

INSPIRE

PLAY YOUR ROLE IN SOCIAL ENTREPRENEURSHIP

104

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το περιεχόμενο και το υλικό του αντικατοπτρίζουν μόνο τις απόψεις των δημιουργών και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Αριθμός Σύμβασης Έργου: 2019-3-EL02-KA205-005215

ΟΔΗΓΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

THE PARTNERS

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το περιεχόμενο και το υλικό του αντικατοπτρίζουν μόνο τις απόψεις των δημιουργών και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Αριθμός Σύμβασης Έργου: 2019-3-EL02-KA205-005215



Η CHALLEDU -inclusion|games|education (Ελλάδα), είναι μια εκπαιδευτική ΜΚΟ με έδρα την Αθήνα. Από το 2016 πρωτοπορεί σε νέα μοντέλα μάθησης, ένταξης και εμπλοκής μέσω μεθόδων βασισμένων στο παιχνίδι.



Το MC2020 (Ισπανία), είναι εκπαιδευτικό κέντρο νέων με εξειδίκευση στην ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού και την εφαρμογή του σε εργαστήρια για την επιχειρηματικότητα και την απασχολησιμότητα των νέων



Το CIP (Κύπρος), είναι μια εκπαιδευτική ΜΚΟ που αντιμετωπίζει τις ανάγκες και τις απαιτήσεις των ανθρώπων μέσω της συμμετοχής τους στην κοινωνική, πολιτική ζωή, παρέχοντας ταυτόχρονα καινοτόμα υλικά και δωρεάν εκπαίδευση που σχετίζονται με διάφορους τομείς όπως η κοινωνική επιχειρηματικότητα



Το Κέντρο Στήριξης Οικογένειας της Ιεράς Αρχιεπισκοπής Αθηνών, στην 20ετή του δράση παρέχει ψυχοκοινωνική στήριξη, νομική συμβουλευτική, ιατροφαρμακευτική μέριμνα, εκπαίδευση σε ξένες γλώσσες, κατάρτιση σε επαγγελματικές δεξιότητες και επαγγελματικό προσανατολισμό στα μέλη κάθε οικογένειας που τα έχουν ανάγκη.



Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

1.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ	4
	1.1 ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ	4
	1.2 ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ INSPIRE- SERIOUS GAME	5
	1.3 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΠΟΥ ΑΚΟΛΟΥΘΗΘΗΚΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ SERIOUS GAME ΚΑΙ ΤΟΥ ΟΔΗΓΟΥ	6
1.	INSPIRE SERIOUS GAME	9
	2.1 ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ SERIOUS GAMES (ΣΟΒΑΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ)	9
	2.2 Η ΒΑΣΙΚΗ ΙΔΕΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	10
	2.3 ΤΑ ΚΥΡΙΑ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΚΑΙ ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ	11
	2.4 Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	11
	2.5 ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	12
2.	ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΤΕΒΑΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;	13
	3.1 ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ	13
	3.2 ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΤΕΒΑΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;	13
	3.3 ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ!	15
3.	ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	16
	4.1 ΠΟΤΕ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΑΛΛΑΞΩ ΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ;	16
	4.2 ΠΩΣ ΝΑ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ;	16
	4.3 ΤΙ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΩ ΣΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ;	16
4.	ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;	17
	5.1 ΠΡΟΦΙΛ	17
	5.2 ΕΙΣΑΓΩΓΗ-ΟΔΗΓΙΕΣ	17
	5.3 ΕΙΣΑΓΩΓΗ	18
	5.4 ΚΕΦΑΛΑΙΑ- ΕΠΙΛΟΓΕΣ	18
5.	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	22
	6.1 ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	22
	6.2 ΘΕΩΡΙΕΣ	22
	6.3 ΨΥΧΟΜΕΤΡΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ	22
	6.3 ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ	23
6.	ΠΩΣ ΝΑ ΕΦΑΡΜΟΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΕ ΠΡΟΣΩΠΙΚΕΣ ΣΥΝΕΔΡΙΕΣ	24
	7.1 ΠΡΟΣΩΠΙΚΕΣ ΣΥΝΕΔΡΙΕΣ	24
	7.2 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΕΙΣ	24
	7.3 ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ	25
7.	ΠΩΣ ΝΑ ΕΦΑΡΜΟΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΕ ΟΜΑΔΙΚΕΣ ΣΥΝΕΔΡΙΕΣ	26
	8.1 ΟΜΑΔΙΚΕΣ ΣΥΝΕΔΡΙΕΣ	26
	8.2 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΕΙΣ	26
8.	ΠΩΣ ΝΑ ΕΦΑΡΜΟΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΟΜΑΔΕΣ ΝΕΕΤΣ	29
	9.1 ΝΕΕΤΣ	29
	9.2 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΕΣ	29
	1.	

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Ο Οδηγός του INSPIRE SERIOUS GAME αποτελεί μέρος του έργου “INSPIRE- Innovative Serious Play for Identifying your Role in a Social Entrepreneurship” το οποίο είναι συγχρηματοδοτούμενο από το πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Στόχος του έργου είναι να εμπνεύσει και να ενδυναμώσει τους νέους και νέες να ασχοληθούν με την κοινωνική επιχειρηματικότητα και να δημιουργήσουν συμπληρωματικές ομάδες ώστε να επιτύχουν το βέλτιστο αντίκτυπο, μέσω μιας καινοτόμου εργαλειοθήκης και ενός ψυχομετρικού παιχνιδιού.

Το έργο INSPIRE παρουσιάζει ως βασικό κλειδί της επιτυχίας για μια νέα κοινωνική επιχείρηση την ύπαρξη μια συμπληρωματικής **ΟΜΑΔΑΣ**. Ο σχηματισμός μιας ομάδας με συμπληρωματικές δεξιότητες, ικανότητες και ρόλους πριν από την ίδρυση μιας κοινωνικής επιχείρησης, καθώς και η ένταξη νέων μελών κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης της επιχείρησης είναι ουσιαστικής σημασίας. Έτσι, το έργο INSPIRE δίνει έμφαση στην ανάπτυξη μιας εργαλειοθήκης για την αξιολόγηση των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων, καθώς και των χαρακτηριστικών προσωπικότητας και σταδιοδρομίας των νέων και την ενδυνάμωση τους για την ανάπτυξη αποτελεσματικών ομάδων και κοινωνικών επιχειρήσεων.

Τα κύρια αποτελέσματα του έργου είναι:

1. **Μεθοδολογικός οδηγός** του έργου INSPIRE, ο οποίος αποτελεί μια έρευνα στο τομέα της κοινωνικής επιχειρηματικότητας, των κοινωνικών startups επιχειρήσεων και των SDGs (Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης) και περιγράφει τη βασική μεθοδολογία του έργου.
2. **Εκπαιδευτικός οδηγός για την ανάπτυξη της σταδιοδρομίας και τις ψυχομετρικές μεθόδους**, ο οποίος περιλαμβάνει κατευθυντήριες γραμμές σχετικές με την κοινωνική επιχειρηματικότητα για την αξιολόγηση των χαρακτηριστικών της προσωπικότητας και των δεξιοτήτων και τη δημιουργία αποτελεσματικών ομάδων.

3. **Εκπαιδευτικός οδηγός για βιώσιμα επιχειρηματικά μοντέλα Κοινωνικών Επιχειρήσεων που αντιμετωπίζουν προκλήσεις με βάση τα SDGs (Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης) και για την αποτελεσματική χρήση των Κοινωνικών Μέσων Δικτύωσης**, όπου μπορείτε να βρείτε συγκεκριμένα παραδείγματα καινοτόμων κοινωνικών επιχειρήσεων με διαφορετικά επιχειρηματικά μοντέλα καθώς και αποτελεσματικούς τρόπους χρήσης των Κοινωνικών Μέσων Δικτύωσης για να εμπλέξετε νέους ανθρώπους στην **ΟΜΑΔΑ** σας.
4. **Καινοτόμο ψυχομετρικό Serious Game** και ο οδηγός του που δίνει τη δυνατότητα στους νέους και νέες να βρουν λύσεις σε προκλήσεις που αφορούν τα SDGs (Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης) και να εκπαιδευτούν σε καθημερινές δραστηριότητες και διαδικασίες σε μια μικρή κοινωνική επιχείρηση. Μέσω του παιχνιδιού γίνεται αξιολόγηση των δεξιοτήτων, των ικανοτήτων και της προσωπικότητάς τους με στόχο να τους βοηθήσει να προσδιορίσουν το ρόλο που μπορούν να διαδραματίσουν στην ομάδα μιας κοινωνικής επιχείρησης.

