



Κοινοτικά Έργα
για την Κυκλική Οικονομία

Οδηγίες

για

Εργαστήρια

Διαμορφωμένο
για εργαζόμενους με
νέους από
εργαζόμενους με
νέους



Co-funded by
the European Union

Πρόλογος

Το παρόν εγχειρίδιο παρέχει πρακτικές οδηγίες, δραστηριότητες και πρότυπα για τη διευκόλυνση της διοργάνωσης εργαστηρίων σχετικά με την κυκλική οικονομία, όπου οι νέοι μαθαίνουν για την κυκλική οικονομία και σχεδιάζουν κοινοτικά έργα που εφαρμόζουν τις αρχές της στην πράξη.

Αυτές οι κατευθυντήριες γραμμές έχουν σχεδιαστεί για να υποστηρίξουν τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας στη διοργάνωση εργαστηρίων που επιτρέπουν στους νέους (τουλάχιστον 20) να κατανοήσουν την κυκλική οικονομία, να διερευνήσουν πώς αυτή εφαρμόζεται στη ζωή και στις κοινότητές τους και να σχεδιάσουν έργα που θέτουν αυτές τις αρχές σε εφαρμογή. Τα εργαστήρια συνδυάζουν τη θεωρία με την πράξη: οι νέοι μαθαίνουν πρώτα τις βασικές έννοιες, στη συνέχεια πειραματίζονται μέσω διαδραστικών δραστηριοτήτων και, τέλος, εφαρμόζουν τις γνώσεις τους στο σχεδιασμό των δικών τους κοινοτικών έργων.

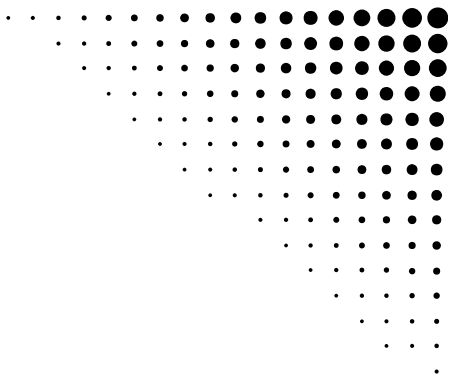
Τα εργαστήρια θα πραγματοποιηθούν στη Σλοβακία, την Ελλάδα, τη Βουλγαρία και τη Σλοβενία. Ωστόσο, ενθαρρύνουμε τη χρήση αυτών των κατευθυντήριων γραμμών κατά τη διοργάνωση εργαστηρίων για κοινοτικά έργα οπουδήποτε στην Ευρώπη.

Η προσέγγιση βασίζεται στη μη τυπική εκπαίδευση, τη βιωματική μάθηση και το σχεδιαστικό σκέψη. Τα εργαστήρια έχουν ως στόχο να είναι συμμετοχικά, διασκεδαστικά και πρακτικά. Ο εργαζόμενος με νέους δεν είναι ομιλητής, αλλά διαμεσολαβητής που δημιουργεί έναν ασφαλή και εμπνευσμένο χώρο, ενθαρρύνει τη συμμετοχή και καθοδηγεί την ομάδα μέσω του αναστοχασμού και της δράσης.

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης με τη συμφωνία Erasmus+ project Grant Agreement 2024-1-SK02-KA220-YOU-000248572 Circular Economy Integration, Resources and Learning for Economic Sustainability

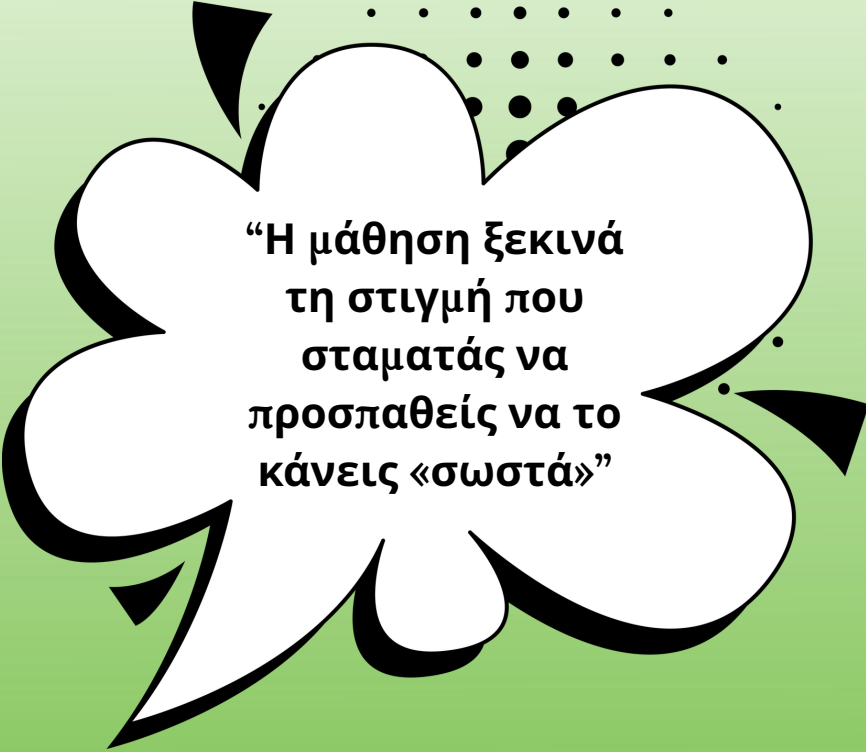
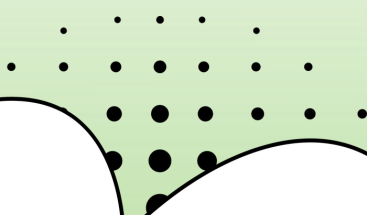
Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.





Πίνακας Περιεχομένων

1. Μεθοδολογία Υλοποίησης	4
2. Παράδειγμα Εργαστηρίου 1: Κατανοώντας την Κυκλική Οικονομία	6
3. Παράδειγμα Εργαστηρίου 2: Κυκλικές Πρακτικές στην Καθημερινή Ζωή και στις Πόλεις	8
4. Παράδειγμα Εργαστηρίου 3: Design Thinking για Κυκλικές Λύσεις	11
5. Παράδειγμα Εργαστηρίου 4: Δημιουργία πρωτοτύπων, έρευνα & επαλήθευση	14
6. Συμπέρασμα	16



**“Η μάθηση ξεκινά
τη στιγμή που
σταματάς να
προσπαθείς να το
κάνεις «σωστά»”**

Μεθοδολογία Υλοποίησης

Η μεθοδολογία για τα Κοινοτικά Έργα βασίζεται σε τρεις αλληλοσυμπληρούμενους πυλώνες: τη βιωματική μάθηση, τον συμμετοχικό σχεδιασμό και την ανάπτυξη έργων με βάση την κοινότητα. Αυτές οι αρχές καθοδηγούν τους εργαζόμενους με νέους μέσα από μια δομημένη αλλά ευέλικτη διαδικασία, η οποία επιτρέπει στους νέους να προχωρήσουν σταδιακά από την εκμάθηση της κυκλικής οικονομίας στον σχεδιασμό λύσεων με τοπική βάση.

Για να υποστηριχθεί αυτή η διαδικασία, κάθε εργαστήριο ακολουθεί μια προοδευτική πορεία. Οι συμμετέχοντες αρχικά διερευνούν τις βασικές ιδέες σε εννοιολογικό επίπεδο, στη συνέχεια εξετάζουν παραδείγματα από την πραγματική ζωή και, τέλος, μετατρέπουν αυτές τις γνώσεις σε ιδέες για έργα που ανταποκρίνονται στις ανάγκες των δικών τους κοινοτήτων. Αυτή η προσέγγιση διασφαλίζει ότι η μάθηση δεν παραμένει θεωρητική, αλλά γίνεται το θεμέλιο για πρακτική καινοτομία.

