



The Real Game
Οραματίσου το μέλλον σου παίζοντας!

ΣΥΝΟΠΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ

Διευκολυντή

για το παιχνίδι

«THE REAL GAME»



Περιεχόμενα

Εισαγωγή		3
Σημειώσεις Προετοιμασίας		6
Κεφάλαιο 1 - Φτιάχνοντας τη ζωή μου		8
Ενότητα 1	Το Παιχνίδι Περιστροφής	8
Ενότητα 2	Το Όνειρο	10
Ενότητα 3	Ποια είναι η Γραμμή μου;	12
Ενότητα 4	Η Πόλη μας	14
Ενότητα 5	Ποιος/α είμαι εγώ; Ποιος/α είσαι εσύ;	17
Κεφάλαιο 2 Ποιότητα Ζωής		19
Ενότητα 1	Μετά τη δουλειά	20
Ενότητα 2	Έλεγχος Πραγματικότητας	22
Ενότητα 3	Οικονομικός σχεδιασμός	25
Ενότητα 4	Φεύγοντας Μακριά	27
Ενότητα 5	Στρίψε το Ξανά	30
Κεφάλαιο 3 Αλλαγές και Επιλογές		32
Ενότητα 1	Δίκαιο Παιχνίδι	33
Ενότητα 2	Ειδοποίηση αλλαγής εργασίας	35
Ενότητα 3	Η Καταστροφή Χτυπά	38
Ενότητα 4	Επαγγελματική Κινητικότητα	40
Κεφάλαιο 4 Το Προσωπικό Ταξίδι		42
Ενότητα 1	Σκέψου Ξανά!	43
Ενότητα 2	Ακολούθησε την καρδιά σου	45
Ενότητα 3	Σχέδιο Ζωής	47
Ενότητα 4	Ημέρα Καριέρας	49
Ενότητα 5	Η Τελευταία Περιστροφή	51
Ενότητα 6	Περίληψη	53

Εισαγωγή

Λίγα λόγια για το παιχνίδι

Το Be Real Game (www.realgame.com) είναι ένα πρωτοποριακό και το μοναδικό ευρέως εφαρμοζόμενο ηλεκτρονικό εργαλείο ανάπτυξης σταδιοδρομίας. Η πρώτη του έκδοση αναπτύχθηκε το 1994 στον Καναδά (National Life/Work Center) και σήμερα χρησιμοποιείται από περισσότερους από 250.000 εφήβους και νέους ετησίως σε 10 χώρες παγκοσμίως (Ηνωμένο Βασίλειο, Δανία, Γαλλία, Καναδάς, Αυστραλία, Ολλανδία, Νέα Ζηλανδία, Γερμανία, Ουγγαρία και Η.Π.Α.).

Με γραφικά και εικόνες από τη σύγχρονη κοινωνική και επαγγελματική ζωή, είναι έτσι σχεδιασμένο ώστε να υποστηρίζει τον έφηβο στο σχεδιασμό της εκπαιδευτικής και επαγγελματικής του πορείας και στη μετάβασή του στον κόσμο των ενηλίκων. Μέσα από τις δραστηριότητες του προγράμματος, ο έφηβος, ή/και ο νέος, καλείται να γνωρίσει τον κόσμο της εργασίας και να φανταστεί τον εαυτό του μέσα σε αυτή.

Πιο συγκεκριμένα, οι έφηβοι και οι νέοι βοηθούνται μεταξύ άλλων να κατανοήσουν:

- Τις προσωπικές τους δεξιότητες και ικανότητες και να διαμορφώσουν θετική αυτοεκτίμηση
- Τη σύνδεση των σχολικών εμπειριών με την επιλογή καριέρας και τον αντίστοιχο σχεδιασμό της
- Τη σπουδαιότητα της απόκτησης εκπαιδευτικών κα άλλων προσόντων στην εξεύρεση εργασίας
- Τις διαδικασίες λήψης απόφασης, επίλυσης προβλημάτων εργασίας μέσα σε μια ομάδα κ.ά.
- Τις διαδικασίες αναζήτησης, κριτικής ανάγνωσης και αξιοποίησης της πληροφορίας, σχετικά με τις εκπαιδευτικές και επαγγελματικές ευκαιρίες.
- Την επίδραση των επαγγελματικών επιλογών στην προσωπική ζωή
- Την ανάγκη εξισορρόπησης μεταξύ επαγγελματικής και προσωπικής ζωής
- Τους πολλαπλούς ρόλους και τις ευθύνες που θα έχουν στην ενήλικη ζωή

Ιδιαίτερα οι έφηβοι και οι νέοι που είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση των νέων τεχνολογιών και του διαδικτύου, αναμένεται, όπως συμβαίνει ήδη στις χώρες που χρησιμοποιείται το Be Real Game, να ανταποκριθούν με αυξημένο ενδιαφέρον στο συγκεκριμένο εργαλείο το οποίο εκτός από διαδραστικό, είναι φιλικό και εύκολο και δεν απαιτεί εξειδικευμένες γνώσεις.

Το πρόγραμμα έχει σχεδιαστεί καταρχήν έτσι ώστε η μάθηση να καθοδηγείται από ένα εκπαιδευτικό/σύμβουλο επαγγελματικού προσανατολισμού σε ομαδικό περιβάλλον (στο πρόγραμμα αναφέρεται ως «διευκολυντής»).

Με τον τρόπο αυτό μπορεί να αξιοποιηθεί ως υποστηρικτικό εργαλείο από τα στελέχη ΣΥΕΠ για την ευαισθητοποίηση των εφήβων σε θέματα αγωγής σταδιοδρομίας.

Ο έφηβος ωστόσο μπορεί να χρησιμοποιήσει και ατομικά αρκετές δραστηριότητες ως εργαλεία αυτοδιερεύνησης και να διαμορφώσει μια εικόνα για τις ικανότητες, δεξιότητες, ενδιαφέροντα,

επαγγελματικές του αξίες κ.ά., προκειμένου να διευκολυνθεί στο σχεδιασμό της εκπαιδευτικής και επαγγελματικής του σταδιοδρομίας.

Στην περίπτωση αυτή, ο γονιός μπορεί να παίξει το ρόλο του «διευκολυντή» για να εξασφαλίσει στον έφηβο την πρόσβαση του στο πρόγραμμα αλλά και να τον συνδράμει για να αξιοποιήσει στο μεγαλύτερο δυνατό βαθμό τις δυνατότητες του παιχνιδιού.

Πώς να χρησιμοποιήσετε το συγκεκριμένο οδηγό

Ο συγκεκριμένος οδηγός απευθύνεται στον ενήλικο που θα αναλάβει το ρόλο του διευκολυντή και θα υλοποιήσει το πρόγραμμα αυτό με μία ομάδα εφήβων ή/και με έναν έφηβο. Περιέχονται σε αυτόν σύντομη περιγραφή κάθε ενότητας με τους στόχους της, τις βασικές ενέργειες προετοιμασίας και τις βασικές δραστηριότητες για τη διεξαγωγή της.

Ο στόχος του οδηγού αυτού είναι να δώσει στο διευκολυντή μια εικόνα για το πώς διαρθρώνεται και λειτουργεί το πρόγραμμα μέσα από την συνοπτική παρουσίαση των διαδοχικών ενότητων. Ο οδηγός αυτός δεν είναι λεπτομερής και δεν περιέχει αναλυτικές οδηγίες διεξαγωγής του παιχνιδιού. Οι πληροφορίες αυτές βρίσκονται στον Οδηγό του Διευκολυντή ο οποίος είναι διαθέσιμος ηλεκτρονικά και θα πρέπει να μελετηθεί με προσοχή προκειμένου να υλοποιηθεί το πρόγραμμα με τη μεγαλύτερη δυνατή επιτυχία. Όλο το υλικό του προγράμματος είναι επίσης διαθέσιμο διαδικτυακά.

Η ελληνική έκδοση του «Be Real Game»

Η προσαρμογή της σειράς Παιχνιδιών Σταδιοδρομίας «Real Game» και «Be Real Game» στα ελληνικά δεδομένα έχει γίνει στο πλαίσιο του έργου «Διαδικτυακή Διαδραστική Πύλη Συμβουλευτικής και Επαγγελματικού Προσανατολισμού για εφήβους στους Άξονες Προτεραιότητας 4,5,6-Οριζόντια Πράξη» στο Ε.Π. «Εκπαίδευση δια Βίου Μάθηση» και χρηματοδοτήθηκε από το ΕΣΠΑ 2007-2013.

Υπεύθυνος Έργου:	Βλαχάκη Φωτεινή Σύμβουλος Επαγγελματικού Προσανατολισμού (MSc) Προϊσταμένη Διεύθυνσης Συμβουλευτικής Επαγγελματικού Προσανατολισμού του Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π.
Επιστημονική επιμέλεια- Επίβλεψη έργου	Τετραδάκου Βούλη Σύμβουλος Επαγγελματικού Προσανατολισμού (MSc)
	Αδαμοπούλου Αγάπη Κοινωνιολόγος (Med)
	Σγουράκη Ρέα Σύμβουλος Επαγγελματικού Προσανατολισμού (MSc)
Ομάδα υποστήριξης	Ιωσηφίδου Βάσια, Μουρτζιάπη Μελίνα, Γεωργοπούλου Ελένη, Κοκκινάκου Ρεβέκκα
Ανάδοχος τεχνικής υποστήριξης	Λελιόπουλος Παναγιώτης,
Ανάδοχος έργου μετάφρασης	Θεοφανώ Τσακανίκα
Ανάδοχος έργου προσαρμογής	ISON Psychometrica
Συντονιστής Έργου Αναδόχου	Νίκος Σταθόπουλος (MSc)
Επιστημονικός Υπεύθυνος Έργου Αναδόχου	Δρ Ιωάννης Τσαούσης Αναπ. Καθηγητής Παν. Κρήτης, Επιστημονικός Σύμβουλος
Μέλη Ομάδας Έργου Αναδόχου	Έλλη Ανίτση Σύμβουλος Σταδιοδρομίας (B.A), Μαίρη Τουμποπούλου Σύμβουλος Επαγγελματικού Προσανατολισμού (MSc), Βάσια Σαραντοπούλου Ψυχολόγος, Σύμβουλος Επαγγελματικού Προσανατολισμού (MSc) Μαρία Γαλανού (B.A)

Πνευματικά δικαιώματα

Το πρόγραμμα “The Real Game Series” δημιουργήθηκε από τον Καναδό δάσκαλο και κοινωνιολόγο Bill Barry το 1993. Στην περαιτέρω ανάπτυξη του εργαλείου ο Bill Barry συνεργάστηκε με συμβούλους σταδιοδρομίας, δασκάλους, εφήβους και επαγγελματίες διαφόρων ειδικοτήτων από όλο τον κόσμο. Το National Life Work Center έχει δημιουργήσει τη διαδικτυακή πλατφόρμα εκμάθησης για το Real Game Digital Edition (12-14) and The Be Real Game Digital Edition (15+).

Ο ΕΟΠΠΕΠ είναι ο κάτοχος της αποκλειστικής άδειας για χρήση, αναπαραγωγή, τροποποίηση, κατασκευή, διανομή και διάθεση προς πώληση της Πνευματικής Ιδιοκτησίας και των Πνευματικών Δικαιωμάτων του Παιχνιδιού Σταδιοδρομίας Real Game, για την Ελλάδα, την Κύπρο, καθώς και όλα τα Ελληνικά σχολεία του εξωτερικού. Επιπλέον, είναι ο διαχειριστής της Ελληνικής έκδοσης της διαδικτυακής πλατφόρμας εκμάθησης για το Real Game Digital Edition (12-14) and The Be Real Game Digital Edition (15+).

Χωρίς την πρότερη έγγραφη άδεια του ΕΟΠΠΕΠ:

- Κανένα από τα γνήσια στοιχεία, εμπορικό σήμα ή αναπαραγωγές οποιουδήποτε συστατικού αυτού του προγράμματος δεν μπορεί να περαστεί ή χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε ιστότοπο που δεν έχει αγοράσει άδεια χρήσης.
- Καμία προσπάθεια προσαρμογής, μετάφρασης ή επιλεκτικής χρήσης υλικού και στοιχείων του Παιχνιδιού Σταδιοδρομίας επιτρέπεται, καθώς και οποιαδήποτε ανάθεση σε τρίτους.

Σημειώσεις Προετοιμασίας

Οδηγός Συμβούλου Επαγγελματικού Προσανατολισμού

Ο Οδηγός Συμβούλου και όλα τα υλικά που θα χρειαστεί, τόσο εκείνος όσο και οι έφηβοι για την ψηφιακή έκδοση του Παιχνιδιού Σταδιοδρομίας, είναι διαθέσιμα διαδικτυακά στο www.eorperp.gr/teens. Ο Σύμβουλος θα χρειαστεί να έχει πρόσβαση σε έναν υπολογιστή για να εκτυπώσει όλα τα φυλλάδια των μαθητών και τα φύλλα εργασίας. Υπάρχει τρόπος να παιχτεί το παιχνίδι τόσο διαδικτυακά αλλά και εκτός διαδικτύου, καθώς όλες οι ενότητες διεξάγονται και με τους δύο τρόπους. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει μια ποικιλία μεθόδων εργασίας όπως διάλεξη, συζήτηση, ομαδική εργασία σε μικρές ή μεγάλες ομάδες, συνεργατική μάθηση, διαδικτυακές δραστηριότητες, και ατομικές εργασίες.

Θα ήταν βοηθητικό να γίνει αρχικά μία περίληψη του παιχνιδιού στους εφήβους.

Υλικά που περιλαμβάνονται:

Γράμμα για τους Γονείς/Κηδεμόνες: Ένα δείγμα γράμματος που περιγράφει το πρόγραμμα και ενθαρρύνει τους γονείς να βοηθήσουν τα παιδιά έτσι ώστε να το αξιοποιήσουν όσο το δυνατό περισσότερο.

Ημερολόγιο Παιχνιδιού/Ημερολόγιο Μάθησης: Εργαλείο αναστοχασμού, που στοχεύει να κάνει τους έφηβους να σκεφτούν και να επικοινωνήσουν τα ζητήματα που έμαθαν, τι βρίσκουν ενδιαφέρον, τις προκλήσεις τους στο πρόγραμμα, την επίδραση που ήδη έχει το πρόγραμμα ή που μπορεί να έχει στις αποφάσεις τους για την ανάπτυξη της επαγγελματικής τους σταδιοδρομίας.

Εργαλειοθήκη Εφήβου: Προτείνεται οι έφηβοι να αποθηκεύουν το υλικό από το παιχνίδι. Διατίθενται επίσης και χρωματιστές αφίσες για τα ακόλουθα Χαρακτήρας, Μεταβιβάσιμες Δεξιότητες κάρτες παιχνιδιού περιστροφής και κάρτες τύχης.

Τι Γνωρίζω για τον Κόσμο της Εργασίας: Θα ήταν βοηθητικό να ολοκληρωθεί περίπου μια εβδομάδα πριν ξεκινήσει η πρώτη ενότητα του Παιχνιδιού Σταδιοδρομίας έτσι ώστε να μην δημιουργηθεί λανθασμένη αρνητική εικόνα για το παιχνίδι, ότι, δηλαδή, ξεκινάει με "τεστ".

Διανομή Προφίλ Ρόλου: Μπορεί η απόδοση των ρόλων να γίνεται τυχαία από το πρόγραμμα, ή να ανατίθεται ένας συγκεκριμένος ρόλος σε κάθε μαθητή.

Ομαδική Διδασκαλία: Το Παιχνίδι Σταδιοδρομίας παρουσιάζει πολλές ευκαιρίες για ομαδική εργασία με καθηγητές άλλων ειδικοτήτων, όπως Οικιακής Οικονομίας και Καλλιτεχνικών.

Βοηθοί Εκπαίδευσης ή Εθελοντές: Άλλοι εκπαιδευτικοί που μπορούν να βοηθήσουν ή μεγαλύτεροι έφηβοι ή εθελοντές γονείς μπορούν να συμμετάσχουν στην υλοποίηση ενοτήτων εάν πιέξετε από το χρόνο.

Συμμετοχή της Κοινότητας και Προσκεκλημένοι Ομιλητές: Ένας Οδηγός Ομιλητών είναι διαθέσιμος διαδικτυακά για να βοηθήσει στην προετοιμασία, ενώ υπάρχουν προτάσεις για προσκεκλημένους ομιλητές σε κάθε ενότητα

Προγραμματίζοντας Δραστηριότητες και Προαιρετικές Δραστηριότητες: Μερικές βασικές δραστηριότητες και πολλές προτεινόμενες ενότητες απαιτούν εκ των προτέρων προγραμματισμό και προετοιμασία.

