



ΜΑΘΑΙΝΟΥΜΕ ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ



EU PLAYER

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ



Περιεχόμενο

Περιεχόμενο.....	1
Πρόλογος.....	3
Μέρος I - Εισαγωγή.....	4
Σε ποιους απευθύνεται αυτό το εγχειρίδιο.....	4
Τι θα μάθετε.....	5
Ο στόχος μας.....	6
Μέρος II - Επιτραπέζια παιχνίδια και συμμετοχή των νέων.....	9
Μέρος III – Γνωρίζοντας την Ευρωπαϊκή Ένωση.....	12
Οι Συνθήκες της ΕΕ: Ο κανονισμός της Ένωσης.....	12
Αξίες της ΕΕ και ιδιότητα μέλους.....	13
Αρμοδιότητες της ΕΕ: τι μπορεί και τι δεν μπορεί να κάνει η ΕΕ.....	13
Θεσμικά όργανα της ΕΕ: οι κύριοι παράγοντες.....	14
Η νομοθετική διαδικασία της ΕΕ.....	15
Όρια στις εξουσίες της ΕΕ.....	15
Μέρος IV – Πρακτικές προσεγγίσεις.....	18
Μέρος V – Δείγματα σχεδίων μαθήματος και δραστηριοτήτων.....	24
Σχέδιο μαθήματος 1: Κατανόηση των θεσμικών οργάνων της ΕΕ μέσω του παιχνιδιού.....	24
Σχέδιο μαθήματος 2: Πρόκληση δεξιοτήτων.....	25
Σχέδιο μαθήματος 3: Οι αξίες της ΕΕ στην καθημερινή ζωή.....	25
Σχέδιο μαθήματος 4: Η ενεργός πολιτειότητα στην πράξη.....	26
Σχέδιο μαθήματος 5: Δημοκρατία, εξουσία και λήψη αποφάσεων.....	27
Μέρος VI – Προκλήσεις και μελλοντικές προοπτικές.....	29
Μελλοντικές προοπτικές.....	31
Πηγές και αναφορές.....	33

Περίληψη

Το EU Player είναι μια εκπαιδευτική πρωτοβουλία που χρησιμοποιεί τη μάθηση μέσω παιχνιδιού για να βοηθήσει τους νέους να κατανοήσουν την Ευρωπαϊκή Ένωση και τον ρόλο τους σε αυτήν. Μέσω ενός συνεργατικού επιτραπέζιου παιχνιδιού, το πρόγραμμα μετατρέπει τις πολύπλοκες δομές, τις αξίες και τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων της ΕΕ σε προσιτές και ελκυστικές μαθησιακές εμπειρίες.

Το παρόν εγχειρίδιο έχει αναπτυχθεί για εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, εκπαιδευτικούς και συντονιστές που εργάζονται με νέους ηλικίας 13 έως 20 ετών, συμπεριλαμβανομένων εκείνων που αντιμετωπίζουν κοινωνικά, οικονομικά ή εκπαιδευτικά μειονεκτήματα. Παρέχει τόσο ένα εννοιολογικό πλαίσιο όσο και πρακτικά εργαλεία για την υποστήριξη της συμμετοχικής μάθησης σε τυπικά και μη τυπικά πλαίσια.

Το εγχειρίδιο εξηγεί την εκπαιδευτική αξία των επιτραπέζιων παιχνιδιών, εισάγει τις βάσεις της διακυβέρνησης της ΕΕ και προσφέρει συγκεκριμένες οδηγίες για τη διευκόλυνση. Μια ειδική σειρά σχεδίων μαθήματος και δραστηριοτήτων επιτρέπει στους επαγγελματίες να εφαρμόσουν το EU Player απευθείας στο δικό τους περιβάλλον. Συνδυάζοντας το παιχνίδι, τον διάλογο και τον προβληματισμό, το EU Player υποστηρίζει την ανάπτυξη γνώσεων για την ΕΕ παράλληλα με βασικές δεξιότητες όπως η συνεργασία, η κριτική σκέψη και η δημοκρατική συμμετοχή.

Τελικά, ο οδηγός έχει ως στόχο να ενδυναμώσει τους νέους, ώστε να περάσουν από την παθητική γνώση της ΕΕ στην ενεργό συμμετοχή, υποστηρίζοντας την εξέλιξή τους σε ενημερωμένους και σίγουρους πρεσβευτές της ΕΕ.

Πρόλογος

Οι νέοι σε όλη την Ευρώπη συχνά αντιλαμβάνονται την Ευρωπαϊκή Ένωση ως κάτι μακρινό, περίπλοκο ή δύσκολο να συσχετιστεί με την καθημερινή τους ζωή. Ταυτόχρονα, επηρεάζονται άμεσα από τις αποφάσεις της ΕΕ σε τομείς που κυμαίνονται από την εκπαίδευση και την κινητικότητα έως τα κοινωνικά δικαιώματα και την ένταξη. Η γεφύρωση αυτού του χάσματος μεταξύ των θεσμικών οργάνων και της βιωμένης εμπειρίας αποτελεί κεντρική πρόκληση για την εργασία με τους νέους και την εκπαίδευση.

Το έργο EU Player αναπτύχθηκε ως απάντηση σε αυτή την πρόκληση. Θέτοντας τους νέους στο επίκεντρο μιας κοινής μαθησιακής εμπειρίας, το EU Player χρησιμοποιεί το παιχνίδι ως ένα σοβαρό εκπαιδευτικό εργαλείο. Τα επιτραπέζια παιχνίδια προσφέρουν έναν χώρο όπου τα πολύπλοκα συστήματα μπορούν να εξερευνηθούν με ασφάλεια, όπου η συνεργασία και η διαφωνία μπορούν να ασκηθούν εποικοδομητικά και όπου η μάθηση προκύπτει μέσω της εμπειρίας και όχι μόνο μέσω της διδασκαλίας.

Το παρόν εγχειρίδιο αντανακλά τη συλλογική εμπειρογνωμοσύνη οργανώσεων νεολαίας, εκπαιδευτικών και επαγγελματιών από όλη την Ευρώπη. Συνδυάζει έρευνα, γνώση βασισμένη στην πρακτική και συγκεκριμένα εργαλεία για την υποστήριξη όσων εργάζονται άμεσα με νέους. Αν και βασίζεται στην πολιτική της ΕΕ και στην εκπαιδευτική θεωρία, παραμένει σταθερά επικεντρωμένο στην πρακτική, την προσαρμοστικότητα και την ένταξη.

Ελπίζουμε ότι αυτό το εγχειρίδιο θα σας βοηθήσει να δημιουργήσετε ελκυστικούς χώρους μάθησης, θα ενισχύσει την εμπιστοσύνη των νέων στην εμπλοκή τους με την Ευρωπαϊκή Ένωση και θα συμβάλει στη δημιουργία πιο συμπεριληπτικών και συμμετοχικών δημοκρατικών πολιτισμών σε όλη την Ευρώπη.

Μέρος I - Εισαγωγή

Καλώς ήρθατε στο Εγχειρίδιο EU Player. Το παρόν εγχειρίδιο αποτελεί έναν πρακτικό οδηγό για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, τους εκπαιδευτικούς, τους εκπαιδευτές και τους συντονιστές που επιθυμούν να υποστηρίξουν τους νέους στην εξερεύνηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης μέσω της δημιουργικής, βασισμένης στο παιχνίδι μάθησης.

Το EU Player στοχεύει στην ενίσχυση της γνώσης των νέων για την Ευρωπαϊκή Ένωση, της εμπιστοσύνης τους στην εμπλοκή τους με αυτήν και του αισθήματος ότι ανήκουν σε αυτήν. Το έργο εστιάζει κυρίως σε νέους ηλικίας 13 έως 20 ετών, συμπεριλαμβανομένων εκείνων που προέρχονται από μειονεκτούντα ή περιθωριοποιημένα περιβάλλοντα. Χρησιμοποιώντας ένα συνεργατικό επιτραπέζιο παιχνίδι, το EU Player μετατρέπει τη μάθηση για την ΕΕ σε μια εμπειρία που είναι προσβάσιμη, ελκυστική και ενδυναμωτική.

Μέσα από το παιχνίδι, οι συμμετέχοντες μετατρέπονται από παίκτες της ΕΕ σε πρεσβευτές της ΕΕ. Οι πρεσβευτές της ΕΕ είναι νέοι που κατανοούν πώς η Ευρωπαϊκή Ένωση επηρεάζει την καθημερινή τους ζωή και αισθάνονται πιο κινητοποιημένοι να συμμετέχουν σε δημοκρατικές και πολιτικές διαδικασίες.

Σε ποιους απευθύνεται αυτό το εγχειρίδιο

Το παρόν εγχειρίδιο απευθύνεται σε εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, εκπαιδευτικούς, μέντορες και εκπαιδευτές που εργάζονται σε περιβάλλοντα τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης. Δεν απαιτείται προηγούμενη εμπειρία σε θέματα θεσμικών οργάνων της ΕΕ ή εκπαιδευτικών παιχνιδιών. Το εγχειρίδιο συνδυάζει βασικές πληροφορίες με πρακτικές οδηγίες και σας υποστηρίζει βήμα προς βήμα στη χρήση του EU Player με διαφορετικές ομάδες νέων.

Έχει σχεδιαστεί για να σας βοηθήσει:

- κατανοήσετε το επιτραπέζιο παιχνίδι EU Player, τους μηχανισμούς του και τον εκπαιδευτικό του σκοπό
- να διοργανώσετε συνεδρίες χωρίς αποκλεισμούς και με ενεργό συμμετοχή για διαφορετικές ομάδες νέων
- να χρησιμοποιήσετε την παιχνιδοποίηση και τη μάθηση μέσω παιχνιδιού για να ενισχύσετε την κινητοποίηση και τη συμμετοχή, ιδίως μεταξύ των νέων που αντιμετωπίζουν μειονεκτήματα

- να υποστηρίξετε την ανάπτυξη διατομεακών δεξιοτήτων, όπως η κριτική σκέψη, η συνεργασία, η επικοινωνία και η αναστοχαστική σκέψη
- να συνδέσετε το παιχνίδι « » με την κοινωνική συμμετοχή και την ενεργό πολιτειότητα στον πραγματικό κόσμο.

Τι θα μάθετε

Στα κεφάλαιά του, το παρόν εγχειρίδιο παρουσιάζει την ιδέα πίσω από το EU Player και την εκπαιδευτική φιλοσοφία που το στηρίζει. Θα μάθετε πώς και γιατί λειτουργεί η μάθηση μέσω παιχνιδιού, πώς τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να μετατρέψουν σύνθετα θέματα της ΕΕ σε προσιτές εμπειρίες και πώς το παιχνίδι μπορεί να υποστηρίξει τόσο τη γνώση όσο και την προσωπική ανάπτυξη.

