

# YES!

YOUTH  
EMPOWERMENT  
FOR  
SOCIAL  
INCLUSION

## Ενότητα 4 Η αλλαγή στην κοινότητα (Civic Changemaking)

Verein zur sozialen und beruflichen  
INTEGRATION  
VSBI e.V.

TUATHA  
SOCIAL  
ENTERPRISE  
INTERNATIONAL

PROBENS  
Promoció i Benestar Social

STIMŪLI



cesie  
the world is only one creature



Co-funded by  
the European Union



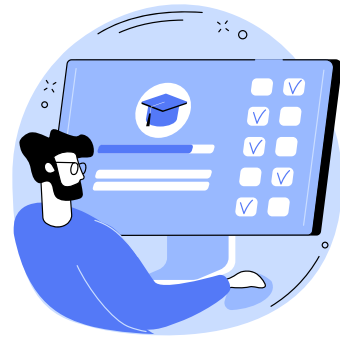
Co-funded by  
the European Union

*Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. 2021-1-DE04-KA220-YOU-000029144*



© 2022-2024. This work is licensed under a CC BY-NC-SA 4.0 license.

# Εισαγωγή



Σκοπός της ενότητας "Η αλλαγή στα κοινά" είναι η περαιτέρω υποστήριξη και ανάπτυξη των ιδεών των συμμετεχόντων στην πράξη, με πρακτικά σχέδια υλοποίησης.

Η ενότητα αποτελείται από δύο διαφορετικά μαθήματα/δραστηριότητες και ένα ασκήσεις αυτο-αξιολόγησης.

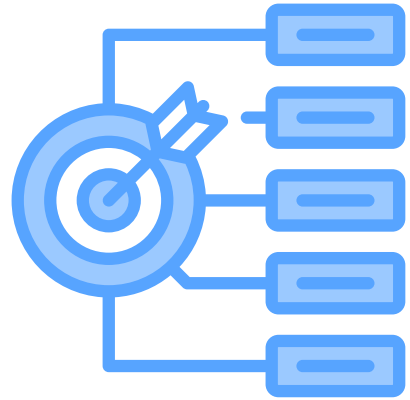
Η πρώτη δραστηριότητα είναι το παιχνίδι αυτο-αξιολόγησης που ονομάζεται "BingoCivic". Οι συντονιστές θα χρησιμοποιήσουν ένα συγκεκριμένο πρότυπο του παιχνιδιού (βλ. παράρτημα) τόσο για τις δια ζώσης όσο και για τις διαδικτυακές του εκδοχές. Η βασική δραστηριότητα της ενότητας ονομάζεται "Superheroes Changemakers" όπου οι συμμετέχοντες θα πρέπει να ανακαλύψουν τις δεξιότητες, τις αξίες και τις στάσεις που πρέπει να έχει ένας changemaker, ενώ μετά την διεξαγωγή του ακολουθήσει αξιολόγηση.

Η δεύτερη δραστηριότητα είναι ένα παιχνίδι ρόλων με τίτλο "Making Links & Solving Problems". Για τη δραστηριότητα αυτή, οι συμμετέχοντες θα συνεργαστούν για να βρουν τους συνδέσμους μεταξύ διαφορετικών ομάδων καθώς και λύσεις ενός προβλήματος. Για την ηλεκτρονική/διαδικτυακή έκδοση αυτών των δραστηριοτήτων, οι συντονιστές θα πρέπει να κάνουν κάποιες προσαρμογές. Στο τέλος των δραστηριοτήτων, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αξιολογήσουν τις δραστηριότητες και τους εαυτούς τους.

# Στόχοι

Αυτή η ενότητα έχει ως στόχο:

- να εξηγήσει πώς μπορεί κάποιος να γίνει changemaker στην κοινότητά του/της
- να προτείνει καλές πρακτικές για τη συμμετοχή των νέων στην αλληλεπίδραση με την κοινότητά τους
- να προτείνει καλά παραδείγματα εμπλοκής των πολιτών
- να εξηγήσει τη χρήση παιχνιδιών ρόλων και δραστηριοτήτων ομαδικής εργασίας προκειμένου να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να εμπλακούν στην κοινότητα και να γίνουν changemakers.



# Αποτελέσματα

Τα αποτελέσματα αυτής της ενότητας είναι:

- η ενδυνάμωση των νέων και η αλληλεπίδρασή τους με την τοπική τους κοινότητα
- η εμπλοκή των νέων με τις δραστηριότητες
- η ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων των νέων
- η ανάπτυξη της κριτικής σκέψης των νέων
- η εμπλοκή των νέων σε δραστηριότητες που ενισχύουν τις διαπραγματευτικές τους ικανότητες
- οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να αξιολογήσουν τον εαυτό τους.

# Θεωρητικό Πλαίσιο



Οι νέοι σήμερα θεωρούνται γενικά τα άτομα ηλικίας 16 έως 30 ετών. Βασικό ζήτημα είναι η συμμετοχή και η ένταξή τους στην κοινωνία/κοινότητα και η ενδυνάμωσή τους. Στην Ευρώπη υπάρχει η πεποίθηση ότι οι νέοι πρέπει να συμμετέχουν στην κοινωνική ζωή, όχι μόνο ψηφίζοντας ή βάζοντας υποψηφιότητα στις εκλογές, αλλά και δίνοντάς τους την ευκαιρία να επηρεάσουν τους άλλους με τη γνώμη τους, να συμμετέχουν σε δράσεις ή στη λήψη αποφάσεων και να αλλάξουν την κοινότητα στην οποία ζουν (Συμβούλιο της Ευρώπης, 2021).

