



Youth & Europe :
Social, Sustainability, Strategy

Δραστηριότητες για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας



Εισαγωγή	3
• Παγκόσμιοι στόχοι σε κίνδυνο	4
• Πάρτε μια ιδέα για τους ΣΒΑ	5
• Κουίζ και ανταλλαγή πληροφοριών σχετικά με τους ΣΒΑ	6
• Ιδέες για έναν καλύτερο κόσμο.....	7
• ΣΒΑ-παιχνίδι ρόλων.....	9
• Παιχνίδι SEscape	10
• Εξερευνώντας την επιχειρηματικότητα ως τρόπο μάθησης	12
• Χαρτογράφηση της κοινωνικής επιχειρηματικότητας.....	14
• ΣΒΑ σε δράση για το κλίμα	16
• Κριτική σχεδιαστική σκέψη και μεθοδολογία συν-σχεδιασμού	18
• Βήμα προς βήμα προς το μέλλον: Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης	20

Πώς να δημιουργήσετε μια ενότητα κατάρτισης

22

Παραρτήματα

23

...1 - για κουίζ και ανταλλαγή απόψεων σχετικά με τους ΣΒΑ

...2 - ΣΒΑ-παιχνίδι ρόλων

...3 - να SEscape game

...4 - στους ΣΒΑ Χαρτογράφηση της κοινωνικής επιχειρηματικότητας

...5 - στους ΣΒΑ σε δράση για το κλίμα

...6 - στην Κριτική Σκέψη Σχεδιασμού και στη μεθοδολογία συν-σχεδιασμού





Οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης του ΟΗΕ είναι η κοινή ατζέντα του κόσμου για την εξάλειψη της φτώχειας και της πείνας, την εξασφάλιση της εκπαίδευσης,

αξιοπρεπείς θέσεις εργασίας και ισότητα, μείωση των ανισοτήτων, εξασφάλιση βιώσιμης παραγωγής, υποδομών και ενέργειας και καταπολέμηση της κλιματικής αλλαγής.

Οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης του ΟΗΕ είναι το σχέδιο για να μπορέσουμε να ζήσουμε μια σωστή ζωή τώρα και να παραδώσουμε τον κόσμο σε σωστή κατάσταση στις μελλοντικές γενιές.



Το πρόγραμμα YESSS έχει ως στόχο να εμπνεύσει τους νέους να ξεκινήσουν πρωτοβουλίες που ωφελούν τόσο τους ανθρώπους όσο και τη φύση.

Αυτό το φυλλάδιο παρέχει ιδέες για το πώς οι νέοι και όσοι εργάζονται με νέους μπορούν να δημιουργήσουν δραστηριότητες που εμπνέουν περαιτέρω εργασία και επιχειρηματικότητα γύρω από την κοινωνική, πράσινη και οικονομική βιωσιμότητα.

Παγκόσμιοι στόχοι σε κίνδυνο



Ομάδα- στόχος:

Από την ηλικία 15+

Διάρκεια:

45-90 λεπτά.

Στόχοι:

- Να γνωρίσουν τους ΣΒΑ με ελκυστικό τρόπο.
- Να αποκτήσετε μια εντύπωση για το πόσα επιμέρους θέματα και προοπτικές υπάρχουν κάτω από κάθε στόχο
- Να διευκολυνθεί μια συζήτηση σχετικά με τις πιθανές λύσεις και τις πιθανές θετικές ή αρνητικές συνέπειες
- Να προβληματιστούν σχετικά με τις καθημερινές δράσεις και αποφάσεις που συνδέονται με την υλοποίηση των ΣΒΑ.

Τύπος δραστηριότητας:

Επιτραπέζιο παιχνίδι

ΣΒΑ:

Όλα

Οδηγίες:

Το παιχνίδι είναι ένας συνδυασμός εφαρμογής (όλο το περιεχόμενο) και παραδοσιακού επιτραπέζιου παιχνιδιού.

Οι συμμετέχοντες πρέπει να ακούσουν την εισαγωγή. Στη συνέχεια συμμετέχουν σε μια έκδοση της ολομέλειας. Στη συνέχεια παίζουν σε ομάδες - και τέλος συμμετέχουν σε μια συζήτηση.

Βήματα:

- Μια σύντομη εισαγωγή στο παιχνίδι και τους κανόνες
- Παίζοντας το παιχνίδι στην ολομέλεια - υπό την καθοδήγηση ενός συντονιστή
- Παίζοντας τα παιχνίδια σε ομάδες
- Απολογισμός - συζητήστε ποιες "ερωτήσεις και απαντήσεις" και δράσεις σας εξέπληξαν
- περισσότερο. Μιλήστε για τα διλήμματα που αντιμετωπίσατε.

Μπορείτε να βρείτε τους κανόνες εδώ:

https://fnforbundet.dk/media/1734/gre_boardgame_rules_english.pdf

Μπορείτε να κατεβάσετε τη δωρεάν εφαρμογή εδώ:

<https://apps.apple.com/us/app/global-goals-at-stake/id1453854576> ή

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fngame&hl=en_US

Μπορείτε να βρείτε όλο το περιεχόμενο σε εκτυπώσιμη έκδοση εδώ:

<https://fnforbundet.dk/for-skoler/global-goals-at-stake/>

Δημιουργήθηκε

απο:

FN-forbundet

Πάρτε μια ιδέα για τις ΣΒΑ



Ομάδα- στόχος:

Από την ηλικία 15+

Στόχοι:

- Να αποκτήσετε μια εικόνα για το πώς και γιατί σχετίζονται οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ). Να βελτιώσετε την ικανότητα διατύπωσης επιχειρημάτων.

Διάρκεια:

30 λεπτά.

Οργάνωση:

Οργανώνεται με το να λαμβάνει κάθε συμμετέχων ένα κομμάτι κάρτας με έναν SDG πάνω του με ένα μακρύ νήμα που χρησιμοποιείται για να συνδέει τους παίκτες όλο και πιο περίπλοκα καθώς το παιχνίδι συνεχίζεται.

Τύπος

δραστηριότητας:

Διαδραστική
συζήτηση

Οδηγίες:

Η κάθε ομάδα παίρνει μια πινακίδα με έναν από τους ΣΒΑ. Στη συνέχεια, η ομάδα στέκεται σε κύκλο και δείχνει τις πινακίδες της. Μετά από μια σύντομη παύση για να σκεφτούν, μοιράζονται με τη σειρά ποιος στόχος τους δόθηκε και γιατί ο στόχος είναι σημαντικός.

ΣΒΑ:

Όλα

Ο συντονιστής δίνει ένα κομμάτι νήμα σε έναν από τους συμμετέχοντες και του ζητά να το περάσει σε ένα άτομο με έναν στόχο που ο μαθητής αισθάνεται ότι συνδέεται με τον στόχο που έχει ο ίδιος ή αποτελεί προϋπόθεση για τον στόχο που έχει ο ίδιος.

Δημιουργήθηκε

απο:

FN-forbundet

Τα επιχειρήματα μπορεί να είναι κάτι σαν: "Νομίζω ότι ο στόχος 15 συνδέεται με τον στόχο 14, επειδή και οι δύο σχετίζονται με την προστασία της φύσης και των ζώων, ανεξάρτητα από το αν βρίσκονται στον ωκεανό ή στην ξηρά" ...

Μετά από αρκετούς γύρους, θα πρέπει να έχει σχηματιστεί ένας ιστός αράχνης από το νήμα που έχει δεθεί γύρω από τα δάχτυλα πολλών ανθρώπων.

Ο συντονιστής ζητά τώρα από έναν (ή περισσότερους) από τους μαθητές να ξετυλίξουν το νήμα από το δάχτυλό τους. Ο ιστός αράχνης γίνεται πιο χαλαρός και ασταθής ως αποτέλεσμα: ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να το συσχετίσουν αυτό με τους στόχους. Για παράδειγμα, τι θα συνέβαινε αν ένας από τους στόχους έμενε εντελώς ανεκμετάλλευτη; Ξεκινήστε μια συζήτηση σχετικά με το πώς οι στόχοι συνδέονται και εξαρτώνται ο ένας από τον άλλο.

Κουίζ και ανταλλαγή

Ομάδα- στόχος:

Από την ηλικία 15+

Στόχοι:

- Να βοηθήσει τους μαθητές να ελέγξουν και να βελτιώσουν τις γνώσεις τους σχετικά με την ιστορία, τη γεωπολιτική επιρροή και τους στόχους του ΟΗΕ.

Οργάνωση:

Οργανώνεται μέσω της εκτύπωσης σελίδων με τετράγωνα ερωτήσεων και απαντήσεων, όπου κάθε παίκτης λαμβάνει από ένα.

Διάρκεια:

30 min.

Τύπος

δραστηριότητας:

Περπατήστε και μιλήστε

Οδηγίες:

Κάθε ερώτηση σχετικά με τα Ηνωμένα Έθνη βρίσκεται σε ένα τετράγωνο χαρτί μαζί με την απάντηση στην ερώτηση. Κόψτε τα τετράγωνα. Κάθε παίκτης παίρνει μία κάρτα. Ο καθένας γυρίζει γύρω-γύρω και βρίσκει ένα άτομο για να διαβάσει την ερώτησή του. Το δεύτερο άτομο απαντά και στη συνέχεια διαβάζει τη δική του ερώτηση, την οποία απαντά το πρώτο άτομο. Ανταλλάσσουν κάρτες και επαναλάβετε με έναν νέο σύντροφο.

ΣΒΑ:

Όλα

Εκτυπώσεις:

Βλέπε παράρτημα 1

Δημιουργήθηκε

απο:

FN-forbundet



Ιδέες για έναν καλύτερο κόσμο (1)

Ομάδα- στόχος:

Από την ηλικία 15+

Διάρκεια:

2 ώρες

Τύπος

δραστηριότητας:

Ομαδική εργασία

ΣΒΑ:

Όλα

Δημιουργήθηκε

απο:

FN-forbundet

Στόχοι:

Δημιουργία ιδεών

Να είστε σε θέση να σχεδιάζετε μια διαδικασία

Να αναλογιστείτε γιατί οι ιδέες σας είναι καλές για τον κόσμο - σε ό,τι οραματίζεστε, σε ποιους ΣΒΑΑ απευθύνονται.

Να δίνετε και να λαμβάνετε ανατροφοδότηση

Οργάνωση:

Οργανώνεται προσπαθώντας να εξετάσετε μια πρόκληση στην τοπική σας κοινότητα και στη συνέχεια να δημιουργήσετε ιδέες για ένα έργο που θα μπορούσε να την αντιμετωπίσει, συμπεριλαμβανομένης της εξέτασης της αλυσίδας αξίας και άλλων πτυχών της διαδικασίας.

Οδηγίες:

Σε ομάδες:

Καταιγισμός ιδεών είτε για μια εκδήλωση, ένα έργο ή ένα προϊόν - θα μπορούσε επίσης να είναι ένας τρόπος επίλυσης ενός προβλήματος ή να βοηθήσετε κάποιον. Σκεφτείτε μια πρόκληση στην τοπική σας κοινότητα και στη συνέχεια δημιουργήστε ιδέες για ένα έργο που θα μπορούσε να την αντιμετωπίσει, λαμβάνοντας υπόψη την αλυσίδα αξίας και άλλες πτυχές της διαδικασίας.

Επιλέξτε μία από αυτές.

Στις ομάδες - μάθετε:

- Ποια πρόκληση πρέπει να επιλυθεί;
- Πώς είναι η κατάσταση αυτή τη στιγμή;
- Ποια είναι η αποστολή σας;
- Το προϊόν/έργο σας
- Η ομάδα-στόχος σας
- Γιατί κάποιος πρέπει να χρησιμοποιήσει, να αγοράσει, να συμμετάσχει στο προϊόν ή το έργο σας;
- Σε ποιους από τους ΣΒΑ στοχεύει το προϊόν/έργο σας;
- Στην οικονομία;
- Προκλήσεις (π.χ. ανταγωνισμός από άλλους)

Ανατροφοδότηση - 2 ομάδες παρουσιάζουν τα σχέδιά τους η μία στην άλλη και δίνουν εποικοδομητική ανατροφοδότηση η μία στην άλλη



Ιδέες για έναν καλύτερο κόσμο (2)

Ομάδα- στόχος:

Από την ηλικία 15+

Διάρκεια:

2 ώρες

Τύπος δραστηριότητας:

Ομαδική εργασία

Group work

ΣΒΑ:

Όλα

Δημιουργήθηκε

απο:

FN-forbundet

Παραδείγματα:

Πρόκληση: Έλλειψη ένταξης εθνοτικών ομάδων στην τοπική περιοχή. Προϊόν: Θεατρικό φεστιβάλ με επίκεντρο την εθνότητα και την ένταξη

Πρόκληση Έλλειψη χορτοφαγικών επιλογών στην καντίνα Προϊόν: Χορτοφαγική εναλλακτική λύ

Πρόκληση: Περιβαλλοντικά επιζήμια βιομηχανία ενδυμάτων. Προϊόν: Ανταλλαγή ρούχων στην τοπική κοινότητα

Πρόκληση: Πρόκληση: Υπερβολική χρήση των πραγμάτων στην καθημερινή ζωή. Προϊόν: Το προϊόν: Σταθμός επισκευής στην τοπική περιοχή

Πρόκληση: Προϊόν: Έλλειψη ενεργοποίησης των ατόμων με κοινωνικές προκλήσεις: Συμμετοχή τους στον προαναφερθέντα σταθμό επισκευής

Ανατροφοδότηση - 2 ομάδες παρουσιάζουν τα σχέδιά τους η μία στην άλλη και δίνουν εποικοδομητική ανατροφοδότηση η μία στην άλλη

Οι ομάδες: Κάντε μια παρουσίαση

Πρόταση για παρουσίαση:

- διαφάνειες
- αφίσα
- βίντεο
- εξήγηση σε ΚΑΠΟΙΟΥΣ
- ένα τραγούδι/ραπ, ποίημα κ.λπ. Εγ.





"ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΑΣΤΕ ΜΑΖΙ ΓΙΑ ΤΟ 2030":

ΣΒΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ

Ομάδα- στόχος:

Από την ηλικία 15+

Διάρκεια:

45-90 λεπτά

Τύπος δραστηριότητας:

Παιχνίδι ρόλων

ΣΒΑ:

Όλα

Μέγεθος ομάδας:

4 έως 12

παίκτες

και 1

συντονιστή

Εμπνευσμένο από:

LaFonda

organisation

Προσαρμοσμένο από:

: MDE40 Wipsee

Στόχοι:

- Κατανόηση της Ατζέντας 2030 και των ΣΒΑ
 - Να ξέρετε πώς να κινητοποιείτε ανθρώπους για την αποτελεσματική εξυπηρέτηση των έργων σας μέσω της κοινωνικής οικονομίας
 - Ανάπτυξη της δεξιότητας της συνεργασίας
- Οργανωθείτε για να οικοδομήσετε ένα βιώσιμο μέλλον

Στόχος του παιχνιδιού:

Να λύσουν μια πρόκληση σε 30 λεπτά, συνεργαζόμενοι γύρω από το τραπέζι.

Υλικά:

1 κάρτα πρόκλησης

Κάρτες παικτών

Κάρτες τοποθέτησης

Ένας πίνακας με τους 17 ΣΒΑ

Σχέδιο για καταιγισμό ιδεών + στυλό, κ.λπ.

Οργάνωση του παιχνιδιού:

1) 10 λεπτά προετοιμασίας και εισαγωγής στο παιχνίδι. Ο συντονιστής εισάγει το παιχνίδι παρουσιάζοντας το παιχνίδι και τους στόχους του.

2) 30 λεπτά παιχνιδιού (παιχνίδι ρόλων)

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να κάνουν καταιγισμό ιδεών για να καταλήξουν σε μια κοινή απάντηση στο πρόβλημα που έχει τεθεί, λαμβάνοντας υπόψη τους σχετικούς ΣΒΑ και την κοινωνική οικονομία. Ο καθένας θα έχει βασικό ρόλο στο έργο και θα πρέπει να συζητήσει το είδος και τη μορφή της συμμετοχής του.

3) 5λεπτη ενημέρωση

Βλέπε παράρτημα 2... για περαιτέρω οδηγίες, κάρτες θέσεων ρόλων κ.λπ.

Παιχνίδι SEscape (1)

Ομάδα-στόχος:

Από την ηλικία 15+ 5
έως 12 παίκτες και
1
ή 2 διαμεσολαβητές

Διάρκεια:

45 λεπτά

Τύπος δραστηριότητας:

Παιχνίδι
απόδρασης

ΣΒΑ:

17 και 11

Δημιουργήθηκε από:

MDE40 WIPSEE



Στόχοι:

- Κατανόηση της κοινωνικής οικονομίας
- Να ξέρετε πώς να κινητοποιείτε ανθρώπους για την αποτελεσματική εξυπηρέτηση των έργων σας
- Ανάπτυξη της δεξιότητας της συνεργασίας
- Οργανωθείτε για να οικοδομήσετε ένα βιώσιμο μέλλον
-

Ο ρόλος του συντονιστή:

Ο συντονιστής πρέπει να προετοιμάσει εκ των προτέρων όλο τον εξοπλισμό και την τοποθεσία για το παιχνίδι απόδρασης. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο συντονιστής μπορεί να είναι παρών, χωρίς να χρειάζεται να βοηθά τους συμμετέχοντες. Ο χρόνος μπορεί να προβάλλεται σε έναν πίνακα, ώστε οι συμμετέχοντες να μπορούν να τον παρακολουθούν, ή ο συντονιστής μπορεί να δίνει τον χρόνο κάθε 10 λεπτά.

Εάν η ομάδα κολλήσει, ο συντονιστής μπορεί επίσης να δώσει στοιχεία.

Στόχος του παιχνιδιού: Να λύσετε μια πρόκληση σε 45 λεπτά συνεργαζόμενοι.

Υλικά:

4 κουτιά

Φυλλάδιο

Lockdown

4 φιάλες

Οργάνωση του παιχνιδιού (45 λεπτά):

Εισαγωγικό βίντεο (2 λεπτά)

"Γεια σας και καλώς ήρθατε σε αυτό το παιχνίδι SEscape για εσάς, τους νεαρούς πολίτες του χωριού της Εκλυψίας. Παρά τα φαινόμενα, το χωριό αυτό απολάμβανε μια περίοδο σημαντικής οικονομικής ανάπτυξης και ευημερίας, όπου όλοι ήταν ευτυχισμένοι στην επαγγελματική και προσωπική τους ζωή.

Σήμερα... τίποτα δεν πάει καλά, τα μισά μαγαζιά είναι κλειστά, οι νέοι δεν μένουν και η πόλη δεν συντηρείται πλέον σωστά. Την αποκαλούν πόλη-φάντασμα. Ακόμα και ο δήμαρχος έχει εξαφανιστεί.

Το μέλλον του χωριού σας εξαρτάται από εσάς!

Σε αυτό το παιχνίδι διαφυγής, θα ανακαλύψετε και θα χρησιμοποιήσετε τα μυστικά του

SSE για να σώσετε την πόλη. Μόνο εσείς μπορείτε να το κάνετε!

Ξεκινήστε βρίσκοντας το πρώτο κλειδί που θα σας επιτρέψει να

ανοίξετε το κουτί n°1...

Κλείστε τα μάτια σας, χρησιμοποιήστε τις άλλες αισθήσεις σας..."

Παιχνίδι SEscape (2)

Αρχή του παιχνιδιού Secare (35 λεπτά)

Τετράγωνο αριθ. 1

Οι συμμετέχοντες θα βρουν ένα σταυρόλεξο στο οποίο πρέπει να βρουν όλες τις λέξεις για να βρουν την τελευταία.

https://drive.google.com/file/d/1C0Bjy4cWB8jvJTdp38E7b_AIZ7QDU6TL/view?usp=sharing

Στο κουτί, θα ανακαλύψουν ένα φιαλίδιο γεμάτο με υγρό με μια παράξενη ετικέτα...

Πρέπει να βρουν τον κωδικό της κλειδαριάς στο κουτί 2...

Πλαίσιο αριθ. 2

Στο κουτί θα βρουν φυλλάδια για διάφορα θέματα, αλλά υπάρχει κάτι κρυμμένο ανάμεσα σε όλα αυτά τα αντικείμενα... Για άλλη μια φορά, θα πρέπει να λύσουν το μυστήριο.

Και κάτι ακόμα: ένα ακόμα μπουκάλι στο κουτί με ένα αυτοκόλλητο πάνω του... διαφορετικό απ το προηγούμενο...

Μόλις λύσουν και τα δύο μυστήρια, θα κατευθυνθούν προς τον συντονιστή... ο οποίος θα τους δώσει ένα στοιχείο που θα τους βοηθήσει να ανοίξουν το επόμενο κουτί...

Τετράγωνο αριθ. 3

Διαφορετικές εικόνες αντιπροσωπεύουν διαφορετικά πράγματα... αλλά θα μπορέσουν να λύσουν τα στοιχεία που είναι κρυμμένα μέσα;

Άλλο ένα φλασκί! Ένα αυτοκόλλητο! Αυτό είναι παράξενο...

Χρειάζονται έναν άλλο κωδικό για να ανοίξουν το τελευταίο κουτί...

Κουτί n°4

Το πλαίσιο 4 περιέχει ένα μείγμα από διάφορα αντικείμενα που οι συμμετέχοντες θα πρέπει να λύσουν: ένα ρολόι, μια αθλητική μπλούζα, φωτογραφίες, ένα ημερολόγιο; Τι σημαίνουν όλα αυτά;

Πρέπει να βρουν το κρυμμένο στοιχείο για να ανοίξουν την τελευταία κλειδαριά που θα τους δώσει το κλειδί για το τελευταίο αίνιγμα...

Αυτό το τελευταίο στοιχείο θα τους επιτρέψει να ανακαλύψουν το τελευταίο μέρος του παιχνιδιού και να το ολοκληρώσουν.

Τέλος

Θα ανακαλύψουν ένα τελικό μήνυμα γεμάτο ελπίδα για το χωριό τους
Παράρτημα 4

Εξερευνώντας την επιχειρηματικότητα ως τρόπο μάθησης (1)

Ομάδα-στόχος:

Από 14 ετών.

Διάρκεια:

2 ώρες και 30 λεπτά

Τύπος

δραστηριότητας:

Ομαδική εργασία

Εστίαση:

Κοινωνική επιχειρηματικότητα και 17 ΣΒΑ

Δημιουργήθηκε

από:

MDE40 WIPSEE

Στόχοι του παιχνιδιού

- Κατανόηση των βασικών εννοιών της επιχειρηματικότητας, της κοινωνικής οικονομίας και των ΑΣΑ
- Να αποκτήσουν δεξιότητες δημιουργικότητας, επίλυσης προβλημάτων, συλλογικής νοημοσύνης και κριτικής σκέψης
- Να μάθουν να αναπτύσσουν μια επιχειρηματική ιδέα ευθυγραμμισμένη με τις αρχές της Κοινωνικής Οικονομίας και των ΣΒΑ (βιωσιμότητα, κοινωνική ένταξη, περιβαλλοντικός αντίκτυπος...)
- Να κατανοήσουν τα βασικά στάδια του σχεδιασμού έργων.

Ο ρόλος του συντονιστή

Ο συντονιστής θα εργαστεί ανοδικά σε κοινωνικά θέματα ανάλογα με την ομάδα των συμμετεχόντων. Καθ' όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας, θα παρέχει υποστήριξη στις ομάδες που χρειάζονται καθοδήγηση, αλλά δεν θα είναι εκεί για να δώσει συγκεκριμένες ιδέες.

Στόχος του παιχνιδιού: Στόχος είναι να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να συνεργαστούν για να καταλήξουν σε μια συγκεκριμένη και βιώσιμη ιδέα έργου ως απάντηση σε ένα δεδομένο πρόβλημα. Θα ενθαρρυνθούν να σκεφτούν από κοινού και να αξιολογήσουν τον αντίκτυπο του έργου τους στους ΣΒΑ.

Υλικά: Το παιχνίδι θα διεξαχθεί με τη συμμετοχή των συμμετεχόντων στο πρόγραμμα και θα περιλαμβάνει τα εξής:

- Φύλλο κοινωνικής οικονομίας
- Πίνακας με τους 17 SDGs
- Κάρτα με κοινωνικά προβλήματα
- Σχέδιο για καταγισμό ιδεών + στυλό κ.λπ.
- Υπολογιστής (κάθε ομάδα)
- Εγχειρίδιο "Πώς μπορώ να ξέρω αν το σχέδιο κινητικότητας των νέων μου συμβάλλει στη βιώσιμη ανάπτυξη;" (1 ανά ομάδα)
- (Φάκελος με πληροφορίες σχετικά με τα σχετικά ζητήματα)

Οργάνωση του παιχνιδιού:

1. 10 λεπτά προετοιμασίας και εισαγωγής στο παιχνίδι

2. Βήματα

Ο συντονιστής παρουσιάζει την ενότητα και τους στόχους στις ομάδες. Εάν οι συμμετέχοντες δεν έχουν συμμετάσχει προηγουμένως σε δραστηριότητες, θα πρέπει να διατεθεί χρόνος για την παρουσίαση της ΣΑΕ και των ΣΒΑ (επιτρέψτε 20 λεπτά για την παρουσίαση).

Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες των 3 ή 4 ατόμων το πολύ. Κάθε ομάδα θα έχει έναν πίνακα με όλους τους ΣΒΑ και ένα επεξηγηματικό φύλλο για την κοινωνική οικονομία με τις βασικές αρχές. Ο συντονιστής μοιράζει 1 κάρτα με ένα κοινωνικό ζήτημα. Η κάρτα αυτή είναι υποχρεωτική και οι ομάδες δεν μπορούν να την αλλάξουν ή να την ανταλλάξουν.

= 10 λεπτά

Εξερευνώντας την επιχειρηματικότητα ως τρόπο μάθησης (2)

Κάθε ομάδα θα έχει 20 λεπτά για να κάνει καταγισμό ιδεών σχετικά με τον τρόπο προσέγγισης του προτεινόμενου προβλήματος. Η ομάδα δεν αναμένεται να έχει όλα τα στοιχεία μέσα σε 20 λεπτά, αλλά να έχει μια περισσότερο ή λιγότερο συγκεκριμένη ιδέα για το έργο.

Κατά τη διάρκεια αυτού του καταγισμού ιδεών, θα πρέπει να επιλέξουν 3 ΣΒΑ για τους οποίο επιθυμούν να έχουν μια αντίκτυπο. Από τη στιγμή που θα επιλέξουν τους 3 ΣΒΑ, δεν θα μπορούν να τους αλλάξουν κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων.

= 30 λεπτά

3. Χρόνος δημιουργίας

Οι ομάδες πρέπει να δημιουργήσουν ένα έργο που να ανταποκρίνεται στο προτεινόμενο πρόβλημα, έχοντας παράλληλα υπόψη τις υποχρεώσεις: Διάσταση της ΣΑΕ, αντίκτυπος στους επιλεγμένους ΣΒΑ, βιωσιμότητα του έργου.

Θα πρέπει επίσης να επεξεργαστούν ένα λογότυπο, μια στρατηγική, την ομάδα-στόχο, την τοποθεσία του έργου και την υλοποίησή του.

Θα πρέπει να απαντήσουν σε μια σειρά από ερωτήσεις που θα τους βοηθήσουν να προχωρήσ

- Ποιοι είναι οι στόχοι του έργου;
- Ποια είναι η ομάδα-στόχος;
- Ποιες ανάγκες καλύπτει;
- Πόσο θα διαρκέσει το έργο;
- Ποιος είναι ο προϋπολογισμός; Και πώς θα χρηματοδοτηθεί;
- Ποιοι είναι οι εταίροι;
- Ποιες δραστηριότητες θα θέλατε να οργανώσετε;

Για να αξιολογήσουν τον αντίκτυπο του έργου τους στους ΣΒΑ, θα χρησιμοποιήσουν την έντυπη ή ψηφιακή έκδοση του ερωτηματολογίου "Πώς ξέρω αν το έργο μου για την κινητικότητα των νέων συμβάλλει στη βιώσιμη ανάπτυξη;" που δημιουργήθηκε από την MDE40 WIPSEE. Αυτό το ερωτηματολόγιο δίνει τη δυνατότητα στην ομάδα να δει πώς επηρεάζει τους ΣΒΑ που επέλεξε στην αρχή, αλλά και να δει ποιους ΣΒΑ δεν επηρεάζει καθόλου και πώς μπορεί να το βελτιώσει.

