

# MAKING SPACE 365

Εργαλειοθήκη  
Εκπαίδευσης Νέων στις  
Δημιουργικές  
Δεξιότητες και την  
Επιχειρηματικότητα.

Μεγιστοποίηση των δυνατοτήτων  
των νέων μέσω δημιουργικής και  
πολιτιστικής δημιουργικότητας  
στην κοινότητα.

Δημιουργικές δεξιότητες  
Ενότητα Τ7  
Φαντασία και  
γνωστική ευελιξία



MAKING  
SPACE



365



2020-1-PT02-KA227-YOU-007635

## Ενότητα T7: Φαντασία και Γνωστική Ευελιξία

Σε αυτή την ενότητα, θα βρείτε μια συλλογή από αρθρωτούς, ενεργούς μαθησιακούς πόρους και δραστηριότητες που θα υποστηρίξουν εσάς και τους μαθητές σας να αναπτύξετε ικανότητες σχετικά με τη Φαντασία και τη Γνωστική Ευελιξία.

Συγκεκριμένα, η ενότητα αυτή περιέχει:

- Περιγραφή μιας 3ωρης μαθησιακής δραστηριότητας πρόσωπο με πρόσωπο,
- Δραστηριότητες για αυτοκατευθυνόμενη μάθηση διάρκειας 2 ωρών,
- Ένα ενημερωτικό δελτίο,
- Φυλλάδια για τους εκπαιδευόμενους (παράρτημα), και
- Μια σειρά ασκήσεων αυτοαναστοχασμού (παράρτημα)
- Σκοπός και μαθησιακοί στόχοι αυτής της ενότητας

### Σκοπός και μαθησιακοί στόχοι αυτής της ενότητας

Ο κύριος στόχος αυτής της ενότητας είναι η ανάπτυξη βασικών πολιτιστικών επιχειρηματικών δεξιοτήτων και δημιουργικών ικανοτήτων, παρέχοντας ένα σύνολο εργαλείων που υποστηρίζουν την ανάπτυξη ικανοτήτων σχετικά με τη *φαντασία και τη γνωστική ευελιξία*.

Μέσω αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευόμενοι αναμένεται να αναπτύξουν τις ακόλουθες γνώσεις, δεξιότητες και συμπεριφορές:

ΘΕΜΑ	Γνώση	Δεξιότητα	Συμπεριφορά
T7 Φαντασία και τη Γνωστική Ευελιξία	<ul style="list-style-type: none"><li>• T7K1 - Βασική κατανόηση των εννοιών φαντασία και γνωστική ευελιξία και των διαφόρων πτυχών τους</li><li>• T7K2 - Κατανόηση της σχέσης μεταξύ φαντασίας και δημιουργικής σκέψης</li><li>• T7K3 - Γνώση εργαλείων και μεθόδων που συμβάλλουν στην ενίσχυση της δημιουργικότητας και της γνωστικής ευελιξίας</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• T7S1 - Ικανότητα χρήσης της φαντασίας και της γνωστικής ευελιξίας για την υπέρβαση εμποδίων και την επίλυση προβλημάτων</li><li>• T7S2 - Ικανότητα να "σκεφτείτε έξω από το κουτί" και να βλέπετε διαφορετικές δυνατότητες και προοπτικές</li><li>• T7S3 - Ικανότητα χρήσης στοιχείων διαφορετικών ιδεών για την ανάπτυξη νέων καινοτόμων ιδεών</li><li>• T7S4 - Ικανότητα ανάπτυξης οράματος</li><li>• T7S5 - Ενσυναίσθηση</li><li>• T7S6 - Ικανότητα διευκόλυνσης της φαντασίας και της δημιουργικότητας των άλλων</li><li>• T7S7 - Ικανότητα ευελιξίας και προσαρμογής σε διαφορετικές καταστάσεις και μεταβαλλόμενα περιβάλλοντα</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• T7A1 - Συνειδητοποίηση ότι η φαντασία είναι ζωτικής σημασίας για την καινοτομία</li><li>• T7A2 - Δεκτικότητα στη φαντασία νέων ιδεών/διαφορετικών αποτελεσμάτων για το μέλλον</li><li>• T7A3 - Ευελιξία</li><li>• T7A4 - Προσαρμοστικότητα</li><li>• T7A5 - Επίγνωση της σημασίας της γνωστικής ευελιξίας για την επιτυχή υλοποίηση μιας ιδέας/δραστηριότητας.</li></ul>

## Μέρος 01: Φαντασία και Γνωστική Ευελιξία - Δια ζώσης Μαθησιακή Δραστηριότητα

Σε αυτό το μέρος της ενότητας, θα βρείτε μια ολοκληρωμένη μαθησιακή δραστηριότητα που έχει σχεδιαστεί για ομαδικές εκπαιδεύσεις πρόσωπο με πρόσωπο. Η διάρκεια αυτής της μαθησιακής δραστηριότητας είναι 3 ώρες. Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να υποστηρίξει τους εκπαιδευτές/διαμορφωτές στην παροχή μιας ολιστικής μαθησιακής εμπειρίας σε ομάδες εκπαιδευομένων που θα τους βοηθήσει να αναπτύξουν τη φαντασία τους και την ικανότητα γνωστικής ευελιξίας.

