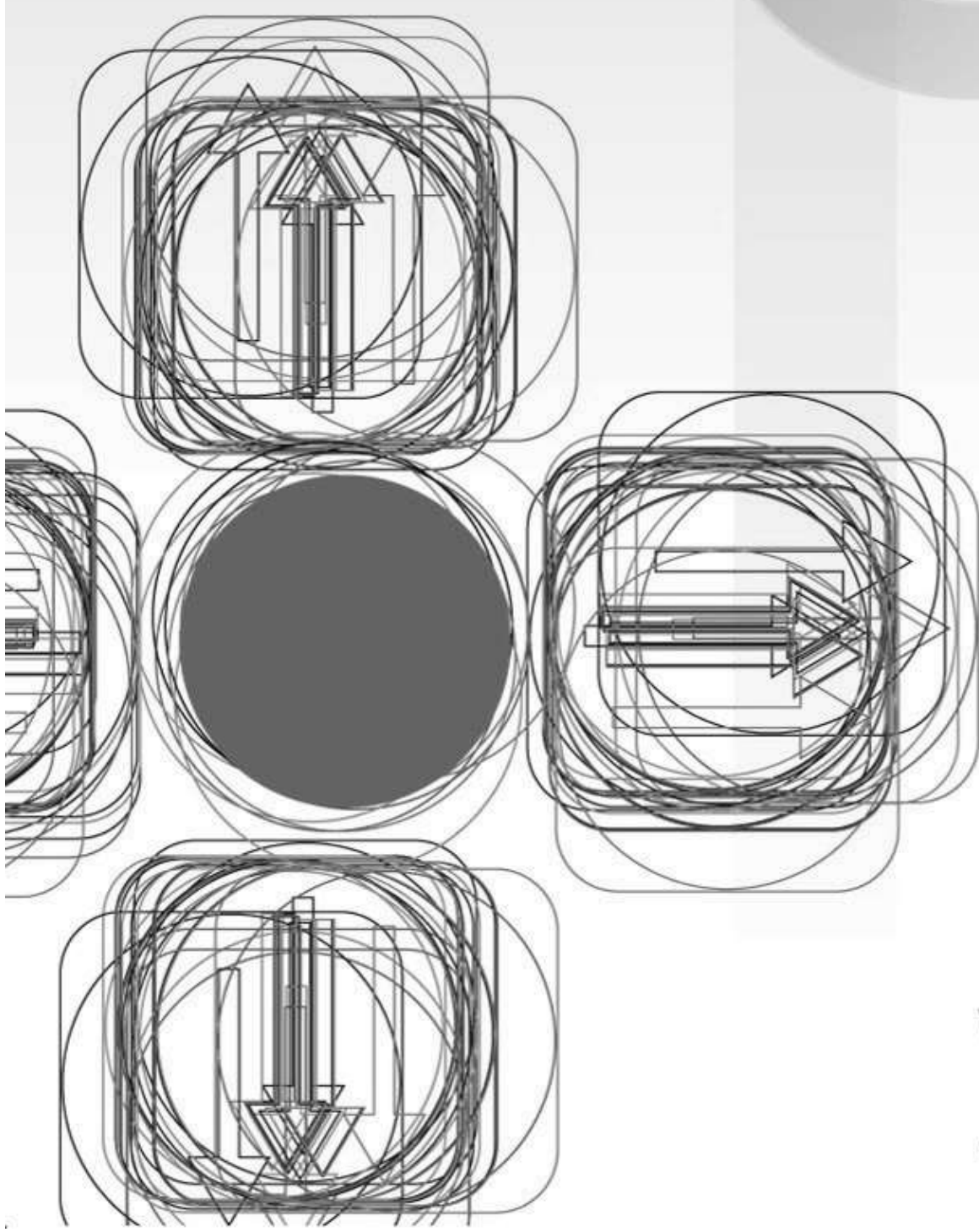


# COMPASS

Ένα Εγχειρίδιο Εκπαίδευσης  
στα Ανθρώπινα Δικαιώματα  
για νέους/νέες



ικανοποιεί τις ανάγκες και των δυο πλευρών σε μεγάλο βαθμό, και όχι απόλυτα τις ανάγκες της μιας πλευράς εις βάρος των αναγκών της άλλης.