Ωστόσο, μόνο το 12,1% των νέων στην Ευρώπη συμμετέχουν σε επίσημες ή ανεπίσημες εθελοντικές δραστηριότητες ή θεωρούνται ενεργοί πολίτες στις χώρες τους (Eurostat, 2020). Ως εκ τούτου, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2022-2023) συμπεριέλαβε στους στόχους της την ανάγκη εμπλοκής των νέων προκειμένου να συμμετάσχουν στην κοινωνία των πολιτών και να τους βοηθήσει να αλληλοεπιδράσουν και να καλλιεργήσουν έναν θετικό διάλογο με το τοπικό, περιφερειακό και διακρατικό επίπεδο διοίκησης, προκειμένου να κάνουν τη διαφορά.

Επομένως, ο πολίτης που επιφέρει αλλαγές είναι κάποιος που αναλαμβάνει δημιουργικές δράσεις, προκειμένου να κάνει τη διαφορά στην κοινωνία ή να επιλύσει ένα πολιτικό πρόβλημα. Η ενασχόληση αυτή μπορεί να είναι είτε αμειβόμενη είτε μη αμειβόμενη μορφή ακτιβισμού και για αυτό είναι σημαντικό ο πολίτης να αναπτύξει δεξιότητες και αξίες ώστε να παρακινήσει άλλους ανθρώπους να κάνουν τη διαφορά.



Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι ένας changemaker θα πρέπει να έχει συγκεκριμένες δεξιότητες, αξίες και συμπεριφορά, προκειμένου να κάνει τη διαφορά. Οι δεξιότητες που είναι απαραίτητο να έχει κάποιος είναι η δημιουργικότητα, η δημοκρατική ηγεσία, ενώ απαραίτητες είναι και οι επικοινωνιακές δεξιότητες. Επίσης, θα πρέπει να διακατέχεται από ενσυναίσθηση, να είναι καλός ακροατής και στοχαστικός. Η συμπεριφορά ενός changemaker θα πρέπει να προσδιορίζεται με τα ακόλουθα χαρακτηριστικά: να έχει αυτοπεποίθηση, ενσυναίσθηση, έμπνευση, ευελιξία-ανοιχτό μυαλό, πάθος, μετριοπάθεια, αυθεντικότητα και θετικότητα και να είναι φιλικός. Τέλος, οι αξίες που πρέπει να διατηρούνται είναι ο σεβασμός για τους άλλους, η ειλικρίνεια, η δικαιοσύνη, και η δημοκρατική σκέψη.

Κάποια από τα κύρια προβλήματα που τόνισαν οι μελλοντικοί νέοι changemakers στη Θεσσαλονίκη είναι ότι η τοπική κοινωνία στερείται ποιοτικής εκπαίδευσης στον τομέα της συμβουλευτικής για την αγορά εργασίας, όπως και τα στερεότυπα για τον εθελοντισμό και την ενεργό συμμετοχή των πολιτών.

Επιπλέον, στη Θεσσαλονίκη, και γενικότερα στην Ελλάδα, υπάρχει έλλειψη εθελοντικών δράσεων μεταξύ των νέων και του γενικού πληθυσμού. Ως εκ τούτου, πρέπει να βρούμε και να δημιουργήσουμε δραστηριότητες για την συμμετοχή των νέων σε εθελοντικές ομάδες και συλλόγους, προκειμένου να τους βοηθήσουμε να γίνουν φορείς αλλαγής για την κοινότητά τους και για την ευρύτερη κοινωνία.

Στην Ελλάδα, ένας νέος changemaker, ο Ιωάννης Χαρχαντής, ίδρυσε μια οργάνωση νεολαίας, το InfinityGreece, όπου ξεκίνησε ως εθελοντική ομάδα και σήμερα ενδυναμώνει τους νέους στην ψηφιακή εποχή και τα εργαλεία των μέσων ενημέρωσης. Η οργάνωση αυτή υλοποιεί παράλληλα αρκετά εκπαιδευτικά προγράμματα κατάρτισης για τους νέους της πόλης.



# 1η Δραστηριότητα

## Superhero Changemaker

### Δια ζώσης δραστηριότητα



**Διάρκεια:** 60 λεπτά



#### Γενικό πλαίσιο και στόχος(-οι)

Η δραστηριότητα είναι εμπνευσμένη από την ανάλυση SWOT- ωστόσο, έχει μια παραλλαγή. Στόχος της δραστηριότητας είναι να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να ανακαλύψουν ποιες είναι οι δεξιότητες, οι αξίες και η συμπεριφορά ενός changemaker.



#### Εκπαιδευτικά οφέλη

Κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας,

- οι συμμετέχοντες θα αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους και θα ανταλλάσσουν ιδέες
- θα αναπτύξουν την αξία της συνεργασίας και της συνεννόησης
- θα καλλιεργήσουν την αξία του σεβασμού των σκέψεων, των συναισθημάτων και των εμπειριών του άλλου
- θα καλλιεργήσουν την κριτική τους σκέψη
- θα διευρύνουν τις γνώσεις τους σχετικά με το πώς μπορεί κανείς να γίνει changemaker και ποιες δεξιότητες χρειάζονται
- θα αξιολογήσουν τον εαυτό τους.



