

# ΟΔΗΓΟΣ ΣΥΝΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΓΙΑ ΑΘΛΗΤΙΚΟΥΣ ΣΥΛΛΟΓΟΥΣ

Ενδυνάμωση της κοινότητας  
μέσω της πειραματικής  
κουλτούρας

Χέλι Κεσάμα  
Μαρίτα Ματτίλα





**XAMK  
INSPIRE**

XAMK INSPIRE 55

Πανεπιστήμιο Εφαρμοσμένων Επιστημών Νοτιοανατολικής Φινλανδίας

Μικκέλι 2022

© Χέλι Κεσάμα, Μαρίτα Ματτίλα και Πανεπιστήμιο Εφαρμοσμένων  
Επιστημών Νοτιοανατολικής Φινλανδίας

Εκτύπωση από: Γκράνο Ου

Σχέδιο/Διάταξη: Νοόρα Λαμπόνεν, Ρουις Λοβο

ISBN: 978-952-344-479-9 (έντυπο)

ISBN: 978-952-344-480-5 (PDF)

ISSN: 2489-2475 (έντυπο)

ISSN: 2489-6764 (διαδικτυακό)

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>Για τον αναγνώστη</b>	4
<b>Τι είναι η πειραματική κουλτούρα και η συν-δημιουργία;</b>	5
<b>Ποιες δεξιότητες απαιτεί η συν-δημιουργία;</b>	7
Εργασία και αλληλεπίδραση σε μια ομάδα	7
Παραγωγή δημιουργικών ιδεών	7
Δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων	8
Δεξιότητες πληροφορικής και ψηφιακές δεξιότητες	8
Η τέχνη της εκτέλεσης	8
<b>Τι απαιτείται για την επιτυχία</b>	10
<b>Οφέλη της συν-δημιουργίας για αθλητικούς συλλόγους</b>	11
Ευθύνη	12
<b>Ας ξεκινήσουμε! Σχεδιασμός</b>	14
Στόχοι	14
Χρονοδιάγραμμα	17
Συμμετέχοντες και διαφορετικοί ρόλοι σε εκδηλώσεις	19
Εκτίμηση κόστους	20
Πρόγραμμα και επικοινωνία	20
<b>Ποια είναι η κατάλληλη πρόκληση;</b>	23
<b>Ας ξεκινήσουμε! Εφαρμογή</b>	24
Ατμόσφαιρα και επικοινωνία	24
Εμπνευσμένο ξεκίνημα	24
Τα βασικά της ομαδικής εργασίας	25
Προκλήσεις, ομάδες και διευκόλυνση	26
Παρουσίαση της δουλειάς των ομάδων	27
<b>Ας ξεκινήσουμε! Αξιολόγηση, δοκιμή, πιλοτική εφαρμογή</b>	29
Κριτήρια αξιολόγησης	29
Πειραματισμός ή πιλοτική εφαρμογή;	30
<b>Διαδικτυακή Συν-δημιουργία;</b>	31
Παραρτήματα	
Αναφορές	

## Για τον αναγνώστη

Σκοπός αυτού του οδηγού είναι να βοηθήσει τους αθλητικούς συλλόγους να αναπτύξουν τις δραστηριότητές τους στο πνεύμα του πειραματικού πολιτισμού. Ο οδηγός δίνει απαντήσεις στα ακόλουθα ερωτήματα:

Τι σημαίνει πειραματική καλλιέργεια και συν-δημιουργία;

Πώς μπορούν οι αθλητικοί σύλλογοι να επωφεληθούν από τη συν-δημιουργία;

Πώς λειτουργεί στην πράξη η συν-δημιουργία;

Ποιες καλές πρακτικές συν-δημιουργίας είναι διαθέσιμες;



Αυτός ο οδηγός βοηθά τους αθλητικούς συλλόγους να εφαρμόσουν τη συν-δημιουργία στην πράξη. Το υλικό βασίζεται στη σχετική βιβλιογραφία και τις πρακτικές εμπειρίες που αποκτήθηκαν από το έργο “Villages on the Move” (VOMGO).

## Τι είναι ο πειραματικός πολιτισμός και η συν-δημιουργία;

Το ταχέως μεταβαλλόμενο περιβάλλον λειτουργίας μας ωθεί να αναλάβουμε δράσεις πειραματικής ανάπτυξης. Η πειραματική κουλτούρα συνδέεται στενά με τη μάθηση καθώς και με την ανοχή στην αποτυχία. Ο πειραματισμός μπορεί να μας βοηθήσει να συγκεντρώσουμε σημαντικές νέες γνώσεις ενώ αναπτύσσουμε λειτουργικά μοντέλα, προϊόντα ή υπηρεσίες. Ο πειραματισμός μπορεί να ξεκινήσει ως δραστηριότητα μικρής κλίμακας. Παρέχει πληροφορίες σχετικά με τα οφέλη, τις επιπτώσεις και την πρακτικότητα των αλλαγών πριν από την εφαρμογή τους σε μεγαλύτερη κλίμακα. Ο πειραματισμός βοηθά να γίνουν επιλογές και να βρεθούν λύσεις που επιτρέπουν τη δέσμευση για περαιτέρω ανάπτυξη.

### ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΗΣ ΚΟΥΛΤΟΥΡΑΣ

1

Δημιουργήστε πειράματα!

2

Πάρτε μια πολλά υποσχόμενη ιδέα και δοκιμάστε την στην πράξη σε μικρή, περιορισμένη κλίμακα.

3

Εάν η ιδέα λειτουργήσει, προετοιμάστε ένα πιο λεπτομερές σχέδιο για την πραγματική εφαρμογή της.

4

Μην φοβάστε την αποτυχία στο στάδιο του πειραματισμού - στην πραγματικότητα, έτσι μαθαίνετε περισσότερο.

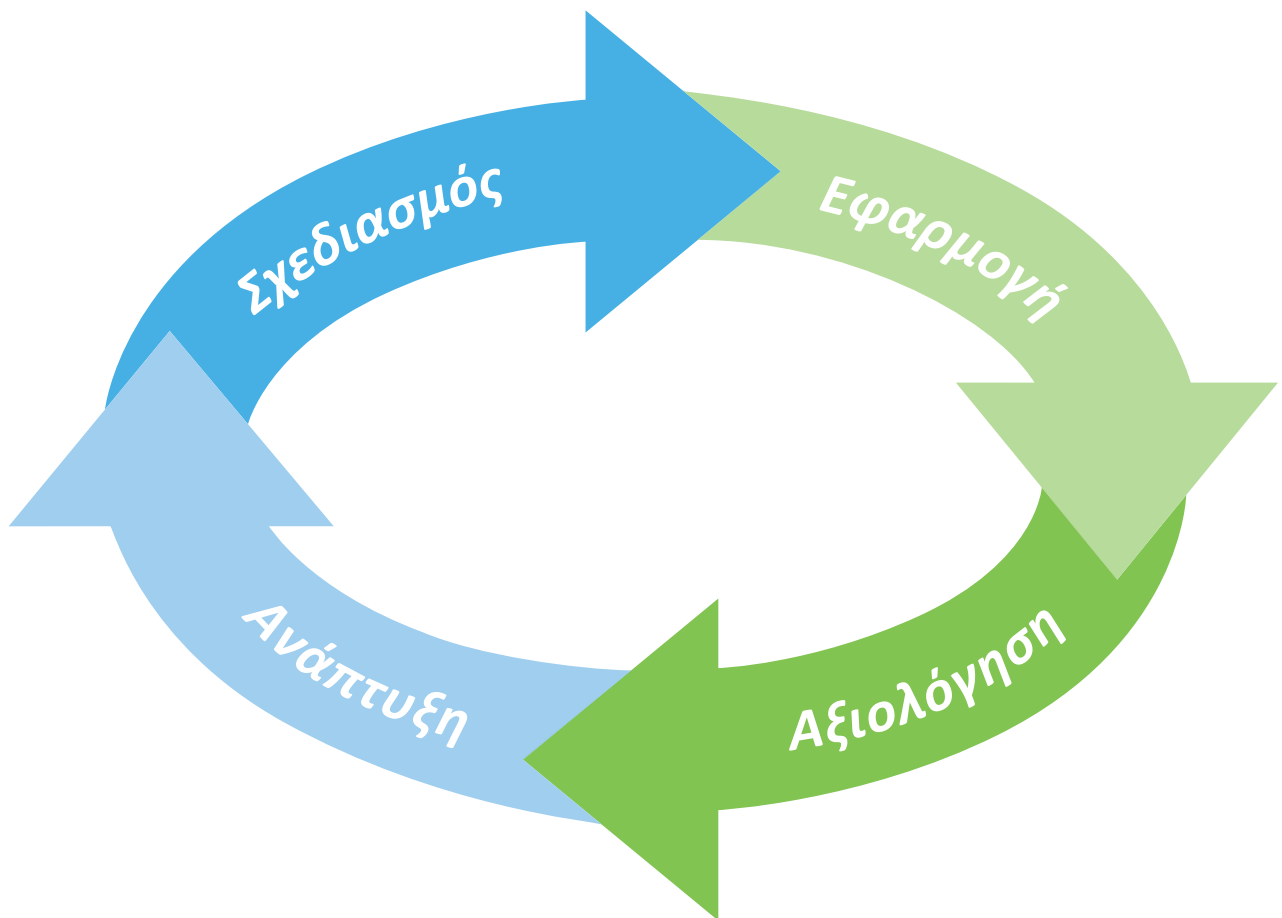


**Η συν-δημιουργία** είναι ένα εργαλείο πειραματικής κουλτούρας για την ανάπτυξη ιδεών και «υλικού» για τα πειράματα. Η συν-δημιουργία πραγματοποιείται από συναδέλφους που συνεργάζονται ταυτόχρονα, παρέχοντας στους εμπλεκόμενους αξία και οφέλη. Η αξία μπορεί να είναι οικονομική, λειτουργική, συναισθηματική ή συμβολική. Μαζί, οι συμμετέχοντες δημιουργούν κάτι νέο που έχει αξία.

**Η συν-δημιουργία** απαιτεί πάντα αλληλεπίδραση μεταξύ των συμμετεχόντων. Μπορεί να είναι αλληλεπίδραση πρόσωπο με πρόσωπο ή να περιλαμβάνει τη χρήση τεχνολογίας σε μια πλατφόρμα. Η συν-δημιουργία βασίζεται στην ταυτόχρονη δραστηριότητα. Το να εργάζεσαι μόνος χωρίς τη βοήθεια του εμπλουτισμού της αλληλεπίδρασης δεν είναι συν-δημιουργία.

**Οποιοσδήποτε** τον/την αφορά το επιλεγμένο θέμα μπορεί να κληθεί να συμμετάσχει στη συν-δημιουργία. Αυτά τα πρόσωπα μπορεί να περιλαμβάνουν μέλη του συλλόγου, κάποιους που συμμετέχουν στις δραστηριότητες, οπαδούς, διαμορφωτές της κοινής γνώμης, εμπειρογνώμονες, συνεργάτες ή οποιονδήποτε ενδιαφερόμενο.

**Ο πειραματισμός και η συν-δημιουργία** συνδέονται με την καινοτομία και την ανανέωση. Με τη συνεργασία, είναι δυνατή η ανάπτυξη ιδεών, η αξιολόγησή τους και η επιλογή των καλύτερων για περαιτέρω ανάπτυξη. Σκοπός της πιλοτικής εφαρμογής είναι να διασφαλιστεί ότι η ιδέα λειτουργεί όπως έχει προγραμματιστεί.



