



# ACT-Game

The Active-Citizen-Team-Game



# ACT-Game

- Το ACT Game είναι ένα συνεργατικό παιχνίδι που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού προγράμματος Heart.
- Αυτό το παιχνίδι δεν έχει μόνο ως στόχο να ενθαρρύνει τους νέους να συμμετάσχουν στην κοινωνία με τις ιδέες τους, αλλά και να τους δώσει τα απαραίτητα εργαλεία για να το κάνουν.



# ACT-Game

Με παιγνιώδη τρόπο, αντιμετωπίζουν φλέγοντα κοινωνικοπολιτικά ζητήματα και αποκτούν δεξιότητες που χρειάζονται για να ΕΝΕΡΓΟΥΝ (ACT) ως υπεύθυνοι πολίτες:

- *Ενσυναίσθηση, αναγνώριση αναγκών*
- *Δεκτικότητα, για να μπορέσετε να εξερευνήσετε νέα μονοπάτια*
- *Ηγεσία, για να καθοδηγείτε τους άλλους χωρίς να τους εξουσιάζετε*
- *Σύνεση και ευθύνη για τη λήψη θαρραλέων αποφάσεων.*
- *Η ικανότητα να σχετίζεστε με άλλους που δεν έχουν την ίδια γνώμη με εσάς*
- *Δεξιότητες επικοινωνίας για να έρθετε πραγματικά σε επαφή με άλλους.*



# ACT-Game

- Παρόλο που είναι ένα συνεργατικό παιχνίδι, μια ομάδα θα κερδίσει στο τέλος για να παρακινήσει τους μαθητές να συμμετάσχουν και να συνεισφέρουν ότι καλύτερό μπορούν.
- Πριν ξεκινήσετε, μπορείτε να σκεφτείτε και να αποφασίσετε με την τάξη τι θα μπορούσαν να κερδίσουν οι νικητές.
- Ο στόχος είναι να γίνει το παιχνίδι μια νέα συναρπαστική εμπειρία για όλους και με αυτή την έννοια κάθε μαθητής που συμμετέχει θα είναι νικητής!



# Παρουσίαση παιχνιδιού στην τάξη

Πολλοί νέοι σε όλο τον κόσμο έχουν την επιθυμία να αλλάξουν κάτι στον κόσμο προς το καλύτερο, αλλά συχνά δεν έχουν τα κατάλληλα εργαλεία για να το κάνουν. Εάν δεν ξέρετε πού ή πώς να ξεκινήσετε κάτι, χάνετε γρήγορα το θάρρος σας.

**Τι πιστεύετε ότι πρέπει να βελτιωθεί ή να αλλάξει στον σημερινό κόσμο;**

Μερικά από αυτά τα θέματα θα βρουν οι μαθητές στο παιχνίδι και ο στόχος είναι να αναπτύξουν πρώτα μια ενδιαφέρουσα αρχική κατάσταση.



# ACT-Game

- Δημιουργήστε ομάδες των 5 μελών
- Καθίστε γύρω από ένα τραπέζι

*Ο κοινός στόχος είναι να βρεθεί μια καλή λύση βήμα προς βήμα.*

*Υπάρχουν οδηγίες για το παιχνίδι που πρέπει να ακολουθήσετε.*

*Ακούστε ο ένας τον άλλον και αφήστε τους άλλους να τελειώσουν.*

*Σεβαστείτε τους άλλους στην ομάδα.*

*Ως ομάδα εξαρτάστε ο ένας από τον άλλο, οπότε συνεισφέρετε όσο καλύτερα μπορείτε!*

Οι μαθητές βγάζουν δύο κάρτες από το σωρό των ατομικών καρτών και μία κάρτα από κάθε έναν από τους άλλους δύο σωρούς.

Έχετε 10 λεπτά για να αναπτύξετε μια συναρπαστική ιστορία για το παιχνίδι αξιοποιώντας τις παρακάτω 4 κάρτες:

Κάρτα τοποθεσίας



1 κάρτα

Κάρτα προσώπων




2 κάρτες

Κάρτα θέματος



1 κάρτα

Αρχική κατάσταση



Είναι σημαντικό...