Τα εργαστήρια ακολουθούν μια συνεπή δομή, επιτρέποντας στους συντονιστές να επικεντρωθούν στις ιδιαίτερες ανάγκες και τη δυναμική της ομάδας τους. Η εισαγωγή βοηθά τους συμμετέχοντες να συνδέσουν τις νέες γνώσεις με τις υπάρχουσες γνώσεις τους, ενώ η κύρια δραστηριότητα προσφέρει χώρο για εξερεύνηση, δημιουργικότητα και ομαδική επίλυση προβλημάτων. Το στάδιο του αναστοχασμού είναι ουσιαστικής σημασίας στις μεθοδολογίες της μη τυπικής εκπαίδευσης: μετατρέπει την εμπειρία σε γνώση, ενθαρρύνοντας τους συμμετέχοντες να αναγνωρίσουν τι έμαθαν, πώς το έμαθαν και γιατί έχει σημασία. Το στάδιο της εφαρμογής τους προχωράει περαιτέρω, προσκαλώντας τους να φανταστούν πώς αυτές οι ιδέες μπορούν να διαμορφώσουν ένα πραγματικό κοινοτικό έργο. Συνολικά θα δημιουργήσουμε 15 εργαστήρια (3 ανά εταίρο, μεταξύ 5 εταίρων) και θα δημιουργήσουμε 5 κοινοτικά έργα. Σε αυτά θα συμμετέχουν τουλάχιστον 20 νέοι που θα υλοποιήσουν τα έργα τους.

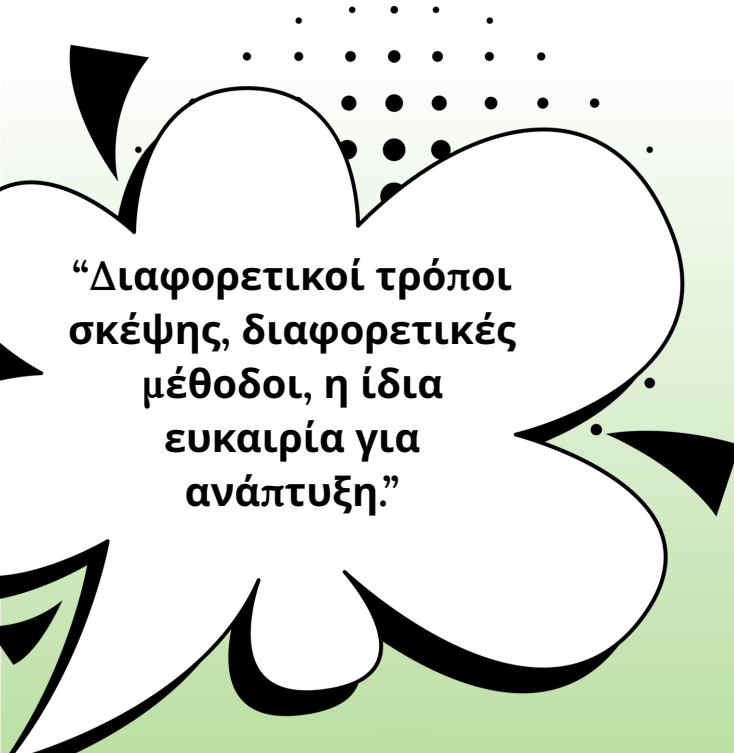
Ένα ισχυρό μεθοδολογικό στοιχείο στα Κοινοτικά Έργα για την Κυκλική Οικονομία είναι η ενσωμάτωση οπτικών εργαλείων, όπως καμβάδες, χάρτες ενσυναίσθησης, νοητικοί χάρτες και κυκλικά διαγράμματα. Αυτά τα εργαλεία βοηθούν τους νέους να εξωτερικεύσουν τις ιδέες τους, να αναλύσουν συστήματα και να λάβουν πιο ενημερωμένες αποφάσεις. Υποστηρίζουν επίσης διαφορετικούς τρόπους μάθησης, διασφαλίζοντας ότι τα εργαστήρια παραμένουν χωρίς αποκλεισμούς και προσβάσιμα σε όλους τους συμμετέχοντες.

Για να υποστηρίξει τους συντονιστές, ο οδηγός δίνει έμφαση στην προβλεψιμότητα και τη σαφήνεια της ροής του εργαστηρίου, αφήνοντας παράλληλα περιθώρια για αυτοσχεδιασμό. Κάθε δραστηριότητα έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε οι εργαζόμενοι με νέους να μπορούν να προσαρμόζουν τη διάρκεια, το μέγεθος της ομάδας και την πολυπλοκότητα. Αυτή η ευέλικτη δομή επιτρέπει στα εργαστήρια να λειτουργούν εξίσου καλά τόσο με έναν 15χρονο από αγροτικές περιοχές, όσο και με έναν 22χρονο φοιτητή πανεπιστημίου ή με συμμετέχοντες με λιγότερες ευκαιρίες.

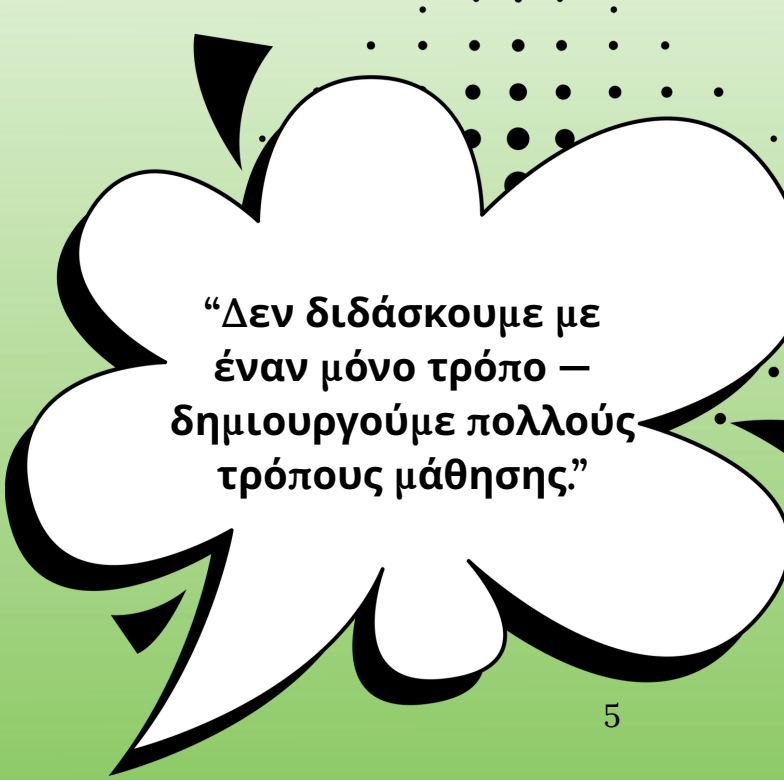
Η συμμετοχικότητα παραμένει βασική μεθοδολογική αρχή. Τα εργαστήρια ενθαρρύνουν ποικίλους τρόπους έκφρασης ιδεών: ζωγραφική, γραφή, ομιλία, θεατρική παράσταση ή κατασκευή γρήγορων πρωτοτύπων. Όταν χρειάζεται, οι συντονιστές μπορούν να προσαρμόσουν τον ρυθμό, να προσφέρουν πιο ήσυχους χώρους, να μεταφράσουν τις οδηγίες με οπτικό τρόπο ή να χωρίσουν τις εργασίες σε μικρότερα βήματα. Αυτό βοηθά τους συμμετέχοντες με αναπηρίες, τους νευροδιαφορετικούς νέους ή οποιονδήποτε μπορεί να ωφεληθεί από μια πιο δομημένη προσέγγιση.

Ένα επιπλέον επίπεδο της μεθοδολογίας αφορά τη σύνδεση του διαγωνισμού μας με τα ευρύτερα αποτελέσματα του έργου. Παραδείγματα από το CycleQuest video game (ΠΕ2) μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την παρουσίαση προκλήσεων ή λύσεων που βασίζονται στη λογική της κυκλικής οικονομίας. Οι έννοιες και οι δραστηριότητες του προγράμματος σπουδών (ΠΕ3) μπορούν να διευκρινίσουν την ορολογία ή να εμβαθύνουν την κατανόηση. Με αυτόν τον τρόπο, τα κοινοτικά έργα λειτουργούν ως πρακτική γέφυρα μεταξύ της μάθησης και της πράξης.