- Και οι δυο ομάδες αποφασίζουν να διακόψουν για λίγο. Μερικές φορές όλοι/ες οι εμπλεκόμενοι/ες αποφασίζουν ότι εφόσον δεν θεωρούν αρκετές τις πληροφορίες που ήδη έχουν, είναι συνετό να μη βγάλουν απόφαση ή ότι είναι υπερβολικά αναστατωμένοι για κάτι τέτοιο. Ίσως επιλέξουν να αναβάλουν το ζήτημα ώσπου να έχουν γνώση και στάσεις τέτοιες που να επιτρέπουν μια ορθολογική απόφαση.

## Κόμπιοι

*Αυτή η δραστηριότητα λειτουργεί καλά ως παγοθραύστης και ενεργοποιητής. Περιλαμβάνει συνεργασία και λήψη αποφάσεων.*

**Πολυπλοκότητα:** επίπεδο 1

**Μέγεθος ομάδας:** 10-20

**Χρόνος:** 10'

### Οδηγίες

Πείτε σε όλους να σταθούν ώμο με ώμο σε ένα κύκλο με τα χέρια τους τεντωμένα μπροστά.

- Θα πρέπει τώρα να τεντωθούν και να πιαστούν έτσι ώστε καθένας και καθεμία να κρατάει τα χέρια δυο άλλων ατόμων. Κανείς/καμία δεν πρέπει να κρατά τα χέρια του αμέσως διπλανού/ής του/της. Το αποτέλεσμα μοιάζει με ένα μεγάλο κόμπιο από χέρια!
- Τώρα ζητήστε τους να ξεμπλεχτούν χωρίς να αφήνουν τα χέρια.
- Σημειώστε ότι θα πρέπει να σκαρφαλώσουν πάνω από τα χέρια τους και χρειάζεται λίγο υπομονή, αλλά το εκπληκτικό αποτέλεσμα θα είναι ένας ή δυο μεγάλοι κύκλοι.

### Ανασκόπηση και αξιολόγηση

- Μπορείτε να ρωτήσετε την ομάδα πώς εργάστηκαν από κοινού για να ξεμπλέξουν τον κόμπιο.
- Ήταν μια δημοκρατική διαδικασία;
- Πόσοι τρόποι υπάρχουν για να βρεθεί μια λύση;
- Έκαναν όλοι προτάσεις ή ένα άτομο ηγήθηκε και διηύθυνε το ξέμπλεγμα;

## Τα σημεία κάτω

*Είναι ένα ενεργητικό παιχνίδι που εμπειρέχει συνεργασία και ομαδική λήψη αποφάσεων, και επίσης ένας καλός παγοθραύστης και ενεργοποιητής.*

**Πολυπλοκότητα:** επίπεδο 1

**Μέγεθος ομάδας:** 6-25

**Χρόνος:** 15'

### Οδηγίες

1. Εξηγήστε στην ομάδα ότι σε αυτό το παιχνίδι υπάρχουν εννέα «σημεία» του σώματος που μπορούν να αγγίζουν το πάτωμα: τα δυο πόδια, τα δυο χέρια, οι δυο αγκώνες, τα δυο γόνατα και το μέτωπο.
2. Ζητήστε τους να απλωθούν στη μέση του δωματίου. Φωνάξτε έναν αριθμό από το 1 ως το 9 και πείτε σε κάθε παίκτη ότι θα πρέπει να ακουμπήσει το πάτωμα με αυτόν τον αριθμό σημείων. Επαναλάβετε δυο φορές ακόμη.
3. Πείτε στα μέλη της ομάδας να βρουν έναν/μια συνεργάτη/ιδα και φωνάξτε έναν αριθμό από το 2 ως το 18. Κάθε ζευγάρι θα πρέπει να συνεργαστεί για να ακουμπήσει τον σωστό αριθμό σημείων στο πάτωμα. Επαναλάβετε άλλες δυο φορές.
4. Επαναλάβετε τους γύρους με ομάδες των 4, των 8 και έπειτα των 16, μέχρι που όλοι να δουλεύουν μαζί.

