

**WAYWARD**

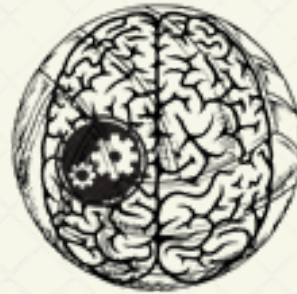
**CAPACITY BUILDING  
IN THE FIELD OF YOUTH**

**ĐỒNG HÀNH CÙNG CÁN BỘ  
THANH NIÊN LÀM VỚI NGƯỜI  
KHUYẾT TẬT**

**CHƯƠNG TRÌNH  
ĐÀO TẠO**



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



WAYWARD

**ĐỒNG HÀNH CÙNG CÁN BỘ THANH NIÊN LÀM  
VỚI NGƯỜI KHUYẾT TẬT  
WAYWARD**

*Mã Project:*

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

*WAYWARD*

# **“ĐỒNG HÀNH CÙNG CÁN BỘ THANH NIÊN LÀM VỚI NGƯỜI KHUYẾT TẬT”**

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

## **CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO**

*Publishers: Mine Vaganti NGO (MVNGO), AETOI Thessalonikis, 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).*

***The European Commission’s support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.***



## Giới thiệu:

### 1. Tổng quan dự án

"Đồng hành cùng cán bộ thanh niên làm với người khuyết tật" (WAYWARD) là một dự án phát triển thanh niên bền vững gồm 6 tổ chức thành viên đến từ Hy Lạp, Ireland, Ý, Bulgaria, Việt Nam và Mexico với sứ mệnh thúc đẩy sự phát triển cá nhân, vượt qua định kiến và hòa nhập cộng đồng của thanh thiếu niên (tuổi 18-25) khuyết tật trí tuệ ở các quốc gia đối tác thông qua việc kích thích lao động trẻ và NGOs trong việc phân tích và thấu hiểu các phương pháp luận dựa trên luận án của ETS (Education Through Sport).

Nhóm đối tượng của dự án:

- Nhóm đối tượng trực tiếp: Người khuyết tật trí tuệ từ 18-25 tuổi; thành viên của các tổ chức phi chính phủ quan tâm đến phương pháp ETS
- Nhóm đối tượng gián tiếp: thể hệ trẻ và công nhân thanh niên, thanh niên bị khuyết tật trí tuệ không tham gia vào hoạt động, các tổ chức phi chính phủ và các bên liên quan.

### 2. Mục tiêu của chương trình đào tạo

Mục đích của chương trình đào tạo dựa trên ETS này là để cho phép thanh niên cân bằng giữa tài nguyên "cần" và "có" thông qua việc cung cấp một chương trình ETS nhằm đến đối tượng là những người trẻ khuyết tật về trí tuệ.

Hình thức đào tạo này cho phép những người hoạt động trong lĩnh vực thanh thiếu niên thúc đẩy động lực, kỹ năng và khả năng hòa nhập xã hội của thanh niên khuyết tật trí tuệ thông qua ETS.

## 2.1. Giáo dục ngoại khóa là gì? (NFE)

Giáo dục ngoại khóa (NFE) có thể được định nghĩa là cách tiếp cận toàn diện của tất cả các phương pháp giáo dục không có trong hệ thống giáo dục chính quy. NFE có thể giải quyết nhiều nhóm đối tượng khác nhau, từ thanh niên đến người cao tuổi, có và không khuyết tật, trong các môi trường và bối cảnh khác nhau.

Các hoạt động học tập trong khuôn khổ ngoại khóa được tạo ra để đáp ứng nhu cầu, nguyện vọng và sở thích của thanh niên trên cơ sở tự nguyện và lấy người học làm trung tâm. Các phương pháp học tập được sử dụng trong NFE rất đa dạng và chủ yếu tập trung vào việc thiết lập môi trường dựa trên sự tin tưởng và chia sẻ kinh nghiệm.

“Giáo dục ngoại khóa là một quy trình giáo dục có tổ chức diễn ra cùng với các hệ thống giáo dục và đào tạo chính quy và thường không có chứng chỉ. Các cá nhân tham gia trên cơ sở tự nguyện và do đó, các cá nhân sẽ có vai trò tích cực trong quá trình học tập. Giáo dục ngoại khóa cung cấp cho thanh thiếu niên khả năng phát triển các giá trị, kỹ năng và năng lực của họ khác với những năng lực được phát triển trong khuôn khổ giáo dục chính quy. Những kỹ năng đó (còn được gọi là 'kỹ năng mềm') bao gồm một loạt các năng lực như giải quyết mâu thuẫn giữa các cá nhân, nhóm, tổ chức và xung đột, nhận thức liên văn hóa, lãnh đạo, lập kế hoạch, tổ chức, phối hợp và kỹ năng giải quyết vấn đề thực tế, làm việc theo nhóm, tự tin, kỷ luật và trách nhiệm. Điều đặc biệt của giáo dục ngoại khóa là các cá nhân, học viên là những cá nhân tham gia tích cực vào quá trình giáo dục / học tập. Các phương pháp đang được sử dụng nhằm mục đích cung cấp cho những người trẻ tuổi các công cụ để phát triển hơn nữa kỹ năng của họ. Học tập là một quá trình liên tục, một trong những yêu cầu quan trọng của nó là vừa học vừa làm. “Ngoại khóa” không có nghĩa là không có cấu trúc, quá trình học không chính quy được chia sẻ và thiết kế theo cách mà nó tạo ra một môi trường trong đó người học là kiến trúc sư của sự phát triển kỹ năng.” (Non Formal Education Book)

Chung quy lại, sự khác biệt giữa giáo dục chính quy, giáo dục ngoại khóa và giáo dục không chính quy là:

- **Giáo dục chính quy** : 'hệ thống giáo dục' được phân theo thứ bậc, được phân loại theo trình tự thời gian, từ cấp tiểu học đến đại học và bao gồm các chương trình chuyên biệt cho nghiên cứu học thuật, đào tạo nghề và chuyên nghiệp.
- **Giáo dục không chính quy**: là một trình kéo dài suốt đời mà thông qua đó mỗi người học được thái độ, giá trị, kỹ năng và kiến thức từ kinh nghiệm hàng ngày và những ảnh hưởng và nguồn lực giáo dục trong môi trường sống của họ - gia đình, cơ quan, trường học, phương tiện thông tin đại chúng, v.v.

- **Giáo dục ngoại khóa:** bất kỳ hoạt động giáo dục nào bên ngoài hệ thống chính quy- dù hoạt động riêng lẻ hay là một phần quan trọng của một số hoạt động lớn hơn - nhằm phục vụ những người có nhu cầu học tập có thể xác định và các mục tiêu học tập..

Lợi ích của giáo dục ngoại khóa:

- Tạo điều kiện thuận lợi cho việc học bao gồm cả các nhóm người thiệt thòi.
- Nó cho phép sự linh hoạt trong tổ chức và phương pháp.
- Nó cung cấp giá trị gia tăng về mặt nâng cao năng lực của các tổ chức, hệ thống và thể chế.

## 2.2. Giáo dục qua thể thao

ETS là một phương pháp giáo dục không chính quy, áp dụng với các hoạt động thể dục thể thao và đề cập đến sự phát triển các kỹ năng chính của các cá nhân và nhóm để góp phần phát triển cá nhân và phát triển xã hội bền vững (Andonova, Acs, & Holmes, 2013). ETS, kết hợp sự tích cực tiềm năng bao trùm của ETS và Thể thao, cung cấp cho các tổ chức cộng đồng một công cụ mạnh mẽ để nâng cao động lực tham gia xã hội của người khuyết tật trẻ tuổi, đồng thời chống lại các hiện tượng kỳ thị xã hội thông qua lan tỏa nhận thức và cung cấp cho những người trẻ đang đối mặt với khuyết tật trí tuệ với ba lô hành trang xuyên suốt để hội nhập thành công trong tất cả các lĩnh vực giáo dục, xã hội và thị trường lao động tương lai.

## 3. Mục lục

Trong phần này của chương trình đào tạo, bạn sẽ tìm thấy các chương, được chia thành 4 nhóm chính. Trong mỗi chương được liệt kê các phiên hoạt động có thể được sử dụng bởi những người chủ trì, nhân viên thanh niên, giảng viên, những người làm việc với đối tượng là những người trẻ bị khuyết tật về trí tuệ.

Phương pháp được sử dụng trong các buổi học này là Giáo dục ngoại khóa và Giáo dục thông qua thể thao. Mỗi phiên cung cấp thông tin chi tiết về các hoạt động phù hợp với nhu cầu của nhóm đối tượng.



Định dạng đào tạo được chia thành các chuyên đề sau:

Chương 1- Giáo dục ngoại khóa

Chương 2- Giáo dục thông qua thể thao

Chương 3- Kỹ năng lãnh đạo

Chương 4 - Hòa nhập xã hội

# Chương 1

## Tổng quan về Giáo dục ngoại khóa

Chương 1 bao gồm các hoạt động mà sẽ giúp những người tham gia làm quen với nhau trong một môi trường thoải mái và giới thiệu bản thân. Trong chương này, những người tham gia sẽ xây dựng lòng tin giữa nhau cũng như phát triển các kỹ năng làm việc nhóm.

### Chuẩn bị::

Giảng viên sẽ chuẩn bị:

- Lĩnh vực cho các buổi thảo luận
- Các hoạt động.

## Buổi 1:

Tên hoạt động :	Truy tìm kho báu
Hướng dẫn chi tiết:	<p>Người chủ trì sẽ đưa ra các nhiệm vụ nhỏ, VD: "lấy đồ có màu xanh" (hoặc "đi mở cửa sổ" nếu chơi trực tuyến), để người chơi phải di chuyển khỏi vị trí ban đầu để đạt được mục đích. Người sẽ đếm "1,2,3 dừng!" và người chơi sẽ dừng lại trên đường hoàn thành nhiệm vụ. Người thắng là người hoàn thành nhiệm vụ đầu tiên.</p> <p>Người chủ trì sẽ thông báo chơi lại nhưng với luật khác. Từng luật chơi sẽ được thông báo lần lượt trong lúc chơi, nên người chơi cần chú ý lắng nghe.</p> <p>Mỗi lượt chơi sẽ bắt đầu bằng vòng tự do (lần đầu dừng sẽ không có luật, tất cả mọi người có thể chạy), người chủ trì sẽ cho thêm luật mỗi khi người chơi "dừng" người chạy.</p> <p>Ví dụ:</p> <p><i>Vòng 1:</i></p>



	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tự do</li><li>2. Chỉ nữ tóc tối màu được chạy</li><li>3. Chỉ nữ/nam được chạy</li><li>4. Chỉ nữ/nam sống ở thành phố được chạy</li></ol> <p>Round 2:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Tự do</li><li>2. Chỉ người cao được chạy</li><li>3. Chỉ những người có bằng tốt nghiệp được chạy</li><li>4. Chỉ những người có công việc toàn thời gian chạy</li></ol> <p>(Đây chỉ là ví dụ, người chủ trì có thể tự ứng biến theo vòng chơi).</p>
Dụng cụ:	Không có
Thời lượng:	90 phút
Bài học:	Người tham gia sẽ được làm quen với nhau ở một môi trường không chính quy và được giới thiệu bản thân. Qua đó nhìn nhận lại về sự phân biệt đối xử
Đánh giá và nhận xét:	<p>Người chủ trì hỏi người chơi về cảm nhận của họ về lượt săn kho báu lần 2:</p> <p>Học đã có cơ hội thắng không? Họ cảm thấy thế nào khi không được chạy nữa?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Những luật mới có công bằng không? Điều này có phản ánh cuộc sống thật không?</li><li>• Đã bao giờ họ cảm thấy mình “không thể chạy” vì một lý do bất công nào đó trong cuộc sống chưa?</li><li>• Khi được chạy, họ có không muốn chạy nữa khi thấy người khác không được chạy không? Tại sao?(nếu có người dừng lại thật, hỏi họ vì sao)</li></ul>
Ảnh:	Được chụp trong hoạt động

## **Buổi 2**

Tên hoạt động :	Kết bạn qua thể thao
Hướng dẫn chi tiết:	<p>Khởi động:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Chạy 5- 10 phút</li><li>• Dẫn cơ 5 phút</li><li>• 1 trò chơi khởi động (<i>xem phụ lục 1</i>)</li></ul> <p>Bước 1: Người chủ trì sẽ chia người chơi thành hai đội. Mỗi đội sẽ nhận được bib để dán lên.</p> <p>Bước 2: Người chủ trì giải thích rằng họ sẽ chơi bóng đá (bóng đá) bằng cách sử dụng một quả bóng. Vòng đầu tiên những người tham gia sẽ chuyền bóng cho nhau.</p> <p>Các phiên thời gian được đề xuất:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 5 phút chơi</li><li>• 5 phút nghỉ</li><li>• 5 phút chơi</li><li>• 6 phút nghỉ</li><li>• 5 phút chơi</li><li>• 8 phút nghỉ</li></ul> <p>Bước 3: Huấn luyện viên sẽ chia thành viên của mỗi đội theo cặp đôi Người 1 - Người có ID</p>

