



ΕΞΩΦΥΛΛΟ ΦΥΛΛΟ – Μην διανέμετε

A. Διεξαγωγή συνεντεύξεων: μερικές συμβουλές

- Ξεκινήστε τη συνέντευξη με μια γενική παρατήρηση για το WEED OUT και ευχαριστήστε τους για τον χρόνο τους
- Κάντε όσο το δυνατόν λιγότερες ερωτήσεις: ο ερωτώμενος πρέπει να μιλά περισσότερο.
- Σεβαστείτε τον ρυθμό του ερωτώμενου και μην φοβάστε τις παύσεις ή τις σιωπές.
- Οι συνεντευξιαζόμενοι δεν πρέπει να κρίνουν όσα λένε οι ερωτηθέντες. Πρέπει να διατηρούν τη συνέντευξη επικεντρωμένη στο θέμα. Επιπλέον, πρέπει να αποφεύγουν να προτείνουν απαντήσεις και να προσέχουν να μην κάνουν επικεφαλής ή κλειστές ερωτήσεις.
- Κάντε σαφείς και διευκρινιστικές ερωτήσεις, ξεκινώντας με: Πώς; Πού; Πότε; Ποιος; Τι; Γιατί; Πόσο; Πόσα;
- Βεβαιωθείτε ότι οι βασικοί πληροφοριοδότες καταλαβαίνουν πλήρως κάθε ερώτηση

B. Κατακλείδα των Συνεντεύξεων

Επειδή οι ημιδομημένες συνεντεύξεις δεν αποτελούνται από κλειστές ερωτήσεις, μπορεί να είναι δύσκολο να τερματιστούν. Όταν οι συνεντευξιαζόμενοι νιώσουν ότι όλα τα θέματα έχουν συζητηθεί και ότι ο χρόνος που έχει προβλεφθεί για τη συνέντευξη έχει παρέλθει, μπορούν να ρωτήσουν τον ερωτώμενο αν έχει κάτι να προσθέσει. Αν αυτό δεν συμβαίνει, οι συνεντευξιαζόμενοι πρέπει τότε να ευχαριστήσουν τον ερωτώμενο για τη συμμετοχή του και να κλείσουν τη συνέντευξη.

Σύντομα (κατά προτίμηση την ίδια μέρα) μετά τη συνέντευξη, έρχεται η ώρα να συνοψίσετε όσα είπε ο ερωτώμενος, να καταγράψετε τις εντυπώσεις σας και ό,τι τράβηξε την προσοχή σας. Αυτό θα διευκολύνει την ανάλυση των συνεντεύξεων από εμάς.

Η διεξαγωγή συνέντευξης δεν είναι εύκολο καθήκον. Απαιτείται μεγάλη ευαισθησία. Επομένως, οι διευκρινιστικές ερωτήσεις είναι χρήσιμες για να συνοψίσετε ή να επικεντρώσετε τον ερωτώμενο σε συγκεκριμένες πτυχές που είναι σημαντικές για εσάς. Τυπικές ερωτήσεις για αυτόν τον σκοπό περιλαμβάνουν:

- Μπορείτε να επεκταθείτε λίγο σχετικά με...;
- Μπορείτε να μου πείτε κάτι περισσότερο για αυτό...;
- Μπορείτε να μου δώσετε μερικά παραδείγματα για...;

