



# ACTIVATE

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



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 MOVIÉNDOTE (ΙΣΠΑΝΙΑ) - Συνεργάτης



Με τη χρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη του έργου ERASMUS + της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων της, και ούτε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ούτε το SEPIE μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι 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>

Η παρούσα δημοσίευση διατίθεται με άδεια χρήσης Creative Commons Attribution 4.0 International license: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

## ΕΤΑΙΡΟΙ



# Π'ΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜ'ΕΝΩΝ

<b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ</b>	4
<b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ</b>	5
<b>ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΈΣ ΣΥΣΤΆΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΉ ΕΡΓΑΣΊΑ ΜΕ ΤΗΝ ΟΜΆΔΑ-ΣΤΌΧΟ</b>	7
<b>ΕΝΟΤΗΤΑ 1:</b> ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ ΜΕΣΩ ΠΡΑΚΤΙΚΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΣΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ	10
<b>ΕΝΟΤΗΤΑ 2:</b> ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΜΕ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ	22
<b>ΕΝΟΤΗΤΑ 3:</b> ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ ΜΕ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΥΛΙΚΟ ΣΤΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ	39
<b>ΕΝΟΤΗΤΑ 4:</b> ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΜΕ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΣΤΟΝ ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟ	54
<b>ΕΝΟΤΗΤΑ 5:</b> ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΓΙΑ ΔΡΑΣΕΙΣ ΣΥΝΗΓΟΡΙΑΣ/ ΑΚΤΙΒΙΣΜΟΥ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	72

# 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)

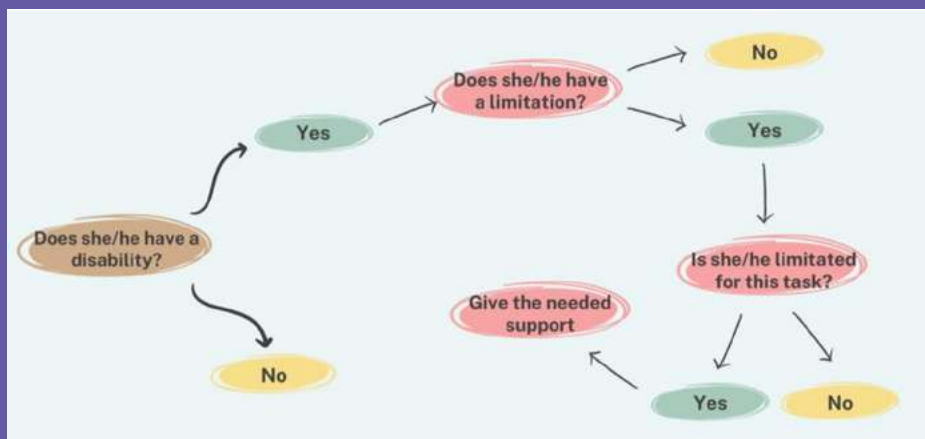
Πρώτα απ' όλα, είναι απαραίτητο να εξηγήσετε από τι αποτελείται η δραστηριότητα και τι απαιτεί. Έπειτα από αυτό, ρωτήστε τον/την χρήστη ποιες ανάγκες θεωρεί απαραίτητες για την εκτέλεση της δραστηριότητας αυτής. Είναι σημαντικό να μην εικάσουμε ότι ένα άτομο μπορεί να έχει έναν περιορισμό μόνο και μόνο 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.

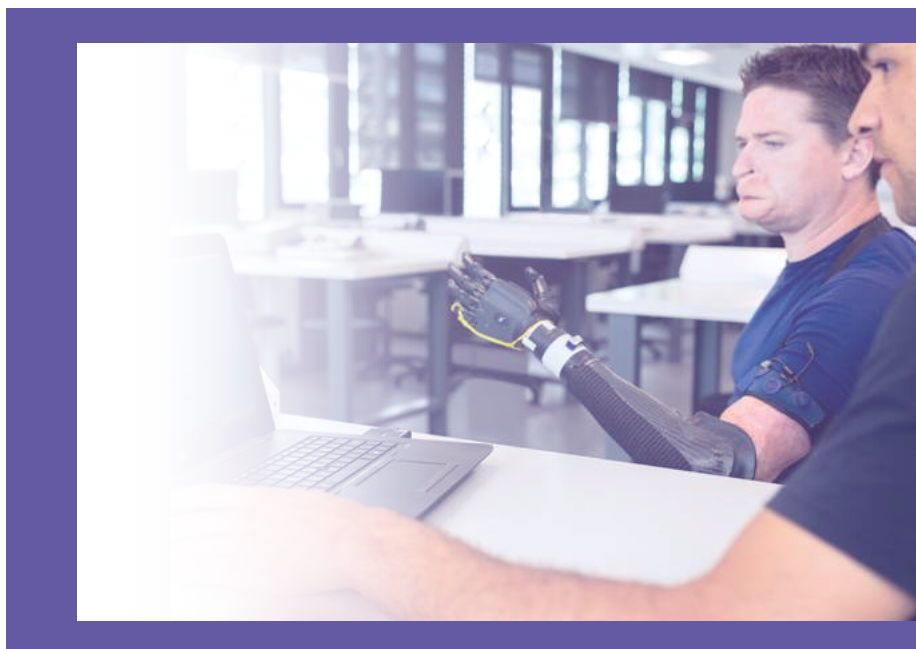
Ένα απλό παράδειγμα χωρίς τη χρήση υποστηρικτικών προϊόντων θα ήταν να αναλύσουμε αν το άτομο θα το θεωρούσε ευκολότερο να χρησιμοποιήσει το κλασικό ποντίκι ή το χειριστήριο αφής.

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 μέχρις ότου 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 μετριάσει.

### 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

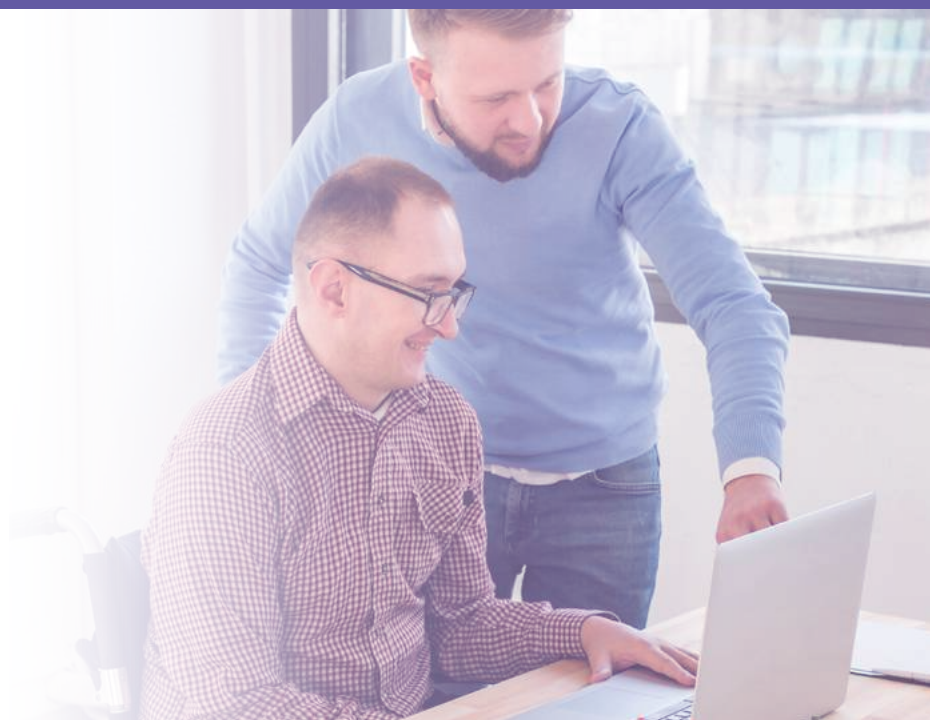
Πριν από τις δραστηριότητες, συνιστάται στους εκπαιδευόμενους να περιηγηθούν στην 1η ενότητα με τίτλο [ΒΑΣΙΚΕΣ ΠΤΥΧΕΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΓΙΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΗΝ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ](#), ανατρέχοντας στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης που είναι διαθέσιμη στον πιο κάτω σύνδεσμο:

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"><li>1. Ξεκινήστε <b>συζητώντας τα οφέλη του διαδικτυακού εθελοντισμού</b>, όπως η ευελιξία που προσφέρει και η ικανότητα συνεισφοράς από το σπίτι.</li><li>2. Στη συνέχεια, οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να <b>διεξάγουν έρευνα σχετικά με τις ευκαιρίες στο διαδικτυακό εθελοντισμό και να συζητήσουν ως ομάδα ποιες ευκαιρίες ευθυγραμμίζονται με τα ενδιαφέροντα και τις δεξιότητές τους</b>.</li></ol> <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><b>Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΕΝΟΣ ΠΡΟΦΙΛ ΕΘΕΛΟΝΤΗ</b></p> <p>1. Ξεκινήστε παρουσιάζοντας <b>τη σημασία της ύπαρξης ενός προφίλ εθελοντή</b> 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><b>ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΦΙΛ</b></p> <p>2. Στη συνέχεια, <b>αφήστε τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν το δικό τους προφίλ εθελοντή</b> χρησιμοποιώντας το <a href="#">πρότυπο 1.2.2 που παρέχεται εδώ</a>. Μπορούν να επεξεργαστούν τα χρώματα, τις εικόνες, το είδος της γραμματοσειράς καθώς και να προσθέσουν τις δικές τους πληροφορίες.</p>
30 λεπτά	<p><b>ΚΟΙΝΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ</b></p> <p>3. Τέλος, οι συμμετέχοντες θα <b>κοινοποιήσουν τα προφίλ τους με την ομάδα</b> 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 <b>επιλέξουν αυτό που τους αρέσει περισσότερο και το προφίλ του νικητή να κοινοποιείται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης</b>.</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><b>ΔΥΟ ΣΕΝΑΡΙΑ</b></p> <p>Σε αυτή την ομαδική δραστηριότητα, οι συμμετέχοντες θα συνεργαστούν για να <b>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.</b></p> <p>1. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες και <b>αναθέστε στην καθεμία ένα σενάριο.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Δημιουργία εκστρατείας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για μια τοπική φιλανθρωπική οργάνωση</li><li>• Συντονισμός ενός εράνου τροφίμων μέσω μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου</li></ul>
20 λεπτά	<p><b>ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ</b></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 <b>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.</b></p>
20 λεπτά	<p><b>ΩΡΑ ΓΙΑ ΛΥΣΕΙΣ!</b></p> <p>4. Κάθε ομάδα <b>παρουσιάζει το σενάριό της και τα ευρήματά της στην ευρύτερη ομάδα για ανταλλαγή ανατροφοδότησης και συζήτηση.</b></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><b>ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΑΙΤΗΣΗ ΓΙΑ ΜΙΑ ΕΘΕΛΟΝΤΙΚΗ ΘΕΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ</b></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><b>ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΙΑΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ</b></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 <a href="#">αρχείο 1.2.4</a>. 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><b>ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑΒΟΥΛΕΥΣΗ ΜΕ ΤΟΥΣ ΑΛΛΟΥΣ</b></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><b>ΤΙ ΕΧΟΥΜΕ ΜΑΘΕΙ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ;</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>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.</li><li>Εργαστείτε ατομικά ή σε μικρές ομάδες για να δημιουργήσετε ένα εθελοντικό σχέδιο ή δράση που ενσωματώνει αυτά τα στοιχεία.</li></ol>
30 λεπτά	<p><b>ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΧΕΔΙΟΥ/ΔΡΑΣΕΙΣ ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΥ</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Εφαρμογή των ψηφιακών δεξιοτήτων στον σχεδιασμό ενός εθελοντικού σχεδίου και την υλοποίησή του.</li><li>Συμπερίληψη των πτυχών της ασφάλειας στο διαδίκτυο και της ψυχικής υγείας σε σχέση με τον σχεδιασμό και την υλοποίηση ενός εθελοντικού σχεδίου.</li><li>Ανάπτυξη στρατηγικών μέσων κοινωνικής δικτύωσης για την προώθηση της εθελοντικής δράσης και την προσέλκυση κοινού.</li><li>Δημιουργία ενός ολοκληρωμένου εθελοντικού σχεδίου που ενσωματώνει αυτά τα στοιχεία.</li></ol>



## 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><b>1. Αυτογνωσία:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Τι έχετε μάθει σε σχέση με τον εαυτό σας κατά τη διάρκεια αυτών των δραστηριοτήτων;</li><li>• Πώς νιώσατε για τη συμμετοχή σας σε αυτές τις δραστηριότητες;</li><li>• Αντιμετωπίσατε κάποιες προκλήσεις κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων; Πώς τις ξεπεράσατε;».</li></ul> <p><b>2. Μάθηση:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ποιες συγκεκριμένες γνώσεις ή δεξιότητες αποκτήσατε από αυτές τις δραστηριότητες;</li><li>• Υπήρξαν έννοιες ή θέματα στα οποία αντιμετώπισατε ιδιαίτερη δυσκολία κατανόησης; Πώς αντιμετώπισατε αυτές τις προκλήσεις;</li><li>• Υπάρχουν τομείς τους οποίους αισθάνεστε ότι χρειάζεται να αναπτύξετε ή να εξερευνήσετε περισσότερο;</li></ul> <p><b>3. Εφαρμογή:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Με ποιους τρόπους θα μπορούσατε να εφαρμόσετε αυτά που μάθατε στις δραστηριότητες όσον αφορά τις μελλοντικές σας εθελοντικές δράσεις;</li><li>• Πώς θα μπορούσατε να συσχετίσετε τις δεξιότητες και τις γνώσεις που αποκτήσατε όσον αφορά τις φιλοδοξίες σας για την μελλοντική σας σταδιοδρομία;</li><li>• Πώς θα μπορούσατε να ενσωματώσετε αυτά που μάθατε στην προσωπική σας ζωή πέρα από το πλαίσιο του εθελοντισμού;</li></ul> <p><b>4. Ανατροφοδότηση και βελτίωση:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Τι σχόλια έχετε σχετικά με τις δραστηριότητες που ολοκληρώσατε;</li><li>• Τι θα κάνατε διαφορετικά αν επαναλαμβάνατε αυτές τις δραστηριότητες;</li><li>• Πώς μπορείτε να αξιοποιήσετε τα σχόλια που λάβατε για να βελτιώσετε τη μελλοντική σας απόδοση στον εθελοντισμό ή σε άλλες δραστηριότητες;</li></ul> <p><b>5. Συμμετοχή σε έναν σημαντικό για μένα σκοπό</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>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.</li><li>2. Οι μαθητές καλούνται σημειώσουν με αστερίσκο την ενότητα που τους άρεσε περισσότερο ή αυτή που ξεχώρισε περισσότερο απ' όλες.</li><li>3. Αφού ολοκληρώσουν όλοι την αξιολόγηση, μπορεί πραγματοποιηθεί συζήτηση γύρω από αυτή. Οι μαθητές μπορούν να πάρουν τον λόγο, αν το επιθυμούν.</li></ol>

# ΠΕΡΙΟΥΣΙΑΚΑ ΣΤΟΙΧΕΪΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΤΕΛΕΣΗ 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.

ACTIVATE project

# 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)



## **ΕΝΟΤΗΤΑ 2**

**ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΜΕ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ  
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ  
ΓΙΑ ΤΗΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗ  
ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ**

## 2.1 - ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ



### ΧΡΟΝΟΣ

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



### ΜΑΘΗΤΕΣ: ΧΡΟΝΟΣ

Άτομα με αναπηρίες που θέλουν να μάθουν περισσότερα για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και την επικοινωνία.



### ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

Η ανταλλαγή προσωπικών απόψεων, ενδιαφερόντων και ενημερώσεων σε σχέση με τη ζωή μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, με στόχο την εύρεση ικανοποιητικών δικτύων κοινωνικής υποστήριξης. Η επικοινωνία με τους φίλους και την οικογένεια μέσω άμεσης συνομιλίας, φωνητικών κλήσεων και βιντεοκλήσεων. Η αναγνώριση και η αποφυγή καταστάσεων κυβερνοεκφοβισμού, ρητορικής μίσους, απάτης και κλοπών. Εισαγωγή και κατανόηση των όρων «φίλτρο φυσαλίδων» (filter bubble), «θάλαμοι αντήχησης» (echo chambers) και της παραπληροφόρησης στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.



### ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ:

δραστηριότητα εξοικείωσης (energizer), δραστηριότητες ομαδικής εργασίας, συζήτηση, σχέδιο δράσης και αξιολόγηση.



### ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ:

φύλλα χαρτιού μεγέθους A4, πίνακας παρουσιάσεων, αυτοκόλλητες σημειώσεις, χρωματιστοί μαρκαδόροι, στυλό, προβολέας, υπολογιστής(ές) με πρόσβαση στο διαδίκτυο, κουδούνι/χρονόμετρο, υλικό από τους εκπαιδευτικούς πόρους και τα πρότυπα φύλλων εργασίας που δημιουργήθηκαν για την ενότητα 2.



### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ:

Οι αίθουσες διδασκαλίας πρέπει να είναι ανοιχτές με αρκετό χώρο για να μετακινούνται άνετα τα αναπηρικά καροτσάκια. Θα χρειαστούν επίσης θρανία, καρέκλες και ένας πίνακας. Σε περίπτωση που ορισμένοι μαθητές προτιμούν να συμμετέχουν διαδικτυακά και όχι δια ζώσης, η τάξη θα πρέπει να διαθέτει υπολογιστές και κάμερες για διευκόλυνση. Εάν επιθυμείτε να πραγματοποιήσετε μια δραστηριότητα σε ένα εικονικό περιβάλλον, τότε θα πρέπει να επιλέξετε πλατφόρμες που είναι κατάλληλες, αποτελεσματικές και ευχάριστες για ομαδική εργασία ( το Zoom προσφέρει τη δυνατότητα δωματίων επιμέρους συσκέψεων (breakout rooms) για ομαδική εργασία, Padlet...)



### Η ΕΝΟΤΗΤΑ ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ:

Πριν από τις δραστηριότητες, συνιστάται στους εκπαιδευόμενους να περιηγηθούν στην Ενότητα 2 με τίτλο ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ, ανατρέχοντας στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης που είναι διαθέσιμη στον πιο κάτω σύνδεσμο: <https://projectactivate.eu/training>

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.

