Co-funded by the European Union

Create2Include
AI and Digital Pathways for Youth Inclusion

Πρόγραμμα Συμπεριληπτικής Εκπαίδευσης Λειτουργών Εκπαιδευτών Νεολαίας «Μέθοδος από το Εμπόδιο στο Μονοπάτι»

2025-2-LT02-KA220-YOU-000374142

2026

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων, και ο Εθνικός Οργανισμός και η Επιτροπή δεν φέρουν καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

Εισαγωγή 3

Συνάφεια για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας 3

Ομάδες-στόχοι 3

Κύριος στόχος του εκπαιδευτικού προγράμματος 3

Περίγραμμα εκπαίδευσης 3

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 – Χαρτογράφηση Φραγμών & Βασικά Στοιχεία μεθόδου BPM 5

ΕΝΟΤΗΤΑ 2 – Συμπεριληπτική Διευκόλυνση & Συν-στοχασμός 14

ΕΝΟΤΗΤΑ 3 – Η Ψηφιακή υποστήριξη & η τεχνητής νοημοσύνη ως εργαλεία για την ένταξη 20

ΕΝΟΤΗΤΑ 4 – Διαδρομές Ρόλων 31

ΕΝΟΤΗΤΑ 5 – Παρακολούθηση, Ανατροφοδότηση & Βιωσιμότητα 37

Εκπαιδευτικό υλικό 43

Εισαγωγή

Το έργο «Create2Include» προσφέρει ισχυρή προστιθέμενη αξία σε ευρωπαϊκό επίπεδο, αναπτύσσοντας μια κοινή μεθοδολογία ένταξης, τη «Μέθοδο Barrier-to-Pathway» (BPM), η οποία δεν θα μπορούσε να σχεδιαστεί, να δοκιμαστεί ή να κλιμακωθεί σε ένα μόνο εθνικό πλαίσιο. Το BPM είναι ένα δομημένο μοντέλο για τη μετατροπή των μεμονωμένων εμποδίων σε εξατομικευμένες οδούς συμμετοχής. Αναπτύσσεται σε διακρατικό επίπεδο, με κάθε εταίρο να συνεισφέρει μέσα από την τοπική εμπειρία και γνώση από διαφορετικές πραγματικότητες των νέων σε ολόκληρη την Ε.Ε.

Ένα δομημένο πρόγραμμα κατάρτισης βασισμένο στη μεθοδολογία BPM που εξοπλίζει τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας με τις γνώσεις, τα εργαλεία και τις στρατηγικές για να μετατρέψουν τα εμπόδια ένταξης σε εξατομικευμένες μεθόδους μάθησης και συμμετοχής.

Συνάφεια για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας

1. Ενισχύοντας τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας με γνώσεις, εργαλεία και στρατηγικές για τη μετατροπή των εμποδίων ένταξης σε εξατομικευμένη μάθηση, συμβάλλουμε ενεργά στην κατάργηση των εμποδίων και στην προώθηση ενός περιβάλλοντος μάθησης χωρίς αποκλεισμούς.
2. Οι εργαζόμενοι με νέους θα αποκτήσουν βελτιωμένη ικανότητα να εμπλέκουν άτομα εκτός εκπαίδευσης ή κατάρτισης (NEETs), μετανάστες, νέους από αγροτικές περιοχές και νέους με αναπηρίες.

Ομάδες-στόχοι

1. Εργαζόμενοι με νέους: Επαγγελματίες, λειτουργοί εκπαιδευσης και εθελοντές στον τομέα της νεολαίας, της κοινωνικής ένταξης ή της άτυπης εκπαίδευσης που χρειάζονται δομημένα, προσαρμοστικά εργαλεία για την αποτελεσματικότερη υποστήριξη των νέων που βρίσκονται σε μειονεκτική θέση.
2. Νέοι σε μειονεκτική θέση (16–30 ετών): Συμπεριλαμβανομένων των νέων εκτός εκπαίδευσης ή κατάρτισης (NEETs), των μεταναστών, των νέων από αγροτικές περιοχές, των νέων με αναπηρίες, με περιορισμένες ψηφιακές δεξιότητες ή δεξιότητες γραμματισμού ή νέοι που αντιμετωπίζουν προκλήσεις ψυχικής υγείας και κοινωνικοοικονομικές προκλήσεις.

Κύριος στόχος του εκπαιδευτικού προγράμματος

1. να εξοπλίσει 20 εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας ανά εταίρο με τις δεξιότητες για τον εντοπισμό και την ανάλυση προσωπικών και δομικών εμποδίων που αντιμετωπίζουν οι μειονεκτούντες νέοι χρησιμοποιώντας τη Μέθοδο Barrier-to-Pathway (BPM).
   Στόχος: Το 90% να επιδεικνύει βελτιωμένη κατανόηση στις αυτοαξιολογήσεις μετά την εκπαίδευση.
2. Να εκπαιδεύσει τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας σε συμπεριληπτικές και προσαρμόσιμες μεθόδους μη τυπικής μάθησης, με σκοπό την καλύτερη συμμετοχή των νέων με αναπηρίες, των νέων εκτός εκπαίδευσης και κατάρτισης (NEETs), των μεταναστών, των νέων από αγροτικές περιοχές και άλλων με λιγότερες ευκαιρίες.
   Στόχος: Τουλάχιστον το 85% να αναφέρει αυξημένη εμπιστοσύνη στην εμπλοκή των νέων από μειονεκτούντες ομάδες μέσω των μορφών μάθησης που έχουν σχεδιαστεί από κοινού.

3. Να υποστηρίξει τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας στη χρήση ψηφιακών εργαλείων και εργαλείων που υποστηρίζονται από τεχνητή νοημοσύνη (π.χ. εργαλεία χαρτογράφησης διαδρομών, εφαρμογές συμπεριληπτικής μάθησης) για την ανάλυση εμποδίων και τον σχεδιασμό συμμετοχής.
   Στόχος: Τουλάχιστον το 85% να αναφέρει βελτιωμένες ικανότητες ψηφιακής ένταξης.
4. Να δοθεί η δυνατότητα στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας να υποστηρίζουν τη δομημένη πρόοδο των νέων (από παρατηρητή σε συνδημιουργό), προσαρμόζοντας τις στρατηγικές ένταξης στις ατομικές δυνατότητες.

Περίγραμμα εκπαίδευσης

Πρόγραμμα Συμπεριληπτικής Εκπαίδευσης Λειτουργών Νεολαίας: Η Μέθοδος «Από το Εμπόδιο στο Μονοπάτι»» έχει αναπτυχθεί ως ένα ψηφιακό, διαθέσιμο για λήψη, εκπαιδευτικό πρόγραμμα, δομημένο σε πέντε ενότητες που παραδίδονται σε διάστημα 5 εβδομάδων (30 ωρών). Εξοπλίζει τους Λειτουργούς Νεολαίας με τις απαραίτητες δεξιότητες για να αναγνωρίζουν, να αναλύουν και να μετατρέπουν τα εμπόδια σε δρόμους συμμετοχής για νέους που βρίσκονται σε μειονεκτική θέση. Οι ενότητες είναι:

ΕΝΟΤΗΤΕΣ	**Συνεργάτης, υπεύθυνος**
Μ1.Χαρτογράφηση Φραγμών & Βασικά Στοιχεία BPM– εντοπισμός δομικών και προσωπικών εμποδίων	Η Εκπαίδευση Αλλιώς, Λιθουανία
Μ2: Συμπεριληπτική Διευκόλυνση & Συν-στοχασμός– τεχνικές για συνεργατική εμπλοκή	RIC, Λετονία
Μ3: Ψηφιακή υποστήριξη και υποστήριξη μέσω της τεχνητής νοημοσύνης για την ένταξη– εργαλεία για την υποστήριξη της προσβασιμότητας και της συμμετοχής	Araxa Edu, Τουρκία
Μ4: Διαδρομές Ρόλων– καθοδήγηση των νέων από παρατηρητές σε συνδημιουργούς	ΕΝΤΑΞΙΣ, Ελλάδα
Μ5: Παρακολούθηση, Ανατροφοδότηση & Βιωσιμότητα– παρακολούθηση της προόδου και προσαρμογή της πρακτικής	ΑΓΑΠΗ, Κύπρος

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 – Χαρτογράφηση Φραγμών & Βασικά Στοιχεία BPM

ΕΝΟΤΗΤΑ 1	**Χαρτογράφηση Φραγμών & Βασικά Στοιχεία BPM**
ΓΕΝΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ	Ο γενικός στόχος της ενότητας είναι ο εντοπισμός προσωπικών και δομικών εμποδίων για διαφορετικές ομάδες-στόχους, η δημιουργία του βασικού μοντέλου BPM και η προετοιμασία μιας μελέτης περίπτωσης ενός νέου με λιγότερες ευκαιρίες.
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΜΑΘΗΣΗΣ:	Μέχρι το τέλος της συνεδρίας, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να: ● να γνωρίζουν πώς να εντοπίζουν προσωπικά και δομικά εμπόδια· ● να εφαρμόζουν το βασικό μοντέλο της μεθόδου BPM ● να χρησιμοποιούν το βασικό μοντέλο BPM για να εντοπίσουν τα εμπόδια
ΜΕΘΟΔΟΙ:	Ανάλυση Φραγμών, Έλεγχος του Περιβάλλοντος, Συνεντεύξεις
ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ:	● Ορίστε τον στόχο του χάρτη (αλλαγή πολιτικής, σχεδιασμός προγράμματος, προσέγγιση) και τις γεωγραφικές/ηλικιακές ομάδες που καλύπτονται πριν από τη συλλογή δεδομένων ● Συν-σχεδιασμός της διαδικασίας με νέους από τις ομάδες-στόχους· χρήση συντονιστών από συνομηλίκους για την οικοδόμηση εμπιστοσύνης και τη διασφάλιση της συνάφειας. ● Δείτε πώς η φτώχεια, η αναπηρία, το μεταναστευτικό καθεστώς, το φύλο, η εθνικότητα, ο σεξουαλικός προσανατολισμός, η εκπαίδευση, η αγροτική/αστική τοποθεσία και η ηλικία συνδυάζονται για να δημιουργήσουν μοναδικά εμπόδια. ● Συμπεριλάβετε δεδομένα: οικονομικά (κόστος, απασχόληση), διαρθρωτικά (μεταφορές, στέγαση), θεσμικά (εκπαίδευση, κοινωνικές υπηρεσίες), νομικά/πολιτικά, πολιτιστικά/κοινωνικά (στίγμα, κανόνες), πληροφοριακά (ευαισθητοποίηση, γλώσσες), ψηφιακή πρόσβαση και προσωπικά (ψυχική υγεία, δεξιότητες) ● Συνδυάστε σύντομες έρευνες, εις βάθος συνεντεύξεις, ομάδες εστίασης, συμμετοχικά εργαστήρια, περιπάτους στην κοινότητα και συνεντεύξεις με ενδιαφερόμενους φορείς για να αποτυπώσετε διαφορετικές οπτικές γωνίες. ● Διασφαλίστε ενημερωμένη συγκατάθεση, εμπιστευτικότητα, προαιρετική ανωνυμία και διευκόλυνση βάσει τραύματος. Να είστε σαφείς σχετικά με τον τρόπο χρήσης των δεδομένων. ● Χρησιμοποιήστε απλούς χάρτες, διαγράμματα ροής, χάρτες θερμότητας ή σενάρια που δείχνουν δρώντες, διαδικασίες και μονοπάτια εμποδίων. Συμπεριλάβετε αποσπάσματα ή δείγματα ειδικών περιπτώσεων για να παρουσιάσετε πιο ευγενικά τα ευρήματα.
ΔΙΑΡΚΕΙΑ:	6 ώρες

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ:	Ένα συμμετοχικό εργαστήριο όπου νέοι με λιγότερες ευκαιρίες και τοπικοί φορείς συνεργάζονται για να εντοπίσουν και να χαρτογραφήσουν προσωπικά (π.χ.αυτοπεποίθηση,υγεία,δεξιότητες) και δομικά (π.χ.μεταφορές, κόστος, διακρίσεις, κενά πολιτικής) εμπόδια που περιορίζουν τη συμμετοχή. Χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως καθοδηγούμενες συζητήσεις, χαρτογράφηση χρονοδιαγράμματος/ροής, ψηφοφορία/ιεράρχηση προτεραιοτήτων και σύντομες συνεντεύξεις, οι συμμετέχοντες αναδεικνύουν τις βαθύτερες αιτίες, επισημαίνουν τα πιο κρίσιμα εμπόδια και προτείνουν σημεία εισόδου για δράση. Αποτελέσματα: ένα οπτικό εμπόδιο, μια λίστα με εμπόδια με προτεραιότητες και αρχικές ιδέες για πρακτικές λύσεις με επικεφαλής τους νέους.
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:	1. Η ενότητα βελτίωσε την κατανόησή μου για τα βασικά στοιχεία της BPM μεθόδου. 1 – Διαφωνώ απόλυτα 2 – Διαφωνώ 3 – Ουδέτερο 4 – Συμφωνώ 5 – Συμφωνώ απόλυτα 2. Οι δραστηριότητες με βοήθησαν να αναπτύξω πρακτικές δεξιότητες στον εντοπισμό προσωπικών και δομικών εμποδίων. 1 – Διαφωνώ απόλυτα 2 – Διαφωνώ 3 – Ουδέτερο 4 – Συμφωνώ 5 – Συμφωνώ απόλυτα 3. Οι δραστηριότητες που παρέχονταν ήταν χρήσιμες και εύκολες στην εφαρμογή τους σε πραγματικά περιβάλλοντα νέων. 1 – Διαφωνώ απόλυτα 2 – Διαφωνώ 3 – Ουδέτερο 4 – Συμφωνώ 5 – Συμφωνώ απόλυτα 4. Νιώθω σίγουρος/η ότι μπορώ να εφαρμόσω το βασικό μοντέλο BPM για να εντοπίσω εμπόδια. 1 – Διαφωνώ απόλυτα 2 – Διαφωνώ 3 – Ουδέτερο 4 – Συμφωνώ 5 – Συμφωνώ απόλυτα
ΑΝΑΦΟΡΕΣ:	https://www.canva.com/design/DAHSG-p-jPo/HZExPWC3qsVAFsBGzY4kKg/edit

Δομή Εργαστηρίων	
Δραστηριότητα προθέρμανσης	**«Ο Ντετέκτιβ του Μπαρ»** **Προσδιορισμός εμποδίων:** **1η μέθοδος:** Ο εκπαιδευτής ρωτάει τους συμμετέχοντες: «Τι σε εμποδίζει να συμμετέχεις πλήρως στην κοινωνία/στην εκπαίδευση/στις δραστηριότητες;» Οι συμμετέχοντες πρέπει να συμπληρώσουν 2 ή περισσότερες δυσκολίες για κάθε τετράγωνο.CANVA **2η μέθοδος:** Ο εκπαιδευτής παρατηρεί τη συμπεριφορά του νεαρού μετανάστη κατά τη διάρκεια διαφόρων δραστηριοτήτων: πώς εκτελεί εργασίες, πώς επικοινωνεί με συνομηλίκους, πώς καταφέρνει να επιλύει προβλήματα απασχόλησης κ.λπ. Η παρατήρηση μπορεί να πραγματοποιηθεί σε διάστημα αρκετών ημερών. Κατά τη διάρκεια της παρατήρησης, ο εκπαιδευτής κρατά σημειώσεις. Κατά τον εντοπισμό εμποδίων, ο εκπαιδευτής μπορεί να ανατρέξει σε δείγματα. Λίστα των εμποδίων.
Κύριες Δραστηριότητες	
Δραστηριότητα 1	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Είμαι καλλιτέχνης**
Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	Εντοπισμός εμποδίων και εύρεση οδών για την ομάδα-στόχο: Μετανάστες, Ουκρανοί πρόσφυγες
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	Φύλλα χαρτιού, στυλό, νερομπογιές, μολύβια χρώματος, πινέλα ζωγραφικής, κόλλα, ψαλίδι.
Διάρκεια	1 ώρα

Οδηγίες	**Ο Πίνακας Προσαρμογής (Εξατομίκευση)** Ο εκπαιδευτής συγκέντρωσε όλες τις απαντήσεις και εντόπισε 3 «Ορατά» και 3 «Αόρατα» εμπόδια. **Ορατά εμπόδια:** 1. Γλωσσικά εμπόδια — περιορισμένες δεξιότητες στην τοπική γλώσσα που εμποδίζουν την πρόσβαση στο σχολείο, τις υπηρεσίες, τις αιτήσεις εργασίας και την κοινωνική αλληλεπίδραση 2. Νομική κατάσταση/κατάσταση εγγράφων — έλλειψη αδειών διαμονής, αναγνώρισης προσόντων ή εγγράφων εγγραφής σε σχολείο που εμποδίζουν την επίσημη εκπαίδευση, την εργασία ή τα επιδόματα 3. Έλλειψη στέγασης και αστάθεια στις μεταφορές — υπερπλήρης ή προσωρινή στέγαση και έλλειψη αξιόπιστων μέσων μεταφοράς που εμποδίζουν την παρακολούθηση του σχολείου/της εργασίας και τη συμμετοχή σε δραστηριότητες. **Αόρατα εμπόδια:** 1. Ψυχολογικό τραύμα και άγχος — τραύμα που σχετίζεται με τον πόλεμο, απώλεια και συνεχιζόμενη αβεβαιότητα που μειώνουν τη συγκέντρωση, το κίνητρο και την εμπιστοσύνη στους θεσμούς 2. Κοινωνική απομόνωση και πολιτισμικός αποκλεισμός — διακρίσεις, στερεότυπα ή αποκλεισμός από δίκτυα συνομηλίκων και εξωσχολικές δραστηριότητες που περιορίζουν το αίσθημα του ανήκειν και τις ευκαιρίες 3. Μη αναγνωρισμένες δεξιότητες και υποτίμηση προσόντων — άτυπες δεξιότητες ή ξένα προσόντα που δεν επικυρώνονται τοπικά, προκαλώντας απώλεια εμπιστοσύνης και μπλοκαρισμένα μονοπάτια προς την εκπαίδευση ή την ουσιαστική εργασία**…** **Η Διαδρομή Ρόλου (Πρόοδος)** Ο εκπαιδευτής επιλέγει τα πιο σημαντικά εμπόδια: **1 Εμπόδιο:**Οι περιορισμένες γνώσεις τοπικής γλώσσας εμποδίζουν τη συμμετοχή σε τοπικές κοινωνικές συζητήσεις, εκπαίδευση και αλληλεπιδράσεις με συνομηλίκους ■ **Ρόλος Διαδρομής BPM:**Σχεδιαστής οπτικής καμπάνιας. ■ **Προσαρμογή:**Χρησιμοποιήστε εργαλεία μετάφρασης και υποτιτλισμού με τεχνητή νοημοσύνη (ενσωματωμένα στο IO3) για να μεταφράσετε τις ιδέες σας στην τοπική γλώσσα. ■ **Αποτέλεσμα:**Ο νεαρός γίνεται αφηγητής, παρουσιάζοντας την ιστορία του σε ένα βίντεο με υπότιτλους στους τοπικούς υπεύθυνους λήψης αποφάσεων. **2 Εμπόδιο:**Ψυχολογικό τραύμα και στρες ■ **Ρόλος Διαδρομής BPM:**ένας καλλιτέχνης ■ **Προσαρμογή:**Η παρέμβαση που βασίζεται στις εικαστικές τέχνες μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη μιας σειράς βασικών συνιστωσών ανθεκτικότητας στο στρες· μπορεί να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να μιλήσουν για τη δική τους ανθεκτικότητα ατομικά ή σε ομάδα και, τελικά, η χρήση καλλιτεχνικών δραστηριοτήτων μπορεί να βοηθήσει στην ενίσχυση της κοινωνικής ενδυνάμωσης και στη μετάδοση της βιωμένης εμπειρίας των συμμετεχόντων σε ευρύτερες κοινότητες.

	■ **Αποτέλεσμα:**Αυξημένη αυτοπεποίθηση, αίσθηση ταυτότητας, αυτογνωσία και αυτοεκτίμηση, ενισχυμένη ανθεκτικότητα στις προκλήσεις της ζωής **Βήμα προς βήμα περιγραφή:** Ο συμμετέχων καλείται να αναλογιστεί και να σχεδιάσει το δικό του οικόσημο που να αντικατοπτρίζει καλυτερα την ταυτότητά του, με βάση τις ακόλουθες ερωτήσεις: Ποιες είναι οι αξίες μου; Τι μου αρέσει να κάνω περισσότερο; Ποια είναι τα πιο σημαντικά μου επιτεύγματα μέχρι στιγμής; Το οικόσημο μπορεί να περιέχει σχέδια, σύμβολα, λέξεις. Ο συμμετέχων μπορεί να αναλογιστεί και να εργαστεί ατομικά για περίπου 20 λεπτά. Αφού τελειώσει, παρουσιάζει το οικόσημό του στους άλλους συμμετέχοντες ή στον εκπαιδευτή. Ο εκπαιδευτής μπορεί να κάνει ερωτήσεις ή να κάνει εκτιμητικές παρατηρήσεις στο τέλος. Οι παρουσιάσεις μπορεί να διαρκέσουν περίπου 15 λεπτά. Κάθε συμμετέχων γράφει το όνομά του στο οικόσημο και το αναρτά στον τοίχο της έκθεσης στην αίθουσα εκπαίδευσης, ώστε να είναι ορατό σε όλους τους άλλους συμμετέχοντες.
Εκτίμηση	Ο εκπαιδευτής καλεί ορισμένους συμμετέχοντες να εκφράσουν παρατηρήσεις σχετικά με τη δραστηριότητα και εξάγει συμπεράσματα σχετικά με τον ρόλο της δραστηριότητας στον καθορισμό της ταυτότητας, των αξιών, των δυνατών σημείων και των πυλώνων ανθεκτικότητας των συμμετεχόντων.

