



E-Playing in Social Entrepreneurship



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

Πίνακας περιεχομένων

Πίνακας περιεχομένων

2

1. 3
2. 6
3. 9
4. 11
5. 13
6. 15
7. 17
8. 19

1. Εισαγωγή

Το έργο E-SOCIAL

Το Erasmus+ E-SOCIAL Project «E-Playing in Social Entrepreneurship» στοχεύει να απευθυνθεί στους νέους στον κόσμο της **κοινωνικής επιχειρηματικότητας**. Το έργο θα δώσει στους νέους την ευκαιρία να αποκτήσουν βασικές ικανότητες στην Κοινωνική Επιχειρηματικότητα και να τους δώσει τις πρώτες γνώσεις που χρειάζονται για να κατανοήσουν το θέμα. Το έργο E-SOCIAL στοχεύει στην ανάπτυξη παιδαγωγικών τεχνικών στην κοινωνική επιχειρηματικότητα μέσω **παιχνιδιών**, προσανατολισμένων στη νεολαία. Το έργο δημιουργεί **καινοτόμο εκπαιδευτικό υλικό** στην εκπαίδευση κοινωνικής επιχειρηματικότητας που βασίζεται σε παιχνίδια και θα προσφέρει σοβαρά βιντεοπαιχνίδια που θα βοηθήσουν τους νέους να μάθουν τα βασικά στοιχεία της κοινωνικής επιχειρηματικότητας, παίζοντας και αλληλεπιδρώντας ψηφιακά με τους συνομηλίκους τους. Τα παιχνίδια θα είναι κλιμακούμενης δυσκολίας και θα είναι δωρεάν, στο πλαίσιο μιας ψηφιακής πλατφόρμας που θα δημιουργηθεί κατά τη διάρκεια του έργου.

Τα αναμενόμενα αποτελέσματα του έργου είναι η ανάπτυξη των **επιχειρηματικών δεξιοτήτων** των νέων, η δημιουργία καινοτόμων **ψηφιακών εργαλείων** για την εκπαίδευση των κοινωνικών επιχειρηματιών και η **ενδυνάμωση** των νέων να ξεκινήσουν τη δική τους επιχείρηση.

Ο ορισμός της Κοινωνικής Επιχειρηματικότητας

Σύμφωνα με τον ορισμό της Ευρωπαϊκής Επιτροπής (2014), ο κύριος στόχος μιας κοινωνικής επιχείρησης δεν είναι να παράγει κέρδη για τους ιδιοκτήτες ή τους μετόχους της, αλλά να έχει **κοινωνικό αντίκτυπο**¹, τα κέρδη της προορίζονται κυρίως για την υλοποίηση κοινωνικών στόχων. διοικείται από κοινωνικούς επιχειρηματίες με **υπεύθυνο, διαφανή και καινοτόμο** τρόπο, εμπλέκοντας ιδιαίτερα τους εργαζόμενους, τους πελάτες και τους ενδιαφερόμενους στις οικονομικές της δραστηριότητες. Ο κύριος στόχος των κοινωνικών επιχειρήσεων είναι να δημιουργήσουν **σημαντικό αντίκτυπο** στην κοινωνία, το περιβάλλον και τις τοπικές κοινωνίες. Οι κοινωνικές επιχειρήσεις συμβάλλουν σε μια μορφή έξυπνης ανάπτυξης ανταποκρινόμενοι σε ανεκπλήρωτες ανάγκες μέσω της κοινωνικής καινοτομίας. Για παράδειγμα, για πολλές κοινωνικές επιχειρήσεις είναι αυτονόητο να ενθαρρύνουν τους υπαλλήλους τους να **μαθαίνουν συνεχώς** και να βελτιώνουν τις δεξιότητές τους. Συμβάλλουν επίσης στη βιώσιμη ανάπτυξη λαμβάνοντας υπόψη τις περιβαλλοντικές τους επιπτώσεις και έχοντας ένα **μακροπρόθεσμο όραμα**. Για παράδειγμα, οι κοινωνικές επιχειρήσεις αναπτύσσουν συχνά αποτελεσματικές πρακτικές για τη μείωση των εκπομπών και των αποβλήτων ή τη χρήση φυσικών πόρων. Επιπλέον, δίνοντας έμφαση στην ανθρώπινη πτυχή και την κοινωνική συνοχή, οι κοινωνικές επιχειρήσεις βρίσκονται στο

¹ L'iniziativa per l'imprenditoria sociale dell'Unione Europea, European Commission, 2014
http://ec.europa.eu/internal_market/publications/docs/sbi-brochure/sbi-brochure-web_it.pdf

επίκεντρο της **ανάπτυξης χωρίς αποκλεισμούς**: δημιουργούν βιώσιμη απασχόληση για γυναίκες, νέους και ηλικιωμένους. Με άλλα λόγια, ο λόγος ύπαρξής τους είναι να επιφέρουν κοινωνικούς και οικονομικούς μετασχηματισμούς που εξυπηρετούν τους στόχους της στρατηγικής Ευρώπη 2020. (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2014)

Η κοινωνική επιχειρηματικότητα παρέχει στους νέους μια **εναλλακτική** λύση για να αναπτύξουν ηγετικές δεξιότητες και να επενδύσουν τους δικούς τους πόρους. Ο κύριος στόχος του Έργου E-SOCIAL είναι να εκπαιδεύσει τους νέους σχετικά με την κοινωνική επιχειρηματικότητα, εκπαιδεύοντάς τους στις δεξιότητες που απαιτούνται για τη χρήση της τόσο για θετικό κοινωνικό αντίκτυπο όσο και για οικονομικό όφελος. Αυτό θα επιτευχθεί μέσω μιας σειράς εκπαιδευτικών συνεδρίων ενσωματωμένων με **τεχνικές gamification**.

Το gamification έχει αποδειχθεί αποτελεσματικό στην **ενίσχυση της μαθησιακής εμπειρίας**, απελευθερώνοντας χημικές ουσίες που προκαλούν ευχαρίστηση στον εγκέφαλο, με αποτέλεσμα μια πιο ευχάριστη και συναρπαστική εκπαιδευτική εμπειρία. Πρόσφατα, μελέτες σχετικά με την εφαρμογή του gamification στην ηλεκτρονική μάθηση έχουν αναδείξει την αποτελεσματικότητά του ως ένα **ισχυρό εργαλείο** για τη δημιουργία ελκυστικών εκπαιδευτικών εμπειριών.

Πεδίο και σκοπός του σοβαρού παιχνιδιού

Το Σοβαρό Παιχνίδι αντιπροσωπεύει το βασικό αποτέλεσμα του έργου E-SOCIAL, καθώς αποτελεί βασικό εργαλείο για την επίτευξη των επιδιωκόμενων αποτελεσμάτων. Αυτό το διαδραστικό εργαλείο σχεδιάστηκε έχοντας κατά νου μια σειρά από στόχους:

Το Σοβαρό Παιχνίδι στοχεύει να **εξοπλίσει τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές** με τις δεξιότητες που χρειάζονται για τις προκλήσεις του σύγχρονου κόσμου παρέχοντάς τους καινοτόμα και διεγερτικά εργαλεία μάθησης.

Μέσω ουσιαστικής πρόσβασης σε τεχνολογικούς πόρους για διδασκαλία και μάθηση, το Σοβαρό Παιχνίδι στοχεύει να διασφαλίσει ότι όλοι οι εκπαιδευτικοί έχουν **ίσες ευκαιρίες** να χρησιμοποιούν την **τεχνολογία** ως αποτελεσματικό **παιδαγωγικό εργαλείο**.

Το Serious Game έχει σχεδιαστεί για να αναπτύξει τις δεξιότητες που απαιτούνται για ένα **συνεχώς εξελισσόμενο εργασιακό μέλλον**, συμβάλλοντας έτσι στην τοπική οικονομική ανάπτυξη μέσω του σχηματισμού ενός τεχνολογικά ικανού εργατικού δυναμικού και ηγετών.

Μέσω της χρήσης του Σοβαρού Παιχνιδιού, θέλουμε να δημιουργήσουμε ενθουσιασμό και ένα πιο θετικό περιβάλλον μάθησης για τους μαθητές, **ενθαρρύνοντας την ενεργό συμμετοχή** και προωθώντας την πιο αποτελεσματική μάθηση.

