



**ΙΟ2: Ι2: Πρόγραμμα
κατάρτισης εν υπηρεσία
Εγχειρίδιο μαθητή**

Περιεχόμενα

Εισαγωγή στο πρόγραμμα ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης DATE.....	7
Επισκόπηση και οδηγίες χρήσης	7
Εργαστήριο 1: Εισαγωγή στην εκπαίδευση για την ενημέρωση σχετικά με τη ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ και τα ναρκωτικά	8
Μαθησιακά αποτελέσματα	8
Υλικά που απαιτούνται για αυτό το πρόγραμμα κατάρτισης:	9
Σχέδιο μαθήματος Εργαστήριο 1	10
Δραστηριότητα Φυλλάδιο Εργαστήριο 1	17
A1.1	17
A1.2	19
A1.3	22
A1.4	25
A1.5	27
Πόροι αυτοκατευθυνόμενης μάθησης - Εργαστήριο 1.....	29
S1.1.....	29
S1.2.....	30
S1.3.....	31
S1.4.....	32
S1.5.....	33
S1.6.....	34
S1.7.....	35

S1.8.....	36
S1.9.....	38
Εργαστήριο 2: Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή	39
Μαθησιακά αποτελέσματα	39
Υλικά που απαιτούνται για αυτό το πρόγραμμα κατάρτισης:	40
Εργαστήριο σχεδίου μαθήματος 2	41
Δραστηριότητα Φυλλάδιο Εργαστήριο 2	50
A2.1	50
A2.2	52
A2.3	54
A2.4	56
A2.5	58
A2.6	60
A2.7	62
A2.8	65
Πόροι αυτοκατευθυνόμενης μάθησης - Εργαστήριο 2.....	67
S2.1.....	67
S2.2.....	68
S2.3.....	70
S2.4.....	71
S2.5.....	72
S2.6.....	73
S2.7.....	74

S2.8.....	75
S2.9.....	77
S2.10.....	78
Εργαστήριο 3: Εισαγωγή στη συλλογή διαδραστικών infographics	80
Μαθησιακά αποτελέσματα.....	80
Υλικά που απαιτούνται για αυτό το πρόγραμμα κατάρτισης;	81
Εργαστήριο σχεδίου μαθήματος 3	82
Δραστηριότητα Φυλλάδιο Εργαστήριο 3	89
A3.1	89
A3.2	91
A3.3	93
A3.4	95
A3.5	98
A3.6	101
Πόροι αυτοκατευθυνόμενης μάθησης - Εργαστήριο 3.....	104
S3.1.....	104
S3.2.....	105
S3.3.....	106
S3.4.....	108
S3.5.....	109
S3.6.....	110
S3.7.....	111
S3.8.....	112

S3.9.....	113
Εργαστήριο 4: Εισαγωγή στο λογισμικό ανοικτού κώδικα για τη δημιουργία διαδικτυακού μαθησιακού περιεχομένου για νέους.....	115
Μαθησιακά αποτελέσματα	115
Υλικά που απαιτούνται για αυτό το πρόγραμμα κατάρτισης:.....	116
Εργαστήριο σχεδίου μαθήματος 4	117
Δραστηριότητα Φυλλάδιο Εργαστήριο 4	123
A4.1	123
A4.2	125
A4.3	127
A4.4	130
Πόροι αυτοκατευθυνόμενης μάθησης - Εργαστήριο 4.....	133
S4.1.....	133
S4.2.....	134
S4.3.....	135
S4.4.....	137
S4.5.....	138
S4.6.....	139
Εργαστήριο 5: Δημιουργία εκπαιδευτικών πόρων πλούσιων σε νέα μέσα	140
Μαθησιακά αποτελέσματα.....	140
Υλικά που απαιτούνται για αυτό το πρόγραμμα κατάρτισης:	141
Εργαστήριο σχεδίου μαθήματος 5	1
Δραστηριότητα Φυλλάδιο Εργαστήριο 5	7
A5.1	7

A5.2	9
A5.3	11
A5.4	13
A5.5	15
Πόροι αυτοκατευθυνόμενης μάθησης: Εργαστήριο 5	17
S5.1.....	17
S5.2.....	18
S5.3.....	19
S5.4.....	20
S5.5.....	22
S5.6.....	23

Εισαγωγή στο πρόγραμμα Ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης DATE

Επισκόπηση και οδηγίες χρήσης

Η ενδοϋπηρεσιακή κατάρτιση περιλαμβάνει 60 ώρες μάθησης, οι οποίες κατανέμονται σε 30 ώρες κατάρτισης σε εργαστήριο που επικεντρώνεται στην ανάπτυξη δεξιοτήτων ψηφιακών μέσων και 30 ώρες αυτοκατευθυνόμενης διαδικτυακής μάθησης που επικεντρώνεται στις θεματικές περιοχές που έχουν επιλεγεί και στην εργασία σε διαδικτυακά περιβάλλοντα.

Το πρόγραμμα ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης περιλαμβάνει 3 διακριτούς τομείς ως εξής:

- 1.** Κατάρτιση για την αντιμετώπιση των 3 θεματικών περιοχών που επιλέχθηκαν - Ορισμός του προβλήματος- Κατάλληλες δράσεις αντιμετώπισης- Επικρατούντα προβλήματα σήμερα.
- 2.** Υποστήριξη των youth workers να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους στα ψηφιακά μέσα ώστε να μπορούν να παράγουν βίντεο, ακουστικά, κουίζ, παζλ, ψηφιακά διαλείμματα, WebQuests κ.λπ. χρησιμοποιώντας προγράμματα λογισμικού όπως PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps κ.λπ.
- 3.** Ανάπτυξη των ικανοτήτων και της αυτοπεποίθησης των επαγγελματιών νεολαίας πρώτης γραμμής για να εργαστούν σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης, όπου η σχέση μεταξύ διδάσκοντα και εκπαιδευόμενου είναι εντελώς διαφορετική από τα σενάρια μάθησης πρόσωπο με πρόσωπο. Αυτό το στοιχείο θα διερευνήσει τους διαφορετικούς ρόλους των εργαζομένων σε θέματα νεολαίας σε αυτά τα δυναμικά περιβάλλοντα, ώστε να διασφαλιστεί ότι είναι: άνετοι να εργάζονται με τους νέους πόρους σε αυτά τα μη παραδοσιακά περιβάλλοντα μάθησης- πλήρως αφοσιωμένοι στα οφέλη που μπορεί να αποφέρει η διαδικτυακή μάθηση, ιδίως για τη συγκεκριμένη ομάδα στόχου- πλήρως ενήμεροι για τους κινδύνους που σχετίζονται με τα διαδικτυακά περιβάλλοντα- ικανοί να προφυλάσσονται από πιθανούς αρνητικούς διαδικτυακούς παράγοντες.

Μέσω αυτού του ολοκληρωμένου εγχειριδίου, οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας υποστηρίζονται στην περαιτέρω εφαρμογή του προγράμματος ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης σε τοπικό ή διακρατικό επίπεδο με τα ακόλουθα εργαλεία:

- Σχέδια μαθήματος, με λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με τον προγραμματισμό του χρόνου και την πρόταση περιεχομένου για να καθοδηγήσει τον εργαζόμενο σε θέματα νεολαίας σε κάθε ενότητα.
- Δραστηριότητα Χειρόγραφα για τους συμμετέχοντες και παρέχουν χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με τις μαθησιακές δραστηριότητες.
- Φύλλα μάθησης για αυτοκατευθυνόμενες δραστηριότητες και πόροι για την ενσωμάτωση του εκπαιδευτικού υλικού.

Οι Παρουσιάσεις PowerPoint συμπληρώνουν αυτό το Εγχειρίδιο, το οποίο μπορείτε να κατεβάσετε από τον ιστότοπο.

Εργαστήριο 1: Εισαγωγή στην εκπαίδευση για την ενημέρωση σχετικά με τη ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ και τα ναρκωτικά

Μαθησιακά αποτελέσματα

Ε

Εργαστήριο 1: Εισαγωγή στην εκπαίδευση σχετικά με το έργο DATE και την ευαισθητοποίηση για τα ναρκωτικά

- Εισαγωγή στο έργο DATE και προσδιορισμός των δεξιοτήτων της ομάδας μαθητών σχετικά με το θέμα του έργου και αξιολόγηση των ψηφιακών δεξιοτήτων.
- Εξηγήστε και συζητήστε την προσέγγιση της DATE για την εκπαίδευση και την κατάρτιση ευαισθητοποίησης σχετικά με τα ναρκωτικά και γιατί χρησιμοποιούμε διαδραστικά γραφήματα για τη διδασκαλία των βασικών τομέων του ορισμού του προβλήματος, των κατάλληλων ενεργειών αντιμετώπισης και των διαδεδομένων προβλημάτων σήμερα.

Το σχέδιο μαθήματος σε αυτό το εγχειρίδιο θα καθοδηγήσει την υλοποίηση του προγράμματος ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης για τους λειτουργούς νεολαίας και θα τους υποστηρίξει να:

- Μεγιστοποίηση του δυναμικού των πόρων του προγράμματος DATE στο πλαίσιο των πρακτικών τους για τη νεολαία
- Προώθηση της συνεχούς επαγγελματικής τους ανάπτυξης
- Να επεκτείνουν τη διδασκαλία και τις πρακτικές τους σε νέα διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης

Κάθε εργαστήριο αποτελείται από,

- Σχέδιο μαθήματος
- Πόροι αυτοκατευθυνόμενης μάθησης
- Ένα ενημερωτικό φυλλάδιο για τους εργαζόμενους στη νεολαία
- Παρουσίαση PPT

Υλικά που απαιτούνται για αυτό το πρόγραμμα κατάρτισης:

Τα υλικά που θα χρειαστείτε για αυτό το Εργαστήριο περιλαμβάνουν:

Απαιτούμενα υλικά:
<ul style="list-style-type: none">● Αίθουσα κατάρτισης με χώρο για συνεδρίες διαλείμματος● Στυλό● Χαρτί● Flipchart● Δείκτες● Χρωματιστά στυλό και μαρκαδόροι για δραστηριότητες μικρών ομάδων● Πρόσβαση σε υπολογιστή ή φορητό υπολογιστή (για αυτοκατευθυνόμενη μάθηση)● Ενημερωτικό φυλλάδιο για τον εργαζόμενο στη νεολαία● Smartphone

Σχέδιο μαθήματος Εργαστήριο 1

Τίτλος ενότητας: Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά			
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	Χρόνος (λεπτά)	Απαιτούμενα υλικά/ εξοπλισμός	Αξιολόγηση/ Αξιολόγηση
<p><u>Έναρξη εργαστηρίου:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ο συντονιστής του εργαστηρίου θα παρουσιάσει εν συντομία τη συνεδρία και θα εξηγήσει ότι οι λειτουργοί νεολαίας μπορούν να αξιοποιήσουν αυτούς τους πόρους για να παρέχουν εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά σε νέους στις δικές τους ομάδες νέων. Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα χρησιμοποιήσει τις διαφάνειες 1 έως 4 για να παρουσιάσει το πρόγραμμα ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης, περιγράφοντας τους στόχους και το περιεχόμενο 	<u>20</u>	<ul style="list-style-type: none"> Εργαστήριο 1: Εισαγωγή στην εκπαίδευση για την ενημέρωση σχετικά με το έργο DATE και τα ναρκωτικά Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL Προβολέας 	Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας

e

<p>των 5 εργαστηρίων. Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα προχωρήσει στη διαφάνεια 5 όπου θα περιγραφούν τα μαθησιακά αποτελέσματα της ενότητας 1.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	
<p><u>Δραστηριότητα: Δραστηριότητα: Δραστηριότητα που σπάει τον πάγο</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής θα μεταβεί στη διαφάνεια 6 και θα διεξάγει μια δραστηριότητα που θα σπάσει τον πάγο. Αυτό θα βοηθήσει την ομάδα των επαγγελματιών νεολαίας να εγκατασταθεί και να αρχίσει να αλληλεπιδρά μεταξύ της. 	<p><u>25</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 1: Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά • Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>
<p><u>Εισαγωγή στο έργο DATE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής θα προχωρήσει στις διαφάνειες 7-12. Αυτές οι διαφάνειες παρέχουν γενικές πληροφορίες σχετικά με το πρόγραμμα DATE, 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 1: Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>

<p>πώς το πρόγραμμα DATE είναι καινοτόμο στον τομέα της εκπαίδευσης για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά και γιατί οι νέοι χρειάζονται καθόλου εκπαίδευση για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά. Οι διαφάνειες αυτές παρέχουν σημαντικές στατιστικές και πραγματικές πληροφορίες σχετικά με τη χρήση ναρκωτικών στους νέους και γιατί το στάδιο ανάπτυξης του εγκεφάλου τους υποδεικνύει υψηλότερο κίνδυνο εθισμού από ό,τι οι ενήλικες.</p>		<p>ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	
<p><u>Δραστηριότητα 1.1: Ρόλος της εκπαίδευσης στην πρόληψη και αντιμετώπιση της κατάχρησης ουσιών</u></p> <p>Ο συντονιστής θα μεταβεί στη διαφάνεια 13 και θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 3-4 μαθητών. Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται στη συνέχεια να αποκτήσουν πρόσβαση σε ένα ηλεκτρονικό έγγραφο χρησιμοποιώντας τον ακόλουθο σύνδεσμο: https://miro.com/app/board/uXjVOFoKkxE=/</p> <p>Σε αυτή τη δραστηριότητα, η οποία περιγράφεται στα φύλλα δραστηριοτήτων για το Εργαστήριο 1, οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να σημειώσουν τις σκέψεις τους σχετικά με το γιατί η εκπαίδευση μπορεί να αντιμετωπίσει και να προλάβει τη χρήση ουσιών στους</p>	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 1: Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>

<p>νέους, προκειμένου να κατανοήσουν την αξία των πόρων της ΔΗΜΟΣΙΟΓΡΑΦΙΑΣ για τους νέους σε περιβάλλοντα πρακτικής εργασίας με νέους.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Φορητός υπολογιστής ή PC 	
<p><u>Δραστηριότητα 1.2 Απλά πείτε όχι:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Αφού οι εκπαιδευόμενοι ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα 1.1, ο συντονιστής θα μεταβεί στη διαφάνεια 14, και οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να ολοκληρώσουν μια άλλη πρακτική δραστηριότητα σε μικρές ομάδες, κατά τη διάρκεια της οποίας θα τους δοθούν πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο προσέγγισης της εκπαίδευσης ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά με τους εφήβους και τι πρέπει να προσέχουν όταν ασχολούνται με ευαίσθητα θέματα όπως η χρήση ναρκωτικών και αλκοόλ. • Θα το επιτύχουν αυτό παρακολουθώντας 2 βίντεο που παρουσιάζουν 2 διαφορετικές προσεγγίσεις για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά. Το πρώτο βίντεο παρουσιάζει την καμπάνια "Απλά πες όχι" και οι μαθητές ενθαρρύνονται να σκεφτούν τους λόγους για τους οποίους η καμπάνια αυτή απέτυχε και γιατί δεν λειτουργεί με τους νέους, ενώ το δεύτερο βίντεο παρουσιάζει μια πιο ανοιχτόμυαλη, τεκμηριωμένη προσέγγιση για την ευαισθητοποίηση των εφήβων σχετικά με τα ναρκωτικά και οι μαθητές ενθαρρύνονται να συγκρίνουν τις δύο μεθόδους και να συζητήσουν 	<p><u>60</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 1: Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά • Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>

<p>ποια θα λειτουργούσε καλύτερα για τους νέους στην πρακτική τους στην εργασία τους με τους νέους.</p>			
<p><u>Δραστηριότητα 1.3 Προσέγγιση με γνώμονα την υγεία και την ποινική δικαιοσύνη</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής θα προχωρήσει στη διαφάνεια 15 και θα παρουσιάσει τις δύο διαφορετικές προσεγγίσεις για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά: Θα εξηγήσει ότι η DATE προωθεί την προσέγγιση με γνώμονα την υγεία. • Στη διαφάνεια 16, οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να κάνουν καταγισμό ιδεών για το τι σημαίνει η προσέγγιση της χρήσης ναρκωτικών με γνώμονα την υγεία και την ποινική δικαιοσύνη. • Στη διαφάνεια 17, ο συντονιστής θα παρουσιάσει τη Δραστηριότητα 1.3, όπου οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να μελετήσουν δύο μελέτες περιπτώσεων από διαφορετικές χώρες που παρουσιάζουν αυτές τις δύο αντίθετες προσεγγίσεις για την ενημέρωση σχετικά με τα ναρκωτικά και να συζητήσουν τις συνέπειες της κάθε μεθόδου στις κοινότητες και την κοινωνία γενικότερα. Αυτά τα δύο βίντεο με τις μελέτες περίπτωσης παρουσιάζονται στις διαφάνειες 18 και 19. 	<p><u>60</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 1: Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά • Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>
<p><u>Δραστηριότητα 1.4 Πώς αντιμετωπίζει η χώρα σας τη χρήση ναρκωτικών;</u></p>	<p><u>60</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 1: Εισαγωγή στο 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής θα προχωρήσει στη διαφάνεια 20 και θα παρουσιάσει μια άλλη πρακτική δραστηριότητα κατά την οποία οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας θα διεξάγουν μελέτες γύρω από τις στάσεις και τους νόμους που αφορούν τη χρήση ναρκωτικών στις χώρες τους και πώς αυτές οι πληροφορίες μπορούν να τους βοηθήσουν να προσεγγίσουν την εκπαίδευση για την ευαισθητοποίηση των νέων σε θέματα ναρκωτικών σε ένα περιβάλλον εργασίας με νέους. 		<p>έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά</p> <p>Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>τις δραστηριότητες της ομάδας</p>
<p><u>Διαδραστικά γραφήματα Infographics</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής θα ανατρέξει στις διαφάνειες 21-26 για να παρουσιάσει την έννοια των διαδραστικών infographics, ποιες πηγές περιλαμβάνονται στα διαδραστικά infographics της DATE και τις θεματικές περιοχές που αφορούν τα διαδραστικά infographics της DATE (Ορισμός του προβλήματος, Επικρατούντα προβλήματα σήμερα και Κατάλληλη δράση αντιμετώπισης). • Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα παρουσιάσει ένα ολοκληρωμένο διαδραστικό Infographic DATE στη διαφάνεια 27, ώστε να δώσει στους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας μια ιδέα για το πώς φαίνεται ένα τελικό διαδραστικό Infographic. 	<p><u>45</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 1: Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά <p>Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Προβολέας 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα μεταβεί στη διαφάνεια 28 και θα καλέσει τους εκπαιδευόμενους να συζητήσουν τα πιθανά οφέλη από τη χρήση infographics για την αντιμετώπιση θεμάτων όπως η ευαισθητοποίηση για τα ναρκωτικά σε ένα νεανικό περιβάλλον. • Αφού οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας συγκεντρώσουν τις σκέψεις τους, ο συντονιστής θα μεταβεί στη διαφάνεια 29 και θα παρουσιάσει ορισμένα από τα πλεονεκτήματα της χρήσης διαδραστικών infographics με τους νέους. 		<ul style="list-style-type: none"> • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	
<p><u>Δραστηριότητα 1.5 Κουίζ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής θα ολοκληρώσει τη συνεδρία μεταβαίνοντας στη διαφάνεια 30 και παρουσιάζοντας την τελική δραστηριότητα. Αυτή η δραστηριότητα είναι ένα κουίζ για να ελέγξουν οι εκπαιδευόμενοι τις γνώσεις που έμαθαν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου και μπορούν να έχουν πρόσβαση χρησιμοποιώντας τον ακόλουθο σύνδεσμο: https://kahoot.it/challenge/003128618 • Μετά την τελευταία δραστηριότητα, ο συντονιστής θα ευχαριστήσει τους συμμετέχοντες για την ακρόαση και, αν δεν υπάρχουν άλλες ερωτήσεις, θα ολοκληρώσει το Εργαστήριο 1 και θα δώσει στους εκπαιδευόμενους τις δραστηριότητες αυτοκατευθυνόμενης μάθησης για το Εργαστήριο 1, ώστε να τις ολοκληρώσουν στον ελεύθερο χρόνο τους. 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 1: Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά • Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>

Συνολική διάρκεια της ενότητας	6 ώρες		

Δραστηριότητα Φυλλάδιο Εργαστήριο 1

A1.1

Τίτλος ενότητας	Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά		
Τίτλος δραστηριότητας	Ο ρόλος της εκπαίδευσης στην πρόληψη και την προειδοποίηση για τη χρήση ουσιών	Κωδικός δραστηριότητας	A1.1
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο

<p>Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)</p>	<p>20 λεπτά</p>	<p>Μαθησιακά αποτελέσματα</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Συνειδητοποίηση του ρόλου της εκπαίδευσης στην πρόληψη και την προειδοποίηση της κατάχρησης ουσιών στους εφήβους
<p>Στόχος της δραστηριότητας</p>	<p>Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να ξεκινήσει ένας καταιγισμός ιδεών μεταξύ των εργαζομένων σε θέματα νεολαίας και να συγκεντρωθούν σκέψεις σχετικά με το γιατί η εκπαίδευση είναι σημαντική για την πρόληψη και την προειδοποίηση της χρήσης ουσιών. Αυτό είναι εξαιρετικά σημαντικό, καθώς ενθαρρύνει τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας να σκεφτούν πραγματικά γιατί η εκπαίδευση για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά είναι τόσο σημαντική και τι μπορούν να μάθουν οι νέοι που θα τους βοηθήσει να λάβουν ενημερωμένες αποφάσεις σχετικά με τη χρήση ναρκωτικών και αλκοόλ.</p>		
<p>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 		
<p>Οδηγίες βήμα προς βήμα</p>	<p>Βήμα 1 Ο συντονιστής θα καλέσει τους εκπαιδευόμενους να αποκτήσουν πρόσβαση σε έναν ηλεκτρονικό πίνακα ανακοινώσεων χρησιμοποιώντας τον ακόλουθο σύνδεσμο: https://miro.com/app/board/uXjVOFoKkxE/</p> <p>Βήμα 2 Ο συντονιστής θα καθοδηγήσει τους συμμετέχοντες να σκεφτούν γιατί η εκπαίδευση είναι σημαντική για την πρόληψη και την προειδοποίηση της κατάχρησης ουσιών και να προσθέσουν τα σχόλιά τους στον πίνακα.</p>		

	<p>Βήμα 3 Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα εξετάσει καθένα από τα σχόλια και θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να συζητήσουν τα σχόλια που προσέθεσαν.</p>
--	--

A1.2

Τίτλος ενότητας	Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά		
Τίτλος δραστηριότητας	Μιλώντας στους εφήβους για τα ναρκωτικά	Κωδικός δραστηριότητας	A1.2
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	1 ώρα	Μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> Ενημέρωση για τις μεθόδους προσέγγισης της ευαισθητοποίησης των εφήβων για τα ναρκωτικά

Στόχος της δραστηριότητας	<p>Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να παράσχει στους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο προσέγγισης της ευαισθητοποίησης των εφήβων για τα ναρκωτικά, τις οποίες μπορούν να εφαρμόσουν στην πρακτική τους στην εργασία με νέους.</p>
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	<ul style="list-style-type: none"> • Σύνδεση στο Internet • Χαρτί και στυλό
Οδηγίες βήμα προς βήμα	<p>Βήμα 1 Ο συντονιστής θα ανοίξει τη συζήτηση γύρω από την ευαισθητοποίηση των εφήβων για τα ναρκωτικά και θα ξεκινήσει ρωτώντας τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας τι πρέπει να προσέχουν όταν διδάσκουν την ευαισθητοποίηση για τα ναρκωτικά σε ένα περιβάλλον για νέους.</p> <p>Βήμα 2 Ο συντονιστής θα παίξει το ακόλουθο βίντεο σχετικά με την εκστρατεία "Just say no" της Νάνσι Ρήγκαν που ξεκίνησε το 1986: https://youtu.be/lQXgVM30mIY</p> <p>Βήμα 3 Ο διαμεσολαβητής θα ζητήσει από τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας να απαντήσουν στις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Γιατί πιστεύετε ότι αυτή η εκστρατεία απέτυχε; • Γιατί πιστεύετε ότι αυτή η προσέγγιση αποτυγχάνει να αποτρέψει τους νέους από την κατανάλωση ναρκωτικών και αλκοόλ; • Πώς θα μπορούσε αυτή η προσέγγιση να είναι επιβλαβής για τους ανθρώπους που πάσχουν από εθισμό και χρειάζονται θεραπεία;

- Πιστεύετε ότι αυτή η εκστρατεία τροφοδοτεί το στίγμα γύρω από την κατάχρηση ναρκωτικών και αλκοόλ; Πώς;

Βήμα 4

Ο συντονιστής θα παίξει το ακόλουθο βίντεο σχετικά με τη συζήτηση με τους εφήβους για τα ναρκωτικά: <https://youtu.be/jDkkk6vMPdw>

Βήμα 3

Μετά την παρουσίαση του βίντεο, ο συντονιστής θα ζητήσει από τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας να σκεφτούν τις πληροφορίες του βίντεο και θα ζητήσει από τους εκπαιδευόμενους να σχηματίσουν μικρές ομάδες των 2-3 εργαζομένων σε θέματα νεολαίας.

