





# Training Pack for Youth Workers - ACTIVITIES





# Training Pack for Youth Workers - ACTIVITIES



## Module: Design thinking methodologies and practical worksheets for youth workers

### TABLE OF CONTENTS

<b>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1 – <i>Context mapping</i></b> .....	2
OVERVIEW .....	2
LEARNING OBJECTIVES .....	2
INSTRUCTIONS .....	2
MATERIALS NEEDED .....	2
<b>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2 – <i>Brainstorming</i></b> .....	3
OVERVIEW .....	3
LEARNING OBJECTIVES .....	3
INSTRUCTIONS .....	3
MATERIALS NEEDED .....	3
<b>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3 – <i>Solution Interview</i></b> .....	4
OVERVIEW .....	4
LEARNING OBJECTIVES .....	4
INSTRUCTIONS .....	4
MATERIALS NEEDED .....	4

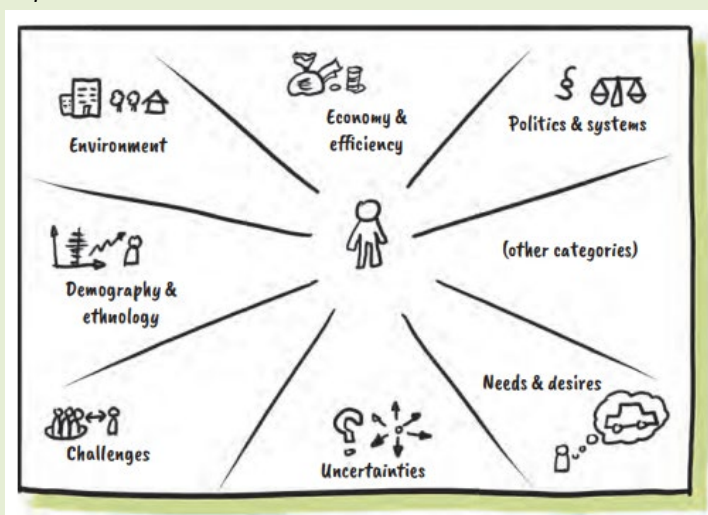


<b>Τίτλος</b>	Χαρτογράφηση περιβάλλοντος		
<b>Μεθοδολογία</b>	Χαρτογραφήστε τις πληροφορίες που συγκεντρώθηκαν για να δημιουργήσετε μια βαθιά ανάλυση περιβάλλοντος		
<b>Χώρος</b>	Δωμάτιο με τραπέζια και καρέκλες με δυνατότητα σχεδίασης και γραφής		
<b>Διάρκεια δραστηριότητας (σε λεπτά) (in minutes)</b>	1 ώρα	<b>Μαθησιακοί Στόχοι</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Μάθετε από έναν «ειδικό»: δηλαδή τον χρήστη που μεταδίδει απροσδόκητες γνώσεις για το τι περνά στη ζωή του.</li> <li>• Αποκτήστε καλύτερη εικόνα μιας συγκεκριμένης κατάστασης.</li> <li>• Βελτιώστε την ενσυναίσθηση και τη διαφάνεια στους συμμετέχοντες</li> </ul>
<b>Αριθμός συμμετεχόντων</b>	10-15 συμμετέχοντες		
<b>Εισαγωγή</b>	<p>Το νόημα της χαρτογράφησης πλαισίου είναι να μάθετε περισσότερα για το πώς γίνεται αντιληπτή μια εμπειρία από το άτομο που ασχολείται με έναν συγκεκριμένο αγώνα. Η χαρτογράφηση βοηθάει να δώσουν δομή στα ευρήματα από την παρατήρηση και έτσι να κατανοήσουν καλύτερα τους νέους.</p> <p>Αυτή η άσκηση είναι χρήσιμη στα αρχικά στάδια της διαδικασίας, προκειμένου να κατανοήσετε σε βάθος ένα θέμα.</p>		
<b>Πόροι, εξοπλισμός, απαιτούμενα υλικά για το μάθημα</b>	Μεγάλα χαρτιά Λευκός πίνακας Έγχρωμα στυλό και μαρκαδόροι		
<b>Μεθοδολογία</b>	Εισαγωγή, Δραστηριότητα, ανατροφοδότηση.		
<b>Διαδικασία/ Οδηγίες για τη δραστηριότητα</b>			
<b>15 λεπτά - Καλωσόρισμα και check-in με τους συμμετέχοντες</b> Θα καθίσουμε σε κύκλο με την ομάδα και θα συστηθούμε.			

### 30 λεπτά - Χαρτογράφηση περιβάλλοντος

Παρουσιάζεται ένα δεδομένο θέμα, το οποίο θα είναι το θέμα που προσπαθούμε να λύσουμε.