### Συμβουλές για τους/τις διευκολυντές/τριες

Μπορείτε να επιτρέψετε την προφορική επικοινωνία ή μόνο τη χρήση νοημάτων.



- Όταν παίζουν 4 μαζί, ο αριθμός μπορεί να είναι και μόνο 2, όταν δυο άτομα στέκονται το καθένα στο ένα πόδι, κουβαλώντας τους άλλους δυο.
- Όταν παίζουν 4 άτομα, το πιο μικρό νούμερο μπορεί να είναι πρακτικά το 4 (το υψηλότερο είναι το 4 πολλαπλασιασμένο επί το 9 = 36).
- Σε κάθε γύρο το μεγαλύτερο νούμερο που μπορεί να ζητηθεί δεν μπορεί να είναι μεγαλύτερο από τον αριθμό των συμμετεχόντων στην ομάδα επί 9!



## Ζεύγη σε τετράδες

*Αυτή η δραστηριότητα εμπειρεύει μια διαδικασία συζήτησης και διαπραγμάτευσης*

**Πολυπλοκότητα:** επίπεδο 1

**Μέγεθος ομάδας:** 4 +

**Χρόνος:** 45'

### Οδηγίες

1. Ζητήστε από την ομάδα να σχηματίσει ζευγάρια για να διεκπεραιώσει μια διαδικασία που χρειάζεται συζήτηση και λήψη απόφασης, λ.χ. την οργάνωση μιας ομαδικής εξόδου ή τον προσδιορισμό του τι είναι ανθρώπινα δικαιώματα ή τα 3 πιο σημαντικά ανθρώπινα δικαιώματα. Αφιερώστε 10 λεπτά σε αυτήν τη διαδικασία.
2. Έπειτα, ζητήστε από τα ζευγάρια να σχηματίσουν τετράδες και να επαναλάβουν τη διαδικασία.
3. Σημείωση: Αν χρησιμοποιείτε αυτή την άσκηση για να φτάσετε σε μια συλλογική απόφαση για ένα πρακτικό ζήτημα, όπως λ.χ. μια ομαδική εκδρομή, τότε θα πρέπει να συνεχίσετε την άσκηση σε γύρους των 8 και έπειτα των 16, ώσπου όλοι να βρεθούν στη μεγάλη ομάδα και να επιτευχθεί ένα επίπεδο συναίνεσης. Αν χρησιμοποιείτε αυτή τη μέθοδο για ένα ζήτημα, όπως ο ορισμός των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, τότε σχηματίστε τη μεγάλη συνέλευση, μόνον αφού οι ομάδες των 4 έχουν ολοκληρώσει τη συζήτηση. Αυτό βοηθάει ώστε η άσκηση να μη γίνει επαναλαμβανόμενη και βαρετή.

### Ανασκόπηση και αξιολόγηση

Προτεινόμενες ερωτήσεις προκειμένου να συζητηθεί η φύση της διαδικασίας για τη λήψη απόφασης είναι οι ακόλουθες:

- Η διαδικασία κρατάει πολύ χρόνο; Άξιζε, αν κρίνουμε από το αποτέλεσμα;
- Νιώθουν όλοι ότι η άποψή τους μετρήσε και ότι ήταν μέρος της διαδικασίας λήψης αποφάσεων (ακόμη κι αν το τελικό αποτέλεσμα δεν απηχεί την επιλογή τους);
- Υπήρξαν κάποιες μειωψηφικές ανάγκες που δεν ήταν δυνατό να ικανοποιηθούν (λ.χ. στην περίπτωση της ημερομηνίας της εκδρομής);

### Δραστηριότητες για ανασκόπηση

Κατά τη διάρκεια ενός εκπαιδευτικού ή διδακτικού προγράμματος είναι πάντα σημαντικό να υπάρχουν περιοδικές ανασκοπήσεις. Οι παρακάτω δραστηριότητες μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε κάθε περίπτωση. Είναι διασκεδαστικοί τρόποι για να βοηθηθούν οι άνθρωποι να μάθουν από τις εμπειρίες τους. Περιλαμβάνουν ζωγραφική, γλυπτική και αφήγηση ιστοριών.