Βήμα 4

Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα δώσει εντολή στους εργαζόμενους στους νέους να γράψουν απαντήσεις στις ακόλουθες ερωτήσεις στις μικρές τους ομάδες:

- Σύμφωνα με τον Jibran Khokhar, ποια προσέγγιση απαιτείται για τη μείωση της χρήσης ουσιών στους εφήβους;
- Ποιες είναι οι αρνητικές συνέπειες του να λέμε στους εφήβους να μην παίρνουν ναρκωτικά, αντί να τους διδάσκουμε το "γιατί";
- Ποια είναι τα πιθανά οφέλη της πιο ανοιχτής συζήτησης για τη χρήση ναρκωτικών και τις επιπτώσεις της σε περιβάλλοντα που δεν προκαλούν κριτική;
- Φανταστείτε ότι ένας νέος σας πλησιάζει και είναι περίεργος να δοκιμάσει ναρκωτικά. Γράψτε μερικούς τρόπους με τους οποίους θα προσεγγίζατε την κατάσταση και πώς θα τον ενημερώνατε σε ένα μη επικριτικό περιβάλλον.

--	--

A1.3

Τίτλος ενότητας	Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά		
Τίτλος δραστηριότητας	Προσέγγιση της ποινικής δικαιοσύνης έναντι της προσέγγισης με γνώμονα την υγεία	Κωδικός δραστηριότητας	A1.3
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	1 ώρα	Μαθησιακά αποτελέσματα	Οι εκπαιδευόμενοι θα είναι περισσότερο εξοικειωμένοι με τις δύο κύριες προσεγγίσεις για τη χρήση ναρκωτικών (προσέγγιση με γνώμονα την υγεία έναντι της ποινικής δικαιοσύνης) και τις επιπτώσεις που έχουν αυτές οι διαφορετικές προσεγγίσεις στις κοινότητες και την κοινωνία γενικότερα.

Στόχος της δραστηριότητας	<p>Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να παράσχει στους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας μελέτες περιπτώσεων από δύο διαφορετικές χώρες (ΗΠΑ και Πορτογαλία), οι οποίες σκιαγραφούν δύο αντίθετες προσεγγίσεις για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά, και να ανοίξει τη συζήτηση γύρω από το μέλλον της εκπαίδευσης για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά και το τι θα μπορούσαμε να κάνουμε διαφορετικά για να τερματίσουμε τα δεινά που σχετίζονται με τα ναρκωτικά και το αλκοόλ.</p>
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	<ul style="list-style-type: none"> ● Σύνδεση στο Internet ● Στυλό και χαρτί ● Φορητός υπολογιστής ή PC
Οδηγίες βήμα προς βήμα	<p>Βήμα 1 Ο συντονιστής θα παίξει το βίντεο μελέτης περίπτωσης σχετικά με την προσέγγιση των ΗΠΑ στη χρήση ναρκωτικών: https://youtu.be/LXmtsIYsYjY</p> <p>Βήμα 2 Ο διαμεσολαβητής θα καθοδηγήσει τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας να απαντήσουν στις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Τι είναι ο "Πόλεμος κατά των ναρκωτικών"; ● Ποιες είναι οι αρνητικές συνέπειες της ποινικοποίησης της κατοχής ναρκωτικών; ● Βοηθάει η φυλάκιση ατόμων με διαταραχές χρήσης ουσιών στη θεραπεία της χρήσης ναρκωτικών και αλκοόλ; ● Πώς μπορεί η φυλάκιση ατόμων για κατοχή ναρκωτικών να επηρεάσει αρνητικά τη ζωή τους μετά την έκτιση της ποινής τους; ● Μέχρι στιγμής, έχουν δαπανηθεί δισεκατομμύρια σε αυτόν τον "Πόλεμο κατά των Ναρκωτικών" με τη φυλάκιση εκατομμυρίων ανθρώπων κάθε μέρα για χρήση και κατοχή ναρκωτικών. Μπορείτε να σκεφτείτε άλλους τρόπους με τους οποίους θα μπορούσαν να

δαπανηθούν αυτά τα χρήματα που θα μπορούσαν να βοηθήσουν στη μείωση των παθήσεων από διαταραχές χρήσης ουσιών;

- Τι μήνυμα στέλνει αυτή η προσέγγιση της χρήσης ναρκωτικών που καθοδηγείται από την ποινική δικαιοσύνη στα άτομα με διαταραχές χρήσης ουσιών;

Βήμα 3

Ο συντονιστής θα παίξει τη μελέτη περίπτωσης σχετικά με την προσέγγιση της Πορτογαλίας στη χρήση ναρκωτικών: <https://youtu.be/lba9nkK-DDY>

Βήμα 4

Ο διαμεσολαβητής θα θέσει στους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Ποια είναι η διαφορά μεταξύ νομιμοποίησης και αποποινικοποίησης των ναρκωτικών;
- Ποια είναι τα οφέλη από την υιοθέτηση μιας προσέγγισης της χρήσης ναρκωτικών με γνώμονα την υγεία;
- Η Πορτογαλία δαπανά το 90% των χρημάτων που χρησιμοποιεί για την καταπολέμηση της κατάχρησης ναρκωτικών στην υγειονομική περίθαλψη και το 10% στην επιβολή της νομοθεσίας. Πώς συγκρίνεται αυτό με τις ΗΠΑ;
- Γιατί τα άτομα με διαταραχές χρήσης ουσιών είναι πιθανότερο να βρουν βοήθεια στην Πορτογαλία παρά στις ΗΠΑ;
- Αφού παρακολουθήσατε τις δύο μελέτες περιπτώσεων, ποια προσέγγιση ήταν πιο αποτελεσματική για τον τερματισμό των δεινών που προκαλεί η κατάχρηση ναρκωτικών και αλκοόλ;

A1.4

Τίτλος ενότητας	Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά		
Τίτλος δραστηριότητας	Πώς αντιμετωπίζει η χώρα ΣΑΣ τη χρήση ναρκωτικών;	Κωδικός δραστηριότητας	A1.4
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	45 λεπτά	Μαθησιακά αποτελέσματα	Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας θα γνωρίζουν καλύτερα τον τρόπο με τον οποίο οι χώρες τους προσεγγίζουν τις διαταραχές από τη χρήση ουσιών και πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτή τη γνώση για να την εφαρμόσουν στην εργασία τους με τους νέους.
Στόχος της δραστηριότητας	Γνωρίζετε πώς αντιμετωπίζει η χώρα σας τις διαταραχές από τη χρήση ουσιών; Οι περισσότεροι άνθρωποι έχουν μια βασική ιδέα για το πώς οι χώρες τους αντιμετωπίζουν τη χρήση ουσιών και συχνά στέλνουν ένα αρνητικό μήνυμα στους νέους του σήμερα. Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να πραγματοποιήσετε μια μελέτη γύρω από τις στάσεις και τους νόμους που αφορούν τη χρήση ναρκωτικών στη χώρα σας και να συζητήσετε πώς αυτό μπορεί να σας βοηθήσει στο πλαίσιο της εργασίας με τους νέους όταν ενημερώνετε τους νέους σχετικά με τη χρήση ναρκωτικών.		
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	<ul style="list-style-type: none"> • Φορητός υπολογιστής ή PC • Σύνδεση στο Internet • Στυλό και χαρτί 		

Οδηγίες βήμα προς βήμα

Βήμα 1

Ο συντονιστής θα καθοδηγήσει τους εκπαιδευόμενους να χρησιμοποιήσουν το διαδίκτυο για να μάθουν περισσότερα σχετικά με την προσέγγιση της χρήσης ναρκωτικών και της ευαισθητοποίησης στις χώρες τους. Για οδηγό, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να εξετάσουν τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Ποινικοποιείται η κατοχή ναρκωτικών στη χώρα σας;
- Υπάρχουν υπηρεσίες μείωσης της βλάβης που εφαρμόζονται στη χώρα σας; (Για παράδειγμα: κέντρα ελεγχόμενων ενέσεων)
- Θεωρείται ο εθισμός στα ναρκωτικά ως ζήτημα δημόσιας υγείας στη χώρα σας;
- Ποια είναι η στάση του κοινού απέναντι στις διαταραχές χρήσης ουσιών;
- Πόσοι θάνατοι που σχετίζονται με τα ναρκωτικά συμβαίνουν στη χώρα σας κάθε χρόνο;
- Έχουν αλλάξει οι νόμοι περί ναρκωτικών τα τελευταία 50 χρόνια; Πώς άλλαξαν;
- Τι είδους ενημέρωση για τα ναρκωτικά λάβατε στο σχολείο;
- Με ποιους τρόπους πιστεύετε ότι η χώρα σας θα μπορούσε να βελτιώσει την πολιτική της για τα ναρκωτικά;

Βήμα 2

Αφού διεξάγουν την έρευνά τους, οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας θα κάνουν μια σύντομη παρουσίαση της κατάστασης σε κάθε χώρα τους.

Βήμα 3

Ο συντονιστής θα κλείσει τη συνεδρία καλώντας τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας να απαντήσουν στις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Ποια χώρα από την ομάδα έχει τους πιο επιεικείς νόμους για τα ναρκωτικά; Ποια χώρα έχει τους αυστηρότερους νόμους για τα ναρκωτικά;
- Πώς επηρέασαν αυτές οι επιεικείς / αυστηρές νομοθεσίες για τα ναρκωτικά τη στάση του κοινού;
- Σε χώρες όπου οι νόμοι για τα ναρκωτικά είναι εξαιρετικά αυστηροί και η στάση "Απλά πες όχι" εξακολουθεί να είναι διαδεδομένη στην κοινωνία, πώς μπορείτε εσείς, ως λειτουργοί

	<p>νεολαίας, να βοηθήσετε τους νέους να ανοίξουν τη συζήτηση γύρω από τα ναρκωτικά, ενώ μεγαλώνουν σε μια χώρα όπου η χρήση ναρκωτικών στιγματίζεται έντονα;</p>
--	--

A1.5

Τίτλος ενότητας	Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά		
Τίτλος δραστηριότητας	Κουίζ	Κωδικός δραστηριότητας	A1.5
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	15 λεπτά	Μαθησιακά αποτελέσματα	Με την ολοκλήρωση αυτού του κουίζ, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι περισσότερο ενημερωμένοι σχετικά με το έργο DATE και τους θεματικούς τομείς που καλύπτονται στα Infographics.

Στόχος της δραστηριότητας	Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να αξιολογηθεί πόσο καλά οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας έχουν διατηρήσει τις πληροφορίες που παρουσιάστηκαν στο εργαστήριο 1.
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	<ul style="list-style-type: none">• Φορητός υπολογιστής ή PC• Σύνδεση στο Internet
Οδηγίες βήμα προς βήμα	<p>Βήμα 1</p> <p>Ο διαμεσολαβητής θα καλέσει τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας να έχουν πρόσβαση σε ένα κουίζ στο Kahoot: https://kahoot.it/challenge/003128618</p> <p>Βήμα 2</p> <p>Οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας θα συμπληρώσουν το κουίζ και ο συντονιστής θα ολοκληρώσει το εργαστήριο με τις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none">• Τι μάθατε σήμερα σχετικά με τις διαφορετικές προσεγγίσεις για την ενημέρωση σχετικά με τα ναρκωτικά;• Θα θέλατε να εφαρμόσετε διαδραστικά Infographics στη διδασκαλία σας;• Αν σχεδιάζατε ένα διαδραστικό infographic για το θέμα της ευαισθητοποίησης και της εκπαίδευσης σχετικά με τα ναρκωτικά σε ένα νεανικό περιβάλλον, πώς θα θέλατε να φαίνεται;

Πόροι Αυτό-κατευθυνόμενης μάθησης - Εργαστήριο 1

S1.1

Θέμα:	Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά
Τίτλος:	Βέλτιστες πρακτικές για την προειδοποίηση και την πρόληψη της χρήσης ουσιών
Ώρα:	1 ώρα
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Ο πόρος αυτός αποτελεί επίσημη πύλη του Ευρωπαϊκού Κέντρου Παρακολούθησης Ναρκωτικών και Τοξικομανίας και έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει στην παροχή αξιόπιστων και τεκμηριωμένων πληροφοριών σχετικά με το τι λειτουργεί και τι δεν λειτουργεί στους τομείς της πρόληψης, της θεραπείας, της μείωσης της βλάβης και της κοινωνικής επανένταξης.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Θα έχετε στατιστικές, εμπειριστατωμένες γνώσεις σχετικά με τις μεθόδους που λειτουργούν στην πρόληψη και τη διαχείριση της κατάχρησης ουσιών, ώστε να είστε σε θέση να τις εφαρμόσετε στη δική σας πρακτική στην εργασία με νέους.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.emcdda.europa.eu/best-practice_en

S1.2

Θέμα:	Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά
Τίτλος:	Covid-19 και ναρκωτικά
Χρόνος	1 ώρα
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτή η πηγή περιλαμβάνει πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με το πώς η πανδημία Covid-19 επηρέασε τους ανθρώπους που κάνουν χρήση ναρκωτικών, καθώς και τις επιπτώσεις στην αγορά ναρκωτικών.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Θα αποκτήσετε χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με τις αλλαγές στις συνήθειες που σχετίζονται με τα ναρκωτικά λόγω της πανδημίας Covid-19, τις οποίες μπορείτε να εφαρμόσετε στο πλαίσιο της εργασίας σας με τους νέους.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.emcdda.europa.eu/topics/covid-19_en

S1.3

Θέμα:	Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά
Τίτλος:	Podcast: Εθισμός και κατάχρηση ναρκωτικών
Χρόνος	70 λεπτά
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	<p>Πρόκειται για ένα εξαιρετικά κατατοπιστικό podcast με έναν ειδικευμένο ψυχίατρο, τον Δρ Kieran Kennedy, όπου καλύπτει λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με την κατάχρηση ναρκωτικών και αλκοόλ. Ακολουθούν ορισμένα από τα σημεία που καλύπτονται:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ποιες είναι οι διαφορές μεταξύ του εθισμού στα ναρκωτικά και της κατάχρησης;• Είναι ο εθισμός στα ναρκωτικά παρόμοιος με τον συμπεριφορικό εθισμό;• Τι καθορίζει αν κάποιος εθίζεται στα ναρκωτικά;• Ποια ναρκωτικά χρησιμοποιούνται συνήθως;• Ποιες είναι οι θεραπείες του εθισμού στα ναρκωτικά;• Ποια συμβουλή θα δίνετε στους ακροατές, αν είχαν κάποιον φίλο ή συγγενή που υποψιάζονταν ότι είχε εθισμό στα ναρκωτικά;• Τι είναι η απόσυρση;

Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Θα αποκτήσετε ενημερωτικές πληροφορίες σχετικά με τον εθισμό στα ναρκωτικά και την κατάχρηση, τις οποίες μπορείτε να αξιοποιήσετε εάν κάποιος νέος σας πλησιάσει στο πλαίσιο της εργασίας σας με τους νέους με ερωτήσεις ή ανησυχίες σχετικά με τα ναρκωτικά.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://youtu.be/0t7pTKLxelw

S1.4

Θέμα:	Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά
Τίτλος:	Ας σταματήσουμε να κακοποιούμε τους χρήστες ναρκωτικών
Χρόνος	20 λεπτά
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτή η πηγή προσφέρει μια τεκμηριωμένη ανασκόπηση του εθισμού και εξηγεί πώς αυτό θα πρέπει να επηρεάσει την πολιτική για τα ναρκωτικά.

Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Ο Καρλ Χαρτ θα σας προσφέρει μια εναλλακτική νοοτροπία σχετικά με τα ναρκωτικά και τους χρήστες ναρκωτικών και ενθαρρύνει να αγκαλιάσετε την επιστήμη, αντί να την απορρίψετε.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://youtu.be/C9HMifCoSko

S1.5

Θέμα:	Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά
Τίτλος:	Υγειονομικές και κοινωνικές απαντήσεις στα προβλήματα των ναρκωτικών: 2021
Χρόνος	Μία ώρα
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Πρόκειται για μια δημοσίευση του ΕΚΠΝΤ που περιγράφει τις πιο αποτελεσματικές θεραπευτικές επιλογές για τα προβλήματα της μαριχουάνας, παρέχει συμβουλές για το πώς να ανταποκριθεί κανείς στις νέες τάσεις στη χρήση κοκαΐνης και περιγράφει τρόπους πρόληψης της κατάχρησης φαρμακευτικών φαρμάκων.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση	Με την πρόσβαση σε αυτόν τον πόρο, εσείς, ως λειτουργός νεολαίας, θα υποστηριχθείτε στην αντιμετώπιση και την αντιμετώπιση των αρνητικών συνεπειών που συνδέονται με τη χρήση ναρκωτικών.

αυτού του πόρου;	
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.emcdda.europa.eu/publications/health-and-social-responses-a-european-guide_en

S1.6

Θέμα:	Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά
Τίτλος:	Όλα όσα ξέρετε για τον εθισμό είναι λάθος
Χρόνος	15 λεπτά
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτή η πηγή είναι μια διεισδυτική ομιλία κατά την οποία ο Johann Hari αποκαλύπτει μερικούς εκπληκτικούς, καινοτόμους και ελπιδοφόρους τρόπους σκέψης σχετικά με το παλιό πρόβλημα του εθισμού και πώς μπορούμε να αλλάξουμε την προσέγγιση και τη στάση μας απέναντι στα άτομα με διαταραχές χρήσης ουσιών.

Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Αυτή η πηγή θα σας ωθήσει να επανεξετάσετε τον τρόπο που σκέφτεστε για τον εθισμό και το πώς ο ίδιος ο εθισμός δεν είναι η αιτία του προβλήματος, αλλά μόνο η συνέπειά του. Αυτό θα είναι χρήσιμο στην πρακτική σας στην εργασία με τους νέους εάν σας προσεγγίσει ένας νέος που πάσχει από διαταραχή χρήσης ουσιών ή σκέφτεται να πάρει ναρκωτικά ή αλκοόλ.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://youtu.be/PY9DclMGxMs

S1.7

Θέμα:	Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά
Τίτλος:	Γιατί πρέπει να τερματίσουμε τον πόλεμο κατά των ναρκωτικών
Χρόνος	20 λεπτά

Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτή η πηγή σας παρέχει μια κατατοπιστική ομιλία ενός μεταρρυθμιστή της πολιτικής για τα ναρκωτικά, του Ethan Nadelmann, ο οποίος κάνει μια παθιασμένη έκκληση να σταματήσει το κίνημα για την εξάλειψη του εμπορίου ναρκωτικών και να επικεντρωθεί στην πιο ανοιχτόμυαλη προσέγγιση της ρύθμισης.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Αυτή η πηγή σας υποστηρίζει και σας καθοδηγεί ώστε να υιοθετήσετε νέες πολιτικές για τα ναρκωτικά που υποστηρίζονται από την επιστήμη, τη συμπόνια, την υγεία και τα ανθρώπινα δικαιώματα.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://youtu.be/uWfLwKH_Eko

S1.8

Θέμα:	Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά
--------------	---

Τίτλος:	Ποιοτική μελέτη του πλαισίου της έναρξης χρήσης ουσιών από παιδιά και εφήβους και των προτύπων χρήσης κατά το πρώτο έτος για τους πρώιμους και τους μεταγενέστερους αρχάριους χρήστες
Χρόνος	30 λεπτά
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Ο πόρος αυτός αποτελείται από συνεντεύξεις που επικεντρώνονται στις συνθήκες που περιβάλλουν την πρώτη κατανάλωση ουσιών από τους νέους και τις συνήθειες χρήσης τους κατά το επόμενο έτος.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Αυτό το βοήθημα σας παρέχει ποιοτικές μελέτες βασισμένες σε έρευνες σχετικά με τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των πρώιμων και των μεταγενέστερων εμπνευστών, ώστε να μπορείτε να αναγνωρίζετε τα επικίνδυνα μοτίβα στους νέους στην πρακτική σας στην εργασία με νέους και να τους καθοδηγείτε παρεμβαίνοντας με τρόπο που να λειτουργεί υπέρ τους και να τους βοηθά να κάνουν πιο υγιείς επιλογές ζωής.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0170794#sec001

S1.9

Θέμα:	Εισαγωγή στο έργο DATE και την εκπαίδευση ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά
Τίτλος:	Συνδεσιμότητα και επικοινωνία γονέων-παιδιών σε σχέση με τη χρήση αλκοόλ, καπνού και ναρκωτικών στην εφηβεία.
Χρόνος	30 λεπτά
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτός ο πόρος αποτελείται από μελέτες που εξετάζουν ποιο είδος επικοινωνίας γονέα-παιδιού είναι αποτελεσματικό στην αντιμετώπιση της χρήσης αλκοόλ, καπνού και ναρκωτικών από τους εφήβους.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Αυτό το βοήθημα σας παρέχει χρήσιμες πληροφορίες που μπορείτε να εφαρμόσετε στην πρακτική σας στην εργασία με τους νέους, καθώς περιγράφει ποια επικοινωνία γονέα-παιδιού είναι η καλύτερη για την πρόληψη της χρήσης ουσιών. Οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτές τις πληροφορίες στην πρακτική τους στην εργασία με τους νέους όταν μιλούν στους γονείς των νέων για τη συζήτηση με τα παιδιά τους για την ευαισθητοποίηση σε θέματα ναρκωτικών.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09687637.2016.1221060

Εργαστήριο 2: Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή

Μαθησιακά αποτελέσματα

Εργαστήριο 2: Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή

- Συζητήστε την έννοια της ψηφιακής εργασίας για τους νέους και επισημάνετε τις βασικές αλλαγές που έχουν συντελεστεί από την έναρξη της πανδημίας - παραδείγματα καλών πρακτικών και καινοτομίες στην προσέγγιση
- Να προβληματιστούν σχετικά με τη διατήρηση ασφαλών διαδικτυακών αλληλεπιδράσεων με τους νέους
- Προσδιορισμός των βασικών ικανοτήτων που απαιτούνται για την ψηφιακή εργασία με νέους και δραστηριότητες για την ανάπτυξη της εμπιστοσύνης των μαθητών στην εργασία στο διαδίκτυο.
- Γνώση της σχέσης μεταξύ ψηφιακού γραμματισμού και ψηφιακής εργασίας με τους νέους,
- Πώς να χρησιμοποιήσετε τις ψηφιακές τεχνολογίες για να αυξήσετε την κοινωνική ένταξη των νέων

Το σχέδιο μαθήματος σε αυτό το εγχειρίδιο θα καθοδηγήσει την υλοποίηση του προγράμματος ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης για τους λειτουργούς νεολαίας και θα τους υποστηρίξει να:

- Μεγιστοποίηση του δυναμικού των πόρων του προγράμματος DATE στο πλαίσιο των πρακτικών τους για τη νεολαία
- Προώθηση της συνεχούς επαγγελματικής τους ανάπτυξης
- Να επεκτείνουν τη διδασκαλία και τις πρακτικές τους σε νέα διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης

Κάθε εργαστήριο αποτελείται από,

- Σχέδιο μαθήματος
- Πόροι αυτοκατευθυνόμενης μάθησης
- Ένα φυλλάδιο για τον εργαζόμενο στη νεολαία
- Παρουσίαση PPT

Υλικά που απαιτούνται για αυτό το πρόγραμμα κατάρτισης:

Τα υλικά που θα χρειαστείτε για αυτό το Εργαστήριο περιλαμβάνουν:

Απαιτούμενα υλικά:

- Αίθουσα κατάρτισης με χώρο για συνεδρίες διαλείμματος
- Στυλό
- Χαρτί
- Flipchart
- Δείκτες
- Χρωματιστά στυλό και μαρκαδόροι για δραστηριότητες μικρών ομάδων
- Πρόσβαση σε υπολογιστή ή φορητό υπολογιστή (για αυτοκατευθυνόμενη μάθηση)
- Ενημερωτικό φυλλάδιο για τον εργαζόμενο στη νεολαία
- Smartphone

