

YOUTH WORKER TRAINING

Media Literacy, Safe Spaces & Digital Rights

Co-funded by the European Union

YOUTH D.R.A.M.A.
YOUTH DIGITAL RESILIENCE ADVOCACY AND MEDIA AWARENESS

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ **5**

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ YOUTH D.R.A.M.A. 5

Στόχοι 5

Κοινωνικά Δίκτυα Προγράμματος **5**

Εταίροι προγράμματος **6**

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 – ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ & ΠΡΟΚΑΤΑΛΗΨΕΙΣ ΣΤΑ ΜΕΣΑ, ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΕΠΑΡΚΕΙΑ ΚΑΙ ΕΥΑΙΣΘΗΣΙΑ, ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΠΤΙΚΗ ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗ ΟΜΑΔΩΝ **7**

ΕΙΣΑΓΩΓΗ **8**

1. Αναπαράσταση, Προκαταλήψεις, Διαπολιτισμική Επάρκεια και Ευαισθησία 8

2. Μεθοδολογίες για χρήση στις Εκπαιδευτικές Συναντήσεις **10**

3. Πηγές και Προτεινόμενη Βιβλιογραφία **12**

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 1 – Αναπαράσταση και Προκαταλήψεις στα Μέσα Ενημέρωσης **14**

Επισκόπηση 14

Βήματα Συνεδρίας 15

ΣΥΝΕΔΡΙΑ ΑΡ. 2 - Διαπολιτισμική Επάρκεια και Ευαισθησία **19**

Επισκόπηση 19

Βήματα Συνεδρίας 21

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 3 – Συμπεριληπτική Διευκόλυνση και Επίγνωση Προκαταλήψεων **23**

Επισκόπηση 23

Βήματα Συνεδρίας 24

ΕΝΟΤΗΤΑ 2 – ΘΕΑΤΡΟΚΕΝΤΡΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΝΕΟΥΣ ΓΙΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ, ΑΥΤΟΣΧΕΔΙΑΣΜΟ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΑΣΦΑΛΩΝ ΧΩΡΩΝ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΝΕΡΓΟ ΕΜΠΛΟΚΗ ΤΗΣ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑΣ **28**

ΕΙΣΑΓΩΓΗ **29**

1. ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ 29

2. ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΟΚΤΗΣΟΥΝ ΟΙ ΕΡΓΑΖΟΜΕΝΟΙ ΜΕ ΝΕΟΥΣ 29

3. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ 30

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 1 – ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ, ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΥΤΟΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ **31**

Επισκόπηση 31

Βήματα Συνεδρίας 32

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 2 – ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΑΣΦΑΛΩΝ ΧΩΡΩΝ ΚΑΙ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΣΗ ΜΕ ΕΥΑΙΣΘΗΣΙΑ ΣΤΟ ΤΡΑΥΜΑ **33**

Επισκόπηση 33

Βήματα Συνεδρίας 34

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 3 – ΕΝΕΡΓΟΣ ΕΜΠΛΟΚΗ ΤΗΣ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΘΕΑΤΡΟ 36
Επισκόπηση 36
Βήματα Συνεδρίας 36
ΕΝΟΤΗΤΑ 3 - ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΤΑ ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΚΡΙΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ 38
ΕΙΣΑΓΩΓΗ 39
1. Επισκόπηση της Ενότητας: 39
2. Πραγματικές Περιπτώσεις 40
ΣΥΝΕΔΡΙΑ 1: «Λέξεις που Πληγώνουν: Ρητορική Μίσους και Εκφοβισμός στο Διαδίκτυο» 42
Επισκόπηση 42
Βήματα Συνεδρίας 42
ΣΥΝΕΔΡΙΑ 2: «Ρητορική Μίσους: Μπορώ να Μπω; Ποιος έχει το δικαίωμα να ανήκει στον διαδικτυακό χώρο;» 44
Επισκόπηση 44
Βήματα Συνεδρίας 45
ΣΥΝΕΔΡΙΑ 3 – Έχουμε Ψηφιακές Εναλλακτικές; «Μακάρι να μπορούσα πραγματικά να είχα μιλήσει σε κάποιον γι' αυτό.» 46
Επισκόπηση 46
Βήματα Συνεδρίας 47
ΕΝΟΤΗΤΑ 4 – ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΜΕ ΝΕΟΥΣ ΒΑΣΙΣΜΕΝΕΣ ΣΤΟ ΘΕΑΤΡΟ: ΑΦΗΓΗΣΗ ΙΣΤΟΡΙΩΝ ΕΝΑΝΤΙΑ ΣΤΙΣ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΙΣ 50
ΕΙΣΑΓΩΓΗ 51
1. Γιατί να χρησιμοποιούμε την αφήγηση ιστοριών για την ενδυνάμωση των νέων 51
2. Γιατί να χρησιμοποιούμε θεατροπαιδαγωγικές στρατηγικές για τη διαχείριση συγκρούσεων, την ενίσχυση της συναισθηματικής ανθεκτικότητας και την εξάσκηση στην αποκλιμάκωση 52
ΣΥΝΕΔΡΙΑ 1 - Κατανόηση και Αφήγηση της Σύγκρουσης 53
Επισκόπηση 53
Βήματα Συνεδρίας 54
ΣΥΝΕΔΡΙΑ 2 - Εστίαση στους Χαρακτήρες για την Εξερεύνηση των Δυναμικών και την Ανάπτυξη Συναισθηματικής Ανθεκτικότητας 56
Επισκόπηση 56
Βήματα Συνεδρίας 57
ΣΥΝΕΔΡΙΑ 3 - Αναπαράσταση και Παρατήρηση της Αποκλιμάκωσης της Σύγκρουσης 58
Επισκόπηση 58
Βήματα Συνεδρίας 58
ΕΝΟΤΗΤΑ 5-ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΒΙΝΤΕΟ 60
ΕΙΣΑΓΩΓΗ 61
1. Ψηφιακή Αφήγηση και Δημιουργία Βίντεο στην Εργασία με Νέους 61

2.Μεθοδολογίες που Χρησιμοποιούνται στις Εκπαιδευτικές Συνεδρίες 62
3. Πόροι και Περαιτέρω Μελέτη 62
ΣΥΝΕΔΡΙΑ 1 - Ψηφιακή Αφήγηση στην Εργασία με Νέους 63
Επισκόπηση 63
Βήματα Συνεδρίας 64
ΣΥΝΕΔΡΙΑ 2 - Ψηφιακή Αφήγηση και Τεχνητή Νοημοσύνη για την Ενδυνάμωση των Νέων 65
Επισκόπηση 65
Βήματα Συνεδρίας 66
ΣΥΝΕΔΡΙΑ Νο 3-Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εργασία με Νέους: Προκλήσεις και Λύσεις 66
Επισκόπηση 66
Βήματα Συνεδρίας 67
ΕΝΟΤΗΤΑ 6 - ΨΗΦΙΑΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ 68
ΕΙΣΑΓΩΓΗ 69
1. Τι είναι η Εκπαίδευση στα Ψηφιακά Δικαιώματα; 69
2. Βασικές Έννοιες που Πρέπει να Γνωρίζουν οι Εργαζόμενοι με Νέους 69
3. Πρακτικές Εργαλειοθήκες και Προγράμματα Σπουδών για Εργαζόμενους με Νέους 70
ΣΥΝΕΔΡΙΑ 1 - Κατανόηση των Ψηφιακών Δικαιωμάτων και Ευθυνών 71
Επισκόπηση 71
Βήματα Συνεδρίας 72
ΣΥΝΕΔΡΙΑ 2 - Τεχνικές για την Οργάνωση και τον Συντονισμό Διαδικτυακών Σεμιναρίων και δια δώσεις Εργαστηρίων 75
Επισκόπηση 75
Βήματα Συνεδρίας 76
ΣΥΝΕΔΡΙΑ 3 - Σενάρια Ψηφιακών Δικαιωμάτων και Ηθική Λήψη Αποφάσεων 78
Επισκόπηση 78
Βήματα Συνεδρίας 79

Co-funded by the European Union

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ YOUTH D.R.A.M.A.

Το Youth D.R.A.M.A. (Youth Digital Resilience, Advocacy and Media Awareness) είναι ένα KA220, το οποίο στοχεύει στην ενίσχυση της ψηφιακής ανθεκτικότητας και των δημιουργικών δεξιοτήτων των νέων και των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας.Το πρόγραμμα εισάγει μια καινοτόμο μεθοδολογία εργασίας με νέους, η οποία συνδυάζει θεατρικές τεχνικές με ψηφιακές πρακτικές, με στόχο την ενδυνάμωση των youth workers ώστε να μπορούν να προσεγγίζουν ζητήματα ψηφιακής πολιτειότητας, εγγραμματισμού στα μέσα και διαδικτυακής ευημερίας νέων από εθνοτικές μειονότητες.

Στόχοι

Το Youth D.R.A.M.A. στοχεύει στην ενίσχυση της ψηφιακής ανθεκτικότητας των νέων, στην προώθηση της θετικής ψηφιακής πολιτειότητας, καθώς και στην ανάπτυξη του εγγραμματισμού στα μέσα και της κριτικής σκέψης. Επίσης το πρόγραμμα επιδιώκει να εφαρμόσει πιλοτικά μια καινοτόμο μεθοδολογία εργασίας με νέους, η οποία συνδυάζει ψηφιακές πρακτικές, συμμετοχικές στρατηγικές και τεχνικές θεάτρου, με στόχο την καλύτερη υποστήριξη και συμπερίληψη νέων από ευάλωτες και περιθωριοποιημένες ομάδες.

YOUTH D.R.A.M.A.
YOUTH DIGITAL RESILIENCE ADVOCACY AND MEDIA AWARENESS

Κοινωνικά Δίκτυα Προγράμματος

Το πρόγραμμα διαθέτει σελίδα κοινωνικής δικτύωσης: @euyouthdramaproject καθώς και ιστοσελίδα του έργου: "Youth DRAMA".
Στην ιστοσελίδα μπορείτε να βρείτε όλο το εκπαιδευτικό υλικό και τους πόρους που δημιουργήθηκαν κατά τη διάρκεια του προγράμματος στα αγγλικά, γερμανικά, πορτογαλικά, τουρκικά, ρουμανικά και ελληνικά.
Επιπλέον, περιλαμβάνονται άρθρα, φωτογραφίες και αναφορές από τις δράσεις του έργου, τα οποία μπορούν να αξιοποιηθούν και να προσαρμοστούν από τον δικό σας οργανισμό.Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επικοινωνήσετε με έναν από τους εταίρους του προγράμματος.

EUYOUTHDRAMAPROJECT

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Εταίροι προγράμματος

Alrahallah Theater Berlin Association (Γερμανία)



(Facebook - Instagram - Website)

Hanta Educational Services Ltd (Ιρλανδία)



(Facebook - Instagram - Website)

Εικαστικό Θέατρο Κούκλας «Πράσσειν Άλογα»



(Ελλάδα) (Facebook - Instagram - Website)

For Citizens (Πορτογαλία)



(Facebook - Instagram - Website)

Youth Vision (Ρουμανία)



(Facebook - Instagram)

Phoenix Training Center (Τουρκία)



(Facebook - Instagram - Website)

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 – ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ & ΠΡΟΚΑΤΑΛΗΨΕΙΣ ΣΤΑ ΜΕΣΑ, ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΕΠΑΡΚΕΙΑ ΚΑΙ ΕΥΑΙΣΘΗΣΙΑ, ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΠΤΙΚΗ ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗ ΟΜΑΔΩΝ

YOUTH D.R.A.M.A.

YOUTH DIGITAL RESILIENCE ADVOCACY AND MEDIA AWARENESS

Υλοποίηση από: PHOENIX EDTECH SOLUTIONS (PHOENIX TRAINING CENTER)

Διάρκεια Εκπαίδευσης: Ολοήμερη εκπαίδευση

Ομάδα-στόχος: Εργαζόμενοι με νέους, εκπαιδευτικοί, youth leaders και συντονιστές ομάδων

Κωδικός Ενότητας: M1

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1. Αναπαράσταση, Προκαταλήψεις, Διαπολιτισμική Επάρκεια και Ευαισθησία

Οι νέοι σήμερα κινούνται σε έναν κόσμο που διαμορφώνεται από αφηγήσεις των μέσων ενημέρωσης, πολιτισμική πολυμορφία και ταχέως εξελισσόμενες ψηφιακές αλληλεπιδράσεις. Οι εμπειρίες, οι ταυτότητες και το αίσθημα του ανήκειν επηρεάζονται έντονα από τον τρόπο με τον οποίο άνθρωποι αναπαρίστανται – ή παρερμηνεύονται – στα μέσα ενημέρωσης. Παράλληλα, οι εργαζόμενοι με νέους καλούνται να υποστηρίξουν ολοένα και πιο πολυπολιτισμικές ομάδες, δημιουργώντας συμπεριληπτικά περιβάλλοντα μάθησης όπου κάθε νέος/α αισθάνεται σεβαστός/ή, ορατός/ή και ενδυναμωμένος/η.

Αναπαράσταση

Η αναπαράσταση αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο άτομα, κοινότητες και ταυτότητες παρουσιάζονται μέσα από ιστορίες, εικόνες και τη δημόσια επικοινωνία. Επηρεάζει:

- την αυτοεκτίμηση και τη διαμόρφωση της ταυτότητας
- το αίσθημα του ανήκειν ή του αποκλεισμού
- τις κοινωνικές νόρμες και τη δημόσια γνώμη
- τις σχέσεις ισχύος μεταξύ κοινωνικών ομάδων

Όταν συγκεκριμένες ομάδες παρουσιάζονται συστηματικά ως επικίνδυνες, κατώτερες, παθητικές ή απούσες, αυτές οι αφηγήσεις επηρεάζουν τόσο τον τρόπο με τον οποίο τις αντιλαμβάνεται η κοινωνία όσο και τον τρόπο με τον οποίο οι ίδιοι οι νέοι αντιλαμβάνονται τον εαυτό τους.

Στην εργασία με νέους, η αναπαράσταση έχει ιδιαίτερη σημασία, επειδή:

- οι νέοι εσωτερικεύουν τα μηνύματα που λαμβάνουν
- περιθωριοποιημένες ομάδες μπορεί να αισθάνονται αόρατες ή λανθασμένα εκπροσωπημένες
- οι προκατειλημμένες απεικονίσεις ενισχύουν τις διακρίσεις
- οι νέοι βασίζονται συχνά σε διαδικτυακούς χώρους, όπου η διαστρεβλωμένη αναπαράσταση διαδίδονται γρήγορα.

Προκαταλήψεις στα Μέσα Ενημέρωσης (Media Bias)

Οι προκαταλήψεις στα μέσα ενημέρωσης εμφανίζονται με πολλούς διακριτικούς τρόπους. Οι εργαζόμενοι με νέους χρειάζεται να μπορούν να τις αναγνωρίζουν και να τις εξηγούν.

3.1 **Προκατάληψη Επιλογής (Selection Bias)**: Ορισμένες ιστορίες, εικόνες ή φωνές προβάλλονται περισσότερο, ενώ άλλες αποκλείονται. Αυτό επηρεάζει την αντίληψη του κοινού για το ποια ζητήματα -και ποιοι άνθρωποι - θεωρούνται σημαντικοί.

3.2 **Προκατάληψη Πλαισίωσης (Framing Bias):** Η διατύπωση μιας ιστορίας, ο τόνος, οι τίτλοι, οι εικόνες και η αφηγηματική δομή επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο το κοινό ερμηνεύει τα γεγονότα.

3.3 **Στερεοτυπικές Αναπαραστάσεις (Stereotyping):** Οι υπεραπλουστευμένες απεικονίσεις ομάδων (με βάση την εθνικότητα, το φύλο, τη θρησκεία, την αναπηρία κ.ά.) ενισχύουν τις προκαταλήψεις και περιορίζουν την πολυπλοκότητα της ανθρώπινης εμπειρίας.

3.4 **Αποσιώπηση (Omission):** Ολόκληρες ταυτότητες, εμπειρίες και πολιτισμικές πραγματικότητες αποκλείονται από τις αφηγήσεις των μέσων, δημιουργώντας μια ελλιπή ή διαστρεβλωμένη εικόνα της πραγματικότητας.

3.5 **Αλγοριθμική Επιρροή (Algorithmic Influence):** Οι ψηφιακές πλατφόρμες εξατομικεύουν το περιεχόμενο που προβάλλουν, ενισχύοντας συχνά εντυπωσιοθηρικά, πολωτικά ή ακραία μηνύματα. Οι νέοι μπορεί να μη συνειδητοποιούν ότι βλέπουν μια «φιλτραρισμένη» εκδοχή της πραγματικότητας.

Διαπολιτισμική Επάρκεια

Η διαπολιτισμική επάρκεια είναι η ικανότητα ουσιαστικής και με σεβασμό αλληλεπίδρασης με ανθρώπους που διαθέτουν διαφορετικά πολιτισμικά υπόβαθρα, αξίες, τρόπους επικοινωνίας και εμπειρίες.

Βασίζεται σε τέσσερις αλληλένδετες διαστάσεις:

4.1 Πολιτισμική Αυτογνωσία: Οι εργαζόμενοι με νέους χρειάζεται να αναγνωρίζουν πώς ο δικός τους πολιτισμός, οι υποθέσεις και οι εμπειρίες τους επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο ερμηνεύουν συμπεριφορές, συγκρούσεις και μορφές επικοινωνίας.

4.2 Γνώση της Πολιτισμικής Ποικιλομορφίας :Οι πολιτισμοί διαφέρουν ως προς τους τρόπους επικοινωνίας, την έκφραση συναισθημάτων, τη λήψη αποφάσεων, τις αντιλήψεις για την ιεραρχία, τον χρόνο, την κοινότητα και την ταυτότητα.

4.3 Δεξιότητες Διαπολιτισμικής Αλληλεπίδρασης: Περιλαμβάνουν την ενσυναίσθηση, την ενεργητική ακρόαση, την ικανότητα κατανόησης διαφορετικών οπτικών, την προσαρμοστικότητα, την ευελιξία και τη μη επικριτική διερεύνηση.

4.4 Διαπολιτισμική Ευαισθησία: Η διαπολιτισμική ευαισθησία αποτελεί μια εξελικτική διαδικασία: από άκαμπτους και εθνοκεντρικούς τρόπους σκέψης προς πιο ανοιχτές, ευέλικτες και πολιτισμικά συνειδητές μορφές αλληλεπίδρασης. Οι εργαζόμενοι με νέους υποστηρίζουν τους νέους σε όλα τα στάδια αυτής της πορείας.

4.5 Διαθεματικότητα (Intersectionality): Τα άτομα μπορεί να αντιμετωπίζουν πολλαπλά και αλληλεπικαλυπτόμενα εμπόδια ή πλεονεκτήματα που συνδέονται με την εθνικότητα, το φύλο, την κοινωνική τάξη, την αναπηρία, τη γλώσσα ή το μεταναστευτικό υπόβαθρο. Οι εργαζόμενοι με νέους χρειάζεται να κατανοούν αυτές τις διασταυρώσεις ώστε να αποφεύγουν γενικεύσεις και υποθέσεις.

Διαπολιτισμική Ευαισθησία και Συμπεριληπτική Διευκόλυνση

Η συμπεριληπτική διευκόλυνση σημαίνει τη δημιουργία χώρων όπου όλοι οι νέοι αισθάνονται ασφαλείς, σεβαστοί και ικανοί να συμμετέχουν ουσιαστικά. Απαιτεί επίγνωση των σχέσεων δύναμης, των προνομίων και της συναισθηματικής ασφάλειας. Βασικές αρχές περιλαμβάνουν:

5.1 Δημιουργία Ασφαλούς / Γενναίου Χώρου (Safer/Braver Space Creation): Ένα ασφαλές μαθησιακό περιβάλλον συνδιαμορφώνεται μαζί με τους συμμετέχοντες και περιλαμβάνει κοινές συμφωνίες, όπως η εμπιστευτικότητα, ο αμοιβαίος σεβασμός, η αποφυγή κριτικής και το δικαίωμα κάποιου να επιλέξει να μη συμμετάσχει.