Όλα τα αποτελέσματα του έργου μπορείτε να τα κατεβάσετε δωρεάν μέσω αυτού του συνδέσμου <https://inspireyouth.eu/the-outputs/>

1.2 ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ INSPIRE- SERIOUS GAME

Ο κύριος στόχος του ψυχομετρικού παιχνιδιού INSPIRE είναι να εμπνεύσει τους νέους να ασχοληθούν με την Κοινωνική Επιχειρηματικότητα εντοπίζοντας τον βασικό ρόλο που μπορούν να διαδραματίσουν σε μια ομάδα.

Το INSPIRE serious game αποτελεί ένα συνδυασμός όλων των γνώσεων και του υλικού που αποκτήθηκαν από τα Ο1, Ο2, και Ο3 και προσκαλεί τους παίκτες να συμμετάσχουν σε μια κοινωνική πρωτοβουλία που αφορά συγκεκριμένους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης και να ξεπεράσουν τις προκλήσεις που τους τίθενται στη διαδρομή. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού οι παίκτες αξιολογούνται ως προς χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς τους και τις δεξιότητές τους προκειμένου να τους δοθεί στο τέλος ανατροφοδότηση σχετικά με το ρόλο που μπορούν να αναλάβουν σε μια ομάδα αλλά και να τους βοηθήσει να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους.

Ο παρών οδηγός του παιχνιδιού απευθύνεται σε νέους/ νέες , εκπαιδευτές/τριες νέων, συμβούλους σταδιοδρομίας, coaches κλπ. Παρουσιάζει συγκεκριμένες οδηγίες για το πως να κατεβάσετε και να παίξετε το παιχνίδι σε μόνοι/μόνες σας ή σε ομάδες ή πως να εφαρμόσετε το παιχνίδι σε ομάδες NEET (νέου/νέες που βρίσκονται εκτός εκπαίδευσης και επαγγελματικής σταδιοδρομίας).

Αφού διαβάσετε αυτόν τον οδηγό θα έχετε μάθει:

- a. Πως να κατεβάσετε το παιχνίδι για συσκευές Android και Ηλεκτρονικούς υπολογιστές ή φορητούς υπολογιστές
- b. Πως να παίξετε/εφαρμόσετε το παιχνίδι εάν το εφαρμόζετε για προσωπική χρήση ή για συμβουλευτική 1 ατόμου
- c. Πως να εφαρμόσετε το παιχνίδι σε ομάδες ατόμων
- d. Πως να εφαρμόσετε το παιχνίδι σε ομάδες NEET.

Επιπλέον, αφού παίξετε το παιχνίδι, θα μάθετε με βάση την αξιολόγηση που γίνεται στην διάρκεια αυτού, για τις κύριες δεξιότητές σας καθώς και χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς σας που θα σας βοηθήσει στην προσωπική σας ανάπτυξη.

1.3 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΠΟΥ ΑΚΟΛΟΥΘΗΘΗΚΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ SERIOUS GAME ΚΑΙ ΤΟΥ ΟΔΗΓΟΥ

Η ανάπτυξη του INSPIRE serious game και του παρόντος οδηγού έγινε μέσω των ακόλουθων δραστηριοτήτων:

1η Δραστηριότητα: Με βάση τις μεθόδους, τα εργαλεία και την έρευνα που παρουσιάστηκαν στον Μεθοδολογικό οδηγό του έργου, τον Οδηγό 2 και τον οδηγό 3, ο επικεφαλής του συγκεκριμένου παραδοτέου μαζί με τους εταίρους αποφάσισε τον κύριο μηχανισμό του παιχνιδιού και το βασικό σενάριο (πλαίσιο παιχνιδιού, περιβάλλον, επίπεδα, προκλήσεις, μηχανισμός προκλήσεων, μηχανισμός αλληλεπίδρασης κτλ). Ο βασικός μηχανισμός που επιλέχθηκε ήταν ένα παιχνίδι αφήγησης με επιλογές που προωθούν την ιστορία. Μέσω αυτών των επιλογών, το παιχνίδι αξιολογεί την προσωπικότητα, τις ικανότητες και τις δεξιότητες των παικτών με βάση τα εργαλεία και τις μεθοδολογίες που παρουσιάζονται στον οδηγό 2.

Επιπλέον, προτάθηκε να υπάρχουν εντός της ιστορίας κάποια μικρά παιχνίδια drag and drop μετά από κάθε επίπεδο- κεφάλαιο που να αποτελούν παραδείγματα εργαλείων που παρουσιάζονται στο Οδηγό 3.

2η Δραστηριότητα: Μετά τη διαμόρφωση του κύριου πλαισίου, αναπτύχθηκε το σενάριο κάθε επιπέδου του παιχνιδιού με βάση 2 βασικές μεθοδολογίες από τον οδηγό 2. Οι μεθοδολογίες του Holland και του Belbin. Ο επικεφαλής του παραδοτέου ανέπτυξε το σενάριο (ερωτήσεις και πιθανές επιλογές) και όλοι οι εταίροι έκαναν τις απαραίτητες τροποποιήσεις και σχόλια.

3η και 4η Δραστηριότητα: Ακολούθησε η ανάπτυξη των γραφιστικών, του προγραμματισμού (κώδικα) και του ήχου του παιχνιδιού. Για τη μεγαλύτερη εμπλοκή του κοινού και ιδιαίτερα των νέων, ο επικεφαλής του παραδοτέου παρουσίασε μέσω των κοινωνικών σελίδων δικτύωσης του έργου διαφορετικά γραφιστικά προκειμένου να αποφασιστεί το γραφιστικό ύφος του παιχνιδιού από την ομάδα στόχου. Παρόμοια με τις προηγούμενες δραστηριότητες οι εταίροι και σε αυτό το στάδιο έδωσαν τα σχόλιά τους και πρότειναν αλλαγές για την βελτίωση του παιχνιδιού.

5η Δραστηριότητα: Μετά τη δοκιμή του παιχνιδιού από τους εταίρους, ακολούθησε η εκπαιδευτική δραστηριότητα C2 “Get INSPIREd through serious gaming”. Οι εκπαιδευτές που συμμετείχαν έδωσαν τα σχόλια τους καθώς και τις ιδέες τους για βελτίωση του παιχνιδιού. Συζήτησαν επίσης την προσωπική και ομαδική εφαρμογή του παιχνιδιού καθώς και την εφαρμογή σε NEETs. Μετά το C2 κάθε εταίρος δοκίμασε το παιχνίδι με νέους /νέες και εκπαιδευτές/τριες σε τοπικό επίπεδο. Τα σχόλια και τις ιδέες των ομάδων στόχου επίσης χρησιμοποιήθηκαν για βελτιώσεις του παιχνιδιού.

6η Δραστηριότητα: Σε συνδυασμό με το C2 και το playtesting ο επικεφαλής του παραδοτέου ανέπτυξε τον παρόντα οδηγό παιχνιδιού

7η Δραστηριότητα: Μετά τα playtestings (είτε playtesting από τους εταίρους-ομάδα έργου, είτε C2 playtesting ή τοπικά εργαστήρια playtestings) ο επικεφαλής του παραδοτέου συνέλεξε τα σχόλια και σε συνεργασία με τους εταίρους προέβει σε ορισμένες βελτιώσεις. Έτσι ολοκληρώθηκε το παιχνίδι τόσο ως προς το σενάριο, game-play, κωδικοποίηση και γραφιστικά.

8η Δραστηριότητα: Τέλος ο οδηγός του παιχνιδιού μεταφράστηκε ώστε να είναι διαθέσιμος σε όλες τις γλώσσες των εταίρων.

1. INSPIRE SERIOUS GAME

2.1 ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ SERIOUS GAMES (ΣΟΒΑΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ)

Καλώς ήρθατε στο INSPIRE- Serious game! Ένα παιχνίδι που στοχεύει να ενδυναμώσει τους νέους και νέες στην κοινωνική επιχειρηματικότητα, προσδιορίζοντας τον βασικό ρόλο που μπορούν να διαδραματίσουν σε μια ομάδα και να τους δώσει τη δυνατότητα να δημιουργήσουν ομάδες που θα αναπτύξουν νέες ιδέες και θα έχουν κοινωνικό ή περιβαλλοντικό αντίκτυπο!

