



radicalGAME

Οδηγός ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΩΝ/ΡΙΩΝ



Παιδαγωγικές βασισμένες στο ΠΑΙΧΝΙΔΙ για τον διάλογο με τη νεολαία και την ενεργό συμμετοχή στα κοινά με στόχο την πρόληψη των διακρίσεων και της ριζοσπαστικοποίησης

Αριθμός έργου: 2023-1-ES02-KA220-YOU-000154952

Σχετικά με το έργο

Το radicalGAME αποτελεί μια μετασχηματιστική πρωτοβουλία που έχει σχεδιαστεί για να αντιμετωπίσει στρατηγικά τη ριζοσπαστικοποίηση των νέων δημιουργώντας συνδέσεις μεταξύ πολιτικής, έρευνας και πρακτικής παρέμβασης.

Στον πυρήνα του, το έργο έχει στόχο να ενδυναμώσει τους/τις νέους/ες μετατρέποντας σε παιχνίδι ένα εκπαιδευτικό πακέτο που λειτουργεί ως καταλύτης για εποικοδομητικούς διαλόγους σε κρίσιμα θέματα, όπως η ριζοσπαστικοποίηση και η συμμετοχή των πολιτών.

Τίτλος έργου: GAME-based pedagogies for Youth-Led Dialogue and Active Citizenship to prevent Discrimination and RADICALisation

Έναρξη έργου: 01/11/2023

Λήξη έργου: 31/10/2025

Αριθμός έργου: 2023-1-ES02-KA220-YOU-000154952

Ευρωπαϊκό πρόγραμμα: Erasmus+ KA2 Cooperation Partnership YOUTH



Οι εταίροι του έργου



ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Κάντε click και διαβάστε περισσότερα:

01



**ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

02



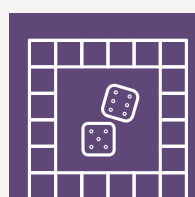
**ΟΔΗΓΟΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΩΝ/
ΡΙΩΝ**

03



ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

04



**ΑΝΑΛΟΓΙΚΗ
ΕΚΔΟΧΗ**

ΠΟΙΟΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ?

Το radicalGAME αποσκοπεί να ενισχύσει τη συμμετοχή στα κοινά και να αντιμετωπίσει τον κίνδυνο ριζοσπαστικοποίησης στη νεολαία, μέσω βιωματικών εμπειριών που αποκτώνται μέσα από τη μάθηση με βάση το παιχνίδι. Για το δικό μας παιχνίδι, έχουν δημιουργηθεί ειδικές κάρτες, εκπαιδευτικοί πόροι και διαδικτυακές δοκιμασίες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, που περιέχουν σενάρια σχετικά με τα στάδια της ριζοσπαστικοποίησης, με στόχο να οδηγήσουν στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, στην οικοδόμηση της ενεργού συμμετοχής των πολιτών και στην ενεργοποίηση του διαλόγου εκ μέρους των νέων. **Οι κάρτες συμβάλλουν στον κριτικό προβληματισμό των παικτών σχετικά με τις πιο συνηθισμένες προφάσεις που επιστρατεύονται για να νομιμοποιήσουν ριζοσπαστικές ιδεολογίες βασισμένες σε κοινωνικές διακρίσεις.**



Για την ανάπτυξη εκπαιδευτικών πόρων και σεναρίων σε μορφή καρτών, οι οποίες θα ενθαρρύνουν τους/τις νεαρούς/ες παίκτες/ριες να εξετάσουν και να αξιολογήσουν κριτικά τις αιτιάσεις που συχνά χρησιμοποιούνται στην ανθρώπινη ιστορία για την υποστήριξη διακρίσεων και ριζοσπαστικών ιδεών, εφαρμόζονται παιδαγωγικές μέθοδοι εκμάθησης με βάση το παιχνίδι.

Το radicalGAME είναι ένα παιχνίδι σκοπού με προσεκτικά διαμορφωμένα επίπεδα ερωτήσεων και μπαλαντέρ που **βαθαίνουν την υπάρχουσα κατανόηση των νέων σχετικά με τη ριζοσπαστικοποίηση βοηθώντας τους να δημιουργήσουν νέες πολιτικές υπό την ηγεσία τους.**

ΠΟΙΟΥΣ/ΕΣ ΑΦΟΡΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;

A

Νέους/ες μεταξύ 18-30 χρονών, που ενδιαφέρονται να αναλάβουν δράση μεταξύ των συνομηλίκων τους κατά την πρόληψη ενάντια της ριζοσπαστικοποίησης και οι οποίοι/ες ενδιαφέρονται να συμμετάσχουν σε ένα διάλογο που να διευθύνεται από αυτούς για να πυροδοτήσουν την ενεργό συμμετοχή στα κοινά.

B

Επαγγελματίες/εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, οι οποίοι έχουν ελάχιστη ή καμία κατάρτιση σε ζητήματα που σχετίζονται με την πολιτική συμμετοχή των νέων, την πρόληψη της ριζοσπαστικοποίησης και/ή τη μάθηση με βάση το παιχνίδι και τις πρακτικές για την ενδυνάμωση των νέων.

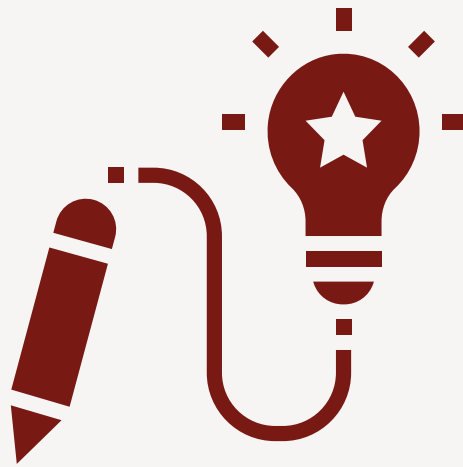
C

Επαγγελματίες που απασχολούνται στον τομέα της πρόληψης του βίαιου εξτρεμισμού / ριζοσπαστικοποίησης και/ή ενδιαφέρονται να επεκτείνουν τις μεθόδους εφαρμογής του στη νεολαία.

D

Πάνελ αξιολόγησης χρηστών που αποτελείται από μέλη όλων των παραπάνω ομάδων στόχου.

Identity
Tolerance
Extremism
Persuasion
Influence
Radicalization
Prevention
Critical Thinking
Dialogue
Scenarios
Awareness
Gamification
Storytelling
Empathy



ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ;



ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Συνεργατικό παιχνίδι:

Οι παίκτες/ριες καλούνται να συνεργαστούν για να βρουν τον δρόμο τους μέσα από σενάρια εμπνευσμένα από πραγματικές καταστάσεις που συνδέονται με τη ριζοσπαστικοποίηση και τη συμμετοχή στα κοινά.



Η τράπουλα περιλαμβάνει:

3 ρόλους, 6 περιγραφές φανταστικών χωρών, 5 σενάρια ανά χώρα (συνολικά 30 σενάρια/ κάρτες με τρεις δυνατές απαντήσεις) και 10 μπαλαντέρ για την αυτοαξιολόγηση των παικτών/ριων.

Παίκτες/ριες:

>5 (Αν είναι περισσότεροι/ες από 9, μπορούν να χωριστούν σε δύο ομάδες)



ΚΕΝΤΡΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Οι παίκτες/ριες αντιμετωπίζουν διάφορα σενάρια και περιπτώσεις ριζοσπαστικοποίησης και εξτρεμισμού κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, καθώς παίζουν υιοθετώντας συγκεκριμένους ρόλους. Αυτό τους βοηθά να σκέφτονται από **διαφορετικές κοσμοθεωρίες και οπτικές γωνίες** τα κίνητρα πίσω από τη ριζοσπαστικοποίηση, ενώ η συζήτηση διευκολύνει τον **πολιτικό διάλογο** και ωθεί τους/τις παίκτες/ριες να στοχαστούν σχετικά με **τρόπους συμμετοχής στη δημόσια ζωή** που δεν θα περνούν μέσα από τη ριζοσπαστικοποίηση.

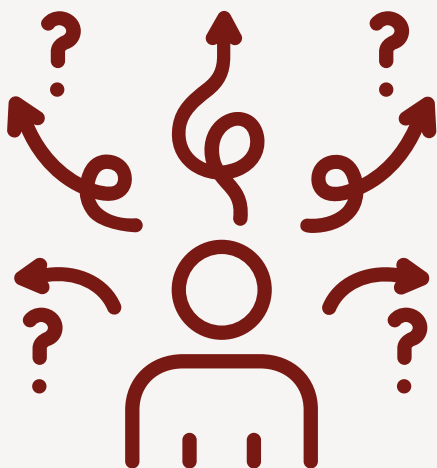
ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΨΗ

Οι κάρτες διατίθενται σε μορφή pdf και είναι εύκολο να τις κατεβάσει και να τις εκτυπώσει κανείς, ενώ είναι διαθέσιμες και σε ψηφιακή μορφή στην πλατφόρμα του radicalGAME. Περισσότερες πληροφορίες για την πρόσβαση και τη χρήση της ψηφιακής έκδοσης θα δοθούν παρακάτω.

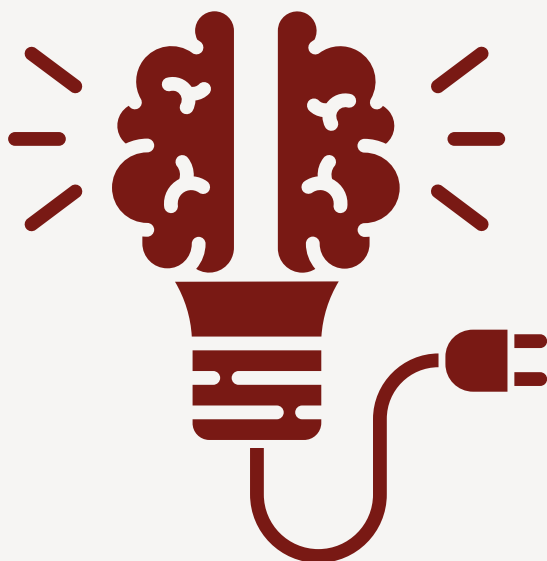
Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο στα αγγλικά, τα ελληνικά, τα γερμανικά και τα ιταλικά, ενώ το περιεχόμενο των σεναρίων αντικατοπτρίζει διαφορετικά πολιτισμικά υπόβαθρα και βιώματα.



ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΕΥΑΙΣΘΗΤΩΝ ΘΕΜΑΤΩΝ



Το παιχνίδι αποθαρρύνει τους/τις παίκτες/ριες από το να υποθέτουν πως οι άνθρωποι προβαίνουν σε αποκλεισμούς και διακρίσεις λόγω της φύσης τους και επιδιώκει να αντιστρέψει αυτό το σκεπτικό: με την οικοδόμηση μιας ανοιχτής και συμπεριληπτικής κοινωνίας στην οποία οι διακρίσεις που ενδεχομένως προκύπτουν αντιμετωπίζονται μέσω της διερεύνησης και της συμπερίληψης της διαφορετικότητας στα στοιχεία του παιχνιδιού, χωρίς ωστόσο να καταλήγει διδακτικό.



ΕΝΣΩΜΑΤΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟΥΣ ΣΤΟΧΟΥΣ ΣΤΗΝ ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Προκειμένου να επιτευχθούν οι παραπάνω στόχοι, μπορούμε κατά την ανάπτυξη του παιχνιδιού να εφαρμόσουμε τις προτάσεις που ακολουθούν:

Κριτική σκέψη:

- Παρουσιάστε στους/στις παίκτες/ριες απαιτητικά σενάρια που να χρειάζονται κριτική ανάλυση και λήψη αποφάσεων.
- Συμπεριλάβετε εναλλακτικές πολλαπλής επιλογής που να αντιπροσωπεύουν διαφορετικές οπτικές γωνίες και δυνατά αποτελέσματα.
- Δώστε την ευκαιρία στους/στις παίκτες/ριες να ανακαλύπτουν κρυμμένες πληροφορίες ή εναλλακτικές απόψεις μέσω της εξερεύνησης και του διαλόγου.



Ενσυναίσθηση και υιοθέτηση οπτικής γωνίας:

- Δημιουργήστε διάφορους χαρακτήρες με διαφορετικές καταβολές, κίνητρα και δυσκολίες.
- Ενθαρρύνετε τους/τις παίκτες/ριες σε ένα παιχνίδι ρόλων ως χαρακτήρες με διαφορετικές ταυτότητες και καταβολές.
- Δώστε τους την ευκαιρία να μπουν στη θέση των άλλων, να βιώσουν τον κόσμο από διαφορετικές οπτικές.

Συνεργασία και επικοινωνία:

- Εφαρμόστε ένα σύστημα ψηφοφορίας ή μια δομή συναίνεσης που να απαιτεί από τους/τις παίκτες/ριες να συνεργάζονται κατά τη λήψη σημαντικών αποφάσεων.
- Ανταμείψτε την αποτελεσματική επικοινωνία και συνεργασία με πλεονεκτήματα και μπόνους στο πλαίσιο του παιχνιδιού.
- Ορίστε κοινούς στόχους ή αποστολές που να απαιτούν συντονισμένες προσπάθειες από όλους/ες τους/τις παίκτες/ριες.
- Σχεδιάστε προκλήσεις που να μπορούν να ξεπεραστούν μόνο μέσα από την ομαδικότητα και τον στρατηγικό σχεδιασμό.