	<p>Người 2 - Người không có giấy tờ tùy thân.</p> <p>Các cặp đôi sẽ phải di chuyển xung quanh không gian và chơi bóng đá, ban đầu chỉ chạy cạnh nhau và sau đó chạm vai hoặc nắm tay hoặc cầm sọc (đoạn dây / ruy băng). Bước 4: Những người tham gia vẫn theo cặp, chạy cạnh nhau và mục đích là ghi bàn vào khung thành của đối phương.</p> <p><b>Cách chơi khác:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Chỉ một người chơi có thể ghi bàn</li><li>• Một cầu thủ trong cặp chỉ được dùng tay và cầu thủ kia chỉ được dùng chân để ghi bàn.</li><li>• Một cầu thủ của cặp chỉ được sử dụng một tay và cầu thủ kia chỉ được dùng một chân để ghi bàn.</li><li>• Một cặp đang chơi cho cả hai đội.</li><li>• Vai trò bí mật (có thể là ai đó sẽ chơi cho cả hai đội/ ai đó sẽ đưa ra lời khuyên / ai đó sẽ gây nhầm lẫn, v.v.)</li></ul>
<b>Dụng cụ:</b>	Bibs, các quả bóng đá, các quả bóng nhỏ.
<b>Thời lượng:</b>	60 – 65 phút
<b>Bài học:</b>	Buổi học nhằm mục đích phát triển lòng tin giữa những người trẻ có và không có khuyết tật trí tuệ.
<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	<p>Vào cuối buổi học, người chủ trì sẽ có một cuộc thảo luận với tất cả những người tham gia để nhận được phản hồi của họ về các buổi hội thảo.</p> <p>Cuộc phỏng vấn:</p> <p>Giảng viên sẽ thu hút những người tham gia vào một buổi phỏng vấn, sử dụng tài liệu trực quan với hình ảnh, biểu tượng cảm xúc, v.v. (10-15 phút).</p>

	<p>Câu hỏi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bạn cảm thấy thế nào trong hội thảo này?</li> <li>• Bạn thích vòng nào nhất? Tại sao?</li> <li>• Sự khác biệt giữa mỗi vòng của hội thảo là gì?</li> <li>• Bạn có nghĩ rằng bạn có thể sử dụng kinh nghiệm này trong cuộc sống hàng ngày của mình không?</li> </ul>
<b>Mẹo cho người chủ trì</b>	<p>Người chủ trì phải luôn giới thiệu phiên bản dễ nhất của hoạt động trước và sau đó có thể chuyển sang các biến thể khác nhau tùy theo trình độ của người tham gia.</p> <p>Trong các buổi hội thảo, người chủ trì luôn cần hỗ trợ và sẵn sàng can thiệp trong trường hợp khẩn cấp.</p> <p>Cần chú ý cụ thể đến việc phỏng vấn / đánh giá vào cuối mỗi hội thảo.</p>
<b>Ảnh</b>	Được chụp trong hoạt động

### **Buổi 3**

<b>Tên hoạt động :</b>	<b>Đạt được mục đích cùng nhau</b>
<b>Hướng dẫn chi tiết:</b>	<p>Người chủ trì sẽ chia những người tham gia thành hai hoặc bốn đội. Mỗi đội có “căn cứ” riêng ở một trong hai cạnh hoặc bốn góc của sân. Ở giữa sân, Huấn luyện viên sẽ rải những quả bóng nhỏ màu bên trong một cái vòng.</p> <p>Người chủ trì sẽ giải thích mục đích của trò chơi và luật chơi:</p> <p>Trong mỗi vòng, mỗi nhóm nên chọn một thành viên để thực hiện thử thách do người chủ trì đặt ra. Các thành viên còn lại trong đội hỗ trợ và cổ vũ đồng đội của mình để hoàn thành thử thách.</p>

**Thử thách một:** Một đại diện cho mỗi đội sẽ đi bộ / chạy đến giữa sân và chỉ chọn một quả bóng tại một thời điểm trong vòng và cố gắng thu thập càng nhiều quả bóng càng tốt.

**Thử thách thứ hai:** Một đại diện cho mỗi đội sẽ đi kiểu cua đến giữa sân và chỉ chọn một quả bóng tại thời điểm trên vòng và cố gắng thu thập càng nhiều quả bóng càng tốt.

**Thử thách ba:** Một đại diện cho mỗi đội sẽ bắt đầu từ vị trí ngồi và đi/ chạy đến giữa sân, ngồi xuống và chỉ chọn một quả bóng tại một thời điểm từ vòng và cố gắng thu thập càng nhiều quả bóng càng tốt.

**Thời điểm chiến lược:** Người chủ trì sẽ đưa ra 5 phút cho các đội để phát triển chiến lược trước vòng thứ ba (5 phút).

**Vòng thứ ba:** người tham gia sẽ chơi theo luật của thử thách thứ hai, áp dụng chiến lược mà họ đã quyết định ở bước 6 (15 phút).

#### Cách chơi khác:

Người chủ trì có thể điều chỉnh trò chơi theo cấp độ của nhóm.

- Tất cả các thành viên trong đội lần lượt tham gia các thử thách
- Mỗi đội có thể có một màu được chỉ định. Trong trường hợp này, đại diện của đội sẽ chỉ phải chọn những quả bóng có màu của đội đó. Nếu nhặt được một quả bóng không đúng màu, họ sẽ phải quay trở lại khu vực của đội mình và sau đó thử lại.
- Các thành viên trong nhóm có thể bị bịt mắt trong một vòng.
- Thay vì màu sắc, người chủ trì có thể sử dụng các quả bóng có chất liệu / kết cấu khác nhau.

Dụng cụ:

Bibs, các quả bóng đá, các quả bóng nhỏ.

Thời lượng:

60 – 70 phút

Bài học:

Buổi học nhằm mục đích phát triển lòng tin giữa những người trẻ có và không có khuyết tật trí tuệ.

### Đánh giá và nhận xét:

Vào cuối buổi học, Giảng viên sẽ có một cuộc thảo luận với tất cả những người tham gia để nhận được phản hồi của họ về các workshops.

#### Phỏng vấn:

Người chủ trì sẽ phỏng vấn những người tham gia, sử dụng tài liệu trực quan với hình ảnh, biểu tượng cảm xúc, v.v. (10-15 phút).

#### Câu hỏi:

- Bạn cảm thấy thế nào trong hội thảo này?
- Đối với các thành viên thực hiện các thử thách: bạn có cảm thấy được hỗ trợ bởi nhóm của mình không?
- Đối với các đội: bạn có cảm thấy thất vọng trong các thử thách không? Bạn có nghĩ rằng bạn có khả năng hỗ trợ thành viên trong nhóm của mình không?
- Bạn đã chọn thành viên như thế nào để thực hiện thử thách này?
- Bạn đã đưa ra chiến lược như thế nào?

### Mẹo cho người chủ trì:

Người chủ trì phải luôn giới thiệu phiên bản dễ nhất của hoạt động trước và sau đó có thể chuyển sang các biến thể khác nhau tùy theo trình độ của người tham gia.

Trong các buổi hội thảo, người chủ trì luôn cần hỗ trợ và sẵn sàng can thiệp trong trường hợp khẩn cấp.

Cần chú ý cụ thể đến việc phỏng vấn / đánh giá vào cuối mỗi hội thảo.

### Ảnh

Được chụp trong hoạt động

## Chương 2

### Tổng quan về Giáo dục qua thể thao

Hoạt động thể dục thể thao tạo cơ hội để giải quyết sự phân biệt đối xử mà các nhóm cụ thể của xã hội phải đối mặt. Ví dụ, người khuyết tật hoặc các nhóm dân tộc thiểu số khác nhau thường phải chịu nhiều hình thức phân biệt đối xử. Việc tham gia các hoạt động thể dục thể thao thách thức các định kiến và do đó góp phần tích cực vào việc nâng cao vị thế của họ. Hoạt động thể dục thể thao có thể giúp tăng cường sự tự tin và kết nối xã hội của những người trẻ tuổi, đặc biệt là những người sống trong môi trường thấp kém hơn.

Chuẩn bị: :

Giảng viên sẽ chuẩn bị:

- Chủ đề
- Các thẻ vai trò
- Câu đố liên quan đến các khía cạnh khác nhau của việc học chính quy, không chính quy hoặc ngoại khóa.

### Buổi 1

<b>Tên hoạt động:</b>	<b>Mô tả Dự án, các phương pháp NFE và phương pháp luận ETS</b>
<b>Phân loại hoạt động:</b>	Workshop giáo dục để chuyển giao kiến thức
<b>Hướng dẫn chi tiết:</b>	Trình chiếu PPT + thảo luận
<b>Dụng cụ:</b>	Trình chiếu PPT
<b>Thời lượng:</b>	30 phút

<b>Chuẩn bị:</b>	Nghiên cứu dự án và làm ppt
<b>Bài học:</b>	Hoạt động này sẽ mô tả chi tiết dự án Wayward, sứ mệnh, các hoạt động, những gì các đối tác đã làm và những gì họ phải làm. Trọng tâm cụ thể sẽ được đặt cho các phương pháp ETS và NFE.
<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	Thảo luận mở rộng
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ:</b>	Một cuộc thảo luận mở sẽ diễn ra sau buổi thuyết trình PPT. Đây sẽ là cơ sở kết nối giữa những người tham gia và ban tổ chức.
<b>Nền:</b>	Không có
<b>Mẹo cho người chủ trì:</b>	<p>PPT THUYẾT TRÌNH VỀ DỰ ÁN</p> <p>Bản trình bày PPT nên bao gồm:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Một slide thuyết trình với các logo;</li><li>- Một slide với mục tiêu và sứ mệnh của dự án;</li><li>- Trang trình bày với các mục tiêu mà dự án muốn đạt được;</li><li>- Trang trình bày mô tả phương pháp ETS là gì;</li><li>- Trang trình bày mô tả phương pháp NFE là gì;</li><li>- Trang trình bày về các hoạt động đã thực hiện và những hoạt động dự kiến;</li><li>- Trang trình bày về kết quả dự án ;</li><li>- Trang trình bày mô tả ngắn gọn các đối tác;</li><li>- Trang trình bày mô tả hình thức đào tạo và các hoạt động đào tạo; <b>Các trang trình bày phải chứa các bức ảnh được thực hiện cho đến nay.</b></li></ul>



Ảnh

Được chụp trong hoạt động

## **Buổi 2**

<b>Tên hoạt động:</b>	<b>Expectations &amp; First self-assessment on the topic and methodology</b>
<b>Phân loại hoạt động:</b>	Workshops giáo dục
<b>Hướng dẫn chi tiết:</b>	<p>Sử dụng bảng Mirò, những người tham gia sẽ được đẩy để phá băng và hiểu rõ hơn về những người khác. Người huấn luyện, sau khi yêu cầu mọi người tự giới thiệu về mình, sẽ hỏi những câu hỏi sau:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Bạn thích gì về gì về dự án?</li><li>- Bạn có nỗi sợ nào không?</li><li>- Bạn mong đợi điều gì từ dự án?</li><li>- Bạn đã bao giờ tham gia một dự án tương tự chưa?</li><li>- Bạn đã phải đối mặt với những thách thức nào tại các quốc gia của mình liên quan đến các chủ đề của dự án?</li></ul>
<b>Dụng cụ:</b>	Tài khoản Mirò board, kết nối internet
<b>Thời lượng:</b>	20-30 phút
<b>Chuẩn bị:</b>	Hiểu cách dùng Mirò board, chủ động nói chuyện và làm quen với mọi người

<b>Bài học:</b>	Những người tham gia sẽ chia sẻ kỳ vọng cũng như kinh nghiệm hiện tại của họ đối với các chủ đề liên quan.
<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	Sau đó, cô ấy / anh ấy sẽ dẫn dắt những người tham gia vào một cuộc thảo luận mở về chủ đề này. Làm thế nào họ có thể áp dụng phương pháp này khi làm việc với người khuyết tật? Có điều gì cần lưu ý khi sử dụng phương pháp này không?
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ</b>	Mirò sẽ được sử dụng để thu thập ý kiến và kỳ vọng.
<b>Nền:</b>	Các bài đọc thêm về hoạt động / buổi và / hoặc tham khảo các hoạt động / buổi khác đã truyền cảm hứng cho hoạt động / phiên hiện tại.
<b>Ảnh:</b>	Được chụp trong hoạt động.