#### Εκπαιδευτική μέθοδος:

Η μέθοδος κατάρτισης βασίζεται στη συμμετοχική μέθοδο μάθησης. Οι συμμετέχοντες θα χρησιμοποιήσουν τον καταγισμό ιδεών και τη συνεργατική εκπαίδευση.



# 1η Δραστηριότητα

## Superhero Changemaker

### Δια ζώσης δραστηριότητα



#### Δραστηριότητα αυτο-αξιολόγησης

Πριν ξεκινήσετε με τη βασική δραστηριότητα, μπορείτε να κάνετε ένα energizer/ παιχνίδι ενεργοποίησης. Αυτή η δραστηριότητα θα μπορούσε να είναι ένα παιχνίδι BINGO (βλ. παράρτημα). Οι συμμετέχοντες θα παίξουν αυτό το παιχνίδι προκειμένου να διαπιστώσουν αν βοήθησαν την κοινότητά τους να αλλάξει, όμως θα πρέπει να πουν και με ποιους τρόπους βοήθησαν για να υλοποιηθεί αυτή η αλλαγή. Ο συντονιστής της δραστηριότητας θα μοιράσει τα φυλλάδια του παιχνιδιού (βλ. παράρτημα). Στη συνέχεια θα εξηγήσει ότι ενώ διαβάζει τις δράσεις, οι συμμετέχοντες πρέπει να σημειώσουν εκείνες στις οποίες συμμετείχαν στο παρελθόν. Αν κάποιος έχει συμπληρώσει μια γραμμή (κάθετη ή οριζόντια) τότε πρέπει να φωνάζει Μπίνγκο!



#### Βασική Δραστηριότητα

Για να γίνει κάποιος changemaker, πρέπει να έχει συγκεκριμένες δεξιότητες, αξίες και συμπεριφορά, αν θέλει να κάνει τη διαφορά στην κοινότητα του/της.

**Δεξιότητες-** Οι δεξιότητες που χρειάζεται ένας changemaker είναι η δημιουργικότητα, η δημοκρατική ηγεσία, οι επικοινωνιακές δεξιότητες, η ενσυναίσθηση, η ενεργός ακρόαση, να είναι στοχαστικός/η

**Αξίες-** Σεβασμός των άλλων ανθρώπων, ειλικρίνεια, δικαιοσύνη, εντιμότητα, δημοκρατικότητα

**Συμπεριφορά-** Ένας changemaker πρέπει να είναι σίγουρος/η, στοχαστικός/η, να έχει ενσυναίσθηση, εμπνευσμένος/η, ευέλικτος/η-ανοιχτόμυαλος/η, παθιασμένος/η, μετριοπαθής, αυθεντικός/η και θετικός/η, φιλικός/η.





# 1η Δραστηριότητα

## Superhero Changemaker

### Δια ζώσης δραστηριότητα



Οι συμμετέχοντες θα χωριστούν σε ομάδες και θα του ζητηθεί να συζητήσουν μεταξύ τους ποιες είναι οι δεξιότητες, η συμπεριφορά και οι αξίες που πρέπει να έχουν ως μελλοντικοί changemakers. Στο τέλος θα τους δοθεί η ευκαιρία να εργαστούν όλοι μαζί ως μία ομάδα και να αποφασίσουν ποια είναι τα βασικά χαρακτηριστικά της κάθε κατηγορίας που δίνεται (βλ. παράρτημα).

Μετά τη δραστηριότητα θα αποφασίσουν μέσα από συζήτηση σχετικά με τις δεξιότητες και τις αξίες που πρέπει να έχουν για να επιτύχουν στην κοινότητά τους ως changemakers.



#### Απαιράιτητος εξοπλισμός

Οι ομάδες θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν στυλό/μαρκαδόρους και χαρτιά A3 ή flipchart για να καταγράψουν τις σκέψεις τους ως αποτέλεσμα του καταγισμού ιδεών. Στη συνέχεια, θα τους δοθεί χαρτόνι και μαρκαδόροι για να καταγράψουν όλοι μαζί ό,τι βρήκαν.



#### Πηγές

Ashoka, Changemaker skills, Greece, Retrieved from

<https://www.ashoka.org/en-gr/collection/changemaker-skills>

Chantal van Kempen (2015), 16 common characteristics of a change-make,

Retrieved from <https://www.linkedin.com/pulse/16-common-characteristics-change-maker-chantal-van-kempen>



# 1η Δραστηριότητα

## Superhero Changemaker

### Δια ζώσης δραστηριότητα



#### Αξιολόγηση

Οι συμμετέχοντες θα μπουν σε μια διαδικασία αυτο-αξιολόγησης. Η αξιολόγηση θα γίνει με 4 γραφήματα τύπου εξίσωσης, για τις ακόλουθες τέσσερις κατηγορίες:

- δεξιότητες που έχω,
- αξίες που έχω,
- συμπεριφορά που έχω,
- είμαι changemaker;

Για κάθε κατηγορία οι συμμετέχοντες πρέπει να σημειώσουν πού πιστεύουν ή αισθάνονται ότι βρίσκονται.