Τέλος, καθ' όλη τη διάρκεια των εργαστηρίων, οι εργαζόμενοι με νέους καταγράφουν την πρόοδο χρησιμοποιώντας απλά πρότυπα: φύλλα παρουσίας, σημειώσεις παρατήρησης, φωτογραφίες και σύντομες αναστοχαστικές σημειώσεις. Αυτά συμβάλλουν τόσο στην αξιολόγηση του τοπικού αντίκτυπου όσο και στη διαδικασία τελικής αναφοράς των κοινοτικών έργων. Αυτή η μέθοδος εξασφαλίζει διαφάνεια, συγκρισιμότητα μεταξύ των εταίρων και σαφή καταγραφή των επιτευγμάτων. Στο έντυπο εγγραφής θα σημειώσουμε αν υπάρχουν σωματικές αναπηρίες που θα απαιτούσαν ειδική φροντίδα, ώστε να επιλεγεί ο κατάλληλος χώρος. Θα επικοινωνήσουμε επίσης με οργανισμούς που εργάζονται με άτομα με αναπηρίες και θα κρατήσουμε τουλάχιστον 2 θέσεις για αυτούς τους συμμετέχοντες.



**“Διαφορετικοί τρόποι
σκέψης, διαφορετικές
μέθοδοι, η ίδια
ευκαιρία για
ανάπτυξη.”**



**“Δεν διδάσκουμε με
έναν μόνο τρόπο –
δημιουργούμε πολλούς
τρόπους μάθησης.”**

Παράδειγμα Εργαστηρίου 1: Κατανοώντας την Κυκλική Οικονομία



Workshop 1: Understanding the Circular Economy
An introduction to linear vs circular systems

Linear Economy
→→→
Take-Make-Dispose

Circular Economy
↻
Reuse-Recycle-Renew

Training for community workshops | The Circles Project

Αυτό το πρώτο εργαστήριο εισάγει τους συμμετέχοντες **στις βασικές έννοιες της κυκλικής οικονομίας** με έναν απλό και ελκυστικό τρόπο. Σκοπός είναι να βοηθήσει τους νέους να κατανοήσουν τη διαφορά μεταξύ του παραδοσιακού μοντέλου «λήψη-παραγωγή-απόρριψη» και των κυκλικών συστημάτων που διατηρούν τα προϊόντα και τα υλικά σε χρήση για όσο το δυνατόν περισσότερο.

Οι εργαζόμενοι με νέους ξεκινούν με μια σύντομη δραστηριότητα προθέρμανσης, όπου οι συμμετέχοντες ζωγραφίζουν ή γράφουν την πρώτη λέξη που τους έρχεται στο μυαλό όταν ακούν τη φράση «κυκλική οικονομία». Αυτό βοηθά στην ανάδειξη των υφιστάμενων συσχετισμών και δημιουργεί μια χαλαρή, δημιουργική ατμόσφαιρα για τη συνεδρία. Η δραστηριότητα ενθαρρύνει επίσης την ανοιχτή επικοινωνία, τη συζήτηση και την αναγνώριση των διαφορετικών προοπτικών που ήδη υπάρχουν στην ομάδα.

Στη συνέχεια, ο συντονιστής παρουσιάζει τη γραμμική οικονομία χρησιμοποιώντας ένα απλό οπτικό βοήθημα που εξηγεί τη ροή από την εξόρυξη των φυσικών πόρων έως την παραγωγή, τη χρήση, την απόρριψη και τα απόβλητα. Ακολουθεί συζήτηση σχετικά με τους λόγους για τους οποίους το σύστημα αυτό είναι προβληματικό, με έμφαση στα απόβλητα, τη ρύπανση, την εξάντληση των πόρων και τη σύντομη διάρκεια ζωής των προϊόντων. Οι εργαζόμενοι με νέους ενθαρρύνονται να χρησιμοποιούν τα εικονίδια και τα διαγράμματα που παρέχονται στις διαφάνειες, ώστε η εξήγηση να παραμείνει κατανοητή.



Στη συνέχεια, η Κυκλική Οικονομία παρουσιάζεται ως ένα εναλλακτικό μοντέλο που εξαλείφει τα απόβλητα, θέτει σε κυκλοφορία προϊόντα και υλικά και αναζωογονεί τη φύση. Σε αυτή την ενότητα επισημαίνονται τα περιβαλλοντικά, οικονομικά και κοινωνικά οφέλη, πάντα σε σχέση με την καθημερινή ζωή. Οι εργαζόμενοι με νέους μπορούν να χρησιμοποιήσουν το απλοποιημένο διάγραμμα «Πεταλούδα» για να απεικονίσουν τον τρόπο με τον οποίο τα βιολογικά και τεχνικά υλικά κυκλοφορούν σε διαφορετικούς κύκλους (επαναχρησιμοποίηση, επισκευή, ανακύκλωση, ανακατασκευή).

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες εργάζονται σε μικρές ομάδες για να χαρτογραφήσουν την πορεία ενός οικείου προϊόντος (π.χ. τηλέφωνο, μπλουζάκι, μπουκάλι) τόσο στο γραμμικό όσο και στο κυκλικό μοντέλο. Σχεδιάζουν τον κύκλο ζωής σε χαρτί χρησιμοποιώντας βέλη, σύμβολα ή τα πρότυπα που εμφανίζονται στις διαφάνειες. Οι ομάδες συγκρίνουν τους δύο χάρτες τους και προσδιορίζουν τι αλλάζει όταν ένα προϊόν γίνεται μέρος ενός κυκλικού συστήματος. Αυτή η δραστηριότητα επιτρέπει στους συμμετέχοντες να εφαρμόσουν αφηρημένες έννοιες σε πραγματικά αντικείμενα που χρησιμοποιούν καθημερινά, καθιστώντας την κυκλικότητα συγκεκριμένη και κατανοητή.

Μετά την παρουσίαση των χαρτών τους, οι συμμετέχοντες συμμετέχουν σε έναν γύρο αναστοχασμού, όπου εξετάζουν τι τους εξέπληξε, πού εντοπίζουν ήδη ιδέες κυκλικής οικονομίας στο περιβάλλον τους και ποιες προκλήσεις υπάρχουν σε τοπικό επίπεδο. Αυτές οι ερωτήσεις αναστοχασμού βοηθούν τους συμμετέχοντες να συνδέσουν το περιεχόμενο του εργαστηρίου με τις καθημερινές τους εμπειρίες και να αρχίσουν να σκέφτονται ευκαιρίες για αλλαγή στις κοινότητές τους.

Αυτό το εργαστήριο θέτει τα θεμέλια για τις επόμενες δύο συνεδρίες, προετοιμάζοντας τους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν κυκλικές πρακτικές στην καθημερινή ζωή και στις πόλεις, και στη συνέχεια να σχεδιάσουν μικρές κοινοτικές λύσεις. Ο τόνος του εργαστηρίου είναι διερευνητικός, υποστηρικτικός και συμμετοχικός, εξασφαλίζοντας την προσβασιμότητα για νέους με διαφορετικά υπόβαθρα και τρόπους μάθησης.

Παραδείγματα Βίντεο:

- <https://www.youtube.com/watch?v=lhMooyLGWkc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=cbm1MCTobVc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=heIXdS7Gs7c>



Παράδειγμα Εργαστηρίου 2: Κυκλικές Πρακτικές στην Καθημερινή Ζωή και στις Πόλεις



Το δεύτερο εργαστήριο βοηθά τους συμμετέχοντες να προχωρήσουν από τη βασική κατανόηση στην πρακτική παρατήρηση. Ενώ το Εργαστήριο 1 εισάγει τις αρχές της κυκλικής οικονομίας, αυτή η συνεδρία εξετάζει πώς αυτές οι αρχές εμφανίζονται ήδη στην καθημερινή ζωή, στις γειτονιές και στις πόλεις. Στόχος είναι να βοηθηθούν οι νέοι να αναγνωρίσουν την κυκλικότητα γύρω τους και να αναπτύξουν πιο οξυδερκή ματιά για τις ευκαιρίες, τις προκλήσεις και τις πιθανές παρεμβάσεις στις δικές τους κοινότητες.