5.2 Επίγνωση των Σχέσεων Δύναμης (Awareness of Power Dynamics): Οι ομάδες νέων περιλαμβάνουν διαφορές ως προς την ηλικία, το φύλο, την αυτοπεποίθηση, τη γλώσσα και το κοινωνικό υπόβαθρο. Οι συντονιστές χρειάζεται να παρατηρούν ποιοι κυριαρχούν στις συζητήσεις, ποιοι αποσύρονται και για ποιους λόγους.

5.3 Ευαισθησία στο Τραύμα (Trauma Sensitivity): Θέματα όπως οι διακρίσεις, η ταυτότητα ή ο αποκλεισμός μπορεί να προκαλέσουν έντονες συναισθηματικές αντιδράσεις. Οι συντονιστές οφείλουν να αποφεύγουν να πιέζουν τους συμμετέχοντες να μοιραστούν προσωπικές εμπειρίες, να χρησιμοποιούν τεχνικές γείωσης και να προσφέρουν δυνατότητες υποστήριξης.

5.4 Επίγνωση Προκαταλήψεων από τους Συντονιστές (Bias Awareness for Facilitators): Κάθε εργαζόμενος με νέους φέρει ασυνείδητες προκαταλήψεις. Η αναγνώρισή τους δεν αποτελεί αποτυχία· είναι απαραίτητο βήμα για να εξελιχθεί κάποιος σε δίκαιο, αναστοχαστικό και συμπεριληπτικό συντονιστή.

5.5 Η Γλώσσα ως Μέσο Συμπερίληψης (Language as Inclusion):Η συμπεριληπτική επικοινωνία αποφεύγει τις υποθέσεις, τα στερεότυπα και τις γενικεύσεις. Η γλώσσα χρειάζεται να είναι ενδυναμωτική, ακριβής και προσβάσιμη.

Οι εργαζόμενοι με νέους υποστηρίζουν ολοένα και περισσότερο νέους μέσα σε ψηφιακά περιβάλλοντα, όπου οι προκαταλήψεις και οι διαστρεβλωμένες αναπαραστάσεις διαδίδονται γρήγορα. Οι νέοι έρχονται συχνά αντιμέτωποι με:

- παραποιημένες εικόνες και βίντεο,
- συναισθηματικά φορτισμένους τίτλους,
- πολωτικές αφηγήσεις,
- «ηχώ-θαλάμους» (echo chambers) και «φούσκες φίλτρων» (filter bubbles),
- διαδικτυακό μίσος, αποκλεισμό και παραπληροφόρηση.

2. Μεθοδολογίες για χρήση στις Εκπαιδευτικές Συναντήσεις

Η ενότητα βασίζεται στις αρχές της μη τυπικής και βιωματικής μάθησης:

- μάθηση μέσα από την πράξη
- κύκλοι αναστοχασμού και ανατροφοδότησης
- μαθητοκεντρική και νεοκεντρική διευκόλυνση
- μάθηση μεταξύ ομότιμων (peer-to-peer learning)
- δημιουργικότητα και αφήγηση ιστοριών
- συναισθηματική εμπλοκή
- εθελοντική συμμετοχή
- ευέλικτες και προσαρμόσιμες δραστηριότητες

Η εργασία με νέους είναι πιο αποτελεσματική όταν η μάθηση είναι ενεργητική, ουσιαστική και συναισθηματικά συνδεδεμένη με τους συμμετέχοντες.

Γενικές Αρχές για την Υλοποίηση σε Διαδικτυακό Περιβάλλον

Οι ψηφιακές και υβριδικές μορφές υλοποίησης χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο στην εργασία με νέους. Η εκπαίδευση μπορεί να προσαρμοστεί σε διαδικτυακά περιβάλλοντα, με προσεκτικό σχεδιασμό που λαμβάνει υπόψη την ασφάλεια, τη συμμετοχή και την προσβασιμότητα.

1. Διατηρήστε τις συναντήσεις πιο σύντομες

Αντί για τρίωρες ενότητες, προτείνονται 2 ενότητες × 75’ ή 3 ενότητες × 60’.

Χρησιμοποιήστε πολλαπλούς τρόπους συμμετοχής:

- γραπτή συνομιλία (chat),
- ψηφοφορίες (polls),
- ανώνυμους ψηφιακούς πίνακες,
- emojis αντίδρασης,
- εικονικά δωμάτια συζήτησης (breakout rooms).

2. Δώστε προτεραιότητα στη συναισθηματική ασφάλεια

Οι συμμετέχοντες σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μπορεί να αισθάνονται εκτεθειμένοι ή αποσυνδεδεμένοι. Είναι σημαντικό να καθορίζονται σαφείς συμφωνίες συμμετοχής και να παρέχεται η δυνατότητα επιλογής ως προς τον βαθμό συμμετοχής.

3. Ενθαρρύνετε δραστηριότητες εκτός οθόνης

Τα φύλλα αναστοχασμού μπορούν να συμπληρώνονται εκτός σύνδεσης και να κοινοποιούνται προαιρετικά.

Υβριδική Προσαρμογή

Για ομάδες που συμμετέχουν ταυτόχρονα δια ζώσης και διαδικτυακά:

- ορίστε έναν «ψηφιακό συνοδό» (digital buddy) για τους διαδικτυακούς συμμετέχοντες,
- χρησιμοποιείτε σταθερά μικρόφωνα ώστε όλοι να ακούγονται καθαρά,
- προβάλετε τους διαδικτυακούς συμμετέχοντες σε μεγάλη και ορατή οθόνη,
- εναλλάσσεται τη σειρά συμμετοχής για αποφυγή της δια ζώσης κυριαρχίας.

3. Πηγές και Προτεινόμενη Βιβλιογραφία

Αναπαράσταση και Προκαταλήψεις στα Μέσα Ενημέρωσης

1. **Οδηγοί Κριτικού Εγγραμματισμού στα Μέσα** (Critical Media Literacy Guides)

Ένα σύνολο προσβάσιμων πλαισίων που εξηγούν πώς τα μέσα ενημέρωσης κατασκευάζουν αφηγήσεις και διαμορφώνουν τη δημόσια γνώμη. Περιλαμβάνει εργαλεία για την ανάλυση εικόνων, τίτλων, τρόπων πλαισίωσης και συναισθηματικής χειραγώγησης.

2. **Δραστηριότητες Ανάλυσης Μέσων για Νέους** (Youth Media Analysis Activities)

Βήμα-βήμα δραστηριότητες για τη διδασκαλία της σύγκρισης μέσων, της αναγνώρισης προκαταλήψεων και της δημιουργίας εναλλακτικών αφηγήσεων (counter-narratives).

Διαπολιτισμική Επάρκεια και Διαπολιτισμική Ευαισθησία

1. **Πλαίσια Διαπολιτισμικής Ανάπτυξης** (Intercultural Development Frameworks)

Παρουσιάζουν τον τρόπο με τον οποίο τα άτομα μεταβαίνουν από εθνοκεντρικές σε πιο εθνοσχετικιστικές αντιλήψεις και πώς οι εργαζόμενοι με νέους μπορούν να υποστηρίξουν αυτή την εξέλιξη.

2. **Εργαλεία Χαρτογράφησης Ταυτότητας και Πολιτισμικού Αναστοχασμού** (Identity Mapping & Cultural Reflection Tools)

Πρακτικές ασκήσεις που διερευνούν τις ορατές και αόρατες πτυχές της ταυτότητας, τους τρόπους επικοινωνίας και τις πολιτισμικές αξίες.

3. **Πηγές για τη Διαθεματικότητα** (Intersectionality)

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Οδηγοί που βοηθούν τους εργαζόμενους με νέους να κατανοήσουν τις αλληλεπικαλυπτόμενες ταυτότητες και τις δομικές ανισότητες.

Συμπεριληπτική Διευκόλυνση και Επίγνωση Προκαταλήψεων

1. **Οδηγοί για τη Δημιουργία Ασφαλών / Γενναίων Χώρων** (Safer/Braver Space Facilitation Guides)

Πρακτικές προσεγγίσεις για τη δημιουργία συμφωνιών ομάδας, την αντιμετώπιση επιβλαβών συμπεριφορών και την προώθηση της αξιοπρέπειας και του σεβασμού.

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

2. **Εργαλεία για την Επίγνωση Προκαταλήψεων και την Αναστοχαστική Πρακτική** (Tools for Bias Awareness & Reflective Practice)

Λίστες ελέγχου, εργαλεία αυτοαξιολόγησης για συντονιστές και ασκήσεις που ενισχύουν την επίγνωση προσωπικών υποθέσεων και του τρόπου με τον οποίο επηρεάζουν τη δυναμική της ομάδας.

3. **Εγχειρίδια Συμπεριληπτικής Επικοινωνίας** (Communication for Inclusion Manuals)

Παρέχουν εναλλακτικές μορφές συμπεριληπτικής γλώσσας και βοηθούν τους συντονιστές να διατυπώνουν ερωτήσεις, προσκλήσεις και ανατροφοδότηση με ενδυναμωτικό τρόπο.

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 1 – Αναπαράσταση και Προκαταλήψεις στα Μέσα Ενημέρωσης

Η αναπαράσταση διαμορφώνει τον τρόπο με τον οποίο οι νέοι κατανοούν τον εαυτό τους, τους άλλους και τον κόσμο γύρω τους. Μεροληπτικές ή ελλιπείς απεικονίσεις στα μέσα ενημέρωσης ενισχύουν επιβλαβή στερεότυπα και περιορίζουν την ποικιλομορφία των φωνών με τις οποίες έρχονται σε επαφή οι νέοι.

Η κατανόηση της αναπαράστασης και της μεροληψίας στα μέσα βοηθά τους εργαζόμενους με νέους να καθοδηγούν τους νέους προς την κριτική σκέψη, την υπεύθυνη ψηφιακή συμμετοχή και την ουσιαστική εμπλοκή σε συμπεριληπτικές κοινότητες.

Η συνεδρία αυτή αναπτύσσει τις δεξιότητες που απαιτούνται για την ανάλυση περιεχομένου των μέσων, την αναγνώριση διαφορετικών μορφών μεροληψίας και την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο η αναπαράσταση επηρεάζει την αντίληψη, την ισχύ και το αίσθημα του ανήκειν.

Επισκόπηση	
Διάρκεια	3 ώρες - η διάρκεια μπορεί να μειωθεί ή να επεκταθεί ανάλογα με τις ανάγκες της ομάδας.
Υλικά	Προβολέας ή εκτυπωμένα παραδείγματα από τα μέσα ενημέρωσης Τίτλοι ειδήσεων, αναρτήσεις από μέσα κοινωνικής δικτύωσης και σύνολα εικόνων Χαρτιά flipchart, μαρκαδόροι και αυτοκόλλητα σημειώσεων (sticky notes) Mini-Input and Worksheet Σύντομη Θεωρητική Εισαγωγή, Φύλλα Εργασίας - Πλέγμα Ανίχνευσης Προκαταλήψεων (Bias Detection Grid) - Εργαλείο Χαρτογράφησης Αναπαράστασης (Representation Mapping Tool) Χώρος για δραστηριότητα δράματος / εικαστικού θεάτρου Ημερολόγια αναστοχασμού

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Στόχοι	Μέχρι το τέλος της συνεδρίας, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να: Γνώσεις (Ανάκληση & Κατανόηση) να ορίζουν τις έννοιες της αναπαράστασης, της παραποιημένης αναπαράστασης, του στερεοτύπου, της πλαισίωσης και της προκατάληψης στα μέσα ενημέρωσης, να διακρίνουν διαφορετικούς τύπους προκατάλης (επιλογής, πλαισίωσης, αποσιώπησης, στερεοτυπικές αναπαραστάσεις, αλγοριθμικής επιρροής). Δεξιότητες (Εφαρμογή & Ανάλυση) ● να αναλύουν παραδείγματα από τα μέσα ενημέρωσης χρησιμοποιώντας δομημένα εργαλεία ανάλυσης, ● να εντοπίζουν πώς η γλώσσα, οι εικόνες και ο τόνος επηρεάζουν την αναπαράσταση, ● να συγκρίνουν θετικές και επιβλαβείς αφηγήσεις και να αναγνωρίζουν τις επιπτώσεις τους στους νέους. Ικανότητες / Στάσεις (Αξιολόγηση & Δημιουργία) ● να συντονίζουν συζητήσεις με νέους σχετικά με την αναπαράσταση και τις προκαταλήψεις στα μέσα ενημέρωσης, ● να σχεδιάζουν ή να προσαρμόζουν απλές δραστηριότητες που βοηθούν τους νέους να αναγνωρίζουν προκαταλήψεις και να δημιουργούν εναλλακτικές και ενδυναμωτικές αφηγήσεις (counter-narratives).

Βήματα Συνεδρίας

Εισαγωγή & Ζέσταμα – «Τι Διαμορφώνει Αυτό που Βλέπουμε;» (15 λεπτά)
Σκοπός: Ενεργοποίηση της ήδη υπάρχουσας γνώσης και ανάδειξη υπαρχουσών αντιλήψεων και υποθέσεων.
Ο/η συντονιστής/ρια ρωτά τους συμμετέχοντες: «Τι επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο ερμηνεύουμε αυτά που βλέπουμε στα μέσα ενημέρωσης;»
Οι συμμετέχοντες αναφέρουν λέξεις ή γράφουν τις απαντήσεις τους σε flipchart. (π.χ. εμπειρίες, πολιτισμός, συναισθήματα, εκπαίδευση, αλγόριθμοι, ταυτότητα, κοινωνικοί κύκλοι, τάσεις.)
Ο/η συντονιστής/ρια συνοψίζει: «Δεν παρατηρούμε ποτέ τα μέσα ενημέρωσης ουδέτερα. Τα βλέπουμε μέσα από τα δικά μας "φίλτρα". Σε αυτή τη συνεδρία θα εξερευνήσουμε από πού προέρχονται αυτά τα φίλτρα και πώς τα μέσα ενημέρωσης τα επηρεάζουν και τα διαμορφώνουν.»

Σύντομη Εισήγηση – Βασικές Έννοιες (20 λεπτά)
Παρουσιάστε μια σύντομη εισήγηση σχετικά με την αναπαράσταση, αξιοποιώντας το παρεχόμενο αρχείο και τις πληροφορίες που βρίσκονται στην αρχή του παρόντος εγγράφου.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1 – «Παγώστε το Κάδρο: Η Αναπαράσταση σε Κίνηση»/ Βιωματική Δραστηριότητα Θεάτρου Εικόνας (45 λεπτά)
Δραστηριότητα φιλική για νέους, δυναμική και ιδανική για πολυπολιτισμικές ομάδες. Σκοπός:

- Να διερευνηθεί η αναπαράσταση μέσα από βιωματική μάθηση
- Να αναγνωριστεί ο τρόπος με τον οποίο κατασκευάζονται τα στερεότυπα
- Να αναδειχθούν συναισθηματικές αντιδράσεις και εμπειρίες.

Βήματα:
1. Χωρισμός σε ομάδες (5 λεπτά)
Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 4–6 ατόμων.

2. Εργασία 1 – Δημιουργήστε μια «Στερεοτυπική Σκηνή» (10 λεπτά)
Κάθε ομάδα δημιουργεί ένα παγωμένο tableau (μια ακίνητη σκηνή) που αναπαριστά ένα συνηθισμένο στερεότυπο των μέσων ενημέρωσης, χωρίς να αποκαλύπτει ποιο είναι.

Παραδείγματα (χωρίς να δοθούν πολλά):

- «Οι έφηβοι ως ταραχοποιοί»
- «Οι μετανάστες άνδρες ως επικίνδυνοι»

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

- «Τα κορίτσια ως αδύναμα ή υπερβολικά συναισθηματικά»
- «Τα άτομα με αναπηρία ως ανήμπορα»

3. Γύρος Παρατήρησης και Υποθέσεων (5 λεπτά)
Οι υπόλοιπες ομάδες κινούνται στον χώρο, παρατηρούν τις εικόνες και συζητούν:
- «Τι βλέπετε;»
- «Ποιο στερεότυπο αναπαρίσταται;»

4. Εργασία 2 – Μεταμορφώστε τη Σκηνή (10 λεπτά)
Κάθε ομάδα μετασχηματίζει τώρα το tableau της σε μια θετική, ακριβή και πολυδιάστατη αναπαράσταση.
Η αντίθεση αυτή βοηθά τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν τη δύναμη της πλαισίωσης και της αναπαράστασης.

5. Αναστοχασμός σε Ομάδες (10 λεπτά)
Ερωτήσεις συζήτησης:
- Πώς νιώσατε όταν ενσαρκώσατε το στερεότυπο;
- Τι άλλαξε όταν η αναπαράσταση έγινε πιο ακριβής και συμπεριληπτική;
- Πώς ωφελούνται τα μέσα ενημέρωσης από τα στερεότυπα;
- Πώς εσωτερικεύουν οι νέοι αυτά τα μηνύματα;

Η δραστηριότητα αυτή δημιουργεί τη συναισθηματική και γνωστική βάση για την αναλυτική εργασία που ακολουθεί.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2 – Εργαστήριο Ανάλυσης Μέσων (Media Analysis Lab) (60 λεπτά)
Σκοπός: Να εξασκηθούν οι συμμετέχοντες στον εντοπισμό προκαταλήψεων μέσα από πραγματικά παραδείγματα των μέσων ενημέρωσης.
Βήματα:
1. Διανομή Παραδειγμάτων από τα Μέσα. Μοιράστε έντυπα ή προβάλετε παραδείγματα από τα μέσα ενημέρωσης. Χρησιμοποιήστε τουλάχιστον τρία διαφορετικά και αντιπαραβαλλόμενα δείγματα:
έναν τίτλο ειδήσεων,
μία ανάρτηση από μέσα κοινωνικής δικτύωσης,
μία διαφήμιση ή προωθητική εικόνα.

2. Παρουσίαση του Πλέγματος Ανίχνευσης Προκαταλήψεων (Bias Detection Grid)
3. Ανάλυση σε Μικρές Ομάδες (25 λεπτά)
Κάθε ομάδα επιλέγει ένα παράδειγμα από τα μέσα ενημέρωσης και συμπληρώνει ολόκληρο το πλέγμα ανάλυσης.
4. Περιήγηση στις Ομαδικές Παρουσιάσεις (Gallery Walk) (10 λεπτά)

Οι ομάδες τοποθετούν τις αναλύσεις τους στους τοίχους, οι συμμετέχοντες περιηγούνται σιωπηλά στον χώρο παρατηρώντας τα αποτελέσματα.

5. Συζήτηση στη Μεγάλη Ομάδα (15 λεπτά)

Ενδεικτικές ερωτήσεις:

- «Ποιες μορφές προκατάληψης εμφανίστηκαν πιο συχνά;»
- «Ποια μοτίβα παρατηρείτε;»
- «Τι μπορεί να υποθέσει ένας νέος άνθρωπος βλέποντας αυτά τα παραδείγματα;»
- «Πώς επηρεάζει η πλαισίωση την εμπιστοσύνη;»

Η δραστηριότητα αυτή βοηθά στη σύνδεση των θεωρητικών εννοιών με πραγματικά παραδείγματα από τα μέσα ενημέρωσης.

ΑΣΚΗΣΗ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΥ – «Ταυτότητα και Ερμηνεία» (20 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες γράφουν ατομικά και ιδιωτικά σε ημερολόγιο ή φύλλο αναστοχασμού:

- «Ποιες πλευρές της ταυτότητάς μου επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο ερμηνεύω τα μέσα ενημέρωσης;»
- «Πότε έχω κρίνει λανθασμένα κάποιο άτομο εξαιτίας μιας αναπαράστασης;»
- «Ποιες προκαταλήψεις χρειάζεται να προσέχω στον εαυτό μου ως συντονιστής/ρια;»

Η κοινοποίηση των σκέψεων γίνεται προαιρετικά.

Αναστοχασμός και Κλείσιμο της Συνεδρίας (10 λεπτά)

Ο/η συντονιστής/ρια συνοψίζει:

- Η αναπαράσταση δεν είναι ποτέ ουδέτερη.
- Οι προκαταλήψεις εμφανίζονται τόσο με εμφανείς όσο και με διακριτικούς τρόπους.
- Οι νέοι χρειάζονται εργαλεία για να αποκωδικοποιούν τις αφηγήσεις των μέσων.
- Οι εργαζόμενοι με νέους επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο οι νέοι ερμηνεύουν και αντιστέκονται στις προκαταλήψεις.