Στόχοι εφήβων και Αξιολόγηση: Στο κομμάτι της Επισκόπησης κάθε ενότητας στον οδηγό οι Στόχοι Εφήβου είναι ενδεικτικοί με όρους του τι θα μάθουν και τι θα είναι σε θέση να κάνουν ως αποτέλεσμα της συμμετοχής τους στο πρόγραμμα. Υπάρχει μια Στρατηγική Αξιολόγησης, η οποία, ωστόσο οι σύμβουλοι μπορούν να σκεφτούν και να συνδυάσουν μια ποικιλία τεχνικών αξιολόγησης για να έχουν πρόσβαση στις ικανότητες των εφήβων.

Πριν από τις Ενότητες

Στο πλαίσιο αυτής της εισαγωγικής ενότητας, οι έφηβοι ολοκληρώνουν την Έρευνα Ο Κόσμος της Εργασίας, προκειμένου να διασφαλιστεί ότι οι απαντήσεις τους δεν θα επηρεαστούν από το Παιχνίδι Σταδιοδρομίας. Αυτό θα δώσει ένα μέτρο σύγκρισης για τις γνώσεις των εφήβων σχετικά με ζητήματα επαγγελματικής σταδιοδρομίας πριν παίξουν το παιχνίδι. Επιπλέον, εισάγονται στα Γνωρίσματα Χαρακτήρα και στις Μεταβιβάσιμες Δεξιότητες 21ου αιώνα και μοιράζεται το Γράμμα για τους Γονείς/Κηδεμόνες είτε απευθείας στο σπίτι με τους εφήβους είτε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο: Φτιάχνοντας τη ζωή μου

Ενότητα 1: Το Παιχνίδι Περιστροφής

Επισκόπηση

Στο πλαίσιο αυτής της ενότητας οι έφηβοι εισάγονται στο Παιχνίδι Σταδιοδρομίας, μαθαίνουν για τις Πέντε Πρώτες Αρχές και παίζουν τον πρώτο γύρο στο Παιχνίδι Περιστροφής. Ο εκτιμώμενος χρόνος είναι τα 60 λεπτά.

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Τους στόχους του παιχνιδιού
2. Τα θεμελιώδη στοιχεία για τον προγραμματισμό της επαγγελματικής σταδιοδρομίας, συμπεριλαμβανομένων των εξής: Πέντε Πρώτες Αρχές, Γνωρίσματα Χαρακτήρα, και Μεταβιβάσιμες Δεξιότητες
3. Τη σχέση μεταξύ σχολικών ενοτήτων και εργασιακών επιλογών

Να είναι σε θέση να:

1. Χρησιμοποιούν νέο λεξιλόγιο όπως: πρόσβαση, σύμμαχοι, αρχές, συναίνεση.
2. Επιδεικνύουν κατανόηση στα θεμελιώδη στοιχεία ενός προγραμματισμού επαγγελματικής σταδιοδρομίας.

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Ο διευκολυντής εξοικειώνεται συνολικά με το παιχνίδι, και προετοιμάζει μια περίληψη για να την παρουσιάσει στους εφήβους. Τα υλικά το *Πρόγραμμα με μια Ματιά* και *Ο Χάρτης Παιχνιδιού Σταδιοδρομίας* θα είναι χρήσιμα, σε αυτή του την προσπάθεια. Θα ενημερώσει τους έφηβοιτου (χωρίς όμως να προδώσει τα στοιχεία των εκπλήξεων) ότι για τις επόμενες βδομάδες θα ξεκινήσουν ένα ταξίδι επαγγελματικής διερεύνησης. Θα παίξουν τον χαρακτήρα ενός ενήλικα εργαζόμενου σε ένα επάγγελμα, έτσι ώστε να μπορούν να διερευνήσουν και να βιώσουν ζητήματα και πλευρές της ενήλικης ζωής. Ο ενήλικας που θα υποδυθούν θα είναι άγαμος, θα κερδίζει και θα δαπανά χρήματα, θα πηγαίνει διακοπές, θα συμμετέχει στην ζωή της κοινότητας, και θα λαμβάνει ενήλικες αποφάσεις.

- Ο διευκολυντής θα συζητήσει για τις Πέντε Πρώτες Αρχές και θα αναρτήσει τον αντίστοιχο πίνακα στον τοίχο της τάξης για να έχουν ένα σημείο αναφοράς σε όλο το πρόγραμμα. Καθώς θα συζητά τις αρχές, θα βοηθούσε εάν παρείχε προσωπικά παραδείγματα (πχ., "Όταν αποφάσισα να γίνω καθηγητής ακολούθησα την καρδιά μου. Εννιώ ότι ...").
- Από νωρίς στην ενότητα αυτή οι έφηβοι θα οργανωθούν σε μικρές ομάδες που θα γίνουν γειτονιές (δρόμοι) σε μετέπειτα ενότητα. Επειδή αυτές οι ομάδες θα παραμείνουν μαζί για το υπόλοιπο του παιχνιδιού, πρέπει να επιλεγούν με προσοχή. Ιδανικά θα αποτελούνται από 5-7 άτομα και θα ήταν προτιμότερο να συμπεριλαμβάνουν ένα μείγμα δεξιοτήτων και προσωπικοτήτων. Ανάμεικτες ικανότητες στις ομάδες παρέχουν την ευκαιρία στους έφηβοι να δουλέψουν συνεργατικά, να μοιραστούν αρμοδιότητες και να βοηθήσουν τους έφηβοι με μικρή αυτοπεποίθηση.
- Ο διευκολυντής πρέπει να εξοικειωθεί με το Παιχνίδι Περιστροφής. Οι κάρτες για το Παιχνίδι Περιστροφής έχουν τρεις ομάδες ερωτήσεων και απαντήσεων. Σε αυτή την ενότητα θα χρησιμοποιηθεί η ομάδα Ερωτήσεων 1. Ο διευκολυντής θα βοηθούσε να καταλήξει σε απλούς κανόνες παιχνιδιού που θα τον βολέψουν καλύτερα (περιορισμός χρόνου ή βαθμολογία). Η διαδικασία θα πρέπει να συνεχιστεί μέχρι κάθε ομάδα να έχει υποβληθεί σε 4 ερωτήσεις κατά τη διάρκεια κάθε γύρου από το Παιχνίδι Περιστροφής. Το Παιχνίδι Σταδιοδρομίας θα κρατά αρχείο με τις βαθμολογίες.
- Η ομάδα θα πρέπει να φτάσει σε μια συναινετική απάντηση. Ο διευκολυντής θα θέσει έναν περιορισμό χρόνου για να κάνει το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον ή να προχωρήσει πιο ομαλά. Εάν η ομάδα απαντήσει σωστά θα λάβει 10 βαθμούς. Η καταγραφή της βαθμολογίας της ομάδας συμπληρώνεται στο αντίστοιχο αντίτυπο Φύλλο Βαθμολογίας Παιχνιδιού Περιστροφής. Εάν η απάντησή τους είναι λάθος, η ερώτηση πηγαίνει στην επόμενη ομάδα. Εάν, η επόμενη ομάδα απαντήσει σωστά παίρνει 5 βαθμούς. Εάν όχι περνά η ερώτηση στην επόμενη ομάδα μέχρι να απαντηθεί σωστά..
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας.
- Η πρόσκληση εξωτερικών ομιλητών (γονείς, επιχειρηματίες της περιοχής) θα προσθέσει «ρεαλιστικότητα» στην εμπειρία του παιχνιδιού και θα συμβάλει στην πλήρη αξιοποίησή του.

Ενότητα 2: Το Όνειρο

Επισκόπηση

Στην ενότητα αυτή οι έφηβοι εξερευνούν τα όνειρά τους, επιλέγουν στοιχεία τρόπου ζωής (στέγαση, μετακίνηση, ελεύθερος χρόνος) και δραστηριότητες που θα ήθελαν στην ενήλικη ζωή τους. Ο εκτιμώμενος χρόνος είναι τα 60 λεπτά. Υλικά: Φυλλάδιο *Λίστας Επιθυμιών* και *Εργαλειοθήκες Εφήβων*

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Τους παράγοντες που επιδρούν στις επιλογές τρόπου ζωής και στην ισορροπία ρόλων ζωής και εργασίας.
2. Τις διαφορές μεταξύ των βασικών στοιχείων διαβίωσης και ελεύθερου χρόνου αλλά και των δραστηριοτήτων.

Να είναι σε θέση να:

1. Να κάνουν πρακτική στη λήψη προσωπικών αποφάσεων σχετικά με τον μελλοντικό τρόπο ζωής τους.
2. Να χρησιμοποιούν λεξιλόγιο όπως: ελεύθερος χρόνος, τρόπος ζωής, εθελοντής.

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Ο διευκολυντής θα προετοιμαστεί συγκεντρώνοντας κάθε τοπική πηγή, όπως εφημερίδες, αγγελίες σπιτιών, καταλόγους κτλ., που οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να περιγράψουν στοιχεία και τιμές για να συμπληρώσουν τη Λίστα των Επιθυμιών τους. Καλό θα ήταν τα παραπάνω να είναι προσαρμοσμένα σε τοπικό επίπεδο και οι επιλογές τρόπου ζωής να είναι κατάλληλες για την πολιτισμική και οικονομική πραγματικότητα της περιοχής που ζουν.
- Ο διευκολυντής θα οργανώσει τους εφήβους ανά ομάδες, όπως καθορίστηκαν στην προηγούμενη ενότητα και θα συζητήσει μαζί τους θέματα όπως: πως όλοι οι εργαζόμενοι χρειάζονται στέγαση και μεταφορικό μέσο για να εργάζονται και να ζουν, πως οι εργαζόμενοι συνήθως επιλέγουν να δαπανούν μέρος του εισοδήματός τους σε κομμάτια ελεύθερου χρόνου, όπως ταξίδια, κοινωνικές συναντήσεις, χόμπι, ιστιοπλοϊκά, εξοχικά, κτλ. Καθώς και ότι όλοι οι άνθρωποι χρειάζεται να ισορροπούν μεταξύ δουλειάς, ελεύθερου χρόνου και κοινωνικών δραστηριοτήτων, φίλων και οικογενειακών σχέσεων στη ζωή τους

- Ο διευκολυντής θα μοιράσει το φυλλάδιο Λίστα Επιθυμιών στους εφήβους. Θα εξηγήσει ότι οι τιμές στη Λίστα Επιθυμιών είναι γενικές για όλη τη χώρα και ότι τα τοπικά κόστη ενδεχομένως να διαφέρουν σημαντικά. Έπειτα θα ζητήσει από τους εφήβους να υποδείξουν, κυκλώνοντας την Λίστα Επιθυμιών, τα στοιχεία και τις δραστηριότητες που ονειρεύονται να αποκτήσουν ως ενήλικοι- τις αναγκαιότητες (μετακίνηση, στέγαση) και τα επιπλέον. Μπορούν να επιλέξουν από τα παραδείγματα που δίνονται ή να κάνουν τις δικές τους μοναδικές επιλογές. Μπορούν να υποδείξουν (σημειώνοντας με ένα σημάδι) αν η επιλογή τους είναι ενοίκιο ή στεγαστικό, καινούργιο ή παλιό σπίτι, όπου αυτές οι επιλογές υπάρχουν. Θα πρέπει επίσης να διαθέσουν χρόνο για τις δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου που έχουν επιλέξει. Σε αυτό το στάδιο, οι επιλογές των μαθητών αντανακλούν μόνο ότι επιθυμούν. Η προσαρμογή των επιλογών τους σε σχέση με την πραγματικότητα των εργασιακών ρόλων και του προϋπολογισμού θα έρθει σε επόμενες ενότητες.
- Ως προαιρετική δραστηριότητα, ο διευκολυντής μπορεί να συζητήσει με τους εφήβους πώς ένα άτομο μπορεί να αγοράσει ή να μισθώσει ένα όχημα ή να βγάλει πιστωτική κάρτα.
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας.
- Η πρόσκληση εξωτερικών ομιλητών (μεσίτης για πληροφορίες για αγορές και ενοικιάσεις σπιτιών της περιοχής, καθώς και τραπεζίτες ή υπεύθυνοι δανείων για την χρηματοδότηση αγοράς στέγης) θα προσθέσει «ρεαλιστικότητα» στην εμπειρία του παιχνιδιού και θα συμβάλει στην πλήρη αξιοποίησή του.

Ενότητα 3: Ποια είναι η Γραμμή μου

Επισκόπηση

Στην ενότητα αυτή οι έφηβοι εισάγονται στους ρόλους εργασίας που θα προσομοιώσουν και θα διερευνήσουν κατά τη διάρκεια του προγράμματος. Εκτιμώμενος χρόνος 60 έως 90 λεπτά. Υλικά: φυλλάδιο λίστας επιθυμιών, φυλλάδιο λεξιλογίου, φυλλάδιο προφίλ ρόλων (Ομάδα Α, Ομάδα Β, Ομάδα Γ, Ομάδα Δ) και εργαλειοθήκη εφήβου ή φακέλους για να φτιάξουν την δική τους

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Τις απαιτήσεις διαφοροποιημένων ρόλων εργασίας.
2. Τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα σεναρίων ζωής/εργασίας.
3. Τις διαφορές και ομοιότητες μεταξύ διαφόρων εργασιών.

Να είναι σε θέση να:

1. Αναγνωρίζουν το νόημα της εργασίας, του επαγγέλματος και της επαγγελματικής σταδιοδρομίας.
2. Διερευνούν διάφορα στοιχεία προφίλ επαγγελματών.
3. Χρησιμοποιούν λεξιλόγιο όπως: μεικτό μηνιαίο εισόδημα, μεταβιβάσιμες δεξιότητες

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Ο διευκολυντής θα πρέπει να εξοικειωθεί με τα διαθέσιμα Προφίλ Ρόλων, τα οποία αναπαριστούν επαγγέλματα από όλο το φάσμα της των τομέων παραγωγής στην Ελλάδα, με μια ευρεία ποικιλία επιπέδων εισοδήματος, εργασιακών στυλ, εκπαιδευτικής πορείας, ωρών εργασίας, κτλ.
- Τα δεδομένα στο Προφίλ Ρόλων είναι σύγχρονα και τεκμηριωμένα. Παρά ταύτα, το εισόδημα βασίζεται σε μια προσέγγιση ενός μέσου όρου εισοδημάτων. Η ακριβής αμοιβή, οι εργασιακές συνθήκες κτλ. εξαρτώνται από τους τοπικούς εργοδότες και τις συνθήκες της αγοράς εργασίας. Ο διευκολυντής μπορεί να ενθαρρύνει τους εφήβους να κάνουν περαιτέρω έρευνα για να μάθουν περισσότερα σχετικά με την τοπική πραγματικότητα του επαγγέλματος τους.