Το εργαστήριο ξεκινά με μια σύντομη δραστηριότητα “προθέρμανσης”, με τίτλο «**Η κυκλική μου μέρα**». Οι συμμετέχοντες σκέφτονται τη συνήθη μέρα τους — από τις πρωινές ρουτίνες μέχρι το σχολείο, τις μετακινήσεις και τον ελεύθερο χρόνο — και εντοπίζουν μια στιγμή κατά την οποία ήδη εφαρμόζουν την κυκλικότητα, όπως το να επισκευάζουν κάτι αντί να αγοράζουν καινούργιο, να χρησιμοποιούν επαναχρησιμοποιούμενη φιάλη, να μοιράζονται αντικείμενα ή να επιλέγουν μεταχειρισμένα ρούχα. Αυτή η δραστηριότητα μεταφέρει απλά τους συμμετέχοντες σε μια στοχαστική νοοτροπία και θεμελιώνει τη συζήτηση στην εμπειρία της καθημερινής ζωής. Οι εργαζόμενοι με νέους μπορούν να καθοδηγήσουν την “προθέρμανση” προσφέροντας μικρές υποδείξεις ή παραδείγματα, διασφαλίζοντας ότι όλοι οι συμμετέχοντες μπορούν να συνεισφέρουν ανεξάρτητα από τις προηγούμενες γνώσεις τους.

Στη συνέχεια, ο συντονιστής παρουσιάζει την έννοια της «Κυκλικής Πόλης» χρησιμοποιώντας σαφή οπτικά βοηθήματα από την παρουσίαση. Μια κυκλική πόλη εξηγείται ως ένας τόπος όπου τα συστήματα επανασχεδιάζονται έτσι ώστε τα υλικά να παραμένουν σε χρήση, τα απόβλητα και η ρύπανση να μειώνονται και η φύση να μπορεί να αναγεννηθεί. Δίνεται έμφαση στη συνεργασία: οι πολίτες, οι επιχειρήσεις και οι τοπικές αρχές διαδραματίζουν όλοι ρόλο στο να καταστούν οι πόλεις πιο κυκλικές. Αλλά παραδείγματα βοηθούν στη διατήρηση της προσβασιμότητας — όπως συστήματα κοινής κινητικότητας, κοινοτικοί κήποι, χώροι επισκευών, κέντρα επαναχρησιμοποίησης και αποτελεσματικά συστήματα διαλογής αποβλήτων.

Στη συνέχεια, το εργαστήριο διερευνά γιατί οι πόλεις έχουν σημασία, με τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας να καθοδηγούν μια σύντομη παρουσίαση σχετικά με τη χρήση των πόρων, την παραγωγή αποβλήτων, τα συστήματα μεταφορών, τον σχεδιασμό κτιρίων και τις δημόσιες υπηρεσίες. Αυτό το τμήμα υπογραμμίζει ότι οι πόλεις, αν και καταναλώνουν πολλούς πόρους, προσφέρουν επίσης μερικές από τις καλύτερες ευκαιρίες για κυκλική μεταμόρφωση μέσω του πολεοδομικού σχεδιασμού, της πολιτικής, των υποδομών και των πρωτοβουλιών που αναλαμβάνει η κοινότητα. Οι συμμετέχοντες ενθαρρύνονται να συνδέσουν αυτές τις ιδέες με τοπικά παραδείγματα από το δικό τους περιβάλλον.

Στη συνέχεια, ο συντονιστής παρουσιάζει καθημερινές πρακτικές κυκλικής οικονομίας, χρησιμοποιώντας συγκεκριμένα παραδείγματα όπως η επισκευή ηλεκτρονικών συσκευών, η χρήση σταθμών επαναπλήρωσης, το μαγείρεμα με υπολείμματα φαγητού, οι αγορές από καταστήματα μεταχειρισμένων ειδών και η κοινή χρήση εργαλείων μέσω κοινοτικών βιβλιοθηκών. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες εξερευνούν πρακτικές κυκλικής οικονομίας σε επίπεδο κοινότητας, όπως τα repair cafés, τα κέντρα επαναχρησιμοποίησης και ανακύκλωσης, τα κέντρα κομποστοποίησης, τις πρωτοβουλίες αναδιανομής τροφίμων και τα προγράμματα κοινής χρήσης. Πραγματικά παραδείγματα από ευρωπαϊκές πόλεις — όπως η στρατηγική κυκλικής οικονομίας του Άμστερνταμ, οι καινοτομίες της Κοπεγχάγης στον τομέα της ενεργειακής αξιοποίησης αποβλήτων και η προσέγγιση αστικής εξόρυξης της Λουβέν — βοηθούν τους συμμετέχοντες να αντιληφθούν την κυκλική οικονομία ως ένα ενεργό κίνημα και όχι απλώς ως μια θεωρητική ιδέα.

Η κεντρική δραστηριότητα αυτού του εργαστηρίου είναι ο Χάρτης της Κυκλικής Πόλης. Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε μικρές ομάδες και σχεδιάζουν έναν απλό χάρτη της γειτονιάς τους, σημειώνοντας:

- **Γραμμικά σημεία με κόκκινο χρώμα** — μέρη όπου κυριαρχούν τα απορρίμματα, τα προϊόντα μίας χρήσης, η γρήγορη κατανάλωση ή τα αναποτελεσματικά συστήματα
- **Κυκλικά σημεία με πράσινο χρώμα** — μέρη όπου ήδη υπάρχουν πρακτικές επαναχρησιμοποίησης, επισκευής, κοινής χρήσης, επαναπλήρωσης, ανακύκλωσης ή αναγέννησης