Δραστηριότητα 2	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Είμαι σούπερ ήρωας**
Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	Προσδιορισμός εμποδίων και διαδρομών για την ομάδα-στόχο:**Νεολαία από Αγροτικές Περιοχές.**
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	Φύλλα χαρτιού, στυλό, νερομπογιές, μολύβια χρώματος, πινέλα ζωγραφικής
Διάρκεια	1 ώρα

Οδηγίες	**Ο Πίνακας Προσαρμογής (Εξατομίκευση)** Ο εκπαιδευτής συγκέντρωσε όλες τις απαντήσεις και εντόπισε 3 «Ορατά» και 3 «Αόρατα» εμπόδια. **Ορατά εμπόδια**: 1. Κακή υποδομή: μεγάλες αποστάσεις μετακίνησης, μη ασφαλείς ή αναξιόπιστες μεταφορές, έλλειψη σχολικών εγκαταστάσεων (εργαστήρια, βιβλιοθήκες, εγκαταστάσεις υγιεινής) 2. Κοινωνική και γεωγραφική απομόνωση: αραιοκατοικημένες περιοχές με λιγότερους κοινοτικούς θεσμούς και αστικούς χώρους. 3. Αδύναμες τοπικές αγορές εργασίας: λιγότερες επίσημες ευκαιρίες απασχόλησης, χαμηλές επενδύσεις, αποθαρρυντικές αποδόσεις στην εκπαίδευση. **Αόρατα εμπόδια**: 1. Χαμηλή αυτοπεποίθηση και αποτελεσματικότητα: πεποίθηση ότι η εκπαίδευση δεν θα αλλάξει τις προοπτικές, γεγονός που οδηγεί σε αποδέσμευση. 2. Προκλήσεις ψυχικής υγείας και άγχος: απομόνωση, στίγμα ή άγχος από οικονομική ανασφάλεια και οικογενειακές πιέσεις 3. Χαμηλές φιλοδοξίες και περιορισμένη προβολή: λίγα πρότυπα, περιορισμένη επίγνωση των επαγγελματικών/εκπαιδευτικών οδών εκτός της περιοχής **Η Διαδρομή Ρόλου (Πρόοδος)** Ο εκπαιδευτής επιλέγει τα πιο σημαντικά εμπόδια: **1 Εμπόδιο:** Κακή υποδομή ■ **Ρόλος Διαδρομής BPM:**Ψηφιακός μαθητής ■ **Προσαρμογή:**Ένας νέος εκμεταλλεύεται τις ευκαιρίες ψηφιακής μάθησης και βρίσκει μαθήματα που ταιριάζουν με τα ενδιαφέροντά του. ■ **Αποτέλεσμα:**Ένας νέος θα ολοκληρώσει ένα ηλεκτρονικό μάθημα, θα λάβει υψηλής ποιότητας εκπαίδευση και θα είναι σε θέση να βρει δουλειά και να ακολουθήσει μια καριέρα σύμφωνα με τις ικανότητές του. **2 Εμπόδιο:**Χαμηλή αυτοπεποίθηση και αποτελεσματικότητα: ■ **Ρόλος Διαδρομής BPM:**Ένας σούπερ ήρωας ■ **Προσαρμογή:**Η ακόλουθη δραστηριότητα έχει σχεδιαστεί για να αυξήσει την αυτογνωσία και την αυτοπεποίθηση. ■ **Αποτέλεσμα:**Αυξημένη αυτογνωσία και αυτοπεποίθηση Ο εκπαιδευτής μπορεί να ξεκινήσει με μια εισαγωγή: «Στις δύσκολες στιγμές πρέπει να θυμάστε ποιοι είστε, να βασίζεστε στον εαυτό σας, να είστε χαρούμενοι που έχετε συσσωρεύσει ιδιότητες και εμπειρίες. Αυτή η δραστηριότητα στοχεύει να τονίσει τις θετικές πτυχές του εαυτού σας, ώστε να απολαμβάνετε μεγαλύτερη αυτοεκτίμηση και αυτοπεποίθηση.» Ο εκπαιδευτής προσκαλεί τους συμμετέχοντες να πάρουν ένα φύλλο χαρτί, να το βάλουν στα χέρια τους και να πουν: «Εκτιμώ τον εαυτό μου. Φέρομαι στον εαυτό μου με τιμή και σεβασμό».

	Στη συνέχεια, καλούνται να αναλογιστούν την κύρια/τις κύριες ιδιότητές τους, να την/τις μετατρέψουν σε υπερδύναμη και τους εαυτούς τους σε υπερήρωα. Μετά από σκέψη, μπορεί να φανταστούν τον εαυτό τους έτσι. Μερικές ερωτήσεις μπορεί να βοηθήσουν: πώς μοιάζουν, τι φορούν; Τι συμβολίζει την υπερδύναμή τους; Ποια χρώματα φορούν; Ως τελικό βήμα στην επεξεργασία του έργου τέχνης τους, καλούνται να δείξουν πώς απολαμβάνουν την υπερδύναμή τους και ακόμη και να συγχαρούν τους εαυτούς τους, αν θέλουν. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες καλούνται να αναρτήσουν τα έργα τέχνης τους στον τοίχο της έκθεσης του χώρου εκπαίδευσης και να μοιραστούν τις εντυπώσεις τους σχετικά με τη διαδικασία της δημιουργίας και τις αποκαλύψεις που μπορεί να είχαν.
Εκτίμηση	Ο εκπαιδευτής προσκαλεί τους συμμετέχοντες σε μια τελική συζήτηση σχετικά με τους στόχους που πέτυχε ή όχι το εργαστήριο, τα συναισθήματά τους και τη διαδικασία επίγνωσης, καθώς και την εμπειρία της αλληλοδιδακτικής εμπειρίας. Παρέχει στους συμμετέχοντες ένα ερωτηματολόγιο αξιολόγησης μετά την αξιολόγηση. Η ομάδα μοιράζεται τις τελικές παρατηρήσεις της σχετικά με τη μάθηση και την έκφραση της ψυχικής ανθεκτικότητας.

Δραστηριότητα 3	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Τα κατάφερα**
Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	Προσδιορισμός εμποδίων και εύρεση οδών για την ομάδα-στόχο:**Νέοι με μακροχρόνια ανεργία, ανειδίκευτοι.**
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	Οποιοδήποτε μέσο.
Διάρκεια	1 ώρα

Οδηγίες	**Ο Πίνακας Προσαρμογής (Εξατομίκευση)** Ο εκπαιδευτής συγκέντρωσε όλες τις απαντήσεις και εντόπισε 3 «Ορατά» και 3 «Αόρατα» εμπόδια. **Ορατά εμπόδια**: 1. Ανεπαρκής επαγγελματικός προσανατολισμός: ασθενείς δεσμοί σχολείου-εργασίας, έλλειψη εξατομικευμένων οδών, ανεπαρκής αναγνώριση της άτυπης μάθησης. 2. Γεωγραφικά εμπόδια: συγκέντρωση ευκαιριών σε αστικά κέντρα, περιορισμένοι τοπικοί εργοδότες ή πάροχοι κατάρτισης 3. Ανεπαρκή στοχευμένα προγράμματα: κατακερματισμένες ή βραχυπρόθεσμες πρωτοβουλίες, περιορισμένη προσέγγιση των μη εμπλεκόμενων νέων, εμπόδια στην επιλεξιμότητα για υπηρεσίες. **Αόρατα εμπόδια**: 1. Χαμηλό κίνητρο, αυτοαποτελεσματικότητα και φιλοδοξία: αποδέσμευση, μαθημένη αδυναμία, φόβος αποτυχίας ή χαμηλές προσδοκίες. 2. Χαμηλό μορφωτικό επίπεδο και κενά δεξιοτήτων: ελλιπή προσόντα, χαμηλός γραμματισμός/αριθμητισμός, ξεπερασμένες ή άσχετες δεξιότητες. 3. Οικονομική πίεση και φτώχεια: ανάγκη για άμεσο εισόδημα που οδηγεί σε βραχυπρόθεσμη, ασταθή εργασία αντί για εκπαίδευση. **Η Διαδρομή Ρόλου (Πρόοδος)** Ο εκπαιδευτής επιλέγει τα πιο σημαντικά εμπόδια: **1 Εμπόδιο:**Ανεπαρκής επαγγελματικός προσανατολισμός: ■ **Ρόλος Διαδρομής BPM:**Κρατώ ■ **Προσαρμογή:**Επισκέπτονται χώρους εργασίας. Οι επισκέψεις στον χώρο εργασίας μπορούν αρχικά να είναι του είδους της εκδρομής - όταν οι νέοι απλώς περνούν από μια εταιρεία/ίδρυμα. Το δεύτερο στάδιο - παρακολούθηση εργασίας - όταν επιλέγεται ένας συγκεκριμένος χώρος εργασίας από τους καθοδηγητές που παρατηρούνται και παρακολουθούνται. Πραγματοποιούνται περιηγήσεις στον χώρο εργασίας και η εργασία παρατηρείται επί τόπου καθ' όλη τη διάρκεια της εργάσιμης ημέρας, την επόμενη μέρα μπορεί να υπάρξει συζήτηση με έναν ειδικό σταδιοδρομίας παρουσία του υπεύθυνου ειδικού της εν λόγω εταιρείας. ■ **Αποτέλεσμα:**Γνώση επαγγελμάτων - συνοδεία - πρακτικές δραστηριότητες - σχέδιο σταδιοδρομίας. **2 Εμπόδιο:**Χαμηλό κίνητρο ■ **Ρόλος Διαδρομής BPM**: Τα κατάφερα ■ **Προσαρμογή:**Αναστοχαστικό εργαστήριο να ενισχύσουν την αυτοπεποίθηση και την αυτοπεποίθηση στις ικανότητές τους των νέων με χαμηλό κίνητρο. Βήμα 1. Ο εκπαιδευτής κάνει ερωτήσεις: Για τι έχεις νιώσει ποτέ περήφανος; Τι έχεις καταφέρει ποτέ;

<table>
<tr><td></td><td>Πότε νιώθεις ότι έχεις κάνει κάτι καλά;
Για τι σας έχουν επαινέσει άλλοι;
Σπουδαίος:
Ακόμα και πολύ μικρά επιτεύγματα είναι αποδεκτά.
Δεν είναι απαραίτητο να μιλάμε για σχολείο ή δουλειά.
Βήμα 2. Χάρτης επιτυχίας
Όλες οι αναφερόμενες καταστάσεις παρατίθενται σε ένα φύλλο.
Για παράδειγμα:
Βοήθησα τον παππού μου.
Οργάνωσα μια εκδήλωση.
Έφτιαξα ένα ποδήλατο.
Φρόντιζα τον μικρότερο αδερφό μου.
Δημιούργησα ένα παιχνίδι στον υπολογιστή.
Βήμα 3. Προσδιορισμός δυνατών σημείων
Για κάθε περίπτωση, αναζητούνται ικανότητες:

<table><tr><th>Κατάσταση</th><th>Ικανότητα</th></tr><tr><td>Βοήθησα έναν φίλο</td><td>Ευθύνη</td></tr><tr><td>Φρόντιζα ένα παιδί</td><td>Φροντίδα</td></tr><tr><td>Έφτιαξα το τηλέφωνο</td><td>Επίλυση προβλημάτων</td></tr><tr><td>Δούλεψα σε μια ομάδα</td><td>Συνεργασία</td></tr></table>
■ Αποτέλεσμα:Ο νεαρός αρχίζει να:
να έχει περισσότερη αυτοπεποίθηση, να βλέπει τις δικές του ικανότητες, να πιστεύει ότι μπορεί να πετύχει την αλλαγή.
Αυτός είναι ένας από τους πιο σημαντικούς παράγοντες στην εμφάνιση κινήτρων.</td></tr>
<tr><td>Εκτίμηση</td><td>Ερωτήσεις για συζήτηση:
Τι καινούργια πράγματα έχεις μάθει/ έχετε μάθει για τον εαυτό σου/σας;
Ποια δυνατά σημεία θα θέλατε να χρησιμοποιήσετε στο μέλλον;
Ποια δύναμη θεωρείτε πιο σημαντική;</td></tr>
</table>

Δραστηριότητα 4	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Παίκτης ρόλων**
Σύντομη Περιγραφή	Εντοπισμός εμποδίων και εύρεση οδών για την ομάδα-στόχο: Νέοι **με αναπηρίες**
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	Υπολογιστής, τάμπλετ, διαδίκτυο
Διάρκεια	1 ώρα

Οδηγίες	**Ο Πίνακας Προσαρμογής (Εξατομίκευση)** Ο εκπαιδευτής συγκέντρωσε όλες τις απαντήσεις και εντόπισε 3 «Ορατά» και 3 «Αόρατα» εμπόδια. **Ορατά εμπόδια**: 1. Μη προσβάσιμο φυσικό περιβάλλον: σχολεία, μέσα μεταφοράς που δεν διαθέτουν ράμπες, ανελκυστήρες, σήμανση, τουαλέτες ή αισθητηριακές προσαρμογές. 2. Ανεπαρκής υποστήριξη από τους εκπαιδευτές: χαμηλή χωρητικότητα σε χώρους διδασκαλίας και διαχείριση συμπεριφοράς. 3. Ανεπαρκείς οδοί μετάβασης και απασχόλησης: ασθενείς δεσμοί με την επαγγελματική κατάρτιση, τις μαθητείες και την υποστηριζόμενη απασχόληση. **Αόρατα εμπόδια**: 1. Χαμηλή αυτοπεποίθηση: εσωτερικευμένο στίγμα, απροθυμία να ζητηθεί διευθέτηση, χαμηλές προσδοκίες. 2. Κοινωνική απομόνωση και αποκλεισμός από συνομηλίκους: εκφοβισμός, έλλειψη δικτύων φιλίας και περιορισμένες ευκαιρίες για κοινωνική συμμετοχή. 3. Εμπόδια επικοινωνίας: διαφορές στην ομιλία ή την ακοή που περιορίζουν την αλληλεπίδραση με συνομηλίκους και εκπαιδευτικούς. **Η Διαδρομή Ρόλου (Πρόοδος)** Ο εκπαιδευτής επιλέγει τα πιο σημαντικά εμπόδια: **1 Εμπόδιο:**Μη προσβάσιμο φυσικό περιβάλλον ■ **Ρόλος Διαδρομής BPM:**Συμπεριληπτική Εκπαίδευση: ■ **Προσαρμογή:**Χρησιμοποιήστε την Generative AI για να μεταφράσετε τυπικά σχολικά βιβλία και προγράμματα σπουδών σε προσβάσιμες μορφές (όπως προσαρμοσμένες ηχητικές και οπτικές) γρήγορα και οικονομικά, καταρρίπτοντας τα εμπόδια για τους νέους με αναπηρίες. ■ **Αποτέλεσμα:** Όλοι οι μαθησιακοί πόροι γίνονται προσβάσιμοι στον νέο: τόσο οπτικοί όσο και ακουστικοί **2 Εμπόδιο:**Εμπόδια επικοινωνίας ■ **Ρόλος Διαδρομής BPM**: Παίκτης ρόλων ■ **Προσαρμογή:**Πρακτική συνομιλίας και παιχνίδι ρόλων: Chatbots/φωνητικοί βοηθοί τεχνητής νοημοσύνης (ChatGPT με φωνή, Replica, Google Assistant) για ασφαλείς διαλόγους χαμηλής πίεσης. ■ **Αποτέλεσμα:** Ξεκινώντας να δημιουργούν διαλόγους με chatbots/φωνητικούς βοηθούς τεχνητής νοημοσύνης, το άτομο με αναπηρία θα μάθει επίσης να επικοινωνεί με τους συνομηλίκους του.

Εκτίμηση	Ερωτήσεις για συζήτηση: 1. Ήταν εύκολο να χρησιμοποιήσετε chatbots/φωνητικούς βοηθούς τεχνητής νοημοσύνης; 2. Ποιες δυσκολίες αντιμετωπίζετε όταν χρησιμοποιείτε chatbots/φωνητικούς βοηθούς τεχνητής νοημοσύνης; 3. Έχουν βελτιωθεί οι επικοινωνιακές σας δεξιότητες; 4. Έχουν μειωθεί τα εμπόδια επικοινωνίας σας;

Δραστηριότητα 5	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Είμαι ένας μετασχηματιστής**
Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	Εντοπισμός εμποδίων και εύρεση οδών για την ομάδα-στόχο: νέοι με **κοινωνικοοικονομικές προκλήσεις**
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	Φύλλα χαρτιού, στυλό, νερομπογιές, μολύβια χρώματος, πινέλα ζωγραφικής, κόλλα, ψαλίδι.
Διάρκεια	1 ώρα

Οδηγίες	**Ο Πίνακας Προσαρμογής (Εξατομίκευση)** Ο εκπαιδευτής συγκέντρωσε όλες τις απαντήσεις και εντόπισε 3 «Ορατά» και 3 «Αόρατα» εμπόδια. **Ορατά εμπόδια**: 1. Εμπόδια κόστους: δίδακτρα, στολές, υλικά, κόστος εξετάσεων και απλήρωτες πρακτικές ασκήσεις που περιορίζουν την πρόσβαση. 2. Μεταφορές και γεωγραφική πρόσβαση: μεγάλες/μη ασφαλείς μετακινήσεις ή έλλειψη οικονομικά προσιτών μέσων μαζικής μεταφοράς. 3. Ανισότητες πόρων: λιγότεροι καταρτισμένοι εκπαιδευτικοί, επιπλέον προγράμματα σπουδών, συμβουλευτική και ειδικά προγράμματα σε περιοχές χαμηλού εισοδήματος. **Αόρατα εμπόδια**: 1. Χαμηλές φιλοδοξίες και αντιληπτό κόστος ευκαιρίας: η εκπαίδευση στην πεποίθηση δεν θα βελτιώσει τις προοπτικές. 2. Στρες, άγχος και προβλήματα ψυχικής υγείας: χρόνιο στρες από φτώχεια, οικογενειακά προβλήματα ή έκθεση σε βία. 3. Περιορισμένη γονική υποστήριξη ή εκπαιδευτικό κεφάλαιο: φροντιστές με χαμηλό επίπεδο αλφαβητισμού, ασταθή απασχόληση ή περιορισμένο χρόνο. **Η Διαδρομή Ρόλου (Πρόοδος)** Ο εκπαιδευτής επιλέγει τα πιο σημαντικά εμπόδια: **1 Εμπόδιο:**Οικονομικά εμπόδια ■ **Ρόλος Διαδρομής BPM**: Influencer ■ **Προσαρμογή:**Χρησιμοποιήστε εργαλεία εικόνας, βίντεο, μετάφρασης και υποτίτλων με τεχνητή νοημοσύνη (ενσωματωμένα στο IO3) για να μετατρέψετε τις σκέψεις και τις ιδέες σας σε ελκυστικό περιεχόμενο βίντεο ■ **Αποτέλεσμα:** Ο νέος γίνεται influencer, παρουσιάζοντας τις ιδέες του σε συνομηλίκους του μέσω ενός βίντεο με υπότιτλους. **2 Εμπόδιο:**Στρες, άγχος και προβλήματα ψυχικής υγείας ■ **BPM Pathway Ρόλος: Καλλιτέχνης** ■ **Προσαρμογή:**Η εικαστική τέχνη μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη διαφόρων βασικών συστατικών της αντοχής στο στρες. Οι συμμετέχοντες μεταφέρουν νοερά όλες τις αρνητικές πτυχές της ζωής τους σε χαρτί και από αυτό αναπτύσσουν θετικά, φωτεινά συναισθήματα και ένα αίσθημα ευεξίας. ■ **Αποτέλεσμα:** αυξημένη αυτοπεποίθηση, βελτιωμένη ανθεκτικότητα στο στρες, βελτιωμένη ψυχική υγεία. **Περιγραφή:** Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες: να θυμηθούν τις πιο δύσκολες στιγμές της ζωής τους. Να πάρουν ένα φύλλο χαρτί και να γράψουν λέξεις που περιγράφουν συναισθήματα, εμπειρίες από πολύ δύσκολες στιγμές που είχαν την αίσθηση ότι θα αποτύγχαναν, ότι δεν μπορούσαν να προχωρήσουν.

	Έπειτα, τους ζητά να καλύψουν τις λέξεις με χρώματα, ώστε να σβηστούν. Τα χρώματα θα μεταμορφώσουν τα συναισθήματά σου. Προσπαθήστε να κόψετε το φύλλο χαρτιού σε κομμάτια και να τα αφήσετε στην άκρη. Για να πάρετε ένα άλλο φύλλο χαρτιού, χρωματίστε το πρώτο τρίτο της σελίδας με κίτρινο χρώμα, το χρώμα του φωτός. Να κολλήσετε τα κομμένα κομμάτια στην κίτρινη ταινία. Το φως θα μεταμορφώσει τα συναισθήματα στα κομμένα κομμάτια, τα οποία συμβολίζουν τις βιωμένες εμπειρίες. Θα αντιπροσωπεύουν τις πέτρες, το χώμα από το οποίο θα ξαναγεννηθείτε. Στη συνέχεια, ζητά να σχεδιάσουν ένα φυτό, ένα δέντρο, ένα δενδρύλλιο, ένα δάσος που αναδύεται από αυτό το χώμα - σύμβολο της αναγέννησης και της ανάπτυξής τους, της δύναμης να ξεπερνούν τις δυσκολίες. Μπορούν επίσης να σχεδιάσουν έναν έντονα λαμπερό ήλιο, σύμβολο του αισθήματος ανθεκτικότητας. Καλούνται να ολοκληρώσουν το σχέδιο σύμφωνα με τη δική τους φαντασία.
Εκτίμηση	Οι συμμετέχοντες καλούνται να παρακολουθήσουν το έργο τέχνης τους και να αναλογιστούν το μήνυμά του. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες καλούνται να αναρτήσουν τα έργα τέχνης τους στον τοίχο της έκθεσης του χώρου και να μοιραστούν τις εντυπώσεις τους σχετικά με τη διαδικασία δημιουργίας και τα συναισθήματά τους.

ΕΝΟΤΗΤΑ 2 – Συμπεριληπτική Διευκόλυνση & Συν-στοχασμός

ΕΝΟΤΗΤΑ 2	**Συμπεριληπτική Διευκόλυνση & Συν-Αναστοχασμός**
ΓΕΝΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ	Στόχος της δραστηριότητας είναι να εξοπλίσει τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας με τις συναισθηματικές, μη λεκτικές και διαδραστικές δεξιότητες διευκόλυνσης που απαιτούνται για τη δημιουργία ψυχολογικά ασφαλών μαθησιακών περιβαλλόντων και την καθοδήγηση διαδικασιών συσχέτισης που ενδυναμώνουν τους περιθωριοποιημενους και νευροδιαφορετικούς νέους.
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΜΑΘΗΣΗΣ:	Μέχρι το τέλος της συνεδρίας, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να λένε: ● **Ξέρω:**Οι αρχές της ενεργητικής ακρόασης, της ψυχολογικής ασφάλειας και του «Συν-στοχασμού» εντός ευάλωτων ομάδων. ● **Εφαρμόζω:**Μέθοδοι διευκόλυνσης που αποκλιμακώνουν το άγχος και εξουδετερώνουν τις άνισες ιεραρχίες συμμετοχής σε ένα ομαδικό περιβάλλον. ● **Χρησιμοποιώ:**Βοηθήματα μη λεκτικής επικοινωνίας, αναστοχαστικές προτροπές και συμφωνίες συνεργασίας σε ομάδες.
ΜΕΘΟΔΟΙ:	● Βιωματική Μάθηση ● Αναστοχαστική Πρακτική & Τεχνικές Συν-Αναστοχασμού ● Προσομοίωση Ρόλων & Μάθηση Βασισμένη σε Περιπτώσεις ● Πρωτόκολλο Αποκλιμάκωσης Ενημέρωσης για το Τραύμα ● Μη Λεκτική & Οπτική Διευκόλυνση Τεχνικές ● Συμμετοχικός Συν-Σχεδιασμός ● Μάθηση από Ομότιμους
ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ:	Αυτή η ενότητα αφορά την ψυχολογική ασφάλεια και την ευαλωτότητα. Αν ο συντονιστής ασκεί αυστηρή εξουσία, το μήνυμα αποτυγχάνει. Δώστε το παράδειγμα του ακριβούς ηρεμιστικού τόνου, της στάσης ενεργητικής ακρόασης και των σκόπιμων παύσεων που προσπαθείτε να διδάξετε. Τονίστε στους εργαζόμενους με νέους ότι η συμπεριληπτική διευκόλυνση δεν έχει να κάνει με το να είσαι τέλειος, έχει να κάνει με το να παρατηρείς πότε κάποιος αισθάνεται άβολα και να προσαρμόζεσαι σε πραγματικό χρόνο.
ΔΙΑΡΚΕΙΑ:	6 ΩΡΕΣ