ΣΥΝΕΔΡΙΑ ΑΡ. 2 - Διαπολιτισμική Επάρκεια και Ευαισθησία

Η διαπολιτισμική επάρκεια είναι η ικανότητα κατανόησης, σεβασμού και αποτελεσματικής συνεργασίας με άτομα από διαφορετικά πολιτισμικά υπόβαθρα. Στην εργασία με νέους, οι πολιτισμικές διαφορές διαμορφώνουν τα στυλ επικοινωνίας, τις προσδοκίες, τη συμμετοχή, τα επίπεδα άνεσης και τη σύγκρουση. Αυτή η συνεδρία βοηθά τους επαγγελματίες νεολαίας να:

- Αναπτύξουν διαπολιτισμική αυτοεπίγνωση
- Κατανοήσουν τη διαπολιτισμική ευαισθησία ως μια αναπτυξιακή διαδικασία
- Αναγνωρίσουν την πολυπλοκότητα και τη διαθεματικότητα των ταυτοτήτων των νέων
- Καλλιεργήσουν ενσυναίσθηση και περιέργεια
- Διευκολύνουν με τρόπο χωρίς αποκλεισμούς τη λειτουργία διαφορετικών ομάδων

Αυτή η συνεδρία συνδυάζει τον αναστοχασμό, τη βιωματική μάθηση και πρακτικά εργαλεία.

Επισκόπηση

 Διάρκεια	3 ώρες - η διάρκεια μπορεί να μειωθεί ή να επεκταθεί ανάλογα με τις ανάγκες της ομάδας.
Υλικά 	Χαρτιά flipchart και μαρκαδόροι Αφίσα «Πολιτισμικό Παγόβουνο» (προαιρετικά) Mini-Input and Worksheet Σύντομη Θεωρητική Εισαγωγή, Φύλλα Εργασίας - Κύκλοι Ταυτότητας (Identity Circles) - Φύλλο Αναστοχασμού για την Πολιτισμική Αυτογνωσία (Cultural Self-Awareness Reflection Sheet) - Κάρτες Σεναρίων (Scenario Cards) - Αυτοκόλλητα σημειώσεων (sticky notes) Ανοιχτός χώρος για δραστηριότητες κίνησης

Στόχοι 	**Γνώσεις:** Οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να: ● ορίζουν τις έννοιες της πολιτισμικής επάρκειας (cultural competency), της διαπολιτισμικής ευαισθησίας και της πολιτισμικής ταυτότητας, ● περιγράφουν πώς ο πολιτισμός διαμορφώνει την επικοινωνία, τις αξίες και τη συμπεριφορά, ● αναγνωρίζουν την έννοια της διαθεματικότητας (intersectionality) και τη σημασία της στην εργασία με νέους.
	Δεξιότητες: ● Οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να: αναλύουν διαπολιτισμικές καταστάσεις και να εντοπίζουν πιθανά σημεία παρεξήγησης, ● χρησιμοποιούν εργαλεία πολιτισμικής αυτογνωσίας για να αναστοχάζονται σχετικά με τις δικές τους οπτικές, αντιλήψεις και παραδοχές, ● εφαρμόζουν στρατηγικές διαπολιτισμικής επικοινωνίας κατά τον συντονισμό και τη διευκόλυνση ομάδων. **Ικανότητες:** ● Οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να: δημιουργούν ένα συμπεριληπτικό περιβάλλον που σέβεται τις πολιτισμικές διαφορές, ● υποστηρίζουν τους νέους στην πλοήγηση διαπολιτισμικών αλληλεπιδράσεων με ενσυναίσθηση, ανοιχτό πνεύμα και περιέργεια, ● προσαρμόζουν το στυλ και τις μεθόδους διευκόλυνσης στις ανάγκες διαφορετικών ομάδων.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Βήματα Συνεδρίας

Εναρκτήριος Αναστοχασμός — «Τι είναι ο Πολιτισμός;» (15 λεπτά)
Οδηγίες:
1 Ο συντονιστής γράφει: «Πολιτισμός = _____»
2 Οι συμμετέχοντες λένε λέξεις όπως: παραδόσεις, γλώσσα, κανόνες, χιούμορ, επικοινωνία, κανόνες, οικογενειακές αξίες κ.λπ.
3 Ο συντονιστής παρουσιάζει το βασικό μήνυμα: «Ο πολιτισμός είναι κάτι περισσότερο από αυτό που βλέπουμε — το μεγαλύτερο μέρος του βρίσκεται κάτω από την επιφάνεια.»
Αυτό οδηγεί στο Πολιτισμικό Παγόβουνο.

Σύντομη Εισήγηση – Πολιτισμικό Παγόβουνο και Διαπολιτισμική Ευαισθησία (20 λεπτά)
Πραγματοποιήστε μια σύντομη εισήγηση αξιοποιώντας το παρεχόμενο υλικό και τις πληροφορίες που παρουσιάζονται στην αρχή του παρόντος εγγράφου.
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1 – Κύκλοι Ταυτότητας (45 λεπτά) Σκοπός: Να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν την πολιτισμική τους ταυτότητα και να κατανοήσουν την ποικιλομορφία μέσα στην ομάδα.
Βήματα:
1. Διανομή του φύλλου εργασίας «Κύκλοι Ταυτότητας» (5 λεπτά).
Οι συμμετέχοντες βλέπουν 6 ομόκεντρους κύκλους με τις εξής ετικέτες:
- Φύλο
- Εθνικότητα/Εθνική καταγωγή
- Γλώσσα
- Οικογενειακό υπόβαθρο
- Αξίες
- Εμπειρίες ζωής (θρησκεία, αναπηρία, κοινωνική τάξη, μεταναστευτική διαδρομή κ.ά.)

2. Ατομικός αναστοχασμός (10 λεπτά)
Οι συμμετέχοντες συμπληρώνουν τους κύκλους ατομικά και ιδιωτικά.
Ερέθισμα: «Ποιες πλευρές της ταυτότητάς σας επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο βλέπετε τον κόσμο; Ποιες είναι πιο σημαντικές στην εργασία με νέους;»
3. Συζήτηση σε ζευγάρια (10 λεπτά)
Τα ζευγάρια συζητούν μόνο όσα αισθάνονται άνετα να μοιραστούν.
Καθοδηγητικές ερωτήσεις:
- Ποιες ταυτότητες επηρεάζουν περισσότερο την οπτική σας;
- Ποιες ταυτότητες είναι περισσότερο ορατές στους άλλους;
- Ποιες ταυτότητες είναι κρυφές ή συχνά παρερμηνεύονται;

4. Αναστοχασμός στην ολομέλεια (20 λεπτά)
Ρωτήστε:

Βήματα Συνεδρίας

● «Τι παρατηρήσατε σχετικά με την ποικιλομορφία των ταυτοτήτων;»
● «Ποιες ταυτότητες συνδέονται με προνόμια στο δικό σας πλαίσιο;»
● «Ποιες ταυτότητες συχνά παρερμηνεύονται ή αγνοούνται;»
Βασικό μήνυμα: Η ταυτότητα είναι πολυδιάστατη· η διαπολιτισμική ευαισθησία ξεκινά από την αυτογνωσία.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2 – Παιχνίδι Ρόλων με Διαπολιτισμικά Σενάρια (45 λεπτά)
Σκοπός: Να εξασκηθούν οι συμμετέχοντες στην ανάλυση διαπολιτισμικών παρεξηγήσεων και στην ανταπόκριση με ευαισθησία.
Βήματα:
1. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες. Δώστε σε κάθε ομάδα μία κάρτα σεναρίου.
Παραδείγματα:
•Δύο νέοι αποφεύγουν τη βλεμματική επαφή και ο/η συντονιστής/ρια το ερμηνεύει ως ασέβεια.
•Ένας/Μία νέος/α αρνείται να συμμετάσχει σε δραστηριότητες μικτών φύλων.
•Νέος/α από μια κουλτούρα υψηλού πλαισίου (high-context culture) αισθάνεται αποκλεισμένος/η εξαιτίας ενός άμεσου τρόπου επικοινωνίας.
• Ένας συμμετέχων κυριαρχεί στις συζητήσεις, ενώ οι υπόλοιποι αποσύρονται λόγω πολιτισμικών αντιλήψεων σχετικά με την ιεραρχία.
•Χιούμορ που είχε πρόθεση να είναι αθώο εκλαμβάνεται ως προσβλητικό σε διαφορετικά πολιτισμικά πλαίσια.
2. Οι ομάδες συζητούν:
• «Ποιοι πολιτισμικοί παράγοντες μπορεί να επηρεάζουν την κατάσταση;»
• «Ποιες υποθέσεις θα μπορούσε να κάνει ένας/μία συντονιστής/ρια;»
• «Ποιες πολιτισμικά ευαίσθητες προσεγγίσεις θα μπορούσαν να λειτουργήσουν σε αυτή την περίπτωση;»
3. Οι ομάδες προετοιμάζουν ένα σύντομο παιχνίδι ρόλων (15 λεπτά)
Παρουσιάζουν:
• Μια μη βοηθητική αντίδραση
• Μια πολιτισμικά επαρκή και ευαίσθητη αντίδραση
4. Αναστοχασμός (10 λεπτά)
Ρωτήστε:
• «Τι άλλαξε όταν ο/η συντονιστής/ρια χρησιμοποίησε πολιτισμική επίγνωση;»
• «Από πού προέρχονται συνήθως οι παρεξηγήσεις;»
• «Ποιες δεξιότητες βοηθούν στην επίλυσή τους;»
Άσκηση Αναστοχασμού – «Ο Πολιτισμικός μου Φακός» (15 λεπτά)
Οι συμμετέχοντες γράφουν ατομικά και ιδιωτικά:

Co-funded by the European Union

Βήματα Συνεδρίας

• «Ποιες πτυχές του υπόβαθρού μου επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο ερμηνεύω τις συμπεριφορές των άλλων;»
• «Ποιες πολιτισμικές παραδοχές χρειάζεται να επανεξετάσω ή να αποδομήσω;»
• «Πώς αντιδρώ όταν κάποιος αμφισβητεί τις δικές μου κοινωνικές ή πολιτισμικές νόρμες;»
Προαιρετική κοινοποίηση στην ομάδα.

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 3 – Συμπεριληπτική Διευκόλυνση και Επίγνωση Προκαταλήψεων

Η συμπεριληπτική διευκόλυνση διασφαλίζει ότι όλοι οι νέοι – ανεξάρτητα από την ταυτότητα, το υπόβαθρο, τις ικανότητες ή τις εμπειρίες τους – μπορούν να συμμετέχουν ισότιμα και με ασφάλεια. Αυτό απαιτεί συνειδητή επίγνωση των σχέσεων δύναμης, των προκαταλήψεων των συντονιστών, της συναισθηματικής ασφάλειας και των ομαδικών διεργασιών.

Η συνεδρία αυτή ενισχύει την ικανότητα των εργαζομένων με νέους να:
● αναγνωρίζουν τις δικές τους προκαταλήψεις,
● συντονίζουν με αυτοπεποίθηση συζητήσεις γύρω από ευαίσθητα θέματα,
● δημιουργούν ασφαλέστερους και πιο γενναίους χώρους μάθησης και διαλόγου,
● αντιμετωπίζουν φαινόμενα αποκλεισμού, στερεοτύπων ή διακριτικής συμπεριφοράς,
● διατηρούν τη συναισθηματική ασφάλεια της ομάδας, ενθαρρύνοντας παράλληλα τον ειλικρινή διάλογο.

Η συνεδρία συνδυάζει αναστοχασμό, πρακτική εξάσκηση δεξιοτήτων, μάθηση μέσα από σενάρια και τη χρήση δομημένων εργαλείων.

Επισκόπηση

Διάρκεια	3 ώρες – προσαρμόζεται σε 2 ώρες
Υλικά	Κάρτες σεναρίων Λίστα Ελέγχου Σχέσεων Δύναμης Οδηγός Συμπεριληπτικής Γλώσσας Χαρτιά flipchart και μαρκαδόροι Φύλλα εργασίας αναστοχασμού Καρέκλες τοποθετημένες σε κύκλο
Στόχοι	**Γνώσεις** Οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να: ● ορίζουν τις έννοιες της συμπεριληπτικής διευκόλυνσης, των ασφαλών/γενναίων χώρων (safer/braver spaces), των μικροεπιθέσεων και των σχέσεων δύναμης, ● αναγνωρίζουν συνηθισμένες προκαταλήψεις των συντονιστών και τον αντίκτυπό τους στη συμμετοχή και την εμπλοκή των νέων. **Δεξιότητες** Οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να: ● εφαρμόζουν τεχνικές συμπεριληπτικής επικοινωνίας.
	●ανταποκρίνονται εποικοδομητικά σε προκατειλημμένα σχόλια ή συμπεριφορές αποκλεισμού. ● διευκολύνουν τον ομαδικό διάλογο με επίγνωση της συναισθηματικής ασφάλειας των συμμετεχόντων. **Ικανότητες** Οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να: ● σχεδιάζουν και να διαχειρίζονται συμπεριληπτικά μαθησιακά περιβάλλοντα, ● παρεμβαίνουν αποτελεσματικά όταν εμφανίζονται προκαταλήψεις, βλαπτικές συμπεριφορές ή συγκρούσεις μέσα στις ομάδες, ● λειτουργούν ως πρότυπα αναστοχαστικής και πολιτισμικά ευαίσθητης διευκόλυνσης.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Βήματα Συνεδρίας

Εναρκτήριος Κύκλος – «Τι Με Βοηθά να Αισθάνομαι Ότι Συμπεριλαμβάνομαι;» (15 λεπτά)

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να αφιερώσουν λίγο χρόνο για ατομικό αναστοχασμό και στη συνέχεια να μοιραστούν προαιρετικά τις σκέψεις τους στον κύκλο:
«Ονομάστε μία συμπεριφορά ενός/μίας συντονιστή/ριας που σας βοηθά να αισθάνεστε ότι συμπεριλαμβάνεστε και μία συμπεριφορά που σας κάνει να αποσύρεστε.»
Καταγράψτε τις απαντήσεις σε δύο flipcharts:

- Συμπεριληπτικές Συμπεριφορές
- Συμπεριφορές Αποκλεισμού

Η εισαγωγική αυτή δραστηριότητα βασίζει τη συνεδρία στις βιωμένες εμπειρίες των συμμετεχόντων.

Σύντομη Θεωρητική Εισήγηση – Τι Είναι η Συμπεριληπτική Διευκόλυνση; (20 λεπτά)

Πραγματοποιήστε μια σύντομη εισήγηση αξιοποιώντας το παρεχόμενο υλικό και τις πληροφορίες που παρουσιάζονται στην αρχή του παρόντος εγγράφου.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1 – Χαρτογράφηση Προκαταλήψεων του/της Συντονιστή/ριας (45 λεπτά)

Μια αναστοχαστική άσκηση για την αναγνώριση ασυνείδητων προκαταλήψεων και των επιδράσεών τους.

Σκοπός: Να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να διερευνήσουν τις άρρητες παραδοχές τους και τον τρόπο με τον οποίο αυτές μπορεί να επηρεάζουν τη διευκόλυνση ομάδων.

Βήματα:

1. Ατομικός Αναστοχασμός (10 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες γράφουν ατομικά και ιδιωτικά:

- «Με ποιους τύπους νέων συνδέομαι πιο εύκολα και φυσικά;»
- «Ποια άτομα τείνω κάποιες φορές να κρίνω πολύ γρήγορα;»
- «Ποιες συμπεριφορές με ενοχλούν – και γιατί;»
- «Ποιες ταυτότητες αισθάνομαι ότι μπορώ να υποστηρίξω με αυτοπεποίθηση; Ποιες μου είναι λιγότερο οικείες;»

Τονίστε: Δεν υπάρχει ντροπή στην ύπαρξη προκαταλήψεων. Στόχος είναι η επίγνωση.

2. Διάλογος σε Μικρές Ομάδες (20 λεπτά)

Οι ομάδες συζητούν τις σκέψεις που επιθυμούν να μοιραστούν οι συμμετέχοντες.
Οδηγίες για τον/τη συντονιστή/ρια:

- Ενθαρρύνετε την περιέργεια και όχι την αυτοκριτική.
- Κανονικοποιήστε τις προκαταλήψεις ως μέρος της ανθρώπινης εμπειρίας.

● Προσκαλέστε τους συμμετέχοντες να διερευνήσουν πώς οι προκαταλήψεις εμφανίζονται στη διευκόλυνση ομάδων.

3. Αναστοχασμός στην Ολομέλεια (15 λεπτά)

Ερωτήσεις:

● «Ποια μοτίβα παρατηρήσατε;»

● «Πώς οι προκαταλήψεις επηρεάζουν το ποιος μιλάει, ποιος ακούγεται και ποιος αισθάνεται ασφαλής;»

● «Ποιες στρατηγικές βοηθούν στη μείωση των προκαταλήψεων κατά τη διευκόλυνση;»

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2 – Εργαστήριο Σεναρίων: Αντιμετωπίζοντας τις Προκαταλήψεις σε Περιβάλλοντα Εργασίας με Νέους (60 λεπτά)

Μια βιωματική δραστηριότητα παιχνιδιού ρόλων για την εξάσκηση σε συμπεριληπτικές παρεμβάσεις.

Σκοπός: Να εφοδιάσει τους εργαζόμενους με νέους με στρατηγικές αντιμετώπισης καταστάσεων αποκλεισμού, προκατάληψης ή σύγκρουσης.

Βήματα:

1. Χωρισμός σε μικρές ομάδες

Δώστε σε κάθε ομάδα μία κάρτα σεναρίου. Παραδείγματα:

● Ένας συμμετέχων κάνει ένα στερεοτυπικό σχόλιο για μια μειονοτική ομάδα.

● Ένας νέος αποσύρεται αφού έχει διακοπεί επανειλημμένα από άλλους.

● Δύο συμμετέχοντες συγκρούονται εξαιτίας μιας πολιτισμικής παρεξήγησης.

● Ένας κυρίαρχος συμμετέχων υποβαθμίζει ή απορρίπτει τις συνεισφορές των άλλων.

● Ένας νέος εκφράζει εσωτερικευμένη προκατάληψη («Άτομα σαν εμάς δεν ανήκουν εδώ.»)

2. Ανάλυση σε Ομάδες (10 λεπτά)

Οι ομάδες συζητούν:

● Τι συμβαίνει κάτω από την επιφάνεια;

● Ποια μορφή βλάβης ή αποκλεισμού ενδέχεται να συμβαίνει;

● Τι χρειάζεται να λάβει υπόψη ένας/μία συντονιστής/ρια που επιδιώκει τη συμπερίληψη;

3. Παιχνίδι Ρόλων (15 λεπτά)

Οι ομάδες παρουσιάζουν:

1. Μια μη βοηθητική αντίδραση του/της συντονιστή/ριας.
2. Μια εποικοδομητική και συμπεριληπτική αντίδραση.

Ενθαρρύνετε ρεαλιστικές και όχι τέλειες παρεμβάσεις.

4. Αναστοχασμός (20 λεπτά)

Ρωτήστε:

● «Τι έκανε αποτελεσματική τη συμπεριληπτική αντίδραση;»

● «Τι έκανε ο/η συντονιστής/ρια που προώθησε το αίσθημα ασφάλειας ή του ανήκειν;»

● «Ποιες δεξιότητες ήταν εμφανείς (ενεργητική ακρόαση, αναδιατύπωση, διευκρίνιση, θέσπιση ορίων);»
● «Ποιες εναλλακτικές προσεγγίσεις θα μπορούσαν να λειτουργήσουν;»

5. Δημιουργία Ομαδικού Καταλόγου Στρατηγικών Διευκόλυνσης (5 λεπτά)

Παραδείγματα:
● Επιβραδύνετε τον ρυθμό.
● Αναγνωρίστε και επικυρώστε τα συναισθήματα.
● Ανακατευθύνετε επιβλαβή σχόλια.
● Κάντε διευκρινιστικές ερωτήσεις.
● Ενθαρρύνετε τη συμμετοχή των πιο σιωπηλών ατόμων.
● Υπενθυμίστε τις συμφωνίες της ομάδας.
● Επιδιώξτε την αποκατάσταση και όχι την τιμωρία.

