



Co-funded by
the European Union

EMPOWERSDGS

ΈΡΕΥΝΑ

ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΜΕΝΗ
ΜΑΘΗΣΗ ΤΩΝ SDGs
ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ
ΕΝΤΑΞΗΣ



2023-3-ES02-KA210-YOU-000181358



Co-funded by
the European Union

ETAIPOI



AHORA ONG
POR LA INCLUSIÓN, EDUCACIÓN Y SALUD



ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

[ΕΙΣΑΓΩΓΗ](#)

[ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ EMPOWER SDGS](#)

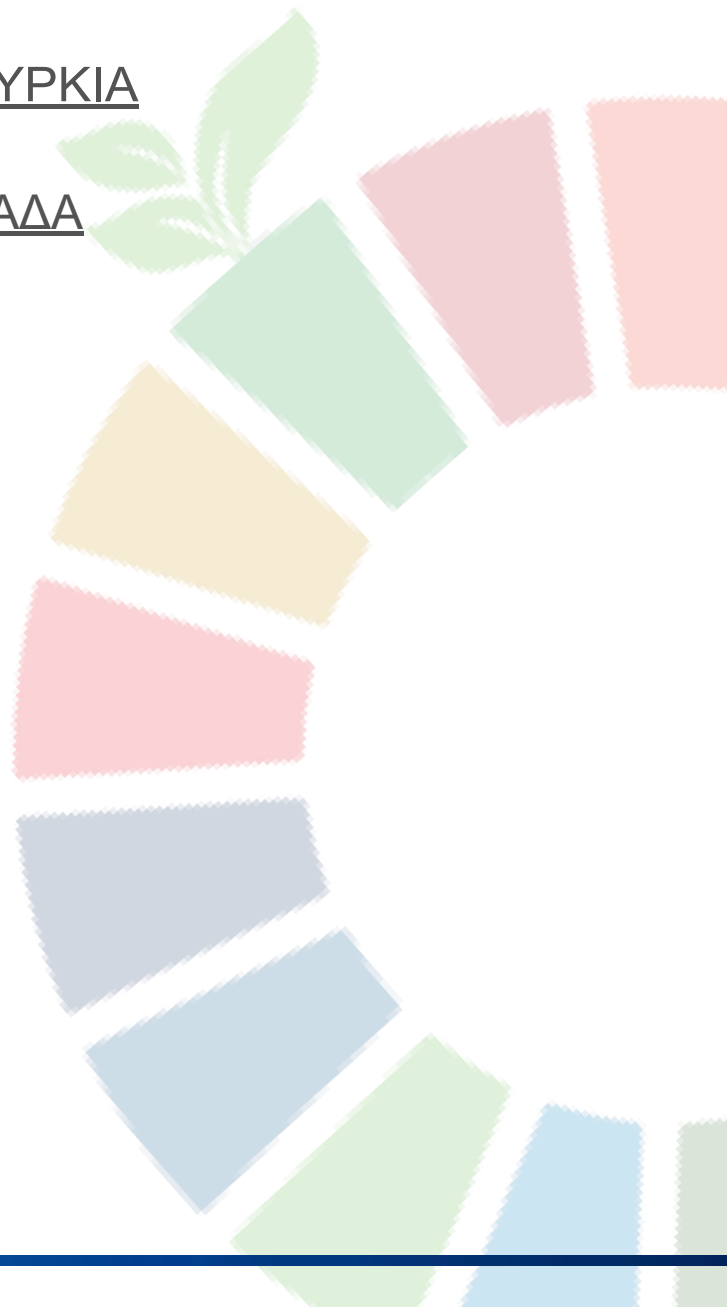
[ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ](#)

[ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΙΣΠΑΝΙΑ](#)

[ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗ ΣΕΡΒΙΑ](#)

[ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΤΟΥΡΚΙΑ](#)

[ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ](#)



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ EMPOWER SDGs

Η παρούσα έκθεση εκπονήθηκε στο πλαίσιο του έργου EmpowerSDGs: Παιχνίδι με παγκόσμιο αντίκτυπο, στο εξής EMPOWER SDGs.

Το έργο EMPOWER SDGs στοχεύει στην προώθηση της κοινωνικής ένταξης των νεαρών μειονοτήτων στην Ευρώπη μέσω της χρήσης βιντεοπαιχνιδιών και τεχνικών παιχνιδοποίησης που ευθυγραμμίζονται με τους 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDGs). Το έργο αυτό επιδιώκει να προωθήσει τον ενεργό διάλογο, να ενισχύσει τις ικανότητες των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας και να καλλιεργήσει κοινωνικά ευαισθητοποιημένους πολίτες της ΕΕ, με ιδιαίτερη έμφαση στους ευάλωτους νέους.

Η έρευνα στο πλαίσιο του έργου EMPOWER SDGs είναι ζωτικής σημασίας για τον εντοπισμό των υφιστάμενων έργων που έχουν αναπτυχθεί από διάφορους φορείς εντός της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Η έρευνα αυτή διευκολύνει την κατανόηση των τομέων που έχουν ήδη αντιμετωπιστεί και εκείνων που χρήζουν περαιτέρω προσοχής. Στη συνέχεια, η γνώση αυτή χρησιμεύει ως βάση για την ανάπτυξη καινοτόμων έργων ευθυγραμμισμένων με τους SDGs.

Η έρευνα συμβάλλει άμεσα στην επίτευξη των ακόλουθων στόχων του έργου EMPOWER SDGs:

Στόχος 1: Προώθηση του ενεργού διαλόγου και της αλληλεπίδρασης μεταξύ των εταίρων του έργου και της ευρωπαϊκής νεολαίας (ειδικά των ευάλωτων νέων) για την επίτευξη των SDGs της Ατζέντας 2030 σε τοπικό, εθνικό και διεθνές επίπεδο.

Στόχος 2: Ανάπτυξη των γνώσεων, των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας που ασχολούνται με νέους από ευάλωτα περιβάλλοντα αλλά και των ίδιων των νέων σχετικά με τους 17 SDGs μέσω της χρήσης καινοτόμων εκπαιδευτικών πόρων.

ΔΙΚΑΙΟΥΧΟΙ

Η έρευνα απευθύνεται πρωτίστως στους εταίρους του έργου, οι οποίοι θα ερευνήσουν και θα μάθουν για άλλα έργα και πρωτοβουλίες που άλλοι οργανισμοί έχουν ήδη υλοποιήσει στον σχετικό τομέα. Τα αποτελέσματα της έρευνας θα παρέχουν πολύτιμες γνώσεις και καλές πρακτικές που θα είναι επωφελείς για τη μετέπειτα ανάπτυξη του προγράμματος σπουδών κατάρτισης και της εμπειρίας παιχνιδοποίησης. Ως εκ τούτου, έμμεσα, απευθύνεται επίσης στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και στους ευάλωτους νέους ηλικίας μεταξύ 16 και 30 ετών, οι οποίοι θα επωφεληθούν άμεσα από το υλικό που θα δημιουργηθεί στη δραστηριότητα 3, 4 και 5.

Η έρευνα θα απευθύνεται επίσης σε ενδιαφερόμενους φορείς, όπως φορείς χάραξης πολιτικής, εκπαιδευτικά ιδρύματα, ΜΚΟ και άλλες κοινοτικές οργανώσεις που ενδιαφέρονται για το έργο. Έτσι θα έχουν πρόσβαση σε εμπνευσμένες πρωτοβουλίες ώστε να μπορούν να συμβάλουν στην ανάπτυξη πιο περιεκτικών και αποτελεσματικών στρατηγικών για την ενδυνάμωση των νέων και την κοινωνική ένταξη μέσω των SDGs. Ο διαδραστικός χάρτης θα λειτουργήσει ως γέφυρα, συνδέοντας αυτούς τους δικαιούχους με νέους πόρους.

ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Η έρευνα οργανώνεται σε τέσσερα διακριτά κεφάλαια, καθένα από τα οποία είναι αφιερωμένο στην παρουσίαση των καλών πρακτικών που εντοπίστηκαν στις χώρες που συμμετέχουν στο έργο: Ισπανία, Τουρκία, Σερβία και Ελλάδα.

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΙΣΠΑΝΙΑ



Τίτλος του Έργου	Ενίσχυση της Περιβαλλοντικής Κοινωνικής Επιχειρηματικότητας μέσω της Ψηφιοποίησης (e-Makers)
Τύπος Δράσης	KA220
Τόπος Υλοποίησης	Ισπανία, Κροατία, Ιταλία και Τουρκία
Διάρκεια του Έργου	Από 01.11.2021 έως 31.12.2023 (24 μήνες)
Πρόσωπο Επικοινωνίας	emakersproject@gmail.com
Ιστοσελίδα	https://e-makers.org/en/default.aspx

Πλαίσιο:	Το έργο αποσκοπεί στην αντιμετώπιση της επείγουσας ανάγκης βελτίωσης των δραστηριοτήτων περιβαλλοντικής κοινωνικής επιχειρηματικότητας μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών. Αξιοποιώντας την ψηφιοποίηση, το έργο επιδιώκει να ενισχύσει τη βιωσιμότητα και τον αντίκτυπο των κοινωνικών επιχειρήσεων που εργάζονται για την αντιμετώπιση των περιβαλλοντικών προκλήσεων.
Περίληψη του Έργου:	Το έργο αυτό, το οποίο χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση, επικεντρώνεται στην ενίσχυση των ικανοτήτων των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας και στον τομέα της περιβαλλοντικής κοινωνικής επιχειρηματικότητας μέσω της ψηφιοποίησης. Στοχεύει στην παροχή καινοτόμου εκπαιδευτικού υλικού και μεθοδολογιών για τον εφοδιασμό των εργαζομένων στο τομέα της νεολαίας με τις απαραίτητες δεξιότητες για την αντιμετώπιση περιβαλλοντικών προκλήσεων με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών.
Στόχοι:	<ul style="list-style-type: none"> • Ενίσχυση των ικανοτήτων των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας με δραστηριότητες κατάρτισης σε θέματα κοινωνικής / περιβαλλοντικής επιχειρηματικότητας που βασίζονται στην ψηφιακή τεχνολογία • Προώθηση του πνεύματος της κοινωνικής επιχειρηματικότητας και ευαισθητοποίηση των νέων σε περιβαλλοντικά θέματα. • Ανάπτυξη των ικανοτήτων των οργανώσεων σε θέματα καινοτόμου κατάρτισης στην κοινωνική επιχειρηματικότητα, ώστε να λειτουργούν διεθνώς και διατομεακά
Θέματα	<ul style="list-style-type: none"> -Επιχειρηματική μάθηση -Ψηφιακές δεξιότητες και ικανότητες -Κοινωνική καινοτομία -Περιβαλλοντική βιωσιμότητα.
Ομάδα-Στόχος:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας 2. Νέοι που ενδιαφέρονται για την κοινωνική επιχειρηματικότητα και τα περιβαλλοντικά ζητήματα 3. Κοινωνικές επιχειρήσεις 4. Άλλοι ενδιαφερόμενοι στον τομέα της περιβαλλοντικής βιωσιμότητας
Κύριες Δραστηριότητες	<ol style="list-style-type: none"> 1. Εργαλειοθήκη μη τυπικής κατάρτισης για την ψηφιακή κοινωνική επιχειρηματικότητα 2. Εγχειρίδιο για την ψηφιοποίηση των κοινωνικών επιχειρήσεων 3. Εικονικό επιτραπέζιο παιχνίδι για τη βελτίωση των δεξιοτήτων κοινωνικής επιχειρηματικότητας
Εφαρμοσμένες Τεχνικές	<ul style="list-style-type: none"> -Μεθοδολογία παιχνιδοποίησης -Μεθοδολογίες μη τυπικής μάθησης

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΙΣΠΑΝΙΑ



Τίτλος του Έργου	Ο Χάρι Πότερ και η Υπόθεση της Άρρωστης Γης
Τύπος Δράσης	KA220
Τόπος Υλοποίησης	Ισπανία, Ελλάδα, Ιταλία και Ρουμανία
Διάρκεια του Έργου	Από 01.10.2020 έως 30.09.2022
Πρόσωπο Επικοινωνίας	secretaria.cp.lagaviota.torrejondeardoz@educa.madrid.org
Ιστοσελίδα	https://erasmusharrypotter.wixsite.com/sickearth

Πλαίσιο:	Το έργο αποσκοπεί στην αντιμετώπιση περιβαλλοντικών προκλήσεων μέσω της παιχνιδοποιημένης μάθησης, με τη συμμετοχή μαθητών από τέσσερις ευρωπαϊκές χώρες. Αξιοποιώντας το θέμα του Harry Potter, προωθεί την περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση και δράση μέσω διαφόρων δραστηριοτήτων, κινητικότητας και συνεργατικών προσπαθειών.
Περίληψη του Έργου:	Το έργο αποσκοπεί στην αντιμετώπιση περιβαλλοντικών προκλήσεων μέσω της παιχνιδοποιημένης μάθησης, με τη συμμετοχή μαθητών από τέσσερις ευρωπαϊκές χώρες. Αξιοποιώντας το θέμα του Harry Potter, προωθεί την περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση και δράση μέσω διαφόρων δραστηριοτήτων, κινητοποιήσεων και συνεργατικών προσπαθειών.
Στόχοι:	<ul style="list-style-type: none"> • Κατανόηση των περιβαλλοντικών προβλημάτων και των αιτιών τους. • Προώθηση της περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης και καλών πρακτικών. • Ενίσχυση διεθνών συνεργασιών και πολιτιστικές ανταλλαγές. • Σεβασμός και διατήρηση της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς.
Θέματα:	<p>-Περιβαλλοντική και κλιματική αλλαγή</p> <p>-Εμπειρία παιχνιδιοποίησης</p>
Ομάδα-Στόχος:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Μαθητές ηλικίας 10-12 ετών 2. Εκπαιδευτικοί 3. Οικογένειες 4. Εκπαιδευτικές κοινότητες.
Κύριες Δραστηριότητες:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Οργάνωση 31 δραστηριοτήτων που σχετίζονται με την περιβαλλοντική εκπαίδευση. 2. Διεξαγωγή τεσσάρων εκπαιδευτικών συναντήσεων για περιβαλλοντικά θέματα. 3. Εφαρμογή του κινητικότητας στην κάθε συμμετέχουσα χώρα. 4. Συμμετοχή στο έργο eTwinning και χρήση ψηφιακών εργαλείων. 5. Δημιουργία διαφόρων υλικών όπως ιστοσελίδες, αφίσες και ηλεκτρονικά παιχνίδια.
Εφαρμοσμένες Τεχνικές	<p>Παιχνιδοποίηση</p> <p>-Μάθηση σε εξωτερικούς χώρους</p> <p>-Συνεργατικές ομάδες</p> <p>-Αξιοποίηση εργαλείων Τεχνολογίας Πληροφορικής και Επικοινωνιών.</p>

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΙΣΠΑΝΙΑ



Τίτλος του Έργου	Παίξε, Μάθε, Δράσε, Εξασφάλισε τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (PLAE)
Τύπος Δράσης	KA220
Τόπος Υλοποίησης	Ισπανία, Λετονία, Ιταλία & Ελλάδα
Διάρκεια του Έργου	Από 01-12-2021 έως 30-11-2023 (24 μήνες)
Πρόσωπο Επικοινωνίας	https://plae-project.eu/contact/
Ιστοσελίδα	https://plae-project.eu/

Πλαίσιο:	Το PLAE είναι ένα έργο της Συμμαχίας Γνώσης που ενσωματώνει τους SDGs στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση μέσω καινοτόμων εκπαιδευτικών εργαλείων και μεθοδολογιών. Αξιοποιώντας προσεγγίσεις μάθησης βασισμένες σε παιχνίδια. Το PLAE στοχεύει να εξοπλίσει τους εκπαιδευτικούς και τους παιδαγωγούς με τους απαραίτητους πόρους για την αποτελεσματική εμπλοκή των μαθητών στην κατανόηση και την αντιμετώπιση των παγκόσμιων προκλήσεων.
Περίληψη του Έργου:	Το PLAE επιδιώκει να δημιουργήσει συμπεριληπτικά και καινοτόμα εκπαιδευτικά εργαλεία για τους εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, ώστε να ενσωματώσουν τους SDGs στα προγράμματα σπουδών τους. Μέσω της ανάπτυξης επιτραπέζιων παιχνιδιών και εκπαιδευτικών εργαλείων, το έργο στοχεύει στην ευαισθητοποίηση των μαθητών σχετικά με τη σημασία της βιωσιμότητας και στην προώθηση φιλικών προς το περιβάλλον στάσεων και συμπεριφορών.
Στόχοι:	<ul style="list-style-type: none"> • Παροχή ποιοτικών και περιεκτικών εκπαιδευτικών εργαλείων σε δασκάλους και εκπαιδευτικούς για την ενσωμάτωση των SDGs στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. • Ενίσχυση των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων των εκπαιδευτικών στην παροχή δημιουργικού περιεχομένου που σχετίζεται με τους SDGs. • Προώθηση της ευαισθητοποίησης των μαθητών της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης σχετικά με τους SDGs και ενθάρρυνση θετικών στάσεων και συμπεριφορών που ευθυγραμμίζονται με αυτούς τους στόχους. • Προώθηση φιλικών προς το περιβάλλον στάσεων, συμπεριφορών και τρόπου ζωής μεταξύ των εκπαιδευτικών και των μαθητών.
Θέματα:	<ul style="list-style-type: none"> -Μαθητές δημοτικού σχολείου -Δάσκαλοι -Εκπαιδευτικοί
Ομάδα-Στόχος:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας 2. Νέοι που ενδιαφέρονται για την κοινωνική επιχειρηματικότητα και τα περιβαλλοντικά ζητήματα 3. Κοινωνικές επιχειρήσεις 4. Άλλοι σχετικοί φορείς στον τομέα της περιβαλλοντικής βιωσιμότητας
Κύριες Δραστηριότητες:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ανάπτυξη επιτραπέζιων παιχνιδιών και εκπαιδευτικών πακέτων που επικεντρώνονται σε διάφορους SDGs. 2. Εκπαιδευτικά σεμινάρια και εργαστήρια για εκπαιδευτικούς και παιδαγωγούς σχετικά με την ενσωμάτωση των SDGs στα προγράμματα σπουδών τους 3. Δοκιμή και επικύρωση εκπαιδευτικών εργαλείων σε δημοτικά σχολεία. 4. Ανατροφοδότηση από εκπαιδευτικούς, παιδαγωγούς και μαθητές.
Εφαρμοσμένες Τεχνικές	<ul style="list-style-type: none"> -Μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια -Σεμινάρια κατάρτισης και εργαστήρια -Δοκιμές των πρωτοτύπων -Ανατροφοδότηση.