= 45 λεπτά

ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 15 λεπτά

Οι ομάδες θα πρέπει να παρουσιάσουν το έργο τους μπροστά στις άλλες ομάδες. Μπορούν να το παρουσιάσουν με οποιονδήποτε τρόπο επιθυμούν: παρουσίαση, βίντεο, ανάρτηση στα κοινωνικά δίκτυα, γραφική διευκόλυνση κ.λπ. Η καθεμία έχει 5 λεπτά για να το παρουσιάσει.

= ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων

10 λεπτά απολογισμού

Ο συντονιστής θα ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να κάνουν έναν απολογισμό της δραστηριότητας, του τι έμαθαν κ.λπ.

Προσαρμογή

Ο συντονιστής μπορεί επίσης, ανάλογα με την ομάδα/ηλικία κ.λπ. να προετοιμάσει φακέλους στους οποίους οι συμμετέχοντες θα έχουν πληροφορίες σχετικά με το πρόβλημα που προτείνεται. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτές τις πληροφορίες για να δημιουργήσουν το σχέδιό τους. Εάν ο συντονιστής επιθυμεί να παρέχει φάκελο με πληροφορίες, θα πρέπει να τον προετοιμάσει εκ των προτέρων ανάλογα με τα επιλεγμένα θέματα.

Θα τους δοθεί επίσης μια κατευθυντήρια γραμμή ως προς το τι θα πρέπει να δημιουργήσουν: μια ένωση, ένα σχέδιο κινητικότητας κ.λπ. Η παροχή μιας κατευθυντήριας γραμμής σημαίνει ότι στο τέλος του παιχνιδιού θα υπάρχει μια ποικιλία προτάσεων.

Χαρτογράφηση της κοινωνικής επιχειρηματικότητας των SDGs (1)

Στόχοι του παιχνιδιού

Ομάδα-στόχος:

Από 13 ετών και πάνω και 1 συντονιστής.

Διάρκεια:

2 ώρες

Τύπος δραστηριότητας:

Ομαδική δραστηριότητα

ΣΒΑ:

Όλα

Δημιουργήθηκε από:

HORIZONTE/INNE TICA

Εντοπίστε τα υφιστάμενα κοινωνικά έργα στο περιβάλλον μας που μπορούν να συνδεθούν με καθένα από τους 17 ΣΒΑ.

Αναγνωρίστε τους 3 πυλώνες της βιώσιμης ανάπτυξης: οικονομικό, κοινωνικό και περιβαλλοντικό μέσω του εντοπισμού και της διερεύνησης καλών πρακτικών.

Γνωρίστε την πρακτική εφαρμογή των ΣΒΑ στην επιχειρηματικότητα για να τους ενσωματώσετε στην Κοινωνική Επιχειρηματικότητα Νέων.

Ρίξτε μια ματιά στην κλιματική αλλαγή και στο ρόλο των Νέων Κοινωνικών Επιχειρηματιών ως κινητήρια δύναμη για την κοινωνική αλλαγή και την καινοτομία.

Να γνωρίζετε πώς να γίνετε changemaker για τις κοινωνικές αξίες: να αλλάζετε και να βλέπετε τον κόσμο όπως μπορεί να είναι, όχι όπως είναι, παρέχοντας μια διεθνή προοπτική της ΣΕ.

Συμμετοχή σε ένα ερευνητικό έργο για τη δημιουργία μιας βάσης δεδομένων βιώσιμων επιχειρήσεων σύμφωνα με τους 17 ΣΒΑ και την Ατζέντα 2030.

Συμμετοχή ενεργά στην οικοδόμηση ενός καλύτερου μέλλοντος.

Ο ρόλος του συντονιστή

Παροχή μιας τεχνικής 'μάθησης μέσω της παιχνιδοποίησης' σε συνδυασμό με δυναμική έρευνα.

Εξηγήστε τους 17 ΣΒΑ και την έννοια της Επιχειρηματικότητας για να μάθετε τη σημασία του ρόλου ενός Νέου Κοινωνικού Επιχειρηματία: να εργάζεται για έναν καλύτερο κόσμο για τους ανθρώπους, την οικονομία και το περιβάλλον.

Προσαρμόστε τη δραστηριότητα στις ανάγκες της ομάδας.

Βοηθήστε τους με την εφαρμογή Google maps.

Εξορθολογήστε την ομάδα, καθοδηγήστε την και οργανώστε την έτσι ώστε να μην παρεκκλίνει από τους στόχους και να μην διασκορπιστεί.

Προτείνετε περαιτέρω εργασία με όλους τους τομείς/κοινωνικούς φορείς στην περιοχή που χαρτογραφήθηκε: τοπική αυτοδιοίκηση, ενώσεις, εταιρείες, ακόμη και ιδιώτες. Ο στόχος θα είναι η μακροπρόθεσμη συμμετοχική εργασία, προκειμένου να γίνει μια πλήρης χαρτογράφηση και να διατηρηθεί επικαιροποιημένη. Με αυτόν τον τρόπο θα χρησιμεύσει ως πληροφορία, ως δυναμική εργασίας και ως μικτή, διαγενεακή κατάρτιση, ανοικτή σε όλους τους εμπλεκόμενους φορείς.

Χαρτογράφηση της κοινωνικής επιχειρηματικότητας των SDGs (2)

Σκοπός του παιχνιδιού

Να γνωρίσουν τη σχέση μεταξύ των ΣΒΑ και της επιχειρηματικότητας να μάθουν τη σημασία του ρόλου μιας νέας κοινωνικής επιχειρηματικότητας: να εργάζονται για έναν καλύτερο κόσμο για τους ανθρώπους, την οικονομία και το περιβάλλον. Η δυναμική της δραστηριότητας περιλαμβάνει τους 17 ΣΒΑ της Ατζέντας 2030.

Η δραστηριότητα συνίσταται σε μια χαρτογράφηση των εμπειριών και των εγχειρημάτων στην περιοχή σας (για παράδειγμα στην Aragon), προσδιορίζοντας τους ΣΒΑ μεταξύ των 17 ΣΒΑ της Ατζέντας 2030 που συνδέονται με αυτές τις εμπειρίες.

Μπορεί να ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να συλλέξουν πληροφορίες λίγες ημέρες πριν από τη διεξαγωγή των δραστηριοτήτων ως ερευνητικό παιχνίδι. Η δραστηριότητα αυτή έχει σχεδιαστεί ώστε να μην είναι μια μεμονωμένη και εφάπαξ ενέργεια, αλλά να διατηρείται και να ενημερώνεται με την πάροδο του χρόνου.

Είναι μια δραστηριότητα για τη δημιουργία ενός συστήματος εργασίας.

Υλικά:

Για τους χρήστες: κινητό τηλέφωνο και φορητός υπολογιστής (1 για κάθε ομάδα)

Για τον συντονιστή: Φορητός υπολογιστής, οθόνη και βιντεοπροβολέας

Χάρτες Google στους φορητούς υπολογιστές

Χρονόμετρο ή εφαρμογή για κινητά χρονόμετρα

17 κάρτες ΣΒΑ

Σημειώσεις Post-it.

Σημειωματάριο

Στυλό

Δείτε παράρτημα 3

ΣΒΑ σε δράση για το κλίμα (1)

Στόχοι του παιχνιδιού

Ομάδα-στόχος:

Από 13 ετών

4 έως 20 παίκτες
σε ομάδες
τουλάχιστον 2
ατόμων και 1
συντονιστής.

Διάρκεια:

1 ώρα

Τύπος δραστηριότητας:

Με βάση τη
μεθοδολογία
QUIZ.

SDGs:

Όλα

Δημιουργήθηκε

από:
HORIZONTE/INNE
TICA

1. Ανάμεσα στους 17, εντοπίστε τους ΣΒΑ που συνδέονται άμεσα με την κλιματική αλλαγή.
 - SDG 7: Εγγυημένη πρόσβαση σε προσιτή, ασφαλή, βιώσιμη και σύγχρονη ενέργεια.
 - SDG 11: Να γίνουν οι πόλεις πιο περιεκτικές, ασφαλείς, ανθεκτικές και βιώσιμες.
 - SDG 13: Ανάληψη επείγουσας δράσης για την καταπολέμηση της κλιματικής αλλαγής και των επιπτώσεών της.
 - SDG 14: Διατήρηση και βιώσιμη χρήση των ωκεανών, των θαλασσών και των θαλάσσιων πόρων.
2. Να κατανοήσουν λεπτομερώς το νόημα και τη σημασία αυτών των τεσσάρων ΣΒΑ, ευαισθητοποιώντας τους νέους.
3. Μάθετε και διαδώστε τα υφιστάμενα έργα που συνδέονται με τους ΣΒΑΚ για το κλίμα.
4. Να γνωρίζουν και να κατανοούν την τρέχουσα κατάσταση και πώς οι 4 ΣΒΑ που προσδιορίστηκαν μπορούν να επηρεάσουν το μέλλον.
5. Συμμετέχετε ενεργά στην οικοδόμηση ενός καλύτερου μέλλοντος.
6. Ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων ομαδικής εργασίας.

Ο ρόλος του συντονιστή

Προετοιμάστε το QUIZ, έναν κατάλογο ερωτήσεων σχετικών με το θέμα, προσαρμόζοντάς τες στις ανάγκες και το μορφωτικό επίπεδο της συμμετέχουσας ομάδας.

Δημιουργήστε έναν διασκεδαστικό χώρο αλληλεπίδρασης, στον οποίο οι μαθητές μαθαίνουν για τη βιωσιμότητα και τους ΣΒΑ με δυναμικό τρόπο.

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί διαδικτυακά με την εφαρμογή Quiz App ή το Offline για να ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση μεταξύ των συμμετεχόντων και την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων.

Προσαρμόστε το παιχνίδι στις ανάγκες της ομάδας και επιλέξτε να το παίξετε online ή offline. Κατευθύνετε την ανάπτυξη του παιχνιδιού ώστε να προσαρμοστεί στις επονομαζόμενες εποχές.

Εξορθολογίστε την ομάδα, καθοδηγήστε την και οργανώστε την έτσι ώστε να μην παρεκκλίνει από τους στόχους και να μην χάνει την εστίασή της.

Σκοπός του παιχνιδιού

Μάθηση μέσω της τεχνικής της παιχνιδοποίησης. Απαντήστε σε 10 ερωτήσεις σχετικά με τους ΣΒΑ 7, 11, 13 και 14 σε 1 λεπτό ανά στόχο. Η μεθοδολογία είναι ένα τεστ πολλαπλών επιλογών. Η ομάδα με τις περισσότερες επιτυχίες (πράσινες κάρτες) κερδίζει.

Ένα QUIZ είναι ένα παιχνίδι που συνίσταται στην επιλογή της σωστής απάντησης σε μια ερώτηση.

Είναι ένας πολύ λιγότερο επίσημος τρόπος μάθησης από τις εξετάσεις. Το Κουίζ είναι γρήγορο, είναι μια πιο παιγνιώδης και λιγότερο τυπική αξιολόγηση και διεγείρει τον μαθητή στη διαδικασία μάθησης.



ΣΒΑ σε δράση για το κλίμα (2)

Υλικά: Για τους χρήστες: κινητό τηλέφωνο

– Εφαρμογή κουίζ στα κινητά τηλέφωνα όλων των διαγωνιζομένων.

– Φορητός υπολογιστής, οθόνη, προβολέας.

Παιχνίδι της γραμμής (το πιο κατάλληλο) - κάρτες ΣΒΑ 7, 11, 13 και 14.

– Κάρτες με το τεστ πολλαπλής επιλογής.

– Πράσινες κάρτες για τις σωστές απαντήσεις.

– Κόκκινες κάρτες για τις σωστές απαντήσεις.

– Χρονόμετρο ή εφαρμογή Χρονόμετρο για κινητά.

– Φορητός υπολογιστής, οθόνη, προβολέας.

Organisation of the game:

1. 20 λεπτά προετοιμασίας για τους ΣΒΑ και εισαγωγή στο παιχνίδι.

2. Ο συντονιστής κάνει μια γενική παρουσίαση των ΣΒΑ της Ατζέντας 2030 και εξηγεί ότι αυτό το παιχνίδι αφορά αυτούς τους ΣΒΑ:



Ο συντονιστής εισάγει το παιχνίδι παρουσιάζοντάς το και τους στόχους του. Οι παίχτες οργανώνονται σε ομάδες γύρω από την αίθουσα παιχνιδιού.

3. 20 λεπτά παιχνιδιού.

Κάθε ομάδα επιλέγει έναν εκπρόσωπο για να δώσει την επιλεγμένη απάντηση. Ο

συντονιστής διαβάξει την πρώτη ερώτηση και τις πιθανές απαντήσεις.

Ένα λεπτό υπολογίζεται για να αποφασίσουν οι ομάδες την απάντηση. Μετά το πέρας του χρόνου οι εκπρόσωποι λένε την απάντηση ένας προς έναν και με τη σειρά (που αποφασίζει ο συντονιστής σε μια δυνατή φωνή). Ο συντονιστής λέει τη σωστή απάντηση και κάθε ομάδα που μάντεψε σωστά κερδίζει μια πράσινη κάρτα, ενώ όσες δεν μάντεψαν παίρνουν μια κόκκινη κάρτα.

4. 5 λεπτά κλεισίματος.

Η νικήτρια ομάδα είναι εκείνη που έχει λάβει τον μεγαλύτερο αριθμό πράσινων καρτών. Σε περίπτωση ισοπαλίας, οι ομάδες θα μοιραστούν τη θέση του νικητή.

Χρόνος για την επίλυση τυχόν αμφιβολιών σχετικά με το θέμα και τις ερωτήσεις και απαντήσεις του QUIZ.