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ:	Αυτή η Ενότητα εστιάζει σε μεγάλο βαθμό στην ανθρώπινη σύνδεση, την ψυχολογική ασφάλεια και τη συναισθηματική διαχείριση. Σε μια συνολική διάρκεια 6 ωρών, η εκπαίδευση αυτή εξοπλίζει τους εργαζόμενους νέων που εργάζονται σε ποικίλα περιβάλλοντα με υψηλά εμπόδια - όπως η εργασία με νευροδιαφορετικούς νέους, νέους με μεταναστευτικό υπόβαθρο, γλωσσικά μπλοκαρίσματα ή κοινωνικό άγχος - με τις απαραίτητες μη λεκτικές, διαδραστικές δεξιότητες διευκόλυνσης που απαιτούνται για να διατηρούν χώρο και να καθοδηγούν συνεργατικούς κύκλους συσχέτισης. Αντί να διαχειρίζονται ομάδες μέσω άκαμπτης εξουσίας, οι συμμετέχοντες μαθαίνουν να χρησιμοποιούν απτικά και οπτικά βοηθήματα επικοινωνίας (όπως μάρκες ομιλίας, αισθητηριακά σήματα διακοπής και κάρτες συναισθημάτων), να σχεδιάζουν από κοινού κοινές οδηγίες και να αναπτύσσουν πρωτόκολλα αποκλιμάκωσης σε πραγματικό χρόνο (Αναγνώριση, Παύση, Ανακατεύθυνση) για να εξουδετερώνουν τις ιεραρχίες των ομάδων και να μειώνουν το άγχος των συμμετεχόντων.Παρέχεται μέσω μιας βιωματικής, πρακτικής μεθοδολογίας, η ενότητα καθοδηγεί τους εργαζόμενους νέων σε πέντε πρακτικές δραστηριότητες - που κυμαίνονται από μια μη λεκτική προθέρμανση έως παιχνίδια ρόλων υψηλού διακυβεύματος με σύνθετες περσόνες ομάδας - ενδυναμώνοντάς τους τελικά να χειρίζονται ξαφνική συναισθηματική δυσφορία και να δημιουργούν συναισθηματικά υποστηρικτικά μαθησιακά περιβάλλοντα όπου οι περιθωριοποιημένοι νέοι αισθάνονται ασφαλείς να μεταβούν από παθητικοί παρατηρητές σε ενεργούς συνδημιουργούς.
ΕΚΤΙΜΗΣΗ:	• **Παρατήρηση Συντονιστή:**Παρατήρηση σε πραγματικό χρόνο μη λεκτικού συντονισμού, ενεργητικής ακρόασης και τεχνικών ηρεμίας κατά τη διάρκεια ομαδικών ασκήσεων. • **Ανατροφοδότηση από Ομοτίμους και Ανασκοπήσεις με Αντικατοπτρισμό:**Δομική ανατροφοδότηση από ομοτίμους μετά από προσομοιώσεις παιχνιδιών ρόλων και βρόχους αναστοχασμού. • **Αυτοαξιολόγηση:**Αυτοαξιολόγηση πριν και μετά την ολοκλήρωση της ενότητας, η οποία παρακολουθεί την αυτοπεποίθηση στη διαχείριση του ομαδικού άγχους και στη διαχείριση της δυναμικής ισχύος. • **Πρακτική επίδειξη:**Βιωματική εφαρμογή εργαλείων χαμηλού κειμένου και οπτικής συν-αναστοχασμού (π.χ. κάρτες συναισθημάτων, συστήματα token). • **Εξατομικευμένο Πρωτόκολλο Αποκλιμάκωσης:**Υποβολή μεμονωμένων λεκτικών και μη λεκτικών εργαλείων διαχείρισης εναυσμάτων.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ:	**Μπόαλ, Α. (2002).** *Παιχνίδια για Ηθοποιούς και Μη Ηθοποιούς.*Λονδίνο: Routledge. (Βάση για μη λεκτικό συντονισμό και παιχνίδι ρόλων). **Συμβούλιο της Ευρώπης και Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2017).** *Κιτ-Παιχνιδιού 6: Βασικά Στοιχεία Εκπαίδευσης.*Στρασβούργο: Εκδόσεις του Συμβουλίου της Ευρώπης. (Βάση για ενεργητική ακρόαση και βιωματικούς κύκλους ομαδικού αναστοχασμού). **Ρόζενμπεργκ, Μ. Β. (2015).** *Μη Βίαιη Επικοινωνία: Μια Γλώσσα της Ζωής.*Puddledancer Press. (Βάση για προτροπές συμπεριληπτικής επικοινωνίας). **SAMHSA (2014).** *Η Έννοια του Τραύματος της SAMHSA και η Καθοδήγηση για μια Προσέγγιση που Επηρεάζεται από το Τραύμα.*Αριθμός δημοσίευσης HHS (SMA) 14-4884. (Βάση για το πρωτόκολλο αποκλιμάκωσης και χαρτογράφησης ενεργοποίησης). **Πύλη Εκπαιδευτικών Εργαλείων SALTO-YOUTH.** Πύλη για την Ευρωπαϊκή Εργασία για τους Νέους. Ανακτήθηκε από www.salto-youth.net/tools/toolbox.SALTO

Δομή Εργαστηρίων	
Δραστηριότητα προθέρμανσης	Η Σιωπηλή Ορχήστρα (Μη Λεκτική Συντονισμός) Μια αισθητηριακή προθέρμανση όπου οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας βιώνουν την οικοδόμηση της ομαδικής συνοχής ολοκληρωτικά χωρίς ομιλία, προετοιμάζοντάς τον εαυτό τους να υποστηρίξουν νέους με γλωσσικά εμπόδια ή κοινωνικό άγχος. **Διάρκεια:**20 λεπτά **Οδηγίες:**Οι συμμετέχοντες στέκονται σε κύκλο. Ένα άτομο ξεκινά μια ανεπαίσθητη σωματική κίνηση (π.χ χτύπημα με το πόδι του, λικνισμός). Χωρίς να μιλήσει, η υπόλοιπη ομάδα πρέπει να συγχρονιστεί. Η «ηγεσία», σειρά δηλαδή, μετατοπίζεται οργανικά στον κύκλο χωρίς κανείς να φωνάζει- ορίζει τη σειρά του. **Αξιολόγηση/Ανασκόπηση:**Στοχασμός σχετικά με το πόση επικοινωνία συμβαίνει κάτω από το επίπεδο των προφορικών λέξεων και πώς ένας συντονιστής μπορεί να διαβάσει τη φυσική ενέργεια ενός δωματίου.
Κύριες Δραστηριότητες	
Δραστηριότητα 1	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Η Συμφωνία Ασφαλούς Λιμένα (Συν-Σχεδιασμός Ομαδικής Ασφάλειας)**
Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	Ξεπερνώντας τους τυπικούς «κανόνες της τάξης» για να δημιουργήσουμε δυναμικά, φιλικά προς τις αισθήσεις όρια ομάδας, κατάλληλα για νευροδιαφορετικούς, τραυματισμένους (ψυχικά ή σωματικά) ή περιθωριοποιημένους νέους.
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	Λευκό χαρτί, πολύχρωμα μολύβια.
Διάρκεια	1 ώρα

Οδηγίες	**Βήμα 1** Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες. **Βήμα 2** Αναθέστε τους την εργασία να συνδημιουργήσουν έναν «Κώδικα Φροντίδας» χρησιμοποιώντας εικονίδια, χρωματιστές κάρτες και 3 συγκεκριμένα αιτήματα ασφαλείας που έχουν επιλεγεί από τις παρακάτω κατηγορίες. Μπορούν επίσης να δημιουργήσουν κάτι που δεν αναφέρεται σε αυτήν την κατηγορία. Κατηγορία Α: Συναισθηματική Ασφάλεια & Όρια • *«Δικαίωμα Διέλευσης»*– Ο καθένας έχει το δικαίωμα να παραλείψει τη σειρά του να μιλήσει ή να συμμετάσχει σε μια δραστηριότητα χωρίς να χρειάζεται να το δικαιολογήσει και χωρίς να κριθεί από την ομάδα. • *«Αουτς / Ουπς (Σήμα στάσης)»*– Εάν ένα θέμα ή ένα αστείο πληγώσει ή προκαλέσει ακούσια κάποιον, ένας συμμετέχων μπορεί να πει «Αουτς» ή να σηκώσει μια κόκκινη κάρτα, δίνοντας σήμα στην ομάδα να αλλάξει αμέσως τόνο ή θέμα. • *«Ο Κανόνας του Βέγκας»*– Οι προσωπικές ιστορίες που μοιράζονται μέσα στην αίθουσα παραμένουν αυστηρά εμπιστευτικές. Κατηγορία Β: Αισθητηριακή & Φυσική Άνεση • *«Σήμα Αισθητηριακής Διακοπής»*– Το ρητό δικαίωμα να φύγει κάποιος ήσυχα από το δωμάτιο για 5 λεπτά εάν ο θόρυβος, το φως ή το επίπεδο κοινωνικής αλληλεπίδρασης γίνουν συναισθηματικά ή σωματικά εξουθενωτικά. • *«Κάρτα αθόρυβης λειτουργίας»*– Μια χρωματιστή κάρτα που τοποθετεί ένας συμμετέχων στο γραφείο του, η οποία σημαίνει:*«Θέλω να είμαι παρών και να ακούω, αλλά παρακαλώ μην μου κάνετε άμεσες ερωτήσεις. Σήμερα βρίσκομαι σε λειτουργία εξοικονόμησης ενέργειας.»* • *«Ελευθερία Κίνησης»*– Άδεια ομάδας για να περπατούν, να στέκονται δίπλα στον τοίχο ή να χρησιμοποιούν παιχνίδια fidget/αντιστρες κατά τη διάρκεια των συζητήσεων, εάν αυτό βοηθά στη συγκέντρωση. Κατηγορία Γ: Συμμετοχική Επικοινωνία • *«Χρονικό όριο επεξεργασίας»*– Το δικαίωμα να ζητηθεί από την ομάδα 30 δευτερόλεπτα απόλυτης σιωπής πριν απαντηθεί μια ερώτηση για να διατυπωθούν άνετα οι σκέψεις τους (σκεπτικό για γλωσσικά εμπόδια ή καθυστερήσεις- δυσκολίες στη γνωστική επεξεργασία). • *«Χωρίς ορολογία»*– Δέσμευση για απλή γλώσσα. Εάν κάποιος χρησιμοποιεί ένα σύνθετο ακρωνύμιο ή αργκό, οι υπόλοιποι μπορούν να υψώσουν μια κάρτα με ερωτηματικό και ο ομιλητής πρέπει να το εξηγήσει απλά.

	• *«Σεβαστείτε την παύση»*– Συμφωνία να μην διακόπτεται ποτέ ή να ολοκληρώνονται οι προτάσεις ενός συνομηλίκου, ακόμα κι αν τραυλίζει ή αργεί πολύ να βρει τις σωστές λέξεις. **Βήμα 3** Παρουσιάζουν το ολοκληρωμένο τους πλαίσιο ως οπτική αφίσα.
Εκτίμηση	Συζητήστε με την ομάδα: Έλαβε η συμφωνία υπόψη της ενεργά, τυχόν κρυμμένα εμπόδια (π.χ. συναισθηματική εξάντληση, καθυστερήσεις στην επεξεργασία);

Δραστηριότητα 2	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Το Hotspot Συν-Αντανάκλασης (Διαχείριση Δυναμικής Ισχύος)**
Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	Ενεργό παιχνίδι ρόλων που προσομοιώνει συνήθεις προκλήσεις διευκόλυνσης (π.χ. ένας κυρίαρχος συμμετέχων επισκιάζει έναν ιδιαίτερα αγχωμένο, μη λεκτικό νεαρό).
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	Κάρτες ρόλων
Διάρκεια	1 ώρα και 30 λεπτά
Οδηγίες	Δώστε στους συμμετέχοντες κάρτες ρόλων (π.χ.Ο Υπερβολικός Μοιραστής , Ο Σιωπηλός Παρατηρητής, Η Ενεργός Νεολαία- The Over-Sharer, The Silent Observer, The Triggered Youth). Ένας συμμετέχων ενεργεί ως συντονιστής BPM προσπαθώντας να εκτελέσει ένα δεδομένο αναστοχασμού. Ο συντονιστής πρέπει να χρησιμοποιήσει εξειδικευμένες προτροπές (π.χ. "Ας ακούσουμε από κάποιον που δεν έχει μιλήσει ακόμα" ή να εισαγάγει ένα φυσικό διακριτικό ομιλίας) για να εξισορροπήσει την αίθουσα.
Εκτίμηση	Αξιολόγηση από ομοτίμους σχετικά με την ικανότητα του συντονιστή να κατανέμει την εξουσία δίκαια χωρίς να κάνει τον σιωπηλό νέο να νιώθει άβολα.

Δραστηριότητα 3	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Αποκλιμάκωση & Χαρτογράφηση Ενεργοποιητών**
Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	Εξοπλισμός των εργαζομένων με νέους με μια εργαλειοθήκη για την ανίχνευση συναισθηματικών ερεθισμάτων και τη μείωση των επιπέδων στρες χρησιμοποιώντας επικοινωνία ενημερωμένη για το τραύμα.
\Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	Χαρτί, στυλό
Διάρκεια	1 ώρα και 15 λεπτά
Οδηγίες	Σχεδιάστε ένα σενάριο όπου μια δραστηριότητα φέρνει ακούσια στο προσκήνιο ένα δομικό ή προσωπικό εμπόδιο ενός συμμετέχοντα (αντλώντας από το πλαίσιο της Ενότητας 1). Εισαγάγετε ένα βήμα προς βήμα πρωτόκολλο αποκλιμάκωσης: **Αναγνωρίζω**(επιβεβαίωση συναισθημάτων),**Παύση**(δίνοντας χώρο/σιωπή), και **Επαναπροσδιορίζω** (μετάβαση σε μια ασφαλή και χαμηλού κινδύνου εργασία).
Εκτίμηση	Οι συμμετέχοντες γράφουν 3 εξατομικευμένες λεκτικές φράσεις που θα φυλάξουν στην «τσέπη έκτακτης ανάγκης» τους.

Δραστηριότητα 4	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Ο βρόχος καθρέφτη συν-αντανάκλασης**
Σύντομη Περιγραφή	Μια βασική βιωματική δραστηριότητα όπου οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας εξασκούνται στην ενεργητική ακρόαση σε βάθος και στην ανατροφοδότηση με βάση τα δυνατά σημεία, δεξιότητες απαραίτητες για την καθοδήγηση ευάλωτων νέων μέσω της συναισθηματικής επεξεργασίας.
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	Χαρτί, στυλό, κάρτες σεναρίων, αυτοκόλλητες σημειώσεις
Διάρκεια	1 ώρα
Οδηγίες	**Βήμα 1:**Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ζευγάρια. **Βήμα 2:**Παρουσιάστε ένα σύνθετο, ελαφρώς απαιτητικό σενάριο που σχετίζεται με τα εμπόδια ένταξης (π.χ. ένας νέος που εκφράζει απογοήτευση για ένα συστημικό εμπόδιο). **Βήμα 3:**Ένας/μία συνεργάτης/τρια μιλάει από την οπτική γωνία του/της νέου/ης για 3 λεπτά. **Βήμα 4:**Ο άλλος συνεργάτης ενεργεί ως συντονιστής. **Βήμα 5:**Η δουλειά του συντονιστή δεν είναι αυστηρά να δίνει συμβουλές, να λύνει το πρόβλημα ή να ασκεί κριτική. Αντίθετα, πρέπει να ακούει ενεργά και να αναλογίζεται ακριβώς ό,τι άκουσε χρησιμοποιώντας μια δομημένη προτροπή καθρέφτη: «Αυτό που σε ακούω να λες είναι... και η δύναμη ή η ανθεκτικότητα που βλέπω στον τρόπο που το χειρίζεσαι αυτό είναι...» Οι συνεργάτες αλλάζουν ρόλους μετά από 5 λεπτά, ακολουθούμενοι από μια σύντομη ανασκόπηση 2 λεπτών μεταξύ τους πριν μοιραστούν τις ιδέες τους με την ευρύτερη ομάδα.
Εκτίμηση	Κάθε συμμετέχων συμπληρώνει μια σύντομη κάρτα οπτικού ευρετηρίου απαντώντας σε δύο ερωτήσεις: 1. Πώς ένιωσες που τα λόγια σου αντικατοπτρίζονταν με σεβασμό χωρίς να υπάρχει άμεση επίλυση του προβλήματος; 2. Πόσο δύσκολο ήταν να καταπιέσετε την παρόρμηση να προσφέρετε μια γρήγορη λύση;

Δραστηριότητα 5	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Η Οπτική Ηχώ (Παράκαμψη του Γλωσσικού Εμπορίου)**

Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	Μια δημιουργική μέθοδος συν-στοχασμού χαμηλού κειμένου, σχεδιασμένη ειδικά για εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας που υποστηρίζουν Ουκρανούς νέους (και άλλους εκτοπισμένους πληθυσμούς) που αντιμετωπίζουν σοβαρά γλωσσικά εμπόδια, άγχος απόδοσης ή μπλοκαρίσματα ομιλίας που σχετίζονται με τραύματα.
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	Κάρτες μεταφοράς, χαλάκια αγγλικών/ουκρανικών, χρωματιστά πιόνια κόκκινου/μπλε/κίτρινου χρώματος, πίνακες παρουσιάσεων, μαρκαδόροι, αυτοκόλλητα σημειώματα, κενές κάρτες ευρετηρίου, φυλλάδια μελέτης περίπτωσης, οδηγίες σχεδίασης εργασιών, κεντρικός πίνακας προβολής, τραπέζια ομαδικής εργασίας, προβολέας, χρονόμετρο συνεδρίας
Διάρκεια	1 ώρα και 15 λεπτά

Οδηγίες	**Βήμα 1:**Εισαγωγή στο Σενάριο (10 λεπτά) Ο εκπαιδευτής- υποστηρικτής παρουσιάζει μια ρεαλιστική μελέτη περίπτωσης: μια ομάδα νεοαφιχθέντων Ουκρανών εφήβων χρειάζεται να αξιολογήσει ένα εργαστήριο για νέους, αλλά οι τοπικές γλωσσικές τους δεξιότητες είναι περιορισμένες και το κοινωνικό άγχος/το άγχος για την απόδοση τους εμποδίζει να μιλήσουν μπροστά στην ομάδα. **Βήμα 2:**Εξερεύνηση & Εγκατάσταση Υλικού (15 λεπτά) Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει τρεις τύπους φυσικών, μη λεκτικών εργαλείων που είναι τοποθετημένα σε ένα κεντρικό τραπέζι: Κάρτες Συναισθημάτων/Συσχετίσεων: Γραφικές κάρτες με οπτικές μεταφορές (π.χ.επαναφόρτιση μπαταρίας, θυελλώδης ουρανός, γέφυρα, κομμάτι παζλ). Χαλάκια Προτροπής Διπλής Γλώσσας: Απλές κάρτες με βασικές λέξεις αγκυρώσεως ανάκλασης και στα Αγγλικά και στα Ουκρανικά (π.χ. Περήφανος / Пишаюся, Μπερδεμένος / Незрозмило, Ασφαλής / У безпеци, Βαρύ / Важко). Χρωματιστά Tokens: Χρωματιστά τσιπ όπου Κόκκινο = υψηλή ενέργεια/έντονο, Μπλε = ήρεμο/ανακλαστικό και Κίτρινο = χαρούμενο/απασχολημένο. **Βήμα 3:**Συν-Σχεδιασμός Μικρών Ομάδων (20 λεπτά) Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε μικρές ομάδες εργαζομένων για νέους. Το καθήκον τους είναι να σχεδιάσουν έναν βρόχο αναστοχασμού 3 βημάτων, χαμηλού κειμένου, που συνδυάζει αυτά τα αντικείμενα. Πρέπει να δημιουργήσουν μια ροή που επιτρέπει σε έναν νέο να μοιραστεί τα σχόλιά του εξ ολοκλήρου μέσω της επιλογής, της τοποθέτησης ή της επίδειξης αυτών των αντικειμένων. **Βήμα 4:**Προσομοίωση Παιχνιδιού Ρόλων (20 λεπτά) Μέσα στις ομάδες τους, οι συμμετέχοντες δοκιμάζουν τον κύκλο που έχουν σχεδιάσει. Ένας συμμετέχων αναλαμβάνει τον ρόλο ενός νεοαφιχθέντος Ουκρανού νέου (περιορισμένος στη χρήση μόνο βασικών χειρονομιών, οπτικών καρτών ή στην υπόδειξη των ουκρανικών λέξεων), ενώ ένας άλλος εξασκείται στη διευκόλυνση του μη λεκτικού κύκλου αναστοχασμού ομαλά και υπομονετικά.

Εκτίμηση	Όλη η ομάδα συγκεντρώνεται για να συζητήσει την εμπειρία. - Πώς η μετάβαση από ένα μοντέλο που δίνει προτεραιότητα στη λεκτική προσέγγιση σε ένα μοντέλο που δίνει προτεραιότητα στην οπτική προσέγγιση μείωσε άμεσα τη συναισθηματική πίεση στον συμμετέχοντα; - Πώς οι δίγλωσσοι «χάρτες λέξεων-αγκύρων» βοηθούν τους Ουκρανούς νέους να αισθάνονται δομικά αναγνωρισμένοι, σεβαστοί και ασφαλείς;

ΕΝΟΤΗΤΑ 3 – Ψηφιακή υποστήριξη και υποστήριξη μέσω τεχνητής νοημοσύνης για την ένταξη

ΕΝΟΤΗΤΑ 3	**Ψηφιακή υποστήριξη και υποστήριξη μέσω τεχνητής νοημοσύνης για την ένταξη**
ΓΕΝΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ	Ο γενικός στόχος της ενότητας είναι να εξοπλίσει τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας με πρακτικές ψηφιακές και υποστηριζόμενες από την Τεχνητή Νοημοσύνη στρατηγικές ένταξης που βοηθούν τους μειονεκτούντες νέους να ξεπεράσουν τα εμπόδια συμμετοχής και να συμμετάσχουν ουσιαστικά στη μάθηση, τη δημιουργικότητα, τις κοινοτικές δραστηριότητες και την προσωπική ανάπτυξη. Η ενότητα δίνει τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να εντοπίσουν εμπόδια, να επιλέξουν κατάλληλες ψηφιακές υποστηρίξεις και να σχεδιάσουν οδούς συμμετοχής χωρίς αποκλεισμούς χρησιμοποιώντας τη Μέθοδο Barrier-to-Pathway (BPM).
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΜΑΘΗΣΗΣ:	Μέχρι το τέλος της συνεδρίας, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να: **Ξέρουν** • Τις αρχές της ψηφιακής ένταξης και προσβασιμότητας. • Πώς η Τεχνητή Νοημοσύνη και τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν να μειώσουν τα εμπόδια που σχετίζονται με τη γλώσσα, τον γραμματισμό, την αναπηρία, την αυτοπεποίθηση και την κοινωνική συμμετοχή. • Το ρόλο των ψηφιακών υποστηρικτικών μέσων στη μεθοδολογία BPM. **Εφαρμόζουν** • Ανάλυση φραγμού χρησιμοποιώντας ψηφιακά μέσα συμπερίληψης. • Προσαρμογή εκπαιδευτικού και συμμετοχικού υλικού με τη βοήθεια της Τεχνητής Νοημοσύνης. • Χαρακτηριστικά προσβασιμότητας για την υποστήριξη διαφορετικών νέων. **Χρησιμοποιούν** • Μετάφραση και εργαλεία πολυγλωσσικής επικοινωνίας. • Εργαλεία μετατροπής κειμένου σε ομιλία, ομιλίας σε κείμενο, λεζάντες και οπτική υποστήριξη. • Πρότυπα χαρτογράφησης οδών που υποστηρίζονται από τεχνητή νοημοσύνη για σχεδιασμό ένταξης. • Ψηφιακά εργαλεία παρακολούθησης προόδου συνδεδεμένα με το Inclusion Meter και τους Micro-Success Loops.
ΜΕΘΟΔΟΙ:	Μέθοδος φραγμού-προς-μονοπάτι (BPM) Βιωματική Μάθηση Μάθηση από Ομότιμους Καθοδηγούμενη Ανακάλυψη Συνεργατική Επίλυση Προβλημάτων Σχεδιαστική Σκέψη Μάθηση βασισμένη σε περιπτώσεις Στοχαστική Πρακτική Ψηφιακή Προσομοίωση Τεχνικές Συμπεριληπτικής Συντονισμού

