



"Παιγνιώδης εκπαίδευση στην οικολογική επιχειρηματικότητα"



Co-funded by
the European Union

Το έργο BC4ESE συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης και θα υλοποιηθεί από τον Ιανουάριο του 2022 έως τον Ιανουάριο του 2025. Η παρούσα δημοσίευση αντικατοπτρίζει τις απόψεις των συγγραφέων και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν (Πρόσκληση έργου: ERASMUS-YOUTH-2021-CB, Project no: 10105201)

Πίνακας περιεχομένων

Εισαγωγή	3
	4
Παγκόσμιο τοπίο της μεθοδολογίας ψηφιακής παιχνιδοποίησης και της μεθοδολογίας εκπαίδευσης ψηφιακών προτύπων στη διδασκαλία θεμάτων επιχειρηματικότητας στους νέους και παράδειγμα καλής πρακτικής	6
I Η έννοια της επιχειρηματικότητας, της κοινωνικής επιχειρηματικότητας και της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας	6
II Η έννοια της παιχνιδοποίησης και της μάθησης με βάση το παιχνίδι	6
1. Gamification	6
2. Μάθηση με βάση το παιχνίδι (GBL)	7
III Εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα	9
IV Παιχνιδοποίηση, μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια και εικονική πραγματικότητα στην εκπαίδευση για την επιχειρηματικότητα	11
Επίδραση της χρήσης της παιχνιδοποίησης, της μάθησης με βάση τα παιχνίδια και της εικονικής πραγματικότητας στην εκπαίδευση σε θέματα επιχειρηματικότητας	12
Ευρωπαϊκό και Δυτικοβαλκανικό τοπίο της μεθοδολογίας της ψηφιακής παιχνιδοποίησης και της μεθοδολογίας εκπαίδευσης με ψηφιακά πρότυπα στη διδασκαλία θεμάτων επιχειρηματικότητας σε νέους	14
Βοσνία-Ερζεγοβίνη	15
Μαυροβούνιο	17
Κροατία	20
Σερβία	23
Κύπρος	26
Βέλγιο	32
Συμπέρασμα	36
Παιχνιδοποιημένοι ψηφιακοί εκπαιδευτικοί πόροι, εργαλεία και δραστηριότητες που διδάσκουν και προωθούν την κοινωνική και οικολογική επιχειρηματικότητα στους νέους στις χώρες εταίρους.	38
Βοσνία-Ερζεγοβίνη	38
Μαυροβούνιο	47
Κροατία	50
Σερβία	51
Κύπρος	52
Βέλγιο	56

Συλλογή των σεναρίων για την ανάπτυξη των εργαλείων και των δραστηριοτήτων των παιχνοδοποιημένων εκπαιδευτικών πόρων που διδάσκουν και προωθούν την κοινωνική και οικολογική επιχειρηματικότητα στους νέους.

62

Βιβλιογραφία

139

Εισαγωγή



Σκοπός του παρόντος εγγράφου είναι να εξετάσει τη μεθοδολογία της ψηφιακής παιχνιδοποίησης και της εκπαίδευσης με ψηφιακά μοντέλα ρόλων στη διδασκαλία θεμάτων επιχειρηματικότητας σε νέους στις χώρες της Ευρώπης και των Δυτικών Βαλκανίων, μέλη της κοινοπραξίας του έργου BC4ESE. Ένας από τους στόχους αυτής της δημοσίευσης είναι η ανάπτυξη παιχνιδοποιημένων ψηφιακών εκπαιδευτικών πόρων, εργαλείων και δραστηριοτήτων που διδάσκουν και προωθούν την κοινωνική και οικολογική επιχειρηματικότητα μεταξύ των νέων, ενώ απώτερος στόχος είναι να ενθαρρυνθούν περισσότεροι νέοι να ξεκινήσουν και να αναπτύξουν οικοκοινωνικές επιχειρήσεις και να εξασφαλίσουν ότι θα έχουν πρόσβαση στην κατάλληλη βοήθεια και υποστήριξη σε κάθε φάση της επιχειρηματικής τους πορείας.

Η ADP-Zid και το Hub Nicosia είναι οι υπεύθυνοι εταίροι για την παραγωγή αυτού του παραδοτέου με την υποστήριξη όλων των εταίρων του έργου: συντονιστής εταίρος CEDRA Split (Κροατία), Οργανισμός Τοπικής Ανάπτυξης Prozor-Rama και CDP Globus (Βοσνία-Ερζεγοβίνη), Young Ambassadors (Σερβία), Diesis Network (Βέλγιο) και CSO (Μαυροβούνιο).

Το παρόν έγγραφο χωρίζεται σε δύο κύρια μέρη: τις γενικές πληροφορίες για το ιστορικό της έννοιας της παιχνιδοποίησης και της μάθησης με βάση τα παιχνίδια και την εφαρμογή τους στην εκπαίδευση επιχειρηματικότητας και την ανάλυση κάθε χώρας.

Για κάθε χώρα, επικεντρωθήκαμε στα ακόλουθα σημεία:

- a. Υπάρχουσα κατάσταση όσον αφορά τη μεθοδολογία ψηφιακής παιχνιδοποίησης και τη μεθοδολογία εκπαίδευσης ψηφιακών προτύπων στη διδασκαλία θεμάτων επιχειρηματικότητας στους νέους
- b. Παραδείγματα καλών πρακτικών σχετικά με παιχνιδοποιημένους ψηφιακούς εκπαιδευτικούς πόρους, εργαλεία και δραστηριότητες που διδάσκουν και προωθούν την κοινωνική και οικολογική επιχειρηματικότητα στους νέους στις χώρες εταίρους.

Σχετικά με το έργο...

"Η κύρια εστίαση του έργου BC4ESE είναι η δημιουργία ενός καινοτόμου πλαισίου για τη διατομεακή οικοκοινωνική ανάπτυξη που θα επιτρέψει στις τοπικές ενώσεις και τους νέους να συμβάλουν ενεργά στην έξυπνη, βιώσιμη και χωρίς αποκλεισμούς ανάπτυξη των στοχευμένων περιοχών στην Κροατία, τη Βοσνία-Ερζεγοβίνη, τη Σερβία, το Μαυροβούνιο, το Βέλγιο και την Κύπρο".

Οι τοπικές οργανώσεις χρειάζονται υποστήριξη για την αύξηση των ικανοτήτων τους, ώστε να μπορούν να πρωτοστατήσουν στην εφαρμογή νέων δραστηριοτήτων μη τυπικής μάθησης. Με την προώθηση της συνεργασίας μεταξύ οκτώ εταιρών, το έργο θα συμβάλει στην ανάπτυξη της διασυνοριακής συνεργασίας και θα αυξήσει την ικανότητα των οργανώσεων τόσο από τις χώρες του προγράμματος όσο και από τις χώρες εταίρους.

Μέσω του έργου BC4ESE στοχεύουμε στη δημιουργία ικανοτήτων για την προώθηση της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας (ESE) και την ανάπτυξη εργαλείων και μεθοδολογιών μη τυπικής εκπαίδευσης. Αυτό θα εμπλέξει τους νέους να συμμετάσχουν στην ESE μέσω της ανάπτυξης των ήπιων, επιχειρηματικών και ψηφιακών δεξιοτήτων τους, επιτρέποντας έτσι αλλαγές στη συμπεριφορά όσον αφορά τις ατομικές προτιμήσεις, τις πολιτιστικές αξίες και την ευαισθητοποίηση για την αειφόρο ανάπτυξη και τον τρόπο ζωής.

Μεθοδολογία

Πριν από την έρευνα, η ADP-Zid και το Hub Nicosia ετοίμασαν μια σειρά κατευθυντήριων γραμμών και υποδειγμάτων για την ανάπτυξη μιας έκθεσης ανάλυσης χώρας. Οι εταίροι χρησιμοποίησαν διάφορες πηγές για τη διεξαγωγή της έρευνας. Παρακάτω μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες.

Το παγκόσμιο τοπίο σχετικά με τη μεθοδολογία της ψηφιακής παιχνιδοποίησης και τη μεθοδολογία της εκπαίδευσης με ψηφιακά μοντέλα ρόλων στη διδασκαλία θεμάτων επιχειρηματικότητας στους νέους αναπτύχθηκε με βάση επίσημες πηγές και μελέτες, καθώς και έγγραφα και μελέτες από ερευνητικά κέντρα, δεξαμενές σκέψης και ενώσεις.

Για την έρευνα γραφείου που διεξήγαγε κάθε εταίρος στη χώρα του, αναμενόταν να αναλύσει την υφιστάμενη κατάσταση όσον αφορά τη μεθοδολογία ψηφιακής παιχνιδοποίησης της χώρας και τη μεθοδολογία ψηφιακών εκπαιδευτικών προτύπων για τη διδασκαλία θεμάτων επιχειρηματικότητας στους νέους και να ερευνήσει παραδείγματα καλών πρακτικών σχετικά με παιχνιδοποιημένους ψηφιακούς εκπαιδευτικούς πόρους, εργαλεία και δραστηριότητες που διδάσκουν και προωθούν την κοινωνική και οικολογική επιχειρηματικότητα στους νέους. Για τον σκοπό αυτό, χρησιμοποίησαν επίσημες πηγές, εθνικές μελέτες και στατιστικά στοιχεία, καθώς και ακαδημαϊκή βιβλιογραφία. Εκτός από την επιστημονική έρευνα και ανάλυση, οι εταίροι ανέπτυξαν επίσης σενάρια για

παιχνιδοποιημένους ψηφιακούς εκπαιδευτικούς πόρους, εργαλεία και δραστηριότητες που διδάσκουν και προωθούν την κοινωνική και οικολογική επιχειρηματικότητα στους νέους.

Παγκόσμιο τοπίο της μεθοδολογίας ψηφιακής παιγνιδοποίησης και της μεθοδολογίας εκπαίδευσης ψηφιακών προτύπων στη διδασκαλία θεμάτων επιχειρηματικότητας στους νέους και παράδειγμα καλής πρακτικής

I Η έννοια της επιχειρηματικότητας, της κοινωνικής επιχειρηματικότητας και της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας

Κατά τη διάρκεια του πρώτου έτους του έργου, η κοινοπραξία του έργου διεξήγαγε έρευνα σχετικά με την οικοκοινωνική επιχειρηματικότητα στις χώρες των Δυτικών Βαλκανίων και της Ευρώπης. Ακολουθεί η αναλυτική μελέτη - [Ανάλυση της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας: ανάγκες, εμπόδια και καλές πρακτικές.](#)

II Η έννοια του gamification και της μάθησης με βάση το παιχνίδι

Σήμερα, οι έννοιες των παιχνιδιών ενσωματώνονται όλο και περισσότερο σε τομείς εκτός από τα τυπικά περιβάλλοντα παιχνιδιού. Μπορούμε να πούμε ότι η βασική αρχή κάθε παιχνιδιού είναι η επίτευξη ενός συγκεκριμένου στόχου. Ανεξάρτητα από το αν ο στόχος αυτός είναι να κερδίσετε ένα βραβείο, να ολοκληρώσετε μια αποστολή, να νικήσετε τον ανταγωνιστή ή να καταταγείτε πρώτοι στον πίνακα κατάταξης, πρόκειται, χωρίς αμφιβολία, για έναν μηχανισμό που περιλαμβάνει κίνητρα, εμπλοκή, συναίσθημα και ορισμένα πρότυπα συμπεριφοράς. Τούτων δοθέντων, δεν αποτελεί έκπληξη το γεγονός ότι στοιχεία παιχνιδιών εφαρμόζονται σε πλαίσια που δεν αφορούν παιχνίδια, όπως το μάρκετινγκ, οι επιχειρήσεις, το ηλεκτρονικό εμπόριο, η εκπαίδευση, το εργασιακό περιβάλλον, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης κ.λπ.

1. Gamification

Σύμφωνα με τους Werbach και Hunter (2012¹), η **παιγνιδοποίηση**² ορίζεται ως η χρήση στοιχείων παιχνιδιού και τεχνικών σχεδιασμού παιχνιδιών σε πλαίσια εκτός παιχνιδιού. Βασίζεται στην επιτυχία της βιομηχανίας παιχνιδιών, στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και σε δεκαετίες έρευνας στην ανθρώπινη ψυχολογία. Βασικά, οποιαδήποτε εργασία, αποστολή, διαδικασία ή θεωρητικό πλαίσιο μπορεί να παιγνιδοποιηθεί (Werbach & Hunter, 2012). Ο κύριος στόχος της Παιγνιδοποίησης είναι να αυξήσει τη συμμετοχή ενός ατόμου κατά τη διάρκεια μιας δραστηριότητας και να παρέχει κίνητρα με την ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδιού, όπως βραβεία ή βραβεία και πίνακες κατάταξης. Σύμφωνα με τον Figueroa (2015)³, πολλές χρήσεις έχουν δοθεί στην Παιγνιδοποίηση πριν από τον τομέα της εκπαίδευσης. Ορισμένες χρήσεις περιλαμβάνουν: παρακίνηση των εργαζομένων, εννοιολόγηση της έννοιας της διατήρησης της ενέργειας, νίκη και κατανόηση ασθενειών, δημιουργία υγιούς ανταγωνισμού, προώθηση φιλανθρωπικών δωρεών, προώθηση της αφοσίωσης των πελατών, εκπαίδευση, εκμάθηση γλωσσών, μεταξύ άλλων.

1.1. Στοιχεία και συστατικά του παιχνιδιού

¹ Werbach, Kevin & Hunter, Dan (2012), *Για τη νίκη: Πως η παιγνιώδης σκέψη μπορεί να φέρει επανάσταση στην επιχείρησή σας*. Wharton Digital Press, Ηνωμένες Πολιτείες.

² Ο Nick Pellings επινοεί τον όρο "Gamification" το 2002.

³ Jorge Francisco Figueroa Flores (2015), *Using Gamification to Enhance Second Language Learning*, Digital Education Review Volume 27, June 2015 ISSN 2013-9144

Σύμφωνα με τους Sailer, Hence, Mandl και Klevers (2013), τα βιντεοπαιχνίδια ακολουθούν ένα πρότυπο σχεδιασμού που ενσωματώνει ορισμένα στοιχεία ή συνιστώσες. Αυτό είναι ζωτικής σημασίας κατά τη στιγμή του σχεδιασμού ενός παιχνιδιού και είναι απαραίτητο για τον κύριο στόχο της Παιχνιδοποίησης, που είναι η παρακίνηση. Ορισμένα από αυτά τα στοιχεία περιλαμβάνουν πόντους, κονκάρδες, πίνακες κατάταξης, μπάρες προόδου/προόδου, γραφήματα επιδόσεων, αποστολές, επίπεδα, άβатар, κοινωνικά στοιχεία και σύστημα ανταμοιβών/αμοιβών. Όλα αυτά τα στοιχεία έχουν διαφορετικούς σκοπούς και μπορούν να προσαρμοστούν ουσιαστικά σε οποιοδήποτε εργασιακό, επιχειρηματικό ή εκπαιδευτικό περιβάλλον.

1.2. Κίνητρα και Παιχνιδοποίηση

Υπάρχουν έξι κύριες προοπτικές στην έρευνα κινήτρων που έχουν συνδεθεί με την Παιχνιδοποίηση: Οι Sailer, Hense, Mandl και Kelvers (2013⁴) εξηγούν την εργασία των Sailer, Hense, Mandl και Kelvers. Κάθε προοπτική έχει τα δικά της χαρακτηριστικά- για παράδειγμα, η προοπτική Trait παρατηρεί τα κίνητρα ως ατομικά χαρακτηριστικά και μερικά από τα σημαντικά που παρουσιάζει περιλαμβάνουν την επίτευξη, την ανάγκη για εξουσία και την ένταξη. Από την άλλη πλευρά, η Συμπεριφοριστική Μάθηση θεωρείται ως αποτέλεσμα προηγούμενων εμπειριών, συμπεριλαμβανομένης της προηγούμενης θετικής ή αρνητικής ενίσχυσης ή των δεσμών ερεθίσματος-απόκρισης. Μια εφαρμογή αυτών προς την κατεύθυνση της ενίσχυσης της L2 και της Παιχνιδοποίησης θα μπορούσε να είναι η χρήση αντανάκλαστικών ημερολογίων ή η ανταλλαγή εμπειριών μέσω της δημιουργίας ενός avatar. Η Γνωστική προοπτική αντιλαμβάνεται την παρακίνηση ως μια ανάλυση μέσω-σκοπών που εξαρτάται από τους στόχους που αφορούν την κατάσταση και τις προσδοκίες σχετικά με το αποτέλεσμα της ίδιας της κατάστασης, τις προσδοκίες για τις συνέπειες του αποτελέσματος και την υποκειμενική αξία. Η προοπτική του αυτοπροσδιορισμού θέτει τις ψυχολογικές ανάγκες για επάρκεια, αυτονομία και κοινωνική συνάφεια. Η εκπλήρωση αυτών των αναγκών είναι απαραίτητη για την εσωτερική παρακίνηση και μπορεί να γίνει εξωγενώς αντιληπτή από την εκπλήρωση των αναγκών. Από την άλλη πλευρά, το ενδιαφέρον θεωρείται από τους ερευνητές ως συναισθηματική και γνωστική μεταβλητή και εξελίσσεται σε συγκεκριμένο περιεχόμενο και αλληλεπίδραση με το περιβάλλον. Τέλος, το Συναίσθημα μπορεί να επηρεαστεί από τις στρατηγικές διδασκαλίας, καθώς περιγράφεται από τους ερευνητές ως συναισθηματικός σχεδιασμός της διδασκαλίας, ο οποίος λειτουργεί με μηχανισμούς παρακίνησης.

2. Μάθηση με βάση το παιχνίδι (GBL)

Στον 20ό αιώνα, η μάθηση με βάση τα παιχνίδια εισήχθη ως παιδαγωγική προσέγγιση σε πανεπιστημιακό επίπεδο τη δεκαετία του 1970 από τον Jean Piaget (1973) και τον Lev Vygotsky (1978).⁵ Η έννοια της ΓΒΛ έχει μακρά προϊστορία με επιτραπέζια παιχνίδια όπως το Καλάχα, το Ξιανγκσί, το Σκάκι και άλλες μορφές παιχνιδιού να χρησιμοποιούνται εδώ και χιλιάδες χρόνια σε εκπαιδευτικά πλαίσια, εκπαιδεύοντας τη στρατηγική και τακτική σκέψη, καθώς και τις γλωσσικές δεξιότητες, τα μαθηματικά και άλλα μαθήματα. Τα παιχνίδια και η μάθηση με βάση το παιχνίδι ήταν γνωστές διδακτικές ιδέες στην αρχαία Ελλάδα και κατά τη διάρκεια της Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας.⁶ Πρόκειται για μια φυσική εξέλιξη από τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας, οι οποίες περιλαμβάνουν στατικά, μη διαδραστικά στοιχεία, όπως τα σχολικά βιβλία, οι μαυροπίνακες και η διάλεξη στους μαθητές αντί της εξερεύνησης μαζί τους. Πρόκειται για μια μορφή βιωματικής

⁴ Sailer, Hence, Mandl and Kelvers (2013), *Psychological Perspectives on Motivation through Gamification*,

⁵ Hellerstedt A, Mozelius P, "Game-based learning - a long history" (2019), Stockholm University and Mid Sweden University, Σουηδία

⁶ ibid.

εμπλοκής, στην οποία οι άνθρωποι μαθαίνουν μέσω της δοκιμής και του λάθους, με παιχνίδια ρόλων και αντιμετωπίζοντας ένα συγκεκριμένο θέμα όχι ως "περιεχόμενο" αλλά ως ένα σύνολο κανόνων ή ένα σύστημα επιλογών και συνεπειών. Τα παιχνίδια στην εκπαίδευση παρέχουν ένα όχημα με το οποίο οι μαθητές μπορούν να εξερευνήσουν, να λύσουν προβλήματα, να επιχειρήσουν προκλήσεις, να λάβουν αποφάσεις και τα εκπαιδευτικά παιχνίδια συμβάλλουν στη μάθηση ευρύτερα (Mead, 2011). Έχει αποδειχθεί ότι τα GBL είναι ένα αποτελεσματικό μέσο για την ενίσχυση τόσο των κινήτρων μάθησης όσο και των ακαδημαϊκών επιδόσεων.

Προκειμένου να σχεδιαστεί ένα κατάλληλο πρόγραμμα σπουδών και να επιτευχθούν επιτυχημένα μαθησιακά αποτελέσματα με τη ΓΒΛ, πρέπει να ληφθούν υπόψη ορισμένες αρχές και μηχανισμοί.

2.1. Μηχανισμοί της GBL

Τα παιχνίδια μπορούν να βοηθήσουν τους εκπαιδευόμενους να βρίσκονται σε ένα αποτελεσματικό μαθησιακό περιβάλλον που είναι άνετο και με ισχυρότερα κίνητρα μάθησης, ώστε οι εκπαιδευόμενοι να μπορούν να χρησιμοποιούν τη μάθηση μέσω ψηφιακών παιχνιδιών για να αναπτύξουν τις βασικές τεχνικές και γνώσεις σε συγκεκριμένους τομείς που είναι απαραίτητες στην εποχή της ψηφιακής τεχνολογίας. Η μάθηση που βασίζεται σε παιχνίδια δίνει στους ανθρώπους την ίδια αίσθηση με το να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Στη διαδικασία μάθησης παρατηρούμε δύο σημαντικά στοιχεία που είναι το ενδιαφέρον και η διασκέδαση.

Η GBL χρησιμοποιείται όλο και περισσότερο στους ακόλουθους τομείς:

- Θέμα που είναι πραγματικά δύσκολο
- Ακροατήριο που είναι δύσκολο να προσεγγιστεί
- Δύσκολα θέματα αξιολόγησης και πιστοποίησης
- Πολύπλοκη διαδικασία κατανόησης
- Εξελιγμένες αναλύσεις "τι θα γινόταν αν"
- Ανάπτυξη στρατηγικής και επικοινωνία
- Αύξηση του μαθησιακού ενδιαφέροντος και των κινήτρων των μαθητών

Πίνακας 1. Παιχνιδοποίηση vs. μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια

Σημεία σύγκρισης	Παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση	Μάθηση με βάση το παιχνίδι
Έννοια	Η παιχνιδοποίηση είναι η ιδέα της προσθήκης στοιχείων παιχνιδιού σε μια κατάσταση που δεν είναι παιχνίδι. Ανταμείβουν τους χρήστες για συγκεκριμένες συμπεριφορές	Χρήση παιχνιδιών για την ενίσχυση της μαθησιακής εμπειρίας
Στόχος	Καλλιεργήστε κίνητρα παίζοντας	Για να πετύχετε στο παιχνίδι παρακινεί τους μαθητές
Πρόκληση	Ψάχνετε έναν νέο τρόπο για να αντιμετωπίση των προκλήσεων	Οι προκλήσεις ως μέρος του παιχνιδιού πρέπει να επιλυθούν
Χαρακτήρας	Άβαταρ παίκτη με αδύναμη ιστορία	Χαρακτήρες σε μια συγκεκριμένη κατάσταση
Τεχνικές	1. Προχωρώντας σε διαφορετικά επίπεδα	1. Κίνητρα 2. Σχετική πρακτική

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Αποτελέσματα 3. Avatars 4. Εικονικά νομίσματα 5. Ανταγωνισμός με φίλους 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Συγκεκριμένα έγκαιρα 4. Ιστορία, συναισθηματική 5. Στόχοι του παιχνιδιού, προκλήσεις
Οφέλη	<ol style="list-style-type: none"> 1. Καλύτερη μαθησιακή εμπειρία 2. Καλύτερο μαθησιακό περιβάλλον 3. Άμεση ανατροφοδότηση 4. Προώθηση αλλαγής συμπεριφοράς 5. Μπορεί να εφαρμοστεί στις περισσότερες μαθησιακές ανάγκες 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Αυξάνει την παιδική χωρητικότητα μνήμης 2. Ευχέρεια χρήσης υπολογιστών, προσομοιώσεων 3. Βοηθά στη γρήγορη στρατηγική σκέψη, στην επίλυση προβλημάτων 4. Αναπτύσσει το συντονισμό χεριού-ματιού 5. Ανάπτυξη δεξιοτήτων (π.χ. ανάγνωση χαρτών)
Ανταμοιβές	Κερδίστε εμπειρία, πόντους και επίπεδο	Εγγενώς ανταμείβει, Η απώλεια μπορεί να είναι ή να μην είναι εφικτή, διότι το ζητούμενο είναι να παρακινήσουμε τους ανθρώπους να αναλάβουν δράση και να μάθουν
Επίπεδα, κόστος	Φθηνότερο, ευκολότερο	Ακριβό, δύσκολο
Περιεχόμενο	Τα χαρακτηριστικά προστίθενται στο LMS ή οποιοδήποτε άλλο σύστημα	Συνήθως μεταμορφώνεται για να ταιριάζει με την ιστορία και τις σκηνές του παιχνιδιού.

Πηγή: Rula Al-Azawi, Fatma Al-Faliti, and Mazin Al-Blushi, *Educational Gamification vs. Game-based Learning: Comparative Study*, (2016), International Journal of Innovation, Management and Technology, Vol. 7, No. 4, Available at: https://www.researchgate.net/publication/308613589_Educational_Gamification_Vs_Game_Based_Learning_Comparative_Study

Ορισμένα εργαλεία παιχνιδοποίησης και μάθησης με βάση το παιχνίδι: Duolingo, Minecraft, Second Life, Coursera, Brainscape, Kahoot, Credly, OpenBadges, Immediate Feedback Assessment Technique, TopHat. Στρατηγικές διαδικτυακής παιχνιδοποίησης: Στρατηγικές παιχνιδοποίησης εντός της τάξης: πίνακες συζητήσεων, κουίζ: Συστήματα απόκρισης στην τάξη: Στρατηγικές παιχνιδοποίησης εκτός τάξης: Περιβάλλοντα μάθησης που ενισχύονται από παιχνίδια: Trivia Crack: World of Warcraft, Second Life.

III Εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα

Η εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα ορίζεται ως η διαδικασία που εξοπλίζει τους μαθητές/νέους με αυξημένη ικανότητα παραγωγής ιδεών και δεξιοτήτων για την υλοποίησή τους. Η επιχειρηματική εκπαίδευση εξοπλίζει τους μαθητές/νέους με τις πρόσθετες γνώσεις, τα χαρακτηριστικά και τις ικανότητες που απαιτούνται για την εφαρμογή αυτών των ικανοτήτων στο πλαίσιο της δημιουργίας μιας νέας επιχείρησης ή επιχείρησης⁷. Η εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα, γενικά, επιδιώκει να παρέχει στους μαθητές/νέους τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τα κίνητρα για την ενθάρρυνση της επιχειρηματικής επιτυχίας σε διάφορα περιβάλλοντα. Το πλαίσιο της επιχειρηματικής εκπαίδευσης ορίζει τη συλλογή επίσημων διδασκαλιών που ενημερώνει, εκπαιδεύει και καταρτίζει οποιονδήποτε

⁷ Οργανισμός Διασφάλισης Ποιότητας, *Εκπαίδευση σε επιχειρήσεις και επιχειρηματικότητα*: QAA: Gloucester, Ηνωμένο Βασίλειο, 2012.

ενδιαφέρεται να συμμετάσχει στην κοινωνικοοικονομική ανάπτυξη μέσω ενός σχεδίου για την προώθηση της ευαισθητοποίησης σε θέματα επιχειρηματικότητας, της δημιουργίας επιχειρήσεων ή της ανάπτυξης μικρών επιχειρήσεων⁸.

Από το 1999, το Global Entrepreneurship Monitor (GEM) μελετά την επιχειρηματικότητα και στοχεύει στην κατανόηση της σχέσης μεταξύ επιχειρηματικότητας και οικονομικής ανάπτυξης. Οι μελέτες και οι εκθέσεις του Global Entrepreneurship Monitor αναδεικνύουν τη μεγάλη σημασία που έχει αποκτήσει η επιχειρηματικότητα ως μέσο για τη δημιουργία θέσεων εργασίας, τη δημιουργία πλούτου και κοινωνικού κεφαλαίου και δείχνουν ότι η οικονομική ανάπτυξη και η μεγέθυνση συνδέονται στενά με την επιχειρηματικότητα.

Η εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα είναι ένα σημαντικό θέμα για όλες τις ευρωπαϊκές χώρες για την προετοιμασία ανθρώπων που μπορούν να συμβάλουν στην ικανότητα μιας οικονομίας να καινοτομεί - να δημιουργεί νέες επιχειρήσεις και νέες ιδέες. Το "Σχέδιο δράσης για την επιχειρηματικότητα 2020", που εκπονήθηκε από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή το 2013, παρέχει έναν οδικό χάρτη για την προώθηση της επιχειρηματικότητας στην Ευρώπη και υπογραμμίζει τη σημασία της διδασκαλίας και της άσκησης της επιχειρηματικότητας από τα πρώτα χρόνια του νηπιαγωγείου έως και τα πανεπιστημιακά επίπεδα. Το σχέδιο επικεντρώνεται στην προώθηση της εκπαίδευσης στην επιχειρηματικότητα ως τρόπο ανάπτυξης επιχειρηματικής κουλτούρας, που οδηγεί σε περαιτέρω οικονομική ανάπτυξη και βιωσιμότητα.

Δεδομένης της σπουδαιότητας της επιχειρηματικότητας, προκύπτει η ανάγκη διαμόρφωσης αποτελεσματικών πλαισίων εκπαίδευσης στην επιχειρηματικότητα και προγραμμάτων κατάρτισης. Σε γενικές γραμμές, η εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα έχει ως στόχο να αναφέρεται στη διδασκαλία του τομέα της επιχειρηματικότητας και στην εκπαίδευση των επιχειρηματιών. Συνεπάγεται δραστηριότητες που στοχεύουν στην ανάπτυξη των τρόπων με τους οποίους οι μαθητές/νέοι αντιλαμβάνονται τον κόσμο τους, τον εαυτό τους και τους άλλους και τον τρόπο με τον οποίο χειρίζονται τους πόρους τους. Μια βασική πτυχή που πρέπει να περιλαμβάνουν τα προγράμματα για την εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα, αφορά τη διαμόρφωση ενεργών επιχειρηματιών που επεκτείνουν τις θεωρητικές γνώσεις για τη διαχείριση μιας επιχείρησης. Στα περισσότερα προγράμματα εκπαίδευσης στην επιχειρηματικότητα, χρησιμοποιούνται παραδοσιακές μέθοδοι και βασίζονται σε θεωρητικές διαλέξεις, κάτι που επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν σωστά τις θεωρητικές έννοιες και να κατανοήσουν τα χαρακτηριστικά των επιχειρηματικών δραστηριοτήτων. Ωστόσο, οι προσεγγίσεις αυτές δεν βοηθούν τους μαθητές/νέους να κατανοήσουν σωστά τις συνέπειες των ενεργειών και των αποφάσεων που λαμβάνονται στο πλαίσιο της διαμόρφωσης και της λειτουργίας μιας επιχείρησης⁹.

Έτσι, οι καινοτόμες πρόσθετες διδακτικές προσεγγίσεις και μέθοδοι πρέπει να συμπληρώνουν τη θεωρητική κατάρτιση και να προωθούν την ενεργητική μάθηση των μαθητών/νέων, καθώς και να ενισχύουν την επίλυση προβλημάτων και τις κοινωνικές δεξιότητες των μαθητών/νέων¹⁰. Στο πλαίσιο αυτό, επισημαίνεται ότι η παραδοσιακή τυπική μάθηση πρέπει να συμπληρωθεί με άτυπες μεθόδους μάθησης που χρησιμοποιούν τη μάθηση με βάση τα παιχνίδια και τις προσομοιώσεις. Επιπλέον, οι μελέτες επισημαίνουν ότι οι προσεγγίσεις που προσανατολίζονται στην πράξη πρέπει να συμπεριληφθούν στα προγράμματα, καθώς είναι πιο κατάλληλες για τη διδασκαλία και τη μάθηση της επιχειρηματικότητας. Τέλος, από άποψη περιεχομένου, επισημαίνεται από μελέτες ότι τα

⁸ Unesco, Διεθνές Γραφείο Εργασίας, *Towards an Entrepreneurial Culture for the Twenty-First Century: Unesco: Ενθάρρυνση του επιχειρηματικού πνεύματος μέσω της επιχειρηματικής εκπαίδευσης στα σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης*; Παρίσι, Γαλλία, 2016.

⁹ Buzady, Z., Almeida, F. FLIGBY-A Serious Game Tool to Enhance Motivation and Competencies in Entrepreneurship. In *Informatics*; Πολυεπιστημονικό Ινστιτούτο Ψηφιακών Εκδόσεων: Βασιλεία, Ελβετία, Σεπτέμβριος 2019

¹⁰ Ibid.

προγράμματα εκπαίδευσης στην επιχειρηματικότητα πρέπει να περιλαμβάνουν τρεις σημαντικούς στόχους: (1) να διδάξουν στους μαθητές/νέους να κατανοήσουν τον τομέα της επιχειρηματικότητας, (2) να μάθουν να ενεργούν με επιχειρηματικούς τρόπους και (3) να γίνουν τελικά επιτυχημένοι επιχειρηματίες¹¹.

IV Παιχνιδοποίηση, μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια και εικονική πραγματικότητα στην εκπαίδευση για την επιχειρηματικότητα

Τρέχουσες τάσεις, προκλήσεις και ευκαιρίες στη χρήση της παιχνιδοποίησης, της μάθησης με βάση τα παιχνίδια και της εικονικής πραγματικότητας στην εκπαίδευση σε θέματα επιχειρηματικότητας

Καθώς οι οργανισμοί αναζητούν νέους τρόπους ενίσχυσης της σύνδεσής τους τόσο με τους χρήστες των προϊόντων/υπηρεσιών τους όσο και με τους υπαλλήλους τους, η παιχνιδοποίηση και η χρήση στοιχείων που βασίζονται σε παιχνίδια γίνονται όλο και πιο σημαντικές και συνηθισμένες. Η χρήση συγκεκριμένων στοιχείων, μηχανισμών και δυναμικών μπορεί να σχεδιαστεί σε ένα νέο σύστημα ή ως συμπλήρωμα ενός υπάρχοντος συστήματος- σε μια προσπάθεια να βελτιωθεί η δέσμευση των χρηστών ενθαρρύνοντας την αίσθηση της διασκέδασης, του πάθους και του παιχνιδιού.

Έχει επισημανθεί ότι τα προγράμματα εκπαίδευσης στην επιχειρηματικότητα πρέπει να ενσωματώσουν νέες εκπαιδευτικές τεχνολογίες προκειμένου να βελτιώσουν την αποτελεσματικότητα, την ελκυστικότητα και κυρίως τα μαθησιακά τους αποτελέσματα¹².

Η παιχνιδοποίηση ορίζει τη χρήση του σχεδιασμού και των αρχών των παιχνιδιών σε πλαίσια που δεν αφορούν παιχνίδια. Θεωρείται μια προσέγγιση βασισμένη στα κίνητρα που αποσκοπεί στην αύξηση της εμπλοκής και της παρακίνησης του κοινού-στόχου, καθώς και στη βελτίωση των μαθησιακών οφελών και της επίτευξης των επιθυμητών αποτελεσμάτων μέσω της ενεργού συμμετοχής¹³.

Σε γενικές γραμμές, το σκεπτικό για τη χρήση μεθόδων παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση επιχειρηματικότητας βασίζεται στις αρχές της θεωρίας του αυτοπροσδιορισμού¹⁴. Σε αυτό το πλαίσιο, η χρήση αρχών και χαρακτηριστικών που μοιάζουν με παιχνίδια σε μαθησιακές δραστηριότητες μπορεί να διαμορφώσει την εμπάθυση με τρόπο πολύ παρόμοιο με τα παιχνίδια, όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να μάθουν επαγωγικά και να λάβουν αποφάσεις, κάτι που μπορεί να οδηγήσει στην ενίσχυση της διατήρησης και της δημιουργικότητάς τους¹⁵. Συγκεκριμένα, η παιχνιδοποίηση μπορεί να εμπλέξει τους εκπαιδευόμενους σε δραστηριότητες και εκπαιδευτικά σενάρια που μπορούν να διεγείρουν τα κίνητρά τους, να αυξήσουν τη δέσμευσή τους και κυρίως να ενισχύσουν το μαθησιακό τους ενδιαφέρον, την εμπειρία και την οικοδόμηση γνώσεων. Στη βιβλιογραφία υπάρχουν κάποιες εργασίες σχετικά με την παιχνιδοποίηση και την εκπαίδευση επιχειρηματικότητας, αλλά η υιοθέτηση της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση επιχειρηματικότητας θεωρείται αρκετά υπολειμματική και ελάχιστα έχουν γίνει για την πολυδιάστατη εξέταση της

¹¹ Grivokostopoulou, F., Kovas, K., Perikos, I., *Examining the Impact of a Gamified Entrepreneurship Education Framework in Higher Education*, Computer Engineering and Informatics Department, University of Patras; Greece, 2019, available at: https://www.researchgate.net/publication/336524113_Examining_the_Impact_of_a_Gamified_Entrepreneurship_Education_Framework_in_Higher_Education

¹² Wu, Y., Yuan, C.H., Pan, C.I: *Τεχνολογία Πληροφορικής και Επικοινωνιών: Μια πειραματική μελέτη με την Τεχνολογία Πληροφορικής και Επικοινωνιών*. Βιωσιμότητα 2018

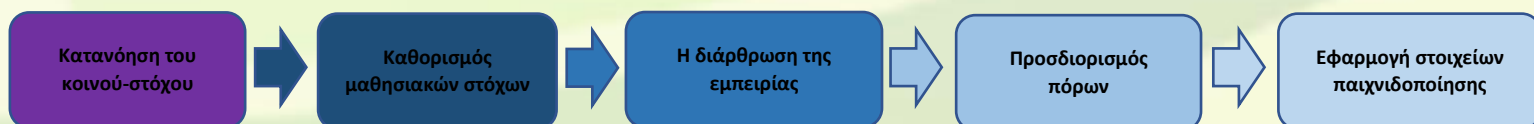
¹³ Iscenco, A., Li, J. *Το παιχνίδι με αντίκτυπο: Η παιχνιδοποίηση στην περιβαλλοντική εκπαίδευση και επιχειρηματικότητα*. Mold. Environ. Gov. Acad. 2014. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: https://www.changemakers.com/sites/default/files/competition_entry_form_files/alexandr_iscenco_johnathan_li_-_the_game_with_impact_-_full_0.pdf, (πρόσβαση στις 27 Μαΐου 2019).

¹⁴ Deci, E.L., Ryan, R.M. *Επισκόπηση της θεωρίας του αυτοπροσδιορισμού: Μια οργανική διαλεκτική προοπτική*. Στο *Εγχειρίδιο της έρευνας για τον αυτοπροσδιορισμό*- University of Rochester Press: Rochester, NY, USA, 2002

¹⁵ Ruiz-Alba, J.L., Soares, A., Rodríguez-Molina, M.A., Banoun, A. *Gamification και επιχειρηματικές προθέσεις*. J. Small Bus. Enterp. Dev. 2019

αλληλεπίδρασης και της αλληλεπίδρασής τους. Πράγματι, επισημαίνεται ότι η παιχνιδοποίηση και οι επιχειρηματικές προθέσεις αποτελούν δύο σημαντικά θέματα στην επιχειρηματική βιβλιογραφία που δεν έχουν ακόμη εμπειρική διερεύνηση. Έτσι, είναι ιδιαίτερα επιθυμητή η διαμόρφωση ενός συγκεκριμένου πλαισίου για την εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα που θα ενσωματώνει παιχνιδοποιημένες μαθησιακές δραστηριότητες και η αξιολόγηση των επιπτώσεών τους στη μάθηση και τη μαθησιακή εμπειρία της επιχειρηματικότητας των μαθητών/νέων. Στο πλαίσιο της εκπαίδευσης επιχειρηματικότητας, η παιχνιδοποίηση εφαρμόζεται κυρίως για την παρακίνηση των εκπαιδευομένων και την εμπλοκή τους με εφαρμογές, δραστηριότητες και υπηρεσίες, καθιστώντας τις πιο ελκυστικές, αποτελεσματικές και διασκεδαστικές στη χρήση. Ερευνητικές μελέτες σχετικά με την αξιοποίηση της παιχνιδοποίησης και των σοβαρών παιχνιδιών στην εκπαίδευση επιχειρηματικότητας επισημαίνουν ότι οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αντιληφθούν το παιχνίδι προσομοίωσης ως μια πολύ χρήσιμη άσκηση που μπορεί να επεκτείνει τις γνώσεις τους σχετικά με τις έννοιες της επιχειρηματικότητας. Οι μαθησιακές δραστηριότητες που βασίζονται σε παιχνίδια μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να αποκτήσουν τις απαραίτητες δεξιότητες, βοηθώντας τους να αντιμετωπίσουν τα καθημερινά εμπόδια στην επιχειρηματική τους πορεία.

Προκειμένου να έχει μια επιτυχημένη εμπειρία διδασκαλίας και μάθησης με Gamification, όπου ο μαθητής του 21ου^{στ} αιώνα εμπλέκεται και παρακινείται, ο εκπαιδευτικός πρέπει να σχεδιάσει αναλόγως. Αυτό προϋποθέτει ότι κάθε εκπαιδευτής ακολουθεί το μοντέλο πέντε βημάτων για την εκπαιδευτική παιχνιδοποίηση.



Επιπτώσεις της χρήσης της παιχνιδοποίησης, της μάθησης με βάση τα παιχνίδια και της εικονικής πραγματικότητας στην εκπαίδευση σε θέματα επιχειρηματικότητας

Η επιχειρηματικότητα δεν ήταν ποτέ πιο σημαντική από ό,τι σήμερα. Η εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα αποτελεί κορυφαία προτεραιότητα στις πολιτικές ατζέντες σε όλο τον κόσμο ως μέσο για την προώθηση της οικονομικής ανάπτυξης, την καταπολέμηση της ανεργίας και τη δημιουργία κοινωνικού κεφαλαίου. Δεδομένης της σημασίας της επιχειρηματικότητας, προκύπτει η ανάγκη διαμόρφωσης αποτελεσματικών πλαισίων εκπαίδευσης επιχειρηματικότητας και προγραμμάτων κατάρτισης.

Έχει παρατηρηθεί ότι η δημιουργία ενός αποτελεσματικού εκπαιδευτικού παιχνιδιού περιλαμβάνει πολύ περισσότερα από την απλή δημιουργία ενός ελκυστικού παιχνιδιού και την κατασκευή εκπαιδευτικού περιεχομένου κατάλληλου για την ηλικία. Μέσω της παιχνιδοποίησης, μπορούμε όχι μόνο να δημιουργήσουμε μια νοοτροπία που ενθαρρύνει τους νέους να δοκιμάζουν νέα πράγματα και να μη φοβούνται την αποτυχία, αλλά και να δώσουμε στους νέους τη δυνατότητα να συμμετέχουν σε ευχάριστες εμπειρίες με σκοπό τη μάθηση. Επιπλέον, η παιχνιδοποίηση είναι μια καινοτόμος προσέγγιση στη μάθηση, καθώς νέες τεχνολογίες και εφαρμογές αναδύονται συνεχώς, εξασφαλίζοντας να αναπτύσσεται.

Τα ευρήματα των ερευνών που έχουν γίνει μέχρι στιγμής έδειξαν σημαντική θετική επίδραση της παιχνιδοποίησης στη γνώση της παιχνιδοποίησης, στη δημιουργικότητα, στα κίνητρα για μάθηση της επιχειρηματικότητας και στις δεξιότητες επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης των μαθητών και των νέων. Η μελέτη διαπίστωσε επίσης ότι οι μαθητές και οι νέοι ενδιαφέρονται για την παιχνιδοποίηση και την αντιλαμβάνονται ως αποτελεσματική μέθοδο διδασκαλίας. Επιπλέον, οι μαθητές και οι νέοι αντιλήφθηκαν ότι η παιχνιδοποίηση τους ενέπλεξε σε ενεργές ευκαιρίες μάθησης, ενίσχυσε το πάθος

τους για τη μάθηση και την ικανοποίησή τους από αυτήν και βελτίωσε τις γνώσεις τους σχετικά με τις νέες τεχνολογίες. Ο συγγραφέας κατέληξε στο συμπέρασμα ότι οι διδάσκοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν αποτελεσματικά την παιχνιδοποίηση για τη διδασκαλία της επιχειρηματικότητας εάν περιγράψουν με ακρίβεια τις οδηγίες του συστήματος στους φοιτητές και τους νέους στην αρχή του μαθήματος. Επιπλέον, η μελέτη πρότεινε ότι αν η παιχνιδοποίηση περιλαμβάνει διάφορα στοιχεία, όπως πόντους, επίπεδα, αποστολές, κάνει όλους τους μαθητές/νέους και συγκεκριμένα τους παθητικούς να ενδιαφέρονται για τη μάθηση. Επιπλέον, το παιχνιδοποιημένο μάθημα βελτίωσε τα κίνητρα, τη δέσμευση και το ενδιαφέρον των μαθητών/νέων για την επιχειρηματικότητα. Οι μαθητές/νέοι αντιλήφθηκαν επίσης το μάθημα ως αποτελεσματικό στην εισαγωγή δύσκολων επιχειρησιακών διαδικασιών και θεμάτων και στην ανάπτυξη των επιχειρηματικών τους γνώσεων και δεξιοτήτων. Οι μελέτες αυτές εξέτασαν τις βραχυπρόθεσμες επιπτώσεις της παιχνιδοποίησης και η κατανόησή μας σχετικά με τις μακροπρόθεσμες επιπτώσεις των μεθόδων στην καλλιέργεια των επιχειρηματικών ικανοτήτων των μαθητών/νεανίδων είναι περιορισμένη. Επιπλέον, η πλειονότητα των ερευνητών της παρούσας μελέτης διαπίστωσε θετική επίδραση των SGs (Serious Games), της προσομοίωσης και της παιχνιδοποίησης στις επιχειρηματικές ιδιότητες και γνώσεις των μαθητών. Το εύρημα αυτό εισάγει αυτές τις μεθόδους ως αποτελεσματικές για τη διδασκαλία της επιχειρηματικότητας στην τριτοβάθμια εκπαίδευση. Ενώ τα SGs και η παιχνιδοποίηση ενισχύουν τις ικανότητες των φοιτητών/νέων για αποτελεσματική ομαδική εργασία, διαπιστώνεται ότι όλες οι μελέτες εξέτασαν την επίδραση των μεθόδων στην επιχειρηματική μάθηση και τις ικανότητες των μεμονωμένων φοιτητών/νέων. Ως εκ τούτου, υπάρχει ένα τεράστιο κενό στις γνώσεις μας σχετικά με τον αντίκτυπο των ΣΓ και της παιχνιδοποίησης στις επιχειρηματικές ικανότητες των φοιτητών/τριών σε ομαδικό επίπεδο.

Το εκπαιδευτικό περιβάλλον της παιχνιδοποίησης, της μάθησης με βάση τα παιχνίδια και της εικονικής πραγματικότητας χρησιμοποιεί εκπαιδευτικές υποδομές και παιδαγωγικές προσεγγίσεις που βασίζονται στις αρχές της παιχνιδοποίησης, οι οποίες επιτρέπουν στους μαθητές να μελετούν/μαθαίνουν με καθηλωτικούς τρόπους καθώς και σε δραστηριότητες μάθησης με βάση τα παιχνίδια πάνω σε πραγματικές προκλήσεις που μπορούν να βρεθούν σε επιχειρηματικά περιβάλλοντα. Τα σενάρια μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να αποκτήσουν τις απαραίτητες δεξιότητες, βοηθώντας τους να αντιμετωπίσουν τα καθημερινά εμπόδια στην επιχειρηματική τους πορεία. Πραγματοποιήθηκε πειραματική μελέτη για τη διερεύνηση της μαθησιακής αποτελεσματικότητας του περιβάλλοντος και των παιχνιδοποιημένων μαθησιακών δραστηριοτήτων και την αξιολόγηση του μαθησιακού τους αντίκτυπου στα κίνητρα και τη στάση των μαθητών, καθώς και στη συνολική μαθησιακή τους εμπειρία. Η μελέτη αξιολόγησης αποκάλυψε αρκετά ενδιαφέροντα αποτελέσματα και τα ευρήματα δείχνουν ότι το πλαίσιο προσφέρει αποτελεσματικές παιχνιδοποιημένες μαθησιακές δραστηριότητες που αυξάνουν τα κίνητρα των μαθητών και βοηθούν στη διαμόρφωση επιχειρηματικής νοοτροπίας, δεξιοτήτων και ικανοτήτων. Τα αποτελέσματα υπογραμμίζουν ότι οι παιχνιδοποιημένες μαθησιακές δραστηριότητες που εμπλέκουν τους μαθητές σε ρεαλιστικές καταστάσεις οι οποίες απαιτούν από τους μαθητές να εφαρμόσουν τις θεωρητικές γνώσεις στην πράξη έχουν μεγαλύτερο αντίκτυπο στη μάθηση των μαθητών όσον αφορά τις έννοιες της επιχειρηματικότητας, καθώς και στην κατανόηση και τη μαθησιακή τους εμπειρία. Επιπλέον, οι παιχνιδοποιημένες μαθησιακές δραστηριότητες είναι εφαρμόσιμες στην ένταξη, την κοινωνική ενσωμάτωση και την αύξηση των ικανοτήτων των περιθωριοποιημένων κοινοτήτων.

Ευρωπαϊκό και Δυτικοβαλκανικό τοπίο της μεθοδολογίας της ψηφιακής παιχνιδοποίησης και της μεθοδολογίας εκπαίδευσης με ψηφιακά πρότυπα στη διδασκαλία θεμάτων επιχειρηματικότητας σε νέους

Το κεφάλαιο αυτό καλύπτει τις αναλύσεις του ιστορικού των χωρών των Δυτικών Βαλκανίων (Μαυροβούνιο, Βοσνία και Ερζεγοβίνη, Κροατία και Σερβία), του Βελγίου και της Κύπρου. Για κάθε χώρα, θα επικεντρωθούμε στα ακόλουθα σημεία:

- ◇ Επισκόπηση της υφιστάμενης κατάστασης όσον αφορά τη μεθοδολογία της ψηφιακής παιχνιδοποίησης και τη μεθοδολογία της εκπαίδευσης με ψηφιακά πρότυπα στη διδασκαλία θεμάτων επιχειρηματικότητας στους νέους,
- ◇ Τρέχουσες τάσεις, προκλήσεις και ευκαιρίες στη χρήση της παιχνιδοποίησης, της μάθησης με βάση τα παιχνίδια και της εικονικής πραγματικότητας στην εκπαίδευση σε θέματα επιχειρηματικότητας,
- ◇ Παραδείγματα καλών πρακτικών σχετικά με παιχνιδοποιημένους ψηφιακούς εκπαιδευτικούς πόρους, εργαλεία και δραστηριότητες που διδάσκουν και προωθούν την κοινωνική και οικολογική επιχειρηματικότητα στους νέους στις χώρες εταίρους.

Βοσνία-Ερζεγοβίνη

Υπάρχουσα κατάσταση όσον αφορά τη μεθοδολογία ψηφιακής παιγνιδοποίησης και τη μεθοδολογία εκπαίδευσης ψηφιακών προτύπων στη διδασκαλία θεμάτων επιχειρηματικότητας στους νέους

Ο όρος "παιγνιδοποίηση" δεν εκπροσωπείται στο δημόσιο διάλογο στη Βοσνία-Ερζεγοβίνη. Εισάγοντας τους όρους "gamification" και "gamification and entrepreneurial learning in BiH" σε μηχανές αναζήτησης στο Διαδίκτυο, δεν εντοπίστηκαν μέσω της έρευνας πηγές σχετικές με το θέμα αυτό. Μπορεί να συναχθεί το συμπέρασμα ότι η παιγνιδοποίηση ως μέθοδος διδασκαλίας δεν χρησιμοποιείται γενικά αρκετά στη Βοσνία-Ερζεγοβίνη.

Δεδομένου ότι τα εκπαιδευτικά ιδρύματα αντιμετώπισαν μια σειρά από προκλήσεις στην εφαρμογή των προγραμμάτων σπουδών τα τελευταία χρόνια, παρατηρήθηκε μεγαλύτερη χρήση των τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνιών στα σχολεία και τις σχολές. Η μάθηση μέσω παιγνιδιών θα μπορούσε να συμβάλει σημαντικά στην ποιότητα και την ποικιλομορφία του εκπαιδευτικού περιεχομένου, ιδίως στα οικονομικά σχολεία και σχολές όπου η προσομοίωση επιχειρηματικών συνθηκών και καταστάσεων είναι σημαντική.

Σύμφωνα με το σύνταγμα, η αρμοδιότητα για την εκπαίδευση και την κατάρτιση στη Βοσνία-Ερζεγοβίνη εμπίπτει σε διάφορα επίπεδα διακυβέρνησης. Σε επίπεδο χώρας: Ο Οργανισμός για την προσχολική, πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση (APOSO) με το τμήμα EEK του. Σε επίπεδο οντότητας/περιφέρειας, Ομοσπονδία της Βοσνίας και Ερζεγοβίνης (FBiH): 10 καντονικά υπουργεία Παιδείας- Σερβική Δημοκρατία: Brčko District: Brčko: Τμήμα Εκπαίδευσης. Ενώ οι ενδιαφερόμενοι φορείς σε όλα τα επίπεδα δηλώνουν ότι οι ψηφιακές δεξιότητες και ικανότητες (DSC) έχουν μεγάλη σημασία για την εκπαίδευση και την κατάρτιση στη Βοσνία-Ερζεγοβίνη, οι εν λόγω δεξιότητες και ικανότητες βρίσκονται ακόμη σε φάση ανάπτυξης. Ο νόμος-πλαίσιο για την επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (EEK) περιλαμβάνει επίσης αναφορά στη σημασία της ανάπτυξης των DSC. Κάθε επίπεδο διακυβέρνησης έχει τη δική του νομοθεσία για την EEK και, σε γενικό βαθμό, όλες αντιμετωπίζουν την DSC ως σημαντική για την EEK.¹⁶

Το έγγραφο εργασίας σε κρατικό επίπεδο "Προτεραιότητες για την ενσωμάτωση της επιχειρηματικότητας και της ψηφιακής ικανότητας στα εκπαιδευτικά συστήματα στη Βοσνία-Ερζεγοβίνη 2019-2030" αποσκοπεί στην εναρμόνιση της DSC με το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακής Ικανότητας (DigComp) με βραχυπρόθεσμο στόχο την ενσωμάτωση της DSC στα επίπεδα 1, 2 και 3 της Διεθνούς Τυποποιημένης Ταξινόμησης της Εκπαίδευσης (ISCED). Οι προτεραιότητες 2019-2030 θα πρέπει να αποτελέσουν τη βάση για την ανάπτυξη εγγράφων πολιτικής και αναφοράς στα διάφορα επίπεδα διακυβέρνησης (Ibidem).

Εγκρίθηκε το έγγραφο "Προτεραιότητες για την ενσωμάτωση της επιχειρηματικής μάθησης και των επιχειρηματικών βασικών ικανοτήτων στα εκπαιδευτικά συστήματα της Β-Ε (2021 - 2030)" - Στόχος του εγγράφου είναι η εναρμόνιση των προτεραιοτήτων και των επόμενων βημάτων για την ανάπτυξη της επιχειρηματικής μάθησης και των επιχειρηματικών ικανοτήτων σύμφωνα με τις σχετικές βασικές πολιτικές της ΕΕ που ορίζονται στο Ευρωπαϊκό Πλαίσιο για τις επιχειρηματικές ικανότητες. Οι δραστηριότητες για τη σύνταξη του εγγράφου πραγματοποιήθηκαν με τη συμμετοχή των

¹⁶ Ευρωπαϊκό Ίδρυμα Κατάρτισης, DIGITAL FACTSHEET ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2019
https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/2020-06/digital_factsheet_bosnia_and_herzegovina_0.pdf

δημιουργών εκπαιδευτικών πολιτικών και εκπαιδευτικών εμπειρογνομόνων - εκπροσώπων των αρμόδιων υπουργείων, παιδαγωγικών ινστιτούτων, εκπαιδευτικών ιδρυμάτων και εκπαιδευτικών.¹⁷ Η ΔΟΛ έχει χρησιμοποιηθεί σε διαφορετικό βαθμό σε διάφορα μέρη της χώρας, κυρίως ανάλογα με την υποδομή των επαγγελματικών σχολείων, τη διαθέσιμη οικονομική στήριξη από τα αρμόδια υπουργεία και τις ικανότητες και τις δεξιότητες των εκπαιδευτικών της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης.¹⁸

Στη χώρα χρησιμοποιούνται διάφορες διαδικτυακές πλατφόρμες για εκπαιδευτικούς (eTwinning¹⁹, EPALÉ²⁰ και Moodle). Αυτές επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να ανταλλάσσουν διδακτικό υλικό και εμπειρίες και να συμμετέχουν σε δίκτυα Ευρωπαϊκών εκπαιδευτικών.

Τουλάχιστον 44 ΙΕΚ και τεχνικές σχολές στη Βοσνία-Ερζεγοβίνη προσφέρουν κατάρτιση για επαγγέλματα που σχετίζονται με τις ΤΠΕ²¹, και τουλάχιστον 20 σχολές προσφέρουν τεχνικό ΤΠΕ ως προσόν στο επίπεδο ISCED 3A.²²

Από το 2017 διοργανώνεται Εβδομάδα Διαδικτυακής Μάθησης στα σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (πρώτη εβδομάδα του Νοεμβρίου) στο Καντόνι του Σαράγεβο. Αυτό εφαρμόζεται επί του παρόντος μόνο σε 18 σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, εκ των οποίων τα 11 είναι επαγγελματικά σχολεία, λόγω της έλλειψης τεχνολογικών δυνατοτήτων. Τα σχολεία που συμμετέχουν στην εκδήλωση χρησιμοποιούν διαδικτυακές πλατφόρμες όπως το Google for Education, το Moodle ή το FileZilla, ενώ ορισμένα επαγγελματικά σχολεία έχουν αναπτύξει τα δικά τους προγράμματα (Ibidem).

Κατά το σχολικό έτος 2018/19 το Υπουργείο Παιδείας και Επιστημών της FBiH υποστήριξε την αγορά διαδραστικών πινάκων, οι οποίοι χρησιμοποιούνται σε ορισμένα επαγγελματικά σχολεία της FBiH από το 2019. Οι διαδραστικοί πίνακες επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να ανταποκρίνονται στις ανάγκες της σύγχρονης διδασκαλίας, καθιστούν τα μαθήματα διαδραστικά και υποστηρίζουν την κριτική σκέψη των μαθητών. Το επαγγελματικό σχολείο στη Fojnica τους χρησιμοποιεί για τα μαθηματικά, ενώ το επαγγελματικό σχολείο στο Travnik κάνει το μάθημα της γεωμετρίας πιο ενδιαφέρον και διαδραστικό μέσω του ψηφιακού εργαλείου GeoGebra (Ibidem).

Μία από τις ενδιαφέρουσες και σχετικές με την παρούσα μελέτη είναι η έρευνα έρευνας που διεξήχθη σε δείγμα 180 διαλέξεων σε διάφορες οικονομικές σχολές σε πολλές ευρωπαϊκές χώρες. Ο κύριος στόχος της εργασίας ήταν να διερευνήσει ποιο είναι το επίπεδο χρήσης των παιχνιδιών προσομοίωσης στις οικονομικές σχολές, με συγκεκριμένους στόχους τη σύγκριση των παιχνιδιών προσομοίωσης με τους άλλους τύπους διδασκαλίας και να συζητήσει τα πλεονεκτήματα καθώς και τα εμπόδια στη χρήση τους. Το 4% των ερωτηθέντων ήταν από τη Βοσνία-Ερζεγοβίνη. Περίπου οι μισοί από τους ερωτηθέντες δήλωσαν ότι δεν χρησιμοποιώ παιχνίδια προσομοίωσης στην τάξη, αλλά σκοπεύω να αρχίσω να τα χρησιμοποιώ σύντομα (54%). Περίπου το ένα πέμπτο των ερωτηθέντων χρησιμοποιεί σήμερα παιχνίδια προσομοίωσης στη διδασκαλία (19%) και το 12% των ερωτηθέντων χρησιμοποιούσε παιχνίδια προσομοίωσης στο παρελθόν, αλλά όχι τώρα. Υπάρχει επίσης 16% των ερωτηθέντων που δεν χρησιμοποιούν παιχνίδια προσομοίωσης στην τάξη και δεν σκοπεύουν να

¹⁷ <https://eurydice.eacea.ec.europa.eu/national-education-systems/bosnia-and-herzegovina/ongoing-reforms-and-policy-developments> προσπελάστηκε στις 02/12/2022

¹⁸ Ευρωπαϊκό Ίδρυμα Κατάρτισης, DIGITAL FACTSHEET ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2019

https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/2020-06/digital_factsheet_bosnia_and_herzegovina_0.pdf

¹⁹ <https://aposo.gov.ba/bs/erasmus/etwinning/>

²⁰ <https://aposo.gov.ba/bs/erasmus/epale/>

²¹ Πηγή: www.eduinfo.ba/privatne-srednje-skole/sarajevo. Οι πληροφορίες δεν δόθηκαν από εθνικούς φορείς, οπότε μπορεί να υπάρχουν περισσότερα σχολεία και προγράμματα πληροφορικής.

²² Ευρωπαϊκό Ίδρυμα Κατάρτισης, DIGITAL FACTSHEET ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2019

https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/2020-06/digital_factsheet_bosnia_and_herzegovina_0.pdf

αρχίσουν να τα χρησιμοποιούν καθόλου. Οι περισσότεροι από τους ερωτηθέντες συμφωνούν ότι τα παιχνίδια προσομοίωσης είναι πολύ χρήσιμα στη Διοίκηση (21%), καθώς και στο Μάρκετινγκ (19%), στα Χρηματοοικονομικά (18%) και στην Επιχειρηματικότητα (17%).²³

Συστάσεις για την ανάπτυξη εκπαιδευτικών πόρων, εργαλείων και δραστηριοτήτων που διδάσκουν και προωθούν θέματα κοινωνικής και οικολογικής επιχειρηματικότητας στους νέους σε εθνικό επίπεδο.

