



YOUTH REGAINED

**Αναδιαμορφώνοντας τις στάσεις των ανηλίκων και
των νέων με κίνδυνο παραβατικότητας/υποτροπής
μέσω προγραμμάτων κατάρτισης**

Αποτελέσματα έρευνας & Συστάσεις

No. 2021-1-RO01-KA220-YOU-000029132



Το Youth Regained είναι ένα πρόγραμμα που αφορά την έλλειψη κατάρτισης των νεαρών (ανήλικων) παραβατών σε όλη την Ευρώπη και τις δυσκολίες (π.χ. φτώχεια, στέγαση) που αντιμετωπίζουν εξαιτίας αυτής της έλλειψης. Μια άλλη προτεραιότητα του έργου είναι η ευαισθητοποίηση σχετικά με τις βασικές ικανότητες που πρέπει να αναπτύξουν οι νεαροί/-ες παραβάτες για να βελτιώσουν την απασχολησιμότητά τους. Το προτεινόμενο έργο στοχεύει στην αντιμετώπιση αυτού του ζητήματος μέσω της συνεργασίας με τοπικές ΜΚΟ, Οργανώσεις της Κοινωνίας των Πολιτών (ΟΚΠ) και αρχές για την ενίσχυση της απασχολησιμότητας των ανήλικων, των νέων που διατρέχουν κίνδυνο να παρανομήσουν ή να επαναλάβουν την παραβατική συμπεριφορά τους, ώστε να ενισχυθεί η ένταξή τους στις κοινωνίες.

Το έργο YOUTH REGAINED έχει ως γενικούς στόχους:

- ✓ Την ενίσχυση των ικανοτήτων και των βασικών δεξιοτήτων των πρώην καταδικασθέντων ανήλικων παραβατών, προκειμένου να διευκολυνθεί η μετάβασή τους στην ενήλικη ζωή και να υποστηριχθεί η ένταξή τους στην αγορά εργασίας.
- ✓ Την ανάπτυξη δραστηριοτήτων που εστιάζουν στην ενίσχυση της ένταξης και της απασχολησιμότητας των ανήλικων παραβατών καθώς πρόκειται για νέους με λιγότερες ευκαιρίες.
- ✓ Την υποστήριξη των ΟΚΠ που επικεντρώνονται στην προστασία και την επανένταξη των ανήλικων παραβατών και την ενθάρρυνση των νέων που κινδυνεύουν να περιθωριοποιηθούν να ανακτήσουν τη ζωή τους και τη θέση τους στην κοινωνία.
- ✓ Την ενεργοποίηση των ΟΚΠ και των ενδιαφερομένων από τους επιχειρηματικούς τομείς και την εκπαίδευσή τους για την εξάλειψη των στερεοτύπων που σχετίζονται με την απασχολησιμότητα των ανήλικων παραβατών μετά την αποφυλάκισή τους.

Οι κύριες δραστηριότητες που θα υλοποιηθούν μέσω του έργου και οι οποίες θα οδηγήσουν στα 3 Αποτελέσματα του Έργου είναι οι εξής:

- ✓ Έρευνα και κατάρτιση (ΑΕ1: YOUTH REGAINED Οδηγός Καλών Πρακτικών).
- ✓ ΑΕΠ (Ανοιχτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι) (ΑΕ2: YOUTH REGAINED e-μάθημα).
- ✓ Εργαστήρια και κατάρτιση (ΑΕ3: YOUTH REGAINED Εργαλειοθήκη Ευαισθητοποίησης και Κατάρτισης).



Τα συμπεράσματα που ακολουθούν βασίζονται στις δραστηριότητες των εταιρών με τους ενδιαφερόμενους φορείς. Στις δραστηριότητες αυτές συμμετείχαν: εκπαιδευτικοί, επιμελητές κοινωνικής αρωγής, κοινωνικοί λειτουργοί, ψυχοθεραπευτές, εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας, ψυχολόγοι, εγκληματολόγοι, ειδικοί σε θέματα επανακοινωνικοποίησης.

