



ACTIVATE

*ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΠΡΑΚΤΙΚΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΩΘΗΣΗ
ΤΗΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΣΕ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΚΟΙΝΟΤΗΤΕΣ*



ACTIVATE

Το παρόν έγγραφο συντάσσεται από ACTIVATE, ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΚΑΙ ΠΟΡΟΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΝΕΡΓΟ ΚΟΙΝΟΤΙΚΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΤΩΝ ΑΤΟΜΩΝ ΜΕ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΗ ΠΟΙΚΙΛΟΜΟΡΦΙΑ

Το έργο αποσκοπεί στην προώθηση της ενεργού συμμετοχής και ένταξης των ατόμων με αναπηρία στις κοινότητές τους, καθώς και της ανεξάρτητης διαβίωσής τους και της αυτονομίας τους.

ΕΤΑΙΡΟΙ

VIRTUAL CAMPUS LDA (ΠΟΡΤΟΓΑΛΙΑ) - Συνεργάτης

ASPAYM BALEARES (ΙΣΠΑΝΙΑ) - Συνεργάτης

C.I.P. CITIZENS IN POWER (ΚΥΠΡΟΣ) - Συνεργάτης

VOLKSHOCHSCHULE IM LANDKREIS CHAM EV (ΓΕΡΜΑΝΙΑ) - Συνεργάτης

STEP Institute (ΣΛΟΒΕΝΙΑ) - Συνεργάτης

ASOCIACIÓN MOVIEÑDOTE (ΙΣΠΑΝΙΑ) - Συνεργάτης



Με τη χρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Αυτό το έργο έχει χρηματοδοτηθεί με την υποστήριξη του έργου ERASMUS + από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Αυτή η δημοσίευση αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συντακτών της και ούτε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ούτε η SEPIE μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνα για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το έργο, επισκεφθείτε τη διεύθυνση: <https://projectactivate.eu/el/αρχικη-σελιδα>

ΕΤΑΙΡΟΙ



Εισαγωγή

Ο σκοπός αυτής της εργαλειοθήκης είναι να παρέχει στους επαγγελματίες εργαλεία ώστε να μπορούν να ευαισθητοποιήσουν τους ανθρώπους με τους οποίους εργάζονται (δηλαδή, άτομα με λειτουργική ποικιλομορφία) και να παρουσιάσουν τις ευκαιρίες που μπορούν να τους προσφέρουν τα ψηφιακά και διαδικτυακά εργαλεία για να είναι ενεργοί στην κοινότητά τους, καθώς και να είναι σε θέση να έχουν ικανοποιητικό ελεύθερο χρόνο και κοινωνικές σχέσεις χωρίς οποιαδήποτε σωματικά εμπόδια.

Τα εργαλεία που προσφέρονται στην εργαλειοθήκη σχεδιάστηκαν έτσι ώστε να βοηθήσουν τους επαγγελματίες να δώσουν την τελική ώθηση που μπορεί να χρειαστούν ορισμένα άτομα με αναπηρίες έτσι ώστε να εμπλακούν στις κοινότητές τους αυτόνομα.

Η εργαλειοθήκη αναπτύχθηκε για να περιλαμβάνει:

- **Πρακτικά εργαλεία και βοηθήματα** τα οποία μπορούν να χρησιμοποιούν με τους ανθρώπους με τους οποίους συνεργάζονται, όπως βίντεο, καλές πρακτικές επιτυχούς ενεργού συμμετοχής και δυναμικές που πρέπει να υλοποιηθούν.
- **Μεθοδολογικές συστάσεις και οδηγίες**, ώστε οι επαγγελματίες να είναι σε θέση να υιοθετήσουν τα υλικά στη δυναμική τους σχέση με την ομάδα-στόχο, επιτυγχάνοντας τα καλύτερα αποτελέσματα μέσω αυτών.

Επιπλέον, η εργαλειοθήκη **δομείται** ως εξής:

- κατευθυντήριες γραμμές προετοιμασίας.
- δραστηριότητες
- επιπρόσθετα υποστηρικτικά βοηθήματα
- σχέδια δράσης
- δραστηριότητες αξιολόγησης.

Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι όλα τα εργαλεία οργανώθηκαν και συστηματοποιήθηκαν ούτως ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε διαφορετικές καταστάσεις και να λειτουργήσουν σε συγκεκριμένα θέματα / περιβάλλοντα τα οποία σχετίζονται με την κοινωνική συμμετοχή και τους τομείς που καλύπτονται στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα.

ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗ ΧΡΗΣΗΣ ΤΗΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΑΤΟΜΩΝ ΜΕ ΣΩΜΑΤΙΚΕΣ ΑΝΑΠΗΡΙΕΣ

1. ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΤΕ ΤΙΣ ΑΝΑΠΗΡΙΕΣ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ (ΤΙ ΕΙΔΟΥΣ ΚΙΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑ ΕΧΕΙ ΚΑΙ ΠΟΥ)