Αναστοχασμός – «Οι Δεσμεύσεις μου ως Συντονιστής/ρια» (15 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες γράφουν:
● «Ποιες δεσμεύσεις θα αναλάβω για να γίνω ένας/μία πιο συμπεριληπτικός/ή συντονιστής/ρια;»
● «Τι θα κάνω διαφορετικά στις μελλοντικές συναντήσεις ή δράσεις με νέους;»
● «Ποια υποστήριξη ή επιπλέον εκπαίδευση χρειάζομαι ακόμη;» Προαιρετική ανταλλαγή σκέψεων σε ζευγάρια.

ΕΝΟΤΗΤΑ 2 – ΘΕΑΤΡΟΚΕΝΤΡΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΝΕΟΥΣ ΓΙΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ, ΑΥΤΟΣΧΕΔΙΑΣΜΟ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΑΣΦΑΛΩΝ ΧΩΡΩΝ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΝΕΡΓΟ ΕΜΠΛΟΚΗ ΤΗΣ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑΣ

YOUTH D.R.A.M.A.

YOUTH DIGITAL RESILIENCE ADVOCACY AND MEDIA AWARENESS

Υλοποίηση από: Alrahallah Theater-Berlin e.V.

Διάρκεια Εκπαίδευσης: Ολοήμερη εκπαίδευση

Ομάδα-στόχος: Εργαζόμενοι με νέους, εκπαιδευτικοί, youth leaders και συντονιστές ομάδων

Κωδικός Ενότητας: M2

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1. ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ

Η ενότητα αυτή εισάγει τους εργαζόμενους με νέους σε θεατροκεντρικές προσεγγίσεις που υποστηρίζουν τη συμμετοχική εμπλοκή των νέων, τον ηθικό και αναστοχαστικό αυτοσχεδιασμό, την ασφαλή διερεύνηση ευαίσθητων θεμάτων και τη δημιουργικότητα με προσανατολισμό στην κοινότητα.

Οι μέθοδοι προέρχονται από το εφαρμοσμένο θέατρο, το κοινωνικό θέατρο και τη μη τυπική εκπαίδευση και έχουν προσαρμοστεί στις σύγχρονες πραγματικότητες των νέων, όπως το ψηφιακό άγχος, η πολιτισμική ποικιλομορφία, οι εμπειρίες τραύματος και ο κοινωνικός κατακερματισμός.

Η ενότητα βασίζεται στην παιδαγωγική προσέγγιση του Alrahallah Theater-Berlin e.V., η οποία ενσωματώνει την κίνηση, τη βιωματική μάθηση, το παιχνίδι ρόλων και τη συλλογική αφήγηση ως εργαλεία ενδυνάμωσης και συμπερίληψης των νέων.

2. ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΟΚΤΗΣΟΥΝ ΟΙ ΕΡΓΑΖΟΜΕΝΟΙ ΜΕ ΝΕΟΥΣ

Με την ολοκλήρωση της ενότητας, οι εργαζόμενοι με νέους θα αποκτήσουν:

1. Ικανότητες Συμμετοχικού Θεάτρου

- Ικανότητα συντονισμού θεατρικών δραστηριοτήτων που βασίζονται στη συμμετοχή της ομάδας και ενθαρρύνουν την έκφραση όλων των συμμετεχόντων.
- Δεξιότητες σχεδιασμού διαδικασιών αυτοσχεδιασμού με επίκεντρο τους νέους.
- Χρήση του θεάτρου ως μέσου ενίσχυσης της συμμετοχής και της ενεργητικής δράσης των νέων.

2. Διευκόλυνση Αυτοσχεδιασμού και Παιχνιδιού Ρόλων

- Τεχνικές καθοδήγησης αυθεντικών αυτοσχεδιασμών.
- Μέθοδοι πλαισίωσης ηθικών διλημμάτων, ψηφιακών σεναρίων και διαπολιτισμικών παρεξηγήσεων.
- Εργαλεία ανάλυσης και αναστοχασμού θεατρικών σκηνών με ομάδες νέων.

3. Δημιουργία Ασφαλών Χώρων

- Στρατηγικές για τη διασφάλιση της ψυχολογικής ασφάλειας κατά τη διάρκεια δημιουργικών διαδικασιών.
- Εργαλεία για τη διεξαγωγή συζητήσεων με σεβασμό γύρω από ευαίσθητα θέματα (ταυτότητα, πολιτισμός, διακρίσεις, ψηφιακή βία).
- Μέθοδοι για τη διαμόρφωση ορίων στην ομάδα, την εξασφάλιση συναίνεσης και τη συναισθηματική παρακολούθηση των συμμετεχόντων.

4. Δεξιότητες Διευκόλυνσης με Ευαισθησία στο Τραύμα

● Αναγνώριση ενδείξεων συναισθηματικής υπερφόρτωσης και αντιδράσεων «παγώματος».

● Χρήση της κίνησης και της αναπνοής για τη ρύθμιση της ενέργειας της ομάδας.

● Τεχνικές διατήρησης της καλλιτεχνικής δημιουργικότητας χωρίς πρόκληση συναισθηματικής βλάβης.

● Μέθοδοι ασφαλούς απόστασης, όπως ο διαχωρισμός από τον χαρακτήρα και η αφήγηση μέσω αντικειμένων.

5. Ικανότητες Εμπλοκής της Κοινότητας

● Χρήση του θεάτρου για την ενίσχυση της συμμετοχής και της ορατότητας στην κοινότητα.

● Μετατροπή των ιδεών των νέων σε μικρές δημόσιες δράσεις.

● Σχεδιασμός συνεργασιών με τοπικά σχολεία, οργανώσεις της κοινωνίας των πολιτών και χώρους νεολαίας.

3. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η ενότητα βασίζεται σε πέντε θεμελιώδεις πυλώνες:

1. Το Θέατρο ως Συμμετοχική Διαδικασία

Το θέατρο χρησιμοποιείται όχι για την εκπαίδευση ηθοποιών, αλλά για την ενεργοποίηση των νέων ως δημιουργών, σκεπτόμενων ατόμων και ενεργών πολιτών.

2. Βιωματική Μάθηση μέσω του Σώματος

Η μάθηση πραγματοποιείται μέσα από το σώμα, την κίνηση και τη δράση και όχι μόνο μέσω της συζήτησης.

3. Ασφάλεια και Υποστηρικτικό Πλαίσιο

Οι νέοι χρειάζονται δομημένα, προβλέψιμα και συναισθηματικά ασφαλή περιβάλλοντα για να διερευνήσουν ευαίσθητα θέματα.

4. Παιδαγωγική με Ευαισθησία στο Τραύμα

Οι καλλιτεχνικές δραστηριότητες μπορεί να ενεργοποιήσουν αναμνήσεις ή συναισθήματα· οι εργαζόμενοι με νέους χρειάζεται να διαθέτουν εργαλεία για την προστασία των συμμετεχόντων.

5. Σύνδεση με την Κοινότητα

Το θέατρο λειτουργεί ως γέφυρα ανάμεσα στους νέους και την κοινότητά τους μέσω της ορατότητας, της έκφρασης και του διαλόγου.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 1 – ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ, ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΥΤΟΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ

Επισκόπηση

 Διάρκεια	2 ώρες
 Υλικά	Χωρίς υλικά
 Στόχοι	Να εφοδιάσει τους εργαζόμενους με νέους με πρακτικά και ευέλικτα θεατρικά εργαλεία, τα οποία μπορούν να προσαρμόζονται σε διαφορετικά πλαίσια, με στόχο την ενίσχυση της συμμετοχής, της έκφρασης και του ηθικού αναστοχασμού των νέων.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Βήματα Συνεδρίας

Ζέσταμα και Ενεργοποίηση της Ομάδας (15 λεπτά)

Οι εργαζόμενοι με νέους εξασκούνται σε νέα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιήσουν με τις ομάδες τους:

- Καθρέφτισμα Κίνησης
- Κύκλος Ομαδικού Ρυθμού
- Περπάτημα με Συναισθηματικές Μεταβολές

Μαθησιακός Στόχος: Ενεργοποίηση της συγκέντρωσης, της εμπιστοσύνης και της συνοχής της ομάδας.

Τεχνικές Συμμετοχικού Αυτοσχεδιασμού (45 λεπτά)

1. «Ναι, και...» – Χτίζοντας Σκηνές

Βελτιώνει τη συνεργασία και μειώνει τον φόβο του λάθους.

2. Αυτοσχεδιασμός με Βάση τη Κοινωνική/Θέση (Status Improvisation)

Διερευνά τις σχέσεις δύναμης που σχετίζονται με την καθημερινή ζωή των νέων.

3. Θέατρο Εικόνων (Image Theatre)

Οι νέοι δημιουργούν παγωμένες εικόνες που αναπαριστούν: αποκλεισμό, στερεότυπα, διακρίσεις, ψηφιακή βία.

Μαθησιακός Στόχος: Οι εργαζόμενοι με νέους μαθαίνουν να καθοδηγούν τη δημιουργική έκφραση κοινωνικών ζητημάτων.

Διευκόλυνση Παιχνιδιού Ρόλων για Ευαίσθητα Θέματα (45 λεπτά)

Οι εργαζόμενοι με νέους λαμβάνουν βήμα προς βήμα καθοδήγηση για το πώς να υλοποιούν ηθικά και με ασφάλεια παιχνίδια ρόλων, συμπεριλαμβανομένων των εξής:

- Πλαισίωση του σεναρίου
- Καθορισμός συναισθηματικών ορίων
- Ασφαλής ανάθεση ρόλων
- Διακοπή ή επαναφορά της σκηνής
- Καθοδήγηση του αναστοχασμού μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας

Παραδείγματα σεναρίων:

Co-funded by the European Union

- Διαδικτυακός εκφοβισμός σε ομάδα WhatsApp
- Παραπληροφόρηση που δημιουργήθηκε με Τεχνητή Νοημοσύνη και αφορά έναν νέο
- Πολιτισμική παρεξήγηση στο σχολείο
- Φίλος ή φίλη που πιέζεται να μοιραστεί προσωπικές φωτογραφίες

Μαθησιακός Στόχος: Ανάπτυξη δεξιοτήτων χρήσης του θεάτρου ως εργαλείου για δομημένο και ουσιαστικό διάλογο.

Εργαλεία Αναστοχασμού και Αποτίμησης Σκηνών (15 λεπτά)

Παρουσιάζονται οι ακόλουθες μέθοδοι:
- Αναστοχασμός μέσω Χρωμάτων
- «Δύο Αλήθειες από τη Σκηνή»
- Τελετουργικό Εξόδου από τον Ρόλο

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 2 – ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΑΣΦΑΛΩΝ ΧΩΡΩΝ ΚΑΙ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΣΗ ΜΕ ΕΥΑΙΣΘΗΣΙΑ ΣΤΟ ΤΡΑΥΜΑ

Επισκόπηση

Διάρκεια	1.40 ώρες
Υλικά	Δεν απαιτούνται υλικά

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Στόχοι	Να εφοδιάσει τους εργαζόμενους με νέους με ασφαλείς, ψυχολογικά τεκμηριωμένες τεχνικές για τον σχεδιασμό και τη διευκόλυνση θεατρικών διαδικασιών με ευάλωτους νέους.

Βήματα Συνεδρίας

Κατανόηση της Συναισθηματικής Ασφάλειας (20 λεπτά)

Οι εργαζόμενοι με νέους διερευνούν:

- τη συναίνεση και την εθελοντική συμμετοχή,
- τα όρια στο θέατρο,
- την πολιτισμική ευαισθησία,
- τα σημάδια συναισθηματικής υπερφόρτωσης.

Τεχνικές Γείωσης και Αυτορρύθμισης (30 λεπτά)

Για να βοηθούν τους νέους να διατηρούν τη συναισθηματική τους σταθερότητα κατά τη διάρκεια δημιουργικών δραστηριοτήτων:

- Αγκύρωση μέσω της αναπνοής (Breath Anchoring)
- Επαναφορά μέσω αργού βαδίσματος (Slow-Walking Reset)
- Αισθητηριακή γείωση (Μέθοδος 5-4-3-2-1)
- Εξωτερίκευση συναισθημάτων μέσω αντικειμένων (Object-Based Emotional Externalization)

Θεατρικά Εργαλεία με Ευαισθησία στο Τραύμα (40 λεπτά)

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Οι τεχνικές περιλαμβάνουν:

● Μέθοδος Απόστασης από τον Χαρακτήρα: οι χαρακτήρες δεν βασίζονται σε πραγματικές προσωπικές ιστορίες των συμμετεχόντων.

● Τεχνική «Συνοδός Σκιά»: ο/η συντονιστής/ρια συνοδεύει διακριτικά τον/τη νέο/α κατά τη διάρκεια έντονων συναισθηματικών στιγμών.

● Πρωτόκολλο Εξόδου: σαφής δυνατότητα αποχώρησης από μια σκηνή χωρίς κριτική ή αρνητική αξιολόγηση.

● Χαρτογράφηση Ασφαλών Ζωνών: ορισμός συγκεκριμένων φυσικών χώρων ως ζωνών ξεκούρασης και αποφόρτισης.

Ανταπόκριση του/της Συντονιστή/ριας σε Δύσκολες Καταστάσεις (20 λεπτά)

Οι εργαζόμενοι με νέους εξασκούνται στον τρόπο ανταπόκρισης όταν:

● ένας συμμετέχων «παγώνει» ή αδυνατεί να συνεχίσει,

● εμφανίζεται μια σύγκρουση,

● ένας συμμετέχων εκδηλώνει έντονα συναισθήματα,

● κάποιος αρνείται να συμμετάσχει.

Μέσα από σύντομες προσομοιώσεις εξασκούνται σε σαφείς, ήρεμες και υποστηρικτικές παρεμβάσεις.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 3 – ΕΝΕΡΓΟΣ ΕΜΠΛΟΚΗ ΤΗΣ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΘΕΑΤΡΟ

Επισκόπηση

Διάρκεια	2 ώρες
Υλικά	Δεν απαιτούνται υλικά
Στόχοι	Να υποστηρίξει τους εργαζόμενους με νέους στη μετατροπή του θεάτρου σε εργαλείο κοινωνικής παρέμβασης, ορατότητας και διαλόγου σε τοπικό επίπεδο.

Βήματα Συνεδρίας

Το Θέατρο ως Φωνή της Κοινότητας (15 λεπτά)

Σύντομη εισήγηση σχετικά με:
●το θέατρο για τη συμπερίληψη,
● τις παρεμβάσεις στον δημόσιο χώρο,
● την ορατότητα των νέων,
● τον διαπολιτισμικό διάλογο.

Τρεις Καινοτόμες Μέθοδοι Κοινοτικού Θεάτρου (45 λεπτά)

1. Σύντομες Παρεμβατικές Σκηνές (Flash Micro-Scenes)

Σύντομες παραστάσεις διάρκειας 20–30 δευτερολέπτων σε δημόσιους χώρους.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

2. Περίπατοι Χαρτογράφησης Ιστοριών (Story Mapping Walks)

Οι νέοι μοιράζονται ιστορίες που συνδέονται με συγκεκριμένα σημεία της πόλης ή της κοινότητάς τους.

3. Μικρές Δράσεις Θεάτρου Φόρουμ (Forum Theatre Mini-Actions)

Το κοινό παρεμβαίνει για να αλλάξει την έκβαση κοινωνικών προβλημάτων που παρουσιάζονται στη σκηνή.

Σχεδιασμός Τοπικής Δράσης Εμπλοκής Νέων (30 λεπτά)

Οι εργαζόμενοι με νέους εργάζονται σε ομάδες για να σχεδιάσουν μια δράση που περιλαμβάνει:

- το θέμα,
- την ομάδα-στόχο,
- τη θεατρική μέθοδο,
- τους κοινοτικούς εταίρους/συνεργάτες,
- τα επιδιωκόμενα αποτελέσματα.

Ανταλλαγή Εμπειριών και Επίλυση Προβλημάτων (20 λεπτά)

Οι εργαζόμενοι με νέους μοιράζονται προκλήσεις και πιθανές λύσεις σχετικά με:

- την εργασία με νέους από μειονοτικές ομάδες,
- την αντίσταση από τοπικούς φορείς,
- τους περιορισμούς χώρου,
- τις πολιτισμικές προκλήσεις.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΕΝΟΤΗΤΑ 3 – ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΤΑ ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΚΡΙΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ

YOUTH D.R.A.M.A.
YOUTH DIGITAL RESILIENCE ADVOCACY AND MEDIA AWARENESS

Υλοποίηση από: For Citizens

Διάρκεια Εκπαίδευσης: Ολοήμερη εκπαίδευση

Ομάδα-στόχος: Εργαζόμενοι με νέους, εκπαιδευτικοί, youth leaders και συντονιστές ομάδων

Κωδικός Ενότητας: M3

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1. Επισκόπηση της Ενότητας:

Η ενότητα αυτή προσεγγίζει τη ρητορική μίσους και τον διαδικτυακό εκφοβισμό στους ψηφιακούς χώρους μέσα από μια διαδραστική και αναλυτική προσέγγιση.

Οι συμμετέχοντες εξετάζουν αναρτήσεις από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, εξασκούνται στην επαλήθευση πληροφοριών (fact-checking) και αναλύουν τις πολιτικές των ψηφιακών πλατφορμών σχετικά με το επιβλαβές περιεχόμενο, αναδεικνύοντας τις διαφορές που υπάρχουν ως προς τον έλεγχο και την εφαρμογή των κανόνων τους. Μια συγκριτική προσέγγιση χρησιμοποιείται για να διερευνηθεί ο τρόπος με τον οποίο διαφορετικά εθνικά νομικά και πολιτικά πλαίσια ανταποκρίνονται στη ρητορική μίσους.

Η ενότητα δίνει επίσης έμφαση στην ανάπτυξη της ψηφιακής ανθεκτικότητας στις ομάδες νέων, υποστηρίζοντας τους νέους ώστε να αναγνωρίζουν και να διαχειρίζονται τους διαδικτυακούς κινδύνους, να αμφισβητούν επιβλαβείς αφηγήσεις και να συμμετέχουν υπεύθυνα στους ψηφιακούς χώρους με βάση μια προσέγγιση που θεμελιώνεται στα ανθρώπινα δικαιώματα.

Σε αυτή την ενότητα θα μάθουμε:

- Τις διαφορές μεταξύ νόμιμου, παράνομου και ηθικά επιβλαβούς διαδικτυακού περιεχομένου.
- Πώς να αναγνωρίζουμε και να αντιμετωπίζουμε τη ρητορική μίσους και τον διαδικτυακό εκφοβισμό.
- Γιατί διαφορετικές χώρες αντιμετωπίζουν με διαφορετικό τρόπο ορισμένες μορφές ρητορικής μίσους.
- Πώς να ενισχύουμε την ψηφιακή ανθεκτικότητα στις ομάδες νέων.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690



2. Πραγματικές Περιπτώσεις

Kanye West “Ye”



Σε αυτές τις αναρτήσεις, ο διάσημος μουσικός Kanye West δημοσίευσε επανειλημμένα επιβλαβές περιεχόμενο σχετικά με την Taylor Swift, ενώ έκανε επίσης αναφορές στους Justin Bieber και Harry Styles.

Τι συνέβη;

Οι αναρτήσεις διαγράφηκαν και ο λογαριασμός του ανεστάλη.

Αποτελεί αυτό έγκλημα;

Ανάλογα με τη χώρα και το νομικό πλαίσιο που ισχύει, τέτοιου είδους συμπεριφορές μπορεί να θεωρηθούν παρενόχληση ή δυσφήμιση. Σε πολλές χώρες, ορισμένες μορφές διαδικτυακής παρενόχλησης ή συκοφαντικής δυσφήμισης συνιστούν ποινικό αδίκημα.

Εσείς τι πιστεύετε ότι θα έπρεπε να είχε συμβεί σε αυτή την περίπτωση;

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690



Σε αυτή την ανάρτηση κάνει αντισημιτικές δηλώσεις και αναφέρεται ακόμη και σε μια προσωπικότητα που είναι απαγορευμένη σε πολλές χώρες.

Τι πιστεύετε για τους ισχυρισμούς του;

«ΛΕΩ Ο,ΤΙ ΘΕΛΩ».