Η έρευνά μας εστίασε κυρίως στο ποιες ικανότητες πρέπει να αναπτύξουν οι νεαροί παραβάτες για να αυξάνουν τις πιθανότητες εργασιακής απασχόλησής τους. Η πλειονότητα των νέων στα Ειδικά Καταστήματα Κράτησης Νέων (Ε.Κ.Κ.Ν.) Έχει εξαιρετικά χαμηλό μορφωτικό επίπεδο και δυσκολεύεται ακόμη και με βασικές δεξιότητες, όπως η ανάγνωση ενός κειμένου και η συγγραφή ενός κειμένου. Από τις δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν για όλες τις χώρες-εταίρους του έργου προέκυψαν αρκετές κοινές ικανότητες: δεξιότητες γραμματισμού (γραφή, ανάγνωση) βασικοί κανόνες συμπεριφοράς, επικοινωνία, εθιμοτυπία, δεξιότητες ομιλίας, κοινωνικές δεξιότητες, αυτογνωσία, βασικές γνώσεις), ψηφιακές δεξιότητες (πώς να προετοιμάζουν ένα βιογραφικό σημείωμα, να συντάσσουν ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου χρησιμοποιώντας σωστό και ευγενικό λόγο- πώς να βρίσκουν τις πληροφορίες που χρειάζονται, πώς να χειρίζονται τις ηλεκτρονικές κυβερνητικές πύλες), ηγετικές δεξιότητες και μηχανισμοί διαχείρισης προβλημάτων, διαχείριση χρόνου, ενεργή ακρόαση και ειδικές πρακτικές και τεχνικές δεξιότητες ανάλογα με τις επαγγελματικές τους προτιμήσεις. Επίσης, άλλες δεξιότητες που πρέπει να καλλιεργήσουν οι νεαροί/-ες παραβάτες προκειμένου να εισέλθουν στην αγορά εργασίας είναι: εργασία σε ομάδες, ανάπτυξη των οικονομικών και νομικών τους γνώσεων και δεξιότητες αναζήτησης εργασίας (πώς/πού να βρουν πληροφορίες για κενές θέσεις εργασίας- τι είναι η συνέντευξη για δουλειά και πώς να συμπεριφέρονται κατά τη διάρκειά της).

Οι συναισθηματικές ικανότητες είναι ένα άλλο σύνολο δεξιοτήτων που είναι απαραίτητες για την ανάπτυξη των ικανοτήτων των νεαρών παραβατών και τη βελτίωση της απασχολησιμότητάς τους. Οι περισσότεροι/-ες νεαροί/-ες παραβάτες δυσκολεύονται να κατανοήσουν τα δικά τους συναισθήματα καθώς και αυτά των άλλων. Η ανάπτυξη της συναισθηματικής νοημοσύνης θα τους/τις βοηθούσε να συνδεθούν με τον εσωτερικό τους εαυτό, επιτρέποντάς τους να κατανοήσουν τις ανάγκες τους, να ελέγχουν τα συναισθήματά τους, να κατανοούν τις επιπτώσεις των πράξεών τους και να δημιουργούν θετικές διαπροσωπικές σχέσεις.

Μια σημαντική πτυχή στην οποία εστιάζει το έργο μας είναι η ανάπτυξη παιχνιδιών που βοηθούν τους/τις νεαρούς/-ές παραβάτες να αναπτύξουν τις δεξιότητες απασχολησιμότητάς τους. Έτσι, κάθε εταίρος διεξήγαγε διάφορες δραστηριότητες με τους ενδιαφερόμενους φορείς για να διαπιστωθεί ποια παιχνίδια θα ήταν χρήσιμα για τους/τις νεαρούς/-ές παραβάτες και σε ποια μορφή θα έπρεπε να είναι αυτά τα παιχνίδια: επιτραπέζιο παιχνίδι ή διαδικτυακό παιχνίδι. Παιχνίδια ρόλων, παιχνίδια που ενθαρρύνουν την ομαδική εργασία, παιχνίδια σχετικά με το πώς να πάρει κανείς μια συνέντευξη και παιχνίδια που βασίζονται σε πραγματικά γεγονότα ήταν μερικές μόνο



από τις προτάσεις που είχαν οι ενδιαφερόμενοι φορείς για παιχνίδια που θα ήταν χρήσιμα για τους/τις ανήλικους/-ες παραβάτες.

Όσον αφορά τη μορφή με την οποία θα πρέπει να αναπτυχθεί το παιχνίδι, οι απόψεις των ενδιαφερομένων δίστανται. Κάποιοι θεώρησαν ότι ένα διαδικτυακό παιχνίδι θα ήταν ωφέλιμο, επειδή οι νέοι σήμερα έλκονται περισσότερο από την τεχνολογία, άλλοι θεώρησαν ότι ένας συνδυασμός μεταξύ ενός διαδικτυακού παιχνιδιού και ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού είναι ο καλύτερος, επειδή ένα διαδικτυακό παιχνίδι μπορεί να τους απορροφήσει, ενώ τα επιτραπέζια παιχνίδια βελτιώνουν τις κοινωνικές δεξιότητες και τις διασυνδέσεις. Όμως η πιο κοινή γνώμη για το θέμα αυτό ήταν ότι ένα διαδικτυακό παιχνίδι είναι εξαιρετικά δύσκολο να εφαρμοστεί σε κέντρα όπου βρίσκονται ανήλικοι νέοι/-ες, λόγω διαφόρων δυσκολιών. Πρώτα απ' όλα, ένα διαδικτυακό παιχνίδι δεν μπορεί να εφαρμοστεί λόγω της έλλειψης εξοπλισμού σχετικών συσκευών στα εκπαιδευτικά κέντρα για νεαρούς/-ές παραβάτες, της έλλειψης προσωπικού για την επίβλεψή τους ώστε να χρησιμοποιούν τις συσκευές μόνο για το παιχνίδι και λόγω των γραφειοκρατικών διαδικασιών που θα απαιτούνταν για την εισαγωγή εξοπλισμού σχετικών συσκευών σε αυτά τα κέντρα στην περίπτωση του διαδικτυακού παιχνιδιού. Δεύτερον, οι ερωτηθέντες σημείωσαν επίσης διάφορα μειονεκτήματα ενός διαδικτυακού παιχνιδιού, που αφορούν αυστηρά τους/τις νεαρούς/-ές παραβάτες: μειωμένη ανθρώπινη επαφή, εθισμός στις οθόνες ή περιορισμένη ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων.