## 2.2.1 - ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗΣ (ICEBREAKER)

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
<p>10 λεπτά (ο χρόνος μπορεί να διαφέρει ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών)</p>	<p><b>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗΣ :</b></p> <p>1. Αυτή η δραστηριότητα ονομάζεται «Δύο αλήθειες και ένα ψέμα». Ζητήστε από τους μαθητές να μοιραστούν τρεις δηλώσεις σε σχέση με τον εαυτό τους, εκ των οποίων οι 2 θα πρέπει να είναι αληθείς και η 1 ψευδής. Μπορείτε να τους δώσετε μερικά παραδείγματα ξεκινώντας πρώτοι. Στη συνέχεια, κάθε συμμετέχων κοινοποιεί τις δηλώσεις του στους άλλους και η υπόλοιπη ομάδα προσπαθεί να βρει τη δήλωση που είναι αναληθής. Αφού κάθε συμμετέχων έχει ψηφίσει τη δήλωση που είναι αναληθής, αποκαλύπτεται η σωστή απάντηση και αναδεικνύεται ο νικητής/οι νικητές. Όλοι οι συμμετέχοντες πρέπει να καταθέσουν τις δηλώσεις τους.</p> <p>2. Εάν η δραστηριότητα πραγματοποιείται δια ζώσης, μπορείτε να δώσετε το υλικό στους συμμετέχοντες σε έντυπη μορφή. Για τους εικονικούς συμμετέχοντες, μπορείτε να κοινοποιήσετε το αρχείο στο Canva (<a href="#">ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΕΔΩ</a>). Μετά το παιχνίδι, μπορείτε να δώσετε κάποιο είδος επιβράβευσης για τις πιο αξιομνημόνευτες δηλώσεις. Μπορείτε να βρείτε το πρότυπο δείγμα ακολουθώντας τον σύνδεσμο στο Canva.</p> <p>Οι Κανόνες του Παιχνιδιού:</p> <p>a. Κάντε ένα αντίγραφο του φυλλαδίου του παιχνιδιού που παρέχουμε και αρχίστε να το συμπληρώνετε προσθέτοντας το όνομά σας, τη φωτογραφία σας και τρεις δηλώσεις σε σχέση με τον εαυτό σας, εκ των οποίων οι δύο θα πρέπει να είναι αληθείς και η μια ψευδής.</p> <p>b. Μόλις έρθει η σειρά σας, κοινοποιήστε τις τρεις δηλώσεις σας και ζητήστε από τους φίλους σας ναμαντέψουν ποια δήλωση είναι αναληθής.</p> <p>c. Καλή διασκέδαση! Να είστε προετοιμασμένοι να δίνετε εξηγήσεις σε περίπτωση που αυτό σας ζητηθεί!</p> <p>3. Τέλος, ρωτήστε τους εκπαιδευόμενους ποιες επικοινωνιακές δεξιότητες είχαν χρησιμοποιήσει κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας. Ενθαρρύνετε τους να κάνουν μια λίστα με όσες πιο πολλές επικοινωνιακές δεξιότητες γνωρίζουν. Θα πρέπει να ξεκινήσουν να σκέφτονται σχετικά με την ηλεκτρονική επικοινωνία και τις κοινωνικές δραστηριότητες. Δεν υπάρχουν σωστές ή λανθασμένες απαντήσεις. Δεν χρειάζεται να ακολουθήσετε μια συγκεκριμένη σειρά. Στόχος είναι να εξασφαλίσετε όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες. Οι εκπαιδευτές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα παραδείγματα που παρατίθενται στον σύνδεσμο <a href="#">εδώ</a>.</p> <p>4. Στο τέλος, προσπαθήστε να συνοψίσετε τη λίστα με τις επικοινωνιακές δεξιότητες των εκπαιδευομένων και προσπαθήστε να τις συσχετίσετε με την επόμενη δραστηριότητα ή το περιεχόμενο της ενότητας.</p>



## 2.2.2 - ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΠΟΥ ΕΝΩΝΕΙ

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
10 λεπτά	<p><b>Τι είναι η επικοινωνία;</b></p> <p>1. Δεδομένου ότι οι εκπαιδευόμενοι έχουν ήδη αποκτήσει κάποιες γενικές γνώσεις σχετικά με τη διαδικτυακή επικοινωνία στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης από την υποενότητα «Το να μοιράζεσαι σημαίνει νοιάζεσαι», ο εκπαιδευτής κάνει μια σύντομη εισαγωγή υπενθυμίζοντάς τους τα σημεία εκείνα στα οποία θα πρέπει να είναι προσεκτικοί κατά τη δημιουργία ενός ηλεκτρονικού προφίλ.</p> <p>2. Ο εκπαιδευτής ρωτά τους εκπαιδευόμενους τι άλλο θυμούνται από την πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης σχετικά με τις εφαρμογές συνομιλίας μέσω άμεσων μηνυμάτων, εάν έχουν ήδη εξετάσει ποια πλατφόρμα κοινωνικών μέσων τους ταιριάζει.</p>
30 λεπτά	<p><b>ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΥ ΣΤΑ ΜΕΣΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ</b></p> <p>1. Οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να ξεκινήσουν συζητώντας ποια είναι η καταλληλότερη εφαρμογή για αυτούς. Με βάση την ηλεκτρονική εκπαίδευση, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν ποια εφαρμογή είναι πιο κατάλληλη και γιατί. Στη συνέχεια, μπορούν να κατεβάσουν την εφαρμογή στη συσκευή τους (τηλέφωνο/ταμπλέτα) και να ξεκινήσουν μια πιο πρακτική δραστηριότητα. Εάν ένας συμμετέχων έχει ήδη λογαριασμό στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, μπορεί να βοηθήσει έναν άλλο συμμετέχοντα από την ομάδα του να δημιουργήσει τον δικό του βοηθώντας τον να επιλέξει επίσης την πλατφόρμα. Εάν/Όταν όλοι οι συμμετέχοντες έχουν δημιουργήσει λογαριασμό στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, μπορεί να επισκεφθεί ο ένας το προφίλ του άλλου παρουσιάζοντάς το πώς φαίνεται σε έναν επισκέπτη. Οι συμμετέχοντες μπορούν να ανταλλάξουν σχόλια ο ένας για το προφίλ του άλλου και να κάνουν παρατηρήσεις σε περίπτωση όπου εκτίθενται περιττές πληροφορίες στο κοινό.</p> <p>2. Αφού έχουν δημιουργήσει το λογαριασμό τους, όλοι θα πρέπει να ελέγξουν τις ρυθμίσεις του απορρήτου τους και να τις προσαρμόσουν ανάλογα. Στη συνέχεια, μπορούν να ξεκινήσουν την περιήγησή τους στην εφαρμογή και να κάνουν δοκιμαστικές κλήσεις βίντεο μεταξύ τους.</p> <p>3. Είναι σημαντικό οι συμμετέχοντες να συνεργαστούν σε αυτή τη δραστηριότητα ούτως ώστε να εφαρμόσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες τόσο για διαδικτυακούς όσο και για φυσικούς σκοπούς.</p> <p>4. Σε μικρότερες ομάδες, οι μαθητές ανταλλάζουν τις απόψεις τους για τα πιο δημοφιλή κανάλια επικοινωνίας. Κάθε εκπαιδευόμενος εξηγεί πώς ενσωματώνει το κανάλι της επιλογής του στην καθημερινή ή επαγγελματική του ζωή. Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει τους εκπαιδευόμενους να δώσουν πολύ συγκεκριμένα παραδείγματα των καναλιών επικοινωνίας που χρησιμοποιούν και πώς επωφελούνται από αυτά. Σε δεύτερη φάση, κάθε εκπαιδευόμενος εξηγεί πώς σκοπεύει να χρησιμοποιήσει το λογαριασμό που έχει δημιουργήσει και ενθαρρύνεται να κοινοποιήσει αυτόν τον λογαριασμό με την ευρύτερη ομάδα.</p> <p>* Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Το Zoom και άλλες ηλεκτρονικές πλατφόρμες προσφέρουν δωμάτια επιμέρους επισκέψεων (breakout rooms), στα οποία οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να πραγματοποιήσουν ομαδική εργασία. Μπορούν επίσης να δημοσιεύσουν ερωτήσεις στη συνομιλία, έτσι ώστε όλοι να μπορούν να τις δουν.</p>

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
30 λεπτά	<p><b>ΕΞΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ ΤΙΣ ΚΑΤΑΛΛΗΛΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΜΕΣΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ</b></p> <p>1. Παραμένοντας στις ίδιες ομάδες όπως και στην προηγούμενη δραστηριότητα, οι εκπαιδευόμενοι διερευνούν τις διάφορες επιλογές που έχουν σε σχέση με την επικοινωνία στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Αυτές οι επιλογές μπορούν να αναζητηθούν στους εκπαιδευτικούς πόρους αυτής της δραστηριότητας. Κάθε ομάδα καλείται να βρει 3 διαφορετικές πλατφόρμες μέσω κοινωνικής δικτύωσης/λογαριασμούς ή ιστοσελίδες που προσφέρουν διαδικτυακή επικοινωνία και που ευθυγραμμίζονται περισσότερο με τους στόχους της ομάδας. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν υπολογιστές, κινητά τηλέφωνα, ταμπλέτες ή οποιαδήποτε άλλη συσκευή είναι διαθέσιμη κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Ενθαρρύνετε τις ομάδες να σκεφτούν μια πλατφόρμα που χρησιμοποιούν και τα μέλη της οικογένειάς τους (όπως π.χ. τα εγγόνια τους), η οποία μπορεί να είναι επίσης, ψηφιακή.</p> <p>* Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά : Ο εκπαιδευτής μπορεί να ανεβάσει τα πρότυπα δείγματα των φύλλων εργασίας στο Drive, έτσι ώστε όλα τα μέλη των ομάδων να μπορούν να τα επεξεργαστούν.</p> <p>2. Αφού βρουν τρεις διαφορετικές επιλογές, κάθε ομάδα επιλέγει αυτή που έχει το μεγαλύτερο ενδιαφέρον γι'αυτή εξερευνώντας την πιο λεπτομερώς. Κάθε ομάδα προετοιμάζει μια παρουσίαση σχετικά με την επιλογή της χρησιμοποιώντας για βοήθεια ένα πρότυπο παρουσίασης και, στο τέλος, κάνει την παρουσίασή της στην ευρύτερη ομάδα. Ο εκπαιδευτής παρέχει υποστήριξη κατά τη διάρκεια της διαδικασίας, πηγαίνοντας από ομάδα σε ομάδα και απαντώντας σε τυχόν απορίες.</p>
5 λεπτά για κάθε παρουσίαση ομάδας, ακολουθούμενη από ερωτήσεις και απαντήσεις	<p><b>ΟΙ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΑΝΤΑΛΛΑΖΟΥΝ ΑΠΟΦΕΙΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΙΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΩΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΤΑ ΜΕΣΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ</b></p> <p>Κάθε ομάδα ανταλλάζει πληροφορίες σχετικά με τις διαθέσιμες επιλογές διαδικτυακής επικοινωνίας εξηγώντας γιατί η επιλογή που έχει κάνει ανταποκρίνεται στα ενδιαφέροντά της. Οι υπόλοιπες ομάδες και ο εκπαιδευτής έχουν τη δυνατότητα να υποβάλουν ερωτήσεις ή να παρέχουν ανατροφοδότηση στην ομάδα που παρουσιάζει.</p>

## ΧΡΗΣΙΜΟΙ ΠΟΡΟΙ

### Οι πιο δημοφιλείς εφαρμογές διαδικτυακής επικοινωνίας :

- WhatsApp, Facebook Messenger, Telegram, Viber, Google Hangouts, Google Duo, Skype, Snapchat, Discord

### Οι πιο δημοφιλείς εφαρμογές διαδικτυακής επικοινωνίας για παιχνίδια και τον εργασιακό χώρο:

- Το Gather Town είναι κάτι ανάμεσα μεταξύ του Zoom και ενός βιντεοπαιχνιδιού 8-bit. Σας επιτρέπει να δημιουργείτε θεματικούς εικονικούς χώρους από το μηδέν ή με βάση μια λογική επιλογή προτύπων, τα οποία περιλαμβάνουν συγκροτήματα γραφείων, αίθουσες συνεδριάσεων, σχολεία, νησιά, κάστρα και πολλά άλλα: <https://www.gather.town/>
- Η Kumospace είναι μια άλλη δημοφιλής πλατφόρμα κατάλληλη τόσο για τον εργασιακό χώρο όσο και για παιχνίδια, που βρίσκεται σε ένα εικονικό αλλά ρεαλιστικό περιβάλλον. Σας επιτρέπει να δημιουργείτε Ειδικά Σχεδιασμένους Χώρους από το μηδέν ή να προσθέτετε τη δική σας προσωπική πινελιά σε προκατασκευασμένα πρότυπα, όπως λογότυπα, μουσική, έπιπλα, βίντεο YouTube και τόσα άλλα ωραία στοιχεία: <https://www.kumospace.com/>

## 2.2.3 - ΤΟ ΝΑ ΜΟΙΡΑΖΕΣΑΙ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΝΟΙΑΖΕΣΑΙ

Υπάρχουν δύο πιθανοί τρόποι για να πραγματοποιηθεί αυτή η δραστηριότητα. Εάν υπάρχει αρκετός χώρος για μετακινήσεις, ο εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα καπέλο και σημειώσεις τύπου post-it. Εάν ο διαθέσιμος χώρος είναι περιορισμένος, είναι καλύτερα η δραστηριότητα να πραγματοποιηθεί στο [Mentimeter](#). Σε αυτή την περίπτωση, ο εκπαιδευτής θα μπορούσε κάλλιστα να προετοιμάσει τη δραστηριότητα στην πλατφόρμα Mentimeter εκ των προτέρων.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
20 λεπτά	<p><b>ΧΡΟΝΟΣ ΓΙΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΙΓΙΣΜΟ ΙΔΕΩΝ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΙΣ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ ΣΤΑ ΜΕΣΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ!</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ζητήστε από τους μαθητές να εκφράσουν τις ιδέες που έχουν σχετικά με τη δημοσίευση περιεχομένου στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Κάθε άτομο θα πρέπει να σκεφτεί και να καταγράψει τρεις ιδέες σχετικά με τη δημοσίευση περιεχομένου.</li><li>2. Ως συντονιστής, θα πρέπει να διαλέξετε μερικές από τις ιδέες των εκπαιδευομένων σχετικά με τη δημοσίευση περιεχομένου και να τις διαβάσετε δυνατά (μπορείτε να διαλέξετε 9 ιδέες εάν υπάρχουν 4-5 ομάδες).  *Συμβουλή για τους διαδικτυακούς συμμετέχοντες: Εάν χρησιμοποιείτε την πλατφόρμα Mentimeter, μπορείτε να εστιάσετε στις ιδέες που είναι γραμμένες με τα μεγαλύτερα σε μέγεθος γράμματα (και ως εκ τούτου πιο επαναλαμβανόμενες). *Συμβουλή για τους διαδικτυακούς συμμετέχοντες: Στην πλατφόρμα Mentimeter, είναι καλύτερο να δημιουργήσετε την εργασία χρησιμοποιώντας το εργαλείο «σύννεφο λέξεων» (word cloud). Με αυτόν τον τρόπο, οι ιδέες θα εμφανίζονται με πιο γραφικό τρόπο και θα μπορείτε να διακρίνετε ποιες από αυτές είναι πιο κοινές μεταξύ των μαθητών καθώς αυτές θα γράφονται με μεγαλύτερα γράμματα. <a href="#">Παράδειγμα ενός word cloud.</a></li><li>3. Κάθε ομάδα θα πρέπει να επιλέξει την ιδέα που βρίσκει πιο ενδιαφέρουσα.</li><li>4. Στη συνέχεια, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να πραγματοποιήσουν ομαδικώς καταιγισμό ιδεών ώστε να βρουν το υλικό που χρειάζονται για να δημιουργήσουν περιεχόμενο και να κάνουν ένα πλάνο με ιδέες σχετικά με τις δημοσιεύσεις που μπορούν να κάνουν.</li><li>5. Μόλις όλες οι ομάδες έχουν καταλήξει σε μερικές ιδέες, ζητήστε τους να επιλέξουν μία και να εργαστούν πάνω σε αυτήν. Στόχος τους θα πρέπει να είναι η επεξεργασία της ιδέας ακολουθώντας συγκεκριμένα βήματα, για να δημιουργήσουν στο τέλος τη δημοσίευση.</li></ol>
25 λεπτά	<p><b>ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΑ (PLANNERS) ΜΕΣΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι συμμετέχοντες αναμένεται να χρησιμοποιήσουν ένα planner και να σημειώσουν τη στρατηγική τους σε σχέση με την κοινή χρήση και δημοσίευση περιεχομένου. Οι συμμετέχοντες ενθαρρύνονται να σκεφτούν ένα πρότζεκτ το οποίο θα ήθελαν να δημοσιεύσουν. Το πρότζεκτ δεν χρειάζεται να είναι φανταστικό. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν παραδείγματα από τη ζωή τους. Για παράδειγμα, μπορούν να αντλήσουν έμπνευση από τον τωρινό χώρο εργασίας τους ή από προηγούμενους.</li><li>2. Στο τέλος, μπορούν να μοιραστούν τις ιδέες μεταξύ τους και να συζητήσουν για τα σχέδιά τους.</li><li>3. Αυτή η δραστηριότητα έχει ως στόχο να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν και να εκτιμήσουν το επάγγελμα ενός δημιουργού περιεχομένου, ο/η οποίος/α πρέπει να διατηρεί μια καθημερινή ρουτίνα δημοσιεύσεων. Πρόκειται για μια δραστηριότητα που προσομοιώνει ένα πραγματικό εργασιακό περιβάλλον ενός ατόμου που επαγγέλλεται ως δημιουργός περιεχομένου.</li></ol>

## 2.2.4 - ΑΣΦΑΛΗΣ ΧΡΗΣΗ

Είναι σημαντικό για τον εκπαιδευτή να τονίσει ότι ο κυβερνοεκφοβισμός είναι ένα κοινό φαινόμενο στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Ο δημόσιος διάλογος θα πρέπει να εστιάζει στους τρόπους αντιμετώπισης του κυβερνοεκφοβισμού και της ρητορικής μίσους. Στη δραστηριότητα αυτή, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να προσπαθήσει να εμπλέξει ολόκληρη την ομάδα.