Λαμβάνοντας υπόψη τη θετική επίδραση που μπορεί να έχει η μάθηση μέσω παιχνιδιού (που παρουσιάστηκε παραπάνω), είναι απαραίτητο να προωθηθούν οι δυνατότητες που προσφέρει αυτή η μέθοδος διδασκαλίας στο ευρύτερο κοινό της Βοσνίας-Ερζεγοβίνης.

Είναι απαραίτητο να εργαστούμε για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τις σύγχρονες μεθόδους διδασκαλίας, ιδίως στις οικονομικές σχολές και σχολές, όπου η προσομοίωση επιχειρηματικών περιστάσεων είναι σημαντική για την ποιοτική απόκτηση γνώσεων και την ανάπτυξη ικανοτήτων.

Η παιγνιοποίηση πρέπει να αντιμετωπιστεί μέσω μιας συστημικής προσέγγισης ως μέρος των ευρύτερων εκπαιδευτικών μεταρρυθμίσεων και της ψηφιοποίησης της κοινωνίας. Είναι απαραίτητο να εργαστούμε για την ενίσχυση της ικανότητας του διδακτικού προσωπικού να εφαρμόζει νέες μεθόδους διδασκαλίας και να δημιουργήσουμε τις προϋποθέσεις για τον εξοπλισμό των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων ώστε να εφαρμόσουν την παιγνιοποίηση ως μέθοδο διδασκαλίας.

Επιπλέον, είναι απαραίτητο να γίνει προσπάθεια εξοικείωσης των οργανώσεων της κοινωνίας των πολιτών με την έννοια της παιγνιοποίησης, διότι κατά τη διάρκεια της έρευνας δεν βρέθηκαν παραδείγματα συγκεκριμένων έργων στον τομέα αυτό στον τομέα των πολιτών στη Βοσνία-Ερζεγοβίνη.

Μαυροβούνιο

Υπάρχουσα κατάσταση όσον αφορά τη μεθοδολογία ψηφιακής παιγνιοποίησης και τη μεθοδολογία εκπαίδευσης ψηφιακών προτύπων στη διδασκαλία θεμάτων επιχειρηματικότητας στους νέους

Το γεγονός ότι η παιγνιοποίηση είναι ένα σπάνια αναφερόμενο θέμα στο Μαυροβούνιο υποδηλώνεται από το γεγονός ότι υπάρχουν ελάχιστες πληροφορίες που μπορεί κανείς να βρει σχετικά με το θέμα αυτό. Κατά τη χρήση διαδικτυακών εργαλείων αναζήτησης, τα αποτελέσματα που εμφανίζονται σχετικά με την παιγνιοποίηση στο Μαυροβούνιο είναι ελάχιστα. Εάν μπορούν να βρεθούν κάποια, δεν σχετίζονται με την επιχειρηματικότητα, πόσο μάλλον με την οικοκοινωνική επιχειρηματικότητα. Ως εκ τούτου, οι αναλύσεις μας θα επικεντρωθούν στην παιγνιοποίηση ως έννοια και στον τρόπο με τον οποίο είχε συζητηθεί στο Μαυροβούνιο, καθώς και σε έργα που αφορούν την παιγνιοποίηση σε άλλους τομείς ως δυνατότητα επέκτασης της παιγνιοποίησης στην οικοκοινωνική επιχειρηματικότητα.

²³ Pejić Bach, M., Meško, M., Zoroja, J., Godnov, U., Ćurlin, T. (2020), *Usage of Simulation Games in Higher Educational Institutions teaching Economics and Business*. ENTRENOVA 10-12, Σεπτέμβριος 2020, Εικονικό συνέδριο, Κροατία, διαθέσιμο στη [διεύθυνση: https://hrcak.srce.hr/250935?fbclid=IwAR00E2PSQjms8Ng-oG6qYF8R-8iNPtM6XaA0sFsDXLJcj1FhUWIkqkc-Q](https://hrcak.srce.hr/250935?fbclid=IwAR00E2PSQjms8Ng-oG6qYF8R-8iNPtM6XaA0sFsDXLJcj1FhUWIkqkc-Q).

Μια από τις τελευταίες αναφορές σχετικά με την παιχνιδοποίηση στο Μαυροβούνιο έγινε κατά τη διάρκεια ενός συνεδρίου Spark.me στην Ποντγκόριτσα, όπου η παιχνιδοποίηση συζητήθηκε σε σχέση με την αντιμετώπιση της κλιματικής αλλαγής.²⁴ Το θέμα αυτό ήταν το πιο κοντινό στο θέμα της παρούσας έρευνας και είναι σημαντικό να αναφερθεί όχι μόνο λόγω του θέματος που συζητήθηκε αλλά και επειδή μεγάλες εκδηλώσεις όπως αυτή έχουν τη δυνατότητα να καθορίζουν την ατζέντα, κάτι που είναι ζωτικής σημασίας για νέες έννοιες όπως η παιχνιδοποίηση της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας. Αναφέρθηκε από τον Pete Blackshaw,²⁵ ο οποίος είπε ότι η παιχνιδοποίηση είναι το μέλλον, ειδικά η παιχνιδοποίηση της κλιματικής αλλαγής. Πιστεύει ότι υπάρχει σημαντική διασταύρωση μεταξύ των παιχνιδιών και της κλιματικής αλλαγής, γεγονός που εδραιώνει περαιτέρω την ανάγκη και την ιδέα της προώθησης και της διδασκαλίας της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας με τη χρήση εργαλείων παιχνιδοποίησης.

Ωστόσο, όταν συζητάμε και ερευνούμε τα ψηφιακά μοντέλα εκπαίδευσης στο Μαυροβούνιο, υπάρχουν κάποια σημαντικά βήματα στη διάθεση ηλεκτρονικών πλατφορμών για διάφορα μαθήματα, αν και δεν σχετίζονται με την επιχειρηματικότητα. Τέτοιες πλατφόρμες μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως ήδη καθορισμένες μεθοδολογίες και πλαίσια για τη διδασκαλία της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας. Ορισμένες από αυτές είναι η Digital Bee²⁶ (τα προγράμματα σπουδών για ενήλικες περιλαμβάνουν ψηφιακό μάρκετινγκ, δεξιότητες ζωής και βάσεις δεδομένων), το Digital School (πλατφόρμα για μάθηση, διδασκαλία, επικοινωνία και συνεργασία στο ψηφιακό περιβάλλον για παιδιά και εφήβους)²⁷ και η ICT Cortex Academy²⁸ προσφέρει πάνω από 50 μαθήματα που αφορούν κυρίως την τεχνολογία πληροφοριών.

Ενώ η παιχνιδοποίηση, όπως ορίζεται, μπορεί να περιλαμβάνει διάφορες μεθόδους, όπως οι ανταμοιβές, στο Μαυροβούνιο υπάρχουν μερικά παραδείγματα που μπορούν να θεωρηθούν ως παιχνιδοποίηση της διδασκαλίας της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας. Το Climathon στην Ποντγκόριτσα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως παράδειγμα παιχνιδοποίησης στην οικοκοινωνική επιχειρηματικότητα. Το Climathon είναι μια εκδήλωση hackathon που σχεδιάστηκε για την καταπολέμηση της κλιματικής αλλαγής στο Μαυροβούνιο. Η αποστολή των Climathons είναι να συνδέσουν τις πόλεις, τις κωμοπόλεις και τις περιφέρειες με τους πολίτες τους για να καταλύσουν τη συστημική αλλαγή και να δημιουργήσουν κοινότητες ανθεκτικές στο κλίμα.²⁹ Το μέρος όπου μπαίνει στο παιχνίδι η εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα είναι μέσω της προπαρασκευαστικής εκπαίδευσης σχετικά με την επεξήγηση του ίδιου του hackathon, την πράσινη μετάβαση ως προϋπόθεση για την ανάπτυξη και την εξέλιξη της οικονομίας του Μαυροβουνίου, τα κεφάλαια επιχειρηματικών συμμετοχών για νεοφυείς επιχειρήσεις που φέρνουν λύσεις για κοινωνικές, οικονομικές και οικολογικές προκλήσεις, και ως τελευταίο μέρος τα πιο συνηθισμένα λάθη που κάνουν οι άνθρωποι στις επιχειρήσεις. Ωστόσο, αυτός ο hackathon δεν είναι απλώς μια απλή εκπαίδευση στην οικολογική επιχειρηματικότητα. Κάποιο στοιχείο της παιχνιδοποίησης που υιοθετεί αυτός ο χακαθώνιος είναι η βράβευση των καλύτερων ιδεών. Βέβαια, αυτός ο Κλιμαραθώνιος δεν μπορεί να θεωρηθεί ως παιχνιδοποίηση της επιχειρηματικής μάθησης, διότι δεν υπάρχει σύνδεση μεταξύ των μοντέλων παιχνιδοποίησης και της υιοθέτησης νέων γνώσεων, ιδίως όσον αφορά τις επιχειρηματικές δραστηριότητες. Ωστόσο, μπορεί να χρησιμεύσει ως παράδειγμα για την κινητοποίηση των ανθρώπων στην επίλυση κοινωνικών και οικολογικών ζητημάτων στο Μαυροβούνιο, καταρχάς μέσω της υιοθέτησης νέων δεξιοτήτων και της ευαισθητοποίησης για το γεγονός ότι οι επιχειρηματικές δραστηριότητες μπορούν να επιφέρουν αλλαγές. Όχι μόνο αυτό, αλλά

²⁴ Jovanović N., (2022) Ακούσατε ότι κάτι πετούσε στο συνέδριο Spark.me 2022; <https://digitalizuj.me/2022/06/da-li-steculi-da-je-nesto-letjelo-na-spark-me-2022-konferenciji/>, (πρόσβαση στις 15/12/2022)

²⁵ ibid

²⁶ Από την ιστοσελίδα της πλατφόρμας: <https://digitalnaakademija.me/po%C4%8Detna> (πρόσβαση στις 15/12/2022)

²⁷ Από την ιστοσελίδα της πλατφόρμας: www.digitalnaskola.edu.me/en/index.html (πρόσβαση στις 15/12/2022).

²⁸ Από την ιστοσελίδα της ακαδημίας, <https://academy.ictcortex.me/> (πρόσβαση στις 15/12/2022).

²⁹ <https://www.undp.org/montenegro/speeches/climathon-podgorica>, (πρόσβαση στις 14/12/2022)

και τα κίνητρα παίζουν καθοριστικό ρόλο εδώ με τη μορφή βραβείων και χρηματικών κινήτρων για να ενδιαφερθούν οι άνθρωποι για το θέμα αυτό.

Σε ορισμένα σχολεία, η επιχειρηματικότητα μπορεί να διδάσκεται ως μάθημα επιλογής. Ωστόσο, δεν υπάρχουν σχετικές πληροφορίες που μπορούν να βρεθούν σχετικά με το ποια σχολεία διδάσκουν αυτό το μάθημα, αλλά το κοινό-στόχος του εγχειριδίου του Bar Business Center³⁰ για την εφαρμογή της επιχειρηματικής εκπαίδευσης είναι μαθητές ηλικίας από 11 έως 14 ετών, οπότε μπορούμε να συμπεράνουμε ότι πρόκειται για ένα μάθημα που διδάσκεται σε μαθητές δημοτικού.

Η παιχνιδοποίηση στον τομέα του τουρισμού αποτέλεσε θέμα μιας ερευνητικής εργασίας που διερεύνησε τις δυνατότητες χρήσης της παιχνιδοποίησης για τη βελτίωση των τουριστικών προσφορών. Σύμφωνα με την έρευνα, το χαρτί gamification έχει πολλαπλά οφέλη. Πρώτον, η παιχνιδοποίηση θα αυξήσει τα κίνητρα των τουριστών και των εργαζομένων στον τουρισμό για να επιτύχουν μια αλλαγή συμπεριφοράς (αγορά ενός τουριστικού προϊόντος, αποτελεσματική εργασία κ.λπ.). Δεύτερον, η παιχνιδοποίηση θα επιτρέψει στους τουρίστες και τους εργαζόμενους στον τουρισμό να συνδημιουργήσουν αξία και έτσι θα ενθαρρύνει την εσωτερική παρακίνηση. Η παιχνιδοποίηση μπορεί να εφαρμοστεί στον τουρισμό μέσω του μάρκετινγκ, των πωλήσεων και της ενθάρρυνσης των πελατών (εξωτερική εφαρμογή) και μέσω του ανθρώπινου δυναμικού, της κατάρτισης, της βελτίωσης της παραγωγικότητας και του crowdsourcing (εσωτερική εφαρμογή). Στη φάση της επίσκεψης ενός τουριστικού προορισμού ή ενός αξιοθέατου, δημιουργείται μια βασική εμπειρία. Στόχος των φορέων της τουριστικής προσφοράς είναι να επηρεάσουν τη διαμόρφωση μιας θετικής εμπειρίας. Η χρήση της παιχνιδοποίησης μπορεί να αυξήσει το επίπεδο ικανοποίησης.³¹

Συστάσεις για την ανάπτυξη εκπαιδευτικών πόρων, εργαλείων και δραστηριοτήτων που διδάσκουν και προωθούν θέματα κοινωνικής και οικολογικής επιχειρηματικότητας στους νέους σε εθνικό επίπεδο.

Συνοψίζοντας, το Μαυροβούνιο έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει την παιχνιδοποίηση στην οικοκοινωνική επιχειρηματικότητα. Πρώτον, υπάρχουν πολλές πλατφόρμες σχεδιασμένες για διαδικτυακή μάθηση σε διάφορους τομείς της πληροφορικής. Σε συνδυασμό με διάφορους πόρους για την επιχειρηματικότητα γενικά κυρίως από εξειδικευμένους οργανισμούς όπως η Ένωση Νέων Επιχειρηματιών, το Ινστιτούτο Επιχειρηματικότητας και Οικονομικής Ανάπτυξης, η πλατφόρμα Women's Business, η Σχολή Οικονομικών Επιστημών του Πανεπιστημίου του Μαυροβουνίου, η Πολυτεχνική Σχολή του Πανεπιστημίου Donja Gorica, καθώς και άλλοι φορείς που ασχολούνται με την επιχειρηματικότητα, υπάρχει χώρος για τη δημιουργία μιας δικτύωσης που εργάζεται για τον κοινό στόχο της παιχνιδοποίησης της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας. Σημαντικό ρόλο σε αυτή τη διαδικασία θα μπορούσαν να διαδραματίσουν παραδείγματα καλών πρακτικών που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ως στρατηγικοί εταίροι, όπως η πλατφόρμα Flourish.me³² καθώς και το Climathon Podgorica, το οποίο ασχολείται ειδικά με την επίλυση οικολογικών ζητημάτων. Με βάση την έρευνά μας, προτείνουμε τα εξής:

- Σύνδεση και δικτύωση των διαφόρων φορέων που αναφέραμε, οι οποίοι θα μπορούσαν να εργαστούν για έναν κοινό στόχο ή πρόταση εργαλείων παιχνιδοποίησης στην οικοκοινωνική επιχειρηματικότητα.

³⁰ Tomašević, I., Vujović, T. (2013) Preduzetnički poduhvati, Business Center Bar, <https://www.bsbar.org/me/category/publikacije-16/preduzetnicki-poduhvati-365> (πρόσβαση στις 13/12/2022)

³¹ Lacmanović D., Pavičević Đ., Tomašević I., Jovanovski S., Raspor A. (2017), Development of innovative tourist offer by using bitcoin technology and the concept of gamification, Business Center Bar, <http://bsbar.org/me/category/publikacije-16/razvoj-inovativnog-turistickog-proizvoda-korisnjem-bikon-t-362> (πρόσβαση στις 13/12/2022)

³² <https://flourishapp.me/>, (πρόσβαση στις 14/12/2022)

- Χρήση υφιστάμενων διαδικτυακών πλατφορμών μάθησης για πλατφόρμες παιχνιδοποίησης. Αυτές οι πλατφόρμες έχουν ήδη πολυάριθμους χρήστες, οπότε η προσέγγιση του κοινού-στόχου θα διευκολυνθεί σημαντικά.
- Στηριζόμενοι όχι μόνο στις ΤΠΕ για την παιχνιδοποίηση, αλλά και επεκτείνοντας την οικοκοινωνική επιχειρηματικότητα στους τομείς που είναι πιο ανεπτυγμένοι στο Μαυροβούνιο, κυρίως στον τουρισμό, για τον οποίο υπάρχει ήδη βάση και ενδιαφέρον.
- Το πιο σημαντικό είναι ότι η ίδια η παιχνιδοποίηση θα πρέπει να προωθηθεί ως ένα χρήσιμο εργαλείο όχι μόνο για την ενίσχυση των γνώσεων και των δεξιοτήτων στην οικοκοινωνική επιχειρηματικότητα αλλά και σε άλλα θέματα.
- Δεδομένου ότι υπάρχουν ελάχιστα θετικά παραδείγματα και βιβλιογραφία σχετικά με την παιχνιδοποίηση της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας, το Μαυροβούνιο θα πρέπει να βασιστεί σε θετικές πρακτικές από άλλες χώρες, ιδίως εκείνες της περιοχής που μπορεί να έχουν παρόμοιες οικονομίες ή άλλους εξωτερικούς παράγοντες που μπορεί να επηρεάσουν την ανάπτυξή του.

Κροατία

Υπάρχουσα κατάσταση όσον αφορά τη μεθοδολογία ψηφιακής παιχνιδοποίησης και τη μεθοδολογία εκπαίδευσης ψηφιακών προτύπων στη διδασκαλία θεμάτων επιχειρηματικότητας στους νέους

Η μάθηση με βάση το παιχνίδι (GBL) και η παιχνιδοποίηση ως μέθοδοι μάθησης και διδασκαλίας μπορούν να παρατηρηθούν ως σχεδόν εντελώς νέες έννοιες στο εκπαιδευτικό πλαίσιο της Κροατίας. Για να κατανοήσουμε τις προεκτάσεις των μεθοδολογιών σε αυτό το εθνικό πλαίσιο, είναι απαραίτητο να καθορίσουμε την κατάστασή τους σε διάφορους εκπαιδευτικούς τομείς. Υπό αυτή την έννοια, η GBL έχει κερδίσει τη μεγαλύτερη δημοτικότητα στον τομέα της σχολικής εκπαίδευσης, όπου προσφέρει μια νέα προοπτική στην εμπλοκή των νεαρών μαθητών σε διάφορα θέματα. Ωστόσο, αυτά μπορούν να παρατηρηθούν σε πολύ μικρό αριθμό σχολείων και εκπαιδευτικού προσωπικού, ενώ η εστίαση παραμένει αποκλειστικά στη διδασκαλία δεξιοτήτων προγραμματισμού στους νέους μέσω της GBL³³.

Το 2018 πραγματοποιήθηκε μια μελέτη από Κροάτες μελετητές με σκοπό να αξιολογήσουν τη χρήση και τις απόψεις των επαγγελματιών της σχολικής εκπαίδευσης σχετικά με τη χρήση της παιχνιδοποίησης στη διδασκαλία της σχολικής εκπαίδευσης³⁴. Στο πλαίσιο της μελέτης, διεξήχθη έρευνα έρευνας που περιλάμβανε 6 δημόσια σχολεία από 2 διαφορετικές περιοχές της Κροατίας, όπου συνολικά 128 εκπαιδευτικοί απάντησαν σε διάφορες ερωτήσεις εξετάζοντας την ευαισθητοποίησή τους σχετικά με την έννοια και τη δυνατότητα χρήσης των μεθοδολογιών παιχνιδοποίησης στη διδασκαλία. Μόνο το 31,5% από αυτούς γνώριζε τον όρο, ενώ για τους

³³ Franković, I., Hoić-Božić, N., Holenko Dlab, M., & Ivašić-Kos, M. (2019). Υποστήριξη της εκμάθησης προγραμματισμού με τη χρήση εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών. In Proceedings of the 13th European Conference on Game Based Learning, Reading, UK: Academic Conferences and Publishing International Limited, 999-1003. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <https://doi.org/10.34190/GBL.19.094> Πρόσβαση στις 3 Νοεμβρίου 2022

³⁴ Plantak Vukovac, D., Škara, M..., Hajdin, G.: Korištenje i stavovi nastavnika o igrifikaciji u osnovnim i srednjim školama, Zbornik Veleučilišta u Rijeci, Vol. 6 (2018), No. 1, pp. 181-196 Available online: <https://hrcak.srce.hr/file/294324> Accessed on 3rd November 2022

υπόλοιπους η έννοια ήταν εντελώς άγνωστη.³⁵ Για όσους γνώριζαν τη μεθοδολογία και μάλιστα τη χρησιμοποιούσαν οι ίδιοι, προσδιορίστηκαν δύο κύριοι λόγοι σχετικά με την έλλειψη χρηστικότητας της ΓΒΛ και των τεχνικών παιχνιδοποίησης στα πλαίσια της επίσημης εκπαίδευσης: έλλειψη χρόνου για την προετοιμασία των συνεδριών παιχνιδοποίησης (43,9 %) και έλλειψη πληροφοριών σχετικά με την έννοια της παιχνιδοποίησης (29,3 %).³⁶ Τον Μάιο του 2020, μια ομάδα επιστημόνων διεξήγαγε έρευνα σχετικά με τη χρήση παιχνιδιών προσομοίωσης σε Ανώτατα Εκπαιδευτικά Ιδρύματα που διδάσκουν Οικονομικά και Επιχειρήσεις.³⁷ Η έρευνα στάλθηκε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου σε καθηγητές που απασχολούνται σε σχολές οικονομικών επιστημών στην Ευρώπη και ο συνολικός αριθμός των ερωτηθέντων που συμμετείχαν στην έρευνα σχετικά με τη χρήση των παιχνιδιών προσομοίωσης είναι 180.³⁸ Συμπεριλήφθηκαν σχεδόν όλες οι ευρωπαϊκές χώρες, ωστόσο οι περισσότεροι ερωτηθέντες ήταν από την Κροατία (69%).³⁹ Περίπου οι μισοί από τους ερωτηθέντες δήλωσαν ότι δεν χρησιμοποιούν παιχνίδια προσομοίωσης στην τάξη, αλλά σκοπεύουν να αρχίσουν να τα χρησιμοποιούν σύντομα (54%). Οι περισσότεροι από τους ερωτηθέντες συμφωνούν ότι τα παιχνίδια προσομοίωσης είναι πολύ χρήσιμα στη Διοίκηση (21%), καθώς και στο Μάρκετινγκ (19%), στα Χρηματοοικονομικά (18%) και στην Επιχειρηματικότητα (17%).⁴⁰ Οι περισσότεροι από τους ερωτηθέντες υπαινίσσονται ότι η έλλειψη οικονομικών πόρων αποτελεί το κύριο εμπόδιο όσον αφορά τη χρήση των παιχνιδιών προσομοίωσης (79%). Περίπου οι μισοί από τους ερωτηθέντες δηλώνουν ότι είναι δύσκολο να αλλάξεις τον τρόπο που εργάζεσαι για μεγάλο χρονικό διάστημα (56%). Το ίδιο ποσοστό των ερωτηθέντων (39%) αναφέρει τις ακόλουθες δηλώσεις ως εμπόδια κατά τη χρήση των παιχνιδιών προσομοίωσης στην εκπαίδευση: Έλλειψη κατανόησης από τη διοίκηση, Δεν απαιτείται στην εκπαίδευση και Είναι δύσκολο να προσαρμοστούν στις νέες τεχνολογίες. Μόνο το 3% των ερωτηθέντων δεν έχει ακούσει ποτέ για τα παιχνίδια προσομοίωσης.⁴¹ Οι διαθέσιμες πηγές και η τρέχουσα κατάσταση του θέματος, όπως επιβεβαιώνεται στην πλατφόρμα αποτελεσμάτων του έργου Erasmus+, υποδεικνύουν έλλειψη εργαλείων και πόρων που σχετίζονται με αυτά τα θέματα στα εθνικά πλαίσια όταν πρόκειται για μη τυπική εκπαίδευση. Απλώς δεν υπάρχουν τέτοια έργα που να εστιάζουν στη ΓΒΛ και την παιχνιδοποίηση, καθώς και σε μεθοδολογίες εκπαίδευσης με πρότυπα για τη διδασκαλία θεμάτων επιχειρηματικότητας στους νέους. Ως εκ τούτου, δεν υπάρχουν τέτοια έργα σε κανέναν από τους τομείς της εκπαίδευσης όταν πρόκειται για το εθνικό πλαίσιο της Κροατίας. Το έργο BC4SEE είναι το πρώτο τέτοιο έργο σε αυτόν τον τομέα της ΕΕ. Ακόμη περισσότερο, όταν πρόκειται για την οικοκοινωνική επιχειρηματικότητα.

³⁵ Plantak Vukovac, D., Škara, M..., Hajdin, G.: Korištenje i stavovi nastavnika o igrifikaciji u osnovnim I srednjim školama, Zbornik Veleučilišta u Rijeci, Vol. 6 (2018), No. 1, pp. 181-196 Available online: <https://hrcak.srce.hr/file/294324> Accessed on 3rd November 2022

³⁶ Plantak Vukovac, D., Škara, M..., Hajdin, G.: Korištenje i stavovi nastavnika o igrifikaciji u osnovnim I srednjim školama, Zbornik Veleučilišta u Rijeci, Vol. 6 (2018), No. 1, pp. 181-196 Available online: <https://hrcak.srce.hr/file/294324> (Accessed on 3rd November 2022)

³⁷ Pejić Bach, M., Meško, M., Zoroja, J., Godnov, U. i Ćurlin, T. (2020). Χρήση των παιχνιδιών προσομοίωσης σε Ανώτατα Εκπαιδευτικά Ιδρύματα που διδάσκουν Οικονομικά και Επιχειρήσεις. ENTRENOVA - ENTERPRISE RESEARCH INNOVATION, 6 (1), 27-36. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <https://hrcak.srce.hr/250935> (Πρόσβαση στις 5 Νοεμβρίου 2022)

³⁸ Pejić Bach, M., Meško, M., Zoroja, J., Godnov, U. i Ćurlin, T. (2020). Χρήση των παιχνιδιών προσομοίωσης σε Ανώτατα Εκπαιδευτικά Ιδρύματα που διδάσκουν Οικονομικά και Επιχειρήσεις. ENTRENOVA - ENTERPRISE RESEARCH INNOVATION, 6 (1), 27-36. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <https://hrcak.srce.hr/250935> (Πρόσβαση στις 5 Νοεμβρίου 2022)

³⁹ Pejić Bach, M., Meško, M., Zoroja, J., Godnov, U. i Ćurlin, T. (2020). Χρήση των παιχνιδιών προσομοίωσης σε Ανώτατα Εκπαιδευτικά Ιδρύματα που διδάσκουν Οικονομικά και Επιχειρήσεις. ENTRENOVA - ENTERPRISE RESEARCH INNOVATION, 6 (1), 27-36. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <https://hrcak.srce.hr/250935> (Πρόσβαση στις 5 Νοεμβρίου 2022)

⁴⁰ Pejić Bach, M., Meško, M., Zoroja, J., Godnov, U. i Ćurlin, T. (2020). Χρήση των παιχνιδιών προσομοίωσης σε Ανώτατα Εκπαιδευτικά Ιδρύματα που διδάσκουν Οικονομικά και Επιχειρήσεις. ENTRENOVA - ENTERPRISE RESEARCH INNOVATION, 6 (1), 27-36. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <https://hrcak.srce.hr/250935> (Πρόσβαση στις 5 Νοεμβρίου 2022)

⁴¹ Pejić Bach, M., Meško, M., Zoroja, J., Godnov, U. i Ćurlin, T. (2020). Χρήση των παιχνιδιών προσομοίωσης σε Ανώτατα Εκπαιδευτικά Ιδρύματα που διδάσκουν Οικονομικά και Επιχειρήσεις. ENTRENOVA - ENTERPRISE RESEARCH INNOVATION, 6 (1), 27-36. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <https://hrcak.srce.hr/250935> (Πρόσβαση στις 5 Νοεμβρίου 2022)

Παρόλα αυτά, υπάρχουν αρκετά παραδείγματα χρήσης της GBL στη διδασκαλία θεμάτων STEM, όπως στον προγραμματισμό, όπως στο έργο CodER KA2⁴² και στη διδασκαλία της αγωγής του πολίτη μέσω ψηφιακών δωματίων διαφυγής, όπως στο έργο Escape for Democracy KA2⁴³. Όσον αφορά τη διδασκαλία του προγραμματισμού μέσω GBL, έχει επισημανθεί ότι η επίλυση ενός συγκεκριμένου προβλήματος με τη δημιουργία ενός προγράμματος υπολογιστή περιλαμβάνει όχι μόνο τις τυπικές διαδικασίες ανάπτυξης προγραμμάτων, αλλά και την καινοτομία και την επιχειρηματικότητα.⁴⁴ Η εκμάθηση προγραμματισμού μέσω της GBL μπορεί να βελτιώσει τις επιχειρηματικές ικανότητες των μαθητών. Η ανάπτυξη επιχειρηματικών ικανοτήτων που σχετίζονται με την προσέγγιση της σκέψης σχεδιασμού μπορεί να παρατηρηθεί στο πλαίσιο της GBL για προβλήματα προγραμματισμού, καθώς οι μαθητές καλούνται να επινοήσουν λύσεις που ανταποκρίνονται στις ανάγκες της κοινότητας και να επιλύσουν προβλήματα του πραγματικού κόσμου με καινοτόμο τρόπο. .⁴⁵

Ένας μικρός αριθμός επιστημονικών άρθρων που έχουν εκπονηθεί από Κροάτες συγγραφείς συζητούν τις θεωρητικές προεκτάσεις της GBL, αλλά κανένα από αυτά δεν εστιάζει στον ίδιο τον γενικό εθνικό χαρακτήρα. Πόσο μάλλον στις μαθησιακές διαδικασίες που συνεπάγεται η εφαρμογή της GBL στη διδασκαλία θεμάτων επιχειρηματικότητας κάθε είδους. Ως εκ τούτου, αυτό το πνευματικό αποτέλεσμα είναι το πρώτο που εστιάζει τόσο στις θεωρητικές όσο και στις πρακτικές πτυχές της GBL στο εθνικό πλαίσιο της Κροατίας, όταν πρόκειται για την εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα.

Συστάσεις για την ανάπτυξη των εκπαιδευτικών πόρων, εργαλείων και δραστηριοτήτων που διδάσκουν και προωθούν θέματα κοινωνικής και οικολογικής επιχειρηματικότητας στους νέους σε εθνικό επίπεδο.

Με βάση τις ανακαλύψεις που διαπιστώθηκαν κατά τη διεξαγωγή της παρούσας έρευνας, υπάρχουν διάφορα καθοριστικά συμπεράσματα στα οποία συμφωνούν οι συγγραφείς της παρούσας μελέτης:

- Η σύγχρονη μεθοδολογία της εκπαίδευσης με βάση το πρότυπο ρόλων δεν έχει εισέλθει στα εκπαιδευτικά προγράμματα της Κροατίας σε κανέναν από τους εκπαιδευτικούς τομείς, συμπεριλαμβανομένων τόσο της τυπικής όσο και της μη τυπικής εκπαίδευσης.
- Υπάρχει έλλειψη εκπαιδευτικών εργαλείων και πόρων για τη διδασκαλία GBL, gamification και προτύπων ρόλων που να στοχεύουν στη διδασκαλία οποιουδήποτε θέματος σε οποιοδήποτε τύπο μαθητών.
- Δεν υπάρχουν έργα, πόροι ή οποιουδήποτε είδους πληροφορίες σχετικά με τη διδασκαλία θεμάτων οικο-κοινωνικής επιχειρηματικότητας μέσω GBL και παιχνιδοποίησης στην Κροατία.
- Οι υπάρχοντες διαθέσιμοι πόροι GBL και παιχνιδοποίησης στοχεύουν στην κοινωνική ένταξη των μειονεκτούντων μαθητών και στη διδασκαλία θεμάτων STEM στους νέους.

⁴² <https://coderproject.eu/>

⁴³ <https://escapefordemocracy.com/>

⁴⁴ Franković, I., Hoić-Božić, N., Holenko Dlab, M., & Ivašić-Kos, M. (2019). Υποστήριξη της εκμάθησης προγραμματισμού με τη χρήση εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών. In Proceedings of the 13th European Conference on Game Based Learning, Reading, UK: Academic Conferences and Publishing International Limited, 999-1003, pp. 6., Available online: <https://doi.org/10.34190/GBL.19.094> (Accessed on 8th November 2022)

⁴⁵ Franković, I., Hoić-Božić, N., Holenko Dlab, M., & Ivašić-Kos, M. (2019). Υποστήριξη της εκμάθησης προγραμματισμού με τη χρήση εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών. In Proceedings of the 13th European Conference on Game Based Learning, Reading, UK: Academic Conferences and Publishing International Limited, 999-1003, pp. 4., Available online: <https://doi.org/10.34190/GBL.19.094> (Accessed on 8th November 2022)

- Οι λίγοι υπάρχοντες πόροι GBL και παιχνιδοποίησης θα πρέπει να προωθηθούν περισσότερο, προκειμένου να αυξηθεί η ευαισθητοποίηση για την ύπαρξή τους και να προωθηθεί η έννοια αυτή στο κροατικό εκπαιδευτικό πλαίσιο.
- Η εκμάθηση STEM μέσω της ΓΒΛ βελτιώνει ωστόσο τις βασικές επιχειρηματικές ικανότητες των μαθητών, όπως η επίλυση προβλημάτων, η λήψη αποφάσεων, η κριτική σκέψη, η δημιουργικότητα, η διαχείριση του χρόνου.
- Οι υπάρχοντες πόροι GBL θα πρέπει να προωθηθούν ώστε να χρησιμοποιηθούν για την επιχειρηματική επιμόρφωση, δεδομένου ότι συμβάλλουν σε αυτό το είδος ανάπτυξης δεξιοτήτων.
- Υπάρχει μεγάλο ενδιαφέρον για τις μεθοδολογίες GBL και την εφαρμογή δραστηριοτήτων παιχνιδοποίησης που θα εισαχθούν στα εκπαιδευτικά προγράμματα από επαγγελματίες της εκπαίδευσης, συμπεριλαμβανομένων των δασκάλων, καθηγητών και μη τυπικών εκπαιδευτικών στην Κροατία.
- Υπάρχει έλλειψη πόρων που στοχεύουν στην ενίσχυση των δεξιοτήτων των επαγγελματιών της εκπαίδευσης, ώστε να είναι σε θέση να εισάγουν τις μεθοδολογίες GBL, Gamification και role-model education στη διδασκαλία τους.
- Το έργο BC4ESE αποτελεί την πρώτη προσπάθεια διδασκαλίας της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας, της ΓΒΛ στην εκπαίδευση επιχειρηματικότητας και της εκπαίδευσης προτύπων στον τομέα της εκπαίδευσης γενικότερα.
- Μόλις δημοσιευθούν οι διδακτικοί πόροι του έργου BC4ESE, θα πρέπει να καταβληθεί σημαντική προσπάθεια από την ομάδα έργου για την προώθηση και διάδοση της έκρηξης των αποτελεσμάτων του έργου αυτού στους τομείς της νεολαίας και της εκπαίδευσης.

Σερβία

Υπάρχουσα κατάσταση όσον αφορά τη μεθοδολογία ψηφιακής παιχνιδοποίησης και τη μεθοδολογία εκπαίδευσης ψηφιακών προτύπων στη διδασκαλία θεμάτων επιχειρηματικότητας στους νέους

Η παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση αναφέρεται στη χρήση στοιχείων παιχνιδιού, όπως οι πόντοι, τα σήματα και οι πίνακες κατάταξης, σε πλαίσια που δεν αφορούν παιχνίδια, όπως οι αίθουσες διδασκαλίας και οι διαδικτυακές πλατφόρμες μάθησης, προκειμένου να εμπλέκονται και να παρακινούνται οι μαθητές. Τα τελευταία χρόνια, η παιχνιδοποίηση έχει κερδίσει δημοτικότητα στη Σερβία ως ένας τρόπος για τη βελτίωση της δέσμευσης και της επίδοσης των μαθητών σε διάφορα μαθήματα, συμπεριλαμβανομένων των μαθηματικών, των φυσικών επιστημών και της γλώσσας.

Η σερβική βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών εκπροσωπείται από 130 εταιρείες ή ομάδες και απασχολεί πάνω από 2.200 άτομα στον τομέα⁴⁶. Ωστόσο, η παραγωγή επικεντρώνεται κυρίως σε εμπορικά παιχνίδια και υπηρεσίες εξωτερικής ανάθεσης, αφήνοντας τη δημιουργία και τη χρήση παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία στους εκπαιδευτικούς, τα σχολεία και τις μη κυβερνητικές οργανώσεις. Επίσης, το Υπουργείο Παιδείας έχει αναπτύξει κατευθυντήριες γραμμές και πόρους για

⁴⁶ Έκθεση για τη σερβική βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών 2021, SGA, 2021 - http://sga.rs/wp-content/uploads/REPORT_2022.pdf, 2022

τους εκπαιδευτικούς σχετικά με τον τρόπο ενσωμάτωσης της παιχνιδοποίησης - ψηφιακού και διαδραστικού εκπαιδευτικού περιεχομένου στην υλοποίηση εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων^{47,48}. Αυτό δείχνει το αυξανόμενο ενδιαφέρον στη χώρα για την εφαρμογή της παιχνιδοποίησης και των ψηφιακών εκπαιδευτικών πόρων στο εκπαιδευτικό σύστημα.

Προς το παρόν, η αναγνώριση και η υποστήριξη της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση στη Σερβία ποικίλλει από σχολείο σε σχολείο και εξαρτάται από τις ατομικές προτιμήσεις και προτεραιότητες των σχολείων και των εκπαιδευτικών, καθώς και από τη διαθεσιμότητα πόρων και υποστήριξης για την εφαρμογή δραστηριοτήτων μάθησης που βασίζονται σε παιχνίδια.

Με βάση την αξιολόγηση των διαθέσιμων δεδομένων και των πληροφοριών που συλλέχθηκαν από την έρευνα γραφείου, η παιχνιδοποίηση της εκπαίδευσης στη Σερβία μπορεί να ομαδοποιηθεί σε πέντε κατηγορίες:

- Δραστηριότητες μάθησης που βασίζονται σε παιχνίδια: Ορισμένα σχολεία στη Σερβία έχουν αρχίσει να χρησιμοποιούν δραστηριότητες μάθησης που βασίζονται σε παιχνίδια για τη διδασκαλία των μαθητών. Οι δραστηριότητες αυτές μπορεί να περιλαμβάνουν εκπαιδευτικά παιχνίδια, προσομοιώσεις και διαδραστικά κουίζ που έχουν σχεδιαστεί για να κάνουν τη μάθηση πιο ελκυστική και ευχάριστη.
- Στοιχεία σχεδιασμού παιχνιδιών σε παραδοσιακές δραστηριότητες στην τάξη: Ορισμένοι εκπαιδευτικοί στη Σερβία έχουν αρχίσει να ενσωματώνουν στοιχεία σχεδιασμού παιχνιδιών στις παραδοσιακές δραστηριότητες της τάξης. Για παράδειγμα, μπορούν να χρησιμοποιήσουν πόντους, κονκάρδες και πίνακες κατάταξης για να κινητοποιήσουν τους μαθητές και να δημιουργήσουν μια αίσθηση ανταγωνισμού.
- Διαδικτυακές πλατφόρμες μάθησης: Ορισμένες διαδικτυακές πλατφόρμες μάθησης στη Σερβία χρησιμοποιούν την παιχνιδοποίηση για να εμπλέξουν τους μαθητές. Αυτές οι πλατφόρμες μπορεί να περιλαμβάνουν διαδραστικά κουίζ, προσομοιώσεις και παιχνίδια που έχουν σχεδιαστεί για να κάνουν τη μάθηση πιο ελκυστική και ευχάριστη.
- Εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα στην εκπαίδευση: Η καθλωτική και διαδραστική φύση της VR και της AR την καθιστά ένα εξαιρετικό εργαλείο για την παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση.
- Παιχνιδοποίηση της εκμάθησης γλωσσών: Ορισμένες από αυτές χρησιμοποιούν στοιχεία παιχνιδοποίησης, όπως πόντους, κονκάρδες, πίνακες κατάταξης και ανταμοιβές, για να παρακινήσουν τους μαθητές να μάθουν και να εξασκηθούν.

Όταν μιλάμε για το ψηφιακό περιβάλλον, στη διδασκαλία χρησιμοποιούνται συχνά πλατφόρμες που μπορούν να προσαρμοστούν στο πρόγραμμα σπουδών. Ένα παράδειγμα της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση στη Σερβία είναι η χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών πλατφορμών που ενσωματώνουν στοιχεία που μοιάζουν με παιχνίδια για να κάνουν τη μάθηση πιο διαδραστική και ευχάριστη. Αυτές οι πλατφόρμες διαθέτουν συχνά διαδραστικά κουίζ, γρίφους και προκλήσεις που επιτρέπουν στους μαθητές να κερδίζουν πόντους, σήματα και άλλες ανταμοιβές καθώς προχωρούν στα μαθήματά τους.

⁴⁷ Υπουργείο Παιδείας, Επιστημών και Τεχνολογικής Ανάπτυξης - Επαγγελματικές οδηγίες για την οργάνωση του εκπαιδευτικού έργου στα δημοτικά σχολεία κατά το σχολικό έτος 2021/2022 - <https://zuov.gov.rs/strucno-uputstvo-za-organizaciju-obrazovno-vaspitnog-rada-u-osnovnoj-i-srednjoj-skoli/>, 2021

⁴⁸ Υπουργείο Παιδείας, Επιστημών και Τεχνολογικής Ανάπτυξης - Επαγγελματικές οδηγίες για την οργάνωση του εκπαιδευτικού έργου στα λύκεια κατά το σχολικό έτος 2021/2022 <https://zuov.gov.rs/wp-content/uploads/2021/08/Strucno-uputstvo-za-organizaciju-rada-srednjih-skola-2021-2022.pdf>, 2021

Για παράδειγμα, η δημοφιλής πλατφόρμα Kahoot! έχει υιοθετηθεί ευρέως στα σχολεία της Σερβίας, όπου χρησιμοποιείται για τη δημιουργία διαδραστικών κουίζ και παιχνιδιών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε διάφορα μαθήματα. Ένας άλλος τρόπος με τον οποίο χρησιμοποιείται η παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση στη Σερβία είναι η χρήση εκπαιδευτικών παιχνιδιών (π.χ. το Minecraft στα μαθήματα τεχνικής και τεχνολογίας⁴⁹) και εφαρμογών (π.χ. η πλατφόρμα World wall, όπου εκπαιδευτικοί και μαθητές δημιουργούν εκπαιδευτικά παιχνίδια που συνδέονται με το πρόγραμμα σπουδών⁵⁰) που έχουν σχεδιαστεί ειδικά για τη διδασκαλία συγκεκριμένων εννοιών ή δεξιοτήτων. Αυτά τα παιχνίδια χρησιμοποιούν συχνά στοιχεία που μοιάζουν με παιχνίδια, όπως πόντους και ανταμοιβές, για να παρακινήσουν τους μαθητές και να τους κρατήσουν απασχολημένους. Για παράδειγμα, η μαθηματική εφαρμογή Prodigy⁵¹ έχει χρησιμοποιηθεί ευρέως στις σερβικές τάξεις για να βοηθήσει τους μαθητές να μάθουν και να εξασκηθούν στις μαθηματικές έννοιες με διασκεδαστικό και διαδραστικό τρόπο.

Σχετικά με το θέμα της παρούσας έρευνας, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι το Κέντρο Προώθησης της Επιστήμης (CPN) και το Μαθηματικό Ινστιτούτο της Σερβικής Ακαδημίας Επιστημών και Τεχνών, σε συνεργασία με το Ίδρυμα Nordeus και την Εταιρεία Μαθηματικών της Σερβίας, διεξάγουν την πρόσκληση "EduGaming" για εκπαιδευτικούς μαθηματικών και πληροφορικής σε σχολεία πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.⁵² Η πρόσκληση τους καλεί να δημιουργήσουν ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι για μία διδακτική ενότητα, μαζί με τους μαθητές τους, καθώς και σε συνεργασία με συναδέλφους που διδάσκουν άλλα μαθήματα, όπως βιολογία, φυσική, γεωγραφία, τέχνες και ανθρωπιστικές επιστήμες, και να αναγνωρίσουν τα στοιχεία των μαθηματικών στις τάξεις τους.

Συγκριτική ανάλυση με άλλες ευρωπαϊκές χώρες και τάσεις και κατάσταση στη Σερβία⁵³ στον τομέα της νεολαίας στον ψηφιακό κόσμο ανέλυσε στοιχεία της EUROSTAT "σχετικά με τη χρήση των υπολογιστών και του διαδικτύου σε καθημερινή βάση, καθώς και με την αλληλεπίδραση με τις δημόσιες αρχές και άλλες διάφορες μορφές χρήσης του διαδικτύου για την ενεργό συμμετοχή στην κοινωνία και την έκφραση απόψεων και γνώμης. Σύμφωνα με τα στοιχεία της Eurostat για το 2017 για 33 χώρες, το 76% των νέων ηλικίας 16-29 ετών χρησιμοποιούσαν καθημερινά υπολογιστή στην ΕΕ-27 και το 83% στη Σερβία, ενώ το 2017 το διαδίκτυο χρησιμοποιούσε καθημερινά το 91% των νέων στην ΕΕ-27 και το 93% των νέων στη Σερβία". Εκτός αυτού, η Στρατηγική ανάπτυξης ψηφιακών δεξιοτήτων στη Δημοκρατία της Σερβίας για την περίοδο 2020-2024⁵⁴ περιλαμβάνει τα αποτελέσματα της έρευνας "Παιδιά στο Διαδίκτυο - Χρήση του Διαδικτύου και της ψηφιακής τεχνολογίας από τα παιδιά και τους νέους στη Σερβία", τα οποία "έδειξαν ότι η πλειονότητα των ερωτηθέντων μαθητών από τη Δημοκρατία της Σερβίας (86%) χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο σε καθημερινή βάση, γεγονός που τους εξισώνει σχεδόν με τα παιδιά και τους νέους από άλλες χώρες που συμμετείχαν στην εν λόγω έρευνα (Βασιλείο της Νορβηγίας, Ιταλική Δημοκρατία). Τα δύο τρίτα (65%) των νεότερων ερωτηθέντων του δείγματος (9-10 ετών) και σχεδόν όλοι οι μαθητές (98%) της μεγαλύτερης ηλικιακής ομάδας (15-17 ετών) δήλωσαν ότι έχουν καθημερινή πρόσβαση στο

⁴⁹ "Minecraft" στη διδασκαλία σε τεχνικές και τεχνολογικές τάξεις - <https://www.savremena-osnovna.edu.rs/mincraft-u-nastavi-na-casovima-tehnikе-i-tehnologije/>, 15.03.2023.

⁵⁰ Εκπαιδευτικά παιχνίδια για τη διδασκαλία της σερβικής γλώσσας στο Δημοτικό Σχολείο της Κουκούρα - <https://www.youtube.com/watch?v=Nuwp-YyMYks>, 04.06.2021

⁵¹ Η διδασκαλία των μαθηματικών που θα αγαπήσει το παιδί σας - <https://www.savremena-osnovna.edu.rs/nastava-matematike-kakvu-ce-vase-dete-voleti/>, 15.03.2023.

⁵² Υπουργείο Παιδείας της Δημοκρατίας της Σερβίας, Πρόσκληση σε σχολεία πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης από όλη τη χώρα - Τα παιχνίδια ως εργαλείο μάθησης - EduGaming, <https://prosveta.gov.rs/vesti/poziv-za-osnovne-i-srednje-skole-iz-cele-zemlje-igre-kao-sredstvo-za-ucenje-edugejming/>, 04.03.2022

⁵³ Snezana Klasnja, Βασικοί δείκτες της κατάστασης των νέων στη Σερβία - Συγκριτική ανάλυση με άλλες ευρωπαϊκές χώρες και τάσεις, Υπουργείο Νεολαίας και Αθλητισμού, 2020.

⁵⁴ Στρατηγική για την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων στη Δημοκρατία της Σερβίας για την περίοδο 2020 - 2024, Επίσημη Εφημερίδα της Σερβίας, αριθ. 30/18.

Διαδίκτυο μέσω κινητού τηλεφώνου (smartphone). Όσον αφορά το χρόνο και τις δραστηριότητες στο Διαδίκτυο, οι μαθητές που συμμετείχαν στην έρευνα περνούν κατά μέσο όρο περισσότερες από τρεις ώρες την ημέρα στο Διαδίκτυο, αλλά τις περισσότερες φορές χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο για ψυχαγωγία (παρακολούθηση βίντεο και ακρόαση μουσικής), επικοινωνία με την οικογένεια και τους φίλους και κοινωνικά δίκτυα. Σχεδόν το 40% των μαθητών δεν χρησιμοποιούν ποτέ ή σχεδόν ποτέ το Διαδίκτυο για σχολικές εργασίες".

Συστάσεις για την ανάπτυξη εκπαιδευτικών πόρων, εργαλείων και δραστηριοτήτων που διδάσκουν και προωθούν θέματα κοινωνικής και οικολογικής επιχειρηματικότητας στους νέους σε εθνικό επίπεδο.

Συμπεράσματα

Η παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση είναι μια πολλά υποσχόμενη προσέγγιση για την εμπλοκή και την παρακίνηση των μαθητών και τη βελτίωση των μαθησιακών αποτελεσμάτων στη Σερβία. Με την ενσωμάτωση στοιχείων και μηχανισμών σχεδιασμού παιχνιδιών στο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν μια πιο διαδραστική και ευχάριστη μαθησιακή εμπειρία για τους μαθητές. Από την άλλη πλευρά, είναι σημαντικό να βρεθεί η σωστή ισορροπία μεταξύ δέσμευσης και μάθησης και να υπάρχει επίγνωση των πιθανών προκλήσεων που μπορεί να προκύψουν κατά τη χρήση της παιχνιδοποίησης στην τάξη. Με περισσότερη έρευνα και ανάπτυξη σε αυτόν τον τομέα, το σερβικό εκπαιδευτικό σύστημα μπορεί να δει τα οφέλη της παιχνιδοποίησης και να την προσαρμόσει στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα σπουδών.

Συστάσεις

- Εξασφαλίστε ότι τα **σχολεία έχουν πρόσβαση στην απαραίτητη τεχνολογία και τους πόρους** για την εφαρμογή προγραμμάτων παιχνιδοποίησης.
- Παροχή **κατάρτισης και υποστήριξης στους εκπαιδευτικούς** για την αποτελεσματική ενσωμάτωση της παιχνιδοποίησης στα μαθήματά τους.
- Αύξηση της **ευελιξίας του εκπαιδευτικού προγράμματος σπουδών** και ενσωμάτωση της παιχνιδοποίησης σε ολόκληρο το μάθημα ή/και την ενότητα μελέτης για τη μεγιστοποίηση της συμμετοχής.
- Ανάπτυξη **μετρήσεων και διαδικασιών αξιολόγησης** για τη βελτίωση του προγράμματος παιχνιδοποίησης με βάση την ανατροφοδότηση από μαθητές και εκπαιδευτικούς.
- Δημιουργήστε ένα συνεργατικό **περιβάλλον** όπου τα σχολεία και οι εκπαιδευτικοί θα μπορούν να ανταλλάσσουν βέλτιστες πρακτικές και να μαθαίνουν ο ένας από τις εμπειρίες του άλλου με την παιχνιδοποίηση.
- **Προώθηση της χρήσης της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση** στους γονείς και στην ευρύτερη κοινότητα.

Κύπρος

Υπάρχουσα κατάσταση όσον αφορά τη μεθοδολογία ψηφιακής παιχνιδοποίησης και τη μεθοδολογία εκπαίδευσης ψηφιακών προτύπων στη διδασκαλία θεμάτων επιχειρηματικότητας στους νέους

Η "παιχνιδοκεντρική" μάθηση και η "παιχνιδοποίηση" είναι όροι που αρχίζουν να γίνονται πιο δημοφιλείς στη χώρα μας την τελευταία δεκαετία στο πλαίσιο της μη τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης ειδικότερα, ενώ επιδιώκονται λιγότερο στα πλαίσια της τυπικής εκπαίδευσης. Τόσο στην ερευνητική κοινότητα όσο και στις σχολικές τάξεις, έχει υπάρξει ένας εναγκαλισμός όσον αφορά τις μαθησιακές δυνατότητες που συνδέονται με τις νέες μεθοδολογίες. Αυτό είναι εμφανές στην πρόσφατη υιοθέτηση σχετικών ευρωπαϊκών προγραμμάτων, στα οποία συμμετέχουν Κύπριοι εταίροι, αλλά και μέσα από την εξέταση των εργασιών στον ακαδημαϊκό χώρο, με δημοσιευμένα ερευνητικά άρθρα που ασχολούνται με το θέμα. Τα προαναφερθέντα εξετάζονται παρακάτω.

Η κινητήρια δύναμη πίσω από τη στροφή προς προσεγγίσεις μάθησης βασισμένες σε παιχνίδια στην εκπαίδευση στην Κύπρο, σχετίζεται με τις προκλήσεις σε μια μετα-ψηφιακή, COVID και post-COVID εποχή. Το COVID-19 βοήθησε κυρίως στην προώθηση της μάθησης που βασίζεται σε παιχνίδια καθώς και της παιχνιδοποίησης, στην έρευνα στην Ανώτατη Εκπαίδευση και σε μικρότερο βαθμό στη Σχολική Εκπαίδευση⁵⁵. Σε επίπεδο πολιτικής, οι παιχνιδοποιημένες προσεγγίσεις και η παιχνιδοποιημένη μάθηση, δεν αποτελούν αντικείμενο κατευθυντήριων γραμμών ή προγραμμάτων σπουδών από το Υπουργείο Παιδείας⁵⁶. Η παιχνιδοποίηση και η μάθηση με βάση τα παιχνίδια έχουν αγκαλιαστεί από τον ιδιωτικό τομέα, περισσότερο από ό,τι ο δημόσιος τομέας, λόγω της προσβασιμότητας στη χρηματοδότηση και τις ευκαιρίες κατάρτισης για το προσωπικό.

Η κινητήρια δύναμη πίσω από τη στροφή προς προσεγγίσεις μάθησης βασισμένες σε παιχνίδια στην εκπαίδευση στην Κύπρο, σχετίζεται με τις προκλήσεις σε μια μετα-ψηφιακή, COVID και post-COVID εποχή. Το COVID-19 βοήθησε κυρίως στην προώθηση της μάθησης που βασίζεται σε παιχνίδια καθώς και της παιχνιδοποίησης, στην έρευνα στην Ανώτατη Εκπαίδευση και σε μικρότερο βαθμό στη Σχολική Εκπαίδευση⁵⁷. Σε επίπεδο πολιτικής, οι παιχνιδοποιημένες προσεγγίσεις και η παιχνιδοποιημένη μάθηση, δεν αποτελούν αντικείμενο κατευθυντήριων γραμμών ή προγραμμάτων σπουδών από το Υπουργείο Παιδείας⁵⁸. Η παιχνιδοποίηση και η μάθηση με βάση τα παιχνίδια έχουν αγκαλιαστεί από τον ιδιωτικό τομέα, περισσότερο από ό,τι ο δημόσιος τομέας, λόγω της προσβασιμότητας στη χρηματοδότηση και τις ευκαιρίες κατάρτισης για το προσωπικό.⁵⁹

Η συντριπτική πλειονότητα των ευρημάτων σχετικά με το θέμα της μάθησης με βάση το παιχνίδι και των παιχνιδοποιημένων μεθοδολογιών στην Κύπρο, προέρχεται από εργασίες σε έργα της ΕΕ, όπως έχει ήδη αναφερθεί. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι το έργο της ΕΕ Gamification of Digital Learning, στο οποίο συμμετείχε ως εταίρος ένα ιδιωτικό σχολείο από την Κύπρο⁶⁰. Το αποτέλεσμα 2 του έργου, αφορούσε την ανάπτυξη ενός Compendium of methods for gamification in digital learning⁶¹. Διεξήχθησαν συνεντεύξεις και ερωτηματολόγια με δασκάλους, εκπαιδευτικούς και ειδικούς για το θέμα της Παιχνιδοποίησης σε τοπικό επίπεδο, στις χώρες-εταίρους. Στην περίπτωση της Κύπρου, τα ευρήματα της έρευνας έδειξαν ότι οι εκπαιδευτικοί θεωρούν ότι η μάθηση που βασίζεται σε

⁵⁵ HCI International. (2021). T29: Μετάβαση στην ψηφιακή τεχνολογία: HCI International 2021: Gamification in Course Design: Gamification in Course Design | HCI International 2021. HCI International 2021. <https://2021.hci.international/T29.html>

⁵⁶ Υπουργείο Παιδείας, Αθλητισμού και Νεολαίας της Κύπρου. (2023). Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης. <http://www.moec.gov.cy/dde/en/index.html>

⁵⁷ HCI International. (2021). T29: Μετάβαση στην ψηφιακή τεχνολογία: HCI International 2021: Gamification in Course Design: Gamification in Course Design | HCI International 2021. HCI International 2021. <https://2021.hci.international/T29.html>

⁵⁸ Υπουργείο Παιδείας, Αθλητισμού και Νεολαίας της Κύπρου. (2023). Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης. <http://www.moec.gov.cy/dde/en/index.html>

⁵⁹ Kalli, A., 2021. Διαχείριση της γενιάς Z: η τεχνική της παιχνιδοποίησης στις πρακτικές μάθησης και ανάπτυξης. Κύπρος: Πανεπιστήμιο Κύπρου, Σχολή Οικονομικών Επιστημών και Διοίκησης / University of Cyprus, Faculty of Economics and Management.

⁶⁰ Παιχνιδοποίηση της ψηφιακής μάθησης. (2020). Gamification of Digital Learning. <https://gdl-project.eu/>

⁶¹ LogoPsyCom, CTMB, IMS Private School, EUphoria Net, & Szkoły Edukacji Innowacyjnej. (2020). Gamification of Digital Learning- Compedium. <https://gdl-project.eu/wp-content/uploads/2022/11/Compendium-of-methods-for-gamification-in-digital-learning.pdf>

παιχνίδια κινητοποιεί τους μαθητές τους και συχνά καταφεύγουν στη χρήση διαδραστικής, διαδικτυακής μάθησης, αν και όχι με συνέπεια. Η πλειοψηφία των εκπαιδευτικών φάνηκε να είναι εξοικειωμένη με την έννοια της παιχνιδοποιημένης μάθησης στις πρακτικές της τάξης και ότι είναι πρόθυμοι να την ενσωματώσουν στην καθημερινή τους διδασκαλία. Οι εν λόγω εκπαιδευτικοί αντιλαμβάνονται ότι η εισαγωγή της παιχνιδοκεντρικής μάθησης θα αποτελούσε πλεονέκτημα, αλλά επί του παρόντος δεν τα χρησιμοποιούν τόσο πολύ.

Μια άλλη πρόσφατη μελέτη σχετικά με τα εμπόδια στη χρήση της μάθησης με βάση τα παιχνίδια σε προσχολικά περιβάλλοντα στην Κύπρο⁶², διερεύνησε τον τρόπο με τον οποίο οι ιδιωτικοί και δημόσιοι εκπαιδευτικοί προσχολικής εκπαίδευσης αντιλαμβάνονται τα εμπόδια που περιορίζουν την υιοθέτηση και την εφαρμογή της μάθησης με βάση τα παιχνίδια στην προσχολική εκπαίδευση στην Κύπρο. Η ανάλυση παραγόντων αποκάλυψε τρία είδη εμποδίων στη χρήση της μάθησης με βάση τα παιχνίδια στην προσχολική τάξη: έλλειψη εμπιστοσύνης, έλλειψη υποστήριξης και έλλειψη εξοπλισμού. Όσο υψηλότερη ήταν η αυτοαποτελεσματικότητα των εκπαιδευτικών στη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών, τόσο χαμηλότερο ήταν το επίπεδο αντίληψης των εκπαιδευτικών σχετικά με το εμπόδιο της έλλειψης εμπιστοσύνης. Οι εκπαιδευτικοί χωρίς συχνή χρήση υπολογιστών και ψηφιακών παιχνιδιών στην τάξη αντιλήφθηκαν την έλλειψη αυτοπεποίθησης ως σημαντικό εμπόδιο. Οι εκπαιδευτικοί των δημόσιων νηπιαγωγείων είχαν σημαντικά θετικότερες στάσεις ως προς τη χρησιμότητα των GBL από ό,τι οι εκπαιδευτικοί των ιδιωτικών νηπιαγωγείων.

Υπάρχουν στοιχεία για τη χρήση της μάθησης με βάση τα παιχνίδια στην Κύπρο σε άτυπα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, όπως τα μουσεία. Για παράδειγμα, οι Ιοαννου και Kyza συζητούν τα ευρήματα από έρευνα πεδίου που αφορούσε το ρόλο της παιχνιδοποίησης στην ενεργοποίηση των εσωτερικών και εξωτερικών κινήτρων των μαθητών δημοτικού σε ένα μουσείο⁶³. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι η παιχνιδοποιημένη προσέγγιση συνέβαλε στην αύξηση των εξωγενών κινήτρων των μαθητών, καθώς και στη βελτίωση των ιστορικών τους γνώσεων, αλλά δεν τροποποίησε τα εσωτερικά τους κίνητρα με εξαίρεση το ενδιαφέρον τους. Άλλοι ερευνητές του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου, Τμήμα Σπουδών Διαδικτύου και Επικοινωνίας, ασχολούνται με παιχνίδια επαυξημένης πραγματικότητας για την προώθηση της εμπύθισης και του αισθήματος παρουσίας, τα οποία θα μπορούσαν να υποστηρίξουν την εμπλοκή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία⁶⁴. Οι ιδέες αυτές αντικατοπτρίζονται στο σχεδιασμό του TraceReaders, μιας πλατφόρμας για την ενεργοποίηση της κινητής μάθησης με βάση την τοποθεσία με τη χρήση τεχνολογιών επαυξημένης πραγματικότητας (AR).⁶⁵ Το TraceReaders υποστηρίζει τη συγγραφή εφαρμογών AR που βασίζονται σε διερεύνηση, για την εμπλοκή των μαθητών σε τεκμηριωμένη αναστοχαστική διερεύνηση επί τόπου.