Το εγχειρίδιο εξηγεί την αφήγηση, τους κανόνες, τους μηχανισμούς παιχνιδιού και τα εκπαιδευτικά στοιχεία που ενσωματώνονται στο EU Player. Παρέχει επίσης πρακτικές οδηγίες σχετικά με τη διευκόλυνση, την ένταξη και τον αναστοχασμό, επιτρέποντάς σας να προσαρμόσετε το παιχνίδι σε διαφορετικά πλαίσια και ανάγκες ομάδων.

Επιπλέον, το εγχειρίδιο επισημαίνει ευκαιρίες για τη σύνδεση του παιχνιδιού πρόσωπο με πρόσωπο με δραστηριότητες παρακολούθησης και ψηφιακές δραστηριότητες, συμπεριλαμβανομένων των διαδικτυακών τουρνουά, προκειμένου να διατηρηθεί η κινητοποίηση και η συμμετοχή των νέων πέρα από μια μεμονωμένη συνεδρία.

Ο στόχος μας

Συνδυάζοντας το παιχνίδι, τη δημιουργικότητα, την αφήγηση ιστοριών και τη κοινωνική μάθηση, το Εγχειρίδιο EU Player σας εξοπλίζει όχι μόνο για να διδάξετε την Ευρωπαϊκή Ένωση, αλλά και για να την κάνετε απτή και σχετική για τους νέους. Πάνω απ' όλα, σας υποστηρίζει στη δημιουργία χώρων μάθησης όπου οι νέοι αισθάνονται περίεργοι, σίγουροι και ικανοί, έτοιμοι όχι μόνο να κατανοήσουν την ΕΕ, αλλά και να αναλάβουν ενεργό ρόλο στη διαμόρφωση του μέλλοντός της.

Μάθηση, εμπιστοσύνη και συμμετοχή

Σε πολλά πλαίσια εργασίας με νέους, η συμμετοχή δεν μπορεί να θεωρείται δεδομένη. Οι νέοι ενδέχεται να έρχονται με χαμηλές προσδοκίες όσον αφορά τις συμμετοχικές διαδικασίες, επηρεασμένοι από εμπειρίες όπου ζητήθηκαν οι απόψεις τους, αλλά δεν λήφθηκαν υπόψη. Ως εκ τούτου, οι συντονιστές πρέπει να δίνουν ιδιαίτερη προσοχή στον τρόπο με τον οποίο διαμορφώνονται και βιώνονται οι χώροι μάθησης.

Η οικοδόμηση εμπιστοσύνης είναι μια σταδιακή διαδικασία. Οι σαφείς εξηγήσεις για το λόγο που πραγματοποιείται μια δραστηριότητα, τι μπορούν να περιμένουν οι συμμετέχοντες και πώς θα χρησιμοποιηθούν οι συνεισφορές τους συμβάλλουν στην εδραίωση της αξιοπιστίας. Η συνέπεια στη διευκόλυνση, η διαφανής λήψη αποφάσεων και ο σεβασμός των ορίων των συμμετεχόντων συμβάλλουν όλα στη διατήρηση της συμμετοχής.

Πρέπει επίσης να δοθεί προσοχή στις συναισθηματικές και κοινωνικές δυναμικές. Η σύνθεση της ομάδας, οι υπάρχουσες σχέσεις και οι εξωτερικοί παράγοντες άγχους επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο συμμετέχουν οι νέοι. Η ευελιξία, η αναγνώριση των συναισθημάτων και η προσαρμογή των δραστηριοτήτων ανάλογα με τις ανάγκες της ομάδας αποτελούν βασικά στοιχεία μιας πρακτικής υψηλής ποιότητας.

Συμβουλές για την πρακτική

- Ξεκινήστε κάθε συνεδρία εξηγώντας με σαφήνεια τον σκοπό της και πώς συνδέεται με τα ενδιαφέροντα των νέων.
- Αποφύγετε να υπόσχεστε επιρροή που δεν μπορείτε να προσφέρετε. Να είστε διαφανείς όσον αφορά τα όρια.
- Δημιουργήστε ανεπίσημες στιγμές πριν και μετά τις δραστηριότητες για να υποστηρίξετε την οικοδόμηση σχέσεων.

Σκέψεις για τη συμμετοχή, τη φωνή και την εξουσία

Η συμμετοχή παρουσιάζεται συχνά ως ένα αδιαμφισβήτητο αγαθό, όμως στην πράξη είναι άνιση και διαμορφώνεται από τις σχέσεις εξουσίας. Οι νέοι μπορεί να καλούνται να συμμετάσχουν χωρίς να έχουν πραγματική επιρροή στα αποτελέσματα, κάτι που οδηγεί σε απογοήτευση ή αποστασιοποίηση. Οι συντονιστές πρέπει επομένως να διακρίνουν μεταξύ δραστηριοτήτων που είναι συμμετοχικές ως προς τη μορφή και εκείνων που είναι συμμετοχικές ως προς την ουσία.

Στις συνεδρίες του EU Player, η συμμετοχή είναι ενσωματωμένη στη λήψη αποφάσεων. Οι παίκτες πρέπει να διαπραγματευτούν προτεραιότητες, να ανταποκριθούν σε περιορισμούς και να αποδεχθούν συλλογικά αποτελέσματα. Αυτό δημιουργεί ευκαιρίες για συζήτηση σχετικά με το ποια φωνές ακούγονται, πώς δικαιολογούνται οι αποφάσεις και πώς διαχειρίζεται η διαφωνία. Οι συντονιστές μπορούν να υποστηρίξουν τη μάθηση καθιστώντας αυτές τις δυναμικές ρητές κατά τη διάρκεια της αναστοχασμού, χωρίς να αποδίδουν ευθύνες ή να κρίνουν.

Είναι επίσης σημαντικό να αναγνωριστεί ότι δεν επιθυμούν όλοι οι νέοι να συμμετέχουν με τον ίδιο τρόπο. Κάποιοι μπορεί να είναι εκφραστικοί και αποφασιστικοί, ενώ άλλοι συνεισφέρουν μέσω της παρατήρησης ή ρόλων υποστήριξης. Η εκτίμηση των διαφορετικών μορφών συμμετοχής βοηθά στην αποτροπή του να διαμορφώνουν την εμπειρία κυρίαρχες φωνές και ενισχύει τις πρακτικές χωρίς αποκλεισμούς.

Διαχείριση της αποστασιοποίησης και της αντίστασης

Η αποστασιοποίηση δεν πρέπει να θεωρείται απλώς ως έλλειψη ενδιαφέροντος. Μπορεί να αντανakλά προηγούμενες αρνητικές εμπειρίες συμμετοχής, δυσπιστία απέναντι στους θεσμούς ή εξωτερικές πιέσεις που επηρεάζουν την ικανότητα ενός νέου να συμμετάσχει. Σε τέτοιες περιπτώσεις, η επιμονή στη συμμετοχή μπορεί να είναι αντιπαραγωγική.

Το EU Player επιτρέπει στους συντονιστές να προσφέρουν επιλογές και ευελιξία. Οι νέοι μπορούν να παρατηρούν πριν συμμετάσχουν, να αναλάβουν περιορισμένους ρόλους ή να αποσυρθούν προσωρινά. Με την πάροδο του χρόνου, αυτό συχνά οδηγεί σε αυξημένη συμμετοχή καθώς αναπτύσσεται η εμπιστοσύνη. Η αναγνώριση της αποστασιοποίησης της αντίστασης ως έγκυρης αντίδρασης και όχι ως προβλήματος που πρέπει να επιλυθεί μπορεί να ανοίξει χώρο για διάλογο και μάθηση.

Άτυπη μάθηση στο πλαίσιο δομημένων δραστηριοτήτων

Αν και το EU Player χρησιμοποιεί μια δομημένη μορφή παιχνιδιού, η μάθηση παραμένει άτυπη. Οι συζητήσεις αναδύονται οργανικά, οι κανόνες διαπραγματεύονται και οι έννοιες κατασκευάζονται συλλογικά. Οι συντονιστές πρέπει να αντισταθούν στην παρόρμηση να κατευθύνουν υπερβολικά αυτές τις διαδικασίες.

Αντίθετα, ο ρόλος του συντονιστή είναι να εντοπίζει τις στιγμές μάθησης και να τις αξιοποιεί μέσω της αναστοχαστικής σκέψης. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει μια σύντομη παύση του παιχνιδιού για να τεθεί μια διευκρινιστική ερώτηση ή την επιστροφή σε μια στιγμή έντασης κατά τη διάρκεια της ανασκόπησης. Τέτοιες παρεμβάσεις συμβάλλουν στην εδραίωση της μάθησης, διατηρώντας παράλληλα τον άτυπο χαρακτήρα της δραστηριότητας.

Μέρος II - Επιτραπέζια παιχνίδια και συμμετοχή των νέων

Τα επιτραπέζια παιχνίδια αποτελούν ένα ισχυρό σημείο εισόδου για τη συμμετοχή των νέων, αξιοποιώντας τη φυσική περιέργεια, την επιθυμία για αλληλεπίδραση και την απόλαυση του παιχνιδιού που έχουν οι νέοι. Για τους εφήβους που αισθάνονται αποσυνδεδεμένοι από την επίσημη εκπαίδευση ή τα πολιτικά ιδρύματα, τα παιχνίδια δημιουργούν ένα μαθησιακό περιβάλλον που φαίνεται προσιτό και δεν προκαλεί δέος.

Γιατί τα παιχνίδια εμπλέκουν τους νέους

Η έρευνα σχετικά με τη μάθηση μέσω παιχνιδιών δείχνει ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια δημιουργούν συνθήκες που παρακινούν ιδιαίτερα τους νέους. Οι σαφείς στόχοι και η ανατροφοδότηση βοηθούν τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν προς τι εργάζονται και πώς οι ενέργειές τους επηρεάζουν τα αποτελέσματα. Η πρόοδος γίνεται ορατή μέσω κοινών στόχων και συλλογικών επιτευγμάτων, κάτι που είναι ιδιαίτερα ενθαρρυντικό για τους νέους που μπορεί να έχουν συνηθίσει να βιώνουν την αποτυχία σε παραδοσιακά μαθησιακά περιβάλλοντα.