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ:	🎬 Επίδειξη εργαλείων χρησιμοποιώντας σενάρια εργασίας για νέους στην πραγματική ζωή. 🎬 Εστίαση στην άρση των εμποδίων αντί της διδασκαλίας της τεχνολογίας ως αυτοσκοπού. 🎬 Επιτρέψτε στους συμμετέχοντες να πειραματιστούν και να κάνουν λάθη. 🎬 Εξασφαλίστε την προσβασιμότητα κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης μέσω λεζάντων, οπτικών βοηθημάτων και πολλαπλών μορφών επικοινωνίας. 🎬 Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να αναλογιστούν την ηθική χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης, την ιδιωτικότητα και την ένταξη. 🎬 Χρησιμοποιήστε παραδείγματα που αντιπροσωπεύουν μετανάστες, νέους με αναπηρίες, νέους NEET και κοινωνικά απομονωμένους συμμετέχοντες. 🎬 Δώστε προτεραιότητα σε χαμηλού κόστους και ελεύθερα προσβάσιμες ψηφιακές λύσεις.
ΔΙΑΡΚΕΙΑ:	6 ΩΡΕΣ
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ:	Αυτή η ενότητα εισάγει τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας σε πρακτικές ψηφιακές προσεγγίσεις και προσεγγίσεις που υποστηρίζονται από την Τεχνητή Νοημοσύνη και ενισχύουν την ένταξη και τη συμμετοχή. Οι συμμετέχοντες εξερευνούν πώς η τεχνολογία μπορεί να μετατρέψει τα εμπόδια σε ευκαιρίες υποστηρίζοντας την επικοινωνία, την προσβασιμότητα, τη δημιουργικότητα και τη συμμετοχή. Μέσα από πρακτικές δραστηριότητες, οι συμμετέχοντες μαθαίνουν πώς να εντοπίζουν εμπόδια, να τα αντιστοιχίζουν με ψηφιακές υποστηρίξεις, να προσαρμόζουν υλικά χρησιμοποιώντας Τεχνητή Νοημοσύνη, να σχεδιάζουν εξατομικευμένες οδούς συμμετοχής και να παρακολουθούν την πρόοδο μέσω προσβάσιμων ψηφιακών εργαλείων. Η ενότητα καταδεικνύει πώς ο ψηφιακός μετασχηματισμός μπορεί να γίνει κινητήρια δύναμη κοινωνικής ένταξης και όχι πηγή αποκλεισμού.
ΕΚΤΙΜΗΣΗ:	Οι συμμετέχοντες θα αξιολογηθούν μέσω: • Ολοκλήρωση Σχεδίου Δράσης για την Ψηφιακή Ένταξη. • Ανάπτυξη μιας ψηφιακής υποστηρικτικής οδού βασισμένης σε BPM. • Συνεδρίες ανατροφοδότησης από ομοτίμους. • Ημερολόγια αναστοχασμού. • Παρατήρηση από τον συντονιστή. • Αυτοαξιολόγηση χρησιμοποιώντας το Μέτρο Ένταξης. • Πρακτική επίδειξη επιλεγμένων ψηφιακών εργαλείων.
ΑΝΑΦΟΡΕΣ:	

Δομή Εργαστηρίων	
Δραστηριότητα προθέρμανσης	**Τίτλος Δραστηριότητας: Το φράγμα μου, η γέφυρά μου** **Περιγραφή:** Οι συμμετέχοντες αναλογίζονται ένα προσωπικό ή επαγγελματικό εμπόδιο που περιορίζει τη συμμετοχή και εντοπίζουν μια ψηφιακή υποστήριξη που θα μπορούσε να βοηθήσει στην υπερνίκηση του. **Σκοπός:** Εισάγετε τη σκέψη BPM και δείξτε πώς τα εμπόδια μπορούν να γίνουν μονοπάτια.
Κύριες Δραστηριότητες	
Δραστηριότητα 1	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Ψηφιακά Εμπόδια, Πραγματικές Ζωές: Χαρτογραφώντας το Ταξίδι της Συμμετοχής μου**
Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	Αυτή η δραστηριότητα βοηθά τους νέους να εντοπίσουν εμπόδια που επηρεάζουν τη συμμετοχή τους στην εκπαίδευση, την κατάρτιση, τις δραστηριότητες των νέων και την κοινοτική ζωή. Χρησιμοποιώντας τη Μέθοδο Από το Εμπόδιο στο Μονοπάτι (BPM), οι συμμετέχοντες εξερευνούν πώς τα προσωπικά, κοινωνικά, επικοινωνιακά και ψηφιακά εμπόδια επηρεάζουν τις ευκαιρίες τους και αρχίζουν να δημιουργούν τις δικές τους οδούς συμμετοχής. Ομάδα-στόχος ● Νέοι μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικά εμπόδια ● Νέοι NEET (εκτός εκπαίδευσης, απασχόλησης ή κατάρτισης) ● Νέοι με χαμηλή ψηφιακή αυτοπεποίθηση ή περιορισμένη πρόσβαση στην τεχνολογία ● Νέοι που βιώνουν κοινωνική απομόνωση ή χαμηλή αυτοπεποίθηση ● Νέοι με μαθησιακές δυσκολίες (π.χ. δυσλεξία, προβλήματα γραμματισμού) ● Νέοι που αντιμετωπίζουν εμπόδια στην επικοινωνία λόγω πολιτισμικών, γλωσσικών ή εκπαιδευτικών μειονεκτημάτων
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	● Αυτοκόλλητες σημειώσεις ● Δείκτες ● Χαρτί για τον πίνακα παρουσιάσεων ● Αφίσα για την πορεία ρόλων BPM ● Χρωματιστά αυτοκόλλητα
Διάρκεια	60 λεπτά

Οδηγίες	**Βήμα 1 – Η Ιστορία της Συμμετοχής μου (10 λεπτά)** Ο συντονιστής εισάγει την έννοια της συμμετοχής και ζητά από τους συμμετέχοντες να αναλογιστούν καταστάσεις όπου ήθελαν να συμμετάσχουν σε μια δραστηριότητα, πρόγραμμα, εκπαίδευση, σχολική εκδήλωση ή κοινοτική πρωτοβουλία, αλλά το βρήκαν δύσκολο. Οι συμμετέχοντες συμπληρώνουν την πρόταση: *«Ήθελα να συμμετάσχω, αλλά...»* Οι συμμετέχοντες μπορούν να γράψουν, να σχεδιάσουν ή να μοιραστούν προφορικά τις εμπειρίες τους. --- **Βήμα 2 – Εντοπισμός των εμποδίων μου (15 λεπτά)** Οι συμμετέχοντες εργάζονται ατομικά για να εντοπίσουν παράγοντες που δυσκόλευαν τη συμμετοχή. Ο συντονιστής παρουσιάζει την αρχή της μεθόδου BPM: *«Κάθε πρόκληση συμμετοχής ξεκινά με ένα εμπόδιο. Η κατανόηση των εμποδίων είναι το πρώτο βήμα προς τη δημιουργία ευκαιριών.»* Οι συμμετέχοντες γράφουν τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν σε αυτοκόλλητα σημειώματα. Παραδείγματα μπορεί να περιλαμβάνουν: • Δεν κατανοώ τις πληροφορίες • Νιώθω νευρικότητα σε ομάδες • Έλλειψη ψηφιακών δεξιοτήτων • Φόβος να κάνω λάθη • Δυσκολία στην επικοινωνία • Περιορισμένη πρόσβαση στην τεχνολογία **Βήμα 3 – Κατηγοριοποίηση εμποδίων (10 λεπτά)** Οι συμμετέχοντες κατατάσσουν τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν σε κατηγορίες BPM: • Εμπόδια Επικοινωνίας • Εμπόδια Εμπιστοσύνης • Εμπόδια Προσβασιμότητας • Εμπόδια Κοινωνικής Συμμετοχής • Ψηφιακά Εμπόδια Πρόσβασης • Εμπόδια Κινήτρων Η ομάδα συζητά ποια εμπόδια εμφανίζονται συχνότερα. **Βήμα 4 – Ανακάλυψη Μονοπατιών (15 λεπτά)** Οι συμμετέχοντες επιλέγουν ένα εμπόδιο που θα ήθελαν περισσότερο να ξεπεράσουν. Για αυτό το εμπόδιο απαντούν: • Τι θα γινόταν δυνατό αν μειωνόταν αυτό το εμπόδιο; • Σε ποια δραστηριότητα θα ήθελα να συμμετάσχω; • Σε ποια νέα ευκαιρία θα μπορούσα να έχω πρόσβαση; Οι συμμετέχοντες επιλέγουν στη συνέχεια την πορεία BPM που αντικατοπτρίζει καλύτερα τα ενδιαφέροντά τους: • Ανακαλύπτω • Σχέδιο • Μάρκα • Επίδειξη

	• Λέγω • Εμπόριο **Βήμα 5 – Κύκλος Κοινής Χρήσης Μονοπατιού (10 λεπτά)** Οι συμμετέχοντες παρουσιάζουν: • Ένα εμπόδιο • Ένας στόχος συμμετοχής • Μία επιλεγμένη πορεία Ο συντονιστής τονίζει ότι τα εμπόδια δεν είναι μόνιμα εμπόδια, αλλά σημεία εκκίνησης για τη δημιουργία οδών συμμετοχής.
Εκτίμηση	Οι συμμετέχοντες ολοκλήρωσαν με επιτυχία: ✔Προσδιορίστε τα προσωπικά εμπόδια συμμετοχής. ✔Κατηγοριοποιήστε τα εμπόδια χρησιμοποιώντας τις αρχές της BPM. ✔Συνδέστε τα εμπόδια με τους στόχους συμμετοχής. ✔Επιλέξτε μια κατάλληλη διαδρομή BPM. ✔Εξηγήστε μια ευκαιρία που θα ήθελαν να έχουν πρόσβαση στο μέλλον.

Δραστηριότητα 2	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Βοηθός Ένταξης Τεχνητής Νοημοσύνης: Εύρεση της Δομής Υποστήριξης μου**
Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	Οι συμμετέχοντες εξερευνούν πώς τα ψηφιακά εργαλεία και τα εργαλεία που υποστηρίζονται από την Τεχνητή Νοημοσύνη μπορούν να βοηθήσουν στην υπέρβαση των εμποδίων συμμετοχής που εντοπίστηκαν στη Δραστηριότητα 1. Δουλεύοντας με προκλήσεις της πραγματικής ζωής, δοκιμάζουν προσβάσιμα ψηφιακά εργαλεία και ανακαλύπτουν πώς η τεχνολογία μπορεί να υποστηρίξει την επικοινωνία, τη μάθηση, την αυτοπεποίθηση, τη συμμετοχή και την αυτοέκφραση. Ομάδα-στόχος • Γλωσσικά εμπόδια • Μαθησιακές δυσκολίες • Χαμηλή αυτοπεποίθηση στην επικοινωνία • Ψηφιακός αποκλεισμός • Κοινωνική απομόνωση • Περιορισμένες ευκαιρίες συμμετοχής
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	• Smartphones, tablet ή φορητοί υπολογιστές • Σύνδεση στο Διαδίκτυο • Τεχνητό chatbot (Chat GPT, Copilot, Gemini, κ.λπ.) • Εργαλεία μετάφρασης (DeepL, Google Translate) • Εργαλεία μετατροπής ομιλίας σε κείμενο • Εργαλεία μετατροπής κειμένου σε ομιλία • Ακουστικά • Φύλλο εργασίας για την υποστήριξη της τεχνητής νοημοσύνης
Διάρκεια	75 λεπτά

Οδηγίες	**Βήμα 1 – Επανεξέταση του Φραγμού μου (10 λεπτά)** Οι συμμετέχοντες εξετάζουν το εμπόδιο που επέλεξαν κατά τη Δραστηριότητα 1. Ο συντονιστής ρωτάει: • Ποιο εμπόδιο επηρεάζει περισσότερο τη συμμετοχή σας; • Τι θα θέλατε να πετύχετε αν αυτό το εμπόδιο μειωνόταν; Οι συμμετέχοντες γράφουν έναν προσωπικό στόχο συμμετοχής. Παράδειγμα: • Μιλήστε με αυτοπεποίθηση σε ομαδικές συζητήσεις. • Κατανοήστε καλύτερα το εκπαιδευτικό υλικό. • Γνώρισε νέους ανθρώπους. • Συμμετοχή σε έργα για νέους. **Βήμα 2 – Γνωρίστε τον Βοηθό Τεχνητής Νοημοσύνης σας (15 λεπτά)** Ο συντονιστής δείχνει πώς η Τεχνητή Νοημοσύνη μπορεί να υποστηρίξει την ένταξη. Παραδείγματα: • Μετάφραση πληροφοριών σε διαφορετικές γλώσσες. • Απλοποίηση δύσκολων κειμένων. • Μετατροπή κειμένου σε ήχο. • Δημιουργία ιδεών για παρουσιάσεις. • Υποστήριξη της επικοινωνίας και της οικοδόμησης εμπιστοσύνης. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες έχουν πρόσβαση σε ένα Εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης. **Βήμα 3 – Η Πρόκληση Υποστήριξης (25 λεπτά)** Οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν την Τεχνητή Νοημοσύνη για να λύσουν μια πραγματική πρόκληση που σχετίζεται με το φράγμα τους. Παραδείγματα: Ένας νεαρός μετανάστης μπορεί να ρωτήσει: *«Μπορείτε να εξηγήσετε αυτό το κείμενο σε απλά αγγλικά;»* Ένας συμμετέχων με χαμηλή αυτοπεποίθηση μπορεί να ρωτήσει: *«Βοήθησέ με να ετοιμάσω μια σύντομη εισαγωγή για τον εαυτό μου.»* Ένας συμμετέχων με δυσκολίες στον γραμματισμό μπορεί να χρησιμοποιήσει εργαλεία μετατροπής κειμένου σε ομιλία. Ένας συμμετέχων με κοινωνικό άγχος μπορεί να ζητήσει από την Τεχνητή Νοημοσύνη να προτείνει τρόπους για να ξεκινήσει μια συζήτηση. Οι συμμετέχοντες δοκιμάζουν τουλάχιστον δύο ψηφιακές ή τεχνητές υποστηρίξεις. **Βήμα 4 – Δημιουργία της Διαδρομής Υποστήριξης (15 λεπτά)** Οι συμμετέχοντες ολοκληρώνουν τοΦύλλο εργασίας για τη διαδρομή υποστήριξης της τεχνητής νοημοσύνης. Οι συμμετέχοντες αναγνωρίζουν: • Ποια υποστήριξη ήταν πιο χρήσιμη. • Ποια υποστήριξη φάνηκε πιο εύκολη στη χρήση. • Πώς η υποστήριξη θα μπορούσε να τους βοηθήσει να συμμετέχουν πιο ενεργά.

	Βήμα 5 – Κύκλος Αναστοχασμού (10 λεπτά) Οι συμμετέχοντες συζητούν: • Τι σας εξέπληξε στο εργαλείο; • Σας βοήθησε να μειώσετε το εμπόδιο; • Πώς θα μπορούσατε να το χρησιμοποιήσετε στην καθημερινή ζωή; Ο συντονιστής τονίζει: *«Η τεχνολογία δεν αίρει τα εμπόδια από μόνη της. Αποκτά ισχυρή δύναμη όταν βοηθά τους ανθρώπους να συμμετέχουν, να εκφράζονται και να έχουν πρόσβαση σε ευκαιρίες.»*
Εκτίμηση	Οι συμμετέχοντες ολοκλήρωσαν με επιτυχία: ✔Δοκιμάστε τουλάχιστον δύο ψηφιακά εργαλεία ή εργαλεία που υποστηρίζονται από τεχνητή νοημοσύνη. ✔Συνδέστε ένα προσωπικό φράγμα σε μια κατάλληλη βάση στήριξης. ✔Συμπληρώστε ένα Φύλλο Εργασίας για τη Διαδρομή Υποστήριξης Τεχνητής Νοημοσύνης. ✔Εξηγήστε πώς ένα ψηφιακό εργαλείο μπορεί να αυξήσει τη συμμετοχή.

Δραστηριότητα 3	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Η Ψηφιακή μου Φωνή: Αφήγηση ιστοριών με τεχνητή νοημοσύνη για συμμετοχή**
Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	Οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης και ψηφιακής δημιουργικότητας για να δημιουργήσουν μια προσωπική ψηφιακή ιστορία σχετικά με μια πρόκληση που έχουν ξεπεράσει, ένα ταλέντο που διαθέτουν ή έναν στόχο που θέλουν να επιτύχουν. Μέσω προσβάσιμων διαδικασιών δημιουργίας που υποστηρίζονται από την τεχνητή νοημοσύνη, οι συμμετέχοντες ενισχύουν την αυτοέκφραση, την αυτοπεποίθηση, τις δεξιότητες επικοινωνίας και τη συμμετοχή. Η δραστηριότητα καταδεικνύει πώς τα ψηφιακά εργαλεία και τα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης μπορούν να μετατρέψουν τα εμπόδια σε ευκαιρίες για ορατότητα, δημιουργικότητα και εμπλοκή. Ομάδα-στόχος • Βιώνετε κοινωνική απομόνωση ή χαμηλή αυτοπεποίθηση • Αντιμετωπίστε γλωσσικά ή επικοινωνιακά εμπόδια • Έχουν μαθησιακές δυσκολίες ή χαμηλό επίπεδο γραμματισμού • Είναι NEET (εκτός εκπαίδευσης, απασχόλησης ή κατάρτισης); • Έχουν περιορισμένες ευκαιρίες να εκφραστούν σε εκπαιδευτικό ή κοινωνικό περιβάλλον • Προέρχεστε από μεταναστευτικό, προσφυγικό ή μειονεκτικό υπόβαθρο

Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	🎬 Smartphones, tablets ή φορητοί υπολογιστές 🎬 Σύνδεση στο Διαδίκτυο 🎬 chatbot τεχνητής νοημοσύνης (AI chatbot) ChatGPT, Coopilot, Gemini 🎬 Τεχνητή Νοημοσύνη Canva 🎬 Adobe Express Τεχνητή Νοημοσύνη 🎬 Σχεδιαστής της Microsoft 🎬 Εργαλεία μετατροπής κειμένου σε ομιλία 🎬 Εργαλεία μετατροπής ομιλίας σε κείμενο 🎬 Εργαλεία δημιουργίας εικόνων με τεχνητή νοημοσύνη 🎬 Ακουστικά
Διάρκεια	75 λεπτά

Οδηγίες	**Βήμα 1 – Βρίσκοντας την ιστορία μου (10 λεπτά)** Οι συμμετέχοντες αναλογίζονται ένα από τα ακόλουθα ερωτήματα: • Μια πρόκληση που ξεπέρασα • Κάτι για το οποίο είμαι περήφανος • Μια δεξιότητα ή ταλέντο που θέλω να γνωρίζουν και άλλοι • Ένας στόχος που θέλω να πετύχω στο μέλλον • Μια θετική αλλαγή που θα ήθελα να κάνω στην κοινότητά μου Οι συμμετέχοντες γράφουν λέξεις-κλειδιά ή δημιουργούν έναν απλό νοητικό χάρτη. **Βήμα 2 – Παραγωγή Ιδεών με Τεχνητή Νοημοσύνη (15 λεπτά)** Οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης για να οργανώσουν τις ιδέες τους. Παραδείγματα: • «Βοήθησέ με να δημιουργήσω μια σύντομη ιστορία για το πώς να ξεπεράσω τον φόβο μου να μιλάω σε ομάδες.» • «Δώστε μου τρεις δημιουργικούς τρόπους για να παρουσιάσω τους μελλοντικούς μου στόχους.» • "Μετατρέψτε τις σημειώσεις μου σε μια απλή ιστορία κατάλληλη για ένα σύντομο βίντεο." Οι συμμετέχοντες επιλέγουν τις ιδέες που αντικατοπτρίζουν καλύτερα τις δικές τους εμπειρίες. Ο συντονιστής υπενθυμίζει στους συμμετέχοντες ότι η Τεχνητή Νοημοσύνη υποστηρίζει τη δημιουργικότητα αλλά δεν αντικαθιστά την προσωπική τους φωνή. **Βήμα 3 – Δημιουργώντας την Ψηφιακή μου Ιστορία (30 λεπτά)** Οι συμμετέχοντες δημιουργούν ένα σύντομο ψηφιακό προϊόν χρησιμοποιώντας εργαλεία που υποστηρίζονται από τεχνητή νοημοσύνη. Πιθανές μορφές: • Βίντεο ενός λεπτού • Ψηφιακή αφίσα • Ηχητική ιστορία • Οπτική παρουσίαση • Φωτογραφική ιστορία με λεζάντες • Ψηφιακό κόμικς Οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν: • Οπτικά που δημιουργούνται από τεχνητή νοημοσύνη • Γραφή με τη βοήθεια Τεχνητής Νοημοσύνης • Αφήγηση από ομιλία σε κείμενο • Απομαγνητοφωνήσεις μετατροπής κειμένου σε ομιλία • Αυτόματοι υπότιτλοι και λεζάντες Στόχος είναι η δημιουργία μιας συμπεριληπτικής ψηφιακής ιστορίας που να αντιπροσωπεύει τις εμπειρίες, τα δυνατά σημεία ή τις φιλοδοξίες τους. **Βήμα 4 – Κοινοποίηση και προβολή (10 λεπτά)** Οι συμμετέχοντες παρουσιάζουν τις ψηφιακές τους ιστορίες σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες. Οι ακροατές αναγνωρίζουν: • Μία δύναμη που επέδειξε ο αφηγητής • Ένα θετικό μήνυμα από την ιστορία

	• Μία ευκαιρία για μελλοντική συμμετοχή Αυτό το στάδιο αντιστοιχεί στα στάδια της οδού BPM ΄΄ Δείξε-Παρουσίασε΄΄ και "Πες". **Βήμα 5 – Βρόχος Αναστοχασμού και Μικρο-Επιτυχίας (10 λεπτά)** Οι συμμετέχοντες ολοκληρώνουν μια σύντομη ανασκόπηση: • Τί δημιούργησα σήμερα; • Ποια νέα ψηφιακή δεξιότητα ή δεξιότητα Τεχνητής Νοημοσύνης χρησιμοποίησα; • Γιατί είμαι περήφανος, πιο θέμα; • Τί θα ήθελα να δημιουργήσω στη συνέχεια; Ο συντονιστής αναδεικνύει κάθε ολοκληρωμένη ιστορία ως ένα ορατό επίτευγμα και τη συνδέει με την έννοια των Μικρο-Βρόχων Επιτυχίας.
Εκτίμηση	Οι συμμετέχοντες ολοκλήρωσαν με επιτυχία: ✔Χρησιμοποιήστε τουλάχιστον ένα δημιουργικό εργαλείο που υποστηρίζεται από τεχνητή νοημοσύνη. ✔Δημιουργήστε μια ψηφιακή ιστορία ή ένα δημιουργικό προϊόν. ✔Μοιράζονται την εργασία τους με συνομηλίκους. ✔Προσδιορίστε τα προσωπικά σας δυνατά σημεία και τις μελλοντικές ευκαιρίες συμμετοχής. ✔Ολοκληρώστε μια αυτοκριτική που συνδέεται με την πρόοδο και την ένταξη.