Κριτική σχεδιαστική σκέψη και μεθοδολογία συν-σχεδιασμού

Ομάδα-στόχος:

Για όλες τις ηλικίες
Ομάδες μεταξύ 5
και 10 ατόμων

Διάρκεια:

3 ώρες + 3 ώρες

Τύπος δραστηριότητας:

Ομαδική
δραστηριότητα

ΣΒΑ:

ΣΒΑ γενικά
ESS γενικά

Δημιουργήθηκε

από:
EGInA

Στόχοι:

Μαθησιακά αποτελέσματα (Ταξινόμηση Bloom)

1. Επίπεδο γνώσεων

Αναγνωρίστε τη σχεδιαστική σκέψη και την κοινωνική καινοτομία ως σχετικές συστάδες υπέρ της προσωπικής ενδυνάμωσης και της συλλογικής ευημερίας.

2. Επίπεδο κατανόησης

Κατανοήστε τη μεθοδολογία πίσω από τις προσεγγίσεις της Σχεδιαστικής Σκέψης.

Ορισμός ενός συγκεκριμένου κοινωνικού προβλήματος προς διερεύνηση και αντιμετώπιση.

Να διακρίνουν τα διάφορα στοιχεία ενός συγκεκριμένου κοινωνικού ζητήματος.

Να ορίζουν την έρευνα που σχετίζεται με ένα συγκεκριμένο κοινωνικό ζήτημα.

3. Επίπεδο εφαρμογής

Να **οργανώνουν** ιδέες που σχετίζονται με ένα συγκεκριμένο πλαίσιο ή θέμα.

Προετοιμάστε ένα διατυπωμένο σχέδιο που θα διασταυρώνει τους ΣΒΑ και την SSE.

Παραγωγή πρωτοτύπου ενός συγκεκριμένου έργου.

Πώς οργανώνεται;

ΘΕΣΗ 1 ΚΑΙ 2

45min

Προθέρμανση με βάση τη σχεδιαστική σκέψη και δραστηριότητες οικοδόμησης ομάδας (τουρνουά πέτρα-ψαλίδι-χαρτί + Ninja).

15min

Γρήγορο διάλειμμα.

1h

Εισαγωγή στις μεθοδολογίες Design Thinking (30 λεπτά μετωπική διδασκαλία + 30 λεπτά πρακτική δραστηριότητα στο Miro)

15min

Διάλειμμα.

55min

Δραστηριότητα δημιουργίας ομάδας με βάση τη σχεδιαστική σκέψη (Spaghetti Marshmallow Challenge) Δημιουργία ομάδων Γρήγορος προσδιορισμός μιας κύριας ομαδικής ιδέας (Υλικό που απαιτείται: 1 μεγάλο λευκό φύλλο - Post-it σε ¼ χρώματα, μολύβια, στυλό)

Άλλα

*Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν φορητούς υπολογιστές ή να τους ζητηθεί να φέρουν τον προσωπικό τους υπολογιστή.

Δείτε το παράρτημα 6.



Κριτική σχεδιαστική σκέψη και μεθοδολογία συν-σχεδιασμού

Ομάδα-στόχος:

Για όλες τις ηλικίες

Ομάδες μεταξύ 5
και 10 ατόμων

Διάρκεια:

3 ώρες

Τύπος

δραστηριότητας:

Ομαδική
δραστηριότητα

ΣΒΑ:

ΣΒΑ γενικά

Δημιουργήθηκε από:

The HUB Nicosia

Στόχοι:

- Να επιτρέψουν στις ομάδες να εργαστούν συνεργατικά πάνω στις ιδέες τους και να εφαρμόσουν τον Μικροκύκλο της Σχεδιαστικής Σκέψης για να βελτιώσουν τις ιδέες τους.
- Να διευκολύνει μια δομημένη προσέγγιση στην επίλυση προβλημάτων, την επανάληψη και την κατασκευή πρωτοτύπων μέσα στις ομάδες.
- Να δώσει στις ομάδες την ευκαιρία να αναπτύξουν περαιτέρω την κατανόηση και την εφαρμογή των μεθοδολογιών Design Thinking.
- Να εισαγάγει τους συμμετέχοντες στην πλατφόρμα YESSS και να επιδείξει τις δυνατότητές της για την υποστήριξη των έργων τους.
- Να συμμετάσχουν οι συμμετέχοντες σε πιλοτικές δραστηριότητες στην πλατφόρμα YESSS για να εξοικειωθούν με τις λειτουργίες της και να αξιολογήσουν την καταλληλότητά της για τις ανάγκες των έργων τους.

Σύντομη επεξήγηση της δραστηριότητας:

Μετά τις δύο πρώτες ενημερωτικές συναντήσεις, οι ομάδες θα εμβαθύνουν στις ιδέες τους και θα εφαρμόσουν τον μικροκύκλο της σχεδιαστικής σκέψης για να βελτιώσουν και να αναπτύξουν περαιτέρω τις ιδέες τους. Αυτό περιλαμβάνει μια δομημένη προσέγγιση για την επίλυση προβλημάτων, την επανάληψη και την κατασκευή πρωτοτύπων.

Επιπλέον, θα γίνει παρουσίαση της πλατφόρμας YESSS, ακολουθούμενη από πιλοτικές δραστηριότητες για την εξοικείωση των συμμετεχόντων με τις λειτουργίες της και τις δυνατότητές της για την υποστήριξη των έργων τους.

1h

- Οι ομάδες εμβαθύνουν στις ιδέες τους, εφαρμόζοντας τις αρχές του Μικροκύκλου της Σχεδιαστικής Σκέψης:
- Θα εντοπίσουν και θα καθορίσουν τις ανάγκες των χρηστών τους, θα δημιουργήσουν πιθανές λύσεις, θα κατασκευάσουν πρωτότυπα και θα συλλέξουν ανατροφοδότηση για να επαναλάβουν και να βελτιώσουν τις ιδέες τους.
- Οι συντονιστές θα παρέχουν καθοδήγηση και υποστήριξη καθώς οι ομάδες θα περιηγούνται σε κάθε στάδιο της διαδικασίας Design Thinking, προωθώντας τη συνεργασία και τη δημιουργικότητα.

15min

- Παρουσίαση της πλατφόρμας YESSS:
- Παρουσίαση στους συμμετέχοντες της πλατφόρμας YESSS, τονίζοντας τα χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες της.
- Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς η πλατφόρμα μπορεί να υποστηρίξει τα έργα τους παρέχοντας εργαλεία για συνεργασία, διαχείριση έργων και κοινή χρήση πόρων.

30min

- Πιλοτική εφαρμογή της πλατφόρμας:
- Οι συμμετέχοντες θα έχουν την ευκαιρία να εξερευνήσουν πρακτικά την πλατφόρμα YESSS μέσω δραστηριοτήτων πιλοτικής εφαρμογής.
- Οι διαμεσολαβητές θα είναι διαθέσιμοι να βοηθήσουν τους συμμετέχοντες και να αντιμετωπίσουν τυχόν ερωτήσεις ή ανησυχίες που μπορεί να έχουν σχετικά με την αποτελεσματική χρήση της πλατφόρμας.



Βήμα προς βήμα προς το μέλλον: Μια περιπέτεια με τους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης (1)

Ομάδα-στόχος:

15 ετών και άνω

Διάρκεια:

2 ώρες και 30 λεπτά

Τύπος δραστηριότητας:

Παιχνίδι

ΣΒΑ:

Όλα +

επιχειρηματικότητα

Δημιουργήθηκε

από:

KEPDER

Στόχοι:

- Στόχος του παιχνιδιού είναι να βοηθήσει τους νέους να μάθουν για τους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης με διαδραστικό τρόπο. Το παιχνίδι μας επίσης:
- Κατανόηση των στόχων βιώσιμης ανάπτυξης. Το παιχνίδι θα βοηθήσει τους νέους να κατανοήσουν την έννοια των ΣΒΑ, τη σημασία τους και τους συγκεκριμένους στόχους που επιδιώκουν να επιτύχουν.
- Το παιχνίδι ενθαρρύνει τους νέους να σκεφτούν πώς μπορούν να αντιμετωπιστούν και να επιλυθούν τα παγκόσμια ζητήματα.
- Το παιχνίδι αναμένεται να προωθήσει την αίσθηση της παγκόσμιας ιθαγένειας και της ενσυναίσθησης προς τους ανθρώπους σε διαφορετικές περιοχές.
- Το παιχνίδι αναμένεται να προωθήσει τη συνεργασία και την αποτελεσματική επικοινωνία μεταξύ των νέων.
- Το παιχνίδι αναμένεται να ενθαρρύνει τους νέους να σκεφτούν τις ηθικές επιπτώσεις των αποφάσεών τους στο παιχνίδι.
- Το παιχνίδι αναμένεται να ενθαρρύνει τους νέους να προβληματιστούν σχετικά με τους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης και να σκεφτούν πώς μπορούν να συμβάλουν στην επίτευξη των στόχων βιώσιμης ανάπτυξης στη ζωή τους.

Η δραστηριότητα αυτή επικεντρώνεται στην αντιμετώπιση των θεμάτων των ΣΒΑ (Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης) και της επιχειρηματικότητας, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στη σημασία του ρόλου των νέων κοινωνικών επιχειρηματιών. Στόχος της είναι να εκπαιδεύσει τους συμμετέχοντες σχετικά με τη σημασία της εργασίας για έναν καλύτερο κόσμο για τους ανθρώπους, την οικονομία και το περιβάλλον μέσα από το πρίσμα της επιχειρηματικότητας. Η δυναμική της δραστηριότητας περιλαμβάνει τους 17 ΣΒΑ που περιγράφονται στην Ατζέντα 2030, ενθαρρύνοντας τους συμμετέχοντες να διερευνήσουν τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να συμβάλουν σε αυτούς τους στόχους. Ο πρωταρχικός στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να αποκαλυφθεί το δυναμικό των νέων ατόμων στην ανάπτυξη καινοτόμων και αποτελεσματικών λύσεων σε κοινωνικά ζητήματα.

Βήμα προς βήμα προς το μέλλον: Μια περιπέτεια με τους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης (2)

Σύντομη εξήγηση της δραστηριότητας:

Το "Sustainable Hero of the Future" είναι ένα διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι όπου οι παίκτες μαθαίνουν για τους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης. Ο επικεφαλής της ομάδας κάνει ερωτήσεις από τις κάρτες ερωτήσεων, ενώ οι ομάδες, χωρισμένες σε ομάδες Α και Β, απαντούν στις ερωτήσεις και προσπαθούν να συμπληρώσουν τις κάρτες των ΣΒΑ, προσπαθώντας να κάνουν BINGO. Η ομάδα με τα περισσότερα BINGO κερδίζει το παιχνίδι. Μέσω αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες αποκτούν μια ενδιαφέρουσα και ευχάριστη ευαισθητοποίηση και κατανόηση των στόχων βιώσιμης ανάπτυξης.

Οδηγίες:

Το παιχνίδι "Sustainable Hero of the Future" μπορεί να οργανωθεί ως εξής:

Υλικά: Κάρτες ερωτήσεων σχετικά με τους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης, πίνακας αποτελεσμάτων, δύο κουδούνια, κάρτες ΣΒΑ, φορητός υπολογιστής

Σειρά παικτών: Οι δύο ομάδες συγκεντρώνονται γύρω από ένα τραπέζι. Υπάρχει ένα κουδούνι σε κάθε τραπέζι.

Ο αρχηγός του παιχνιδιού έχει ένα σύνολο καρτών ερωτήσεων. Ο αρχηγός του παιχνιδιού κάνει τις ερωτήσεις χρησιμοποιώντας τις κάρτες ερωτήσεων. Προετοιμάζονται 5 ερωτήσεις για κάθε ΣΒΑΑ. Συνολικά δηλαδή 85 ερωτήσεις. Οι κάρτες ερωτήσεων δίνονται στην οθόνη και τίθενται από τον αρχηγό του παιχνιδιού.

Στις ομάδες Α και Β που συζητούν την ερώτηση, η ομάδα που είναι έτοιμη να απαντήσει στην ερώτηση παίρνει το δικαίωμα να απαντήσει πατώντας το κουδούνι.

Προετοιμάζεται ένα φύλλο βαθμολογίας στο οποίο ο συντονιστής θα γράψει τους βαθμούς. Η ομάδα που θα δώσει τη σωστή απάντηση θα λάβει βαθμούς.

Κάρτες ΣΒΑ: 17 κάρτες είναι έτοιμες. Κάθε κάρτα χωρίζεται σε 5 και με τις σωστές απαντήσεις στις ερωτήσεις που τίθενται για τους στόχους, κλείνει κάθε ενότητα στις κάρτες ΣΒΑ. Όταν ολοκληρωθούν 85 ερωτήσεις, ελέγχεται κάθε κάρτα και αποκαλύπτεται ποι οι στόχοι ΣΒΑ είναι γνωστοί.

Μπορείτε να προσαρμόσετε τους κανόνες και τη διαδικασία του παιχνιδιού ανάλογα με τις ανάγκες και τον αριθμό των παικτών. Μπορείτε επίσης να προσθέσετε διαφορετικά στοιχεία εκτός από τις κάρτες ερωτήσεων, όπως κάρτες συζητήσεων ή εργασιών, έτσι ώστε το παιχνίδι να γίνει πιο διαδραστικό.

Πώς να δημιουργήσετε μια ενότητα κατάρτισης

Ομάδα-στόχος:

15

Duration:

2 hours

Τύπος

δραστηριότητας:

Ομαδική εργασία

ΣΒΑ:

17

Δημιουργήθηκε

από:

MDE40 WIPSEE

Στόχος:

- Προώθηση της ανταλλαγής ορθών πρακτικών/εμπειριών
- Ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων σε διαπολιτισμικό πλαίσιο
- Εφαρμογή στην πράξη των αποκτηθεισών γνώσεων
- Δημιουργία ενός Χάρτη "Must-Haves".