# 1η Δραστηριότητα

## Superhero Changemaker

### Online Δραστηριότητα



**Διάρκεια:** 60 λεπτά



#### Γενικό πλαίσιο και στόχος(-οι)

Η δραστηριότητα είναι εμπνευσμένη από την ανάλυση SWOT- ωστόσο, έχει μια παραλλαγή. Στόχος της δραστηριότητας είναι να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να ανακαλύψουν ποιες είναι οι δεξιότητες, οι αξίες και η στάση ενός changemaker.



#### Εκπαιδευτικά οφέλη

Κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας,

- οι συμμετέχοντες θα αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους και θα ανταλλάσσουν ιδέες μεταξύ τους
- θα αναπτύξουν την αξία της συνεργασίας και της συνεννόησης,
- θα καλλιεργήσουν την αξία του σεβασμού των σκέψεων, των συναισθημάτων και των εμπειριών του άλλου
- θα καλλιεργήσουν την κριτική τους σκέψη
- θα διευρύνουν τις γνώσεις τους σχετικά με το πώς μπορεί κανείς να γίνει changemaker και ποιες δεξιότητες χρειάζονται
- θα αξιολογήσουν τον εαυτό τους.



#### Εκπαιδευτική μέθοδος:

Η μέθοδος κατάρτισης βασίζεται στη συμμετοχική μέθοδο μάθησης. Οι συμμετέχοντες θα χρησιμοποιήσουν τον καταγιισμό ιδεών και τη συνεργατική εκπαίδευση.



# 1η Δραστηριότητα

## Superhero Changemaker

### Online δραστηριότητα



#### Δραστηριότητα αυτο-αξιολόγησης

Πριν ξεκινήσετε με τη βασική δραστηριότητα, μπορείτε να κάνετε ένα energizer/ παιχνίδι ενεργοποίησης. Αυτή η δραστηριότητα θα μπορούσε να είναι ένα παιχνίδι BINGO (βλ. παράρτημα). Οι συμμετέχοντες θα παίξουν αυτό το παιχνίδι προκειμένου να διαπιστώσουν αν βοήθησαν την κοινότητά τους να αλλάξει, όμως θα πρέπει να πουν και με ποιους τρόπους βοήθησαν για να υλοποιηθεί αυτή η αλλαγή. Ο/Η συντονιστής αυτής της δραστηριότητας θα κάνει διαμοιρασμό της οθόνης του έτσι ώστε να αναδείξει το φυλλάδιο του παιχνιδιού (βλ. παράρτημα). Στη συνέχεια θα εξηγήσει πως θα πρέπει οι συμμετέχοντες να ενεργοποιήσουν την δυνατότητα annotate έτσι ώστε να μπορέσουν να παίξουν το παιχνίδι. Όσο ο/η συντονιστής διαβάζει τις δράσεις μέσα από το φυλλάδιο οι συμμετέχοντες θα πρέπει να σημειώσουν τις δράσεις που συμμετείχαν στο παρελθόν. Αν κάποιος έχει συμπληρώσει μια γραμμή (κάθετη ή οριζόντια), τότε πρέπει να ανοίξει το μικρόφωνό του και να φωνάξει Bingo!



#### Βασική Δραστηριότητα

Για να γίνει κάποιος changemaker, πρέπει να έχει συγκεκριμένες δεξιότητες, αξίες και συμπεριφορά, αν θέλει να κάνει τη διαφορά στην κοινότητα του/της.

Θα χωρίσουμε τους συμμετέχοντες σε ψηφιακά δωμάτια (breakout rooms) και θα τους ζητήσουμε να συζητήσουν μεταξύ τους ποιες είναι οι δεξιότητες, η συμπεριφορά και οι αξίες που πρέπει να έχουν ως μελλοντικοί changemakers. Στο τέλος, κάθε ομάδα θα παρουσιάσει τα συμπεράσματά της μπροστά σε όλους τα οποία θα έχει καταγράψει σε ένα φυλλάδιο που θα τους έχει διαμοιραστεί.

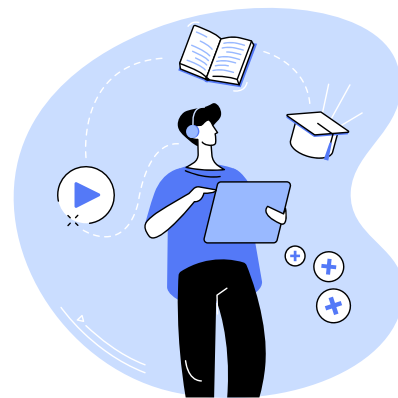
Μετά τη δραστηριότητα θα συνοψίσουμε τη θεωρία, ώστε να έχουν μια πλήρη εικόνα του θεωρητικού υπόβαθρου, των δεξιοτήτων και των αξιών που πρέπει να έχουν για να επιτύχουν στην κοινότητά τους ως φορείς αλλαγής.



# 1η Δραστηριότητα

## Superhero Changemaker

### Online δραστηριότητα



#### Συμβουλές για την διαδικτυακή υλοποίηση

Σε κάθε ψηφιακό δωμάτιο (breakout room) είναι επιθυμητό να υπάρχει ένα συντονιστής/ μέλος του προσωπικού των εταίρων που να γνωρίζει πώς να συντονίζει τη δραστηριότητα και να ενισχύει την αυτοπεποίθηση των συμμετεχόντων, εάν βρουν εμπόδια.