- όλα τα μέλη της ομάδας να συμμετέχουν
- να αναπτύξετε μια αρχική κατάσταση για ένα πρόβλημα (κάτι το οποίο δεν είναι σωστό για όλους και πρέπει να αλλαχθεί και να γίνει καλύτερο για όλους τους εμπλεκόμενους)
- η ιστορία να είναι λογική και κατανοητή
- να βρίσκετε την ιστορία ενδιαφέρουσα

Κριτήρια

ενδιαφέρουσα

λογική

πρόβλημα

μου αρέσει

ομαδική δουλειά

Βαθμολογία

μεγ. 5 ανά Ομάδα

μεγ. 5 ανά Ομάδα

μεγ. 5 ανά Ομάδα

1 ανά Μαθητή

μεγ. 10 ανά Ομάδα

Σύνολο

Πίστα 1

ΠΙΣΤΑ 1



Σύνολο





Κάθε ομάδα έχει δέκα λεπτά για να αναπτύξει μια συναρπαστική κατάσταση εκκίνησης για το παιχνίδι με αυτές τις τέσσερις κάρτες. Η ιστορία μπορεί να λάβει χώρα στο παρελθόν, στο παρόν, στο μέλλον ή σε άλλο σύμπαν. Μπορούν επίσης να εμπλέκονται και άλλα ενδιαφερόμενα πρόσωπα, οπότε δεν χρειάζεται να κρατήσετε την ιστορία μόνο στους χαρακτήρες που τραβήξατε από τα χαρτιά. Όταν αναπτύσσετε την αρχική κατάσταση, ...

**είναι σημαντικό να ...**

- συμμετέχουν όλοι στην ομάδα
- αναπτύσσετε μια αρχική κατάσταση που αφορά μια πρόκληση (κάτι δεν είναι σωστό για όλους και πρέπει να αλλάξει για να γίνει καλύτερο για τους εμπλεκόμενους).
- είναι η ιστορία λογική και κατανοητή.
- βρίσκετε την ιστορία ενδιαφέρουσα





### Παράδειγμα

- *2 Προσωπικές κάρτες: Εργαζόμενος, Λομπίστας*
- *Κάρτα τοποθεσίας: Τροπικό δάσος*
- *Θεματική κάρτα: Απόβλητα*

**Αρχική κατάσταση:** Ένας λομπίστας βρίσκεται σε περιοδεία στο τροπικό δάσος κατά τη διάρκεια των διακοπών του. Στην άκρη του δάσους, η ομάδα περνά μια τεράστια χωματερή πλαστικών απορριμμάτων. Ανήσυχος, ο εκπρόσωπος ομάδων συμφερόντων ρωτά έναν εργαζόμενο από πού προέρχονται όλα αυτά τα σκουπίδια



# Αξιολόγηση

Κάθε ομάδα παρουσιάζει την ιστορία της στις άλλες. Αφού μια ομάδα παρουσιάσει την αρχική της κατάσταση, λαμβάνει βαθμούς από τις άλλες ομάδες για τα τρία πρώτα κριτήρια του πίνακα

 Κριτήρια	 Βαθμολογία	 Σύνολο
 ενδιαφέρουσα	μεγ. 5 ανά Ομάδα	
 λογική	μεγ. 5 ανά Ομάδα	
 πρόβλημα	μεγ. 5 ανά Ομάδα	
 μου αρέσει	1 ανά Μαθητή	
 ομαδική δουλειά	μεγ. 10 ανά Ομάδα	
		<b>Σύνολο</b>



## Επίπεδο 2 - Αποκτήστε τα είδωλά σας (Avatar)

---

Υλικά που απαιτούνται για κάθε ομάδα:

- Ταμπλό 2
- 55 Κάρτες συνθηκών
- 5 Κάρτες υπερδύναμης
- Ένα έξυπνο κινητό τηλέφωνο (*smartphone*)

Get Avatar

Get Avatar

Get Avatar

Get Avatar

Get Avatar

## Πίστα 2

Safety & Survival  
Sicherheit & Überleben  
Sécurité & survie  
Ασφάλεια & Επιβίωση



