

**CAPACITY BUILDING  
IN THE FIELD OF YOUTH**

**ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ  
ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΩΝ ΕΡΓΑΖΟΜΕΝΩΝ  
ΣΤΗ ΝΕΟΛΑΙΑ ΩΣ ΦΟΡΕΙΣ  
ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗΣ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΗΡΙΑ**

**WAYWARD**

**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**Δουλεύοντας για την προσέγγιση των  
εργαζομένων στη νεολαία ως φορείς  
ανταπόκρισης στην αναπηρία**

**WAYWARD**

**Πρόγραμμα Κατάρτισης**

*Κωδικός Έργου:*

*608448-EPP-1-2019-1-EL-EPPKA2-CBY-ACPALA*

## WAYWARD

**“Δουλεύοντας για την προσέγγιση των εργαζομένων  
στη νεολαία ως φορείς ανταπόκρισης στην αναπηρία”**

**608448-EPP-1-2019-1-EL-EPPKA2-CBY-ACPALA**

# ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ

*Εκδότες: Αετοί Θεσσαλονίκης, Mine Vaganti NGO (MVNGO), Bulgarian Sports Development Association (BSDA), Love and Care for People Company Limited by Guarantee (LCP), Center for Sustainable Development Studies (CSDS), Mexican Association of International Volunteering A.C. (AMCIAC).*

**Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης  
δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά  
τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη  
για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.**



# Εισαγωγή

## 1. Εισαγωγή Έργου

Το έργο "Δουλεύοντας για την προσέγγιση των εργαζόμενων στη νεολαία ως φορείς ανταπόκρισης στην αναπηρία " (WAYWARD) είναι ένα πρόγραμμα ανάπτυξης δεξιοτήτων για νέους, στα πλαίσια του οποίου συνεργάζονται 7 οργανισμοί – εταίροι από την Ελλάδα, την Ιρλανδία, την Ιταλία, τη Βουλγαρία, τις Φιλιππίνες, το Βιετνάμ και το Μεξικό με απώτερο στόχο την ενδυνάμωση της προσωπικής ανάπτυξης, την υπέρβαση των στερεοτύπων και την κοινωνική ενσωμάτωση των νέων (ηλικίας 18-25 ετών) με νοητική αναπηρία στις χώρες-εταίρους, διαμέσου της ενδυνάμωσης των εργαζομένων με τη νεολαία και των εργαζομένων στις ΜΚΟ, σχετικά με την κατανόηση και το σύνολο των μεθοδολογικών εργαλείων με βάση την μεθοδολογία ETS (Εκπαίδευση μέσω του Αθλητισμού).

Ομάδα – στόχος του έργου:

- Άμεση ομάδα-στόχος: άτομα με νοητική αναπηρία ηλικίας 18-25 ετών, εργαζόμενοι με τη νεολαία σε ΜΚΟ με ενδιαφέρον για την μεθοδολογία ETS
- Έμμεση ομάδα-στόχος: ευρύτερη ομάδα νέων και εργαζομένων με τη νεολαία, νέοι με νοητικές αναπηρίες που δεν συμμετέχουν στο έργο, ΜΚΟ και ενδιαφερόμενοι φορείς.

## 2. Στόχος του Προγράμματος Κατάρτισης

Ο στόχος για τον οποίο δημιουργήθηκε το παρόν πρόγραμμα κατάρτισης βασισμένο στη μεθοδολογία ETS είναι να επιτρέψει στους εργαζόμενους με τη νεολαία να καλύψουν το κενό μεταξύ των υπάρχουσών αναγκών και της διαθέσιμης προσφοράς μέσω της παροχής ενός προγράμματος ETS προσαρμοσμένο για νέους με νοητική αναπηρία.

Αυτό το πρόγραμμα κατάρτισης δίνει τη δυνατότητα στους φορείς που δραστηριοποιούνται στον τομέα της νεολαίας να προάγουν τα κίνητρα, τις δεξιότητες και το δυναμικό κοινωνικής ένταξης στο επίπεδο των νέων με νοητική αναπηρία μέσω της μεθοδολογίας ETS.

## 2.1. Τι είναι η Μη Τυπική Εκπαίδευση (MTE)

Η μη τυπική εκπαίδευση (MTE) μπορεί να οριστεί ως η συνολική προσέγγιση όλων των εκπαιδευτικών πρακτικών που δεν περιλαμβάνονται στο επίσημο σύστημα εκπαίδευσης. Η MTE μπορεί να απευθύνεται σε πολλές διαφορετικές ομάδες-στόχους, από νέους έως ηλικιωμένους, με και χωρίς αναπηρίες, που λαμβάνουν χώρα σε διαφορετικά περιβάλλοντα και περιβάλλοντα.

Οι μαθησιακές δραστηριότητες μέσα από ένα μη τυπικό πλαίσιο σχεδιάζονται κατάλληλα ώστε να καλύψουν τις ανάγκες, τις φιλοδοξίες και τα ενδιαφέροντα των νέων σε εθελοντική βάση και με επίκεντρο τον μαθητή. Οι μεθοδολογίες μάθησης που χρησιμοποιούνται στα πλαίσια της MTE είναι ποικίλες και επικεντρώνονται κυρίως στη δημιουργία ενός περιβάλλοντος βασισμένου στην εμπιστοσύνη και στην ανταλλαγή εμπειριών.

“Η μη τυπική εκπαίδευση είναι μια οργανωμένη εκπαιδευτική διαδικασία που λαμβάνει χώρα παράλληλα με τα βασικά συστήματα εκπαίδευσης και κατάρτισης και συνήθως δεν οδηγεί σε πιστοποίηση. Τα άτομα συμμετέχουν σε εθελοντική βάση και ως εκ τούτου, το άτομο αναλαμβάνει ενεργό ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία. Η μη τυπική εκπαίδευση δίνει στους νέους τη δυνατότητα να αναπτύξουν αξίες, δεξιότητες και ικανότητές διαφορετικές από αυτές που αναπτύσσονται στα πλαίσια της τυπικής εκπαίδευσης. Οι δεξιότητες αυτές (ονομάζονται επίσης «soft skills») περιλαμβάνουν ένα ευρύ φάσμα ικανοτήτων, όπως διαπροσωπικές, ομαδικές, οργανωτικές και διαχείριση συγκρούσεων, διαπολιτισμική επίγνωση, ηγεσία, προγραμματισμός, οργάνωση, συντονισμός και πρακτικές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, ομαδική εργασία, αυτοπεποίθηση, πειθαρχία και υπευθυνότητα. Το ιδιαίτερο με τη μη τυπική εκπαίδευση είναι ότι οι συμμετέχοντες εμπλέκονται ενεργά στη διαδικασία εκπαίδευσης/μάθησης. Οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται στοχεύουν στο να δώσουν στους νέους τα εργαλεία για να αναπτύξουν περαιτέρω τις δεξιότητες και τις στάσεις τους. Η μάθηση είναι μία συνεχιζόμενη διαδικασία, και ένα από τα κρίσιμα χαρακτηριστικά της είναι η μάθηση μέσα από την πράξη. Ο χαρακτηρισμός «μη τυπική» δεν συνεπάγεται απουσία δομής· η διαδικασία της μη τυπικής μάθησης σχεδιάζεται με τέτοιο τρόπο ώστε να δημιουργεί ένα περιβάλλον στο οποίο ο εκπαιδευόμενος είναι ο αρχιτέκτονας της ανάπτυξης δεξιοτήτων.”(Non Formal Education Book)

Συνοψίζοντας τις βασικές διαφορές μεταξύ τυπικής, άτυπης και μη τυπικής εκπαίδευσης έχουμε:

- **Τυπική εκπαίδευση:** το ιεραρχικά δομημένο, χρονολογικά διαβαθμισμένο «εκπαιδευτικό σύστημα», από το δημοτικό μέχρι το πανεπιστήμιο που περιλαμβάνει εξειδικευμένα προγράμματα για ακαδημαϊκές σπουδές και επαγγελματική κατάρτιση.
- **Άτυπη εκπαίδευση:** η δια βίου διαδικασία κατά την οποία κάθε άτομο αποκτά στάσεις, αξίες, δεξιότητες και γνώσεις από την καθημερινή εμπειρία και τις εκπαιδευτικές επιρροές και πόρους στο περιβάλλον διαβίωσής του – οικογένεια, εργασία, σχολείο, μέσα μαζικής ενημέρωσης κ.λπ.
- **Μη τυπική εκπαίδευση:** οποιαδήποτε εκπαιδευτική δραστηριότητα εκτός του καθιερωμένου επίσημου συστήματος - είτε λειτουργεί χωριστά είτε ως μέρος κάποιας ευρύτερης δραστηριότητας - που προορίζεται να εξυπηρετήσει αναγνωρίσιμους μαθησιακούς στόχους.

Μερικά από τα πλεονεκτήματα της μη τυπικής μάθησης είναι τα εξής:

- Διευκολύνει την ενσωμάτωση μειονεκτούντων ομάδων.
- Επιτρέπει ευελιξία στην οργάνωση και τις χρησιμοποιούμενες μεθόδους.
- Παρέχει προστιθέμενη αξία όσον αφορά την ανάπτυξη δεξιοτήτων σε οργανισμούς, συστήματα και ιδρύματα.

## 2.2. Εκπαίδευση μέσω του Αθλητισμού (ETS)

Η ETS είναι μια μη τυπική εκπαιδευτική προσέγγιση που λειτουργεί με τον αθλητισμό και τη σωματική δραστηριότητα και αναφέρεται στην ανάπτυξη βασικών ικανοτήτων ατόμων και ομάδων προκειμένου να συμβάλει στην προσωπική ανάπτυξη και τον βιώσιμο κοινωνικό μετασχηματισμό (Andonova, Acs, & Holmes, 2013). Η ETS, συνδυάζοντας σε μια θετική συνέργεια το δυναμικό χωρίς αποκλεισμούς που διαθέτει και αυτό του Αθλητισμού, παρέχει στους ερασιτεχνικούς οργανισμούς ένα ισχυρό εργαλείο για την ενίσχυση των κινήτρων των νέων με αναπηρία να συμμετέχουν στην κοινωνία, ταυτόχρονα αντιμετωπίζοντας φαινόμενα κοινωνικού στιγματισμού μέσω θετικής ευαισθητοποίησης και παρέχοντας στους νέους που

αντιμετωπίζουν νοητική αναπηρία ένα πακέτο δεξιοτήτων ώστε να ενσωματωθούν με επιτυχία σε όλους τους τομείς της εκπαίδευσης, της κοινωνίας και, μελλοντικά, στην αγορά εργασίας.

### 3. Ενότητες Προγράμματος Κατάρτισης

Σε αυτό το μέρος του προγράμματος κατάρτισης μπορείτε να βρείτε τις ενότητες, που χωρίζονται σε 4 βασικές ομάδες. Μέσα σε κάθε ενότητα παρατίθεται ένα σύνολο δραστηριοτήτων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από ενεργούς χειριστές, εργαζόμενους με τη νεολαία, εκπαιδευτές και άλλους που εργάζονται με νέους με νοητικές αναπηρίες..

Η μεθοδολογία που χρησιμοποιείται σε αυτές τις δραστηριότητες είναι η μη τυπική εκπαίδευση και η Εκπαίδευση μέσω του Αθλητισμού. Κάθε σύνολο δραστηριοτήτων παρέχει λεπτομερείς πληροφορίες για την καλή προσαρμογή στις ανάγκες της ομάδας στόχου.

Το Πρόγραμμα Κατάρτισης είναι χωρισμένο στις ακόλουθες θεματικές ενότητες:

Ενότητα 1- Μη Τυπική Εκπαίδευση

Ενότητα 2- Εκπαίδευση Μέσω Αθλητισμού (ETS)

Ενότητα 3- Ηγετικές Ικανότητες

Ενότητα 4 – Κοινωνική ενσωμάτωση

# Ενότητα 1

## Εισαγωγή στη Μη Τυπική Εκπαίδευση

Η Ενότητα 1 περιλαμβάνει δραστηριότητες που θα βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να γνωρίσουν ο ένας τον άλλον σε ένα ανεπίσημο περιβάλλον και να συστηθούν. Σε αυτή την ενότητα οι συμμετέχοντες θα οικοδομήσουν εμπιστοσύνη μεταξύ τους και θα αναπτύξουν δεξιότητες ομαδικής εργασίας.

### Προετοιμασία:

Ο εκπαιδευτής θα προετοιμάσει:  
- το πεδίο για τις ομάδες εργασίας  
- τις δραστηριότητες.

## Σύνολο Δραστηριοτήτων 1

Τίτλος δραστηριότητας:	Κυνήγι θησαυρού
Περιγραφή βήμα προς βήμα:	<p>Ο εκπαιδευτής-συντονιστής δίνει μία μικρή εργασία στον καθένα, π.χ. «πήγαινε να φέρεις κάτι πράσινο» (ή π.χ. «άνοιξε το παράθυρο της κουζίνας σου» για μία διαδικτυακή συνεδρία), ώστε οι συμμετέχοντες να μετακινηθούν ή να τρέξουν για να πετύχουν ένα σκοπό. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες μετράνε «1, 2, 3, πάγωσε!» και όλοι παγώνουν σε όποιο στάδιο της προσπάθειάς τους και αν είναι. Νικητής είναι ο συμμετέχων που θα προλάβει να ολοκληρώσει την εργασία που του ανατέθηκε.</p> <p>Ο εκπαιδευτής – συντονιστής στη συνέχεια εξηγεί ότι θα ξαναπαίξουν αυτό το παιχνίδι, αλλά με διαφορετικούς κανόνες. Οι κανόνες θα δοθούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οπότε χρειάζεται προσοχή από τους συμμετέχοντες.</p> <p>Κάθε γύρος ξεκινάει με ελεύθερο τρέξιμο (που σημαίνει ότι την πρώτη φορά που «παγώνουν» οι παίκτες δεν υπάρχουν κανόνες, αλλά τρέχουν όλοι μαζί), ενώ στη</p>



	<p>συνέχεια ο εκπαιδευτής προσθέτει έναν κανόνα μετά από κάθε φορά που οι συμμετέχοντες «παγώνουν» τους δρομείς.</p> <p>Παραδείγματα κανόνων:</p> <p>1<sup>ος</sup> γύρος:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ελεύθερο τρέξιμο</li><li>2. Μπορούν να τρέξουν μόνο όσοι έχουν σκουρόχρωμα μαλλιά</li><li>3. Μπορούν να τρέξουν μόνο γυναίκες/άντρες</li><li>4. Μπορούν να τρέξουν μόνο όσοι μένουν σε πόλεις</li></ol> <p>2ος γύρος:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ελεύθερο τρέξιμο</li><li>2. Μπορούν να τρέξουν μόνο οι ψηλοί συμμετέχοντες</li><li>3. Μπορούν να τρέξουν μόνο άτομα με εκπαίδευση επιπέδου πτυχίου</li><li>4. Μπορούν να τρέξουν μόνο άτομα με δουλειά πλήρους απασχόλησης</li></ol> <p>(Τα παραπάνω είναι απλά παραδείγματα. Ο εκπαιδευτής μπορεί αν προσαρμόσει τους κανόνες ανάλογα με την ομάδα).</p>
<b>Υλικά:</b>	Κανένα
<b>Διάρκεια:</b>	90 λεπτά
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Οι συμμετέχοντες θα γνωρίσουν ο ένας τον άλλο μέσα σε ένα ανεπίσημο περιβάλλον και θα συστηθούν. Οι συμμετέχοντες αρχίζουν να σκέφτονται πάνω στις διακρίσεις.
<b>Αξιολόγηση/ Έλεγχος μάθησης:</b>	<p>Ο εκπαιδευτής ρωτά τους συμμετέχοντες πώς ένιωσαν τη δεύτερη φορά που έπαιξαν το κυνήγι του θησαυρού.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Είχαν την ευκαιρία να κερδίσουν; Πώς ένιωσαν όταν δεν τους επιτράπηκε να</li></ul>