#### Πηγές

Ashoka, Changemaker skills, Greece, Retrieved from <https://www.ashoka.org/en-gr/collection/changemaker-skills>  
Chantal van Kempen (2015), 16 common characteristics of a change-maker, Retrieved from <https://www.linkedin.com/pulse/16-common-characteristics-change-maker-chantal-van-kempen>



#### Αξιολόγηση

Οι συμμετέχοντες θα μπουν σε μια διαδικασία αυτο-αξιολόγησης. Η αξιολόγηση θα γίνει με 4 γραφήματα τύπου εξίσωσης, για τις ακόλουθες τέσσερις κατηγορίες:

- δεξιότητες που έχω,
- αξίες που έχω,
- συμπεριφορά που έχω,
- είμαι changemaker;

Για κάθε κατηγορία οι συμμετέχοντες πρέπει να σημειώσουν πού πιστεύουν ή αισθάνονται ότι βρίσκονται, χρησιμοποιώντας το εργαλείο annotate.



# 2η Δραστηριότητα

## Making links & solving problems (Δημιουργία δεσμών και επίλυση προβλημάτων)



### Δια ζώσης δραστηριότητα



**Διάρκεια:** 90 λεπτά



#### Γενικό πλαίσιο και στόχος(-οι)

Η δραστηριότητα θα είναι παιχνίδι ρόλων. Ο στόχος της είναι να κάνει τους συμμετέχοντες να συνεργαστούν για να βρουν τους δεσμούς μεταξύ των διαφόρων ομάδων καθώς και το πώς θα λύσουν ένα πρόβλημα συνεργατικά.



#### Εκπαιδευτικά οφέλη:

Κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα:

- αλληλεπιδράσουν και θα ανταλλάξουν ιδέες μεταξύ τους,
- αναπτύξουν την αξία της συνεργασίας και της συνεννόησης,
- μάθουν καινούργιες δεξιότητες (συζήτηση, διαπραγμάτευση, ομαδική εργασία, πειθώ),
- καλλιεργήσουν την αξία του σεβασμού των σκέψεων, των συναισθημάτων και των εμπειριών του άλλου,
- καλλιεργήσουν την κριτική τους σκέψη,
- κινητοποιηθούν καθώς θα τους δοθούν σενάρια από τον πραγματικό κόσμο,
- προωθήσουν τη συμμετοχή των πολιτών.



# 2η Δραστηριότητα

## Making links & solving problems



### Δια ζώσης δραστηριότητα



#### Δραστηριότητα

Το παιχνίδι ρόλων είναι μια εκπαιδευτική μέθοδος που δίνει την ευκαιρία στους συμμετέχοντες να μπουν στη θέση κάποιου άλλου και να αναπαραστήσουν μια κατάσταση. Σκοπός του παιχνιδιού ρόλων είναι να εμπλέξει τους συμμετέχοντες με σενάρια από τη πραγματική ζωή και να τους βοηθήσει να αντιμετωπίσουν καταστάσεις που μπορεί να είναι αγχωτικές, σύνθετες, άγνωστες και αμφιλεγόμενες, ενώ ταυτόχρονα οι συμμετέχοντες μέσω αυτής μπορούν να διεγείρουν τα συναισθήματα και τις πεποιθήσεις τους και, ως εκ τούτου, να ανταλλάξουν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους μεταξύ τους.

Η δραστηριότητα ονομάζεται “Making links & solving problems” και για να υλοποιηθεί θα πρέπει να ακολουθήσει κανείς τα εξής βήματα:

1. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε 4 ομάδες: νέοι, πανεπιστήμιο, τοπική αρχή, ομάδα εθελοντών/ΜΚΟ και δώστε σε κάθε ομάδα ένα χρώμα, για παράδειγμα νέοι-κίτρινο, ΜΚΟ-κόκκινο, πανεπιστήμιο-πράσινο, τοπική αρχή-μπλε.
2. Κάθε ομάδα θα πρέπει να επιλύσει το ίδιο πρόβλημα που θα τους δώσουμε, έχοντας κατά νου το ρόλο που έχουν (νέοι, ΜΚΟ, πανεπιστήμιο, τοπική αρχή). Θα πρέπει να βρουν τουλάχιστον 5 λύσεις καθώς και πώς η μία ομάδα θα βοηθήσει την άλλη.
3. Θα δοθούν 50 λεπτά στους συμμετέχοντες για να βρουν και να γράψουν τις λύσεις τους, μέσα από τη χρήση του καταγισμού ιδεών. Εδώ θα πρέπει να τους υπενθυμίσετε ότι οι λύσεις θα πρέπει να επιλυθούν με τη συμβολή μιας άλλης ομάδας (για παράδειγμα, αν είστε στην ομάδα των νέων θα πρέπει να βρείτε μια λύση που θα επιλυθεί με τη βοήθεια του πανεπιστημίου).
4. Στη συνέχεια οι ομάδες θα παρουσιάσουν τις λύσεις τους και θα μοιραστούν τις αντιδράσεις τους ή τα σχόλιά τους με τις άλλες ομάδες. Στην αρχή των παρουσιάσεων ο συντονιστής των δραστηριοτήτων θα πρέπει να εξηγήσει τη χρήση των κλωστών μαλλιού που τους δίνονται.