Τα σοβαρά παιχνίδια θεωρούνται σήμερα ένας από τους πιο καινοτόμους και αποτελεσματικούς τρόπους μάθησης και αξιολόγησης. Τα σοβαρά παιχνίδια διερευνώνται ιδίως για τις δυνατότητές τους να παρέχουν πιο έγκυρες αξιολογήσεις σε σύγκριση με τις παραδοσιακές προσεγγίσεις αξιολόγησης (πχ ερωτηματολόγια). Υποστηρίζεται ότι τα σοβαρά παιχνίδια μπορούν να παρέχουν πιο ουσιαστικό και αυθεντικό πλαίσιο για αξιολογήσεις μέσω του διαδραστικού περιβάλλοντος που έχουν και της μη προσδιορισμένης φύσης της αξιολόγησης. Η αυξημένη εμπλοκή των χρηστών στο πλαίσιο των "διασκεδαστικών" και διαδραστικών περιβάλλοντων παιχνιδιών, φαίνεται να αυξάνει περαιτέρω την εγκυρότητα των αξιολογήσεων σε σύγκριση με τις τυπικές αξιολογήσεις με στυλό και χαρτί που μπορεί να είναι επαναλαμβανόμενες ή και βαρετές (Shute & Rahimi, 2017). Επιπλέον, το διαδραστικό περιβάλλον των σοβαρών παιχνιδιών διερευνάται ως μέσο για τη μείωση του άγχους των χρηστών καθώς δίνει τη δυνατότητα "κρυφής" αξιολόγησης. Τέλος, τα σοβαρά παιχνίδια παρέχουν ένα πλαίσιο για τη μέτρηση και την αξιολόγηση ενός ευρύτερου φάσματος δεξιοτήτων σε σύγκριση με τις παραδοσιακές προσεγγίσεις αξιολόγησης. Οι δεξιότητες αυτές περιλαμβάνουν ικανότητες που έχουν αναγνωριστεί σε διάφορους τομείς ως σημαντικές για την επιτυχία στον "πραγματικό κόσμο"

Το σοβαρό παιχνίδι INSPIRE επικεντρώνεται στην αξιολόγηση των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων των παικτών όσον αφορά την προσωπικότητα και τους ρόλους που μπορούν να πάρουν σε μια ομάδα, έτσι ώστε να τους δοθούν κατευθυντήριες γραμμές για το πώς να σχηματίσουν μια ισχυρή ομάδα για την κοινωνική τους ιδέα.

2.2 Η ΒΑΣΙΚΗ ΙΔΕΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στην αρχή του παιχνιδιού ο παίκτης επιλέγει τα χαρακτηριστικά του (όνομα ή ψευδώνυμο, ηλικία, εθνικότητα). Μετά από μια σύντομη εισαγωγή για το πως παίζεται το παιχνίδι, ο παίκτης μεταφέρεται σε ένα περιβάλλον όπου πρέπει να λύσει ένα κοινωνικό ή περιβαλλοντικό πρόβλημα με βάση τα SDGs (Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης). Ο παίκτης πρέπει να βρει τους πόρους, να σχεδιάσει ένα επιχειρηματικό μοντέλο, να βρει μέλη για την ομάδα, να αναπτύξει το δίκτυο της ομάδας, να αξιολογήσει τον αντίκτυπο και να διαδώσει μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης τους στόχους του.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ο παίκτης θα συναντήσει συγκεκριμένες προκλήσεις και θα πρέπει να επιλέξει μεταξύ διαφορετικών επιλογών. Οι επιλογές βασίζονται σε υφιστάμενα εργαλεία αξιολόγησης που παρουσιάζονται στον οδηγό κατάρτισης 2 και αφορά σε ψυχομετρικά εργαλεία, ενώ οι επιχειρηματικές προκλήσεις και οι πρακτικές διάδοσης μέσω μέσων κοινωνικής δικτύωσης βασίζονται στον οδηγό κατάρτισης 3. Το παιχνίδι αποτελείται από 10 κεφάλαια, καθένα από τα οποία παρουσιάζει ένα επιχειρηματικό εργαλείο. Αφού ο παίκτης λύσει τις προκλήσεις, παίρνει μερικές συμβουλές ως ανταμοιβή!

Στο τέλος του παιχνιδιού ο παίκτης λαμβάνει μια αξιολόγηση των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων του καθώς και των ρόλων του στην ομάδα μιας κοινωνικής επιχείρησης.



2.3 ΤΑ ΚΥΡΙΑ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΚΑΙ ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Το παιχνίδι αποτελείται από 10 κεφάλαια που ακολουθούνται από 10 σχετικά επιχειρηματικά εργαλεία. Τα βασικά θέματα κάθε κεφαλαίου είναι:

Κεφάλαιο 1: Εκκίνηση ιδέας - (Εργαλείο: Πίνακας αποστολής, οράματος και αξιών)

Κεφάλαιο 2: Ανάλυση και κατανόηση του προβλήματος (εργαλείο: Why why tree)

Κεφάλαιο 3: Αξιολόγηση νέων καινοτόμων ιδεών (εργαλείο: ανάλυση SWOT)

Κεφάλαιο 4: Ανάπτυξη ικανοτήτων (εργαλείο: έξυπνοι στόχοι SMART goals)

Κεφάλαιο 5: Σχεδιασμός στρατηγικής (Εργαλείο: Social business model canva)

Κεφάλαιο 6: Εύρεση πόρων- (Εργαλείο: Λογικό πλαίσιο)

Κεφάλαιο 7: Δικτύωση- (Εργαλείο- Elevator pitch)

Κεφάλαιο 8: Διαχείριση καθημερινών δραστηριοτήτων (Εργαλεία: πίνακας Scrum και διάγραμμα Gantt)

Κεφάλαιο 9: Διάδοση- (Εργαλείο: Persona canva)

Chapter 10: Αξιολόγηση- (Εργαλείο: Πίνακας επικύρωσης)

Όλα τα εργαλεία που αναφέρονται στο παιχνίδι περιγράφονται λεπτομερώς στον εκπαιδευτικό οδηγό εκμάθησης 3 του έργου, τον οποίο μπορείτε να βρείτε και να κατεβάσετε δωρεάν από την ιστοσελίδα μας <https://inspireyouth.eu/>

2.4 Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Στο τέλος του παιχνιδιού ο παίκτης λαμβάνει μια αξιολόγηση των κύριων δεξιοτήτων και ικανοτήτων του/της με βάση τη θεωρία Holland, καθώς και μια αξιολόγηση των ρόλων που μπορεί να διαδραματίσει στην ομάδα μιας κοινωνικής επιχείρησης με βάση τη θεωρία Belbin. Η αξιολόγηση είναι πολύτιμη, καθώς καθιστά κάθε νέο άτομο ενήμερο για τα δυνατά του σημεία, τις δεξιότητες και τις ικανότητές του και του δίνει τη δυνατότητα να βελτιωθεί.

Πληροφορίες σχετικά με αυτές τις 2 θεωρίες καθώς και περισσότερες θεωρίες, μεθοδολογίες και εργαλεία μπορείτε να βρείτε και να κατεβάσετε δωρεάν στην ιστοσελίδα μας <https://inspireyouth.eu/>



2.5 ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Μετά την εκπαιδευτική δραστηριότητα C2 οι εκπαιδευτές αναγνώρισαν τη δύναμη του παιχνιδιού τόσο όσον αφορά την αξιολόγηση όσο και τα ίδια τα εργαλεία. Πολλοί εκπαιδευτές αναζητούσαν μια τέτοια εφαρμογή που να απεικονίζει με παιγνιώδη τρόπο τα βασικά εργαλεία της επιχειρηματικής ανάπτυξης. Έτσι, πρότειναν να τους δοθεί η δυνατότητα να χρησιμοποιούν χωριστά την αξιολόγηση ή τα εργαλεία. Πρότειναν επίσης να παρουσιαστούν εν συντομία σε ένα μέρος της εφαρμογής τα βασικά σημεία των θεωριών που διερευνώνται στον εκπαιδευτικό οδηγό 2. Για αυτό το λόγο πλέον υπάρχει ξεχωριστό κουμπί όπου οι εκπαιδευτές/τριες ή παίκτες μπορούν να βρουν ξεχωριστά τα εργαλεία και τις θεωρίες που παρουσιάζονται ή χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι.

2. ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΤΕΒΑΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;

3.1 ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

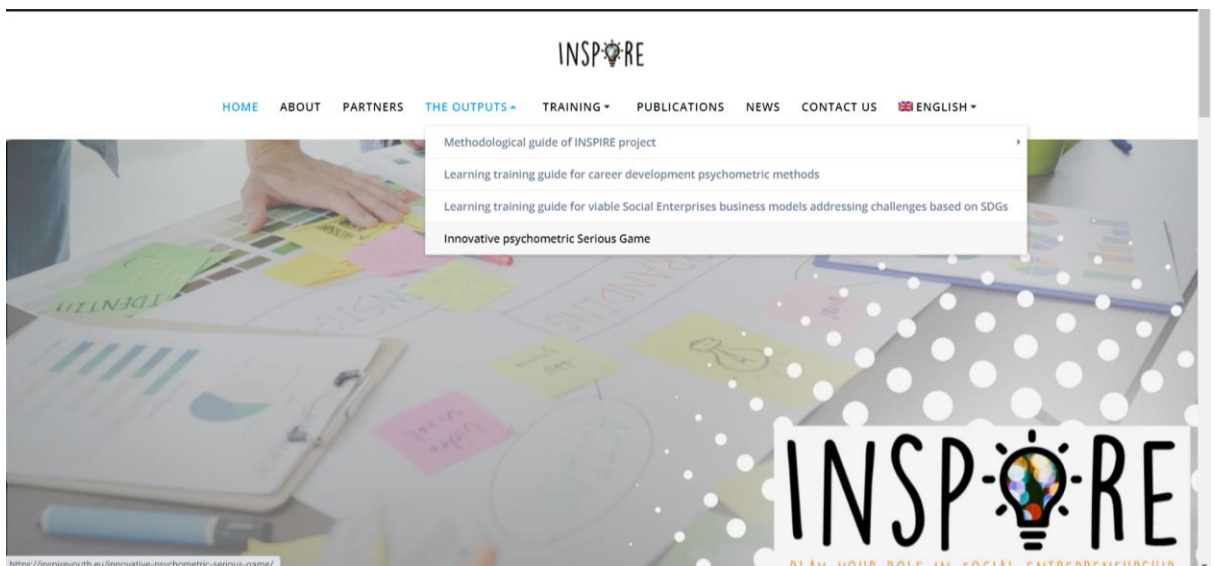
Το INSPIRE-serious game είναι διαθέσιμο για κινητά τηλέφωνα ή τάμπλετ Android, καθώς και για σταθερούς και φορητούς υπολογιστές Windows.

3.2 ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΤΕΒΑΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;

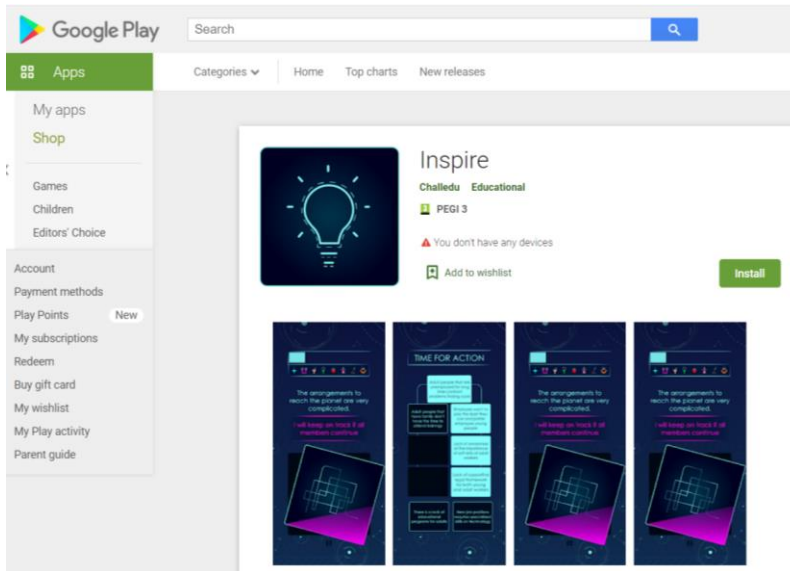
Εάν χρησιμοποιείτε tablet ή κινητό τηλέφωνο Android, μπορείτε να ακολουθήσετε μία από τις ακόλουθες επιλογές:

Επιλογή Α

1. Πατήστε το σύνδεσμο της ιστοσελίδας μας <https://inspireyouth.eu/>



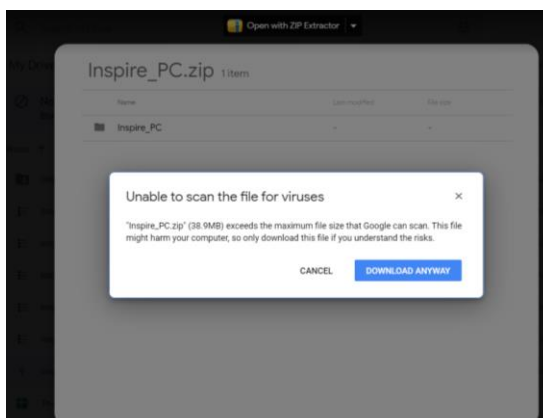
2. Κάντε κλικ στο "Outputs" και στο "Innovative psychometric serious game"
3. Κάντε κλικ στο "[Play the game here](#)" με την Android φωτογραφία
4. Αυτό θα σας οδηγήσει στο google play όπου μπορείτε απλά να κάνετε κλικ στο "Install"



5. Αφού ολοκληρωθεί η λήψη, μπορείτε να μπειτε στο παιχνίδι κάνοντας κλικ στο "Άνοιγμα" ή βρίσκοντας το εικονίδιο του παιχνιδιού στην οθόνη σας

Επιλογή Β

1. Πατήστε το σύνδεσμο της ιστοσελίδας μας <https://inspireyouth.eu/>
2. Κάντε κλικ στο "Outputs" και στο "Innovative psychometric serious game"
3. Κάντε κλικ στο "Play the game here" με την Windows PC φωτογραφία
4. Αυτό θα σας οδηγήσει σε έναν κοινόχρηστο φάκελο του google drive με συμπιεσμένο αρχείο. Θα πρέπει να κάνετε κλικ στο download
5. Σε περίπτωση που εμφανιστεί το μήνυμα "Unable to scan for viruses" κάντε κλικ στο "Download anyway"



6. Μετά τη λήψη, αποσυμπιέστε όλα τα έγγραφα του φακέλου μαζί (ταυτόχρονα) στην επιφάνεια εργασίας ή σε άλλο σημείο που γνωρίζετε πού βρίσκεται στον υπολογιστή σας.
7. Για να ξεκινήσετε το παιχνίδι θα πρέπει να κάνετε κλικ στο αρχείο που τελειώνει σε .exe

3.3 ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ!

Συμβουλή 1: Ένα συνηθισμένο λάθος είναι να προσπαθείτε να κατεβάσετε το παιχνίδι σε Mac ή iOS. Δυστυχώς δεν υπάρχει έκδοση του παιχνιδιού για αυτά. Γι' αυτό βρείτε μια συσκευή Android ή έναν σταθερό ή φορητό υπολογιστή με Windows.

Συμβουλή 2: Βεβαιωθείτε ότι έχετε αποσυμπιέσει ολόκληρο το φάκελο της έκδοσης για σταθερό ή φορητό υπολογιστή. Σε περίπτωση που δεν βρίσκετε το αρχείο .exe, τότε ελέγξτε ότι έχετε εκτελέσει σωστά τη διαδικασία αποσυμπίεσης (unzip).

Συμβουλή 3: Επικοινωνήστε με την ομάδα μας σε περίπτωση που αντιμετωπίσετε προβλήματα στη λήψη του παιχνιδιού

3. ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

4.1 ΠΟΤΕ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΑΛΛΑΞΩ ΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ;

Μπορείτε να επεξεργαστείτε τη "Ρύθμιση" του παιχνιδιού είτε κατά την έναρξη είτε όταν έχει ολοκληρωθεί μια ερώτηση ενός κεφαλαίου του παιχνιδιού. Δεν μπορείτε να αλλάξετε τις ρυθμίσεις κατά τη διάρκεια των οδηγιών και της εισαγωγής του παιχνιδιού.