Οργανισμοί όπως η STANDOUT LTD που εδρεύει στην Κύπρο έχουν τη δυνατότητα να εισάγουν τους εκπαιδευτικούς σε έννοιες και εργαλεία που εστιάζουν στην παιδαγωγική χρήση των παιχνιδιών, τα οποία μπορούν να ενισχύσουν σημαντικά την καλή ποιότητα και την αποτελεσματικότητα της

⁶² Manesis, D. (2020). Εμπόδια στη χρήση της μάθησης με βάση τα παιχνίδια σε προσχολικές ρυθμίσεις. *International Journal of Game-Based Learning*, 10(3), 47-61. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2020070103>.

⁶³ Ιοαννου, Ι., & Kyza, E. A. (2017). Ο ρόλος της παιχνιδοποίησης στην ενεργοποίηση των εσωτερικών και εξωτερικών κινήτρων των μαθητών δημοτικού σε ένα μουσείο. *Πρακτικά του 16ου παγκόσμιου συνεδρίου για την κινητή και πλαισιωμένη μάθηση*. <https://doi.org/10.1145/3136907.3136925>

⁶⁴ Georgiou, Y., & Kyza, E. A. (2018). Σχέσεις μεταξύ των κινήτρων των μαθητών, της εμπύθισης και των μαθησιακών αποτελεσμάτων σε περιβάλλοντα επαυξημένης πραγματικότητας με βάση την τοποθεσία. *Computers in Human Behavior*, 89, 173-181. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.011>

⁶⁵ Kyza, E. A., & Georgiou, Y. (2018). Scaffolding augmented reality inquiry learning: the design and investigation of the TraceReaders location-based, augmented reality platform. *Interactive Learning Environments*, 27(2), 211-225. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1458039>

εκπαίδευσης⁶⁶. Άλλοι φορείς, όπως το Κέντρο Έρευνας και Εκπαίδευσης ΣΥΝΘΕΣΙΣ⁶⁷, το CARDET⁶⁸ και οι CITIZENS IN POWER⁶⁹, ασχολούνται συνεχώς με έργα που σχετίζονται με το θέμα της παιχνιδοποίησης, της μάθησης με βάση τα παιχνίδια και της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας.

Οικοκοινωνική επιχειρηματικότητα

Η έρευνα που διεξάγεται, ειδικά στην Κύπρο, παρουσιάζει ελλείψεις στον τομέα της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας, καθώς η οικολογική επιχειρηματικότητα ασκείται κυρίως σε πρακτικό επίπεδο, με τοπικές και διακρατικές πρωτοβουλίες, στο πλαίσιο προγραμμάτων της ΕΕ από ΜΚΟ, κοινωνικές επιχειρήσεις και άλλους οργανισμούς που δραστηριοποιούνται στον τομέα της κοινωνικής επιχειρηματικότητας. Όπως αναφέρεται στην Εθνική Έκθεση του 2019 για την κοινωνική επιχειρηματικότητα στις τοπικές κοινωνίες, οι τυπολογίες που χαρακτηρίζονται ως κοινωνικές επιχειρήσεις στην Κύπρο είναι οι εταιρείες περιορισμένης ευθύνης, οι συνεταιρισμοί και τα σωματεία⁷⁰. Σύμφωνα με την έκθεση του Παρατηρητηρίου Οικολογικής Καινοτομίας για το 2018-2019, τα μέτρα και οι μηχανισμοί πολιτικής και χρηματοδότησης για την προώθηση της οικολογικής καινοτομίας στην Κύπρο εξαρτώνται σε μεγάλο βαθμό από τη συγχρηματοδότηση μέσω των διαρθρωτικών ταμείων της ΕΕ.

Μια ενδιαφέρουσα προσέγγιση της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας είναι το έργο GreenEnter4Future.⁷¹ Το έργο στοχεύει στη βελτίωση των παγκόσμιων περιβαλλοντικών προτύπων, τονίζει την ανάγκη ενδυνάμωσης των εργαζομένων στη νεολαία, οι οποίοι στη συνέχεια θα ενδυναμώσουν τη νεολαία στην οικολογική επιχειρηματικότητα, την ταχεία μετάβαση στην πράσινη οικονομία όχι μόνο για την αποκατάσταση μετά την πανδημία, αλλά και για την παροχή νέων ευκαιριών στις νεότερες γενιές, με πιο συνεργατικά επιχειρηματικά μοντέλα. Οι πράσινες νεοφυείς επιχειρήσεις βρίσκουν τη φυσική τους διεξοδο σε διάφορους τομείς. Ένα άλλο πολύ επιτυχημένο πρόγραμμα που διήρκεσε μέχρι το 2017, το Recyward, το οποίο υλοποιήθηκε από το Πανεπιστήμιο Κύπρου και τους φοιτητές του, βασίστηκε στη μέθοδο της παιχνιδοποίησης κάθε φορά που κάποιος ανακυκλώνει γυαλί, πλαστικό, αλουμίνιο ή/και χαρτί ανταμείβεται με πόντους οι οποίοι μπορούν να ανταλλάσσονται από διάφορες προσφορές⁷². Οι προσφορές προέρχονται από εταιρείες που συνδέονται με το recyward. Οι πόντοι ανταλλάσσονται επίσης με σπόρους για δένδροφυτεύσεις ή με δωρεές. Ένα άλλο αξιοσημείωτο παράδειγμα, το πιλοτικό πρόγραμμα νεανικής επιχειρηματικότητας STOMP CY, που υλοποιήθηκε το 2019 από την CyprusInno και το Κέντρο Κοινωνικής Καινοτομίας (CSI), βοήθησε τους Κύπριους νέους να αναπτύξουν επιχειρηματικές δεξιότητες μέσω της παιχνιδοποίησης και της διαδραστικής μάθησης, ενώ εξερευνούσαν την πόλη τους⁷³. Σε αυτό το πρόγραμμα, νέοι Κύπριοι από όλη την Κύπρο ηλικίας 15-17 ετών υποβάλλουν αίτηση συμμετοχής στο πρόγραμμα για να συμμετάσχουν και να μάθουν περισσότερα για την επιχειρηματικότητα. Σημαντικό είναι επίσης το πώς μια κυπριακή νεοφυής επιχείρηση δημιούργησε το πρώτο βιοδιασπώμενο υπόστρωμα PCB στον κόσμο και κέρδισε τον εθνικό διαγωνισμό ClimateLaunchPad, στον οποίο νέες εταιρείες διαγωνίζονται για την καλύτερη πράσινη επιχειρηματική ιδέα⁷⁴.

⁶⁶ StandOutEdu. (2023, 26 Ιανουαρίου). Μάθηση με βάση το παιχνίδι στην εκπαίδευση - StandOutEdu. StandOutEdu - StandOutEdu. <https://standoutedu.com/game-based-learning-in-education-2/>

⁶⁷ Σύνθεση. (2022). ΕΡΓΑ. <https://www.synthesis-center.org/projects>

⁶⁸ CARDET. (2023). CARDET - Gamification. <https://www.cardet.org/tags/gamification?start=40>

⁶⁹ Πολίτες στην εξουσία. (2023). Δραστηριότητες - Πολίτες στην εξουσία. <https://citizensinpower.org/activity/>

⁷⁰ Synthesis, Energap, EcoLogic, & Εθνικός Οργανισμός Ευρωπαϊκών Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων και Κινητικότητας. (2022). ΠΟΛΙΤΙΚΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΣΤΗΝ ΚΥΠΡΟ. <https://green-entrepreneur.net/wp-content/uploads/2021/11/polices-cyprus.pdf>

⁷¹ CCIF. (2023). GreenEnter4Future. CCIF CYPRUS YOUTH NGO. <https://www.ccifyprus.com/greenenter4future.html>

⁷² CyprusInno. (2016, 20 Οκτωβρίου). Recyward. <https://cyprusinno.com/places/startups/recyward/>

⁷³ CyprusInno. (2022, 14 Αυγούστου). STOMP CY. <https://cyprusinno.com/stompcy/>

⁷⁴ Cyprus Mail. (2020). Κυπριακές νεοφυείς επιχειρήσεις διεκδικούν την καλύτερη πράσινη επιχειρηματική ιδέα. <https://cyprus-mail.com/2020/08/25/cypriot-start-ups-in-the-running-for-best-green-business-idea/>

Το "Go Social: Supporting employability through social entrepreneurship", ήταν ένα άλλο επιτυχημένο παράδειγμα που ξεκίνησε τον Αύγουστο του 2018 και ολοκληρώθηκε τον Ιούλιο του 2021⁷⁵. Στόχος του έργου ήταν η ενίσχυση της συμμετοχής των ατόμων στην κοινωνία, παρέχοντας νέες δεξιότητες και ευκαιρίες μάθησης στην κοινωνική επιχειρηματικότητα, υποστηρίζοντας έτσι την απασχολησιμότητα στην Κύπρο. Το έργο ενθάρρυνε την ανάπτυξη κοινωνικών επιχειρήσεων στην Κύπρο με τον εντοπισμό και την υποστήριξη νέων καινοτόμων ιδεών και πρωτοβουλιών που μπορούν να καλύψουν κοινωνικές, οικονομικές και περιβαλλοντικές ανάγκες, αναπτύσσοντας παράλληλα την ανάπτυξη χωρίς αποκλεισμούς και τη βιώσιμη οικονομία. Όλες οι εκδηλώσεις και οι δραστηριότητες προωθούνται μέσω παραδοσιακών και κοινωνικών μέσων ενημέρωσης και όσοι ενδιαφέρονται ενθαρρύνονται έντονα να αδράξουν την ευκαιρία να "γίνουν κοινωνικοί"!

Σε μια πρόσφατη εξέλιξη τον Φεβρουάριο του 2022, το Κυπριακό Εμπορικό και Βιομηχανικό Επιμελητήριο (ΚΕΒΕ) και το Διεθνές Ινστιτούτο Διοίκησης Κύπρου (CIIM) υπέγραψαν την Τετάρτη Μνημόνιο Συνεργασίας, επιδιώκοντας να εμβαθύνουν τη συνεργασία τους, να προωθήσουν τη βιώσιμη επιχειρηματικότητα και να στηρίξουν τις επιχειρήσεις.⁷⁶

Είναι προφανές ότι υπάρχει αυξανόμενο ενδιαφέρον για τον τομέα της μάθησης με βάση τα παιχνίδια και της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας στο κυπριακό πλαίσιο. Ωστόσο, προς το παρόν, η μάθηση με βάση τα παιχνίδια εξετάζεται κυρίως στο πλαίσιο ακαδημαϊκής έρευνας και έργων της ΕΕ, στα οποία συμμετέχουν φορείς από την Κύπρο ως εταίροι. Είναι επιτακτική ανάγκη να γίνουν περισσότερες εργασίες με πρακτικούς όρους σε περιβάλλοντα τυπικής εκπαίδευσης, ενώ η έννοια της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας είναι λιγότερο εμφανής σε ερευνητικά άρθρα, σε σύγκριση με εκείνη της μάθησης με βάση τα παιχνίδια. Αυτό δεν πρέπει να αποτελεί έκπληξη, δεδομένου ότι ο όρος είναι μάλλον νέος και μόλις πρόσφατα εισήχθη στο έργο των κοινωνικών επιχειρήσεων και άλλων σχετικών οργανισμών που δραστηριοποιούνται στο αντικείμενο στην Κύπρο.

Παρόλα αυτά, υπάρχουν πολλά παραδείγματα έργων της ΕΕ με Κύπριους εταίρους, που συνδυάζουν τη μάθηση με βάση το παιχνίδι για την κοινωνική επιχειρηματικότητα, ακόμη και οικολογικές προσεγγίσεις της κοινωνικής επιχειρηματικότητας για την εκπαίδευση των νέων. Φαίνεται ότι η τάση αυτή θα συνεχιστεί έντονα, καθώς οι οργανισμοί επικεντρώνονται στην ενδυνάμωση των νέων και στην εισαγωγή τους στους στόχους της βιώσιμης ανάπτυξης και στην Πράσινη Συμφωνία της ΕΕ.

Μερικά παραδείγματα περιλαμβάνουν:

- "INSPIRE- Innovative Serious Play for Identifying your Role in a Social Entrepreneurship" Το έργο στοχεύει να εμπνεύσει νέους ηλικίας 18-24 ετών να ασχοληθούν με την κοινωνική επιχειρηματικότητα, να δημιουργήσουν ομάδες για να ιδρύσουν τις εταιρείες τους, μέσω ενός καινοτόμου εργαλείου, ενός ψυχομετρικού παιχνιδιού.
- Το έργο CO-ART απευθύνεται στην ανάπτυξη επιχειρηματικών και ψηφιακών ικανοτήτων νέων ανέργων, αυτοαπασχολούμενων εργαζομένων στο ΚΚΣ και επίδοξων επιχειρηματιών στον τομέα της τέχνης μέσω διαδικτυακών δωματίων απόδρασης. Επιπλέον, το CO-ART θα παρέχει ένα κατάλληλο πρόγραμμα κατάρτισης για να εξοπλίσει τους εργαζόμενους νέους με αυτά τα νέα περιβάλλοντα εργασίας και εργαλεία και να τους επιτρέψει να υποστηρίξουν την ανάπτυξη ψηφιακών και επιχειρηματικών ικανοτήτων.
- Το επιτραπέζιο παιχνίδι Green STEAM Incubator έχει ως στόχο να υπενθυμίσει διάφορες κοινωνικές δεξιότητες, όπως η διαχείριση, η αυτοοργάνωση και η διαχείριση του χρόνου. Το

⁷⁵ Σύλλογος της τειχισμένης πόλης της Αμμοχώστου (MASDER), Κέντρο Έργου και Έρευνας ΑΚΤΗ (ΑΚΤΙ) και Σύλλογος Γυναικείων Κέντρων Αμμοχώστου (ΜΑΚΑΜΕΡ). (2023). GoSocialCY | . <https://gosocialcy.eu/>

⁷⁶ Cyprus Mail. (2022). Σύμπραξη με στόχο την προώθηση της πράσινης επιχειρηματικότητας. <https://cyprus-mail.com/2022/02/17/partnership-aims-to-promote-green-entrepreneurship/>

παιχνίδι θα συμβάλει επίσης στην ανάπτυξη ικανοτήτων παρατήρησης και συλλογισμού στη μαθηματική λογική, στην ανάλυση και στις κριτικές δεξιότητες.

- Δωμάτια απόδρασης για την κοινωνική επιχειρηματικότητα μέσω του προγράμματος ERSE. Το έργο αυτό στοχεύει κυρίως στην εκπαίδευση της επόμενης γενιάς επιχειρηματιών που ασχολούνται με τις κοινωνιολογικές προεκτάσεις της επιχειρηματικότητας.

Η πρότασή μας θα ήταν να συνεχιστεί περισσότερη ακαδημαϊκή έρευνα στο θέμα της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας και των παιχνιδοποιημένων μεθοδολογιών, με βάση τα έργα που λαμβάνουν χώρα στο νησί.

Συστάσεις για την ανάπτυξη εκπαιδευτικών πόρων, εργαλείων και δραστηριοτήτων που διδάσκουν και προωθούν θέματα κοινωνικής και οικολογικής επιχειρηματικότητας στους νέους σε εθνικό επίπεδο.

- Ενσωμάτωση θεμάτων κοινωνικής και οικολογικής επιχειρηματικότητας στο εθνικό πρόγραμμα σπουδών σε διάφορα μαθήματα και επίπεδα βαθμίδας. Αυτό διασφαλίζει ότι οι μαθητές εκτίθενται σε αυτές τις έννοιες καθ' όλη τη διάρκεια της εκπαίδευσής τους
- Συνεργασία μεταξύ σχετικών ΜΚΟ και επιχειρήσεων στην Κύπρο που συμμετέχουν σε πρωτοβουλίες κοινωνικής και οικολογικής επιχειρηματικότητας. Αυτές οι συνεργασίες μπορούν να παρέχουν πολύτιμες γνώσεις, πόρους και παραδείγματα από την πραγματική ζωή για τους εκπαιδευτικούς που μπορούν να ενσωματώσουν στη διδασκαλία τους.
- Ανάπτυξη ψηφιακών πόρων, όπως διαδικτυακές πλατφόρμες, εφαρμογές για κινητά τηλέφωνα και παιχνιδοποιημένες μαθησιακές εμπειρίες, που εμπλέκουν και παρακινούν τους νέους να μάθουν για την κοινωνική και οικολογική επιχειρηματικότητα. Οι πόροι αυτοί θα πρέπει να είναι διαδραστικοί, φιλικόι προς το χρήστη και ευθυγραμμισμένοι με τους συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους.
- Διεξαγωγή εκστρατειών ευαισθητοποίησης για την προώθηση της κοινωνικής και οικολογικής επιχειρηματικότητας μεταξύ των νέων στην Κύπρο. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη διοργάνωση εργαστηρίων, σεμιναρίων ή συνεδρίων για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τη σημασία αυτών των θεμάτων και την έμπνευση των νέων να εμπλακούν.
- Παροχή ευκαιριών επαγγελματικής ανάπτυξης και κατάρτισης για τους εκπαιδευτικούς ώστε να ενισχύσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους στη διδασκαλία θεμάτων κοινωνικής και οικολογικής επιχειρηματικότητας. Η κατάρτιση αυτή θα πρέπει να επικεντρώνεται σε παιδαγωγικές προσεγγίσεις, καινοτόμες μεθόδους διδασκαλίας και στην αποτελεσματική χρήση της εκπαιδευτικής τεχνολογίας.
- Καθιέρωση προγραμμάτων καθοδήγησης που συνδέουν έμπειρους κοινωνικούς και οικολογικούς επιχειρηματίες με επίδοξους νέους που ενδιαφέρονται για αυτούς τους τομείς. Οι μέντορες μπορούν να παρέχουν καθοδήγηση, υποστήριξη και πρακτικές συμβουλές για να βοηθήσουν τους νέους επιχειρηματίες να αναπτύξουν τις ιδέες και τις πρωτοβουλίες τους.
- Αξιολογεί τακτικά την αποτελεσματικότητα των εκπαιδευτικών πόρων, των εργαλείων και των δραστηριοτήτων που εφαρμόζονται. Συλλέγετε ανατροφοδότηση από μαθητές, εκπαιδευτικούς και ενδιαφερόμενους φορείς για να αξιολογήσετε τον αντίκτυπο αυτών των πρωτοβουλιών και να κάνετε τις απαραίτητες βελτιώσεις.

Με την εφαρμογή αυτών των συστάσεων, η Κύπρος μπορεί να δημιουργήσει ένα εύρωστο εκπαιδευτικό οικοσύστημα που προωθεί την κοινωνική και οικολογική επιχειρηματικότητα μεταξύ των νέων, εφοδιάζοντάς τους με τις απαραίτητες γνώσεις, δεξιότητες και κίνητρα για να έχουν θετικό αντίκτυπο στις κοινότητές τους και στο περιβάλλον.

Βέλγιο

Υπάρχουσα κατάσταση όσον αφορά τη μεθοδολογία ψηφιακής παιχνιδοποίησης και τη μεθοδολογία εκπαίδευσης ψηφιακών προτύπων στη διδασκαλία θεμάτων επιχειρηματικότητας στους νέους

Το Βέλγιο ήταν η δεύτερη χώρα μεταξύ των κρατών της ΕΕ που αναγνώρισε επίσημα την αξία των βιντεοπαιχνιδιών και τα συμπεριέλαβε στο πρόγραμμα σπουδών ως εργαλείο για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Αυτό έδωσε επίσης ώθηση στο ταμείο στήριξης από τη φλαμανδική κυβέρνηση και στη συνεργασία με τους παραγωγούς βιντεοπαιχνιδιών.⁷⁷

Τα βιντεοπαιχνίδια φαίνεται να είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για τη συμπλήρωση του προγράμματος σπουδών και την προστιθέμενη αξία, καθώς εμπλέκουν τους μαθητές και κάνουν τη μάθηση πιο ελκυστική. Σε μια έρευνα του European Schoolnet⁷⁸ φάνηκε ότι τα κίνητρα για μάθηση αυξήθηκαν σχεδόν κατά 90% όταν χρησιμοποιήθηκαν βιντεοπαιχνίδια στην τάξη.

Το Βέλγιο έχει σημειώσει σημαντική πρόοδο σε σύγκριση με άλλες χώρες της ΕΕ όσον αφορά την ενσωμάτωση της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση και τη μαθησιακή διαδικασία. Αυτό μπορεί να οφείλεται σε διάφορες πρωτοβουλίες που άρχισαν να εμφανίζονται τα τελευταία 2 χρόνια. Αυτή η βιβλιογραφική έρευνα έδωσε τη δυνατότητα να εντοπιστούν μερικές από αυτές, οι οποίες θα πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά την εξέταση της ανάπτυξης της παιχνιδοποίησης σε διάφορες χώρες. Ένας από τους λόγους θα μπορούσε να είναι η πρόοδος των εθνικών στρατηγικών που καλύπτουν μέτρα για τα σχολεία ΤΠΕ, την ηλεκτρονική μάθηση, την ηλεκτρονική ένταξη.⁷⁹

Ειδικά στη φλαμανδική κοινότητα, η χρήση υπολογιστή, η αναζήτηση πληροφοριών και η χρήση πολυμέσων στο επίπεδο της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης είναι υψηλή. Σύμφωνα με τα επίσημα έγγραφα καθοδήγησης, τόσο οι μαθητές όσο και οι εκπαιδευτικοί τόσο στην πρωτοβάθμια όσο και στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση αναμένεται να χρησιμοποιούν τις ΤΠΕ στην τάξη σε όλα τα μαθήματα⁸⁰.

Ομολογουμένως, η πανδημία επιτάχυνε την τάση αυτή. Ο κορονοϊός κατέστησε τους μαθητές, τους φοιτητές και τους εκπαιδευτικούς απόλυτα εξαρτημένους από τα ψηφιακά εργαλεία. Σε αυτό το

⁷⁷ <https://www.isfe.eu/news/belgiums-flanders-is-second-european-government-to-integrate-video-games-into-mainstream-education/> (πρόσβαση στις 20/02/2023)

⁷⁸ Πανεπιστήμιο της Λιέγης, Ψυχολογία και Εκπαίδευση- European Schoolnet, Έρευνα για τα σχολεία, ΤΠΕ στην εκπαίδευση, προφίλ χώρας: Βέλγιο (Νοέμβριος 2012), <http://files.eun.org/ESSIE/Belgium%20country%20profile.pdf> (πρόσβαση 08/02/2023)

⁷⁹ Βασικά στοιχεία της Ευρυδίκης για τη μάθηση και την καινοτομία μέσω των ΤΠΕ στο σχολείο στην Ευρώπη: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/8f864668-0211-4a40-bc14-65bf1a97b6a8> (2011) και συγκεκριμένα τους ακόλουθους πίνακες και τα σχετικά σχόλια: A6, B6, B7, C2, C3, C4, C4, C12 και E10

⁸⁰ Πανεπιστήμιο της Λιέγης, Ψυχολογία και Εκπαίδευση- European Schoolnet, Έρευνα για τα σχολεία, ΤΠΕ στην εκπαίδευση, προφίλ χώρας: Βέλγιο (Νοέμβριος 2012) <http://files.eun.org/ESSIE/Belgium%20country%20profile.pdf> (πρόσβαση 08/02/2023)

πλαίσιο, το Φλαμανδικό Υπουργείο Παιδείας και Κατάρτισης δημιούργησε ένα KlasCement⁸¹, το δίκτυο εκπαιδευτικών πόρων⁸², το οποίο υποστήριξε μια σειρά πρωτοβουλιών για να παράσχει υποστήριξη στους εκπαιδευτικούς στις διαδικτυακές διδακτικές τους δραστηριότητες και στην επαγγελματική μάθηση. Οι εκπαιδευτικοί μπορούσαν να μοιράζονται και να ανταλλάσσουν τους πόρους. Με την έναρξη της πανδημίας τον Μάρτιο του 2020, το KlasCement άρχισε να δημιουργεί στον ιστότοπό του ειδικές ενότητες που ήταν αφιερωμένες στην εξ αποστάσεως διδασκαλία και μάθηση και ζήτησε από εμπορικούς και μη εμπορικούς εταίρους (π.χ. νεοφυείς εταιρείες που παρέχουν εργαλεία για τη δημιουργία διαδικτυακών ασκήσεων, πλατφόρμες μάθησης με βάση παιχνίδια) να ανεβάζουν νέο περιεχόμενο σε σχετικά θέματα για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών (π.χ. χρήση ψηφιακών εργαλείων, μάθηση με βίντεο). Ως αποτέλεσμα, μεταξύ των μέσων Μαρτίου και του τέλους Απριλίου 2020, υπήρξαν περισσότερες από 3000 νέες συνεισφορές στην πλατφόρμα, τις οποίες μοιράστηκαν σχεδόν 2000 μέλη, με μέσο όρο 500 νέους μαθησιακούς πόρους κάθε εβδομάδα.⁸³

Η KlasCement σχεδιάζει επίσης να ενισχύσει περαιτέρω την προσαρμοστικότητά της στις ανάγκες και το προφίλ κάθε εκπαιδευτικού, χρησιμοποιώντας τεχνολογίες όπως η τεχνητή νοημοσύνη.

Μια τέτοια πρωτοβουλία, σχετικά με το δίκτυο μπορεί να χρησιμεύσει ως παράδειγμα για το πώς η πλατφόρμα μπορεί να λειτουργήσει και ως:

- πηγή έμπνευσης για τους εκπαιδευτικούς και ως εργαλείο επαγγελματικής μάθησης
- μια πλατφόρμα όπου οι εκπαιδευτικοί μπορούν να μαθαίνουν από το υλικό που μοιράζονται οι συνάδελφοί τους και το δίκτυο περιλαμβάνει μια σειρά από δραστηριότητες κατάρτισης για τους εκπαιδευτικούς.

Τέλος, η έρευνα που διεξήχθη από την Logopsycom, ένα κέντρο καινοτομίας για την εκπαίδευση⁸⁴, καταδεικνύει ότι το Βέλγιο βρίσκεται κάπως μπροστά όσον αφορά τη μεταστροφή της νοοτροπίας προς την παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση. Από τους δεκαοκτώ εκπαιδευτικούς και εμπειρογνώμονες που ερωτήθηκαν στο Βέλγιο, οι περισσότεροι (επτά) ανέφεραν ότι χρησιμοποιούν διαδραστικές μεθόδους τις περισσότερες φορές. Πέντε δήλωσαν ότι το έκαναν μερικές φορές, τέσσερις σπάνια και οι υπόλοιποι δύο ποτέ. Αυτό τοποθετεί το Βέλγιο στην κορυφή της λίστας με τον μέσο όρο της απάντησης από άλλες χώρες (Ιταλία, Πολωνία, Κύπρος) " χρησιμοποιώντας τις περισσότερες φορές", άρα 55%⁸⁵.

Στην ίδια έρευνα, από την άλλη πλευρά, οι φοιτητές ρωτήθηκαν σε ποιο βαθμό παρακινούνται να χρησιμοποιήσουν την ηλεκτρονική μάθηση. Για άλλη μια φορά το Βέλγιο σημείωσε την καλύτερη βαθμολογία από τις χώρες που ερωτήθηκαν, όπου 6 καθηγητές από τους 18 δήλωσαν ότι οι μαθητές τους είχαν κίνητρα. Οι άλλοι μισοί βαθμολόγησαν ως "κάπως παρακινημένοι". Το τελευταίο σημείωσε τα περισσότερα αποτελέσματα σε άλλες χώρες όπως η Ιταλία, η Ρουμανία ή η Πολωνία.

Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι το Βέλγιο είναι πιο προχωρημένο σε σύγκριση με άλλες χώρες της ΕΕ όσον αφορά την ενσωμάτωση της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση και ότι υπάρχει σημαντικό κίνητρο μεταξύ των εκπαιδευτικών και των μαθητών, ωστόσο στην ίδια έρευνα τονίστηκαν επίσης τα υφιστάμενα εμπόδια και οι προκλήσεις.

⁸¹ <https://www.klascement.net/> (πρόσβαση 18/02/2023)

⁸² <https://www.oecd-ilibrary.org/sites/9a09dc2a-en/index.html?itemId=/content/component/9a09dc2a-en> (πρόσβαση 18/02/2023)

⁸³ <https://www.klascement.net/> (πρόσβαση 18/02/2023)

⁸⁴ <https://logopsycom.com/about/> (πρόσβαση 20/02/2023)

⁸⁵ <https://gdl-project.eu/wp-content/uploads/2022/11/Compendium-of-methods-for-gamification-in-digital-learning.pdf>

Προκλήσεις & ευκαιρίες

Κατά τη διεξαγωγή της βιβλιογραφικής ανασκόπησης και την εξέταση των αποτελεσμάτων των έργων που έχουν υλοποιηθεί στο Βέλγιο, εντοπίστηκαν οι κύριες προκλήσεις όσον αφορά την ένταξη της μάθησης με βάση τα παιχνίδια στην εκπαίδευση.

Στην ίδια έρευνα με την παραπάνω, όταν οι εκπαιδευτικοί ρωτήθηκαν ποια είναι τα οφέλη και τα εμπόδια για την εισαγωγή της παιχνιδοποίησης στην ψηφιακή μάθηση, τέσσερις από τους δεκαοκτώ εκπαιδευτικούς/εμπειρογνώμονες στο Βέλγιο ανέφεραν μόνο τα οφέλη⁸⁶. Ο λόγος ήταν ότι οι μαθητές έχουν περισσότερα κίνητρα. Στη συνέχεια, οκτώ από τους δεκαοκτώ εκπαιδευτικούς κατέγραψαν μόνο εμπόδια για την εισαγωγή της παιχνιδοποίησης στην ψηφιακή μάθηση. Τα περισσότερα εμπόδια σχετίζονταν με:

- αργή πρόοδος του προγράμματος
- αργή προετοιμασία του προγράμματος

Μεταξύ άλλων προκλήσεων, υπήρχαν τα βασικά σημεία που αναφέρθηκαν: ⁸⁷

- έλλειψη υλικών και κατάρτισης, εργαλείων και έλλειψη δεξιοτήτων
- έλλειψη καλής υποδομής πληροφορικής στα σχολεία και τα εκπαιδευτικά ιδρύματα
- έλλειψη εμπιστοσύνης μεταξύ των εκπαιδευτικών στη χρήση βιντεοπαιχνιδιών και ψηφιακού περιεχομένου.

Υπάρχουν πολλές ευκαιρίες που μπορεί να προκύψουν από την ενσωμάτωσή τους στο πρόγραμμα σπουδών, όπως:

- Μπορούν να αποτελέσουν καταλύτες για την εξίσωση των όρων ανταγωνισμού στην εκπαίδευση ⁸⁸
- Η σύγχρονη τεχνολογία μπορεί να υποστηρίξει τους μαθητές ακόμη περισσότερο, επιτρέποντάς τους να εκφραστούν ψηφιακά
- Καθολικός ψηφιακός αλφαριθμητισμός, υποστήριξη των εκπαιδευτικών ώστε να χρησιμοποιήσουν το συναρπαστικό και ελκυστικό μέσο των βιντεοπαιχνιδιών για να βοηθήσουν να γίνει η εκπαίδευση στην Ευρώπη κατάλληλη για την ψηφιακή εποχή.

Παιχνιδοποίηση, μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια και εικονική πραγματικότητα στην εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα

Οι κοινωνικοί επιχειρηματίες έχουν περιορισμένο χρόνο για να παρακολουθούν τις ευκαιρίες κατάρτισης, επομένως είναι σημαντικό να τους παρέχονται έξυπνα, προσβάσιμα και ελκυστικά εργαλεία. Είναι σημαντικό να κρατάτε την προσοχή τους ψηλά για τα καλύτερα αποτελέσματα. Η παιχνιδοποίηση ή τα εργαλεία μάθησης που βασίζονται σε παιχνίδια θα μπορούσαν να γίνουν το

⁸⁶ <https://gdl-project.eu/wp-content/uploads/2022/11/Compendium-of-methods-for-gamification-in-digital-learning.pdf> (πρόσβαση στις 20/02/2023)

⁸⁷ <https://www.isfe.eu/learning-by-playing-benefits/> (πρόσβαση στις 20/02/2023)

⁸⁸ <https://www.isfe.eu/learning-by-playing-benefits/> (πρόσβαση στις 20/02/2023)

κατάλληλο εργαλείο για να προσελκύσουν την προσοχή ιδίως των νέων (κοινωνικών) επιχειρηματιών. Τα εργαλεία που βασίζονται σε παιχνίδια μπορούν να παρέχουν τη σωστή ποσότητα θεωρητικών γνώσεων (με έμμεσο τρόπο), αλλά και να δώσουν τη δυνατότητα προσομοίωσης δύσκολων σεναρίων και εύρεσης λύσεων που θα μπορούσαν να εφαρμοστούν στην πραγματικότητα. Η μάθηση με βάση το παιχνίδι δίνει επίσης την ευκαιρία να δημιουργηθεί ένα δίκτυο "παικτών του παιχνιδιού". Η δημιουργία διαδικτυακών παιχνιδιών, όπου οι επιχειρηματίες μπορούν να αλληλεπιδρούν με άλλους συναδέλφους τους και να ανταγωνίζονται, διεγείρει την καινοτομία, δημιουργεί το δίκτυο και στο τέλος συμβάλλει στη δημιουργία πιθανών ανθεκτικών και επεκτάσιμων προϊόντων. Επιπλέον, το στοιχείο του ανταγωνισμού, της βαθμολόγησης, των προκλήσεων και της ομαδικής εργασίας θα αυξήσει τη συμμετοχή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Όπως προέκυψε από τις συνεντεύξεις που διεξήχθησαν με νέους στο πλαίσιο του έργου BC4ESE, οι επίδοξοι κοινωνικοί επιχειρηματίες βιώνουν έναν υψηλό βαθμό αβεβαιότητας κατά την έναρξη της επιχειρηματικής τους πορείας. Η παιχνιδοποίηση θα μπορούσε να αποτελέσει ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο για τη διεξαγωγή προσομοιώσεων και σεναρίων σχετικά με τις μελλοντικές επιχειρηματικές τους προσπάθειες. Οι προσομοιώσεις των σεναρίων θα μπορούσαν να τους βοηθήσουν στην εκτίμηση των κινδύνων και στην ανάπτυξη ανθεκτικότητας, κατά τη δημιουργία της πραγματικής κοινωνικής τους επιχείρησης. Περαιτέρω, η μάθηση με βάση τα παιχνίδια θα μπορούσε να συμβάλει στην ελαχιστοποίηση των κινδύνων και του ποσοστού των αποτυχημένων κοινωνικών επιχειρήσεων κατά την εκκίνηση, εξετάζοντας την επιχειρηματική υπόθεση σε σχέση με τα κριτήρια βιωσιμότητας κ.λπ.

Συστάσεις για την ανάπτυξη των εκπαιδευτικών πόρων, εργαλείων και δραστηριοτήτων που διδάσκουν και προωθούν θέματα κοινωνικής και οικολογικής επιχειρηματικότητας στους νέους σε εθνικό επίπεδο.

Με βάση τις ανακαλύψεις που έγιναν κατά τη διάρκεια αυτής της έρευνας, υπάρχουν διάφορα συμπεράσματα στα οποία συμφωνούν οι συντάκτες της παρούσας μελέτης:

- Το Βέλγιο είναι μία από τις χώρες που πρωτοστατούν στην ένταξη της ΓΒΑ στην εκπαίδευση, ωστόσο αναπτύσσεται πολύ έντονα στην περιοχή της Φλάνδρας, γεγονός που μπορεί να δημιουργήσει ανισότητες.
- Στο Βέλγιο υπάρχουν μεμονωμένα έργα που σχετίζονται με τη διδασκαλία θεμάτων οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας μέσω GBL και παιχνιδοποίησης.
- Η πλειονότητα των έργων επικεντρώνεται στη μεθοδολογία και στους οδηγούς για τους εκπαιδευτικούς σχετικά με τον τρόπο ενσωμάτωσης της ΓΒΑ στην εκπαίδευση.
- Οι υπάρχοντες διαθέσιμοι πόροι GBL και gamification στοχεύουν στη διδασκαλία θέματα STEM στους νέους.
- Υπήρξαν σημαντικές πρωτοβουλίες σε υπουργικό επίπεδο για την ενθάρρυνση της ΓΒΑ στην εκπαίδευση.
- Είναι προφανές ότι η δημιουργία δικτύων που επιτρέπουν στους συναδέλφους-καθηγητές να συνδεθούν και να ανταλλάξουν τις πρακτικές τους μπορεί να βοηθήσει στην υιοθέτηση της έννοιας της ΓΒΑ στην εκπαίδευση ως καινοτόμου εργαλείου για την εμπλοκή των μαθητών στην απορρόφηση της γνώσης.

Συμπέρασμα

Από την παραπάνω βιβλιογραφική ανασκόπηση που πραγματοποιήθηκε για την έρευνα στο πλαίσιο της πλειονότητας των χωρών που συμμετείχαν, είναι προφανές ότι η μάθηση με βάση τα παιχνίδια (GBL) και η παιχνιδοποίηση ως μέθοδοι μάθησης και διδασκαλίας μπορούν να παρατηρηθούν ως σχεδόν εντελώς νέες έννοιες. Στις χώρες των Δυτικών Βαλκανίων, δεν υπάρχουν γενικά πολλές πληροφορίες σχετικά με την εφαρμογή της μάθησης βασισμένης στο παιχνίδι και της Παιχνιδοποίησης, πέρα από το γεγονός ότι τα τελευταία χρόνια η Παιχνιδοποίηση έχει κερδίσει δημοτικότητα σε διάφορους εκπαιδευτικούς τομείς με στόχο τη βελτίωση της δέσμευσης και της επίδοσης των μαθητών σε διάφορα θέματα. Η παιχνιδοκεντρική μάθηση και η παιχνιδοποίηση αρχίζουν να γίνονται πιο δημοφιλείς στη χώρα της Κύπρου την τελευταία δεκαετία στο πλαίσιο της μη τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης ειδικότερα, ενώ επιδιώκεται λιγότερο στα πλαίσια της τυπικής εκπαίδευσης, ενώ το Βέλγιο έχει προχωρήσει σημαντικά σε σύγκριση με άλλες χώρες της ΕΕ στην ενσωμάτωση της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση και τη μαθησιακή διαδικασία λόγω της προόδου

των εθνικών στρατηγικών που καλύπτουν μέτρα για τα σχολεία ΤΠΕ, την ηλεκτρονική μάθηση, την ηλεκτρονική ένταξη.

Ωστόσο, η παιχνιδοκεντρική μάθηση και η παιχνιδοποίηση πρέπει να αντιμετωπιστούν μέσω μιας συστημικής προσέγγισης ως μέρος ευρύτερων εκπαιδευτικών μεταρρυθμίσεων και της ψηφιοποίησης της κοινωνίας.

Στις περισσότερες χώρες που συμμετείχαν στην έρευνα, δόθηκε μεγάλη έμφαση:

- έλλειψη εκπαιδευτικών εργαλείων και πόρων για τη διδασκαλία GBΛ, gamification και role-model με στόχο τη διδασκαλία οποιωνδήποτε θεμάτων σε οποιοδήποτε τύπο εκπαιδευομένων,
- έλλειψη έργων, πόρων ή οποιουδήποτε είδους πληροφοριών σχετικά με τη διδασκαλία θεμάτων οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας μέσω της GBΛ και της παιχνιδοποίησης στις χώρες των εταίρων του έργου,
- έλλειψη νομικού πλαισίου,
- έλλειψη πόρων που αποσκοπούν στην ενίσχυση των δεξιοτήτων των επαγγελματιών της εκπαίδευσης, ώστε να είναι σε θέση να εισάγουν τις μεθοδολογίες GBΛ, Gamification και εκπαίδευσης με βάση το πρότυπο στη διδασκαλία τους
- χαμηλή ενημέρωση για τις σύγχρονες μεθόδους διδασκαλίας, ιδίως για την απόκτηση επιχειρηματικών δεξιοτήτων.

Επιπλέον, η παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση είναι μια πολλά υποσχόμενη προσέγγιση για την εμπλοκή και την παρακίνηση των νέων και τη βελτίωση των μαθησιακών αποτελεσμάτων. Με την ενσωμάτωση στοιχείων και μηχανισμών σχεδιασμού παιχνιδιών στο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν μια πιο διαδραστική και ευχάριστη μαθησιακή εμπειρία για τους νέους. Το GBΛ βελτιώνει και εξασκεί ζωτικές δεξιότητες που είναι απαραίτητες για την εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα, όπως: κριτική σκέψη, επίλυση προβλημάτων, λήψη αποφάσεων, δημιουργικότητα, διαχείριση χρόνου, ομαδική εργασία σε συνεργατικά παιχνίδια και πολλές άλλες δεξιότητες, όλες κρίσιμες για την ανάπτυξη επιχειρηματικής νοοτροπίας.

Από την άλλη πλευρά, είναι σημαντικό να βρεθεί η σωστή ισορροπία μεταξύ της δέσμευσης και της μάθησης και να υπάρχει επίγνωση των πιθανών προκλήσεων που μπορεί να προκύψουν κατά τη χρήση της παιχνιδοποίησης. Με περισσότερη έρευνα και ανάπτυξη σε αυτόν τον τομέα, το εκπαιδευτικό σύστημα μπορεί να δει τα οφέλη της παιχνιδοποίησης και να την προσαρμόσει στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα σπουδών. Το έργο BC4ESE αποτελεί την πρώτη προσπάθεια διδασκαλίας της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας, της GBΛ στην εκπαίδευση επιχειρηματικότητας και της εκπαίδευσης με βάση το πρότυπο στον τομέα της εκπαίδευσης γενικότερα, στο πλαίσιο της πλειονότητας των χωρών εταίρων που συμμετέχουν, με εξαίρεση την Κύπρο και το Βέλγιο, όπου τέτοιες προσπάθειες έχουν αναληφθεί σε μικρή κλίμακα.

Μόλις δημοσιευθούν οι διδακτικοί πόροι του έργου BC4ESE, θα πρέπει να καταβληθεί σημαντική προσπάθεια από την ομάδα του έργου για την προώθηση και διάδοση της έκρηξης των αποτελεσμάτων του έργου στους τομείς της νεολαίας και της εκπαίδευσης.

Παιχνιδοποιημένοι ψηφιακοί εκπαιδευτικοί πόροι, εργαλεία και δραστηριότητες που διδάσκουν και προωθούν την κοινωνική και οικολογική επιχειρηματικότητα στους νέους στις χώρες εταίρους.

Βοσνία και Ερζεγοβίνη

Περιβάλλον	ΕΡΓΑΛΕΙΑ	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΣΚΟΠΟΣ	ΧΡΗΣΤΕΣ	ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ/ΒΑΣΙΚΑ ΕΥΡΗΜΑΤΑ
<p>Το περιβάλλον της Ακαδημίας Επιχειρήσεων αποτελείται από αίθουσες και αίθουσες διδασκαλίας, εξοπλισμένα εργαστήρια επιχειρήσεων με ηλεκτρονικούς υπολογιστές, ψηφιακές υπηρεσίες, μια συνεχώς ενεργή πλατφόρμα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για τους συμμετέχοντες που μαθαίνουν εξ αποστάσεως, διοικητικά γραφεία, βιβλιοθήκη κ.λπ.</p>	<p>Το Capstone είναι μια ηλεκτρονική προσομοίωση της διοίκησης μιας εταιρείας που έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε, μέσω του παιχνιδιού, ο συμμετέχων να μαθαίνει δεξιότητες κορυφαίας διοίκησης. https://www.biznis-akademija.com/capstone-uloga-generalnog-direktora-stvorite-svetsku-kompaniju</p>	<p>Προσομοίωση</p>	<p>Οι επιχειρηματικές προσομοιώσεις είναι ενδιαφέροντα και εκπαιδευτικά παιχνίδια που διδάσκουν πώς να πλοηγηθείτε με επιτυχία στον κόσμο των επιχειρήσεων με διασκεδαστικό και καινοτόμο τρόπο. Περιλαμβάνουν ένα πλήθος καθημερινών δραστηριοτήτων προκειμένου να διευθύνεται ή να ολοκληρώνεται με επιτυχία μια εργασία.</p>	<p>Ιδιώτες, εταιρείες και ιδρύματα</p>	<p>Για να κατακτήσουν επιχειρηματικές δεξιότητες, χρησιμοποιούν τη διαδικασία "Αρχιτεκτονική της Γνώσης", η οποία χρησιμοποιεί κατάλληλα όλα τα σύγχρονα μέσα για τη μεταφορά της γνώσης. Το αποτέλεσμα είναι η ταχύτερη ανάκτηση πληροφοριών.</p> <p>Αυτή η νέα μεθοδολογία επιτρέπει τρεις έως τέσσερις φορές μεγαλύτερη εμπλοκή κατά τη διάρκεια των διαλέξεων και της μάθησης, έτσι ώστε να είναι δυνατή η απόκτηση επιχειρηματικών δεξιοτήτων μέσα σε 12 μήνες που προηγουμένως απαιτούσαν δύο έως</p>

					<p>τέσσερα χρόνια. Ανεξάρτητα από τον τύπο σπουδών παραδοσιακά ή μέσω εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.</p> <p>Η υψηλή ποιότητα της εκπαίδευσης διασφαλίζεται από τα μέλη και τις συνεργασίες με διεθνείς οργανισμούς και ιδρύματα, συμπεριλαμβανομένου του Πανεπιστημίου του Cambridge.</p>
<p>Coding Giants/ Scratch, Minecraft</p> <p>Γίγαντες κωδικοποίησης /Tynker</p>	<p>Scratch: διαδραστικές ιστορίες, κινούμενα σχέδια ή παιχνίδια- -τα γλωσσικά στοιχεία έχουν σχήμα παζλ που, αν τοποθετηθούν σωστά, σχηματίζουν ένα λειτουργικό πρόγραμμα ή παιχνίδι.</p> <p>https://scratch.mit.edu</p>	<p>Σκρατς. Πρόκειται για μια εκπαιδευτική γλώσσα που δημιουργήθηκε ως εργαλείο για να διδάξει στα παιδιά τα βασικά του προγραμματισμού. Μέρος του μαθήματος προορίζεται</p>	<p>Γνωριμία με τον κόσμο του προγραμματισμού και τις βασικές του έννοιες. Οι μαθητές μπορούν να επιδείξουν τις δεξιότητές τους στο περιβάλλον Scratch και στο Minecraft Education Edition.</p>	<p>Παιδιά</p>	<p>Από τον Σεπτέμβριο του 2021 μέχρι σήμερα, περισσότερα από 1000 παιδιά από τη Βοσνία-Ερζεγοβίνη έχουν συμμετάσχει σε διάφορες δραστηριότητες του σχολείου Coding Giants.</p>

		<p><u>ι για τον προγραμματισμό τρισδιάστατων εφαρμογών στην πλατφόρμα KODU και τον προγραμματισμό με τη χρήση ειδικών ηλεκτρονικών εξαρτημάτων - Makey Makey.</u></p> <p><u>Χάρη στο περιβάλλον Tynker, οι φοιτητές θα μάθουν πώς να δημιουργο</u></p>			
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

		<p><u>ύν</u> <u>παιχνίδια</u> <u>πλατφόρμ</u> <u>ας</u> <u>πολλαπλών</u> <u>σταδίων,</u> <u>ενώ στο</u> <u>δεύτερο</u> <u>μέρος του</u> <u>εξαμήνου</u> <u>το Scratch</u> <u>χρησιμοποι</u> <u>είται για τη</u> <u>δημιουργί</u> <u>α</u> <u>προηγμένω</u> <u>ν</u> <u>παιχνιδιών</u> <u>όπως το</u> <u>Pokemon</u> <u>Go.</u></p>			
<p>Διαδικτυακά μαθήματα</p>	<p>Πλατφόρμα Campster https://www.thecampster.com/ba/?gclid=Cj0KCQjwslejBhDOARIsANYqkD2Jb_QUbw8ArG6RZEmprrJinYsbYKK4r9pcWJr1pK7FGTZDFA</p>	<p>Διαδικτυακ ές διαλέξεις, παιχνίδια, τεστ κ.λπ.</p>	<p><u>Διαδικτυακά μαθήματα</u> <u>προγραμματισμού:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Εισαγωγή στον</u> <u>προγραμματισμό</u> - <u>Βασικά στοιχεία</u> <u>προγραμματισμού Python</u> 	<p>Δεν έχει καθοριστεί - ανοικτή σε ενδιαφερόμ ενους</p>	<p>Εξοικείωση με βασικές θεωρητικές και πρακτικές γνώσεις στον τομέα της σύνταξης επιχειρηματικών σχεδίων κ.λπ.</p>

	Wh5HvEaAk4BEALw wcB		<ul style="list-style-type: none"> - Προγραμματισμός Backend MYSQL ΚΑΙ PHP - Ανάπτυξη εφαρμογών για κινητά τηλέφωνα - Ανάπτυξη ιστοσελίδων - Γλώσσα προγραμματισμού R για την επιστήμη των δεδομένων - Χειροκίνητες δοκιμές λογισμικού QA <p>Επιχειρηματικά διαδικτυακά μαθήματα</p> <ul style="list-style-type: none"> - Συγγραφή επιχειρηματικού σχεδίου - Διαχείριση χρόνου κ.λπ. 		
<p>Κέντρο εξ αποστάσεως μάθησης/εικονικής εκπαίδευσης της Διεθνούς Ένωσης "Διαδραστικών Ανοικτών Σχολείων" (MIOS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Τάξη Google - IDroo https://app.idroo.com/ - Moodle https://moodle.org/ 	<p>Διαλέξεις, τεστ, κουίζ, ερωτηματολόγια, αρχεία πολυμέσων κ.λπ.</p>	<p>Στόχος του δικτύου είναι να συνδέσει τους εκπαιδευτικούς στις κοινότητες και να διευκολύνει την πρόσβαση και την ανταλλαγή υλικού και γνώσεων.</p> <p>Επιτρέπει τη συνεργασία σε μικρότερες ομάδες (προσομοίωση τάξης) μεταξύ καθηγητή και μαθητή. Παρέχει επίσης πρόσβαση</p>	<p>Το διαδικτυακό σεμινάριο απευθύνεται στο διδακτικό προσωπικό πολλών σχολείων ή ενός σχολείου.</p>	<p>Υποστήριξη του διδακτικού προσωπικού για τη δημιουργία επαγγελματικών ικανοτήτων στην κοινότητα των εκπαιδευτικών και των σχολείων που είναι έτοιμοι να ζήσουν το παράδειγμα της ολοκληρωμένης ανάπτυξης κάθε παιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία.</p>

		<p>γονείς. Οι εκπαιδευτικοί δημιουργούν ομάδες και εγγράφουν τους μαθητές τους σε αυτές. Μέσα σε κάθε ομάδα, είναι δυνατόν να δημιουργηθούν υποομάδες και να διανεμηθούν μέλη.</p> <p><u>Η αίθουσα διδασκαλίας Google είναι ένα εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για σχεδόν κάθε δραστηριότητα που διεξάγεται σε μια παραδοσιακή αίθουσα διδασκαλίας. Οι εκπαιδευτικοί έχουν τη δυνατότητα να δημιουργούν, να οργανώνουν και να οργανώνουν τα μαθήματά τους με τέτοιο τρόπο ώστε να προσαρμόζονται στο σχολικό πρόγραμμα σπουδών και να πρόγραμμα. Επίσης, είναι δυνατό να δημιουργηθούν λίστες με συνιστώμενη βιβλιογραφία καθώς και άλλες πηγές που θα βοηθήσουν τους μαθητές με τις εργασίες στο σπίτι.</u></p>		
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

		<p><u>και πρόσθετη ανάγνωση του υλικού. Ταυτόχρονα, είναι δυνατή η δημιουργία και η άμεση αξιολόγηση τεστ στο Google Classroom.</u></p> <p><u>Το IDroo είναι ένας εικονικός πίνακας κατάλληλος για εξ αποστάσεως εκπαίδευση.</u></p> <p><u>Το Moodle είναι ένα ενοποιημένο σύνολο εργαλείων που επιτρέπει την πρόσβαση σε κοινές πηγές γνώσης, την ανταλλαγή εκπαιδευτικού υλικού, καθώς και τη χρήση πρόσθετων ενοτήτων που παρέχουν επέκταση της λειτουργικότητας. Προορίζεται κυρίως για ιδρύματα που ασχολούνται με την εκπαίδευση. Για εκπαιδευτικούς σκοπούς, το Moodle προσφέρει:</u> <u>παρακολούθηση της εργασίας των μαθητών, έλεγχο και αξιολόγηση, αμοιβαία αλληλεπίδραση και</u></p>	
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

			<u>την επικοινωνία μεταξύ των φοιτητών, δηλαδή των φοιτητών και των διδασκόντων, καθώς και άλλα πρακτικά θέματα.</u> ⁸⁹		
Διαδικτυακό μάθημα "New Digital Enterprise Start-ups"	Βίντεο με κινούμενα σχέδια, βίντεο έμπειρων εκπαιδευτών και συμμετεχόντων σε μαθήματα κατάρτισης	Κουίζ, κ.λπ.	<u>Το διαδικτυακό μάθημα "Νέες Ψηφιακές Επιχειρήσεις" έχει τους ακόλουθους στόχους:</u> <u>- Ενδυνάμωση των νέων εργαζομένων και ανάπτυξη των ικανοτήτων τους για την ανάπτυξη προγραμμάτων άτυπης εκπαίδευσης/εργασίας νέων για την έναρξη της ψηφιακής επιχειρηματικότητας μεταξύ των νέων (νέων γυναικών), των χρηστών στις κοινότητες</u> <u>- Να μοιραστούν την πραγματική κατάσταση και τις εμπειρίες σχετικά με την κατάσταση (μη) απασχόλησης και τα προγράμματα ΕΑΕ και επαγγελματικής κατάρτισης που υπάρχουν για την επιχειρηματικότητα μεταξύ των νέων και των νέων γυναικών,</u>	- Εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας - Νέοι άνθρωποι - Νέες γυναίκες	Βελτίωση των επιχειρηματικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων, συμπεριλαμβανομένων των ψηφιακών ικανοτήτων

⁸⁹ Στον ιστότοπο παρουσιάζονται επίσης διαδραστικά εργαλεία: BoogWidgets, Classroom screen, Linoit, Mentimeter, Mindmeister, Mindomo, Pixton, Popplet, Slido, Wizer i drugi sadržaji

			<p><u>ιδίως σε διάφορες ευρωπαϊκές χώρες.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Αύξηση των γνώσεων σχετικά με την επιχειρηματικότητα της νέας εποχής</u> - <u>Αύξηση των γνώσεων και των ικανοτήτων σχετικά με τον τομέα της πληροφορικής και των ικανοτήτων για την προώθηση της ψηφιακής επιχειρηματικότητας μεταξύ των νέων στις χώρες μας</u> - <u>Ανάπτυξη ικανοτήτων για την περαιτέρω ενδυνάμωση των νέων στις κοινότητες για την ψηφιακή επιχειρηματικότητα</u> - <u>Αύξηση των ικανοτήτων των συμμετεχόντων για τη δημιουργία (πληροφορικών/ψηφιακών) περιβαλλόντων επιχειρηματικής μάθησης κατά τη συνεργασία με νέους.</u> <p><u>"Ποιοτική επιχειρηματική μάθηση"</u></p>		
--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

			"Προσαρμογή των υφιστάμενων επιχειρήσεων στην ψηφιακή επανάσταση"		
--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------	--	--

Μαυροβούνιο

Περιβάλλον	ΕΡΓΑΛΕΙΑ	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΣΚΟΠΟΣ	ΧΡΗΣΤΕΣ	ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ/ΒΑΣΙΚΑ ΕΥΡΗΜΑΤΑ
Παιχνιδοποίηση μέσα στην τάξη	Εγχειρίδιο για την εφαρμογή της επιχειρηματικής εκπαίδευσης για μαθητές ηλικίας 11 έως 14 ετών	Αφήγηση ιστοριών, κανόνες	Ικανότητες διαχείρισης επιχειρήσεων, λογιστικές δεξιότητες,	Μαθητές ηλικίας 11-14 ετών	Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να μάθουν πώς να εφαρμόζουν τις οικονομικές αρχές στην πραγματική ζωή. Το θεωρητικό μέρος αναφέρεται στην εξοικείωση των μαθητών με τους βασικούς όρους,

			δεξιότητες πωλήσεων και υπολογισμού κερδών		τις σχέσεις και τα αποτελέσματα της επιχειρηματικής διαδικασίας καθώς και με την εμφάνιση και την ανάπτυξη της επιχειρηματικότητας. Ιδιαίτερη έμφαση στο πρόγραμμα αυτό δίνεται στο πρακτικό μέρος που αφορά την απόκτηση εμπειρίας στη λειτουργία μιας επιχείρησης ως ανεξάρτητος επιχειρηματίας ή σε συνεργασία.
Λογισμικό που αναπτύχθηκε με τη χρήση εργαλείων παιχνιδοποίησης	Αναδείξτε την εφαρμογή	κουίζ, πόντοι, επίπεδο	Κοινωνικοσυναισθηματικές δεξιότητες	Μισθωτοί ή αυτοαπασχολούμενοι	Εργαλείο για την αύξηση της συναισθηματικής νοημοσύνης ως εναλλακτική λύση στις υπάρχουσες πολύπλοκες, δαπανηρές και χρονοβόρες λύσεις. Το Flourish μετρά πρώτα τον τρέχοντα συντελεστή συναισθηματικής νοημοσύνης και δείχνει πόσο ανεπτυγμένη είναι κάθε μία από τις πτυχές που την απαρτίζουν. Στη συνέχεια, προτείνει ένα πρόγραμμα για τη βελτίωση των τομέων στους οποίους υπάρχει περιθώριο ανάπτυξης
Διαδικτυακή παιχνιδοποίηση	Ανθρώπινα δικαιώματα στην παλάμη του χεριού σας.	κουίζ, πόντοι, πίνακας κατάταξης	Γνώσεις για τα ανθρώπινα δικαιώματα	Δεν υπάρχει προκαθορισμένο κοινό-στόχος	Στόχος του διαδικτυακού παιχνιδιού είναι να εισαγάγει τους παίκτες στην έννοια των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, σε ανθρώπους που έχουν συμβάλει σημαντικά στον ευρύτερο σεβασμό τους, καθώς και στο έργο σημαντικών θεσμικών οργάνων στον τομέα αυτό.
Διαδικτυακή παιχνιδοποίηση	Ευρώπη - Ζήτημα αξιών	κουίζ, πόντοι, πίνακας κατάταξης	Γνώσεις για τα ανθρώπινα δικαιώματα	Φοιτητές	Διαδικτυακό παιχνίδι "Ευρώπη - Ένα ζήτημα αξιών" Επιτρέπει στην τάξη να συμμετάσχει σε μια κοινή ψυχαγωγική δραστηριότητα, ενώ ταυτόχρονα βοηθάει στον προβληματισμό σχετικά με τις βασικές

					<p>αξίες που επιτρέπουν στους ανθρώπους να ζουν μαζί στην κοινωνία.</p> <p>Αν και το παιχνίδι μπορεί να προσαρμοστεί σε μικρές ομάδες δύο ή περισσότερων παικτών, έχει σχεδιαστεί κυρίως για χρήση σε σχολικές τάξεις, υπό την καθοδήγηση εκπαιδευτικών.</p>
<p>Διαδικτυακή πλατφόρμα μάθησης</p>	<p>zenskibiznis.me</p>	<p>διαδικτυακή πλατφόρμα μάθησης</p>	<p>Ικανότητες διαχείρισης επιχειρήσεων, Προσωπικές επιχειρηματικές ικανότητες</p>	<p>Γυναίκες επιχειρηματίες</p>	<p>Η εθνική ψηφιακή πλατφόρμα για την οικονομική ενδυνάμωση των γυναικών στο Μαυροβούνιο δημιουργήθηκε για να υποστηρίξει τις γυναίκες που δραστηριοποιούνται σε επιχειρήσεις και όλους όσους θέλουν να υλοποιήσουν μια επιχειρηματική ιδέα. Όλες οι πληροφορίες σχετικά με την τρέχουσα στήριξη της γυναικείας επιχειρηματικότητας στο Μαυροβούνιο, την εκπαίδευση σε βασικούς τομείς για την ανάπτυξη των επιχειρήσεων, τις δωρεάν συμβουλευτικές υπηρεσίες και τη δυνατότητα προώθησης των επιχειρήσεων είναι διαθέσιμες στην πλατφόρμα. Η πλατφόρμα δίνει τη δυνατότητα σύνδεσης των γυναικών που δραστηριοποιούνται στον επιχειρηματικό τομέα με σκοπό την υποστήριξη και τη δημιουργία επιχειρηματικών επαφών, καθώς και την επικοινωνία με όλα τα ιδρύματα και τους οργανισμούς που παρέχουν υποστήριξη στις γυναίκες που δραστηριοποιούνται στον επιχειρηματικό τομέα.</p>

Κροατία

Περιβάλλον	ΕΡΓΑΛΕΙΑ	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΣΚΟΠΟΣ	ΧΡΗΣΤΕΣ	ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ/ΒΑΣΙΚΑ ΕΥΡΗΜΑΤΑ
Παιχνιδοποίηση μέσα στην τάξη	Επιτραπέζιο παιχνίδι THOR	Επιτραπέζιο παιχνίδι για τις μεθόδους προβληματισμού στην εκπαίδευση	Εργαλείο GB για τον αναστοχασμό της μάθησης	Μαθητές, φοιτητές, νεολαία	Αξιολόγηση των μαθησιακών επιτευγμάτων με δημιουργικό τρόπο, ενώ έχει πολλαπλή εφαρμογή για όλους τους τύπους χρηστών
Παιχνιδοποίηση μέσα στην τάξη, διαδικτυακή παιχνιδοποίηση	Εργαλειοθήκη SEE	Αφήγηση παραμυθιών, δωμάτιο διαφυγής, παζλ, παιχνίδι καρτών, κουίζ ήχου	Εργαλεία και δραστηριότητες βασισμένα σε παιχνίδια με στόχο την ενίσχυση των κοινωνικών δεξιοτήτων των νέων με αναπηρία.	Νεολαία	Πρακτικά εργαλεία και πόροι για την χωρίς αποκλεισμούς εργασία με στόχο την ένταξη των νέων με αναπηρίες στην εργασία με νέους
Παιχνίδι μέσα στην τάξη, ψηφιακό παιχνίδι	Εγχειρίδιο σεναρίων CodER	Αφήγηση παραμυθιών, δωμάτια διαφυγής, εκπαίδευση προτύπων	Εικονικές αίθουσες διαφυγής που βελτιώνουν τις επιχειρηματικές δεξιότητες, ενώ χρησιμοποιούν μεθοδολογίες εκπαίδευσης προτύπων μέσω της αφήγησης ιστοριών χαρακτήρων.	Νεολαία	Βελτιώνει τις δεξιότητες προγραμματισμού των νέων και τους διδάσκει τα βασικά της ρομποτικής. Το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για τη βελτίωση των επιχειρηματικών ικανοτήτων.
Ψηφιακή παιχνιδοποίηση	Ηλεκτρονική πλατφόρμα Escape for Democracy	Εικονικές εκπαιδευτικές αίθουσες διαφυγής	Εικονικά δωμάτια διαφυγής που βελτιώνουν τις επιχειρηματικές δεξιότητες των μαθητών	Νεολαία	Βελτίωση των ικανοτήτων επιχειρηματικότητας κατά τη διδασκαλία θεμάτων αγωγής του πολίτη στους νέους

			μέσω της διδασκαλίας της αγωγής του πολίτη		
Δραστηριότητα μάθησης μέσω παιχνιδιού στην τάξη	Επιτραπέζιο παιχνίδι ζωντανής δράσης "Δεξιότητες για επιχειρηματίες" (Δραστηριότητα από την κατάρτιση FEMP KA1 που υλοποιήθηκε εσωτερικά από το προσωπικό της CEDRA)	Επιτραπέζιο παιχνίδι ζωντανής δράσης	Το επιτραπέζιο παιχνίδι ζωντανής δράσης διαδραματίζεται σε ένα φυσικό περιβάλλον και χρησιμοποιείται για τη διδασκαλία διαφόρων θεμάτων επιχειρηματικότητας στους νέους.	Νεολαία	Οι παίκτες παίζουν σε ομάδες, επιλύοντας μια σειρά από απλές εργασίες προκειμένου να φτάσουν στο τελικό επίπεδο και να επιτύχουν όλες τις επιχειρηματικές δεξιότητες που διδάσκει το παιχνίδι.