Σε περίπτωση που οι εκπαιδευόμενοι δεν έχουν περιηγηθεί στην πλατφόρμα εκ των προτέρων, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να εξηγήσει τι είναι ο κυβερνοεκφοβισμός και η ρητορική μίσους, στηριζόμενος στην ενότητα 2 με τίτλο ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ, ανατρέχοντας στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
30 λεπτά	<p><b>ΚΥΒΕΡΝΟΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Εάν οι εκπαιδευόμενοι έχουν ήδη σημειώσει τι είναι ο κυβερνοεκφοβισμός, διεξάγουν συζήτηση μαζί με τον εκπαιδευτή για το τι έχουν μάθει.</li><li>2. Οι εκπαιδευτές ρωτούν τους εκπαιδευόμενους εάν εντοπίζουν τις διαφορές ανάμεσα σε διαφορετικούς τύπους εκφοβισμού. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν το πρότυπο για να συνεχίσουν τη συζήτηση.</li><li>3. Ο εκπαιδευτής ρωτά τους συμμετέχοντες πώς θα μπορούσαν να αποφύγουν καταστάσεις κυβερνοεκφοβισμού.</li><li>4. Ο εκπαιδευτής ρωτά τους εκπαιδευόμενους τι άλλο θυμούνται από την πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης σχετικά με τον κυβερνοεκφοβισμό και για το τι έχουν μάθει μέσω αυτής της δραστηριότητας.</li></ol>
20 λεπτά	<p><b>BINGO ΜΕ ΘΕΜΑ ΤΗ ΡΗΤΟΡΙΚΗ ΜΙΣΟΥΣ</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Σε αυτή τη δραστηριότητα, ο εκπαιδευτής ζητάει από τους συμμετέχοντες να γράψουν λέξεις που θεωρούν ότι έχουν σχέση με τη ρητορική μίσους. Ο στόχος είναι να αξιολογήσουν την κατανόηση των εκπαιδευόμενων για την έννοια του κυβερνοεκφοβισμού. Αφού συμπληρώσουν τα κενά, ξεκινούν τη συζήτηση γύρω από μερικές λέξεις.</li><li>2. Μετά τη συζήτηση, ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να αντικαταστήσουν τις λέξεις που συζητήθηκαν με μια ενέργεια που πρέπει να γίνει για την εξάλειψη του φαινομένου της ρητορικής μίσους. Για να αντικαταστήσουν μια λέξη, οι συμμετέχοντες ή ο εκπαιδευτής αφαιρούν το πρώτο σημείωμα τύπου post-it και το αντικαθιστούν γράφοντας την ενέργεια που πρέπει να γίνει κάτω από αυτό. Η αντικατάσταση 3-4 λέξεων είναι αρκετή.</li></ol> <p>* Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα γίνει διαδικτυακά: Οι ομάδες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον σύνδεσμο Canva για την ολοκλήρωση της δραστηριότητας.</p>

## 2.2.5 - ΕΞΥΠΝΗ ΧΡΗΣΗ

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
20 λεπτά	<p><b>ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΕΘΙΣΜΟΙ ΣΤΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ ΚΑΙ ΠΩΣ ΝΑ ΤΟΥΣ ΑΝΑΓΝΩΡΙΖΕΤΕ;</b></p> <p>1. Ο εκπαιδευτής κάνει περιήγηση στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης και εντοπίζει τους πιθανούς εθισμούς στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής ρωτά τους συμμετέχοντες αν μπορούν να συσχετιστούν με οποιονδήποτε από αυτούς τους εθισμούς. Η πιο κάτω συζήτηση μπορεί να περιλαμβάνει και περιπτώσεις όπου μέλη της οικογένειας των συμμετεχόντων αντιμετωπίζουν παρόμοιους εθισμούς.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ξοδεύω όλο και περισσότερο χρόνο στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης</li> <li>2. Όλο και μεγαλύτερη επιθυμία για έλεγχο των μέσων κοινωνικής δικτύωσης</li> <li>3. Χρησιμοποιώ τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για να ξεφύγω από τα προβλήματα της πραγματικής ζωής</li> <li>4. Αισθάνομαι ταραγμένος όταν δεν μπορώ να χρησιμοποιήσω τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης</li> <li>5. Αντιμετωπίζω διαταραχές στον ύπνο και χαμηλότερη παραγωγικότητα λόγω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης</li> <li>6. Αποτυγχάνω στις προσπάθειές μου να σταματήσω να κάνω κατάχρηση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης</li> </ol>
30 λεπτά	<p><b>ΠΩΣ ΝΑ ΞΕΠΕΡΑΣΕΤΕ ΤΟΥΣ ΕΘΙΣΜΟΥΣ ΣΑΣ ΣΤΑ ΜΕΣΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ;</b></p> <p>1. Ο εκπαιδευτής παρέχει γενικές συμβουλές όσον αφορά την αντιμετώπιση των εθισμών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και ζητά από τους συμμετέχοντες να κάνουν ένα σχέδιο δράσης για το πώς λογαριάζουν να τα χρησιμοποιήσουν. Οι συμμετέχοντες μπορούν να χωριστούν σε ομάδες και να συζητήσουν αυτές τις πτυχές καθώς και για το πώς αυτές σχετίζονται με την καθημερινή τους ζωή. Ο εκπαιδευτής τους καθοδηγεί να οικοδομήσουν και να διατηρήσουν μια υγιή σχέση με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τον εικονικό κόσμο.</p> <p>2. Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει επίσης τους συμμετέχοντες να σκεφτούν άλλους τρόπους για την καταπολέμηση των εθισμών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.</p>

## 2.2.6 - ΑΥΤΟΣΤΟΧΑΣΜΟΣ

Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι οι εκπαιδευόμενοι να αυτοστοχαστούν 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 αυτοστοχασμό των εκπαιδευομένων είναι το αρχείο [M2ACTIVATE\\_Αυτοστοχασμός\\_Πρότυπο](#).

ΧΡΟΝΟΣ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
<p>Η ιδανική διάρκεια για τη δραστηριότητα αυτή είναι 20 με 30 λεπτά.</p>	<p><b>ΑΥΤΟΣΤΟΧΑΣΜΟΣ</b></p> <p><b>Οδηγίες για τη δραστηριότητα αυτοστοχασμού</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Δώστε στους εκπαιδευομένους το πρώτο φυλλάδιο και ζητήστε τους να συμπληρώσουν τις ενότητες ξεχωριστά:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Η αγαπημένη μου δραστηριότητα σήμερα ήταν:</li><li>b. Σήμερα έμαθα:</li><li>c. Τα σχόλιά μου είναι:</li><li>d. Οι στόχοι μου για το αύριο είναι:</li></ol></li><li>2. Αφού ολοκληρώσουν την πρώτη δραστηριότητα, ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες των 4 μέχρι 6 ατόμων την κάθε μία, ανάλογα με το μέγεθος της τάξης.</li><li>3. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής δίνει σε κάθε ομάδα ένα σετ καρτών ( 20 για παράδειγμα) με λέξεις, αριθμούς κατάταξης, εικόνες (με emojis), ή δηλώσεις. Εάν το κρίνει σχετικό, τους δίνει επίσης τα στοιχεία που χρειάζονται για να ταιριάξουν αυτές τις κάρτες (ένα άλλο σύνολο καρτών, ένας χάρτης κ.λπ.)</li><li>4. Ο εκπαιδευτής εξηγεί στους εκπαιδευόμενους ότι πρέπει να ταξινομήσουν τις κάρτες σε ομάδες εννοιών, να τις κατατάξουν ή να τις ταιριάξουν με άλλα στοιχεία.</li><li>5. Ο εκπαιδευτής εγείρει τα θέματα και οι ομάδες σηκώνουν τις κάρτες που ταξινόμησαν/αντιστοίχισαν/κατέταξαν.</li></ol> <p>*Δώστε στους συμμετέχοντες 10 λεπτά (ή λίγο περισσότερο, ανάλογα με την πολυπλοκότητα των εννοιών).</p> <p>Ζητήστε από κάθε ομάδα να συζητήσει με την υπόλοιπη τάξη πώς έχουν ταιριάξει ή κατατάξει τις έννοιες.</p> <p>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα γίνει διαδικτυακά: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον διαδραστικό πίνακα Miro ή το Jamboard για αυτήν την άσκηση. Ο διαδραστικός πίνακας Miro ή το Jamboard επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να αναρτούν σημειώσεις σε διαφορετικά χρώματα αντί να χρησιμοποιούν τα σύμβολα.</p>

# ΠΕΡΙΟΥΣΙΑΚΑ ΣΤΟΙΧΕΪΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΗΣ

## ΕΝΟΤΗΤΑ 2

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.

## 2.2.1 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗΣ



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





## Τα Απλά Βήματα που εφαρμόζει ένα Επικοινωνιακό Άτομο



### Οικοδομεί πρώτα σχέσεις

Ένα επικοινωνιακό άτομο όταν πλησιάζει έναν συνάδελφό του, αφιερώνει χρόνο για να του πει «καλημέρα» και να τον ρωτήσει «πώς πάει η μέρα σου;». Το πλεονέκτημα, έστω και από αυτές τις σύντομες συναστροφές, είναι ανυπολόγιστο. Ο ομιλητής αποδεικνύει ότι, ανεξάρτητα από το πόσο απασχολημένος ή υπερφορτωμένος είναι, αφιερώνει χρόνο και επιδεικνύει ενδιαφέρον για τους άλλους.



### Γνωρίζουν για ποιο πράγμα μιλάνε

Το επικοινωνιακό άτομο αποκτά τις γνώσεις, τη διορατικότητα και την ικανότητα να σκέφτεται μπροστά, κερδίζοντας τον σεβασμό των συναδέλφων και των γνωστών του. Οι συνάδελφοί του μπορεί να μην αφουγκραστούν την άποψή του για ένα θέμα που χρήζει εξειδίκευσης, ωστόσο θα αφιερώσουν χρόνο μαζί του εάν σέβονται τις γνώσεις του και τη συμβολή του στη συζήτηση.



### Αναγνωρίζει τα κίνητρα ενός ατόμου

Όταν μιλάει με κάποιον άλλο, ένα επικοινωνιακό άτομο δεν αφιερώνει χρόνο για να προετοιμάσει τις απαντήσεις του. Αντιθέτως, κάνει ερωτήσεις για διευκρινίσεις και για να βεβαιωθεί ότι κατανοεί σε βάθος αυτό που επικοινωνεί ο άλλος, δίνοντας προσοχή στην κατανόηση των όσων ακούει.



### Δίνει σημασία στη μη λεκτική επικοινωνία

Η μη λεκτική επικοινωνία είναι μια ισχυρή φωνή σε κάθε αλληλεπίδραση. Ο τόνος της φωνής, η γλώσσα του σώματος και οι εκφράσεις του προσώπου «μιλούν» πιο δυνατά από τη λεκτική επικοινωνία ή τις ίδιες τις λέξεις σε πολλές ανταλλαγές.



### Είναι ανοικτοί σε νέες ιδέες

Οι νέες ιδέες μπορούν να επιβιώσουν ή να χαθούν μόλις ειπωθούν. Σε συνδυασμό όμως με τις άλλες επικοινωνιακές δεξιότητες που παρουσιάστηκαν πιο πάνω, μπορεί κανείς να κάνει μια ιδέα να ανθίσει ή να αποτύχει στη στιγμή. Αντί να απορρίπτει αμέσως μια νέα ιδέα, προσέγγιση ή τρόπο σκέψης, ένας δεινός ρήτορας κάνει μια παύση για να αξιολογήσει τις νέες δυνατότητες που προκύπτουν.





# Είδη Εκφοβισμού

## Φυσικός Εκφοβισμός

χτύπηματα, κλοτσιές, φτύσιμο, σπρώξιμο, τρικλοποδιά, μπλοκαρισμα.

Κλοπή ή καταστροφή των αντικειμένων ενός ατόμου.

## Λεκτικός Εκφοβισμός

Πειράγματα, προσβολές, αστεία, χλευασμός, κακεντρεχή σχόλια, απειλές.

Σχόλια για το σώμα ή τα φυσικά χαρακτηριστικά ενός ατόμου.

## Κοινωνικός Εκφοβισμός

Αγνόηση, διάδοση φημών, πρόκληση αμηχανίας, διάδοση ψεμάτων εναντίον ενός ατόμου.

Κοινοποίηση πληροφοριών ή εικόνων με σκοπό τη βλάβη ενός ατόμου.

## Κυβερνο-εκφοβισμός

Διαδικτυακές απειλές, δημοσίευση περιεχομένου με σκοπό τη βλάβη ενός ατόμου, διάδοση σχολίων ή φημών.

Κοινοποίηση κειμένων, εικόνων, βίντεο ή ηλεκτρονικών μηνυμάτων με σκοπό τη βλάβη ενός ατόμου.




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

## 2.2.4 - ΑΣΦΑΛΗΣ ΧΡΗΣΗ



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

## 2.2.5. ΑΣΦΑΛΗΣ ΧΡΗΣΗ



*bingo* Hate Speech words/phrases  
examples replace with an  
action to eliminate it.


The image shows a bingo card template with a 5x5 grid of empty squares. The word 'bingo' is written in a cursive font, and the instructions are provided in a simple sans-serif font. The background is a light gray with a decorative wavy purple border at the bottom.

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



## ΠΩΣ ΝΑ ΑΠΑΛΛΑΓΕΙΤΕ ΑΠΟ ΤΟΝ ΕΘΙΣΜΟ ΣΤΑ ΜΕΣΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ

### ΑΦΑΙΡΕΣΤΕ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ Ή ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

Οι περισσότεροι άνθρωποι ελέγχουν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ασυναίσθητα, οπότε δημιουργήστε ένα μικρό εμπόδιο απενεργοποιώντας τις ειδοποιήσεις. Εάν δεν δείτε ένα σύμβολο ή μια ειδοποίηση από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης την επόμενη φορά που θα σηκώσετε το τηλέφωνό σας, θα έχετε λιγότερη διάθεση να περάσετε χρόνο εκεί.



### ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΕΝΑ ΝΕΟ ΧΟΜΠΙ Ή ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Ένα νέο ενδιαφέρον ή μια νέα δραστηριότητα μπορεί να μειώσει τη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Θα έχετε λιγότερο χρόνο στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και περισσότερο χρόνο για να είστε παρόντες και να κοινωνικοποιείστε από κοντά.



### ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΜΗ ΧΡΗΣΗΣ ΤΩΝ ΜΕΣΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ

Θέστε στον εαυτό σας την πρόκληση να περάσετε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, χωρίς να ελέγχετε τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, είτε πρόκειται για λίγες ώρες είτε για μια ολόκληρη εβδομάδα.



### ΟΡΙΣΤΕ ΚΑΙ ΤΗΡΗΣΤΕ ΟΡΙΑ

Τα περισσότερα τηλέφωνα και συσκευές tablet σας επιτρέπουν να παρακολουθείτε πόσο χρόνο έχετε ξοδέψει σε συγκεκριμένες εφαρμογές. Ορίστε ένα χρονικό όριο στον εαυτό σας και τηρήστε το, ή χρησιμοποιήστε μια εφαρμογή που απαγορεύει τη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης μόλις φτάσετε το όριο αυτό.



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

## 2.2.6. ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΗ

ΟΙ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ ΜΟΥ		
<p>Η ΑΓΑΠΗΜΕΝΗ ΜΟΥ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΣΗΜΕΡΑ ΗΤΑΝ:</p>	<p>ΣΗΜΕΡΑ ΕΙΜΑΘΑ:</p>	<p>ΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΜΟΥ ΓΙΑ ΑΥΡΙΟ ΕΙΝΑΙ:</p>
	<p>Η ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΣΗ ΜΟΥ:</p>	

είναι ώρα να προβληματιστείτε για τη μέρα σας!

οι στόχοι είναι σημαντικοί για να συνεχίσεις να μαθαίνεις

μαθαίνουμε καινούργια πράγματα κάθε μέρα! Τι έμαθες σήμερα;

ACTIVATE

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

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



## **ΕΝΟΤΗΤΑ 3**

**ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ ΜΕ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ  
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΥΛΙΚΟ ΣΤΗ  
ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΚΑΙ  
ΜΑΘΗΣΗ**

## 3.1 - ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ



### ΧΡΟΝΟΣ

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



### ΜΑΘΗΤΕΣ

Άτομα με αναπηρίες που θέλουν να μάθουν περισσότερα για τη διαδικτυακή ψυχαγωγία και την ηλεκτρονική μάθηση.



### ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Επιλογή δραστηριοτήτων ελεύθερου χρόνου και συμμετοχή σε αυτές, ανταλλαγή και διάδοση διαδικτυακών ευκαιριών εντός των κοινοτήτων, αναζήτηση ευκαιριών ηλεκτρονικής μάθησης, συμμετοχή σε ευκαιρίες ηλεκτρονικής μάθησης και απόκτηση νέων γνώσεων και δεξιοτήτων καθώς και εύρεση ευκαιριών διαδικτυακής ψυχαγωγίας που σε γεμίζει.



### ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

δραστηριότητα ενδυνάμωσης (energizer), δραστηριότητες ομαδικής εργασίας, συζήτηση, σχέδιο δράσης και προβληματισμός.



### ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

φύλλα χαρτί μεγέθους A4, πίνακας παρουσιάσεων, αυτοκόλλητα σημειώματα, χρωματιστοί μαρκαδόροι, στυλό, προβολέας, υπολογιστής(ές) και πρόσβαση στο διαδίκτυο, κουδούνι/χρονόμετρο, υλικό από τους εκπαιδευτικούς πόρους της ενότητας ([3.2.1 Δραστηριότητα Εξοικείωσης πρότυπο](#), [3.2.2. Ελεύθερος Χρόνος 3.0 πρότυπο](#), [3.2.3 Κάρτες Χαρακτήρων πρότυπο](#), [3.2.4 Αυτοστοχασμός πρότυπο](#))



### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ

Η τάξη πρέπει να είναι ανοιχτή και να διαθέτει αρκετό χώρο για τη μετακίνηση των αναπηρικών καροτσιών καθώς και θρανία, καρέκλες και ασπροπίνακα/πίνακα/άδεια χώρο στον τοίχο. Σε περίπτωση που κάποιοι μαθητές θα προτιμούσαν να συμμετάσχουν στις δραστηριότητες μέσω του υπολογιστή, θα πρέπει να τους παρέχεται αυτή η δυνατότητα. 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 ανατρέξουν στην ενότητα 3 με τίτλο [ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ](#), που είναι διαθέσιμη στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης: <https://projectactivate.eu/training>

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.



## 3.2.1 - ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗΣ (ICEBREAKER)

Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να παρακινήσει τους μαθητές και να τους κάνει να σκεφτούν το θέμα θέτοντας μια πιο γενική και προσωπική ερώτηση. Η δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί με τη χρήση πινάκων παρουσίασης, σημειωμάτων τύπου post-it και μαρκαδόρων ή άλλων παρόμοιων ψηφιακών εργαλείων. Σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά, ο εκπαιδευτής θα πρέπει πρώτα να σχεδιάσει σχήματα στον πίνακα παρουσιάσεων, όπως παρουσιάζεται στο υλικό με τίτλο [3.2.1 Icebreaker πρότυπο](#). Εναλλακτικά, κάθε χρήστης μπορεί να ανοίξει το Jamboard στον υπολογιστή του και να το συμπληρώσει.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
10 λεπτά (ο χρόνος μπορεί να διαφέρει ανάλογα με τον αριθμό των εκπαιδευομένων)	<p>Δραστηριότητα εξοικείωσης: «Πόσο ελεύθερο χρόνο διαθέτετε κάθε μέρα;» Τι κάνετε εκείνες τις ώρες;».</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ζητήστε από τους εκπαιδευόμενους να σκεφτούν πόσο ελεύθερο χρόνο έχουν διαθέσιμο κάθε μέρα και αφήστε τους να συμπληρώσουν το διάγραμμα με την πίτα. Προαιρετικά, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν επίσης να συμπληρώσουν και τις υπόλοιπες ώρες στο διάγραμμα αναφέροντας τι κάνουν στο «μη ελεύθερό τους χρόνο».</li><li>2. Επιπλέον, κάθε άτομο θα πρέπει να δημιουργήσει μια λίστα με το τι κάνει συνήθως στον ελεύθερο χρόνο του. Δεν χρειάζεται να ακολουθήσουν μια συγκεκριμένη σειρά, θα πρέπει απλά να γράψουν αυτό που έρχεται στο μυαλό τους.</li><li>3. Στο τέλος, προσπαθήστε να συγκρίνετε και να συγχωνεύσετε τις κοινές απαντήσεις των εκπαιδευομένων δημιουργώντας μια συνοψισμένη λίστα. Συζητήστε επίσης το τι σημαίνει ελεύθερος χρόνος για αυτούς (π.χ. θεωρούν τις ώρες του ύπνου και του φαγητού ως ελεύθερο χρόνο;)</li></ol> <p>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα γίνει διαδικτυακά: Θα είναι ευκολότερο στο Jamboard, οι εκπαιδευόμενοι να χρησιμοποιήσουν διαφορετικό χρώμα σε κάθε γύρο (όπως στο παράδειγμα). Εάν δεν υπάρχει αρκετός χώρος, μπορείτε επίσης να κάνετε πολλά αντίγραφα των jamboards.</p>

## 3.2.2 - ΕΞΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΧΡΟΝΟ 3.0

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
20 λεπτά	<p><b>ΕΛΕΥΘΕΡΟΣ ΧΡΟΝΟΣ 3.0</b></p> <p>1. Δεδομένου ότι οι εκπαιδευόμενοι έχουν ήδη βασικές γνώσεις σχετικά με το τι είναι ο ελεύθερος χρόνος και το πώς αυτός μπορεί να οριστεί, μπορείτε να προβάλετε ένα βίντεο με θέμα «Ελεύθερος χρόνος 3.0»: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=RjyxIsE3V2g">https://www.youtube.com/watch?v=RjyxIsE3V2g</a> Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν όσο παρακολουθούν το βίντεο να παίρνουν σημειώσεις.</p> <p>2. Ο εκπαιδευτής συζητά με τους εκπαιδευόμενους τι θυμούνται από την πλατφόρμα σχετικά με τον ορισμό του ελεύθερου χρόνου.</p>
40 λεπτά	<p><b>«Δεν αλλάζουμε τη συμπεριφορά μας μόνο και μόνο επειδή τώρα μπορούμε να το κάνουμε. Η αλλαγή χρειάζεται χρόνο».</b></p> <p>1. Το βίντεο δίνει πολλές ενδιαφέρουσες πληροφορίες σχετικά με τον ελεύθερο χρόνο, αν και δημιουργήθηκε πριν από 10 χρόνια. Προσπαθήστε να απαντήσετε στις ερωτήσεις (<a href="#">3.2.3. Ελεύθερος Χρόνος 3.0 πρότυπο</a>) με βάση τις πληροφορίες που παρουσιάζονται στο βίντεο και συζητήστε τις απαντήσεις σας με άλλους εκπαιδευόμενους σε μικρές ομάδες.</p> <p>2. Στο βίντεο, το οποίο δημιουργήθηκε το 2013, ο ομιλητής προβλέπει πώς θα εξελιχθεί στο μέλλον ο ελεύθερος χρόνος των ανθρώπων. Σύμφωνα με τις εμπειρίες των καιρών μας, πιστεύετε ότι ο ομιλητής έχει δίκαιο; Χρησιμοποιήστε το πρότυπο <a href="#">3.2.3. Ελεύθερος Χρόνος 3.0 πρότυπο</a> (Δραστηριότητα 2) για να καταγράψετε τις σκέψεις σας.</p> <p>3. Πώς νομίζετε ότι θα μπορούσε να μοιάζει ο ελεύθερος χρόνος του μέλλοντος; Μοιραστείτε τις σκέψεις σας με την ομάδα.</p> <p>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά : Το Zoom και άλλες ηλεκτρονικές πλατφόρμες προσφέρουν τη δυνατότητα δωματίων επιμέρους συσκέψεων (breakout rooms) για τη διευκόλυνση των ομαδικών εργασιών. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να δημοσιεύσουν ερωτήσεις στη συνομιλία, ώστε όλοι να μπορούν να τις δουν.</p>
15 λεπτά παρουσίασης για κάθε ομάδα, ακολουθούμενη από ερωτήσεις και απαντήσεις	<p><b>ΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΙ ΜΟΙΡΑΖΟΝΤΑΙ ΤΙΣ ΣΚΕΨΕΙΣ ΤΟΥΣ</b></p> <p>1. Κάθε ομάδα μοιράζεται τις απόψεις της σχετικά με τον ελεύθερο χρόνο.</p> <p>2. Οι υπόλοιποι συμμετέχοντες και ο εκπαιδευτής συμμετέχουν στις συζητήσεις.</p>

### ΧΡΗΣΙΜΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ

- Leisure time in 2030: <https://www.frost.com/frost-perspectives/the-future-of-free-time-in-2030/>
- Quality of Life indicators – Leisure: [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Quality\\_of\\_life\\_indicators\\_-\\_leisure&oldid=5](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Quality_of_life_indicators_-_leisure&oldid=5)
- Influence of the pandemic on free-time: [https://www.youtube.com/watch?v=T0kN\\_oKmh7A](https://www.youtube.com/watch?v=T0kN_oKmh7A)

## 3.2.3 - ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ – ΕΛΕΥΘΕΡΟΣ ΧΡΟΝΟΣ Ή ΜΑΘΗΣΗ;

Υπάρχουν δύο πιθανοί τρόποι για να πραγματοποιηθεί αυτή η δραστηριότητα. Εάν υπάρχει αρκετός χώρος για μετακινήσεις, ο εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα καπέλο και σημειώσεις τύπου post-it. Εάν ο διαθέσιμος χώρος είναι περιορισμένος, θα ήταν καλύτερα η δραστηριότητα να πραγματοποιηθεί στο Mentimeter ή σε έναν πίνακα/φυλλάδιο. Στην περίπτωση αυτή, είναι λογικό να προετοιμάσετε την εργασία στην πλατφόρμα του [Mentimeter](#) εκ των προτέρων. Και για τις δύο επιλογές, προετοιμάστε τους πίνακες παρουσίασης για το δεύτερο μέρος της δραστηριότητας.

Η δραστηριότητα πραγματοποιείται σε ομάδες, αποτελούμενες ιδανικά από 4 άτομα η κάθε μία. Εάν οι εκπαιδευόμενοι βρίσκονται ήδη σε ομάδες από προηγούμενες εργασίες, μπορούν να παραμείνουν στις ομάδες τους.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
15 λεπτά	<p><b>ΠΟΣΟ ΧΡΟΝΟ ΞΟΔΕΥΕΤΕ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ ΣΕ ΤΙ;</b></p> <p>1. Ρωτήστε τους μαθητές τι κάνουν στον ελεύθερό τους χρόνο στο διαδίκτυο. Κάθε άτομο πρέπει να αναφέρει τουλάχιστον τρεις ασχολίες.</p> <p>Εάν διαθέτετε ένα καπέλο, ζητήστε από κάθε εκπαιδευόμενο να γράψει σε ένα σημείωμα τύπου post-it μια ασχολία που διατηρεί στο διαδίκτυο (σε διαφορετικό σημείωμα ο καθένας) και τοποθετήστε όλα τα σημειώματα στο καπέλο. Εάν έχετε επιλέξει να πραγματοποιήσετε τη δραστηριότητα μέσω του Mentimeter, τότε οι εκπαιδευόμενοι θα χρειαστούν έναν υπολογιστή ή ένα κινητό τηλέφωνο. Θα πρέπει να γράψουν τις ασχολίες που έχουν στο διαδίκτυο σε ένα φύλλο εργασίας που έχετε προετοιμάσει προηγουμένως.</p> <p>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Όταν θα δημιουργήσετε το φύλλο εργασίας στο Mentimeter, είναι καλύτερο να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο word cloud (σύννεφο λέξεων). Με αυτόν τον τρόπο, οι διαδικτυακές ασχολίες των εκπαιδευόμενων θα εμφανίζονται με γραφικό τρόπο, διευκολύνοντάς σας έτσι να διακρίνετε ποιες ασχολίες είναι οι πιο κοινές ανάμεσα στους εκπαιδευόμενους, καθώς αυτές θα εμφανίζονται με μεγαλύτερα γράμματα. <a href="#">Παράδειγμα word cloud</a></p>
5 λεπτά	<p><b>Ομαδικές δραστηριότητες</b></p> <p>1. Ο συντονιστής θα πρέπει να βγάλει από το καπέλο τα σημειώματα με τις διαδικτυακές ασχολίες των εκπαιδευόμενων και να τις διαβάσει δυνατά (π.χ. 9 δραστηριότητες εάν υπάρχουν 4-5 ομάδες).</p> <p>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Εάν χρησιμοποιείτε την πλατφόρμα του Mentimeter, μπορείτε να επικεντρωθείτε στις ασχολίες που είναι γραμμένες με τα μεγαλύτερα γράμματα (που αποτελούν επίσης και τις πιο κοινές απαντήσεις).</p>
20 λεπτά	<p><b>ΞΑΝΑ ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΤΟ!</b></p> <p>1. Κάθε ομάδα καλείτε να προβληματιστεί γύρω από το εάν οι διαδικτυακές ασχολίες που επιλέχθηκαν μπορούν να διακριθούν σε ασχολίες που έχουν ψυχαγωγικό ή εκπαιδευτικό χαρακτήρα.</p> <p>2. Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει ένα απόφθεγμα του Augustus T. Jones (ο ηθοποιός που υποδύεται τον Jake Harper στη σειρά Two and a Half Men): «Όλα είναι μια εμπειρία μάθησης». Οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να προβληματιστούν γύρω από αυτό το απόφθεγμα σε σχέση με τον προηγούμενο διαχωρισμό που έχουν κάνει μεταξύ των ασχολιών με ψυχαγωγικό ή εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Ο εκπαιδευτής υποβάλλει την εξής ερώτηση: Μπορεί κανείς να αποκτήσει γνώσεις και δεξιότητες από ασχολίες ελεύθερου χρόνου που δεν στοχεύουν ειδικά στη μάθηση; Συζητήστε.</p>

## ΧΡΗΣΙΜΟΙ ΠΟΡΟΙ

- How to learn from everything and everyone: <https://moneyminiblog.com/productivity/learn-from-everything-and-everyone/>
- How to learn anything: <https://www.youtube.com/watch?v=H1mb3ARvSJo>

## 3.2.4 - ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΝΟΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Σήμερα υπάρχει πρόσβαση σε τόσους πολλούς διαδικτυακούς πόρους, που κάποιος έχει τη δυνατότητα να αποκτήσει όποια δεξιότητα θέλει μέσω του διαδικτύου. Η πλατφόρμα του ACTIVATE έχει ήδη εξηγήσει τα πλεονεκτήματα της διαδικτυακής μάθησης δίνοντας παραδείγματα για το πού και πώς μπορείτε να βρείτε τις κατάλληλες διαδικτυακές δραστηριότητες που ταιριάζουν στις μαθησιακές σας ανάγκες.

Σε περίπτωση που οι εκπαιδευόμενοι δεν έχουν ακόμα περιηγηθεί στην πλατφόρμα, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να αναφέρει μερικά παραδείγματα και να συζητήσει επίσης με τους εκπαιδευομένους τα πλεονεκτήματα της συμμετοχής στην ηλεκτρονική μάθηση.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
25 λεπτά	<p><b>ΕΧΕΤΑ ΚΑΠΟΙΑ ΣΥΜΒΟΥΛΗ;</b></p> <p>1. Δεδομένου ότι οι εκπαιδευόμενοι έχουν ήδη περιηγηθεί στην πλατφόρμα του ACTIVATE, θα έχουν τώρα αποκτήσει κάποιες βασικές γνώσεις σε σχέση με την ηλεκτρονική μάθηση καθώς για το πώς μπορούν να αναζητήσουν τα κατάλληλα για αυτούς ηλεκτρονικά μαθήματα. Για σκοπούς αξιολόγησης της απομνημόνευσης των γνώσεων των εκπαιδευομένων, ο εκπαιδευτής δίνει στους τελευταίους το προφίλ υποθετικών ατόμων που θα ήθελαν να βελτιώσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους σε ένα συγκεκριμένο πεδίο. Καταρχάς, κάθε ομάδα (αποτελούμενη από 4-5 άτομα) επιλέγει μια κάρτα με το προφίλ ενός ατόμου και εξοικειώνεται με αυτό, βλ. το πρότυπο δείγμα <a href="#">3.2.3. Κάρτες Χαρακτήρα πρότυπο</a>.</p> <p>2. Στο επόμενο στάδιο, οι εκπαιδευόμενοι λαμβάνουν το πρότυπο δείγμα με τους νοητικούς χάρτες, το οποίο περιλαμβάνεται επίσης στο πρότυπο που ήδη αναφέρθηκε. Χωρίς ανατρέξουν για βοήθεια στο διαδίκτυο, οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να συζητήσουν για ιδέες σχετικά με τον τρόπο εύρεσης του ηλεκτρονικού εκπαιδευτικού προγράμματος που είναι κατάλληλο για το προφίλ του ατόμου που τους δόθηκε, συμπληρώνοντας τις αντίστοιχες ενότητες στον νοητικό χάρτη (πληκτρολόγηση λέξεων-κλειδιών, χρήση πλατφορμών, επικοινωνία με ιδρύματα κ.λπ.)</p> <p>3. Αφού συμπληρώσουν τα πρότυπα, ορισμένα από αυτά παρουσιάζονται και συζητούνται στην ομάδα.</p>
35 minutes	<p><b>GOOGLE IT!</b></p> <p>1. Το επόμενο μέρος πραγματοποιείται ψηφιακά. Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να τροποποιήσουν τις αφίσες τους με τη βοήθεια του διαδικτύου.</p> <p>2. Τώρα οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να βρουν υφιστάμενα εκπαιδευτικά προγράμματα στο διαδίκτυο που θα πρότειναν στους χαρακτήρες τους να συμμετάσχουν. Παραμένοντας στις ομάδες τους, οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να εξηγήσουν γιατί επέλεξαν τα συγκεκριμένα εκπαιδευτικά προγράμματα.</p> <p>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Το Zoom και άλλες ηλεκτρονικές πλατφόρμες προσφέρουν τη δυνατότητα δωματίων επιμέρους επισκέψεων (breakout rooms), στα οποία οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να δουλέψουν ομαδικώς. Μπορούν επίσης να δημοσιεύσουν ερωτήσεις στη συνομιλία, έτσι ώστε όλοι να μπορούν να τις δουν.</p>

20 λεπτά	<p><b>DISCUSSION AND CONSULTATION WITH OTHERS</b></p> <p>1. Στο τέλος πραγματοποιείται συζήτηση με τη συμμετοχή όλων των ομάδων. Κάθε ομάδα παρουσιάζει τουλάχιστον δύο επιλογές εκπαιδευτικών προγραμμάτων που έχουν βρει και εξηγούν γιατί οι επιλογές τους αυτές είναι ιδανικές για το προφίλ του ατόμου που τους δόθηκε.</p> <p>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Οι ομάδες μπορούν να χρησιμοποιήσουν λογισμικό παρουσίασης, όπως το Power Point ή το Canva, για να μοιραστούν τις σκέψεις τους.</p>
----------	---

## ΧΡΗΣΙΜΟΙ ΠΟΡΟΙ

- How to choose the best online course? Top 10 factors & tips to consider: <https://collegevidya.com/blog/how-to-select-the-best-online-courses/>
- Sharpen your skills with UN e-learning courses: <https://unric.org/en/sharpen-your-skills-during-lockdown-with-united-nations-e-learning-courses/>



## 3.2.5 - ΣΧΕΔΙΟ ΔΡΑΣΗΣ

Αυτή η δραστηριότητα γίνεται στο τέλος, καθώς συνδυάζει γνώσεις και δεξιότητες που είχαν την ευκαιρία να καλλιεργήσουν οι εκπαιδευόμενοι σε προηγούμενες δραστηριότητες. Αυτή η δραστηριότητα έχει ως στόχο να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους στην εύρεση μιας νέας ασχολίας ελεύθερου χρόνου στο διαδίκτυο, ξεκινώντας ένα ηλεκτρονικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα που ταιριάζει καλύτερα στις δικές τους ανάγκες.

TIME	DESCRIPTION OF EACH PART OF THE ACTIVITY
10 λεπτά	<p><b>ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει στους εκπαιδευόμενους την πλατφόρμα EU Academy: <a href="https://academy.europa.eu/">https://academy.europa.eu/</a>. Αυτός ο ιστότοπος προσφέρει πολλές ευκαιρίες για μάθηση.</li><li>2. Οι εκπαιδευόμενοι εξερευνούν κατ' ιδίαν την πλατφόρμα για να εξετάσουν τις δυνατότητες που παρέχει.</li></ol>
30 λεπτά	<p><b>ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ ΕΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Οι εκπαιδευόμενοι επιλέγουν το πρόγραμμα ηλεκτρονικής μάθησης που ταιριάζει καλύτερα στις μαθησιακές τους ανάγκες.</li><li>2. Κάθε εκπαιδευόμενος παρουσιάζει γρήγορα το εκπαιδευτικό πρόγραμμα που έχει επιλέξει και εξηγεί γιατί πήρε την απόφαση να συμμετάσχει σε αυτό.</li></ol>
30 λεπτά	<p><b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Κάθε μαθητής ξεκινά με το εκπαιδευτικό πρόγραμμα που επέλεξε και ολοκληρώνει τα πρώτα του μέρη.</li><li>2. Αφού έχουν λάβει κάποια μαθησιακή εμπειρία, ο εκπαιδευτής συζητά με τους εκπαιδευόμενους αν τους άρεσαν τα προγράμματά τους. Εάν ναι, καλούνται να συνεχίσουν τα εκπαιδευτικά τους προγράμματα και να κάνουν ένα πλάνο για το πότε σχεδιάζουν να αφιερώσουν χρόνο για αυτά στις ελεύθερές τους ώρες (βλ. την Άσκηση 1 με τις ώρες που εισάγονται στον κύκλο). Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να αφιερώσουν συγκεκριμένες ώρες εντός του ελεύθερου τους χρόνου. Αν δεν τους άρεσαν τα προγράμματα που επέλεξαν, πρέπει να εξηγήσουν τι δεν τους άρεσε και να ψάξουν για ένα άλλο πρόγραμμα, στο οποίο θα μπορούσαν να συμμετέχουν στο μέλλον.</li></ol>

## 3.2.6 - 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 [3.2.5 Ελεύθερος Χρόνος Αυτοστοχασμός Πρότυπο](#).

ΧΡΟΝΟΣ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
25 λεπτά	<p><b>Αυτοστοχασμός – 3-2-1</b></p> <p>Το ακόλουθο αρχείο <a href="#">3.2.5 Αυτοστοχασμός πρότυπο</a> περιέχει 3 διαφορετικά μέρη που πρέπει να συμπληρωθούν ξεχωριστά από κάθε εκπαιδευόμενο.</p> <p>Στη συνέχεια, οι εκπαιδευόμενοι συζητούν τις απαντήσεις τους με έναν συνάδελφό τους.</p> <p>Τα θέματα είναι:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>3. ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΠΟΥ ΕΜΑΘΑ – όπου συμπληρώνουν τις 3 συγκεκριμένα πράγματα που θυμούνται (όχι μόνο τίτλους όπως «ηλεκτρονική μάθηση» αλλά μάλλον κάτι πιο συγκεκριμένο όπως «η πλατφόρμα EU Academy προσφέρει πολλά διαφορετικά προγράμματα ηλεκτρονικής μάθησης, όπως...».</li><li>2. ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΠΟΥ ΕΚΑΝΑ ΚΑΛΑ – όπου σκέφτονται για την πρόοδο που σημείωσαν στο σημερινό μάθημα σε σχέση με την εκπαίδευσή τους ή σε τι ήταν καλοί. Οι εκπαιδευόμενοι παροτρύνονται να μην αισθάνονται ντροπή όταν λένε θετικά πράγματα για τον εαυτό σας και τις δυνάμεις σας.</li><li>1. ΠΡΑΓΜΑ ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΒΕΛΤΙΩΘΩ – Υπάρχουν συγκεκριμένες πτυχές τις οποίες πρέπει να επεξεργαστείτε περαιτέρω; Σκεφτείτε πώς θα μπορούσατε να εφαρμόσετε αυτά που μάθατε κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας και πώς αυτά θα μπορούσαν να σας βοηθήσουν να βελτιώσετε τις δεξιότητές σας. Αυτές θα μπορούσαν να αφορούν είτε τις μαλακές δεξιότητες (π.χ. ομαδική εργασία, ευελιξία) είτε τις σκληρές δεξιότητες (π.χ. εντός του συγκεκριμένου μαθήματος που έχετε επιλέξει να εξερευνήσετε).</li></ol> <p>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον διαδραστικό πίνακα Miro ή το Jamboard για αυτήν την άσκηση. Ο διαδραστικός πίνακας Miro ή το Jamboard παρέχει τη δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να δημοσιεύσουν σημειώσεις σε διαφορετικά χρώματα.</p>

# ΠΕΡΙΟΥΣΙΑΚΆ ΣΤΟΙΧΕΊΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΤΈΛΕΣΗ ΤΗΣ

## ΕΝΟΤΗΤΑ 3

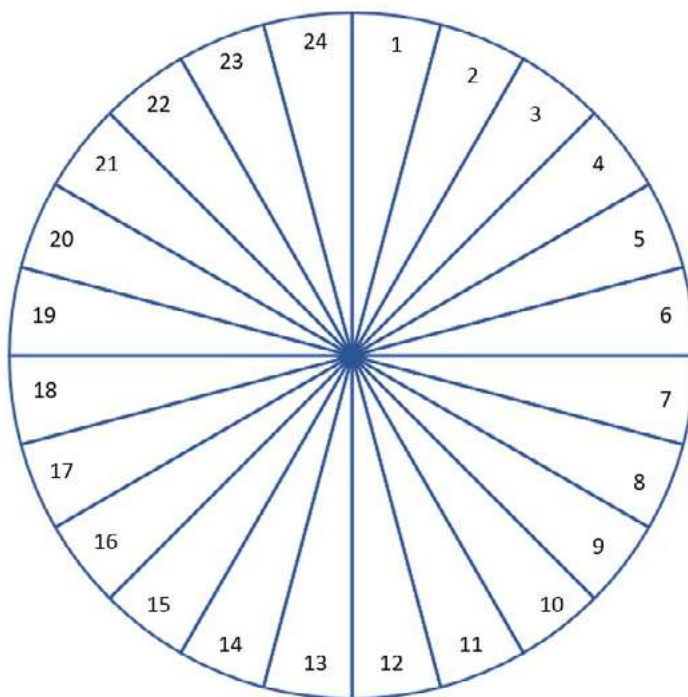
Οι πόροι είναι διαθέσιμοι για λήψη, ώστε ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές να μπορούν να εκτυπώσουν τις δραστηριότητες και να ακολουθήσουν τις οδηγίες για να ολοκληρώσουν τις εργασίες.