Τα βασικά χαρακτηριστικά του Σοβαρού Παιχνιδιού περιλαμβάνουν:



Υψηλή αφοσίωση και εμπάπτιση, οι **παίκτες έχουν συνεχώς κίνητρα** να συνεχίσουν να παίζουν μέσω συστημάτων ανταμοιβής, εξέλιξης πλοκής και θετικών σχολίων. Η καθηλωτική δομή του παιχνιδιού συμβάλλει σε μια ολοκληρωμένη και **καθηλωτική εμπειρία εκμάθησης**.

Ένας ασφαλής χώρος για πειραματισμούς: Στον πραγματικό κόσμο, οι ενέργειες μπορεί να έχουν αρνητικές συνέπειες, αλλά τα παιχνίδια δημιουργούν ένα **ασφαλές εικονικό περιβάλλον** όπου οι παίκτες μπορούν να πειραματιστούν ελεύθερα χωρίς να ανησυχούν ότι μπορεί να συμβεί κάτι άσχημο.

Τα θετικά συναισθήματα ενισχύουν τη μάθηση: Μελέτες έχουν δείξει ότι η χρήση παιχνιδιών για μάθηση οδηγεί σε μια πιο θετική μαθησιακή εμπειρία από τις παραδοσιακές μεθόδους, χάρη στα **θετικά συναισθήματα** που δημιουργούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Στα επόμενα κεφάλαια αυτού του οδηγού, θα βρείτε οδηγίες τόσο για εκπαιδευτές όσο και για μαθητές σχετικά με τον τρόπο αποτελεσματικής χρήσης της πλατφόρμας και των σοβαρών παιχνιδιών. Στον οδηγό θα διερευνήσουμε τα αναμενόμενα αποτελέσματα του έργου, το προφίλ και τον ρόλο του συντονιστή και του παίκτη, τεχνικές απαιτήσεις, προδιαγραφές προϊόντος και οδηγίες χρήσης, μαζί με συχνές ερωτήσεις, πολιτικές και όρους χρήσης.

Συνεχίστε το διάβασμα για να μάθετε πώς μπορείτε να αξιοποιήσετε πλήρως τις δυνατότητες του Serious Game στο πλαίσιο του έργου E-SOCIAL και στις μελλοντικές σας επενδύσεις.

Καλή ανάγνωση!

2. Αναμενόμενα αποτελέσματα

Στα επόμενα κεφάλαια αυτού του οδηγού, θα βρείτε **οδηγίες** τόσο για εκπαιδευτές όσο και για μαθητές σχετικά με τον τρόπο αποτελεσματικής χρήσης της πλατφόρμας και των σοβαρών παιχνιδιών. Στον οδηγό θα διερευνήσουμε τα αναμενόμενα αποτελέσματα του έργου, το προφίλ και τον ρόλο του συντονιστή και του παίκτη, τεχνικές απαιτήσεις, προδιαγραφές προϊόντος και οδηγίες χρήσης, μαζί με συχνές ερωτήσεις και πολιτικές και όρους χρήσης.

Η καινοτόμος προσέγγιση του έργου ενσωματώνει την ανάπτυξη και τη χρήση σοβαρών παιχνιδιών ως βασικό εργαλείο για την εκπαίδευση στην κοινωνική επιχειρηματικότητα, αντιμετωπίζοντας έτσι τις κοινωνικές προκλήσεις ενώ παράλληλα ενθαρρύνει τους νέους να αναπτύξουν ηγετικές δεξιότητες και να χρησιμοποιήσουν τους πόρους τους για θετικό κοινωνικό αντίκτυπο.

Το έργο E-SOCIAL φιλοδοξεί να έχει σημαντικό αντίκτυπο σε τοπικό, εθνικό και ευρωπαϊκό επίπεδο, χρησιμοποιώντας σοβαρά παιχνίδια για τη διδασκαλία της κοινωνικής επιχειρηματικότητας. Το έργο αναμένεται να εμπλέξει ενεργά τους νέους, να αναπτύξει βασικές δεξιότητες, να προωθήσει κοινοτικά έργα, να επηρεάσει τις πολιτικές και να ενθαρρύνει τη διασυνοριακή συνεργασία. Μέσω αυτής της προσέγγισης παιχνιδιοποιημένης μάθησης, το έργο συμβάλλει στον ευρύτερο στόχο της ενδυνάμωσης των νέων να ενεργούν ως παράγοντες αλλαγής για το κοινωνικό καλό, ευθυγραμμισμένο με τους στόχους της στρατηγικής Ευρώπη 2020.

Τα αναμενόμενα αποτελέσματα σε όλα τα επίπεδα φαίνονται παρακάτω:

Τοπικό επίπεδο

Αυξημένη δέσμευση: Οι νέοι στις τοπικές κοινότητες συμμετέχουν ενεργά στην κοινωνική επιχειρηματικότητα, δείχνοντας αυξημένο ενδιαφέρον για την αντιμετώπιση τοπικών κοινωνικών ζητημάτων μέσω καινοτόμων λύσεων.

Ανάπτυξη δεξιοτήτων: Οι νέοι της περιοχής αποκτούν πρακτικές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, δημιουργικής σκέψης και αποτελεσματικής επικοινωνίας, όπως εφαρμόζονται στην κοινωνική επιχειρηματικότητα.

Έργα κοινοτικού αντίκτυπου: Εμπνευσμένο για την έναρξη έργων κοινωνικής επιχειρηματικότητας μικρής κλίμακας που αντιμετωπίζουν συγκεκριμένες τοπικές προκλήσεις, παρουσιάζοντας τον άμεσο αντίκτυπο της παιχνιδιοποιημένης μάθησης.

Εθνικό επίπεδο

Ευρεία υιοθέτηση της μάθησης μέσω του παιχνιδιού: Υιοθέτηση των σοβαρών παιχνιδιών του έργου E-SOCIAL ως αναγνωρισμένου εργαλείου για τη διδασκαλία της κοινωνικής επιχειρηματικότητας σε εκπαιδευτικά ιδρύματα σε όλη τη χώρα.

Δίκτυο και Συνεργασία: Δημιουργία ενός εθνικού δικτύου εκπαιδευτικών, μαθητών και κοινωνικών επιχειρηματιών που επικεντρώνεται στην μάθηση μέσω του παιχνιδιού και την κοινωνική επιχειρηματικότητα.

Ευρωπαϊκό Επίπεδο

Διασυνοριακή συνεργασία: Ενισχυμένη συνεργασία μεταξύ ευρωπαϊκών χωρών για την ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών και πόρων για τη διδασκαλία της κοινωνικής επιχειρηματικότητας μέσω σοβαρών παιχνιδιών.

Έργα με αντίκτυπο σε ευρωπαϊκό επίπεδο: Έναρξη διασυνοριακών έργων κοινωνικής επιχειρηματικότητας από νέους, που διευκολύνονται από τα δίκτυα και τη γνώση που αποκτήθηκε μέσω του έργου E-SOCIAL.

Συμβολή στους στόχους της ΕΕ: Συμβολή στους στόχους της στρατηγικής Ευρώπη 2020 για έξυπνη, βιώσιμη και χωρίς αποκλεισμούς ανάπτυξη μέσω της προώθησης της κοινωνικής επιχειρηματικότητας μεταξύ των νέων.

Τα σοβαρά παιχνίδια του έργου E-SOCIAL σε διάφορα επίπεδα, η πρωτοβουλία έχει σχεδιαστεί όχι μόνο για να εισαγάγει τους συμμετέχοντες στην έννοια της κοινωνικής επιχειρηματικότητας αλλά και να τους βοηθήσει να εμβαθύνουν στις πρακτικές και θεωρητικές πτυχές της δημιουργίας και διαχείρισης επιχειρήσεων που επιδιώκουν να αντιμετωπίσουν τις κοινωνικές προκλήσεις.

