



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

ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

Κ.Σ.7 Επιχειρηματική Δεξιότητα

Asociación Guaraní & SSF

ΔΟΜΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ

ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ	Δημιουργική επίλυση προβλημάτων
ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ	<ul style="list-style-type: none"> - Διαφορετικοί τρόποι επικοινωνίας (οπτικός, γλωσσικός, χωρικός) - Χρήση κονστρουκτιβιστικής ακρόασης - Πόροι προσαρμοσμένοι στις ανάγκες της ομάδας στόχου - Διδακτικές μέθοδοι / στρατηγικές προσανατολισμένες σε κοινωνικές αρχές (εργασία σε ομάδες, συνεργατική τεχνική -εργασία κατά ζεύγη- τυχαίες ομάδες) - Συμμετοχή όλων των συμμετεχόντων σε ομαδικές συζητήσεις
ΟΜΑΔΑ - ΣΤΟΧΟΣ	ΕΝΗΛΙΚΕΣ ΜΕΤΑΝΑΣΤΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΙ
ΕΠΙΠΕΔΟ	A-B1
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΣ/ΕΣ	Εκπαιδευτές στην εκπαίδευση ενηλίκων, σύμβουλοι, εκπαιδευτές, κοινωνικοί λειτουργοί
ΔΙΑΡΚΕΙΑ (Διάρκεια ενότητας και αριθμός επιμέρους μαθημάτων που θα αναπτυχθούν)	9 ώρες 3 μαθήματα
ΚΛΕΙΔΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΞΕΝΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΜΑΘΑΙΝΩ ΝΑ ΜΑΘΑΙΝΩ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΕΚΦΡΑΣΗΣ
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ	<p>Δεξιότητες αλφαριθμητισμού.</p> <p>Ικανότητα να επικοινωνούν ανάλογα με την κατάσταση.</p> <p>Ικανότητα να σκέφτονται κριτικά και να παίρνουν αποφάσεις</p> <p>Ικανότητα να εκφράζουν τις απόψεις τους και να παρέχουν πληροφορίες.</p>

	Ικανότητα ομαδικής εργασίας.		
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	ΓΝΩΣΕΙΣ	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	ΣΤΑΣΕΙΣ
	<ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζουν μία προβληματική κατάσταση. • Να προσδιορίζουν ένα πρόβλημα. • Να αναγνωρίζουν διαφορετικούς τρόπους επίλυσης ενός προβλήματος. • Να σκέφτονται ένα σχέδιο για την επίλυση ενός προβλήματος. • Να καταγράφουν δημιουργικές ιδέες. • Να περιγράφουν ένα κύκλο επίλυσης προβλημάτων. 	<p>Να είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Συγκρίνουν διαφορετικούς τρόπους επίλυσης ενός προβλήματος. • Να αναλύουν ένα πρόβλημα. • Να συζητούν για τις διαφορετικές απόψεις. • Να εφαρμόζουν τη δημιουργικότητά τους για την επίλυση ενός προβλήματος. 	<ul style="list-style-type: none"> • Να συνεργάζονται με άλλους. • Να αποφασίζουν για εναλλακτικές λύσεις. • Να προάγουν την δημιουργικότητα σε άλλους. • Να είναι υπεύθυνοι για τις δικές τους αποφάσεις.
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ	Μαθητοκεντρικό περιβάλλον. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν με βάση προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες.		
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΕΣ	Εκμάθηση βασισμένη στην επίλυση προβλημάτων, συνεργατική μάθηση, αλληλεπιδράσεις και διδασκαλία εκπαιδευόμενου σε εκπαιδευόμενο (ισοτίμων), δυναμικές δραστηριότητες, τεχνικές		

	επίλυσης προβλημάτων (καταιγισμός ιδεών, δημιουργική διαισθητική προσέγγιση).		
ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ	Σημειωματάριο και στυλό, χαρτοπίνακας/ασπροπίνακας, παρουσιάσεις (prezi, γενικά, power point...), φύλλα εργασίας, εικόνες, smartphones.		
	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΜΑΘΗΜΑ 1: Διερεύνηση Προβλημάτων	
ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ	20 λεπτά	<p><i>Χρόνος κύκλου:</i> Οι συμμετέχοντες ενθαρρύνονται να καθίσουν μαζί για μια δραστηριότητα κύκλου. Ανάλογα με τη σχέση μεταξύ των συμμετεχόντων, ο εκπαιδευτής θα προτείνει μια διαφορετική δυναμική ομάδα: σπάσιμο πάγου, χτίσιμο ομάδας...και θα ενθαρρύνει τη συμμετοχή όλων των συμμετεχόντων.</p> <p>Ο εκπαιδευτής θα τονίσει τη σημασία της δημιουργικότητας στη διαδικασία επίλυσης προβλημάτων.</p>	
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΟΤΡΥΝΗΣΗΣ/ΚΙΝΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ	20 λεπτά	<p>Ο εκπαιδευτής θα παίξει το βίντεο «Bridge» του Ting Chian Tey https://www.youtube.com/watch?v=XAfRk9F9w.</p> <p>Αυτός/ αυτή θα καλέσει τους συμμετέχοντες να μιλήσουν για τις διαφορετικές καταστάσεις, τους χαρακτήρες, όπως και για τις στάσεις και συμπεριφορές τους που εμφανίζονται στο βίντεο. Επίσης, θα ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να μιλήσουν για προβλήματα στις χώρες τους, που μπορούν να σχετίζονται με τέτοιου είδους καταστάσεις. ΣΥΜΒΟΥΛΗ: προσπαθήστε να τους κρατήσετε επικεντρωμένους στις λύσεις: προωθήστε μια στάση εστιασμένη στην επίλυση προβλημάτων.</p> <p>Αυτός/ αυτή θα γράψει σε έναν ασπροπίνακα ή σε κάποιο χαρτοπίνακα σχετικές λέξεις για να τις δουλέψουν καθ' όλη τη διάρκεια της ενότητας. Αυτός/ αυτή μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να μεταφράσουν τις λέξεις στις δικές τους γλώσσες και να τις γράψουν και αυτές στον πίνακα.</p>	
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	120 λεπτά	Βήμα 1	Ο εκπαιδευτής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να προσπαθήσουν


ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ	Εισαγωγικό	<p>να προσδιορίσουν ποιο είναι το πρόβλημα και θα καταγράψει όλες τις ιδέες σε έναν ασπροπίνακα ή σε ένα χαρτοπίνακα.</p> <p>Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής θα παρέχει έναν ακαδημαϊκό ορισμό του «προβλήματος» και αυτός/αυτή θα ξεκαθαρίσει ιδέες και έννοιες.</p>
	Βήμα 2 Ενδιάμεσο	<p>Λίστα ελέγχου για τη διερεύνηση προβλημάτων</p> <p>Ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει μια απλή και αποτελεσματική δραστηριότητα επίλυσης προβλημάτων, που είναι απλή στη χρήση και εύκολη στην προσαρμογή σε κάθε συγκεκριμένη περίπτωση. Λαμβάνοντας υπόψη το πρόβλημα στο βίντεο «Bridge», ο εκπαιδευτής θα χρησιμοποιήσει ένα σύνολο δομημένων ερωτήσεων (Παράρτημα 1), που θα ενθαρρύνουν την ευρεία και βαθιά ανάλυση του προβλήματος. Οι ερωτήσεις θα είναι προσαρμοσμένες στις δεξιότητες των συμμετεχόντων. Αυτό το εργαλείο χρησιμοποιεί μία σειρά ιεραρχημένων ερωτήσεων: «τι» δηλώνει γενικά την κατάσταση ή το πρόβλημα και το «γιατί» είναι αναμφισβήτητο η πιο ισχυρή ερώτηση που μπορείτε να κάνετε. Ρωτώντας «γιατί» αναγκάζονται οι συμμετέχοντες να εξετάσουν τη σημασία του προβλήματος και έτσι τη φύση της απάντησής τους. Μετά, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν το «πώς», «που», «ποιος» και «πότε». Αυτές οι ερωτήσεις είναι σχεδιασμένες τόσο για να εμβαθύνουν, όσο και να διευρύνουν την ανάλυση.</p> <p>Οι συμμετέχοντες καλούνται να συνδυάσουν όλες τις ερωτήσεις σε μια λίστα ελέγχου ερωτήσεων, προκειμένου να δημιουργήσουν ένα εργαλείο για ανάλυση και μία βάση για ένα σχέδιο δράσης επίλυσης προβλημάτων.</p>

		<p>Βήμα 3 Τελικό</p> <p>Επικεφαλίδα εφημερίδας: Ο εκπαιδευτής θα καλέσει τους συμμετέχοντες να σκεφτούν μια προβληματική κατάσταση που έχουν βιώσει κατά τη διάρκεια αυτής της εβδομάδας. Στη συνέχεια, δουλεύοντας ατομικά πρώτα, πρέπει να δώσουν τίτλο στην κατάσταση σαν να ήταν επικεφαλίδα σε μία εφημερίδα. Ενθαρρύνονται να χρησιμοποιούν τη λίστα ελέγχου για να διερευνούν τα προβλήματα ως αρχικό σημείο.</p>
ΜΕΤΑ-ΓΝΩΣΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ	20 λεπτά	<p>Ο εκπαιδευτής θα προετοιμάσει μια έρευνα αυτοαξιολόγησης, προκειμένου να αξιολογήσει το μάθημα: ένα κουίζ 20 ασκήσεων (κλειστές απαντήσεις). Όταν όλοι οι συμμετέχοντες έχουν smartphones και εξασφαλισμένη σύνδεση στο internet, μπορούν να χρησιμοποιηθούν το Kahoot, Quizlet, Socrative ή παρόμοιες εφαρμογές, για κοινή χρήση με τους μαθητές μετά το τέλος κάθε μαθήματος. Στη συνέχεια, με τα αποτελέσματα, ο εκπαιδευτής θα συνοψίσει τα κύρια επιτεύγματα και τα πράγματα που πρέπει να βελτιωθούν.</p>
	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	<p>ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΜΑΘΗΜΑ 2: Αναπτύσσοντας τη δημιουργικότητα</p>
ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ	10 λεπτά	<p>Οι συμμετέχοντες καλούνται να αναφέρουν εφευρέσεις / gadgets που έχουν αλλάξει την καθημερινή ζωή των ανθρώπων. Για παράδειγμα, το κοντάρι της σφουγγαρίστρας. Ο διαμεσολαβητής μπορεί να τους ρωτήσει εάν χρησιμοποιούν αυτά τα gadgets στις χώρες τους και αν όχι, ποια άλλα gadgets χρησιμοποιούν τα οποία δεν βρίσκονται στην χώρα υποδοχής.</p>