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν



WEED OUT Σύνοψη Αναφορών Χώρας

Εταίρος:	XYZ	ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ	XX.XX.XXX
Εισαγωγή	Αυτή η σύνοψη των εκθέσεων χωρών WEED OUT από την Κύπρο, τη Δημοκρατία της Τσεχίας, τη Γερμανία, την Ελλάδα, τη Λετονία και τη Λιθουανία έχει σχεδιαστεί για να συνοψίσει τα σχόλια των εκπαιδευτών σχετικά με την προσέγγιση WEED OUT σε εθνικό επίπεδο. Το WEED OUT εξοπλίζει τους εργαζομένους και τους διευθυντές με τις απαραίτητες γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες που θα τους επιτρέψουν να βελτιώσουν τις επιδόσεις του τομέα σχετικά με την επαγγελματική βία και να τους υποστηρίξουν στις προσπάθειές τους για την πρόληψη και διαχείριση του ζητήματος.		
Βάση και διαδικασία	Αυτή η σύνοψη βασίζεται σε δέκα συνεντεύξεις στις αντίστοιχες χώρες, με οκτώ ερωτήσεις η καθεμία. Οι συνεντεύξεις είχαν ελάχιστη διάρκεια 45 λεπτών και μπορούσαν να διεξαχθούν είτε σε ομαδικό είτε σε ατομικό περιβάλλον. Κατά τη διάρκεια της συνέντευξης, οι εκπαιδευτές είχαν την ευκαιρία να αναθεωρήσουν όλες τις ενότητες του WEED OUT και το παιχνίδι WEED OUT "Recognize and Act" πριν από τη συνέντευξη.		
Ανατροφοδότηση			
1	Σχόλια των ερωτηθέντων σχετικά με το περιεχόμενο των ενοτήτων Οι ερωτηθέντες σχολίασαν θετικά το περιεχόμενο των ενοτήτων. Εξέφρασαν υψηλή χρησιμότητα και ενδιαφέρον για το θέμα στον τομέα HORECA. Το WEED OUT προσφέρει ακριβείς και συγκεκριμένες πληροφορίες σχετικά με τις απειλές στον χώρο εργασίας, αποτελώντας πολύτιμο εργαλείο για τον κλάδο. Επιπλέον, αποκαλύπτει τις τρέχουσες αδυναμίες σε σχέση με την εργασιακή βία και προσφέρει πρακτικές και χρήσιμες συμβουλές. Οι ερωτηθέντες επίσης επισήμαναν τον σαφή διαχωρισμό των ενοτήτων, πράγμα που τους επιτρέπει να χρησιμοποιήσουν ό,τι χρειάζονται χωρίς να αναγκάζονται να περάσουν από όλες τις ενότητες. Επίσης, τόνισαν ότι η διατύπωση των ενοτήτων είναι ελκυστική και ότι το πλαίσιο επιτρέπει τη δοκιμή και την εκπαίδευση του περιεχομένου του WEED OUT με έναν παιχνιδιάρικο τρόπο.		
2	Γενικές προτάσεις και προβληματισμοί		

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν

	<p>Οι ερωτηθέντες αναφέρθηκαν στη χρησιμότητα των γραφημάτων. Οι υπάλληλοι και οι διευθυντές δεν είναι απαραίτητα ακαδημαϊκοί ή δεν έχουν λάβει παρόμοια εκπαίδευση. Επομένως, η χρήση των πληροφοριών για να δομηθεί και να γίνει συγκρίσιμο το θέμα είναι κεντρικής σημασίας. Λαμβάνοντας αυτό υπόψη, οι ερωτηθέντες πρότειναν επίσης τη χρήση όσο το δυνατόν περισσότερων παραδειγμάτων από την πραγματική ζωή, που θα επιτρέπουν μια ποικίλη και βασισμένη στην εμπειρία αντανάκλαση του θέματος. Επιπλέον, πρότειναν την ενσωμάτωση περισσότερων τεστ, ώστε το θεωρητικό μέρος κάθε ενότητας να μπορεί να απομνημονευθεί καλύτερα και να χρησιμοποιηθεί ως ευρύτερη βάση για την αντανάκλαση των πραγματικών παραδειγμάτων. Κάποιοι ερωτηθέντες εξέφρασαν την επιθυμία για μια πιο πολύχρωμη παρουσίαση και την ανάγκη να υπάρχουν οι αναφορές μέσα στο κείμενο, και όχι μόνο στο τέλος κάθε παρουσίασης.</p>