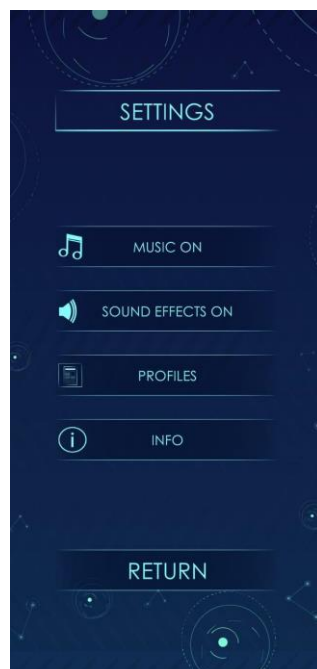
4.2 ΠΩΣ ΝΑ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ;

Για να τροποποιήσετε τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού θα πρέπει να κάνετε κλικ στο εικονίδιο του τροχού στο κύριο μενού

4.3 ΤΙ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΩ ΣΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ;

Στις ρυθμίσεις μπορείτε να κάνετε τα εξής:

1. Ενεργοποίηση ή απενεργοποίηση της μουσικής υπόκρουσης
2. Ενεργοποιήστε ή απενεργοποιήστε τα ηχητικά εφέ (ήχος νίκης, κλικ κτλ)
3. Δείτε τα προηγούμενα αποτελέσματά σας στο προφίλ σας
4. Διαβάσετε περισσότερες πληροφορίες για το έργο INSPIRE



4. ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;

5.1 ΠΡΟΦΙΛ

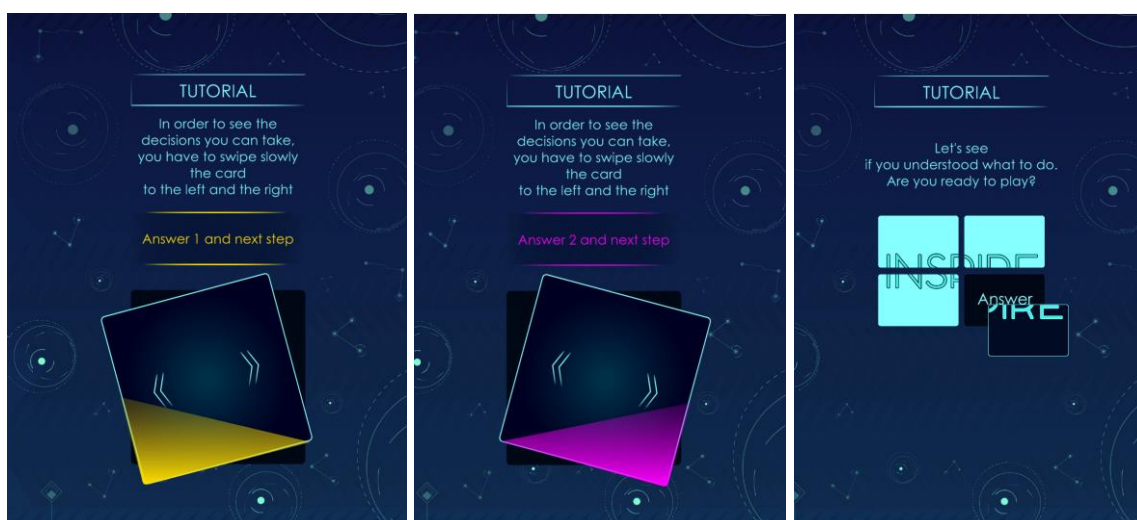
Όταν κάνετε κλικ στο START και πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα πρέπει να συμπληρώσετε ορισμένες ερωτήσεις. Δεν κρατάμε στοιχεία για αυτές τις απαντήσεις. Είναι μόνο για να θυμάστε το προφίλ σας και να βρίσκετε το προηγούμενο παιχνίδι σας αν το διακόψετε ή να δείτε τα αποτελέσματά σας ξανά και ξανά. Ή ακόμη και να συγκρίνετε τα αποτελέσματα μεταξύ διαφορετικών φάσεων της ζωής σας!

5.2 ΕΙΣΑΓΩΓΗ-ΟΔΗΓΙΕΣ

Το παιχνίδι ξεκινά δίνοντάς σας κάποιες οδηγίες για το πώς να εκτελέσετε τις 2 κύριες λειτουργίες του παιχνιδιού.

Η μία αφορά τις ενότητες αφήγησης και επιλογής - τα κύρια κεφάλαια του παιχνιδιού - ενώ το δεύτερο αφορά τα μικρά παιχνίδια drag and drop - που παρουσιάζουν τα εργαλεία του παιχνιδιού.

Βεβαιωθείτε ότι εσείς ή οι εκπαιδευόμενοι σας έχετε κατανοήσει πως εκτελούνται αυτές οι 2 κύριες λειτουργίες προτού ξεκινήσει το παιχνίδι.



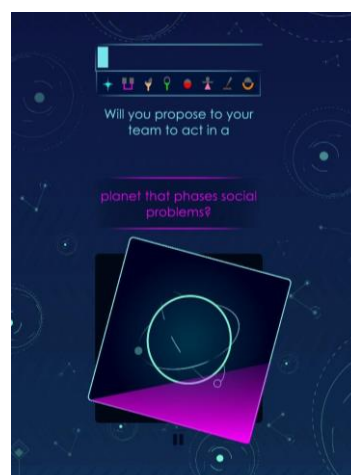
5.3 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στόχος της εισαγωγής είναι να οδηγήσει σταδιακά τον παίκτη στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Είναι πολύ σημαντικό να διαβάσετε το κείμενο για να μπορείτε να κάνετε επιλογές αργότερα.

5.4 ΚΕΦΑΛΑΙΑ- ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Το παιχνίδι χωρίζεται σε 10 Κεφάλαια (βλ. παραπάνω), τα οποία είτε περιλαμβάνουν αφήγηση είτε ζητούν από τον παίκτη να λάβει μια απόφαση για το πώς θα συνεχίσει. Αυτές οι επιλογές είναι πολύτιμες για την αξιολόγηση των δεξιοτήτων, των ικανοτήτων και της προσωπικότητας του παίκτη. Επομένως, είναι σημαντικό για όποιον θέλει να αξιολογήσει τον εαυτό του να τις διαβάσει προσεκτικά και να προσπαθήσει να απαντήσει με σαφήνεια στις πεποιθήσεις και στην προσωπικότητά του.

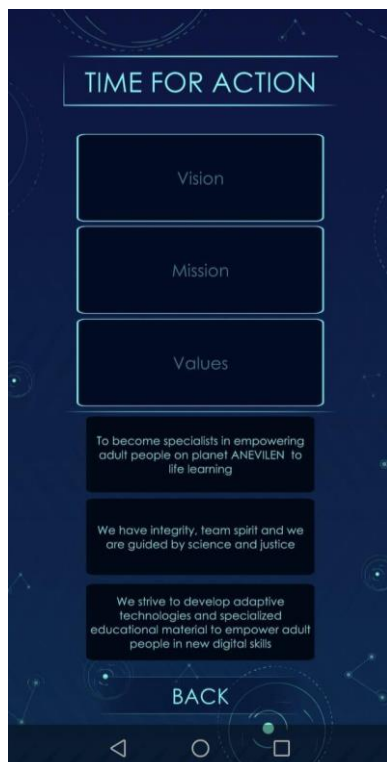
Για να δείτε τις απαντήσεις για τις πιθανές επιλογές πρέπει να αγγίξετε με το δάχτυλό σας στο τετράγωνο στο κάτω μέρος της οθόνης και να το σύρετε ομαλά αριστερά ή δεξιά. Θα παρατηρήσετε ότι αλλάζει χρώματα καθώς και ότι αλλάζει η πιθανή απάντηση σε μια ερώτηση ή ότι συμπληρώνει με διαφορετικούς τρόπους μια πρόταση. Για να επαληθεύσετε μια επιλογή, αφήστε το δάχτυλό σας από το τετράγωνο όταν μπορείτε ακόμα να δείτε την απάντησή σας (δηλαδή αριστερά ή δεξιά). Αν κάνετε κάποιο λάθος, δυστυχώς δεν μπορείτε να επιστρέψετε. Ωστόσο, δεν χρειάζεται να ανησυχείτε, καθώς είναι μόνο μία απάντηση και δεν θα επηρεάσει πολύ τη βαθμολογία σας. Εάν πιστεύετε ότι υπάρχουν περισσότερες από 10 λανθασμένες απαντήσεις, σκεφτείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι από την αρχή.



5.5 ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΕ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Μετά την αφήγηση της ιστορίας και τη λήψη αποφάσεων σε κάθε κεφαλαίου, το παιχνίδι ξεκλειδώνει μια εκπαίδευση σε ένα εργαλείο σχετικό με το θέμα του κεφαλαίου. Ο παίκτης μπορεί να αποφασίσει αν θέλει να κάνει την εκπαίδευση ή όχι ή να την αφήσει για αργότερα. Η εκπαίδευση εξηγεί τους κύριους στόχους κάθε εργαλείου καθώς και τον τρόπο χρήσης του. Ακολουθεί ένα μικρό παιχνίδι drag and drop που επιτρέπει στον παίκτη να αξιολογήσει την κατανόησή του και να μάθει πώς να χρησιμοποιεί το εργαλείο για την κοινωνική επιχείρηση που έχει δημιουργήσει στο πλαίσιο του παιχνιδιού. Όταν ο παίκτης καταφέρει να ολοκληρώσει την εκπαίδευση και να “λύσει” το εργαλείο, κερδίζει ένα βραβείο!