Η δραστηριότητα χρησιμοποιεί διαφορετικά εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν με διαφορετικές ομάδες-στόχους και να προσαρμοστούν στις ανάγκες κάθε ομάδας μαθητών.

### Περίληψη

Όνομα εργαλείου/ Προσδοκώμενη ώρα	Είδος Εργαλείου	Σκοπός Εργαλείου	
<b>Μέρος 01</b>			
1	<b>Εισαγωγή και το παζλ των "εννέα σημείων"</b> 20'	Εισαγωγή / ατομική εργασία	Να κάνετε μια εισαγωγή στο θέμα, να ενεργοποιήσετε τους συμμετέχοντες και να τους κάνετε να σκεφτούν "έξω από το κουτί"
2	<b>"Πτώση αυγών"</b> 40'	Ομαδοποίηση	Να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους και τις δεξιότητες γνωστικής ευελιξίας και να εργαστούν ως ομάδα.
3	<b>"Η ιστορία μας"</b> 30'	Ομαδική εργασία/αφήγηση ιστοριών	Να δώσει στους συμμετέχοντες την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους για να δημιουργήσουν κάτι από κοινού.
<b>Διάλειμμα 20' λεπτών</b>			
<b>Μέρος 02</b>			
4	<b>"Η ιστορία μας" προκλήσεις...</b> 70'	Ομαδική εργασία/αφήγηση ιστοριών	Να επιτρέψει στους συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν τη γνωστική ευελιξία προκειμένου να βρουν διαφορετικές λύσεις σε δεδομένες προκλήσεις.
5	<b>"Ενημέρωση"</b> 20'	Εκτενής Συζήτηση	Για να απολογιστεί η δραστηριότητα, να δοθεί χώρος για σχόλια και ερωτήσεις και να εμπεδωθούν όσα έμαθαν οι συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας.

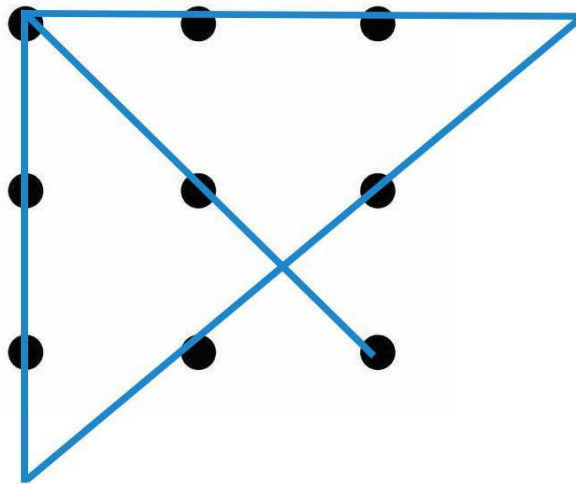
## Λεπτομερής Περιγραφή:

Μέρος 01	
ΤΙΤΛΟΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ	Εισαγωγή στη Φαντασία και τη Γνωστική Ευελιξία
Κατά προσέγγιση μήκος	1 ώρα και 30 λεπτά
Μέγεθος Ομάδας	εώς 30 συμμετέχοντες
Απαιτούμενος εξοπλισμός, υλικά και χώρος	<p><b>Γενικά</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Χαρτί A4</li> <li>Στυλό</li> <li>Έγχρωμοι δείκτες</li> <li>Μεγάλος χώρος</li> <li>Τραπέζια (τουλάχιστον όσα και οι ομάδες που σχηματίζονται) και καρέκλες</li> </ul> <p><b>Για το παζλ των εννέα σημείων:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Το παζλ των εννέα σημείων</li> </ul> <p><b>Για τη δραστηριότητα "πτώση αυγών"</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Χάρτινα καλαμάκια ή μικρά ξύλινα μπασιουνάκια - τουλάχιστον 7 ανά ομάδα</li> <li>Χαρτιά A4</li> <li>Μερικά κομμάτια υφάσματος</li> <li>Χαρτοταινία ή μονωτική ταινία</li> <li>Ακατέργαστα αυγά - 2 ανά ομάδα (υποτίθεται ότι πρέπει να χρησιμοποιήσουν μόνο 1, αλλά να έχουν τα επιπλέον σε περίπτωση που το αυγό σπάσει κατά τη φάση της κατασκευής)</li> <li>Ένα ψηλό σημείο από το οποίο θα ρίξετε το αυγό (ιδανικά κάτι που οδηγεί σε ένα μέρος που μπορεί να καθαριστεί εύκολα στη συνέχεια)</li> <li>Αρκετά μεγάλος ελεύθερος χώρος στο δάπεδο ή στο τραπέζι για να εργαστεί η ομάδα</li> </ul> <p><b>Για τη δραστηριότητα "Η ιστορία μας"</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Έντυπα-διαφορετικά για κάθε ομάδα- θα τα βρείτε στο τέλος του παρόντος εγγράφου</li> <li>Εναλλακτικά: Κάρτες Dixit</li> </ul>
Στόχοι	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Για να εισαγάγετε το θέμα, ενεργοποιήστε τους συμμετέχοντες και βάλτε τους να σκεφτούν "έξω από το κουτί"</li> <li>❖ Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους και τις δεξιότητες γνωστικής ευελιξίας και να εργαστούν ως ομάδα.</li> <li>❖ Δώστε στους συμμετέχοντες την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους για να δημιουργήσουν κάτι από κοινού.</li> </ul>
Λεπτομερής Περιγραφή	<p>Αυτό το μέρος της δραστηριότητας χωρίζεται σε 3 φάσεις, με τη χρήση διαφορετικών εργαλείων:</p> <p><b>Φάση 01: Εισαγωγή και το πρόβλημα των εννέα σημείων</b></p> <p><b>Βήμα 01:</b> Ο συντονιστής εισάγει το θέμα στους συμμετέχοντες λέγοντας κάτι παρόμοιο με. .</p>

"Καλώς ήρθατε όλοι. Σήμερα θα εξερευνήσουμε το θέμα της φαντασίας και της γνωστικής ευελιξίας. Δύο δεξιότητες που αποτελούν συστατικά στοιχεία της δημιουργικής σκέψης και η ανάπτυξη των οποίων είναι απαραίτητη για όποιον επιθυμεί να δημιουργήσει τη δική του επιχειρηματική προσπάθεια, ιδίως στον πολιτιστικό και δημιουργικό τομέα. Είναι επίσης δεξιότητες που θα σας βοηθήσουν να σκέφτεστε δημιουργικά και να βρίσκετε τρόπους να ξεπερνάτε τα εμπόδια και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζετε. Θα ξεκινήσουμε με ένα παζλ".

**Βήμα 02:** Δώστε στους συμμετέχοντες το φυλλάδιο με το πρόβλημα με τις εννέα τελείες και εξηγήστε τους τους κανόνες. Δώστε τους λίγα λεπτά για να δουλέψουν ατομικά για να λύσουν τον γρίφο. ΜΗΝ τους δώσετε άλλες οδηγίες.

**Βήμα 03:** Μετά από λίγα λεπτά, ρωτήστε αν κάποιος το έχει λύσει και δείτε πώς το έκανε. Ο μόνος τρόπος για να λύσετε τον γρίφο είναι να επεκτείνετε τις γραμμές έξω από το φανταστικό κουτί που δημιουργείται από τις εννέα τελείες:



**Βήμα 04:** Συζητήστε με τους συμμετέχοντες αν και γιατί ήταν δύσκολο να βρεθεί μια λύση. Επισημάνετε τη σημασία της δημιουργικότητας και της σκέψης "έξω από το κουτί" για την εξεύρεση λύσεων στα προβλήματα.

**Φάση 02:** "Πτώση Αυγών"

**Βήμα 01:** Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 4-6 ατόμων.

**Βήμα 02:** Δώστε τα υλικά σε κάθε ομάδα

- Χάρτινα καλαμάκια ή μικρά ξύλινα μπαστούνακια - τουλάχιστον 7 ανά ομάδα
- Χαρτιά A4 - 1 ανά ομάδα
- Μερικά κομμάτια υφάσματος
- Χαρτοταινία ή μονωτική ταινία
- Ακατέργαστα αυγά - 1 ανά ομάδα (αλλά κρατήστε μερικά επιπλέον, σε περίπτωση που τα αυγά σπάσουν κατά τη διάρκεια της διαδικασίας κατασκευής)
- Μην τους δίνετε πάρα πολλά υλικά

**Βήμα 03:** Εξηγήστε τους κανόνες: η πρόκλησή τους είναι να δημιουργήσουν μια κατασκευή, χρησιμοποιώντας τη φαντασία, την

ομαδική εργασία και τις σχεδιαστικές τους ικανότητες, που θα εμποδίζει το αυγό να σπάσει αν πέσει από ύψος τουλάχιστον 3 μέτρων. Για να κάνουν αυτή την κατασκευή, μπορούν να χρησιμοποιήσουν μόνο τα υλικά που τους παρέχονται. Αν κατά τη διάρκεια της κατασκευής καταστραφούν υλικά (εκτός από το αυγό), δεν θα αντικατασταθούν, οπότε πρέπει να τα σκεφτούν προσεκτικά πριν τα χρησιμοποιήσουν.

Σε περίπτωση που υπάρχουν περισσότερες από μία ομάδες, των οποίων η κατασκευή "σώζει" το αυγό, η νικήτρια ομάδα θα καθοριστεί κρίνοντας επίσης τη δημιουργικότητα του σχεδίου, καθώς και την οπτική του εμφάνιση.

Οι ομάδες έχουν 20 λεπτά για να ολοκληρώσουν τα σχέδιά τους.

**Βήμα 04:** Μετά το πέρας των 20 λεπτών, ο συντονιστής συγκεντρώνει όλες τις κατασκευές και τις θέτει σε δοκιμασία. Βεβαιωθείτε ότι έχετε ένα αρκετά ψηλό (και ασφαλές) σημείο, από όπου μπορείτε να τα πετάξετε.

**Βήμα 05:** Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία, ενημερώστε τους συμμετέχοντες. Μπορείτε να κάνετε ερωτήσεις όπως:

- Τι συνέβη κατά τη φάση του σχεδιασμού και της κατασκευής;
- Πώς σκέφτηκαν τις ιδέες τους;
- Άλλαξε ο σχεδιασμός με οποιοδήποτε τρόπο και γιατί;
- Εντόπισαν εναλλακτικούς τρόπους εκτέλεσης του αρχικού τους σχεδίου;
- Παρουσιάστηκαν προβλήματα και πώς τα έλυσαν;
- Υπήρχαν αντιξοότητες και αν ναι, πώς αντέδρασαν;

Η άσκηση "πώση αυγού" είναι μια εξαιρετική άσκηση για την τόνωση της φαντασίας και της γνωστικής ευελιξίας, δεδομένου ότι υπάρχουν άπειροι τρόποι για να ολοκληρωθεί. Εισάγει επίσης τους συμμετέχοντες στην ομαδική εργασία και τη συνεργασία.