3	<p>Σύνοψη των βασικών σημείων του προγράμματος επαγγελματικής κατάρτισης: Οι ερωτηθέντες τόνισαν ιδιαίτερα τη λογική και τη δομημένη ακολουθία των ενοτήτων του προγράμματος κατάρτισης. Αυτό επιτρέπει μέγιστη ευελιξία και προσαρμοστικότητα κατά τη διδασκαλία και την κατάρτιση, βασιζόμενο σε σαφείς μαθησιακούς στόχους. Τα παραδείγματα από την πραγματική ζωή που παρέχονται επεξεργάζονται περιεχόμενο βασισμένο σε συλλογικές εμπειρίες, καθιστώντας το πρόγραμμα κατάρτισης πρακτικό και χρήσιμο, χωρίς να έχει ακαδημαϊκό χαρακτήρα. Το σαφές πλαίσιο των ενοτήτων επιτρέπει μια ολοκληρωμένη χρήση του προγράμματος κατάρτισης και υποστηρίζει μια βήμα προς βήμα προσέγγιση, προσανατολισμένη στις ανάγκες των εργαζομένων και των διευθυντών. Συνοπτικά, οι ερωτηθέντες υπογράμμισαν ότι το WEED OUT φέρνει στο φως ένα θέμα που συνήθως δεν αντιμετωπίζεται επαρκώς στον τομέα HORECA.</p>
4	<p>Προτάσεις για τη βελτίωση του εκπαιδευτικού προγράμματος: Οι ερωτηθέντες ζήτησαν μια συνεκτικότερη επισήμανση και μορφοποίηση των εγχειριδίων και των ενοτήτων. Σε ορισμένους δεν άρεσε ο διαχωρισμός μεταξύ του παιχνιδιού WEED OUT και των ενοτήτων. Άλλοι πρότειναν ότι ένα διάγραμμα ροής θα βοηθούσε στην υποστήριξη των μεθόδων κατάρτισης και εκπαίδευσής τους. Το ίδιο ισχύει και για τα γραφήματα. Οι συνοπτικές πληροφορίες βοηθούν τους υπαλλήλους και τους διευθυντές του τομέα HORECA να κατανοήσουν τις απαραίτητες πληροφορίες για κάθε ενότητα. Άλλοι ερωτηθέντες πρότειναν την υιοθέτηση μιας προσέγγισης εκπαιδευτής-εκπαιδευτής, προκειμένου να επιτευχθεί ευρύτερη διάδοση και να ληφθεί περισσότερη ανατροφοδότηση για περαιτέρω βελτίωση του περιεχομένου.</p>
5	<p>Γενικά σχόλια για το «Recognize and Act»: Το παιχνίδι «Recognize and Act» αποτελεί ένα εξαιρετικό εργαλείο για συζήτηση, προβληματισμό και μάθηση σχετικά με τη βία στο χώρο εργασίας. Αντιμετωπίζοντας τη δυσκολία να μιλήσουμε για τη βία στο χώρο εργασίας στον τομέα της HORECA, οι πολύχρωμες κάρτες αποτελούν πραγματικό πλεονέκτημα για την ευαισθητοποίηση στο θέμα. Η χρησιμότητα του παιχνιδιού υποστηρίζεται επίσης από την ποικιλία των καταστάσεων και των λύσεων που προσφέρει. Δεν πρόκειται για μια άκαμπτη μορφή ερώτησης και απάντησης, αλλά για ένα απλό, ξεκάθαρο και εύκολα προσβάσιμο παιχνίδι. Επιπλέον, η βασική ιδέα του παιχνιδιού θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί και σε άλλους τομείς, καθώς επιτρέπει μια προσέγγιση σε ένα σοβαρό και επιβλαβές θέμα με παιχνιδιάρικο τρόπο. Οι ερωτηθέντες υπογράμμισαν επίσης τη σημασία ενός διαδικτυακού παιχνιδιού, καθώς ο τομέας της HORECA είναι πολύ διαφορετικός και περιλαμβάνει πολλούς παίκτες. Έτσι, ένα εργαλείο που μπορεί να</p>