### **Buổi 3**

<b>Tên hoạt động:</b>	<b>Triển khai các hoạt động ETS</b>
<b>Phân loại hoạt động:</b>	Workshop giáo dục để chuyển giao kiến thức
<b>Hướng dẫn chi tiết:</b>	<p>1- Người chủ trì yêu cầu những người tham gia viết ra một số khó khăn mà họ phải đối mặt xuyên suốt dự án và họ sẽ đọc to danh sách của mình.</p> <p>2- Thứ hai, người chủ trì sẽ yêu cầu những người tham gia viết một danh sách với các hoạt động NFE mà họ quen thuộc hơn để thực hiện.</p> <p>3 - Người chủ trì sẽ chia họ thành 4 nhóm, đưa ra cho mỗi nhóm một vấn đề từ những vấn đề mà họ liệt kê và tạo ra một con đường NFE để vượt qua nó. Những rắc rối sẽ trở nên khác.</p> <p>Nhóm sẽ có 20 phút để tạo một chương trình NFE bằng các phương pháp NFE mà họ biết hoặc đã học được.</p>

	<p>4- Mọi nhóm sẽ thuyết trình về nội dung NFE đã tạo và mọi người sẽ thêm một số đề xuất và cải tiến</p> <p>5- Mọi khóa đào tạo NFE với những cải tiến của nhóm sẽ được viết ra và sẽ được trao cho những người tham gia có thể sử dụng chúng.</p>
Dụng cụ:	Phòng riêng cho từng nhóm
Thời lượng:	100-120 phút
Chuẩn bị:	Không
Bài học:	Những người tham gia sẽ làm việc theo nhóm để phát triển một hoạt động ETS / NFE cho thanh niên.
Đánh giá và nhận xét:	Người chủ trì sẽ dẫn dắt người tham gia thảo luận về các hoạt động đã tạo, cô ấy / anh ấy sẽ khuyến khích mọi người trao đổi các câu trả lời và sẽ cung cấp câu trả lời của chính cô ấy / anh ấy, cũng như các mẹo, về cách cải thiện các hoạt động.
Hướng dẫn sử dụng dụng cụ	Không
Nền:	Không
Ảnh:	Được chụp trong hoạt động..

## **Buổi 4**

Tên hoạt động:	Chạy vòng tròn
Phân loại hoạt động:	Khởi động

<b>Hướng dẫn chi tiết:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Người chủ trì chia nhóm thành 4 hàng (Nhóm A-B-C-D).</li><li>2. Người chủ trì xếp 4 hàng ở 4 nơi khác nhau, tạo thành một vòng tròn.</li><li>3. Mỗi nhóm có một quả bóng nhỏ.</li><li>4. Những người đầu tiên của hàng sẽ phải chạy theo vòng tròn để lấy được quả bóng của nhóm cô ấy / anh ấy và chuyền bóng cho bạn của anh ấy / cô ấy.</li><li>5. Sau mỗi vòng tròn, người chủ trì sẽ yêu cầu người tham gia mô phỏng dáng chạy của các loài vật để tới được bạn đồng hành của họ.</li><li>6. Đội nào về đích trước (nghĩa là tất cả các bạn tham gia chạy xong) sẽ thắng cuộc.</li></ol>
<b>Dụng cụ:</b>	4 quả bóng
<b>Thời lượng:</b>	15 phút
<b>Chuẩn bị:</b>	Người chủ trì sẽ phải nghĩ ra các loài động vật đi khác nhau để đưa ra cho người tham gia ( <i>xem PHỤ LỤC 2</i> ).
<b>Bài học:</b>	Những người tham gia sẽ làm quen với nhau thông qua hoạt động này, bắt đầu tự cười về bản thân.
<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	Thời điểm thảo luận để thu thập phản hồi và cảm nhận về hoạt động Người chủ trì nên kiểm tra xem ai đó cảm thấy bị lạc loài hoặc nếu một số vấn đề xảy ra. Nếu vậy, sẽ có một chút thời gian dành riêng để khắc phục sự cố.
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ</b>	Không
<b>Nền:</b>	Không
<b>Ảnh:</b>	Được chụp trong hoạt động.

## ***Buổi 5***

<b>Tên hoạt động:</b>	<b>Quả bóng đóng băng</b>
<b>Phân loại hoạt động:</b>	Workshop giáo dục để chuyển giao kiến thức
<b>Hướng dẫn chi tiết:</b>	<p>Bước 1: Người chủ trì chia học viên thành hai đội chính. Mỗi đội phải đứng sau vạch ghế. Mỗi đội chọn một Hiệp sĩ.</p> <p>Bước 2: Người chủ trì đưa bóng vào vạch phân cách.</p> <p>Bước 3: Khi người chủ trì nói “BẮT ĐẦU”, Hiệp sĩ của mỗi đội chạy đi lấy bóng trước. Khi hiệp sĩ đầu tiên lấy quả bóng, hiệp sĩ còn lại bị đóng băng. Sau đó, tất cả những người tham gia chạy vào khu vực này. Khi mọi người ở trong sân (không ai có thể ở ngoài sân), hiệp sĩ cầm bóng chuyền bóng cho đồng đội của mình.</p> <p>Bước 4: Người tham gia có thể chạy băng qua sân nhưng khi lấy bóng, họ bị đóng băng. Không ai có thể chạm vào họ hoặc ở gần họ cho đến khi họ chuyền bóng.</p> <p>Bước 5: Qua việc chuyền, một đội thắng khi một thành viên đưa được bóng vượt qua đường biên của đội mình. (Không thể đưa bóng đi quá vạch. Người cuối cùng phải mang theo bóng khi đặt xuống).</p> <p>Bước 6: Khi một đội nhận được một điểm, các đội trở lại sau hàng và trò chơi bắt đầu lại từ đầu với một hiệp sĩ khác.</p>
<b>Dụng cụ:</b>	Một quả bóng, 10 cái ghế, một sân ngoài trời hoặc trong nhà để làm việc
<b>Thời lượng:</b>	15 phút/ ván
<b>Chuẩn bị:</b>	Chuẩn bị một sân với 5 chiếc ghế mỗi hàng. Chuẩn bị một đường kẻ để chia sân thành hai phần khi cần thiết.
<b>Bài học:</b>	Cách tôn trọng không gian của người khác. Xây dựng tinh thần cộng tác và bình đẳng giữa những người tham gia.

<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	Thời điểm thảo luận để thu thập phản hồi và cảm nhận về hoạt động Người chủ trì nên kiểm tra xem ai đó cảm thấy bị lạc loài hoặc nếu một số vấn đề xảy ra. Nếu vậy, sẽ có một chút thời gian dành riêng để khắc phục sự cố.
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ</b>	Không
<b>Nền:</b>	Không
<b>Ảnh:</b>	Được chụp trong hoạt động.

## **Buổi 6**

<b>Tên hoạt động:</b>	<b>Vẽ nụ cười</b>
<b>Phân loại hoạt động:</b>	Workshop giáo dục để chuyển giao kiến thức
<b>Hướng dẫn chi tiết:</b>	<p>Bước 1: Người chủ trì chia mọi người thành 4 đội nhỏ, mỗi đội di chuyển đến góc sân / phòng tập.</p> <p>Bước 2: Người chủ trì sẽ phát cho mỗi người một cái vòng để đặt gần nhóm.</p> <p>Bước 3: Tại trung tâm sân / nhà thi đấu bóng bàn sẽ có các quả bóng gôn và tennis.</p> <p>Bước 4: Khi người chủ trì nói “BẮT ĐẦU”, một học viên mỗi đội chạy về phía trung tâm, lấy một quả bóng nhỏ và đặt nó vào cái vòng của đội mình và bắt đầu vẽ một nụ cười (xem PHỤ LỤC 3).</p> <p>Bước 5: Khi người đầu tiên hoàn thành nhiệm vụ của mình, người đó về đội, vỗ tay người thứ hai và cứ thế cười cho đến khi kết thúc nụ cười (2 quả bóng cho mắt, một quả cho mũi, 8 quả cái miệng). Nếu một quả bóng trượt hoặc rơi khỏi vòng tròn vì</p>

	<p>nó bị đặt sai, trách nhiệm sửa nó là của người chơi tiếp theo. Một người tham gia không được chạm vào bóng hai lần.</p> <p>Bước 6: Khi hoàn thành nụ cười, các thành viên phải đi đến chiếc vòng của họ và bao quanh nó.</p> <p>Bước 7: Mục tiêu bây giờ là ăn cắp càng nhiều quả bóng càng tốt từ vòng của nhóm khác.</p> <p>Bước 8: Khi ai đó cố gắng lấy bóng nhưng bị chạm vào, người đó phải quay lại và bắt đầu lại từ đầu.</p> <p>Bước 9: Khi có người chạm bóng, người đó mang bóng về cho đội của mình. Những người khác không thể làm bất cứ điều gì.</p> <p>Bước 10: Khi hết thời gian, huấn luyện viên nói “DỪNG LẠI”. Đội nào nhiều bóng hơn đội đó thắng</p>
<b>Dụng cụ:</b>	32 quả bóng nhỏ (quần vợt, bóng bàn, bóng gôn), 4 vòng
<b>Thời lượng:</b>	60 phút
<b>Chuẩn bị:</b>	Người chủ trì sẽ tạo sân như trong mẫu (PHỤ LỤC 2), khi đó họ sẽ đặt các quả bóng vào tâm.
<b>Bài học:</b>	Những người tham gia sẽ hiểu được hậu quả của hành động của họ đối với nhóm và cách hợp tác như một nhóm để đạt được mục tiêu chung.
<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	<p>Thời điểm thảo luận để thu thập phản hồi và cảm nhận về hoạt động</p> <p>Người chủ trì nên kiểm tra xem ai đó cảm thấy bị lạc loài hoặc nếu một số vấn đề xảy ra. Nếu vậy, sẽ có một chút thời gian dành riêng để khắc phục sự cố.</p>
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ</b>	Không

Nền:	Không
Ảnh:	Được chụp trong hoạt động.

## **Buổi 7**

Tên hoạt động:	<b>Ngồi ném bóng</b>
Phân loại hoạt động:	Workshop giáo dục để chuyển giao kiến thức
Hướng dẫn chi tiết:	<p>Bước 1: Người chủ trì chia mọi người thành hai đội. Mỗi người tham gia sẽ chọn 1 vị trí và ngồi xuống. Một người tham gia phải là thủ môn.</p> <p>Bước 2: Khi người chủ trì nói “BẮT ĐẦU”, anh ta ném bóng vào sân và người tham gia phải bắt bóng bằng bốn chân. Khi lấy bóng, họ phải ngồi xuống và chuyền cho bạn đồng hành. Những người khác không thể di chuyển sau khi một người đã lấy được bóng. Thôn giao cách cảm, mục tiêu là gôn của đội đối thủ. Thủ môn phải ngồi yên.</p> <p>Bước 3: Người tham gia chỉ có thể di chuyển bằng chân để giành lấy vị trí tốt hơn khi bóng tình cờ ra khỏi sân và người chủ trì lấy được. Khi bóng quay trở lại, mọi người phải ngồi xuống.</p> <p>Bước 4: Đánh dấu đội có nhiều mục tiêu hơn vào cuối hoạt động.</p>
Dụng cụ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hai gôn bóng đá nhỏ được đặt ở cuối sân</li> <li>- Quả bóng mềm</li> </ul>
Thời lượng:	45 phút
Chuẩn bị:	Người chủ trì phải chuẩn bị một sân bóng nhỏ với hai gôn nhỏ. Sân phải nhỏ hơn.



<b>Bài học:</b>	Những người tham gia sẽ học cách vượt qua một số khó khăn khi nghĩ về các chiến lược khác nhau và cách dựa vào nhau.
<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	Thời điểm thảo luận để thu thập phản hồi và cảm nhận về hoạt động Người chủ trì nên kiểm tra xem ai đó cảm thấy bị lạc loài hoặc nếu một số vấn đề xảy ra. Nếu vậy, sẽ có một chút thời gian dành riêng để khắc phục sự cố.
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ</b>	Không
<b>Nền:</b>	Không
<b>Ảnh:</b>	Được chụp trong hoạt động.

## **Buổi 8**

<b>Tên hoạt động:</b>	<b>ĐÁNH CHÌM</b>
<b>Phân loại hoạt động:</b>	Workshop giáo dục để chuyển giao kiến thức
<b>Hướng dẫn chi tiết:</b>	Bước 1: Người chủ trì chia người tham gia thành 2 đội.  Bước 2: Nhóm xếp thành hàng dọc và người đầu tiên có một quả bóng tennis.  Bước 3: Người đầu mỗi hàng ném bóng vào một dàn các hộp mà người chủ trì đã đặt ở cuối sân trước khi bắt đầu hoạt động. Các thùng giấy phải được xếp như một lâu đài.