- Ένα Κενό Προφίλ Ρόλου είναι διαθέσιμο έτσι ώστε οι έφηβοι που επιθυμούν, να ψάξουν και να δημιουργήσουν το δικό τους Προφίλ Ρόλου σε οποιοδήποτε επάγγελμα, με ακρίβεια και να αντανακλά την τοπική πραγματικότητα.
- Η Εργαλειοθήκη του Συμβούλου Επαγγελματικού Προσανατολισμού συμπεριλαμβάνει ένα σύνολο 64 Προφίλ Ρόλων Εργασίας χωρισμένα σε τέσσερις ομάδες-στήλες (Α-Δ) με 16 επαγγέλματα κάθε μία. Κάθε ομάδα περιλαμβάνει ένα εύρος εισοδημάτων και εκπαιδευτικών επιπέδων.
- Ο διευκολυντής μπορεί να επιλέξει να δημιουργήσει Προφίλ Ρόλων για να ταιριάζουν καλύτερα στη περιοχή του, διασφαλίζοντας ότι θα έχει μια καλή ποικιλία επαγγελμάτων με εύρος εισοδημάτων και εκπαιδευτικών προφίλ. Τέτοια ποικιλία αποτελεί πραγματικότητα σε κάθε ελληνική κοινότητα, και είναι απαραίτητη στους εφήβους για να επιτύχουν βασικά μαθησιακά αποτελέσματα στο Παιχνίδι Σταδιοδρομίας. Μερικοί έφηβοι θα είναι δυσαρεστημένοι με τους ρόλους τους. Ο διευκολυντής θα πρέπει να εξηγήσει ότι οι εθνικές έρευνες επισημαίνουν ότι 65% των εργαζόμενων δεν είναι ευτυχισμένοι σε σχέση με αυτό που θα θεωρούσαν την ιδανική τους εργασία. Το ηθικό δίδαγμα είναι, ότι εάν δεν προγραμματίσουν προσεκτικά την επαγγελματική τους σταδιοδρομία, μπορεί να βρεθούν και εκείνοι σε κάτι λιγότερο από την ιδανική εργασία τους ως ενήλικες. Ο διευκολυντής θα τονίσει ότι στην παρούσα φάση απλά υποδύονται έναν ρόλο, όπως σε ένα θεατρικό ή σε ένα σκετσάκι. Οι έφηβοι που αρχικά ήταν απογοητευμένοι με το ρόλο που τους ανατέθηκε συνήθως το απολαμβάνουν τελικά και μαθαίνουν όσο και υπόλοιποι.
- Ο διευκολυντής θα οργανώσει τους εφήβους σε γειτονιές. Θα συζητηθούν βασικές έννοιες εργασίας, επαγγέλματος και επαγγελματικής σταδιοδρομίας. Στη συνέχεια ο κάθε μαθητής μια θα παραλάβει ένα Προφίλ Ρόλου με πληροφορίες για τον Ρόλο Εργασίας του χαρακτήρα που θα έχουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα Προφίλ Ρόλων θα πρέπει γενικά να ανατίθενται τυχαία- οι έφηβοι δεν θα πρέπει να διαλέγουν τον ρόλο του θέλουν. Ο διευκολυντής θα πρέπει να εξηγήσει ότι ΟΛΕΣ οι εργασίες είναι σημαντικές για τη σωστή λειτουργία κάθε κοινωνίας. Θα μπορούσε να ζητήσει από τους εφήβους να προτείνουν επαγγέλματα που δεν θα ήθελαν και μετά να εξερευνήσουν μαζί τους τι θα συνέβαινε σε μια κοινωνία που δεν έχει κάποιον να απασχολείται στο εν λόγω επάγγελμα.
- Ο διευκολυντής θα δώσει έμφαση στη σημασία των Μεταβιβάσιμων Δεξιοτήτων, οι οποίες αποκτώνται κατά τη διάρκεια κάθε δραστηριότητας στη ζωή μας συμπεριλαμβανομένου της εργασίας, του σχολείου, της εκπαίδευσης, της γονικής ιδιότητας, των δραστηριοτήτων ελεύθερου χρόνου, και του παιχνιδιού. Αυτές οι δεξιότητες περιλαμβάνουν: Ανάγνωση, Χρήση Δεδομένων, Αριθμητική, Γραφή, Προφορική Επικοινωνία, Εργασία με Άλλους, Δια Βίου Μάθηση, Δεξιότητες Σκέψης και Χρήση Η/Υ. Οι εργοδότες αναζητούν άτομα με τέτοιες δεξιότητες γιατί πιθανότατα θα είναι πιο επιτυχημένοι ως εργαζόμενοι. Επιπρόσθετα, θα δοθεί έμφαση σε διάφορα εκπαιδευτικά μονοπάτια, με ορισμούς και επαγγέλματα μετά-δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και κατάρτισης, πιστοποιημένα και αναγνωρισμένα προγράμματα, μαθητείες, και άλλα σχετικά μέσα προετοιμασίας εργασίας.

- Οι έφηβοι εξοικειώνονται από μόνοι τους με τους ρόλους τους συμπληρώνοντας το φύλλο εργασίας Μία Ημέρα στη Ζωή, και καθώς θα διαβάζουν το κείμενο θα επιλέγουν τις λέξεις που λείπουν από τη λίστα που παρέχεται. Συμπληρωματικά οι έφηβοι θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν περιοδικά, καταλόγους, εφημερίδες ή το διαδίκτυο και να συλλέξουν φωτογραφίες εργαλείων, εργασιακών χώρων κτλ, για τα επαγγέλματα τους.
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας.
- Η πρόσκληση εξωτερικών ομιλητών (οποιοσδήποτε ενήλικας εργαζόμενος μπορεί να παρέχει πληροφορίες για το δικό του/της επάγγελμα και το τομέα του/της θα προσθέσει «ρεαλιστικότητα» στην εμπειρία του παιχνιδιού και θα συμβάλει στην πλήρη αξιοποίησή του.
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας.
- Η πρόσκληση εξωτερικών ομιλητών (μεσίτης για πληροφορίες για αγορές και ενοικιάσεις σπιτιών της περιοχής, καθώς και τραπεζίτες ή υπεύθυνοι δανείων για την χρηματοδότηση αγοράς στέγης) θα προσθέσει «ρεαλιστικότητα» στην εμπειρία του παιχνιδιού και θα συμβάλει στην πλήρη αξιοποίησή του

Ενότητα 4: Η Πόλη μας

Επισκόπηση

Στην ενότητα οι έφηβοι ολοκληρώνουν μέρος της Αφίσας Δραστηριοτήτων, μεταφέροντας πληροφορίες από το Προφίλ Ρόλου. Ονομάζουν τους δρόμους τους, δίπλα από ένα όνομα πόλης και προβληματίζονται για τη προέλευση του ονόματος της πραγματικής τους περιοχής. Εκτιμώμενος χρόνος 60 λεπτά. Υλικά: *Αφίσα Δραστηριοτήτων-φυλλάδιο* και έγχρωμοι μαρκαδόροι, μολύβια, κηρομπογιές κτλ., για διακόσμηση της αφίσας.

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Πώς δημιουργούνται οι κοινότητες.
2. Διαφορετικούς ρόλους εργασίας στη κοινότητα.
3. Την επίδραση που έχουν τα Γνωρίσματα Χαρακτήρα στην επαγγελματική σταδιοδρομία και ζωή.

Θα είναι σε θέση να:

1. Δημιουργήσουν το προφίλ τους στην κοινότητα, μέσα από μια οπτική απεικόνιση του επαγγελματικού τους προφίλ.
2. Συζητήσουν και να ψηφίσουν ονόματα πόλης και οδών.
3. Αναγνωρίσουν ομοιότητες και διαφορές μεταξύ της κοινότητας του Παιχνιδιού Σταδιοδρομίας και της πραγματικής τους κοινότητας.
4. Χρησιμοποιήσουν το ακόλουθο νέο λεξιλόγιο: Γνωρίσματα Χαρακτήρα (Σεβασμός, Υπευθυνότητα, Ειλικρίνεια, Ακεραιότητα, Ενσυναίσθηση, Δικαιοσύνη, Πρωτοβουλία, Επιμονή, Κουράγιο, Αισιοδοξία)

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Ο διευκολυντής θα προετοιμάσει τη σχολική αίθουσα, δημιουργώντας χώρο στον τοίχο της τάξης για τους έφηβοι να αναρτήσουν τις αφίσες δραστηριοτήτων ανά ομάδα γειτονιάς και δρόμων. Θα οργανώσει τους έφηβοι σε ομάδες τους και θα τους ζητήσει να μεταφέρουν τις πληροφορίες από τη πρώτη σελίδα του Προφίλ Ρόλου (Δείγμα) στα σωστά σημεία στην αφίσα δραστηριοτήτων (πχ. τίτλος εργασίας, περιγραφή εργασίας, εκπαίδευση και εμπειρία κτλ.). Επιπλέον θα χαρτογραφήσουν τη μεικτή μηνιαία αμοιβή τους στη κατάλληλη στήλη στην αφίσα δραστηριοτήτων και θα τις αναρτήσουν στους τοίχους της τάξης. Οι έφηβοι τώρα έχουν επάγγελμα και περιγραφή εργασίας.
- Ο διευκολυντής θα ξεκινήσει και θα καθοδηγήσει συζητήσεις όπως ότι η αφίσα δραστηριοτήτων αναπαριστά ομάδες ανθρώπων, πώς οι άνθρωποι που ζουν και εργάζονται στις γειτονιές και στις κοινωνίες έχουν ομοιότητες, πώς τα χωριά, οι πόλεις και οι μεγαλουπόλεις δημιουργούνται στη πραγματική ζωή.
- Θα γίνει συζήτηση γύρω από τα δέκα Γνωρίσματα Χαρακτήρα. Καθώς οι έφηβοι θα υποδύονται έναν ενήλικα χαρακτήρα στο Παιχνίδι Σταδιοδρομίας ο διευκολυντής θα τους ενθαρρύνει να είναι ενήμεροι για αυτά τα γνωρίσματα και να δίνουν στον χαρακτήρα τους καλά χαρακτηριστικά.
- Το τμήμα, κατόπιν ψηφοφορίας, θα επιλέξει ένα όνομα για την πόλη, το οποίο και θα αναρτηθεί υπογεγραμμένο στο εσωτερικό και στο εξωτερικό της πόρτα της τάξης (Καλωσορίσατε στην...", "Τώρα αποχωρείτε από την ..." για παράδειγμα).
- Σαν προαιρετική δραστηριότητα, θα μπορούσε να γίνει αναπαράσταση του τρόπου διεξαγωγής των εκλογών, με δημιουργία κάλπης και μυστικής ψήφου. Επιπλέον, θα μπορούσαν, ένας ή περισσότεροι ομιλητές, να καθοδηγήσουν μια συζήτηση μεταξύ των μαθητών σχετικά με περιβαλλοντικά ζητήματα που σχετίζονται με την παρουσίαση της εικονικής τους πόλης και/ή της πραγματικής τους κοινότητας ή να οργανωθεί μια επίσκεψη σε μια εταιρεία, οργανισμό ή περιοχή κατασκευαστικών έργων όπου η περιβαλλοντική υπευθυνότητα είναι υψηλή προτεραιότητα.
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας.
- Η πρόσκληση εξωτερικών ομιλητών (μέλη της Τοπικής Κοινωνίας, Μουσείων ή του Δημοτικού/Τοπικού Συμβουλίου θα μπορούσαν να μιλήσουν σχετικά με την πόλη και τις γειτονιές που αρχικά σχηματίστηκαν και ονοματίστηκαν) θα προσθέσει «ρεαλιστικότητα» στην εμπειρία του παιχνιδιού και θα συμβάλει στην πλήρη αξιοποίησή του.

Ενότητα 5: Ποιος/α είμαι εγώ; Ποιος/α είσαι εσύ;

Επισκόπηση

Στην ενότητα αυτή οι έφηβοι δημιουργούν επαγγελματικές κάρτες και μετά ανακατεύονται με τους γείτονές τους και τους συμπολίτες τους, μοιράζοντας πληροφορίες για τον χαρακτήρα τους και συγκρίνοντας τις νέες εργασίες τους. Εκτιμώμενος χρόνος 60 λεπτά έως 90 λεπτά. Υλικά: φυλλάδιο δείγμα επαγγελματικής κάρτας, φύλλο εργασίας αφίσας δραστηριοτήτων, φυλλάδιο Ποιος/α είμαι εγώ; Ποιος/α είσαι εσύ;, απόθεμα καρτών και υλικών ζωγραφικής (προαιρετικό), πλαστικά καρτελάκια πέτου (προαιρετικό).

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Παράγοντες που καθορίζουν τους ρόλους εργασίας και ζωής.
2. Τη σχέση μεταξύ εκπαίδευσης και τρόπου ζωής.

Να είναι σε θέση να:

1. Χρησιμοποιήσουν δημιουργικά την τεχνολογία για να σχεδιάσουν επαγγελματικές κάρτες.
2. Εξηγήσουν διαφορές και ομοιότητες μεταξύ ρόλων ζωής και εργασίας.
3. Αναγνωρίσουν προσωπικές επιθυμίες και πράγματα που δεν θέλουν σε σχέση με τους ρόλους ζωής και εργασίας.
4. Χρησιμοποιήσουν το ακόλουθο νέο λεξιλόγιο: επαγγελματική κάρτα

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Ο διευκολυντής θα οργανώσει τους εφήβους στις ομάδες τους και στη συνέχεια θα τους βοηθήσει να δημιουργήσουν την δική τους επιχειρηματική κάρτα, είτε στον υπολογιστή είτε χρησιμοποιώντας τα κενά φύλλα εργασίας. Θα ήταν βοηθητικό να έχει μαζέψει και μοιράσει στην τάξη δείγματα καρτών από διάφορες επιχειρήσεις και άτομα.
- Εάν ο διευκολυντής μπορεί να παρέχει διαφανή πλαστικά ταμπελάκια πέτου, οι έφηβοι μπορούν να εισάγουν τις επαγγελματικές τους κάρτες και να τα φορούν κατά τη διάρκεια κάθε συνεδρίας του παιχνιδιού. Αυτό θα βοηθήσει τους εφήβους να δεθούν με τους ρόλους που παίζουν.
- Ο διευκολυντής θα προσκαλέσει τους έφηβοι να συμμετάσχουν στο Εμπορικό Επιμελητήριο ή στο Δημαρχείο για να γνωρίσουν και άλλους πολίτες της πόλης τους. Έχοντας μοιράσει το φύλλο εργασίας «Ποιος/α είμαι εγώ; Ποιος/α είσαι εσύ;» θα ζητήσει από τους εφήβους να κινηθούν στο δωμάτιο, να πιάσουν συζήτηση και να ανταλλάξουν επαγγελματικές κάρτες (σύμφωνα με το ρόλο του χαρακτήρα τους). Ο στόχος είναι να βρουν όλες τις πληροφορίες που χρειάζονται για να συμπληρώσουν το φύλλο εργασίας τους. Επιλογή: Θα μπορούσαν οι έφηβοι να έρθουν με κοστούμια ή ρούχα ανάλογα με το επάγγελμά τους και να τα χρησιμοποιήσουν κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας.
- Οι έφηβοι θα ενθαρρυνθούν να λάβουν υπόψη τα άλλα επαγγέλματα που τους ενδιαφέρουν και να μάθουν κάτι που κεντρίζει το ενδιαφέρον (πιθανά θέματα συζήτησης αργότερα).
- Ως προαιρετική δραστηριότητα θα μπορούσε να γίνει μια εκδήλωση όπου τα μέλη του τοπικού επιμελητηρίου ή άλλων ομάδων προσκαλούνται στην τάξη και αναμειγνύονται με τους μαθητές. Παίζοντας τους ενήλικους ρόλους οι έφηβοι μοιράζουν επαγγελματικές κάρτες και συζητούν τις ζωές και εργασίες των χαρακτήρων τους και διερευνούν τις ζωές και εργασίες των άλλων. Αυτό απαιτεί κάποια οργάνωση, αλλά θα είναι μεγάλη επιτυχία στους εφήβους και στους ενήλικες που θα συμμετάσχουν. Κατόπιν οι έφηβοι θα γράψουν ευχαριστήριες επιστολές για τους προσκεκλημένους.
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο: Ποιότητα ζωής

Οι έφηβοι μαθαίνουν για θέματα που σχετίζονται με την εργασιακή ζωή - κυρίως για τον ελεύθερο χρόνο και τον χρόνο διακοπών. Μαθαίνουν πώς αυτά συνδέονται με τους ρόλους εργασίας, τα κέρδη, τις προσωπικές προτιμήσεις, και τα εκπαιδευτικά επιτεύγματα. Θα αναστοχαστούν σχετικά με τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις του ρόλου εργασίας τους και τις επιλογές του τρόπου ζωής τους. Οι έφηβοι κάνουν τη διάκριση μεταξύ των δραστηριοτήτων που πρέπει να κάνουν και αυτών που θέλουν να κάνουν. Παρουσιάζονται πολλές επιλογές, και μπορούν να δημιουργήσουν τη δική τους επιλογή. Η πραγματικότητα έρχεται όταν οι έφηβοι ολοκληρώσουν ένα μηνιαίο προϋπολογισμό και συγκρίνουν τα όνειρά τους με τις επιλογές του τρόπου ζωής που υποστηρίζει ο ρόλος εργασίας τους. Μαθαίνουν τη σημασία της αποταμίευσης και του οικονομικού σχεδιασμού. Οι έφηβοι προγραμματίζουν μια ομαδική εκδρομή. Επιλέγουν έναν προορισμό ο οποίος είναι εντός του προϋπολογισμού τους, στη συνέχεια ερευνούν, προγραμματίζουν και φτιάχνουν μια έκθεση αναφοράς σχετικά με τα ταξίδια τους. Τέλος, παίζουν ξανά το παιχνίδι Περιστροφής για να επανεξετάσουν και να ενισχύσουν τα θέματα που συζητήθηκαν στις δύο πρώτες ενότητες του προγράμματος.

Ενότητα 1: Μετά τη δουλειά

Επισκόπηση

Στην ενότητα αυτή οι έφηβοι ανακαλύπτουν πώς οι χαρακτήρες τους δαπανούν τις ώρες τους μέσα σε μια τυπική εβδομάδα, και κάνουν επιλογές σχετικά με τα "πρέπει να κάνω" και τις δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου. Εκτιμώμενος χρόνος 90 έως 120 λεπτά. Υλικά: φύλλα εργασίας για «Που Πάει Όλος αυτός ο Χρόνος», «Τόσα Πολλά να Κάνω», «Χρόνος για Εμένα!», «Ένα Κομμάτι Ζωής, λίστα επιθυμιών», προφίλ ρόλου, κομπιουτεράκι και μολύβια με γόμες.