Δραστηριότητα 4	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Σχεδιασμός για όλους: Εργαστήριο ολοκληρωμένων λύσεων με την υποστήριξη της τεχνητής νοημοσύνης**
Σύντομη Περιγραφή	Οι συμμετέχοντες εργάζονται σε ποικιλόμορφες ομάδες για να εντοπίσουν μια πραγματική πρόκληση ένταξης που επηρεάζει τους νέους στο σχολείο, την κοινότητά τους ή τον οργανισμό νεολαίας τους. Χρησιμοποιώντας πλατφόρμες ψηφιακής συνεργασίας και εργαλεία δημιουργίας ιδεών που υποστηρίζονται από τεχνητή νοημοσύνη, σχεδιάζουν από κοινού πρακτικές λύσεις που καθιστούν τη συμμετοχή πιο προσβάσιμη και χωρίς αποκλεισμούς. Η δραστηριότητα προωθεί την ομαδική εργασία, τη δημιουργικότητα, την επίλυση προβλημάτων και την ουσιαστική συμμετοχή, διασφαλίζοντας παράλληλα ότι κάθε συμμετέχων μπορεί να συνεισφέρει ανάλογα με τα δυνατά του σημεία. Ομάδα-στόχος • Βιώνει κοινωνικό αποκλεισμό ή απομόνωση • Έχουν γλωσσικά ή επικοινωνιακά εμπόδια • Είναι NEET (εκτός εκπαίδευσης, απασχόλησης ή κατάρτισης); • Έχουν μαθησιακές δυσκολίες ή χαμηλό επίπεδο γραμματισμού • Προέρχονται από μεταναστευτικό, προσφυγικό ή μειονεκτικό υπόβαθρο • Έχουν περιορισμένες ευκαιρίες συμμετοχής στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων

Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	🎬 Smartphones, tablets ή φορητοί υπολογιστές 🎬 Σύνδεση στο Διαδίκτυο 🎬 ChatGPT, Copilot, Gemini 🎬 Λευκός πίνακας Canva/Miro/Padlet 🎬 Mentimeter 🎬 Εργαλεία μετάφρασης (, Μετάφραση Google) 🎬 Εργαλεία μετατροπής ομιλίας σε κείμενο 🎬 Αυτοκόλλητες σημειώσεις
Διάρκεια	75 λεπτά

Οδηγίες	**Βήμα 1 – Προσδιορισμός μιας Πρόκλησης Ένταξης (10 λεπτά)** Οι συμμετέχοντες κάνουν καταιγισμό ιδεών για προκλήσεις που δυσκολεύουν τη συμμετοχή των νέων. Παραδείγματα: • Οι νεοφερμένοι δυσκολεύονται να κάνουν φίλους. • Οι δραστηριότητες για νέους δεν είναι προσβάσιμες σε όλους. • Οι νέοι δεν γνωρίζουν τις τοπικές ευκαιρίες. • Οι συμμετέχοντες αισθάνονται νευρικοί όταν μιλούν σε ομάδες. • Οι πληροφορίες είναι δύσκολο να κατανοηθούν. Κάθε ομάδα επιλέγει μία πρόκληση. **Βήμα 2 – Εξερεύνηση με τη βοήθεια Τεχνητής Νοημοσύνης (15 λεπτά)** Οι ομάδες χρησιμοποιούν εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης για να εξερευνήσουν την επιλεγμένη πρόκληση. Παραδείγματα προτροπών: • «Ποια εμπόδια μπορεί να εμποδίσουν τους νέους να συμμετέχουν σε δραστηριότητες για νέους;» • «Προτείνετε λύσεις χωρίς αποκλεισμούς για νέους με γλωσσικά εμπόδια.» • «Πώς μπορεί η τεχνολογία να υποστηρίξει τους κοινωνικά απομονωμένους νέους;» Οι συμμετέχοντες συγκρίνουν τις προτάσεις της Τεχνητής Νοημοσύνης με τις δικές τους εμπειρίες και αποφασίζουν ποιες ιδέες είναι ρεαλιστικές και σχετικές. **Βήμα 3 – Συν-Σχεδιασμός μιας Συμπεριληπτικής Λύσης (25 λεπτά)** Χρησιμοποιώντας εργαλεία ψηφιακής συνεργασίας, οι ομάδες σχεδιάζουν μια λύση που βελτιώνει τη συμμετοχή. Πιθανά αποτελέσματα: • Έννοια εκδήλωσης για νέους χωρίς αποκλεισμούς • Ψηφιακός οδηγός καλωσορίσματος για νεοφερμένους • Πολυγλωσσική ενημερωτική εκστρατεία • Πλατφόρμα υποστήριξης από ομοτίμους • Πρόκληση συμμετοχής στην κοινότητα • Προσβάσιμο κιτ εργαλείων επικοινωνίας Κάθε λύση πρέπει να απαντά: • Ποιο εμπόδιο αντιμετωπίζει; • Ποιος ωφελείται; • Πώς αυξάνει τη συμμετοχή; • Ποια ψηφιακά εργαλεία ή εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης υποστηρίζουν την ένταξη; **Βήμα 4 – Ενσωμάτωση Διαδρομής Ρόλων (15 λεπτά)** Οι ομάδες αντιστοιχίζουν τη λύση τους στις Διαδρομές Ρόλων BPM: • Ανακαλύπτω • Σχέδιο • Μάρκα • Επίδειξη • Λέγω • Εμπόριο

	Οι συμμετέχοντες προσδιορίζουν πού μπορούν να συμβάλουν διαφορετικοί νέοι ανάλογα με τα δυνατά τους σημεία. Παράδειγμα: • Ανακαλύψτε → Ερευνήστε τις τοπικές ανάγκες • Σχεδιασμός → Δημιουργία οπτικών στοιχείων και ιδεών • Δημιουργία → Ανάπτυξη περιεχομένου • Εμφάνιση → Παρουσίαση της λύσης • Πείτε → Προωθήστε την πρωτοβουλία • Εμπόριο → Δημιουργία συνεργασιών ή βιωσιμότητας Ο συντονιστής τονίζει ότι η συμμετοχή μπορεί να λάβει πολλές μορφές και ότι ο καθένας μπορεί να συνεισφέρει διαφορετικά. **Βήμα 5 – Έκθεση Ψηφιακών Λύσεων (10 λεπτά)** Οι ομάδες παρουσιάζουν τις λύσεις τους. Οι συνομήλικοί παρέχουν ανατροφοδότηση χρησιμοποιώντας το Mentimeter ή ψηφιακά εργαλεία ψηφοφορίας: • Η πιο συμπεριληπτική ιδέα • Η πιο καινοτόμος ιδέα • Η πιο ρεαλιστική ιδέα • Ιδέα με τον μεγαλύτερο αντίκτυπο στην κοινότητα
Εκτίμηση	Οι συμμετέχοντες ολοκλήρωσαν με επιτυχία: ✔Συνεργαστείτε χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία. ✔Χρησιμοποιήστε την Τεχνητή Νοημοσύνη για να εξερευνήσετε και να ενισχύσετε ιδέες. ✔Αναπτύξτε μια λύση που εστιάζει στην ένταξη. ✔Συνδέστε τη λύση τους με τις Διαδρομές Ρόλων BPM. ✔Να επιδεικνύουν ενεργή συμμετοχή σε μια ομάδα.

Δραστηριότητα 5	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Το ταξίδι μου για την ένταξη: Δημιουργός διαδρομών με την υποστήριξη της τεχνητής νοημοσύνης**
Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	Οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία και εργαλεία που υποστηρίζονται από Τεχνητή Νοημοσύνη για να δημιουργήσουν τον δικό τους Χάρτη Ταξιδιού Ένταξης. Βασιζόμενοι στα εμπόδια, τις υποστηρίξεις, τα δυνατά σημεία και τις εμπειρίες συμμετοχής που εξερευνώνται σε όλη την ενότητα, οι συμμετέχοντες αναπτύσσουν μια εξατομικευμένη πορεία για μελλοντική συμμετοχή. Χρησιμοποιώντας το πλαίσιο BPM και το Inclusion Meter, προσδιορίζουν ρεαλιστικά επόμενα βήματα, στόχους συμμετοχής και μηχανισμούς υποστήριξης που μπορούν να τους βοηθήσουν να συνεχίσουν το ταξίδι τους στην ένταξη και μετά την εκπαίδευση. Ομάδα-στόχος • Αντιμετωπίζουν κοινωνικά, εκπαιδευτικά, ψηφιακά ή επικοινωνιακά εμπόδια • Είναι NEET (εκτός εκπαίδευσης, απασχόλησης ή κατάρτισης); • Έχουν μεταναστευτικό ή προσφυγικό υπόβαθρο • Βιώνουν κοινωνική απομόνωση ή χαμηλή αυτοπεποίθηση • Έχουν μαθησιακές δυσκολίες ή προβλήματα γραμματισμού • Αντιμετωπίζουν εμπόδια στην ενεργό συμμετοχή τους στην κοινωνική ζωή
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	🎬 Smartphones, tablets ή φορητοί υπολογιστές 🎬 Σύνδεση στο Διαδίκτυο 🎬 chatbot τεχνητής νοημοσύνης 🎬 Canva 🎬 Πρότυπο Μετρητή Ένταξης 🎬 Φύλλα Αναστοχασμού canva 🎬 Ακουστικά
Διάρκεια	75 λεπτά

Οδηγίες	**Βήμα 1 – Αναδρομή στο παρελθόν: Η πρόοδός μου μέχρι τώρα (10 λεπτά)** Οι συμμετέχοντες επανεξετάζουν τις δραστηριότητες που ολοκληρώθηκαν κατά τη διάρκεια της ενότητας. Στοχάζονται πάνω σε: • Ποια εμπόδια εντόπισα; • Ποιες ψηφιακές ή τεχνητές υποστηρίξεις ήταν πιο χρήσιμες; • Τι δημιούργησα; • Πώς συνέβαλα στην ομάδα μου; Οι συμμετέχοντες καταγράφουν βασικές μαθησιακές στιγμές. **Βήμα 2 – Μέτρηση της Συμπερίληψής μου (15 λεπτά)** Οι συμμετέχοντες συμπληρώνουν μια αυτοαξιολόγηση του Μέτρου Ένταξης. Οι περιοχές μπορεί να περιλαμβάνουν: • Εμπιστοσύνη • Ανακοίνωση • Ψηφιακές Δεξιότητες • Συμμετοχή • Συνεργασία • Αυτοέκφραση Οι συμμετέχοντες βαθμολογούν τον εαυτό τους σε μια κλίμακα από το 1 έως το 5. Ο συντονιστής τονίζει ότι το Μέτρο Ένταξης δεν είναι ένα τεστ αλλά ένα εργαλείο αναστοχασμού που βοηθά στην οπτικοποίηση της ανάπτυξης και στον εντοπισμό μελλοντικών αναγκών υποστήριξης. **Βήμα 3 – Σύμβουλος Τεχνητής Νοημοσύνης για το Μέλλον (20 λεπτά)** Οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν την Τεχνητή Νοημοσύνη ως προσωπικό βοηθό σχεδιασμού πορείας. Παραδείγματα προτροπών: • «Προτείνετε τρεις ρεαλιστικούς τρόπους με τους οποίους μπορώ να συμμετάσχω περισσότερο σε δραστηριότητες της κοινότητας.» • «Βοήθησέ με να δημιουργήσω ένα βήμα προς βήμα σχέδιο για να βελτιώσω την αυτοπεποίθησή μου στις ομαδικές συζητήσεις.» • «Ποιες ψηφιακές δεξιότητες θα μπορούσαν να με βοηθήσουν να συμμετέχω πιο ενεργά σε έργα για τους νέους;» • «Πώς μπορώ να συνεχίσω να αναπτύσσω τα δυνατά μου σημεία;» Οι συμμετέχοντες εξετάζουν τις προτάσεις της Τεχνητής Νοημοσύνης και επιλέγουν τις ενέργειες που είναι πιο σχετικές με τη ζωή τους. **Βήμα 4 – Δημιουργία του Χάρτη της Ένταξης (20 λεπτά)** Οι συμμετέχοντες δημιουργούν μια οπτική Διαδρομή Συμμετοχής. Η διαδρομή περιλαμβάνει: CANVA **Το Εμπόδιο μου** **Η Δύναμή μου** **Ψηφιακή/Υποστήριξη Τεχνητής Νοημοσύνης** **Επόμενη ενέργεια** **Στόχος Συμμετοχής** Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες συνδέουν τους μελλοντικούς τους στόχους με μία ή περισσότερες Διαδρομές Ρόλων BPM: • Ανακαλύπτω • Σχέδιο

	• Μάρκα • Επίδειξη • Λέγω • Εμπόριο Ο συντονιστής ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να σκεφτούν ρεαλιστικά επόμενα βήματα αντί για μακρινές φιλοδοξίες. **Βήμα 5 – Κύκλος Δέσμευσης (10 λεπτά)** Κάθε συμμετέχων μοιράζεται: • Μια δύναμη που ανακάλυψαν. • Μία ενέργεια που θα κάνουν μετά την εκπαίδευση. • Ένας στόχος συμμετοχής που θέλουν να επιτύχουν. Οι συμμετέχοντες μπορούν να ηχογραφήσουν ένα σύντομο βιντεοσκοπημένο μήνυμα, ένα φωνητικό σημείωμα ή μια γραπτή δέσμευση. Ο συντονιστής γιορτάζει κάθε δέσμευση ως απόδειξη προόδου και συμμετοχής.
Εκτίμηση	Οι συμμετέχοντες ολοκλήρωσαν με επιτυχία: ✔Συμπληρώστε τον Μετρητή Ένταξης. ✔Χρησιμοποιήστε εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης για να εξερευνήσετε μελλοντικές ευκαιρίες συμμετοχής. ✔Δημιουργήστε μια εξατομικευμένη Διαδρομή Συμμετοχής. ✔Συνδέστε τους προσωπικούς στόχους με τις Διαδρομές Ρόλων BPM. ✔Προσδιορίστε τουλάχιστον μία συγκεκριμένη δράση για μελλοντική συμμετοχή.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4 – Διαδρομές Ρόλων

ΕΝΟΤΗΤΑ 4	**Μονοπάτι που καθοδηγεί τους νέους από παρατηρητές σε συνδημιουργούς**
ΓΕΝΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ	Ο γενικός στόχος της ενότητας είναι να δοθεί η δυνατότητα στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας να υποστηρίξουν τη δομημένη πρόοδο των νέων (από παρατηρητή σε συνδημιουργό), προσαρμόζοντας τις στρατηγικές ένταξης στις ατομικές δυνατότητες χρησιμοποιώντας τη Μέθοδο «Από Εμπόδιο σε Μονοπάτι» (BPM).
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΜΑΘΗΣΗΣ:	Μέχρι το τέλος της συνεδρίας, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να: ● Γνωρίζουν μηχανισμούς μετάβασης μεταξύ των 6 προοδευτικών ρόλων συμμετοχής (Ανακάλυψη, Σχεδιασμός, Κατασκευή, Εμφάνιση, Πείτε και Εμπορία). ● Εφαρμόζουν :Κίνητρα, πλαίσια στήριξης και μεθοδολογίες εναλλαγής ρόλων στο πλαίσιο τοπικών κοινοτικών παρεμβάσεων. ● Χρησιμοποιούν :Περιεκτικές εφαρμογές μετάφρασης μέσω τεχνητής νοημοσύνης και εργαλεία δημιουργικής εικόνας μέσω τεχνητής νοημοσύνης για την άμεση παράκαμψη των επικοινωνιακών εμποδίων και της χαμηλής αυτοεκτίμησης στους περιθωριοποιημένους νέους.
ΜΕΘΟΔΟΙ:	Ανάλυση Μελέτης Περίπτωσης Προσομοίωση Ενεργού Παιχνιδιού Ρόλων Χαρτογράφηση φραγμών Χαρτογράφηση Σχεδιασμού Μονοπατιών Νευροαποκλίνουσα Σκαλωσιά Χαρτογράφηση Τεχνητής Νοημοσύνης για Πολίτες Ασκήσεις Άσκησης Πεδίου.
ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ:	**Εστίαση στα μικροβήματα της σκαλωσιάς:** Βεβαιωθείτε ότι οι εργαζόμενοι για νέους επικεντρώνονται σε μεγάλο βαθμό στα μικροβήματα της δημιουργίας. Υπενθυμίστε τους ότι η μετάβαση από παρατηρητής σε συνδημιουργό δεν μπορεί να συμβεί από τη μια μέρα στην άλλη και απαιτεί μικρές, ενδιάμεσες εργασίες χαμηλού κινδύνου. **Προφόρτωση ψηφιακών εργαλείων:**Βεβαιωθείτε ότι τα tablet είναι προφορτωμένα με λεξικά μετάφρασης εκτός σύνδεσης για κάθε ενδεχόμενο. **Μη γραμμική εξέλιξη ρόλων:**Υπενθυμίστε στους εργαζόμενους για νέους ότι η εξέλιξη των ρόλων δεν είναι γραμμική. Ένας νέος με αυτισμό ή σοβαρό άγχος μπορεί να χρειαστεί περισσότερο χρόνο στη φάση «Ανακάλυψης».
ΔΙΑΡΚΕΙΑ:	6 ΩΡΕΣ
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ:	Αυτή η ενότητα αναλύει την πρακτική εφαρμογή της καθοδήγησης περιθωριοποιημένων νέων από παθητικούς θεατές σε ενεργούς συνδημιουργούς έργων. Χρησιμοποιώντας ως πλαίσιο τα πραγματικά τοπικά φεστιβάλ, διδάσκει σε εργαζόμενους νέων πώς να χτίσουν ψυχολογικές, δομικές και ψηφιακές γέφυρες που ενδυναμώνουν τους νέους που αντιμετωπίζουν λιγότερες ευκαιρίες (μετανάστες, νέοι από την επαρχία και νέοι με αναπηρίες).

ΕΚΤΙΜΗΣΗ:	Οι συμμετέχοντες θα αξιολογηθούν με: ● Αξιολόγηση από ομοτίμους με τη χρήση της «Έρευνας Συνεχούς Μέτρησης Ένταξης» ● Δομική επικύρωση των ολοκληρωμένων Μητρώων Διαχείρισης Κινδύνου. ● Αξιολόγηση Ομάδας ● Συνεδρίες Ελέγχου ● Απολογισμό
ΑΝΑΦΟΡΕΣ:	Η Κλίμακα Συμμετοχής των Παιδιών του Roger Hart (Προσαρμοσμένη για την Προαγωγή Ρόλων BPM).Σύνδεσμος, Σύνδεσμος

Δομή Εργαστηρίων	
Δραστηριότητα προθέρμανσης	**Τίτλος Δραστηριότητας: Ο Ρόλος του Ραντάρ** **Διάρκεια** 15 λεπτά **Οδηγίες** Οι εργαζόμενοι για νέους χαρτογραφούν τα σημεία όπου συνήθως στέκονται οι μειονεκτούντες νέοι (NEETs, μετανάστες και νέοι με αναπηρίες) κατά τη διάρκεια τοπικών δημοτικών εκδηλώσεων. Οι συμμετέχοντες γράφουν τις παρατηρήσεις τους σε αυτοκόλλητα και τις τοποθετούν σε έναν πίνακα-στόχο για να απεικονίσουν το χάσμα μεταξύ παθητικής παρατήρησης και ενεργητικής συνδημιουργίας.
Κύριες Δραστηριότητες	
Δραστηριότητα 1	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Από τη Σκιά στο Φως: Το Σενάριο του Φεστιβάλ**
Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	**Ομάδα-στόχος:**Νέοι με διαφορετικό υπόβαθρο και κοινωνικό αποκλεισμό. **Σύντομη Περιγραφή:**Ένα εντατικό διαδραστικό εργαστήριο σχεδιασμού και προσομοίωσης ρόλων. Οι συμμετέχοντες χειρίζονται προφίλ νέων από τον πραγματικό κόσμο για να απομονώσουν περιβαλλοντικά/εσωτερικά εμπόδια και να κατασκευάσουν μια λειτουργική, βήμα προς βήμα διαδρομή συμμετοχής, αξιοποιώντας την ψηφιακή υποδομή και την υποδομή υποστήριξης μέσω Τεχνητής Νοημοσύνης.
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	Εκτυπωμένες Κάρτες Προφίλ Ρόλων "Νέοι" (Εργαλείο 1) ΚΑΡΤΕΣ ΡΟΛΩΝ Φύλλα εργασίας "Χάρτης μετάβασης BPM" μεγάλου μεγέθους εκτυπωμένα σε μέγεθος A3 (Εργαλείο 2) Χάρτης Μετάβασης Tablet ή smartphone που χρησιμοποιούν DeepL / Google Translate (με ληφθέντα πακέτα εκτός σύνδεσης) και διεπαφές Canva AI / Bing Image Creator Έντυπες Έρευνες Αυτοαξιολόγησης "Μετρητή Ένταξης" (Εργαλείο 3) καμβάς. Κενοί Πίνακες Διαχείρισης Κινδύνου (Εργαλείο 4) καμβάς
Διάρκεια	75 λεπτά

Οδηγίες	**Προσδιορισμός εμποδίων:** **Βήμα 1**(10 λεπτά): Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες εργασίας των 4 ατόμων. Μοιράστε την εκτυπωμένη Κάρτα Ρόλου «ΝΕΟΛΑΙΑ» (Εργαλείο 1). Παρουσιάστε το κοινοτικό πλαίσιο: ένα τοπικό, πολυσύχναστο αγροτικό πολιτιστικό φεστιβάλ που λαμβάνει χώρα σε ένα περιβάλλον με υψηλό θόρυβο, χωρίς απευθείας δημόσιες συγκοινωνίες και μονοπολιτισμικό διαφημιστικό υλικό. **Βήμα 2**(15 λεπτά): Οι ομάδες αναλύουν το προφίλ. Πρέπει να καταγράψουν απευθείας στα σημειωματάριά τους τα δομικά περιβαλλοντικά εμπόδια έναντι των προσωπικών/ψυχολογικών εσωτερικών εμποδίων. **Εκτέλεση Δραστηριότητας:** **Βήμα 1**(30 λεπτά): Οι ομάδες συμπληρώνουν τον μεγάλο "Χάρτη Μετάβασης BPM" A3 (Εργαλείο 2). Πρέπει να σχεδιάσουν 3 υπερ-ειδικά προοδευτικά μικροβήματα (Σκαλωσιά) χρησιμοποιώντας τη μέθοδο BPM: Βήμα Α (Ανακάλυψη), Βήμα Β (Σχεδιασμός) και Βήμα Γ (Δημιουργία). Πρέπει να ενσωματώσουν ρητά τον τρόπο με τον οποίο μια Τεχνητή Νοημοσύνη ή ένα ψηφιακό εργαλείο μειώνει τον κίνδυνο συμμετοχής για τους Νέους σε κάθε σημείο. **Βήμα 2**(20 λεπτά): Ζεύγη εντός κάθε ομάδας συμμετέχουν σε μια ενεργή προσομοίωση παιχνιδιού ρόλων χρησιμοποιώντας το οριστικοποιημένο πλαίσιο σεναρίου. Ο ένας υποδύεται τον υποστηρικτικό λειτουργό νέων, ο άλλος μπαίνει κατευθείαν στη θέση του Ahmed, για παράδειγμα, για να αντιμετωπίσει αντιρρήσεις, ανησυχίες και εμπόδια επικοινωνίας.
Εκτίμηση	**Αξιολόγηση Ομάδας (10 λεπτά):**Οι ομάδες ανταλλάσσουν φύλλα εργασίας και βαθμολογούν την ρεαλιστική πρόοδο της διαδρομής χρησιμοποιώντας τα κριτήρια του «Μετρητή Ένταξης». Κάθε ομάδα εργασίας ανταλλάσσει τους συμπληρωμένους χάρτες Α3 με μια άλλη ομάδα. Αξιολογούν τα σχέδια της διαδρομής η μία της άλλης.