	<p>Bước 4: Sau khi một người ném bóng, anh ấy / cô ấy sẽ phải lấy nó và quay lại hàng đợi và chuyển nó cho người trong hàng của anh ấy / cô ấy).</p> <p>Bước 5: Nhóm có thể hợp tác để đề xuất cho người đứng đầu hàng thùng carton nào để ném trúng để dễ thắng hơn.</p> <p>Bước 6: Đội nào phá hủy được lâu đài trước đó sẽ thắng.</p>
<b>Dụng cụ:</b>	Hộp giấy, 2 quả bóng bàn
<b>Thời lượng:</b>	30 phút
<b>Chuẩn bị:</b>	Người chủ trì phải chuẩn bị sân chơi. Sau đó, anh / cô ấy phải tạo ra hai "lâu đài" nhỏ với các thùng carton khá xa nhau. Các thùng phải được cuốn băng dính lại và trống rỗng.
<b>Bài học:</b>	Những người tham gia sẽ học cách kiểm soát sức mạnh của họ, cải thiện mục tiêu của họ và cách hợp tác cho một chiến lược chung để đạt được một mục tiêu chung
<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	<p>Thời điểm thảo luận để thu thập phản hồi và cảm nhận về hoạt động</p> <p>Người chủ trì nên kiểm tra xem ai đó cảm thấy bị lạc loài hoặc nếu một số vấn đề xảy ra. Nếu vậy, sẽ có một chút thời gian dành riêng để khắc phục sự cố.</p>
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ</b>	Không
<b>Nền:</b>	Không
<b>Ảnh:</b>	Được chụp trong hoạt động.

## **Buổi 9**

<b>Tên hoạt động:</b>	<b>CHÀNG NGƯỜI DÂN VÀ BIỂN CẢ</b>
<b>Phân loại hoạt động:</b>	Workshop giáo dục để chuyển giao kiến thức
<b>Hướng dẫn chi tiết:</b>	<p>Các bước:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người chủ trì chuẩn bị một số vòng trên sân ở những nơi khác nhau (tượng trưng cho các loài cá).</li> <li>2. Sau đó, anh / cô ấy chia mọi người thành hai đội, mỗi đội 1 hàng (một đội câu cá).</li> <li>3. Anh ấy / cô ấy đưa một quả bóng rổ cho mỗi đội.</li> <li>4. Những người tham gia phải làm bóng lăn trên mặt đất cho đến khi nó lọt vào được các vòng tròn. Nếu quả bóng lăn vào vòng tròn với một lần rê bóng = 3 điểm. Nếu quả bóng lăn vào vòng tròn có hai quả bóng lăn = 2 điểm. Nếu quả bóng lăn vào vòng tròn có ba lần rê bóng = 1 điểm. 0 điểm cho hơn 3 lần rê bóng.</li> <li>5. Khi một người ném quả bóng, anh ta / cô ta phải chạy đến lấy quả bóng và chiếc vòng mà quả bóng đã lọt vào.</li> <li>6. Nếu ai đó thất bại và những người bạn đồng hành trách mắng họ thì cả đội sẽ mất một điểm.</li> <li>7. Đội nào nhiều điểm hơn khi hết thời gian sẽ thắng.</li> </ol>
<b>Dụng cụ:</b>	10 chiếc vòng, 2 quả bóng rổ
<b>Thời lượng:</b>	30 phút
<b>Chuẩn bị:</b>	Người chủ trì sẽ phải chuẩn bị trước sân để đặt các vòng một cách ngẫu nhiên trên sân. Sẽ có vòng ở gần người chơi và vòng ở xa người chơi.
<b>Bài học:</b>	Những người tham gia sẽ học cách tập trung vào mục tiêu chung, học cách suy nghĩ trước khi thực hiện hành động, cách hỗ trợ bạn đồng hành.
<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	<p>Thời điểm thảo luận để thu thập phản hồi và cảm nhận về hoạt động</p> <p>Người chủ trì nên kiểm tra xem ai đó cảm thấy bị lạc loài hoặc nếu một số vấn đề xảy ra. Nếu vậy, sẽ có một chút thời gian dành riêng để khắc phục sự cố.</p>

Hướng dẫn sử dụng dụng cụ	Không
Nền:	Không
Ảnh:	Được chụp trong hoạt động.

## ***Buổi 10***

Tên hoạt động:	<b>MƯA BÓNG</b>
Phân loại hoạt động:	Workshop giáo dục để chuyển giao kiến thức
Hướng dẫn chi tiết:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người chủ trì sẽ chia mọi người thành hai nhóm.</li> <li>2. Một tấm lưới ngăn cách hai đội.</li> <li>3. Mỗi đội có ba quả bóng.</li> <li>4. Các đội phải ném bóng đồng thời ra ngoài lưới và các đội khác phải lấy chúng trước khi rơi xuống.</li> <li>6. Khi một quả bóng rơi trên mặt đất, điểm sẽ thuộc về đội ném bóng.</li> <li>7. Điểm tối đa là ba. Khi cả ba quả bóng rơi xuống, trò chơi bắt đầu lại và các đội đổi sân.</li> <li>8. Một đội phải thắng ít nhất 3 trận để kết thúc hoạt động.</li> </ol>
Dụng cụ:	6 quả bóng chuyền, 1 tấm lưới (không quá cao)
Thời lượng:	<30 phút

<b>Chuẩn bị:</b>	Người chủ trì phải chuẩn bị lưới và sân.
<b>Bài học:</b>	Những người tham gia sẽ học cách làm việc theo nhóm, vượt qua các chướng ngại vật khác nhau và phân chia trách nhiệm giữa các thành viên.
<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	Thời điểm thảo luận để thu thập phản hồi và cảm nhận về hoạt động Người chủ trì nên kiểm tra xem ai đó cảm thấy bị lạc loài hoặc nếu một số vấn đề xảy ra. Nếu vậy, sẽ có một chút thời gian dành riêng để khắc phục sự cố.
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ</b>	Không
<b>Nền:</b>	Không
<b>Ảnh:</b>	Được chụp trong hoạt động.

## Chương 3

## Giới thiệu về các kĩ năng lãnh đạo

Kỹ năng lãnh đạo là kỹ năng được sử dụng khi hướng dẫn những người khác để đạt được mục tiêu chung. Cho dù bạn đang ở vị trí quản lý hay lãnh đạo một dự án, kỹ năng lãnh đạo đòi hỏi bạn phải động viên và thúc dục người khác hoàn thành một loạt các nhiệm vụ, thường là theo một lịch trình. Lãnh đạo không chỉ là một kỹ năng mà là sự kết hợp của nhiều kỹ năng khác nhau. Kỹ năng lãnh đạo là một phần thiết yếu trong các vị trí điều hành để đưa ra các quyết định chu đáo về sứ mệnh và mục tiêu của tổ chức, đồng thời phân bổ nguồn lực một cách hợp lý để đạt được các chỉ thị đó. Các kỹ năng lãnh đạo có giá trị bao gồm khả năng ủy quyền, truyền cảm hứng và giao tiếp hiệu quả.

**Chuẩn bị:**

Người chủ trì sẽ chuẩn bị:

- Địa điểm workshop
- Các hoạt động.

### **Buổi 1**

<b>Tên hoạt động:</b>	<b>Vai trò của người huấn luyện: kỹ năng, thách thức và lời khuyên</b>
<b>Phân loại hoạt động:</b>	Workshop giáo dục để tuyên truyền nhận thức
<b>Hướng dẫn chi tiết:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Người chủ trì sẽ thuyết trình trực tiếp / ppt về vai trò của người huấn luyện viên.</li><li>2. Sau phần trình bày, người chủ trì sẽ yêu cầu người tham dự nói về ý nghĩa của việc trở thành một nhà lãnh đạo.</li><li>3. Người chủ trì sẽ yêu cầu họ nêu 5 kỹ năng mà một huấn luyện viên nên có (ví dụ như lập các bảng trực tuyến như Padlet hoặc Mirò).</li><li>4. Người chủ trì sẽ yêu cầu những người tham gia chia sẻ kinh nghiệm cá nhân của họ và những gì họ thấy khó khăn nhất khi làm việc với trẻ em và thanh thiếu niên. Xác định một thách thức đối với mỗi quốc gia tham gia dự án.</li></ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Sau khi đã xác định được các thách thức, người chủ trì sẽ chia người tham dự thành các nhóm nhỏ hơn (bằng số thách thức xác định được) vào các phòng khác nhau và chỉ định một thách thức cho mỗi nhóm.</li> <li>6. Sau đó, người chủ trì sẽ yêu cầu mỗi nhóm tìm ra một hoặc nhiều giải pháp khả thi để giải quyết thách thức mà họ được giao.</li> <li>7. Sau 15 phút, những người tham gia sẽ về lại phòng chính và chia sẻ các giải pháp mà mình tìm được. Họ sẽ thảo luận và nhận xét các giải pháp.</li> </ol>
<b>Dụng cụ:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (ppt) trình bày về vai trò của huấn luyện viên.</li> <li>- bảng trực tuyến như Padlet hoặc Mirò (+ kết nối internet)</li> <li>- phòng break out room để phân chia người tham gia</li> </ul>
<b>Thời lượng:</b>	60 phút
<b>Chuẩn bị:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- nội dung và kiến thức về vai trò của huấn luyện viên (kỹ năng, thách thức và các mẹo)</li> <li>- kỹ thuật đàm thoại hoặc danh sách câu hỏi / ví dụ, v.v. để cải thiện cuộc trò chuyện và thu hút người tham gia</li> </ul>
<b>Bài học:</b>	Những người tham dự sẽ hiểu được ý nghĩa của việc trở thành một huấn luyện viên, những kỹ năng cần thiết, những thách thức mà họ có thể gặp phải trong quá trình đào tạo và cách giải quyết chúng. Họ sẽ hiểu thêm về việc trở thành một huấn luyện viên ở nước ngoài cũng như học hỏi kinh nghiệm từ những người khác.
<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	Người tham dự sẽ thảo luận và nhận xét các giải pháp. Chúng có giống nhau không? Chúng có thể áp dụng được cho nhiều thử thách khác nhau không? Đây là những kỹ năng cần có để đưa giải pháp vào thực tế?
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (ppt) presentation on the role of the trainer and online visual boards such as Padlet or Mirò will be used to help participants to focus on the topics, understand them and brainstorming.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- breakout rooms/ spaces to divide participants in will be used to permit private discussion/focus group between participants</li> <li>- (ppt) bài thuyết trình về vai trò của người huấn luyện và các bảng trực tuyến như Padlet hoặc Mirò sẽ được sử dụng để giúp người tham gia hiểu chủ đề và lên ý tưởng.</li> <li>- Sử dụng các phòng breakout room phân chia người tham gia để cho phép thảo luận riêng tư /hoạt động nhóm tập trung giữa những người tham gia.</li> </ul>
Nền:	Không có
Tips for the trainer:	<p>PPT nên bao gồm các trang trình bày sau:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Huấn luyện viên là ai?</li> <li>2- Làm thế nào để trở thành một huấn luyện viên</li> <li>3- Trách nhiệm của huấn luyện viên</li> <li>4- Những thách thức mà một huấn luyện viên phải đối mặt hàng ngày</li> <li>5 - Cách học hỏi từ những sai lầm của bạn</li> <li>6 - Huấn luyện viên thanh niên và huấn luyện viên người lớn</li> <li>7- Người huấn luyện và thanh thiếu niên</li> </ol>
Ảnh:	Được chụp trong hoạt động.

## **Buổi 2**

Tên hoạt động:	<b>Lắng nghe chủ động, kỹ năng lãnh đạo và giải quyết xung đột</b>
Phân loại hoạt động	Khởi động



## Hướng dẫn chi tiết:

Người chủ trì sẽ chuẩn bị trước một bộ gồm 10 slide /sheet khác nhau với nhiệm vụ (ví dụ: đặt bóng vào rổ, đặt tất cả các vật tương tự vào cùng một góc của trang tính, đặt đối tượng theo kích thước, v.v. ) và một tập hợp các "chướng ngại vật" cần xem xét (các đối tượng phải được di chuyển theo một con đường cụ thể, cứ hai chỉ dẫn thì có một chỉ dẫn sai, v.v.). (Xem Phụ lục 4)

Người chủ trì giải thích nhiệm vụ cho người tham dự.