Ο παίκτης μπορεί επίσης να κάνει την εκπαίδευση σε ένα εργαλείο μετά το συγκεκριμένο κεφάλαιο που ξεκλειδωσε την εκπαίδευση. Η εκπαίδευση σχετικά με τα εργαλεία βρίσκεται επίσης σε ένα τμήμα χωριστά από το παιχνίδι, ώστε οι νέοι/νέες ή οι εκπαιδευτές/τριες να μπορούν να δώσουν μεγαλύτερη έμφαση σε αυτά ή να εκπαιδεύσουν τους νέους/νέες σταδιακά σε αυτά (βλ. περισσότερα παρακάτω στο κεφάλαιο 4. 7).



4.5 ΠΑΥΣΗ

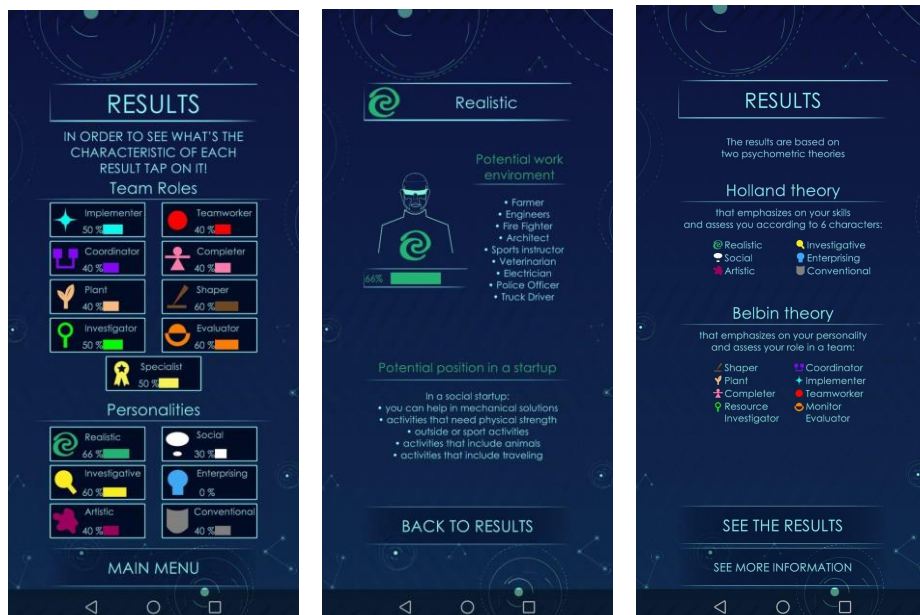
Ο παίκτης μπορεί να διακόψει το παιχνίδι σε οποιοδήποτε στάδιο αφού απαντήσει σε μια ερώτηση ή ολοκληρώσει ένα κεφάλαιο. Μπορεί επίσης να κλείσει ολόκληρο το παιχνίδι και να επιστρέψει σε αυτό αργότερα. Σε αυτή την περίπτωση ο παίκτης μπορεί να επιστρέψει στο ίδιο παιχνίδι κάνοντας κλικ στο LOAD the game και να βρει το προφίλ με το οποίο έπαιζε πριν.

4.6 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Στο τέλος του Κεφαλαίου 10 ο παίκτης θα λάβει μια αξιολόγηση από το παιχνίδι σχετικά με τις δεξιότητες, τις ικανότητες και την προσωπικότητά του με βάση τις θεωρίες Holland και Belbin.

Τα αποτελέσματα που βασίζονται στη θεωρία Holland αντικατοπτρίζουν περισσότερο τις κύριες δεξιότητες και τις βασικές ικανότητες του ατόμου, καθώς και τις κύριες θέσεις εργασίας που μπορεί να ακολουθήσει με βάση αυτές και την προσωπικότητά του/της

Τα αποτελέσματα που βασίζονται στη θεωρία Belbin αντικατοπτρίζουν περισσότερο τους κύριους ρόλους που μπορεί να διαδραματίσει το άτομο σε μια ομάδα. Επίσης ο παίκτης μπορεί να βρει κάποιες πιθανές θέσεις που μπορεί να κατέχει σε μια κοινωνική επιχείρηση με βάση τις απαντήσεις των εκπαιδευτών/τριων στα εργαστήρια μας σχετικά με τους συγκεκριμένους ρόλους.



Είναι σημαντικό να τονιστεί εδώ ότι οι επιλογές και οι ερωτήσεις στο πλαίσιο του παιχνιδιού αφενός βασίζονται σε ερωτηματολόγια των θεωριών Holland ή Belbin αφετέρου δεν έχουν δοκιμαστεί σε μεγάλη κλίμακα και δεν έχουν υποβληθεί σε διαδικασίες επικύρωσης και αξιοπιστίας. Η αξιολόγηση του παιχνιδιού μπορεί να δείξει σε έναν παίκτη τις βασικές ικανότητες και τα δυνατά σημεία της προσωπικότητάς του /της, αλλά τα πραγματικά αποτελέσματα μπορεί να διαφέρουν ανάλογα με τα διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα.

Είναι επίσης σημαντικό να τονιστεί ότι αυτό το είδος εργαλείου αντικατοπτρίζει τις δεξιότητες, τις ικανότητες και την προσωπικότητα ενός ατόμου μόνο τη στιγμή της διαδικασίας. Μπορεί να διαφέρει σημαντικά μετά από μερικά χρόνια ή ακόμη και μερικούς μήνες.

5. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

6.1 ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όταν εισέρχεστε στο παιχνίδι ή γενικά από το κύριο μενού μπορείτε να εισέλθετε στην εκπαιδευτική ενότητα του παιχνιδιού κάνοντας κλικ στο εικονίδιο του παζλ. Το τμήμα αυτό περιλαμβάνει 3 κύριες κατηγορίες:

1. Θεωρίες
2. Ψυχομετρικά εργαλεία
3. Εκπαιδεύσεις για επαγγελματικά εργαλεία

6.2 ΘΕΩΡΙΕΣ

Σε αυτή την ενότητα μπορείτε να βρείτε μια σύντομη επισκόπηση των θεωριών που εξετάζονται στον εκπαιδευτικό οδηγό 2. Πιο συγκεκριμένα:

- Θεωρία Holland
- Θεωρία Belbin
- Θεωρία της αυτο-αντίληψης
- Θεωρία Grotferson
- Θεωρία της προσαρμογής στην εργασία
- Κοινωνική γνωστική θεωρία του Bandura
- Η προσωπικότητα της Roe

6.3 ΨΥΧΟΜΕΤΡΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Σε αυτή την ενότητα μπορείτε να βρείτε μια σύντομη επισκόπηση ορισμένων βασικών εργαλείων που εξετάζονται στον εκπαιδευτικό οδηγό 2. Πιο συγκεκριμένα:

- Κώδικας Holland
- Ρόλοι Belbin
- DiSC
- Μεγάλη πεντάδα (Big five)
- Myers-Briggs

6.3 ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Σε αυτή την ενότητα μπορείτε να βρείτε όλα τα παιχνιδοποιημένα επιχειρηματικά εργαλεία του εκπαιδευτικού οδηγού μάθησης 3 που χρησιμοποιούνται και στο παιχνίδι. Μπορείτε να επιλέξετε να παίξετε την κοινωνική ή την περιβαλλοντική ενότητα. Αυτό θα δώσει τη δυνατότητα σε εσάς ή στους εκπαιδευόμενούς σας, αν είστε εκπαιδευτής/τρια, να εξερευνήσετε κάθε εργαλείο σε μεγαλύτερο βάθος και να προσπαθήσετε να το εφαρμόσετε στη συνέχεια. Σας συνιστούμε σε αυτό το σημείο να επισκεφθείτε επίσης τον ιστότοπό μας και να κατεβάσετε τον οδηγό κατάρτισης 3 ή το υλικό από την εκπαιδευτική δραστηριότητα C2, προκειμένου να εξηγήσετε καλύτερα στους εκπαιδευόμενούς σας κάθε εργαλείο .<https://inspireyouth.eu/>

6. ΠΩΣ ΝΑ ΕΦΑΡΜΟΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΕ ΠΡΟΣΩΠΙΚΕΣ ΣΥΝΕΔΡΙΕΣ

7.1 ΠΡΟΣΩΠΙΚΕΣ ΣΥΝΕΔΡΙΕΣ

Το παιχνίδι είναι ένα πολύτιμο εργαλείο στα χέρια των εκπαιδευτών/τριών νέων, των συμβούλων σταδιοδρομίας, των εκπαιδευτών επιχειρηματικότητας, των coaches και άλλων σχετικών επαγγελματιών. Μπορούν να κατεβάσουν το παιχνίδι δωρεάν και να το χρησιμοποιήσουν για την ενδυνάμωση των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων των εκπαιδευομένων τους ή για την αξιολόγηση της προσωπικότητάς τους.