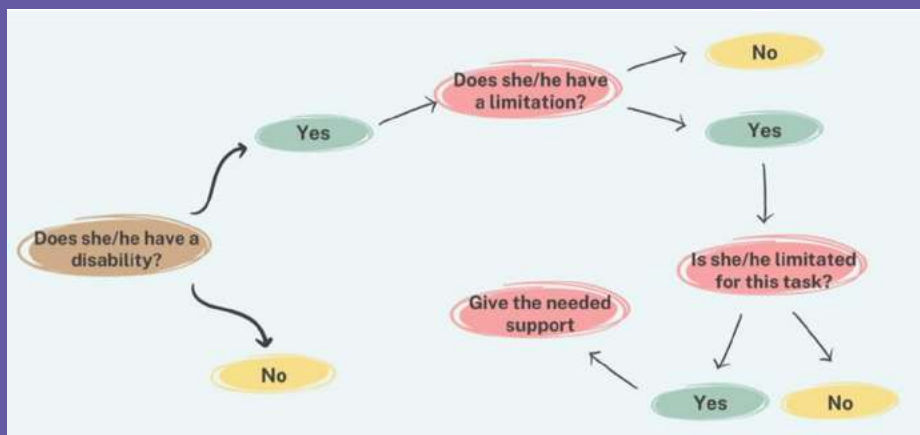
Πρώτα απ' όλα, είναι απαραίτητο να εξηγήσετε από τι αποτελείται η δραστηριότητα και τι απαιτεί. Έπειτα από αυτό, ρωτήστε τον/την χρήστη ποιες ανάγκες θεωρεί απαραίτητες για την εκτέλεση της δραστηριότητας αυτής. Είναι σημαντικό να μην εικάσουμε ότι ένα άτομο μπορεί να έχει έναν περιορισμό μόνο και μόνο επειδή έχουμε διαπιστώσει την οπτική εμφάνιση ενός περιορισμού. Με άλλα λόγια, το άτομο αυτό, παρά το γεγονός ότι έχει έναν περιορισμό, μπορεί να είναι λειτουργικό. Ή, στην πραγματικότητα, μπορεί να έχει άλλους περιορισμούς που δεν μπορούν να εντοπιστούν. Για το λόγο αυτό, είναι απαραίτητο να υιοθετήσουμε μια ανοιχτή επικοινωνία με σεβασμό, προκειμένου να μπορέσουμε να κατανοήσουμε την κατάσταση τους.

2. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΤΕ ΤΟ ΒΑΘΜΟ ΣΤΟΝ ΟΠΟΙΟ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΧΡΗΣΕΙ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ

Σε σχέση με όσα μπορέσαμε να αναγνωρίσουμε στο προηγούμενο σημείο, θα εκτιμήσουμε, συνεπώς, τι είδους υποστήριξη θα χρειαστούν, εάν χρειάζεται, για να εκτελέσουν την προτεινόμενη εργασία.

Στην περίπτωση των ατόμων με αναπηρίες, είναι πολύ σύνηθες λάθος να υιοθετούμε πατερναλιστικές συμπεριφορές και να μην τους παρέχουμε αυτονομία. Γι' αυτό είναι σημαντικό ο επαγγελματίας να έχει επίγνωση αυτού του γεγονότος και να καθοδηγείται από τις ενδείξεις που δίνει το άτομο με αναπηρία.

Ένα τέτοιο παράδειγμα θα ήταν η περίπτωση ενός ατόμου με κινητικότητα στο άνω μέλος και το χέρι, ώστε να μπορεί να μετακινεί το χειριστήριο αφής (touchpad) και να εξερευνά την πλατφόρμα χωρίς κανένα πρόβλημα, αλλά να μην μπορεί να πατάει το κουμπί του χειριστηρίου αφής λόγω έλλειψης δύναμης στο χέρι ή έλλειψης ευαισθησίας. Σε αυτή την περίπτωση, θα δώσουμε στο άτομο την ελευθερία να εξερευνήσει με το δικό του ρυθμό και θα του παρέχουμε υποστήριξη στην ενδεχόμενη περίπτωση που θα χρειαστεί να πατήσει το χειριστήριο αφής. Δεν πρέπει να το παρακάνουμε ή να παρέχουμε βοήθεια σε κάποιον που δεν την έχει ανάγκη.



3. ΑΝΑΛΥΣΤΕ ΠΩΣ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΠΑΡΑΣΧΟΥΜΕ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

Αρχικά, θα θέλαμε να διευκρινίσουμε ότι η χρήση υποστηρικτικών προϊόντων είναι συμπληρωματική, αλλά όχι απαραίτητη.

Ένα απλό παράδειγμα χωρίς τη χρήση υποστηρικτικών προϊόντων θα ήταν να αναλύσουμε αν το άτομο θα το θεωρούσε ευκολότερο να χρησιμοποιήσει το κλασικό ποντίκι ή το χειριστήριο αφής.

Πιθανότατα, στην πλειονότητα των περιπτώσεων δεν θα έχουμε υποστηρικτικά προϊόντα συνεπώς αυτό θα συνεπάγεται τη μεγαλύτερη παρέμβαση των επαγγελματιών, καθώς τα άτομα της ομάδας-στόχου θα μπορούν να συμμετέχουν, αλλά με μειωμένη αυτονομία.

4. ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ ΑΥΤΟΝΟΜΙΑ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ

Σε αυτό το σημείο, γνωρίζουμε τις ανάγκες του ατόμου που παρακολουθούμε και έχουμε συμφωνήσει τον τρόπο με τον οποίο θα του προσφερθεί η υποστήριξη. Από αυτό το σημείο και έπειτα, ο επαγγελματίας θα εκτελεί τη συγκεκριμένη εργασία που ο χρήστης δεν μπορεί να εκτελέσει, σεβόμενος όμως τις άλλες ενέργειες που το άτομο μπορεί να κάνει.

Ένα οπτικό παράδειγμα: Ένα άτομο έχει μειωμένη κινητικότητα στη δεξιά πλευρά του σώματός του και είναι δεξιόχειρας. Στην περίπτωση αυτή, το άτομο δεν μπορεί να κινήσει το άνω μέλος ή το χέρι του. Ο επαγγελματίας που παρακολουθεί το άτομο θα είναι εκείνος που θα κινεί το χειριστήριο αφής ακολουθώντας όμως τα βήματα ή/και τις οδηγίες που παρέχει το άτομο με αναπηρία. Με αυτόν τον τρόπο, το άτομο υποβοηθείται ειδικά στην εργασία που δεν μπορεί να εκτελέσει (μετακίνηση του χειριστηρίου αφής), αλλά οι ικανότητες που έχει (λήψη αποφάσεων) γίνονται σεβαστές.



ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΕΣ ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ -ΣΤΟΧΟΥ

1. ΠΩΣ ΝΑ ΟΡΓΑΝΩΣΕΤΕ ΤΗ ΣΥΝΕΔΡΙΑ

Πριν από την υλοποίηση των δραστηριοτήτων, καθορίστε σαφώς ποιος είναι ο **πληθυσμός-στόχος**. Δώστε προσοχή σε τυχόν ιδιαιτερότητες ή εμπόδια που μπορεί να έχουν οι συμμετέχοντές σας.

Προσδιορίστε την αναμενόμενη **διάρκεια** και **μορφή** της δραστηριότητας, αν θα είναι ζωντανή, διαδικτυακή ή συνδυασμός των δύο.

Κάντε μια λίστα με το **υλικό** που χρειάζεστε και προετοιμάστε το προσεκτικά.

Καθορίστε με σαφήνεια τους στόχους των προγραμματισμένων δραστηριοτήτων. Κάντε τους όσο το δυνατόν πιο συγκεκριμένους. Για να το πετύχετε αυτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη μέθοδο SMART.

Για να βεβαιωθείτε ότι λαμβάνετε υπόψη όλα αυτά τα στοιχεία, μπορείτε να καταρτίσετε ένα «διάγραμμα ροής εργασίας» πριν ξεκινήσετε. Πρόκειται για ένα έγγραφο σχεδιασμού υλοποίησης που πρέπει να περιέχει τα ακόλουθα στοιχεία:

- τίτλος της δραστηριότητας
- διάρκεια
- περιεχόμενο
- μαθησιακοί στόχοι
- μέθοδοι
- υλικό

Όταν σχεδιάζετε την εκπαίδευσή σας, λάβετε υπόψη **τα χρονικά περιθώρια**. Οι συμμετέχοντες μπορεί να διαφέρουν όσον αφορά τις προηγούμενες γνώσεις τους και την ενεργό συμμετοχή τους. Είναι πάντα καλή ιδέα να έχετε μια εφεδρική δραστηριότητα ή παιχνίδια ενεργοποίησης εάν το επιτρέπει ο χρόνος. Ταυτόχρονα, προβλέψτε ποιο περιεχόμενο μπορεί να γίνει πιο σύντομο χωρίς να επηρεαστεί η ποιότητα της συνεδρίας.

Αφιερώστε λίγο χρόνο στην αρχή της δραστηριότητας για να **γνωρίσετε ο ένας τον άλλον**. Αυτό είναι ένα πολύ σημαντικό στοιχείο για μια επιτυχή εφαρμογή. Ρωτήστε τους συμμετέχοντες τι **αναμένουν**. Μπορείτε επίσης να ορίσετε εσωτερικούς στόχους.

Να έχετε πάντα **επιπλέον υλικό** (π.χ. πίνακες παρουσιάσεων για ζωντανές συνεδρίες, εικονικούς πίνακες για διαδικτυακές συνεδρίες) σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες χρειάζονται περαιτέρω εξηγήσεις.

2. ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ

A. ΠΑΓΟΘΡΑΥΣΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (ICEBREAKERS) ΚΑΙ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΕΜΨΥΧΩΣΗΣ (ENERGIZERS)

Τα παγοθραυστικά παιχνίδια είναι μέθοδοι που έχουν σχεδιαστεί για να συμβάλουν στο ζέσταμα της ομάδας και των συμμετεχόντων για σκοπούς συνομιλίας ή άλλων δραστηριοτήτων. Ο σκοπός των δραστηριοτήτων εμπύχωσης είναι να αυξήσουν τα επίπεδα ενέργειας των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια της συνεδρίασης όταν το κίνητρό τους φαίνεται να μειώνεται.

Παράδειγμα 1: **Ιστορίες Αντικειμένων**

Αυτή η δραστηριότητα έχει σχεδιαστεί για να εκτελείται με φυσική παρουσία. Επιλέξτε μερικά αντικείμενα που μπορείτε να βρείτε στο δωμάτιο και βάλτε τα σε μια τσάντα. Μπορεί να είναι καθημερινά αντικείμενα ή κάτι ασυνήθιστο. Προσκαλέστε τους συμμετέχοντες να πλησιάσουν την τσάντα και να τραβήξουν ένα αντικείμενο κάθε φορά. Το πρώτο άτομο που βγάλει ένα αντικείμενο αρχίζει να λέει μια φανταστική ιστορία με αυτό το αντικείμενο. Στη συνέχεια, μετά από 20 δευτερόλεπτα, το επόμενο άτομο βγάλει το επόμενο αντικείμενο και συνεχίζει την ιστορία μέχρι όλοι να έχουν συνεισφέρει στην ιστορία με τη σειρά.

Παράδειγμα 2: **Σύννεφο διάθεσης (Mood cloud)**

Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να πραγματοποιηθεί ψηφιακά, χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως το Mentimeter ή το Jamboard. Είναι εύκολο να εφαρμοστεί. Οι συμμετέχοντες ερωτώνται πώς αισθάνονται - ο καθένας ανταποκρίνεται ανώνυμα για το πώς αισθάνεται. Με αυτόν τον τρόπο, θα έχουμε ήδη ξεκινήσει τη δραστηριότητα με προβληματισμό. Μπορεί να ξεκινήσει ο εκπαιδευτής και να χρησιμοποιήσει μια διάθεση που δεν είναι εντελώς συμβατική (δηλαδή όχι απλά λυπημένη ή χαρούμενη), έτσι ώστε να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν και αυτοί με την σειρά τους.

