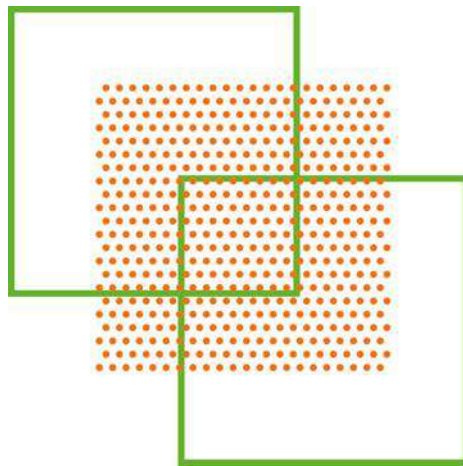




Skills for employment and gamification - S4EG

Πρόγραμμα Σπουδών για Εκπαιδευτές Ενηλίκων



Συγγραφή:
Η σύμπραξη του S4EG

Η Σύμπραξη:

Public University Of Ptuj
Ptuj, Σλοβενία
<https://www.lu-ptuj.si/about-us>



Volkshochschule im Landkreis Cham e.V.
Cham, Γερμανία
<http://www.vhs-cham.de>



p-consulting.gr
Patra, Ελλάδα
<https://www.p-consulting.gr/>



Methodo Estudios Consultores SI
Vigo, Ισπανία
<https://www.metodogrupo.com>



Lycee Et Dupuy
Le Puy-en-Velay, Γαλλία
<https://www.velay.greta.fr/>



CSI Center For Social Innovation ltd
Nicosia, Κύπρος
<https://csicy.com/>



Content

1. Υπεύθυνη Δήλωση	4
2. Το Gamification στην Εκπαίδευση ενηλίκων	4
3. Σχετικά με το έργο S4EG	5
4. Χρησιμοποιώντας το Πρόγραμμα Σπουδών	6
5. Μαθησιακά Αποτελέσματα.....	8
6. Μεθοδολογική Προσέγγιση	10
7. Η μεθοδολογία του παιχνιδιού για την δεξιότητα της δημιουργικότητας	12
8. Η Μεθοδολογία του παιχνιδιού για την διαχείριση εαυτού και χρόνου.....	16
9. Η Μεθοδολογία του παιχνιδιού για την επίλυση προβλημάτων.....	21
10. Η Μεθοδολογία του παιχνιδιού επικοινωνιακών δεξιοτήτων.....	30
11. Η Μεθοδολογία του παιχνιδιού συνεργασίας και ομαδικότητας.....	38
12. Η Μεθοδολογία του Παιχνιδιού Συναισθηματικής Νοημοσύνης	45
13. Βιβλιογραφία.....	49

1. Υπεύθυνη Δήλωση

Το παρόν έγγραφο είναι αποτέλεσμα ομαδικής δουλειάς, με την πολύτιμη συνεισφορά και βοήθεια μελών της σύμπραξης – LUP – Σλοβενία, Lycee Charles et Adrien Dupuy – Γαλλία, VHS – Γερμανία, p-consulting.gr – Ελλάδα, CSI – Κύπρος, Metodo – Ισπανία. Η συγγραφική ομάδα αναλαμβάνει την ευθύνη λαθών ή παραλείψεων.

2. Το Gamification στην Εκπαίδευση ενηλίκων

Η εφαρμογή της μεθόδου του gamification, ή μερικών πτυχών αυτού, σε διάφορα περιβάλλοντα μάθησης, και πάνω σε πολλά πεδία ενδιαφέροντος, έχει αυξηθεί κατακόρυφα στην Εκπαίδευση ενηλίκων. Σχετικές έρευνες δείχνουν ότι τα παιχνίδια έχουν μεγάλη Εκπαιδευτική αξία, όταν χρησιμοποιούνται ως μέθοδος διδασκαλίας. Μπορούν να προσφέρουν γνώση, να αυξήσουν την συγκέντρωση και το ενδιαφέρον των εκπαιδευόμενων, να ενισχύσουν το κίνητρό τους, να ωθήσουν τους εκπαιδευόμενους να λειτουργήσουν ομαδικά και να ανταλλάξουν γνώσεις, να μειώσουν το επίπεδο του στρες κατά την εκτέλεση εργασιών, και να ενεργοποιήσουν την δημιουργική σκέψη¹.

Έχει αποδειχθεί, ότι η χρήση στοιχείων που φέρουν τα παιχνίδια στην εκπαιδευτική διαδικασία, δημιουργεί ένα ιδανικό περιβάλλον για την ανάπτυξη soft-skills, όπως η κριτική σκέψη, η επίλυση προβλημάτων, η συνεργασία και το ομαδικό πνεύμα. Οι συμπεριφορές και οι δεξιότητες που αναπτύσσονται κατά την εκπαίδευση, στα πλαίσια της οποίας χρησιμοποιούνται παιχνίδια, μπορεί να μεταφερθεί στο μέλλον στο εργασιακό περιβάλλον. Για αυτό το gamification εμπλουτίζει το εκπαιδευτικό περιεχόμενο και εγγυάται την επίτευξη των εκπαιδευτικών στόχων².

Παρόλα αυτά, η δημιουργία ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού το οποίο θα τραβήξει την προσοχή ενηλίκων, δεν είναι εύκολη υπόθεση. Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι αποτελούν μία ομάδα ανθρώπων με πολλές διαφορές, και έτσι η "παιχνιδοποίηση" της εκπαίδευσης, μπορεί να τους ξενίσει. Για μερικούς είναι πιο απλό, καθώς στοιχεία που φέρουν τα παιχνίδια, όπως βραβεία, πόντοι, σκορ, προκλήσεις, πίνακες, και ο ανταγωνισμός εν γένει θα τους εμπνεύσουν, και θα τους κρατήσουν ζωντανό το ενδιαφέρον. Άλλοι, έχοντας γνωρίσει την εκπαίδευση ως μία πιο συντηρητική διαδικασία, αρνούνται να δοκιμάσουν κάτι πέρα από τις παραδοσιακές μεθόδους. Για αυτούς, η κατάρτιση-εκπαίδευση θεωρείται μία σοβαρή διαδικασία, και τα παιχνίδια δεν χωράνε μέσα σε αυτήν· είναι χάσιμο χρόνου. Οι εκπαιδευτικοί ενηλίκων, συχνά ακούν την φράση "ήρθα για να μάθω, όχι για να παίξω". Η ένταξη λοιπόν του gamification στην καθημερινή διδασκαλία απαιτεί συγκεκριμένες παιδαγωγικές μεθόδους. Τα παιχνίδια που προορίζονται για εκπαίδευση ενηλίκων πρέπει να εμπεριέχουν στοιχεία, τα οποία ξεφεύγουν από τα όρια της διασκέδασης. Πρέπει να είναι σχεδιασμένα βάση του εκπαιδευτικού υλικού, των μαθησιακών στόχων, και τις ανάγκες των εκπαιδευόμενων. Στοιχεία των παιχνιδιών, όπως τα συστήματα πόντων και τα επίπεδα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον καθορισμό των μαθησιακών αποτελεσμάτων. Οι

¹ Dicheva, Darina (2017): Gamification in Education: A passing trend or a genuine potential?

² Lilicrap, Elisa Marie (2019): Gamification in Education: The future of soft skills development.

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project No. 2020-1-SI01-KA204-075931

παίκτης πρέπει να κάνουν κτήμα τους τα οφέλη του παιχνιδιού, καθώς και τους εκπαιδευτικούς στόχους σκοπούς που πρέπει να επιτευχθούν, πριν ξεκινήσουν να παίζουν. Τα πολύπλοκα παιχνίδια, μπορεί να επισκιάσουν το μήνυμα του εκπαιδευτικού περιεχομένου. Η βασισμένη σε παιχνίδια μάθηση, λειτουργεί σωστά μόνο όταν οι κανόνες είναι ξεκάθαροι και με συνοχή, ώστε να μην επικρατεί σύγχυση. Ο σκοπός του παιχνιδιού, η σχετικότητα του με τον εκπαιδευτικό στόχο, η ομαλή ροή του, είναι επίσης βασικοί παράγοντες για ένα επιτυχημένο εκπαιδευτικό παιχνίδι. Υπάρχουν πολλοί ταλαντούχοι άνθρωποι σε Οργανισμούς εκπαίδευσης ενηλίκων, με επιθυμία και όραμα, με θέληση να κάνουν την διαφορά, και να αναπτύξουν καινοτόμα προγράμματα. Η μέθοδος του Gamification δημιουργεί χώρο για την ένταξη τέτοιων προγραμμάτων στις παραδοσιακές μεθόδους, αφήνοντας θετικό στίγμα στα μαθησιακά αποτελέσματα.

Το έργο Erasmus+ **Skills for Employment Gamification** (S4EG) στοχεύει στην ενδυνάμωση δασκάλων, εκπαιδευτών, και του ευρύτερου εκπαιδευτικού προσωπικού στην εκπαίδευση ενηλίκων, παρέχοντας εργαλεία και μεθόδους εφαρμογής εκπαιδευτικών παιχνιδιών σε δραστηριότητες εκπαίδευσης ενηλίκων.

3. Σχετικά με το έργο S4EG

Το **Skills for Employment Gamification** (S4EG) είναι ένα έργο Erasmus+ το οποίο υλοποιείται από εταιρίες που δραστηριοποιούνται στην εκπαίδευση ενηλίκων, από την Σλοβενία, την Γαλλία, την Γερμανία, την Κύπρο, και την Ισπανία. Μέσω της σύμπραξης έρχονται σε επαφή διάφοροι τομείς, επαγγελματίες, και ειδικοί, επιτρέποντας έτσι την αρμονική ένταξη διαφορετικών μεθόδων σε μία συμπαγή στρατηγική.

Όπως φανερώνει το όνομα του έργου, ο πρωταρχικός στόχος του είναι να εξοπλίσει τους εκπαιδευτές ενηλίκων με καινοτόμα διδακτικά εργαλεία και μεθόδους, για την ένταξη του gamification στα προγράμματα σπουδών της κατάρτισης και εκπαίδευσης ενηλίκων. Μέσω του έργου έχουν αναπτυχθεί 6 εκπαιδευτικά παιχνίδια με τις αντίστοιχες οδηγίες, τα οποία επικεντρώνονται στα 6 soft-skills που θεωρούνται τα πιο σημαντικά στην αγορά εργασίας: Συναισθηματική Νοημοσύνη, Συνεργασία και Ομαδικότητα, Δημιουργικότητα, Δημιουργική Σκέψη και Επίλυση Προβλημάτων, Διαχείριση Χρόνου, Επικοινωνιακές Δεξιότητες.



Οι αλλαγές στην αγορά εργασίας που αφορούν την αυξημένη χρήση της τεχνολογίας και τον αυτοματισμό των διαδικασιών, οδήγησε στην αυξημένη ζήτηση soft-skills. Οι εκπαιδευτές ενηλίκων διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην προετοιμασία των ενηλίκων για την αγορά εργασίας, καθώς και για την βελτίωση των soft-skills τους προς αυτή την κατεύθυνση.

Το έργο S4EG θα συμβάλλει ώστε οι εκπαιδευτές ενηλίκων, καθώς και οι αντίστοιχοι Οργανισμοί, να κατανοήσουν τα οφέλη της μεθόδου του gamification, και να την αναγνωρίσουν ως μία καινοτόμα διδακτική προσέγγιση για δημιουργική μάθηση, εμπλουτίζοντας τις τεχνικές και μεθόδους διδασκαλίας. Έχει επίσης δοθεί έμφαση στην ψηφιακή υπόσταση των παιχνιδιών. Έτσι λοιπόν, η ένταξη των προαναφερθέντων παιχνιδιών, θα βελτιώσει και τις ψηφιακές δεξιότητες εκπαιδευτών και εκπαιδευόμενων, απαραίτητο στοιχείο στον 21^ο αιώνα.