Είναι αλήθεια αυτό; Λέμε ό,τι θέλουμε;

Γιατί δεν συνέβη τίποτα σε αυτόν;

Amanda Todd

Η Amanda Todd ήταν μια Καναδή έφηβη η οποία, σε ηλικία 12 ετών, χειραγωγήθηκε από έναν άγνωστο στο διαδίκτυο ώστε να εκτεθεί μέσω κάμερας. Το άτομο αυτό κατέγραψε κρυφά μια φωτογραφία και αργότερα τη χρησιμοποίησε για να την εκβιάσει. Άλλαξε σχολείο αρκετές φορές. Ωστόσο, εκείνος συνέχισε να τη βρίσκει, δημιουργώντας κάθε φορά νέους λογαριασμούς. Μέσω αυτών των λογαριασμών, επικοινωνούσε με τους νέους συμμαθητές της και διέδιδε επιβλαβείς φήμες για εκείνη.

Όταν η Amanda αρνήθηκε να συμμορφωθεί με περαιτέρω απαιτήσεις, η εικόνα διαδόθηκε ευρέως στο διαδίκτυο και στάλθηκε σε άτομα της σχολικής της κοινότητας.

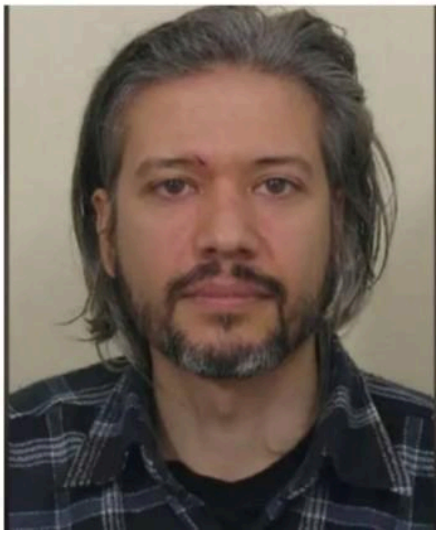
Η Amanda έπεσε σε κατάθλιψη και άρχισε να λαμβάνει φαρμακευτική αγωγή για το άγχος. Επιχείρησε ακόμη και να αυτοκτονήσει, όμως η παρενόχληση συνεχίστηκε και επιδεινώθηκε μετά την απόπειρά της. Έναν μήνα πριν από την τελική της απόφαση, κατέγραψε ένα βίντεο στο οποίο ζητούσε βοήθεια. Στις 10 Οκτωβρίου 2012, η Amanda βρέθηκε νεκρή στο σπίτι της στο Port

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Coquitlam.





Ο Aydin Coban, ο οποίος βρισκόταν ήδη στη φυλακή στην Ολλανδία για σεξουαλικό εκβιασμό, εκδόθηκε στον Καναδά για να δικαστεί με κατηγορίες ότι παρενόχλησε και εκβίασε σεξουαλικά την Todd πριν από την αυτοκτονία της.
Στις 5 Αυγούστου 2022, το σώμα των ενόρκων έκρινε τον Coban ένοχο για όλες τις κατηγορίες και στις 14 Οκτωβρίου 2022 καταδικάστηκε σε 13 χρόνια φυλάκισης.
Στις 21 Δεκεμβρίου 2023, Ολλανδός δικαστής μείωσε την ποινή του σε έξι χρόνια φυλάκισης.

Co-funded by
the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 1: «Λέξεις που Πληγώνουν: Ρητορική Μίσους και Εκφοβισμός στο Διαδίκτυο»

Επισκόπηση

 Διάρκεια	40’-60’
 Υλικά	Printed Cards with memes (Εκτυπωμένες κάρτες με μιμίδια) Χαρτί και στυλό ή μολύβια Presentation about hate speech (Παρουσίαση σχετικά με τη ρητορική μίσους)
Στόχοι 	1. Να αναγνωρίζουν τη ρητορική μίσους και τον διαδικτυακό εκφοβισμό όταν εμφανίζονται σε διαδικτυακά περιβάλλοντα και σε διάφορες μορφές ψηφιακής επικοινωνίας. 2. Να διακρίνουν τη διαφορά ανάμεσα στον προσβλητικό λόγο, τη ρητορική μίσους και το παράνομο περιεχόμενο που συναντάται στο διαδίκτυο. 3. Να αναπτύξουν δεξιότητες κριτικής επαλήθευσης πληροφοριών και ελέγχου της αξιοπιστίας περιεχομένου που διακινείται μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. 5. Να κατανοήσουν τις διαφορές που υπάρχουν μεταξύ των πολιτικών των πλατφορμών Meta, TikTok, X και YouTube και να συγκρίνουν τις διαφορετικές εθνικές προσεγγίσεις στη ρύθμιση της ρητορικής μίσους. 6. Να προβληματιστούν σχετικά με τις προκαταλήψεις, τις σχέσεις εξουσίας και την ευθύνη που φέρει κάθε άτομο για τη συμπεριφορά και τις ενέργειές του στο διαδικτυακό περιβάλλον.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Βήματα Συνεδρίας

ΦΑΣΗ 1 | Μελέτη Περίπτωσης: «Αναφορά ή Αγνόηση;» (15 λεπτά)
Οι συμμετέχοντες εργάζονται σε μικρές ομάδες (3–4 άτομα).
Κάθε ομάδα λαμβάνει 3–4 προσομοιωμένες αναρτήσεις από μέσα κοινωνικής δικτύωσης.
Παραδείγματα τύπων περιπτώσεων:

- Μιμίδιο (meme) που στοχοποιεί μια μειονοτική ομάδα.
- Επαναλαμβανόμενες προσβολές προς έναν συμμαθητή.
- «Αστείο» βασισμένο στην εθνικότητα κάποιου.
- Ψευδείς πληροφορίες που χρησιμοποιούνται για την επίθεση σε μια ομάδα ανθρώπων.

Για κάθε ανάρτηση, οι ομάδες αποφασίζουν αν πρόκειται για:
❑ Ρητορική μίσους
❑ Διαδικτυακό εκφοβισμό
❑ Προσβλητικό αλλά επιτρεπτό περιεχόμενο
❑ Νόμιμο αλλά επιβλαβές περιεχόμενο
Στη συνέχεια αποφασίζουν αν η ανάρτηση θα πρέπει να:
❑ Αναφερθεί στις αρμόδιες πλατφόρμες
❑ Αγνοηθεί
❑ Αντιμετωπιστεί με αντίλογο ή θετική παρέμβαση

ΦΑΣΗ 2 | Πρόκληση Επαλήθευσης Πληροφοριών (Fact-Check Challenge) (10 λεπτά)
Κάθε ομάδα λαμβάνει μία δημοφιλή (viral) ανάρτηση και εντοπίζει τα συναισθηματικά ερεθίσματα που πυροδοτούνται, καθώς και να αποφασίσει αν ο ισχυρισμός που περιέχει είναι:
Αληθής, Παραπλανητικός ή Ψευδής. Οι συμμετέχοντες εξηγούν επίσης με ποιον τρόπο θα επαλήθευαν τον συγκεκριμένο ισχυρισμό.
Εστιάζουν σε: Αξιοπιστία της πηγής, Χειρισμός μέσα από την γλώσσα. Στερεότυπα σαν παραπληροφόρηση.

ΦΑΣΗ 3 | Αποκάλυψη Πολιτικών Περιεχομένου (10 λεπτά)
Για κάθε ανάρτηση παρουσιάζονται οι αποφάσεις των πλατφορμών:
❑ Απόφαση πολιτικής της Meta (Facebook / Instagram)
❑ Απόφαση πολιτικής του TikTok
❑ Απόφαση πολιτικής του X (Twitter)
Στη συνέχεια παρουσιάζονται διαφορετικές εθνικές προσεγγίσεις:
❑ Χώρα Α: Παράνομο περιεχόμενο
❑ Χώρα Β: Νόμιμο αλλά ρυθμιζόμενο περιεχόμενο
❑ Χώρα Γ: Προστατευόμενη έκφραση
Ερωτήματα προς συζήτηση:
❑ Γιατί οι πλατφόρμες λαμβάνουν διαφορετικές αποφάσεις;

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

❏ Γιατί οι χώρες αντιμετωπίζουν διαφορετικά τα ίδια ζητήματα;
❏ Ποιος καθορίζει τα όρια της αποδεκτής έκφρασης;

ΦΑΣΗ 4 | Αναστοχασμός και Αποτίμηση (10–15 λεπτά)
Αποτίμηση με τη μέθοδο της πυξίδας (Compass Debriefing):

- Σας εξέπληξε κάποια από τις αποφάσεις που παρουσιάστηκαν;
- Υπήρξαν διαφωνίες μέσα στην ομάδα σας; Για ποιον λόγο;
- Αναφέρθηκε κατά τη συζήτηση η έννοια της «ελευθερίας του λόγου»;
- Ποιοι άνθρωποι επηρεάζονται περισσότερο από τη διαδικτυακή ρητορική μίσους;

Συζήτηση γύρω από τις ευθύνες των διαφορετικών εμπλεκομένων:
● Ποια ευθύνη έχουν οι χρήστες του διαδικτύου;
● Ποια ευθύνη έχουν οι ψηφιακές πλατφόρμες;
● Ποια ευθύνη έχουν οι κυβερνήσεις και οι δημόσιοι φορείς;

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 2: «Ρητορική Μίσους: Μπορώ να Μπω; Ποιος έχει το δικαίωμα να ανήκει στον διαδικτυακό χώρο;»

Επισκόπηση	
Διάρκεια	40’–60’
Υλικά	Κάρτες ρόλων (χρήστες, συντονιστές, παρατηρητές) Προσομοιωμένες αναρτήσεις μέσων κοινωνικής δικτύωσης Στυλό και χαρτί Καρέκλες και τραπέζια για την αναπαράσταση ενός χώρου συντονισμού περιεχομένου (moderation space)

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Στόχοι 	1. Να κατανοήσουν πώς λειτουργούν η ρητορική μίσους και ο διαδικτυακός εκφοβισμός στους ψηφιακούς χώρους. 2. Να εξερευνήσουν ποιος έχει εξουσία πάνω στον λόγο, την ασφάλεια και την αίσθηση του ανήκειν στο διαδίκτυο. 3. Να αναλύσουν την ένταση μεταξύ της ελευθερίας της έκφρασης και της προστασίας από τη βλάβη. 4. Να αναπτύξουν ενσυναίσθηση για τα άτομα που γίνονται στόχοι διαδικτυακής κακοποίησης. 5. Να προβληματιστούν σχετικά με τις ευθύνες των χρηστών, των πλατφορμών και των αρχών.



Βήματα Συνεδρίας

ΦΑΣΗ 1 | Εισαγωγή (5 λεπτά)
Εξηγήστε:
Πρόκειται για ένα παιχνίδι ρόλων σχετικά με τη διαδικτυακή ρητορική μίσους και τον διαδικτυακό εκφοβισμό.
Ο στόχος είναι η μάθηση και όχι η νίκη.
Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να παραμείνουν στον ρόλο τους, αλλά να σέβονται ο ένας τον άλλον.

ΦΑΣΗ 2 | Καταιγισμός Ιδεών (5 λεπτά)
Ρωτήστε την ομάδα:
- Τι είναι η ρητορική μίσους;
- Τι είναι ο διαδικτυακός εκφοβισμός;
- Ποιος αποφασίζει τι επιτρέπεται στο διαδίκτυο;

Καταγράψτε τις απαντήσεις σε πίνακα ή σε χαρτί παρουσίασης (flipchart).

ΦΑΣΗ 3 | Παρουσίαση του Σεναρίου (5 λεπτά)
Διαβάστε δυνατά:
«Βρίσκεστε μέσα σε μια μεγάλη πλατφόρμα μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Αρκετές αναρτήσεις έχουν αναφερθεί. Κάποιοι χρήστες λένε ότι δέχονται επιθέσεις. Άλλοι ισχυρίζονται ότι απειλείται η ελευθερία της έκφρασής τους.
Πρέπει να ληφθούν αποφάσεις γρήγορα.»

ΦΑΣΗ 4 | Προετοιμασία Ομάδων (15 λεπτά)
Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ρόλους:
- Χρήστες που έχουν γίνει στόχοι
- Συντονιστές περιεχομένου

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

● Παρατηρητές
Μοιράστε:
● Κάρτες ρόλων
● Προσομοιωμένες αναρτήσεις μέσων κοινωνικής δικτύωσης
Οι ομάδες προετοιμάζουν επιχειρήματα και στρατηγικές.

ΦΑΣΗ 5 | Παιχνίδι Ρόλων: Συνάντηση Συντονισμού Περιεχομένου (10–15 λεπτά)
Οι χρήστες που έχουν γίνει στόχοι παρουσιάζουν τα παράπονά τους.
Οι συντονιστές περιεχομένου θέτουν ερωτήσεις, συζητούν και λαμβάνουν αποφάσεις.
Οι παρατηρητές κρατούν σημειώσεις.
Σταματήστε το παιχνίδι ρόλων όταν η ένταση κορυφωθεί.

ΦΑΣΗ 6 | Αναστοχασμός και Αποτίμηση (10–15 λεπτά)
Ξεκινήστε με τους παρατηρητές και στη συνέχεια ανοίξτε τη συζήτηση.
Καθοδηγητικές Ερωτήσεις
● Πόσο δίκαιες ήταν οι αποφάσεις συντονισμού περιεχομένου;
● Ποιος είχε τη μεγαλύτερη εξουσία; Γιατί;
● Περιορίστηκαν ή προστατεύτηκαν κάποια ανθρώπινα δικαιώματα;
● Η «ελευθερία της έκφρασης» σήμαινε το ίδιο πράγμα για όλους;
● Πώς επηρέασαν τη βλάβη η επανάληψη, το μέγεθος του κοινού και η ταυτότητα;
● Θα πρέπει οι πλατφόρμες να ενεργούν με τον ίδιο τρόπο σε κάθε χώρα;
● Πώς συγκρίνεται η διαδικτυακή ρητορική μίσους με τις διακρίσεις εκτός διαδικτύου;

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 3 – Έχουμε Ψηφιακές Εναλλακτικές; «Μακάρι να μπορούσα πραγματικά να είχα μιλήσει σε κάποιον γι' αυτό.»

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Επισκόπηση

Διάρκεια	90’
Υλικά	Εκτυπωμένα αντίγραφα των ψηφιακών σεναρίων παιχνιδιού ρόλων (ένα για κάθε ομάδα) Αντίγραφα πραγματικών διαδικτυακών ιστοριών (προσαρμοσμένων) Χώρος για την παρουσίαση των παιχνιδιών ρόλων
Objectives	1. Να κατανοήσουν τα αίτια και τις συνέπειες του διαδικτυακού εκφοβισμού. 2. Να αναπτύξουν πρακτικές δεξιότητες ψηφιακής ανθεκτικότητας. 3. Να αναπτύξουν ενσυναίσθηση για τα θύματα της διαδικτυακής βλάβης. 4. Να διερευνήσουν ασφαλείς εναλλακτικές λύσεις απέναντι στη σιωπή ή την αντεκδίκηση.

Βήματα Συνεδρίας

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΦΑΣΗ 1 | Πλαισίωση του Ζητήματος: Διαδικτυακή Βλάβη και Ασφάλεια
Ο/Η συντονιστής/-στρια παρουσιάζει τη δραστηριότητα και εξηγεί ότι οι συμμετέχοντες θα εργαστούν σε μικρές ομάδες πάνω σε παιχνίδια ρόλων σχετικά με τον διαδικτυακό εκφοβισμό και τη διαδικτυακή βλάβη.
Βασική έμφαση:
● Η δραστηριότητα εστιάζει στην αναζήτηση εναλλακτικών λύσεων και όχι στην απόδοση ευθυνών στα θύματα.
● Η διαδικτυακή βλάβη μπορεί να επηρεάσει οποιονδήποτε.
● Η συναισθηματική ασφάλεια και ο σεβασμός είναι απαραίτητα.

ΦΑΣΗ 2 | Κοινή Κατανόηση: Τι είναι ο Διαδικτυακός Εκφοβισμός;
Οι συμμετέχοντες λαμβάνουν μέρος σε μια σύντομη συνεδρία καταιγισμού ιδεών, με στόχο τη διαμόρφωση μιας κοινής κατανόησης του διαδικτυακού εκφοβισμού.
Παραδείγματα που εξετάζονται περιλαμβάνουν:
● Παρενόχληση σε ομαδικές συνομιλίες.
● Διάδοση φημών ή εικόνων.
● Διαδικτυακό αποκλεισμό.
● Απειλές ή μηνύματα μίσους.
● Επαναλαμβανόμενα πειράγματα που παρουσιάζονται ως «αστεία».
● Πίεση για κοινοποίηση περιεχομένου.
Βασικά μηνύματα:
● Η διαδικτυακή βλάβη είναι συχνά συνεχής και δημόσια.
● Η σιωπή δεν ισοδυναμεί με συναίνεση.

ΦΑΣΗ 3 | Προετοιμασία Ρόλων: Εξερεύνηση Ψηφιακών Σεναρίων
Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε τρεις υποομάδες.
Κάθε ομάδα λαμβάνει ένα ψηφιακό σενάριο παιχνιδιού ρόλων και προετοιμάζει μια σύντομη δραματοποίηση.
Εστίαση κατά την προετοιμασία:
● Κατανόηση της οπτικής κάθε ρόλου.
● Αναγνώριση των στιγμών επιλογής.
● Εξέταση πιθανών εναλλακτικών λύσεων.

ΦΑΣΗ 4 | Παρουσίαση των Παιχνιδιών Ρόλων: Βιώνοντας τα Σενάρια
Κάθε ομάδα παρουσιάζει το παιχνίδι ρόλων της στην ολομέλεια.
Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης:
● Οι συμμετέχοντες παρατηρούν χωρίς να διακόπτουν.
● Δεν γίνονται ακόμη σχόλια ή αξιολογικές κρίσεις.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

● Δίνεται προσοχή στις αντιδράσεις, στις σχέσεις δύναμης και στην κλιμάκωση της κατάστασης.

ΦΑΣΗ 5 | Συλλογικός Αναστοχασμός: Εξερεύνηση Εναλλακτικών
Αφού παρουσιαστούν όλα τα παιχνίδια ρόλων, η ομάδα προχωρά σε κοινό αναστοχασμό.
Η συζήτηση εστιάζει στα εξής:
● Ποιες αντιδράσεις μείωσαν τη βλάβη.
● Ποιες αντιδράσεις αύξησαν τη βλάβη.
● Ποιες εναλλακτικές λύσεις φάνηκαν ρεαλιστικές και ασφαλείς.
● Σε ποια σημεία η υποστήριξη απέτυχε ή λειτούργησε αποτελεσματικά.