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Παράγοντες που επιδρούν στην ισορροπία μεταξύ ρόλων ζωής και εργασίας
2. Τη διαφορά μεταξύ ελεύθερου χρόνου για διασκέδαση και για προσωπική ή επαγγελματική ανάπτυξη.

Να είναι σε θέση να:

1. Πάρουν προσωπικές αποφάσεις σχετικά με το πώς να δαπανούν τον ελεύθερο χρόνο τους.
2. Ισορροπήσουν τους ρόλους ζωής και εργασίας.
3. Χρησιμοποιήσουν νέο λεξιλόγιο: δραστηριότητες που "πρέπει να κάνω" και ελεύθερος χρόνος.

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Ο διευκολυντής θα οργανώσει τους εφήβους στις ομάδες τους, θα μοιράσει και θα εξετάσει το φύλλο εργασίας «Πού Πάει Όλος αυτός ο Χρόνος», εξηγώντας στους εφήβους ότι υπάρχουν 168 ώρες σε μια εβδομάδα. Έτσι θα δουν πόσο από αυτό τον χρόνο δαπανούν σε δραστηριότητες βασικές για την εργασία τους και για τη καθημερινή διαβίωση τους και πόσο ελεύθερος χρόνος τους μένει. Θα υπολογίσουν τον χρόνο ύπνου, τις ώρες που δαπανά ημερησίως σε θελήματα, υποχρεώσεις κτλ. Όταν αυτά τα υποσύνολα αφαιρεθούν από το σύνολο των 168 ωρών της εβδομάδας το αποτέλεσμα θα είναι ο πραγματικά διαθέσιμος ελεύθερος χρόνος που έχουν μέσα στην εβδομάδα τους. (σημείωση: Οι ώρες εργασίας για τα Προφίλ Ρόλων είναι ρεαλιστικές γενικεύσεις).
- Ο διευκολυντής θα μοιράσει το φυλλάδιο «Τόσα Πολλά να Κάνω» και θα ζητήσει από τους εφήβους να αναφερθούν στη σελίδα Δραστηριοτήτων Ελεύθερου Χρόνου από τη Λίστα

Επιθυμιών. Θα πρέπει να συμπεριλάβουν το σύνολο των ωρών που επιθυμούν να δαπανούν στις επιλεγμένες δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου, επιλέγοντας από όσες κατηγορίες επιθυμούν. (Σημείωση: Οι έφηβοι μπορούν να δημιουργήσουν τις δικές τους νέες δραστηριότητες εάν δεν βρουν κάποιες που να τους αρέσουν.) Μετά θα πρέπει να εισάγουν τον αριθμό στο κάτω μέρος της σελίδας του φύλλου εργασίας «Τόσα Πολλά να Κάνω». Κατόπιν θα ζητήσει από τους εφήβους να εισάγουν τον πραγματικά ελεύθερο χρόνο τους από το φυλλάδιο «Που Πάει Όλος αυτός ο Χρόνος;» στο κάτω μέρος του φύλλου εργασίας Τόσα Πολλά να Κάνω. (Σημείωση: Αυτά τα φύλλα εργασίας είναι παρόμοια, αλλά έχουν διαφορετικούς σκοπούς.)

- Θα ακολουθήσει συζήτηση για τις διαφορές μεταξύ επιθυμητού ελεύθερου χρόνου από το φύλλο εργασίας «Λίστα Επιθυμιών Δραστηριοτήτων Ελεύθερου Χρόνου», και του πραγματικά ελεύθερου χρόνου όπως φαίνεται στο κάτω μέρος στο φυλλάδιο «Που Πάει Όλος αυτός ο Χρόνος;». Έπειτα θα συζητηθεί το δύσκολο μέρος των προτεραιοτήτων για τον τρόπο με τον οποίο κάποιος θα δαπανήσει τον ελεύθερο χρόνο του.
- Ο διευκολυντής θα μοιράσει το φύλλο εργασίας «Χρόνος για Εμένα!» και θα ζητήσει από τους εφήβους να συμπληρώσουν το φύλλο εργασίας για να δείξουν πόσα χρήματα δαπανούν ή κερδίζουν κάθε εβδομάδα για τις επιλεγμένες δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου. Στην πορεία οι έφηβοι θα συμπληρώσουν το έντυπο «Ένα Κομμάτι Ζωής». Αυτό είναι ένα γράφημα πίτας που αναπαριστά μια εβδομάδα (168 ώρες) με κάθε κομμάτι να αναπαριστά δύο ώρες. Έπειτα θα συνεργαστούν με άλλες «γειτονιές», συγκρίνοντας και συζητώντας τις επιλογές ελεύθερου χρόνου των άλλων.
- Προαιρετικά οι έφηβοι μπορούν να ζωγραφίσουν, να κόψουν από περιοδικά ή να εκτυπώσουν αναπαραστάσεις από τις δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου που επέλεξαν. Επισημαίνουν τον αριθμό των ωρών καθώς και τα χρήματα που δαπάνησαν ή κέρδισαν σε εβδομαδιαία βάση για κάθε δραστηριότητα. Αναρτούν τις εικόνες των δραστηριοτήτων ελεύθερου χρόνου δίπλα στην Αφίσα Δραστηριοτήτων. Ακόμη μπορούν να οργανώσουν μια επιτόπια επίσκεψη σε ένα οργανισμό (νοσοκομείο, συσσίτιο ή στέγη φιλοξενίας ζώων) όπου οι εθελοντές παίζουν ένα καθοριστικό ρόλο ή να προσκαλέσουν έναν εκπρόσωπο από μία ή περισσότερες ομάδες για να μιλήσουν για την εργασία των ιδρυμάτων τους.
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας.

Ενότητα 2: Έλεγχος Πραγματικότητας

Επισκόπηση

Στην ενότητα αυτή, οι έφηβοι διερευνούν τη σχέση μεταξύ των επιλογών τους από την Λίστα Επιθυμιών και το εισόδημά τους από την εργασία τους. Μαθαίνουν να ισοσκελίζουν ένα προϋπολογισμό και να ανακαλύπτουν τις επιπτώσεις των ξαφνικών γεγονότων. Οι έφηβοι επίσης εξετάζουν και συζητούν πλευρές του οικονομικού προγραμματισμού. Εκτιμώμενος χρόνος 120 έως 240 λεπτά. Υλικά: *Λίστα Επιθυμιών, Τόσα Πολλά να Κάνω, Χρόνος για Εμένα!*, *Λεξιλόγιο, Μισθοδοσία & Αποκόμματα Μισθοδοσίας* (Ομάδα Α, Ομάδα Β, Ομάδα Γ, Ομάδα Δ), *Φύλλο Εργασίας Δαπάνες, Μηνιαίος Προϋπολογισμός – Δαπάνες, Χρηματοοικονομική Βιβλιογραφία, Αριθμομηχανή, Μολύβια με γόμες, Κάρτες Τύχης, Πραγματικά Χρήματα, Αφίσα Δραστηριοτήτων.*

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Τη σχέση μεταξύ εκπαιδευτικών επιτευγμάτων, εισοδήματος και τρόπου ζωής.
2. Τη διαφορά μεταξύ μεικτού και καθαρού εισοδήματος.
3. Πώς να κατανοούν ένα απόκομμα μισθοδοσίας
4. Τη σημαντικότητα του οικονομικού προγραμματισμού και τι αφορά.

Να είναι σε θέση να:

1. Επιδεικνύουν τις προσωπικές αξίες με σεβασμό στις επιλογές τρόπου ζωής.
2. Λύνουν προβλήματα σε πραγματικά σενάρια ζωής ενηλίκων.
3. Ισορροπούν έναν μηνιαίο προϋπολογισμό.
4. Εξασκούνται στη λήψη προσωπικών αποφάσεων
5. Χρησιμοποιούν το ακόλουθο λεξιλόγιο: προϋπολογισμός, αμοιβή, περικοπές, δαπάνες, μεικτό εισόδημα, χρηματοοικονομική πολιτική.

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Ο διευκολυντής θα οργανώσει τους εφήβους στις ομάδες γειτονιών και θα τους εξηγήσει ότι πρέπει να λάβουν τελικές επιλογές για τον τρόπο ζωής τους και να συμπληρώσουν τους μηνιαίους προϋπολογισμούς τους.
- Θα μοιραστούν τα φυλλάδια Μισθοδοσία και Απόκομμα Μισθοδοσίας που ταιριάζουν με τους ρόλους των μαθητών. Ο διευκολυντής θα βεβαιωθεί ότι έφηβοι είναι εξοικειωμένοι με τα στοιχεία και τους όρους που χρησιμοποιούνται. Κατόπιν θα συμπληρώσουν τα φύλλα εργασίας Δαπανών. Μπορούν επίσης να αναφερθούν στα φύλλα εργασίας Λίστα Επιθυμιών και Χρόνος για Εμένα!, για το κόστος όλων των στοιχείων και δραστηριοτήτων. Ο διευκολυντής μπορεί να συμβουλέψει τους εφήβους να έχουν συναίσθηση των περιβαλλοντικών επιπτώσεων των επιλογών τους καθώς και για κόστη για ένδυση, φαγητό και διάφορες άλλες δαπάνες. Οι έφηβοι ενθαρρύνονται να επιλύσουν τα προβλήματα με τη βοήθεια των γειτόνων τους και των γονιών τους πριν απευθυνθούν στο διευκολυντή.
- Οι έφηβοι θα συμπληρώσουν το φύλλο εργασίας Μηνιαίος Προϋπολογισμός και, εάν χρειαστεί, να κάνουν τις αλλαγές που θα πρέπει στον προϋπολογισμό τους, τις επιλογές από τη Λίστα Επιθυμιών, και τις επιλογές ελεύθερου χρόνου καθώς θα πρέπει να ισορροπήσουν τις δαπάνες με το εισόδημα. Κάνοντας τελικές επιλογές οι έφηβοι θα πρέπει να έχουν υπόψη τον εργασιακό ρόλο του χαρακτήρα τους. Ο διευκολυντής δε θα πρέπει να αποκαλύψει ότι οι αποταμιεύσεις θα χρειαστούν σε επόμενη ενότητα (για διακοπές). Οι έφηβοι θα κάνουν τις δικές τους επιλογές σε αυτό το σημείο σχετικά με το αν θα αποταμιεύσουν χρήματα σε μηνιαία βάση.
- Στη διαδικασία του προϋπολογισμού θα προστεθούν και οι Κάρτες Τύχης. Η επιλογή Καρτών Τύχης μπορεί να συμβεί ατομικά, καθώς οι έφηβοι θα ολοκληρώνουν το φύλλο εργασίας Μηνιαίος Προϋπολογισμός επιλέγοντας μια κάρτα από την τράπουλα. Επίσης, οι Κάρτες Τύχης μπορούν να μοιραστούν σε όλους τους εφήβους την ίδια ώρα ως ένα γεγονός στην τάξη. Ο διευκολυντής θα επισημάνει ότι η τύχη επηρεάζει τον προϋπολογισμό σε μια συνεχιζόμενη βάση στη πραγματική ζωή. Η επίδραση σε ετήσια βάση προϋπολογισμού μπορεί να είναι πολύ μεγαλύτερη από αυτή που επισημαίνουν οι Κάρτες Τύχης.
- Προαιρετικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν μπλοκ λευκών επιταγών από μια τοπική τράπεζα, ένα για κάθε μαθητή, υπολογισμός του ετήσιου εισοδήματος, Πραγματικά Χρήματα έτσι ώστε οι έφηβοι να έχουν χρήματα που έρχονται και φεύγουν για να ανταποκριθούν στις ανάγκες προϋπολογισμού, να φτιάξουν μια λίστα για τον τρόπο που νομίζουν ότι οι κυβερνήσεις χρησιμοποιούν τα χρήματα της φορολογίας, οργάνωση μιας επιτόπιας επίσκεψης σε μια τράπεζα, σε ένα φοροτεχνικό γραφείο σε μια εταιρεία οικονομικού προγραμματισμού, όπου μπορούν να τους δείξουν και να τους εξηγήσουν τις οικονομικές συναλλαγές αλλά και τις λογιστικές διαδικασίες.

- Διερεύνηση και συζήτηση με τους εφήβους για σενάρια πραγματικής ζωής τα οποία μπορούν να επιδράσουν στον προϋπολογισμό (πχ., πρέπει να ταξιδέψεις για ένα γάμο ή για μια κηδεία ή να παντρευτείς σε μια απομακρυσμένη περιοχή, αλλά η/ο σύζυγος σου να μην δουλεύει, πώς θα έχεις μεγάλη έκπτωση ασφάλειας σε ένα αυτοκινητιστικό ατύχημα κτλ.).
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας.
- Η πρόσκληση εξωτερικών ομιλητών (π.χ. μεσίτης ακινήτων, πωλητές λιανικής, λογιστές, δημόσιοι υπάλληλοι, στελέχη ανθρώπινου δυναμικού) θα προσθέσει «ρεαλιστικότητα» στην εμπειρία του παιχνιδιού και θα συμβάλει στην πλήρη αξιοποίησή του.

Ενότητα 3: Οικονομικός Σχεδιασμός

Επισκόπηση

Στην ενότητα αυτή, οι έφηβοι φτιάχνουν σε διάγραμμα τις επιλογές του προϋπολογισμού τους και επισυνάπτουν τις επιλογές από τη Λίστα Επιθυμιών που μπορούν να αντέξουν οικονομικά στην Αφίσα Δραστηριοτήτων τους. Μπορούν επίσης να δημιουργήσουν "Σύννεφα Ονείρων" με στοιχεία που θα ήθελαν, αλλά δεν μπορούν ακόμα να αντέξουν οικονομικά. Τέλος, οι έφηβοι μπορούν να κάνουν επισκέψεις για να δουν τις επιλογές προϋπολογισμού που έχουν κάνει οι γείτονες και οι συμπολίτες τους. Εκτιμώμενος χρόνος 60 έως 90 λεπτά. Υλικά: Λίστα Επιθυμιών, φύλλο Εργασίας Δαπανών, φύλλο Εργασίας Προϋπολογισμού, αφίσα Δραστηριοτήτων, δείγμα Πίνακα Αφίσας Δραστηριοτήτων, σύννεφο Ονείρων (ένα ανά μαθητή), χρωματιστοί μαρκαδόροι και άλλες προμήθειες καλλιτεχνικών, λευκό χαρτί ή απόθεμα καρτών, ψαλίδι, κολλητική ταινία ή κόλλα.

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Διάφορα πράγματα που επηρεάζουν τους μηνιαίους προϋπολογισμούς και τις δαπάνες.
2. Την σημαντικότητα της εξοικονόμησης για την κάλυψη των αναγκών

Να είναι σε θέση να:

1. Δημιουργήσουν μια γραφική αναπαράσταση των μηνιαίων δαπανών και της κατανομής της μισθοδοσίας τους.
2. Εξασκηθούν στη σημαντικότητα του οικονομικού προγραμματισμού για τις επιλογές του τρόπου ζωής τους.
3. Συγκρίνουν τις δικές τους επιλογές τρόπου ζωής με τους συνομηλίκους τους.
4. Χρησιμοποιούν το ακόλουθο νέο λεξιλόγιο: δημιουργώντας γραφήματα, κόστη στέγασης (διαβίωση), κόστος μετακίνησης, επιλογές τρόπου ζωής και κόστος

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Ο διευκολυντής θα οργανώσει τους εφήβους στις ομάδες γειτονιών και θα τους εξηγήσει ότι πρέπει να λάβουν τελικές επιλογές για τον τρόπο ζωής τους και να συμπληρώσουν τους μηνιαίους προϋπολογισμούς τους. Θα μπορούσαν να κόψουν τις εικόνες σπιτιών, οχημάτων και άλλων στοιχείων και δραστηριοτήτων ελεύθερου χρόνου που επέλεξαν και ταιριάζουν με τον προϋπολογισμό τους. Οι έφηβοι θα ενθαρρυνθούν να επισκεφτούν τις άλλες γειτονιές να δουν όλες τις Αφίσες Δραστηριοτήτων και να συγκρίνουν τον τρόπο με τον οποίο οι τα άλλα μέλη της ομάδας έχουν καταναείμει τα εισοδήματά τους και να συζητήσουν μαζί τους λόγους για τους οποίους έκαναν αυτές τις επιλογές.
- Ο διευκολυντής θα ζητήσει από τους εφήβους να επισυνάψουν στοιχεία που θέλουν αλλά δεν μπορούν ακόμα να έχουν στο Σύννεφο Ονείρων.
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας.
- Η πρόσκληση εξωτερικών ομιλητών (π.χ. ΜΚΟ ή σύλλογοι υπηρεσιών να μιλήσουν για τον εθελοντισμό, οποιοσδήποτε ενήλικας που θα μπορούσε να συζητήσει για τις διαφορετικές επιλογές που κάνουν οι άνθρωποι με βάση το εισόδημά τους) θα προσθέσει «ρεαλιστικότητα» στην εμπειρία του παιχνιδιού και θα συμβάλει στην πλήρη αξιοποίησή του.