Δραστηριότητα 2	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Ο Οικο-Αισθητηριακός Χάρτης: Μικρο-Περιβαλλοντική Δράση σε Απομακρυσμένες Περιοχές**
Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	**Ομάδα-στόχος:**Νέοι σε απομακρυσμένες, αραιοκατοικημένες ή νησιωτικές περιοχές, με ή χωρίς αναπηρίες. **Σύντομη Περιγραφή:**Ένα πρακτικό εργαστήριο με επίκεντρο τις γνωστικές αναπηρίες και τον αυτισμό. Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας μαθαίνουν να εφαρμόζουν αυστηρά εργαλεία «Motivation Scaffolding» και ψηφιακής επικοινωνίας χωρίς κείμενο, στο πλαίσιο μιας τοπικής πρωτοβουλίας σήμανσης μονοπατιών σε μικροπεριβάλλον.
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	Εκτυπωμένες Κάρτες Προφίλ "Ελένη" (Φάσμα Αυτισμού, μη λεκτική επικοινωνία, χαμηλό κοινωνικοοικονομικό υπόβαθρο, απομακρυσμένο νησιωτικό χωριό).ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ CANVA Φύλλο εργασίας προοδευτικής σκαλωσιάς BPM μεγάλου μεγέθους A3. Ταμπλέτες γεμάτες με **Canva**(διαμορφωμένο με ένα απλοποιημένο πλέγμα 3x2 εικονιδίων AAC/γραφικών εγκαταστάσεων υψηλής αντίθεσης). Smartphones με εφαρμογές αναγνώρισης φυτών.
Διάρκεια	75 λεπτά
Οδηγίες	**Προσδιορισμός εμποδίων:** **Βήμα 1 (10 λεπτά):**Οι ομάδες εξετάζουν το προφίλ της Ελένης. Εντοπίζουν τα διατομεακά εμπόδια του περιβάλλοντός της: γεωγραφική απομόνωση, μηδενικές τοπικές εξειδικευμένες δομές ημέρας, υψηλά αισθητηριακά ερεθίσματα και οικογενειακό προστατευτικό περιορισμό λόγω του τοπικού στιγματισμού. **Βήμα 2 (15 λεπτά):**Οι ομάδες απομονώνουν αισθητηριακούς παράγοντες (δυνατούς θορύβους, αφηρημένες λεκτικές εντολές) που πρέπει να αποφεύγονται κατά τη διάρκεια εργασίας σε εξωτερικούς χώρους. **Εκτέλεση Δραστηριότητας:** **Βήμα 1 (30 λεπτά):**Οι ομάδες σχεδιάζουν μια δράση βοτανικού μονοπατιού χαμηλού ερεθίσματος χρησιμοποιώντας το φύλλο σκαλωσιάς A3. Χαρτογραφούν την πρόοδο:**Ανακαλύπτω**(αισθητηριακό παράλληλο παιχνίδι: μάζεμα βοτάνων, σάρωση μέσω Plant Net), **Σχέδιο**(Η Ελένη επιλέγει πινακίδες μονοπατιού πατώντας ένα προκατασκευασμένο πλέγμα εικονιδίων Canva AAC σε ένα tablet), και **Μάρκα**(Η Ελένη βάφει ξύλινα πασσάλους ενώ ο εργάτης εκτυπώνει οπτικά εφέ φυτών που δημιουργούνται από την τεχνητή νοημοσύνη του Canva ως αυτοκόλλητα με κωδικό QR). **Βήμα 2 (20 λεπτά):**Οι συμμετέχοντες εξασκούνται στη δημιουργία του πλέγματος του πίνακα Canva AAC χρησιμοποιώντας καθαρά, απομονωμένα φόντα για την εξάλειψη της γνωστικής ακαταστασίας για τους μη λεκτικούς συμμετέχοντες.
Εκτίμηση	**Συνεδρία Ελέγχου (10 λεπτά):**Αξιολόγηση με βάση τη «Λίστα Ελέγχου Περιβαλλοντικής Προστασίας για τον Αυτισμό» (Προβλεψιμότητα, Χαμηλή Διέγερση, Προσβασιμότητα Μηδενικού Κειμένου)

Δραστηριότητα 3	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Τοπική Υπεράσπιση μέσω Τεχνητής Νοημοσύνης: Ενδυνάμωση των Αόρατων Νέων**
Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	**Ομάδα-στόχος:**Νέοι, τοπικό συμβούλιο νέων και κοινοτικοί οργανωτές. **Σύντομη Περιγραφή:**Αυτή η δραστηριότητα απευθύνεται σε αγροτικούς, γεωγραφικά απομονωμένους νέους NEET με χαμηλό μορφωτικό υπόβαθρο και χαμηλές ψηφιακές δεξιότητες. Οι εργαζόμενοι για νέους μαθαίνουν πώς να χρησιμοποιούν μοντέλα τεχνητής νοημοσύνης μετατροπής κειμένου σε κείμενο για να βοηθήσουν τους περιθωριοποιημένους νέους να διατυπώσουν τοπικά διαρθρωτικά ζητήματα σε επαγγελματικές προτάσεις για τον δήμο.
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	Μελέτη περίπτωσης: «Μάρκος» (21 ετών, αγροτικός NEET, περιορισμένος λειτουργικός αλφαβητισμός, αισθάνεται αγνοημένος από τις τοπικές αρχές) Κάρτες Ρόλων εργαλείο 1, Φορητοί υπολογιστές/tablet με πρόσβαση στο Chat GPT συνομιλία gpt, Κλοντ A.I.CLAUDE, ai Gemini Φύλλα σελιδοδείκτη και μαρκαδόροι.
Διάρκεια	75 λεπτά
Οδηγίες	**Προσδιορισμός εμποδίων:** **Βήμα 1 (10 λεπτά):**Οι ομάδες αναλύουν την περίπτωση του Μάρκους. Απομονώνουν δομικά εμπόδια (έλλειψη τοπικών δημόσιων συγκοινωνιών, έλλειψη διαδικτυακών υποδομών και αίσθημα στέρησης δικαιωμάτων) και προσωπικά μπλοκαρίσματα (χαμηλός αλφαβητισμός, επιθετική στάση απέναντι στην εξουσία). **Βήμα 2 (15 λεπτά):**Οι ομάδες καταγράφουν πώς η αδυναμία του να συντάξει μια επίσημη επιστολή τον εμποδίζει εντελώς από την τοπική κοινωνική συμμετοχή. **Εκτέλεση Δραστηριότητας:** **Βήμα 1 (30 λεπτά):**Οι εργαζόμενοι για νέους σχεδιάζουν ένα πρότυπο εργαστηρίου για την πολιτική ζωή με βάση το **Δείξε- Παρουσίασε** και **Πες** ρόλους. Εξασκούνται στο πώς να κάνουν στον Μάρκους απλές ερωτήσεις σε ακατέργαστη, τοπική αργκό σχετικά με τα προβλήματα του χωριού (π.χ., «Το δημόσιο γήπεδο μπάσκετ έχει σπασμένα γυαλιά και δεν υπάρχουν φώτα»). Εισάγουν αυτό το ακατέργαστο κείμενο στο Chat GPT χρησιμοποιώντας μια συγκεκριμένη προτροπή συμπερίληψης:*«Λειτουργήστε ως διαμεσολαβητής της τοπικής κοινότητας. Μεταφράστε τα ακόλουθα ακατέργαστα παράπονα σε μια εξαιρετικά επαγγελματική, ευγενική και δομημένη αίτηση προς τον τοπικό Δήμαρχο.»* **Βήμα 2 (20 λεπτά):**Οι ομάδες βελτιώνουν τα αποτελέσματα της τεχνητής νοημοσύνης σε απλές, οπτικά προσβάσιμες μορφές 1 σελίδας χρησιμοποιώντας το Canva, μορφοποιώντας το κείμενο σε σύντομες, «εύκολες στην ανάγνωση» προτάσεις.

Εκτίμηση	**Επαλήθευση εξόδου (10 λεπτά):**Οι ομάδες αξιολογούν εάν η οριστικοποιημένη επιστολή διατηρεί την αρχική πρόθεση του νέου, χωρίς να απαιτούν υψηλό ακαδημαϊκό επίπεδο από αυτόν.

Δραστηριότητα 4	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Η Προσομοίωση Δρόμου: Πλοήγηση σε Φυσικούς και Κοινωνικούς Παράγοντες**
Σύντομη Περιγραφή	**Ομάδα-στόχος:**Περιθωριοποιημένοι νέοι, μη ενεργές ομάδες νέων. **Σύντομη Περιγραφή:**Μια δυναμική, πραγματική άσκηση προσομοίωσης υπαίθριου πεδίου. Οι εργαζόμενοι με νέους φεύγουν από την αίθουσα σεμιναρίων και μπαίνουν σε μια πραγματική δημόσια πλατεία ή δρόμο για να χαρτογραφήσουν και να προσομοιώσουν απροσδόκητη προσβασιμότητα και κοινωνικά ερεθίσματα σε πραγματικό χρόνο.
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	Φύλλα σεναρίων άσκησης δρόμου, Μάσκες ματιών, Βαριά ακουστικά ακύρωσης ήχου (για προσομοίωση αισθητηριακών φραγμών), Smartphones με ετικέτες Google Maps/Accessibility Layer.
Διάρκεια	75 λεπτά
Οδηγίες	**Προσδιορισμός εμποδίων:** **Βήμα 1 (15 λεπτά):**Στείλτε ομάδες έξω στην άμεση γειτονιά. Πρέπει να χαρτογραφήσουν φυσικά 5 κύρια φυσικά ή αισθητηριακά εμπόδια στον δημόσιο χώρο που εμποδίζουν τους περιθωριοποιημένους νέους να εισέλθουν σε χώρους της κοινότητας (π.χ. έλλειψη ραμπών, έντονα αναμμένες εμπορικές πινακίδες νέον, εχθρικός σχεδιασμός ασφαλείας, περίπλοκη μη οπτική σήμανση). **Εκτέλεση Δραστηριότητας:** **Βήμα 2 (40 λεπτά):**Εκτέλεση της Άσκησης Δρόμου. Οι ομάδες χωρίζονται σε ζεύγη «Εργαζομένου με Νέους» και « Νέους Συμμετέχοντες». Ο συμμετέχων φοράει ακουστικά ή μαντήλι στα μάτια ή του ανατίθεται μια αυστηρή περσόνα (π.χ., ένας νεαρός πρόσφυγας που εισέρχεται σε ένα τοπικό διοικητικό κέντρο). Ο εργαζόμενος με νέους πρέπει να τους καθοδηγήσει στον χώρο χρησιμοποιώντας τεχνικές μη τυπικής υποστήριξης: εύρεση ήσυχων εναλλακτικών μονοπατιών, χρήση οπτικών εφέ από smartphone αντί για προφορικές οδηγίες και διαχείριση περιβαλλοντικών παραγόντων άγχους σε πραγματικό χρόνο.
Εκτίμηση	**Απολογισμός (20 λεπτά):**Επιστροφή στην αίθουσα. Οι ομάδες μοιράζονται τα ακριβή σημεία τριβής που συνάντησαν και τα καταγράφουν σε ένα κεντρικό πρότυπο πίνακα.

Δραστηριότητα 5	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Η Αγορά Βιώσιμων Οικοσυστημάτων**

Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	**Ομάδα-στόχος: Νέοι με** μακροχρόνιο αποκλεισμό και οικονομική εξάρτηση (χαμηλό κοινωνικοοικονομικό υπόβαθρο, διαρθρωτική ανεργία) **Σύντομη Περιγραφή:**Αυτή η δραστηριότητα ασχολείται με τον μακροχρόνιο αποκλεισμό και την οικονομική εξάρτηση (χαμηλό κοινωνικοοικονομικό υπόβαθρο, διαρθρωτική ανεργία). Οι εργαζόμενοι με νέους (ενήλικες εργαζόμενοι με νέους, συντονιστές έργων ΜΚΟ και κοινωνικοί επιχειρηματίες) μαθαίνουν πώς να καθοδηγούν τους νέους από το να δείχνουν απλώς ένα αποτέλεσμα (**Επίδειξη**) για τη μετατροπή του σε κοινοτικό νόμισμα, τοπική αναγνώριση ή μικροεπιχειρηματικότητα (**Εμπόριο**)
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	Φυλλάδια Πίνακα Βασικού Έργου, πρότυπα Canva Website Builder. Οδηγοί πλατφόρμας ψηφιακών σημάτων (π.χ. Badgecraft / Open Badge Factory). CANVA,Badgecraft,openbadgefactory
Διάρκεια	75 λεπτά
Οδηγίες	**Προσδιορισμός εμποδίων:** **Βήμα 1 (10 λεπτά):**Οι ομάδες αναλύουν το φράγμα της «Εγκατάλειψης του Έργου μετά το Έργο»: γιατί οι νέοι που βρίσκονται σε μειονεκτική θέση επιστρέφουν στην πλήρη απομόνωση μόλις ολοκληρωθεί μια δραστηριότητα, για παράδειγμα, μια ανταλλαγή νέων ή ένα σύντομο εργαστήριο Erasmus+. **Βήμα 2 (15 λεπτά):**Οι ομάδες χαρτογραφούν τα οικονομικά και διαρθρωτικά κενά: έλλειψη τοπικών θέσεων εργασίας, έλλειψη επίσημης αναγνώρισης πιστοποιητικών και χαμηλή αυτοπεποίθηση. **Εκτέλεση Δραστηριότητας:** **Βήμα 1 (30 λεπτά):**Οι ομάδες σχεδιάζουν έναν βιώσιμο πίνακα στρατηγικής εξόδου για το τελικό στάδιο του μοντέλου BPM (**Εμπόριο-Αγορά**). Κατασκευάζουν ένα πλαίσιο όπου τα αποτελέσματα που δημιουργήθηκαν από τους νέους σε προηγούμενες δραστηριότητες (π.χ., το Οικο-Αισθητηριακό βοτανικό μονοπάτι από την Πράξη 2 ή οι ψηφιακές αφίσες από την Πράξη 1) ενσωματώνονται επίσημα στο τουριστικό προφίλ του δήμου ή σε τοπικά δίκτυα ΜΚΟ. Σχεδιάζουν μια διάταξη ψηφιακού μικρο-χαρτοφυλακίου χρησιμοποιώντας ιστότοπους Canva για την προβολή των επιτευγμάτων των νέων. **Βήμα 2 (20 λεπτά):**Οι ομάδες δημιουργούν ένα μοντέλο για την απονομή «Ανοιχτών Ψηφιακών Βαγονιών» (Open Digital Badges) που πιστοποιούν ήπιες ικανότητες ψηφιακής ένταξης που έχουν αποκτήσει οι νέοι, οι οποίες μπορούν να επισυνάπτονται απευθείας στα βιογραφικά τους.
Εκτίμηση	**Παρουσίαση για τη Βιωσιμότητα (10 λεπτά):**Κάθε ομάδα κάνει μια παρουσίαση 2 λεπτών σχετικά με το πώς ο σχεδιασμένος μηχανισμός «Εμπορίου- Αγορά» που έχει διαμορφώσει, διασφαλίζει ότι οι νέοι παραμένουν συνδεδεμένοι με το τοπικό οικοσύστημα νεολαίας μακροπρόθεσμα.

ΕΝΟΤΗΤΑ 5 – Παρακολούθηση, Ανατροφοδότηση & Βιωσιμότητα

ΕΝΟΤΗΤΑ 5	**Παρακολούθηση, Ανατροφοδότηση & Βιωσιμότητα**
ΓΕΝΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ	Ο γενικός στόχος της ενότητας είναι να εξοπλίσει τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας με εργαλεία και πλαίσια χωρίς αποκλεισμούς για την παρακολούθηση της προόδου των νέων, τη συλλογή προσβάσιμων σχολίων και την βιώσιμη ενσωμάτωση της μεθόδου Create2Include Barrier-to-Pathway Method (BPM) στις οργανωσιακές πρακτικές.
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΜΑΘΗΣΗΣ:	Μέχρι το τέλος της συνεδρίας, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να: ● Ξέρουν**:** βασικές αρχές της παρακολούθησης των επιπτώσεων χωρίς αποκλεισμούς για την αναπηρία και οι μακροπρόθεσμες οδοί βιωσιμότητας των έργων. ● Εφαρμόζουν : Μεθοδολογίες συλλογής ανατροφοδότησης χαμηλού κειμένου και αισθητηριακών ανατροφοδότησης προσαρμοσμένες για νευροδιαφορετικούς και περιθωριοποιημένους νέους. ● Χρησιμοποιούν**:**Εργαλεία παρακολούθησης αποτελεσμάτων με χρήση παιχνιδιών, συστήματα απτικής/οπτικής ανατροφοδότησης και πλαίσια χαρτογράφησης περιουσιακών στοιχείων κοινότητας.
ΜΕΘΟΔΟΙ:	Συνεχής Οπτική Αξιολόγηση Απτική και Χρωματικά Κωδικοποιημένη Δειγματοληψία Χαρτογράφηση Κοινότητας με βάση τα Περιουσιακά Στοιχεία Παιχνιδοποιημένη Σκαλωσιά Προόδου Ασκήσεις θεσμικής δέσμευσης. Μέθοδος BPM
ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ:	● Βεβαιωθείτε ότι όλες οι οπτικές κλίμακες χρησιμοποιούν ξεχωριστά γεωμετρικά σχήματα παράλληλα με χρώματα για προσβασιμότητα σε άτομα με αχρωματοψία. ● Ελαχιστοποιήστε το βαρύ υλικό ανάγνωσης. ● Δώστε όσο χρόνο χρειάζεται ● Αναδιατυπώστε ή επαναδιατυπώστε τις ερωτήσεις όπου είναι απαραίτητο για να αποφύγετε τη συναισθηματική πίεση
ΔΙΑΡΚΕΙΑ:	6 ΩΡΕΣ
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ:	Αυτή η ενότητα εστιάζει στην συμπεριληπτική παρακολούθηση και τη μακροπρόθεσμη ενσωμάτωση του πλαισίου BPM, μετατοπίζοντας την αξιολόγηση από το βαρύ κείμενο σε συμπεριληπτικά, αισθητηριακά και παιχνιδιοποιημένα μέσα.
ΕΚΤΙΜΗΣΗ:	Αυτοαξιολόγηση συμμετεχόντων μέσω κλιμάκων απτικής αξιολόγησης Λίστες ελέγχου για το σχέδιο δράσης για τη βιωσιμότητα των ιδρυμάτων. Ο κανόνας του 1 λεπτού Ο Έλεγχος Καταμέτρησης Ο Έλεγχος Ισότητας Ο Έλεγχος Πραγματικότητας Ο στόχος της μηδενικής γραφειοκρατίας
ΑΝΑΦΟΡΕΣ:	Ευρωπαϊκό Εργαλειοθήκη Κατάρτισης για την Ενσωμάτωση της Νεανικής Εργασίας salto-youth.net, νεολαία. Ευρώπη.

Δομή Εργαστηρίων	
Δραστηριότητα προθέρμανσης	**Το θερμόμετρο διάθεσης (Δειγματοληψία με αφή και χρωματική κωδικοποίηση).** Οι συμμετέχοντες τοποθετούν ένα κουπόνι (βότσαλο, κουμπί ή τουβλάκι LEGO) σε ένα φυσικό, χαρτονένιο σχέδιο θερμομέτρου με υφή για να εκφράσουν τα τρέχοντα επίπεδα ενέργειας/άνεσής τους χωρίς να χρειάζεται να μιλήσουν.
Κύριες Δραστηριότητες	
Δραστηριότητα 1	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Το θερμόμετρο εμπιστοσύνης**
Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	Οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας σχεδιάζουν μια απλή, χωρίς κείμενο οπτική κλίμακα για την παρακολούθηση των συναισθηματικών αλλαγών και των μεταβολών αυτοπεποίθησης στους νέους. Κατάλληλο για όλα τα επίπεδα εμπειρίας.
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	Φύλλα χαρτιού Α4, χρωματιστοί μαρκαδόροι και απλά αυτοκόλλητα emoji (ή σχέδια προσώπων).
Διάρκεια	50 λεπτά

Οδηγίες	**Βήμα 1:**Σχεδιάστε ένα μεγάλο πλέγμα θερμομέτρου σε χαρτί A4 με 5 ευκρινή επίπεδα, χρησιμοποιώντας χρώματα και εικονίδια (π.χ., Επίπεδο 1 =😟, Επίπεδο 5 =🚀). **Βήμα 2:**Καθορίστε έναν κανόνα για τους νέους: βάλτε ένα «Χ» στο χαρτί πριν ξεκινήσει το εργαστήριο και ένα «Ο» όταν τελειώσει. **Βήμα 3:**Δοκιμάστε το σε ζεύγη: ένα άτομο υποδύεται έναν ντροπαλό ή μη λεκτικό νεαρό άτομο και προσπαθεί να το ολοκληρώσει σε 1 λεπτό. **ΕΞΗΓΗΣΗ** **Τι σημαίνουν τα «Χ» και «Ο»;** Αντί να δώσετε στον νέο ένα ερωτηματολόγιο πριν και μετά τη δραστηριότητα, επειδή υπάρχει η πιθανότητα χαμηλών ψηφιακών γνώσεων καθώς και αναπηρίας ή άλλης πρακτικής δυσκολίας, του δίνετε ακριβώς το ίδιο φύλλο χαρτιού δύο φορές: • **«Χ»**(Στην Αρχή): Σημαίνει «Πού βρίσκομαι τώρα, πριν ξεκινήσουμε;» Όταν ο νεαρός μπαίνει στο δωμάτιο, βάζει ένα «Χ» στο επίπεδο που νιώθει. Αν είναι αγχωμένος, θα βάλει το «Χ» χαμηλά (π.χ., στο Επίπεδο 1 -😟). • **"Ο"**(Στο Τέλος): Σημαίνει «Πού βρίσκομαι τώρα που τελειώσαμε;» Στο τέλος της ημέρας, ο νέος παίρνει ξανά το ίδιο χαρτί και βάζει ένα «Ο» στο επίπεδο που νιώθει εκείνη τη στιγμή. Αν πέρασε καλά και ένιωθε σίγουρος, θα βάλει το «Ο» ψηλά (π.χ., στο Επίπεδο 5 -🚀). **Γιατί το κάνουμε αυτό;**Με μια μόνο ματιά, ο/η youth worker βλέπει τη διαδρομή. Αν το «Χ» είναι στο 1 και το «Ο» έχει φτάσει στο 4, η ενέργεια πέτυχε τον στόχο της (Μέθοδος BPM) επειδή ο/η νέος/α ανέβηκε ένα επίπεδο! Το θερμόμετρο έχει σχεδιαστεί σαν σκάλα ή πύργος με 5 μεγάλα, ευδιάκριτα «κουτιά» (θέσεις). Κάθε κουτί αντιστοιχεί σε μια θέση τοποθέτησης. Για να είναι προσβάσιμο σε άτομα με αχρωματοψία ή νοητική υστέρηση, κάθε θέση συνδυάζει Χρώμα + Σχήμα + Εικονίδιο: • Θέση 1 (Βάση): Μπλε χρώμα🔵+ Εικονίδιο:😟(Νιώθω κρύο / Ανήσυχος / Θέλω να φύγω) • Θέση 2: Ανοιχτό μπλε χρώμα 🟦 + Εικονίδιο:😐(Έχω κολλήσει / Απλώς ψάχνω) • Θέση 3 (Μεσαία): Κίτρινο χρώμα 🔺 + Εικονίδιο:🙂(Νιώθω ασφαλής / Μου αρέσει η ομάδα) • Θέση 4: Πορτοκαλί χρώμα⭐ + Εικονίδιο:😀(Συμμετέχω ενεργά / Ομιλώ) • Θέση 5 (Πάνω): Κόκκινο χρώμα🚀+ Εικονίδιο:🔥(Νιώθω έτοιμος/η να βοηθήσω τους άλλους) **Μια ιδέα χαμηλής τεχνολογίας για να το κάνει ακόμα πιο εύκολο:** Αν δεν θέλετε τα παιδιά να γράφουν με στυλό (π.χ., αν υπάρχει κάποια κινητική δυσκολία), πλαστικοποιήστε το χαρτί A4. • Αντί για «Χ», δώστε τους ένα μπλε καρφί στην αρχή για να το κολλήσουν στο σωστό κουτί. • Αντί για «Ο», δώστε τους ένα κόκκινο μανταλάκι στο τέλος. Έτσι, η «ψυχομετρική μορφή» γίνεται ένα εντελώς απτικό παιχνίδι!