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ



ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΙΣΠΑΝΙΑ



Τίτλος του Έργου	Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης για την Ένταξη των Νέων με Αναπηρία
Τύπος Δράσης	ΚΑ210
Τόπος Υλοποίησης	Ισπανία & Ιταλία
Διάρκεια του Έργου	Από 01-03-2022 έως 01-05-2023
Πρόσωπο Επικοινωνίας	Lourdes Carrillo <lcarrillo@ecom.cat>
Ιστοσελίδα	https://www.projectfortheinclusion.eu/

<p>Πλαίσιο:</p>	<p>Οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης για το 2030, που θεσπίστηκαν μετά τη Διάσκεψη των Ηνωμένων Εθνών για τη Βιώσιμη Ανάπτυξη (Ρίο+20) το 2012, χρησιμεύουν ως ένα ολοκληρωμένο πλαίσιο για την αντιμετώπιση παγκόσμιων προκλήσεων όπως η φτώχεια, η ανισότητα, η κλιματική αλλαγή και η υποβάθμιση του περιβάλλοντος. Στο πλαίσιο αυτών των στόχων, η αναπηρία αναγνωρίζεται σε διάφορες πτυχές, όπως η εκπαίδευση, η απασχόληση, η ανισότητα, η προσβασιμότητα και η συλλογή δεδομένων. Ωστόσο, οι προκλήσεις εξακολουθούν να υφίστανται, συμπεριλαμβανομένης της επιτακτικής ανάγκης να εκπαιδευτούν οι νέοι, ιδίως τα άτομα με αναπηρία, σχετικά με την κλιματική αλλαγή (στόχος 13) και να δοθεί έμφαση στη σημασία της ένταξης ως οριζόντιο ζήτημα για την επίτευξη των SDGs. Το έργο, SDGsIY, επιδιώκει να αντιμετωπίσει αυτές τις προκλήσεις εξοπλίζοντας τους εργαζόμενους στη νεολαία με ψηφιακά εργαλεία για μία εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς, ευαισθητοποιώντας τους νέους μέσω εκστρατειών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και προωθώντας την εμπλοκή της κοινότητας για την προώθηση της σημασίας του στόχου 13 και της ευρύτερης εφαρμογής των SDGs. Τελικά, το έργο στοχεύει στην καλλιέργεια μιας γενιάς ενεργών και περιβαλλοντικά συνειδητοποιημένων πολιτών, προωθώντας την ένταξη και ενδυναμώνοντας τους νέους να συμβάλλουν στις κοινότητές τους σε τοπικό, ευρωπαϊκό και διεθνές επίπεδο.</p>
<p>Περίληψη του έργου:</p>	<p>Το έργο SDGsIY προσπαθεί να προωθήσει την ευαισθητοποίηση των νέων, συμπεριλαμβανομένων των ατόμων με αναπηρία, σε θέματα περιβαλλοντικής βιωσιμότητας, προωθώντας τον ενεργό διάλογο εντός της Ευρωπαϊκής Ένωσης (ΕΕ). Στόχος του είναι να καλλιεργήσει ενημερωμένους και δεσμευμένους μελλοντικούς πολίτες, διασφαλίζοντας παράλληλα την αποτελεσματική ένταξη των ατόμων με αναπηρία, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να διαδραματίσουν ενεργό ρόλο στις κοινότητές τους και να αντιμετωπίσουν τις περιβαλλοντικές προκλήσεις σε τοπικό, ευρωπαϊκό και διεθνές επίπεδο. Μέσω του εφοδιασμού των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας με ψηφιακές δεξιότητες, της αξιοποίησης εκστρατειών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και της ευαισθητοποίησης των τοπικών κοινοτήτων, το έργο επιδιώκει να προωθήσει τον στόχο 13 των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDGs) και να συμβάλει σε ένα πιο βιώσιμο μέλλον για όλους.</p>
<p>Στόχοι:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Το SDGsIY στοχεύει στην ενίσχυση της περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης των νέων με και χωρίς αναπηρίες, διευκολύνοντας τον ενεργό διάλογο μεταξύ των νέων της ΕΕ και προωθώντας τη μελλοντική τους συμμετοχή.

<p>Στόχοι:</p>	<p>Ειδικοί στόχοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ΣΤΟΧΟΣ 1: Το SDGsIY θα εξοπλίσει τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας με τις απαραίτητες γνώσεις, ικανότητες και δεξιότητες για την αποτελεσματική χρήση ψηφιακών εργαλείων για την προώθηση πρωτοβουλιών εκπαίδευσης χωρίς αποκλεισμούς με επίκεντρο τον στόχο 13 των SDGs μέσω μη τυπικών και άτυπων διαύλων. • ΣΤΟΧΟΣ 2: Το έργο επιδιώκει να ενισχύσει την ευαισθητοποίηση των νέων με και χωρίς αναπηρία σχετικά για τη σημασία του Στόχου 13, αξιοποιώντας εκστρατείες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ως μέσο δέσμευσης και εκπαίδευσης. • ΣΤΟΧΟΣ 3: Το έργο SDGsIY στοχεύει στην ευαισθητοποίηση των τοπικών κοινοτήτων σχετικά με τη σημασία του στόχου 13, εμπλέκοντας εργαζόμενους και οργανώσεις στο τομέα της νεολαίας στην υιοθέτηση και διάδοση των αποτελεσμάτων και των μηνυμάτων του έργου.
<p>Θέματα:</p>	<p>Περιβάλλον και κλιματική αλλαγή Ένταξη και πολυμορφία σε όλους τους τομείς της εκπαίδευσης, της κατάρτισης, της νεολαίας και του αθλητισμού Προώθηση της ενεργού πολιτεϊότητας, της πρωτοβουλίας των νέων και της νεανικής επιχειρηματικότητας, συμπεριλαμβανομένης της κοινωνικής επιχειρηματικότητας</p>
<p>Ομάδα-Στόχος:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας 2. Νέοι με και χωρίς αναπηρίες και λιγότερες ευκαιρίες 3. Οργανώσεις νεολαίας 4. Εργαζόμενοι οργανισμών που θα μάθουν για τις θεματικές σχετικά με τα SDGsIY
<p>Κύριες Δραστηριότητες:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ανάπτυξη ενός Οδηγού: Η δημιουργία ενός ευανάγνωστου οδηγού για συμπεριληπτικές κοινωνικές εκστρατείες που απευθύνονται σε εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας. 2. Κατάρτιση για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας: διακρατικό πρόγραμμα κατάρτισης που επικεντρώνεται στην ενδυνάμωση των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας 3. Ανάπτυξη εκστρατείας κοινωνικής δικτύωσης χωρίς αποκλεισμούς: Στη συνέχεια, οι νέοι με και χωρίς αναπηρία, με την καθοδήγηση των εκπαιδευμένων εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας, σχεδίασαν συμπεριληπτικές εκστρατείες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για τον στόχο 13. 4. Οργάνωση τοπικών εκδηλώσεων: Δύο ενημερωτικές εκδηλώσεις πραγματοποιήθηκαν στην Ιταλία και την Ισπανία.
<p>Εφαρμοσμένες Τεχνικές:</p>	<p>Η μεθοδολογία που χρησιμοποιείται στο SDGsIY δίνει έμφαση σε μια καινοτόμο και χωρίς αποκλεισμούς προσέγγιση για την ευαισθητοποίηση των νέων σχετικά με τον Στόχο 13. Αυτό περιλαμβάνει συνεργατικές συνεδρίες συζήτησης ιδεών, εργαστήρια και διαβουλεύσεις με τους εταίρους του έργου για την ανταλλαγή ιδεών και την ανάπτυξη καινοτόμων στρατηγικών για την εμπλοκή των νέων στην ευαισθητοποίηση σχετικά με την κλιματική αλλαγή.</p>

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΙΣΠΑΝΙΑ



Τίτλος του Έργου	Νέοι και SDGs (YoPeSDGs)
Τύπος Δράσης	KA220
Τόπος Υλοποίησης	Ισπανία, Πορτογαλία, Κροατία, Ιταλία και Βουλγαρία
Διάρκεια του Έργου	Από 14.02.2022 έως 14.08.2023 (18 μήνες)
Πρόσωπο Επικοινωνίας	fdadmo@impulsaigualdad.org
Ιστοσελίδα	https://ccitalia.pt/en/youthsdg/#resources

<p>Πλαίσιο:</p>	<p>Η αναπηρία εξετάζεται σε διάφορες ενότητες των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDGs), ιδίως σε τομείς που σχετίζονται με την εκπαίδευση, την οικονομική ανάπτυξη και την απασχόληση, την ανισότητα, την προσβασιμότητα σε χώρους και τη συλλογή και παρακολούθηση δεδομένων. Για παράδειγμα, ο στόχος 4 υπογραμμίζει τη σημασία της ποιοτικής ισότιμης συμπεριληπτικής εκπαίδευσης, με στόχο την εξάλειψη των ανισοτήτων μεταξύ των φύλων και τη διασφάλιση της ισότιμης πρόσβασης στην εκπαίδευση και την επαγγελματική κατάρτιση για ευάλωτες ομάδες, συμπεριλαμβανομένων των ατόμων με αναπηρία. Παρομοίως, ο στόχος 8 επιδιώκει την προώθηση της διαρκούς, χωρίς αποκλεισμούς και βιώσιμης οικονομικής ανάπτυξης, με στόχο την παροχή πλήρους και παραγωγικής απασχόλησης και αξιοπρεπών ευκαιριών εργασίας για όλα τα άτομα, ανεξάρτητα από την κατάσταση της αναπηρίας. Επιπλέον, ο στόχος 11 επικεντρώνεται στη δημιουργία πόλεων και οικισμών χωρίς αποκλεισμούς, ασφαλών και βιώσιμων, με δέσμευση για την εξασφάλιση της προσβασιμότητας των ατόμων με αναπηρία.</p>
<p>Περίληψη του Έργου:</p>	<p>Αυτή η πρόταση Erasmus+, με τίτλο "Νεολαία και Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης για την προώθηση της ένταξης των ατόμων με αναπηρία", αντιπροσωπεύει μια στρατηγική εταιρική σχέση που περιλαμβάνει οργανισμούς με στόχο την ευαισθητοποίηση των νέων ατόμων, συμπεριλαμβανομένων των ατόμων με αναπηρία, όσον αφορά τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης. Επιδιώκει να εμπλέξει τη νεολαία σε ολόκληρη την Ευρωπαϊκή Ένωση, δίνοντάς της τη δυνατότητα να γίνει ενεργή και να συμμετέχει στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων.</p>
<p>Στόχοι:</p>	<p>Το έργο παρείχε εργαλεία στους νέους, συμπεριλαμβανομένων των ατόμων με αναπηρία, για να συμμετάσχουν και να συμβάλουν στην κοινωνική αλλαγή, προωθώντας τους 17 στόχους βιώσιμης ανάπτυξης (SDGs) και αποκτώντας τις δεξιότητες που απαιτούνται για να ηγηθούν ευρωπαϊκών πρωτοβουλιών. Επιπλέον, υποστήριξε και συνέβαλε στην κατάρτιση των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας για να βοηθήσουν αυτούς τους νέους στους ηγετικούς τους ρόλους, προωθώντας την ένταξη και τη μάθησή τους μέσω της παροχής μη τυπικού εκπαιδευτικού υλικού.</p> <p>Ειδικοί στόχοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ΣΤΟΧΟΣ 1: Προώθηση της ενεργούς συμμετοχής των νέων ως πολιτών, της εμπλοκής και της συμμετοχής τους, διευκολύνοντας το διάλογο σχετικά με τους 17 SDGs που αφορούν την αποτελεσματική ένταξη των ατόμων με αναπηρία. • ΣΤΟΧΟΣ 2: Δίνει στους νέους τη δυνατότητα να συμμετέχουν ενεργά σε κοινοτικές και περιβαλλοντικές πρωτοβουλίες σε τοπικό, ευρωπαϊκό και διεθνές επίπεδο.

<p>Θέματα:</p>	<p>-Περιβάλλον και κλιματική αλλαγή -Δημοκρατία και συμπεριληπτική δημοκρατική συμμετοχή.</p>
<p>Ομάδα-Στόχος:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Εργαζόμενοι στη νεολαία 2. Νέοι με και χωρίς αναπηρίες και λιγότερες ευκαιρίες 3. Τοπικές οργανώσεις.
<p>Κύριες Δραστηριότητες:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Έρευνα: Στην αρχική φάση, διεξήχθη έρευνα για τη συγκέντρωση πόρων, μεθόδων και καλών πρακτικών σχετικά με τις μη τυπικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τη συμμετοχή και τη δέσμευση των νέων, με έμφαση στην προώθηση των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDGs). 2. Οδηγός: Μετά τη φάση της έρευνας, αναπτύχθηκε ένας οδηγός που θα χρησιμεύσει ως βάση για την υλοποίηση δραστηριοτήτων που αποσκοπούν στην προώθηση της συμμετοχής των νέων, συμπεριλαμβανομένων των ατόμων με αναπηρία, στην προώθηση των SDGs. Άλλοι ενδιαφερόμενοι αξιοποίησαν τον οδηγό αυτό για τις δικές τους πρωτοβουλίες. 3. Σεμινάριο κατάρτισης: Στη συνέχεια, διοργανώθηκε σεμινάριο κατάρτισης για 70 εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, το οποίο τους εφοδίασε με τις απαραίτητες δεξιότητες για την υποστήριξη της εμπλοκής των νέων. Οι εν λόγω εργαζόμενοι ενίσχυσαν τις επαγγελματικές και προσωπικές τους ικανότητες για να εφαρμόσουν τις διδαχθείσες μεθοδολογίες σε διάφορα περιβάλλοντα. 4. Εκστρατεία ευαισθητοποίησης: Όλοι οι εταίροι διέδωσαν και προώθησαν ευρέως τα αποτελέσματα του έργου μέσω μιας εκστρατείας ευαισθητοποίησης με τη συμμετοχή των ενδιαφερόμενων φορέων.
<p>Εφαρμοσμένες Τεχνικές:</p>	<p>-Καινοτόμες μεθοδολογίες διδασκαλίας και μάθησης με συνεργασία μεταξύ σχολείων και των εκπαιδευτικών. -Καινοτόμα εργαστήρια σχετικά με τον τρόπο παραγωγής βίντεο και επεξεργασίας βίντεο, τον τρόπο διάδοσης του υλικού και τον τρόπο διασφάλισης της προσβασιμότητας του υλικού με μη επαγγελματικά εργαλεία.</p>

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗ ΣΕΡΒΙΑ



Τίτλος του έργου	YouPart
Τύπος δράσης	KA220
Τόπος Υλοποίησης	Αυστρία, Τσεχική Δημοκρατία, Ελλάδα, Ιταλία, Σερβία, Σλοβενία
Διάρκεια του Έργου	Από το 2022 έως το 2024.
Πρόσωπο Επικοινωνίας	https://parlament.org.rs/
Ιστοσελίδα	https://www.weworld.it/en/what-we-do/european-projects/youpart-engage-connect-empower-political-participation-of-disadvantaged-youth

