

Skills Clubs

Δεξιότητες νέων για τον 21ο αιώνα

Εγχειρίδιο
δραστηριοτήτων

**Ενεργητική ακρόαση,
Ομιλία,
Επίλυση προβλημάτων,
Δημιουργικότητα,
Ηγεσία,
Ομαδοσυνεργατική εργασία**

Πίνακας Περιεχομένων

Σημείωμα	4
Skills Clubs	6
Πρώτο εργαστήριο	8
Δραστηριότητα 1 - Εισαγωγή στις βασικές δεξιότητες	9
Δραστηριότητα 2 - Εισαγωγή στην Κοινωνική Καινοτομία	15
Δεύτερο εργαστήριο	16
Δραστηριότητα 3 - Change maker - Φορέας Αλλαγής	17
Δραστηριότητα 4 - Πάρε Θέση	19
Τρίτο εργαστήριο	21
Δραστηριότητα 5 - Διάλειμμα για διαφημίσεις	22
Δραστηριότητα 6 - Εξερευνώντας τη Γειτονιά μου	29
Τέταρτο εργαστήριο	30
Δραστηριότητα 7 - Οι στόχοι για έναν καλύτερο κόσμο	31
Δραστηριότητα 8 - Δημιουργία ιδέας	33
ΕΠΙΛΟΓΟΣ	36



Σημείωμα



Η δημιουργικότητα, η αντίληψη για την κοινωνική καινοτομία και η συμμετοχή στα κοινά είναι απαραίτητες δεξιότητες για τον πολίτη του 21ου αιώνα. Το σχολείο διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στη καλλιέργειά τους και προετοιμάζει τους μαθητές για την ένταξή τους στη κοινωνία, στη τριτοβάθμια ή την επαγγελματική εκπαίδευση και την εργασία. Σε συνεργασία με το Κοινωνικό Ίδρυμα Ιωάννης Σ. Λάτσης σχεδιάζουμε και υλοποιούμε προγράμματα που θα βοηθήσουν το σχολείο να εκπληρώσει το σκοπό του, παρουσιάζοντας παράλληλα καινοτόμες εκπαιδευτικές πρακτικές από τη Βρετανία και την Ελλάδα. Ελπίζουμε ο οδηγός αυτός να φανεί χρήσιμος σε κάθε εκπαιδευτικό, και το πρόγραμμα να προσφέρει ουσιαστικά οφέλη σε κάθε μαθητή.

Αναστασία Ανδρίτσου
Country Director, British Council



Το Ίδρυμα Λάτση, προσαρμόζοντας τη δράση του στις σύγχρονες και ταχύτατα μεταβαλλόμενες κοινωνικές προκλήσεις, επανασχεδίασε για την περίοδο 2022 – 2025 τις στρατηγικές του προτεραιότητες, οι οποίες κατηγοριοποιούνται πλέον σε τρεις κεντρικούς πυλώνες: την Εκπαίδευση & την Ανάπτυξη Δεξιοτήτων, την Καινοτομία & τη Βιώσιμη Ανάπτυξη και την Κοινωνική Δράση & Αλληλεγγύη. Αναγνωρίζοντας ότι ο χώρος της εκπαίδευσης αποτελεί νευραλγικό τομέα για την οικοδόμηση μιας σύγχρονης και συνεκτικής κοινωνίας, το Ίδρυμα συμπράττει με φορείς της ΚτΠ που έχουν την απαιτούμενη τεχνογνωσία υποστηρίζοντας στοχευμένα προγράμματα και δράσεις σε όλες τις βαθμίδες, με στόχο τη δημιουργία ενός υψηλού επιπέδου εκπαιδευτικού οικοσυστήματος που θα ανταποκρίνεται στη νέα εκπαιδευτική και επαγγελματική πραγματικότητα. Υπό αυτό το πρίσμα, η υποστήριξη καινοτόμων προγραμμάτων και δράσεων, όπως το “Skills Clubs | Δεξιότητες νέων για τον 21ο αιώνα” που υλοποιεί το British Council στοχεύοντας στην εξοικείωση των νέων με την ενεργό συμμετοχή στα κοινά και την επιχειρηματικότητα, αποτελεί για εμάς βασική προτεραιότητα.

Εύα Λιανού
Γενική Διευθύντρια, Κοινωνικό Ίδρυμα
Ιωάννη Σ. Λάτση



Skills Clubs

Εγχειρίδιο Δραστηριοτήτων

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα του British Council “Skills Clubs” στόχο έχει να υποστηρίξει μαθητές (ηλικίας 14–18 ετών) να αναπτύξουν δεξιότητες οι οποίες θα τους βοηθήσουν να καλλιεργήσουν την αντίληψή τους για την κοινωνική καινοτομία, την ενεργό συμμετοχή στα κοινά και την επιχειρηματικότητα, ενδυναμώνοντάς τους παράλληλα για τη μελλοντική τους ένταξη στην αγορά εργασίας και την κοινωνία.

Συνδυάζοντας τη μεθοδολογία βασικών δεξιοτήτων με εργαστήρια που υλοποιούνται μέσα στο σχολείο, το “Skills Clubs” στοχεύει να αναπτύξει και να ενισχύσει βασικές δεξιότητες που είναι απαραίτητες στους τομείς της εργασίας και της κοινωνίας, οι οποίες θα δημιουργήσουν μια σταθερή βάση για τους νέους/νέες και θα αποτελέσουν την πύξίδα τους προς την κοινωνική αλλαγή και τη συμπερίληψη.

Το εγχειρίδιο του προγράμματος περιλαμβάνει μια σειρά εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, οι οποίες μπορούν να υλοποιηθούν στα σχολεία από τους ίδιους τους εκπαιδευτικούς ή τους εκπαιδευτές μας.

Οι βασικές δεξιότητες τις οποίες στοχεύει το πρόγραμμα να ενισχύσει στους/στις μαθητές/τριες είναι οι ακόλουθες.

- **Ενεργητική ακρόαση:** Πώς προσλαμβάνουμε, συγκρατούμε και επεξεργαζόμαστε ιδέες και πληροφορίες.
- **Ομιλία:** Πώς μεταδίδουμε προφορικά πληροφορίες και ιδέες.
- **Επίλυση προβλημάτων:** Πώς βρίσκουμε λύσεις σε δυσκολίες και προκλήσεις.
- **Δημιουργικότητα:** Πώς χρησιμοποιούμε τη φαντασία μας για να παράγουμε νέες ιδέες.
- **Ηγεσία:** Πώς υποστηρίζουμε, ενθαρρύνουμε και βοηθούμε την ανάπτυξη άλλων ατόμων για την επίτευξη ενός κοινού στόχου.
- **Ομαδοσυνεργατική εργασία:** Πώς συνεργαζόμαστε με άλλα άτομα για την επίτευξη ενός κοινού σκοπού.

Στη διάρκεια του προγράμματος οι μαθητές/-τριες θα χωριστούν σε ομάδες και θα σχεδιάσουν μια δράση, την οποία θα συνεχίσουν να δουλεύουν με τον/την εκπαιδευτικό τους, με βάση τα εργαλεία του εγχειριδίου. Κατόπιν, εφόσον το επιθυμούν, οι ομάδες μπορούν να υλοποιήσουν τις δράσεις κοινωνικής καινοτομίας που έχουν σχεδιάσει εντός ή εκτός σχολικού πλαισίου. Σε αυτό το στάδιο, οι εκπαιδευτικοί, εφόσον και πάλι το επιθυμούν, μπορούν να ζητήσουν καθοδήγηση (mentoring) από τους εκπαιδευτές/τριες μας, με στόχο οι δράσεις που θα υλοποιήσουν να παρουσιαστούν στο τέλος της σχολικής χρονιάς στον Πανελλήνιο Διαγωνισμό Ιδεών Κοινωνικής Καινοτομίας που θα διοργανώσουμε στο πλαίσιο του προγράμματος.

Το πρόγραμμα αποτελείται από τέσσερις (4) συναντήσεις του σχολικού τμήματος με έναν/μία εκπαιδευτή/τρια του British Council. Το πρόγραμμα μπορεί να υλοποιηθεί και από τον ίδιο τον εκπαιδευτικό στην τάξη του.

Οι στόχοι του προγράμματος για τα τέσσερα (4) αυτά εργαστήρια είναι:

- Διερεύνηση βασικών δεξιοτήτων
- Ανάπτυξη και αξιολόγηση βασικών δεξιοτήτων
- Εισαγωγή στην έννοια της κοινωνικής καινοτομίας
- Σχεδιασμός μικρής καινοτόμας δράσης

Το πρόγραμμα πραγματοποιείται σε συνεργασία με το Κοινωνικό Ίδρυμα Ιωάννη Σ. Λάτση.



Πρώτο εργαστήριο

Ανακαλύπτοντας 6 βασικές
δεξιότητες

Διάρκεια: 45'



Τι θα καλύψει αυτό το εργαστήριο:

- Τι είναι το Skills Clubs
- Εισαγωγή στις δεξιότητες
- Τι εννοούμε με τον όρο Κοινωνική Καινοτομία

Δραστηριότητα 1 Εισαγωγή στις βασικές δεξιότητες

Ξεκινάμε με μια εισαγωγή στις **6 βασικές δεξιότητες** (Ενεργητική ακρόαση, Ομιλία, Επίλυση προβλημάτων, Δημιουργικότητα, Ηγεσία, Ομαδοσυνεργατική εργασία). Περισσότερες πληροφορίες για τις δεξιότητες μπορείτε να βρείτε στην ιστοσελίδα <https://www.skillsbuilder.org/>

Ρωτάμε τους/τις μαθητές/-τριες **τι είναι οι δεξιότητες και πώς θεωρούν ότι τις αποκτούμε**. Δεχόμαστε απαντήσεις μέσω καταιγισμού ιδεών (brainstorming), μέχρι να καταλήξουμε σε έναν απλό ορισμό της λέξης δεξιότητα (πχ. “κάτι που μπορούμε να κάνουμε”) και στο γεγονός ότι δεν μπορούμε να τις διδαχτούμε από βιβλία παρά μόνο μέσα από την πρακτική εφαρμογή στην καθημερινότητα.

Στη συνέχεια, προτείνουμε την δραστηριότητα **“Το ταξίδι στην χώρα των δεξιοτήτων”** προσκαλώντας τα παιδιά να κάνουμε ένα νοερό ταξίδι ξεκινώντας με την φράση “Θέλετε να πάμε ένα μακρινό ταξίδι;”

Το ταξίδι στην χώρα των δεξιοτήτων

Το ταξίδι στην χώρα των δεξιοτήτων είναι μια προσαρμογή από τη δραστηριότητα Captain's Log του Youthpass: <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/youthpass-journey-youthpass-islands-captain-s-log.1223/>

Τι θα καλύψει αυτή η δραστηριότητα:

- Εντοπισμός και αναγνώριση βασικών δεξιοτήτων
- Σύνδεση των δεξιοτήτων με απλές καθημερινές

δράσεις

Το ταξίδι στην χώρα των δεξιοτήτων είναι μια δραστηριότητα εντοπισμού και γνωριμίας με τις 6 βασικές δεξιότητες, κάθε μία από τις οποίες συμβολίζεται με ένα νοερό νησί σε κάποιο μακρινό προορισμό. Τα παιδιά έχοντας στα χέρια τους το Διαβατήριο τους, ως μικροί εξερευνητές/-τριες θα ανακαλύψουν στο κάθε ένα από τα 6 νησιά τις 6 βασικές δεξιότητες μέσα από ένα ταξίδι από νησί σε νησί, παρέα με τους συμμαθητές/-τριες και συνταξιδιώτες τους.