**3.2.1. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗΣ:** «Πόσο ελεύθερο χρόνο έχετε στη διάθεσή της την ημέρα; Με τι ασχολείστε εκείνο τον χρόνο;».

Πιο κάτω βλέπετε ένα διάγραμμα που αναπαριστά τις ώρες της ημέρας. Χρωματίστε τις ώρες εκείνες που έχετε ελεύθερο χρόνο.



1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24

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



## 3.2.2. Leisure Time 3.0 – Transcript

*Leisure Time 3.0 – TEDx Talks, speaker: Prof. Dr. Ulrich Reinhardt | TEDxBerlin*

**Video Link:** <https://www.youtube.com/watch?v=RjyxIsE3V2g>

*Transcriber: Nadine Hennig Reviewer: Elisabeth Buffard*

Ladies and Gentlemen,

what is it that you are seeing here? Can we dim the lights for that? Is there something that you see? Mud. A cow. The Earth from above. Nothing. Cows. How many of you are seeing actually a cow? Oh, that's pretty good. The other ones are probably thinking: well, the cows must look different where he comes from. (Laughter). I want to give you a small hint. Aah! The cow is quite obvious now. Right? Actually it's pretty much the same if we talk about the future of leisure time.

The future of leisure time is absolutely obvious. We have this old saying in Germany that sometimes you do not see the forest because of all the trees. Well, that's not true, I mean, things are obvious and it's the same with leisure time. People have certain needs, we are all humans. We like certain things. We like to spend our time with other things like chumminess, for example. And that we sure do not change our behavior just because we have new possibilities.

A change in behavior needs time, and time is very, very limited. What does this number mean to us? 8,760. It's the number of hours we have each year. Now the big question is how are we spending this tremendous amount of time we are having? Are we spending it working? Are we spending it doing something we like during our leisure time? Or is there maybe something in between?

If we divided this time, we could divide it into three sections. The first one, of course, is working time.

When you are full-time employed, you work about 20 % of your time each year, 1,618 hours to be exact. You have 29 days of vacationing and you are sick for 7.6 days. Obligation time: Then we have this big huge field which takes about 55 % of your time. Well, it's not working time but it's not leisure time either. It's something in between. We call it "obligation time." There you do actually things because you more or less have to do it. Take sleeping for example. In average, you sleep for 7 hours and 14 minutes. That's about one third of your lifetime, you're not awake. You are in your own bed. Or take the time that it takes to get to work, the time to clean yourself or to clean your house. The time you have to take care of someone else. That also takes time. And, of course, we have this big fusion between work and leisure. I mean, when was the last time we really turned off our mobile phones on the weekend? When was the last time that we did not write an email, or read an email while we were on holidays? Or when was the last time that we went out for a beer with a friend or a colleague and skipped the topic work totally out of our conversation? Freedom of choice: So, work is always there. That's not then pure leisure. The time that is left, that actually is leisure. Leisure time can be defined when you do something without having to do it. It's freedom of choice. It's not easy to simply put an activity into this field. Think, for example, when you are visiting your relatives. Is that

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

# 3.2.3. - ΕΛΕΥΘΕΡΟΣ ΧΡΟΝΟΣ



## 3.2.2. ΕΞΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΧΡΟΝΟ 3.0

1. Σε ποια τρία τμήματα μπορούμε να χωρίσουμε το χρόνο μας; (Απάντηση: Εργασία, Υποχρεώσεις, Ελεύθερος χρόνος)

---

---

---

2. Πώς ορίζει ο ομιλητής τον ελεύθερο χρόνο; (Απάντηση: Να κάνετε κάτι όχι επειδή πρέπει να το κάνετε αλλά από επιλογή).

---

---

---

3. Περιγράψτε εν συντομία πώς άλλαξε ο ελεύθερος χρόνος με την πάροδο του χρόνου. (Απάντηση: τη δεκαετία του 1950... κ.λπ.)

---

---


---


---

---

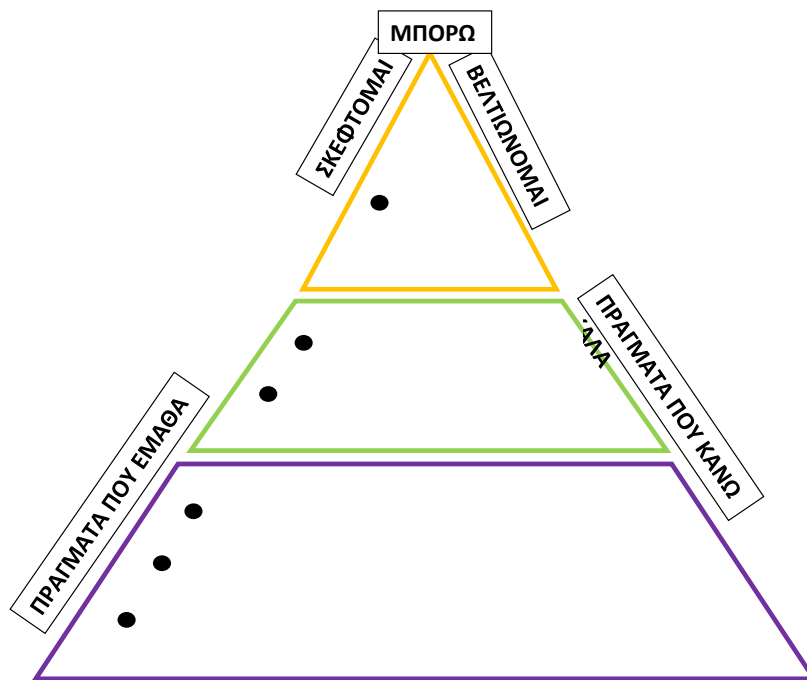
(Click the image to open and download the PDF of the document)

### Κάρτες χαρακτήρων:

	<p>Άννα</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 29 ετών</li><li>• Σπούδασε οικονομικά</li><li>• Ενδιαφέροντα: αριθμοί και ποσά, υπολογισμός</li><li>• Αυτή τη στιγμή εργάζεται ως σύμβουλος επιχειρήσεων (πλήρης απασχόλησης)</li></ul>
--	---

	<p>Λέων</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Άννα, 43 ετών</li><li>• Έχει κατάρτιση στις ξένες γλώσσες</li><li>• Ενδιαφέροντα: ανάγνωση, γραφή</li><li>• Αυτή τη στιγμή εργάζεται σε ένα γραφείο επικοινωνίας (μερική απασχόληση)</li></ul>
---	--

## 3.2.5. - ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΗ



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



## **ΕΝΟΤΗΤΑ 4**

**ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΜΕ  
ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ  
ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΣΤΟΝ  
ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟ**

# 4.1 - ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ



## ΧΡΟΝΟΣ

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



## ΜΑΘΗΤΕΣ

Άτομα με αναπηρίες που θέλουν να μάθουν περισσότερα για τις ευκαιρίες εθελοντισμού.



## ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Αύξηση των κινήτρων για εθελοντισμό, ανάπτυξη προορατικής προσέγγισης στην αναζήτηση ευκαιριών εθελοντισμού, κατανόηση των πλεονεκτημάτων ενασχόλησης με τον εθελοντισμό και ενδυνάμωση των ατόμων μέσω της αναγνώρισης των δυνατών τους σημείων.



## ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

δυναμωτική δραστηριότητα energizer, δραστηριότητες ομαδικής εργασίας, συζήτηση, σχέδιο δράσης και αξιολόγηση.



## ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Εξοπλισμός: φύλλα χαρτιού μεγέθους A4, πίνακας παρουσιάσεων, αυτοκόλλητα σημειώματα, χρωματιστοί μαρκαδόροι, στυλό, προβολέας, υπολογιστής(ές) και πρόσβαση στο διαδίκτυο, κουδούνι/χρονόμετρο, υλικά από τους εκπαιδευτικούς πόρους ([4.2.1 Icebreaker πρότυπο](#), [4.2.2. Οργανισμός παρουσίαση πρότυπο](#), [4.2.3 Φόβοι και λύσεις πρότυπο](#), [4.2.4 Δημιουργία βιογραφικού σημειώματος \(CV\) και συγγραφή επιστολής εκδήλωσης ενδιαφέροντος](#), [4.2.5 αυτοστοχασμός πρότυπο](#))



## ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ

Η τάξη πρέπει να είναι ανοιχτή με αρκετό χώρο για τη μετακίνηση των αναπηρικών καροτσιών και να διαθέτει θρανία, καρέκλες και ασπροπίνακα/πίνακα/διαθέσιμο χώρο στον τοίχο. Σε περίπτωση που κάποιοι από τους εκπαιδευόμενους προτιμούν να λάβουν μέρος στη δραστηριότητα μέσω υπολογιστή, αυτό θα πρέπει να παρέχεται ως επιλογή. Όταν πραγματοποιείτε μια δραστηριότητα σε ένα εικονικό περιβάλλον, να φροντίζετε να επιλέγετε τις κατάλληλες πλατφόρμες για ομαδική εργασία και τον σχεδιασμό των φύλλων εργασίας (το Zoom προσφέρει τη δυνατότητα δωματίων επιμέρους συσκέψεων (breakout rooms) για ομαδική εργασία, Jamboard, Padlet...)



## Η ΕΝΟΤΗΤΑ ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Η ενότητα στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης: Πριν από την έναρξη των δραστηριοτήτων, συνιστάται στους εκπαιδευόμενους να περιηγηθούν στην Ενότητα 4 της πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης με τίτλο ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΓΙΑ ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟ, που είναι διαθέσιμες εδώ: <https://projectactivate.eu/training>

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.

## 4.2.1 - ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΠΑΓΟΘΡΑΥΣΤΙΚΩΝ

Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να παρακινήσει τους μαθητές και να τους κάνει να σκεφτούν το θέμα μέσω μιας πιο γενικής και προσωπικού επιπέδου ερώτησης. Η δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί με τη χρήση πινάκων παρουσίασης, σημειωμάτων τύπου post-its και χρωματιστών μαρκαδόρων ή άλλων ψηφιακών εργαλείων. Σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά, ο εκπαιδευτής θα πρέπει πρώτα να σχεδιάσει κύκλους στον πίνακα παρουσιάσεων, όπως παρουσιάζεται στο υλικό με τίτλο [4.2.1 icebreaker πρότυπο](#).

Εναλλακτικά, κάθε χρήστης μπορεί να ανοίξει το Jamboard στον υπολογιστή του και να το συμπληρώσει. Για μετάβαση στη δραστηριότητα εξοικείωσης (icebreaker), κάντε κλικ [ΕΔΩ](#).

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
10 λεπτά (ο χρόνος μπορεί να διαφέρει ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών)	<p><b>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ICEBREAKER: «Τι σημαίνει εθελοντισμός για εσάς;»</b></p> <p>1. Ρωτήστε τους εκπαιδευόμενους τι σημαίνει για τους ίδιους ο εθελοντισμός. Ενθαρρύνετε τους εκπαιδευόμενους να κάνουν όσο το δυνατό περισσότερους συσχετισμούς μπορούν σχετικά με την έννοια του εθελοντισμού. Θα πρέπει να σκεφτούν τι σημαίνει για αυτούς σε προσωπικό, τοπικό, εθνικό και παγκόσμιο επίπεδο. Δεν υπάρχουν σωστές ή λανθασμένες απαντήσεις. Δεν χρειάζεται να ακολουθήσετε μια συγκεκριμένη σειρά. Στόχος είναι να συγκεντρώσετε όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες. Ο εκπαιδευτής μπορεί επίσης να αναφέρει έναν δικό του συσχετισμό για την έννοια του εθελοντισμού.</p> <p>Στο τέλος, προσπαθήστε να συνοψίσετε τις απαντήσεις των εκπαιδευομένων και προσπαθήστε να τις συσχετίσετε με την επόμενη δραστηριότητα ή το περιεχόμενο της ενότητας.</p> <p><i>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Θα ήταν ευκολότερο στο Jamboard, αν οι εκπαιδευόμενοι χρησιμοποιούσαν διαφορετικό χρώμα για κάθε γύρο (όπως στο παράδειγμα). Εάν δεν υπάρχει αρκετός χώρος, μπορείτε επίσης να κάνετε πολλά αντίγραφα των jamboards.</i></p>



## 4.2.2 - ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΩΝ ΔΥΝΑΤΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΑΙ ΤΩΝ ΕΥΚΑΙΡΙΩΝ ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΥ

Για προετοιμασία όσον αφορά τη δραστηριότητα, συνιστούμε στους εκπαιδευόμενους να συμπληρώσουν το ερωτηματολόγιο των δυνατών στοιχείων στον χαρακτήρα τους εκ των προτέρων. Ο σύνδεσμος για το ερωτηματολόγιο είναι διαθέσιμος στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης στην ενότητα 4 ή απευθείας στην ακόλουθη διεύθυνση: <https://viacharacter.org/account/register>.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
10 λεπτά	<p><b>ΣΕ ΤΙ ΑΝΑΦΕΡΟΝΤΑΙ ΤΑ ΔΥΝΑΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ;</b></p> <p>1. Δεδομένου ότι οι εκπαιδευόμενοι έχουν ήδη εξοικειωθεί με το θέμα των δυνατών στοιχείων του χαρακτήρα από το υλικό της ενότητας με τίτλο «Διαδικτυακές Ευκαιρίες για Εθελοντισμό», ο εκπαιδευτής κάνει μια σύντομη εισαγωγή υπενθυμίζοντάς τους ποια είναι τα 24 δυνατά στοιχεία του και οι 6 αρετές στον χαρακτήρα καθώς επίσης και τη σημασία τους μέσω του ακόλουθου βίντεο: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kq-rOellCiE&amp;t=88s">https://www.youtube.com/watch?v=kq-rOellCiE&amp;t=88s</a> Χρησιμοποιήστε την επιλογή της αυτόματης μετάφρασης του βίντεο, την οποία μπορείτε να βρείτε στην ενότητα «υπότιτλοι», στις ρυθμίσεις.</p> <p>2. Ο εκπαιδευτής ρωτά τους εκπαιδευόμενους τι άλλο θυμούνται από την πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης σχετικά με τα δυνατά στοιχεία του χαρακτήρα.</p>
30 λεπτά	<p><b>ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΑ ΔΥΝΑΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΑΣ</b></p> <p>1. Οι εκπαιδευόμενοι μοιράζονται μεταξύ τους τα αποτελέσματά από το ερωτηματολόγιο του <i>via character</i> σε σχέση με τα κορυφαία δυνατά στοιχεία του χαρακτήρα τους. Κάθε ένα από τα δυνατά στοιχεία ανήκει σε μια συγκεκριμένη κατηγορία αρετής. Με τη βοήθεια του εκπαιδευτή, οι εκπαιδευόμενοι προβληματίζονται γύρω από τα δυνατά στοιχεία του χαρακτήρα τους και τις αρετές τους ως ομάδα. Αργότερα, οι εκπαιδευόμενοι χωρίζονται σε ομάδες των 3 μέχρι 5 ατόμων. Εκείνοι που έχουν τα περισσότερα κοινά στοιχεία στον χαρακτήρα και που εμπίπτουν στις ίδιες ή παρόμοιες κατηγορίες αρετών, εργάζονται μαζί. Ο εκπαιδευτής μπορεί παρουσιάσει την κατηγοριοποίηση των δυνατών στοιχείων και των αρετών του χαρακτήρα, ακολουθώντας τη διεύθυνση: <a href="https://viacharacter.org/resources/activities">https://viacharacter.org/resources/activities</a> για ευκολότερη διαίρεση σε ομάδες.</p> <p>2. Σε μικρότερες ομάδες, οι εκπαιδευόμενοι μοιράζονται μεταξύ τους τα κορυφαία δυνατά στοιχεία του χαρακτήρα τους. Κάθε εκπαιδευόμενος καλείται να εξηγήσει πώς αυτά τα στοιχεία αντικατοπτρίζονται στην καθημερινή ή επαγγελματική του ζωή. Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει τους εκπαιδευόμενους να δίνουν συγκεκριμένα παραδείγματα συμπεριφορών τους που υποστηρίζουν τα κορυφαία δυνατά στοιχεία του χαρακτήρα τους. Στο δεύτερο γύρο, κάθε εκπαιδευόμενος μοιράζεται με τους άλλους τους τρόπους με τους οποίους τα δυνατά στοιχεία στον χαρακτήρα του μπορούν να συμβάλουν στην κοινωνία ή σε άλλα άτομα. Με ποιους τρόπους το εφαρμόζουν ήδη αυτό στην πράξη;</p> <p><i>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Το Zoom και άλλες ηλεκτρονικές πλατφόρμες προσφέρουν τη δυνατότητα δωματίων επιμέρους συσκέψεων (breakout rooms), στα οποία οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να εργαστούν σε ομάδες και να δημοσιεύσουν ερωτήσεις στη συνομιλία, ώστε όλοι να μπορούν να τις δουν.</i></p>

<p>30 λεπτά</p>	<p><b>ΔΙΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ ΤΙΣ ΚΑΤΑΛΛΗΛΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΣΤΟΝ ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟ</b></p> <p>1. Παραμένοντας στις ίδιες ομάδες όπως και στην προηγούμενη δραστηριότητα, οι εκπαιδευόμενοι διερευνούν τις διάφορες επιλογές που έχουν στη διάθεσή τους σε σχέση με τον διαδικτυακό εθελοντισμό, χρησιμοποιώντας τη βοήθεια του πρότυπου φυλλαδίου, το οποίο μπορείτε επίσης να εκτυπώσετε ανατρέχοντας στους εκπαιδευτικούς πόρους της ενότητας: <a href="#">4.2.2. Οργανισμός παρουσίαση πρότυπο</a>. Κάθε ομάδα καλείται να βρει 3 διαφορετικούς οργανισμούς ή ιστοσελίδες που προσφέρουν ευκαιρίες διαδικτυακού εθελοντισμού και οι οποίες είναι σύμφωνες με τα πιο σημαντικά δυνατά στοιχεία του χαρακτήρα και τις αρετές της ομάδας. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν υπολογιστές, κινητά τηλέφωνα, την πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης και άλλους χρήσιμους πόρους.</p> <p>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Ο εκπαιδευτής μπορεί να ανεβάσει το πρότυπο στο Drive για κάθε ομάδα, ώστε κάθε μέλος της να μπορεί να το επεξεργαστεί.</p> <p>2. Αφού βρουν τρεις διαφορετικές επιλογές, κάθε ομάδα επιλέγει την πιο ενδιαφέρουσα και την εξερευνά λεπτομερέστερα. Προετοιμάζουν μια παρουσίαση χρησιμοποιώντας ένα πρότυπο φυλλάδιο, την οποία παρουσιάζουν μπροστά σε όλη την τάξη. Ο εκπαιδευτής τους υποστηρίζει κατά τη διάρκεια της διαδικασίας, πηγαίνοντας από ομάδα σε ομάδα και απαντώντας σε πιθανές απορίες.</p>
<p>5 λεπτά παρουσίασης για κάθε ομάδα, ακολουθούμενη από ερωτήσεις και απαντήσεις μεταξύ των ομάδων</p>	<p><b>ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΠΙΘΑΝΩΝ ΕΥΚΑΙΡΙΩΝ ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΥ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ</b></p> <p>1. Κάθε ομάδα μοιράζεται τις πληροφορίες που βρήκε σχετικά με τις πιθανές ευκαιρίες εθελοντισμού στο διαδίκτυο, αιτιολογώντας επίσης γιατί αυτές ταιριάζουν με τα δυνατά στοιχεία του χαρακτήρα της στις άλλες ομάδες.</p> <p>2. Οι υπόλοιπες ομάδες και ο εκπαιδευτής έχουν τη δυνατότητα να υποβάλουν ερωτήσεις ή να παρέχουν ανατροφοδότηση στην ομάδα που κάνει την παρουσίαση.</p>