Η ιδέα της ανάπτυξης ενός διαδικτυακού παιχνιδιού για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων των νεαρών παραβατών θα ήταν ιδανική, αλλά είναι δύσκολο να εφαρμοστεί στα περισσότερα κέντρα λόγω των ελλείψεων που περιγράφηκαν παραπάνω. Για να μπορέσει να επιτευχθεί κάτι τέτοιο, είναι απαραίτητο να διατεθούν περισσότεροι πόροι, τόσο οικονομικοί όσο και επαγγελματικοί, από τις κρατικές αρχές, να υπάρχει μεγαλύτερη παρουσία της τεχνολογίας στα κέντρα όπου βρίσκονται οι νέοι και να υπάρχει εκπαιδευμένο και πολυάριθμο προσωπικό για την εποπτεία τους.



Συστάσεις:

Ανάπτυξη τόσο καθέτων (hard skills) όσο και οριζοντίων δεξιοτήτων (soft skills). Οι ικανότητες που αναφέρθηκαν συχνότερα κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων ήταν: δεξιότητες αλφαριθμητισμού/γραμματισμού (γραφή, ανάγνωση) βασικοί κανόνες συμπεριφοράς, επικοινωνία, εθιμοτυπία, δεξιότητες ομιλίας, κοινωνικές δεξιότητες, αυτογνωσία, βασικές γνώσεις), ψηφιακές δεξιότητες (πώς να προετοιμάζουν ένα βιογραφικό σημείωμα, να συντάσσουν ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου χρησιμοποιώντας σωστό και ευγενικό λόγο- πώς να βρίσκουν τις πληροφορίες που χρειάζονται, πώς να χειρίζονται τις ηλεκτρονικές κυβερνητικές πύλες), ηγετικές δεξιότητες και μηχανισμοί διαχείρισης προβλημάτων, διαχείριση χρόνου, ενεργή ακρόαση. Επίσης, άλλες δεξιότητες που πρέπει να καλλιεργήσουν οι νεαροί/-ες παραβάτες προκειμένου να εισέλθουν στην αγορά εργασίας είναι: εργασία σε ομάδες, ανάπτυξη των οικονομικών και νομικών τους γνώσεων και δεξιότητες αναζήτησης εργασίας (πώς/πού να βρουν πληροφορίες για κενές θέσεις εργασίας- τι είναι η συνέντευξη για δουλειά και πώς να συμπεριφέρονται κατά τη διάρκειά της). Οι ικανότητες που αναφέρονται στο πλαίσιο LifeComp της ΕΕ θα πρέπει να ληφθούν υπόψη.

Το υλικό θα πρέπει να αναπτυχθεί σε δύο κομμάτια: ένα πιο θεωρητικό κομμάτι για τους εκπαιδευτές ώστε να γνωρίζουν τι πρέπει να κάνουν με τους/τις νέους/-ες και ένα πιο πρακτικό και διαδραστικό κομμάτι που απευθύνεται στους νέους/-ες.

Θα πρέπει να αναπτυχθούν διαδραστικές δραστηριότητες για την προσέγγιση των νέων παραβατών. Θα πρέπει εδώ να ληφθεί υπόψη ότι οι δραστηριότητες αυτές θα πρέπει να είναι πιλοτικές. Για το λόγο αυτό, κάθε εταίρος πρέπει να αναπτύξει δραστηριότητες που να ταιριάζουν με τις ιδιαιτερότητες της χώρας του.

Ακόμη και αν οι διαδικτυακές δραστηριότητες θα ήταν ιδανικές, είναι πολύ δύσκολο να εφαρμοστούν στις περισσότερες χώρες εταίρους. Για τους εταίρους που δεν είναι σε θέση να υλοποιήσουν διαδικτυακές δραστηριότητες, μια κατάλληλη επιλογή θα ήταν τα επιτραπέζια παιχνίδια, τα οποία μπορούν να παρουσιαστούν σε μια PowerPoint παρουσίαση.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



**YOUTH
RE•GAIN•ED**

