



YOU PART

Engage. Connect. Empower

WORLD CREATION

ΔΕΔΟΜΕΝΑ

ΣΤΟΧΟΙ

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

ΥΛΙΚΑ

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

ΟΔΗΓΙΕΣ

WORLD CREATION

ΔΕΔΟΜΕΝΑ

Ηλικία των συμμετεχόντων: 13+

Αριθμός συμμετεχόντων: 9 έως 30 άτομα

Διάρκεια: 60 λεπτά + / με διαφορετικούς τρόπους

ΣΤΟΧΟΙ

1. Η αφαιρετικότητα και ο συμβολισμός μπορούν να βοηθήσουν τους νέους να έχουν νέες ιδέες και να κατανοήσουν τους κόσμους των μέσων ενημέρωσης και της πολιτικής που προηγουμένως ήταν δύσκολο να έχουν πρόσβαση μέσω της ανάγνωσης και της θεωρίας.
2. Βοηθά τους συμμετέχοντες να ανταλλάξουν απόψεις, για τους ρόλους και τις κρίσιμες πτυχές αυτών των δύο διαφορετικών παραγόντων της κοινωνίας, αλλά δείχνει επίσης τη δυνατότητα οικοδόμησης μιας γέφυρας που φέρνει αυτά τα στοιχεία πιο κοντά.
3. Υποστηρίζει τους συμμετέχοντες στη διεύρυνση της δημιουργικότητας και των επικοινωνιακών δεξιοτήτων τόσο σε σχέση με τις απόψεις των συμμετεχόντων όσο και με πιο σύνθετα ζητήματα.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ

- Μπορείτε να αποφασίσετε πόσες ομάδες θα σχηματίσετε. Αυτή η απόφαση βασίζεται στον αριθμό των συμμετεχόντων, τη διάθεσή τους και το χρόνο που έχετε στη διάθεσή σας για αυτή τη δραστηριότητα.
- Μπορείτε επίσης να χωρίσετε τη δραστηριότητα σε διαφορετικές ημέρες και να επιλέξετε το θέμα της συζήτησης. Για παράδειγμα, οι συμμετέχοντες μπορούν να δημιουργήσουν τον «κόσμο των πολιτικών» και τον «κόσμο των μεταναστών» και στη συνέχεια να συζητήσουν για τη μετανάστευση, την πολιτική γενικότερα και να προσπαθήσουν να βρουν ένα κοινό πλαίσιο για την οικοδόμηση μιας γέφυρας.

Αυτή η δραστηριότητα είναι εμπνευσμένη από την Amber Macintyre και το έργο της “Playful approach in teaching political communications” , Πολιτική και Διεθνείς Σχέσεις (Μεταπτυχιακός κύκλος σπουδών του Κολλεγίου Βραβείο 2018).

ΥΛΙΚΑ

- Δια ζώσης: σφουγγάρια, ζαχαρωτά, αλουμινόχαρτο, ζυμαρικά, χαρτόνι, καθαριστικά σωλήνων, μανταλάκια κ.λπ. Αυτός ο κατάλογος μπορεί να επεκταθεί σε οτιδήποτε μπορείτε να βρείτε.
- Διαδικτυακά: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ψηφιακά εργαλεία όπως το [Miro](#), το [Mural](#) ή το [Canva](#) και να χρησιμοποιήσετε διαφορετικά σχήματα, εικόνες από το διαδίκτυο, βέλη και άλλα χρήσιμα στοιχεία.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Δια ζώσης

1. Προετοιμάστε το χώρο για τους συμμετέχοντες, ώστε να αισθάνονται άνετα κατά τη δημιουργία. Ένα τραπέζι με όλα τα υλικά από τα οποία μπορούν να επιλέξουν.
2. Προετοιμάστε και εξηγήστε τα υλικά.

Διαδικτυακά

1. Προετοιμάστε το χώρο για τους συμμετέχοντες: στο [Miro](#), το [Mural](#) ή το [Canva](#) μπορείτε να δημιουργήσετε ένα εικονικό τραπέζι με παραδείγματα του υλικού (εικόνες, βέλη, post it...) που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι συμμετέχοντες και ένα προσωπικό παράθυρο για κάθε συμμετέχοντα όπου θα εργαστεί.
2. Εάν η δραστηριότητα γίνει διαδικτυακά, είναι σημαντικό να εξηγήσετε στους συμμετέχοντες πώς να πλοηγηθούν στο Miro, το Mural ή το Canva.

ΟΔΗΓΙΕΣ

Δια ζώσης

Βήμα 1

Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες των 3 - 4 ατόμων η καθεμία.

Βήμα 2

Κάθε ομάδα επιλέγει αν θέλει να γίνει πολιτικός ή δημοσιογράφος/εργαζόμενος στα μέσα ενημέρωσης.

Βήμα 3

Οι συμμετέχοντες λαμβάνουν το υλικό.

Βήμα 4

Σκοπός της δραστηριότητας είναι να δημιουργήσει κάθε ομάδα έναν φανταστικό κόσμο του ηθοποιού της επιλογής της. (π.χ. "δημιουργήστε τον κόσμο των πολιτικών" και "δημιουργήστε τον κόσμο των μέσων ενημέρωσης").

Βήμα 5

Οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν το υλικό που τους δίνεται για να δημιουργήσουν τον κόσμο των πολιτικών και των μέσων ενημέρωσης. Για παράδειγμα, οι πολιτικοί συνδέονται συχνά με την εξουσία και το χρήμα, αλλά και με τους κανόνες και την τάξη, ως εκ τούτου, οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν το υλικό για να δημιουργήσουν νομίσματα ή έναν πίνακα με νόμους. Δεν έχουν κανένα όριο όσον αφορά τη δημιουργικότητα και την προσωπική έκφραση: οι συμμετέχοντες μπορούν να διερευνήσουν τη χρήση του χώρου, την αφθονία ή το κενό, τα επίπεδα του χώρου ως μεταφορά σε κοινωνικές τάξεις, να παίξουν με τα διάφορα υλικά που θα έχουν στη διάθεσή τους κ.λπ.

Βήμα 6

Δώστε 30 λεπτά ή και περισσότερα για να δημιουργήσουν οι συμμετέχοντες τους κόσμους. Στις ομάδες δίνονται ερωτήσεις για να τους καθοδηγήσουν κατά τη διαδικασία. Για παράδειγμα:

1. Ποιοι είναι οι κύριοι πρωταγωνιστές σε αυτόν τον κόσμο;
2. Πώς μοιάζουν και ποια είναι τα βασικά χαρακτηριστικά τους;
3. Τι κάνουν αυτοί οι πρωταγωνιστές;
4. Πού ζουν;
5. Πώς επικοινωνούν μεταξύ τους;
6. Έχουν αντιπάλους/εχθρούς;
7. Έχουν συμμάχους;
8. Πώς μοιάζουν αυτοί οι δρώντες;
9. Πώς σχετίζονται με τους φορείς που επιλέγονται από άλλες ομάδες;
10. Πώς μοιάζει η καθημερινή τους εργασία;
11. Έχουν τελετουργίες ή ιερούς τόπους;
12. Εργάζονται για έναν σκοπό ή στόχο;
13. Ποια είναι 2 καλά χαρακτηριστικά των πρωταγωνιστών του κόσμου σας;
14. Ποια είναι 2 κακά χαρακτηριστικά των πρωταγωνιστών του κόσμου σας;
15. Ποια επιρροή μπορεί να έχει η κατηγορία σας στην άλλη; Π.χ. τα μέσα μαζικής ενημέρωσης μπορούν να στηρίξουν τα πολιτικά κόμματα και τις εκστρατείες, μπορούν να κάνουν μια κριτική έρευνα των πολιτικών κομμάτων. Αντίστοιχα οι πολιτικοί μπορούν να επηρεάσουν ή να αγοράσουν τα μέσα ενημέρωσης.

Βήμα 7

Οι συμμετέχοντες περιγράφουν τον κόσμο τους στις άλλες ομάδες και οι άλλες ομάδες σχολιάζουν τι βλέπουν και ποιες ομοιότητες και διαφορές υπάρχουν.

Βήμα 8

Η δραστηριότητα μπορεί να επεκταθεί ώστε να ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να συνδέσουν δύο κόσμους. Π.χ. μια ομάδα με δημοσιογράφους και μια άλλη με πολιτικούς εξετάζει πώς μπορούν να χτίσουν μια γέφυρα μεταξύ των κόσμων τους που να έχει νόημα.

Διαδικτυακά

Βήμα 1

Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες των 3 - 4 ατόμων η κάθε μία μέσα σε διαφορετική αίθουσα - "break out rooms".

Βήμα 2

Κάθε ομάδα επιλέγει αν θέλει να γίνει πολιτικός ή δημοσιογράφος/εργαζόμενος στα μέσα ενημέρωσης.

Βήμα 3

Ο συντονιστής δείχνει πώς να περιηγηθείτε στο ψηφιακό εργαλείο (Miro, Mural ή Canva) και πού να βρείτε το διαφορετικό υλικό.

Βήμα 4

Σκοπός της δραστηριότητας είναι να δημιουργήσει κάθε ομάδα έναν φανταστικό κόσμο του πρωταγωνιστή της επιλογής της. (π.χ. "δημιουργήστε τον κόσμο των πολιτικών" και "δημιουργήστε τον κόσμο των μέσων ενημέρωσης").

Επαναλάβετε τα βήματα 5 έως 7 των δια ζώσης οδηγιών.



YOU PART

Engage. Connect. Empower

Η ΣΥΜΠΡΑΞΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις. Αρ. Έργου: 2021-1-ΑΤ01-ΚΑ220-ΥΟΥ-000035766