Πολιτισμική επάρκεια και ευαισθητοποίηση ως προς τη διαφορετικότητα:

- Συμπεριλάβετε διάφορες πολιτισμικές αναφορές, παραδόσεις και έθιμα στο σύμπαν του παιχνιδιού.

Διαμεσολάβηση και επίλυση συγκρούσεων:

- Επιτρέψτε στους/στις παίκτες/ριες να εξερευνήσουν διαφορετικές διπλωματικές στρατηγικές, προσφέροντας πολλαπλούς τρόπους επίλυσης συγκρούσεων, όπως η διαμεσολάβηση, οι συμμαχίες και η πειθώ.



Impact
Players
Challenge
Roleplay
Influence
Debate
Consequences
Critical Thinking
Dialogue
Storytelling
Scenarios
Cards
Gamification
Scoring
Choices
Teamwork



ΟΔΗΓΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΩΝ/ΡΙΩΝ

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΩΝ/ΡΙΩΝ

Ως εκπαιδευτής/ρια, ο ρόλος σας είναι να καθοδηγείται τους/τις παίκτριες στο radicalGAME, να ενθαρρύνετε τον διάλογο, να διασφαλίζετε ένα ασφαλές και συμπεριληπτικό περιβάλλον γεμάτο σεβασμό και να βοηθάτε τους/τις παίκτες/ριες να σκέφτονται τα σενάρια που παρουσιάζονται.



1

Πριν από το παιχνίδι

Προετοιμασία του χώρου:

- Προετοιμάστε μια άνετη διάταξη καθισμάτων για να προωθήσετε τον ανοιχτό διάλογο. Το καλύτερο είναι να ζητήσετε από τους/τις συμμετέχοντες/ουσες να σχηματίσουν έναν κύκλο και να αντικρίζουν ο ένας την άλλη.
- Προετοιμάστε όλα τα υλικά (κάρτες, ψηφιακές συσκευές).
- Δοκιμάστε τη λειτουργία της ψηφιακής πλατφόρμας για το κομμάτι με τις προκλήσεις των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.

Εισάγοντας το παιχνίδι:

- Κάντε μια μικρή εισαγωγή του έργου radicalGAME.
- Εξηγήστε τον στόχο και τη δομή του παιχνιδιού.
- Διαμορφώστε ένα συλλογικό συμβόλαιο για το radicalGAME ώστε να συμφωνήσετε τους βασικούς του κανόνες που θα εγγυηθούν τον σεβασμό μεταξύ των παικτών/ριών.
- Ο/η εκπαιδευτής/ρια μπορεί να ζητήσει από τα συμμετέχοντα άτομα τη γνώμη τους, σε περίπτωση που χρειάζονται περισσότερους ή διαφορετικούς κανόνες, για παράδειγμα, «Ωρα για κουβέντα» ή χρήση μιας κοινής χειρονομίας κάθε φορά που κάποιος καταλαμβάνει πολύ χώρο ή δεν υπάρχουν ίσες ευκαιρίες για συμμετοχή.
- Επισημάνετε τη σημασία της κριτικής σκέψης, του ανοιχτού πνεύματος και του δημοκρατικού διαλόγου.

Παράδειγμα: Ένα συλλογικό συμβόλαιο

I **“Ό,τι συμβαίνει στο Λας Βέγκας, μένει στο Λας Βέγκας”**

Ό,τι πρόκειται να συζητηθεί κατά το εργαστήριο (προσωπικές απόψεις και βιώματα, ιστορίες, περιστατικά από το σχολείο, κ.λπ.) θα παραμείνει εμπιστευτικό!

II **“Αναπνέουμε τον ίδιο αέρα”**

Πρέπει να είμαστε συμπεριληπτικοί και να αφήνουμε χώρο σε όλα τα συμμετέχοντα άτομα. Είναι ευθύνη του καθενός να μην διακόπτει αλλά να βρίσκει τρόπους ώστε όλα τα άτομα να μοιράζονται τις ιδέες και τις σκέψεις τους κατά τη διάρκεια της συνάντησης.

III **“Αποφεύγουμε να εκφέρουμε κρίσεις”**

Πρέπει να διαμορφώνουμε ένα μη επικριτικό περιβάλλον στο οποίο οι διάφορες ιδέες θα μπορούν να εκφράζονται αρκετά ανοιχτά.

IV **“Εξουδετερώνουμε το πρόβλημα και όχι το άτομο”**

Όταν οι άνθρωποι νιώθουν πως οι προσωπικές τους απόψεις βρίσκονται υπό επίθεση, ξεσπούν και αντεπιτίθενται. Αυτό είναι κάτι που θέλουμε να αποφευχθεί, χρησιμοποιώντας μια γλώσσα που να εστιάζει στα υπάρχοντα αντικειμενικά προβλήματα. Κάθε άποψη μετρά και αξίζει να διερευνηθεί.



2

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:**Στην αρχή σπάστε τον πάγο:**

- Χρησιμοποιήστε ένα παιχνίδι για να σπάσετε τον πάγο με στόχο να κάνετε τα συμμετέχοντα άτομα να νιώσουν άνετα μεταξύ τους και να προωθήσετε το χτίσιμο των σχέσεων εντός της ομάδας.

Παράδειγμα για να σπάσετε τον πάγο**Κυκλικές αλφαβητικές συστάσεις:**

1. Διαβάστε τα καρτελάκια με τα ονόματά σας και σχηματίστε τον κύκλο μας!
2. Ας ξεκινήσουμε από το άτομο του οποίου το όνομα αρχίζει από το γράμμα...
3. Συνεχίστε με τη σειρά! Στον κύκλο ακολουθεί το άτομο που το όνομά του αρχίζει από «Β», «Γ», κ.ό.κ.
4. Κρατήστε τη σειρά και ετοιμαστείτε να σταθείτε στη «σωστή» θέση! Αν κάποιος/α χάσει τη σειρά του, ας τον/την βοηθήσουμε - ας βοηθήσουμε ο ένας την άλλη να σχηματίσουμε έναν «κύκλο αλφαβητικά σωστό».
5. Τώρα έχουμε 2 λεπτά για να μάθουμε ποιο είναι το άτομο στα αριστερά μας και να ανακαλύψουμε ενδιαφέρουσες πληροφορίες για αυτό. Κάθε άτομο θα παρουσιάσει σύντομα στην ομάδα το άτομο που βρίσκεται στα αριστερά του.

Κατά τα στάδια του παιχνιδιού:

- Δώστε έμφαση στη **σημασία της διατήρησης των ρόλων που έχουν ανατεθεί κατά τη συζήτηση**. Κάποιες φορές οι παίκτες/ριες πρέπει να αναλάβουν ρόλους ή απόψεις με τις οποίες δεν συμφωνούν ούτε ταυτίζονται. Ωστόσο, το παιχνίδι ρόλων αποτελεί κρίσιμο τμήμα της εκπαιδευτικής διαδικασίας, καθώς βοηθά τους/τις συμμετέχοντες/ουσες να αναπτύξουν ενσυναίσθηση, κριτική σκέψη και μια βαθύτερη κατανόηση διαφορετικών απόψεων.
- Εξηγήστε τους διάφορους τρόπους παιχνιδιού και διαλέξτε από κοινού με ποιο τρόπο θα παίξετε (εύκολο, μεσαίο ή δύσκολο).
- Μοιράστε **κατά τύχη** τις κάρτες ρόλων στους/στις παίκτες/ριες.
- Ενθαρρύνετέ τους/τις να **σκέφτονται και να δρουν βάσει των ρόλων τους**. Ο/η εκπαιδευτής/ρια πρέπει να αφιερώσει λίγο χρόνο για να ζητήσει από τα συμμετέχοντα άτομα να κλείσουν τα μάτια τους και να φανταστούν τη ζωή τους βασισμένη στο ρόλο που τους έχει ανατεθεί. Μερικές ενδεικτικές ερωτήσεις είναι: «Ποιοι/ες είναι οι φίλοι/ες σου;», «Πού πάνε σχολείο;», **«Είναι ευτυχισμένοι/ες;»**. Αυτό τα βοηθά να βυθιστούν πιο βαθιά στο παιχνίδι ρόλων, ειδικά κατά τους πρώτους γύρους.
- Κρατήστε χρόνο.
- **Εξοικειωθείτε με τα κριτήρια κάθε μπαλαντέρ** για να αξιολογείται με ακρίβεια και να καθοδηγείτε τις συζητήσεις.
- Ενθαρρύνετε την ενεργό συμμετοχή.
- Οι παίκτες/ριες τραβούν κάρτες με τη σειρά και διαβάζουν το σενάριο της καθεμίας.
- Επισημάνετε με ποιους τρόπους μπορούν να διδαχθούν από τις απόψεις και τις εμπειρίες των άλλων.

Διευκολύνετε τον διάλογο:

- Ενθαρρύνετε τους/τις παίκτες/ριες να μοιραστούν διαφορετικές απόψεις.
- Κάντε διερευνητικά ερωτήματα για να βαθύνετε τη συζήτηση.
- Βοηθήστε τα συμμετέχοντα άτομα να συνδέσουν τα σενάρια του παιχνιδιού με πραγματικά προβλήματα που ήδη γνωρίζουν.

Διαχειριστείτε τις συγκρούσεις:

- Αντιμετωπίστε κατάλληλα κάθε αποσταθεροποιητική συμπεριφορά.
- Ενθαρρύνετε την επαφή και την ενσυναίσθηση μεταξύ των παικτών/ριών.

3**Μετά το παιχνίδι:****Αναφορά:**

- Οργανώστε μια ομαδική συζήτηση για να εξετάσετε τι έμαθαν οι παίκτες/ριες.
- Ζητήστε τους να εκφράσουν πώς ένιωσαν με τον ρόλο τους, τι σκέφτηκαν και πώς τον βίωσαν εντός της ομάδας για να σκεφτούν την κοινωνική δυναμική.
- Ρωτήστε τους με ποιο τρόπο τα σενάρια άλλαξαν τις απόψεις τους για τη ριζοσπαστικοποίηση.
- Συζητήστε προτεινόμενες πολιτικές με επικεφαλής νέους/ες και τις δυνατότητες εφαρμογής τους.

Ανατροφοδότηση:

- Συλλέξτε ανατροφοδότηση από την εμπειρία του παιχνιδιού.
- Ρωτήστε τους ποια στοιχεία βρήκαν χρήσιμα, καθώς και τι βελτιώσεις θα πρότειναν για το μέλλον.

Στη συνέχεια:

- Ενθαρρύνετε τα συμμετέχοντα άτομα να μοιραστούν την εμπειρία τους στα μέσα κοινωνική δικτύωσης χρησιμοποιώντας τα κατάλληλα hashtags.
- Παρέχετε πηγές για περαιτέρω εκπαίδευση σχετικά με τη συμμετοχή στα κοινά και τη ριζοσπαστικοποίηση.

Πρόσθετες συμβουλές:

- Κατά τη διαδικασία του παιχνιδιού, είναι σημαντικό να χρησιμοποιείτε **ουδέτερη γλώσσα** και να αποφεύγετε ένα λεξιλόγιο που να ευνοεί ή να αποκλείει συγκεκριμένες ομάδες. Παρακαλούμε να επιλέγετε πολιτισμικά ευαίσθητους όρους ουδέτερους ως προς το φύλο.
- **Αποφύγετε τα στερεότυπα** και προσέξτε να μην τα αναπαράγετε στους ρόλους και τα σενάρια.
- Ως εκπαιδευτής/ρια που εργάζεστε με νέους/ες, πρέπει να **παρακολουθείτε τις συναισθηματικές τους αντιδράσεις**, σε περίπτωση που κάτι μπορεί να προκαλέσει δυσάρεστα συναισθήματα. Να έχετε ευαισθησία προς τις συναισθηματικές τους αντιδράσεις και να παρέχετε στήριξη, αν τυχόν χρειαστεί.
- Έχετε την ελευθερία να **τροποποιήσετε κάποιους από τους κανόνες βάσει της δυναμικής** και των καταβολών της ομάδας. Είναι στο χέρι σας να κάνετε τις απαραίτητες προσαρμογές.



ΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Επίπεδο 1: “Οι χώρες”

Το πρώτο επίπεδο παίζεται σε τουλάχιστον **3 γύρους και όχι σε περισσότερους από 12**, αναλόγως του επιπέδου δυσκολίας που έχει επιλεγεί.

Στόχος των παικτών/ριων είναι να συνεργαστούν για να **βρουν την καλύτερη λύση σε κάθε σενάριο που παρουσιάζεται**.

Οι παίκτες/ριες αναλαμβάνουν διαφορετικούς ρόλους σε κάθε γύρο με στόχο να επιχειρηματολογήσουν και να επιλέξουν την πιο αποτελεσματική λύση για την πρόληψη της ριζοσπαστικοποίησης και την προώθηση της συμπερίληψης.