Ο γενικός στόχος

αυτής της δραστηριότητας είναι να μπορέσουν οι συμμετέχοντες να ξεκινήσουν δουλεύοντας σε μικρές ομάδες για να σκεφτούν τι χρειάζεται για τη δημιουργία μιας εκπαιδευτικής ενότητας. Θα τους ζητηθεί να οργανώσουν από κοινού έναν καταιγισμό ιδεών για μια Χάρτα που θα πρέπει να ακολουθήσουν προκειμένου να δημιουργήσουν μια δραστηριότητα. Το τελικό αποτέλεσμα αυτής της δραστηριότητας θα είναι η Χάρτα των βασικών στοιχείων για τη δημιουργία μιας εκπαιδευτικής ενότητας. Αυτός ο Χάρτης θα είναι δικός τους και θα μπορούν να ανατρέχουν σε αυτόν όποτε χρειάζεται.

Πως: Διαδραστικές παρουσιάσεις, ομαδικές δραστηριότητες και συλλογικός προβληματισμός.

Υλικά:

- Πίνακας ή flipchart με μαρκαδόρους.
 - Υλικά για πρακτικές δραστηριότητες (φύλλα εργασίας, στυλό, κ.λπ.).
 - Έντυπα αξιολόγησης για την ανατροφοδότηση των συμμετεχόντων.
- Οργάνωση (1 ώρα 30 λεπτά συνολικά)

1. Εισαγωγή (10 λεπτά) - Καλωσόρισμα των συμμετεχόντων.

2. Καταιγισμός ιδεών (20 λεπτά)

Η ομάδα θα χωριστεί σε 4 ομάδες και ο συντονιστής θα δώσει τις ακόλουθες οδηγίες: "Κάθε ομάδα θα σκεφτεί τι πιστεύει ότι είναι απαραίτητο για τη δημιουργία μιας εκπαιδευτικής ενότητας. Τι πρέπει να σκεφτούμε εκ των προτέρων; Ποιοι είναι οι τομείς που πρέπει να σκεφτούμε;

Έχουν 20 λεπτά για να σκεφτούν με την ομάδα τους. Έχουν υλικό στο τραπέζι τους ώστε να μπορούν να κάνουν προσχέδια αν χρειαστεί.

3. Συγκέντρωση ιδεών (20 λεπτά)

Μετά από 20 λεπτά, ο συντονιστής ζητά από την ομάδα να ενταχθούν σε μια άλλη ομάδα, για παράδειγμα η ομάδα Α εντάσσεται στην ομάδα Β και η ομάδα Γ στην ομάδα Δ. Μαζί, θα συγκεντρώσουν τις σκέψεις τους για να καταλήξουν σε έναν ενιαίο χάρτη. Έχουν στη διάθεσή τους 20 λεπτά.

4. Δημιουργία του Χάρτη των απαραίτητων αγαθών (30 λεπτά)

Όλες οι ομάδες ενώνονται για να σχηματίσουν μια ενιαία ομάδα και παρουσιάζουν με τη σειρά τους τη Χάρτα που επινόησαν. Θα μπορέσουν να συζητήσουν τις ομοιότητες και τις διαφορές του Χάρτη τους.

Κατά τη διάρκεια των συζητήσεων, ένας από τους συντονιστές θα καταγράψει τις ιδέες των συμμετεχόντων με τη μορφή δεντρικής δομής. Στόχος είναι να καταλήξουμε σε μια τελική Χάρτα που θα είναι διαθέσιμη σε όλους. Θα μπορούν να ανατρέχουν σε αυτή τη Χάρτα όταν πρέπει να δημιουργήσουν μια δραστηριότητα.

Έχουν στη διάθεσή τους 30 λεπτά.

5. Ανασκόπηση και ανατροφοδότηση (10 λεπτά)



Παραρτήματα

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1 - Quiz'n Swap	24-26
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2 - Παιχνίδι ρόλων για ΣΒΑ	27-31
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3 - Παιχνίδι SEscape.....	32-36
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4 - Χαρτογράφηση της κοινωνικής επιχειρηματικότητας των ΣΒΑ	37-38
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5 - ΣΒΑ σε δράση για το κλίμα	39-41
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 6 - Κριτική σκέψη σχεδιασμού & συν-σχεδιασμός μεθ.....	42



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1 - Quiz'n Swap (1)



Ερώτηση:

Τι σημαίνει ΟΗΕ;

Απάντηση:

Οργανισμός Ηνωμένων Εθνών

Ερώτηση:

Ποια ημερομηνία είναι η ημέρα του ΟΗΕ;

Απάντηση:

24 Οκτωβρίου

Ερώτηση:

Πόσα μόνιμα κράτη μέλη υπάρχουν στο Συμβούλιο Ασφαλείας του ΟΗΕ;

Απάντηση: 5

Ερώτηση:

Ποιες 5 χώρες είναι μόνιμα μέλη του Συμβουλίου Ασφαλείας;

Απάντηση: ΗΠΑ, Γαλλία, Κίνα, Ηνωμένο Βασίλειο και Ρωσία.

Ερώτηση:

Ποιοι είναι οι 3 τομείς εστίασης του ΟΗΕ;

Απάντηση:

Ειρήνη και ασφάλεια

Ανάπτυξη

Ανθρώπινα δικαιώματα

Ερώτηση:

Σε ποιους ισχύει η Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων;

Απάντηση: Η Διακήρυξη των ανθρωπίνων δικαιωμάτων ισχύει για όλους: Σε όλους τους ανθρώπους (ανεξαρτήτως φύλου,

Ερώτηση:

Πόσα κράτη μέλη του ΟΗΕ έχουν υπογράψει την Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων;

Απαντήστε: Όλα τα 193

Ερώτηση:

Σε ποιο έτος υιοθετήθηκε η Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων;

Απάντηση: 1948

Ερώτηση:

Σε ποιο ιστορικό γεγονός βασίστηκε η Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων του ΟΗΕ;

Απάντηση: Τον 2ο Παγκόσμιο Πόλεμο

Ερώτηση: Από πόσα άρθρα αποτελείται η Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων του ΟΗΕ;

Απάντηση: Η Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων του ΟΗΕ αποτελείται από 30 άρθρα.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1 - Quiz'n Swap (2)



Ερώτηση:

Ο ΟΗΕ είναι μια παγκόσμια κυβέρνηση;

Απάντηση: Όχι, τα Ηνωμένα Έθνη δεν είναι κυβέρνηση, αλλά ένα διεθνές φόρουμ συνεργασίας μεταξύ των χωρών.

Ερώτηση: Ποιο είναι το όνομα του επισιτιστικού προγράμματος του ΟΗΕ που σώζει ζωές κατά τη διάρκεια κρίσεων και βοηθά στη σίτιση των παιδιών ώστε να μπορούν να πάνε στο σχολείο;

Απάντηση:

WFP (Παγκόσμιο Επισιτιστικό Πρόγραμμα).

Ερώτηση:

Πόσους στόχους περιλαμβάνουν οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης του ΟΗΕ;

Απάντηση:

17 (καθώς και 169 στόχους)

Ερώτηση:

Σε ποιο έτος υιοθετήθηκαν οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης του ΟΗΕ;

Απάντηση:

2015

Ερώτηση:

Πόσα κράτη μέλη έχει ο ΟΗΕ;

Απάντηση:

Ο ΟΗΕ έχει 193 κράτη μέλη.

Ερώτηση:

Πότε έγινε η Δανία μέλος του ΟΗΕ;

Απάντηση: Το 1945, όταν δημιουργήθηκε ο ΟΗΕ.

Ερώτηση:

Πόσα έθνη συμμετείχαν στη δημιουργία του ΟΗΕ;

Απάντηση: 51, συμπεριλαμβανομένης της Δανίας.

Ερώτηση:

Σε πόσες γλώσσες έχει μεταφραστεί η Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων;

Απάντηση: Σε περισσότερες από 500 γλώσσες

Ερώτηση:

Από πού παίρνουν χρήματα τα Ηνωμένα Έθνη;

Απάντηση:

Τα κράτη μέλη καταβάλλουν ένα ετήσιο ποσό.

Ερώτηση:

Ποιο είναι το όνομα της διεθνούς συνθήκης του ΟΗΕ που καθορίζει τις βασικές αρχές των διεθνών σχέσεων;

Απάντηση: Καταστατικός Χάρτης των Ηνωμένων Εθνών

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1 - Quiz'n Swap (3)



Ερώτηση:

Πού υιοθετήθηκαν οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης του ΟΗΕ;

Απάντηση:

Σε μια διάσκεψη του ΟΗΕ στη Νέα Υόρκη.

Ερώτηση:

Ποιος έχει υιοθετήσει τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης;

Απάντηση: Και οι 193 αρχηγοί κρατών και κυβερνήσεων των κρατών μελών του ΟΗΕ.

Ερώτηση:

Ποιο είναι το όνομα της σύμβασης που σχετίζεται με την Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων και ασχολείται με τα δικαιώματα των παιδιών;

Απάντηση: Σύμβαση για τα δικαιώματα του παιδιού

Ερώτηση:

Ποιος είναι ο τίτλος του διοικητικού διευθυντή του ΟΗΕ;

Απάντηση:

Γενικός Γραμματέας

Ερώτηση:

Πόσα κράτη μέλη του ΟΗΕ συμμετέχουν στο Συμβούλιο Ασφαλείας;

Απάντηση:

15

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2 - ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ ΣΒΑ (1)

"ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΑΣΤΕ ΜΑΖΙ ΓΙΑ ΤΟ 2030": ΣΒΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ

Εμπνευσμένο από ένα γαλλικό παιχνίδι του οργανισμού LaFonda.

Στόχοι του παιχνιδιού

Κατανόηση της Ατζέντας 2030 και των ΣΒΑ

Να γνωρίζετε πώς να κινητοποιείτε τους ανθρώπους για την αποτελεσματική εξυπηρέτηση των έργων σας

Να αναπτύξετε τη δεξιότητα της συνεργασίας

Οργανωθείτε για την οικοδόμηση ενός βιώσιμου μέλλοντος

Ο ρόλος του συντονιστή

Προετοιμάζει το παιχνίδι προσαρμόζοντας τις προκλήσεις και τους κανόνες ανάλογα με τους στόχους και τα μαθήματα που θέλουν να πάρουν οι παίκτες.

Εξασφαλίζουν την ομαλή διεξαγωγή του παιχνιδιού, ρυθμίζοντας τις ανταλλαγές μεταξύ των συμμετεχόντων και διασφαλίζοντας την τήρηση του προβλεπόμενου χρόνου.

Διευκολύνουν την κατανόηση των προκλήσεων και διεγείρουν τη δημιουργικότητα.

Αριθμός παικτών: 4 έως 12 παίκτες και 1 συντονιστής

Σκοπός του παιχνιδιού: επίλυση μιας πρόκλησης σε 30 λεπτά με συνεργασία γύρω από το τραπέζι.

Υλικά:

- 1 κάρτα πρόκλησης
- Κάρτες παικτών
- Κάρτες τοποθέτησης
- Ένας πίνακας με τους 17 ΣΒΑ
- Σχέδιο για καταγισμό ιδεών + στυλό κ.λπ.

Κάρτες προκλήσεων: ο συντονιστής μπορεί να δημιουργήσει προκλήσεις ανάλογα με τους ΣΒΑ που έχουν επιλεγεί, σε τοπικό, εθνικό, ευρωπαϊκό ή διεθνές επίπεδο. Οι κάρτες προκλήσεων περιλαμβάνουν την πρόκληση, τον κύριο ΣΒΑ, τους ΣΒΑ που επηρεάζονται και στοιχεία για το θέμα.

Κάρτες παικτών: καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, κάθε παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο ενός από τους ακόλουθους παίκτες:

- Τοπικές αρχές / Ευρωπαϊκή Επιτροπή
- Τοπικές ενώσεις
- Ευρωπαϊκές ΜΚΟ
- Ιδιώτες

Στις κάρτες, κάθε παίκτης θα ανακαλύψει το ρόλο του και τις αποστολές του ανάλογα με τις προκλήσεις.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2 - ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ ΣΒΑ (2)

Κάρτες τοποθέτησης: οι παίκτες θα έχουν από 5 κάρτες τοποθέτησης για να ολοκληρώσουν την πρόκληση:

- Επικεφαλής έργου: αναλαμβάνει την ηγεσία στην επίλυση της πρόκλησης προτείνοντας μια λύση στην πρόκληση που θα κατασκευαστεί συλλογικά.
- Συνεργάτης: συμμετέχει στη λύση που επιλέγεται για την επίλυση της πρόκλησης.
- Συμφωνία: συμφωνεί με τη λύση χωρίς να συμμετέχει στην υλοποίησή της
- Βέτο: αντιτίθεται στην επιλεγμένη λύση και εμποδίζει την επίλυση της πρόκλησης.

Οργάνωση του παιχνιδιού :

1. 10 λεπτά προετοιμασίας και εισαγωγής στο παιχνίδι

Ο συντονιστής εισάγει το παιχνίδι παρουσιάζοντας το παιχνίδι και τους στόχους του. Ανάλογα με το πόσα γνωρίζουν οι παίκτες, παρουσιάζει την Ατζέντα 2030 και τους 17 ΣΒΑ.

Στη συνέχεια, ο συντονιστής δίνει σε κάθε συμμετέχοντα μια κάρτα Ενεργών, ακολουθούμενη από τις κάρτες Τοποθετήσεων.

Κάθε παίκτης κάνει το γύρο του τραπέζιού για να παρουσιάσει το ρόλο του στους άλλους.

Στη συνέχεια, ο συντονιστής τοποθετεί την κάρτα πρόκλησης στο κέντρο του τραπέζιού. Βεβαιώνεται ότι όλοι οι παίκτες έχουν κατανοήσει την πρόκληση.

2. Χρόνος παιχνιδιού 30 λεπτών

Οι παίκτες αποφασίζουν αν θέλουν να είναι ο "επικεφαλής του έργου" για την πρόκληση. Αποφασίζουν πώς θέλουν να προσωποποιήσουν τον ρόλο τους ανάλογα με τον ηθοποιό που υποδύονται και διατυπώνουν μια λύση για την πρόκληση, την οποία σημειώνουν σε ένα post-it = 3 λεπτά.