## Παιχνίδι τέλους

*Ένας πολύ γρήγορος τρόπος ανατροφοδότησης.  
Όσο πιο πολλοί οι γύροι, τόσο μεγαλύτερη η ανατροφοδότηση.*

**Πολυπλοκότητα:** επίπεδο 1

**Μέγεθος ομάδας:**  
οποιοδήποτε μέγεθος

**Χρόνος:** 3' ή 4'  
λεπτά ανά γύρο

**οδηγίες**

1. Ζητήστε να καθίσουν όλοι/ες σε έναν κύκλο.
2. Υπενθυμίστε τους εν συντομία το τι έκαναν.
3. Επιλέξτε ένα από τα παρακάτω ζεύγη δηλώσεων.
4. Γυρίστε τον κύκλο, ζητώντας από κάθε άτομο με τη σειρά να ολοκληρώσει τη δήλωση. Δεν επιτρέπονται σχόλια ή συζητήσεις.
5. Προχωρήστε σε περαιτέρω γύρους, αν υπάρχει χρονικά η δυνατότητα ή αν κρίνετε ότι απαιτείται περαιτέρω ανατροφοδότηση.

**Παραδείγματα δηλώσεων**

- Το καλύτερο στη δραστηριότητα ήταν ...και το χειρότερο ήταν ...
- Το πιο ενδιαφέρον πράγμα ήταν ...και το πιο βαρετό ήταν....
- Αυτό που με λύπησε περισσότερο ήταν...και αυτό που εκτίμησα περισσότερο ήταν...
- Το πιο αστειό ήταν ...και το πιο σοβαρό ήταν ....
- Θα ήθελα περισσότερο ...και λιγότερο ...
- Αυτό που απόλαυσα περισσότερο ήταν...ενώ αυτό που δε μου άρεσε να κάνω ήταν...
- Ένωσα τη μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση όταν έκανα...ενώ τη λιγότερη όταν...

**Ψηλά και χαμηλά**

*Γρήγορη μέθοδος που χρησιμοποιεί τη γλώσσα του σώματος*

**Πολυπλοκότητα:** επίπεδο 1

**Μέγεθος ομάδας:**  
οποιοδήποτε μέγεθος

**Χρόνος:** 50'

**Προετοιμασία**

Σκεφτείτε 3 ή 4 ερωτήσεις, λ.χ. «σας άρεσε η δραστηριότητα;» ή «μάθατε κάτι νέο;»

**Οδηγίες**

1. Διαβάστε την πρώτη ερώτηση.
2. Ζητήστε από την ομάδα να σκεφτεί την απάντηση και έπειτα να δείξουν με τα σώματά τους πώς αισθάνονται. Αν συμφωνούν πολύ με τη δήλωση τότε θα πρέπει να τεντωθούν προς τα πάνω όσο μπορούν, ακόμα και να σταθούν στα ακροδάχτυλά τους. Όσοι/ες διαφωνούν έντονα να σκύψουν κάτω όσο γίνεται, ακόμη και να ξαπλώσουν στο πάτωμα. Όσοι/ες έχουν μέσες θέσεις μπορούν να το εκφράσουν με ανάλογες πόζες.
3. Ζητήστε τους να χαλαρώσουν και διαβάστε τη δεύτερη ερώτηση.

**Απόψεις**

*Η δραστηριότητα συνδυάζει την κίνηση με την επιλογή της συζήτησης.*

**Πολυπλοκότητα:** επίπεδο 1

**Μέγεθος ομάδας:** 10+

**Χρόνος:** 10'

**Προετοιμασία**

3 ή 4 ερωτήσεις, λ.χ. «σας άρεσε η δραστηριότητα;» ή «μάθατε κάτι νέο;».

**οδηγίες**

1. Δώστε στους 4 τοίχους τα ονόματα «ναι» «όχι» «δεν ξέρω» και «θέλω κάτι να πω». Αντιπροσωπεύουν τέσσερις διαφορετικές απόψεις.
2. Ρωτήστε την πρώτη ερώτηση σχετικά με τη δραστηριότητα και ζητήστε από τα

- άτομα της ομάδας να πάνε προς τον τοίχο που τα αντιπροσωπεύει.
- 3. Αφήστε όσους/ες έχουν κάτι να πουν να μιλήσουν. Μόνο εκείνοι/ες στον
- τέταρτο τοίχο έχουν δικαίωμα να μιλήσουν.