<p>Πλαίσιο:</p>	<p>Το έργο #YouPart επιδιώκει να εστιάσει στους νέους που έχουν λιγότερη πρόσβαση στην πολιτική ζωή και των οποίων η φωνή δεν ακούγεται στην κοινωνία ή στην πολιτική. Το σύνθημα του #YouPart είναι "Δέσμευση – Σύνδεση - Ενδυνάμωση", καθώς προσφέρει στους νέους την ευκαιρία να προσδιορίσουν και να διατυπώσουν τα πολιτικά τους αιτήματα και τις ελπίδες τους (Δέσμευση), να συζητήσουν και να συνδεθούν μεταξύ τους σε ένα διεθνές πλαίσιο (Σύνδεση).</p>
<p>Περίληψη του Έργου:</p>	<p>Το πρόγραμμα #YouPart αποσκοπεί στην προώθηση της πολιτικής συμμετοχής των νέων από την Ιταλία, τη Σλοβενία, την Τσεχία, τη Σερβία, την Ελλάδα και την Αυστρία. Στόχος είναι να ενθαρρυνθούν οι νέοι, και ιδίως εκείνοι που έχουν λιγότερη πρόσβαση στην πολιτική και πολιτειακή ζωή, να γίνουν ενεργοί πολίτες, να αποτρέψουν τον κοινωνικό αποκλεισμό και να βελτιώσουν την επιρροή που ασκούν στις πολιτικές αποφάσεις που λαμβάνονται σε τοπικό, εθνικό και ευρωπαϊκό επίπεδο.</p>
<p>Στόχοι:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ως αποτέλεσμα των πρωτοβουλιών που προωθούνται από το έργο, πραγματοποιούνται πρακτικές ασκήσεις που επιδιώκουν να συμπεριλάβουν νέους και εκπαιδευτικούς προερχόμενους από κέντρα νεολαίας με τη μορφή τοπικών εργαστηρίων και ευρωπαϊκών συνεδρίων. Αυτή η εμπειρία καταγράφεται και αναπτύσσεται σε μια ψηφιακή εργαλειοθήκη που έχει σχεδιαστεί για τους εργαζόμενους σε κέντρα νεολαίας, ώστε να βοηθήσει στην προώθηση της ενεργού συμμετοχής των πολιτών στην κοινωνία, παρέχοντας μεθοδολογίες, μέσα και χρήσιμο περιεχόμενο στους νέους που θα τους επιτρέψει να δράσουν πολιτικά σε τοπικό, εθνικό και διεθνές επίπεδο.
<p>Θέματα:</p>	<p>-Ενεργός πολιτειότητα -Πρόληψη του κοινωνικού αποκλεισμού -Βελτίωση της επιρροής που ασκούν οι νέοι στις πολιτικές αποφάσεις που λαμβάνονται σε τοπικό, εθνικό και ευρωπαϊκό επίπεδο.</p>
<p>Ομάδα-Στόχος:</p>	<p>1. Νέοι μεταξύ 15 και 30 ετών</p>
<p>Κύριες Δραστηριότητες:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Τοπικά και εθνικά εργαστήρια, 2. Διεθνή συνέδρια, 3. Συζητήσεις στρογγυλής τραπέζης, 4. Εκπαιδεύσεις, Δημιουργία ψηφιακών εργαλείων.
<p>Εφαρμοσμένες Τεχνικές</p>	<p>-Εργαστήρια -κατάρτιση -συνέδρια κ.λπ.</p>

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗ ΣΕΡΒΙΑ

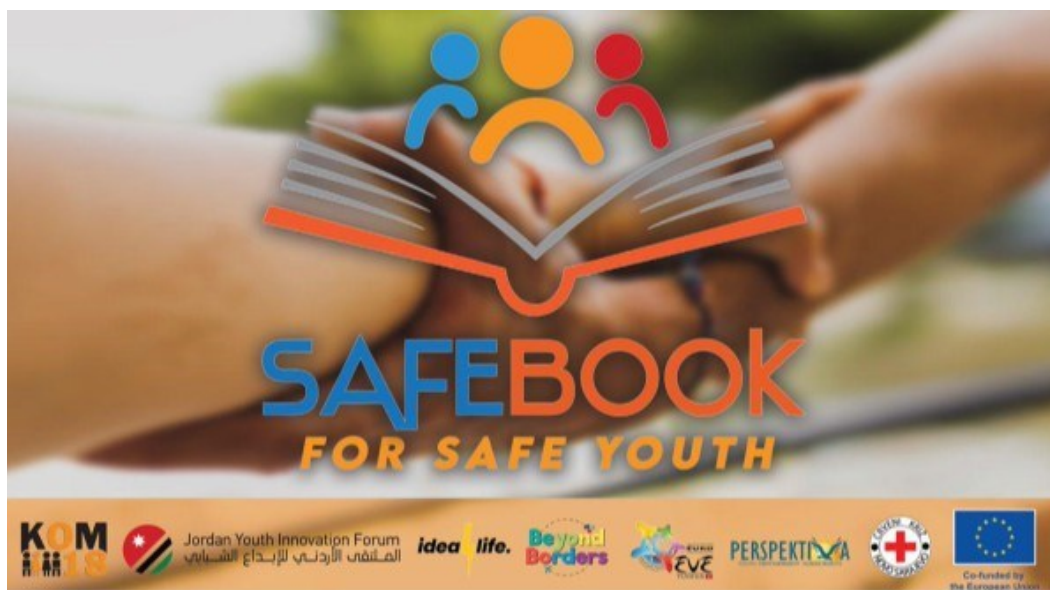


Τίτλος του Έργου	Έξοδος από την Ανεργία
Τύπος Δράσης	KA220
Τόπος Υλοποίησης	Κροατία, Ισπανία, Σερβία, Βόρεια Μακεδονία
Διάρκεια του Έργου	2018 - 2019
Πρόσωπο Επικοινωνίας	Asocijacija DUGA/Association RAINBOW

Πλαίσιο:	Το έργο "Εξοδος από την ανεργία" σχετίζεται με την αύξηση των ικανοτήτων των εργαζομένων νέων με στόχο την απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων, καθώς και την αύξηση της επαγγελματικής τους επάρκειας για την οικονομική ενδυνάμωση της κοινότητας ΛΟΑΤΚΙ μέσω της ανάπτυξης της κοινωνικής επιχειρηματικότητας.
Περίληψη του Έργου:	Οι συμμετέχοντες στο έργο είναι έξι οργανώσεις από τη Σερβία, τη Μακεδονία, το Μαυροβούνιο, την Κροατία, τη Βοσνία-Ερζεγοβίνη και την Ισπανία, οι οποίες θέλουν να ανταλλάξουν εμπειρίες και να βελτιώσουν την οικονομική θέση των ΛΟΑΤΚΙ ατόμων και να διασφαλίσουν με αυτόν τον τρόπο τον αγώνα για τα ανθρώπινα δικαιώματά τους και τη βιωσιμότητα των ΛΟΑΤΚΙ ΜΚΟ μακροπρόθεσμα. Τα μέλη αυτών των οργανώσεων θα αποκτήσουν -μέσω της ενεργούς εργασίας- γνώσεις και δεξιότητες για πρακτική εργασία και περαιτέρω μεταφορά γνώσεων στον τομέα της ανάπτυξης της κοινωνικής επιχειρηματικότητας, της αύξησης των ικανοτήτων και της ενδυνάμωσης των νέων ΛΟΑΤΚΙ ατόμων να γίνουν επιχειρηματίες.
Στόχοι:	<ul style="list-style-type: none"> Αποτελέσματα του έργου - "Το εγχειρίδιο για την Ανάπτυξη της Κοινωνικής Επιχειρηματικότητας", το οποίο θα παρέχει κατευθυντήριες γραμμές για τους μελλοντικούς εκπαιδευτές και θα τους βοηθήσει να υλοποιήσουν την εκπαίδευση, επιτυγχάνοντας έτσι τους μεσοπρόθεσμους και μακροπρόθεσμους στόχους του έργου
Θέματα:	-Οικονομική ενδυνάμωση της κοινότητας ΛΟΑΤΚΙ.
Ομάδα-Στόχος:	1. ΛΟΑΤΚΙ άτομα
Κύριες Δραστηριότητες:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Προπαρασκευαστική συνάντηση, 2. επίσκεψη μελέτης, 3. μάθημα κατάρτισης, 4. διάσκεψη εργασίας
Εφαρμοσμένες Τεχνικές:	<ul style="list-style-type: none"> -Τοπικές δραστηριότητες για τη νεολαία, -εκθέσεις, -συνέδρια, -επισκέψεις, -εκστρατείες, -κατάρτιση -εργαστήρια.

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗ ΣΕΡΒΙΑ



Τίτλος του έργου	Βιβλίο για Ασφαλείς Νέους: Ένα Νέο Πρόγραμμα για την Προώθηση της Κουλτούρας Ασφάλειας μεταξύ των Νέων
Τύπος δράσης	KA220
Τόπος Υλοποίησης	Ιταλία, Ισπανία, Ιορδανία, Σερβία και Λίβανος
Διάρκεια του Έργου	2022 - 2024.
Πρόσωπο Επικοινωνίας	kom018@hotmail.com
Ιστοσελίδα	https://jyif.org/safebook-for-safe-youth-a-new-project-to-promote-safety-culture-among-young-people

Πλαίσιο:	Η πανδημία COVID-19 είχε σημαντικές επιπτώσεις στους νέους, τόσο σωματικά όσο και ψυχικά. Πολλοί νέοι βίωσαν αυξημένα επίπεδα στρες, άγχους και απομόνωσης. Ήταν επίσης πιο ευάλωτοι στον διαδικτυακό εκφοβισμό, στη βία μεταξύ συνομηλίκων και σε άλλες μορφές κακοποίησης.
Περίληψη του Έργου:	Ως απάντηση σε αυτές τις προκλήσεις, ξεκίνησε ένα νέο έργο με τίτλο "Βιβλίο για Ασφαλείς Νέους". Το έργο αποσκοπεί στην προώθηση μιας κουλτούρας ασφάλειας μεταξύ των νέων μέσω της ανάπτυξης ενός νέου εγχειριδίου, του "Safebook". Το εγχειρίδιο θα παρέχει στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και στους εκπαιδευτικούς τις δεξιότητες και τις γνώσεις που χρειάζονται για να βοηθήσουν τους νέους να παραμείνουν ασφαλείς.
Στόχοι:	<ul style="list-style-type: none"> • Παρακίνηση των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας και των νέων να αναλάβουν πιο ενεργό ρόλο στην προώθηση μιας κουλτούρας ασφάλειας • Να εξοπλίσουν τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και τους εκπαιδευτικούς με ερευνητικές δεξιότητες και ικανότητες, • Να εξοπλίσει τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και τους εκπαιδευτικούς με νέα εκπαιδευτικά εργαλεία στον τομέα της ασφάλειας των νέων, εστιάζοντας σε 5 τμήματα: βία μεταξύ συνομηλίκων, εκφοβισμός στον κυβερνοχώρο, κατάχρηση ψυχοδραστικών ουσιών, διακρίσεις και ψυχική υγεία στην εποχή του COVID-19 μέσω ενός νέου εγχειριδίου το "Safebook", • Παροχή δεξιοτήτων και γνώσεων σε εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας από 7 χώρες για τη χρήση εννοιολογικών φωτογραφιών και βίντεο ως μεθόδων για την εργασία σε θέματα ασφάλειας των νέων, • Δημιουργία ενός δικτύου νέων από 7 χώρες με διαφορετικές δεξιότητες και εργαλεία για την προώθηση της κουλτούρας της ασφάλειας των νέων.
Θέματα:	-Ασφάλεια των νέων, οι οποίοι πλήττονται ιδιαίτερα από την πανδημία COVID-19.
Ομάδα-Στόχος:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Νέοι από 15 έως 30 ετών 2. εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας
Κύριες Δραστηριότητες:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Το έργο περιελάμβανε ποικίλες δραστηριότητες, όπως εργαστήρια, κατάρτιση και συζητήσεις. Οι συμμετέχοντες έμαθαν για τις διάφορες πτυχές της κουλτούρας ασφάλειας, όπως ο εκφοβισμός στον κυβερνοχώρο, η βία μεταξύ συνομηλίκων και η ψυχική υγεία. Επίσης, ανέπτυξαν εργαλεία και πόρους που θα τους βοηθήσουν να προωθήσουν μια ασφαλή κουλτούρα μεταξύ των νέων
Εφαρμοσμένες Τεχνικές	-Εργαστήρια, -κατάρτιση -συζητήσεις

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗ ΣΕΡΒΙΑ

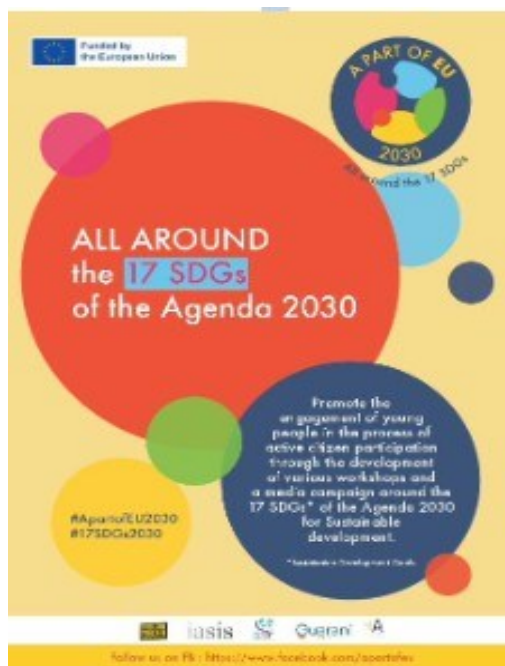


Τίτλος του Έργου	"ΔΡΑΣΤΕ ΩΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ - Βελτίωση της πρακτικής άσκησης με νέους με λιγότερες ευκαιρίες"
Τύπος Δράσης	ΚΑ220
Τόπος Υλοποίησης	Σερβία και Δανία
Διάρκεια του Έργου	Οκτώβριος 2020 - Σεπτέμβριος 2021
Πρόσωπο Επικοινωνίας	CEPORA
Ιστοσελίδα	http://cepora.org/en/act-as-professionals/

Πλαίσιο:	Καινοτόμα Στρατηγική Σύμπραξη στον τομέα του σχεδίου για τη νεολαία, με επίκεντρο τη δημιουργία μιας νέας, δυναμικής εκπαιδευτικής ενότητας για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, με στόχο την ενίσχυση της ποιότητας της χρήσης των επαγγελματικών αρχών στην πρακτική άσκηση με νέους με λιγότερες ευκαιρίες.
Περίληψη του έργου:	Το έργο έχει σχεδιαστεί από ομάδα επαγγελματιών ανθρωπιστικών επιστημών από τη Σερβία και τη Δανία με τη συνεργασία της Εθνικής Ένωσης Επαγγελματιών του Τομέα Νεολαίας. Η κεντρική δραστηριότητα του έργου είναι η δημιουργία μιας εκπαιδευτικής ενότητας, η οποία βασίζεται σε εκπαιδευτικές συνεδρίες εφαρμοσμένου δράματος ως κύρια μεθοδολογία μάθησης.
Στόχοι:	<ul style="list-style-type: none"> Οι στόχοι του έργου περιλαμβάνουν την καινοτομία στη μη τυπική εκπαίδευση των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας, τη βελτίωση των ικανοτήτων των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας όσον αφορά την εφαρμογή των επαγγελματικών αρχών στην πρακτική τους με νέους με λιγότερες ευκαιρίες και τη βελτίωση της ποιότητας της πρακτικής άσκησης σε νέους με λιγότερες ευκαιρίες.
Θέματα:	-Βοήθεια στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας για την απόκτηση πρόσθετων ικανοτήτων στην εργασία τους με νέους με λιγότερες ευκαιρίες.
Ομάδα-Στόχος:	1. Εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας
Κύριες Δραστηριότητες:	<ol style="list-style-type: none"> Συνάντηση διακρατικού έργου. Κοινές βραχυπρόθεσμες εκδηλώσεις κατάρτισης προσωπικού. Δημιουργία ενότητας κατάρτισης. Ενημερωτικές εκδηλώσεις.
Εφαρμοσμένες Τεχνικές	-Εκπαιδεύσεις -Συναντήσεις διαβούλευσης

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗ ΣΕΡΒΙΑ



Τίτλος του έργου	Μέρος της ΕΕ 2030 (ΑΠΟΦΕΥ)
Τύπος Δράσης	ΚΑ220
Τόπος Υλοποίησης	Μάλτα, Σερβία, Ελλάδα και Ισπανία
Διάρκεια του Έργου	18 μήνες
Πρόσωπο Επικοινωνίας	Regine Nguini
Ιστοσελίδα	https://www.apartofeu2030.eu/

<p>Πλαίσιο:</p>	<p>Ένα μέρος της ΕΕ προωθεί την εμπλοκή των νέων στη διαδικασία της ενεργού συμμετοχής των πολιτών για την επίτευξη των 17 SDGs μέσω 5 διαδρομών συμμετοχής: κοινωνική και πολιτική συμμετοχή, αθλητισμός και πολιτισμός, εθελοντισμός, οικογένεια και κατάρτιση και απασχόληση.</p>
<p>Περίληψη του Έργου:</p>	<p>Το έργο "Ένα μέρος της ΕΕ 2030" αποσκοπεί στην προώθηση της εμπλοκής των νέων στη διαδικασία της ενεργού συμμετοχής των πολιτών μέσω της Ατζέντας 2030. Μια από τις μεγαλύτερες προκλήσεις που αντιμετωπίζει σήμερα η ΕΕ είναι η ανάγκη να ενισχυθεί η συμμετοχή των νέων στην πολιτική και δημοκρατική ζωή, ειδικά των νέων μεταναστών, των μειονοτήτων και των υπηκόων τρίτων χωρών, καθώς οι ομάδες αυτές δεν συμμετέχουν ενεργά στην κοινότητά τους λόγω διαφορετικών κοινωνικοοικονομικών, γλωσσικών, πολιτιστικών ή γεωγραφικών εμποδίων. Αυτοί οι περιορισμοί επηρεάζουν διάφορες διαστάσεις της συμμετοχής: κοινωνική και πολιτική συμμετοχή, αθλητισμός και πολιτισμός, εθελοντισμός, οικογένεια, κατάρτιση και απασχόληση. Μέσω της γνώσης και της επίτευξης των 17 SDGs, θα επιτευχθούν πιο δεσμευμένες, ενδυναμωμένες και συνειδητοποιημένες κοινωνίες.</p>
<p>Στόχοι:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Να αναπτύξει δραστηριότητες που προωθούν τη συμμετοχή των νέων μεταναστών, των μειονοτήτων και των υπηκόων τρίτων χωρών για την επίτευξη των SDGs της Ατζέντας 2030. • Να αναπτύξει τις γνώσεις, τις ικανότητες και τις δεξιότητες των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας που ασχολούνται με τους νέους μετανάστες, τις μειονότητες και τους υπηκόους τρίτων χωρών, ώστε να προωθήσει την ενεργό συμμετοχή αυτής της ομάδας-στόχου σε τοπικό, εθνικό και διεθνές επίπεδο. • Να αναπτύξει δραστηριότητες που προωθούν τη συμμετοχή των νέων μεταναστών, των μειονοτήτων και των υπηκόων τρίτων χωρών μέσω πέντε τομέων συμμετοχής: • Αύξηση της ευαισθητοποίησης και παροχή γνώσεων σχετικά με τη σημασία των SDGs σε τοπικό, εθνικό και διεθνές επίπεδο με επίκεντρο τον γενικό πληθυσμό.

Θέματα:	-Ως γενικός στόχος, το έργο αποσκοπεί στην προώθηση της συμμετοχής των νέων μεταναστών, των μειονοτήτων και των υπηκόων τρίτων χωρών μέσω των 17 SDGs της Ατζέντας 2030.
Ομάδα-στόχος:	1. Νέοι μεταξύ 15 και 30 ετών
Κύριες δραστηριότητες:	1. ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟΥ ΕΕ 2030 2. ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΕΚΣΤΡΑΤΕΙΑΣ ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΗΣ ΕΕ 2030
Εφαρμοσμένες τεχνικές	-Τοπικές δραστηριότητες για τη νεολαία, -εκθέσεις, -συνέδρια, -επισκέψεις, -εκστρατείες, -κατάρτιση -εργαστήρια.

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗ ΣΕΡΒΙΑ



Τίτλος του Έργου	BY LEAP - Βαλκανική Νεολαία: Σύνδεση της εκπαίδευσης, των ικανοτήτων και των συνεργασιών στην περιφερειακή πρακτική απασχόληση
Τύπος Δράσης	Δράση χρηματοδοτούμενη από την ΕΕ - Πρόγραμμα διευκόλυνσης της κοινωνίας των πολιτών και των μέσων ενημέρωσης.
Τόπος Εφαρμογής	Σερβία, Αλβανία, Τουρκία, Βοσνία και Ερζεγοβίνη, Βόρεια Μακεδονία και Μαυροβούνιο
Διάρκεια του Έργου	2020-2023.
Υπεύθυνος Επικοινωνίας	Junior Achievement Σερβία
Ιστοσελίδα	https://by-leap.com/about-the-project/

Πλαίσιο:	Το έργο BY LEAP χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση και υλοποιείται σε 6 χώρες των Δυτικών Βαλκανίων. Το έργο συντονίζεται από τον οργανισμό Youth Achievement στη Σερβία και μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες στην επίσημη ιστοσελίδα του έργου.
Περίληψη του Έργου:	<p>Το έργο αποσκοπεί στην ενίσχυση της συμμετοχής των Οργανώσεων της Κοινωνίας των Πολιτών και των πρωτοβουλιών των νέων σε περιφερειακά δίκτυα και στη διασφάλιση της βιωσιμότητας των εταιρειών νέων επιχειρηματιών (φοιτητών/νεολαίων) μέσω δραστηριοτήτων επίδειξης και κατάρτισης/καθοδήγησης. Οι προσπάθειες θα κατευθυνθούν προς τη βελτίωση του πολιτικού περιβάλλοντος και την υποστήριξη πρωτοβουλιών ανάπτυξης ανθρώπινων και θεσμικών ικανοτήτων/εργατικού δυναμικού που ανταποκρίνονται στις ανάγκες των Οργανώσεων της Κοινωνίας των Πολιτών και των τοπικών δικαιούχων.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Συμβολή στις ευκαιρίες νεανικής επιχειρηματικότητας και ενίσχυση των προοπτικών απασχόλησης των νέων στα Δυτικά Βαλκάνια.
Στόχοι:	<ul style="list-style-type: none"> • Ενίσχυση του περιφερειακού δικτύου εκπαίδευσης στην επιχειρηματικότητα και της ικανότητάς του να συμμετέχει στη μεταρρυθμιστική διαδικασία. • Υποστήριξη της ανάπτυξης καινοτόμων πρωτοβουλιών νεανικής επιχειρηματικότητας, συμπεριλαμβανομένων των αγροτικών και απομακρυσμένων περιοχών, και του μετασχηματισμού τους σε βιώσιμες νεανικές μικρομεσαίες επιχειρήσεις. • Προώθηση των ευκαιριών νεανικής απασχόλησης και επιχειρηματικότητας μέσω της υποστήριξης του νομικού περιβάλλοντος- που είναι επιρρεπές στη βιώσιμη ανάπτυξη των φοιτητικών και νεανικών επιχειρήσεων. <p>-Απασχόληση των νέων</p>
Θέματα:	
Ομάδα-Στόχος	<ol style="list-style-type: none"> 1. Νέοι άνθρωποι, 2. νέοι επιχειρηματίες, 3. μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, 4. εκπαιδευτικοί δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης κ.λπ.
Κύριες Δραστηριότητες:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Συγχρηματοδοτούμενα Πρόγραμμα, 2. Εργαστήρια, 3. Εκπαιδεύσεις, 4. Δραστηριότητες δικτύωσης
Εφαρμοσμένες Τεχνικές	<ul style="list-style-type: none"> -Εργαστήρια, -Εκπαιδεύσεις, -Δραστηριότητες δικτύωσης

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗ ΣΕΡΒΙΑ



Τίτλος του Έργου	ΕΠΑΝΑΦΟΡΤΩΣΗ ΤΗΣ ΕΝΤΑΞΗΣ
Τύπος Δράσης	Erasmus + Αθλητισμός - Σύμπραξη συνεργασίας
Τόπος Εφαρμογής	Βοσνία και Ερζεγοβίνη, Ιταλία, Πορτογαλία και Σερβία
Διάρκεια του Έργου	2023 - 2025.
Πρόσωπο Επικοινωνίας	suzanne.ott@cesie.org
Ιστοσελίδα	https://cesie.org/en/project/inclusion-reloaded/

<p>Πλαίσιο:</p>	<p>Ο αθλητισμός μπορεί να αποτελέσει πεδίο για κοινωνικές αλληλεπιδράσεις μεταξύ ατόμων με διαφορετικό υπόβαθρο. Από αυτή την άποψη, ο αθλητισμός είναι ένα πολύτιμο εργαλείο για την προώθηση της ένταξης και της αμοιβαίας κατανόησης. Αυτό που είναι σημαντικό είναι να υποστηριχθεί η περαιτέρω εκπαίδευση και κατάρτιση των καθηγητών φυσικής αγωγής, των προπονητών και του λοιπού αθλητικού προσωπικού και των εθελοντών εν γένει, με ή χωρίς αναπηρία, εξοπλίζοντάς τους με τις απαραίτητες γνώσεις, τις ειδικές δεξιότητες και την κατάλληλη αναγνώριση ικανοτήτων, ώστε να μπορούν να συμπεριλάβουν νεαρά άτομα που συνήθως περιθωριοποιούνται στα διάφορα περιβάλλοντα φυσικής αγωγής ή αθλητισμού.</p>
<p>Περίληψη του Έργου:</p>	<p>Το έργο "Επαναφόρτωση της Ένταξης" είναι μια κοινοπραξία που αποτελείται από οργανισμούς, αθλητικούς συλλόγους και ιδρύματα με διαφορετική εμπειρία και τεχνογνωσία και περιλαμβάνει: Club for Youth Empowerment 018 (KOM 018) - Σερβία, Παραολυμπιακή Επιτροπή - Σερβία, Σχολή Φυσικής και Αθλητικής Αγωγής - Σερβία, Beyond Borders - Ιταλία, CESIE - Ιταλία, Κολυμβητικός Όμιλος για Άτομα με Αναπηρίες "SPID" - Βοσνία-Ερζεγοβίνη, Αθλητικός Όμιλος για Τυφλά και Παιδιά με Προβλήματα Όρασης "Centar" Sarajevo - Βοσνία-Ερζεγοβίνη και Sport Evolution Alliance - Πορτογαλία.</p>
<p>Στόχοι:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Να αυξήσει τις ικανότητες των οργανισμών και των εταίρων να λειτουργούν σε διακρατικό επίπεδο και να ανταλλάσσουν καλές πρακτικές στον τομέα του αθλητισμού χωρίς αποκλεισμούς. • Να αναπτύξει νέες μεθοδολογίες για πρακτικές αθλητισμού χωρίς αποκλεισμούς για τους καθηγητές φυσικής αγωγής και το προσωπικό των αθλητικών οργανισμών. • Να δοκιμάσει τις νέες μεθοδολογίες στα τοπικά σχολεία, τους αθλητικούς συλλόγους και άλλους μη κυβερνητικούς οργανισμούς που προωθούν τον αθλητισμό και τις φυσικές δραστηριότητες. • Να αναπτύξει την ικανότητα των τοπικών κοινοτήτων να συμπεριλάβουν τους πιο ευάλωτους νέους μέσω της άσκησης του αθλητισμού, καταπολεμώντας τη μισαλλοδοξία, τις διακρίσεις και τον κοινωνικό αποκλεισμό και προωθώντας τις οικουμενικές αξίες του αθλητισμού.

<p>Θέματα:</p>	<p>-Αθλητισμός, -Περιθωριοποιημένες -Ομάδες</p>
<p>Ομάδα-Στόχος:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Εκπρόσωποι των οργανισμών-εταίρων 2. Τοπικοί εκπαιδευτικοί και εκπαιδευτές - καθηγητές φυσικής αγωγής, εκπαιδευτές, εργαζόμενοι στον τομέα του αθλητισμού ή εθελοντές 3. Παιδιά και νέοι - Παιδιά και νέοι που προέρχονται από διάφορα σχολεία και αθλητικούς συλλόγους σε τοπικό επίπεδο σε 4 διαφορετικές χώρες θα παρακολουθήσουν μαθήματα χρησιμοποιώντας μεθοδολογίες του εγχειριδίου του έργου. 4. Τοπικά σχολεία/αθλητικοί σύλλογοι - επωφελούνται από τις μεθοδολογίες που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου- 30 άτομα σε ενημερωτικές εκδηλώσεις και συναφείς δραστηριότητες
<p>Κύριες Δραστηριότητες:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ανταλλαγή καλών πρακτικών σχετικά με την προσέγγιση και τη μεθοδολογία χωρίς αποκλεισμούς στις καθημερινές αθλητικές δραστηριότητες μέσω ενός σεμιναρίου στην Ιταλία και μιας επίσκεψης μελέτης στη Βοσνία. 2. Ανάπτυξη δραστηριοτήτων και μεθοδολογιών για τον αθλητισμό χωρίς αποκλεισμούς για καθηγητές φυσικής αγωγής, προσωπικό αθλητικών συλλόγων και άλλους ανθρώπους του αθλητισμού που εργάζονται με νέους με αναπηρίες και νέους σε κίνδυνο. 3. Δοκιμή των πρόσφατα αναπτυγμένων μεθοδολογιών για τον αθλητισμό χωρίς αποκλεισμούς στα σχολεία, στους αθλητικούς συλλόγους, στις κοινότητες και σε άλλες μη κυβερνητικές οργανώσεις που προωθούν τον αθλητισμό και τις σωματικές δραστηριότητες και ενδυναμώνουν τους καθηγητές φυσικής αγωγής και το προσωπικό των αθλητικών συλλόγων. 4. Διοργάνωση διεθνούς κατάρτισης 5. Διοργάνωση τοπικών εκπαιδεύσεων με βάση τη νέο-αναπτυχθείσα μεθοδολογία για την παροχή σε αθλητικούς προπονητές και άλλους εκπαιδευτικούς εκπαιδευτικών μονάδων με στόχο τη βελτίωση των διδακτικών τους ικανοτήτων, τη διεύρυνση των απόψεών τους και την προώθηση της διαφορετικότητας.
<p>Εφαρμοσμένες Τεχνικές</p>	<p>-Εγχειρίδιο μεθοδολογιών αθλητισμού χωρίς αποκλεισμούς -YouTube Σεμινάρια για μεθοδολογίες αθλητισμού χωρίς αποκλεισμούς -Συλλογή καλών πρακτικών</p>

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ



ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΤΟΥΡΚΙΑ



Τίτλος του Έργου	ΠΙΣΩ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ, ΠΙΣΩ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ
Τύπος Δράσης	Συμπράξεις Ανταλλαγής Σχολείων
Τόπος Υλοποίησης	Τουρκία
Διάρκεια του Έργου	Από 01-09-2018 έως 31-08-2021
Πρόσωπο Επικοινωνίας	Σχολείο/Ινστιτούτο/Εκπαιδευτικό κέντρο - Γενική εκπαίδευση (πρωτοβάθμια εκπαίδευση) +903324525239
Ιστοσελίδα	https://backtoschoolbacktofuture.weebly.com/

<p>Πλαίσιο:</p>	<p>Το πρόγραμμα "Επιστροφή στο σχολείο, επιστροφή στο μέλλον" ένωσε σχολεία από έξι χώρες για την καταπολέμηση της σχολικής απουσίας, την ενίσχυση των μαθησιακών κινήτρων και την εισαγωγή καινοτόμων εκπαιδευτικών μεθόδων. Οι διαφοροποιημένες τεχνικές διδασκαλίας, η χρήση τεχνολογικών εργαλείων και οι καλλιτεχνικές δραστηριότητες ενίσχυσαν τη δέσμευση των μαθητών, προώθησαν τις πολιτιστικές ανταλλαγές και βελτίωσαν τις γλωσσικές δεξιότητες. Κατά την ολοκλήρωση του έργου, καινοτόμες πρακτικές εφαρμόστηκαν στα συμμετέχοντα σχολεία, οδηγώντας σε βελτιώσεις των εκπαιδευτικών μεθόδων.</p>
<p>Περίληψη του Έργου:</p>	<p>Το έργο "Επιστροφή στο σχολείο, επιστροφή στο μέλλον" υλοποιήθηκε με τη συμμετοχή έξι σχολείων-εταίρων από έξι χώρες. Στόχος του έργου ήταν η πρόληψη της σχολικής απουσίας, η παρακίνηση μαθητών και εκπαιδευτικών και η αύξηση των ακαδημαϊκών επιδόσεων. Η διαφοροποίηση των μεθόδων διδασκαλίας και των εργαστηρίων με τη χρήση εργαλείων web 2.0 παρακίνησε τους μαθητές και μείωσε τις διαφορές στα επίπεδα μάθησης στην τάξη. Ως αποτέλεσμα του έργου, η μεταφορά καλών πρακτικών στα σχολεία, καθιστώντας τα μαθήματα των εκπαιδευτικών πιο ελκυστικά και συμβάλλοντας στην ακαδημαϊκή επιτυχία των μαθητών.</p>
<p>Στόχοι:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Το έργο αυτό αποσκοπούσε στην πρόληψη των σχολικών απουσιών και της εγκατάλειψης του σχολείου, στην παρακίνηση των μαθητών και των εκπαιδευτικών στη διαδικασία μάθησης και διδασκαλίας και στην άμεση επίδραση στις ακαδημαϊκές επιδόσεις. Επιπλέον, το έργο αποσκοπούσε στη διευκόλυνση της μεταφοράς γνώσεων, της αλλαγής καλών πρακτικών, διαφορετικών μεθόδων παρακίνησης και της υιοθέτησης νέων τεχνικών εκπαίδευσης και διδασκαλίας.