1. Προετοιμασία

Εξηγούμε στους μαθητές/-τριες ότι θα παίξουμε ένα παιχνίδι σε μικρές ομάδες. Επιλέγουμε 6 θρανία τα οποία αντιπροσωπεύουν τα 6 νησιά των δεξιοτήτων και τοποθετούμε τις ταμπέλες με τα ονόματα των νησιών (Ενεργητική ακρόαση, Ομιλία, Επίλυση προβλημάτων, Δημιουργικότητα, Ηγεσία, Ομαδοσυνεργατική εργασία) και τις δράσεις που θα υλοποιήσουν οι μαθητές/-τριες σε κάθε νησί. Μοιράζουμε σε κάθε μαθητή/τρια το Διαβατήριο των δεξιοτήτων.

Tip: Αν υπάρχει δυνατότητα, είναι καλύτερο να έχουμε προετοιμάσει την αίθουσα με τα 6 θρανία και τις καρτέλες δραστηριοτήτων από το διάλειμμα για να κερδίσουμε χρόνο.

2. Υλικά

Εκτύπωση Διαβατηρίων σε A5, μαρκαδόροι, καρτέλες δεξιοτήτων για τα νησιά.

3. Υλοποίηση

Δημιουργούμε 6 ομάδες και τους ζητάμε να καθίσουν σε ένα “νησί”. Κάθε ομάδα είναι κι ένα πλοίο, το οποίο μπορούν οι μαθητές/-τριες να ονομάσουν. Σε κάθε νησί πρέπει να μείνουν για 3 λεπτά, φέρνοντας εις πέρας μια μικρή δραστηριότητα που αντιστοιχεί στην κάθε δεξιότητα. Κάθε φορά πριν αποχωρήσουν από το νησί, “σφραγίζουν” (είτε με σφραγίδα pass είτε με tick) το διαβατήριό τους στο αντίστοιχο πεδίο. Το διαβατήριο μοιράζεται σε κάθε μαθητή/τρια σε A5 εκτυπωμένο.

Tip

Μπορούμε στη διάρκεια των μετακινήσεων των ομάδων να αφηγούμαστε μια ιστορία, πχ. “Μπαίνετε στα πλοία σας και δεν έχετε ιδέα πού θα βρεθείτε. Το μόνο που γνωρίζετε είναι ότι σε αυτό το ταξίδι θα ανακαλύψετε δεξιότητες του εαυτού σας και ότι θα δουλέψετε με τους/τις συμμαθητές/τριές σας για να τις βελτιώσετε. Η θάλασσα είναι ταραγμένη, αλλά - να - φτάνετε στο πρώτο νησί. (...) Ξαναμπαίνετε στα πλοία

σας. Τώρα αισθάνεστε λίγο πιο σίγουροι για τον εαυτό σας. Γνωρίζετε τους/τις συνεπιβάτες/τριές σας και έχετε εξοικειωθεί με το ταξίδι. Ο καιρός είναι καλός και, χωρίς προβλήματα, φτάνετε στο δεύτερο νησί. (...) Τώρα ξέρετε πια τη διαδικασία, επιβιβάζεστε, σκέφτεστε πώς λειτουργήσει η ομάδα σας και πριν το καταλάβετε, να το και το τρίτο νησί. (...) Τώρα έχετε μπει στο “πετσί” του ρολού, μπορεί να αισθάνεστε σαν εξερευνητής/-τρια και να ανυπομονείτε να φτάσετε στο επόμενο νησί. Τα καταφέρατε! (...) Το ταξίδι συνεχίζεται, ένας/μία εξερευνητής/τρια ποτέ δε σταματά, ανεβαίνετε στα πλοία και φτάνετε στο πέμπτο νησί. (...) Το ταξίδι σας φτάνει στο τέλος του. Υπάρχει όμως ακόμη ένα νησί να ανακαλύψετε και δε σκοπεύετε να επιστρέψετε χωρίς να έχετε ολοκληρώσει την εμπειρία. Να και το τελευταίο νησί.”

Tip

Σε αυτή τη δραστηριότητα οι εκπαιδευτές/τριες θα μπορούσαν να κινούνται στο χώρο από “νησί” σε “νησί” για να δίνουν διευκρινήσεις πάνω στις δραστηριότητες που αναφέρουν οι καρτέλες και να κινητοποιούν τους/τις μαθητές/τριες να διαχειριστούν το θέμα του περιορισμένου χρόνου.

Παραλλαγή για εξοικονόμηση χρόνου:

Μπορούμε, για να κερδίσουμε χρόνο, να δημιουργήσουμε τις 6 ομάδες και σε κάθε γύρο να επισκέπτονται όλες οι ομάδες το ίδιο νησί. Αυτό θα το κάνουμε, έχοντας τυπώσει 6 φορές την κάθε καρτέλα και αλλάζοντας τα ονόματα των νησιών στα 6 θρανία την ώρα που αφηγούμαστε την ιστορία.

Σε αυτή την εκδοχή εξοικονομούμε χρόνο γιατί

- Οι μαθητές/τριες δεν χρειάζεται να μετακινηθούν, διαδικασία που είναι από μόνη της χρονοβόρα.
- Μπορούμε να δίνουμε οδηγίες/ παραδείγματα/κινητοποίηση για κάθε μικρή δραστηριότητα σε όλη την τάξη και όχι σε κάθε ομάδα ξεχωριστά.
- Μπορούμε να σταματήσουμε τη διαδικασία, ακόμη κι αν δεν έχουμε ολοκληρώσει το ταξίδι μας, μετά από 4 ή 5 στάσεις, ανάλογα με τον χρόνο που διαθέτουμε.

4. Αναστοχασμός

- Πώς σας φάνηκε το ταξίδι; Ήταν μια εισαγωγή για τις δεξιότητες τις οποίες θα δουλέψουμε στη συνέχεια του προγράμματος.
- Πού μας είναι χρήσιμες οι δεξιότητες;
- Πώς τις μαθαίνουμε; (Επιστρέφουμε στην αρχική μας ερώτηση, κάνοντας σαφές ότι μέσα από την εξάσκηση βελτιώνονται οι δεξιότητές μας).
- Εσείς σε ποιες δεξιότητες θεωρείτε ότι έχετε κλίση; (Καθένας/μία έχει κλίση σε κάποιες από αυτές τις δεξιότητες. Μια πλούσια και δυνατή ομάδα - όπως η τάξη σας - αποτελείται από άτομα που έχουν “ταλέντο” σε όλα αυτά τα διαφορετικά μεταξύ τους στοιχεία.)



Αnnex της δραστηριότητας Το ταξίδι στην χώρα των δεξιοτήτων:

 <p>BRITISH COUNCIL</p> <p>ΔΙΑΒΑΤΗΡΙΟ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</p> <hr/> <p>Skills Clubs</p>	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Ενεργητική ακρόαση<input type="checkbox"/> Ομιλία<input type="checkbox"/> Επίλυση προβλημάτων<input type="checkbox"/> Δημιουργικότητα<input type="checkbox"/> Ηγεσία<input type="checkbox"/> Ομαδοσυνεργατική εργασία
--	---

Κάρτες μικρών δραστηριοτήτων για κάθε νησί:



Ενεργητική ακρόαση:

Ενεργητική ακρόαση → Ακούω ενεργά τους άλλους / Μπορώ να αναπαράγω την ουσία αυτών που άκουσα σε έναν τρίτο

Μοιράστε μεταξύ σας τους ακόλουθους ρόλους:

- Δύο συνομιλητές/τριες που θα συζητήσουν για το αγαπημένο τους τηλεοπτικό πρόγραμμα για 2'.
- Ένας/μία που θα ακούει τη συζήτηση χωρίς να συμμετέχει και
- Ένας/μία που θα έχει πάει για προμήθειες και δεν θα παρακολουθεί την κουβέντα.
- Ο ακροατής θα πρέπει να μεταφέρει τα βασικά στοιχεία της συζήτησης σε όποιον/α έλειπε.



Ομιλία:

Ομιλία → Προσαρμόζω την ομιλία μου, δηλαδή τη γλώσσα, τον τόνο και τις εκφράσεις που χρησιμοποιώ ανάλογα με την απόκριση των ακροατών.

Κάθε μέλος της ομάδας με τη σειρά του/της μιλάει για 30" πάνω στο θέμα "κλιματική αλλαγή" με τα ακόλουθα επιχειρήματα.

- Η θερμοκρασία του πλανήτη αυξάνεται
- Οι παγετώνες λιώνουν
- Το νερό στους ωκεανούς θερμαίνεται και αυξάνεται
- Είναι επείγον να προσέξουμε την κατανάλωσή/παραγωγή μας σε όλα τα επίπεδα

Θα εκφράσετε τα επιχειρήματα σα να μιλάτε σε διαφορετικό κοινό ο/η καθένας/μία Α. Σε παιδιά Β. Στην τηλεόραση Γ. Στη γιαγιά σας Δ. Σε επιστημονικό συνέδριο Ε. Σε αρνητές της κλιματικής αλλαγής.



Επίλυση Προβλημάτων:

Επίλυση προβλημάτων → Αναλύω προβλήματα δημιουργώντας κι εξερευνώντας διαφορετικές πιθανές λύσεις

Προσπαθήστε να γράψετε όσες περισσότερες εναλλακτικές λύσεις μπορείτε στο πρόβλημα

"Το Σάββατο με έχουν καλέσει σε δύο διαφορετικά πάρτι που συμβαίνουν ταυτόχρονα με διαφορετικό dress code και θέλω να πάω και στα δύο".

Η

"Γράφω αύριο διαγώνισμα ιστορίας και έχω χάσει το βιβλίο μου"

Γράψτε τις προτάσεις της ομάδας.



Δημιουργικότητα:

Δημιουργικότητα → Μπορώ να φανταστώ πολλαπλές διαφορετικές λύσεις και να εκφράσω με ευκρίνεια αυτό που έχω στο μυαλό μου.

Βρείτε 20 πιθανές χρήσεις του εσωτερικού χαρτονιού από το χαρτί υγείας. Γράψτε τις απαντήσεις της ομάδας ή φτιάξτε την πιο μεγάλη σύνθετη λέξη που μπορείτε και ορίστε την.