Mỗi nhóm sẽ phải hoàn thành càng nhiều trang tính càng tốt. Một thành viên trong nhóm sẽ bị bịt mắt. Những người khác phải đọc các tờ giấy và đi cùng với người bị bịt mắt trong nhiệm vụ phải làm. Họ không thể chạm vào cô ấy / anh ấy. Người tham gia phải tin tưởng họ và hoàn thành nhiệm vụ một cách cẩn thận trước các chướng ngại vật. Người bị bịt mắt chỉ có thể mở mắt để thay đổi trang tính sau khi hoàn thành nhiệm vụ. Nhóm nào hoàn thành tất cả các nhiệm vụ trước đó sẽ chiến thắng.

Các nhóm có 15 phút (tối đa) để hoàn thành trò chơi.

Có thể cân nhắc để tất cả những người tham gia bị bịt mắt làm việc trên cùng một bản sao của trang tính để làm cho trò chơi phức tạp hơn một chút.

## Dụng cụ:

- 10 slide /sheet khác nhau ghi nhiệm vụ
- đồ để bịt mắt người tham gia

## Thời lượng:

30 phút

## Chuẩn bị:

- Người chủ trì sẽ chuẩn bị trước một bộ 10 slide / sheet khác nhau với nhiệm vụ phải hoàn thành cho mỗi sheet.
- Một tập hợp các "chướng ngại vật".

<b>Bài học:</b>	Hoạt động nhằm phát triển và phản ánh về các kỹ năng lắng nghe, lãnh đạo và giải quyết xung đột.
<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	<p>Người huấn luyện sẽ bắt đầu phỏng vấn bằng cách hỏi những câu hỏi như:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Bạn cảm thấy thế nào trong hoạt động này?</li> <li>Bạn đã làm việc như một nhóm chưa?</li> <li>Có vấn đề hoặc xung đột lớn nào không?</li> <li>Bạn đã học được gì?</li> <li>Bạn có thể áp dụng những gì bạn đã học được vào điều gì khác trong cuộc sống cá nhân hoặc công việc của bạn không?</li> </ol>
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ</b>	Không có
<b>Nền:</b>	Không có
<b>Ảnh:</b>	Được chụp trong hoạt động.

## **Buổi 3**

<b>Tên hoạt động:</b>	<b>“Nhà lãnh đạo”</b>
<b>Phân loại hoạt động:</b>	Workshop giáo dục để tuyên truyền nhận thức
<b>Hướng dẫn chi tiết:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Chia người tham gia thành các nhóm nhỏ và yêu cầu họ tạo ra nhân vật của “Nhà lãnh đạo” với tất cả các đặc điểm mà một nhà lãnh đạo phải có (Xem PHỤ LỤC 5)</li> <li>2. Mỗi nhóm mô tả nhân vật cho những người khác và những người tham gia sẽ lập danh sách các đặc điểm chung tìm được.</li> </ol>

	<p>3. Yêu cầu người tham gia tạo một nhân vật duy nhất có kết hợp tất cả các đặc điểm chung được tìm thấy.</p> <p>4. Hỏi người tham gia xem họ có biết ai đó có tất cả các đặc điểm này không. Yêu cầu họ suy nghĩ về các đặc điểm của riêng mình và so sánh nó với các tính năng của "Nhà lãnh đạo". Có ai giống nhân vật này không?</p>
<b>Dụng cụ:</b>	bút và giấy
<b>Thời lượng:</b>	90 phút
<b>Chuẩn bị:</b>	Chuẩn bị dụng cụ nêu trên
<b>Bài học:</b>	<p>Suy ngẫm một nhà lãnh đạo là như thế nào.</p> <p>Suy ngẫm về các giới hạn để thể trở thành một người / nhà lãnh đạo hoàn hảo.</p>
<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	<p>Hoạt động thảo luận để thu thập phản hồi và cảm nhận về hoạt động</p> <p>Câu hỏi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bạn có nghĩ rằng "Nhà lãnh đạo" tồn tại?</li> <li>- Bạn có thể tưởng tượng áp lực mà một nhà lãnh đạo phải đối mặt vì sự kỳ vọng của người khác?</li> <li>- Bạn có những điểm chung nào với "Nhà lãnh đạo"? Những điểm nào khác?</li> </ul>
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ</b>	Không có
<b>Nền:</b>	Không có
<b>Ảnh:</b>	Được chụp trong hoạt động.

## **Buổi 4**

<b>Tên hoạt động:</b>	<b>Tìm nhà lãnh đạo</b>
<b>Phân loại hoạt động:</b>	Làm quen
<b>Hướng dẫn chi tiết:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Chia người tham gia thành 3 nhóm<ol style="list-style-type: none"><li>1.1 Nhóm A - Phải suy nghĩ về một nhà lãnh đạo nổi tiếng (chính trị gia, trưởng nhóm, nhà vua...)</li><li>1.2 Nhóm B - Phải suy nghĩ nhà lãnh đạo tổ chức sự kiện</li><li>1.3 Nhóm C - Phải suy nghĩ về một nhà lãnh đạo tổ chức cử đi</li></ol></li><li>2. Yêu cầu một người trong nhóm đóng giả một người lãnh đạo. Những người khác phải đoán xem cô ấy / anh ấy là ai.</li><li>3. Sau đó cùng tạo một danh sách các trách nhiệm mà mọi nhà lãnh đạo trên phải có.</li><li>4. Cố gắng khớp danh sách trách nhiệm với một nhà lãnh đạo khác.</li><li>5. Hỏi những người tham gia xem trách nhiệm của những người lãnh đạo đó có giống nhau không.</li><li>6. Yêu cầu những người tham gia suy nghĩ về trách nhiệm của một thủ lĩnh trẻ và tạo một danh sách khác.</li></ol>
<b>Dụng cụ</b>	giấy và bút
<b>Thời lượng:</b>	60 phút
<b>Chuẩn bị:</b>	Chuẩn bị dụng cụ

<b>Bài học:</b>	Phản ánh về trách nhiệm của một nhà lãnh đạo và việc mỗi nhà lãnh đạo có những trách nhiệm khác nhau. Suy ngẫm về những người lãnh đạo thanh niên.
<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	<p>Hoạt động thảo luận thu thập phản hồi và cảm nhận về hoạt động</p> <p>Người chủ trì nên hỏi một số câu hỏi như:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bạn đã bao giờ nghĩ về trách nhiệm của người lãnh đạo?</li> <li>- Bạn có thể tưởng tượng áp lực mà một nhà lãnh đạo phải đối mặt vì sự kỳ vọng của người khác?</li> <li>- Những trách nhiệm hàng ngày của bạn là gì?</li> <li>- Những người vây quanh bạn có trách nhiệm gì?</li> </ul>
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ</b>	Không
<b>Nền:</b>	Không
<b>Ảnh:</b>	Được chụp trong hoạt động.

## **Buổi 5**

<b>Tên hoạt động:</b>	<b>Các nhà lãnh đạo hành động!</b>
<b>Phân loại hoạt động:</b>	Team Building
<b>Hướng dẫn chi tiết:</b>	<p>1. Người chủ trì sẽ mô tả 5 phong cách lãnh đạo cho người tham dự (3,8,10 tùy thuộc vào số lượng học viên) (Lãnh đạo độc đoán, Lãnh đạo có sự tham gia, Lãnh đạo ủy nhiệm, Lãnh đạo kiểu giao dịch, Lãnh đạo chuyển đổi) và anh / cô ấy sẽ phân mỗi phong cách ra với một nhân vật</p>

	<p>2. Những người tham gia sẽ được chia thành các nhóm khác nhau, mỗi phong cách là một nhóm, và họ sẽ có 10 phút để tạo một phân cảnh nhỏ với nhân vật chính là "người lãnh đạo". Mọi người đều phải tham gia vào các bản phác thảo. Trong khi cả nhóm đang tập dượt, người chủ trì sẽ chuẩn bị "sân khấu".</p> <p>3. Mỗi nhóm sẽ biểu diễn các tác phẩm của mình và trong khi họ đang diễn, người chủ trì đưa cho họ một "kịch bản không lường trước" để xem họ xử lý thế nào, thông qua ứng biến, nhóm tưởng tượng ra phản ứng của một người lãnh đạo với một phong cách cụ thể.</p> <p>4. Cuối cùng, huấn luyện viên hỏi các nhóm về cách các nhà lãnh đạo khác với phong cách khác nhau nên phản ứng thế nào với tình huống không lường trước được và họ sẽ phản ứng như thế nào.</p>
<p><b>Dụng cụ:</b></p>	<p>giấy với các tình huống, bảng lật, bút, tùy chọn: đạo cụ cho sân khấu - quần áo cũ, giấy để tái sử dụng, màu sắc.</p>
<p><b>Thời lượng:</b></p>	<p>90 phút</p>
<p><b>Chuẩn bị:</b></p>	<p>Chuẩn bị dụng cụ Chuẩn bị các "tình huống không lường trước được" (PHỤ LỤC 3)</p>
<p><b>Bài học:</b></p>	<p>Suy ngẫm về cách một nhà lãnh đạo có thể khác với những người khác và về cách một nhà lãnh đạo có thể áp dụng các cách tiếp cận khác nhau để đối mặt với các vấn đề.</p>
<p><b>Đánh giá và nhận xét:</b></p>	<p>Phỏng vấn lấy để cảm nghĩ và phản hồi. Người chủ trì sẽ hỏi những câu hỏi sau:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bạn sẽ hành động như thế nào trong các tình huống khác nhau với tư cách là một thủ lĩnh thanh niên?</li> <li>- Phong cách lãnh đạo nào gần gũi với bạn nhất?</li> <li>- Bạn sẽ tin tưởng người lãnh đạo nào hơn?</li> <li>- Mặt tích cực và mặt tiêu cực của mỗi cái là gì?</li> </ul>

Hướng dẫn sử dụng dụng cụ	Không
Nền:	Không
Ảnh:	Được chụp trong hoạt động.

## **Chương 4**

### **Giới thiệu về hòa nhập Xã hội**

Chương 4 bao gồm các hoạt động sẽ giúp người tham gia hiểu được tầm quan trọng của việc hòa nhập xã hội. Trong chương này, những người tham gia sẽ hiểu hơn về khả năng hòa nhập xã hội. Chương 2 thúc đẩy sự hòa nhập xã hội của những người trẻ bị khuyết tật trí tuệ, cả ngắn hạn và dài hạn, bằng cách tận dụng tiềm năng của giáo dục và sự kết hợp xã hội vốn có.

Chuẩn bị:	Người chủ trì sẽ chuẩn bị: - Địa điểm workshop - Các hoạt động.
-----------	---

### **Buổi 1**

Tên hoạt động:	Ma sói
Phân loại hoạt động:	Team building

## Hướng dẫn chi tiết:

Phần này sẽ xem một bản chuyển thể của trò chơi “Ma sói”.

Những người tham gia đều là thành viên của câu lạc bộ bóng đá / bóng rổ. Có một trận đấu sắp tới và họ có một cuộc họp để quyết định xem ai sẽ thi đấu.

Những người phân biệt đối xử là những người muốn tham gia trận đấu bằng mọi giá, trong khi các thành viên trong đội cố gắng tập hợp lại một đội tốt nhất cho trận đấu.

Đội trưởng muốn điều tốt nhất cho đội của mình và cố gắng ngăn chặn sự phân biệt đối xử của các thành viên trong nhóm.

Huấn luyện viên biết đội của họ ấy rất rõ, và cô ấy / anh ấy có thể phát hiện ra ai đang phân biệt đối xử với người khác.

Tổng thống đang cố gắng tạo ra một nhóm bình đẳng và hòa nhập và khi cô ấy / anh ấy rời cuộc họp, cô ấy / anh ấy sẽ chỉ định một trợ lý rời đi cùng cô ấy / anh ấy.

Để chơi, người chủ trì có thể chỉ định một người làm người dẫn chuyện hoặc làm người dẫn chuyện. Sau đó, cô ấy / anh ấy phân phối ngẫu nhiên các vai trò sau cho người chơi:

- Discriminator - người phân biệt đối xử có hai công việc: ngăn cản các thành viên trong đội chơi trận đấu, và ở lại cuộc họp của đội để giữ cho nhiều thành viên trong đội không tham gia trận đấu hơn.
- Các thành viên trong nhóm - đây là những thành viên trong nhóm thông thường trong trò chơi, những người không có sức mạnh đặc biệt.
- Đội trưởng - đội trưởng có thể cứu tối đa một thành viên trong nhóm mỗi vòng.
- Huấn luyện viên- một huấn luyện viên có thể nhìn vào sâu thẳm tâm hồn của người chơi khác để tiết lộ liệu người chơi đó có phải là người phân biệt đối xử hay không.