# 2η Δραστηριότητα

## Making links & solving problems



### Δια ζώσης δραστηριότητα



5. Πιο συγκεκριμένα, κάθε φορά που μια ομάδα παρουσιάζει μια λύση που χρειάζεται τη συμβολή μιας άλλης ομάδας, πρέπει να συνδέει τη λύση της με μια κλωστή μαλλιού στο χρώμα της ομάδας.

*Παράδειγμα:* Αν το πρόβλημα ήταν "πώς να κάνουμε την πόλη μας βιώσιμη", η ομάδα των νέων λέει ότι η τοπική αρχή πρέπει να τοποθετήσει περισσότερους κάδους ανακύκλωσης στους δρόμους, επομένως παίρνουν ένα μπλε σπάγκο και συνδέουν τη λύση τους με το flip chart της τοπικής αρχής.

6. Στο τέλος της δραστηριότητας οι συμμετέχοντες θα αναγνωρίσουν ότι για την επίλυση του προβλήματος όλες οι ομάδες πρέπει να συνεισφέρουν.





# 2η Δραστηριότητα

## Making links & solving problems



### F2F Version



#### Εκπαιδευτική μέθοδος:

Η εκπαιδευτική μέθοδος που ακολουθείται για τη δραστηριότητα αυτή είναι το παιχνίδι ρόλων, καθώς και ο καταγισμός ιδεών και η ομαδική εργασία.



#### Απαραίτητος εξοπλισμός

Θα χρειαστούν μαρκαδόρους, καρφίτσες, κλωστές σε διάφορα χρώματα (κόκκινο: τοπικές αρχές, κίτρινο: νέοι, πράσινο: πανεπιστήμιο, μπλε: ΜΚΟ) και χαρτιά Α3 ή flipchart.



#### Πηγή

Council of Europe, Compass Manual for Human Rights Education with Young People, <https://rm.coe.int/compass-eng-rev-2020-web/1680a08e40>



#### Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση θα γίνει μέσω ενός διαδικτυακού κουίζ (google forms) μετά το τέλος της δραστηριότητας.



# 2η Δραστηριότητα

## Making links & solving problems



### Online δραστηριότητα



**Διάρκεια:** 90 λεπτά



#### Γενικό πλαίσιο και στόχος(-οι)

Η δραστηριότητα θα είναι παιχνίδι ρόλων. Ο στόχος της είναι να κάνει τους συμμετέχοντες να συνεργαστούν για να βρουν τους δεσμούς μεταξύ των διαφόρων ομάδων καθώς και το πώς θα λύσουν ένα πρόβλημα συνεργατικά.



#### Εκπαιδευτικά οφέλη:

Κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα:

- αλληλεπιδράσουν και θα ανταλλάξουν ιδέες μεταξύ τους,
- αναπτύξουν την αξία της συνεργασίας και της συνεννόησης,
- μάθουν καινούργιες δεξιότητες (συζήτηση, διαπραγμάτευση, ομαδική εργασία, πειθώ),
- καλλιεργήσουν την αξία του σεβασμού των σκέψεων, των συναισθημάτων και των εμπειριών του άλλου,
- καλλιεργήσουν την κριτική τους σκέψη,
- κινητοποιηθούν καθώς θα τους δοθούν σενάρια από τον πραγματικό κόσμο,
- προωθήσουν τη συμμετοχή των πολιτών.



# 2η Δραστηριότητα

## Making links & solving problems



### Online δραστηριότητα



#### Δραστηριότητα

Η δραστηριότητα ονομάζεται “Making links & solving problems” και για να υλοποιηθεί θα πρέπει να ακολουθήσει κανείς τα εξής βήματα:

1. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε 4 ομάδες, με τη χρήση των breakout rooms: νέοι, πανεπιστήμιο, τοπική αρχή, ομάδα εθελοντών/ΜΚΟ και δώστε σε κάθε ομάδα ένα χρώμα, για παράδειγμα νέοι-κίτρινο, ΜΚΟ-κόκκινο, πανεπιστήμιο-πράσινο, τοπική αρχή-μπλε.
2. Κάθε ομάδα θα πρέπει να επιλύσει το ίδιο πρόβλημα που θα τους δώσουμε, έχοντας κατά νου το ρόλο που έχουν (νέοι, ΜΚΟ, πανεπιστήμιο, τοπική αρχή). Θα πρέπει να βρουν τουλάχιστον 5 λύσεις καθώς και πώς η μία ομάδα θα βοηθήσει την άλλη.
3. Θα τους δοθούν 50 λεπτά για να βρουν και να γράψουν τις λύσεις τους, μέσω του καταιγισμού ιδεών, σε ένα google doc. Εδώ θα πρέπει να τους υπενθυμίσετε ότι οι λύσεις θα πρέπει να επιλυθούν με τη συμβολή μιας άλλης ομάδας (για παράδειγμα, αν είστε στην ομάδα των νέων θα πρέπει να βρείτε μια λύση που θα επιλυθεί με τη βοήθεια του πανεπιστημίου).
4. Στη συνέχεια συγκεντρώστε τις ομάδες για να παρουσιάσουν τις λύσεις τους και αφήστε τις άλλες ομάδες να μοιραστούν τις αντιδράσεις τους ή τα σχόλιά τους.



