

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ



SUPPORTING, MOBILIZING & EMPOWERING
CREATIVE AND CULTURAL INDUSTRY
ENTREPRENEURS AND EDUCATORS
TOWARDS SOCIAL CHANGE

Thomas Wenzel, Reem Alksiri, Jan Kizilhan, ...και η
διεθνής ομάδα του CENTAUR

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας ιστοσελίδας δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντανακλά τις απόψεις μόνον των δημιουργών, και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν φέρει ουδεμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που εμπεριέχονται σε αυτό.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Δήλωση περί πνευματικών δικαιωμάτων:



Αυτό το έργο διατίθεται με άδεια χρήσης Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Μπορείτε ελεύθερα να:

- Μοιράσετε – αντιγράψετε και αναδιανείμετε το υλικό σε οποιοδήποτε μέσο ή μορφή
- Προσαρμόσετε — μετασχηματίσετε και αξιοποιήσετε το υλικό

Σύμφωνα με τους ακόλουθους όρους:

- Αναφορά — Θα πρέπει να δώσετε την κατάλληλη αναφορά, να παρέχετε σύνδεσμο προς την άδεια χρήσης και να αναφέρετε αν έγιναν αλλαγές. Μπορείτε με οποιονδήποτε εύλογο τρόπο να το κάνετε αυτό, αλλά όχι με τρόπο που να υποδηλώνει ότι ο πάροχος υποστηρίζει εσάς ή την χρήση από εσάς.
- Μη εμπορική — Δεν μπορείτε να κάνετε χρήση του υλικού για διαφημιστικούς σκοπούς.
- ShareAlike — Αν αλλάζετε, μετασχηματίζετε, ή αξιοποιείτε το υλικό, πρέπει να διανείμετε τις συνεισφορές σας υπό την ίδια άδεια με το πρωτότυπο.

Contents

Μέρος Α – Περί Δημιουργικότητας.....	1
Πρόλογος- Εισαγωγή.....	1
Τί είναι η δημιουργικότητα με μια λέξη;.....	2
Σχετικές έννοιες.....	2
Μπορεί να μετρηθεί η δημιουργικότητα;.....	4
Υπάρχει ένα κεντρικό δημιουργικό κέντρο στον εγκέφαλό μας;.....	5
Αποτελεί η δημιουργικότητα μέρος της γενετικής κληρονομιάς ενός ατόμου και επομένως δεν μπορεί να αλλάξει;.....	5
Ποιά είναι τα οφέλη της δημιουργικότητας στην ψυχική υγεία;.....	5
Ποια προνόμια προσφέρει η δημιουργικότητα στην σωματική υγεία;.....	6
Συμπεράσματα και σύνοψη.....	6
Συνιστώμενη περαιτέρω βιβλιογραφία:.....	6
Μέρος Β: Το εγχειρίδιο – πως να χρησιμοποιήσετε το CENTAUR.....	9
Περιορισμοί και μελλοντικές δράσεις.....	9
Η ομάδα: (περισσότερες πληροφορίες παρακάτω).....	9
ΙΟ1: Προσδιορισμός των αναγκών και απαιτήσεων των χρηστών και καθορισμός του πλαισίου για την ανάπτυξη των ασκήσεων.....	10
ΙΟ2: Διαδικτυακή πλατφόρμα εκπαίδευσης και δικτύωσης.....	14
Ακαδημαϊκό Διαδίκτυο – Δίκτυο Ελληνικών Πανεπιστημίων(GUnet).....	16
ΙΟ3: Το Εγχειρίδιο (Thomas Wenzel, Jan Kizilhan, Reem Alksiri):.....	18
Δημιουργία προγράμματος κατάρτισης.....	18
Πανεπιστήμιο Vaihingen- Schwenningen.....	18
ΙΟ4: Εργαλείο Αυτοαξιολόγησης (SAT-Tool)	19
Blickpunkt Identität.....	21
Μέλη προσωπικού που συμμετέχουν στο έργο CENTAUR.....	21
ΙΟ5 ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΑΚΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΑΣΚΗΣΕΩΝ.....	22
ΙΟ 6 Ευέλικτα εργαλεία για ασκήσεις.....	25
Επιπλέον πληροφορίες: Καλλιτέχνες και τα μηνύματά τους	27
2021 - Παλάτι Krongarten από τον Baris Seyitvan.....	27
Μέρος Γ - Κατευθυντήριες γραμμές και κανονισμοί της ΕΕ σχετικά με τα δεδομένα και τα πνευματικά δικαιώματα στους διαδικτυακούς και δημιουργικούς τομείς.....	30
Εισαγωγή.....	30

Κατευθυντήριες γραμμές προστασίας δεδομένων	30
Οδηγίες Πνευματικών Δικαιωμάτων	30
Επιπτώσεις στην δημιουργικότητα	31
Συμπέρασμα.....	32
Βιβλιογραφία	32

Μέρος Α – Περί Δημιουργικότητας

„Δεν μπορούμε να λύσουμε τα προβλήματά μας με το ίδιο σκεπτικό που είχαμε όταν τα δημιουργήσαμε“

„Ένα άτομο που δεν έχει κάνει ποτέ λάθος, δεν έχει δοκιμάσει ποτέ κάτι νέο“

Albert Einstein

Πρόλογος- Εισαγωγή

Καλώς ήρθατε σε αυτό το μικρό εγχειρίδιο. Θέλουμε να σας δώσουμε μια σύντομη επισκόπηση των σημερινών γνώσεων και εννοιών σχετικά με τη δημιουργικότητα και μια επεξήγηση σχετικά με τον καλύτερο τρόπο χρήσης των πόρων που παρέχουμε ως μέρος του χρηματοδοτούμενου από την Ευρωπαϊκή Ένωση έργου διά βίου μάθησης CENTAUR.

Για ποιόν λόγο ξεκινήσαμε αυτό το πρόγραμμα; Η πρόσφατη δύσκολη συγκυρία που έχει δημιουργηθεί λόγω της πανδημίας του COVID αλλά και λόγω άλλων καταστάσεων κρίσης, μας έκαναν να αντιληφθούμε πως τα αναγκαία και δυσάρεστα μέτρα που λήφθηκαν για να ελεγχθεί η πανδημία, καθώς και άλλοι παράγοντες που σχετίζονται με την ασθένεια όπως οι ασυμπτωματικές λοιμώξεις του COVID, συμπεριλαμβανομένου και του συνδρόμου της μακροχρόνιας COVID η οποία δεν έχει ερευνηθεί σε βάθος ακόμα επιστημονικά, έχουν μακροχρόνιες επιπτώσεις σε όλους τους τομείς της ζωής, στην ψυχολογική και σωματική υγεία, καθώς και στους τομείς των οικονομικών και της κοινωνικότητας. Από τη μία μεριά αυτό απαιτεί αυξημένη ευελιξία και στρατηγικές αντιμετώπισης από όλες τις ομάδες του πληθυσμού, από την άλλη μεριά όμως αυτή η δυσκολία θέτει σε κίνδυνο την Ευρωπαϊκή καλλιτεχνική σκηνή, η οποία σε αρκετούς τομείς της εξαρτάται από την κοινωνική σκηνή και διασύνδεση. Συγκεκριμένα η τέχνη του θεάτρου έχει υποφέρει αρκετά από την πανδημία καθώς και από τους περιορισμούς που αυτή επέφερε στις κοινωνικές επαφές και εκδηλώσεις. Το πρόγραμμά μας λοιπόν στοχεύει σε δυο στρατηγικές ώστε να βελτιωθεί αυτή η συνθήκη:

- 1) να βελτιώσει τις συνθήκες για τους καλλιτέχνες οι οποίοι έχουν απομακρυνθεί από το δημόσιο βήμα
- 2) να αξιοποιήσει τα ιδιαίτερα ταλέντα αυτών των καλλιτεχνών ώστε να βοηθήσει το κοινό να αποκτήσει μια θετική ματιά στην ζωή, να βελτιώσει την δημιουργικότητά τους, την ψυχική υγεία και την ανθεκτικότητα σε δύσκολες καταστάσεις οι οποίες δεν μπορούν να αλλάξουν από το ίδιο το άτομο. Εκπαιδευτές που δραστηριοποιούνται στην κατάρτιση ενηλίκων θα μπορούσαν να λειτουργήσουν βοηθητικά προς τους καλλιτέχνες.

Σε αυτή την προσέγγιση ακολουθούμε έννοιες και δομές που αναπτύχθηκαν σε προηγούμενα έργα μας, τα οποία επικεντρώνονταν στην ανθεκτικότητα ⁽¹⁾ και την ευτυχία αντίστοιχα ⁽²⁾. Οι διαδικτυακές πλατφόρμες και από τα δύο έργα μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως επιπρόσθετα εργαλεία, αλλά δεν είναι υποχρεωτικά σε αυτό το έργο που σχετίζεται με την δημιουργικότητα. Όλα σχετίζονται μεταξύ τους. Θα βρείτε λεπτομέρειες σχετικά με τη χρήση όλων των εργαλείων στο δεύτερο μέρος αυτού του εγχειριδίου.

Ακολουθούμε την πεποίθηση που προωθούν όλοι οι ειδικοί, πως η δημιουργικότητα δεν αποτελεί μια εκ γενετής “δοσμένη” πτυχή της προσωπικότητας, αλλά μπορεί να διδαχθεί και να βελτιωθεί από τον καθένα (άρα μπορεί να είναι πιο εύκολο για κάποιους).

Επιπλέον ελπίζουμε να ευαισθητοποιήσουμε το κοινό σχετικά με τις θετικές πτυχές της τέχνης και να δώσουμε μια μικρή συμβολή ώστε να κρατήσουμε ζωντανή την Ευρωπαϊκή καλλιτεχνική σκηνή σε μια τέτοια δύσκολη περίσταση.

Τί είναι η δημιουργικότητα με μια λέξη;

Έχουν προταθεί πολλές ερμηνείες. Η γνωστή σε όλους “Encyclopedia Britannica “ προσφέρει για παράδειγμα τον εξής ορισμό :

“Δημιουργικότητα, η ικανότητα να δημιουργήσεις ή αλλιώς να δημιουργήσεις κάτι νέο, μια λύση σε ένα πρόβλημα, μια νέα μέθοδο ή συσκευή, είτε ένα νέο καλλιτεχνικό αντικείμενο ή μορφή.”³

Σχετικές έννοιες

Όμοια με όρους όπως η ανθεκτικότητα (βλέπε ένα άλλο σχετικό EU πρόγραμμα⁴), η δημιουργικότητα συχνά θεωρείται ότι επικαλύπτει, σχετίζεται ή αλληλεπιδρά με μια σειρά ψυχολογικών φαινομένων, όπως η “πλάγια σκέψη”, η “αποκλίνουσα” σκέψη, η ανοιχτή σκέψη και το καλλιτεχνικό πνεύμα,....

Έχουμε συμπεριλάβει επίσης ασκήσεις “ενσυνειδητότητας” ως στρατηγική για να διατηρηθούν οι δημιουργικές ιδέες υγιείς και επαρκείς, χωρίς να περιορίζεται η ανάπτυξη του δημιουργικού πνεύματος ειδικά στο πλαίσιο της “θετικής” ψυχολογίας και των ανθρωπιστικών επιστημών (1).

Η έμπνευση είναι μια έννοια που σχετίζεται στενά με την δημιουργικότητα και η σημασία που αποδίδεται σε αυτόν τον παράγοντα υπογραμμίζεται από την Ελληνική κουλτούρα προσδιορίζοντας τις “μούσες” – ειδικές προσωποποιήσεις/ θεές (όλες γυναίκες, κόρες του Δία και της Μνημοσύνης), συμπεριλαμβανομένων των τριών από την Βοιωτία ([Melete](#), [Aoede](#), and [Mneme](#), ως δημιουργικές προσθήκες για την κάλυψη όλων των μορφών τέχνης, [Calliope](#), [Clio](#), [Erato](#), [Euterpe](#), [Melpomene](#),

¹ <http://www.resilience-project.eu/>

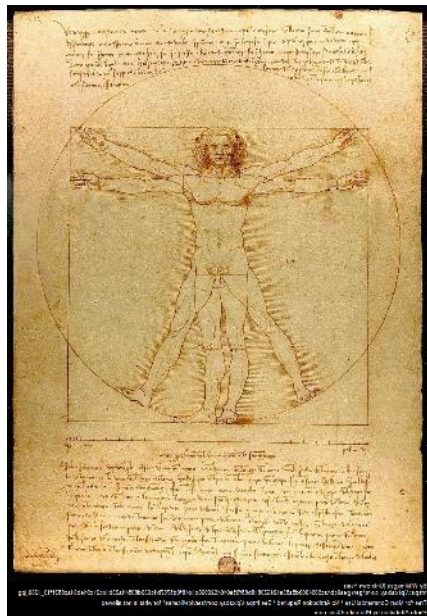
² <http://www.key-competence-happiness.eu/index.php-id=25.html>

³ <https://www.britannica.com/topic/creativity>, accessed 12.12.2022

⁴ <http://www.resilience-project.eu/>

[Polyhymnia](#), [Terpsichore](#), [Thalia](#), and [Urania](#). Η κάθε μια είχε εξειδίκευση σε διαφορετικό τομέα, η Thalia για παράδειγμα, στην κωμωδία και στην ποιμενική ποίηση. Οπότε η δημιουργικότητα θεωρούνταν θεϊκή έμπνευση.

Η δημιουργικότητα συχνά, αλλά όχι πάντα, βρίσκεται περιορισμένη σε έναν συγκεκριμένο τομέα. Ο Leonardo da Vinci αποτελεί συχνά εξαίρεση, καθώς παρουσιάζει υψηλό βαθμό δημιουργικότητας σε ένα ευρύ φάσμα, συμπεριλαμβανομένων της κατασκευής πολιορκητικών μηχανών, καθώς και πινάκων ζωγραφικής και γλυπτικής. Για αυτό τον λόγο επονομάστηκε “Renaissance man“(2, 3).



(Ας μην ξεχνάμε όμως και τις γυναίκες ως διάσημους καλλιτέχνες της αναγέννησης, όπως η Artemisia Gentileschi (4, 5)).



Artemisia Gentileschi ⁶

⁵ wikimedia commons https://commons.wikimedia.org/wiki/File:0_The_Vitruvian_Man_-_by_Leonardo_da_Vinci.jpg, accessed 12.12.2022

⁶ - Google Cultural Institute, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=37146117>

Αν πάρουμε τον Leonardo ως παράδειγμα, μπορεί μια καλή προσέγγιση να είναι να μην περιορίσουμε την ανάπτυξη της δημιουργικότητας σε έναν τομέα, αλλά να ακολουθήσουμε το παράδειγμά του και να απελευθερώσουμε την δημιουργική μας πλευρά σε πολλούς τομείς (2). Στρατηγικές και “κοινωνικές δεξιότητες” όπως αυτές που εξασκούμε στις ασκήσεις μας μπορούν να εφαρμοστούν σε πολλούς τομείς, ακόμη και αν έχουν ήδη αναπτυχθεί σε έναν συγκεκριμένο τομέα.