## Δελτίο καιρού

*Εδώ χρησιμοποιείται μια μέθοδος αφήγησης ιστοριών και η δραστηριότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο τέλος μιας δραστηριότητας ως ανασκόπηση. Διαφορετικά, μπορεί να παρεμβάλλεται σε διάφορες φάσεις ενός μεγάλου προγράμματος για να δίνει τη δυνατότητα ανασκόπησης και σχεδιασμού των επόμενων βημάτων.*

**Πολυπλοκότητα:** επίπεδο 1

**Μέγεθος ομάδας:** 6+

**Χρόνος:** 45'

### Προετοιμασία

Χαρτιά και μολύβια προαιρετικά.

### Οδηγίες

1. Αφιερώστε 5–10 λεπτά στο να σκεφτούν οι συμμετέχοντες/ουσες το πρόγραμμα ή το έργο με το οποίο ασχολούνται και βάλτε τους/τις να αναρωτηθούν: «περνάω καλά μέχρι τώρα;» «τι κερδίζω από αυτό, και, θα έχει επιτυχία;»
2. Έπειτα, ζητήστε από έναν κάθε φορά να περιγράψει το πώς νιώθει με όρους δελτίου καιρού.

### Συμβουλές για τους/τις διευκολυντές/τριες

Αν η ομάδα χρειάζεται μια εικόνα του τι εννοείτε, όταν λέτε «η μέρα ξεκίνησε μουντή και συννεφιασμένη...έπειτα χρειάστηκα την ομπρέλα μου για να προστατευτώ από τη νεροποντή...αλλά πολλοί από σας με βοηθήσατε να κρατήσω την ομπρέλα μου... και για αύριο προβλέπεται βροχή, αλλά την επόμενη βδομάδα προβλέπω λιακάδα». Αυτό θα μπορούσε να σημαίνει ότι ξεκινήσατε αβέβαια, ότι τα πράγματα άρχισαν να χειροτερεύουν, αλλά είστε ευτυχείς επειδή με την υποστήριξη που είχατε, αν και δεν είστε σίγουροι για τα άμεσα σχέδια σας, πιστεύετε ότι στο τέλος θα τα καταφέρετε.

Ο χρόνος που δίνετε αρκεί για μια ομάδα 10 – 12 ατόμων. Οι μεγαλύτερες ομάδες χρειάζονται περισσότερο χρόνο.

### Παραλλαγές

1. Το δελτίο καιρού θα μπορούσε να γίνει με ζωγραφιές αντί με προφορικό λόγο.
2. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη βασική ιδέα για να ανασκοπήσετε το πρόγραμμά σας μέσα από την περιγραφή με όρους ποδοσφαιρικού αγώνα ή ό,τι άλλο σας φαίνεται πρόσφορο.



## Πρωτοσέλιδο!

*Η ομάδα παράγει μια απομίμηση εξωφύλλου μιας εφημερίδας tabloid. Οι τίτλοι συνοψίζουν τις σκέψεις της ομάδας και τα συναισθήματά της για τα όσα έκανε.*

**Πολυπλοκότητα:** επίπεδο 2

**Μέγεθος ομάδας:** 8+

**Χρόνος:** 45'

### Προετοιμασία

Θα χρειαστείτε ένα φύλλο A3 και μερικούς μαρκαδόρους για κάθε μικρή ομάδα.

### Οδηγίες

1. Ζητήστε από τα άτομα να σχηματίσουν ομάδες των 3 ή 4.
2. Ζητήστε να συζητήσουν τι έκαναν και τι κέρδισαν από το πρόγραμμα ή τη δραστηριότητα και να εντοπίσουν αυθόρμητα τα πιο ωραία και τα πιο άσχημα σημεία.
3. Κάθε ομάδα θα πρέπει να συμφωνήσει σε 5 ή 6 «ιστορίες». Θα πρέπει να γράψουν έναν τίτλο για την καθεμιά και μαζί κάποιες προτάσεις για να δώσουν στον

αναγνώστη μια γεύση της ιστορίας. Δε γράφουν όλη την ιστορία. Οι «φωτογραφίες» είναι προαιρετικές αλλά και ευπρόσδεκτες.