Κάθε ηθοποιός τοποθετεί την κάρτα του "ηγέτη έργου" δίπλα στην πρόκληση και ο ένας μετά τον άλλον δηλώνουν δυνατά το έργο τους και τοποθετούν ένα post-it σημείωμα δίπλα στην κάρτα του "ηγέτη έργου". Εάν υπάρχουν αρκετοί αρχηγοί έργων για την ίδια πρόκληση, αρχίζει μια περίοδος διαπραγμάτευσης:

- είτε συμφωνούν μεταξύ τους, αφήνοντας μόνο έναν αρχηγό έργου,
- είτε συμφωνούν μεταξύ τους να διατυπώσουν ένα νέο έργο, το οποίο ξαναγράφουν σε ένα νέο post-it.

Μόλις διατυπωθεί το σχέδιο, κάθε παίκτης σκέφτεται τη θέση του, ανάλογα με το ρόλο που παίζει: συνεργάτης, υποστηρικτής, χρηματοδότης, ή να δώσει τη συμφωνία του ή να ασκήσει βέτο; Κάθε παίκτης προετοιμάζει ένα επιχειρήμα για να δικαιολογήσει τη θέση του = **5 λεπτά**.

Μετά το πέρας των 5 λεπτών, κάθε παίκτης τοποθετεί τις κάρτες τοποθέτησης.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2 - ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ ΣΒΑ (3)

Στη συνέχεια αρχίζει η επίλυση της πρόκλησης.

- Εάν παιχτεί κάρτα "Βέτο", ο αντίπαλος παίκτης εξηγεί το γιατί. Ο επικεφαλής του έργου καλείται να απαντήσει, για να πείσει τον παίκτη να άρει το βέτο του.
- Αν παιχτεί η κάρτα "Συνεργάτης", ο παίκτης που προτείνει τη συνεργασία καλείται να διευκρινίσει τους όρους. Ο υπεύθυνος του έργου δηλώνει αν αποδέχεται ή όχι τη σύμπραξη.
- Εάν παιχτεί κάρτα "υποστήριξης", ο παίκτης που προτείνει την υποστήριξη καλείται να προσδιορίσει τους όρους. Ο ιδιοκτήτης του έργου δηλώνει αν αποδέχεται ή όχι.
- Εάν παιχτεί η κάρτα "χρηματοδότης", ο παίκτης που προσφέρει τη χρηματοδότηση καλείται να προσδιορίσει τους όρους (συγχρηματοδότηση κ.λπ.). Ο ιδιοκτήτης του έργου δηλώνει αν αποδέχεται ή όχι.
- Εάν παιχτεί η κάρτα "συμφωνία", ο χρηματοδότης του έργου μπορεί να ζητήσει από τον παίκτη που συμφωνεί να γίνει εταίρος.

Αφού αιτιολογηθούν, επανεκτιμηθούν και επιβεβαιωθούν όλες οι θέσεις, κανείς δεν μπορεί να αλλάξει τη θέση του.

Όταν λήξει ο χρόνος, κανείς δεν μπορεί να αλλάξει τη θέση του.

- Εάν όλοι έχουν πάρει θέση και δεν έχει ασκηθεί βέτο στο ψήφισμα, τότε το παιχνίδι έχει κερδηθεί!
- Αν όχι, εντοπίζουμε τα σημεία που εμπόδισαν την επίλυση της πρόκλησης.

3. Απολογισμός 5 λεπτών

Μετά από αυτό το χρονικό διάστημα, ο συντονιστής εισάγει μια συζήτηση σχετικά με τα διδάγματα που αντλήθηκαν.

Προτάσεις για τον συντονιστή και τους συμμετέχοντες να ανταποκριθούν στην πρόκληση "Αξιοποίηση και ενθάρρυνση των νέων που ζουν σε αγροτικές περιοχές" :

- Εξασφάλιση κατάλληλων υποδομών στις αγροτικές περιοχές, προκειμένου να παρέχεται ισότιμη παροχή δημόσιων υπηρεσιών, συνδεσιμότητα δεδομένων και ευκαιρίες στέγασης για τους νέους.
- Εξασφάλιση της δημιουργίας βιώσιμων, υψηλής ποιότητας θέσεων εργασίας προσβάσιμων στους νέους στις αγροτικές περιοχές.
- Εξασφάλιση της αποκέντρωσης των διαφόρων δραστηριοτήτων από, για και με τους νέους, προκειμένου να υποστηριχθεί η ένταξή τους και να ωφεληθούν οι τοπικές κοινότητες.
- Εξασφάλιση ότι οι νέοι στις αγροτικές περιοχές συμμετέχουν ενεργά στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων.
- Εξασφάλιση ισότιμης πρόσβασης των νέων στις αγροτικές περιοχές σε εκπαίδευση υψηλής ποιότητας.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2 - ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ ΣΒΑ (4)



Promoting and encouraging young people's involvement in rural areas

16 Sustainable Development Goals

The facts.
74% of 18-24 year olds did not vote in the 2017 legislative elections. 87% of young people do not feel sufficiently represented in politics.

Possible players
Individuals: a group of young people, committed young people, young civic or European service volunteers, residents, etc.
Local authority/State: town hall, region, ministry, etc.
European Agency: Erasmus Agency, European Commission, National Contact Point... etc.
European NGO: Youth center, non-profit organisation...
Local organisation: youth organisation, non-profit organisation, youth committee.
Examples of initiatives: Consultative youth councils exist to enable young people to initiate action in their area.

Target in Agenda 2030 #16.7:
Ensure that decision-making is dynamic, open, participatory and representative at all levels.

Raising public awareness of climate change

13 Sustainable Development Goals

The facts.
The world will exceed the 1.5°C warming threshold by 2035 and reach the 2.5°C threshold by 2100.

Possible players
Individuals: a group of young people, committed young people, young civic or European service volunteers, residents, etc.
Local authority/State: town hall, region, ministry, etc.
European Agency: Erasmus Agency, European Commission, National Contact Point... etc.
European NGO: Youth center, non-profit organisation...
Local organisation: youth organisation, non-profit organisation, youth committee.

Agenda 2030 target 13.3:
Improve education, awareness and individual and institutional capacities for climate change adaptation, mitigation and impact reduction, and early warning systems.

AGREEMENT

DESCRIPTION
At the end of the discussions/negotiations, the "agreement" card means that the player agrees with the resolution presented.

VETO

DESCRIPTION
The veto card means that the player does not agree at all with the resolution presented, and must explain why. All players must then re-open the discussion.



MENTOR/ASSOCIATED PARTNER

DESCRIPTION
The associated mentor/partner card means that the player wants to take part in the project but is not directly involved. They can act as support, advisor and/or back-up.
It has human and financial resources at its disposal.

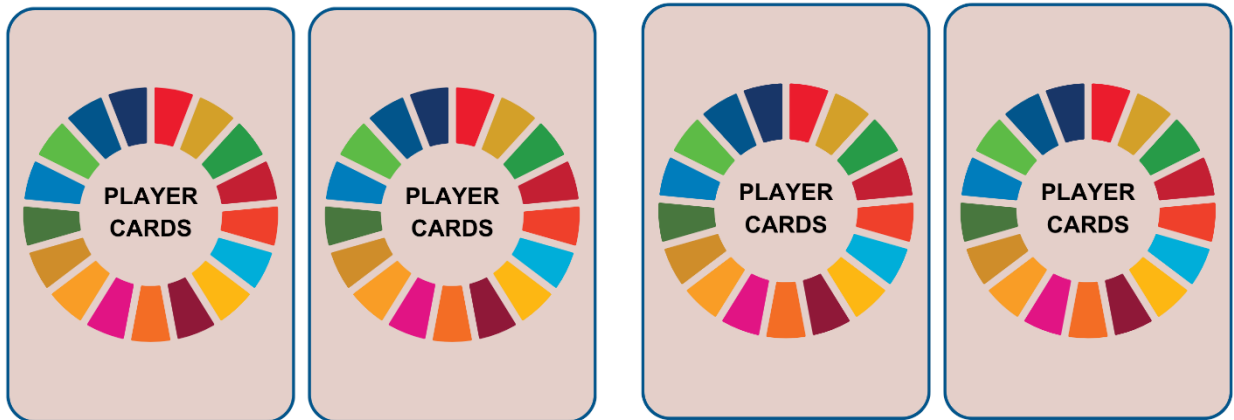
PROJECT LEADER

DESCRIPTION
The project leader will propose a solution to the challenge presented. They will have to argue their idea and find partners and financial support.

PARTNER

DESCRIPTION
The partner card means that the player wishes to take an active part in the project by being a direct partner.
They will be able to express their opinions during discussions.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2 - ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ ΣΒΑ (4)



INDIVIDUAL

DESCRIPTION

You are a group of young people living in a rural area.
Your current feeling is that you are far from the decision-making process, whether in your town, your country or at EU level.
You are motivated to change this and to start a movement of committed young people in rural areas!

EUROPEAN NGO

DESCRIPTION

You are a European association with a long experience in managing European projects under the Erasmus+ programme, OFAJ, CERV... etc. You can be a project coordinator, a partner or even help other organisations with their projects.
Your main priority: young people.
Your status: Non-governmental association organised around shared governance governed by the social economy.

*Social economy: structures that seek to reconcile economic objectives with social and environmental objectives, emphasising democratic participation, solidarity and the fair distribution of benefits.

YOUTH ORGANISATION

DESCRIPTION

You are a youth organisation based in a small town. You welcome young people, advise them and support them in their personal and professional development. You manage local projects and are interested in having an impact on as many young people as possible.
Your status: Non-governmental association organised around shared governance governed by the social economy.

*Social economy: structures that seek to reconcile economic objectives with social and environmental objectives, emphasising democratic participation, solidarity and the fair distribution of benefits.

LOCAL AUTHORITY

DESCRIPTION

You are a local authority (town hall, region...) helping local players to implement actions at local, regional and European level. You have a Europe and Internal department in which you monitor Europe's priorities.
The priority of your 2024 action plan is youth. You are therefore paying close attention to the projects submitted to ensure that they meet the youth priority.
You have financial funds to subsidise projects.



LOCAL ORGANISATION

DESCRIPTION

You are a youth organisation based in a small town. You welcome young people, advise them and support them in their personal and professional development. You manage local projects and are interested in having an impact on as many young people as possible.
Your status: Non-governmental association organised around shared governance governed by the social economy.

*Social economy: structures that seek to reconcile economic objectives with social and environmental objectives, emphasising democratic participation, solidarity and the fair distribution of benefits.

EUROPEAN AGENCY

DESCRIPTION

You are a European Agency that can support project leaders before, during and after their project. You can also propose European programmes that fund projects to a specific set of conditions...

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3 - Παιχνίδι SEscape - ΚΟΥΤΙ 1 (1)

Κουτί 1:

FIND THE WORD

□ □ □ □ □ □ □

A crossword puzzle grid with five words to be found. The grid is composed of empty squares. The words are labeled A through E. A is a vertical word starting at the top. B is a horizontal word. C is a vertical word. D is a horizontal word. E is a horizontal word.



Για να βοηθηθούν οι συμμετέχοντες, είναι δυνατόν να προστεθεί κάποιο περιεχόμενο σχετικά με την κοινωνική οικονομία.

Horizontal

- B. Offer life and non-life insurance services, along with social security and small social services. Instead of focusing on profits or returns on capital, their main goal is to meet shared needs.
- D. An entity dedicated to a cause, not driven by profit, but by mission to serve society.
- E. Group of people working together independently, with a shared purpose of achieving common economic, social and cultural goals.

Vertical

- A. Organization that applies commercial strategies to maximize improvements in financial, social and environmental well-being
- C. Non-profit organization that helps the community by supporting charitable activities for the common goods.



1 φιάλη με αυτό το χαρτί ->

PLACE

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3 - Παιχνίδι SEcape - BOX 2 (2)




Join Us in Building a Democratic Future! Are you ready to embark on a journey of discovery, learning, and empowerment? Join Erasmus+ Youth and be part of a vibrant community of young leaders shaping the future of Europe and beyond. Together, let's champion democracy, diversity, and dialogue for a better tomorrow.

For more information and how to get involved, visit our website: www.erasmusplusyouth.eu

WIPSEE

EMPOWERING YOUTH THROUGH ERASMUS+

Building Tomorrow's Leaders Today



WHAT IS ERASMUS+ YOUTH?

Erasmus+ Youth is a flagship program of the European Union aimed at fostering youth participation, inclusion, and empowerment. Through a range of activities, Erasmus+ Youth promotes European values such as democracy, active citizenship, and intercultural understanding among young people.

OBJECTIVES OF ERASMUS+ YOUTH:

- Promoting Democratic Participation: Erasmus+ Youth encourages young people to actively engage in democratic processes, decision-making, and civic life. By providing opportunities for participation in youth forums, debates, and projects, the program empowers youth to become informed and active citizens.
- Fostering Intercultural Dialogue: Through exchange programs, training courses, and partnerships, Erasmus+ Youth facilitates meaningful intercultural dialogue among young people from diverse backgrounds. By promoting understanding, diversity, respect, solidarity and tolerance, the program contributes to building a more inclusive and cohesive society.
- Enhancing Social Inclusion: Erasmus+ Youth aims to reach out to marginalized and disadvantaged young people, providing them with opportunities for personal and professional development. By addressing barriers to participation and promoting equal access, the program works towards a more equitable society for all and solidarity.

BENEFITS OF ERASMUS+ YOUTH

- Personal Growth: Erasmus+ Youth offers young people the chance to develop new skills, gain valuable experiences, and broaden their horizons. Whether through volunteering, training, or international exchanges, participants grow personally and professionally.
- International Networking: By connecting with peers from different countries and cultures, participants build international networks and forge lasting friendships. These connections open up opportunities for collaboration, learning, and future cooperation.
- Empowerment: Through active involvement in projects and activities, young people gain confidence, leadership skills, and a sense of agency. Erasmus+ Youth empowers participants to make a positive impact in their communities and beyond.

Unlocking Youth Potential: Erasmus+, Social Entrepreneurship, and Sustainable Development Goals

In this document, we'll explore how Erasmus+ programs integrate these crucial elements to equip young people with the skills, knowledge, and mindset to tackle global challenges and create positive change in their communities.

Erasmus+ is more than just an exchange program; it's a platform for personal and professional growth, fostering youth leadership, and promoting active citizenship. Through a variety of activities such as training courses, youth exchanges, and volunteering projects, Erasmus+ empowers young people to develop critical skills, expand their horizons, and become agents of positive social change.