4. Χρησιμοποιώντας το Πρόγραμμα Σπουδών

Το Πρόγραμμα Σπουδών του S4EG αποτελεί έναν οδηγό ιδεών και προτάσεων για τον επιτυχή σχεδιασμό και την ένταξη του gamification στην εκπαίδευση ενηλίκων. Παρέχει στοιχεία και πληροφορίες σχετικά με την μέθοδο, και στοχεύει να εμπνεύσει τους εκπαιδευτές ενηλίκων να εντάξουν καινοτόμες διδακτικές πρακτικές στην καθημερινότητά τους.

Το Πρόγραμμα Σπουδών του S4EG εξηγεί τις βασικές αρχές ένταξης της μεθόδου του gamification στην εκπαίδευση ενηλίκων, και παραθέτει τα βασικά στοιχεία της μεθόδου, για τους ειδικούς που ασχολούνται με την σχεδίαση εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Στοχεύει επίσης στην προετοιμασία Οργανισμών και εκπαιδευτών ενηλίκων, ώστε να εντάξουν την μέθοδο σε διαφορετικά εκπαιδευτικά προγράμματα ενηλίκων, ή ως επιπλέον δραστηριότητες στην τάξη. Εμπεριέχει επίσης τα μαθησιακά αποτελέσματα ως προς την

γνώση και τις δεξιότητες, καθώς και για την ευθύνη και την αυτονομία σχετικά με την υλοποίηση του gamification στην εκπαίδευση ενηλίκων.

Το Πρόγραμμα Σπουδών του S4EG είναι επίσης μία συλλογή 6 εκπαιδευτικών παιχνιδιών για την βελτίωση soft-skills και σημαντικών για την αγορά εργασίας δεξιοτήτων, η οποία παράλληλα παρέχει την δυνατότητα ανάπτυξης άτυπων μαθησιακών δραστηριοτήτων. Στο κάθε παιχνίδι παρατίθεται η διδακτική προσέγγιση που έχει χρησιμοποιηθεί, καθώς και προτάσεις για την υλοποίηση των παιχνιδιών με διαφορετικές ηλικιακές ομάδες. Οι αναγνώστ@ μπορούν να προσεγγίσουν το παρόν ως ένα εγχειρίδιο, συνοδευόμενο από 6 εκπαιδευτικά παιχνίδια, έτοιμα να ενταχθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς επίσης και ως ένα εργαλείο αυτό-αξιολόγησης, το οποίο θα παρέχει στους ενήλικες εκπαιδευόμενους μία πρώτη γεύση σχετικά με τις δεξιότητες που θεωρούνται απαραίτητες στην αγορά εργασίας ή στην συνέχιση των σπουδών τους.

Ο αντίκτυπος του Προγράμματος Σπουδών του S4EG, παρατηρείται στα εξής 3 επίπεδα:

- **Οργανωτικό:** Οι Οργανισμοί θα έχουν την δυνατότητα να αναπτύξουν πρωτοποριακά εκπαιδευτικά προγράμματα, κάνοντας παράλληλα βήματα προς την ψηφιοποίηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας.
- **Διδασκαλίας:** Οι εκπαιδευτές ενηλίκων θα αποκτήσουν γνώσεις πάνω στο gamification, αποκτώντας παράλληλα την δυνατότητα να εφαρμόσουν καινοτόμες εκπαιδευτικές πρακτικές, και να συνεισφέρουν στην ανάπτυξη μελλοντικών παιχνιδιών.
- **Συμμετεχόντων/ουσών:** Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι, θα βελτιώσουν τα soft-skills τους, καθώς και τις δεξιότητές τους, με αποτέλεσμα να έχουν ισχυρά εφόδια στην αγορά εργασίας.

Η χρήση παιχνιδιών στην εκπαίδευση ενηλίκων, είναι από μόνη της μία καινοτόμος μεθοδολογία. Μπορεί να συμβάλει στην προσπάθεια εκπαιδευόμενων και εκπαιδευτικών, με πολλούς τρόπους, σε πολλές διαφορετικές περιπτώσεις. Καθώς είναι μία καινούργια μέθοδος, οι επωφελούμενοι/νες του παρόντος Προγράμματος Σπουδών, θα διευρύνουν την οπτική τους πάνω στην εκπαίδευση. Πολλ@ είναι αυτ@ που μπορούν να επωφεληθούν:

- Οργανισμοί εκπαίδευσης ενηλίκων με ή χωρίς εμπειρία στο gamification,
- Εκπαιδευτικοί και εκπαιδευτές ενηλίκων, που επιθυμούν να υλοποιήσουν το gamification
- Λοιπά ενδιαφερόμενα μέρη, η τοπική οικονομία, ΜΚΟ κλπ.

5. Μαθησιακά Αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων του Προγράμματος Σπουδών, ο εκπαιδευτής ενηλίκων θα έχουν αυξήσει την γνώση τους, τις δεξιότητές τους, καθώς και την αυτονομία τους (EQF –elevel 6&7)³ σχετικά με την ένταξη του gamification στην εκπαίδευση ενηλίκων⁴. Θα μπορούν να χρησιμοποιήσουν στοιχεία και στρατηγικές που συναντώνται σε παιχνίδια, και να τα εντάξουν σε αναλογικά ή ψηφιακά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, με στόχο την βελτίωση των παρακάτω δεξιοτήτων των εκπαιδευόμενων - συναισθηματική νοημοσύνη, ομαδικότητα, δημιουργική σκέψη, επίλυση προβλημάτων, διαχείριση χρόνου, και επικοινωνία – όλα τα παραπάνω θεωρείται ότι έχουν θετικό αντίκτυπο στις πιθανότητες πρόσληψης ενός υποψήφιου εργαζόμενου. Παράλληλα, το εκπαιδευτικό προσωπικό θα μπορεί να:

- Αναγνωρίσει τις βασικές αρχές του gamification.
- Να συμπεριλάβει το gamification στην εκπαιδευτική διαδικασία.
- Να χρησιμοποιήσει παιχνίδια για την ανάπτυξη σημαντικών δεξιοτήτων των εκπαιδευόμενων.
- Να χρησιμοποιήσει τα παιχνίδια με σκοπό την αναγνώριση των βασικών στοιχείων που συμβάλλουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων.
- Να αναλογιστεί τις επιδράσεις του gamification σε παραδοσιακά, αλλά και ψηφιακά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.
- Να προσαρμόσει τα παιχνίδια σε διαφορετικές συνθήκες διδασκαλίας, ανάλογα τους μαθησιακούς στόχους.
- Να συνδυάσει θεωρητικά και πρακτικά στοιχεία στην εκπαίδευση μέσω του gamification.
- Αναπτύξουν αποτελεσματικότερες και πιο ενδιαφέρουσες εκπαιδευτικές δραστηριότητες, μέσω της χρήσης του gamification.
- Αναλύσουν με κριτική ματιά την συμπεριφορά και τα στοιχεία χαρακτήρα των εκπαιδευόμενων, και να αναλογιστούν εάν η ένταξη στοιχείων που συναντώνται σε παιχνίδια, μπορεί να φανεί ωφέλιμη ως προς τους μαθησιακούς στόχους.
- Αυξήσει το ενδιαφέρον των εκπαιδευόμενων, και να εξασφαλίσει ότι όλες και όλοι είναι μέρος της διαδικασίας.
- Αναλύσει το ενδιαφέρον των εκπαιδευόμενων κατά την διαδικασία του gamification.

³ Europass. European Union: Description of the eight EQF levels

⁴ Valamis (2022): Learning outcomes

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project No. 2020-1-SI01-KA204-075931

Χρησιμοποιώντας την μέθοδο διδασκαλίας του gamification, οι εκπαιδευτικοί θα βελτιώσουν την αποδοτικότητα των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, επιτυγχάνοντας έτσι τους εκπαιδευτικούς στόχους, καθώς και την συμπερίληψη των εκπαιδευόμενων. Με τον τρόπο αυτό, εξετάζοντας εξονυχιστικά την συγκεκριμένη μέθοδο, και αξιολογώντας τα παιχνίδια που αναπτύχθηκαν μέσω του S4EG, οι εκπαιδευτικοί θα μπορούν:

- Να σχεδιάσουν την εφαρμογή στοιχείων gamification σε διάφορες περιπτώσεις μαθημάτων.
- Να ορίσουν κανόνες και οδηγίες σχετικά με τους εκπαιδευτικούς στόχους.
- εξηγήσουν και να αποτυπώσουν τους κανόνες αλλά και την στρατηγική του παιχνιδιού.
- Να προσαρμόσουν την δυσκολία του εκάστοτε παιχνιδιού, ανάλογα με τον εκπαιδευτικό στόχο, την δεξιότητα που εξετάζεται, καθώς και τα χαρακτηριστικά της ομάδας στην οποία απευθύνεται.
- Να παρέχει υποστήριξη σε εκπαιδευόμενους που αντιμετωπίζουν δυσκολία με εργασίες.
- Να σχεδιάσουν νέα σενάρια για την χρήση των παιχνιδιών.
- Να αξιολογήσουν τα οφέλη των εκπαιδευτικών παιχνιδιών.
- Να παρατηρούν την εξέλιξη τ@ κάθε εκπαιδευόμεν@.
- Να διευκολύνουν την συνεργασία και την επικοινωνία μεταξύ των εκπαιδευόμενων.
- Να φέρουν τ@ εκπαιδευόμεν@ πιο κοντά με την εκπαιδευτική διαδικασία.
- Να εξερευνήσουν τα εσωτερικά κίνητρα των εκπαιδευόμενων, σχετικά με την μάθηση.
- Να στηρίζουν τα ξεχωριστά χαρακτηριστικά τ@ κάθε εκπαιδευόμεν@, τα οποία θα τ@ βοηθήσουν στην αγορά εργασίας.
- Να βγάλουν συμπεράσματα πάνω στο gamification session, και να προσφέρουν feedback στ@ εκπαιδευόμεν@ βάση της συμμετοχής τους στα παιχνίδια.
- Να εξηγήσουν στ@ εκπαιδευόμεν@ πώς να εξελιχθούν, να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους, και να αυξήσουν έτσι τις πιθανότητες πρόσληψής τους.
- Να λύσουν τυχόν παρεξηγήσεις που θα προκύψουν στο εκπαιδευτικό περιβάλλον.
- Να υποστηρίξουν την συμπερίληψη όλων.

6. Μεθοδολογική Προσέγγιση

Η έρευνα που διεξήχθη για την κατάθεση την πρότασης του S4EG αποκάλυψε ότι πολλοί εργοδότες έχουν τα soft-skills ως προτεραιότητα κατά την διαδικασία πρόσληψης. Το πλεονέκτημα ενός ατόμου με soft-skills, είναι ότι μπορεί να τα μεταφέρει και να τα εφαρμόσει σε οποιοδήποτε περιβάλλον εργασίας. Ανάμεσα στις πιο περιζήτητες δεξιότητες σε ευρωπαϊκό επίπεδο, οι εργοδότες ξεχώρισαν την συναισθηματική νοημοσύνη, την συνεργασία και την ομαδικότητα, την δημιουργικότητα, την δημιουργική σκέψη και την επίλυση προβλημάτων, καθώς και την οργάνωση και διαχείριση χρόνου και υποχρεώσεων και την επικοινωνία.⁵

Ακολουθώντας την ταυτοποίηση των προαναφερθέντων soft-skills, διεξήχθη έρευνα σχετικά με την χρήση και εφαρμογή του gamification στην εκπαίδευση, καθώς και σε άλλους τομείς σε ευρωπαϊκό επίπεδο, με σκοπό την δημιουργία μίας αναφοράς με τίτλο: "Ανάλυση Αναγκών Για Στρατηγικές Gamification, Με Σκοπό Την Ανάπτυξη Δεξιοτήτων, Χρήσιμων Στην Αγορά Εργασίας".⁵ Τα ευρήματα χρησιμοποιήθηκαν για την ανάπτυξη των 6 εκπαιδευτικών παιχνιδιών, με το κάθε ένα να καλύπτει μία διαφορετική δεξιότητα.