Σερβία

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ	ΕΡΓΑΛΕΙΑ	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΣΚΟΠΟΣ	ΧΡΗΣΤΕΣ	ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ/ΒΑΣΙΚΑ ΕΥΡΗΜΑΤΑ
Εφαρμογή για κινητά (Andrioid)	Vučilo	Κουίζ	Στόχος του παιχνιδιού είναι να παρέχει υποστήριξη στη διδασκαλία και την εξάσκηση της σερβικής γλώσσας. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί ως καινοτόμος μέθοδος εκμάθησης και θα είναι πιο αποτελεσματικό για όσους έχουν ήδη μάθει ορθογραφία στο σχολείο. Παρέχει έναν ενδιαφέροντα τρόπο εξάσκησης. Καλύπτονται όλοι οι τομείς της ορθογραφίας της σερβικής	Χρήστες που έχουν ήδη μάθει την ορθογραφία της σερβικής γλώσσας στο σχολείο - με επίκεντρο τη νεολαία.	Η εφαρμογή παρέχει πάνω από 2.000 μοναδικά παραδείγματα που καλύπτουν όλα τα μέρη της ορθογραφίας, τα οποία βοηθούν τους χρήστες στην εκμάθηση της σερβικής γλώσσας.

			γλώσσας και όλα τα παραδείγματα παρουσιάζονται σε πλαίσιο μέσα σε προτάσεις.		
Online - διαδικτυακή εφαρμογή	Bezbedni na internetu	Αφήγηση ιστοριών	Το παιχνίδι αυτό αναπτύχθηκε με σκοπό να ενημερώσει τα παιδιά και τους νέους για τους κινδύνους που ελλοχεύουν στο διαδίκτυο, καθώς και να τους συμβουλευσει για τους τρόπους προστασίας τους από αυτούς.	Παιδιά και νέοι.	Τα παιδιά και οι νέοι ενθαρρύνονται να χρησιμοποιούν το διαδίκτυο με σωστό και ασφαλή τρόπο - για να ευαισθητοποιηθούν.
Διαδικτυακά παιχνίδια στον ιστότοπο	Razvojne igre - učimo reči	Κουίζ	Παιχνίδια ως θεραπεία λόγου και προσοχής.	Παιδιά	Παιχνίδια ως θεραπεία.
Διαδικτυακό μάθημα	Kampster - κοινωνικό πρόγραμμα α προβολής	Διαδικτυακή εκπαίδευση η - διαλέξεις και κουίζ	Εκπαίδευση σχετικά με την κοινωνική επιχειρηματικότητα	Γενικό κοινό	Εισαγωγή της κοινωνικής επιχειρηματικότητας στη Σερβία.
Παιχνιδοποίηση μέσα στην τάξη	FT1P	Επιτραπέζιο παιχνίδι, Αφήγηση παραμυθιών	Φορολογική εκπαίδευση για αρχάριους - χρηματοδότες των ΜΜΕ.	Γενικό κοινό	Εισαγωγή της φορολογικής ρύθμισης για τις νέες ΜΜΕ στη Σερβία.

Κύπρος

Περιβάλλον	ΕΡΓΑΛΕΙΑ	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΣΚΟΠΟΣ	ΧΡΗΣΤΕΣ	ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ/ΒΑΣΙΚΑ ΕΥΡΗΜΑΤΑ
Ψηφιακή παιχνιδοποίηση	Online δωμάτια διαφυγής Co-Art-hub	Συλλογή πόρων που βασίζονται σε προκλήσεις (24	Διαδικτυακά εργαλεία βασισμένα σε προκλήσεις για την	Νέοι, άνεργοι, εργαζόμενοι σε CCS και	Ενίσχυση συγκεκριμένων επιχειρηματικών και

		διαδικτυακά δωμάτια διαφυγής)	ανάπτυξη επιχειρηματικών και ψηφιακών ικανοτήτων μεταξύ των νέων ARTpreneurs	επίδοχοι (καλλιτεχνικοί) επιχειρηματίες	ψηφιακών δεξιοτήτων και ικανοτήτων.
Διαδικτυακή παιχνιδοποίηση	Καινοτόμο Ψυχομετρικό σοβαρό παιχνίδι "INSPIRE" .	"INSPIRE- Καινοτόμο σοβαρό παιχνίδι για τον προσδιορισμό του ρόλου σας σε μια κοινωνική επιχειρηματικότητα" (INSPIRE)	Βρείτε λύσεις σε προκλήσεις που αφορούν τους ΣΒΑ και ασχοληθείτε με καθημερινές δραστηριότητες και διαδικασίες σε μια μικρή κοινωνική επιχείρηση.	Νέοι (18-24 ετών)	Στόχος είναι οι παίκτες να γνωρίσουν τον εαυτό τους και να προσδιορίσουν τον ρόλο που μπορούν να διαδραματίσουν στην ομάδα μιας κοινωνικής επιχείρησης και να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις.
Παιχνιδοποίηση, μαθησιακή δραστηριότητα βασισμένη σε παιχνίδι μέσα στην τάξη	Η "Πράσινη Θερμοκοιτίδα STEAM"	Το παιχνίδι αποτελείται από 85 κάρτες διαφορετικών κατηγοριών ζώων, φυτών, δημητριακών, φρούτων, λαχανικών και κάρτες λειτουργιών που απεικονίζουν τη χρήση εννοιών που σχετίζονται με το STEM στο πλαίσιο της περμακουλτούρας και της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης.	Στόχος είναι να βρείτε κάρτες που ταιριάζουν μεταξύ τους, να δείτε τις ευεργετικές συσχετίσεις στην περμακουλτούρα και να κατανοήσετε τους δεσμούς μεταξύ διαφορετικών κατηγοριών φυτών/ζώων/δημητριακών. Οι αρχές της περμακουλτούρας που αναπτύσσονται καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού οι συμμετέχοντες	Νέοι που ενδιαφέρονται για την επιστήμη	Το επιτραπέζιο παιχνίδι Green STEAM Incubator έχει ως στόχο να υπενθυμίσει διάφορες κοινωνικές δεξιότητες, όπως η διαχείριση, η αυτοοργάνωση και η διαχείριση του χρόνου. Το παιχνίδι θα συμβάλει επίσης στην ανάπτυξη ικανοτήτων παρατήρησης και συλλογισμού στη μαθηματική λογική, στην ανάλυση και στις κριτικές δεξιότητες.

			μπορούν να αποκτήσουν μια συστημική θεώρηση της γης, της περμακουλτούρας, της κατανάλωσης, της γεωργίας.		
Ψηφιακή παιχνιδοποίηση, Μαθησιακή δραστηριότητα βασισμένη σε παιχνίδι μέσα στην τάξη	Agro EduGames: IO2- Module: Αγροτική Επιχειρηματικότητα	Οι παίκτες θα αναλάβουν συγκεκριμένους ρόλους, οι οποίοι θα τους παρουσιάσουν περισσότερα στοιχεία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και θα προσπαθήσουν να αναζητήσουν σκηνές, ανθρώπους και αντικείμενα προκειμένου να λύσουν το μυστήριο και να αποδράσουν. Οι παίκτες θα συνεργαστούν από κοινού για να νικήσουν το παιχνίδι. Είτε θα δραπετεύσουν όλοι μαζί είτε όχι.	AgroEduGames- Μια σειρά από σύγχρονες μεθοδολογίες μάθησης βασισμένες σε παιχνίδια προς την κατεύθυνση της βελτίωσης της αγροτικής επιχειρηματικότητας. Για παράδειγμα, το παιχνίδι Escape Card Game διδάσκει στους νέους πώς να ξεπερνούν διάφορες καθημερινές προκλήσεις της ΑΕ μέσω ενός καινοτόμου, παιγνιώδους και φορητού τρόπου	Οργανώσεις νεολαίας, αγροτικοί δήμοι, γεωργικές ενώσεις κ.λπ. - για να αναπτύξουν και να υλοποιήσουν τα εκπαιδευτικά δωμάτια διαφυγής τους.	Ένα συνεταιριστικό παιχνίδι με κάρτες διαφυγής που θα δώσει στους νέους τη δυνατότητα να καλλιεργήσουν τις ικανότητές τους στην ΑΕ και να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν στην καθημερινή ρουτίνα των αγροτικών επιχειρήσεων.
Παιχνιδοποίηση μέσα στην τάξη, Ψηφιακή παιχνιδοποίηση	Δωμάτια απόδρασης για την κοινωνική επιχειρηματικότητα; Ένα ολοκληρωμένο	Ιστοσελίδα με 12 έτοιμα για παιχνίδι παιχνίδια διαφυγής	12 "Σενάρια δωματίων απόδρασης για την κοινωνική επιχειρηματικότητα" (4 γλώσσες),	Οργανώσεις νεολαίας και κέντρα νεολαίας, Νέοι άνθρωποι	i) δημιουργία εκπαιδευτικών δωματίων διαφυγής με σαφή ενταξιακή διάσταση, ώστε να επιτρέπεται η ισότιμη

	πακέτο ενοτήτων με σενάρια		συμπεριλαμβανομένων όλων των υλικών, ενός διεξοδικά αναλυμένου προγράμματος σπουδών, ενός σχεδίου, πολυμέσων και μιας ψηφιακής εργαλειοθήκης που περιέχει Εικονική Πραγματικότητα.		συμμετοχή των μαθητών με ειδικές μαθησιακές διαταραχές και άλλων περιθωριοποιημένων ομάδων, όπως οι ΝΕΕΤ, οι μακροχρόνια άνεργοι, οι μετανάστες και οι πρόσφυγες.
Ψηφιακή παιχνιδιοποίηση	AgriCharisma Ψηφιακό σοβαρό παιχνίδι	Εφαρμογή καινοτόμων μη τυπικών μεθόδων μάθησης που βασίζονται σε παιχνίδια, ανάπτυξη καινοτόμων δραστηριοτήτων και δημιουργία καινοτόμων απτών ψηφιακών εργαλείων	Πρώθηση της ανοικτής εκπαίδευσης και των καινοτόμων πρακτικών στην αγροτική επιχειρηματικότητα σε μια ψηφιακή εποχή- για την αξιολόγηση των χαρακτηριστικών της προσωπικότητας και την ανάπτυξη δεξιοτήτων στην αγροτική επιχειρηματικότητα	Νέοι (18-30 ετών), ιδίως από αγροτικές περιοχές	Σκοπός του παιχνιδιού είναι να δώσει τη δυνατότητα στους νέους να αναλογιστούν τις δεξιότητες και τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς τους για να προσδιορίσουν το ρόλο που μπορούν να διαδραματίσουν στην ίδρυση μιας ομάδας αγροτικής επιχειρηματικότητας.
Παιχνίδι στο διαδίκτυο και στα κινητά	EntrINNO Διαδραστική εφαρμογή ψηφιακού παιχνιδιού	Διαδραστικό ψηφιακό παιχνίδι, το οποίο θα είναι προσβάσιμο online και offline και θα μπορεί να	Αναπτύσσεται ένα διαδραστικό διαδικτυακό παιχνίδι, το οποίο εστιάζει κυρίως στην ενίσχυση των δεξιοτήτων των	Νεολαία	Εξοπλίστε τους ενήλικες εκπαιδευόμενους με επιχειρηματικότητα και καινοτομία, λήψη

		προσαρμοστεί σε διάφορα πλαίσια.	νέων πολιτών της ΕΕ, ενός κρίσιμου πληθυσμού μιας προοδευτικής, επιχειρηματικής και βασισμένης στην αγορά οικονομίας και κοινωνίας.		αποφάσεων, ψηφιακό γραμματισμό, επίλυση προβλημάτων και επικοινωνία.
--	--	----------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------

Βέλγιο

Περιβάλλον	ΕΡΓΑΛΕΙΑ	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΣΚΟΠΟΣ	ΧΡΗΣΤΕΣ	ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ/ΒΑΣΙΚΑ ΕΥΡΗΜΑΤΑ
Mcnsura Μάθετε& συνδεθείτε	https://www.mensura.be/en/learn-and-connect/training-courses/play-it-safe-game-based-learning-on-well-being-and-safety-at-work	Online παιχνίδι	Μάθηση με βάση το παιχνίδι μέσω PLAY. Η ΤΠ διδάσκει πρακτικές δεξιότητες με διαδραστικές προσομοιώσεις. Χρησιμοποιούν τεχνικές	εργαζόμενοι	Μέσω παιχνιδιών σε τάμπλετ, επιτραπέζιο υπολογιστή ή ακόμη και σε εικονική πραγματικότητα. Όλα διαθέσιμα σε περισσότερες από 20 γλώσσες

			<p>παιχνιδιών για να σας ενημερώσουν γρήγορα σχετικά με την πρόληψη και τις διαδικασίες ασφαλείας. Η μάθηση γίνεται διασκεδαστική, γεγονός που εξασφαλίζει ταχύτερη πρόσληψη της γνώσης. Οι χρήστες μαθαίνουν πώς να ενεργούν σε περίπτωση πυρκαγιάς, να παρέχουν πρώτες βοήθειες ή να χειρίζονται καταστάσεις ψυχοκοινωνικού κινδύνου στην εργασία.</p>		και προσαρμοσμένα στον τομέα και το περιβάλλον σας.
Way2Play	<p>https://way2play.eu/over-ons/</p>	Εργαλειοθήκη επιχειρηματικών παιχνιδιών	<p>Σε αυτό το ενημερωτικό και διαδραστικό εργαστήριο θα αποκτήσετε εικόνα των βασικών αρχών και της παιδαγωγικής δομής της μάθησης</p>	εταιρείες, οργανισμοί	

			με βάση τα παιχνίδια μέσα σε μισή ημέρα.		
Παιχνιδοποίηση της ψηφιακής μάθησης	https://gdl-project.eu/resources/		μεθοδολογία για τη χρήση παιχνοποιημένων διαδικτυακών πρακτικών από τους εκπαιδευτικούς δωρεάν διαδικτυακό μάθημα για δασκάλους, εκπαιδευτές και εκπαιδευτικούς, ιδίως της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Στόχος του είναι να ενισχύσει την κατανόηση και την αυτοπεποίθησή τους για τη χρήση της παιχνοποίησης στην ψηφιακή μάθηση, με απλό και πρακτικό τρόπο.		εργαλειοθήκη για τους εκπαιδευτικούς για την ενθάρρυνση της μάθησης με βάση το παιχνίδι
MOOC για εκπαιδευτικούς	https://www.pok.polini.it/courses	e-modules, μάθηση μέσω ενός συνδυασμού βίντεο,	ενσωμάτωση των παιχνιδιών στη	δάσκαλοι δάσκαλοι	Η δραστηριότητα περιλαμβάνει τη δημιουργία

		διαδραστικών δραστηριοτήτων και συζητήσεων, καθώς και ανταλλαγής πόρων.	διδασκαλία και τη μάθηση		ενός σχεδίου μαθήματος που περιλαμβάνει στοιχεία μάθησης με βάση το παιχνίδι και την τελική δραστηριότητα αξιολόγησης από ομοτίμους στο τέλος των ενοτήτων.
Δωμάτια απόδρασης (Ομιλητής, πρόγραμμα της ΕΕ)	https://speakerproject.eu/search-resources/?jsf=jet-engine&tax=search-resource-languages-sr:112	σενάρια, επίλυση αινιγμάτων, αποκωδικοποίηση	οι μαθητές θα αναπτύξουν τις δεξιότητες ανάγνωσης, γραφής, ακρόασης και ομιλίας στην ξένη γλώσσα λύνοντας γρίφους και προκλήσεις για να αποδράσουν από το δωμάτιο.	φοιτητές	Η εκμάθηση της γλώσσας είναι ένας κλάδος που απαιτεί τακτική εξάσκηση και εμπάθунση, επομένως τα δωμάτια απόδρασης είναι ένα τέλειο περιβάλλον για να το προκαλέσετε αυτό.
Δωμάτια απόδρασης (Steamer- πρόγραμμα της ΕΕ)	https://steamerproject.eu/escape-rooms/	αποκωδικοποίηση, γρίφοι, προκλήσεις, συμβουλές	παιδαγωγικοί πόροι για τη μάθηση STEAM στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση	καθηγητές, μαθητές	Οι νέοι στην Ευρώπη δεν είναι εφοδιασμένοι με τις βασικές δεξιότητες που απαιτούνται για πολλές πολύτιμες θέσεις εργασίας στη σημερινή μας οικονομία. Επομένως, είναι απαραίτητο να εργαστούμε για τη βελτίωση του επιπέδου των μαθητών της ΕΕ στο STEAM. Το έργο αυτό ενθαρρύνει την εμπλοκή και τα κίνητρα των μαθητών προσφέροντας καινοτόμους τρόπους μάθησης και εισάγει την έννοια των εκπαιδευτικών δωματίων διαφυγής/παιχνιδιών που

					μπορούν να διαδραματίσουν πολύ θετικό ρόλο στη βελτίωση της εκπαίδευσης γενικά και της μάθησης του STEAM ειδικότερα.
online παιχνίδι (Di-TO, έργο E+)	https://sites.google.com/view/di-to	παιχνίδια ρόλων, προσομοιώσεις, πειράματα	οι μαθητές λαμβάνουν μέρος σε ένα σοβαρό παιχνίδι που περιλαμβάνει στοιχεία παιχνιδιού ρόλων, προσομοιώσεις και οικονομικά πειράματα, εστιάζοντας στην κυκλική	φοιτητές	Οι μαθητές θα εξετάσουν τα σενάρια στα οποία μπορεί να εφαρμοστεί το μοντέλο της κυκλικής οικονομίας. Με αυτόν τον τρόπο υπάρχει καλύτερη κατανόηση για το πώς μπορεί να συμπεριληφθεί το μοντέλο της κυκλικής οικονομίας σε συγκεκριμένα παραδείγματα.
8 συνόψεις για έμπνευση & 12 σενάρια Escape Rooms (E+, ER-SE project)	https://er-se.eu/en/resources/	παιχνίδι ρόλων, σενάρια, πειράματα	Ο μαθητής εξετάζει το πακέτο ενότητας με τα σενάρια	φοιτητές, υποψήφιοι κοινωνικοί επιχειρηματίες	Ο πόρος παρέχει στους εκπαιδευτές των ΜΚΟ και άλλων οργανώσεων νεολαίας κατάλληλα και σύγχρονα εκπαιδευτικά εργαλεία για την κοινωνική επιχειρηματικότητα, τα οποία παράλληλα λαμβάνουν υπόψη όλες τις σύγχρονες ψηφιακές δυνατότητες και τις καινοτόμες εκπαιδευτικές διαδικασίες που είναι σε θέση να ενισχύσουν την απορρόφηση της σχετικής γνώσης, λειτουργώντας ως εκ τούτου ως ο κύριος καταλύτης στην έμπνευση των ανθρώπων να

					εφαρμόσουν την κοινωνική επιχειρηματικότητα.
--	--	--	--	--	----------------------------------------------

Συλλογή των σεναρίων για την ανάπτυξη των εργαλείων και των δραστηριοτήτων των παιχνιδοποιημένων εκπαιδευτικών πόρων που διδάσκουν και προωθούν την κοινωνική και οικολογική επιχειρηματικότητα στους νέους.

Όνομα: Υπολογίστε το σημείο νεκρού σημείου

Τύπος: Δραστηριότητα: Ψηφιακός εκπαιδευτικός πόρος & δραστηριότητα

Μορφή: Πλατφόρμα Moodle

Μέθοδοι: Επεξεργασία δεδομένων, Ανάλυση, Καταιγισμός ιδεών

Παιδαγωγικός στόχος:

Κατανόηση του σχεδιασμού μάρκετινγκ στο παράδειγμα της εξέτασης του δυναμικού της αγοράς ενός συγκεκριμένου προϊόντος σε σχέση με τις συνθήκες της επιχείρησης από το παράδειγμα.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

[Humana Nova](#)

Ο οργανισμός εργάζεται σε 3 τομείς: περιβάλλον, κοινωνικό περιβάλλον και οικονομία. Απασχολεί άτομα με αναπηρία και άλλα κοινωνικά αποκλεισμένα άτομα. Η εταιρεία παράγει ρούχα και υφάσματα μέσω επαναχρησιμοποίησης, επαναχρησιμοποίησης, ανακύκλωσης και άλλων βιώσιμων τεχνικών.

ΣΥΝΟΨΗ:

Οι συμμετέχοντες καλούνται να υπολογίσουν το σημείο νεκρού σημείου με βάση τους δεδομένους αριθμούς/ποσά.

Κατά την είσοδο σε μια συγκεκριμένη αγορά, έχει μεγάλη σημασία η αξιολόγηση των δυνατοτήτων πωλήσεων ενός νέου προϊόντος, δηλαδή η εκτίμηση της πιθανής υλοποίησης του νέου προϊόντος στην αγορά, και πιο συγκεκριμένα, το κατά πόσον το προϊόν είναι κερδοφόρο. Αν και πρόκειται για μια απαιτητική φάση του σχεδιασμού του μάρκετινγκ, με τη βοήθεια των συγκεκριμένων δεικτών, μπορείτε εύκολα να έχετε πρόσβαση στο διαδικτυακό εκπαιδευτικό παιχνίδι.

Μερικές από τις κύριες εξηγήσεις:

Τα σταθερά έξοδα είναι έξοδα που δεν αντιδρούν στην αύξηση ή τη μείωση του όγκου της επιχείρησης, όπως:

- μίσθωση επαγγελματικών χώρων,
- λογιστικές υπηρεσίες,
- διαφήμιση και προώθηση,
- ακαθάριστοι μισθοί μισθωτών κ.λπ.

Το μεταβλητό κόστος είναι το κόστος που μεταβάλλεται ανάλογα με τις μεταβολές του όγκου της επιχείρησης και ανά μονάδα απόδοσης παραμένει το ίδιο, όπως:

- πρώτες ύλες και συσκευασία,
- πηγές ενέργειας (ηλεκτρική ενέργεια, καύσιμα, νερό κ.λπ.),

- φόρος επί των κερδών.

Το σημείο νεκρού σημείου των πωλήσεων είναι ο όγκος των πωλήσεων στον οποίο τα συνολικά έσοδα ισούνται με το συνολικό κόστος. Η κερδοφόρα επιχείρηση, δηλαδή το κέρδος, πραγματοποιείται πάνω από αυτόν τον όγκο πωλήσεων. Ο όγκος πωλήσεων μέχρι το σημείο νεκρού σημείου οδηγεί σε ζημιολόγο επιχείρηση, επειδή το συνολικό κόστος είναι μεγαλύτερο από τα συνολικά έσοδα. Το σημείο νεκρού σημείου αναφέρεται συχνά ως σημείο νεκρού σημείου. Η ανάλυση αυτή είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για τους επιχειρηματίες - αρχάριους στην επιχειρηματική δραστηριότητα (start-ups).

Απαιτήσεις:

- Ετοιμάστε έναν πίνακα ή παρόμοιο χώρο με τα δεδομένα που σας δίνονται,
- Δώστε στους συμμετέχοντες σαφείς οδηγίες για το τι πρέπει να κάνουν,
- Αφήστε αρκετό χρόνο στους συμμετέχοντες να προετοιμαστούν, 5-10 λεπτά,
- Δημιουργήστε διαδικτυακό παιχνίδι με βάση τα δεδομένα που σας δίνονται.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Κατανόηση της σημασίας του σχεδιασμού μάρκετινγκ, έτσι ώστε όταν ο συμμετέχων εισάγει έναν συγκεκριμένο αριθμό τεμαχίων/ποσοτήτων, το κέρδος (ποσό) να αλλάζει (μπορεί να παρασχεθεί πίνακας Excel με τύπους),
- Κατανόηση του προγραμματισμού του όγκου πωλήσεων σε σχέση με τη δοκιμή του δυναμικού της αγοράς (σχέση μεταξύ τιμών, κόστους και όγκου πωλήσεων),
- Κυριαρχία σε μία συγκεκριμένη τεχνική εξέτασης της αγοράς/του επιχειρηματικού σχεδιασμού.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί ατομικά ή σε ζευγάρια/ομάδες (3-5 συμμετέχοντες).

Διάρκεια:

5-10 λεπτά για προετοιμασία

20-30 λεπτά για άσκηση

10-15 λεπτά για συζήτηση (αν είναι σε ζευγάρια).

Πηγές:

Το παράδειγμα αυτό δημιουργήθηκε με βάση τις ασκήσεις που το CDP "Globus" χρησιμοποιούσε για την προετοιμασία των εκπαιδευτικών του προγραμμάτων, και με βάση τα διαθέσιμα δεδομένα από πραγματική κοινωνική επιχείρηση, στην προκειμένη περίπτωση ένα εργαστήριο στο οποίο άτομα με αναπηρίες ασχολούνται με την κατασκευή διδακτικού υλικού από ανακυκλωμένο χαρτί.

1. Όγκος πωλήσεων	0	100	400	600	850	1000
2. Τιμή πώλησης	12	12	12	12	12	12
3. Συνολικό εισόδημα (1X2)	0	1200	4800	7200	10200	12000
4. Μεταβλητό κόστος ανά μονάδα προϊόντος	2	2	2	2	2	2
5. Συνολικό μεταβλητό κόστος (1X4)	0	200	800	1200	1700	2000

6. Συνολικό σταθερό κόστος	10000	10000	10000	10000	10000	10000
7. Συνολικό κόστος (5+6)	10000	10200	10800	11200	11700	12000
8. Κέρδος (3-7)	-10000	-9000	-6000	-4000	-1500	0

Αποτελέσματα της ανάλυσης νεκρού σημείου:

Το ποσοτικό όριο κερδοφορίας είναι 1.000 προϊόντα.

Το εργαστήριο πρέπει να παράγει 83,3 προϊόντα ανά μήνα.

Σε μία ημέρα, το εργαστήριο πρέπει να κατασκευάσει κατά μέσο όρο 3,7 προϊόντα.

Όνομα: Ηγεσία στην οικο-κοινωνική επιχειρηματικότητα

Τύπος: Τύπος: Ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο - online

Μορφή: JCloze

Μέθοδοι: Μαθαίνοντας για το θέμα της ηγεσίας μέσα από την εκμάθηση του κειμένου.

Παιδαγωγικός στόχος:

Κατανόηση του ρόλου της ηγεσίας στο ευρύτερο πλαίσιο της οργανωτικής διαχείρισης, με ιδιαίτερη έμφαση στη διαχείριση των αποβλήτων, με βάση ένα παράδειγμα στο οποίο οι συμμετέχοντες πρέπει να συμπληρώσουν τα κενά του κειμένου (εύκολα αναγνωρίσιμες λέξεις).

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

[Ekoopak d.o.o.](#) Η αποστολή της Ekoopak είναι να επιτρέψει την εκπλήρωση των νομικών υποχρεώσεων σύμφωνα με τον Κανονισμό για τη διαχείριση των συσκευασιών και των αποβλήτων συσκευασίας με το χαμηλότερο βιώσιμο κόστος για όλους τους πελάτες της και με τα μεγαλύτερα περιβαλλοντικά οφέλη για την Ομοσπονδία της Βοσνίας-Ερζεγοβίνης.

ΣΥΝΟΨΗ:

Η εργασία αποτελείται από 2 μέρη:

Η πρώτη εργασία για τους συμμετέχοντες/ουσες είναι να παρακολουθήσουν δύο βίντεο, το πρώτο από τα οποία αναφέρεται στην οργανωτική διοίκηση, προκειμένου να εξοικειωθούν με την ευρύτερη έννοια της διοίκησης.

Πρόταση για παρακολούθηση βίντεο: <https://www.youtube.com/watch?v=q6LMjurECZM>

Το δεύτερο βίντεο αφορά τη σωστή διαχείριση των αποβλήτων | Πώς η μείωση των αποβλήτων και η ανακύκλωση βοηθούν το περιβάλλον μας, πρόταση για το βίντεο: <https://www.youtube.com/watch?v=Qyu-fZ8BOnI>

2) Οι συμμετέχοντες λαμβάνουν ένα κείμενο με κενά πεδία που πρέπει να συμπληρώσουν. Οι λέξεις που λείπουν δεν είναι δύσκολο να συνδεθούν με το δεδομένο κείμενο και μικρές και κατάλληλες αποκλίσεις θα μπορούσαν να γίνουν αποδεκτές. Με βάση τις δεδομένες λέξεις, οι συμμετέχοντες πρέπει να αναγνωρίσουν ποιες πάνε πού και να τις τακτοποιήσουν κατάλληλα: περιβάλλον, κοινωνικό, δεδομένα, εταιρείες, σύμφωνα, οντότητες, εμπειρίες, τύποι, εγκατάσταση, διανέμεται, δραστηριότητες, πριν, σήμα, εταιρεία, χώρες, ποσό, προδιαγεγραμμένο.

Στη Βοσνία-Ερζεγοβίνη, δεν υπάρχουν επίσημα στοιχεία για την ποσότητα των συσκευασιών που διατίθενται στην αγορά, οπότε δεν μπορούμε να μιλήσουμε για ακριβή στοιχεία και ακριβείς

στατιστικές σχετικά με την ποσότητα των συσκευασιών που καταλήγουν ως απόβλητα, τη διάθεση ή την ανακύκλωσή τους, εκτός από το μέρος που αντιμετωπίζεται από τους φορείς διαχείρισης του συστήματος διαχείρισης συσκευασιών και αποβλήτων συσκευασίας.

Η "Ekorak" είναι μια εταιρεία που ιδρύθηκε από κορυφαίες τοπικές, περιφερειακές και πολυεθνικές εταιρείες που δραστηριοποιούνται στη Βοσνία-Ερζεγοβίνη, σύμφωνα με τις διατάξεις του εγχειριδίου κανόνων για τη διαχείριση των συσκευασιών και των αποβλήτων συσκευασίας που εγκρίθηκε από το Ομοσπονδιακό Υπουργείο Περιβάλλοντος και Τουρισμού. Αποστολή τους είναι η εκπλήρωση των στόχων ανακύκλωσης που προβλέπονται από το Ομοσπονδιακό Υπουργείο Περιβάλλοντος και Τουρισμού για λογαριασμό των επιχειρηματικών οντοτήτων, των κατασκευαστών, των εισαγωγέων και των διανομένων συσκευασμένων προϊόντων. Η "Ekorak" εργάζεται για λογαριασμό αυτών των επιχειρηματικών οντοτήτων σύμφωνα με την αρχή της διευρυμένης ευθύνης του παραγωγού.

Η στρατηγική της Ekorak βασίζεται σε:

- Εφαρμογή της νομοθεσίας για τις συσκευασίες και τα απόβλητα συσκευασίας σύμφωνα με τις βέλτιστες εμπειρίες και γνώσεις από την Ευρώπη και τον κόσμο,
- Δημιουργία και ανάπτυξη ενός αποτελεσματικού ολοκληρωμένου συστήματος για τη διαχείριση των συσκευασιών και των αποβλήτων συσκευασίας για όλους τους τύπους αποβλήτων συσκευασίας: γυαλί, χαρτί, μέταλλο, πλαστικό, ξύλο,
- Η χρήση των υφιστάμενων κοινοτικών δυνατοτήτων για τη δημιουργία του συστήματος και η περαιτέρω ανάπτυξή τους με την ανάπτυξη του συστήματος.

Μία από τις αρχές της Ekorak είναι η μη κερδοσκοπική λειτουργία, πράγμα που σημαίνει ότι πρόθεση του ιδιοκτήτη είναι να μην αποκομίσει κέρδος από τις δραστηριότητες της εταιρείας. Το κέρδος που προκύπτει στο τέλος της χρήσης δεν διανέμεται στους ιδιοκτήτες, αλλά επανεπενδύεται στις δραστηριότητες του φορέα.

Η Ekorak είναι η μόνη στη Βοσνία-Ερζεγοβίνη που έχει το δικαίωμα να απονέμει το διεθνώς προστατευόμενο σήμα "Green Dot" σε εταιρείες που διαχειρίζονται υπεύθυνα τα απόβλητα συσκευασίας τους.

Η υπευθυνότητα απέναντι στο περιβάλλον εκφράζεται επίσης με τη φροντίδα της συσκευασίας των προϊόντων που αγοράζουμε καθημερινά. Γι' αυτό είναι σημαντικό να ελέγχετε πριν από την αγορά αν το προϊόν φέρει την ένδειξη "Πράσινη κουκίδα".

Η "Πράσινη κουκίδα" είναι ένα διεθνώς προστατευόμενο σύμβολο που χρησιμοποιείται για τη σήμανση της συσκευασίας προϊόντων. Πρόκειται για ένα σύμβολο που δείχνει ότι η εταιρεία που το χρησιμοποιεί συμμετέχει στο σύστημα ανακύκλωσης αποβλήτων συσκευασίας. Αποτελεί ένδειξη της κοινωνικής ευθύνης των εταιρειών που συμβάλλουν οικονομικά στην καθιέρωση και ανάπτυξη ενός αποτελεσματικού, διαφανούς και βιώσιμου συστήματος συλλογής και ανακύκλωσης αποβλήτων συσκευασίας.

Το εμπορικό σήμα "Green Dot" είναι καταχωρισμένο σε περισσότερες από 170 χώρες και θεωρείται το πιο προστατευόμενο εμπορικό σήμα στον κόσμο.

Απαιτήσεις:

- Ετοιμάστε έναν πίνακα ή παρόμοιο χώρο με το συγκεκριμένο κείμενο,

- Δημιουργήστε διαδικτυακό παιχνίδι με βάση τα δεδομένα που σας δίνονται,
- Δώστε στους συμμετέχοντες σαφείς οδηγίες για το τι πρέπει να κάνουν,
- Αφήστε αρκετό χρόνο στους συμμετέχοντες να προετοιμαστούν, 5-10 λεπτά.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Εξοικείωση με τα βασικά χαρακτηριστικά της οργανωτικής διαχείρισης,
- Κατανόηση της σημασίας της διαχείρισης των αποβλήτων στο περιβάλλον,
- Μάθηση για την οικο-κοινωνική ηγεσία μέσω της εκμάθησης κειμένου για το θέμα αυτό.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί ατομικά ή σε ζευγάρια/ομάδες.

Διάρκεια:

5-10 λεπτά για προετοιμασία

10 λεπτά για παρακολούθηση βίντεο

30-45 λεπτά για άσκηση/παιχνίδι

10-15 λεπτά για συζήτηση (αν είναι σε ζευγάρια).

Πηγές:

<https://www.ekopak.ba/>

<https://www.zelenatacka.ba/>

Όνομα: PR για κοινωνικές επιχειρήσεις

Τύπος: Δραστηριότητα: Ψηφιακός εκπαιδευτικός πόρος & δραστηριότητα

Μορφή: JQuiz ή Kahoot

Μέθοδοι: Υιοθέτηση πληροφοριών- Καταιγισμός ιδεών

Παιδαγωγικός στόχος:

Οι συμμετέχοντες αποκτούν γνώσεις σχετικά με τις δημόσιες σχέσεις, με ιδιαίτερη έμφαση στον κοινωνικό και περιβαλλοντικό αντίκτυπο, με βάση προετοιμασμένο υλικό και κουίζ.

Έμπνευση:

[H Yulu PR](https://yulupr.com/melissa-orozco/) είναι ένα πρακτορείο κοινωνικών και περιβαλλοντικών σχέσεων που χρησιμοποιεί τα εργαλεία της επικοινωνίας για να προωθήσει τη θετική αλλαγή. Μια βραβευμένη εταιρεία επικοινωνιών κοινωνικού και περιβαλλοντικού αντίκτυπου που ιδρύθηκε με βάση την αρχή της ηγεσίας με αντίκτυπο για να αφηγείται ιστορίες που έχουν σημασία. Web: <https://yulupr.com/melissa-orozco/>

ΣΥΝΟΨΗ:

1. Βήμα: Μέσω του περιεχομένου της παρουσίασης ppt, οι συμμετέχοντες εισάγονται στην έννοια και τα χαρακτηριστικά των δημοσίων σχέσεων στο πλαίσιο των κοινωνικά και

περιβαλλοντικά υπεύθυνων επιχειρήσεων. Προτεινόμενο περιεχόμενο (εν μέρει ή στο σύνολό του): <https://www.slideshare.net/yulupr/impact-storytelling-pr-for-social-enterprises>

2. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες αποκτούν πρόσβαση σε ένα κουίζ στη συσκευή ή τον υπολογιστή τους χρησιμοποιώντας έναν σύνδεσμο πρόσβασης ή έναν κωδικό και μπορούν να προσεγγίσουν το κουίζ (σημειώνοντας τις σωστές απαντήσεις):
- 1. Οι δημόσιες σχέσεις σχετίζονται με:**
 - a) Μη κερδοσκοπικοί οργανισμοί
 - b) Κερδοσκοπικοί οργανισμοί
 - c) Όλοι οι τύποι οργανισμών που θέλουν να αναπτύξουν θετικές σχέσεις μεταξύ επιχειρήσεων και κοινού.
 - 2. Οι δημόσιες σχέσεις αφορούν την επικοινωνία και τις σχέσεις με:**
 - a) Κυβερνητικά όργανα
 - b) Ιδιωτικές εταιρείες
 - c) Ευρύτερο κοινό, συμπεριλαμβανομένων των προαναφερθέντων.
 - 3. Ποιος είναι ο κύριος σκοπός της δημόσιας σχέσης;**
 - a) Πώληση του προϊόντος
 - b) Επικοινωνία με όλα τα ενδιαφερόμενα μέρη
 - c) Ανάπτυξη στρατηγικού σχεδίου.
 - 4. Η ανάλυση των δημόσιων σχέσεων συχνά περιλαμβάνει:**
 - a) Έλεγχος επικοινωνίας
 - b) Στρατηγική επικοινωνίας
 - c) Κατάλογος επαφών με τα μέσα ενημέρωσης.
 - 5. Ποιο κριτήριο αναμένετε να είναι το πιο σημαντικό στα μηνύματα που διανέμονται για τις δημόσιες σχέσεις;**
 - a) Επικαιρότητα
 - b) Επιπτώσεις
 - c) Λήξη.
 - 6. Τα δύο πιο σημαντικά χαρακτηριστικά των δημόσιων σχέσεων είναι:**
 - a) Αποστολή και όραμα της εταιρείας
 - b) Δεξιότητες ομιλίας και γραφής
 - c) Αξιοπιστία και επάρκεια.

7. Η δημοσιότητα βασίζεται στη χορηγία:

- a) Αλήθεια
- b) Ψευδές
- c) Μερικές φορές.

8) Ποιο από τα παρακάτω δεν αποτελεί μέρος των βασικών αξιών των δημόσιων σχέσεων, ιδίως στις κοινωνικές επιχειρήσεις:

- α) Γνώση
- β) Ειλικρίνεια
- γ) Κέρδη.

9) Η διαδικασία εντοπισμού των κοινών που εμπλέκονται και επηρεάζονται από μια δημόσια σχέση είναι:

- α) Ανάλυση των ενδιαφερομένων μερών
- β) Ομάδες εστίασης
- γ) Έρευνα.

10) Η πιο σημαντική φάση για την ανάπτυξη ενός σχεδίου επικοινωνίας είναι:

- α) Προϋπολογισμός
- β) Μήνυμα
- γ) Έρευνα.

Απαιτήσεις:

- Παροχή εισαγωγικού περιεχομένου για την εξοικείωση των συμμετεχόντων με το θέμα,
- Δημιουργήστε ένα κουίζ εύκολα προσβάσιμο,
- Εξασφαλίστε την πρόσβαση στο κουίζ.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Απόκτηση/βελτίωση γνώσεων για τις δημόσιες σχέσεις στο πλαίσιο των κοινωνικών επιχειρήσεων,
- Αναγνωρίζοντας τον κοινωνικό ρόλο των δημοσίων σχέσεων,
- Κατανόηση του σκοπού και των εργαλείων του σχεδιασμού των δημοσίων σχέσεων.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί μεμονωμένα.

Διάρκεια:

10 λεπτά για το εισαγωγικό ppt

20-30 λεπτά για το παιχνίδι.

Πηγές:

Με κίνητρο το https://www2.tesu.edu/tecep_desc/COM-210.pdf και κάποια άρθρα σχετικά με το θέμα.

Όνομα: "Ο χρόνος είναι χρήμα"

Τύπος: Τύπος: Ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο - **online**

Μορφή: JCross

Μέθοδοι: Συγκέντρωση πληροφοριών, επίλυση του σταυρόλεξου

Παιδαγωγικός στόχος:

Με βάση ορισμένες υποδείξεις, οι συμμετέχοντες αναγνωρίζουν τα βασικά χαρακτηριστικά και στοιχεία της διαχείρισης του χρόνου. Η όλη διαδικασία πραγματοποιείται με ενδιαφέροντα τρόπο μέσω ενός σταυρόλεξου.

Έμπνευση:

[To Cluster for eco-social innovations and development CEDRA Split](#) είναι μια ένωση που ιδρύθηκε το 2013 και δραστηριοποιείται στον τομέα της προώθησης της κοινωνικής επιχειρηματικότητας, της βιώσιμης ανάπτυξης και των κοινωνικών καινοτομιών. Η ένωση έχει εμπειρία στην προετοιμασία, την καθοδήγηση, την υλοποίηση και τη διοικητική διαχείριση έργων που χρηματοδοτούνται από εθνικές, ενωσιακές και άλλες πηγές, ενώ τα έργα υλοποιούνται μέσω της συνεργασίας του δημόσιου, του ιδιωτικού και του πολιτικού τομέα.

ΣΥΝΟΨΗ:

Στο βήμα 1 οι συμμετέχοντες πρέπει να δουν μια εικόνα που απεικονίζει όλες τις λέξεις-κλειδιά του σταυρόλεξου.

Το δεύτερο βήμα - οι συμμετέχοντες προσεγγίζουν το σταυρόλεξο με υποδείξεις που μπορούν να τους βοηθήσουν να λύσουν το σταυρόλεξο.

Προτάσεις για υποδείξεις:

Μία από τις κύριες μετρήσεις των στόχων λέει ότι οι στόχοι πρέπει να είναι χρονικά περιορισμένοι. Για ποιο πλέγμα πρόκειται; SMART

Ο κατάλογος των θεμάτων που έχουν προγραμματιστεί ή πρόκειται να καλυφθούν κατά τη συνεδρίαση είναι; ΗΜΕΡΗΣΙΑ ΔΙΑΤΑΞΗ

Το να κάνετε περισσότερα από ένα πράγματα ταυτόχρονα ονομάζεται; MULTI-TASKING

Μια γραπτή λίστα που χρησιμεύει ως ένα είδος κατευθυντήριας γραμμής για το τι πρέπει να κάνετε τις επόμενες 24 ώρες. ΛΙΣΤΑ ΔΟΥΛΕΙΩΝ

Η διαδικασία καθορισμού της σημασίας των εργασιών, η σύγκρισή τους μεταξύ τους και η διευθέτησή τους ώστε να επιτευχθούν οι στόχοι με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο είναι; ΙΕΡΑΡΧΗΣΗ ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΩΝ

Η ανάθεση αρμοδιοτήτων σε άλλα άτομα που είναι εξειδικευμένα για αυτά τα καθήκοντα, προκειμένου να γίνει η δουλειά με τον πιο αποτελεσματικό και παραγωγικό τρόπο, είναι? ΑΝΑΘΕΣΗ

Δωρεάν πρότυπα παζλ: https://wordmint.com/public_puzzles

Παράδειγμα: https://www.educaplay.com/printablegame/5484995-puzzle_time_management.html

Απαιτήσεις:

- Προετοιμάστε τις κατάλληλες οδηγίες για τους συμμετέχοντες,
- Προετοιμάστε την κατάλληλη φωτογραφία με εικόνες,
- Δημιουργήστε ένα δίκτυο διασυνδεδεμένων λέξεων,
- Ετοιμάστε σταυρόλεξο,
- Παρέχετε στους συμμετέχοντες πρόσβαση και συμβουλές που οδηγούν στην κατάλληλη λέξη.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Οι συμμετέχοντες εξοικειώνονται με τα βασικά χαρακτηριστικά και στοιχεία της διαχείρισης του χρόνου,
- Ενθάρρυνση των συμμετεχόντων να σκεφτούν και να μελετήσουν τη διαχείριση του χρόνου.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί ατομικά ή σε ομάδες/ζευγάρια (2-3 άτομα).

Διάρκεια:

5 λεπτά για την προετοιμασία

30-45 λεπτά για παιχνίδι

10 λεπτά για συζήτηση (προαιρετικά).

Πηγές:

Η ιδέα υποκινείται από παραδείγματα όπως: https://www.educaplay.com/printablegame/5484995-puzzle_time_management.html

Όνομα: Επιχειρήσεις μέσα από ηθικούς φακούς

Τύπος: Ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο - ψηφιακό εκπαιδευτικό δωμάτιο απόδρασης

Μορφή: PowerPoint

Μέθοδοι: Καταιγισμός ιδεών, εκπαίδευση με παιχνίδια ρόλων, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων, κριτική σκέψη.

Παιδαγωγικός στόχος:

Στους συμμετέχοντες δίνονται 3 συγκεκριμένα σενάρια επιχειρηματικών καταστάσεων (3 αίθουσες) για την εξέταση της ηθικής σκέψης. Θα πρέπει να εξετάσουν τον πιθανό ρόλο τους ως υπεύθυνου σε συγκεκριμένες περιπτώσεις. Στη συνέχεια, πρέπει να περάσουν από γρήγορες δοκιμασίες ηθικής προκειμένου να βγουν από τα δωμάτια.

Ο κύριος στόχος είναι να κατανοηθούν βασικά ηθικά ζητήματα σε συγκεκριμένες καταστάσεις και να συνειδητοποιηθεί η σημασία της επιχειρηματικής δράσης με ηθικό τρόπο.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

EkoNest - Βοηθήστε τους πελάτες να συμβάλλουν σε έναν καθαρό και υγιή πλανήτη. Διεξάγουν τις 49 δραστηριότητές τους με περιβαλλοντικά υπεύθυνο, κοινωνικά υπεύθυνο και ηθικό τρόπο, θέτοντας το περιβάλλον στο επίκεντρο των πάντων.

ΣΥΝΟΨΗ:

Τρεις νέοι θέλουν να γίνουν επιχειρηματίες. Έκαναν αίτηση στο πρόγραμμα, το οποίο περιλαμβάνει, μεταξύ άλλων, οικονομική υποστήριξη. Το αν θα λάβουν οικονομική στήριξη εξαρτάται από το αν παρακολούθησαν όλες τις ενότητες και αν ολοκλήρωσαν τα τεστ επαλήθευσης των γνώσεων. Απομένει να περάσουν τις εξετάσεις επιχειρηματικής δεοντολογίας. Καθήκον τους είναι να εισέλθουν σε ένα δωμάτιο μέσω ενός διαδικτυακού παιχνιδιού, όπου θα λάβουν υπόψη τους συγκεκριμένες επιχειρηματικές περιπτώσεις.

Επιχειρηματική περίπτωση 1: Ένας εργαζόμενος σε μια εταιρεία που λειτουργεί με επιτυχία εδώ και 10 χρόνια ανακαλύπτει ότι ένα νέο προϊόν - το γάλα - έχει αρνητικές επιπτώσεις στην υγεία ενός μέρους των πελατών. Το προϊόν αυτό ήταν πρόσφατα το πιο περιζήτητο. Ο εργαζόμενος το αναφέρει στον διευθυντή. Εάν ο διευθυντής αποφασίσει να αποσύρει το προϊόν προκειμένου να επανεξετάσει και ενδεχομένως να επιλύσει προβλήματα που σχετίζονται με το προϊόν, αυτό θα έχει αρνητικές επιπτώσεις στα κέρδη της εταιρείας και θα θέσει σε κίνδυνο την επιχείρηση.

Επιχειρηματική περίπτωση 2: Η εταιρεία θέλει να ξεκινήσει ένα νέο είδος παραγωγής σε μια περιοχή όπου η παραγωγή αυτή θα μπορούσε να οδηγήσει στην καταστροφή ενός ζωικού είδους. Καθώς η εταιρεία αντιμετωπίζει οικονομικές δυσκολίες, οι αναλύσεις έδειξαν ότι υπάρχει μεγάλη ζήτηση για το προϊόν στην αγορά και ότι ακριβώς μια τέτοια παραγωγή θα μπορούσε να οδηγήσει σε νέα έσοδα και βελτίωση της επιχείρησης.

Επιχειρηματική περίπτωση 3: Ένας μακροχρόνια εργαζόμενος τραυματίζεται στην εργασία του, γι' αυτό και πρέπει να πάρει αναρρωτική άδεια. Κατά τη διάρκεια των εξετάσεων, διαπιστώνεται ότι η υγεία του εργαζομένου απειλείται σοβαρά και η αιτία είναι πιθανότατα η εργασία με ουσίες που έχουν αρνητικές επιπτώσεις στην ανθρώπινη υγεία. Καθώς περνάει ο καιρός, γίνεται σαφές ότι η ανάρρωση θα είναι μακρά. Ο διευθυντής πρέπει να λάβει απόφαση για το αν θα συνεχίσει τη συμβατική σχέση, διότι στη θέση αυτή χρειάζεται άλλος εργαζόμενος που να μπορεί να εκτελέσει τα απαραίτητα καθήκοντα.

Αφού εξοικειωθούν με τα σενάρια, οι συμμετέχοντες σκέφτονται για 5 λεπτά ο καθένας για το πώς θα ενεργούσαν σε συγκεκριμένες καταστάσεις αν ήταν στη θέση των διευθυντών/διευθυντών. Για να βγουν από την αίθουσα πρέπει να περάσουν γρήγορα τεστ δεοντολογίας.

Στο τέλος, οι συμμετέχοντες μπορούν να συζητήσουν ορισμένες καταστάσεις, δηλαδή ενέργειες και τι έμαθαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Απαιτήσεις:

- Για να προετοιμάσετε μια σκηνή με επιχειρηματικές περιπτώσεις,
- Για να μπορέσει ο συμμετέχων να εισέλθει στα δωμάτια,

- Να εξασφαλιστεί αρκετός χρόνος για την εξοικείωση των συμμετεχόντων με τις επιχειρηματικές περιπτώσεις,
- Για την προετοιμασία γρήγορων ηθικών δοκιμασιών.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Γενική κατανόηση της ηθικής στις επιχειρήσεις,
- Γνώσεις σχετικά με τη λήψη ηθικών αποφάσεων στο πλαίσιο συγκεκριμένων επιχειρηματικών καταστάσεων.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Το παιχνίδι προορίζεται για τρία άτομα.

Διάρκεια:

5-10 λεπτά για την εισαγωγή των σεναρίων

20-30 λεπτά για το παιχνίδι

10-15 λεπτά για συζήτηση

Πηγές:

Αρχική ιδέα (CDP "Globus").

Όνομα: [Οικολογική ευθύνη + Διαχείριση πόρων]

Τύπος: που βασίζεται σε στατιστικές **διαφορές, οι οποίες ενθαρρύνουν την πρόοδο στις πράσινες τεχνολογίες και πολιτικές.**

Μορφή: Web / Mobile based app

Μέθοδοι: Μέθοδοι: Μάθηση βασισμένη σε παιχνίδι με τη χρήση τεχνικών εφαρμογής παρόμοιες με την εφαρμογή παρακολούθησης φυσικής κατάστασης ή στατιστικών στοιχείων. Ενθαρρύνει τους χρήστες να εκτελούν „πράσινες“ ενέργειες χρησιμοποιώντας σύστημα πόντων ανταμοιβής που μπορούν αργότερα να εξαργυρωθούν για αποζημιώσεις στην πραγματική ζωή.

Παιδαγωγικός στόχος:

Ο παιδαγωγικός στόχος των αντισταθμιστικών δικαιωμάτων άνθρακα είναι η ευαισθητοποίηση και η κατανόηση των επιπτώσεων των ανθρώπινων δραστηριοτήτων στο περιβάλλον και της σημασίας της μείωσης των εκπομπών διοξειδίου του άνθρακα για τον μετριασμό των επιπτώσεων της κλιματικής αλλαγής. Οι αντισταθμίσεις άνθρακα μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλείο για την εκπαίδευση των ανθρώπων σχετικά με την έννοια του αποτυπώματος άνθρακα και τους τρόπους αντιστάθμισης των εκπομπών που δεν μπορούν να αποφευχθούν. Ο στόχος είναι να ενθαρρυνθούν τα άτομα, οι οργανισμοί και οι κυβερνήσεις να αναλάβουν την ευθύνη για τις εκπομπές διοξειδίου του άνθρακα και να λάβουν μέτρα για τη μείωση των επιπτώσεών τους στο περιβάλλον.

Με τη διδασκαλία σχετικά με τα αντισταθμιστικά στοιχεία άνθρακα, οι άνθρωποι μπορούν να μάθουν πώς να υπολογίζουν το αποτύπωμα άνθρακα τους, να κατανοήσουν τα οφέλη των αντισταθμιστικών στοιχείων άνθρακα και να αποκτήσουν μεγαλύτερη περιβαλλοντική συνείδηση. Ο

παιδαγωγικός στόχος είναι η παροχή πληροφοριών και πηγών που μπορούν να βοηθήσουν τους ανθρώπους να λάβουν τεκμηριωμένες αποφάσεις σχετικά με τις ενέργειές τους και να συμβάλουν στην παγκόσμια προσπάθεια για τη μείωση των εκπομπών αερίων του θερμοκηπίου.

Ο παιδαγωγικός στόχος των αντισταθμίσεων άνθρακα είναι να ενδυναμώσει τα άτομα να αναλάβουν δράση για να μειώσουν το αποτύπωμα άνθρακα και να κάνουν βιώσιμες επιλογές που συμβάλλουν στην προστασία του πλανήτη για τις μελλοντικές γενιές.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

Fietspunten - Σύλλογος με κοινωνική δραστηριότητα στο Βέλγιο. Τα σημεία ποδηλάτων ενθαρρύνουν τη χρήση των ποδηλάτων σε συνδυασμό με τις δημόσιες συγκοινωνίες, όπως οι σιδηροδρομικοί σταθμοί. Διαχειρίζονται από τα μέλη τους, τα οποία είναι υπεύθυνα για τη συντήρηση των ποδηλάτων στους σιδηροδρομικούς σταθμούς και για τη μίσθωση ποδηλάτων για εταιρείες, τοπικές αρχές ή ιδιώτες. Πρόκειται για κοινωνικές επιχειρήσεις με έμφαση στη βιώσιμη κινητικότητα με ποδήλατο.

EkoNest - Μικρομεσαία επιχείρηση (οικογενειακή επιχείρηση με γυναικεία ηγεσία) στην Κύπρο που βοηθά τους πελάτες να συμβάλλουν σε έναν καθαρό και υγιή πλανήτη. Διεξάγουν την επιχείρησή τους με περιβαλλοντικά υπεύθυνο, κοινωνικά υπεύθυνο και ηθικό τρόπο, θέτοντας το περιβάλλον στο επίκεντρο των πάντων.

Ecosia - Κοινωνική επιχείρηση, μια πράσινη νεοφυής επιχείρηση από το Βερολίνο, που ιδρύθηκε το 2009. Η εταιρεία δωρίζει το 80% ή περισσότερο των κερδών της σε μη κερδοσκοπικούς οργανισμούς που επικεντρώνονται στην αναδάσωση. Χρησιμοποιεί τα παραγόμενα χρήματα από τις διαφημίσεις για τη φύτευση δέντρων για το περιβάλλον. Μέχρι στιγμής, έχουν φυτέψει πάνω από 100 εκατομμύρια δέντρα και αυτή τη στιγμή έχουν περίπου 7 εκατομμύρια χρήστες.

Ευρωπαϊκό Σύμφωνο για το Κλίμα - Το Ευρωπαϊκό Σύμφωνο για το Κλίμα για τα Πράσινα Κτίρια είναι μια πρωτοβουλία που ξεκίνησε από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή για τη στήριξη της ανακαίνισης των κτιρίων στην Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΕ), ώστε να γίνουν πιο ενεργειακά αποδοτικά και φιλικά προς το περιβάλλον. Στόχος του συμφώνου είναι η μείωση του αποτυπώματος άνθρακα των κτιρίων και η συμβολή στον στόχο της ΕΕ για κλιματική ουδετερότητα έως το 2050.

Παγκόσμιο Οικονομικό Φόρουμ - Το Παγκόσμιο Οικονομικό Φόρουμ (WEF) είναι ένας μη κερδοσκοπικός οργανισμός που συγκεντρώνει ηγέτες από τις επιχειρήσεις, την κυβέρνηση και την κοινωνία των πολιτών για την αντιμετώπιση των παγκόσμιων προκλήσεων. Μία από τις κύριες ιδέες που προωθεί το WEF είναι η έννοια της "καθαρής μηδενικής διαβίωσης", η οποία περιλαμβάνει τη μείωση του αποτυπώματος άνθρακα όσο το δυνατόν περισσότερο και στη συνέχεια την αντιστάθμιση των εναπομεινάντων εκπομπών μέσω συστημάτων αντιστάθμισης εκπομπών διοξειδίου του άνθρακα

ΣΥΝΟΨΗ:

Βήμα 1: Υπολογίστε το ανθρακικό σας αποτύπωμα

Σε αυτό το βήμα, ο παίκτης υπολογίζει το τρέχον αποτύπωμα άνθρακα. Αυτό μπορεί να γίνει μέσω μιας ηλεκτρονικής αριθμομηχανής ή απαντώντας σε μια σειρά ερωτήσεων σχετικά με τις καθημερινές του συνήθειες. Ο παίκτης θα πρέπει να επιδιώκει να απαντάει με ειλικρίνεια για να έχει μια ακριβή εκτίμηση των εκπομπών διοξειδίου του άνθρακα.

Βήμα 2: Ορισμός στόχου μείωσης

Σε αυτό το βήμα, ο παίκτης θέτει έναν στόχο μείωσης του αποτυπώματος άνθρακα. Ο στόχος θα πρέπει να είναι προκλητικός αλλά εφικτός. Ο παίκτης θα πρέπει να στοχεύει στη μείωση των εκπομπών διοξειδίου του άνθρακα κατά ένα συγκεκριμένο ποσοστό εντός συγκεκριμένου χρονικού πλαισίου.

Βήμα 3: Προσδιορισμός τομέων για τη μείωση των εκπομπών διοξειδίου του άνθρακα

Σε αυτό το βήμα, ο παίκτης εντοπίζει τους τομείς στους οποίους μπορεί να μειώσει τις εκπομπές διοξειδίου του άνθρακα. Αυτό θα μπορούσε να περιλαμβάνει την αλλαγή της διατροφής του, τη μείωση της κατανάλωσης ενέργειας ή τη χρήση πιο βιώσιμων επιλογών μεταφοράς. Ο παίκτης θα πρέπει να επιδιώξει να εντοπίσει τουλάχιστον τρεις τομείς στους οποίους μπορεί να κάνει αλλαγές.