Σχέδιο μαθήματος Εργαστήριο 2

Τίτλος ενότητας: Εποχή: Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή			
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	Χρόνος (λεπτά)	Απαιτούμενα υλικά/ εξοπλισμός	Αξιολόγηση/ Αξιολόγηση
<p><u>Έναρξη εργαστηρίου:</u></p> <ul style="list-style-type: none">Ο συντονιστής θα καλωσορίσει τους εκπαιδευόμενους στη δεύτερη ημέρα του προγράμματος ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης DATE και θα ξεκινήσει τη συνεδρία ρωτώντας αν η ομάδα έχει ερωτήσεις σχετικά με τις πληροφορίες και τις δραστηριότητες της προηγούμενης ημέρας.Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα ανατρέξει στις διαφάνειες 2 και 3 της παρουσίασης PPT για να παρουσιάσει το θέμα της 2ης ημέρας: Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή και να παρουσιάσει τα μαθησιακά αποτελέσματα του εργαστηρίου.	<p><u>20</u></p>	<ul style="list-style-type: none">Εργαστήριο 2: Η εργασία των νέων σε μια ψηφιακή εποχή Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDLΠροβολέαςΣύνδεση στο InternetΦορητός υπολογιστής ή PC	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>

<p><u>Δραστηριότητα 2.1: Ερωτηματολόγιο προ-αξιολόγησης</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής θα μεταβεί στη διαφάνεια 4 και θα καλέσει τους εκπαιδευόμενους να συμπληρώσουν ένα "Ερωτηματολόγιο προαξιολόγησης", το οποίο έχει ως στόχο να αξιολογήσει τις γνώσεις που ήδη κατέχουν οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας σχετικά με το θέμα της ψηφιακής εργασίας με τους νέους και θα δώσει επίσης στους εκπαιδευόμενους μια επισκόπηση των γνώσεων που θα αποκτήσουν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου. Λεπτομερείς οδηγίες αυτής της δραστηριότητας περιγράφονται στα φύλλα δραστηριοτήτων του εργαστηρίου 2. 	<p><u>15</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 2: Η εργασία των νέων σε μια ψηφιακή εποχή • Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>
<p><u>Δραστηριότητα 2.2: Γιατί χρειάζεται η ψηφιακή εργασία για τη νεολαία</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής θα προχωρήσει στη διαφάνεια 5 για να παρουσιάσει στους εκπαιδευόμενους τον ορισμό της "Ψηφιακής Εργασίας Νέων". • Μετά από αυτό, ο συντονιστής θα παρουσιάσει τη δραστηριότητα 2.2 στη διαφάνεια 6, η οποία απαιτεί από τους εκπαιδευόμενους να αποκτήσουν πρόσβαση σε έναν ηλεκτρονικό πίνακα ανακοινώσεων χρησιμοποιώντας τον ακόλουθο σύνδεσμο: https://padlet.com/emma1602/n7aklqgrwvdtfur8 	<p><u>50</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 2: Η εργασία των νέων σε μια ψηφιακή εποχή • Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Αφού οι εκπαιδευόμενοι αποκτήσουν πρόσβαση στον ηλεκτρονικό πίνακα ανακοινώσεων, καλούνται να προσθέσουν αναρτήσεις στον πίνακα περιγράφοντας τις σκέψεις τους σχετικά με την ανάγκη για ψηφιακή εργασία με τους νέους στην ταχέως εξελισσόμενη τεχνολογική εποχή μας. • Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα μεταβεί στη διαφάνεια 7, όπου οι εκπαιδευόμενοι θα λάβουν ένα απόσπασμα από ένα περιοδικό του θεσμικού οργάνου της Ευρωπαϊκής Ένωσης, όπου περιγράφεται ο λόγος για τον οποίο είναι απαραίτητη η ψηφιακή εργασία για τη νεολαία. • Για την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο συντονιστής θα παρουσιάσει στους εκπαιδευόμενους ένα βίντεο στη διαφάνεια 8, το οποίο δείχνει την πρόοδο της τεχνολογίας με την πάροδο των ετών και πώς αυτή έχει επηρεάσει τη δομή της μάθησης και των πρακτικών διδασκαλίας. 		<ul style="list-style-type: none"> • Φορητός υπολογιστής ή PC 	
<p><u>Δραστηριότητα 2.3: Πλεονεκτήματα και προκλήσεις της χρήσης της τεχνολογίας στην πρακτική της εργασίας με τους νέους</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής θα μεταβεί στη διαφάνεια 9 και θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 3-4 μαθητών. Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται στη συνέχεια να αποκτήσουν πρόσβαση σε ένα ηλεκτρονικό έγγραφο χρησιμοποιώντας τον ακόλουθο σύνδεσμο: 	<p><u>20</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 2: Η εργασία των νέων σε μια ψηφιακή εποχή Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>

<p>https://docs.google.com/document/d/1YFrCgb5Q9nP3oj-zuRhOdwjJ0BpOxJTEICPgNSEqzU/edit?usp=sharing</p> <ul style="list-style-type: none"> • Σε αυτή τη δραστηριότητα, η οποία περιγράφεται στα φύλλα δραστηριοτήτων για το εργαστήριο 2, οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να κάνουν καταιγισμό ιδεών σχετικά με τα πλεονεκτήματα και τις προκλήσεις της ενσωμάτωσης της τεχνολογίας στην πρακτική της εργασίας με τους νέους και πώς να ξεπεράσουν αυτές τις προκλήσεις όταν τις αντιμετωπίζουν. 		<ul style="list-style-type: none"> • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	
<p><u>Δραστηριότητα 2.4 Αλλαγές στην εκπαίδευση</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Αφού οι εκπαιδευόμενοι ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα 2.3, ο συντονιστής θα μεταβεί στη διαφάνεια 10 που περιγράφει τις αλλαγές που έχουν επέλθει στην εκπαίδευση λόγω της εμφάνισης της πανδημίας Covid19. • Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα μεταβεί στη διαφάνεια 11, η οποία εισάγει τη δραστηριότητα 2.4. Αυτή η δραστηριότητα, που περιγράφεται λεπτομερώς στο εγχειρίδιο δραστηριοτήτων για το εργαστήριο 2, απαιτεί από τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας να ξεκινήσουν μια συζήτηση σχετικά με τις αλλαγές που έχουν λάβει χώρα στην πρακτική τους στην εργασία με νέους, τον τρόπο με τον οποίο ξεπέρασαν ή αντιμετώπισαν τις προκλήσεις που 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 2: Η εργασία των νέων σε μια ψηφιακή εποχή • Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>

<p>αντιμετώπισαν και αν πιστεύουν ότι αυτές οι αλλαγές θα παραμείνουν μετά το τέλος της πανδημίας.</p>			
<p><u>Δραστηριότητα 2.5 Παραδείγματα ορθής πρακτικής</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Μετά την ολοκλήρωση της προηγούμενης δραστηριότητας, ο συντονιστής θα μεταβεί στη διαφάνεια 12, όπου θα δοθούν στους εκπαιδευόμενους παραδείγματα καλών πρακτικών για την εκπαιδευτική αντιμετώπιση της πανδημίας Covid19, συμπεριλαμβανομένων παραδειγμάτων από δύο χώρες: Λιθουανία και Νέα Ζηλανδία. • Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα μεταβεί στη διαφάνεια 14, όπου παρουσιάζεται η επόμενη πρακτική δραστηριότητα. Σε αυτή τη δραστηριότητα (Δραστηριότητα 2.5) που περιγράφεται λεπτομερώς στο εγχειρίδιο δραστηριοτήτων για το εργαστήριο 2, οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να διερευνήσουν ορισμένα παραδείγματα καλών πρακτικών ψηφιακής εργασίας με νέους που θα μπορούσαν να εφαρμόσουν στη δική τους πρακτική εργασία με νέους και θα τους ζητηθεί να παρουσιάσουν τα ευρήματά τους στους υπόλοιπους συμμετέχοντες. 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 2: Η εργασία των νέων σε μια ψηφιακή εποχή Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>
<p><u>Θεωρία: Τεχνολογία στην Εκπαίδευση</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Μετά την ολοκλήρωση της προηγούμενης δραστηριότητας, ο συντονιστής θα συνεχίσει 	<p><u>25</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 2: Η εργασία των νέων σε μια 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες</p>

<p>ανατρέχοντας στις διαφάνειες 15-20. Σε αυτές τις διαφάνειες, παρουσιάζονται στους εκπαιδευόμενους θεωρητικές γνώσεις σχετικά με τις προκλήσεις της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, τον τρόπο με τον οποίο η πανδημία έχει αλλάξει το μέλλον της εκπαίδευσης, τα οφέλη της χρήσης της τεχνολογίας στην εκπαίδευση, την αντιμετώπιση των φόβων για τη χρήση της τεχνολογίας στην εργασία με νέους και την οικοδόμηση της αυτοαποτελεσματικότητας για την ψηφιακή διδασκαλία.</p>		<p>ψηφιακή εποχή Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>τις δραστηριότητες της ομάδας</p>
<p><u>Θεωρία: Πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί η τεχνολογία στην εργασία με τους νέους;</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής θα ανατρέξει στις διαφάνειες 21-24 για να δώσει στους εργαζόμενους στους νέους 3 διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους μπορούν να χρησιμοποιήσουν την τεχνολογία στην εργασία τους με τους νέους: ως εργαλείο, ως δραστηριότητα ή ως περιεχόμενο. Ο διαμεσολαβητής θα περιγράψει λεπτομερώς τι συνεπάγεται κάθε προσέγγιση και πώς να την επιτύχουν στην πρακτική τους στην εργασία με νέους. 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 2: Η εργασία των νέων σε μια ψηφιακή εποχή Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>

<p><u>Δραστηριότητα 2.6 Ψηφιακά εργαλεία</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής θα προχωρήσει στη διαφάνεια 25, όπου οι εκπαιδευόμενοι θα κληθούν να συμμετάσχουν σε μια άλλη πρακτική δραστηριότητα σε μικρές ομάδες. • Αυτή η δραστηριότητα (Δραστηριότητα 2.6), περιγράφεται λεπτομερώς στο εγχειρίδιο δραστηριοτήτων για το εργαστήριο 2 και περιλαμβάνει την παρουσίαση πιθανών ψηφιακών εργαλείων στους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας και τους καλεί να συζητήσουν πώς θα χρησιμοποιούσαν αυτά τα εργαλεία στην πρακτική τους στην εργασία με νέους. 	<p><u>45</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 2: Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή • Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακές πηγές SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>
<p><u>Δραστηριότητα 2.7 Ψηφιακός γραμματισμός Bingo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας 2.6, ο συντονιστής θα μεταβεί στη διαφάνεια 26, όπου παρουσιάζεται στους εκπαιδευόμενους η έννοια του "ψηφιακού αλφαριθμητισμού". Ο διαμεσολαβητής θα παίξει το σύντομο βίντεο που εισήγαγε τον ψηφιακό γραμματισμό και στη συνέχεια θα μεταβεί στη διαφάνεια 27 για να ρωτήσει τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας γιατί πιστεύουν ότι ο ψηφιακός γραμματισμός είναι σημαντικός για την ψηφιακή εργασία με τους νέους. 	<p><u>45</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 2: Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή • Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακές πηγές SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής θα μεταβεί στη διαφάνεια 28 για να παρουσιάσει την επόμενη πρακτική δραστηριότητα "Ψηφιακός γραμματισμός Bingo" (Δραστηριότητα 2.7). Αυτή η δραστηριότητα περιγράφεται λεπτομερώς στο εγχειρίδιο δραστηριοτήτων για το εργαστήριο 2 και οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να αξιολογήσουν την επάρκειά τους στον ψηφιακό γραμματισμό παίζοντας αυτό το διασκεδαστικό, εκπαιδευτικό παιχνίδι κατά τη διάρκεια του οποίου πρέπει να εντοπίσουν τους τομείς της τεχνολογίας με τους οποίους είναι άνετοι και τους τομείς στους οποίους πρέπει να βελτιωθούν. 		<ul style="list-style-type: none"> • Φορητός υπολογιστής ή PC 	
<p><u>Θεωρία: Ψηφιακός Αλφαριθμητισμός και Ασφάλεια στο Διαδίκτυο</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Αφού οι εκπαιδευόμενοι ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα 2.7, ο συντονιστής θα προχωρήσει στη διαφάνεια 29 για να παρουσιάσει τις ικανότητες για τον ψηφιακό γραμματισμό. • Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα ανατρέξει στις διαφάνειες 30-33 για να παράσχει ορισμένες πρακτικές συμβουλές για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας σχετικά με το πώς να διατηρούν τους νέους ασφαλείς όταν χρησιμοποιούν την τεχνολογία στο σπίτι και στα κέντρα εργασίας νέων. 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 2: Η εργασία των νέων σε μια ψηφιακή εποχή Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>

<p><u>Δραστηριότητα 2.8 Ερωτηματολόγιο μετά την αξιολόγηση</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής θα ολοκληρώσει τη συνεδρία μεταβαίνοντας στη διαφάνεια 35 και παρουσιάζοντας την τελική δραστηριότητα. Η δραστηριότητα αυτή είναι ένα ερωτηματολόγιο μετα-αξιολόγησης, το οποίο αποτελείται από τις ίδιες ερωτήσεις με το ερωτηματολόγιο προ-αξιολόγησης και μπορεί να προσπελαστεί μέσω του ακόλουθου συνδέσμου: https://forms.gle/mCUbCwRmEgkGJzJ16. <p>Σκοπός αυτής της δραστηριότητας (που περιγράφεται λεπτομερώς στο εγχειρίδιο δραστηριοτήτων) είναι να αξιολογηθεί η γνώση των συμμετεχόντων σχετικά με το εκπαιδευτικό υλικό μετά το εργαστήριο και να συγκριθούν τα αποτελέσματα αυτά με τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου προ-αξιολόγησης.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Μετά την τελευταία δραστηριότητα, ο συντονιστής θα ευχαριστήσει τους συμμετέχοντες για την ακρόαση και, αν δεν υπάρχουν άλλες ερωτήσεις, θα ολοκληρώσει το Εργαστήριο 2 και θα δώσει στους εκπαιδευόμενους τις δραστηριότητες αυτοκατευθυνόμενης μάθησης για το Εργαστήριο 2, ώστε να τις ολοκληρώσουν στον ελεύθερο χρόνο τους. 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 2: Η εργασία των νέων σε μια ψηφιακή εποχή Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>

Συνολική διάρκεια της ενότητας	6 ώρες		

Δραστηριότητα Φυλλάδιο Εργαστήριο 2

A2.1

Τίτλος ενότητας	Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή		
Τίτλος δραστηριότητας	Ερωτηματολόγιο προ-αξιολόγησης	Κωδικός δραστηριότητας	A2.1
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	15 λεπτά	Μαθησιακά αποτελέσματα	Οι εκπαιδευόμενοι θα γνωρίζουν τις γνώσεις τους σχετικά με το θέμα πριν από την έναρξη του εργαστηρίου, ώστε να έχουν μια ένδειξη του τι μπορούν να μάθουν από αυτό το εργαστήριο, ώστε να μπορέσουν να

			αναπτύξουν τις δεξιότητές τους ως εκπαιδευτικοί.
Στόχος της δραστηριότητας	Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να εκτιμηθούν οι γνώσεις που ήδη διαθέτουν οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας πριν από την έναρξη του εργαστηρίου, ώστε να έχουν μια καλύτερη ιδέα για το τι μπορούν να μάθουν από το εργαστήριο και πώς θα τους ωφελήσει αυτή η νέα γνώση που απέκτησαν.		
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	Σύνδεση στο Internet Φορητός υπολογιστής ή PC		
Οδηγίες βήμα προς βήμα	<p>Βήμα 1 Ο εκπαιδευτής θα ξεκινήσει τη δραστηριότητα αναφέροντας το μαθησιακό θέμα της ημέρας - "Η εργασία των νέων σε μια ψηφιακή εποχή" - και θα ρωτήσει τους συμμετέχοντες τι πιστεύουν ότι σημαίνει αυτό και γιατί είναι σημαντικό θέμα που πρέπει να αντιμετωπιστεί σε μια ταχέως εξελισσόμενη τεχνολογική κοινωνία.</p> <p>Βήμα 2 Ο εκπαιδευτής θα παράσχει στους συμμετέχοντες τον ακόλουθο σύνδεσμο: https://forms.gle/r2SH6KAAJHNvTif38, στον οποίο όλοι οι συμμετέχοντες θα πρέπει να απαντήσουν με ειλικρίνεια για να αξιολογήσουν τις γνώσεις τους σχετικά με το αντικείμενο του εργαστηρίου, προτού τους παρουσιαστεί το περιεχόμενο.</p> <p>Βήμα 3 Μετά τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου προαξιολόγησης, ο εκπαιδευτής θα ξεκινήσει μια συζήτηση ρωτώντας τους σε ποιους</p>		

	τομείς γνώσεων μπορούν να βελτιωθούν σήμερα και πώς αυτό θα ωφελήσει το έργο τους με τους νέους.
--	--

A2.2

Τίτλος ενότητας	Η εργασία για τη νεολαία στην ψηφιακή εποχή		
Τίτλος δραστηριότητας	Εκτίμηση της ανάγκης για ψηφιακή εργασία για τη νεολαία	Κωδικός δραστηριότητας	Παράδειγμα: A2.2
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	30	Μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> Γνώση της ζήτησης για τεχνολογία στις σχολικές αίθουσες

Στόχος της δραστηριότητας	<p>Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να συγκεντρώσει σκέψεις από τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και να ξεκινήσει μια συζήτηση σχετικά με την ανάγκη ψηφιοποίησης της εργασίας με τους νέους και να συζητήσει τα συναισθήματά τους σχετικά με το πώς θα μπορούσε να μοιάζει το μέλλον της τεχνολογίας στην εκπαίδευση και πώς θα αντιμετώπιζαν αυτές τις αλλαγές.</p>
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	<p>Σύνδεση στο Internet Φορητός υπολογιστής ή PC</p>
Οδηγίες βήμα προς βήμα	<p>Βήμα 1: Ο συντονιστής θα ξεκινήσει μια συζήτηση με θέμα την ψηφιοποίηση της εκπαίδευσης και θα ζητήσει από τους εκπαιδευόμενους να αποκτήσουν πρόσβαση στον ακόλουθο ηλεκτρονικό πίνακα ανακοινώσεων και να εκθέσουν τις απόψεις τους σχετικά με το γιατί η εισαγωγή της τεχνολογίας στην πρακτική της εργασίας με νέους είναι σημαντική για τον 21^ο αιώνα.</p> <p>Βήμα 2: Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα παίξει το ακόλουθο βίντεο που δείχνει πώς θα μπορούσε ενδεχομένως να μοιάζει το μέλλον της εκπαίδευσης: https://youtu.be/uZ73ZsBkcus</p> <p>Βήμα 3: Ο συντονιστής θα θέσει τις ακόλουθες ερωτήσεις αυτό-αναστοχασμού:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Πιστεύετε ότι έτσι θα μπορούσε να μοιάζει το μέλλον της εκπαίδευσης;

	<ul style="list-style-type: none"> • Πώς αισθάνεστε για την τεχνολογία που εξελίσσεται τόσο γρήγορα; Πιστεύετε ότι μπορείτε να συμβαδίσετε με αυτήν; • Ποια πιστεύετε ότι μπορεί να είναι τα οφέλη αυτής της ψηφιοποίησης της εκπαίδευσης για τους νέους; Πιστεύετε ότι θα ασχοληθούν περισσότερο με την εκπαίδευση; • Ποια είναι τα όρια της εκπαίδευσης όταν δεν συμπεριλαμβάνεται η τεχνολογία στη διδασκαλία;
--	--

A2.3

Τίτλος ενότητας	Η εργασία για τη νεολαία στην ψηφιακή εποχή		
Τίτλος δραστηριότητας	Πλεονεκτήματα και προκλήσεις της χρήσης της τεχνολογίας στην εργασία με τους νέους	Κωδικός δραστηριότητας	A2.3
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο
Διάρκεια της δραστηριότητας	20	Μαθησιακά	<ul style="list-style-type: none"> • Γνώση των πλεονεκτημάτων και των προκλήσεων

(σε λεπτά)		αποτελέσματα	της ενσωμάτωσης της τεχνολογίας στην πρακτική της εργασίας με τους νέους και ομαδική συζήτηση για το πώς να ξεπεραστούν αυτές οι προκλήσεις
Στόχος της δραστηριότητας	Να συζητηθούν τα πλεονεκτήματα και οι προκλήσεις της ενσωμάτωσης της τεχνολογίας στην πρακτική της εργασίας με τους νέους και πώς να ξεπεραστούν αυτές οι προκλήσεις όταν αντιμετωπίζονται.		
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	Φορητός υπολογιστής Σύνδεση στο Internet Προβολέας		
Οδηγίες βήμα προς βήμα	<p>Βήμα 1: Ο διαμεσολαβητής θα αναθέσει στους εργαζόμενους στους νέους να σχηματίσουν μικρές ομάδες των 3-4 ατόμων και θα τους ζητήσει να αποκτήσουν πρόσβαση στο ακόλουθο έγγραφο: Κάντε κλικ εδώ</p> <p>Βήμα 2: Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες θα κληθούν να κάνουν καταγισμό ιδεών στις ομάδες τους και να δώσουν παραδείγματα πιθανών πλεονεκτημάτων και προκλήσεων που θα μπορούσαν να προκύψουν κατά την ενσωμάτωση της τεχνολογίας στην πρακτική τους στην εργασία με νέους.</p>		

Βήμα 3:

Ο συντονιστής θα ζητήσει από κάθε ομάδα να παρουσιάσει τα πλεονεκτήματα και τις προκλήσεις που έχει σκεφτεί.

Βήμα 4:

Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα εξετάσει όλες τις πιθανές προκλήσεις που σκέφτηκαν οι ομάδες και θα ρωτήσει τους συμμετέχοντες πώς θα μπορούσαν να αντιμετωπιστούν αυτές οι προκλήσεις. Θα απαντήσουν σε ερωτήσεις όπως:

- Μπορεί να ξεπεραστεί η συγκεκριμένη πρόκληση; Πώς;
- Έχετε εμπιστοσύνη στην ικανότητά σας να αντιμετωπίσετε αυτές τις προκλήσεις;
- Πιστεύετε ότι οι προκλήσεις υπερτερούν των πλεονεκτημάτων;

A2.4

**Τίτλος
ενότητας**

Η εργασία για τη νεολαία στην ψηφιακή εποχή

Τίτλος δραστηριότητας	Στροφή στην εκπαίδευση ενόψει της πανδημίας του Covid 19	Κωδικός δραστηριότητας	A2.4
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	20	Μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> Γνώση του τρόπου με τον οποίο η πανδημία Covid-19 επηρέασε την πρακτική της εργασίας με τους νέους και ανταλλαγή εμπειριών στην ομάδα
Στόχος της δραστηριότητας	Να ξεκινήσει μια συζήτηση σχετικά με τις αλλαγές που έχουν συντελεστεί στην πρακτική της εργασίας με τους νέους και την ανταλλαγή εμπειριών.		
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	Στυλό Χαρτί		
Οδηγίες βήμα προς βήμα	Βήμα 1: Ο συντονιστής θα καθοδηγήσει τους youth workers να σχηματίσουν μικρές ομάδες των 3-4 ατόμων και θα τους ζητήσει να συγκρίνουν τις μεθόδους τους στην πρακτική της εργασίας με τους νέους πριν και κατά τη διάρκεια/μετά την πανδημία.		

Βήμα 2:

Αφού συγκεντρωθούν όλες οι πληροφορίες, ένα άτομο από κάθε ομάδα θα παρουσιάσει τα ευρήματά του στην ομάδα και οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας θα ανταλλάξουν τις εμπειρίες τους σχετικά με το πόσο έχει αλλάξει η εργασία τους σε θέματα νεολαίας σε σύντομο χρονικό διάστημα.

Βήμα 3:

Ο συντονιστής θα θέσει τις ακόλουθες ερωτήσεις αυτοαναστοχασμού:

- Πώς αισθανθήκατε όταν συνέβαιναν όλες αυτές οι ξαφνικές αλλαγές;
- Καταφέρατε να αντεπεξέλθετε στη μετάβαση στη διαδικτυακή μάθηση και διδασκαλία;
- Ποιες προκλήσεις αντιμετωπίσατε;
- Σας πρόσφερε αυτή η εμπειρία ωφέλιμες εμπειρίες μάθησης; Ποιες ήταν αυτές;
- Πιστεύετε ότι αυτές οι αλλαγές στην πρακτική σας στην εργασία με τους νέους θα παραμείνουν, ακόμη και αν η πανδημία τελειώσει;

Τίτλος ενότητας	Η εργασία για τη νεολαία στην ψηφιακή εποχή		
Τίτλος δραστηριότητας	Καλές πρακτικές	Κωδικός δραστηριότητας	A2.5
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	30	Μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> Γνώση καλών πρακτικών για την ψηφιακή εργασία για νέους
Στόχος της δραστηριότητας	Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να παράσχει στους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας ορισμένα παραδείγματα καλής πρακτικής για την ψηφιακή εργασία με τους νέους, τα οποία θα μπορούσαν να εφαρμόσουν στη δική τους πρακτική εργασίας με τους νέους.		
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	<i>Φορητός υπολογιστής ή Pc</i> <i>Σύνδεση στο Internet</i> <i>Στυλό</i> <i>Χαρτί</i>		
Οδηγίες βήμα προς βήμα	Βήμα 1: Ο συντονιστής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να μεταβούν στον ακόλουθο δικτυακό τόπο: https://www.digitalyouthwork.eu/good-practices/		
	Βήμα 2: Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα ζητήσει από τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας να σχηματίσουν ομάδες των 2-3 ατόμων		

και να ερευνήσουν διάφορα παραδείγματα καλής πρακτικής ψηφιακής εργασίας για τη νεολαία κατά τη διάρκεια των ετών που βρίσκουν ενδιαφέροντα.