Η διαδικασία ανάπτυξης

Σχεδιασμός – εφαρμογή – αξιολόγηση – ανάπτυξη: πείραμα, πιλοτική εφαρμογή

## Ποιες δεξιότητες απαιτεί η συν-δημιουργία;

Η **συν-δημιουργία** απαιτεί διάφορες δεξιότητες και τεχνογνωσία για να γίνει η διαδικασία αποτελεσματική και ομαλή. Η συν-δημιουργία είναι μια δημιουργική δραστηριότητα και η δημιουργικότητα προωθείται από μια χαλαρή και εμπνευσμένη ατμόσφαιρα. Η επιτυχημένη συν-δημιουργία είναι μια ενδυναμωτική εμπειρία για τους συμμετέχοντες, εκτός από τα πραγματικά επιτεύγματα. Παρακάτω περιγράφονται μερικές βασικές δεξιότητες συν-δημιουργίας.

### Η εργασία και η αλληλεπίδραση σε μια ομάδα.

Η **συν-δημιουργία συνήθως περιλαμβάνει** την εργασία σε μικρές ομάδες τριών έως πέντε ατόμων με διαφορετικές οπτικές γωνίες. Η ομαδική εργασία βασίζεται στο να ακούμε τους άλλους και να διεξάγουμε εποικοδομητικές συζητήσεις που προωθούν τον στόχο. Οι συμμετέχοντες δεν γνωρίζονται πάντα εκ των προτέρων. Ωστόσο, συνήθως αρχίζουν να υιοθετούν ρόλους με φυσικό τρόπο καθώς η ομάδα εξελίσσεται στο έργο της. Είναι ιδιαίτερα σημαντικό για τους συμμετέχοντες να εμπιστεύονται τις δεξιότητές τους και τη δύναμη της ομάδας

Σκεφτείτε:

Έχετε συμμετάσχει σε μια εκδήλωση ή συνάντηση που περιελάμβανε ομαδική εργασία;

Συναντήσατε καλές μεθόδους για την έναρξη της ομάδας;

Εφαρμόστε αυτές τις μεθόδους στον αθλητικό σας σύλλογο ή αναζητήστε νέες μεθόδους, όπως:

<https://www.smartmoves.fi/toiminnalliset-opetusmenetelmat/ryhmayttavat-aktiviteetit/>

<https://www.scienceofpeople.com/meeting-icebreakers/>

### Παραγωγή δημιουργικών ιδεών

Η **δημιουργικότητα συνδέεται** με την καινοτομία και την ποικιλομορφία των οπτικών γωνιών. Η συν-δημιουργία τρέφεται από τις ιδέες των συμμετεχόντων. Ο στόχος είναι να εκμαιεύσουμε όσο το δυνατόν περισσότερες διαφορετικές ιδέες. Στο στάδιο της δημιουργίας ιδεών, ακόμη και οι τρελές ιδέες καταγράφονται για να τις δουν όλοι και δεν επικρίνονται ούτε αξιολογούνται σε αυτό το σημείο. Ο καταιγισμός ιδεών και η δημιουργική επίλυση προβλημάτων είναι εργαλεία για τη δημιουργία, την αξιολόγηση και την επιλογή ιδεών.

Σκεφτείτε:

Θυμηθείτε να εξηγήσετε με σαφήνεια τους κανόνες της δημιουργίας ιδεών από την αρχή και βεβαιωθείτε ότι κανείς δεν αρχίζει να καταρρίπτει τις ιδέες άλλων ανθρώπων.

## Δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων

Σκεφτείτε ότι η επίλυση προβλημάτων είναι ένας τρόπος σκέψης που μπορεί να προωθηθεί με μέσα όπως η σταδιακή εφαρμογή. Δεν σημαίνει να βρείτε μια άμεση απλή απάντηση σε μια ερώτηση ή να ζήσετε μια στιγμή «εύρηκα»! Η επίλυση προβλημάτων διευκολύνεται με τη διάσπαση της διαδικασίας σε φάσεις: τον καθορισμό του προβλήματος, τη δημιουργία ιδεών, την εκκώλυση των ιδεών, την εξεύρεση λύσης και τη διατύπωση μιας πρότασης υλοποίησης.

Σκεφτείτε:

Έχετε σκεφτεί ποτέ πώς εντοπίστηκε και λύθηκε ένα συγκεκριμένο πρόβλημα στον αθλητικό σας σύλλογο;

Μερικές φορές, ο ορισμός του προβλήματος είναι το πιο δύσκολο μέρος, καθώς τα πράγματα είναι αλληλένδετα με πολλούς τρόπους.

### Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την τεχνική «Πέντε Γιατί»

Η τεχνική «Πέντε Γιατί» είναι μια τεχνική για τη μελέτη των σχέσεων αιτίας-αποτελέσματος που υποκρύπτουν ένα συγκεκριμένο πρόβλημα επαναλαμβάνοντας την ερώτηση "Γιατί;".

Επιλέγετε την πρώτη ερώτηση «Γιατί;» που έρχεται στο μυαλό σας σχετικά με το πρόβλημα και το θέτετε σε ένα άτομο που είναι κατά κάποιο τρόπο εξοικειωμένο με το πρόβλημα.

Για παράδειγμα: «Γιατί τα αποδυτήρια είναι τόσο θορυβώδη;»

Αφού απαντήσει το άτομο, του ζητείται ξανά η ίδια ερώτηση «Γιατί;», πέντε φορές συνολικά.

Η επόμενη απάντηση πρέπει πάντα να συνδέεται με την προηγούμενη. Η τεχνική είναι επίσης κατάλληλη για μια πιο εμπειριστατωμένη έρευνα των αξιών ή των κινήτρων μιας συγκεκριμένης ομάδας χρηστών. Η ανάκριση γίνεται σε ζεύγη. Πρώτον, επιλέγετε μια παρατήρηση για να συζητήσετε. Στη συνέχεια, ρωτάτε τον σύντροφό σας πέντε φορές γιατί η παρατήρηση είναι όπως είναι.

Μετά την Πέμπτη απάντηση, δημιουργείτε 20 ιδέες μαζί: «Πώς θα μπορούσαμε να λύσουμε...;»

## Δεξιότητες πληροφορικής και ψηφιακές δεξιότητες

Αυτές οι δεξιότητες περιλαμβάνουν την ικανότητα εφαρμογής και χρήσης διαφόρων ψηφιακών εργαλείων για διαφορετικούς σκοπούς, όπως η επικοινωνία. Στη συν-δημιουργία, απαιτούνται δεξιότητες πληροφορικής για την απόκτηση πληροφοριών, την κοινή προετοιμασία και ανταλλαγή εγγράφων, την επικοινωνία εντός της ομάδας, την παρουσίαση των αποτελεσμάτων κ.λπ. Οι προηγμένες δεξιότητες είναι ιδιαίτερα απαραίτητες όταν εργάζεστε μέσω απομακρυσμένων συνδέσεων

## Η τέχνη της εκτέλεσης

Για να επιτύχετε τον στόχο σας, πρέπει να είστε σε θέση να εκτελέσετε. Η ικανότητα εκτέλεσης είναι η ικανότητα να διατηρείτε αποτελεσματική εργασία και να κατευθύνετε τις προσπάθειές σας προς τη σωστή κατεύθυνση. Βασίζεται στην προσωπική σας πεποίθηση ότι ο στόχος είναι εφικτός και εσείς ή η ομάδα μπορείτε να τον επιτύχετε. Η ικανότητα εκτέλεσης τονίζεται υπό πίεση χρόνου.



## ΟΙ ΦΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΜΕ ΣΤΟΧΕΥΣΗ



Η κατανόηση του περιεχομένου και του νοήματος του στόχου



Ικανότητα επίτευξης του στόχου και ευκαιρία συνεισφοράς

Ψυχικοί πόροι και περιβαλλοντικοί παράγοντες



Το κίνητρο από μόνο του δεν αρκεί!

Ανακαλύψτε τις δυνατότητές σας!

Δέσμευση ή συγκατάθεση;

Διαδικασία διατήρησης αποτελεσματικότητας

## Τι απαιτείται για την επιτυχία

Η επιτυχής συν-δημιουργία απαιτεί από τους συμμετέχοντες να θέλουν να επιτύχουν έναν κοινό στόχο. Ο παρακάτω κατάλογος συνοψίζει τους βασικούς παράγοντες επιτυχίας που συζητούνται επίσης σε αυτόν τον οδηγό:

*Κάθε συμμετέχων δεσμεύεται για την δουλειά ανάπτυξης.*

*Οι συμμετέχοντες θέλουν να αναπτύξουν μια εικόνα του μέλλοντος.*

*Οι συμμετέχοντες αντιπροσωπεύουν διαφορετικές οπτικές γωνίες.*

*Η πρόκληση είναι εμπνευσμένη.*

*Η ατμόσφαιρα συν-δημιουργίας είναι χαλαρή και προωθεί τη δημιουργική και προσανατολισμένη στο στόχο συνεργασία.*

*Επιτρέπονται πειράματα και αποτυχίες.*

*Νέες ιδέες είναι ευπρόσδεκτες.*

Συζητήστε αυτά τα κλειδιά για την επιτυχία στην εκτελεστική επιτροπή.

Σκεφτείτε

Πώς να κάνετε την εκδήλωση ελκυστική;  
Μπορείτε να εξετάσετε το ενδεχόμενο να προσκαλέσετε έναν επισκέπτη στην εκδήλωση ή να διαφημίσετε ελκυστικά βραβεία λαχειοφόρων αγορών για τους συμμετέχοντες.

Μοιραστείτε την ευθύνη για την πρόσληψη συμμετεχόντων.  
Για παράδειγμα, ζητήστε από όλους να φέρουν έναν φίλο στην εκδήλωση.

## Οφέλη της συν-δημιουργίας για αθλητικούς συλλόγους

Οι μέθοδοι συν-δημιουργίας βοηθούν τους αθλητικούς συλλόγους να προσαρμόζονται σε συνεχώς μεταβαλλόμενες, ενίοτε ταχέως μεταβαλλόμενες ανταγωνιστικές καταστάσεις στο περιβάλλον λειτουργίας τους. Μαζί με τους προπονητές, τους αθλητές (ανταγωνιστικούς και μη) και τους συνεργάτες, μπορείτε να δημιουργήσετε ιδέες και να εργαστείτε σε πρωτοβουλίες και μεθόδους που προωθούν την ανάπτυξη και την αποτελεσματικότητα του αθλητικού συλλόγου. Η συνεργασία είναι επίσης ενδυναμωτική για τους ανθρώπους των αθλητικών συλλόγων. Ενισχύει την αίσθηση της κοινότητας και δεσμεύει τους ανθρώπους να εργαστούν για την επίτευξη των από κοινού συμφωνηθέντων στόχων. Ένας αθλητικός σύλλογος που δίνει μια ισχυρή και αρμονική εντύπωση του εαυτού του προσελκύει επίσης το ενδιαφέρον πιθανών εταίρων.

**Θυμηθείτε** ότι οι παλιές λύσεις και μέθοδοι παράγουν παλιά αποτελέσματα, ενώ οι νέες λύσεις και μέθοδοι παράγουν νέα αποτελέσματα. Σκεφτείτε τι λειτουργεί καλά στον σύλλογο και τι πρέπει να αλλάξει. Πολλοί αθλητικοί σύλλογοι έχουν μακρά παράδοση.

*Η συνειδητή ανανέωση των δραστηριοτήτων του συλλόγου είναι ο καλύτερος τρόπος για να ανταποκριθούμε στις παραδόσεις και το πολύτιμο έργο των συλλόγων.*

**Όλοι οι αθλητικοί σύλλογοι** πρέπει να ενεργούν υπεύθυνα απέναντι στην κοινότητα και τα μέλη τους. Καλό είναι να επιλέγονται οι αναπτυξιακές πρωτοβουλίες του συλλόγου, ώστε να προάγουν την ευθύνη του συλλόγου.

**Η Φινλανδική Ολυμπιακή Επιτροπή** προσδιόρισε τα ακόλουθα πέντε κριτήρια ευθύνης:

Χρηστή διακυβέρνηση

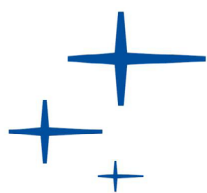
Ασφαλές και υγιές περιβάλλον λειτουργίας

Ισότητα των φύλων και απαγόρευση των διακρίσεων

Περιβαλλοντική ευθύνη και

Δραστηριότητες κατά του ντόπινγκ.

Τα κριτήρια αυτά συνάδουν επίσης με το πρόγραμμα εργασίας της ΕΕ για τον αθλητισμό 2021-2024.



## Sustainability programme for the sports community

#SustainableSports  
#LeadtheChange



FAIR PLAY – ETHICAL PRINCIPLES FOR THE SPORTS COMMUNITY

Η εικονογράφηση είναι ευγενική προσφορά της Φινλανδικής Ολυμπιακής Επιτροπής

## Κριτήρια ευθύνης και παραδείγματα βελτίωσης μέσω της συν-δημιουργίας

### Χρηστή Διακυβέρνηση

Η χρηστή διακυβέρνηση δημιουργεί εμπιστοσύνη και ικανοποίηση, προωθεί τη δέσμευση και διασφαλίζει την ποιότητα και τη συνέχεια των δραστηριοτήτων.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ο αθλητικός σύλλογος αυξάνει τη συμμετοχή των μελών του μέσω ενθάρρυνσης συναντήσεων και παρέχοντας περισσότερες ευκαιρίες για εποικοδομητική κριτική.

### Ασφαλές και υγιές περιβάλλον λειτουργίας

Εξασφάλιση μιας θετικής αθλητικής εμπειρίας για όλους. Η προστασία των παιδιών, των εφήβων και των ενηλίκων από τον εκφοβισμό, την παρενόχληση και άλλες ακατάλληλες συμπεριφορές. Διασφάλιση ότι οι λειτουργίες και οι συνθήκες είναι ασφαλείς. Προώθηση της υγείας και ενθάρρυνση ενός υγιεινού τρόπου ζωής στο περιβάλλον του αθλητισμού.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ο σύλλογος διερευνά περιπτώσεις εκφοβισμού και ετοιμάζει οδηγίες για τους προπονητές και τους αθλητές.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ο σύλλογος διοργανώνει διαγωνισμό ιδεών για υγιεινά σνακ.

Ισότητα  
των φύλων και  
απαγόρευση  
των  
διακρίσεων

Όλοι αισθάνονται ευπρόσδεκτοι να αθληθούν και να ασκηθούν, ανεξάρτητα από το φύλο, το εθνικό υπόβαθρο, την αναπηρία, τον σεξουαλικό προσανατολισμό ή την οικονομική κατάσταση.

Οι ίσες ευκαιρίες συμμετοχής στον αθλητισμό, την άσκηση και τη λήψη σχετικών αποφάσεων προωθούνται ενεργά και εντατικά.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

*Το αθλητικό σωματείο οργανώνει μια συνεδρία καταϊγισμού ιδεών για το πώς να ενθαρρύνει όλους να ασκούνται. Καλούνται επίσης να συμμετάσχουν εκπρόσωποι από το σχολείο και τους παιδικούς σταθμούς.*

*Οι ιδέες αναλύονται και οι καλύτερες αναπτύσσονται περαιτέρω σε ένα hackathon.*

Περιβαλλοντική  
ευθύνη

Μείωση των περιβαλλοντικών επιπτώσεων του αθλητισμού και λήψη μέτρων για τον περιορισμό της κλιματικής αλλαγής. Προσδιορισμός των σημαντικότερων περιβαλλοντικών επιπτώσεων του αθλητισμού και λήψη μέτρων για τη μείωσή τους. Δίνοντας το παράδειγμα λαμβάνοντας υπόψη το περιβάλλον.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

*Ο αθλητικός σύλλογος καλεί άλλους αθλητικούς συλλόγους σε συνεργασία και καταρτίζει ένα περιβαλλοντικό σχέδιο για τον αθλητισμό με τα μέλη και τους εταίρους.*

Αντιντόπινγκ

Τα μέλη μπορούν να αναφέρουν οποιαδήποτε εντοπισμένη χρήση ντόπινγκ ανώνυμα μέσω ερευνών εποικοδομητικής κριτικής.

Εάν ο αθλητικός σύλλογος αποφασίσει να πραγματοποιήσει εργασίες εταιρικής ευθύνης, η συν-δημιουργία επιτρέπει τη δημιουργία συγκεκριμένων μέτρων που θα χρησιμοποιηθούν ως αναφορά κατά την αναζήτηση νέων συνεργατών. Όταν ο σύλλογος βρει εξωτερικούς πόρους που βοηθούν στην κάλυψη του κόστους των δραστηριοτήτων του συλλόγου, ο σύλλογος μπορεί να προσφέρει τη χαρά του αθλητισμού και της άσκησης εξίσου επίσης σε ειδικές ομάδες και σε εκείνες με περιορισμένα μέσα.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

*Ο αθλητικός σύλλογος δεσμεύεται να «καθαρίσει» τα αθλήματα - χωρίς απαγορευμένες ουσίες ή μεθόδους.*

# Ας ξεκινήσουμε! Σχεδιασμός



Χρειάζεται χρόνος για να σχεδιάσετε και να οργανώσετε μια εκδήλωση συν-δημιουργίας και πρέπει να αποφασίσετε για τις λεπτομέρειες. Ξεκινήστε να προγραμματίζετε τουλάχιστον 2-3 μήνες πριν από την εκδήλωση. Κατά τη διάρκεια του σταδίου σχεδιασμού, αποφασίζετε για ερωτήσεις όπως οι εξής:

*Ποιοι είναι οι στόχοι του αθλητικού συλλόγου για συν-δημιουργία;*

*Ποιο είναι το καταλληλότερο μοντέλο ή μορφή για την εκδήλωση;*

*Ποιος θα κληθεί να συμμετάσχει;*

*Για ποιους ρόλους χρειαζόμαστε συμμετέχοντες;*

*Πώς πρέπει να διατυπωθεί η πρόκληση;*

*Ποιο είναι το κόστος της εκδήλωσης;*

*Πώς πρέπει να ενημερώνουμε για την εκδήλωση και να παρέχουμε οδηγίες;*

*Πώς πρέπει να αποφασίζουμε για τα δικαιώματα ιδιοκτησίας των αποτελεσμάτων;*

## Στόχοι

**Ο αθλητικός σύλλογος μπορεί να θέσει** πολλούς στόχους για συν-δημιουργία. Ο στόχος μιας ενιαίας εκδήλωσης συν-δημιουργίας πρέπει να προσδιορίζεται σαφώς. Οι συμμετέχοντες πρέπει να γνωρίζουν τον στόχο της εκδήλωσης και ο στόχος πρέπει να είναι ρεαλιστικός και μετρήσιμος.

**Ο στόχος και η πρόκληση συνδέονται** μεταξύ τους. Η επιλογή και η διατύπωση της πρόκλησης συζητούνται σε αυτόν τον οδηγό στο κεφάλαιο «Ποια είναι η κατάλληλη πρόκληση;» Οι στόχοι εξετάζονται επίσης στο κεφάλαιο «Οφέλη από τη συν-δημιουργία αθλητικών συλλόγων».

## ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗΣ ΓΙΑ ΕΝΑ ΑΘΛΗΤΙΚΟ ΣΩΜΑΤΕΙΟ:

*Η πρόσληψη εθελοντών είναι μια συχνή, ακόμη και μόνιμη, πρόκληση για τους αθλητικούς συλλόγους.*

*Νέες λύσεις για την πρόσληψη εθελοντών θα μπορούσαν να βρεθούν αναζητώντας απαντήσεις στα ακόλουθα ερωτήματα:*

*«Πώς μπορούμε να διευκολύνουμε τους εθελοντές να ενταχθούν στον αθλητικό σύλλογο;»*

*«Ποιες διαστάσεις του κοινωνικού αντίκτυπου του συλλόγου θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν σε μια εκστρατεία πρόσληψης εθελοντών - πώς θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε αυτήν την προοπτική στο μάρκετινγκ;»*

*«Πώς πρέπει να ηγούμαστε του έργου των εθελοντών και ποια οφέλη μπορούμε να τους προσφέρουμε;»*

*Το Παράρτημα 1 περιλαμβάνει ένα πρότυπο για την προετοιμασία της πρόκλησης.*

**Ορισμένες υπάρχουσες μορφές** είναι διαθέσιμες για εκδηλώσεις συν-δημιουργίας. Ανάλογα με τις ανάγκες του συλλόγου, μια εκδήλωση μπορεί να είναι ένα μεγαλύτερο hackathon ή μικρότερη εκδήλωση καταιγισμού ιδεών ή κάτι μεταξύ αυτών των δύο. Σκοπός της εκδήλωσης δεν είναι η παραγωγή τελικών λύσεων αλλά ιδεών, εισροών και προτάσεων για την ανάπτυξη των δραστηριοτήτων του συλλόγου. Οι πιο ελπιδοφόρες επιλέγονται στη συνέχεια για περαιτέρω ανάπτυξη.

### **Hackathon – ένας διαγωνισμός για ομάδες**

**Hackathon**, ή **hacking**, σημαίνει συν-ανάπτυξη, αρχικά σε μια κουλτούρα ανοικτής τεχνολογίας, αλλά το μοντέλο έχει επεκταθεί σε διάφορους τομείς. Η βασική ιδέα είναι η επιθυμία των ανθρώπων να συμμετέχουν, να παράγουν προστιθέμενη αξία ως μέρος της κοινότητας και να μαθαίνουν. Ο όρος είναι ένας συνδυασμός της λέξης «χακάρισμα» και «μαραθωνίου». Το «Hacking» έχει εξελιχθεί ώστε να αναφέρεται σε οποιοδήποτε είδος συν-δημιουργίας, ακόμη και όταν ένα γεγονός δεν είναι στην πραγματικότητα ένα hackathon με την αρχική έννοια της λέξης.

**Σε ένα hackathon**, οι ομάδες συγκεντρώνονται για να επιλύσουν τις προκλήσεις που τους έχουν ανατεθεί. Ο στόχος είναι να δημιουργήσετε γρήγορα ιδέες σε ένα συγκεκριμένο μέρος ή σε μια διαδικτυακή πλατφόρμα, διατηρώντας μια έντονη εστίαση σε στόχους. Η περαιτέρω ανάπτυξη των αποτελεσμάτων σε καινοτομίες, εφευρέσεις ή νεοφυείς επιχειρήσεις αποτελεί φυσική συνέχεια της εκδήλωσης.

Τα Hackathons διοργανώνονται ως εκδηλώσεις ανάπτυξης εσωτερικά από εταιρείες καθώς και σε ανοιχτές εκδηλώσεις σε διάφορους κλάδους και τομείς - εταιρείες, οργανισμούς και τον δημόσιο τομέα.