Το θέατρο ως σημαντική τέχνη του θεάματος απαιτεί για παράδειγμα την ανάπτυξη πολλαπλών δεξιοτήτων, όπως η κατάκτηση του να μιλάτε δημόσια χωρίς άγχος, με καλή φωνή και αυτοπεποίθηση. Το θέατρο συχνά παρεξηγείται ως η τέχνη της “προσποίησης” ή της εξαπάτησης, ενώ οι τωρινοί πρωτοπόροι του θεάτρου ακολουθούν αντιλήψεις όπως του συγγραφέα Antonin Artaud (6) και έχουν εστιάσει στην δραματική έκφραση μιας αλήθειας - είτε πρόκειται για μια προσωπικότητα, είτε για φιλοσοφικές, ποιητικές, πολιτικές ή άλλες ιδέες. Πολλά κινήματα νέων καλλιτεχνών, όπως οι “Secession artists”, ο Klimt, ο Schiele ή ο φιλόσοφος Walter Benjamin (7) έχουν προειδοποιήσει κατά της μίμησης ή της απλής αντιγραφής - αναπαραγωγής αντικειμένων ή προσώπων ως επίκεντρο της τέχνης.

Το θέατρο για παράδειγμα, δίνει έμφαση στο γεγονός πως η δημιουργική έκφραση μιας ιδέας μπορεί να είναι δυνατή, μόνο εάν έχουν κατακτηθεί πλήρως κάποιες τεχνικές, ώστε να λειτουργήσουν ως εργαλεία αντί για προκλήσεις ή ως εμπόδια στην έκφραση. Η κατάκτηση δύσκολων τεχνικών μπορεί να αποτελεί προϋπόθεση για τους επαγγελματίες καλλιτέχνες, αλλά η κατάκτηση απλών δεξιοτήτων μπορεί να αποτελέσει μια εξαιρετική εμπειρία που θα βοηθήσει στην απελευθέρωση της καλλιτεχνικής έκφρασης και δημιουργικότητας του καθενός. Η ευχαρίστηση της εμπειρίας ή “της ροής”(8) , είναι ανοιχτή σε όλους και έχει θετικά οφέλη, όχι μόνο από μόνη της, αλλά και για τη βελτίωση της ευεξίας και της ψυχικής υγείας, της ανθεκτικότητας και της ευτυχίας, όπως θα δούμε και στην συνέχεια. Η μεταφορά των δεξιοτήτων που αποκτώνται με αυτό τον τρόπο, μπορεί να μεταφερθεί και να βοηθήσει και σε άλλους τομείς (9).

Ο Mihaly Csikszentmihalyi θεωρείται συχνά ως πρωτοπόρος μιας συστηματικής προσέγγισης για την κατανόηση της δημιουργικότητας⁷. Ο συγγραφέας έστρεψε την προσοχή του στην ποικιλομορφία της δημιουργικής διαδικασίας και στη σημασία της “ροής”, που υποδηλώνει την εμβάθυνση στην δημιουργική διαδικασία, καθώς και στην σημασία των μαθησιακών εμπειριών για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας.

Πιο πρόσφατα, γνωστικοί ψυχολόγοι, όπως ο Mark Runco ⁸ πρότειναν την περιγραφή της δημιουργικής διαδικασίας σε διαφορετικά στάδια, τα οποία δίνουν έμφαση στην αλληλεπίδραση με το κοινωνικό περιβάλλον και την ανατροφοδότηση κατά την διάρκεια της διαδικασίας.

Μπορεί να μετρηθεί η δημιουργικότητα;

Η μέτρηση της δημιουργικής ικανότητας αποτελεί πρόκληση για την γνωστική ψυχολογία και έχουν αναπτυχθεί διάφορα εργαλεία, όπως το καθιερωμένο Torrance Test of Creative Thinking (TTCT)(11), όμως όλες οι μετρήσεις εστιάζουν κάπου ανάλογα με τους ορισμούς και τον τομέα που πρόκειται να εφαρμοστούν. Έτσι, συνίσταται περαιτέρω συζήτηση στον συγκεκριμένο τομέα της έρευνας (12) (13). Παρέχουμε ένα ειδικό ερωτηματολόγιο ώστε να καθοδηγήσουμε την επιλογή των ασκήσεων για την ανάπτυξη διαφόρων πτυχών της δημιουργικότητας στο πλαίσιο της καλλιτεχνικής δραστηριότητας

⁷ [Mihaly Csikszentmihalyi](#) : *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention* (1996),

⁸ See for example his contributions to the new „Encyclopedia of Creativity“ and his chapter on creativity in 10. Kreitler S. *New horizons in creativity*. New York: Nova Science Publishers, Inc.; 2022. pages cm. p.

και των τεχνών του θεάματος, το οποίο όμως δεν προσδιορίζεται ως διαγνωστικό ή ερευνητικό εργαλείο, αλλά μόνο για την υποστήριξη του προγράμματός μας.

Υπάρχει ένα κεντρικό δημιουργικό κέντρο στον εγκέφαλό μας;

Ενώ η Ψυχιατρική και η Ψυχολογία έχουν υποστηρίξει πως “κέντρα” σε μικρότερες περιοχές του εγκεφάλου είναι υπεύθυνα για κάθε είδους δραστηριότητες, συμπεριφορές και πτυχές της προσωπικότητας του 18^{ου} και 19ου αιώνα, έρευνες του 20^{ου} και 21ου αιώνα έχουν αποδείξει πως πολύπλοκα δίκτυα, ορισμένα από τα οποία χρησιμοποιούν ειδικούς νευροδιαβιβαστές, είναι υπεύθυνα κυρίως για να συνδέουν διαφορετικές πτυχές του εγκεφάλου (14), ωστόσο μερικά στοιχεία δίνουν έμφαση και στο ρόλο διαφορετικών περιοχών του εγκεφάλου, τουλάχιστον για ορισμένες πτυχές της δημιουργικότητας (15), και ορισμένοι ερευνητές διαπίστωσαν σημαντικές διαφορές μεταξύ ορισμένων περιοχών του εγκεφάλου, όπως για παράδειγμα σε φοιτητές καλών τεχνών και μη (16).

Αποτελεί η δημιουργικότητα μέρος της γενετικής κληρονομιάς ενός ατόμου και επομένως δεν μπορεί να αλλάξει;

Για να μπορέσουμε να απαντήσουμε σε αυτή την ερώτηση, θα πρέπει να λάβουμε υπόψιν δύο βασικές εξελίξεις. Αρκετοί συγγραφείς έχουν ταυτοποιήσει γονίδια τα οποία μάλλον σχετίζονται με τη δημιουργικότητα (17)⁹, αλλά έρευνες της τελευταίας δεκαετίας έχουν αποδείξει πως τα γονίδια ενός ή πολλών ατόμων μπορούν να αλλάξουν (επιγενετική) αντικατοπτρίζοντας έτσι την ανάγκη προσαρμογής σε περιβάλλοντα που συνεχώς μεταβάλλονται, επιβεβαιώνοντας έτσι τις παρατηρήσεις του Mihalyi Csikszentmihalyi. Μέχρι στιγμής, η έρευνα που έχει γίνει στο συγκεκριμένο τομέα είναι περιορισμένη (17, 18). Περιβαλλοντικές επιρροές όπως η διατροφή (19) και οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες (20, 21) μπορούν να βελτιώσουν τη δημιουργικότητα, ενώ μερικές πρόσφατες μελέτες υποδεικνύουν ότι μερικά προβλήματα ψυχικής υγείας που αναπτύσσονται κατά τη διάρκεια της ζωής, όπως η “μετωποκροταφική” μορφή άνοιας, μπορούν να έχουν αρνητική επίδραση στη δημιουργικότητα (22). Ακόμα και η χορήγηση εικονικών φαρμάκων μπορεί να έχει θετική επιρροή, όπως έχει παρουσιαστεί πρόσφατα από Rosenkranz et al. (23), ενώ ακόμη και η φυσική άσκηση και τα αθλήματα μπορούν να έχουν θετική επιρροή στη δημιουργικότητα (24).

Ποιά είναι τα οφέλη της δημιουργικότητας στην ψυχική υγεία;

Η δημιουργικότητα θεωρείται από πολλούς ερευνητές ως θετική ικανότητα η οποία βελτιώνει την ψυχολογική ανθεκτικότητα και αυξάνει την ικανοποίηση από την ζωή. Επιπλέον, η εκπαίδευση της δημιουργικότητας μπορεί να βοηθήσει όσους αντιμετωπίζουν ψυχολογικά προβλήματα, όπως η δυσλεξία (20). Επιπρόσθετα, η καλλιτεχνική θεραπεία αποτελεί πλέον μια σταθερή μέθοδο στην πρόληψη της ψυχικής υγείας καθώς και σε θεραπευτικά προγράμματα, χρησιμοποιώντας διαφορετικούς τομείς, όπως δημιουργικά μέσα επικοινωνίας, μουσική, χοροθεραπεία, ακόμα και καινούριες μεθόδους όπως η θεραπεία “μουσείου” (25) - αυτές οι μέθοδοι έχουν εφαρμοστεί επιτυχημένα και σε περιστατικά άνοιας, όπως προαναφέρθηκε (26). Ο συγγενικός αλλά όχι

⁹ Associated genes include dopaminergic, serotonergic and other genes (α1-antitrypsin, neuregulin, Brain-derived neurotrophic factor)

ταυτόσημος τομέας της “Εργοθεραπείας” επικεντρώνεται πλήρως στη δημιουργικότητα και έχει καθιερωθεί στα περισσότερα προηγμένα προγράμματα ψυχικής υγείας. Τα καλλιτεχνικά επιτεύγματα καθώς και όλες οι εργασίες που σχετίζονται με την τέχνη μπορούν να προσφέρουν χαρά στον συναισθηματικό και στον υπαρξιακό τομέα των καλλιτεχνών αλλά και στο κοινό, όπως άλλωστε αποδεικνύει και η μακρά ιστορία της καλλιτεχνικής παραγωγής.

Όπως έχει σημειωθεί, ιατρικές διαταραχές, όπως η σοβαρή κατάθλιψη ή η άνοια, μπορούν να αναστείλουν τη δημιουργικότητα, ωστόσο τόσο σημαντικά προβλήματα όπως αυτά απαιτούν την λήψη θεραπείας. Οι δημιουργικές ασκήσεις και δραστηριότητες μπορούν να λειτουργήσουν υποστηρικτικά στη θεραπεία, αλλά συνήθως δεν επαρκούν και δεν θα πρέπει να αντικαταστήσουν την ιατρική ή ψυχοθεραπευτική θεραπεία. Μικρότερα εμπόδια, όπως συνήθειες ή μοτίβα και σκέψεις που αναστέλλουν τη δημιουργικότητα, μπορούν να αντιμετωπιστούν με την ψυχοθεραπεία αλλά και πάλι οι δραστηριότητες και οι ασκήσεις δημιουργικότητας μπορούν να βοηθήσουν ώστε να γίνει η θεραπεία πιο αποτελεσματική.

Ποια προνόμια προσφέρει η δημιουργικότητα στην σωματική υγεία;

Η βελτίωση της δημιουργικότητας μέσω της θεραπείας τέχνης (27) προτείνεται λόγω της μακράς ιστορίας που έχει στην υποστήριξη της αποκατάστασης διαφόρων σωματικών ιατρικών προβλημάτων (28-32), για παράδειγμα το έμφραγμα του μυοκαρδίου, όπως αναφέρουν αρκετοί συγγραφείς ένας από τους οποίους είναι ο Sittarame (33), ή αποκατάσταση μετά από εγκεφαλικό επεισόδιο (34), αν και είναι ίσως νωρίς ακόμα να δοθούν συστάσεις σχετικά με την πρόληψη, παρά την τεκμηριωμένη επιτυχία σε μερικούς τομείς, συμπεριλαμβανομένου του διαβήτη (35).

Συμπεράσματα και σύνοψη

Η δημιουργικότητα αποτελεί ένα σύνθετο φαινόμενο το οποίο μπορεί να αναπτυχθεί από τον οποιονδήποτε και σε οποιαδήποτε χρονική στιγμή συνεισφέροντας σε μια πιο πλούσια και γεμάτη ζωή. Είναι λοιπόν πολύ σημαντικό να δοθεί λίγος χώρος στο πρόγραμμα του καθενός για αυτό το σημαντικό θέμα. Στρατηγικές που προέρχονται από την γνώση των καλλιτεχνών μπορούν να αποτελέσουν σημαντική συνεισφορά σε αυτόν τον σκοπό, και για αυτό το πρόγραμμά μας έχει αναπτύξει μια πλατφόρμα που περιλαμβάνει εργαλεία με σκοπό να υποστηρίξει αυτή την διαδικασία.

Συνιστώμενη περαιτέρω βιβλιογραφία:

Mark Runco, Steven Pritzker: *Encyclopedia of Creativity*, Academic Press (1999)

Hardcover ISBN: 9780128156148, eBook ISBN: 9780128156155

Note: This is the most comprehensive handbook, and might be a standard for scientists from different disciplines, but too large and expensive for casual reading and with a strong focus on economy and management.

Mihalyi Csikszentmihalyi : *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention* (1996), (different editions in different languages)

A classic, but still interesting to read

Δημιουργικότητα - παραπομπές στο κείμενο

1. Tay L, Pawelski JO. The Oxford Handbook of the positive humanities. New York, NY: Oxford University Press; 2021. pages cm p.
2. Lion A, Gunderman RB. How Intrapersonal Diversity Enhances Creativity: Leonardo da Vinci. Acad Radiol. 2019;26(7):999-1000.
3. Dominiczak MH. Observation and creativity: Leonardo da Vinci. Clin Chem. 2012;58(5):960-1.
4. Buckley PJ. Artemisia Gentileschi, 1593-1653. Am J Psychiatry. 2013;170(8):832-3.
5. Mohacsy I. Artemisia Gentileschi and her world. J Am Acad Psychoanal Dyn Psychiatry. 2004;32(1):153-76; discussion 77-80.
6. Artaud A, Corti V. The theater and its double. London: One World Classics; 2010. 150 p. p.
7. Benjamin W, Lindner B, Nitsche J. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Erste Auflage ed. Frankfurt: Suhrkamp; 2013. 722 pages p.
8. Harmat Ls, Ørsted Andersen F, Sadlo G, Ullén F, Wright J. Flow Experience : Empirical Research and Applications. Cham: Springer International Publishing : Imprint: Springer, 2016.
9. Lemon N. Creative expression and wellbeing in higher education : making and movement as mindful moments of self-care. Abingdon, Oxon ; New York, NY: Routledge,; 2023.
10. Kreitler S. New Horizons in creativity. New York: Nova Science Publishers, Inc.; 2022. pages cm. p.
11. Ferrando M, Ferrandiz C, Bermejo MR, Sanchez C, Parra J, Prieto MD. [Internal structure and standardised scores of the Torrance Test of Creative Thinking]. Psicothema. 2007;19(3):489-96.
12. Warne RT, Golightly S, Black M. Factor structure of intelligence and divergent thinking subtests: A registered report. PLoS One. 2022;17(9):e0274921.
13. Mouchiroud C, Lubart T. Children's original thinking: an empirical examination of alternative measures derived from divergent thinking tasks. J Genet Psychol. 2001;162(4):382-401.
14. Gao Z, Zhang D, Liang A, Liang B, Wang Z, Cai Y, et al. Exploring the Associations Between Intrinsic Brain Connectivity and Creative Ability Using Functional Connectivity Strength and Connectome Analysis. Brain Connect. 2017;7(9):590-601.
15. Gansler DA, Moore DW, Susmaras TM, Jerram MW, Sousa J, Heilman KM. Cortical morphology of visual creativity. Neuropsychologia. 2011;49(9):2527-32.
16. Xurui T, Yaxu Y, Qiangqiang L, Yu M, Bin Z, Xueming B. Mechanisms of Creativity Differences Between Art and Non-art Majors: A Voxel-Based Morphometry Study. Front Psychol. 2018;9:2319.
17. Sotiropoulos MG, Anagnostouli M. Genes, brain dynamics and art: the genetic underpinnings of creativity in dancing, musicality and visual arts. J Integr Neurosci. 2021;20(4):1095-104.
18. Podlipniak P. The Role of Canalization and Plasticity in the Evolution of Musical Creativity. Front Neurosci. 2021;15:607887.
19. Hassevoort KM, Lin AS, Khan NA, Hillman CH, Cohen NJ. Added sugar and dietary fiber consumption are associated with creativity in preadolescent children. Nutr Neurosci. 2020;23(10):791-802.
20. Kapoula Z, Ruiz S, Spector L, Mocerovi M, Gaertner C, Quilici C, et al. Education Influences Creativity in Dyslexic and Non-Dyslexic Children and Teenagers. PLoS One. 2016;11(3):e0150421.