Οι γνώσεις που θα αποκτηθούν μπορούν να περιγραφούν ως εξής:

Θεμελιώδης Κατανόηση της Κοινωνικής Επιχειρηματικότητας:

Οι συμμετέχοντες θα αποκτήσουν μια ολοκληρωμένη κατανόηση του τι συνεπάγεται η κοινωνική επιχειρηματικότητα, συμπεριλαμβανομένης της σημασίας της για την αντιμετώπιση κοινωνικών προβλημάτων. Θα μάθουν για το ήθος των κοινωνικών επιχειρήσεων, που δίνουν προτεραιότητα στον κοινωνικό αντίκτυπο έναντι του κέρδους, και πώς αυτά τα εγχειρήματα εξισορροπούν την οικονομική βιωσιμότητα με την αποστολή τους να δημιουργήσουν θετικές αλλαγές.

Προσδιορισμός και ανάλυση κοινωνικών προβλημάτων:

Οι εκπαιδευόμενοι θα εξοπλιστούν με τις δεξιότητες για να εντοπίζουν, να αναλύουν και να κατανοούν τις βαθύτερες αιτίες των κοινωνικών ζητημάτων εντός των κοινοτήτων, των χωρών τους και παγκοσμίως. Αυτό περιλαμβάνει την απόκτηση γνώσεων για το πώς αλληλεπιδρούν κοινωνικοί, οικονομικοί και περιβαλλοντικοί παράγοντες για να δημιουργήσουν προκλήσεις που μπορούν να αντιμετωπιστούν μέσω καινοτόμων επιχειρηματικών λύσεων.

Ανάπτυξη Κοινωνικών Επιχειρηματικών Μοντέλων:

Μια βασική πτυχή της αποκτηθείσας γνώσης θα είναι η ικανότητα σύλληψης και ανάπτυξης βιώσιμων επιχειρηματικών μοντέλων που έχουν κοινωνικό προσανατολισμό. Αυτό περιλαμβάνει την κατανόηση των διαφορετικών μοντέλων εσόδων, των μηχανισμών χρηματοδότησης και του τρόπου διατήρησης μιας κοινωνικής επιχείρησης χωρίς να διακυβεύεται η κοινωνική της αποστολή.

Καινοτομία και δημιουργική επίλυση προβλημάτων:

Τα σοβαρά παιχνίδια θα τονώσουν τη δημιουργικότητα και την καινοτομία, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να σκεφτούν έξω από το πλαίσιο για την ανάπτυξη λύσεων σε κοινωνικά προβλήματα. Θα διερευνήσουν πώς η τεχνολογία, οι ψηφιακές πλατφόρμες και οι αντισυμβατικές προσεγγίσεις μπορούν να αξιοποιηθούν για κοινωνικό καλό.

Ηθική Ηγεσία και Κοινωνική Ευθύνη:

Οι συμμετέχοντες θα μάθουν για την ηθική ηγεσία στο πλαίσιο της λειτουργίας μιας κοινωνικής επιχείρησης. Αυτό περιλαμβάνει τη λήψη αποφάσεων που αντικατοπτρίζουν τη δέσμευση για κοινωνική ευθύνη, ηθικές επιχειρηματικές πρακτικές, διαφάνεια και υπευθυνότητα.

Διαχείριση και Εκτέλεση Έργου

Η πρακτική εφαρμογή των δεξιοτήτων διαχείρισης έργου θα είναι ένας κρίσιμος τομέας της αποκτηθείσας γνώσης. Οι μαθητές θα κατανοήσουν πώς να σχεδιάζουν, να εκτελούν και να διαχειρίζονται κοινωνικά έργα, συμπεριλαμβανομένου του καθορισμού στόχων, του προϋπολογισμού, της διαχείρισης ομάδων και της αξιολόγησης του αντίκτυπου.

Δικτύωση και Συνεργατική Εργασία:

Θα αναπτυχθεί η κατανόηση της σημασίας της δικτύωσης και της συνεργασίας στο οικοσύστημα της κοινωνικής επιχειρηματικότητας. Οι εκπαιδευόμενοι θα αποκτήσουν δεξιότητες στην οικοδόμηση εταιρικών σχέσεων, στη συνεργασία με τα ενδιαφερόμενα μέρη και στη συνεργασία μεταξύ των τομέων για να ενισχύσουν τον αντίκτυπο των εγχειρημάτων τους.

Ψηφιακή Παιδεία και Τεχνολογική Αξιοποίηση:

Δεδομένης της ψηφιακής φύσης των σοβαρών παιχνιδιών, οι συμμετέχοντες θα ενισχύσουν την ψηφιακή τους παιδεία, μαθαίνοντας πώς να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά διαδικτυακά εργαλεία, πλατφόρμες και τεχνολογίες για την έρευνα, τον σχεδιασμό και την εκτέλεση έργων κοινωνικής επιχειρηματικότητας.

Αυτοαποτελεσματικότητα και Ενδυνάμωση:

Η εμπειρία εκμάθησης παιχνιδιών στοχεύει να ενισχύσει την εμπιστοσύνη των μαθητών στην ικανότητά τους να κάνουν τη διαφορά. Αυτό περιλαμβάνει την καλλιέργεια μιας αίσθησης αυτοαποτελεσματικότητας και την ενδυνάμωση τους να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες, να ηγούνται έργων και να γίνονται ενεργοί παράγοντες αλλαγής στις κοινότητές τους.

Προσαρμοστικότητα και ανθεκτικότητα:

Μέσω της ενασχόλησης με τα σοβαρά παιχνίδια, οι μαθητές θα βιώσουν τη δυναμική της έναρξης και της λειτουργίας μιας κοινωνικής επιχείρησης, συμπεριλαμβανομένης της αντιμετώπισης αποτυχιών και καθυστερήσεων. Αυτό θα τους διδάξει την ανθεκτικότητα και την προσαρμοστικότητα, ιδιότητες κρίσιμες για επιχειρηματίες που περιηγούνται στο περίπλοκο τοπίο της κοινωνικής επιχειρηματικότητας.

Οι συμμετέχοντες και οι μαθητές του έργου E-SOCIAL θα είναι καλά εξοπλισμένοι για να ξεκινήσουν, να ηγηθούν και να συνεισφέρουν σε κοινωνικές επιχειρήσεις και έργα που επιδιώκουν να έχουν σημαντικό αντίκτυπο στην κοινωνία. Αυτή η ολοκληρωμένη κατανόηση της κοινωνικής επιχειρηματικότητας, σε συνδυασμό με πρακτικές δεξιότητες και μια νοοτροπία προσανατολισμένη προς την καινοτομία και την ηθική ηγεσία, θα τους επιτρέψει να γίνουν αποτελεσματικοί φορείς αλλαγής στις τοπικές τους κοινότητες και πέρα από αυτήν.

3. Προφίλ και ρόλος του Εκπαιδευτή

Το "E-Social – Έγγραφο Συνεργασίας σεναρίου" είναι ένα σοβαρό βιντεοπαιχνίδι που επικεντρώνεται στην κοινωνική επιχειρηματικότητα, το παιχνίδι περιλαμβάνει διάφορες ενότητες, καθεμία σχεδιασμένη για να διδάξει συγκεκριμένες πτυχές της κοινωνικής επιχειρηματικότητας. Αυτές οι ενότητες είναι δομημένες γύρω από ελκυστικές ιστορίες και χαρακτήρες, όπως η Αθηνά, η Μυρσίνη, η Μαρτίνα και ο Άλεξ που ξεκινούν ταξίδια για να εξερευνήσουν και να αναπτύξουν τις κοινωνικές τους επιχειρήσεις, παρέχοντας μια εμπειρία μάθησης με γνώμονα την αφήγηση.

Δεδομένου αυτού του πλαισίου, το προφίλ του εκπαιδευτή για αυτό το έργο θα πρέπει να προσδιορίζεται περαιτέρω ως εξής:

Τεχνικές Δεξιότητες:

Αφήγηση και Σχεδιασμός Αφηγήματος: Ικανότητα να αξιοποιεί την αφήγηση για να διδάξει σύνθετες έννοιες στην κοινωνική επιχειρηματικότητα, καθιστώντας τη διαδικασία μάθησης ελκυστική και αξέχαστη.

Εξειδίκευση στη Μάθηση μέσω Παιχνιδιών: Κατανόηση του πώς χρησιμοποιούνται τα βιντεοπαιχνίδια και η παιχνιδοποίηση ως εκπαιδευτικά εργαλεία, συμπεριλαμβανομένης της συγγραφής σεναρίων και της ανάπτυξης διαδραστικών μαθησιακών εμπειριών.

