13/10/ 2018]

PPT S10.1

Δεξιότητες κινητοποίησης

<https://resetproject.eu/gr/ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ-ΠΥΛΗ/in-service-training-programme/:action/open/viewpage/el-2-10-motivation-skills-75>

Ενότητα 3 : Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της ηλεκτρονικής μάθησης

Ενότητα 3: Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της ηλεκτρονικής μάθησης		
Διάρκεια: 2	Δια ζώσης: 1	Διαδικτυακά: 1
Μαθησιακά αποτελέσματα	<p>Στο τέλος αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Προσδιορίσουν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της ηλεκτρονικής μάθησης - Γνωρίζουν την πρακτική της μικτής μάθησης - Εργάζονται με διαφορετικές μεθόδους τεχνολογικής διδασκαλίας - Ενισχύουν τις διδακτικές τους δεξιοτήτων 	



Διάρκεια	Υλικά	Προτεινόμενη δραστηριότητα και συμβουλές για τον εκπαιδευτή	Πηγή
10 λεπτά	Χαρτοπίνακας	<p>Παγοθραύστης: Αν εσύ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει τη δραστηριότητα στους εκπαιδευόμενους και τονίζει τους στόχους: τη δημιουργία συνοχής και την προώθηση του διαλόγου μεταξύ των συμμετεχόντων. 	R.M.3.1
30 λεπτά	PowerPoint (PPT.S3.1) Projector	<p>Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της ηλεκτρονικής μάθησης</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής προετοιμάζει τον προβολέα για να δείξει την παρουσίαση PowerPoint. - Μιλά για τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της ηλεκτρονικής μάθησης και της μικτής μάθησης χρησιμοποιώντας την παρουσίαση PowerPoint R.S3.2 (PPT.S3.1). 	R.M3.2
20 μλεπτά	Στυλό και χαρτιά	<p>Κλείσιμο</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής διοργανώνει μια δραστηριότητα στο τέλος, φροντίζοντας να εξηγήσει ότι δεν είναι αξιολόγηση. - Ο εκπαιδευτής θα ξεκινήσει τη δραστηριότητα εξηγώντας τη δραστηριότητα στους εκπαιδευόμενους, τη χρονική της διάρκεια δίνοντάς τους στυλό και χαρτιά. 	R.M3.3

Πηγή R.M3.1

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R.M3.1	ΙΠαγοθραύστης: Αν εσύ...
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: <ul style="list-style-type: none"> - Ενθάρρυνση του διαλόγου μεταξύ των εκπαιδευόμενων - Γνωριμία των εκπαιδευόμενων με το μοίρασμα κοινών εμπειριών 	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Διάρκεια: 10 λεπτά 	
Οδηγίες	
<ul style="list-style-type: none"> - Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να κάνουν ζεύγη για 2 λεπτά και στη συνέχεια να αλλάξουν ζευγάρι. - Γράψτε τις ακόλουθες ερωτήσεις στον πίνακα: 	



- ο Αν χυπνούσατε αύριο ως ζώο, ποιο ζώο θα επιλέγατε και γιατί;
 - ο Αν ήσασταν λαχανικό, τι λαχανικό θα ήσασταν;
 - ο Εάν θα μπορούσατε να ζήσετε οπουδήποτε σε αυτόν τον πλανήτη και να πάρετε μαζί σας όλα όσα αγαπάτε, πού θα επιλέγατε να ζήσετε;
 - ο Ποιο είναι το αγαπημένο σας χρώμα και πώς το χρώμα σας κάνει να αισθάνεστε;
 - ο Εάν θα μπορούσατε να επιλέξετε έναν φανταστικό φίλο, ποιον θα επιλέγατε και γιατί;
- Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να επιλέξουν μία από αυτές τις ερωτήσεις και να ρωτήσουν έναν εκπαιδευόμενο και μετά κάποιον άλλο.