- Chủ tịch - khi chủ tịch rời cuộc họp (theo phiếu bầu của những người phân biệt đối xử hoặc của đội), cô ấy / anh ấy có thể chỉ tay vào bất kỳ người chơi nào khác khiến cô ấy / anh ấy trở thành trợ lý cho Chủ tịch và đưa người đó đi chơi với cô ấy / anh ấy.

Để chơi, trước tiên hãy phân phối các vai trò qua tin nhắn riêng hoặc gửi email trước cho người chơi. Đối với trò chơi có năm người, bạn nên có 1 người phân biệt, 1 đội trưởng và 3 thành viên trong nhóm. Đối với mỗi năm người bổ sung, thêm 1 người phân biệt đối xử, 1 vai trò đặc biệt và 3 thành viên trong nhóm. Các tỷ lệ rất linh hoạt, vì vậy bạn có thể sửa đổi chúng cho phù hợp với nhu cầu của mình.

Để bắt đầu trò chơi, người kể chuyện tuyên bố rằng "có một trận đấu để chuẩn bị và một đội để tập hợp lại với nhau, vì vậy mọi người được yêu cầu tham gia một cuộc họp."

Cô ấy / anh ấy giải thích các quy tắc cho trò chơi (xem bên dưới) và có thể thêm một số chi tiết bối cảnh (xem ở trên).

Sau đó, cô ấy / anh ấy tuyên bố "Cuộc họp đã diễn ra trong nhiều giờ và đã đến lúc bỏ phiếu" và tất cả người chơi phải nhắm mắt lại (yêu cầu người tham gia bật tắt cả các camera để đảm bảo rằng mọi người đều nhắm mắt lại).

Sau một vài giây, người kể chuyện nói "(các) người phân biệt đối xử, đến lượt bạn bỏ phiếu" và bất kỳ người chơi nào có vai trò phân biệt đối xử phải tỉnh dậy và chọn một nạn nhân duy nhất qua trò chuyện riêng tư, sau đó viết tên riêng cho người kể chuyện.

Người kể chuyện sau đó đưa những kẻ phân biệt đối xử trở lại "chế độ suy nghĩ" và để Đội trưởng và Huấn luyện viên thức dậy theo trình tự. Trong lượt "bỏ phiếu" của Đội trưởng, đội trưởng có thể chỉ ra một người chơi để cứu cô ấy / anh ấy khỏi bị loại khỏi trận đấu. Nếu Đội trưởng chọn cùng một người chơi như những người phân biệt đối xử, thì không ai bị bỏ sót trong vòng bỏ phiếu đầu tiên. Khi Huấn luyện viên chỉ ra một

người chơi, người kể chuyện có thể trả lời có hoặc không về việc người chơi đó có phải là người phân biệt đối xử hay không.

Sau khi tất cả các vai trò đặc biệt hành động, người kể chuyện tuyên bố "kết quả bỏ phiếu đã có, đã xảy ra sự phân biệt đối xử và người chơi AB sẽ không tham gia trận đấu " hoặc "... nhưng tất cả mọi người vẫn đang là một phần của trận đấu " nếu Đội trưởng chọn đúng và cứu người chơi bị bầu bởi những người phân biệt đối xử).

Tất cả người chơi sau đó sẽ mở mắt, và tranh luận về (các) kẻ phân biệt đối xử có thể là ai. Để kết thúc vòng đấu, tất cả người chơi bỏ phiếu chọn một người chơi để loại khỏi trò chơi hoặc có thể bỏ qua và đợi đến vòng tiếp theo. Bất kỳ người chơi nào bị loại bởi những người phân biệt đối xử hoặc bằng phiếu bầu sẽ trở thành một người quan sát thân thiện, không được phép phát biểu trong phần còn lại của trò chơi nhưng có thể quan sát nó trong sự thất vọng thầm lặng.

Lặp lại cho đến khi những người chơi duy nhất còn lại là người phân biệt đối xử hoặc thành viên trong nhóm (Đội trưởng và các vai trò đặc biệt khác được tính là thành viên trong nhóm).

Các thay đổi: bạn có thể tạo thẻ vai trò cho các thành viên trong nhóm, chỉ định mỗi người trong số họ một vấn đề liên quan đến khuyết tật trí tuệ / tâm thần cụ thể, để phản ánh về cách nhìn nhận những khuyết tật này. Trong cuộc phỏng vấn, bạn có thể thảo luận với những người phân biệt đối xử tại sao họ lại chọn "phân biệt đối xử" một số thành viên trong nhóm so với những người khác.

Sau trò chơi, người chủ trì sẽ dẫn dắt những người tham gia vào một buổi thảo luận về những gì đã xảy ra trong trò chơi, họ cảm thấy thế nào, những gì họ học được và nếu và xung đột nào phát sinh. Những người tham gia cũng sẽ phản ánh về sự phân biệt đối xử trong thể thao và cách tránh chúng, vai trò của họ với tư cách là leaders trong việc tuyên truyền ngăn chặn phân biệt đối xử, v.v.

<b>Dụng cụ:</b>	Không
<b>Thời lượng:</b>	50-60 phút
<b>Chuẩn bị:</b>	Người chủ trì cần biết luật chơi trò “Ma sói”
<b>Bài học:</b>	Team-building để phản ánh sự khuyết tật và cảm giác bị lạc lõng
<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	Sau trò chơi, người chủ trì sẽ dẫn dắt những người tham gia vào một phiên thảo luận về những gì đã xảy ra trong trò chơi, họ cảm thấy thế nào, những gì họ học được và nếu và khó khăn nào phát sinh. Những người tham gia cũng sẽ chia sẻ về sự phân biệt đối xử trong thể thao và cách tránh chúng, vai trò của họ với tư cách là leader trong việc ngăn chặn phân biệt đối xử, v.v.
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ</b>	Không
<b>Nền:</b>	Không
<b>Ảnh:</b>	Được chụp trong hoạt động

## **Buổi 2**

<b>Tên hoạt động:</b>	Thể thao như một công cụ hòa nhập xã hội cho người khuyết tật: giới thiệu về phương pháp Giáo dục Thông qua Thể thao và tập trung vào sự thích ứng của nó với nhóm đối tượng cần thiết
<b>Phân loại hoạt động:</b>	Workshop giáo dục để tuyên truyền nhận thức
<b>Hướng dẫn chi tiết:</b>	Người chủ trì sẽ bắt đầu một buổi thảo luận về “Giáo dục ngoại khóa là gì”.

	<p>Cô ấy / anh ấy sẽ hiển thị những bức tranh liên quan đến các khía cạnh khác nhau của việc học chính quy, không chính quy hoặc ngoại khóa. Cô ấy / anh ấy có thể đố những người tham gia về nội dung mỗi bức tranh để giúp họ hiểu thêm về các tình huống học tập khác nhau.</p> <p>Sau đó, người chủ trì sẽ thành lập các nhóm (thông qua các phòng đơn) và yêu cầu người tham gia chia sẻ những kinh nghiệm họ đã có trong đời liên quan đến việc học chính quy, không chính quy và ngoại khóa.</p> <p>Những người tham gia sẽ chia sẻ kinh nghiệm trên bảng ảo (Popplet, Padlet, Mirò) và sau đó, trong buổi thảo luận, các nhóm sẽ giải thích lý do tại sao họ phân loại trải nghiệm của họ là học chính quy, không chính quy hoặc ngoại khóa.</p> <p>Là một nhóm, với sự trợ giúp của người chủ trì, những người tham gia sau đó sẽ so sánh giáo dục chính quy và không chính quy về mục đích, thời gian, nội dung và hệ thống của nó.</p> <p>Sau đó, người chủ trì sẽ giới thiệu phương pháp Học và Hành thông qua PPT / trình bày trực tiếp. Sau đó, cô ấy / anh ấy sẽ dẫn dắt những người tham gia vào cuộc thảo luận mở về chủ đề này. Làm thế nào họ có thể áp dụng phương pháp này khi làm việc với người khuyết tật? Có điều gì cần lưu ý khi sử dụng phương pháp này không?</p> <p>Để thu thập ý tưởng, cô ấy / anh ấy có thể chuẩn bị một bảng Mirò hoặc Popplet.</p>
<b>Dụng cụ:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Hình ảnh liên quan đến các khía cạnh khác nhau của việc học chính quy, không chính quy hoặc ngoại khóa.</li><li>- Tài khoản bảng ảo (Popplet, Padlet, Mirò) (+ kết nối internet)</li><li>- Phương pháp luận Học và Hành (PPT)</li></ul>
<b>Thời lượng:</b>	60-90 phút
<b>Chuẩn bị:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Câu đố liên quan đến các khía cạnh khác nhau của việc học chính quy, không chính quy hoặc ngoại khóa</li><li>- Hiểu biết và kiến thức về các chủ đề của hoạt động</li></ul>

<b>Bài học:</b>	Những người tham gia sẽ tham gia vào một hoạt động của Sách Hướng dẫn Học và Hành và sẽ tìm hiểu về phương pháp luận ETS, những điểm khác biệt và tương đồng với Giáo dục Thể thao và Không chính quy, đồng thời thảo luận về ứng dụng tiềm năng của nó với nhóm đối tượng mà họ nhắm đến.
<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	Sau đó, cô ấy / anh ấy sẽ thu hút những người tham gia vào một cuộc thảo luận cởi mở về chủ đề này. Làm thế nào họ có thể áp dụng phương pháp này khi làm việc với người khuyết tật? Có điều gì cần lưu ý khi sử dụng phương pháp này không?
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ</b>	Bảng ảo (Popplet, Padlet, Mirò) sẽ được dùng để thu thập ý kiến.
<b>Nền:</b>	Các bài đọc thêm về hoạt động / buổi và / hoặc liên quan đến các hoạt động / buổi khác đã truyền cảm hứng cho hoạt động / buổi hiện tại.
<b>Ảnh:</b>	Được chụp trong hoạt động

## **Buổi 2**

<b>Tên hoạt động:</b>	<b>Trình bày các phương pháp hay nhất thành công của ETS với thanh thiếu niên khuyết tật và Phân tích SWOT: Xác định các lỗ hổng trong cơ hội hiện có.</b>
<b>Phân loại hoạt động:</b>	Workshop giáo dục để tuyên truyền nhận thức
<b>Hướng dẫn chi tiết:</b>	PPT về Các phương pháp hay nhất của ETS với thanh thiếu niên khuyết tật + tranh luận cởi mở về chủ đề và hành động để đóng góp / thay đổi tình hình hiện tại.  Thảo luận về các rào cản hiện có đối với sự tham gia của người khuyết tật vào thể thao. Mỗi nhóm quốc gia sẽ trình bày các rào cản quốc gia và nhóm sẽ cùng nhau thảo luận về những điểm giống và khác nhau trong các rào cản này. Sau đó, họ sẽ động não (thông qua

	Mirò, Padlet, Popplet) về các đề nghị và cơ hội hiện có, tập trung vào việc liệu chúng có thể được điều chỉnh như thế nào để thích ứng ở các quốc gia khác nhau. Tất cả làm cùng nhau, hoặc làm việc theo nhóm, những người tham gia sẽ tiến hành phân tích tổng hợp về chủ đề này.
<b>Dụng cụ</b>	PPT về Các phương pháp hay nhất của ETS với thanh thiếu niên khuyết tật
<b>Thời lượng:</b>	60 phút
<b>Chuẩn bị:</b>	Mỗi nhóm quốc gia sẽ có sự hiểu biết về các rào cản quốc gia và nhóm sẽ cùng nhau thảo luận về những điểm tương đồng và khác biệt trong các rào cản này.
<b>Bài học:</b>	Những người tham gia sẽ trình bày một danh sách các phương pháp hay nhất trong việc sử dụng thể thao và ETS với thanh thiếu niên khuyết tật. Sau đó, họ sẽ thảo luận và phân tích những lỗ hổng trong thể thao và giáo dục cho thanh thiếu niên thiếu năng trí tuệ.
<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	Những người tham gia sẽ suy nghĩ về các đề nghị và cơ hội hiện có, tập trung vào việc liệu chúng có thể được thay đổi để thích ứng như thế nào ở các quốc gia khác nhau. Cùng nhau hoặc làm việc theo nhóm, những người tham gia sẽ tiến hành phân tích tổng hợp về chủ đề.
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ</b>	Mirò, Padlet, Popplet sẽ được sử dụng để thu thập ý kiến
<b>Nền:</b>	Không
<b>Ảnh:</b>	Được chụp trong hoạt động.