	<p>τρέξουν άλλο;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ήταν δίκαιοι οι νέοι κανόνες; Αντικατοπτρίζουν πραγματικές καταστάσεις;</li><li>• Είχαν ποτέ την αίσθηση ότι «δεν μπορούσαν να τρέξουν» για κάποιο άδικο λόγο στη ζωή τους;</li><li>• Όταν τους επιτρεπόταν να τρέξουν, ένωσαν ότι ήθελαν να σταματήσουν όταν είδαν ότι κάποιος δεν μπορούσε πια να τρέξει;</li><li>• Γιατί ή γιατί όχι; (αν κάποιος σταμάτησε πραγματικά, ρωτήστε τον γιατί)</li></ul>
<b>Φωτογραφίες</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας

## Σύνολο Δραστηριοτήτων 2

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Οικοδομώντας Αλληλεγγύη Μέσω του Αθλητισμού</b>
<b>Περιγραφή βήμα προς βήμα:</b>	<p>Ζέσταμα:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 5 - 10 λεπτά τρέξιμο</li><li>• 5 λεπτά διατάσεις</li><li>• Ένα δυναμικό ή ομαδικό παιχνίδι (βλ. <i>Παράρτημα 1</i>)</li></ul> <p>Βήμα 1ο: Ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες. Κάθε ομάδα φοράει σαλιάρες.</p> <p>Βήμα 2ο: Ο εκπαιδευτής εξηγεί ότι θα παίξουν ποδόσφαιρο χρησιμοποιώντας μία μπάλα, με τον πρώτο γύρο απλώς περνώντας τη μπάλα ο ένας στον άλλο.</p> <p>Προτεινόμενες χρονικές διάρκειες:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 5 λεπτά παιχνίδι</li></ul>

- 5 λεπτά ξεκούραση
- 5 λεπτά παιχνίδι
- 6 λεπτά ξεκούραση
- 5 λεπτά παιχνίδι
- 8 λεπτά ξεκούραση

Βήμα 3ο: Ο εκπαιδευτής χωρίζει τα μέλη κάθε ομάδας σε ζευγάρια

*1<sup>ο</sup> μέλος ζευγαριού - Νέος με ταυτότητα*

*2<sup>ο</sup> μέλος ζευγαριού - Νέος χωρίς ταυτότητα*

Τα ζευγάρια θα πρέπει να μετακινηθούν στο χώρο και να παίξουν ποδόσφαιρο, στην αρχή απλά τρέχοντας δίπλα δίπλα και στη συνέχεια αγγίζοντας ώμο με ώμο ή κρατώντας τα χέρια ή κρατώντας λωρίδες από σχοινί ή κορδέλα.

Βήμα 4ο: Οι συμμετέχοντες είναι ακόμα σε ζευγάρια, τρέχουν δίπλα-δίπλα και ο στόχος είναι να σκοράρουν στο αντίπαλο τέρμα.

#### **Παραλλαγές:**

- Μόνο ένας παίκτης μπορεί να σκοράρει
- Ένας παίκτης από το ζευγάρι μπορεί να χρησιμοποιήσει μόνο τα χέρια του για να σκοράρει και ο άλλος παίκτης του ζευγαριού μόνο τα πόδια του.
- Ένας παίκτης από το ζευγάρι μπορεί να χρησιμοποιήσει μόνο ένα χέρι για να σκοράρει και ο άλλος παίκτης του ζευγαριού μόνο ένα πόδι.
- Ένα ζευγάρι παίζει και για τις δύο ομάδες.
- Μυστικός ρόλος (μπορεί να είναι κάποιος που θα παίξει και για τις δύο ομάδες ή κάποιος που θα δώσει συμβουλές ή κάποιος που θα προκαλέσει σύγχυση κλπ.)

#### **Υλικά:**

Σαλιάρες, μπάλες ποδοσφαίρου, μικρές μπάλες.

<b>Διάρκεια:</b>	60 – 65 λεπτά
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Η συνεδρία στοχεύει στην ανάπτυξη εμπιστοσύνης μεταξύ των νέων με και χωρίς νοητική αναπηρία.
<b>Αξιολόγηση/ Έλεγχος μάθησης:</b>	<p>Στο τέλος της συνεδρίας ο εκπαιδευτής ζητάει να λάβει από όλους τους συμμετέχοντες τα σχόλιά τους σχετικά με τις δραστηριότητες.</p> <p><b>Απολογισμός:</b> Ο εκπαιδευτής εμπλέκει τους συμμετέχοντες στον απολογισμό, χρησιμοποιώντας οπτικό υλικό με εικόνες, emojis κλπ (10-15 λεπτά)</p> <p><b>Ερωτήσεις:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Πώς ένιωσες σε αυτή τη δραστηριότητα;</li><li>• Ποιος γύρος σου άρεσε πιο πολύ; Γιατί;</li><li>• Ποια ήταν η διαφορά ανάμεσα στους γύρους;</li><li>• Νομίζεις ότι μπορείς να χρησιμοποιήσεις αυτή την εμπειρία στην καθημερινή σου ζωή;</li></ul>
<b>Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:</b>	<p>Ο εκπαιδευτής πρέπει πάντα να εισάγει πρώτα την πιο εύκολη εκδοχή της δραστηριότητας και μετά να μπορεί να προχωρήσει στις διάφορες παραλλαγές ανάλογα με το επίπεδο των συμμετεχόντων.</p> <p>Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, ο εκπαιδευτής χρειάζεται να είναι πάντα υποστηρικτικός και έτοιμος να παρέμβει σε περίπτωση που χρειαστεί.</p> <p>Ιδιαίτερη προσοχή απαιτείται στον απολογισμό και την αξιολόγηση στο τέλος κάθε κύκλου δραστηριοτήτων.</p>
<b>Φωτογραφίες</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας

## Σύνολο Δραστηριοτήτων 3

Τίτλος δραστηριότητας:	Επιτυγχάνοντας το στόχο μαζί
Περιγραφή βήμα προς βήμα:	<p>Ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε δύο ή τέσσερις ομάδες. Κάθε ομάδα έχει τη «βάση» της σε μία από τις δύο πλευρές ή σε μία από τις τέσσερις γωνίες του τετράγωνου γηπέδου. Στο κέντρο του γηπέδου, ο εκπαιδευτής ανακατεύει μικρά χρωματιστά μπαλάκια μέσα σε ένα δοχείο.</p> <p>Ο εκπαιδευτής εξηγεί το σκοπό και τους κανόνες του παιχνιδιού:</p> <p><i>Σε κάθε γύρο, κάθε ομάδα επιλέγει ένα μέλος της για να ανταποκριθεί στην αποστολή που θα τεθεί από τον εκπαιδευτή. Η υπόλοιπη ομάδα υποστηρίζει και ενθαρρύνει τον συμπαίκτη της ώστε να ολοκληρώσει την αποστολή.</i></p> <p><b>1<sup>η</sup> αποστολή:</b> Ένας παίκτης από κάθε ομάδα βαδίζει/τρέχει προς το κέντρο του γηπέδου και διαλέγει μόνο μία μπάλα κάθε φορά από το δοχείο, προσπαθώντας να μαζέψει όσο το δυνατόν περισσότερες μπάλες.</p> <p><b>2<sup>η</sup> αποστολή:</b> Ένας παίκτης από κάθε ομάδα πηγαίνει με πλαϊνό βηματισμό προς το κέντρο του γηπέδου και διαλέγει μόνο μία μπάλα κάθε φορά από το δοχείο, προσπαθώντας να μαζέψει όσο το δυνατόν περισσότερες μπάλες.</p> <p><b>3<sup>η</sup> αποστολή:</b> Ένας παίκτης από κάθε ομάδα ξεκινάει από καθιστή θέση και περπατά/τρέχει στο κέντρο του γηπέδου, κάθεται δίπλα στο δοχείο και διαλέγει μόνο μία μπάλα κάθε φορά, προσπαθώντας να μαζέψει όσο το δυνατόν περισσότερες μπάλες.</p> <p><b>Προσθήκη στρατηγικής:</b> Ο εκπαιδευτής δίνει 5 λεπτά στις ομάδες με σκοπό να αναπτύξουν στρατηγική πριν από τον 3<sup>ο</sup> γύρο (5 λεπτά)</p> <p><b>3<sup>ος</sup> γύρος:</b> Οι συμμετέχοντες παίζουν με τους κανόνες της 2<sup>ης</sup> αποστολής, θέτοντας σε εφαρμογή την στρατηγική που αποφάσισαν στο προηγούμενο βήμα (15 λεπτά)</p> <p style="text-align: center;"><b>Παραλλαγή:</b></p> <p>Ο εκπαιδευτής προσαρμόζει το παιχνίδι ανάλογα με το επίπεδο της ομάδας.</p>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Όλα τα μέλη της ομάδας συμμετέχουν στις αποστολές με τη σειρά</li><li>• Κάθε ομάδα μπορεί να έχει το δικό της χρώμα. Σε αυτή την περίπτωση, οι αντιπρόσωποι των ομάδων θα μπορούν να διαλέξουν μόνο τις μπάλες με το χρώμα της ομάδας τους. Αν διαλέξουν μπάλα διαφορετικού χρώματος, πρέπει να επιστέψουν στην ομάδα τους και να ξαναξεκινήσουν την προσπάθεια.</li><li>• Τα μέλη των ομάδων μπορούν να παίξουν ένα γύρο με δεμένα τα μάτια.</li><li>• Αντί για το χρώμα, ο εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει μπάλες από διαφορετικά υλικά/υφές.</li></ul>
<b>Υλικά:</b>	Σαλιάρες, μπάλες ποδοσφαίρου, μικρές μπάλες.
<b>Διάρκεια:</b>	60 – 70 λεπτά
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Το σύνολο αυτό δραστηριοτήτων αποσκοπεί στην ανάπτυξη εμπιστοσύνης ανάμεσα στους νέους με και χωρίς νοητικές αναπηρίες.
<b>Αξιολόγηση/ Έλεγχος μάθησης:</b>	<p>Στο τέλος των δραστηριοτήτων ο εκπαιδευτής καλεί όλους τους συμμετέχοντες σε απολογισμό της δράσης για να λάβει σχόλια ανατροφοδότησης.</p> <p><b>Απολογισμός:</b> Ο εκπαιδευτής εμπλέκει τους συμμετέχοντες στον απολογισμό, χρησιμοποιώντας οπτικό υλικό με εικόνες, emojis κλπ. (10-15 λεπτά).</p> <p><b>Ερωτήσεις:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Πώς ένιωσες σε αυτή τη δραστηριότητα;</li><li>• Για τους παίκτες που συμμετείχαν στις αποστολές: ένιωσες ότι η ομάδα σου σε υποστήριξε;</li><li>• Για τις ομάδες: νιώσατε απογοήτευση κατά τη διάρκεια των αποστολών; Νιώσατε ότι ήσασταν ικανοί να υποστηρίξετε τον συμπαίκτη σας που έπαιζε;</li><li>• Πώς επιλέξατε το μέλος της ομάδας που θα συμμετείχε στην αποστολή;</li><li>• Πώς καταλήξατε στη στρατηγική σας;</li></ul>

### Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:

Ο εκπαιδευτής πρέπει πάντα να εισάγει πρώτα την πιο εύκολη εκδοχή της δραστηριότητας και μετά να μπορεί να προχωρήσει στις διάφορες παραλλαγές ανάλογα με το επίπεδο των συμμετεχόντων.

Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, ο εκπαιδευτής χρειάζεται να είναι πάντα υποστηρικτικός και έτοιμος να παρέμβει σε περίπτωση που χρειαστεί.

Ιδιαίτερη προσοχή απαιτείται στον απολογισμό και την αξιολόγηση στο τέλος κάθε κύκλου δραστηριοτήτων. Specific attention should be given to the debriefing/evaluation at the end of each workshop.

### Φωτογραφίες

Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης

## Ενότητα 2

### Εισαγωγή στην Εκπαίδευση μέσω του Αθλητισμού

Ο αθλητισμός και η σωματική δραστηριότητα παρέχει ευκαιρίες για την αντιμετώπιση των διακρίσεων που αντιμετωπίζουν συγκεκριμένες ομάδες της κοινωνίας. Τα άτομα με αναπηρίες ή οι διαφορετικές μειονότητες, για παράδειγμα, συχνά υπόκεινται σε πολλαπλές μορφές διακρίσεων. Η συμμετοχή σε αθλήματα και σωματική δραστηριότητα αμφισβητεί τις προκαταλήψεις και συνεπώς συμβάλλει θετικά στην ενδυνάμωση των ατόμων που υφίστανται διακρίσεις. Ο αθλητισμός και η σωματική δραστηριότητα μπορούν να συμβάλλουν στην ενίσχυση της ενδυνάμωσης και της κοινωνικής σύνδεσης των νέων, ιδιαίτερα εκείνων που ζουν σε μειονεκτικά περιβάλλοντα.

### Προετοιμασία:

Ο εκπαιδευτής προετοιμάζει:

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Το γήπεδο</li> <li>• Τις κάρτες ρόλων</li> <li>• Ένα κουίζ που σχετίζεται με διάφορες πτυχές τυπικής, άτυπης και μη τυπικής μάθησης.</li> </ul>
--	--

## Σύνολο Δραστηριοτήτων 1

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Περιγραφή του Έργου, των μεθόδων της Μη Τυπικής Εκπαίδευσης (NFE) και της μεθοδολογίας εκπαίδευσης μέσω του Αθλητισμού (ETS)</b>
<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Εκπαιδευτικά εργαστήρια μεταφοράς γνώσης
<b>Περιγραφή βήμα προς βήμα:</b>	PPT παρουσίαση + ανοιχτή συζήτηση
<b>Υλικά:</b>	PPT παρουσίαση
<b>Διάρκεια:</b>	30 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	Μελέτη του έργου και προετοιμασία της παρουσίασης
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Στα πλαίσια της δραστηριότητας θα παρουσιαστεί λεπτομερώς το έργο Wayward, την αποστολή, τις δραστηριότητες, τα πεπραγμένα των εταίρων και το τι πρόκειται να κάνουν. Ιδιαίτερη έμφαση θα δοθεί στις μεθοδολογίες NFE και ETS.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Ανοιχτή συζήτηση
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Μετά την PPT παρουσίαση θα ακολουθήσει ανοιχτή συζήτηση. Αυτή θα είναι η βάση της συνεργασίας μεταξύ συμμετεχόντων και διοργανωτών.
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχει



<b>Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:</b>	<p><b>PPT ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΓΙΑ ΤΟ ΕΡΓΟ</b></p> <p>Η PPT παρουσίαση θα πρέπει να περιλαμβάνει:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Μία διαφάνεια με τα λογότυπα</li> <li>- Μία διαφάνεια με το σκοπό και την αποστολή του έργου</li> <li>- Μία διαφάνεια με τους στόχους του έργου</li> <li>- Μία διαφάνεια με την περιγραφή της μεθοδολογίας ETS</li> <li>- Μία διαφάνεια με την περιγραφή της μεθόδου NFE</li> <li>- Μία διαφάνεια με τις δραστηριότητες που έχουν υλοποιηθεί αλλά και αυτές που έχουν προγραμματιστεί να γίνουν.</li> <li>- Μία διαφάνεια σχετικά με τα αποτελέσματα του έργου</li> <li>- Μία διαφάνεια με σύντομη περιγραφή των εταίρων</li> <li>- Μία διαφάνεια με περιγραφή του προγράμματος κατάρτισης και τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες.</li> </ul> <p>Οι διαφάνειες πρέπει να περιέχουν τις φωτογραφίες όσων έχουν υλοποιηθεί μέχρι τώρα.</p>
<b>Φωτογραφίες:</b>	Photos taken during the activity