Βήμα 3:

Ο συντονιστής θα ζητήσει από κάθε ομάδα να παρουσιάσει τα ευρήματά της στην τάξη, συζητώντας ποια παραδείγματα καλών πρακτικών βρήκαν ενδιαφέροντα και γιατί.

Βήμα 4:

Ο συντονιστής θα θέσει τις ακόλουθες ερωτήσεις αυτό-αναστοχασμού:

- Ποιο ήταν το αγαπημένο σας παράδειγμα καλής πρακτικής και γιατί;
- Αυτά τα παραδείγματα καλών πρακτικών συνέβησαν όλα πριν από την πανδημία. Πιστεύετε ότι αυτό ωφέλησε αυτούς τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας όταν χτύπησε η πανδημία;
- Μπορείτε να σκεφτείτε κάποια δικά σας παραδείγματα καλής πρακτικής από την πρακτική σας στην εργασία με νέους όλα αυτά τα χρόνια;
- Υπάρχει κάποια από αυτές τις καλές πρακτικές που θα θέλατε να εφαρμόσετε στη δική σας πρακτική εργασίας με νέους; Γιατί;

Τίτλος ενότητας	Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή		
Τίτλος δραστηριότητας	Ψηφιακά εργαλεία	Κωδικός δραστηριότητας	A2.6
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	30 λεπτά	Μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> Οι εκπαιδευόμενοι θα γνωρίσουν νέα ψηφιακά εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιήσουν στην πρακτική τους στην εργασία με νέους.
Στόχος της δραστηριότητας	Σκοπός της δραστηριότητας αυτής είναι να γνωρίσουν οι εργαζόμενοι στους τομείς της νεολαίας καινοτόμα ψηφιακά εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιήσουν με τους νέους για να αυξήσουν την εμπλοκή τους με το εκπαιδευτικό υλικό.		
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	Σύνδεση στο Internet Φορητός υπολογιστής ή PC		

**Οδηγίες βήμα
προς βήμα**

Βήμα 1

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σχηματίσουν ομάδες των 3-4 ατόμων και δώστε τους τον ακόλουθο σύνδεσμο: [ψηφιακά εργαλεία](#)

Βήμα 2

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες στις ομάδες τους να εξερευνήσουν τα διάφορα ψηφιακά εργαλεία και να καταγράψουν τα εργαλεία που βρίσκουν πιο ενδιαφέροντα.

Βήμα 3

Ο συντονιστής θα θέσει τις ακόλουθες ερωτήσεις προβληματισμού:

- Με πόσα από αυτά τα ψηφιακά εργαλεία ήσασταν ήδη εξοικειωμένοι;
- Αναφέρετε πέντε ψηφιακά εργαλεία που βρήκατε ενδιαφέροντα
- Πώς θα εφαρμόζατε αυτά τα εργαλεία στην πρακτική σας στην εργασία με νέους;
- Είναι τα εργαλεία εύχρηστα; Ή πιστεύετε ότι θα χρειαστείτε εκπαίδευση;
- Ποια θα μπορούσαν να είναι τα οφέλη για τους νέους αν χρησιμοποιούσατε ψηφιακά εργαλεία όπως αυτά στην πρακτική σας στην εργασία με τους νέους;

Τίτλος ενότητας	Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή		
Τίτλος δραστηριότητας	Ψηφιακός γραμματισμός Bingo	Κωδικός δραστηριότητας	A2.7
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	15 λεπτά	Μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> Γνώση των στοιχείων του ψηφιακού αλφαριθμητισμού και της επάρκειας τους στους τομείς αυτούς
Στόχος της δραστηριότητας	Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να αξιολογηθεί η επάρκεια των συμμετεχόντων στον ψηφιακό γραμματισμό, παίζοντας ένα διασκεδαστικό, εκπαιδευτικό παιχνίδι με τίτλο "Ψηφιακός γραμματισμός Bingo", κατά τη διάρκεια του οποίου πρέπει να προσδιορίσουν τους τομείς της τεχνολογίας στους οποίους είναι άνετοι και τους τομείς στους οποίους πρέπει να βελτιωθούν.		
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	PC ή φορητός υπολογιστής <i>Σύνδεση στο Internet</i>		

**Οδηγίες
βήμα προς
βήμα**

Βήμα 1

Ο συντονιστής θα δώσει στους συμμετέχοντες τον ακόλουθο σύνδεσμο που θα τους οδηγήσει σε ένα παιχνίδι "Ψηφιακού Αλφαριθμητισμού Bingo":

<https://bingobaker.com/#e63da3cc7c7323e9>

Εδώ, θα δημιουργήσουν τη δική τους, ατομική κάρτα μπίνγκο, οπότε κάθε συμμετέχων θα έχει μια κάρτα μπίνγκο που θα είναι διαφορετικά δομημένη. Έτσι μοιάζει η κάρτα μπίνγκο:

Digital Literacy Bingo

B I N G O

I know how to use web browsers	I know how to use video conferencing platforms	I know how to post on social media	I know how to use a VPN	I can comfortably use Microsoft Office
I know how to use photoshop	I am aware of who I can trust online	I know how to clear cookies on my computer	I know how to search for factual information on the web	I can move files from my computer to an external hard drive
I am aware of methods I can take to stay safe online	I am aware of open-source educational resources available	I know how to find images online free of copyright	I am aware of copyright rules	I can create a presentation online
I know how to check my emails	I know how to generate a QR code	I can communicate with colleagues online	I am aware of my digital rights	I can create online educational content
I can adapt to new technology	I am able to think critically	I know how to protect my computer from viruses	I know how to protect my data	I know how to spot "Fake News"

Βήμα 2

Ο διαμεσολαβητής θα ανακαλέσει τα στοιχεία από την κάρτα bingo με τυχαία σειρά ένα προς ένα, μπαίνοντας στον ακόλουθο σύνδεσμο: <https://bingobaker.com/view/4964888> και αποκτώντας πρόσβαση στον "κατάλογο κλήσεων", και οι συμμετέχοντες θα

	<p>σημειώνουν κάθε τετράγωνο καθώς το ακούνε να ανακαλείται, αν συμφωνούν με τις δηλώσεις</p> <p>Βήμα 3 Ο πρώτος συμμετέχων/οι πρώτοι συμμετέχοντες που θα σημειώσουν μια ολόκληρη σειρά (κάθετα ή οριζόντια) πρέπει να φωνάξουν "BINGO".</p> <p>Βήμα 4 Ο συντονιστής θα θέσει τις ακόλουθες ερωτήσεις αυτό-αναστοχασμού:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Πόσες από αυτές τις ψηφιακές δραστηριότητες μπορείτε να κάνετε με σιγουριά; • Υπάρχουν εργασίες στις οποίες πρέπει να βελτιωθείτε; • Πιστεύετε ότι οι νέοι έχουν αυτοπεποίθηση σε πολλούς από αυτούς τους τομείς; • Σε ποιες από αυτές τις εργασίες θα θέλατε να γίνετε πιο ικανοί;
--	--

A2.8

Τίτλος ενότητας	Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή		
Τίτλος δραστηριότητας	Ερωτηματολόγιο μετά την αξιολόγηση	Κωδικός δραστηριότητας	A2.8
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο

<p>Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)</p>	<p>15 λεπτά</p>	<p>Μαθησιακά αποτελέσματα</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν επίγνωση των νέων γνώσεων που έμαθαν και θα έχουν κίνητρο να τις εφαρμόσουν στην ψηφιακή εργασία τους με τους νέους.</p>
<p>Στόχος της δραστηριότητας</p>	<p>Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να αξιολογηθεί η γνώση των συμμετεχόντων σχετικά με το εκπαιδευτικό υλικό μετά την παράδοση του εργαστηρίου και να συγκριθούν τα αποτελέσματα αυτά με τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου προ-αξιολόγησης. Αυτό θα αποτελέσει κίνητρο για τους συμμετέχοντες και θα τους δώσει μια αίσθηση ολοκλήρωσης, καθώς θα δουν πόσες νέες γνώσεις απέκτησαν και πόσο πολύτιμη ήταν η εκπαιδευτική συνεδρία.</p>		
<p>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</p>	<p>Σύνδεση στο Internet Φορητός υπολογιστής ή PC</p>		
<p>Οδηγίες βήμα προς βήμα</p>	<p>Βήμα 1 Δώστε στους συμμετέχοντες τον ακόλουθο σύνδεσμο: https://forms.gle/1ZwpnJ4XKYQC2jXZ8 και καθοδηγήστε τους να συμπληρώσουν το ερωτηματολόγιο.</p> <p>Βήμα 2</p>		

Αφού οι συμμετέχοντες συμπληρώσουν το Ερωτηματολόγιο Μετα-αξιολόγησης, δώστε τους οδηγίες να συγκρίνουν τα αποτελέσματα του Ερωτηματολογίου Προ-αξιολόγησης με τα αποτελέσματα του Ερωτηματολογίου Μετα-αξιολόγησης και ρωτήστε τους πώς αυτή η νεοαποκτηθείσα γνώση μπορεί να τους φανεί χρήσιμη στα πλαίσια της εργασίας με νέους.

Πόροι Αυτοκατευθυνόμενης μάθησης - Εργαστήριο 2

S2.1

Θέμα:	Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή
Τίτλος:	Αξιολόγηση ικανοτήτων ψηφιακής εργασίας για τη νεολαία
Ωρα:	30 λεπτά

Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτός ο πόρος θα αξιολογήσει τις τρεις ικανότητες που αφορούν τους λειτουργούς νεολαίας που σχεδιάζουν να ενσωματώσουν την ψηφιακή εργασία με νέους στην πρακτική τους, και τελικά θα τους ενημερώσει για τους τομείς στους οποίους θα πρέπει να εστιάσουν για να εργαστούν αποτελεσματικά με τους νέους χρησιμοποιώντας τις σχετικές τεχνολογίες. Θα τους παρέχονται επίσης συστάσεις για να υποστηρίξουν την ανάπτυξη της εργασίας τους με νέους.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Θα έχετε μια εικόνα των τομέων της εργασίας σας με τους νέους που μπορούν να αναπτυχθούν και να εξελιχθούν ώστε να αξιοποιήσετε όλες τις δυνατότητες της τεχνολογίας και των ψηφιακών μέσων στην πρακτική σας στην εργασία με τους νέους, και θα σας δοθούν λεπτομερείς συστάσεις για να σας βοηθήσουν στην ανάπτυξη της εργασίας σας με τους νέους.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://digipathways.io/self-assessment-tool-competence/

S2.2

Θέμα:	Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή
--------------	---------------------------------------

Τίτλος:	Αντιμετώπιση της πανδημίας Covid-19 στην Ιρλανδία στον τομέα της εργασίας των νέων
Χρόνος	30 λεπτά
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	<p>Αυτή η πηγή σας παρουσιάζει συγκεντρωμένα δεδομένα και πληροφορίες σχετικά με την αντίδραση του τομέα της εργασίας των νέων στην Ιρλανδία στην πανδημία Covid-19. Θα σας παράσχει μια infographic επισκόπηση της έρευνας που διεξήχθη και θα εξετάσει:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Προκλήσεις που προέκυψαν ενόψει της παγκόσμιας πανδημίας - Μεθοδολογίες που χρησιμοποιούνται για την υποστήριξη των νέων - Οι περιορισμοί της τρέχουσας μεθόδου εργασίας
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Θα κατανοήσετε τις δυσκολίες και τις προκλήσεις που έχει υποστεί η εργασία σας με τους νέους λόγω των επιπτώσεων της πανδημίας Covid-19 και θα σας δοθούν συμβουλές για το πώς μπορείτε να προσφέρετε καθοδήγηση και υποστήριξη στους νέους στην πρακτική σας εργασία με τους νέους.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2020/09/Review-of-the-youth-work-sector-response-to-the-COVID-19-pandemic.pdf

--	--

S2.3

Θέμα:	Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή
Τίτλος:	Χρήση ψηφιακών εργαλείων για καλό σκοπό
Χρόνος	30 λεπτά
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας θα αποκτήσουν νέες πληροφορίες σχετικά με το πώς μπορούν να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες της τεχνολογίας και να τις χρησιμοποιήσουν για καλό σκοπό στην πρακτική τους στην εργασία με τους νέους.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Θα λάβετε συμβουλές και καθοδήγηση σχετικά με το πώς η ψηφιακή τεχνολογία μπορεί να είναι επωφελής στην πρακτική τους στην εργασία με νέους και τα πλεονεκτήματα που μπορεί να έχει για τους νέους.

Σύνδεση με τον πόρο:	https://digitalyouthwork.scot/digital-will-continue-to-grow-as-youth-workers-can-we-use-it-for-good/
-----------------------------	---

S2.4

Θέμα:	Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή
Τίτλος:	Μικτή μάθηση
Χρόνος	30 λεπτά
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας θα μάθουν τι είναι η μικτή μάθηση και παραδείγματα καλών πρακτικών που μπορούν να συμπεριλάβουν στην πρακτική τους στην εργασία με νέους.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Θα σας παρουσιαστούν καλές πρακτικές στον τομέα της μικτής μάθησης, καθοδηγώντας σας έτσι στο πώς να ενσωματώσετε ένα μείγμα εκπαίδευσης βασισμένης στην τεχνολογία και πρόσωπο με πρόσωπο στην πρακτική σας στην εργασία με νέους.

Σύνδεση με τον πόρο:	https://youtu.be/auzwH1mK2TY
-----------------------------	---

S2.5

Θέμα:	Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή
Τίτλος:	Επανεφεύρεση της εκπαίδευσης για την ψηφιακή εποχή
Χρόνος	15 λεπτά
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτός ο πόρος υπογραμμίζει τη σημασία του ψηφιακού αλφαριθμητισμού. Ο ομιλητής, David Middelbeck, εξηγεί πώς η εκπαίδευση υστερεί σε σχέση με την τεχνολογία και υποστηρίζει την ανάγκη για δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού για όλους, προκειμένου να συμβαδίζουν με την ταχέως εξελισσόμενη ψηφιακή εποχή.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Θα ενημερωθείτε για τη σημασία της εισαγωγής της τεχνολογίας στην εκπαίδευση και θα λάβετε υποστήριξη για να οραματιστείτε το μέλλον της ψηφιακής εκπαίδευσης, ενώ θα μάθετε για εταιρείες και εκπαιδευτικές πλατφόρμες που μπορούν να σας υποστηρίξουν στο ταξίδι σας για την πλοήγηση στη νέα τεχνολογία.

Σύνδεση με τον πόρο:	https://youtu.be/Arl6albrkuY
-----------------------------	---

S2.6

Θέμα:	Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή
Τίτλος:	Ψηφιακή εργασία για τη νεολαία: μια συστηματική ανασκόπηση με μια πρόταση
Χρόνος	Μία ώρα
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτό το εμπειριστατωμένο άρθρο εντοπίζει τις σχέσεις μεταξύ των πρακτικών ψηφιακής συμμετοχής των νέων με στόχο την ανάπτυξη της ψηφιακής ιθαγένειας, των δεξιοτήτων και των γνώσεων που απαιτούνται για τον κρίσιμο ψηφιακό γραμματισμό και του ρόλου της τεχνολογίας των ψηφιακών μέσων στην πρακτική της εκπαίδευσης της κοινωνικής εργασίας για την προώθηση της κοινωνικής ένταξης.

Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	<p>Θα μάθετε πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με το γιατί η έννοια της ψηφιακής εργασίας για τους νέους είναι σχετική με την ταχέως εξελισσόμενη τεχνολογική εποχή μας και πώς να καθοδηγήσετε τους νέους να συμμετέχουν ψηφιακά με κοινωνικό αντίκτυπο.</p>
Σύνδεση με τον πόρο:	<p>https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02615479.2021.1971187?scroll=top&needAccess=true</p>

S2.7

Θέμα:	<p>Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή</p>
--------------	--

Τίτλος:	DigCompEDU - Πλαίσιο ψηφιακής επάρκειας για εκπαιδευτικούς
Χρόνος	Μία ώρα
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο για την Ψηφιακή Επάρκεια των Εκπαιδευτικών (DigCompEdu) περιγράφει στους εκπαιδευτικούς την έννοια της ψηφιακής επάρκειας και τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να αναπτύξουν τις ψηφιακές τους ικανότητες.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Θα υποστηριχθείτε για να αναπτύξετε τις ψηφιακές σας ικανότητες, καθώς αυτό το πλαίσιο σας προσφέρει ένα σύνολο κριτηρίων με καθολική λογική και γλώσσα.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC107466/pdf_digcomedu_a4_final.pdf

Θέμα:	Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή
Τίτλος:	Ηλεκτρονική μάθηση και ψηφιακά μέσα
Χρόνος	1 ώρα
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Το περιοδικό αυτό διερευνά τις διαφορετικές προσεγγίσεις και κλάδους που σχετίζονται με την ψηφιοποιημένη εκπαίδευση.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Θα αποκτήσετε ολοκληρωμένη κατανόηση του τρόπου με τον οποίο η πολιτική οικονομία και η οικολογία της πληροφορίας επηρεάζουν την ψηφιοποιημένη εκπαίδευση.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://journals.sagepub.com/description/ldm

S2.9

Θέμα:	Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή
Τίτλος:	Ψηφιακός γραμματισμός
Χρόνος	45 λεπτά
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτή η πηγή είναι μια ομιλία της συγγραφέως Nicky Hockly στο Churchill College του Cambridge, και η ομιλία της επικεντρώνεται στη θεωρία που στηρίζει τον ψηφιακό γραμματισμό και στις επιπτώσεις που είχε αυτό για τους εκπαιδευτικούς διαχειριστές.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Θα μάθετε πώς τα εκπαιδευτικά ιδρύματα μπορούν να υιοθετήσουν μια αποτελεσματική προσέγγιση για την ανάπτυξη του ψηφιακού αλφαριθμητισμού και την ενσωμάτωσή του στα προγράμματα σπουδών.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://youtu.be/qRN6HdbzPPU

S2.10

Θέμα:	Η εργασία των νέων στην ψηφιακή εποχή
Τίτλος:	Ανάπτυξη ψηφιακής εργασίας για τη νεολαία
Χρόνος	30 λεπτά
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Πρόκειται για μια δημοσίευση της ΕΕ που παρέχει συστάσεις πολιτικής, ανάγκες κατάρτισης και παραδείγματα καλών πρακτικών για την ανάπτυξη της ψηφιακής εργασίας για νέους σε ολόκληρη την ΕΕ.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	<p>Θα αποκτήσετε εικόνα για τη θεωρία πίσω από την ανάπτυξη ψηφιακών ικανοτήτων από μια ομάδα εμπειρογνομόνων που συστάθηκε στο πλαίσιο του σχεδίου εργασίας της Ευρωπαϊκής Ένωσης για τη νεολαία για την περίοδο 2016-2018, και εδώ είναι μερικά στοιχεία που περιλαμβάνονται:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ένας ορισμός εργασίας για την "ψηφιακή εργασία με τους νέους".

	<ul style="list-style-type: none">• Παραδείγματα καινοτόμων πρακτικών για την ανάπτυξη της ψηφιακής εργασίας για τη νεολαία και την αναβάθμιση των ψηφιακών ικανοτήτων των επαγγελματιών που ασχολούνται με τη νεολαία• Συστάσεις πολιτικής για την ανάπτυξη της ψηφιακής εργασίας για τη νεολαία• Αναγνώριση των εκπαιδευτικών αναγκών των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας για την άσκηση της ψηφιακής εργασίας με τους νέους• Συλλογή εκπαιδευτικού υλικού
Σύνδεση με τον πόρο:	https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1

Εργαστήριο 3: Εισαγωγή στη συλλογή διαδραστικών infographics

Μαθησιακά αποτελέσματα

Εργαστήριο 3: Εισαγωγή στη συλλογή των διαδραστικών Infographics

- Παρουσίαση και δοκιμή της Συλλογής διαδραστικών infographics (IO1) για την ανάπτυξη των γνώσεων των μαθητών και την εξοικείωσή τους με τις βασικές έννοιες.
- Παρουσίαση της έννοιας και της σημασίας ενός πόρου μικρομάθησης για την κατάρτιση και την εκπαίδευση σε θέματα ευαισθητοποίησης σχετικά με τα ναρκωτικά
- Πρακτικές συστάσεις για την εφαρμογή και τη χρήση των διαδραστικών Infographics στην καθημερινή πρακτική της εργασίας με τους νέους

Το σχέδιο μαθήματος σε αυτό το εγχειρίδιο θα καθοδηγήσει την υλοποίηση του προγράμματος ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης για τους λειτουργούς νεολαίας και θα τους υποστηρίξει να:

- Μεγιστοποίηση του δυναμικού των πόρων του προγράμματος DATE στο πλαίσιο των πρακτικών τους για τη νεολαία
- Προώθηση της συνεχούς επαγγελματικής τους ανάπτυξης
- Να επεκτείνουν τη διδασκαλία και τις πρακτικές τους σε νέα διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης

Κάθε εργαστήριο αποτελείται από,

- Σχέδιο μαθήματος
- Πόροι αυτοκατευθυνόμενης μάθησης
- Ένα ενημερωτικό φυλλάδιο για τους εργαζόμενους στη νεολαία
- Παρουσίαση PPT

Υλικά που απαιτούνται για αυτό το πρόγραμμα κατάρτισης:

Τα υλικά που θα χρειαστείτε για αυτό το Εργαστήριο περιλαμβάνουν:

Απαιτούμενα υλικά:

- Αίθουσα κατάρτισης με χώρο για συνεδρίες διαλείμματος
- Στυλό
- Χαρτί
- Flipchart
- Δείκτες
- Χρωματιστά στυλό και μαρκαδόροι για δραστηριότητες μικρών ομάδων
- Πρόσβαση σε υπολογιστή ή φορητό υπολογιστή (για αυτοκατευθυνόμενη μάθηση)
- Ενημερωτικό φυλλάδιο για τον εργαζόμενο στη νεολαία
- Smartphone

Εργαστήριο σχεδίου μαθήματος 3

Τίτλος ενότητας: Infographics			
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	Χρόνος (λεπτά)	Απαιτούμενα υλικά/εξοπλισμός	Αξιολόγηση/ Αξιολόγηση
<p><u>Έναρξη εργαστηρίου:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Ο συντονιστής του εργαστηρίου θα παρουσιάσει εν συντομία τη συνεδρία και θα ρωτήσει αν υπάρχουν ερωτήσεις σχετικά με το προηγούμενο εργαστήριο ή την αυτοκατευθυνόμενη μάθηση.• Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα χρησιμοποιήσει τις διαφάνειες 1 έως 2 για να παρουσιάσει το θέμα της ημέρας (Εισαγωγή στη συλλογή διαδραστικών infographics) και στη συνέχεια θα προχωρήσει στη διαφάνεια 3 για να	<u>15</u>	<ul style="list-style-type: none">• Εργαστήριο 3: Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL• Προβολέας• Σύνδεση στο Internet• Φορητός υπολογιστής ή PC	Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας

<p>παρουσιάσει τα μαθησιακά αποτελέσματα του εργαστηρίου.</p>			
<p><u>Δραστηριότητα 3.1 - Δοκιμή των Infographics:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα ανατρέξει στις διαφάνειες 4-7 για την πρώτη δραστηριότητα του εργαστηρίου 3: Δοκιμή των διαδραστικών infographics. Αυτή η δραστηριότητα, που εξηγείται λεπτομερέστερα στο Εγχειρίδιο Δραστηριοτήτων για το Εργαστήριο 3, εισάγει τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας στους πόρους που περιλαμβάνονται στα διαδραστικά infographics της DATE, δοκιμάζοντάς τα με τη χρήση των κωδικών QR. • Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα θέσει τις ερωτήσεις αυτοαναστοχασμού που παρέχονται στο Εγχειρίδιο Δραστηριότητας. 	<p><u>45</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 3: Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>
<p><u>Δραστηριότητα 3.2: Διερεύνηση του ορισμού του προβλήματος</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής θα ανατρέξει στις διαφάνειες 8,9 και 10 για τη Δραστηριότητα 3.2: Εξερευνώντας το Infographic για τον ορισμό του προβλήματος. Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας, που περιγράφεται λεπτομερώς στο Εγχειρίδιο Δραστηριότητας, είναι να εξερευνήσετε αυτή τη θεματική περιοχή στα Infographics της DATE και να προσδιορίσετε τη σημασία και τη συνάφεια της στην πρακτική της εργασίας με τους νέους 	<p><u>40</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 3: Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>