Κατά την επόμενη φάση, η σύμπραξη ανέπτυξε τα 6 εκπαιδευτικά παιχνίδια, ακολουθώντας την μεθοδολογία που αντλήθηκε από την προαναφερθείσα έρευνα, καθώς και από εκπαιδευτικό προσωπικό, 6 ευρωπαϊκών χωρών. Η μεθοδολογία συνδυάζει στρατηγικές μάθησης, με σκοπό να επιτευχθούν οι εκπαιδευτικοί στόχοι, παρέχοντας μία ενδιαφέρουσα στρατηγική μάθησης, διατηρώντας παράλληλα τον παράγοντα της διασκέδασης.

Τα παιχνίδια του S4EG έχουν ομαδικό χαρακτήρα, και χρησιμοποιούν την εξομοίωση καταστάσεων και ρόλων, βοηθώντας έτσι τους ενήλικες εκπαιδευόμενους να αποκτήσουν δεξιότητες που θα τους φανούν χρήσιμες στον πραγματικό κόσμο, όπως η συνεργασία, η διαχείριση διαφωνιών, η διαπραγματεύση. Κάποια από τα παιχνίδια είναι ανταγωνιστικά, και εμπεριέχουν κάποιο σύστημα επιβράβευσης. Μεγιστοποιούν έτσι το κίνητρο των παικτών, και βελτιώνουν την εμπειρία των χρηστών. Πολλά από τα παιχνίδια του S4EG απαιτούν στρατηγική επίλυση των καταστάσεων που παρουσιάζουν, χτίζοντας έτσι την αντίστοιχη δεξιότητα των εκπαιδευόμενων. Τα ψηφιακά στοιχεία των παιχνιδιών, συμβάλλουν στην εξοικείωση των παικτών με τον ψηφιακό κόσμο.

Τα target groups των παιχνιδιών είναι ενήλικες εκπαιδευόμενοι, οι οποίοι θέλουν βελτιώσουν τις πιθανότητες πρόσληψής τους βελτιώνοντας τα soft-skills τους, καθώς και εκπαιδευτές ενηλίκων που επιθυμούν να εντάξουν την μέθοδο του gamification στην εκπαιδευτική καθημερινότητά τους. Τα παιχνίδια του S4EG συνοδεύονται από μία λεπτομερή περιγραφή της εκπαιδευτικής στρατηγικής που ακολουθούν, καθώς και των στόχων που θέλουν να επιτύχουν. Περιλαμβάνουν tips για αξιολόγηση καθώς και feedback

στο τέλος του παιχνιδιού. Οι αναλυτικές οδηγίες βοηθούν τ@ παίκτ@ και τ@ εκπαιδευτ@ να κατανοήσουν τα παιχνίδια μέσα σε λίγα μόνο λεπτά.

Αφού ολοκληρώθηκε το στάδιο ανάπτυξης των παιχνιδιών, τα παιχνίδια δοκιμάστηκαν μέσα από μία σειρά πιλοτικών συνεδριών, οι οποίες πραγματοποιήθηκαν σε εθνικό επίπεδο, με την συμμετοχή εκπαιδευτών ενηλίκων από 6 χώρες: Σλοβενία, Ισπανία, Γαλλία, Κύπρος, Ελλάδα.

Μετά και την ολοκλήρωση των συνεδριών αυτών, και με βάση το feedback που δόθηκε κατά την διάρκειά τους, τα παιχνίδια του S4EG εξετάστηκαν εξονυχιστικά, αξιολογήθηκαν, και διαμορφώθηκαν αντίστοιχα, λαμβάνοντας έτσι την τελική τους μορφή.

7. Η μεθοδολογία του παιχνιδιού για την δεξιότητα της δημιουργικότητας

Σκοπός του παιχνιδιού

Ποιοι είναι οι μαθησιακοί στόχοι του παιχνιδιού;

Ο κύριος σκοπός του παιχνιδιού είναι η ανάπτυξη δημιουργικής σκέψης εκ μέρους των συμμετεχο@, ώστε να βρουν λύσεις στα απίθανα σενάρια του παιχνιδιού. Το παιχνίδι στοχεύει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων με σκοπό την δημιουργική προσέγγιση, την ομαδικότητα και την επικοινωνία, καθώς οι συμμετεχο@ συνυπάρχουν σε ομάδες και παρουσιάζουν τις λύσεις τους σε άλλες ομάδες, αξιολογώντας παράλληλα τις ιδέες των άλλων.

Τι θα μάθουν/κατανοήσουν/αποκτήσουν οι παικτ@ μετά το τέλος του παιχνιδιού;

Οι συμμετεχο@ εξασκούν τις δημιουργικές και επικοινωνιακές τους δεξιότητες, καθώς παρουσιάζουν τις λύσεις τους πάνω στα δοθέντα προβλήματα-σενάρια. Το παιχνίδι στοχεύει να ενεργοποιήσει την δημιουργική και ελεύθερη σκέψη των παικτ@, καθώς και την πειθώ τους, αφού καλούνται να πείσουν το κοινό ότι η λύση που παρουσιάζουν, είναι η καλύτερη πάνω στο συγκεκριμένο πρόβλημα.

Το παιχνίδι παροτρύνει τ@ παικτ@ να συνεργαστούν σε ομάδες, ενισχύοντας τις δεξιότητες ομαδικότητας και συνεργασίας.

Τι πρέπει να ολοκληρώσουν οι παικτ@;

Κάθε παικτ@ ή ομάδα, πρέπει να ολοκληρώσει 3 γύρους. Το άτομο ή ομάδα που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους βάση της αξιολόγησης των άλλων ομάδων, κερδίζει και παίρνει τον τίτλο της πιο δημιουργικής ομάδας. Ο συντονιστής καθορίζει εξ αρχής τον αριθμό των γύρων και οργανώνει τις ομάδες, αν τελικά υπάρξουν.

Το Σενάριο του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι μπορεί να λάβει χώρα σε οποιαδήποτε αίθουσα ή ανοιχτό χώρο και δεν απαιτεί περίπλοκο εξοπλισμό. Οι συμμετέχο@ χωρίζονται σε 3 ή 4 ομάδες με 4 άτομα το πολύ, ή 3-4 αντιπάλους (αν δεν υπάρχουν ομάδες). Ένας συντονιστής είναι επίσης απαραίτητος.

Το παιχνίδι δεν απαιτεί ένα συγκεκριμένο σενάριο. Περισσότερα άτομα ή γύροι, από αυτούς που αναφέρονται παραπάνω, θα οδηγήσουν στην μακρά διάρκεια του παιχνιδιού, και κατά συνέπεια στην απώλεια ενδιαφέροντος από πλευράς παικτ@. Προτείνεται να διατηρηθεί ο αριθμός των γύρων αλλά και των συμμετεχο@-ομάδων.

Κανόνες και Οδηγίες

Τι πρέπει να κάνουν οι παίκτη@;

Οι συμμετέχο@ καλούνται να παρουσιάσουν δημιουργικές λύσεις σε προκλήσεις και προβλήματα που δίνονται μέσω των σεναρίων.

Υπάρχουν 2 είδη καρτών: Τα 'Απίθανα Σενάρια', και η 'Πρόκληση'. Κάθε ομάδα έχει στην διάθεσή της ένα πίνακα αξιολόγησης, ώστε να βαθμολογεί τις άλλες ομάδες.

Πώς ορίζεται χρονικά το παιχνίδι;

5 λεπτά για την ανάπτυξη της λύσης, και 2 λεπτά για την παρουσίαση αυτής στις υπόλοιπες ομάδες. 28 λεπτά για 1 γύρο, μιάμιση ώρα για 3 γύρους. Ο συνολικός χρόνος παιχνιδιού εξαρτάται από το σύνολο των συμφωνηθέντων γύρων, καθώς και τον αριθμό των ομάδων. Προτείνεται ο αριθμός 3 γύρων, ώστε για 4 ομάδες, το παιχνίδι να διαρκεί περί την μιάμιση ώρα.

Ποιες είναι οι οδηγίες του παιχνιδιού;

Υπάρχει ένας συντονιστής, ο οποίος εξηγεί τους κανόνες και οργανώνει τις ομάδες. Ο συντονιστής αποφασίζει τον αριθμό των γύρων (2 γύροι το ελάχιστο, 4 το μέγιστο).

Ο συντονιστής χωρίζει τ@ συμμετέχο@ σε ομάδες (εάν είναι περισσότερ@ από 4), και παρέχει χαρτιά και στυλό, βοηθώντας τους να καταγράψουν τις σκέψεις τους κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.

Υπάρχουν 2 είδη καρτών: Τα 'Απίθανα Σενάρια', και η 'Πρόκληση'. Ένα μέλος από την κάθε ομάδα επιλέγει μία κάρτα από την κάθε κατηγορία.

Η εναλλακτική εκδοχή του παιχνιδιού περιλαμβάνει μία τρίτη κατηγορία καρτών με 'Αντικείμενα Έκπληξη', τα οποία θα πρέπει να συμπεριληφθούν στην τελική λύση. Η κατηγορία αυτή ανεβάζει τον δείκτη της πρόκλησης, καθώς προστίθενται περισσότερες μεταβλητές στην εξίσωση.

Παραδείγματα

Απίθανο Σενάριο 1: Σε έναν κόσμο χωρίς βαρύτητα,

Πρόκληση 1: παρουσιάστε ένα πρωτότυπο, το οποίο θα γίνει το πιο δημοφιλές μέσο μεταφοράς.

Απίθανο Σενάριο 2: Σε έναν κόσμο όπου ο ουρανός είναι κόκκινος,

Πρόκληση 2: Ποια είναι η μεγαλύτερη εταιρεία στον κόσμο, και τι προϊόντα/υπηρεσίες παρέχει;

Αντικείμενο Έκπληξη: Ουράνιο Τόξο.

Αν και υπάρχουν πολλοί συνδυασμοί, ενισχύοντας το re-playability του παιχνιδιού, οι παίκτ@ μπορούν να φτιάξουν τις δικές τους κάρτες, ώστε το παιχνίδι να μεγαλώσει ακόμη περισσότερο.

Οι συμμετεχο@ έχουν 5 λεπτά για να σκεφτούν την λύση στο πρόβλημα που έχουν, και 2 λεπτά για να την παρουσιάσουν στις υπόλοιπες ομάδες. Ο συντονιστής παρακολουθεί την τήρηση των αντίστοιχων χρόνων. Η παρουσίαση της ομάδας σταματάει, εάν περάσουν τον προβλεπόμενο χρόνο.

Στο τέλος του κάθε γύρου, οι ομάδες χρησιμοποιούν τον πίνακα αξιολόγησης που τους έχει δοθεί, αξιολογώντας τις ιδέες των υπόλοιπων ομάδων ως προς την πρωτοτυπία, την εφαρμοσιμότητα, την 'απάντηση' που δίνει στο πρόβλημα κ.α.

Η ομάδα που έχει περισσότερους πόντους μετά το τέλος των γύρων, κερδίζει. Ο συντονιστής διαθέτει την κάρτα καταγραφής των σκορ, αθροίζοντας το σύνολο των πόντων των ομάδων, σε κάθε γύρο.

Αλληλεπίδραση

Το παιχνίδι είναι ένα παιχνίδι ρόλων και ανταγωνισμού. Οι συμμετεχο@ πρέπει να υιοθετήσουν διαφορετικούς ρόλους και να παρουσιάσουν διαφορετικές λύσεις στα προβλήματα που παρουσιάζονται, και ταυτόχρονα, να ανταγωνιστούν με άλλες ομάδες.