Εκτίμηση	**Ο κανόνας του 1 λεπτού:**Χρειάζεται λιγότερο από 1 λεπτό για να κατανοηθεί και να χρησιμοποιηθεί το εργαλείο χωρίς γραπτό λόγο;

Δραστηριότητα 2	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Το Κουτί Ανατροφοδότησης 3 Χρωμάτων**
Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	Κατασκευή ενός φυσικού κέντρου ψηφοφορίας χωρίς κείμενο για άμεση αξιολόγηση χρησιμοποιώντας απλά καθημερινά υλικά. Εξαιρετικά συμπεριληπτικό για νευροδιαφορετικούς νέους.
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	3 άδεια κουτιά παπουτσιών (ή ποτήρια), πράσινα/κίτρινα/κόκκινα χαρτιά, μάρκες (βότσαλα, καπέλα ή χάντρες).
Διάρκεια	50 λεπτά
Οδηγίες	**Βήμα 1:**Ονομάστε τα 3 κουτιά με χρώματα και βασικά σύμβολα: Πράσινο (👍- Το λάτρεψα), Κίτρινο (✋- Τάδε κι έτσι), Κόκκινο (👎- Δεν μου άρεσε). **Βήμα 2:**Για τυφλά/παιδιά με προβλήματα όρασης, προσθέστε απτικά υλικά στην καταχώρηση του κουτιού (π.χ., τραχύ γυαλόχαρτο για κόκκινο, λείο ύφασμα για πράσινο). **Βήμα 3:**Τοποθετήστε τα κουτιά στην έξοδο της τάξης. Αφήστε τους συμμετέχοντες να τα δοκιμάσουν ρίχνοντας ένα κουπόνι σε ένα κουτί καθώς φεύγουν.
Εκτίμηση	**Ο Έλεγχος Καταμέτρησης:**Είναι εύκολο για τον εργαζόμενο με νέους να μετρήσει τις μάρκες στο τέλος και να δει αμέσως τα σχόλια;

Δραστηριότητα 3	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Ο Χάρτης Θησαυρού: Κρατήστε, Αλλάξτε, Πετάξτε**
Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	Ένα εργαλείο ομαδικού προβληματισμού που χρησιμοποιεί οπτικά σύμβολα για την αποφυγή μακροσκελών εντύπων αξιολόγησης εταιρικού τύπου. Εξαιρετικό για νέους NEET και ευάλωτους νέους.
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	Χαρτί flipchart (ή οποιοδήποτε μεγάλο χαρτί), μαρκαδόροι και σημειώσεις Post-it.
Διάρκεια	50 λεπτά
Οδηγίες	**Βήμα 1:**Σχεδιάστε 3 μεγάλα εικονίδια σε ένα μεγάλο κομμάτι χαρτί: Ένα Σεντούκι Θησαυρού (Φύλαξη), ένα Βέλος Ανακύκλωσης (Ρέστα) και έναν Κάδο Απορριμμάτων (Πτώση). **Βήμα 2:**Δώστε στους συμμετέχοντες αυτοκόλλητα σημειώματα (ή αφήστε τους να ζωγραφίσουν απευθείας). Προτρέψτε τους: Τι σας άρεσε; (Κρατήστε). Τι χρειάζεται βελτίωση; (Αλλαγή). Τι ήταν άχρηστο; (Πετάξτε). **Βήμα 3:**Επικολλήστε τις σημειώσεις μέσα στα αντίστοιχα εικονίδια και συζητήστε τις σύντομα.
Εκτίμηση	**Ο Έλεγχος Ισότητας:**Επέτρεψε αυτή η οπτική προσέγγιση σε πιο ήσυχους ή λιγότερο μορφωμένους νέους να συμμετέχουν ισότιμα χωρίς να γράφουν μακροσκελές κείμενο;

Δραστηριότητα 4	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Η Εξεύρεση Πόρων**
Σύντομη Περιγραφή	Ένα απλό εργαλείο στρατηγικής για μικρές ή άπειρες ΜΚΟ, ώστε να βρίσκουν δωρεάν τοπικούς πόρους και να διατηρούν ζωντανές τις δραστηριότητές τους μετά τη λήξη της χρηματοδότησης του έργου.
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	Φύλλα χαρτιού Α4, απλά στυλό
Διάρκεια	45 λεπτά

Οδηγίες	**Βήμα 1: Χαρτογράφηση Πόρων (10 λεπτά)** ● Σχηματίστε μικρές ομάδες εργαζομένων για νέους. ● Σχεδιάστε 3 στήλες σε ένα χαρτί: Τοπικοί Χώροι (πού;), Τοπικοί Άνθρωποι (ποιοι;) και Τοπικές Επιχειρήσεις/Ιδρύματα (ποια υποστήριξη;). ● Σκεφτείτε και καταγραψτε κάθε πιθανό πλεονέκτημα στη γειτονιά σας που θα μπορούσε να βοηθήσει δωρεάν (π.χ., Δήμος = δωρεάν δωμάτιο, Τοπικό Σούπερ Μάρκετ = δωρεάν σνακ, Λύκειο = δωρεάν εθελοντές). **Βήμα 2: Το φίλτρο και η αξιολόγηση κινδύνου (15 λεπτά)**🌟 ***Νέος*** ● Για να διασφαλιστεί η αξιοπιστία, οι ομάδες πρέπει να υποβάλουν τις ιδέες τους σε ένα φίλτρο σκοπιμότητας. Για τις κορυφαίες ιδέες τους, πρέπει να απαντήσουν: ● Το Στοιχείο Win-Win: Τι λαμβάνει ο συνεργάτης σε αντάλλαγμα; (π.χ., το σούπερ μάρκετ λαμβάνει θετική τοπική δημοσιότητα· οι μαθητές λυκείου λαμβάνουν πιστοποιητικά εθελοντισμού). ● Το ΄΄Εμπόδιο του Φύλακα της Πύλης΄΄: Ποιο είναι το ακριβές άτομο με το οποίο πρέπει να μιλήσετε και ποιο είναι το μεγαλύτερο εμπόδιο για να λάβετε ένα «Ναι» (π.χ. γραφειοκρατία, έλλειψη εμπιστοσύνης); Πώς θα το παρακάμψετε; **Βήμα 3: Τα 3 κορυφαία σημεία που μπορούν να εφαρμοστούν (10 λεπτά)** ● Επιλέξτε τις 3 ασφαλεστερες και πιο ρεαλιστικές τοπικές επαφές για να επικοινωνήσετε την επόμενη Δευτέρα. ● Ορίστε την "Μικρο-Ενέργεια" για κάθε μία: Πρέπει να διαρκέσει λιγότερο από 15 λεπτά για να εκτελεστεί (π.χ.*«Σύνταξη email 4 γραμμών προς τον διευθυντή του σχολείου»*ή*«Περάστε από το αρτοποιείο στις 4:00 μ.μ. για να μιλήσετε απευθείας με τον ιδιοκτήτη»*). **Βήμα 4: Προσομοίωση Προβολής 1 Λεπτού (10 λεπτά)**🌟 ***Νέος*** ● Κάθε ομάδα επιλέγει την επαφή προτεραιότητας #1. ● Ένα άτομο από την ομάδα ενεργεί ως ο εργαζόμενος της ΜΚΟ και ένα μέλος από μια άλλη ομάδα ενεργεί ως ο τοπικός ενδιαφερόμενος (π.χ., ο γκρινιάρης ιδιοκτήτης καταστήματος ή ο πολυάσχολος υπάλληλος του δήμου). Αναπαραστήστε ένα παιχνίδι ρόλων με μια παρουσίαση διάρκειας 1 λεπτού για να εξασκηθείτε στο πώς να ζητάτε τον πόρο χωρίς να ακούγεστε σαν ζητιάνος, αλλά σαν συνεργάτης. **Μια απλούστερη έκδοση για άτομα με νοητική αναπηρία και νευροποικιλότητα** **Βήμα 1:**Σχηματίστε μικρές ομάδες από νέους εργαζόμενους. Σχεδιάστε 3 στήλες σε ένα χαρτί: Τοπικοί Χώροι, Τοπικοί Άνθρωποι, Τοπικές Επιχειρήσεις. **Βήμα 2:**Σκεφτείτε και γραψτε ποιος μπορεί να βοηθήσει δωρεάν στη γειτονιά σας (π.χ., Δήμος = δωρεάν δωμάτιο, Τοπικό Σούπερ Μάρκετ = δωρεάν σνακ, Λύκειο = δωρεάν εθελοντές).

	Βήμα 3:Επιλέξτε τις 3 ασφαλέστερες και ευκολότερες τοπικές επαφές για να επικοινωνήσετε την επόμενη Δευτέρα.
Εκτίμηση	**Ο Έλεγχος Πραγματικότητας:**Είναι αυτά τα 3 επιλεγμένα βήματα δωρεάν και εφικτά εντός 15 λεπτών από την εργασία την επόμενη εβδομάδα;

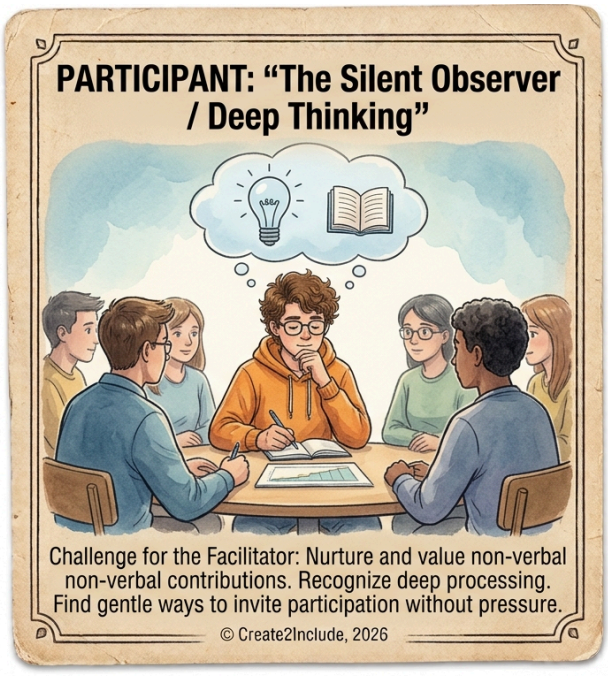
Δραστηριότητα 5	
Τίτλος Δραστηριότητας	**Το Σύμφωνο Βιωσιμότητας**
Σύντομη περιγραφή, ομάδα-στόχος	Μια διασκεδαστική και μη γραφειοκρατική τελετουργία για την οικοδόμηση θεσμικής δέσμευσης και τη διασφάλιση ότι το προσωπικό εφαρμόζει τη μέθοδο BPM χωρίς αποκλεισμούς στο μέλλον. Μια διαδραστική, μη γραφειοκρατική άσκηση θεσμικής δέσμευσης σχεδιασμένη για την οικοδόμηση συγκεκριμένης οργανωτικής ευθύνης. Οι εργαζόμενοι με νέους χαρτογραφούν σε συνεργασία πρακτικές προκλήσεις, συνδημιουργούν κοινούς κανόνες ένταξης και κλειδώνουν μικροδεσμεύσεις μέσω μιας προσβάσιμης απτικής τελετουργίας, διασφαλίζοντας τη μακροπρόθεσμη εφαρμογή της μεθόδου BPM χωρίς αποκλεισμούς.
Απαιτούμενοι πόροι/εξοπλισμός	1 μεγάλο χαρτόνι (The Master Pact), 1 μη τοξικό μαρκαδόρο με μελάνι (οποιοδήποτε έντονο χρώμα για δακτυλικά αποτυπώματα), πολύχρωμα αυτοκόλλητα, μαρκαδόρους και smartphone/tablet για ψηφιακή αρχειοθέτηση.
Διάρκεια	60 λεπτά

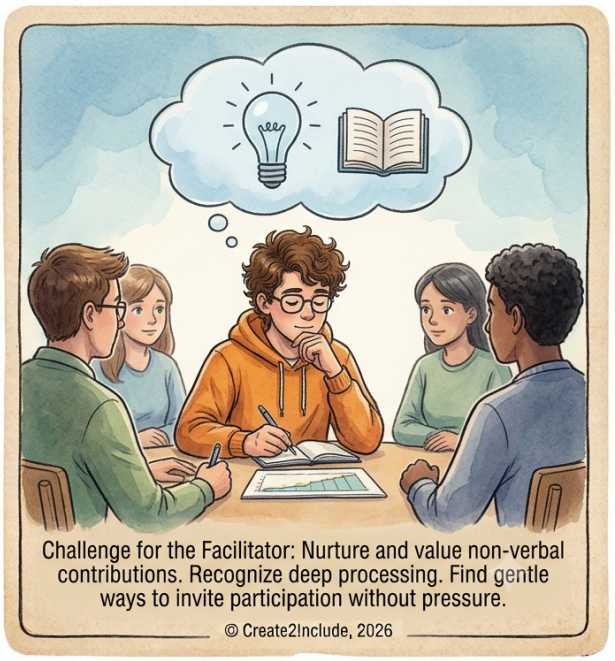
Οδηγίες	**Φάση 1: Η Αρένα του "Reality Check" (15 λεπτά)** **Βήμα 1:**Δώστε σε κάθε εργαζόμενο σε θέματα νεολαίας ένα αυτοκόλλητο σημείωμα για να προσδιορίσει τον τοίχο του με την επιγραφή «Ναι, Αλλά...». Δώστε τους οδηγίες να γράψουν ή να ζωγραφίσουν το μεγαλύτερο εμπόδιο που αντιμετωπίζουν στη διατήρηση των δραστηριοτήτων του τοπικού κέντρου νεότητας χωρίς κείμενο ή ψηφιακά συμπεριληπτικών (π.χ.*«Ξεχνάω να χρησιμοποιώ ψηφιακά εργαλεία όταν κάνω πολλά πράγματα ταυτόχρονα»* ή *«Οι νέοι βαριούνται την παραδοσιακή παρακολούθηση»*). **Βήμα 2:**Σχηματίστε ζεύγη για έναν γρήγορο γύρο 5 λεπτών με τίτλο «Solution Speed-Dating». Οι συνεργάτες προτείνουν άμεσες, μη τυπικές εναλλακτικές οδούς για να παρακάμψουν τα εμπόδια που έχει δηλώσει ο ένας ο άλλος. **Φάση 2: Συν-Δημιουργία των Κύριων Δεσμεύσεων (15 λεπτά)** **Βήμα 3:**Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε 3 μικρές ομάδες εργασίας. Κάθε ομάδα πρέπει να κάνει καταιγισμό ιδεών και να παρουσιάσει ιδέες.*ένας χρυσός* κανόνας χαμηλού κειμένου για βιώσιμη θεσμική ένταξη (π.χ.*"Θα χρησιμοποιήσουμε το οπτικό θερμόμετρο στο κέντρο νεότητας μας"* ή *«Θα διατηρήσουμε την αξιολόγηση χωρίς κείμενο»*). **Βήμα 4:** Φέρτε ξανά όλη την ομάδα μαζί. Οι ομάδες παρουσιάζουν τους κανόνες τους και η ομάδα ψηφίζει τις 3 κορυφαίες κύριες δεσμεύσεις που πρέπει να γραφτούν ευκρινώς στην κορυφή του μεγάλου χαρτονιού (Η Κύρια Συμφωνία). **Φάση 3: Η Αγορά Μικρο-Δεσμεύσεων (15 λεπτά)** **Βήμα 5:**Προχωρώντας στην ατομική λογοδοσία, κάθε εργαζόμενος στον τομέα της νεολαίας επιλέγει ακριβώς μία πρακτική μικρο-εργασία στην οποία μπορεί ρεαλιστικά να δεσμευτεί να εκτελέσει τον επόμενο μήνα. **Βήμα 6:**Καθιερώστε το «Σύστημα Συναδέλφων Λογοδοσίας». Κάθε συμμετέχων πρέπει να συνεργαστεί με έναν συνάδελφο που θα λειτουργεί ως «ομότιμος κηδεμόνας» του. Μαζί, συμφωνούν σε έναν απλό, μη τυπικό τρόπο να παροτρύνουν ο ένας τον άλλον τον επόμενο μήνα (όπως στέλνοντας ένα υποστηρικτικό μήνυμα υπενθύμισης ή ένα σχετικό meme) να τηρήσουν τις εργασίες τους. **Φάση 4: Η Τελετουργία Δακτυλικών Αποτυπωμάτων & Ψηφιακή Εκτόξευση (15 Λεπτά)** **Βήμα 7:**Ξεκινά η τελετουργία λήξης. Αντί να χρησιμοποιούν τυπικές υπογραφές, κάθε μέλος της ομάδας σηκώνεται, πιέζει τον αντίχειρά του στο φωτεινό ταμπόν με μελάνι και αφήνει ένα πολύχρωμο δακτυλικό αποτύπωμα δίπλα στη μικρή δέσμευσή του στον πίνακα για να σφραγίσει μόνιμα τη συμφωνία. Καθώς εφαρμόζουν το εκτυπωμά τους, φωνάζουν μια μόνο λέξη που αντιπροσωπεύει το μέλλον της ένταξης στο κέντρο τους (π.χ.,*«Πρόσβαση», «Ενσυναίσθηση», «Καινοτομία»*).

	Βήμα 8:Τραβήξτε μια φωτογραφία υψηλής ποιότητας του ολοκληρωμένου Masterpact για να δημιουργήσετε ένα στιγμιαίο "Ψηφιακό Αποτύπωμα". Κοινοποιήστε αυτήν την εικόνα στην κύρια ομάδα συνομιλίας της εταιρείας (π.χ. WhatsApp, Slack, Viber) για να χρησιμεύσει ως ένα μόνιμο widget χωρίς γραφειοκρατία και οπτική υπενθύμιση.
Εκτίμηση	**Ο στόχος της μηδενικής γραφειοκρατίας:** Αυτή η διαδικασία δέσμευσης αποφεύγει τη δημιουργία νέων αναφορών μεγάλου όγκου ή τον επιπλέον διοικητικό χρόνο, ενώ παράλληλα επιτυγχάνει πραγματική, παιχνιδοποιημένη ομαδική ιδιοκτησία έναντι του πλαισίου BPM.

Εκπαιδευτικό υλικό

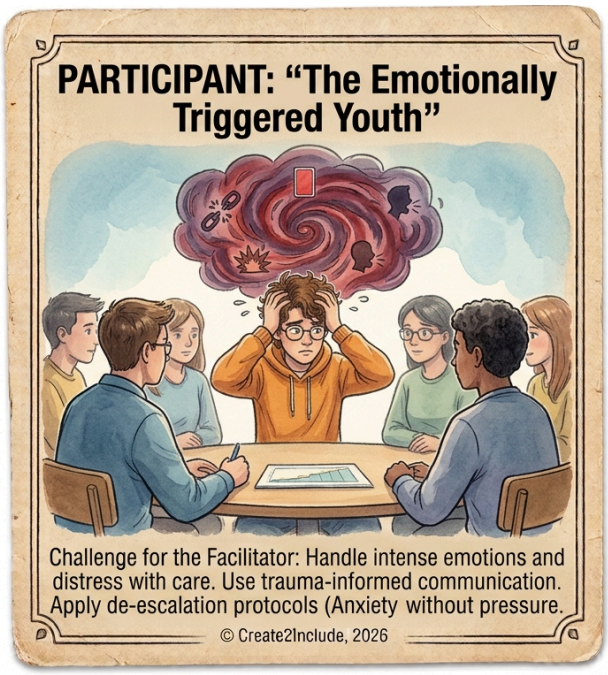
Ενότητα 2
Κάρτες ρόλων Δραστηριότητα 2

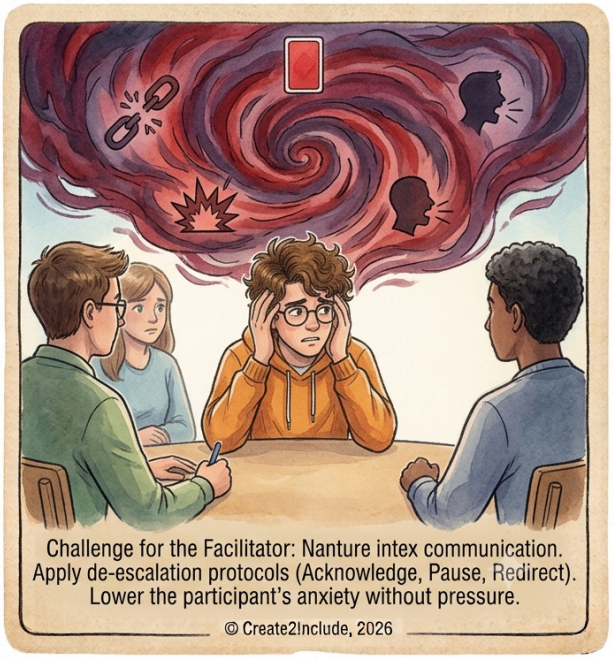












Δραστηριότητα 4

SCENARIO 1: “The Language Barrier & Fear of Judgment”



Core Dilemma: Feeling invisible, fear of making mistakes, and group impatience.

© Create2Include, 2026

Character Profile: Elena, 19 years old

Situation: Elena recently arrived in a new country and speaks the local language at a basic level. During group discussions, she often stays quiet. When she does does speak, other participants sometimes finish her sentences or look impatient.

Today, during a brainstorming session, she gave up trying to explain her idea and said, “Never mind, it’s not important.”

© Create2Include, 2026

Scenario 2: The Systemic Financial Barrier



Core Dilemma: Hidden economic hardship masked as behavioral conflict/apathy.

© Create2Include, 2026

Character Profile: Mark, 17 years old

Situation: The group is planning a weekend team-building trip, and everyone is excited. However, participants are asked to cover their own public transport tickets and bring packed lunches. Marik’s family is struggling financially. Instead of he can’t afford it, Mark starts acting defensive and dismissive, saying: “This trip is stupid anyway, I’m not going to waste my time on this.”

© Create2Include, 2026

Scenario 3: Sensory Overload & Neurodivergence



Core Dilemma: Sensory overload resulting in sudden withdrawal, which the group misinterprets as disrespect or bad behavior.

© Create2Include, 2026

Character Profile: Alex, 16 years old

Situation: The youth center is hosting noisy, fast-paced debate with music in the background and bright fluorescent lights. Alex suddenly puts *his* hands over *his* ears, abruptly stands up, pushes *his* chair back loudly, and walks out of the room, slamming the door. Another participant comments, “Well, that was rude.”
Core Dilemma: Sensory overload resulting in sudden withdrawal, which the group misinterprets as disrespect or bad behavior.

© Create2Include, 2026

Scenario 4: Institutional Distrust & Marginalization



Core Dilemma: Historical/systemic distrust toward institutions and feeling used for “statistics.”

© Create2Include, 2026

Character Profile: Samir, 20 years old

Situation: The youth project requires participants to fill out official registration forms with personal data and signature to access a local workshop venue.
Samir refuses to sign the paperwork and becomes hostile toward the staff, shouting, “You guys always collect our data for funding, but nothing ever changes for us on the street!”