Ενότητα 4: Φεύγοντας Μακριά

Επισκόπηση

Στην ενότητα αυτή, σε ομάδες των 2 ή περισσότερων, οι έφηβοι προγραμματίζουν, προϋπολογίζουν, προετοιμάζουν και παρουσιάζουν τις διακοπές τους. Εκτιμώμενος χρόνος 120 έως 180 λεπτά. Υλικά: φυλλάδιο «Προορισμοί Διακοπών», φυλλάδιο «Χαρτοφυλάκιο Διακοπών», Προφίλ Ρόλων, Αφίσες Δραστηριοτήτων, υλικά για δημιουργία καρτών, αφισών, φυλλαδίων, ημερολογίων κτλ, υλικά έρευνας όπως χάρτες, εγκυκλοπαίδεια, ταξιδιωτικά βιβλία, πρόσβαση στο διαδίκτυο.

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Τι περιλαμβάνει ο προγραμματισμός των διακοπών.
2. Την αξία της αποταμίευσης χρημάτων για μελλοντικές δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου όπως οι διακοπές.

Να είναι σε θέση να:

1. Εξασκηθούν στην ομαδική εργασία και στις δεξιότητες επικοινωνίας συμπεριλαμβανομένων των δεξιοτήτων έρευνας και της παρουσίασης, επίλυσης προβλημάτων και λήψης αποφάσεων.
2. Εξασκηθούν στον προϋπολογισμό και στη χρηματοδότηση (πίστωση).
3. Επιδείξουν εκτίμηση σε διαφορετικές κουλτούρες και/ή χώρες.
4. Χρησιμοποιήσουν το ακόλουθο νέο λεξιλόγιο: προγραμματισμός διακοπών, προορισμός, ομαδική λήψη αποφάσεων

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Ο διευκολυντής θα οργανώσει τους εφήβους στις ομάδες γειτονιών και θα τους εξηγήσει ότι τουλάχιστον σε ομάδες δύο ατόμων (που μπορεί να είναι και από διαφορετικούς δρόμους) πρέπει να προγραμματίσουν τις διακοπές τους μαζί. Οι ομάδες πρέπει να βρουν ή να δημιουργήσουν τις διακοπές που τους ενθουσιάζουν, και που κάθε άτομο τις αντέχει οικονομικά. Πρέπει να επιλέξουν τον χρόνο που μπορούν να ταξιδέψουν μαζί ο οποίος δεν επηρεάζει το πρόγραμμα της εργασίας τους ή τα καθήκοντά τους.

- Για να κάνουν έναν έλεγχο πραγματικότητας για το τι μπορούν να δαπανήσουν για διακοπές, οι έφηβοι θα πρέπει να αναφέρονται στην Αφίσα Δραστηριοτήτων. Πολλαπλασιάζουν το σύνολο των αποταμιεύσεων τους επί 12 για να βρουν την ετήσια αποταμίευση. Μπορούν να καταναλώσουν μέχρι 25% των συνολικών τους αποταμιεύσεων στις διακοπές. Μερικοί έφηβοι θα ανακαλύψουν σε αυτό το σημείο ότι δεν μπορούν να πάνε διακοπές στη πρώτη επιλογή της ομάδας τους. Στην περίπτωση αυτή εναλλακτικά θα μπορούσαν: να δανειστούν χρήματα από κάποιο άλλο παίχτη της ομάδας, δημιουργώντας και ποστάροντας σημείωμα στο σημείο Χρωστάω στην Αφίσα Δραστηριοτήτων, να δανειστούν χρήματα από μια τράπεζα προσθέτοντας ένα σημείωμα στην Αφίσα Δραστηριοτήτων σχετικά με τις νέες μηνιαίες δαπάνες, να πουλήσουν κάτι από την Αφίσα Δραστηριοτήτων (όχι το σπίτι τους ή το αυτοκίνητο), διαγράφοντας το ή αντικαθιστώντας το με κάτι λιγότερο ακριβό από τη Λίστα Επιθυμιών και άλλα.
- Οι ομάδες, εφόσον έχουν συμβουλευτεί το φυλλάδιο Προορισμός Διακοπών θα επιλέξουν τους προορισμούς τους και στο Χαρτοφυλάκιο Διακοπών θα κάνουν σε ομάδες μια λίστα με όλα τα επαγγέλματα που ανακαλύπτουν ότι εμπλέκονται στην ταξιδιωτική και τουριστική βιομηχανία.
- Ο διευκολυντής θα ζητήσει από κάθε ομάδα να χρησιμοποιήσει το Διαδίκτυο, τοπικά ταξιδιωτικά γραφεία ή άλλους πόρους για να ψάξει επιλογές αεροπορικών εισιτηρίων και ναύλους, χάρτες και αποστάσεις, κόστος μετακίνησης, κρατήσεις ξενοδοχείων και κόστος, ημερήσιο κόστος, κλπ. Αρκετοί συμπληρωματικοί ιστότοποι με χάρτες και ταξιδιωτικές πληροφορίες είναι διαθέσιμοι, όπως είναι οι ιστότοποι αεροπορικών εταιρειών, τρένων, ξενοδοχείων και εταιρίες ενοικίασης αυτοκινήτων, επιπρόσθετα με τις μηχανές αναζήτησης.
- Στην πορεία, ο διευκολυντής θα ζητήσει από κάθε ομάδα να δημιουργήσει μία αφίσα διακοπών, καρτ-ποστάλ, φυλλάδια, ταξιδιωτικούς χάρτες, ημερολόγια διακοπών, βίντεο ή άλλα υλικά για να δείξουν αυτά που βίωσαν και έμαθαν από τις διακοπές τους. Αυτά θα πρέπει να προστεθούν στην Αφίσα Δραστηριοτήτων και στη συνέχεια να παρουσιαστούν στην τάξη

- Τέλος, και έπειτα από ένα καταιγισμό ιδεών (brainstorming), θα δημιουργήσουν έναν κατάλογο με τα επαγγέλματα που σχετίζονται με την τουριστική βιομηχανία.
- Προαιρετικά, ο διευκολυντής θα μπορούσε να προγραμματίσει μια διασκεδαστική ημερήσια εκδρομή για να προσομοιώσει ένα ομαδικό ταξίδι διακοπών, να προγραμματίσει μια επίσκεψη σε ένα αεροδρόμιο, σιδηροδρομικό σταθμό, ταξιδιωτικό γραφείο, μεγάλο ξενοδοχείο, ή τοπικό θέρετρο για να ενισχύσει την κατανόηση και τις γνώσεις των μαθητών για τους τύπους των ρόλων εργασίας ή να προτείνει στους παίκτες ιστότοπους όπως το Booking.com ή το Expedia, ως παραδείγματα για την έρευνα σε λεπτομέρειες ταξιδιού.
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας.
- Η πρόσκληση εξωτερικών ομιλητών (π.χ. ενός ταξιδιωτικού πράκτορα που μπορεί να εξηγήσει τη διαδικασία προγραμματισμού διακοπών, να συζητήσει με τους εφήβους τις ποικίλες διαθέσιμες επιλογές, να δώσει συμβουλές για τα κόστη των διάφορων πακέτων διακοπών) θα προσθέσει «ρεαλιστικότητα» στην εμπειρία του παιχνιδιού και θα συμβάλει στην πλήρη αξιοποίησή του.

Ενότητα 5: Στρίψε το Ξανά

Επισκόπηση

Στην ενότητα αυτή, το Παιχνίδι Περιστροφής παίζεται ξανά για να βοηθήσει τους εφήβους να εξετάσουν το λεξιλόγιο και τις έννοιες που κάλυψαν στα δύο πρώτα μέρη. Εκτιμώμενος χρόνος 30 έως 60 λεπτά. Υλικά: *διαφάνεια Παιχνιδιού Περιστροφής, κάρτες Ερωτήσεων & Απαντήσεων, σύστημα Προβολής, φύλλο Βαθμολογίας Παιχνιδιού Περιστροφής.*

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Τα θεμέλια του προγραμματισμού της επαγγελματικής σταδιοδρομίας.
2. Την σχέση μεταξύ των θεματικών του σχολείου και του κόσμου της εργασίας.

Να είναι σε θέση να:

1. Επιδεικνύουν κατανόηση για τα βασικά βήματα του προγραμματισμού της επαγγελματικής σταδιοδρομίας.
2. Συνεργάζονται.
3. Χρησιμοποιούν το ακόλουθο νέο λεξιλόγιο: σχολείο/σχέση με την εργασία, συναίνεση.

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Ο διευκολυντής θα οργανώσει τους εφήβους σε ομάδες γειτονιών και θα τοποθετήσει τη διαφάνεια από το Παιχνίδι Περιστροφής στο σύστημα προβολής, υπενθυμίζοντας τους κανόνες ή τη διαδικασία που χρησιμοποιήθηκε και την προηγούμενη φορά (χρονικά περιθώρια, βαθμολογία κτλ.). Θα επαναλάβει τη διαδικασία που χρησιμοποιήθηκε στον πρώτο γύρο, και αυτή τη φορά θα χρησιμοποιήσει τις πιο δύσκολες ερωτήσεις με αρίθμηση στις κάρτες _2 (πχ., 3.2, 9.2, κτλ). Εάν υπάρχει αρκετός χρόνος, η κάθε ομάδα θα απαντήσει σε 5-7 ερωτήσεις. Εάν ο διευκολυντής κρατά βαθμολογία θα συγκεντρώσει τα φύλλα Βαθμολογίας του Παιχνιδιού Περιστροφής από κάθε ομάδα και θα ενημερώσει τους έφηβοί ότι θα υπάρξει και ένας ακόμα γύρος πριν ολοκληρωθεί το παιχνίδι, έτσι ώστε και οι δρόμοι που έχουν μείνει πίσω στη βαθμολογία έχουν ακόμα πιθανότητες να ανακάμψουν.
- Προαιρετικά, ο διευκολυντής θα προσθέσει τα νέα επαγγέλματα που ανακάλυψε κατά τη διάρκεια του γύρου από το παιχνίδι περιστροφής, για να τελειοποιήσει τη λίστα του με τα επαγγέλματα.
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας.

- Η πρόσκληση εξωτερικών ομιλητών (π.χ. εργαζόμενοι ενήλικες από την περιοχή τους, συμπεριλαμβανομένων των γονέων και κηδεμόνων, επιχειρηματιών της κοινότητας μπορούν να συζητήσουν με τους μαθητές) θα προσθέσει «ρεαλιστικότητα» στην εμπειρία του παιχνιδιού και θα συμβάλει στην πλήρη αξιοποίησή του.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Αλλαγές και Επιλογές

Μερικές από τις δυνάμεις που διαμορφώνουν τον κόσμο της εργασίας θα γίνουν αισθητές στις επόμενες τέσσερις ενότητες. Οι έφηβοι, παράλληλα θα μάθουν ότι η κλιματική αλλαγή επηρεάζει τους τύπους των διαθέσιμων θέσεων εργασίας, καθώς και τον χώρο εργασίας των ανθρώπων και των προτεραιοτήτων του τρόπου ζωής τους. Πρώτα, οι συμμετέχοντες εξερευνούν προκαθορισμένες έννοιες σχετικά με θέματα ισότητας φύλων, τόσο στο σπίτι όσο και στο χώρο εργασίας. Στη συνέχεια, εξετάζουν πώς αισθάνονται σχετικά με τα επαγγέλματα τα οποία τους έχουν ανατεθεί - και εξερευνούν άλλους ρόλους εργασίας και περιβάλλοντα που μπορεί να είναι πιο ελκυστικά. Στη συνέχεια, επιβάλλουν στους εαυτούς τους μια πιο σκληρή πραγματικότητα, καθώς κάθε ομάδα ασχολείται με την προοπτική και τις επιπτώσεις της απώλειας θέσεων εργασίας, όταν ένα από τα μέλη της "περικόπτεται". Στην επόμενη ενότητα, χωρίς προηγούμενη προειδοποίηση, ολόκληρη η ομάδα θα μείνει άνεργη λόγω μιας φυσικής καταστροφής ή ενός καταστροφικού ανθρώπινου λάθους. Οι έφηβοι μαθαίνουν για την τύχη, την αλλαγή και αντιμετωπίζουν το απροσδόκητο. Τέλος, οι έφηβοι διερευνούν τις πτυχές της αυτο-απασχόλησης ερευνούν το πώς να κεφαλαιοποιούν τις βασικές δεξιότητές τους για να δημιουργήσουν δική τους επιχείρηση.

Ενότητα 1: Δίκαιο Παιχνίδι

Επισκόπηση

Στην ενότητα αυτή, οι έφηβοι διερευνούν τις συμπεριφορές και τις προκαταλήψεις τους σχετικά με ζητήματα ισότητας, και μετά υπογράφουν μια Προκήρυξη Ισότητας για την πόλη τους. Εκτιμώμενος χρόνος 60 λεπτά. Υλικά: *φυλλάδιο εργασία ανδρών ή εργασία γυναικών, φυλλάδιο τεστ Ισότητας, φυλλάδιο δεδομένα Ισότητας & Πίνακες, φυλλάδιο λεξιλογίου, φυλλάδιο προκήρυξης Ισότητας, φυλλάδιο συνέντευξης, σύστημα προβολής, στυλό και ταινία.*

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα των μη-παραδοσιακών ρόλων εργασίας.
2. Συμπεριφορές που αποτελούν διάκριση στο χώρο της εργασίας.

Να είναι σε θέση να:

1. Χρησιμοποιούν στατιστικά δεδομένα για να αναγνωρίσουν συμπεριφορές διακρίσεων στο κόσμο της εργασίας.
2. Αναγνωρίζουν τάσεις και προσωπικά ενδιαφέροντα σε μη-παραδοσιακούς ρόλους εργασίας.
3. Επιδεικνύουν συμπεριφορές κατά των διακρίσεων.
4. Χρησιμοποιούν το ακόλουθο λεξιλόγιο σε μια συζήτηση: διάκριση, μη-παραδοσιακός ρόλος εργασίας, ισότητα, στερεότυπο, φύλο, παρενόχληση.

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Ο διευκολυντής θα οργανώσει τους έφηβοι στις ομάδες τους, θα μοιράσει το φύλλο εργασίας «Ανδρική Εργασία ή Γυναικεία Εργασία» και θα τους βάλει να το συμπληρώσουν ατομικά. Έπειτα θα εξηγήσει ότι κατά τις τελευταίες δεκαετίες οι ρόλοι των ανδρών και των γυναικών έχουν αλλάξει δραματικά τόσο στην εργασία όσο και στο σπίτι και θα καθοδηγήσει μια συζήτηση στην τάξη σχετικά με την αλλαγή των τάσεων στους ρόλους των δύο φύλων.
- Ο διευκολυντής θα προκαλέσει τους έφηβοι ζητώντας τους να αναγνωρίσουν συγκεκριμένους ρόλους, δεξιότητες ή ικανότητες που νομίζουν ότι είναι αρσενικές ή θηλυκές, χρησιμοποιώντας παραδείγματα όπως: η νοσηλευτική, που είναι ένα παραδοσιακά γυναικείο επάγγελμα, που παρά ταύτα απαιτεί μεγάλη δύναμη για να μετακινείς τους ασθενείς, η μηχανική είναι συνήθως ένα αρσενικό επάγγελμα, αλλά γιατί; Στο τέλος αυτής της δραστηριότητας, όλα τα στοιχεία του προηγούμενου φυλλαδίου θα πρέπει να ενταχθούν στο πλαίσιο "και τα δύο".