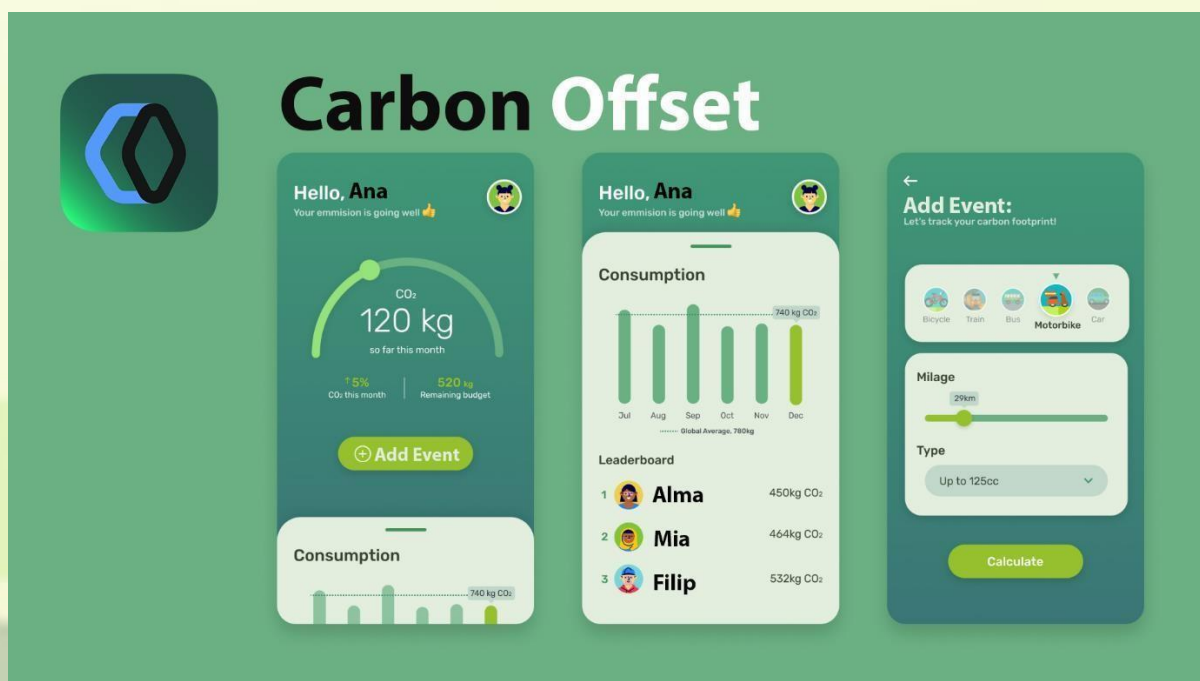
Βήμα 4: Αναλάβετε δράση

Σε αυτό το βήμα, ο παίκτης αναλαμβάνει δράση για τη μείωση των εκπομπών διοξειδίου του άνθρακα. Αυτό θα μπορούσε να περιλαμβάνει τη μετάβαση σε χορτοφαγική διατροφή, τη χρήση δημόσιων μέσων μεταφοράς ή την εγκατάσταση ενεργειακά αποδοτικών συσκευών. Ο παίκτης θα πρέπει να επιδιώξει να κάνει αλλαγές που ταιριάζουν με τον τρόπο ζωής και τον προϋπολογισμό του.

Βήμα 5: Παρακολουθήστε την πρόοδο και γιορτάστε την επιτυχία

Σε αυτό το τελικό βήμα, ο παίκτης παρακολουθεί την πρόδό του προς τον στόχο μείωσης του άνθρακα. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν μια εφαρμογή παρακολούθησης του άνθρακα ή ένα λογιστικό φύλλο για να παρακολουθούν τις εκπομπές τους. Εάν ο παίκτης επιτύχει τον στόχο μείωσης των εκπομπών του, μπορεί να γιορτάσει την επιτυχία του και να θέσει έναν νέο, πιο φιλόδοξο στόχο.

Συνολικά, το παιχνίδι ενθαρρύνει τους παίκτες να αναλάβουν δράση για να μειώσουν τις εκπομπές διοξειδίου του άνθρακα και να επηρεάσουν θετικά το περιβάλλον. Βοηθά επίσης στην ευαισθητοποίηση σχετικά με τη σημασία της ατομικής δράσης για την καταπολέμηση της κλιματικής αλλαγής.



Απαιτήσεις:

1. Ακριβής υπολογισμός του αποτυπώματος άνθρακα: Ο χρήστης της εφαρμογής θα πρέπει να υπολογίζει με ακρίβεια το αποτύπωμα άνθρακα χρησιμοποιώντας την αριθμομηχανή αποτυπώματος άνθρακα της εφαρμογής ή εισάγοντας ακριβείς πληροφορίες σχετικά με τις καθημερινές του συνήθειες.
2. Θέστε ρεαλιστικούς στόχους μείωσης του διοξειδίου του άνθρακα: Ο χρήστης της εφαρμογής θα πρέπει να θέσει ρεαλιστικούς στόχους μείωσης του άνθρακα, οι οποίοι να είναι προκλητικοί αλλά εφικτοί εντός συγκεκριμένου χρονικού πλαισίου.
3. Προσδιορισμός περιοχών για τη μείωση των εκπομπών διοξειδίου του άνθρακα: Ο χρήστης της εφαρμογής θα πρέπει να εντοπίσει τους τομείς στους οποίους μπορεί να μειώσει τις εκπομπές διοξειδίου του άνθρακα, όπως οι μεταφορές, η κατανάλωση ενέργειας και οι επιλογές τροφίμων.
4. Ανάλυση δράσης για τη μείωση των εκπομπών διοξειδίου του άνθρακα: Ο χρήστης της εφαρμογής θα πρέπει να αναλάβει δράση για τη μείωση των εκπομπών διοξειδίου του άνθρακα, όπως η χρήση δημόσιων συγκοινωνιών, η μετάβαση σε φυτική διατροφή και η μείωση της κατανάλωσης ενέργειας στο σπίτι του.
5. Παρακολουθήστε την πρόοδο και γιορτάστε την επιτυχία: Ο χρήστης της εφαρμογής θα πρέπει να παρακολουθεί την πρόοδό του προς τους στόχους μείωσης των εκπομπών διοξειδίου του άνθρακα και να γιορτάζει τις επιτυχίες του στην πορεία.
6. Μοιραστείτε την πρόοδο με άλλους και ανταγωνίστε: Ο χρήστης της εφαρμογής μπορεί να μοιραστεί την πρόοδό του με τους φίλους και την οικογένειά του για να ενθαρρύνει και να ανταγωνιστεί τους άλλους να κάνουν αλλαγές και να μειώσουν την εκπομπή διοξειδίου του άνθρακα.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

1. Περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση: Οι παίκτες μπορούν να αποκτήσουν βαθύτερη κατανόηση των περιβαλλοντικών επιπτώσεων των καθημερινών τους συνηθειών και να μάθουν για βιώσιμες πρακτικές που μπορούν να βοηθήσουν στη μείωση του αποτυπώματος άνθρακα.
2. Επίλυση προβλημάτων: Οι παίκτες μπορούν να μάθουν πώς να εντοπίζουν τους τομείς στους οποίους μπορούν να μειώσουν τις εκπομπές διοξειδίου του άνθρακα και να αναπτύξουν στρατηγικές για την υλοποίηση αυτών των αλλαγών.
3. Καθορισμός στόχων: Οι παίκτες μπορούν να μάθουν πώς να θέτουν ρεαλιστικούς στόχους μείωσης των εκπομπών διοξειδίου του άνθρακα και να αναπτύξουν ένα σχέδιο για την επίτευξή τους.
4. Ανάλυση δεδομένων: Οι παίκτες μπορούν να μάθουν πώς να χρησιμοποιούν δεδομένα για να παρακολουθούν το αποτύπωμα άνθρακα και να παρακολουθούν την πρόοδό τους προς τους στόχους τους για τη μείωση του άνθρακα.
5. Συνεργασία και επικοινωνία: Οι παίκτες μπορούν να μάθουν πώς να συνεργάζονται με άλλους, να μοιράζονται ιδέες και να επικοινωνούν την πρόοδό τους προς τη μείωση του ανθρακικού τους αποτυπώματος.

Συνολικά, το παιχνίδι μείωσης των εκπομπών διοξειδίου του άνθρακα μπορεί να βοηθήσει τους παίκτες να αναπτύξουν μια σειρά από ικανότητες που είναι πολύτιμες τόσο σε προσωπικό όσο και σε επαγγελματικό επίπεδο.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Ένας μοναδικός συμμετέχων παίζει και συλλέγει δεδομένα, τα οποία αργότερα συγκρίνονται με την ετήσια πρόοδο, καθώς και με έναν πίνακα κατάταξης με τους φίλους του.

Διάρκεια:

5 - 10 λεπτά για την εγκατάσταση της εφαρμογής,

30 λεπτά για την έρευνα σχετικά με τη μείωση του άνθρακα και την αντιστάθμιση,

10 - 15 λεπτά για περαιτέρω σχεδιασμό και εφαρμογή των νέων δεδομένων και τεχνικών που έχουν βρεθεί. Τα δεδομένα συλλέγονται με άμεση εισαγωγή δεδομένων από τον χρήστη και ο χρήστης επιλέγει τη συχνότητα εισαγωγής.

Πηγές: Πηγές: Όλες οι πηγές για την εφαρμογή είναι κατασκευασμένες και κατασκευασμένες από τον δημιουργό. Οι παρουσιάσεις λογοτύπων και γραφικών παράγονται με τη χρήση της σουίτας Adobe Creative Cloud καθώς και του Microsoft Power Point για δυνατότητες παρουσίασης.

Όνομα: CarboNation (Έθνος του Άνθρακα) [Οικολογική υπευθυνότητα + Διαχείριση πόρων + Οικονομική διαχείριση]

Τύπος: Ο χρήστης έχει μια χώρα να διοικήσει και είναι υπεύθυνος για τη διεξαγωγή της δικής του έρευνας, γεγονός που ενθαρρύνει την εφευρετικότητα και την ανάλυση δεδομένων.

Μορφή: Συγκέντρωση δεδομένων/Σύγκριση - τόσο σε offline όσο και σε online μορφή

Μέθοδοι: Μεθοδολογία: Μάθηση βασισμένη σε παιχνίδι με τη χρήση ερευνητικών τεχνικών παρόμοιων με το τυποποιημένο πλαίσιο συλλογής δεδομένων και παρακολούθησης στατιστικών στοιχείων. Ενθαρρύνει τους χρήστες να επιτύχουν „πράσινο“ καθεστώς ως χώρα, εξισορροπώντας δαπάνες, οφέλη και συμβιβασμούς.

Παιδαγωγικός στόχος:

Απαιτώντας από τον χρήστη να συγκεντρώσει και να αναλύσει δεδομένα για μια συγκεκριμένη χώρα, το παιχνίδι ενθαρρύνει τον χρήστη να σκεφτεί κριτικά για διάφορες πτυχές της χώρας αυτής, όπως η γεωγραφία, ο πολιτισμός και η οικονομία της. Ο χρήστης πρέπει επίσης να εξασκήσει αποτελεσματικές ερευνητικές δεξιότητες, όπως ο εντοπισμός αξιόπιστων πηγών, η οργάνωση πληροφοριών και η σύνθεση δεδομένων.

Επιπλέον, το παιχνίδι θα μπορούσε να στοχεύει στην ενίσχυση της διαπολιτισμικής κατανόησης και ευαισθητοποίησης του χρήστη. Εξερευνώντας διάφορες χώρες και τα μοναδικά χαρακτηριστικά τους, ο χρήστης μπορεί να κατανοήσει καλύτερα την ποικιλομορφία του κόσμου και να αναπτύξει μια πιο διαφοροποιημένη οπτική για τα παγκόσμια ζητήματα.

Η ευρηματικότητα αναφέρεται στην ικανότητα αποτελεσματικού και αποδοτικού εντοπισμού, απόκτησης και χρήσης πόρων. Στο πλαίσιο του παιχνιδιού, αυτό περιλαμβάνει την ικανότητα του χρήστη να εντοπίζει αξιόπιστες και σχετικές πηγές πληροφοριών για τη χώρα, συμπεριλαμβανομένων πρωτογενών πηγών, όπως κυβερνητικές εκθέσεις και στατιστικά στοιχεία, καθώς και δευτερογενών

πηγών, όπως άρθρα ειδήσεων και ακαδημαϊκές εργασίες. Στη συνέχεια, ο χρήστης θα πρέπει να αξιολογήσει και να συνθέσει αυτές τις πληροφορίες για να λάβει τεκμηριωμένες αποφάσεις σχετικά με τον καλύτερο τρόπο διακυβέρνησης της χώρας.

Συνολικά, ο παιδαγωγικός στόχος του παιχνιδιού θα είναι να βοηθήσει τον χρήστη να αναπτύξει πολύτιμες δεξιότητες έρευνας, κριτικής σκέψης και διαπολιτισμικής κατανόησης που μπορούν να εφαρμοστούν σε πολλά διαφορετικά πλαίσια.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

Fietspunten - Σύλλογος με κοινωνική δραστηριότητα στο Βέλγιο. Τα σημεία ποδηλάτων ενθαρρύνουν τη χρήση των ποδηλάτων σε συνδυασμό με τις δημόσιες συγκοινωνίες, όπως οι σιδηροδρομικοί σταθμοί. Διαχειρίζονται από τα μέλη τους, τα οποία είναι υπεύθυνα για τη συντήρηση των ποδηλάτων στους σιδηροδρομικούς σταθμούς και για τη μίσθωση ποδηλάτων για εταιρείες, τοπικές αρχές ή ιδιώτες. Πρόκειται για κοινωνικές επιχειρήσεις με έμφαση στη βιώσιμη κινητικότητα με ποδήλατο.

EkoNest - Μικρομεσαία επιχείρηση (οικογενειακή επιχείρηση με γυναικεία ηγεσία) στην Κύπρο που βοηθά τους πελάτες να συμβάλλουν σε έναν καθαρό και υγιή πλανήτη. Διεξάγουν την επιχείρησή τους με περιβαλλοντικά υπεύθυνο, κοινωνικά υπεύθυνο και ηθικό τρόπο, θέτοντας το περιβάλλον στο επίκεντρο των πάντων.

Μοντέλο Ηνωμένων Εθνών - Στο Μοντέλο Ηνωμένων Εθνών, οι συμμετέχοντες ερευνούν και προετοιμάζονται για το συνέδριο μαθαίνοντας για τη χώρα που εκπροσωπούν, την εξωτερική πολιτική της και τη θέση της σε διάφορα παγκόσμια ζητήματα. Κατά τη διάρκεια της διάσκεψης, οι συμμετέχοντες συμμετέχουν σε συζητήσεις και διαπραγματεύσεις με άλλους αντιπροσώπους προκειμένου να συντάξουν και να εγκρίνουν ψηφίσματα που αντιμετωπίζουν τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει ο κόσμος.

COP 27 των Ηνωμένων Εθνών - Η COP είναι μια ετήσια διάσκεψη όπου εκπρόσωποι από σχεδόν 200 χώρες συναντώνται για να συζητήσουν την παγκόσμια δράση για το κλίμα και την πρόοδο προς τη μείωση των εκπομπών αερίων του θερμοκηπίου. Η COP χρησιμεύει ως πλατφόρμα για τη διαπραγμάτευση και την εφαρμογή διεθνών συμφωνιών για την κλιματική αλλαγή, συμπεριλαμβανομένης της συμφωνίας του Παρισιού.

ΣΥΝΟΨΗ:

Στόχος του παιχνιδιού είναι να προκαλέσει τον χρήστη να εφαρμόσει περιβαλλοντικά βιώσιμες πολιτικές και πρακτικές σε διάφορες χώρες με στόχο να τις κάνει πιο πράσινες. Έχοντας κατά νου ότι η περιοχή των Δυτικών Βαλκανίων επηρεάζεται σε μεγάλο βαθμό από την κλιματική αλλαγή και τις συνοδευτικές περιβαλλοντικές προκλήσεις, όπως η οικολογική κρίση, το παιχνίδι θα δώσει τη δυνατότητα στους χρήστες να αναπτύξουν πολύτιμες δεξιότητες έρευνας, κριτικής σκέψης και διαπολιτισμικών δεξιοτήτων που μπορούν να εφαρμοστούν σε πολλά διαφορετικά πλαίσια, καθώς και να εφαρμόσουν καλές πρακτικές από χώρες της ΕΕ - Βέλγιο, Κύπρος στις χώρες των Δυτικών Βαλκανίων.

Ακολουθούν 6 πιθανά σημεία σύνοψης για τους στόχους του παιχνιδιού:

Βήμα 1. Περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση: Το παιχνίδι επιδιώκει να προωθήσει την ευαισθητοποίηση σχετικά με τη σημασία της περιβαλλοντικής βιωσιμότητας και το ρόλο που μπορούν να διαδραματίσουν τα άτομα και οι κυβερνήσεις στη μείωση των εκπομπών διοξειδίου του άνθρακα και στην προστασία του πλανήτη.

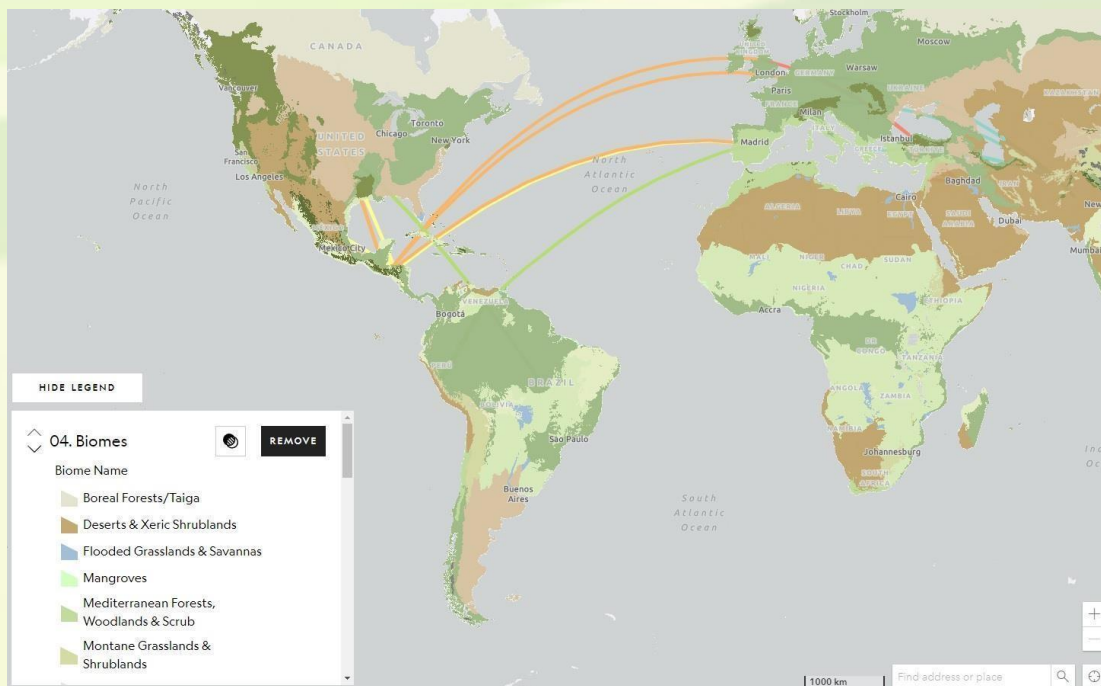
Βήμα 2. Στρατηγική λήψη αποφάσεων: Όπως η μείωση των εκπομπών διοξειδίου του άνθρακα, η προστασία της βιοποικιλότητας και η προώθηση των ανανεώσιμων πηγών ενέργειας.

Βήμα 3. Διαχείριση πόρων: Οι χρήστες θα πρέπει να διαχειριστούν αποτελεσματικά τους πόρους, όπως το νερό, την ενέργεια και τη χρήση της γης, προκειμένου να καταστεί η χώρα πιο περιβαλλοντικά βιώσιμη.

Βήμα 4. Συνεργασία και διπλωματία: Οι χρήστες ενδέχεται να χρειαστεί να συνεργαστούν με άλλες χώρες, οργανισμούς ή ενδιαφερόμενους φορείς για την αντιμετώπιση περιβαλλοντικών ζητημάτων που ξεπερνούν τα εθνικά σύνορα. Το παιχνίδι ενθαρρύνει τη διπλωματία και τις διαπραγματευτικές δεξιότητες για την επίτευξη συλλογικών λύσεων.

Βήμα 5. Εκτίμηση επιπτώσεων: Οι χρήστες θα πρέπει να αξιολογούν τον αντίκτυπο των πολιτικών και των δράσεων τους στο περιβάλλον και να παρακολουθούν την πρόδό τους με την πάροδο του χρόνου, χρησιμοποιώντας μηχανισμούς ανάλυσης δεδομένων και ανατροφοδότησης.

Βήμα 6. Εκπαίδευση και δέσμευση: Το παιχνίδι αποσκοπεί στην εκπαίδευση και τη δέσμευση των χρηστών στις προκλήσεις και τις ευκαιρίες της περιβαλλοντικής βιωσιμότητας, παρέχοντας μια διασκεδαστική και διαδραστική μαθησιακή εμπειρία που προωθεί τη μακροπρόθεσμη αλλαγή συμπεριφοράς.



Απαιτήσεις:

1. **Ρεαλιστική προσομοίωση:** συμπεριλαμβανομένων των κοινωνικών, οικονομικών και πολιτικών παραγόντων που επηρεάζουν την περιβαλλοντική βιωσιμότητα. Η προσομοίωση θα πρέπει να βασίζεται σε δεδομένα και μοντέλα του πραγματικού κόσμου, παρέχοντας στους χρήστες μια ακριβή αναπαράσταση της χώρας που διαχειρίζονται.
2. **Ανάλυση δεδομένων:** Το παιχνίδι θα πρέπει να απαιτεί από τους χρήστες να συλλέγουν, να αναλύουν και να ερμηνεύουν δεδομένα για να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις σχετικά με

τις περιβαλλοντικές πολιτικές και πρακτικές. Το παιχνίδι θα πρέπει να παρέχει στους χρήστες πρόσβαση σε μια σειρά περιβαλλοντικών δεδομένων, συμπεριλαμβανομένων των εκπομπών διοξειδίου του άνθρακα, της κατανάλωσης ενέργειας, της χρήσης γης και της βιοποικιλότητας.

3. Προσαρμογή: Το παιχνίδι θα πρέπει να επιτρέπει στους χρήστες να προσαρμόζουν τις πολιτικές και τις πρακτικές τους με βάση τις δικές τους προτεραιότητες και αξίες. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τον καθορισμό στόχων για τη μείωση των εκπομπών διοξειδίου του άνθρακα, την επένδυση σε ανανεώσιμες πηγές ενέργειας ή την προστασία απειλούμενων ειδών.
4. Μηχανισμοί ανατροφοδότησης: Το παιχνίδι θα πρέπει να παρέχει στους χρήστες ανατροφοδότηση σχετικά με τον αντίκτυπο των πολιτικών και των πρακτικών τους, επιτρέποντάς τους να δουν πώς οι αποφάσεις τους επηρεάζουν το περιβάλλον και τη χώρα που διαχειρίζονται. Το παιχνίδι θα πρέπει να παρέχει στους χρήστες οπτικοποιήσεις και αναλύσεις δεδομένων που θα τους βοηθούν να παρακολουθούν την πρόδο τους με την πάροδο του χρόνου.
5. Συνεργασία και ανταγωνισμός: Το παιχνίδι θα πρέπει να ενθαρρύνει τους χρήστες να συνεργάζονται με άλλους παίκτες για την αντιμετώπιση περιβαλλοντικών προκλήσεων και την ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών. Το παιχνίδι μπορεί επίσης να περιλαμβάνει ένα ανταγωνιστικό στοιχείο, όπως ένας πίνακας κατάταξης ή ένα σύστημα βαθμολόγησης, για να παρακινήσει τους χρήστες να επιτύχουν τους στόχους τους.
6. Εκπαιδευτικοί πόροι: Το παιχνίδι θα πρέπει να παρέχει στους χρήστες εκπαιδευτικούς πόρους, όπως άρθρα, βίντεο και κούιζ, για να τους βοηθήσει να μάθουν περισσότερα για την περιβαλλοντική βιωσιμότητα και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει ο κόσμος σήμερα. Το παιχνίδι θα πρέπει επίσης να παρέχει στους χρήστες συμβουλές και πόρους που θα τους βοηθήσουν να κάνουν πιο βιώσιμες επιλογές στη δική τους ζωή.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

1. Στρατηγική σκέψη και λήψη αποφάσεων: Οι χρήστες θα πρέπει να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις σχετικά με τις περιβαλλοντικές πολιτικές και πρακτικές με βάση τα διαθέσιμα δεδομένα και τους περιορισμένους πόρους. Αυτό θα απαιτήσει να σκέφτονται στρατηγικά, σταθμίζοντας το κόστος και τα οφέλη των διαφόρων επιλογών.
2. Ανάλυση δεδομένων: Οι χρήστες θα πρέπει να συλλέγουν, να αναλύουν και να ερμηνεύουν δεδομένα για να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις σχετικά με την περιβαλλοντική βιωσιμότητα. Αυτό θα απαιτήσει την ανάπτυξη δεξιοτήτων στη συλλογή δεδομένων, τη στατιστική ανάλυση και την οπτικοποίηση δεδομένων.
3. Διαχείριση πόρων: Οι χρήστες θα πρέπει να διαχειρίζονται αποτελεσματικά τους πόρους για να κάνουν τη χώρα τους πιο περιβαλλοντικά βιώσιμη. Αυτό θα απαιτήσει την ανάπτυξη δεξιοτήτων στην κατανομή των πόρων, τη διαχείριση της ενέργειας και τη μείωση των αποβλήτων.
4. Συνεργασία και διπλωματία: Οι χρήστες μπορεί να χρειαστεί να συνεργαστούν με άλλες χώρες, οργανισμούς ή ενδιαφερόμενους φορείς για την αντιμετώπιση περιβαλλοντικών ζητημάτων που ξεπερνούν τα εθνικά σύνορα. Αυτό θα απαιτήσει την ανάπτυξη δεξιοτήτων διπλωματίας, διαπραγμάτευσης και οικοδόμησης συναίνεσης.
5. Περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση: Το παιχνίδι αποσκοπεί στην προώθηση της ευαισθητοποίησης σχετικά με τη σημασία της περιβαλλοντικής βιωσιμότητας και το ρόλο που μπορούν να διαδραματίσουν τα άτομα και οι κυβερνήσεις στη μείωση των εκπομπών διοξειδίου του άνθρακα

και στην προστασία του πλανήτη. Αυτό θα βοηθήσει τους χρήστες να αναπτύξουν μια βαθύτερη κατανόηση των περιβαλλοντικών ζητημάτων και των επιπτώσεών τους στην κοινωνία.

6. Δεξιότητες επικοινωνίας: Οι χρήστες θα πρέπει να επικοινωνούν αποτελεσματικά τις πολιτικές και τις πρακτικές τους στα ενδιαφερόμενα μέρη, συμπεριλαμβανομένων των πολιτών, των επιχειρήσεων και άλλων χωρών. Αυτό θα απαιτήσει την ανάπτυξη δεξιοτήτων δημόσιας ομιλίας, γραφής και σχέσεων με τα μέσα ενημέρωσης. Συνολικά, το παιχνίδι μείωσης των εκπομπών διοξειδίου του άνθρακα μπορεί να βοηθήσει τους παίκτες να αναπτύξουν μια σειρά από ικανότητες που είναι πολύτιμες τόσο σε προσωπικό όσο και σε επαγγελματικό επίπεδο.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Ένας μοναδικός συμμετέχων, η βαθμολογία μπορεί αργότερα να συγκριθεί με άλλους διαγωνισμούς/συμμετέχοντες.

Διάρκεια:

5 λεπτά για την εγκατάσταση της εφαρμογής,

25 λεπτά για ενεργό παιχνίδι,

10 - 15 λεπτά για την ανάλυση των δεδομένων και πιθανά σημεία σύγκρισης για μελλοντικές βελτιώσεις. Συνολική διάρκεια: 45 λεπτά

Πηγές:

1. [National Geographic Map Maker](#) - Χάρτης Δημιουργήθηκε και παρέχεται από το NG Map Maker.
2. [Eurostat](#) - Συγκριτικά στοιχεία που παρέχονται από την Eurostat

Όνομα: [Σχέσεις ανθρώπινου δυναμικού και διαχείριση ευεξίας]

Τύπος: Τύπος: Ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο

Μορφή: Παιχνίδι βίντεο

Μέθοδοι: Κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων, διαχείριση χρόνου, οργάνωση, ομαδική διαχείριση, επικοινωνία.

Παιδαγωγικός στόχος:

Το παιχνίδι μας έχει δύο λειτουργίες: POV και Manager POV.

Ως υπάλληλος γραφείου, ο παίκτης μας λαμβάνει έναν κατάλογο εργασιών που πρέπει να ολοκληρωθούν εντός συγκεκριμένου χρονικού διαστήματος. Κατά την εκτέλεση αυτών των εργασιών, ο παίκτης πρέπει να διατηρεί τα επίπεδα άγχους του, κάνοντας τεχνικές διαχείρισης του άγχους.

Ως διευθυντής, ο παίκτης μας είναι επιφορτισμένος με την παρατήρηση και τον έλεγχο του περιβάλλοντος του γραφείου. Ο παίκτης θα πρέπει να χειρίζεται ανάλογα τα γεγονότα που συμβαίνουν στο γραφείο. Είναι υπεύθυνος για την απόδοση, τα κίνητρα, την παρουσία και την ευημερία των υπαλλήλων του. Θα πρέπει επίσης να επενδύσει στο γραφείο, με τους περιορισμένους πόρους που του παρέχονται, για να διασφαλίσει ότι οι ανάγκες και οι επιθυμίες του υπαλλήλου ικανοποιούνται.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

[Κέντρο Έρευνας και Εκπαίδευσης ΣΥΝΘΕΣΙΣ](#) - Ο κορυφαίος οργανισμός στην Κύπρο, στους τομείς της κοινωνικής επιχειρηματικότητας και της κοινωνικής καινοτομίας. Πρωτοποριακός οργανισμός που ξεκινά και υλοποιεί έργα κοινωνικού αντίκτυπου, με έμφαση στην κοινωνική ένταξη.

ΣΥΝΟΨΗ:

Το παιχνίδι μας βάζει τον παίκτη σε δύο διαφορετικά είδη ρόλων (τρόποι παιχνιδιού). Ο πρώτος ρόλος είναι ο ρόλος ενός υπαλλήλου γραφείου που εργάζεται στη ΣΥΝΘΕΣΗ, όπου ο παίκτης θα πρέπει να εκτελέσει έναν κατάλογο καθορισμένων καθηκόντων, προσπαθώντας παράλληλα να διαχειριστεί και να ρυθμίσει τον εαυτό του. Ο δεύτερος ρόλος είναι ενός διευθυντή γραφείου στο SYNTHESIS, όπου ο παίκτης θα πρέπει να παρατηρεί και να διαχειρίζεται ολόκληρο το περιβάλλον του γραφείου. Στόχος αυτής της προσέγγισης είναι να μεταδώσει τη σημασία της θεώρησης του γραφείου ως ένα πολύπλευρο περιβάλλον, που αποτελείται από πολλά επιμέρους στοιχεία, ενώ παράλληλα λειτουργεί ως μια συνεκτική μονάδα.

Η πρώτη λειτουργία παιχνιδιού, όπου ο παίκτης είναι υπάλληλος γραφείου, παρουσιάζεται ως ένα σύνολο σύντομων μίνι παιχνιδιών. Κάθε μίνι παιχνίδι περιλαμβάνει έναν κατάλογο δραστηριοτήτων/καθηκόντων που πρέπει να ολοκληρωθούν. Εκτός από τη λίστα εργασιών, ο παίκτης μας θα παρουσιάζεται επίσης με ένα χρονικό όριο και μια μπάρα άγχους.

Ο πήχης του άγχους ανεβαίνει συνεχώς. Στην αρχή, ο ρυθμός με τον οποίο ανεβαίνει είναι αργός. Οι αιχμές του άγχους θα συμβαίνουν λόγω των λαθών που κάνει ο παίκτης, ή από τα τυχαία γεγονότα που θα συμβαίνουν στο περιβάλλον που βρίσκεται ο παίκτης (ο διευθυντής μπαίνει μέσα την ώρα που ο παίκτης μας δουλεύει...). Καθώς η μπάρα άγχους ανεβαίνει, ο παίκτης μας θα αρχίσει να κάνει αυτοτραυματικές δραστηριότητες, όπως το δάγκωμα των νυχιών. Η σοβαρότητα αυτών των δραστηριοτήτων αυξάνεται όσο η μπάρα άγχους πλησιάζει στο 100%.

Ο παίκτης θα αντιμετωπίσει τη μπάρα άγχους κάνοντας τεχνικές διαχείρισης άγχους - ασκήσεις αναπνοής, παίζοντας με παιχνίδια, μιλώντας με έναν φίλο, κάνοντας ένα διάλειμμα...

Κάθε μίνι-παιχνίδι θα έχει ένα χρόνο μέχρι τον οποίο θα πρέπει να έχουν ολοκληρωθεί όλες οι εργασίες. Εάν ο παίκτης δεν έχει ολοκληρώσει τις εργασίες του εντός του χρονικού ορίου, το παιχνίδι δεν θα σταματούσε, αλλά θα αυξανόταν η ταχύτητα με την οποία αυξάνεται η μπάρα άγχους. Αφού ολοκληρωθούν όλες οι εργασίες, ξεκινά ένα νέο μίνι-παιχνίδι και η γραμμή χρόνου μηδενίζεται. Η μπάρα άγχους μειώνεται κατά 20%. Αν ο παίκτης τελειώσει πριν από το χρονικό όριο, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να χαλαρώσει και να κάνει δραστηριότητες που ανακουφίζουν από το άγχος, μέχρι να τελειώσει ο χρόνος και να ξεκινήσει ένα νέο μίνι-παιχνίδι.

Το πραγματικό τέλος του παιχνιδιού επέρχεται αν η μπάρα άγχους φτάσει στο 100%, και όχι αν ο παίκτης αποτύχει να ολοκληρώσει μια εργασία ή αν τελειώσει πριν από το χρονικό όριο. Η πρόθεση πίσω από αυτό είναι να διδάξουμε στους παίκτες μας ότι το πιο σημαντικό πράγμα στη ζωή μας είναι η υγεία μας και όχι κάποιος στόχος ή μια προθεσμία. Αποδεχόμαστε αυτά τα λάθη και προχωράμε παρακάτω, ενώ προσπαθούμε να παραμείνουμε υγιείς.

Ο δεύτερος τρόπος παιχνιδιού, όπου ο παίκτης είναι διευθυντής γραφείου, παρουσιάζεται ως παιχνίδι διαχείρισης, όπου ο παίκτης πρέπει να παρατηρεί και να ελέγχει το περιβάλλον του γραφείου. Στον παίκτη παρουσιάζονται τρεις μπάρες - μια μπάρα ατμόσφαιρας, παραγωγικότητας και πόρων.

Η μπάρα ατμόσφαιρας χρησιμεύει ως δείκτης της συλλογικής ευημερίας όλων των εργαζομένων. Περιλαμβάνει την ψυχική και σωματική υγεία, τη διάθεση, τα κίνητρα και τη γενική ικανοποίηση από την παρουσία στο γραφείο.

Η μπάρα παραγωγικότητας περιλαμβάνει την απόδοση, την παρουσία και την έγκαιρη προσέλευση των εργαζομένων.

Η μπάρα πόρων δείχνει πόσοι πόροι είναι διαθέσιμοι για να επενδύσει ο παίκτης στη βελτίωση του περιβάλλοντος του γραφείου.

Οι τιμές των ράβδων είναι αλληλοεξαρτώμενες. Μια μείωση της ατμόσφαιρας θα οδηγήσει σε αντίστοιχη μείωση της απόδοσης και των πόρων, ενώ μια αύξηση της ατμόσφαιρας θα οδηγήσει σε αύξηση της απόδοσης και της παραγωγικότητας. Σε μια ειδική περίπτωση, όπου ο παίκτης χρησιμοποιεί βία για να εξαναγκάσει τους υπαλλήλους του να εργαστούν σκληρότερα, είναι δυνατή η αύξηση της απόδοσης και των πόρων, ακόμη και αν η μπάρα της ατμόσφαιρας είναι χαμηλή.

Ο παίκτης θα έρθει αντιμέτωπος με διάφορα είδη καταστάσεων και γεγονότων των εργαζομένων - μια διαμάχη στο γραφείο μεταξύ των εργαζομένων, υψηλή/χαμηλή απόδοση των εργαζομένων, υψηλή/χαμηλή παρακίνηση των εργαζομένων, υψηλή/χαμηλή προσέλευση, μεγάλη/κακή απόδοση, υψηλή/χαμηλή παρακίνηση, καλά/κακά αιτήματα των εργαζομένων.

Ο παίκτης μπορεί να εφαρμόσει δύο διαφορετικά είδη λύσεων για όλες αυτές τις καταστάσεις - θετικές ή αρνητικές. Ανάλογα με την επιλογή που κάνει ο παίκτης, οι τιμές της μπάρας θα αυξηθούν ή θα μειωθούν.

Ο τελικός στόχος είναι οι μπάρες να φτάσουν το 100%. Ένα εναλλακτικό καλό τέλος θα συμβεί αν ο παίκτης καταφέρει να κρατήσει όλες τις μπάρες στο 90% ή παραπάνω. Αν η μπάρα της ατμόσφαιρας φτάσει στο 30% ή χαμηλότερα, ο παίκτης χάνει. Δεν έχει σημασία αν οι μπάρες παραγωγικότητας και πόρων είναι πάνω από 70%, και πάλι το παιχνίδι τελειώνει. Η πρόθεση πίσω από αυτό είναι να διδάξουμε στους παίκτες μας ότι η υψηλή απόδοση και το κέρδος μπορούν να επιτευχθούν χωρίς να έχουμε ένα απάνθρωπο εργασιακό περιβάλλον και ότι πρέπει να φροντίζουμε τους υπαλλήλους μας, παρέχοντας ένα υγιές εργασιακό περιβάλλον.

Απαιτήσεις:

- Σχεδιάστε sprites χαρακτήρων, περιβάλλοντα, οθόνες παιχνιδιών και μίνι παιχνίδια
- Δημιουργία οπτικών στοιχείων στο Aseprite και σε άλλα προγράμματα σχεδίασης (Canva, Photoshop, Procreate...)
- Φτιάξτε το soundtrack και τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού στο sfxr ή σε άλλο λογισμικό δημιουργίας μουσικής- κατεβάστε δωρεάν soundtracks creative commons από το orange-freesounds ή το rixabay.
- Γράψτε διάλογο και γεγονότα
- Φτιάξτε το παιχνίδι στο Unity (χρησιμοποιώντας C#)
- Δημοσιεύστε το παιχνίδι στο Steam

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Βελτιωμένες δεξιότητες διαχείρισης χρόνου και προγραμματισμού
- Βελτιωμένη ικανότητα επίλυσης συγκρούσεων με διεκδικητικό και παραγωγικό τρόπο
- Εμβάθυνση της ενσυναίσθησης και της κατανόησης προς τους υπαλλήλους γραφείου και τους εργαζόμενους γενικότερα

- Βελτίωση της επίλυσης προβλημάτων, της κριτικής σκέψης, της ανάλυσης και της συλλογής πληροφοριών
- Αυξημένη επίγνωση της ευημερίας του ατόμου

Αριθμός συμμετεχόντων:

Πρόκειται για ένα παιχνίδι για έναν παίκτη (με τη δυνατότητα να γίνει παιχνίδι για πολλούς παίκτες στο απώτερο μέλλον).

Διάρκεια:

Και τα δύο παιχνίδια δεν έχουν καθορισμένο χρόνο παιχνιδιού, αλλά μπορούν να παιχτούν για όσο χρόνο επιθυμεί ο παίκτης.

Στην πρώτη λειτουργία παιχνιδιού, Office employee POV, ο στόχος είναι να αποφύγετε το game over και να επιβιώσετε όσο το δυνατόν περισσότερο. Τα μίνι-παιχνίδια μπορούν να διαρκέσουν από 3 έως 10 λεπτά.

Στη δεύτερη λειτουργία παιχνιδιού, Office manager POV, ο στόχος είναι να παίξετε και να φτάσετε στο στόχο όσο το δυνατόν γρηγορότερα.

Πηγές:

Έμπνευση για το παιχνίδι: [Stardew Valley](#), [Papers Please](#)

Λογισμικό: [Aseprite](#), [Photoshop](#), [Procreate](#), [Sfxr](#), [Unity](#)

Δημοσίευση: [Steam](#)

Όνομα: [me: Umiri.me](#)

Τύπος: Κατηγορία: Ψηφιακό εργαλείο εκπαίδευσης και υβριδική μεθοδολογία

Μορφή: Εφαρμογή για κινητά

Μέθοδοι: μάθηση με βάση το παιχνίδι μέσω ψηφιακής παιχνιδοποίησης, καθοδηγούμενες ασκήσεις και δραστηριότητες σε φυσικούς δρυμούς, εθνικά πάρκα, οικολογικές περιοχές και αγροτικές κοινότητες.

Παιδαγωγικός στόχος:

Στον παίκτη δίνονται συστάσεις για "πράσινα" μέρη που μπορεί να επισκεφθεί στη χώρα του τόσο μόνος του όσο και με μια ομάδα. Σε αυτά τα μέρη του δίνονται διάφορες εργασίες και ασκήσεις που μπορεί να κάνει μέσω των οποίων μπορεί να μάθει πώς να διαχειρίζεται καλύτερα το άγχος του, να μάθει περισσότερα για τη φύση που τον περιβάλλει (τόσο τη χλωρίδα και την πανίδα όσο και τον τρόπο λειτουργίας του οικοσυστήματος), πώς να φροντίζει καλύτερα αυτή τη φύση (ανακύκλωση, φύτευση, χρήση υλικών που προέρχονται από βιώσιμες πηγές....) και παρόμοιες έννοιες.

Μετά από κάθε ολοκληρωμένη άσκηση ή δραστηριότητα, το προφίλ του παίκτη ενημερώνεται με τους πόντους εμπειρίας σε κάθε δεξιότητα που αφορά η δραστηριότητα ή η άσκηση.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

[Seljak.me](#) - Η πρώτη διαδικτυακή πλατφόρμα που παρέχει τον ταχύτερο και αποτελεσματικότερο τρόπο στους αγρότες να πωλούν τα προϊόντα τους, με τη μεγαλύτερη προσφορά σπιτικών προϊόντων για τους πελάτες. Η πύλη διαθέτει ιστολόγιο με ενημερωτικά-εκπαιδευτικά άρθρα που παρέχουν στους αγρότες σημαντικές πληροφορίες απαραίτητες για την αναβάθμιση των γνώσεών τους και τη βελτίωση της παραγωγής τους. Η ίδια ομάδα πέντε νέων που δημιούργησε αυτή την πλατφόρμα υλοποίησε επίσης ένα έργο άμεσης ψηφιοποίησης στην αγροτική παραγωγή, εγκαθιστώντας συσκευές όπως αισθητήρες γέννησης νεογνών, κολάρα GPS για βοοειδή και αισθητήρες μελισσών

[Odrzivo d.o.o.](#) - Η Odrzivo d.o.o. είναι μια κοινωνική επιχείρηση που παρέχει λύσεις περιβάλλοντος διαβίωσης για πελάτες με βάση την περμακουλτούρα, την αρχιτεκτονική και τον αστικό σχεδιασμό. Το έργο τους δίνει έμφαση στη βιωσιμότητα και την αποδοτικότητα των κτιρίων, καθώς και στην αναγεννητική επίδραση στο περιβάλλον.

[Move On Wood Recycling](#) - Η Move On Wood Recycling είναι μια κοινωνική επιχείρηση στο Εδιμβούργο, η οποία συλλέγει τα απόβλητα ξύλου, πωλεί ποιοτική ξυλεία και παρέχει ευκαιρίες εργασιακής εμπειρίας, κατάρτισης και εθελοντισμού σε μειονεκτούντα άτομα, ιδίως NEETs.

[Eko korijen](#) - Η πρώτη πλατφόρμα για τη δημιουργία και δημοσίευση προσιτού, εφαρμόσιμου και κατανοητού περιβαλλοντικού περιεχομένου σε απευθείας σύνδεση και αυτοπροσώπως, που απευθύνεται στο ευρύτερο κοινό στα Βαλκάνια. Οι αρμοδιότητες περιλαμβάνουν περιβαλλοντική εκπαίδευση, δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου (μαθήματα, ηλεκτρονικά βιβλία εργασίας, αναρτήσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης), οργάνωση πράσινων εκδηλώσεων κ.λπ.

ΣΥΝΟΨΗ:

Καλώς ήρθατε στο παιχνίδι μας για τη διαχείριση του στρες, όπου μπορείτε να αγκαλιάσετε το περιβάλλον και τον περίγυρό σας για να μειώσετε το στρες. Όταν εισέλθετε για πρώτη φορά στο παιχνίδι, θα σας παρουσιαστούν δύο επιλογές: "Έναρξη" και "Σημειώσεις". Αυτό είναι το σημείο εκκίνησης του παιχνιδιού. Μόλις κάνετε κλικ στο "Έναρξη", θα σας ζητηθεί να δημιουργήσετε ένα προφίλ που θα περιλαμβάνει την τοποθεσία σας.

Με βάση το προφίλ σας, θα εμφανιστεί ένας χάρτης του Μαυροβουνίου, με την πόλη σας επισημασμένη. Κάνοντας κλικ στην πόλη σας, θα εμφανιστεί ένας νέος χάρτης που δείχνει πολλά επισημασμένα σημεία. Αυτά τα pinpoints αντιπροσωπεύουν μέρη όπου μπορείτε να πάτε και να έχετε μια εμπειρία μείωσης του άγχους.

Ο χάρτης θα εμφανίζει την απόσταση με τα πόδια, την απόσταση με ποδήλατο και την απόσταση με αυτοκίνητο για κάθε τοποθεσία από την τρέχουσα θέση σας. Όταν φτάσετε στον προορισμό σας, θα λάβετε πληροφορίες σχετικά με το μέρος και θα έχετε διάφορες επιλογές για να επιλέξετε. Για παράδειγμα, μπορείτε να επιλέξετε να διαλογιστείτε, να ασκηθείτε, να αναπνεύσετε ή να μάθετε περισσότερα για την οικολογία και τη φιλικότητα του τόπου προς το περιβάλλον.

Όλες οι τοποθεσίες επιλέγονται για την οικολογική τους καταλληλότητα, όπως χώροι πρασίνου και επιχειρήσεις φιλικές προς το περιβάλλον. Αν επιλέξετε διαλογισμό ή ασκήσεις αναπνοής, θα εμφανιστεί ξεχωριστός πίνακας με ηχητική και οπτική καθοδήγηση για να βελτιώσετε την εμπειρία σας. Αν επιλέξετε ασκήσεις σχετικές με την οικολογία, θα εμφανιστεί ένας πίνακας με συγκεκριμένες ασκήσεις που μπορείτε να κάνετε, όπως να φτιάξετε τέχνη από σπασμένα ξύλα ή να φωτογραφίσετε συγκεκριμένες περιοχές. Κατά τη διάρκεια αυτών των ασκήσεων θα σας δίνονται διάφορα μίνι-παιχνίδια και κουίζ που θα σας βοηθήσουν να μάθετε περισσότερα για τη φύση και την οικολογία.

Μερικά παραδείγματα μίνι-παιχνιδιών:

Eco Trivia - Ένα παιχνίδι όπου απαντάτε σε ερωτήσεις σχετικά με την οικολογία, τη διατήρηση και τη βιωσιμότητα.

Eco Explorer - Ένα παιχνίδι όπου εξερευνάτε διάφορα οικοσυστήματα και μαθαίνετε για τα φυτά και τα ζώα που ζουν εκεί.

Eco Puzzle - Ένα παιχνίδι στο οποίο λύνετε γρίφους που σχετίζονται με περιβαλλοντικά θέματα, όπως η ανακύκλωση, η διατήρηση του νερού και οι ανανεώσιμες πηγές ενέργειας.

Birdwatcher - Ένα παιχνίδι όπου αναγνωρίζετε και μαθαίνετε για διάφορα είδη πουλιών στην περιοχή σας.

Environmental Memory - Ένα παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχίζετε ζευγάρια καρτών με περιβαλλοντικά θέματα, όπως ζώα που απειλούνται με εξαφάνιση, ανανεώσιμες πηγές ενέργειας και πρακτικές διατήρησης.

Outdoor cook - Ένα παιχνίδι στο οποίο μαθαίνετε ποια φυτά είναι βρώσιμα και μαθαίνετε μερικές απλές συνταγές που μπορείτε να μαγειρέψετε ενώ βρίσκεστε στην ύπαιθρο.

Εάν επισκεφθείτε ένα φιλικό προς το περιβάλλον μέρος, όπως εθνικά πάρκα ή οικογενειακές τοπικές επιχειρήσεις, θα λάβετε οδηγίες για μια ξενάγηση στην περιοχή με πληροφορίες σχετικά με τους λόγους για τους οποίους το μέρος είναι φιλικό προς το περιβάλλον. Μπορείτε επίσης να κρατήσετε σημειώσεις για να περιγράψετε την εμπειρία σας και να την μοιραστείτε στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Αφού ολοκληρώσετε την ξενάγηση και την άσκηση, θα λάβετε στατιστικά στοιχεία για τα επίπεδα άγχους σας πριν και μετά την επίσκεψη στον τόπο. Θα σας ζητηθεί επίσης να συμπληρώσετε πεδία σχετικά με τις γνώσεις σας πριν από την επίσκεψη στον τόπο και γενικά στατιστικά στοιχεία σχετικά με τις βελτιώσεις που αποκομίσατε μέσω των ασκήσεων.

Επιπλέον, θα έχετε μια θέση για σημειώσεις σχετικά με το μέρος που επισκεφτήκατε, δίνοντάς σας μια ανάμνηση σε ένα ημερολόγιο για κάθε τοποθεσία που επισκέπτεστε. Με την εφαρμογή μας για τη διαχείριση του άγχους, μπορείτε να μειώσετε τα επίπεδα άγχους σας, ενώ παράλληλα μαθαίνετε για τη φιλικότητα προς το περιβάλλον και αγκαλιάζετε το περιβάλλον σας.

Απαιτήσεις:

- Δύο προγραμματιστές με εμπειρία στην ανάπτυξη εφαρμογών/παιχνιδιών για κινητά
- Πρόσβαση σε μια πλατφόρμα ανάπτυξης, όπως το Android Studio ή το Unity
- Ένας διακομιστής για την αποθήκευση και τη διαχείριση των δεδομένων των χρηστών
- Πρόσβαση σε API χαρτογράφησης, όπως το Google Maps API
- Πρόσβαση σε APIs κοινωνικών μέσων, όπως το Facebook ή το Twitter
- Έρευνα - Η ομάδα περιεχομένου θα πρέπει να διεξάγει εκτεταμένη έρευνα σχετικά με τεχνικές διαχείρισης του στρες, φιλικές προς το περιβάλλον τοποθεσίες και συναφή θέματα. Αυτή η έρευνα θα ενημερώσει τη στρατηγική περιεχομένου και θα διασφαλίσει ότι οι πληροφορίες που παρουσιάζονται στην εφαρμογή είναι ακριβείς και χρήσιμες.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Η σημασία της φιλικότητας προς το περιβάλλον και ο τρόπος εντοπισμού φιλικών προς το περιβάλλον επιχειρήσεων και χώρων πρασίνου.

- Τεχνικές διαχείρισης του άγχους, όπως διαλογισμός, ασκήσεις αναπνοής και υπαίθριες δραστηριότητες, που μπορούν να χρησιμοποιήσουν στην καθημερινή τους ζωή.
- Πώς να ενσωματώσουν στην καθημερινότητά τους τεχνικές φιλικότητας προς το περιβάλλον και διαχείρισης του στρες.
- Σχετικά με την τοπική ιστορία, τον πολιτισμό και την οικολογία της περιοχής τους.
- Σχετικά με τα οφέλη του να περνάς χρόνο στη φύση και πώς να το κάνεις με τρόπο φιλικό προς το περιβάλλον.
- Και πώς να είναι πιο ικανοποιημένοι από το περιβάλλον στο οποίο ζούσαν.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Μπορείτε να ζησετε την εμπειρία μόνοι σας ή να κάνετε εργασίες και ασκήσεις σε ομάδες.

Διάρκεια:

Οι ασκήσεις και οι δραστηριότητες μπορούν να ποικίλουν σε διάρκεια από 5 λεπτά έως πολλές ώρες.

Πηγές:

[Το Αμερικανικό Ινστιτούτο Άγχους:](#) Η ιστοσελίδα αυτή προσφέρει μια συλλογή τεχνικών χαλάρωσης και ασκήσεων αναπνοής για τη μείωση του στρες και του άγχους. Προσφέρουν επίσης άρθρα και πηγές σχετικά με τη διαχείριση του άγχους.

[Yoga Journal:](#) Γιόγκα: Αυτός ο ιστότοπος προσφέρει μια ποικιλία από στάσεις γιόγκα και ασκήσεις αναπνοής που βοηθούν στη μείωση του στρες και προάγουν τη χαλάρωση. Προσφέρει επίσης άρθρα και πόρους σχετικά με τη γιόγκα και την ενσυνειδητότητα.

[Η Κλινική Ηρεμίας:](#) Αυτή η ιστοσελίδα προσφέρει μια σειρά από τεχνικές μείωσης του άγχους, συμπεριλαμβανομένων ασκήσεων αναπνοής, πρακτικών ενσυνειδητότητας και τεχνικών χαλάρωσης. Προσφέρει επίσης άρθρα και πόρους σχετικά με το άγχος και τη διαχείριση του στρες.

[Mindful.org:](#) Mindfulness: Αυτός ο ιστότοπος προσφέρει μια ποικιλία πρακτικών και ασκήσεων ενσυνειδητότητας, συμπεριλαμβανομένων ασκήσεων αναπνοής και καθοδηγούμενων διαλογισμών, για τη μείωση του στρες και την προώθηση της χαλάρωσης. Προσφέρει επίσης άρθρα και πηγές σχετικά με την ενσυνειδητότητα και τον διαλογισμό.

["Crnogorsko društvo ekologa" \(Σύλλογος Οικολόγων Μαυροβουνίου\):](#) προσφέρει αποδοτικά και αποτελεσματικά μοντέλα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων που σχετίζονται με τη διατήρηση της φύσης και την προστασία του περιβάλλοντος, μέσω των δραστηριοτήτων τους."

Όνομα: Διαχείριση κρίσεων]

Τύπος: Τύπος: Ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι

Μορφή: Μορφή παιχνιδιού RPG Maker

Μέθοδοι: Μέθοδοι: Μάθηση με βάση την προσομοίωση μέσω ψηφιακής παιχνιδοποίησης, αφήγησης ιστοριών, αναλυτικής σκέψης και επίλυσης προβλημάτων.

Παιδαγωγικός στόχος: Ο παιδαγωγικός στόχος ενός παιχνιδιού που διδάσκει στους παίκτες πώς να ενεργούν σε καταστάσεις έκτακτης ανάγκης σε ένα γραφείο είναι να ελέγξει και να βελτιώσει τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις τους σχετικά με την ετοιμότητα και την αντιμετώπιση έκτακτης

ανάγκης. Απευθύνεται κυρίως σε υπαλλήλους εταιρειών, έτσι ώστε, με βάση τα αποτελέσματα, οι εργοδότες να μπορούν να αποφασίσουν αν χρειάζεται να οργανώσουν επίσημη εκπαίδευση σε αυτούς τους τομείς.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

[Laboratorio Cartiera](#) - Κοινωνική επιχείρηση στην Ιταλία που προσφέρει συγκεκριμένες απαντήσεις στις προκλήσεις της εποχής μας: τη δημιουργία νέων ευκαιριών απασχόλησης, την οικονομική ένταξη των μεταναστών και των αιτούντων άσυλο, την εκ νέου ανακάλυψη της ειδικευμένης χειροτεχνίας, την επανακατοίκηση πρώην βιομηχανικών περιοχών, την ανάκτηση πρωτογενών υλικών που διαφορετικά προορίζονταν για απόρριψη και μια παραγωγή με ελάχιστες περιβαλλοντικές επιπτώσεις.

[Η Διεθνής Ένωση Διαχειριστών Έκτακτης Ανάγκης \(IAEM\)](#) - Η IAEM είναι ένας παγκόσμιος οργανισμός που προωθεί τις αρχές της διαχείρισης έκτακτης ανάγκης και παρέχει μια πλατφόρμα στους επαγγελματίες για την ανταλλαγή ιδεών και βέλτιστων πρακτικών. Προσφέρει μια σειρά από εκπαιδευτικά και επιμορφωτικά προγράμματα, συμπεριλαμβανομένων μαθημάτων σχετικά με την αντιμετώπιση και την αποκατάσταση καταστροφών.

[Ευρωπαϊκός Οργανισμός Περιβάλλοντος \(ΕΟΠ\)](#) - Ο ΕΟΠ είναι ένας οργανισμός της Ευρωπαϊκής Ένωσης που παρέχει πληροφορίες και δεδομένα σχετικά με το περιβάλλον στην Ευρώπη. Προσφέρει μια σειρά από εκπαιδευτικούς πόρους και εργαλεία, συμπεριλαμβανομένων πληροφοριών σχετικά με τους φυσικούς κινδύνους και τη διαχείριση του κινδύνου καταστροφών.

[Το Γραφείο Ερυθρού Σταυρού ΕΕ](#) είναι ένα γραφείο μελών που εκπροσωπεί τις 27 Εθνικές Εταιρείες Ερυθρού Σταυρού στην ΕΕ, τον Νορβηγικό Ερυθρό Σταυρό, τον Ισλανδικό Ερυθρό Σταυρό και τη Διεθνή Ομοσπονδία Εταιρειών Ερυθρού Σταυρού και Ερυθράς Ημισελήνου (IFRC). Το Γραφείο ΕΕ του Ερυθρού Σταυρού έχει αναπτύξει μια νέα έκδοση, Red Alert, η οποία παρουσιάζει καλές πρακτικές, προκλήσεις και διδάγματα που αντλήθηκαν από τις Εθνικές Εταιρείες Ερυθρού Σταυρού στην Ευρώπη και την IFRC σχετικά με τη μείωση και τη διαχείριση των κινδύνων καταστροφών σε ολόκληρη την περιοχή.

ΣΥΝΟΨΗ:

Το Code Red είναι ένα καινοτόμο και συναρπαστικό βιντεοπαιχνίδι που έχει σχεδιαστεί για να διδάξει στους παίκτες τα βασικά στοιχεία των πρώτων βοηθειών και της αντιμετώπισης έκτακτης ανάγκης σε περίπτωση σεισμού ή πυρκαγιάς στο γραφείο του Laboratorio Cartiera. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για να προσομοιώνει σενάρια πραγματικής ζωής με διασκεδαστικό και διαδραστικό τρόπο που θα βοηθήσει τους παίκτες να μάθουν πώς να ενεργούν γρήγορα και αποτελεσματικά σε καταστάσεις υψηλού στρες.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο κύρια μέρη: το πρώτο μέρος αποτελείται από πολλαπλά επίπεδα, το καθένα με ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής που οι παίκτες πρέπει να απαντήσουν με βάση το δεδομένο σενάριο. Μετά την επιλογή μιας απάντησης, ένα αναδυόμενο παράθυρο εξηγεί γιατί η απάντηση αυτή είναι σωστή ή λανθασμένη και ποιες είναι οι βέλτιστες πρακτικές σε μια δεδομένη κατάσταση. Με αυτόν τον τρόπο, οι παίκτες μπορούν να μαθαίνουν από τα λάθη τους και να λαμβάνουν πιο τεκμηριωμένες αποφάσεις στο μέλλον. Αυτό το μέρος του παιχνιδιού θεωρείται εκπαιδευτικό, ενώ το δεύτερο μέρος είναι ανταγωνιστικό και αποτελεί ένα είδος δοκιμασίας.

Το εκπαιδευτικό μέρος θα καλύψει την κρίση σε περίπτωση πυρκαγιάς, σεισμού και βασική εκπαίδευση πρώτων βοηθειών:

Πρώτες βοήθειες:	Πυρκαγιά:	Σεισμός:
<ul style="list-style-type: none"> • πνιγμός • περικοπές • CPR • κατάσχεση • κάταγμα 	<ul style="list-style-type: none"> • ψυχραιμία • εκκένωση • είδη πυρκαγιάς και πώς να σβήνουν • πυροσβεστήρες • εγκαύματα 	<ul style="list-style-type: none"> • τα πρώτα βήματα • επιλογή της κατάλληλης αντίδρασης • πράγματα που πρέπει να αποφεύγονται • τι να κάνετε σε περίπτωση που παγιδευτείτε

Το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού εισάγει τους παίκτες σε πιο σύνθετα σενάρια, όπου πρέπει να δοκιμάσουν τις γνώσεις τους σε μια κατάσταση υψηλής πίεσης με χρονικό περιορισμό. Αυτή η τελική πρόκληση περιλαμβάνει όλη την ύλη που έμαθαν, συνδυασμένη σε μεγαλύτερα προβλήματα, και θα δώσει στους παίκτες την ευκαιρία να εφαρμόσουν όσα έμαθαν καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και να δουν πόσο καλά μπορούν να χειριστούν μια πραγματική κατάσταση έκτακτης ανάγκης.

Συνολικά, το Code Red είναι ένα εξαιρετικό βιντεοπαιχνίδι που παρέχει στους παίκτες τα εργαλεία που χρειάζονται για να ανταποκριθούν γρήγορα και αποτελεσματικά σε περίπτωση έκτακτης ανάγκης. Παίζοντας το παιχνίδι, οι παίκτες θα μάθουν πολύτιμες δεξιότητες και γνώσεις που θα μπορούσαν μια μέρα να σώσουν τη ζωή κάποιου.