<p>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΟΤΡΥΝΗΣΗΣ/ΚΙΝ ΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ</p>	<p>20 λεπτά</p>	<p><i>Χρόνος κύκλου:</i> Όλοι οι συμμετέχοντες καλούνται να σταθούν σε έναν κύκλο. Ο εκπαιδευτής θα πάρει ένα αντικείμενο, για παράδειγμα ένα βιβλίο και αυτός/αυτή θα εξηγήσει σε τι χρησιμεύει ένα βιβλίο. Τότε, αυτός/αυτή θα δώσει το αντικείμενο στο συμμετέχοντα δίπλα του/της και αυτό το άτομο πρέπει να δώσει μία διαφορετική χρήση του αντικειμένου και, ούτω καθεξής με όλους τους συμμετέχοντες.</p>	
<p>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</p>	<p>130 λεπτά</p>	<p>Βήμα 1 Εισαγωγικό</p>	<p>Ο εκπαιδευτής θα ρωτήσει τους συμμετέχοντες τι σημαίνει δημιουργικός για αυτούς και θα καταγράψει όλες τις ιδέες σε έναν ασπροπίνακα ή σε ένα χαρτοπίνακα. Είναι η δημιουργικότητα ίδια σε διαφορετικές χώρες; Γιατί είναι και γιατί δεν είναι; Και ποιες είναι οι διαφορές, εάν υπάρχουν; Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής θα παρέχει έναν ακαδημαϊκό ορισμό της «δημιουργικότητας» και αυτός/αυτή θα ξεκαθαρίσει ιδέες και έννοιες.</p>
		<p>Βήμα 2 Ενδιάμεσο</p>	<p>Αττική Οδός. Αναπτύσσοντας την δημιουργικότητα. Όλοι οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε μικρές ομάδες των 2-3 ατόμων. Έχουν ένα φύλλο χαρτί και ένα στυλό (μολύβι) η κάθε ομάδα. 1. Ένας εκπαιδευτής λέει στους συμμετέχοντες δύο λέξεις-κλειδιά: η πρώτη «σημείο αποχώρησης» και η δεύτερη «σημείο προορισμού». Θα είναι αντικείμενα, ή έννοιες, ή οτιδήποτε άλλο. Τα ουσιαστικά είναι καλύτερα. Ο διαμεσολαβητής μπορεί να χρησιμοποιήσει εικόνες των λέξεων, προκειμένου να καταστήσει ευκολότερη την κατανόηση. Το θέμα είναι ότι αυτές οι δύο λέξεις-κλειδιά δεν πρέπει να συνδέονται μεταξύ τους. 2. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να δημιουργήσουν μία αλυσίδα σύνδεσης μεταξύ αυτών των 2 σημείων, χρησιμοποιώντας όσες</p>

			<p>περισσότερες λέξεις θεωρούν ότι χρειάζονται.</p> <p>3. Πρέπει να υπάρχει σαφής και πραγματική σχέση μεταξύ των δύο λέξεων-κλειδιών που ακολουθούν. Αλλά δε χρειάζονται μεγαλύτεροι συσχετισμοί από 2 σημεία.</p> <p>4. Χρησιμοποιήστε το ελάχιστο ποσό των «σημείων»: όσο λιγότερα μπορείτε.</p> <p>Ένα παράδειγμα θα μπορούσε να ήταν «πόρτα» (σημείο αναχώρησης)-σπίτι- σκύλος- φύση- ουρανός – φεγγάρι (σημείο προορισμού). Για τους εκπαιδευτές: παραδείγματα ζευγών «σημείων αποχώρησης» και «σημείων προορισμού»: Σύννεφο- σφόνδυλος Εβραίος –σουπερνόβα Ρολόι - χαμόγελο Οροπέδιο - ειρηνιστής Βραστήρας- γκαμπί Μακιγιάζ-Ευθανασία Ιός-Αγάπη</p> <p>Ο διαμεσολαβητής μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να δημιουργήσουν ζεύγη λέξεων για «σημεία αναχώρησης και προορισμού».</p> <p>Στο τέλος, οι μαθητές μπορεί να κληθούν να κρίνουν, εάν οι συσχετισμοί που έχουν σχεδιαστεί είναι απολύτως κατανοητοί ή περίεργοι (και αν αυτό μπορεί να σχετίζεται με πολιτισμικές διαφορές). Ο διαμεσολαβητής θα μπορούσε επίσης να ρωτήσει εάν κάποιος μαθητής είναι σε θέση να το εξηγήσει-ή απλά να της δώσει ερμηνεία-γιατί για αυτήν η σχέση ήταν ξεκάθαρη (ίσως για κάποιο πολιτισμικό</p>
--	--	--	--

		χαρακτηριστικό).
	Βήμα 3 Τελικό	<p>Ο εκπαιδευτής προτείνει μια ομαδική συζήτηση για το πώς είναι δυνατόν να ξεφύγουμε από κλισέ τρόπους σκέψης και στερεότυπα σε κάθε είδους δραστηριότητες και πως η έμπνευση και ο δημιουργικός τρόπος σκέψης μπορεί να εφαρμοστεί στην επίλυση των καθημερινών προβλημάτων.</p> <p>Ο διαμεσολαβητής μπορεί να ξεκινήσει μία συζήτηση για το πώς λειτουργούν οι προκαταλήψεις ως εργαλείο επίλυσης προβλημάτων όταν χρησιμοποιούνται ως ευρετικές (συντομεύσεις) και τα προβλήματα που μπορούν να προκαλέσουν.</p>
ΜΕΤΑ-ΓΝΩΣΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ	20 λεπτά	<p>Ο εκπαιδευτής θα προετοιμάσει μια έρευνα αυτοαξιολόγησης, προκειμένου να αξιολογήσει το μάθημα: ένα κουίζ 20 ασκήσεων (κλειστές απαντήσεις).</p> <p>Όταν όλοι οι συμμετέχοντες έχουν smartphones και εξασφαλισμένη σύνδεση στο internet, μπορούν να χρησιμοποιηθούν το Kahoot, Quizlet, Socrative ή παρόμοιες εφαρμογές, για κοινή χρήση με τους μαθητές μετά το τέλος κάθε μαθήματος.</p> <p>Στη συνέχεια, με τα αποτελέσματα, ο εκπαιδευτής θα συνοψίσει τα κύρια επιτεύγματα και τα πράγματα που πρέπει να βελτιωθούν.</p>
	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΜΑΘΗΜΑ 3: Επίλυση Προβλημάτων
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΟΤΡΥΝΗΣΗΣ/ΚΙΝ ΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ	20 λεπτά	<p>Οι συμμετέχοντες καλούνται να σκεφτούν μια προβληματική κατάσταση που έχουν βιώσει ή κάτι με το οποίο είναι εξοικειωμένοι (μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτή που προτείνεται στη δραστηριότητα επικεφαλίδα εφημερίδας) και δουλεύοντας ατομικά, θα προτείνουν τουλάχιστον 3 διαφορετικές λύσεις σε αυτό το πρόβλημα. Θα ενθαρρυνθούν να προτείνουν οποιαδήποτε ιδέα χωρίς συνειδητή σκέψη(δημιουργική διαίσθηση).</p>

<p>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</p>	<p>130 λεπτά</p>	<p>Βήμα 1 Εισαγωγικό</p>	<p>Ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει τον κύκλο επίλυσης ενός προβλήματος, χρησιμοποιώντας για παράδειγμα το παρακάτω γράφημα με τα 5 βήματα για την επίλυση προβλημάτων και αυτός/αυτή θα δώσει μία σύντομη εξήγηση του κάθε βήματος (Παράρτημα 2):</p>  <p>The diagram is a circular flowchart with five segments, each representing a step in the problem-solving process. The segments are: 1. Define the Problem (light blue, labeled 'START'), 2. Brainstorm Solutions (red), 3. Pick a Solution (purple), 4. Implement the Solution (orange), and 5. Review the Results (green, labeled 'FINISH'). The segments are connected in a clockwise cycle.</p>
		<p>Βήμα 2 Ενδιάμεσο</p>	<p>Νησί Περιπέτειας. Επίλυση Προβλήματος. Οι συμμετέχοντες πρέπει να χρησιμοποιήσουν τις δεξιότητές τους στην επίλυση προβλημάτων για να επιβιώσουν, βρισκόμενοι σε ένα έρημο νησί. Ρυθμίστε τη σκηνή σχεδιάζοντας ένα σκάφος στον πίνακα (ή δείξτε μια εικόνα/φωτογραφία ενός σκάφους). Πείτε στους συμμετέχοντες να φανταστούν ότι βρίσκονται στο σκάφος. Ο εκπαιδευτής μπορεί επίσης,</p>

		<p>να προτείνει τι κάνουν εκεί. Στη συνέχεια, εξηγήστε χρησιμοποιώντας εικόνες, ότι το σκάφος χτυπήθηκε από καταιγίδα και άρχισε να μπάζει νερό. Τώρα, χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες και δώστε ένα αντίγραφο του φύλλου εργασίας σε κάθε ομάδα (Παράρτημα 3). Πείτε στους συμμετέχοντες ότι υπάρχει ένα ερημικό νησί κοντά (εικόνα) και ότι κάθε ομάδα πρέπει να επιλέξει τέσσερα αντικείμενα από το φύλλο εργασίας, για να τους βοηθήσουν να επιβιώσουν στο νησί. Ονομάστε κάθε στοιχείο δείχνοντάς το, έτσι ώστε οι μαθητές να μπορούν να μάθουν νέο λεξιλόγιο. Οι συμμετέχοντες στη συνέχεια συμπληρώνουν το φύλλο εργασίας σχεδιάζοντας έναν κύκλο γύρω από τα τέσσερα στοιχεία και δίνοντάς τους μια σειρά προτεραιότητας. Όταν οι συμμετέχοντες έχουν τελειώσει, ζητήστε από κάθε ομάδα να εξηγήσει τις επιλογές της στη τάξη.</p>	
		<p>Βήμα 3 Τελικό</p>	<p>Οι συμμετέχοντες καλούνται να λάβουν το πρόβλημα και τις λύσεις που αναπτύχθηκαν κατά τη διάρκεια της φάσης κινητοποίησης και δουλεύοντας αρχικά ατομικά, να επιλέξουν μία λύση από τις ήδη προτεινόμενες και να εξηγήσουν πώς μπορεί να εφαρμοστεί στην ομάδα. Οι συμμετέχοντες μπορούν επίσης να συσχετίσουν τα αναμενόμενα αποτελέσματα μετά την εφαρμογή της λύσης τους.</p>
<p>ΜΕΤΑ-ΓΝΩΣΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ</p>	<p>20 λεπτά</p>	<p>Ο εκπαιδευτής θα προετοιμάσει μια έρευνα αυτοαξιολόγησης, προκειμένου να αξιολογήσει το μάθημα: ένα κουίζ 20 ασκήσεων (κλειστές απαντήσεις). Όταν όλοι οι συμμετέχοντες έχουν smartphones και εξασφαλισμένη σύνδεση στο internet, μπορούν να χρησιμοποιηθούν το Kahoot, Quizlet, Socrative ή παρόμοιες</p>	