Power & Influence  
Macht & Einfluss  
Pouvoir & influence  
Δύναμη & Επιρροή



Fun  
Spaß  
Plaisir  
Διασκέδαση



Love & belonging  
Liebe & Zugehörigkeit  
Amour & appartenance  
Αγάπη & αίσθηση  
του ανήκειν



Freedom  
Freiheit  
Liberté  
Ελευθερία





Το επίπεδο 2 παίζεται και πάλι από τις ομάδες ξεχωριστά. Οι ομάδες έχουν 10 λεπτά για να ξυπνήσουν 5 avatars και να αποκτήσουν την υπερδύναμή τους. Κάθε ομάδα παίρνει ένα Ταμπλό 2 και ένα πακέτο 55 καρτών κατάστασης. Οι μαθητές πρέπει να ανακατέψουν το πακέτο και να το βάλουν ανάποδα επάνω στο τραπέζι. Οι κάρτες Της Υπερδύναμης μπαίνουν στην άκρη προς το παρόν. Μπαίνουν στο παιχνίδι η μία μετά την άλλη μόλις φτάσουμε στο αντίστοιχο κουτί στο Ταμπλό.

Υπέροχα! Τώρα έχετε ένα σημείο εκκίνησης για το παιχνίδι ACT! Μια συναρπαστική περιπέτεια σας περιμένει και μπορείτε να βρείτε μια καλή λύση μόνο αν όλοι κάνουν το καλύτερο δυνατό.

Αλλά έχετε τις απαραίτητες δεξιότητες για να ολοκληρώσετε την περιπέτειά σας; Κανένα πρόβλημα! Εάν περάσετε αυτό το πρώτο τεστ, τα avatars σας θα έρθουν να σας βοηθήσουν.

Αποκτήστε τα avatars σας τώρα. Θα σας βοηθήσουν να ολοκληρώσετε την πρόκληση.



Όταν φτάσετε στο πεδίο που είναι στην **κορυφή**, ξυπνάτε το αντίστοιχο avatar και παίρνετε την αντίστοιχη κάρτα Superpower. Αυτό το avatar μεταβιβάζει τις ικανότητές του στο μέλος της ομάδας που τοποθέτησε σωστά την κάρτα στην κορυφή.

Τώρα κάθε μέλος της ομάδας συστήνει τον εαυτό του στα άλλα μέλη της ομάδας έτσι. Ακούστε προσεκτικά. Θα χρειαστείτε αυτές τις πληροφορίες στο επόμενο επίπεδο!

- *Η υπερδύναμη μου είναι ... (π.χ. αγάπη και ανήκειν)*
- *Οι ειδικές μου ικανότητες είναι: ...*
- *Το καθήκον μου είναι: ...*
- *Το εργαλείο μου είναι: ...*
- *Η πρόκλησή μου είναι: ...*



## Επίπεδο 3 – ACT!

---

Υλικά που απαιτούνται για κάθε ομάδα:

- Ταμπλό 3
- Φυλλάδιο "Οδηγίες για τους superheroes ACT-S"
- Smartphone για να διαβάσετε τον κωδικό QR στις κάρτες θεμάτων
- Φορητός υπολογιστής για αναζήτηση στο διαδίκτυο



Λάβετε 15 λεπτά να ολοκληρώσετε κάθε μία από τις παρακάτω 5 δράσεις!

### ΣΕΒΟΜΑΙ

Πρόσωπα ή ομάδες:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

- Πως το πρόσωπο εμπλέκεται στην ιστορία ?
- Ποιες ανάγκες του απειλούνται ?
- Πως προσπαθεί να τις εκπληρώσει ?

Ποιο ακριβώς είναι το πρόβλημα και τι αλλαγές πρέπει να γίνουν ?