21. Liu HY. Promoting creativity of nursing students in different teaching and learning settings: A quasi-experimental study. *Nurse Educ Today*. 2022;108:105216.
22. de Souza LC, Volle E, Bertoux M, Czernecki V, Funkiewiez A, Allali G, et al. Poor creativity in frontotemporal dementia: a window into the neural bases of the creative mind. *Neuropsychologia*. 2010;48(13):3733-42.
23. Rozenkrantz L, Mayo AE, Ilan T, Hart Y, Noy L, Alon U. Placebo can enhance creativity. *PLoS One*. 2017;12(9):e0182466.
24. Have M, Nielsen JH, Gejl AK, Thomsen Ernst M, Fredens K, Stockel JT, et al. Rationale and design of a randomized controlled trial examining the effect of classroom-based physical activity on math achievement. *BMC Public Health*. 2016;16:304.
25. Wei Z, Zhong C. Museums and art therapy: A bibliometric analysis of the potential of museum art therapy. *Front Psychol*. 2022;13:1041950.
26. Luo Y, Lin R, Yan Y, Su J, Lin S, Ma M, et al. Effects of Remote Expressive Arts Program in Older Adults with Mild Cognitive Impairment: A Randomized Controlled Trial. *J Alzheimers Dis*. 2022.
27. d'Errico I. Art as a Means of Accessing Ourselves. Using Art in Psychotherapy. *Psychiatr Danub*. 2017;29(Suppl 3):368-74.
28. Bach F. The use of films in physical medicine and rehabilitation. *Br J Phys Med*. 1957;20(3):56-8.
29. Beerse ME, Van Lith T, Stanwood G. Therapeutic psychological and biological responses to mindfulness-based art therapy. *Stress Health*. 2020;36(4):419-32.
30. Schikler KN, Turner-Schikler LA. Expressive therapy in pediatric and adolescent gynecology. *Obstet Gynecol Clin North Am*. 1992;19(1):151-61.
31. Hawkins N. A new outlook for rehabilitation: creative art therapy. *Caring*. 1993;12(11):80, 2, 4.
32. Romero A, Garcia JE, Joshi GP. The state of the art in preventing post thoracotomy pain. *Semin Thorac Cardiovasc Surg*. 2013;25(2):116-24.
33. Sittarame F, Estrada-Munoz M, Hausmann I, Thevoz X, Buhayer A, Mach F, et al. [A He(art) museum for an existential rebirth after a myocardial infarction]. *Rev Med Suisse*. 2022;18(783):1065-9.
34. Ali K, Gammidge T, Waller D. Fight like a ferret: a novel approach of using art therapy to reduce anxiety in stroke patients undergoing hospital rehabilitation. *Med Humanit*. 2014;40(1):56-60.
35. Deeb LC, Pettijohn FP, Shirah JK, Freeman G. Interventions among primary-care practitioners to improve care for preventable complications of diabetes. *Diabetes Care*. 1988;11(3):275-80.

Μέρος Β: Το εγχειρίδιο – πως να χρησιμοποιήσετε το CENTAUR

Το κονσόρτιο του CENTAUR περιλαμβάνει εταίρους από 5 χώρες (Γερμανία, Αυστρία, Ελλάδα, Κύπρο και Ισλανδία), συμπεριλαμβανομένου ενός εκπροσώπου της προσφυγικής κοινότητας με υπόβαθρο από τη Συρία και την Ολλανδία. Είναι ενεργοί σε ΜΚΟ και Πανεπιστήμια, προσφέροντας όχι μόνο διαφορετικά πολιτισμικά υπόβαθρα, αλλά και διαφορετικές ειδικότητες όπως φαρμακολογία, ψυχολογία, εκπαίδευση, τέχνη και διοίκηση. Τα μέλη περιγράφονται με μεγάλη λεπτομέρεια στα κεφάλαια που ακολουθούν.

Περιορισμοί και μελλοντικές δράσεις

Το παρόν έργο αδυνατεί να καλύψει όλες τις πτυχές της δημιουργικότητας ή να συμπεριλάβει όλους τους καλλιτέχνες που μπορούν να προσφέρουν “πρακτική εμπειρία” στη δημιουργικότητα και στην ανάπτυξη αυτής. Έχει γίνει ενδελεχής έλεγχος στους καλλιτέχνες που παρουσιάζονται για να αποφύγουμε όσους σχετίζονται με περίεργες δραστηριότητες, ή εξτρεμιστικές ιδέες που δεν σέβονται τα ανθρώπινα δικαιώματα, κυρίως στην τέχνη η οποία οφείλει να είναι πολιτικά υπεύθυνη. Η πλατφόρμα παραμένει ανοιχτή στο να συμπεριλάβει καλλιτέχνες που εκφέρουν το ενδιαφέρον τους και μπορούν να συνεισφέρουν σημαντικά στους στόχους του έργου, ενώ παράλληλα οι αναρτήσεις εξετάζονται από τη συντακτική επιτροπή, η οποία αποτελείται από εταίρους και εξωτερικούς ανεξάρτητους εμπειρογνώμονες, καθώς και από καλλιτέχνες και εκπαιδευτικούς. Δίνεται μεγάλη έμφαση στα πρότυπα για τα ανθρώπινα δικαιώματα, κυρίως της ΕΕ και στα μη βίαια μηνύματα.

Τα επόμενα κεφάλαια του μέρους Β αναφέρονται σε διαφορετικά τμήματα (πνευματικά αποτελέσματα (ΙΟς)) όπως αυτά περιγράφονται από τους εκάστοτε υπεύθυνους εταίρους. Προορίζεται για την επεξήγηση των στοιχείων αυτών και θα χρησιμεύσει ως ένα εκτεταμένο εγχειρίδιο. Τα κεφάλαια περιλαμβάνουν μια παρουσίαση της ομάδας και των εταίρων και στις 5 χώρες που συμμετέχουν στο έργο.

Η ομάδα: (περισσότερες πληροφορίες παρακάτω)



Η ομάδα: Ομαδική συνάντηση (φωτ. T. Wenzel, 2022)

IO1: Προσδιορισμός των αναγκών και απαιτήσεων των χρηστών και καθορισμός του πλαισίου για την ανάπτυξη των ασκήσεων

Οι επιχειρηματίες στον τομέα των Τεχνών από τη μία, αλλά και οι εκπαιδευτές ενηλίκων από την άλλη, αντιμετωπίζουν μεγάλες δυσκολίες λόγω της πανδημίας COVID-19 και των επακόλουθων υποχρεωτικών περιοριστικών μέτρων. Η ηλεκτρονική πλατφόρμα του CENTAUR παρέχει μια άνευ περιορισμών λύση μέσω αξιόπιστων πληροφοριών σχετικά με επιχειρηματικές δεξιότητες που είναι εποικοδομητικές και αποτελεσματικές, καθώς και εκπαιδευτικές τεχνικές οι οποίες διαθέτουν εύκολη εφαρμογή, είναι εύκολα προσβάσιμες και τεκμηριωμένες, και συμβάλλουν στην καλύτερη αντιμετώπιση των προβλημάτων και τη βελτίωση/αναβάθμιση της ποιότητας ζωής. Η ομάδα του έργου δημιούργησε ένα πλαίσιο προσδιορισμού των αναγκών και των απαιτήσεων των ομάδων-στόχων της πλατφόρμας, καθώς και των παραμέτρων για την ανάπτυξη των ασκήσεων που συμπεριλαμβάνονται σε αυτή. Ο σκοπός του πλαισίου ήταν να χρησιμοποιηθεί μια πολυδιάστατη και διεπιστημονική προσέγγιση για τον προσδιορισμό των αναγκών των χρηστών, προκειμένου να αντιμετωπιστούν καλύτερα οι ελλείψεις, να γεφυρωθεί το χάσμα και να δημιουργηθεί μια κοινή οδός προσέγγισης μεταξύ των οργανισμών που συμμετέχουν στην κοινοπραξία.

Σε ποιους απευθύνεται το πρόγραμμα CENTAUR:

- Επαγγελματίες στον τομέα των δημιουργικών τεχνών.
- Επαγγελματίες που εργάζονται τακτικά με ενήλικες οι οποίοι όμως μέχρι στιγμής δεν έχουν χρησιμοποιήσει αποτελεσματικά τις διαδικτυακές δραστηριότητες και τα δημιουργικά πεδία

(δάσκαλοι, κοινωνικοί λειτουργοί, υπάλληλοι σε ΜΚΟ, υπάλληλοι διεθνών οργανισμών και εθνικών ή ιδιωτικών κέντρων).

- Απλοί άνθρωποι οι οποίοι επιθυμούν να ενισχύσουν τις δεξιότητές τους μέσω της δημιουργικότητας.

Η ανάπτυξη του πλαισίου βοήθησε την κοινοπραξία ώστε:

- Να προσδιορίσει τις ανάγκες και τις απαιτήσεις των ομάδων-στόχων σε όλες τις χώρες που συμμετέχουν στην υλοποίηση του έργου.
- Να δημιουργήσει μια κοινή προσέγγιση όσον αφορά τις ασκήσεις και πρακτικές της διαδικτυακής εκπαιδευτικής πλατφόρμας, συγκεντρώνοντας δεδομένα και στοιχεία από όλες τις χώρες εταίρους.

Το πλαίσιο αποτελεί την αρχή για την ανάπτυξη της διαδικτυακής εκπαιδευτικής πλατφόρμας του CENTAUR, η οποία απευθύνεται σε οργανισμούς και άτομα που δραστηριοποιούνται στον τομέα των δημιουργικών τεχνών καθώς και σε εκπαιδευτές ενηλίκων, παρέχοντάς τους έναν καινοτόμο ηλεκτρονικό χώρο με σκοπό την κατάρτιση και την προώθηση των προσωπικών τους δεξιοτήτων καθώς και την ανάπτυξη της δημιουργικότητας των ομάδων-στόχων.

Η κοινοπραξία του έργου έχει δημιουργήσει μια συλλογή πρακτικών και ασκήσεων για την πλατφόρμα ώστε να χτίσει την ανθεκτικότητα των ομάδων στις οποίες απευθύνεται, λαμβάνοντας υπόψη την κουλτούρα, τις κοινωνικές και εργασιακές πρακτικές, τη γλώσσα και τη θεσμική οργάνωση των χωρών-εταίρων. Το πλαίσιο χρησιμοποιήθηκε ως σημείο αναφοράς για την ανάπτυξη της συλλογής των ασκήσεων και των πρακτικών της πλατφόρμας.

Για να γίνει συλλογή όλων των απαραίτητων πληροφοριών, διενεργήθηκε μια διεξοδική έρευνα, βασισμένη σε δύο αυτόνομα και αλληλένδετα στάδια:

- Αναφορά χαρτογράφησης του τομέα Δημιουργικών Τεχνών και του οικοσυστήματος εκπαίδευσης ενηλίκων στις χώρες εταίρους, με σκοπό να περιγραφεί η τρέχουσα κατάσταση και η δομή αυτών των δύο τομέων.
- Ανάπτυξη/διανομή ερωτηματολογίων: Συλλογή πληροφοριών αναφορικά με τις ανάγκες και τις απαιτήσεις των επαγγελματιών που σχετίζονται με τον τομέα των Δημιουργικών Τεχνών και με τον τομέα της εκπαίδευσης ενηλίκων.

Η ανάλυση των αποτελεσμάτων έριξε φως στις τρέχουσες εκπαιδευτικές ανάγκες των ομάδων-στόχων και μας βοήθησε να αναπτύξουμε ένα πρόγραμμα προσαρμοσμένο στις ανάγκες και στις απαιτήσεις τους.

Τα αποτελέσματα έδειξαν πως η πλειοψηφία των αναγκών κατάρτισης, όπως αυτές προσδιορίστηκαν από τους συμμετέχοντες, δεν αφορούν τεχνικές και επαγγελματικές δεξιότητες με την στενή έννοια, αλλά οριζόντιες δεξιότητες: οι επικοινωνιακές δεξιότητες, η συναισθηματική εξισορρόπηση καθώς και το εργασιακό ήθος, συγκαταλέγονται στις δεξιότητες με την υψηλότερη βαθμολογία από τους ερωτηθέντες.

Επιπλέον, οι αλλαγές που επέφερε η πανδημία του COVID-19 στη βιομηχανία καθώς και οι ριζικές αλλαγές στην αγορά εργασίας, ανέδειξαν την ανάγκη για την κατάκτηση δεξιοτήτων όπως η επίλυση προβλημάτων και η επιμονή (επιμονή στις αντιξοότητες και στη διατήρηση κινήτρων).

Τέλος, η έρευνα έδειξε ότι δεξιότητες όπως η αυτογνωσία, η αυτοαποτελεσματικότητα, αλλά και η αυτοπαρακίνηση θεωρούνται ιδιαίτερα σημαντικές, και ως εκ τούτου παρόμοιες πρακτικές και ασκήσεις έχουν συμπεριληφθεί στην πλατφόρμα.

ΣΥΝΤΟΜΟ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ - (επεξήγηση των όρων που χρησιμοποιούνται)

Πλαίσιο: Αποτελεί μια δομή, πραγματική ή εννοιολογική, που προορίζεται με σκοπό να χρησιμοποιηθεί ως οδηγός οικοδόμησης κάποιου πράγματος το οποίο θα επεκταθεί σε κάτι χρήσιμο.

Τομέας Δημιουργικών Τεχνών (CAS): Ο ορισμός αυτός περιγράφει τομείς που είναι κυρίως δημιουργικοί - όπως για παράδειγμα το σχέδιο, η μουσική, οι εκδόσεις, η αρχιτεκτονική, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και οι τέχνες θεάματος.

Ομάδα στόχος: Συνήθως ένα έργο ή μια εκστρατεία έχει σχεδιαστεί για να απευθυνθεί σε μια συγκεκριμένη ομάδα ανθρώπων.