<p>κατά τη διδασκαλία των νέων για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο διαμεσολαβητής θα ξεκινήσει τη δραστηριότητα χρησιμοποιώντας τη διαφάνεια 9 για να παρουσιάσει την κατανομή καθενός από τα 4 infographics του "Ορισμού του προβλήματος" και τα ζητήματα που αντιμετωπίζει το καθένα. • Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα παρουσιάσει μια ολοκληρωμένη διαδραστική αφίσα infographic στη θεματική περιοχή του ορισμού προβλημάτων και θα δώσει οδηγίες στους συμμετέχοντες να συζητήσουν τη σημασία της στην εκπαίδευση για τα ναρκωτικά με τους νέους. 			
<p><u>Δραστηριότητα 3.3 Διερεύνηση των επικρατούντων προβλημάτων σήμερα</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής θα ανατρέξει στις διαφάνειες 11 και 12 για τη δραστηριότητα 3.3: Εξερευνώντας τα διαδεδομένα προβλήματα σήμερα Infographics. Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας, που περιγράφεται λεπτομερώς στο Εγχειρίδιο Δραστηριότητας, είναι να εξερευνήσετε αυτή τη θεματική περιοχή στα Infographics της ΗΜΕΡΑΣ και να προσδιορίσετε τη σημασία και τη συνάφεια της στην πρακτική της εργασίας με τους νέους κατά τη διδασκαλία των νέων για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά. 	<p><u>40</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 3: Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Ο διαμεσολαβητής θα ξεκινήσει τη δραστηριότητα χρησιμοποιώντας τη διαφάνεια 11 για να παρουσιάσει την κατανομή καθενός από τα 4 infographics στο "Επικρατούντα προβλήματα σήμερα" και τα θέματα που αντιμετωπίζει το καθένα από αυτά. • Μετά από αυτό, ο συντονιστής θα παρουσιάσει μια ολοκληρωμένη διαδραστική αφίσα infographic στη θεματική περιοχή Επικρατούντα προβλήματα σήμερα στη διαφάνεια 12 και θα δώσει οδηγίες στους συμμετέχοντες να συζητήσουν τη σημασία της στην εκπαίδευση για τα ναρκωτικά με τους νέους. 			
<p><u>Δραστηριότητα 3.4 Διερεύνηση της κατάλληλης δράσης αντίδρασης</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής θα ανατρέξει στις διαφάνειες 13 και 14 για τη δραστηριότητα 3.4: Εξερευνώντας τα Infographics της κατάλληλης δράσης αντίδρασης. Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας, που περιγράφεται λεπτομερώς στο Εγχειρίδιο Δραστηριότητας, είναι να εξερευνήσετε αυτή τη θεματική περιοχή στα Infographics της και να προσδιορίσετε τη σημασία και τη συνάφεια της στην πρακτική της εργασίας με τους νέους κατά τη διδασκαλία των νέων για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά. • Ο διαμεσολαβητής θα ξεκινήσει τη δραστηριότητα χρησιμοποιώντας τη διαφάνεια 13 για να 	<p><u>40</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 3: Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>

<p>παρουσιάσει την ανάλυση καθενός από τα 4 infographics στο "Appropriate Response Action" και ποια ζητήματα αντιμετωπίζει το καθένα.</p> <ul style="list-style-type: none"> Μετά από αυτό, ο συντονιστής θα παρουσιάσει μια ολοκληρωμένη διαδραστική αφίσα infographic στη θεματική περιοχή της κατάλληλης δράσης αντίδρασης στη διαφάνεια 14 και θα δώσει οδηγίες στους συμμετέχοντες να συζητήσουν τη σημασία της στην εκπαίδευση για τα ναρκωτικά με τους νέους. 			
<p><u>Δραστηριότητα 3.5 Καταιγισμός ιδεών για Infographic</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ο συντονιστής θα προχωρήσει στη διαφάνεια 15 και θα παρουσιάσει μια άλλη πρακτική δραστηριότητα, κατά την οποία οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας θα ενθαρρυνθούν να κάνουν καταιγισμό ιδεών για το πρώτο τους infographic. Στη δραστηριότητα 3.5, η οποία περιγράφεται λεπτομερώς στο Εγχειρίδιο Δραστηριοτήτων, ο συντονιστής θα καθοδηγήσει τους συμμετέχοντες να σκεφτούν ένα γεγονός ή μια δήλωση που θα συμπεριλάβουν σε μια διαδραστική αφίσα infographic που αφορά τις θεματικές περιοχές Ορισμός προβλήματος, Επικρατούντα προβλήματα σήμερα και Κατάλληλη δράση αντιμετώπισης, ώστε να τους υποστηρίξει στο μέλλον να δημιουργήσουν τελικά τα δικά τους infographics. 	<p><u>45</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> Εργαστήριο 3: Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL Προβολέας Σύνδεση στο Internet Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>

<p><u>Μικρο-μάθηση</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής θα ανατρέξει στις διαφάνειες 16-24 για να παρουσιάσει την έννοια της μικρομάθησης. Οι διαφάνειες θα αναφερθούν στο τι είναι η μικρομάθηση, σε παραδείγματα μικρομάθησης και στη δομή ενός πόρου μορφής μικρομάθησης. 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 3: Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>
<p><u>Δραστηριότητα 3.6 Δημιουργήστε το δικό σας σενάριο βίντεο!</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής θα μεταβεί στη διαφάνεια 25 για να παρουσιάσει τη Δραστηριότητα 3.6: δημιουργήστε το δικό σας σενάριο βίντεο, που περιγράφεται λεπτομερώς στο Εγχειρίδιο Δραστηριότητας για το Εργαστήριο 3. • Ο συντονιστής θα παρουσιάσει τη δομή ενός σεναρίου βίντεο, που παρέχεται στο Εγχειρίδιο Δραστηριότητας, και θα καθοδηγήσει τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν ένα σενάριο βίντεο με θέμα τη Μείωση της βλάβης σε μικρές ομάδες. 	<p><u>60</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαστήριο 3: Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	<p>Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας</p>

<ul style="list-style-type: none"> Αφού οι συμμετέχοντες ολοκληρώσουν αυτή τη δραστηριότητα, κάθε ομάδα θα παρουσιάσει το σενάριο του βίντεο και θα απαντήσει στις ερωτήσεις αυτο-αναστοχασμού. 			
<p><u>Εφαρμογή των διαδραστικών γραφικών πληροφοριών στην πρακτική της εργασίας με τους νέους</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ο συντονιστής θα προχωρήσει στις διαφάνειες 26-32, οι οποίες θα καλύψουν τους ακόλουθους τομείς: <ul style="list-style-type: none"> - Κώδικες QR ως μικρο-μάθηση για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά - Γιατί να χρησιμοποιήσετε τη μικρο-μάθηση στην εργασία με τους νέους; - Συμβουλές κατά τη χρήση των πόρων της DATE στην Ομάδα Νέων - Στατιστικά στοιχεία μικρομάθησης - Πώς να χρησιμοποιήσετε τα διαδραστικά γραφήματα σε περιβάλλον εργασίας για τη νεολαία - Γιατί να χρησιμοποιήσετε τα διαδραστικά infographics της DATE; 	<u>30</u>	<ul style="list-style-type: none"> Εργαστήριο 3: Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων και μαθησιακοί πόροι SDL Προβολέας Σύνδεση στο Internet Φορητός υπολογιστής ή PC 	Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας
<p><u>Κλείσιμο του εργαστηρίου 3</u></p> <p>Ο συντονιστής θα ολοκληρώσει το εργαστήριο ευχαριστώντας τους συμμετέχοντες για την ακρόαση και, εάν δεν υπάρχουν περαιτέρω ερωτήσεις, θα τερματίσει το εργαστήριο 3 και θα δώσει στους</p>	<u>10</u>	<ul style="list-style-type: none"> Εργαστήριο 3: Παρουσίαση PPT, φύλλα δραστηριοτήτων 	Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις δραστηριότητες της ομάδας

εκπαιδευόμενους τις δραστηριότητες αυτοκατευθυνόμενης μάθησης για το εργαστήριο 3 για να τις ολοκληρώσουν στον ελεύθερο χρόνο τους.		και μαθησιακοί πόροι SDL <ul style="list-style-type: none"> • Προβολέας • Σύνδεση στο Internet • Φορητός υπολογιστής ή PC 	
Συνολική διάρκεια της ενότητας	6 ώρες		

Δραστηριότητα Χειρόγραφο Εργαστήριο 3

A3.1

Τίτλος ενότητας	Εισαγωγή στη συλλογή των διαδραστικών γραφικών πληροφοριών		
Τίτλος δραστηριότητας	Δοκιμές Infographics	Κωδικός δραστηριότητας	A3.1
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο

<p>Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)</p>	<p>30</p>	<p>Μαθησιακά αποτελέσματα</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Γνώση των πόρων που χρησιμοποιούνται στα infographics και που οι youth workers μπορούν να εφαρμόσουν στη δική τους πρακτική στην εργασία με τους νέους
<p>Στόχος της δραστηριότητας</p>	<p><i>Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να γνωρίσουν οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας τους πόρους που περιλαμβάνονται στα διαδραστικά infographics της DATE, δοκιμάζοντάς τους με τη χρήση των κωδικών QR</i></p>		
<p>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</p>	<p><i>Smartphone που μπορεί να σαρώσει κωδικούς QR Σύνδεση στο Internet</i></p>		
<p>Οδηγίες βήμα προς βήμα</p>	<p>Βήμα 1: Ο συντονιστής θα παρουσιάσει στους συμμετέχοντες τέσσερις διαφορετικούς κωδικούς QR που οδηγούν σε ένα κουίζ, ένα ψηφιακό διάλειμμα, ένα webquest και ένα βίντεο.</p> <p>Βήμα 2: Ο συντονιστής καλεί τους συμμετέχοντες να σαρώσουν αυτούς τους κωδικούς QR και να συμπληρώσουν το κουίζ, το ψηφιακό διάλειμμα και το webquest και να παρακολουθήσουν το βίντεο.</p>		

	<p>Βήμα 3: Ο συντονιστής θα θέσει στην ομάδα τις ακόλουθες ερωτήσεις αυτό-αναστοχασμού:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Σας άρεσαν οι πόροι; • Ποια πηγή σας άρεσε περισσότερο και γιατί; • Πιστεύετε ότι οι νέοι θα ευχαριστηθούν τη χρήση αυτών των πόρων; • Πιστεύετε ότι αυτοί οι πόροι θα μπορούσαν να είναι αποτελεσματικοί στη διδασκαλία των νέων για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά; Γιατί;
--	---

A3.2

Τίτλος ενότητας	Εισαγωγή στη συλλογή των διαδραστικών γραφικών πληροφοριών		
Τίτλος δραστηριότητας	Εξερευνώντας τον ορισμό του προβλήματος Διαδραστικό Infographic	Κωδικός δραστηριότητας	A3.2
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο

<p>Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)</p>	<p>20 λεπτά</p>	<p>Μαθησιακά αποτελέσματα</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Γνώση του θεματικού τομέα "ορισμός του προβλήματος" και της σημασίας του στην εκπαίδευση για τα ναρκωτικά με νέους
<p>Στόχος της δραστηριότητας</p>	<p><i>Σκοπός της δραστηριότητας είναι να διερευνήσει το θέμα του "Ορισμού του προβλήματος" στα infographics της DATE και τη σημασία και τη συνάφεια του στην πρακτική της εργασίας με τους νέους κατά τη διδασκαλία των νέων για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά.</i></p>		
<p>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</p>	<p><i>Smartphone Σύνδεση στο Internet</i></p>		
<p>Οδηγίες βήμα προς βήμα</p>	<p>Βήμα 1: Ο διαμεσολαβητής θα παρουσιάσει μια αφίσα infographic με θέμα τον "Ορισμό του προβλήματος" και θα καλέσει τους εκπαιδευόμενους να εξερευνήσουν τη θεματική περιοχή παρακολουθώντας το εισαγωγικό βίντεο και εξερευνώντας το περιεχόμενο των διαφόρων πηγών. Οι εκπαιδευόμενοι δεν θα υποχρεούνται να ολοκληρώσουν τα κουίζ, τα ψηφιακά διαλείμματα ή τα WebQuests.</p> <p>Βήμα 2:</p>		

	<p>Ο συντονιστής θα θέσει τις ακόλουθες ερωτήσεις αυτοαναστοχασμού:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Τι είδους ζητήματα εξετάζονται στον θεματικό τομέα "Καθορισμός προβλημάτων"; • Πιστεύετε ότι υπάρχουν σχετικές πληροφορίες για τους νέους στο infographic; • Πιστεύετε ότι οι πληροφορίες στο ενημερωτικό δελτίο απευθύνονται με τρόπο μη επικριτικό; • Λαμβάνοντας υπόψη την εμπειρία σας στην εργασία με νέους, πιστεύετε ότι θα επωφεληθούν από αυτό το infographic στην πρακτική σας στην εργασία με νέους;
--	--

A3.3

Τίτλος ενότητας	Εισαγωγή στη συλλογή των διαδραστικών γραφικών πληροφοριών		
Τίτλος δραστηριότητας	Εξερευνώντας τα διαδεδομένα προβλήματα σήμερα Διαδραστικό Infographic	Κωδικός δραστηριότητας	Παράδειγμα: A3.3
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο

<p>Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)</p>	<p>20</p>	<p>Μαθησιακά αποτελέσματα</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Γνώση της θεματικής περιοχής "Επικρατούντα προβλήματα σήμερα" και του τρόπου με τον οποίο αντιμετωπίζεται στα διαδραστικά infographics της DATE
<p>Στόχος της δραστηριότητας</p>	<p><i>Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να προσφέρει στους εκπαιδευόμενους μια πιο εμπειριστατωμένη διερεύνηση της θεματικής περιοχής "Επικρατούντα προβλήματα σήμερα" που εξετάζεται στα διαδραστικά infographics της DATE και να ξεκινήσει μια συζήτηση σχετικά με το πώς μπορούν να το εφαρμόσουν στη δική τους πρακτική εργασίας με τους νέους.</i></p>		
<p>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</p>	<p><i>Smartphone Σύνδεση στο Internet</i></p>		
<p>Οδηγίες βήμα προς βήμα</p>	<p>Βήμα 1: Ο διαμεσολαβητής θα παρουσιάσει στους εκπαιδευόμενους μια διαδραστική αφίσα με infographic που αφορά τα "Επικρατούντα προβλήματα σήμερα"</p> <p>Βήμα 2:</p>		

Ο συντονιστής θα επιτρέψει στους μαθητές να εξερευνήσουν τις πληροφορίες που δίνονται στο infographic σαρώνοντας τους διάφορους κωδικούς QR και θα τους καθοδηγήσει να σκεφτούν πόσο σχετικές είναι αυτές οι πληροφορίες για τους νέους.

Βήμα 3:

Ο συντονιστής θα θέσει τις ακόλουθες ερωτήσεις αυτοαναστοχασμού:

- Πώς προσεγγίζουν τα Infographics της DATE τη θεματική περιοχή "Επικρατούντα προβλήματα σήμερα";
- Ποιες χρήσιμες πληροφορίες για τους νέους παρέχονται σε αυτό το infographic;
- Πιστεύετε ότι η ενημέρωση των νέων για τα νέα ψυχοδραστικά και συνθετικά ναρκωτικά είναι σημαντική; Γιατί;
- Ποιες είναι οι συνέπειες της απόκρυψης πληροφοριών σχετικά με τα φάρμακα που βρίσκονται σε έξαρση;
- Τα διαδεδομένα προβλήματα σήμερα ασχολούνται με την κατάχρηση φαρμάκων. Πιστεύετε ότι οι νέοι γνωρίζουν τις συνέπειες της λήψης φαρμάκων που δεν τους έχουν συνταγογραφηθεί, παρόλο που θεωρούνται νόμιμα;

Τίτλος ενότητας	Εισαγωγή στη συλλογή των διαδραστικών γραφικών πληροφοριών		
Τίτλος δραστηριότητας	Διερεύνηση της κατάλληλης δράσης αντίδρασης Διαδραστικά Infographics	Κωδικός δραστηριότητας	A3.4
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	20	Μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> Γνώση του θεματικού τομέα "Κατάλληλη δράση αντίδρασης" και του τρόπου με τον οποίο αντιμετωπίζεται στα infographics της DATE
Στόχος της δραστηριότητας	<p><i>Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να εισαγάγει τους εκπαιδευόμενους σε ένα infographic που επικεντρώνεται στη θεματική περιοχή "Δράση κατάλληλης αντίδρασης", επιτρέποντάς τους να εμβαθύνουν τις γνώσεις τους επί του θέματος και να συζητήσουν πώς μπορούν να το εφαρμόσουν στην πρακτική τους στην εργασία με νέους.</i></p>		

Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	<i>Smartphone</i> <i>Σύνδεση στο Internet</i>
Οδηγίες βήμα προς βήμα	<p>Βήμα 1: Ο διαμεσολαβητής θα παρουσιάσει στους εκπαιδευόμενους ένα infographic σχετικά με το θέμα "Appropriate Response Action".</p> <p>Βήμα 2: Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα τους καλέσει να κοιτάξουν την αφίσα και να σαρώσουν τους κωδικούς QR για να εντοπίσουν την εστίαση του περιεχομένου που περιλαμβάνεται σε αυτή τη θεματική περιοχή.</p> <p>Βήμα 3: Ο συντονιστής θα θέσει τις ακόλουθες ερωτήσεις αυτοαναστοχασμού:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ποιες πληροφορίες περιλαμβάνονται σε αυτό το infographic;• Αφού ρίξατε μια ματιά σε ορισμένα από τα περιεχόμενα, γιατί πιστεύετε ότι η "Κατάλληλη δράση αντίδρασης" είναι μια σημαντική θεματική περιοχή στην οποία πρέπει να επικεντρωθεί η ενημέρωση για τα ναρκωτικά;• Ποια είναι η στάση της κοινής γνώμης απέναντι στα άτομα με διαταραχές χρήσης ουσιών στη χώρα σας;• Πιστεύετε ότι τα infographics που επικεντρώνονται στην κατάλληλη δράση αντιμετώπισης μπορούν να συμβάλουν στην άμβλυνση του στίγματος που συνδέεται με τη χρήση ουσιών;

	<ul style="list-style-type: none"> • Πιστεύετε ότι το infographic περιλαμβάνει χρήσιμες πληροφορίες για τους νέους; • Πώς θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε αυτό το infographic στην πρακτική σας στην εργασία με νέους;
--	---

A3.5

Τίτλος ενότητας	Εισαγωγή στη συλλογή των διαδραστικών γραφικών πληροφοριών		
Τίτλος δραστηριότητας	Καταιγισμός ιδεών για το πρώτο σας διαδραστικό infographic	Κωδικός δραστηριότητας	A3.5
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	30	Μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> • Ικανότητα να σκεφτείτε ένα διαδραστικό Infographic που θα τραβούσε την προσοχή ενός νέου σε ένα κέντρο

			εργασίας με νέους ή σε μια τάξη.
Στόχος της δραστηριότητας	<p>Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να ενθαρρύνει τη δημιουργική σκέψη των εργαζομένων σε θέματα νεολαίας, καθώς θα κάνουν καταιγισμό ιδεών για να συμπεριλάβουν ένα γεγονός ή μια δήλωση σε μια διαδραστική αφίσα με <i>infographics</i> που θα αφορά τους θεματικούς τομείς Ορισμός του προβλήματος, Επικρατούντα προβλήματα σήμερα και Κατάλληλη δράση αντιμετώπισης, ώστε να τους υποστηρίξει να δημιουργήσουν τελικά τα δικά τους <i>infographics</i> στο μέλλον.</p>		
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	<p>Στυλό Μολύβια ζωγραφικής Χαρτί</p>		
Οδηγίες βήμα προς βήμα	<p>Βήμα 1: Ο συντονιστής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να σχηματίσουν 3 ομάδες και σε κάθε ομάδα θα ανατεθεί ένας διαφορετικός θεματικός τομέας ως εξής:</p> <p>Ομάδα 1 - Ορισμός του προβλήματος Ομάδα 2 - Επικρατούντα προβλήματα σήμερα Ομάδα 3 - Κατάλληλη δράση αντίδρασης</p> <p>Βήμα 2: Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα δώσει σε κάθε ομάδα μερικές αφίσες από τη συγκεκριμένη θεματική περιοχή και θα ζητήσει από κάθε ομάδα να οργανώσει έναν καταιγισμό ιδεών για μια <i>infographic</i> αφίσα για τη δική της πρακτική εργασία με νέους που</p>		

θα τραβήξει την προσοχή των νέων. Οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας θα λάβουν οδηγίες να σκεφτούν τα εξής:

1. Ένα γεγονός, απόσπασμα, δήλωση ή σλόγκαν που πρέπει να συμπεριληφθεί στην αφίσα και να σχετίζεται με τη θεματική περιοχή που σας έχει ανατεθεί.
2. Πως θα έμοιαζε το σχέδιο (οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν ένα φύλλο χαρτί και μολύβια ζωγραφικής για να αποδώσουν κατά προσέγγιση την ιδέα τους για το γραφικό σχέδιο).

Βήμα 3:

Ο συντονιστής θα ζητήσει από κάθε ομάδα να παρουσιάσει τις ιδέες της αφίσας της και θα θέσει τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Λαμβάνοντας υπόψη ότι κάθε θεματική περιοχή είναι πολύ ευρεία, γιατί επιλέξατε το συγκεκριμένο γεγονός, απόσπασμα, δήλωση ή σλόγκαν για την εμπλοκή των νέων;
- Γιατί πιστεύετε ότι ο προτεινόμενος σχεδιασμός σας θα τραβήξει την προσοχή των νέων;
- Θα θέλατε να δημιουργήσετε τα δικά σας διαδραστικά γραφήματα πληροφοριών για τη δική σας πρακτική εργασίας με νέους;

A3.6

Τίτλος ενότητας	Εισαγωγή στη συλλογή των διαδραστικών γραφικών πληροφοριών		
Τίτλος δραστηριότητας	Δημιουργήστε το δικό σας σενάριο βίντεο χρησιμοποιώντας τις φάσεις του MLFR	Κωδικός δραστηριότητας	A3.6
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Πρόσωπο με πρόσωπο
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	60 λεπτά	Μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας θα είναι πιο εξοικειωμένοι με τον τρόπο κατασκευής ενός πόρου με τη μορφή μίνι-μάθησης, έτσι ώστε να μπορούν να δημιουργήσουν τα δικά τους μαθήματα μικρο-μάθησης στην πρακτική τους στην εργασία με τους νέους.

Στόχος της δραστηριότητας	<p>Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να βοηθήσει τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας να αναπτύξουν τις παιδαγωγικές τους δεξιότητες, υποστηρίζοντάς τους να εξασκηθούν στις φάσεις της κατασκευής ενός πόρου μίνι μαθησιακής μορφής μέσω της δημιουργίας ενός σεναρίου βίντεο (οι συμμετέχοντες δεν θα χρειαστεί να δημιουργήσουν βίντεο, μόνο το σενάριο βίντεο), ώστε να συνεχίσουν να κατασκευάζουν τους δικούς τους πόρους μίνι μαθησιακής μορφής για την πρακτική τους στην εργασία με νέους.</p>		
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	<p>Φορητός υπολογιστής Σύνδεση στο Internet</p>		
Οδηγίες βήμα προς βήμα	<p>Βήμα 1: Ο διαμεσολαβητής θα εξηγήσει τις φάσεις ενός πόρου μίνι μαθησιακής μορφής (MLFR) χρησιμοποιώντας τις διαφάνειες του PowerPoint (21-24) και στη συνέχεια θα παρουσιάσει τη δομή του σεναρίου βίντεο από το έργο DATE που χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία των βίντεο του έργου:</p> <p>Εισαγωγή (50 έως 70 λέξεις)</p> <p>Βασικό μαθησιακό περιεχόμενο 1 (75 έως 100 λέξεις)</p> <p>Βασικό μαθησιακό περιεχόμενο 2 (75 έως 100 λέξεις)</p>		

Βασικό μαθησιακό περιεχόμενο 3

(75 έως 100 λέξεις)

Σύνοψη και συστάσεις

(35 έως 50 λέξεις)

Συγχαρητήρια και κλείσιμο

(30 λέξεις)

Βήμα 2:

Οι συμμετέχοντες θα κάνουν έρευνα σε μικρές ομάδες των 3-4 ατόμων για το θέμα της Μείωσης της Βλάβης και θα δημιουργήσουν ένα σενάριο βίντεο για το θέμα ακολουθώντας τη δομή ενός πόρου μίνι-μάθησης (Στόχος, Βασικό μαθησιακό περιεχόμενο, Αναστοχασμός και Μεταφορά).