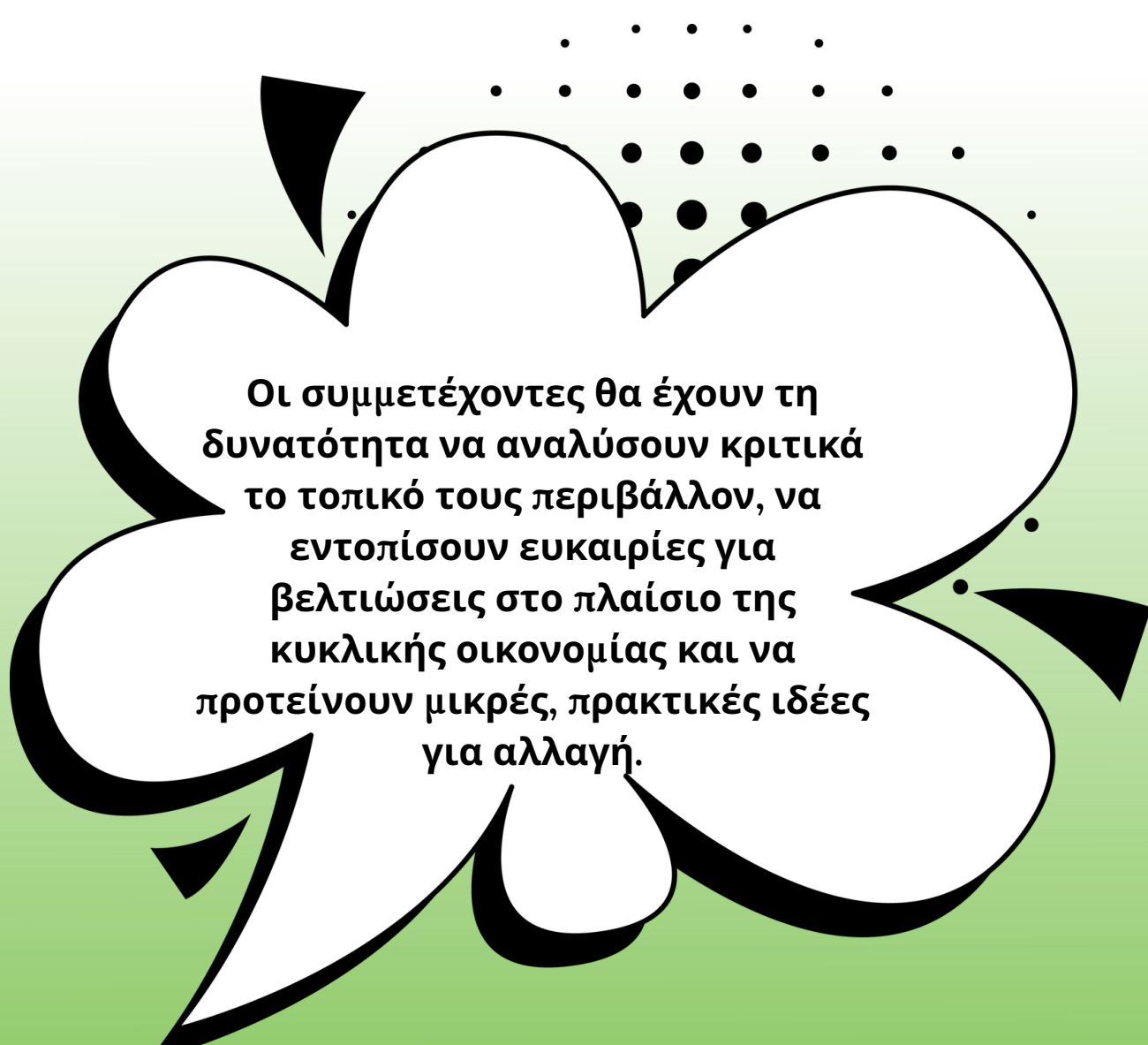


Αυτή η άσκηση χαρτογράφησης ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να εξετάσουν κριτικά το περιβάλλον τους και να εντοπίσουν κενά, ευκαιρίες και τομείς με μεγάλες δυνατότητες βελτίωσης. Στο δεύτερο μέρος της δραστηριότητας, οι ομάδες προτείνουν μια ιδέα για κάθε κόκκινο «γραμμικό» σημείο που θα μπορούσε να καταστήσει την περιοχή πιο κυκλική. Οι ιδέες αυτές είναι συνοπτικές, πρακτικές και ρεαλιστικές, προετοιμάζοντας τη μετάβαση στο Εργαστήριο 3.

Στη συνέχεια, οι ομάδες μοιράζονται τους χάρτες και τις ιδέες τους σε μια σύντομη συζήτηση. Οι εργαζόμενοι με νέους χρησιμοποιούν καθοδηγητικές ερωτήσεις από την παρουσίαση για να διευκολύνουν τον βαθύτερο προβληματισμό: Ποιοι τομείς έχουν το μεγαλύτερο δυναμικό κυκλικότητας; Ποιες ιδέες φαίνονται εύκολο να εφαρμοστούν αρχικά; Ποιες ιδέες ενθουσιάζουν περισσότερο την ομάδα; Αυτό επιτρέπει στους συμμετέχοντες να αναγνωρίσουν συλλογικά μοτίβα, κοινές προκλήσεις και κοινές προτεραιότητες.

Το εργαστήριο ολοκληρώνεται με μια ενότητα αναστοχασμού που εστιάζει στην προσωπική πρακτική, στις τοπικές ευκαιρίες και στις εμπνεύσεις από παραδείγματα κυκλικών πόλεων. Οι συμμετέχοντες εξετάζουν ποια μικρή κυκλική συνήθεια θα μπορούσαν να δοκιμάσουν οι ίδιοι και ποια μικρή αλλαγή θα μπορούσαν να φανταστούν για το σχολείο, το κέντρο νεότητας ή τη γειτονιά τους. Αυτό τους προετοιμάζει για το Εργαστήριο 3, όπου θα χρησιμοποιήσουν εργαλεία σχεδιαστικής σκέψης για να μετατρέψουν επιλεγμένες ιδέες σε μίνι-έργα υπό την καθοδήγηση των νέων.

Το Εργαστήριο 2 ενισχύει την πρακτική συνειδητοποίηση και εισάγει τη συστημική άποψη της κυκλικότητας. Δημιουργεί μια γέφυρα μεταξύ κατανόησης και σχεδιασμού, εξασφαλίζοντας ότι οι συμμετέχοντες αισθάνονται σίγουροι και με τα πόδια στη γη καθώς προχωρούν στην ανάπτυξη του έργου στο επόμενο εργαστήριο.



Οι συμμετέχοντες θα έχουν τη δυνατότητα να αναλύσουν κριτικά το τοπικό τους περιβάλλον, να εντοπίσουν ευκαιρίες για βελτιώσεις στο πλαίσιο της κυκλικής οικονομίας και να προτείνουν μικρές, πρακτικές ιδέες για αλλαγή.

Παράδειγμα Εργαστηρίου 3: **Design Thinking** για Κυκλικές Λύσεις



Το τρίτο εργαστήριο οδηγεί τους συμμετέχοντες από την παρατήρηση κυκλικών πρακτικών στον **ενεργό σχεδιασμό των δικών τους κυκλικών λύσεων**. Με βάση τις γνώσεις που αποκτήθηκαν στο Εργαστήριο 1 και τον χαρτογράφηση της γειτονιάς από το Εργαστήριο 2, αυτή η συνεδρία εισάγει τη «σχεδιαστική σκέψη» (design thinking) ως μια δημιουργική, φιλική προς τους νέους προσέγγιση για την ανάπτυξη μικρών, πρακτικών και επικεντρωμένων στον χρήστη κοινοτικών έργων.

Το εργαστήριο ξεκινά με μια σύντομη εισαγωγή στη διαδικασία του **design thinking**, χρησιμοποιώντας το απλοποιημένο μοντέλο τεσσάρων βημάτων που παρουσιάζεται στις διαφάνειες: Ενσυναίσθηση → Ορισμός → Ιδεοποίηση → Πρωτότυπο → (Δοκιμή). Οι εργαζόμενοι με νέους τονίζουν ότι ο σχεδιαστικός τρόπος σκέψης είναι επαναληπτικός, πρακτικός και επικεντρωμένος στον άνθρωπο. Σκοπός του δεν είναι να δημιουργήσει τέλειες λύσεις, αλλά να βοηθήσει τους νέους να εξερευνήσουν ιδέες, να κατανοήσουν τις πραγματικές ανάγκες και να αναπτύξουν ρεαλιστικά έργα που μπορούν να δοκιμάσουν και να προσαρμόσουν με την πάροδο του χρόνου.

Η δραστηριότητα “προθέρμανσης” με τίτλο «**Για ποιον σχεδιάζουμε;**» καθοδηγεί τους συμμετέχοντες να σκεφτούν συγκεκριμένα άτομα ή ομάδες που θα μπορούσαν να ωφεληθούν από μια κυκλική λύση στην κοινότητά τους. Αυτό βοηθά το εργαστήριο να βασιστεί σε πραγματικές εμπειρίες και ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να λάβουν υπόψη την ποικιλομορφία των αναγκών που υπάρχουν στο καθημερινό τους περιβάλλον. Παραδείγματα από τις διαφάνειες — μαθητές που αντιμετωπίζουν το πρόβλημα της σπατάλης τροφίμων στο σχολείο, γείτονες που χρειάζονται λύσεις για επισκευές ή ποδηλάτες που αντιμετωπίζουν προκλήσεις κινητικότητας — βοηθούν τους συμμετέχοντες να αρχίσουν να σκέφτονται συγκεκριμένα.