Ανάπτυξη Επιχειρηματικής Στρατηγικής: Δεξιότητες στην καθοδήγηση των μαθητών κατά τη διαδικασία ανάπτυξης και βελτίωσης επιχειρηματικών στρατηγικών, χρησιμοποιώντας κριτική σκέψη.

Τεχνική Επάρκεια στις Ψηφιακές Εκπαιδευτικές Πλατφόρμες: Ικανότητα στη διαχείριση και πλοήγηση σε ψηφιακές εκπαιδευτικές πλατφόρμες που φιλοξενούν σοβαρά βιντεοπαιχνίδια και άλλα διαδραστικά εκπαιδευτικά εργαλεία.

Αναλυτικές Δεξιότητες: Ικανότητα ανάλυσης και εφαρμογής των εννοιών της ανάλυσης SWOT και άλλων εργαλείων στρατηγικού σχεδιασμού στο πλαίσιο της εκπαίδευσης στην κοινωνική επιχειρηματικότητα.

Κριτική σκέψη και επίλυση προβλημάτων: Ικανότητα διδασκαλίας και εφαρμογής μεθοδολογιών κριτικής σκέψης για την ανάλυση προβλημάτων, την αξιολόγηση διαφορετικών λύσεων και τη λήψη ενημερωμένων αποφάσεων, ιδιαίτερα σε επιχειρηματικά πλαίσια.

Μηχανισμοί Ανατροφοδότησης και Αναστοχασμού: Ικανότητα στο σχεδιασμό μηχανισμών εντός του παιχνιδιού που επιτρέπουν στους μαθητές να λαμβάνουν ανατροφοδότηση για τις αποφάσεις τους και να αναστοχάζονται πάνω στη διαδικασία επίλυσης προβλημάτων τους.

Ήπιες Δεξιότητες:

Ενσυναίσθηση και Πολιτισμική Ευαισθησία: Δεξιότητες στη δημιουργία περιεχομένου που είναι συμπεριληπτικό, ποικιλόμορφο και ευαίσθητο σε διάφορα υπόβαθρα, αντικατοπτρίζοντας την έμφαση του παιχνιδιού στην αποδοχή της ποικιλομορφίας.

Δημιουργική Επίλυση Προβλημάτων: Ικανότητα δημιουργικής σκέψης στην εφαρμογή στρατηγικών παιχνιδοποίησης για την επίλυση εκπαιδευτικών προκλήσεων και την ενίσχυση της δέσμευσης στη μάθηση.



Ενθάρρυνση της Περιέργειας και της Διερεύνησης: Καλλιέργεια ενός περιβάλλοντος όπου οι μαθητές ενθαρρύνονται να κάνουν ερωτήσεις, να εξερευνούν διαφορετικές προοπτικές και να εμβαθύνουν στα προβλήματα.

Διευκόλυνση της Αναστοχαστικής Μάθησης: Ικανότητα καθοδήγησης των μαθητών στην ανασκόπηση των εμπειριών τους, στην κατανόηση της επίδρασης των αποφάσεών τους και στη μάθηση από τα λάθη.

Προσαρμοστική Επικοινωνία: Ικανότητα επικοινωνίας σύνθετων εννοιών με προσιτό τρόπο και προσαρμογής των εξηγήσεων με βάση την κατανόηση του μαθητή.

Ενδυνάμωση των Μαθητών: Ενθάρρυνση των μαθητών να εμπιστεύονται την κρίση τους, να παίρνουν υπολογισμένα ρίσκα και να αγκαλιάζουν τη μαθησιακή διαδικασία που ενυπάρχει στην αντιμετώπιση προκλήσεων. Έμπνευση στους νέους μαθητές να εξερευνήσουν και να επιδιώξουν την κοινωνική επιχειρηματικότητα μέσω ελκυστικών αφηγήσεων παιχνιδιών και πραγματικών εφαρμογών.

Διευκόλυνση της Συνεργατικής Μάθησης: Προώθηση ενός συνεργατικού μαθησιακού περιβάλλοντος όπου οι μαθητές μπορούν να μοιράζονται ιδέες, στρατηγικές και λύσεις με τους συνομηλίκους τους, αντικατοπτρίζοντας τη συνεργατική φύση της αφήγησης του παιχνιδιού.

4. Προφίλ και ρόλος του Παίκτη

Τα χαρακτηριστικά του παίκτη

Οι παίκτες των σοβαρών παιχνιδιών που επικεντρώνονται στην κοινωνική επιχειρηματικότητα μπορούν να ανήκουν σε ένα ευρύ φάσμα ατόμων, διαφόρων ηλικιών, υπόβαθρων και επαγγελματιών. Συγκεκριμένα, τα σοβαρά παιχνίδια διαθέτουν έντονη αίσθηση ενσυναίσθησης και κοινωνικής ευθύνης, αναγνωρίζοντας τη σημασία των νέων στην αντιμετώπιση κοινωνικών προκλήσεων και στη δημιουργία θετικού αντίκτυπου στις κοινότητές τους.

Επιπλέον, οι νέοι που επιδεικνύουν δημιουργικότητα και επιχειρηματικό πνεύμα μπορούν να αξιοποιήσουν ενεργά τις ευκαιρίες που παρέχουν τα σοβαρά παιχνίδια για να αναπτύξουν και να εφαρμόσουν καινοτόμες λύσεις για την αντιμετώπιση κοινωνικών προβλημάτων. Επιπροσθέτως, οι νεαροί μαθητές που ενδιαφέρονται για την κοινωνική επιχειρηματικότητα μπορούν να είναι αποτελεσματικοί πρεσβευτές, ικανοί να εκφράζουν τις ιδέες τους με πειστικό τρόπο και να οικοδομούν γύρω από κοινούς στόχους και αξίες.

Επιπλέον, τα σοβαρά παιχνίδια στην κοινωνική επιχειρηματικότητα μπορούν να λειτουργήσουν ως πολύτιμα εργαλεία για διεπιστημονική συνεργασία και διατομεακή συνεργασία. Με την προώθηση της συνεργασίας και της ανταλλαγής γνώσεων μεταξύ παικτών από διαφορετικά υπόβαθρα, αυτά τα παιχνίδια δημιουργούν ευκαιρίες για διεπιστημονική μάθηση και συλλογική επίλυση προβλημάτων, αντικατοπτρίζοντας τη συνεργατική φύση της κοινωνικής επιχειρηματικότητας στον πραγματικό κόσμο.

Υπάρχει ηλικιακό όριο;

Η κύρια ηλικιακή ομάδα του κοινού-στόχου των σοβαρών παιχνιδιών που επικεντρώνονται στην κοινωνική επιχειρηματικότητα είναι νέοι στην εφηβική ηλικία μέχρι τα πρώτα χρόνια της ενηλικίωσης.

Αν και το κοινό-στόχος μπορεί να περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα ατόμων, συμπεριλαμβανομένων επαγγελματιών και ατόμων από διάφορα υπόβαθρα, αυτή η ηλικιακή ομάδα περιλαμβάνει συνήθως άτομα που αναζητούν ενεργά ευκαιρίες για να έχουν θετικό αντίκτυπο στις κοινότητές τους, είναι ανοιχτά σε διεπιστημονική συνεργασία και είναι ικανά να εκφράζουν τις ιδέες τους με πειστικό τρόπο.

Γιατί θα πρέπει οι νέοι να αρχίσουν να παίζουν τα παιχνίδια;

Η τομή μεταξύ του gaming και της κοινωνικής επίδρασης παρουσιάζει μια συναρπαστική ευκαιρία. Με έμφαση στην καινοτομία, τη βιωσιμότητα, την κοινοτική εμπλοκή και την ηθική ηγεσία, η χρήση της δύναμης των σύγχρονων πρακτικών μέσω της παιχνιδοποίησης μπορεί να δείξει τον δρόμο για μετασχηματιστικές λύσεις σε πιεστικές κοινωνικές προκλήσεις.