© Create2Include, 2026

Δραστηριότητα 5


~~A~~ CUP / VESSEL (OVERFLOWING)
FULL OF IDEAS / CAPACITY
~~A~~ CUP / VESSEL (EMPTY)
COMPLETELY DRAINED


A WINDMILL / TURBINE
TURNING INFLUENCE INTO IDEAS
A WINDMILL / TURBINE
TURNING CHAOS INTO USABLE ENERGY

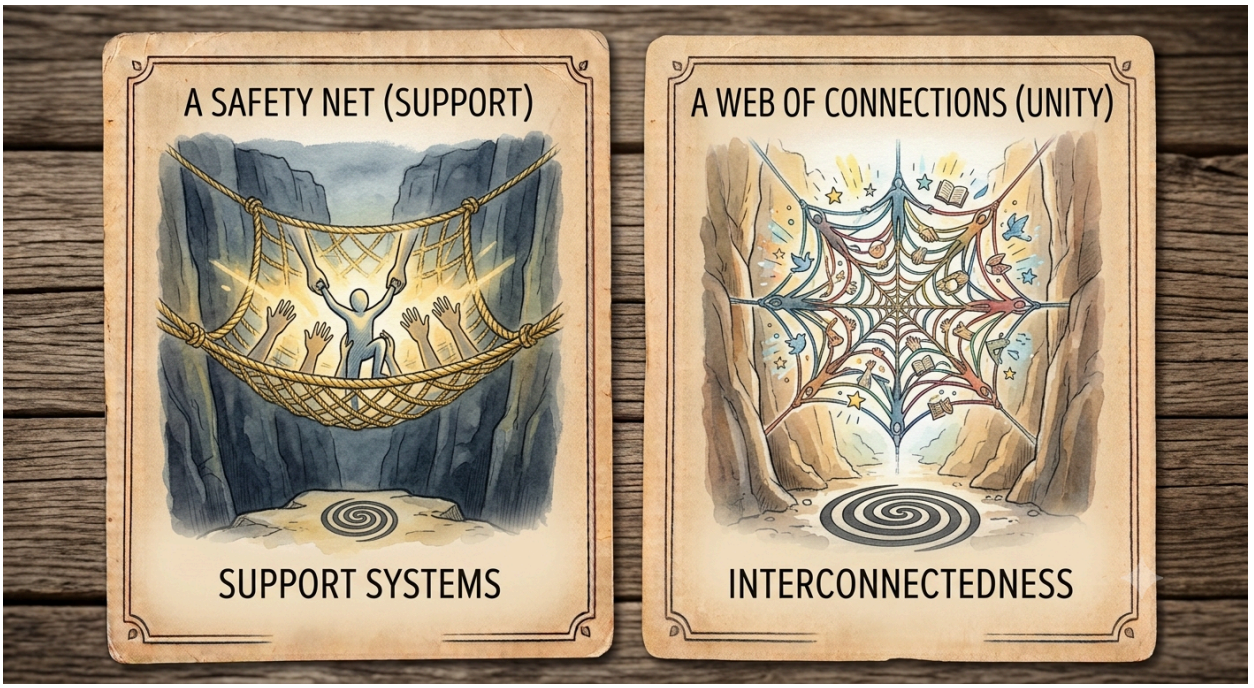

A RIVER & STEPPING STONES
NAVIGATING UNCERTAINTY
STEPPING STONES ACROSS A RIVER
PROGRESSING STEP-BY-STEP


A CROSSROADS & SIGNPOST
FACING CHOICES
A SIGNPOST WITH DIRECTIONS
NEEDING DIRECTION


A WINDING MOUNTAIN PATH
REQUIRES EFFORT
YIELDS A GREAT VIEW
VIEW FROM THE TOP


A DOORWAY / THRESHOLD (OPEN)
READY & OPEN
A DOORWAY / THRESHOLD (HALF-OPEN)
FEAR OF THE UNKNOWN


A MAZE / LABYRINTH (COMPLEX)
FEELING STUCK
A MAZE / LABYRINTH (EXIT)
FINDING A WAY THROUGH


A SAFETY NET (SUPPORT)
SUPPORT SYSTEMS
A WEB OF CONNECTIONS (UNITY)
INTERCONNECTEDNESS



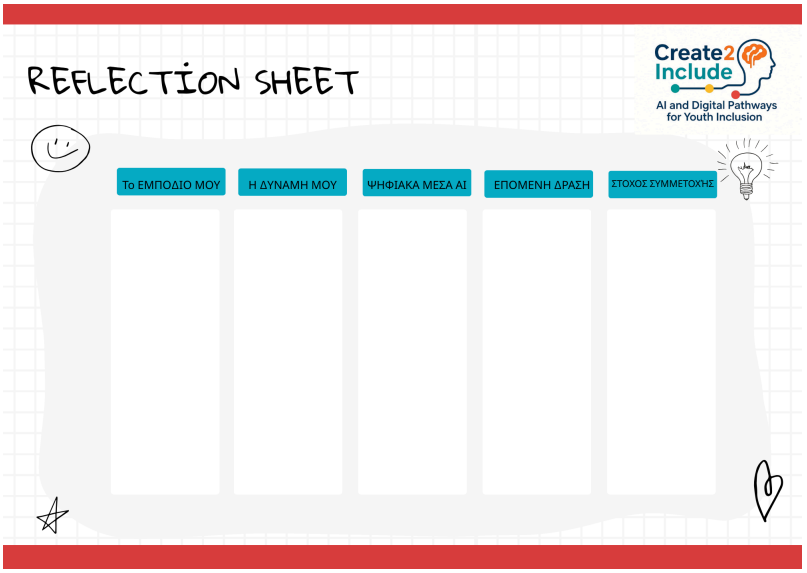


Διγλωσσικά Υποδείγματα:

- **Εκτυπωμένες κάρτες/πίνακες με λέξεις-κλειδιά σε μορφοποίηση με αγγλικό και ουκρανικό κείμενο:**
    - ***Περήφανος / Είμαι περήφανος***
    - ***Μπερδεμένος / Ακατανόητος***
    - ***Ασφαλές / Ασφαλές***
    - ***Βαρύς***
    - ***Καθαρό / Σαφώς***
    - ***Εμπνευσμένος***

Ενότητα 3

- εργαλεία μετατροπής κειμένου σε ομιλία.
- (ChatGPT,Δεύτερος πιλότος,Δίδυμοι)
- Τεχνητή Νοημοσύνη Canva
- Adobe Express Τεχνητή Νοημοσύνη
- Σχεδιαστής της Microsoft
- Εργαλεία μετατροπής κειμένου σε ομιλία
- Εργαλεία μετατροπής ομιλίας σε κείμενο
- Εργαλεία δημιουργίας εικόνων με τεχνητή νοημοσύνη
- Λευκός πίνακας Canva/Καρπός/Κωπηλατημένο
- Μεντόμετρο
- Βαθύ Λ,Μετάφραση Google
- Φύλλα Αναστοχασμού
- Η διαδρομή περιλαμβάνει:



Ενότητα 4

- **CANVA**
- **Badgecraft**
- **openbadgefactory**
- Συνομιλία GPT Συνομιλία GPT
- Κλοντ Αϊ Κλοντ Αϊ
- Δίδυμοι Δίδυμοι
- **Εργαλεία μετάφρασης:Μετάφραση Google,Βαθιά Τεχνητή Νοημοσύνη**
- **Χάρτες Google**

Δραστηριότητα 1 & 2 - εργαλείο 1





Μαρκος

Κατάσταση

Άτομα που εγκαταλείπουν το σχολείο, νέοι ΝΕΕΤ, υψηλή ανεργία, δυσπιστία προς τους θεσμούς.

Εμπόδια

Δυσκολίες διαχείρισης θυμού, αρνητικές εμπειρίες στο σχολείο, απροθυμία συμμετοχής σε δομημένες δραστηριότητες.

Κρυμμένο ταλέντο

Δημιουργία μουσικής, επεξεργασία βίντεο.

Ο ΣΤΟΧΟΣ ΕΙΝΑΙ

Απελευθερώστε τη δημιουργικότητά σας δημιουργώντας ένα σύντομο βίντεο για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης του Youth Café.

Συμπεριλαμβανομένος/η

Λένα, 20 ετών

Κατάσταση

Χρησιμοποιεί αναπηρικό αμαξίδιο, υπάρχουν συνεχώς εμπόδια στην πρόσβαση σε εκδηλώσεις και του λείπει η αυτοπεποίθηση στον επαγγελματικό του τομέα.

Εμπόδια

Νιώθει αόρατος σε εκδηλώσεις, υπερβολικά υποστηριζόμενος από την οικογένεια, του λείπει η αυτοπεποίθηση.

Ο ΣΤΟΧΟΣ ΕΙΝΑΙ

Χτίστε κοινωνική και ψηφιακή αυτοπεποίθηση μέσω δημιουργικών έργων για νέους

Κρυμμένο ταλέντο

Συμπαραγωγός, φωνητική έκφραση, podcasts.

ΕΛΕΝΗ, διαταραχή του φάσματος του αυτισμού

Create2Include

Κατάσταση.

Μη λεκτική, διαταραχή του φάσματος του αυτισμού, ζει σε ένα πολύ απομακρυσμένο νησιωτικό χωριό, σε κακή κοινωνικοοικονομική κατάσταση, με περιορισμένη πρόσβαση σε υπηρεσίες και επαγγελματίες.

Ο ΣΤΟΧΟΣ ΕΙΝΑΙ

Οι δυσκολίες στην επικοινωνία λόγω μη λεκτικού αυτισμού, υψηλής αισθητηριακής ευαισθησίας, οικονομικών δυσκολιών στην οικογένεια και έλλειψης θεραπείας τους οδήγησαν να δοκιμάσουν εφαρμογές AAC για να αναπτύξουν μοναδικές δεξιότητες επικοινωνίας.

Εμπόδια

Έλλειψη τοπικής θεραπείας, αισθητηριακή υπερφόρτωση υπηρεσιών

Κρυμμένο ταλέντο:

ισχυρή οπτική μνήμη, εκφραστικά μη λεκτικά σήματα

Create2Include Δημήτρης, 18 ετών

- **Κατάσταση**

  -Ήπια νοητική υστέρηση, παρακολουθεί πρόγραμμα ειδικής αγωγής, ζει με την οικογένειά του σε μια μικρή πόλη, έχει περιορισμένη ανεξαρτησία

- **Εμπόδια**

  Δυσκολία στην κατανόηση αφηρημένων εννοιών, ανάγκη για σαφή δομή στις ρουτίνες, δυσκολίες σε μεγάλες ομάδες

- **Κρυμμένο ταλέντο**

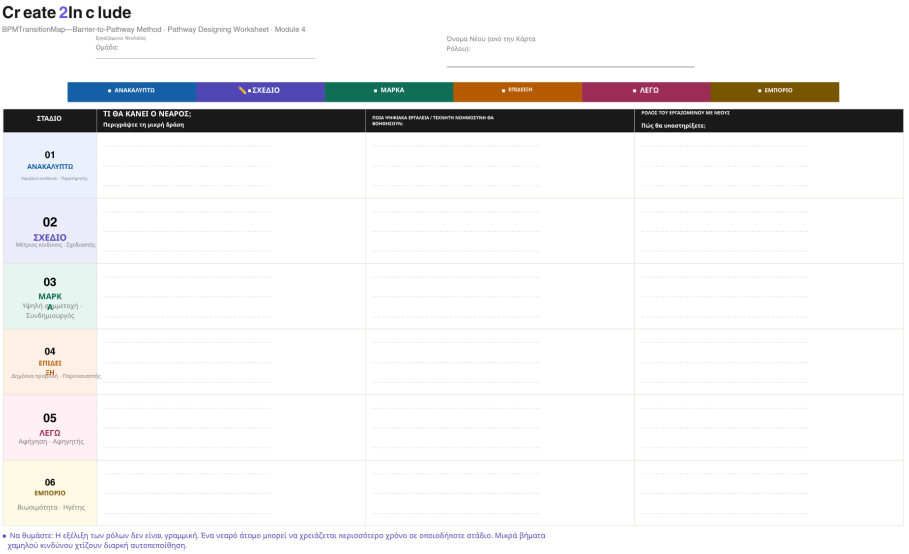
  Ενθουσιώδης με την τεχνολογία, πρόθυμος να μάθει στην πράξη

- **Ο στόχος του Y.W.**

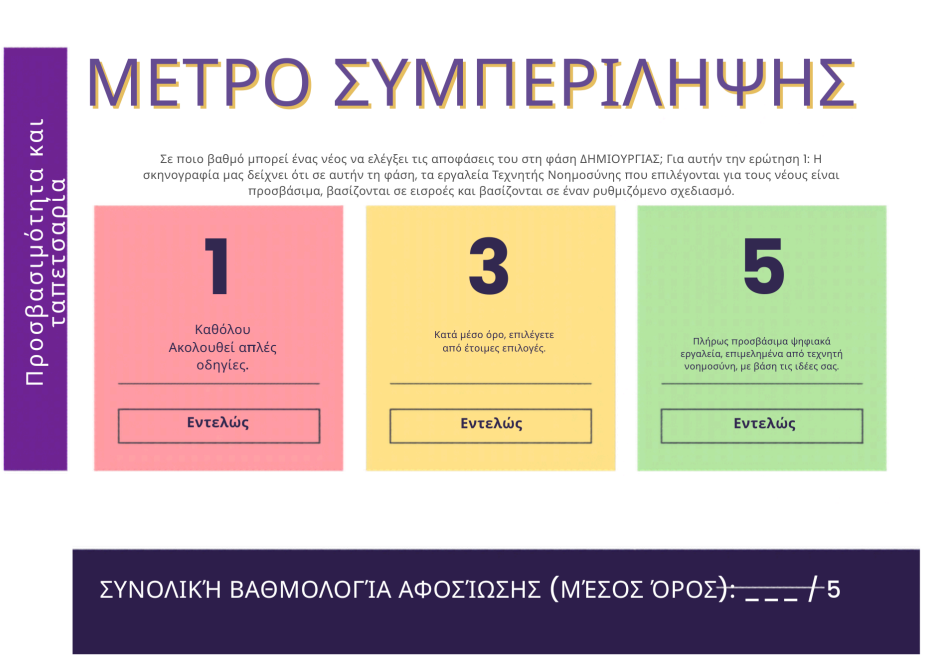
  -Χρησιμοποιήστε πολυαισθητηριακά ψηφιακά εργαλεία και συνεπείς εφαρμογές για να τον βοηθήσετε να αναπτύξει επαγγελματικές δεξιότητες και να συμμετάσχει σε εργαστήρια της κοινότητας.



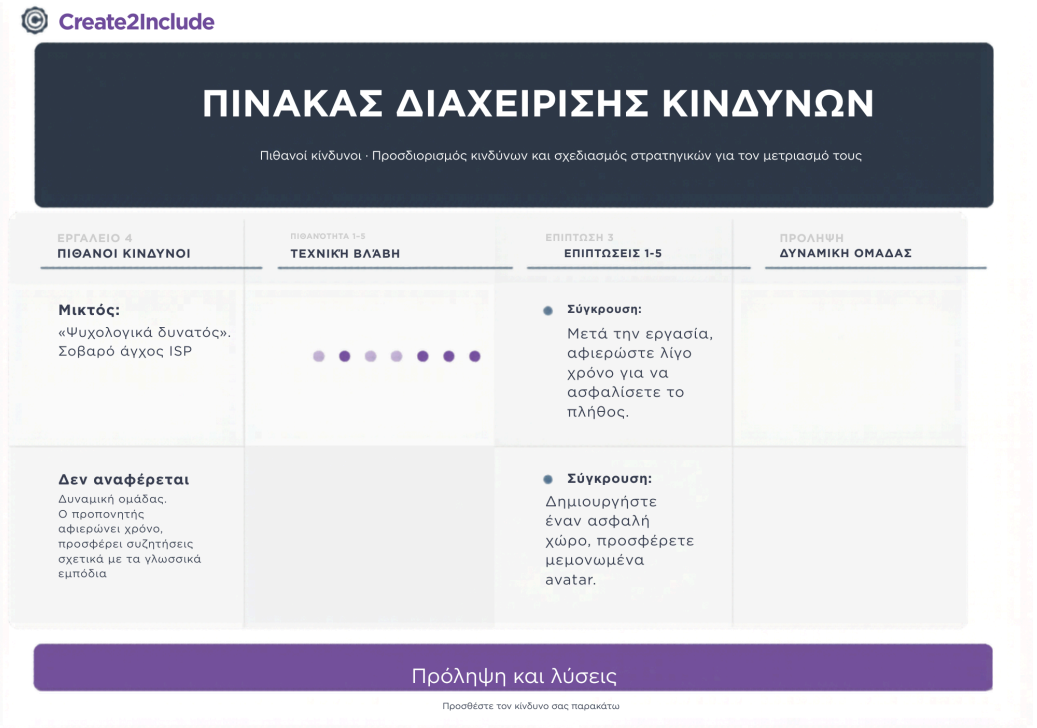
Δραστηριότητα 1 & 2 εργαλείο 2



Δραστηριότητα 1 & 2 εργαλείο 3



Δραστηριότητα 1/2 εργαλείο 4



Δραστηριότητα 2: Φύλλα εργασίας 1 και 2



Sensory Botanical Trail Worksheet

STEP 1: DISCOVER (Sensory Exploration)

- **Feel & Smell:** Gently touch and smell 1-2 herbs or leaves that appeal to you.
- **Scan:** Use the PlantNet app on your device to take a photo of the plant.
- **Identify:** What is the name of this plant?

Plant leaf placeholder

Plant Name:

STEP 2: DESIGN (AAC Icon Selection)

- **Look:** Browse the symbol grid on your device (Canva AAC icons).
- **Select:** Tap or point to the icon/symbol you wish to use for your plant sign.

AAC icon placeholder

My Chosen Symbol:

STEP 3: BUILD (Hands-on Creation)

- **Paint:** Decorate your wooden stake with your favorite color.
- **Print:** Get your AI visual sticker with the QR code.
- **Assemble:** Attach the QR code to your painted stake!

Painted stake placeholder

Mission Complete!

✅ Yes

About This Worksheet

This A3 worksheet is designed to be a clear, visually engaging, and structured tool for participants in the Create2include project. It supports learning through sensory exploration, symbol-based communication (AAC), and hands-on creation. The layout prioritizes ease of use for individuals with autism and diverse sensory and learning needs, making the botanical trail an accessible and enjoyable experience for everyone.



SENSORY BOTANICAL TRAIL WORKSHEET

Inclusive module for Create2Include project

STEP 1: DISCOVER (Sensory Exploration)

- **Feel & Smell:** Choose 1–2 herbs or leaves that appeal to you.
- **Scan:** Use the PlantNet app on your device to take a photo.
- **Identify:** What is the name of this plant?

Plant Leaf/Name:

(Box for taping a real leaf or writing/sticking the plant's name)

STEP 2: DESIGN (AAC Icon Selection)

- **Look:** Browse the symbol grid on your tablet (Canva AAC icons).
- **Select:** Tap or point to the icon that represents your plant.

Chosen Symbol:

(Box to stick or draw the selected symbol)

STEP 3: BUILD (Hands-on Creation)

- **Paint:** Color your wooden stake with your favorite color.
- **Print:** Get your AI visual sticker with a QR code.
- **Assemble:** Attach the QR code to the painted stake!

Mission Complete!

(Box for Mission Complete status)

Notes for Facilitators:

- This worksheet is designed to be visually engaging and accessible.
- Use clear, simple language and provide ample space for activities.
- Adaptations can be made based on individual needs and available resources.
- Encourage exploration and celebrate each participant's contribution.



Φύλλο εργασίας για το αισθητηριακό βοτανικό μονοπάτι

ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΤΗΣ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ ΣΤΟ CREATE2INCLUDE

Create2Include

AI and Digital Pathways for Youth Inclusion

ΒΗΜΑ 1: ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ (Αισθητηριακή Εξερεύνηση)

- **Αφή & Μυρίστε:** Αγγίξτε απαλά και μυρίστε 1-2 βότανα ή φύλλα που σας αρέσουν.
- **Σάρωση:** Χρησιμοποιήστε την εφαρμογή PlantNet στη συσκευή σας για να τραβήξετε μια φωτογραφία του φυτού.
- **Αναγνώριση:** Πώς ονομάζεται αυτό το φυτό;

Θέση φύλλου φυτού

Όνομα φυτού:

ΒΗΜΑ 2: ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ (Επιλογή εικονιδίου AAC)

- **Εμφάνιση:** Περιηγηθείτε στο πλέγμα συμβόλων στη συσκευή σας (εικονίδια Canva AAC).
- **Επιλογή:** Πατήστε ή τοποθετήστε το δείκτη του ποντικιού στο εικονίδιο/σύμβολο που θέλετε να χρησιμοποιήσετε για την πινακίδα του φυτού σας.

Θέση εικονιδίου AAC

Το Σύμβολο της Επιλογής μου:

ΒΗΜΑ 3: ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ (Πρακτική Δημιουργία)

- **Βαφή:** Διακοσμήστε το ξύλινο παλούκι σας με το αγαπημένο σας χρώμα.
- **Εκτύπωση:** Αποκτήστε το

Βαμμένο σύμβολο θέσης πασσάλου

Αποστολή Ολοκληρώθηκε!

οπτικό αυτοκόλλητο AI με τον κωδικό QR. • **Συναρμολόγηση: Επισυνάψτε τον κωδικό QR στον βαμμένο πάσσαλό σας!**	✅ Ναι

Σχετικά με αυτό το φύλλο εργασίας

Αυτό το φύλλο εργασίας A3 έχει σχεδιαστεί ως ένα σαφές, οπτικά ελκυστικό και δομημένο εργαλείο για τους συμμετέχοντες στο έργο Create2Include. Υποστηρίζει τη μάθηση μέσω της αισθητηριακής εξερεύνησης, της επικοινωνίας που βασίζεται σε σύμβολα (AAC) και της πρακτικής δημιουργίας. Η διάταξη δίνει προτεραιότητα στην ευκολία χρήσης για άτομα με αυτισμό και ποικίλες αισθητηριακές και μαθησιακές ανάγκες, καθιστώντας το βοτανικό μονοπάτι μια προσβάσιμη και ευχάριστη εμπειρία για όλους.



ΒΗΜΑ 1: ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ (Αισθητηριακή Εξερεύνηση)

- **Αίσθηση & Μυρίστε: Επιλέξτε 1–2 βότανα ή φύλλα που σας αρέσουν.**
- **Σάρωση: Χρησιμοποιήστε την εφαρμογή PlantNet στη συσκευή σας για να τραβήξετε μια φωτογραφία.**
- **Αναγνώριση: Πώς ονομάζεται αυτό το φυτό;**

Φύλλο/Όνομα Φυτού:

(Κουτί για να κολλήσετε ένα πραγματικό φύλλο ή να γράψετε/κολλήσετε το όνομα του φυτού)

ΒΗΜΑ 2: ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ (Επιλογή εικονιδίου AAC)

- **Εμφάνιση: Περιηγηθείτε στο πλέγμα συμβόλων στο tablet σας (εικονίδια Canva AAC).**
- **Επιλογή: Πατήστε ή τοποθετήστε το δείκτη του ποντικιού στο εικονίδιο που αντιπροσωπεύει το φυτό σας.**

Επιλεγμένο σύμβολο:

(Πλαίσιο για να κολλήσετε ή να σχεδιάσετε το επιλεγμένο σύμβολο)

ΒΗΜΑ 3: ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ (Πρακτική Δημιουργία)

- **Βάψιμο: Χρωματίστε το ξύλινο παλούκι σας με το αγαπημένο σας χρώμα.**
- **Εκτύπωση: Αποκτήστε το οπτικό αυτοκόλλητο AI με έναν κωδικό QR.**

Αποστολή Ολοκληρώθηκε!

(Πλαίσιο για την κατάσταση ολοκλήρωσης αποστολής)

- **Συναρμολόγηση: Κολλήστε τον κωδικό QR στον βαμμένο πάσσαλο!**

Σημειώσεις για τους συντονιστές:

- **Αυτό το φύλλο εργασίας έχει σχεδιαστεί ώστε να είναι οπτικά ελκυστικό και προσβάσιμο.**
- **Χρησιμοποιήστε σαφή και απλή γλώσσα και παρέχετε άφθονο χώρο για δραστηριότητες.**
- **Προσαρμογές μπορούν να γίνουν με βάση τις ατομικές ανάγκες και τους διαθέσιμους πόρους.**
- **Ενθαρρύνετε την εξερεύνηση και επαινέστε τη συμβολή κάθε συμμετέχοντα.**