### ΔΙΕΡΕΥΝΩ

Σημειώστε τα θέματα για τα οποία μπορείτε να αναζητήσετε περισσότερες πληροφορίες:

#### Πηγές πληροφοριών

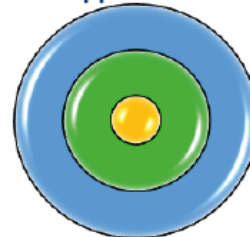
- Ειδικοί (έχουν εκπαίδευση ή εμπειρία στο θέμα)
- Ο κωδικός QR στην Κάρτα θέματος
- Άρθρα εφημερίδων
- Βιβλία, μη λογοτεχνικά πεζογραφήματα, βιβλία στο διαδίκτυο (wikibooks)
- Αξιόπιστες πηγές στο διαδίκτυο:



Συνοψίστε τις πιο σημαντικές πληροφορίες εδώ:

### ΒΑΖΩ ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΕΣ

Οι στρατηγικές για την επίλυση του προβλήματος είναι καλές αν λειτουργούν



- Για το εμπλεκόμενο πρόσωπο
- τους άλλους
- όλους μαζί στο μέλλον

αναπροσωπεύουν βελτίωση ή τουλάχιστον όχι επιδείνωση!

#### ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Επιλογή 0: Η κατάσταση παραμένει ως έχει. Τίποτα δεν άλλαξε.

Επιλογή 1:

Επιλογή 2:

Επιλογή 3:

Επιλογή 4:

### ΑΠΟΦΑΣΙΖΩ



#### Πίνακας Αξιολόγησης

	Συναίνεση	Διαφωνία	Αντίσταση
Επιλογή 0			
Επιλογή 1			
Επιλογή 2			
Επιλογή 3			
Επιλογή 4			

Καλύτερη Επιλογή:

### ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ

Θέλουμε να έρθουμε σε επαφή με τα παρακάτω πρόσωπα:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

#### Επικοινωνήστε με 4 βήματα

1. Περιγράψτε την αρχική κατάσταση
2. Περιγράψτε τις συνέπειες
3. Προτείνετε λύσεις
4. Ζητήστε συναίνεση

Διατυπώστε σαφείς προτάσεις!

Να είστε ευαίσθητοι στην κατάσταση και στις ανάγκες του εμπλεκόμενου προσώπου!

Είναι σημαντικό το πρόσωπο που απευθύνεστε να αισθάνεται κατανόηση και όχι επιθετικότητα!



Εντάξει! Τώρα είστε έτοιμοι να δράσετε και να λύσετε το πρόβλημα της αρχικής κατάστασης που αναπτύξατε στο επίπεδο 1 - ή τουλάχιστον να βελτιώσετε την κατάσταση! Τώρα που έχετε τις υπερδυνάμεις των ανатар σας στη διάθεσή σας, έχετε φυσικά τις δεξιότητες και τα εργαλεία για να το κάνετε. Κάθε δράση καθοδηγείται από τον υπερήρωα που έχει τις καλύτερες δεξιότητες για αυτή τη δράση. Θα βρείτε συμβουλές στο κείμενό σας και στις κάρτες υπερήρωα για το ποιος από εσάς είναι αυτός.

Πάμε λοιπόν! Στο Game Board (ταμπλό) σας μπορείτε να δείτε τις μεμονωμένες Δράσεις και, στις οδηγίες σας, θα διαβάσετε πώς να το κάνετε. Εάν έχετε οποιεσδήποτε ερωτήσεις, ρωτήστε με.



<i>Ενέργεια</i>	<i>Αρχηγός</i>
<b>ΣΕΒΑΣΜΟΣ</b>	Υπερήρωας για επιβίωση
<b>ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ</b>	Υπερήρωας για διασκέδαση
<b>ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΠΟΙΗΣΗ</b>	Υπερήρωας για Δύναμη
<b>ΑΠΟΦΑΣΗ</b>	Υπερήρωας για την Ελευθερία
<b>ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ</b>	Υπερήρωας για την αγάπη και την αίσθηση του ανήκειν

Σύμφωνα με τον πίνακα, οι ομάδες ξεκινούν με τη Δραστηριότητα «Σεβασμός» και ολοκληρώνουν τις δράσεις τους με τη Δραστηριότητα «Επικοινωνία».