**Φάση 03:** Η ιστορία μας

**Βήμα 01:** Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 4-6 ατόμων (το πολύ 5 ομάδες) και δώστε 1 φυλλάδιο με την εργασία "η ιστορία μας" σε κάθε ομάδα (διαφορετικό για κάθε ομάδα).

**Βήμα 02:** Οι συμμετέχοντες κάθε ομάδας πρέπει να συνεργαστούν και να γράψουν μια φανταστική ιστορία, χρησιμοποιώντας τις φωτογραφίες του φυλλαδίου ως έμπνευση. Όλες οι ιστορίες πρέπει να έχουν τουλάχιστον έναν κεντρικό χαρακτήρα και όσους δευτερεύοντες θέλουν.

Δώστε τους 20-30 λεπτά για να ολοκληρώσουν την άσκηση.

Η άσκηση θα συνεχιστεί μετά το διάλειμμα.

**Παραλλαγή:** Εάν υπάρχει, αντί για το φυλλάδιο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάρτες DIXIT. Ζητήστε από κάθε ομάδα να διαλέξει 2 κάρτες και να αντλήσει έμπνευση από αυτές

Συμβουλές, συστάσεις για τον συντονιστή

Είναι πολύ σημαντικό κατά τη διάρκεια όλων των δραστηριοτήτων ο εκπαιδευτής/διαμορφωτής να είναι παρών και να παρακολουθεί τους συμμετέχοντες, καθώς και να τους υπενθυμίζει το χρόνο που απομένει. Ωστόσο, πρέπει να επιτρέπει στους συμμετέχοντες να χρησιμοποιούν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους και να μην παρεμβαίνει με ιδέες, ακόμη και όταν του ζητείται.

ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ

## Μέρος 02

<b>ΤΙΤΛΟΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ</b>	<b>Γνωστική ευελιξία στην πράξη!</b>
<b>Κατά προσέγγιση μήκος</b>	1 ώρα και 30 λεπτά
<b>Μέγεθος Ομάδας</b>	μέχρι 30 συμμετέχοντες
<b>Απαιτούμενος εξοπλισμός, υλικά και χώρος</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Χαρτί Flipchart</li><li>• Χαρτί A4</li><li>• Στυλό</li><li>• Έγχρωμοι δείκτες</li><li>• Μεγάλος χώρος</li><li>• Τραπέζια (τουλάχιστον όσα και οι ομάδες που σχηματίζονται) και καρέκλες</li></ul>
<b>Στόχοι</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Να επιτρέψει στους συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν τη γνωστική ευελιξία προκειμένου να βρουν διαφορετικές λύσεις σε δεδομένες προκλήσεις.</li><li>❖ Για να απολογιστεί η δραστηριότητα, να δοθεί χώρος για σχόλια και ερωτήσεις και να εμπεδωθούν όσα έμαθαν οι συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας.</li></ul>
<b>Λεπτομερής Περιγραφή</b>	<p><b>Βήμα 01:</b> Κάθε ομάδα παρουσιάζει/διαβάζει την ιστορία που δημιούργησε στους άλλους συμμετέχοντες (3-5 λεπτά/ομάδα, το πολύ 20-30 λεπτά συνολικά)</p> <p><b>Βήμα 02:</b> Κάθε ομάδα δίνει την ιστορία της στην επόμενη ομάδα (π. χ. η ομάδα 1 στην ομάδα 2 κ. ο. κ. . Η τελευταία ομάδα δίνει την ιστορία της στην ομάδα 1).</p> <p><b>Βήμα 03:</b> Οι ομάδες διαβάζουν προσεκτικά τις ιστορίες που τους δόθηκαν και βρίσκουν ένα δύσκολο εμπόδιο που συναντά ο κεντρικός χαρακτήρας στην ιστορία και το καταγράφουν σε ένα χαρτί. Έχουν 10 λεπτά για να ολοκληρώσουν αυτή την εργασία.</p> <p><b>Βήμα 04:</b> Οι ομάδες επιστρέφουν τις ιστορίες στους αρχικούς ιδιοκτήτες τους, μαζί με το χαρτί με την πρόκληση. Κάθε ομάδα πρέπει να σκεφτεί όσο το δυνατόν περισσότερους τρόπους για να ξεπεράσει ο χαρακτήρας το εμπόδιο (τουλάχιστον 3). Δώστε τους 20 λεπτά για να ολοκληρώσουν αυτή την εργασία και τοποθετήστε τα αποτελέσματά τους σε ένα χαρτί flipchart.</p> <p><b>Βήμα 05:</b> Δώστε το λόγο σε κάθε ομάδα για να παρουσιάσει τις λύσεις της και αφήστε χώρο για ερωτήσεις και σχόλια.</p> <p><b>ΑΠΟΚΑΛΥΠΤΙΚΟ!!!</b></p> <p>Ένα από τα πιο σημαντικά μέρη κάθε δραστηριότητας είναι η ενημέρωση. Βεβαιωθείτε ότι διαθέτετε αρκετό χρόνο γι' αυτό και ότι όλοι οι συμμετέχοντες αισθάνονται άνετα να συμμετάσχουν. Μπορείτε να θέσετε στους συμμετέχοντες ερωτήσεις όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>❖ Πώς αισθανθήκατε κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας;</li><li>❖ Πόσο εύκολο ήταν για εσάς να χρησιμοποιήσετε τη φαντασία σας για να ολοκληρώσετε τις εργασίες;</li><li>❖ Πόσο εύκολο ήταν να βρείτε διαφορετικές λύσεις για το εμπόδιο που έπρεπε να αντιμετωπίσει ο "ήρωας" της ιστορίας σας;</li><li>❖ Ποιες ήταν οι προκλήσεις/δυσκολίες κατά την εκτέλεση αυτής της δραστηριότητας;</li><li>❖ Πώς βρήκατε λύσεις;</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Τι κάνατε εσείς ή οι άλλοι συμμετέχοντες που ήταν χρήσιμο για τη διαδικασία;</li><li>❖ Αν παίρνατε ένα πράγμα από αυτή τη δραστηριότητα, ποιο θα ήταν αυτό;</li></ul>
<b>Συμβουλές, συστάσεις για τον συντονιστή</b>	<p>Δώστε σαφείς οδηγίες. Να είστε παρόντες και έτοιμοι να υποστηρίξετε τους συμμετέχοντες, αν το χρειάζονται, αλλά και να τους δώσετε χώρο να αυτο-αναστοχαστούν και να συζητήσουν μεταξύ τους.</p>