Εκπαίδευση ενηλίκων: Μια διαδικασία κατά την οποία ενήλικες εμπλέκονται σε συστηματικές δραστηριότητες (αυτο)εκπαίδευσης προκειμένου να αποκτήσουν νέες γνώσεις, δεξιότητες, συμπεριφορές ή αξίες.

Προτεινόμενη βιβλιογραφία

- Becker, Carol, and Ann Wiens, eds. *The Artist in Society: Rights, Roles, and Responsibilities*. Chicago: New Art Examiner Press, 1995.
- Cultural and creative sectors, <https://culture.ec.europa.eu/cultural-and-creative-sectors/cultural-and-creative-sectors>
- Terry Flew, *The Creative Industries: Culture and Policy*. SAGE Publications Ltd; 1st edition, 2011
- Rosamund Davies (Author), Gauti Sigthorsson (Author), *Introducing the Creative Industries: From Theory to Practice*. SAGE Publications Ltd; 1st edition, 2013

WISEFOUR ΚΑΙ Η ΟΜΑΔΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Η Wisefour είναι μια εταιρεία έρευνας και τεχνολογίας με εκτεταμένη εμπειρία στη δημιουργία ψηφιακών λύσεων, όπως οι διαδικτυακές πλατφόρμες, διαδικτυακά εργαλεία, εκπαιδευτικά παιχνίδια και μαθήματα e-learning. Η εταιρεία διοργανώνει επίσης συνεδρίες εκπαίδευσης ενηλίκων με διάφορες θεματικές και διαθέτει εκτεταμένη εμπειρία στο σχεδιασμό εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Μέσα από τα έργα που έχουμε υλοποιήσει όλα αυτά τα χρόνια έχουμε προσεγγίσει διαφορετικούς εκπαιδευτικούς και γνωστικούς τομείς.

Η ομάδα του έργου της Wisefour αποτελείται από τέσσερα μέλη, τα οποία εργάζονται στενά στο έργο και επιπλέον συμμετέχουν στην ανάπτυξη των αποτελεσμάτων καθώς και σε όλες τις επιμέρους εργασίες.

Η ομάδα της Wisefour ήταν επικεφαλής του IO1: Προσδιορισμός των αναγκών και απαιτήσεων των χρηστών και καθορισμός του πλαισίου για την ανάπτυξη των ασκήσεων.

Τα μέλη της ομάδας του έργου είναι:

Κατερίνα Καδένα

Η κ. Κατερίνα Καδένα, είναι Χημικός Μηχανικός και έλαβε το πτυχίο της από το Πολυτεχνείο Πατρών και το μεταπτυχιακό της δίπλωμα στη Διοίκηση Επιχειρήσεων MBA από το CIIM. Το 2014 απέκτησε πτυχίο Νομικής από το Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου. Το 2018 έγινε δεκτή ως υποψήφια

διδάκτωρ στο τμήμα Πληροφορικής σε συνεργασία με το Εργαστήριο Βιοπληροφορικής Ανθρώπινης Ηλεκτροφυσιολογίας του Ιονίου Πανεπιστημίου.

Ρόλος στο πρόγραμμα CENTAUR:

Επικεφαλής της ομάδας έργου της Wisefour και υπεύθυνη για την διασφάλιση ποιότητας όλων των παραδοτέων εκ μέρους της ομάδας.

Μαρία Καδένα

Η κ. Μαρία Καδένα, είναι κάτοχος πτυχίου Νομικής από το Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου. Ειδικεύεται σε θέματα Νομικής και Δεοντολογίας καθώς και είναι πιστοποιημένη DPO για το αναθεωρημένο GDPR. Διαθέτει εκτεταμένη εμπειρία στη διαχείριση έργων της ΕΕ, στη διαχείριση καινοτομίας καθώς και σε δραστηριότητες διάδοσης και προώθησης.

Ρόλος στο πρόγραμμα CENTAUR:

Υπεύθυνη για την συνδρομή σε νομικά θέματα καθ' όλη την διάρκεια του προγράμματος.

Απόστολος Φούκας

Ο κ. Απόστολος Φούκας κατέχει πτυχίο Ανθρωπιστικών Σπουδών από το Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, καθώς και μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών (MSc) στη Βιβλιοθηκονομία και Διαχείριση Πληροφοριών από το City University του Λονδίνου. Διαθέτει εκτεταμένη εμπειρία στη διαχείριση Ευρωπαϊκών έργων, καθώς και στη διοργάνωση δραστηριοτήτων διάδοσης.

Ρόλος στο έργο CENTAUR:

Υπεύθυνος για την παρακολούθηση της προόδου των σημαντικών σημείων και των παραδοτέων, την προετοιμασία εκθέσεων, τον εντοπισμό πιθανών ρίσκων/κινδύνων και την επίλυση σχετικών καταστάσεων, καθώς και την οργάνωση της στρατηγικής προώθησης του έργου.

Λίνα Μπιτσακάκη

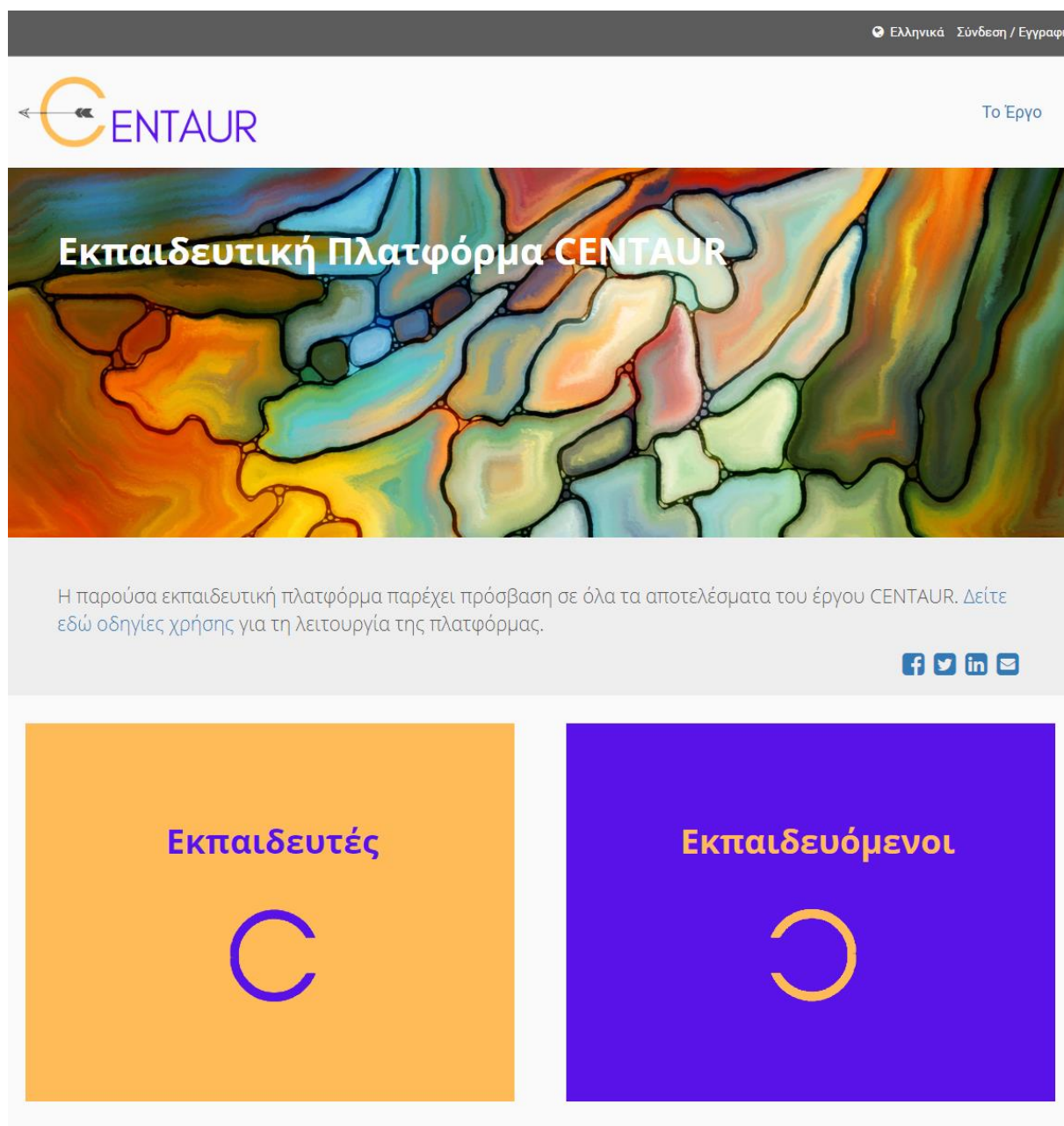
Η κ. Λίνα Μπιτσακάκη είναι κάτοχος πτυχίου Ιστορίας και Αρχαιολογίας του ΕΚΚΠΑ και μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών στην Χερσαία και Υποθαλάσσια Αρχαιολογία πεδίου από το UCY. Διαθέτει εμπειρία στη δημιουργία περιεχομένου, στη συγγραφή προτάσεων για πολιτιστικά έργα, σε εργασίες πεδίου καθώς και σε δραστηριότητες διάδοσης.

Ρόλος στο πρόγραμμα CENTAUR:

Συμμετοχή στην υλοποίηση όλων των δράσεων και δραστηριοτήτων.

IO2: Διαδικτυακή πλατφόρμα εκπαίδευσης και δικτύωσης

Η ραχοκοκαλιά του έργου αποτελείται από την ηλεκτρονική πλατφόρμα:



Ελληνικά Σύνδεση / Εγγραφή

← CEN TAUR Το Έργο

Εκπαιδευτική Πλατφόρμα CEN TAUR

Η παρούσα εκπαιδευτική πλατφόρμα παρέχει πρόσβαση σε όλα τα αποτελέσματα του έργου CEN TAUR. Δείτε [εδώ](#) οδηγίες χρήσης για τη λειτουργία της πλατφόρμας.

f t in e

Εκπαιδευτές

Εκπαιδευόμενοι

Το κείμενο που ακολουθεί αποτελεί μια από τις δύο πηγές σχετικά με τη δομή της πλατφόρμας, ενώ η δεύτερη είναι ο Διαδικτυακός Οδηγός “Πως να χρησιμοποιήσετε την πλατφόρμα CEN TAUR”, ο οποίος βρίσκεται μέσα στην ίδια την πλατφόρμα.

Η διαδικτυακή πλατφόρμα έχει αναπτυχθεί με ανοιχτή πρόσβαση, η οποία παρέχει διάφορες υπηρεσίες στους χρήστες, σε εκπαιδευτές (καλλιτέχνες, εκπαιδευτές στην κατάρτιση ενηλίκων) και εκπαιδευόμενους. Με τον όρο “ανοιχτή πρόσβαση” δηλώνεται ότι ο καθένας μπορεί: α) να έχει πρόσβαση στο περιεχόμενο χωρίς κανένα εμπόδιο, όπως πχ. η ανάγκη πληρωμής ή σύνδεσης χρήστη, β) να επαναχρησιμοποιήσει και να προσαρμόσει το περιεχόμενο στις δικές του ανάγκες, από την στιγμή που το περιεχόμενο διατίθεται με την άδεια του Creative Commons (CC) BY-NC-SA.

Η διαδικτυακή πλατφόρμα παρέχει πρόσβαση στο περιεχόμενο και στα εργαλεία που αναπτύχθηκαν στο CENTAUR, όπως η διαδικτυακή εργαλειοθήκη ασκήσεων, η βάση δεδομένων καλλιτεχνών/εκπαιδευτών, το εργαλείο αυτοαξιολόγησης για τον εντοπισμό των ασκήσεων εκείνων που θα είναι πιο ενδιαφέρουσες για τον εκπαιδευόμενο αλλά και ένα ευέλικτο εργαλείο - την εφαρμογή CENTAUR για κινητά, η οποία παρέχει ασκήσεις αυτοεκπαίδευσης, μέσα από μια πληθώρα ασκήσεων, με την χρήση διασκεδαστικών μέσων όπως τα παιχνίδια και τα avatars. Μάθετε περισσότερα διαβάζοντας τον Διαδικτυακό Οδηγό “Πως να χρησιμοποιήσετε την πλατφόρμα του CENTAUR”.

- **Σεμινάριο Κατάρτισης Εκπαιδευτών:** Απευθύνεται στους Εκπαιδευτές.

Οι εκπαιδευτές έχουν τη δυνατότητα να μάθουν πώς να χρησιμοποιούν την πλατφόρμα CENTAUR. Η μελέτη γίνεται αποκλειστικά διαδικτυακά, με δυνατότητα αυτορυθμιζόμενης εκμάθησης χωρίς την ανάγκη εκπαίδευσης διά ζώσης. Το περιεχόμενο βασίζεται στις κατευθύνσεις που έχουν δοθεί. Το σεμινάριο κάνει χρήση παιχνιδιών (π.χ. μονάδες επιβράβευσης, πρόοδος του μαθήματος, αν ο εκπαιδευτής είναι εγγεγραμμένος).

- **Πεδίο Δικτύωσης:** Ο εκπαιδευτής έχει πρόσβαση στο πεδίο του CENTAUR για δικτύωση και επικοινωνία με άλλους καλλιτέχνες και εκπαιδευτές με σκοπό να ανταλλάξουν εμπειρίες και ιδέες. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει πρώτα να **εγγραφεί/δημιουργήσει** λογαριασμό στην πλατφόρμα και στην συνέχεια να συνδεθεί. Υπάρχει **ανοιχτή εγγραφή** και έτσι ο οποιοσδήποτε έχει την δυνατότητα εγγραφής. Έπειτα, θα μπορεί να διαβάζει τις αναρτήσεις στο φόρουμ, να συνομιλεί και να γράψει στο μπλόγκ.
- **Ασκήσεις:** Ο εκπαιδευτής μπορεί να έχει πρόσβαση στις διαθέσιμες ασκήσεις που παρουσιάζονται στη λίστα. Ο χρήστης μπορεί να φιλτράρει τις ασκήσεις χρησιμοποιώντας λέξεις-κλειδιά ή να κάνει χρήση των διαθέσιμων φίλτρων αναζήτησης.
- **Χώρος για εκπαιδευόμενους ενήλικες:** Ο εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτό το χώρο συμπληρωματικά με την κατ'ιδίαν διδασκαλία κυρίως για λόγους επικοινωνίας. Όπως π.χ. για τη δημοσίευση της ατζέντας της κατ'ιδίαν εκπαίδευσης, για την αποστολή μηνυμάτων και ανακοινώσεων στους εκπαιδευόμενους, για την οργάνωση τηλεδιασκέψεων, διανομή συνδέσμων και πρόσκληση ώστε οι εκπαιδευόμενοι να συμπληρώσουν το εργαλείο αυτοαξιολόγησης (SAT). Με τη σειρά τους οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να συμπληρώσουν το εργαλείο αυτοαξιολόγησης, και να επικοινωνήσουν με τον εκπαιδευτή αλλά και μεταξύ τους. Αυτός ο χώρος γίνεται διαθέσιμος για τον εκπαιδευτή μετά από αίτηση στους διαχειριστές κατάρτισης ή στους εταίρους του CENTAUR.
- Ο εκπαιδευόμενος μπορεί να κάνει αναζήτηση στη **βάση δεδομένων Καλλιτεχνών/Εκπαιδευτών** με σκοπό να βρει εκπαιδευτές που διεξάγουν συνεδρίες με βάση το CENTAUR ή ακόμα και παρόμοιες για να κάνει ερωτήσεις σχετικά με το πρόγραμμα και την διαθεσιμότητα των εκπαιδευτών. Θα βρει πληροφορίες για τον εκάστοτε εκπαιδευτή όπως το βιογραφικό του σημείωμα, μια σύντομη περιγραφή, στοιχεία επικοινωνίας και φωτογραφία.
- Ο εκπαιδευόμενος θα πρέπει να χρησιμοποιήσει το **εργαλείο αυτοαξιολόγησης** ώστε να βρει τις ασκήσεις εκείνες που τον ενδιαφέρουν περισσότερο. Απαντά στο ερωτηματολόγιο και σύμφωνα με τις απαντήσεις που έχει δώσει μπορεί να διαπιστώσει τον βαθμό ενδιαφέροντός του σε ποσοστά. Οι επόμενες επιλογές εξαρτώνται από το αν ο εκπαιδευόμενος έχει σκοπό να συμμετάσχει σε κάποιο ομαδικό σεμινάριο ή αν θα κάνει χρήση κάποιας ατομικής, διαδικτυακής άσκησης.