Βήμα 3:

Αφού δημιουργήσουν τα σενάρια των βίντεο, ένας συμμετέχων από κάθε μικρή ομάδα θα παρουσιάσει το σενάριό του.

Βήμα 4:

Ο συντονιστής θα θέσει τις ακόλουθες ερωτήσεις αυτοαναστοχασμού:

- Είστε εξοικειωμένοι με τη δομή ενός πόρου με μορφή μίνι-μάθησης;
- Πιστεύετε ότι οι νέοι θα μπορούσαν να επωφεληθούν από αυτό το σενάριο βίντεο για τη μείωση της βλάβης;
- Μπορείτε να σκεφτείτε κάποια οφέλη από τη χρήση αυτών των πόρων σε μικρές ποσότητες με τους νέους;

- Θα θέλατε να εφαρμόσετε τους δικούς σας πόρους σε μορφή μίνι-μάθησης στην εργασία σας με τους νέους;

Πόροι αυτοκατευθυνόμενης μάθησης - Εργαστήριο 3

S3.1

Θέμα:	Εισαγωγή στη συλλογή διαδραστικών γραφικών πληροφοριών
Τίτλος:	Συμβουλές για τη δημιουργία διαδραστικών Infographics
Ωρα:	20 λεπτά

Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτός ο πόρος παρέχει συμβουλές για το πώς να παράγετε διαδραστικά infographics που είναι ιδιαίτερα ελκυστικά και ζωντανά.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Με τη χρήση αυτού του πόρου, θα σας δοθούν χρήσιμες συμβουλές για τη δημιουργία διαδραστικών infographics που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στο κέντρο εργασίας με νέους/στην τάξη σας με νέους ανθρώπους.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.infographicdesignteam.com/blog/pro-tips-creating-interactive-infographics/

S3.2

Θέμα:	Εισαγωγή στη συλλογή διαδραστικών γραφικών πληροφοριών
Τίτλος:	Μέθοδοι διδασκαλίας για την έμπνευση των μαθητών του μέλλοντος

Χρόνος	20 λεπτά
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Ο Joe Ruhl είναι καθηγητής φυσικών επιστημών στο Λύκειο Jefferson στο Lafayette της Ιντιάνα, ο οποίος έχει βραβευτεί με πολλαπλά βραβεία για την αριστεία του στη διδασκαλία των φυσικών επιστημών. Σε αυτό το βίντεο, τάσσεται υπέρ μιας τάξης με επίκεντρο τον μαθητή και εξηγεί το σκεπτικό του γύρω από το γιατί τα μαθήματα πρέπει να αφορούν τα παιδιά και όχι απαραίτητα να επικεντρώνονται γύρω από τον καθηγητή.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Θα αποκτήσετε πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με το ποιες μέθοδοι διδασκαλίας εμπνέουν τους νέους και πώς μπορείτε να τις εφαρμόσετε στην πρακτική σας στην εργασία με νέους, ακολουθώντας τα παραδείγματα καλής πρακτικής που περιγράφει ο Joe Ruhl.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://youtu.be/UCFg9bcW7Bk

S3.3

Θέμα:	Εισαγωγή στη συλλογή διαδραστικών γραφικών πληροφοριών
--------------	--

Τίτλος:	Μια ανασκόπηση της τάσης της μικρομάθησης
Χρόνος	30 λεπτά
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτός ο πόρος είναι μια δημοσίευση σχετικά με το θέμα της μικρομάθησης και χρησιμεύει ως αναφορά για τους τομείς της εκπαίδευσης και της ακαδημαϊκής κοινότητας για την ενσωμάτωση της μικρομάθησης στις διδακτικές πρακτικές.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Αυτή η ενημερωτική έκδοση θα σας βοηθήσει στο ταξίδι σας για την εφαρμογή πόρων μικρομάθησης στην πρακτική σας στην εργασία με νέους, παρέχοντάς σας τεκμηριωμένη έρευνα για το θέμα.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JWAM-10-2020-0044/full/html

S3.4

Θέμα:	Εισαγωγή στη συλλογή διαδραστικών γραφικών πληροφοριών
Τίτλος:	Ενσωμάτωση περιεχομένου μικρομάθησης σε παραδοσιακές πλατφόρμες ηλεκτρονικής μάθησης
Χρόνος	Μία ώρα
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτός ο πόρος προσφέρει εκτεταμένη έρευνα σχετικά με το θέμα της μικρομάθησης και ενθαρρύνει την αξιοποίηση των διαφορετικών φιλοσοφιών μάθησης.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Θα λάβετε διορατικές πληροφορίες σχετικά με το νέο παράδειγμα της μικρομάθησης και θα σας δοθούν επίσης συμβουλές και καθοδήγηση σχετικά με τον τρόπο ενσωμάτωσης της μικρομάθησης σε πιο παραδοσιακές πλατφόρμες ηλεκτρονικής μάθησης.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://link.springer.com/article/10.1007/s11042-020-09523-z

S3.5

Θέμα:	Εισαγωγή στη συλλογή διαδραστικών γραφικών πληροφοριών
Τίτλος:	Καινοτόμες παιδαγωγικές του μέλλοντος: Επιλογή με βάση την τεκμηρίωση
Χρόνος	Μία ώρα
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτό το ερευνητικό άρθρο πραγματεύεται και προτείνει μια νέα σειρά παιδαγωγικών εξελίξεων για μια διαδραστική λέξη, προκειμένου να μετασχηματίσει τη μάθηση.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Θα ενημερωθείτε για τις νέες παιδαγωγικές προσεγγίσεις από αυτό το πλαίσιο που περιγράφει λεπτομερώς τις πιθανές ικανότητες που χρειάζονται οι πολίτες του μέλλοντος.

Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2019.00113/full
-----------------------------	---

S3.6

Θέμα:	Εισαγωγή στη συλλογή διαδραστικών γραφικών πληροφοριών
Τίτλος:	Ανάπτυξη διαδραστικών infographics πολυμέσων μάθησης
Χρόνος	1 ώρα
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Η παρούσα μελέτη δοκιμάζει και περιγράφει τη σκοπιμότητα και την ποιότητα της ανάπτυξης ενός διαδραστικού πολυμεσικού infographic για τη μάθηση και περιγράφει γιατί τα διαδραστικά πολυμέσα μπορούν να ταιριάζουν στο εύρος προσοχής των μαθητών και να ενθαρρύνουν μεγαλύτερη συμμετοχή από την πιο παθητική μάθηση, όπως η παρακολούθηση βίντεο.

Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Θα μάθετε πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με τη μεθοδολογία πίσω από την εφαρμογή των infographics και πώς μπορούν να βοηθήσουν τους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν έννοιες και γεγονότα από αυτό που βλέπουν, ενθαρρύνοντας τελικά την ενεργοποίηση της οπτικής τους μνήμης και οδηγώντας σε αποτελεσματικότερη ανάκληση της μνήμης.
Σύνδεση με τον πόρο:	h https://repository.unmul.ac.id/bitstream/handle/123456789/4447/1.%20J2018Sudarman-JPP-Development%20of%20Interactive%20Infographic%20Learning%20Multimedia.pdf?sequence=1&isAllowed=n

S3.7

Θέμα:	Εισαγωγή στη συλλογή διαδραστικών γραφικών πληροφοριών
Τίτλος:	Διαδικτυακό σεμινάριο: μικρομάθησης: Βέλτιστες πρακτικές
Χρόνος	45 λεπτά

Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτός ο πόρος περιγράφει τις βέλτιστες πρακτικές για τη δημιουργία πόρων μικρομάθησης καλής ποιότητας και τον τρόπο εφαρμογής τους στην πλατφόρμα Ed.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Αυτό το διαδικτυακό σεμινάριο σας παρέχει λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με τη μικρομάθηση και τον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να δημιουργήσετε ένα επιτυχημένο μικρομάθημα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε με τους νέους στην πρακτική σας στην εργασία με νέους.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://youtu.be/uWfLwKH_Eko

S3.8

Θέμα:	Εισαγωγή στη συλλογή διαδραστικών γραφικών πληροφοριών
Τίτλος:	Παιδαγωγική της πανδημίας
Χρόνος	40 λεπτά

Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτός ο πόρος είναι ένα δωρεάν διαδικτυακό σεμινάριο που επικεντρώνεται στον τρόπο προσαρμογής των στρατηγικών διδασκαλίας και μάθησης σε δύσκολους καιρούς, όπως η ξαφνική εμφάνιση της πανδημίας Covid 19.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Θα λάβετε πληροφορίες σχετικά με τη διαδραστική μάθηση για υβριδικά και διαδικτυακά μαθήματα και θα αποκτήσετε γνώσεις από βραβευμένους εκπαιδευτές.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://youtu.be/2FF3Lr5w7hg

S3.9

Θέμα:	Εισαγωγή στη συλλογή διαδραστικών γραφικών πληροφοριών
Τίτλος:	Δημιουργία μιας διαδραστικής τάξης

Χρόνος	60 λεπτά
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτό το υλικό σας ενθαρρύνει, ως εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας και εκπαιδευτικούς, να ενσωματώσετε τις δικές σας διαδραστικές παρουσιάσεις στην πρακτική σας στην εργασία με τους νέους για να προωθήσετε την αλληλεπίδραση των μαθητών στις τάξεις ή στα κέντρα νεολαίας.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Θα λάβετε υποστήριξη για να προωθήσετε περισσότερη διαδραστικότητα μεταξύ των μαθητών στην πρακτική σας στην εργασία με τους νέους, μαθαίνοντας πώς να δημιουργήσετε μια διαδραστική τάξη ακολουθώντας τις οδηγίες του οικοδεσπότη του διαδικτυακού σεμιναρίου.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://youtu.be/rso4ZrAkubY

Εργαστήριο 4: Λογισμικό ανοικτού κώδικα για τη δημιουργία διαδικτυακού μαθησιακού περιεχομένου για νέους

Μαθησιακά αποτελέσματα

Γνώση

- ◆ Εξερευνήστε τη γλώσσα και τους κοινωνικούς "κανόνες" των νέων στο διαδίκτυο με μια επισκόπηση των διαφόρων πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης και των βασικών χαρακτηριστικών με τα οποία ασχολούνται περισσότερο οι νέοι (π.χ. Instagram, Snapchat, TikTok κ.λπ.).
- ◆ Γνώση των καλύτερων ψηφιακών καναλιών και πλατφορμών για την επικοινωνία και την εκπαίδευση των νέων στο διαδίκτυο.
- ◆ Προσδιορίστε και καθορίστε ποιο παιδαγωγικό λογισμικό ψηφιακών μέσων είναι το πιο αποτελεσματικό για κάθε ομάδα-στόχο και κάντε προεπισκόπηση κάθε προγράμματος λογισμικού ανοικτού κώδικα (τονίστε τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιήθηκε στη δημιουργία του διαδραστικού ενημερωτικού γραφήματος, εάν είναι απαραίτητο).

Το σχέδιο μαθήματος σε αυτό το εγχειρίδιο θα καθοδηγήσει την υλοποίηση του προγράμματος ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης για τους λειτουργούς νεολαίας και θα τους υποστηρίξει να:

- Μεγιστοποίηση του δυναμικού των πόρων του προγράμματος DATE στο πλαίσιο των πρακτικών τους για τη νεολαία
- Προώθηση της συνεχούς επαγγελματικής τους ανάπτυξης
- Να επεκτείνουν τη διδασκαλία και τις πρακτικές τους σε νέα διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης

Κάθε εργαστήριο αποτελείται από,

- Σχέδιο μαθήματος
- Πόροι αυτοκατευθυνόμενης μάθησης
- Ένα ενημερωτικό φυλλάδιο για τους εργαζόμενους στη νεολαία
- Παρουσίαση PPT

Υλικά που απαιτούνται για αυτό το πρόγραμμα κατάρτισης:

Τα υλικά που θα χρειαστείτε για αυτό το Εργαστήριο περιλαμβάνουν:

Απαιτούμενα υλικά:

- Αίθουσα κατάρτισης με χώρο για συνεδρίες διαλείμματος
- Στυλό
- Χαρτί
- Flipchart
- Δείκτες
- Χρωματιστά στυλό και μαρκαδόροι για δραστηριότητες μικρών ομάδων
- Πρόσβαση σε υπολογιστή ή φορητό υπολογιστή (για αυτοκατευθυνόμενη μάθηση)
- Ενημερωτικό φυλλάδιο για τον εργαζόμενο στη νεολαία
- Smartphone

Εργαστήριο 4 Σχέδιο μαθήματος

Τίτλος ενότητας: Εισαγωγή στο λογισμικό ανοικτού κώδικα για τη δημιουργία διαδικτυακού μαθησιακού περιεχομένου για νέους			
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	Χρόνος (λεπτά)	Απαιτούμενα υλικά/εξοπλισμός	Αξιολόγηση/ Αξιολόγηση
<p>Κατανόηση των κοινωνικών κανόνων της νεολαίας</p> <ul style="list-style-type: none"> Εισαγωγή του εργαστηρίου 4: Ο συντονιστής εισάγει τη συνεδρία με μια σύντομη εισαγωγή. Στη συνέχεια, ο συντονιστής ξεκινά τη συνεδρία δίνοντας μια σύντομη επισκόπηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων του Εργαστηρίου, τα οποία παρουσιάζονται στη διαφάνεια 3 της παρουσίασης PowerPoint του Εργαστηρίου 4. 	180	Εργαστήριο 4: Εισαγωγή στο λογισμικό ανοικτού κώδικα για τη δημιουργία διαδικτυακού μαθησιακού περιεχομένου για νέους PPT Παρουσίαση, Προβολέας,	N/A
<ul style="list-style-type: none"> Μετά την επισκόπηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων, ο συντονιστής θα ξεκινήσει με την παρουσίαση της Ενότητας 1: Κατανόηση της γλώσσας και των κοινωνικών προτύπων της νεολαίας, εστιάζοντας στην έννοια και τα χαρακτηριστικά των εκφράσεων του προσώπου και εξηγώντας πώς τα memes χρησιμοποιούνται στο διαδίκτυο ως μορφή διαδικτυακής επικοινωνίας μεταξύ των νέων. Η επισκόπηση της έννοιας και των 		Εργαστήριο 4: Εισαγωγή στο λογισμικό ανοικτού κώδικα για τη δημιουργία διαδικτυακού μαθησιακού περιεχομένου για νέους PPT Παρουσίαση,	N/A

<p>χαρακτηριστικών των memes είναι διαθέσιμη μεταξύ των διαφανειών 6-10 της παρουσίασης PowerPoint της Ενότητας 3. Κατά τη διάρκεια της συζήτησης, είναι σημαντικό να δείξετε το βίντεο που είναι διαθέσιμο στη διαφάνεια 6: (Casually Explained - Memes): https://www.youtube.com/watch?v=bJTSxRBbCQA&t=343s</p>		<p>Προβολέας,</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Στη δραστηριότητα "4.1. Φτιάξτε το δικό σας εκπαιδευτικό meme", οι συμμετέχοντες θα κληθούν να αναπτύξουν το δικό τους μιμίδιο για σκοπούς ευαισθητοποίησης και ευαισθητοποίησης σχετικά με τα ναρκωτικά. Πριν ο συντονιστής προτείνει τη δραστηριότητα, είναι σημαντικό να προηγηθεί μια επισκόπηση των διαφανειών 11-14 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 4. Μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, ο συντονιστής ζητά από όλους τους συμμετέχοντες να δείξουν τα memes τους και ανα εξηγήσουν πώς αυτά μπορούν να συσχετιστούν με την εκπαίδευση και την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά. Ο συντονιστής μπορεί να προωθήσει μια ομαδική συζήτηση σχετικά με τη δραστηριότητα: <ul style="list-style-type: none"> - Ποια είναι τα οφέλη που βλέπετε από τη δημιουργία memes για την ευαισθητοποίηση των νέων για την κατάχρηση ναρκωτικών στο διαδίκτυο; - Ποια είναι τα οφέλη που βλέπετε από τη δημιουργία memes για τη δημιουργία διαδικτυακής 		<p>Εργαστήριο 4: Εισαγωγή στο λογισμικό ανοικτού κώδικα για τη δημιουργία διαδικτυακού μαθησιακού περιεχομένου για νέους PPT Παρουσίαση, Προβολέας,</p>	<p>N/A</p>

<p>ευαισθητοποίησης των νέων για την κατάχρηση ναρκωτικών;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ποιες είναι οι κύριες προκλήσεις για να συμπεριλάβετε τα memes στην παρέμβασή σας με τους νέους; • Μετά τη συζήτηση, ο συντονιστής ολοκληρώνει την ενότητα 1 με την παρουσίαση των τελικών σκέψεων που παρουσιάζονται στη διαφάνεια 15 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 4. 			
<p><i>Επιλογή πλατφόρμας κοινωνικών μέσων: Από πού να ξεκινήσω;</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο συντονιστής ξεκινά τη συνεδρία δίνοντας μια σύντομη επισκόπηση του εργαστηρίου 4 και παρουσιάζει τη δραστηριότητα 4.2: Κοινωνικά μέσα και νέοι: τι χάνουν οι περισσότεροι". Ο συντονιστής μπορεί επίσης να βρει λεπτομερέστερες πληροφορίες για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας στο Φύλλο Δραστηριότητας 4.2. • Μετά τη δραστηριότητα, ο συντονιστής θα εξηγήσει ποιες είναι οι πιο γνωστές πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης που χρησιμοποιούν οι νέοι (διαφάνεια 17) και πώς οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να δημιουργήσουν μια επιτυχημένη εμπλοκή στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στα πλαίσια της εργασίας τους με τους νέους (Διαφάνεια 18 και 19 της παρουσίασης PowerPoint του Εργαστηρίου 4. Η 	<u>180</u>	<p>Εργαστήριο 4: Εισαγωγή στο λογισμικό ανοικτού κώδικα για τη δημιουργία διαδικτυακού μαθησιακού περιεχομένου για νέους PPT Παρουσίαση, Προβολέας,</p>	N/A

διαφάνεια 19 θα υποστηριχθεί με τη Δραστηριότητα 3.3: Πώς να κάνετε το TikTok μέρος της προσφοράς σας στην εργασία με νέους, στην οποία ο συντονιστής θα παρουσιάσει ένα διαδικτυακό εργαστήριο που παρέχεται από έναν ψηφιακό εργαζόμενο στον τομέα της νεολαίας και δείχνει πώς το TikTok μπορεί να αποτελέσει ένα εξαιρετικό εργαλείο για την εμπλοκή των νέων σε περιβάλλοντα εργασίας με νέους.

- Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα παρουσιάσει τη δραστηριότητα 4.4: "Κοινωνικά μέσα και εργασία με νέους: και θα παρουσιάσει δύο βιντεοσκοπημένες μελέτες περίπτωσης σχετικά με καλές πρακτικές θετικής εμπλοκής των μέσων κοινωνικής δικτύωσης με τους νέους. Οι σύνδεσμοι για τις βιντεοσκοπημένες μελέτες περίπτωσης είναι επίσης διαθέσιμοι στη διαφάνεια 20 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 4. Ο συντονιστής μπορεί επίσης να βρει λεπτομερέστερες πληροφορίες για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας στο Φύλλο Δραστηριότητας 4.4.
- Για το τέλος της ενότητας, ο συντονιστής μπορεί να θέσει την ακόλουθη ερώτηση (διαθέσιμη στη διαφάνεια 20) προκειμένου να προωθήσει τη συζήτηση στην ομάδα: Πώς μπορούμε να εμπλέξουμε τους νέους με τους οποίους εργαζόμαστε ή στην τοπική μας κοινότητα

<p>χρησιμοποιώντας τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ως δομικό στοιχείο;</p>			
<p><i>Βασικές στρατηγικές διαδικτυακής επικοινωνίας με τους νέους.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ο συντονιστής ξεκινά τη συνεδρία δίνοντας μια σύντομη επισκόπηση του ακόλουθου θέματος και δίνοντας μια σύντομη επισκόπηση των βασικών στρατηγικών διαδικτυακής επικοινωνίας με τους νέους (διαφάνεια 21 της παρουσίασης Powerpoint του εργαστηρίου 4). ● Αφού αναφέρει τις βασικές στρατηγικές διαδικτυακής επικοινωνίας, ο συντονιστής θα ζητήσει από την ομάδα να κάνει καταγισμό ιδεών και να απαντήσει στις ερωτήσεις που υπάρχουν στη διαφάνεια 22 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 4: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Είναι οι άνθρωποι με τους οποίους ελπίζετε να αλληλεπιδράσετε στην πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης;</i> ○ <i>Διαθέτετε τις κατάλληλες δεξιότητες για τη διαχείριση της πλατφόρμας;</i> ○ <i>Έχετε αρκετό χρόνο και πόρους για να κάνετε την επιλεγμένη πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης επιτυχημένη;</i> ● Μετά τη συζήτηση, ο διαμεσολαβητής εξηγεί άλλες σημαντικές εκτιμήσεις κατά την επικοινωνία με τους νέους στο διαδίκτυο (διαφάνεια 24) και τη σημασία 	<p><u>180</u></p>	<p>Εργαστήριο 4: Εισαγωγή στο λογισμικό ανοικτού κώδικα για τη δημιουργία διαδικτυακού μαθησιακού περιεχομένου για νέους PPT Παρουσίαση, Προβολέας,</p>	<p>N/A</p>

<p>της θέσπισης ορίων στη διαδικτυακή σχέση μεταξύ των νέων και των εργαζομένων σε θέματα νεολαίας (διαφάνεια 25), καθώς και τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να αποτελέσουν πρότυπα στο διαδίκτυο για τους νέους (διαφάνεια 26).</p> <p>Για τη σύνοψη και την ολοκλήρωση της συνεδρίασης, ο συντονιστής ρωτά την ομάδα τι έμαθε, για να προωθήσει τη συζήτηση και να κατανοήσει αν υπάρχουν παρεξηγημένοι όροι ή έννοιες. Ο συντονιστής μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει το <u>https://www.mentimeter.com/</u> για να επιτρέψει στους εκπαιδευόμενους να γράψουν τις βασικές ιδέες που έμαθαν κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, ώστε να παρουσιάσουν οπτικά ο ένας τις ιδέες του άλλου.</p>			
<p>Συνολική διάρκεια της ενότητας</p>	<p>6 ώρες</p>		

Φυλλάδιο δραστηριοτήτων Εργαστήριο 4

A4.1

Τίτλος ενότητας	Εισαγωγή στο λογισμικό ανοικτού κώδικα για τη δημιουργία διαδικτυακού μαθησιακού περιεχομένου για νέους		
Τίτλος δραστηριότητας	Φτιάξτε το δικό σας εκπαιδευτικό meme	Κωδικός δραστηριότητας	Παράδειγμα: A4.1
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Εκπαίδευση πρόσωπο με πρόσωπο ή αυτοκατευθυνόμενη μάθηση
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	60min	Μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none">• Γνώση της διαδικτυακής γλώσσας και των κοινωνικών "κανόνων" της νεολαίας,• Να είναι σε θέση να γνωρίζουν πώς επικοινωνούν οι νέοι σε ψηφιακά περιβάλλοντα και μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ώστε να προσαρμόζουν σωστά τις ψηφιακές

			<p>δραστηριότητες εργασίας με νέους.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να κατανοήσουν το ρόλο των μέσων κοινωνικής δικτύωσης ως χώρου κοινωνικοποίησης και αυτοέκφρασης των νέων.
Στόχος της δραστηριότητας	<p>Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να δημιουργήσουν τα δικά τους μιμίδια για την εκπαίδευση και ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά, χρησιμοποιώντας υπάρχοντα πρότυπα ή δημιουργώντας τα δικά τους. Στο τέλος της δραστηριότητας, ο συντονιστής ζητά από όλους τους εκπαιδευόμενους να δείξουν το memes τους και να εξηγήσουν το μήνυμα πίσω από την εικόνα.</p> <p>Ο κατάλογος των διαδικτυακών πλατφορμών για τη δημιουργία memes παρουσιάζεται στη διαφάνεια 12 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 4.</p>		
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	<p><i>Έξυπνα τηλέφωνα ή/και φορητοί υπολογιστές</i> <i>Κενά πρότυπα meme (online)</i></p>		
Οδηγίες βήμα προς βήμα	<p><i>Διαλέξτε ένα κενό πρότυπο memes και σκεφτείτε ένα μήνυμα που θέλετε να μεταφέρετε πίσω από την εικόνα.</i></p> <p>Ο κατάλογος των διαδικτυακών πλατφορμών για τη δημιουργία memes παρουσιάζεται στη διαφάνεια 12 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 4.</p>		