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

Δ/Α

Αξιολόγηση δραστηριότητας

Δ/Α

Αναφορές/ Περαιτέρω μελέτη

Δ/Α

Πηγή R.M3.2

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R.M3.2	Ηλεκτρονική μάθηση και μικτή
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: Το μάθημα αυτό στοχεύει στην παροχή γνώσεων στους εκπαιδευόμενους σχετικά με την ηλεκτρονική μάθηση, τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά της σε σύγκριση με την μάθηση πρόσωπο με πρόσωπο και την βελτίωση των γνώσεων τους σχετικά με τη μικτή μάθηση. ❖ Διάρκεια: 30 λεπτά 	
Οδηγίες	
Ο εκπαιδευτής θα κάνει μια σύντομη διάλεξη για την ηλεκτρονική μάθηση και τη μικτή.	
Λεπτομέρειες δραστηριότητας	
Ο εκπαιδευτής θα δώσει τη διάλεξη με την χρήση της παρουσίασης PowerPoint "Τα πλεονεκτήματα της ηλεκτρονικής μάθησης στη δια βίου μάθηση" (PPT.S3.1).	
Αξιολόγηση δραστηριότητας	
Δ/Α	
Αναφορές/Περαιτέρω μελέτη	
https://elearningindustry.com/digital-education-tools-teachers-students https://www.tcd.ie/CAPSL/TIC/guidelines/teaching/e-learning.php	



Πηγή R.M3.3

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R.M3.3	Κλείσιμο
Επισκόπηση	
<p>❖ <i>Σκοπός:</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Να αναστοχαστούν οι εκπαιδευόμενοι για τις γνώσεις που αποκτήθηκαν κατά τη διάρκεια της διάλεξης.- Να εμβαθύνουν στο θέμα και να καλύψουν σημεία που δεν έχουν εξηγηθεί ακόμη ή που δεν είναι σαφή στους εκπαιδευόμενους. <p>❖ <i>Διάρκεια:</i> 20 λεπτά</p>	
Οδηγίες	
<ul style="list-style-type: none">- Ζητήστε από τους εκπαιδευόμενους να απαντήσουν σε αυτές τις απλές ερωτήσεις μετά το τέλος της διάλεξης, γράφοντας τις απαντήσεις τους στον πίνακα:<ul style="list-style-type: none">ο Ονομάστε ένα σημαντικό πράγμα που μάθατε σήμερα στην τάξη.ο Γράψτε μια ερώτηση που έχετε ακόμα στο μυαλό σας μετά το σημερινό μάθημα.ο Έχετε κάποιες προτάσεις για το πώς θα μπορούσε να βελτιωθεί το σημερινό μάθημα;- Στη συνέχεια, συλλέξτε όσα έγραψαν και διαβάστε τα δυνατά, δίνοντας ιδιαίτερη προσοχή στις ερωτήσεις των εκπαιδευομένων.- Προσοχή: αυτή η δραστηριότητα δεν αποτελεί δραστηριότητα αξιολόγησης. ο εκπαιδευτικός πρέπει να το κάνει σαφές πριν ξεκινήσει.	
Λεπτομέρειες δραστηριότητας	
Δ/Α	
Αξιολόγηση δραστηριότητας	
Δ/Α	
Αναφορές/ Περαιτέρω μελέτη	
Δ/Α	

PPTM3.1

Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της ηλεκτρονικής μάθησης

<https://resetproject.eu/gr/ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ-ΠΥΛΗ/in-service-training-programme/:action/open/viewpage/el-3.1-u-uu-u-pros-and-cons-of-e-learning-62>