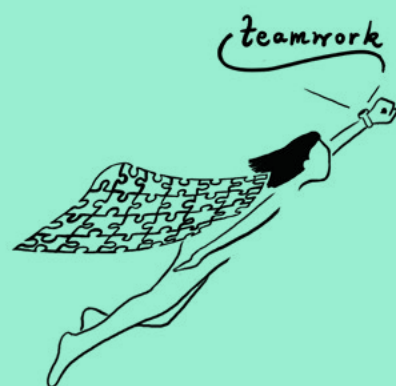
Πχ. Σακο-ζωνο-μπλουζο-φορεματο-μόδα: Η μόδα του να φοράς ρούχα που μοιάζουν με σακί, ανάμεσα στην μπλούζα και στο φόρεμα σε μήκος, με ζώνη.



Ηγεσία:

Ηγεσία → Στηρίζω/ενθαρρύνω τους άλλους εμπνέοντάς τους κίνητρο.

Προσπαθήστε με τη σειρά να κινητοποιήσετε όποιον/α κάθεται στα δεξιά σας, να κάνει αίτηση για μια καλοκαιρινή θέση πρακτικής εργασίας, την οποία επιθυμεί πολύ αλλά δεν έχει όλα τα απαιτούμενα προσόντα.



Ομαδοσυνεργατική εργασία:

Ομαδοσυνεργατική εργασία → Συμβάλλω στην ομαδική/συλλογική λήψη αποφάσεων.

Αν πράγματι βρισκόσασταν σε ένα άγνωστο νησί, πώς θα μοιράζατε τις δουλειές που θα έπρεπε να γίνουν ώστε να επιβιώσετε, έστω για μια νύχτα; Σκεφτείτε τη διαδικασία με την οποία θα το αποφασίσετε.

Ψηφιακή προσαρμογή του πρώτου εργαστηρίου

Δραστηριότητα 1:

Η φάρμα των ζώων είναι μια προσαρμογή από τη δραστηριότητα “Shaun the Sheep - Off the Baa!” του YOUTHPASS UNFOLDED ^[1]

Η φάρμα των ζώων

Μια δημιουργική και αποτελεσματική μέθοδος χρήσης χαρακτήρων κινουμένων σχεδίων με στόχο την καλύτερη κατανόηση ορισμένων δεξιοτήτων του Skills Clubs.

Στόχοι δραστηριότητας:

- Καλύτερη κατανόηση των βασικών δεξιοτήτων
- Υποστήριξη των συμμετεχόντων για διασύνδεση καθημερινών δραστηριοτήτων με βασικές δεξιότητες και μαθησιακά αποτελέσματα

1. Προετοιμασία

Η ομάδα συμμετεχόντων ενημερώνεται από τον/την εκπαιδευτικό, ότι θα προβληθεί ένα σύντομο κινούμενο σχέδιο με στόχο τα μέλη της ομάδας να παρατηρήσουν την δραστηριότητα των χαρακτήρων του επεισοδίου και να ανακαλύψουν τις δεξιότητες των χαρακτήρων αυτών. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε μικρό επεισόδιο σας φαίνεται ταιριαστό. Ένα παράδειγμα βρίσκεται σε αυτό το σύνδεσμο: https://www.youtube.com/watch?v=WeQw6utcU_g

2. Υλικά

Βίντεο του Youtube από κινούμενο σχέδιο δημοσιευμένο στον παρακάτω σύνδεσμο: https://www.youtube.com/watch?v=WeQw6utcU_g

Βιντεοπροβολέας, ηχεία και σύνδεση στο διαδίκτυο.

3. Υλοποίηση:

Χωρίζουμε τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες σε τέσσερις (4) ομάδες. Η κάθε μια από αυτές τις ομάδες συμμετεχόντων θα αναλάβει να παρατηρήσει τη δραστηριότητα μιας εκ των τεσσάρων ομάδων χαρακτήρων του επεισοδίου όπως αυτές περιγράφονται παρακάτω.

Ομάδες χαρακτήρων κινουμένου σχεδίου:

Ομάδα 1: Το πρόβατο πρωταγωνιστής/στρια

Ομάδα 2: Τα υπόλοιπα πρόβατα της φάρμας

Ομάδα 3: Ο σκύλος

Ομάδα 4: Τα γουρούνια

Τα μέλη της κάθε ομάδας συμμετεχόντων/ουσών, αφού λάβουν τον χαρακτήρα που θα παρατηρήσουν, είναι σημαντικό να καθίσουν στο ίδιο τραπέζι έχοντας ένα μολύβι και μια κόλλα χαρτί για να κρατούν σημειώσεις κατά τη διάρκεια της παρατήρησης τους.

Μόλις ετοιμαστούν οι ομάδες συμμετεχόντων/ουσών, προβάλλουμε το επεισόδιο στον βιντεοπροβολέα και για 8 λεπτά (όση και η διάρκεια του επεισοδίου) η κάθε ομάδα καταγράφει στην κόλλα χαρτί τις δεξιότητες που παρατηρεί ότι αναπτύσσει κατά τη διάρκεια του επεισοδίου η ομάδα χαρακτήρων που έχει αναλάβει. Η καταγραφή μπορεί να είναι με λέξεις, με σχέδια, με ζωγραφιές ή με όποιο δημιουργικό τρόπο επιθυμεί η ομάδα να εκφραστεί. Παράδειγμα καταγραφής μπορεί να είναι το εξής: “Η ομάδα των προβάτων της φάρμας αναπτύσσει τη δημιουργικότητα της καθώς κατασκευάζει αυτοσχέδιες εστίες ποδοσφαίρου με σώματα προβάτων και υλικά που βρίσκονται στον χώρο”.

Μόλις ολοκληρωθεί το βίντεο, η κάθε ομάδα συμμετεχόντων έχει στη διάθεση της πέντε (5) λεπτά ώστε να ολοκληρώσει την καταγραφή μέσα από συζήτηση και συνεργασία.

Τέλος, η κάθε ομάδα παρουσιάζει τα όσα έχει καταγράψει και ακολουθεί γενική συζήτηση μέσα στην τάξη.

4. Αναστοχασμός

- Πόσο εύκολο ήταν να εντοπίσετε τις δεξιότητες στους χαρακτήρες;
- Καθημερινά αναπτύσσουμε πολλές δεξιότητες μέσα από τις δραστηριότητες στις οποίες συμμετέχουμε. Μπορείτε να σκεφτείτε μερικές; (Για παράδειγμα το ποδόσφαιρο στο διάλειμμα με μπάλα τενεκεδένιο κουτάκι και αυτοσχέδια τέρματα)

[1] www.youthpass.eu/en/publications/youthpass-unfolded/

Δραστηριότητα 2

Εισαγωγή στην Κοινωνική Καινοτομία

1. Προετοιμασία

Γράφουμε στον πίνακα τις λέξεις “Κοινωνική Καινοτομία”.

2. Υλικά

Χρειάζεται μόνο ο πίνακας της τάξης ή ένα χαρτί για να αποτυπωθεί ο καταγισμός ιδεών.

3. Υλοποίηση

Ρωτάμε τους/τις μαθητές/τριες τι νομίζουν ότι σημαίνει η φράση και γράφουμε τις λέξεις που θα πουν γύρω της. Στη συνέχεια χωρίζουμε τις δύο λέξεις (“κοινωνική” και “καινοτομία”) και προχωράμε σε καταγισμό ιδεών για την καθεμία ξεχωριστά.

Δείχνουμε το βίντεο και διερευνούμε τι είναι η κοινωνική καινοτομία.

Κοινωνική καινοτομία ονομάζεται μια νέα λύση σε ένα κοινωνικό πρόβλημα, που είναι πιο αποδοτική, πιο αποτελεσματική, πιο βιώσιμη σε σχέση με τις υπάρχουσες λύσεις. Η αξία που δημιουργείται μέσω της καινοτομίας αφορά κυρίως στην κοινωνία και όχι τόσο σε μεμονωμένα άτομα.

Η κοινωνική καινοτομία μπορεί να είναι ένα προϊόν, μια παραγωγή, μια διαδικασία ή τεχνολογία, αλλά μπορεί να είναι επίσης μια αξία, μια ιδέα, μια νομοθεσία, ένα κοινωνικό κίνημα, μια παρέμβαση ή κάποιος συνδυασμός των ανωτέρω. Δεν είναι απαραίτητο να είναι συνδεδεμένη, ως έννοια και πρακτική, μόνο με την κοινωνική επιχειρηματικότητα, αλλά αυτό είναι πολύ σύνηθες. Διατρέχει κυρίως οικονομικούς φορείς του δημόσιου, του ιδιωτικού και του λεγόμενου τρίτου ή κοινωνικού τομέα.

Εμείς θα ασχοληθούμε με τρεις πλευρές της κοινωνικής καινοτομίας:

- Τις Κοινωνικές Επιχειρήσεις
- Τις Ψηφιακές Προτάσεις/Λύσεις
- Τον Αντίκτυπο στην Κοινότητα

4. Αναστοχασμός

Θα μπορούσατε να πείτε σε κάποιον/α τι είναι η κοινωνική καινοτομία και να του/της φέρετε ένα παράδειγμα;

Tip

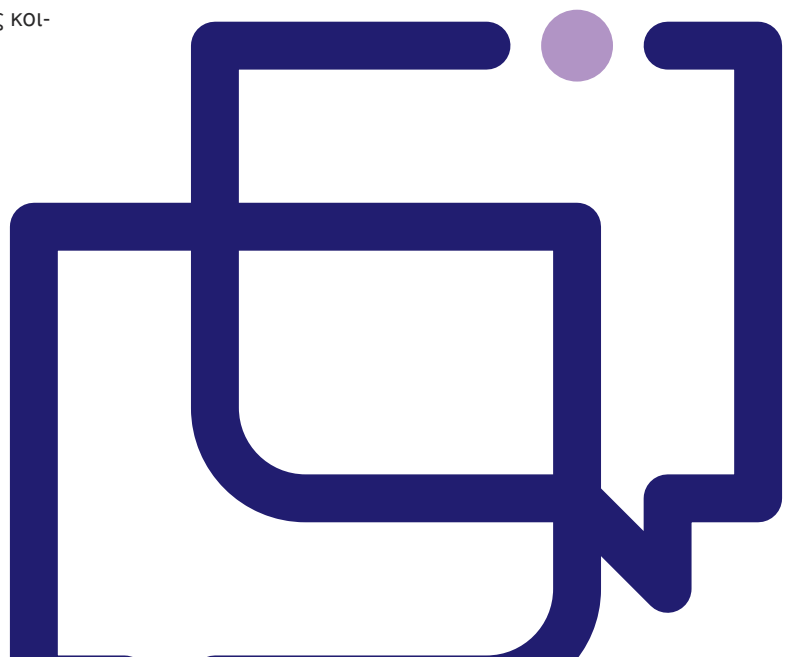
Οι στόχοι της ημέρας είναι να κάνουμε εισαγωγή στην κοινωνική καινοτομία και στις δεξιότητες με τις οποίες θα ασχοληθούμε.