### Τυπικά χαρακτηριστικά ενός hackathon:

- Οι προκλήσεις σχετίζονται κατά κάποιο τρόπο με την τεχνολογική ανάπτυξη.
- Η διάρκεια κυμαίνεται από λίγες ώρες έως μία νύχτα ή μερικές ημέρες.
- Ανταγωνιστική φύση: οι ομάδες ανταγωνίζονται μεταξύ τους.
- Τα αποτελέσματα είναι συνήθως επιδείξεις ή προτυποποιήσεις που είναι κατάλληλες για περαιτέρω επεξεργασία.
- Ο αριθμός των συμμετεχόντων μπορεί να κυμαίνεται από δεκάδες έως εκατοντάδες.
- Οι εκδηλώσεις είναι χαλαρές και ανεπίσημες.
- Σε μεγαλύτερες εκδηλώσεις, σερβίρονται τρόφιμα και ποτά, παρέχεται ψυχαγωγία και οι συμμετέχοντες έχουν την ευκαιρία να χαλαρώσουν και να ξεκουραστούν.

**Κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID-19, οι αθλητικοί σύλλογοι έχουν επίσης κάνει ένα μεγάλο ψηφιακό άλμα. Έχουν προσφέρει άσκηση εξ αποστάσεως για ομάδες καθώς και προγράμματα καθοδήγησης. Η συν-δημιουργία είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να εφεύρουμε νέες ιδέες για να βελτιώσουμε την ποιότητα αυτών των ψηφιακών εφαρμογών.**

### Καταιγισμός ιδεών

Ο καταιγισμός ιδεών είναι μια βασική μέθοδος δημιουργικής επίλυσης προβλημάτων. Εξασφαλίζει ότι παράγεται μεγάλος αριθμός ιδεών. Ο καταιγισμός ιδεών συχνά περιλαμβάνεται ως μέρος μιας εκδήλωσης ή εργαστηρίου hackathon. Ωστόσο, μια συνεδρία καταιγισμού ιδεών μπορεί επίσης να είναι μια ανεξάρτητη εκδήλωση συν-δημιουργίας μικρής κλίμακας με λίγους μόνο, ίσως έξι έως δέκα, συμμετέχοντες.

Η μέθοδος παρέχει ένα ασφαλές περιβάλλον που ενθαρρύνει όλους να συνεισφέρουν. Ο στόχος είναι να δημιουργηθούν όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες, μεταξύ των οποίων πιθανότατα θα βρεθούν οι πιο εφικτές. Πριν ξεκινήσετε μια συνεδρία καταιγισμού ιδεών, η ομάδα πρέπει να έχει ένα σαφώς καθορισμένο πρόβλημα για το οποίο αρχίζει να δημιουργεί λύσεις.

### Τυπικά χαρακτηριστικά του καταιγισμού ιδεών:

- Ο στόχος είναι να δημιουργηθεί ένας μεγάλος αριθμός ιδεών.
- Η συνεδρία διαρκεί λίγες ώρες και η διαδικασία αποτελείται από διάφορες φάσεις.
- Ένας ηγέτης ή διαμεσολαβητής διαχειρίζεται τη διαδικασία και το ρυθμό της.
- Η ατμόσφαιρα είναι θετική και ανεκτική.
- Ο στόχος της φάσης προθέρμανσης είναι να απελευθερωθεί από προκαταλήψεις και περιορισμούς.
- Κατά τη διάρκεια του καταιγισμού ιδεών, ο ηγέτης καταγράφει όλες τις ιδέες και ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες.
- Κατά τη φάση της δημιουργίας ιδεών, οι ιδέες δεν επικρίνονται.
- Οι φάσεις παραγωγής, αξιολόγησης και επιλογής ιδεών διατηρούνται αυστηρά διαχωρισμένες μεταξύ τους.
- Ο σωρός ιδεών που προκύπτει αξιολογείται χρησιμοποιώντας τα καθορισμένα κριτήρια, με αποτέλεσμα να επιλέγεται ένας μικρός αριθμός ιδεών για περαιτέρω επεξεργασία.

Είναι σημαντικό να ενημερωθούν οι συμμετέχοντες σχετικά με την περαιτέρω επεξεργασία των ιδεών. Οι πιο ενθουσιώδεις συμμετέχοντες μπορούν να κληθούν να λάβουν μέρος σε αυτό το έργο.



## Χρονοδιάγραμμα

**Το Χρονοδιάγραμμα και η μορφή** ενός γεγονότος συν-δημιουργίας εξαρτώνται από τον στόχο. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να ενημερώνονται για την ημερομηνία και την ώρα όσο το δυνατόν νωρίτερα. Όταν γνωρίζουν το πρόγραμμα και τις προσδοκίες, είναι ευκολότερο για αυτούς να δεσμευτούν στο στόχο.

- Ποιο είναι το καταλληλότερο πρόγραμμα για τους συμμετέχοντες; Υπάρχει πιθανότητα σύγκρουσης των χρονοδιαγραμμάτων;
- Η σύνοδος θα είναι ένα σύντομο γεγονός λίγων ωρών ή θα πρέπει οι εργασίες να συνεχιστούν μέσα σε ένα Σαββατοκύριακο, για παράδειγμα;
- Πώς θα προγραμματιστεί η περαιτέρω επεξεργασία και ανάπτυξη των ιδεών;
- Η εκδήλωση θα πραγματοποιηθεί κατά τη διάρκεια της ημέρας ή το βράδυ ή θα πρέπει το hackathon να συνεχιστεί όλη τη νύχτα;
- Η εκδήλωση θα διοργανωθεί επί τόπου, πλήρως διαδικτυακά ή ως συνδυασμός των δύο;

### ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΜΙΑΣ ΕΚΔΗΛΩΣΗΣ ΕΝΟΣ ΑΘΛΗΤΙΚΟΥ ΣΩΜΑΤΕΙΟΥ:

Στη Λιθουανία, το Πανεπιστήμιο Εφαρμοσμένων Επιστημών του Κάουνας (Kau-no Kolegija) διοργάνωσε μια εκδήλωση κατά τη διάρκεια της οποίας οι φοιτητές του αθλητικού μάντζμεντ εργάστηκαν για να επιλύσουν μια πρόκληση γνωστή σε πολλούς αθλητικούς συλλόγους: πώς να παρακινήσουν τους εργαζόμενους και τους ηλικιωμένους να ασκούνται περισσότερο και να συμμετέχουν στις παρεχόμενες δραστηριότητες από αθλητικούς συλλόγους. Αρχικά, οι συμμετέχοντες έλαβαν βασικές πληροφορίες (ερευνητικά δεδομένα) και άκουσαν τις απόψεις διαφορετικών αθλητικών συλλόγων σχετικά με το θέμα.

#### Οι κύριες λύσεις που αναπτύχθηκαν από τις μικρές ομάδες εργασίας ήταν οι εξής:

1. *Οργανώστε 2-3 συγκεντρώσεις την εβδομάδα για τους ηλικιωμένους με την ευκαιρία να ασκηθούν και να κοινωνικοποιηθούν, με καφέ ή τσάι που σερβίρεται μετά την άσκηση. Αυτό δίνει στους ηλικιωμένους επίσης μια ευκαιρία για κοινωνική αλληλεπίδραση.*
2. *Οργανώστε μια εκστρατεία πρόκλησης πεζοπορίας μιας εβδομάδας ή ενός μήνα για τον πληθυσμό σε ηλικία εργασίας και ηλικιωμένους, με την ιδέα να στοχεύσετε σε έναν ορισμένο αριθμό βημάτων που λαμβάνονται κατά τη διάρκεια της ημέρας.*
3. *Οργανώστε ειδικές συναντήσεις για παιδικές ομάδες που διοργανώνονται από αθλητικούς συλλόγους, προσκαλώντας επίσης τους παππούδες και τις γιαγιάδες των παιδιών να συμμετάσχουν σε αθλήματα.*

Οι διοργανωτές διαπίστωσαν ότι είχαν καταφέρει να επιλέξουν εμπνευσμένους ομιλητές, να δημιουργήσουν μια ωραία ατμόσφαιρα και να συλλέξουν υλικό. Η διατύπωση της πρόκλησης, η σύνθεση των ομάδων, η ενθάρρυνση της καινοτομίας και η εφαρμογή του μοντέλου NABC αναφέρθηκαν ως τομείς ανάπτυξης.

**Είναι σημαντικό να αξιολογηθεί η επιτυχία του hackathon στη συνέχεια. Στη Λιθουανία, οι διοργανωτές κατέληξαν στα ακόλουθα συμπεράσματα:**

### Επιτυχίες

*Εύρεση εμπνευσμένων ομιλητών*

*Δημιουργία μιας εμπνευσμένης ατμόσφαιρας*

*Συγκέντρωση μιας μεγάλης ποικιλίας υλικού υψηλής ποιότητας για την επίλυση των προκλήσεων.*

### Τομείς Ανάπτυξης

*Διαμόρφωση της πρόκλησης - σαφείς και επιλύσιμες*

*Σύνταξη πολυτομεακών ομάδων*

*Εμπνευσμένη δημιουργικότητα και αμερόληπτη στάση στις συμμετέχουσες*

*Εφαρμογές του μοντέλου NABC και καθοδήγηση στη χρήση του*



**Εκδήλωση συν-δημιουργίας που διοργανώθηκε από τον Kauno Kolegija στη Λιθουανία. Φωτογραφίες: Λάουρα Ζλιμπινάιτε.**

## Συμμετέχοντες και διαφορετικοί ρόλοι στην εκδήλωση

Η επιτυχία μιας εκδήλωσης συν-δημιουργίας εξαρτάται από το κίνητρο των συμμετεχόντων να αναπτύξουν τις δραστηριότητες του αθλητικού συλλόγου. Οποιοσδήποτε αφορά το επιλεγμένο θέμα μπορεί να προσκληθεί να συμμετάσχει.

### Συμμετέχοντες



**Οι συμμετέχοντες μπορεί να περιλαμβάνουν** μέλη του συλλόγου, κάποιους άλλους που εμπλέκονται στις δραστηριότητες του συλλόγου ή άτομα που το αθλητικό σωματείο θα ήθελε να συμμετάσχουν στις δραστηριότητες, μαθητές του πεδίου, οπαδούς, διαμορφωτές γνώμης, εμπειρογνώμονες, συνεργάτες ή οποιονδήποτε ενδιαφερόμενο.

**Οι συμμετέχοντες στην πραγματική εκδήλωση** σχηματίζουν μικρές ομάδες ή ομάδες. Οι ομάδες δημιουργούν προτάσεις σχετικά με τον τρόπο επίλυσης των προβλημάτων που παρουσιάζονται. Η εργασία είναι πιο επιτυχημένη εάν οι συμμετέχοντες γνωρίζουν τους κανόνες της εκδήλωσης εκ των προτέρων, είναι εξοικειωμένοι με τις μεθόδους συνεργασίας και έχουν μελετήσει το περιεχόμενο των προκλήσεων.

### Συνέταιροι



**Οι Συνέταιροι ενός αθλητικού συλλόγου μπορεί να περιλαμβάνουν εταιρείες,** οργανισμούς, ενώσεις ή έργα. Στόχος της συν-δημιουργίας μπορεί να είναι η συμμετοχή νέων εταίρων στις δραστηριότητες του συλλόγου ή η διατήρηση και ενίσχυση της σχέσης με τους υφιστάμενους εταίρους. Η συν-δημιουργία μπορεί να προσφέρει προστιθέμενη αξία για τους εταίρους και μπορεί επίσης να παράσχει πόρους για την εκδήλωση.