Απαιτήσεις:

- Έρευνα: Το παιχνίδι θα πρέπει να έχει καλά τεκμηριωμένο και ακριβές εκπαιδευτικό περιεχόμενο σχετικά με τις πρώτες βοήθειες και την ετοιμότητα για φυσικές καταστροφές που είναι κατάλληλο για το κοινό-στόχο. Το περιεχόμενο θα πρέπει να είναι οργανωμένο σε ενότητες ή επίπεδα που αναπτύσσονται προοδευτικά το ένα πάνω στο άλλο, επιτρέποντας στους παίκτες να μαθαίνουν και να εξασκούν σταδιακά νέες δεξιότητες.
- Σχεδιασμός: Δημιουργία ενός παιχνιδιού που ενσωματώνει τους μαθησιακούς στόχους και το θέμα. Εξέταση των τύπων σεναρίων και προκλήσεων που θα συμπεριληφθούν στο παιχνίδι και του τρόπου με τον οποίο θα παρουσιαστούν στον παίκτη.
- Εφαρμογή: Δημιουργία απλού, διαδραστικού και εύκολου περιβάλλοντος εργασίας χρήστη που ενισχύει τη μάθηση. Δημιουργία μιας πλήρους διάταξης παιχνιδιού με τη χρήση του RPG Maker.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Οι παίκτες θα μάθουν για τους διάφορους τύπους έκτακτης ανάγκης που μπορεί να προκύψουν σε ένα περιβάλλον γραφείου, καθώς και για τις κατάλληλες διαδικασίες αντιμετώπισής τους. Αυτό περιλαμβάνει την κατανόηση των ρόλων και των ευθυνών κάθε ατόμου, τη γνώση του τρόπου ασφαλούς εκκένωσης του κτιρίου και την κατανόηση του τρόπου χρήσης εξοπλισμού έκτακτης ανάγκης, όπως οι πυροσβεστήρες.
- Οι παίκτες θα είναι σε θέση να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους σε πραγματικές καταστάσεις εξασκώντας τις δεξιότητες λήψης αποφάσεων και επίλυσης προβλημάτων. Αυτό

περιλαμβάνει την ικανότητα να αξιολογούν γρήγορα την κατάσταση και να λαμβάνουν αποφάσεις υπό πίεση.

- Οι παίκτες θα αναπτύξουν μια θετική στάση απέναντι στην ετοιμότητα και την αντιμετώπιση έκτακτης ανάγκης, αναγνωρίζοντας τη σημασία της προληπτικής δράσης και της προετοιμασίας σε περίπτωση έκτακτης ανάγκης. Θα πρέπει επίσης να κατανοήσουν τις συνέπειες της μη τήρησης των κατάλληλων διαδικασιών έκτακτης ανάγκης και τις πιθανές επιπτώσεις για τους ίδιους και τους άλλους.
- Οι παίκτες θα μάθουν για διάφορους τύπους τραυματισμών και ιατρικών επειγόντων περιστατικών, καθώς και για τις κατάλληλες διαδικασίες πρώτων βοηθειών για την αντιμετώπισή τους. Αυτό περιλαμβάνει την κατανόηση του τρόπου αξιολόγησης της κατάστασης, την αναγνώριση των συμπτωμάτων και την παροχή της κατάλληλης φροντίδας.

Αριθμός συμμετεχόντων: Το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο για έναν παίκτη.

Διάρκεια: Η τελική έκδοση με επίσημη πλήρη εκπαίδευση έχει προγραμματισμένη διάρκεια μία ώρα.

Πηγές:

- Βασικές διαδικασίες πρώτων βοηθειών: [Verywell Health - Γνωρίστε περισσότερα. Feel Better.](#)
- Αντιμετώπιση έκτακτης ανάγκης πυρκαγιάς: <https://fireblockplans.com/>
- Αντιμετώπιση έκτακτης ανάγκης σε περίπτωση σεισμού: <https://safeworkmethodofstatement.com/>
- Γραφικός σχεδιασμός: <https://www.canva.com>
- Γραφικός σχεδιασμός: <https://www.gimp.org/>

Πρόγραμμα για την ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών ρόλων: <https://www.rpgmakerweb.com/>

Όνομα: Save the Green zone (Σώστε την πράσινη ζώνη)

Τύπος: Ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο - ψηφιακό εκπαιδευτικό δωμάτιο απόδρασης

Μορφή: PowerPoint Show

Μέθοδοι: μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι μέσω ψηφιακής παιχνιδοποίησης, εκπαιδευτικό δωμάτιο απόδρασης, καταιγισμός ιδεών, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων, δημιουργία ομάδων (μόνο για συνεργατικό παιχνίδι).

Παιδαγωγικός στόχος:

Στον παίκτη δίνονται διάφορα έγγραφα της εταιρείας τα οποία πρέπει να ερευνήσει και να κατανοήσει για να λύσει τον τελικό γρίφο του παιχνιδιού, ο οποίος είναι να βοηθήσει να σταματήσει η οικολογική καταστροφή. Ο κύριος στόχος είναι να εξασκήσουν τις επιχειρηματικές τους δεξιότητες, μαθαίνοντας παράλληλα για τις λειτουργίες της οικο-κοινωνικής επιχειρηματικότητας.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

[H Humana Nova](#) (κοινωνική επιχείρηση) λειτουργεί σε 3 τομείς: περιβάλλον, κοινωνικό περιβάλλον και οικονομία. Απασχολεί άτομα με αναπηρία και άλλα κοινωνικά αποκλεισμένα άτομα. Η εταιρεία

παράγει ρούχα και υφάσματα μέσω επαναχρησιμοποίησης, επαναχρησιμοποίησης, ανακύκλωσης και άλλων βιώσιμων τεχνικών.

ΣΥΝΟΨΗ:

Η Humana Nova που λειτουργεί ως κοινωνική επιχείρηση βρίσκεται σε μία από τις μεγαλύτερες πράσινες ζώνες της ΕΕ. Μια μέρα το προσωπικό ανακαλύπτει ένα μυστικό δωμάτιο στις εγκαταστάσεις κατά τη διάρκεια ενός διαλείμματος για μεσημεριανό γεύμα. Το δωμάτιο είναι γεμάτο από αφίσες, γραπτά, σημειώσεις, άδεια κουτιά σνακ και άλλα παρόμοια. Ξαφνικά κάποιος τους κλειδώνει μέσα και ένα ρολόι ακούγεται να χτυπάει. Πολύ σύντομα συνειδητοποιούν ότι κάποιος έχει διεισδύσει στον οργανισμό και έχει πειράξει τις εγκαταστάσεις παραγωγής, προγραμματίζοντας το μηχάνημα ανακύκλωσης να εκραγεί και να απελευθερώσει καταστροφικά αέρια στην ατμόσφαιρα. Αν ο παίκτης δεν λύσει τους γρίφους, μια μηχανή ανακύκλωσης θα προκαλέσει μια τεράστια περιβαλλοντική καταστροφή και θα αυξήσει δραστικά το αποτύπωμα άνθρακα στην περιοχή της πράσινης ζώνης. Ο χρονοδιακόπτης έχει ρυθμιστεί για 1 ώρα!

Πρέπει να ερευνήσουν το δωμάτιο και να βρουν τον κωδικό που απενεργοποιεί τον προγραμματισμό.

Στον τοίχο υπάρχει η φράση "ο κωδικός είναι εδώ" και η ομάδα πρέπει να ψάξει το δωμάτιο και να βρει τον τετραψήφιο κωδικό που απενεργοποιεί το πρόγραμμα.

Κατά τη διάρκεια της έρευνάς τους, οι παίκτες συναντούν 4 παζλ σχεδιασμένα ως κλειδωμένα κουτιά, καθένα από τα οποία περιέχει έναν αριθμό που όταν τοποθετηθεί στη σωστή σειρά αποτελεί έναν κωδικό για την απενεργοποίηση του προγράμματος. Βρίσκουν διάφορα έγγραφα της εταιρείας ως ενδείξεις, όπως ανάλυση SWOT, βιογραφικά σημειώματα εργαζομένων, επιστολές παρακίνησης και την ιστορία ενός ατόμου που ευθύνεται για την αιχμαλωσία τους.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αντιμετωπίσουν:

- Αναδιάταξη της ανάλυσης SWOT της Humana Nova ως οικοκοινωνική επιχείρηση
- Στόχοι και κύριες πτυχές των στόχων βιώσιμης ανάπτυξης
- Παραδείγματα βιογραφικών σημειωμάτων προσωπικού κοινωνικών επιχειρήσεων

Απαιτήσεις:

- Δημιουργήστε μια διαδραστική παρουσίαση αποτελούμενη από 4 γρίφους σύμφωνα με τη σύνοψη και αποθηκεύστε την σε μορφή PowerPoint Show.
- Δημιουργήστε σύντομες οδηγίες για τους παίκτες σύμφωνα με την ιστορία του παιχνιδιού.
- Ξεκινήστε την παρουσίαση στον υπολογιστή ή σε ένα tablet
- Συζητήστε το παιχνίδι με τους συμμετέχοντες αφού ολοκληρώσουν το παιχνίδι.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Βαθύτερη κατανόηση της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας
- Να κατανοήσουν τα βασικά στοιχεία μιας ανάλυσης SWOT ειδικά για τις οικοκοινωνικές επιχειρήσεις
- Εμπνευστείτε από την πραγματική οικο-κοινωνική επιχείρηση Humana Nova από την Κροατία

- Βελτίωση διαφόρων επιχειρηματικών δεξιοτήτων μέσω του παιχνιδιού: καταϊγισμός ιδεών, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων και δημιουργία ομάδων (αν το παιχνίδι παίζεται συνεργατικά).

Αριθμός συμμετεχόντων:

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί ατομικά ή σε ζευγάρια/ομάδες. Για λόγους αποτελεσματικότητας, συνιστάται η υλοποίηση σε ομάδες όχι μεγαλύτερες των 16 ατόμων (χωρισμένες σε ζευγάρια ή ομάδες).

Διάρκεια:

5 λεπτά για προετοιμασία

15-30 λεπτά για παιχνίδι

10 λεπτά για συζήτηση

Συνολική διάρκεια: 30-45 λεπτά

Πηγές:

Έμπνευση για το σενάριο ER: <https://er-se.eu/download/18-synopsis-to-inspire-you-%e2%80%8b/>

Κληρονομιά ευρωπαϊκών οικοκοινωνικών επιχειρήσεων: <https://humananova.org/>

Υλικό ανάλυσης swot: <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

Παραδείγματα βιογραφικών σημειωμάτων Europass: <https://europa.eu/europass/en/create-europass-cv>

Όνομα: Στρατηγική

Τύπος: Κατηγορία: Ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο - διαδικτυακό παιχνίδι

Μορφή: GDevelop (json)

Μέθοδοι: μάθηση με βάση το παιχνίδι μέσω ψηφιακής παιχνιδοποίησης, εκπαιδευτικό παζλ, καταϊγισμός ιδεών, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων.

Παιδαγωγικός στόχος:

Στον παίκτη δίνονται βασικές πληροφορίες για τρεις διαφορετικές κοινωνικές επιχειρήσεις και απλές οδηγίες για τον καταϊγισμό ιδεών σχετικά με την ανάλυση SWOT. Ο παίκτης θα πρέπει να εξετάσει προσεκτικά το υλικό προκειμένου να εντοπίσει ποιες πτυχές των επιχειρήσεων ανήκουν στα δυνατά σημεία, τις αδυναμίες, τις ευκαιρίες και τις απειλές τους.

Ο κύριος στόχος είναι να κατανοήσουν τη μέθοδο στρατηγικού σχεδιασμού στην επιχειρηματικότητα και να είναι σε θέση να σχεδιάσουν στρατηγικά τα δικά τους επιχειρηματικά εγχειρήματα.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

Sfera Visia (Κροατία): Visia: Κοινωνική επιχείρηση που αναπτύχθηκε ως κέντρο ιδεών που αναγνωρίζει τις αρετές και τα πλεονεκτήματα όλων των μελών της ομάδας, προκειμένου να

δημιουργήσει καλύτερες συνθήκες για την απασχόληση τυφλών και ατόμων με προβλήματα όρασης. Το κύριο προϊόν της εταιρείας είναι ένα φυσικό υγρό σαπούνι που παρασκευάζεται από το μειονεκτούν προσωπικό της.

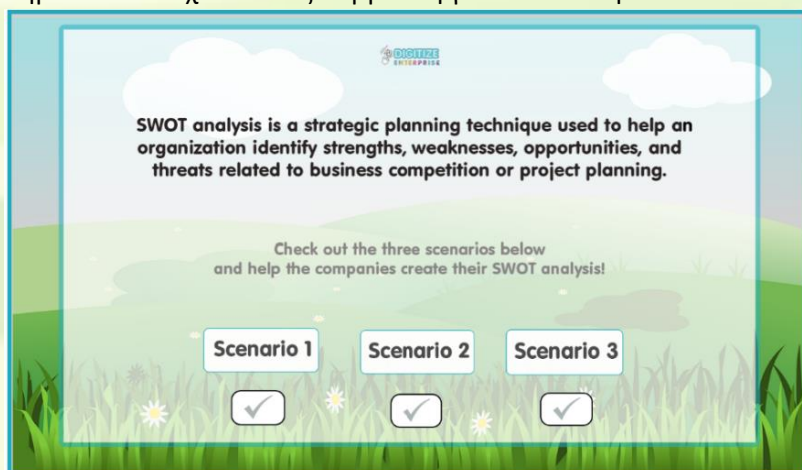
Brigadadomar (Πορτογαλία): Ο κύριος σκοπός της ένωσης είναι η απορρύπανση της ακτογραμμής. Αναπτύσσουν και υλοποιούν δράσεις και εκδηλώσεις με στόχο την προστασία της βιοποικιλότητας, δραστηριότητες που σχετίζονται με την ανακύκλωση και εκστρατείες ευαισθητοποίησης, προκειμένου να προειδοποιήσουν την κοινωνία γενικότερα για τη μάστιγα που είναι τα θαλάσσια απορρίμματα, ενθαρρύνοντας τους πολίτες να συμμετάσχουν μεμονωμένα ή μέσω της δικής τους οργάνωσης.

Various Coop (Νότια Κορέα): Συνεταιρισμός που χρησιμοποιεί άχρηστα φυσικά μέρη δέντρων που περισσεύουν από τη βιομηχανία ξύλου για την παραγωγή παιχνιδιών για παιδιά.

ΣΥΝΟΨΗ:

Το παιχνίδι αποτελείται από 3 μέρη.

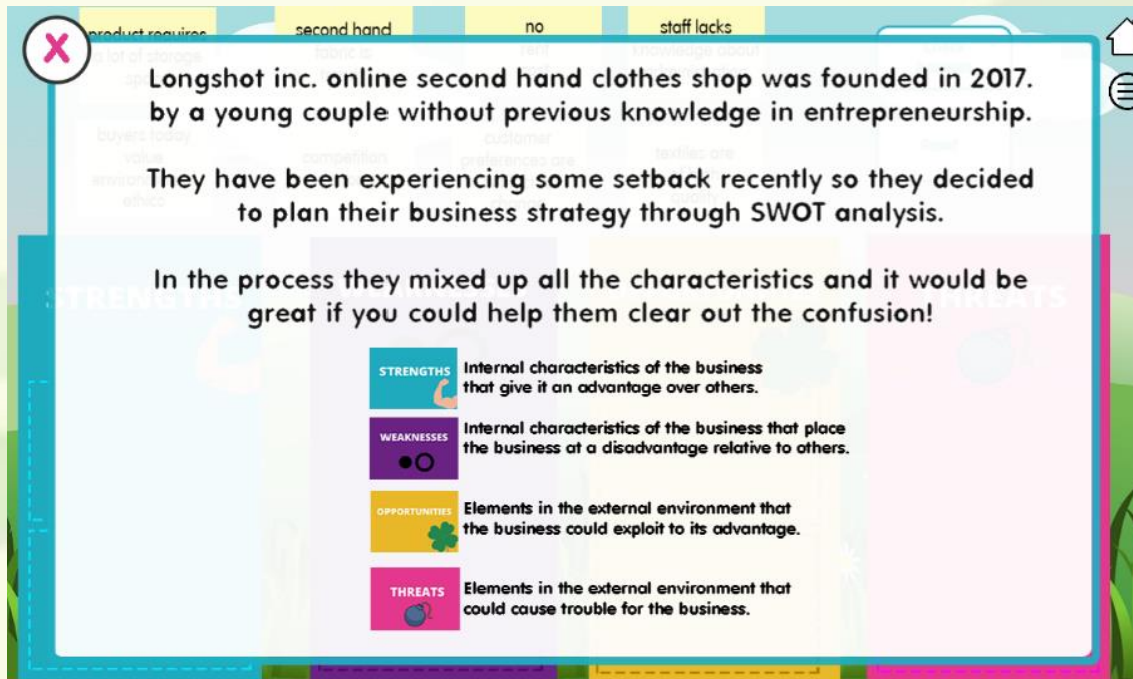
Το πρώτο μέρος είναι η επεξηγηματική σκηνή που εξηγεί τα βασικά στοιχεία της ανάλυσης SWOT και τον κύριο στόχο του παιχνιδιού. Αυτή η σκηνή μπορεί επίσης να προσεγγιστεί σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού ως συμβουλή για τον παίκτη.



Πηγή εικόνας: <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού αποτελείται από 3 προφίλ πραγματικών οικοκοινωνικών εταιρειών: Sfera Visia από την Κροατία, Brigadadomar από την Πορτογαλία και Various Coop από τη Νότια Κορέα.

Παράδειγμα ενός προφίλ:



Πηγή εικόνας: <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Το τρίτο μέρος του παιχνιδιού αποτελείται από διάφορα στοιχεία σχετικά με κάθε συγκεκριμένη εταιρεία, τα οποία πρέπει να αναδιατάξετε προκειμένου να αναπτύξετε την ανάλυση SWOT.

Παράδειγμα του παζλ:



Πηγή εικόνας: <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Ο παίκτης πρέπει να ταξινομήσει τα γεγονότα στις αντίστοιχες κατηγορίες της SWOT. Υπάρχει απεριόριστος αριθμός προσπαθειών μέχρι ο παίκτης να τα τοποθετήσει στη σωστή σειρά. Μόλις ο παίκτης ολοκληρώσει και τις τρεις αναλύσεις SWOT, το παιχνίδι θεωρείται κερδισμένο!

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αντιμετωπίσουν:

- Αναδιάταξη των στοιχείων ανάλυσης SWOT τριών πραγματικών οικοκοινωνικών επιχειρήσεων
- Να κατανοήσουν τη διαφορά μεταξύ εσωτερικών και εξωτερικών παραγόντων που είναι απαραίτητοι για την ανάπτυξη μιας στρατηγικής για μια επιχείρηση
- Παραδείγματα πραγματικών οικοκοινωνικών επιχειρήσεων στην Ευρώπη και την Ασία.

Απαιτήσεις:

- Δημιουργήστε στο Canva ή σε οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα σχεδιασμού μία οπτική σκηνή που να εξηγεί τα βασικά στοιχεία του στρατηγικού σχεδιασμού, συγκεκριμένα τους εσωτερικούς και εξωτερικούς παράγοντες και τους ορισμούς των δυνατών σημείων, των αδυναμιών, των ευκαιριών και των απειλών στον επιχειρηματικό σχεδιασμό.
- Δημιουργήστε τρεις ξεχωριστές σκηνές που εξηγούν τα προφίλ των τριών εταιρειών και τον σκοπό του παιχνιδιού.
 - Παράδειγμα: Η *Sfera visia* είναι μια κοινωνική επιχείρηση που αναπτύχθηκε ως ένα κέντρο ιδεών που αναγνωρίζει τις αρετές και τα πλεονεκτήματα όλων των μελών της ομάδας με σκοπό τη δημιουργία καλύτερων συνθηκών για την απασχόληση τυφλών και ατόμων με προβλήματα όρασης. Το κύριο προϊόν της εταιρείας είναι ένα φυσικό υγρό σαπούνι που παρασκευάζεται από μειονεκτούντες υπαλλήλους. Βοηθήστε την *Sfera Visia* να οργανώσει τα στοιχεία του στρατηγικού της σχεδιασμού, προκειμένου να αυξήσει τις πιθανότητες επιτυχίας της επιχείρησής της.
- Ερευνήστε και τις τρεις εταιρείες και δημιουργήστε 8 σύντομα γεγονότα σχετικά με καθεμία από τις εταιρείες, 2 για κάθε κατηγορία SWOT. Συγκεκριμένα, θα πρέπει να βρείτε 2 εσωτερικά δυνατά σημεία, 2 εσωτερικές αδυναμίες, 2 εξωτερικές ευκαιρίες και 2 εξωτερικές απειλές.
- Αναπτύξτε κάθε ένα από τα γεγονότα ως ξεχωριστή εικόνα.
- Κατεβάστε [το GDevelop](#) λογισμικό ανάπτυξης παιχνιδιών ανοικτού κώδικα και χρησιμοποιήστε [τα σεμινάρια λογισμικού](#) για να αναπτύξετε το διαδραστικό περιεχόμενο μεταξύ των σκηνών και των στοιχείων του παιχνιδιού.
- Ενσωματώστε το παιχνίδι σε έναν ιστότοπο για να το διευκολύνετε ή να το παίξετε με τη νεολαία στον υπολογιστή σας.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Βαθύτερη κατανόηση της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας
- Να κατανοήσουν τα βασικά στοιχεία μιας ανάλυσης SWOT ειδικά για τις οικοκοινωνικές επιχειρήσεις
- Εμπνευστείτε από τις πραγματικές οικο-κοινωνικές επιχειρήσεις

- Να κατανοήσουν τη διαφορά μεταξύ εσωτερικών και εξωτερικών παραγόντων που είναι απαραίτητοι για την ανάπτυξη μιας στρατηγικής για μια επιχείρηση
- Βελτίωση διαφόρων επιχειρηματικών δεξιοτήτων μέσω του παιχνιδιού: καταιγισμός ιδεών, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί ατομικά ή σε ζευγάρια/ομάδες.

Διάρκεια:

5 λεπτά για την προετοιμασία

30-45 λεπτά για παιχνίδι

10 λεπτά για συζήτηση (προαιρετικά)

Συνολική διάρκεια: 50-60 λεπτά

Πηγές:

Τύπος παιχνιδιού και έμπνευση σχεδιασμού: <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>
κληρονομιά ευρωπαϊκών οικοκοινωνικών επιχειρήσεων:

<https://sferavisia.hr/>

<http://www.brigadadomar.org/>

<https://www.variouscoop.com/>

Υλικά ανάλυσης Swot: <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

Πρόγραμμα σχεδιασμού γραφικών για αρχάριους: www.canva.com

Λογισμικό GDevelop & σεμινάρια χρήσης: <https://gdevelop.io/>

Όνομα: Ημερομηνίες της επιχείρησης

Τύπος: Δραστηριότητα: Ψηφιακός εκπαιδευτικός πόρος & δραστηριότητα

Μορφή: infographics για μια δραστηριότητα αφήγησης ιστοριών με βάση τη δικτύωση επιχειρήσεων (μικτή μάθηση)

Μέθοδοι: ψηφιακή αφήγηση, εκπαίδευση με παιχνίδια ρόλων, εκπαίδευση με μοντέλα ρόλων, δικτύωση, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων, δημιουργία ομάδων.

Παιδαγωγικός στόχος:

Σε μια ομάδα 6 παικτών δίνονται 6 διαφορετικά προφίλ εταιρειών σε μορφή infographics βασισμένα σε πραγματικές οικοκοινωνικές εταιρείες και τους δίνονται οδηγίες για να παίξουν ρόλους σε μια δραστηριότητα δικτύωσης προκειμένου να κατανοήσουν τους βασικούς κανόνες της επιτυχημένης δικτύωσης στις επιχειρήσεις.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

GREENS d.o.o. (B&H) - Εταιρεία παραγωγής μικρολαχανικών, βοτάνων και βρώσιμων λουλουδιών.

[Seljak.me](#) (MNE) - Η πρώτη διαδικτυακή πλατφόρμα που παρέχει τον ταχύτερο και αποτελεσματικότερο τρόπο για τους αγρότες να πωλούν τα προϊόντα τους, με τη μεγαλύτερη προσφορά σπιτικών προϊόντων για τους πελάτες.

[To ROUM \(CRO\)](#) είναι ένα κέντρο διάσωσης απορριπτόμενων αντικειμένων, όπου Ρομά και καλλιτέχνες συναντιούνται για να κατασκευάσουν κομμάτια εσωτερικής διακόσμησης από απορριπτόμενα αντικείμενα.

[NewPen \(SRB\)](#)- Παράγει μολύβια γραφίτη και κραγιόνια από ανακυκλωμένο χαρτί εφημερίδων, με κύριο στόχο την προστασία του περιβάλλοντος με πολλούς τρόπους.

[Paysans-artisans \(BE\)](#) - Η οικονομική δραστηριότητα του συνεταιρισμού επικεντρώνεται στην εμπορία βιοτεχνικών και τοπικών προϊόντων διατροφής.

[C.I.P. Citizens in Power \(CY\)](#) - Μια κοινωνική επιχείρηση που επικεντρώνεται στην εκπαίδευση υλοποιεί ένα διεθνές έργο που υποστηρίζει τους επαγγελματίες και τους καλλιτέχνες του CCS στην ανάπτυξη των απαραίτητων ψηφιακών και επιχειρηματικών δεξιοτήτων που θα τους επιτρέψουν να εξασφαλίσουν τη βιωσιμότητά τους.

ΣΥΝΟΨΗ:

Βήμα 1: Ο συντονιστής εξηγεί τους βασικούς κανόνες της δικτύωσης στις επιχειρήσεις προβάλλοντας ένα βίντεο στο youtube. Τι είναι αυτό; Γιατί χρησιμοποιείται. Τι πρέπει να αναζητά κανείς για τη δημιουργία δικτύων (βασικός επιχειρηματικός τομέας, ανάγκες, κοινόι στόχοι, παρόμοιες αξίες, πρακτικές λεπτομέρειες της επιχειρηματικής συνεργασίας, δηλαδή αν έχει πρακτικό νόημα να συνεργαστούν 2 εταιρείες).

Βήμα 2: Στους παίκτες δίνονται 6 κωδικοί QR. Ένας κωδικός για κάθε παίκτη. Τους δίνεται η εντολή να σαρώσουν τον κωδικό τους προκειμένου να ανακτήσουν ένα infographics που περιέχει ένα προφίλ της εταιρείας που θα παρουσιάσουν. Σε κάθε παίκτη δίνονται 15 λεπτά για να μελετήσει προσεκτικά το infographic προκειμένου να είναι σε θέση να παίξει ρόλο ως μέλος αυτής της εταιρείας.

Βήμα 3: Οι παίκτες κάθονται σε ένα δωμάτιο και λαμβάνουν οδηγίες για το πώς να δικτυωθούν μέσω μιας μεθόδου γρήγορου ραντεβού. 3 άτομα κάθονται και 3 άτομα στέκονται. Ένας προς έναν πρέπει να επισκεφθούν καθένα από τα άλλα άτομα και να ξεκινήσουν μια σύντομη (3λεπτη) συνάντηση όπου θα πρέπει να παρουσιάσουν ο ένας την κύρια εργασία του άλλου, τους μελλοντικούς στόχους και τις αξίες τους. Ο στόχος είναι κάθε παίκτης να επικοινωνήσει με κάθε άλλο παίκτη για 3 λεπτά.

Βήμα 4: Μόλις όλοι οι παίκτες επικοινωνήσουν μεταξύ τους, τους δίνεται μια φόρμα google για να βαθμολογήσουν τους εκπροσώπους της εταιρείας που θα ήθελαν να δημιουργήσουν μια επιχειρηματική σχέση.

Βήμα 5: Ο συντονιστής αναλύει τις απαντήσεις τους και όλοι μαζί συναντιούνται στην ολομέλεια για να συζητήσουν τις επιλογές τους.

Το παιχνίδι έχει ρυθμιστεί ειδικά έτσι ώστε κάθε προφίλ να αντιστοιχεί στις αξίες, τις ανάγκες και τους στόχους μόνο μιας άλλης εταιρείας από τις 6. Με αυτόν τον τρόπο υπάρχει μόνο ένα τέλειο επιχειρηματικό ταίρι για κάθε συμμετέχοντα, το μόνο που πρέπει να κάνει είναι να διαβάσει προσεκτικά το infographic, να ακούσει τις αφηγήσεις των άλλων συμμετεχόντων και μέσω της δημιουργικής σκέψης να συνειδητοποιήσει το πραγματικό επιχειρηματικό του ταίρι.

Οι καλύτεροι αγώνες είναι:

Greens d.o.o. -> Seljak.me (η μία παράγει βιολογικά τρόφιμα στη Βοσνία και η άλλη προσφέρει μια λύση διαδικτυακής πλατφόρμας για το μάρκετινγκ και την πώληση τέτοιων προϊόντων στο Μαυροβούνιο. Οι εταιρείες αυτές θα μπορούσαν να ξεκινήσουν μια κοινή συμμαχία προκειμένου η Greens να επεκταθεί στη γειτονική χώρα, ενώ η Seljak.me μπορεί να αποκτήσει έναν επιπλέον προμηθευτή και να επεκταθεί επίσης περιφερειακά).

Roum -> NeWPen (Το ένα χρησιμοποιεί απορριπτόμενα αντικείμενα για να δημιουργήσει νέα αξία από αυτά, αλλά κυρίως για έπιπλα και άλλα κομμάτια σχεδιασμού, το άλλο δημιουργεί μολύβια και κραγιόνια από ανακυκλωμένο χαρτί εφημερίδων. Οι εταιρείες μπορούν να ενώσουν τις δυνάμεις τους και να συνεισφέρουν η μία στην παραγωγή, το μάρκετινγκ και τη συνολική εμβέλεια των πωλήσεων της άλλης).

Payasans-artisans -> CIP Citizens in Power (Το ένα επικεντρώνεται στην εμπορία βιοτεχνικών προϊόντων και το άλλο δημιουργεί προγράμματα εκμάθησης και εκπαιδευτικούς πόρους για καλλιτέχνες προκειμένου να τους βοηθήσει να αυξήσουν τις επιχειρηματικές τους δεξιότητες για να διασφαλίσουν τη βιωσιμότητα στον καλλιτεχνικό τομέα. Μπορούν να δημιουργήσουν μια συμμαχία προκειμένου να συνεργαστούν και να δημιουργήσουν μια ολοκληρωμένη στρατηγική ενίσχυσης με σκοπό την ωφέλεια του καλλιτεχνικού τομέα τόσο μέσω της εκπαίδευσης όσο και μέσω του μάρκετινγκ.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αντιμετωπίσουν:

- Κατοχύρωση των αξιών, των αναγκών και των μελλοντικών στόχων ως κύριων επιχειρηματικών στοιχείων
- Κατανόηση των βασικών αρχών της δικτύωσης και απόκτηση δεξιοτήτων δικτύωσης
- Λήψη επιχειρηματικών αποφάσεων με βάση την αφήγηση ιστοριών και τη δραστηριότητα παιχνιδιού ρόλων

Απαιτήσεις:

- Δημιουργήστε μια σύντομη παρουσίαση ή ένα βίντεο που να εξηγεί τους βασικούς κανόνες της επιχειρηματικής δικτύωσης.
- Δημιουργία 6 διαφορετικών infographics για κάθε οικολογική επιχείρηση ευρωπαϊκής κληρονομιάς
- Δημιουργήστε κωδικούς QR για κάθε infographics
- Δημιουργήστε μια φόρμα google για να αξιολογήσουν οι παίκτες τους πιθανούς επιχειρηματικούς αγώνες

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Βαθύτερη κατανόηση του σκοπού της δικτύωσης
- Γνώση των κύριων τομέων εστίασης όσον αφορά τη δημιουργία δικτύων στις επιχειρήσεις (αξίες, ανάγκες, στόχοι)
- Κατανόηση της έννοιας της δικτύωσης ταχύτητας και της χρησιμότητάς της στις επιχειρήσεις

- Ενημερωθείτε και εμπνευστείτε από τις πραγματικές οικοκοινωνικές επιχειρήσεις από την Κροατία, τη Βοσνία, τη Σερβία, το Μαυροβούνιο, το Βέλγιο και την Κύπρο.
- Βελτίωση διαφόρων επιχειρηματικών δεξιοτήτων μέσω του παιχνιδιού: δημιουργικότητα, συλλογή πληροφοριών, μνήμη, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων, δικτύωση και δημιουργία ομάδων.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Το παιχνίδι πρέπει να παιχτεί με 6 συμμετέχοντες συνολικά. Ένας συμμετέχων ανά infographic.

Μπορείτε επίσης να αυξήσετε τον αριθμό των παικτών σε 12 ή 24, ώστε τα ζευγάρια ή οι ομάδες να αντιπροσωπεύουν από ένα infographic.

Διάρκεια:

10 λεπτά για προετοιμασία

40 λεπτά για παιχνίδι

10 λεπτά για αξιολόγηση

15 λεπτά για τα αποτελέσματα και τη συζήτηση

Συνολική διάρκεια: 60-75 λεπτά

Πηγές:

Δικτύωση στις επιχειρήσεις ως εκπαιδευτική δραστηριότητα:

<http://www.digitizeenterprise.org/toolkit/m7-building-networks/>

Μεθοδολογία επιχειρηματικών Speed dating:

<https://advancednetworking.me/2015/05/14/business-speed-dating/>

Ευρωπαϊκή κληρονομιά οικοκοινωνικών επιχειρήσεων:

<https://greens.ba/>

<https://roumupdesign.com/>

<https://roumupdesign.com/>

<http://www.newpen.rs/>

<https://paysans-artisans.be/>

<https://citizensinpower.org/activity/digiport-digital-pop-up-shop-platform-for-ccs-professionals-and-artists/>

Δωρεάν δημιουργός infographic: <https://www.canva.com/infographics/templates/>

Δωρεάν γεννήτρια κωδικών QR: <https://www.qr-code-generator.com/>

Παράδειγμα ερωτηματολογίου αξιολόγησης: <http://www.digitizeenterprise.org/toolkit/m7-building-networks/> (βλ. βήμα 7.4)

Εργαλείο ερωτηματολογίου αξιολόγησης: <https://docs.google.com/forms/>

Όνομα: "Ελεύθερη Θάλασσα"

Τύπος: Ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο - online παιχνίδια

Μορφή: και συνεργασία σε ομάδες

Μέθοδοι: μάθηση με βάση το παιχνίδι μέσω ψηφιακής παιχνιδοποίησης, εκπαιδευτικό παζλ, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, ρίψη.

Παιδαγωγικός στόχος:

Οι παίκτες λαμβάνουν πληροφορίες σχετικά με τη ρύπανση της θάλασσας, την υπεραλίευση και τα προβλήματα των τοπικών κοινοτήτων που συνδέονται με αυτά.

Ο κύριος στόχος είναι να κατανοήσουμε πώς οι οικοκοινωνικές επιχειρήσεις μπορούν να βοηθήσουν στη διάσωση των τοπικών οικοσυστημάτων στις παράκτιες περιοχές και να διατηρήσουν τη θάλασσα καθαρή.

Έμπνευση από τις καλές πρακτικές του O1:

[AKTI Project and Research Center](#) δημιουργοί ενός εκτεταμένου δικτύου συνεργατών και εθελοντών για την αύξηση της περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης και την προώθηση της βιώσιμης ανάπτυξης.

[H Enaleia](#) είναι μια μη κερδοσκοπική κοινωνική επιχείρηση που αντιμετωπίζει δύο άμεσα συνδεδεμένα προβλήματα για το θαλάσσιο περιβάλλον: τη μείωση των ιχθυαποθεμάτων και τη ρύπανση της θάλασσας από πλαστικά.

[H Brigadadomar](#) αναπτύσσει και υλοποιεί δράσεις και εκδηλώσεις με στόχο την προστασία της βιοποικιλότητας, δραστηριότητες που σχετίζονται με την ανακύκλωση και εκστρατείες ευαισθητοποίησης, προκειμένου να προειδοποιήσει την κοινωνία γενικότερα για τη μάστιγα που είναι τα θαλάσσια απορρίμματα, ενθαρρύνοντας τους πολίτες να συμμετάσχουν μεμονωμένα ή μέσω της δικής τους οργάνωσης.

ΣΥΝΟΨΗ:

Το παιχνίδι αποτελείται από 3 μέρη:

1) Το πρώτο μέρος εξηγεί τη σημασία της επιμονής του θαλάσσιου οικοσυστήματος και τον κύριο στόχο του παιχνιδιού. Οι παίκτες αναζητούν στο διαδίκτυο και προσπαθούν να βρουν συνδέσεις με την Ατζέντα 2030 του ΟΗΕ.

2) Το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού αποτελείται από 3 προφίλ πραγματικών οικοκοινωνικών εταιρειών που σχετίζονται με τη θαλάσσια δέσμευση:

- Κέντρο Έργων και Ερευνών AKTI (Κύπρος)
- Enaleia: (Ελλάδα)
- Brigadadomar: (Πορτογαλία)

3) Το τρίτο μέρος του παιχνιδιού αποτελείται από διάφορα παιχνίδια

- **Παζλ** (5 εικόνες που συνδέονται με τη θάλασσα) <https://puzzle.org/en/features/create-jigsaw-puzzle>
 - Κάθε παζλ περιέχει τη λέξη-κλειδί για την επίλυση του προβλήματος. Και οι 5 λέξεις (*The Plastic Bank Recycling Corporation*) μαζί αποτελούν το στοιχείο για την εύρεση 4th παραδείγματος καλής πρακτικής που είναι η **Plastic Bank (Canada)** <https://plasticbank.com>
- **Κουίζ φόρμας Google** <https://docs.google.com/forms>
 - Οι παίκτες έχουν στη διάθεσή τους 5 λεπτά για να περιηγηθούν στον ιστότοπο της Plastic Bank και πρέπει να απαντήσουν σε 10 ερωτήσεις σχετικά με την ΕΣΕ και 4th παραδείγματα καλής πρακτικής.
 - Νικήτρια του παιχνιδιού είναι η ομάδα που λύνει πρώτη τους γρίφους και έχει τις περισσότερες σωστές απαντήσεις στις ερωτήσεις (οι πόντοι απονέμονται για τους καλύτερους χρόνους και τον αριθμό των σωστών απαντήσεων).
 - Οι ομάδες παρουσιάζουν 4th παράδειγμα καλής πρακτικής

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αντιμετωπίσουν:

- Αναζήτηση μπλε και πράσινων πληροφοριών για το ΕΣΕ και συνδεδεμένων στόχων της Ατζέντας 2030 του ΟΗΕ
- Η ομάδα εργάζεται στην εξεύρεση λύσεων για παιχνίδια
- Παραδείγματα πραγματικών οικοκοινωνικών επιχειρήσεων στην Ευρώπη

Απαιτήσεις:

- Δημιουργήστε στο πρόγραμμα Canva (ή παρόμοιο) 5 οπτικές εικόνες για παζλ
- Φτιάξτε παζλ στο Puzzle.org
- Στη φόρμα Google Form γράψτε ένα ερωτηματολόγιο με 10 ερωτήσεις σχετικά με την ΕΣΕ που συνδέεται με το θαλάσσιο οικοσύστημα και περίπου 4th παραδείγματα καλής πρακτικής.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Καλύτερη κατανόηση της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας μέσω των παραδειγμάτων
- Κατανόηση της σημασίας του θαλάσσιου οικοσυστήματος και πώς μπορεί η ΕΣΕ να συμβάλει στη διατήρησή του
- Εμπνευστείτε από τις πραγματικές οικο-κοινωνικές επιχειρήσεις
- Βελτίωση διαφόρων επιχειρηματικών δεξιοτήτων μέσω του παιχνιδιού: συλλογή πληροφοριών, ομαδική εργασία, κριτική σκέψη, ανάλυση, καταγιγισμός ιδεών, δεξιότητες παρουσίασης.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Ένα παιχνίδι μπορεί να παιχτεί ατομικά ή σε ζευγάρια/ομάδες.

Διάρκεια:

- 5 λεπτά για προετοιμασία
- 30-45 λεπτά για παιχνίδι και ρίψη
- 10 λεπτά για συζήτηση
- Συνολική διάρκεια: 50-60 λεπτά

Πηγές:

Παραδείγματα κοινωνικών επιχειρήσεων:

- Κέντρο Έργων και Ερευνών AKTI <http://www.akti.org.cy/marine-litter-database/>
- Enaleia: www.enaleia.com
- Brigadadomar: <http://www.brigadadomar.org>

Εκπαιδευτικό εργαλείο βασισμένο σε παιχνίδι:

- Παζλ <https://puzzel.org/en/features/create-jigsaw-puzzle>
- Φόρμα Google <https://docs.google.com/forms>

Πρόγραμμα σχεδιασμού γραφικών για αρχάριους: www.canva.com

Όνομα: "The Rs"

Τύπος: Κατηγορία: Ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο - διαδικτυακά παιχνίδια και γήπεδο

Μορφή: και συνεργασία σε ομάδες

Μέθοδοι: μάθηση με βάση το παιχνίδι μέσω ψηφιακής παιχνιδοποίησης, εκπαιδευτικό παζλ, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, ρίψη.

Παιδαγωγικός στόχος:

Στους παίκτες παρέχονται βασικές πληροφορίες για τα Rs και οδηγίες για την εύρεση διαφόρων Rs στο διαδίκτυο. Ο στόχος των παικτών είναι να βρουν διαφορετικά Rs και να πάρουν βασικές ιδέες για κάθε R που βρίσκουν και γιατί είναι σημαντικά για την οικολογική βιωσιμότητα στα τοπικά συστήματα.

Ο κύριος στόχος είναι να κατανοήσουμε πώς οι οικοκοινωνικές επιχειρήσεις μπορούν να εφαρμόσουν ορισμένα από τα R (Rethink, Refuse, Reduce, Repair, Reuse, Recycle, Rot, κ.λπ.) στη δουλειά τους και τη σημασία των R.

Έμπνευση από τις καλές πρακτικές του O1:

[H Humana nova](#) εργάζεται σε 3 τομείς: περιβάλλον, κοινωνικό περιβάλλον και οικονομία.

Απασχολεί άτομα με αναπηρία και άλλα κοινωνικά αποκλεισμένα άτομα. Η εταιρεία παράγει ρούχα

και υφάσματα μέσω επαναχρησιμοποίησης, επαναχρησιμοποίησης, ανακύκλωσης και άλλων βιώσιμων τεχνικών.

[H NewPen](#) είναι μια κοινωνική επιχείρηση που παράγει μολύβια γραφίτη και κραγιόνια από ανακυκλωμένο χαρτί εφημερίδων, με κύριο στόχο την προστασία του περιβάλλοντος με πολλούς τρόπους.

[H Move On Wood Recycling](#) είναι μια κοινωνική επιχείρηση στο Εδιμβούργο, η οποία συλλέγει άχρηστα ξύλα, πωλεί ποιοτική ξυλεία και παρέχει ευκαιρίες εργασιακής εμπειρίας, κατάρτισης και εθελοντισμού σε μειονεκτούντα άτομα, ιδίως σε νέους που δεν έχουν ολοκληρώσει τις σπουδές τους.

ΣΥΝΟΨΗ:

Το παιχνίδι αποτελείται από 4 μέρη:

1) Το πρώτο μέρος εξηγεί τα διάφορα Rs και τον κύριο στόχο του παιχνιδιού. Οι παίκτες αναζητούν στο διαδίκτυο τα Rs και παίρνουν μια ιδέα για το τι είναι αυτά

2) Το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού αποτελείται από 3 προφίλ πραγματικών οικο-κοινωνικών επιχειρήσεων και τι Rs εφαρμόζουν στις επιχειρήσεις τους:

- Humana nova (Κροατία)
- NewPen (Σερβία)
- Move On Wood Recycling (Σκωτία)

3) Το τρίτο μέρος του παιχνιδιού αποτελείται από διάφορα παιχνίδια:

- **Παιχνίδι μνήμης** (σύνδεση εικόνων και λέξεων Rs)

<https://puzzel.org/en/features/create-memory>

- Στο παιχνίδι μνήμης οι παίκτες συνδέουν εικόνες με λέξεις (διαφορετικά Rs). Η ιδέα είναι να δημιουργηθούν τουλάχιστον 7 ζεύγη Rs. Όταν όλα τα ζευγάρια αντιστοιχιστούν το παιχνίδι έχει τελειώσει. Η ομάδα με τα περισσότερα ζευγάρια κερδίζει.

- **Αναζήτηση λέξεων** (Rs) <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/word-search>

- Στο παιχνίδι αναζήτησης λέξεων οι παίκτες πρέπει να βρουν 7R λέξεις και νικήτρια είναι η ομάδα με τον γρηγορότερο χρόνο.

- **Κατοπτρική εικόνα** και εύρεση Rs σε κείμενο <https://www.resizepixel.com/mirror-image/>

- Στο παιχνίδι κατοπτρικής εικόνας, θα υπάρχει μια σύντομη ιστορία σχετικά με τη σημασία των R και οι παίκτες πρέπει να βρουν όλες τις λέξεις R στο κείμενο. Θα υπάρχουν επίσης 3 ερωτήσεις σχετικά με το κείμενο. Νικήτρια είναι η ομάδα που θα βρει όλα τα Rs και θα δώσει τις σωστές απαντήσεις στις 3 ερωτήσεις στον συντομότερο χρόνο.

4) Το τέταρτο μέρος είναι η **ρίψη**:

- "Το δικό μας R είναι το καλύτερο R!" - Οι ομάδες επιλέγουν 1 R και εξηγούν τα οφέλη της.
- Παροχή βασικών οδηγιών pitch

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αντιμετωπίσουν:

- Αναζήτηση των Rs και κατανόηση του γιατί κάθε R είναι σημαντικό
- Η ομάδα εργάζεται στην εξεύρεση λύσεων για παιχνίδια
- Παραδείγματα πραγματικών οικοκοινωνικών επιχειρήσεων στην Ευρώπη
- Ικανότητες παρουσίασης και προβολής

Απαιτήσεις:

- Δημιουργήστε στο πρόγραμμα Canva (ή παρόμοιο) οπτικές εικόνες για κάθε 7 Rs που θα χρησιμοποιήσετε στο παιχνίδι μνήμης, και στη συνέχεια φτιάξτε ένα παιχνίδι μνήμης στο Puzzle.org.
- Στο puzzlemaker.discoveryeducation.com φτιάξτε ένα παιχνίδι αναζήτησης λέξεων που αποτελείται από λέξεις 7R.
- Γράψτε ένα σύντομο κείμενο για τα Rs και βάλτε το σε μια κατοπτρική εικόνα (resizerpixel.com) και γράψτε 3 ερωτήσεις σχετικά με το κείμενο.
- Γράψτε σύντομες οδηγίες σχετικά με την παρουσίαση των R (για παράδειγμα, κάθε ομάδα έχει 45 δευτερόλεπτα για να παρουσιάσει το R της).

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Καλύτερη κατανόηση της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας μέσω των παραδειγμάτων
- Κατανόηση της σημασίας των Rs
- Εμπνευστείτε από τις πραγματικές οικο-κοινωνικές επιχειρήσεις
- Βελτίωση διαφόρων επιχειρηματικών δεξιοτήτων μέσω του παιχνιδιού: συλλογή πληροφοριών, ομαδική εργασία, κριτική σκέψη, ανάλυση, καταγισμός ιδεών, παρουσίαση.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Ένα παιχνίδι μπορεί να παιχτεί ατομικά ή σε ζευγάρια/ομάδες.

Διάρκεια:

- 5 λεπτά για την προετοιμασία
- 30-45 λεπτά για παιχνίδι και ρίψη
- 10 λεπτά για συζήτηση
- Συνολική διάρκεια: 50-60 λεπτά

Πηγές:

Παραδείγματα κοινωνικών επιχειρήσεων:

- Humana nova: <https://humananova.org/>
- NewPen: www.newpen.rs
- Ανακύκλωση ξύλου: <https://moveonwood.org.uk/>

Εκπαιδευτικό εργαλείο βασισμένο σε παιχνίδι:

- Παιχνίδι μνήμης <https://puzzel.org/en/features/create-memory>
- Αναζήτηση λέξεων (Rs) <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/word-search>
- Κατοπτρική εικόνα και εύρεση Rs σε κείμενο <https://www.resizepixel.com/mirror-image>

Πρόγραμμα σχεδιασμού γραφικών για αρχάριους: www.canva.com

Βίντεο προβολής:

https://www.ted.com/talks/one_minute_idea_pitchers_one_minute_idea_pitches

Όνομα: Ψηφιακός λαβύρινθος

Τύπος: Ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο - ψηφιακός εκπαιδευτικός λαβύρινθος (online παιχνίδι)

Μορφή: PowerPoint Show

Μέθοδοι: μάθηση με βάση το παιχνίδι μέσω ψηφιακής παιχνιδοποίησης, εκπαιδευτικός λαβύρινθος, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση και επίλυση προβλημάτων.

Παιδαγωγικός στόχος:

Για να βγει από τον λαβύρινθο, ο παίκτης πρέπει να απαντήσει σωστά στις ερωτήσεις σχετικά με την οικοκοινωνική επιχειρηματικότητα, μέσω των οποίων θα αποκτήσει γνώσεις στον τομέα αυτό.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

[H.C.I.P. Citizens In Power](#) είναι μια ανεξάρτητη μη κερδοσκοπική, μη κυβερνητική οργάνωση. Το CIP αποτελεί έναν από τους κορυφαίους οργανισμούς στην Κύπρο στους τομείς της παγκόσμιας εκπαίδευσης, της κοινωνικής καινοτομίας, της επιχειρηματικότητας, του STEM και της βιώσιμης ανάπτυξης.

ΣΥΝΟΨΗ:

Αυτό το παιχνίδι απευθύνεται σε αρχάριους, οι οποίοι δεν έχουν βασικές γνώσεις σχετικά με την κοινωνική επιχειρηματικότητα και σε όσους θέλουν να ξεκινήσουν τη δική τους κοινωνική επιχείρηση.

Ο παίκτης ελέγχει έναν χαρακτήρα που βρίσκεται σε έναν λαβύρινθο. Κάθε φορά θα τίθεται μια ερώτηση και ο παίκτης μπορεί να δει τρεις διαφορετικούς δρόμους με τρεις διαφορετικές απαντήσεις (ο αριθμός των απαντήσεων δεν χρειάζεται να είναι σταθερός). Ο παίκτης πρέπει να απαντήσει

σωστά, προκειμένου να πάρει το σωστό δρόμο. Το καθήκον του χαρακτήρα είναι να βρει τη διέξοδο από το λαβύρινθο. Ο χαρακτήρας έχει 3 ζωές, οπότε αν επιλέξει λάθος απάντηση, θα χάσει μία ζωή και θα έχει την ευκαιρία να επιλέξει ξανά τη σωστή απάντηση. Όταν ο χαρακτήρας χάσει και τις 3 ζωές του, το παιχνίδι τελειώνει.

Απαιτήσεις:

- Δημιουργήστε μια διαδραστική παρουσίαση αποτελούμενη από 4 γρίφους σύμφωνα με τη σύνοψη και αποθηκεύστε την σε μορφή PowerPoint Show.
- Δημιουργήστε σύντομες οδηγίες για τους παίκτες σύμφωνα με την ιστορία του παιχνιδιού.
- Ξεκινήστε την παρουσίαση στον υπολογιστή ή σε ένα tablet
- Συζητήστε το παιχνίδι με τους συμμετέχοντες αφού ολοκληρώσουν το παιχνίδι.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Βαθύτερη κατανόηση της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας
- Βελτίωση διαφόρων επιχειρηματικών δεξιοτήτων μέσω του παιχνιδιού: συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί μεμονωμένα.

Διάρκεια:

5 λεπτά για προετοιμασία

10-30 λεπτά για παιχνίδι

10 λεπτά για συζήτηση

Συνολική διάρκεια: 25-45 λεπτά

Πηγές:

Έμπνευση για το σενάριο ER: <https://er-se.eu/download/18-synopsis-to-inspire-you-%e2%80%8b/>

Πρόγραμμα σχεδιασμού γραφικών για αρχάριους: www.canva.com

Όνομα: όνομα: Ξεκινώντας μια επιχείρηση

Τύπος: Κατηγορία: Ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο - διαδικτυακό παιχνίδι

Μορφή: GDevelop (json)

Μέθοδοι: μάθηση με βάση το παιχνίδι μέσω ψηφιακής παιχνιδιοποίησης, συλλογή πληροφοριών, εκπαίδευση σε παιχνίδια ρόλων, εκπαίδευση σε πρότυπα ρόλων, κριτική σκέψη, ανάλυση και επίλυση προβλημάτων.

Παιδαγωγικός στόχος:

Ο παίκτης εξοικειώνεται με τα βασικά πράγματα που τον περιμένουν όταν ιδρύει μια επιχείρηση και για κάθε βήμα έχει την ευκαιρία να επιλέξει μια φιλική προς το περιβάλλον επιλογή. Μετά από κάθε επιλογή, λαμβάνει μια εξήγηση για το αν η επιλογή είναι σωστή ή όχι, γεγονός που τον βοηθά να μάθει πολλά για την οικοκοινωνική επιχειρηματικότητα σε ένα συγκεκριμένο παράδειγμα.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

Στόχος του [Algramo](#) είναι να δώσει σε όλους τη δυνατότητα να αλλάξουν ριζικά τις καταναλωτικές συνήθειες και να εξασφαλίσουν ένα ακμαίο μέλλον για τις σημερινές και τις επόμενες γενιές. Είναι η πιο καινοτόμος εταιρεία του 2015 και του 2020 στη Λατινική Αμερική.

ΣΥΝΟΨΗ:

Αυτό το παιχνίδι απευθύνεται σε αρχάριους, οι οποίοι δεν έχουν βασικές γνώσεις σχετικά με την κοινωνική επιχειρηματικότητα και σε όσους θέλουν να ξεκινήσουν τη δική τους κοινωνική επιχείρηση.

Ο παίκτης ελέγχει έναν χαρακτήρα που βρίσκεται στην πόλη και περπατάει σε έναν δρόμο γεμάτο από διάφορα καταστήματα. Το καθήκον του είναι να εγκαταστήσει την επιχείρησή του σε ένα από αυτά τα καταστήματα. Όταν ο χαρακτήρας επιλέγει ποια θα είναι η επιχείρησή του, θα πρέπει να επιλέξει τις καλύτερες δυνατές επιλογές. Θα του δοθούν 3 επιλογές για κάθε κατάσταση. Όταν επιλέξει με επιτυχία μια επιλογή, θα λάβει πληροφορίες σχετικά με το πώς μπορεί να είναι καλό για την οικολογική επιχείρησή του και πώς η απόφαση αυτή επηρεάζει την κοινωνία.

Απαιτήσεις:

- Δημιουργήστε σύντομες οδηγίες για τους παίκτες σύμφωνα με την ιστορία του παιχνιδιού.
- Προετοιμάστε ερωτήσεις και απαντήσεις για το παιχνίδι
- Κατεβάστε [το GDevelop](#) λογισμικό ανάπτυξης παιχνιδιών ανοικτού κώδικα και χρησιμοποιήστε [τα σεμινάρια λογισμικού](#) για να αναπτύξετε το διαδραστικό περιεχόμενο μεταξύ των σκηνών και των στοιχείων του παιχνιδιού.
- Ενσωματώστε το παιχνίδι σε έναν ιστότοπο για να το διευκολύνετε ή να το παίξετε με τη νεολαία στον υπολογιστή σας.
- Συζητήστε το παιχνίδι με τους συμμετέχοντες αφού τελειώσουν το παιχνίδι.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Βαθύτερη κατανόηση της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας
- Βελτίωση διαφόρων επιχειρηματικών δεξιοτήτων μέσω του παιχνιδιού: συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί μεμονωμένα.

Διάρκεια:

5 λεπτά για την προετοιμασία

10-30 λεπτά για παιχνίδι

10 λεπτά για συζήτηση

Συνολική διάρκεια: 25-45 λεπτά

Πηγές:

Ψηφιοποίηση της επιχείρησης: <http://www.digitizeenterprise.org/toolkit/m7-building-networks/>

Λογισμικό GDevelop & σεμινάρια χρήσης: <https://gdevelop.io/>

Πρόγραμμα σχεδιασμού γραφικών για αρχάριους: www.canva.com

Όνομα: Οικολογικό κτίριο

Τύπος: Κατηγορία: Ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο - διαδικτυακό παιχνίδι

Μορφή: GDevelop (json)

Μέθοδοι: μάθηση με βάση το παιχνίδι μέσω ψηφιακής παιχνιδοποίησης, καταγισμός ιδεών, ανάλυση και επίλυση προβλημάτων

Παιδαγωγικός στόχος:

Μέσα από δύο στάδια - προσομοιώσεις της παραγωγής πράσινων μπλοκ και της κατασκευής οικολογικών κτιρίων, ο παίκτης θα γνωρίσει την οικολογική κατασκευή με τον σωστό τρόπο.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

[H Boodla](#) εργάζεται καινοτόμα για τη φροντίδα και την ανάπτυξη των πράσινων αξιών των πόλεων. Ξεκίνησαν με την αστική γεωργία ως εργαλείο για τη δημιουργία ασφάλειας στις γειτονίες και τη διάδοση της γνώσης σχετικά με τη βιοποικιλότητα, την καλλιέργεια και τα βιώσιμα συστήματα διατροφής, και τώρα εργάζονται ευρέως με πολλές νέες ιδέες για το πώς να διαθέσουν και να ενεργοποιήσουν τους πράσινους χώρους στην πόλη.

[H ECODOME](#) θέλει να συνεργαστεί στη μεταμόρφωση του πλανήτη. Μαζί με το Πανεπιστήμιο της Γρανάδας, έχουν αναπτύξει ένα πραγματικά επαναστατικό σύστημα βιοκατασκευής με χρώμα.

ΣΥΝΟΨΗ:

Το πρώτο στάδιο του παιχνιδιού θα πρέπει να προσομοιώνει τη διαδικασία παραγωγής πράσινων τεμαχίων και να παρέχει χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με τα περιβαλλοντικά οφέλη από τη χρήση τους. Η παραγωγή του μπλοκ θα πρέπει να είναι ρεαλιστική και να περιγράφεται μέσω του παιχνιδιού. Το επόμενο στάδιο του παιχνιδιού είναι η χρήση αυτών των μπλοκ. Η ποσότητα των μπλοκ που παράγεται μπορεί πλέον να χρησιμοποιηθεί για την οικοδόμηση. Πιο συγκεκριμένα, ένας περιορισμένος αριθμός κτιρίων μπορεί να κατασκευαστεί με συγκεκριμένο αριθμό μπλοκ, γεγονός που θα αποσκοπεί σε μια πιο ρεαλιστική διαδικασία κατασκευής. Ο στόχος είναι να κατακτήσετε τη μολυσμένη πόλη χτίζοντας οικολογικές κατασκευές. Το παιχνίδι στοχεύει στην οικοδόμηση μιας ολόκληρης οικολογικής πόλης. Μέσω της περαιτέρω κατασκευής στο παιχνίδι, ανοίγει χώρος για να παρουσιαστούν μερικά ακόμη μοντέλα και μέρη της πράσινης κατασκευής.

Απαιτήσεις:

- Δημιουργήστε σύντομες οδηγίες για τους παίκτες σύμφωνα με την ιστορία του παιχνιδιού.
- Κατεβάστε [to GDevelop](#) λογισμικό ανάπτυξης παιχνιδιών ανοικτού κώδικα και χρησιμοποιήστε [τα σεμινάρια λογισμικού](#) για να αναπτύξετε το διαδραστικό περιεχόμενο μεταξύ των σκηνών και των στοιχείων του παιχνιδιού.
- Ενσωματώστε το παιχνίδι σε έναν ιστότοπο για να το διευκολύνετε ή να το παίξετε με τη νεολαία στον υπολογιστή σας.
- Συζητήστε το παιχνίδι με τους συμμετέχοντες αφού ολοκληρώσουν το παιχνίδι.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Βαθύτερη κατανόηση της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας
- Αποκτηθείσες γνώσεις στον τομέα των πράσινων κατασκευών
- Βελτίωση διαφόρων επιχειρηματικών δεξιοτήτων μέσω του παιχνιδιού: συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί μεμονωμένα.

Διάρκεια:

5 λεπτά για την προετοιμασία

30-60 λεπτά για παιχνίδι

10 λεπτά για συζήτηση

Συνολική διάρκεια: 45-75 λεπτά

Πηγές:

Λογισμικό GDevelop & σεμινάρια χρήσης: <https://gdevelop.io/>

Πρόγραμμα σχεδιασμού γραφικών για αρχάριους: www.canva.com

Όνομα: PR quiz

Τύπος: Κατηγορία: Ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο - Κουίζ

Μορφή: Φόρμα Google

Μέθοδοι: μάθηση μέσω παιχνιδιού μέσω κουίζ, συλλογή και ανάλυση πληροφοριών.

Παιδαγωγικός στόχος:

Λαμβάνοντας υπόψη ότι πολλές κοινωνικές επιχειρήσεις έχουν αδύναμο μάρκετινγκ και δεν τις γνωρίζουν πολλοί άνθρωποι, ο κύριος στόχος του κουίζ είναι να λάβουν συμβουλές οι επιχειρήσεις αυτές για το πώς να γίνουν γνωστές. Το κουίζ θα βοηθήσει τις οικοκοινωνικές επιχειρήσεις να αναπτύξουν επαφή με τους καταναλωτές τους μέσω γνώσεων μάρκετινγκ και δημοσίων σχέσεων.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

Vinted - είναι μια λιθουανική διαδικτυακή αγορά για την αγορά, πώληση και ανταλλαγή καινούργιων ή μεταχειρισμένων αντικειμένων, κυρίως ρούχων και **αξεσουάρ** - <https://www.vinted.lt/Vinted>

The Lexi - Είναι ο μοναδικός κινηματογράφος κοινωνικής επιχείρησης του Λονδίνου, ένα κινηματογραφικό παλάτι που λειτουργεί από εθελοντές και έχει ισχυρούς δεσμούς όχι μόνο με την τοπική κοινότητα, αλλά και με ένα μοναδικό φιλανθρωπικό έργο χιλιάδες μίλια μακριά στη Νότια Αφρική. Το Enterprise δίνει το 100% των κερδών του σε φιλανθρωπικούς σκοπούς, παρέχοντας ζωτική υποστήριξη στο πρωτοποριακό Sustainability Institute στη Νότια Αφρική - ένα κέντρο βιώσιμης διαβίωσης και μάθησης που εδρεύει στο αγροτικό Stellenbosch της Νότιας Αφρικής με εκπαιδευτικά και διατροφικά προγράμματα και πρωτοβουλίες οικολογικής έρευνας.