<p>Θέματα:</p>	<p>-Μείωση της σχολικής απουσίας. -Βελτίωση των εκπαιδευτικών κινήτρων. -Ανάπτυξη της διεθνούς συνεργασίας</p>
<p>Ομάδα-Στόχος:</p>	<p>1. Μαθητές, 2. Εκπαιδευτικοί, 3. Διοικητικοί Σχολείων, 4. Γονείς/κηδεμόνες, 5. Εκπαιδευτική κοινότητα</p>
<p>Κύριες Δραστηριότητες:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Διοργάνωση εργαστηρίων σχετικά με εργαλεία web 2.0 όπως το Kahoot, το Plickers και το Word Wall για την προώθηση της συνεργατικής μάθησης και διδασκαλίας. 2. Διεξαγωγή δραστηριοτήτων βασισμένων στην τέχνη, όπως εργαστήρια τέχνης, δημιουργία παιχνιδιών μνήμης και σχεδίαση του σχολείου του μέλλοντος για την τόνωση της δημιουργικότητας. 3. Διευκόλυνση των πολιτιστικών ανταλλαγών και της εκμάθησης γλωσσών μέσω αλληλογραφίας, διαδικτυακών συναντήσεων και δραστηριοτήτων με μασκότ. 4. Διοργάνωση επισκέψεων σε επιστημονικά κέντρα και χώρους εργασίας για τη διεύρυνση των γνώσεων των μαθητών. 5. Μεταφορά καλών πρακτικών και νέων μεθόδων διδασκαλίας μεταξύ των σχολείων-εταίρων για τη βελτίωση της συνολικής ποιότητας της εκπαίδευσης.
<p>Εφαρμοσμένες τεχνικές</p>	<p>-Χρήση εργαλείων Web 2.0. -Δραστηριότητες με βάση την τέχνη. -Πολιτιστικές ανταλλαγές. -Εκπαιδευτικές επισκέψεις. -Μεταφορά καλών πρακτικών</p>

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ



ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΤΟΥΡΚΙΑ



Τίτλος του Έργου	Δημιουργική και καινοτόμος κατάρτιση με βάση ψηφιακά υλικά και παιχνίδια
Τύπος Δράσης	2015-1-TR01-KA201-022167 Στρατηγικές συμπράξεις για τη σχολική εκπαίδευση
Τόπος Υλοποίησης	Τουρκία, Ιταλία, Βουλγαρία, Αγγλία
Διάρκεια του Έργου	Από 01-09-2018 έως 31-08-2021
Πρόσωπο Επικοινωνίας	ANKARA MILLI EGITIM MUDURLUGU
Ιστοσελίδα	https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2015-1-TR01-KA201-022167

<p>Πλαίσιο:</p>	<p>Το πλαίσιο αυτού του έργου είναι η ανάγκη για καινοτόμες και αποτελεσματικές μεθόδους διδασκαλίας για την εμπλοκή των μαθητών με ψηφιακή μητρική γλώσσα στην προσχολική και πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Οι παραδοσιακές μέθοδοι διδασκαλίας συχνά θεωρούνται βαρετές από αυτούς τους μαθητές, οι οποίοι είναι συνηθισμένοι σε μαθησιακές εμπειρίες που βασίζονται στην τεχνολογία. Επιπλέον, πολλοί εκπαιδευτικοί δεν διαθέτουν την απαραίτητη κατάρτιση στην εκπαιδευτική τεχνολογία και τις σύγχρονες μεθοδολογίες διδασκαλίας, ιδίως σε τομείς όπως η τέχνη, η μουσική, τα αγγλικά, η φυσική αγωγή και η κωδικοποίηση, οι οποίοι είναι απαραίτητοι στον 21ο αιώνα. Το έργο στοχεύει στην αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων με τη δημιουργία διεθνούς, βασισμένου σε παιχνίδια ψηφιακού μαθησιακού υλικού σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα και την παροχή ολοκληρωμένης κατάρτισης για τους εκπαιδευτικούς στον γραμματισμό στις ΤΠΕ, την εκπαιδευτική τεχνολογία και την παιχνιδοποίηση.</p>
<p>Περίληψη του Έργου:</p>	<p>Το έργο είχε ως στόχο να αντιμετωπίσει τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι εκπαιδευτικοί της προ- και πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης κατά την προσαρμογή τους στις ψηφιακές μαθησιακές ανάγκες των σημερινών μαθητών, οι οποίοι συχνά αποθαρρύνονται από τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας. Σε συνεργασία με εκπαιδευτικά ιδρύματα και οργανισμούς σε διάφορες χώρες, το έργο επικεντρώθηκε σε δύο κύριους στόχους: τη δημιουργία καινοτόμου ψηφιακού μαθησιακού υλικού σε μαθήματα όπως η τέχνη, η μουσική, τα αγγλικά, η σωματική άσκηση και η μάθηση βάσει αλγορίθμων, και την παροχή ολοκληρωμένης κατάρτισης για τους εκπαιδευτικούς στον γραμματισμό στις ΤΠΕ, την εκπαιδευτική τεχνολογία και την παιχνιδοποίηση. Μέσω της συνεργασίας μιας ποικιλόμορφης ομάδας εμπειρογνομώνων, συμπεριλαμβανομένων ακαδημαϊκών, εκπαιδευτικών, προγραμματιστών, καλλιτεχνών, μουσικών και αθλητών, το έργο ανέπτυξε πέντε ψηφιακές μαθησιακές ενότητες που ενσωματώθηκαν στο παραδοσιακό πρόγραμμα σπουδών.</p>
<p>Στόχοι:</p>	<p>Οι στόχοι αυτού του έργου ήταν α) η προετοιμασία νέου διεθνούς δημιουργικού ψηφιακού μαθησιακού υλικού για την τέχνη, τη μουσική, τα αγγλικά, τη σωματική άσκηση και τον αλγόριθμο, την ενσωματωμένη στην τεχνολογία μάθηση με βάση το παιχνίδι στην προσχολική εκπαίδευση, β) η κατάρτιση των εκπαιδευτικών στον γραμματισμό στην Τεχνολογίας Επικοινωνιών και Πληροφορικής, την εκπαιδευτική τεχνολογία και την παιχνιδοποίηση ώστε να γίνουν ηγέτες με βαθύτερη κατανόηση και γνώση της εκπαιδευτικής τεχνολογίας και της μάθησης με βάση το παιχνίδι, και η υποστήριξη των εκπαιδευτικών και των σχολείων μέσω του οδηγού προσαρμογής, της βιβλιοθήκης ψηφιακής υποστήριξης και του συστήματος διαχείρισης πληροφοριών.</p>

<p>Θέματα:</p>	<p>-Νέα καινοτόμα προγράμματα σπουδών/εκπαιδευτικές μέθοδοι -Ανάπτυξη μαθημάτων κατάρτισης -Τεχνολογία των Επικοινωνιών και της Πληροφορικής, νέες τεχνολογίες, ψηφιακές ικανότητες -Υγεία και ευημερία</p>
<p>Ομάδα-Στόχος:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Εκπαιδευτικοί 2. Νέοι 3. Μαθητές
<p>Κύριες Δραστηριότητες:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. "Οδηγός Προσαρμογής Ψηφιακού Υλικού". Η εξέλιξη των μαθητών στις σχετικές δεξιότητες προσδιορίστηκε με α) αξιολόγηση Pretest- Post test στη Βουλγαρία, β) αξιολόγηση μέσω υπολογιστή στο πλαίσιο των ενοτήτων, γ) έντυπα αξιολόγησης με βάση την παρατήρηση στην τάξη και στη συναυλία και όπερα. 2. Οι εκπαιδευτικοί εκπαιδεύτηκαν για 5 ημέρες σε μια βραχυπρόθεσμη επιμόρφωση προσωπικού για την εισαγωγή αυτών των βασισμένων σε παιχνίδια υλικών στους μαθητές, την εφαρμογή τους με υποστηρικτικές παραδοσιακές δραστηριότητες και την αξιολόγηση των μαθητών τόσο στην αξιολόγηση με βάση τον υπολογιστή όσο και στην αξιολόγηση με βάση την παρατήρηση μέσω επιστημονικών κλιμάκων και ερωτηματολογίων. 3. Συμπεριλήφθηκε μια ομάδα ελέγχου από τοπικά τουρκικά νηπιαγωγεία και τη Βουλγαρία για να αποκλειστεί η επίδραση της ηλικίας στην ανάπτυξη δεξιοτήτων κατά τη διάρκεια της μελέτης. 4. Προετοιμάστηκε μια διαδικτυακή επιμόρφωση των εκπαιδευτικών προκειμένου να βελτιωθεί ο γραμματισμός των εκπαιδευτικών στην Τεχνολογία της Πληροφορικής και των Επικοινωνιών, οι γνώσεις στις δεξιότητες του 21ου αιώνα και οι εκπαιδευτικοί εκπαιδεύτηκαν επίσης στην εκπαιδευτική τεχνολογία και την παιχνιδοποίηση για την αποτελεσματική χρήση της τεχνολογίας στα νηπιαγωγεία και στις τάξεις Κ12.
<p>Εφαρμοσμένες Τεχνικές</p>	<p>-Το έργο χρησιμοποίησε μια σειρά καινοτόμων στρατηγικών για την ενίσχυση της εκπαίδευσης στην πρώιμη παιδική ηλικία. Αυτές περιλάμβαναν την εφαρμογή των αρχών της παιχνιδοποίησης για να γίνει η μάθηση πιο ελκυστική, την ανάπτυξη διαδραστικών ψηφιακών ενοτήτων που κάλυπταν θέματα όπως τέχνη, μουσική,</p>

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ



ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΤΟΥΡΚΙΑ



Τίτλος του Έργου	Πράσινο αποτύπωμα-GO-GREEN
Τύπος Δράσης	KA152-YOU - Κινητικότητα των νέων
Τόπος Υλοποίησης	Τουρκία
Διάρκεια του Έργου	01/08/2022 - 31/07/2023
Πρόσωπο Επικοινωνίας	info@ilksenol.org.tr
Ιστοσελίδα	https://ilksenol.org.tr/en/projelerimiz/ye-sil-ayak-izi-ka152-genclik-degisimi-projesi/

<p>Πλαίσιο:</p>	<p>Το πρόγραμμα ανταλλαγής νέων "Πράσινο Αποτύπωμα" στοχεύει στην κινητοποίηση των νέων σε όλο τον κόσμο για την αειφορία και την πράσινη αλλαγή. Στο πλαίσιο αυτού του έργου, ο στόχος είναι να δημιουργηθεί μια γέφυρα για τους νέους να συναντηθούν διεθνώς, να μοιραστούν πράσινες πρακτικές στις χώρες τους, να δημιουργήσουν νέες ιδέες και να εκπαιδεύσουν ο ένας τον άλλον.</p>
<p>Περίληψη του Έργου:</p>	<p>Το πρόγραμμα "Πράσινο Αποτύπωμα" έχει ως στόχο να συμβάλει στην ατζέντα για τη βιώσιμη ανάπτυξη που εγκρίθηκε το 2020, ενθαρρύνοντας τους συμμετέχοντες να κάνουν αλλαγές στην καθημερινή τους ζωή. Οι στόχοι του έργου περιλάμβαναν την αύξηση των γνώσεων των συμμετεχόντων σχετικά με το πράσινο αποτύπωμα, την παρακίνησή τους να συμμετάσχουν στην προστασία του περιβάλλοντος και στη δράση, την εμπάθυνση της κατανόησής τους για διάφορους τρόπους προώθησης πράσινων και βιώσιμων πρακτικών, την κινητοποίηση των συμμετεχόντων και των νέων μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, την παροχή πληροφοριών σχετικά με το πρόγραμμα Erasmus+, την προσφορά ευκαιριών διεθνούς κινητικότητας για νέους με περιορισμένους πόρους και την ενθάρρυνση της ενεργού συμμετοχής τους σε πράσινα θέματα. Σύμφωνα με αυτούς τους στόχους, πιστεύουμε ότι το έργο συνέβαλε στην ενδυνάμωση της νεολαίας και στην ευαισθητοποίηση σχετικά με τη σημασία της αντιμετώπισης οικολογικών ζητημάτων στην καθημερινή ζωή, καθώς και στην υποστήριξη της ευρωπαϊκής πράσινης συμφωνίας.</p>
<p>Στόχοι:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Το έργο αποσκοπεί στην αύξηση της ευαισθητοποίησης και της συνεργασίας σε θέματα βιωσιμότητας μεταξύ των νέων. Οι νέοι, επικοινωνώντας με συνομηλίκους από διαφορετικές χώρες και πολιτισμούς, επικεντρώθηκαν σε κοινά περιβαλλοντικά ζητήματα και ανέπτυξαν λύσεις. Το έργο αυτό παρέχει στους νέους πρόσβαση σε διεθνείς ευκαιρίες εκπαίδευσης και μάθησης, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να υιοθετήσουν πράσινες πρακτικές και να αναλάβουν ηγετικό ρόλο στην αειφορία. Επιπλέον, στοχεύει στην προώθηση της πολιτισμικής κατανόησης μεταξύ των νέων και στην ανάπτυξη των ηγετικών τους δεξιοτήτων.

<p>Θέματα:</p>	<p>-Περιβάλλον και κλιματική αλλαγή, -Πράσινες δεξιότητες, -Πράσινες μεταφορές και κινητικότητα</p>
<p>Ομάδα-Στόχος:</p>	<p>1. Νέοι με λιγότερες ευκαιρίες</p>
<p>Κύριες δραστηριότητες:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Πράσινο Μέλλον: Οι συμμετέχοντες συμμετείχαν σε ομαδικές δραστηριότητες που επικεντρώθηκαν στην ανακύκλωση και τη διατήρηση του περιβάλλοντος. Νεολαία σε δράση: Οι συμμετέχοντες, σε ομάδες, έκαναν πεζοπορία στη φύση και καθάρισαν τα σκουπίδια στη γύρω περιοχή. 2. Τέχνη με ανακύκλωση: Οι συμμετέχοντες δημιούργησαν καλλιτεχνικό περιεχόμενο για την ευαισθητοποίηση του κοινού χρησιμοποιώντας ανακυκλώσιμα υλικά που συλλέχθηκαν από τη φύση 3. Εργαστήριο: Οι συμμετέχοντες, σε ομάδες, διεξήγαγαν εκστρατείες ευαισθητοποίησης στην κοινότητα σχετικά με την προστασία του περιβάλλοντος.
<p>Εφαρμοσμένες τεχνικές</p>	<p>-Οι μέθοδοι που χρησιμοποιήθηκαν στο έργο χρησιμοποίησαν μια διαδραστική και καινοτόμο προσέγγιση για την αύξηση της ευαισθητοποίησης των νέων σχετικά με τους αναπτυξιακούς στόχους. Αυτό περιελάμβανε παιχνίδια ρόλων, δραματικές δραστηριότητες, εργαστήρια και διαβουλεύσεις με τους εταίρους του έργου. Μέσω αυτών των δραστηριοτήτων, οι νέοι είχαν την ευκαιρία να κατανοήσουν καλύτερα τους αναπτυξιακούς στόχους, να ανταλλάξουν ιδέες και να δημιουργήσουν περιεχόμενο.</p>

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ



ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΤΟΥΡΚΙΑ



Τίτλος του Έργου	Η ζωή μας στα χέρια μας!
Τύπος Δράσης	2020-1-PL01-KA229-081732 - Συμπράξεις ανταλλαγής σχολείων
Τόπος Υλοποίησης	Τουρκία, Ισπανία, Πορτογαλία, Κροατία, Λιθουανία και Πολωνία
Διάρκεια του Έργου	01-10-2020 - 31-08-2023
Πρόσωπο Επικοινωνίας	Szkola Podstawowa w Klimontowiespklimontow@proszowice.pl
Ιστοσελίδα	https://our-life-in-our-hands.my.canva.site/

<p>Πλαίσιο:</p>	<p>Το έργο «Η ζωή μας στα χέρια μας» είναι μια συλλογική προσπάθεια μεταξύ εταίρων από την Τουρκία, την Ισπανία, την Πορτογαλία, την Κροατία, τη Λιθουανία και την Πολωνία και αποσκοπεί στην αντιμετώπιση των περιβαλλοντικών και κλιματικών προκλήσεων, ευθυγραμμιζόμενο με τους στόχους της στρατηγικής "Ευρώπη 2020", τους στόχους του eTwinning και τους στόχους των Ηνωμένων Εθνών για τη βιώσιμη ανάπτυξη, με ιδιαίτερη έμφαση στη δράση για το κλίμα. Στους πρωταρχικούς στόχους περιλαμβάνονται η ευαισθητοποίηση σχετικά με τα περιβαλλοντικά ζητήματα, η καλλιέργεια φιλικών προς το περιβάλλον συνηθειών και η προώθηση πρακτικών βιώσιμης διαβίωσης μεταξύ των συμμετεχόντων. Οι βασικές δραστηριότητες του έργου περιλαμβάνουν εργαστήρια, επισκέψεις μελέτης, εκστρατείες όπως "Φύτεψε ένα δέντρο", τη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού, όπως ένα οικολογικό ημερολόγιο και ένα ηλεκτρονικό βιβλίο, και τη δημιουργία οικολογικών λεσχών και οικολογικών γωνιών. Το έργο δίνει επίσης έμφαση στη χρήση της σύγχρονης τεχνολογίας, των ψηφιακών ικανοτήτων και των καινοτόμων διδακτικών μεθοδολογιών για τη βελτίωση των μαθησιακών αποτελεσμάτων. Επιπλέον, το έργο στοχεύει στην προώθηση της ισότητας και της ενσωμάτωσης διευκολύνοντας τη συμμετοχή μαθητών με μειονεκτικό υπόβαθρο και λιγότερες ευκαιρίες, συμπεριλαμβανομένων εκείνων με μαθησιακές δυσκολίες, οικονομικά εμπόδια και μεταναστευτικό υπόβαθρο από την Ισπανία και την Πορτογαλία. Το έργο υπογραμμίζει επίσης τη σημασία της ανάπτυξης κοινωνικών και διαπολιτισμικών ικανοτήτων μεταξύ των συμμετεχόντων. Συνολικά, το έργο επιδιώκει να έχει θετικό αντίκτυπο σε τοπικό, περιφερειακό, εθνικό και διεθνές επίπεδο, ενδυναμώνοντας τους συμμετέχοντες να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις και να αναλαμβάνουν δράση για την αντιμετώπιση των περιβαλλοντικών και κλιματικών προκλήσεων, με απώτερο στόχο την προώθηση μακροπρόθεσμα φιλικής προς το περιβάλλον συμπεριφοράς.</p>
<p>Περίληψη του έργου:</p>	<p>Το έργο "Η ζωή μας στα χέρια μας!" είναι μια συνεργατική προσπάθεια στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+, που ενώνει εταίρους από την Τουρκία, την Ισπανία, την Πορτογαλία, την Κροατία, τη Λιθουανία και την Πολωνία. Ο κύριος στόχος του είναι η συμμετοχή περίπου 1600 μαθητών ηλικίας 7-15 ετών και 80 εκπαιδευτικών για την αντιμετώπιση πιεστικών περιβαλλοντικών προκλήσεων, ενώ παράλληλα ευθυγραμμίζεται με τη στρατηγική "Ευρώπη 2020", τους στόχους του eTwinning και τους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης των Ηνωμένων Εθνών.</p>