- Δείξτε τις εικόνες
- Η παρουσίαση και η συζήτηση είναι προαιρετικές.

## Σακίδιο πλάτης

Ζωγραφική και δημιουργικότητα

**Πολυπλοκότητα:** επίπεδο 1

**Μέγεθος ομάδας:**  
οποιοδήποτε

**Χρόνος:** 40'



### Υλικά

Χαρτιά και χρωματιστοί μαρκαδόροι

### Οδηγίες

1. Στο τέλος του θεματικού εργαστηρίου ή του σεμιναρίου, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να ζωγραφίσουν τους εαυτούς τους με ένα σακίδιο πλάτης. Το σακίδιο περιέχει όλα όσα θα ήθελαν να πάρουν μαζί τους.
2. Θα πρέπει να αναλογιστούν αυτά που έμαθαν και θα ήθελαν να τα κρατήσουν. Αυτά μπορούν να περιλαμβάνουν βιβλία, εικόνες, συναισθήματα, άτομα, ιδέες, νέους τρόπους θέασης του κόσμου, δυνατά σημεία που εντόπισαν ξεπερνώντας μια δυσκολία ή αξίες.
3. Μπορούν επίσης να δείξουν πράγματα ριγμένα κάτω, αυτά που θα ήθελαν να αφήσουν πίσω τους. Αυτά μπορεί να είναι κακές συνήθειες, παλιές ιδέες, δύσκολες στιγμές, κακό φαγητό, έλλειψη ύπνου – οτιδήποτε!

### Βιβλιογραφικές αναφορές και πρόσθετα αναγνώσματα

Bond, Tim, *Games for social and life skills*, Hutchinson, 1986, ISBN 0 09 162541 6.  
 Bradbury, Andrew, *Develop your NLP skills*, Kogan Page, 1997, ISBN 0-7494-3260-8.  
 Brandes, Donna, *Gamester's handbook* Hutchinson Education, 1982, ISBN 0-09-15900-9.  
 Boud, David, Cohen, Ruth, Walker, David, *Using experience for learning*, The Society for Research into Higher Education and Open University Press, 1993, ISBN0-335-19095-2.  
 Claude, Richard Pierre, *Methodologies for Human Rights Education*, [www.pdhre.org](http://www.pdhre.org).  
 Dearling, Alan, Armstrong, Howard, *The Youth Games Book*.1980. *The Intermediate Treatment*  
 Resource Centre. ISBN 1 85202 008 3.  
 Kolb, David, *The Kolb learning cycle*, [www.css.edu/users/dswenson/web/PAGEMILL/Kolb.htm](http://www.css.edu/users/dswenson/web/PAGEMILL/Kolb.htm)  
 Siniko, Amnesty International, [www.afrika.amnesty.org](http://www.afrika.amnesty.org)  
 Stanford, Gene, *Developing effective classroom groups*, Acora Books, Oak House, 1990.  
*Transformative Mediation* [www.colorado.edu/conflict/transform](http://www.colorado.edu/conflict/transform).  
 Johnson, Roger T., Johnson, David W., *An overview of co-operative learning* [www.clrcr.com](http://www.clrcr.com).

### Παραπομπές

- 1 Παραθέματα και πίνακες από το "Study on the state of young people and youth policy in Europe", μελέτη που διεξήχθη για λογαριασμό της Ευρωπαϊκής Επιτροπής από την IARD, Μιλάνο, Ιανουάριος 2001.
- 2 Πηγή: Ευρωβαρόμετρο 47.1, *Young people's attitudes to the European Union*, Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 1998.
- 3 Τελική Διακήρυξη του 5ου Συνεδρίου των Ευρωπαίων Υπουργών Υπεύθυνων για τη Νεολαία: "Young people: active citizens in a future Europe", Βουκουρέστι, Απρίλιος 1998.
- 4 "Learning, the Treasure Within". Αναφορά της UNESCO σχετικά με την εκπαίδευση στον XXI αιώνα, 1996.