## **Σύνολο Δραστηριοτήτων 2**

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Προσδοκίες &amp; 1<sup>η</sup> αυτοαξιολόγηση για το θέμα και τη μεθοδολογία</b>
<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Εκπαιδευτικά εργαστήρια μεταφοράς γνώσης
<b>Περιγραφή δραστηριότητας:</b>	<p>Χρησιμοποιώντας την εφαρμογή «Λευκοπίνακας Miigo», οι συμμετέχοντες θα ωθηθούν να σπάσουν τον πάγο και να γνωρίσουν καλύτερα τους άλλους. Ο εκπαιδευτής, αφού ζητήσει απ' όλους να συστηθούν, ρωτά τα εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Τι προτιμάτε από το έργο;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Έχετε κάποιο φόβο/ενδιασμό;;</li> <li>- Τι προσδοκίες έχετε από το έργο;</li> <li>- Έχετε ξανασυμμετάσχει σε κάποιο παρόμοιο έργο;</li> <li>- Ποιες προκλήσεις συναντήσατε στη χώρα σας σχετικά με τη θεματολογία του έργου;</li> </ul>
<b>Υλικά:</b>	Λογαριασμός στην εφαρμογή «Λευκοπίνακας Mirò», σύνδεση στο διαδίκτυο
<b>Διάρκεια:</b>	20-30 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	Αντίληψη της εφαρμογής «Λευκοπίνακας mirò», ετοιμότητα για τόνωση της συζήτηση και «σπάσιμο του πάγου»
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Οι συμμετέχοντες θα μοιραστούν τις προσδοκίες τους και την μέχρι τώρα εμπειρία τους σχετικά με την εν λόγω θεματολογία.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Ο εκπαιδευτής προσκαλεί τους συμμετέχοντες σε ανοιχτή συζήτηση πάνω στο θέμα. Πώς μπορούν να εφαρμόσουν τη μεθοδολογία δουλεύοντας με άτομα με αναπηρίες; Υπάρχει κάτι που πρέπει να λάβουν υπόψη τους κατά την εφαρμογή της μεθόδου;
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Η εφαρμογή «Λευκοπίνακας Mirò» θα χρησιμοποιηθεί για τη συλλογή των προσδοκιών.
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Περαιτέρω αναγνώσεις για τη δραστηριότητα/συνεδρία ή/και αναφορές σε άλλες δραστηριότητες/συνεδρίες που ενέπνευσαν την παρούσα.
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας

## Σύνολο Δραστηριοτήτων 3

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Ανάπτυξη δραστηριοτήτων ETS</b>
<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Εκπαιδευτικά εργαστήρια μεταφοράς γνώσης
<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	<p>1- Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να καταγράψουν μερικές προκλήσεις που αντιμετώπισαν σχετικά με τη θεματολογία του έργου, και στη συνέχεια να διαβάσουν δυνατά τις λίστες τους.</p> <p>2- Σε δεύτερη φάση, ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να καταγράψουν σε λίστα τις δραστηριότητες που βασίζονται στην NFE, με των οποίων την υλοποίηση είναι περισσότερο εξοικειωμένοι.</p> <p>3 - Ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε 4 ομάδες, δίνοντας σε κάθε ομάδα μία από τις προκλήσεις που επισήμαναν και ζητώντας να δημιουργήσουν ένα «μονοπάτι» βασισμένο στην NFE για να την αντιμετωπίσουν. Τα προβλήματα-προκλήσεις θα είναι διαφορετικά μεταξύ τους.</p> <p>Η ομάδα θα έχει στη διάθεσή της 20 λεπτά για να δημιουργήσει έναν κύκλο εκπαίδευσης βασισμένο στην NFE χρησιμοποιώντας τις μεθόδους της με τις οποίες υπάρχει μεγαλύτερη εξοικείωση.</p> <p>4- Κάθε ομάδα θα παρουσιάσει τον εκπαιδευτικό κύκλο NFE που δημιούργησε και όλοι μπορούν να κάνουν προτάσεις και βελτιώσεις.</p> <p>5- Κάθε εκπαιδευτικός κύκλος NFE, μαζί με τις βελτιώσεις της ομάδας, καταγράφονται και θα δοθούν στους συμμετέχοντες, οι οποίοι με αυτόν τον τρόπο μπορούν περαιτέρω να τους εφαρμόσουν στους φορείς τους.</p>
<b>Υλικά:</b>	Δωμάτια όπου μπορούν να εργαστούν οι διαφορετικές ομάδες
<b>Διάρκεια:</b>	100-120 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	Καμία
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Οι συμμετέχοντες εργάζονται σε ομάδες για να αναπτύξουν μία δραστηριότητα για νέους βασισμένη στα ETS/NFE.

<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Ο εκπαιδευτής προσκαλεί τους συμμετέχοντες σε μία συζήτηση πάνω στις δραστηριότητες που δημιουργήθηκαν, ενθαρρύνει την ανταλλαγή ανατροφοδότησης και παρέχει ο ίδιος ανατροφοδότηση, καθώς επίσης και συμβουλές για τη βελτίωση των δραστηριοτήτων.
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Κανένα
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχουν
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας

## Σύνολο Δραστηριοτήτων 4

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Τρέχοντας σε κύκλο</b>
<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Ενεργοποίησης
<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε 4 ομάδες-ουρές (ομάδα Α-Β-Γ-Δ).</li> <li>2. Ο εκπαιδευτής βάζει τις ομάδες-ουρές σε 4 διαφορετικά σημεία, σχηματίζοντας έναν κύκλο.</li> <li>3. Κάθε ομάδα έχει μία μικρή μπάλα</li> <li>4. Οι πρώτοι της ουράς πρέπει να τρέξουν σε κύκλο για να πετύχουν την ομάδα τους και να περάσουν την μπάλα στον/στην συμπαίκτη/τριά τους.</li> <li>5. Μετά από κάθε κύκλο ο εκπαιδευτής ζητάει από τους συμμετέχοντες να τρέξουν σαν κάποιο ζώο για να πετύχουν τους συμπαίκτες τους.</li> <li>6. Κερδίζει η ομάδα που θα ολοκληρώσει πρώτη (με την έννοια ότι όλα τα μέλη της ομάδας ολοκληρώνουν το τρέξιμο).</li> </ol>
<b>Υλικά:</b>	4 μπάλες

<b>Διάρκεια:</b>	15 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	Ο εκπαιδευτής πρέπει να σκεφτεί ζώα με διαφορετικούς τρόπους βαδίσματος/μετακίνησης για να προτείνει στους συμμετέχοντες (βλέπε ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2).
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Οι συμμετέχοντες σε αυτή τη δραστηριότητα «σπάνε τον πάγο», μέσα από τη διασκέδαση που παρέχει και το εύθυμο κλίμα που δημιουργεί.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Απολογισμός και συλλογή ανατροφοδότησης και συναισθημάτων από την δραστηριότητα: ο εκπαιδευτής οφείλει να διερευνήσει αν κάποιος ένιωσε αποκλεισμένος ή αν δημιουργήθηκαν προβλήματα. Αν ναι, αφιερώνεται χρόνος στην επίλυση του προβλήματος.
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Κανένα
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχει
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας

## **Σύνολο Δραστηριοτήτων 5**

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Μπάλα που παγώνει</b>
<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Εκπαιδευτικά εργαστήρια μεταφοράς γνώσης
<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	<p>Βήμα 1: Ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε δύο βασικές ομάδες. Κάθε ομάδα πρέπει να παραμείνει πίσω από μία γραμμή που ορίζεται από μία καρέκλα. Κάθε ομάδα διαλέγει έναν Ιππότη.</p> <p>Βήμα 2: Ο εκπαιδευτής βάζει μία μπάλα στην διαχωριστική γραμμή.</p>

	<p>Βήμα 3: Όταν ο εκπαιδευτής δίνει το σήμα («Πάμε!»), ο Ιππότης κάθε ομάδας τρέχει για να φέρει πρώτος τη μπάλα. Όταν ο πρώτος Ιππότης φέρει την μπάλα, ο άλλος «παγώνει». Τότε, όλοι οι συμμετέχοντες τρέχουν στο πεδίο. Όταν όλοι είναι μέσα στο πεδίο (κανένας δεν μπορεί να βγει εκτός), ο Ιππότης με την μπάλα την πασάρει στους συμπαίκτες του.</p> <p>Βήμα 4: Οι συμμετέχοντες μπορούν να τρέξουν σε όλο το πεδίο αλλά όταν πιάνουν τη μπάλα «παγώνουν». Κανένας δεν μπορεί να τους αγγίξει ή να παραμείνει δίπλα τους μέχρι να πασάρουν τη μπάλα.</p> <p>Βήμα 5: Η ομάδα που κερδίζει είναι αυτή που οι παίκτες της θα μπορέσουν να περάσουν τη μπάλα πίσω από τη γραμμή της ομάδας. (Δεν γίνεται να πετάξει κάποιος τη μπάλα πίσω από τη γραμμή. Ο τελευταίος πρέπει να συνοδεύει τη μπάλα)</p> <p>Βήμα 6: Όταν μία ομάδα σκοράρει, οι ομάδες πηγαίνουν πάλι πίσω απ' τις γραμμές τους και το παιχνίδι ξεκινάει από την αρχή με νέο Ιππότη.</p>
<b>Υλικά:</b>	Μία μπάλα, 10 καρέκλες, ένα διαθέσιμο πεδίο σε εσωτερικό ή εξωτερικό χώρο.
<b>Διάρκεια:</b>	15 λεπτά ανά αγώνα
<b>Προετοιμασία:</b>	Προετοιμασία ενός πεδίου με 5 καρέκλες ανά γραμμή που τοποθετούνται πίσω από κάθε γραμμή τερματισμού. Προετοιμασία μιας διαχωριστικής γραμμής για να χωριστεί το πεδίο σε δύο μέρη αν χρειάζεται.
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Σεβασμός του προσωπικού χώρου του άλλου. Οικοδόμηση πνεύματος συνεργασίας και ισοτιμίας μεταξύ των συμμετεχόντων.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Απολογισμός και συλλογή ανατροφοδότησης και συναισθημάτων από την δραστηριότητα: ο εκπαιδευτής οφείλει να διερευνήσει αν κάποιος ένιωσε αποκλεισμένος ή αν δημιουργήθηκαν προβλήματα. Αν ναι, αφιερώνεται χρόνος στην επίλυση του προβλήματος.

Εργαλεία και τρόπος χρήσης:	Κανένα
Ιστορικό / αναφορές / πηγές:	Δεν υπάρχει
Φωτογραφίες:	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας

## Σύνολο Δραστηριοτήτων 6

Τίτλος δραστηριότητας:	<b>Σχεδίασε ένα χαμόγελο</b>
Κατηγορία δραστηριότητας:	Εκπαιδευτικά εργαστήρια μεταφοράς γνώσης
Βήμα προς βήμα περιγραφή:	<p>Βήμα 1: Ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε 4 μικρές ομάδες, και καθεμία τοποθετείται σε μία γωνία του πεδίου.</p> <p>Βήμα 2: Ο εκπαιδευτής τοποθετεί από ένα χουλα-χουπ δίπλα σε κάθε ομάδα.</p> <p>Βήμα 3: Στο κέντρο του πεδίου τοποθετούνται μπάλες πινγκ-πονγκ, γκολφ και τένις.</p> <p>Βήμα 4: Με το σύνθημα του εκπαιδευτή («Πάμε!»), ένας συμμετέχων από κάθε ομάδα τρέχει προς το κέντρο, φέρνει μία μικρή μπάλα και την τοποθετεί στο χουλα-χουπ της ομάδας, ξεκινώντας να σχεδιάζει ένα χαμόγελο (βλέπε ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3).</p> <p>Βήμα 5: Όταν ο πρώτος συμμετέχων ολοκληρώσει την αποστολή του, επιστρέφει πίσω στην ομάδα, χτυπάει τον επόμενο παίκτη στο χέρι και ούτω καθεξής μέχρι να σχηματιστεί ολόκληρο το χαμόγελο (2 μπάλες για μάτια, μία για μύτη και 8 για το στόμα). Αν μία μπάλα κυλήσει ή πέσει έξω από τον κύκλο επειδή δεν τοποθετήθηκε σωστά, η ευθύνη για τη διόρθωση είναι του επόμενου συμμετέχοντα. Ένας συμμετέχων δηλαδή δεν μπορεί να πιάσει μία μπάλα δύο φορές.</p>

	<p>Βήμα 6: Όταν τελειώνουν τα χαμόγελα, οι συμμετέχοντες πρέπει να πάνε γύρω από το χούλα-χουπ τους και να το περικυκλώσουν.</p> <p>Βήμα 7: Ο στόχος τώρα είναι να κλέψουν όσο περισσότερες μπάλες μπορούν από το χούλα-χουπ των άλλων ομάδων.</p> <p>Βήμα 8: Αν κάποιον που φέρνει μπάλα τον ακουμπήσουν, τότε πρέπει αυτός να επιστρέψει στη βάση και να ξεκινήσει από την αρχή.</p> <p>Βήμα 9: Όταν κάποιος ακουμπήσει μία μπάλα, την φέρνει στην ομάδα του. Οι υπόλοιποι δεν μπορούν να κάνουν τίποτα.</p> <p>Βήμα 10: Ο χρόνος τελειώνει όταν ο εκπαιδευτής δώσει το σύνθημα "STOP". Κερδίζει η ομάδα με τις περισσότερες μπάλες.</p>
<b>Υλικά:</b>	32 μικρές μπάλες (τένις, πινγκ-πονγκ, γκολφ), 5 χούλα-χουπ
<b>Διάρκεια:</b>	60 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	The trainer will create the field as in the template (ANNEX 2), when he/she will put the balls at the centre.
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Participants will understand the consequences of their actions on the team and how to collaborate as a team to reach a common target.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Απολογισμός και συλλογή ανατροφοδότησης και συναισθημάτων από την δραστηριότητα: ο εκπαιδευτής οφείλει να διερευνήσει αν κάποιος ένιωσε αποκλεισμένος ή αν δημιουργήθηκαν προβλήματα. Αν ναι, αφιερώνεται χρόνος στην επίλυση του προβλήματος. Ο εκπαιδευτής ωθεί τους συμμετέχοντες να σκεφτούν πώς κάποιες ενέργειες (όπως πχ. η κακή τοποθέτηση της μπάλας μέσα στο χούλα-χουπ) υπονόμισαν την προσπάθεια της ομάδας.



