

# ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

# TRANSVERSAL MODEL FOR MIGRANTS

2018-1-FR01-KA202-048007

Κεφάλαιο ε) ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ





## ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

<b>ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΟΡΩΝ</b>	3
<b>Κεφάλαιο ε) ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ</b>	4
Βασικές έννοιες: Γλωσσάρι δημιουργικότητας	6
Πρακτική άσκηση: 30 κύκλοι	7
Πρακτική άσκηση: Πώς να κερδίσετε χρήματα	8
Συμβουλές για δημιουργικότητα	9





## ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΟΡΩΝ

<b>EQF</b>	Το ευρωπαϊκό πλαίσιο προσόντων (European Qualification Framework - EQF) είναι ένα εργαλείο μετάφρασης που βοηθά στην κατανόηση και τη σύγκριση των τίτλων σπουδών που απονέμονται σε διαφορετικές χώρες και σε διαφορετικά συστήματα εκπαίδευσης και κατάρτισης, το οποίο αποτελείται από οκτώ επίπεδα.
<b>EQF επίπεδο 5</b>	Το EQF επίπεδο 5 έχει σχεδιαστεί για να βελτιώσει τις ικανότητες των ατόμων που ήδη εργάζονται και να τους παρέχει προηγμένες τεχνικές, εγκάρσιες και / ή διαχειριστικές δεξιότητες.
<b>Συμβουλές</b>	Προτάσεις για την πρακτική εφαρμογή του μαθησιακού υλικού.
<b>Γνώσεις (επίπεδο 5)</b>	Πρόκειται για εξειδικευμένες, πραγματικές και θεωρητικές γνώσεις σε ένα πεδίο εργασίας ή μελέτης και συμβουλές για τη συνειδητοποίηση των ορίων αυτής της γνώσης.
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Τα μαθησιακά αποτελέσματα είναι δηλώσεις που περιγράφουν σημαντικά και ουσιαστικά ορόσημα μάθησης που πρέπει να επιτευχθούν, και μπορούν να αποδειχθούν αξιόπιστα στο τέλος της εκπαίδευσης. Στο ευρωπαϊκό πλαίσιο προσόντων, ως μαθησιακά αποτελέσματα περιγράφονται οι γνώσεις, οι δεξιότητες, η ευθύνη και η αυτονομία.
<b>Ευθύνη και αυτονομία (επίπεδο 5)</b>	Μέσα εξάσκησης της διαχείρισης και εποπτείας στο πλαίσιο δραστηριοτήτων εργασίας ή μελέτης όπου υπάρχει απρόβλεπτη μεταβολή της εξέτασης και ανάπτυξη των επιδόσεων του εαυτού και άλλων.
<b>Δεξιότητες (επίπεδο 5)</b>	Πρόκειται για μια ολοκληρωμένη γκάμα γνωστικών και πρακτικών δεξιοτήτων που απαιτούνται για την ανάπτυξη δημιουργικών λύσεων σε αφηρημένα προβλήματα.