Περίληψη του Έργου	<p>Ο γενικός στόχος του έργου είναι να ενσταλάξει στους συμμετέχοντες μια αυξημένη ευαισθητοποίηση σε περιβαλλοντικά ζητήματα και να καλλιεργήσει σταθερές συνήθειες και συμπεριφορές φιλικές προς το περιβάλλον. Με την ενεργό συμμετοχή των μαθητών σε μια σειρά δραστηριοτήτων και απτών έργων, η πρωτοβουλία στοχεύει να εμπλουτίσει τις γνώσεις τους, να τους δώσει τη δυνατότητα να αναλάβουν την ευθύνη για την κλιματική αλλαγή και να ενθαρρύνει αλλαγές συμπεριφοράς προς την κατεύθυνση βιώσιμων πρακτικών διαβίωσης.</p> <p>Επιπλέον, το έργο υπογραμμίζει τη σημασία της ενίσχυσης των ψηφιακών ικανοτήτων, ιδίως μέσω της αξιοποίησης πλατφορμών όπως το eTwinning και το TwinSpace, καθώς και της εισαγωγής καινοτόμων εργαλείων Τεχνολογίας Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ). Τόσο οι μαθητές όσο και οι εκπαιδευτικοί θα λάβουν κατάρτιση για να αξιοποιήσουν αποτελεσματικά τη σύγχρονη τεχνολογία στις εκπαιδευτικές τους προσπάθειες.</p> <p>Εκτός από τις περιβαλλοντικές ανησυχίες, το έργο δίνει μεγάλη έμφαση στην προώθηση της ισότητας και της ενσωμάτωσης, εξασφαλίζοντας τη συμμετοχή μαθητών από διαφορετικά υπόβαθρα, συμπεριλαμβανομένων εκείνων που αντιμετωπίζουν εκπαιδευτικές δυσκολίες, οικονομικές προκλήσεις και μεταναστευτικό υπόβαθρο.</p> <p>Το έργο θα αποδώσει τρία κύρια προϊόντα: ένα διαθεματικό οικολογικό πρόγραμμα σχεδιασμένο για να υποστηρίξει τους εκπαιδευτικούς στην ενσωμάτωση περιβαλλοντικών και κλιματικών πτυχών στα σχολικά προγράμματα σπουδών, ένα ηλεκτρονικό βιβλίο με τίτλο "Kids 4Earth Future" που περιέχει πρακτικές δραστηριότητες για την καταπολέμηση της κλιματικής αλλαγής και ένα οικολογικό ημερολόγιο με πρακτικές συμβουλές για μια φιλική προς το περιβάλλον ζωή.</p> <p>Προβλέπεται ένα ευρύ φάσμα δραστηριοτήτων, όπως εργαστήρια για τη διαχείριση των αποβλήτων και τις έξυπνες αγορές, ένα οικολογικό παιχνίδι που διαδραματίζεται σε ένα νησί χωρίς πλαστικά, επισκέψεις μελέτης σε οικολογικά αγροκτήματα, εκστρατείες φύτευσης δέντρων και η δημιουργία τοιχογραφιών και ανοιχτών επιστολών για την προώθηση των στόχων του προγράμματος.</p> <p>Μέσω αυτών των πολύπλευρων προσπαθειών, το έργο στοχεύει όχι μόνο να εμπλουτίσει τις γνώσεις και τις πρακτικές δεξιότητες των συμμετεχόντων για την αντιμετώπιση των περιβαλλοντικών και κλιματικών προκλήσεων, αλλά και να προωθήσει μια μακροχρόνια δέσμευση για φιλική προς το περιβάλλον συμπεριφορά, οδηγώντας τελικά σε μετρήσιμες και βιώσιμες επιπτώσεις σε τοπικό, περιφερειακό, εθνικό και διεθνές επίπεδο.</p>
--------------------	---

<p>Στόχοι:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Το πρόγραμμα "Η ζωή μας στα χέρια μας!" αποσκοπεί στην ευαισθητοποίηση των συμμετεχόντων σχετικά με τα περιβαλλοντικά ζητήματα και την κλιματική αλλαγή, ενώ παράλληλα ενσταλάζει ένα ισχυρό αίσθημα ευθύνης και δέσμευσης για την περιβαλλοντική διαχείριση. Μέσω ελκυστικών δραστηριοτήτων και εκπαιδευτικού υλικού, το έργο στοχεύει στην καλλιέργεια φιλικών προς το περιβάλλον συνηθειών και στάσεων μεταξύ των μαθητών και των εκπαιδευτικών, ενθαρρύνοντάς τους να λάβουν προληπτικά μέτρα για τον μετριασμό των αρνητικών επιπτώσεων της κλιματικής αλλαγής. Ενισχύοντας τις ψηφιακές ικανότητες και προωθώντας την ισότητα και την ένταξη, το έργο στοχεύει στην εξασφάλιση ισότιμης πρόσβασης σε ευκαιρίες μάθησης και συμμετοχής. Επιπλέον, το έργο στοχεύει στην ενίσχυση της κοινωνικής και διαπολιτισμικής ικανότητας των συμμετεχόντων μέσω της διεθνούς συνεργασίας, ενώ παράλληλα παρέχει απτά προϊόντα, όπως ένα οικολογικό πρόγραμμα, ένα ηλεκτρονικό βιβλίο και ένα οικολογικό ημερολόγιο για την υποστήριξη των προσπαθειών βιωσιμότητας. Επιπλέον, το έργο στοχεύει στην ενδυνάμωση των εκπαιδευτικών μέσω ευκαιριών επαγγελματικής ανάπτυξης και τελικά στη δημιουργία θετικών επιπτώσεων σε τοπικό, περιφερειακό, εθνικό και διεθνές επίπεδο.
<p>Θέματα:</p>	<p>-Τεχνολογία Πληροφορικής και των Επικοινωνιών, Νέες τεχνολογίες, Ψηφιακές ικανότητες, -Περιβάλλον Και Κλιματική Αλλαγή, -Ενσωμάτωση, Ισότητα</p>
<p>Ομάδα-Στόχος:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Φοιτητές, 2. νέοι, 3. νέοι με λιγότερες ευκαιρίες
<p>Κύριες δραστηριότητες:</p>	<p>Για την επίτευξη των στόχων του έργου, η κοινοπραξία παρέχει διάφορες δραστηριότητες, για παράδειγμα,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. εργαστήριο 3R για να μάθουν οι μαθητές πώς να χρησιμοποιούν τα απόβλητα με πρακτικό τρόπο, 2. εργαστήριο "Κάνε έξυπνες αγορές" για να ενθαρρύνει τους μαθητές να γίνουν πιο συνειδητοποιημένοι πελάτες, 3. οικολογικό παιχνίδι "Green Island" σε ένα νησί χωρίς πλαστικά στην Κροατία 4. επίσκεψη μελέτης σε οικολογικό αγρόκτημα για να εξοικειωθούν οι συμμετέχοντες με την παραγωγή βιώσιμων τροφίμων 5. εκστρατεία Plant a Tree για τη φύτευση δέντρων οξιάς και ελαιόδεντρων κοντά σε σχολεία-εταίρους, 6. συγγραφή ανοιχτής επιστολής 7. κατασκευή τοιχογραφίας για την προώθηση των στόχων του έργου. <p>Οι περισσότερες δραστηριότητες θα παρέχονται από κοινού κατά τη διάρκεια συναντήσεων στο εξωτερικό.</p>

<p>Κύριες Δραστηριότητες:</p>	<p>8. δημιουργεί οικολογικές λέσχες</p> <p>9. οργανώνει οικολογικές γωνιές.</p> <p>10. οργανώνει τη δράση "Εβδομάδα Εξοικονόμησης Ενέργειας", ένα οικολογικό πικνίκ και μια ποδηλατική παρέλαση για την προώθηση του φιλικού προς το περιβάλλον τρόπου ζωής. Έτσι, οι συμμετέχοντες θα εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους και θα αποκτήσουν πολλές πρακτικές δεξιότητες σχετικά με την αντιμετώπιση των κλιματικών αλλαγών.</p> <p>11. Οι εκπαιδευτικοί θα αναπτύξουν την επαγγελματική τους ανάπτυξη με καινοτόμες μεθόδους π.χ.Μάθηση με βάση το έργο, συνεργατική μάθηση, παιχνιδοποίηση (Escape Room) και δίγλωσση διδασκαλία. Οι περισσότερες δραστηριότητες θα παρέχονται κατά τη διάρκεια των κανονικών μαθημάτων στα σχολεία των εταίρων.</p> <p>12. ένα διαθεματικό οικολογικό πρόγραμμα "Η ζωή μας στα χέρια μας!" για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών στην εισαγωγή οικολογικών και κλιματικών πτυχών στα σχολεία</p> <p>13. ένα ηλεκτρονικό βιβλίο "Kids 4Earth Future". Η έκδοση θα περιέχει προτάσεις συγκεκριμένων δραστηριοτήτων που θα παρέχονται στους μαθητές για την αντιμετώπιση των αρνητικών κλιματικών αλλαγών στον πλανήτη μας τώρα και στο μέλλον.</p> <p>14. οι μαθητές θα δημιουργήσουν ένα οικολογικό ημερολόγιο το οποίο θα περιέχει επίσης πολλές πρακτικές συμβουλές που σχετίζονται με τη μαγειρική και τις δουλειές του σπιτιού. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ιδιαίτερα από γονείς και άλλους για να τους ενθαρρύνει να παρέχουν έναν φιλικό προς το περιβάλλον τρόπο ζωής.</p>
<p>Εφαρμοσμένες Τεχνικές</p>	<p>-Υλοποιήθηκαν δημιουργικές και διαδραστικές δραστηριότητες. Στο πλαίσιο της υλοποίησης του έργου, η κοινοπραξία παρήγαγε δραστηριότητες σχετικά με το πώς οι μαθητές μπορούν να κατανοήσουν τους SDGs που σχετίζονται με το κλίμα, την αειφορία και την ένταξη. Αντίστοιχα, παρήγαγαν διάφορα αποτελέσματα και υλικό για τους εκπαιδευτικούς ώστε να διδάξουν τους μαθητές τους σχετικά με τους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης με δημιουργικούς και διαδραστικούς τρόπους.</p>

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ



ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΤΟΥΡΚΙΑ



Τίτλος του Έργου	Κοινωνική και Φυσική Ένταξη Παραπληγικών Νέων με τη Χρήση της Εικονικής Πραγματικότητας
Τύπος Δράσης	ΚΑ205
Τόπος Υλοποίησης	Τουρκία
Διάρκεια του Έργου	01.03.2018- 29.02.2020
Πρόσωπο επικοινωνίας	Σχολείο/Ινστιτούτο/Εκπαιδευτικό κέντρο - Επαγγελματική κατάρτιση (τριτοβάθμιο επίπεδο): +902123810116
Ιστοσελίδα	https://www.kaide.org/

<p>Πλαίσιο:</p>	<p>Ο Σύνδεσμος Ανάπτυξης και Καινοτομίας, ο οποίος ιδρύθηκε για να υλοποιεί εθνικά και παγκόσμια έργα με επίκεντρο το κοινωνικό όφελος στο Ντενιζλί και να δημιουργεί θετικές αλλαγές σε κάθε τομέα που θα ωφελήσουν την κοινωνία, είναι μια μη κυβερνητική οργάνωση που αποτελείται από εθελοντές που ενώνονται για να διαδραματίσουν ενεργό ρόλο στην επίλυση προβλημάτων.</p>
<p>Περίληψη του Έργου:</p>	<p>Το έργο μας έχει επιδείξει σημαντικές θετικές επιπτώσεις στο κοινό-στόχο και στους σχετικούς φορείς και ανθρώπους βραχυπρόθεσμα. Μεσοπρόθεσμα και μακροπρόθεσμα, τα αποτελέσματα θα προσφέρουν προστιθέμενη αξία στη ζωή των ατόμων με παραπληγία στο νωτιαίο μυελό, χάρη στη διαφοροποίηση των παιχνιδιών και στην ανάπτυξη τους για το κατάστημα της google και της Oculus, στη συνεργασία με την τοπική αυτοδιοίκηση και τις μονάδες ΑΜΕΑ της ακαδημίας και στη βιώσιμη εργασία των εταιρών. Πρόκειται επίσης για το πρώτο περιεχόμενο στο πλαίσιο αυτού του πεδίου, το οποίο παράγεται για το κοινό-στόχο και σημείωσε σημαντική επιτυχία στην προσέλκυση της προσοχής του ιδιωτικού τομέα, των προγραμματιστών παιχνιδιών, των υπευθύνων λήψης αποφάσεων και των εκπαιδευτικών σε αυτόν τον τομέα.</p>
<p>Στόχοι:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ο απώτερος στόχος του έργου μας ήταν να ενισχύσουμε τους νέους με παραπληγία να συμμετέχουν στην κοινωνική ζωή και να τους υποστηρίξουμε να γίνουν αυτόνομοι νέοι.

<p>Θέματα:</p>	<p>-Νέα Καινοτόμα Προγράμματα Σπουδών/ Εκπαιδευτικές Μέθοδοι/ Ανάπτυξη Μαθημάτων Κατάρτισης</p> <p>-Πρόσβαση για μειονεκτούντες</p> <p>-Αναπηρίες, Ειδικές ανάγκες</p>
<p>Ομάδα-στόχος:</p>	<p>1. Νέοι με παραπληγία στο νωτιαίο μυελό</p>
<p>Κύριες Δραστηριότητες:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Συνολικά 103 άτομα επωφελήθηκαν από τις δραστηριότητες κατάρτισης και μάθησης. 2. Περισσότερα από 303 άτομα και περισσότερα από 160 ιδρύματα παρακολούθησαν τις δραστηριότητες διάδοσης. 3. Χάρη στα διαδικτυακά και δια ζώσης εργαλεία, περίπου 14000 άτομα και ιδρύματα ενημερώθηκαν για το έργο. 4. Τα παιχνίδια που παρήχθησαν στο πλαίσιο του έργου κατέβηκαν από περισσότερα από 650 άτομα. 5. 27 ιδρύματα χρησιμοποίησαν και προσπάθησαν να παράγουν παιχνίδια και προγράμματα κοινωνικής ένταξης στα δικά τους έργα.
<p>Εφαρμοσμένες Τεχνικές</p>	<p>-Έρευνα πεδίου για την ανάλυση της τρέχουσας κατάστασης.</p> <p>-Δημιουργία τριών εφαρμογών VR (εικονικής πραγματικότητας) για κινητά που τους βοηθούν να ξεπεράσουν το πρόβλημα αδράνειας της παράλυσης του νωτιαίου μυελού.</p> <p>-Δημιουργία και δοκιμή ενός προγράμματος κοινωνικής ένταξης που βασίζεται σε διεθνείς, μη τυπικές μεθόδους διδασκαλίας, συμπληρωματικές προς την πρακτική VR που θα αναπτυχθεί.</p>

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ



ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



Τίτλος του Έργου	Euphoresis
Τύπος Δράσης	Διαγωνισμός iGEM
Τόπος Υλοποίησης	Θεσσαλονίκη, Ελλάδα
Διάρκεια του Έργου	1 έτος
Πρόσωπο Επικοινωνίας	igemthessaloniki@gmail.com
Ιστοσελίδα	https://2023.igem.wiki/thessaloniki/index.html

<p>Πλαίσιο:</p>	<p>Κάθε χρόνο, το MIT διοργανώνει έναν παγκόσμιο διαγωνισμό συνθετικής βιολογίας στον οποίο συμμετέχουν ομάδες από όλο τον κόσμο. Μία από αυτές τις ομάδες είναι από το Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, αποτελούμενη από προπτυχιακούς φοιτητές. Το 2023, 14 φοιτητές από 7 διαφορετικά τμήματα συνεργάστηκαν για να αντιμετωπίσουν ένα μείζον θέμα: την προστασία του περιβάλλοντος. Επικεντρώθηκαν στο SDG 15.3, το οποίο τονίζει τη σημασία της πρόληψης της ερημοποίησης και της αποκατάστασης των υποβαθμισμένων εδαφών της γης. Η Ελλάδα αντιμετωπίζει σημαντικές προκλήσεις με τις πυρκαγιές κάθε χρόνο, οι οποίες επιδεινώνονται από την κλιματική αλλαγή και τις ανθρωπίνες δραστηριότητες. Ενώ τα δάση ήταν κάποτε σε θέση να ανακάμψουν από τις πυρκαγιές, τώρα δυσκολεύονται να το κάνουν. Ως απάντηση, η ομάδα της Θεσσαλονίκης ανέπτυξε ένα έργο που ονομάζεται "Euphoresis". Στόχος του έργου τους είναι να βοηθήσουν τα δάση να αναγεννηθούν με φυσικό τρόπο και να διατηρήσουν την υγεία τους. Μέσω του Euphoresis, ελπίζουν να καταπολεμήσουν την υποβάθμιση της γης και να εμπνεύσουν και άλλους να αναλάβουν δράση.</p>
<p>Περίληψη του Έργου:</p>	<p>Η Euphoresis είναι η πρώτη συνθετική προσέγγιση για την ενίσχυση των δασικών οικοσυστημάτων, που δρα ως βελτιωτικό εδάφους και βιολίπασμα. Αποτελείται από μια υδρογέλη, με την ικανότητα να συγκρατεί μεγάλες ποσότητες νερού, και μια μικροβιακή αποικία, σχεδιασμένη να εμπλουτίζει το έδαφος με τα σημαντικά θρεπτικά συστατικά του αζώτου και της οργανικής ύλης. Το έργο "Euphoresis" χρησιμοποιεί ένα βιοπολυμερές και δύο στελέχη μικροοργανισμών για την επιτάχυνση της αποκατάστασης του δασικού εδάφους. Ως τελική πινελιά, τοπικοί ή ενδημικοί σπόροι θα ενσωματωθούν στη μήτρα υδρογέλης, σε εδάφη που είναι επιρρεπή στην ερημοποίηση. Κατά το σχεδιασμό του Euphoresis, η ομάδα έθεσε ως προτεραιότητα το σεβασμό στη φύση, συμβάλλοντας σε ένα βιώσιμο μέλλον ευθυγραμμισμένο με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης. Επιπλέον, η ομάδα οργάνωσε διάφορες δράσεις για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τους SDGs. Μία από αυτές ήταν η δημιουργία ενός απλού παιχνιδιού γνώσεων στο οποίο οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να προσπαθήσουν να απαντήσουν σε πολυάριθμες ερωτήσεις σχετικά με τους 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης. Μετά από μια σύντομη παρουσίαση των στόχων, οι μαθητές είχαν τη δυνατότητα να απαντήσουν σε ορισμένες βασικές ερωτήσεις σχετικά με αυτούς. Επίσης, στο πλαίσιο του έργου, η ομάδα ενσωμάτωσε ερωτήσεις που σχετίζονταν με το έργο, όπως πόσο αυξημένες είναι οι δασικές πυρκαγιές λόγω της κλιματικής αλλαγής ή πόση ποσότητα απορριμμάτων τροφίμων δεν χρησιμοποιείται σωστά στο πλαίσιο της κυκλικής οικονομίας.</p>