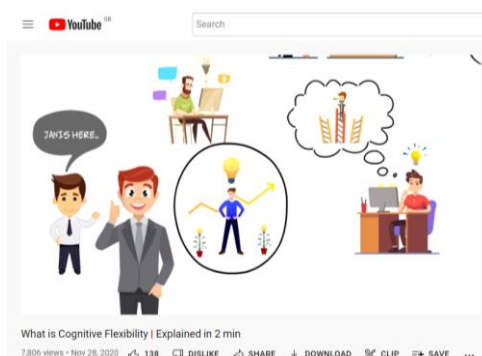


## Μέρος 02: Φαντασία και Γνωστική Ευελιξία - Δραστηριότητες για αυτοκατευθυνόμενη μάθηση

Σε αυτό το μέρος της ενότητας, θα βρείτε ένα σύνολο δραστηριοτήτων για αυτοκατευθυνόμενη μάθηση που θα υποστηρίξουν τους εκπαιδευόμενους/χρήστες να εδραιώσουν τις γνώσεις τους σχετικά με την αυτογνωσία, την αποτελεσματικότητα, τις μεθόδους και τα εργαλεία που μπορούν να τους υποστηρίξουν να εντοπίσουν τα δυνατά και αδύνατα σημεία τους, καθώς και να αναπτύξουν δεξιότητες και στάσεις που σχετίζονται με την αυτογνωσία και την αυτοαποτελεσματικότητα (όπως περιγράφεται λεπτομερώς παραπάνω).

### Δραστηριότητα 01: Βίντεο και Ερωτήσεις

Δείτε αυτά τα βίντεο:



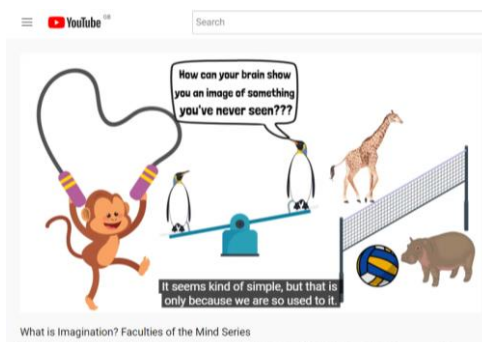
Τι είναι η γνωστική ευελιξία -

[https://www.youtube.com/watch?v=s9nV\\_4ckULq&ab\\_channel=TimeManagementandProductivity](https://www.youtube.com/watch?v=s9nV_4ckULq&ab_channel=TimeManagementandProductivity)



Πως η γνωστική ευελιξία μου έσωσε τη ζωή -

[https://www.youtube.com/watch?v=sOcmNw8G7ls&ab\\_channel=TEDxTalks](https://www.youtube.com/watch?v=sOcmNw8G7ls&ab_channel=TEDxTalks)



Τι είναι φαντασία -

[https://www.youtube.com/watch?v=hNVhMFaGNQ&ab\\_channel=OntheMind](https://www.youtube.com/watch?v=hNVhMFaGNQ&ab_channel=OntheMind)

- Ερώτηση 01: Τι είναι η φαντασία και η γνωστική ευελιξία; Πώς σχετίζονται;
- Ερώτηση 02: Γιατί είναι σημαντική η φαντασία και η γνωστική ευελιξία;
- Ερώτηση 03: Πώς μπορεί η ανάπτυξη της φαντασίας σας και των δεξιοτήτων γνωστικής ευελιξίας να ενισχύσει επίσης τις δεξιότητες δημιουργικής σκέψης σας και, τελικά, να σας υποστηρίξει στη δημιουργία της δικής σας επιτυχημένης επιχειρηματικότητας στον πολιτιστικό και δημιουργικό τομέα;