<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Κανένα
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχουν
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας

## **Σύνολο Δραστηριοτήτων 7**

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Καθιστό χάντμπολ</b>
<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Εκπαιδευτικά εργαστήρια μεταφοράς γνώσης
<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	<p>Βήμα 1: Ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες. Οι συμμετέχοντες παίρνουν τη θέση τους στο γήπεδο και κάθονται. Ένας συμμετέχων έχει ρόλο του τερματοφύλακα.</p> <p>Βήμα 2: Ο εκπαιδευτής, αφού δώσει το σύνθημα της εκκίνησης («Πάμε!»), πετάει τη μπάλα στο γήπεδο και οι συμμετέχοντες πρέπει να την πιάσουν κινούμενοι στα τέσσερα. Όταν κάποιος την πιάσει, πρέπει να καθίσει κάτω και να την πασάρει στους συμπαίκτες του. Οι υπόλοιποι δεν μπορούν να κινηθούν μόλις κάποιος πιάσει την μπάλα. Σε όλη τη διάρκεια με τις πάσες, ο σκοπός είναι να σκοράρει κάποιος στο τέρμα της αντίπαλης ομάδας. Ο τερματοφύλακας πρέπει να παραμένει καθισμένος.</p> <p>Βήμα 3: Οι συμμετέχοντες μπορούν να περπατήσουν για να βρουν μία καλύτερη θέση μόνο αν η μπάλα βγει κατά λάθος έξω από το γήπεδο και πάει να τη φέρει ο εκπαιδευτής. Όταν επιστρέψει με τη μπάλα, όλοι πρέπει να καθίσουν κάτω.</p> <p>Βήμα 4: Κερδίζει η ομάδα που έχει σκοράρει τους περισσότερους πόντους στο τέλος της διάρκειας του παιχνιδιού.</p>

<b>Υλικά:</b>	- Δύο μικρές εστίες ποδοσφαίρου που θα τοποθετηθούν στις άκρες του γηπέδου - Μία μαλακή μπάλα (softball)
<b>Διάρκεια:</b>	45 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	Ο εκπαιδευτής πρέπει να ετοιμάσει ένα μικρό γήπεδο ποδοσφαίρου με δύο μικρές εστίες. Το γήπεδο πρέπει να είναι μικρό.
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν πώς να ξεπερνούν δυσκολίες, σκεπτόμενοι διαφορετικές στρατηγικές και πώς να βασίζονται ο ένας στον άλλο.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Απολογισμός και συλλογή ανατροφοδότησης και συναισθημάτων από την δραστηριότητα: ο εκπαιδευτής οφείλει να διερευνήσει αν κάποιος ένιωσε αποκλεισμένος ή αν δημιουργήθηκαν προβλήματα. Αν ναι, αφιερώνεται χρόνος στην επίλυση του προβλήματος. Ο εκπαιδευτής ωθεί τους συμμετέχοντες να σκεφτούν πώς ένιωσαν που δεν μπορούσαν να μετακινηθούν για να πετύχουν τον προσωπικό τους σκοπό.
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Κανένα
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχουν
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας

## **Σύνολο Δραστηριοτήτων 8**

**Τίτλος δραστηριότητας:**

**Χτύπα και ρίξε**

<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Εκπαιδευτικά εργαστήρια μεταφοράς γνώσης
<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	<p>Βήμα 1: Ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες.</p> <p>Βήμα 2: Κάθε ομάδα σχηματίζει μία σειρά και ο πρώτος έχει μία μπάλα του τένις.</p> <p>Βήμα 3: Ο πρώτος στη σειρά πετάει τη μπάλα στοχεύοντας ένα σωρό από κουτιά που έχει τοποθετήσει ο εκπαιδευτής στην άκρη του γηπέδου πριν από την έναρξη του παιχνιδιού. Τα κουτιά πρέπει να είναι τοποθετημένα με τέτοιο τρόπο ώστε θυμίζουν κάστρο.</p> <p>Βήμα 4: Αφού πετάξει κάποιος τη μπάλα, είναι υπεύθυνος να πάει και να την φέρει επιστρέφοντας στη σειρά και να την περάσει στον επόμενο συμπαίκτη του.</p> <p>Βήμα 5: Η ομάδα μπορεί να συνεργαστεί για να προτείνει στον πρώτο της σειράς ποιο κουτί να χτυπήσει ώστε να είναι πιο εύκολο.</p> <p>Βήμα 6: Η ομάδα που θα καταστρέψει πρώτη το κάστρο, κερδίζει.</p>
<b>Υλικά:</b>	Κουτιά, 2 μπάλες του τένις
<b>Διάρκεια:</b>	30 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	Ο εκπαιδευτής πρέπει να ετοιμάσει το πεδίο. Στην άκρη του πρέπει να ετοιμάσει δύο μικρά «κάστρα» με τα κουτιά κάπως απομακρυσμένα. Τα κουτιά πρέπει να είναι κλειστά και άδεια.
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να ελέγχουν τη δύναμή τους, να βελτιώσουν το στόχο τους, και πώς να συνεργάζονται με κοινή στρατηγική για την επίτευξη ενός κοινού στόχου.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Απολογισμός και συλλογή ανατροφοδότησης και συναισθημάτων από την δραστηριότητα: ο εκπαιδευτής οφείλει να διερευνήσει αν κάποιος ένιωσε αποκλεισμένος ή αν δημιουργήθηκαν προβλήματα. Αν ναι, αφιερώνεται χρόνος στην επίλυση του προβλήματος. Ο εκπαιδευτής ωθεί τους συμμετέχοντες να

	σκεφτούν για την σημασία της ομάδας και πώς η συνεργασία διευκολύνει την δουλειά όλων.
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Κανένα.
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχουν.
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.

## Σύνολο Δραστηριοτήτων 9

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Ο ψαράς και η θάλασσα</b>
<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Εκπαιδευτικά εργαστήρια μεταφοράς γνώσης
<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	<p>Βήματα:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ο εκπαιδευτής προετοιμάζει μερικά χούλα-χουπ στο πεδίο σε διαφορετικές θέσεις (ψάρια).</li> <li>2. Ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες και τους βάζει στη σειρά (ομάδα ψαράδων).</li> <li>3. Ο εκπαιδευτής δίνει σε κάθε ομάδα μία μπάλα του μπάσκετ.</li> <li>4. Οι συμμετέχοντες ντριμπλάρουν με τη μπάλα μέχρι να σπρώξουν με αυτήν τα χούλα – χουπ.</li> </ol> <p>Αν η μπάλα σπρώξει το χούλα-χουπ με ένα ντριμπλάρισμα = 3 πόντοι.  Αν η μπάλα σπρώξει το χούλα-χουπ με δύο ντριμπλάρισματα = 2 πόντοι.  Αν η μπάλα σπρώξει το χούλα-χουπ με τρία ντριμπλάρισματα = 1 πόντος.  0 πόντοι για περισσότερα από 3 ντριμπλάρισματα.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Μόλις κάποιος πετάξει τη μπάλα, πρέπει να τρέξει να τη φέρει και μαζί τυχόν χούλα-χουπ που χτύπησε.</li> <li>6. Αν κάποιος αποτύχει και οι συμπαίκτες του τον αποθαρρύνουν, τότε η ομάδα χάνει ένα βαθμό.</li> </ol>

	7. Κερδίζει η ομάδα με τους περισσότερους πόντους στο τέλος του παιχνιδιού.
<b>Υλικά:</b>	10 χούλα-χουπ, δύο μπάλες μπάσκετ
<b>Διάρκεια:</b>	30 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	Ο εκπαιδευτής πρέπει να προετοιμάσει από πριν το πεδίο, βάζοντας τα χούλα-χουπ σε τυχαίες θέσεις. Κάποια μπορούν να είναι πιο κοντά στις σειρές των συμμετεχόντων, κάποια μπορούν να είναι πολύ μακριά.
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν να εστιάζουν σε ένα στόχο, να σκέφτονται πριν ενεργήσουν, να υποστηρίζουν τους συμπαίκτες.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Απολογισμός και συλλογή ανατροφοδότησης και συναισθημάτων από την δραστηριότητα: ο εκπαιδευτής οφείλει να διερευνήσει αν κάποιος ένιωσε αποκλεισμένος ή αν δημιουργήθηκαν προβλήματα. Αν ναι, αφιερώνεται χρόνος στην επίλυση του προβλήματος.
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Κανένα.
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχουν.
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.

## **Σύνολο Δραστηριοτήτων 10**

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Βρέχει μπάλες</b>
<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Εκπαιδευτικά εργαστήρια μεταφοράς γνώσης
<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες.</li><li>2. Ένα δίχτυ χωρίζει τις ομάδες.</li><li>3. Κάθε ομάδα έχει 3 μπάλες.</li><li>4. Οι παίκτες της μίας ομάδας πρέπει να πετάξουν τις μπάλες ταυτόχρονα ώστε να περάσουν το δίχτυ και οι άλλοι πρέπει να πιάσουν τις μπάλες πριν να πέσουν.</li><li>5. Όταν μία μπάλα πέφτει στο έδαφος, τον πόντο παίρνει η ομάδα που πέταξε τη μπάλα.</li><li>6. Το υψηλότερο σκορ είναι τρία. Όταν και οι τρεις μπάλες πέφτουν στο έδαφος, το παιχνίδι αρχίζει από την αρχή και οι ομάδες αλλάζουν μεριά.</li><li>7. Μία ομάδα πρέπει να κερδίζει τουλάχιστον τρία παιχνίδια για να ολοκληρωθεί η δραστηριότητα.</li></ol>
<b>Υλικά:</b>	6 μπάλες βόλεϋ, ένα δίχτυ (όχι πολύ ψηλό)
<b>Διάρκεια:</b>	Το πολύ 30 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	Ο εκπαιδευτής πρέπει να προετοιμάσει από πριν το δίχτυ, καθώς επίσης και το γήπεδο αν δεν έχει την κατάλληλη σήμανση.
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν να λειτουργούν ομαδικά, να αντιμετωπίζουν διάφορες απειλές και να μοιράζονται τις ευθύνες μεταξύ τους.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Απολογισμός και συλλογή ανατροφοδότησης και συναισθημάτων από την δραστηριότητα: ο εκπαιδευτής οφείλει να διερευνήσει αν κάποιος ένιωσε αποκλεισμένος ή αν δημιουργήθηκαν προβλήματα. Αν ναι, αφιερώνεται χρόνος στην επίλυση του προβλήματος. Ο εκπαιδευτής θέτει το ερώτημα στους συμμετέχοντες: πώς μπορέσατε να ακολουθήσετε τρεις μπάλες ταυτόχρονα;
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Κανένα.

<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχουν.
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.

## Ενότητα 3

### Εισαγωγή στις Ηγετικές Δεξιότητες

Ηγετικές δεξιότητες είναι οι δεξιότητες που χρησιμοποιούνται για την οργάνωση άλλων ανθρώπων προς την επίτευξη ενός κοινού στόχου. Είτε είστε σε διοικητική θέση είτε διευθύνετε ένα έργο, οι ηγετικές δεξιότητες απαιτούν από εσάς να παρακινήσετε άλλους να ολοκληρώσουν μία σειρά από εργασίες, συχνά σύμφωνα με έναν προγραμματισμό. Η ηγεσία δεν είναι μόνο μία δεξιότητα, αλλά ένας συνδυασμός δεξιοτήτων που λειτουργούν σε συνέργεια. Οι ηγετικές δεξιότητες αποτελούν ουσιαστικό στοιχείο για την τοποθέτηση των στελεχών ώστε να λαμβάνουν προσεκτικές αποφάσεις σχετικά με την αποστολή και τους στόχους του οργανισμού τους και να κατανέμουν σωστά τους πόρους για την επίτευξη αυτών των οδηγιών. Πολύτιμες ηγετικές δεξιότητες αποτελούν η ικανότητα ανάθεσης, έμπνευσης και αποτελεσματικής επικοινωνίας.

<b>Προετοιμασία:</b>	Ο εκπαιδευτής ετοιμάζει: <ul style="list-style-type: none"><li>- Το πεδίο/γήπεδο για τα εργαστήρια</li><li>- Τις δραστηριότητες</li></ul>
----------------------	---

## Session 1

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Ο ρόλος του εκπαιδευτή: δεξιότητες, προκλήσεις και συμβουλές</b>
-------------------------------	---

<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Εκπαιδευτικά εργαστήρια μεταφοράς γνώσης
<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ο εκπαιδευτής κάνει μία διά ζώσης παρουσίαση σχετικά με το ρόλο του εκπαιδευτή.</li><li>2. Μετά την παρουσίαση, ο εκπαιδευτής ζητάει από τους συμμετέχοντες να περιγράψουν τι κατά τη γνώμη τους σημαίνει να είναι κάποιος ηγέτης.</li><li>3. Ο εκπαιδευτής τους ζητάει από τον κάθε συμμετέχοντα να ονομάσει 5 δεξιότητες που χρειάζεται να έχει ένας εκπαιδευτής (με τη χρήση κάποιου διαδικτυακού εργαλείου οπτικού πίνακα όπως το Padlet ή το Miro).</li><li>4. Ο εκπαιδευτής ζητάει από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν την προσωπική τους εμπειρία και τι θεωρούν μεγαλύτερη πρόκληση στην εργασία με παιδιά και εφήβους. Κάθε χώρα που συμμετέχει στο έργο θα εντοπίσει μία πρόκληση.</li><li>5. Αφού εντοπιστούν οι προκλήσεις, χρησιμοποιώντας επιπλέον αίθουσες, ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε μικρότερες ομάδες (τόσες όσες και οι προκλήσεις που προσδιορίστηκαν), και αναθέτει σε κάθε ομάδα μία πρόκληση.</li><li>6. Ο εκπαιδευτής στη συνέχεια ζητάει από κάθε ομάδα να εντοπίσει μία ή περισσότερες πιθανές λύσεις για να αντιμετωπίσει την πρόκληση που της ανατέθηκε.</li><li>7. Μετά από 15 λεπτά, οι συμμετέχοντες επανέρχονται στην ολομέλεια και μοιράζονται τις πιθανές λύσεις που εντόπισε η κάθε ομάδα. Συζητούν και αντιπαραθέτουν τις λύσεις προτείνοντας εναλλακτικές.</li></ol>
<b>Υλικά:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Παρουσίαση σχετικά με το ρόλο του εκπαιδευτή</li><li>- Διαδικτυακός οπτικός πίνακας με λογαριασμούς σε εφαρμογές όπως το Padlet ή το Miro (+ σύνδεση στο διαδίκτυο)</li></ul>



	- Αίθουσες/ χώροι για να διαχωριστούν οι συμμετέχοντες σε ομάδες
<b>Διάρκεια:</b>	60 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Περιεχόμενο και κατανόηση του ρόλου του εκπαιδευτή (δεξιότητες, προκλήσεις και συμβουλές)</li> <li>- Επικοινωνιακές τεχνικές συζήτησης ή λίστα ερωτήσεων, παραδειγμάτων κλπ. για την διευκόλυνση του διαλόγου και την εμπλοκή των συμμετεχόντων</li> </ul>
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Οι συμμετέχοντες θα διερευνήσουν τι σημαίνει να είσαι εκπαιδευτής, ποιες είναι οι δεξιότητες που απαιτούνται, ποιες προκλήσεις μπορεί να αντιμετωπίσουν κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης και πώς να τις διαχειριστούν. Θα μάθουν περισσότερα για το πώς είναι να είσαι εκπαιδευτής στο εξωτερικό, μαθαίνοντας από τις εμπειρίες των άλλων.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Οι συμμετέχοντες θα συζητήσουν και θα αντιπαραβάλλουν τις λύσεις. Είναι παρόμοιες; Μπορεί μία λύση να εφαρμοστεί σε παραπάνω από μία προκλήσεις; Ποιες είναι οι δεξιότητες που απαιτούνται για να εφαρμοστεί η λύση στην πράξη;
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Θα χρησιμοποιηθούν μία παρουσίαση σχετικά με το ρόλο του εκπαιδευτή και διαδικτυακοί οπτικοί πίνακες με εφαρμογές όπως το Padlet ή το Mirò για να βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να επικεντρωθούν στα θέματα, να τα κατανοήσουν και να ανταλλάξουν τις ιδέες τους.</li> <li>- Αίθουσες/χώροι για να διαμοιραστούν οι συμμετέχοντες ώστε να μπορούν να διεξαχθούν ιδιωτικές συζητήσεις μεταξύ των ομάδων τους.</li> </ul>
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχει
<b>Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:</b>	<p>Η παρουσίαση πρέπει να περιλαμβάνει τις εξής διαφάνειες:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Ποιος είναι ένας εκπαιδευτής;</li> <li>2- Πώς να γίνετε εκπαιδευτής</li> </ol>

	<p>3- Ευθύνες του εκπαιδευτή</p> <p>4- Καθημερινές προκλήσεις εκπαιδευτή</p> <p>5 – Πώς να μάθετε από τα λάθη σας</p> <p>6 – Εκπαιδευτής ενηλίκων και νέων</p> <p>7- Ο εκπαιδευτής και η νεολαία</p>
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.