### Συντονιστής



**Η εκδήλωση πρέπει να έχει ένα συντονιστή (ή δύο):** ένα άτομο που φροντίζει για τις πρακτικές ρυθμίσεις, είναι υπεύθυνο για την εκδήλωση στο σύνολό της και ενημερώνει τους ενδιαφερόμενους πριν και κατά τη διάρκεια της παραμονής.

### Ομιλητής ή συντονιστής



**Η ατμόσφαιρα της εκδήλωσης πρέπει να είναι χαλαρή και να προωθεί τη δημιουργική εργασία.** Ο ομιλητής έχει σημαντικό ρόλο στην καθοδήγηση της εκδήλωσης, συνδέοντας το πρόγραμμα και βοηθώντας τους συμμετέχοντες να χαλαρώσουν. Ο ομιλητής μπορεί να είναι κάποιος εξωτερικά από τον οργανισμό ή κάποιος που συμμετέχει στις ρυθμίσεις.

### Διαμεσολαβητές ή μέντορες



**Οι ομάδες συχνά χρειάζονται υποστήριξη** με το έργο τους, που παρέχεται από έναν διαμεσολαβητή ή μέντορα. Οι διαμεσολαβητές είναι ουδέτεροι όσον αφορά το περιεχόμενο και τη δημιουργία λύσεων. Η δουλειά τους είναι να προωθούν την πρόοδο της ομάδας. Κατά τη διάρκεια του καταιγισμού ιδεών, ο διαμεσολαβητής καθοδηγεί το έργο της ομάδας και προκαλεί τους συμμετέχοντες να σκεφτούν από νέες οπτικές γωνίες. Κατά τη διάρκεια ενός hackathon, οι επιμορφωτές μπορούν να εναλλάσσονται μεταξύ των ομάδων ανάλογα με τις ανάγκες.

## Κριτική Επιτροπή ή κριτές



**Σε μεγαλύτερες διοργανώσεις**, μια κριτική επιτροπή μπορεί να αξιολογήσει τα αποτελέσματα των ομάδων. Η κριτική επιτροπή εφαρμόζει κριτήρια που πρέπει να εξηγηθούν στις ομάδες εκ των προτέρων. Η κριτική επιτροπή θα πρέπει να αποτελείται από άτομα που έχουν γνώση του θέματος αλλά δεν συμμετέχουν οι ίδιοι στην ομαδική εργασία. Η κριτική επιτροπή θα πρέπει να έχει πρόεδρο ο οποίος παρουσιάζει τα αποτελέσματα της αξιολόγησης. Η κριτική επιτροπή μπορεί να πραγματοποιήσει την αξιολόγηση στο τέλος της εκδήλωσης ή αργότερα.

## Υποστήριξη πληροφορικής και τεχνική υποστήριξη



**Εάν η εκδήλωση διοργανώνεται εξ ολοκλήρου διαδικτυακά** με μεγάλο αριθμό συμμετεχόντων, θα πρέπει να διασφαλίζεται η λειτουργία των συνδέσεων και η διαθεσιμότητα τεχνικής υποστήριξης. Στις επιτόπιες εκδηλώσεις, είναι επίσης σημαντικό να διασφαλίζεται η λειτουργία του τεχνικού εξοπλισμού κατά τη διάρκεια των παρουσιάσεων.



## Χορηγός

**Είναι δυνατόν να βρείτε χορηγούς** για εκδηλώσεις συν-δημιουργίας. Ο χορηγός παρέχει πόρους για την εκδήλωση, όπως χώρο ή τροφοδοσία.

## Εκτίμηση του κόστους

**Κατά την αξιολόγηση του κόστους**, πρέπει να λάβετε υπόψη τον τόπο, την ημερομηνία και την ώρα, τη διάρκεια της εκδήλωσης, τον αριθμό των συμμετεχόντων και τυχόν ειδικές ανάγκες.

- Τι είδους χώρους χρειάζεστε;
- Τι είδους υλικά, υπηρεσίες τροφοδοσίας, πρόγραμμα έμπνευσης, υπηρεσίες ομιλητών, υποστήριξη IT και βραβεία χρειάζεστε;
- Χρειάζεται μεταφορά;
- Πώς θα οργανωθεί η ενημέρωση και η επικοινωνία;
- Εάν η εκδήλωση συνεχιστεί κατά τη διάρκεια της νύχτας, πώς θα οργανωθεί ο καθαρισμός, η ασφάλεια και η ανάπαυση;
- Ποιος θα συμμετάσχει στις δαπάνες;

## Πρόγραμμα και επικοινωνία

**Προετοιμασία** του προγράμματος, του χρονοδιαγράμματος και των οδηγιών και επικαιροποίησή τους ανάλογα με τις ανάγκες. Ενημερώστε τους συμμετέχοντες για το προγραμματισμένο πρόγραμμα και χρονοδιάγραμμα στην πρόσκληση πολύ νωρίτερα. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να επιβεβαιώσουν τη συμμετοχή τους και στείλτε τους μια υπενθύμιση πριν από την εκδήλωση.

**Όταν επικοινωνείτε σχετικά με την εκδήλωση**, είναι καλύτερο να χρησιμοποιήσετε μερικά διαφορετικά κανάλια που χρησιμοποιούν οι περισσότεροι άνθρωποι και μέσω των οποίων μπορείτε να προσεγγίσετε τα άτομα που θέλετε (όπως WhatsApp, κοινωνικά μέσα, email). Εάν πρόκειται για μια εκδήλωση μεγάλης διάρκειας, είναι καλή ιδέα να επιλέξετε ένα κανάλι μέσω του οποίου επικοινωνείτε με τους συμμετέχοντες.



Xamkin yhteisöpedagogiopiskelija Hanna Kurronen vetää 7 Mikkelin seudun urheiluseuralle ideariihä ajankohtaisten haasteiden ratkaisemiseksi. Nyt työtetään ideoita temoihin: Lisää nuoria, Viestintä kuntoon + Vapaaehtoisten löytäminen. Mukana liiketalouden opiskelijat #cocreation

[Translate Tweet](#)



*Ανωτέρω παρουσιάζεται ένα παράδειγμα ανάρτησης στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης κατά τη διάρκεια μιας εκδήλωσης.*

### Το πρόγραμμα της εκδήλωσης

- αποσκοπεί στη διασφάλιση της προσανατολισμένης στο στόχο εργασίας σε μια χαλαρή ατμόσφαιρα
- εμπνέει τη συνεργασία
- αφιερώνει αρκετό χρόνο χωρίς διακοπή για τις ομάδες, η εργασία τους δεν πρέπει να διαταράσσεται άσκοπα
- διασφαλίζει ότι ικανοποιούνται οι βασικές ανάγκες των συμμετεχόντων (φαγητό και ποτό κ.λπ.).

### Οι οδηγίες εξηγούν

- τι αναμένεται από τους συμμετέχοντες και τι πρέπει να φέρουν μαζί τους
- ποιος εξοπλισμός θα χρησιμοποιηθεί σε μια διαδικτυακή εκδήλωση (υπολογιστής, εφαρμογή, κάμερα κ.λπ.)
- τον τρόπο με τον οποίο οι συμμετέχοντες φτάνουν στον χώρο (πιθανή μεταφορά και χρονοδιαγράμματα).

### Η δομή μιας συνεδρίας **καταιγισμού ιδεών μερικών ιδεών** μπορεί να είναι η εξής:

- να καλωσορίσει τους συμμετέχοντες, να περιγράψει το πρόγραμμα και το στόχο, να εξηγήσει τις αρχές της συν-δημιουργίας
- να εισαγάγει τους συμμετέχοντες στο θέμα και να τους εμπνεύσει
- να εξηγήσει την πρόκληση
- να εξηγήσει τους κανόνες του καταιγισμού ιδεών (διαμεσολαβητής )
- να αρχίσουν να εργάζονται σε ομάδες (εργασία υπό την καθοδήγηση του διαμεσολαβητή)
- να παράγουν ιδέες
- να συνδυάζουν και να βελτιώνουν τις ιδέες που παράγονται
- να προετοιμάζουν την παρουσίαση
- να παρουσιάζουν τα αποτελέσματα για περαιτέρω αξιολόγηση και ανάπτυξη

Η δομή μιας διήμερης εκδήλωσης τύπου **hackathon** μπορεί να είναι η εξής:

#### Ημέρα 1

- καλωσορίστε τους συμμετέχοντες, περιγράψτε το πρόγραμμα, εξηγήστε τον στόχο και τις αρχές της συν-δημιουργίας
- εισαγάγετε τους συμμετέχοντες στο θέμα και εμπνεύστε τους
- περιγράψτε τις προκλήσεις
- παρουσιάστε τους διαμεσολαβητές
- αρχίστε να εργάζεστε σε ομάδες
- παρέχετε βραδινό πρόγραμμα (εάν η εκδήλωση συνεχιστεί κατά τη διάρκεια της νύχτας)
- συνεχίστε να εργάζεστε. Οι διαμεσολαβητές εναλλάσσονται μεταξύ των ομάδων

#### Ημέρα 2

- συνεχίστε να εργάζεστε σε ομάδες
- προετοιμάστε τις παρουσιάσεις
- παρουσιάστε τα αποτελέσματα (παρουσίαση από τις ομάδες)
- δώστε επικοινωνιακή κριτική ή εκτελέστε αξιολόγηση (από την κριτική επιτροπή)
- απονεμίστε βραβεία (εάν υπάρχουν)

Πριν από μια μεγάλη εκδήλωση, θα πρέπει να ελέγξετε τις πρακτικές και την κατανομή των ευθυνών, να δοκιμάσετε τις λειτουργίες και να βεβαιωθείτε ότι έχει ληφθεί μέριμνα για την αξιολόγηση.

#### Δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας

Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας επί των αποτελεσμάτων πρέπει πάντα να συμφωνούνται εκ των προτέρων, διασφαλίζοντας ότι όλοι οι ενδιαφερόμενοι κατανοούν τη σημασία τους. Το παράρτημα 2 περιλαμβάνει υπόδειγμα για τον προσδιορισμό των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας.



Η συν-δημιουργία παρέχει εμπειρίες επιτυχίας. Φωτογραφία: Λάουρα Ζλιμπινάιτε.

## Ποια είναι η κατάλληλη πρόκληση;

**Μπορείτε να αρχίσετε να διαμορφώνετε και να ορίζετε την πρόκληση** αναλύοντας έρευνες επικοινωνιακή κριτικής ή μελετώντας τις βασικές λειτουργίες του αθλητικού συλλόγου, όπως αθλητικές δραστηριότητες, διάφορα αθλήματα που προσφέρονται σε διαφορετικές ηλικιακές ομάδες, εθελοντικές δραστηριότητες, προπονήσεις, οικονομικά, επικοινωνία και μάρκετινγκ.

**Συμπεριλάβετε ένα θέμα ευθύνης** (βλ. Οφέλη από τη συν-δημιουργία για τους αθλητικούς συλλόγους) και εξετάστε εάν οι προτεινόμενες λύσεις θα μπορούσαν επίσης να αυξήσουν την επίδραση του συλλόγου στην κοινότητα.

### Παράδειγμα 1

Ο σύλλογος χρειάζεται περισσότερους εθελοντές για να εργαστούν ως βοηθοί ηγέτες για ομάδες παιδιών. Ο προγραμματισμός μιας εκστρατείας πρόσληψης επιλέγεται ως η πρόκληση.