Παράδειγμα 3: **Τυχαίο μέτρημα (Random counting)**

Η δραστηριότητα μπορεί να υλοποιηθεί είτε με φυσική παρουσία είτε ψηφιακά. Ο στόχος είναι να μετρήσετε μαζί, αλλά όχι όλοι ταυτόχρονα. Κάποιος ξεκινά και λέει ένα, και στη συνέχεια μετρούν διαδοχικούς αριθμούς με τυχαία σειρά. Ο στόχος είναι να φτάσουμε σε όσο το δυνατόν υψηλότερο αριθμό και να μην έχουμε δύο άτομα να λένε τον ίδιο αριθμό ταυτόχρονα. Επομένως, οι συμμετέχοντες πρέπει να εναλλάσσονται τυχαία μετά την μέτρηση. Μπορούμε να αυξήσουμε το επίπεδο δυσκολίας της δραστηριότητας ζητώντας από τους συμμετέχοντες να κλείσουν τα μάτια τους.

B. ΜΕΘΟΔΟΙ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ

Παράδειγμα 1: **1-2-4-ΟΛΟΙ (1-2-3-4 ALL)**

Αυτή η μέθοδος αυξάνει σταδιακά τη συζήτηση για ένα θέμα. Δίνουμε στους συμμετέχοντες μια ερώτηση και τους ζητάμε να σκεφτούν την απάντηση για ένα λεπτό ο καθένας. Στη συνέχεια, συζητούν τις απαντήσεις τους σε ζευγάρια. Έπειτα, δύο ζευγάρια συγκεντρώνονται σε μια ομάδα των τεσσάρων για να συζητήσουν το ίδιο θέμα. Ακολούθως, όλες οι τετράδες συγκεντρώνονται για να σχηματίσουν μια ολόκληρη ομάδα. Σε κάθε αλλαγή μπορούν να προστεθούν υποερωτήματα. Η ιδέα είναι να εμπλακεί κάθε άτομο πιο ενεργά στο θέμα από ότι αν ολόκληρη η ομάδα συζητούσε από την αρχή και μερικοί άνθρωποι έμεναν απλά παθητικοί.

Παράδειγμα 2: Παραδοσιακή δημόσια συζήτηση (debate)

Σε μια παραδοσιακή δημόσια συζήτηση, οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε δύο ομάδες. Ο ένας επιχειρηματολογεί «υπέρ» και ο άλλος «κατά» ενός συγκεκριμένου θέματος. Μπορεί να υπάρχουν αρκετοί γύροι, π.χ. ο πρώτος εκπρόσωπος κάθε ομάδας παρουσιάζει τη θέση του, στη συνέχεια έχει ορισμένο χρόνο για να προετοιμάσει αντεπιχειρήματα και να τα παρουσιάσει. Η συζήτηση πρέπει να μετριαστεί.

Παράδειγμα 3: Φωνές σε κύκλο (Voices in a circle)

Οι συμμετέχοντες δημιουργούν ομάδες των πέντε ατόμων. Οι ομάδες έχουν 3 λεπτά σιωπής για να σκεφτούν ένα συγκεκριμένο θέμα. Κάθε μέλος της ομάδας έχει τρία λεπτά αδιάλειπτης ευκαιρίας να συζητήσει το θέμα με άλλα μέλη της ομάδας. Στη συνέχεια, άλλα μέλη μπορούν να απαντήσουν στα σχόλια που έχουν ειπωθεί.

3. ΣΤΟΧΑΣΜΟΣ (REFLECTION)

Ο προβληματισμός και ο στοχασμός αποτελούν σημαντικό μέρος της λήξης των δραστηριοτήτων. Είναι το κύριο καθήκον του εκπαιδευτή να επιτρέψει στους συμμετέχοντες να αναστοχαστούν σχετικά με **το τι έχουν μάθει και πώς αισθάνθηκαν γι' αυτό**. Είναι πολύ σημαντικό ο εκπαιδευτής της δραστηριότητας να προβληματιστεί επίσης σχετικά με τη συνεδρία.

Υπάρχουν διάφορες πιθανές προσεγγίσεις. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί μια τεχνική διαδραστικής ομάδας και ο προβληματισμός μπορεί να γίνει μέσω **συζήτησης**. Στους συμμετέχοντες μπορούν να δοθούν ερωτηματολόγια για να απαντήσουν **ανώνυμα**. Εναλλακτικά, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένα από τα **ψηφιακά εργαλεία** (για παράδειγμα το Mentimeter), όπου ο καθένας καταγράφει ανώνυμα τις απαντήσεις του σχετικά με τη συνεδρία και στη συνέχεια εξετάζονται και συζητούνται με το σύνολο.





ΕΝΟΤΗΤΑ 1

**ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ ΜΕΣΩ ΠΡΑΚΤΙΚΩΝ
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΚΑΙ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΣΤΟΝ
ΨΗΦΙΑΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ**

1.1 - ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ



ΧΡΟΝΟΣ

Περίπου 5 ώρες μαθήματος με διαλείμματα. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να προσαρμόσει τον χρόνο που θα διαθέσει για κάθε δραστηριότητα ανάλογα με τις ανάγκες της ομάδας.



ΜΑΘΗΤΕΣ: ΧΡΟΝΟΣ

Άτομα με αναπηρίες που θέλουν να μάθουν περισσότερα για τις ευκαιρίες στον τομέα του εθελοντισμού, εφαρμόζοντας βασικές ψηφιακές δεξιότητες.



ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Ενίσχυση των κινήτρων για εθελοντισμό, ανάπτυξη προληπτικής προσέγγισης στην αναζήτηση ευκαιριών εθελοντισμού, κατανόηση των πλεονεκτημάτων του εθελοντισμού και ενδυνάμωση των ατόμων μέσω της αναγνώρισης των δυνατών τους σημείων.



ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ:

δραστηριότητα εξοικείωσης (energizer) για την ενίσχυση της συμμετοχής των καθοδηγούμενων, δραστηριότητες ομαδικής εργασίας, συζήτηση, σχέδιο δράσης και αξιολόγηση.



ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ:

χαρτί μεγέθους A4, χρωματιστοί μαρκαδόροι, στυλό, προβολέας, υπολογιστής(ές) και πρόσβαση στο διαδίκτυο, κουδούνι/χρονόμετρο, υλικά από τους εκπαιδευτικούς πόρους (1.2.2.Εθελοντής_Προφίλ_Πρότυπο, 1.2.4. Βασικές πτυχές_στις_Τεχνικές Αφήγησης και 1.2.6. Αυτοστοχασμός_δραστηριότητα)



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ:

Εάν επιθυμείτε να πραγματοποιήσετε μια δραστηριότητα σε ένα εικονικό περιβάλλον, τότε θα πρέπει να επιλέξετε τις κατάλληλες πλατφόρμες για το σχεδιασμό των φύλλων εργασίας και για ομαδική εργασία. Το Zoom προσφέρει τη δυνατότητα δωματίων επιμέρους συσκέψεων (breakout rooms) για ομαδική εργασία, Jamboard, Padlet...).



Η ΕΝΟΤΗΤΑ ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

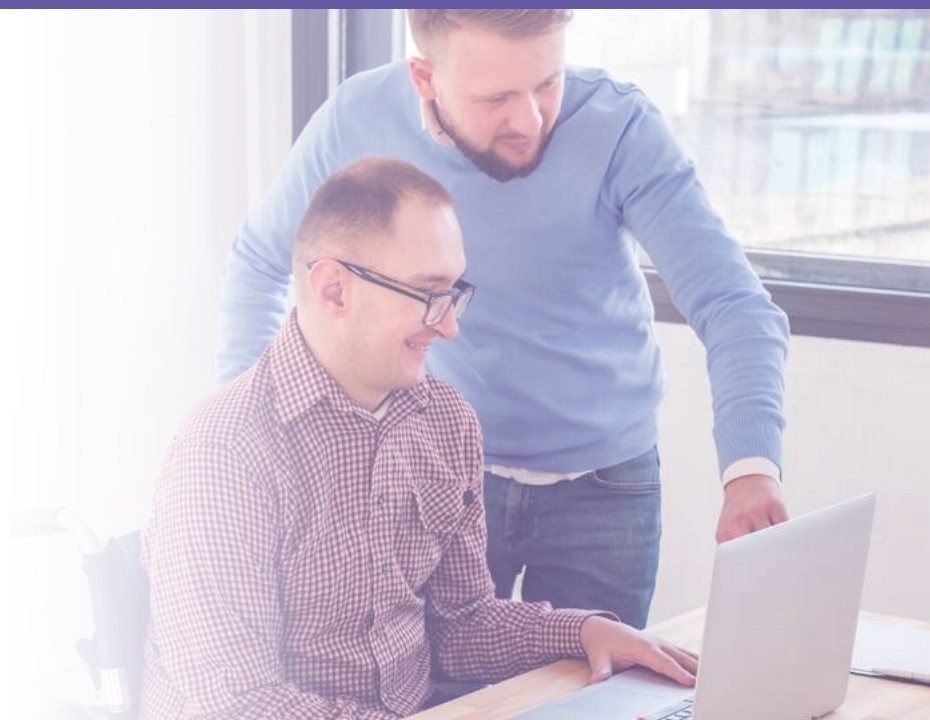
Πριν από τις δραστηριότητες, συνιστάται στους εκπαιδευόμενους να περιηγηθούν στην 1η ενότητα με τίτλο [ΒΑΣΙΚΕΣ ΠΤΥΧΕΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΓΙΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΗΝ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ](#), ανατρέχοντας στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης που είναι διαθέσιμη στον πιο κάτω σύνδεσμο:

Σε περίπτωση που δεν είναι δυνατό για τους εκπαιδευόμενους να μεταβούν στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης προηγουμένως, μπορούν να εξετάσουν κατ' ιδίαν τα κύρια περιεχόμενα κατά τη διάρκεια της κατάρτισης ή να τους παρουσιάσει τα πιο σημαντικά σημεία ο εκπαιδευτής.

1.2.1 - ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ICEBREAKER

Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να παρακινήσει τους μαθητές και να τους κάνει να σκεφτούν το θέμα θέτοντας μια πιο γενική, προσωπικής φύσης ερώτηση.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
10 λεπτά (ο χρόνος μπορεί να διαφέρει ανάλογα με τον αριθμό των εκπαιδευομένων)	<p>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗΣ: « Ο Διαδικτυακός Εθελοντισμός. Εισαγωγή στην έννοια του διαδικτυακού εθελοντισμού και των πλεονεκτημάτων του».</p> <ol style="list-style-type: none">Ξεκινήστε συζητώντας τα οφέλη του διαδικτυακού εθελοντισμού, όπως η ευελιξία που προσφέρει και η ικανότητα συνεισφοράς από το σπίτι.Στη συνέχεια, οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να διεξάγουν έρευνα σχετικά με τις ευκαιρίες στο διαδικτυακό εθελοντισμό και να συζητήσουν ως ομάδα ποιες ευκαιρίες ευθυγραμμίζονται με τα ενδιαφέροντα και τις δεξιότητές τους. <p>Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να ερευνούν για τις ευκαιρίες στο διαδικτυακό εθελοντισμό και θα κατανοήσουν τα πλεονεκτήματα σε σχέση με αυτόν.</p>