## Σύνολο Δραστηριοτήτων 2

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Δεξιότητες ενεργητικής ακρόασης, ηγεσίας και επίλυσης συγκρούσεων</b>
<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Ενεργοποίησης
<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	<p>Ο εκπαιδευτής ετοιμάζει εκ των προτέρων ένα σετ 10 διαφορετικών διαφανειών/φύλλων με μία εργασία που πρέπει να ολοκληρωθεί για κάθε φύλο (πχ. βάλτε την μπάλα στο καλάθι, βάλτε όλα τα παρόμοια αντικείμενα στην ίδια γωνιά του φύλλου, τοποθετήστε τα αντικείμενα ανάλογα με το μέγεθός τους κλπ.), καθώς επίσης και ένα σετ από «εμπόδια» που πρέπει να ληφθούν υπόψη (τα αντικείμενα πρέπει να μετακινούνται πάνω σε μια συγκεκριμένη διαδρομή, κάθε δύο οδηγίες πρέπει μία να είναι λανθασμένη, κλπ.) (βλέπε ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4)</p> <p>Ο συντονιστής εξηγεί στους συμμετέχοντες την εργασία που επίκειται.</p> <p>Κάθε ομάδα θα πρέπει να ολοκληρώσει όσα περισσότερες εργασίες από τα φύλλα γίνεται. Ένα μέλος της κάθε ομάδας έχει δεμένα τα μάτια. Οι υπόλοιποι πρέπει να διαβάσουν τις οδηγίες στο φύλλο και να συνοδεύουν αυτόν που έχει δεμένα μάτια στην εργασία που πρέπει να διεκπεραιωθεί. Δεν μπορούν να</p>

	<p>την/τον αγγίξουν. Ο συμμετέχων πρέπει να τους εμπιστευτεί και να ολοκληρώσει την εργασία προσέχοντας τα εμπόδια. Μπορεί να ανοίξει τα μάτια μόνο για να αλλάξει φύλλο <i>μετά</i> από την ολοκλήρωση της εργασίας. Η ομάδα που ολοκληρώνει πρώτη όλες τις εργασίες κερδίζει.</p> <p>Οι ομάδες διαθέτουν 15 λεπτά minimum (maximum) για την ολοκλήρωση του παιχνιδιού.</p> <p>Μία ενδιαφέρουσα παραλλαγή θα μπορούσε να είναι όλοι οι συμμετέχοντες να έχουν δεμένα τα μάτια καθώς προσπαθούν να ολοκληρώσουν μία συγκεκριμένη εργασία για να γίνει το παιχνίδι λίγο πιο δύσκολο.</p>
<b>Υλικά:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 10 διαφορετικές διαφάνειες/φύλλα με μία εργασία για κάθε φύλλο</li><li>- κάτι για το δέσιμο των ματιών</li></ul>
<b>Διάρκεια:</b>	30 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ο εκπαιδευτής ετοιμάζει εκ των προτέρων ένα σετ 10 διαφορετικών διαφανειών/φύλλων με μία εργασία που πρέπει να ολοκληρωθεί για κάθε φύλλο</li><li>- Ένα σύνολο «εμποδίων»</li></ul>
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Δραστηριότητα για την ανάπτυξη και τον προβληματισμό σχετικά με τις δεξιότητες της ενεργητικής ακρόασης, της ηγεσίας και της επίλυσης συγκρούσεων.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	<p>Ο εκπαιδευτής ξεκινά τον απολογισμό με ερωτήσεις όπως οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>α. Πώς νιώσατε κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας;</li><li>β. Δουλέψατε ομαδικά;</li><li>γ. Υπήρξε κάποιο σημαντικό πρόβλημα ή αντιπαράθεση;</li></ul>

	<p>δ. Τι μάθατε από την δραστηριότητα αυτή;</p> <p>ε. Μπορείτε να εφαρμόσετε αυτά που μάθατε πάνω σε κάτι άλλο στην προσωπική ή επαγγελματική σας ζωή;</p>
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Κανένα
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχει
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.

### **Σύνολο Δραστηριοτήτων 3**

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>“Ο κύριος Ηγέτης”</b>
<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Εκπαιδευτικά εργαστήρια μεταφοράς γνώσης
<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ο συντονιστής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες και τους ζητά να δημιουργήσουν τον χαρακτήρα του «κύριου Ηγέτη» με όλα τα χαρακτηριστικά που χρειάζεται να έχει ένας ηγέτης (βλέπε ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5)</li> <li>2. Κάθε ομάδα περιγράφει τον χαρακτήρα στους άλλους και οι συμμετέχοντες φτιάχνουν μία λίστα με τα κοινά χαρακτηριστικά που εμφανίζονται.</li> <li>3. Ο συντονιστής ζητά από τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν ένα μοναδικό χαρακτήρα που συνδυάζει όλα τα κοινά χαρακτηριστικά που βρέθηκαν.</li> <li>4. Ο συντονιστής ρωτάει τους συμμετέχοντες αν γνωρίζουν κάποιον που να διαθέτει όλα αυτά τα χαρακτηριστικά. Τους ζητά να σκεφτούν ο καθένας τα δικά του χαρακτηριστικά και να τα συγκρίνει με αυτά του «κύριου Ηγέτη». Υπάρχει κάποιος σαν αυτόν;</li> </ol>
<b>Υλικά:</b>	Χαρτί και μολύβια

<b>Διάρκεια:</b>	90 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	Προετοιμασία του παραπάνω υλικού
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Αναστοχασμός πάνω στο τι είναι να είσαι ηγέτης. Αναστοχασμός πάνω στην αδυναμία να είναι κανείς τέλειος άνθρωπος/ηγέτης.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Απολογισμός και συλλογή ανατροφοδότησης και συναισθημάτων από την δραστηριότητα, μέσα από ερωτήσεις όπως οι παρακάτω: - Πιστεύετε ότι υπάρχει ο «κύριος Ηγέτης»; - Μπορείτε να φανταστείτε την πίεση που νιώθει ο ηγέτης από τις προσδοκίες των άλλων; - Ποια κοινά χαρακτηριστικά έχετε εσείς με τον «κύριο Ηγέτη»; Ποια χαρακτηριστικά σας είναι εντελώς αντίθετα;
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Κανένα
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχει
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.

## Σύνολο Δραστηριοτήτων 4

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Μάντεψε τον ηγέτη</b>
<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Σπάσιμο Πάγου
<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	1. Ο συντονιστής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε 3 ομάδες 1.1 Η Ομάδα Α πρέπει να σκεφτεί έναν διάσημο ηγέτη (πολιτικό, αρχηγό ομάδας,

	<p>βασιλιά κ.λ.π.)</p> <p>1.2 Η Ομάδα Β πρέπει να σκεφτεί έναν αρχηγό του οργανισμού φιλοξενίας</p> <p>1.3 Η Ομάδα Γ πρέπει να σκεφτεί έναν αρχηγό οργανισμού αποστολής</p> <p>2. Ο συντονιστής ζητά από έναν από την ομάδα να μιμηθεί τον αρχηγό. Οι υπόλοιποι πρέπει να μαντέψουν ποιος είναι.</p> <p>3. Στη συνέχεια όλοι οι συμμετέχοντες μαζί δημιουργούν μία λίστα με ευθύνες που αντιμετωπίζει κάθε ηγέτης.</p> <p>4. Οι συμμετέχοντες προσπαθούν να βρουν ομοιότητες ανάμεσα στις ευθύνες των ηγετών.</p> <p>5. Ο συντονιστής ρωτά τους συμμετέχοντες αν οι ευθύνες ενός ηγέτη είναι ίδιες με έναν άλλο.</p> <p>6. Ο συντονιστής ζητά από τους συμμετέχοντες να σκεφτούν τις ευθύνες ενός ηγέτη που ασχολείται με τη νεολαία και να δημιουργήσουν μία νέα λίστα.</p>
<b>Υλικά:</b>	Χαρτί και μολύβια
<b>Διάρκεια:</b>	60 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	Προετοιμασία του παραπάνω υλικού
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Αναστοχασμός πάνω στις ευθύνες ενός ηγέτη και πώς κάθε ηγέτης έχει διαφορετικές ευθύνες. Αναστοχασμός πάνω στους ηγέτες που ασχολούνται με τη νεολαία.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Απολογισμός και συλλογή ανατροφοδότησης και συναισθημάτων από την δραστηριότητα, μέσα από ερωτήσεις όπως οι παρακάτω: - Έχετε ποτέ σκεφτεί τις ευθύνες ενός ηγέτη; - Μπορείτε να φανταστείτε την πίεση που νιώθει ένας ηγέτης από τις προσδοκίες

	των άλλων; - Ποιες είναι οι καθημερινές ευθύνες σας; - Ποιες είναι οι ευθύνες των ανθρώπων που σας περιβάλλουν;
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Κανένα
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχει
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας

## **Σύνολο Δραστηριοτήτων 5**

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Οι ηγέτες επί σκηνής!</b>
<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Οικοδόμηση ομαδικότητας
<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	<p>1. Ο εκπαιδευτής περιγράφει στους συμμετέχοντες τα 5 (3, 8, 10 ανάλογα με το πλήθος των συμμετεχόντων) στυλ ηγεσίας (αυταρχική ηγεσία, συμμετοχική ηγεσία, αντιπροσωπευτική ηγεσία, συναλλακτική ηγεσία, μετασχηματιστική ηγεσία), και ο κάθε συμμετέχων αντιστοιχίζει κάθε στυλ με έναν χαρακτήρα.</p> <p>2. Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε διαφορετικές ομάδες, μία για κάθε στυλ, και έχουν 10 λεπτά για να δημιουργήσουν μία μικρή σκηνή με πρωταγωνιστή έναν βασικό χαρακτήρα «αρχηγού». Όλοι πρέπει να συμμετέχουν στα μικρά θεατρικά. Ενώ οι ομάδες κάνουν πρόβες, ο εκπαιδευτής προετοιμάζει το μέρος για τη «σκηνή».</p> <p>3. Κάθε ομάδα ερμηνεύει το κομμάτι της και ενόσω παίζει, ο εκπαιδευτής της δίνει ένα «απρόβλεπτο σενάριο» για να δει πώς, μέσα από αυτοσχεδιασμό, η ομάδα φαντάζεται την αντίδραση ενός ηγέτη σύμφωνα με το συγκεκριμένο στυλ.</p>

	4. Στο τέλος ο εκπαιδευτής ρωτάει τις ομάδες πώς θα είχαν αντιδράσει οι ηγέτες των υπολοίπων στυλ στο απρόβλεπτο σενάριο, και πώς θα έπρεπε να είχαν αντιδράσει.
<b>Υλικά:</b>	Έντυπα με καταστάσεις, flipchart, στυλό, προαιρετικά: υλικά για το θέατρο: παλιά ρούχα, χαρτιά για επαναχρησιμοποίηση, χρώματα.
<b>Διάρκεια:</b>	90 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	Προετοιμασία του παραπάνω υλικού Προετοιμασία των απρόβλεπτων σεναρίων (ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3)
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Αναστοχασμός σχετικά με το πώς ένας ηγέτης μπορεί να είναι διαφορετικός από τους άλλους και για το πόσες διαφορετικές προσεγγίσεις μπορεί να υιοθετήσει ένας ηγέτης για να αντιμετωπίσει προβλήματα.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Απολογισμός και συλλογή ανατροφοδότησης και συναισθημάτων από την δραστηριότητα, μέσα από ερωτήσεις όπως οι παρακάτω: <ul style="list-style-type: none"><li>- Πώς θα ενεργούσατε σε διάφορες καταστάσεις ως ηγέτης που ασχολείται με τη νεολαία;</li><li>- Ποιο στυλ ηγεσίας είναι πιο κοντά σε εσάς;</li><li>- Ποιον ηγέτη θα εμπιστευόσασταν περισσότερο;</li><li>- Ποιες είναι οι θετικές και οι αρνητικές πλευρές του καθενός;</li></ul>
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Κανένα
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχει
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας



## ΕΝΟΤΗΤΑ 4

### Εισαγωγή στην Κοινωνική Ένταξη/Ενσωμάτωση

Η Ενότητα 2 περιλαμβάνει δραστηριότητες που θα βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να καταλάβουν πόσο σημαντική είναι η κοινωνική **ένταξη/ενσωμάτωση**. Σε αυτή την ενότητα οι συμμετέχοντες θα καταλάβουν ο ένας τον άλλο καλύτερα με όρους κοινωνικής **ένταξης/ενσωμάτωσης**. Η ενότητα 2 προωθεί την κοινωνική **ένταξη/ενσωμάτωση** των νέων με νοητική αναπηρία, βραχυπρόθεσμα και μακροπρόθεσμα, μέσω της αξιοποίησης των εγγενών δυνατοτήτων της εκπαίδευσης και της κοινωνικής συνάθροισης.

#### Προετοιμασία:

- Ο εκπαιδευτής προετοιμάζει:
- Το πεδίο για τις δραστηριότητες
  - Τις δραστηριότητες

### Σύνολο Δραστηριοτήτων 1

Τίτλος δραστηριότητας:	Λυκάνθρωποι
Κατηγορία δραστηριότητας:	Οικοδόμηση ομάδας
Βήμα προς βήμα περιγραφή:	<p>Πρόκειται για μία παραλλαγή του παιχνιδιού «Λυκάνθρωπος».</p> <p>Οι συμμετέχοντες είναι όλοι μέλη ενός συλλόγου ποδοσφαίρου/μπάσκετ. Επικείται αγώνας και κάνουν μία συνάντηση για να αποφασίσουν ποιος θα παίξει.</p> <p>Οι <b>μεροληπτικοί</b> είναι αυτοί που θέλουν να λάβουν μέρος στον αγώνα οπωσδήποτε, ενώ τα μέλη της ομάδας προσπαθούν από κοινού να διαμορφώσουν την καλύτερη σύνθεση για τον αγώνα.</p> <p>Ο <b>Αρχηγός</b> θέλει το καλύτερο για την ομάδα και προσπαθεί να αποτρέψει τις</p>

διακρίσεις μελών της.

Ο **Προπονητής** γνωρίζει την ομάδα του πολύ καλά, και μπορεί να διακρίνει ποιος κάνει διακρίσεις. .

Ο **Πρόεδρος** προσπαθεί να δημιουργήσει μία ισότιμη ομάδα χωρίς αποκλεισμούς και, όταν αποχωρεί από τη συνάντηση, ορίζει έναν βοηθό που φεύγει μαζί του.