# 2η Δραστηριότητα

## Making links & solving problems



### Online δραστηριότητα



5. Ο συντονιστής των δραστηριοτήτων θα πρέπει να μοιραστεί όλα τα έγγραφα σε μια οθόνη ώστε να τα βλέπουν όλοι. Επιπλέον, πρέπει να εξηγήσει ότι μετά την παρουσίαση κάθε ομάδας πρέπει να συνδέσουν τη λύση τους με μια άλλη ομάδα.

6. Κάθε φορά που μια ομάδα παρουσιάζει μια λύση που χρειάζεται τη συμβολή μιας άλλης ομάδας, πρέπει να συνδέει τη λύση της με μια γραμμή από το εργαλείο annotate στο χρώμα της ομάδας. Παράδειγμα: Αν το πρόβλημα ήταν "πώς να κάνουμε την πόλη μας βιώσιμη", η ομάδα των νέων λέει ότι η τοπική αρχή πρέπει να εγκαταστήσει περισσότερους κάδους ανακύκλωσης στους δρόμους, επομένως παίρνουν μια μπλε γραμμή και συνδέουν τη λύση τους με το έγγραφο της τοπικής αρχής που βλέπουν.

7. Στο τέλος της δραστηριότητας οι συμμετέχοντες θα αναγνωρίσουν ότι για την επίλυση του προβλήματος όλες οι ομάδες πρέπει να συνεισφέρουν.



# 2η Δραστηριότητα

## Making links & solving problems



### Online δραστηριότητα



#### Εκπαιδευτική μέθοδος:

Η εκπαιδευτική μέθοδος που ακολουθείται για τη δραστηριότητα αυτή είναι το παιχνίδι ρόλων, καθώς και ο καταιγισμός ιδεών ενώ οι συμμετέχοντες θα συμμετέχουν σε μια μορφή ηλεκτρονικής μάθησης. Επίσης, θα αυτο-αξιολογηθούν.



#### Συμβουλές για την διαδικτυακή υλοποίηση

- Θα χρειαστείτε στα breakout rooms κάποια μέλη του προσωπικού των εταίρων που θα έχουν τις δεξιότητες και τις γνώσεις για το πώς να συντονίσουν τη δραστηριότητα και να ενισχύσουν την αυτοπεποίθηση των συμμετεχόντων, αν υπάρχουν εμπόδια.
- Για όλες τις δραστηριότητες θα χρειαστεί να δώσετε την άδεια στους συμμετέχοντες να ενεργοποιήσουν το εργαλείο σχολιασμού, προκειμένου να συμμετάσχουν στις δραστηριότητες.
- Επιπλέον, είναι σημαντικό να δημιουργηθούν 4 διαφορετικά έγγραφα google, προκειμένου να δοθεί η ευκαιρία στους συμμετέχοντες να καταγράψουν τις λύσεις τους και στη συνέχεια να τις μοιραστούν με όλους.



# 2η Δραστηριότητα

## Making links & solving problems



## Online δραστηριότητα



### Πηγή

Council of Europe, Compass Manual for Human Rights Education with Young People, <https://rm.coe.int/compass-eng-rev-2020-web/1680a08e40>

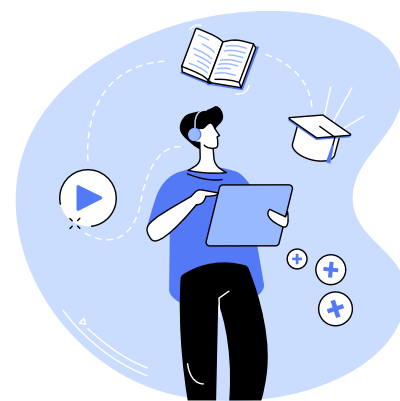


### Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση θα είναι ένα διαδικτυακό κουίζ (google forms) που θα κάνουν μετά το τέλος της δραστηριότητας.



# Καλές Πρακτικές



Ως καλή πρακτική μπορεί να θεωρηθεί η ενεργός συμμετοχή σε εθελοντικές ομάδες, όπως η "Infinity Greece", οι "United Societies of Balkans" και η "Fix in Art", και η συμμετοχή στις κοινωνικές δραστηριότητες που υλοποιούν. Μπορείτε να μοιραστείτε με τους συμμετέχοντες επιτυχημένες ιστορίες άλλων νέων που είναι κατά κάποιο τρόπο changemakers (μπορείτε να δείτε τις δράσεις τους στα βίντεο για τους role models - result 3).

Επιπλέον, μπορείτε να δημιουργήσετε εργαστήρια για τους μαθητές προκειμένου να αλληλοεπιδράσουν με τις εθελοντικές ομάδες και τις ΜΚΟ στις οποίες μπορεί να εμπλακούν, ενώ μοιράζονται την εμπειρία τους μέσω Instagram. Επιπλέον, οι τοπικές αρχές μπορούν να δημιουργήσουν ένα κέντρο νεολαίας, όπου οι νέοι μπορούν να έρχονται για να μιλήσουν για τις ανησυχίες τους για την κοινότητα, τα προβλήματα που μπορεί να έχουν, ή μπορούν να δημιουργήσουν μαζί με την τοπική διοίκηση εργαστήρια/ εκστρατείες για την ευαισθητοποίηση για κάποια σημαντικά ζητήματα και την επίλυσή τους.