## **Δραστηριότητα 02: Ανακαλύπτοντας διαφορετικούς τρόπους**

Η γνωστική ευελιξία έχει να κάνει με την ικανότητα να προσαρμόζετε τη σκέψη σας σε διαφορετικές καταστάσεις και περιβάλλοντα και να σκέφτεστε με ευέλικτο τρόπο. Η ανάπτυξη της γνωστικής σας ευελιξίας είναι σημαντική, καθώς σας επιτρέπει να επικεντρώνεστε σε διαφορετικά καθήκοντα ταυτόχρονα, καθώς και να αντιμετωπίζετε αποτελεσματικά την ασάφεια και την αλλαγή.

Για να ελέγξετε τη γνωστική σας ευελιξία, δοκιμάστε την ακόλουθη άσκηση:

***Ο συνήθης τρόπος μετάβασής σας στη δουλειά/σχολείο είναι αποκλεισμένος λόγω έργων στο δρόμο. Προσπαθήστε να σκεφτείτε και να καταγράψετε ΟΛΟΥΣ τους πιθανούς εναλλακτικούς τρόπους που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να φτάσετε στη δουλειά/σχολείο σας.***



Όταν τελειώσετε, απαντήστε στις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Ερώτηση 01: Πόσους εναλλακτικούς τρόπους βρήκατε; Περιλάμβαναν διαφορετικούς δρόμους, καθώς και διαφορετικά μέσα μεταφοράς;
- Ερώτηση 02: Πόσο δύσκολο ήταν για εσάς να βρείτε αυτές τις εναλλακτικές διαδρομές;
- Ερώτηση 03: Τώρα που απαντήσατε σε αυτές τις ερωτήσεις, αν έπρεπε να τα ξανακάνετε όλα από την αρχή, θα τα κάνατε διαφορετικά; Θα προσθέτατε κάτι;

# Ενότητα Τ7: Φαντασία και Γνωστική Ευελιξία

## Ενημερωτικό Δελτίο



### Τι είναι η φαντασία;

Σύμφωνα με το λεξικό Merriam-Webster, φαντασία είναι:

1: η πράξη ή η ικανότητα σχηματισμού μιας νοητικής εικόνας για κάτι που δεν είναι παρόν στις αισθήσεις ή που δεν έχει γίνει ποτέ πριν πλήρως αντιληπτό στην πραγματικότητα

2α: Η δημιουργική ικανότητα

β: Η ικανότητα αντιμετώπισης ενός προβλήματος:

**ΑΝΑΠΤΥΞΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ**

γ: Ο σκεπτόμενος ή ενεργός νους: **ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ**

3α: Ένα δημιούργημα του νου

β: Η ευφάνταστη ή κενή υπόθεση

πηγή: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/imagination>

### Τι είναι η γνωστική ευελιξία;

Για να κατανοήσει κανείς την έννοια της γνωστικής ευελιξίας αρκεί να κατανοήσει τα συστατικά της, δηλαδή:

#### Γνωστική:

Πρόέρχεται από τη "νόηση" που είναι η "νοητική ενέργεια ή διαδικασία απόκτησης γνώσης και κατανόησης μέσω της σκέψης, της εμπειρίας και των αισθήσεων",

#### και ευελιξία:

1. Η ιδιότητα να λυγίζει εύκολα χωρίς να σπάει.
1. 1 Η δυνατότητα εύκολης τροποποίησης.
1. 2 Προθυμία αλλαγής ή συμβιβασμού.

πηγή: <https://www.lexico.com>

Έχοντας αυτό κατά νου, η **γνωστική ευελιξία** αναφέρεται στην ικανότητα ενός ατόμου να προσαρμόζει τη σκέψη του και να την προσαρμόζει ανάλογα με τα ερεθίσματα που δέχεται από το περιβάλλον του, στην ικανότητα να αλλάζει τον τρόπο σκέψης του, καθώς και στην ικανότητα να σκέφτεται διαφορετικά πράγματα ταυτόχρονα.



### Γιατί είναι σημαντικά;

Η ανάπτυξη της φαντασίας και των δεξιοτήτων γνωστικής ευελιξίας είναι εξαιρετικά σημαντική, καθώς είναι απαραίτητες για:

- Δημιουργική σκέψη
- Μάθηση για να μάθηση
- Λήψη αποφάσεων
- Αντιμετώπιση της ασάφειας και της αλλαγής
- Δημιουργικότητα
- Καινοτομία
- Επίλυση προβλημάτων. . . και πολλά πολλά άλλα!!