Ενότητα 4 : Ασφάλεια στο διαδίκτυο, προσέξτε τις ηλεκτρονικές απειλές

Ενότητα 4: Ασφάλεια στο διαδίκτυο (Προσέξτε τις ηλεκτρονικές απειλές)			
Διάρκεια:	Δια ζώσης:	Ηλεκτρονικά:	
Μαθησιακά αποτελέσματα:	ΑΜε την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να: <ul style="list-style-type: none"> - Διασφαλίσουν την πλοιήγηση διαδίκτυο - Χρησιμοποιούν νέους τρόπους για να προστατέψουν τα δεδομένα τους στο διαδίκτυο 		
Διάρκεια	Υλικά	Προτεινόμενη δραστηριότητα και συμβουλές για τον εκπαιδευτή	Πηγή
30 λεπτά	Διάλεξη PPT.M4.1 1 υπολογιστή για κάθε συμμετέχοντ α με σύνδεση στο διαδίκτυο	<p>Σχετικά με τους κωδικούς πρόσβασης</p> <ul style="list-style-type: none"> • Διάλεξη: Για την διάλεξή του ο εκπαιδευτής θα χρησιμοποιήσει την πηγή R.S4.1 και την παρουσίαση PPT.S4.1. Διάρκεια διάλεξης: 15 λεπτά • Εργαστήριο: Μόλις τελειώσει η διάλεξη και οι συμμετέχοντες έχουν το χρόνο να κάνουν τις ερωτήσεις τους, ζητήστε τους να επιλέξουν ένα από τα λογισμικά διαχείρισης κωδικών πρόσβασης και να το εγκαταστήσουν στον υπολογιστή τους. Δώστε τους χρόνο για να εξερευνήσουν το λογισμικό και να είστε διαθέσιμοι να τους βοηθήσετε και να απαντήσετε στις ερωτήσεις τους Διάρκεια εργαστηρίου: 15 λεπτά 	R.M4.1 PPT.M4.1
30 λεπτά	Διάλεξη PPT.M4.2 projector 1 υπολογιστή για κάθε συμμετέχοντ α με σύνδεση στο διαδίκτυο	<p>Ανωνυμία στο διαδίκτυο</p> <ul style="list-style-type: none"> • Διάλεξη: Ξεκινήστε την διάλεξη με το βίντεο: https://www.youtube.com/watch?v=gcEq9JDMs94 Είναι μια εισαγωγή στο λογισμικό Tor. Στη συνέχεια χρησιμοποιήστε την πηγή R.S4.2 και την παρουσίαση PPT.S4.2 για τη διάλεξή σας. to give a short lecture about it. Διάρκεια βίντεο + διάλεξης: 15 λεπτά • Εργαστήριο: Μόλις τελειώσει η διάλεξη και οι συμμετέχοντες κάνουν τις ερωτήσεις τους, ζητήστε τους να κατεβάσουν το λογισμικό Tor. Δώστε τους χρόνο για να εξερευνήσουν το λογισμικό και να είστε διαθέσιμοι για να τους βοηθήσετε και να απαντήσετε στις ερωτήσεις τους 	R.M4.2 PPT.M4.2



		Διάρκεια εργαστηρίου: 15 λεπτά	
15 λεπτά	Καφέ Τσάι Σνακ	Διάλειμμα Οι δύο πρώτες ενότητες ήταν αρκετά τεχνικές και απαιτητικές οπότε επιτρέψτε στους συμμετέχοντες να κάνουν ένα διάλειμμα 15 λεπτών για να επανακάμψουν!	
15 λεπτά	Διάλεξη PPT.M4.3 projector	Συμβουλές για αγορές στο διαδίκτυο Ξεκινήστε την παρουσίασή σας χρησιμοποιώντας το PowerPoint PPT.S4.3 και ολοκληρώστε την δείχνοντας το παρακάτω βίντεο το οποίο δείχνει 10 επικές αποτυχίες αγορών στο διαδίκτυο! https://www.youtube.com/watch?v=7zCz1KE_8cY	R.M4.3 PPT.M4.3
30 λεπτά	Διάλεξη projector PPT.M4.4 1 υπολογιστή για κάθε συμμετέχοντα με σύνδεση στο διαδίκτυο	Ελέγχετε τη διαδικτυακή σας φήμη <ul style="list-style-type: none"> • Διάλεξη: Ξεκινήστε την παρουσίασή σας με το παρακάτω βίντεο: https://www.youtube.com/watch?v=w7qEbPVw3hA Μετά, χρησιμοποιείστε την παρουσίαση PPT.S4.4 για να κάνετε διάλεξη σχετικά με τους τρόπους ελέγχου της διαδικτυακής σας φήμης. <p>Διάρκεια βίντεο+διάλεξης: 15 λεπτά</p> <ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο: Μόλις τελειώσει η διάλεξη και οι συμμετέχοντες κάνουν τις ερωτήσεις τους, ζητήστε τους να κατεβάσουν και να εξερευνήσουν τα τρία εργαλεία που παρουσιάστηκαν. Να είστε διαθέσιμοι να απαντήσετε τις ερωτήσεις τους. <p>Διάρκεια εργαστηρίου: 15 λεπτά</p>	R.M4.4 PPT.M4.4