Σε ομάδες των 2-4, θα εργαστούμε για την χαρτογράφηση των στοιχείων του προβλήματος όπως στην παρακάτω εικόνα.



Είναι σημαντικό να παρατηρείτε τον χρήστη και το περιβάλλον του. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την ακόλουθη ερώτηση για να καθοδηγήσουμε την ομάδα:

- Τι κάνει το άτομο;
- Πού το κάνουν;
- Με ποιον?
- Ποιος είναι ο αντίκτυπος των δραστηριοτήτων τους στο περιβάλλον;
- Ποια άτομα παρέχουν υποστήριξη;

Καθορίστε τις περιοχές στις οποίες πρέπει να επικεντρωθεί. Χρησιμοποιήστε τη φαντασία σας για εκτεταμένο πλαίσιο ή για περιορισμένο πλαίσιο.

Προσδιορίστε κατηγορίες του αντίστοιχου πλαισίου, για παράδειγμα, τάσεις, την οικονομία, την τοποθεσία ή τα πεδία τεχνολογίας.

### 15 λεπτά - Κοινή χρήση αποτελεσμάτων και βέλτιστων πρακτικών

Μετά τη δραστηριότητα, θα επιστρέψουμε στον κύκλο και θα μιλήσουμε για τα ευρήματα των μικρών ομάδων. Θα συγκεντρώσουμε τα πιο σχετικά ευρήματα και θα τα γράψουμε σε έναν μεγάλο χάρτη σε έναν πίνακα.

### Προβληματισμός και αυτοαξιολόγηση για τους συμμετέχοντες

Τα τελευταία 15 λεπτά των εκπαιδευτικών συνεδριών θα είναι αφιερωμένα σε ερωτήσεις και σχόλια. Οι συμμετέχοντες θα κληθούν να συμπληρώσουν μια σύντομη διαδικτυακή έρευνα για να δώσουν σχόλια σχετικά με το μάθημα: **να δημιουργηθεί από κάθε οργανισμό**

<b>Τίτλος</b>	<i>Ιδεοθύελλα</i>		
<b>Μεθοδολογία</b>	Παρουσιάστε ένα θέμα και καλέστε την ομάδα να βρει ιδέες και δημιουργικές λύσεις		
<b>Χώρος</b>	Μέσα/έξω σε χώρο όπου είναι δυνατή η γραφή (πίνακες ή επίπεδο έδαφος)		
<b>Διάρκεια δραστηριότητας (σε λεπτά) (in minutes)</b>	30 λεπτά - 1 ώρα	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Προωθήστε την αμοιβαία ανταλλαγή και την ενεργό ακρόαση</li> <li>• Υιοθετήστε διαφορετικές οπτικές γωνίες και εξετάστε ένα πρόβλημα από διαφορετικές οπτικές γωνίες</li> <li>• Ενισχύστε τη δημιουργικότητα</li> </ul>
<b>Αριθμός συμμετεχόντων</b>	2-10 συμμετέχοντες		
<b>Εισαγωγή</b>	<p>Το νόημα του καταιγισμού ιδεών είναι να δημιουργήσει έναν μεγάλο αριθμό ασυνήθιστων ιδεών σε περιορισμένο χρονικό διάστημα. Η ομάδα εισάγεται στο θέμα, ώστε να μπορεί να βρει ιδέες που η ομάδα θα γράψει σε post-it σε ένα flipchart ή έναν πίνακα. Είναι χρήσιμο να πλαισιώσετε το θέμα ως ερώτηση ή πρόβλημα προς επίλυση, ώστε να είναι φυσικό να βρείτε απαντήσεις.</p> <p>Αυτή η άσκηση είναι χρήσιμη στο στάδιο του ιδεασμού της διαδικασίας για να εμπνευστείτε και να βρείτε πιθανές λύσεις στο πρόβλημα.</p>		
<b>Πόροι, εξοπλισμός, απαιτούμενα υλικά για το μάθημα</b>	Μεγάλα χαρτιά Λευκός πίνακας Έγχρωμα στυλό και μαρκαδόροι Post-its		
<b>Μεθοδολογία</b>	Εισαγωγή, δραστηριότητα, ανατροφοδότηση.		
<b>Διαδικασία/ Οδηγίες για τη δραστηριότητα</b>			
<p><b>15 λεπτά - Καλωσόρισμα και check-in με τους συμμετέχοντες</b>  <i>Θα καθίσουμε σε κύκλο με την ομάδα και συστηνόμαστε.</i></p>			

### 15 λεπτά - Παραδοσιακός καταϊγισμός ιδεών

Παρουσιάζεται ένα δεδομένο θέμα, το οποίο θα είναι το θέμα που προσπαθεί να λύσει η ομάδα. Στην ιδανική περίπτωση, το θέμα πλαισιώνεται ως ερώτηση και οι συμμετέχοντες μοιράζονται τις ιδέες τους δυνατά με την ομάδα.