Οι συμμετεχο@ μπορούν να επεκτείνουν το παιχνίδι αναπτύσσοντας νέα σενάρια και προκλήσεις. Το παιχνίδι μπορεί να λάβει και άλλες διαστάσεις σε επίπεδο παρουσίασης ιδεών. Αντί η ιδέα να παρουσιάζεται προφορικά, οι ομάδες θα μπορούσαν να κατασκευάζουν το πρωτότυπο της ιδέας τους με Lego, ή άλλα διαθέσιμα υλικά, ή να το ζωγραφίζουν.

Πρόκληση Ενδιαφέροντος του Παιχνιδιού

Οι παίκτ@ συμμετέχουν σε έναν φιλικό και δημιουργικό ανταγωνισμό. Ο συντονιστής του παιχνιδιού πρέπει να κάνει ξεκάθαρο σε όλ@ ότι ξενοφοβικά ή ρατσιστικά σχόλια που σχετίζονται με την φυλή, το φύλο, ή το χρώμα δεν θα γίνονται αποδεκτά σε καμία των περιπτώσεων. Όποιος ή όποια προβεί σε κάτι από τα παραπάνω, θα αποκλείεται αυτομάτως.

Για την αποφυγή της βαρεμάρας από μεριάς παικτ@, σε κάθε γύρω θα παρουσιάζονται νέες προκλήσεις, όπως καινούργια αντικείμενα έκπληξη, διαφορετικά σενάρια, ή πιο σύντομοι γύροι.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει ένα σύστημα βαθμολόγησης βασισμένο σε έναν πίνακα αξιολόγησης, τον οποίο συμπληρώνουν οι παίκτ@, και ο οποίος καθορίζει την ομάδα που θα κερδίσει στο τέλος.

Feedback / Αξιολόγηση

Το feedback θα συνοδεύεται από την βαθμολογία του κάθε γύρου. Για την αποφυγή προκατειλημμένων αξιολογήσεων, θα παρέχονται αυστηρές οδηγίες αξιολόγησης, ώστε να εξασφαλιστεί ένα φιλικό περιβάλλον. Η παραβίαση των κανόνων, συνεπάγεται άμεσο αποκλεισμό.

Το feedback θα δίδεται στο τέλος του κάθε γύρου. Οι συμμετέχο@ ψηφίζουν και ο Συντονιστής αθροίζει το σκορ των γύρων της κάθε ομάδας.

Αν μία ομάδα βαθμολογήσει με 0 την ιδέα μίας άλλης ομάδας, ζητείται η αιτιολόγηση της βαθμολόγησης αυτής, καθώς και η παροχή συμβουλών προς βελτίωση.

Το feedback που λαμβάνεται από τους αντιπάλους, ενθαρρύνει τ@ συμμετέχο@ να πετύχουν καλύτερα σκορ στους επόμενους γύρους, καθώς και να βαθμολογούν δίκαια τις αντίπαλες ομάδες.

8. Η Μεθοδολογία του παιχνιδιού για την διαχείριση εαυτού και χρόνου

Σκοπός του Παιχνιδιού

Ποιοι είναι οι μαθησιακοί στόχοι;

- Η αναγνώριση των καθημερινών δραστηριοτήτων.
- Η αποτελεσματική οργάνωση της καθημερινότητας.
- Η ιεράρχηση των δραστηριοτήτων.
- Η οργάνωση μίας μέρας αφιερώνοντας τον κατάλληλο χρόνο σε σημαντικά tasks.

Τι θα μάθουν/κατανοήσουν/αποκτήσουν οι παικτ@ μετά το τέλος του παιχνιδιού;

- Δεξιότητες προσωπικής διαχείρισης και διαχείρισης χρόνου.
- Ταυτόχρονη διαχείριση χρόνου και ενέργειας.
- Η υιοθέτηση στρατηγικής για την διαχείριση δραστηριοτήτων σε περιορισμένο χρόνο.
-

Τι πρέπει να ολοκληρώσουν οι παίκτ@;

- Ένα 24ωρο.
- Να συγκεντρώσουν πόντους δραστηριότητας.

Μεθοδολογία

Όπως φαίνεται στους παρακάτω πίνακες, οι έννοιες της ενέργειας, της δραστηριότητας και του χρόνου έχουν απλοποιηθεί, με σκοπό την δημιουργία ισορροπίας μεταξύ των διαφορετικών κατηγοριών καρτών. Το παιχνίδι δοκιμάστηκε, αξιολογήθηκε, και προσαρμόστηκε, με σκοπό η διάρκειά του να μην ξεπερνάει τα 45 λεπτά, καθώς και για να περιοριστούν οι πιθανότητες νίκης σε μικρότερο χρονικό διάστημα.

Type of cards	Act ivity points	Energy	Time scale	Rat b Energy/ Act ivity	Rat b Time/ Act ivity	Principle
Leisure	10	- 10	01:00	-1	4	Simple hobbies consume lit tle energy and yield few act ivity points.
Leisure+	20	- 10	01:00	-2	8	Intermediate Hobbies consume lit tle energy and earn a few act ivity points.
Daily act ivities	40	- 20	01:00	-2	16	Everyday tasks consume a lit tle energy but yield more act ivity points. These tasks are essent al for personal well-being.
Work	60	- 30	01:00	-2	24	Simple work consumes energy but earns act ivity points.
Work+	150	- 60	01:00	-2,5	60	Intermediate work consumes energy but yields more act ivity points.
Work++	240	- 80	01:00	-3	96	Advanced work consumes energy but yields many act ivity points.
Sleeping	-	30	01:00	2	-	Lit tle sleep
Sleeping+	-	50	01:00	3	-	Average sleep
Sleeping++	-	80	01:00	4	-	Deep sleep
Eat ing	-	30	01:00	2	-	Not very nutrit bus meal
Eat ing+	-	50	01:00	3	-	Normal meal
Eat ing++	-	80	01:00	4	-	Quality meal

Category2	Name	Energy	Points activit�	Energy	Time
SLEEPING	ROUGH NIGHT	+ Energy	0	60	02:00
SLEEPING	DOZZING OFF	+ Energy	0	20	00:30
SLEEPING+	NAPPING	+ Energy	0	50	01:00
SLEEPING	SHORT NIGHT	+ Energy	0	150	05:00
SLEEPING+	UNDER THE STARS	+ Energy	0	250	05:00
SLEEPING+	HOTEL NIGHT	+ Energy	0	250	05:00
SLEEPING++	GOOD NIGHT	+ Energy	0	320	04:00
SLEEPING++	HEAVY SLEEPER	+ Energy	0	480	07:00
EATING	FAST FOOD	+ Energy	0	20	00:30
EATING	SANDWICH	+ Energy	0	20	00:30
EATING+	BREAKFAST	+ Energy	0	50	01:00
EATING	SNACKING	+ Energy	0	20	00:30
EATING+	BURGER	+ Energy	0	30	00:30
EATING+	STEAK-FRITES	+ Energy	0	50	01:00
EATING+	PIZZERIA	+ Energy	0	50	01:00
EATING++	RESTAURANT	+ Energy	0	160	02:00
EATING++	BARBECUE	+ Energy	0	240	03:00
EATING++	PICNIC	+ Energy	0	320	04:00

Σενάριο του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι περιλαμβάνει 5 είδη καρτών:

- Κάρτες που προσφέρουν πόντους δραστηριότητας, καταναλώνοντας όμως ενέργεια και χρόνο
 - Δουλειά
 - Καθημερινές εργασίες
 - Hobbies
- Κάρτες που προσφέρουν ενέργεια, καταναλώνοντας χρόνο (σχετίζονται με το φαγητό και τον ύπνο).
- Κάρτες που προσφέρουν χρόνο και ενέργεια.
- Κάρτες που καταναλώνουν χρόνο και ενέργεια.
- 9 Jokers (προσφέρουν είτε χρόνο, είτε ενέργεια, είτε πόντους δραστηριότητας).

Κάθε παίκτη ξεκινάει με 10 κάρτες, με 150 πόντους ενέργειας, και με τον δείκτη του ρολογιού στις 07:00 (ο 2^{ος} γύρος ξεκινάει στις 19:00).

Σε κάθε γύρο, όλα οι παίκτη, πρέπει να παίξουν μία κάρτα.

Το παιχνίδι τελειώνει, όταν ένας παίκτης ολοκληρώσει το 24ωρο. Το παιχνίδι τελειώνει για έναν παίκτη εάν αδειάσει ο δείκτης ενέργειάς του.

Οι πόντοι κάθε παίκτη υπολογίζονται προσθέτοντας τις κάρτες δραστηριότητας στο ταμπλό. Νικητής είναι το άτομο με τους περισσότερους πόντους δραστηριότητας.

Κανόνες και Οδηγίες

Ο αριθμός των παικτών μπορεί να είναι από 2-5.

Κάθε παίκτη έχει ένα ταμπλό με:

- Ένα ρολόι με δείκτη.
- Έναν μετρητή ενέργειας από το 0-500.
- Μία περιοχή του ταμπλό όπου τοποθετούνται οι κάρτες.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει 108 κάρτες, οι οποίες χωρίζονται σε 5 κατηγορίες:

- Κάρτες που προσφέρουν πόντους δραστηριότητας, καταναλώνοντας όμως ενέργεια και χρόνο (δουλειά, καθημερινές εργασίες, hobbies).
- Κάρτες που προσφέρουν ενέργεια, καταναλώνοντας χρόνο (σχετίζονται με το φαγητό και τον ύπνο).
- Κάρτες που προσφέρουν χρόνο και ενέργεια.
- Κάρτες που καταναλώνουν χρόνο και ενέργεια.

- 9 Jokers (προσφέρουν είτε χρόνο, είτε ενέργεια, είτε πόντους δραστηριότητας).

Οι παίκτ@ ξεκινούν το παιχνίδι στις 07:00 με 150 πόντους ενέργειας, και 10 τυχαίες κάρτες.

Σε κάθε γύρο, οι παίκτ@ παίζουν μία κάρτα, και την αντικαθιστούν με μία άλλη. Αν αποφασίσουν να παίξουν μία κάρτα joker, θα πρέπει να αποφασίσουν για ποια από τις 3 παραμέτρους θα την χρησιμοποιήσουν.

Όταν χρησιμοποιηθεί μία κάρτα joker, @ παίκτ@ μπορεί να χρησιμοποιήσει μία κάρτα εναντίον ενός/μίας αντιπάλου. Η κάρτα αυτή δεν αντικαθίσταται.

Το παιχνίδι τελειώνει για όλ@ τ@ παίκτ@, όταν κάποιο άτομο ολοκληρώσει ένα πλήρες 24ωρο.

Όταν ο μετρητής ενέργειας κάποι@ παίκτ@ αδειάσει, το παιχνίδι τελειώνει για τ@ παίκτ@ αυτ@. Στον γύρο που εξελίσσεται, κάποι@ παίκτ@, μπορεί να παίξει μία κάρτα για τ@ παίκτ@ αυτ@, επαναφέροντάς τ@ν στο παιχνίδι.

Ο νικητής καθορίζεται μετά το άθροισμα των πόντων δραστηριότητας. Αν υπάρξει ισοπαλία, ο αριθμός των καρτών δραστηριότητας καθορίζει την νίκη.

Η διάρκεια του παιχνιδιού υπολογίζεται στα 40-45 λεπτά.

Αλληλεπίδραση

Το παιχνίδι 'Ο χρόνος τελειώνει!' είναι ένα ανταγωνιστικό επιτραπέζιο παιχνίδι, το οποίο βασίζεται στην αλληλεπίδραση μεταξύ παικτών, οι οποίοι πρέπει να λάβουν υπόψιν τους την στρατηγική των άλλων παικτ@, ώστε να καθορίσουν την δική τους.

Υπάρχει ελευθερία πειραματισμού στον τρόπο παιχνιδιού, καθώς δεν υπάρχει μόνο ένας τρόπος νίκης, και οι στρατηγικές αλλάζουν καθώς ο χρόνος περνάει. Για παράδειγμα, οι παίκτ@ μπορούν να επιλέξουν να δουλέψουν πολύ στην αρχή, και στην συνέχεια να παίξουν κάρτες ξεκούρασης και φαγητού ώστε να κερδίσουν πόντους ενέργειας, ή να προσπαθήσουν να συγκεντρώσουν ενέργεια με στόχο τους πόντους δραστηριότητας.

Οι κάρτες που ανταλλάσσονται μεταξύ των παικτών, διατηρούν τα στοιχεία της αλληλεπίδρασης και της διασκέδασης στο παιχνίδι.

Η πιθανή διαπραγμάτευση για την διατήρηση κάποι@ παίκτ@ στο παιχνίδι, όταν εκείν@ βρίσκεται σε κίνδυνο αποκλεισμού, εισάγει στο παιχνίδι στοιχεία διαπραγμάτευσης και επιχειρηματολογίας.

Οι παίκτ@, σχολιάζοντας τις κινήσεις των υπολοίπων, αποκτούν την δυνατότητα ανταλλαγής απόψεων σχετικά με τον τρόπο διαχείρισης ενός 24ώρου.

Πρόκληση Ενδιαφέροντος του Παιχνιδιού

Η πρόκληση του παιχνιδιού βασίζεται στην στρατηγική οργάνωσης όσο το δυνατόν περισσότερων δραστηριοτήτων, επιλέγοντας αυτές που αποφέρουν περισσότερους πόντους (π.χ. δραστηριότητες που χαίρουν μεγαλύτερης κοινωνικής εκτίμησης), λαμβάνοντας υπόψιν ότι ο χρόνος διεκπεραίωσης τους είναι περιορισμένος, καθώς και το γεγονός ότι για τις δραστηριότητες αυτές απαιτείται ενέργεια που προκύπτει μέσω φαγητού και ύπνου.

Η ποικιλία των καρτών καθώς και η προσπάθεια ισορροπίας των δεικτών/πόντων, εξασφαλίζουν το ενδιαφέρον των παικτών. Σε κάθε γύρο οι παίκτ@ πρέπει να:

- Τραβήξουν μία κάρτα
- Παρατηρούν τις στρατηγικές των αντιπάλων
- Πάρουν αποφάσεις
- Χρησιμοποιήσουν μία κάρτα
- Διατηρήσουν την ισορροπία, καθώς συγκεντρώνουν πόντους δραστηριότητας.

Feedback / Αξιολόγηση

Στο τέλος του παιχνιδιού, και αφού οι παίκτ@ μετρήσουν τους πόντους δραστηριότητας που συγκέντρωσαν, @ εκπαιδευτ@ παρέχει βοήθεια και πληροφορίες σχετικά με τον σχεδιασμό της ημέρας, την διαχείριση της ενέργειας, καθώς και το είδος των δραστηριοτήτων που επέλεξαν. Στο τέλος του παιχνιδιού, οι παίκτ@ συζητούν για τους τρόπους που οργάνωσαν την μέρα τους.

Ο συντονιστής βοηθάει τ@ς εκπαιδευόμεν@ σχετικά με τους κανόνες του παιχνιδιού: η κατηγοριοποίηση των δραστηριοτήτων, οι διαφορές των απαραίτητων δραστηριοτήτων σε σχέση με τις άλλες, η παρουσία κινδύνου, η διαχείριση του χρόνου.

9. Η Μεθοδολογία του παιχνιδιού για την επίλυση προβλημάτων

Στόχοι του παιχνιδιού

Ποιοι είναι οι μαθησιακοί στόχοι;

- Αντιληπτική μάθηση
- Επίλυση Προβλημάτων
- Δημιουργικότητα
- Συνεργασία και Ομαδική Δουλειά
- Ενίσχυση μνήμης και γρήγορη σκέψη

Τι θα μάθουν/κατανοήσουν/αποκτήσουν οι παικτ@ μετά το τέλος του παιχνιδιού;

Οι παίκτ@ θα χρησιμοποιήσουν τα γνωστικά στοιχεία που διαθέτουν, με σκοπό να διεγείρουν την σκέψη και την ενναλακτική σκέψη. 'Ανταγωνίζονται' στο πως να σκέφτονται μη-συμβατικά. Αναγνωρίζουν τις διαφορές μεταξύ της φαντασίας, της καινοτομίας, και της ποικιλότητας, σε περιπτώσεις επίλυσης προβλημάτων, καθώς και την σημασία της δημιουργικότητας και της ελεύθερης σκέψης. Θα αποκτήσουν δεξιότητες για την αντιμετώπιση ζητημάτων σχετικά με την εκπαίδευση και την εργασία – από την κατανόηση της αρχικής κατάστασης, την αντιμετώπισή της με δημιουργική σκέψη, και την χρήση γνωστικών δεξιοτήτων για την κατάκτηση μη-συμβατικών λύσεων.

Τι πρέπει να ολοκληρώσουν οι παίκτ@;

Οι παίκτ@ (είτε ως ατομικότητες, είτε ως ομάδες) πρέπει να βρουν έναν συγκεκριμένο αριθμό λέξεων ή φράσεων, οι οποίες ταιριάζουν με την θεματική που έχουν. Αρχικά ρίχνουν το ζάρι, το οποίο θα υποδείξει τον αριθμό των ζητούμενων λέξεων, και στην συνέχεια ακολουθεί ένα σύντομο brainstorming ώστε να βρεθούν οι σχετικές λέξεις. Ο Συντονιστής κρατάει το σκορ (σύμφωνα με τις οδηγίες που ακολουθούν). Νικήτρια ομάδα είναι αυτή που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους.

Σενάριο του Παιχνιδιού

Το **BRAIN'EM** ωθεί τ@σ παίκτ@ να συνεργαστούν ώστε να βρουν όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες βάση της αντίστοιχης θεματικής. Αν και το παιχνίδι εστιάζει στην δημιουργική σκέψη για την επίλυση προβλημάτων, μπορεί να φανεί χρήσιμο και σε συγγραφικά projects. Οι παίκτ@ προτείνουν ιδέες βάση των αντίστοιχων θεματικών καρτών, ώστε να πετύχουν τον απαιτούμενο αριθμό λέξεων.

Κανόνες και Οδηγίες

Βασισμένο στις αρχές του Scrabble, το Brain-em προκαλεί τις δεξιότητες οι οποίες αφορούν την επίλυση προβλημάτων. Οι θεματικές κάρτες έχουν αναπτυχθεί ώστε οι παίκτ@ να συνδυάσουν τα διαθέσιμα γράμματα με κάθε πιθανό τρόπο, με σκοπό να σχηματίσουν τις απαιτούμενες λέξεις. Πριν την αρχή του κάθε γύρου, η 1^η ομάδα ρίχνει το ζάρι. Ο αριθμός που θα προκύψει (1-6) αντιστοιχεί στον αριθμό των λέξεων που θα πρέπει να σχηματιστεί. Η ομάδα μπορεί να χρησιμοποιήσει όσα γράμματα διαθέτει, αντικαθιστώντας όσα χρησιμοποιήθηκαν για τον σχηματισμό μίας λέξης, και συνεχίζοντας με τις επόμενες, μέχρι να καλυφθεί ο αριθμός που υπέδειξε το ζάρι. Αν μετά την αντικατάσταση των γραμμάτων από το σακουλάκι, η ομάδα δεν μπορεί να σχηματίσει άλλα γράμματα, τα ηνία αναλαμβάνει η επόμενη ομάδα.

Gameplay – αναλυτικές οδηγίες

GAME SETUP:

Ένα ταμπλό, 100 γράμματα, ένα σακουλάκι, και 4 ράφια.

Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, όλ@ οι παίκτ@ πρέπει να συμφωνήσουν σχετικά με το λεξικό που θα χρησιμοποιηθεί, σε περίπτωση που παρουσιαστεί πρόβλημα. Όλες οι λέξεις που αποτελούν μέρος του λόγου επιτρέπονται (συμπεριλαμβανομένων των λέξεων που αποτελούν αργκό, λέξεις ξενικής προέλευσης κλπ.), με εξαίρεση τα παρακάτω: λέξεις που γράφονται πάντοτε με κεφαλαία, συντομογραφίες, προθέματα και καταλήξεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν αυτόνομα, καθώς και λέξεις που απαιτούν παύλα ή απόστροφο.

ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Τοποθετήστε όλα τα γράμματα στο σακουλάκι, ή ανάποδα δίπλα από το ταμπλό, και ανακατέψτε τα. Η κάθε ομάδα τραβάει ένα γράμμα. Το γράμμα που βρίσκεται πιο κοντά στο "Α", ξεκινάει. Τα κενά νικάνε όλα τα γράμματα. Επιστρέψτε τα γράμματα και ανακατέψτε πάλι. Οι ομάδες επιλέγουν 7 γράμματα.

GAME PLAY:

1. 4 παίκτ@ - ομάδες μπορούν να παίζουν ταυτόχρονα.
2. Πριν την εκκίνηση, κάθε παίκτ@-ομάδα, παίρνει 10 γράμματα από το σακουλάκι.
3. Η 1^η ομάδα ρίχνει το ζάρι, ώστε να οριστεί ο αριθμός των λέξεων που θα πρέπει να σχηματίσει (1-6).
4. Η ομάδα επιλέγει στην τύχη μία θεματική κάρτα.
5. Η ομάδα ανακοινώνει την λέξη, και χρησιμοποιώντας 2 ή περισσότερα γράμματα, την σχηματίζει στο ταμπλό, κάθετα ή οριζόντια. Οι οριζόντιες λέξεις απαγορεύονται.
6. Αφού η λέξη τοποθετηθεί στο ταμπλό, η ομάδα αντικαθιστά τα γράμματα που χρησιμοποίησε, διατηρώντας πάντοτε τον αριθμό των γραμμάτων στα 10. Η ίδια ομάδα

- επιχειρεί να σχηματίσει επιπλέον λέξεις, με βάση την θεματική λέξη. Εάν η ομάδα δεν μπορεί να σχηματίσει άλλες λέξεις, ο γύρος ολοκληρώνεται. Για να συμβεί αυτό, η ομάδα μετράει και ανακοινώνει το σκορ της σε αυτό το γύρο.
7. Επόμενη ομάδα είναι αυτή στα αριστερά. Η ομάδα ρίχνει με την σειρά της το ζάρι, για να ορίσει το πόσες λέξεις πρέπει να σχηματίσει. Ακολουθείται η παραπάνω διαδικασία. Μπορούν να σχηματιστούν λέξεις χρησιμοποιώντας γράμματα που είναι ήδη διαθέσιμα στο ταμπλό, κάθετα ή οριζόντια.
 8. Νέες λέξεις μπορούν να σχηματιστούν με τους παρακάτω τρόπους:
 - Προσθέτοντας ένα ή περισσότερα γράμματα σε ήδη υπάρχουσες λέξεις ή γράμματα.
 - 'Συνεχίζοντας' μία ήδη υπάρχουσα λέξη, προσθέτοντας σε αυτήν γράμματα, ή μία καινούργια λέξη.
 - Τοποθετώντας παράλληλα σε μία ήδη υπάρχουσα λέξη μία καινούργια, ώστε τα γειτονικά γράμματα να σχηματίζουν λέξεις (βλ. 5, στους **Κανόνες Βαθμολόγησης**).
 9. Τα γράμματα που έχουν τοποθετηθεί και βαθμολογηθεί, δεν μπορούν να μετακινηθούν ή να αντικατασταθούν.
 10. 'Κενά γράμματα': Τα 2 κενά γράμματα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως οποιοδήποτε γράμμα. Όταν τοποθετείται ένα κενό γράμμα, πρέπει να δηλώνεται ποιο γράμμα αντιπροσωπεύει, το οποίο και παραμένει ίδιο μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.
 11. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν γύρο για να αλλάξετε κάποια ή όλα τα γράμματά σας. Για να το πραγματοποιήσετε, γυρίστε ανάποδα τα γράμματα που θέλετε να αντικαταστήσετε, πάρτε ίσα στον αριθμό από το σακουλάκι, και ανακατέψτετα εκ νέου. Ο γύρος σας τελειώνει εδώ.
 12. Οποιαδήποτε λέξη μπορεί να αμφισβητηθεί, πριν τον γύρο της επόμενης ομάδας. Αν η εξεταζόμενη λέξη δεν επιτρέπεται, η ομάδα παίρνει πίσω τα γράμματα που έπαιξε, και χάνει τον γύρο της. Αν η λέξη επιτρέπεται, η ομάδα που αμφισβήτησε την λέξη, χάνει τον γύρο της. Συνιστάται η χρήση λεξικού. Εάν μία λέξη είναι μη-αποδεκτή, τότε η ομάδα που την σχημάτισε, ακυρώνει όλες τις λέξεις που σχημάτισε στον συγκεκριμένο γύρο.
 13. Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλα τα γράμματα έχουν χρησιμοποιηθεί από το σακουλάκι, και μία ομάδα χρησιμοποιεί τα τελευταία γράμματά της, ή όταν δεν υπάρχουν άλλοι πιθανοί συνδυασμοί λέξεων.

Το χρονοδιάγραμμα του παιχνιδιού

Βάση των θεματικών καρτών, το παιχνίδι μπορεί να διαρκέσει μέχρι και 45 λεπτά, καθιστώντας το ιδανικό για μία διδακτική ώρα.

Ποιες είναι οι συγκεκριμένες οδηγίες του παιχνιδιού;

Ανάλογα τον αριθμό του ζαριού, οι ομάδες σχηματίζουν τις αντίστοιχες λέξεις, βάση της θεματικής. Βάση της θέσης των λέξεων στο ταμπλό, η ομάδα παίρνει τους αντίστοιχους πόντους. Όταν η ομάδα δεν μπορεί να σχηματίσει άλλες λέξεις, συνεχίζει η επόμενη. Ο Συντονιστής κρατάει το σκορ

χρησιμοποιώντας έναν πίνακα, ή ένα χαρτί. Στην περίπτωση ισοπαλίας, ο Συντονιστής μπορεί να αποφασίσει ποια ομάδα είναι η νικήτρια, βάση της προσπάθειας των 2 ομάδων, καθώς και των συνθηκών. Ενναλλακτικά, ένας τελικός, καθοριστικός γύρος, μπορεί να λάβει χώρα.

Αλληλεπίδραση

Το παιχνίδι είναι ανταγωνιστικό. Χρησιμοποιεί ένα ταμπλό με γραφικά καθώς και κάρτες με θεματικές λέξεις, σε συνδυασμό με το ζάρι. Ο Συντονιστής κρατάει το σκορ.

Το παιχνίδι προσφέρει δυνατότητα πειραματισμού. Βασίζεται στην δημιουργική και συνεργατική σκέψη, δραστηριοποιώντας τις γνωστικές δεξιότητες των παικτ@.

Πρόκληση και ενδιαφέρον των παικτ@

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να 'ενεργοποιήσει' τ@ παίκτ@ ώστε να βρουν τις απαραίτητες λέξεις. Οι οποίες μπορεί να είναι συνδυασμός λέξεων, φράσεις, ή γλωσσολογικές. Ο κανόνας είναι η εφευρετικότητα, καθώς και να μην χρησιμοποιούνται λέξεις που δεν μπορούν να εξηγηθούν, ή μπορεί να παρεξηγηθούν.

Η κάθε λέξη δίνει τους πόντους που αναφέρονται στο ταμπλό. Υπάρχουν και μπόνους: ανάμεσα στις θεματικές κάρτες, υπάρχουν 7 οι οποίες διπλασιάζουν το σκορ των λέξεων.

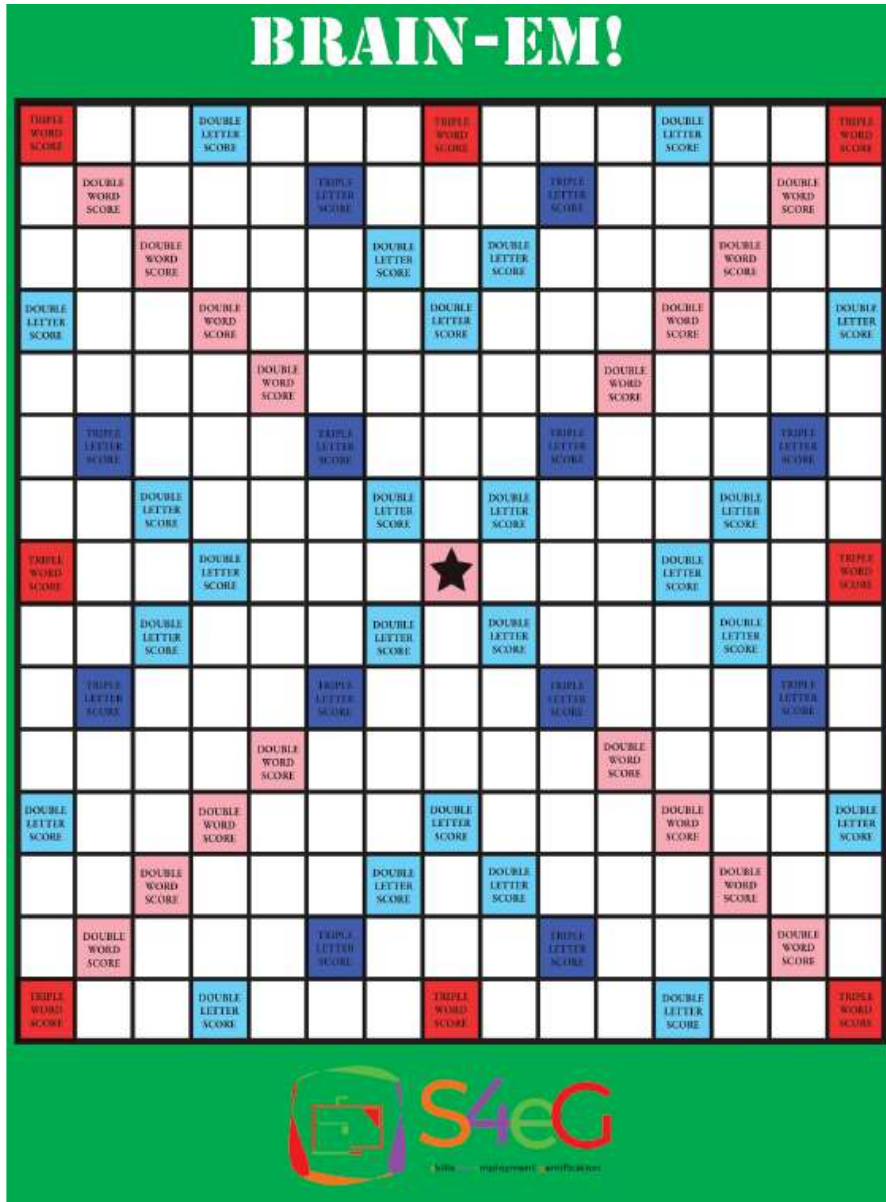
Κανόνες Βαθμολόγησης:

1. Χρησιμοποιήστε ένα κομμάτι χαρτί για την καταγραφή του σκορ, ανανεώνοντάς το μετά από κάθε γύρο. Η αξία του κάθε γράμματος ορίζεται από έναν αριθμό στην βάση του γράμματος. Τα κενά γράμματα δεν έχουν βαθμολογική αξία.
2. Το σκορ του κάθε γύρου είναι το άθροισμα της αξίας των γραμμάτων των λέξεων που έχουν σχηματιστεί, συν το σκορ που αντιστοιχεί στις θέσεις του ταμπλό. Οι θέσεις αυτές λέγονται Premium Squares.
3. Premium Letter Squares: το γαλάζιο χρώμα διπλασιάζει την αξία του γράμματος που βρίσκεται πάνω σε αυτό. Το σκούρο μπλε την τριπλασιάζει.
4. Premium Word Squares: Το σκορ μίας λέξης διπλασιάζεται όταν ένα από τα γράμματά της είναι τοποθετημένο πάνω σε ροζ τετράγωνο. Τριπλασιάζεται όταν ένα γράμμα τοποθετείται σε κόκκινο τετράγωνο. Υπολογίστε πρώτα την πολλαπλασιαστική αξία των γραμμάτων, πριν πολλαπλασιάσετε την αξία των λέξεων. Αν μία λέξη καλύπτει 2 Premium Word Squares, τότε η αξία της διπλασιάζεται και στην συνέχεια διπλασιάζεται ξανά, ή τριπλασιάζεται και στην συνέχεια τριπλασιάζεται ξανά. ΣΗΜΕΙΩΣΗ: το κεντρικό τετράγωνο είναι χρώματος ροζ, και διπλασιάζει την αξία της πρώτης λέξης.
5. Τα premiums γραμμάτων και λέξεων μετράνε μόνο στον γύρο που παίζονται. Σε επόμενους γύρους, αν χρησιμοποιηθούν ήδη υπάρχοντα γράμματα, η αξία τους αναλογεί στην αρχική αξία του γράμματος.

6. Όταν ένα κενό γράμμα τοποθετείται σε ένα ροζ ή κόκκινο τετράγωνο, η αξία της λέξης διπλασιάζεται ή τριπλασιάζεται, ακόμα και αν το κενό γράμμα δεν έχει βαθμολογική αξία.
7. Όταν σχηματίζονται δύο ή περισσότερες λέξεις στον ίδιο γύρο, βαθμολογούνται όλες. Αν υπάρχει κοινό γράμμα υπολογίζεται με πλήρη αξία (και premium αξία αν υπάρχει) για όλες τις λέξεις.
8. Bonus: εάν μία ομάδα τραβήξει μία θεματική κάρτα με DOUBLE BONUS, το σκορ κάθε λέξης διπλασιάζεται. Υπάρχουν μόνο 7 τέτοιες κάρτες.
9. Μη χρησιμοποιημένα γράμματα: στο τέλος του παιχνιδιού, το σκορ κάθε ομάδας μειώνεται σύμφωνα με τα αχρησιμοποίητα γράμματα που έχει στην κατοχή της. Αν μία ομάδα έχει χρησιμοποιήσει όλα τα γράμματά της, τα εναπομείναντα γράμματα της άλλης ομάδας, προστίθενται στο σκορ της.
10. Η ομάδα με το μεγαλύτερο σκορ κερδίζει. Σε περίπτωση ισοπαλίας, η ομάδα με το μεγαλύτερο σκορ πριν τον υπολογισμό των εναπομείναντων γραμμάτων, κερδίζει.

Brain-em: πίνακας και κάρτες

ΠΙΝΑΚΑΣ:



ΓΡΑΜΜΑΤΑ:

A ₁	B ₃	C ₃	H ₄	D ₂	E ₁	F ₄	G ₂	H ₄
I ₁	J ₈	K ₅	L ₁	M ₃	N ₁	O ₁	P ₃	R ₁
S ₁	F ₄	T ₁	U ₁	V ₄	Z ₁₀			E ₁
A ₁	A ₁	A ₁	A ₁	A ₁	A ₁	A ₁	A ₁	C ₃
B ₃	D ₂	D ₂	D ₂	E ₁	E ₁	E ₁	E ₁	E ₁
E ₁	E ₁	E ₁	E ₁	E ₁	G ₂	I ₁	I ₁	I ₁
I ₁	I ₁	I ₁	I ₁	I ₁	U ₁	U ₁	Q ₁₀	Q ₁₀
X ₈	L ₁	L ₁	L ₁	M ₃	N ₁	N ₁	N ₁	N ₁
N ₁	W ₄	O ₁	O ₁	O ₁	O ₁	O ₁	O ₁	O ₁
P ₃	R ₁	R ₁	R ₁	R ₁	R ₁	S ₁	S ₁	S ₁
T ₁	T ₁	T ₁	T ₁	T ₁	U ₁	V ₄	G ₂	W ₄
Y ₄	Y ₄							

ΚΑΡΤΕΣ:

- ΖΩΑ
- ΕΠΟΧΙΑΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
- ΧΡΗΣΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ (διπλό μπόνους)
- ΦΥΤΑ
- ΚΑΤΑΣΚΗΝΩΣΗ
- ΒΙΒΛΙΑ
- ΔΙΑΚΟΠΕΣ
- ΠΟΛΕΙΣ
- ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ
- ΧΩΡΕΣ
- ΤΑΞΙΔΙ
- ΦΥΣΙΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
- ΧΡΩΜΑΤΑ
- ΚΑΛΕΣ ΤΕΧΝΕΣ (διπλό μπόνους)
- ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ
- ΙΣΤΟΡΙΕΣ
- ΔΙΑΤΡΟΦΗ (διπλό μπόνους)
- ΜΟΥΣΙΚΗ
- ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ (διπλό μπόνους)
- ΦΙΛΙΑ
- ΦΡΟΥΤΑ
- ΑΙΣΘΗΜΑΤΑ
- ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ
- ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΕΣ
- ΑΓΡΙΑ ΦΥΣΗ
- ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ (διπλό μπόνους)
- ΑΘΛΗΜΑΤΑ
- ΙΣΤΟΡΙΑ
- ΜΕΛΛΟΝ
- ΡΟΥΧΙΣΜΟΣ
- ΡΥΠΑΝΣΗ (διπλό μπόνους)
- ΑΣΤΡΟΝΟΜΙΑ (διπλό μπόνους)

Feedback / Αξιολόγηση

Τα σχόλια ακολουθούν μετά από οποιαδήποτε ενέργεια. Η βαθμολογία υπολογίζεται αμέσως μετά την παροχή μίας απάντησης (προτεινόμενες λέξεις).

Μετά από κάθε ρίψη ζαριού, ο/η εκπαιδευτικός αξιολογεί τις λέξεις από τα μέλη της ομάδας και τις βαθμολογεί ανάλογα (με βάση τους κανόνες βαθμολόγησης που αναγράφονται στον πίνακα).

Τα σχόλια ενθαρρύνουν τον/την παίκτη/ρια να μάθει περισσότερα και να κερδίσει. Η επίτευξη καλύτερης βαθμολογίας σημαίνει ό,τι πρέπει να βρεθούν περισσότερες λογικές λέξεις ή φράσεις, οπότε η δημιουργικότητα, η ποικιλομορφία, και η συνεργασία μπορούν να οδηγήσουν σε καλύτερη βαθμολογία.

10. Η Μεθοδολογία του παιχνιδιού επικοινωνιακών δεξιοτήτων

Στόχος του παιχνιδιού

Ποιοι είναι οι μαθησιακοί στόχοι;

- Ευαισθητοποίηση για διάφορες καταστάσεις στο επαγγελματικό πλαίσιο
- Επίγνωση κατάλληλων στρατηγικών επικοινωνίας για τη διαχείριση δυσάρεστων εργασιακών καταστάσεων
- Υποστήριξη των μαθητευόμενων για ανάπτυξη της ικανότητας να ξεκινούν και να διατηρούν μία συζήτηση με διακριτικό τρόπο
- Κατανόηση των πλεονεκτημάτων της καλής επικοινωνίας που ενισχύουν τις σχέσεις

Τι θα μάθουν/κατανοήσουν/αποκτήσουν οι παίκτες/ριες όταν παίξουν το παιχνίδι;

Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, οι μαθητευόμενοι/ες θα:

- Αποκτήσουν δεξιότητες για εποικοδομητικές συζητήσεις
- Μάθουν ένα σύνολο στρατηγικών για τη λήψη, την αποστολή, και την επεξεργασία μηνυμάτων με σαφήνεια που μπορεί να προσαρμοστεί σε διαφορετικά ακροατήρια και εργασιακές καταστάσεις
- Επιδεικνύουν καλύτερη ικανότητα στην εφαρμογή αποτελεσματικών επικοινωνιακών δεξιοτήτων στη διαπροσωπική, διαπολιτισμική, ομαδική, και επαγγελματική επικοινωνία
- Επιδεικνύουν κριτική σκέψη, αναλύοντας τις προθέσεις και τα συναισθήματα πίσω από τα μηνύματα που μεταφέρονται σε μία συζήτηση, και αξιολογώντας τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες σε σχέση με άλλους συνομιλητές
- Αναπτύξουν αυτογνωσία σχετικά με το ποιες είναι οι βασικές αρχές της αποτελεσματικής επικοινωνίας: όπως λεξιλόγιο που δείχνει σεβασμό, λήψη σειράς, ενεργητική ακρόαση, εποικοδομητικά σχόλια
- Εξασκηθούν στις επικοινωνιακές δεξιότητες που απαιτούνται για τη διεξαγωγή μίας εποικοδομητικής συζήτησης

Τι πρέπει να ολοκληρώσει ο/η παίκτης/ρια;

Ο/η παίκτης/ρια πρέπει να είναι σε θέση να συμμετέχει σε μία συζήτηση σε μία ομάδα που σχετίζεται με μία εργασιακή κατάσταση, λαμβάνοντας υπόψη τις οδηγίες των καρτών (διαφορετικά χρώματα/δηλώσεις στις κάρτες) και τον ρόλο που έχει ανατεθεί. Αυτό περιλαμβάνει την κατανόηση των διαφόρων προοπτικών, κινήτρων, και συναισθημάτων όλων των ατόμων που συμμετέχουν στο παιχνίδι.

Σενάριο Παιχνιδιού

Σενάριο:

Βήμα 1: Ο/η εκπαιδευτικός (συντονιστής) σχηματίζει ομάδες αποτελούμενες από 5 παίκτες/ριες.

Βήμα 2: Επιλέγει μία κάρτα από το σετ 1, διαβάζει την κατάσταση που αναγράφεται στην κάρτα, και την τοποθετεί στη μέση του τραπέζιού.

Βήμα 3: Τότε, αναθέτει ρόλους και εξηγεί το σενάριο του παιχνιδιού:

- Ομάδα Α - Ένα μέλος αντιπροσωπεύει το άτομο που έχει εχθρική συμπεριφορά στο σενάριο που περιγράφεται, π.χ. το αφεντικό, θυμωμένος συνάδελφος, κ.λπ.
- Ομάδα Β - Τα υπόλοιπα 4 μέλη θα φανταστούν ό,τι επηρεάζονται από την κατάσταση που περιγράφεται στο **YOU-form** και θα πράξουν ανάλογα.

Βήμα 4: Ο/η εκπαιδευτικός ανακατεύει το σετ 2 των καρτών και μοιράζει 4 κάρτες σε κάθε παίκτη/ρια. Οι συμμετέχοντες/ουσες έχουν στη διάθεση τους 2 λεπτά για να σκεφτούν τις απαντήσεις/αντιδράσεις τους στην περιγραφόμενη κατάσταση με βάση τις οδηγίες που παρέχονται σε κάθε κάρτα (π.χ. **να κάνουν μία ερώτηση, να κάνουν ένα σχόλιο, να εισάγουν ένα νέο θέμα**, κ.λπ.). Τα μέλη στην Ομάδα Β αντιδρούν εναλλάξ στην κατάσταση που παρουσιάζεται και συμμετέχουν στη συζήτηση με βάση τις οδηγίες των χρωματιστών καρτών (χρησιμοποιείται μία κάρτα κάθε φορά) και τις δηλώσεις των προηγούμενων ομιλητών. Το μέλος στην Ομάδα Α μπορεί να πάρει θέση, να αντιταχθεί, ή να δώσει απαντήσεις σχετικά με τη συζήτηση στην Ομάδα Β μόνο μία φορά ανά γύρο.

Επομένως, οι παίκτες/ριες πρέπει να αναλύσουν την κατάσταση που περιγράφεται στην κάρτα που τοποθετείται στη μέση, να ακούσουν προσεκτικά την αφήγηση που εκτυλίσσεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, να αλλάξουν οπτική γωνία, και να συνεργαστούν, έχοντας επίγνωση των στρατηγικών επικοινωνίας που χρησιμοποιούν και του μηνύματος που μεταφέρουν όταν μιλούν.

Το παιχνίδι προβλέπει μία αυτοεξέταση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων με ανοιχτό αποτέλεσμα. Κάθε αφήγηση εκτυλίσσεται με μοναδικό τρόπο και εξαρτάται από το εκάστοτε άτομο. Μόλις οι παίκτες/ριες χρησιμοποιήσουν όλες τις κάρτες, ο/η εκπαιδευτικός παρέχει μία ενημέρωση μετά το παιχνίδι, τονίζοντας τι λειτούργησε ή απέτυχε, εάν τα άτομα που συμμετείχαν χρησιμοποίησαν ενεργητική ακρόαση, και έδειξαν δέσμευση να επιλύσουν τις «αμήχανες» καταστάσεις με σεβασμό.

Μία επιλογή για προχωρημένους/ες παίκτες/ριες: Ο/η εκπαιδευτικός διαβάζει την κατάσταση, κάθε άτομο παίρνει μία κάρτα από το σετ 2, και παρέχει μία αυτοσχέδια απάντηση/αντίδραση με βάση το χρώμα της κάρτας και τη δήλωση του προηγούμενου ατόμου.

Υλικά παιχνιδιού:

1. Σύνολο καρτών με διάφορες καταστάσεις στο πλαίσιο της εργασίας. Κάθε κάρτα περιέχει ένα σύντομο κείμενο (και κατά προτίμηση μία εκφραστική εικονογράφηση) και οδηγίες.