Ψηφιακή προσαρμογή του πρώτου εργαστηρίου

Δραστηριότητα 2:

Κάνουμε τον καταγισμό ιδεών σε κάποιον ψηφιακό καμβά (πχ. Jamboard ή Whiteboard).

Δείχνουμε το βίντεο για την κοινωνική καινοτομία με διαμοιρασμό οθόνης.





Δεύτερο εργαστήριο

Κοινωνικές Επιχειρήσεις

Διάρκεια: 45'



Τι θα καλύψει αυτό το εργαστήριο:

- Γνωριμία με τα χαρακτηριστικά και το προφίλ ενός φορέα αλλαγής (change maker)
- Εισαγωγή στην Κοινωνική Επιχειρηματικότητα
- Γνωρίζουμε και αναγνωρίζουμε τα χαρακτηριστικά των Κοινωνικών Επιχειρήσεων

Δραστηριότητα 3

Change maker - Φορέας Αλλαγής

Σύνδεση: Τα χαρακτηριστικά ενός **change maker** - φορέα αλλαγής.

Τί δεξιότητες πρέπει να έχει κάποιος/α για να φέρει μια αλλαγή στην καθημερινότητα, στο σχολείο, στην τοπική κοινωνία ως φορέας αλλαγής;

Τι χαρακτηρίζει έναν **change maker** (Φορέα αλλαγής;)

1. Προετοιμασία

Στον πίνακα σχεδιάζουμε/ζωγραφίζουμε ένα ανθρώπινο σκαρίφημα.

2. Υλικά

Χρειάζεται μόνο ο πίνακας της τάξης.

3. Υλοποίηση

Ζητάμε από τους μαθητές/μαθήτριες αυθόρμητα να μας πουν ποιες δεξιότητες θεωρούν ότι μπορεί να έχει ένας change maker και τις γράφουμε ανάκατα γύρω-γύρω.

Κάνουμε σύνδεση με το βίντεο που είδαμε στο προηγούμενο εργαστήριο, που υπάρχουν αναφορές στις δεξιότητες που αναπτύσσουν οι μαθητές/τριες που μιλούν.

Tip: Ο/η εκπαιδευτής/-τρια όταν ακούσει μια από τις 6 βασικές δεξιότητες του προγράμματος δίνει περισσότερη έμφαση. Αν όμως δεν αναφερθεί καμία, έμμεσα μπορεί να γίνει νύξη στις βασικές δεξιότητες. Πχ. Ο φορέας αλλαγής έχει τη δεξιότητα να ακούει τους άλλους και να λαμβάνει υπόψη του τη γνώμη τους.

Τονίζουμε ότι για να προκύψει κοινωνική αλλαγή, απαιτείται η ατομική πρωτοβουλία (εγώ), αλλά για να επιφέρει ουσιαστικό αντίκτυπο χρειάζεται ένα ευρύτερο υποστηρικτικό πλαίσιο δηλαδή την δημιουργία μιας ομάδας (εμείς) .

Tip: Ο φορέας αλλαγής είναι το άτομο που αναλαμβάνει δημιουργική δράση για να λύσει ένα κοινωνικό πρόβλημα. Η δράση του φορέα αλλαγής, συμπεριλαμβάνει την ενσυναίσθηση, τον συλλογισμό, την δημιουργικότητα, την ανάληψη δράσης και τη συνεργατική ηγεσία. Περισσότερες πληροφορίες και ιδέες για τους φορείς αλλαγής μπορείτε να βρείτε στο: <https://www.changemakers.com/>

4. Αναστοχασμός και σύνδεση με κοινωνικές πρωτοβουλίες / επιχειρήσεις

- Γνωρίζετε κάποιον/α changemaker; Κάποιον/-α που θαυμάζετε για τη δημιουργική του δράση και την κοινωνική αλλαγή που έχει φέρει;
- Θα μπορούσαν αυτές οι δεξιότητες να οδηγήσουν σε κοινωνικές πρωτοβουλίες που μπορεί να μετεξελιχθούν σε κοινωνικές επιχειρήσεις;
- Ακόμη κι αν ένας/μία φορέας αλλαγής διαθέτει αρκετές από αυτές τις δεξιότητες, θα μπορούσε μόνος του/της να δημιουργήσει πράγματι την αλλαγή που ονειρεύεται;

Εισαγωγή στην κοινωνική επιχειρηματικότητα

Εισαγωγικά

Η κοινωνική επιχειρηματικότητα αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο προς τη δημιουργία δικαιότερων οικονομιών και βιώσιμων κοινοτήτων. Οι κοινωνικές επιχειρήσεις είναι εταιρίες που απαντούν σε κοινωνικά και περιβαλλοντικά προβλήματα ή/και πολιτισμικά ζητήματα. Δεν είναι υποχρεωτικό να στοχεύουν και στις τρεις αυτές θεματικές, σίγουρα όμως δεν είναι επιχειρήσεις που βλάπτουν με τη λειτουργία τους κάποια από αυτές. Δημιουργούν θέσεις εργασίας και παράγουν έσοδα όπως οι άλλες επιχειρήσεις, όμως αντί να συσσωρεύουν κέρδος στους ιδιοκτήτες τους, τα επανα-επενδύουν για να στηρίξουν τον κοινωνικό τους σκοπό. Λειτουργούν έτσι ως καταλύτες για τη βελτίωση της ζωής των ανθρώπων στις κοινότητες και τις κοινωνίες μας.

Παρουσιάζουμε το τρίγωνο με τους κύκλους

Tip: Αυτό μπορούμε να το κάνουμε με μια εκτυπωμένη αφίσα, μια προβολή της εικόνας ή έχοντας κόψει τα σχήματα εκ των προτέρων σε χρωματιστά χαρτόνια (τρίγωνο και κύκλους) τα οποία κολλάμε στον τοίχο της αίθουσας, ώστε να παραμείνουν εκεί ως σημείο αναφοράς για το υπόλοιπο του προγράμματος.

Οι δεξιότητες είναι μία βασική προϋπόθεση για να παίρνουμε κοινωνικές πρωτοβουλίες που μπο-

ρούν να μετεξελιχθούν σε κοινωνικές επιχειρήσεις. Μια ακόμη προϋπόθεση είναι να υπάρχει μια ομάδα που να πλαισιώνει ή και να συμπληρώνει το καινοτόμο άτομο.

Πώς αυτές οι δεξιότητες μπορούν να συνδεθούν με τις ανάγκες που υπάρχουν στην κοινωνία;



Δραστηριότητα 4

Πάρε Θέση

1. Προετοιμασία

Φτιάχνουμε με κόλλες A4 ταμπέλες με τις φράσεις:

- Οικονομική δραστηριότητα (στο κέντρο) και:
- Περιβαλλοντικός αντίκτυπος,
- Κοινωνικός αντίκτυπος,
- Πολιτιστικός αντίκτυπος

2. Υλικά

Εκτυπωμένες καρτέλες με τις παραπάνω φράσεις και ένα φύλλο με τις περιγραφές των κοινωνικών επιχειρήσεων (τις εκφωνεί ο/η εκπαιδευτής/τρια).

3. Υλοποίηση

Τοποθετούμε τις ταμπέλες όπως στο σχήμα στο πάτωμα της τάξης σε επαρκή απόσταση μεταξύ τους (το τρίγωνο στη μέση και στις τρεις γωνίες του οι κύκλοι).

Ζητάμε από τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να μπου στον κέντρο (γύρω από την οικονομική δραστηριότητα). Τους ενημερώνουμε ότι θα τους περιγράψουμε κάποιες κοινωνικές επιχειρήσεις και θα πρέπει να σταθούν στο χώρο ανάλογα με το πού πιστεύουν πως οι επιχειρήσεις αυτές έχουν θετικότερο αντίκτυπο. Για παράδειγμα, αν μια επιχείρηση έχει κυρίως περιβαλλοντικό αλλά και κοινωνικό αντίκτυπο, να σταθούν ανάμεσα στα δύο, πιο κοντά στον περιβαλλοντικό. Μετά από κάθε δήλωση ρωτάμε τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες γιατί στάθηκαν εκεί που στάθηκαν. Με αυτόν τον τρόπο προκύπτει από τους/τις μαθητές/-τριες ο στόχος της επιχείρησης και η αλληλεπίδραση των διαφορετικών αντίκτυπων που έχουν (πχ. κοινωνικός και πολιτιστικός) Στα παραδείγματα που χρησιμοποιούμε, αφού ακούσουμε τις απαντήσεις τους, δίνουμε συνήθως και κάποιες συμπληρωματικές σκέψεις.

Tip: Ακούμε όλες τις απόψεις των μαθητών/-τριών και τονίζουμε ότι δεν υπάρχει μία σωστή απάντηση.

Tip: Μπορούμε να δοκιμάσουμε και μία επιπλέον περίπτωση μέσα στην τάξη κατά την οποία να ξεκινάει η διαδικασία έξω από το σχήμα ώστε να αναρωτιούνται οι μαθητές/τριες αν υπάρχει οικονομική δραστηριότητα ή όχι. Αν φέρουμε ως παράδειγμα ένα φιλανθρωπικό σωματείο, το οποίο δεν έχει οικονομική δραστηριότητα, θα δώσουμε την ευκαιρία να καταλάβουν τα παιδιά ότι το σωματείο έχει κοινωνικό αντίκτυπο, όμως

εφόσον δεν έχει οικονομική δραστηριότητα, δεν παρέχει δηλαδή προϊόντα ή υπηρεσίες έναντι μιας αξίας, τότε δεν είναι κοινωνική επιχείρηση.

Παραδείγματα κοινωνικών επιχειρήσεων:

1. Επιχείρηση η οποία συλλέγει έπιπλα που άλλοι θα πετούσαν, τα αναδιαμορφώνει και τα πουλάει σε πολύ καλές τιμές.

Tip: Σε αυτή την επιχείρηση υπάρχει έντονος περιβαλλοντικός αντίκτυπος, αλλά μπορεί κάποιος/α να πει ότι έχει και πολιτιστικό, γιατί διατηρεί το στυλ των παλιών επίπλων και συμβάλει έτσι στη διατήρηση της πολιτιστικής μας κληρονομιάς.

2. Επιχείρηση όπου πρόσφυγες μαθαίνουν την τέχνη της ραπτικής, φτιάχνουν με επανάχρηση υφασμάτων ρούχα, τσάντες και άλλα αξεσουάρ εμπνευσμένα από τον πολιτισμό της χώρας καταγωγής τους. Αυτή τη στιγμή η επιχείρηση διαθέτει πέντε εργαζόμενους πλήρους απασχόλησης εργασίας και σχεδιάζει τον επόμενο χρόνο από τον κύκλο εργασιών της να δημιουργηθούν άλλες δύο νέες θέσεις εργασίας.