Πηγή RM4.1

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R.M4.1	Κωδικοί πρόσβασης
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: Αυτή η πηγή προσφέρει μια βάση στον εκπαιδευτή για να κάνει την διάλεξή του στους συμμετέχοντες. Προτείνει ένα θεωρητικό υπόβαθρο. ❖ Διάρκεια: 15 λεπτά 	
Οδηγίες	
<ul style="list-style-type: none"> - Μιλάτε αργά και καθαρά - Επαναλάβετε τα κύρια σημεία της διάλεξης - Διασφαλίστε ότι οι συμμετέχοντες θα μπορούν να κάνουν ερωτήσεις όταν χρειάζεται 	
Λεπτομέρειες δραστηριότητας	
Ο εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει το επισυναπτόμενο powerpoint (PPT.S4.1) ώστε	



να έχει διαδραστική υποστήριξη για να κάνει την διάλεξή του.

Αξιολόγηση δραστηριότητας

Δ/Α

Αναφορές/ Περαιτέρω μελέτη

Πώς να δημιουργήσετε έναν ασφαλή κωδικό πρόσβασης:

<https://www.howtogeek.com/195430/how-to-create-a-strong-password-and-remember-it/>

<https://lifehacker.com/how-to-create-a-strong-password-1797681069>

https://www.youtube.com/watch?v=q5DYkzOrz_I

<https://www.youtube.com/watch?v=aEmF3Iylvr4>

Πηγή RM4.2

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R.M4.2	Anonymity on the internet

Επισκόπηση

- ❖ **Σκοπός:** Αυτή η πηγή αποτελεί μια βάση για τον εκπαιδευτή για να δώσει τη διάλεξή του στους συμμετέχοντες. Προτείνει ένα θεωρητικό πλαίσιο.
- ❖ **Διάρκεια:** 15 λεπτά

Οδηγίες

- Μιλάτε αργά και καθαρά
- Επαναλάβετε τα κύρια σημεία της διάλεξης
- Διασφαλίστε ότι οι συμμετέχοντες μπορούν να κάνουν ερωτήσεις όταν χρειάζεται

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

The trainer can use the PowerPoint (PPT.S4.2) attached to be sure to have an interactive support to deliver his/her lecture.

Αξιολόγηση δραστηριότητας

Δ/Α

Αναφορές/Περαιτέρω μελέτη

Σχετικά με την ανωνυμία στο διαδίκτυο:

<https://us.norton.com/mostdangeroustown2/bonus/why-freedom-and-anonymity-on-the-internet-is-important>

<https://www.theguardian.com/commentisfree/2010/mar/17/protecting-online-anonymity>

Σχετικά με το δίκτυο Tor:

<https://www.torproject.org/about/torusers.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=6czcc1gZ7Ak>

<https://www.youtube.com/watch?v=pyq4vxqgvSI>

Πηγή RM4.3

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R.M4.3	Συμβουλές για αγορές στο διαδίκτυο

Επισκόπηση

- ❖ **Σκοπός:** Αυτή η πηγή προσφέρει μια βάση για το εκπαιδευτή για να δώσει τη διάλεξή του στους συμμετέχοντες. Προτείνει ένα θεωρητικό πλαίσιο.