Τα σοβαρά παιχνίδια “E-Social” βοηθούν τους μαθητές στις εξής κατηγορίες:

Κοινωνικός αντίκτυπος: Υποστηρίζουν τους μαθητές στη δημιουργία απτών και βιώσιμων λύσεων για πιεστικά κοινωνικά ζητήματα, βλέποντας την επιχειρηματικότητα ως θετική αλλαγή.

Καινοτομία στις κοινωνικές λύσεις: Εξερευνώντας καινοτόμες προσεγγίσεις και τεχνολογίες που αντιμετωπίζουν κοινωνικές προκλήσεις, επιδιώκουν να εφαρμόσουν την επιχειρηματική σκέψη για τη δημιουργία κλιμακούμενων και ουσιαστικών λύσεων.

Βιώσιμα επιχειρηματικά μοντέλα: Ανάπτυξη και εφαρμογή επιχειρηματικών μοντέλων που δίνουν προτεραιότητα στην κοινωνική και περιβαλλοντική βιωσιμότητα, αναγνωρίζοντας τη δυνατότητα να οδηγήσουν σε ουσιαστική και διαρκή αλλαγή στην επιχειρηματικότητα.

Συμμετοχή και ενδυνάμωση της κοινότητας: Εμπλοκή με κοινότητες που πλήττονται από κοινωνικά ζητήματα, ενδυνάμωση των νέων ώστε να συμμετέχουν ενεργά στο σχεδιασμό και την εφαρμογή λύσεων, και αξιοποίηση της επιχειρηματικότητας ως εργαλείου για την ανάπτυξη της κοινότητας.

Πώς θα ωφεληθούν οι μαθητές από τα σοβαρά παιχνίδια;

Οι μαθητές μπορούν να ωφεληθούν από τα σοβαρά παιχνίδια που επικεντρώνονται στην κοινωνική επιχειρηματικότητα με πολλούς τρόπους. Πρώτον, αυτά τα παιχνίδια παρέχουν ένα δυναμικό και διαδραστικό μαθησιακό περιβάλλον που εμπλέκει τους μαθητές σε πρακτικές εμπειρίες, επιτρέποντάς τους να εφαρμόζουν θεωρητική γνώση σε πραγματικά σενάρια. Μέσω του παιχνιδιού, οι μαθητές μπορούν να πειραματιστούν με διαφορετικές στρατηγικές, να δοκιμάσουν τις ιδέες τους και να μάθουν από τις επιτυχίες και τις αποτυχίες τους σε ένα ασφαλές και υποστηρικτικό πλαίσιο. Αυτή η προσέγγιση της βιωματικής μάθησης προάγει την βαθύτερη κατανόηση και αφομοίωση των εννοιών, εξοπλίζοντας τους μαθητές με πρακτικές δεξιότητες και γνώσεις που μπορούν να εφαρμοστούν άμεσα στις μελλοντικές τους προσπάθειες στην κοινωνική επιχειρηματικότητα.

Δεύτερον, τα σοβαρά παιχνίδια σε αυτόν τον τομέα προσφέρουν ευκαιρίες για εξατομικευμένη μάθηση και ανάπτυξη δεξιοτήτων. Οι μαθητές μπορούν να προοδεύουν με τον δικό τους ρυθμό, να λαμβάνουν άμεση ανατροφοδότηση για την απόδοσή τους και να έχουν πρόσβαση σε πόρους και υποστήριξη προσαρμοσμένα στις ατομικές τους ανάγκες και μαθησιακά στυλ. Είτε εξερευνούν τις βασικές αρχές της κοινωνικής επιχειρηματικότητας, βελτιώνουν συγκεκριμένες δεξιότητες όπως η επίλυση προβλημάτων ή η επικοινωνία, είτε αναπτύσσουν ηθική ηγεσία, οι μαθητές μπορούν να προσαρμόσουν το μαθησιακό τους ταξίδι ώστε να ταιριάζει στα ενδιαφέροντα και τις φιλοδοξίες τους. Αυτή η ευελιξία και αυτονομία ενδυναμώνει τους μαθητές να αναλάβουν την ευθύνη της

μάθησής τους και να επιδιώξουν τομείς ενδιαφέροντος που ευθυγραμμίζονται με τους προσωπικούς και επαγγελματικούς τους στόχους.

Επιπλέον, τα σοβαρά παιχνίδια διευκολύνουν τη δικτύωση και την οικοδόμηση κοινότητας μεταξύ των μαθητών, προάγοντας τη συνεργασία, την καθοδήγηση και την υποστήριξη από τους συνομηλίκους. Μέσω της συμμετοχής σε παιχνίδια για πολλούς παίκτες, ομαδικές προκλήσεις ή διαδικτυακές κοινότητες, οι μαθητές μπορούν να συνδεθούν με άτομα με παρόμοια ενδιαφέροντα, να μοιραστούν εμπειρίες και γνώσεις και να δημιουργήσουν πολύτιμες σχέσεις με συνομηλίκους, μέντορες και επαγγελματίες του κλάδου. Αυτά τα δίκτυα παρέχουν ένα υποστηρικτικό οικοσύστημα για τους μαθητές να ανταλλάσσουν ιδέες και να συνεργάζονται σε έργα, βελτιώνοντας την εκπαιδευτική τους εμπειρία και επεκτείνοντας τα επαγγελματικά τους δίκτυα.

Γιατί τα σοβαρά παιχνίδια είναι το καταλληλότερο μαθησιακό περιβάλλον για τους νέους;

Τα σοβαρά παιχνίδια προσφέρουν ένα ελκυστικό μαθησιακό περιβάλλον που είναι ιδανικά προσαρμοσμένο για τους νέους που εξερευνούν την κοινωνική επιχειρηματικότητα. Με την ικανότητά τους να συνδυάζουν την ψυχαγωγία με την εκπαίδευση, αυτά τα παιχνίδια τραβούν την προσοχή των νέων μαθητών, καθιστώντας τη μάθηση ευχάριστη και ουσιαστική. Προσομοιώνοντας πραγματικά σενάρια και προκλήσεις, τα σοβαρά παιχνίδια επιτρέπουν στους μαθητές να εφαρμόζουν θεωρητικές έννοιες σε πρακτικά πλαίσια, προάγοντας τη βιωματική μάθηση. Αυτή η διαδραστική προσέγγιση παρέχει στους μαθητές βασικές δεξιότητες όπως κριτική σκέψη, επίλυση προβλημάτων και συνεργασία σε ένα ασφαλές και υποστηρικτικό περιβάλλον.

Επιπλέον, τα σοβαρά παιχνίδια προσφέρουν εξατομικευμένες μαθησιακές εμπειρίες, επιτρέποντας στους μαθητές να προοδεύουν με τον δικό τους ρυθμό και να προσαρμόζουν το εκπαιδευτικό τους ταξίδι στα ενδιαφέροντα και τις φιλοδοξίες τους. Μέσω λειτουργιών για πολλούς παίκτες και διαδικτυακών κοινοτήτων, αυτά τα παιχνίδια ενισχύουν τη δικτύωση και τη συνεργασία μεταξύ των συνομηλίκων, δημιουργώντας ένα οικοσύστημα όπου οι νέοι μπορούν να συνδεθούν με άλλα άτομα, να μοιραστούν γνώσεις και να δημιουργήσουν πολύτιμες σχέσεις.

5. Εγκατάσταση του παιχνιδιού

Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο για λήψη σε smartphones με λειτουργικά συστήματα Android και iOS. Το παιχνίδι είναι δωρεάν για χρήση και δεν περιλαμβάνει αγορές εντός εφαρμογής.

Μπορείτε να βρείτε το παιχνίδι εδώ: **(insert links here when the game is on the store)**

Μπορείτε επίσης να σαρώσετε αυτούς τους κωδικούς QR για να κατεβάσετε το παιχνίδι: **(insert QR code when the game is on the store)**

Το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο να παίζεται στις περισσότερες κινητές συσκευές. Τα δεδομένα που αποθηκεύονται στο παιχνίδι χρησιμοποιούνται κυρίως για να παρακολουθείται η πρόοδος του παίκτη. **Κανένα δεδομένο του παίκτη δεν κοινοποιείται στον προγραμματιστή ή σε οποιονδήποτε τρίτο.**



Εάν σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι σε σχολικό περιβάλλον, προτείνουμε να ζητήσετε από τους μαθητές σας να κατεβάσουν την εφαρμογή πριν ξεκινήσει το μάθημα. Θα χρειαστεί να ελευθερώσουν χώρο στο τηλέφωνό τους και να έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο για να κατεβάσουν το παιχνίδι.