Tip: Η επιχείρηση αυτή έχει και περιβαλλοντικό (επανάχρηση) και κοινωνικό (πρόσφυγες, νέες θέσεις εργασίας) και πολιτιστικό αντίκτυπο (εμπνευσμένα από τον πολιτισμό της χώρας καταγωγής τους).

3. Επιχείρηση θεατρικών παραγωγών που είναι πλήρως προσβάσιμη σε άτομα με αναπηρία (ΑμεΑ) και προσφέρει δωρεάν είσοδο σε ΑμεΑ και 50% έκπτωση για κάθε συνοδό τους.

Tip: Έχει πολιτιστικό αντίκτυπο (προωθεί το θέατρο) και κοινωνικό (ενισχύει την συμπερίληψη ΑμεΑ).

4. Παντοπωλείο στο κέντρο της πόλης που προμηθεύεται και πουλάει προϊόντα από ντόπιους παραγωγούς και μικρούς συνεταιρισμούς με πλήρη περιβαλλοντική συνέπεια (π.χ. οι συσκευασίες των προϊόντων είναι επαναχρησιμοποιούμενες ή ανακυκλώσιμες, κλπ). Οι εργαζόμενοι της υπήρξαν μακροχρόνια άνεργοι και κάποιιοι/ες από αυτούς/ες ανήκουν και σε ευάλωτες ομάδες (πρώην εξαρτημένοι, πρώην φυλακισμένοι, λήπτες υπηρεσιών ψυχικής υγείας). Το παντοπωλείο διαθέτει και χώρο όπου σπουδαστές και σπουδάστριες μπορούν να χρησιμοποιήσουν ελεύθερα το διαδίκτυο, να μελετήσουν και να απολαύσουν κάποιο ρόφημα ή ελαφρύ γεύμα με ελεύθερη συνεισφορά.

Tip: Αυτή η επιχείρηση έχει κυρίως κοινωνικό (ευάλωτες ομάδες, μακροχρόνια άνεργοι εργαζόμενοι) και περιβαλλοντικό (περιβαλλοντική συνέπεια). Η ελεύθερη χρήση του διαδικτύου ενέχει όμως και πολιτιστικά στοιχεία.

5. Βιβλιοπωλείο που συνεργάζεται με ανεξάρτητους εκδοτικούς οίκους και συγγραφείς. Η επιτυχία της επιχείρησης φαίνεται από το πολύ καλό όνομά της, από τα υψηλά bonus που δίνονται στους εργαζομένους στο τέλος κάθε χρονιάς, καθώς και στα αυξημένα κέρδη που μοιράζονται οι εταίροι.

Tip: Έχει πολιτιστικό αντίκτυπο (προωθεί ανεξάρτητη συγγραφική δουλειά) και κοινωνικό (εργασιακές συνθήκες).

6. Μια αλυσίδα εστιατορίων που κάνει γεύματα μόνο για vegan και vegetarian. Οι ιδιοκτήτες της είναι πρώην διακεκριμένοι αθλητές/τριες. Οι μερίδες που δεν πωλούνται την ίδια μέρα δίνονται σε έναν Μη Κυβερνητικό/Κερδοσκοπικό Οργανισμό που τα μοιράζει σε άστεγους και άπορες οικογένειες.

Tip: Η επιχείρηση έχει κοινωνικό αντίκτυπο (βοηθάει άστεγους και άπορες οικογένειες)

7. Επιχείρηση που πουλάει χονδρική και λιανική οικολογικά προϊόντα καθαρισμού (απορρυπαντικά, είδη υγιεινής, καλλυντικά, κ.ά.) και επειδή το παιδί του ιδιοκτήτη είναι άτομο χωρίς όραση το 15% των υπαλλήλων που προσλαμβάνει είναι άτομα με αναπηρία.

Tip: Η επιχείρηση αυτή έχει κοινωνικό (ΑμεΑ) και περιβαλλοντικό αντίκτυπο (οικολογικά προϊόντα).

8. Μονάδα καλλιέργειας και παραγωγής σιτηρών

που φτιάχνει από αυτά καλαμάκια, αντικαθιστώντας στην αγορά, με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, τα πλαστικά. Εδρεύει σε μια αγροτική περιοχή, στηρίζει το περιβάλλον, την ντόπια αγροτική οικονομία και προσφέρει δυνατότητα εργασιακής ένταξης σε ανθρώπους της περιοχής.

Tip: Η επιχείρηση αυτή έχει ισχυρό περιβαλλοντικό αντίκτυπο (προτείνει λύση αντικατάστασης σε ένα από τα πιο πολυχρησιμοποιημένα και διαδεδομένα πλαστικά απορρίμματα), κοινωνικό (δημιουργεί θέσεις εργασίας εκτός μεγάλων πόλεων) και πολιτιστικό (δημιουργεί μια νέα κουλτούρα βιώσιμης ανάπτυξης, καθώς προτείνει ένα ήδη υπάρχον αντικείμενο με νέα οικολογική σύνθεση).

4. Αναστοχασμός

- Ρωτάμε αν στη σημερινή συνάντηση χρησιμοποιήσαμε κάποιες από τις δεξιότητες για τις οποίες είχαμε μιλήσει την προηγούμενη φορά.
- Κάνουμε ένα κλείσιμο-ανακεφαλαίωση.

Ψηφιακή προσαρμογή του Δεύτερου Εργαστηρίου:

Για τον σχεδιασμό του change maker χρησιμοποιούμε έναν ψηφιακό καμβά (π.χ. jamboard ή white board) και γράφουμε τα χαρακτηριστικά γύρω του είτε με post it notes είτε με text boxes.

Για τη δραστηριότητα “Πάρε Θέση” χρησιμοποιούμε πάλι το ψηφιακό καμβά (π.χ. jamboard ή white board) με μια σελίδα για κάθε παράδειγμα επιχείρησης.

Ψηφιακή προσαρμογή του δεύτερου εργαστηρίου:

Δραστηριότητα 3: Για το σχεδιασμό του change maker χρησιμοποιούμε έναν ψηφιακό καμβά (π.χ. jamboard ή white board) και γράφουμε τα χαρακτηριστικά γύρω του είτε με post it notes είτε με text boxes.

Δραστηριότητα 4: Για τη δραστηριότητα “Πάρε Θέση” χρησιμοποιούμε πάλι το ψηφιακό καμβά (π.χ. jamboard ή white board) με μια σελίδα για κάθε παράδειγμα επιχείρησης.

Τρίτο Εργαστήριο

Ψηφιακές λύσεις

Διάρκεια: 45'



Τι θα καλύψει αυτό το εργαστήριο:

- Θα συνδέσει τον όρο **change maker - φορέας αλλαγής με τη χρήση της τεχνολογίας.**
- Θα δώσει παραδείγματα ψηφιακών προτάσεων που έχουν τη δυναμική να αλλάξουν τον κόσμο
- Θα δώσει στους/στις μαθητές/-τριες τη δυνατότητα να κάνουν μια παρουσίαση σε ομάδες και να δουλέψουν τις δεξιότητες της ομιλίας, της ομαδικής εργασίας και της ηγεσίας.

Δραστηριότητα 5 Διάλειμμα για διαφημίσεις

Εισαγωγικά

Ξεκινάμε το εργαστήριο κάνοντας μια **σύνδεση με τα προηγούμενα**. Ρωτάμε τι θυμούνται από τις προηγούμενες δραστηριότητες και τους σκοπούς του προγράμματος.

Εστιάζουμε στο γεγονός ότι μιλάμε σε νέους ανθρώπους, οι οποίοι σχεδόν εξ' ορισμού είναι καινοτόμοι/-ες, φέρουν μέσα τους την αλλαγή, όπως εντοπίσαμε και την προηγούμενη φορά.

Ρωτάμε αν θυμούνται τον όρο "Change maker" από το προηγούμενο εργαστήριο.

"Change maker" όμως σημαίνει και προσαρμογή στην ψηφιακή εποχή. Εξηγούμε ότι ένα από τα εργαλεία που έχουμε για να βρούμε λύσεις στις προκλήσεις που αντιμετωπίζει ο κόσμος μας είναι

η τεχνολογία και οι ψηφιακές λύσεις και μέσα στην επόμενη ώρα θα δούμε μερικά παραδείγματα.

1. Προετοιμασία

Έχουμε επιλέξει μερικά παραδείγματα από μεγάλες αλλαγές πχ. Wikipedia

2. Υλικά

Εκτυπωμένες καρτέλες με τις ψηφιακές λύσεις για να μοιραστούν στις ομάδες.

3. Υλοποίηση

Χωρίζουμε τους μαθητές/τριες σε ομάδες (περίπου 4 ή 5, όσες θεωρούμε ότι θα έχουν το χρόνο να παρουσιάσουν στο τέλος) και τους δίνουμε μία από τις κάρτες με τα παραδείγματα (δείτε παρακάτω). Τους ζητάμε να διαβάσουν το παράδειγμα στις ομάδες να ετοιμάσουν και να παρουσιάσουν μια διαφήμιση για την καινοτομία αυτή. Σκοπός είναι μέσα από την διαφήμιση αυτή να κινηθούν το ενδιαφέρον του κοινού, να ενημερώσουν για την τεχνολογική καινοτομία, να κάνουν σαφές το πρόβλημα που αντιμετωπίζει αυτή η λύση και να τα παρουσιάσουν όλα αυτά με τέτοιο τρόπο ώστε όσοι/ες τους ακούν, να μπορούν να αφομοιώσουν και να επαναλάβουν τις βασικές πληροφορίες. Ο χρόνος που έχουν για την παρουσίαση είναι **2 λεπτά** αυστηρά!

Πριν ξεκινήσει η δραστηριότητα, σχολιάζουμε ότι έχει σημασία και ο τρόπος με τον οποίο θα δουλέψουν οι ομάδες: Να φροντίσουν ώστε να συμμετέχουν όλα τα μέλη της ισότιμα, να ακουστούν οι ιδέες όλων κλπ. Τους προτρέπουμε να παρατηρήσουν τους ρόλους που δημιουργούνται στη διάρκεια της ομαδικής εργασίας.

Tip: Θα είναι ωραίο η διαφήμιση που θα δημιουργήσουν να είναι σαν παρουσίαση ενός επιτεύγματος, για το οποίο αισθάνεται περήφανη όλη η ομάδα. Να το παρουσιάζουν χρησιμοποιώντας πρώτο πληθυντικό.

- Κάθε ομάδα παρουσιάζει με τη σειρά και μετά από κάθε παρουσίαση ρωτάμε κάποιον/α μαθητή/-τρια από το κοινό να μας κάνει μια περίληψη της παρουσίασης.

4. Αναστοχασμός

- Πώς ήταν η εργασία στις ομάδες; Μπορείτε να εντοπίσετε ρόλους που ανέλαβε κάθε μέλος της; (το άτομο που ηγείται, που κινητοποιεί, που εμπνέει, που αναλαμβάνει τα πρακτικά, που μοιράζει ρόλους, που διακωμωδεί τη διαδικασία κλπ).

- Ρωτάμε αν στη σημερινή συνάντηση χρησιμοποιήσαμε κάποιες από τις δεξιότητες για τις οποίες είχαμε μιλήσει την πρώτη φορά.

- Κάνουμε ένα κλείσιμο-ανακεφαλαίωση.

Ψηφιακές λύσεις

Ψηφιακή λύση 1

Τεχνητός φωτισμός για βιοκαλλιέργεια

1

Πρόβλημα το οποίο αντιμετωπίζει

Παρέχει λύση για την καλλιέργεια φρούτων και λαχανικών σε άγονα κλίματα.

2

Προϊόν ή υπηρεσία που παράγει

Φρούτα και λαχανικά σε κοινότητες που το κλίμα τους δεν τους επιτρέπει να είναι εύφορες.

3

Τρόπος

Χρησιμοποιούμε τεχνητό φωτισμό σε συγκεκριμένα μήκη κύματος, τα οποία προωθούν την ανάπτυξη φυτών, προσομοιώνοντας το φως του ήλιου. Έτσι μπορούμε, μέσω αυτής της τεχνολογίας να καλλιεργήσουμε τρόφιμα ακόμη και σε χώρες όπου ο ήλιος εμφανίζεται για λίγες ώρες την ημέρα.

4

Σύνθημα

Ρίχνουμε φως στην καλλιέργεια, δίνουμε τροφή σε όλους!

5



Ψηφιακή λύση 2 3D-Printed γειτονιές

1

Πρόβλημα το οποίο αντιμετωπίζει

Χιλιάδες άστεγοι λόγω ισχυρών σεισμών στο Μεξικό και σε άλλες χώρες.

2

Προϊόν ή υπηρεσία που παράγει

Σπίτια 3D που εκτυπώνονται με οικονομικά οικοδομικά υλικά και αντισεισμική πρόβλεψη. Σπίτια που ηλεκτροδοτούνται με ανανεώσιμες πηγές ενέργειας.

3

Τρόπος

Παρέχουμε βοήθεια στο σχεδιασμό και την υποδομή των εκτυπωτών σε ανθρώπους που έχασαν το σπίτι τους στο σεισμό, ώστε να το ξαναχτίσουν με οικονομικά υλικά όπως ξύλο, μέταλλο και σκυρόδεμα. Ο χρόνος κατασκευής του κάθε σπιτιού υπολογίζεται σε περίπου μια εβδομάδα.

4

Σύνθημα

Οι άστεγοι εκτυπώνουν τα σπίτια τους!

5



Ψηφιακή λύση 3
Φωτοβολταϊκά
συστήματα που
ακολουθούν τον ήλιο.

1

**Πρόβλημα το οποίο
αντιμετωπίζει**

Η απώλεια της παραγωγής
ηλιακής ενέργειας η οποία
οδηγεί σε μεγαλύτερη χρήση της
παραδοσιακής λύσης του λιγνίτη.

2

**Προϊόν ή υπηρεσία
που παράγει**

Τα φωτοβολταϊκά συστήματα
που δεν ακολουθούν τον ήλιο
τοποθετούνται με συγκεκριμένη
κλίση προς τον ήλιο, όπου η
παραγωγή είναι βέλτιστη μια
μόνο συγκεκριμένη ώρα της
ημέρας. Με αυτή την τεχνολογία,
μεγιστοποιούμε την παραγωγή
χρησιμοποιώντας την ηλιακή
ενέργεια όσες ώρες ο ήλιος
βρίσκεται στον ουρανό.

3

Τρόπος

Με σύστημα παρακολούθησης της τροχιάς του ήλιου προσπαθεί να φέρει
την επιφάνεια του φωτοβολταϊκού κάθετα στην ακτίνες του ήλιου για να
επιτύχει τη μέγιστη απόδοση. Αυτό το επιτυγχάνει μέσω μιας βάσης με
σύστημα περιστροφής η οποία παίρνει ηλεκτρονική εντολή από το σύστημα
παρακολούθησης και περιστρέφει την επιφάνεια.

4

Σύνθημα

Ηλιοτρόπια ενέργειας

5



Ψηφιακή λύση 4 Σούπερ μάρκετ θερμοκήπιο

1

Πρόβλημα το οποίο αντιμετωπίζει

Μειώνει τις εκπομπές CO2 στην ατμόσφαιρα και δεν επιβαρύνει το περιβάλλον με τη μεταφορά των τροφίμων από την επαρχία στις πόλεις.

2

Προϊόν ή υπηρεσία που παράγει

Αστική καλλιέργεια τροφίμων

3

Τρόπος

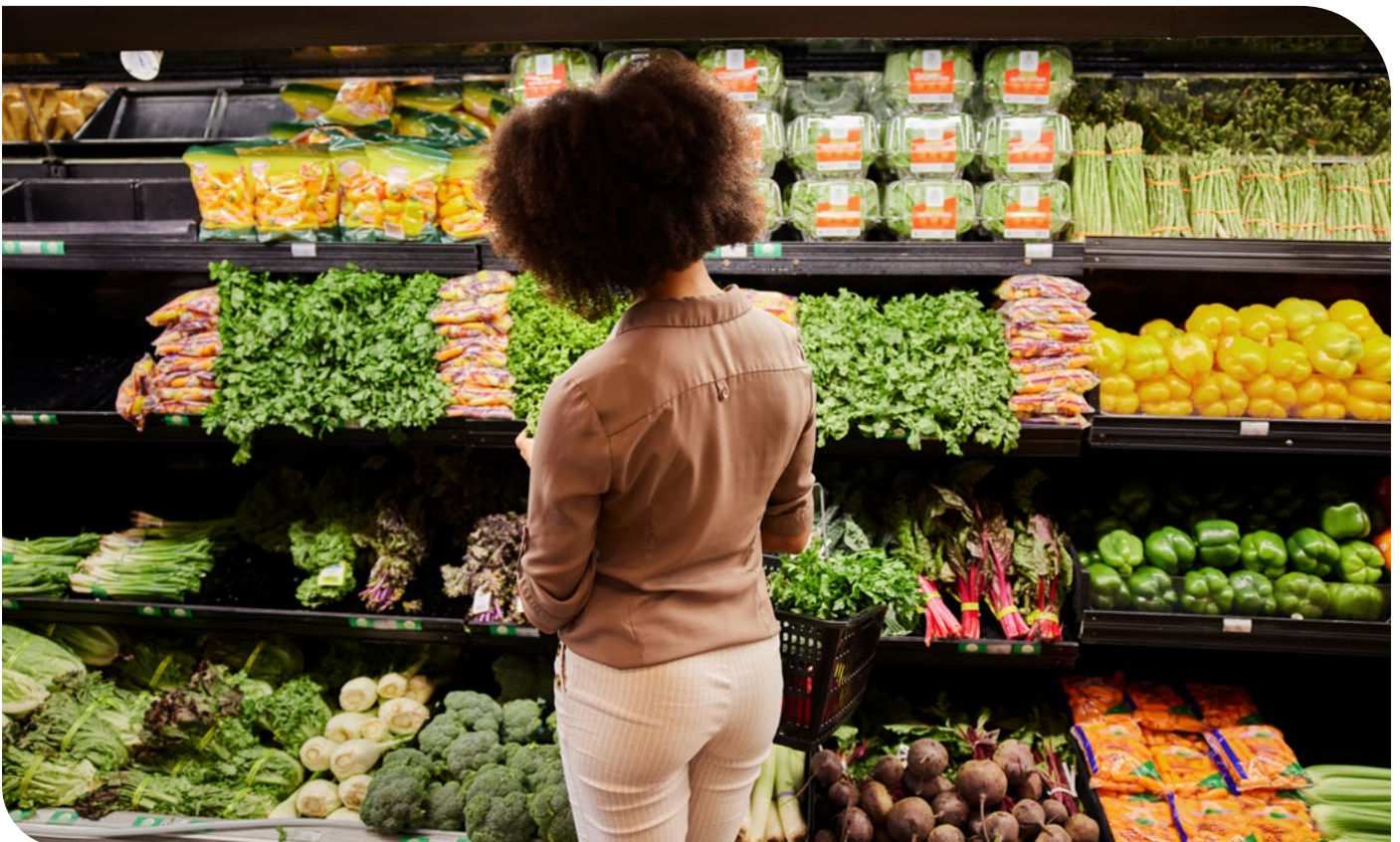
Δημιουργούμε τις κατάλληλες συνθήκες ανάπτυξης φρούτων και λαχανικών, ρυθμίζοντας το φωτισμό, τη θερμοκρασία και την υγρασία σε εσωτερικούς χώρους, όπου τα διαθέτουμε όταν ωριμάσουν για πώληση.

4

Σύνθημα

Ο αγρός στο ράφι!

5



Ψηφιακή λύση 5
Πλατφόρμα ψηφιακής συμμετοχής.

1

Πρόβλημα το οποίο αντιμετωπίζει

Αντιμετωπίζει τη δυσκολία ή ακόμη και την απουσία σύνδεσης της κοινότητας των πολιτών με τους νομοθέτες τους.

2

Προϊόν ή υπηρεσία που παράγει

Ψηφιακή πλατφόρμα επικοινωνίας πολιτών με τις κυβερνήσεις τους.

3

Τρόπος

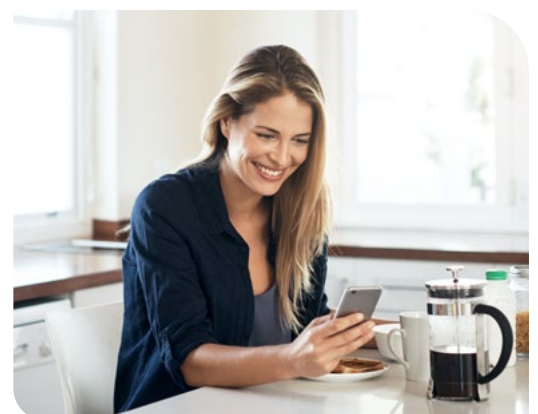
Δίνει την ευκαιρία στις κυβερνήσεις, τοπικές και εθνικές, να συμβουλευόνται τους πολίτες τους για τοπικά θέματα και να τους συμπεριλαμβάνουν στη λήψη αποφάσεων.

4

Σύνθημα

ΚΑΙ εσύ αποφασίζεις!

5



Ψηφιακή λύση 6

Διαδικτυακή πλατφόρμα εκμάθησης γλωσσών

1

Πρόβλημα το οποίο αντιμετωπίζει

Ανεργία προσφύγων από τη μία και ανάγκη στελεχών πολυεθνικών εταιριών για εκμάθηση γλωσσών ως μέσο επαγγελματικής εξέλιξης.

2

Προϊόν ή υπηρεσία που παράγει

Προσφέρει τη δυνατότητα σε στελέχη εταιρειών να μάθουν μια γλώσσα, με ψηφιακά μέσα και την υποστήριξη ενός ατόμου που τη γνωρίζει καλά.