## ΧΡΗΣΙΜΟΙ ΠΟΡΟΙ

- Science of Character - VIA Institute: <https://www.youtube.com/watch?v=kq-rOellCiE&t=88s>
- Strengths-Based Activities & Exercises: <https://viacharacter.org/resources/activities>
- Virtual Volunteer Abroad Programs: <https://www.gooverseas.com/volunteer-abroad/online>

## 4.2.3 - ΕΝΔΟΙΑΣΜΟΙ & ΛΥΣΕΙΣ

Υπάρχουν δύο πιθανοί τρόποι για να πραγματοποιηθεί αυτή η δραστηριότητα. Εάν υπάρχει αρκετός χώρος για μετακινήσεις, ο εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα καπέλο και σημειώσεις τύπου post-it. Εάν ο διαθέσιμος χώρος είναι περιορισμένος, είναι καλύτερα η δραστηριότητα να πραγματοποιηθεί στο Mentimeter. Σε αυτή την περίπτωση, ο εκπαιδευτής θα μπορούσε κάλλιστα να προετοιμάσει τη δραστηριότητα στην πλατφόρμα [Mentimeter](#) εκ των προτέρων. Η δραστηριότητα πραγματοποιείται σε ομάδες που αποτελούνται ιδανικά από 4 άτομα η κάθε μία. Εάν οι μαθητές βρίσκονται ήδη σε ομάδες από προηγούμενες εργασίες, μπορούν να παραμείνουν στις ίδιες.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
5 λεπτά	<p><b>ΤΙ ΕΝΔΟΙΑΣΜΟΥΣ ΕΧΕΙΣ;</b></p> <p>1. Ρωτήστε τους μαθητές ποιοι είναι οι ενδοιασμοί τους όταν συμμετέχουν σε εθελοντικές δραστηριότητες. Κάθε άτομο πρέπει να σκεφτεί και να γράψει τρεις ενδοιασμούς.</p> <p>Ζητήστε από τους μαθητές να γράψουν σε ένα σημείωμα τύπου post-it (ο καθένας σε διαφορετικό σημείωμα) έναν ενδοιασμό τους και να το ρίξουν σε ένα καπέλο. Εάν θέλετε να πραγματοποιήσετε τη δραστηριότητα στο Mentimeter, οι εκπαιδευόμενοι θα χρειαστεί να έχουν στη διάθεσή τους έναν υπολογιστή ή ένα κινητό τηλέφωνο. Θα πρέπει να γράψουν τους φόβους τους σε ένα φύλλο εργασίας που έχετε ή δη προετοιμάσει προηγουμένως.</p> <p><i>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Είναι καλύτερο να δημιουργήσετε το φύλλο εργασίας στην πλατφόρμα του Mentimeter, χρησιμοποιώντας το εργαλείο word cloud (σύννεφο λέξεων). Με αυτόν τον τρόπο, οι ενδοιασμοί θα εμφανίζονται με πιο γραφικό τρόπο, επιτρέποντάς σας έτσι να ξεχωρίσετε τους πιο κοινούς ενδοιασμούς ανάμεσα στους εκπαιδευόμενους, καθώς αυτοί θα εμφανίζονται με μεγαλύτερα σε μέγεθος γράμματα. <a href="#">Παράδειγμα word cloud.</a></i></p>
5 λεπτά	<p><b>ΟΙ ΕΝΔΟΙΑΣΜΟΙ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ</b></p> <p>1. Ο συντονιστής θα πρέπει να επιλέξει μερικούς από τους ενδοιασμούς που είναι γραμμένοι στα σημειώματα που βρίσκονται μέσα στο καπέλο και να τους διαβάσει δυνατά (π.χ. 9 ενδοιασμοί εάν υπάρχουν 4-5 ομάδες).</p> <p><i>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Εάν χρησιμοποιείτε την πλατφόρμα Mentimeter, μπορείτε να εστιάσετε στα σημειώματα που είναι γραμμένα με τα μεγαλύτερα γράμματα (και κατ' επέκταση τα πιο κοινά ανάμεσα στους εκπαιδευόμενους).</i></p>
20 λεπτά	<p><b>ΩΡΑ ΓΙΑ ΛΥΣΕΙΣ!</b></p> <p>1. Κάθε ομάδα θα πρέπει να επιλέξει τον ενδοιασμό που θεωρεί ότι δείχνει το μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Θα πρέπει να αποφασίσουν από κοινού και δημοκρατικά ως ομάδα.</p> <p>2. Στη συνέχεια, θα πρέπει να σκεφτούν από κοινού όσες περισσότερες λύσεις μπορούν αναφορικά με την αντιμετώπιση του ενδοιασμού που εντόπισαν. Ζητήστε τους να γράψουν τις λύσεις τους σε έναν πίνακα παρουσιάσεων.</p> <p>3. Μόλις όλες οι ομάδες βρουν κάποιες λύσεις, ζητήστε τους να επιλέξουν μία και να εργαστούν πάνω σε αυτήν. Μπορούν να αντλήσουν βοήθεια έχοντας ως καθοδήγηση τις ερωτήσεις του πρότυπου φυλλαδίου <a href="#">4.2.3 Ενδοιασμοί και λύσεις πρότυπο</a>. Το ζητούμενο είναι να επεξεργαστούν αυτή τη λύση ακολουθώντας συγκεκριμένα βήματα.</p>

20 λεπτά	<p><b>ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑΒΟΥΛΕΥΣΗ ΜΕ ΑΛΛΟΥΣ</b></p> <p>1. Στο τέλος, πραγματοποιείται συζήτηση σε όλη την ομάδα. Ο ρόλος του εκπαιδευτή/ συντονιστή που ηγείται της συζήτησης είναι πολύ σημαντικός εδώ. Οι μικρότερες ομάδες μπορούν να μοιραστούν τον ενδιασμό και τη λύση που έχουν επιλέξει, αν το επιθυμούν. Δεν είναι απαραίτητο όλοι να μιλήσουν. Οι μαθητές θα πρέπει στη συνέχεια να δώσουν ανατροφοδότηση ο ένας στον άλλο σχετικά με τις προτεινόμενες λύσεις τους, προσθέτοντας και τις δικές τους ιδέες. Ο κύριος στόχος σε αυτό το σημείο είναι η ενδυνάμωση των μαθητών, ώστε να βρουν λύσεις για τους ενδιασμούς τους. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να μοιραστούν τις εντυπώσεις σε σχέση με τη δραστηριότητα αναζήτησης των ενδιασμών/λύσεων, εάν αντιμετώπισαν κάποιο πρόβλημα...</p>
----------	---

## ΧΡΗΣΙΜΟΙ ΠΟΡΟΙ

- Why you should define your fears instead of your goals | Tim Ferriss: <https://www.youtube.com/watch?v=5JGjAC6XxAI>
- Possible additional activity: [Crumpled Reminder](#)



## 4.2.4 - CREATING A CURRICULUM VITAE (CV) AND WRITING A MOTIVATION LETTER (ML)

Δεδομένου ότι είναι σύνηθες για τους περισσότερους οργανισμούς να λαμβάνουν πολλές επιστολές εκδήλωσης ενδιαφέροντος, είναι σημαντικό να αναγνωρίσουμε το γεγονός ότι οι υπεύθυνοι προσλήψεων επικεντρώνονται περισσότερο στις αιτήσεις που ξεχωρίζουν από την πλειοψηφία. Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να καθοδηγήσει τους εκπαιδευόμενους να γράψουν δυνατά βιογραφικά σημειώματα και ξεχωριστές επιστολές εκδήλωσης ενδιαφέροντος. Στη δραστηριότητα αυτή, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να χωρίσει τους εκπαιδευόμενους σε μικρότερες ομάδες, οι οποίες μπορεί είναι οι ίδιες όπως και σε προηγούμενες δραστηριότητες.

Σε περίπτωση που οι εκπαιδευόμενοι δεν έχουν περιηγηθεί ακόμα στην πλατφόρμα της ηλεκτρονικής μάθησης, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να τους εξηγήσει πώς μπορούν να γράψουν ένα καλό βιογραφικό σημείωμα ή μια καλή επιστολή εκδήλωσης ενδιαφέροντος, στηριζόμενος στην ενότητα 4, ΠΡΟΛΗΠΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ, που μπορεί να βρει στην πλατφόρμα της ηλεκτρονικής μάθησης.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
30 λεπτά	<p><b>ΚΑΛΗ Η ΚΑΚΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ;</b></p> <p>1. Δεδομένου ότι οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να έχουν ήδη γράψει ένα βιογραφικό σημείωμα και μια επιστολή εκδήλωσης ενδιαφέροντος περιηγούμενοι σε μια πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης, θα έχουν πιθανώς αποκομίσει κάποιες γνώσεις σχετικά με τις σημαντικές πτυχές ενός καλού βιογραφικού σημειώματος και μιας πειστικής επιστολής εκδήλωσης ενδιαφέροντος. Σε αυτή τη δραστηριότητα, κάθε ομάδα λαμβάνει έναν συνδυασμό από ένα βιογραφικό σημείωμα και μια επιστολή εκδήλωσης ενδιαφέροντος από ένα φανταστικό άτομο. Ο εκπαιδευτής αποφασίζει εάν η ομάδα θα εργαστεί στη σύνταξη ενός βιογραφικού σημειώματος ή μιας επιστολής εκδήλωσης ενδιαφέροντος. Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται σε αυτή τη δραστηριότητα να δώσουν ανατροφοδότηση στα πρότυπα δείγματα που τους δόθηκαν. Σας συνιστούμε οι ομάδες να εργαστούν είτε στο βιογραφικό σημείωμα είτε στην επιστολή εκδήλωσης ενδιαφέροντος. Τα παραδείγματα των βιογραφικών σημειωμάτων και των επιστολών εκδήλωσης ενδιαφέροντος είναι διαθέσιμα στα ακόλουθα αρχεία: <a href="#">4.2.4. Margaret Smith πρότυπο</a>, <a href="#">4.2.5 John Riley πρότυπο</a>.</p> <p>2. Ο στόχος είναι κάθε ομάδα να βελτιώσει ένα από τα αρχεία που της δόθηκαν και να παρέχει ανατροφοδότηση, αναφέροντας τρία δυνατά σημεία και τρεις αδυναμίες που εντοπίζει σε αυτά, προτείνοντας λύσεις για τη διόρθωσή τους. Σας συνιστούμε να συμβουλευτείτε την ενότητα 4 της ηλεκτρονικής πλατφόρμας, προκειμένου να έχετε καθοδήγηση σχετικά με το τι είναι σημαντικό να ληφθεί υπόψη κατά τη διόρθωση των συγκεκριμένων αρχείων.</p> <p><i>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να κάνουν τις διορθώσεις γράφοντας σχόλια σε ένα αρχείο Word.</i></p> <p>3. Ο εκπαιδευτής ρωτά τους εκπαιδευόμενους τι άλλο θυμούνται από την πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης σχετικά με τη συγγραφή του βιογραφικού σημειώματος και της επιστολής εκδήλωσης ενδιαφέροντος καθώς και για το τι έχουν μάθει από τη δραστηριότητα αυτή.</p>
*15 λεπτά	<p><b>* ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ</b></p> <p>Αυτό το μέρος της δραστηριότητας είναι προαιρετικό, ανάλογα με το πόσος χρόνος έχει απομείνει στη διάθεσή σας.</p> <p>1. Ο εκπαιδευτής συλλέγει τα διορθωμένα έγγραφα και τα διανέμει σε άλλες ομάδες. Κάθε ομάδα καλείται να επισημάνει τρεις ακόμα αδυναμίες και τρία δυνατά σημεία του εγγράφου που της δόθηκε. Οι αδυναμίες θα πρέπει να βελτιωθούν.</p> <p><i>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Το Zoom και άλλες ηλεκτρονικές πλατφόρμες προσφέρουν τη δυνατότητα δωματίων επιμέρους συσκευών (breakout rooms), όπου οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να εργαστούν σε ομάδες και να δημοσιεύσουν ερωτήσεις στη συνομιλία, ώστε όλοι να μπορούν να τις διαβάσουν.</i></p>

<p>20 λεπτά</p>	<p><b>ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑΒΟΥΛΕΥΣΗ ΜΕ ΑΛΛΟΥΣ</b></p> <p>1. Στο τέλος γίνεται συζήτηση με τη συμμετοχή ολόκληρης της ομάδας. Κάθε ομάδα παρουσιάζει τα σχόλια και τις βελτιώσεις που έκανε (είτε στον πρώτο είτε στον δεύτερο γύρο).</p> <p>2. Μαζί με τον εκπαιδευτή σχεδιάζουν μια λίστα με 10 συμβουλές για τη σύνταξη ενός καλού βιογραφικού σημειώματος και 10 συμβουλές για τη σύνταξη μιας καλής επιστολής εκδήλωσης ενδιαφέροντος.</p> <p><i>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Οι ομάδες μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Mentimeter για να επιλέξουν τις 10 πιο σημαντικές συμβουλές κατά τη σύνταξη ενός βιογραφικού σημειώματος ή μιας επιστολής εκδήλωσης ενδιαφέροντος.</i></p>
-----------------	--

## ΧΡΗΣΙΜΟΙ ΠΟΡΟΙ

- Useful template to make CV's: [create-europass-cv](#)
- Tips to create a CV in Canva: <https://www.canva.com/search/templates?q=curriculum%20vitae>



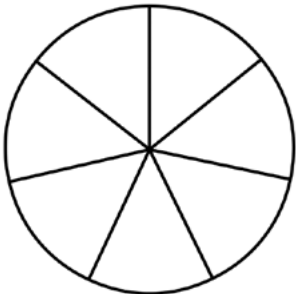
## 4.2.5 - ΣΧΕΔΙΟ ΔΡΑΣΗΣ

Αυτή η δραστηριότητα πραγματοποιείται στο τέλος, καθώς συνδυάζει γνώσεις που απέκτησαν οι εκπαιδευόμενοι από προηγούμενες δραστηριότητες. Η δραστηριότητα αυτή είναι ατομική και έχει ως στόχο να βοηθήσει τον εκπαιδευόμενο στη διαδικασία σύνταξης ή επικαιροποίησης του βιογραφικού του σημειώματος και της επιστολής εκδήλωσης ενδιαφέροντος (σε περίπτωση που το έχει ήδη δημιουργήσει με τη βοήθεια της πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης). Πριν από την έναρξη της δραστηριότητας, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να ζητήσει από τους εκπαιδευόμενους να φέρουν μαζί τους ένα παράδειγμα βιογραφικού τους σημειώματος και επιστολής εκδήλωσης ενδιαφέροντος που έχουν συγγράψει στο παρελθόν (μπορούν επίσης να τα ανεβάσουν σε φάκελο Drive από πριν). Η δραστηριότητα μπορεί επίσης να πραγματοποιηθεί στο σπίτι και αργότερα να συνεξεταστεί μαζί με τον εκπαιδευτή.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
10 λεπτά	<p><b>ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ;</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ο εκπαιδευτής ζητά από τους εκπαιδευόμενους να επιλέξουν τον οργανισμό στον οποίο θέλουν να εργαστούν εθελοντικά και να διεξάγουν έρευνα για να αντλήσουν περισσότερες πληροφορίες γι' αυτόν. Μπορεί να είναι ένας από τους οργανισμούς που έχουν βρει στις προηγούμενες δραστηριότητες.</li><li>2. Ο εκπαιδευτής εξηγεί στους εκπαιδευόμενους ότι είναι σημαντικό να ερευνήσουν τους κύριους στόχους και αξίες του οργανισμού στον οποίο προτίθενται να εργαστούν εθελοντικά. Με αυτόν τον τρόπο, θα είναι σε θέση να κρίνουν εάν είναι πραγματικά κατάλληλος ο οργανισμός γι' αυτούς και να σκεφτούν πώς θα μπορούσαν να συνεισφέρουν σε αυτόν μέσω της εθελοντικής τους εργασίας.</li></ol>
30 λεπτά	<p><b>ΣΥΝΤΑΞΥ ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟΥ ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΟΣ</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ο εκπαιδευτής παρέχει γενικές συμβουλές για τη σύνταξη του βιογραφικού σημειώματος καθώς και ένα καλό παράδειγμα. Οι εκπαιδευόμενοι σκέφτονται ατομικά τι πρότυπο δείγμα να χρησιμοποιήσουν και ποιες οδηγίες να ακολουθήσουν που θα τους βοηθήσουν να γράψουν το βιογραφικό σημείωμα για τον οργανισμό που έχουν επιλέξει. Εάν έχουν ήδη δημιουργήσει το βιογραφικό τους σημείωμα, θα πρέπει να το βελτιώσουν σύμφωνα με τις νέες γνώσεις που έχουν αποκτήσει κατά τη διάρκεια της κατάρτισης.</li><li>2. Ο εκπαιδευόμενος καλείται να συμπεριλάβει στο βιογραφικό του σημείωμα τα δυνατά του σημεία καθώς και συστάσεις.</li><li>3. Ο εκπαιδευτής εξετάζει το βιογραφικό σημείωμα και παρέχει ανατροφοδότηση και καθοδήγηση για το πώς αυτό μπορεί να βελτιωθεί ακόμα περισσότερο.</li></ol>
30 λεπτά	<p><b>ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΙΣΤΟΛΗΣ ΕΚΔΗΛΩΣΗΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Η επιστολή εκδήλωσης ενδιαφέροντος συνοδεύει πάντα ένα καλά γραμμένο βιογραφικό σημείωμα. Ο εκπαιδευτής παρέχει γενικές συμβουλές για τη συγγραφή του καθώς και ένα καλό παράδειγμα. Οι εκπαιδευόμενοι σκέφτονται ατομικά τι πρότυπο θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν και ποιες οδηγίες να ακολουθήσουν, που θα τους βοηθήσουν κατά τη συγγραφή μιας επιστολής εκδήλωσης ενδιαφέροντος για τον οργανισμό που επέλεξαν. Εάν έχουν ήδη συντάξει μια επιστολή εκδήλωσης ενδιαφέροντος, θα πρέπει να την βελτιώσουν σύμφωνα με τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει κατά τη διάρκεια της κατάρτισης.</li><li>2. Ο εκπαιδευόμενος επιλέγει τα δυνατά του σημεία και τα συμπεριλαμβάνει στην επιστολή εκδήλωσης ενδιαφέροντος.</li><li>3. Ο εκπαιδευτής εξετάζει την επιστολή εκδήλωσης ενδιαφέροντος και παρέχει ανατροφοδότηση και καθοδήγηση σχετικά με το πώς αυτή μπορεί να βελτιωθεί ακόμα περισσότερο.</li></ol>