## **Buổi 3**

<b>Tên hoạt động:</b>	<b>Chuẩn bị hội thảo: cách triển khai các hoạt động ETS với thanh niên khuyết tật</b>
<b>Phân loại hoạt động:</b>	Workshop giáo dục để tuyên truyền nhận thức
<b>Hướng dẫn chi tiết:</b>	Người chủ trì sẽ dẫn dắt người tham gia vào một cuộc thảo luận mở bắt đầu từ các bài học của buổi trước
<b>Dụng cụ:</b>	Không
<b>Thời lượng:</b>	30 phút
<b>Chuẩn bị:</b>	Không
<b>Bài học:</b>	Những người tham gia sẽ thảo luận về cách tiến hành các hoạt động ETS với nhóm đối tượng mà họ nhắm đến
<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	Qua thảo luận mở
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ</b>	Tư duy nhóm hoặc các phương án khác tương tự
<b>Nền:</b>	Không
<b>Ảnh:</b>	Được chụp trong hoạt động

## **Buổi 4**

<b>Tên hoạt động:</b>	<b>Thành lập Hội thảo cho mỗi quốc gia</b>
<b>Phân loại hoạt động:</b>	Workshop giáo dục để tuyên truyền nhận thức

<p><b>Hướng dẫn chi tiết:</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người chủ trì sẽ đưa ra một ví dụ về một chủ đề hiện có của NFE bao gồm những người khuyết tật (từ sách hướng dẫn Di chuyển và học hỏi hoặc các công cụ được ưu tiên khác).</li> <li>2. Người chủ trì sẽ hướng dẫn người tham gia kiểm tra các chi tiết cụ thể của buổi học / hoạt động: chủ đề, kết quả học tập, quy mô nhóm, thời gian, tài liệu, cuộc phỏng vấn, v.v..</li> <li>3. Sau khi cùng nhau phân tích nội dung chủ đề nhất định, người chủ trì sẽ chia người tham gia thành các nhóm nhỏ hơn (thông qua các phòng đơn).</li> <li>4. Cô ấy / anh ấy sẽ dành cho những người tham gia 10 phút để thảo luận về loại hội thảo mà họ muốn tạo ra và sau đó trình bày ý tưởng với các nhóm khác.</li> <li>5. Sau khi mỗi nhóm đã đặt ra mục tiêu, những người tham gia sẽ bắt đầu thực hiện các hội thảo của họ dựa trên phương pháp ETS và có tính đến các nhu cầu cụ thể của người khuyết tật tâm thần.</li> <li>6. Mỗi nhóm sẽ có 30 phút để lên kế hoạch cho các hội thảo.</li> </ol> <p>(Người chủ trì có thể đề xuất người tham gia sử dụng các công cụ kỹ thuật số như công cụ đã sử dụng trong các phiên trước.)</p>
<p><b>Dụng cụ:</b></p>	<p>- Các công cụ kỹ thuật số (sẽ có)</p>
<p><b>Thời lượng:</b></p>	<p>60 phút</p>
<p><b>Chuẩn bị:</b></p>	<p>Chọn một ví dụ về chủ đề hiện có của NFE bao gồm những người khuyết tật (từ sách hướng dẫn Di chuyển &amp; Tìm hiểu hoặc các tài nguyên ưu tiên khác)</p>
<p><b>Bài học:</b></p>	<p>Những người tham gia sẽ phải chuẩn bị một buổi thảo luận và / hoặc các hoạt động trong lĩnh vực giáo dục NFE và ETS cho người khuyết tật</p>
<p><b>Đánh giá và nhận xét:</b></p>	<p>Việc đánh giá sẽ được thực hiện thông qua hoạt động “Trình bày, thảo luận và phản hồi”</p>



Hướng dẫn sử dụng dụng cụ	Các công cụ kỹ thuật số (sẽ có). Nó sẽ được sử dụng để thu thập ý tưởng và điều hành cuộc thảo luận
Nền:	Không
Ảnh:	Được chụp trong hoạt động

## **Buổi 5**

Tên hoạt động:	<b>Con người cũng là những mảnh ghép</b>
Phân loại hoạt động:	Workshop giáo dục để tuyên truyền nhận thức
Hướng dẫn chi tiết:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Đưa cho tất cả những người tham gia một tờ giấy và để họ tự viên bản thân. (Nếu tờ giấy đủ lớn, họ cũng có thể nằm lên tờ giấy và để người khác vẽ họ). Cắt phần viên. Sau đó, để những người tham gia chia bản vẽ của họ bằng bút dạ thành một hình ghép gồm sáu phần.</li><li>2. Với tất cả những người tham gia, hãy lập danh sách những thứ có thể quan trọng đối với họ, ví dụ như thức ăn, bạn bè, nơi ở, tình yêu, học vấn, thu nhập ổn định, sức khỏe tốt, môi trường tốt, tôn giáo, gia đình tốt đẹp, lý tưởng, tự do ngôn luận, khả năng đi du lịch, hòa bình, không bị phân biệt đối xử, v.v., cho đến khi bạn có danh sách ít nhất 25 đến 30 mục.</li><li>3. Yêu cầu tất cả những người tham gia chọn ra sáu mục từ danh sách này mà họ cho là quan trọng đối với bản thân tại thời điểm này. Họ sẽ viết từng chữ một trên các miếng ghép hình mà họ đã tạo ra từ bản vẽ của mình.</li><li>4. Khi mọi người đã viết ra các điều quan trọng lên trên mỗi mảnh ghép hình của họ, họ cần cắt các hình vẽ đó.</li></ol>

	<p>5. Yêu cầu một bạn trình bày hình ghép bản vẽ của mình trước nhóm, giải thích lý do tại sao họ chọn sáu quyền này. Hãy để bản thân họ nêu tên lần lượt các điều đã chọn. Khi một điều được viết mà những người khác trong nhóm cũng đã chọn, họ lấy phần tương ứng từ bản vẽ của mình và đặt nó trước mặt họ.</p> <p>6. Sau khi bạn kia kết thúc, hãy hỏi những người còn lại trong nhóm xem có ai đã chọn những điều giống nhau không, hoặc có ai có điểm chung không. Hãy chú ý rằng bạn không bắt đầu thảo luận về việc lựa chọn có hợp lý hay không; sự lựa chọn hoàn toàn là cá nhân và không nên được thảo luận ở giai đoạn này.</p> <p>7. Yêu cầu một số bạn khác chia sẻ lựa chọn của họ về những điều quan trọng với họ (tốt nhất là người không có gì hoặc chỉ có một hoặc hai điểm chung với bạn đầu tiên) và lặp lại bước 6.</p> <p>8. Thảo luận với nhóm về cách mọi người có thể nhận thức nhu cầu của họ theo cách khác nhau. Hỏi họ xem họ có nhận thức được rằng bất kỳ nhu cầu / quyền nào (mới được cung cấp hoặc từ danh sách đã được đưa ra) là hoàn toàn cơ bản đối với mỗi con người hay không. Lập danh sách những thứ này và so sánh chúng với phiên bản đơn giản của Tuyên ngôn thế giới về quyền con người.</p> <p>- Người chủ trì cũng có thể thay đổi buổi thảo luận này bằng cách đưa cho người tham gia các tấm ảnh thẻ vai trò; một cụ bà 90 tuổi, một người tị nạn, một cậu bé ngồi xe lăn, một doanh nhân, một sinh viên có thu nhập thấp, một cô gái vô gia cư, một cầu thủ bóng đá chuyên nghiệp, một đứa trẻ lớn lên trong trại trẻ mồ côi, v.v. Và nói với những người tham gia hãy đồng cảm với người trên thẻ vai trò của họ và đoán những quyền nào là quan trọng đối với họ.</p>
<p><b>Dụng cụ:</b></p>	<p>Một tờ giấy lớn cho mỗi một người tham gia, Bút đánh dấu, Kéo</p>
<p><b>Thời lượng:</b></p>	<p>90 phút</p>
<p><b>Chuẩn bị:</b></p>	<p>Không</p>
<p><b>Bài học:</b></p>	<p>Buổi thảo luận này sẽ giúp những người tham gia nhận ra rằng những gì họ cho là quan trọng có thể khác với những người khác, và cũng để họ phản ánh thực tế rằng tất cả chúng ta đều có chung các quyền cơ bản của con người..</p>

<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	Việc đánh giá sẽ được thực hiện thông qua thảo luận mở
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ</b>	Không
<b>Nền:</b>	Không
<b>Ảnh:</b>	Được chụp trong hoạt động

## **Buổi 6**

<b>Tên hoạt động:</b>	<b>Cuộc đua khiếm khuyết</b>
<b>Phân loại hoạt động:</b>	Workshop giáo dục để tuyên truyền nhận thức
<b>Hướng dẫn chi tiết:</b>	<p>Bước 1. Chia mọi người thành các nhóm nhỏ hơn, khoảng từ năm đến tám người.</p> <p>Bước 2: Giải thích với các nhóm rằng họ cần phải hoàn thành một số nhiệm vụ trong một giờ. Có những nhiệm vụ là nhiệm vụ nhóm và nên được thực hiện bởi cả nhóm. Những nhiệm vụ khác là những nhiệm vụ liên tục, ví dụ một quả bóng bay không bao giờ được phép chạm đất nhưng phải luôn chuyển động, hoặc một con lắc luôn phải lắc lư. Ví dụ về các nhiệm vụ nhóm có thể là:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- vẽ một bức tranh cả nhóm;</li><li>- giữ con lắc chuyển động;</li><li>- vượt qua chướng ngại vật (nhảy qua vòng, qua ghế, gầm bàn, v.v.);</li><li>- viết một bài hát về hoạt động;</li><li>- chuyền một cây gậy mỗi 10 giây;</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- khi kết thúc hoạt động, mọi người đều phải đang làm mặt hề (có thể là đeo mặt nạ hoặc vẽ);</li> <li>- gấp thuyền giấy;</li> <li>- giữ cây nến sinh nhật cháy xuyên suốt hoạt động (cần phải truyền lửa sang các cây nến khác)</li> <li>- không cho một quả bóng chạm đất.</li> </ul> <p><b>3.</b> Ngoài ra, một số người trong nhóm bị đánh dấu là "vô hiệu hóa". Họ bị bịt mắt, phải đeo nút tai, bị trói vào người khác, chỉ được nói bằng ngôn ngữ không phải là ngôn ngữ chung, không được phép nói có hoặc không, không được phép nói gì cả, không được sử dụng cánh tay, v.v. Giải thích lại rằng tất cả các nhiệm vụ phải được thực hiện trong một giờ và bạn không được phép cản trở các nhóm khác.</p> <p><b>4.</b> Bỏ qua tất cả các khó khăn này, nhóm vẫn cần phải thực hiện tất cả các nhiệm vụ. Mỗi nhóm nên có một người quan sát để xem tất cả các quy tắc có được tuân thủ và tất cả các nhiệm vụ được thực hiện bởi cả nhóm hay không.</p> <p><b>5.</b> Sau một giờ, các nhóm trình bày kết quả công việc của họ và thảo luận về mức độ khó hay dễ để hoàn thành nhiệm vụ.</p>
<b>Dụng cụ:</b>	Giấy, Bút, Dây, Bóng bay, Nút tai, Bịt mắt, Bút đánh dấu
<b>Thời lượng:</b>	90 phút
<b>Chuẩn bị:</b>	Không
<b>Bài học:</b>	Giúp người tham gia hiểu được giới hạn là gì.
<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	Sau hoạt động, người chủ trì sẽ dẫn dắt những người tham gia vào một buổi thảo luận về những gì đã xảy ra trong trò chơi, cảm giác của họ và những gì họ học được.
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ</b>	Không
<b>Nền:</b>	Không

Ảnh:

Được chụp trong hoạt động.

## ***Buổi 7***

<b>Tên hoạt động:</b>	<b>Buổi đánh giá cuối cùng và lễ bế mạc</b>
<b>Phân loại hoạt động:</b>	Workshop giáo dục để tuyên truyền nhận thức
<b>Hướng dẫn chi tiết:</b>	<p>Đánh giá cuối cùng về hình thức đào tạo và trao chứng chỉ học tập.</p> <p>Sau hoặc trước khi trao chứng chỉ học tập, một nửa số người tham gia sẽ tạo một vòng tròn và nửa còn lại sẽ ở trước mặt họ. Mỗi người trong số những người tham gia sẽ có một người nào đó trước mặt và sau đó cả hai sẽ đếm đến 3. Khi đếm xong, mọi người cần dùng ngón tay chỉ số 1,2,3 mà mình chọn. Nếu cả hai cùng chọn 1 thì họ cần phải chào nhau (đưa tay) và nói những lời đẹp đẽ với nhau và tình cảm của họ dành cho người đó. Tương tự nếu họ chọn 2, nhưng trong trường hợp này họ cần chạm vào vai nhau, và nếu họ chọn 3, họ cần ôm nhau. Mỗi người tham gia sẽ có giây phút với nhau và sau đó họ sẽ chuyển sang phần tiếp theo cho đến khi mọi người đã tương tác với nhau..</p>
<b>Dụng cụ:</b>	Chứng chỉ
<b>Thời lượng:</b>	30-60 phút
<b>Chuẩn bị:</b>	Giảng viên cần truyền đạt lại những gì họ hy vọng học viên đã học được vào cuối khóa học. Trước khi hoạt động, giảng viên cần viết từng câu hỏi ra giấy và dán các áp phích lên xung quanh phòng.
<b>Bài học:</b>	Họ sẽ đánh giá được những gì họ đã học và nó cung cấp cho người chủ trì những hiểu biết giá trị về việc học của người tham gia và liệu người tham gia có đáp ứng được kỳ vọng của họ không.