3

Τρόπος

Υποστηρίζει τους/τις σπουδαστές/-στριες γλωσσών στην ψηφιακή πλατφόρμα, προσλαμβάνοντας «προπονητές» γλωσσών (αγγλικά, γαλλικά και αραβικά), τους οποίους εκπαιδεύει και τους δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν το ταλέντο τους και να βιοποριστούν, ενισχύοντας την αυτοπεποίθησή τους και την συμπερίληψή τους στην κοινωνία.

4

Σύνθημα

Το ταλέντο μοιράζεται δίκαια στον κόσμο, η ευκαιρία όμως όχι.

5



Δραστηριότητα 6

Εξερευνώντας τη Γειτονιά μου

Δίνουμε **εργασία για την επόμενη φορά**: Τι δεν μας αρέσει στη γειτονιά και στο σχολείο μας; Τι θα θέλαμε να αλλάξουμε; Θα μπορούσε να είναι από έναν τοίχο που χρειάζεται βάψιμο στο σχολείο, μέχρι την έλλειψη πρασίνου στη γειτονιά. Επίσης: Τι μας αρέσει; Τι είναι καινοτόμο, τι θαυμάζουμε; Για να συγκεντρώσουμε τις απαντήσεις τους θα χρησιμοποιήσουμε ένα ψηφιακό εργαλείο. Δημιουργούμε μια online φόρμα, η οποία δε ζητάει προσωπικά στοιχεία. Το link της φόρμας το στέλνει στους/στις μαθητές/τριες ο/η εκπαιδευτικός της τάξης. Δίνουμε μια **προθεσμία για να απαντήσουν δυο μέρες ΠΡΙΝ την επόμενη μας συνάντηση**.

Tip: Για να έχουμε όσο δυνατόν λιγότερες απώλειες στη συμπλήρωση της φόρμας, προσπαθούμε να τους κινητοποιήσουμε, λέγοντας ότι πάντα οι νέοι λένε πως θέλουν αλλαγές στον κόσμο, αλλά δεν είναι εύκολη ερώτηση το “από πού θα άρχιζαν” και ότι τους δίνεται μια μοναδική ευκαιρία να εκφράσουν τη φωνή τους για το περιβάλλον μέσα στο οποίο ζουν και μαθαίνουν.

Microsoft office forms ή Google forms

Η εφαρμογή αυτή προτείνεται ως καλύτερη επιλογή για την καταγραφή και συλλογή των παρακάτω στοιχείων με την σειρά που εμφανίζονται στην εφαρμογή.

Tip: Οι Φόρμες Google/Microsoft σας επιτρέπουν να δημιουργείτε τις δικές σας φόρμες ή ερωτηματολόγια, με διάφορους τύπους ερωτήσεων που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε, να τις αποθηκεύσετε και να αποκτήσετε πρόσβαση σε όποιες απαντήσεις λάβετε. Η δημιουργία τους είναι εύκολη και υπάρχουν αρκετά υποδείγματα και οδηγίες στο διαδίκτυο.

Tip: Ένα παράδειγμα από το οποίο μπορούμε να κρατήσουμε όσες από τις ερωτήσεις μας ταιριάζουν είναι αυτό.

Ενδεικτικές ερωτήσεις για την φόρμα και τα ζητήματα που θέλουμε να διερευνήσουμε

1. Εντοπίστε ένα ζήτημα, ένα πρόβλημα, μια κατάσταση που απασχολεί την γειτονιά ή την κοινότητά σας η οποία θα θέλατε να αλλάξει! Αποτυπώστε το ζήτημα αυτό με μια φωτογραφία, χωρίς να φαίνονται άτομα/πρόσωπα και ανεβάστε την εδώ.

2. Περιγράψτε μας με λίγα λόγια το πρόβλημα/ζήτημα που επιλέξατε να φωτογραφίσετε.

3. Ποιός πιστεύετε έχει την κύρια ευθύνη του προβλήματος;

- Το κοινωνικό σύστημα
- Η τοπική αυτοδιοίκηση
- Όλοι/-ες έχουμε ευθύνη
- Κανένας

4. Με ποιόν τρόπο θεωρείτε ότι θα μπορούσε μια ομάδα μαθητών/-τριών να αντιμετωπίσει αυτό το πρόβλημα/ζήτημα; Ποιά θα μπορούσε να είναι μια εφικτή λύση;

Ψηφιακή προσαρμογή του τρίτου εργαστηρίου:

Χωρίζουμε τις ομάδες σε break out rooms για να μπορέσουν να δουλέψουν και τους παρουσιάζουμε τις κάρτες με τις ψηφιακές καινοτομίες σε ένα google slides. Η παρουσίαση γίνεται στην ολομέλεια.



Τέταρτο Εργαστήριο

Αντίκτυπος στην κοινότητα
και παραγωγή ιδέας

—
Διάρκεια: 45'



Τι θα καλύψει αυτό το εργαστήριο:

- Εισαγωγή στους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης
- Επιλογή προβλήματος με το οποίο επιθυμεί η τάξη να ασχοληθεί
- Ανάπτυξη ιδέας
- Παρουσίαση ενός σχεδίου δράσης (εργαλεία και μεθοδολογία που θα ενθαρρύνουν τη συνέχιση της ιδέας αφού έχει αποχωρήσει ο/η εκπαιδευτής/-τρια).

Δραστηριότητα 7

Οι στόχοι για έναν καλύτερο κόσμο

Εισαγωγικά:

Κάνουμε μια εισαγωγή για τον Ο.Η.Ε., και μια επεξήγηση ότι πάνω σε αυτούς του στόχους βασίζεται ένα πλάνο στρατηγικών σε κάθε χώρα. Οι στόχοι συμβάλουν στην στρατηγική, άσχετα από το αν θα καταφέρουμε να τους υλοποιήσουμε ή όχι.

Ο λόγος που ξεκινάμε δείχνοντας τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDGs) είναι για να εστιάσουν οι μαθητές/τριες σε ουσιαστικά προβλήματα.

Ενημερώνουμε τους/τις μαθητές/τριες ότι η 70η Γενική Συνέλευση των Ηνωμένων Εθνών το 2015 έθεσε 17 στόχους με τους οποίους ο κόσμος μας θα γίνει καλύτερος και αυτοί είναι οι εξής: (μπορείτε να μην τους πείτε όλους, να αναφέρετε επιλεκτικά τους πιο σχετικούς με τα παιδιά)

1. Μηδενική φτώχεια
2. Μηδενική πείνα
3. Καλή υγεία και ευημερία
4. Ποιοτική εκπαίδευση
5. Ισότητα των φύλων
6. Καθαρό νερό και αποχέτευση
7. Φτηνή και καθαρή ενέργεια
8. Αξιοπρεπής εργασία και οικονομική ανάπτυξη
9. Βιομηχανία, καινοτομία και υποδομές
10. Λιγότερες ανισότητες
11. Βιώσιμες πόλεις και κοινότητες
12. Υπεύθυνη κατανάλωση και παραγωγή
13. Δράση για το κλίμα
14. Ζωή στο νερό
15. Ζωή στη στεριά
16. Ειρήνη, δικαιοσύνη και ισχυροί θεσμοί
17. Συνεργασία για τους στόχους

Tip:

Βίντεο του ΟΗΕ στο youtube με ελληνικούς υπότιτλους με μουσική ραπ.

<https://www.youtube.com>

Προαιρετικά τυπώνουμε ή δείχνουμε το παρακάτω σχήμα για να “βαθμολογήσουν” οι μαθητές/-τριες το περιβάλλον τους/σχολείο/γειτονιά σε σχέση με τον κάθε στόχο.

Τροχός Κοινωνικού Αντικτύπου



Δραστηριότητα 8

Δημιουργία ιδέας

Εισαγωγικά

1. Προετοιμασία

Έχουμε διαβάσει και ομαδοποιήσαμε τις απαντήσεις των μαθητών/-τριών στη φόρμα.

2. Υλικά

Το Social Impact Wheel, τυπωμένο ή να το προβάλουμε στην οθόνη.

Τα αποτελέσματα της online φόρμας

Το Action plan τυπωμένο, 5-6 φορές, με την προτροπή να εργαστούν ομαδικά σε αυτό.

3. Υλοποίηση

Αξιοποιώντας τα αποτελέσματα της online φόρμας βλέπουμε ουσιαστικά τις προτάσεις των παιδιών για παρέμβαση στη γειτονιά/σχολείο. Αν δεν έχουμε ικανοποιητικό υλικό, τότε εμφανίζουμε στο διαδραστικό πίνακα (ή τυπώνουμε) τον χάρτη της γειτονιάς: Πώς είναι αυτή η γειτονιά σε σχέση με τους SDGs; Έχει δυσκολίες; Οι μαθητές/τριες αποτυπώνουν τις ιδέες τους σε sticky notes, τα οποία κολλούν στην συνέχεια στον πίνακα, ή σε ένα χαρτόνι που μπορεί να τοποθετήσει ο/η εκπαιδευτικός στο τοίχο της αίθουσας ώστε να είναι ευδιάκριτο από όλη την τάξη.

Τι θα μπορούσαμε να κάνουμε για να αντιμετωπιστεί αυτό το πρόβλημα; Τους προτρέπουμε να εμπνευστούν από όλα τα παραδείγματα που έχουμε δει στη διάρκεια των δραστηριοτήτων μας, από το βίντεο, τις κοινωνικές επιχειρήσεις, τις ψηφιακές προτάσεις. Ποια θα μπορούσε να είναι η δικιά τους παρέμβαση/δράση;

Στη συνέχεια, επιλέγουμε όλοι/-ες μαζί μια από τις ιδέες (δια κοινής συναίνεσης ή με διαδικασία ψηφοφορίας) και δίνουμε οδηγίες σύμφωνα με τις οποίες θα δομηθεί και θα προχωρήσει η ιδέα.

4. Αναστοχασμός

Στο τέλος του εργαστηρίου ρωτάμε αν θεωρούν ότι οι δραστηριότητες που κάναμε και αυτή που θα συνεχίσουν να κάνουν στην τάξη τους, έχουν κάποια σχέση με τις δεξιότητες τις οποίες είχαμε στόχο να αναπτύξουμε.

Ευχαριστούμε τους μαθητές και τις μαθήτριες για τη συμμετοχή τους και τις ιδέες τους. Τους ευχόμαστε καλή συνέχεια στη δράση που σχεδίασαν.

Ψηφιακή προσαρμογή του τέταρτου εργαστηρίου:

Δείχνουμε τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης σε φωτογραφία ή τους αναφέρουμε προφορικά. Αν χρειαστεί να δείξουμε τον χάρτη της γειτονιάς, το κάνουμε από google maps ή όποια άλλη ιστοσελίδα χρησιμοποιούμε με ευχέρεια. Για την αποτύπωση των προβλημάτων και των λύσεων, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ψηφιακό καμβά (π.χ jamboard ή whiteboard).