Τα παιχνίδια υποστηρίζουν επίσης την αυτονομία και την ενεργό συμμετοχή. Οι παίκτες κάνουν σημαντικές επιλογές, αποφασίζουν στρατηγικές και αναλαμβάνουν την ευθύνη για τις ενέργειές τους μέσα στο παιχνίδι. Αυτή η αίσθηση ελέγχου είναι βασικός παράγοντας κινητοποίησης. Ταυτόχρονα, ο κοινωνικός χαρακτήρας των επιτραπέζιων παιχνιδιών εξασφαλίζει ότι η αλληλεπίδραση και η κοινή ένταση διατηρούν την προσοχή, ακόμη και μεταξύ συμμετεχόντων που διαφορετικά θα αποσυνδέονταν.

Συνεργασία, επικοινωνία και διαπραγμάτευση

Πολλά σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια βασίζονται στη συνεργασία και όχι στον ατομικό ανταγωνισμό. Αυτές οι μορφές παιχνιδιού προάγουν την επικοινωνία, τη διαπραγμάτευση και την από κοινού λήψη αποφάσεων. Οι παίκτες παρουσιάζουν τις ιδέες τους, ακούνε διαφορετικές απόψεις, διαπραγματεύονται τις προτεραιότητες και προσαρμόζουν από κοινού τις στρατηγικές τους. Στο EU Player, αυτές οι δυναμικές είναι κεντρικής σημασίας. Ζητείται από τους συμμετέχοντες όχι μόνο να απαντήσουν σε ερωτήσεις σχετικά με τις γνώσεις τους για την Ευρωπαϊκή Ένωση, αλλά και να εξηγήσουν πώς θα ενεργήσουν από κοινού στο πλαίσιο της Ένωσης. Η συνεργασία γύρω από το τραπέζι αντικατοπτρίζει τη δημοκρατική λήψη αποφάσεων στην καθημερινή ζωή.

Προσέγγιση διαφορετικών ομάδων

Τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι αποτελεσματικά με διαφορετικές ομάδες νέων, επειδή βασίζονται σε πολλαπλές μορφές συμμετοχής. Τα οπτικά στοιχεία, τα

φυσικά εξαρτήματα και η δομημένη εναλλαγή σειράς υποστηρίζουν τη συμμετοχή ανεξάρτητα από διαφορετικούς τρόπους μάθησης, γλωσσικό υπόβαθρο και επίπεδα αυτοπεποίθησης.

Οι νέοι που δεν αισθάνονται άνετα με υλικό που βασίζεται σε κείμενο μπορούν να παρακολουθήσουν το παιχνίδι μέσω συμβόλων και ενεργειών. Όσοι δεν αισθάνονται τόσο σίγουροι για τις ακαδημαϊκές τους ικανότητες μπορούν να συνεισφέρουν μέσω στρατηγικής σκέψης, παρατήρησης ή κοινωνικών δεξιοτήτων (.). Η δομή του παιχνιδιού υποστηρίζει επίσης τους συμμετέχοντες που δυσκολεύονται να διατηρήσουν τη συγκέντρωσή τους για μεγάλο χρονικό διάστημα.

Από τη συμμετοχή στην αναστοχασμό

Η μάθηση ενισχύεται όταν το παιχνίδι ακολουθείται από αναστοχασμό. Σύντομες, καθοδηγούμενες συζητήσεις βοηθούν τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν τις εμπειρίες τους και να τις συνδέσουν με πραγματικά πλαίσια. Στις συνεδρίες του EU Player, ο αναστοχασμός μπορεί να επικεντρωθεί στη λήψη αποφάσεων, τη συνεργασία και τις συνδέσεις μεταξύ του παιχνιδιού και της πολιτικής της ΕΕ ή των τοπικών πραγματικοτήτων.

Κανόνες, εξουσία και νομιμότητα στο παιχνίδι

Οι νέοι συχνά βιώνουν τους κανόνες ως επιβαλλόμενους και άκαμπτους, ιδίως σε θεσμικά πλαίσια όπως τα σχολεία ή οι δημόσιες υπηρεσίες. Τα επιτραπέζια παιχνίδια προσφέρουν μια αντίθετη εμπειρία. Οι κανόνες είναι ορατοί, πεπερασμένοι και κοινοί για όλους τους παίκτες. Αυτή η ορατότητα επιτρέπει στους συντονιστές να διερευνήσουν πώς λειτουργούν οι κανόνες, γιατί γίνονται αποδεκτοί και τι συμβαίνει όταν αμφισβητούνται.

Στις συνεδρίες του EU Player, οι συντονιστές παρατηρούν συχνά ότι οι συζητήσεις σχετικά με τους κανόνες ανακύπτουν φυσικά. Οι παίκτες αμφισβητούν ερμηνείες, διαπραγματεύονται εξαιρέσεις ή εκφράζουν απογοήτευση όταν τα αποτελέσματα φαίνονται άδικο. Αυτές οι στιγμές αποτελούν πολύτιμες ευκαιρίες μάθησης. Αντί να επιλύουν γρήγορα τις διαφωνίες, οι συντονιστές μπορούν να καλέσουν τους συμμετέχοντες να εκφράσουν τι θεωρούν άδικο και γιατί. Αυτό βοηθά στη σύνδεση των εμπειριών του παιχνιδιού με ευρύτερες συζητήσεις σχετικά με τη νομιμότητα, τη λογοδοσία και την εμπιστοσύνη στους θεσμούς.

Οι δυναμικές εξουσίας γίνονται επίσης ορατές μέσω του παιχνιδιού. Ορισμένοι ρόλοι έχουν περισσότερη επιρροή, πόρους ή ικανότητα λήψης αποφάσεων από άλλους. Όταν οι συμμετέχοντες βιώνουν άμεσα αυτή την ανισορροπία, αφηρημένες έννοιες όπως η εκπροσώπηση ή η άνιση εξουσία γίνονται απτές. Η αναστοχασμός

μπορεί τότε να επικεντρωθεί στο πώς ασκείται η εξουσία, πώς μπορεί να εξισορροπηθεί και ποιοι μηχανισμοί υπάρχουν για να την αμφισβητήσουν.

Συμβουλές για την πρακτική

- Διακόψτε το παιχνίδι για λίγο όταν προκύπτουν διαφωνίες και σημειώστε τις για αναστοχασμό αντί για άμεση επίλυση.
- Ενθαρρύνετε τους πιο σιωπηλούς συμμετέχοντες να περιγράψουν πώς ένιωσαν τις αποφάσεις, όχι μόνο πώς ελήφθησαν.
- Χρησιμοποιήστε ερωτήσεις σχετικά με τη δικαιοσύνη και την επιρροή αντί να εξηγείτε άμεσα θεσμικές έννοιες

Μέρος III – Γνωρίζοντας την Ευρωπαϊκή Ένωση

Η κατανόηση του τρόπου λειτουργίας της Ευρωπαϊκής Ένωσης είναι απαραίτητη για μια ουσιαστική συμμετοχή. Αυτή η ενότητα παρέχει μια λεπτομερή αλλά προσιτή εξήγηση των νομικών θεμελίων, των αρμοδιοτήτων, των θεσμών και των διαδικασιών λήψης αποφάσεων της ΕΕ. Έχει σχεδιαστεί για να εξοπλίσει τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και τους εκπαιδευτικούς με επαρκή γνώση ώστε να απαντούν με αυτοπεποίθηση σε ερωτήσεις, ενώ παραμένει χρήσιμη για νέους που μπορεί να έρχονται σε επαφή με θέματα της ΕΕ για πρώτη φορά.

Σε όλο αυτό το τμήμα, η λογική ενός παιχνιδιού χρησιμοποιείται ως παιδαγωγικό βοήθημα. Όπως κάθε παιχνίδι, η ΕΕ έχει κανόνες, καθορισμένους ρόλους, διαδικασίες εναλλαγής σειράς και όρια σε ό,τι μπορούν να κάνουν οι παίκτες. Αυτή η δομή βοηθά τους νέους να κατανοήσουν αφηρημένες θεσμικές έννοιες μέσω μιας οικείας δομής.

Οι Συνθήκες της ΕΕ: Ο κανονισμός της Ένωσης

Οι Συνθήκες της ΕΕ αποτελούν το συνταγματικό θεμέλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Καθορίζουν τις αξίες και τους στόχους της Ένωσης, ιδρύουν τα θεσμικά της όργανα, κατανέμουν τις αρμοδιότητες και καθορίζουν τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων. Σε πρακτικό επίπεδο, οι Συνθήκες καθορίζουν τι επιτρέπεται να κάνει η ΕΕ, πώς το κάνει και πού βρίσκονται τα όριά της.

Μόνο τα κράτη μέλη έχουν την εξουσία να συντάσσουν ή να τροποποιούν τις Συνθήκες. Η τροποποίηση των Συνθηκών απαιτεί ομόφωνη συμφωνία μεταξύ των εθνικών κυβερνήσεων και επακόλουθη κύρωση σε κάθε κράτος μέλος σύμφωνα με τους εθνικούς συνταγματικούς κανόνες. Αυτή η διαδικασία αντανάκλα το γεγονός ότι η ΕΕ βασίζεται στην εθελοντική συνεργασία μεταξύ κυρίαρχων κρατών.

Μια βασική αρχή που στηρίζει τις Συνθήκες είναι η αρχή της ανάθεσης. Σύμφωνα με την αρχή αυτή, η ΕΕ μπορεί να ενεργεί μόνο σε τομείς στους οποίους της έχουν ανατεθεί ρητά αρμοδιότητες από τις Συνθήκες. Εάν ένας τομέας πολιτικής δεν αναφέρεται στις Συνθήκες, η ΕΕ δεν έχει νομική βάση για να νομοθετήσει στον εν λόγω τομέα. Αυτή είναι μια βασική έννοια που πρέπει να κατανοήσουν οι νέοι, καθώς εξηγεί γιατί η ΕΕ έχει επιρροή σε ορισμένους τομείς, αλλά περιορίζεται σε άλλους.

Οι κύριες Συνθήκες που ισχύουν σήμερα είναι η Συνθήκη για την Ευρωπαϊκή Ένωση, η Συνθήκη για τη λειτουργία της Ευρωπαϊκής Ένωσης και ο Χάρτης των Θεμελιωδών Δικαιωμάτων της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Μαζί, καθορίζουν τη θεσμική δομή της ΕΕ, τους τομείς πολιτικής και το πλαίσιο των θεμελιωδών δικαιωμάτων.

Αξίες της ΕΕ και ιδιότητα μέλους

Οι Συνθήκες καθορίζουν επίσης τις βασικές αξίες της ΕΕ, μεταξύ των οποίων ο σεβασμός της ανθρώπινης αξιοπρέπειας, η ελευθερία, η δημοκρατία, η ισότητα, το κράτος δικαίου και τα ανθρώπινα δικαιώματα. Οι αξίες αυτές δεν είναι συμβολικές. Αποτελούν τη βάση για την ιδιότητα μέλους της ΕΕ και καθοδηγούν τη δράση της ΕΕ τόσο στο εσωτερικό όσο και στο εξωτερικό.