		<p>εφαρμογές, για κοινή χρήση με τους μαθητές μετά το τέλος κάθε μαθήματος. Στη συνέχεια, με τα αποτελέσματα, ο εκπαιδευτής θα συνοψίσει τα κύρια επιτεύγματα και τα πράγματα που πρέπει να βελτιωθούν.</p>
<p>ΑΥΘΕΝΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (Απαιτείται στο τέλος της ενότητας)</p>	<p>1 ώρα</p>	<p>Μία πρακτική εργασία για τους εκπαιδευόμενους, ώστε να δοκιμάσουν τις νέες δεξιότητες και ικανότητες και να τις τελειοποιήσουν. Είναι σημαντικό να ακολουθούνται τα βήματα που προτείνονται στις προηγούμενες δραστηριότητες: καθορίστε το πρόβλημα, δημιουργήστε πολλές λύσεις, επιλέξτε μία λύση, εφαρμόστε την και εξετάστε τα αποτελέσματα. Ο διαμεσολαβητής μπορεί να κρατά όλη την διαδικασία στο πίνακα ή στον τοίχο και επίσης, τις διάφορες δραστηριότητες, για να δημιουργούνται ιδέες και να ενισχύεται η δημιουργικότητα.</p> <p>Όλες οι ομάδες θα δουλέψουν στο ίδιο το πρόβλημα, για να συγκρίνουν τις διάφορες λύσεις και εφαρμογές (ακόμα και αν έχουν φτάσει στην ίδια λύση). Και επίσης, οι διαφορετικές διαδικασίες που ακολουθούν για να φτάσουν εκεί.</p> <p>Εδώ προτείνονται δύο επιλογές:</p> <p>Η πρώτη, θα μπορούσε να ήταν η χρησιμοποίηση ενός από τα προβλήματα που η ομάδα είχε προτείνει στις προηγούμενες δραστηριότητες. Από τους μαθητές που έχουν εργαστεί για τα δικά τους προβλήματα, ο διαμεσολαβητής μπορεί να επιλέξει ένα από αυτά για να το επεξεργαστεί με περισσότερη λεπτομέρεια. Αυτή η επιλογή είναι πιο κατάλληλη για να δώσει αξία σε πολιτιστικά προβλήματα και να δουλέψει την πολιτισμική ενσυναίσθηση με την ομάδα.</p> <p>Η δεύτερη, είναι να χρησιμοποιήσετε ένα μέτρια δομημένο πρόβλημα:</p> <p>A) Σχεδιάστε ένα κουτί με 25 καραμέλες. Κάθε καραμέλα είναι στρογγυλή, ακτίνα 2cm και ύψος 1cm. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μόνο ένα φύλλο χαρτί.</p> <p>B) Οργανώνουμε ένα πάρτι, αλλά δεν ξέρουμε τι να κάνουμε ακόμα. Έχουμε 500 ευρώ για το πάρτι.</p>

**ΥΠΟΔΕΙΞΕΙΣ &
ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ**

- ✓ Αναλογιστείτε την ετερογένεια της ομάδας και προσαρμόστε τα μαθήματα και τα διδακτικά εργαλεία στους συμμετέχοντες.
- ✓ Η αυτοαξιολόγηση πρέπει επίσης να προσαρμοστεί στις ικανότητες των συμμετεχόντων και στους διαθέσιμους πόρους.
- ✓ Ενθαρρύνετε τη συμμετοχή του κάθε μαθητή και την αλληλεπίδραση με άλλους.
- ✓ Διευκολύνετε την εκμάθηση νέου λεξιλογίου: γράψτε στον πίνακα νέες λέξεις και εξηγήστε τη σημασία τους, χρησιμοποιήστε εικόνες και φωτογραφίες κ.λπ.
- ✓ Ορισμένα άτομα μπορεί να έχουν ξεπεράσει δύσκολες καταστάσεις και προβλήματα, να είστε σίγουροι ότι μπορείτε να παράσχετε την κατάλληλη υποστήριξη ή να τον/την παραπέμψετε σε άλλον επαγγελματία εάν χρειαστεί.

ΔΟΜΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ

ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ	Διαχείριση Έργου
ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ	<ul style="list-style-type: none"> • Διαφορετικοί τρόποι επικοινωνίας (οπτικός, γλωσσικός, χωρικός). • Χρήση κονστρουκτιβιστικής ακρόασης. • Πόροι προσαρμοσμένοι στις ανάγκες της ομάδας στόχου. • Διδακτικές μέθοδοι / στρατηγικές προσανατολισμένες σε κοινωνικές αρχές (εργασία σε ομάδες, συνεργατική τεχνική -εργασία κατά ζεύγη- τυχαίες ομάδες). • Συμμετοχή όλων των συμμετεχόντων σε ομαδικές συζητήσεις.
ΟΜΑΔΑ - ΣΤΟΧΟΣ	ΕΝΗΛΙΚΕΣ ΜΕΤΑΝΑΣΤΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΙ
ΕΠΙΠΕΔΟ	A-B1
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΣ/ΕΣ	Εκπαιδευτές στην εκπαίδευση ενηλίκων, σύμβουλοι, εκπαιδευτές, κοινωνικοί λειτουργοί
ΔΙΑΡΚΕΙΑ (Διάρκεια ενότητας και αριθμός επιμέρους μαθημάτων που θα αναπτυχθούν)	9 ώρες 3 μαθήματα
ΚΛΕΙΔΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΞΕΝΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΜΑΘΑΙΝΩ ΝΑ ΜΑΘΑΙΝΩ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ	Δεξιότητες αλφαριθμητισμού. Ικανότητα να επικοινωνούν ανάλογα με την κατάσταση.

	<p>Ικανότητα να σκέφτονται κριτικά και να παίρνουν αποφάσεις. Ικανότητα να εκφράζουν τις απόψεις τους και να παρέχουν πληροφορίες. Ικανότητα ομαδικής εργασίας.</p>		
<p>ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ</p>	<p>ΓΝΩΣΕΙΣ</p>	<p>ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ</p>	<p>ΣΤΑΣΕΙΣ</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζουν την κακή και καλή ομαδική εργασία. • Να απαριθμούν διαφορετικά βήματα σε ένα σχέδιο δραστηριοτήτων. • Να συσχετίζουν διαφορετικά προβλήματα. • Να προσδιορίζουν ένα πρόβλημα. • Να επιλέγουν πόρους. • Να αναγνωρίζουν μία επιχειρηματική στρατηγική. 	<p>Να είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Σχεδιάζουν μία δραστηριότητα. • Χρησιμοποιούν ένα προϋπολογισμό. • Δημιουργούν μία παρουσίαση. • Εντοπίζουν τις αιτίες και τις επιπτώσεις ενός προβλήματος. • Εξερευνούν τους διαφορετικούς παράγοντες που εμπλέκονται σε ένα πρόβλημα. 	<ul style="list-style-type: none"> • Να δημιουργούν ένα σχέδιο. • Να συνεισφέρουν με ιδέες/λύσεις σε ένα πρόβλημα. • Να αποφασίζουν για λύσεις. • Να είναι υπεύθυνοι για τις αποφάσεις τους. • Να συμβάλουν στην επίλυση ενός προβλήματος.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ	Μαθητοκεντρικό περιβάλλον. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν με βάση προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες.		
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΕΣ	Διαισθητική-δημιουργική προσέγγιση, συνεργατική μάθηση, δυναμικές δραστηριότητες, καταϊγισμός ιδεών, παιχνίδι ρόλων, ατομική/ομαδική εργασία, εργασία ανά ζεύγη, επίλυση προβλημάτων.		
ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ	Λευκά χαρτόνια, αυτοκόλλητα χαρτάκια (σε διαφορετικά χρώματα), μαρκαδόροι, στυλό ή μολύβι, λογισμικό υπολογιστή (word, excel), βίντεο.		
	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ	
		ΜΑΘΗΜΑ 1: Προσεγγίζοντας τη διαχείριση έργου: ομαδική εργασία και σχεδιασμός μίας κοινής δραστηριότητας	
ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ	20 λεπτά	Ασκήσεις γνωριμίας (σπάσιμο πάγου και χτίσιμο ομάδας) Ο εκπαιδευτής θα τονίσει ότι σχετιζόμαστε (και δουλεύουμε) με διαφορετικούς ανθρώπους, μοιραζόμαστε πράγματα και όχι ανθρώπους, αλλά το κάθε άτομο θα μπορεί να συνεισφέρει στην ομαδική εργασία.	
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΟΤΡΥΝΗΣΗΣ/ΚΙΝΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ	15 λεπτά	Ο εκπαιδευτής θα δώσει χαρτιά στους συμμετέχοντες με 2 στήλες: «Τι ήξερα πριν το μάθημα» και «Τι ξέρω μετά το μάθημα» (Παράρτημα 1). Ο εκπαιδευτής θα ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να κάνουν έναν ατομικό καταϊγισμό ιδεών για την έννοια της «ομαδικής εργασίας» και «σχεδιασμό δραστηριοτήτων» (για την προσέγγιση της έννοιας «διαχείριση έργων»).	
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ	120 λεπτά	Βήμα 1 Εισαγωγικό	Ομαδική εργασία. Ο εκπαιδευτής θα παίξει το ακόλουθο βίντεο σχετικά με την κακή και καλή ομαδική εργασία “Bad and good team work”: https://www.youtube.com/watch?v=fUXdrl9ch_Q .

			<p>Μετά από αυτό, θα υπάρξει μία σύντομη συζήτηση για να μοιραστούν οι συμμετέχοντες τις ιδέες τους σχετικά με αυτό που είδαν. Ο εκπαιδευτής μπορεί να θέσει τις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Τι συμβαίνει στο κάθε βίντεο; -Γιατί το πρώτο βίντεο είναι ένα παράδειγμα κακής ομαδικής εργασίας; Γιατί το δεύτερο βίντεο, είναι ένα παράδειγμα καλής ομαδικής εργασίας;
		<p>Βήμα 2 Ενδιάμεσο</p>	<p>Σχεδιάζοντας μία κοινή δραστηριότητα.</p> <p>Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες (4-5 ατόμων). Οι μαθητές επρόκειτο να σχεδιάσουν μία δραστηριότητα να κάνουν στον ελεύθερο χρόνο τους με τους συμμετέχοντες (για παράδειγμα: οργάνωση ενός δείπνου, μία επίσκεψη στον κινηματογράφο, επίσκεψη στο μουσείο...).</p> <p>Αυτοί επρόκειτο να χρησιμοποιήσουν χρωματιστά αυτοκόλλητα χαρτάκια για να ταξινομήσουν τα βήματα οργάνωσης της εκδήλωσης:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Τι θα κάνουμε – πράσινο. 2. Ποιος (διαφορετικές δραστηριότητες και ποιές θα κάνει ο καθένας) – μπλε 3. Πότε - κίτρινο 4. Πού - πορτοκαλί . <p>Ο εκπαιδευτής θα τους ενθαρρύνει να κάνουν έναν καταγισμό ιδεών για την κάθε ερώτηση. Πρέπει να οργανωθούν οι ίδιοι. Ένας από τους συμμετέχοντες θα σημειώσει τις ιδέες.</p> <p>Μετά από αυτό (περίπου 20-30 λεπτά) πρέπει να σκεφτούμε ποιοι πόροι χρειάζονται.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Τι πρέπει να αγοράσουμε-ροζ.

