



Πρόγραμμα ‘Young Cities’ – Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα

Δρ Ελίζα Πατούρη - eliza.patouris@resetcy.com

Διευθυντρια

Research and Education in Social Empowerment and Transformation– RESET – www.resetcy.com



ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
ΝΕΟΛΑΙΑΣ
ΚΥΠΡΟΥ



ΕΘΝΙΚΗ
ΑΡΧΗ
ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΩΝ

Δήμοι Εφαρμογής:



Δήμος Αγλαντζιάς



Υλοποιείτε από:



Center for Social
Innovation



Στόχος του Εκπαιδευτικού Προγράμματος

- Ανάπτυξη ενός ενημερωμένου και χρήσιμου εκπαιδευτικού προγράμματος ανάπτυξης δεξιοτήτων και γνώσεων για νέους με σκοπό την ενδυνάμωση τους και την προώθηση της συμμετοχικότητάς τους στις τοπικές κοινωνίες
- Δημιουργία καταρτισμένων ομάδων νέων που θα μπορούν να λειτουργούν σαν πυρήνες στις τοπικές κοινωνίες τους αλλά και σε άλλους Δήμους με σκοπό την εμπλοκή και άλλων νέων και επέκταση του προγράμματος σε Παγκύπρια κλίμακα

Μέθοδος μάθησης- 'Think and Do'

- Ενθαρρύνει την μάθηση μέσα απο την οποία οι νέοι μπορούν να λύσουν προβλήματα και να χρησιμοποιήσουν τη γνώση τους για να βρουν λύσεις σε πρακτικά ζητήματα.
- Έτσι αναπτύσσονται οι δεξιότητες τους στην εύρεση πρακτικών χρήσεων για ιδέες και θεωρίες.
- Τους δίνετε η ευκαιρία να πειραματίζονται με νέες ιδέες, να προσομοιώνουν και να εργάζονται με πρακτικές εφαρμογές.

Design Thinking

- Αντιμέτωπιση σύνθετων προβλημάτων τα οποία δεν είναι αυστηρώς καθορισμένα ή άγνωστα, μέσω της κατανόησης των ανθρώπινων αναγκών που σχετίζονται με αυτά.
- Τα προβλήματα επανατοποθετούνται με ανθρωποκεντρικό τρόπο δημιουργώντας πολλές νέες ιδέες μέσω του καταιγισμού ιδεών
- Πρακτική προσέγγιση στην πρωτοτυπία και στην δοκιμή.
- Εφαρμογή!



Τα στάδια του Design Thinking

- Ανακάλυψη/ Ενσυναίσθηση (Empathize)
- Ορισμός του προβλήματος (Define)
- Ανάπτυξη ιδεών (Ideate)
- Δημιουργία Πρωτοτύπου (Prototype)
- Προτάσεις πρωτοτύπων/λύσεις στο πρόβλημα (Test)

Υπεύθυνες Αρχές

Υπεύθυνοι Φορείς Έργου

Εκπαιδευτικό πρόγραμμα

Εβδομάδα	Ενότητα
1 ^η	Εισαγωγή στο έργο
2 ^η	Εισαγωγή στο 'Design Thinking'
3 ^η	Ορισμός πρόκλησης και Ανάπτυξη Ιδεών
4 ^η	Συζήτηση Ιδεών και κατάληξη
5 ^η	Ανάπτυξη και Σχεδιασμός Πρωτότυπου της Ιδέας
6 ^η	Δοκιμή Πρωτοτύπου
7 ^η	Ηγεσία και Αειφόρο Ανάπτυξη
8 ^η	Διαχείριση Κοινοτικού Έργου
9 ^η	Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Διαπραγμάτευσης & Παρουσίασης
10 ^η	Τελικές Παρουσιάσεις

Εκπαιδευτική Προσέγγιση: Μη τυπική μάθηση



Δομημένη (όσον αφορά τους μαθησιακούς στόχους, το χρόνο μάθησης ή/και τη μαθησιακή υποστήριξη).

Δημιουργικότητα, συμμετοχικότητα, καινοτομία και ενέργεια που διέπει τους νέους.

Τεχνικές μη τυπικής μάθησης

- Δραστηριότητες ανταλλαγής ιδεών
- Συζητήσεις
- Ομαδική εργασία
- Αυτοκατευθυνόμενη μάθηση
- Παιχνίδι ρόλων
- Παιχνίδι προσομοίωσης
- Αυτο-προβληματισμός



Υπεύθυνες Αρχές

Υπεύθυνοι Φορείς Έργου

Συμμετοχική έρευνα που καθοδηγείται απο τη νεολαία (Youth-Led Participatory Action Research-YPAR)

Το YPAR είναι μεθοδολογία που:

1)Βασίζεται στην έρευνα- Τα θέματα της έρευνας βασίζονται στις εμπειρίες και τις ανησυχίες της ζωής των νέων.

2)Είναι συμμετοχική- Οι νέοι μοιράζονται τη δύναμη με τους ενήλικες στη λήψη αποφάσεων σχετικά με το έργο τους και πώς να το προωθήσουν.

3)Είναι μεταμορφωτική - Ο σκοπός του YPAR είναι να βελτιώσει τις ζωές των νέων και των κοινοτήτων τους.





Ευχαριστώ!

Δρ Ελίζα Πατούρη

Διευθύντρια

Research and Education in Social Empowerment

and Transformation– RESET – www.resetcy.com

eliza.patouris@resetcy.com



ΕΘΝΙΚΗ
ΑΡΧΗ
ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΩΝ

Δήμοι Εφαρμογής:



Υλοποιείτε από:



Center for Social
Innovation