Το παιχνίδι έχει τέσσερα επίπεδα δυσκολίας:

Εύκολο: ★★☆☆☆

3 χώρες, 1 σενάριο ανά χώρα

Μεσαίο: ★★★☆☆

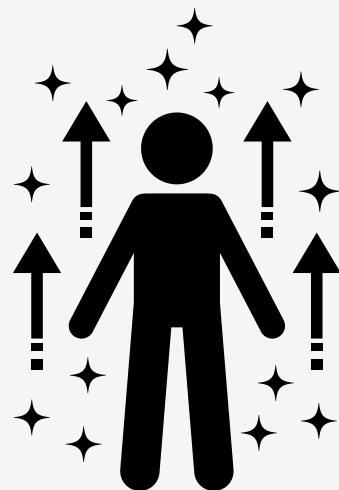
2 χώρες, 5 σενάρια ανά χώρα

Δύσκολο: ★★★★☆

6 χώρες, 2 σενάρια ανά χώρα

Θρυλικό: ★★★★★

όλες οι χώρες και όλα τα σενάρια



Στην αρχή του παιχνιδιού, ο/η εκπαιδευτής/ρια εξηγεί **αναλυτικά τους κανόνες και τη ροή του παιχνιδιού**.

Κάθε παίκτης/ρια επιλέγει **έναν ρόλο από την τράπουλα**, η οποία αντικατοπτρίζει διάφορες απόψεις για την κοινωνία και τη συμμετοχή στα κοινά καθώς και κενές κάρτες ρόλων.

Οι ρόλοι είναι κρυφοί, καθώς ανατίθενται κατά τη τύχη στην αρχή κάθε σεναρίου και αποκαλύπτονται στο τέλος του γύρου.

Χρειάζονται **τουλάχιστον 5 παίκτες/ριες**. Μην ξεχάσετε να απομακρύνετε τις πρόσθετες κενές κάρτες από την τράπουλα, βάσει του συνολικού αριθμού παικτών/ριών.

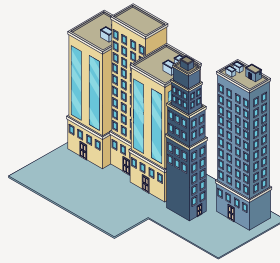
Το παιχνίδι υποστηρίζει μέχρι **9 παίκτες/ριες**. Μεγαλύτερες ομάδες θα πρέπει να χωριστούν σε διαφορετικές παρτίδες.

Οι παίκτες/ριες έχουν λίγο χρόνο στη διάθεσή τους για να διαβάσουν τους ρόλους τους προτού ξεκινήσουν. Σχηματίζουν μια ομάδα με διαφορετικές καταβολές/ιδεολογίες και ταξιδεύουν μαζί σε καθεμία από τις φανταστικές χώρες στην προσπάθειά της να γνωρίσει τον κόσμο.

Κάθε χώρα έχει μοναδικά χαρακτηριστικά (**καθεστώς, αξίες, πολιτικές, πρότυπα ζωής**) και επικεντρώνεται σε διαφορετικούς τομείς όπως: Εκπαίδευση, Εργασία, Αθλητισμός, Κλιματική αλλαγή, Συμμετοχή στη δημόσια ζωή και Δημόσιες μεταφορές/αστικός τρόπος ζωής.



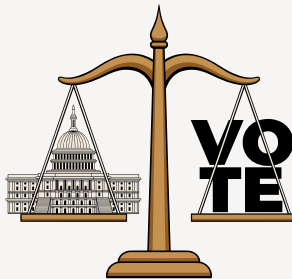
Εκπαίδευση



Εργασία



Αθλητισμός

Κλιματική
αλλαγή

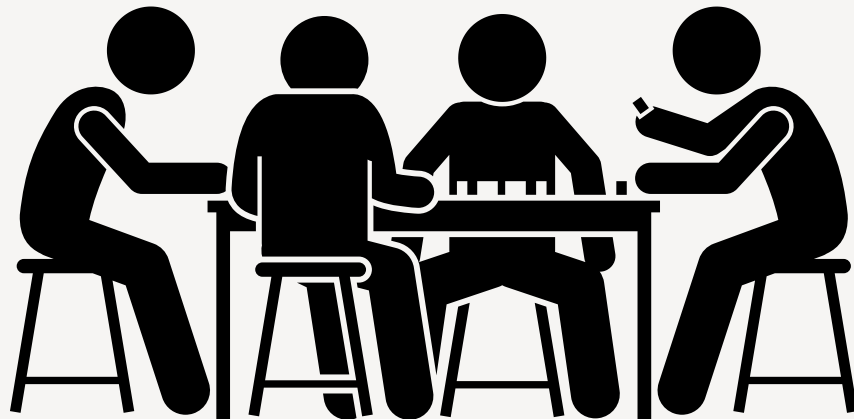
Δημοκρατία

Αστικός τρόπος
ζωής

Σε καθεμία από αυτές τις χώρες, οι παίκτες/ριες αντιμετωπίζουν διαφορετικά σενάρια **εμπνευσμένα από την πραγματική ζωή** που αφορούν διαφορετικές όψεις ριζοσπαστικών, εξτρεμιστικών και βίαιων κοσμοθεωριών. Ο στόχος τους είναι να εξετάσουν κάθε σενάριο και να προσπαθήσουν να διερευνήσουν και να επιχειρηματολογήσουν για την καλύτερη δυνατή λύση, μένοντας πιστοί/ές στον ρόλο τους.

Όλες οι αποφάσεις που επηρεάζουν την κοινότητα γίνονται μέσω **ψηφοφορίας** στην οποία κάθε παίκτης/ρια έχει μια ψήφο, διασφαλίζοντας έτσι την ίση συμμετοχή και τη **συλλογική ευθύνη**. Μόλις επιτευχθεί συμφωνία, προχωρούν στο επόμενο σενάριο.

Κάθε σενάριο έχει **3 δυνατές λύσεις**, που αναπτύσσονται σε μια κλίμακα από τον πιο αρνητικό πόλο στον πιο θετικό αναφορικά με τον **αντίκτυπό** της στην πρόληψη της ριζοσπαστικοποίησης και στην προστασία δυνητικά ευάλωτων ατόμων (π.χ. τι αντίκτυπο θα έχει η συγκεκριμένη λύση αναφορικά με τα ανθρώπινα δικαιώματα και την κοινωνική ένταξη;).



Στην αρχή, **οι απαντήσεις δεν φανερώνονται** στους/στις παίκτες/ριες ώστε να επιτρέψουν μια γνήσια συζήτηση μεταξύ τους. Μονάχα ο/η εκπαιδευτής/ρια έχει πρόσβαση στις απαντήσεις για να μπορέσει να καθοδηγήσει τον διάλογο. **Μετά από 5 λεπτά** αναστοχασμού και brainstorming **αποκαλύπτει τις κάρτες** με τις λύσεις και οι παίκτες/ριες έχουν **15 λεπτά** για να τις διαβάσουν και να ψηφίσουν.

Όσον αφορά τις δυνατές λύσεις, ο οδηγός εκπαιδευτών/ριών περιλαμβάνει ορισμένες συμβουλές και αναφορές για να υποστηρίξει τους παίκτες/ριες, οι οποίες είναι διαθέσιμες στην επόμενη ενότητα.

Η ομάδα αποφασίζει την τελική της απάντηση **βάσει της αρχής της πλειοψηφίας**. Οι τρεις παίκτες/ριες στους/στις οποίους/ες έχει ανατεθεί κάποιος ρόλος θα πρέπει να εντοπίσουν ποια λύση ταιριάζει καλύτερα στο προφίλ τους και να πείσουν τα υπόλοιπα άτομα να την ψηφίσει.

Οι ουδέτεροι/ες παίκτες/ριες ψηφίζουν **την πιο πειστική λύση** στο τέλος κάθε γύρου. Κάθε ρόλος παίρνει πόντους βάσει των ψήφων που έλαβε η λύση την οποία πρότεινε: **έναν πόντο ανά ψήφο**.

Οι ρόλοι **ανακατανέμονται σε κάθε γύρο** για να διασφαλίσουν την εναλλαγή των παικτών/ριών μεταξύ κεντρικών και ουδέτερων ρόλων.

Οι κάρτες μπαλαντέρ είναι διαθέσιμες στο 1^ο επίπεδο ως κίνητρα για τη συμμετοχή. Οι εκπαιδευτές/ριες τις δίνουν ως ανταμοιβή για την ενεργό συνεισφορά κάποιου/ας παίκτη/ριας.

Κάθε μπαλαντέρ δίνει **1 πρόσθετο πόντο**, ενθαρρύνοντας τη συμμετοχή των ουδέτερων παικτών/ριών.

Οι 10 μπαλαντέρ αντιστοιχούν στις **10 δεξιότητες** που εντοπίζει η Διακρατική Έκθεση από τα Εργαστήρια ευθυγράμμισης:

Διαπολιτισμική
επικοινωνία

Κοινωνικές
δεξιότητες

Γραμματισμός
στα μέσα
επικοινωνίας
και κριτική
σκέψη

Συμμετοχή στα
κοινά

Πολιτισμική
ευαισθη-
τοποίηση

Διαπροσωπική
και
διαπολιτισμική
επικοινωνία

Συνηγορία

Επίλυση
συγκρούσεων
και
διαμεσολάβηση

Συμμετοχή της
κοινότητας

Ολιστική
προσέγγιση και
συστημική
σκέψη

Μπορεί να δοθεί μια έξτρα επιβράβευση από τις/τους εκπαιδευτριες/ες για κάθε σενάριο που επιλύεται με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, όπως: δυναμικός χρόνος συζήτησης, παράλειψη κάποιου βήματος ή μια μικρή υλική επιβράβευση όπως κάτι συμβολικό, π.χ. ένα μετάλλιο ή μια κονκάρδα.

Η ψήφος είναι ανώνυμη ώστε να αποφεύγονται οι προκαταλήψεις και να ενθαρρύνεται η ειλικρινής έκφραση των συμμετεχόντων.

Οι παίκτες/ριες συγκεντρώνουν πόντους σε όλους τους γύρους και ο/η παίκτης/ρια με το υψηλότερο σκορ ανακηρύσσεται νικητής/ρια.

Η βαθμολόγηση πρέπει να εξηγείται με σαφήνεια στους/στις παίκτες/ριες ώστε να ξέρουν πώς μπορούν να κερδίσουν πόντους (πείθοντας τα υπόλοιπα άτομα να επιλέξουν τη λύση που ταιριάζει περισσότερο στον ρόλο τους).

ΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Επίπεδο 2: “Δημιουργία και στοχασμός”

Στο δεύτερο επίπεδο, οι συμμετέχοντες/ουσες, σε συνεργασία με τον/την εκπαιδευτή/ρια, διαμορφώνουν σε κενές κάρτες ένα **νέο σενάριο και πιθανές λύσεις** που προλαμβάνουν, προστατεύουν και προωθούν τη συμμετοχή στα κοινά, κ.λπ. Τα σενάρια μπορεί να λάβουν έναν πιο «προσωπικό» χαρακτήρα, που ενδεχομένως να προκαλέσουν συζητήσεις σχετικά με την αίσθηση του ανήκειν, την πίεση των συνομηλίκων, την ενεργό συμμετοχή, κ.λπ.

Ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο, οι παίκτες/ριες **διαλέγουν μια χώρα** και αναπτύσσουν ένα ή περισσότερα σενάρια (π.χ. βάσει διαφορετικών θεμάτων για κάθε χώρα) και αντιστοίχως 3 λύσεις.

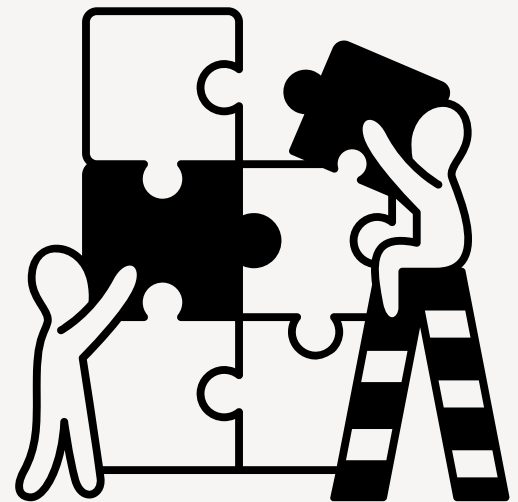
Αυτό το επίπεδο αποτελεί τη **δημιουργική φάση** που πηγαίνει το παιχνίδι ένα βήμα παραπέρα στο **Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων**. Σε αυτό το επίπεδο, οι παίκτες/ριες έχουν μεγαλύτερη αυτονομία.

Προαιρετικά, μπορούν να λάβουν ρόλους (κρυφούς ή μη) και πάλι για να προσθέσουν ένα στοιχείο παιχνιδιού ρόλων κατά την ανάπτυξη των λύσεων.

Μπορείτε να κρατάτε σκορ σε κάθε γύρο, βάσει του κατά **πόσο θετική** είναι κάθε απόφαση αναφορικά με τον πιθανό της αντίκτυπο. Παρομοίως, τα «βραβεία» σε αυτό το επίπεδο μπορεί να αποτελούν ένα μότο που να υπενθυμίζει ένα σημαντικό δίδαγμα ή κάτι που θα μπορούσε να αποτελέσει το μήνυμα του σεναρίου (π.χ. **η οπαδική βία εκτρέφει βία, το ποδόσφαιρο είναι ένα παιχνίδι για διασκέδαση και τα παιχνίδια δεν πληγώνουν τους ανθρώπους**).