ΦΑΣΗ 6 | Ενίσχυση της Ψηφιακής Ανθεκτικότητας
Οι συμμετέχοντες συνδέουν τα παιχνίδια ρόλων με δεξιότητες ψηφιακής ανθεκτικότητας που μπορούν να εφαρμοστούν στην πραγματική ζωή.
Βασικά ερωτήματα περιλαμβάνουν:
● Πώς μπορούν οι νέοι να αναζητήσουν βοήθεια με ασφάλεια;
● Πώς μπορούν οι συνομήλικοι να λειτουργήσουν ως υποστηρικτικοί παρατηρητές;
● Ποιος πρέπει να είναι ο ρόλος των ενηλίκων και των θεσμών;
● Πώς μπορούν να ενισχυθούν η εμπιστοσύνη και η υποστήριξη στο διαδίκτυο;

Αναστοχασμός και Αποτίμηση (10–15 λεπτά)
●Ήταν οι καταστάσεις ρεαλιστικές;
● Ποιες αντιδράσεις βοήθησαν;
● Τι έκανε τα πράγματα χειρότερα;
● Ποιες αντιδράσεις φάνηκαν πιο ασφαλείς για το θύμα; Πώς επηρεάζει ο διαδικτυακός εκφοβισμός την ψυχική υγεία; Γιατί οι άνθρωποι εκφοβίζουν άλλους στο διαδίκτυο;
● Πώς η ανωνυμία ή η δημόσια έκθεση αυξάνει τη βλάβη; Γιατί τα θύματα συχνά παραμένουν σιωπηλά;
● Ποιος θα πρέπει να αναλαμβάνει την ευθύνη: οι συνομήλικοι, οι ενήλικες ή οι πλατφόρμες;
● Εστίαση στην Ψηφιακή Ανθεκτικότητα Συζητήστε:
● Ποιες δεξιότητες βοηθούν τους νέους να αντιμετωπίζουν και να ανταποκρίνονται;
● Ποιες εναλλακτικές υπάρχουν πέρα από τη σιωπή ή την αντεκδίκηση;
● Πώς μπορούν οι παρευρισκόμενοι να παρέμβουν με ασφάλεια;
● Πώς μπορεί να αποκατασταθεί η εμπιστοσύνη προς τους ενήλικες;

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΕΝΟΤΗΤΑ 4 – ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΜΕ ΝΕΟΥΣ ΒΑΣΙΣΜΕΝΕΣ ΣΤΟ ΘΕΑΤΡΟ: ΑΦΗΓΗΣΗ ΙΣΤΟΡΙΩΝ ΕΝΑΝΤΙΑ ΣΤΙΣ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΙΣ

YOUTH D.R.A.M.A.
YOUTH DIGITAL RESILIENCE ADVOCACY AND MEDIA AWARENESS

Υλοποίηση από: Εικαστικό Θέατρο Κούκλας "Πράσσειν Άλογα"

Διάρκεια Εκπαίδευσης: Ολοήμερη εκπαίδευση

Ομάδα-στόχος: Εργαζόμενοι με νέους, εκπαιδευτικοί, youth leaders και συντονιστές ομάδων

Κωδικός Ενότητας: M4

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1. Γιατί να χρησιμοποιούμε την αφήγηση ιστοριών για την ενδυνάμωση των νέων

1. **Βοηθά τους νέους να εκφράζονται με ασφάλεια** Μέσα από ιστορίες (προφορικές, γραπτές ή ενσώματες), οι νέοι μπορούν να εξερευνήσουν συναισθήματα, ταυτότητες και εμπειρίες χωρίς άμεση έκθεση. Η μεταφορά και ο χαρακτήρας δημιουργούν μια ασφαλή απόσταση που ενθαρρύνει την ειλικρίνεια και τον αναστοχασμό.

2. **Ενισχύει την αυτοπεποίθηση και την αίσθηση προσωπικής δύναμης** Όταν οι νέοι αφηγούνται τις δικές τους ιστορίες, μεταβαίνουν από παθητικοί ακροατές σε ενεργούς δημιουργούς. Αυτό ενισχύει την αυτοεκτίμηση και ενδυναμώνει το αίσθημα ότι οι εμπειρίες και οι απόψεις τους έχουν αξία.

3. **Αναπτύσσει την κριτική και κοινωνική συνείδηση** Η αφήγηση ιστοριών προσκαλεί τους νέους να εξετάσουν κοινωνικά ζητήματα, σχέσεις δύναμης και ανισότητες. Δημιουργώντας και ερμηνεύοντας ιστορίες, μαθαίνουν να αμφισβητούν αφηγήσεις, να κατανοούν πολλαπλές οπτικές και να συνδέουν προσωπικές εμπειρίες με ευρύτερα κοινωνικά πλαίσια.

4. **Καλλιεργεί την ενσυναίσθηση και τη σύνδεση** Η ακρόαση και η ανταλλαγή ιστοριών ενισχύουν τη συναισθηματική νοημοσύνη. Οι νέοι μαθαίνουν να βλέπουν τον κόσμο μέσα από τα μάτια των άλλων, ενδυναμώνοντας την ενσυναίσθηση, τη συνεργασία και τον αμοιβαίο σεβασμό.

5. **Υποστηρίζει τη μη τυπική και βιωματική μάθηση** Η αφήγηση ιστοριών ενσωματώνει τη δημιουργικότητα, το σώμα, τη φαντασία και τον αναστοχασμό. Είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική στη μη τυπική εκπαίδευση, όπου η μάθηση προκύπτει μέσα από την εμπειρία και όχι μέσω της διδασκαλίας.

6. **Ενθαρρύνει τη συμμετοχή και τη συμπερίληψη** Η αφήγηση ιστοριών δίνει αξία στις διαφορετικές φωνές και καταβολές. Είναι προσβάσιμη σε νέους με διαφορετικές ικανότητες, γλώσσες και μαθησιακά στυλ, γεγονός που την καθιστά ένα ισχυρό εργαλείο συμπερίληψης.
7. **Μετατρέπει την προσωπική εμπειρία σε κοινωνική δράση** Μετασχηματίζοντας τις εμπειρίες τους σε ιστορίες, οι νέοι μπορούν να αναγνωρίσουν προκλήσεις, να φανταστούν εναλλακτικές και να δοκιμάσουν αλλαγές, μετατρέποντας την προσωπική επίγνωση σε συλλογική ευαισθητοποίηση και ενδυνάμωση.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

2. Γιατί να χρησιμοποιούμε θεατροπαιδαγωγικές στρατηγικές για τη διαχείριση συγκρούσεων, την ενίσχυση της συναισθηματικής ανθεκτικότητας και την εξάσκηση στην αποκλιμάκωση

Οι θεατροπαιδαγωγικές στρατηγικές:

● Δημιουργούν έναν ασφαλή και συμβολικό χώρο όπου οι συγκρούσεις μπορούν να διερευνηθούν χωρίς προσωπική έκθεση ή κινδύνους της πραγματικής ζωής.

● Βοηθούν τους νέους να εξωτερικεύουν τις δυναμικές των συγκρούσεων, καθιστώντας τα πρότυπα συμπεριφοράς ευκολότερα στην αναγνώριση και τον αναστοχασμό.

● Ενεργοποιούν το σώμα, τα συναισθήματα και τη φαντασία, υποστηρίζοντας τη συναισθηματική επίγνωση και την αυτορρύθμιση.

● Ενισχύουν τη συναισθηματική ανθεκτικότητα, επιτρέποντας στους νέους να αντιμετωπίζουν δύσκολες καταστάσεις με ελεγχόμενο και δημιουργικό τρόπο.

● Δίνουν τη δυνατότητα στους νέους να εξασκούνται σε στρατηγικές αποκλιμάκωσης (παύση, ακρόαση, αναπλαισίωση, μη βίαιη επικοινωνία).

● Ενδυναμώνουν την αυτοπεποίθηση και την αίσθηση προσωπικής δύναμης μέσω της βιωματικής μάθησης και της επαναλαμβανόμενης εξάσκησης.

● Καλλιεργούν την ενσυναίσθηση και την ικανότητα υιοθέτησης διαφορετικών οπτικών μέσα από την εργασία με ρόλους και πολλαπλές οπτικές γωνίες.

● Υποστηρίζουν τη συμπεριληπτική συμμετοχή, πέρα από τις λεκτικές δεξιότητες ή τα γλωσσικά εμπόδια.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 1 - Κατανόηση και Αφήγηση της Σύγκρουσης

Επισκόπηση

 Διάρκεια	2 ώρες
 Υλικά	Δεν απαιτείται κανένα υλικό. Οι συμμετέχοντες είναι προτιμότερο να φορούν άνετα ρούχα και παντελόνια που διευκολύνουν την κίνηση.
Στόχοι 	1. Να οικοδομήσουν εμπιστοσύνη και ενεργή συμμετοχή στην ομάδα μέσα από την κίνηση και την αλληλεπίδραση. 2. Να εξερευνήσουν προσωπικές εμπειρίες σύγκρουσης, απόρριψης ή παρεξήγησης. 3. Να ενσαρκώσουν διαφορετικές οπτικές και συναισθηματικές καταστάσεις μέσα από το θεατρικό παιχνίδι. 4. Να αναγνωρίσουν παραγωγικά και μη παραγωγικά πρότυπα συμπεριφοράς σε καταστάσεις σύγκρουσης.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Βήματα Συνεδρίας

1. **Προθέρμανση και Ενεργοποίηση της Ομάδας** (15’)

- Περπάτημα στον χώρο, με αλλαγές ταχύτητας και κατεύθυνσης.
- Οπτική επαφή στον χώρο και μεταξύ των συμμετεχόντων.
- Τρέξιμο, ακινητοποίηση, εναλλαγή ρυθμών και επιπέδων του σώματος.
- Άγγιγμα μεταξύ των συμμετεχόντων, σημεία επαφής.
- Πέρασμα μιας μπάλας στους άλλους, μεταφορά της στον χώρο.
- Μετάδοση κίνησης, καθρέφτισμα και εξέλιξη, σε κύκλο.

Στόχος: Σωματική και συναισθηματική ετοιμότητα, οικοδόμηση εμπιστοσύνης, σύνδεση της ομάδας.

2. **Μοίρασμα Εμπειριών** (30’)

- Σε κύκλο, κάθε συμμετέχων περιγράφει με τρεις προτάσεις την κατάσταση που θέλουμε να εξετάσουμε, μια σύγκρουση, προσβολή ή απόρριψη που έχει συμβεί, από τη δική του προσωπική οπτική.

Στόχος: Αναστοχασμός πάνω σε προσωπικές εμπειρίες· αναγνώριση συναισθηματικών ερεθισμάτων.

3. **Παρουσίαση Χαρακτήρα** (15’)

- Κάθε συμμετέχων δημιουργεί έναν φανταστικό ή ημι-φανταστικό χαρακτήρα που εμπλέκεται στην κατάσταση: Ποιος είναι; Ποια είναι η θέση του και ποια η συναισθηματική του στάση;

Στόχος: Απόσταση από τον ρόλο, ενσυναίσθηση, υιοθέτηση διαφορετικών οπτικών.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

4. **Θεατρικός Αυτοσχεδιασμός μέσω Ενσώματου Παιχνιδιού (25’)**

● Οι συμμετέχοντες αρχικά κινούνται ως ένα ζώο που αντιπροσωπεύει τον χαρακτήρα τους, τον ενστικτώδη τρόπο αντίδρασης.

● Σταδιακά μεταβαίνουν από το ζώο στον χαρακτήρα που επέλεξαν, αλληλεπιδρώντας με τους άλλους και σχηματίζοντας ομάδες (ουδέτερες, υποστηρικτικές, επιθετικές).

Στόχος: Συναισθηματική έκφραση, επίγνωση συμπεριφορών, σύνδεση με το σώμα και την παρόρμηση.

5. **Ομαδικός Αναστοχασμός** (15’)

● Συζήτηση σε κύκλο: Ποιο είναι το πρόβλημα; Ποιες θέσεις αναδείχθηκαν; Ποιες συμπεριφορές εμποδίζουν την επικοινωνία και ποιες προωθούν την επίλυση;

Στόχος: Κριτικός αναστοχασμός, επίγνωση των δυναμικών της επικοινωνίας.

6. **Αναπλαισίωση της Κατάστασης** (20’)

● Συλλογικός αναστοχασμός πάνω στα εξής:

ο Η ουσία του προβλήματος.

ο Οι δυναμικές μεταξύ των χαρακτήρων.

ο Πιθανοί τρόποι αποκλιμάκωσης των έντονων αντιδράσεων.

ο Εναλλακτικές ή συνεργατικές λύσεις.

ο Πώς θα λειτουργήσει αυτό με τις ομάδες νέων που έχουν.

Στόχος: Ανάπτυξη δεξιοτήτων εποικοδομητικής επικοινωνίας και ενσυναίσθησης.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 2 - Εστίαση στους Χαρακτήρες για την Εξερεύνηση των Δυναμικών και την Ανάπτυξη Συναισθηματικής Ανθεκτικότητας

Επισκόπηση	
Διάρκεια	2 ώρες
Υλικά	Δύο φύλλα εφημερίδας και χαρτοταινία. Δείτε πώς προσεγγίσατε τον χαρακτήρα και με ποιον τρόπο αυτό σας βοήθησε να τον γνωρίσετε καλύτερα. Κατασκευή μιας Απλής Κούκλας Εμψύχωση μιας θεατρικής κούκλας
Στόχοι	1. Η κατασκευή ενός χαρακτήρα βοηθά στην εξωτερίκευση των χαρακτηριστικών του. 2. Η εμψύχωση της κούκλας βοηθά στην εστίαση στη συμπεριφορά και στα συναισθήματά της.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

	3. Με τη χρήση κούκλας, παρατηρούμε τον τρόπο με τον οποίο ενεργούμε εμείς και οι άλλοι.

Βήματα Συνεδρίας

1. Απλή Κατασκευή Κούκλας (40’)

● Οι συμμετέχοντες κατασκευάζουν μια ουδέτερη ανθρώπινη φιγούρα με βασική δυνατότητα κίνησης, την οποία αργότερα προσαρμόζουν ώστε να αντιπροσωπεύει τον χαρακτήρα που επέλεξαν.

● Παρουσιάζουν τον χαρακτήρα τους, το όνομά του, δύο λέξεις που περιγράφουν την προσωπικότητά του και μία πρόταση που δίνει περισσότερες πληροφορίες γι’ αυτόν.

👉 **Στόχος:** Υλική ενσάρκωση του χαρακτήρα· εστίαση στην εκφραστική δυνατότητα και όχι στον ρεαλισμό.

2. Αρχές Εμψύχωσης (70’)

● Βασικές τεχνικές για να δοθεί ζωή στην κούκλα: στάση σώματος, βλέμμα, αναπνοή, βασική κίνηση και συναισθηματική έκφραση.

● Κάνουν αυτοσχεδιασμό πάνω σε διαφορετικά συναισθήματα.

Στόχος: Σύνδεση μεταξύ πρόθεσης, χειρονομίας και συναισθήματος. Αποστασιοποίηση και παρατήρηση.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

3. Αναστοχασμός και Ανταλλαγή (10’)
● Οι χρήσεις αυτής της διαδικασίας για ομάδες νέων ώστε να παρατηρούν τη συμπεριφορά τους και να μαθαίνουν να αποκλιμακώνουν αρνητικά συναισθήματα προς τους άλλους, να εκτονώνονται όταν αισθάνονται προσβεβλημένοι και να μαθαίνουν να υπερασπίζονται τον εαυτό τους, καθώς και να κατανοούν τις δυναμικές μιας ομάδας και πώς να τις διαχειρίζονται.

● Δείτε πώς προσεγγίσατε τον χαρακτήρα και με ποιον τρόπο αυτό σας βοήθησε να τον γνωρίσετε καλύτερα.

Κατασκευή μιας Απλής Κούκλας

Εμψύχωση μιας θεατρικής κούκλας

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 3 – Αναπαράσταση και Παρατήρηση της Αποκλιμάκωσης της Σύγκρουσης

Επισκόπηση	
Διάρκεια	2 ώρες
Υλικά	Δεν απαιτείται κανένα υλικό. Οι συμμετέχοντες είναι προτιμότερο να φορούν άνετα ρούχα και παντελόνια που διευκολύνουν την κίνηση. Παράδειγμα αυτοσχεδιασμού με κούκλα

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Στόχοι 	1. Να εξωτερικεύσουν και να παρατηρήσουν κοινωνικές ή συναισθηματικές δυναμικές μέσω του θεάτρου κούκλας. 2. Να εξασκηθούν στη συνεργασία, τη δημιουργική έκφραση και την αποστασιοποίηση από τον ρόλο. 3. Να μετατρέψουν συναισθηματικές εμπειρίες σε αφηγηματική και οπτική αναπαράσταση. 4. Να ενισχύσουν την ενσυναίσθηση, τη συνεργασία και τον αναστοχασμό μέσω της καλλιτεχνικής δημιουργίας.



Βήματα Συνεδρίας

1. Ομαδικοί Αυτοσχεδιασμοί (55')

Σε ομάδες των τριών ατόμων, οι συμμετέχοντες δημιουργούν σύντομους αυτοσχεδιασμούς πάνω σε καταστάσεις σύγκρουσης και τους παρουσιάζουν (μέγιστη διάρκεια 4') με αναφορά στα εξής:

ο Το πρόβλημα

ο Συμπεριφορές και συγκρούσεις

ο Επίλυση ή μετασχηματισμός

Παρουσιάζουν τους αυτοσχεδιασμούς τους στην ομάδα.

Στόχος: Συνεργασία, δημιουργική επίλυση προβλημάτων, εκφραστική σύνθεση.

2. Συλλογική Δημιουργία Ιστορίας (55')

Η ομάδα συνδέει όλους τους χαρακτήρες σε μία κοινή ιστορία που σχετίζεται με την κατάσταση.

Παρουσίαση μέσα από έναν αυτοσχεδιαστικό δρώμενο.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Στόχος: Ενσωμάτωση διαφορετικών οπτικών σε μια συνεκτική αφήγηση· συνεργατική αφήγηση ιστοριών.

3. Αναστοχασμός (10')

Πώς μπορεί αυτή η αφήγηση μέσω του θεάτρου κούκλας να βοηθήσει στην αποκλιμάκωση μιας σύγκρουσης;

Αναστοχαστείτε τη διαφορά στην οπτική και στα συναισθήματά σας σχετικά με τη σύγκρουση μετά την αφήγηση μέσω του θεάτρου κούκλας.
Παράδειγμα αυτοσχεδιασμού με κούκλα

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΕΝΟΤΗΤΑ 5-ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΒΙΝΤΕΟ

YOUTH D.R.A.M.A.

YOUTH DIGITAL RESILIENCE ADVOCACY AND MEDIA AWARENESS

Υλοποίηση από:	HESL
Διάρκεια Εκπαίδευσης:	Ολοήμερη εκπαίδευση
Ομάδα-στόχος:	Εργαζόμενοι με νέους, εκπαιδευτικοί, youth leaders και συντονιστές ομάδων
Κωδικός Ενότητας:	M5

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1. Ψηφιακή Αφήγηση και Δημιουργία Βίντεο στην Εργασία με Νέους

Η ψηφιακή αφήγηση είναι μια δημιουργική και εκπαιδευτική προσέγγιση που συνδυάζει την αφήγηση με πολυμεσικά εργαλεία, όπως βίντεο, ήχο, εικόνες και κείμενο, για την επικοινωνία ουσιαστικών προσωπικών ή κοινωνικών ιστοριών. Στην εργασία με νέους είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική, επειδή βασίζεται στον τρόπο με τον οποίο οι νέοι ήδη αλληλεπιδρούν με τα ψηφιακά μέσα στην καθημερινή τους ζωή.

Η ψηφιακή αφήγηση βοηθά στη μετατροπή των άτυπων συνηθειών χρήσης των μέσων σε δομημένες μαθησιακές εμπειρίες που προάγουν τη δημιουργικότητα, τον αναστοχασμό και την υπεύθυνη ψηφιακή συμμετοχή.

Μια βασική πτυχή της ψηφιακής αφήγησης είναι η διερεύνηση της ταυτότητας. Επιτρέπει στους νέους να μοιράζονται προσωπικές εμπειρίες και να αναστοχάζονται πάνω στο υπόβαθρο, τις κοινότητες και τις αξίες τους. Η διαδικασία αυτή ενισχύει την αυτογνωσία και προάγει την κατανόηση των άλλων, ενδυναμώνοντας την ενσυναίσθηση, τη διαπολιτισμική επίγνωση και την κοινωνική συνοχή.

Παράλληλα, διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη του ψηφιακού γραμματισμού. Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν να σχεδιάζουν και να δομούν αφηγήσεις, ενώ αποκτούν πρακτικές δεξιότητες όπως η δημιουργία storyboard, η συγγραφή σεναρίου, η επεξεργασία βίντεο, η ηχογράφηση φωνής και ο οπτικός σχεδιασμός. Οι δεξιότητες αυτές είναι ολοένα και πιο σημαντικές στην εκπαίδευση και στους σύγχρονους χώρους εργασίας.

Η ψηφιακή αφήγηση ενδυναμώνει επίσης τους νέους, προσφέροντάς τους μια πλατφόρμα για να εκφράσουν τις απόψεις τους και να ευαισθητοποιήσουν γύρω από ζητήματα όπως οι διακρίσεις, η ψυχική υγεία, ο διαδικτυακός εκφοβισμός και οι περιβαλλοντικές προκλήσεις. Με αυτόν τον τρόπο μεταβαίνουν από παθητικοί καταναλωτές μέσων σε ενεργούς δημιουργούς περιεχομένου, ενισχύοντας την αυτοπεποίθηση και την αίσθηση προσωπικής δύναμης.