<b>Đánh giá và nhận xét:</b>	Giảng viên nên đọc các nhận định của họ và các câu hỏi / phản hồi khác của họ trước mặt tất cả những người tham gia và bắt đầu thảo luận. Tất cả những người tham gia được yêu cầu chia sẻ ý kiến của họ.
<b>Hướng dẫn sử dụng dụng cụ</b>	Không
<b>Nền:</b>	Nhạc không lời nhẹ
<b>Ảnh</b>	Ảnh chụp được trong buổi học

## PHỤ LỤC

### Chương 1 - Buổi 1: *Phụ lục 1*

<b>Tiêu đề:</b>	<b>Mingle-Mingle (Nhập - Nhập)</b>
<b>Mục tiêu:</b>	Để tăng sự tương tác giữa những người tham gia, tạo sự kết nối và phá vỡ hiểu lầm về nhau
<b>Số người tham gia:</b>	6+
<b>Mô tả:</b>	Người chủ trì/ điều phối viên dẫn dắt trò chơi bằng cách đưa ra mệnh lệnh của trò chơi bằng cách nói "Nhập - nhập". Tùy thuộc vào con số mà người chủ trì/ điều phối viên thêm vào sau lệnh, những người tham gia phải tìm đủ số người gần nhất và tạo thành một nhóm. Ví dụ, nếu người chủ trì/ điều phối viên nói "Nhập 4", trong trường hợp này, bốn người phải ở trong một nhóm. Nếu anh ta nói "2", mỗi nhóm phải có hai người, v.v. Những người không ở trong nhóm hoặc tạo thành một nhóm nhỏ hơn số lượng mà người chủ trì đưa ra sẽ bị loại.

### Chương 2- Buổi 4: *Phụ lục 2*

Sau khi đã chuẩn bị cho hoạt động làm quen “chạy vòng tròn”, người chủ trì nên yêu cầu người tham gia chạy như:



Rắn



Ếch



Chó



Mèo



Voi



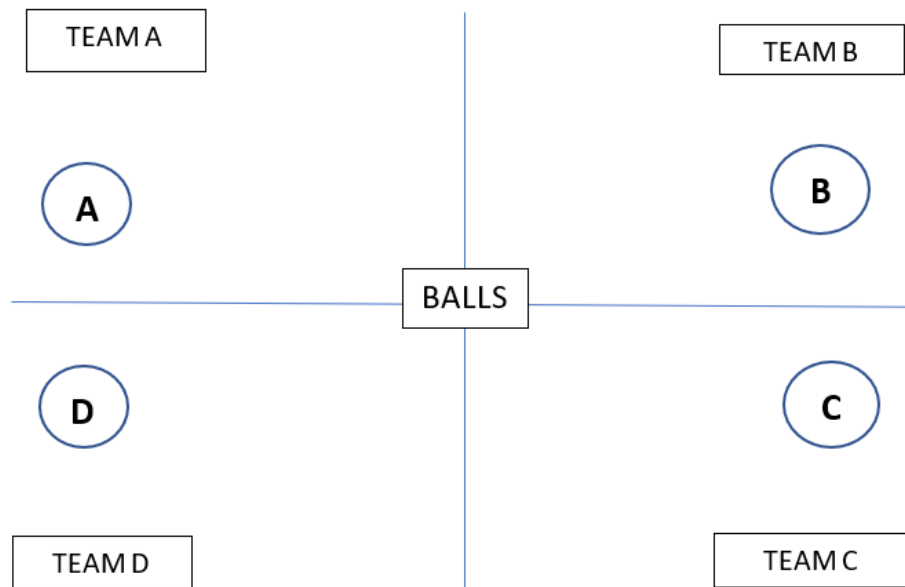
Chuột túi



Rùa

## Chương 2- Buổi 6: Phụ lục 3

Đội hình sẽ trông như này:



## Chương 3- Buổi 2: Phụ lục 4



## CÁC BẢNG VÀ MỤC TIÊU VỀ NHIỆM VỤ CẦN HOÀN THÀNH

1. Cho hết bóng vào rổ
2. Cho những vật giống nhau vào cùng một góc tờ giấy
3. Sắp xếp vật theo thứ tự kích cỡ
4. Lăn quả bóng trên sàn
5. Lộn nhào 1 vòng
6. Đi trên cán chổi
7. Tạo thành 3 vòng tròn quanh một cột hình nón
8. Rê bóng 6 lần
9. Tìm và đá quả bóng
10. Tìm đồng xu gần nhất bằng cách đi trên cả 4 chi

Chương ngại vật:

1. Các vật đều phải được di chuyển theo 1 quỹ đạo cho trước
2. Mỗi 2 chỉ dẫn đều phải có 1 cái sai
3. Phải vượt qua 1 hàng ghế
4. Những người bị bịt mắt sẽ phải hoàn thành nhiệm vụ trong khi đi 1 chân
5. Những người bị bịt mắt sẽ phải xoay 3 vòng trước khi hoàn thành thử thách
6. Người bị bịt mắt không thể nói hoặc hỏi thông tin
7. Người đồng hành phải ở xa người bị bịt mắt và phải hét lên để chỉ cho anh ấy / cô ấy cách hoàn thành nhiệm vụ
8. Người đồng hành không thể lặp lại 2 lần chỉ dẫn
9. Người đồng hành không thể nói “phải” hoặc “trái”
10. Người bị bịt mắt phải nhảy vào các vòng được đặt trên đường trong khi hoàn thành nhiệm vụ

## Chương 3 - Buổi 3: *Phụ lục 5*

## CÁC ĐỘI TRƯỞNG, VÀO VỊ TRÍ! CÁC TÌNH HUỐNG BẤT NGỜ!

1. Bạn đã thiết kế một hoạt động nhưng người điều phối bị ốm và bạn không biết cách xử lý tình huống
2. Bạn đã đặt bữa tối cuối cùng tại một nhà hàng đắt tiền chuyên về thịt nhưng một giờ trước đó bạn phát hiện ra rằng một nửa số người tham gia là người ăn chay chường. Bạn sẽ làm gì?
3. Một thành viên không biết cách hoàn thành một nhiệm vụ và anh ấy / cô ấy không làm đúng cách. Bạn sẽ phản ứng như thế nào?
4. Bạn đang ở trong thời điểm sát hạn chót và bạn cảm thấy thực sự căng thẳng với nhóm của mình. Bạn phải lên lịch cho các công việc cuối cùng. Bạn sẽ nói chuyện với thành viên của mình như thế nào?
5. Bạn đã tổ chức một cuộc đi dạo trong một khu rừng gần nhà của bạn nhưng bị lạc. Bạn sẽ quản lý nhóm của mình như thế nào trong trường hợp này?

## ĐỐI TÁC DỰ ÁN

Mine Vaganti NGO – Mine Vaganti NGO là một tổ chức phi lợi nhuận ra đời tại Sardinia vào năm 2009. MVNGO có 4 văn phòng tại Sassari, Uri, Olbia và Tempio Pausania bao phủ toàn bộ phía Bắc của Sardinia cùng với các chi nhánh khác ở phần còn lại của Ý. Sứ mệnh: MVNGO thúc đẩy quan hệ ngoại giao giữa các nền văn hóa, hòa nhập xã hội thông qua Thể thao và bảo vệ môi trường sử dụng Giáo dục ngoại khóa. MVNGO là một phần của 3 mạng lưới quốc tế như YEE, ISCA và MV International. Dịch vụ: MVNGO là nhà cung cấp giáo dục ở cấp địa phương và châu Âu, có vai trò tư vấn cho các cơ quan nhà nước và tư nhân nhằm thúc đẩy và phát triển các dự án châu Âu và xuyên lục địa.

AETOI Thessalonikis – Các mục tiêu chính của AETOI Thessalonikis (AETOI) là hỗ trợ người khuyết tật. Tổ chức làm việc trực tiếp với khoảng 80 trẻ em và người lớn khuyết tật, cùng nhau vì mục tiêu chung là góp phần và hòa nhập xã hội. Nhân viên chính trong tổ chức của chúng tôi là các huấn luyện viên thể thao và chúng tôi hợp tác với các nhà tâm lý học, nhân viên xã hội, nhà giáo dục, v.v. Mục tiêu của chúng tôi đối với nhân viên của chúng tôi là học hỏi thêm các kỹ thuật giáo dục ngoại khóa và không chính quy, qua đó cải thiện các kỹ thuật của họ để thúc đẩy hoạt động tình nguyện và hỗ trợ hòa nhập xã hội



Bulgarian Sports Development Association – Bulgarian Sports Development Association được thành lập vào năm 2010 và là một tổ chức công ích phi lợi nhuận dành cho sự phát triển của thể thao Bulgaria và cải thiện văn hóa thể thao ở Bulgaria! Đội ngũ của chúng tôi năng động, sáng tạo và tràn đầy tinh thần đổi mới hoạt động vì sự phát triển của thể thao Bulgaria và nâng cao văn hóa thể thao ở Bulgaria với niềm mong muốn và động lực. Nền tảng thành viên BSDA là tự nguyện và hiệp hội liên quan đến cả thể chất và pháp nhân, những người sẵn sàng giúp đỡ sự phát triển thể thao bằng thời gian, ý tưởng, nỗ lực hoặc hỗ trợ tài chính. Chúng tôi cũng tổ chức các sự kiện khác nhau trong các lĩnh vực: tinh thần kinh doanh, quyền công dân và xã hội năng động. Đội ngũ của tổ chức bao gồm các chuyên gia từ các lĩnh vực khác nhau như: chuyên gia thể thao, chuyên gia truyền thông, du lịch và khách sạn, giáo dục, tiếp thị và những người khác.



Love and Care for People – “LCP” là một tổ chức từ thiện đã đăng ký phi lợi nhuận có trụ sở tại Ireland. LCP là một dịch vụ tích hợp và toàn diện, cung cấp một môi trường an toàn và hỗ trợ, nơi phụ nữ và thanh niên, đặc



biệt là những người sống trong khó khăn, bị xã hội kì thị, nạn nhân của lạm dụng và những người có ít cơ hội hơn có thể trải nghiệm niềm vui, tiếng cười và sự an toàn mà lẽ ra phải là một phần của cuộc sống hàng ngày. LCP cung cấp các công cụ tự phục vụ, cơ hội để phát triển và các nguồn lực để phát triển toàn bộ tiềm năng của một người, xây dựng lại cuộc sống, cải thiện điều kiện kinh tế và tạo ra tương lai của chính họ.



Love and Care for People  
*Empowering & Developing People*



Center for Sustainable Development Studies – CSDS được thành lập vào năm 2009 với tư cách là một tổ chức phi chính phủ, phi lợi nhuận được đăng ký hợp pháp tại địa phương. Số nhân viên trung bình trong tổ chức đạt 20 người. CSDS ra đời nhằm thúc đẩy giáo dục vì sự phát triển bền vững thông qua việc nâng cao năng lực của người dân và tổ chức để giải quyết các thách thức phát triển ở Việt Nam. Chúng tôi sử dụng giáo dục và đào tạo làm phương tiện chính để động viên các cá nhân và tổ chức theo đuổi sự phát triển bền vững. Chúng tôi cũng tập trung vào hoạt động tình nguyện, đặc biệt là hoạt động tình nguyện của thanh niên, vì điều này cung cấp kinh nghiệm cho việc học tập và thực hành, đồng thời là nguồn lực để thực hiện các chương trình và dự án của chúng tôi.

Hiệp hội Tình nguyện viên Quốc tế Mexico A.C. được thành lập vào ngày 5 tháng 12 năm 2014, theo sáng kiến của các tình nguyện viên và chuyên gia Mexico muốn tham gia vào quá trình chuyển đổi đất nước thông qua việc tích hợp Tình nguyện viên Quốc tế trong các dự án do các hiệp hội dân sự, hội đồng thành phố tổ chức tại Mexico. , các cộng đồng và các nhóm có tổ chức, cũng như việc cử người Mexico tham gia các dự án ở nước ngoài với ý tưởng rằng với kinh nghiệm này, khi trở về nước, họ có thể tham gia tích cực hơn vào công việc của cộng đồng