Με τις λέξεις "Προσωπικές συνεδρίες" εννοούμε ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν το παιχνίδι σε συναντήσεις 1 προς 1 με τους εκπαιδευόμενούς τους. Μπορούν να δώσουν το παιχνίδι στον εκπαιδευόμενο τους και να του ζητήσουν είτε να παίξει το παιχνίδι για να αξιολογήσει τις ικανότητές του/της είτε να παίξει ένα ή περισσότερα από τα μικρά παιχνίδια για να ενδυναμώσει τις επιχειρηματικές του/της δεξιότητες.

Σας συνιστούμε πριν εφαρμόσετε το παιχνίδι στους εκπαιδευόμενούς σας, να το χρησιμοποιήσετε εσείς και να εξοικειωθείτε με αυτό ώστε να μπορέσετε να λύσετε τυχόν απορίες.

7.2 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΕΙΣ

Όπως εξηγήσαμε νωρίτερα, το παιχνίδι μπορεί να δώσει αποτελέσματα με βάση 2 θεωρίες. Τη θεωρία Holland που δίνει έμφαση στις ικανότητες, τις δεξιότητες και την προσωπικότητα που σχετίζονται με το επάγγελμα ενός ατόμου και η θεωρία Belbin που επικεντρώνεται στο ρόλο που μπορεί να διαδραματίσει ένα άτομο σε μια ομάδα.

Για να πάρετε αποτελέσματα από έναν εκπαιδευόμενο/η, ζητήστε του/της να παίξει μόνο το μέρος του παιχνιδιού που έχει να κάνει με την αφήγηση ιστοριών και τη λήψη επιλογών. Αυτό θα διαρκέσει περίπου 20-30 λεπτά. Ζητήστε από τον εκπαιδευόμενο/η να παραλείψει όλες τις εκπαιδεύσεις, τα εργαλεία και τις ανταμοιβές

του παιχνιδιού και να παίξει τα 10 κεφάλαια. Στο τέλος του 10ου κεφαλαίου θα δείτε τα τελικά αποτελέσματα της αξιολόγησης. Μπορείτε να επανεξετάσετε τα αποτελέσματα μαζί με τον εκπαιδευόμενο/η, ώστε να δείτε και να συζητήσετε τα δυνατά του σημεία και τους τρόπους βελτίωσης αυτών ή των νέων δεξιοτήτων και ικανοτήτων.

Λάβετε υπόψη σας ότι δεν πρόκειται για επιστημονικό εργαλείο και βασίζεται μόνο σε ψυχομετρικά ερωτηματολόγια της θεωρίας Holland και Belbin.

7.3 ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Το να παίξετε ολόκληρο το παιχνίδι είναι πολύτιμο ως εμπειρία για να δείτε ολόκληρη τη διαδικασία ανάπτυξης μιας κοινωνικής επιχείρησης. Είναι σαν να διαβάζετε ένα βιβλίο για το πώς να το κάνετε. Ωστόσο, αν θέλετε να δώσετε μεγαλύτερη έμφαση στην ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων, θα πρέπει μάλλον να εξετάσετε το ενδεχόμενο να χρησιμοποιήσετε το ξεχωριστό τμήμα του παιχνιδιού σχετικά με την εκπαίδευση στα επιχειρηματικά εργαλεία.

Αυτή η ενότητα θα σας δώσει την ευκαιρία να εξερευνήσετε τα εργαλεία στο ρυθμό που θέλετε. Για να παρουσιάσετε ένα εργαλείο στους εκπαιδευόμενούς σας, σας συνιστούμε να το κάνετε σε συνδυασμό με βίντεο που προτείνονται στον οδηγό κατάρτισης 3 ή με υλικό από τη δραστηριότητα κατάρτισης C2 του έργου INSPIRE (μπορείτε να τα κατεβάσετε από την ιστοσελίδα μας <https://inspireyouth.eu/>) ή με δικό σας υλικό.

Λάβετε υπόψη σας ότι τα εργαλεία έχουν αναπτυχθεί για τους σκοπούς του παιχνιδιού, οπότε δεν μπορούν να προσαρμοστούν ακριβώς στις ανάγκες του εκπαιδευόμενου/ης ή μιας συγκεκριμένης κοινωνικής επιχείρησης. Ωστόσο, αποτελούν καλά παραδείγματα για τον τρόπο χρήσης αυτών των εργαλείων.

7. ΠΩΣ ΝΑ ΕΦΑΡΜΟΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΕ ΟΜΑΔΙΚΕΣ ΣΥΝΕΔΡΙΕΣ

8.1 ΟΜΑΔΙΚΕΣ ΣΥΝΕΔΡΙΕΣ

Με τις λέξεις "Ομαδικές συνεδρίες" εννοούμε ότι οι επαγγελματίες μπορούν να χρησιμοποιήσουν το παιχνίδι σε εργαστήρια με 2 ή περισσότερα άτομα.

8.2 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΕΙΣ

Η διαδικασία σε αυτή την περίπτωση είναι η ίδια με τις προσωπικές συνεδρίες. Λάβετε υπόψη ότι κάθε συμμετέχων πρέπει να παίζει το δικό του παιχνίδι. Πρόκειται για μια προσωπική αξιολόγηση και κάθε συμμετέχων πρέπει να λαμβάνει αποφάσεις για τον εαυτό του/της.

Συνιστούμε να δώσετε στους συμμετέχοντες τουλάχιστον 30-45 λεπτά για να ολοκληρώσουν το παιχνίδι και να τους ζητήσετε να παραλείψουν όλες τις εκπαιδεύσεις, τα εργαλεία και τις ανταμοιβές. Μπορεί να υπάρχουν κάποιοι συμμετέχοντες που θα τελειώσουν νωρίτερα και άλλοι/ες που θα δυσκολευτούν να καταλάβουν τι πρέπει να κάνουν. Συνιστούμε να καταβάλετε προσπάθεια στην αρχή για να μάθετε πώς να χρησιμοποιείτε το παιχνίδι και πώς να κάνετε τις επιλογές. Μην τους αφήνετε μόνους/ες τους γιατί όσο περισσότερους/ες συμμετέχοντες έχετε τόσο πιο πιθανό είναι να μείνουν κάποιοι/ες πίσω. Μια άλλη πρόταση είναι να έχετε μια δραστηριότητα για όσους τελειώνουν νωρίτερα. Μερικά παραδείγματα είναι: να τους ζητήσετε να κάνουν ένα αναστοχασμό ή να γράψουν αν συμφωνούν ή όχι με τα αποτελέσματά τους ή να φανταστούν τον εαυτό τους να έχει συγκεκριμένους ρόλους σε μια ομάδα ή σε μια συγκεκριμένη θέση ή επάγγελμα.

Αφού όλοι οι συμμετέχοντες ολοκληρώσουν την αξιολόγησή τους, μπορείτε να τους ζητήσετε να προσπαθήσουν να δημιουργήσουν ομάδες με βάση τους ρόλους τους (θεωρία Belbin) και να δουν ποια θέση μπορεί να υποστηρίξει ο καθένας (θεωρία Holland). Στη συνέχεια, μπορείτε να συζητήσετε σχετικά με τα αποτελέσματά τους και την οικοδόμηση μιας συμπληρωματικής ομάδας.

7.3 ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Σε ομαδικές συνεδρίες συνιστούμε να χρησιμοποιείτε επιπλέον υλικό για την εξήγηση κάθε εργαλείου ξεχωριστά. Οι οδηγίες μέσα στο παιχνίδι είναι απλώς μια σύντομη επισκόπηση, οπότε είναι σημαντικό να εστιάσετε τόσο στη θεωρία πίσω από κάθε εργαλείο όσο και στο ίδιο το εργαλείο. Μπορείτε πάντα να χρησιμοποιήσετε το υλικό του προγράμματος INSPIRE καθώς και άλλους πόρους όπως βίντεο, παρουσιάσεις, ασκήσεις κ. λπ.

Σας συνιστούμε να χρησιμοποιήσετε την ξεχωριστή εκπαίδευση στην ενότητα "Επιχειρηματικά εργαλεία" (χωρίς να παίξετε ολόκληρο το παιχνίδι) και να επιλέξετε το εργαλείο που θέλετε να εξερευνήσετε αφού εξηγήσετε ορισμένα βασικά σημεία κάθε θεωρίας και τον στόχο κάθε εργαλείου. Είναι προτιμότερο να χρησιμοποιείτε τα εργαλεία μέσα στο παιχνίδι ως ασκήσεις ή παραδείγματα.

Αφού παίξετε με τα εργαλεία, θα πρέπει πάντα να ανατρέχετε στο βασικό υλικό του εκπαιδευτικού εργαστηρίου.

The screenshot shows a Zoom meeting with a presentation slide titled "pitching your Organization in 45 sec...". The slide content includes:

- A smartphone interface for an "Elevator pitch" tool with a lightbulb icon and the text: "Your mentor gives you the 'Elevator pitch Canvas' in order to help you. The mentor emphasizes on 5 main points and challenge you to pitch". The interface lists sections: INTRODUCTION, PROBLEM, SERVICE, PROBABLY SOLVE, YOUR PROPOSITION.
- A diagram of a pitch structure represented as a triangle with the following labels:
 - Who?** (at the base left)
 - Why? Origin / Problem** (on the left side)
 - How? What are we doing?** (on the left side)
 - Team Why are we the best?** (on the left side)
 - Vision What we can become!** (on the right side)
 - Climax! Moment to sell!** (at the peak)
 - Other Info Epilogue End** (on the right side)
- Logos for INSPIRE and the European Union.
- Page number 40.

The Zoom interface shows a meeting with 12 participants, including Asimina Brouzou (Host), Irene - KESO, afro, Ainhoa - Media Creativa 2020, Anna Challedu, Eleftheria Gravani, Georgia Solomonidou, Jaione, Kostas - KESO, Leire Monterrabio, Lena Pagoni-KESO, and vrisforos vassileou - Challedu. The meeting title is "You are viewing Irene - KESO's screen".

Game-design docum... | DAY 3 - Google Drive | C2- IO4 Results.pptx | 2o INSPIRE- Agenda | Slack | Threads | CHAI | Facebook | Tioazc Zuyodqoc - E... | Slack | Ita | INSPIRE | C2-INSPIRE training

jamboard.google.com/j/1N7HNdqKa0uT7yF1b7aX5Kx3Vb7NFkM6s1W_gu/viewer?l=17

C2-INSPIRE training

Set background Clear frame

DAY 3

designers

artist

politicians

scientists

doctors

journalist

marketing specialist

social media manager

national agency employees

Monitor_Evaluator

Project manager

project manager

policy makers

specialist

recruiters

HR

academics

quality analyst

judges

european project manager

politics

Alina Eroudu

Alina - Media Crea

Victor Vasileu

Stigla Solomonidou

Eleni KESO

Eleftheria Gravani

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

You are screen sharing

Stop share

Type here to search

84°F Sunny

12:55 PM

6/18/2021

8. ΠΩΣ ΝΑ ΕΦΑΡΜΟΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΟΜΑΔΕΣ NEETS

9.1 NEETS

Η λέξη "NEETS" είναι η συντομογραφία των ατόμων που δεν βρίσκονται εντός εκπαίδευσης ή απασχόλησης ή κατάρτισης. Τα άτομα αυτά συνήθως προέρχονται από ευάλωτες ομάδες όπως: άτομα με αναπηρίες, πρόσφυγες, μετανάστες, μειονότητες, άτομα που ζουν σε συνθήκες φτώχειας, άστεγοι κ. ά. Οι γυναίκες ή τα άτομα που δεν αυτοπροσδιορίζονται ως άνδρες μπορεί να είναι ευάλωτα και να αποκλείονται σταδιακά από την Εκπαίδευση, την Απασχόληση ή την κατάρτιση.

Το έργο INSPIRE δίνει ιδιαίτερη προσοχή σε τέτοια ζητήματα, δεδομένου ότι ένας από τους κύριους στόχους του είναι να ενισχύσει την εμπλοκή με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDGs) και τις δεξιότητες για την κοινωνική επιχειρηματικότητα.

9.2 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΕΣ

Οι διαδικασίες των εργαστηρίων με τις ομάδες NEETs είναι οι ίδιες με τις άλλες ομάδες. Ωστόσο, θα πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στη φάση της προετοιμασίας και της εγγραφής, καθώς και κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου ή της παρακολούθησης.

Προετοιμασία και εγγραφή

Η προετοιμασία του εργαστηρίου θα πρέπει να γίνεται προσεκτικά λαμβάνοντας υπόψη τις ανάγκες της ομάδας-στόχου. Είναι επίσης σημαντικό να βρεθούν τα πιο αποτελεσματικά κανάλια επικοινωνίας για την εγγραφή στο εργαστήριο. Η επικοινωνία με οργανώσεις που συμμετέχουν άτομα αυτών των ομάδων ή που διευκολύνουν σχετικά εργαστήρια μπορεί να είναι πολύτιμη. Είναι σημαντικό να επιτρέπεται η ελεύθερη και εύκολη εγγραφή και να επιβεβαιώνεται η συμμετοχή κάθε ατόμου.

Συμβουλές για το εργαστήριο

Για τις δραστηριότητες του εργαστηρίου θα πρέπει επίσης να είστε πολύ προσεκτικοί ώστε να αντανakλούν τις ανάγκες των ατόμων NEET και να μην χάνεται το ενδιαφέρον της ομάδας-στόχου σας. Θα πρέπει να είστε προετοιμασμένοι ότι δεν θα μιλήσετε με επαγγελματίες, αλλά με ανθρώπους με διαφορετικό υπόβαθρο, κουλτούρα, μορφωτικό επίπεδο κ. λπ.

Αξιολογήστε εκ των προτέρων τις ανάγκες της ομάδας-στόχου σας καθώς και τους κινδύνους κάθε δραστηριότητας κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου. Επεξεργαστείτε πιθανές εναλλακτικές λύσεις που μπορούν να ξεπεράσουν αυτούς τους κινδύνους και τις προκλήσεις.

Στην ιστοσελίδα μας, στο υλικό του εκπαιδευτικού εργαστηρίου C2, μπορείτε να βρείτε 2 παρουσιάσεις που αφορούν ειδικά αυτό το θέμα. Ειδικά σε μια από αυτές μπορείτε να δείτε πώς κάθε εργαλείο στο παιχνίδι μπορεί να καλύψει διαφορετικές ανάγκες των ατόμων NEETs. Μπορείτε να κατεβάσετε όλο το υλικό δωρεάν εδώ <https://inspireyouth.eu/>

Σε περίπτωση που τα άτομα δεν γνωρίζουν αγγλικά, διευκολύνετε το παιχνίδι παίζοντας το μαζί τους και εξηγώντας τους στη γλώσσα τους τις αποφάσεις που μπορούν να πάρουν. Οι εικόνες του παιχνιδιού μπορούν να βοηθήσουν στην επεξήγηση με σύμβολα των διαφόρων επιλογών.

Αν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου παρατηρήσετε ότι υπάρχει έλλειψη ενδιαφέροντος, προσπαθήστε να τραβήξετε το ενδιαφέρον τους παίζοντας το παιχνίδι ή δοκιμάστε μια διαδραστική δραστηριότητα από το υλικό C1 ή C2. Τα βίντεο μπορούν επίσης να είναι ενδιαφέροντα και να μεταφραστούν αυτόματα στις τοπικές γλώσσες.

Η δραστηριότητα της διαμόρφωσης των ομάδων μετά την αξιολόγηση μπορεί να είναι πολύτιμη, καθώς με αυτόν τον τρόπο μπορούν να δημιουργήσουν ένα υποστηρικτικό δίκτυο και ακόμη και να ξεκινήσουν τη δική τους κοινωνική επιχείρηση!

Μετά το τέλος του εργαστηρίου

Είναι πολύ σημαντικό να παρακολουθείτε την ομάδα NEET και να ρωτάτε για την εξέλιξή τους. Μπορείτε επίσης να προτείνετε συγκεκριμένους τρόπους χρήσης των νέων γνώσεών τους. Δώστε τους παραδείγματα, όπως η χρήση του παιχναυτο-αναστοχασμού ή για την αναζήτηση μιας εργασίας που να αντικατοπτρίζει την προσωπικότητά τους ή για να μάθουν για τις δικές τους ιδιότητες. Προσπαθήστε επίσης να υποστηρίξετε την επικοινωνία τους μεταξύ τους.