Στην Ευρώπη μετά την εποχή του COVID-19, οι ευρωπαϊκές χώρες έχουν ανάγκη περισσότερο από ποτέ να διασφαλίσουν ότι οι νέοι σήμερα μπορούν να συμμετέχουν στη δημοκρατική ζωή και στην κοινότητα και να κάνουν μια αλλαγή, γι' αυτό και η Ευρωπαϊκή Ένωση έχει δημιουργήσει κάποια προγράμματα για να βοηθήσει τους νέους να ασχοληθούν, όπως η "Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Νεολαίας". Κατά συνέπεια, είναι απαραίτητο για την Ευρώπη να δημιουργήσει περισσότερες ευκαιρίες συμμετοχής των νέων στην κοινότητα.



# Ψηφιακές & βιβλιογραφικές πηγές



## Ψηφιακές Πηγές

- Ashoka, Changemaker skills, Greece, Retrieved from <https://www.ashoka.org/en-gr/collection/changemaker-skills>
- Chantal van Kempen (2015), 16 common characteristics of a change-maker, Retrieved from <https://www.linkedin.com/pulse/16-common-characteristics-change-maker-chantal-van-kempen>
- Council of Europe, Compass Manual for Human Rights Education with Young People, Retrieved from \*1680a08e40 (coe.int)
- Council of Europe, Youth Participation, Retrieved from <https://www.coe.int/en/web/youth/youth-participation>
- European Commission, Erasmus+, EU programme for education, training, youth and sport: Youth Participation activities, Retrieved from <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/programme-guide/part-b/key-action-1/youth-participation>
- European Commission, Erasmus+ Programme Guide, Version 1 (2023): 23-11-2022, Retrieved from [https://erasmus-plus.ec.europa.eu/sites/default/files/2022-11/Erasmus%2BProgramme%20Guide2023\\_en.pdf](https://erasmus-plus.ec.europa.eu/sites/default/files/2022-11/Erasmus%2BProgramme%20Guide2023_en.pdf)
- European Union (2021), European Youth Week 2021, Retrieved from [https://youth.europa.eu/d8/node/33149\\_en](https://youth.europa.eu/d8/node/33149_en)
- Northern Illinois University Center for Innovative Teaching and Learning. (2012). Role playing. In Instructional guide for university faculty and teaching assistants. Retrieved from <https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide>
- Eurostat (2020), Participation in formal or informal voluntary activities or active citizenship by sex, age and educational attainment, Retrieved from [https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ILC\\_SCP19\\_\\_custom\\_2368323/bookmark/table?lang=en&bookmarkId=905eea77-0800-4cf8-9c90-70f0f79d2f59](https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ILC_SCP19__custom_2368323/bookmark/table?lang=en&bookmarkId=905eea77-0800-4cf8-9c90-70f0f79d2f59)
- OECD, Engaging Young People in open government. A communication guide. Retrieved from <https://www.oecd.org/mena/governance/Young-people-in-OG.pdf>
- Youth.Gov, Civic engagement, Retrieved from <https://youth.gov/youth-topics/civic-engagement-and-volunteering>





# Ψηφιακές & βιβλιογραφικές πηγές



## Βιβλιογραφία

- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom. 1991 ASHE-ERIC higher education reports. ERIC Clearinghouse on Higher Education, The George Washington University, One Dupont Circle, Suite 630, Washington, DC 20036-1183.
- de l'Europe, C. (Ed.). (2012). Revised European charter on the participation of young people in local and regional life. Council of Europe publ.
- Rahman, R., Herbst, K., & Mobley, P. (2016). More than simply “doing good:” A definition of Changemaker: what children, truckers, and superheroes all have in common.



# Παράρτημα



## Bingo game -Δραστηριότητα 1- αυτοαξιολόγηση



# CIVIC *Bingo!*

ΣΕ ΠΟΣΕΣ ΑΠΟ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΈΧΕΙΣ  
ΛΑΒΕΙ ΜΕΡΟΣ;

Εθελοντισμός στην τοπική κοινότητα	Συμμετοχή σε διαδικτυακά σεμινάρια	Συμμετοχή σε hackathons	Συμμετοχή σε έρευνα
Συμμετοχή σε διαδήλωση για τις απόψεις και τα δικαιώματά σου	Έχεις “φωνή” στις τοπικές αρχές	Έκανες αναφορά στις τοπικές αρχές	Χρήση του SWOT Analysis
Συμμετοχή σε αθλητικές δράσεις με άλλους	Πέρασες χρόνο σε κέντρα νεολαίας	Χρήση των social media για να μοιραστείς την εμπειρία σου	Προσέλκυες άλλους νέους σε δράσεις
Συμμετοχή σε συλλόγους	Προσφορά ευκαιριών σε άλλους νέους	Προσφορά βοήθειας στα κέντρα νεολαίας	Οργάνωση δράσεων για να φέρεις την αλλαγή
Μοιράστηκες την εμπειρία σου	Είσαι/ ήσουν ενεργό μέλος συλλόγων στο πανεπιστήμιο	Χρήση των social media για να βοηθήσεις τους άλλους	Συζήτηση με άλλους νέους της κοινότητάς σου



# Παράρτημα



## Δραστηριότητα 1- Superhero Changemaker



Είσαι superhero changemaker?

Τι χρειάζεται για να  
γίνεις;

### Δεξιότητες, Αξίες, Συμπεριφορά

Δεξιότητες

Αξίες

Συμπεριφορά