- Αν έχει σκοπό να παρακολουθήσει σεμινάριο τότε θα πρέπει να κατεβάσει σε μορφή pdf ή να εκτυπώσει τα αποτελέσματα και **να τα στείλει στον Εκπαιδευτή.**
- Αν επιλέξει τις προτεινόμενες δεξιότητες θα μεταφερθεί στο κατάλληλο αρχείο ασκήσεων.
- Ο αυτοδίδακτος εκπαιδευόμενος μπορεί να επιλέξει όποια από τις ασκήσεις τον ενδιαφέρει, αυτές τις ασκήσεις μπορεί να τις βρει κανείς ακολουθώντας τον παρακάτω σύνδεσμο: <https://training.centaur-project.eu/virtual-exercises> ή κατεβάζοντας την εφαρμογή του CENTAUR.
- Ο Εκπαιδευόμενος επιλέγοντας το πράσινο κουμπί "ασκήσεις αυτοδιδασκαλίας" μπορεί να κατεβάσει **την εφαρμογή του CENTAUR**. Η εφαρμογή προσφέρει διασκεδαστικές ασκήσεις με τη χρήση Avatar(s) ακολουθώντας την πρακτική της παιχνιδιοποίησης. Ένας εκπαιδευτής μπορεί εξίσου να χρησιμοποιήσει την εφαρμογή ώστε να προτείνει ασκήσεις αυτοεκπαίδευσης σε συγκεκριμένα άτομα, με γνώμονα τα αποτελέσματα του εργαλείου αυτοαξιολόγησης, χωρίς καθοδήγηση μεν αλλά πάντα με την εποπτεία του.

Για την ανάπτυξη της διαδικτυακής πλατφόρμας έχει χρησιμοποιηθεί ένα ελεύθερο και ανοικτού κώδικα LMS βασισμένο σε PHP και MySQL, το οποίο αναφέρεται ως Open eClass (openeclass.org). Το LMS είναι ευέλικτο και μπορεί να υποστηρίξει οποιοδήποτε σενάριο (ή σενάρια) μάθησης και πληρεί το Responsive Web Design - δηλαδή η πλατφόρμα θα αποδίδεται τέλεια σε μια ποικιλία συσκευών και μεγεθών παραθύρων ή οθονών, όπως οι κινητές συσκευές.

Ακαδημαϊκό Διαδίκτυο – Δίκτυο Ελληνικών Πανεπιστημίων(GUnet)

GUnet –Το Ακαδημαϊκό Διαδίκτυο (<https://www.gunet.gr>) είναι μια μη κυβερνητική οργάνωση, με έδρα την Αθήνα, Ελλάδα. Ιδρύθηκε το 2000 από όλα τα Ελληνικά Πανεπιστήμια με σκοπό να προωθήσει τον ψηφιακό μετασχηματισμό και την καινοτομία στα Ανώτατα Εκπαιδευτικά Ιδρύματα στην Ελλάδα (ΑΕΙ). Το Ακαδημαϊκό Διαδίκτυο είναι μια μη κυβερνητική οργάνωση που αποτελείται από μέλη 25 δημόσιων πανεπιστημίων στην Ελλάδα. Η αποστολή της εταιρείας είναι η προώθηση, η διευκόλυνση και ο συντονισμός της ανάπτυξης και της χρήσης προηγμένων τεχνολογιών και επικοινωνιών (ICT), υπηρεσιών και εφαρμογών στην Ελληνική Ακαδημαϊκή κοινότητα καθώς και η υποστήριξη του ψηφιακού μετασχηματισμού και καινοτομίας στα Ανώτατα Εκπαιδευτικά Ιδρύματα (ΑΕΙ).

Ομάδα:

Παντελής Μπαλαούρας, Διευθυντής Έργου και Τεχνικός Διευθυντής

Ρόλος στην ομάδα του έργου: Ανάλυση των Απαιτήσεων, Σχεδιασμός της πλατφόρμας και Συντονισμός.

Ο Δρ. Παντελής Μπαλαούρας κατέχει δίπλωμα ως Μηχανικός Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και Διδακτορικό στις Τηλεπικοινωνίες και Πληροφορική. Έχει εμπειρία στο σχεδιασμό και την ανάπτυξη υπηρεσιών ηλεκτρονικής μάθησης και επικοινωνίας που βασίζονται στη χρήση πολυμέσων, όπως τηλεδιασκέψεις, υπηρεσίες ροής βίντεο κατά παραγγελία, συλλογές πολυμέσων και υπηρεσίες IPTV. Είναι ο τεχνικός διευθυντής του GUnet Center και παραγωγής μέσω ενημέρωσης (mc.gunet.gr) αλλά και μηχανικός προϊόντων για την πλατφόρμα Open Delos (opendelos.org). Ο Δρ. Μπαλαούρας έχει

διατελέσει υπεύθυνος έργου και τεχνικός υπεύθυνος του εθνικού έργου “Ακαδημαϊκά Ανοιχτά Μαθήματα”, το οποίο συντόνισε και διαχειρίστηκε την ανάπτυξη περισσότερων από 4000 ανοικτών μαθημάτων από 25 Ελληνικά Πανεπιστήμια και δημιούργησε επίσης την εθνική πύλη για ανοικτά μαθήματα στην Ελλάδα (opencourse.gr).

Κωνσταντίνος Τσιμπάνης, Διευθυντής Έργου και Τεχνικός Διευθυντής

Ρόλος στην ομάδα του έργου: Ανάπτυξη της Πλατφόρμας, Τεχνικός συντονισμός της ανάπτυξης

Ο Κωνσταντίνος Τσιμπάνης κατέχει πτυχίο Εφαρμοσμένων Μαθηματικών, μεταπτυχιακού διπλώματος στην Πληροφορική αλλά και στη Διαχείριση και στα Οικονομικά των Τηλεπικοινωνιακών Δικτύων. Εργάζεται ως διευθυντής Πληροφορικής στο Ακαδημαϊκό Διαδίκτυο (GUNet - <https://www.gunet.gr>), αλλά και υπεύθυνος για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη υπηρεσιών e-learning. Έχει μεγάλη εμπειρία στο σχεδιασμό υπηρεσιών ηλεκτρονικής μάθησης και διαχειρίζεται με επιτυχία όλες τις φάσεις των έργων e-learning από την ανάλυση των αναγκών και τον καθορισμό απαιτήσεων, έως την επιλογή τεχνολογίας, την υλοποίηση και εκπαίδευση. Έχει επίσης εμπειρία στην τεχνική διαχείριση έργων και συμμετοχή σε έργα που περιλαμβάνουν συνεργασία με άλλα Πανεπιστήμια και ερευνητικά ιδρύματα. Είναι ο ιδρυτής και επικεφαλής του Open eClass Platform (<http://www.openecclass.org>), ενός συστήματος διαχείρισης μάθησης ανοικτού κώδικα, το οποίο υποστηρίζεται από το GUNet. Είναι επίσης ερευνητής (υποψήφιος διδάκτορας) στο τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών στον τομέα των προηγμένων συστημάτων ηλεκτρονικής μάθησης με τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης και μηχανικής μάθησης.

IO3: Το Εγχειρίδιο (Thomas Wenzel, Jan Kizilhan, Reem Alksiri):

Το εγχειρίδιο είναι αυτό που διαβάζετε ή κρατάτε αυτή την στιγμή στα χέρια σας. Αποτελείται από ένα γενικό μέρος (μέρος Α), το οποίο συνοψίζει όσα γνωρίζουμε για την δημιουργικότητα με επιστημονικό τρόπο (ελπίζουμε όχι υπερβολικά επιστημονικό), και ένα “τεχνικό” (όχι υπερβολικά τεχνικό) μέρος Β, το οποίο είναι ένα εγχειρίδιο σχετικά με τον τρόπο χρήσης των διάφορων στοιχείων του έργου, όπως η ηλεκτρονική πλατφόρμα, οι ασκήσεις και το εργαλείο αυτοαξιολόγησης (SAT) καθώς και ορισμένες χρήσιμες πληροφορίες, όπως συστάσεις για περαιτέρω ανάγνωση. Επίσης έχουμε συμπεριλάβει κάποιες σύντομες παρουσιάσεις σχετικά με τις ομάδες.

Δημιουργία προγράμματος κατάρτισης

Ενώ οι ασκήσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν μεμονωμένα και οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν συγκεκριμένες ασκήσεις, οι οποίες προτείνονται από το εργαλείο αυτοαξιολόγησης, θα ήταν ιδιαίτερα αποτελεσματική η επιλογή ασκήσεων ώστε να ταιριάζουν με τη δεδομένη κατάσταση, τους εκπαιδευόμενους, τους εκπαιδευτές αλλά και τους καλλιτέχνες. Δεν παρέχουμε έναν τυποποιημένο συνδυασμό ασκήσεων ή ένα συγκεκριμένο πρόγραμμα, καθώς οι συνθήκες μπορεί να διαφέρουν σημαντικά.

Πανεπιστήμιο Vaihingen- Schweningen

Η διεθνοποίηση είναι μια σημαντική πτυχή των σπουδών με προσανατολισμό στο μέλλον μια επιτυχημένη έναρξη σταδιοδρομίας. Με περισσότερες από 50 ενεργές συνεργασίες διεθνώς, το Κρατικό Πανεπιστήμιο Villingen-Schwenningen προσφέρει ενδιαφέρουσες επιλογές στους φοιτητές για να ενταχθούν σε ένα πρόγραμμα σπουδών στο εξωτερικό και να αναπτύξουν την διαπολιτισμική τους ικανότητα, μέσω της στρατηγικής διεθνοποίησης στη συνεργασία με συνεργαζόμενα πανεπιστήμια στη Ρωσία, τη Δυτική Ευρώπη και χώρες της Βαλτικής. Οι φοιτητές είναι ευπρόσδεκτοι να συνεισφέρουν στη διεθνοποίηση του πανεπιστημίου και του προγράμματος σπουδών. Στο πλαίσιο αυτό, τα ακαδημαϊκά εξάμηνα, η πρακτική άσκηση και τα προγράμματα σπουδών είναι διαθέσιμα για τους φοιτητές των συνεργαζόμενων πανεπιστημίων.

Ομάδα:

Καθηγητής Δρ. Ilhan Kizilhan

Ο καθηγητής Δρ. Jan Ilhan Kizilhan είναι ψυχολόγος, συγγραφέας και εκδότης με ερευνητικά ενδιαφέροντα στην ψυχοτραυματολογία, στη σεξουαλική βία, στο μετατραυματικό στρες και στα ψυχολογικά τραύματα του πολέμου, στην διαπολιτισμική ψυχιατρική, στην ψυχοθεραπεία, στην κλινική ψυχοθεραπεία, στην έρευνα μετανάστευσης και κοινωνικοποίησης πολέμου.

Ο καθηγητής Kizilhan έχει σπουδάσει ψυχολογία και κοινωνιολογία στο Πανεπιστήμιο του Bochum (Γερμανία). Κατέχει διδακτορικό τίτλο σπουδών στην ψυχολογία από το Πανεπιστήμιο Konstanz (Γερμανία). Από το 2006, ο καθηγητής Kizilhan είναι επικεφαλής της ομάδας εργασίας στο Ινστιτούτο ψυχολογίας του πανεπιστημίου Freiburg. Είναι καθηγητής και στο Cooperative State University Villingen-Schwenningen, επικεφαλής του τμήματος ψυχικής υγείας και εθισμού στο Cooperative State University Baden-Württemberg και του διαπολιτισμικού ψυχοσωματικού τμήματος του Medicline Donaueschingen στη Γερμανία.

Το 2014, έλαβε μέρος στο τμήμα New Iran and Islamic Studies του Πανεπιστημίου Göttingen και το 2016 έγινε ο Πρύτανης του Ινστιτούτου Ψυχοθεραπείας και Ψυχοτραυματολογίας του Πανεπιστημίου Dohuk στο βόρειο Ιράκ. Ο καθηγητής Kizilhan είναι ο επικεφαλής ψυχολόγος του Special Quota Project για ευάλωτες γυναίκες και παιδιά στο βόρειο Ιράκ, το οποίο είναι χρηματοδοτούμενο από την

κυβέρνηση του Baden-Württemberg. Από το Μάρτη του 2018 είναι διευθυντής του νέου Ινστιτούτου Διαπολιτισμικής Επιστήμης Υγείας στο State University Baden-Württemberg στην Γερμανία. Έχει εκδώσει περισσότερα από 20 βιβλία και περισσότερες από 120 έρευνες σε διεθνή περιοδικά. Επίσης έχει βραβευθεί πολλές φορές σε εθνικό και διεθνές επίπεδο για τη δουλειά του.

Mag. Reem Alksiri

Η Reem Alksiri είναι δικηγόρος ανθρωπίνων δικαιωμάτων, καλλιτέχνης, γράφει διηγήματα, ποίηση, δημιουργεί πίνακες και επίσης δουλεύει πάνω σε ένα λιμπρέτο όπερας. Κατάγεται από οικογένεια καλλιτεχνών στη Συρία, αλλά αναγκάστηκε να εγκαταλείψει τη χώρα λόγω της εμπόλεμης κατάστασης και πλέον διαμένει στην Ολλανδία. Συντονίζει μια διαδικτυακή ομάδα για γυναίκες οι οποίες είναι επιζήσασες διώξεων (Persecuted womens international organisation), προσφέροντας διαδικτυακές υπηρεσίες συναισθηματικής στήριξης, οικοδόμησης αυτοπεποίθησης και ενδυνάμωσης, αλλά και ανάπτυξη καλλιτεχνικών δικτύων για κοινότητες προσφύγων. Συνεργάζεται επίσης και με την ΜΚΟ για τα ανθρώπινα δικαιώματα CEHRI στην Ολλανδία, η οποία καταπολεμά την ατιμωρησία σε πολλές χώρες και είναι νομική σύμβουλος του επιστημονικού τμήματος της Παγκόσμιας Ψυχιατρικής Ένωσης για τις Ψυχολογικές Πτυχές της Δίωξης και των Βασανισμών.