		<p>6. Που θα το αγοράσουμε –μωβ.</p> <p>Για αυτό το βήμα, θα τους ενημερώσουμε ότι ο προϋπολογισμός μας θα είναι 30-40€. Θα τους πούμε ότι για κάθε προϊόν/υπηρεσία που θα αγοράσουν, πρέπει να σκεφτούν ένα μαγαζί. Μπορούν να σκεφτούν που αγοράζουν τα προϊόντα στην καθημερινή τους ζωή και να κάνουν ένα κατά προσέγγιση προϋπολογισμό (όσο το δυνατόν πιο πραγματικό: για παράδειγμα 2 σακούλες με πατατάκια, 3 €. κλπ...).</p>
		<p>Βήμα 3 Τελικό</p> <p>Κάθε ομάδα θα δείξει την προγραμματισμένη της δραστηριότητα. Σε ένα μεγάλο λευκό χαρτί ή ασπροπίνακα, κάθε ομάδα θα φτιάξει τα αυτοκόλλητα χαρτάκια της εξηγώντας ταυτόχρονα την κάθε κατηγορία.</p>
ΜΕΤΑ-ΓΝΩΣΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ	20 λεπτά	Ο εκπαιδευτής θα προετοιμάσει μια έρευνα αυτοαξιολόγησης, προκειμένου να αξιολογήσει το μάθημα: ένα κουίζ με 20 ασκήσεις (κλειστές απαντήσεις). Όταν όλοι οι συμμετέχοντες έχουν smartphones και εξασφαλισμένη σύνδεση στο internet μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι εφαρμογές Kahoot, Quizlet, Socrative ή παρόμοιες, για κοινή χρήση με τους μαθητές μετά το τέλος κάθε μαθήματος.
	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	<p align="center">ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ</p> <p align="center">ΜΑΘΗΜΑ 2: Σχεδιασμός ενεργούς κοινωνικής συμμετοχής.</p> <p align="center">Το δέντρο των προβλημάτων/ Η ανάλυση των λύσεων</p>
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΟΤΡΥΝΗΣΗΣ/ΚΙΝ ΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ	20 λεπτά	<p>Ο εκπαιδευτής θα δείξει ένα παράδειγμα του πώς ένα πρόβλημα μπορεί να μετατραπεί σε ένα έργο που στοχεύει στην παροχή βιώσιμων λύσεων. Αυτός/αυτή παίζει ένα βίντεο, κάποια παραδείγματα είναι:</p> <p>Ένα βίντεο ενός κοινωνικού έργου, «Μία νέα αρχή στην Sierra Leone» (“A new beginning in Sierra Leone”): https://youtu.be/hi_IOf2962Y.</p> <p>Ένα βίντεο ενός επιχειρηματικού σχεδίου «Κοινωνική Επιχείρηση 101» (“Social Enterprise 101”): https://youtu.be/9_g5RqwW51I.</p>

		<p>Μετά τα βίντεο, ο εκπαιδευτής θα καλέσει τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις ιδέες τους σχετικά με τη διαχείριση του έργου και την κοινωνική επιχειρηματικότητα και να συζητήσουν για αυτά. Ο εκπαιδευτής θα ρωτήσει τους συμμετέχοντες:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Έχετε εμπλακεί ποτέ σε ένα κοινωνικό πρόγραμμα; - Γνωρίζετε κάποια ΜΚΟ που δραστηριοποιείται στην πόλη/κωμόπολη; 	
<p>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</p>	<p>130 λεπτά</p>	<p>Βήμα 1 Εισαγωγικό</p>	<p>Αναγνωρίζοντας ένα κοινωνικό πρόβλημα. Ο εκπαιδευτής θα ξεκινήσει ζητώντας από τους συμμετέχοντες να σκεφτούν ένα κοινωνικό πρόβλημα που γνωρίζουν ή αντιμετωπίζουν. Για να το κάνουν αυτό, αυτός/αυτή θα παρέχει στους συμμετέχοντες σημειώσεις σε αυτοκόλλητα χαρτάκια, όπου θα γράψουν το πρόβλημα (με λίγες μόνο λέξεις). Ο εκπαιδευτής μπορεί να προτείνει κάποια γενικά κοινωνικά προβλήματα, που μπορεί να επηρεάζουν τους μετανάστες για να καθοδηγήσουν τη συζήτηση: ανεργία, έλλειψη ευκαιριών, ξενοφοβία και ρατσισμός, αποκλεισμός κ.λπ. Είναι πιο εύκολο να σκεφτούμε τα προβλήματα σε άμεσο περιβάλλον, οπότε ο εκπαιδευτής θα τους ενθαρρύνει να σκεφτούν τη γειτονιά/συνοικία που ζουν.</p> <p>Στη συνέχεια, θα τους ζητηθεί να αναλογιστούν για το ποιος επηρεάζεται από αυτό το πρόβλημα: ποιες ομάδες, φύλο, ηλικία, κ.α., που βρίσκεται το πρόβλημα, ποιο είναι το πιο σημαντικό, ποιες λύσεις φαντάζονται για το πρόβλημα ή τα προβλήματα και πώς θα μπορούσε το πρόβλημα να αντιμετωπιστεί. Σε αυτό το στάδιο είναι πιθανό, ότι δεν θα μπορέσουν να βρουν μία σαφή και συνεπή λύση, αλλά μόνο γενικά σχόλια.</p>
		<p>Βήμα 2</p>	<p>Ανάλυση των λύσεων</p>

		<p>Ενδιάμεσο</p>	<p>Η μεθοδολογία του «δέντρου των προβλημάτων» θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες να διασπάσουν ένα πρόβλημα, σε διαχειρίσιμα και προσδιορισμένα μέρη, καθιστώντας δυνατή την αλλαγή, με συνεργατικό τρόπο, από αφηρημένα προβλήματα σε εφικτές λύσεις και έτσι, να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους. Για να δημιουργήσουν το «δέντρο των προβλημάτων» θα χρησιμοποιήσουν: αυτοκόλλητα χαρτάκια τριών διαφορετικών χρωμάτων και ένα δέντρο (που σχεδιάστηκε προηγουμένως σε ένα μεγάλο χαρτί ή κολλήθηκε στον τοίχο/χαρτόνι).</p> <p>Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες (3-4 ατόμων). Η τεχνική του «δέντρου των προβλημάτων» πραγματοποιείται σε 2 βήματα:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Επιλέξτε και ορίστε το βασικό πρόβλημα. <ul style="list-style-type: none"> • Οι ομάδες θα επιλέξουν ανάμεσα σε μερικά κοινωνικά προβλήματα, που θέλουν να ξεπεράσουν με το έργο, τα οποία τα εισηγάγαν μόνοι τους, με την υποστήριξη του εκπαιδευτή. • Το βασικό πρόβλημα είναι γραμμένο σε μία κάρτα ή σε αυτοκόλλητα χαρτάκια, που είναι τοποθετημένα στη μέση ενός λευκού χαρτονιού ή τοίχου. 2. Προσδιορίστε τις αιτίες και τα αποτελέσματα. <ul style="list-style-type: none"> • Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να εξετάσουν ποιες είναι οι άμεσες αιτίες και τα αποτελέσματα του προβλήματος. Κάθε αιτία θα γράφεται με αρνητικούς όρους (δηλαδή «οι μετανάστες/πρόσφυγες δεν έχουν πρόσβαση στη χρηματοδότηση»), χρησιμοποιώντας μία κόκκινη κάρτα ή
--	--	-------------------------	---

			<p>ένα αυτοκόλλητο χαρτάκι.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Οι συμμετέχοντες αναλύουν και επανατοποθετούν, όλες τις κάρτες με ένα λογικό τρόπο. • Στη συνέχεια, ξεκινώντας από το βασικό πρόβλημα, εργάζονται σε διαδοχική φάση μέσω της αιτίας και του αποτελέσματος. Οι άμεσες αιτίες του αποτελέσματος τοποθετούνται σε μία γραμμή κάτω από το βασικό πρόβλημα. Το άμεσο αποτέλεσμα τοποθετείται πάνω από το πρόβλημα. • Οι συμμετέχοντες πρέπει να συνεχίσουν να επαναλαμβάνουν την διαδικασία σε επιπλέον οριζόντιες γραμμές μέχρι να μην είναι σε θέση να εντοπίσουν επιπλέον υποκείμενες αιτίες. • Είναι σημαντικό να αναθεωρείτε την ακολουθία των αιτιών και των αποτελεσμάτων, προκειμένου να βγάξετε νόημα. • Μόλις συμφωνηθεί η σειρά ή η τοποθέτηση της σχέσης αιτίας και αποτελέσματος, μπορούν να συνδεθούν με κάθετες γραμμές. Οι οριζόντιες γραμμές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ένωση σχετικών αιτιών και αποτελεσμάτων.
		<p>Βήμα 3 Τελικό</p>	<p>Αποφασίζοντας σε ομαδικές λύσεις Όταν το πρόβλημα έχει οριστεί στο δέντρο (κύριο πρόβλημα, αιτίες και συνέπειες), ο εκπαιδευτής θα τους ζητήσει να σκεφτούν κάποιες λύσεις. Οι ομάδες θα εργαστούν σε αυτό κάνοντας έναν καταιγισμό ιδεών. Μετά από αυτό, κάθε ομάδα θα πει την επιλεγμένη λύση της. Ο</p>

			εκπαιδευτής θα ενθαρρύνει τους υπόλοιπους συμμετέχοντες να κάνουν προτάσεις, ώστε να υπάρξουν περισσότερες ιδέες. Στο τέλος οι συμμετέχοντες, θα διαλέξουν την καλύτερη παρέμβαση/λύση.
ΜΕΤΑ-ΓΝΩΣΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ	20 λεπτά		Ο εκπαιδευτής θα προετοιμάσει μία έρευνα αυτοαξιολόγησης για να αξιολογήσει το μάθημα: ένα κουίζ 20 ασκήσεων (κλειστές απαντήσεις). Όταν όλοι οι συμμετέχοντες έχουν smartphones και εξασφαλισμένη σύνδεση στο internet μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι εφαρμογές Kahoot, Quizlet, Socrative ή παρόμοιες, για κοινή χρήση με τους μαθητές μετά το τέλος κάθε μαθήματος.
	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΜΑΘΗΜΑ 3: Παιχνίδι ρόλων σχετικά με τη διαχείριση έργου και την επίλυση συγκρούσεων	
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΟΤΡΥΝΗΣΗΣ/ΚΙΝ ΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ	30 λεπτά		Όλοι έχουν 2 λεπτά για να σημειώσουν ποιες θεωρούν ότι είναι οι σημαντικότερες αξίες στην ομαδική εργασία (θεωρώντας τους μία ομάδα μαθητών). Τώρα χωρίστε τους σε μικρές ομάδες. Στη συνέχεια πρέπει να μοιραστούν αυτά που έγραψαν και να συγκεντρώσουν αυτές τις αξίες σε αφίσες με εικόνες, λέξεις και σύμβολα που τις απεικονίζουν. Κάθε ομάδα θα πρέπει να σχεδιάσει ένα σύμβολο που να αντιπροσωπεύει την κάθε τιμή.
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ	110 λεπτά	Βήμα 1 Εισαγωγικό	Ο εκπαιδευτής θα ξεκινήσει με μία απλή εξήγηση του τι σημαίνει παιχνίδι ρόλων. Ως εισαγωγή στο παιχνίδι ρόλων και ως άσκηση γνωριμίας, οι συμμετέχοντες θα παίξουν ένα παιχνίδι παντομίμας. Οι συμμετέχοντες θα χωριστούν σε δύο ομάδες. Ο εκπαιδευτής θα προετοιμάσει κάρτες με διαφορετικά επαγγέλματα. Με τη σειρά τους, δύο συμμετέχοντες από κάθε ομάδα θα παρουσιάσουν μία κατάσταση που σχετίζεται με το επάγγελμα (για παράδειγμα: γιατρός με ασθενή) σε λιγότερο από 1 λεπτό και τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας πρέπει να