Στόχοι:	<ul style="list-style-type: none"> • ισότιμη και ποιοτική εκπαίδευση • αύξηση της ευαισθητοποίησης σχετικά με τους SDGs • καλύτερη κατανόηση των SDGs • συμμετοχή των μαθητών, των εκπαιδευτικών και των ενδιαφερομένων στις δραστηριότητες που σχετίζονται με τους SDGs
Θέματα:	<ul style="list-style-type: none"> -Περιβάλλον και Κλιματική Αλλαγή, -Παιχνιδοποίηση
Ομάδα-Στόχος:	1. Μαθητές 5-18 ετών
Κύριες Δραστηριότητες:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Εκπαιδευτικές επισκέψεις σε σχολεία με σκοπό την εκπαίδευση παιδιών διαφορετικών ηλικιών (5-18 ετών) στη συνθετική βιολογία και σε περιβαλλοντικές έννοιες ανάλογα με το επίπεδο κατανόησής τους. 2. Δημιουργία μιας εφαρμογής που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από εταιρείες της βιομηχανίας τροφίμων, όπου μπορούν να αναφέρουν τα απόβλητα που διαθέτουν, ώστε να μπορούν να τα αγοράσουν άλλοι ενδιαφερόμενοι. 3. Δημιουργία βίντεο ευαισθητοποίησης σχετικά με τους SDGs 4. Δημιουργία εγχειριδίου για το πώς διαφορετικοί άνθρωποι, όπως πολίτες/φοιτητές, επιχειρήσεις, ομάδες iGEM, μπορούν να συμβάλουν αποτελεσματικά στην επίτευξη κάθε στόχου. 5. Διοργάνωση συνεδρίου συνθετικής βιολογίας στο οποίο πολλοί καθηγητές από διάφορα πανεπιστήμια μοιράστηκαν τις γνώσεις τους σε διάφορα θέματα 6. Δύο εργαστήρια για την εκπαίδευση των συμμετεχόντων στην εκδήλωση.
Εφαρμοσμένες τεχνικές:	<ul style="list-style-type: none"> - απλά αλλά εκπαιδευτικά επιτραπέζια παιχνίδια - μικρά πειράματα

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



Τίτλος του Έργου	YES-SI: Ενδυνάμωση των νέων για κοινωνική ένταξη
Τύπος Δράσης	ERASMUS+ KA2
Τόπος Υλοποίησης	Γερμανία, Ελλάδα, Ιρλανδία, Ιταλία και Ισπανία
Διάρκεια του Έργου	Φεβρουάριος 2022 έως Αύγουστος 2024
Πρόσωπο Επικοινωνίας	Μέσω του διαδικτυακού τόπου https://yessi-project.eu/index.php/contact/
Ιστοσελίδα	https://yessi-project.eu/

<p>Πλαίσιο:</p>	<p>Σήμερα, η συμμετοχή και η δράση των νέων στις κοινότητες και τις δημοκρατίες μας είναι απαραίτητη. Ο αντίκτυπος κοινωνικών ζητημάτων όπως ο Covid -19 και η κλιματική κρίση καθιστούν τον κόσμο πιο περίπλοκο από ποτέ. Το έργο YES-SI έχει ως στόχο να εκπαιδεύσει τους νέους και τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας πώς να γίνουν ενεργοί δημοκρατικοί ηγέτες και να χρησιμοποιήσουν εργαλεία και πρακτικές ψηφιακού ακτιβισμού για να βρουν πιθανές λύσεις σε αυτά τα προβλήματα και να προωθήσουν θετικές αλλαγές στις κοινότητές τους.</p>
<p>Περίληψη του Έργου:</p>	<p>Το έργο YES-SI παρέχει ένα ολοκληρωμένο και συμπληρωματικό σύνολο πληροφοριών, πρακτικών εργαλείων και πόρων που θα φέρουν την Εκπαίδευση Κοινωνικής Καινοτομίας (SIE) στον τομέα της νεολαίας. Η SIE στο YES-SI είναι ένα εκπαιδευτικό μοντέλο που επιτρέπει στους νέους να εντοπίζουν και να αναλύουν τοπικά ζητήματα βιωσιμότητας και κοινωνικά ζητήματα μέσω της διαγενεακής συνεργασίας με εξωτερικούς ενδιαφερόμενους φορείς. Στα εργαστήρια συνδημιουργίας, οι συμμετέχοντες σχεδιάζουν και καθοδηγούν έργα κοινωνικής καινοτομίας που οδηγούν σε μετασχηματιστική κοινωνική δράση, αντιμετωπίζοντας θέματα που είναι σημαντικά για τους ίδιους. Μέσω αυτής της διαδικασίας, μαθαίνουν για τους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης, αναπτύσσουν τις δεξιότητές τους στην κοινωνική καινοτομία και αναπτύσσουν νοοτροπία και ορμή για την αντιμετώπιση παγκόσμιων ζητημάτων μέσω της κοινωνικής καινοτομίας.</p>
<p>Στόχοι:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εμπλοκή των νέων σε δραστηριότητες που επεκτείνουν τις δεξιότητες, τη δημιουργικότητά τους και την προοπτική τους για τον κόσμο και το ρόλο που μπορούν να διαδραματίσουν σε αυτόν. • Εισαγωγή των νέων σε δίκτυα που διαφορετικά μπορεί να μην γνώριζαν, δίνοντάς τους ένα βήμα για να εκφράσουν τις δικές τους φιλοδοξίες και ιδέες, καθώς και την ευκαιρία να επιλέξουν σε τι είδους κόσμο θέλουν να ζήσουν. • Εξοπλισμός τους με νέες γνώσεις και ικανότητες, ευκαιρία για πρακτική εμπειρία που θα τους επιτρέψει να επιφέρουν ουσιαστική αλλαγή, λήψη ευθυνών για το κοινωνικό κεφάλαιο που δημιουργούν και κατανόηση της αξίας των ιδεών τους.

Θέματα:	-Δημοκρατία και περιεκτική δημοκρατική συμμετοχή -Κλιματικές αλλαγές
Ομάδα-Στόχος:	1 Νέοι (ηλικίας 18-25 ετών), ιδίως NEET 2. εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας 3. οργανώσεις εργασίας νέων 4. φορείς της πόλης
Κύριες Δραστηριότητες:	<p>1.Μεθοδολογία YES-SI: Η μεθοδολογία YES-SI είναι ένα εννοιολογικό, πλαίσιακό και επιχειρησιακό πλαίσιο που βασίζεται στις θεμελιώδεις εμπειρίες του έργου NEMESIS και στις αρχές του FairShares για την ανάπτυξη και την αλλαγή του ρόλου των νέων στην κοινωνία και τη σημαντική συμβολή τους στην κοινωνική καινοτομία και σε ένα βιώσιμο, δίκαιο και οικολογικά ασφαλές μέλλον.</p> <p>2. Εκπαιδευτικές ενότητες YES-SI: Η εκπαίδευση YES-SI ενότητες που προσφέρουν ένα ολοκληρωμένο σύνολο διαδραστικού εκπαιδευτικού υλικού, προσαρμοσμένο για τους νέους που δεν έχουν ασχοληθεί με το θέμα. Θα υπάρξουν συνολικά 4 ενότητες.</p> <p>3.YES-SI Ιστορίες αντίκτυπου και έμπνευσης Το πρόγραμμα "Ιστορίες αντίκτυπου και έμπνευσης" θα παρουσιάσει, μέσω σύντομων βίντεο, τις ιστορίες επιτυχίας 40 νεαρών δημιουργών αλλαγών στην κοινότητα και των μεντόρων και υποστηρικτών τους.</p> <p>4.YES-SI Changemakers LABs: Τα 4 YES-SI εργαστήρια θα είναι εικονικοί και πραγματικοί χώροι όπου θα προσφέρονται οι εκπαιδευτικές ενότητες YES-SI για τους νέους και τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και θα δίνουν τη δυνατότητα στους νέους να αναλάβουν δράση και να μετατρέψουν τις ιδέες τους σε πραγματικά έργα.</p> <p>5. Εφαρμογή παιχνιδιών YES-SI για εκστρατεία Crowdfunding: Η εφαρμογή YES-SI Gaming App θα έχει ως στόχο να εισάγει τα στοιχεία της δημόσιας χρηματοδότησης (crowdfunding) στους νέους μέσω μιας μεθόδου παιχνιδοποίησης και εκπαιδευτικής ψυχαγωγίας.</p> <p>6. YES-SI Εγχειρίδιο: Το YES-SI Εγχειρίδιο θα να παρουσιάσει τη διαδικασία ανάπτυξης, εφαρμογής και πιλοτικής εφαρμογής της συνολικής μεθοδολογίας YES-SI, παρουσιάζοντας τις προκλήσεις και τις λύσεις, τα διδάγματα που αντλήθηκαν και, τέλος, διατυπώνοντας συστάσεις για την εφαρμογή νέων εργασιών και την ενίσχυση της βιωσιμότητας των υφιστάμενων.</p>
Εφαρμοσμένες τεχνικές	-Λογική παρέμβασης YES-SI -Εργαστήρια -Διακρατικές δραστηριότητες -Παιχνιδοποίηση -Ομότιμη μάθηση -Δραστηριότητες συν-δημιουργίας -Καινοτόμες εκπαιδεύσεις και μάθηση -Εμπειρίες πραγματικής ζωής

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



Τίτλος του Έργου	SMALL BUDDIES
Τύπος Δράσης	Ταμείο ενεργών πολιτών
Τόπος Υλοποίησης	Ελλάδα
Διάρκεια του Έργου	2020 - 2022
Πρόσωπο Επικοινωνίας	Asimina Mprozou info@smallbuddies.net
Ιστοσελίδα	https://smallbuddies.net/ (μόνο στα ελληνικά)

<p>Πλαίσιο:</p>	<p>Το 2016, μόνο 65 εταιρείες δημοσίευσαν έκθεση εταιρικής κοινωνικής ευθύνης (ΕΚΕ). Παρόλο που οι 17 Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDGs) αποτελούν κεντρικό πυλώνα της ευρωπαϊκής πολιτικής και σχετίζονται άμεσα με τις δράσεις ΕΚΕ των εταιρειών, υπάρχει τεράστια δυσκολία στη σύνδεσή τους με τις δράσεις ΕΚΕ. Ταυτόχρονα, ο τρόπος παρουσίασης των δράσεων ΕΚΕ από τους οργανισμούς σπάνια αντιστοιχεί στους 17 SDGs, γεγονός που καθιστά ακόμη πιο δύσκολη την κατανόησή τους. Επιπλέον, παρόλο που το 65% του κοινού αγοράζει προϊόντα που συμβάλλουν στους SDGs και το 60% τα συστήνει σε γνωστούς του, μόνο το 26% των δράσεων ΕΚΕ είναι για κοινωνικούς σκοπούς. Οι μικροί ή νέοι οργανισμοί έχουν τη μικρότερη υποστήριξη. Σύμφωνα με τις εταιρείες, ανασταλτικοί παράγοντες είναι το κόστος, η κακή οργάνωση, η έλλειψη ανθρώπινου δυναμικού, τεχνογνωσίας και διαφάνειας στους οργανισμούς. Το έργο "Small Buddies" που χρηματοδοτήθηκε από το πρόγραμμα "Active Citizens" (Ενεργοί Πολίτες) είχε ως στόχο να ενισχύσει τον αντίκτυπο των μικρών, νέων, καινοτόμων οργανώσεων και να ενισχύσει βιώσιμα τις δράσεις και τις ομάδες που υποστηρίζουν μέσω δράσεων Εταιρικής Κοινωνικής Ευθύνης. Στο τέλος του έργου "Small Buddies" 30 οργανώσεις εντάχθηκαν στο δίκτυο, 30 εταιρείες ενημερώθηκαν για τα εργαλεία και το έργο των μικρών οργανώσεων και πραγματοποιήθηκαν 10 εκστρατείες συνηγορίας.</p>
<p>Περίληψη του Έργου:</p>	<p>Το έργο "Small Buddies" υλοποιείται στο πλαίσιο του Ταμείου «Active Citizens» με την CHALLEDU- inclusion games education και τους εταίρους KROMA, HETERART και MYRTILLO. Πρόκειται για ένα καινοτόμο έργο που δίνει την ευκαιρία σε μικρές/νέες επιχειρήσεις να υποστηρίξουν και να προωθήσουν το έργο τους και να δημιουργήσουν διαύλους επικοινωνίας με επιχειρήσεις που αναπτύσσουν ή θέλουν να αναπτύξουν δράσεις Εταιρικής Κοινωνικής Ευθύνης (ΕΚΕ). Παράλληλα, προσφέρει την ευκαιρία στις εταιρείες να εκπαιδεύσουν το προσωπικό τους για τους 17 SDGs-Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης με παιγνιώδη τρόπο, να ανακαλύψουν δράσεις μικρών/νέων οργανισμών που συμβάλλουν σε αυτούς και τέλος να γνωρίσουν και να συνεργαστούν με κάποιους από αυτούς, ενισχύοντας τον αντίκτυπό τους.</p>

<p>Στόχοι:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Προώθηση της διαφάνειας, της υπευθυνότητας και της χρηστής διακυβέρνησης των οργανώσεων της κοινωνίας των πολιτών και της επιχειρηματικής κοινότητας • Προώθηση των SDGs και εκπαίδευση τόσο του επιχειρηματικού κόσμου όσο και των οργανώσεων της κοινωνίας των πολιτών σχετικά με τους SDGs • Στήριξη για των μικρών, νέων και καινοτόμων οργανώσεων που υλοποιούν δράσεις και έργα με υψηλό αντίκτυπο για το μέγεθός τους και συμβάλλουν ουσιαστικά στην επίτευξη των SDGs • Δημιουργία ενός αρχικά άτυπου δικτύου οργανώσεων που θα ενεργεί ως φορέας-ομπρέλα, θα τις υποστηρίζει και θα ενισχύει το ρόλο τους • Ανάπτυξη των κατευθυντήριων γραμμών και εργαλείων για να προωθήσουν τη διαφάνεια και την οργανωτική ικανότητα και την εμπειρογνωμοσύνη των μικρών οργανώσεων ανάλογα με τις δυνατότητες και τις ανάγκες τους • Προσέλκυση επιχειρήσεων και του επιχειρηματικού κόσμου μέσω της ευαισθητοποίησης σχετικά με τους SDGs και το έργο των οργανώσεων για τους SDGs • Ενεργοποίηση των εταιρειών προσφέροντας εργαλεία που σταδιακά βοηθούν στη συμμετοχή της εταιρείας και των εργαζομένων της σε δράσεις ΕΚΕ, ξεκινώντας με μια δράση ΕΚΕ για την εκπαίδευση των εργαζομένων σχετικά με τους SDGs και συνδέοντας τη δράση αυτή με τη δράση των οργανισμών με τη δημιουργία διαύλων επικοινωνίας.
<p>Θέματα:</p>	<p>-Εταιρική Κοινωνική Ευθύνη -Αναβάθμιση των εργαζομένων</p>
<p>Ομάδα-Στόχος:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Μικρές/ νέες εταιρείες 2. Εργαζόμενοι
<p>Κύριες Δραστηριότητες:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Δημιουργία του δικτύου "Small Buddies 2. 5 εργαστήρια 3. Παιχνίδι "CSR MANAGER" 4. Κατάλογος "ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΤΑΙΡΙΩΝ ΜΕ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΕΤΑΙΡΙΚΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΕΥΘΥΝΗΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΒΑΣΕΙ ΤΩΝ 17 ΣΤΟΧΩΝ ΒΙΩΣΙΜΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ" 5. Συνεντεύξεις
<p>Εφαρμοσμένες Τεχνικές</p>	<p>-Εργαστήρια -Παιχνιδοποίηση -Συνεντεύξεις</p>