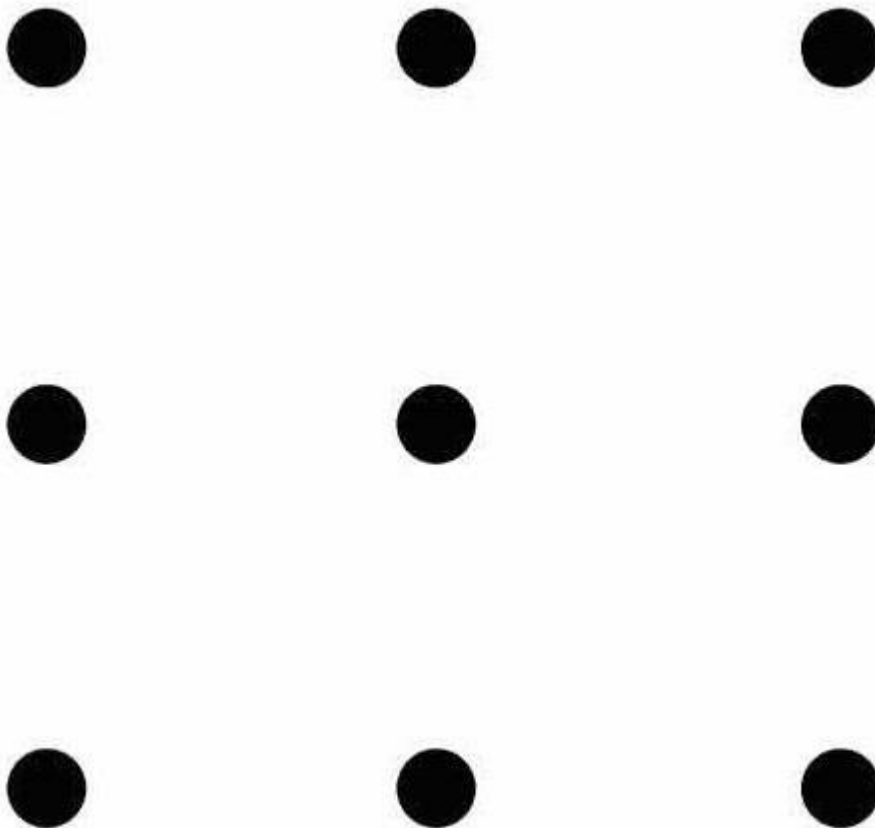
## Το παζλ με τις εννέα τελείες

**Εργασία:** Συνδέστε ΚΑΙ τις εννέα κουκκίδες κάνοντας τέσσερις γραμμές που συνδέονται μεταξύ τους, ΧΩΡΙΣ να αφαιρέσετε ποτέ το μολύβι σας από το χαρτί, και με κάθε κουκκίδα να έχει μόνο ΜΙΑ γραμμή που περνάει από μέσα της.

Το να πηγαίνετε προς τα πίσω με το στυλό σας δεν επιτρέπεται επίσης.

Έχετε 10 λεπτά για να ολοκληρώσετε την εργασία!

Καλή τύχη :-D





# Η ιστορία μας

## Ομάδα 1

**ΕΡΓΑΣΙΑ:** Δημιουργήστε μια ιστορία ΩΣ ΟΜΑΔΑ, χρησιμοποιώντας ως έμπνευση τις ακόλουθες εικόνες

### Κανόνες:

- Η ιστορία πρέπει να έχει αρχή και τέλος
- Η ιστορία πρέπει να έχει τουλάχιστον έναν κύριο χαρακτήρα
- Όλα τα μέλη της ομάδας πρέπει να συμβάλλουν στη δημιουργία της ιστορίας
- Χρησιμοποιήστε τη φαντασία σας! Θυμηθείτε ότι δεν υπάρχει σωστό ή λάθος. . . ούτε δυνατό ούτε αδύνατο. . . η φαντασία μας είναι το όριο!



# Η ιστορία μας

## Ομάδα 2

**ΕΡΓΑΣΙΑ:** Δημιουργήστε μια ιστορία ΩΣ ΟΜΑΔΑ, χρησιμοποιώντας ως έμπνευση τις ακόλουθες εικόνες

### Κανόνες:

- Η ιστορία πρέπει να έχει αρχή και τέλος
- Η ιστορία πρέπει να έχει τουλάχιστον έναν κύριο χαρακτήρα
- Όλα τα μέλη της ομάδας πρέπει να συμβάλλουν στη δημιουργία της ιστορίας
- Χρησιμοποιήστε τη φαντασία σας! Θυμηθείτε ότι δεν υπάρχει σωστό ή λάθος. . . ούτε δυνατό ούτε αδύνατο. . . η φαντασία μας είναι το όριο!



# Η ιστορία μας

## Ομάδα 3

**ΕΡΓΑΣΙΑ:** Δημιουργήστε μια ιστορία ΩΣ ΟΜΑΔΑ, χρησιμοποιώντας ως έμπνευση τις ακόλουθες εικόνες

### Κανόνες:

- Η ιστορία πρέπει να έχει αρχή και τέλος
- Η ιστορία πρέπει να έχει τουλάχιστον έναν κύριο χαρακτήρα
- Όλα τα μέλη της ομάδας πρέπει να συμβάλλουν στη δημιουργία της ιστορίας
- Χρησιμοποιήστε τη φαντασία σας! Θυμηθείτε ότι δεν υπάρχει σωστό ή λάθος. . . ούτε δυνατό ούτε αδύνατο. . . η φαντασία μας είναι το όριο!