			<p>το μαντέψουν. Οι ερμηνευτές θα έχουν περίπου 30-50 δευτερόλεπτα για να σκεφτούν τι θα κάνουν. Αυτό μπορεί να επαναληφθεί περίπου, 3 φορές ανά ομάδα.</p> <p>Για μαθητές με χαμηλή γλωσσική ικανότητα, το παιχνίδι των ρόλων μπορεί να γίνει με χειρονομίες αντί ομιλίας. Ορισμένες εικόνες που αναπαριστούν αντικείμενα μπορούν να προωθηθούν για να τους διευκολύνουν, όπως ένα στηθοσκόπιο και ένα σπασμένο χέρι για γιατρό με ασθενή ή μενού με εικόνες φαγητού για έναν αρχιμάγειρα και έναν πελάτη εστιατορίου.</p>
		<p>Βήμα 2 Ενδιάμεσο</p>	<p>Ο εκπαιδευτής θα εξηγήσει το παιχνίδι ρόλων, θα δώσει τα χαρτιά με την κατάσταση του ρόλου και θα διανέμει τους χαρακτήρες (Παράρτημα). Η διανομή θα εξαρτηθεί από τον αριθμό των συμμετεχόντων, αλλά μπορούμε να δώσουμε τον ίδιο χαρακτήρα σε 2-3 συμμετέχοντες, ώστε αυτοί να συνεργαστούν για να κατανοήσουν τις ιστορίες παιχνιδιών ρόλων και να προετοιμάσουν την παράστασή τους (μπορεί να είναι συμμετέχοντες με υψηλότερο επίπεδο γλώσσας από άλλους). Οι συμμετέχοντες θα έχουν περίπου 50 λεπτά για αυτό.</p> <p>Ο αριθμός των μελών της ομάδας στο παιχνίδι ρόλων, μπορεί να μειωθεί στον ελάχιστο αριθμό των 3 ατόμων (πιθανοί μαθητές Χ, Υ και Β) και να αυξηθεί το ανώτερο, στους 7 (πιθανώς 2 x μαθητές Χ, μαθητής Υ, 2 x μαθητές Ζ, μαθητές Α και Β).</p> <p>Οι ατομικές περιγραφές ρόλων δίνονται μόνο στους σχετικούς παίκτες,</p>

ενώ η περιγραφή του πλαισίου δίνεται σε όλους τους εμπλεκόμενους παίκτες. Στο μέτρο του δυνατού (με βάση τη γνώση του πολιτιστικού υπόβαθρου και την ατομική προσωπικότητα των παικτών), οι ρόλοι πρέπει να διανέμονται έτσι ώστε ο κάθε παίκτης να παίζει ένα ρόλο ΟΧΙ πολύ φυσικό σε αυτόν/αυτή.

Το παιχνίδι ρόλων θα πραγματοποιηθεί. Το παιχνίδι ρόλων ξεκινά όταν ο τελευταίος μαθητής έρχεται αργοπορημένος. Το παιχνίδι ρόλων πρέπει να διαρκέσει 20-30 λεπτά, ανάλογα με το πόσο έντονες είναι οι ομαδικές συζητήσεις.

Εάν υπάρχουν μαθητές με χαμηλή γλωσσική ικανότητα και μιλούν την ίδια γλώσσα με άλλους εκπαιδευόμενους, ο διαμεσολαβητής μπορεί να τους κάνει ζευγάρια και οι οποίοι θα πρέπει να ενεργήσουν ως ένα άτομο (ο εκπαιδευόμενος με υψηλή γλωσσική ικανότητα θα εξηγεί και θα μεταφράζει για τον άλλον).

Εάν ο διαμεσολαβητής δεν μπορεί να το κάνει αυτό, προτείνουμε αυτή την προσαρμογή:

- Οι κύριες λέξεις θα διδαχθούν και θα γραφτούν στον πίνακα: δουλειά, ακριβής, βοήθεια, τηλεόραση, σπορ, έργο, καλό, κακό, συζήτηση, νιώθω άρρωστος/άσχημα, ασθένεια, επόπτης, κ.α.
- Αυτός/αυτή θα έχει μερικές εικόνες που παρουσιάζουν τους κύριους στόχους και τα κίνητρα για τον κάθε χαρακτήρα: για να δουλέψει σκληρότερα ένα άτομο μπροστά από έναν φορητό υπολογιστή· για να είναι ακριβής στην ώρα του· για να βοηθήσει κάποιον άλλο να παίρνει με το αυτοκίνητο κάποιον· για ασθενή

			<p>στο κρεβάτι με θερμόμετρο· για έναν επόπτη με γραβάτα κ.α. Ο διαμεσολαβητής θα τους διδάξει πώς να χρησιμοποιούν αυτά τα εικονογράμματα για να επικοινωνούν με την ομάδα και τους ενθαρρύνετε επίσης, να χρησιμοποιούν αυτές τις λέξεις.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ο διαμεσολαβητής θα ζητήσει από όλη την ομάδα να μιλούν αργά και να μην χρησιμοποιούν πολλές λέξεις, προκειμένου να βοηθήσουν τους μαθητές με χαμηλή γλωσσική ικανότητα να καταλαβαίνουν. - Ο διαμεσολαβητής θα βοηθήσει με κάποιες μεταφράσεις και αντιλήψεις. - Η χρήση χειρονομιών θα ενθαρρύνει και κάποιες χειρονομίες οι οποίες θα προσδιοριστούν ως κοινές στην αρχή, όπως «συμφωνώ», «διαφωνώ», «ναι», «όχι», «χαρούμενος», «θυμωμένος» κ.α.
		<p>Βήμα 3 Τελικό</p>	<p>Συνεχίστε το παιχνίδι ρόλων το οποίο μπορεί να έχει τη μορφή των ακόλουθων ερωτήσεων για συζήτηση με τους μαθητές:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Τι μπορούμε να μάθουμε για την ομαδική εργασία από αυτό το παιχνίδι; - Τι μπορούμε να μάθουμε για τη διαχείριση έργου από αυτό το παιχνίδι; - Τι μπορούμε να μάθουμε για τις συγκρούσεις σε ομάδες έργων από αυτό το παιχνίδι; - Σε ποιο βαθμό αναγνωρίζετε τα μέλη της ομάδας στην δικιά σας ομάδα; - Έχετε κάποιες προτάσεις στην επίλυση των ομαδικών

		προβλημάτων και των συγκρούσεων;
ΜΕΤΑ-ΓΝΩΣΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ	20 λεπτά	<p>Οι συμμετέχοντες θα κάνουν το «τεστ εισόδου» για να σημειώσουν τις έννοιες και τις ιδέες που σχετίζονται με αυτά που γνωρίζουν τώρα, μετά το μάθημα. Αυτή η μέθοδος τους επιτρέπει να γνωρίζουν τη μαθησιακή διαδικασία.</p> <p>Επίσης, ο εκπαιδευτής θα προετοιμάσει μία έρευνα αυτοαξιολόγησης για να αξιολογήσει το μάθημα: ένα κουίζ 20 ασκήσεων (κλειστές απαντήσεις). Όταν όλοι οι συμμετέχοντες έχουν smartphones και εξασφαλισμένη σύνδεση στο internet μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι εφαρμογές Kahoot, Quizlet, Socrative ή παρόμοιες, για κοινή χρήση με τους μαθητές μετά το τέλος κάθε μαθήματος.</p> <p>Στη συνέχεια, με τα αποτελέσματα, ο εκπαιδευτής θα συνοψίσει τα κύρια επιτεύγματα και τα πράγματα που πρέπει να βελτιωθούν.</p>
ΑΥΘΕΝΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (Απαιτείται στο τέλος της ενότητας)	1 ώρα	<p>Με βάση τη λύση/πρόβλημα που έχει επιλεγεί στο Μάθημα 2, η ομάδα θα εργαστεί στη δημιουργία ενός σχεδίου και διαχείρισης ενός πρωτοκόλλου.</p> <p>Πρώτα, ο διαμεσολαβητής θα γράψει στον πίνακα ή (σε μερικούς πίνακες ανακοινώσεων) τις βασικές πληροφορίες σχετικά με το πρόβλημα / λύση: βασικό πρόβλημα, αιτίες, αποτελέσματα, προτεινόμενη λύση. Αυτός/αυτή θα τους υπενθυμίσει να εργαστούν ως ομάδα και να λάβουν υπόψη όλες τις ικανότητες επίλυσης των συγκρούσεων που έμαθαν, για την περίπτωση που συμβεί κάποια διαφωνία.</p> <p>Στη συνέχεια, σε ομάδες των 4 ή 5 ατόμων, οι μαθητές θα δημιουργήσουν ένα σχέδιο για την εφαρμογή αυτής της λύσης, απαντώντας στις ίδιες ερωτήσεις που απάντησαν στο Μάθημα 1: τι, ποιος, πότε, πού και με ποιους πόρους.</p> <p>Τέλος, πρέπει να βρουν έναν τρόπο να διατηρήσουν αυτές τις λύσεις: βιώσιμες στο χρόνο. Πώς μπορούν να το επιτύχουν αυτό;</p> <p>Όταν τελειώσουν όλες οι ομάδες, θα συγκρίνουν τα διαχειριστικά τους σχέδια και θα</p>

		εξηγήσουν γιατί το έκαναν αυτό, με αυτό τον τρόπο.
<p>ΥΠΟΔΕΙΞΕΙΣ & ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Εξετάστε την ετερογένεια της ομάδας και προσαρμόστε τα μαθήματα και τα διδακτικά εργαλεία στους συμμετέχοντες. ✓ Η αυτοαξιολόγηση πρέπει επίσης να προσαρμόζεται στις δεξιότητες των συμμετεχόντων και στους διαθέσιμους πόρους. ✓ Ενθαρρύνετε τη συμμετοχή του κάθε μαθητή και την αλληλεπίδραση με άλλους. ✓ Διευκολύνετε την εκμάθηση νέου λεξιλογίου: σημειώστε στον πίνακα νέες λέξεις και εξηγήστε τη σημασία τους, χρησιμοποιήστε φωτογραφίες και εικόνες κ.α. ✓ Ορισμένα άτομα μπορεί να έχουν ξεπεράσει δύσκολες καταστάσεις και προβλήματα, να είστε σίγουροι ότι μπορείτε να τους παρέχετε την κατάλληλη υποστήριξη. ✓ Θεωρήστε ότι η έννοια «διαχείριση έργου» μπορεί να μην είναι οικεία για τους συμμετέχοντες, για αυτό εισάγετέ το με έναν εύκολο τρόπο. ✓ Ο εκπαιδευτής θα προσαρμόσει τη γλώσσα στο παιχνίδι ρόλων («υπόβαθρο», «ρόλοι») στο επίπεδο των συμμετεχόντων. ✓ Θυμηθείτε να χρησιμοποιείτε υλικά υποστήριξης, όταν χρειάζονται: εικόνες/εικονίδια, χειρονομίες, μεταφρασμένες λέξεις ή προτάσεις κ.α.


ΔΟΜΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ

ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ	Σχέδιο Ζωής
ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ	<ul style="list-style-type: none"> - Διαφορετικοί τρόποι επικοινωνίας. - Ποικιλία καταστάσεων και συνθηκών διαβίωσης. - Προτεραιότητες και επιθυμίες στη ζωή - Διαφορετικές δεξιότητες και ικανότητες για την επιχειρηματικότητα.
ΟΜΑΔΑ - ΣΤΟΧΟΣ	ΕΝΗΛΙΚΕΣ ΜΕΤΑΝΑΣΤΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΙ
ΕΠΙΠΕΔΟ	A2
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΣ/ΕΣ	Εκπαιδευτές στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση, καθηγητές γλωσσών.
ΔΙΑΡΚΕΙΑ (Διάρκεια ενότητας και αριθμός επιμέρους μαθημάτων που θα αναπτυχθούν)	4 Μαθήματα-9 ώρες
ΚΛΕΙΔΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΙΘΑΓΕΝΕΙΑΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΞΕΝΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΜΑΘΑΙΝΩ ΝΑ ΜΑΘΑΙΝΩ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΕΚΦΡΑΣΗΣ
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ	Δεξιότητες αλφαριθμητισμού. Βασικό λεξιλόγιο. Ικανότητα να επικοινωνούν ανάλογα με την κατάσταση. Ικανότητα να σκέφτονται κριτικά και να παίρνουν αποφάσεις Ικανότητα να εκφράζουν τις απόψεις τους και να παρέχουν πληροφορίες.

	Ικανότητα ομαδικής εργασίας.		
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	ΓΝΩΣΕΙΣ	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	ΣΤΑΣΕΙΣ
	<ul style="list-style-type: none"> • Να συντάσσουν έναν προϋπολογισμό για μία απλή δραστηριότητα. • Να αντιλαμβάνονται την κυριαρχία των κανόνων αναφορικά με την αποτελεσματική επικοινωνία. • Να χειρίζονται το λεξιλόγιο και τις πληροφορίες των ικανοτήτων και του επαγγελματικού περιβάλλοντος. • Να κατανοούν πώς η κοινωνία λειτουργεί μέσω των οργανισμών και των επιχειρήσεων. • Να σχεδιάζουν και να υλοποιούν ένα σχέδιο. • Να κατανοούν τις 	<p>Να είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Βρίσκουν και να χρησιμοποιούν πόρους, υπεύθυνα. • Φαντάζονται ένα επιθυμητό μέλλον. • Καθορίζουν τους στόχους για μία απλή δραστηριότητα δημιουργικής αξίας. • Επιλύουν προβλήματα που επηρεάζουν τις κοινότητές τους. • Αναγνωρίζουν το αντίκτυπο των επιλογών και των συμπεριφορών τους, αμφότερα εντός της κοινότητας και του περιβάλλοντος. • Κατανοούν και να εκτιμούν την αξία των 	<ul style="list-style-type: none"> • Να αναπτύξουν κριτική σκέψη. • Να μπορούν να οραματίζονται και να εντοπίζουν ευκαιρίες. • Να αναπτύξουν ηθική και βιώσιμη σκέψη. • Να αναπτύξουν κίνητρα και επιμονή. • Να εξασφαλίζουν πόρους. • Να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες. • Να σχεδιάζουν και να διαχειρίζονται. • Να αντιμετωπίζουν την αβεβαιότητα, την ασάφεια και τον κίνδυνο. • Να μπορούν να συμμετέχουν σε ομαδική εργασία. • Να μαθαίνουν μέσω

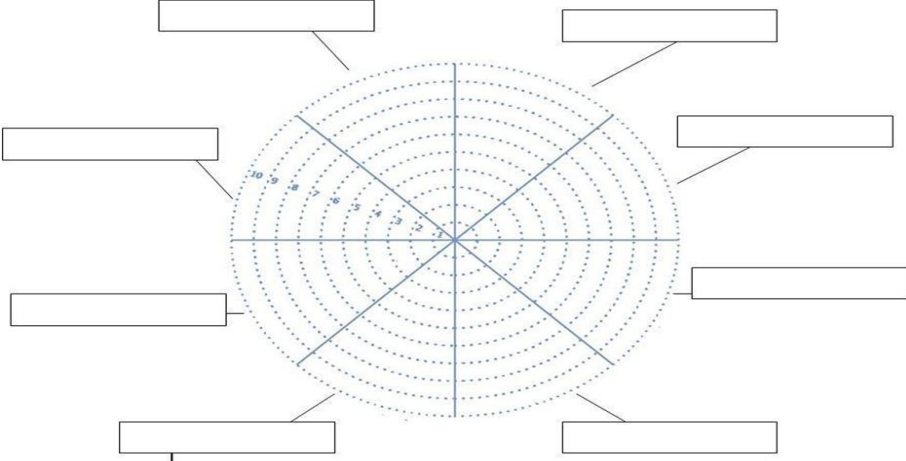
	<p>κοινωνικές και οικονομικές ευκαιρίες και τις προκλήσεις για τους εργοδότες.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζουν τι έχουν μάθει συμμετέχοντας σε δραστηριότητες δημιουργικής αξίας. • Να κατανοούν τα χρηματοοικονομικά και οικονομικά θέματα: προσθήκη και αφαίρεση. 	<p>ιδεών.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Εμπιστεύονται τη δική τους ικανότητα να παράγουν αξία για άλλους. • Εκφράζουν τις ιδέες τους με σαφήνεια και ενθουσιασμό. • Μετατρέπουν τις ιδέες τους σε πράξη σε προσωπικές, κοινωνικές, επαγγελματικές δραστηριότητες. • Αποκτήσουν αυτογνωσία και αυτο-αποτελεσματικότητα. • Αναπτύξουν δημιουργικότητα. 	<p>εμπειρίας.</p>
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ	Μαθητοκεντρικό περιβάλλον. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν με βάση προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες.		
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΕΣ	Συζήτηση, καταιγισμός ιδεών, παιχνίδι ρόλων, ομαδική εργασία, ατομική εργασία και διάλεξη.		
ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ	Ασπροπίνακας, σημειωματάρια και στυλό, οδηγοί για το δάσκαλο, ονόματα λιμένων, μαρκαδόροι, κολλητική ταινία και υλικά στο Παράρτημα (κάρτες και αφίσες).		
	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ	

		ΜΑΘΗΜΑ 1	
ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ	20 λεπτά	<p>Πριν ξεκινήσει ο δάσκαλος, θα πρέπει να προτείνει μία άσκηση γνωριμίας (δραστηριότητα σπάσιμο πάγου), ώστε οι μαθητές να ξεκινήσουν να αλληλεπιδρούν και/ή να γνωρίζονται καλύτερα, πριν ξεκινήσουν να δουλεύουν μαζί. Αυτός/η μπορεί να διαλέξει όποια από τις δραστηριότητες περιλαμβάνεται στο «Παράρτημα σπάσιμο Πάγου».</p>	
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΟΤΡΥΝΗΣΗΣ/ΚΙΝΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ	15 λεπτά	<p>Στη συνέχεια, αυτός/αυτή θα εισάγει το θέμα και το πρόγραμμα στους μαθητές, προκειμένου να μπορούν να καταλάβουν από την αρχή τον κύριο στόχο της ενότητας. Το πρόγραμμα ισχυρίζεται ότι παρέχει έναν επαρκή χώρο, για να διευκολύνει τους προβληματισμούς και τις αναλύσεις στην επιχειρηματική ικανότητα και το αντίκτυπο που μπορεί να έχει στις ζωές τους. Ο δάσκαλος μπορεί να ρωτήσει τους μαθητές, εάν κατανοούν το θέμα και να έχουν μία μικρή συζήτηση/κουβέντα για το τι σημαίνει καθένα από αυτά για αυτούς και τη σημασία που πιστεύουν ότι έχουν αυτά στην πραγματική τους ζωή.</p>	
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ	60 λεπτά	Βήμα 1 Εισαγωγικό	<p>Ο δάσκαλος θα εξηγήσει την έννοια των αναγκών και των επιθυμιών και θα ενθαρρύνει τους μαθητές να πουν τις διαφορές για αυτούς. Τι σημαίνει για αυτούς, κάθε μία από αυτές τις έννοιες ή ποια στοιχεία θεωρούν αναγκαία και ποια επιθυμητά· και αυτός/αυτή θα τους παρέχει διαφορετικά παραδείγματα, με σκοπό να δείξει με σαφήνεια τις διαφορές μεταξύ τους. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε μία συζήτηση, όπου οι μαθητές μπορούν να εξηγήσουν τη δική τους οπτική και να βρουν τις διαφορές στην ιδέα της κάθε έννοιας.</p> <p>Μπορούν να κάνουν έναν καταγισμό ιδεών ή μία λίστα με έννοιες και στοιχεία από το καθένα (ανάγκες και επιθυμίες). Αυτή είναι μία ευκαιρία για το δάσκαλο να αναθεωρήσει και να εξηγήσει κάποιο</p>

		λεξιλόγιο.
	<p>Βήμα 2 Ενδιάμεσο</p>	<p>Η πυραμίδα του Maslow: Ο δάσκαλος θα κρεμάσει στον τοίχο μία αφίσα της πυραμίδας του Maslow και θα την εξηγήσει. Την ιεραρχία των ανθρώπινων αναγκών, και πως ενώ καλύπτεις τις βασικές ανάγκες, μπορείς να αναπτύξεις άλλες, νέες ανάγκες. Μετά την προηγούμενη συζήτηση, είναι σημαντικό να διευκρινιστεί ότι κάθε άτομο έχει τις δικές του/της προτεραιότητες, ανάλογα με τα δικά του χαρακτηριστικά, συνθήκες, τις προτεραιότητες, ακόμη και την κουλτούρα. Έτσι, δεν υπάρχει μία σταθερά ή καθολική απάντηση.</p> 
	<p>Βήμα 3 Τελικό</p>	<p>Ο δάσκαλος δίνει στους μαθητές μία λίστα με ανάγκες/πράγματα στον πίνακα ή σε ένα χαρτί (παράδειγμα στο Παράρτημα) και ζητά από τους</p>