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν έναν απλοποιημένο **Χάρτη Ενσυναίσθησης** για να αναλύσουν τις ανάγκες, τα κίνητρα, τις απογοητεύσεις και τις οπτικές γωνίες του χρήστη ή της ομάδας που έχουν επιλέξει. Το πρότυπο του Χάρτη Ενσυναίσθησης (Βλέπω–Ακούω–Σκέφτομαι & Νιώθω–Λέω & Κάνω–Προβλήματα–Οφέλη) βοηθά τους εργαζόμενους με νέους να καθοδηγήσουν τις ομάδες ώστε να κοιτάξουν πέρα από τις υποθέσεις και να φανταστούν τις εμπειρίες των χρηστών τους με μεγαλύτερο βάθος. Οι ομάδες συμπληρώνουν τον χάρτη συνεργατικά, χρησιμοποιώντας σύντομες σημειώσεις, σχέδια ή σύμβολα. Αυτό το βήμα διασφαλίζει ότι οι μετέπειτα ιδέες βασίζονται σε πραγματική κατανόηση και όχι σε αφηρημένες έννοιες.

Μετά την ολοκλήρωση του χάρτη ενσυναίσθησης, ο συντονιστής βοηθά τις ομάδες να μεταφράσουν τις ιδέες τους σε μια σαφή και εστιασμένη περιγραφή του προβλήματος, χρησιμοποιώντας το πλαίσιο «Πώς θα μπορούσαμε...». Αυτή η δομή επιτρέπει στους συμμετέχοντες να ορίσουν τις προκλήσεις με τρόπο ανοιχτό, εφαρμόσιμο και άμεσα συνδεδεμένο με τις αρχές της κυκλικής οικονομίας. Παραδείγματα στις διαφάνειες –όπως η μείωση της σπατάλης τροφίμων στα σχολικά κυλικεία ή η βοήθεια στους γείτονες για την επισκευή μικρών συσκευών– δείχνουν πώς να διαμορφώσετε μια συγκεκριμένη και ρεαλιστική σχεδιαστική πρόκληση.

Αφού οριστεί το πρόβλημα, οι ομάδες προχωρούν στη φάση της ιδεοποίησης, παράγοντας όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες χωρίς κριτική. Οι εργαζόμενοι με νέους υπενθυμίζουν στους συμμετέχοντες τους κανόνες του brainstorming: να εστιάζουν στην ποσότητα, να χρησιμοποιούν οπτικά μέσα, να αξιοποιούν τις ιδέες των άλλων και να προτείνουν λύσεις μικρής κλίμακας και τοπικού χαρακτήρα. Αρχές της κυκλικής οικονομίας, όπως η επαναχρησιμοποίηση, η επισκευή, η κοινή χρήση και η μείωση των αποβλήτων, ενσωματώνονται στις προτροπές για την ιδεοποίηση. Ο «**Μίνι πίνακας έμπνευσης**» στις διαφάνειες παρέχει συγκεκριμένα παραδείγματα – σταθμοί επαναπλήρωσης, γωνιές επισκευής, κέντρα κομποστοποίησης, ημέρες ανταλλαγής ρούχων, βιβλιοθήκες αντικειμένων – που βοηθούν στην τόνωση της δημιουργικότητας και στη διεύρυνση της αντίληψης των συμμετεχόντων για το τι είναι εφικτό.

Μόλις δημιουργηθεί ένα ευρύ φάσμα ιδεών, οι ομάδες χρησιμοποιούν τον **Πίνακα Αντίκτυπου έναντι Εφικτότητας** για να αξιολογήσουν τις επιλογές τους και να επιλέξουν μία ιδέα για περαιτέρω ανάπτυξη. Οι εργαζόμενοι με νέους καθοδηγούν τους συμμετέχοντες να επικεντρωθούν σε ιδέες που εμπίπτουν στην κατηγορία «**Υψηλός Αντίκτυπος / Υψηλή Εφικτότητα**» – λύσεις που είναι σημαντικές αλλά και ρεαλιστικές στο πλαίσιο ενός έργου υπό την ηγεσία των νέων. Αυτό το βήμα είναι απαραίτητο για να διασφαλιστεί ότι οι ιδέες θα μετατραπούν από φαντασία σε πρακτική εφαρμογή.

Selecting the Best Idea (Impact x Feasibility)

High Impact / High Feasibility Choose from here! These ideas make a real difference and can be done within your youth project scope. Best of both worlds!	High Impact / Low Feasibility Great ideas that are too big for your project scope right now. Too big for current resources
Low Impact / Low Feasibility Small ideas with limited impact that may not be worth pursuing. Not worth the effort	Low Impact / High Feasibility Easy ideas that are worth doing but won't make a big difference. Good but not essential

Activity Instructions

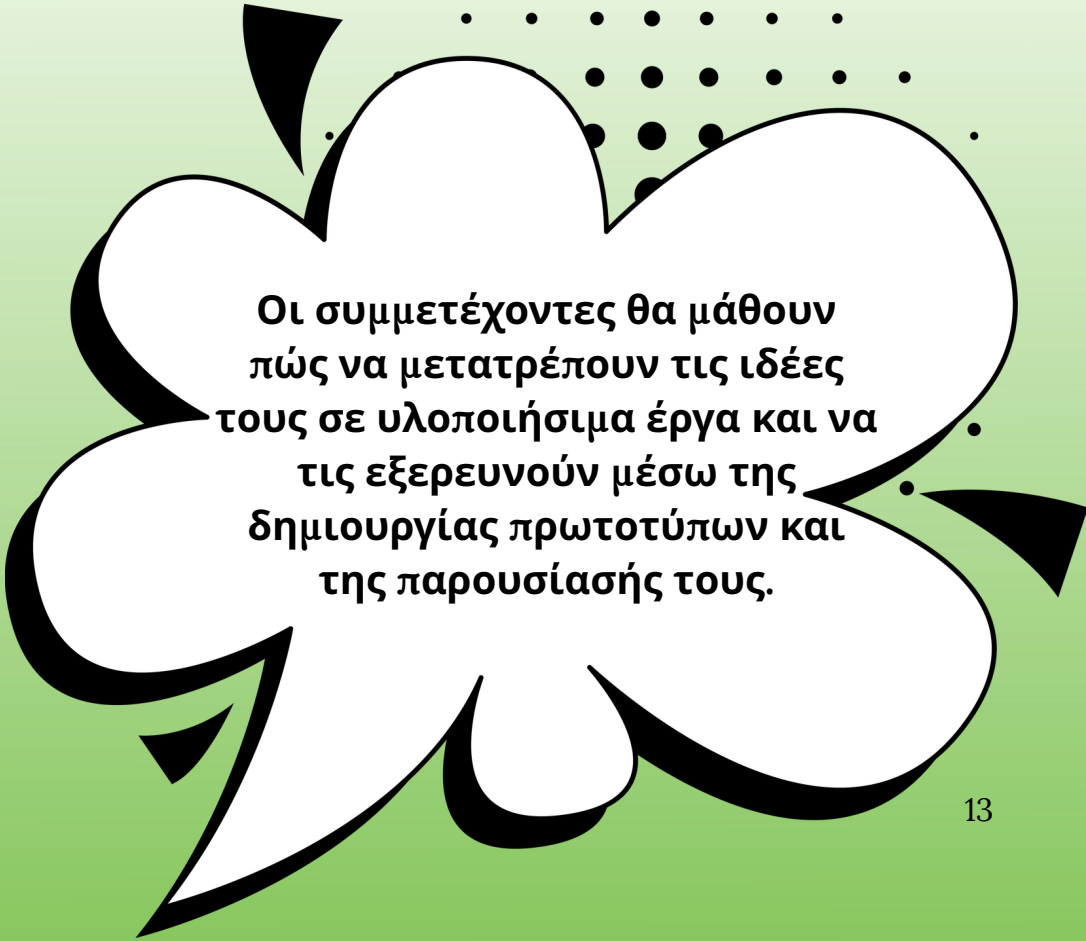
Look at your ideas from the brainstorming activity. Plot them on the matrix above. Pick one idea that is both impactful and doable within your youth project.