## Ενότητα 5) ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ





<b>Ενότητα 5</b>	<b>ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ</b>			
<b>ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ</b>	Ο βασικός στόχος αυτής της μονάδας είναι η κατανόηση της έννοιας της δημιουργικότητας και ο τρόπος με τον οποίο οι μετανάστες μπορούν να ενισχύσουν την περιέργεια και την καινοτομία τους.			
<b>ΩΡΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ</b>	6 ώρες	<b>ΤΥΠΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο	<b>ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΥ</b> Εκπαιδευτές / Προπονητές
<b>ΥΠΟ - ΕΝΟΤΗΤΑ</b>	Μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευτές και οι προπονητές που δουλεύουν με μετανάστες θα είναι σε θέση να ...			
<b>ΠΕΡΙΕΡΓΕΙΑ</b>	<b>ΓΝΩΣΗ</b>	<b>ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΥΠΕΥΘΥΝΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΑΥΤΟΝΟΜΙΑ</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Καθορίζουν την περιέργεια</li> <li>αναγνωρίζουν τις βασικές έννοιες της περιέργειας</li> <li>αναπαράγουν διαφορετικά μοντέλα για την περιέργεια</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>να αναλύσουν τρόπους για την τόνωση της περιέργειας</li> <li>να συζητήσουν τις επιπτώσεις του περιβάλλοντος στη δημιουργικότητα</li> <li>να συζητήσουν διαφορετικούς τρόπους για την ανάπτυξη της περιέργειας</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>να αυξήσουν τη δική τους περιέργεια</li> <li>να συμβάλουν στη δημιουργία ιδεών</li> </ul>	
<b>ΜΕΣΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ</b>	<i>Έννοιες: Γλωσσάρι Δημιουργικότητας</i>		<i>Πρακτική εξάσκηση: 30 κύκλοι</i>	<i>Συμβουλές για τη δημιουργικότητα</i>
<b>ΧΡΟΝΟΣ</b>	<i>60 λεπτά</i>		<i>60 λεπτά</i>	<i>60 λεπτά</i>
<b>ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ</b>	<b>ΓΝΩΣΗ</b>	<b>ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΥΠΕΥΘΥΝΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΑΥΤΟΝΟΜΙΑ</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Καθορίζουν την καινοτομία</li> <li>Να σχετίζουν την καινοτομία του ατόμου και των καινοτομιών των οργανισμών</li> <li>Να περιγράφουν τους τύπους καινοτομίας</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>να εφαρμόσουν τις δεξιότητες καινοτομίας σε περιβάλλοντα πραγματικής ζωής</li> <li>να εντοπίζουν τα εμπόδια και τα προβλήματα κατά τη διαδικασία της καινοτομίας.</li> <li>να συζητούν τις διαφορές μεταξύ της υλοποίησης και των δημιουργικών ιδεών</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>να προωθούν τις δεξιότητες καινοτομίας μεμονωμένα ή σε ομάδες</li> <li>να ενεργούν με δεοντολογικές ευθύνες κατά τη διάρκεια της διαδικασίας καινοτομίας</li> </ul>	
<b>ΠΟΡΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ</b>	<i>Έννοιες: Γλωσσάρι Δημιουργικότητας</i>		<i>Πρακτική άσκηση: Πως να κερδίσετε χρήματα ?</i>	
<b>ΧΡΟΝΟΣ</b>	<i>60 λεπτά</i>		<i>120 λεπτά</i>	