		μαθητές να τις κατανέμουν ανά ζεύγη στην πυραμίδα του Maslow. Στη συνέχεια, μπορούν να συγκρίνουν τα αποτελέσματα του κάθε ζεύγους και να αναλογιστούν τις διαφορετικές πιθανότητες και πώς, μερικά από αυτά σχετίζονται ή εξαρτώνται από την κατάσταση όπου κατανέμονται σε αυτούς.
ΜΕΤΑ-ΓΝΩΣΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ	20 λεπτά	Μετά από όλες αυτές τις ασκήσεις, ο δάσκαλος θα ξεκινήσει μία συζήτηση για την ίδια την πυραμίδα του Maslow. Ρωτήστε τους μαθητές εάν ήξεραν την έννοια, αν νιώθουν άνετα με αυτήν, εάν συμφωνούν ή νομίζουν ότι είναι χρήσιμη. Επίσης, αυτός/αυτή μπορεί να ρωτήσει εάν υπάρχουν παρόμοιες θεωρίες στον πολιτισμό τους, και τους ενθαρρύνει να τις εξηγήσουν, ή παρόμοια εργαλεία να μιλούν για την ιεραρχία των ανθρώπινων αναγκών και προτεραιοτήτων.
ΑΥΘΕΝΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (Απαιτείται στο τέλος της ενότητας)	15 λεπτά	Ο δάσκαλος ενθαρρύνει τους μαθητές να σκεφτούν τις δικές τους προτεραιότητες στην πραγματική τους ζωή (χρησιμοποιώντας την πυραμίδα του Maslow ή οτιδήποτε άλλο) και να κάνουν μία λίστα των αναγκών και των προτεραιοτήτων τους, ως ένα προσωπικό έργο, δουλεύονται περαιτέρω πάνω σε αυτό.
	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΜΑΘΗΜΑ 2
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΟΤΡΥΝΗΣΗΣ/ΚΙΝ ΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ	15 λεπτά	Ο δάσκαλος θα φέρει στην τάξη πραγματικές ιστορίες γνωστών ατόμων, με επιχειρηματική ικανότητα, που πέτυχαν κάτι στη ζωή τους (μπορεί να είναι άτομα με μεταναστευτικό υπόβαθρο, ηγέτες της κοινότητας ή άτομα με επιτυχημένη ζωή). Κάποιοι εθελοντές θα διαβάσουν τις ιστορίες στην τάξη. Κάποια παραδείγματα μπορούν να βρεθούν στο Παράρτημα, αλλά ο δάσκαλος πρέπει να αναζητήσει παραδείγματα που σχετίζονται με τον πολιτισμό των διαφορετικών μαθητών στην τάξη του/της. Είναι καλή ιδέα να χρησιμοποιηθούν απλά παραδείγματα ανθρώπων που πέτυχαν στην πόλη/κοινότητα (για παράδειγμα, ο φούρναρης: που ήρθε από άλλη

		<p>χώρα και αφού έμαθε τη γλώσσα και με πολύ προσπάθεια και αποταμίευση, άνοιξε τη δική του επιχείρηση).</p> <p>Ο δάσκαλος θα ρωτήσει τους μαθητές εάν ήξεραν αυτούς τους ανθρώπους και τι πιστεύουν για αυτούς και τις ιστορίες τους.</p>	
<p>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</p>	<p>60 λεπτά</p>	<p>Βήμα 1 Εισαγωγικό</p>	<p>Διάλεξη για το λεξιλόγιο που σχετίζεται με τις ικανότητες και τον ορισμό τους. Ο δάσκαλος μπορεί να γράψει μία λίστα βασικών αναγκών στον πίνακα, να εξηγήσει το νόημά τους και να εφαρμόσει την τεχνική καταγιτισμού ιδεών με τους μαθητές, αναζητώντας κάποιες επιπλέον. Μπορούν να τις αντιγράψουν στο σημειωματάριό τους, κάνοντας εξάσκηση στην γραφή και απομνημονεύοντας το νόημά τους. Μπορούν επίσης να συμπληρώσουν ένα φύλλο εργασίας (που δίνεται από τον δάσκαλο) συνδέοντας ένα μέρος του λεξιλογίου με το νόημά τους (ως ατομική εργασία) και στη συνέχεια να τις διορθώσουν στο μαυροπίνακα (Παράρτημα).</p>
		<p>Βήμα 2 Ενδιάμεσο</p>	<p>Ιστορίες: αυτή είναι μία άσκηση για ζευγάρια. Ο δάσκαλος θα διαβάσει και θα κρεμάσει στον τοίχο κάποιες ιστορίες ανθρώπων που αντιμετωπίζουν διαφορετικές καταστάσεις (Παράρτημα) που σχετίζονται με μία ικανότητα. Τότε, δίνει σε κάθε ζευγάρι μερικά ονόματα ικανοτήτων σε κάρτες. Αυτοί θα πρέπει να συζητήσουν σε ζευγάρια και να αντιστοιχήσουν την κάθε ικανότητα με την κάθε ιστορία. Στη συνέχεια, ταιριάζουν τις κάρτες με την κάθε ιστορία στον τοίχο. Ελέγχουν τις απαντήσεις και συγκρίνουν τις συνεισφορές του κάθε ζεύγους την ομάδα.</p>
		<p>Βήμα 3 Τελικό</p>	<p>Στις ομάδες, θα συζητήσουν ποιες από όλες θεωρούν ότι είναι πιο σημαντικές σε διάφορους τομείς: προσωπικά, κοινωνικά, επαγγελματικά</p>

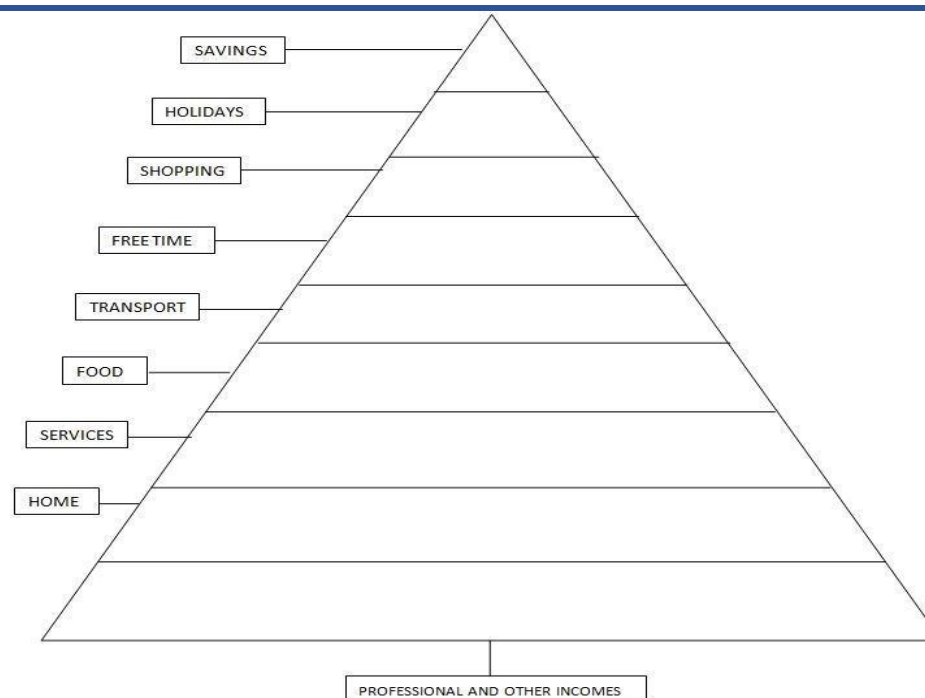
		<p>και γιατί. Και πώς να ενισχύουν ή να χρησιμοποιούν αυτές που έχουν (σε πραγματικά παραδείγματα) ή πώς να αναπτύξουν αυτές που στερούνται ή έχουν λιγότερο ανεπτυγμένες.</p>
<p>ΜΕΤΑ-ΓΝΩΣΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ</p>	<p>20 λεπτά</p>	<p>Ατομική άσκηση: ο δάσκαλος δίνει σε κάθε μαθητή ένα φύλλο χαρτιού με ένα κύκλο (Παράρτημα) και τους δίνει λίγο χρόνο να σκεφτούν ποιες ικανότητες πιστεύουν ότι είναι πιο σημαντικές στη ζωή και στις προκλήσεις τους. Θα πρέπει να γεμίσουν το κάθε κενό με μία από αυτές τις ικανότητες και μετά να τα χρωματίσουν περισσότερο ή λιγότερο, ανάλογα με το πόσο πιστεύουν ότι έχουν αναπτύξει την κάθε πλευρά. Μπορούν να συσχετίσουν αυτή την δραστηριότητα με την προηγούμενη των προτεραιοτήτων στη ζωή.</p> 
<p>ΑΥΘΕΝΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (Απαιτείται στο τέλος της ενότητας)</p>		<p>Σε ζευγάρια, οι μαθητές θα πρέπει να προετοιμάσουν μία σύντομη έκθεση ενός πραγματικού προσώπου που γνωρίζουν (γνωστού ή όχι, από τη δική τους κουλτούρα...) που είναι πετυχημένος σε κάτι, να αναλύσουν και να εξηγήσουν τις συνήθειες που σκέφτονται ότι αυτός/αυτή έχει. Θα πρέπει να εξηγήσουν:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> -Ποιος είναι αυτός/αυτή; -Τι έκανε αυτός/αυτή; -Γιατί τον/την θεωρείς επιτυχημένο; -Ποιες συνήθειες θεωρείται ότι αυτός/αυτή έχει και τον/την βοήθησαν να πετύχει; 	
	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΜΑΘΗΜΑ 3	
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΟΤΡΥΝΗΣΗΣ/ΚΙΝ ΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ	30 λεπτά	Οι μαθητές θα παρουσιάσουν στην τάξη, σε ζευγάρια, τις ιστορίες επιχειρηματιών που εμπνέουν ανθρώπους, τις οποίες προετοίμασαν προηγουμένως.	
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ	60 λεπτά	Βήμα 1 Εισαγωγικό	Ο δάσκαλος θα εξηγήσει την έννοια της επιχειρηματικότητας, που δεν αναφέρεται μόνο στον επιχειρηματικό τομέα ή στις επιχειρήσεις, αλλά επίσης στον προσωπικό τομέα, στη δημιουργική επίλυση προβλημάτων, κ.α. Αυτός/αυτή θα αναφερθεί σε όλες τις προηγούμενες δραστηριότητες και ιστορίες επιτυχημένων ανθρώπων, θα δώσει μερικές ιδέες, θα εξηγήσει κάποιες έννοιες και θα αναθεωρήσει το λεξιλόγιο στο μαυροπίνακα, προτού ξεκινήσει μία συζήτηση ιδεών για την επιχειρηματικότητα, χρησιμοποιώντας όλους αυτούς τους όρους.
		Βήμα 2 Ενδιάμεσο	Ο δάσκαλος γράφει στον πίνακα μία λίστα με προσωπικά όρια, που είναι σημαντικό να ξεπεραστούν για να γίνει ένας καινοτόμος άνθρωπος. Αυτός/αυτή μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να κάνουν ένα μικρό καταγισμό ιδεών. Κάποια παραδείγματα θα μπορούσαν να ήταν: ντροπή, χαμηλή αυτοεκτίμηση, δεν ξέρουν πώς να δουλέψουν σε ομάδα, οκνηρία... Μετά, αυτός/ αυτή τους ενθαρρύνει να προτείνουν