Social entrepreneurship lies at the heart of sustainable development, offering innovative solutions to address pressing social and environmental issues. By harnessing the power of entrepreneurship for social good, young people can contribute to achieving the United Nations' Sustainable Development Goals (SDGs), a universal call to action to end poverty, protect the planet, and ensure prosperity for all.

Erasmus+ programs incorporate the concept of social utility by providing training and support to young people interested in launching social enterprises or projects with a positive impact. By emphasizing the social utility of their ventures, young entrepreneurs can attract investment, mobilize resources, and scale their initiatives for greater impact.

- Foster Entrepreneurial Mindset:** Erasmus+ programs aim to instill an entrepreneurial mindset among young people, equipping them with the skills, knowledge, and attitudes needed to identify opportunities, take initiative, and drive positive change.
- Promote Social Innovation:** By encouraging innovation and creativity, Erasmus+ empowers young people to develop innovative solutions to social and environmental challenges, contributing to the achievement of the SDGs.
- Build Collaborative Networks:** Erasmus+ facilitates networking and collaboration among young entrepreneurs, enabling them to connect with like-minded peers, mentors, and experts who can support their ventures and amplify their impact.
- Cultivate Responsible Leadership:** Through experiential learning and intercultural exchange, Erasmus+ fosters responsible leadership among young people, promoting ethical decision-making, social responsibility, and sustainable business practices.

In conclusion, Erasmus+ programs play a pivotal role in empowering young people to become social entrepreneurs and change-makers committed to advancing sustainable development and creating a better world for all. By embracing the principles of social utility, youth training initiatives can harness the transformative power of entrepreneurship to address global challenges and build a more inclusive, equitable, and sustainable future.



Commission européenne

THE STORY OF DiscoverEU OR HOW YOUR IDEA CAN ALSO TRANSFORM EUROPE!

A pan-European project today, DiscoverEU had a modest beginning, born of the ambitious dream of two young Europeans. Thanks to their dedication and the commitment of the EU, their idea has grown into an exciting initiative that is now offering travel opportunities to young Europeans! DiscoverEU proves that with the support of the EU, your boldest ideas can become reality.

YOU CAN DO IT TOO!

Everyone can play a part in shaping the future of Europe. How can you turn your idea into a European initiative?

- Align your idea with current youth priorities by taking inspiration from the European Youth Goals!
- Take part in the EU Dialogue on Youth or organise a Youth Participation Activity under Erasmus+ to make your voice heard.
- Be creative! How would you like to take part in an Erasmus+ Youth Exchange, join the European Solidarity Corps or organise a Solidarity Project?
- Share your ideas by taking part in the Conference on the Future of Europe

Trust Herr and Speer: with ambition and dedication, even the most modest ideas can become reality. And you could even change lives!

#DiscoverEU

EuropeanYouthEU
EuropeanYouthEU
@European_Youth_EU
europa.eu/young/discovereu_fr



Youth & Europe: Social Sustainability Strategy

1 φιάλη με αυτό το χαρτί ->

THE CONTENTS

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3 - Παιχνίδι SEscape - ΚΟΥΤΙ 3 (3)

Κουτί 2:

Βρείτε την κρυμμένη λέξη...

Και απαντήστε στην ερώτηση πίσω από τις εικόνες: Πόσες πόλεις υπάρχουν στα Landes;



YES
Youth & Europe
Social Sustainability Strategy

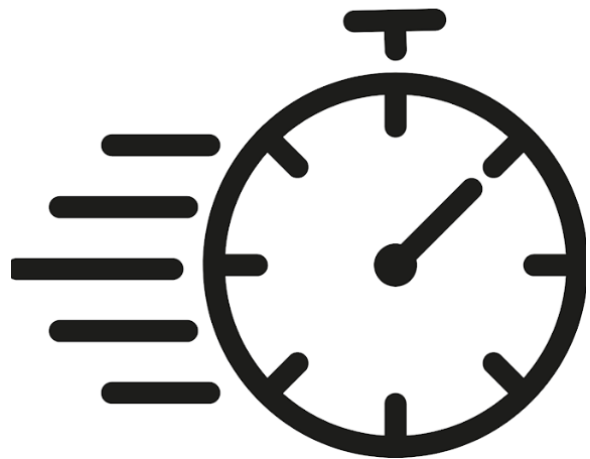
1 φιάλη με αυτό το χαρτί ->

OF THE FLASKS

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3 - Παιχνίδι SEscape - ΚΟΥΤΙ 4 (4)

Κουτί 4

Βρείτε τη λέξη πίσω από αυτές τις εικόνες για να βρείτε τον τελικό κωδικό.



1 φιάλη με αυτό το χαρτί ->



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3 - Παιχνίδι SEscape - Λύσεις (5)

Κουτί αριθ. 1

Θα βρουν την πρώτη φιάλη με την ένδειξη "Place" και μια σταυρόλεξη. Οι συμμετέχοντες πρέπει να βρουν 5 λέξεις στο σταυρόλεξο για να βρουν την τελευταία :

- Προσφέρει υπηρεσίες ασφάλισης ζωής και ζημιών, μαζί με κοινωνική ασφάλιση και μικρές κοινωνικές υπηρεσίες. Αντί να εστιάζουν στα κέρδη ή στις αποδόσεις του κεφαλαίου, ο κύριος στόχος τους είναι να καλύψουν κοινές ανάγκες = MUTUAL
- Μια οντότητα αφιερωμένη σε έναν σκοπό, που δεν καθοδηγείται από το κέρδος, αλλά από την αποστολή να υπηρετήσει την κοινωνία = ORGANIZATION
- Ομάδα ανθρώπων που συνεργάζονται ανεξάρτητα, με κοινό σκοπό την επίτευξη κοινών οικονομικών, κοινωνικών και πολιτιστικών στόχων = COOPERATIVE
- Οργανισμός που εφαρμόζει εμπορικές στρατηγικές για τη μεγιστοποίηση της βελτίωσης της οικονομικής, κοινωνικής και περιβαλλοντικής ευημερίας = SOCIAL ENTERPRISE
- Μη κερδοσκοπικός οργανισμός που βοηθά την κοινότητα υποστηρίζοντας φιλανθρωπικές δραστηριότητες για τα κοινά αγαθά = FOUNDATION

Θα πρέπει να αντικαταστήσουν τα γράμματα που αντιστοιχούν στον σωστό αριθμό στα πλαίσια των λέξεων για να βρουν.

Οι λέξεις είναι : S(1)T(2)A(3)T(2)U(4)T(2) → STATUT

Πρέπει να χρησιμοποιήσουν τους αριθμούς : 123242 για να ξεκλειδώσουν το επόμενο κουτί.

Κουτί αριθ. 2

Οι συμμετέχοντες θα ανοίξουν το κουτί και θα ανακαλύψουν φυλλάδια για διάφορα θέματα και ένα δεύτερο φιαλίδιο με την ένδειξη "το περιεχόμενο". Θα πρέπει να διαβάσουν προσεκτικά τα φυλλάδια, καθώς μέσα τους κρύβονται λέξεις με περιέργους αριθμούς.

Εδώ είναι οι λέξεις που πρέπει να βρείτε στα φυλλάδια:

- d5mocr2ty
- 6o3id2rity
- soci43 uti3ity

Πρέπει να βρουν τα γράμματα που λείπουν και να τα βάλουν στη σωστή σειρά για να σχηματίσουν τη λέξη: VALUE, μόνο το γράμμα "V" λείπει (πρέπει να το βρουν μόνοι τους).

Γιατί αξίες; Επειδή η "δημοκρατία", η "αλληλεγγύη" και η "κοινωνική χρησιμότητα" είναι οι αξίες της Κοινωνικής Οικονομίας.

Μόλις βρουν τη λέξη, θα κατευθυνθούν προς τον συντονιστή... ο οποίος θα τους δώσει μια λάμπα υπεριώδους ακτινοβολίας. Στο κουτί, υπάρχει ένας κωδικός (4 αριθμοί : 1358) γραμμένος αλλά κρυμμένος, πρέπει να χρησιμοποιηθεί η υπεριώδης λάμπα για να τον βρουν.

Με τον κωδικό, μπορούν να ανοίξουν το τρίτο κουτί.

Κουτί αριθ. 3

Στο εσωτερικό του κουτιού θα υπάρχουν εικόνες που αντιπροσωπεύουν διάφορες περιοχές (τοπικές εκδηλώσεις, τοπικές γιορτές, καθημερινή ζωή, τοπικά προϊόντα, χάρτες κ.λπ.) και μια τρίτη φιάλη με την ένδειξη "των φιαλών". Τα γράμματα στις εικόνες, με τη σωστή σειρά, θα σχηματίσουν τη λέξη TERRITORY. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να συνειδητοποιήσουν ότι πίσω από τις εικόνες υπάρχουν και λέξεις και ότι οι λέξεις αυτές θα σχηματίσουν την ακόλουθη ερώτηση: Πόσες πόλεις υπάρχουν στο Landes (τμήμα της Γαλλίας); Η απάντηση μπορεί να βρεθεί απευθείας στις εικόνες, επειδή 3 αριθμοί είναι κρυμμένοι: 3-2-7.

Θα πρέπει να βάλουν τους αριθμούς με αυτή τη σειρά για να ξεκλειδώσουν το λουκέτο στο τελευταίο κουτί.

Κουτί n°4

Στο τελευταίο πλαίσιο, οι συμμετέχοντες θα βρουν:

- Ένα ημερολόγιο
- Τη φωτογραφία-στόχο
- Ένα ρολόι
- Φωτογραφίες του δάσους
- Το νούμερο 17 στη φανέλα του ράγκμπι

Θα πρέπει να βρουν τη λέξη πίσω από αυτά τα αντικείμενα, η οποία είναι: SDG. (1947)

Αυτό θα ξεκλειδώσει την τελευταία κλειδαριά, στην οποία θα βρουν το τελευταίο φλασκί με το τελευταίο αυτοκόλλητο "στο νερό".

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να συλλέξουν τις φιάλες με τα αυτοκόλλητα που σχηματίζουν τη φράση "Τοποθετήστε το περιεχόμενο των φιαλών στο νερό" (Place the contents of the flasks in water). Ένα δοχείο γεμάτο με νερό και πιπέρι θα τοποθετηθεί με τέτοιο τρόπο ώστε οι συμμετέχοντες να μην μπορούν να το δουν με την πρώτη ματιά. Θα πρέπει να ρίξουν το περιεχόμενο των φιαλών (υγρό πλύσης) στο δοχείο.

Θα συμβεί μια αντίδραση: το πιπέρι θα απλωθεί στην άκρη του δοχείου όταν έρθει σε επαφή με το υγρό πλύσης. Οι συμμετέχοντες θα ανακαλύψουν έναν κωδικό QR στο κάτω μέρος του δοχείου.

Θα πρέπει να τον σκανάρουν: θα ξεκινήσει ένα βίντεο στο οποίο θα τους μιλάει ο δήμαρχος του χωριού.

"Αγαπητοί πολίτες! Συγχαρητήρια! Κατά τη διάρκεια αυτής της εμπειρίας, είχατε την ευκαιρία να ανακαλύψετε τις πολλές πτυχές και τις αμέτρητες δυνατότητες που προσφέρει η κοινωνική οικονομία. Συνειδητοποιήσατε ότι η αναζωογόνηση της κοινότητάς μας δεν έγκειται μόνο σε μεγάλες επιχειρήσεις ή κυβερνητικά έργα, αλλά και στη δύναμη της συλλογικής δέσμευσης, στην αλληλεγγύη και στη θέληση να κάνουμε πράγματα μαζί.

Γεμίζω με ελπίδα καθώς κοιτάζω το μέλλον. Σας ενθαρρύνω λοιπόν να διατηρήσετε τη δυναμική, να μετατρέψετε τις ιδέες σας σε πραγματικότητα, να μετατρέψετε αυτή την έρημη πόλη σε ένα ακμάζον μέρος για να ζεις και να δραστηριοποιείσαι.

Βασίζομαι απόλυτα σε εσάς!"

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4 - Χαρτογράφηση της κοινωνικής επιχειρηματικότητας των ΣΒΑ (1)

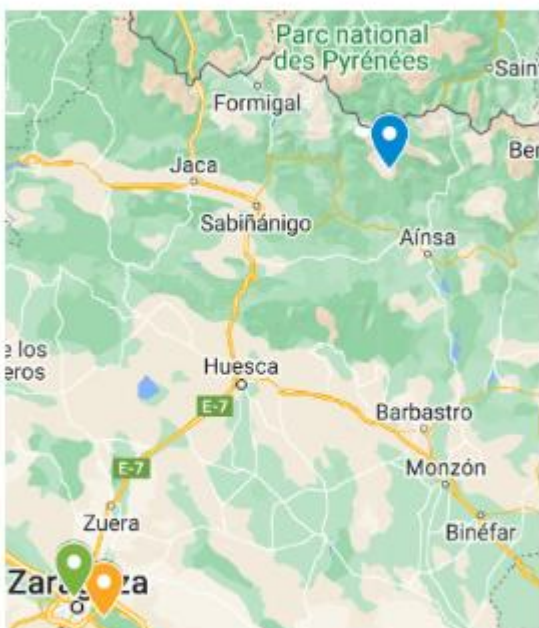
Organisation of the game:



The dynamic consists of locating various experiences of good practices on the map and specifying the SDGs that are met in the defined places. Experiences must be accurately described and the reason for which a certain SDG is attributed to them must be reasoned.

See example map:

<https://www.google.com/maps/d/edit?mid=1G0k1jzrfXD3-IDuULXJrJflvLMOwo74&usp=sharing>



1. 20-minutes set-up about SDGs and introduction to the game.

The facilitator makes a general presentation of the 17 SDGs of the 2030 Agenda and Social Entrepreneurship and explains this game.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4 - Χαρτογράφηση της κοινωνικής επιχειρηματικότητας των ΣΒΑ (2)



The facilitator introduces the game by presenting it and its objectives.

The players are organised in groups placed around a table.

The groups decide the area to be mapped.

Each group receives the 17 SDG cards and places them in a straight line and the post-it notes.

2. 25 minutes for a brainstorming.