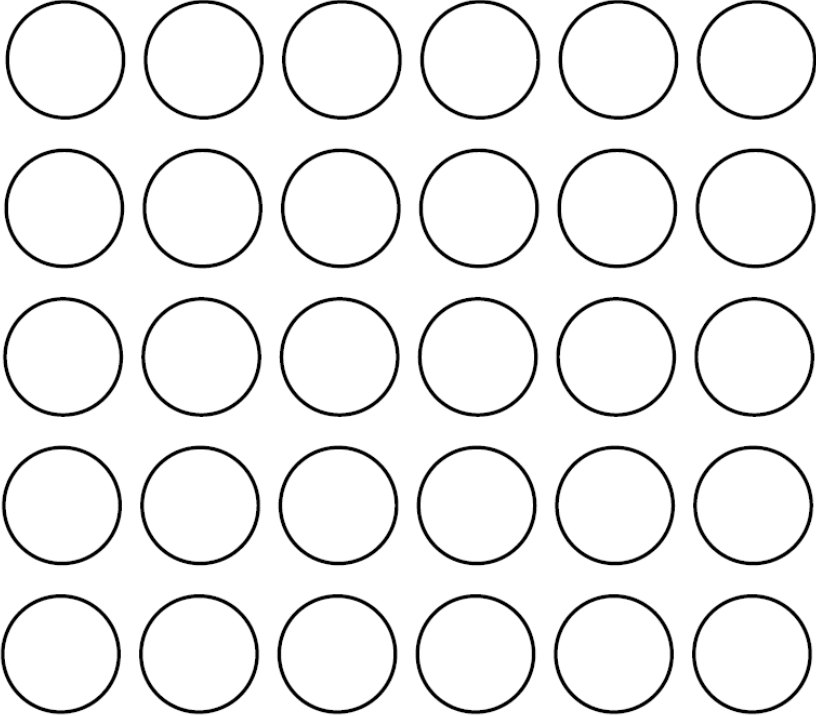
**Έννοιες: Γλωσσάρι Δημιουργικότητας**

<b>Δημιουργικότητα</b>	Δυνατότητα να αντιλαμβάνονται τον κόσμο με νέους τρόπους; πράξη μετατροπής νέων και φανταστικών ιδεών σε πραγματικότητα.
<b>Περιέργεια</b>	Αναγνώριση, επιδίωξη και επιθυμία να εξερευνήσουν νέα, αβέβαια, σύνθετα και διφορούμενα γεγονότα.
<b>Καινοτομία</b>	Εισαγωγή κάτι καινούργιου; ανάπτυξη και εφαρμογή νέας ιδέας, μεθόδου, διαδικασίας, προϊόντος, υπηρεσίας.
<b>Δημιουργία ιδεών</b>	Διαδικασία δημιουργίας νέων ιδεών
<b>Πρώθηση ιδεών</b>	Οικοδόμηση συνασπισμών, εύρεση χορηγών, συμμετοχή σε κοινωνικές δραστηριότητες για καινοτόμες πράξεις.
<b>Υλοποίηση ιδεών</b>	Ανάπτυξη μοντέλου ή πρωτοτύπου για καινοτομία; μετατρέποντας την ιδέα σε απτό προϊόν ή υπηρεσία.
<b>Ευαισθησία στην επίλυση προβλημάτων</b>	Προσπάθεια επίλυσης προβλημάτων και προσπάθεια μείωσης των κενών στη γνώση.
<b>Αντοχή στο άγχος</b>	Η προθυμία να ενστερνιστεί την αμφιβολία, τη σύγχυση, το άγχος και άλλες μορφές δυσφορίας που προκύπτουν από τη διερεύνηση νέων, απροσδόκητων, σύνθετων, μυστηριωδών ή συγκεχυμένων γεγονότων.
<b>Κοινωνική περιέργεια</b>	Θέλοντας να γνωρίσει τι σκέφτονται και κάνουν οι άλλοι άνθρωποι παρατηρώντας, μιλώντας ή ακούγοντας συνομιλίες.
<b>Αναζήτηση συγκινήσεων</b>	Η προθυμία να αναλάβει φυσικούς, κοινωνικούς και οικονομικούς κινδύνους για να αποκτήσει ποικίλες, πολύπλοκες και έντονες εμπειρίες.
<b>Ριζική καινοτομία</b>	Νέες καινοτομίες στον κόσμο / στον οργανισμό; μετασχηματίζονται σημαντικά τα υπάρχοντα προϊόντα και υπηρεσίες.
<b>Αναβάθμιση της καινοτομίας</b>	Αλλαγή, επέκταση ή εκκαθάριση υφιστάμενων προϊόντων και υπηρεσιών.





**Πρακτική άσκηση: 30 κύκλους**

<p><b>Εισαγωγή</b></p>	<p>Το ακόλουθο εργαστήριο στοχεύει να ενισχύσει την παραγωγή ιδεών των ανθρώπων. Η παραγωγή ιδεών είναι ένα από τα πρώτα βήματα για την ανάπτυξη της περιέργειας και της καινοτομίας</p>
<p><b>Εργασία</b></p>	<p><b>Βήματα</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Μοιράστε σε κάθε συμμετέχοντα τα φύλλα δραστηριότητας (παρακάτω)</li> <li>2. Εξηγήστε τον σκοπό της άσκησης πώς η δημιουργία της ιδέας σχετίζεται με την περιέργεια και την καινοτομία</li> <li>3. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μετατρέψουν κάθε κενό κύκλο σε κάτι που είναι εξοικειωμένοι (ρολόι, πρόσωπα, μπάλες κ.λπ.).</li> <li>4. Αφού ολοκληρώσουν οι συμμετέχοντες τον σχεδιασμό των κύκλων τους, ζητήστε τους να τους συγκρίνουν με άλλους κύκλους άλλων συμμετεχόντων. Συζητήστε τη ροή των κύκλων. Στις περισσότερες περιπτώσεις, η πλειοψηφία των ανθρώπων δεν μπορεί να ολοκληρώσει 30 κύκλους. Ελέγξτε πόσοι κύκλοι ολοκληρώθηκαν και ποιες οι διαφορές τους.</li> <li>5. Συζητήστε με την ομάδα σχετικά με τους κύκλους τους και τι έχουν βιώσει κατά την ολοκλήρωση της άσκησης.</li> </ol> <div style="text-align: center;">  </div>
<p><b>Ερωτήσεις ανατροφοδότησης</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ποια είναι η ιστορία των κύκλων σας; Είναι παρόμοια (όπως διαφορετικοί τύποι σφαίρας) ή είναι ανεξάρτητη (πρόσωπο, μπισκότο, γη κ.λπ.);</li> <li>- Οι κύκλοι σας παραβιάζουν τους κανόνες ή τους συνδέουν (όπως ένας μεγάλος κύκλος);</li> <li>- Τι είδους προβλήματα αντιμετωπίσατε;</li> <li>- Γιατί νομίζετε ότι επιλέξατε αυτά τα αντικείμενα για να σχεδιάσετε;</li> </ul>