- ❖ Διάρκεια: 15 λεπτά

Οδηγίες

- Μιλάτε αργά και καθαρά
- Επαναλάβετε τα κύρια σημεία της διάλεξης
- Διασφαλίστε ότι οι συμμετέχοντες μπορούν να κάνουν ερωτήσεις όταν χρειάζεται

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

Ο εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει το επισυναπτόμενο Powerpoint (PPT.S4.3) ώστε να διασφαλίσει διαδραστική υποστήριξη για να κάνει την διάλεξη του.

Αξιολόγηση δραστηριότητας

Δ/Α

Αναφορές/ Περαιτέρω μελέτη

Συμβουλές για αγορές στο διαδίκτυο:

<https://www.pcmag.com/article2/0,2817,2373130,00.asp>

<https://www.youtube.com/watch?v=GqhLjuzObcl>

<https://www.wikihow.com/Shop-Online>

Πηγή RM4.4

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R.M4.4	Διαχειριστείτε την διαδικτυακή σας φήμη

Επισκόπηση

- ❖ *Purpose:* This Πηγή offers a basis for the trainer to deliver his/her lecture in front of the participants. It proposes a theoretical framework.
- ❖ *Duration:* 15 min

Οδηγίες

- Speak slowly and enunciate
- Repeat the major points of the lecture
- Make sure that participants can ask questions when needed

Λεπτομέρειες δραστηριότητας

Ο εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει το επισυναπτόμενο PowerPoint (PPT.S4.4) προκειμένου να διασφαλίσει διαδραστική υποστήριξη για να κάνει τη διάλεξή του.

Assessment of the activity

Δ/Α

Αναφορές/ Περαιτέρω μελέτη

Διαχειριστείτε την ηλεκτρονική σας κληρονομιά:

<https://www.youtube.com/watch?v=QLoIOYs6jAo>

https://www.youtube.com/watch?v=UOP89L3g_48

<https://www.forbes.com/sites/susanadams/2013/03/14/6-steps-to-managing-your-online-reputation/#4d0ee06a7767>

<https://www.razorsocial.com/manage-online-reputation/>

<https://www.business2community.com/digital-marketing/7-steps-successfully-manage-online-reputation-01958363>



PPT RM4.1

Κωδικοί πρόσβασης

<https://resetproject.eu/gr/ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ-ΠΥΛΗ/in-service-training-programme/:action/open/viewpage/el-4.1-passwords-63>

PPT RM4.2

Ανωνυμία στο διαδίκτυο: μια λύση με το λογισμικό TOR

<https://resetproject.eu/gr/ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ-ΠΥΛΗ/in-service-training-programme/:action/open/viewpage/el-4.2-u-u-u-uu-tor-tor-browser-64>

PPT RM4.3

Συμβουλές για αγορές στο διαδίκτυο

<https://resetproject.eu/gr/ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ-ΠΥΛΗ/in-service-training-programme/:action/open/viewpage/el-4.3-u-buying-on-the-internet-tips-65>

PPT RM4.4

Διαχειριστείτε την διαδικτυακή σας φήμη

<https://resetproject.eu/gr/ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ-ΠΥΛΗ/in-service-training-programme/:action/open/viewpage/el-4.4-u-manage-your-online-reputation-66>