Το παιχνίδι έχει βελτιστοποιηθεί ώστε να μειώνεται ο χώρος αποθήκευσης και τα δεδομένα που απαιτούνται για τη λήψη του. Εάν κάποιος από τους μαθητές σας δεν μπορεί να εγκαταστήσει το παιχνίδι λόγω προβλημάτων αποθήκευσης ή συμβατότητας, μπορείτε να του προτείνετε να δουλέψει ως ζευγάρι με έναν άλλο μαθητή.

Οι μαθητές και οι δάσκαλοι **δεν** θα χρειαστεί να δημιουργήσουν λογαριασμό ή να κάνουν οποιουδήποτε είδους εγγραφή για να ξεκινήσουν να παίζουν.

6. Χρήση του Παιχνιδιού

Σκοπός του παιχνιδιού

Στο παιχνίδι, οι παίκτες θα παίξουν μέσα από διάφορα φανταστικά σενάρια σχετικά με την κοινωνική επιχειρηματικότητα. Παίζουν μέσα από αυτά τα σενάρια απαντώντας σε ερωτήσεις και συλλέγοντας "Blockies" κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ο παίκτης ολοκληρώνει το παιχνίδι όταν έχει συλλέξει όλα τα Blockies.

Κεντρικό Μενού

Αφού ξεκινήσει η εφαρμογή, ο χρήστης εισέρχεται στο κεντρικό μενού.

Υπάρχουν 3 επιλογές στο κεντρικό μενού:

Παίξε / Συνέχεια: Κάνοντας κλικ σε αυτό το κουμπί, ο παίκτης μεταφέρεται στο μενού επιλογής σεναρίου.

Γλώσσα: Κάνοντας κλικ σε αυτό το κουμπί, ο παίκτης μεταφέρεται στο μενού επιλογής γλώσσας.

Πληροφορίες: Κάνοντας κλικ σε αυτό το κουμπί, ο παίκτης λαμβάνει περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το έργο E-Social και το σοβαρό παιχνίδι.

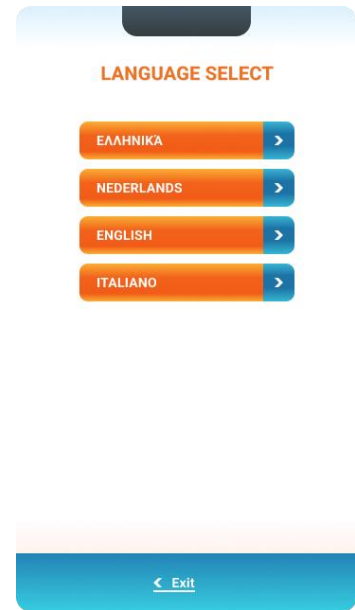
Ο χρήστης βλέπει επίσης ένα πλέγμα τετραγώνων, τα οποία είναι όλα άδεια όταν ξεκινάει το παιχνίδι για πρώτη φορά. Αυτά τα τετράγωνα αντιπροσωπεύουν τα δομικά στοιχεία της κοινωνικής επιχειρηματικότητας. Παίζοντας το παιχνίδι και αποδεικνύοντας τις γνώσεις τους, οι παίκτες εργάζονται προς την ολοκλήρωση του πλέγματος των δομικών στοιχείων τους.



Μενού επιλογής Γλώσσας

Το μενού επιλογής γλώσσας επιτρέπει στους χρήστες να αλλάξουν την γλώσσα του παιχνιδιού. Κατά την έναρξη του το παιχνίδι θα υποστηρίζει τις ακόλουθες γλώσσες:

- Αγγλικά
- Ολανδικά
- Ελληνικά
- Ιταλικά

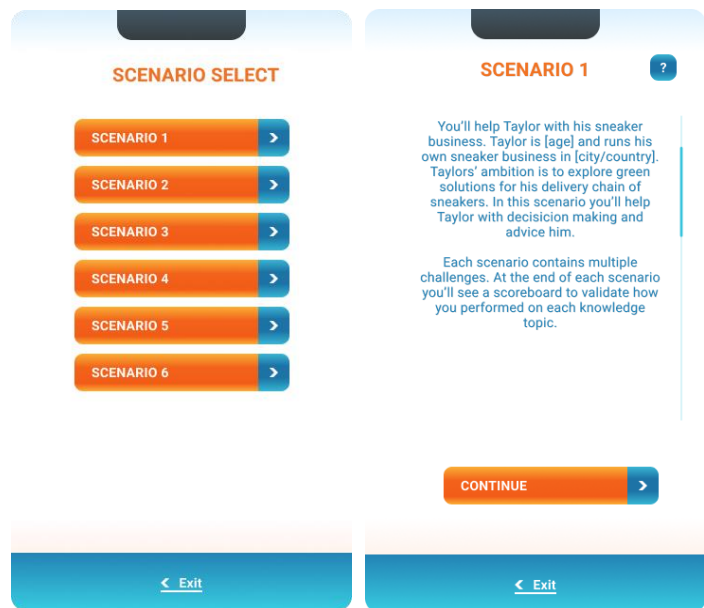


Μενού Επιλογής Σεναρίου

Το μενού επιλογής σεναρίου επιτρέπει στους χρήστες να επιλέξουν το σενάριο που θέλουν να παίξουν.

Αφού επιλέξουν ένα από τα σενάρια, θα λάβουν μια σύντομη εισαγωγή για την ιστορία που θα παίξουν. Στη συνέχεια, μπορούν να επιστρέψουν κάνοντας κλικ στο κουμπί "Εξοδος" ή να ξεκινήσουν το σενάριο κάνοντας κλικ στο κουμπί "Συνέχεια".

Οι νέοι παίκτες θα συναντήσουν μία σύντομη εκπαίδευση όταν ξεκινήσουν ένα σενάριο για πρώτη φορά. Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα εξηγεί τις ακόλουθες οθόνες προκλήσεων.



Οθόνη πρόκλησης

Η οθόνη πρόκλησης επιτρέπει στους παίκτες να παίξουν μέσα από τα σενάρια.

Στο επάνω μέρος της οθόνης, ένα σύντομο κείμενο εξηγεί ένα δίλημμα ή μια ερώτηση. Στο κέντρο της οθόνης, ο παίκτης βλέπει μια κάρτα, την οποία μπορεί να σύρει προς διάφορες κατευθύνσεις. Σύροντας την κάρτα αριστερά, δεξιά, πάνω και κάτω, ο παίκτης μπορεί να δει διαφορετικές επιλογές για να απαντήσει στην ερώτηση ή το δίλημμα. Ο παίκτης κάνει μια επιλογή σύροντας την

κάρτα προς αυτήν την κατεύθυνση και στη συνέχεια κάνοντας κλικ στο κουμπί επιβεβαίωσης στο κάτω μέρος της οθόνης.

Ο παίκτης λαμβάνει άμεσα ανατροφοδότηση στην απάντησή του, λαμβάνοντας πληροφορίες για τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των διαφόρων επιλογών. Στη συνέχεια, ο παίκτης συνεχίζει το σενάριο κάνοντας κλικ στο κουμπί "Συνέχεια". Εάν η ιστορία έχει ολοκληρωθεί, αυτό οδηγεί σε μια οθόνη αξιολόγησης, όπου ο παίκτης βλέπει πόσες απαντήσεις απάντησε σωστά.