- Έπειτα θα μοιράσει το φυλλάδιο Τεστ Ισότητας σε κάθε μαθητή, ο οποίος θα το συμπληρώσει ατομικά, ενώ εκείνος θα καθοδηγήσει μια συζήτηση στην τάξη, με τους εφήβους να ανατρέχουν στο φυλλάδιο για πληροφορίες. Στη συνέχεια θα προβληθεί η διαφάνεια της Προκήρυξης Ισότητας στο σύστημα προβολής και με απαντήσεις από την τάξη, θα συμπληρωθούν οι λέξεις που λείπουν από το κάτω μέρος της σελίδας.
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας, όπως γιατί είναι σημαντικό για τους ανθρώπους να πληρώνονται το ίδιο για εργασία ίσης αξίας ή ποιοι μη παραδοσιακοί ρόλοι εργασίας παρουσιάζονται μεταξύ των προφίλ ρόλων που έχουν ανατεθεί;
- Η πρόσκληση εξωτερικών ομιλητών (π.χ. ομιλητές μη-παραδοσιακών ρόλων που μπορούν να μιλήσουν στην τάξη για τα ζητήματα ισότητας και για την εξέλιξη των ρόλων των φύλων στην εργασία και στο σπίτι) θα βοηθήσει να αναγνωριστούν πρότυπα στην κοινότητά που βρίσκονται σε μη-παραδοσιακές εργασίες, ενάντια στο αναμενόμενο με βάση το φύλο τους, την εθνικότητα τους, τη σωματική ή πνευματική τους ικανότητα, κλπ

Ενότητα 2: Ειδοποίηση αλλαγής εργασίας

Επισκόπηση

Στην ενότητα αυτή, όταν κάποιος έφηβος θα χάσει τη δουλειά τους, όλοι οι έφηβοι θα κληθούν να διερευνήσουν από κοινού γιατί συνέβη αυτό και να εξετάσουν τις εναλλακτικές μεταβάσεις της σταδιοδρομίας. Οι έφηβοι προετοιμάζουν βιογραφικά και υποβάλλουν αίτηση για νέες θέσεις εργασίας (πολύ σημαντικό είναι να μην αποκαλύψουμε νωρίτερα ποιοι έφηβοι θα χάσουν την εργασία τους). Εκτιμώμενος χρόνος 60 λεπτά. Υλικά: φυλλάδιο «Ωχ Όχι!» (ένα ανά ομάδα), φυλλάδιο «Τι Κάνω Τώρα» (ένα ανά ομάδα), φυλλάδιο Βιογραφικού (ένα ανά μαθητή), φυλλάδιο «Συμβουλές Βιογραφικού» (ένα ανά μαθητή), φυλλάδιο «Ειδοποίηση Απώλειας Εργασίας», προφίλ ρόλων, κενή σελίδα και μαρκαδόροι.

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Παράγοντες που επηρεάζουν τον κόσμο της εργασίας προκαλώντας αλλαγές
2. Στρατηγικές αναζήτησης νέας εργασίας.

Να είναι σε θέση να:

1. Αναγνωρίζουν και να εκτιμούν το άγχος της απώλειας της θέσης εργασίας / στρατηγικές αλλαγής και πρακτικής αντιμετώπισης.
2. Εξασκήσουν δεξιότητες αναζήτησης εργασίας (Βιογραφικό).
3. Χρησιμοποιούν το ακόλουθο λεξιλόγιο σε μια συζήτηση: συρρίκνωση, μετατόπιση, οικονομική ύφεση, εξάντληση πόρων, απολύσεις, επανεκπαίδευση, δικτύωση, βιογραφικό σημείωμα, ειδοποίηση απώλειας εργασίας

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Πρόκειται για μία ενότητα που χρειάζεται επιπλέον προσοχή, ευαισθησία και προσεκτικούς χειρισμούς από την πλευρά του διευκολυντή. Εκείνος, θα διαλέξει ένα μαθητή από κάθε ομάδα ο οποίος θα χάσει τη δουλειά του/της. Καλύτερο είναι να επιλεγούν εφήβους που γνωρίζει ότι έχουν την αυτοεκτίμηση και την αυτοπεποίθηση να διαχειριστούν την απογοήτευση της απώλειας θέσης εργασίας και να μην επιλεγούν κάποιοι των οποίων οι γονείς έχουν μόλις χάσει την εργασία τους. Το Ωχ Όχι! - φυλλάδιο μπορεί να είναι χρήσιμο σε σένα για να κάνεις τις επιλογές σου.
- Ο διευκολυντής θα οργανώσει τους εφήβους στις ομάδες γειτονιών και θα ανακοινώσει αυτές τις απώλειες θέσεων εργασίας, είτε δημιουργώντας πραγματικά σημειώματα απόλυσης ("ειδοποίηση απώλειας εργασίας") για οποιονδήποτε από τους ρόλους των μαθητών σου, ή να τα παρουσιάσει με δραματικό τρόπο, στο ξεκίνημα του μαθήματος (Δείγμα Ειδοποίησης Απώλειας Εργασίας), ή να προσκαλέσει κάποιον με εξουσία, όπως ένα στέλεχος ανθρώπινου δυναμικού από μια τοπική εταιρεία, για να έρθει στην τάξη και να παραδώσει στον μαθητή "υπό απόλυση" τον φάκελο με έγκλειστη την απόλυση του.
- Θα εξηγήσει στους εφήβους ότι δεν έχουν χάσει τις δουλειές τους από δική τους υπαιτιότητα, καθώς είναι κάτι που μπορεί να συμβεί ακόμα και σε καλούς εργαζόμενους στην πραγματική ζωή. Πρέπει να βεβαιωθεί ότι η τάξη καταλαβαίνει ότι αυτοί οι έφηβοι εξακολουθούν να είναι μέρος του παιχνιδιού. Έπειτα θα συζητηθεί στην ομάδα η κατάσταση και θα και αναγνωριστούν οι παράγοντες που προκάλεσαν την απώλεια θέσης εργασίας του γείτονα τους. Το φύλλο εργασίας «Ωχ Όχι!» θα βοηθήσει στη φάση αυτή.
- Ο διευκολυντής θα μοιράσει το φυλλάδιο «Τι Κάνω Τώρα;» και θα ζητήσει από τις ομάδες να συζητήσουν τι θα πρέπει να κάνουν στη συνέχεια οι άνεργοι γείτονες τους και πώς η ομάδα μπορεί να τους βοηθήσει (θα ανατρέξει με τους εφήβους στα προφίλ ρόλων, θα προτείνει τις βασικές δεξιότητες για την ανάπτυξη ενός σχεδίου ανεύρεσης νέας εργασίας κλπ).
- Θα καθοδηγήσει μια συζήτηση στην τάξη με στόχο την ανάπτυξη μιας βασικής λίστας με τις αρνητικές και τις θετικές επιπτώσεις της απώλειας εργασίας, και δράσεις για την αντιμετώπιση της. Είναι σημαντικό να επισημανθεί ότι η απώλεια της θέσης εργασίας μπορεί να συμβεί στον καθένα και ότι είναι συχνά μία απρόβλεπτη συνθήκη. Στην πορεία θα μοιράσει ένα φυλλάδιο «Βιογραφικό» σε κάθε ομάδα και το φυλλάδιο «Συμβουλές Βιογραφικού» σε κάθε μαθητή και θα ακολουθήσει συζήτηση του περιεχόμενου ενός βιογραφικού σημειώματος και

επεξήγηση της νέας ορολογίας στους μαθητές.

- Ο διευκολυντής θα ζητήσει από κάθε ομάδα να δημιουργήσει μια αφίσα που να περιγράφει αυτό που συνέβη, το γιατί, και την αντίδραση των μελών της. Οι ομάδες επισυνάπτουν τις αφίσες στον τοίχο της τάξης κοντά στις Αφίσες Δραστηριοτήτων τους και προβληματίζονται για το αν η απώλεια θέσης εργασίας γινόταν να είχε προβλεφθεί και αν, από την άποψη σχεδιασμού της κοινότητας, γίνεται γίνει προετοιμασία για τέτοια γεγονότα, ώστε αυτά να έχουν όσο το δυνατόν λιγότερο αρνητικές επιπτώσεις για τους εργαζόμενους.
- Ο διευκολυντής θα μοιράσει το φυλλάδιο «Βιογραφικό Σημείωμα» στην υπόλοιπη τάξη, θα καθοδηγήσει τους εφήβους να το συμπληρώσουν, σαν να είχαν χάσει τη δουλειά τους και έπειτα να τα φυλάξουν στην Εργαλειοθήκη Μαθητή τους.
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας, όπως πώς αισθάνθηκαν τα άτομα που έχασαν τη δουλειά τους; Τα άτομα της υπόλοιπης ομάδας; Πού μπορούν να βρεθούν περισσότερες θέσεις εργασίας;
- Η πρόσκληση εξωτερικών ομιλητών (π.χ. ένας Σύμβουλο Απασχόλησης από ένα τοπικό κέντρο απασχόλησης πχ. κατάσταση ΟΑΕΔ ή προσωπικό ανθρώπινου δυναμικού από τοπικές εταιρείες) θα προσθέσει «ρεαλιστικότητα» στην εμπειρία του παιχνιδιού και θα συμβάλει στην πλήρη αξιοποίησή του.

Ενότητα 3: Η Καταστροφή Χτυπά

Επισκόπηση

Όταν μια καταστροφή χτυπά την πόλη χάνουν όλοι τη δουλειά τους, τουλάχιστον προσωρινά. Μαζί αναπτύσσουν μια απάντηση στην καταστροφή ως κοινωνία. Εκτιμώμενος χρόνος 60 λεπτά. Υλικά: Υλικά έρευνας-εφημερίδες, περιοδικά, τηλεφωνικοί κατάλογοι, διαδίκτυο.

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα διαφόρων εναλλακτικών εργασιακών προτάσεων.
2. Τις ευκαιρίες που παρουσιάζονται σε αυτούς/ές μέσα από γεγονότα-πρόκληση και από την συνθήκη απώλειας της εργασίας τους.

Να είναι σε θέση να:

1. Λύνουν προβλήματα σε αληθινά σενάρια ενηλίκων.
2. Αναγνωρίζουν τις θετικές πλευρές μέσα από τις προκλήσεις και την αλλαγή.
3. Χρησιμοποιούν το ακόλουθο νέο λεξιλόγιο σε μία συζήτηση: καταστροφή (φυσική και ανθρωπογενής), ανθεκτικότητα, απάντηση της κοινωνίας.

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Ο διευκολυντής θα οργανώσει τους εφήβους στις ομάδες τους και θα τους ενημερώσει ότι μια καταστροφή που έχει συμβεί τοποθετεί τους ανθρώπους εκτός της εργασίας τους προσωρινά ή μόνιμα, ή θα απαιτεί την μετεγκατάστασή τους. Μερικά παραδείγματα που θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει είναι: διαρροή πετρελαίου, σύγκρουση τρενών ή διαρροή σε ένα χώρο διάθεσης τοξικών-χημικών αποβλήτων, κλείσιμο της βιομηχανίας, περικοπές ή μετεγκατάσταση και άλλες. Επιπλέον, θα πρέπει να διευκρινίσει ότι παρόλο που ορισμένες καταστροφές δεν θα επηρεάσουν άμεσα ορισμένα επαγγέλματα θα επηρεάζουν ολόκληρες τις κοινωνίες. Εκείνοι που δεν μπορούν να εργαστούν δεν πηγαίνουν σε εστιατόρια, κινηματογράφους, ή σε καθαριστήρια, ή να γίνουν εθελοντές σε συλλόγους κλπ. Αυτό επηρεάζει τους ανθρώπους σε αυτές τις επιχειρήσεις ή τους οργανισμούς. Ο διευκολυντής θα έχει εκ των προτέρων εξετάσει τα κατάλληλα μέτρα για την αντιμετώπιση της καταστροφής που έχει επιλέξει όπως: μετεγκατάσταση του συνόλου ή μέρους του πληθυσμού ή επανεκπαίδευση εκτοπισμένων τμημάτων του πληθυσμού. Θα μπορούσε να ενσωματωθεί κάποιο δράμα στην παρουσίαση της καταστροφής, όπως να γίνει η ενότητα στο προαύλιο ή στο γυμναστήριο προσομοιώνοντας την εκκένωση της τάξης λόγω έκτακτης ανάγκης.

- Ο διευκολυντής χρησιμοποιώντας μια νέα πηγή μέσων ενημέρωσης (εφημερίδα, περιοδικό, τηλεόραση, Διαδίκτυο, κλπ) θα ζητήσει από τους εφήβους να εντοπίσουν και να περιγράψουν μια ιστορία σχετικά με μια καταστροφή που έχει επηρεάσει την κοινότητα ή την περιοχή.
- Χωρίς προειδοποίηση, οι έφηβοι λαμβάνουν την είδηση ότι οι θέσεις εργασίας τους έχουν καταργηθεί. Οι ενήλικοι ρόλοι των μαθητών όλης της τάξης συζητούν για την καταστροφή. Εξερευνούν τις επιπτώσεις αυτού του γεγονότος και συζητούν τις απροσδόκητες καταστροφές που μπορούν να συμβούν σε όλους και σε αυτούς τους ίδιους, ακόμη κι αν εκείνοι δεν είναι υπεύθυνοι για την καταστροφή.
- Χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους και τυχόν πόρους που έχουν συγκεντρώσει, ο διευκολυντής θα ζητήσει από τις ομάδες να κάνουν μια λίστα με πιθανές ενέργειες που θα μπορούσαν να αναλάβουν ως απάντηση στην καταστροφή. Οι απαντήσεις θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν: προσέλκυση κυβερνητικής βοήθειας με τη μορφή χρηματοδότησης έκτακτης ανάγκης ή παροχή ανακούφισης πρώτων βοηθειών, προσέλκυση της κοινότητας ή της εκκλησίας σε βοήθεια για τις πρώτες βοήθειες ή την παροχή συμβουλών και άλλα.
- Ο διευκολυντής θα καθοδηγήσει μια συζήτηση στην τάξη για τη συγκέντρωση ιδεών για αντιδράσεις από όλες τις ομάδες.
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας, όπως πώς αισθάνθηκαν οι έφηβοι την πρώτη φορά που έμαθαν για την καταστροφή ή εάν είναι σε θέση να συνεχίσουν το επάγγελμά τους μετά την καταστροφή.
- Η πρόσκληση εξωτερικών ομιλητών (π.χ. από τις τοπικές οργανώσεις έκτακτων μέτρων και προστασίας του περιβάλλοντος μπορούν να μιλήσουν για τα σχέδια έκτακτης ανάγκης για την παροχή βοήθειας σε θύματα διαφόρων τύπων πιθανών καταστροφών) θα προσθέσει «ρεαλιστικότητα» στην εμπειρία του παιχνιδιού και θα συμβάλει στην πλήρη αξιοποίησή του.

Ενότητα 4: Επαγγελματική Κινητικότητα

Επισκόπηση

Οι έφηβοι εξερευνούν τις επιλογές αυτο-απασχόλησης και δημιουργούν μια νέα επιχείρηση. Αυτή είναι η τελευταία ενότητα στην οποία οι έφηβοι παίζουν το ρόλο του ενήλικου χαρακτήρα. Εκτιμώμενος χρόνος 60 λεπτά. Υλικά: Φυλλάδιο βασικού επιχειρηματικού σχεδίου (ένα ανά ομάδα), κενά χαρτιά και σχέδιο εφαρμογής (μολύβια / μαρκαδόροι).

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Τους απαραίτητους πόρους για να ξεκινήσεις μια εταιρεία.
2. Παραδείγματα επιχειρηματικών αποφάσεων
3. Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα επιχειρηματιών.
4. Τύπους επιχειρηματικής ιδιοκτησίας.

Να είναι σε θέση να:

1. Δημιουργήσουν μια λίστα πιθανών επιχειρηματικών ιδεών.
2. Αξιολογήσουν τα υπέρ και τα κατά κάθε επιχειρηματικής ιδέας.
3. Δημιουργήσουν ένα επιχειρηματικό πλάνο για κάθε επιλεγμένη ιδέα.
4. Χρησιμοποιούν το ακόλουθο λεξιλόγιο: τοποθεσία, ενοίκιο, εργαζόμενοι, μισθός, κεφάλαιο, επιτόκιο, μάνατζερ, επιχειρηματίας

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Ο διευκολυντής θα πρέπει να οργανώσει τους εφήβους στις ομάδες γειτονιών τους και να συζητήσει μαζί τους τη δυνατότητα να εργαστούν ως αυτο-απασχολούμενοι, αφού έχουν χάσει τις δουλειές τους. Για παράδειγμα, ο ιδιοκτήτης ενός καταστήματος ανεφοδιασμού γραφείων βγήκε σε σύνταξη και έκλεισε η επιχείρησή του. Ως αποτέλεσμα, όλοι οι εργαζόμενοι έχασαν τις δουλειές τους. Κάποιοι/ες από αυτούς/ες αποφάσισαν να δημιουργήσουν μια νέα εταιρεία που ειδικεύεται στην συντήρηση εξοπλισμού γραφείου. Μετέτρεψαν μια κακή κατάσταση σε ένα καλό αποτέλεσμα. Αξιοποίησαν το πλεονέκτημα της ευκαιρίας να γίνουν αυτο-απασχολούμενοι, και να γίνουν αφεντικό του εαυτού τους.
- Ο διευκολυντής θα ζητήσει από την ομάδα να διερευνήσει τρόπους για τη δημιουργία μιας νέας επιχείρησης στην αγορά, είτε αφορά μια υπηρεσία ή ένα προϊόν.