1.2.2 - Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ ΠΡΟΦΙΛ ΕΘΕΛΟΝΤΗFILE

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
15 λεπτά	<p>Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΕΝΟΣ ΠΡΟΦΙΛ ΕΘΕΛΟΝΤΗ</p> <p>1. Ξεκινήστε παρουσιάζοντας τη σημασία της ύπαρξης ενός προφίλ εθελοντή και τι πρέπει να συμπεριληφθεί σε αυτό. Θα βρείτε πολλές οδηγίες στην ενότητα που ονομάζεται I like it! Τέλος, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να κοινοποιήσουν τα προφίλ τους με την ομάδα και να συζητήσουν τι έμαθαν.</p> <p><i>Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να δημιουργούν ένα προφίλ εθελοντή και να κατανοούν τη σημασία της ύπαρξής του.</i></p>
45 λεπτά	<p>ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΦΙΛ</p> <p>2. Στη συνέχεια, αφήστε τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν το δικό τους προφίλ εθελοντή χρησιμοποιώντας το πρότυπο 1.2.2 που παρέχεται εδώ. Μπορούν να επεξεργαστούν τα χρώματα, τις εικόνες, το είδος της γραμματοσειράς καθώς και να προσθέσουν τις δικές τους πληροφορίες.</p>
30 λεπτά	<p>ΚΟΙΝΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ</p> <p>3. Τέλος, οι συμμετέχοντες θα κοινοποιήσουν τα προφίλ τους με την ομάδα και θα συζητήσουν τι έμαθαν.</p> <p><i>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Ο εκπαιδευτής μπορεί να ανεβάσει στο Drive ένα παράδειγμα από ένα προφίλ για κάθε ομάδα, ώστε κάθε μέλος της ομάδας να μπορεί να το επεξεργαστεί.</i></p> <p>4. Αφού παρουσιάσουν τα προφίλ τους, οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν αυτό που τους αρέσει περισσότερο και το προφίλ του νικητή να κοινοποιείται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.</p>

1.2.3 - ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ & ΨΥΧΙΚΗ ΥΓΕΙΑ AWARENESS

Η ομαδική αυτή δραστηριότητα σχετίζεται με το περιεχόμενο της ενότητας «Διατήρηση της ασφάλειας στο διαδίκτυο και της ψυχικής υγείας» και στόχος της είναι να αυξήσει την ευαισθητοποίηση και την κατανόηση των εκπαιδευομένων σε θέματα που αφορούν την ασφάλεια στο διαδίκτυο και τους πιθανούς κινδύνους που μπορεί να εμπεριέχει ο εθελοντισμός για την ψυχική υγεία καθώς και τρόπους μετριασμού των τελευταίων.

Εκπαιδευτικοί Στόχοι

- Κατανόηση των πιθανών κινδύνων του εθελοντισμού σε σχέση με την ασφάλεια στο διαδίκτυο και την ψυχική υγεία.
- Ανάπτυξη στρατηγικών για τον μετριασμό αυτών των κινδύνων και την προστασία των προσωπικών δεδομένων.
- Εμβάθυνση της κατανόησης στη σημασία της ασφάλειας στο διαδίκτυο και της ψυχικής υγείας σε σχέση με τον εθελοντισμό.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
5 λεπτά	<p>ΔΥΟ ΣΕΝΑΡΙΑ</p> <p>Σε αυτή την ομαδική δραστηριότητα, οι συμμετέχοντες θα συνεργαστούν για να εντοπίσουν τους πιθανούς κινδύνους του εθελοντισμού όσον αφορά την ασφάλεια στο διαδίκτυο και την ψυχική υγεία και να βρουν τρόπους για να μετριάσουν αυτούς τους κινδύνους.</p> <p>1. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες και αναθέστε στην καθεμία ένα σενάριο.</p> <ul style="list-style-type: none">• Δημιουργία εκστρατείας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για μια τοπική φιλανθρωπική οργάνωση• Συντονισμός ενός εράνου τροφίμων μέσω μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
20 λεπτά	<p>ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ</p> <p>2. Μέσω των υποθετικών σεναρίων, οι συμμετέχοντες θα έχουν την ευκαιρία να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους για την ασφάλεια στο διαδίκτυο και την ψηφιακή υγεία σε πραγματικές καταστάσεις. Μέσω της ομαδικής συζήτησης και ανατροφοδότησης, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να μάθουν ο ένας από τον άλλο και να αναπτύξουν μια βαθύτερη κατανόηση της σημασίας της ασφάλειας στο διαδίκτυο και της ψυχικής υγείας στο πλαίσιο του εθελοντισμού.</p> <p>3. Κάθε ομάδα καλείται να εντοπίσει τυχόν κινδύνους που συνδέονται με την ασφάλεια στο διαδίκτυο και την ψυχική υγεία με βάση το σενάριο που της ανατέθηκε και να βρει τρόπους για να μετριάσει αυτούς τους κινδύνους.</p>
20 λεπτά	<p>ΩΡΑ ΓΙΑ ΛΥΣΕΙΣ!</p> <p>4. Κάθε ομάδα παρουσιάζει το σενάριό της και τα ευρήματά της στην ευρύτερη ομάδα για ανταλλαγή ανατροφοδότησης και συζήτηση.</p>

1.2.4 - ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΚΑΙ ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΣ

Σε αυτή την ομαδική δραστηριότητα, οι συμμετέχοντες καλούνται να συνεργαστούν για να δημιουργήσουν από κοινού μια πειστική ψηφιακή ιστορία την οποία θα πρέπει να συμπεριλάβουν σε μια αίτηση για μια εθελοντική θέση εργασίας. Με την ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους στην ψηφιακή αφήγηση, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να δημιουργήσουν ελκυστικό περιεχόμενο για να τραβήξουν το ενδιαφέρον πιθανών υπευθύνων πρόσληψης προσωπικού. Μέσω της ομαδικής ανατροφοδότησης και συζήτησης, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους στην ψηφιακή αφήγηση και να μάθουν ο ένας από τις εμπειρίες του άλλου.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
5 λεπτά	<p>ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΑΙΤΗΣΗ ΓΙΑ ΜΙΑ ΕΘΕΛΟΝΤΙΚΗ ΘΕΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ</p> <p>1. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες. Σε αυτή την ομαδική δραστηριότητα, οι συμμετέχοντες θα συνεργαστούν για να δημιουργήσουν από κοινού μια συναρπαστική ψηφιακή ιστορία την οποία θα πρέπει να συμπεριλάβουν στην αίτησή τους για μια εθελοντική θέση εργασίας.</p>
30 λεπτά	<p>ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΙΑΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ</p> <p>2. Κάθε ομάδα θα δημιουργήσει μια ψηφιακή ιστορία (χρησιμοποιώντας βίντεο, ήχο ή εικόνες) που προωθεί την προεπιλεγμένη τους ευκαιρία για εθελοντική εργασία.</p> <p>3. Οι συμμετέχοντες μπορούν να βρουν ένα πρότυπο με τα 4 βασικά στοιχεία της ψηφιακής αφήγησης στο αρχείο 1.2.4. Σας συνιστούμε να συμβουλευτείτε την Ενότητα 1 στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης για να μάθετε για τον αντίκτυπο των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στον εθελοντισμό.</p>
20 λεπτά	<p>ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑΒΟΥΛΕΥΣΗ ΜΕ ΤΟΥΣ ΑΛΛΟΥΣ</p> <p>4. Κάθε ομάδα θα παρουσιάσει την ψηφιακή της ιστορία στην ευρύτερη ομάδα για ανταλλαγή ανατροφοδότησης και συζήτηση. Ανταλλάζοντας την ψηφιακή τους ιστορία με άλλους εθελοντές, οι συμμετέχοντες θα προβληματιστούν γύρω από την αποτελεσματικότητα της ψηφιακής τους ιστορίας και θα εντοπίσουν τυχόν σημεία που χρήζουν βελτίωσης.</p>

1.2.5 - ΣΧΕΔΙΟ ΔΡΑΣΗΣ

Ένα σχέδιο εθελοντισμού είναι ένα αρχείο στο οποίο καταγράφονται οι στόχοι, οι σκοποί και οι στρατηγικές μιας εθελοντικής δράσης ή πρωτοβουλίας. Το σχέδιο περιλαμβάνει συνήθως λεπτομέρειες όπως ο σκοπός του έργου, το κοινό-στόχος, το χρονοδιάγραμμα, οι απαιτούμενοι πόροι και συγκεκριμένες εργασίες που πρέπει να ολοκληρωθούν για την υλοποίηση της εθελοντικής δράσης.

Η δημιουργία ενός εθελοντικού σχεδίου μπορεί να βοηθήσει στη διασφάλιση της καλής οργάνωσης, αποτελεσματικότητας και αποδοτικότητας μιας εθελοντικής προσπάθειας. Μπορεί επίσης να βοηθήσει στον εντοπισμό πιθανών προκλήσεων ή εμποδίων καθώς και τρόπων αντιμετώπισής τους. Σε γενικές γραμμές, έχοντας ένα σχέδιο σε σχέση με τον χάρτη πορείας μιας εθελοντικής πρωτοβουλίας μπορεί να φανεί ένα ιδιαίτερα χρήσιμο εργαλείο για τους εθελοντές, τους επικεφαλής της εθελοντικής δράσης και όλους τους ενδιαφερόμενους.

Στη δραστηριότητα αυτή, οι συμμετέχοντες θα δημιουργήσουν ένα εθελοντικό σχέδιο που θα ενσωματώνει τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει από το σχετικό με το θέμα αρχείο. Συμπεριλαμβάνοντας πτυχές όπως οι ψηφιακές δεξιότητες, η ψηφιακή ασφάλεια και υγεία καθώς και στρατηγικές μέσων κοινωνικής δικτύωσης, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να διασφαλίσουν ότι οι εθελοντικές δράσεις είναι αποτελεσματικές, αποδοτικές και ασφαλείς.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
10 λεπτά	<p>ΤΙ ΕΧΟΥΜΕ ΜΑΘΕΙ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ;</p> <ol style="list-style-type: none">Επανεξέταση των πληροφοριών που παρέχονται σχετικά με τις ψηφιακές δεξιότητες, τα ζητήματα που αφορούν την ασφάλεια στο διαδίκτυο και την ψυχική υγεία καθώς και τις στρατηγικές των μέσων κοινωνικής δικτύωσης για τον εθελοντισμό.Εργαστείτε ατομικά ή σε μικρές ομάδες για να δημιουργήσετε ένα εθελοντικό σχέδιο ή δράση που ενσωματώνει αυτά τα στοιχεία.
30 λεπτά	<p>ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΧΕΔΙΟΥ/ΔΡΑΣΕΙΣ ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΥ</p> <ol style="list-style-type: none">Εφαρμογή των ψηφιακών δεξιοτήτων στον σχεδιασμό ενός εθελοντικού σχεδίου και την υλοποίησή του.Συμπερίληψη των πτυχών της ασφάλειας στο διαδίκτυο και της ψυχικής υγείας σε σχέση με τον σχεδιασμό και την υλοποίηση ενός εθελοντικού σχεδίου.Ανάπτυξη στρατηγικών μέσων κοινωνικής δικτύωσης για την προώθηση της εθελοντικής δράσης και την προσέλκυση κοινού.Δημιουργία ενός ολοκληρωμένου εθελοντικού σχεδίου που ενσωματώνει αυτά τα στοιχεία.