Κάθε ευρωπαϊκό κράτος μπορεί να υποβάλει αίτηση για ένταξη στην ΕΕ, αλλά η ένταξη εξαρτάται από την εκπλήρωση αυστηρών κριτηρίων. Αυτά περιλαμβάνουν σταθερούς δημοκρατικούς θεσμούς, σεβασμό στο κράτος δικαίου και στα ανθρώπινα δικαιώματα, μια λειτουργική οικονομία της αγοράς, καθώς και την ικανότητα υιοθέτησης και εφαρμογής της νομοθεσίας της ΕΕ. Η διαδικασία αυτή αναδεικνύει τον διττό χαρακτήρα της ΕΕ ως πολιτικής και νομικής κοινότητας.

Αρμοδιότητες της ΕΕ: τι μπορεί και τι δεν μπορεί να κάνει η ΕΕ

Οι αρμοδιότητες της ΕΕ περιγράφουν τους τομείς στους οποίους επιτρέπεται να δραστηριοποιείται η ΕΕ. Οι Συνθήκες διακρίνουν τρεις κύριες κατηγορίες αρμοδιοτήτων, οι οποίες καθορίζουν την ισορροπία εξουσίας μεταξύ της ΕΕ και των κρατών μελών της.

Οι αποκλειστικές αρμοδιότητες είναι τομείς στους οποίους μόνο η ΕΕ μπορεί να νομοθετεί και να εκδίδει νομικά δεσμευτικές πράξεις. Τα κράτη μέλη μπορούν να ενεργούν μόνο για την εφαρμογή του δικαίου της ΕΕ. Οι τομείς αυτοί περιλαμβάνουν την τελωνειακή ένωση, τους κανόνες ανταγωνισμού για την εσωτερική αγορά, τη νομισματική πολιτική για τις χώρες της ζώνης του ευρώ, την κοινή εμπορική πολιτική και τη διατήρηση των θαλάσσιων βιολογικών πόρων.

Οι κατ' είδη αρμοδιότητες επιτρέπουν τόσο στην ΕΕ όσο και στα κράτη μέλη να αναλαμβάνουν δράση. Ωστόσο, όταν η ΕΕ ασκεί την αρμοδιότητά της, τα κράτη μέλη πρέπει να ευθυγραμμίζουν την εθνική τους νομοθεσία με τη νομοθεσία της ΕΕ. Οι κατ' είδη αρμοδιότητες καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα τομέων πολιτικής, όπως η εσωτερική αγορά, το περιβάλλον, οι μεταφορές, η ενέργεια, η γεωργία, η

προστασία των καταναλωτών, η οικονομική και κοινωνική συνοχή, καθώς και πτυχές της κοινωνικής πολιτικής και της πολιτικής δημόσιας υγείας.

Οι αρμοδιότητες υποστήριξης αφορούν τομείς στους οποίους η ΕΕ μπορεί να υποστηρίξει, να συντονίζει ή να συμπληρώνει την εθνική δράση, αλλά δεν μπορεί να εναρμονίζει τις εθνικές νομοθεσίες. Σε αυτούς περιλαμβάνονται η εκπαίδευση, η επαγγελματική κατάρτιση, η νεολαία, ο πολιτισμός, ο αθλητισμός, ο τουρισμός, η πολιτική προστασία και η διοικητική συνεργασία. Προγράμματα όπως το Erasmus+ καταδεικνύουν τον τρόπο με τον οποίο η ΕΕ προσθέτει αξία χωρίς να αντικαθιστά τα εθνικά συστήματα.

Η κατανόηση αυτών των διακρίσεων βοηθά τους νέους να κατανοήσουν τις πολιτικές συζητήσεις σχετικά με το τι πρέπει ή δεν πρέπει να κάνει η ΕΕ και γιατί η ευθύνη συχνά μοιράζεται μεταξύ διαφορετικών επιπέδων διακυβέρνησης.

Θεσμικά όργανα της ΕΕ: οι κύριοι παράγοντες

Στη διαδικασία λήψης αποφάσεων της ΕΕ εμπλέκονται διάφορα όργανα, καθένα με διακριτό ρόλο.

Το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο συγκεντρώνει τους αρχηγούς κρατών ή κυβερνήσεων των κρατών μελών. Καθορίζει τη γενική πολιτική κατεύθυνση και τις προτεραιότητες της Ένωσης, αλλά δεν νομοθετεί. Τα συμπεράσματά του συχνά διαμορφώνουν την πολιτική ατζέντα και επηρεάζουν το έργο άλλων θεσμικών οργάνων.

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ενεργεί προς το γενικό συμφέρον της Ένωσης. Έχει το αποκλειστικό δικαίωμα να προτείνει νομοθεσία της ΕΕ, να διαχειρίζεται προγράμματα της ΕΕ και να διασφαλίζει την ορθή εφαρμογή του δικαίου της ΕΕ. Η Επιτροπή εκπροσωπεί επίσης την ΕΕ σε διεθνές επίπεδο στους τομείς αρμοδιότητάς της.

Το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο εκπροσωπεί τους πολίτες της ΕΕ και εκλέγεται άμεσα κάθε πέντε χρόνια. Συζητά, τροποποιεί και εγκρίνει τη νομοθεσία της ΕΕ και τον προϋπολογισμό της ΕΕ από κοινού με το Συμβούλιο. Ασκεί επίσης δημοκρατικό έλεγχο επί της Επιτροπής και άλλων οργάνων της ΕΕ.

Το Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης εκπροσωπεί τις κυβερνήσεις των κρατών μελών. Οι εθνικοί υπουργοί συνεδριάζουν σε διαφορετικές συνθέσεις, ανάλογα με τον τομέα πολιτικής που συζητείται. Μαζί με το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο εγκρίνει τη νομοθεσία της ΕΕ και τον προϋπολογισμό της ΕΕ.

Το Δικαστήριο της Ευρωπαϊκής Ένωσης διασφαλίζει την ορθή ερμηνεία και εφαρμογή του δικαίου της ΕΕ. Επιλύει διαφορές μεταξύ θεσμικών οργάνων και κρατών μελών. Εάν ένας νόμος ή μια απόφαση της ΕΕ παραβιάζει τις Συνθήκες, το Δικαστήριο μπορεί να τον κηρύξει άκυρο. Αυτό αποτελεί μέρος του συστήματος δικαστικού ελέγχου της ΕΕ, το οποίο συμβάλλει στη διατήρηση του κράτους δικαίου εντός της Ένωσης.

Η νομοθετική διαδικασία της ΕΕ

Οι περισσότεροι νόμοι της ΕΕ εγκρίνονται μέσω των συνηθών νομοθετικών διαδικασιών. Η διαδικασία ξεκινά με μια πρόταση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, συχνά μετά από διαβουλεύσεις με ενδιαφερόμενους φορείς και εμπειρογνώμονες. Στη συνέχεια, το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και το Συμβούλιο εξετάζουν την πρόταση, προτείνουν τροποποιήσεις και διαπραγματεύονται για να καταλήξουν σε συμφωνία.

Εάν και τα δύο όργανα συμφωνήσουν επί του ίδιου κειμένου, η νομοθεσία εγκρίνεται. Εάν οι θέσεις τους διαφέρουν, ακολουθούν περαιτέρω αναγνώσεις και διαπραγματεύσεις. Σε ορισμένες περιπτώσεις, μια διαδικασία συνδιαλλαγής φέρνει σε επαφή εκπροσώπους και των δύο οργάνων προκειμένου να συμφωνήσουν επί ενός κοινού κειμένου. Η διαδικασία αυτή αντικατοπτρίζει την ισορροπία μεταξύ των υπερεθνικών και των διακυβερνητικών στοιχείων στη διακυβέρνηση της ΕΕ.

Όρια στις εξουσίες της ΕΕ

Δύο βασικές αρχές περιορίζουν τη δράση της ΕΕ. Η αρχή της επικουρικότητας απαιτεί οι αποφάσεις να λαμβάνονται όσο το δυνατόν πιο κοντά στους πολίτες. Σε τομείς κοινής αρμοδιότητας, η ΕΕ πρέπει να ενεργεί μόνο εάν οι στόχοι δεν μπορούν να επιτευχθούν επαρκώς από τα κράτη μέλη μόνα τους. Τα εθνικά κοινοβούλια διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην παρακολούθηση της τήρησης αυτής της αρχής.

Η αρχή της αναλογικότητας απαιτεί η δράση της ΕΕ να μην υπερβαίνει το αναγκαίο για την επίτευξη των στόχων της. Το Δικαστήριο της Ευρωπαϊκής Ένωσης μπορεί να ακυρώσει μέτρα της ΕΕ που παραβιάζουν αυτές τις αρχές. Μαζί, η

επικουρικότητα και η αναλογικότητα λειτουργούν ως διασφαλίσεις κατά της υπερβολικής συγκέντρωσης εξουσίας και συμβάλλουν στη διατήρηση της νομιμότητας.

Κάνοντας την ΕΕ να φαίνεται πιο κοντά στους νέους

Πολλοί νέοι αντιλαμβάνονται την Ευρωπαϊκή Ένωση ως απομακρυσμένη, αφηρημένη ή αποκομμένη από την καθημερινή τους ζωή. Ως εκ τούτου, οι συντονιστές διαδραματίζουν κρίσιμο ρόλο στη μετατροπή των θεσμικών δομών σε βιωμένες εμπειρίες. Αυτό δεν απαιτεί την απλοποίηση της ΕΕ σε βαθμό παραμόρφωσης, αλλά μάλλον την ένταξη των εξηγήσεων σε πλαίσια που είναι οικεία και έχουν νόημα για τους συμμετέχοντες.

Μια αποτελεσματική προσέγγιση είναι να ξεκινήσουμε με ζητήματα που ήδη απασχολούν τους νέους. Θέματα όπως οι εκπαιδευτικές ευκαιρίες, η κινητικότητα, τα ψηφιακά δικαιώματα, οι συνθήκες εργασίας, η προστασία του περιβάλλοντος ή τα δικαιώματα των καταναλωτών παρέχουν συγκεκριμένα σημεία εκκίνησης. Στη συνέχεια, οι διαμεσολαβητές μπορούν να αναλύσουν πώς διαμορφώνονται οι αποφάσεις σε αυτούς τους τομείς σε διάφορα επίπεδα, συμπεριλαμβανομένων των τοπικών, εθνικών και ευρωπαϊκών.