# Η ιστορία μας

## Ομάδα 4

**ΕΡΓΑΣΙΑ:** Δημιουργήστε μια ιστορία ΩΣ ΟΜΑΔΑ, χρησιμοποιώντας ως έμπνευση τις ακόλουθες εικόνες

### Κανόνες:

- Η ιστορία πρέπει να έχει αρχή και τέλος
- Η ιστορία πρέπει να έχει τουλάχιστον έναν κύριο χαρακτήρα
- Όλα τα μέλη της ομάδας πρέπει να συμβάλλουν στη δημιουργία της ιστορίας
- Χρησιμοποιήστε τη φαντασία σας! Θυμηθείτε ότι δεν υπάρχει σωστό ή λάθος. . . ούτε δυνατό ούτε αδύνατο. . . η φαντασία μας είναι το όριο!



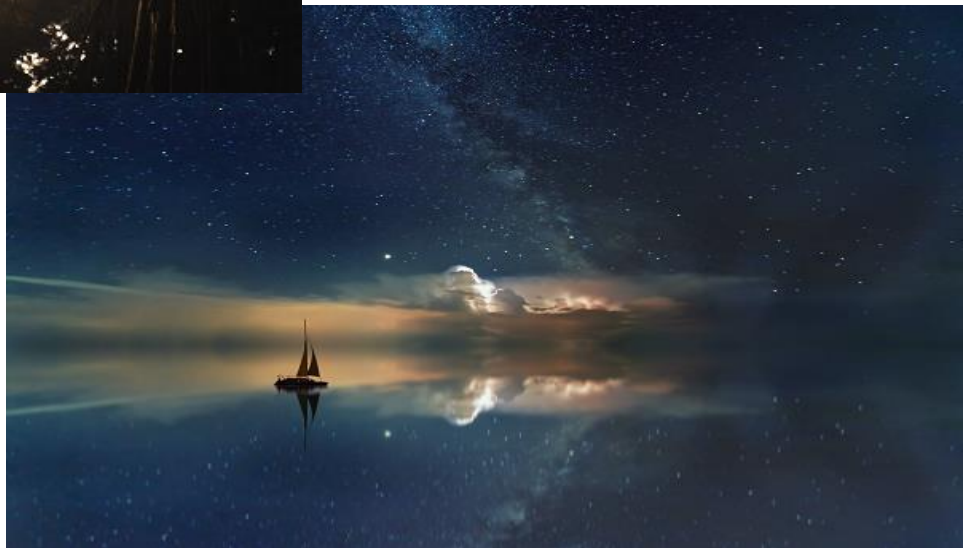


# Η ιστορία μας

## Ομάδα 5

**ΕΡΓΑΣΙΑ:** Δημιουργήστε μια ιστορία ΩΣ ΟΜΑΔΑ, χρησιμοποιώντας ως έμπνευση τις ακόλουθες εικόνες

- **Κανόνες:**
- Η ιστορία πρέπει να έχει αρχή και τέλος
- Η ιστορία πρέπει να έχει τουλάχιστον έναν κύριο χαρακτήρα
- Όλα τα μέλη της ομάδας πρέπει να συμβάλλουν στη δημιουργία της ιστορίας
- Χρησιμοποιήστε τη φαντασία σας! Θυμηθείτε ότι δεν υπάρχει σωστό ή λάθος. . . ούτε δυνατό ούτε αδύνατο. . . η φαντασία μας είναι το όριο!



# Ασκήσεις Αναστοχασμού Ενότητα Τ7: Φαντασία και Γνωστική Ευελιξία

## Εργασία για τη φαντασία και τη γνωστική ευελιξία

### Άσκηση 01: Διαφορετικές χρήσεις

**Μέρος 01:** Κάντε έναν κατάλογο με τα αντικείμενα στο σπίτι σας που χρησιμοποιείτε πιο συχνά.

**Μέρος 02:** Προσπαθήστε να σκεφτείτε διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτά τα αντικείμενα.



### Άσκηση 02: Κάντε αλλαγές στη ζωή σας

Η φαντασία και η γνωστική ευελιξία έχουν να κάνουν με την ικανότητα να δέχεστε αλλαγές και να αναπτύσσετε νέες ιδέες. Δοκιμάστε να το εφαρμόσετε αυτό στην καθημερινή σας ζωή:

- Αλλάξτε τη ρουτίνα σας και βρείτε διαφορετικούς τρόπους για να κάνετε τα πράγματα που κάνετε συνήθως
- Δοκιμάστε ένα νέο χόμπι ή μάθετε κάτι νέο
- Μη φοβάστε να ανακαλύψετε νέες εμπειρίες
- Γνωρίστε νέους ανθρώπους
- Προσπαθήστε να βρείτε εναλλακτικές λύσεις για τα πράγματα που πρέπει να επιλύσετε
- Προσπαθήστε να δείτε τις διαφορετικές οπτικές γωνίες των πραγμάτων (για παράδειγμα, μιλήστε με ανθρώπους με διαφορετικές απόψεις και υπόβαθρο από το δικό σας)

# MAKING SPACE



365



**TEATRO  
METAPHORA**  
ASSOCIAÇÃO DE AMIGOS DAS ARTES



**K.A.N.E.**



**VitaEducation**



**INOVACIJŪ  
BIURAS**



**TEACH SOLAIS**



**TERRA TECH**

FÖRDERPROJEKTE e.V.



With the support of the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

This publication has been produced with the support of the Erasmus+ Programme of the European Union. The contents of this publication are the sole responsibility of the Making Space 365 Project consortium and can in no way be taken to reflect the views of the EU and the Commission.

**2020-1-PT02-KA227-YOU-007635**