Στα πλαίσια της εργασίας με νέους, χρησιμοποιείται επίσης ως εργαλείο συνηγορίας και κοινωνικής αλλαγής. Τα έργα αφήγησης και οι ψηφιακές εκστρατείες μπορούν να

κινητοποιήσουν κοινότητες και να αναδείξουν κοινωνικά ζητήματα, ενώ παράλληλα διδάσκουν ηθικές πρακτικές χρήσης των μέσων, όπως ο σεβασμός της ιδιωτικότητας, η λήψη συναίνεσης και η αποφυγή επιβλαβών αναπαραστάσεων.

Η τεχνητή νοημοσύνη διευρύνει τις δυνατότητες της αφήγησης, καθιστώντας τη δημιουργία περιεχομένου πιο προσβάσιμη μέσω εργαλείων παραγωγής οπτικού υλικού, βελτίωσης ήχου και δημιουργίας κινουμένων σχεδίων. Ωστόσο, εγείρει επίσης ηθικά ζητήματα σχετικά με την αυθεντικότητα και την υπεύθυνη χρήση. Οι εργαζόμενοι με νέους διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο στην καθοδήγηση των νέων ώστε να σκέφτονται κριτικά τόσο για τα εργαλεία που χρησιμοποιούν όσο και για το περιεχόμενο που δημιουργούν.

2.Μεθοδολογίες που Χρησιμοποιούνται στις Εκπαιδευτικές Συνεδρίες

Η ενότητα εισάγει την ψηφιακή αφήγηση και τη δημιουργία βίντεο μέσα από τρεις διαδραστικές μαθησιακές συνεδρίες που συνδυάζουν θεωρία, πρακτική εργασία και κριτικό αναστοχασμό. Οι μεθοδολογίες αυτές δίνουν έμφαση στη συμμετοχική μάθηση και στις βιωματικές δραστηριότητες, οι οποίες αναγνωρίζονται ευρέως ως αποτελεσματικές προσεγγίσεις στην εργασία με νέους και στη μη τυπική εκπαίδευση.

Αυτές περιλαμβάνουν:
- Διαδραστική συζήτηση και καταιγισμό ιδεών
- Πρακτική ψηφιακή παραγωγή
- Συνεργατική εργασία σε ομάδες
- Ανατροφοδότηση από ομότιμους και αναστοχασμό

Οι συνεδρίες προσαρμόζονται τόσο σε δια ζώσης όσο και σε διαδικτυακά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.

3. Πόροι και Περαιτέρω Μελέτη

Οι εργαζόμενοι με νέους που ενδιαφέρονται να εξερευνήσουν περαιτέρω την ψηφιακή αφήγηση και τη δημιουργία βίντεο μπορούν να συμβουλευτούν τους ακόλουθους πόρους:

Αφήγηση Ιστοριών για την Εργασία με Νέους: Οδηγός Πολυμέσων (EPALE)
Ένας δωρεάν ανοικτός πόρος για εργαζόμενους με νέους σχετικά με τη θεωρία και τις μεθόδους της αφήγησης ιστοριών (με υποστηρικτικό πολυμεσικό υλικό).

Digit-AL Toolbox – Open Educational Resource (EPALE)
Μετασχηματισμοί στην ψηφιακή εκπαίδευση και βασικός ψηφιακός γραμματισμός.

Co-funded by the European Union

AI4YouthWork Digital Catalogue (OER micro-modules)
Αν και απαιτείται εγγραφή, το υλικό έχει σχεδιαστεί ως Ανοικτός Εκπαιδευτικός Πόρος για εργαζόμενους με νέους, με έμφαση στον ψηφιακό γραμματισμό σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη στην πράξη.

YOUTH FOR CHANGE – Digital Storytelling Toolbox Δωρεάν διαδικτυακή εργαλειοθήκη και παραδείγματα υλικού για την ψηφιακή αφήγηση με νέους

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 1 - Ψηφιακή Αφήγηση στην Εργασία με Νέους

Επισκόπηση

 Διάρκεια	55’
 Υλικά	Power Point παρουσίαση (link), Προβολέας, φορητός υπολογιστής Λευκός πίνακας Flipchart, μαρκαδόροι, στυλό
Στόχοι 	1. Να ορίσουν και να διακρίνουν την ψηφιακή αφήγηση από την καθημερινή χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, αναγνωρίζοντας την εστίασή της στον βαθύ αναστοχασμό και τη δομή της αφήγησης. 2. Να αναγνωρίσουν τα οφέλη της ψηφιακής αφήγησης για τους νέους, ιδιαίτερα σε σχέση με την ενδυνάμωση, την ανάπτυξη δεξιοτήτων και τη συναισθηματική ανάπτυξη. 3. Να διερευνήσουν πρακτικές εφαρμογές της ψηφιακής αφήγησης στην εργασία με νέους για την αντιμετώπιση κοινωνικών

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

	ζητημάτων, όπως ο διαδικτυακός εκφοβισμός και η μεροληψία των μέσων ενημέρωσης.

Βήματα Συνεδρίας

Εισαγωγή στην Ψηφιακή Αφήγηση (5 λεπτά): Ορίστε την πρακτική ως ένα παιδαγωγικό εργαλείο που συνδυάζει εικόνες, βίντεο, ήχο και κείμενο για την κοινοποίηση βιωμένων εμπειριών. Συζητήστε τη διαφορά μεταξύ μιας ψηφιακής ιστορίας διάρκειας 60 δευτερολέπτων και ενός τυπικού Instagram story.

Καταιγισμός Ιδεών για τα Οφέλη (5 λεπτά): Διευκολύνετε μια σύντομη συζήτηση σχετικά με το γιατί η ψηφιακή αφήγηση είναι ωφέλιμη για τους νέους.

Εμβάθυνση σε Ομάδες (5 λεπτά): Δημιουργήστε τρεις ομάδες για να συζητήσουν ποια συγκεκριμένα οφέλη (π.χ. έκφραση ταυτότητας, ψηφιακός γραμματισμός ή ανθεκτικότητα) είναι περισσότερο αναγκαία για τους νέους με τους οποίους εργάζονται.

Καταιγισμός Ιδεών για Πρακτικές Εφαρμογές (5 λεπτά): Οι ομάδες καταγράφουν ιδέες για το πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτά τα εργαλεία σε έργα ταυτότητας, εκστρατείες ευαισθητοποίησης ή δράσεις τοπικής ιστορίας.

Ενσωμάτωση Θεάτρου και Δράματος (10 λεπτά): Συζητήστε πώς μπορεί να συνδεθεί η αφήγηση ιστοριών με θεματικές του δράματος, όπως η ρητορική μίσους και η ψηφιακή ανθεκτικότητα. Χρησιμοποιήστε τη μέθοδο «διασταυρούμενων ομάδων», όπου ένα μέλος από κάθε ομάδα μετακινείται για να μοιραστεί ιδέες.

AI Bingo (15 λεπτά): Η ομάδα παίζει «AI Bingo» για να συζητήσει ελπίδες, ανησυχίες και ηθικές απόψεις που σχετίζονται με τα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης. Σε ένα φύλλο χαρτί, κάθε συμμετέχων δημιουργεί ένα πλέγμα 3x3. Συμπληρώνει κάθε τετράγωνο με μία διαφορετική λέξη ή φράση σχετική με την τεχνητή νοημοσύνη στην εργασία με νέους. Ζητήστε τους να σκεφτούν συγκεκριμένα εργαλεία, έννοιες, προσδοκίες ή ακόμη και ανησυχίες (5 λεπτά). Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες κινούνται στον χώρο και αναζητούν άτομα με ίδιες ή παρόμοιες λέξεις, προσπαθώντας να συμπληρώσουν bingo (10 λεπτά). Έπειτα, διευκολύνετε μια ομαδική συζήτηση βασισμένη στα bingo που δημιουργήθηκαν και στις απόψεις των συμμετεχόντων.

Co-funded by the European Union

Αναστοχασμός και Μοίρασμα (10 λεπτά): Οι ομάδες μοιράζονται ποια στοιχεία θα ήθελαν να εφαρμόσουν στα δικά τους τοπικά πλαίσια, ώστε να συμπληρώσουν το υπάρχον έργο τους.

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 2 - Ψηφιακή Αφήγηση και Τεχνητή Νοημοσύνη για την Ενδυνάμωση των Νέων

Επισκόπηση

Διάρκεια	3 ώρες
Materials	Power Point Παρουσίαση (link), προβολέας, φορητός υπολογιστής,λευκός πίνακας, flipchart, μαρκαδόροι, στυλό
Στόχοι	1. Να μάθουν πώς να δημιουργούν ένα ψηφιακό storyboard. 2. Να μάθουν πώς να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία και την Τεχνητή Νοημοσύνη (AI) για να δημιουργούν, να βελτιώνουν και να ζωντανεύουν ψηφιακές ιστορίες. 3. Να αξιολογούν τις ηθικές επιπτώσεις της ψηφιακής αφήγησης.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Βήματα Συνεδρίας

Βήμα 1: Δημιουργία Storyboard (30 λεπτά): Οι ομάδες επιλέγουν ένα θέμα σχετικό με τους νέους και έναν σκοπό και σχεδιάζουν ένα storyboard τριών καρέ που αποτελείται από την Εισαγωγή (πρόβλημα), τη Διαδρομή (δυσκολία) και την Επίλυση (λύση).

Βήμα 2: Συλλογή Υλικού (1 ώρα): Οι συμμετέχοντες επιλέγουν μία φωτογραφία αρχείου από το Pexels, δημιουργούν έναν τίτλο ταινίας στο Canva και ηχογραφούν τη δική τους αφήγηση για βελτίωση μέσω του Adobe Podcast.

Βήμα 3: Ομαδική Παραγωγή στο Google Vids (1 ώρα): Οι ομάδες ανεβάζουν το υλικό τους στο Google Vids και χρησιμοποιούν τη μηχανή VEO 3.1 για να μετατρέψουν τις στατικές εικόνες τους σε βίντεο διάρκειας 60 δευτερολέπτων.

Βήμα 4: Η Πρεμιέρα: Προβάλλονται τα βίντεο και συγκεντρώνεται ανατροφοδότηση.

Βήμα 5: Αναστοχασμός: Διευκολύνετε μια τελική συζήτηση σχετικά με τις προκλήσεις που αντιμετώπισαν οι συμμετέχοντες κατά τη δημιουργία εικόνων και βίντεο με τεχνητή νοημοσύνη, τις ηθικές προεκτάσεις της ψηφιακής αφήγησης και τις δεξιότητες που χρειάζεται ένας εργαζόμενος με νέους για να υλοποιήσει ένα τέτοιο εργαστήριο με νέους.

ΣΥΝΕΔΡΙΑ No 3-Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εργασία με Νέους: Προκλήσεις και Λύσεις

Επισκόπηση

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Διάρκεια	90’
Υλικά	Power Point Παρουσίαση (link), Προβολέας, φορητός υπολογιστής Λευκός πίνακας, flipchart, μαρκαδόροι, στυλό, αυτοκόλλητα σημειώματα (sticky notes)
Στόχοι	1. Να αυξήσουν την ευαισθητοποίησή τους σχετικά με τους ηθικούς κινδύνους και τις προκλήσεις που συνδέονται με τη διδασκαλία των νέων στη δημιουργία ρεαλιστικών βίντεο που παράγονται με τεχνητή νοημοσύνη. 2. Να ενθαρρύνουν τον κριτικό αναστοχασμό πάνω σε ζητήματα όπως η συναίνεση, η ιδιωτικότητα, η ψηφιακή ιδιότητα του πολίτη και η πιθανή κακή χρήση (π.χ. εκφοβισμός, παραπληροφόρηση, βλάβη της φήμης). 3. Να αναπτύξουν πρακτικές στρατηγικές ώστε οι εργαζόμενοι με νέους να αντιμετωπίζουν υπεύθυνα τα μέσα που παράγονται με τεχνητή νοημοσύνη στις ομάδες νέων τους και να προωθούν την ηθική και ασφαλή ψηφιακή δημιουργικότητα.

Βήματα Συνεδρίας

Προετοιμασία του χώρου: Δημιουργήστε 4 τραπέζια. Σε κάθε τραπέζι τοποθετήστε ένα flipchart με το θέμα συζήτησης, μαρκαδόρους και αυτοκόλλητα σημειώματα.

Βήμα 1 (10 λεπτά): Παρουσιάστε το θέμα και τους στόχους της συνεδρίας. Αν οι συμμετέχοντες δεν γνωρίζονται μεταξύ τους, συμπεριλάβετε ένα σύντομο παιχνίδι γνωριμίας.

Βήμα 2 (1 ώρα): Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες. Κάθε ομάδα θα ξεκινήσει με ένα θέμα συζήτησης που θα της ανατεθεί.

Δώστε τους 15 λεπτά για να συζητήσουν το θέμα και να καταγράψουν ορισμένες βασικές φράσεις και λέξεις στο flipchart.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Στη συνέχεια, μετακινήστε τις ομάδες ώστε να περάσουν σε ένα νέο τραπέζι/θέμα συζήτησης, όπου θα έχουν άλλα 15 λεπτά για να συζητήσουν το νέο θέμα, να καταγράψουν τις σκέψεις τους και να σχολιάσουν όσα έχουν ήδη γράψει οι προηγούμενες ομάδες.

Επαναλάβετε τη διαδικασία μέχρι όλες οι ομάδες να έχουν συζητήσει όλα τα θέματα.

Βήμα 3 (15 λεπτά): Πραγματοποιήστε μια τελική συνεδρία αναστοχασμού, καθοδηγώντας την ομαδική συζήτηση ώστε οι συμμετέχοντες να μοιραστούν τις στρατηγικές που ανέπτυξαν για να προσεγγίσουν τη συζήτηση γύρω από την τεχνητή νοημοσύνη με τους νέους με τους οποίους εργάζονται

Co-funded by
the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΕΝΟΤΗΤΑ 6 – ΨΗΦΙΑΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ

YOUTH D.R.A.M.A.

YOUTH DIGITAL RESILIENCE ADVOCACY AND MEDIA AWARENESS

Υλοποίηση από: YOUTH VSION

Διάρκεια Εκπαίδευσης: Ολοήμερη εκπαίδευση

Ομάδα-στόχος: Εργαζόμενοι με νέους, εκπαιδευτικοί, youth leaders και συντονιστές ομάδων

Κωδικός Ενότητας: M6

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1. Τι είναι η Εκπαίδευση στα Ψηφιακά Δικαιώματα;

Η Εκπαίδευση στα Ψηφιακά Δικαιώματα (Digital Rights Education - DRE) είναι ένας αναδυόμενος τομέας που βοηθά τους νέους να κατανοήσουν τα δικαιώματα, τις ευθύνες και τις ευκαιρίες τους στα ψηφιακά περιβάλλοντα, συμπεριλαμβανομένου του διαδικτύου, των εφαρμογών, των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και των ψηφιακών υπηρεσιών. Συνδέεται με συναφείς έννοιες όπως η ψηφιακή ιδιότητα του πολίτη, ο ψηφιακός γραμματισμός, η διαδικτυακή ασφάλεια, ο γραμματισμός στα μέσα και η ψηφιακή ευημερία. Στον πυρήνα της, η DRE αφορά την ενδυνάμωση των νέων ώστε να:

✔ Κατανοούν τα δικαιώματα και τις προστασίες που έχουν στο διαδίκτυο, όπως η ιδιωτικότητα, η ελευθερία της έκφρασης, η πρόσβαση στην πληροφορία και η προστασία από βλάβη.

✔ Αναγνωρίζουν τα ψηφιακά αποτυπώματα και τις πρακτικές δεδομένων – πώς συλλέγονται, χρησιμοποιούνται και ενδέχεται να κοινοποιούνται τα προσωπικά τους δεδομένα.

✔ Αλληλεπιδρούν κριτικά με την τεχνολογία – εξετάζοντας πώς λειτουργούν οι πλατφόρμες, πώς συντονίζεται το περιεχόμενο και πώς οι αλγόριθμοι διαμορφώνουν τις εμπειρίες.

✔ Ενεργούν υπεύθυνα και ηθικά στο διαδίκτυο – συμπεριλαμβανομένου του σεβασμού των δικαιωμάτων των άλλων και της συμμετοχής σε ψηφιακές κοινότητες.

2. Βασικές Έννοιες που Πρέπει να Γνωρίζουν οι Εργαζόμενοι με Νέους

Πριν από τη χρήση εργαλείων και προγραμμάτων σπουδών, είναι χρήσιμο να κατανοηθούν ορισμένες κοινές έννοιες της Εκπαίδευσης στα Ψηφιακά Δικαιώματα:

α. Ψηφιακή Ιδιότητα του Πολίτη:Η ψηφιακή ιδιότητα του πολίτη αναφέρεται στην ικανότητα υπεύθυνης και ηθικής συμμετοχής σε ψηφιακούς χώρους, με κατανόηση τόσο των δικαιωμάτων όσο και των υποχρεώσεων ως μέλος διαδικτυακών κοινοτήτων. Περιλαμβάνει την κριτική αξιολόγηση πληροφοριών, τον σεβασμό στην επικοινωνία και την επίγνωση της ψηφιακής συμπερίληψης. (Salto)

β. Ιδιωτικότητα και Δικαιώματα Δεδομένων: Οι νέοι θα πρέπει να κατανοούν πώς επεξεργάζονται τα προσωπικά τους δεδομένα οι πλατφόρμες και οι υπηρεσίες και ποιες επιλογές έχουν για να τα προστατεύουν.

Co-funded by the European Union

γ. Ελευθερία της Έκφρασης στο Διαδίκτυο: Κατανόηση του πότε η έκφραση προστατεύεται, πότε μπορεί να περιοριστεί (π.χ. επιβλαβές περιεχόμενο) και πώς μπορεί να ασκείται υπεύθυνα.

δ. Πρόσβαση και Συμπερίληψη: Η ισότητα στον ψηφιακό κόσμο σημαίνει ότι όλοι οι νέοι, ανεξάρτητα από εισόδημα, ικανότητες ή υπόβαθρο, μπορούν να συμμετέχουν ουσιαστικά στην τεχνολογία.

ε. Γραμματισμός στα Μέσα και στην Πληροφορία: Περιλαμβάνει την ικανότητα κριτικής αξιολόγησης πηγών, αναγνώρισης παραπληροφόρησης και κατανόησης των τεχνικών πειθούς που χρησιμοποιούν οι πλατφόρμες.