Η σύνδεση των πολιτικών της ΕΕ με τις καθημερινές εμπειρίες συνεπάγεται επίσης την ανάδειξη των δικαιωμάτων. Η ιθαγένεια της ΕΕ συνεπάγεται συγκεκριμένα δικαιώματα που αφορούν την ελεύθερη κυκλοφορία, τη μη διάκριση, την προστασία των δεδομένων και τη συμμετοχή. Όταν οι νέοι αναγνωρίζουν αυτά τα δικαιώματα στη δική τους ζωή, η ΕΕ γίνεται λιγότερο αφηρημένη και πιο σχετική.

Οι συντονιστές θα πρέπει επίσης να αναγνωρίζουν την αμφιθυμία και την κριτική. Οι νέοι ενδέχεται να εκφράσουν σκεπτικισμό, απογοήτευση ή δυσπιστία απέναντι στην ΕΕ. Η δημιουργία χώρου για αυτές τις απόψεις είναι απαραίτητη για την αξιοπιστία.

Πρακτικές συμβουλές

- Ξεκινήστε τις εξηγήσεις με ένα συγκεκριμένο παράδειγμα πριν παρουσιάσετε τους θεσμούς ή τις διαδικασίες.
- Προσκαλέστε τους συμμετέχοντες να μοιραστούν προσωπικές εμπειρίες που σχετίζονται με τα δικαιώματα ή τις πολιτικές της ΕΕ.

- Αντιμετωπίστε την κριτική ως ευκαιρία μάθησης και όχι ως κάτι που πρέπει να διορθωθεί.

Πρόσθετοι μαθησιακοί πόροι

Εκτός από τις εξηγήσεις που παρέχονται εδώ, το παρόν εγχειρίδιο παραπέμπει σε μια σειρά εκπαιδευτικών πόρων φιλικών προς τους νέους, οι οποίοι έχουν αναπτυχθεί μέσω προγραμμάτων Erasmus+ με τη συμμετοχή του YES Forum και των εταίρων του. Τα υλικά αυτά, τα οποία περιλαμβάνουν ενημερωτικά γραφήματα, σύντομα βίντεο και συνοπτικά φύλλα μάθησης, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να συμπληρώσουν το παιχνίδι και να υποστηρίξουν τη διαφοροποιημένη μάθηση

Μέρος IV – Πρακτικές προσεγγίσεις

Επιλογή της κατάλληλης μορφής και του κατάλληλου πλαισίου

Το EU Player μπορεί να εφαρμοστεί σε ένα ευρύ φάσμα πλαισίων, αλλά η επιλογή της μορφής και του πλαισίου έχει σημαντική επίδραση στα αποτελέσματα. Οι συντονιστές θα πρέπει να εξετάσουν εάν η δραστηριότητα αποτελεί μια μεμονωμένη συνεδρία, μέρος μιας σειράς σύντομων εργαστηρίων ή εντάσσεται σε ένα μακροπρόθεσμο πρόγραμμα. Κάθε μορφή εξυπηρετεί διαφορετικούς σκοπούς.

Οι σύντομες παρεμβάσεις χρησιμοποιούνται συχνά ως σημεία εισόδου. Λειτουργούν καλά για την αύξηση της περιέργειας, την εισαγωγή θεμάτων που σχετίζονται με την ΕΕ ή την εμπλοκή νέων που μπορεί να μην είναι ακόμη έτοιμοι για διαρκή συμμετοχή. Σε αυτά τα πλαίσια, η σαφήνεια του σκοπού και η ισχυρή διευκόλυνση είναι απαραίτητες. Οι δραστηριότητες πρέπει να είναι αυστηρά πλαισιωμένες, με σαφή αρχή και τέλος, και η αναστοχασμός πρέπει να επικεντρώνεται σε έναν μικρό αριθμό βασικών ιδεών.

Τα μακροπρόθεσμα προγράμματα επιτρέπουν βαθύτερη μάθηση. Οι επαναλαμβανόμενες συνεδρίες καθιστούν δυνατή την οικοδόμηση εμπιστοσύνης, την εναλλαγή ρόλων, την επανεξέταση εννοιών και την ανάπτυξη πιο λεπτομερούς κατανόησης. Οι συντονιστές μπορούν να αυξάνουν σταδιακά την πολυπλοκότητα, να εισάγουν πιο απαιτητικές συζητήσεις και να υποστηρίζουν τους νέους ώστε να συνδέουν τη μάθηση με δράση πέρα από την ίδια τη δραστηριότητα.

Το φυσικό περιβάλλον έχει επίσης σημασία. Τα σχολεία, τα κέντρα νεότητας, οι κοινοτικοί χώροι και οι χώροι προβολής διαμορφώνουν ο καθένας με τον δικό του τρόπο τον τρόπο με τον οποίο εμπλέκονται οι νέοι. Σε επίσημα περιβάλλοντα, οι συντονιστές μπορεί να χρειαστεί να αντιμετωπίσουν προσδοκίες σχετικά με την αξιολόγηση ή την εξουσία. Σε ανεπίσημα περιβάλλοντα, η διατήρηση της εστίασης και της δομής μπορεί να απαιτεί πρόσθετη προσοχή. Η ευελιξία και η ευαισθησία στο πλαίσιο είναι επομένως κεντρικής σημασίας για την αποτελεσματική υλοποίηση.

Χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών με νέους σε ευάλωτα περιβάλλοντα

Τα επιτραπέζια παιχνίδια χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο στο έργο της νεανικής με νέους που βιώνουν κοινωνική, συναισθηματική ή οικονομική ευπάθεια. Σε κέντρα νεότητας, ΜΚΟ και περιβάλλοντα άτυπης εκπαίδευσης, οι επαγγελματίες αναφέρουν ότι το δομημένο παιχνίδι προσφέρει έναν σπάνιο συνδυασμό προβλεψιμότητας, διασκέδασης και διαπροσωπικής εμπλοκής. Αυτά τα χαρακτηριστικά καθιστούν τα επιτραπέζια παιχνίδια ιδιαίτερα κατάλληλα σε περιβάλλοντα όπου οι νέοι μπορεί να αντιμετωπίζουν ανασφάλεια, χαμηλή αυτοπεποίθηση ή φόβο κριτικής.

Οι νέοι σε ευάλωτα περιβάλλοντα συχνά αντιμετωπίζουν αλληλοεπικαλυπτόμενες προκλήσεις. Αυτές μπορεί να περιλαμβάνουν περιορισμένη πρόσβαση σε δραστηριότητες αναψυχής, διακοπή της εκπαιδευτικής πορείας, εμπειρίες φροντίδας, μετανάστευση, απομόνωση σε αγροτικές περιοχές ή καταστάσεις που συνδέονται με την έλλειψη εκπαίδευσης, απασχόλησης ή κατάρτισης. Πολλοί αντιμετωπίζουν κοινά εμπόδια στη συμμετοχή, όπως κοινωνική απομόνωση, χαμηλή αυτοεκτίμηση ή προηγούμενες αρνητικές εμπειρίες σε ομαδικές δραστηριότητες.

Τα επιτραπέζια παιχνίδια παρέχουν ένα ουδέτερο και δομημένο σημείο εκκίνησης. Όταν ξεκινά ένα παιχνίδι, όλοι οι συμμετέχοντες μοιράζονται τους ίδιους κανόνες, τις ίδιες πληροφορίες και τις ίδιες ευκαιρίες για επιτυχία. Αυτό δημιουργεί ένα εξισωτικό αποτέλεσμα που μειώνει την επίδραση των κοινωνικών ιεραρχιών και της ακαδημαϊκής επίδοσης. Οι νέοι που συχνά αισθάνονται περιθωριοποιημένοι μπορούν να συμμετέχουν επί ίσοις όροις, με τα αποτελέσματα να διαμορφώνονται από τη συνεργασία και τη συμμετοχή και όχι από το υπόβαθρο ή το κοινωνικό τους καθεστώς.

Η επικοινωνία συχνά αναδύεται φυσικά μέσω του παιχνιδιού. Οι νέοι που διστάζουν να μιλήσουν σε ομαδικές συζητήσεις μπορεί να βρουν ευκολότερο να επικοινωνήσουν όταν η αλληλεπίδραση ενσωματώνεται σε μια κοινή εργασία. Το να κάνεις ερωτήσεις, να διαπραγματεύεσαι αποφάσεις και να αντιδράς στις κινήσεις των άλλων γίνεται λειτουργικό μέρος του παιχνιδιού και όχι κοινωνική παράσταση. Οι επαγγελματίες παρατηρούν συχνά αυξημένη συμμετοχή από νέους που αρχικά φαίνονται αποσυρμένοι ή αγχωμένοι.

Η δομημένη φύση των επιτραπέζιων παιχνιδιών υποστηρίζει επίσης τη ρύθμιση των συναισθημάτων. Οι σαφείς κανόνες, η εναλλαγή σειράς και οι προβλέψιμοι ρυθμοί μπορούν να δημιουργήσουν μια αίσθηση σταθερότητας. Για ορισμένους

νέους, το παιχνίδι λειτουργεί ως ένας περιορισμένος χώρος όπου μπορούν να πειραματιστούν με τη λήψη αποφάσεων και να βιώσουν διαχειρίσιμα επίπεδα απογοήτευσης χωρίς συνέπειες στην πραγματική ζωή. Με την πάροδο του χρόνου, αυτό μπορεί να συμβάλει στην αύξηση της αυτοπεποίθησης και στη μείωση του άγχους.

Δημιουργία συμμετοχής με χαμηλό όριο εισόδου

Ένα βασικό πλεονέκτημα των επιτραπέζιων παιχνιδιών σε ευάλωτα περιβάλλοντα είναι η ικανότητά τους να μειώνουν το όριο συμμετοχής. Δραστηριότητες που βασίζονται σε μεγάλο βαθμό στη λεκτική έκφραση ή στην αφηρημένη συλλογιστική μπορεί να είναι εκφοβιστικές. Αντίθετα, τα επιτραπέζια παιχνίδια παρέχουν συγκεκριμένες εργασίες που μετατοπίζουν την προσοχή από την ατομική απόδοση προς την κοινή δράση.

Οι συντονιστές δίνουν συχνά προτεραιότητα σε παιχνίδια με απλούς κανόνες, έντονα οπτικά στοιχεία και σύντομη διαδικασία εκμάθησης. Η οπτική επίδειξη των κανόνων, αντί της προφορικής εξήγησής τους, βοηθά τα παιδιά με χαμηλότερο επίπεδο γραμματισμού ή δυσκολίες συγκέντρωσης. Τα συνεργατικά παιχνίδια χρησιμοποιούνται συχνά στις πρώτες συνεδρίες, καθώς μειώνουν τον φόβο της αποτυχίας και συμβάλλουν στην οικοδόμηση εμπιστοσύνης μέσα στην ομάδα.