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



Τίτλος του Έργου	Impact Online
Τύπος Δράσης	Παιχνίδι από μια παγκόσμια εταιρεία που έχει τα δικά της κεφάλαια
Τόπος Υλοποίησης	Παγκοσμίως (online)
Πρόσωπο Επικοινωνίας	info@catalystteambuilding.gr
Ιστοσελίδα	https://www.catalystteambuilding.gr/teambuilding-events/team-building/impact-online

<p>Πλαίσιο:</p>	<p>Η Catalyst Global είναι το μεγαλύτερο δίκτυο προγραμματιστών εργαλείων βιωματικής μάθησης και δραστηριοτήτων ομαδικής ανάπτυξης για εταιρείες και οργανισμούς παγκοσμίως. Κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών, οι ομάδες μαθαίνουν να συνεργάζονται αποτελεσματικά σε περιορισμένο χρονικό διάστημα, κατανοώντας συλλογικά τις ανάγκες του παιχνιδιού και αναπτύσσοντας μια ευέλικτη στρατηγική για την ομάδα. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν να εκτιμούν τα δυνατά τους σημεία και την ποικιλομορφία των δεξιοτήτων των άλλων στην ομάδα, κατανοώντας πώς μπορούν να συμβάλουν σε δράσεις με μεγαλύτερο αντίκτυπο για ένα βιώσιμο μέλλον.</p>
<p>Περίληψη του Έργου</p>	<p>Το Impact Online είναι μια απομακρυσμένη δραστηριότητα ομαδικής ανάπτυξης που επικεντρώνεται στους 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης. Οι ομάδες των συμμετεχόντων στη δραστηριότητα συμμετέχουν στο παιχνίδι μέσω μιας πλατφόρμας τηλεδιάσκεψης. Η ειδικά σχεδιασμένη εφαρμογή καθοδηγεί τις ομάδες μέσα από μια σειρά ελκυστικών δραστηριοτήτων, καθεμία από τις οποίες σχετίζεται με έναν από τους SDGs.</p>
<p>Στόχοι:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Βελτίωση των δεξιοτήτων ακρόασης • Έκφραση απόψεων με αυτοπεποίθηση, • Σαφής και συνοπτική επικοινωνία • Η ομάδα μπορεί να εργάζεται από το σπίτι, από διαφορετικές τοποθεσίες γραφείων ή από διαφορετικές χώρες • Ενίσχυση των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων • Αναβάθμιση των ψηφιακών δεξιοτήτων • Ενίσχυση της δημιουργικότητας.
<p>Θέματα:</p>	<p>-Gamification</p>
<p>Ομάδα-Στόχος</p>	<p>1. Ενήλικες</p>
<p>Κύριες Δραστηριότητες</p>	<p>1. Υπάρχουν διάφορες αποστολές με βάση τη γνώση (ερωτήσεις, γρίφοι, φωτογραφικές προκλήσεις και πολλές άλλες δραστηριότητες)</p>
<p>Εφαρμοσμένες τεχνικές</p>	<p>-Gamification -Τεχνικές οικοδόμησης ομάδων</p>

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



Τίτλος του Έργου	SDGs και Μετανάστευση
Τύπος δράσης	Αναπτυξιακή Εκπαίδευση και Ευαισθητοποίηση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής (DEAR)
Τόπος Υλοποίησης	Βέλγιο, Ιταλία, Σλοβακία, Σλοβενία, Ελλάδα, Τσεχία, Βουλγαρία
Διάρκεια Έργου	Μάρτιος 2019 - Μάρτιος 2022
Πρόσωπο Επικοινωνίας	info@gcap.global
Ιστοσελίδα	https://gcap.global/faces-of-migration/?fbclid=IwAR3k_yQE1RB72P9DK0nw7boSfifl01X4ISjJrRl_WDtLwmMdzqkJtQAQI

<p>Πλαίσιο:</p>	<p>Η μετανάστευση συνδέεται άμεσα με τη βιώσιμη ανάπτυξη, καθώς 10 από τους 17 στόχους της σχετίζονται με τη μετακίνηση του πληθυσμού, με βασικό στόχο της Ατζέντας 2030 "Να μην αφήσουμε κανέναν πίσω". Η σύνδεση μεταξύ της μετανάστευσης και της βιώσιμης ανάπτυξης είναι απαραίτητη τόσο για την καταπολέμηση του ρατσισμού και της ξενοφοβίας όσο και για την προώθηση του δικαιώματος όλων των ανθρώπων στην αξιοπρέπεια. Το έργο "SDGs and Migration", ένα τριετές διατομεακό έργο που είχε ως στόχο την προώθηση της φιλόδοξης εφαρμογής του παγκόσμιου σχεδίου για την κρίση - των 17 στόχων βιώσιμης ανάπτυξης του ΟΗΕ (SDGs) - από και στην ΕΕ. Το έργο εξέτασε τη μετανάστευση μέσα από την προοπτική των SDGs ενημερώνοντας και ευαισθητοποιώντας τους υπεύθυνους λήψης αποφάσεων, τους δημοσιογράφους και το κοινό σε όλη την Ευρώπη. Στο πλαίσιο αυτό και ως μέρος της εκστρατείας "Faces of Migration" κατά τη διάρκεια του έργου "SDGs and Migration", το σλοβενικό Ινστιτούτο Pionod δημιούργησε ένα βιντεοπαιχνίδι που διδάσκει για τους SDGs μέσω της φιλοσοφικής ιστορίας. Η πρώτη οργανωμένη και συντονισμένη προσπάθεια για την αντιμετώπιση των 17 πρωταρχικών προκλήσεων που αντιμετωπίζει η ανθρωπότητα είναι η Ατζέντα 2030. Όμως, σε όλη τη διάρκεια της ανθρώπινης ιστορίας, οι άνθρωποι εξέταζαν αυτά τα προβλήματα και τις πιθανές λύσεις, κυρίως μέσω του πρίσματος της φιλοσοφίας.</p>
<p>Περίληψη του Έργου:</p>	<p>Ο στόχος του έργου ήταν να μετατοπιστεί το επίκεντρο του δημόσιου λόγου και της πολιτικής από το "εμείς εναντίον τους" στους ανθρώπους που επηρεάζονται από τη συστημική και διάχυτη ανισότητα και στο πώς οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης αποτελούν λύση για να γίνει ο κόσμος ένα καλύτερο μέρος για όλους. Το βιντεοπαιχνίδι ασχολείται με τη γνώση, τη συνείδηση, την ταυτότητα, την ηθική, τις πεποιθήσεις, τη δικαιοσύνη, το νόημα και την αισθητική. Για παράδειγμα, "Το σπήλαιο του Πλάτωνα" ή "Πώς είναι να είσαι νυχτερίδα", του Thomas Nagel, ή "Εγκέφαλος σε μια δεξαμενή", του Gilbert Harman. Όλες αυτές οι ιδέες βασίζονται σε άλλες έννοιες από διαφορετικές εποχές. Ο στόχος του παίκτη είναι να λύσει κάθε έναν από αυτούς τους γρίφους σε ένα παιχνίδι μυστηρίου, βρίσκοντας τοποθεσίες και στοιχεία, τα οποία βοηθούν τον παίκτη να λύσει γρίφους και δραστηριότητες και έτσι να κυριαρχήσει στα φιλοσοφικά προβλήματα που αντιμετωπίζει. Η ιστορία, οι διάφοροι χαρακτήρες και τα γραφικά παρουσιάζονται έξυπνα με ιδιόρρυθμο χιούμορ και μερικές φορές αγγίζουν τα όρια της φαντασίας.</p>

Στόχοι:	<ul style="list-style-type: none"> Ένας από τους στόχους του παιχνιδιού είναι η συμμετοχικότητα, να δείξει ότι διάφορα μέρη του πλανήτη ανέπτυξαν ιδέες που διαμόρφωσαν τον πολιτισμό μας μέσα στο χρόνο.
Θέματα:	<ul style="list-style-type: none"> -Gamification -Μετανάστευση -Κοινωνική ένταξη
Ομάδα-Στόχος:	1. Παίκτες ηλικίας άνω των 15 ετών.
Κύριες Δραστηριότητες:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Διοργανώθηκαν συμμετοχικά σεμινάρια με ακτιβιστές, ενεργούς πολίτες, δημοσιογράφους και μέλη τοπικών οργανώσεων για την ευαισθητοποίηση σε θέματα βιώσιμης ανάπτυξης και μετανάστευσης. 2. Υλοποιήθηκαν εκπαιδευτικά προγράμματα για να ενισχυθεί η κατανόηση των νέων για τα θέματα των στόχων της βιώσιμης ανάπτυξης και των δικαιωμάτων των προσφύγων και των μεταναστών. 3. Εκστρατεία "Faces of Migration" 4. Βιντεοπαιχνίδι "Philosophy Puzzles 2030"
Εφαρμοσμένες Τεχνικές	<ul style="list-style-type: none"> -Gamification -Διαδραστικό κόμικ -Κουίζ -Βιντεοπαιχνίδια Δραστηριότητες επίλυσης μυστηρίου

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



Τίτλος του Έργου	Παιχνίδι SDGs 2030
Τύπος Δράσης	Παιχνίδι που αναπτύχθηκε με πόρους των ιδιοκτητών και τώρα διαχειρίζεται από την εταιρεία Imacocollabo
Τόπος Υλοποίησης	Παγκοσμίως (online)
Πρόσωπο Επικοινωνίας	https://share.hsforms.com/1tNPeZWLO SgSoV-qPTpFnqA3fcra
Ιστοσελίδα	https://2030sdgsgame.com/

Πλαίσιο:	Ο Takeo Inamura, ένας 43χρονος Ιάπωνας, δημιούργησε μαζί με τον φίλο του Nobuhide Fukui το παιχνίδι 2030 SDGs τον Φεβρουάριο του 2016. Το παιχνίδι απέκτησε γρήγορα δημοτικότητα, γεγονός που οδήγησε στην ίδρυση της μη κερδοσκοπικής εταιρείας Imacocollabo το φθινόπωρο του 2016 μαζί με έναν άλλο φίλο, τον Takeshi Muranaka. Στόχος της εταιρείας είναι να προωθήσει τη δράση προς την κατεύθυνση της βιωσιμότητας, τονίζοντας τη σημασία της ανάληψης δράσης στην παρούσα στιγμή.
Περίληψη του Έργου:	Το 2030 SDGs Game είναι μια προσομοίωση με κάρτες που σχεδιάστηκε στην Ιαπωνία το 2016 και επιτρέπει στους παίκτες να εξερευνήσουν τη βιωσιμότητα και τη σχέση τους με τους SDGs. Έχει φτάσει σε περισσότερους από 300.000 συμμετέχοντες, με εκδηλώσεις που πραγματοποιήθηκαν σε διάφορα περιβάλλοντα παγκοσμίως. Με περισσότερους από 1.200 πιστοποιημένους διαμεσολαβητές, επεκτείνεται τώρα διεθνώς με μια αγγλική έκδοση. Το παιχνίδι μπορεί να φιλοξενήσει 5 έως 50 παίκτες, με διάρκεια παιχνιδιού περίπου 1 ώρα, απαιτώντας 2 έως 2 ½ ώρες, συμπεριλαμβανομένων των εξηγήσεων και του προβληματισμού.
Στόχοι:	<ul style="list-style-type: none"> • Παρέχει μια άμεση εμπειρία συν-δημιουργίας ενός βιώσιμου κόσμου, απλοποιεί τα πολύπλοκα ζητήματα • ενεργοποιεί το ένστικτο των παικτών να θέσουν στόχους και να αναλάβουν δράση. • Οι παίκτες ανακαλύπτουν τη σημασία των SDGs • Οι παίκτες εξερευνούν τις δυνατότητες και κατανοούν τη σχέση τους με αυτές. • Ευαισθητοποιεί για τις παγκόσμιες αλληλεξαρτήσεις και τις συνέπειες
Θέματα:	<ul style="list-style-type: none"> -Gamification -Βιωσιμότητα
Ομάδα-Στόχος:	1. Όλοι (παιδιά και ενήλικες)
Κύριες Δραστηριότητες:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Online 2. Εκδηλώσεις πρόσωπο με πρόσωπο σε όλο τον κόσμο
Εφαρμοσμένες τεχνικές	<ul style="list-style-type: none"> -Gamification -Ανοιχτή συζήτηση για το πώς οι συμμετέχοντες μπορούν να συμβάλουν σε έναν βιώσιμο κόσμο σε ατομικό ή/και οργανωτικό επίπεδο. -Συμμετοχή σε στρατηγικές συνεδρίες, συνεδρίες ομαδικής ανάπτυξης, πρωτοβουλίες ΕΚΕ, συναντήσεις με ενδιαφερόμενους φορείς, εκδηλώσεις δικτύου κ.λπ.

ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ



ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



Τίτλος του Έργου	Sustain2030
Τύπος Δράσης	Παιχνίδι που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της γερμανικής εταιρείας iCONDU με δικούς της πόρους
Τόπος Υλοποίησης	Γερμανία
Πρόσωπο Επικοινωνίας	sustain2030@icondu.de
Ιστοσελίδα	https://sustain2030.de/en/

<p>Πλαίσιο:</p>	<p>Το Sustain2030 υιοθετεί μια ολιστική προσέγγιση της βιωσιμότητας, λαμβάνοντας υπόψη όλες τις διαστάσεις και τις μεταξύ τους σχέσεις. Μέσω της συνεργασίας, της συνδημιουργίας και της κοινής ευθύνης, το Sustain2030 προωθεί την ομαδική εργασία μεταξύ των ενδιαφερομένων μερών, η οποία είναι απαραίτητη για τη βιωσιμότητα. Αγκαλιάζοντας την έννοια της δια βίου μάθησης, ενθαρρύνει την ανάπτυξη καινοτόμων και στοχευμένων μέτρων για την αποτελεσματική αντιμετώπιση των προκλήσεων της βιωσιμότητας.</p>
<p>Περίληψη του Έργου:</p>	<p>Το παιχνίδι προσομοίωσης Sustain2030, το οποίο έχει κερδίσει πολλαπλά βραβεία, εκθέτει τους παίκτες στην πολυπλοκότητα του συστήματος των στόχων των SDGs. Αντιμετωπίζουν τις αλληλεπιδράσεις των 17 SDGs συλλογικά και συνειδητοποιούν καλύτερα το εύρος του θέματος με διασκεδαστικό τρόπο.</p>
<p>Στόχοι:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Οπτικοποίηση των άμεσων και έμμεσων αλληλεπιδράσεων και εξαρτήσεων μεταξύ των SDGs • Ενθάρρυνση της συνεργασίας και της ομαδικής εργασίας μέσω των διαφορετικών ρόλων των ενδιαφερομένων μερών • Κοινή συζήτηση καθώς και επιλογή μέτρων και χειρισμός απρόβλεπτων γεγονότων με την πάροδο του χρόνου. • Ευελιξία στην προσαρμογή σε διαφορετικές μορφές και συνθήκες πλαισίου • Ενίσχυση των δεξιοτήτων καθορισμού στόχων και λήψης αποφάσεων • Προώθηση της ικανότητας αλλαγής προοπτικών και διεπιστημονικής συνεργασίας
<p>Θέματα</p>	<p>-Gamification</p>
<p>Ομάδα-Στόχος</p>	<p>1. Όλοι (παιδιά και ενήλικες)</p>

Κύριες Δραστηριότητες:	<ul style="list-style-type: none"> • Το Sustain2030 μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη διδασκαλία, σε εκδηλώσεις και στο πλαίσιο εταιρειών, οργανισμών και δήμων. • Δραστηριότητες πρόσωπο με πρόσωπο: Ένα έμπειρο μέλος της ομάδας iCONDU θα διεξάγει ένα διαδραστικό εργαστήριο προσομοίωσης παιχνιδιού. Το εργαστήριο μπορεί να διεξαχθεί σε πρόσωπο με πρόσωπο ή σε πλήρως ψηφιακή μορφή. • Προσαρμοζόμενες μορφές εργαστηρίων: Εκτός από το εργαστήριο προσομοίωσης παιχνιδιού, μπορείτε να κλείσετε μια ατομική συνεδρία, η οποία σχεδιάζεται και διεξάγεται από ένα έμπειρο μέλος της ομάδας iCONDU. Το περιεχόμενο σχεδιάζεται ατομικά ανάλογα με το θεματικό πεδίο, τις προηγούμενες γνώσεις της ομάδας-στόχου και τους συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους. • Εκπαίδευση του εκπαιδευτή: Στην ενότητα "Εκπαίδευση του εκπαιδευτή", έως και τρεις εκπαιδευτές λαμβάνουν λεπτομερή εισαγωγή στο παιχνίδι προσομοίωσης και τη μεθοδολογία, καθώς και υποστήριξη στο σχεδιασμό μιας συγκεκριμένης μορφής εργαστηρίου. Η ενότητα διαρκεί περίπου τρεις έως τέσσερις ώρες και διεξάγεται διαδικτυακά. • Άδειες χρήσης για τη δική σας εφαρμογή: Το ψηφιακό παιχνίδι προσομοίωσης και το συνοδευτικό υλικό σε μορφή PDF. Το παιχνίδι προσομοίωσης διατίθεται μέσω ενός συνδέσμου που προστατεύεται με κωδικό πρόσβασης και μπορεί να χρησιμοποιηθεί όσο συχνά επιθυμείτε και από πολλά άτομα ταυτόχρονα.
Εφαρμοσμένες Τεχνικές	<ul style="list-style-type: none"> -Συνδημιουργικές μέθοδοι -Διαδικασίες ζωντανής συμμετοχής -Ευρείς διάλογοι -Παιχνιδοποίηση