--	--

A4.2

Τίτλος ενότητας	Εισαγωγή στο λογισμικό ανοικτού κώδικα για τη δημιουργία διαδικτυακού μαθησιακού περιεχομένου για νέους		
Τίτλος δραστηριότητας	Κοινωνικά μέσα και νέοι: τι χάνουν οι περισσότεροι άνθρωποι	Κωδικός δραστηριότητας	Παράδειγμα: A4.2
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	<ul style="list-style-type: none"> • Γνώση των καλύτερων ψηφιακών καναλιών και πλατφορμών επικοινωνίας με τους νέους, • Να είστε σε θέση να παρακινήσετε τους νέους να συμμετάσχουν σε ψηφιακές δραστηριότητες εργασίας για τη νεολαία, • Κατανοήστε τον αντίκτυπο των

			πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης για την αποτελεσματική προσέγγιση των νέων.
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	30min	Μαθησιακά αποτελέσματα	Ποιο είναι το μαθησιακό αποτέλεσμα που θα επιτευχθεί μέσω αυτής της δραστηριότητας;
Στόχος της δραστηριότητας	<p>Σε αυτή τη δραστηριότητα, ο συντονιστής θα παρουσιάσει στην ομάδα το ακόλουθο βίντεο: ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΜΕΣΑ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ ΤΗΣ ΝΕΟΛΑΙΑΣ - Αυτό που λείπει από τους περισσότερους: https://www.youtube.com/watch?v=FLG59-l1_8k</p> <p>Αυτό το βίντεο μιλάει για τις διακονίες νεολαίας (θρησκευτικές διακονίες), ωστόσο τα θέματα που αναφέρονται αποτελούν προστιθέμενη αξία για να προβληματιστούν οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας για το πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για να ασχοληθούν με τους νέους.</p>		
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	<i>Έξυπνα τηλέφωνα ή/και φορητοί υπολογιστές - βιντεοπροβολέας, στυλό, μολύβια και χαρτί</i>		

Οδηγίες βήμα προς βήμα	<p>Μετά την παρουσίαση του βίντεο, συνιστάται ο συντονιστής να θέσει τις ακόλουθες ερωτήσεις, προκειμένου να προωθηθεί η συζήτηση στην ομάδα:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Σύμφωνα με τον Brady, ποιες είναι οι πιο δημοφιλείς πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης μεταξύ των εφήβων; -Ποιους ρόλους και ποιες ευθύνες έχετε στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ως λειτουργός νεολαίας; -Πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε ελκυστικό περιεχόμενο στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για τους νέους; -Πώς μπορούμε να ενημερώσουμε τους νέους για τους κινδύνους των μέσων κοινωνικής δικτύωσης;
-------------------------------	---

A4.3

Τίτλος ενότητας	Εισαγωγή στο λογισμικό ανοικτού κώδικα για τη δημιουργία διαδικτυακού μαθησιακού περιεχομένου για νέους		
Τίτλος δραστηριότητας	Πώς να κάνετε το TikTok μέρος της προσφοράς σας για τη νεολαία	Κωδικός δραστηριότητας	Παράδειγμα: A4.3
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Εκπαίδευση πρόσωπο με πρόσωπο ή αυτοκατευθυνόμενη μάθηση

<p>Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)</p>	<p>30min</p>	<p>Μαθησιακά αποτελέσματα</p>	<ul style="list-style-type: none">• Γνώση των βασικών στρατηγικών διαδικτυακής επικοινωνίας με τους νέους,• Γνώση της κατάλληλης γλώσσας που πρέπει να χρησιμοποιείται για την επικοινωνία με τους νέους στο διαδίκτυο,• Να είναι σε θέση να γνωρίζουν πώς επικοινωνούν οι νέοι σε ψηφιακά περιβάλλοντα και μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ώστε να προσαρμόζουν σωστά τις ψηφιακές δραστηριότητες εργασίας με νέους,• Να κατανοούν και να εφαρμόζουν την καταλληλότερη γλώσσα όταν επικοινωνούν
--	---------------------	--------------------------------------	--

			διαδικτυακά με νέους.
Στόχος της δραστηριότητας	<p>Σε αυτή τη δραστηριότητα, ο συντονιστής θα παρουσιάσει ένα διαδικτυακό εργαστήριο που παρέχεται από έναν ψηφιακό εργαζόμενο στον τομέα της νεολαίας και δείχνει πώς το TikTok μπορεί να αποτελέσει ένα εξαιρετικό εργαλείο για την εμπλοκή των νέων σε περιβάλλοντα εργασίας με νέους: https://www.youtube.com/watch?v=clQg8nl9o90&t=92s</p> <p>Σύσταση για τον συντονιστή: το βίντεο έχει συνολική διάρκεια 20 λεπτά. Εάν πιστεύετε ότι μπορεί να είναι πολύ μεγάλο για να το παρουσιάσετε σε μια δραστηριότητα κατάρτισης πρόσωπο με πρόσωπο ή μικτή κατάρτιση, μπορείτε να προβάλετε το βίντεο μόνο από τα 13:00min. Στη συνέχεια, μπορείτε να ζητήσετε από τους εκπαιδευόμενους να αναλύσουν πώς μπορούν να δημιουργήσουν έναν λογαριασμό TikTok παρακολουθώντας ολόκληρο το βίντεο στο σπίτι.</p>		
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	<p><i>Καταγράψτε εδώ όλα τα υλικά και τον εξοπλισμό που απαιτούνται από τον εκπαιδευτή για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας σε εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας.</i></p>		
Οδηγίες βήμα προς βήμα	<p><i>Μετά την παρουσίαση των βίντεο, συνιστάται ο συντονιστής να θέσει τις ακόλουθες ερωτήσεις, προκειμένου να προωθήσει τη συζήτηση στην ομάδα:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Ποια είναι τα οφέλη και οι προκλήσεις από τη χρήση του Tiktok σε περιβάλλοντα εργασίας με νέους; -Θεωρείτε ότι οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης όπως το TikTok φέρνουν καινοτομία και διασκέδαση στην πρακτική της εργασίας με τους νέους; 		

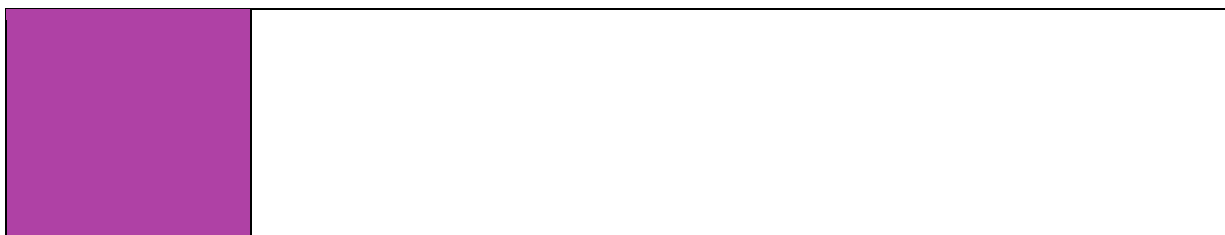
-Θεωρείτε ότι το TikTok θα είναι χρήσιμο για την προσέγγιση των νέων στην πρακτική της εργασίας με τους νέους;

A4.4

Τίτλος ενότητας	Εισαγωγή στο λογισμικό ανοικτού κώδικα για τη δημιουργία διαδικτυακού μαθησιακού περιεχομένου για νέους		
Τίτλος δραστηριότητας	Κοινωνικά μέσα και εργασία με νέους: Μελέτες περίπτωσης	Κωδικός δραστηριότητας	Παράδειγμα: A4.4
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Εκπαίδευση πρόσωπο με πρόσωπο ή αυτό-κατευθυνόμενη μάθηση
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	45min	Μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> Γνώση των βασικών στρατηγικών διαδικτυακής επικοινωνίας με τους νέους,

			<ul style="list-style-type: none"> • Γνώση της κατάλληλης γλώσσας που πρέπει να χρησιμοποιείται για την επικοινωνία με τους νέους στο διαδίκτυο, • Να είναι σε θέση να γνωρίζουν πώς επικοινωνούν οι νέοι σε ψηφιακά περιβάλλοντα και μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ώστε να προσαρμόζουν σωστά τις ψηφιακές δραστηριότητες εργασίας με νέους, • Να κατανοούν και να εφαρμόζουν την καταλληλότερη γλώσσα όταν επικοινωνούν διαδικτυακά με νέους.
Στόχος της δραστηριότητας	<p>Σε αυτή τη δραστηριότητα, ο συντονιστής θα παρουσιάσει δύο μελέτες περιπτώσεων σχετικά με καλές πρακτικές θετικής εμπλοκής των νέων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Πρώτον, ο συντονιστής θα παρουσιάσει την πρώτη μελέτη περίπτωσης, με τίτλο Youtube Barcamp, (Νυρεμβέργη, Γερμανία):</p>		

	<p>https://www.youtube.com/watch?v=d1enoml_lqs</p> <p>και στη συνέχεια, ο συντονιστής θα παρουσιάσει τη δεύτερη μελέτη περίπτωσης, με τίτλο Instawalk (Βιέννη, Αυστρία): https://www.youtube.com/watch?v=SZb1R2GJPq0</p>
<p>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</p>	<p>Έξυπνα τηλέφωνα ή/και φορητοί υπολογιστές- βιντεοπροβολέας, στυλό, μολύβια και χαρτί</p>
<p>Οδηγίες βήμα προς βήμα</p>	<p>Μετά την παρουσίαση των βίντεο, συνιστάται ο συντονιστής να θέσει τις ακόλουθες ερωτήσεις, προκειμένου να προωθήσει τη συζήτηση στην ομάδα:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ποιες είναι οι κύριες ομοιότητες των δύο περιπτώσιολογικών μελετών; -Τι αντίκτυπο πιστεύετε ότι είχε η εργασία των νέων σε τέτοιες πρωτοβουλίες; -Πώς τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης συνέβαλαν στην ενδυνάμωση αυτών των νέων στις κοινότητές τους; -Θα μπορούσατε να αναπτύξετε μια παρόμοια δραστηριότητα (πρόγραμμα με νέους στην κοινότητά σας ή/και εργασιακή παρέμβαση; Πώς; <p>Για περισσότερες λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με τη "Μελέτη περίπτωσης 1: Youtube Barcamp", επισκεφθείτε τη διεύθυνση: https://www.digitalyouthwork.eu/?material=youtube-barcamp-en</p> <p>Για περισσότερες λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με τη "Μελέτη περίπτωσης 2: Instawalk", επισκεφθείτε τη διεύθυνση: https://www.digitalyouthwork.eu/?material=instawalk-en</p>



Πόροι αυτοκατευθυνόμενης μάθησης - Εργαστήριο 4

S4.1

Θέμα:	Διαδικτυακή επικοινωνία και νέοι
Τίτλος:	Κοινωνικά μέσα: τα βασικά για την εργασία των νέων
Ωρα:	1 ώρα
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	<p>Αυτός ο οδηγός θα εξετάσει τι πρέπει να γνωρίζετε όσον αφορά τις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης και τη χρήση τους στην πρακτική σας στην εργασία με νέους.</p> <p>Θα:</p> <ul style="list-style-type: none">• Σας ενθαρρύνει να σκεφτείτε πού ταιριάζουν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην εργασία σας,• Δείτε ορισμένα συγκεκριμένα παραδείγματα και μελέτες περιπτώσεων,

	<ul style="list-style-type: none"> • Σας παρέχει μια άσκηση που θα σας βοηθήσει να σκεφτείτε την οργανωτική σας πολιτική για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, <p>Σας παρέχει ερωτήσεις που πρέπει να κάνετε αν συναντήσετε μια νέα πλατφόρμα.</p>
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Υπάρχουν διάφοροι τρόποι με τους οποίους οι youth workers μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην πρακτική τους. Με την πάροδο του χρόνου, τα πράγματα αλλάζουν και έτσι αυτός ο κατάλογος θα συνεχίσει να μεγαλώνει. Σε αυτό το άρθρο, θα βρείτε ορισμένους τρόπους που θα μπορούσατε να εξετάσετε κατά τη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης σε περιβάλλοντα εργασίας με νέους.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.youthlinkscotland.org/media/3548/social-media-youth-worker-guide-branded.pdf

S4.2

Θέμα:	Διαδικτυακή επικοινωνία και νέοι
Τίτλος:	Ψηφιακές συνεδρίες εργασίας για τη νεολαία

Χρόνος	1 ώρα
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Σε αυτό το podcast, η Jane Melvin μιλάει για την έρευνά της σχετικά με τον αντίκτυπο της ψηφιοποίησης στην εργασία με νέους, για το πώς να πείσουμε τους διστακτικούς εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας, για το πώς να εκπαιδύσουμε τους εργαζόμενους σε θέματα ψηφιακής τεχνολογίας και για την επαγγελματική δεοντολογία σε ψηφιακά περιβάλλοντα.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Αυτό είναι ένα podcast του Verke's Digital Youth Work Sessions με την Dr Jane Melvin από το Πανεπιστήμιο του Brighton. Μιλάει για τον αντίκτυπο της ψηφιοποίησης στην εργασία με νέους και για ορισμένες από τις προκλήσεις για τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://digital-youth-work-sessions.zencast.website/episodes/5

S4.3

Θέμα:	Διαδικτυακή επικοινωνία και νέοι
Τίτλος:	Έφηβοι, τεχνολογία και φιλίες

Χρόνος	30min
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	<p>Η παρούσα έκθεση συμπληρώνει τις λεπτομέρειες και ποσοτικοποιεί τους τρόπους με τους οποίους οι έφηβοι χρησιμοποιούν τα ψηφιακά εργαλεία στο πλαίσιο των φιλικών σχέσεων. Ακολουθεί το τόξο των φιλικών σχέσεων και διερευνά τον ρόλο των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, των βιντεοπαιχνιδιών και των κινητών τηλεφώνων σε κάθε φάση. Ξεκινά με τον τρόπο με τον οποίο οι έφηβοι χρησιμοποιούν την ψηφιακή τεχνολογία για να γνωρίσουν και να κάνουν νέους φίλους, ασχολείται με το πώς και πού οι έφηβοι συναντούν άλλους εφήβους και ποιους τρόπους επικοινωνίας χρησιμοποιούν οι έφηβοι για να παραμείνουν σε επαφή με τους νεοαποκτηθέντες φίλους.</p>
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	<p>Η έκθεση εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο οι έφηβοι χρησιμοποιούν τα ψηφιακά μέσα για να διατηρήσουν τις φιλίες τους και εμβαθύνει στον τρόπο με τον οποίο οι έφηβοι επικοινωνούν με τον πιο στενό τους φίλο και πού συχνάζουν ψηφιακά και προσωπικά.</p>
Σύνδεση με τον πόρο:	<p>https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/teen-s-technology-and-friendships/</p>

S4.4

Θέμα:	Διαδικτυακή επικοινωνία και νέοι
Τίτλος:	Τα υπέρ και τα κατά των επιπτώσεων των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στους εφήβους
Χρόνος	20min
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Σε αυτό το άρθρο, θα μάθετε ότι ο αντίκτυπος των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στους νέους μπορεί επίσης να είναι σημαντικά επιζήμιος για την ψυχική υγεία και ότι τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και η εφηβική κατάθλιψη συνδέονται στενά.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Σε αυτό το άρθρο, θα μάθετε για: <ul style="list-style-type: none">• Έρευνα για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και την εφηβική κατάθλιψη,• Η επίδραση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στους εφήβους κατά τη διάρκεια της πανδημίας,• Ο αντίκτυπος των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στην κοινωνική σύγκριση των νέων,• Επιπτώσεις των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στους εφήβους: Κίνδυνος για την υγεία ή υγιής έμπνευση;• Η εθιστική ποιότητα των μέσων κοινωνικής δικτύωσης για τους εφήβους.

Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.newportacademy.com/resources/well-being/effect-of-social-media-on-teenagers/
-----------------------------	---

S4.5

Θέμα:	Διαδικτυακή επικοινωνία και νέοι
Τίτλος:	Τα κοινωνικά μέσα στην εκπαίδευση: Εργαλειοθήκη πόρων
Χρόνος	2H30
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	<p>Με αυτή την εργαλειοθήκη, θα έχετε στη διάθεσή σας ένα ευρύ φάσμα πόρων στους ακόλουθους τομείς:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Δέσμευση των μαθητών με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, -Επιλογή εργαλείων κοινωνικής δικτύωσης, -Συνδέσεις στο σπίτι, το σχολείο και την κοινότητα -Ψηφιακή Ιθαγένεια και Διαδικτυακή Ασφάλεια.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Αυτή η συλλογή ιστολογίων, άρθρων και βίντεο έχει ως στόχο να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να αξιοποιήσουν τα εργαλεία των κοινωνικών μέσων για να αναπτυχθούν επαγγελματικά, να συνδεθούν με τους γονείς και τις κοινότητες και να εμπλέξουν τους μαθητές στη μάθηση του 21ου αιώνα.

Σύνδεση με τον πόρο:

<https://www.edutopia.org/social-media-education-resources>

S4.6

Θέμα:	Διαδικτυακή επικοινωνία και νέοι
Τίτλος:	Κοινωνική ένταξη, ψηφιοποίηση και νέοι
Χρόνος	1 ώρα και 30λεπτά
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Κατά τη διάρκεια της μελέτης, θα είστε σε θέση να αναλύσετε τη διασταύρωση μεταξύ της κοινωνικής ένταξης των νέων και της ψηφιοποίησης, προκειμένου να κατανοήσετε πώς η ανάπτυξη του ψηφιακού κόσμου προωθεί ή εμποδίζει την ένταξη. Σε ολόκληρη την Ευρώπη, υπάρχει αυξανόμενο ενδιαφέρον για τις ευκαιρίες που προσφέρει η ψηφιοποίηση και ποικίλες εμπειρίες και γνώσεις σχετικά με τη χρήση της για την προώθηση της κοινωνικής ένταξης.

Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	<p>Η μελέτη παρουσιάζει μια συλλογή υφιστάμενων ψηφιακών πλατφορμών, διαδικτυακών εργαλείων και ευκαιριών εκπαίδευσης και κατάρτισης που είναι διαθέσιμες στους νέους και στους εργαζόμενους ή τους εκπαιδευτικούς στον τομέα της νεολαίας. Βασίζεται σε επισκόπηση εγγράφων και σε διαδικτυακό ερωτηματολόγιο, το οποίο συμπληρώθηκε από ανταποκριτές του Ευρωπαϊκού Κέντρου Γνώσης για την Πολιτική Νεολαίας (EKCYF) και οργανώσεις νεολαίας σε όλη την Ευρώπη.</p>
Σύνδεση με τον πόρο:	<p>https://pip-eu.coe.int/documents/42128013/47261953/053120+Study+on+SID+Web.pdf/0057379c-2180-dd3e-7537-71c468f3cf9d</p>

Εργαστήριο 5:

Μαθησιακά αποτελέσματα

Γνώση

- ◆ Εξερευνήστε τη γλώσσα και τους κοινωνικούς "κανόνες" των νέων στο διαδίκτυο με μια επισκόπηση των διαφόρων πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης και των βασικών χαρακτηριστικών με τα οποία ασχολούνται περισσότερο οι νέοι (π.χ. Instagram, Snapchat, TikTok κ.λπ.).
- ◆ Γνώση των καλύτερων ψηφιακών καναλιών και πλατφορμών για την επικοινωνία και την εκπαίδευση των νέων στο διαδίκτυο.
- ◆ Προσδιορίστε και καθορίστε ποιο παιδαγωγικό λογισμικό ψηφιακών μέσων είναι το πιο αποτελεσματικό για κάθε ομάδα-στόχο και κάντε προεπισκόπηση κάθε προγράμματος λογισμικού ανοικτού κώδικα (τονίστε τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιήθηκε στη δημιουργία του διαδραστικού ενημερωτικού γραφήματος, εάν είναι απαραίτητο).

Το σχέδιο μαθήματος σε αυτό το εγχειρίδιο θα καθοδηγήσει την υλοποίηση του προγράμματος ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης για τους λειτουργούς νεολαίας και θα τους υποστηρίξει να:

- Μεγιστοποίηση του δυναμικού των πόρων του προγράμματος DATE στο πλαίσιο των πρακτικών τους για τη νεολαία
- Προώθηση της συνεχούς επαγγελματικής τους ανάπτυξης
- Να επεκτείνουν τη διδασκαλία και τις πρακτικές τους σε νέα διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης

Κάθε εργαστήριο αποτελείται από,

- Σχέδιο μαθήματος
- Πόροι αυτοκατευθυνόμενης μάθησης
- Ένα ενημερωτικό φυλλάδιο για τους εργαζόμενους στη νεολαία
- Παρουσίαση PPT

Υλικά που απαιτούνται για αυτό το πρόγραμμα κατάρτισης:

Τα υλικά που θα χρειαστείτε για αυτό το Εργαστήριο περιλαμβάνουν:

Απαιτούμενα υλικά:

- Αίθουσα κατάρτισης με χώρο για συνεδρίες διαλείμματος
- Στυλό
- Χαρτί
- Flipchart
- Δείκτες
- Χρωματιστά στυλό και μαρκαδόροι για δραστηριότητες μικρών ομάδων
- Πρόσβαση σε υπολογιστή ή φορητό υπολογιστή (για αυτοκατευθυνόμενη μάθηση)
- Ενημερωτικό φυλλάδιο για τον εργαζόμενο στη νεολαία
- Smartphone

Εργαστήριο σχεδίου μαθήματος 5

Τίτλος ενότητας: Δημιουργία νέων εκπαιδευτικών πόρων πλούσιων σε μέσα			
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	Χρόνος (λεπτά)	Απαιτούμενα υλικά/εξοπλισμός	Αξιολόγηση/ Αξιολόγηση
<p>Δημιουργία νέων εκπαιδευτικών πόρων πλούσιων σε πολυμέσα</p> <ul style="list-style-type: none"> Εισαγωγή του εργαστηρίου 5: Ο συντονιστής εισάγει τη συνεδρία με μια σύντομη εισαγωγή. Στη συνέχεια, ο συντονιστής ξεκινά τη συνεδρία δίνοντας μια σύντομη επισκόπηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων του Εργαστηρίου, τα οποία παρουσιάζονται στη διαφάνεια 3 της παρουσίασης PowerPoint του Εργαστηρίου 5. 	180	Εργαστήριο 5: PPT Παρουσίαση, Προβολέας,	N/A
<ul style="list-style-type: none"> Μετά την επισκόπηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων, ο συντονιστής θα ξεκινήσει με την παρουσίαση του Powtoon: μια διαδικτυακή πλατφόρμα που επιτρέπει τη δημιουργία βίντεο κινουμένων σχεδίων για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Η παρουσίαση είναι διαθέσιμη μεταξύ των διαφανειών 4-8 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 4. Κατά τη διάρκεια της συζήτησης, προβάλλετε το 		Εργαστήριο 5: PPT Παρουσίαση, Προβολέας,	N/A

<p>εκπαιδευτικό βίντεο και αντιμετωπίστε τις κύριες δυσκολίες των συμμετεχόντων.</p>			
<ul style="list-style-type: none">• Στη δραστηριότητα 5.1. Φτιάξτε το δικό σας εκπαιδευτικό βίντεο στο Powtoon", οι συμμετέχοντες θα κληθούν να αναπτύξουν το δικό τους βίντεο για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Πρωτού ο συντονιστής προτείνει τη δραστηριότητα, είναι σημαντικό να δοθεί προηγουμένως μια επισκόπηση του τρόπου χρήσης του Powtoon στην τάξη. Μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, ο διαμεσολαβητής ζητά από όλους τους συμμετέχοντες να δείξουν τα βίντεό τους και να εξηγήσουν πώς αυτά μπορούν να συσχετιστούν με την εκπαίδευση και την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά. Ο συντονιστής μπορεί να προωθήσει μια ομαδική συζήτηση σχετικά με τη δραστηριότητα:<ol style="list-style-type: none">1. Ποια είναι τα οφέλη που βλέπετε από τη δημιουργία βίντεο για τη διευκόλυνση της επικοινωνίας με τους νέους;2. Ποια είναι τα οφέλη που βλέπετε από τη δημιουργία βίντεο για τη δημιουργία διαδικτυακής ευαισθητοποίησης των νέων σχετικά με την κατάχρηση ναρκωτικών;3. Ποιες είναι οι κύριες προκλήσεις για να συμπεριλάβετε βίντεο στην παρέμβασή σας με τους νέους;• Συζήτηση και αντιμετώπιση των σημείων των συμμετεχόντων.		<p>Εργαστήριο 5: PPT Παρουσίαση, Προβολέας,</p>	<p>N/A</p>