Τα ανταγωνιστικά παιχνίδια μπορούν επίσης να προσφέρουν πολύτιμες ευκαιρίες μάθησης, αλλά συνήθως εισάγονται μόλις η ομάδα έχει αναπτύξει ένα αίσθημα ασφάλειας και συνοχής. Όταν χρησιμοποιούνται με σύνεση, τα ανταγωνιστικά παιχνίδια βοηθούν τους νέους να εξασκήσουν την ανθεκτικότητα, να διαχειριστούν την απογοήτευση και να ανταποκριθούν εποικοδομητικά στις αποτυχίες. Οι συντονιστές μπορούν να προσαρμόσουν τους κανόνες ή να δώσουν έμφαση στη διασκέδαση παρά στα αποτελέσματα, για να αποτρέψουν την κλιμάκωση της απογοήτευσης.

Ο ρόλος του συντονιστή

Η διευκόλυνση διαδραματίζει κεντρικό ρόλο στο να διασφαλίζει ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια υποστηρίζουν την ένταξη και τη μάθηση. Οι εργαζόμενοι με νέους ενεργούν ως οδηγοί που παρατηρούν τη δυναμική της ομάδας και παρεμβαίνουν όταν είναι απαραίτητο για να διατηρήσουν μια ατμόσφαιρα σεβασμού και υποστήριξης. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη διευκρίνιση των κανόνων, την ενθάρρυνση των πιο ήσυχων συμμετεχόντων ή την ήπια μετρίασμό των κυρίαρχων συμπεριφορών.

Η συναισθηματική ευαισθησία είναι ιδιαίτερα σημαντική. Όταν προκύπτουν εντάσεις, οι συντονιστές μπορούν να βοηθήσουν στην αναδιαμόρφωση της απογοήτευσης ως μέρος της μαθησιακής διαδικασίας, αντί ως προσωπική αποτυχία. Με το να δίνουν το παράδειγμα της ήρεμης επικοινωνίας, της ενεργητικής ακρόασης και της δικαιοσύνης, οι συντονιστές επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο οι νέοι αλληλεπιδρούν μεταξύ τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και πέρα από αυτό.

Η συνέπεια έχει επίσης σημασία. Οι συνεδρίες που πραγματοποιούνται σε οικείου χώρους, με προβλέψιμες ρουτίνες και φιλόξενη ατμόσφαιρα, βοηθούν τους νέους να αισθάνονται ασφαλείς. Απλές πρακτικές, όπως η παροχή διαλειμμάτων, η προσφορά σνακ ή η διατήρηση ενός χαλαρού ρυθμού, συμβάλλουν στην συναισθηματική ασφάλεια και στη διαρκή συμμετοχή.

Συμβουλές και στρατηγικές για την εφαρμογή

Η αποτελεσματική εφαρμογή των επιτραπέζιων παιχνιδιών στη νεανική εργασία εξαρτάται από την προσεκτική προετοιμασία και την ευελιξία. Η δημιουργία ενός προβλέψιμου περιβάλλοντος βοηθά τους συμμετέχοντες να αισθάνονται αρκετά ασφαλείς ώστε να συμμετάσχουν. Οι σαφείς, κοινές προσδοκίες που δίνουν έμφαση στον σεβασμό, την ένταξη και τη διασκέδαση υποστηρίζουν τη θετική δυναμική της ομάδας.

Η επιλογή κατάλληλων παιχνιδιών είναι ουσιαστική. Οι εργαζόμενοι με νέους συχνά ξεκινούν με παιχνίδια που είναι εύκολο να μάθουν και μπορούν να εξηγηθούν μέσω επιδείξεων. Η μάθηση μέσω της πράξης επιτρέπει στους συμμετέχοντες να νιώσουν άνετα με τον τρόπο παιχνιδιού χωρίς να αισθάνονται υπερβολικά πιεσμένοι. Με την πάροδο του χρόνου, μια ποικίλη συλλογή παιχνιδιών βοηθά στη διατήρηση του ενδιαφέροντος και της πρόκλησης.

Η ευελιξία είναι ζωτικής σημασίας. Οι νέοι φτάνουν με διαφορετικά επίπεδα ενέργειας, συγκέντρωσης και συναισθηματικής ετοιμότητας. Οι συντονιστές μπορούν να προσαρμόσουν τις συνεδρίες επιλέγοντας παιχνίδια μικρότερης διάρκειας ή πιο ήρεμα, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να παρατηρήσουν πριν συμμετάσχουν, ή προσαρμόζοντας το μέγεθος των ομάδων. Τέτοιες προσαρμογές σέβονται τις ατομικές ανάγκες και αποτρέπουν την αποσύνδεση.

Σύντομες στιγμές αναστοχασμού στο τέλος των συνεδριών βοηθούν στην εδραίωση της μάθησης. Απλές ερωτήσεις σχετικά με το τι λειτούργησε καλά, τι ήταν δύσκολο ή τι θα μπορούσε να δοκιμαστεί διαφορετικά ενθαρρύνουν την

αυτογνωσία και τον ομαδικό αναστοχασμό. Αυτές οι συζητήσεις βοηθούν στη σύνδεση του παιχνιδιού με την ευρύτερη προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη.

Τα επιτραπέζια παιχνίδια ως εργαλείο κοινωνικής ένταξης

Τα επιτραπέζια παιχνίδια υποστηρίζουν την κοινωνική ένταξη δημιουργώντας κοινές εμπειρίες και μειώνοντας την κοινωνική απόσταση μεταξύ των συμμετεχόντων. Η προσιτή δομή τους επιτρέπει σε νέους από διαφορετικά υπόβαθρα να συμμετέχουν σε ισότιμη βάση. Μέσω της συνεργασίας και της αλληλεπίδρασης, οι συμμετέχοντες χτίζουν σχέσεις που διαφορετικά ίσως δεν θα είχαν δημιουργηθεί.

Το παιχνίδι ενθαρρύνει την ενσυναίσθηση και την υιοθέτηση της οπτικής του άλλου. Οι νέοι μαθαίνουν να αναγνωρίζουν τις ανάγκες των άλλων, να διαπραγματεύονται δίκαια και να ανταποκρίνονται στα συναισθήματα εποικοδομητικά. Αυτές οι δεξιότητες είναι ιδιαίτερα πολύτιμες σε μικτές ομάδες όπου οι συμμετέχοντες μπορεί να διαφέρουν ως προς τη γλώσσα, τον πολιτισμό ή την εμπειρία ζωής.

Τα επιτραπέζια παιχνίδια προσφέρουν επίσης πολλαπλούς τρόπους συνεισφοράς. Μερικοί νέοι διαπρέπουν στη στρατηγική, άλλοι στην επικοινωνία, την παρατήρηση ή τη διατήρηση της συνοχής της ομάδας. Η αναγνώριση και η εκτίμηση αυτών των διαφορετικών δυνατοτήτων ενισχύει την αυτοπεποίθηση και το αίσθημα του ανήκειν, ιδιαίτερα για τους συμμετέχοντες που ενδέχεται να μην βιώνουν επιτυχία σε άλλα περιβάλλοντα.

Όταν τα επιτραπέζια παιχνίδια χρησιμοποιούνται τακτικά, μπορούν να γίνουν ένα σταθερό σημείο σύνδεσης στα προγράμματα εργασίας με νέους. Πολλές οργανώσεις αναφέρουν ότι οι νέοι που αρχικά συμμετέχουν στο « » μόνο για να παίξουν το παιχνίδι « » σταδιακά εμπλέκονται σε ευρύτερες δραστηριότητες, εθελοντισμό ή ευκαιρίες ηγεσίας. Με αυτόν τον τρόπο, τα επιτραπέζια παιχνίδια λειτουργούν ως σημείο εισόδου για ευρύτερη συμμετοχή και ένταξη.

Προσαρμογή σε διαφορετικά περιβάλλοντα

Οι εταίροι που υλοποιούν το EU Player δραστηριοποιούνται σε ποικίλα περιβάλλοντα, συμπεριλαμβανομένων αστικών και αγροτικών περιοχών, σχολικών προγραμμάτων, ανοικτής νεανικής εργασίας και πρωτοβουλιών προσέγγισης. Κάθε πλαίσιο φέρει συγκεκριμένες ευκαιρίες και περιορισμούς.

Στο σχολικό περιβάλλον, ο χρόνος είναι συχνά περιορισμένος και οι μαθησιακοί στόχοι μπορεί να είναι προκαθορισμένοι. Οι συντονιστές μπορεί να χρειαστεί να ευθυγραμμίσουν τις δραστηριότητες με τους στόχους του προγράμματος σπουδών, διατηρώντας παράλληλα τον συμμετοχικό χαρακτήρα του EU Player . Η σαφής επικοινωνία με τους εκπαιδευτικούς και το προσωπικό του σχολείου βοηθά στη διαχείριση των προσδοκιών και υποστηρίζει την ένταξη.

Σε περιβάλλοντα μη τυπικής εργασίας με νέους, η συμμετοχή είναι συνήθως εθελοντική. Η ενίσχυση της κινητοποίησης και της εμπιστοσύνης μπορεί να έχει προτεραιότητα έναντι της παράδοσης του περιεχομένου. Οι συντονιστές μπορούν να αφιερώσουν περισσότερο χρόνο στην οικοδόμηση σχέσεων και να προσαρμόσουν τον ρυθμό ανάλογα με τη δυναμική της ομάδας.

Σε ευάλωτα περιβάλλοντα, η ευελιξία είναι ιδιαίτερα σημαντική. Η συμμετοχή μπορεί να είναι ακανόνιστη, η σύνθεση της ομάδας μπορεί να αλλάξει και εξωτερικές πιέσεις μπορεί να επηρεάσουν τη συμμετοχή. Οι συντονιστές πρέπει να είναι έτοιμοι να προσαρμόσουν τα σχέδια των συνεδριών, να επαναλάβουν τις εξηγήσεις και να δώσουν προτεραιότητα στην συναισθηματική ασφάλεια έναντι της ολοκλήρωσης των δραστηριοτήτων.

Αυτές οι παραλλαγές υπογραμμίζουν ότι το EU Player δεν είναι ένα σταθερό πρόγραμμα, αλλά ένα ευέλικτο πλαίσιο. Η υψηλής ποιότητας υλοποίηση εξαρτάται από την ικανότητα των συντονιστών να κατανοούν το πλαίσιο, να αξιοποιούν την εμπειρία των εταίρων και να προσαρμόζουν τις δραστηριότητες αναλόγως.