Action Plan - Σχέδιο Δράσης

Συζητήστε με την τάξη σας και αρχίστε να συμπληρώνετε τα ακόλουθα πεδία.

1

Τί θέλετε να πετύχει αυτή η ιδέα; (πχ. Να ευαισθητοποιήσει, να κινητοποιήσει, να ενημερώσει, να συγκινήσει, να αλλάξει...)	ΣΤΟΧΟΙ
Ποιοί είναι οι φόβοι σας για την ιδέα; (πχ. να είναι αναποτελεσματική, να την προσπεράσει ο κόσμος, να μην συμπεριλαμβάνει τις αξίες μου...)	ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ
Γράψτε το μήνυμα του οράματος της ιδέας σας (μια φράση)	ΜΗΝΥΜΑ

2

Διερεύνηση Αναγκών Ποιά ανάγκη / επιθυμία / έλλειψη θέλετε να αντιμετωπίσετε;	ΓΙΑΤΙ
Ποιοί/-ές θα εκπροσωπήσουν την τάξη σας;	ΕΚΠΡΟΣΩΠΟΣ
Ονομάστε την ομάδα σας/τη δράση σας	ΕΚΠΡΟΣΩΠΟΣ

3

Η ιδέα (σύντομη περιγραφή του τι θα κάνετε)	ΤΙ
Λεπτομερής περιγραφή των ομάδων στόχου. Πού απευθύνεστε; (μπορείτε να συμπεριλάβετε περισσότερες από μία πχ. Μια ομάδα στόχου στην οποία απευθύνεστε για να σας υποστηρίξει, μια άλλη που επιθυμείτε να βοηθήσετε κλπ).	ΕΚΠΡΟΣΩΠΟΣ
Η τοποθεσία/εμβέλεια της δράσης	ΠΟΥ
Με ποιον στόχο ή στόχους βιώσιμης ανάπτυξης συνδέεται η δράση σας;	ΣΤΟΧΟΣ ΒΙΩΣΙΜΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

4

Η στρατηγική σας: Εργαλεία, Χρονοδιάγραμμα, Μεθοδολογία, Περιγραφή βήμα βήμα της διαδικασίας.	ΠΩΣ
Τα αναμενόμενα αποτελέσματα (ο αντίκτυπος που επιθυμείτε να έχει η δράση σας)	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ
Τρόποι Μέτρησης της Επιτυχίας (Τι θα πρέπει να έχει συμβεί για να θεωρήσετε τη δράση σας επιτυχημένη;)	ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΑΜΕ;
Πόροι (Τι θα χρειαστείτε και πώς θα το εξασφαλίσετε;)	ΜΕ ΤΙ

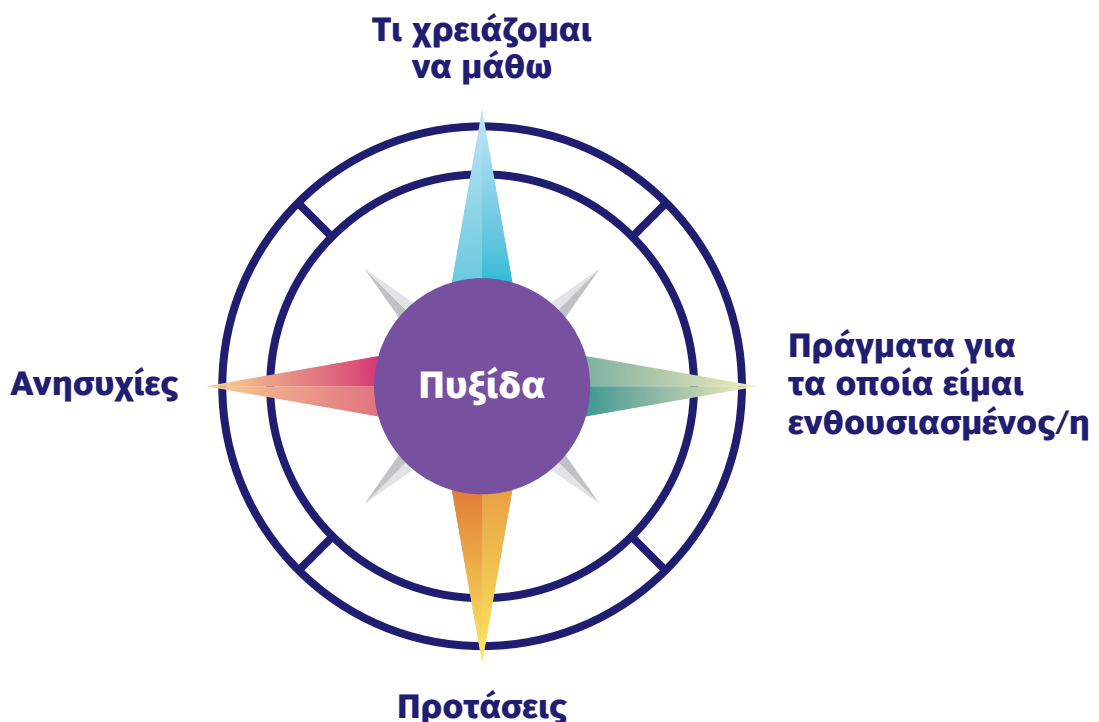
5

Βιωσιμότητα της δράσης (αντιμετώπιση ρίσκου/δυσκολιών, τι ακολουθεί, ποιοι παράγοντες θα οδηγήσουν στη συνέχεια της δράσης -αν συνεχίσει)	ΜΕΧΡΙ ΠΟΤΕ - ΠΩΣ
---	-------------------------

Τip για τους εκπαιδευτικούς:

Μια μικρή δραστηριότητα αναστοχασμού κατά τη διάρκεια ή μετά την ολοκλήρωση της δημιουργίας της ιδέας, ώστε η ομάδα που δημιούργησε την ιδέα να εξετάσει πιθανές τροποποιήσεις ή βελτιώσεις σε περίπτωση που η ιδέα προχωρήσει προς την υλοποίηση. Για να επιτευχθούν τα παραπάνω

οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν την δραστηριότητα της “πυξίδας”, για να εντοπίσουν τις αδυναμίες και τις προοπτικές της δράσης. Το μεθοδολογικό εργαλείο λέγεται “πυξίδα” της οποίας κάθε πόλος ορίζεται στα Αγγλικά με το πρώτο αρχικό των σημείων του ορίζοντα -Βορρά, Νότου, Ανατολής και Δύσης.



Επίλογος

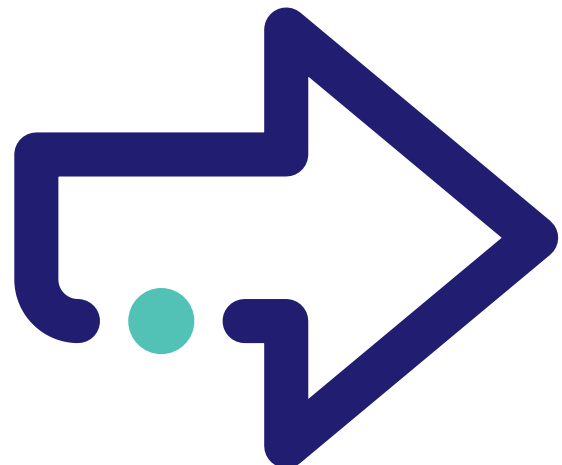
Μια προτροπή για τους/τις εκπαιδευτικούς που υλοποιούν το πρόγραμμα στις τάξεις τους: Ο σχεδιασμός του προγράμματος είναι τέτοιος, ώστε να καλύπτει τους στόχους ανάπτυξης δεξιοτήτων μέχρι και το στάδιο παραγωγής της ιδέας. Η απόφαση για το αν θα υλοποιηθεί τελικά η δράση στην οποία κατέληξε η ομάδα των μαθητών/-τριών ανήκει αποκλειστικά σε αυτούς/-ές. Προτείνεται ο/η εκπαιδευτικός να προχωρήσει στην υλοποίηση, για τους εξής λόγους:

- Η υλοποίηση αναπτύσσει περισσότερο τις δεξιότητες. Οι μαθητές/-τριες εξασκούνται στη δημιουργικότητα, τη συνεργασία, την ηγεσία και την επίλυση προβλημάτων.
- Η ικανοποίηση που αισθάνονται οι μαθητές/-τριες με την εφαρμογή της ιδέας τους στην πράξη, τους τονώνει την αυτοπεποίθηση και το αίσθημα ότι η φωνή τους ακούγεται και είναι όλοι και όλες δυνάμει φορείς αλλαγής.
- Η υλοποίηση της δράσης θα δώσει στην τάξη τη δυνατότητα συμμετοχής στην τελική εκδήλωση που θα διοργανώσει το British Council (ισχύει για τις χρονιές που θα υλοποιηθεί το Πρόγραμμα Skills Clubs).

Τελευταία Tips για την τάξη:

- Θα μπορούσατε να διοργανώσετε μια παρουσίαση της ιδέας σας στο υπόλοιπο σχολείο. Θα εξασκήσετε έτσι τη δεξιότητα της παρουσιάσής σας στο κοινό και θα λάβετε χρήσιμη ανατροφοδότηση από ανθρώπους που βρίσκονται κοντά στο ζήτημα που προσπαθείτε να λύσετε και τους αφορά άμεσα ο τρόπος επίλυσής του.
- Τολμήστε να κάνετε συνεργασίες: θα μπορούσε ο Σύλλογος Γονέων, ο Δήμος, κάποιος οργανισμός του τρίτου τομέα να βοηθήσει στη δράση σας; Ρωτήστε τους!
- Μπορείτε να καλέσετε ανθρώπους από την κοινότητά σας που έχουν υλοποιήσει καινοτόμες δράσεις να σας τις παρουσιάσουν και να σας δώσουν συμβουλές για την υλοποίηση της δικιάς σας ιδέας.
- Θυμηθείτε να αποτυπώσετε τη διαδικασία της υλοποίησης. Μπορείτε να φωτογραφίσετε τη πορεία της δράσης, με προσοχή στην εμφάνιση προσώπων και στα προσωπικά δεδομένα και να έχετε στο τέλος υλικό για να την παρουσιάσετε, είτε εντός είτε εκτός του σχολικού σας χώρου.

Καλή επιτυχία!



Για αυτό το εγχειρίδιο συνεργάστηκαν:

Οι συγγραφείς:

Ελένη Σταμούλη, Ολυμπία Δάτση, Κωνσταντίνος Στεργίου

Εικονογράφηση δεξιοτήτων:

Λιλιάννα Αρεταίου

Γραφιστική επιμέλεια:


Δημήτρης Παπαγεωργίου

Σε συνεργασία με το
Κοινοφελές Ίδρυμα
Ιωάννη Σ. Λάτση



Κοινοφελές Ίδρυμα
Ιωάννη Σ. Λάτση

Για περισσότερες πληροφορίες,
παρακαλούμε επικοινωνήστε μαζί μας στο

 +30 210 369 2333

 customerservices@britishcouncil.gr