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να πάρει όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες για ένα δεδομένο θέμα, ώστε να επιλέξει το πιο σχετικό θέμα στο τέλος. Επομένως, θυμηθείτε να προσκαλέσετε όλους να μοιραστούν τις ιδέες τους με την ομάδα χωρίς να τους κρίνετε. Είναι επίσης σημαντικό να θυμάστε ότι κάθε άτομο καλείται να γράψει ξεκάθαρες ιδέες στα post-it, που μπορεί να είναι λέξεις ή μικρά σκίτσα. Οι ιδέες θα διαβαστούν δυνατά και θα τοποθετηθούν σε έναν πίνακα ή σε πίνακα.

### 15 λεπτά - Καταϊγισμός φιγούρων

Ειδικές τεχνικές καταϊγισμού ιδεών μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εναλλακτική λύση στην παραδοσιακή προσέγγιση καταϊγισμού ιδεών.

Είναι ιδιαίτερα χρήσιμα όταν μια ομάδα κολλάει κατά τη διάρκεια του ιδεασμού ή όταν δημιουργούνται επανειλημμένα παρόμοιες ιδέες.

Αυτή η προσέγγιση ακολουθεί τη μέθοδο της καταϊγιστικής καταϊγίδας, δηλαδή ο καταϊγισμός ιδεών γίνεται από την οπτική γωνία ενός τρίτου μέρους. Περιλαμβάνει την ερώτηση: Πώς θα έλυσε ο «Χ» το πρόβλημα; Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα εμπλεκόμενα άτομα ή άτομα των οποίων η συμβολή θεωρούμε πολύτιμη σε μια δεδομένη περίπτωση. Μπορεί να λειτουργήσει η χρήση ενός διάσημου προσώπου ή ενός οικείου προσώπου από το περιβάλλον μας.

### 15 - Bodystorming (για χρήση αντί/μαζί με τις προηγούμενες τεχνικές ανάλογα με την περίπτωση)

*Bodystorming goes one step further by placing test persons physically in a particular situation. In this case, the scenario is imitated as correctly as possible by means of a relevant environment, artifacts, and persons, so as to have the test persons experience it as closely as possible. In this way, the subjects can infer new ideas by means of physical trial and error and testing.*

*Example: A team that develops products for elderly people can apply Vaseline on the lenses of glasses in order to perceive the world through the eyes of seniors.*

### 15 λεπτά - Ολοκληρώστε και σκεφτείτε τα αποτελέσματα

Μετά τη δραστηριότητα, θα επιστρέψουμε στον κύκλο και θα μιλήσουμε για τα ευρήματα της δραστηριότητας. Η ομάδα θα ρίξει μια ματιά σε όλα τα post-it στον πίνακα ή στο flipchart και θα σχολιάσει τα αποτελέσματα. Πώς ένιωθαν στη δραστηριότητα; Υπάρχει κάποια ιδέα που τράβηξε την προσοχή σας; Γιατί; Τι συμπέρασμα μπορούμε να συμπεράνουμε;

**Προβληματισμός και αυτοαξιολόγηση για τους συμμετέχοντες**



Τα τελευταία 15 λεπτά των εκπαιδευτικών συνεδριών θα είναι αφιερωμένα σε ερωτήσεις και σχόλια. Οι συμμετέχοντες θα κληθούν να συμπληρώσουν μια σύντομη διαδικτυακή έρευνα για να δώσουν σχόλια σχετικά με το μάθημα: **να δημιουργηθεί από κάθε οργανισμό**