Μέρος V – Δείγματα σχεδίων μαθήματος και δραστηριοτήτων

Αυτή η ενότητα παρέχει έτοιμα προς χρήση σχέδια μαθήματος και μορφές δραστηριοτήτων που υποστηρίζουν την προσέγγιση του EU Player. Τα σχέδια έχουν σχεδιαστεί για εργαζόμενους με νέους και εκπαιδευτικούς που εργάζονται σε επίσημα και μη επίσημα περιβάλλοντα. Κάθε ένα μπορεί να προσαρμοστεί σε διαφορετικά μεγέθη ομάδων, χρονικά πλαίσια και επίπεδα προηγούμενης γνώσης.

Σχέδιο μαθήματος 1: Κατανόηση των θεσμικών οργάνων της ΕΕ μέσω του παιχνιδιού

Στόχος

Οι συμμετέχοντες αποκτούν βασική κατανόηση των ρόλων της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Ομάδα-στόχος

Νέοι ηλικίας 13 έως 20 ετών, ομάδες μεικτών ικανοτήτων.

Διάρκεια

60 λεπτά.

Υλικά

- Επιτραπέζιο παιχνίδι «EU Player»,
- κάρτες ρόλων,
- φλίπτσαρτ ή λευκός πίνακας.

Βήματα

1. Προθέρμανση (10 λεπτά): Σύντομη ομαδική συζήτηση σχετικά με τις γνώσεις που έχουν ήδη οι συμμετέχοντες για την ΕΕ. Οι βασικές ιδέες καταγράφονται οπτικά.
2. Παιχνίδι (30 λεπτά): Στους συμμετέχοντες ανατίθενται απλοποιημένοι θεσμικοί ρόλοι και παίζουν έναν καθοδηγούμενο γύρο του παιχνιδιού «EU Player» με έμφαση στη λήψη αποφάσεων.
3. Ανασκόπηση (20 λεπτά): Ομαδική ανασκόπηση σχετικά με τον τρόπο λήψης των αποφάσεων και τους ρόλους που άσκησαν επιρροή.

Προσαρμογές

Χρησιμοποιήστε οπτικά βοηθήματα και απλοποιημένη γλώσσα για τους συμμετέχοντες με χαμηλότερο επίπεδο αλφαριθμητισμού.

Σχέδιο μαθήματος 2: Πρόκληση δεξιοτήτων

Στόχος

Οι συμμετέχοντες κατανοούν τη διαφορά μεταξύ αποκλειστικών, κοινών και επικουρικών αρμοδιοτήτων της ΕΕ.

Ομάδα-στόχος

Νέοι ηλικίας 14 έως 20 ετών.

Διάρκεια

45 λεπτά.

Υλικά

Κάρτες θεματικών τομέων, πίνακας παρουσιάσεων, μαρκαδόροι.

Βήματα

1. Εισαγωγή (5 λεπτά): Σύντομη εξήγηση των αρμοδιοτήτων της ΕΕ.
2. Ομαδική εργασία (25 λεπτά): Μικρές ομάδες ταξινομούν τους τομείς πολιτικής σύμφωνα με τους τρεις τύπους αρμοδιοτήτων.
3. Ανασκόπηση (15 λεπτά): Οι ομάδες αιτιολογούν τις επιλογές τους και συζητούν την επικουρικότητα.

Προσαρμογές

Παρέχετε συγκεκριμένα παραδείγματα για να διευκολύνετε την κατανόηση.

Σχέδιο μαθήματος 3: Οι αξίες της ΕΕ στην καθημερινή ζωή

Στόχος

Οι συμμετέχοντες εξερευνούν τις βασικές αξίες της ΕΕ και τις συνδέουν με καθημερινές καταστάσεις.

Ομάδα-στόχος

Νέοι ηλικίας 13 έως 18 ετών.

Διάρκεια

50 λεπτά.

Υλικά

Κάρτες σεναρίων, κάρτες αξιών της ΕΕ, επιτραπέζιο παιχνίδι «EU Player».

Βήματα

1. Εισαγωγή (10 λεπτά): Συζήτηση σχετικά με το τι σημαίνουν οι αξίες για τους συμμετέχοντες.
2. Δραστηριότητα (25 λεπτά): Οι ομάδες λαμβάνουν σενάρια και προσδιορίζουν ποιες αξίες της ΕΕ εμπλέκονται .
3. Ανασκόπηση (15 λεπτά): Σκέψη σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο οι αξίες προστατεύονται ή αμφισβητούνται.

Προσαρμογές

Χρησιμοποιήστε παραδείγματα από την πραγματική ζωή που σχετίζονται με το περιβάλλον των συμμετεχόντων.

Σχέδιο μαθήματος 4: Η ενεργός πολιτειότητα στην πράξη

Στόχος

Οι συμμετέχοντες διερευνούν τι σημαίνει ενεργός πολιτειότητα στην πράξη και εντοπίζουν τρόπους με τους οποίους μπορούν να συμμετάσχουν σε τοπικό, εθνικό και ευρωπαϊκό επίπεδο.

Ομάδα-στόχος

Νέοι ηλικίας 14 έως 20 ετών.

Διάρκεια

60 λεπτά.

Υλικά

Πίνακας παρουσιάσεων ή λευκός πίνακας, μαρκαδόροι, κάρτες δράσης για την ιθαγένεια (που έχουν προετοιμαστεί από τον συντονιστή).

Βήματα

1. Εισαγωγή (10 λεπτά): Ομαδική συζήτηση σχετικά με το τι συνδέουν οι συμμετέχοντες με την ιδιότητα του πολίτη και τη συμμετοχή. Οι απαντήσεις απεικονίζονται οπτικά.
2. Δραστηριότητα (30 λεπτά): Οι μικρές ομάδες λαμβάνουν κάρτες δράσης που περιγράφουν διαφορετικές μορφές πολιτικής συμμετοχής, όπως η ψήφος, ο εθελοντισμός, τα συμβούλια νεολαίας, οι αναφορές, οι διαμαρτυρίες ή οι διαδικτυακές εκστρατείες. Οι ομάδες συζητούν ποιος μπορεί να συμμετάσχει, σε ποιο επίπεδο και ποια επίδραση μπορεί να έχει κάθε δράση.

3. Ομαδική συζήτηση (20 λεπτά): Οι ομάδες μοιράζονται τις σκέψεις τους και προσδιορίζουν ποιες μορφές συμμετοχής θεωρούν πιο προσιτές ή σημαντικές για αυτούς.

Προσαρμογές

Χρησιμοποιήστε παραδείγματα που αντλούνται από το τοπικό πλαίσιο και τις καθημερινές εμπειρίες των συμμετεχόντων.

Σχέδιο μαθήματος 5: Δημοκρατία, εξουσία και λήψη αποφάσεων

Στόχος

Οι συμμετέχοντες αναπτύσσουν μια κριτική κατανόηση του τρόπου με τον οποίο λαμβάνονται οι δημοκρατικές αποφάσεις και του τρόπου με τον οποίο κατανέμεται η εξουσία.

Ομάδα-στόχος

Νέοι ηλικίας 15 έως 20 ετών.

Διάρκεια

60 έως 75 λεπτά.

Υλικά

Περιγραφές σεναρίων, κάρτες ρόλων, πίνακας παρουσιάσεων.

Βήματα

1. Προθέρμανση (10 λεπτά): Συζήτηση για το τι σημαίνει δημοκρατία και πού τη συναντούν οι νέοι στην καθημερινή τους ζωή.
2. Εργασία με σενάρια (30 λεπτά): Στις ομάδες δίνονται φανταστικά αλλά ρεαλιστικά σενάρια λήψης αποφάσεων, όπως η κατανομή ενός προϋπολογισμού για τη νεολαία ή ο καθορισμός των προτεραιοτήτων της κοινότητας. Κάθε συμμετέχων αναλαμβάνει έναν ρόλο με διαφορετικά συμφέροντα.
3. Ανασκόπηση (20 έως 35 λεπτά): Συζήτηση σχετικά με το ποια φωνές ήταν πιο δυνατές, πώς επιτεύχθηκαν συμβιβασμοί και πώς αυτό σχετίζεται με τους δημοκρατικούς θεσμούς, συμπεριλαμβανομένης της ΕΕ.

Προσαρμογές

Φροντίστε να υπάρχει σαφής συντονισμός, ώστε να αποφεύγεται η κυριαρχία από συμμετέχοντες με αυτοπεποίθηση και να ενθαρρύνεται η ισορροπημένη συμμετοχή.

Πρόσθετες μορφές δραστηριοτήτων

Μικρο-συνεδρίες

Σύντομες συνεδρίες « » Συνεδρίες παιχνιδιού « » διάρκειας 20 έως 30 λεπτών που εστιάζουν σε μία έννοια, όπως η συνεργασία ή η λήψη αποφάσεων.

Ασκήσεις εναλλαγής ρόλων

Οι συμμετέχοντες εναλλάσσονται στους ρόλους για να βιώσουν διαφορετικές οπτικές γωνίες και ευθύνες.

Σχεδιάστε το δικό σας σενάριο

Οι ομάδες δημιουργούν νέα σενάρια για το παιχνίδι «EU Player» με βάση τοπικά ζητήματα ή ζητήματα που αφορούν τη νεολαία.

Ημερολόγια αναστοχασμού

Οι συμμετέχοντες καταγράφουν τις σκέψεις και τα μαθησιακά τους αποτελέσματα μετά το παιχνίδι.

Μέρος VI – Προκλήσεις και μελλοντικές προοπτικές

Η μάθηση μέσω παιχνιδιού και η συμμετοχική εκπαίδευση προσφέρουν σημαντικές δυνατότητες, αλλά αντιμετωπίζουν επίσης διαρθρωτικές και συγκυριακές προκλήσεις. Αυτή η ενότητα αναλύει αυτές τις προκλήσεις από πρακτική άποψη και σκιαγραφεί ρεαλιστικές διαδρομές για την ενίσχυση του αντίκτυπου, της βιωσιμότητας και της συνάφειας με την πάροδο του χρόνου.

Δημοκρατική κόπωση και άνιση συμμετοχή

Σε όλη την Ευρώπη, πολλοί νέοι εκφράζουν την απογοήτευσή τους για την επίσημη πολιτική και τους δημοκρατικούς θεσμούς. Αυτό περιγράφεται συχνά ως δημοκρατική κόπωση. Δεν αντανακλά αδιαφορία, αλλά επαναλαμβανόμενες εμπειρίες περιορισμένης επιρροής, αργής αλλαγής ή αντιληπτής απόστασης μεταξύ των υπευθύνων λήψης αποφάσεων και των καθημερινών ανησυχιών. Οι εκπαιδευτικές πρωτοβουλίες που προωθούν τη συμμετοχή πρέπει επομένως να λειτουργούν σε ένα πλαίσιο σκεπτικισμού και άνισης εμπιστοσύνης.