Καθώς θα εργάζεστε ανεξάρτητα ως ομάδα, θέλουμε να σας υπενθυμίσουμε ορισμένους κανόνες συνεργασίας. Η τήρησή τους θα βοηθήσει πολύ στην επεξεργασία μιας καλής λύσης βήμα προς βήμα. Στο επόμενο επίπεδο θα αξιολογήσετε την ποιότητα της ομαδικής σας εργασίας και θα λάβετε πόντους για αυτήν.

*Ως ομάδα εξαρτάστε ο ένας από τον άλλο, οπότε όλοι πρέπει να συνεισφέρουν όσο καλύτερα μπορούν για να επιτύχετε ένα καλό αποτέλεσμα.*

*Πρέπει να ακολουθήσετε τις οδηγίες για το παιχνίδι.*

*Ακούστε ο ένας τον άλλον και αφήστε τους άλλους να τελειώσουν.*

*Σεβαστείτε τους άλλους στην ομάδα.*

*Ο κοινός στόχος είναι να βρεθεί μια καλή λύση βήμα προς βήμα.*

Λάβετε 15 λεπτά να ολοκληρώσετε κάθε μία από τις παρακάτω 5 δράσεις!

### ΣΕΒΟΜΑΙ

Πρόσωπα ή ομάδες:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

- Πως το πρόσωπο εμπλέκεται στην ιστορία ?
- Ποιες ανάγκες του απειλούνται ?
- Πως προσπαθεί να τις εκπληρώσει ?

Ποιο ακριβώς είναι το πρόβλημα και τι αλλαγές πρέπει να γίνουν ?

### ΔΙΕΡΕΥΝΩ

Σημειώστε τα θέματα για τα οποία μπορείτε να αναζητήσετε περισσότερες πληροφορίες:

#### Πηγές πληροφοριών

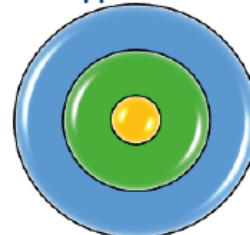
- Ειδικοί (έχουν εκπαίδευση ή εμπειρία στο θέμα)
- Ο κωδικός QR στην Κάρτα θέματος
- Άρθρα εφημερίδων
- Βιβλία, μη λογοτεχνικά πεζογραφήματα, βιβλία στο διαδίκτυο (wikibooks)
- Αξιόπιστες πηγές στο διαδίκτυο:



Συνοψίστε τις πιο σημαντικές πληροφορίες εδώ:

### ΒΑΖΩ ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΕΣ

Οι στρατηγικές για την επίλυση του προβλήματος είναι καλές αν λειτουργούν



- Για το εμπλεκόμενο πρόσωπο
- τους άλλους
- όλους μαζί στο μέλλον

αναπροσωπεύουν βελτίωση ή τουλάχιστον όχι επιδείνωση!

#### ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Επιλογή 0: Η κατάσταση παραμένει ως έχει. Τίποτα δεν άλλαξε.

Επιλογή 1:

Επιλογή 2:

Επιλογή 3:

Επιλογή 4:

### ΑΠΟΦΑΣΙΖΩ



#### Πίνακας Αξιολόγησης

	Συναίνεση	Διαφωνία	Αντίσταση
Επιλογή 0			
Επιλογή 1			
Επιλογή 2			
Επιλογή 3			
Επιλογή 4			

Καλύτερη Επιλογή:

### ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ

Θέλουμε να έρθουμε σε επαφή με τα παρακάτω πρόσωπα:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

#### Επικοινωνήστε με 4 βήματα

1. Περιγράψτε την αρχική κατάσταση
2. Περιγράψτε τις συνέπειες
3. Προτείνετε λύσεις
4. Ζητήστε συναίνεση

Διατυπώστε σαφείς προτάσεις!

Να είστε ευαίσθητοι στην κατάσταση και στις ανάγκες του εμπλεκόμενου προσώπου!

Είναι σημαντικό το πρόσωπο που απευθύνεστε να αισθάνεται κατανόηση και όχι επιθετικότητα!