<p>Δημιουργία νέων εκπαιδευτικών πόρων πλούσιων σε πολυμέσα</p> <ul style="list-style-type: none">• Ο συντονιστής συνεχίζει τη συνεδρία με την παρουσίαση του VideoScribe, ενός άλλου εργαλείου για τη δημιουργία βίντεο κινουμένων σχεδίων. Τα χαρακτηριστικά του παρουσιάζονται στις διαφάνειες 9 έως 11 της παρουσίασης του εργαστηρίου 5 ΡΤΤ.• Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα πρέπει να προβάλει τα προτεινόμενα βίντεο: Ζωντανέψτε το σχέδιο μαθήματός σας με το VideoScribe και VideoScribe for Education: Ανοίξτε την πόρτα σε μια διαδραστική και οπτική εκπαιδευτική εργαλειοθήκη με το VideoScribe• Ο συντονιστής παραδίδει τη Δραστηριότητα 5.2: Δημιουργήστε το δικό σας εκπαιδευτικό βίντεο στο VideoScribe. Ο συντονιστής μπορεί επίσης να βρει λεπτομερέστερες πληροφορίες για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας στο Φύλλο Δραστηριότητας 5.2.• Μετά τη δραστηριότητα, ο συντονιστής θα ενθαρρύνει τη συζήτηση μεταξύ των συμμετεχόντων σχετικά με τα οφέλη και τις προκλήσεις της χρήσης του VideoScribe.	<p><u>180</u></p>	<p>Εργαστήριο 5: ΡΡΤ Παρουσίαση, Προβολέας,</p>	<p>N/A</p>

<ul style="list-style-type: none">• Ο συντονιστής θα πρέπει να μεταβεί στο Canva, ένα φιλικό προς το χρήστη λογισμικό επεξεργασίας εικόνων. Αφού εξηγήσει τον προτεινόμενο ορισμό, ο συντονιστής θα πρέπει να εξετάσει το βίντεο και το σεμινάριο με τους συμμετέχοντες. Οι σύνδεσμοι για το βίντεο είναι επίσης διαθέσιμοι στις διαφάνειες 12 έως 14 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 5.• Στη συνέχεια, θα πρέπει να προτείνει τη δραστηριότητα 5.3: Κατασκευάστε το δικό σας εκπαιδευτικό Infographic για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά. Ο συντονιστής μπορεί επίσης να βρει λεπτομερέστερες πληροφορίες για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας στο Φύλλο Δραστηριότητας 5.3.• Ο συντονιστής θα πρέπει να προχωρήσει στο StoryboardThat, ένα φιλικό προς το χρήστη λογισμικό επεξεργασίας εικόνων. Αφού εξηγήσει τον προτεινόμενο ορισμό, ο διαμεσολαβητής θα πρέπει να εξετάσει το βίντεο και το σεμινάριο με τους συμμετέχοντες. Οι σύνδεσμοι για το βίντεο είναι επίσης διαθέσιμοι στις διαφάνειες 18 έως 20 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 5. Τι είναι το Storyboard That και πώς λειτουργεί; Storyboarding από την αρχή μέχρι το τέλος	180	Εργαστήριο 5: PPT Παρουσίαση. Προβολέας,	N/A
---	------------	---	------------

Storyboard που για την εκπαίδευση

- Ο συντονιστής θα πρέπει να προχωρήσει στο **Kahoot!** είναι μια πλατφόρμα μάθησης βασισμένη σε κουίζ. Αφού εξηγήσει τον προτεινόμενο ορισμό, ο συντονιστής θα πρέπει να εξετάσει το βίντεο και το σεμινάριο με τους συμμετέχοντες. Οι σύνδεσμοι για το βίντεο είναι επίσης διαθέσιμοι στις **διαφάνειες 21 έως 23 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 5.**
[Kahoot! Φτιάξτε το μάθηση φοβερή!](#)
[Πώς να δημιουργήσετε ένα kahoot στον υπολογιστή σας](#)
[Πώς να δημιουργήσετε ένα kahoot στην εφαρμογή](#)
- Στη συνέχεια, θα πρέπει να προτείνετε τη δραστηριότητα **5.4: Φτιάξτε το δικό σας εκπαιδευτικό QUIZ.** Ο συντονιστής μπορεί επίσης να βρει λεπτομερέστερες πληροφορίες για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας στο **Φύλλο Δραστηριότητας 5.4.**
- Ο συντονιστής θα πρέπει να προχωρήσει στο **H H5P** είναι μια πλατφόρμα μάθησης βασισμένη σε κουίζ. Αφού εξηγήσει τον προτεινόμενο ορισμό, ο συντονιστής θα πρέπει να εξετάσει το βίντεο και το σεμινάριο με τους συμμετέχοντες. Οι σύνδεσμοι για το βίντεο είναι επίσης διαθέσιμοι στις **διαφάνειες 24 έως 26 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 5.**

**ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ, ΚΟΙΝΗ ΧΡΗΣΗ ΚΑΙ
ΕΠΑΝΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΥ
ΠΕΡΙΧΟΜΕΝΟΥ HTML5**

- Αφού αναφέρει τις βασικές πτυχές όλων των πλατφορμών για τη δημιουργία πλούσιου εκπαιδευτικού περιεχομένου, ο συντονιστής θα ζητήσει από την ομάδα να κάνει καταιγισμό ιδεών και να απαντήσει στις ερωτήσεις που υπάρχουν στη **διαφάνεια 27 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 5:**
- Ποια είναι τα οφέλη που βλέπετε από τη δημιουργία βίντεο για τη διευκόλυνση της επικοινωνίας με τους νέους;
- Ποια είναι τα οφέλη που βλέπετε από τη δημιουργία βίντεο για τη δημιουργία διαδικτυακής ευαισθητοποίησης των νέων σχετικά με την κατάχρηση ναρκωτικών;
- Ποιες είναι οι κύριες προκλήσεις για να συμπεριλάβετε τα βίντεο στην παρέμβασή σας με τους νέους;

Για τη σύνοψη και την ολοκλήρωση της συνεδρίασης, ο συντονιστής ρωτά την ομάδα τι έμαθε, για να προωθήσει τη συζήτηση και να κατανοήσει αν υπάρχουν παρεξηγημένοι όροι ή έννοιες. Ο συντονιστής μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει [το https://www.mentimeter.com/](https://www.mentimeter.com/) για να επιτρέψει στους εκπαιδευόμενους να γράψουν τις βασικές

ιδέες που έμαθαν κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, ώστε να παρουσιάσουν οπτικά ο ένας τις ιδέες του άλλου.			
Συνολική διάρκεια της ενότητας	6 ώρες		

Φυλλάδιο δραστηριότητας- Εργαστήριο 5

A5.1

Τίτλος ενότητας	Δημιουργία νέων εκπαιδευτικών πόρων πλούσιων σε πολυμέσα		
Τίτλος δραστηριότητας	Φτιάξτε το δικό σας εκπαιδευτικό βίντεο στο PowToon	Κωδικός δραστηριότητας	Παράδειγμα: A5.1
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Εκπαίδευση πρόσωπο με πρόσωπο ή αυτοκατευθυνόμενη μάθηση
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	60min	Μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> Πρακτική επίδειξη και χρήση του λογισμικού και των προγραμμάτων ψηφιακών μέσων, όπως PowToon, VideoScribe,

DATE

			<p>StoryboardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps.</p> <ul style="list-style-type: none">• Οι εκπαιδευόμενοι θα δημιουργήσουν 1 νέο εκπαιδευτικό πόρο είτε δουλεύοντας ανεξάρτητα είτε σε μικρές ομάδες.
Στόχος της δραστηριότητας	<p>Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να δημιουργήσουν το δικό τους βίντεο εκπαίδευσης και ευαισθητοποίησης σχετικά με τα ναρκωτικά, χρησιμοποιώντας υπάρχοντα πρότυπα ή δημιουργώντας το δικό τους. Στο τέλος της δραστηριότητας, ο συντονιστής ζητά από όλους τους εκπαιδευόμενους να δείξουν το βίντεό τους και να εξηγήσουν το μήνυμα που κρύβεται πίσω από αυτό.</p> <p>Ο κατάλογος των διαδικτυακών πλατφορμών για τη δημιουργία memes παρουσιάζεται στη διαφάνεια 12 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 5.</p>		
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	<p>Έξυπνα τηλέφωνα ή/και φορητοί υπολογιστές PowToon: https://www.powtoon.com</p>		
Οδηγίες βήμα προς βήμα	<p>Διαλέξτε ένα κενό πρότυπο βίντεο και σκεφτείτε ένα μήνυμα που θα μεταφέρετε πίσω από αυτό.</p>		



	Ο κατάλογος των διαδικτυακών πλατφορμών για τη δημιουργία memes παρουσιάζεται στη διαφάνεια 12 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 5.
--	--

A5.2

Τίτλος ενότητας	Δημιουργία νέων εκπαιδευτικών πόρων πλούσιων σε πολυμέσα		
Τίτλος δραστηριότητας	Δημιουργήστε το δικό σας εκπαιδευτικό βίντεο με το VideoScribe	Κωδικός δραστηριότητας	Παράδειγμα: A5.2
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	<ul style="list-style-type: none"> • Πρακτική επίδειξη και χρήση του λογισμικού και των προγραμμάτων ψηφιακών μέσων, όπως PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps. • Οι εκπαιδευόμενοι θα δημιουργήσουν 1 νέο

DATE

			<p>εκπαιδευτικό πόρο είτε δουλεύοντας ανεξάρτητα είτε σε μικρές ομάδες.</p>
<p>Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)</p>	<p>30min</p>	<p>Μαθησιακά αποτελέσματα</p>	<p>Ποιο είναι το μαθησιακό αποτέλεσμα που θα επιτευχθεί μέσω αυτής της δραστηριότητας;</p>
<p>Στόχος της δραστηριότητας</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να δημιουργήσουν το δικό τους βίντεο εκπαίδευσης και ευαισθητοποίησης σχετικά με τα ναρκωτικά, χρησιμοποιώντας υπάρχοντα πρότυπα ή δημιουργώντας το δικό τους. Στο τέλος της δραστηριότητας, ο συντονιστής ζητά από όλους τους εκπαιδευόμενους να δείξουν το βίντεό τους και να εξηγήσουν το μήνυμα που κρύβεται πίσω από αυτό.</p> <p>Ο κατάλογος των διαδικτυακών πλατφορμών για τη δημιουργία memes παρουσιάζεται στη διαφάνεια 12 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 5.</p>		
<p>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</p>	<p><i>Smartphones ή/και φορητοί υπολογιστές- βιντεοπροβολέας.</i></p>		
<p>Οδηγίες βήμα προς βήμα</p>	<p><i>Διαλέξτε ένα κενό πρότυπο βίντεο και σκεφτείτε ένα μήνυμα που θα μεταφέρετε πίσω από αυτό.</i></p> <p>Ο κατάλογος των διαδικτυακών πλατφορμών για τη δημιουργία memes παρουσιάζεται στη διαφάνεια 12 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 5.</p>		

A5.3

Τίτλος ενότητας	Δημιουργία νέων εκπαιδευτικών πόρων πλούσιων σε πολυμέσα		
Τίτλος δραστηριότητας	Δημιουργήστε το δικό σας infographic ευαισθητοποίησης για τα ναρκωτικά με το Canva	Κωδικός δραστηριότητας	Παράδειγμα: A5.3
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Εκπαίδευση πρόσωπο με πρόσωπο ή αυτό-κατευθυνόμενη μάθηση
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	30min	Μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> Πρακτική επίδειξη και χρήση του λογισμικού και των προγραμμάτων ψηφιακών μέσων, όπως PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps.

DATE

			<ul style="list-style-type: none">• Οι εκπαιδευόμενοι θα δημιουργήσουν 1 νέο εκπαιδευτικό πόρο είτε δουλεύοντας ανεξάρτητα είτε σε μικρές ομάδες.
Στόχος της δραστηριότητας	Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να δημιουργήσουν το δικό τους Infographic ή αφίσα για την ενημέρωση και ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά, χρησιμοποιώντας υπάρχοντα πρότυπα ή δημιουργώντας τα δικά τους. Στο τέλος της δραστηριότητας, ο συντονιστής ζητά από όλους τους εκπαιδευόμενους να δείξουν το βίντεό τους και να εξηγήσουν το μήνυμα που κρύβεται πίσω από αυτό. Ο κατάλογος των διαδικτυακών πλατφορμών για τη δημιουργία memes παρουσιάζεται στη Διαφάνεια 12 της παρουσίασης PowerPoint του Εργαστηρίου 5.		
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	<i>Υπολογιστής ή φορητός υπολογιστής, βιντεοπροβολέας.</i>		
Οδηγίες βήμα προς βήμα	<i>Διαλέξτε ένα κενό πρότυπο βίντεο και σκεφτείτε ένα μήνυμα που θα μεταφέρετε πίσω από αυτό. Ο κατάλογος των διαδικτυακών πλατφορμών για τη δημιουργία memes παρουσιάζεται στη Διαφάνεια 12 της παρουσίασης PowerPoint του Εργαστηρίου 5.</i>		



A5.4

Τίτλος ενότητας	Δημιουργία νέων εκπαιδευτικών πόρων πλούσιων σε πολυμέσα		
Τίτλος δραστηριότητας	Δημιουργήστε το δικό σας StoryBoard	Κωδικός δραστηριότητας	Παράδειγμα: A5.4
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Εκπαίδευση πρόσωπο με πρόσωπο ή αυτοκατευθυνόμενη μάθηση
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	45min	Μαθησιακά αποτελέσματα	<p>-Πρακτική επίδειξη και χρήση του λογισμικού και των προγραμμάτων ψηφιακών μέσων, όπως PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps.</p> <p>-Οι μαθητές θα δημιουργήσουν 1 νέο εκπαιδευτικό πόρο είτε δουλεύοντας ανεξάρτητα είτε σε μικρές ομάδες.</p>

DATE

Στόχος της δραστηριότητας	<p>Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να δημιουργήσουν το δικό τους Infographic ή αφίσα για την ενημέρωση και ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά, χρησιμοποιώντας υπάρχοντα πρότυπα ή δημιουργώντας τα δικά τους. Στο τέλος της δραστηριότητας, ο συντονιστής ζητά από όλους τους εκπαιδευόμενους να δείξουν το βίντεό τους και να εξηγήσουν το memes που κρύβεται πίσω από αυτό.</p> <p>Ο κατάλογος των διαδικτυακών πλατφορμών για τη δημιουργία υπομνημάτων παρουσιάζεται στη διαφάνεια 12 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 5.</p>
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	<p><i>Smartphones ή/και φορητοί υπολογιστές- βιντεοπροβολέας.</i></p>
Οδηγίες βήμα προς βήμα	<p><i>Διαλέξτε ένα κενό πρότυπο βίντεο και σκεφτείτε ένα μήνυμα που θα μεταφέρετε πίσω από αυτό.</i></p> <p>Ο κατάλογος των διαδικτυακών πλατφορμών για τη δημιουργία memes παρουσιάζεται στη διαφάνεια 12 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 5.</p>



A5.5

Τίτλος ενότητας	Δημιουργία νέων εκπαιδευτικών πόρων πλούσιων σε πολυμέσα		
Τίτλος δραστηριότητας	Δημιουργήστε το δικό σας διαδραστικό Quiz στο ΚΑΗΟΟΤ!	Κωδικός δραστηριότητας	Παράδειγμα: A5.5
Τύπος πόρου	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	Τύπος μάθησης	Εκπαίδευση πρόσωπο με πρόσωπο ή αυτοκατευθυνόμενη μάθηση
Διάρκεια της δραστηριότητας (σε λεπτά)	45min	Μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> -Πρακτική επίδειξη και χρήση του λογισμικού και των προγραμμάτων ψηφιακών μέσων, όπως PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, ΚΑΗΟΟΤ, LearningApps. -Οι μαθητές θα δημιουργήσουν 1 νέο εκπαιδευτικό πόρο είτε δουλεύοντας ανεξάρτητα είτε σε μικρές ομάδες.

DATE

Στόχος της δραστηριότητας	<p>Οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν το δικό τους διαδραστικό κουίζ στο ΚΑΗΟΟΤ!. Στο τέλος της δραστηριότητας, ο συντονιστής ζητά από όλους τους εκπαιδευόμενους να παίξουν συλλογικά τα κουίζ τους για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ναρκωτικά.</p> <p>Ο κατάλογος των διαδικτυακών πλατφορμών για τη δημιουργία memes παρουσιάζεται στη διαφάνεια 12 της παρουσίασης PowerPoint του εργαστηρίου 5.</p>
Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα	<p><i>Smartphones ή/και φορητοί υπολογιστές- βιντεοπροβολέας.</i></p>
Οδηγίες βήμα προς βήμα	<p><i>Πηγαίνετε στο ΚΑΗΟΟΤ! Ιστοσελίδα. Σκεφτείτε τις ερωτήσεις που θα θέσετε στο κουίζ σας. Φτιάξτε το κουίζ σας.</i></p>



Πόροι αυτοκατευθυνόμενης μάθησης: Εργαστήριο 5

S5.1

Θέμα:	<i>Δημιουργία πλούσιων πόρων εκπαιδευτικών μέσων</i>
Τίτλος:	Ευρωπαϊκό πρότυπο γραμματισμού στα μέσα ενημέρωσης για τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας - Δημιουργία και επικοινωνία στα μέσα ενημέρωσης
Ωρα:	2 ώρες
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Το EMELS είναι ένα εργαλείο για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας για να βελτιώσουν τις γνώσεις τους σχετικά με την παιδεία στα μέσα ενημέρωσης και να βοηθήσουν στην αύξηση της ποιότητας της εργασίας και της κατάρτισης των νέων στον τομέα των μέσων ενημέρωσης και της εκπαίδευσης.

Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	<p>Αυτό το πλαίσιο ικανοτήτων συμβάλλει στη συνεχιζόμενη συζήτηση σχετικά με την κατανόηση και την ανάπτυξη των ψηφιακών ικανοτήτων. Το πρότυπο αυτό καθαυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας για να:</p> <p>Αυτό-αξιολόγηση του επιπέδου των ψηφιακών ικανοτήτων Αξιολογήστε τις ψηφιακές ικανότητες των άλλων Καθορισμός μαθησιακών στόχων και εντοπισμός ευκαιριών κατάρτισης Οργάνωση και σχεδιασμός δραστηριοτήτων (ψηφιακής) εργασίας για τη νεολαία</p>
Σύνδεση με τον πόρο:	<p>https://emels.eu/</p>

S5.2

Θέμα:	<i>Δημιουργία πλούσιων πόρων εκπαιδευτικών μέσων</i>
Τίτλος:	Τα οφέλη των Infographics για την εκπαίδευση
Χρόνος	1 ώρα

DATE

Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτός ο πόρος επιτρέπει την καλύτερη κατανόηση της επίδρασης της χρήσης διαδραστικών πόρων, δηλαδή Infographics για εκπαιδευτικούς σκοπούς.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Αυτός ο πόρος απαριθμεί και αναπτύσσει τα οφέλη της δημιουργίας και χρήσης των infographics ως εργαλείων για την εκπαίδευση, παρέχοντας πολλές ευκαιρίες για αποτελεσματική αλληλεπίδραση. Υπάρχουν διαφοροποιημένοι τύποι διδακτικών-μαθησιακών πόρων που είναι ισχυροί στη διαδικασία επικοινωνίας και συναλλαγής του περιεχομένου.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.researchgate.net/publication/353972899_INFGRAPHICS_AS_A_PROMISING_TOOL_FOR_TEACHING_AND_LEARNING

S5.3

Θέμα:	<i>Δημιουργία πλούσιων πόρων εκπαιδευτικών μέσων</i>
Τίτλος:	Διαδραστικό μαθησιακό περιεχόμενο στην ηλεκτρονική μάθηση: Πόσο αποτελεσματικό είναι;

Χρόνος	1 ώρα
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτή η πηγή ενημερώνει για τη σημασία και τις δυνατότητες της δημιουργίας και χρήσης διαδραστικού εκπαιδευτικού περιεχομένου και για το πώς μπορεί να είναι επωφελής για την προσέγγιση των εκπαιδευομένων και τη διατήρησή τους σε δέσμευση και παρακίνηση καθ' όλη τη διάρκεια των συνεδριών, αυξάνοντας παράλληλα σημαντικές ικανότητες όπως: κριτική σκέψη, επίλυση προβλημάτων και μακροπρόθεσμη μνήμη.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Αυτός ο πόρος προσφέρει διορατικότητα, γνώσεις και συμβουλές για να γίνει ένα ήδη αποτελεσματικό συγμάθησης, πιο ελκυστικό και προσιτό σε ένα ετερογενές κοινό.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://elearningindustry.com/interactive-learning-content-elearning-how-effective-is-it

Θέμα:	<i>Δημιουργία πλούσιων πόρων εκπαιδευτικών μέσων</i>
Τίτλος:	ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΠΛΟΥΣΙΑ ΜΕΣΑ;
Χρόνος	1 ώρα
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Αυτό το υλικό παρουσιάζει έναν σαφή ορισμό των πλούσιων μέσων και μια πρακτική προσέγγιση για τη διδασκαλία με τη χρήση πλούσιων μέσων. Επιπλέον, παρουσιάζει μια ταξινόμηση των πλούσιων μέσων σε πόρους με πρακτικά παραδείγματα, όπως: κοινωνικά μέσα και γνωστική παρουσία, πολυμέσα και αντιληπτική ανάλυση.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Αυτές οι επιμέρους δεξιότητες μπορούν να μεταφερθούν τόσο σε παρόμοιες όσο και σε ανόμοιες εφαρμογές, πράγμα πολύτιμο όταν εμφανίζονται νέες πλατφόρμες ή εργαλεία που απαιτούν παρόμοιες ικανότητες. Η έκθεση και η εξάσκηση σε μερικά ακόμη εργαλεία ιστού μπορεί να δημιουργήσει μια σημαντική συλλογή επιμέρους δεξιοτήτων.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://granite.pressbooks.pub/rich-media/chapter/what-is-rich-media/

S5.5

Θέμα:	<i>Δημιουργία πλούσιων πόρων εκπαιδευτικών μέσων</i>
Τίτλος:	Σεμινάρια για Powtoon, VideoScribe, Storyboard
Χρόνος	1 ώρα
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Σεμινάρια για να βοηθηθεί η παραγωγή πλούσιων μέσων με τα εργαλεία που παρέχει το πρόγραμμα DATE.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση αυτού του πόρου;	Αυτά τα σεμινάρια θα σας βοηθήσουν να βελτιώσετε τις γνώσεις και την αυτοπεποίθησή σας στη χρήση των πλατφορμών για τη δημιουργία εκπαιδευτικών βίντεο και κόμικς για νέους.
Σύνδεση με τον πόρο:	https://www.powtoon.com/tutorials/ Ζωντανέψτε το σχέδιο μαθήματός σας με το VideoScribe

DATE

	<p>VideoScribe για την εκπαίδευση: Ανοίξτε την πόρτα σε μια διαδραστική και οπτική εκπαιδευτική εργαλειοθήκη με VideoScribe</p> <p>https://storyboardart.org/storyboard-tutorials/</p>
--	--

S5.6

Θέμα:	Δημιουργία πλούσιων πόρων εκπαιδευτικών μέσων
Τίτλος:	Σεμινάρια για τα KAHOOT!, Canva και H5P.
Χρόνος	1 ώρα
Γιατί να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πόρο;	Σεμινάρια για να βοηθηθεί η παραγωγή πλούσιων μέσων με τα εργαλεία που παρέχει το πρόγραμμα DATE.
Τι θα κερδίσετε από τη χρήση	Αυτά τα σεμινάρια θα σας βοηθήσουν να βελτιώσετε τις γνώσεις και την αυτοπεποίθησή σας στη χρήση των πλατφορμών για τη δημιουργία εκπαιδευτικών κουίζ, infographics και ενσωματωμένων πόρων για νέους.



DATE

αυτού του πόρου;	
Σύνδεση με τον πόρο:	https://kahoot.com/library/video-tutorials/ https://www.canva.com/designschool/tutorials/ https://h5p.org/documentation/for-authors/tutorials