		<p>κάποιες λύσεις ή συμβουλές για να λύσουν κάποια από τα όρια ή να ξεπεράσουν την κατάσταση που έχουν αναφέρει.</p>
		<p>Βήμα 3 Τελικό</p> <p>Παιχνίδι ρόλων:ο δάσκαλος θα τους χωρίσει σε ομάδες και θα δώσει κάποιες διαφορετικές καταστάσεις και προβλήματα για ένα καινοτόμο άτομο. Οι ομάδες θα έχουν κάποια λεπτά για να προετοιμάσουν ένα παιχνίδι ρόλων, όπου πρέπει να λύσουν το πρόβλημα και στη συνέχεια να παρουσιάσουν μία μικρή ιστορία στην υπόλοιπη τάξη. Επίσης, θα ρωτήσουν τους συμμαθητές τους για τα πράγματα που θα μπορούσαν να είχαν κάνει για να λύσουν το πρόβλημα. Αυτοί θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν το λεξιλόγιο και τη γνώση που απέκτησαν σε προηγούμενα μαθήματα.</p>
ΜΕΤΑ-ΓΝΩΣΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ	20 λεπτά	<p>Σε ζευγάρια, οι μαθητές θα πρέπει να εξηγήσουν στον/στην συνεργάτη τους, μία ιδέα για τη ζωή τους που θα ήθελαν να την εφαρμόσουν (δεν χρειάζεται να είναι μία μεγάλη ιδέα ή να σχετίζεται με τις επιχειρήσεις, απλά μερικές ιδέες για να λύσουν ένα πρόβλημα ή να βελτιώσουν τις ζωές τους). Τότε, καθένας από αυτούς, πρέπει να γράψει ένα κείμενο για τις ιδέες του/της συμμαθητή/τριας και να το δώσει στο δάσκαλο.</p>
ΑΥΘΕΝΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (Απαιτείται στο τέλος της ενότητας)	15 λεπτά	<p>Κάντε μία λίστα προβλημάτων/ορίων που έχουν για να επιτύχουν τους σκοπούς τους, σαν μία ατομική εργασία. Σε κάθε ένα από τα προβλήματα, κάντε τρεις στήλες γράφοντας εκεί: τι προσπάθησαν και δεν λειτούργησε, τι προσπάθησαν και πέτυχε, νέες ιδέες που θα μπορούσαν να λύσουν τα προβλήματα. Μπορούν να αναθεωρήσουν τις προηγούμενες δραστηριότητες (τις προτεραιότητες και τις συνήθειές τους).</p>
	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΜΑΘΗΜΑ 4

<p align="center">ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΟΤΡΥΝΗΣΗΣ/ΚΙΝ ΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ</p>	<p align="center">20 λεπτά</p>	<p>Ο δάσκαλος θα τους ρωτήσει για το επάγγελμά τους, έναν προς έναν (ή θα ζητήσει εθελοντές) και θα τους ρωτήσει για το τι ικανότητες και δεξιότητες απαιτούνται για αυτό το επάγγελμα. Θα ενθαρρύνει όλους να συμμετέχουν και να δείξουν ότι κάθε επάγγελμα (ακόμα και τα οικιακά, εάν δεν είναι ενεργοί επαγγελματικά) απαιτεί σημαντικές και διαφορετικές ικανότητες, που μερικές φορές δεν γνωρίζουμε. Και ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτές τις ικανότητες για άλλες αλλαγές στη ζωή τους. Στη συνέχεια, θα ρωτήσει εάν κάποιος έχει ένα άλλο επιθυμητό επάγγελμα ή μια σημαντική πρόκληση στη ζωή τους, που θέλουν να πετύχουν. Και ομαδικά, όλη η τάξη θα βοηθήσει προτείνοντας ιδέες και ικανότητες που χρειάζονται για το επάγγελμα ή την ιδέα.</p> <p>Εάν κανείς δεν έχει ιδέες, ο δάσκαλος μπορεί να προτείνει έναν καταγισμό ιδεών επαγγελμάτων και να προσπαθήσει να συνδέσει καθένα από αυτά με κάποιες ικανότητες. Με αυτό τον τρόπο θα εξετάσουν επίσης το λεξιλόγιο των επαγγελμάτων.</p>	
<p align="center">ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</p>	<p align="center">60 λεπτά</p>	<p align="center">Βήμα 1 Εισαγωγικό</p>	<p>Ο δάσκαλος θα ξεκινήσει ρωτώντας τους μαθητές, εάν έχουν κάποιο είδος εισοδήματος, για παράδειγμα το μισθό τους, τη δουλειά τους κ.α. και προτείνει ότι όλοι όσοι υπολογίζουν σε ένα συγκεκριμένο εισόδημα, πρέπει να εξετάσουν την πιθανότητα δημιουργίας ενός προϋπολογισμού. Αυτός/αυτή θα τους ρωτήσει τι νομίζουν ότι είναι ο προϋπολογισμός και μετά θα το εξηγήσει. Ο προϋπολογισμός αναφέρεται σε μια λεπτομερή περίληψη που δείχνει τα εισοδήματα και τα έξοδα για μια χρονική περίοδο. Είναι ο πιο αποτελεσματικός και χρήσιμος τρόπος για να διαχειριστούμε τα χρήματά μας και να απεικονίσουμε τις μελλοντικές οικονομικές μας κινήσεις.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ποια είναι τα στοιχεία που φτιάχνουν έναν προϋπολογισμό; Εισοδήματα και έξοδα ενός ατόμου. - Τι είναι ένας ισορροπημένος προϋπολογισμός;

		<p>Ένας ισορροπημένος προϋπολογισμός αναφέρεται σε έναν προϋπολογισμό όπου τα έσοδα είναι ίσα ή υψηλότερα από τα έξοδα.</p> <p>Ο δάσκαλος μπορεί να ενθαρρύνει τους μαθητές να προβληματιστούν σχετικά με το γεγονός ότι σε συγκεκριμένες συνθήκες οι άνθρωποι ίσως να θέλουν να καταναλώσουν πράγματα που είναι πιο ακριβά από ότι μπορούν στην πράξη να αγοράσουν και αυτό μπορεί να είναι επικίνδυνο, γιατί μπορεί να οδηγήσει σε οικονομική αστάθεια και πτώχευση. Επομένως, είναι σημαντικό να γνωρίζουμε επαρκώς και να αναλύουμε τα εισοδήματά μας και την ικανότητα να καταναλώνουμε και να μην καταναλώνουμε ορισμένα πράγματα.</p>
	<p>Βήμα 2 Ενδιάμεσο</p>	<p>Δραστηριότητα μηνιαίου προϋπολογισμού: Η αφίσα (στο Παράρτημα) θα τοποθετηθεί στον τοίχο και ο δάσκαλος θα εξηγήσει τις έννοιες και τη σειρά τους (από το σημαντικότερο στο λιγότερο). Αυτός/αυτή μπορεί να ζητήσει παραδείγματα από τους μαθητές που μπορούν να τοποθετηθούν στην αφίσα (με αυτοκόλλητα χαρτάκια).</p>



Στη συνέχεια προετοιμάστε τις «κάρτες ζωής»: επιλέξτε ένα παράδειγμα από την «επαγγελματική κατηγορία και άλλα εισοδήματα» και τοποθετήστε την στην αφίσα, ώστε όλοι οι μαθητές να γνωρίζουν την κατάσταση αυτού του φανταστικού ατόμου. Οι μαθητές θα πρέπει να διαλέξουν διαφορετικές κάρτες από όλες τις κατηγορίες (σπίτι, φαγητό, μεταφορά, ελεύθερος χρόνος ...) και να συζητήσουν για το ποια κάρτα είναι πιο κατάλληλη για το άτομο σε κάθε κατηγορία (ανάλογα με το εισόδημά του/της και την κατάσταση) για να καταλήξουν σε έναν ισορροπημένο προϋπολογισμό. Είναι σημαντικό να προσδιορίσετε και να επιλέξετε μία κάρτα από κάθε κατηγορία, σύμφωνα με τη σειρά της πυραμίδας και όλοι πρέπει να

			<p>συμφωνούν για τις κάρτες που έχουν επιλεγεί. Ο δάσκαλος μπορεί να βοηθήσει δίνοντας κάποιες συμβουλές και ενδείξεις, τονίζοντας την ανάγκη και σημασία του να έχει κάποιος έναν ισορροπημένο προϋπολογισμό για το επαγγελματικό του προφίλ.</p>
		Βήμα 3 Τελικό	<p>Εκτός από την προηγούμενη δραστηριότητα, ο δάσκαλος θα παρέχει διαφορετικές «μελλοντικές κάρτες» (Παράρτημα), με τις όποιες δυσκολίες ή πιθανότητες που μπορούν να προκύψουν στο χαρακτήρα κατά την τελευταία δραστηριότητα. Ο μαθητής θα πρέπει να αγωνιστεί να βρει λύσεις ή να κάνει αλλαγές στο μηνιαίο προϋπολογισμό, προκειμένου να ξεπεραστούν αυτά τα ενδεχόμενα.</p>
ΜΕΤΑ-ΓΝΩΣΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ	20 λεπτά		<p>Μόλις ολοκληρώσουν τις δραστηριότητες που προτάθηκαν προηγουμένως, ο δάσκαλος θα τους ρωτήσει, εάν πιστεύουν ότι οι τιμές κάποιων προϊόντων είναι βολικές, για παράδειγμα: το κόστος των μέσων μαζικής μεταφοράς. Επίσης, μπορούν να συμβάλλουν στη συζήτηση λέγοντας τις διαφορετικές τιμές μεταξύ των προϊόντων στις χώρες καταγωγής τους και στη χώρα που ζουν αυτή τη στιγμή.</p>
ΑΥΘΕΝΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (Απαιτείται στο τέλος της ενότητας)	60 λεπτά		<p>Σχεδιάζουν το δικό τους σχέδιο για την επίτευξη των στόχων τους ή της πρόκλησης, χρησιμοποιώντας όλες τις ιδέες που έχουν αναπτυχθεί στην Ενότητα, τα μοντέλα και τα εργαλεία που παρέχονται.</p>
ΥΠΟΔΕΙΞΕΙΣ & ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Αναλογιστείτε την ετερογένεια της ομάδας και προσαρμόστε τα μαθήματα και τα διδακτικά εργαλεία στους συμμετέχοντες. Είναι σημαντικό να είστε ευέλικτοι και να προσαρμόζετε το περιεχόμενο και τη μεθοδολογία στο επίπεδο των μαθητών, στις ικανότητες και τα ενδιαφέροντά τους.

- | | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none">✓ Δώστε την ευκαιρία στους μαθητές να προτείνουν δραστηριότητες που σχετίζονται με το θέμα.✓ Λάβετε υπόψη την κατάσταση και το προφίλ των διαφορετικών μαθητών και να είστε προσεκτικοί στα ενδεχόμενα και στις διαφορετικές καταστάσεις που μπορεί να προκύψουν.✓ Η αυτοαξιολόγηση πρέπει επίσης να είναι προσαρμοσμένη στις ικανότητες των συμμετεχόντων και στους διαθέσιμους πόρους.✓ Ενθαρρύνετε τη συμμετοχή του κάθε μαθητή και την αλληλεπίδραση με άλλους.✓ Διευκολύνετε την εκμάθηση νέου λεξιλογίου: γράψτε στον πίνακα νέες λέξεις και εξηγήστε το νόημα, χρησιμοποιώντας εικόνες και φωτογραφίες κ.α.✓ Ορισμένα άτομα είναι πιθανό να έχουν ξεπεράσει δύσκολες καταστάσεις και προβλήματα, να είστε σίγουροι ότι μπορείτε να τους παρέχετε την κατάλληλη υποστήριξη ή μπορείτε να αλλάξετε τη δραστηριότητα.✓ Να σκέφτεστε ότι πολλές έννοιες και εργαλεία μπορεί να μην είναι γνωστά στους συμμετέχοντες, έτσι εισάγετέ τες με ένα εύκολο τρόπο και δώστε τους τη δυνατότητα να εκφράσουν την άποψή τους για αυτό ή να βρουν ομοιότητες με άλλα που μπορεί να γνωρίζουν.✓ Θυμηθείτε να χρησιμοποιείτε υλικό υποστήριξης όταν χρειάζεται: εικόνες/εικονίδια, χειρονομίες, μεταφρασμένες λέξεις ή προτάσεις. |
|--|--|---|



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



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