Τα κριτήρια ευθύνης «Ισότητα των φύλων και απαγόρευση των διακρίσεων» και το «Ασφαλές και υγιές περιβάλλον λειτουργίας» ενσωματώνονται στον σχεδιασμό της εκστρατείας πρόσληψης.

**Η πρόκληση: Σχεδιάστε μια εκστρατεία για να στρατολογήσετε εθελοντές για παιδικές ομάδες ή για τον Αθλητικό Σύλλογο του Χωριού. Στην καμπάνια σας, εφαρμόστε τα κριτήρια ευθύνης της «Ισότητας των φύλων και απαγόρευσης διακρίσεων» ή/και το «Ασφαλές και υγιές περιβάλλον λειτουργίας».**

### Παράδειγμα 2

Ο αθλητικός σύλλογος θέλει να αυξήσει τη συνεργασία με άλλους συλλόγους και το σχολείο για αποτελεσματικότερη χρήση των πόρων. Η αύξηση της συνεργασίας επιλέγεται ως πρόκληση

Τα κριτήρια ευθύνης «Η χρηστή διακυβέρνηση» και «η περιβαλλοντική ευθύνη» ενσωματώνονται στον σχεδιασμό της αυξημένης συνεργασίας.

**Η πρόκληση: Προετοιμάστε ένα σχέδιο δράσης για τον Αθλητικό Σύλλογο του Χωριού για την αύξηση της συνεργασίας. Μπορείτε να εφαρμόσετε τα κριτήρια ευθύνης της «Χρηστής διακυβέρνησης» και «Περιβαλλοντικής ευθύνης» στον σχεδιασμό.**

# Ας ξεκινήσουμε! Εφαρμογή



## **Ατμόσφαιρα και επικοινωνία**

**Σε εκδηλώσεις**, η έμπνευση και τα κίνητρα μεταφέρονται από το ένα άτομο στο άλλο μέσω του κατοπτρισμού. Κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης, προωθήστε το ομαδικό πνεύμα και μια χαλαρή και ανεκτική ατμόσφαιρα. Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες και ενισχύστε την προσωπική τους πίστη στις δεξιότητες και τις επιδόσεις τους. Σε διαδικτυακές εκδηλώσεις, απαιτήστε από τις ομάδες να χρησιμοποιούν κάμερα ενώ εργάζονται.

**Σε μεγαλύτερες εκδηλώσεις** στις οποίες οι ομάδες εργάζονται ανεξάρτητα, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να ενημερώνονται και να υπενθυμίζονται για θέματα όπως οι προθεσμίες και το πρόγραμμα. Συμφωνήστε σε ένα κανάλι επικοινωνίας, όπως το WhatsApp ή το Slack.

**Είναι επίσης έξυπνο** να τεκμηριώσετε το γεγονός με φωτογραφίες, σημειώσεις κ.λπ.

## **Εμπνευσμένο ξεκίνημα**

**Οι συμμετέχοντες** έρχονται στην εκδήλωση συν-δημιουργίας με διαφορετικό υπόβαθρο. Ένα εμπνευσμένο ξεκίνημα τους παρακινεί να συνεργαστούν. Θυμηθείτε να αφιερώσετε αρκετό χρόνο για να ξεκινήσετε την εκδήλωση και να κάνετε τις ομάδες να εργάζονται.

**Κατά την έναρξη της εκδήλωσης**, μια κεντρική ομιλία από έναν εμπνευσμένο ομιλητή μπορεί να προσφέρει μια καλή εισαγωγή στο θέμα. Σκοπός είναι να κινητοποιηθούν οι σκέψεις στους συμμετέχοντες, να ενθαρρυνθούν για συν-δημιουργία, να τους προσφερθεί προστιθέμενη αξία και να προωθηθεί ο στόχος της εκδήλωσης. Η διάρκεια της ομιλίας προσαρμόζεται στη διάρκεια της εκδήλωσης. Για παράδειγμα, 15-20 λεπτά και 30-45 λεπτά μπορεί να είναι επαρκή για ένα σύντομο και μεγάλο συμβάν, αντίστοιχα. Ένα θέμα που «σπάει τον πάγο» είναι χρήσιμο για να ξεκινήσουν οι ομάδες. Σκοπός του είναι να δημιουργήσει μια χαλαρή ατμόσφαιρα, να βοηθήσει τα μέλη της ομάδας να εξοικειωθούν μεταξύ τους και να προσφέρει μια καλή αρχή για τη δουλειά τους.



## ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΜΕ ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΣΠΑΕΙ Ο ΠΑΓΟΣ:

### Παράδειγμα 1

Το “speed dating” είναι μια γρήγορη δραστηριότητα για να «σπάσει ο πάγος»

Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε δύο γραμμές αντικριστά. Κατά τη διάρκεια ενός λεπτού, τα δύο πρόσωπα που βρίσκονται αντιμέτωπα κατονομάζουν την ομάδα που εκπροσωπούν και εξηγούν τι αγαπούν περισσότερο στην άσκηση/αθλητισμό. Όταν τελειώσει το λεπτό, μία από τις γραμμές κινείται ένα βήμα προς τα δεξιά και το «επιπλέον» άτομο στην κορυφή της γραμμής ενώνεται με τη γραμμή στο άλλο άκρο. Στη συνέχεια επαναλαμβάνεται η ίδια συζήτηση με τον νέο συνεργάτη.

Εάν το επιτρέπει ο χρόνος, οι γραμμές μπορούν να ταξινομηθούν έτσι ώστε οι συμμετέχοντες να χωριστούν τυχαία σε δύο ομάδες στην αρχή. Στη συνέχεια, κάθε ομάδα καλείται να σχηματίσει μια ουρά ανάλογα με τον μήνα γέννησης, από τον Ιανουάριο έως τον Δεκέμβριο. Στη συνέχεια, οι ουρές καλούνται να στραφούν για να σχηματίσουν δύο γραμμές στραμμένες η μία προς την άλλη.

### Παράδειγμα 2

Η δραστηριότητα που θα «σπάσει τον πάγο» μπορεί επίσης να είναι μια αθλητική δραστηριότητα, όπως η διελκυστίνδα σε μια εκδήλωση στην Κύπρο.



Φωτογραφία: Ευσταθιος Χριστοδουλίδης.

### Example 3

Αυτό είναι ένα παράδειγμα για να «σπάσει ο πάγος» σε μια διαδικτυακή εκδήλωση.

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες εκ των προτέρων να φέρουν μαζί τους μια κούπα καφέ. Κατά τη διάρκεια της συνεδρίας, όλοι παρουσιάζουν την κούπα τους, εξηγώντας «γιατί αυτή είναι η καλύτερη κούπα καφέ ποτέ» ή «τι λέει αυτή η κούπα καφέ για μένα». Ο επιμορφωτής μπορεί να πάει πρώτος και να δείξει πόσο χιουμοριστικές μπορεί να είναι οι απαντήσεις. Σε μεγάλες εκδηλώσεις, αυτό μπορεί να γίνει σε αίθουσες ξεμπλοκαρίσματος.

## Τα βασικά της ομαδικής εργασίας

Στις εκδηλώσεις συν-δημιουργίας, οι ομάδες συχνά αποτελούνται από άτομα που δεν έχουν συναντηθεί στο παρελθόν. Συνιστάται να περάσετε από τα βασικά της καλής ομαδικής εργασίας στην αρχή της εργασίας.

- Γνωριμία.
- Ακούγοντας ο ένας τον άλλον.
- Εστιάζοντας στο έργο και όντας ενεργά παρόντες.
- Παροχή προστιθέμενης αξίας στο έργο της ομάδας.

- Υποστήριξη στις απόψεις και τις ιδέες άλλων.
- Η ευθύνη για την απόδοση της ομάδας.
- Διατήρηση μιας χαλαρής ατμόσφαιρας.
- Άσκηση κριτικής με τη μορφή ερώτησης.
- Εφαρμογή του «μοντέλου χάμπουργκερ» κατά την παροχή σχολίων: δώστε πρώτα θετικά σχόλια, στη συνέχεια εποικοδομητικά σχόλια και, τέλος, ένα ακόμη θετικό σχόλιο.

## Προκλήσεις, ομάδες και διευκόλυνση

Σε μια εκδήλωση συν-δημιουργίας, ο αριθμός των προκλήσεων μπορεί να διαφέρει. Σε εκδηλώσεις με μεγάλο αριθμό συμμετεχόντων, είναι δυνατόν να προσφερθεί μεγαλύτερος αριθμός διαφορετικών προκλήσεων. Υπάρχουν μερικοί τρόποι για να βελτιώσετε τα αποτελέσματα.

- Δώστε την ίδια ανάθεση σε περισσότερες από μία ομάδες για να λάβετε εναλλακτικές λύσεις.
- Αφήστε τις ίδιες τις ομάδες να επιλέξουν την πιο ενδιαφέρουσα πρόκληση ή να αναθέσουν τις προκλήσεις στις ομάδες.
- Ανάλογα με το θέμα και το περιεχόμενο της πρόκλησης, μπορείτε να προτείνετε πιθανές μεθόδους και εργαλεία, όπως ο σχεδιασμός υπηρεσιών, ο καταγιγισμός ιδεών ή το μοντέλο καμβά. Αυτό, φυσικά, απαιτεί από την ομάδα να γνωρίζει πώς να χρησιμοποιήσει την εν λόγω μέθοδο.
- Ενημέρωση των συμμετεχόντων σχετικά με το θέμα ή το θέμα της πρόκλησης ήδη στο στάδιο της καταχώρισης

## Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΔΙΑΜΕΣΟΛΑΒΗΤΗ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΝΟΣ HACKATHON



**Συνήθως, μια ομάδα αποτελείται** από τρία έως πέντε μέλη. Συνιστάται να αναθέσετε τους συμμετέχοντες σε ομάδες είτε εκ των προτέρων είτε επί τόπου, καθιστώντας τις ομάδες όσο το δυνατόν πιο διαφορετικές. Μπορεί επίσης να είναι δυνατή η εγγραφή σε ένα hackathon ως ομάδα.

**Σε εκδηλώσεις μεγαλύτερης διάρκειας**, η υποστήριξη που παρέχεται από τους διαμεσολαβητές ή τους μέντορες μπορεί να οργανωθεί με διάφορους τρόπους:

- Κλείσιμο ραντεβού για τη λήψη υποστήριξης.
- Επίσκεψη σε «ανοιχτές κλινικές» για υποστήριξη, εφόσον απαιτείται.
- Οι διαμεσολαβητές ή οι μέντορες μπορούν να εναλλάσσονται μεταξύ των ομάδων κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης.
- Στις ομάδες μπορούν να ανατεθούν συγκεκριμένοι διαμεσολαβητές (αυτό δεσμεύει πόρους).

## Παρουσίαση των αποτελεσμάτων των ομάδων

**Παρουσίαση των αποτελεσμάτων** στο πλαίσιο της εργασίας των ομάδων. Η μορφή ή η μέθοδος παρουσίασης θα πρέπει να συμφωνούνται από κοινού κατά την ανάθεση των εργασιών. Ολόκληρη η ομάδα θα πρέπει κατά προτίμηση να συμμετέχει στην παρουσίαση των αποτελεσμάτων.