## 4.2.6 - 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 [4.2.6 Αυτοστοχασμός Πρότυπο](#).

ΧΡΟΝΟΣ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
30 λεπτά	<p><b>ΑΥΤΟΣΤΟΧΑΣΜΟΣ</b></p> <p>Ο κύκλος χωρίζεται σε επτά μέρη και κάθε μέρος αντιστοιχεί σε ένα θέμα στο οποίο οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να δώσουν ανατροφοδότηση. Συμβουλευτείτε το παράδειγμα από το αρχείο <a href="#">4.2.6 αυτοστοχασμός πρότυπο</a>.</p> <p>Τα θέματα είναι:</p> <p><b>ΧΡΗΣΙΜΟΤΗΤΑ</b> – Πόσο χρήσιμες σας ήταν οι δραστηριότητες που πραγματοποιήσατε; Μάθατε κάτι καινούργιο; Θα αξιοποιούσατε τη γνώση που αποκτήσατε μέσω αυτών περαιτέρω;</p> <p><b>ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ</b> - Είστε ικανοποιημένοι με το χρόνο που είχατε στη διάθεσή σας για την ολοκλήρωση κάθε εργασίας; Θεωρείτε ότι η διάρκεια της κατάρτισης ήταν επαρκής;</p> <p><b>ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ</b> – Νιώθετε ότι είχατε την ευκαιρία να συμμετάσχετε στις δραστηριότητες σε επιθυμητό επίπεδο;</p> <p><b>ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗ</b> – Νιώθετε ότι υπήρχε καθοδήγηση; Είστε ικανοποιημένοι σε σχέση με την αποδοτικότητα σας;</p> <p><b>Η ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ</b> – Πώς αισθανθήκατε για τη δυναμική της ομάδας; Νιώσατε ως ένα πολύτιμο μέλος αυτής;</p> <p><b>ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ</b> – Πώς ήταν η αλληλεπίδρασή σας με τους υπόλοιπους εκπαιδευόμενους;</p> <p><b>ΚΛΙΜΑ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ</b> – Νιώθετε ότι ο εκπαιδευτής παρείχε τις συνθήκες για ένα ασφαλές μαθησιακό περιβάλλον, όπου μπορούσατε να εκφραστείτε ελεύθερα και να συμμετάσχετε πλήρως στη δραστηριότητα;</p>  <ol style="list-style-type: none"><li>Κάθε εκπαιδευόμενος επιλέγει ένα σύμβολο και το σχεδιάζει στο διάγραμμα. Όσο περισσότερο τους άρεσε ένα συγκεκριμένο θέμα, τόσο πιο κοντά προς το κέντρο σχεδιάζουν το σύμβολο (δηλ. τόσο πιο πολύ έλκονται προς το κέντρο λόγω της βαρύτητας»)</li><li>Αφού όλοι έχουν σχεδιάσει σύμβολα για όλα τα θέματα, τότε μπορεί να διεξαχθεί συζήτηση γύρω από τη δραστηριότητα. Εάν οι εκπαιδευόμενοι επιθυμούν να πάρουν το λόγο, τότε αυτός τους δίνεται.</li></ol> <p><i>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον διαδραστικό πίνακα Miro ή το Jamboard για αυτή την άσκηση. Ο διαδραστικός πίνακας Miro ή το Jamboard παρέχει τη δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να δημοσιεύσουν σημειώσεις σε διαφορετικά χρώματα.</i></p>



# ΠΕΡΙΟΥΣΙΑΚΑ ΣΤΟΙΧΕΪΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΗΣ

## ΕΝΟΤΗΤΑ 4

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.

## 4.2.1. - ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΠΑΓΟΘΡΑΥΣΤΙΚΩΝ



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



### **ΑΠΑΡΙΘΜΗΣΤΕ 3 ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥΣ ΠΟΥ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ Ή ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΝ ΝΑ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΥ ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΥ**

Καταχωρίστε τους οργανισμούς εδώ. Φροντίστε να λάβετε υπόψη τον τρόπο με τον οποίο ο εθελοντής μπορεί να αναπτύξει ή να αξιοποιήσει τα δυνατά στοιχεία του χαρακτήρα του στους συγκεκριμένους οργανισμούς.

- ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ 1 :
- ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ 2:
- ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ 3:

### **ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΟΥ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ**

Επιλέξτε έναν οργανισμό που ταιριάζει καλύτερα στις ανάγκες σας και περιγράψτε τον λεπτομερέστερα.

- ΟΝΟΜΑ ΤΟΥ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ, ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ
- ΣΕ ΠΟΙΟΝ ΤΟΜΕΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΠΟΙΕΙΤΑΙ; ΣΕ ΠΟΙΟΥΣ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ; ΠΟΙΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΟΡΑΜΑ ΤΟΥ;
- ΤΙ ΚΑΝΕΙ ΤΟΝ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ ΞΕΧΩΡΙΣΤΟ;
- ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ
- ΠΟΙΑ ΔΥΝΑΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΑΣ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΤΕ ΝΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΕΤΕ ΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ; ΜΕ ΠΟΙΟΥΣ ΤΡΟΠΟΥΣ;

### **ΟΙ ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΥ ΠΟΥ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ Ο ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ**

- ΤΙ ΕΙΔΟΥΣ ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΥ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ Ο ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ;
- ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΕ ΤΙΣ ΕΘΕΛΟΝΤΙΚΕΣ ΣΑΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΣΤΟΝ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ Ή ΚΑΙ ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ;
- ΑΝ Ο ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΔΕΝ ΔΙΑΘΕΤΕΙ ΑΚΟΜΑ ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΥ, ΠΩΣ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΝΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΕΙ ΤΟ ΕΡΓΟΥ ΤΟΥ ΕΝΑΣ ΕΘΕΛΟΝΤΗΣ;
- ΠΩΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΡΘΕΤΕ ΣΕ ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ;

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



# ΕΝΔΟΙΑΣΜΟΣ ΣΕ ΕΝΑ ΚΑΠΕΛΟ

ή στο Mentimeter

Έχετε κάποιους ενδοιασμούς σε σχέση με τον εθελοντισμό;

- Σκεφτείτε και γράψτε 3 ενδοιασμούς.

Επιλέξτε μία από τις προτεινόμενες λύσεις πιο κάτω και επεξεργαστείτε την

- Γιατί αυτή η λύση είναι καλύτερη σε σύγκριση με άλλες;
- Με πόση ακρίβεια θα εφαρμόζατε αυτή τη λύση; Σκεφτείτε συγκεκριμένα βήματα και γράψτε τα.
- Μπορεί να πάει κάτι στραβά; Πώς θα το λύνατε;

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

**Μάργκαρετ Σμιθ**  
**Συντονίστρια Εθελοντών**  
662-241-7824  
margarethsmith@gmail.com  
linkedin.com/in/marge\_smith

### Σύνοψη

Ενθουσιώδης συντονίστρια εθελοντών με πολυετή εμπειρία. Δημιούργησε ένα εθελοντικό δίκτυο 700+ μελών. Πρόθυμη να αξιοποιήσει τις οργανωτικές και διαπροσωπικές της δεξιότητες για τον συντονισμό των καθημερινών διεργασιών στον εθελοντισμό.

### Εμπειρία

#### Συντονισμός Εθελοντών

Πανεπιστημιακό Νοσοκομείο, Briston & Weston  
Φεβρουάριος 2015-Μάρτιος 2019

- Καθοδήγησε 1000+ εθελοντές σε κέντρα περίθαλψης, στην παροχή συναισθηματικής υποστήριξης και ανακούφισης.
- Ανέπτυξε και διένειμε ενημερωτικά φυλλάδια σε σχέση με την ολοκληρωμένη ιατρική περίθαλψη στο σπίτι και τον εθελοντισμό!
- Ξεκίνησε και καθιέρωσε ένα δίκτυο εθελοντών που αριθμεί 700+ μέλη, προσεγγίζοντας ενεργά ένα ευρύ φάσμα οντοτήτων.
- Διεξήγαγε τακτικές εκπαιδεύσεις και καταρτίσεις σε εκκλησιαστικές οργανώσεις και ομάδες πολιτών σχετικά με θέματα που αφορούν το τέλος του κύκλου ζωής και την πρόσληψη εθελοντών.

**Κορυφαίο επίτευγμα:** Σχεδίασε και συντόνισε την παράδοση ανακοινώσεων των δημοσίων υπηρεσιών σε 15.000 επαγγελματίες και γηροκομεία.

### Εκπαίδευση

**Πτυχίο Βιοϊατρικής Μηχανικής**  
Imperial Collage Λονδίνο  
2013

### Εκπαίδευση και Πιστοποιήσεις

- Πιστοποιητικό Διεθνούς Εθελοντισμού, International Volunteer HQ Limited (IVHQ), 2014

### Δεξιότητες

- Επικοινωνία
- Διοίκηση
- Ομαδική εργασία
- Επίλυση προβλημάτων

**John Riley**  
**52 My Street, Fourtown,**  
**Fiveshire, WX59 9XW**  
**rileyj@gmail.com**  
**07979999777**

Πρόσφατα απόφοιτος με πτυχίο στην αρχαιολογία, διαθέτω τις δεξιότητες και τις ιδιότητες εκείνες για να προσφέρω βοήθεια μέσω της εθελοντικής μου δράσης στη διαστημική βιομηχανία. Οι ικανότητες μου περιλαμβάνουν την παρασκευή καφέ, την κατανόηση των πολιτικών επιστημών, την πολιτισμική προσαρμογή, την ομαδική εργασία και την αρχαιολογία. Είμαι πρόθυμος να παρακολουθήσω ένα μεταπτυχιακό πρόγραμμα που θα με βοηθήσει να συμβάλω στον οργανισμό.

Εκπαίδευση

**Πανεπιστήμιο του Exeter (2017-2020)**

Προ-πτυχιακός τίτλος στην Αρχαιολογία - 2:1

**Σχολείο Fourtown (2009-2016)**

A-levels στην Ιστορία, τα Αγγλικά και τα Γαλλικά. AS level στην Γεωγραφία

10 GCSEs συμπεριλαμβανομένων των Μαθηματικών και τις Επιστήμες (Βιολογία, Χημεία και Φυσική).

Δεξιότητες

**Εργασία ως άτομο**

- Μέλος του προσωπικού της Starbucks στο τμήμα εκτέλεσης παραγγελιών και στην παροχή άριστης εξυπηρέτησης πελατών
- Βοηθός έργου για το Dig NW – συνεργασία με την ομάδα του έργου στο σχεδιασμό των εκδηλώσεων του Summer Dig και τη διασφάλιση της ομαλής καθημερινής του λειτουργίας
- Σύνταξη και έκδοση ενημερωτικού δελτίου για το Νοτιοδυτικό Τμήμα του Συμβουλίου Βρετανικής Αρχαιολογίας

**Οργάνωση**

- Επιτυχής συνδυασμός σπουδών, μερικής απασχόλησης, εθελοντισμού και εξωσχολικών δραστηριοτήτων
- Συντονισμός αρχαιολογικών εκδηλώσεων για το Dig NW και την Πανεπιστημιακή Αρχαιολογική Κοινότητα που έτυχαν θετικής υποδοχής. Οι συμμετέχοντες στο Summer Dig σχολίασαν: «Τι καλά οργανωμένη μέρα. Αναζωπύρωσε το ενδιαφέρον μου για την αρχαιολογία». «Ήταν τόσο συναρπαστικό να βρίσκεις πραγματικά κομμάτια αρχαίας κεραμικής». «Η Μία μου έδειξε πώς να ερμηνεύω και να φροντίζω τα κεραμικά που βρήκαμε»

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

## 4.2.6 - ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΗ



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



## **ΕΝΟΤΗΤΑ 5**

**ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΓΙΑ ΔΡΑΣΕΙΣ  
ΣΥΝΗΓΟΡΙΑΣ/ ΑΚΤΙΒΙΣΜΟΥ ΣΤΟ  
ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ**



# 5.1 - ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ



## ΧΡΟΝΟΣ:

Περίπου 6-7 ώρες μαθήματος με διαλείμματα. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να προσαρμόσει τις ώρες που θα διαθέσει για κάθε δραστηριότητα ανάλογα με τις ανάγκες της ομάδας.



## ΜΑΘΗΤΕΣ:

Άτομα με αναπηρίες που θέλουν να μάθουν περισσότερα για τις δράσεις συνηγορίας/ ακτιβισμού στο διαδίκτυο.



## ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

Κατανόηση της έννοιας του διαδικτυακού ακτιβισμού ως μια νέα μορφή συλλογικής κινητοποίησης καθώς και των επιπέδων συμμετοχής σε αυτόν. Ενημέρωση για τις διάφορες μορφές διαδικτυακού ακτιβισμού που υπάρχουν. Επίγνωση των κινδύνων και των ευκαιριών σε σχέση με τον ακτιβισμό στα κοινωνικά δίκτυα και μελέτη περιπτώσεων όπου έγινε επιτυχής εφαρμογή μοντέλων ακτιβισμού για παραδειγματισμό.



## ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ:

δραστηριότητα εξοικείωσης (energizer), δραστηριότητες ομαδικής εργασίας, συζήτηση, σχέδιο δράσης και αξιολόγηση.



## ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ:

φύλλα χαρτιού μεγέθους A4, πίνακας παρουσιάσεων, αυτοκόλλητα σημειώματα, χρωματιστοί μαρκαδόροι, στυλό, προβολέας, υπολογιστής(ές) με πρόσβαση στο διαδίκτυο, κουδούνι/χρονόμετρο, υλικά από τους εκπαιδευτικούς πόρους και τα πρότυπα που δημιουργήθηκαν για την ενότητα 5.



## ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ

Η τάξη πρέπει να είναι ανοιχτή με αρκετό χώρο ούτως ώστε να διασφαλίζεται η άνετη μετακίνηση των αναπηρικών καροτσιών. Θα χρειαστούν επίσης θρανία, καρέκλες και ένας πίνακας. Σε περίπτωση που κάποιος από τους εκπαιδευόμενους προτιμούν να συμμετάσχουν στη δραστηριότητα διαδικτυακά, τότε η τάξη θα πρέπει να είναι εξοπλισμένη με υπολογιστές και κάμερες για να τους διευκολύνει. Εάν επιθυμείτε να πραγματοποιήσετε τη 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, Padlet...).



## Η ΕΝΟΤΗΤΑ ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ:

Πριν την έναρξη των δραστηριοτήτων, συνιστάται στους εκπαιδευόμενους να περιηγηθούν στην Ενότητα 5 με τίτλο ΔΡΑΣΕΙΣ ΣΥΝΗΓΟΡΙΑΣ/ΑΚΤΙΒΙΣΜΟΥ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΥΤΟ, που είναι διαθέσιμη στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης, στον ακόλουθο σύνδεσμο: <https://projectactivate.eu/OnlineAdvocacyActivism/content/#/>

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.

## 5.2.1 - ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗΣ (ICEBREAKER): Ο ΙΣΤΟΣ ΤΗΣ ΑΡΑΧΝΗΣ

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
30 λεπτά (ο χρόνος μπορεί να διαφέρει ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών)	<p data-bbox="379 723 735 750">ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗΣ:</p> <ol data-bbox="411 786 1390 1518" style="list-style-type: none"><li data-bbox="411 786 1390 943">1. Αυτή η δραστηριότητα ονομάζεται «Ιστός της αράχνης». Όλοι οι συμμετέχοντες στέκονται σε κύκλο. Ένας από αυτούς παίρνει το μάλλινο άκρο μιας μπάλας νήματος (ή σχοινιού, ή κάτι παρόμοιο) και, προσέχοντας να μην του πέσει, τη ρίχνει με το άλλο του χέρι σε έναν άλλο εκπαιδευόμενο, αναφέροντας ένα θετικό στοιχείο που του αρέσει ή που εκτιμά στο πρόσωπο του τελευταίου.</li><li data-bbox="411 981 1390 1137">2. Το άτομο που δέχεται την μπάλα παίρνει το άκρο της κλωστής και προσέχοντας να μην του πέσει, τη ρίχνει σε ένα άλλο άτομο, αναφέροντας επίσης ένα θετικό στοιχείο που του αρέσει ή που εκτιμά σε αυτόν/ην. Επαναλαμβάνεται το ίδιο μέχρι όλοι οι συμμετέχοντες να έχουν πάρει μια κλωστή, σχηματίζοντας έτσι ένα πολύχρωμο σχηματισμό που παίρνει τη μορφή ενός ιστού αράχνης.</li><li data-bbox="411 1176 1390 1294">3. Τέλος, ο τελευταίος συμμετέχων που θα παραλάβει την μπάλα του νήματος θα την πετάξει στον πρώτο, καθώς με αυτόν τον τρόπο θα ολοκληρωθεί ο κύκλος, με όλους τους συμμετέχοντες να έχουν πει κάτι θετικό για κάποιον/α άλλο/η στην ομάδα και θα έχουν επίσης ακούσει κάτι θετικό για τους εαυτούς τους.</li><li data-bbox="411 1332 1390 1518">4. Στο τέλος, ενθαρρύνετε τους εκπαιδευόμενους να αναφέρουν σε τι είδους στόχο έχουν εργαστεί σε αυτή τη δραστηριότητα: αυτοεκτίμηση, επικοινωνιακές δεξιότητες, ενίσχυση των ομαδικών δεσμών κ.λπ. Δεν υπάρχουν σωστές ή λανθασμένες απαντήσεις. Δεν χρειάζεται να ακολουθήσετε μια συγκεκριμένη σειρά. Στόχος είναι να έχουμε όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες. Οι εκπαιδευτές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα παραδείγματα που δίνονται στον ακόλουθο σύνδεσμο: <a href="#">Ιστός της Αράχνης, Canva</a>.</li></ol>

## 5.2.2 - ΤΙ ΕΙΝΑΙ Ο ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΑΚΤΙΒΙΣΜΟΣ

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι η ευαισθητοποίηση σχετικά με τις επιτυχημένες ακτιβιστικές δράσεις στο διαδίκτυο καθώς και η ενθάρρυνση της χρήσης νέων τεχνολογιών. Είναι επίσης σημαντικό ότι μέσω αυτής της δραστηριότητας θα ενισχυθούν οι δημιουργικές καθώς και επικοινωνιακές δεξιότητες των συμμετεχόντων.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
15 λεπτά	<p><b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ: ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΔΡΑΣΕΙΣ ΣΥΝΗΓΟΡΙΑΣ/ ΑΚΤΙΒΙΣΜΟΥ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ο εκπαιδευτής δίνει μια σύντομη εισαγωγή σχετικά με το τι είναι ο διαδικτυακός ακτιβισμός, τις μορφές ακτιβισμού που υπάρχουν και τους στόχους που περιλαμβάνουν καθώς και γιατί ο ακτιβισμός είναι σημαντικός για τις κοινότητες.</li><li>2. Οι συμμετέχοντες καλούνται να ανταλλάξουν ερωτήσεις μεταξύ τους σχετικά με το αν κάποιος από αυτούς έχει συμμετάσχει ποτέ σε μια εκστρατεία ευαισθητοποίησης ή κάτι παρόμοιο.</li></ol>
20 λεπτά	<p><b>ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΜΙΑΣ ΑΚΤΙΒΙΣΤΙΚΗΣ ΔΡΑΣΗΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Οι εκπαιδευόμενοι χωρίζονται σε ομάδες των 4 ατόμων. Σε κάθε ομάδα δίνεται ένα μεγάλο κομμάτι χαρτόνι και χρωματιστοί μαρκαδόροι.</li><li>2. Θα πρέπει να διασφαλιστεί ότι κάθε ομάδα διαθέτει τουλάχιστον μία συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο. Θα ήταν ιδανικό να έχετε έναν υπολογιστή ή μια ταμπλέτα, ώστε όλοι να μπορούν να βλέπουν σε μια οθόνη. Ωστόσο, εάν αυτό δεν είναι εφικτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα κινητό τηλέφωνο.</li><li>3. Η ομάδα καλείται να διεξάγει έρευνα σχετικά με επιτυχημένες ακτιβιστικές δράσεις στο διαδίκτυο τα τελευταία χρόνια και να πάρει σημειώσεις σε σχέση με αυτές. Οι εκπαιδευόμενοι αποφασίζουν συλλογικά στην ομάδα τους για το ποια ακτιβιστική δράση θέλουν να παρουσιάσουν προφορικώς στις άλλες ομάδες.</li><li>4. Είναι σημαντικό ο συντονιστής να ελέγξει την ακτιβιστική δράση που θα επιλέξει κάθε ομάδα ώστε να αποφευχθεί η επανάληψη.</li></ol>
30 λεπτά	<p><b>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Μόλις επιλέξουν την ακτιβιστική δράση, οι ομάδες αποφασίζουν πώς θα την παρουσιάσουν στις υπόλοιπες ομάδες, χρησιμοποιώντας χαρτόνι και μαρκαδόρους, σχεδιάζοντας ένα περίγραμμα ή ένα σχέδιο ή χρησιμοποιώντας απλά λέξεις. Αυτή είναι μια ελεύθερη και δημιουργική άσκηση!</li><li>2. Αφού έχουν ολοκληρώσει τις αφίσες τους, οι ομάδες καλούνται να κάνουν μια σύντομη πρόβα για τον τρόπο με τον οποίο θα τις παρουσιάσουν στις άλλες ομάδες. Οι ομάδες έχουν τη δυνατότητα να κάνουν τις παρουσιάσεις τους επιλέγοντας έναν ομιλητή ή να τις χωρίσουν σε μέρη για να έχουν όλη την ευκαιρία να καλλιεργήσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες και να αντιμετωπίσουν τους φόβους που μπορεί να έχουν όταν δίνουν ομιλία/παρουσίαση μπροστά σε κοινό.</li></ol>

\*Θυμηθείτε ότι μπορεί να υπάρχουν συμμετέχοντες με δυσκολίες στην επικοινωνία. Είναι σημαντικό να διασφαλίζετε την ισότιμη συμμετοχή τους στις δραστηριότητες και τις ίδιες ευκαιρίες στη μάθηση, να προσαρμόζετε στο ρυθμό τους και να βεβαιώνετε ότι όλοι ακούνε ο ένας τον άλλο.