<b>Τίτλος</b>	Συνέντευξη λύσης		
<b>Μεθοδολογία</b>	Χαρτογραφήστε τις πληροφορίες που συγκεντρώθηκαν για να δημιουργήσετε μια βαθιά ανάλυση περιβάλλοντος		
<b>Χώρος</b>	Ιδανικά σε εξωτερικούς χώρους σε έναν ωραίο και ήσυχο χώρο. Συνιστάται να το κάνετε ενώ περπατάτε στη φύση, εάν η συνέντευξη μπορεί να ηχογραφηθεί. Είναι επίσης δυνατή η διεξαγωγή της συνέντευξης σε εσωτερικούς χώρους.		
<b>Διάρκεια δραστηριότητας (σε λεπτά) (in minutes)</b>	30 λεπτά - 1 ώρα	<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Κατανοήστε εάν μια επιδιωκόμενη λύση εκτιμάται από το νεαρό άτομο</li> <li>• Κατανοήστε βαθύτερα τις ανάγκες, τις συμπεριφορές και τα κίνητρα των νέων</li> <li>• Εξετάστε αν εστιάζετε στα κρίσιμα ζητήματα του έργου</li> </ul>
<b>Αριθμός συμμετεχόντων</b>	2-3 συμμετέχοντες		
<b>Εισαγωγή</b>	<p>Το νόημα της συνέντευξης λύσης είναι να δοκιμάσει λύσεις που αναπτύχθηκαν στο έργο και να δει αν γίνονται αποδεκτές από τους νέους που απευθύνονται. Αυτή η δραστηριότητα γίνεται ιδανικά με δύο άτομα σε ένα άτυπο περιβάλλον συνέντευξης. Το ένα άτομο θα κάνει τις ερωτήσεις ακολουθώντας τον οδηγό της συνέντευξης και το άλλο θα απαντήσει.</p> <p>Αυτή η άσκηση είναι χρήσιμη στο πρωτότυπο στάδιο της διαδικασίας προκειμένου να ελέγξει με το νεαρό άτομο τα ευρήματα του εργαζομένου για νέους. Εδώ θα έβλεπαν οι εργαζόμενοι της νεολαίας αν συνεχίζουν με τη λύση τους ή επιστρέφουν και αλλάζουν κάτι. Αυτό είναι σημαντικό αφού βάζει τον άνθρωπο στο επίκεντρο για να βεβαιωθεί ότι η προτεινόμενη λύση έχει νόημα για 'αυτούς.</p>		
<b>Πόροι, εξοπλισμός, απαιτούμενα υλικά για το μάθημα</b>	Οδηγός συνέντευξης Χαρτί Στυλό και μολύβια Συσκευή εγγραφής (αν είναι προσβάσιμη)		
<b>Μεθοδολογία</b>	Εισαγωγή, δραστηριότητα, ανατροφοδότηση		
<b>Διαδικασία/ Οδηγίες για τη δραστηριότητα</b>			

### 5 λεπτά - Καλωσόρισμα και check-in με τους συμμετέχοντες

Θα συστηθούμε αν αυτό δεν έχει γίνει, και παρουσιάζουμε τη δραστηριότητα.

### 30 λεπτά - Συνέντευξη λύσης

Παρουσιάζεται ένα δεδομένο θέμα, το οποίο θα είναι το θέμα που προσπαθεί να λύσει η ομάδα. Στην ιδανική περίπτωση, το θέμα πλαισιώνεται ως ερώτηση και οι συμμετέχοντες μοιράζονται τις ιδέες τους δυνατά με την ομάδα.

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να πάρει όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες για ένα δεδομένο θέμα, ώστε να επιλέξει το πιο σχετικό θέμα στο τέλος. Επομένως, θυμηθείτε να προσκαλέσετε όλους να μοιραστούν τις ιδέες τους με την ομάδα χωρίς

<b>1. Πλαίσιο</b>	<b>Καθήκον</b> What is the context and the task?	<b>Στόχος</b> What is the goal of the interview?	<b>Άτομο</b> Ποιο είναι το άτομο?
<b>2. Σχεδιασμός συνέντευξης</b>	<b>Συνέντευξη υποψηφίων</b> Ποιοι είναι οι υποψήφιοι για συνέντευξη;	<b>Ομάδα συνέντευξης</b> Ποια είναι η ομάδα της συνέντευξης; Ποιοι είναι οι ρόλοι;	<b>Υλικό</b> Τι υλικά χρειάζονται?
<b>3. Οδηγός Συνέντευξης</b>	<b>Αντζέντα</b> Πώς πάει η συνέντευξη;	<b>Πλαίσιο</b> Ποιες είναι οι σημαντικές ερωτήσεις;	<b>Σχόλια</b>

### 5 λεπτά - Ολοκληρώστε και σκεφτείτε τα αποτελέσματα

Μετά τη δραστηριότητα, θα ελέγξουμε με το άτομο που ρωτήθηκε πώς ένιωθε κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας και εάν έχει ερωτήσεις ή σχόλια να μοιραστεί.

### Προβληματισμός και αυτοαξιολόγηση για τους συμμετέχοντες

Τα τελευταία 15 λεπτά των εκπαιδευτικών συνεδριών θα είναι αφιερωμένα σε ερωτήσεις και σχόλια. Οι συμμετέχοντες θα κληθούν να συμπληρώσουν μια σύντομη διαδικτυακή έρευνα για να δώσουν σχόλια για το μάθημα: **να δημιουργηθεί από κάθε οργανισμό**



# youthIES

## Partners:



DISCLAIMER: This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein [Project number: 2022-2-FR02-KA220-YOU-000099414]