<https://thelexicinema.co.uk/TheLexiCinema.dll/Home>

ΣΥΝΟΨΗ:

Το κουίζ δεν θα είναι το ίδιο για χρήστες με διαφορετικά επίπεδα γνώσεων, και πριν από το ίδιο το κουίζ θα ήταν δυνατόν να γίνει ένα τεστ αξιολόγησης γνώσεων σχετικά με τις επιχειρήσεις, το μάρκετινγκ και την κοινωνική επιχειρηματικότητα.

Οι ερωτήσεις στο κύριο κουίζ θα είναι από διαφορετικούς τομείς, για παράδειγμα - ιστοσελίδα, οπτική ταυτότητα, συγκεκριμένο κοινωνικό δίκτυο, δημόσιες σχέσεις και παρόμοια. Οι ερωτήσεις είναι κλειστού τύπου με τις απαντήσεις να προσφέρονται και αν ο χρήστης απαντήσει σωστά ή όχι, μετά από κάθε ερώτηση θα υπάρχει επεξήγηση της απάντησης και γιατί η απάντησή του είναι σωστή ή όχι. Στο τέλος του κουίζ, θα υπάρχει μια αξιολόγηση σε ποιο τμήμα ο χρήστης έκανε τα περισσότερα λάθη, με μια πιο λεπτομερή εξήγηση και ανατροφοδότηση. Επίσης, ο χρήστης θα μπορούσε να δημιουργήσει έναν λογαριασμό στην πλατφόρμα για να συνδεθεί ευκολότερα με άλλους χρήστες.

Αυτό θα έλυσε τα προβλήματα των οικοκοινωνικών επιχειρήσεων στη σύνδεση με τους δυνητικούς πελάτες/πελάτες.

Απαιτήσεις:

- Δημιουργήστε σύντομες οδηγίες για τους παίκτες.
- Προετοιμάστε ερωτήσεις και απαντήσεις για το κουίζ.
- Συζητήστε το κουίζ με τους συμμετέχοντες αφού το ολοκληρώσουν.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Βαθύτερη κατανόηση της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας
- Αποκτημένες γνώσεις στον τομέα του μάρκετινγκ και των δημοσίων σχέσεων
- Βελτίωση διαφόρων επιχειρηματικών δεξιοτήτων μέσω του παιχνιδιού: συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη και ανάλυση.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί μεμονωμένα.

Διάρκεια:

5 λεπτά για την προετοιμασία

10-30 λεπτά για παιχνίδι

10 λεπτά για συζήτηση

Συνολική διάρκεια: 25-45 λεπτά

Πηγές:

Πρόγραμμα σχεδιασμού γραφικών για αρχάριους: www.canva.com

Φόρμα Google: www.google.com

Όνομα: όνομα: Σώζοντας τον κόσμο

Τύπος: Ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο -online παιχνίδι

Μορφή: GDevelop (json)

Μέθοδοι: μάθηση με βάση το παιχνίδι μέσω ψηφιακής παιχνιδοποίησης, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση και επίλυση προβλημάτων

Παιδαγωγικός στόχος:

Το καθήκον του παίκτη είναι να ερευνήσει και να βελτιώσει το επίπεδο της διαθέσιμης τεχνολογίας, ώστε να μπορέσει να αποτρέψει το ηφαίστειο πριν εκραγεί, χωρίς να θέσει σε κίνδυνο τον κόσμο λόγω της εκμετάλλευσης των πόρων ή της ρύπανσης.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

[H Ecosia](#) χρησιμοποιεί το κέρδος που αποκομίζει από τις αναζητήσεις μας για να φυτέψει δέντρα εκεί όπου τα χρειάζονται περισσότερο.

[H Enaleia](#) είναι ένας οργανισμός με όραμα να καταστήσει το θαλάσσιο οικοσύστημα βιώσιμο μέσω λύσεων κυκλικής και κοινωνικής οικονομίας. Η Enaleia εκτελεί διάφορα έργα σε όλο τον κόσμο.

ΣΥΝΟΨΗ:

Ο κόσμος του παιχνιδιού μας απειλείται από μια επερχόμενη ηφαιστειακή έκρηξη. Ο κόσμος του παιχνιδιού είναι παρόμοιος με τη Γη, και υπάρχουν διαφορετικά είδη βιοτόπων, όπως δάση, πεδιάδες και ποτάμια, καθώς και διάφορα είδη φυτών για συγκομιδή και ζώα για κυνήγι. Το παιχνίδι είναι ένα παιχνίδι πολλαπλών παικτών και επιβίωσης που επιτρέπει στους παίκτες να αλληλεπιδρούν τόσο με τον κόσμο όσο και μεταξύ τους. Το παιχνίδι ενθαρρύνει τους παίκτες να μιμηθούν έναν βιώσιμο τρόπο ζωής. Οι παίκτες πρέπει να φροντίζουν για μια ισορροπημένη διατροφή και να ελέγχουν τη συλλογή φυσικών πόρων, διαφορετικά θα επηρεάσουν αρνητικά ή θα καταστρέψουν το περιβάλλον. Για παράδειγμα, η κοπή υπερβολικά πολλών δέντρων μειώνει την ποσότητα της ατμοσφαιρικής ρύπανσης που μπορεί να μειωθεί, ενώ η δημιουργία υπερβολικής ρύπανσης με τη χρήση μηχανημάτων υψηλής τεχνολογίας μπορεί να αυξήσει τη στάθμη της θάλασσας και ορισμένα είδη φυτών ή ζώων μπορεί να εξαφανιστούν αν οι παίκτες συλλέγουν ή κυνηγούν υπερβολικά. Ο κύριος στόχος είναι να μάθει ο παίκτης πώς να χρησιμοποιεί τους φυσικούς πόρους.

Απαιτήσεις:

- Δημιουργήστε σύντομες οδηγίες για τους παίκτες σύμφωνα με την ιστορία του παιχνιδιού.
- Κατεβάστε [to GDevelop](#) λογισμικό ανάπτυξης παιχνιδιών ανοικτού κώδικα και χρησιμοποιήστε [τα σεμινάρια λογισμικού](#) για να αναπτύξετε το διαδραστικό περιεχόμενο μεταξύ των σκηνών και των στοιχείων του παιχνιδιού.
- Ενσωματώστε το παιχνίδι σε έναν ιστότοπο για να το διευκολύνετε ή να το παίξετε με τη νεολαία στον υπολογιστή σας.
- Συζητήστε το παιχνίδι με τους συμμετέχοντες αφού ολοκληρώσουν το παιχνίδι.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- να μάθουν πώς να χρησιμοποιούν τους φυσικούς πόρους
- Βελτίωση διαφόρων επιχειρηματικών δεξιοτήτων μέσω του παιχνιδιού: συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Το παιχνίδι είναι ένα παιχνίδι πολλαπλών παικτών και επιβίωσης που επιτρέπει στους παίκτες να αλληλεπιδρούν τόσο με τον κόσμο όσο και μεταξύ τους, αλλά μπορεί επίσης να παιχτεί μεμονωμένα.

Διάρκεια:

5 λεπτά για προετοιμασία

10-30 λεπτά για παιχνίδι

10 λεπτά για συζήτηση

Συνολική διάρκεια: 25-45 λεπτά

Πηγές:

Λογισμικό GDevelop & σεμινάρια χρήσης: <https://gdevelop.io/>

Πρόγραμμα σχεδιασμού γραφικών για αρχάριους: www.canva.com

Όνομα: [οικολογική ευθύνη + σχέση με τον πελάτη]

Τύπος: Ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο - ψηφιακό εκπαιδευτικό δωμάτιο απόδρασης

Μορφή: PowerPoint Slideshow

Μέθοδοι: Καταιγισμός ιδεών, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων, δημιουργία ομάδων (μόνο για συνεργατικό παιχνίδι).

Παιδαγωγικός στόχος: Η ομάδα των παικτών αντιμετωπίζει μια σειρά από προκλήσεις κατά τη λειτουργία του καταστήματος μηδενικών αποβλήτων, προκειμένου να συναντήσει διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους μπορούν να οικοδομήσουν αξιόπιστες σχέσεις με τους πελάτες τους. Στόχος του παιχνιδιού είναι να επιτύχουν την ικανοποίηση των πελατών και να δημιουργήσουν ζήτηση για τα προϊόντα τους.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (ο1 καλές πρακτικές):

[To Agno Zero Waste Grocery](#) είναι μια βιώσιμη και κοινωνική επιχείρηση ή αλλιώς γνωστό ως κατάστημα χαμηλού αντίκτυπου. Στόχος τους είναι να μειώσουν τα οικιακά απορρίμματα που καταλήγουν στις χωματερές και να παρέχουν πραγματικά καταπληκτικά τρόφιμα και αγαθά χύμα. Προσφέρουν μια επιλογή τροφίμων χωρίς ΓΤΟ, αξεσουάρ χωρίς πλαστικό και σταθμούς αναπλήρωσης για προϊόντα καθαρισμού και προσωπικής υγιεινής. Το παντοπωλείο Agno εκπαιδεύει επίσης το κοινό του σε τεχνικές ανακύκλωσης και συμμετέχει στην ενεργοποίηση της κοινότητας για περιβαλλοντικά θέματα, όπως καθαρισμοί.

ΣΥΝΟΨΗ:

Το παντοπωλείο Agno είναι το πρώτο κατάστημα μηδενικών αποβλήτων που λειτουργεί στη Λεμεσό, Κύπρος. Πρόσφατα έκαναν ανοιχτή πρόσκληση για μαθητευόμενους και σήμερα είναι η πρώτη μέρα για την ομάδα των επιλεγμένων οικολογικών μαθητευόμενων. Οι μαθητευόμενοι εισέρχονται στους χώρους του καταστήματος και περιτριγυρίζονται από τα διάφορα προϊόντα τους, τους σταθμούς ανεφοδιασμού και τον χώρο μόνο για το προσωπικό. Αμέσως μετά εμφανίζεται ο διευθυντής του καταστήματος για να χαιρετήσει τους μαθητευόμενους και να τους πει την πρόκληση της ημέρας που είναι να βεβαιωθούν ότι ενεργούν σύμφωνα με τους διάφορους βιώσιμους λόγους για τους οποίους οι πελάτες τους επιλέγουν αυτούς. Αν οι παίκτες δεν φροντίσουν για τις 4 αλληλεπιδράσεις με τους πελάτες και/ή τη διαχείριση των προϊόντων τότε το παντοπωλείο θα εκτεθεί σε ένα σκάνδαλο κακής δημοσιότητας που θα υποτιμήσει την αξία τους στην αγορά. Έχουν στη διάθεσή τους 1 ώρα για να ολοκληρώσουν τις εργασίες τους, ερευνώντας το δωμάτιο και βλέποντας τι χρειάζεται την προσοχή τους.

Το πρώτο στοιχείο είναι ένα φυλλάδιο στον πίνακα ανακοινώσεων του καταστήματος, το οποίο είναι το εβδομαδιαίο πρόγραμμα παραλαβής συσκευασιών ενός προμηθευτή προϊόντων καθαρισμού. Έτσι ξεκινάει η αναζήτηση, σύμφωνα με το πρόγραμμα ο προμηθευτής φτάνει σε 15 λεπτά αφού το φυλλάδιο έχει παραλάβει ο μαθητευόμενος. Οπότε το καθήκον τώρα θα είναι να εντοπίσει τις συσκευασίες που πρέπει να παραλάβει ή να ξαναγεμίσει. Το επόμενο στοιχείο είναι στο σταθμό αναπλήρωσης εντοπίζοντας ποια προϊόντα χρειάζονται μαζική αναπλήρωση. Η επόμενη εργασία θα είναι να στηθεί ο σταθμός με επαναχρησιμοποιημένα γυάλινα βάζα που έχουν δωρηθεί από την κοινότητα του καταστήματος. Πού βρίσκεται ο σταθμός δωρεάς και επαναχρησιμοποίησης; Ο μαθητευόμενος πρέπει να καθαρίσει τις ετικέτες από τα βάζα και να τα τοποθετήσει ξανά στο σταθμό επαναπλήρωσης. Τότε είναι που φτάνει ο διανομέας του προμηθευτή καθαρισμού και ο μαθητευόμενος πρέπει να κάνει όλη τη διαδικασία χωρίς να παραλάβει καμία συσκευασία από αυτόν τον προμηθευτή που μόλις τώρα αποκτά οικολογική συνείδηση. Μόλις ολοκληρωθεί αυτό το επίπεδο, ο μαθητευόμενος έρχεται αντιμέτωπος με την τελευταία πρόκληση της αλληλεπίδρασης με έναν πελάτη. Αφού ψωνίσει στο γραφείο ο πελάτης ζητάει μια πλαστική σακούλα μεταφοράς. Ο μαθητευόμενος έχει 3 επιλογές, να του δώσει μια πλαστική σακούλα, να του προσφέρει μια σακούλα μεγαλύτερης διάρκειας ή να του προσφέρει μια σακούλα μεγαλύτερης διάρκειας και να τον παραπέμψει στον πίνακα του καταστήματος όπου υπάρχουν φυλλάδια που περιγράφουν τι συνεπάγεται η πολιτική μηδενικών αποβλήτων και τις επιπτώσεις των πλαστικών συσκευασιών σε τοπικό επίπεδο, προωθώντας έτσι και την αποστολή του καταστήματος.

Απαιτήσεις:

- Δημιουργήστε στο Canva ή σε οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα σχεδιασμού μια οπτική σκηνή που να εξηγεί τα βασικά στοιχεία για το ποιος είναι ο αγροτικός παντοπωλείο και τι είναι η δοκιμή μαθητευόμενων από τον υπεύθυνο του καταστήματος.

- Δημιουργήστε τρεις ξεχωριστές σκηνές που παρουσιάζουν τις τοποθεσίες του καταστήματος που είναι απαραίτητες για το παιχνίδι, δηλαδή την πίσω πόρτα για τις παραδόσεις, τον σταθμό επαναχρησιμοποίησης, τον σταθμό ανεφοδιασμού και τον πίνακα ανακοινώσεων.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Βαθύτερη κατανόηση της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας
- Βελτίωση διαφόρων επιχειρηματικών δεξιοτήτων μέσω του παιχνιδιού: καταιγισμός ιδεών, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων και δημιουργία ομάδων (αν το παιχνίδι παίζεται συνεργατικά).

Αριθμός συμμετεχόντων:

Το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο για 1 παίκτη, ωστόσο οι παίκτες μπορούν να δημιουργήσουν ομάδες έως και 4 ατόμων που θα παίζουν μαζί από έναν υπολογιστή.

Διάρκεια:

5 λεπτά για την προετοιμασία

30-45 λεπτά για παιχνίδι

10 λεπτά για συζήτηση (προαιρετικά)

Συνολική διάρκεια: 50-60 λεπτά

Πηγές:

Πρόγραμμα σχεδιασμού γραφικών για αρχάριους: www.canva.com

Λογισμικό GDevelop & σεμινάρια χρήσης: <https://gdevelop.io/>

[Πώς να διευθύνετε ένα πράσινο δωμάτιο απόδρασης](#)

Παραδείγματα υβριδικών δωματίων διαφυγής [Σοβαρό παιχνίδι διαφυγής](#)

Οικοδόμηση σχέσεων με τους πελάτες [Διαχείριση σχέσεων με τους πελάτες](#)

Όνομα: [Οικολογική ευθύνη]

Τύπος: Κατηγορία: Ψηφιακό εργαλείο εκπαίδευσης και υβριδική μεθοδολογία

Μορφή: GDevelop (json)

Μέθοδοι: μάθηση με βάση το παιχνίδι μέσω ψηφιακής παιχνιδοποίησης, εκπαιδευτικό παζλ, καταιγισμός ιδεών, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων.

Παιδαγωγικός στόχος:

Στον παίκτη δίνονται βασικές πληροφορίες για το έργο και το ερευνητικό κέντρο AKTI και απλές οδηγίες για να κάνει καταιγισμό ιδεών σχετικά με τους διάφορους κύριους παράγοντες βιωσιμότητας από τους οποίους ξεκίνησε ο οργανισμός. Στη συνέχεια, ο παίκτης οδηγείται στις πρώτες εργασίες

που προκύπτουν από τις προκλήσεις που έχει αναλάβει ο οργανισμός για να δοκιμάσει την κριτική του σκέψη και να τον βοηθήσει να αναπτύξει βιώσιμες στρατηγικές.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

AKTI Project and Research centre - Το AKTI Project and Research Center είναι ένας μη κυβερνητικός, μη κερδοσκοπικός οργανισμός με έδρα τη Λευκωσία, Κύπρος. Ιδρύθηκε το 2000 από μια ομάδα εμπειρογνομόνων σε περιβαλλοντικά θέματα και έχει καταφέρει σήμερα να δημιουργήσει ένα εκτεταμένο δίκτυο συνεργατών και εθελοντών για την αύξηση της περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης και την προώθηση της βιώσιμης ανάπτυξης.

ΣΥΝΟΨΗ:

Ο παίκτης καλείται να γίνει διευθύνων σύμβουλος του Κέντρου Έργων και Ερευνών AKTI. Το παιχνίδι αποτελείται από 4 στάδια. Ο στόχος που προσπαθούν να επιτύχουν οι παίκτες μέχρι το τέλος του παιχνιδιού είναι να ακολουθήσουν τα σωστά μονοπάτια στο παιχνίδι που θα οδηγήσουν σε ένα εκτεταμένο δίκτυο συνεργατών και εθελοντών και να επιτύχουν κάποιους στόχους για την αύξηση της περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης και την προώθηση της βιώσιμης ανάπτυξης. Το πρώτο στάδιο του παιχνιδιού είναι μια εισαγωγή στην οργάνωση και μια παρουσίαση των τριών επικεφαλής εμπειρογνομόνων της οργάνωσης και του ιστορικού τους. Μια άλλη εισαγωγική διαφάνεια θα έχει κάποια στοιχεία σχετικά με το πού θα μπορούσε να τοποθετηθεί η Κύπρος όσον αφορά την οικολογική ευθύνη για το πλαίσιο.

Το 2ο στάδιο αποτελείται από δραστηριότητες πολλαπλής επιλογής και εκπαιδευτικούς γρίφους που θέτουν ερωτήσεις σχετικά με τον τρόπο χρηματοδότησης του ερευνητικού κέντρου και τους κύριους τομείς ερευνητικού ενδιαφέροντος του συγκεκριμένου κέντρου. Το 3ο στάδιο είναι ένα στάδιο καταγισμού ιδεών στο οποίο ο παίκτης αρχίζει να σκέφτεται διάφορους τρόπους με τους οποίους θα μπορούσε να ευαισθητοποιήσει το κοινό για το περιβάλλον στον πρώτο γύρο και πώς να προωθήσει τη βιώσιμη ανάπτυξη στον 2ο γύρο. Στο 4ο στάδιο οι ομάδες θα επιλέξουν έναν συνδυασμό 2 ιδεών που προέκυψαν στους 2 γύρους του προηγούμενου σταδίου για να τις αναπτύξουν περαιτέρω και να γίνουν πιο συγκεκριμένες όσον αφορά τις εργασίες που θα πρέπει να κάνουν για να τις υλοποιήσουν, ποια τμήματα θα ενεργοποιήσουν και μια γενική ιδέα για το πόσο χρόνο θα χρειαστούν για να φτάσουν στις διάφορες φάσεις των ιδεών τους.

Απαιτήσεις:

- Δημιουργήστε στο Canva ή σε οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα σχεδιασμού μια οπτική σκηνή που θα δίνει στους παίκτες πληροφορίες για το ερευνητικό κέντρο, τους εμπειρογνώμονες και το κυπριακό πλαίσιο.
- Ερευνήστε την εταιρεία και δημιουργήστε ένα προφίλ με κάποια στοιχεία για την εταιρεία που θα χωράει σε ένα πλαίσιο του παιχνιδιού.
- Δημιουργήστε ένα προφίλ προσωπικού για καθέναν από τους εμπειρογνώμονες, περιγράφοντας τους τομείς επαγγελματικής εμπειρογνομοσύνης και έρευνας.
- Δημιουργήστε ένα άλλο πλαίσιο που να απεικονίζει ορισμένα στοιχεία για την Κύπρο και διάφορους τρόπους μέτρησης της κατάστασης της χώρας όσον αφορά τη βιώσιμη ανάπτυξη.
- Δημιουργήστε ένα έγγραφο με όλες τις σαφείς οδηγίες που θα εμφανιστούν στην οθόνη για τις ομαδικές συζητήσεις της ομάδας στην πραγματική ζωή.

- Δημιουργήστε μια ξεχωριστή εικόνα για κάθε εντολή
- Κατεβάστε [to GDevelop](#) Λογισμικό ανάπτυξης παιχνιδιών ανοικτού κώδικα και χρησιμοποιήστε [τα σεμινάρια λογισμικού](#) για να αναπτύξετε το διαδραστικό περιεχόμενο μεταξύ των σκηνών και των στοιχείων του παιχνιδιού.
- Ενσωματώστε το παιχνίδι σε έναν ιστότοπο για να το διευκολύνετε ή να το παίξετε με τη νεολαία στον υπολογιστή σας.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Βαθύτερη κατανόηση της οικολογικής επιχειρηματικότητας
- Μια εισαγωγή στο τι είναι η διαχείριση πόρων
- Κατανόηση του φάσματος των πρωτοβουλιών που θα μπορούσαν να θεωρηθούν ως πρωτοβουλίες περιβαλλοντικής ευθύνης.
- Εισαγωγή στη διαχείριση έργων
- Βελτίωση διαφόρων επιχειρηματικών δεξιοτήτων μέσω ομαδικών καταγισμών ιδεών: καταγισμός ιδεών, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων, ομαδική εργασία.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Αυτό το παιχνίδι πρέπει να παίζεται σε ομάδες. Ελάχιστες ομάδες των δύο, μέγιστες ομάδες των τριών.

Διάρκεια:

5 λεπτά για προετοιμασία

10 λεπτά για εισαγωγική ανάγνωση

10 λεπτά για ερωτήσεις

20 λεπτά για ομαδικό brainstorming

40 λεπτά για την ανάπτυξη μιας επιλεγμένης ιδέας εντός της ομάδας

Συνολική διάρκεια: 85 λεπτά

Πηγές:

[AKTI Project and Research centre](#) - Το AKTI Project and Research Center είναι ένας μη κυβερνητικός, μη κερδοσκοπικός οργανισμός με έδρα τη Λευκωσία, Κύπρος. Ιδρύθηκε το 2000 από μια ομάδα εμπειρογνομόνων σε περιβαλλοντικά θέματα και έχει καταφέρει σήμερα να δημιουργήσει ένα εκτεταμένο δίκτυο συνεργατών και εθελοντών για την αύξηση της περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης και την προώθηση της βιώσιμης ανάπτυξης.

Διαδικασίες σχεδιαστικής σκέψης [Σύνδεσμος σχεδιαστικής σκέψης](#)

Η άσκηση καταγισμού ιδεών του Crazy 8 [Design Sprint Kit](#)

Όνομα: Είστε έτοιμοι να διαχειριστείτε τον πρώτο σας προϋπολογισμό; [Οικονομική διαχείριση και κουίζ]

Τύπος: Τύπος: Ψηφιακό εκπαιδευτικό κουίζ

Μορφή: google forms.

Μέθοδοι: μάθηση με βάση το παιχνίδι, εκπαιδευτικοί γρίφοι, κριτική σκέψη, επίλυση προβλημάτων με βάση υποθέσεις.

Παιδαγωγικοί στόχοι:

Ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο μιας νεαρής επιχειρηματία που μόλις έλαβε με επιτυχία μια επιχορήγηση για να ξεκινήσει την εταιρεία της στον τομέα της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας. Ο κύριος στόχος είναι ο παίκτης να σκεφτεί, να απαντήσει και στη συνέχεια να μάθει ορισμένα σημαντικά ζητήματα χρηματοδότησης και προϋπολογισμού για τα αρχικά βήματα μιας εταιρείας.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

EkoNest Βοηθήστε τους πελάτες να συμβάλλουν σε έναν καθαρό και υγιή πλανήτη. Διεξάγουν τις δραστηριότητές τους με περιβαλλοντικά υπεύθυνο, κοινωνικά υπεύθυνο και ηθικό τρόπο, θέτοντας το περιβάλλον στο επίκεντρο των πάντων

A Good Company Πραγματικά βιώσιμη σουηδική μάρκα lifestyle. Σχεδιάζουν τα καλύτερα προϊόντα καθημερινής χρήσης, χωρίς συμβιβασμούς στον σχεδιασμό ή τη βιωσιμότητα.

ΣΥΝΟΨΗ:

Βήμα 0: Το παιχνίδι ξεκινά και ο παίκτης λαμβάνει το πλαίσιο. Μπαίνει στον κόσμο του να πρέπει να δημιουργήσει έναν ιστότοπο ηλεκτρονικού εμπορίου με έναν επιμελημένο κατάλογο οικολογικών προϊόντων. Ορισμένες λεπτομέρειες σχετικά με την επιχορήγηση που έλαβαν δίνονται με τη μορφή επιστολής επιβεβαίωσης από το ίδρυμα που τους επιβράβευσε με χρηματοδότηση. Ο παίκτης καλεί έναν οικονομικό σύμβουλο και κλείνει μια συνάντηση. Το παιχνίδι ξεκινά στο γραφείο του.

Επίπεδο 1:

Όλο το παιχνίδι θα λάβει χώρα στο γραφείο ενός χρηματοοικονομικού συμβούλου, όπου θα υποβάλλονται ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής. Ανεξάρτητα από το αν ο παίκτης απαντήσει σωστά ή λάθος, ο χρηματοοικονομικός σύμβουλος θα αφιερώνει χρόνο μετά από κάθε ερώτηση για να αντικατοπτρίζει την απάντηση του παίκτη και να εξηγήσει το σκεπτικό της λανθασμένης ή της σωστής απάντησης. Στη συνέχεια, ο οικονομικός σύμβουλος περνάει σε ένα άλλο πλαίσιο όπου δίνει κάποιες επιπλέον πληροφορίες για το συγκεκριμένο θέμα.

Η πρώτη ερώτηση αφορά τους προϋπολογισμούς. Τι πρέπει να λαμβάνεται υπόψη σε έναν προϋπολογισμό; Πώς μπορεί να προβλεφθεί; Η δεύτερη ερώτηση αφορά το τι είναι τα πάγια περιουσιακά στοιχεία. Η τρίτη ερώτηση αφορά το μεταβλητό κόστος και η τέταρτη το σταθερό κόστος. Η πέμπτη ερώτηση αφορά τον τρόπο υπολογισμού του κέρδους. Η έκτη ερώτηση αφορά το πραγματικό κόστος και η εβδομη το μοναδιαίο κόστος.

Επίπεδο 2:

Αυτό το επίπεδο αφορά τα ρεκόρ. 1 εβδομάδα μετά την έναρξη λειτουργίας της ιστοσελίδας της εταιρείας, ο παίκτης καλείται να τακτοποιήσει τις εγγραφές που εμφανίζονται στην οθόνη στα διάφορα είδη βιβλίων: βιβλία ταμείου, βιβλία μισθοδοσίας, βιβλία ημέρας και λογιστικά βιβλία.

Επίπεδο 3:

Το τρίτο βήμα θα είναι ένα διαδραστικό επίπεδο όπου ο παίκτης θα πρέπει να συμπληρώσει τον ισολογισμό της εταιρείας για την πρώτη τρίμηνη περίοδο. Προτού ξεκινήσει, ο οικονομικός σύμβουλος θα τον ξεναγήσει εικονικά στον ισολογισμό και σε όλα τα διαφορετικά τμήματα που τον απαρτίζουν, καθώς και θα του δείξει πώς να καταχωρίσει 1 χρεωστική και 1 πιστωτική συναλλαγή. Το ζητούμενο εδώ δεν είναι ο παίκτης να είναι 100% ακριβής, αν και αυτό θα ήταν υπέροχο, αλλά πρόκειται περισσότερο για μια πρώτη αλληλεπίδραση με τη γλώσσα των οικονομικών και της λογιστικής.

Μόλις περάσει το επίπεδο 1, ο παίκτης λαμβάνει το σήμα **101 € Γλωσσάριο** (σχεδιασμένο σε στυλ προσκοπικού σήματος).

Επίπεδο 2 είναι το σήμα του **βιβλιοθηκάρου οικονομικών**

Και τέλος, το επίπεδο 3 είναι το σήμα **Accounting Savvy**.

Απαιτήσεις:

- Κάντε φόρμα google με ερωτήσεις και απαντήσεις πολλαπλής επιλογής
- Δημιουργήστε 3 infographic frames στο Canva ή στο indesign, παρουσιάζοντας στον παίκτη 1. Το σενάριο της εταιρείας τους, 2. Το γράμμα των οικονομικών και 3. Τα επόμενα βήματα
- Δημιουργήστε ένα εικονικό δωμάτιο του χώρου και του γραφείου του χρηματοοικονομικού συμβούλου στο gdevelop.
- Δημιουργήστε πλαίσια για τις περιγραφές και τις εξηγήσεις που δίνει ο οικονομικός σύμβουλος στον παίκτη.
- Δημιουργήστε εκπαιδευτικό παζλ για την τήρηση αρχείων
- Δημιουργήστε ένα εκπαιδευτικό παζλ για τον ισολογισμό.
- Δημιουργήστε τα σχέδια των κονκάρδων στο canva ή στο photoshop.
- Δημιουργήστε το πλαίσιο που θα είναι η σκηνή τέλους του παιχνιδιού με τα αποτελέσματα και την πρόοδο του παίκτη στο gdevelop.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Οικονομικός αλφαριθμητισμός
- Δεξιότητες υπολογισμού του κόστους της πραγματικής ζωής
- μια εισαγωγή στη σχέση μεταξύ επιχειρηματία και χρηματοοικονομικού συμβούλου
- Εκμάθηση των βασικών αρχών της λογιστικής και του προϋπολογισμού.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Αυτό το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για έναν παίκτη, αλλά δύο άτομα μπορούν να παίξουν το παιχνίδι μαζί για να βοηθήσουν ο ένας τον άλλον.

Διάρκεια:

Εισαγωγή 5 λεπτά

Επίπεδο 1 - πολλαπλή επιλογή και μαθήματα 20 λεπτά

Επίπεδο 2 - Ρύθμιση αρχείων 5 λεπτά

Επίπεδο 3 - Ισολογισμός - 15 λεπτά

Συνολική διάρκεια: 45 - 50 λεπτά.

Πηγές:

[Rescuedbox](#) Αποστολή μας είναι να αντιμετωπίσουμε τη σπατάλη τροφίμων και να γίνουμε μέρος της λύσης. Στόχος μας είναι να το πετύχουμε αυτό διασώζοντας 500 τόνους μέχρι το 2025. Συνεργαζόμαστε στενά με τους τοπικούς αγροτικούς συνεταιρισμούς για να παραδίδουμε μόνο τα πιο φρέσκα προϊόντα στην πόρτα σας. Όλοι οι αγρότες είναι πιστοποιημένοι και χρησιμοποιούν εγκεκριμένα βιολογικά φυτοφάρμακα σύμφωνα με τις οδηγίες της ΕΕ. Από τα ανακυκλώσιμα κουτιά μας μέχρι την ανακυκλώσιμη ταινία που χρησιμοποιούμε για να τα τυλίγουμε, κάνουμε ό,τι μπορούμε για να αποφύγουμε το πλαστικό*. Κάθε εβδομάδα βελτιστοποιούμε τις διαδρομές παράδοσης μακριά από την κυκλοφορία για να μειώσουμε το αποτύπωμα άνθρακα. Κάθε εβδομάδα δωρίζουμε το 10% των διασωθέντων κουτιών μας σε φιλανθρωπικό ίδρυμα, προκειμένου να καταπολεμήσουμε την πείνα στην Κύπρο, μειώνοντας παράλληλα τα απορρίμματα. Στόχος μας είναι να δημιουργήσουμε ισχυρές συνεργασίες με ομοϊδεάτες τοπικές οργανώσεις για να μας βοηθήσουν να διαδώσουμε το μήνυμα της σπατάλης τροφίμων γενικά και των υγιεινών διατροφικών συνηθειών, σε όλα τα νοικοκυριά και τα σχολεία της Κύπρου.

Διαχείριση των οικονομικών της κοινωνικής [επιχείρησης](#)

Όνομα: Διαχείριση πόρων + Οικονομική διαχείριση]

Τύπος: ψηφιακή εκπαιδευτική πηγή και δραστηριότητα

Μορφή: infographics για μια δραστηριότητα brainstorming, ιδεοληψίας και ανάπτυξης ιδεών

Μέθοδοι: σχεδιαστική σκέψη, ιδεοληψία, ανάπτυξη σχεδιασμού, σχεδιασμός στρατηγικής, καταγισμός ιδεών, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων, δημιουργία ομάδων.

Παιδαγωγικοί στόχοι:

Σε κάθε γύρο του παιχνιδιού δίνεται στους παίκτες μια σύντομη περιγραφή οικολογικών ή κοινωνικών κρίσεων. Η ομάδα αποτελείται από τον ονειροπόλο, τον οικοδόμο και τον κριτικό, οπότε κάθε παίκτης πρέπει να διαλέξει τον χαρακτήρα του. Με αυτόν τον τρόπο ως ομάδα πρέπει να βρουν μια ιδέα για το πώς θα μπορούσαν να δημιουργήσουν κάθε είδους πρωτοβουλία για την αντιμετώπιση του συγκεκριμένου προβλήματος με ευφάνταστο, εφικτό και ηθικό τρόπο.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

AKTI Project and Research centre (Κύπρος) - Το AKTI Project and Research Center είναι ένας μη κυβερνητικός, μη κερδοσκοπικός οργανισμός με έδρα τη Λευκωσία, Κύπρος. Ιδρύθηκε το 2000 από μια ομάδα εμπειρογνομόνων σε περιβαλλοντικά θέματα και έχει καταφέρει σήμερα να δημιουργήσει ένα εκτεταμένο δίκτυο συνεργατών και εθελοντών για την αύξηση της περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης και την προώθηση της βιώσιμης ανάπτυξης.

Garmin, Danilovgrad (Μαυροβούνιο) - Παραγωγή και διανομή βιοδιασπώμενων σακουλών.

ROUM (Κροατία) - Το ROUM είναι ένα έργο στο πλαίσιο της Οργάνωσης Νεολαίας Ρομά της Κροατίας - ROM HR. Η ιδέα βασίζεται στην εκμάθηση από τις κοινότητες των Ρομά που έχουν μακρά παράδοση στην επαναχρησιμοποίηση, τον επανασχεδιασμό και την ανακύκλωση απορριπτόμενων αντικειμένων, στη διατήρηση παραδοσιακών τεχνών και επαγγελμάτων, στην επίδειξη μεγάλων επιχειρηματικών δεξιοτήτων και στη μείωση, ως κοινότητα, της ποσότητας των απορριμμάτων στις κοινωνίες μας. Το ROUM είναι ένα κέντρο διάσωσης απορριπτόμενων αντικειμένων, όπου Ρομά και καλλιτέχνες συναντιούνται για να κατασκευάσουν κομμάτια εσωτερικής διακόσμησης από απορριπτόμενα αντικείμενα.

ΣΥΝΟΨΗ:

Αυτό το παιχνίδι παίζεται σε επανάληψη ενός γύρου με τις ίδιες οδηγίες, αλλά με διαφορετική ενημέρωση κάθε φορά. Οι γύροι αποτελούνται από 2 μέρη ο καθένας. Το πρώτο μέρος είναι ο καταιγισμός ιδεών της ομάδας και το 2ο μέρος είναι η συνεδρία οικοδόμησης. Ακολουθούν τα βήματα που πρέπει να επαναλαμβάνονται σε κάθε γύρο.

Μέρος 1:

Βήμα 1: Δίνεται στην ομάδα μια σύντομη περιγραφή γεγονότων για ένα θέμα οικολογικής ή κοινωνικής κρίσης στην Ευρώπη.

Βήμα 2: Η ομάδα έχει πέντε λεπτά για να σκεφτεί όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες για την αντιμετώπιση της κρίσης.

Βήμα 3: Η ομάδα επιλέγει μία από τις αγαπημένες της ιδέες.

Μέρος 2:

Βήμα 4: Σε κάθε παίκτη στη συσκευή του δίνεται τυχαία ο ρόλος του Ονειροπόλου, του Οικοδόμου ή του Κριτικού. Ο ονειροπόλος αντιστοιχεί στο άτομο που αναπτύσσει την ιδέα, την ιδέα και επεκτείνει το όραμα. Ο οικοδόμος αντιστοιχεί στις εργασίες ενός διαχειριστή έργου ή ενός παραγωγού που πρέπει να επιβλέπει τι είναι εφικτό στην πραγματικότητα σύμφωνα με τους διαθέσιμους πόρους. Ο κριτικός είναι ο οικονομικός σύμβουλος της εταιρείας ή ενός ατόμου που έχει εμπειρία στον τομέα και μπορεί να διαχωρίσει οποιοδήποτε έργο για την ιδέα, την ηθική, την υλοποίηση κ.λπ.

Κάθε παίκτης βλέπει μια κάρτα πληροφοριών στη συσκευή του σχετικά με το ρόλο του σε αυτό το παιχνίδι. Στη συνέχεια εμφανίζεται ένα άλλο πλαίσιο που δίνει κάποιες οδηγίες και προτάσεις για το πώς μπορούν να παίξουν καλύτερα το ρόλο τους.

Βήμα 5: Ο Ονειροπόλος με βάση την ιδέα που επέλεξε η ομάδα στο μέρος 1 έχει πέντε λεπτά για να αναπτύξει την ιδέα και να την επεκτείνει, κάνοντάς την όσο το δυνατόν πιο ευφάνταστη και όσο το δυνατόν πιο εντυπωσιακή.

Βήμα 6: Ο οικοδόμος έχει 5 λεπτά για να ζωντανέψει ένα σχέδιο διαχείρισης έργου σχετικά με το τι είναι εφικτό και τι όχι, επισημαίνοντας κάποιες από τις ιδέες που εξέφρασε ο ονειροπόλος και οι οποίες μπορεί να είναι πολύ δύσκολο να υλοποιηθούν.

Βήμα 7: Ο κριτικός έχει 5 λεπτά για να αμφισβητήσει την ιδέα και την ακεραιότητά της. Οικονομική, εννοιολογική, στρατηγική και ηθική αμφισβήτηση.

Βήμα 8: Ομαδικός προβληματισμός.

Βήμα 9: Η ομάδα αποφασίζει αν θέλει να συνεχίσει να εργάζεται πάνω στην ίδια σύντομη περιγραφή για έναν ακόμη γύρο για να αναπτύξει περαιτέρω την ιδέα ή αν θέλει να ξεκινήσει έναν νέο γύρο με νέα περιγραφή και νέους ρόλους.

Απαιτήσεις:

- Ανάπτυξη χαρακτήρων: 1. Οικοδόμος, 2. Ονειροπόλος, 3. Κριτικός. Στο Canva ή στο photoshop ή σε λογισμικό υποβοήθησης της ανάπτυξης χαρακτήρων.
- Οριστικοποιήστε τις οδηγίες για κάθε διαφορετικό χαρακτήρα
- Οριστικοποιήστε το φύλλο προτάσεων για κάθε έναν από τους 3 χαρακτήρες
- Σχεδιάστε αυτά τα πλαίσια infographics στο Adobe ή στο canva.
- Ένα πλαίσιο σχεδιασμού για ένα χρονόμετρο, ένα για τον αρχικό καταϊγισμό ιδεών, ένα για τον γύρο του ονειροπόλου, ένα για τον γύρο του κατασκευαστή και ένα για τον γύρο του κριτικού.
- Επινοήστε και οριστικοποιήστε 15 διαφορετικά σύντομα σενάρια σχετικά με οικολογικές και κοινωνικές κρίσεις για το παιχνίδι.
- Σχεδιάστε διαφορετικά πρότυπα σύντομης ενημέρωσης για οπτικά στοιχεία και δημιουργήστε και τα 15 διαφορετικά σύντομα. Προσθέστε το στο παιχνίδι
- Σχεδιάστε το πλαίσιο "Πώς θέλετε να συνεχίσετε". Προσθέστε κουμπιά για 'ίδιο σύντομο άλλο γύρο' και 'νέο παιχνίδι'.
- Ανάπτυξη σεναρίου για τις προτροπές αναστοχασμού της ομάδας
- Σχεδιάστε το πλαίσιο ομαδικής αντανάκλασης.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Ικανότητες καταϊγισμού ιδεών και σχεδιαστικής σκέψης για να βρείτε πολλές ιδέες
- Επίλυση προβλημάτων και κριτική σκέψη κατά την αξιολόγηση της σκοπιμότητας των ιδεών
- Επικοινωνία και οικοδόμηση εμπιστοσύνης στις ικανότητες της ομάδας σας. Επίσης, ανάπτυξη της ικανότητας να εργάζεστε σε μια ομάδα.
- Στρατηγική σκέψη για τη διαχείριση των πόρων.
- Μαθαίνοντας πώς να ξεκινήσετε να εφαρμόζετε ένα σχέδιο υλοποίησης.

- Μαθαίνοντας πώς να αναλαμβάνουμε πρωτοβουλίες για την οικολογική υπευθυνότητα.

Αριθμός συμμετεχόντων: Αυτό το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για ομάδες με τουλάχιστον 3 παίκτες.

Διάρκεια:

Η διάρκεια του παιχνιδιού εξαρτάται από τον αριθμό των γύρων που θα επιλέξουν να παίξουν οι συμμετέχοντες. Το ελάχιστο που απαιτείται για να ολοκληρωθεί το παιχνίδι και να αποκτηθούν ικανότητες είναι 3 γύροι.

Σύντομη μελέτη: 3 λεπτά

Καταιγισμός ιδεών: 5 λεπτά

Απόφαση για την καλύτερη ιδέα: 2 λεπτά

Μέρος 2: Ενημέρωση ρόλων: 3 λεπτά

Γύρος Dreamer: 5 λεπτά

Γύρος οικοδόμου: 5 λεπτά

Γύρος κριτικής: 5 λεπτά

Ομαδικός προβληματισμός: 5 λεπτά

Κάθε γύρος κυμαίνεται από 20 έως 33 λεπτά ανάλογα με τις επιλογές της ομάδας. Η ελάχιστη διάρκεια του παιχνιδιού είναι 73 λεπτά.

Πηγές:

<https://www.designorate.com/disneys-creative-strategy/> Η μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε για αυτό το παιχνίδι είναι εμπνευσμένη από τη δημιουργική στρατηγική των Disneys, όπου κάθε παίκτης αναλαμβάνει διάφορους ρόλους για να αξιοποιήσει τη διεπιστημονική του φύση.

<https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase3-sketch/crazy-8s> . Το Crazy 8's είναι μια δημιουργική άσκηση που ενημερώνει για τις δραστηριότητες στο μέρος 1 αυτού του παιχνιδιού.

Όνομα: Επικοινωνία + Διαχείριση πόρων]

Τύπος: Ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο - ψηφιακό εκπαιδευτικό δωμάτιο απόδρασης

Μορφή: Powerpoint

Μέθοδοι: μάθηση με βάση το παιχνίδι, επίλυση προβλημάτων, κριτική σκέψη, πληροφορική, οικονομικοί πόροι, απογραφή, ανθρώπινες δεξιότητες, πόροι παραγωγής, φυσικοί πόροι

Παιδαγωγικός στόχος:

Ο παίκτης εισάγεται στην εταιρεία "Citizens in Power" ως ανώτερος διαχειριστής έργου. Αυτό το δωμάτιο διαφυγής είναι χτισμένο γύρω από το σενάριο ότι οργανώνουν μια εναρκτήρια εκδήλωση που διοργανώνουν με επίκεντρο τη διαχείριση αποβλήτων. Ο παίκτης θα κληθεί να λάβει μια σειρά από αποφάσεις για την προετοιμασία της εκδήλωσης που θα τον οδηγήσουν σε κατάσταση χάους αν παραλείψει κάποια κρίσιμη λεπτομέρεια για να αντικατοπτρίσει την ταχεία επίλυση προβλημάτων που πρέπει να αντιμετωπίσουν οι αξιωματικοί. Αν βγουν από αυτή τη διαδικασία με επιτυχία, τότε κερδίζουν την έτοιμη βαθμολογία διαχειριστή έργου. Εάν δεν σωθούν από τη λειτουργία χάους, η εκδήλωση δεν θα πραγματοποιηθεί ποτέ και θα είναι μια απώλεια για τον οργανισμό.

Έμπνευση από την ευρωπαϊκή κληρονομιά (καλές πρακτικές O1):

Πολίτες στην Εξουσία C.I.P. Οι Πολίτες στην Εξουσία (CIP) είναι μια ανεξάρτητη μη κερδοσκοπική, μη κυβερνητική οργάνωση. Το CIP αποτελεί έναν από τους κορυφαίους οργανισμούς στην Κύπρο στους τομείς της παγκόσμιας εκπαίδευσης, της κοινωνικής καινοτομίας, της επιχειρηματικότητας, του STEM και της βιώσιμης ανάπτυξης. Η ομάδα τους σχεδιάζει και εφαρμόζει διατομεακές, διεπιστημονικές προσεγγίσεις, ως απάντηση σε θεμελιώδεις κοινωνικές, εκπαιδευτικές και περιβαλλοντικές προκλήσεις και κενά πολιτικής, κυρίως με τη χρήση της μεταφοράς τεχνολογίας και την επιχειρησιακή αξιοποίηση των ερευνητικών αποτελεσμάτων.

ΣΥΝΟΨΗ:

Ο παίκτης εισέρχεται στο δωμάτιο διαφυγής που είναι η είσοδος της αίθουσας συνεδριάσεων του οργανισμού. Ένα πλαίσιο πληροφοριών εμφανίζεται για να του δώσει πληροφορίες σχετικά με τον οργανισμό (C.I.P.). Ένα άλλο πλαίσιο εμφανίζεται για να τους ενημερώσει σχετικά με την εκδήλωση διαχείρισης αποβλήτων που πρόκειται να σχεδιάσουν κατά τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού. Η ενημέρωση αποτελείται από σύντομο κείμενο και μετρήσιμα παραδοτέα της εργασίας (παραγωγή εκδήλωσης, έρευνα, καμπάνια στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης + στρατηγική προβολής).

Η **πρώτη** δραστηριότητα είναι πολλαπλής επιλογής. Στον παίκτη εμφανίζεται ένα διάγραμμα gantt για το χρονικό διάστημα μέχρι την επιλεγμένη ημερομηνία του συμβάντος, το οποίο παρουσιάζει τις διάφορες ροές εργασίας που πρέπει να ενεργοποιηθούν. Του ζητείται να επιλέξει από έναν κατάλογο τμημάτων όλα τα τμήματα που θα πρέπει να συμμετέχουν άμεσα στην υλοποίηση της εκδήλωσης. Κάθε σωστή επιλογή που αφήνουν πίσω τους τους φέρνει 10% πιο κοντά στη λειτουργία του χάους. Αυτό είναι ένα χαρακτηριστικό του παιχνιδιού που θα συνεχιστεί σε όλες τις εργασίες. Εάν οι ερωτήσεις απαντηθούν λανθασμένα, ο παίκτης χάνει 10%. Αν φτάσουν στο 0% τότε η επιχείρηση αποτυγχάνει.

Τα τμήματα έρευνας, παραγωγής, επικοινωνίας και προβολής είναι τα κύρια ενδιαφερόμενα μέρη. Αφού καθοριστεί αυτό, η **επόμενη** δραστηριότητα είναι να αντιστοιχίσει ο παίκτης κάθε τμήμα με αυτό για το οποίο είναι υπεύθυνο. Η **3η** δραστηριότητα είναι να εντοπίσει ο παίκτης ποιο τμήμα του διαγράμματος gantt αντιστοιχεί σε κάθε τμήμα. Η **4η** δραστηριότητα ζητά από τον παίκτη να εντοπίσει ποια δευτερεύοντα τμήματα ενεργοποιούνται από το γεγονός αυτό, για παράδειγμα το τμήμα παραγωγής δεν θα μπορέσει να πραγματοποιήσει τα σχέδιά του αν δεν έχει συμφωνημένο προϋπολογισμό από το οικονομικό τμήμα.

Λειτουργία κρίσης:

Σενάριο: 1,5 μήνα πριν από την εκδήλωση. Για να γίνει αυτό πρέπει να ερευνηθεί, να σχεδιαστεί και να κοινοποιηθεί ένα πακέτο τύπου με βασικές πληροφορίες. Ωστόσο, το τμήμα επικοινωνίας και οι σχεδιαστές του περιμένουν ακόμη τις ιδέες-χρυσάφι και τις βασικές πληροφορίες από το τμήμα έρευνας. Το χρονοδιάγραμμα για τη διάδοση των δημοσίων σχέσεων έχει προγραμματιστεί να ξεκινήσει σε 2 ημέρες. Τι πήγε στραβά;

Εδώ ο παίκτης μπαίνει σε ένα εικονικό δωμάτιο με όλους τους επικεφαλής των τμημάτων που εμπλέκονται σε αυτό το χάος και ο παίκτης πρέπει να βρει τι πήγε στραβά. Η απάντηση είναι ότι στο τμήμα έρευνας δεν δόθηκε ποτέ μια σκληρή προθεσμία από τους παραγωγούς, εξ ου και η καθυστέρηση στα παραδοτέα τους. Ο παίκτης πρέπει να αντλήσει αυτές τις πληροφορίες από τις φυσαλίδες κειμένου που εμφανίζουν οι διάφοροι επικεφαλής των τμημάτων από πάνω τους ως την άποψή τους για το τι συνέβη. Ο δεύτερος στόχος είναι ο παίκτης να αναδιατάξει τις προθεσμίες του διαγράμματος gantt ώστε να παρέχει τους πόρους που χρειάζονται όλα τα τμήματα για να κάνουν τη δουλειά τους. Στην προηγούμενη συζήτηση κάθε χαρακτήρας δηλώνει το ελάχιστο χρονικό διάστημα που χρειάζεται για να παραδώσει το καλύτερο δυνατό παραδοτέο. Ο παίκτης θα πρέπει να έχει τη δυνατότητα να εξετάσει το αντίγραφο της συνομιλίας τους για να αποφασίσει το νέο χρονοδιάγραμμα. Αν το βρει σωστά, τότε το παιχνίδι τον μεταφέρει κατευθείαν στην εκδήλωση διαχείρισης αποβλήτων, επιδεικνύοντας ότι έχει ολοκληρώσει επιτυχώς το παιχνίδι.

Απαιτήσεις:

- Μια παρουσίαση powerpoint με όλες τις διαφάνειες που θα αντιστοιχούν στα καρτέ που εμφανίζονται στο δωμάτιο απόδρασης. Χρειάζονται γραφικές παραστάσεις:
 - 1 διαφάνεια με πληροφορίες για το ιστορικό του οργανισμού
 - 1 διαφάνεια για την ενημέρωση σχετικά με το τι πρέπει να γίνει για να πραγματοποιηθεί η εκδήλωση διαχείρισης αποβλήτων
 - 1 διαφάνεια για την πρώτη δραστηριότητα + ένα διάγραμμα gantt
 - 1 διαφάνεια για τη 2η δραστηριότητα
 - 1 διαφάνεια για την 3η δραστηριότητα
 - 1 διαφάνεια για την 4η δραστηριότητα.
- Ένας σύνδεσμος google forms για τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις πολλαπλών επιλογών ή ίσως είναι καλύτερα να χρησιμοποιήσετε το gdevelop για τις δραστηριότητες, καθώς υπάρχει μια ερώτηση που ζητά από τον παίκτη να μετατοπίσει το διάγραμμα gantt σε νέες θέσεις. Ίσως μπορεί να χρησιμοποιηθεί μια άσκηση τύπου παζλ.
- Μια μπάρα και ένα σύμβολο που θα απεικονίζει το σκορ που έχει ο παίκτης σε σχέση με το πού βρίσκεται σε μια κλίμακα 0 - 100% της λειτουργίας Crisis.
- 1 σχεδιασμός της εικονικής αίθουσας συνεδριάσεων
- Σχεδιασμός 4 χαρακτήρων επικεφαλής τμημάτων (PR, Παραγωγή, Επικοινωνία, Έρευνα)
- Ολοκλήρωση του σεναρίου της συζήτησής τους με τις ενδείξεις για τη δραστηριότητα 1 και τη δραστηριότητα 2 της λειτουργίας κρίσης.

- Δημιουργήστε το animation των διαφορετικών φυσαλίδων κειμένου που εμφανίζονται για τη συνομιλία
- Δημιουργήστε σύμβολα που θα αποσαφηνίζουν ποιος είναι ποιος στη συζήτηση.
- Δημιουργήστε ένα σύμβολο σεναρίου που όταν πατηθεί θα εμφανιστεί στην οθόνη η απομαγνητοφωνημένη συνομιλία των κεφαλών.
- Προσθέστε διαφάνεια για τη δραστηριότητα 1 της λειτουργίας κρίσης, όπου ο παίκτης πρέπει να επιλέξει από 6 επιλογές τι πηγε στραβά.
- Προσθέστε μια διαφάνεια για άσκηση όπου εμφανίζεται το μεγεθυμένο διάγραμμα gantt, όπου ο παίκτης, σαν παζλ, θα πρέπει να επανασχεδιάσει μια νέα έκδοση του σχεδίου εργασίας. Αυτή η ερώτηση θα κριθεί από το αν το σχέδιο δίνει τουλάχιστον μισή επιπλέον ημέρα για να γίνει όλη η παραγωγή καθώς και αν όλες οι παραδόσεις έχουν οριστεί από τμήμα σε τμήμα σε ημερομηνίες που να επιτρέπουν αρκετό χρόνο σε κάθε τμήμα να παραδώσει το έργο του.
- Προσθέστε μια φούσκα συμβουλών που συμβουλεύει τον παίκτη να αφήσει 1-2 ημέρες επιπλέον για κάθε τμήμα, αν είναι δυνατόν, επειδή η ζωή συμβαίνει. (αυτό θα μπορούσε επίσης να προστεθεί στο σενάριο της συνομιλίας μεταξύ των επικεφαλής των τμημάτων).

Αποκτηθείσες ικανότητες: διαχείριση έργων, κριτική σκέψη, διαχείριση κρίσεων, διαχείριση πόρων, σχεδιασμός εκδηλώσεων, στρατηγική.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Αυτό το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για να παίζεται από 1 άτομο, αλλά αν βολεύει περισσότερο τους συντονιστές, θα μπορούσε να παιχτεί από 2 άτομα μαζί σε μία συσκευή.

Διάρκεια:

Εισαγωγή: 5 λεπτά

Δραστηριότητα 1: 5 λεπτά

Δραστηριότητα 2: 5 λεπτά

Δραστηριότητα 3: 5 λεπτά

Δραστηριότητα 4: 5 λεπτά

Συζήτηση σεναρίου λειτουργίας κρίσης: 10 λεπτά

Δραστηριότητα 1: 5 λεπτά

Δραστηριότητα 2: 10 λεπτά

Η διάρκεια του παιχνιδιού είναι μεταξύ 50 - 70 λεπτών.

Πηγές:

Σενάρια σχεδιασμού πόρων [Τρία παραδείγματα για το πώς τα σενάρια σχεδιασμού πόρων "τι θα γινόταν αν" έχουν ωφελήσει τις εταιρείες σε περιόδους κρίσης](#)

Περισσότερα σενάρια σχεδιασμού πόρων Η [διαχείριση των πόρων εξαρτάται από τη δημιουργία σεναρίων και τον σχεδιασμό](#)

Όνομα: Οικο-κοινωνικές επιρροές

Τύπος: Κατηγορία: Ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο - διαδικτυακό παιχνίδι

Μορφή: GDevelop (json)

Μέθοδοι: μάθηση με βάση το παιχνίδι μέσω ψηφιακής παιχνιδοποίησης, εκπαιδευτικό παζλ, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση,

Παιδαγωγικός στόχος:

Στον παίκτη δίνονται βασικές πληροφορίες για τρεις διαφορετικές κοινωνικές επιχειρήσεις και απλές οδηγίες για τον καταγισμό ιδεών σχετικά με την ανάλυση SWOT. Οι παίχτες θα πρέπει να εξετάσουν προσεκτικά το υλικό και να δουν πώς όλες αυτές οι SE διαχειρίζονται την εικόνα τους, την οπτική ταυτότητα της επιχείρησής τους μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και της επικοινωνίας. Θα είναι επίσης χρήσιμο για τον μετέπειτα εντοπισμό των δυνατών σημείων, των αδυναμιών και των ευκαιριών τους σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούν τα κοινωνικά μέσα για την προώθηση της επιχείρησής τους.

Ο κύριος στόχος είναι να κατανοήσουν πώς οι επιχειρήσεις αυτές διαχειρίζονται τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και την εικόνα τους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Έμπνευση από τις καλές πρακτικές του Ο1:

1. **BEES COOP:** <http://bees-coop.be/>
2. **ISATIO:** <https://en.isatio.com/>
3. **Paysans-καλλιτέχνες:** <https://paysans-artisans.be/>

ΣΥΝΟΨΗ:

Το παιχνίδι αποτελείται από 3 μέρη.

Το πρώτο μέρος είναι η επεξηγηματική σκηνή που εξηγεί τα βασικά στοιχεία της ανάλυσης SWOT και τον κύριο στόχο του παιχνιδιού. Αυτή η σκηνή μπορεί επίσης να προσεγγιστεί σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού ως συμβουλή για τον παίκτη.

Το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού αποτελείται από 3 προφίλ πραγματικών οικοκοινωνικών εταιρειών:

BEES COOP: <http://bees-coop.be/>, **ISATIO:** <https://en.isatio.com/> και **Paysans-artisans:** <https://paysans-artisans.be/>

Το τρίτο μέρος του παιχνιδιού αποτελείται από διάφορα στοιχεία για κάθε συγκεκριμένο στοιχείο που αφορούν την παρουσία τους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, την προβολή τους στο διαδίκτυο και τη στρατηγική επικοινωνίας. Αυτά θα πρέπει να αναδιατάσσονται προκειμένου να αναπτυχθεί η ανάλυση SWOT τους.

Οι παίκτες θα πρέπει να ταξινομήσουν τα γεγονότα στις αντίστοιχες κατηγορίες της SWOT. Υπάρχει απεριόριστος αριθμός προσπαθειών έως ότου ο παίκτης τα τοποθετήσει στη σωστή σειρά. Μόλις ο παίκτης ολοκληρώσει και τις τρεις αναλύσεις SWOT, το παιχνίδι θεωρείται κερδισμένο!

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αντιμετωπίσουν:

- Αναδιάταξη των στοιχείων ανάλυσης SWOT τριών πραγματικών οικοκοινωνικών επιχειρήσεων
- Κατανοήστε πώς η εικόνα κάθε εταιρείας επηρεάζει την επιτυχία της και ποιες είναι οι στρατηγικές της όσον αφορά την παρουσία στα μέσα ενημέρωσης και τη διαχείριση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.
- Παραδείγματα πραγματικών οικοκοινωνικών επιχειρήσεων στην Ευρώπη.

Απαιτήσεις:

- Δημιουργήστε στο Canva ή σε οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα σχεδιασμού μια οπτική σκηνή που να εξηγεί τα βασικά στοιχεία της στρατηγικής και του σχεδιασμού των κοινωνικών μέσων και της επικοινωνίας, εξετάζοντας τα 3 παραδείγματα και τα δυνατά και αδύνατα σημεία, τις ευκαιρίες και τις απειλές τους στην παρουσία και την επικοινωνία τους στα κοινωνικά μέσα.
- Δημιουργήστε τρεις ξεχωριστές σκηνές που εξηγούν τη στρατηγική των κοινωνικών μέσων και της επικοινωνίας των τριών εταιρειών και τον σκοπό του παιχνιδιού.
 - Παράδειγμα: και δημιουργήστε 5 σημεία που σχετίζονται με κάθε μία από τις εταιρείες σχετικά με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τη στρατηγική επικοινωνίας τους. Συγκεκριμένα, θα πρέπει να καταλήξετε σε 2 δυνατά σημεία, 2 αδυναμίες, 2 ευκαιρίες και 2 απειλές.
- Κατεβάστε [το GDevelop](#) λογισμικό ανάπτυξης παιχνιδιών ανοικτού κώδικα και χρησιμοποιήστε [τα σεμινάρια λογισμικού](#) για να αναπτύξετε το διαδραστικό περιεχόμενο μεταξύ των σκηνών και των στοιχείων του παιχνιδιού.
- Ενσωματώστε το παιχνίδι σε έναν ιστότοπο για να το διευκολύνετε ή να το παίξετε με τη νεολαία στον υπολογιστή σας.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Βαθύτερη κατανόηση της οικοκοινωνικής επιχειρηματικότητας μέσω των παραδειγμάτων
- Να κατανοήσουν τα βασικά στοιχεία μιας ανάλυσης SWOT ειδικά για τις οικοκοινωνικές επιχειρήσεις
- Εμπνευστείτε από τις πραγματικές οικο-κοινωνικές επιχειρήσεις
- Κατανοήστε τι είναι σημαντικό για την ανάπτυξη μιας στρατηγικής κοινωνικών μέσων και επικοινωνίας για μια επιχείρηση
- Βελτίωση διαφόρων επιχειρηματικών δεξιοτήτων μέσω του παιχνιδιού: καταγιγισμός ιδεών, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Ένα παιχνίδι μπορεί να παιχτεί ατομικά ή σε ζευγάρια/ομάδες.