Συμβουλές για δάσκαλους και μέντορες

1. Επισημάνετε στους μαθητές σας ότι δεν αναμένεται από αυτούς να πετύχουν το τέλειο σκορ με την πρώτη φορά. Αντ' αυτού, ρωτήστε τους πού αντιμετώπισαν δυσκολίες και ενθαρρύνετε τους να εξερευνήσουν αυτό το θέμα στο αναπτυγμένο μάθημα ή μέσω άλλων υλικών. Στη συνέχεια, μπορούν να επιστρέψουν και να δουν εάν μπορούν να επιτύχουν ένα νέο υψηλό σκορ!
2. Κάθε σενάριο έχει ένα συγκεκριμένο θέμα, σχετικό με τα θέματα που βρίσκονται στο αναπτυγμένο εκπαιδευτικό υλικό. Σας προτείνουμε να παίξετε κάθε σενάριο μόνοι σας για να καταλάβετε ποιο σενάριο ταιριάζει με το θέμα που θα συζητήσετε κατά τη διάρκεια του μαθήματος ή της συνεδρίας σας. Στη συνέχεια, παίξτε μέσω αυτού του σεναρίου με τους μαθητές σας. Είναι ένας διασκεδαστικός και διαδραστικός τρόπος για να ξεκινήσετε το μάθημα!
3. Παρόλο που το παιχνίδι βαθμολογεί την κάθε απάντηση, εσείς ενδέχεται να διαφωνείτε με αυτό που θεωρείται ως "σωστό". Θυμηθείτε ότι το παιχνίδι είναι ένα σημείο εκκίνησης για την μάθηση, όχι ένα αυστηρό σχολικό βιβλίο. Ενθαρρύνετε τους μαθητές σας να είναι κριτικοί απέναντι στο παιχνίδι και προκαλέστε τους να συζητήσουν για τις σωστές επιλογές.



7. Συχνές Ερωτήσεις

1. Ποιος είναι ο στόχος του παιχνιδιού;

Το παιχνίδι αναπτύχθηκε ως μέρος του έργου «E-Playing in Social Entrepreneurship» για την προώθηση της μάθησης και της ευαισθητοποίησης σχετικά με την κοινωνική επιχειρηματικότητα. Οι παίκτες συμμετέχουν σε διάφορα σενάρια και δραστηριότητες για να βελτιώσουν την κατανόησή τους για την κοινωνική επιχειρηματικότητα, τη σχετική συζήτηση και να αναπτύξουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.

2. Πώς έχω πρόσβαση στο παιχνίδι;

Για να αποκτήσετε πρόσβαση στο παιχνίδι, απλώς επισκεφτείτε τη διεύθυνση URL πρόσβασης λήψης και ακολουθήστε τις οδηγίες για να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό ή συνδεθείτε εάν έχετε ήδη. Μόλις συνδεθείτε, μπορείτε να ξεκινήσετε να παίζετε το παιχνίδι αμέσως.

3. Τι είδους σενάρια περιλαμβάνονται στο παιχνίδι;

Το παιχνίδι περιλαμβάνει μια ποικιλία σεναρίων που σχετίζονται με την κοινωνική επιχειρηματικότητα, συμπεριλαμβανομένων προκλήσεων που αντιμετωπίζουν οι κοινωνικές επιχειρήσεις, ηθικών διλημάτων, συμμετοχής της κοινότητας και βιώσιμων επιχειρηματικών πρακτικών.

4. Υπάρχουν διαφορετικά επίπεδα ή στάδια στο παιχνίδι;

Όχι, το παιχνίδι δεν χρησιμοποιεί παραδοσιακά επίπεδα. Αντ' αυτού, είναι δομημένο γύρω από σενάρια με διάφορα εκπαιδευτικά υλικά που ακολουθούν μια εξέλιξη του περιεχομένου, χτίζοντας πάντα πάνω στις προηγούμενες πληροφορίες. Κάθε σενάριο παρουσιάζει νέες προκλήσεις και ευκαιρίες για μάθηση, επιτρέποντας στους παίκτες να προχωρήσουν μέσα από το παιχνίδι ενώ εμβαθύνουν την κατανόησή τους για την έννοια της κοινωνικής επιχειρηματικότητας.

5. Πώς υπολογίζονται οι βαθμολογίες στο παιχνίδι;

Οι βαθμολογίες βασίζονται σε διάφορους παράγοντες, συμπεριλαμβανομένης της ακρίβειας των απαντήσεών σας σε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, της αποτελεσματικότητας των στρατηγικών σας για την επίλυση προβλημάτων και της συνολικής σας απόδοσης σε κάθε σενάριο. Μπορείτε να ελέγξετε τις βαθμολογίες σας στον πίνακα βαθμολογίας για να παρακολουθήσετε την πρόοδό σας και να εντοπίσετε τους τομείς που επιδέχονται βελτίωση.

6. Μπορώ να παίξω το παιχνίδι σε κινητές συσκευές;

Ναι, το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο για να είναι φιλικό προς τις κινητές συσκευές, επιτρέποντάς σας να παίζετε σε smartphones και tablets, καθώς και σε desktop υπολογιστές.

7. Υπάρχει διαθέσιμη λειτουργία πολλαπλών παικτών;

Όχι, προς το παρόν το παιχνίδι δεν έχει λειτουργία πολλαπλών παικτών. Ωστόσο, ενθαρρύνουμε τους εκπαιδευτικούς να χρησιμοποιήσουν το παιχνίδι ως δραστηριότητα τάξης όπου οι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν σε συζητήσεις, να συνεργαστούν για την επίλυση προβλημάτων και να μοιραστούν τις εμπειρίες τους μεταξύ τους. Αυτή η συνεργατική προσέγγιση μπορεί να ενισχύσει τη μάθηση και να προωθήσει μια πιο βαθιά κατανόηση των έννοιών που παρουσιάζονται στο παιχνίδι.

8. Πόσο συχνά ενημερώνεται το παιχνίδι;

Το παιχνίδι αναπτύσσεται στο πλαίσιο ενός χρηματοδοτούμενου προγράμματος και οι ενημερώσεις σχετικά με νέα σενάρια, χαρακτηριστικά και βελτιώσεις βασισμένες στα σχόλια των χρηστών θα πραγματοποιούνται κατά τη διάρκεια της φάσης υλοποίησης του έργου. Αυτές οι ενημερώσεις θα παραμένουν διαθέσιμες δωρεάν για τα επόμενα 5 χρόνια. Εάν στο μέλλον διατεθούν νέοι πόροι για την ανάπτυξη της πλατφόρμας, μπορούν να προστεθούν περαιτέρω δραστηριότητες για τη βελτίωση της εμπειρίας παιχνιδιού. Στοχεύουμε στην παροχή συνεχούς υποστήριξης και βελτιώσεων προκειμένου να εξασφαλίσουμε ότι οι παίκτες συνεχίζουν να απολαμβάνουν και να επωφελούνται από το παιχνίδι.

9. Υπάρχει κοινότητα ή φόρουμ για να συζητήσουν οι παίκτες για το παιχνίδι;

Ναι, ενθαρρύνουμε τους παίκτες να ενταχθούν στην online κοινότητά μας ή στο φόρουμ για να μοιραστούν συμβουλές, στρατηγικές και σχόλια με άλλους παίκτες και την ομάδα των δημιουργών του.

10. Πώς μπορώ να αναφέρω σφάλματα ή να παρέχω ανατροφοδότηση σχετικά με το παιχνίδι;

Αν αντιμετωπίσετε οποιαδήποτε σφάλματα ή προβλήματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ή αν έχετε οποιεσδήποτε προτάσεις για βελτίωση, παρακαλούμε επικοινωνήστε με την ομάδα υποστήριξης μας στο [BV/Or Meriduania](#). Εκτιμούμε την ανατροφοδότησή σας και προσπαθούμε να κάνουμε το παιχνίδι όσο το δυνατόν πιο ευχάριστο και ελκυστικό για όλους τους παίκτες.

*****whether they accepted what was shared during the in-presence training at CEFAS (i.e. the proposal to insert links for words referring to theoretical concepts, a bit like a terminology dictionary or even a kind of introduction to the level that would summarise the theory that one needs to know in order to be able to answer the questions and, in both cases, also implement the possibility in the settings to activate or deactivate these functions).**

11. Γιατί κάποιες λέξεις έχουν επισήμανση;

Οι επισημασμένες λέξεις στο παιχνίδι είναι βασικοί όροι ή έννοιες που σχετίζονται με την κοινωνική επιχειρηματικότητα. Κάνοντας κλικ σε αυτές τις λέξεις, παρέχονται πρόσθετες πληροφορίες ή ορισμοί για να βοηθήσουν τους παίκτες να κατανοήσουν καλύτερα το πλαίσιο και τη σημασία αυτών των όρων εντός των σεναρίων.