Στη συνέχεια, η επιλεγμένη ιδέα διαμορφώνεται σε ένα απλό, δομημένο «**Project Canvas**», το οποίο καλύπτει το πρόβλημα, την ομάδα-στόχο, τις δραστηριότητες, τους πόρους, τους εταίρους, τους κινδύνους και τον αναμενόμενο αντίκτυπο. Το εργαλείο αυτό βοηθά τις ομάδες να μετατρέψουν μια εννοιολογική ιδέα σε ένα συνεκτικό μίνι-έργο που μπορεί να υλοποιηθεί σε τοπικό επίπεδο. Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας υποστηρίζουν τους συμμετέχοντες ώστε οι περιγραφές να παραμένουν σύντομες, εστιασμένες και κατανοητές. Το «Canvas» αποτελεί τη βάση για το μικρό κυκλικό κοινοτικό έργο που θα προωθήσει κάθε ομάδα.

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες δημιουργούν ένα πρωτότυπο χαμηλής πιστότητας για να απεικονίσουν πώς θα λειτουργούσε η ιδέα τους στην πράξη. Τα **πρωτότυπα** μπορούν να πάρουν πολλές μορφές, όπως σκίτσα, βήμα-βήμα διαδρομές χρηστών, αφίσες, επιδείξεις με παιχνίδι ρόλων ή απλά μοντέλα από χαρτόνι. Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας τονίζουν ότι ο στόχος δεν είναι η τελειότητα, αλλά η εξερεύνηση – η δημιουργία πρωτοτύπων βοηθά στην αποκάλυψη πιθανών προκλήσεων, στη διασαφήνιση του τρόπου με τον οποίο οι χρήστες θα αλληλεπιδρούσαν με την ιδέα και στην προετοιμασία για εποικοδομητική ανατροφοδότηση. Αυτό το βήμα είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό για τους νεότερους συμμετέχοντες και τους μαθητές που δεν επικοινωνούν λεκτικά, καθώς ενθαρρύνει την πρακτική δημιουργικότητα.

Το εργαστήριο ολοκληρώνεται με **ομαδικές παρουσιάσεις διάρκειας ενός λεπτού**, όπου κάθε ομάδα παρουσιάζει το πρόβλημά της, την ιδέα κυκλικής οικονομίας, τους προοριζόμενους χρήστες, τον τρόπο λειτουργίας της λύσης και μία προβλέψιμη πρόκληση. Αυτές οι σύντομες παρουσιάσεις ενισχύουν τις επικοινωνιακές δεξιότητες και βοηθούν τους εργαζόμενους με νέους να αξιολογήσουν πού ενδέχεται να χρειαστεί πρόσθετη υποστήριξη. Τέλος, οι συμμετέχοντες αναστοχάζονται σχετικά με όσα έμαθαν, τις πιο ελπιδοφόρες ιδέες και τα επόμενα βήματα που θα ήθελαν να ακολουθήσουν στις κοινότητές τους.

Το εργαστήριο 3 ολοκληρώνει το μαθησιακό ταξίδι και προετοιμάζει τους συμμετέχοντες για την επερχόμενη φάση υλοποίησης/δημιουργίας πρωτοτύπων. Μέχρι το τέλος αυτής της συνεδρίας, οι νέοι έχουν καθορίσει μια κυκλική πρόκληση, μια εφικτή ιδέα, ένα σχέδιο έργου και ένα αρχικό πρωτότυπο - τα οποία αποτελούν τη βάση για μικρά κυκλικά έργα υπό την ηγεσία των νέων που θα υλοποιηθούν στο επόμενο στάδιο του πακέτου εργασίας.



**Οι συμμετέχοντες θα μάθουν
πώς να μετατρέπουν τις ιδέες
τους σε υλοποιήσιμα έργα και να
τις εξερευνούν μέσω της
δημιουργίας πρωτοτύπων και
της παρουσιάσής τους.**

Παράδειγμα Εργαστηρίου 4:

Δημιουργία πρωτοτύπων, έρευνα & επικύρωση



Το Εργαστήριο 4 σηματοδοτεί τη μετάβαση από την ανάπτυξη ιδεών στην ετοιμότητα του έργου. Ενώ τα προηγούμενα εργαστήρια βοηθούν τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν τις αρχές της κυκλικής οικονομίας, να εντοπίσουν τις τοπικές προκλήσεις και να σχεδιάσουν αρχικές λύσεις, η συγκεκριμένη συνεδρία **επικεντρώνεται στη δοκιμή, την επικύρωση και την ενίσχυση των ιδεών των έργων** πριν αυτές υποβληθούν προς επιλογή.

Ο κύριος στόχος του Εργαστηρίου 4 είναι να βοηθήσει τους νέους να μεταβούν από τη σκέψη που βασίζεται σε υποθέσεις στη λήψη αποφάσεων που βασίζεται σε στοιχεία. Οι συμμετέχοντες ενθαρρύνονται να αναρωτηθούν εάν οι ιδέες τους ανταποκρίνονται σε πραγματικές ανάγκες, είναι κατανοητές από τους άλλους και μπορούν να λειτουργήσουν ρεαλιστικά στην πράξη. Το εργαστήριο παρουσιάζει τη δοκιμή και την επικύρωση ως θετικές και δημιουργικές διαδικασίες που βοηθούν στη βελτίωση των ιδεών, και όχι ως αξιολογήσεις επιτυχίας ή αποτυχίας.

Το εργαστήριο ξεκινά με μια ανάλυση του λόγου για τον οποίο η επικύρωση είναι σημαντική. Οι συντονιστές εξηγούν ότι πολλές υποσχόμενες ιδέες αντιμετωπίζουν δυσκολίες όχι επειδή στερούνται δημιουργικότητας, αλλά επειδή δεν έχουν δοκιμαστεί σε πραγματικούς ανθρώπους. Οι συμμετέχοντες αναλογίζονται τη διαφορά μεταξύ του να λένε «πιστεύουμε ότι αυτή είναι μια καλή ιδέα» και του να μπορούν να πουν «δοκιμάσαμε αυτή την ιδέα και μάθαμε από τα σχόλια που λάβαμε». Αυτή η σύντομη συζήτηση δημιουργεί το κατάλληλο πνεύμα για πειραματισμό, ανοιχτό πνεύμα και μάθηση.

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες εισάγονται σε απλές και προσιτές ερευνητικές μεθόδους κατάλληλες για έργα που διοργανώνονται από νέους. Αυτές περιλαμβάνουν σύντομες έρευνες, γρήγορες συνεντεύξεις και βασική παρατήρηση. Η έμφαση δίνεται στη συλλογή πληροφοριών από συνομήλικους, μέλη της κοινότητας ή πιθανούς χρήστες σε οικεία περιβάλλοντα, όπως σχολεία, κέντρα νεότητας, γειτονιές ή διαδικτυακούς χώρους. Οι συντονιστές τονίζουν ότι δεν πρόκειται για ακαδημαϊκή έρευνα, αλλά για έναν πρακτικό τρόπο κατανόησης των απόψεων, των αναγκών και των συμπεριφορών που μπορούν να συμβάλουν στον καλύτερο σχεδιασμό του έργου.

Μετά την εισαγωγή στην έρευνα, οι συμμετέχοντες εξερευνούν τη **δημιουργία πρωτοτύπων** χαμηλού κόστους. Ένα πρωτότυπο παρουσιάζεται ως οποιαδήποτε απλή αναπαράσταση μιας ιδέας στην οποία μπορούν να αντιδράσουν οι άλλοι. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει σκίτσα, αφίσες, σενάρια παιχνιδιού ρόλων, βήμα προς βήμα διαδρομές χρηστών, ψεύτικες αναρτήσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή βασικά ψηφιακά οπτικά στοιχεία. Ο στόχος είναι να καταστούν οι ιδέες απτές και ανοιχτές σε σχόλια, χωρίς να απαιτούνται τεχνικές δεξιότητες ή οικονομικοί πόροι.