Ο εκπαιδευτής είτε έχει το ρόλο του αφηγητή είτε προτείνει ένα άτομο για το ρόλο αυτό. Στη συνέχεια μοιράζει τυχαία τους ακόλουθους ρόλους στους παίκτες:

- **Μεροληπτικός** – ένας μεροληπτικός έχει δύο αποστολές: να αποτρέψει τα μέλη της ομάδας από το να παίξουν στον αγώνα και να παραμείνει στη συνάντηση για να εμποδίσει όσο περισσότερους παίκτες από το να παίξουν στον αγώνα.
- **Απλό μέλος της ομάδας** - πρόκειται για τα κοινά μέλη της ομάδας χωρίς ιδιαίτερες «δυνάμεις».
- **Αρχηγός** – ο αρχηγός μπορεί να σώσει έως ένα μέλος της ομάδας ανά γύρο.
- **Προπονητής** – ο προπονητής μπορεί να καταλάβει αν ένας παίκτης είναι μεροληπτικός ή όχι.
- **Πρόεδρος** - όταν ο πρόεδρος φεύγει από τη συνάντηση (με ψήφο των μεροληπτικών ή της ομάδας), μπορεί να υποδείξει οποιονδήποτε παίκτη καθιστώντας τον βοηθό του και να τον πάρει μαζί του.

Ξεκινώντας το παιχνίδι, πρώτα διανέμονται οι ρόλοι μέσω προσωπικού μηνύματος ή e-mail στους παίκτες. Για παιχνίδι με 5 παίκτες απαιτούνται 1 μεροληπτικός, 1 αρχηγός και 3 απλά μέλη. Για κάθε επιπλέον 5 παίκτες προστίθενται 1 μεροληπτικός, 1 ειδικός ρόλος και 3 απλά μέλη. Οι αναλογίες είναι ευέλικτες και μπορούν να προσαρμοστούν ανάλογα με τις ανάγκες.

Εκκινώντας το παιχνίδι, ο αφηγητής δηλώνει ότι «πρέπει να προετοιμαστούμε για έναν αγώνα και να συγκεντρώσουμε την ομάδα, γι αυτό ζητήθηκε από όλους να

κάνουμε μία στη συνάντηση». Στη συνέχεια εξηγεί τους κανόνες του παιχνιδιού (βλ. παρακάτω) και δίνει πιθανές διευκρινίσεις-λεπτομέρειες (βλ. παραπάνω). Μετά δηλώνει «η συνάντηση συνεχίζεται εδώ και ώρες και είναι ώρα να ψηφίσουμε», οπότε και όλοι οι παίκτες πρέπει να κλείσουν τα μάτια τους (σε περίπτωση απομακρυσμένης σύνδεσης, ζητείται από όλους τους συμμετέχοντες να ανοίξουν όλες τις κάμερες ώστε να βεβαιωθεί ο αφηγητής ότι όλοι έχουν κλείσει τα μάτια τους).

Μετά από λίγα δευτερόλεπτα, ο αφηγητής καλεί τον/τους μεροληπτικό/-ούς να ψηφίσουν, οπότε οι παίκτες με αυτό το ρόλο ανοίγουν τα μάτια και επιλέγουν έναν μόνο συμπαίκτη-θύμα και γράφουν το όνομά τους σε ιδιωτική συνομιλία με τον αφηγητή.

Στη συνέχεια ο αφηγητής επαναφέρει τους μεροληπτικούς σε «λειτουργία σκέψης» (κλειστά μάτια) και «ξυπνά» με τη σειρά τον Αρχηγό και τον Προπονητή. Στη σειρά του ο Αρχηγός, εκτός από την ψήφο του, μπορεί να υποδείξει έναν παίκτη για να τον σώσει από τον αποκλεισμό από τον αγώνα. Αν ο Αρχηγός επιλέξει τον ίδιο παίκτη με τους μεροληπτικούς, τότε κανείς δεν μένει εκτός κατά τον πρώτο γύρο της ψηφοφορίας. Όταν ο Αρχηγός υποδεικνύει έναν παίκτη, ο αφηγητής μπορεί να απαντήσει με ένα ναι/όχι στο αν ο παίκτης αυτός είναι μεροληπτικός.

Αφού ψηφίσουν όλοι οι ειδικοί ρόλοι, ο αφηγητής δηλώνει ότι «όλοι ψήφισαν, έχουμε τα αποτελέσματα, έγινε μία επιλογή, ο παίκτης τάδε δεν θα συμμετάσχει στον αγώνα» (ή «αλλά όλοι μπορούν να συμμετάσχουν στον αγώνα» στην περίπτωση που ο Αρχηγός επέλεξε σωστά και έσωσε τον παίκτη του είχαν υποδείξει και οι μεροληπτικοί).

Τέλος, όλοι οι παίκτες ανοίγουν τα μάτια τους και στη συνέχεια συζητούν για το ποιος μπορεί να είναι μεροληπτικός. Για να τελειώσει ο γύρος, όλοι οι παίκτες ψηφίζουν έναν συμπαίκτη τους για να αποκλειστεί από το παιχνίδι ή μπορούν να περάσουν στον επόμενο γύρο χωρίς να ψηφίσουν. Όποιος παίκτης αποκλείεται είτε από τους μεροληπτικούς είτε με ψηφοφορία γίνεται «φιλικός υποστηρικτής» και δεν

	<p>του επιτρέπεται να μιλήσει για το υπόλοιπο του παιχνιδιού, αλλά μπορεί μόνο να παρατηρεί σιωπηλά.</p> <p>Η ίδια διαδικασία επαναλαμβάνεται μέχρι οι μόνοι παίκτες που θα απομείνουν να είναι μεροληπτικοί ή μέλη της ομάδας (ο Αρχηγός και οι υπόλοιποι ειδικοί ρόλοι υπολογίζονται σαν μέλη της ομάδας).</p> <p><u>Παραλλαγές:</u> θα μπορούσαν να δημιουργηθούν κάρτες ρόλων και σε κάθε μέλος της ομάδας να ανατίθεται μία συγκεκριμένη νοητική αναπηρία, ώστε να αναλογιστούν πώς βιώνει κανείς αυτές τις αναπηρίες. Στο στάδιο της αξιολόγησης-ανατροφοδότησης, θα μπορούσε να γίνει μία συζήτηση με τους «μεροληπτικούς» σχετικά με το πώς επέλεξαν να ξεχωρίσουν κάποια μέλη της ομάδας έναντι άλλων.</p> <p>Μετά το παιχνίδι, ο εκπαιδευτής εμπλέκει τους συμμετέχοντες σε μία συνεδρία αξιολόγησης - ανατροφοδότησης σχετικά με το τι συνέβη κατά τη διάρκεια, πώς ένιωσαν, τι έμαθαν και εάν και ποιες συγκρούσεις προέκυψαν. Οι συμμετέχοντες θα έχουν επίσης την ευκαιρία να αναλογιστούν τις διακρίσεις στον αθλητισμό και πώς να τις αποφύγουν, ποιος είναι ο ρόλος τους ως εκπαιδευτές στην πρόληψη των διακρίσεων κ.λ.π.</p>
<b>Υλικά:</b>	Κανένα
<b>Διάρκεια:</b>	50-60 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	Οι εκπαιδευτές χρειάζεται να γνωρίζουν τους κανόνες του παιχνιδιού «Λυκάνθρωπος».
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Παιχνίδι οικοδόμησης ομάδας για αναστοχασμό πάνω στην αναπηρία και το αίσθημα αποκλεισμού
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Μετά το παιχνίδι, ο εκπαιδευτής εμπλέκει τους συμμετέχοντες σε μία συνεδρία αξιολόγησης - ανατροφοδότησης σχετικά με το τι συνέβη κατά τη διάρκεια, πώς ένιωσαν, τι έμαθαν και εάν και ποιες συγκρούσεις προέκυψαν. Οι συμμετέχοντες θα έχουν επίσης την ευκαιρία να αναλογιστούν τις διακρίσεις στον αθλητισμό και πώς να

	τις αποφύγουν, ποιος είναι ο ρόλος τους ως εκπαιδευτές στην πρόληψη των διακρίσεων κ.λ.π.
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Κανένα
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχει
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας

## Σύνολο Δραστηριοτήτων 2

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Ο αθλητισμός ως εργαλείο κοινωνικής ένταξης για αναπηρίες: εισαγωγή στη μεθοδολογία της Εκπαίδευσης μέσω του Αθλητισμού (ETS) και εστίαση στην προσαρμογή του στην ομάδα-στόχο.</b>
<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Εκπαιδευτικά εργαστήρια μεταφοράς γνώσης
<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ο εκπαιδευτής ξεκινά μία στρογγυλή τράπεζα με θέμα «τι είναι η μη τυπική εκπαίδευση».</li> <li>2. Ο εκπαιδευτής δείχνει εικόνες που σχετίζονται με διαφορετικές πτυχές της τυπικής, άτυπης ή μη τυπικής μάθησης. Μέσα από ερωτήσεις για κάθε εικόνα ο εκπαιδευτής βοηθά τους συμμετέχοντες να σκεφτούν τις διαφορετικές μαθησιακές καταστάσεις.</li> <li>3. Στη συνέχεια ο εκπαιδευτής σχηματίζει ομάδες και ζητά από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν εμπειρίες από τη ζωή τους σχετικά με την τυπική, την άτυπη και τη μη τυπική μάθηση.</li> <li>4. ΡΟι συμμετέχοντες καταγράφουν τις εμπειρίες τους σε εικονικούς πίνακες (Popplet, Padlet, Mirò) και στη συνέχεια εξηγούν στην ολομέλεια γιατί τις</li> </ol>

	<p>ταξινομήσαν στην κάθε κατηγορία μάθησης.</p> <p>5. Ως ομάδα, με τη βοήθεια του εκπαιδευτή, οι συμμετέχοντες συγκρίνουν την επίσημη και τη μη τυπική εκπαίδευση όσον αφορά τους σκοπούς, το χρονοδιάγραμμα, το περιεχόμενο και τον τρόπο παράδοσης.</p> <p>6. Ο εκπαιδευτής εισάγει τη μεθοδολογία Κίνηση &amp; Μάθηση (Move &amp; Learn) μέσω διαφανειών παρουσίασης ή δια ζώσης. Στη συνέχεια εμπλέκει τους συμμετέχοντες σε ανοιχτή συζήτηση σχετικά. Πώς μπορούν να εφαρμόσουν αυτή τη μέθοδο στην εργασία με άτομα με ειδικές ανάγκες; Υπάρχει κάτι που πρέπει να ληφθεί υπόψη κατά τη χρήση αυτής της μεθόδου; Για να συγκεντρώσει ιδέες, ο εκπαιδευτής μπορεί να προετοιμάσει έναν πίνακα στην εφαρμογή Mirò ή Popplet.</p>
<b>Υλικά:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Εικόνες που σχετίζονται με διαφορετικές πτυχές της τυπικής, άτυπης ή μη τυπικής μάθησης.</li> <li>- Λογαριασμοί σε εφαρμογές για χρήση εικονικού πίνακα (Popplet, Padlet, Mirò) (+ σύνδεση στο διαδίκτυο)</li> <li>- Παρουσίαση σε διαφάνειες της μεθοδολογίας Κίνηση &amp; Μάθηση (Move &amp; Learn)</li> </ul>
<b>Διάρκεια:</b>	60-90 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Κουίζ ερωτήσεων σχετικά με διαφορετικές πτυχές τυπικής, άτυπης και μη τυπικής μάθησης.</li> <li>- Κατανόηση και γνώση των θεματικών της δραστηριότητας</li> </ul>
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	<p>Οι συμμετέχοντες θα λάβουν μέρος σε μία από τις δραστηριότητες του οδηγού Move &amp; Learn και θα μάθουν για τη μεθοδολογία ETS, τις διαφορές και τις ομοιότητες με τον αθλητισμό και τη μη τυπική εκπαίδευση, και θα συζητήσουν για την πιθανή εφαρμογή της στην ομάδα στόχο.</p>
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	<p>Ο εκπαιδευτής εμπλέκει τους συμμετέχοντες σε ανοιχτή συζήτηση σχετικά με τη μέθοδο. Πώς μπορούν να εφαρμόσουν αυτή τη μέθοδο στην εργασία με άτομα με ειδικές ανάγκες;</p>

	Υπάρχει κάτι που πρέπει να ληφθεί υπόψη κατά τη χρήση αυτής της μεθόδου;
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Για τη συλλογή και καταγραφή ιδεών θα χρησιμοποιηθούν εικονικοί πίνακες (Popplet, Padlet, Mirò).
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Περαιτέρω αναγνώσεις σχετικά με τη δραστηριότητα/συνεδρία ή /και αναφορές σε άλλες δραστηριότητες/συνεδρίες που ενέπνευσαν την παρούσα.
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας

## Session 2

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Παρουσίαση επιτυχημένων βέλτιστων πρακτικών μεθοδολογίας ETS με νέους με αναπηρίες &amp; SWOT ανάλυση: εντοπισμός κενών στην υφιστάμενη προσφορά και ευκαιρίες.</b>
<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Εκπαιδευτικά εργαστήρια μεταφοράς γνώσης
<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	<p>Παρουσίαση πάνω σε βέλτιστες πρακτικές μεθοδολογίας ETS σε νέους με αναπηρίες + ανοιχτή συζήτηση πάνω στο θέμα και δράσεις για την συμβολή στην/αλλαγή της υπάρχουσας κατάστασης.</p> <p>Συζήτηση πάνω στα υπάρχοντα εμπόδια στη συμμετοχή των ατόμων με αναπηρία στον αθλητισμό. Κάθε ομάδα-εταίρος θα παρουσιάζει τα εμπόδια στη χώρα του και η ολομέλεια συζητά για ομοιότητες και διαφορές σε αυτά τα εμπόδια. Ακολουθεί καταγισμός ιδεών (μέσω Mirò, Padlet, Popplet) σχετικά με την υπάρχουσα προσφορά και ευκαιρίες, εστιάζοντας στο αν και πώς μπορούν να προσαρμοστούν σε διαφορετικά εθνικά πλαίσια. Όλοι μαζί ή δουλεύοντας σε ομάδες, οι συμμετέχοντες διεξάγουν SWOT ανάλυση πάνω στο θέμα.</p>

<b>Υλικά:</b>	Παρουσίαση πάνω στις βέλτιστες πρακτικές μεθοδολογίας ETS σε νέους με αναπηρίες
<b>Διάρκεια:</b>	60 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	Κάθε ομάδα-εταίρος θα κατανοήσει τα εθνικά εμπόδια και η ολομέλεια θα συζητήσει για τις ομοιότητες και τις διαφορές σε αυτά τα εμπόδια.
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Οι συμμετέχοντες θα παρουσιάσουν μία συλλογή από βέλτιστες πρακτικές στη χρήση του αθλητισμού και της μεθοδολογίας ETS σε νέους με αναπηρίες. Στη συνέχεια θα συζητήσουν και θα αναλύσουν τα κενά σε ευκαιρίες στον αθλητισμό και την εκπαίδευση για νέους με νοητική αναπηρία.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Οι συμμετέχοντες θα καταγράψουν τις ιδέες τους (μέσω Mirò, Padlet, Popplet) σχετικά με την υπάρχουσα προσφορά και ευκαιρίες, εστιάζοντας στο αν και πώς μπορούν να προσαρμοστούν σε διαφορετικά εθνικά πλαίσια. Όλοι μαζί ή δουλεύοντας σε ομάδες, οι συμμετέχοντες θα διεξάγουν SWOT ανάλυση πάνω στο θέμα.
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Οι εφαρμογές Mirò, Padlet, Popplet θα χρησιμοποιηθούν για τη συλλογή ιδεών
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχουν
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας

## **Σύνολο Δραστηριοτήτων 3**

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Προετοιμασία των εργαστηρίων: πώς να εφαρμοστούν δραστηριότητες ETS σε νέους με αναπηρίες</b>
-------------------------------	--