**Πρακτική άσκηση: Πως να κερδίσετε χρήματα?**

<p><b>Εισαγωγή</b></p>	<p>Ο στόχος είναι να χρησιμοποιηθούν οι δεξιότητες περιέργειας και καινοτομίας σε πραγματικό περιβάλλον.</p>
<p><b>Εργασία</b></p>	<p><b>Βήματα</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Μοιράστε 5 ευρώ σε ένα φάκελο σε κάθε συμμετέχοντα (εάν η ομάδα είναι πολυπληθής ο εκπαιδευτής μπορεί επίσης να σχηματίσει ομάδες - 3-5 μαθητές σε κάθε ομάδα).</li> <li>2. Εξηγήστε την προσδοκία και τον σκοπό της άσκησης. Σε αυτή την άσκηση ο στόχος είναι να κερδίσετε όσα περισσότερα χρήματα μπορείτε σε δύο ώρες χρησιμοποιώντας τα χρήματα στο φάκελο. Οι συμμετέχοντες πρέπει να ενεργήσουν δημιουργικά για να αυξήσουν τα χρήματά τους. Πρέπει επίσης να έχουν επιχειρηματικούς προσανατολισμούς.</li> <li>3. Μετά από δύο ώρες, όλα τα μέλη της ομάδας προετοιμάζουν μια παρουσίαση για τους τρόπους με τους οποίους κέρδισαν χρήματα. Αναμένεται επίσης να συζητηθούν ηθικές ανησυχίες.</li> </ol> <p>Σημείωση: Εάν ο εκπαιδευτής δεν προτιμά να μοιράσει χρήματα. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν 10 συνδετήρες ή 10 post-it αντί για χρήματα.</p>
<p><b>Ερωτήσεις ανατροφοδότησης</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Πώς φτιάξατε το σχέδιο δράσης σας;</li> <li>- Λάβατε υποστήριξη από άλλους;</li> <li>- Τι είδους προβλήματα και εμπόδια συναντήσατε;</li> <li>- Υπάρχει κάποιο ηθικό δίλημμα το οποίο αντιμετώπισατε;</li> <li>- Ξεκινήσατε με την πρώτη ιδέα που ήρθε στο μυαλό σας;</li> <li>- Εάν είχατε περισσότερο χρόνο τι θα κάνατε διαφορετικά;</li> </ul>





## Συμβουλές για τη δημιουργικότητα

Δοκιμάστε το	Αποφύγετέ το
<input checked="" type="checkbox"/> Να είστε συνεχώς περίεργοι.	<input checked="" type="checkbox"/> Μην επικρίνετε τις αρχικές ιδέες σας.
<input checked="" type="checkbox"/> Πιστέψτε και εμπιστευθείτε στον εαυτό σας.	<input checked="" type="checkbox"/> Μην περιμένετε για την τέλεια ιδέα. Ενεργείστε.
<input checked="" type="checkbox"/> Κάντε έρευνα και ερωτήσεις - ανοιχτά.	<input checked="" type="checkbox"/> Μην είστε μόνοι κατά τη διάρκεια της διαδικασίας, οι άνθρωποι φέρνουν ιδέες.
<input checked="" type="checkbox"/> Βγείτε έξω από τη ζώνη άνεσής σας.	<input checked="" type="checkbox"/> Μην είστε τεμπέληδες, η έρευνα και η γνώση είναι σημαντικές για δημιουργικές ιδέες.
<input checked="" type="checkbox"/> Κρατήστε ένα ημερολόγιο έμπνευσης. Σας βοηθά να οραματιστείτε ιδέες.	<input checked="" type="checkbox"/> Μην διαφωνείτε με τους ανθρώπους, προσπαθήστε να κατανοήσετε τις ανατροφοδοτήσεις τους.
<input checked="" type="checkbox"/> Η σωματική άσκηση ενισχύει τη δημιουργική σκέψη.	<input checked="" type="checkbox"/> Μην είστε πάρα πολύ επικριτικοί.
<input checked="" type="checkbox"/> Ακούστε τους άλλους και δώστε προσοχή.	<input checked="" type="checkbox"/> Μην αντιγράφετε άλλες ιδέες, ο καθένας και η κάθε κατάσταση είναι διαφορετική.