Ενότητα 5: Εισαγωγή στον επιχειρηματικό καμβά

Ενότητα 5: Εισαγωγή στον επιχειρηματικό καμβά			
Διάρκεια: 4	Δια ζώσης: 2	Ηλεκτρονικά: 2	
Μαθησιακά αποτελέσματα		Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να:	
		<ul style="list-style-type: none">- Αναγνωρίσουν τα πιο σχετικά και χρήσιμα μοντέλα επιχειρηματικού καμβά σχετικά με τις δραστηριότητές τους- Δημιουργήσουν τον δικό τους επιχειρηματικό καμβά	
Διάρκεια	Υλικά	Προτεινόμενη δραστηριότητα και συμβουλές για τον εκπαιδευτή	Πηγή
10 λεπτά	Χαρτοπίνακα	<i>Εισαγωγή στην τάξη</i> - Ο εκπαιδευτής καλωσορίζει όλους τους εκπαιδευόμενους στην τάξη.	Δ/Α



		<ul style="list-style-type: none"> - Ρωτά τους εκπαιδευόμενους αν έχουν κάποια εμπειρία με τον επιχειρηματικό καμβά ή αν γνωρίζουν τι είναι. Ο εκπαιδευτής μπορεί να γράψει στον πίνακα τις λέξεις κλειδιά από τα λεγόμενα των συμμετεχόντων. - Στη συνέχεια εξηγεί πώς θα δομηθεί το μάθημα και πόσο θα διαρκέσει. 	
30mn	<p>Παρουσίαση PowerPoint (PPT.M5.1)</p> <p>Projector</p> <p>Στυλό και χαρτιά</p>	<p><i>Business Model Canvas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής ετοιμάζει το μηχάνημα προβολής για να δείξει την παρουσίαση PowerPoint στους εκπαιδευόμενους. - Δίνει διάλεξη για τον Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου χρησιμοποιώντας την παρουσίαση R.S5.1 (PPT.M5.1). - Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει τους εκπαιδευόμενους να κρατήσουν σημειώσεις. 	R.M5.1
40mn	<p>Στυλό και χαρτιά</p> <p>Τυπωμένες διαφάνειες PowerPoint</p> <p>Αυτοκόλλητα σημειώσεων</p>	<p><i>Δραστηριότητα: Δημιουργήστε τον δικό σας Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου!</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Αφού δημιουργήσετε τις ομάδες για αυτή τη δραστηριότητα, ο εκπαιδευτής μοιράζει στους εκπαιδευόμενους τυπωμένες διαφάνειες της παρουσίασης. Τους εξηγεί ότι μπορούν να τις συμβουλεύονται στην διάρκεια της δραστηριότητας. - Ο εκπαιδευτής ετοιμάζει την δραστηριότητα όπως υποδεικνύεται στην πηγή RM.5.2. - Ο εκπαιδευτής απαντά όλες τις ερωτήσεις των εκπαιδευόμενων προκειμένου να σιγουρευτεί ότι έχουν κατανοήσει πώς να κάνουν την δραστηριότητα. 	R.M5.2
30 λεπτά	<p>Πίνακας</p> <p>Χαρτοπίνακας</p>	<p><i>Δραστηριότητα: Πείτε την ιστορία σας</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής οργανώνει τη δραστηριότητα τοποθετώντας στον 	R.M5.3



		<p>πίνακα τον Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου που δημιουργήθηκε στην προηγούμενη δραστηριότητα.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής απαντά τις ερωτήσεις των μαθητών σε περίπτωση που δεν τους είναι ξεκάθαρο πώς να προχωρήσουν με τη δραστηριότητα. 	
10 λεπτά		<p>Κλείσιμο</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής ολοκληρώνει το μάθημα ρωτώντας τους εκπαιδευόμενους τη γνώμη τους για το μάθημα και για τον Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου. - Απαντά ερωτήσεις των συμμετεχόντων για θέματα που δεν τους είναι ξεκάθαρα ακόμα ή που δεν ξεκαθαρίστηκαν στη διάρκεια του μαθήματος. - Ο εκπαιδευτής σημειώνει στον πίνακα τα κύρια σημεία που προκύπτουν από την τελική συζήτηση. 	Δ/Α