1.2.6 - ΑΥΤΟΣΤΟΧΑΣΜΟΣ

Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι οι εκπαιδευόμενοι να αυτό-στοχαστούν σε σχέση με όλες τις δραστηριότητες που έχουν πραγματοποιήσει, δίνοντας ανατροφοδότηση μέσω ενός διαδραστικού τρόπου αναφορικά με την επίτευξη των συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων της ενότητας. Το πρότυπο που θα χρησιμοποιηθεί για τον αυτοστοχασμό των εκπαιδευομένων είναι το αρχείο [1.2.6. Δραστηριότητα Στοχασμού ..](#)

ΧΡΟΝΟΣ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
30 λεπτά	<p>Το αρχείο χωρίζεται σε πέντε επιμέρους πτυχές στις οποίες οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να δώσουν ανατροφοδότηση. Τα θέματα είναι:</p> <p>1. Αυτογνωσία:</p> <ul style="list-style-type: none">• Τι έχετε μάθει σε σχέση με τον εαυτό σας κατά τη διάρκεια αυτών των δραστηριοτήτων;• Πώς νιώσατε για τη συμμετοχή σας σε αυτές τις δραστηριότητες;• Αντιμετωπίσατε κάποιες προκλήσεις κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων; Πώς τις ξεπεράσατε;». <p>2. Μάθηση:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ποιες συγκεκριμένες γνώσεις ή δεξιότητες αποκτήσατε από αυτές τις δραστηριότητες;• Υπήρξαν έννοιες ή θέματα στα οποία αντιμετώπισατε ιδιαίτερη δυσκολία κατανόησης; Πώς αντιμετώπισατε αυτές τις προκλήσεις;• Υπάρχουν τομείς τους οποίους αισθάνεστε ότι χρειάζεται να αναπτύξετε ή να εξερευνήσετε περισσότερο; <p>3. Εφαρμογή:</p> <ul style="list-style-type: none">• Με ποιους τρόπους θα μπορούσατε να εφαρμόσετε αυτά που μάθατε στις δραστηριότητες όσον αφορά τις μελλοντικές σας εθελοντικές δράσεις;• Πώς θα μπορούσατε να συσχετίσετε τις δεξιότητες και τις γνώσεις που αποκτήσατε όσον αφορά τις φιλοδοξίες σας για την μελλοντική σας σταδιοδρομία;• Πώς θα μπορούσατε να ενσωματώσετε αυτά που μάθατε στην προσωπική σας ζωή πέρα από το πλαίσιο του εθελοντισμού; <p>4. Ανατροφοδότηση και βελτίωση:</p> <ul style="list-style-type: none">• Τι σχόλια έχετε σχετικά με τις δραστηριότητες που ολοκληρώσατε;• Τι θα κάνατε διαφορετικά αν επαναλαμβάνατε αυτές τις δραστηριότητες;• Πώς μπορείτε να αξιοποιήσετε τα σχόλια που λάβατε για να βελτιώσετε τη μελλοντική σας απόδοση στον εθελοντισμό ή σε άλλες δραστηριότητες; <p>5. Συμμετοχή σε έναν σημαντικό για μένα σκοπό</p> <ol style="list-style-type: none">1. Λαμβάνοντας υπόψη τις απαντήσεις που έδωσε στις πιο πάνω ερωτήσεις, ο εκπαιδευόμενος καλείται να αξιολογήσει κάθε διαφορετική πτυχή χρησιμοποιώντας την κλίμακα από το 1 έως το 3, όπου το 1 ισοδυναμεί με τον χειρίστο βαθμό αξιολόγησης και το 3 τον βέλτιστο βαθμό αξιολόγησης.2. Οι μαθητές καλούνται σημειώσουν με αστερίσκο την ενότητα που τους άρεσε περισσότερο ή αυτή που ξεχώρισε περισσότερο απ' όλες.3. Αφού ολοκληρώσουν όλοι την αξιολόγηση, μπορεί πραγματοποιηθεί συζήτηση γύρω από αυτή. Οι μαθητές μπορούν να πάρουν τον λόγο, αν το επιθυμούν.

ΠΕΡΙΟΥΣΙΑΚΆ ΣΤΟΙΧΕΪΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΤΈΛΕΣΗ ΤΗΣ

ΕΝΟΤΗΤΑ 1

Οι πόροι είναι διαθέσιμοι για λήψη, ώστε ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές να μπορούν να εκτυπώσουν τις δραστηριότητες και να ακολουθήσουν τις οδηγίες για να ολοκληρώσουν τις εργασίες.

Προφίλ Εθελοντή



ΠΡΟΦΙΛ ΕΘΕΛΟΝΤΗ

Ποιοι είστε: όνομα, ηλικία, στόχος ζωής, ενδιαφέροντα, κτλ.



ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ & ΔΥΝΑΤΑ ΣΗΜΕΙΑ

Εδώ θα ήταν καλή ευκαιρία να παρουσιάσετε τον εαυτό σας λίγο καλύτερα και να αναφέρετε τυχόν δυνατά σας σημεία, που θα μπορούσαν να βοηθήσουν στην ανάπτυξη του οργανισμού.



ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ

Προηγούμενη εμπειρία που τυχόν να έχετε σε σχέση με τον εθελοντισμό.

ΚΙΝΗΤΡΑ

Εφόσον οι εθελοντές δεν πληρώνονται, είναι σημαντικό να αναφέρετε τα κίνητρά σας.



ΠΡΟΣΔΟΚΙΕΣ

Σε τι προσδοκάτε μέσα από τη συμμετοχή σας σε εθελοντικά προγράμματα;



ΚΑΤΑΛΗΚΤΙΚΟ ΣΧΟΛΙΟ

Ένα καταληκτικό μήνυμα που αποδεικνύει τη δέσμευσή σας και που αφήνει καλές εντυπώσεις.

1.2.4. ΒΑΣΙΚΕΣ ΠΤΥΧΕΣ ΣΤΙΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ



(Click the image to open and download the PDF of the document)

1.2.6. ΑΥΤΟΣΤΟΧΑΣΜΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

**Δραστηριότητα
Αυτο-στοχασμού**

1 2 3 ★

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Αυτογνωσία
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Μάθηση
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Εφαρμογή
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ανατροφοδότηση και βελτίωση
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ο σκοπός ήταν σημαντικός για μένα

%

(Click the image to open and download the PDF of the document)



**Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης**

Αυτό το έργο έχει χρηματοδοτηθεί με την υποστήριξη του έργου ERASMUS + από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Αυτή η δημοσίευση αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συντακτών της και ούτε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ούτε η SEPIE μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνα για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.