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν

	<p>χρησιμοποιηθεί ανά πάσα στιγμή ανταποκρίνεται πραγματικά στις ανάγκες του κλάδου.</p>																																																						
<p>6</p>	<p>Προτάσεις για βελτιώσεις παιχνιδιού: Οι περισσότερες προτάσεις επικεντρώθηκαν στο διαδικτυακό παιχνίδι. Υπήρξαν προτάσεις για την ενσωμάτωση εργαλείων κοινωνικών δικτύων, όπως το YouTube, μέσα στο παιχνίδι. Άλλες προτάσεις περιλάμβαναν τη δυνατότητα παράλληλης διαδικτυακής έρευνας για τα διάφορα θέματα και την ανάγκη για πιο σαφείς οδηγίες. Κάποιες μεταφράσεις παρουσίασαν μικρά λάθη, τα οποία, λαμβάνοντας υπόψη τη σημασία του θέματος WEED OUT για τον τομέα, θα μπορούσαν να αποτελέσουν πηγή απόσπασης της προσοχής. Υπήρξαν επίσης σχόλια που πρότειναν την ενσωμάτωση του παιχνιδιού μέσα στις ενότητες, ώστε να αυξηθούν οι δυνατότητες παιχνιδιού και πρακτικής εφαρμογής. Ο τρέχων διαχωρισμός αφήνει την ενσωμάτωση στην κρίση του εκπαιδευτή, κάτι που θα μπορούσε να οδηγήσει σε μειωμένη χρήση του παιχνιδιού ή σε προτίμηση είτε των μονάδων είτε του παιχνιδιού, ανάλογα με τις προτιμήσεις του κάθε εκπαιδευτή.</p>																																																						
<p>7</p>	<p>Αξιολόγηση των δηλώσεων χρησιμοποιώντας μια κλίμακα από «Διαφωνώ πλήρως» έως «Συμφωνώ απόλυτα»:</p> <table border="1"> <caption>Survey Results Data</caption> <thead> <tr> <th>Attribute</th> <th>Totally disagree</th> <th>Rather disagree</th> <th>Neutral</th> <th>Rather agree</th> <th>Totally agree</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Consistency</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>7</td> <td>16</td> <td>28</td> </tr> <tr> <td>Attractiveness</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>32</td> <td>19</td> </tr> <tr> <td>Effectiveness</td> <td>1</td> <td>4</td> <td>8</td> <td>28</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>Practicability</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>3</td> <td>21</td> <td>32</td> </tr> <tr> <td>Relevancy</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>2</td> <td>10</td> <td>46</td> </tr> <tr> <td>Accuracy</td> <td>4</td> <td>7</td> <td>3</td> <td>24</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Game usefulness</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>41</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>Game awareness raising</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>3</td> <td>9</td> <td>45</td> </tr> </tbody> </table>	Attribute	Totally disagree	Rather disagree	Neutral	Rather agree	Totally agree	Consistency	3	4	7	16	28	Attractiveness	4	2	1	32	19	Effectiveness	1	4	8	28	17	Practicability	1	1	3	21	32	Relevancy	0	0	2	10	46	Accuracy	4	7	3	24	20	Game usefulness	0	1	0	41	16	Game awareness raising	1	0	3	9	45
Attribute	Totally disagree	Rather disagree	Neutral	Rather agree	Totally agree																																																		
Consistency	3	4	7	16	28																																																		
Attractiveness	4	2	1	32	19																																																		
Effectiveness	1	4	8	28	17																																																		
Practicability	1	1	3	21	32																																																		
Relevancy	0	0	2	10	46																																																		
Accuracy	4	7	3	24	20																																																		
Game usefulness	0	1	0	41	16																																																		
Game awareness raising	1	0	3	9	45																																																		
<p>8</p>	<p>Τελικά σχόλια: Το διαδικτυακό παιχνίδι φαίνεται να είναι σχετικά ακαμψές όσον αφορά τη χρηστικότητα του, ειδικά σε σύγκριση με τις φυσικές κάρτες, κάτι που σχολίασαν κάποιοι από τους ερωτηθέντες. Επιπλέον, το παιχνίδι φαίνεται να είναι λιγότερο διαδραστικό. Οι ενότητες του προγράμματος φαίνεται να έχουν σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι πιο κατάλληλες για τους εκπαιδευτές, κάτι που καθιστά την ατομική μάθηση πιο προκλητική. Μια πιθανή λύση για αυτό το πρόβλημα θα μπορούσε να είναι η δημιουργία μιας έκδοχης του παιχνιδιού που να είναι προσαρμοσμένη στις ανάγκες των μαθητών. Επιπρόσθετα, υπήρξαν σχόλια που επισήμαναν την ανάγκη για περαιτέρω προσαρμογή των αποτελεσμάτων του παιχνιδιού στις συγκεκριμένες ανάγκες κάθε επιχείρησης. Αυτό θα μπορούσε να επιτευχθεί μέσω της ανάπτυξης ενός ερωτηματολογίου που θα βοηθούσε τους συμμετέχοντες να αναλογιστούν πόσο καλά έχουν κατανοήσει το θέμα μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος.</p>																																																						

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν



Περίληψη των αποτελεσμάτων:

Οι ερωτηθέντες εξέφρασαν θετικές απόψεις για το πόσο πλήρεις, εφαρμόσιμες και χρήσιμες βρήκαν τις ενότητες, και ειδικότερα το παιχνίδι. Επισημάναν ότι το υλικό είναι ελκυστικό και προσεγγίσιμο, ενώ ταυτόχρονα ανταποκρίνεται στις ανάγκες του τομέα HORECA, παρέχοντας ένα πρακτικό πλαίσιο για την αντιμετώπιση της βίας στο χώρο εργασίας. Ωστόσο, υπήρξαν προτάσεις για περαιτέρω αύξηση της διαδραστικότητας μέσω της ενσωμάτωσης του παιχνιδιού στις ενότητες, καθώς και για την προσθήκη γραφημάτων στην αρχή των ενότητων για βελτιωμένη κατανόηση.

Η διαδικτυακή έκδοση του παιχνιδιού φαίνεται να είναι κάπως ακαμψές, και υπήρξαν προτάσεις για βελτίωση μέσω της ενσωμάτωσης εργαλείων κοινωνικών μέσων, της εφαρμογής τεχνικών gamification και της ενθάρρυνσης της διαδικτυακής έρευνας. Επιπλέον, η προσαρμογή του περιεχομένου στις συγκεκριμένες ανάγκες διαφόρων εταιρειών ή οργανώσεων θα μπορούσε να ενισχύσει την αποτελεσματικότητα της διάδοσης του προγράμματος WEED OUT.

Συνοψίζοντας, τα σχόλια από τις πιλοτικές δοκιμές καταδεικνύουν την αναγκαιότητα του περιεχομένου WEED OUT για τον τομέα HORECA και επιβεβαιώνουν την καινοτομία της μαθησιακής του προσέγγισης.

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν