



E-Playing in Social Entrepreneurship





Table of Contents

Table of Contents	2
1. Introduction	3
2. Expected Results	6
3. Profile and Role of the Facilitator	9
4. Profile and Role of the Player	11
5. Installing the Game	14
6. Using the Game	15
7. Frequently Asked Questions	18
8. Policies and Terms of Use	21

1. Inleiding

Het E-SOCIAL project

Het Erasmus+ E-SOCIAL Project "E-Playing in Social Entrepreneurship" richt zich op het betrekken van jongeren in de wereld van **sociaal ondernemerschap**. Het project biedt jongeren de kans om kerncompetenties in sociaal ondernemerschap te verwerven en voorziet hen van de basiskennis die nodig is om het onderwerp te begrijpen. Het E-SOCIAL project streeft ernaar om pedagogische technieken in sociaal ondernemerschap te ontwikkelen door middel van **gamificatie**, gericht op jongeren. Het project creëert **innovatieve trainingsmaterialen** voor spelgebaseerd onderwijs in sociaal ondernemerschap en zal serieuze videogames leveren die jongeren helpen de basisprincipes van sociaal ondernemerschap te leren, door middel van spel en digitale interactie met hun leeftijdsgenoten. De games zullen een schaalbare moeilijkheidsgraad hebben en gratis beschikbaar zijn, als onderdeel van een digitaal platform dat tijdens het project zal worden ontwikkeld.

De verwachte resultaten van het project zijn de ontwikkeling van **ondernemersvaardigheden** bij jongeren, de creatie van innovatieve **digitale hulpmiddelen** voor onderwijs in sociaal ondernemerschap, en de **versterking** van jongeren om hun eigen onderneming te starten.

Definitie van sociaal ondernemerschap

Volgens de definitie van de Europese Commissie (2014) is het hoofddoel van een sociale onderneming niet het genereren van winst voor de eigenaars of aandeelhouders, maar het hebben van een **sociale impact**.¹ De winst is primair bestemd voor het realiseren van sociale doelstellingen, en de onderneming wordt op een **verantwoordelijke, transparante en innovatieve** manier beheerd door sociale ondernemers, waarbij met name werknemers, klanten en belanghebbenden worden betrokken in haar economische activiteiten. Het hoofddoel van sociale ondernemingen is om een **significante impact** te hebben op de samenleving, het milieu en lokale gemeenschappen. Sociale ondernemingen dragen bij aan een vorm van slimme groei door in te spelen op onvervulde behoeften via sociale innovatie. Voor veel sociale ondernemingen is het bijvoorbeeld vanzelfsprekend om hun werknemers aan te moedigen **voortdurend te leren** en hun vaardigheden te verbeteren. Ze dragen ook bij aan duurzame groei door rekening te houden met hun milieu-impact en een **langetermijnvisie** te hanteren. Sociale ondernemingen ontwikkelen bijvoorbeeld vaak efficiënte praktijken om emissies en afval te verminderen, of het gebruik van natuurlijke hulpbronnen te optimaliseren. Bovendien, door de nadruk te leggen op het menselijke aspect en sociale cohesie, staan sociale ondernemingen centraal in **inclusieve groei**: ze creëren duurzame werkgelegenheid voor vrouwen, jongeren en ouderen. Met andere woorden, hun bestaansreden is om sociale en economische transformaties teweeg te brengen die de doelstellingen van de Europa 2020-strategie dienen. (Europese Commissie, 2014)



Sociaal ondernemerschap biedt jongeren een **alternatief** om leiderschapsvaardigheden te ontwikkelen en hun eigen middelen te investeren. Het hoofddoel van het E-SOCIAL Project is om jongeren op te leiden in sociaal ondernemerschap en hen de vaardigheden bij te brengen die nodig zijn om het te gebruiken voor zowel positieve sociale impact als financiële winst. Dit zal worden bereikt door een reeks trainingssessies waarin **gamificatietechnieken** zijn ingebed.

Gamificatie is bewezen effectief te zijn in het **verbeteren van de leerervaring**, doordat het plezier opwekkende chemicaliën in de hersenen vrijmaakt, wat resulteert in een leuke en boeiende educatieve ervaring. Recente studies over de toepassing van gamificatie in e-learning hebben de effectiviteit ervan benadrukt als een **krachtig hulpmiddel** voor het creëren van boeiende educatieve ervaringen.

Omvang en doel van de Serious Game

De Serious Game vertegenwoordigt de belangrijkste uitkomst van het E-SOCIAL project, aangezien het een cruciaal hulpmiddel is voor het bereiken van de beoogde resultaten. Dit interactieve hulpmiddel is ontworpen met een aantal doelstellingen voor ogen:

De Serious Game is gericht op het **uitrusten van opvoeders en leerlingen** met de vaardigheden die nodig zijn voor de uitdagingen van de hedendaagse wereld, door hen innovatieve en stimulerende leermiddelen te bieden.

Door middel van zinnige toegang tot technologische middelen voor onderwijs en leren, streeft de Serious Game ernaar ervoor te zorgen dat alle opvoeders **gelijke kansen hebben om technologie te gebruiken** als een effectief pedagogisch hulpmiddel.

De Serious Game is ontworpen om de vaardigheden te ontwikkelen die nodig zijn voor een steeds veranderende werkende toekomst, en draagt zo bij aan de lokale economische ontwikkeling door de vorming van een technologisch competente beroepsbevolking en leiders.

Door het gebruik van de Serious Game willen we **enthousiasme opwekken** en een positievere leeromgeving creëren voor leerlingen, waarbij actieve deelname wordt aangemoedigd en effectiever leren wordt bevorderd.

Belangrijke kenmerken van de Serious Game zijn:

Hoge betrokkenheid en immersie, **spelers worden voortdurend gemotiveerd** om door te spelen door middel van beloningssystemen, voortgang in het plot en positieve feedback. De meeslepende setting van het spel draagt bij aan een **complete en meeslepende leerervaring**.

Een veilige ruimte om te experimenteren: In de echte wereld kunnen acties negatieve gevolgen hebben, maar games creëren een **veilige virtuele omgeving** waarin spelers vrij kunnen experimenteren zonder zich zorgen te maken over schade.



Een veilige ruimte om te experimenteren: In de echte wereld kunnen acties negatieve gevolgen hebben, maar games creëren een **veilige virtuele omgeving** waarin spelers vrij kunnen experimenteren zonder zich zorgen te maken over schade.

Positieve emoties bevorderen het leren: Uit studies is gebleken dat het gebruik van games voor leren leidt tot een **positievere leerervaring** dan traditionele methoden, dankzij de positieve emoties die tijdens het spelen worden gegenereerd.

In de volgende hoofdstukken van deze gids vindt u **instructies** voor zowel trainers als leerlingen over hoe u het platform en de serious games effectief kunt gebruiken. In de gids zullen we de verwachte resultaten van het project verkennen, het profiel en de rol van de facilitator en de speler, technische vereisten, productspecificaties en gebruiksinstructies, samen met veelgestelde vragen en beleidsregels en gebruiksvoorwaarden.

Lees verder om te ontdekken hoe u het volledige potentieel van het Serious Game binnen het E-SOCIAL project en in uw toekomstige investeringen kunt benutten.

Veel leesplezier!

2. Verwachte resultaten



In de volgende hoofdstukken van deze gids vindt u **instructies** voor zowel trainers als leerlingen over hoe u het platform en de serious games effectief kunt gebruiken. In de gids zullen we de verwachte resultaten van het project verkennen, het profiel en de rol van de facilitator en de speler, technische vereisten, productspecificaties en gebruiksinstructies, samen met veelgestelde vragen, beleidsregels en gebruiksvoorwaarden.

De innovatieve benadering van het project integreert de ontwikkeling en het gebruik van serious games als een belangrijk hulpmiddel voor onderwijs in sociaal ondernemerschap, waarmee zowel maatschappelijke uitdagingen worden aangepakt als jongeren worden aangemoedigd om leiderschapsvaardigheden te ontwikkelen en hun middelen te gebruiken voor positieve sociale impact.

Het E-SOCIAL project streeft ernaar een significante impact te maken op lokaal, nationaal en Europees niveau door het gebruik van serious games om sociaal ondernemerschap te onderwijzen. Het project verwacht jongeren actief te betrekken, essentiële vaardigheden te ontwikkelen, gemeenschapsprojecten te bevorderen, invloed uit te oefenen op beleidsvorming en grensoverschrijdende samenwerking te stimuleren. Door deze gegamificeerde leerbenadering draagt het project bij aan het bredere doel om jonge individuen te versterken om als veranderaars voor het algemeen belang op te treden, in lijn met de doelstellingen van de Europa 2020-strategie.

De verwachte resultaten op alle niveaus zijn hieronder te zien:

Lokaal niveau

Verhoogde betrokkenheid: Jongeren in lokale gemeenschappen worden actief betrokken bij sociaal ondernemerschap en tonen een verhoogde interesse in het aanpakken van lokale sociale vraagstukken door middel van innovatieve oplossingen.

Vaardigheidsontwikkeling: Lokale jongeren verwerven praktische vaardigheden in probleemoplossing, creatief denken en effectieve communicatie, toegepast op sociaal ondernemerschap.

Impact projecten in de gemeenschap: Geïnspireerd door het opstarten van kleinschalige sociaal ondernemerschap projecten die specifieke lokale uitdagingen aanpakken, waarmee de directe impact van gegamificeerd leren wordt getoond.

Nationaal niveau

Wijdverspreide adoptie van gegamificeerd leren: Adoptie van de serious games van het E-SOCIAL project als een erkend hulpmiddel voor het onderwijzen van sociaal ondernemerschap in onderwijsinstellingen door het hele land.

Netwerk en samenwerking: Vorming van een nationaal netwerk van opvoeders, leerlingen en sociale ondernemers gericht op gegamificeerd leren en sociaal ondernemerschap.

Europees niveau

Grensoverschrijdende samenwerking: Verbeterde samenwerking tussen Europese landen voor het delen van best practices en middelen voor het onderwijzen van sociaal ondernemerschap door middel van serious games.



Europa-brede impactprojecten: Lancering van grensoverschrijdende sociaal ondernemerschap projecten door jongeren, gefaciliteerd door de netwerken en kennis die zijn verkregen via het E-SOCIAL project.

Bijdrage aan EU-doelen: Bijdrage aan de doelstellingen van de Europa 2020-strategie voor slimme, duurzame en inclusieve groei door sociaal ondernemerschap onder jongeren te bevorderen.

De serious games van het E-SOCIAL project op verschillende niveaus zijn ontworpen om deelnemers niet alleen kennis te laten maken met het concept van sociaal ondernemerschap, maar ook om hen diepgaand onder te dompelen in de praktische en theoretische aspecten van het creëren en beheren van ondernemingen die maatschappelijke uitdagingen willen aanpakken.

De te verwerven kennis kan als volgt worden samengevat:

Fundamenteel begrip van sociaal ondernemerschap:

Deelnemers krijgen een uitgebreid inzicht in wat sociaal ondernemerschap inhoudt, inclusief het belang ervan bij het aanpakken van maatschappelijke problemen. Ze leren over de ethos van sociale ondernemingen, die prioriteit geven aan sociale impact boven winst, en hoe deze ondernemingen financiële duurzaamheid in evenwicht houden met hun missie om positieve verandering te creëren.

Identificatie en analyse van sociale problemen:

Leerlingen worden uitgerust met de vaardigheden om sociale problemen binnen hun gemeenschappen, landen en wereldwijd te identificeren, analyseren en begrijpen. Dit omvat het verkrijgen van inzichten in hoe sociale, economische en milieufactoren samenkomen om uitdagingen te creëren die kunnen worden aangepakt door middel van innovatieve ondernemende oplossingen.

Ontwikkeling van sociale bedrijfsmodellen:

Een belangrijk aspect van de verworven kennis is het vermogen om levensvatbare bedrijfsmodellen te conceptualiseren en te ontwikkelen die sociaal georiënteerd zijn. Dit omvat het begrijpen van verschillende inkomstenmodellen, financieringsmechanismen en hoe een sociale onderneming duurzaam kan worden gehouden zonder afbreuk te doen aan haar sociale missie.

Innovatie en creatief probleemoplossen:

De serious games zullen creativiteit en innovatie stimuleren, waardoor leerlingen worden aangemoedigd om buiten de gebaande paden te denken bij het ontwikkelen van oplossingen voor sociale problemen. Ze zullen verkennen hoe technologie, digitale platforms en onconventionele benaderingen kunnen worden ingezet voor sociaal welzijn.

Ethisch leiderschap en sociale verantwoordelijkheid:

Deelnemers leren over ethisch leiderschap in de context van het runnen van een sociale onderneming. Dit omvat het nemen van beslissingen die een toewijding aan sociale



verantwoordelijkheid, ethische bedrijfspraktijken, transparantie en verantwoording weerspiegelen.

Projectmanagement en uitvoering:

De praktische toepassing van projectmanagement vaardigheden zal een cruciaal kennisgebied zijn. Leerlingen leren hoe ze sociale projecten kunnen plannen, uitvoeren en beheren, inclusief het stellen van doelen, budgettering, teambeheer en het evalueren van impact.

Netwerken en samenwerking:

Er wordt een begrip ontwikkeld van het belang van netwerken en samenwerking binnen het ecosysteem van sociaal ondernemerschap. Leerlingen verwerven vaardigheden in het opbouwen van partnerschappen, het betrekken van belanghebbenden en het sectoroverschrijdend samenwerken om de impact van hun ondernemingen te vergroten.

Digitale geletterdheid en technologisch gebruik:

Gezien het digitale karakter van de serious games zullen deelnemers hun digitale geletterdheid verbeteren en leren hoe ze effectief gebruik kunnen maken van online tools, platforms en technologieën om sociaal ondernemerschap projecten te onderzoeken, plannen en uitvoeren.

Zelfeffectiviteit en empowerment:

De gegamificeerde leerervaring heeft tot doel het zelfvertrouwen van leerlingen te vergroten in hun vermogen om een verschil te maken. Dit omvat het bevorderen van een gevoel van zelfeffectiviteit en hen in staat stellen initiatief te nemen, projecten te leiden en actieve veranderaars in hun gemeenschappen te worden.

Aanpassingsvermogen en veerkracht:

Door deelname aan de serious games ervaren leerlingen het starten en runnen van een sociale onderneming, inclusief het omgaan met tegenslagen en mislukkingen. Dit leert hen veerkracht en aanpassingsvermogen, essentiële kwaliteiten voor ondernemers die navigeren door het complexe landschap van sociaal ondernemerschap.

Deelnemers en leerlingen zullen goed uitgerust zijn om initiatieven te nemen, te leiden en bij te dragen aan sociale ondernemingen en projecten die een significante positieve impact op de samenleving willen maken. Dit uitgebreide begrip van sociaal ondernemerschap, gecombineerd met praktische vaardigheden en een mindset gericht op innovatie en ethisch leiderschap, stelt hen in staat effectieve veranderaars te worden in hun lokale gemeenschappen en daarbuiten.

3. Profiel en rol van de facilitator

The E-Social Game is een serieuze videogame gericht op sociaal ondernemerschap. De game omvat verschillende modules, die elk zijn ontworpen om specifieke aspecten van sociaal ondernemerschap te onderwijzen. Deze modules zijn gestructureerd rondom boeiende verhalen en personages, zoals Athena, Myrsini, Martina en Alex, die op reis gaan om hun sociale ondernemingen te verkennen en te ontwikkelen, wat zorgt voor een narratieve leerervaring.

Gezien deze context, moet het profiel van de facilitator voor dit project verder worden

gespecificeerd als volgt:

Hard Skills:

Storytelling en Narratief Ontwerp: Vermogen om storytelling te gebruiken om complexe concepten in sociaal ondernemerschap te onderwijzen, waardoor het leerproces boeiend en gedenkwaardig wordt.

Expertise in Game-Based Learning: Inzicht in hoe videogames en gamificatie als educatieve hulpmiddelen kunnen worden gebruikt, inclusief scenario schrijven en het ontwikkelen van interactieve leerervaringen.

Ontwikkeling van Ondernemingsstrategieën: Vaardigheden om leerlingen te begeleiden bij het ontwikkelen en verfijnen van bedrijfsstrategieën met behulp van kritisch denken.

Technische Vaardigheid in Digitale Leerplatforms: Competentie in het beheren en navigeren van digitale leerplatforms die serieuze videogames en andere interactieve educatieve hulpmiddelen hosten.

Analytische Vaardigheden: Vermogen om de concepten van SWOT-analyse en andere strategische planningshulpmiddelen te analyseren en toe te passen binnen de context van onderwijs in sociaal ondernemerschap.

Kritisch Denken en Probleemoplossing: Vermogen om methodologieën voor kritisch denken te onderwijzen en toe te passen om problemen te analyseren, verschillende oplossingen te evalueren en weloverwogen beslissingen te nemen, vooral in ondernemerscontexten.

Feedback- en Reflectiemechanismen: Competentie in het ontwerpen van mechanismen binnen de game waarmee leerlingen feedback kunnen ontvangen over hun beslissingen en kunnen reflecteren op hun probleemoplossingsproces.

Soft Skills:

Empathie en Culturele Gevoeligheid: Vaardigheden in het creëren van content die inclusief, divers en gevoelig is voor verschillende achtergronden, in lijn met de nadruk van de game op acceptatie van diversiteit.

Creatief Probleemoplossen: Vermogen om creatief te denken bij het toepassen van gamificatiestrategieën om educatieve uitdagingen op te lossen en de leerbetrokkenheid te vergroten.

Aanmoedigen van Nieuwsgierigheid en Onderzoek: Het bevorderen van een omgeving waarin leerlingen



worden aangemoedigd om vragen te stellen, verschillende perspectieven te verkennen en dieper in problemen te duiken.

Faciliteren van Reflectief Leren: Vermogen om leerlingen te begeleiden bij het reflecteren op hun ervaringen, het begrijpen van de impact van hun beslissingen en het leren van fouten.

Adaptieve Communicatie: Bedreven in het communiceren van complexe concepten op een toegankelijke manier en het aanpassen van uitleg op basis van het begrip van de leerling.

Leerlingen Empoweren: Inspireren van vertrouwen in leerlingen om hun oordeel te vertrouwen, berekende risico's te nemen en het leerproces inherent aan het aanpakken van uitdagingen te omarmen. Jonge leerlingen inspireren om sociaal ondernemerschap te verkennen en na te streven door middel van boeiende gamenarratieven en toepassingen in de echte wereld.

Faciliteren van Samenwerkend Leren: Bevorderen van een samenwerkende leeromgeving waar leerlingen inzichten, strategieën en oplossingen met hun leeftijdsgenoten kunnen delen, in lijn met het coöperatieve karakter van het narratief van de game.

4. Profiel en rol van de Speler

Kenmerken van de speler

Spelers van serious games die gericht zijn op sociaal ondernemerschap kunnen een diverse groep individuen omvatten, variërend in leeftijd, achtergrond en beroep. Specifiek voor deze serious games is een sterk gevoel van empathie en sociale verantwoordelijkheid, waarbij ze het belang erkennen van jongeren die maatschappelijke uitdagingen aangaan en een positieve impact hebben in hun gemeenschappen.

Daarnaast kunnen jongeren die creativiteit en een ondernemende geest tonen, actief profiteren van de mogelijkheden die de serious games bieden om innovatieve oplossingen te ontwikkelen en te implementeren om sociale problemen aan te pakken. Jonge leerlingen die geïnteresseerd zijn in sociaal ondernemerschap kunnen ook effectieve communicators zijn, in staat om hun ideeën overtuigend uit te drukken en te bouwen rond gedeelde doelen en waarden.

Verder kunnen serious games in sociaal ondernemerschap dienen als waardevolle hulpmiddelen voor interdisciplinaire samenwerking en sectoroverschrijdende betrokkenheid. Door samenwerking en kennisuitwisseling tussen spelers uit verschillende achtergronden te bevorderen, creëren deze games mogelijkheden voor interdisciplinair leren en collectief probleemoplossen, wat de samenwerkende aard van sociaal ondernemerschap in de echte wereld weerspiegelt.

Is er een leeftijdsgrens?

De primaire doelgroep voor serious games gericht op sociaal ondernemerschap zijn jongere individuen van eind tienerjaren tot jongvolwassenheid.

Hoewel de doelgroep een diverse groep individuen kan omvatten, waaronder professionals en personen met verschillende achtergronden, omvat deze leeftijdsgroep doorgaans individuen die actief op zoek zijn naar mogelijkheden om een positieve impact in hun gemeenschappen te maken, openstaan voor interdisciplinaire samenwerking en in staat zijn hun ideeën overtuigend te uiten.

Waarom zouden jongeren de games moeten spelen?

De kruising van gamen en sociale impact biedt een spannende kans. Met een focus op innovatie, duurzaamheid, gemeenschapsbetrokkenheid en ethisch leiderschap, kan het gebruik van synchroon handelen door middel van gamificatie de weg wijzen naar transformerende oplossingen voor dringende maatschappelijke uitdagingen.

De “E-Social” serious games ondersteunen leerlingen in de volgende categorieën:

Sociale impact: Ondersteuning van leerlingen bij het creëren van tastbare en duurzame oplossingen voor dringende sociale kwesties, waarbij ondernemerschap wordt gezien als een positieve verandering.



Innovatie in sociale oplossingen: Door innovatieve benaderingen en technologieën te verkennen die maatschappelijke uitdagingen aanpakken, en ondernemend denken toe te passen om schaalbare en impactvolle oplossingen te creëren.

Duurzame bedrijfsmodellen: Ontwikkelen en implementeren van bedrijfsmodellen die prioriteit geven aan sociale en ecologische duurzaamheid, en het potentieel erkennen om zinvolle en blijvende veranderingen in ondernemerschap te stimuleren.

Gemeenschapsbetrokkenheid en empowerment: Betrokken raken bij gemeenschappen die worden getroffen door sociale kwesties, jongeren in staat stellen actieve deelnemers te zijn in het ontwerp en de implementatie van oplossingen, en ondernemerschap inzetten als hulpmiddel voor gemeenschapsontwikkeling.

Hoe zullen leerlingen profiteren van de serious games?

Leerlingen kunnen op verschillende manieren profiteren van serious games die gericht zijn op sociaal ondernemerschap. Ten eerste bieden deze games een dynamische en interactieve leeromgeving die leerlingen betreft bij praktische ervaringen, waardoor ze theoretische kennis kunnen toepassen op situaties uit de echte wereld. Door het spelen van de games kunnen leerlingen experimenteren met verschillende strategieën, hun ideeën testen en leren van successen en mislukkingen in een veilige en ondersteunende omgeving. Deze ervaringsgerichte leerbenadering bevordert een dieper begrip en behoud van concepten, waardoor leerlingen worden uitgerust met praktische vaardigheden en inzichten die direct toepasbaar zijn op hun toekomstige ondernemingen in sociaal ondernemerschap.

Ten tweede bieden serious games in deze sector mogelijkheden voor gepersonaliseerd leren en vaardigheidsontwikkeling. Leerlingen kunnen in hun eigen tempo vooruitgang boeken, directe feedback ontvangen op hun prestaties en toegang krijgen tot bronnen en ondersteuning die zijn afgestemd op hun individuele behoeften en leerstijlen. Of ze nu de basisprincipes van sociaal ondernemerschap verkennen, specifieke vaardigheden verbeteren, zoals probleemoplossing, communicatie of ethisch leiderschap, leerlingen kunnen hun leertraject aanpassen aan hun interesses en ambities. Deze flexibiliteit en autonomie stellen leerlingen in staat de regie over hun leerproces te nemen en gebieden na te streven die aansluiten bij hun persoonlijke en professionele doelen.

Bovendien faciliteren de serious games netwerken en gemeenschapsvorming onder leerlingen, wat samenwerking, mentorship en peer support bevordert. Door deel te nemen aan multiplayer-gameplay, teamgerichte uitdagingen of online gemeenschappen, kunnen leerlingen in contact komen met gelijkgestemde individuen, ervaringen en inzichten delen en waardevolle relaties opbouwen met leeftijdsgenoten, mentoren en professionals uit de industrie. Deze netwerken bieden een ondersteunend ecosysteem voor leerlingen om ideeën uit te wisselen en samen te werken aan projecten, waardoor hun leerervaring wordt verrijkt en hun professionele netwerken worden uitgebreid.



Waarom zijn serious games de meest geschikte leeromgeving voor jongeren?

Serious games bieden een boeiende leeromgeving die ideaal is voor jongeren die sociaal ondernemerschap verkennen. Met hun vermogen om entertainment te combineren met educatie, trekken deze games de aandacht van jonge leerlingen, waardoor leren leuk en betekenisvol wordt. Door scenario's en uitdagingen uit de echte wereld te simuleren, stellen serious games leerlingen in staat om theoretische concepten toe te passen in praktische contexten, wat praktisch, ervaringsgericht leren bevordert. Deze interactieve benadering voorziet leerlingen van essentiële vaardigheden zoals kritisch denken, probleemoplossing en samenwerking in een veilige en ondersteunende omgeving.

Bovendien bieden serious games gepersonaliseerde leerervaringen, waardoor leerlingen in hun eigen tempo kunnen voortgaan en hun educatieve reis kunnen afstemmen op hun interesses en ambities. Door multiplayer-functies en online gemeenschappen verbeteren deze games netwerken en samenwerking tussen peers, en creëren ze een ecosysteem waar jongeren in contact kunnen komen met andere individuen, inzichten kunnen delen en waardevolle relaties kunnen opbouwen.

5. Het spel installeren

Het spel is beschikbaar voor download op Android- en iOS-smartphones. Het spel is gratis te gebruiken en bevat geen in-app aankopen.

Het spel is hier te

vinden: (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Games8D.esocial>,

<https://apps.apple.com/nl/app/e-social/id6578450183>)

Het spel is ook te downloaden middels deze QR codes:

E-Social Apple App Store



E-Social Google Play Store



Het spel is ontworpen om speelbaar te zijn op de meeste mobiele apparaten. Alle gegevens die in het spel worden opgeslagen, worden uitsluitend gebruikt voor doeleinden binnen het spel, voornamelijk om de voortgang van de speler bij te houden. **Er wordt geen data van, of over de speler gedeeld met de ontwikkelaar of enige andere derde partij.**

Als u van plan bent het spel in een schoolomgeving te gebruiken, raden we aan uw studenten te vragen de applicatie te downloaden voordat uw les begint. Ze moeten ruimte vrijmaken op hun telefoon en toegang hebben tot internet om het spel te kunnen downloaden.

Het spel is geoptimaliseerd om de hoeveelheid opslagruimte en data die nodig is voor het downloaden te minimaliseren. Als een van uw studenten het spel niet kan installeren vanwege opslag- of compatibiliteitsproblemen, raden we aan om hen te koppelen aan een andere student.

Studenten en docenten hoeven **geen account** aan te maken of zich op enige manier aan te melden om te

6. Het spel gebruiken

Doel van het spel

In het spel spelen de spelers door verschillende fictieve scenario's die te maken hebben met sociaal ondernemerschap. Ze spelen door deze scenario's door vragen te beantwoorden en onderweg 'Blockies' te verzamelen. De speler heeft het spel voltooid wanneer hij of zij alle Blockies heeft verzameld.

Hoofdmenu

Na het starten van de applicatie komt de gebruiker in het hoofdmenu terecht.

Er zijn drie opties in het hoofdmenu:

Spelen / Doorgaan: Door op deze knop te klikken, gaat de speler naar het scenario-selectiemenu.

Taal: Door op deze knop te klikken, gaat de speler naar het taalkeuzemenu.

Informatie: Door op deze knop te klikken, krijgt de speler meer informatie over het E-Social project en de serious game.

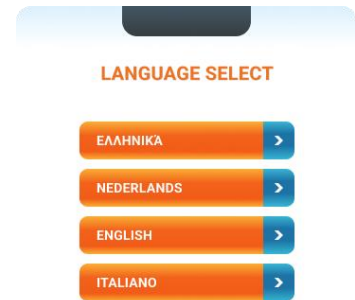
De gebruiker ziet ook een raster van vierkanten, die allemaal leeg zijn bij het eerste starten van het spel. Deze vierkanten vertegenwoordigen de bouwstenen van sociaal ondernemerschap. Door het spel te spelen en hun kennis te bewijzen, werken de spelers aan het voltooien van hun raster van bouwstenen.



Taalkeuzemenu

Het taalkeuzemenu stelt de spelers in staat om de taal van het spel te veranderen. Bij de lancering zal het spel de volgende talen ondersteunen:

- Engels
- Nederlands
- Grieks
- Italiaans

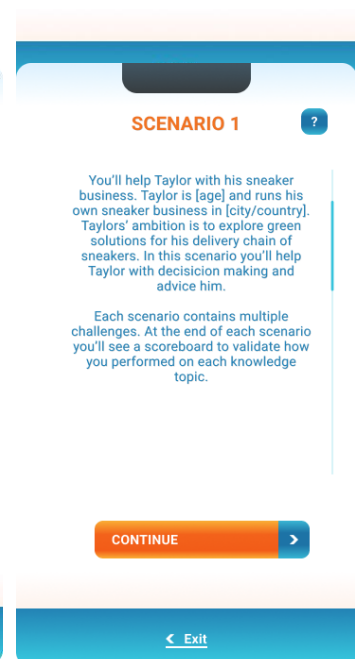
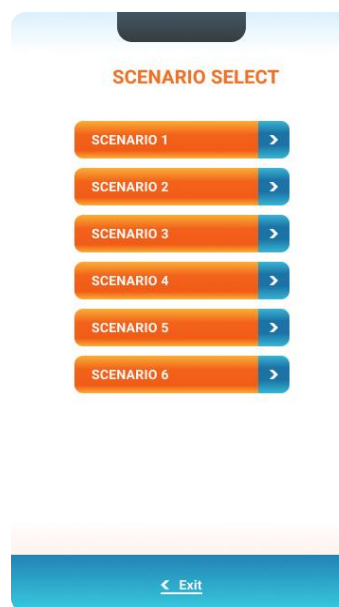


Scenario-selectiemenu

Het scenario-selectiemenu stelt spelers in staat om te kiezen welk scenario ze gaan spelen.

Na te klikken op een van de scenario's krijgen ze een korte introductie over het verhaal dat ze gaan doorlopen. Vervolgens kunnen ze teruggaan door op "exit" te klikken, of het scenario starten door op "doorgaan" te klikken.

Spelers die voor de eerste keer spelen, krijgen een korte tutorial te zien wanneer ze een scenario voor de eerste keer starten. De tutorial legt de volgende uitdagingen-schermen uit.



Uitdagingsscherm

Het uitdagingsscherm stelt spelers in staat om door de scenario's te spelen.

Bovenaan het scherm staat een korte tekst die een dilemma of vraag uitlegt. In het midden van het scherm ziet de speler een kaart, die ze in meerdere richtingen kunnen vegen.

Door de kaart naar links, rechts, boven en beneden te vegen, kan de speler verschillende opties zien om de vraag of het dilemma te beantwoorden.

De speler kiest een optie door de kaart in die richting te vegen en vervolgens onderaan het scherm op bevestigen te klikken.

De speler krijgt onmiddellijk feedback op zijn of haar antwoord, met inzicht in de voor- en nadelen van de verschillende opties. Vervolgens gaat de speler door met het scenario door op doorgaan te klikken. Als het verhaal is afgelopen, leidt dit naar een evaluatiescherm, waar de speler ziet hoeveel antwoorden ze correct hebben.



Tips voor docenten en coaches

1. Benadruk aan je studenten dat het niet de verwachting is dat ze een perfecte score halen bij hun eerste keer spelen. Vraag hen in plaats daarvan waar ze moeite mee hadden en stimuleer hen om dit onderwerp verder te verkennen in de ontwikkelde cursus of via ander materiaal. Daarna kunnen ze terugkomen en kijken of ze een nieuwe high score kunnen behalen!
2. Elk scenario heeft een specifiek onderwerp dat gerelateerd is aan de onderwerpen die in het ontwikkelde trainingsmateriaal te vinden zijn. Speel elk scenario zelf door om te begrijpen welk scenario past bij het onderwerp dat je tijdens je les of sessie gaat bespreken. Speel dat scenario vervolgens met je studenten als een leuke en interactieve manier om de les te beginnen!
3. Hoewel het spel een score toekent aan elk antwoord, ben je het misschien niet eens met wat als 'correct' wordt beschouwd. Bedenk dat het spel een startpunt is voor leren, geen definitief leerboek. Moedig je studenten aan om kritisch naar het spel te kijken en daag ze uit om te debatteren over de juiste keuzes.

7. Frequently Asked Questions

Wat is het doel van het spel?

Het spel is ontwikkeld als onderdeel van het "E-Playing in Social Entrepreneurship"-project om leren en bewustwording over sociaal ondernemerschap te bevorderen. Spelers nemen deel aan verschillende scenario's en activiteiten om hun begrip van sociaal ondernemerschap te vergroten, aanverwante debatten te voeren en probleemoplossende vaardigheden te ontwikkelen.

Hoe krijg ik toegang tot het spel?

Om toegang te krijgen tot het spel, ga je naar <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Games8D.esocial>, <https://apps.apple.com/nl/app/e-social/id6578450183> en volg je de instructies om een account aan te maken of in te loggen als je er al een hebt. Zodra je bent ingelogd, kun je direct beginnen met spelen.

Welke soorten scenario's zijn er in het spel?



Het spel bevat verschillende scenario's die te maken hebben met sociaal ondernemerschap, waaronder uitdagingen waar sociale ondernemingen mee te maken hebben, ethische dilemma's, gemeenschapsbetrokkenheid en duurzame bedrijfspraktijken.

Zijn er verschillende niveaus of stadia in het spel?

Nee, het spel maakt geen gebruik van traditionele niveaus. In plaats daarvan is het gestructureerd rond scenario's met verschillende leermaterialen die voortbouwen op eerder verworven kennis. Elk scenario biedt nieuwe uitdagingen en leermogelijkheden, waardoor spelers door het spel kunnen gaan terwijl ze hun begrip van sociaal ondernemerschap verdiepen.

Hoe worden de scores berekend in het spel?

Scores zijn gebaseerd op verschillende factoren, waaronder de nauwkeurigheid van je antwoorden op meerkeuzevragen, de effectiviteit van je probleemoplossingsstrategieën en je algehele prestatie in elk scenario. Je kunt je scores op het scorebord bekijken om je voortgang te volgen en gebieden voor verbetering te identificeren.

Kan ik het spel spelen op mobiele apparaten?

Ja, het spel is ontworpen om mobielvriendelijk te zijn, zodat je het kunt spelen op smartphones en tablets, evenals op desktopcomputers.

Is er een multiplayermodus beschikbaar?