Στην πρώτη αυτή Δράση οι μαθητές θα πρέπει να έρθουν σε επαφή με τα εμπλεκόμενα άτομα για να αποκτήσουν μια πιο ολιστική άποψη της κατάστασης. Αυτό θα χρησιμεύσει ως σημείο εκκίνησης για περαιτέρω ενέργειες.

## Δράση 1 - ΣΕΒΑΣΜΟΣ

### Αναγνωρίστε τις διαφορετικές ανάγκες

Ένας από την ομάδα σας έχει τις υπερδυνάμεις για να καθοδηγήσει αυτή τη διαδικασία. Διασφαλίζει ότι **αναγνωρίζονται όλες οι ανάγκες**, ειδικά εκείνες που απειλούνται στην τρέχουσα κατάσταση. Τέλος, **συνοψίζει την κατάσταση**: Τι πρέπει να επιλυθεί ή να βελτιωθεί; Σκεφτείτε ποιος από εσάς έχει αυτές τις υπερδυνάμεις και επομένως μπορεί να ηγηθεί αυτής της δράσης του παιχνιδιού.

## ΣΕΒΟΜΑΙ

Πρόσωπα ή ομάδες:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

- Πως το πρόσωπο εμπλέκεται στην ιστορία ?
- Ποιες ανάγκες του απειλούνται ?
- Πως προσπαθεί να τις εκπληρώσει ?

Ποιο ακριβώς είναι το πρόβλημα και τι αλλαγές πρέπει να γίνουν ?



### Ποιοι μαθητές εμπλέκονται;

Η ομάδα πρέπει να εντοπίσει τα τρία έως τέσσερα πιο σημαντικά πρόσωπα στην αρχική τους κατάσταση. Τα πρόσωπα που εμπλέκονται μπορεί να είναι χαρακτήρες από τις κάρτες προσώπων, αλλά και άλλοι.

Οι μαθητές μπορούν να σκεφτούν άτομα που επηρεάζονται άμεσα από την κατάσταση, άτομα που έχουν συμφέροντα, άτομα που θέλουν να αποκτήσουν κέρδος, και υπεύθυνους λήψης αποφάσεων.

Μπορεί να χρειαστούν βοήθεια για να επιλέξουν τα πιο σημαντικά 3-4 άτομα σε αυτή τη Δράση. Όταν η ομάδα επιλέγει μια ομάδα ανθρώπων για να συμμετάσχει, θα πρέπει να σκεφτούν ένα άτομο που δίνει φωνή σε αυτήν την ομάδα.

## ΣΕΒΟΜΑΙ

Πρόσωπα ή ομάδες:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

- Πως το πρόσωπο εμπλέκεται στην ιστορία ?
- Ποιες ανάγκες του απειλούνται ?
- Πως προσπαθεί να τις εκπληρώσει ?

Ποιο ακριβώς είναι το πρόβλημα και τι αλλαγές πρέπει να γίνουν ?





### Σχετικά με την εργασία:

Ο στόχος είναι να συμπάσχουμε με τα εμπλεκόμενα άτομα, το ένα μετά το άλλο:

- Πώς αισθάνεται το άτομο για την κατάσταση;
- Ποιες από τις ανάγκες του απειλούνται σήμερα;
- Πώς προσπαθεί να τις καλύψει;

## ΣΕΒΟΜΑΙ

Πρόσωπα ή ομάδες:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

- Πως το πρόσωπο εμπλέκεται στην ιστορία ?
- Ποιες ανάγκες του απειλούνται ?
- Πως προσπαθεί να τις εκπληρώσει ?

Ποιο ακριβώς είναι το πρόβλημα και τι αλλαγές πρέπει να γίνουν ?

Στο πλαίσιο αυτής της δράσης, οι μαθητές θα συγκεντρώσουν περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την κατάσταση.

## Δράση 2 – ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΤΕ

### Βρείτε περισσότερες πληροφορίες

Ένας από την ομάδα σας μπορεί να καθοδηγήσει καλύτερα αυτή τη διαδικασία με τις ειδικές δεξιότητές του. **Πρέπει να εντοπίσει ποιες είναι οι πιο κατάλληλες πληροφορίες για το πρόβλημά σας.**

Είναι πολύ νωρίς για να κάνετε ένα σχέδιο πριν συγκεντρώσετε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες. Σκεφτείτε μαζί τι πρέπει να γνωρίζετε πριν αναπτύξετε μια στρατηγική.