Διάρκεια:

- 5 λεπτά για προετοιμασία
- 30-45 λεπτά για παιχνίδι
- 10 λεπτά για συζήτηση (προαιρετικά)
- Συνολική διάρκεια: 50-60 λεπτά

Πηγές:

Τύπος παιχνιδιού και έμπνευση σχεδιασμού: <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Παραδείγματα κοινωνικών επιχειρήσεων:

- BEES COOP: <http://bees-coop.be/>
- ISATIO: <https://en.isatio.com/>
- Paysans-αρτεργάτες: <https://paysans-artisans.be/>

Υλικά ανάλυσης Swot: <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

Πρόγραμμα σχεδιασμού γραφικών για αρχάριους: www.canva.com

Λογισμικό GDevelop & σεμινάρια χρήσης: <https://gdevelop.io/>

Όνομα: Συνεργαστείτε για να αναπτυχθείτε!

Τύπος: Δραστηριότητα: Ψηφιακός εκπαιδευτικός πόρος & δραστηριότητα

Μορφή: infographics για μια δραστηριότητα αφήγησης ιστοριών, ομαδική εργασία, συνεργασία (μικτή μάθηση)

Μέθοδοι: ψηφιακή αφήγηση, εκπαίδευση με παιχνίδια ρόλων, εκπαίδευση με μοντέλα ρόλων, συνεργασία, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων,

Παιδαγωγικός στόχος:

Σε μια ομάδα 9 παικτών δίνονται 3 διαφορετικά προφίλ εταιρειών σε μορφή infographics βασισμένα σε πραγματικές οικο-κοινωνικές εταιρείες, τους δίνονται οδηγίες για να παίξουν ρόλους σε ομαδική εργασία για την επίλυση της πρόκλησης προκειμένου να κατανοήσουν τους βασικούς κανόνες της επιτυχημένης εργασίας σε ομάδες και τους ρόλους που τους ανατίθενται.

Έμπνευση από τις καλές πρακτικές του O1:

1. [Who Gives a Crap](https://au.whogivesacrap.org) (Αυστραλία): <https://au.whogivesacrap.org>

Μια κοινωνική επιχείρηση που πουλάει ανακυκλωμένο χαρτί υγείας και μέρος του κέρδους πηγαίνει στο έργο για την κατασκευή τουαλετών και την υποστήριξη της αναδάσωσης.

2. [Sanergy](https://www.sanergy.com/) (Αφρική/Κένυα) <https://www.sanergy.com/>

Το Sanergy Collaborative προσπαθεί να επιλύσει την κρίση της αποχέτευσης μέσω της δύναμης της κυκλικής οικονομίας. Ακολουθεί κυκλική προσέγγιση 3 βημάτων: ανακύκλωση σε προϊόντα επαναχρησιμοποίησης και υπηρεσίες αποβλήτων.

3. **Oma maa** (Φινλανδία) <https://www.omamaa.fi/in-english/>

Ένας συνεταιρισμός τροφίμων που βασίζεται στη γεωργία που υποστηρίζεται από την κοινότητα (CSA), καθώς και σε οικολογικά και κοινωνικά βιώσιμες μεθόδους παραγωγής τροφίμων. Μαζί ως κοινότητα, παράγουν μια μεγάλη ποικιλία προϊόντων στο αγρόκτημα της οικογένειας Lassila στην Tuusula, περίπου 30 χλμ. από το Ελσίνκι.

ΣΥΝΟΨΗ:

Βήμα 1: Ο συντονιστής εξηγεί το κύριο στοιχείο που είναι σημαντικό για την εργασία σε ομάδες. Βίντεο στο YouTube για να δώσει ένα παράδειγμα σχετικά με τα χαρακτηριστικά της ομαδικής εργασίας. Για σύγκριση υπάρχει επίσης ένα βίντεο που δείχνει τι δεν είναι ομαδική εργασία. Οι συμμετέχοντες θα έχουν παραδείγματα καλής και κακής ομαδικής εργασίας και ποιες είναι οι συνέπειες των δύο σεναρίων.

Βήμα 2: Στους παίκτες δίνονται 3 κωδικοί QR. Ένας κωδικός για κάθε ομάδα (3x3 παίκτες). Τους δίνεται η εντολή να σαρώσουν τον κωδικό τους προκειμένου να ανακτήσουν ένα προφίλ της εταιρείας και την πρόκληση στην οποία θα εργαστούν ομαδικά. Κάθε παίκτης έχει στη διάθεσή του 10 λεπτά για να μελετήσει το προφίλ της εταιρείας και άλλα 5 λεπτά για να διαβάσει την πρόκληση.

Βήμα 3: Οι παίκτες κάθονται σε ένα δωμάτιο σε ομάδες και με την πρόκληση μπροστά τους, πρέπει:

- Να αναθέσουν τους ρόλους τους στην ομάδα
- Προσδιορίστε τον τρόπο με τον οποίο πρέπει να κατανέμουν την εργασία τους και τον τρόπο με τον οποίο θα συνεργαστούν προκειμένου να επιλύσουν την πρόκληση με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο.

Κάθε ομάδα έχει στη διάθεσή της μόνο 15 λεπτά για να προετοιμάσει το σχέδιο δράσης.

Βήμα 4: Μόλις όλες οι ομάδες είναι έτοιμες, θα έχουν 3 λεπτά για να παρουσιάσουν το σχέδιο δράσης τους μπροστά στις άλλες ομάδες.

Βήμα 5: Αφού ακούσετε όλα τα σχέδια δράσης, 3 ομάδες συζητούν πώς μπορούν να βοηθήσουν η μία την άλλη. Υπάρχει τρόπος να έχει 1 εταιρεία κάποιους πόρους για να βοηθήσει μια άλλη εταιρεία;

Βήμα 6: Το παιχνίδι ορίζεται ειδικά για τη δημιουργία του σχεδίου δράσης που απαιτεί ομαδική εργασία και από τα 3 άτομα. Στη συνέχεια, αφού σχεδιάσουν το σχέδιο δράσης, οι ομάδες εξετάζουν επίσης πώς να συνεργαστούν και να ενώσουν τις δυνάμεις τους με άλλες ομάδες. Εάν η άλλη ομάδα θα μπορούσε να είναι χρήσιμη στην επίλυση της μίας πρόκλησης της άλλης.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αντιμετωπίσουν:

- Κατανόηση των αξιών, των αναγκών επίλυσης των προβλημάτων σε ομάδες και του τρόπου οργάνωσης μιας ομάδας για μια συγκεκριμένη πρόκληση.
- Λήψη επιχειρηματικών αποφάσεων με βάση την αφήγηση ιστοριών και τη δραστηριότητα παιχνιδιού ρόλων

Απαιτήσεις:

- Δημιουργήστε μια σύντομη παρουσίαση ή ένα βίντεο που να εξηγεί τους βασικούς κανόνες της ομαδικής εργασίας.
- Δημιουργία 3 διαφορετικών infographics για κάθε οικολογική επιχείρηση - εταιρικό προφίλ και πρόκληση
- Δημιουργία κωδικών QR για κάθε προφίλ εταιρείας και πρόκληση
- Δημιουργήστε ένα πρότυπο για το σχέδιο δράσης

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Βαθύτερη κατανόηση του σκοπού της ομαδικής εργασίας
- Γνώσεις σχετικά με τους κύριους τομείς εστίασης όσον αφορά την ομαδική εργασία και τους ρόλους που παίζει ο καθένας μας στην ομάδα
- Κατανόηση του τρόπου δημιουργίας του σχεδίου δράσης, με βάση τους διαθέσιμους ανθρώπινους πόρους
- Μάθετε για τις πραγματικές οικοκοινωνικές επιχειρήσεις από 3 διαφορετικές ηπείρους και εμπνευστείτε από αυτές.
- Θετική αλληλεξάρτηση, όπου οι μαθητές κατανοούν ότι δεν μπορούν να επιτύχουν μόνοι τους αλλά πρέπει να εξαρτώνται από τα άλλα μέλη της ομάδας
- ατομική υπευθυνότητα, όπου η αξιολόγηση των επιδόσεων κάθε μαθητή βασίζεται τόσο στην ομάδα όσο και στον ίδιο τον μαθητή
- προσωπική αλληλεπίδραση, η οποία προάγει την επιτυχία της ομάδας βοηθώντας και ενθαρρύνοντας τους άλλους
- κοινωνικές δεξιότητες, όπου οι διαπροσωπικές δεξιότητες και οι δεξιότητες ομαδικής εργασίας είναι ζωτικής σημασίας για την επιτυχία μιας συνεργατικής ομαδικής προσπάθειας
- ομαδική επεξεργασία, όπου τα μέλη της ομάδας συζητούν μαζί την πρόοδο και τις σχέσεις τους.
- Βελτίωση διαφόρων επιχειρηματικών δεξιοτήτων μέσω του παιχνιδιού: δημιουργικότητα, συλλογή πληροφοριών, μνήμη, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων, δικτύωση και δημιουργία ομάδων.

Αριθμός συμμετεχόντων:

Το παιχνίδι πρέπει να παιχτεί με 9 συμμετέχοντες συνολικά. 3 παίκτες σε κάθε ομάδα.

Μπορείτε επίσης να αυξήσετε τον αριθμό των παικτών σε 12 ή 24, έτσι ώστε τα ζευγάρια ή οι ομάδες να αντιπροσωπεύουν από μία πρόκληση.

Διάρκεια:

- 15 λεπτά για προετοιμασία
- 40 λεπτά για παιχνίδι
- 10 λεπτά για την αξιολόγηση της συνεργασίας μεταξύ των ομάδων
- 15 λεπτά για τα αποτελέσματα και τη συζήτηση
- Συνολική διάρκεια: 65-75 λεπτά

Πηγές:

Δωρεάν δημιουργός infographic: <https://www.canva.com/infographics/templates/>

Δωρεάν γεννήτρια κωδικών QR: <https://www.qr-code-generator.com/>

Παράδειγμα ερωτηματολογίου αξιολόγησης: <http://www.digitizeenterprise.org/toolkit/m7-building-networks/> (βλ. βήμα 7.4)

Εργαλείο ερωτηματολογίου αξιολόγησης: <https://docs.google.com/forms/>

Όνομα: Μειώστε το πλαστικό μέσω κοινών προσπαθειών!

Τύπος: Ψηφιακό εκπαιδευτικό εργαλείο - ψηφιακό εκπαιδευτικό δωμάτιο απόδρασης

Μορφή: PowerPoint Show

Μέθοδοι: μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι μέσω ψηφιακής παιχνιδοποίησης, εκπαιδευτικό δωμάτιο απόδρασης, καταγισμός ιδεών, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, δημιουργία ομάδων (μόνο για συνεργατικό παιχνίδι).

Παιδαγωγικός στόχος: Αγκαλιάστε την ομαδική εργασία

Στον παίκτη δίνονται διάφορα έγγραφα και οδηγοί που πρέπει να διερευνήσει και να κατανοήσει για να ολοκληρώσει την εργασία και να κατανοήσει ποιο είναι το πρόβλημα. Ο κύριος στόχος είναι να εξασκήσουν τις κοινωνικές τους δεξιότητες και να κατανοήσουν πόσο σημαντική είναι η ομαδική εργασία για την επίλυση της πρόκλησης, μαθαίνοντας παράλληλα για την οικοκοινωνική επιχειρηματικότητα.

Έμπνευση από τις καλές πρακτικές του Ο1:

1. [Sanergy](https://www.sanergy.com/) (Αφρική/Κένυα) <https://www.sanergy.com/>

Το Sanergy Collaborative προσπαθεί να επιλύσει την κρίση της αποχέτευσης μέσω της δύναμης της κυκλικής οικονομίας. Ακολουθεί κυκλική προσέγγιση 3 βημάτων: ανακύκλωση σε προϊόντα επαναχρησιμοποίησης και υπηρεσίες αποβλήτων.

2. [Enaleia](http://www.enaleia.com) (Ελλάδα) www.enaleia.com

Πρόκειται για μια μη κερδοσκοπική κοινωνική επιχείρηση που αντιμετωπίζει δύο άμεσα συνδεδεμένα προβλήματα για το θαλάσσιο περιβάλλον: τη μείωση των ιχθυαποθεμάτων και τη ρύπανση των θαλασσών από πλαστικά.

Περίληψη:

Το παιχνίδι λαμβάνει χώρα σε ένα νησί, όπου αν δεν συνεργαστούμε, το νησί θα καλυφθεί από υπερβολικό πλαστικό και χωματερές. Στην αρχή του παιχνιδιού, οι παίκτες ενημερώνονται για την αποστολή τους: να συνεργαστούν και να αποτρέψουν αυτή την οικολογική καταστροφή και μπορούν να φύγουν από το νησί μόνο αν εργαστούν πάνω στο κοινό σχέδιο δράσης για το πώς θα βελτιώσουν την κατάσταση. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να απαιτεί ομαδική εργασία για την επιτυχή ολοκλήρωσή του- θα χρησιμοποιεί σενάρια για να αναθέτει στα μέλη της ομάδας διαφορετικούς πόρους, απαιτώντας από αυτά να μοιράζονται γνώσεις και να συνεργάζονται. Απαιτείται η συμβολή όλων των μελών της ομάδας για την επίτευξη των στόχων- δεν υπάρχει δυνατότητα ελεύθερης οδήγησης για να αποδράσετε από το νησί ή να μην συμμετάσχετε στη δημιουργία του σχεδίου δράσης.

Το παιχνίδι αποτελείται από πέντε εργασίες που οι παίκτες πρέπει να ολοκληρώσουν ως ομάδα και κάθε εργασία εστιάζει σε διαφορετικούς τύπους ομαδικής εργασίας, συνεργασίας και ηγετικών δεξιοτήτων.

Η 1η εργασία επικεντρώνεται στην οικοδόμηση εμπιστοσύνης εντός της ομάδας και στη συνεκτίμηση των απόψεων των άλλων, καθώς ένα από τα μέλη της ομάδας καθοδηγεί τα άλλα, τα οποία δεν έχουν καμία πληροφορία σχετικά με τις πιθανές ενέργειες που μπορούν να γίνουν για τη βελτίωση της κατάστασης.

Η 2η και η 3η εργασία επικεντρώνονται στην από κοινού λήψη αποφάσεων, στην ανταλλαγή πληροφοριών και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων διαπραγμάτευσης, συνεργασίας και συντονισμού.

Για παράδειγμα, στη δεύτερη εργασία, η ομάδα πρέπει να προετοιμάσει ένα σχέδιο δράσης για το πώς θα απαλλαγεί από το πλαστικό και οι παίκτες πρέπει να διαπραγματευτούν τον σωστό συνδυασμό και τα βήματα της δράσης.

Στην τρίτη εργασία, ένα μέλος της ομάδας λαμβάνει κάποια στοιχεία που θα καθοδηγήσουν την ομάδα προς τη σωστή κατεύθυνση. Εάν αυτό το μέλος της ομάδας δεν μοιραστεί τις πληροφορίες με τα άλλα μέλη της ομάδας, είναι πολύ δύσκολο ή και αδύνατο να ολοκληρωθεί η εργασία.

Στην τέταρτη εργασία, η ομάδα καλείται να αναλάβει κινδύνους και να σχεδιάσει και να εφαρμόσει μια στρατηγική. Οι παίκτες πρέπει να συμβιβαστούν μεταξύ των ομάδων προκειμένου να αναπτύξουν μια κοινή λύση που απαιτείται και να διασφαλίσουν ότι κανείς δεν μένει πίσω και ότι το σχέδιο δράσης επηρεάζει μια ομάδα περισσότερο από τις άλλες. Οι ομάδες πρέπει να επικοινωνούν και να συντονίζουν τις εργασίες από κοινού για να αποφασίσουν πώς και τι πρέπει να κάνουν προκειμένου να μην επιδεινωθεί η κατάσταση.

Η τελική εργασία περιλαμβάνει το σχεδιασμό και την υλοποίηση ενός μίνι έργου στο πλαίσιο της ομάδας, στο οποίο η τοπική κοινότητα μπορεί να βασιστεί και να διασφαλίσει ότι στο μέλλον θα υπάρχει έλεγχος της χρήσης και της διάθεσης των πλαστικών και θα αποτραπεί η επανάληψη μιας τέτοιας κατάστασης. Το σχέδιο θα δοθεί στην τοπική κοινότητα για μελλοντική πρόληψη.

Κάθε νέα αποστολή δίνεται στους παίκτες μόνο αφού ολοκληρώσουν επιτυχώς την προηγούμενη. Το παιχνίδι τελειώνει όταν οι παίκτες ολοκληρώσουν την τελευταία αποστολή και μπορούν να φύγουν με ασφάλεια από το νησί επειδή εργάστηκαν με επιτυχία ως ομάδα.

Απαιτήσεις:

- Δημιουργήστε μια διαδραστική παρουσίαση αποτελούμενη από 4 εργασίες/παζλ σύμφωνα με τη σύνοψη και αποθηκεύστε την σε μορφή PowerPoint Show.
- Δημιουργήστε σύντομες οδηγίες για τους παίκτες σύμφωνα με την ιστορία του παιχνιδιού.
- Ξεκινήστε την παρουσίαση στον υπολογιστή ή σε ένα tablet
- Συζητήστε το παιχνίδι με τους συμμετέχοντες αφού ολοκληρώσουν το παιχνίδι.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Βαθύτερη κατανόηση της ομαδικής εργασίας και των απαραίτητων δεξιοτήτων
- Να κατανοήσουν τα βασικά στοιχεία μιας ανάλυσης SWOT ειδικά για την ομαδική εργασία
- Βελτίωση διαφόρων επιχειρηματικών δεξιοτήτων μέσω του παιχνιδιού: καταϊγισμός ιδεών, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων και δημιουργία ομάδων (αν το παιχνίδι παίζεται συνεργατικά).

Αριθμός συμμετεχόντων:

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί ατομικά ή σε ζευγάρια/ομάδες. Για λόγους αποτελεσματικότητας, συνιστάται η υλοποίηση σε ομάδες όχι μεγαλύτερες των 12 ατόμων (χωρισμένες σε ζευγάρια ή ομάδες).

Διάρκεια:

- 5 λεπτά για την προετοιμασία
- 15-30 λεπτά για παιχνίδι
- 10 λεπτά για συζήτηση
- Συνολική διάρκεια: 30-45 λεπτά

Πηγές:

Έμπνευση για το σενάριο ER: <https://er-se.eu/download/18-synopsis-to-inspire-you-%e2%80%8b/>
Υλικά ανάλυσης Swot: <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

Όνομα: Τρόφιμα για καλό, όχι για σπατάλη

Τύπος: Δραστηριότητα: Ψηφιακός εκπαιδευτικός πόρος & δραστηριότητα

Μορφή: βίντεο, άρθρα για την εξεύρεση στοιχείων. Κουίζ και συνεργασία σε ομάδες (μικτή μάθηση)

Μέθοδοι: συλλογή δεδομένων, εκπαίδευση με παιχνίδια ρόλων, εκπαίδευση με μοντέλα ρόλων, συνεργασία, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων, συζήτηση

Παιδαγωγικός στόχος:

2-3 ομάδες παικτών λαμβάνουν υλικό, κουίζ και πρακτικές περιπτώσεις για να εξοικειωθούν με το θέμα των αποβλήτων τροφίμων και της βιώσιμης συσκευασίας. Επιπλέον, θα εξασκήσουν τις δεξιότητες αντιπαράθεσης για να βρουν καλά επιχειρήματα για την εποικοδομητική συζήτηση σχετικά με τα οικολογικά θέματα.

Έμπνευση από τις καλές πρακτικές του O1:

Natpacking (Κολομβία) natpacking.com

Η πρώτη μάρκα 100% βιολογικής συσκευασίας στη Λατινική Αμερική και η δέσμευσή της στην καινοτομία και τη βιώσιμη ανάπτυξη αντικατοπτρίζεται σε αυτό το προϊόν.

SUMA (UK) www.suma.coop

Ιδρύθηκε το 1975 στο Leeds, εμπορεύεται βιολογικά προϊόντα και σέβεται απόλυτα τις αρχές του Δίκαιου Εμπορίου.

ΣΥΝΟΨΗ:

2-3 ομάδες μαθητών (2-3 ανά ομάδα) θα διερευνήσουν το θέμα της σωστής συσκευασίας για την πρόληψη, της βιώσιμης συσκευασίας (θέμα 1) και των αποβλήτων τροφίμων (θέμα 2):

ΒΗΜΑ 1: ΒΙΝΤΕΟ

Πρώτα θα παρακολουθήσουν τις ταινίες youtube που σχετίζονται με το θέμα 1:

> Τι είναι η βιώσιμη συσκευασία - <https://tipa-corp.com/sustainable-packaging/>

> Παρακολουθήστε το βίντεο για την "Πρόληψη της σπατάλης τροφίμων":

<https://www.youtube.com/watch?v=rjxwfp8rs34>

> Δείτε το βίντεο για τα "Απόβλητα συσκευασίας":

<https://www.youtube.com/watch?v=62O868-bYOk>

> Παρακολουθήστε το βίντεο "10 υποσχόμενες ιδέες για την επαναχρησιμοποίηση συσκευασιών | Παραδείγματα κυκλικής οικονομίας

Βιωσιμότητα":

<https://www.youtube.com/watch?v=pysBxD3CoGk>

> Παρακολουθήστε το βίντεο με θέμα "Το μέλλον της συσκευασίας - μειώνοντας σπατάλη τροφίμων":

<https://www.youtube.com/watch?v=hJtleCmLzZl>

ΒΗΜΑ 2 QUIZ:

Με βάση τις γνώσεις που έχουν συγκεντρώσει, θα προχωρήσουν στο βήμα 2, το κουίζ.

Παραδείγματα ερωτήσεων:

1. Οι βιώσιμες συσκευασίες τείνουν να αυξάνονται σε όγκο και βάρος, ενώ η χρήση πλαστικού είναι επίσης υψηλότερη. ΣΩΣΤΟ / ΛΑΘΟΣ

2. Ο κύκλος ζωής του δοχείου είναι

μειώνεται, από την κατασκευή, τη μεταφορά, την ανακύκλωση και την αύξηση της ενέργειας που χρησιμοποιείται για την παραγωγή του. ΣΩΣΤΟ / ΛΑΘΟΣ

3. Το χαρτόνι είναι μια βιώσιμη συσκευασία που αντικαθιστά το πλαστικό και το χαρτί.

ΣΩΣΤΟ / ΛΑΘΟΣ

4. Για να αποφύγουμε τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις, θα πρέπει να φέρνουμε τις τσάντες μας από το σπίτι ή να χρησιμοποιούμε επαναχρησιμοποιούμενες υφασμάτινες τσάντες. ΣΩΣΤΟ / ΛΑΘΟΣ

Βίντεο σχετικά με το θέμα 2: Απόβλητα τροφίμων

> Παρακολουθήστε το βίντεο για το "Πείτε όχι στη σπατάλη τροφίμων: Εκπαιδευτικό πρόγραμμα "Εκτιμώντας τα περισσεύματα τροφίμων":

<https://www.youtube.com/watch?v=T1VsAo3uR84>

> Παρακολουθήστε το βίντεο με θέμα "Οι Καναδοί γίνονται δημιουργικοί στην επίλυση του προβλήματος της σπατάλης τροφίμων":

<https://www.youtube.com/watch?v=fRovHP4eXyM>

> Δείτε το βίντεο με θέμα "Πώς τα περισσεύματα από τα McDonalds ξαναμαγειρεύονται και πωλούνται από αυτή την οικογένεια για να επιβιώσει":

<https://www.youtube.com/watch?v=y8k3NYNurmM>

> Δείτε το βίντεο για το "Too Good To Go: η εφαρμογή που μειώνει τα απορρίμματα τροφίμων":

https://www.youtube.com/watch?v=PdB_iW1LVc0

> Παρακολουθήστε το βίντεο για το "Αυτή η εφαρμογή σας επιτρέπει να αγοράζετε τα περισσεύματα φαγητού εστιατορίου για να μειώσετε τη σπατάλη":

https://www.youtube.com/watch?v=Xi2gfT_POco

Θέμα κουίζ 2:

Παράδειγμα ερωτήσεων:

1. Υπάρχουν μη κερδοσκοπικές ενώσεις που είναι επιφορτισμένες με την ανάκτηση των πλεοναζόντων τροφίμων που είναι κατάλληλα για ανθρώπινη κατανάλωση και την καταπολέμηση της επισιτιστικής φτώχειας, δίνοντάς τα σε ανθρώπους που βρίσκονται σε επισφαλή κατάσταση στο περιβάλλον μας. ΣΩΣΤΟ / ΛΑΘΟΣ
2. Τα τρόφιμα δεν απαιτείται να φέρουν ετικέτα. ΣΩΣΤΟ / ΛΑΘΟΣ
3. Τα εστιατόρια μπορούν να πουλήσουν ή να δωρίσουν το χρησιμοποιημένο πετρέλαιο σε ενώσεις για να δώσουν στο προϊόν αυτό μια δεύτερη ζωή, όπως για παράδειγμα την παραγωγή σαπουνιού. ΣΩΣΤΟ / ΛΑΘΟΣ
4. Απαγορεύεται πλήρως η πώληση ατελών τροφίμων σε χαμηλό κόστος αντί να τα πετάξετε. ΣΩΣΤΟ / ΛΑΘΟΣ

Στο **ΒΗΜΑ 3** θα **εξετάσουν** την πρακτική περίπτωση:

Σενάριο:

Στο Catering Eco-live, πραγματοποίησαν μια εκδήλωση για 300 άτομα και έμειναν πολλά μαγειρεμένα φαγητά. Η εκδήλωση είχε προετοιμαστεί για 300 άτομα, αλλά μόνο 150 παρευρέθηκαν. Το προσωπικό του catering δείπνησε από τα υπολείμματα και δεν ήξεραν τι να κάνουν με τόσο φαγητό.

Προτείνετε μια λύση για να μην πετάτε τα υπολείμματα τροφίμων και να βγάξετε κέρδος ή να δίνετε ένα βέλτιστο τέλος σε όλη αυτή την εξαιρετική λιχουδιά.

Πιθανή λύση:

- a) Δωρίστε το σε κοινωνικές μεσημεριανές καντίνες (Caritas, Ίδρυμα Τράπεζας Τροφίμων, κοινωνικές μεσημεριανές καντίνες των μοναχών της Καλκούτας ή κοινωνικές μεσημεριανές καντίνες Συλλόγων και Ιδρυμάτων) με σωστή επισήμανση.
- b) Βάλτε τα προς πώληση σε εφαρμογές όπως το "Too Good To Go" ή το "ReFood" για να δώσετε στα τρόφιμα μια δεύτερη ζωή και ταυτόχρονα να μην χάσετε χρήματα.

Στο **STEP 4** : Συζήτηση στο φόρουμ συζητήσεων

1. Συζήτηση για τα απόβλητα τροφίμων - Τι είναι τα απόβλητα;
 - Οι συμμετέχοντες θα παρακολουθήσουν πρώτα ατομικά τα ακόλουθα βίντεο για να προετοιμαστούν για τη συζήτηση.
 - Θα μπορούσαν οι πολιτικές μείωσης της σπατάλης τροφίμων να αυξήσουν στην πραγματικότητα την προσφορά τροφίμων για τα νοικοκυριά με χαμηλό εισόδημα; Υπάρχει επίσης μια αφελής αίσθηση ότι μεγάλο μέρος των τροφίμων που θα "σπαταλούσαν" μπορεί απλώς να επαναχρηγηθεί σε νοικοκυριά με επισιτιστική ανασφάλεια. Τι ακριβώς είναι λοιπόν η "σπατάλη";

Υλικό:

<http://jaysonlusk.com/blog/2021/1/19/debate-on-food-waste>

Οι απώλειες και τα απόβλητα τροφίμων πρέπει να μειωθούν για μεγαλύτερη επισιτιστική ασφάλεια και περιβαλλοντική βιωσιμότητα - Λύσεις για τη μείωση των απωλειών και των αποβλήτων τροφίμων <https://www.unep.org/news-and-stories/press-release/food-loss-and-waste-must-be-reduced-greater-food-security-and>

- Μια κακή περιτύλιξη; Χρήση της σωστής συσκευασίας για τη μείωση των απορριμμάτων τροφίμων

<https://360info.org/a-bad-wrap-using-packaging-well-to-reduce-food-waste/>

- Έγγραφο θέσης σχετικά με

Απώλειες και απόβλητα τροφίμων - Τι είναι τα απόβλητα τροφίμων; Slow Food?

https://www.slowfood.com/wp-content/uploads/2021/01/ing-position-paper-foodwaste_compress-1.pdf

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Γενική κατανόηση της απώλειας τροφίμων και της σπατάλης τροφίμων στην τροφική αλυσίδα.
- Τεχνική συντήρησης για τη μείωση της σπατάλης τροφίμων.
- Σχεδιάστε και εφαρμόστε οικολογικές λύσεις για τη μείωση της σπατάλης τροφίμων.
- Σχεδιάστε μια στρατηγική για τη μείωση των αποβλήτων τροφίμων.

Απαιτήσεις:

- πρόσβαση σε υπολογιστή και κανάλι Youtube
- Δημιουργία PPT με πρακτικές περιπτώσεις (παζλ)
- Δημιουργήστε μια φόρμα google σε μορφή κουίζ (x2) - για κάθε θέμα

Αριθμός συμμετεχόντων:

- 2-3 ομάδες των 3 μαθητών η καθεμία

Πηγές:

- βίντεο στο YouTube: θέμα 1 και 2 (σύνδεσμοι παραπάνω)
- Σύνδεσμοι με το έγγραφο θέσεων του UNEP και της Slowfood
- Κουίζ: θα γίνει στις φόρμες Google

Διάρκεια:

- 10 λεπτά: θέμα 1
- 10 λεπτά: θέμα 2
- 30 λεπτά: Σενάριο/ πρακτική περίπτωση
- 20 λεπτά: προετοιμασία και διεξαγωγή της συζήτησης
- Συνολική διάρκεια: 70 λεπτά

Όνομα: Καρχαρίες

Τύπος: Δραστηριότητα: Ψηφιακός εκπαιδευτικός πόρος & δραστηριότητα

Μορφή: παζλ, ομαδική εργασία, δημιουργικός σχεδιασμός, πρότυπο για τη στρατηγική μάρκετινγκ

Μέθοδοι: συνεργασία, συλλογή πληροφοριών, κριτική σκέψη, ανάλυση, επίλυση προβλημάτων

Παιδαγωγικός στόχος: Η δραστηριότητα αυτή θα δώσει την ευκαιρία να ασκηθεί η δημιουργική σκέψη και να ασκηθούν οι δεξιότητες παρουσίασης και δημόσιας ομιλίας.

Έμπνευση από τις καλές πρακτικές του O1:

Who Gives a Crap (Αυστραλία) <https://au.whogivesacrap.org/>

Μια κοινωνική επιχείρηση που ιδρύθηκε μέσω μιας εκστρατείας crowdfunding το 2012. Παράγουν και πωλούν χαρτί τουαλέτας, ενώ το 50% των κερδών τους συμβάλλει στην κατασκευή τουαλετών και στη βελτίωση των συνθηκών υγιεινής στον αναπτυσσόμενο κόσμο.

Ecosia (Γερμανία) <https://www.ecosia.org/>

Η εταιρεία δωρίζει το 80% ή περισσότερο των κερδών της σε μη κερδοσκοπικούς οργανισμούς που επικεντρώνονται στην αναδάσωση. Χρησιμοποιεί τα παραγόμενα χρήματα από τις διαφημίσεις για τη φύτευση δέντρων για το περιβάλλον. Μέχρι στιγμής, έχουν φυτευτεί πάνω από 100 εκατομμύρια δέντρα και αυτή τη στιγμή έχουν περίπου 7 εκατομμύρια χρήστες.

ΣΥΝΟΨΗ:

Πριν από την κύρια εργασία οι παίκτες θα έχουν ένα γρήγορο παζλ, κουίζ με εισαγωγή στο τι είναι η στρατηγική μάρκετινγκ. Αυτό θα τους δώσει μια βασική εισαγωγή στο θέμα.

Βήμα 1: Παζλ (εισαγωγή) / Γρίφοι / Κουίζ

Παράδειγμα:

Words run horizontally, vertically, diagonally & even backwards
Find words as fast as possible to win.

W	E	P	G	C	S	L	N	S	P	R	O
P	N	H	I	O	I	H	U	C	E	E	C
I	T	E	I	O	N	C	J	I	R	S	O
H	H	Z	R	P	C	A	K	S	F	P	M
S	U	G	E	E	E	W	R	S	O	E	P
R	S	H	S	R	R	Z	O	E	R	C	L
E	I	S	C	A	I	D	W	R	M	T	I
D	A	A	A	T	T	Y	M	G	A	V	M
A	S	Z	E	I	Y	T	A	O	N	U	E
E	M	R	N	O	Y	I	E	R	C	E	N
L	H	N	G	N	Y	N	T	P	E	U	T
B	Z	O	E	E	D	U	E	W	E	W	X

UNITY SUCCESS TEAMWORK COMPLIMENT RESPECT ENTHUSIASM
LEADERSHIP PERFORMANCE PROGRESS COOPERATION
SINCERITY

Βήμα 2: Δεξαμενές καρχαριών

Οι παίκτες θα χωριστούν σε 2-3 ομάδες και θα τους δοθούν παζλ με 3 περιγραφές των επιχειρηματικών περιπτώσεων και της πρόκλησης που οι επιχειρήσεις αυτές θα επιδιώξουν να επιλύσουν. Με βάση την επιλογή τους θα έχουν ως αποστολή να αναπτύξουν ένα λογότυπο, ένα εμπορικό σήμα και μια στρατηγική μάρκετινγκ για την οικολογική κοινωνική επιχείρηση.

Βήμα 3: Στιγμή κρίσης

Θα πρέπει να παρουσιάσουν τις ιδέες τους σε μια ομάδα "καρχαριών" (που θα κρίνουν τις ιδέες τους). Αφού κάθε ομάδα παρουσιάσει τις ιδέες της, οι "καρχαρίες" ψηφίζουν το αγαπημένο τους σχέδιο.

Βήμα 4: Θα έχουν περιορισμένο χρόνο για να βρουν τα κατάλληλα παραδείγματα οικοκοινωνικών επιχειρήσεων στο ηλεκτρονικό βιβλίο BC4ESE και να αναλύσουν τη στρατηγική μάρκετινγκ τους, με βάση τις πληροφορίες που βρήκαν στον ιστότοπο.

Αποκτηθείσες ικανότητες:

- Γενική κατανόηση της στρατηγικής μάρκετινγκ
- να εργάζονται σε μια ομάδα για να καταλήξουν στην ιδέα.
- Σχεδιασμός και υλοποίηση ιδεών μάρκετινγκ.
- Σχεδιάστε μια στρατηγική.

Απαιτήσεις:

- Πρόσβαση σε Η/Υ και σχεδιασμός με χρήση ψηφιακών εργαλείων (ανοικτού κώδικα)
- Δημιουργία PPT με πρακτικές περιπτώσεις (παζλ)

Αριθμός συμμετεχόντων:

- 2-3 ομάδες των 3 μαθητών η καθεμία

Πηγές:

- Πρόσβαση στο BC4ESE e- book για τις περιγραφές των οικοκοινωνικών επιχειρήσεων
- Πρόγραμμα σχεδιασμού γραφικών για αρχάριους: www.canva.com

Διάρκεια:

- Κουίζ 10 λεπτών
- 40 λεπτά για στρατηγική μάρκετινγκ
- 5 λεπτά για παρουσίαση
- 20 λεπτά για την εύρεση των παραδειγμάτων του ηλεκτρονικού βιβλίου
- Συνολική διάρκεια: 75 λεπτά

Βιβλιογραφία

Γενική εισαγωγή

Ευρωπαϊκή Επιτροπή https://ec.europa.eu/growth/sectors/proximity-and-social-economy/social-economy-eu/social-enterprises_en

Rodríguez-García, M., Guijarro-García, M., Carrilero-Castillo, A. (2019), *An Overview of Ecopreneurship, Eco-Innovation, and the Ecological Sector*. Sustainability 2019, 11, 2909; doi:10.3390/su11102909 https://mdpi-res.com/d_attachment/sustainability/sustainability-11-02909/article_deploy/sustainability-11-02909-v2.pdf?version=1559007825

Werbach, Kevin & Hunter, Dan (2012), *Για τη νίκη: Πως η παιγνιώδης σκέψη μπορεί να φέρει επανάσταση στην επιχείρησή σας*. Wharton Digital Press, Ηνωμένες Πολιτείες.

Jorge Francisco Figueroa Flores (2015), *Using Gamification to Enhance Second Language Learning*, Digital Education Review Volume 27, June 2015 ISSN 2013-9144

Sailer, Hense, Mandl and Kellers (2013), *Psychological Perspectives on Motivation through Gamification (Ψυχολογικές προοπτικές της παρακίνησης μέσω της παιχνιδιοποίησης)*.

Hellerstedt A, Mozelius P, "Game-based learning - a long history" (2019), Stockholm University and Mid Sweden University, Σουηδία

Rula Al-Azawi, Fatma Al-Faliti, and Mazin Al-Blushi, *Educational Gamification vs. Game-based Learning: Comparative Study*, (2016), International Journal of Innovation, Management and Technology, Vol. 7, No. 4, Available at: https://www.researchgate.net/publication/308613589_Educational_Gamification_Vs_Game_Based_Learning_Comparative_Study

Οργανισμός Διασφάλισης Ποιότητας, *Εκπαίδευση σε επιχειρήσεις και επιχειρηματικότητα*: QAA: Gloucester, Ηνωμένο Βασίλειο, 2012.

Unesco, Διεθνές Γραφείο Εργασίας, *Towards an Entrepreneurial Culture for the Twenty-First Century: Unesco: Ενθάρρυνση του επιχειρηματικού πνεύματος μέσω της επιχειρηματικής εκπαίδευσης στα σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης*: Παρίσι, Γαλλία, 2016.

Buzady, Z., Almeida, F. FLIGBY-A *Serious Game Tool to Enhance Motivation and Competencies in Entrepreneurship*. In Informatics; Πολυεπιστημονικό Ινστιτούτο Ψηφιακών Εκδόσεων: Βασιλεία, Ελβετία, Σεπτέμβριος 2019

Grivokostopoulou, F., Kovas, K., Perikos, I., *Examining the Impact of a Gamified Entrepreneurship Education Framework in Higher Education*, Computer Engineering and Informatics Department, University of Patras; Greece, 2019, available at:

https://www.researchgate.net/publication/336524113_Examining_the_Impact_of_a_Gamified_Entrepreneurship_Education_Framework_in_Higher_Education

Wu, Y., Yuan, C.H., Pan, C.I: *Τεχνολογία Πληροφορικής και Επικοινωνιών: Μια πειραματική μελέτη με την Τεχνολογία Πληροφορικής και Επικοινωνιών*. Βιωσιμότητα 2018

Iscenco, A., Li, J. *Το παιχνίδι με αντίκτυπο: Η παιχνιδιοποίηση στην περιβαλλοντική εκπαίδευση και επιχειρηματικότητα*. Mold. Environ. Gov. Acad. 2014. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: https://www.changemakers.com/sites/default/files/competition_entry_form_files/alexandr_iscenco_johnathan_li_-_the_game_with_impact_-_full_0.pdf, (πρόσβαση στις 27 Μαΐου 2019).

Deci, E.L., Ryan, R.M. *Επισκόπηση της θεωρίας του αυτοπροσδιορισμού: Μια οργανική διαλεκτική προοπτική*. Στο *Εγχειρίδιο της έρευνας για τον αυτοπροσδιορισμό*- University of Rochester Press: Rochester, NY, USA, 2002

Ruiz-Alba, J.L., Soares, A., Rodríguez-Molina, M.A., Banoun, A. *Gamification και επιχειρηματικές προθέσεις*. J. Small Bus. Enterp. Dev. 2019

Ščepanović, S., Žarić, N., Matijević, T., (2015), University "Mediterranean", Faculty of Information Technology - *Gamification in Higher Education Learning - State of the art, challenges and opportunities*, The Sixth International Conference on e-Learning, Βελιγράδι, Σερβία.

Rodrigues, L., Toda, A., Oliveira, M., Palomino, P., Vassileva, J., Isotani, S., *Automating Gamification Personalization: To the User and Beyond* (2021), διαθέσιμο στη [διεύθυνση](#):

https://www.researchgate.net/publication/348487182_Automating_Gamification_Personalization_To_the_User_and_Beyond

Swacha, J., *State of the Research on Gamification in Education (2021)*, University of Szczecin, διαθέσιμο στη [διεύθυνση](#):

https://www.researchgate.net/publication/349242508_State_of_Research_on_Gamification_in_Education_A_Bibliometric_Survey?enrichId=rgreq-d7607b7ec0d973e28a667d09b5632f88-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMOOTIOMjUwODtBUzo5OTczMDM2MTk5NjQ5MjMjAMTYxNDc4NzEyMDY3OQ%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf

Alinezhad, A., Sajadi, S., *Entrepreneurship Education and Gamification: (2020)*, διαθέσιμο στη [διεύθυνση](#):

https://www.researchgate.net/publication/341774574_Entrepreneurship_Education_and_Gamification_An_Analysis_of_Students%27_Learning_Outcomes?enrichId=rgreq-a028fbaa47564b19585a872760791fdb-

[XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzI0YzU5NDtBUzo3OTM1NzI1NTUwOTYwNjRAMTU2NjIxMzg0OTYxMw%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf](https://www.researchgate.net/publication/304380407_Gamification_State_of_the_art_definition_and_utilization?enrichId=rgreq-93a4f9eeb087b9d84e51a42f87bcd554-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzI0YzU5NDtBUzo3OTM1NzI1NTUwOTYwNjRAMTU2NjIxMzg0OTYxMw%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf).

Groh, F., *Gamification*: (2012), University of Tuebingen, διαθέσιμο στη [διεύθυνση](https://www.researchgate.net/publication/304380407_Gamification_State_of_the_art_definition_and_utilization?enrichId=rgreq-93a4f9eeb087b9d84e51a42f87bcd554-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzI0YzU5NDtBUzo3OTM1NzI1NTUwOTYwNjRAMTU2NjIxMzg0OTYxMw%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf):
https://www.researchgate.net/publication/304380407_Gamification_State_of_the_art_definition_and_utilization?enrichId=rgreq-93a4f9eeb087b9d84e51a42f87bcd554-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzI0YzU5NDtBUzo3OTM1NzI1NTUwOTYwNjRAMTU2NjIxMzg0OTYxMw%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf.

Lee, J., Hammer, J., *Gamification in Education: Τι, πώς, γιατί να ασχοληθούμε*; (2011), διαθέσιμο στη [διεύθυνση](https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother?enrichId=rgreq-7e851f9b22601afc7a3bfef287f7a547-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzI1ODY5Nzc2NDtBUzo5NzU5MjAzMzY3NzIxMzY3MjYyMDMy&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf):
https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother?enrichId=rgreq-7e851f9b22601afc7a3bfef287f7a547-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzI1ODY5Nzc2NDtBUzo5NzU5MjAzMzY3NzIxMzY3MjYyMDMy&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf

Isabelle, D., *Gamification on Entrepreneurship Education*, (2020), Carleton University, διαθέσιμο στη [διεύθυνση](https://www.researchgate.net/publication/340307706_Gamification_of_Entrepreneurship_Education?enrichId=rgreq-21240fe2fb1d2269b9658f8f0bbfbcc1-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzI0YzU5NDtBUzo5NzU5MjAzMzY3NzIxMzY3MjYyMDMy&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf):
https://www.researchgate.net/publication/340307706_Gamification_of_Entrepreneurship_Education?enrichId=rgreq-21240fe2fb1d2269b9658f8f0bbfbcc1-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzI0YzU5NDtBUzo5NzU5MjAzMzY3NzIxMzY3MjYyMDMy&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf

Smiderle, R., Rigo, S., Marques, L., Miranda Coelho, J., A. Jaques, P., (2020), *The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits*, διαθέσιμο στη [διεύθυνση](https://www.researchgate.net/publication/338496515_The_impact_of_gamification_on_students'_learning_engagement_and_behavior_based_on_their_personality_traits):
https://www.researchgate.net/publication/338496515_The_impact_of_gamification_on_students'_learning_engagement_and_behavior_based_on_their_personality_traits

Βοσνία-Ερζεγοβίνη

Ευρωπαϊκό Ίδρυμα Επαγγελματικής Κατάρτισης, DIGITAL FACTSHEET DECEMBER 2019
https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/2020-06/digital_factsheet_bosnia_and_herzegovina_0.pdf πρόσβαση στις 30/11/2022

<https://aposo.gov.ba/bs/erasmus/etwinning/> προσπελάστηκε στις 01/12/2022

<https://aposo.gov.ba/bs/erasmus/epale/> προσπελάστηκε στις 02/12/2022

<https://eurdice.eacea.ec.europa.eu/national-education-systems/bosnia-and-herzegovina/ongoing-reforms-and-policy-developments> προσπελάστηκε στις 02/12/2022

Pejić Bach, M., Meško, M., Zoroja, J., Godnov, U., Čurlin, T. (2020), *Usage of Simulation Games in Higher Educational Institutions teaching Economics and Business*. ENTRENOVA 10-12, September 2020, Virtual conference, Croatia, διαθέσιμο στο:
<https://hrcak.srce.hr/250935?fbclid=IwAR00E2PSQqjms8Ng-oG6qYF8R-8iNpTm6XaA0sFsDXLJcj1FhUWlkqukc-Q> πρόσβαση στις 01/12/2022

<https://www.biznis-akademija.com/o-medjunarodnoj-skoli-za-poslovnu-edukaciju-business-academy> πρόσβαση στις 07/12/2022

<https://www.biznis-akademija.com/zabavne-poslovne-simulacije-do-profitabilnog-uspesnog-poslovanja> πρόσβαση στις 07/12/2022

<https://codinggiants.ba/index.php/courses/270-osnove-izrade-igrice-semestar-1-scratch-minecraft-online?kind=+%C5%A0kola+programiranja> πρόσβαση στις 09/12/2022

<https://codinggiants.ba/index.php/courses/289-osnove-izrade-igrice-semestar-2-kodu-napredni-scratch-online?kind=+%C5%A0kola+programiranja> πρόσβαση στις 09/12/2022

<https://www.thecampster.com/ba/ponuda-tecajeva/poslovni-online-te%C4%8Dajevi> προσπελάστηκε στις 09/12/2022

<https://www.fino.ioskole.net/wp-content/uploads/2021/02/Google-classroom-1.pdf> προσπελάστηκε στις 09/12/2022

<https://www.fino.ioskole.net/wp-content/uploads/2021/02/IDroo-1.pdf> προσπελάστηκε στις 09/12/2022

<https://www.fino.ioskole.net/wp-content/uploads/2021/02/Moodle-1.pdf> προσπελάστηκε στις 09/12/2022

Μαυροβούνιο

Jovanović N., (2022) *Ακούσατε ότι κάτι πετούσε στο συνέδριο Spark.me 2022;* <https://digitalizuj.me/2022/06/da-li-ste-culi-da-je-nesto-letjelo-na-spark-me-2022-konferenciji/>, (πρόσβαση στις 15/12/2022)

Lacmanović D., Pavićević Đ., Tomašević I., Jovanovski S., Raspor A. (2017), *Development of innovative tourist offer by using bitcoin technology and the concept of gamification*, Business Center Bar, <http://bscbar.org/me/category/publikacije-16/razvoj-inovativnog-turistickog-proizvoda-korisnjem-bikon-t-362> (πρόσβαση στις 13/12/2022)

Υπουργείο Οικονομικής Ανάπτυξης, (2022) *Στρατηγική τουριστικής ανάπτυξης μέχρι το 2025 με σχέδιο δράσης*, <https://wapi.gov.me/download/b0b3d944-a7da-4a04-b648-3e2f5e2ce74e?version=1.0>, (πρόσβαση στις 15/12/2022)

Tomašević, I., Vujović, T. (2013) *Preduzetnički poduhvati*, Business Center Bar, <https://www.bscbar.org/me/category/publikacije-16/preduzetnicki-poduhvati-365> (πρόσβαση στις 13/12/2022)

Ιστοσελίδες που χρησιμοποιήθηκαν:

<https://www.undp.org/montenegro/speeches/climathon-podgorica>, (πρόσβαση στις 14/12/2022)

<https://digitalnaakademija.me/ro%C4%8Detna> (πρόσβαση στις 15/12/2022)

www.digitalnaskola.edu.me/en/index.html; (πρόσβαση στις 15/12/2022)

<https://academy.ictcortex.me/>; (πρόσβαση στις 15/12/2022)

<https://flourishapp.me/>, (πρόσβαση στις 14/12/2022)

Κροατία

Franković, I., Hoić-Božić, N., Holenko Dlab, M., & Ivašić-Kos, M. (2019). Υποστήριξη της εκμάθησης προγραμματισμού με τη χρήση εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών. In Proceedings of the 13th European Conference on Game Based Learning, Reading, UK: Academic Conferences and Publishing International Limited, 999-1003. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <https://doi.org/10.34190/GBL.19.094> (Πρόσβαση στις 8 Νοεμβρίου 2022).

Pejić Bach, M., Meško, M., Zoroja, J., Godnov, U. i Ćurlin, T. (2020). Χρήση των παιχνιδιών προσομοίωσης σε Ανώτατα Εκπαιδευτικά Ιδρύματα που διδάσκουν Οικονομικά και Επιχειρήσεις. ENTRENOVA - ENTERprise REsearch INNOVATION, 6 (1), 27-36. Ανακτήθηκε από την ιστοσελίδα <https://hrcak.srce.hr/250935> στις 5/11/2022 (Πρόσβαση στις 5 Νοεμβρίου 2022).

Plantak Vukovac, D., Škara, M..., Hajdin, G.: *Korištenje i stavovi nastavnika o igrifikaciji u osnovnim i srednjim školama*, Zbornik Veleučilišta u Rijeci, Vol. 6 (2018), No. 1, pp. 181-196 Ανακτήθηκε από: <https://hrcak.srce.hr/file/294324> (Accessed on 3rd November 2022)

Σερβία

Εκπαιδευτικά παιχνίδια στη διδασκαλία της σερβικής γλώσσας στο Δημοτικό Σχολείο της Κουκούρας - <https://www.youtube.com/watch?v=Nuwp-YgMYks>, 04 06 2021.

Υπουργείο Παιδείας, Επιστημών και Τεχνολογικής Ανάπτυξης, *Επαγγελματικές οδηγίες για την οργάνωση του εκπαιδευτικού έργου στα δημοτικά σχολεία κατά το σχολικό έτος 2021/2022*, (2021) - <https://zuov.gov.rs/strucno-uputstvo-za-organizaciju-obrazovno-vaspitanog-rada-u-osnovnoj-i-srednjoj-skoli/>

Υπουργείο Παιδείας, Επιστημών και Τεχνολογικής Ανάπτυξης, *Επαγγελματικές οδηγίες για την οργάνωση του εκπαιδευτικού έργου στα λύκεια κατά το σχολικό έτος 2021/2022* (2021) - <https://zuov.gov.rs/wp-content/uploads/2021/08/Strucno-uputstvo-za-organizaciju-rada-srednjih-skola-2021-2022.pdf>

Το "Minecraft" στη διδασκαλία σε τεχνικές και τεχνολογικές τάξεις - <https://www.savremena-osnovna.edu.rs/minecraft-u-nastavi-na-casovima-tehnikе-i-tehnologije/>, (Πρόσβαση 15.03.2023.)

Η διδασκαλία των μαθηματικών που θα αγαπήσει το παιδί σας - <https://www.savremena-osnovna.edu.rs/nastava-matematike-kakvu-ce-vase-dete-voleti/>, (Πρόσβαση 15.03.2023.)

Υπουργείο Παιδείας της Δημοκρατίας της Σερβίας, *Πρόσκληση σε σχολεία πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης από όλη τη χώρα - Τα παιχνίδια ως εργαλείο μάθησης - EduGaming*, <https://prosveta.gov.rs/vesti/poziv-za-osnovne-i-srednje-skole-iz-cele-zemlje-igre-kao-sredstvo-za-ucenje-edugejming/> (Πρόσβαση 04.03.2023)

Έκθεση για τη σερβική βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών 2021, SGA, 2021 (2022) - http://sga.rs/wp-content/uploads/REPORT_2022.pdf

Klasnja, S., (2020), *Βασικοί δείκτες της κατάστασης των νέων στη Σερβία - Συγκριτική ανάλυση με άλλες ευρωπαϊκές χώρες και τάσεις*, Υπουργείο Νεολαίας και Αθλητισμού.

Στρατηγική για την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων στη Δημοκρατία της Σερβίας για την περίοδο 2020-2024, Επίσημη Εφημερίδα της Σερβίας, αριθ. 30/18.

Κύπρος

AgriCharisma (2020). AgriCharisma Digital serious game
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DefaultCompany.Agricharisma>, Πρόσβαση στις
 3 Φεβρουαρίου 2022

Agro-EduGames (2020). IO2- Ενότητα: <https://agroedugames.com/io2-module-escape-rooms-break-out-boxes-on-agro-entrepreneurship/> Πρόσβαση στις 3 Φεβρουαρίου 2022

Agro-EduGames (2020). IO3- Agro_EduGames Escape Card Game. https://agroedugames.com/io3-agro_edugames-escape-card-game/, Πρόσβαση στις 3 Φεβρουαρίου 2022

CARDET. (2023). *CARDET - Gamification*. <https://www.cardet.org/tags/gamification?start=40>
 Πρόσβαση στις 3 Νοεμβρίου 2022.

CCIF. (2023). *GreenEnter4Future*. CCIF CYPRUS YOUTH NGO.
<https://www.ccifcyprus.com/greenenter4future.html>

Πολίτες στην εξουσία. (2023). *Δραστηριότητες - Πολίτες στην εξουσία*.
<https://citizensinpower.org/activity/>

COARTHub. (2020). Escape Rooms. <https://co-art-hub.eu/en/login/?next=/en/escape/>, Πρόσβαση
 στις 3 Φεβρουαρίου 2022.

Cyprus Interaction Lab. (2022, 21 Δεκεμβρίου). *Home*. <https://www.cyprusinteractionlab.com/>.
 Πρόσβαση στις 3 Ιανουαρίου 2022.

Cyprus Mail. (2020). *Κυπριακές νεοφυείς επιχειρήσεις διεκδικούν την καλύτερη πράσινη
 επιχειρηματική ιδέα*. <https://cyprus-mail.com/2020/08/25/cypriot-start-ups-in-the-running-for-best-green-business-idea/> Πρόσβαση στις 3 Ιανουαρίου 2022

Cyprus Mail. (2022). *Partnership aims to promote green entrepreneurship*. <https://cyprus-mail.com/2022/02/17/partnership-aims-to-promote-green-entrepreneurship/> Accessed on 3rd
 January 2022

Υπουργείο Παιδείας, Αθλητισμού και Νεολαίας της Κύπρου. (2023). *Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης*.
<http://www.moec.gov.cy/dde/en/index.html> Πρόσβαση στις 4 Φεβρουαρίου 2022

CyprusInno. (2016, 20 Οκτωβρίου). *Recyward*. <https://cyprusinno.com/places/startups/recyward/>
 Πρόσβαση στις 3 Ιανουαρίου 2022.

CyprusInno. (2022, 14 Αυγούστου). *STOMP CY*. <https://cyprusinno.com/stompcy/> Πρόσβαση στις 4
 Φεβρουαρίου 2022

Είσοδος. Έχετε αυτό που χρειάζεται για να γίνετε επιχειρηματίας; <http://entrinno.org/game/>
 Πρόσβαση στις 4 Φεβρουαρίου 2022

Δωμάτια απόδρασης για την κοινωνική επιχειρηματικότητα (ER-SE) (2019). A COMPREHENSIVE
 MODULE PACK WITH SCENARIOS. <https://er-se.eu/en/a-comprehensive-module-pack-with-scenarios/> Πρόσβαση στις 4 Φεβρουαρίου 2022

Σύλλογος της τειχισμένης πόλης της Αμμοχώστου (MASDER), Κέντρο Έργου και Έρευνας ΑΚΤΗ
 (AKTI), και Σύλλογος Γυναικείων Κέντρων Αμμοχώστου (ΜΑΚΑΜΕΡ). (2023). *GoSocialCY* |.
<https://gosocialcy.eu/> Πρόσβαση στις 3 Φεβρουαρίου 2022

Παιχνιδοποίηση της ψηφιακής μάθησης. (2020). *Gamification of Digital Learning*. <https://gdl-project.eu/> Πρόσβαση στις 14 Νοεμβρίου 2022

Georgiou, Y., & Kyza, E. A. (2018). Σχέσεις μεταξύ των κινήτρων των μαθητών, της εμπύθισης και των μαθησιακών αποτελεσμάτων σε περιβάλλοντα επαυξημένης πραγματικότητας με βάση την τοποθεσία. *Computers in Human Behavior*, 89, 173-181. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.011> Πρόσβαση στις 16 Νοεμβρίου 2022

HCI International. (2021). *T29: Μετάβαση στην ψηφιακή τεχνολογία: HCI International 2021: Gamification in Course Design: Gamification in Course Design | HCI International 2021*. HCI International 2021. <https://2021.hci.international/T29.html> Πρόσβαση στις 16 Νοεμβρίου 2022.

INSPIRE. Innovative psychometric Serious Game. <https://inspireyouth.eu/innovative-psychometric-serious-game/> Πρόσβαση στις 3 Φεβρουαρίου 2022

Ioannou, I., & Kyza, E. A. (2017). Ο ρόλος της παιχνιδοποίησης στην ενεργοποίηση των εσωτερικών και εξωτερικών κινήτρων των μαθητών δημοτικού σε ένα μουσείο. *Πρακτικά του 16ου παγκόσμιου συνεδρίου για την κινητή και πλαισιωμένη μάθηση*. <https://doi.org/10.1145/3136907.3136925> Πρόσβαση στις 3 Φεβρουαρίου 2022

Kyza, E. A., & Georgiou, Y. (2018). Scaffolding augmented reality inquiry learning: the design and investigation of the *TraceReaders* location-based, augmented reality platform. *Interactive Learning Environments*, 27(2), 211-225. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1458039> Πρόσβαση στις 3 Φεβρουαρίου 2022

LogoPsyCom, CTMB, IMS Private School, EUphoria Net, & Szkoly Edukacji Innowacyjnej. (2020). *Gamification of Digital Learning- Compedium*. <https://gdl-project.eu/wp-content/uploads/2022/11/Compendium-of-methods-for-gamification-in-digital-learning.pdf> Πρόσβαση στις 3 Φεβρουαρίου 2022

Manesis, D. (2020). Εμπόδια στη χρήση της μάθησης με βάση τα παιχνίδια σε προσχολικές ρυθμίσεις. *International Journal of Game-Based Learning*, 10(3), 47-61. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2020070103> Πρόσβαση στις 3 Φεβρουαρίου 2022

StandOutEdu. (2023, 26 Ιανουαρίου). *Μάθηση με βάση το παιχνίδι στην εκπαίδευση - StandOutEdu*. StandOutEdu - StandOutEdu. <https://standoutedu.com/game-based-learning-in-education-2/> Πρόσβαση στις 2 Φεβρουαρίου 2022

Σύνθεση. (2022). *PROJECTS*. <https://www.synthesis-center.org/projects> Πρόσβαση στις 3 Φεβρουαρίου 2022

Synthesis, Energar, EcoLogic, & Εθνικός Οργανισμός Ευρωπαϊκών Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων και Κινητικότητας. (2022). *ΠΟΛΙΤΙΚΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΣΤΗΝ ΚΥΠΡΟ*. <https://green-entrepreneur.net/wp-content/uploads/2021/11/polices-cyprus.pdf> Πρόσβαση στις 3 Φεβρουαρίου 2022

Το Πράσινο STEAM. The Green STEAM Incubator Board Game. <https://steam-incubator.org/the-green-steam-incubator-board-game/> Πρόσβαση στις 2 Φεβρουαρίου 2022

Πανεπιστήμιο Κύπρου. (2018a). *Πολυγλωσσία και εκμάθηση γλωσσών στην ψηφιακή εποχή, περιλήψεις συνεδρίων*. <https://www.palm-edu.eu/wp-content/uploads/2018/09/BOOKLET-ABSTRACTS-Multilingualism-and-Language-Learning-in-the-Digital-Era.pdf> Πρόσβαση στις 4 Φεβρουαρίου 2022

Πανεπιστήμιο Κύπρου. (2018b). *Multilingualism and Language Learning in the Digital Era*, Πρόγραμμα Συνεδρίου. <http://enimerosi.moec.gov.cy/archeia/1/ypp7233d> Πρόσβαση στις 3 Φεβρουαρίου 2022

Βέλγιο

Dichev, C., Dicheva, D., (2017), *Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review*, στο *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, Springer Open.

Βασικά στοιχεία της Ευρυδίκης για τη μάθηση και την καινοτομία μέσω των ΤΠΕ στο σχολείο στην Ευρώπη: http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/key_data_series/129EN.pdf

GDL Project Publication(2021), Compendium of methods for gamification in digital learning:

<https://gdl-project.eu/wp-content/uploads/2022/11/Compendium-of-methods-for-gamification-in-digital-learning.pdf> (πρόσβαση 12/11/2022)

ΟΟΣΑ: "Πώς συνεχίστηκε η μάθηση κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID-19 : παγκόσμια διδάγματα από πρωτοβουλίες για την υποστήριξη μαθητών και εκπαιδευτικών": Βέλγιο (Φλαμανδική Κοινότητα): Α: ΟΟΣΑ (Ιανουάριος 2022).

<https://www.oecd-ilibrary.org/sites/9a09dc2a-en/index.html?itemId=/content/component/9a09dc2a-en#snotes-d7e11234>, (πρόσβαση στις 18/02/2023)

Πανεπιστήμιο της Λιέγης, Ψυχολογία και Εκπαίδευση- *European Schoolnet*, Έρευνα για τα σχολεία, ΤΠΕ στην εκπαίδευση, προφίλ χώρας: Βέλγιο (Νοέμβριος 2012)

Volterrani, V., (2021), *Didattica e gioco: Μαθαίνοντας με βάση το παιχνίδι; Gamification?*, στο Servizio Marconi TSI, <https://serviziomarconi.istruzioneer.gov.it/2021/01/12/didattica-e-gioco-game-basedlearning-gamification/>, (πρόσβαση 18/02/2023)



BC4ESE



Co-funded by
the European Union