Στο τέλος, μπορείτε να οργανώσετε μια σύντομη αναφορά με τον εκπαιδευτή/ρια, στην οποία οι παίκτες/ριες μπορούν να εκφράσουν **πώς ένιωσαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού**, αναλαμβάνοντας και παίζοντας διαφορετικούς ρόλους και οπτικές γωνίες, ποιο σενάριο/χώρα/ρόλος τους έκανε να νιώσουν περισσότερο ή λιγότερο άνετα, τι αποκόμισαν, κ.λπ.

Ο χρόνος αυτού του επιπέδου είναι **40 λεπτά ανά σενάριο**.



ΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Επίπεδο 3: “Προκλήσεις μέσω κοινωνικής δικτύωσης”

Τέλος, ο/η νικήτρια και/ή ο/η εκπαιδευτής/ρια μπορούν να μοιράσουν **κάρτες προκλήσεων μέσω κοινωνικής δικτύωσης** στην υπόλοιπη ομάδα για να ολοκληρωθεί το τρίτο επίπεδο.

Αυτές οι κάρτες παρουσιάζουν **προκλήσεις που αντιμετωπίζονται διαδικτυακά**, ατομικά ή ομαδικά.

Ο/η εκπαιδευτής/ρια **πρέπει να ελέγχει** τις προκλήσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τον θετικό τους αντίκτυπο και τη συμμετοχή ανάλογα με τους στόχους του παιχνιδιού.

Οι παίκτες/ριες έχουν περίπου **20 λεπτά για κάθε πρόκληση μέσω κοινωνικής δικτύωσης**.



ΚΑΡΤΕΣ ΡΟΛΩΝ

Υπερασπιστής κοινωνικής ευθύνης

Το άτομο σε αυτόν τον ρόλο ενσαρκώνει τη συνείδηση, την υπευθυνότητα, την ειρήνη και μια βαθιά αφοσίωση στις συλλογικές δράσεις και στην κατανόηση διαφορετικών οπτικών.

Συμμετέχει ενεργά στον δημοκρατικό διάλογο, ακούει προσεκτικά, θέτει ουσιαστικές ερωτήσεις και ανταποκρίνεται με ενσυναίσθηση. Στόχος του είναι να προωθεί την αμοιβαία κατανόηση και να επιλύει συγκρούσεις μέσω συνεργασίας, δίνοντας προτεραιότητα στην ενότητα αντί της διχόνοιας.

Ισορροπιστής

Ο ρόλος αυτός εκφράζει την ουσία της ισορροπίας και της προσεκτικής παρατήρησης. Ο/η συμμετέχων/-ουσα διατηρεί μια αποστασιοποιημένη στάση, παρακολουθώντας προσεκτικά τη δυναμική της ομάδας και επεμβαίνει μόνο όταν είναι απαραίτητο για να διασφαλίσει παραγωγικές και με σεβασμό αλληλεπιδράσεις. Ο κύριος στόχος του είναι να διατηρεί ουδετερότητα, να επαναφέρει τη συζήτηση στην πορεία της όταν αποκλίνει και να διασφαλίζει ένα ανοιχτό και συμπεριληπτικό περιβάλλον διαλόγου. Εστιάζει στην προώθηση εποικοδομητικών ανταλλαγών χωρίς να κατευθύνει ενεργά το αποτέλεσμα.

Απατεώνας

Ο ρόλος του Υποκριτή είναι να υπονομεύει διακριτικά τις προσπάθειες της ομάδας, πείθοντας τα μέλη να επιλέξουν αποφάσεις που μπορεί να φαίνονται λογικές ή ελκυστικές, αλλά στην πραγματικότητα είναι αναποτελεσματικές ή επιζήμιες. Η στρατηγική του περιλαμβάνει τη σπορά αμφιβολιών, την ενίσχυση της αναποφασιστικότητας ή την προώθηση λανθασμένων λύσεων υπό το πρόσχημα της βοήθειας. Ο απατεώνας ευδοκίμει με το να ενσωματώνεται ομαλά στην ομάδα, παρουσιάζοντας τις ιδέες του ως εποικοδομητικές, ενώ στην πραγματικότητα κατευθύνει διακριτικά την ομάδα προς ανεπιθύμητα αποτελέσματα.



ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΚΑΙ ΕΠΙΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΠΗΓΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ/ΤΙΣ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΣ/-ΣΤΡΙΕΣ



Carbon Neutrality

Political Instability

Circular Economy

Climate Adaptation

Agriculture Decline

Poverty

Ecosystem Collapse

Climate Justice

Climate Refugees

Drought

Green Technology

Deforestation

Desertification

ALDA

Temperatures

Wildfires

Food Insecurity

Rising

Air Pollution

Water Conservation

Economic Instability

Floods

Renewable Energy

Radicalization

Climate Protests

Community Resilience

Sustainable Agriculture



ΣΕΝΑΡΙΟ 1: ΜΑΖΙΚΗ ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΑ ΣΤΗΝ ALDA

Νεαροί ακτιβιστές καταδικάζουν την αδράνεια της κυβέρνησης για την κλιματική κρίση

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Ενθαρρύνετε την ενσυναίσθηση ζητώντας από τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να εξετάσουν διαφορετικές οπτικές γωνίες, όπως των ακτιβιστών, των κυβερνητικών αξιωματούχων και του ευρύτερου κοινού.

Προσανατολίστε την ομάδα να διερευνήσει αν ριζοσπαστικές ενέργειες όπως ο βανδαλισμός βλάπτουν ή βοηθούν μακροπρόθεσμα τον σκοπό.

Συνοψίστε τα βασικά σημεία της συζήτησης, εστιάζοντας στο εύρος των στρατηγικών για την προώθηση της προστασίας του περιβάλλοντος.

ΣΕΝΑΡΙΟ 2: ΠΥΡΚΑΓΙΑ ΟΡΓΗΣ

Δημοσιογράφος κατηγορεί την κυβέρνηση για την κλιματική κρίση και τις πυρκαγιές

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Αναγνωρίστε ότι το σενάριο προκαλεί έντονα συναισθήματα (θυμό, απογοήτευση). Ενθαρρύνετε τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να εκφράσουν τα συναισθήματά τους, αλλά υπενθυμίστε τους να το κάνουν εποικοδομητικά.

Καθοδηγήστε τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να αναλύσουν τις τρεις πιθανές απαντήσεις και να συζητήσουν τις βραχυπρόθεσμες και μακροπρόθεσμες επιπτώσεις κάθε προσέγγισης, τις ηθικές και νομικές εκτιμήσεις για κάθε ενέργεια και την αντίδραση του κοινού σε κάθε επιλογή.

Επισημάνετε πώς η περιβαλλοντική υποβάθμιση επηρεάζει δυσανάλογα τους ευάλωτους πληθυσμούς και πώς η συστημική αλλαγή μπορεί να αντιμετωπίσει αυτά τα ζητήματα.

ΣΕΝΑΡΙΟ 3: ΤΥΕ-ΜΕΛΆΝΕ

Πυρκαγιές, πλημμύρες και η συζήτηση για το κλίμα

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Βοηθήστε τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να επικεντρωθούν στην επίλυση προβλημάτων και στην κατανόηση αντί να επιρρίπτουν ευθύνες σε συγκεκριμένα άτομα ή ομάδες.

Για κάθε λύση, κάντε ερωτήσεις όπως: «Ποια είναι τα οφέλη αυτής της προσέγγισης;» ή «Πώς θα μπορούσε αυτό να επηρεάσει την κοινότητα μακροπρόθεσμα;»

Εάν οι συμμετέχοντες/-ουσες έχουν αντίθετες απόψεις, προσπαθήστε να βρείτε κοινό έδαφος. Για παράδειγμα: «Πώς μπορούν τόσο η κοινοτική δράση όσο και οι κυβερνητικές πρωτοβουλίες να συνεργαστούν για την επίλυση αυτού του ζητήματος;»

ΣΕΝΑΡΙΟ 4: ΑΣΤΙΚΟ ΠΡΑΣΙΝΟ ΣΕ ΚΡΙΣΗ

Η μάχη για τα δέντρα και τα πάρκα στην Alda

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Αναγνωρίζουν το διαφορετικό υπόβαθρο και τις διαφορετικές εμπειρίες που μπορεί να φέρουν οι συμμετέχοντες/-ουσες στο τραπέζι και αναγνωρίζουν ότι το σενάριο αυτό μπορεί να προκαλέσει αμφιλεγόμενες απόψεις.

Να είστε εξοπλισμένοι για τη διαμεσολάβηση σε συγκρούσεις που μπορεί να προκύψουν κατά τη διάρκεια των συζητήσεων, διασφαλίζοντας ότι η εστίαση παραμένει στη συνεργατική επίλυση προβλημάτων.

Καλέστε τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να μοιραστούν τις εμπειρίες τους σχετικά με τους χώρους πρασίνου στις γειτονιές τους. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη ενσυναίσθησης και την αίσθηση ότι υπάρχει κοινότητα.

ΣΕΝΑΡΙΟ 5: ΕΞΙΣΟΡΡΟΠΗΣΗ ΤΩΝ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΟΦΕΛΩΝ ΤΟΥ ΤΟΥΡΙΣΜΟΥ ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΟ ΚΟΣΤΟΣ

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Δημιουργήστε ευκαιρίες για τις πιο διακριτικές φωνές να μοιραστούν τις απόψεις τους.

Εξοικειωθείτε με τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις του τουρισμού και τα επιχειρήματα σχετικά με την ιδέα της οικονομικής ανάπτυξης έναντι του περιβαλλοντικού κόστους.

Καθοδηγήστε τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να κάνουν καταγισμό ιδεών για δημιουργικές λύσεις που να ανταποκρίνονται τόσο στις οικονομικές ανάγκες όσο και στις περιβαλλοντικές ανησυχίες. Μιλήστε για τα μοντέλα οικολογικού τουρισμού.

Επιπρόσθετες πηγές



- [Global Forest Watch, globalforestwatch.org](https://globalforestwatch.org)
- [Climate Action Network \(CAN\), climatenetwork.org](https://climatenetwork.org)
- [Tourism and Climate Change - UN World Tourism Organization \(UNWTO\), unwto.org/sustainable-development](https://unwto.org/sustainable-development)
- [Center for Climate and Security, climateandsecurity.org](https://climateandsecurity.org)
- [UN Environment Programme \(UNEP\), unep.org](https://unep.org)
- [Greenpeace International, greenpeace.org/international](https://greenpeace.org/international)
- [WWF – Sustainable Cities, cities.wwf.org](https://cities.wwf.org)

Literacy
Higher Education
Humanities
Schools
Universities
Technology
Science
Critical Thinking
Vocational Training
Digital Skills
Research
Innovation
Knowledge
Brain Drain
Learning
Standardized Testing
SCIENCELANDS
Laboratories
EdTech
Libraries
Food Insecurity
Research Centers
Online Learning
Smart Classrooms
Digital Divide
Overpopulation
Scholarships
E-Learning
Misinformation
Education Inequality
Dropout Rates



ΣΕΝΑΡΙΟ 1: ΗΧΩ ΤΗΣ ΑΔΙΑΦΟΡΙΑΣ

Ο αγώνας για την αίσθηση του ανήκειν στο Ινστιτούτο

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες: Οι συντονιστές θα πρέπει να σκεφτούν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα κάθε λύσης για να καθοδηγήσουν τη συζήτηση.

Για τη λύση 1, η επιβολή κανόνων μπορεί να βοηθήσει στη βελτίωση της καθαριότητας και της συμπεριφοράς για σύντομο χρονικό διάστημα, αλλά δεν επιλύει το βαθύτερο πρόβλημα ότι οι μαθητές αισθάνονται αποκομμένοι από το σχολείο. Μπορεί να ακολουθούν τους κανόνες από φόβο, αλλά και πάλι δεν αισθάνονται καμία πραγματική σύνδεση.

Για τη λύση 2, η ανάθεση εκ περιτροπής ευθυνών στους μαθητές θα μπορούσε να αυξήσει ελαφρώς τη συμμετοχή τους και να τους κάνει να ενδιαφέρονται περισσότερο για το περιβάλλον τους. Ωστόσο, αυτή η συμμετοχή μπορεί να διαρκέσει μόνο για μικρό χρονικό διάστημα και τα μακροπρόθεσμα αποτελέσματα στη συμπεριφορά τους μπορεί να είναι περιορισμένα.

Η λύση 3, από την άλλη πλευρά, έχει τις μεγαλύτερες δυνατότητες για μια πιο βιώσιμη αλλαγή. Η παροχή στους μαθητές ίσου λόγου και ευθύνης στο σχολείο μπορεί να τους βοηθήσει να αισθανθούν περισσότερο συνδεδεμένοι και υπεύθυνοι. Αυτή η προσέγγιση θα μπορούσε να οδηγήσει σε καλύτερη φροντίδα του σχολικού χώρου, λιγότερες πράξεις βανδαλισμού και ισχυρότερη αίσθηση του ανήκειν. Οι συντονιστές θα πρέπει επίσης να ζητήσουν από τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να σκεφτούν τις μακροπρόθεσμες επιπτώσεις και προκλήσεις κάθε λύσης.