Πηγή RM5.1

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R.M5.1	Επιχειρηματικός καμβάς
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: Αυτό το μάθημα προσφέρει στους εκπαιδευόμενους επεξηγήσεις για τον επιχειρηματικό καμβά, την χρησιμότητά του και πώς να δημιουργήσετε έναν. Δίνονται πρακτικά παραδείγματα και καλές πρακτικές ❖ Διάρκεια: 30 λεπτά 	
Οδηγίες	
Ο εκπαιδευτής θα δώσει μια σύντομη διάλεξη στους εκπαιδευόμενους για το πώς να δημιουργήσουν έναν καμβά επιχειρηματικού μοντέλου.	
Λεπτομέρειες δραστηριότητας	
Ο εκπαιδευτής θα χρησιμοποιήσει για τη διάλεξη την παρουσίαση PowerPoint "Καμβάς Επιχειρηματικού Μοντέλου" (PPT.M5.2).	
Αξιολόγηση δραστηριότητας	
Δ/Α	
Αναφορές/ Περαιτέρω μελέτη	
Μάθετε περισσότερα για τον επιχειρηματικό καμβά: https://businesstown.com/shows/business-plans/3-examples-disruptive-business-models/ https://www.slideshare.net/gistinitiative/determining-cost-structure-revenue-streams-	



34990724

<https://www.forbes.com/sites/michaelskok/2013/06/14/4-steps-to-building-a-compelling-value-proposition/#2a3fa9446958><https://www.youtube.com/watch?v=IP0cUBWTgpY>

Πηγή RM5.2

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R.M5.2	Create your Business Model Canvas!
Επισκόπηση	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Σκοπός: Η προτεινόμενη δραστηριότητα έχει τους εξής στόχους: <ul style="list-style-type: none"> - Εφαρμογή των όσων διδάχτηκαν στη διάρκεια της διάλεξης - Εξάσκηση σε τεχνικές για τη δημιουργία Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου - Πρακτική εκμάθηση δημιουργίας ενός Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου - Μελέτη των δυσκολιών κατά τη δημιουργία ενός Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου ❖ Διάρκεια: 40 λεπτά 	
Οδηγίες	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ζητήστε από τους εκπαιδευόμενους να γράψουν το όνομα μιας εταιρείας σε ένα χαρτί. Στη συνέχεια, σχηματίστε τις ομάδες εργασίας, αναμίξτε τα χαρτιά σε ένα κουτί και ζητήστε από έναν εκπαιδευόμενο από κάθε ομάδα να επιλέξει ένα χαρτί. 2. Οι εκπαιδευόμενοι θα σχεδιάσουν το πρότυπο του Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου σε ένα φύλλο χαρτιού. Πείτε τους ότι μπορούν να δουν το παράδειγμα του Επιχειρηματικού Καμβά στις διαφάνειες του PowerPoint. 3. Ζητήστε από τους μαθητές να προσπαθήσουν να συμπληρώσουν τον καμβά για την επιχείρηση που τους έχει δοθεί. 4. Προτείνετε στους μαθητές να σημειώσουν τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν δημιουργώντας τον καμβά προκειμένου να τις συζητήσουν μετά την άσκηση. 5. Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να μοιραστούν στην ομάδα τους τι σκέπτονται για τη χρήση του Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου ως εργαλείο για συζήτηση στο τέλος. 6. Ολοκληρώστε τη δραστηριότητα ρωτώντας τους μαθητές για τις δυσκολίες που έχουν παρατηρήσει και ποιες ερωτήσεις ήταν οι πιο χρήσιμες για τη δημιουργία του Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου. 	
Λεπτομέρειες δραστηριότητας	
<ul style="list-style-type: none"> - Ο εκπαιδευτής ζητά από τους εκπαιδευόμενους να γράψουν σε ένα κομμάτι χαρτί το όνομα μια εταιρείας (Spotify, Uber, Public transport company, κλπ.). - Οι εκπαιδευόμενοι εργάζονται σε ομάδες των 3 ή 4 ατόμων. - Ο εκπαιδευτής κάνει μια σύντομη δραστηριότητα στο τέλος της άσκησης (5 λεπτά) για να αναστοχαστούν για όσα έμαθαν, τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν και να καλύψουν όποιες άλλες πτυχές δεν καλύφθηκαν επαρκώς. 	
Αξιολόγηση δραστηριότητας	
Η δραστηριότητα είναι επιτυχημένη αν όλες οι ομάδες συμμετεχόντων δημιουργήσουν το δικό τους Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου.	
Αναφορές/ Περαιτέρω μελέτη	
<p>Περαιτέρω πηγές:</p> <p>https://www.alexandercowan.com/tutorial-personas-problem-scenarios-user-stories/#Persona</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ReM1uqmVfP0</p>	