- *Βρείτε θέματα και λέξεις-κλειδιά για αναζήτηση στο διαδίκτυο*
- *Προσπαθήστε να βρείτε αριθμούς και στοιχεία σχετικά με το θέμα σας*
- *Σκεφτείτε επίσης ιστορίες ή αναφορές για παρόμοιες καταστάσεις*
- *Μπορείτε να βρείτε πληροφορίες σχετικά με τις νομοθετικές ρυθμίσεις;*

## ΔΙΕΡΕΥΝΩ

Σημειώστε τα θέματα για τα οποία μπορείτε να αναζητήσετε περισσότερες πληροφορίες:

### Πηγές πληροφοριών

- Ειδικοί (έχουν εκπαίδευση ή εμπειρία στο θέμα)
- Ο κωδικός QR στην Κάρτα θέματος
- Άρθρα εφημερίδων
- Βιβλία, μη λογοτεχνικά πεζογραφήματα, βιβλία στο διαδίκτυο (wikibooks)
- Αξιόπιστες πηγές στο διαδίκτυο:



Συνοψίστε τις πιο σημαντικές πληροφορίες εδώ:



## Δράση 3 – ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΕΣ

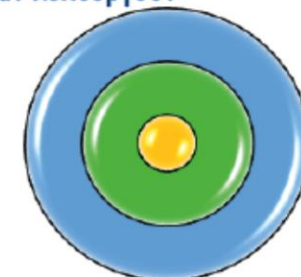
### Καθορισμός στρατηγικών

... έχετε τον υπερήρωα ανάμεσά σας που βοηθά την ομάδα να συλλέξει τις καλύτερες **δυνατότητες** ή επιλογές για το πρόβλημά σας. Θέλετε να **βρείτε** μια λύση που να είναι καλή για όλους τους εμπλεκόμενους και τουλάχιστον όχι χειρότερη για τους άλλους ή το μέλλον! Αυτός ή αυτή **καθοδηγεί** την ακόλουθη διαδικασία.

Βρείτε 3-4 στρατηγικές για να βελτιώσετε το πρόβλημα. Συνοψίστε κάθε στρατηγική ή επιλογή σε μια σαφώς κατανοητή πρόταση.

## ΒΑΣΩ ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΕΣ

Οι στρατηγικές για την επίλυση του προβλήματος είναι καλές αν λειτουργούν



- Για το εμπλεκόμενο πρόσωπο
- τους άλλους
- όλους μαζί στο μέλλον

**αντιπροσωπεύουν βελτίωση ή τουλάχιστον όχι επιδείνωση!**

### ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Επιλογή 0: Η κατάσταση παραμένει ως έχει. Τίποτα δεν άλλαξε.

Επιλογή 1:

Επιλογή 2:

Επιλογή 3:

Επιλογή 4:



## Δράση 4 – ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΕ

### Βρείτε την καλύτερη δυνατή στρατηγική

Είναι εύκολο για την ομάδα σας, επειδή έχετε τον υπερήρωα ανάμεσά σας που μπορεί να καθοδηγήσει και να προωθήσει τη λήψη αποφάσεων. Έχει στη διάθεσή του το εργαλείο «συναίνεση».

## ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΩ



### Πίνακας Αξιολόγησης

	Συναίνεση	Διαφωνία	Αντίσταση
Επιλογή 0			
Επιλογή 1			
Επιλογή 2			
Επιλογή 3			
Επιλογή 4			

Καλύτερη Επιλογή:



## Δράση 4 – ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΕ

Βρείτε την καλύτερη δυνατή στρατηγική



Και τα δύο χέρια προς τα κάτω σημαίνουν: μπορώ να συμφωνήσω πλήρως με αυτήν τη λύση.