ΣΕΝΑΡΙΟ 2: ΣΙΩΠΗΛΟΙ ΑΓΩΝΕΣ

Ο Flip για τον Nirpal

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες: Οι συντονιστές θα πρέπει να σκεφτούν προσεκτικά τον αντίκτυπο κάθε προσέγγισης.

Για τη **Λύση 1**, το να προτείνετε εκδίκηση όταν ο Nirpal φοβάται ή πληγώνεται είναι επιβλαβές, διότι επιδεινώνει το πρόβλημα, ενθαρρύνει την κακή συμπεριφορά και διατηρεί τον κύκλο του εκφοβισμού. Αντί να λύσει το πρόβλημα, προκαλεί περισσότερο πόνο και εμποδίζει τις ευκαιρίες για κατανόηση και θετικές λύσεις.

Για τη **Λύση 2**, ο Flip σέβεται τα συναισθήματα του Nirpal και δεν τον πιέζει, γεγονός που βοηθάει να διατηρηθεί η φιλία τους ισχυρή. Ωστόσο, είναι πιθανό να αφήσει το πρόβλημα να συνεχιστεί, αφήνοντας τον Nirpal να το αντιμετωπίσει μόνος του μέχρι να είναι έτοιμος να ζητήσει βοήθεια.

Η **λύση 3** είναι η πιο θετική λύση. Δείχνει στον Nirpal ότι τα συναισθήματά του είναι έγκυρα, τον ενθαρρύνει να μιλήσει σε έναν σχολικό σύμβουλο και στην οικογένειά του και του προσφέρει υποστήριξη στην όλη προσπάθεια. Αυτό βοηθάει τον Nirpal να αναλάβει δράση, ενώ παράλληλα διασφαλίζει ότι αισθάνεται ασφάλεια και υποστήριξη, γεγονός που θα οδηγήσει σε μια καλύτερη λύση.

ΣΕΝΑΡΙΟ 3: Η ΑΝΤΙΠΑΛΟΤΗΤΑ ΑΝΑΒΕΙ

Η άφιξη των νέων φοιτητών

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες: Οι συντονιστές θα πρέπει να σκεφτούν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα κάθε λύσης για να καθοδηγήσουν τη συζήτηση.

Για τη **Λύση 1** η χρήση αυστηρών και πειθαρχικών μέτρων, όσον αφορά τον έλεγχο της συμπεριφοράς, θα δημιουργήσει μια κουλτούρα φόβου χωρίς να αντιμετωπίσει τη ρίζα του προβλήματος.

Για τη **Λύση 2**, η μετριοπαθής προσέγγιση μπορεί, ως προσέγγιση, να βοηθήσει στην έναρξη της οικοδόμησης σχέσεων μεταξύ νέων και υφιστάμενων μαθητών/-ριών ωστόσο, δεδομένου ότι θα λάβει χώρα μόνο μία φορά, θα χάσει την ανάγκη για συνέπεια.

Η **Λύση 3** που προωθεί η ολιστική προσέγγιση ενθαρρύνει την ομάδα να διερευνήσει πώς τα τακτικά εργαστήρια επίλυσης συγκρούσεων, η καθοδήγηση από ομοτίμους και τα ανοιχτά φόρουμ δημιουργούν ευκαιρίες για συνεχή διάλογο και αμοιβαία κατανόηση. Υπενθυμίστε στους/στους συμμετέχοντες/-ουσες τη σημασία της συμμετοχής των μαθητών στη διαμόρφωση αυτών των συζητήσεων και λύσεων, η οποία μπορεί να οδηγήσει σε μια πιο ενδυναμωμένη και συνεκτική σχολική κοινότητα.

ΣΕΝΑΡΙΟ 4: ΤΟ ΚΟΣΤΟΣ ΤΗΣ ΣΥΜΜΟΡΦΩΣΗΣ

Σύγκρουση με την εξουσία

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες: Οι συντονιστές θα πρέπει να σκεφτούν προσεκτικά τον αντίκτυπο κάθε προσέγγισης.

Για τη **Λύση 1**, η ενθάρρυνση των αντιποίνων μόνο κλιμακώνει τη σύγκρουση και προωθεί την αρνητική συμπεριφορά.

Για τη **Λύση 2**, η μετριοπαθής προσέγγιση μπορεί να φαίνεται ως ένας τρόπος αποφυγής περαιτέρω βλάβης, αλλά αποτυγχάνει επίσης να αντιμετωπίσει τη ρίζα του προβλήματος, αφήνοντας τον μαθητή να αισθάνεται αβοήθητος και απομονωμένος. Ωστόσο, αναφέροντας το περιστατικό στους γονείς της, η λύση μπορεί να εξαρτηθεί από την αντίδρασή τους, η οποία μπορεί να ποικίλλει ως προς την αποτελεσματικότητά της.

Για τη **Λύση 3**, η πιο θετική προσέγγιση δίνει στους μαθητές τη δυνατότητα να αναλάβουν υπεύθυνη δράση, να αναζητήσουν υποστήριξη και να αντιμετωπίσουν κατάλληλα την επιβλαβή συμπεριφορά. Οι διευκολυντές θα πρέπει να ενθαρρύνουν τον διάλογο, την ενσυναίσθηση και να βοηθήσουν τους/τις μαθητές/-ριες να κατανοήσουν τη σημασία του να υπερασπίζονται τον εαυτό τους με εποικοδομητικό τρόπο. Επιπλέον, θα πρέπει να τονιστεί η σημασία της χρήσης των θεσμικών διαύλων για την αντιμετώπιση θεμάτων όπως ο εκφοβισμός ή η κακομεταχείριση.

ΣΕΝΑΡΙΟ 5: ΑΠΟ ΕΝΑΝ ΜΑΚΡΙΝΟ ΓΑΛΑΞΙΑ

Οι αγώνες του Τζιν στις Sciencelands

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες: Οι συντονιστές θα πρέπει να σκεφτούν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα κάθε λύσης για να καθοδηγήσουν τη συζήτηση.

Για **τη Λύση 1**, ενώ μπορεί να φαίνεται σαν ένας τρόπος να συνειδητοποιήσουν οι μαθητές τις πράξεις τους, η έκθεση των μαθητών που κοροϊδεύουν τον Gin μπροστά σε όλη την τάξη θα μπορούσε να οδηγήσει σε περαιτέρω αμηχανία και αποξένωση. Θα μπορούσε να κλιμακώσει την κατάσταση και να κάνει την τάξη να αισθάνεται διχασμένη. Για **τη Λύση 2**, αν και η απόφαση του εκπαιδευτικού να παρατηρεί τον Gin και να προσφέρει υποστήριξη όταν χρειάζεται δείχνει σεβασμό στην αυτονομία του, μπορεί να μην αντιμετωπίζει άμεσα το ζήτημα. Πρόκειται για μια πιο παθητική προσέγγιση, παρατηρώντας την κατάσταση χωρίς παρέμβαση και ελπίζοντας ότι ο Gin θα βρει τελικά το θάρρος να ζητήσει βοήθεια.

Για **τη Λύση 3**, ενδυναμώνει τον Gin, αφού πρώτα κάνει μια κατ' ιδίαν συζήτηση μαζί του για να κατανοήσει το ζήτημα, και στη συνέχεια αναλαμβάνει δράση μέσω του διευθυντή και εφαρμόζει δραστηριότητες που προωθούν την ένταξη. Αυτή η προσέγγιση προάγει ένα υποστηρικτικό περιβάλλον, επιτρέποντας στον Gin να αισθάνεται ότι ακούγεται και ότι είναι ασφαλής, ενώ παράλληλα αντιμετωπίζει τη συμπεριφορά που δημιουργεί διακρίσεις με έναν προσεκτικό, μακροπρόθεσμο τρόπο. Οι συντονιστές θα πρέπει να ενθαρρύνουν αυτή την προσέγγιση, καθώς όχι μόνο βοηθά στην επίλυση άμεσων ζητημάτων, αλλά δημιουργεί επίσης τα θεμέλια για ένα πιο περιεκτικό και με σεβασμό μαθησιακό περιβάλλον.

Επιπρόσθετες Πηγές



- Cornish, F., Breton, N., Moreno-Tabarez, U. et al. Participatory action research. *Nat Rev Methods Primers* 3, 34 (2023). **doi.org/10.1038/s43586-023-00214-1**
- Mor Y., Warburton S., & Winters N. (2012). Participatory pattern workshops: a methodology for open learning design inquiry. *Research in Learning Technology*, 20. **doi.org/10.3402/rlt.v20i0.19197**
- Γυφτοπούλου, Α., Κυριάκου, Κ., Σταμάτη, Δ., & Νικολαΐδης, Γ. Οδηγός Εφαρμογής του Πρωτοκόλλου διερεύνησης, διάγνωσης και διαχείρισης κακοποίησης - Παραμέλησης Παιδιών για Επαγγελματίες (p. 129). Ινστιτούτο Υγείας του Παιδιού: Διεύθυνση Ψυχικής Υγείας & Κοινωνικής Πρόνοιας Κέντρο για τη Μελέτη και την Πρόληψη της Κακοποίησης & Παραμέλησης των Παιδιών.
- Hellström, L., & Lundberg, A. (2020). Understanding bullying from young people's perspectives: An exploratory study. *Educational Research*, 62(4), 414–433. **doi.org/10.1080/00131881.2020.1821388**
- (2013). *Conflict Resolution and Peer Mediation Toolkit* (p. 100). IREX and the Foundation for Tolerance International.
- Cahir, S., Freeman, L., Gass, F., Hill, M., & Stern, F. (2001). *Conflict Resolution in Schools*. VADR Inc. Mediation in Education Sub-Committee 2001.
- Γρηγοριάδου, Ε., & Τέλλιου, Α. (2016). ΣΧΟΛΙΚΗ ΔΙΑΜΕΣΟΛΑΒΗΣΗ: ΕΝΑΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΩΝ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΑΠΟ ΟΜΗΛΙΚΟΥΣ. ΑΝΤΙΓΟΝΗ & ΙΔΡΥΜΑ ΧΑΪΝΡΙΧ ΜΠΕΛ.
- Galvin, P., Gittins, C., Ischer, O., & Minton, S. (2008). *Violence reduction in schools training pack* (p. 77). Council of Europe.
- BOCK, J. G., HAQUE, Z., TOSCANO, L., & WHITE, C. *Halting Hate: A Manual on How to Use the Interruption Model to Counter Hate-Motivated Violence* (p. 77). American Arbitration Association—International Centre for Dispute Resolution Foundation (AAA-ICDR).
- Busana, M. (2014). *School in a Box Kit Guidance* (p. 116). UNICEF.

Human Rights

Governance

Youth Engagement

Free Speech

Checks and Balances

Transparency

Citizen Assemblies

Activism

Debate

Critical Thinking

Digital Democracy

Grassroots Movements

Knowledge

Public Discourse

Policy-Making

Volunteering

Elections

E-Governance

DEMOSTINET

Civic Education

EdTech Petitioning

Standardized Testing

Inclusive Policies

Civil Liberties

Corruption

Authoritarianism

Representation

Political Polarization

Censorship

Low Turnout

Voter Suppression

Lobbying

Rule of Law

Social Justice

Political Rights

Fake News

Community Building

Social Division



ΣΕΝΑΡΙΟ 1: Η ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΗΣ ΔΙΑΦΘΟΡΑΣ

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Διατηρήστε μια ουδέτερη προσέγγιση, παρεμβαίνοντας σε περίπτωση που η συζήτηση παρεκκλίνει από το αρχικό θέμα.

Ζητήστε από τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να αναλογιστούν εμπειρίες και παραδείγματα από την πραγματική ζωή: σε ποιες επιδράσεις έχουν καταλήξει;

Ζητήστε από τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να προβληματιστούν σχετικά με τις διαφορετικές προσεγγίσεις όσον αφορά την ομάδα-στόχο, τα εργαλεία και τους τύπους δράσης.

Ενθαρρύνετε τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να ακούσουν προσεκτικά ο ένας τον άλλον και να αιτιολογήσουν με σεβασμό τις απαντήσεις τους.

Υπενθυμίστε στους/στις συμμετέχοντες/-ουσες να αξιολογήσουν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα κάθε λύσης.

ΣΕΝΑΡΙΟ 2: Η ΜΑΧΗ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΠΡΑΣΙΝΟΥΣ ΔΗΜΟΣΙΟΥΣ ΧΩΡΟΥΣ

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Ξεκινήστε ρωτώντας τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες για τη σημασία των κοινόχρηστων χώρων.

Αν η συζήτηση κολλήσει, καλέστε τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να συζητήσουν τα πιθανά οφέλη των νέων τεχνολογιών και της διατήρησης των χώρων πρασίνου και ποιος είναι ο τελικός αποδέκτης και των δύο.

Διευκολύνετε μια συζήτηση που θα αναφέρεται στη σημασία της ενεργού συμμετοχής των πολιτών και στον τρόπο με τον οποίο η ειρηνική, δημοκρατική συμμετοχή μπορεί να επηρεάσει τις κοινωνικές αποφάσεις.

Προσκαλέστε όσους δεν έχουν μιλήσει ακόμη, να μοιραστούν την άποψή τους, ενθαρρύνοντας την ισότιμη συμμετοχή.

ΣΕΝΑΡΙΟ 3: Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΚΟΣΤΙΖΕΙ!

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Αρχίστε να ρωτάτε τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες αν και γιατί οι ελεύθερες καλλιτεχνικές εκφράσεις είναι σημαντικές.

Ζητήστε από τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να προβληματιστούν σχετικά με το ποια επιλογή προσφέρει μια μακροπρόθεσμη λύση.

Εάν η συζήτηση παρασύρεται σε άσχετους τομείς, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη φράση «Ας επικεντρωθούμε εκ νέου σε ποιες ενέργειες θα μπορούσαν να οδηγήσουν σε λύση».

Ενθαρρύνετε τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να συζητήσουν τις πιθανές συνέπειες και την αποτελεσματικότητα τόσο των ανοιχτών (δημόσιες διαδηλώσεις, εργαστήρια, οργανωμένες διαμαρτυρίες) όσο και των κρυφών (μυστικές κατασκευές/εκθέσεις, υπόγεια τέχνη) μεθόδων διαμαρτυρίας.

ΣΕΝΑΡΙΟ 4: ΔΙΑΜΑΧΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΨΗΦΟΦΟΡΙΑ

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Ρωτήστε τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες αν και γιατί είναι σημαντικές οι δημοκρατικές, χωρίς αποκλεισμούς και ισότιμες διαδικασίες ψηφοφορίας.

Ζητήστε από τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να προβληματιστούν σχετικά με το ποια επιλογή προσφέρει μακροπρόθεσμη λύση.

Εάν η συζήτηση παρασύρεται σε άσχετους τομείς, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη φράση «Ας επικεντρωθούμε εκ νέου σε ποιες ενέργειες θα μπορούσαν να οδηγήσουν σε λύση».

Ενθαρρύνετε τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να συζητήσουν τις πιθανές συνέπειες και την αποτελεσματικότητα τόσο των φανερών (δημόσιες διαδηλώσεις, ημερίδες, οργανωμένες διαμαρτυρίες) όσο και των κρυφών (μυστικές εγκαταστάσεις, υπόγεια τέχνη) μεθόδων διαμαρτυρίας.

Εάν είναι απαραίτητο, κρατήστε κάποιες σημειώσεις για να συνοψίσετε και να καθοδηγήσετε τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες στη λήψη μιας τελικής απόφασης.

ΣΕΝΑΡΙΟ 5: ΕΙΔΗΣΕΙΣ ΜΕ ΚΟΣΤΟΣ

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Ρωτήστε τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες γιατί είναι σημαντικό να αξιολογούν κριτικά τις ειδήσεις και τα μέσα ενημέρωσης που χρησιμοποιούν.

Καλέστε τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να μοιραστούν τις σκέψεις τους με σεβασμό και σαφήνεια. Μπορείτε να κάνετε ερωτήσεις όπως: «Μπορείτε να μας πείτε περισσότερα γι' αυτό; Γιατί το βρίσκετε σημαντικό; Ποιο αποτέλεσμα ελπίζετε να επιτύχετε και πώς;».

Αναγνωρίστε ότι οι συμμετέχοντες/-ουσες μπορεί να έχουν έντονα συναισθήματα σχετικά με το θέμα, αλλά καλέστε τους να εκφράσουν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους με σεβασμό.

Αν η συζήτηση το επιτρέπει, διευκολύνετε μια συζήτηση σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο η δημοσιογραφία διαμορφώνει αφηγήσεις και εγγυάται την εκπροσώπηση.

Ρωτήστε τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες αν η βία και οι προσωπικές επιθέσεις εναντίον πολιτικών μπορούν να αποτελέσουν μέρος της διαμαρτυρίας.

Κλείστε τονίζοντας την ατομική ευθύνη, ενθαρρύνοντας τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να προβληματιστούν για το πώς οι ατομικές ενέργειες μπορούν να συμβάλουν στη δημιουργία μιας πιο περιεκτικής αναπαράστασης και αφήγησης στα μέσα ενημέρωσης.

Επιπρόσθετες πηγές



- United Nations, Taking action against corruption. A step-by-step guide by youth for Youth, 2024, grace.unodc.org/grace/uploads/documents/Youthled_toolkit_optimized.pdf
- Korruptionsbekämpfung einfach erklärt, Explainity, youtube.com/watch?v=ml26hLg5s7Q_
- Democracy Next, Six ways to democratise city planning - Enabling thriving and healthy cities, demnext.org/projects/cities
- Stadtentwicklung - Stadtumbau, Urbanisierung, Gentrifizierung & City im Wandel in Deutschland, Die Merkhilfe, youtube.com/watch?v=l5wGCmu9qi8
- Whyatt, Sara, Free to create: Artistic Freedom in Europe, Council of Europe report on the freedom of artistic expression (chapter 7), rm.coe.int/free-to-create-council-of-Europe-report-on-the-freedom-of-artistic-exp/1680aa2dc0
- Futurium, Art and the City - Wie Kunst im öffentlichen Raum das Lebensgefühl verbessern kann, youtube.com/watch?v=eEPa7bvPZAk
- Holmes, Katie, Digital exclusion: the case for a culture change, 2023, researchinpractice.org.uk/all/news-views/2023/october/digital-exclusion-the-case-for-a-culture-change/
- Digitalisierung und Gesellschaft, ferdinand-steinbeis-institut.de/digitalisierung-gesellschaft/
- Newman, Nic, Overview and key findings of the 2022 Digital News Report (including audio episode on the report), 15.06.2022 reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2022/dnr-executive-summary?utm_campaign=Future%20of%20Journalism&utm_medium=email&utm_source=Revue%20newsletter
- ARTEde, Das Europäische Medienfreiheitsgesetz: Wie steht es um den Schutz des Journalismus? youtube.com/watch?v=X2aijlfNY5k

Rivalry Martial Arts
Football Gym Basketball
Fair Play Digital Democracy
Track Field Manipulation Public Discourse
Dedication Exclusion Arena Stadium Tennis
Teamwork

CORELANDIC

Tournament Locker Room Training Center
Standardized Testing Pool Corruption
Discipline **Competition** Censorship
Nationalism Endurance Violence
Championship Sports Betting **Passion**
League Discrimination



ΣΕΝΑΡΙΟ 1: METACHAMPION WORLD LEAGUE

Τοπικές Εντάσεις Κλιμακώνονται με την Παρουσία Ξένων Οπαδών

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Ξεκινήστε ζητώντας από την ομάδα να προβληματιστεί σχετικά με το ρόλο των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στην κλιμάκωση ή την αποκλιμάκωση των συγκρούσεων.

Ενθαρρύνετε τη συζήτηση σχετικά με τον αντίκτυπο του τρόπου με τον οποίο οι άνθρωποι αντιδρούν στο διαδίκτυο και την ευθύνη που απορρέει από αυτό.

Αν οι εντάσεις κλιμακώσουν, υπενθυμίστε σε όλους ότι δεν υπάρχουν λανθασμένες απαντήσεις και χρησιμοποιήστε ανοιχτές ερωτήσεις όπως "Τι θα μπορούσε να είχε γίνει διαφορετικά;".

Επικεντρωθείτε στην ενσυναίσθηση, ζητώντας από τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να φανταστούν τον εαυτό τους στη θέση τόσο των ντόπιων όσο και των ξένων, ώστε να διατηρηθεί η ισορροπία της συζήτησης.

ΣΕΝΑΡΙΟ 2: ΧΑΟΣ ΣΤΟ ΔΙΚΑΣΤΗΡΙΟ

Έκκληση για Ηρεμία

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Ξεκινήστε ζητώντας από την ομάδα να σκεφτεί πώς ο θυμός και τα έντονα συναισθήματα μπορούν γρήγορα να εξελιχθούν σε ευαίσθητα θέματα όπως η σεξουαλική παρενόχληση.

Ενθαρρύνετε τους να σκεφτούν πώς θα αντιμετώπιζαν και τις δύο πλευρές ενός πολωμένου ζητήματος, έχοντας παράλληλα κατά νου την ασφάλεια.

Εάν προκύψουν συγκρούσεις, υπενθυμίστε στους/στις συμμετέχοντες/-ουσες ότι δεν πειράζει να νιώθουν έντονα, αλλά να επικεντρωθούν σε λύσεις που δίνουν προτεραιότητα σε ειρηνικές δράσεις.

Τονίστε τη σημασία της επικοινωνίας και τους κινδύνους της αντιπαράθεσης, ρωτώντας πώς η ενσυναίσθηση θα μπορούσε να βοηθήσει στην ηρεμία των τεταμένων καταστάσεων.

ΣΕΝΑΡΙΟ 3: ΣΚΑΝΔΑΛΟ CORELANDIC E-SPORTS

Διαφθορά και Ακύρωση Εκδηλώσεων

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Ξεκινήστε ρωτώντας την ομάδα πώς τα δημόσια σκάνδαλα μπορούν να επηρεάσουν τόσο τα άτομα όσο και ολόκληρες κοινότητες και ποιος είναι ο ρόλος που πιστεύουν ότι μπορούν να διαδραματίσουν οι νέοι στην αλλαγή των αποτελεσμάτων.

Ενθαρρύνετε τους να σκεφτούν τους κινδύνους της εμπλοκής σε βίαιες καταστάσεις σε αντίθεση με μη βίαιες δράσεις, όπως διαδικτυακές εκστρατείες.

Εάν δημιουργηθούν εντάσεις, υπενθυμίστε στην ομάδα ότι ο στόχος είναι να εξερευνήσει διαφορετικές προσεγγίσεις και ότι κάθε σενάριο έχει να προσφέρει διδάγματα.

Επικεντρωθείτε στο πώς η συλλογική δράση, είτε διαδικτυακά είτε προσωπικά, μπορεί να είναι ισχυρή, αλλά φέρει επίσης ευθύνη και πιθανές συνέπειες.

ΣΕΝΑΡΙΟ 4: ΔΙΧΑΣΜΕΝΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ

Η Νεανική Διαμαρτυρία Ενάντια στην Τουριστική Ανάπτυξη

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Ξεκινήστε ζητώντας από την ομάδα να προβληματιστεί σχετικά με το πώς η απογοήτευση μπορεί να οδηγήσει σε ακραίες ενέργειες και αν υπάρχουν ειρηνικοί τρόποι επίλυσης κοινοτικών ζητημάτων.

Ενθαρρύνετε τη συζήτηση σχετικά με το πώς η συμμετοχή των τοπικών αρχών και ο εποικοδομητικός διάλογος μπορούν να οδηγήσουν σε θετικές αλλαγές.

Εάν τα συναισθήματα είναι έντονα, υπενθυμίστε στους/στις συμμετέχοντες/-ουσες ότι οι ακραίες ενέργειες έχουν συνήθως σοβαρές συνέπειες και επικεντρωθείτε στο τι θα μπορούσε να είχε γίνει διαφορετικά.

Επισημάνετε τη σημασία της υπομονής, της διαπραγμάτευσης και των μακροπρόθεσμων λύσεων κατά την αντιμετώπιση ζητημάτων όπως ο εκτοπισμός και ο υπερτουρισμός.

ΣΕΝΑΡΙΟ 5: ΧΤΙΖΟΝΤΑΣ ΓΕΦΥΡΕΣ ΜΕΣΩ ΤΟΥ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ

Η Αντίδραση μιας Κοινότητας στο Μίσος

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Ξεκινήστε ζητώντας από την ομάδα να σκεφτεί τον αντίκτυπο της ρητορικής μίσους στο διαδίκτυο και πώς μπορεί να βλάψει τις πραγματικές προσπάθειες για τη δημιουργία χώρων χωρίς αποκλεισμούς.

Ενθαρρύνετε τη συζήτηση σχετικά με τον τρόπο χειρισμού της παραπληροφόρησης και το αν η αγνόηση, η αντιμετώπιση ή η ενίσχυση των θετικών μηνυμάτων είναι η καλύτερη προσέγγιση.

Αν η συζήτηση γίνει έντονη, υπενθυμίστε στην ομάδα ότι το χιούμορ μπορεί μερικές φορές να κρύβει επιβλαβείς συμπεριφορές και επικεντρώστε τη συζήτηση στην ευθύνη της χρήσης των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.

Τονίστε τη σημασία της χρήσης γεγονότων και θετικών αφηγήσεων για την αντιμετώπιση του διαδικτυακού αρνητισμού, ιδίως για την υποστήριξη ευάλωτων ομάδων.

Επιπρόσθετες πηγές



Μελέτη περίπτωσης: Jocs Taronja

Το Samarucs είναι ένας ΛΟΑΤΚΙ+ αθλητικός σύλλογος με έδρα τη Βαλένθια της Ισπανίας. Παρέχουν έναν ασφαλή χώρο, απαλλαγμένο από κάθε είδους διακρίσεις, για όσους επιθυμούν να συμμετάσχουν στον αθλητισμό, ανεξάρτητα από τον σεξουαλικό προσανατολισμό, τη σεξουαλική ταυτότητα ή την έκφραση φύλου τους. Ο σύλλογος διοργανώνει επίσης το Jocs Taronja από το 2004, ένα αθλητικό τουρνουά με στόχο την προώθηση της ΛΟΑΤΚΙ+ ορατότητας, την καταπολέμηση της ΛΟΑΤΚΙ-φοβίας και την επιδίωξη της κανονικοποίησης της διαφορετικότητας της σεξουαλικής και έμφυλης ταυτότητας και την καταγγελία κάθε μορφής διακρίσεων.

Σύνδεσμος: samarucs.org/eng/jocs-taronja-3/

Ψηφιακός χάρτης παραπληροφόρησης & αποπληροφόρησης YCreate

Ένας βήμα προς βήμα ψηφιακός οδηγός που δημιουργήθηκε από μια ομάδα νέων δημιουργών για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τους κινδύνους της παραπληροφόρησης και της αποπληροφόρησης και για την κοινοποίηση μιας σειράς πόρων για την αποκάλυψη των ψευδών ειδήσεων και την αντιμετώπιση της ρητορικής μίσους στο διαδίκτυο.

Σύνδεσμος: ycreate.info/digital-map

RISIV Πακέτο Πόρων για Αρχηγούς Νεολαίας

Ένα πακέτο πόρων που διεγείρει τις δυνατότητες των νέων να διαδραματίσουν ενεργό ρόλο σε κοινοτικά προγράμματα. Πρόκειται για ένα εργαλείο που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι διαμεσολαβητές και οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας για να επιλέξουν συγκεκριμένους πόρους για τη δουλειά τους με τους νέους. Εναλλακτικά, το πακέτο θα μπορούσε να δοθεί στους νέους για να το χρησιμοποιήσουν ανεξάρτητα.

Σύνδεσμος

view.genially.com/6388a31d221dc40011a06546/interactive-content-eng-youth-leader-resource-packrisiv

Επιπρόσθετες πηγές



Εργαλειοθήκη YARIM για την ενεργή ακρόαση των νέων για νέες συμπράξεις νεολαίων

Μια εργαλειοθήκη φτιαγμένη από νέους για νέους για την προώθηση των ομιλιών τους και τελικά την αντιμετώπιση των προπαγανδιστικών μηνυμάτων.

Σύνδεσμος: <https://yarimproject.eu/io-results/io2-toolbox/>

Compass - Εγχειρίδιο για την εκπαίδευση των νέων στα ανθρώπινα δικαιώματα

Εκπαιδευτικά προγράμματα και δραστηριότητες για τη νεολαία που επικεντρώνονται στην προώθηση της ισότητας στην ανθρώπινη αξιοπρέπεια, τα οποία παράγονται από το Συμβούλιο της Ευρώπης. Τμήμα 3.4: Γενικές συμβουλές για τη διεξαγωγή δραστηριοτήτων (σελίδες 51 - 55) περιλαμβάνει χρήσιμες οδηγίες για θέματα όπως η διευκόλυνση εργαστηρίων, η δημιουργία ασφαλούς περιβάλλοντος και η διαχείριση συγκρούσεων.

Σύνδεσμος: coe.int/en/web/compass

RAN - Εργασία με οικογένειες και προστασία των παιδιών από τη ριζοσπαστικοποίηση

Έγγραφο καθοδήγησης βήμα προς βήμα για επαγγελματίες και υπεύθυνους χάραξης πολιτικής, το οποίο εκπονήθηκε από το Ευρωπαϊκό Κέντρο Αριστείας του Δικτύου Ενημέρωσης για τη Ριζοσπαστικοποίηση.

Σύνδεσμος: home-affairs.ec.europa.eu/system/files_en?file=2020-09/ran_yf-c_h-sc_working_with_families_safeguarding_children_en.pdf
Βρείτε περισσότερα χρήσιμα εργαλεία και πηγές στο [RAN collection of inspiring practices](#).

Κατάρτιση και πόροι HIT

Ένα σύνολο εργαλείων που συνδιαμορφώθηκε από τις Ομάδες Διακοπής Μίσους: η νεολαία αντιμετωπίζει τη ρητορική μίσους μέσω συμμετοχικών και δημιουργικών εκστρατειών.

Σύνδεσμος: hitproject.eu//Main/LatestResources

Bus **Public Transport**
Metro
Train
Protest Movements

Taxi
Airport
Highway
Bicycle
Smart City

Pedestrian
Urban Exclusion
Green Spaces
Port
Electric Scooter
Infrastructure
Ride-sharing
Displacement

BALWANA

Walkability
Mobility Hubs
Overcrowding
Gentrification
Inequality
Traffic

Accessibility
Road Safety

Carpooling
Segregation
Surveillance
Pool

Pollution

Social Divide
Bureaucracy
Privatization
Road Accidents



ΣΕΝΑΡΙΟ 1: ΕΝΑΣ ΜΑΚΡΥΣ ΔΡΟΜΟΣ

Ο αγώνας του Henry για μια νέα αρχή

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Οι συμμετέχοντες/ουσες ενθαρρύνονται να αξιοποιήσουν την κριτική τους σκέψη και τις δεξιότητές τους στην επίλυση προβλημάτων, ώστε να προτείνουν συλλογικές πρωτοβουλίες που θα μπορούσαν να βελτιώσουν την κατάσταση. Η πρώτη επιλογή μπορεί να εξασφαλίσει άμεση προσοχή στο ζήτημα, ωστόσο δεν θα επιλύσει σε καμία περίπτωση το πρόβλημα. Η δεύτερη προσέγγιση έχει περισσότερες πιθανότητες να βελτιώσει την κατάσταση, καθώς μπορεί να οδηγήσει σε ένα πιο ωφέλιμο αποτέλεσμα. Τέλος, το τρίτο σενάριο είναι εκείνο που θα επιφέρει τη μεγαλύτερη αλλαγή, καθώς αργά αλλά σταθερά μπορεί να διαμορφώσει μια πιο συγκεκριμένη συλλογική δράση για μια μακροπρόθεσμη και ουσιαστική αλλαγή.

ΣΕΝΑΡΙΟ 2: ΑΝΑΓΚΑΣΤΙΚΗ ΑΠΟΧΩΡΗΣΗ

Ο αγώνας της Suzanne σε μια πόλη που αλλάζει

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Μέσα από αυτό το σενάριο, οι συμμετέχοντες/ουσες καλούνται να διαχειριστούν μια φαινομενικά «αδιέξοδη» κατάσταση, αξιοποιώντας στοιχεία που μπορούν να οδηγήσουν σε θετικό και ουσιαστικό αντίκτυπο, ενώ παράλληλα ενισχύουν τις δεξιότητες ενεργητικής ακρόασης. Το πρώτο σενάριο θεωρείται το λιγότερο αποτελεσματικό, καθώς δεν επιφέρει καμία μόνιμη αλλαγή για την κοινότητα και, αντίθετα, μπορεί να οδηγήσει σε περισσότερη βία και συγκρούσεις. Το δεύτερο σενάριο επιτρέπει τη βελτίωση της κατάστασης, καθώς ο χαρακτήρας αναλαμβάνει δράση, παίρνοντας την κατάσταση στα χέρια του. Τέλος, το τρίτο σενάριο είναι το πιο αποτελεσματικό, καθώς ο χαρακτήρας εμπλέκεται ενεργά, με στόχο όχι μόνο να βελτιώσει τη δική του κατάσταση, αλλά της ευρύτερης κοινότητας του.

ΣΕΝΑΡΙΟ 3: ΤΟ ΔΙΛΗΜΜΑ ΤΟΥ HENRY

Ένας αγώνας δρόμου για την εξεύρεση σπιτιού

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Το συγκεκριμένο σενάριο δίνει στους/στις συμμετέχοντες/ουσες την ευκαιρία να εξασκήσουν τις δεξιότητές τους στη διαπραγμάτευση και την επίτευξη συμβιβασμών. Στην πρώτη επιλογή, ο χαρακτήρας δεν θα πετύχει κάποιο αποτέλεσμα, ενώ ίσως ακόμη και να επιδεινώσει την κατάσταση. Η δεύτερη προσέγγιση αντανακλά μια διάθεση για συμβιβασμό, που θα οδηγήσει σε ένα καλύτερο αποτέλεσμα. Τέλος, η τρίτη επιλογή επιτρέπει στον χαρακτήρα να αναλάβει την πρωτοβουλία και να διαχειριστεί την κατάσταση με τρόπο που διασφαλίζει έναν θετικό αντίκτυπο.

ΣΕΝΑΡΙΟ 4: ΟΙ ΠΟΔΗΛΑΤΙΚΕΣ ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ ΤΗΣ ARIEL

Εξισορροπώντας την εργασία, την ασφάλεια και τις υψηλές θερμοκρασίες σε μια πόλη που αναπτύσσεται

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Σε αυτό το σενάριο, οι συμμετέχοντες/ουσες θα ενθαρρυνθούν να αξιοποιήσουν τη δημιουργικότητά τους, διασφαλίζοντας ότι θα καταλήξουν σε ρεαλιστικές πρωτοβουλίες και λύσεις. Στην πρώτη επιλογή, δεν επιτυγχάνεται καμία ουσιαστική αλλαγή ή αντίκτυπος. Αντίθετα, η δεύτερη επιλογή θέτει τις βάσεις για κάτι υποσχόμενο, το οποίο μπορεί να εξελιχθεί σε μια ουσιαστική παρέμβαση. Τέλος, η τρίτη επιλογή προωθεί μια πιο συντονισμένη προσπάθεια μέσα στην κοινότητα, ενισχύοντας την αίσθηση του ανήκειν.

ΣΕΝΑΡΙΟ 5: ΑΣΤΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ

Η αναζήτηση της επισιτιστικής ασφάλειας στην Balwana

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Μέσω αυτού του σεναρίου, οι συμμετέχοντες/ουσες ενθαρρύνονται να αξιοποιήσουν τις ικανότητές τους στην επίλυση προβλημάτων, για να αντιμετωπίσουν την έλλειψη τροφίμων που έχει προκύψει. Στο πρώτο σενάριο, προτείνεται μια άμεση λύση χωρίς ουσιαστική αλλαγή, ενώ η δεύτερη επιλογή καλεί τους χαρακτήρες σε δράση που μπορεί να οδηγήσει σε μια πολλά υποσχόμενη αλλαγή. Η τελευταία επιλογή θεωρείται η πιο αποτελεσματική και μακροπρόθεσμη, καθώς οι χαρακτήρες προσπαθούν να επιλύσουν όχι μόνο το δικό τους πρόβλημα έλλειψης τροφίμων, αλλά και των υπόλοιπων μελών της κοινότητάς τους.

Επιπρόσθετες πηγές



- Burns - Sustrans, T. (2024) Don't forget young people when it comes to transport policy, Intelligent Transport. Διαθέσιμο: intelligenttransport.com/transport-articles/159838/dont-forget-young-people-when-it-comes-to-transport-policy/.
- European Commission, Transport in the European Union Current Trends and Issues, Mobility and Transport - European Commission. Διαθέσιμο: transport.ec.europa.eu/system/files/2019-03/2019-transport-in-the-eu-current-trends-and-issues.pdf.
- Bsummers (2023) What is new urbanism? Congress for the new urbanism. Διαθέσιμο: cnu.org/resources/what-new-urbanism.
- Security by design: How to render public spaces both safe and open to all (no date) European Forum for Urban Security. Διαθέσιμο: efus.eu/topics/public-spaces/security-by-design-how-to-render-public-spaces-both-safe-and-open-to-all/
- Sustainable Urban Development (no date) Inforegio - Sustainable urban development. Διαθέσιμο: ec.europa.eu/regional_policy/policy/themes/urban-development_en.
- What is the European Urban Initiative? European Urban Initiative. Διαθέσιμο: urban-initiative.eu/what-european-urban-initiative.
- European cities face challenges and opportunities RFSC. Διαθέσιμο: <http://rfsc.eu/european-framework/>
- Cesifo Forum (internet) (2019) ISSN 2190-717X (Online) | CESifo forum | The ISSN Portal. Διαθέσιμο: portal.issn.org/resource/ISSN/2190-717X

Workforce
Job Market
Pedestrian
Economic Inequality
Salary
Hiring
Remote Work
Promotion
Recruitment
AI Replacing
Infrastructure
Job Insecurity
Internship
Career
Reskilling
Upskilling
INNOVA
Freelancing
Social Unrest
Accessibility
Protests
Mobility Hubs
Discrimination
Wages
Overwork
Inequality
Exploitation
Unionization
Corruption
Labor Exploitation
Unemployment
Worker Rights
Layoffs
Wage Gaps
Burnout



ΣΕΝΑΡΙΟ 1: ΑΝΕΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΞΤΡΕΜΙΣΜΟΣ

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Ενθαρρύνετε τους/τις συμμετέχοντες/ουσες να συζητήσουν τι σημαίνει προπαγάνδα και πώς μπορούν να την αναγνωρίσουν. Σε αυτό το σενάριο, η σωστή απάντηση είναι η Επιλογή 2, αφού το πρόγραμμα ανάπτυξης δεξιοτήτων παρέχει άμεση υποστήριξη, δημιουργώντας σαφείς οδούς προς την απασχόληση και μειώνοντας την ανεργία με μετρήσιμο τρόπο. Αν και η πρωτοβουλία για τη χορήγηση μικρών επιδοτήσεων (Επιλογή 1) προάγει την οικονομική ανάπτυξη και την κοινωνική ένταξη μέσω της εμπλοκής του ιδιωτικού τομέα, απαιτεί περισσότερο χρόνο για να αντιμετωπίσει την επείγουσα κρίση ανεργίας που τροφοδοτεί τη ριζοσπαστικοποίηση. Τέλος, το κοινοτικό έργο τέχνης (Επιλογή 3), παρά τη σημαντική του συμβολή στην προώθηση της πολιτισμικής κατανόησης, δεν επιλύει άμεσα τις βαθύτερες αιτίες της ανεργίας και των οικονομικών δυσκολιών, καθιστώντας το τη λιγότερο αποτελεσματική επιλογή σε αυτό το πλαίσιο.

ΣΕΝΑΡΙΟ 2: ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΨΗ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Οι συμμετέχοντες/ουσες θα εξετάσουν τρόπους για την αποτελεσματική ενσωμάτωση ατόμων με ειδικές ανάγκες στον εργασιακό χώρο και θα συζητήσουν τα είδη κατάρτισης που απαιτούνται για την υποστήριξη της ενσωμάτωσής τους, την επίτευξη μιας ικανοποιητικής ζωής και τη διατήρηση της παραγωγικότητας στον χώρο εργασίας. Η σωστή απάντηση είναι η Επιλογή 1. Αποτελεί μια πρακτική λύση, που προωθεί την άμεση συμβολή των εργαζομένων που επηρεάζονται και οδηγεί σε ουσιαστικές αλλαγές πολιτικής. Αντίθετα, ενώ τα οικονομικά κίνητρα (Επιλογή 2) μπορεί να φαίνονται ελκυστικά, ενέχουν τον κίνδυνο να οδηγήσουν σε συμβολική ή επιφανειακή συμμόρφωση, χωρίς να αντιμετωπίζουν τα συστημικά εμπόδια ή τις πολιτισμικές αλλαγές. Με τον ίδιο τρόπο, οι εκδηλώσεις ευαισθητοποίησης (Επιλογή 3), αν και ενισχύουν την ορατότητα και το ηθικό, συνεισφέρουν ελάχιστα στις δομικές αλλαγές που απαιτούνται για την ουσιαστική ενσωμάτωση, καθιστώντας τις τη λιγότερο αποτελεσματική επιλογή παρά τη φαινομενική τους ελκυστικότητα.

ΣΕΝΑΡΙΟ 3: ΚΑΤΑΣΤΟΛΗ ΕΡΓΑΤΙΚΟΥ ΣΥΝΔΙΚΑΤΟΥ

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Οι συμμετέχοντες/ουσες θα εξετάσουν τρόπους για την αποτελεσματική ενσωμάτωση ατόμων με ειδικές ανάγκες στον εργασιακό χώρο και θα συζητήσουν τα είδη κατάρτισης που απαιτούνται για την υποστήριξη της ενσωμάτωσής τους, την επίτευξη μιας ικανοποιητικής ζωής και τη διατήρηση της παραγωγικότητας στον χώρο εργασίας. Η σωστή απάντηση είναι η Επιλογή 1. Αποτελεί μια πρακτική λύση, που προωθεί την άμεση συμβολή των εργαζομένων που επηρεάζονται και οδηγεί σε ουσιαστικές αλλαγές πολιτικής. Αντίθετα, ενώ τα οικονομικά κίνητρα (Επιλογή 2) μπορεί να φαίνονται ελκυστικά, ενέχουν τον κίνδυνο να οδηγήσουν σε συμβολική ή επιφανειακή συμμόρφωση, χωρίς να αντιμετωπίζουν τα συστημικά εμπόδια ή τις πολιτισμικές αλλαγές. Με τον ίδιο τρόπο, οι εκδηλώσεις ευαισθητοποίησης (Επιλογή 3), αν και ενισχύουν την ορατότητα και το ηθικό, συνεισφέρουν ελάχιστα στις δομικές αλλαγές που απαιτούνται για την ουσιαστική ενσωμάτωση, καθιστώντας τις τη λιγότερο αποτελεσματική επιλογή παρά τη φαινομενική τους ελκυστικότητα.

ΣΕΝΑΡΙΟ 4: ΕΡΓΑΣΙΑΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΡΙΖΟΣΠΑΣΤΙΚΑ ΚΙΝΗΜΑΤΑ

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Οι συμμετέχοντες/ουσες θα εξετάσουν πώς η διοίκηση και η ηγεσία του εργοστασίου θα μπορούσαν να αντιμετωπίσουν τις ανησυχίες των εργαζομένων με διαφάνεια και αποτελεσματικότητα, προκειμένου να αποτραπεί η διάδοση του φόβου και η έλξη προς ριζοσπαστικές λύσεις. Η σωστή απάντηση είναι η Επιλογή 2. Το ταμείο για την εργασιακή μετάβαση αντιμετωπίζει άμεσα τις ανασφάλειες των εργαζομένων, προσφέροντάς τους συγκεκριμένα εργαλεία για την ανασυγκρότηση της καριέρας τους και δημιουργώντας μακροπρόθεσμες λύσεις. Αντίθετα, το συμβούλιο εργατικού δυναμικού (Επιλογή 3) προσφέρει μια συνεργατική προσέγγιση για τη διαχείριση των απολύσεων και την ενίσχυση της εμπιστοσύνης, αλλά μπορεί να μην παρέχει άμεση ανακούφιση στους πληγέντες εργαζομένους. Τα εργαστήρια ενθάρρυνσης (Επιλογή 1), αν και βοηθητικά σε συναισθηματικό επίπεδο, θα μπορούσαν ακούσια να εντείνουν τα ριζοσπαστικά αισθήματα χωρίς να προσφέρουν πρακτικές λύσεις, γεγονός που τα καθιστά τη λιγότερο αποτελεσματική επιλογή, παρά τη φαινομενική τους ελκυστικότητα.

ΣΕΝΑΡΙΟ 5: ΕΜΦΥΛΗ ΙΣΟΤΗΤΑ

Συμβουλές για τους/τις συντονιστές/-στριες:

Οι συμμετέχοντες/ουσες μπορούν να προτείνουν λύσεις όπως εσωτερικούς ελέγχους, μέτρα διαφάνειας και τη δημιουργία διεπιχειρησιακών ομάδων εργασίας για τη συστηματική αντιμετώπιση και εξάλειψη των μισθολογικών ανισοτήτων. Η σωστή απάντηση είναι η Επιλογή 1. Η διεπιχειρησιακή ομάδα εργασίας αντιμετωπίζει τις μισθολογικές ανισότητες άμεσα, μέσα από μια δομημένη και πολυεπίπεδη μεθοδολογία, διασφαλίζοντας την ανάληψη ευθύνης και τη δημιουργία βιώσιμων αλλαγών. Ενώ η Πρόκληση Δίκαιης Αμοιβής (Επιλογή 2) δίνει έμφαση στα μετρήσιμα αποτελέσματα σε ένα περιορισμένο χρονικό διάστημα, η επιτυχία της εξαρτάται από το επίπεδο δέσμευσης κάθε εταιρείας. Παράλληλα, το πρόγραμμα ευεξίας (Επιλογή 3), αν και ωφέλιμο σε άλλους τομείς, δεν αντιμετωπίζει άμεσα τις μισθολογικές ανισότητες, καθιστώντας το τη λιγότερο αποτελεσματική λύση όσον αφορά τη μισθολογική ισότητα.

Επιπρόσθετες πηγές



- The Facilitator's Toolkit Tools, techniques, and tips for effective facilitation Toolkits for Facilitators: <https://www.england.nhs.uk/improvement-hub/wp-content/uploads/sites/44/2017/11/Facilitator-Toolkit.pdf>
- The Discussion Group Facilitator's Handbook: <https://www.teagasc.ie/media/website/publications/2020/The-Discussion-Group-Facilitators-Handbook.pdf>
- Simulation Exercise, Exercise, Manual Youth combating radicalization- Toolkit for the training Combating Radicalization Among Youth: https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1958/Toolkit%20Youth%20Combating%20Radicalization.pdf
- How to help prevent radicalisation of young people by raising their self-awareness of cognitive biases Toolkit for Social Workers, Youth Workers and Mental Health Professionals: <https://www.precobias.eu/toolkit/social-worker/PRECOBIAS-Toolkit-for-social-workers-EN.pdf>
- YOUTH WORK AGAINST VIOLENT RADICALISATION Theory, concepts and primary prevention in practice: <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261953/YW-against-radicalisation-web.pdf>

Επιπρόσθετες πηγές



- FREE MIND AND EUROPEAN VALUES: UPROOTING RADICALISATION AND VIOLENT EXTREMISM THROUGH YOUTH WORK Non-formal approach to preventing radicalisation and violent extremism among youth: https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-2840/Uprooting%20radicalisation%20and%20violent%20extremism%20through%20youth%20work%20-%20Brochure.pdf
- Preventing Radicalisation This introductory video provides an overview of radicalization and ways to raise awareness: <https://safeguarding.network/content/safeguarding-resources/radicalisation/>
- PeaceMaker challenges you to succeed as a leader where others have failed. Experience the joy of bringing peace to the Middle East or the agony of plunging the region into disaster. PeaceMaker will test your skills, assumptions and prior knowledge: <http://peacemakergame.com/>
- An award-winning educational experience that uses project-based learning, game mechanics, graphic novel content and storytelling designed to engage young people and inspire them to solve global challenges while developing 21st Century skills: <https://www.worldbank.org/en/topic/edutech/brief/evoke-an-online-alternate-reality-game-supporting-social-innovation-among-young-people-around-the-world>
- A high-profile activist game, here the player is cast as a refugee in the troubled Darfur region of the Sudan. To help players understand the plight of the residents of the refugee camps, they participate in two flavours of mini game: <https://www.mobygames.com/game/34936/darfur-is-dying/>

Setup
Influence
Facilitation
Consequences
Players
Teams
Scoring
Critical Thinking
Dialogue
Storytelling
Scenarios
Board Game
Gamification
Choices
Strategy
Print-and-Play

ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΤΕΒΑΣΕΤΕ ΚΑΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΑΝΑΛΟΓΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ



Σε περίπτωση που έχετε αποφασίσει να παίξετε την αναλογική έκδοση του radicalGAME, διατίθενται οι παρακάτω κατευθυντήριες γραμμές που μπορούν να βοηθήσουν εσάς ως εκπαιδευτές/ριες, καθώς και τους/τις παίκτες/ριες.

Πρώτα, επισκεφθείτε την επίσημη ιστοσελίδα, όπου έχουν ανέβει τα υλικά του παιχνιδιού. Όλα τα υλικά είναι διαθέσιμα για να τα κατεβάσετε σε μορφή PDF.



Αναζητήστε την ενότητα «Υλικά παιχνιδιού» στην ιστοσελίδα και αρχίστε να προετοιμάζετε το παιχνίδι. Μόλις κατεβάσετε τα απαραίτητα αρχεία, εκτυπώστε τα παρακάτω σε έγχρωμη μορφή, και όχι ασπρόμαυρη, και κόψτε τα:

- Κάρτες ρόλων: Κάθε ομάδα χρειάζεται από μία.
- Κάρτες χωρών και σεναρίων: Ετοιμάστε τις κάρτες για κάθε χώρα και τα σχετικά σενάρια σύμφωνα με τις περιγραφές.
- Κάρτες λύσεων: Να έχετε όλες τις κάρτες με τρεις δυνατές λύσεις για κάθε σενάριο, διασφαλίζοντας πως φέρουν χρωματικό κωδικό και είναι εύκολα αναγνωρίσιμες.
- Κάρτες μπαλαντέρ: Στο επίπεδο 2, να έχετε κάρτες που αντικατοπτρίζουν τις 10 δεξιότητες που εντοπίστηκαν στη διακρατική έκθεση.



Δημιουργήστε έναν πίνακα με το σύστημα βαθμολογίας, χρησιμοποιώντας πιθανώς ένα φύλλο χαρτί, για να καταγράφετε τους βαθμούς και τις ανταμοιβές καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Επιπλέον, είναι πολύ σημαντικό να ετοιμάσετε τον τόπο συνάντησης για το παιχνίδι, διασφαλίζοντας πως θα υπάρχει αρκετός χώρος για όλους/ες ώστε να νιώθουν άνετα. Διαμορφώστε ένα κεντρικό σημείο στο οποίο οι κάρτες σεναρίων, χωρών και λύσεων θα παρουσιάζονται κατά τρόπο εμφανή για όλους/ες τους/τις παίκτες/ριες.

3

4

Αν υπάρχουν πάνω από 9 παίκτες/ριες, χωρίστε τους/τις σε μικρότερες ομάδες.

Εξηγήστε στους/στις παίκτες/ριες τη σημασία της συμμετοχής και της διατήρησης των ρόλων τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

5

6

Χρησιμοποιήστε κλεψύδρα ή χρονόμετρο για να διασφαλίσετε πως θα τηρούνται τα χρονικά όρια για τη συζήτηση κάθε σεναρίου.



**Με συγχρηματοδότηση από
την Ευρωπαϊκή Ένωση**

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι γνώμες και οι απόψεις που εκφράζονται ανήκουν αποκλειστικά στους/στις συντάκτες/ριες και δεν αντικατοπτρίζουν κατ' ανάγκη αυτές της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΚΕΑ). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο ΕΑΚΕΑ δύναται να καταστούν υπεύθυνοι για αυτές.