Η συμμετοχή έχει επίσης κοινωνικά πρότυπα. Οι νέοι με υψηλότερα επίπεδα εκπαίδευσης, κοινωνικού κεφαλαίου ή θεσμικής υποστήριξης έχουν περισσότερες πιθανότητες να έχουν πρόσβαση σε ευκαιρίες συμμετοχής. Όσοι αντιμετωπίζουν οικονομικές δυσκολίες, διακρίσεις ή ασταθείς συνθήκες διαβίωσης συχνά συναντούν επιπλέον εμπόδια. Προσεγγίσεις βασισμένες σε παιχνίδια, όπως το EU Player, μπορούν να μειώσουν τα όρια εισόδου, αλλά δεν μπορούν από μόνες τους να εξαλείψουν τις διαρθρωτικές ανισότητες.

Οι συντονιστές θα πρέπει, επομένως, να αποφεύγουν να παρουσιάζουν τη συμμετοχή ως μια απλή επιλογή ή προσωπική ευθύνη. Αντίθετα, οι δραστηριότητες μπορούν να ανοίξουν μια συζήτηση σχετικά με το γιατί η συμμετοχή φαίνεται προσιτή σε ορισμένους και όχι σε άλλους, καθώς και ποιες συνθήκες καθιστούν δυνατή τη συμμετοχή. Αυτή η προσέγγιση ενισχύει την κριτική κατανόηση χωρίς να αποδίδει ευθύνες σε μεμονωμένα άτομα.

Όρια της συμμετοχής με βάση τα έργα

Πολλές πρωτοβουλίες συμμετοχής των νέων υλοποιούνται ως βραχυπρόθεσμα έργα. Αν και αυτά τα έργα μπορεί να είναι καινοτόμα και ελκυστικά, ενέχουν τον κίνδυνο να δημιουργήσουν προσωρινές εμπειρίες που δεν θα διατηρηθούν μετά τη λήξη της χρηματοδότησης. Οι νέοι ενδέχεται να συναντήσουν ευκαιρίες συμμετοχής που δημιουργούν προσδοκίες χωρίς να προσφέρουν σαφείς διαδρομές συνέχειας.

Το EU Player αντιμετωπίζει αυτόν τον κίνδυνο τοποθετώντας τη μάθηση μέσα σε ευρύτερα οικοσυστήματα. Ωστόσο, οι διαμεσολαβητές και οι οργανώσεις πρέπει να εξετάσουν πώς οι δραστηριότητες συνδέονται με μακροπρόθεσμες ευκαιρίες, όπως συμβούλια νεολαίας, εθελοντισμός, προγράμματα κινητικότητας « » ή πρωτοβουλίες πολιτών. Η ρητή διατύπωση αυτών των συνδέσεων βοηθά να αποφευχθεί η αίσθηση ότι η συμμετοχή είναι συμβολική ή αναλώσιμη.

Ενίσχυση της βιωσιμότητας

Η βιωσιμότητα εξαρτάται από τη θεσμική εδραίωση. Όταν το EU Player ενσωματώνεται σε τρέχοντα προγράμματα, οργανωτικές στρατηγικές ή συνεργασίες με σχολεία και τοπικές αρχές, είναι πιο πιθανό ο αντίκτυπός του να διαρκέσει. Η εκπαίδευση των διαμεσολαβητών, η τεκμηρίωση των πρακτικών και η ανταλλαγή γνώσεων μεταξύ των οργανισμών συμβάλλουν σε αυτή τη διαδικασία.

Η ανάπτυξη ικανοτήτων είναι ιδιαίτερα σημαντική. Η υψηλής ποιότητας διευκόλυνση απαιτεί χρόνο, προβληματισμό και υποστήριξη. Η δημιουργία χώρων όπου οι διευκολυντές μπορούν να ανταλλάσσουν εμπειρίες, να προβληματίζονται σχετικά με τις προκλήσεις και να προσαρμόζουν τις μεθόδους ενισχύει την υλοποίηση και μειώνει την εξάρτηση από την ατομική εμπειρογνωμοσύνη.

Ψηφιακή ανάπτυξη με προσοχή

Τα ψηφιακά εργαλεία προσφέρουν ευκαιρίες για την επέκταση της εμβέλειας και τη διατήρηση της εμπλοκής μεταξύ των συνεδριών. Τα διαδικτυακά τουρνουά, οι κοινές πλατφόρμες ή οι προκλήσεις παρακολούθησης μπορούν να υποστηρίξουν τη διακρατική ανταλλαγή και τη συνέχεια. Ταυτόχρονα, η ψηφιακή επέκταση πρέπει να προσεγγίζεται με προσοχή.

Η διαπροσωπική αλληλεπίδραση παραμένει κεντρική για την οικοδόμηση εμπιστοσύνης και την κοινωνική μάθηση. Τα ψηφιακά στοιχεία πρέπει να συμπληρώνουν, και όχι να αντικαθιστούν, το αναλογικό παιχνίδι. Οι διαμεσολαβητές πρέπει να παραμένουν προσεκτικοί σε θέματα πρόσβασης, ψηφιακής κόπωσης και προστασίας δεδομένων κατά την ενσωμάτωση διαδικτυακών στοιχείων.

Η συν-δημιουργία από τους νέους ως αρχή

Η συμμετοχή των νέων στη διαμόρφωση των δραστηριοτήτων αποτελεί τόσο μια δημοκρατική πρακτική όσο και ένα μέτρο ποιότητας. Η συν-δημιουργία μπορεί να περιλαμβάνει την προσαρμογή κανόνων, την ανάπτυξη νέων σεναρίων ή τη διαμόρφωση προσεγγίσεων διευκόλυνσης. Αυτές οι διαδικασίες αυξάνουν τη συνάφεια και την αίσθηση ιδιοκτησίας, αλλά απαιτούν επίσης χρόνο και ευελιξία.

Η σαφής επικοινωνία σχετικά με το τι μπορεί και τι δεν μπορεί να επηρεαστεί βοηθά στη διαχείριση των προσδοκιών. Όταν η συν-δημιουργία είναι ουσιαστική, ενισχύει το βασικό μήνυμα του EU Player: ότι η συμμετοχή συνεπάγεται διαπραγμάτευση, συμβιβασμό και κοινή ευθύνη.

Μελλοντικές προοπτικές

Η μελλοντική ανάπτυξη του EU Player θα πρέπει να παραμείνει ευαίσθητη στις κοινωνικές αλλαγές. Οι μεταβολές στον πολιτικό διάλογο, στα ψηφιακά περιβάλλοντα και στις πραγματικές συνθήκες ζωής των νέων θα συνεχίσουν να διαμορφώνουν τον τρόπο με τον οποίο κατανοείται και ασκείται η ιθαγένεια. Η διατήρηση της συνάφειας θα απαιτήσει συνεχή αναστοχασμό, ανοιχτότητα στην κριτική και συνεργασία μεταξύ των τομέων.

Με την ενσωμάτωση του EU Player σε ευρύτερες διαδρομές συμμετοχής και την υποστήριξη των διαμεσολαβητών ως στοχαστικών επαγγελματιών, η προσέγγιση μπορεί να συμβάλει σε μια πιο περιεκτική και ουσιαστική δημοκρατική μάθηση σε όλη την Ευρώπη.



Συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα αυτές της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η αρχή χορήγησης επιχορηγήσεων μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Λογότυπα

Πηγές εικόνων

Πηγές και αναφορές

Ακαδημαϊκές και πολιτικές αναφορές

Collins, J. W. και O'Brien, N. P. (2003). *The Greenwood Dictionary of Education*. Greenwood Press.

Fatta, D. D., Baldassarre, G., Mirolli, M. και Cesta, A. (2018). Εκπαιδευτικά παιχνίδια και μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια: Η τελευταία λέξη της τεχνολογίας. *Educational Technology Research*.

Hassinger-Das, B., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M. και Dickinson, D. K. (2017). Κατανοώντας τον ρόλο του παιχνιδιού στην εκπαίδευση. *American Journal of Play*, 9(2), 155–173.

Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M. και Eyer, D. (2003). *Ο Αϊνστάιν δεν χρησιμοποίησε ποτέ κάρτες μάθησης*. Rodale Press.

Mohamad, S., Sazali, N., και Salleh, M. (2018). Μάθηση με βάση το παιχνίδι στην εκπαίδευση: Μια ανασκόπηση. *Journal of Educational Technology*.

Noda, S., Shiotsuki, K. και Nakao, M. (2019). Η αποτελεσματικότητα της μάθησης με βάση τα επιτραπέζια παιχνίδια: Μια μετα-ανάλυση. *Educational Psychology Review*.

Qian, M. και Clark, K. R. (2016). Μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια και δεξιότητες του 21ου αιώνα. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58.

Team, J. S. E. (2017). Η μάθηση με βάση τα παιχνίδια και τα επιτραπέζια παιχνίδια ως εκπαιδευτικά εργαλεία. *Περιοδικό Εκπαίδευσης για τη Βιωσιμότητα*.

Πηγές της ΕΕ και θεσμικές πηγές

Ευρωπαϊκή Ένωση (2012). *Συνθήκη για την Ευρωπαϊκή Ένωση*.

Ευρωπαϊκή Ένωση (2012). *Συνθήκη για τη λειτουργία της Ευρωπαϊκής Ένωσης*.

Ευρωπαϊκή Ένωση (2012). *Χάρτης των Θεμελιωδών Δικαιωμάτων της Ευρωπαϊκής Ένωσης*.

Eurostat (2023). Στατιστικά στοιχεία για την απασχόληση και την ανεργία. Ευρωπαϊκή Ένωση.

CEDEFOP. Επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση, και μεταβάσεις των νέων στην Ευρώπη.

Πηγές βασισμένες σε έργα και πρακτικές

READY – Ευαισθητοποίηση των νέων σχετικά με την ΕΕ μέσω προσβάσιμων εγγράφων. Πόροι του προγράμματος Erasmus+.

CitiGen'Z – Προώθηση του αισθήματος του «ανήκειν» στην ΕΕ μεταξύ των νέων της Γενιάς Z. Εκπαιδευτικό υλικό του προγράμματος Erasmus+.

Make Europe Great Again. Έργο Erasmus+ , με συντονιστή εταίρο την οργάνωση Pistes Solidaires.