To share experiences of good practices, entrepreneurs, companies, institutions, or individuals within the group.

Participants can share experiences they already know. They can use the search engine on their mobile phones for help. Participants can be asked to collect information a few days before carrying out the dynamic.

Tasks:

Write down all this data on their notebooks in lists.

Assign a post-it to every entity and note down on it the name and what does it do or its good practice, place, and website.

Place every post-it below the SDG card that represents it.

3. 15 minutes for sharing the information selected to put on google maps.

4. 20 minutes to create a map on google maps. (It can be made by groups individually or collectively). If the group can be self-driving the facilitator has to allow them to work like this if not the facilitator has to help them to build the map.

<https://support.google.com/mymaps/answer/3024454?hl=es&co=GENIE.Platform%3DDesktop>

5. 30 minutes to place the locations of the chosen entities on Google maps. Those that allow time, the rest are saved for later actions with the task of investigating and collecting more.

6. 5 minutes of closing.

Time to show the results and solve any doubts about the topic.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5 - ΣΒΑ σε δράση για το κλίμα (1)

What is the objective of SDG 7?

- A) Make green energy mandatory.
- B) Guarantee access to a cheap and clean energy for all.
- C) Peace, justice, and strong institutions.



What is a target of SDG 14?

- A) To promote the rule of law and guarantee equal access to justice.
- B) Prevent and significantly reduce marine pollution of all kinds.
- C) Eradicate extreme poverty.

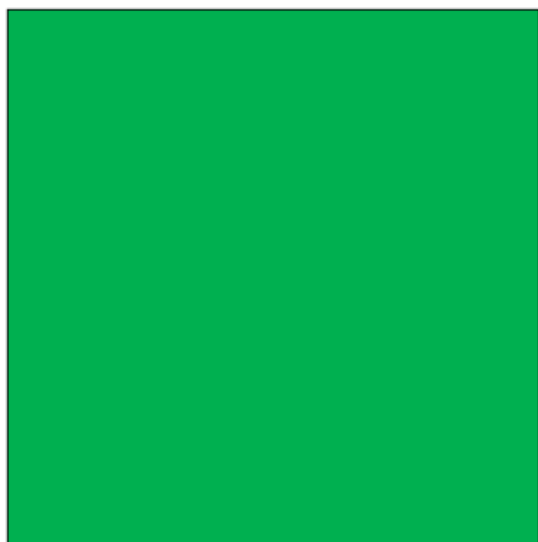
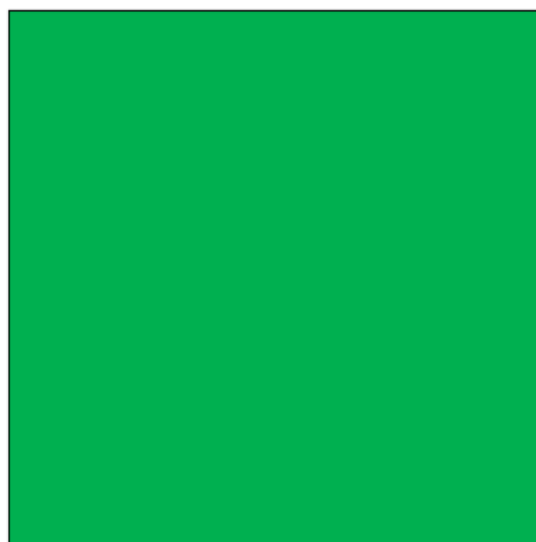
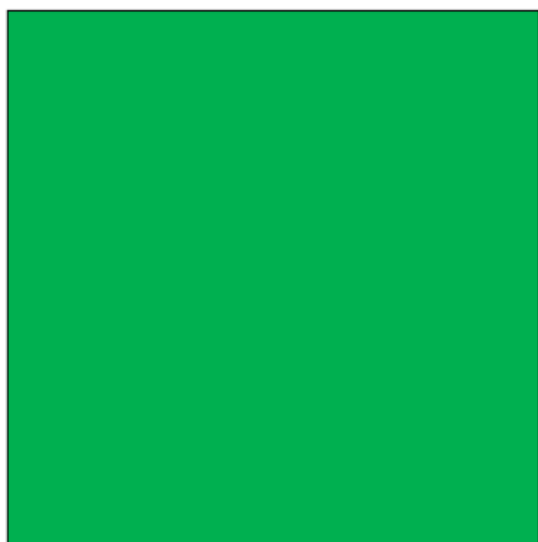
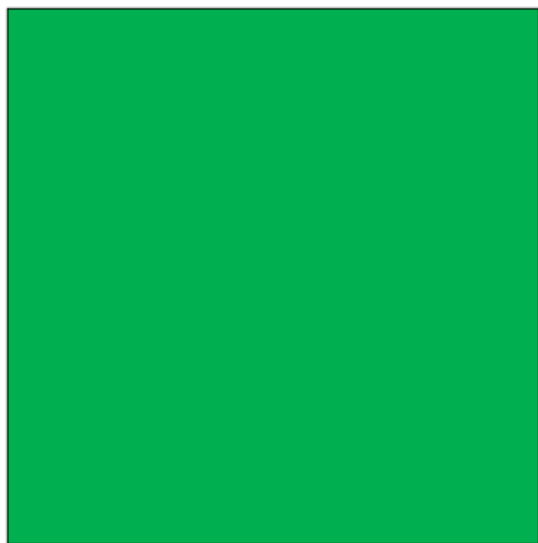


A sustainable City or Community....

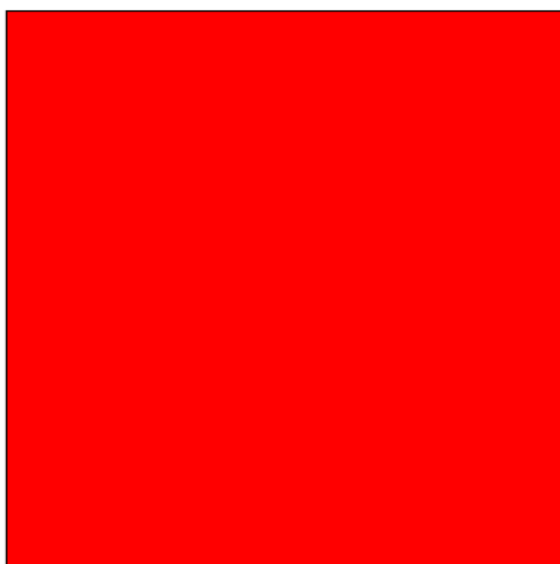
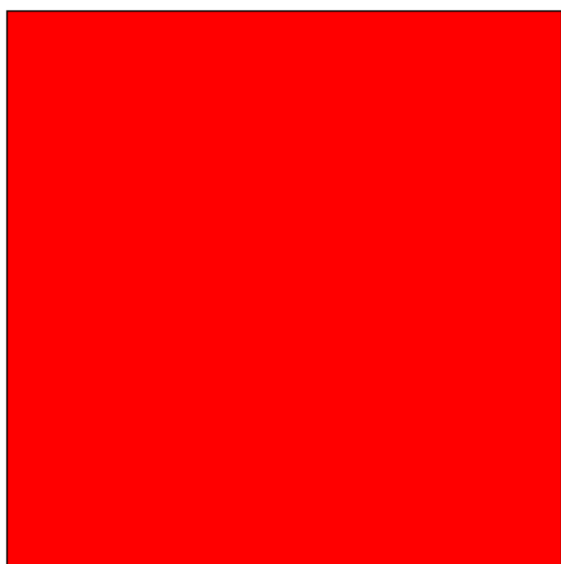
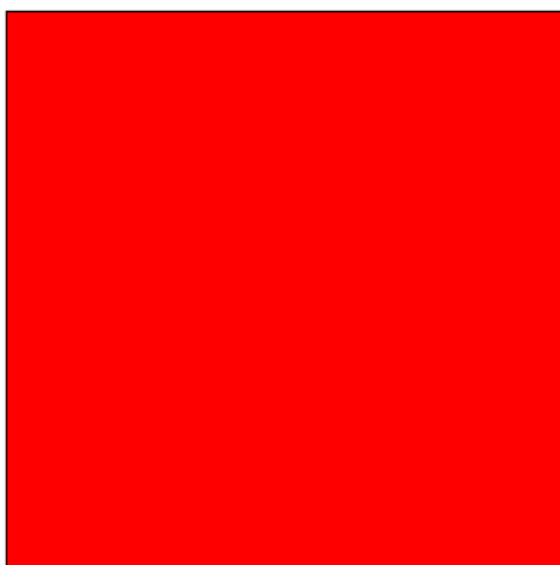
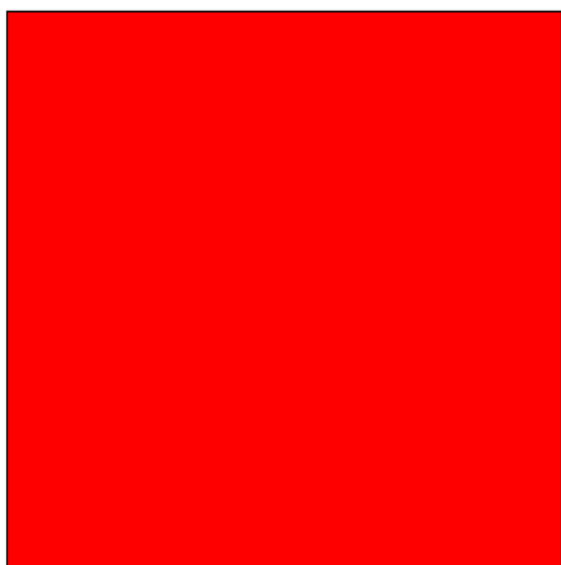
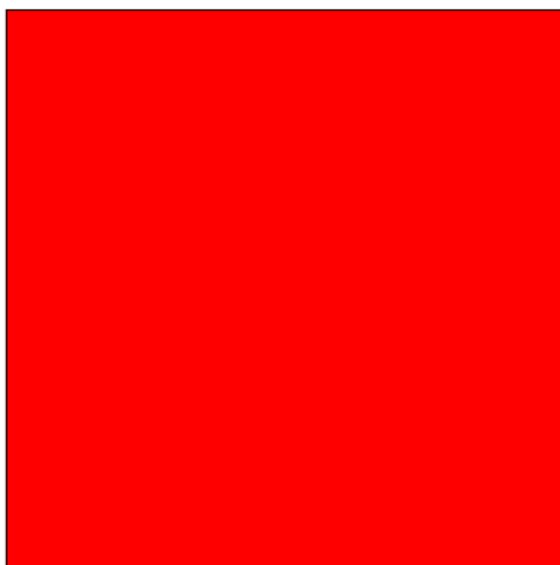
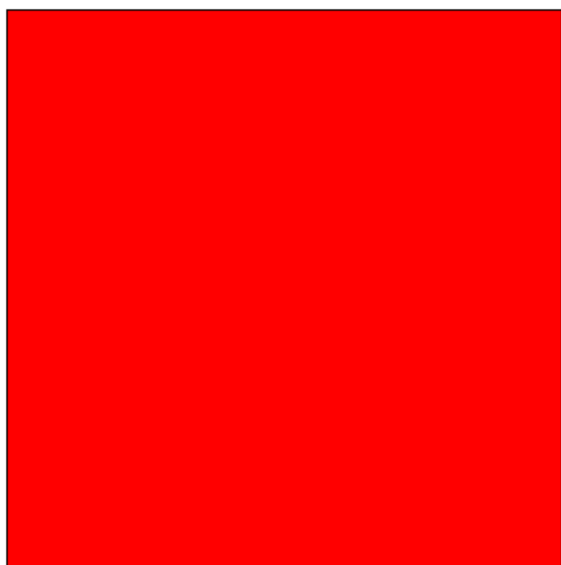
- A) Adopt laws and political processes that support sustainability.
- B) It is isolated from those who are not.
- C) Recycling takes precedence above all else.



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5- ΣΒΑ σε δράση για το κλίμα (2)



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5 - ΣΒΑ σε δράση για το κλίμα (3)



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 6 - Κριτική σχεδιαστική σκέψη και μεθοδολογία συν-σχεδιασμού

ROCK, PAPER, SCISSORS TOURNAMENT

Learning goals

This game teaches students of strategic thinking while having fun in a virtual world.



What to do

1. Students will create a tournament.
2. The teacher will create a virtual arena for the tournament (Rock, Paper, Scissors) using a virtual world.
3. Students will create a virtual arena for the tournament using a virtual world.
4. Students will create a virtual arena for the tournament using a virtual world.
5. Students will create a virtual arena for the tournament using a virtual world.
6. Students will create a virtual arena for the tournament using a virtual world.

Name: _____

Date: _____

Ninja

NINJA

Learning goals

This activity is designed to help students learn to use a sword in a virtual world.



What to do

1. Students will create a virtual arena for the tournament using a virtual world.
2. Students will create a virtual arena for the tournament using a virtual world.
3. Students will create a virtual arena for the tournament using a virtual world.
4. Students will create a virtual arena for the tournament using a virtual world.
5. Students will create a virtual arena for the tournament using a virtual world.
6. Students will create a virtual arena for the tournament using a virtual world.

Name: _____

Date: _____

Spaghetti Marshmallow Challenge

Material needed: 1 spaghetti pack, 1 Marshmallow pack, 1 paper tape roll, 1 kitchen twine roll, 1 pair of scissors

MARSHMALLOW CHALLENGE

Learning goals

This activity is designed to help students learn to use a marshmallow in a virtual world.



What to do

1. Students will create a virtual arena for the tournament using a virtual world.
2. Students will create a virtual arena for the tournament using a virtual world.
3. Students will create a virtual arena for the tournament using a virtual world.
4. Students will create a virtual arena for the tournament using a virtual world.
5. Students will create a virtual arena for the tournament using a virtual world.
6. Students will create a virtual arena for the tournament using a virtual world.

Name: _____

Date: _____



Youth & Europe :
Social, Sustainability, Strategy

Ιστοσελίδα : <https://yessserasmus.eu/>

Instagram : [yesss_sdgs](https://www.instagram.com/yesss_sdgs)

Facebook : [YESSS Project SDGs and Social Economy](https://www.facebook.com/YESSS-Project-SDGs-and-Social-Economy)