**Σε μεγαλύτερες εκδηλώσεις**, η συνήθης παρουσίαση είναι το pitching (3 έως 5 λεπτά). Το pitching είναι μια «ομιλία πωλήσεων» με την οποία η ομάδα «πουλάει» τις ιδέες της ή τις προτεινόμενες λύσεις στο κοινό. Είναι ένα δομημένο μοντέλο για την παροχή των βασικών πληροφοριών σε συμπαγή μορφή. Είναι δυνατή η χρήση γραπτού, ακουστικού ή οπτικού υλικού για την υποστήριξη του pitching και την εμβάθυνση του περιεχομένου της παρουσίασης. Συχνά χρησιμοποιούνται συμπαγείς παρουσιάσεις του PowerPoint.

**Το μοντέλο NABC που αναπτύχθηκε από το Πανεπιστήμιο του Στάνφορντ** είναι ένα δημοφιλές μοντέλο pitching. Σε αυτό το μοντέλο, το πρώτο βήμα είναι η ανάλυση αναγκών (Ανάγκη), ακολουθούμενη από την πρόταση της ομάδας για λύση (Προσέγγιση) και τα οφέλη της λύσης (Οφέλη). Τέλος, ο παρουσιαστής εξηγεί γιατί αυτή η πρόταση είναι καλύτερη από τους ανταγωνιστές (Ανταγωνισμός).

### ΑΝΑΓΚΗ

Περιγραφή που επικεντρώνεται στον πελάτη: ποιες ανάγκες αντιμετωπίζονται και ποιο πρόβλημα επιλύεται.

### ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Ποιο είναι το όφελος για τον πελάτη; Πώς ανταποκρίνεται στις ανάγκες του πελάτη;

### ΟΦΕΛΗ

Αξία και όφελος που δημιουργείται από την αλλαγή. Ποια είναι η αξία του οφέλους σε σύγκριση με το κόστος;

### ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Εναλλακτικές λύσεις, που ξεχωρίζουν από αυτές, κίνδυνοι. Γιατί ο πελάτης θα επιλέξει την προτεινόμενη λύση;

## ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ:

Το Πανεπιστήμιο Εφαρμοσμένων Σπουδών της Νοτιοανατολικής Φινλανδίας διοργάνωσε ένα hackathon για φοιτητές πολιτικών δραστηριοτήτων και εργασίας στον τομέα της νεολαίας, με μια πρόκληση που είναι οικεία στους περισσότερους αθλητικούς συλλόγους: Πώς να παρακινήσετε περισσότερους νέους να ασκούνται και να συμμετέχουν σε αθλητικές δραστηριότητες συλλόγων;

Στην εκδήλωση αυτή, τα αποτελέσματα παρουσιάστηκαν ως κόμικς/εικονογραφημένα. Οι ομάδες συζήτησαν τη συμμετοχή των νέων σε δραστηριότητες αθλητικών συλλόγων από διάφορες οπτικές γωνίες, όπως :

- πρόσβαση σε πληροφορίες
- προσβασιμότητα
- διαχείριση χρόνου
- κόστος
- ψηφιοποίηση
- COVID-19
- συνεργασία με σχολεία
- συμμετοχή σε δραστηριότητες αθλητικών συλλόγων (προπονητής, διοργανωτής ή εθελοντής).



Περισσότερες πληροφορίες για την εκδήλωση και τα αποτελέσματά της: <https://www.facebook.com/villagesonmove>. Φωτογραφίες: Μαρίτα Ματίλα.

# Ας ξεκινήσουμε!

## Αξιολόγηση, δοκιμή, πιλοτική εφαρμογή



**Η συν-δημιουργία δημιουργεί** ιδέες και εισροές που χρειάζονται περαιτέρω ανάπτυξη ή μπορούν να δοκιμαστούν στην πράξη χρησιμοποιώντας το ευέλικτο πιλοτικό μοντέλο. Η περαιτέρω ανάπτυξη, η πιλοτική εφαρμογή και οι συναφείς αρμοδιότητες είναι ζητήματα που θα πρέπει να συμφωνηθούν ήδη σε σχέση με την εκδήλωση συν-δημιουργίας.

**Εάν μια συγκεκριμένη κριτική επιτροπή αξιολογήσει** τα αποτελέσματα των ομάδων, πρέπει να δοθεί αρκετός χρόνος για αυτό. Τα κριτήρια αξιολόγησης καθορίζονται εκ των προτέρων.

### Κριτήρια αξιολόγησης

*Παραδείγματα κριτηρίων για την αξιολόγηση των αποτελεσμάτων:*

- **Ευχρηστία της ιδέας:**  
πόσο εύκολα ή γρήγορα μπορεί να εφαρμοστεί η ιδέα στην πράξη;
- **Σχέση κόστους-αποτελεσματικότητας:**  
ποιο είναι το επίπεδο αποδοτικότητας της ιδέας που εφαρμόζεται στην πράξη, ο λόγος εισροών-εκροών
- **Ανθρώπινοι πόροι που απαιτούνται:**  
πόσες ώρες εργασίας πρέπει να διατεθούν για την υλοποίηση της ιδέας·απαιτεί περισσότερα άτομα;
- **Απαραίτητη τεχνολογία:**  
υπάρχει η τεχνολογία ή η ιδέα απαιτεί επενδύσεις στην τεχνολογία;
- **Ικανότητα υποδοχής:**  
πόσο εύκολα θα υιοθετηθεί η ιδέα ως νέα ρουτίνα;

- **Συντελεστής κινδύνου:**  
όταν εφαρμόζεται, ποια είναι η πιθανότητα θετικών ή αρνητικών επιπτώσεων της ιδέας στην τρέχουσα κατάσταση
- **Αξία καινοτομίας:**  
πόση προστιθέμενη αξία θα δημιουργήσει η ιδέα για την ομάδα-στόχο θα αυξήσει την αφοσίωση κ.λ.π.;
- **Αξία εικόνας:**  
πόσο ισχυρή είναι η επίδραση στην εικόνα;
- **Ποσοστό προστιθέμενης αξίας:**  
πόσο σύντομα θα επιτευχθούν τα αναμενόμενα οφέλη;

**Τα κριτήρια αξιολόγησης μπορούν να εφαρμοστούν στις ιδέες βαθμολογώντας τις ιδέες ως εξής:**

- 0 βαθμοί = Η ιδέα δεν πληροί το κριτήριο καθόλου
- 1 βαθμός = Η ιδέα πληροί το κριτήριο σε κάποιο βαθμό
- 2 βαθμοί = Η ιδέα πληροί το κριτήριο ικανοποιητικά
- 3 βαθμοί = Η ιδέα πληροί το κριτήριο άριστα

## **Πειραματισμός ή πιλοτική;**

**Η πειραματική ανάπτυξη βασίζεται** στη συνεχή μάθηση. Οι ιδέες μπορούν να δοκιμαστούν σε μικρή κλίμακα στην αρχή, μαθαίνοντας από τις εμπειρίες πριν από την περαιτέρω ανάπτυξη: Πώς λειτουργεί αυτό; Τι μπορούμε να μάθουμε από αυτό; Με αυτόν τον τρόπο, η πιθανή αποτυχία μιας ιδέας ή ενός πειράματος μπορεί να ανιχνευθεί γρήγορα, ενώ οι επιτυχίες ενσωματώνονται ως μέρος της καθημερινής ρουτίνας.

**Μετά τη βελτίωση της ιδέας**, το νέο μοντέλο λειτουργίας μπορεί να εφαρμοστεί πιλοτικά για να διασφαλιστεί ότι λειτουργεί όπως έχει διαμορφωθεί.

## **Δοκιμή των αποτελεσμάτων**

- Ξεκινήστε από μέτρα που μπορούν να οδηγήσουν σε αποτελέσματα πιο εύκολα και γρήγορα.
- Ανάθεση καθηκόντων και ευθυνών σε άλλους.
- Εφαρμογή της αλλαγής σταδιακά και με υπομονή.
- Μια στο τόσο, σταματήστε για να διασφαλίσετε ότι η έρευνα οδηγεί προς τη σωστή κατεύθυνση.

## Διαδικτυακή Συν-δημιουργία;

**Επιτυχημένες εκδηλώσεις συν-δημιουργίας** μπορούν να οργανωθούν διαδικτυακά. Αυτό παρέχει επίσης ευκαιρίες για διεθνή συνεργασία. Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δοθεί στη δημιουργία ενός αισθήματος συνεργασίας μαζί, καθώς οι συμμετέχοντες κάθονται μόνοι στους υπολογιστές τους. Επιπλέον, η καθυστέρηση που προκαλείται από την τεχνολογία μειώνει την αυθόρμητη αλληλεπίδραση.

**Οι συμμετέχοντες που εργάζονται σε μικρές ομάδες** σε μια διαδικτυακή εκδήλωση θα πρέπει να καθοδηγούνται να χρησιμοποιούν υπολογιστή, κάμερα και υπηρεσίες cloud και να παράγουν κοινά έγγραφα. Η συμμετοχή μόνο μέσω έξυπνης συσκευής, όπως τηλέφωνο ή tablet, περιορίζει σημαντικά την εργασία.

**Όσοι ασχολούνται με τις προετοιμασίες** θα πρέπει να έχουν μια «πρόβα ντυσίματος» πριν από την εκδήλωση για να δοκιμάσουν και να ελέγξουν ότι όλα λειτουργούν ομαλά και όλοι γνωρίζουν τις ευθύνες τους.

**Μια μεγαλύτερη εκδήλωση μπορεί επίσης να πραγματοποιηθεί** από ένα στούντιο, χρησιμοποιώντας οπτικό τοπίο και ηχοτοπίο για να πλησιάσει τους συμμετέχοντες, δημιουργώντας μια ευχάριστη ατμόσφαιρα και μια αίσθηση κοινότητας. Ένας παρουσιαστής που μιλάει άπταιστα είναι σημαντικός για να οδηγήσει τη διοργάνωση προς τα εμπρός. Αναθέστε σε άτομα να παρακολουθούν τη συνομιλία και να παρέχουν τεχνική υποστήριξη.

**Στους συμμετέχοντες δίνονται οδηγίες** για τη χρήση κάμερας, μικροφώνου και συνομιλίας κατά τη διάρκεια του προγράμματος. Οι ομιλητές και οι παρουσιαστές θα πρέπει να κουνιούνται ιστην κάμερά τους, τουλάχιστον για λίγο.

**Οι συμμετέχοντες κάθονται μόνοι τους στον υπολογιστή**, γι' αυτό και οι δυνατότητες να «καθρεφτίσουν» τα συναισθήματα των άλλων συμμετεχόντων είναι ελάχιστες. Η απογοήτευση και η αβεβαιότητα αναπτύσσονται εύκολα. Οι ομάδες θα πρέπει να συμφωνήσουν για τη χρήση της κάμερας κατά τη διάρκεια της εργασίας τους.

**Κατά τη διάρκεια ενός απομακρυσμένου συμβάντος**, η συγκέντρωση συχνά αρχίζει να γλιστράει, γι' αυτό είναι καλή ιδέα να κάνετε πάντα ένα διάλειμμα 10-15 λεπτών μετά από 45 λεπτά εργασίας. Τα διαλείμματα περιλαμβάνονται στο χρονοδιάγραμμα, έτσι ώστε οι συμμετέχοντες να τα γνωρίζουν εκ των προτέρων. Κατά τη διάρκεια της ομαδικής εργασίας, οι ομάδες μπορούν ανεξάρτητα να αποφασίσουν για τα δικά τους διαλείμματα.

**Το χρονοδιάγραμμα θα** πρέπει να αφήνει περιθώρια για πιθανά τεχνικά προβλήματα. Η διαδικτυακή εργασία σε μικρές ομάδες περιλαμβάνει επίσης συνήθως καθυστερήσεις που δεν συμβαίνουν όταν εργάζεστε πρόσωπο με πρόσωπο.