<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Εκπαιδευτικά εργαστήρια μεταφοράς γνώσης
<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	Ο εκπαιδευτής εμπλέκει τους συμμετέχοντες σε μία ανοιχτή συζήτηση με αφετηρία τα ευρήματα της προηγούμενης δραστηριότητας (μέσω καταγισμού ιδεών, χωρισμού σε μικρές ομάδες συζήτησης ή άλλων προτιμώμενων τεχνικών).
<b>Υλικά:</b>	Κανένα
<b>Διάρκεια:</b>	30 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	Καμία
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Οι συμμετέχοντες θα συζητήσουν πώς να προχωρήσουν στην ορθή εφαρμογή δραστηριοτήτων ETS με την ομάδα στόχο.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Μέσω ανοιχτής συζήτησης
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Καταγισμός ιδεών, χωρισμός σε μικρές ομάδες συζήτησης ή άλλη προτιμώμενη τεχνική
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχουν
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας

## **Σύνολο Δραστηριοτήτων 4**

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Δημιουργία εργαστηρίου για κάθε ομάδα-εταίρο</b>
<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Εκπαιδευτικά εργαστήρια μεταφοράς γνώσης

<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ο εκπαιδευτής δίνει ένα παράδειγμα εργαστηρίου μη τυπικής μάθησης για τη συμπερίληψη ατόμων με αναπηρίες (από το εγχειρίδιο Κίνηση &amp; Μάθηση (Move &amp; Learn) ή κάποιο άλλο προτιμώμενο πόρο).</li><li>2. Ο εκπαιδευτής δίνει οδηγίες στους συμμετέχοντες να ελέγξουν τις λεπτομέρειες της συνεδρίας/δραστηριότητας: θέματα, μαθησιακά αποτελέσματα, μέγεθος ομάδας, χρόνος, υλικό, απολογισμός κ.λ.π.</li><li>3. Αφού αναλύσουν όλοι μαζί το εργαστήριο, ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες (με χρήση επιμέρους αιθουσών)</li><li>4. Ο εκπαιδευτής δίνει στους συμμετέχοντες 10 λεπτά για να συζητήσουν τι είδους εργαστήριο θέλουν να δημιουργήσουν και να το παρουσιάσουν σε άλλες ομάδες.</li><li>5. Αφού κάθε ομάδα έχει θέσει τον στόχο της, οι συμμετέχοντες αρχίζουν να δουλεύουν στα εργαστήριά τους, που θα πρέπει να βασίζονται στη μεθοδολογία ETS και να λαμβάνουν υπόψη τις συγκεκριμένες ανάγκες των ατόμων με νοητική αναπηρία.</li><li>6. Κάθε ομάδα έχει στη διάθεσή της 30 λεπτά για να ολοκληρώσει το εργαστήριό της.</li></ol> <p>(Ο εκπαιδευτής μπορεί να προτείνει στους συμμετέχοντες να χρησιμοποιούν συνεργατικά ψηφιακά εργαλεία όπως αυτό που χρησιμοποιήθηκε σε προηγούμενες συνεδρίες)</p>
<b>Υλικά:</b>	- Ψηφιακά συνεργατικά εργαλεία
<b>Διάρκεια:</b>	60 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	Επιλογή ενός παραδείγματος υπάρχοντος εργαστηρίου μη τυπικής μάθησης για να συμπεριληφθούν άτομα με αναπηρίες (από το εγχειρίδιο Κίνηση & Μάθηση (Move & Learn) ή οποιονδήποτε άλλο προτιμώμενο πόρο
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να προετοιμάσουν ένα εργαστήριο ή/και δραστηριότητες στον τομέα της μη τυπικής μάθησης και της εκπαίδευσης για άτομα με αναπηρίες με

	βάση τη μεθοδολογία ETS.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Η αξιολόγηση θα υλοποιηθεί μέσω της δραστηριότητας «Παρουσίαση των εργαστηρίων και ανατροφοδότηση»
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Ψηφιακά συνεργατικά εργαλεία για τη συλλογή ιδεών και τη δημιουργία του εργαστηρίου.
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχουν
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας

## Σύνολο Δραστηριοτήτων 5

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Παζλ ανθρωπίνων αναγκών</b>
<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Εκπαιδευτικά εργαστήρια μεταφοράς γνώσης
<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Όλοι οι συμμετέχοντες παίρνουν ένα κομμάτι χαρτί και σχεδιάζουν ένα περίγραμμα του εαυτού τους (αν το χαρτί είναι αρκετά μεγάλο, μπορούν επίσης να ξαπλώσουν στο χαρτί και να αφήσουν κάποιον άλλο να τους ζωγραφίσει). Όλα τα σχέδια πρέπει να κοπούν. Στη συνέχεια οι συμμετέχοντες με ένα μαρκαδόρο χωρίζουν τα σχέδιά τους σε 6 κομμάτια σαν παζλ.</li> <li>Ο εκπαιδευτής, μαζί με τους συμμετέχοντες, κάνει μία λίστα με τα πράγματα/δικαιώματα που μπορεί να είναι σημαντικά για αυτούς, πχ. φαγητό, φίλοι, στέγη, αγάπη, εκπαίδευση, σταθερό εισόδημα, καλή υγεία, καλό περιβάλλον, θρησκεία, ωραία οικογένεια, ιδανικά, ελευθερία λόγου, δυνατότητα ταξιδιού, ειρήνη, έλλειψη διακρίσεων κ.λ.π., μέχρι η λίστα να έχει τουλάχιστον 25-30 αντικείμενα.</li> <li>Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να διαλέξουν 6 δικαιώματα από τη λίστα που θεωρούν σημαντικά για τον εαυτό τους εκείνη τη στιγμή. Μπορούν να</li> </ol>

γράψουν το καθένα πάνω στα κομμάτια παζλ που έχουν φτιάξει στο σχέδιό τους.

**4.** Όταν γράψουν όλα τα κομμάτια του παζλ τους, οι συμμετέχοντες μπορούν να κόψουν τα σχέδιά τους.

**5.** Ο εκπαιδευτής ζητά από έναν εθελοντή να παρουσιάσει το δικό του παζλ στην ομάδα, εξηγώντας γιατί επέλεξε τα δικαιώματα αυτά. Ο εθελοντής παρουσιάζει τα επιλεγμένα δικαιώματά του ένα προς ένα. Όταν διαβαστεί ένα δικαίωμα που έχουν επιλέξει και άλλοι στην ομάδα, πρέπει να βγάλουν το αντίστοιχο κομμάτι από το σχέδιό τους και να το τοποθετήσουν μπροστά τους.

**6.** Αφού τελειώσει ο εθελοντής, ο εκπαιδευτής ρωτάει την υπόλοιπη ομάδα αν κάποιος είχε επιλέξει τα ίδια δικαιώματα, ή αν κάποιος είχε κοινά δικαιώματα. Προσοχή να μην ξεκινήσει μία συζήτηση σχετικά με το αν η επιλογή των δικαιωμάτων ήταν λογική ή όχι. Η επιλογή είναι καθαρά ατομική και δεν πρέπει να συζητηθεί σε αυτό το στάδιο.

**7.** Ο εκπαιδευτής ζητά από άλλους εθελοντές να μοιραστούν την επιλογή σημαντικών πραγμάτων με την ομάδα (κατά προτίμηση κάποιον που δεν είχε τίποτα κοινό ή μόνο ένα ή δύο κοινά πράγματα με τον πρώτο εθελοντή), και επαναλαμβάνει το βήμα 6.

**8.** Συζήτηση σχετικά με το πώς οι άνθρωποι μπορούν να αντιληφθούν διαφορετικά τις ανάγκες τους. Ο εκπαιδευτής ρωτάει τους συμμετέχοντες αν θεωρούν ότι κάποιες ανάγκες/δικαιώματα (από τη λίστα) είναι απολύτως θεμελιώδεις για κάθε άνθρωπο, και τους ζητά να τις καταγράψουν και να τις συγκρίνουν με την απλοποιημένη έκδοση της Οικουμενικής Διακήρυξης των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων.

- Ο εκπαιδευτής μπορεί να διαφοροποιήσει το εργαστήριο αυτό δίνοντας στους συμμετέχοντες κάρτες ρόλων-φωτογραφίες: μία γιαγιά 90 ετών, ένας πρόσφυγας που ζητά άσυλο, ένα αγόρι σε αμαξίδιο, ένας επιχειρηματίας, ένας φοιτητής με χαμηλό εισόδημα, ένα άστεγο κορίτσι, ένας επαγγελματίας ποδοσφαιριστής, ένα παιδί που μεγαλώνει σε ορφανοτροφείο κ.λ.π. Στη συνέχεια ζητείται από τους συμμετέχοντες να προσπαθήσουν να μπουν στη θέση του ατόμου στην κάρτα ρόλου τους και να μαντέψουν ποια δικαιώματα είναι σημαντικά γι αυτούς.

**Υλικά:**

Μία μεγάλη κόλλα χαρτί για κάθε συμμετέχοντα, μαρκαδόροι, ψαλίδια

**Διάρκεια:**

90 λεπτά

<b>Προετοιμασία:</b>	Καμία
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Το εργαστήριο αυτό θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες να συνειδητοποιήσουν ότι το τι θεωρεί ο καθένας σημαντικό διαφοροποιείται και επίσης θα τους κάνει να σκεφτούν το γεγονός ότι όλοι μοιραζόμαστε τα ίδια θεμελιώδη δικαιώματα.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Η αξιολόγηση θα υλοποιηθεί μέσα από ανοιχτή συζήτηση
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Κανένα
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχουν
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας

## **Σύνολο Δραστηριοτήτων 6**

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Αγώνας αναπηρίας</b>
<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Εκπαιδευτικά εργαστήρια μεταφοράς γνώσης
<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	<p>1. Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε μικρότερες ομάδες πέντε έως οκτώ ατόμων.</p> <p>2. Ο εκπαιδευτής εξηγεί στην ομάδα ότι θα πρέπει να ολοκληρώσουν πολλές εργασίες σε μία ώρα. Ορισμένες εργασίες είναι ομαδικές και πρέπει να εκτελούνται από ολόκληρη την ομάδα, μηδενός εξαιρουμένου. Άλλες εργασίες έχουν πιο μόνιμο χαρακτήρα, π.χ. ένα μπαλόνι που δεν πρέπει να ακουμπήσει στο πάτωμα αλλά πρέπει να παραμένει σε κίνηση, ή ένα εκκρεμές που θα πρέπει να αιωρείται συνεχώς. Ακολουθούν μερικά παραδείγματα ομαδικών εργασιών:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ζωγραφιά ενός ομαδικού πορτρέτου,</li> <li>- να κρατήσετε ένα εκκρεμές σε διαρκή κίνηση,</li> </ul>

- να περάσετε μέσα από μία διαδρομή με εμπόδια (σκαρφάλωμα μέσα από ένα στεφάνι, πάνω από μία καρέκλα, κάτω από ένα τραπέζι κ.λ.π.),
- δημιουργία ενός τραγουδιού για την εκπαίδευση,
- ανταλλαγή ενός ραβδιού κάθε 10 δευτερόλεπτα,
- μέχρι το τέλος, όλοι θα πρέπει να έχουν πρόσωπο κλόουν (λαδομπογιά ή μάσκες),
- δίπλωμα χάρτινα караβάκια,
- διατήρηση ενός κεριού γενεθλίων σε καύση (άναμμα του ενός από το άλλο),
- διατήρηση ενός μπαλονιού στον αέρα.

3. Επιπλέον, ορισμένα άτομα της ομάδας χαρακτηρίζονται «ανενεργά». Αυτά πρέπει π.χ. να έχουν κλειστά μάτια, να φοράνε ωτοασπίδες, να είναι δεμένα σε κάποιο άλλο άτομο, επιτρέπεται να μιλούν μόνο σε γλώσσα διαφορετική από τη συνήθη, δεν τους επιτρέπεται να πουν ναι ή όχι, δεν τους επιτρέπεται να μιλούν καθόλου, δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν το δεξί τους χέρι κλπ. Ο εκπαιδευτής εξηγεί ξανά ότι όλες οι εργασίες πρέπει να εκτελεστούν σε μία ώρα, και ότι δεν επιτρέπεται η παρεμπόδιση άλλων ομάδων.

4. Παρόλες αυτές τις δυσκολίες, η ομάδα πρέπει να εκτελέσει όλες τις εργασίες. Με κάθε ομάδα πρέπει να υπάρχει ένας παρατηρητής που παρατηρεί αν τηρούνται όλοι οι κανόνες και εάν οι εργασίες εκτελούνται από όλη την ομάδα.

5. Μετά από μία ώρα οι ομάδες παρουσιάζουν τα αποτελέσματα της δουλειάς τους και συζητάνε πόσο δύσκολο ή εύκολο ήταν να τα πετύχουν..

**Υλικά:**

Χαρτί, στυλό, σκοινί, μπαλόνια, ωτοασπίδες, μαντήλι για δέσιμο ματιών, μαρκαδόροι

**Διάρκεια:**

90 λεπτά

**Προετοιμασία:**

Καμία

**Μαθησιακά αποτελέσματα:**

Να συνειδητοποιήσουν οι συμμετέχοντες πώς είναι να έχει κάποιος συγκεκριμένους περιορισμούς.

<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Μετά από τη δραστηριότητα, ο εκπαιδευτής εμπλέκει τους συμμετέχοντες σε συνεδρία αξιολόγησης σχετικά με το τι έγινε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πώς ένιωσαν και τι έμαθαν.
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Κανένα
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Δεν υπάρχουν
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας

## Σύνολο Δραστηριοτήτων 7

<b>Τίτλος δραστηριότητας:</b>	<b>Τελική συνεδρία αξιολόγησης και τελετή λήξης</b>
<b>Κατηγορία δραστηριότητας:</b>	Εκπαιδευτικά εργαστήρια μεταφοράς γνώσης
<b>Βήμα προς βήμα περιγραφή:</b>	<p>Τελική αξιολόγηση του προγράμματος κατάρτισης και απονομή πιστοποιητικών συμμετοχής.</p> <p>Μετά ή πριν την απονομή των πιστοποιητικών συμμετοχής οι μισοί συμμετέχοντες δημιουργούν έναν κύκλο και οι υπόλοιποι μισοί μένουν μπροστά από τους προηγούμενους. Κάθε ένας συμμετέχων θα έχει κάποιον μπροστά του/της και μετά και οι δύο μετράνε μέχρι το 3. Όταν τελειώσουν το μέτρημα, πρέπει να δείξουν με τα δάχτυλά τους ποιο νούμερο (από τα 1, 2, 3) διαλέγουν. Αν διαλέξουν και οι δύο το 1 πρέπει να χαιρετηθούν (να δώσουν τα χέρια) και να πουν όμορφα λόγια ο ένας στον άλλο και πως νιώθουν για αυτό το άτομο. Το ίδιο θα γίνει αν επιλέξουν το 2, αλλά σε αυτή την περίπτωση πρέπει να ακουμπήσει ο ένας τον άλλο στον ώμο, και αν διαλέξουν το 3 πρέπει να αγκαλιαστούν. Κάθε συμμετέχων θα έχει στη διάθεσή του μερικά δευτερόλεπτα-λεπτά και μετά θα προχωρούν στον επόμενο μέχρι σχεδόν όλοι να έχουν αλληλεπίδραση με όλους.</p>
<b>Υλικά:</b>	Πιστοποιητικά συμμετοχής