Πηγή RM5.3

Κωδικός δραστηριότητας	Τίτλος
R.M5.3	Πείτε μια ιστορία!
Επισκόπηση	
<p>❖ Σκοπός: Αυτό το μάθημα προσφέρει στους εκπαιδευόμενους επεξηγήσεις για τον επιχειρηματικό καμβά, την χρησιμότητά του και πώς να δημιουργήσετε έναν. Δίνονται πρακτικά παραδείγματα και καλές πρακτικές.</p> <p>❖ Διάρκεια: 30 λεπτά</p>	
Οδηγίες	
<ol style="list-style-type: none">1. Ζητήστε από τους εκπαιδευόμενους να ορίσουν έναν εκπρόσωπο για κάθε ομάδα που είχε δημιουργηθεί για την προηγούμενη δραστηριότητα.2. Τοποθετείστε τα επιχειρηματικά μοντέλα της πρώτης ομάδας στον πίνακα και καλέστε τον εκπρόσωπο να διηγηθεί την ιστορία της επιχείρησής τους.3. Ζητήστε από τον / την εκπρόσωπο να πάρει όλες τις αυτοκόλλητες σημειώσεις και να προσπαθήσει να πει την ιστορία τοποθετώντας τη μια αυτοκόλλητη σημείωση μετά την άλλη σε έναν κενό καμβά4. Ενθαρρύνετε τις άλλες ομάδες να κάνουν ερωτήσεις.	
Λεπτομέρειες δραστηριότητας	
Η δραστηριότητα πρέπει να οργανωθεί με διαδραστικό τρόπο. Όλοι οι εκπαιδευόμενοι κάθε ομάδας ενθαρρύνονται να συμμετάσχουν. Ενώ ο εκπρόσωπος κάθε ομάδας θα λέει την ιστορία της επιχείρησής τους, τα άλλα μέλη της ομάδας του θα τον υποστηρίξουν και θα απαντούν στις ερωτήσεις των άλλων ομάδων.	
Αξιολόγηση δραστηριότητας	
Δ/Α	
Αναφορές/ Περαιτέρω μελέτη	
Μάθετε περισσότερα για τον επιχειρηματικό καμβά: https://businesstown.com/shows/business-plans/3-examples-disruptive-business-models/ https://www.slideshare.net/gistinitiative/determining-cost-structure-revenue-streams-34990724 https://www.forbes.com/sites/michaelskok/2013/06/14/4-steps-to-building-a-compelling-value-proposition/#2a3fa9446958 https://www.youtube.com/watch?v=IP0cUBWTgpY	

PPT RM5.1

Καμβάς επιχειρηματικού μοντέλου

<https://resetproject.eu/gr/ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ-ΠΥΛΗ/in-service-training-programme/>



in association with

S V E B ■ Schweizerischer Verband für Weiterbildung
F S E A ■ Fédération suisse pour la formation continue
Federazione svizzera per la formazione continua
Swiss Federation for Adult Learning



Project Number 2017-1-FR01-KA204-037152

This project has been funded with support from the European Commission.
This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot
be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.