Καθηγητής Thomas Wenzel

Είναι καθηγητής Ψυχιατρικής και Ψυχοθεραπευτής, εργάζεται στο Ιατρικό Πανεπιστήμιο της Βιέννης, στην Αυστρία, και συνεργάζεται με τον καθηγητή Kizilhan και το CEHRI, με οργανώσεις υποστήριξης θυμάτων σε διάφορα διεθνή προγράμματα, αλλά και ως πρόεδρος επιστημονικών τμημάτων της Παγκόσμιας Ψυχιατρικής Εταιρείας για τις ψυχολογικές πτυχές της δίωξης και των βασανισμών καθώς και για την ψυχιατρική της άθλησης και των σπορ, αποτελεί μέλος και στην AI Medical Group Austria. Εργάζεται κυρίως με μετανάστες σε συγκρουσιακές και πολεμικές περιοχές και εστιάζει επίσης στην τέχνη και την ψυχική υγεία, με προηγούμενη εργασιακή εμπειρία στο θέατρο, σε διαφορετικές θέσεις στο „Theaterbrett“ της Βιέννης καθώς και σε εναλλακτικά θεατρικά έργα. Πιστεύει πως η τέχνη και η δημιουργικότητα αποτελούν το κλειδί για μια ευτυχισμένη και γεμάτη υγεία ζωή.

Σύντομο λεξικό και προτεινόμενη βιβλιογραφία:

Ανατρέξτε στο εγχειρίδιο.

IO4: Εργαλείο Αυτοαξιολόγησης (SAT-Tool)

Πως να χρησιμοποιήσετε το Εργαλείο Αυτοαξιολόγησης

Αγαπητέ Καλλιτέχνη, Εκπαιδευτή ή Εκπαιδευόμενε,

- Θέλεις να μάθεις εύκολους τρόπους ώστε να φτιάξει η διάθεσή σου;
- Επιθυμείς να διευρύνεις το ρεπερτόριο της έκφρασής σου;
- Θα ήθελες να μάθεις δημιουργικούς τρόπους για να μειώσεις το άγχος;

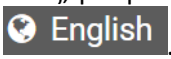
Όμως ποιες από τις διαθέσιμες ασκήσεις σου ταιριάζουν περισσότερο;

Το Εργαλείο Αυτοαξιολόγησης θα σε βοηθήσει να επιλέξεις.

Θα βρείτε το εργαλείο αυτοαξιολόγησης εδώ:

Επισκεφτείτε τον ιστότοπο: <https://training.centaur-project.eu/>

Έπειτα, επιλέξτε το πράσινο κουμπί “Εργαλείο Αυτοαξιολόγησης”.

Παρεμπιπτόντως, μπορείτε να αλλάξετε την γλώσσα επιλέγοντας το μενού γλώσσας που βρίσκεται πάνω δεξιά .

Δουλεύει με τον εξής τρόπο:

Απαντείστε σε 36 τοποθετήσεις σύμφωνα με τα ενδιαφέροντά σας.

1. Επιλέξτε την απάντηση που θεωρείτε πιο κατάλληλη από τις πέντε επιλογές.
2. Έπειτα επιλέξτε το κουμπί **Επόμενο** για να μεταβείτε στην επόμενη ερώτηση.
3. Στο τέλος του ερωτηματολογίου επιλέξτε το κουμπί **Υποβολή**.

Αμέσως μετά θα λάβετε την αξιολόγησή σας.

Σύμφωνα με τις απαντήσεις που έχετε δώσει θα δείτε το ποσοστό του ενδιαφέροντός σας:

Οι δεξιότητες και τα εκπαιδευτικά πεδία με ποσοστά μεταξύ 75% και 100% περιλαμβάνουν τη σύσταση:

Σας ενδιαφέρουν περισσότερο.

Οι δεξιότητες και τα εκπαιδευτικά πεδία με ποσοστά μεταξύ 50% και 74% περιλαμβάνουν τη σύσταση:

Μπορεί επίσης να σας ενδιαφέρουν.

Μεταξύ της δεξιότητας και του ποσοστού ενδιαφέροντος θα βρείτε μια κίτρινη μπάρα που θα δείχνει το ποσοστό του αποτελέσματός σας.

Επίσης, θα βρείτε την κατάταξη του ενδιαφέροντός σας ακριβώς δίπλα στην αντίστοιχη δεξιότητα στην πρώτη στήλη ως αριθμό. (πχ. .3.).

Οι επιλογές για να συνεχίσετε εξαρτώνται από το εάν σκοπεύετε να παρακολουθήσετε κάποιο σεμινάριο ή αν προτιμάτε την αυτοδιδασκαλία.

- Αν σκοπεύετε να παρακολουθήσετε κάποιο σεμινάριο, κατεβάστε τα αποτελέσματα σε pdf και στείλτε τα στον εκπαιδευτή σας.

Αν είστε αυτοδίδακτος, επιλέξτε την προτεινόμενη δεξιότητα. Θα μεταφερθείτε στις ανάλογες προτεινόμενες ασκήσεις.

Blickpunkt Identität

Το Blickpunkt Identität είναι ένα Αυστριακό εκπαιδευτικό ινστιτούτο με έδρα το Southern Burgenland. Το ίδρυμα ιδρύθηκε το 2006 ως ένα δίκτυο. Από το 2009 εργαζόμαστε ως συντονιστές σε διεθνή εκπαιδευτικά έργα και σε αναπτυξιακές συνεργασίες. Μέσω των δραστηριοτήτων μας σε διεθνή έργα είμαστε δικτυωμένοι σε όλη την Ευρώπη. Αναπτυσσόμαστε συνεχώς μέσω της έρευνας και της διδασκαλίας, και προσφέρουμε ολοκληρωμένη εκπαίδευση, συμβουλευτική και καθοδήγηση προσαρμοσμένες στις απαιτήσεις του σύγχρονου τρόπου ζωής.

Στις εκπαιδευτικές μας δράσεις συχνά συνεργαζόμαστε με καλλιτέχνες.

Τα τελευταία χρόνια, έχουμε επικεντρωθεί στους παρακάτω τομείς:

- Τη θετική ψυχολογία ως οριζόντια θεματολογία στην εκπαίδευση
- Την ανθεκτικότητα ως οριζόντια θεματολογία στην εκπαίδευση
- Την πρόληψη της πρόωρης σχολικής εγκατάλειψης
- Τη σχολική Ανάπτυξη και τις βασικές ανθρώπινες ανάγκες

Μέλη προσωπικού που συμμετέχουν στο έργο CENTAUR

Susanne Linde

Επικεφαλής του Blickpunkt Identität



Ακαδημαϊκή εκπαιδευτής

Πιστοποιημένη σύμβουλος οικογενειακής συστημικής θεραπείας

Θεραπεύτρια shiatsu

Σύμβουλος νεολαίας

Klaus Linde-leimer

Επικεφαλής του
Blickpunkt Identität



Ακαδημαϊκός
εκπαιδευτής

Εργασιακός και
οργανωτικός ψυχολόγος

Κλινικός ψυχολόγος
υγείας

Τραγουδιστής και
συνθέτης

Συνεργαζόμενος εμπειρογνώμονας: Ernst Leitgeb

Ο Ernst Leitgeb εργαζόταν στον ιατρικό τομέα μέχρι το 2022 και τώρα έχει συνταξιοδοτηθεί. Αρχικά σπούδασε μετεωρολογία και γεωδυναμική στο Πανεπιστήμιο της Βιέννης. Από το 1995 έως το 2004 ήταν Αυστριακός αντιπρόσωπος στο CEN, τον Ευρωπαϊκό Οργανισμό Πιστοποίησης για το TC251 Ιατρική πληροφορική και ISO, τον Διεθνή Οργανισμό Πιστοποίησης για TC 215 Medical Informatics. Ο κ. Leitgeb ειδικεύεται στην εφαρμογή και ανάπτυξη συστημάτων τράπεζας αίματος, στην εφαρμογή μεθόδων ICU και στο σχεδιασμό λογισμικού για ανθρώπους από την ανατολική Ασία που δεν χρησιμοποιούν λατινικούς χαρακτήρες. Αυτά χρησιμοποιήθηκαν ως ταχύρρυθμα μαθήματα εντός των οργανισμών. Ο κύριος στόχος αυτών των εφαρμογών είναι η παροχή αποτελεσματικής βοήθειας για την επιτυχία στις αντίστοιχες ευρωπαϊκές εξετάσεις A1 και A2. Ο κ. Leitgeb συμμετείχε επίσης στην αξιολόγηση της Αυστριακής Κάρτας Πρόνοιας (Sozialversicherungskarte) και στη δημιουργία διαφόρων συστημάτων IT και το νέο General Hospital της Βιέννης (Allgemeine Krankenhaus Wien). Κατά τη διάρκεια της ενεργού δράσης του είχε στενή ανταλλαγή εμπειριών (eg RFID) με το Πανεπιστήμιο Stanford και με το MIT (Massachusetts Institute of Technology).

ΙΟ5 ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΑΚΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΑΣΚΗΣΕΩΝ

Το παραδοτέο Ο5 είναι μια συλλογή πρακτικών και εύκολων ασκήσεων στον τομέα της καλλιτεχνικής δημιουργικότητας. Η συλλογή αυτή έχει σκοπό να παρέχει τη δυνατότητα σε εκπαιδευτές ενηλίκων (εκπαιδευτές, δασκάλους, κτλ.) να συνεργαστούν με ειδικούς από τον τομέα της δημιουργικότητας με σκοπό να πραγματοποιήσουν συγκεκριμένες ασκήσεις, οι οποίες θα απευθύνονται στην ομάδα των εκπαιδευόμενων. Σκοπός είναι να προσφέρει σε καλλιτέχνες, επαγγελματίες στον δημιουργικό τομέα καθώς και σε εκπαιδευόμενους, τις κατάλληλες ασκήσεις που θα τους βοηθήσουν να αναπτύξουν τις δεξιότητες και την δημιουργικότητά τους. Ως εκ τούτου, τα κύρια οφέλη των ασκήσεων αυτών είναι η ενδυνάμωση των ατόμων, τα οποία βιώνουν δύσκολες καταστάσεις, παρέχοντάς τους τα εργαλεία για να ανταπεξέλθουν σε αυτές.

Στην διαδικτυακή πλατφόρμα του CENTAUR υπάρχει το εργαλείο αυτοαξιολόγησης, το οποίο είναι ένα ερωτηματολόγιο που μπορούν να συμπληρώσουν οι εκπαιδευόμενοι προκειμένου να βρουν ασκήσεις σύμφωνα με τις ανάγκες τους. Επίσης, το εργαλείο αυτοαξιολόγησης παρέχει και στους εκπαιδευτές φίλτρα ώστε να επιλέξουν τις κατάλληλες ασκήσεις για τους εκπαιδευόμενους τους. Είναι όμως σημαντικό να χρησιμοποιηθεί πρώτα το εργαλείο αυτοαξιολόγησης και έπειτα να γίνει επιλογή των κατάλληλων ασκήσεων σύμφωνα με τα αποτελέσματα.

Στη συλλογή υπάρχουν τρία είδη πρακτικών και ασκήσεων:

- **Ασκήσεις αυτοδιδασκαλίας** – Καλλιτέχνες και μαθητευόμενοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις ασκήσεις χωρίς καθοδήγηση ώστε να αναπτύξουν τις δεξιότητες και τη δημιουργικότητά τους.
- **Ασκήσεις με καθοδήγηση** – Εκπαιδευτές μπορούν να ενσωματώσουν τις συγκεκριμένες ασκήσεις διαβάζοντας την περιγραφή και κάνοντας διάλογο με τους ειδικούς αν κριθεί απαραίτητο.

- **Εργαστήρια** – Οι καλλιτέχνες προσφέρουν εργαστήρια και οι εκπαιδευτές μπορούν να έρθουν σε επαφή μαζί τους, αν επιθυμούν να συμμετέχουν με τις ομάδες των μαθητευομένων τους.

Κάθε άσκηση περιγράφεται με λεπτομέρεια. Οι τρεις ομάδες που χρησιμοποιούνται ως βάση για αναζήτηση στο εργαλείο αυτοαξιολόγησης είναι *Ικανότητα/Δεξιότητα, Συγκέντρωση και πεδίο Κατάρτισης*. Εντός κάθε πεδίου υπάρχουν 4-6 συγκεκριμένες δεξιότητες. Επιπλέον, παρέχονται οι παρακάτω πληροφορίες: Τύπος, μέγεθος ομάδας, διάρκεια, μέθοδος, υλικά, προετοιμασία, συμβουλές για εφαρμογή και μαθησιακά αποτελέσματα. Τέλος, υπάρχει αναλυτική περιγραφή της κάθε άσκησης.

Παρακάτω παρουσιάζονται παραδείγματα κάθε είδους ασκήσεων και πώς χρησιμοποιούνται:

- **Άσκηση ατομικής μελέτης** – Για ενδιαφερόμενους που ψάχνουν για καθοδήγηση με σκοπό να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους ή να βρουν νέες δημιουργικές δραστηριότητες. Μπορούν να συμπληρώσουν το εργαλείο αυτοαξιολόγησης και τα αποτελέσματα θα δείξουν ποιες ικανότητες θα πρέπει να βελτιώσουν, επιλέγοντας την κατάλληλη άσκηση. Για παράδειγμα, μια τέτοια άσκηση είναι το *‘ατομικό ημερολόγιο’*, στην οποία το άτομο αναπτύσσει δεξιότητες όπως η αυτοέκφραση, η ανθεκτικότητα και η επιχειρηματικότητα.
- **Ασκήσεις με καθοδήγηση** – Οι εκπαιδευτές μπορούν να ψάξουν ασκήσεις και να τις προτείνουν στην ομάδα των μαθητευομένων τους. Μπορούν να τους ζητήσουν να συμπληρώσουν το εργαλείο αυτοαξιολόγησης και έπειτα να διαλέξουν τις κατάλληλες ασκήσεις σύμφωνα με τα αποτελέσματα. Σε κάποιες περιπτώσεις οι εκπαιδευτές μπορούν να πραγματοποιήσουν μερικές ασκήσεις, σε κάποιες άλλες περιπτώσεις όμως χρειάζεται να έρθουν σε επικοινωνία με τον συγγραφέα (καλλιτέχνη) για καθοδήγηση ως προς την υλοποίηση. Ο *‘σπόρος της χαράς’* είναι ένα παράδειγμα άσκησης με καθοδήγηση, η οποία επικεντρώνεται στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η επικοινωνία, η αυτοπαρακίνηση, το ανοιχτό πνεύμα και η αυτοαποτελεσματικότητα.
- **Εργαστήρια** – Οι εκπαιδευτές μπορούν να επικοινωνήσουν με τον συγγραφέα (καλλιτέχνη) που προτείνει το εργαστήριο και να μάθουν πότε υπάρχει διαθεσιμότητα. Υπάρχουν στοιχεία επικοινωνίας των καλλιτεχνών οπότε είναι εύκολο να έρθει κάποιος σε επικοινωνία μαζί τους. Η *‘κανονική μαγεία’* αποτελεί ένα παράδειγμα εργαστηρίου που έχει ως στόχο την ενδυνάμωση δεξιοτήτων όπως η αυτοπαρακίνηση και η επιμονή, η μάθηση μέσω εμπειριών, και η ανάπτυξη της δημιουργικότητας.