5-10 λεπτά για κάθε ομάδα	<p><b>Προφορικές Παρουσιάσεις:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Αφού ολοκληρώσουν την πρόβα τους, οι ομάδες πραγματοποιούν τις παρουσιάσεις τους, η μια μετά την άλλη. Θα πρέπει να ορίσουν ένα μέγιστο χρονικό περιθώριο, όπως π.χ. 5-10 λεπτά.</li><li>2. Τέλος, διεξάγεται ένας γύρος ερωτήσεων για προβληματισμό σχετικά με το πώς αισθάνονται σε σχέση με τις παρουσιάσεις τους.</li></ol>
---------------------------	---

## 5.2.3 - ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΑΚΤΙΒΙΣΤΙΚΗ ΕΚΣΤΡΑΤΕΙΑ

Αυτή η άσκηση θα σας βοηθήσει να προωθήσετε τη δημιουργικότητα και την ομαδική εργασία ανάμεσα στους συμμετέχοντες, οι οποίοι καλούνται να δημιουργήσουν μια δική τους εκστρατεία ευαισθητοποίησης πάνω σε ένα θέμα.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
20 λεπτά	<p><b>ΩΡΑ ΓΙΑ ΚΑΤΑΓΙΣΜΟ ΙΔΕΩΝ!</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Όλοιοι συμμετέχοντες ανταλλάζουν μεταξύ τους ιδέες σχετικά με εκστρατείες ευαισθητοποίησης που θα μπορούσαν να πραγματοποιηθούν στο διαδίκτυο.</li><li>2. Επιλέγεται ένα θέμα για κάθε 5 άτομα, τα οποία σχηματίζουν μαζί μια ομάδα. Με άλλα λόγια, αν υπάρχουν 20 άτομα στην τάξη, θα πρέπει να επιλεγούν 4 διαφορετικά θέματα. Εάν υπάρχουν 10 άτομα, τότε θα πρέπει να επιλεγούν 2 διαφορετικά θέματα.</li><li>3. Η ομάδα χωρίζεται σε ομάδες των 5 ατόμων.</li></ol>
45 λεπτά	<p><b>ΩΡΑ ΠΕΡΙΣΥΛΛΟΓΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΤΗΣ ΕΚΣΤΡΑΤΕΙΑΣ</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Κάθε ομάδα δημιουργεί τη δική της διαδικτυακή ακτιβιστική εκστρατεία. Για το σκοπό αυτό, οι συμμετέχοντες συμβουλευόμαστε το ακόλουθο αρχείο: <a href="#">Η εκστρατεία μου</a>.</li><li>2. Ανάλογα με το είδος της εκστρατείας που έχει ανατεθεί σε κάθε ομάδα, οι συμμετέχοντες καλούνται να σκεφτούν μαζί και να συμπληρώσουν το φύλλο εργασίας παρέχοντας:<ol style="list-style-type: none"><li>α) Αιτιολόγηση της εκστρατείας τους (διαπιστωμένη ανάγκη).</li><li>β) Τον στόχο του κοινωνικού σκοπού που αυτή εξυπηρετεί.</li><li>γ) Το σύνθημα και λογότυπο της εκστρατείας τους.</li><li>δ) Τη στρατηγική που θα ακολουθήσουν για τη διάδοση των αποτελεσμάτων της εκστρατείας τους</li></ol></li></ol> <p>Χρησιμοποιήστε το ακόλουθο αρχείο ως οδηγό για την εργασία αυτή: <a href="#">Οδηγός</a>.</p>

<p>5-10 λεπτά για κάθε ομάδα και 15 λεπτά για ψηφοφορία</p>	<p><b>ΚΟΙΝΗ ΧΡΗΣΗ (ΚΑΙ ΨΗΦΟΦΟΡΙΑ)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Στη συνέχεια, πραγματοποιείται η παρουσίαση των εκστρατειών που προτείνει κάθε ομάδα.</li> <li>2. Με το πέρας των παρουσιάσεων, οι συμμετέχοντες καλούνται να ψηφίσουν ποια εκστρατεία βρήκαν πιο εντυπωσιακή ή αναγκαία για να την κάνουν πραγματικότητα!</li> </ol>
---	---

## 5.2.4 - ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΣ

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
<p>10 λεπτά</p>	<p><b>ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΣ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ο εκπαιδευτής κάνει μια σύντομη εισαγωγή σχετικά με το τι είναι ο εθελοντισμός και τους διάφορους τομείς στους οποίους μπορεί να λάβει χώρα ο διαδικτυακός εθελοντισμός.</li> </ol>
<p>20 λεπτά</p>	<p><b>ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΤΟΥ ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΥ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Οι ομάδες καλούνται να σκεφτούν συλλογικά για το ποια πιστεύουν να είναι τα οφέλη του εθελοντισμού. Για να γίνει αυτό, οι συμμετέχοντες λαμβάνουν αυτοκόλλητα σημειώματα και σε κάθε ένα από αυτά, κάθε συμμετέχων καλείται να γράψει ένα όφελος. Ωστόσο, οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν όσα αυτοκόλλητα σημειώματα μπορούν, αν έχουν περισσότερες ιδέες. Έχουν περίπου 10 λεπτά στη διάθεση τους για να καταγράψουν τις ιδέες τους.</li> <li>2. Μόλις τελειώσει ο χρόνος καταγραφής των ιδεών, οι συμμετέχοντες καλούνται να ταξινομήσουν τα αυτοκόλλητα σημειώματα σύμφωνα με: <ol style="list-style-type: none"> <li>α) Τα προσωπικά οφέλη (για τον εθελοντή).</li> <li>β) Τα οφέλη για τον παραλήπτη.</li> <li>γ) Τα οφέλη για την κοινωνία ευρύτερα.</li> </ol> </li> </ol> <p>Για να γίνει αυτό, ο εκπαιδευτής κολλάει τις κατηγορίες από το φύλλο εργασίας στον τοίχο ή σε έναν πίνακα και ζητά από τους εκπαιδευόμενους να κολλήσουν τα αυτοκόλλητά τους σημειώματα κάτω από την αντίστοιχη κατηγορία (απλά κόψτε κατά μήκος της διακεκομμένης γραμμής): <u>Οφέλη</u>.</p>
<p>20 λεπτά</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Μετά την επικόλληση των αυτοκόλλητων σημειωμάτων στις αντίστοιχες κατηγορίες, ο εκπαιδευτής πραγματοποιεί μια παρουσίαση με τα συμπεράσματα από τη δραστηριότητα με τη συμμετοχή όλων των εκπαιδευομένων. Ο εκπαιδευτής μπορεί να ανατρέξει στο ακόλουθο αρχείο: <u>Σύντομη λίστα με τα οφέλη του εθελοντισμού</u>.</li> </ol>

## 5.2.5 - ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΤΗΣ ΙΔΑΝΙΚΗΣ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟ

Για να πραγματοποιηθεί αυτή η δραστηριότητα, είναι απαραίτητο κάθε συμμετέχων να έχει ένα κινητό τηλέφωνο με πρόσβαση στο διαδίκτυο ή να διατίθεται μια άλλη συσκευή (όπως υπολογιστής ή ταμπλέτα), εάν αυτό είναι εφικτό.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
10 λεπτά	<p><b>ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ ΓΙΑ ΤΑ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑ ΜΟΥ</b></p> <p>1. Κάθε συμμετέχων παίρνει ένα στυλό και ένα φύλλο χαρτί και γράφει σε αυτό τι είδους ενδιαφέροντα έχει στη ζωή του και πώς θα μπορούσε να τα αξιοποιήσει στο πλαίσιο του διαδικτυακού εθελοντισμού. Για παράδειγμα, κάποιος που είναι λάτρης των ζώων θα μπορούσε να σκεφτεί τρόπους για να αξιοποιήσει αυτό του το ενδιαφέρον, αναζητώντας μια μορφή εθελοντισμού που σχετίζεται με τα ζώα.</p>
30 - 40 λεπτά	<p><b>ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΤΗΣ ΙΔΑΝΙΚΗΣ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟ</b></p> <p>1. Αφού ολοκληρώσουν το προηγούμενο βήμα, οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να αναζητήσουν τώρα στο διαδίκτυο τις ευκαιρίες στο διαδικτυακό εθελοντισμό που ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντά τους. Εάν βρουν περισσότερες από μία επιλογές, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να αποφασίσουν ποια τους ταιριάζει καλύτερα και να σκεφτούν τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν για να επιδιώξουν την ευκαιρία αυτή.</p> <p>2. Ο εκπαιδευόμενος γράφει τα συμπεράσματά του στο χαρτί και την επιλογή του σε σχέση με την εθελοντική ευκαιρία που θέλει να επιδιώξει καθώς επίσης και τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσει για τον σκοπό αυτό (τουλάχιστον το πρώτο βήμα).</p> <p>3. Στη συνέχεια, καταγράφει τα οφέλη που πιστεύει ότι θα μπορούσε να του αποφέρει η συγκεκριμένη επιλογή εθελοντισμού.</p>
5 λεπτά για κάθε άτομο	<p><b>ΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΙ ΑΝΤΑΛΛΑΖΟΥΝ ΤΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΤΟΥΣ ΜΕ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ</b></p> <p>1. Στο τέλος, κάθε εκπαιδευόμενος καλείται να παρουσιάσει στην υπόλοιπη ομάδα το ενδιαφέρον του και τη μορφή του διαδικτυακού εθελοντισμού που ανταποκρίνεται σε αυτό.</p>

# ΠΕΡΙΟΥΣΙΑΚΑ ΣΤΟΙΧΕΪΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΤΈΛΕΣΗ ΤΗΣ

## ΕΝΟΤΗΤΑ 5

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.

## ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ ΤΟΥ ΙΣΤΟΥ ΤΗΣ ΑΡΑΧΗΣ



- 1 Αυτοεκτίμηση**

Βελτιώνει την αυτοεκτίμηση μέσω της θετικής ανατροφοδότησης.


- 2 Αυτογνωσία**

Αυξάνει την αυτογνωσία μέσω σχολίων που δεν γνώριζε το άτομο για τον εαυτό του/της.


- 3 Θετική στάση**

Βοηθά στην ανάπτυξη μιας θετικής στάσης απέναντι στη ζωή και τους άλλους ανθρώπους.


- 4 Ανταλλαγή φιλοφρονήσεων**

Πολλά άτομα αισθάνονται αμήχανα όταν λαμβάνουν ή θέλουν να δώσουν κομπλιμέντα, επομένως η δραστηριότητα αυτή είναι ιδανική για την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων.


- 5 Επικοινωνιακές δεξιότητες**

Λεκτική και μη-λεκτική επικοινωνία, δημόσια ομιλία, έκφραση ιδεών κτλ.


- 6 Συνοχή ομάδας**

Βοηθά στη βελτίωση και την ενδυνάμωση των δεσμών μεταξύ των συμμετεχόντων, στην αλληλοεκτίμησή τους και στην αύξηση της αίσθησης του ανήκειν.
- 7. Εργασιακό περιβάλλον**

Εμπλουτίζει και βελτιώνει την αποδοτικότητα των συμμετεχόντων σε ένα εργασιακό περιβάλλον.

POSITIVE VIBES

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



## 5.2.3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΑΚΤΙΒΙΣΤΙΚΗ ΕΚΣΤΡΑΤΕΙΑ

### Πώς να σχεδιάσεις τη δική σου ενημερωτική εκστρατεία

**Τεκμηρίωση**  
Είναι σημαντικό να προσδιορίσεις την ανάγκη στην οποία θέλεις να αντακριθείς, έτσι ώστε η εκστρατεία σου να είναι εύστοχη και τεκμηριωμένη.

**Καθορισμός στόχου**  
Αφού γνωρίζεις ποια είναι η ανάγκη, πρέπει να καθορίσεις τον στόχο που θέλεις να πετύχεις. Αυτός πρέπει να είναι ξεκάθαρος και ρεαλιστικός. Προσπάθησε να καθορίσεις τον στόχο σου χρησιμοποιώντας γραφικά και ρήματα που καλούν σε δράση.

**Το μήνυμα**  
Επικεντρώσου στο μήνυμα που θέλεις να μεταδώσεις. Αυτό θα πρέπει να είναι συνεκτικό και εύστοχο.

**Δημιουργικότητα**  
Χρησιμοποίησε σλόγκαν και λογότυπο για να δημιουργήσεις μια πρωτότυπη εκστρατεία που θα ξεχωρίζει. Μπορείς να συμπεριλάβεις τις δράσεις που θα γίνουν ώστε να γίνουν viral και να αποκτήσουν μεγαλύτερη ορατότητα.

**Κοινοποίηση σε δίκτυα**  
Σκέψου ποια δίκτυα θα ήταν καλύτερα για τη διάδοση της εκστρατείας σου.

**Υποστήριξη από στενούς κύκλους**  
Ζήτησε υποστήριξη από τους στενούς σου κύκλους στο αρχικό στάδιο διάδοσης της εκστρατείας σου. Θα είναι πρόθυμοι να υποστηρίξουν έναν καλό κοινωνικό σκοπό!

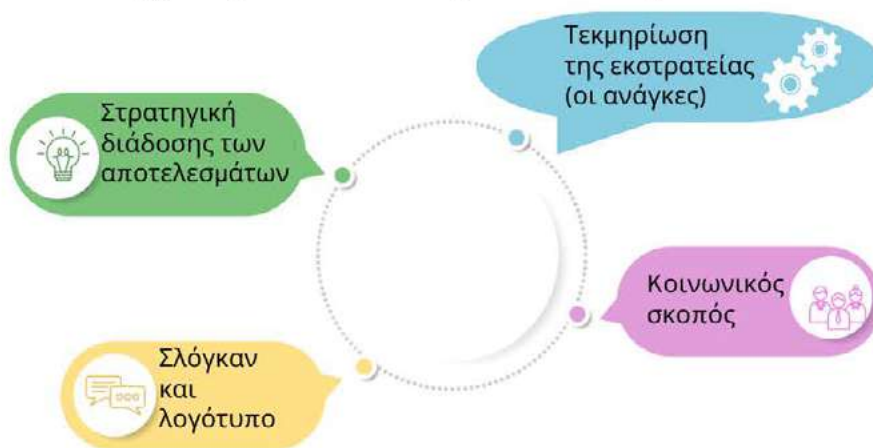
**Κοινωνικοί οργανισμοί και ΜΚΟ**  
Μπορείς να επικοινωνήσεις με οργανισμούς είτε για συνεργασία είτε για να διευρύνεις την ορατότητα της εκστρατείας σου.



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

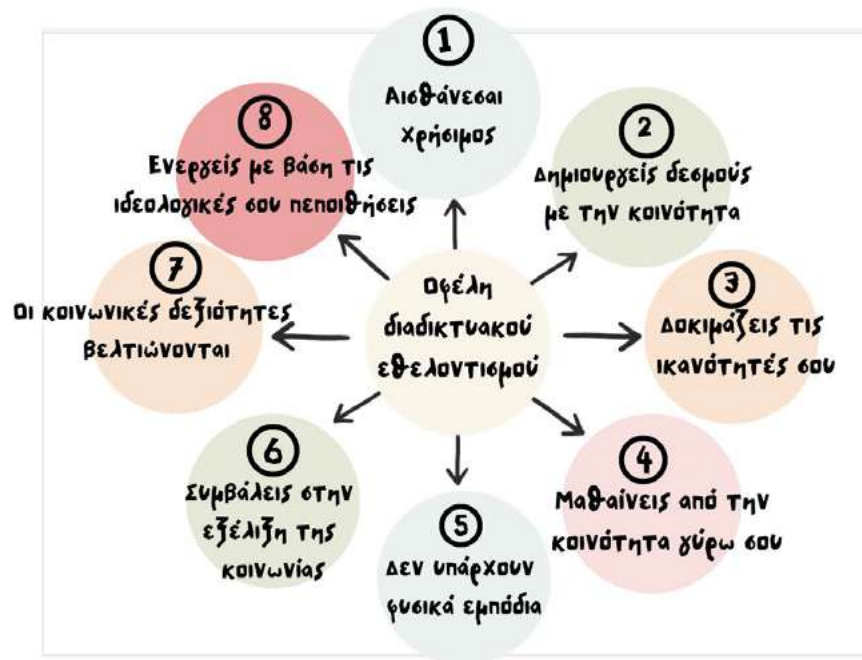
## 5.2.3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΑΚΤΙΒΙΣΤΙΚΗ ΕΚΣΤΡΑΤΕΙΑ

### Σχεδιάσε τη δική σου ενημερωτική εκστρατεία



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

## 5.2.4. - ΣΥΝΤΟΜΟΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΤΩΝ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΩΝ



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

**ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΓΙΑ ΤΟΝ  
ΕΘΕΛΟΝΤΗ**

---

**ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΓΙΑ ΤΟΝ  
ΕΠΩΦΕΛΟΥΜΕΝΟ ΑΠΟ  
ΤΗΝ ΕΘΕΛΟΝΤΙΚΗ ΔΡΑΣΗ**

---

**ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ**

(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.