Χρησιμοποιώντας τις εμπειρίες, τις δεξιότητες τους και τη δικτύωση από τους ρόλους εργασίας των ενηλίκων και τη φαντασία τους, καλούνται να δημιουργήσουν μια νέα επιχείρηση για την ομάδα τους. Θα πρέπει να προβούν σε καταιγισμό ιδεών (brainstorming) και στη συνέχεια να επιλέξουν τις καλύτερες ιδέες της ομάδας μέσα από τη συναίνεση. Υπενθύμισε τους ότι οι άνθρωποι μετατρέπουν συχνά τα χόμπι τους σε επιχείρηση.

- Μόλις μια υπηρεσία ή ένα προϊόν έχει επιλεγεί, η ομάδα πρέπει να δημιουργήσει ένα βασικό επιχειρηματικό σχέδιο, που να καταγράφει λεπτομερώς την ευθύνη κάθε ατόμου, και τη συμβολή του στην νέα εταιρεία, εκτιμώντας το κόστος εκκίνησης, το οποίο στη συνέχεια θα το παρουσιάσει στην τάξη.
- Ο διευκολυντής θα καθοδηγήσει μια συζήτηση στην τάξη μετά από κάθε παρουσίαση για να συζητηθούν οι δυνατότητες της εταιρείας για επιτυχία και πρόσθετες ιδέες που θα τους βοηθήσουν να πετύχουν.
- Ο διευκολυντής θα ενημερώσει τους εφήβους ότι είναι όλοι επιτυχώς εργαζόμενοι στη νέα τους επιχείρηση και ότι με αυτή την ενότητα τελειώνει το παιχνίδι ρόλων. Στην επόμενη ενότητα θα είναι οι εαυτοί τους, αναστοχαζόμενοι τι έμαθαν έτσι ώστε να μπορούν να το εφαρμόσουν στην πραγματική τους ζωή.
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας, όπως εάν νομίζουν ότι μπορούν μια μέρα να δημιουργήσουν τη δική τους επιχείρηση, ποια τα μειονεκτήματα και τα πλεονεκτήματα.
- Η πρόσκληση εξωτερικών ομιλητών (π.χ. επιχειρηματίες που έχουν τη δική τους επιχείρηση) θα προσθέσει «ρεαλιστικότητα» στην εμπειρία του παιχνιδιού και θα συμβάλει στην πλήρη αξιοποίησή του.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Το Προσωπικό Ταξίδι

Σε αυτή την τελευταία ενότητα του προγράμματος οι έφηβοι βγαίνουν από τους ρόλους τους (χαρακτήρες) και επιστρέφουν από το μέλλον στο προσωπικό τους παρόν. Αρχίζουν με τον αναστοχασμό πάνω στα διδάγματα που πήραν από το παιχνίδι ρόλων. Οι έφηβοι ανασύρουν όλα όσα έμαθαν για τον προγραμματισμό της επαγγελματικής τους σταδιοδρομίας, τον κόσμο της εργασίας, την περιβαλλοντική ευθύνη και, το πιο σημαντικό για τους ίδιους/ες, την εξερεύνηση ενός ιδανικού ρόλου εργασίας. Στη συνέχεια ενσωματώνουν τους μελλοντικούς ρόλους εργασίας τους σε μια ολοκληρωμένη εικόνα για τη ζωή τους, ενισχύοντας την ιδέα της σταδιοδρομίας ως το άθροισμα των προσωπικών, οικογενειακών, εργασιακών και εξωσχολικών γεγονότων. Οι έφηβοι διευρύνουν τις γνώσεις τους και συνδέονται με τον πραγματικό κόσμο με το να διοργανώσουν μια εκδήλωση Ημέρας Επαγγελματικής Σταδιοδρομίας. Καλούν τα μέλη του πραγματικού κόσμου που εργάζονται μέσα στις αίθουσες διδασκαλίας για μια ενότητα ανταλλαγής ιδεών και εμπειριών. Η έρευνα Τι Ξέρω από τον Κόσμο της Εργασίας δίδεται για δεύτερη φορά για να αναγνωρίσουν τα μαθησιακά τους οφέλη από το Παιχνίδι Σταδιοδρομίας. Οι έφηβοι παίζουν έναν τελικό γύρο του Παιχνιδιού Περιστροφής και αναστοχάζονται σχετικά με τη σημασία του σχολείου για τη μελλοντική τους επιτυχία. Το Παιχνίδι Σταδιοδρομίας ολοκληρώνεται με μια γιορτή και με την απονομή πιστοποιητικού ολοκλήρωσης για κάθε μαθητή.

Ενότητα 1: Σκέψου Ξανά!

Επισκόπηση

Οι έφηβοι καθορίζουν το τι τους άρεσε και τι όχι σε σχέση με τον ρόλο που τους είχε ανατεθεί και αναγνωρίζουν άλλους ρόλους που θα ήταν πιο κατάλληλοι για αυτούς. Εκτιμώμενος χρόνος: 60 έως 90 λεπτά. Υλικά: φυλλάδιο «Σκέψου Ξανά! Βήμα 1» (ένα ανά μαθητή), φυλλάδιο «Σκέψου Ξανά! Βήμα 2-5» (ένα ανά μαθητή), αφίσες δραστηριοτήτων, σύννεφο ονείρων, ψαλίδι, ταινία.

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των διαφόρων εργασιακών καταστάσεων και ρόλων.
2. Την σχέση μεταξύ προσωπικών χαρακτηριστικών και της εργασιακής ικανοποίησης.

Να είναι σε θέση να:

1. Αναλύουν ποικίλες θέσεις εργασίας και αναγνωρίζουν τις προσωπικές προτιμήσεις τους στην εργασία.
2. Λαμβάνουν αποφάσεις για την προσωπική τους ζωή και τη σταδιοδρομία τους.
3. Επιδεικνύουν κατανόηση στη σχέση μεταξύ μορφών εργασίας και εργασιακής ικανοποίησης.
4. Χρησιμοποιούν το παρακάτω λεξιλόγιο: εργασιακή ικανοποίηση, περιβάλλον εργασίας

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Ο διευκολυντής θα οργανώσει τους εφήβους στις ομάδες γειτονιών τους. Θα μοιράσει το φύλλο εργασίας «Σκέψου Ξανά! Βήμα 1» και θα το εξηγήσει στους εφήβους για να βεβαιωθεί ότι κατανοούν τη δραστηριότητα αυτή καθώς και κάθε νέα ορολογία.
- Ο διευκολυντής θα εξηγήσει ότι ασχέτως πόσο χαρούμενοι είναι οι άνθρωποι με τη δουλειά τους, συνήθως υπάρχει κάτι που θα ήθελαν να ήταν διαφορετικό. Οι άνθρωποι στο ίδιο επάγγελμα συχνά δείχνουν προτίμηση σε διαφορετικά στοιχεία της εργασίας τους. Η προσωπικότητα είναι αυτή που επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό πόσο ευχαριστημένος είναι κάποιος/α σε οποιαδήποτε εργασία. Πολλοί προσωπικοί παράγοντες - από το πόσο χρόνο θέλετε να περνάτε σε εξωτερικούς χώρους, από το πότε θέλετε να σηκώνεστε το πρωί - επηρεάζουν την καταλληλότητά και την ικανοποίηση σου σε διαφορετικούς ρόλους εργασίας και περιβάλλοντα.
- Έπειτα θα ζητήσει από τους έφηβοι να χρησιμοποιήσουν τις πληροφορίες από το Διαδικτυακό Προφίλ του Ρόλου τους για την ολοκλήρωση του φύλλου εργασίας «Σκέψου Ξανά! Βήμα 1» προσδιορίζοντας ποιοι παράγοντες από αυτούς που απαριθμούνται ήταν παρόντες στην ανάθεση ρόλων εργασίας και στην πορεία να το αναρτήσουν συμπληρωμένο δίπλα στα άλλα υλικά στον τοίχο.

- Ο διευκολυντής θα μοιράσει το φύλλο εργασίας «Σκέψου Ξανά! Βήματα 2-5» και θα ζητήσει από τους εφήβους να συμπληρώσουν το Βήμα 2, όπου αναφέρεται στο τι θα προτιμούσαν σε μια ιδανική δουλειά. Μετά θα τους καθοδηγήσει να συμπληρώσουν το Βήμα 3 φτιάχνοντας μια λίστα μέχρι τρία επαγγέλματα που εκπροσωπούνται στην τάξη και που σκέφτονται ότι θα τους ταίριαζαν καλά.
- Στο Βήμα 4 του φύλλου εργασίας απαιτείται από τους εφήβους να διερευνήσουν τους ρόλους των άλλων παικτών με το να επισκεφτούν όλες τις Αφίσες Δραστηριοτήτων. Ο διευκολυντής θα του ζητήσει να συγκρίνουν κάθε ένα από τα στοιχεία εργασίας που έχουν επιλέξει ως επιθυμητά σε σχέση με την πραγματικότητα του κάθε ρόλου μέσα στην τάξη. Μπορούν να ευθυγραμμίσουν τη λίστα στο Βήμα 2 με το Βήμα 1 κάθε εργασίας που έχει αναρτηθεί στον Πίνακα Δραστηριοτήτων.
- Ο διευκολυντής θα ζητήσει από τους εφήβους να επανεξετάσουν τα επαγγέλματα υπό το φως των όσων έχουν ανακαλύψει. Στο Βήμα 5 του φύλλου εργασίας «Σκέψου Ξανά!», οι έφηβοι αναθεωρούν και καλούνται να ολοκληρώσουν μια λίστα επαγγελμάτων που θα ευθυγραμμίζονται με τα δικά τους ιδανικά κριτήρια.
- Τέλος θα συζητηθούν τα επαγγέλματα που έχουν βάλει στη λίστα οι έφηβοι στο Βήμα 5 και θα ερωτηθούν γιατί αισθάνονται πως είναι κατάλληλα για εκείνους («Ποιος/α βρήκε ένα επάγγελμα που θα του/της αρέσει καλύτερα; Αυτό δημιούργησε έκπληξη;», «Ποιος/α διαπίστωσε ότι του/της αρέσει το επάγγελμά του/της περισσότερο από ό, τι νόμιζε;»). Οι έφηβοι θα κόψουν την λίστα με τα προτιμώμενα επαγγέλματα και θα την επισυνάψουν στο Σύννεφο Ονείρων.
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας, όπως: πώς τους φαίνονται τώρα τα πράγματα που τους αρέσουν να κάνουν ή ποια γνωρίσματα χαρακτήρα νομίζουν ότι θα τους βοηθήσουν σε κάθε ρόλο εργασίας, και γενικότερα στην ενήλικη ζωή τους.
- Η πρόσκληση εξωτερικών ομιλητών (π.χ. Άτομα που έχουν κάνει σημαντικές αλλαγές επαγγελματικής σταδιοδρομίας) θα προσθέσει «ρεαλιστικότητα» στην εμπειρία του παιχνιδιού και θα συμβάλει στην πλήρη αξιοποίησή του.

Ενότητα 2: Ακολούθησε την καρδιά σου!

Επισκόπηση

Οι έφηβοι φτιάχνουν το Προφίλ του Ιδανικού τους Ρόλου μέσα από τη συζήτηση στην ομάδα και μέσα από έρευνα, χρησιμοποιώντας το φύλλο εργασίας «Σκέψου Ξανά!». Εκτιμώμενος χρόνος: 60 έως 90 λεπτά. Υλικά: φυλλάδιο «Το Ιδανικό μου Προφίλ Εργασίας» (ένα ανά μαθητή), αφίσες δραστηριοτήτων, σύννεφο ονείρων.

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των διαφόρων εργασιακών καταστάσεων και ρόλων.
2. Την σχέση μεταξύ προσωπικών χαρακτηριστικών και της εργασιακής ικανοποίησης.

Να είναι σε θέση να:

1. Αναλύουν ποικίλες θέσεις εργασίας και αναγνωρίζουν τις προσωπικές προτιμήσεις τους στην εργασία.
2. Λαμβάνουν αποφάσεις για την προσωπική τους ζωή και τη σταδιοδρομία τους.
3. Χρησιμοποιούν το παρακάτω λεξιλόγιο: εργασιακή ικανοποίηση, περιβάλλον εργασίας

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Ο διευκολυντής θα οργανώσει τους εφήβους στις ομάδες των γειτονιών τους. Θα τους ζητήσει να βγάλουν τα φύλλα εργασίας «Σκέψου Ξανά!», εξηγώντας τους ότι στην σύγχρονη πραγματικότητα οι περισσότεροι άνθρωποι αλλάζουν θέσεις εργασίας δέκα με δεκαπέντε ή ακόμα και περισσότερες φορές στη ζωή τους.
- Ο διευκολυντής θα γράψει στον πίνακα τις λέξεις ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΕΠΙΛΟΓΗ και ΕΡΓΑΣΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΣΗ. Προκειμένου να συζητηθεί η σημασία τους ως παράγοντες για την επιλογή μιας θέσης εργασίας ή ενός επαγγέλματος.
- Ο διευκολυντής θα υπενθυμίσει στους εφήβους από τις Πέντε Πρώτες την αρχή "Ακολούθησε την Καρδιά σου" και θα τους ρωτήσει γιατί είναι σημαντικό να τους αρέσει η εργασία τους, τι μπορεί να συμβεί σε ένα άτομο σε μια δουλειά που πραγματικά απεχθάνεται και πώς μπορεί ένα άτομο να μάθει ποια επαγγέλματα θα του/της ταίριαζαν. Θα υπενθυμίσει στους έφηβους

Σύννεφα Ονείρων τους και την τελική «σύντομη λίστα» των επαγγελμάτων του φύλλου εργασίας Σκέψου Ξανά! (Βήμα 5) και θα τους ζητήσει να φανταστούν τους εαυτούς τους σε άλλα επαγγέλματα που έχουν μάθει κατά τη διάρκεια του Παιχνιδιού Σταδιοδρομίας. Κατόπιν, θα επιλέξουν ένα ή δύο επαγγέλματα που τώρα πιστεύουν ότι θα ήταν κατάλληλα για αυτούς, και θα τα ερευνήσουν μέσα από διάφορες πηγές (πχ. διαδικτυακά ή στη βιβλιοθήκη ή με το να πάρουν συνέντευξη από τους ενήλικες στην κοινότητά τους, οι οποίοι ασκούν το/τα επαγγέλματα που εξετάζουν).

- Ο διευκολυντής θα καθοδηγήσει τους εφήβους στο να ολοκληρώσουν το φυλλάδιο «Το Ιδανικό μου Προφίλ Εργασίας» με τον καλύτερο τρόπο που μπορούν. Θα πρέπει να αντλήσουν πληροφορίες από αυτά που έχουν μάθει από το Παιχνίδι Σταδιοδρομίας, από έντυπες και διαδικτυακές πηγές τις οποίες έχεις υποδείξει, καθώς και από τη φαντασία και τα όνειρά τους. Στη συνέχεια θα ολοκληρώσουν τη δημιουργική άσκηση γραφής «Μία ημέρα στη ζωή ...» για τον Ιδανικό τους Ρόλο και θα μοιραστούν τα ιδεώδη του ενήλικα ρόλου τους και τι φαντάζονται οι ίδιοι να κάνουν στην πραγματική τους ζωή στο μέλλον, διαβάζοντας δυνατά το Ιδανικό Προφίλ του Ρόλου τους στην τάξη.
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας, όπως: πόσο διαφορετική είναι η ιδανική σου εργασία σε σχέση με αυτή που είχε ονειρευτεί όταν ήταν μικρός/ή; Υπάρχουν παρόμοιες πτυχές στις δυο εργασίες;
- Η πρόσκληση εξωτερικών ομιλητών (π.χ. Ενήλικες σε επαγγέλματα που οι έφηβοι έχουν αναγνωρίσει ως ιδανικά για αυτούς μπορούν να συζητήσουν για την εργασία τους και να απαντήσουν σε ερωτήσεις τους σχετικά με τα εργασιακά τους καθήκοντα, την εκπαίδευση & κατάρτιση τους, τις βασικές δεξιότητες, το εύρος των αμοιβών, τις ώρες εργασίας ανά εβδομάδα, και τις ετήσιες διακοπές) θα προσθέσει «ρεαλιστικότητα» στην εμπειρία του παιχνιδιού και θα συμβάλει στην πλήρη αξιοποίησή του.

Ενότητα 3: Σχέδιο Ζωής

Επισκόπηση

Οι έφηβοι φτιάχνουν μια γραφική αναπαράσταση της ζωής τους και την προβάλλουν στο μέλλον. Αυτή η ενότητα ενισχύει την κατανόηση ότι η επαγγελματική σταδιοδρομία επεκτείνεται σε ολόκληρη τη ζωή. Εκτιμώμενος χρόνος: 60 έως 90 λεπτά. Υλικά: φυλλάδιο «Κύκλος της Ζωής» ή «Χρονολογική Γραμμή» (ένα ανά μαθητή), έγχρωμοι μαρκαδόροι, κολλητική ταινία.