Τα ψηφιακά εργαλεία και τα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης παρουσιάζονται ως προαιρετικά βοηθήματα για την οπτικοποίηση, τη δημιουργία ερωτηματολογίων ή την παρουσίαση ιδεών. Οι συμμετέχοντες ενθαρρύνονται να επιλέξουν τα εργαλεία με τα οποία αισθάνονται άνετα, ενώ οι συντονιστές τονίζουν ότι οι ψηφιακές λύσεις δεν είναι υποχρεωτικές. Η έμφαση παραμένει στην προσβασιμότητα, τη δημιουργικότητα και την ενημερωμένη επιλογή.

Μόλις δημιουργηθούν τα πρωτότυπα, οι συμμετέχοντες **συλλέγουν σχόλια** από συναδέλφους, μέντορες ή μέλη της ομάδας-στόχου τους. Αναλογίζονται τι είναι σαφές, τι προκαλεί σύγχυση, τι λειτουργεί καλά και τι θα μπορούσε να βελτιωθεί. Με βάση αυτές τις πληροφορίες, οι ομάδες βελτιώνουν τις ιδέες τους, προσαρμόζουν την προσέγγισή τους και διασφαλίζουν ότι οι αρχές της κυκλικής οικονομίας παραμένουν στο επίκεντρο της λύσης.

Το εργαστήριο ολοκληρώνεται με την υποστήριξη των συμμετεχόντων στην προετοιμασία των ιδεών τους ενόψει της παρουσίασης και της επιλογής. Οι ομάδες αποσαφηνίζουν το πρόβλημα που αντιμετωπίζουν, τα στοιχεία που συγκέντρωσαν, τον τρόπο με τον οποίο η λύση τους βελτιώθηκε μέσω των δοκιμών, καθώς και τον αντίκτυπο που επιδιώκουν να επιτύχουν. Μέχρι το τέλος του Εργαστηρίου 4, οι συμμετέχοντες διαθέτουν μια πιο εμπειριστατωμένη, ρεαλιστική και σαφώς διατυπωμένη ιδέα έργου, έτοιμη να υποβληθεί για αξιολόγηση.

Το Εργαστήριο 4 ολοκληρώνει τη μαθησιακή πορεία των κατευθυντήριων γραμμών, διασφαλίζοντας ότι οι ιδέες για έργα υπό την ηγεσία των νέων βασίζονται σε πραγματικές ανάγκες, διαμορφώνονται με βάση την ανατροφοδότηση και αναπτύσσονται με αυτοπεποίθηση. Αποτελεί μια ισχυρή γέφυρα μεταξύ μάθησης και υλοποίησης, υποστηρίζοντας τους νέους στην παρουσίαση προτάσεων που αντανakλούν τόσο τη δημιουργικότητα όσο και την υπευθυνότητα.

Συμπέρασμα

Το παρόν έγγραφο είναι κάτι περισσότερο από ένα σύνολο κατευθυντήριων γραμμών για εργαστήρια – αποτελεί ένα μονοπάτι που βοηθά τους νέους να ανακαλύψουν τη φωνή τους, τη δημιουργικότητά τους και τη δύναμή τους να διαμορφώνουν τον κόσμο γύρω τους. Μέσα από ένα δομημένο αλλά ευέλικτο μαθησιακό ταξίδι, οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας καθοδηγούν τους συμμετέχοντες από την κατανόηση των βασικών αρχών της κυκλικής οικονομίας έως την ενεργό αναδιαμόρφωση των κοινοτήτων τους μέσω πρακτικών λύσεων που προωθούν οι ίδιοι οι νέοι.

Συνδυάζοντας πρακτικές δραστηριότητες, αναστοχασμό και σχεδιαστικό τρόπο σκέψης, τα εργαστήρια δημιουργούν έναν χώρο όπου οι ιδέες μπορούν να αναπτυχθούν, οι απόψεις να μοιραστούν και οι διαφορετικοί τρόποι σκέψης να εκτιμηθούν. Οι νέοι δεν μαθαίνουν απλώς για τη βιωσιμότητα – εξερευνούν πώς οι δικές τους ενέργειες, επιλογές και ιδέες μπορούν να συμβάλουν σε ουσιαστική αλλαγή στο καθημερινό τους περιβάλλον.

Αυτά τα εργαστήρια στοχεύουν να εμπνεύσουν μια αλλαγή νοοτροπίας: από παθητικούς παρατηρητές σε ενεργούς φορείς αλλαγής. Παρέχοντας στους νέους τα εργαλεία, τον χώρο και την υποστήριξη για να εκφράσουν τις ιδέες τους και να τις δοκιμάσουν στην πράξη, αυτή η προσέγγιση συμβάλλει στην καλλιέργεια μιας γενιάς που δεν φοβάται να αμφισβητεί, να δημιουργεί και να ηγείται.

Ενθαρρύνουμε θερμά τους συμμετέχοντες να μοιραστούν το ταξίδι, τις ιδέες και τα κοινοτικά τους έργα με ένα ευρύτερο κοινό. Η παρουσίαση της δουλειάς σας όχι μόνο εμπνέει άλλους, αλλά και αναδεικνύει τον αντίκτυπο που μπορούν να έχουν οι νέοι στην οικοδόμηση πιο κυκλικών κοινοτήτων.

Tag μας και γίνετε μέρος του κινήματος:
Instagram: @circlesproject2024
Facebook: <https://www.facebook.com/projectcircles>



Συμπέρασμα

Το παρόν έγγραφο είναι κάτι περισσότερο από ένα σύνολο κατευθυντήριων γραμμών για εργαστήρια – αποτελεί ένα μονοπάτι που βοηθά τους νέους να ανακαλύψουν τη φωνή τους, τη δημιουργικότητά τους και τη δύναμή τους να διαμορφώνουν τον κόσμο γύρω τους. Μέσα από ένα δομημένο αλλά ευέλικτο μαθησιακό ταξίδι, οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας καθοδηγούν τους συμμετέχοντες από την κατανόηση των βασικών αρχών της κυκλικής οικονομίας έως την ενεργό αναδιαμόρφωση των κοινοτήτων τους μέσω πρακτικών λύσεων που προωθούν οι ίδιοι οι νέοι.

Συνδυάζοντας πρακτικές δραστηριότητες, αναστοχασμό και σχεδιαστικό τρόπο σκέψης, τα εργαστήρια δημιουργούν έναν χώρο όπου οι ιδέες μπορούν να αναπτυχθούν, οι απόψεις να μοιραστούν και οι διαφορετικοί τρόποι σκέψης να εκτιμηθούν. Οι νέοι δεν μαθαίνουν απλώς για τη βιωσιμότητα – εξερευνούν πώς οι δικές τους ενέργειες, επιλογές και ιδέες μπορούν να συμβάλουν σε ουσιαστική αλλαγή στο καθημερινό τους περιβάλλον.

Αυτά τα εργαστήρια στοχεύουν να εμπνεύσουν μια αλλαγή νοοτροπίας: από παθητικούς παρατηρητές σε ενεργούς φορείς αλλαγής. Παρέχοντας στους νέους τα εργαλεία, τον χώρο και την υποστήριξη για να εκφράσουν τις ιδέες τους και να τις δοκιμάσουν στην πράξη, αυτή η προσέγγιση συμβάλλει στην καλλιέργεια μιας γενιάς που δεν φοβάται να αμφισβητεί, να δημιουργεί και να ηγείται.

Ενθαρρύνουμε θερμά τους συμμετέχοντες να μοιραστούν το ταξίδι, τις ιδέες και τα κοινοτικά τους έργα με ένα ευρύτερο κοινό. Η παρουσίαση της δουλειάς σας όχι μόνο εμπνέει άλλους, αλλά και αναδεικνύει τον αντίκτυπο που μπορούν να έχουν οι νέοι στην οικοδόμηση πιο κυκλικών κοινοτήτων.

Tag μας και γίνετε μέρος του κινήματος:
Instagram: @circlesproject2024
Facebook: <https://www.facebook.com/projectcircles>