**Συμφωνώ.** Αυτό ονομάζεται επίσης **συναίνεση**.



Το ένα χέρι κάτω και το ένα χέρι επάνω σημαίνει: Καταρχήν, μπορώ επίσης να συμφωνήσω με αυτήν τη λύση, αλλά διατηρώ επιφυλάξεις.

**Έχω μια ένσταση.**



Και τα δύο χέρια ψηλά σημαίνουν: δεν μπορώ να υποστηρίξω αυτήν τη λύση επειδή βλέπω μία ή περισσότερες βασικές αξίες του εαυτού μου ή της κοινότητάς μας να απειλούνται από αυτήν. **Έχω μια αντίρρηση.**



Πίνακας Αξιολόγησης

	Συναίνεση	Διαφωνία	Αντίσταση
Επιλογή 0			
Επιλογή 1			
Επιλογή 2			
Επιλογή 3			
Επιλογή 4			

Καλύτερη Επιλογή:



## Δράση 5 – ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

### Επικοινωνήστε μαζί μας!

Συγχαρητήρια! Κοντεύετε να τα καταφέρετε! Έχετε μια σαφή λύση στο πρόβλημα!

Είστε σαφώς μπροστά από τους εμπλεκόμενους. Λοιπόν, το καλύτερο που έχουμε να κάνουμε τώρα είναι να τους συμπεριλάβουμε στην τελευταία Δράση, ώστε να γίνουν και αυτοί μέρος της λύσης. Πώς όμως;

Κανένα πρόβλημα, ένα μέλος της ομάδας σας έχει τις υπερδυνάμεις για να έρθει σε **επαφή με άτομα και να αντιμετωπίσει τις ανάγκες τους!**

## ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ

Θέλουμε να έρθουμε σε επαφή με τα παρακάτω πρόσωπα:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

### Επικοινωνήστε με 4 βήματα

1. Περιγράψτε την αρχική κατάσταση
2. Περιγράψτε τις συνέπειες
3. Προτείνετε λύσεις
4. Ζητήστε συναίνεση

Διατυπώστε **σαφείς προτάσεις!**

**Να είστε ευαίσθητοι στην κατάσταση και στις ανάγκες του εμπλεκόμενου προσώπου!**

Είναι σημαντικό το **πρόσωπο** που απευθύνεστε να **αισθάνεται κατανόηση και όχι επιθετικότητα!**



## Επίπεδο 4 - Αξιολόγηση

Συγχαρητήρια! Όταν φτάσετε εδώ, έχετε βρει μια λύση στο πρόβλημά σας μαζί ως ομάδα! Και επιπλέον, σκεφτήκατε πώς να το εξηγήσετε στα εμπλεκόμενα άτομα , ώστε να μπορούν να το αποδεχτούν.

Τώρα μπορείτε επιτέλους να πάρετε πόντους για τη λύση σας! Ποια ομάδα θα είναι η νικήτρια;





## Ομαδική δουλειά:

	Παίκτης 1	Παίκτης 2	Παίκτης 3	Παίκτης 4	Παίκτης 5	Σύνολο +
Έχει συμβάλει στην επίτευξη μιας καλής λύσης (μεγ. 5 βαθμοί)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Φρόντισε για την τήρηση των κανόνων. (μεγ. 5 βαθμοί)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Ήταν σε θέση να ηγηθεί της δραστηριότητας για την οποία ήταν υπεύθυνος/η. (μεγ. 5 βαθμοί)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Έχει καταφέρει να τους εμπλέξει όλους στην ομάδα. (μεγ. 5 βαθμοί)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

1. Αυτοαξιολόγηση των ομάδων και προετοιμασία
2. Παρουσίαση λύσεων
3. Βαθμολόγηση
4. Γιορτή

Σύνολο βαθμών από την πίστα 1  
Βαθμοί από την αρχική κατάσταση

## ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

★ Βαθμοί

Βαθμοί από την ομαδική δουλειά (σύνολο)

Βαθμοί για την λύση  
(καλύτερη επιλογή από την πίστα 3)

Σύνολο

ΠΙΣΤΑ 4



Erasmus+





**Σας ευχαριστώ πολύ για τη χρήση του ACT-Game!**