Nee, momenteel heeft het spel geen multiplayermodus. We moedigen docenten echter aan om het spel te gebruiken als een klassenactiviteit waarbij studenten in discussie kunnen gaan, kunnen samenwerken aan oplossingen en hun ervaringen met elkaar kunnen delen. Deze samenwerkingsbenadering kan het leren versterken en een dieper begrip bevorderen van de concepten die in het spel worden gepresenteerd.

Hoe vaak wordt het spel bijgewerkt?

Het spel wordt ontwikkeld binnen een gefinancierd programma, en updates over nieuwe scenario's, functies en verbeteringen op basis van gebruikersfeedback zullen worden uitgevoerd tijdens de implementatiefase van het project. Deze updates blijven de komende 5 jaar gratis beschikbaar. Als er in de toekomst extra fondsen worden toegewezen voor de ontwikkeling van het platform, kunnen er verdere activiteiten worden toegevoegd om de spelervaring te verbeteren. We streven ernaar om voortdurende ondersteuning en verbeteringen te bieden om ervoor te zorgen dat spelers blijven genieten van en profiteren van het spel.

Is er een community of forum voor spelers om het spel te bespreken?



Ja, we moedigen spelers aan om lid te worden van onze online community of forum om tips, strategieën en feedback te delen met mede-spelers en het ontwikkelingsteam.

Hoe kan ik bugs rapporteren of feedback geven over het spel?

Als je bugs of problemen tegenkomt tijdens het spelen van het spel, of als je suggesties hebt voor verbetering, neem dan contact op met ons ondersteuningsteam. We waarderen je feedback en streven ernaar om het spel zo aangenaam en boeiend mogelijk te maken voor alle spelers.

Wat zijn die gemarkeerde woorden?

De gemarkeerde woorden in het spel zijn sleuteltermen of concepten die relevant zijn voor sociaal ondernemerschap. Door op deze woorden te klikken, krijg je aanvullende informatie of definities die spelers helpen om de context en betekenis van deze termen binnen de scenario's beter te begrijpen.

Hoe kan ik mezelf testen zonder hulp van de samenvatting?

Om jezelf te testen zonder te vertrouwen op de samenvatting, probeer je actief deel te nemen aan de scenario's en vragen die in het spel worden gepresenteerd. Daag jezelf uit om de kennis en vaardigheden die je hebt opgedaan toe te passen om weloverwogen beslissingen te nemen en problemen binnen elk scenario op te lossen. Door zelfstandig kritisch te denken en problemen op te lossen, kun je je begrip en zelfvertrouwen versterken bij het aanpakken van uitdagingen in de echte wereld.

8. Gebruiksvoorwaarden

Lees de volgende voorwaarden zorgvuldig door voordat u toegang krijgt tot het internet gebaseerde spel dat is ontwikkeld binnen het "E-Playing in Social Entrepreneurship" project, dat mede is gefinancierd door het Erasmus+ programma via de volgende uitvoerende partners:

- Koinoniki Synetairistiki Epicheirisi Syllogikis kai Koinonikis Ofeleias "FOR ME" ● Magnetar Ltd
- Ce.F.A.S. – Centro di Formazione ed Alta Specializzazione
- Institute for learning and career development
- 8D Games BV
- Meridaunia
- PAL Network

Aanvaarding van de voorwaarden

Door toegang te krijgen tot het spel, gaat u akkoord met en bent u gebonden aan de voorwaarden die in de app zijn beschreven

Privacy



Uw privacy is belangrijk voor ons. In ons Privacybeleid wordt uitgelegd hoe we uw persoonlijke informatie verzamelen, gebruiken en beschermen. Door toegang te krijgen tot het spel, stemt u in met de verzameling, het gebruik en de openbaarmaking van uw informatie zoals beschreven in ons Privacybeleid.

Intellectueel eigendom

Alle inhoud in het spel, zoals tekst, grafische afbeeldingen, logo's, afbeeldingen, audioclips, videoclips, digitale downloads, gegevenscompilaties en software, is eigendom van het "E-Playing in Social Entrepreneurship Consortium" of zijn licentiegevers en wordt beschermd door auteursrechtwetten.

Gedragscode

U stemt ermee in het spel alleen te gebruiken voor legale doeleinden en in overeenstemming met deze voorwaarden. U stemt ermee in om het volgende niet te doen:

- Het spel gebruiken op een manier die in strijd is met toepasselijke wetten of regelgeving.
- Het spel gebruiken om anderen te schaden, te bedreigen of te intimideren.
- De werking van het spel verstoren of onderbreken.
- Proberen ongeoorloofde toegang te krijgen tot enig deel van het spel of andere systemen of netwerken die met het spel zijn verbonden.

Beperking van aansprakelijkheid

Voor zover toegestaan door de wet, is geen van de leden van het "E-Playing in Social Entrepreneurship Consortium" aansprakelijk voor enige indirecte, incidentele, speciale, gevolg- of bestraffende schade, of enig verlies van winst of inkomsten, hetzij direct of indirect geleden, of enig verlies van gegevens, gebruik, goodwill of andere immateriële verliezen, als gevolg van uw toegang tot of gebruik van het spel.