Είναι σημαντικό να γνωρίζουν οι εκπαιδευτές πως οι ασκήσεις σε αυτό το έργο έχουν ως σκοπό την ενδυνάμωση και την υποστήριξη των εκπαιδευόμενων. Στην περίπτωση που κάποιος αντιμετωπίζει ψυχολογικά προβλήματα ή έχει συγκεκριμένες ανάγκες, είναι σημαντικό να εντοπιστούν οι ανάγκες του και να παραπεμφθεί σε άλλους ειδικούς.

ΣΥΝΤΟΜΟ ΛΕΞΙΚΟ- (ορισμοί που χρησιμοποιήθηκαν στο παραδοτέο)

Μέθοδος: Οι μέθοδοι είναι τεχνικές που χρησιμοποιούνται για να βοηθήσουν τους εκπαιδευόμενους να πετύχουν τα μαθησιακά αποτελέσματα της άσκησης. Παραδείγματα μεθόδων: Ομαδική εργασία, συζήτηση και ατομική εργασία.

Μαθησιακά αποτελέσματα: Τα μαθησιακά αποτελέσματα είναι δηλώσεις που περιγράφουν τις γνώσεις ή τις δεξιότητες που πρέπει να αποκτήσουν οι μαθητευόμενοι μέχρι το τέλος της άσκησης ή της πρακτικής.

Είδος: Υπάρχουν τρία είδη ασκήσεων: Ασκήσεις ατομικής μελέτης, ασκήσεις με καθοδήγηση και εργαστήρια (όπως εξηγούνται παραπάνω).

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Adair, John Eric. (2007). *The Art of Creative Thinking: How to Be Innovative and Develop Great Ideas*. London: Kogan Page, 2007.

Boden, Margaret A. (2010). *Creativity and Art: Three Roads to Surprise*. Oxford University Press.

Cameron Julia (2020). *The Artist's Way*. Profile Books Ltd, UK.

Cameron, Julia. (2003). *Walking in This World : the Practical Art of Creativity*. New York: Jeremy P. Tarcher/Penguin.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΕΤΑΙΡΩΝ

LISTAHÁSKÓLI ÍSLANDS ΚΑΙ Η ΟΜΑΔΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Το Ισλανδικό Πανεπιστήμιο Τεχνών (Listaháskóli Íslands) είναι το μοναδικό Πανεπιστήμιο Τεχνών στην Ισλανδία το οποίο προσφέρει εκπαίδευση σε διάφορους τομείς της τέχνης. Ο ρόλος του Listaháskóli Íslands είναι να ενθαρρύνει την προοδευτική σκέψη στις τέχνες και να προωθεί την καινοτομία και την ανάπτυξη, προσφέροντας εκπαίδευση πανεπιστημιακού επιπέδου στις τέχνες μεταδίδοντας γνώση και επαγγελματισμό στην Ισλανδική κοινότητα.

Η ομάδα του Listaháskóli Íslands αποτελείται από τρία μέλη, τα οποία συνεργάζονται στενά καθ' όλη την διάρκεια του έργου. Συμμετέχουν στην ανάπτυξη των περισσότερων αποτελεσμάτων και ηγούνται των αποτελεσμάτων του Ι05: Συλλογή ασκήσεων και πρακτικών. Η τεχνογνωσία του Πανεπιστημίου είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για αυτό το έργο.

Τα μέλη σε αυτή την ομάδα έργου είναι:

Björg Jóna Birgisdóttir

Η Björg Jóna έχει μεταπτυχιακό δίπλωμα στην Σχολική Συμβουλευτική και έχει εργαστεί στον εκπαιδευτικό τομέα σε διάφορα επίπεδα όλα αυτά τα χρόνια ως εκπαιδευτικός και σύμβουλος προσανατολισμού. Επιπλέον, έχει εργαστεί ως διοικητικός υπάλληλος πανεπιστημιακού επιπέδου και τα τελευταία τέσσερα χρόνια ως Διευθύντρια Ακαδημαϊκών Υποθέσεων στο Listaháskóli Íslands. Έχει συμμετάσχει σε διάφορα Ευρωπαϊκά έργα τόσο ως συντονιστής όσο και ως εταίρος.

Ρόλος στο έργο CENTAUR:

Η Björg Jóna έχει την πλήρη ευθύνη για τα καθήκοντα που το Listaháskóli Íslands είναι υπεύθυνο, στον τομέα της έρευνας και διαχείρισης, ειδικά για το παραδοτέο 05. Είναι η επικεφαλής της ομάδας έργου.

Anna Sigurðardóttir

Η Anna έχει πτυχίο MHR (Master of Human Relations) και έχει εργαστεί στον εκπαιδευτικό τομέα σε διάφορα επίπεδα και ως εκπαιδευτικός αλλά και ως σύμβουλος προσανατολισμού. Η Anna προσφέρει μαθήματα σε ενήλικες και ενθαρρύνει τους ανθρώπους να εξασκούν την δια βίου μάθηση

και την επαγγελματική ανάπτυξη. Η Anna έχει συμμετάσχει σε Σκανδιναβικά αλλά και Ευρωπαϊκά έργα.

Ρόλος στο έργο CENTAUR:

Η Anna είναι ειδικός στην εκπαιδευτική συμβουλευτική και έτσι δένει την επαγγελματική της συνεισφορά στο πρόγραμμα CENTAUR. Τα κύρια καθήκοντά της είναι να εργάζεται στην ανάπτυξη των παραδοτέων του έργου, και ειδικά στο O5.

Björg Stefánsdóttir

Η Björg έχει μεταπτυχιακό στην Μουσειολογία και το υπόβαθρό της είναι στον πολιτιστικό τομέα με έμφαση στις εικαστικές τέχνες. Διετέλεσε διευθύντρια του Icelandic Art Center για αρκετά χρόνια και έχει μεγάλη γνώση στην Ισλανδική τέχνη αλλά και στον πολιτιστικό τομέα. Πρόσφατα ανέλαβε επικεφαλής του Διεθνούς Γραφείου στα Listaháskóli Íslands.

Ρόλος στο πρόγραμμα CENTAUR:

Η Björg εργάζεται στο πρόγραμμα CENTAUR και τα κύρια καθήκοντά της είναι η προβολή/επικοινωνία του έργου καθώς και η συμμετοχή της σε μερικά από τα πνευματικά αποτελέσματα.



IO 6 Ευέλικτα εργαλεία για ασκήσεις

Το παραδοτέο O6 είναι μια εφαρμογή για κινητά - CENTAUR Mobile App – η οποία βασίζεται σε ένα σύγχρονο Γραφικό Περιβάλλον Χρήστη και συνδυάζει στοιχεία gamification και Avatars, με ελκυστική προσέγγιση. Η εφαρμογή για κινητά παρέχει συγκεκριμένες ασκήσεις αυτοεκπαίδευσης που απευθύνονται σε εκπαιδευτές και εκπαιδευόμενους, χρησιμοποιώντας οπτικοακουστικά στοιχεία με τα οποία είναι εξοικειωμένοι οι χρήστες, με στόχο τη μεγιστοποίηση της συμμετοχής τους.

Το εργαλείο είναι διαθέσιμο διαδικτυακά και μπορεί να:

- υποστηρίζει τους εκπαιδευτές ενηλίκων (πρωτεύουσα ομάδα στόχος) στη διαδικασία επιλογής κατάλληλων ασκήσεων αυτοεκπαίδευσης, οι οποίες παρουσιάζονται από ένα

avatar, ώστε να τις προτείνουν σε ένα συγκεκριμένο εκπαιδευόμενο, πάντα σε επικοινωνία και υπό την επίβλεψη κάποιου ειδικού ή εκπαιδευτή

- παρέχει σε εκπαιδευόμενους (δεύτερη ομάδα στόχος) απομακρυσμένη πρόσβαση σε συγκεκριμένες ασκήσεις αυτοδιδασκαλίας.

Τεχνικά, η εφαρμογή επικοινωνεί με την ηλεκτρονική πλατφόρμα (IO2), και αντλεί από τις φιλοξενούμενες ασκήσεις (IO5) ένα συγκεκριμένο σύνολο (αυτοδιδασκαλία) και τις παρουσιάζει με εκλυστικό τρόπο στους εκπαιδευόμενους.

Ο χρήστης μπορεί να κατεβάσει την εφαρμογή για κινητά του CENTAUR. Με το άνοιγμα της εφαρμογής παρουσιάζονται τρεις επιλογές συγκεκριμένων ασκήσεων, προερχόμενες από τη δεξαμενή των διαδικτυακών ασκήσεων, οι οποίες μπορούν να πραγματοποιηθούν ως ασκήσεις αυτοδιδασκαλίας, χωρίς να γίνονται δια ζώσης, με ή χωρίς την εποπτεία του εκπαιδευτή. Υπάρχουν τρεις επιλογές, μια που παρουσιάζει τις ασκήσεις μικρής διάρκειας (έως 30 λεπτά), τις μεσαίας διάρκειας ασκήσεις και τις ασκήσεις μεγάλης διάρκειας. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει την άσκηση που θέλει πραγματοποιήσει. Με την ολοκλήρωση της άσκησης (μια μορφή δραστηριότητας), ο χρήστης μπορεί να ενημερώσει την εφαρμογή και να παραλάβει το βραβείο του. Κάθε άσκηση θα παρουσιάζεται από ένα Avatar - Παρουσιαστή. Εμφανίζεται ένα θηλυκό ή αρσενικό Avatar, ανάλογα με τον/την καλλιτέχνη, και στην περίπτωση που ο καλλιτέχνης έχει δώσει την συγκατάθεσή του, το δικό του/της Avatar εμφανίζεται ως παρουσιαστής.

Μέρος του παραδοτέου IO6 είναι ο Χώρος Κατάρτισης Ενηλίκων που απευθύνεται στους εκπαιδευτές. Αυτή η λειτουργία είναι διαθέσιμη μέσω της πλατφόρμας CENTAUR και όχι μέσω της εφαρμογής για κινητά. Οι εκπαιδευτές μπορούν να υποβάλλουν αίτηση ώστε να έχουν πρόσβαση στο Χώρο Εκπαίδευσης για μια συγκεκριμένη περίοδο, στέλνοντας email στον τοπικό εταίρο ή στο GUnet. Οι εκπαιδευτές μπορούν να κάνουν χρήση αυτού του χώρου για την επικοινωνία με την ομάδα των μαθητευόμενων, να στέλνουν δηλαδή ανακοινώσεις, μηνύματα, συνομιλίες και ημερολόγιο. Ένα ιδιαίτερο στοιχείο εδώ είναι η δυνατότητα απομακρυσμένης διδασκαλίας, με σκοπό τη διευκόλυνση της επικοινωνίας και της πραγματοποίησης των ασκήσεων μέσω των εργαλείων τηλεδιάσκεψης ανοικτού κώδικα, όπως το Big Blue Button (BBB), ή άλλων δημοφιλών υπηρεσιών τηλεδιάσκεψης, όπως τα Google Meet, Zoom, και Microsoft Teams. Αυτό θα μπορούσε να αποδειχτεί εξαιρετικά χρήσιμο σε περιόδους κρίσης, όπως είναι οι συνθήκες καραντίνας.

Οι ενδιαφερόμενοι εκπαιδευτές μπορούν να βρουν τα στοιχεία επικοινωνίας των εταίρων του CENTAUR στη σελίδα του έργου, στην ενότητα Εταίροι (<https://www.centaur-project.eu/partners>).

Pantelis Balaouras, Constantinos Tsimpanis, Alexandros Diamantidis, Ernst Leitgeb

Επιπλέον πληροφορίες: Καλλιτέχνες και τα μηνύματά τους

Οι δημιουργικές τέχνες έχουν βρει νέες τεχνικές ώστε να είναι παρούσες όχι μόνο στα μουσεία, τα οποία είναι περιορισμένης εμβέλειας, αλλά και στις κοινότητες τις οποίες κινητοποιούν μέσω εργαστηρίων και δημόσιας ελεύθερης τέχνης.



(πνευματικά δικαιώματα ©: Jakob Lindner / hinterland)

2021 - Παλάτι Krongarten από τον Baris Seyitvan

Το "Sedir" χρησιμοποιείται τόσο για τον ύπνο όσο και για συζήτηση, τοποθετώντας το στις στέγες και δίπλα σε πηγές νερού στις ζεστές πόλεις του Κουρδιστάν, όπου ζω. Είναι πιο γνωστό ως "Diwan" στην Ευρώπη. Λόγω του μεγάλου κόστους των συσκευών ψύξης αρκετές οικογένειες χρησιμοποιούν ακόμα αυτή την παραδοσιακή μέθοδο. Αυτό το αντικείμενο, το οποίο τοποθετούνταν στις στέγες, βοηθούσε στην καλή σχέση μεταξύ των γειτόνων. Με αυτό τον τρόπο μπορούσαν να συζητήσουν για τα πολιτισμικά, πολιτικά και καθημερινά τους προβλήματα. Νομίζω πως τέτοιου είδους σχέσεις υπάρχουν στο Krongarten.

Αυτό το αντικείμενο, το οποίο φτιάχτηκε από ξύλο αρκετά χρόνια πριν, πρόσφατα έχει κατασκευαστεί από σίδηρο. Παλαιότερα κατασκευάζονταν με μεγάλη λεπτομέρεια και αποτελούσε ένδειξη της οικονομικής επιφάνειας των οικογενειών, ωστόσο πλέον φτιάχνεται με απλό τρόπο και χωρίς κάποια αισθητική μέριμνα.



(πνευματικά δικαιώματα ©: Jakob Lindner / hinterland)

Η κατασκευή αυτού του πολιτιστικού αντικειμένου στη Βιέννη, όπου τα τελευταία χρόνια τα καλοκαίρια έχουν γίνει πιο ζεστά, θα δημιουργήσει ένα χώρο συζητήσεων, μουσικών συναυλιών, καλλιτεχνικών και πολιτιστικών ανταλλαγών, όπως συνηθίζονταν στο Κουρδιστάν. Έτσι αυτό το αντικείμενο που χρησιμοποιούνταν στη Μέση Ανατολή για αιώνες, θα μεταφερθεί πλέον και στη Βιέννη (υπό την επιμέλεια του Baris Seyitvan).

Το 2020 το Krongarten, σχεδιασμένο από τον **Nives Widauer**, είχε σχέση με το Pomeglobe.

Το Pomeglobe είναι ένα μη κυβερνητικό έργο με έμφαση στο διαπολιτισμικό διάλογο. Εξετάζει την ιστορία του ροδιού σε διαφορετικές κουλτούρες ώστε να καθιερωθεί το φρούτο αυτό ως σύμβολο της μη βίαιης επικοινωνίας: *Δείξτε διαπολιτισμικότητα – διαδώστε την ειρήνη.*



(πνευματικά δικαιώματα ©: Jakob Lindner / hinterland)

Λόγω της μοναδικής του μορφής, χρώματος και φύσης, το ρόδι αποτελεί σύμβολο αγάπης, ομορφιάς, γονιμότητας και κατέχει σημαντικό ρόλο σε διάφορες θρησκείες, κουζίνες και μυθολογίες διεθνώς. Όλα τα παραπάνω, καθώς και το γεγονός ότι το ρόδι έχει τις ρίζες του στη Μεσοποταμία και εξαπλώθηκε σε όλο τον κόσμο, το καθιστούν ιδανικό έμβλημα ώστε να διατηρηθεί δυνατή η επικοινωνία μεταξύ των ανθρώπων με διαφορετικές απόψεις παγκοσμίως.