**Η αίσθηση της κοινότητας μπορεί να προωθηθεί** με πολλούς τρόπους. Πριν από την έναρξη του προγράμματος, οι συμμετέχοντες μπορούν να βοηθηθούν να προσανατολιστούν στο θέμα μέσω μουσικής, βίντεο, εικόνων, κουίζ ή άλλων παρόμοιων ερεθισμάτων. Κατά τη διάρκεια του προγράμματος οι συμμετέχοντες μπορούν να ενεργοποιηθούν μέσω ψηφοφορίας ή με τη διοργάνωση ανώνυμων δημοσκοπήσεων για να εκτονωθούν.

**Εάν η εκδήλωση περιλαμβάνει** μια τελική αξιολόγηση του έργου των ομάδων από μια κριτική επιτροπή, οι συμμετέχοντες μπορεί εν τω μεταξύ να λάβουν ψυχαγωγία ή να τους ζητηθεί να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο εποικοδομητικής κριτικής.

# Παραρτήματα

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1 Πρότυπο περιγραφής πρόκλησης

Τίτλος πρόκλησης

εδώ Ετικέτες / Λέξεις-κλειδιά

Λίστα των σημαντικότερων λέξεων-κλειδιών

### Πρόκληση

Μια συμπαγής και κατανοητή περιγραφή της πρόκλησης: ποιο είναι το πρόβλημα που πρέπει να επιλυθεί ή ποια ευκαιρία πρέπει να μελετηθεί λεπτομερέστερα; Μην περιγράφετε το ιστορικό της πρόκλησης ή τους λόγους επιλογής της, απλώς εξηγήστε το όσο το δυνατόν σαφέστερα και συντομότερα, κατά προτίμηση με μία ή δύο προτάσεις.

### Περιγραφή και ιστορικό

Περιγράψτε με σαφήνεια το ιστορικό, το περιβάλλον, τις ομάδες-στόχους και την αποτελεσματικότητα της πρόκλησης, καθώς και οποιεσδήποτε άλλες απαραίτητες βασικές πληροφορίες. Εξηγήστε γιατί πρέπει να επιλυθεί η πρόκληση ή γιατί πρέπει να μελετηθούν λεπτομερέστερα οι μελλοντικές ευκαιρίες. Στόχος είναι η παροχή επαρκών πληροφοριών σχετικά με την πρόκληση ώστε να καταστεί κατανοητή και επιλύσιμη. Χωρίστε το κείμενό σας σε παραγράφους για να το κάνετε πιο ευανάγνωστο. Κάντε το κείμενό σας συνοπτικό και κατανοητό.

### Συστάσεις και προϋποθέσεις

Εδώ μπορείτε να περιγράψετε τυχόν όρους ή περιορισμούς που πρέπει να ληφθούν υπόψη στην προτεινόμενη λύση (νόμοι, κανονισμοί, κόστος, ομάδες-στόχοι κ.λπ.). Εάν υπάρχουν ορισμένες συστάσεις από τις οποίες πρέπει να ξεκινήσει η εργασία, μπορούν να περιγραφούν εδώ. Ο σκοπός του τμήματος είναι να βοηθήσει να ξεκινήσετε, να αποτρέψετε την επανεφεύρεση του τροχού και να δώσετε τα γεγονότα. Ο σκοπός ΔΕΝ είναι να τεθεί ένα αυστηρό πλαίσιο για τη λύση, αλλά να βοηθήσει να στοχεύσει το έργο ουσιαστικά.

### Υλικά

Καταγράψτε τα διαθέσιμα υλικά, όπως εκδόσεις, αναφορές, στατιστικά στοιχεία και οτιδήποτε μπορεί να είναι χρήσιμο για το σχεδιασμό της λύσης. Συμπεριλάβετε έναν σύνδεσμο για όλα αυτά.

### Τεχνολογία και εργαλεία

Κατάλογος κατάλληλων τεχνολογιών και εργαλείων (εάν σχετίζονται με την πρόκληση). Συμπεριλάβετε έναν σύνδεσμο για όλα αυτά.



## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2 Ένα παράδειγμα του κειμένου της συμφωνίας (δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας)**

*Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας επί των αποτελεσμάτων και των εννοιών που παράγονται κατά τη διάρκεια του hackathon (εφεξής το «Υλικό») ανήκουν στον συμμετέχοντα (εφεξής ο «Συμμετέχων»), ανεξάρτητα από το αν το Υλικό προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα ή όχι. Κάθε Υλικό που δημιουργείται μέσω συνεργασίας είναι ιδιοκτησία της ομάδας που το δημιούργησε, εκτός εάν οι συμμετέχοντες έχουν συμφωνήσει διαφορετικά.*

*Ο Συμμετέχων παραχωρεί στο αθλητικό σωματείο (εφεξής «Σωματείο») το μη αποκλειστικό δικαίωμα χρήσης και τροποποίησης του Υλικού ανεξάρτητα από το αν το Υλικό προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα. Η ελεύθερη, μόνιμη, χρονικά και γεωγραφικά απεριόριστη πρόσβαση αφορά τη χρήση του Υλικού από τον οργανισμό της Λέσχης. Όταν το Σωματείο χρησιμοποιεί το Υλικό, πρέπει να σέβεται τα πνευματικά δικαιώματα. Η παράδοση των αποτελεσμάτων σε τρίτους υπόκειται σε συμφωνία μεταξύ των Συμμετεχόντων και του Club.*

*Ο Συμμετέχων εγγυάται να μην χρησιμοποιεί σκόπιμα οποιοδήποτε υλικό που παραβιάζει τα δικαιώματα άλλου μέρους. Κατά τη χρήση εικόνων και κειμένου σύμφωνα με τις διατάξεις περί παράθεσης αποσπασμάτων του Νόμου περί Πνευματικών Δικαιωμάτων, ο Συμμετέχων πρέπει να προσδιορίζει τον δημιουργό, τον φωτογράφο και την πηγή του πρωτότυπου έργου.*

## **Βιβλιογραφία και αναφορές**

Aaltonen, S., Hytti, U., Lepistö, T. & Mäkitalo-Keinonen, T. 2016. Yhteiskehittäminen: kaikki siitä puhuu, mutta mitä se on ja miten siinä onnistua? WWW-document. Available at: <https://www.utu.fi/fi/ajankohtaista/uutinen/yhteiskehittaminen-kaikki-siita-puhuu-mutta-mita-se-on-ja-miten-siina>

Arkko-Saukkonen, A. & Merivirta, M. (toim.) 2013. Creative steps – innovatiivinen polku kohti ideaa. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulun julkaisuja. Sarja B. Raportit ja selvitykset 25/2013. Available at: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-5897-87-6>

Calco, M. & Veeck, A. 2015. The markathon: adapting the hackathon model for an introductory marketing class project. Marketing Education Review 25 (1), 33–38.

DIY hack toolkit. 2019. Available at: <https://www.diyhackathon.farmhack.nl/toolkit>

Ervasti, E. & Turunen, J. 2020. Pitch! Innostavan tiivistämisen taito. Helsinki: S&S.

Fernandes, T. & Remelhe, P. 2016. How to engage customers in co-creation: customers' motivations for collaborative innovation. Journal of Strategic Marketing 24 (3–4), 311–326.

Galvagno, M. & Dalli, D. 2014. Theory of value co-creation: a systematic literature review. Managing Service Quality 24 (6), 643–683.

Huvio, P. 2014. Diges aineettomien oikeuksien opas. Available at: [https://www.prh.fi/stc/attachments/tietoaphsta/newfolder\\_4/Diges\\_aineettomien\\_oikeuksien\\_opas.pdf](https://www.prh.fi/stc/attachments/tietoaphsta/newfolder_4/Diges_aineettomien_oikeuksien_opas.pdf)

Jonker, J. & Faber, N. 2019. Insights from teaching sustainable business models using a mooc and a hackathon. *Journal of Business Models* 7 (3), 57–66.

Kasper, M. & Kylänen, M., 2019. Hackathonilla nopeita aihioita ja uusia digitaalisia ratkaisuja. Teoksessa Mantere, P. (toim.) *Tekemisen meininki – näkökulmia restonomikoulutuksen työelämäyhteistyöhön*. Laurea julkaisut 102. Helsinki: Laurea.

Kesämaa, H. & Mattila, M. (toim.) 2021. Ideariihi, häkkäys, jamit. *Yhteiskehittämisen opas opettajille*. Xamk Kehittää 141. Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulu.

Leppänen, Juha 2017. Pitchaus projektipäällikön työkaluna. Available at: <https://ajatuskatkoja.com/2017/03/15/pitchaus-projektipaallikon-tyokaluna/> (Accessed: 25 August 2022)

Malve-Ahlroth, S. (toim.) 2019. Avaimet avoimen datan hackathoniin. *Opas korkeakouluille ja kehittäjille*. Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 124. Turun ammattikorkeakoulu.

Mitä on pitchaus? s.a. Available at: <https://www.ornamo.fi/fi/kysymys/yleisia-pitchaus-vinkkeja/> [Accessed: 25 January 2021]

Ojasalo, K., Moilanen, T. & Ritalahti, J. 2015. *Kehittämistyön menetelmät*. 3.–4. painos. Helsinki: Sanoma Pro.

Parpei, R. 2018. *Tee, toimi, saa aikaan! Kehitä ja johda toimeenpanoa*. Helsinki: Alma Talent.

Ramaswamy, V. & Ozcan, K. 2018. What is co-creation? An interactional creation framework and its implications for value creation. *Journal of Business Research* 84 (C), 196–205.

Roberts, D., Hughes, M. & Kertbo, K. 2014. Exploring consumers' motivations to engage in innovation through co-creation activities. *European Journal of Marketing* 48 (1/2), 147–169.

Russo-Spena, T. & Mele, C. 2012. “Five Co-s” in innovating: a practice-based view. *Journal of Service Management* 23 (4), 527–553.

Saarijärvi, H., Kannan, P. K. & Kuusela, H. 2013. Value co-creation: theoretical approaches and practical implications. *European Business Review* 25 (1), 6–19.

Suomen Olympiakomitea: *Seuratoiminnan tulevaisuus -työkirja*. 2017  
<https://storage.googleapis.com/valo-production/2018/01/seuratoiminnan-tulevaisuuden-tyokirja.pdf>

Value proposition s.a. Available at: <https://www.innovationcanvas.ktn-uk.org/resources/value-proposition-nabc>.

Yrittäjän opas: pitchaus eli myyntipuhe s.a. Available at: <https://duunitori.fi/tyoelama/yrittajanopas/ideasta-liiketoiminnaksi/pitchaus>

*Οι εταίροι του έργου Villages On The Move Go ανέπτυξαν εργαλεία για αγροτικούς αθλητικούς συλλόγους στο πνεύμα της πειραματικής κουλτούρας.*

*01 Ιανουαρίου 2020–31 Αυγούστου 2022.*



*Οι άλλες εκδόσεις που παράγονται από το προϊόν είναι διαθέσιμες στη διεύθυνση*

*[www.villagesonmove.com/handbooks](http://www.villagesonmove.com/handbooks)*

*Εγχειρίδιο για αθλητικούς συλλόγους εν κινήσει  
Εργαλείο αξιολόγησης για αθλητικούς συλλόγους εν κινήσει*

*ΑΠΟΠΟΙΗΣΗ ΕΥΘΥΝΗΣ «Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.»*