3. Πρακτικές Εργαλειοθήκες και Προγράμματα Σπουδών για Εργαζόμενους με Νέους

Εργαλειοθήκες Ψηφιακής Ιδιότητας του Πολίτη και Ψηφιακών Δικαιωμάτων

1. DigiACT Toolkit for Digital Citizenship & Literacy
Ένα πρακτικό σύνολο έτοιμων δραστηριοτήτων για θέματα όπως τα ψηφιακά δικαιώματα, η διαδικτυακή ηθική, ο γραμματισμός στα μέσα και η διαδικτυακή ευημερία. Οι δραστηριότητες περιλαμβάνουν παιχνίδια ρόλων, συζητήσεις και δημιουργικά εργαστήρια κατάλληλα για περιβάλλοντα μη τυπικής εκπαίδευσης. Source

2. Digital Youth Work Network Resources
Προσφέρει οδηγούς ψηφιακής εκπαίδευσης για εργαζόμενους με νέους, εργαλεία αξιολόγησης ικανοτήτων και ιδέες δραστηριοτήτων με έμφαση στα ψηφιακά δικαιώματα και τις ψηφιακές δεξιότητες. Source

3. Digital Child Rights Tools
Οργανισμός που παρέχει παιγνιώδη και συμμετοχικά εργαλεία (play, talk, check, panel, lab) για τη διερεύνηση των ψηφιακών δικαιωμάτων των παιδιών. Κατάλληλο για κέντρα νέων και σχολεία. Source

Εκπαίδευση Ψηφιακού Γραμματισμού και Ψηφιακών Δικαιωμάτων για Νέους
4. My Digital World (Facebook/Meta Youth Modules): Δωρεάν δομημένες ενότητες που καλύπτουν τη μάθηση, την ευημερία, την ενδυνάμωση, τη συμμετοχή και τις ευκαιρίες στον ψηφιακό κόσμο. Μπορούν να υλοποιηθούν ως αυτόνομα μαθήματα ή ως ολοκληρωμένο πρόγραμμα. Source

5. Center for Humane Technology Youth Toolkit

Διαδραστικοί οδηγοί σχετικά με τον τρόπο λειτουργίας των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και των ψηφιακών πλατφορμών, με ερωτήσεις και δραστηριότητες για χρήση σε ομάδες. Source

6. Connected: Digital Media Literacy Programme
Σύνολο εκπαιδευτικών εργαστηρίων για εργαζόμενους με νέους που εξετάζουν την ψηφιακή ευημερία, την παραπληροφόρηση, τα μεγάλα δεδομένα και τα δικαιώματα των νέων στο διαδίκτυο. Source

7. ISD's "Be Internet Citizens" Programme
Πρόγραμμα σπουδών και εκπαίδευση συντονιστών για την ενίσχυση της ανθεκτικότητας των νέων απέναντι στις διαδικτυακές βλάβες και τη δημιουργία συμπεριληπτικών διαδικτυακών κοινοτήτων. Source

Σχετικοί Οδηγοί για Εργαζόμενους με Νέους

8. Youth Workers 2.0 – Digital Education Guide

Πρακτικός οδηγός που παρουσιάζει καλές πρακτικές για τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και την ενίσχυση των δεξιοτήτων ψηφιακής εκπαίδευσης. Source

9. Digi Youth 2.0 Work Manual

Εστιάζει στην ενσωμάτωση της ψηφιακής εργασίας με νέους στον οργανισμό και στην προσαρμογή των μεθόδων εργασίας με νέους σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Source

10. Digital Safety & Well-Being Handbook

Παρότι επικεντρώνεται στην ψηφιακή ασφάλεια, ενσωματώνει την κριτική σκέψη, την ιδιωτικότητα και την υπεύθυνη διαδικτυακή συμπεριφορά, οι οποίες συνδέονται άμεσα με την εκπαίδευση στα ψηφιακά δικαιώματα. Source

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 1 - Κατανόηση των Ψηφιακών Δικαιωμάτων και Ευθυνών

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Επισκόπηση

Διάρκεια	60’-90’
Υλικά	Αυτοκόλλητα σημειώματα ή ψηφιακός πίνακας συνεργασίας
Στόχοι	1. Να κατανοήσουν την έννοια των ψηφιακών δικαιωμάτων και γιατί αυτά είναι σημαντικά. 2. Να αναγνωρίσουν τις βασικές ψηφιακές ευθύνες κατά τη χρήση διαδικτυακών εργαλείων και πλατφορμών. 3. Να αναγνωρίζουν συνήθη ψηφιακά διλήμματα και να εφαρμόζουν υπεύθυνη λήψη αποφάσεων. 4. Να προωθούν ασφαλή, ηθική και με σεβασμό ψηφιακή συμπεριφορά στις δικές τους εκπαιδευτικές ομάδες.

Βήματα Συνεδρίας

Δραστηριότητα Ενεργοποίησης (10 λεπτά) – «Γραμμή Ψηφιακού Αποτυπώματος»
Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να φανταστούν μια γραμμή στο πάτωμα από το 0 = «Πολύ ιδιωτικός/-ή στο διαδίκτυο» έως το 10 = «Πολύ δημόσιος/-α στο διαδίκτυο».
Διαβάστε δηλώσεις όπως:
- «Μοιράζομαι ελεύθερα φωτογραφίες στο διαδίκτυο.»
- «Διαβάζω πάντα τις πολιτικές απορρήτου.»
- «Αποδέχομαι όλα τα cookies χωρίς να ελέγχω.»

Οι συμμετέχοντες τοποθετούνται κατά μήκος της γραμμής.
Σκοπός: Να σπάσει ο πάγος και να αναδειχθεί η ποικιλία στάσεων σχετικά με την ψηφιακή συμπεριφορά.

Σύντομη Παρουσίαση: Τι είναι τα Ψηφιακά Δικαιώματα; (10 λεπτά)
Διατηρήστε την παρουσίαση απλή και συζητητική.
Βασικά Ψηφιακά Δικαιώματα:
- Δικαίωμα στην ιδιωτικότητα και την προστασία δεδομένων
- Δικαίωμα πρόσβασης στην πληροφορία

Co-funded by the European Union

● Ελευθερία της έκφρασης στο διαδίκτυο
● Δικαίωμα στην ψηφιακή ασφάλεια
● Δικαίωμα στη λήθη (σε πολλές δικαιοδοσίες)
● Δικαίωμα συμμετοχής σε ψηφιακούς χώρους
Χρησιμοποιήστε παραδείγματα όπως:
● Ανάρτηση περιεχομένου χωρίς συναίνεση
● Αλγοριθμικές προτάσεις
● Δεδομένα που συλλέγονται από εφαρμογές

Ομαδική Δραστηριότητα: «Δικαιώματα και Ευθύνες» (15–20 λεπτά)
Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε 3–4 ομάδες.
Δώστε σε κάθε ομάδα ένα σύνολο ψηφιακών δικαιωμάτων (ιδιωτικότητα, πρόσβαση, ασφάλεια κ.λπ.).
Η αποστολή τους είναι να καταγράψουν τις αντίστοιχες ευθύνες για κάθε δικαίωμα.
Παράδειγμα:
Δικαίωμα: Ιδιωτικότητα → Ευθύνη: Προστατεύω τις δικές μου πληροφορίες και τις πληροφορίες των άλλων.
Κάθε ομάδα αναρτά τις σημειώσεις της σε έναν κοινό χώρο.
Ο/Η συντονιστής/-στρια καθοδηγεί μια σύντομη συζήτηση.

Παιχνίδι Ρόλων με Σενάρια: «Ψηφιακά Διλήμματα» (20 λεπτά)
Δώστε σε κάθε ομάδα μια ρεαλιστική κατάσταση.
Ζητήστε τους να:
● Συζητήσουν τα δικαιώματα που εμπλέκονται.
● Προσδιορίσουν υπεύθυνες ενέργειες.
● Παρουσιάσουν ένα σύντομο παιχνίδι ρόλων ή μια εξήγηση.
Παραδείγματα Σεναρίων:
● Ένας συμμετέχων μοιράζεται τη φωτογραφία κάποιου άλλου χωρίς άδεια.
● Ένας συνάδελφος δημοσιεύει παραπλανητικές πληροφορίες.
● Ένας εκπαιδευτής θέλει να δημιουργήσει μια ομάδα στο WhatsApp – ποιες είναι οι επιπτώσεις για την ιδιωτικότητα;
● Μια ιστοσελίδα απαιτεί προσωπικά δεδομένα για την πρόσβαση σε εκπαιδευτικό υλικό.
Αποτίμηση: Αναδείξτε τις ηθικές επιλογές, την ψηφιακή ιδιότητα του πολίτη και την ισορροπία μεταξύ δικαιωμάτων και ευθυνών.

Κύκλος Αναστοχασμού: «Η Ψηφιακή μου Δέσμευση» (5–10 λεπτά)
Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να ολοκληρώσουν την πρόταση:
«Από τώρα και στο εξής, δεσμεύομαι να είμαι πιο υπεύθυνος/-η στο διαδίκτυο με το να...»
Παραδείγματα:
● Ελέγχω τις ρυθμίσεις ιδιωτικότητας.

Co-funded by the European Union

● Σκέφτομαι πριν κοινοποιήσω κάτι.
● Ενημερώνω άλλους για την ψηφιακή ασφάλεια.
Οι συμμετέχοντες μπορούν να μοιραστούν τη δέσμευσή τους προφορικά ή να τη γράψουν σε έναν «πίνακα δεσμεύσεων».

Κλείσιμο και Βασικά Συμπεράσματα (5 λεπτά)
Ολοκληρώστε με 3 βασικά μηνύματα:
● Τα ψηφιακά δικαιώματα ενδυναμώνουν την ασφαλή συμμετοχή στο διαδίκτυο.
● Οι ευθύνες διασφαλίζουν ένα ψηφιακό περιβάλλον με σεβασμό και ασφάλεια για όλους.
● Οι εκπαιδευτές διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο στην πρότυπη εφαρμογή και διδασκαλία της ορθής διαδικτυακής συμπεριφοράς.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

ΣΥΝΕΔΡΙΑ 2 – Τεχνικές για την Οργάνωση και τον Συντονισμό Διαδικτυακών Σεμιναρίων και δια δώσεις Εργαστηρίων

Επισκόπηση

 Διάρκεια	60’–90’
 Υλικά	Flipcharts, μαρκαδόροι ή ψηφιακοί πίνακες.
Στόχοι 	1. Να αναγνωρίσουν τα βασικά στοιχεία του σχεδιασμού αποτελεσματικών διαδικτυακών σεμιναρίων και εργαστηρίων. 2. Να εφαρμόζουν τεχνικές διευκόλυνσης που ενισχύουν τη συμμετοχή σε διαδικτυακές και δια ζώσης συνεδρίες. 3. Να χρησιμοποιούν πρακτικά εργαλεία για την οργάνωση, τη διαχείριση και την αξιολόγηση εκπαιδευτικών συνεδριών. 4. Να αναστοχαστούν πάνω στο στυλ διευκόλυνσής τους και στους τρόπους βελτίωσης της υλοποίησής τους.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Βήματα Συνεδρίας

Δραστηριότητα Ενεργοποίησης (10 λεπτά) – «Το Καλύτερο και το Χειρότερο Webinar που Έχω Παρακολουθήσει!»
Σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν:
● το καλύτερο webinar/εργαστήριο που έχουν παρακολουθήσει
● το χειρότερο webinar/εργαστήριο που έχουν παρακολουθήσει
Καταγράψτε τα βασικά σημεία σε ένα flipchart ή πίνακα στις στήλες «Τι να κάνουμε» και «Τι να αποφεύγουμε».
Σκοπός: Ανάδειξη προηγούμενων εμπειριών και δημιουργία πλαισίου για πρακτική μάθηση.

Ομαδική Δραστηριότητα: «Design Sprint» (20 λεπτά)
Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες.
Κάθε ομάδα λαμβάνει ένα «αίτημα εκπαίδευσης» (μπορείτε να έχετε προετοιμάσει καρτέλες εκ των προτέρων).
Παραδείγματα:
● Ένα 45λεπτο εργαστήριο για νέους σχετικά με τη συνεργασία.
● Ένα webinar διάρκειας 1 ώρας για γονείς σχετικά με τη διαδικτυακή ασφάλεια.
● Μια συνεδρία ανάπτυξης δεξιοτήτων για εργαζόμενους με νέους.
Οι ομάδες σχεδιάζουν ένα απλό πλάνο συνεδρίας – μόνο τη δομή:
● Τίτλος
● Στόχοι
● Κύριες δραστηριότητες
● Απαιτούμενα εργαλεία
Οι ομάδες παρουσιάζουν τον σχεδιασμό τους σε 2–3 λεπτά.
Σκοπός: Εξάσκηση στον σχεδιασμό υπό χρονική πίεση, προσομοιώνοντας πραγματικά καθήκοντα διευκόλυνσης.

Δραστηριότητα: «Περιστρεφόμενη Εργαλειοθήκη Συντονιστή» (15 λεπτά)
Επιλέξτε 4–6 σταθμούς (φυσικά τραπέζια ή εικονικούς χώρους εργασίας), όπου κάθε σταθμός παρουσιάζει μία τεχνική ή ένα εργαλείο.
Παραδείγματα σταθμών:
● Παιχνίδια γνωριμίας για webinars/εργαστήρια
● Δημοσκοπήσεις και κουίζ (Mentimeter, Zoom polls κ.λπ.)
● Τεχνικές για δωμάτια ομάδων (breakout rooms)
● Οπτικά βοηθήματα και αφήγηση ιστοριών
● Τεχνικές διαχείρισης χρόνου
● Βασικές αρχές προσβασιμότητας

Co-funded by the European Union

Οι συμμετέχοντες μετακινούνται κάθε 2–3 λεπτά.
Σε κάθε σταθμό πειραματίζονται ή συζητούν πότε και πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί το εργαλείο.
Σκοπός: Πρακτική γνωριμία με πολλαπλές στρατηγικές διευκόλυνσης.

Παιχνίδι Ρόλων Μικρο-Διευκόλυνσης (15 λεπτά)
Οι συμμετέχοντες προσφέρονται εθελοντικά (ή επιλέγονται σε ζευγάρια) για να υλοποιήσουν μια μικρο-δραστηριότητα διάρκειας 3 λεπτών από τον προηγούμενο σχεδιασμό τους.
Πρέπει να:
- παρουσιάσουν τη δραστηριότητα,
- καθοδηγήσουν την ομάδα κατά την υλοποίησή της,
- την ολοκληρώσουν με έναν σύντομο αναστοχασμό.

Οι παρατηρητές παρέχουν ανατροφοδότηση χρησιμοποιώντας δύο άξονες:
- Glow (τι λειτούργησε καλά)
- Grow (τι θα μπορούσε να βελτιωθεί)

Σκοπός: Εξάσκηση στη διευκόλυνση μέσα σε ένα περιβάλλον χαμηλής πίεσης.

Κύκλος Αναστοχασμού: «Η Αναβάθμιση του Συντονιστή μου» (5–10 λεπτά)
Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να ολοκληρώσουν την πρόταση: «Μία νέα τεχνική που θα εφαρμόσω στο επόμενο webinar/εργαστήριό μου είναι...»
Οι απαντήσεις μπορούν να μοιραστούν σε κύκλο ή να αναρτηθούν σε έναν κοινό ψηφιακό πίνακα.

Κλείσιμο και Βασικά Συμπεράσματα (5 λεπτά)
Τονίστε τρία βασικά μηνύματα:
- Τα καλά webinars και εργαστήρια σχεδιάζονται με πρόθεση και δεν αυτοσχεδιάζονται.
- Η συμμετοχή προκύπτει από τον συνδυασμό τεχνικής και δημιουργικότητας, όχι μόνο από την τεχνολογία.
- Ο αναστοχασμός και η συνεχής βελτίωση κάνουν κάθε συνεδρία καλύτερη.

Co-funded by the European Union

ΣΥΝΕΔΡΙΑ No 3 - Σενάρια Ψηφιακών Δικαιωμάτων και Ηθική Λήψη Αποφάσεων

Επισκόπηση

 Διάρκεια	60’–90’
 Υλικά	Εκτυπωμένες κάρτες σεναρίων / εικονικά δωμάτια εργασίας (breakout rooms)
Στόχοι 	1. Να αναγνωρίζουν τα βασικά ψηφιακά δικαιώματα και τις ηθικές προκλήσεις που συνδέονται με αυτά. 2. Να αναλύουν πραγματικά ψηφιακά διλήμματα χρησιμοποιώντας μια δομημένη διαδικασία λήψης αποφάσεων. 3. Να αναστοχάζονται πάνω στις εντάσεις μεταξύ δικαιωμάτων, ευθυνών και διαδικτυακής συμπεριφοράς. 4. Να εφαρμόζουν ηθικό συλλογισμό για να καθοδηγούν τους εκπαιδευόμενους σε παρόμοιες καταστάσεις.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

Βήματα Συνεδρίας

Δραστηριότητα Ενεργοποίησης (10 λεπτά) – «Γωνίες Συμφωνίας–Διαφωνίας»
Ορίστε τέσσερις γωνίες του χώρου:
● Συμφωνώ Απόλυτα
● Συμφωνώ
● Διαφωνώ
● Διαφωνώ Απόλυτα
Διαβάστε δηλώσεις όπως:
● «Ο καθένας θα πρέπει να μπορεί να δημοσιεύει οτιδήποτε στο διαδίκτυο.»
● «Η ιδιωτικότητα είναι πιο σημαντική από την ευκολία.»
● «Η διαγραφή διαδικτυακών πληροφοριών θα πρέπει να αποτελεί εγγυημένο δικαίωμα.»
Οι συμμετέχοντες μετακινούνται στη γωνία που αντιπροσωπεύει τη θέση τους.
Ζητήστε σύντομους σχολιασμούς.
Σκοπός: Ενεργοποίηση της προϋπάρχουσας γνώσης και ανάδειξη διαφορετικών αντιλήψεων γύρω από τα ψηφιακά δικαιώματα.

Σύντομη Παρουσίαση: Βασικές Αρχές Ηθικής Λήψης Αποφάσεων (10 λεπτά)
Διατηρήστε την παρουσίαση σύντομη και διαδραστική.
Παρουσιάστε ένα απλό πλαίσιο:
Το Μοντέλο των 4 Ερωτήσεων
● Ποιος επηρεάζεται;
● Ποια δικαιώματα εμπλέκονται;
● Τι θα μπορούσε να πάει στραβά;
● Ποια είναι η πιο υπεύθυνη ενέργεια;
Προαιρετικά μπορείτε να προσθέσετε:
● «Τι θα έκανα αν αυτό γινόταν δημόσια γνωστό;»

Κύρια Δραστηριότητα: «Σταθμοί Ψηφιακών Διλημμάτων» (25–30 λεπτά)
Δημιουργήστε 3–5 σταθμούς, ο καθένας με ένα σενάριο σχετικό με τα ψηφιακά δικαιώματα.
Οι συμμετέχοντες μετακινούνται ομαδικά από σταθμό σε σταθμό.
Σε κάθε σταθμό απαντούν χρησιμοποιώντας το πλαίσιο λήψης αποφάσεων:
● Ποια ψηφιακά δικαιώματα είναι σχετικά;
● Ποιες ηθικές προκλήσεις εμφανίζονται;
● Ποια είναι η καλύτερη υπεύθυνη απόφαση;
Παραδείγματα Σεναρίων:
● Συναίνεση για Φωτογραφίες: Ένας μαθητής δημοσιεύει στο διαδίκτυο μια ομαδική φωτογραφία χωρίς να ρωτήσει τα άτομα που εμφανίζονται σε αυτή.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690

● Συλλογή Δεδομένων: Μια εφαρμογή απαιτεί περιττά προσωπικά δεδομένα για να λειτουργήσει.
● Διαδικτυακός Εκφοβισμός: Ένας συμμετέχων γίνεται μάρτυρας επιβλαβών σχολίων σε μια ομαδική συνομιλία.
● Παραπληροφόρηση: Ένας συνάδελφος κοινοποιεί ένα εντυπωσιακό άρθρο χωρίς να επαληθεύσει την εγκυρότητά του.
● Παρακολούθηση: Ένα σχολείο εγκαθιστά λογισμικό παρακολούθησης χωρίς να ενημερώσει τους μαθητές.
Κάθε σταθμός ενθαρρύνει τη συζήτηση και όχι την εύρεση της «σωστής» απάντησης.

Παιχνίδι Ρόλων: «Δικαστήριο Ηθικών Διλημμάτων» (15 λεπτά)
Επιλέξτε ένα σενάριο από τους σταθμούς.
Δημιουργήστε τρεις μικρές ομάδες:
● Υπερασπιστές (δικαιολογούν μια αμφισβητήσιμη ενέργεια)
● Επικριτές (αναδεικνύουν δικαιώματα και πιθανές βλάβες)
● Δικαστές (αποφασίζουν ποια είναι η καλύτερη ηθική λύση)
Κάθε ομάδα προετοιμάζει ένα σύντομο επιχείρημα διάρκειας 1–2 λεπτών.
Οι δικαστές επιλέγουν μια λύση και αιτιολογούν την απόφασή τους.
Σκοπός: Ενθάρρυνση της ενσυναίσθησης, της βαθύτερης σκέψης και της κατανόησης πολλαπλών οπτικών.

Κύκλος Αναστοχασμού: «Η Ηθική μου Πυξίδα» (5–10 λεπτά)
Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να ολοκληρώσουν την πρόταση:
«Μία ηθική αρχή που θέλω να τηρώ στην ψηφιακή μου πρακτική είναι...»
Τρόποι έκφρασης:
● Προφορικά, σε κύκλο
● Σε αυτοκόλλητα σημειώματα
● Σε κοινόχρηστο διαδικτυακό πίνακα

Κλείσιμο και Βασικά Συμπεράσματα (5 λεπτά)
Ολοκληρώστε με τρία απλά μηνύματα:
● Τα ψηφιακά δικαιώματα καθοδηγούν τη συμπεριφορά μας, αλλά οι ηθικές επιλογές είναι αυτές που τους δίνουν ζωή.
● Τα σενάρια μάς βοηθούν να κατανοήσουμε την πολυπλοκότητα της πραγματικής ζωής.
● Οι εκπαιδευτές διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στο να αποτελούν πρότυπα ηθικής ψηφιακής ιδιότητας του πολίτη.

Co-funded by the European Union

Erasmus+ project 2025-1-DE04-KA220-YOU-000361690