Επιπλέον προσκαλέσαμε τους **Phool Patti Truck Artists** από το Karachi, Pakistan ώστε να δημιουργήσουν ένα Truck Artist στο Krongarten (2018). Για πρώτη φορά ζωγράφισαν στο δάπεδο και μετέφεραν την Πακιστανική τους κληρονομιά στη Βιέννη: παραδοσιακές μορφές λουλουδιών και πουλιών, καθώς και τοπία, όπως και το δικό τους καλλιτεχνικό στίγμα. Ένας διαπολιτισμικός χώρος συνάντησης εγκαινιάστηκε παρουσία της Πρέσβειρας του Πακιστάν Ayesha Riaz και των Truck Artists.

Τα έργα αυτά θα συνεχίσουν το 2023 από το „Conference of the Birds“, σύμφωνα με το παλιό Ιρανικό έπος. Στόχος είναι η πολιτιστική ανταλλαγή μέσω της τέχνης.



© street photo: T. Wenzel, 2022

Η τέχνη υπάρχει παντού – ένα παράδειγμα τέχνης του δρόμου στη Βιέννη κοντά σε ένα τοπικό κέντρο δημιουργικών τεχνών με έδρα την τοπική κοινότητα.

Μέρος Γ - Κατευθυντήριες γραμμές και κανονισμοί της ΕΕ σχετικά με τα δεδομένα και τα πνευματικά δικαιώματα στους διαδικτυακούς και δημιουργικούς τομείς

Εισαγωγή

Η άνοδος του διαδικτύου και των ψηφιακών τεχνολογιών έχει φέρει την επανάσταση στον τρόπο που δημιουργούμε, μοιραζόμαστε και καταναλώνουμε περιεχόμενο. Ο διαδικτυακός κόσμος παρέχει απaráμμιλες ευκαιρίες σε δημιουργούς, εκπαιδευτικούς και επιχειρήσεις να συνεργαστούν με ανθρώπους από όλον τον κόσμο. Ωστόσο, η χρήση του διαδικτυακού περιεχομένου που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα, έχει οδηγήσει σε διάφορα νομικά και ηθικά ζητήματα που σχετίζονται με την πνευματική ιδιοκτησία και την προστασία δεδομένων.

Για την αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων η Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΕ) έχει αναπτύξει ένα ολοκληρωμένο σύνολο κατευθυντήριων γραμμών και κανονισμών ώστε να προστατεύσει την πνευματική ιδιοκτησία και να διασφαλίσει ότι οι δημιουργοί, οι εκπαιδευτικοί και οι επιχειρήσεις μπορούν να έχουν πρόσβαση και να χρησιμοποιούν το διαδικτυακό περιεχόμενο με δίκαιο και νόμιμο τρόπο.

Κατευθυντήριες γραμμές προστασίας δεδομένων

Ο Γενικός Κανονισμός για την Προστασία Δεδομένων (ΓΚΠΔ) αποτελεί έναν κανονισμό της νομοθεσίας της ΕΕ για την προστασία των δεδομένων και της ιδιωτικότητας όλων των ατόμων εντός της ΕΕ και του Ευρωπαϊκού Οικονομικού Χώρου (ΕΟΧ), το οποίο τέθηκε σε ισχύ στις 25 Μαΐου 2018 και αντικατέστησε την οδηγία του 1995 για την προστασία των δεδομένων. Ο ΓΚΠΔ έχει ως στόχο να παρέχει στους πολίτες της ΕΕ μεγαλύτερο έλεγχο των προσωπικών δεδομένων τους και να απλοποιήσει το ρυθμιστικό περιβάλλον για τις διεθνείς επιχειρήσεις.

Το ΓΚΠΔ απαιτεί από τους οργανισμούς να εφαρμόζουν μέτρα για την προστασία της ιδιωτικής ζωής των ατόμων και να λαμβάνουν ρητή συγκατάθεση πριν την συλλογή, επεξεργασία, ή αποθήκευση προσωπικών δεδομένων. Παρέχει επίσης στα ίδια άτομα το δικαίωμα να έχουν πρόσβαση στα δεδομένα τους, να ζητούν την διαγραφή των δεδομένων και να αντιτίθεται στη χρήση των δεδομένων τους για ορισμένους σκοπούς.

Αυτές οι οδηγίες είναι ιδιαίτερα σημαντικές για τις διαδικτυακές επιχειρήσεις, τους εκπαιδευτικούς αλλά και τους δημιουργούς που συλλέγουν και επεξεργάζονται προσωπικά δεδομένα των πελατών, των μαθητών και ακολούθων. Με την συμμόρφωση των ΓΚΠΔ, οι οργανισμοί μπορούν να χτίσουν εμπιστοσύνη με το κοινό τους και να αποφύγουν τις νομικές κυρώσεις για μη συμμόρφωση.

Οδηγίες Πνευματικών Δικαιωμάτων

Η ΕΕ έχει επίσης αναπτύξει ένα σύνολο κανονισμών και οδηγιών με σκοπό να προστατεύσει τα δικαιώματα της πνευματικής ιδιοκτησίας και να διασφαλίσει τη δίκαιη αποζημίωση των δημιουργών. Το σημαντικότερο από όλα είναι η οδηγία της ΕΕ τα πνευματικά δικαιώματα, η οποία εγκρίθηκε τον Απρίλιο του 2019 και τέθηκε σε ισχύ στις 7 Ιουνίου του 2021.

Η Οδηγία για τα Πνευματικά δικαιώματα αποσκοπεί στον εκσυγχρονισμό της νομοθεσίας της ΕΕ για τα πνευματικά δικαιώματα στην ψηφιακή εποχή και τη διασφάλιση ότι οι δημιουργοί λαμβάνουν δίκαιη αποζημίωση για το έργο τους. Περιλαμβάνει διάφορες βασικές διατάξεις, όπως:

Άρθρο 17 (πρώην Άρθρο 13) - Η διατάξη αυτή απαιτεί από τις διαδικτυακές πλατφόρμες να λαμβάνουν μέτρα για την αποτροπή της μη εξουσιοδοτημένης χρήσης περιεχομένου που προστατεύεται από τα πνευματικά δικαιώματα. Η διατάξη αυτή επιρρίπτει την ευθύνη στις πλατφόρμες ώστε να αποκτούν άδειες ή συμφωνίες με τους κατόχους δικαιωμάτων και να αφαιρούν το περιεχόμενο που παραβιάζει δικαιώματα.

Άρθρο 15 (πρώην Άρθρο 11) - Η διάταξη αυτή παρέχει στους εκδότες το δικαίωμα να χρεώνουν τις πλατφόρμες για την χρήση του περιεχομένου τους. Στόχος της είναι να διασφαλίσει ότι οι εκδότες λαμβάνουν δίκαιη αποζημίωση για την χρήση των ειδησεογραφικών άρθρων ή άλλων γραπτών τους.

Εξαίρεση του περιεχομένου που δημιουργείται από τους χρήστες - Η οδηγία για τα πνευματικά δικαιώματα περιλαμβάνει διάταξη που επιτρέπει στους χρήστες να ανεβάζουν και να μοιράζονται περιεχόμενο που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα για ορισμένους σκοπούς όπως κριτική ή παρωδία. Αυτή η εξαίρεση έχει ως σκοπό την εξισσορόπηση των συμφερόντων των δημιουργών και χρηστών καθώς και την προώθηση της ελευθερίας της έκφρασης.

Οι οδηγίες αυτές είναι ιδιαίτερα σημαντικές για τους δημιουργούς που βασίζονται σε διαδικτυακές πλατφόρμες για να μοιράζονται την δουλειά τους και για τους εκπαιδευτικούς που χρησιμοποιούν διαδικτυακούς πόρους στη διδασκαλία τους. Με το να συμμορφώνονται με την οδηγία για τα πνευματικά δικαιώματα, οι δημιουργοί και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να διασφαλίσουν ότι το έργο τους προστατεύεται και ότι λαμβάνουν δίκαιη αποζημίωση για τη συμβολή τους.

Επιπτώσεις στην δημιουργικότητα

Οι κανονισμοί και οι κατευθυντήριες γραμμές της ΕΕ που σχετίζονται με την προστασία δεδομένων και των πνευματικών δικαιωμάτων μπορούν να έχουν τόσο θετικές όσο και αρνητικές επιπτώσεις στη δημιουργικότητα.

Από τη μία πλευρά, ο ΓΚΠΔ και η οδηγία περί πνευματικών δικαιωμάτων παρέχουν στους δημιουργούς μεγαλύτερη προστασία και έλεγχο του έργου τους. Απαιτώντας από τους οργανισμούς να λαμβάνουν ρητή συγκατάθεση πριν τη συλλογή και επεξεργασία των προσωπικών δεδομένων και παρέχοντας στους εκδότες το δικαίωμα να χρεώνουν τις πλατφόρμες για την χρήση του περιεχομένου τους, αυτοί οι κανονισμοί αποσκοπούν στο να διασφαλίσουν ότι οι δημιουργοί περιεχομένου αποζημιώνονται δίκαια για την συνεισφορά τους.

Επιπλέον, η εξαίρεση του περιεχομένου χρηστών στην οδηγία περί πνευματικών δικαιωμάτων επιτρέπει στους δημιουργούς να μοιράζονται το περιεχόμενο που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα για ορισμένους σκοπούς.

Επιπρόσθετα, ορισμένα σημεία που πρέπει να ληφθούν υπόψη όσον αφορά τον αντίκτυπο των κατευθυντήριων γραμμών και κανονισμών της ΕΕ στην δημιουργικότητα είναι:

Εμπόδιο εισόδου - Η πολυπλοκότητα των κανονισμών της ΕΕ μπορεί να δημιουργήσει εμπόδια στην είσοδο μικρών επιχειρήσεων, σε εκπαιδευτικούς αλλά και δημιουργούς. Η συμμόρφωση με τους νόμους περί πνευματικών δικαιωμάτων και προστασίας δεδομένων μπορεί να είναι χρονοβόρα και δαπανηρή, γεγονός που μπορεί να αποθαρρύνει αρκετούς ανθρώπους και οργανισμούς από την επίδιξη δημιουργικών έργων ή την είσοδο στην αγορά.

Καινοτομία - Ο ΓΚΠΔ και η οδηγία για τα πνευματικά δικαιώματα ενδέχεται να καταπνίξουν τη δημιουργικότητα και καινοτομία στους τεχνολογικούς τομείς. Οι κανονισμοί μπορούν να περιορίσουν τη χρήση δεδομένων και περιεχομένου, γεγονός που μπορεί να δυσκολέψει τις επιχειρήσεις να αναπτύξουν νέα προϊόντα ή υπηρεσίες.

Εκπαίδευση - Οι κατευθυντήριες γραμμές και κανονισμοί που σχετίζονται με την προστασία δεδομένων και τα πνευματικά δικαιώματα μπορούν να επηρεάσουν και την εκπαίδευση. Οι εκπαιδευτικοί μπορεί να περιορίσουν την χρήση διαδικτυακών πόρων, κάτι που ενδέχεται να έχει επιπτώσεις στην ποιότητα και ποικιλία του εκπαιδευτικού υλικού που διατίθεται στους μαθητές.

Πρόσβαση στην πληροφόρηση - Το Άρθρο 17 (πρώην άρθρο 13) της οδηγίας περί πνευματικών δικαιωμάτων έχει αποτελέσει λόγο αντιπαράθεσης, με ορισμένους να υποστηρίζουν ότι θα μπορούσε να περιορίσει την πρόσβαση στην πληροφορία και στην ελευθερία έκφρασης. Η διάταξη απαιτεί από τις διαδικτυακές πλατφόρμες να λαμβάνουν μέτρα με σκοπό την αποφυγή μη εξουσιοδοτημένου περιεχομένου, κάτι που θα μπορούσε να οδηγήσει στην υπερβολική αφαίρεση περιεχομένου που εμπίπτει στην εξαίρεση του περιεχομένου που δημιουργείται από χρήστες.

Διασυνοριακή συνεργασία - Οι κατευθυντήριες γραμμές και οι κανονισμοί της ΕΕ που σχετίζονται με την προστασία δεδομένων και πνευματικών δικαιωμάτων μπορούν επίσης να επηρεάσουν τη διασυνοριακή συνεργασία. Οι διαφορές στους νόμους και στους κανονισμούς μεταξύ των κρατών μελών της ΕΕ μπορεί να δυσχεράνουν τη διασυνοριακή λειτουργία των επιχειρήσεων και δημιουργών, γεγονός που μπορεί να περιορίσει τις δυνατότητες για διαπολιτισμική συνεργασία και δημιουργικότητα.

Συμπέρασμα

Οι οδηγίες και οι κανονισμοί της ΕΕ που σχετίζονται με την προστασία δεδομένων και τα πνευματικά δικαιώματα είναι πολύπλοκοι και εκτεταμένοι. Ενώ παρέχουν στους δημιουργούς μεγαλύτερη προστασία και έλεγχο του έργου τους, μπορούν να δημιουργήσουν και εμπόδια ένταξης, να καταπνίξουν την καινοτομία αλλά και να περιορίσουν την πρόσβαση στην πληροφορία.

Είναι σημαντικό για τις επιχειρήσεις, τους εκπαιδευτικούς και δημιουργούς να γνωρίζουν τους κανονισμούς και να συμμορφώνονται όπου χρειάζεται. Ωστόσο, είναι επίσης σημαντικό να εξισορροπείται η ανάγκη για προστασία με την ανάγκη για δημιουργικότητα και καινοτομία.

Σε τελική ανάλυση, οι επιπτώσεις των οδηγιών και κανονισμών της ΕΕ στη δημιουργικότητα θα εξαρτηθούν από τον τρόπο που θα εφαρμοστούν και θα επιβληθούν. Εναπόκειται στους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής, στις επιχειρήσεις και στους δημιουργούς να συνεργαστούν και να βρουν την ισορροπία μεταξύ προστασίας και δημιουργικότητας στην ψηφιακή εποχή.

Βιβλιογραφία

1. European Union. (2018). General Data Protection Regulation (GDPR). Retrieved from <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32016R0679>
2. European Union. (2019). Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC. Retrieved from <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32019L0790>

3. European Parliament. (2018). Fact sheet: Copyright reform in the digital single market. Retrieved from <https://www.europarl.europa.eu/news/en/headlines/society/20190222STO28227/copyright-reform-in-the-digital-single-market>
4. European Union. (2020). Intellectual property: Protecting Europe's know-how and innovation leadership. Retrieved from https://ec.europa.eu/info/publications/intellectual-property-protecting-europes-know-how-and-innovation-leadership_en
5. European Commission. (2019). The impact of the General Data Protection Regulation: One year on. Retrieved from https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP_19_2629
6. Fiesler, C., & Bruckman, A. (2019). Understanding copyright law in online creative communities. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 26(4), 1-33. doi:10.1145/3359408
7. European Union. (2019). Q&A on the Copyright Directive. Retrieved from <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/qa-copyright-directive>

European Commission. (2020). Cross-border access to digital content. Retrieved from <https://ec.europa.eu/digital-sin>