12. Πώς μπορώ να δοκιμάσω τον εαυτό μου χωρίς βοήθεια από την περίληψη;

Για να δοκιμάσετε τον εαυτό σας χωρίς να βασιστείτε στην περίληψη, προσπαθήστε να αλληλεπιδράσετε ενεργά με τα σενάρια και τις ερωτήσεις που παρουσιάζονται στο παιχνίδι. Προκαλέστε τον εαυτό σας να εφαρμόσετε τις γνώσεις και τις δεξιότητες που έχετε αποκτήσει για να λαμβάνετε ενημερωμένες αποφάσεις και να λύνετε προβλήματα μέσα σε κάθε σενάριο. Με την πρακτική της κριτικής σκέψης και της επίλυσης προβλημάτων ανεξάρτητα, μπορείτε να ενισχύσετε την κατανόησή σας και την εμπιστοσύνη σας στο να αντιμετωπίζετε πραγματικές προκλήσεις.

8. Πολιτικές και Όροι Χρήσης

WP3: Συγκατάθεση GDPR για το σοβαρό παιχνίδι

Έντυπο συγκατάθεσης για την πρόσβαση στο σοβαρό παιχνίδι "E-Playing in Social Entrepreneurship"

Παρακαλούμε διαβάστε προσεκτικά τους παρακάτω όρους και προϋποθέσεις πριν από την πρόσβαση στο παιχνίδι που βασίζεται στο διαδίκτυο και αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου "E-Playing in Social Entrepreneurship", το οποίο χρηματοδοτήθηκε συμπεριλαμβανομένων των εταίρων υλοποίησης από το πρόγραμμα Erasmus+.

- Κοινωνική Συνεταιριστική Επιχείρηση Συλλογικής και Κοινωνικής Ωφέλειας "FOR ME"
- Magnetar Ltd
- Ce.F.A.S. – Centro di Formazione ed Alta Specializzazione
- Institute for learning and career development
- 8d games BV
- Meridaunia

Κάνοντας «τικ» στο πλαίσιο και αποκτώντας πρόσβαση στο παιχνίδι, συμφωνείτε με τους ακόλουθους όρους και προϋποθέσεις.

1. Αποδοχή των Όρων

Με την πρόσβαση στο παιχνίδι, συμφωνείτε ότι συμμορφώνεστε και υπόκειστε στους παρακάτω όρους και προϋποθέσεις, οι οποίοι μαζί με την Πολιτική Απορρήτου, διέπουν τη σχέση του Consortium του E-Playing in Social Entrepreneurship με εσάς σχετικά με αυτό το παιχνίδι. Εάν δεν συμφωνείτε με κάποιο μέρος από αυτούς τους όρους και προϋποθέσεις, παρακαλούμε μην προχωρήσετε στο παιχνίδι.

2. Απαίτηση Ηλικίας

Πρέπει να είστε τουλάχιστον 18 ετών για να έχετε πρόσβαση σε αυτό το παιχνίδι. Με την πρόσβαση στο παιχνίδι, δηλώνετε ότι είστε τουλάχιστον 18 ετών.

3. Περιγραφή του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι στο οποίο έχετε πρόσβαση δημιουργήθηκε στα πλαίσια του έργου "E-Playing in Social Entrepreneurship" και περιλαμβάνει τα ακόλουθα:

- Παιχνίδι μέσα από διαφορετικά σενάρια
- Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής
- Χρήση της λειτουργίας drag-and-drop
- Προβολή εικόνων από πραγματικές καταστάσεις για αναγνώριση
- Αξιολόγηση στρατηγικών αντιμετώπισης απαντώντας σε ερωτήσεις "πώς θα αντιμετωπίζατε αυτήν την κατάσταση;"
- Πίνακας βαθμολογίας για να παρακολουθήσετε την πρόοδό σας και να αυξήσετε τα επίπεδα γνώσης σας

4. Λογαριασμός Χρήστη

Μπορεί να σας ζητηθεί να δημιουργήσετε ένα λογαριασμό για να έχετε πρόσβαση σε κάποιες λειτουργίες του παιχνιδιού. Είστε υπεύθυνος για τη διατήρηση της εχεμύθειας του λογαριασμού και του κωδικού πρόσβασής σας και για τον περιορισμό της πρόσβασης στον υπολογιστή σας. Συμφωνείτε να αποδεχτείτε την ευθύνη για όλες τις δραστηριότητες που πραγματοποιούνται υπό τον λογαριασμό σας.

5. Ιδιωτικότητα

Η ιδιωτικότητά σας είναι σημαντική για εμάς. Η Πολιτική Απορρήτου μας εξηγεί πώς συλλέγουμε, χρησιμοποιούμε και προστατεύουμε τις προσωπικές σας πληροφορίες. Με την πρόσβαση στο παιχνίδι, συναινείτε στη συλλογή, χρήση και αποκάλυψη των πληροφοριών σας όπως περιγράφεται στην Πολιτική Απορρήτου μας.

6. Πνευματική Ιδιοκτησία

Όλο το περιεχόμενο που περιλαμβάνεται στο παιχνίδι, όπως κείμενα, γραφικά, λογότυπα, εικόνες, ηχητικά αποσπάσματα, βίντεο κλιπ, ψηφιακά λήψεις, συλλογή δεδομένων και λογισμικό, είναι ιδιοκτησία του **"E-Playing in Social Entrepreneurship Consortium"** ή των αδειοδότην του και προστατεύεται από τους νόμους περί πνευματικής ιδιοκτησίας.

7. Κώδικας Δεοντολογίας

Συμφωνείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι μόνο για νόμιμους σκοπούς και σύμφωνα με αυτούς τους όρους και προϋποθέσεις. Συμφωνείτε να μην:

- Χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι με τρόπο που παραβιάζει οποιονδήποτε ισχύοντα νόμο ή κανονισμό.
- Χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για να προκαλέσετε βλάβη, απειλή ή παρενόχληση σε άλλους.
- Παρεμβαίνετε ή διακόπτετε τη λειτουργία του παιχνιδιού.
- Προσπαθήσετε να αποκτήσετε μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση σε οποιοδήποτε μέρος του παιχνιδιού ή σε οποιοδήποτε άλλο σύστημα ή δίκτυο που συνδέεται με το παιχνίδι.

8. Περιορισμός Ευθύνης

Στο μέγιστο βαθμό που επιτρέπεται από τον νόμο, κανένα από τα μέλη του **"E-Playing in Social Entrepreneurship Consortium"** δεν ευθύνεται για έμμεσες, παρεμβατικές, ειδικές, παρακείμενες ή τιμωρητικές ζημιές, ή οποιαδήποτε απώλεια κερδών ή εσόδων, είτε προκύψουν άμεσα είτε έμμεσα, ή οποιαδήποτε απώλεια δεδομένων, χρήσης, καλής φήμης ή άλλες απώλειες αόριστης φύσης, που προκύπτουν από την πρόσβασή σας ή τη χρήση του παιχνιδιού.

9. Αλλαγές στους Όρους

Το **E-Playing in Social Entrepreneurship Consortium** διατηρεί το δικαίωμα να τροποποιήσει αυτούς τους όρους και προϋποθέσεις οποτεδήποτε χωρίς προηγούμενη ειδοποίηση. Συνεχίζοντας να έχετε πρόσβαση στο παιχνίδι μετά από τέτοιες τροποποιήσεις, συμφωνείτε ότι δεσμεύεστε από τους τροποποιημένους όρους και προϋποθέσεις.

10. Διέπουσα Νομοθεσία

Οι παρόντες όροι και προϋποθέσεις διέπονται από και ερμηνεύονται σύμφωνα με τους νόμους της **[Ελλάδας και Κύπρου]**, χωρίς να λαμβάνονται υπόψη οι αρχές σύγκρουσης των νόμων.

Κάνοντας «τικ» στο πλαίσιο και έχετε πρόσβαση στο παιχνίδι, αναγνωρίζετε ότι έχετε διαβάσει, κατανοήσει και συμφωνείτε να δεσμευτείτε από αυτούς τους όρους και προϋποθέσεις.