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Την σχέση μεταξύ εργασίας και ρόλων ζωής και την επίδρασή τους στην επίτευξη προσωπικών στόχων.

Να είναι σε θέση να:

1. Φαντάζονται την μελλοντική τους επαγγελματική σταδιοδρομία και τη ζωή που θέλουν και να καταστρώνουν σχέδια για να τη δημιουργήσουν.
2. Χρησιμοποιούν το παρακάτω λεξιλόγιο: φαντάσου το μέλλον, γεγονότα ζωής, ισορροπία ζωής/εργασίας

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Ο διευκολυντής θα οργανώσει τους εφήβους στις ομάδες των γειτονιών τους και στη συνέχεια θα συζητήσουν την παρουσίαση της Μεγάλης Εικόνας. Θα τους παρουσιάσει το φύλλο εργασίας του «Κύκλου Ζωής» ή της «Χρονολογικής Γραμμής» και θα ολοκληρώσει ένα παράδειγμα μαζί με τους μαθητές, χρησιμοποιώντας ή τη ζωή σου, ή τη ζωή ενός διάσημου προσώπου που είναι γνωστό στους εφήβους, εξηγώντας ότι το φύλλο εργασίας συμβολίζει τη διάρκεια της ζωής ενός ατόμου, που αρχίζει με τη γέννηση, και διαιρείται σε τμήματα των πέντε ετών. Στη συνέχεια ο κάθε έφηβος θα συμπληρώσει το δικό του, αναφέροντας τις χρονολογίες από τα ακόλουθα κυριότερα σημεία σταδιοδρομίας στο φύλλο εργασίας τους, γράφοντας μια ετικέτα δίπλα σε κάθε ένα: όταν άρχισαν το σχολείο, πού είναι τώρα, πότε περιμένουν να αρχίσουν και να αποφοιτούν από την ανώτατη ή άλλη εκπαίδευση, πότε περιμένουν να αρχίσουν να εργάζονται

και πόσο χρονών θα είναι τότε και πότε σχεδιάζουν να αποσυρθούν από την εργασία. Θα χρησιμοποιούν διαφορετικά χρώματα για τις διαφορετικές πορείες ζωής (εκπαίδευση, εργασία, οικογένεια). Θα μπορούσαν να προσθέσουν ετικέτες για την προσωπική τους πορεία.

- Στη συνέχεια οι έφηβοι θα ενθαρρυνθούν να προσθέσουν περισσότερα και να εξερευνήσουν απρόσμενα γεγονότα - και καλά και κακά - που θα μπορούσαν να τους επηρεάσουν. Έπειτα, αφού χωριστούν σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες, θα συζητήσουν και θα συγκρίνουν τον Κύκλο Ζωής τους ή τα κυριότερα σημεία της Χρονολογικής Γραμμής τους και να τα κολλήσουν συμπληρωμένα στις Αφίσες Δραστηριοτήτων τους.
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας, όπως: Τι είδους συναισθήματα βίωσες όταν έκανες όνειρα για το μέλλον σου; Υπήρξαν τμήματα που ήταν δύσκολο για σένα να φανταστείς; Αν ναι, ποια είναι αυτά;
- Η πρόσκληση εξωτερικών ομιλητών (π.χ. συνταξιούχοι που μπορούν να μιλήσουν για την ποικιλία των θέσεων εργασίας που είχαν) θα προσθέσει «ρεαλιστικότητα» στην εμπειρία του παιχνιδιού και θα συμβάλει στην πλήρη αξιοποίησή του.

Ενότητα 4: Ημέρα Καριέρας

Επισκόπηση

Στην ενότητα αυτή οι ενήλικες μιλούν για τη σταδιοδρομία τους και απαντούν σε ερωτήσεις που θέτουν οι έφηβοι. Οι συμμετέχοντες σε αυτό το σημείο κάνουν μια σύνδεση ανάμεσα στο προσωπικό τους βίωμα από το παιχνίδι και στις εμπειρίες πραγματικής εργασιακή ζωής που τους παρουσιάζονται. Εκτιμώμενος χρόνος: ανάλογα με την δομή που επιλέγετε να ακολουθήσετε, αυτή η δραστηριότητα μπορεί να διαρκέσει από μία ώρα έως μια ολόκληρη ημέρα. Υλικά: αφίσες δραστηριοτήτων, εργαλειοθήκη του μαθητή.

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Την σχέση μεταξύ εργασίας και ρόλων ζωής και την επίδρασή τους στην επίτευξη προσωπικών στόχων.

Να είναι σε θέση να:

1. Συγκρίνουν και αντιπαραβάλλουν την εμπειρία και το ρόλο τους στο Παιχνίδι Σταδιοδρομίας με τις εμπειρίες των ενηλίκων στο περιβάλλον εργασίας.
2. Εξασκηθούν στις επικοινωνιακές δεξιότητες.
3. Χρησιμοποιούν το παρακάτω λεξιλόγιο: εργαζόμενοι ενήλικες, άνθρωποι των επιχειρήσεων, μέλη της κοινωνίας

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Σε επίπεδο προετοιμασίας, ο διευκολυντής θα ζητήσει από τους εφήβους να τον βοηθήσουν στην προετοιμασία μιας λίστας με πιθανούς προσκεκλημένους ομιλητές, προτείνοντας επαγγέλματα που θα ήθελαν να γνωρίσουν και ανθρώπους που μπορεί να ήταν πρόθυμοι να συμμετέχουν. Οι προσκεκλημένοι μπορεί να είναι εργαζόμενοι πλήρους ή μερικής απασχόλησης, άνεργοι που ψάχνουν εργασία και άνθρωποι από εθελοντικές οργανώσεις. Θα ήταν σκόπιμο η επικοινωνία και η επιβεβαίωση των ομιλητές να γίνει πολύ νωρίτερα από αυτή την ενότητα. 3-5 ομιλητές είναι ότι καλύτερο. Οι έφηβοι θα μπορούσαν να προετοιμάσουν νωρίτερα τις ερωτήσεις τους για τον προσκεκλημένο ομιλητή.
- Την ημέρα της εκδήλωσης, ο διευκολυντής θα παρουσιάσει τους προσκεκλημένους και θα εξηγήσει το πλαίσιο της ενότητας αυτής: μικρές εισηγήσεις που ακολουθούνται από ερωτήσεις και απαντήσεις μετά από κάθε ομιλητή. Οι προσκεκλημένοι ομιλητές παρουσιάζουν πληροφορίες σχετικά με την εργασία τους, το επάγγελμά τους και την επαγγελματική τους σταδιοδρομία. Ερωτήσεις που θα μπορούσαν να γίνουν είναι: «Έχει η επαγγελματική σου σταδιοδρομία υπάρξει διαφορετική από ότι ανέμενες; Με ποιο τρόπο;», «Τι σε έχει εκπλήξει

περισσότερο στην επαγγελματική σου σταδιοδρομία;», «Τι σου αρέσει στο επάγγελμά σου; Τι εύχεται να ήταν διαφορετικό;» και άλλα.

- Οι έφηβοι θα μπορούσαν να σταθούν κοντά στην Αφίσα Δραστηριοτήτων τους με την Εργαλειοθήκη τους, να μοιράσουν επαγγελματικές κάρτες, να είναι έτοιμοι να απαντήσουν ερωτήσεις και να δείξουν στους προσκεκλημένους τι έχουν μάθει και τι έχουν βιώσει κατά τη διάρκεια του προγράμματος.
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας, όπως: «Ποιος από τους προσκεκλημένους ομιλητές σας ενδιέφερε περισσότερο; Τι ήταν αυτό που σας τράβηξε περισσότερο στην επαγγελματική του/της σταδιοδρομία; Γιατί;»
- Η πρόσκληση εξωτερικών ομιλητών θα προσθέσει «ρεαλιστικότητα» στην εμπειρία του παιχνιδιού και θα συμβάλει στην πλήρη αξιοποίησή του.

Ενότητα 5: Η Τελευταία Περιστροφή

Επισκόπηση

Οι έφηβοι συμπληρώνουν για δεύτερη φορά την έρευνα «Τι γνωρίζω για τον Κόσμο της Εργασίας» και παίζουν για τελευταία φορά το Παιχνίδι Περιστροφής. Εκτιμώμενος χρόνος: 60 με 90 λεπτά. Υλικά: φυλλάδιο «Τι Γνωρίζω για τον Κόσμο της Εργασίας» (ένα ανά μαθητή), έρευνα «Τι Γνωρίζω για τον Κόσμο της Εργασίας, διαφάνεια Παιχνιδιού Περιστροφής, φυλλάδιο Βαθμολογίας Παιχνιδιού Περιστροφής και κάρτες Ερωτήσεων & Απαντήσεων.

Στόχοι Ενότητας

Να γνωρίζουν:

1. Τα θεμέλια του προγραμματισμού της επαγγελματικής σταδιοδρομίας και της διαχείρισης της.
2. Την σχέση μεταξύ των ενοτήτων του σχολείου και του κόσμου της εργασίας.

Να είναι σε θέση να:

1. Επιδεικνύουν την κατανόησή τους στα θεμέλια του προγραμματισμού της επαγγελματικής σταδιοδρομίας και της διαχείρισής της.
2. Χρησιμοποιούν το ακόλουθο λεξιλόγιο: μαθησιακά οφέλη, συναίνεση, σχέση μεταξύ σχολείου, εργασίας και ζωής

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Ο διευκολυντής θα οργανώσει τους εφήβους στις ομάδες των γειτονιών τους, θα μοιράσει κενά αντίτυπα από την Έρευνα «Τι Γνωρίζω για τον Κόσμο της Εργασίας», τα οποία οι έφηβοι συμπληρώνουν μόνοι τους χωρίς βοήθεια.
- Στην πορεία θα μοιράσει τα αντίτυπα της έρευνας που συμπλήρωσαν οι έφηβοι στην αρχή του παιχνιδιού και θα τους ζητήσει να συγκρίνουν τις απαντήσεις των δύο αυτών φυλλαδίων. Ακολουθεί ως καθοδήγηση μια σύντομη συζήτηση για κάθε στοιχείο. Να συγχαρείς τους εφήβους για τα μαθησιακά τους οφέλη.
- Έπειτα ο διευκολυντής θα ξεκινήσει τον τελικό γύρο στο Παιχνίδι Περιστροφής. Θα υπενθυμίσει στους εφήβους τους κανόνες και τις διαδικασίες που χρησιμοποιούν (περιθώρια χρόνου, βαθμολογία κτλ.). Η κάθε ομάδα απαντά έναν ίσο αριθμό ερωτήσεων (5-7). Η ομάδα με την υψηλότερη βαθμολογία κερδίζει!

- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ομάδας, όπως: «Έχει αλλάξει η γνώση σου για τον κόσμο της εργασίας από τότε που ξεκίνησες το πρόγραμμα; Με ποιο τρόπο;», «Πώς αισθάνεσαι τώρα για το μέλλον σου στο σχολείο; Στην εργασία; Πώς διαφέρει με τον τρόπο που το αισθανόσουν πριν;»
- Η πρόσκληση εξωτερικών ομιλητών (πχ ένα μέλος επιχειρήσεων ή της κοινότητας, ή ένας γονέας θα μπορούσε να συζητήσει με τους εφήβους βασικές έννοιες σχετικά με την έρευνα «Τι Γνωρίζω για τον Κόσμο της Εργασίας» που θα έδινε τις σωστές απαντήσεις και θα ενσωμάτωσε τα θέματα στα οποία δεν είναι σίγουροι οι μαθητές) θα προσθέσει «ρεαλιστικότητα» στην εμπειρία του παιχνιδιού και θα συμβάλει στην πλήρη αξιοποίησή του.

Ενότητα 6: Περίληψη

Επισκόπηση

Οι έφηβοι παρουσιάζουν τι έμαθαν από το Παιχνίδι Σταδιοδρομίας σε ένα ακροατήριο από γονείς, προσκεκλημένους ομιλητές, καθηγητές και παραλαμβάνουν το Πιστοποιητικό Ολοκλήρωσης. Εκτιμώμενος χρόνος: 60 με 90 λεπτά. Υλικά: πιστοποιητικό ολοκλήρωσης (ένα ανά μαθητή), αφίσα δραστηριοτήτων, εργαλειοθήκη μαθητή, φαγητά και αναψυκτικά

Στόχοι Ενότητας

Να είναι σε θέση να:

1. Επιδεικνύουν την κατανόησή τους στις βασικές έννοιες του Παιχνιδιού Σταδιοδρομίας συμπεριλαμβανομένων των εννοιών:

-Εργασία, επάγγελμα, επαγγελματική σταδιοδρομία

-Οι Πέντε Πρώτες Αρχές

-Μεταβιβάσιμες Δεξιότητες

-Την επίδραση των Γνωρισμάτων Χαρακτήρα και της συμπεριφοράς στην επιτυχία στον κόσμο της εργασίας και στη ζωή

-Τη σύνδεση μεταξύ της επιτυχίας στο σχολείο και της επιτυχημένης επαγγελματικής σταδιοδρομίας

-Τη σχέση μεταξύ προσωπικότητας, ενδιαφερόντων και εργασιακής ικανοποίησης

-Πώς μπορούν να κάνουν τη διαφορά στο χώρο της εργασίας, στην κοινότητά τους, στο περιβάλλον κτλ.

2. Εξασκήσουν τις δεξιότητες παρουσίασης.

3. Μοιράζονται προσωπικά συναισθήματα και προβληματισμούς για την εμπειρία τους στο Παιχνίδι Σταδιοδρομίας.

Βασικά στοιχεία για την προετοιμασία και την υλοποίηση της ενότητας

- Ο διευκολυντής θα προσκαλέσει γονείς, μέλη της κοινότητας και άλλους εργαζόμενους στο σχολείο και θα ζητήσει από τους εφήβους να ορίσουν έναν εκπρόσωπο από κάθε ομάδα για να παρουσιάσει τον "δρόμο/γειτονιά" στους προσκεκλημένους, ο οποίος θα συστήσει τους γείτονές του δηλώνοντας την επαγγελματική τους ιδιότητα.
- Κάθε ομάδα εφήβων παρουσιάζει στους προσκεκλημένους πληροφορίες για ένα μέρος του προγράμματος, π.χ., την εκπαίδευση και δεξιότητες που απαιτούνται για την εργασία, τον προϋπολογισμό, τις διακοπές, τη διαχείριση του χρόνου, την απώλεια θέσεων εργασίας, κλπ. και εξηγεί με ποιον τρόπο σκοπεύουν να συμβάλλουν θετικά στους χώρους εργασίας τους, στις κοινότητές τους, στο περιβάλλον κ.λπ.

- Ο διευκολυντής θα ζητήσει από τους προσκεκλημένους να περιηγηθούν και θα ενθαρρύνει τους εφήβους να τους εξηγήσουν τα υλικά που έχουν αναρτήσει στους τοίχους, να μοιραστούν τις πληροφορίες στην Ζώνη του Εφήβου, να απαντήσουν στις ερωτήσεις των επισκεπτών και να συζητήσουν τις αντιλήψεις τους για την πραγματική εμπειρία του Παιχνιδιού Σταδιοδρομίας.
- Ο διευκολυντής θα μοιράσει το Πιστοποιητικό Ολοκλήρωσης σε κάθε έφηβο ή θα βάλει έναν προσκεκλημένο να το κάνει (πχ., τον Διευθυντή του σχολείου, τον Πρόεδρο του Συλλόγου Γονέων και Κηδεμόνων, κτλ).
- Στην εκδήλωση θα ήταν καλό να υπάρχουν φαγητά και τα αναψυκτικά για όλους.
- Οι έφηβοι θα κρατήσουν τα υλικά. Θα μπορούσαν να σώσουν τα αρχεία από το πεδίο «Η Ζώνη του Εφήβου» στον προσωπικό τους υπολογιστή ή να εκτυπώσουν τις τελικές εκδοχές όλων των διαδικτυακών στοιχείων.
- Το παιχνίδι παρέχει ως βασικό εργαλείο αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, εκτός από τις παρατηρήσεις του διευκολυντή, κάποιες ερωτήσεις προσωπικού στοχασμού, αλλά και σημεία που θα μπορούσαν να συζητηθούν σε επίπεδο ολομέλειας, όπως: «Πώς αισθάνθηκες να είσαι μέσα σε ένα ενήλικο ρόλο;», «Τι θα κάνεις διαφορετικά λόγω της εμπειρίας σου στο Παιχνίδι Σταδιοδρομίας;».