<b>Διάρκεια:</b>	30-60 λεπτά
<b>Προετοιμασία:</b>	Ο εκπαιδευτής πρέπει να σκεφτεί τι ελπίζει ότι οι συμμετέχοντες θα έχουν μάθει μέχρι το τέλος των μαθημάτων. Πριν από την δραστηριότητα ο εκπαιδευτής πρέπει να γράψει κάθε ερώτηση πάνω σε ένα χαρτί και να κολλήσει αυτά τα χαρτιά γύρω γύρω στην αίθουσα.
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα:</b>	Οι συμμετέχοντες αξιολογούν ό,τι μάθανε και αυτό παρέχει στον εκπαιδευτή πολύτιμες γνώσεις σχετικά με τη μάθηση των συμμετεχόντων και αν το πρόγραμμα κατάρτισης ήταν ισάξιο των προσδοκιών τους.
<b>Αξιολόγηση / Έλεγχος Μάθησης:</b>	Ο εκπαιδευτής πρέπει να διαβάσει τις δηλώσεις και τις περαιτέρω ερωτήσεις/σχολία των συμμετεχόντων μπροστά σε όλους και να ξεκινήσει μία συζήτηση. Όλοι οι συμμετέχοντες καλούνται να μοιραστούν τη γνώμη τους.
<b>Εργαλεία και τρόπος χρήσης:</b>	Κανένα
<b>Ιστορικό / αναφορές / πηγές:</b>	Μελωδική μουσική
<b>Φωτογραφίες:</b>	Λήψη φωτογραφιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας



## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

### Ενότητα 1- Σύνολο Δραστηριοτήτων 1: Παράρτημα 1

<b>Τίτλος:</b>	<b>Ανακάτεμα - μίξη</b>
<b>Στόχος:</b>	Για την τόνωση της ενεργητικότητας των συμμετεχόντων, τη δημιουργία σύνδεσης και το «σπάσιμο του πάγου»
<b>Πλήθος συμμετεχόντων:</b>	6+
<b>Περιγραφή:</b>	Ο εκπαιδευτής/διευκολυντής ξεκινάει το παιχνίδι δίνοντας το σύνθημα «ανακάτεμα-μίξη». Ανάλογα με τον αριθμό που προσθέτει ο εκπαιδευτής μετά από το σύνθημα, οι συμμετέχοντες πρέπει να βρουν το πλησιέστερο άτομο και να φτιάξουν μια ομάδα. Για παράδειγμα, αν ο εκπαιδευτής πει «ανακάτεμα-μίξη 4», σε αυτή την περίπτωση κάθε ομάδα πρέπει να αποτελείται από 4 άτομα. Αν πει «2», κάθε ομάδα πρέπει να έχει δύο άτομα κλπ. Τα άτομα που δεν είναι σε ομάδες ή σχημάτισαν ομάδα μικρότερη από τον αριθμό που ζήτησε ο εκπαιδευτής βγαίνουν από το παιχνίδι.

## Ενότητα 2- Σύνολο Δραστηριοτήτων 4: Παράρτημα 2

Μετά την προετοιμασία της δραστηριότητας για το "σπάσιμο του πάγου» «τρέχοντας σε κύκλο», ο εκπαιδευτής ζητάει από τους συμμετέχοντες να τρέξουν σαν:



Φίδια



Βάτραχοι



Σκύλοι



Γάτες



Ελέφαντες



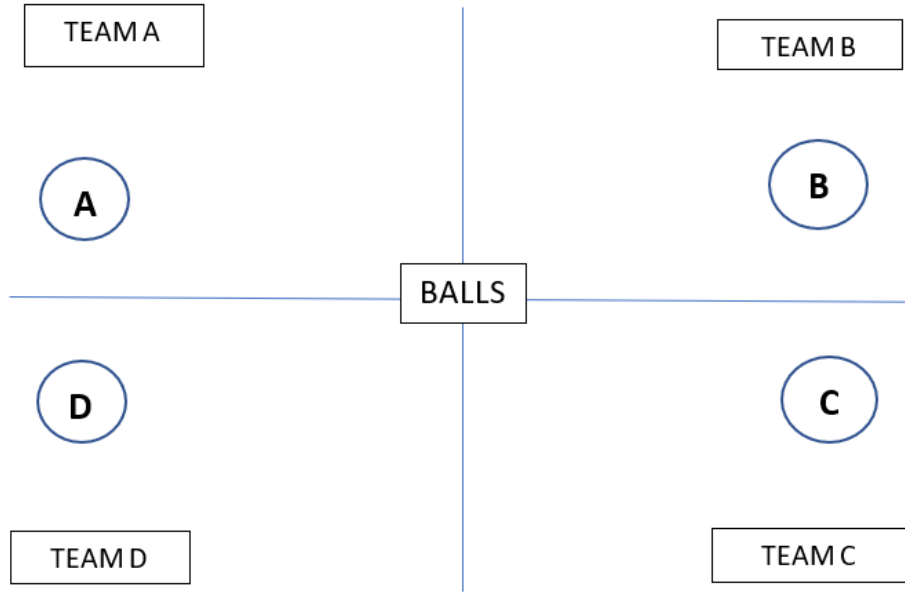
Καγκουρό



Χελώνες

## Ενότητα 2- Σύνολο Δραστηριοτήτων 6: Παράρτημα 3

Το γήπεδο πρέπει να έχει την εξής μορφή:



## Ενότητα 3- Σύνολο Δραστηριοτήτων 2: Παράρτημα 4

### ΦΥΛΛΑ ΚΑΙ ΕΜΠΟΔΙΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΙΣ ΠΡΟΣ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

### SHEETS AND OBSTACLES ABOUT TASKS TO COMPLETE

1. Βάλε την μπάλα στο καλάθι
2. Βάλε όλα τα παρόμοια αντικείμενα στην ίδια γωνία του φύλλου
3. Ταξινόμησε τα αντικείμενα ανάλογα με το μέγεθος
4. Κύλησε τη μπάλα στο έδαφος
5. Κάνε μία τούμπα
6. Περπάτα πάνω σε ένα σκουπόξυλο
7. Κάνε τρεις κύκλους γύρω από έναν κώνο
8. Κάνε ντρίμπλα με τη μπάλα 6 φορές.
9. Βρες και κλώτσα τη μπάλα
10. Βρες το νόμισμα περπατώντας στα τέσσερα

#### Εμπόδια:

1. Τα αντικείμενα μπορούν να μετακινηθούν πάνω σε συγκεκριμένη διαδρομή
2. Σε κάθε δύο οδηγίες, μία πρέπει να είναι λανθασμένη
3. Υπάρχει ένα σύνολο από καρτέλες για να ξεπεραστούν
4. Το άτομο που έχει δεμένα τα μάτια πρέπει να ολοκληρώσει την εργασία του στο ένα πόδι
5. Το άτομο που έχει δεμένα τα μάτια πρέπει να κάνει τρεις περιστροφές πριν να ολοκληρώσει την εργασία του
6. Το άτομο που έχει δεμένα τα μάτια δεν μπορεί να μιλήσει ή να ζητήσει πληροφορίες
7. Οι συμπαίκτες πρέπει να είναι μακριά από το άτομο που έχει δεμένα τα μάτια και να φωνάζουν δυνατά για να δώσουν οδηγίες για την ολοκλήρωση της εργασίας
8. Οι συμπαίκτες δεν επιτρέπεται να επαναλάβουν τις οδηγίες



9. Οι συμπαίκτες δεν μπορούν να πουν τις λέξεις «δεξιά» και «αριστερά»

10. Το άτομο με τα δεμένα μάτια πρέπει να πηδήξει μέσα σε χούλα-χουπ τοποθετημένα στη διαδρομή για να ολοκληρώσουν την εργασία τους.

### Ενότητα 3 – Σύνολο Δραστηριοτήτων 3: Παράρτημα 5

#### ΑΡΧΗΓΟΙ ΕΠΙ ΣΚΗΝΗΣ! ΑΠΡΟΒΛΕΠΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. Σχεδιάσατε μία δραστηριότητα για ένα πρόγραμμα αλλά ο εκπαιδευτής αρρωσταίνει και δεν ξέρετε πώς να διαχειριστείτε την κατάσταση
2. Έχετε κάνει κράτηση για ένα τελικό δείπνο σε ένα ρεστοράν πολυτελείας ειδικευμένο στο κρέας αλλά ανακαλύπτετε μία ώρα πριν ότι οι μισοί συμμετέχοντες είναι vegan. Τι θα κάνατε;
3. Ένας εργαζόμενος δεν ήξερε πώς να ολοκληρώσει μία εργασία και δεν την διεκπεραίωσε σωστά. Πώς θα αντιδρούσατε;
4. Λήγει μία προθεσμία σας και νιώθετε πολύ πιεσμένος με την ομάδα σας. Πρέπει να προγραμματίσετε τις τελικές εργασίες. Πώς θα απευθυνόσασταν στους υπαλλήλους σας;
5. Έχετε οργανώσει έναν περίπατο σε ένα δάσος κοντά στο σπίτι σας και χάνετε το δρόμο. Πώς θα διαχειριζόσασταν την ομάδα σας σε αυτή την περίπτωση; You have organized a walk in a wood close to your home and you loose the path. How would you manage your team in this case?

## ΕΤΑΙΡΟΙ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ



Mine Vaganti NGO – Η Mine Vaganti MKO είναι μια μη κερδοσκοπική οργάνωση που γεννήθηκε στη Σαρδηνία το 2009. Η MVNGO έχει 4 γραφεία: στο Sassari, Uri, Olbia και Tempio Pausania που καλύπτουν όλη τη βόρεια Σαρδηνία, διαθέτοντας επίσης άλλα παραρτήματα στην υπόλοιπη Ιταλία Αποστολή: Η MVNGO προωθεί τον διαπολιτισμικό διάλογο, την κοινωνική ένταξη μέσω του αθλητισμού και την προστασία του περιβάλλοντος χρησιμοποιώντας τη μη τυπική εκπαίδευση. Η MVNGO είναι μέλος 3 διεθνών δικτύων, όπως το YEE, το ISCA και το MVInternational. Υπηρεσίες: Η MVNGO είναι πάροχος εκπαιδευτικής κατάρτισης σε τοπικό και ευρωπαϊκό επίπεδο και έχει ρόλο συμβούλου για δημόσιους και ιδιωτικούς φορείς προκειμένου να προωθήσει και να αναπτύξει ευρωπαϊκά και διηπειρωτικά έργα.

ΑΕΤΟΙ Θεσσαλονίκης – Ο κύριος στόχος των Αετών Θεσσαλονίκης (ΑΕΤΟΙ) είναι η υποστήριξη των ατόμων με αναπηρία. Ο οργανισμός συνεργάζεται άμεσα με περίπου 80 παιδιά και ενήλικες με αναπηρία, με κοινό στόχο την κοινωνική συμμετοχή και ένταξη. Το κύριο προσωπικό του οργανισμού είναι γυμναστές, αλλά συνεργάζεται επίσης με ψυχολόγους, κοινωνικούς λειτουργούς, εκπαιδευτικούς κ.λπ. Εκτός από το διοικητικό συμβούλιο, αρκετοί άνθρωποι προσφέρουν την εθελοντική τους εργασία. Στόχος για το προσωπικό είναι η περαιτέρω εκμάθηση τεχνικών άτυπης και μη τυπικής εκπαίδευσης και η βελτίωση των τεχνικών τους για την προώθηση του εθελοντισμού και την υποστήριξη της κοινωνικής ένταξης.



Bulgarian Sports Development Association – Η BulgarianSportsDevelopmentAssociation (Βουλγάρικη Ένωση για την Ανάπτυξη του Αθλητισμού) ιδρύθηκε το 2010 και είναι ένας μη κερδοσκοπικός κοινωφελής οργανισμός αφιερωμένος στην ανάπτυξη του βουλγαρικού αθλητισμού και τη βελτίωση της αθλητικής κουλτούρας στη Βουλγαρία! Η ομάδα της BSDA έχει κίνητρο, είναι δημιουργική και με καινοτόμο πνεύμα και εργάζεται για την ανάπτυξη του βουλγαρικού αθλητισμού και τη βελτίωση της αθλητικής κουλτούρας στη Βουλγαρία με επιθυμία και κίνητρο. Τα μέλη του BSDA είναι εθελοντές και στον σύλλογο συμμετέχουν

τόσο φυσικά όσο και νομικά πρόσωπα που είναι πρόθυμα να βοηθήσουν την ανάπτυξη του αθλητισμού με χρόνο, ιδέες, προσπάθεια ή οικονομική υποστήριξη. Η BSDA διοργανώνει επίσης διάφορες εκδηλώσεις στους τομείς της επιχειρηματικότητας και της ενεργοποίησης των πολιτών. Η ομάδα του οργανισμού αποτελείται από επαγγελματίες από διάφορους τομείς όπως: αθλητικούς εμπειρογνώμονες, ειδικούς στα μέσα ενημέρωσης, τουρισμού και φιλοξενίας, εκπαίδευσης, μάρκετινγκ κ.ά.

Love and Care for People – Ο LCP είναι ένας μη κερδοσκοπικός φιλανθρωπικός οργανισμός με έδρα την Ιρλανδία. Ο LCP είναι μια ολοκληρωμένη και ολιστική υπηρεσία που παρέχει ένα ασφαλές και υποστηρικτικό περιβάλλον όπου οι γυναίκες και οι νέοι, ιδίως εκείνοι που ζουν σε δύσκολες συνθήκες, κοινωνικά αποκλεισμένοι, θύματα κακοποίησης και όσοι έχουν λιγότερες ευκαιρίες, μπορούν να βιώσουν τη χαρά, το γέλιο και την ασφάλεια που θα έπρεπε να είναι μέρος της καθημερινής ζωής. Ο LCP παρέχει εργαλεία για αυτοεξυπηρέτηση, ευκαιρίες για διάκριση και πόρους για να αναπτύξει κανείς το πλήρες δυναμικό του, να ξαναχτίσει τη ζωή του, να βελτιώσει τις οικονομικές συνθήκες και να δημιουργήσει το δικό του μέλλον.



Center for Sustainable Development Studies – Ο CSDS ιδρύθηκε το 2009 ως νόμιμα εγγεγραμμένος τοπικός μη κυβερνητικός οργανισμός μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα. Κατά μέσο όρο ο οργανισμός απασχολεί 20 άτομα. Στόχος του CSDS είναι η προώθηση της εκπαίδευσης για τη βιώσιμη ανάπτυξη μέσω της ανάπτυξης της ικανότητας των ανθρώπων και των οργανώσεων να αντιμετωπίζουν τις αναπτυξιακές προκλήσεις στο Βιετνάμ. Η οργάνωση χρησιμοποιεί την εκπαίδευση και την κατάρτιση ως το πρωταρχικό μέσο για την ενδυνάμωση ατόμων και οργανισμών ώστε να επιδιώκουν τη βιώσιμη ανάπτυξη. Επίσης εστιάζει στον εθελοντισμό, ιδίως στον εθελοντισμό των νέων, καθώς αυτός παρέχει ένα πλαίσιο για μάθηση και πρακτική και έναν πόρο για την υλοποίηση των προγραμμάτων και των έργων μας.



The Mexican Association of International Volunteers A.C. Ο AMVIAC γεννήθηκε στις 5 Δεκεμβρίου 2014, με πρωτοβουλία Μεξικανών εθελοντών και επαγγελματιών που ήθελαν να συμμετάσχουν στον μετασχηματισμό της χώρας μέσω της ενσωμάτωσης του Διεθνούς Εθελοντισμού σε έργα που οργανώνονται στο Μεξικό από ενώσεις πολιτών, δημοτικά συμβούλια, κοινότητες και οργανωμένες ομάδες, καθώς και με την αποστολή Μεξικανών σε έργα στο εξωτερικό με το όραμα ότι με την εμπειρία αυτή μπορούν, επιστρέφοντας στη χώρα, να συμμετέχουν πιο ενεργά στο έργο της κοινότητας.