Μεγάλες κάρτες

Παραδείγματα:

1.	Λαμβάνετε έπαινο από τον εργοδότη σας και παίρνετε τα εύσημα χωρίς να αναφέρετε ό,τι κάποιος άλλος συνάδελφος έκανε στην πραγματικότητα όλη τη δουλειά. Ο συνάδελφος το ανακαλύπτει και ζητάει εξηγήσεις. Ξεκινήστε τη συζήτηση.
2.	Ο εργοδότη σας, σας υπερφορτώνει με καθήκοντα και προθεσμίες. Προσπαθείτε να τον συναντήσετε, να του εξηγήσετε την κατάσταση, και να ζητήσετε κάποιες διευκρινίσεις. Ξεκινήστε τη συζήτηση.
3.	Ακούτε τυχαία μία συζήτηση όπου σχολιάζεται ό,τι η δουλειά που κάνετε δεν είναι αρκετά καλή. Σχεδιάζετε να προσεγγίσετε τον συγκεκριμένο συνάδελφο για να ξεκαθαρίσετε την κατάσταση. Επιχειρηματολογήστε γιατί θα πρέπει να εκτιμήσει περισσότερο τη δουλειά σας και να θυμάστε ό,τι δεν πρέπει να χάσετε την ψυχραιμία σας.
4.	Ένας συνάδελφος έχει την ενοχλητική συνήθεια να κουτσομπολεύει και σας προκαλεί να συμμετέχετε σε άσχημα κουτσομπολιά του γραφείου. Απορρίψτε αυτού του είδους τις συζητήσεις με σεβασμό. Ξεκινήστε τη συζήτηση.
5.	Έχετε μία διαφωνία με έναν συνάδελφο και αποφεύγετε ο ένας τον άλλον. Τώρα, όμως, σας ζητείται να συνεργαστείτε σε ένα κοινό έργο. Πρέπει να οργανώσετε την πρώτη συνάντηση και να συμφωνήσετε για τις πρώτες δραστηριότητες. Πηγαίνετε στο γραφείο του και αρχίζετε μία συζήτηση.
6.	Ο προϊστάμενος σας σας βρίσκει να παρακολουθείτε ένα ψυχαγωγικό βίντεο κατά τη διάρκεια του ωραρίου εργασίας. Είναι απογοητευμένος, θυμωμένος, και ζητάει να του πείτε τι ακριβώς συμβαίνει. Πρέπει να ξεκαθαρίσετε τη θέση σας, εξηγώντας γιατί κάνατε αυτό το λάθος, και πώς θα τα καταφέρετε στη δουλειά.
7.	Ο προϊστάμενος σας είναι αναστατωμένος με τις αναρτήσεις/φωτογραφίες στο προφίλ σας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και σας ζητάει να το διορθώσετε αυτό άμεσα. Εσείς δεν είστε πρόθυμοι και προσπαθείτε να «διαπραγματευτείτε» την κατάσταση. Ξεκινήστε μία συζήτηση μαζί του.
8.	Σας καλούν σε συνέντευξη για μία νέα θέση εργασίας ως υπεύθυνος κοινωνικών μέσων δικτύωσης και σας ζητούν να δικαιολογήσετε γιατί είστε ο καλύτερος υποψήφιος για τον ρόλο αυτό. Ξεκινήστε μία συζήτηση.
9.	Ένας συνάδελφος υποστηρίζει κόμματα ακραίας πολιτικής και προσπαθεί συνέχεια να σας εμπλέξει σε πολιτικές συζητήσεις και να σας επιβάλει τις πολιτικές του απόψεις. Δεν σας αρέσει αυτή η ενοχλητική συμπεριφορά και αποφασίζετε να ασχοληθείτε άμεσα με το θέμα.
10.	Ένας συνάδελφος είναι αρκετά αναξιόπιστος, αλλά πρέπει να συνεργαστείτε μαζί του σε μία εργασία. Πηγαίνετε στο γραφείο του για να προσπαθήσετε να αυξήσετε τον ενθουσιασμό και τη δέσμευση του. Ξεκινήστε τη συζήτηση.

11.	Ένας συνάδελφος, που εμπιστεύεστε, χάνει όλες τις προθεσμίες. Δεν απαντάει στα email σας και εσείς πρέπει να παρέχετε σύντομα σε έναν πελάτη ένα προϊόν/μία υπηρεσία. Πηγαίνετε στο γραφείο του και αρχίζετε μία συζήτηση.
12.	Ανακαλύπτετε ό,τι ένας συνάδελφος παίρνει περισσότερα χρήματα από εσάς για την ίδια εργασία - θέλετε να συζητήσετε το θέμα με τον εργοδότη σας ή να διαπραγματευτείτε αύξηση μισθού. Πηγαίνετε στο γραφείο του και αρχίζετε μία συζήτηση.
13.	Εσείς και ένας συνάδελφος εργαστήκατε στο ίδιο έργο. Εσείς κάνατε διεξοδικά το δικό σας μέρος, ενώ ο συνάδελφος σας δεν ασχολήθηκε ιδιαίτερα. Τώρα, ο εργοδότης σας, επικρίνει τα αποτελέσματα. Ξεκινήστε μία συζήτηση με το αφεντικό σας και προσπαθήστε να μην βλάψετε τη φήμη του συναδέλφου σας.
14.	Πρέπει να παρέχετε σχόλια σε έναν φοιτητή που κάνει πρακτική άσκηση στο τμήμα σας, να περιγράψετε ορισμένες θετικές πτυχές της εργασίας του, αλλά και ορισμένες προτάσεις για τη βελτίωση της απόδοσης και της δέσμευσης του. Ξεκινήστε μία συζήτηση.

2. Σύνολο καρτών (σύνολο κανόνων) με χρωματιστές σημασίες (μικρές κάρτες)

Κόκκινο: Κάντε μία ερώτηση

Μωβ: Σχόλιο

Πράσινο: Εισαγωγή νέου θέματος

Κίτρινο: Ερώτηση ελέγχου κατανόησης

Μπλε: Συνεχίστε τη δήλωση ... π.χ.

Αισθάνομαι...






Παρατήρησα...

Νομίζω ό,τι θα ήταν καλύτερο...

Προτείνω να...

Τι εννοείτε...

Ίσως εάν προσπαθούσαμε να ξεκαθαρίσουμε την παρεξήγηση

				
Κάντε μία ερώτηση	Σχόλιο	Συνεχίστε τη δήλωση: <i>Αισθάνομαι...</i>	Εισαγωγή νέου θέματος	Ερώτηση ελέγχου κατανόησης

Κανόνες και Οδηγίες

Οι συμμετέχοντες/ουσες αναμένεται να εξασκηθούν στις δεξιότητες συνομιλίας/επικοινωνίας, και στη συμπεριφορά με σεβασμό, λαμβάνοντας υπόψη ό,τι η επικοινωνία είναι ένα ισχυρό εργαλείο στην επαγγελματική ζωή και μπορεί να βοηθήσει στην αντιμετώπιση αμήχανων στιγμών ή γενικών εργασιακών καταστάσεων.

Μία δραστηριότητα (κατάσταση εργασίας) θα πρέπει να ολοκληρωθεί σε 30 λεπτά: παιχνίδι - 15 λεπτά, αξιολόγηση σε ομάδες + απολογισμός - 15 λεπτά.

Ένας/μία εκπαιδευτικός (συντονιστής) θα εξηγεί τους κανόνες, θα μοιράζει τις κάρτες, και θα παρακολουθεί τον χρόνο. Επίσης, θα αποφασίσει τον αριθμό των γύρων (κάρτες με καταστάσεις εργασίας).

Θα υπάρχουν 2 σετ καρτών (όπως περιγράφεται παραπάνω).

Αλληλεπίδραση

Είναι ένα ομαδικό παιχνίδι ρόλων, το οποίο μπορεί να επεκταθεί συμπεριλαμβάνοντας διάφορες καταστάσεις της εργασιακής ζωής, π.χ. ευελιξία του χρόνου εργασίας, υψηλότερη θέση, υψηλότερος μισθός, άλλα επαγγελματικά οφέλη, κ.λπ., και να βελτιώσει τις διαπραγματευτικές δεξιότητες.

Πρόκληση ενδιαφέροντος των παικτ@

Οι παίκτες/ριες θα πρέπει να αντιδράσουν αυθόρμητα και να ακολουθήσουν μία κόκκινη κλωστή καθώς ξετυλίγεται η αφήγηση, και να δώσουν προσοχή στον τονισμό, τον τρόπο ομιλίας, τις χειρονομίες και τη μίμηση, καθώς και τη στάση απέναντι στα υπόλοιπα άτομα, που επίσης επηρεάζουν την καλή συζήτηση. Το παιχνίδι δεν θα περιλαμβάνει βαθμολογία, αλλά μία συνοπτική ανάλυση.

Feedback / Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση, τα σχόλια, και η ενημέρωση θα δοθούν μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού. Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να μεταφέρει χρήσιμες πληροφορίες που σχετίζονται με την αποτελεσματική επικοινωνία, π.χ.

Ψηφιοποιημένο υλικό στην πλατφόρμα μάθησης

Ερωτηματολόγιο Ακρόασης⁵

Όταν ακούω ένα άλλο άτομο, ...	Πάντα (1πόντος)	Συνήθως (2πόντοι)	Συχνά (3πόντοι)	Σπάνια (4πόντοι)	Ποτέ (5πόντοι)
Αποσπάται η προσοχή μου					
Προσέχω μόνο τα γεγονότα					
Διακόπτω					
Υποθέτω ό,τι το άλλο άτομο γνωρίζει ήδη					
Είμαι προκατειλημμένος/η					
Αφαιρούμαι					
Αγνώ τις μη λεκτικές ενδείξεις					
Σύνολο + + + + +					

Βαθμολόγηση Ερωτηματολογίου Ακρόασης

31-35 πόντοι = Αποτελεσματικός Ακροατής

21-30 πόντοι = Καλός Ακροατής

14-20 πόντοι = Όχι ιδιαίτερα καλός ακροατής

13 πόντοι ή λιγότερο = Τι;

Απολογισμός: με έναν/μία εκπαιδευτικό ή αυτοδιδασκαλία / προσωπικός προβληματισμός

Πώς να βελτιώσετε τις ικανότητες σας στην ενεργητική ακρόαση;

Προσπαθήστε να εφαρμόσετε τις παρακάτω συμβουλές:

- **Παραφράστε το μήνυμα** στο άτομο που σας μιλάει για να βεβαιωθείτε ό,τι καταλάβατε καλά.

Βελτιώστε τις ικανότητες σας στην ενεργητική ακρόαση, επικεντρώνοντας περισσότερο σε αυτό που λέγεται, παρά χρησιμοποιώντας δικά σας λόγια για να επαναλάβετε ένα μήνυμα.

- **Επαναλάβετε το μήνυμα** για να θυμάστε τι ειπώθηκε.

Με αυτόν τον τρόπο, διασφαλίζετε ό,τι όχι μόνο ακούτε αλλά και κατανοείτε τι ειπώθηκε.

- **Αναζητήστε τις πληροφορίες που λείπουν.**

⁵ Reproduced from 50 Communications Activities, Icebreakers, and Exercises, by Peter R. Garber. Amherst, MA, HRD Press, 2008.

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project No. 2020-1-SI01-KA204-075931

Κάνοντας ερωτήσεις, εντοπίζετε βασικές πληροφορίες που παραλείπονται ή χρειάζονται κατά την επικοινωνία.

- **Διευκρινίστε** σημεία που μπορεί να μην έχετε κατανοήσει.

Αυτό εγγυάται ό,τι έχετε ακούσει ακριβώς αυτό που ήθελε να επικοινωνήσει το άλλο άτομο.⁶

5 τρόποι για να έχετε υπέροχες συνομιλίες

1. Δείξτε ενδιαφέρον για το άλλο άτομο, και τον κόσμο του, και δώστε προσοχή στα ενδιαφέροντα του. Ξεκινήστε μία συζήτηση με μία ανοιχτή ερώτηση. Εάν μπορείτε να απαντήσετε θετικά σε ένα θέμα, έχετε κάνει μία πολύ καλή αρχή.

2. Εξασκηθείτε στην ενεργητική ακρόαση εστιάζοντας σε αυτά που λέει το άλλο άτομο. Δώστε προσοχή τόσο στη μη λεκτική όσο και στη λεκτική επικοινωνία, όχι μόνο στην απάντηση που θα δώσετε. Ένας καλός τρόπος για να βελτιώσετε τις δεξιότητές σας στην ενεργητική ακρόαση είναι να περάσετε χρόνο με έναν/μία φίλο/η σας για να επαναλάβετε και να αναγνωρίσετε όσα λέει.

3. Δώστε προσοχή στη γλώσσα του σώματος σας. Να έχετε οπτική επαφή με το άλλο άτομο και να εστιάζετε τη στάση του σώματος σας σε εκείνο. Σε μία συνάντηση, μπορείτε να γυρίσετε την καρτέλα ή να καθίσετε ίσια όταν κάποιος/α σας μιλάει. Συμμετέχετε στη συζήτηση **δείχνοντας Ενσυναίσθηση** προς τα συναισθήματα του.

4. Κάντε ερωτήσεις και δείξτε ενδιαφέρον κατά τη διάρκεια μίας συζήτησης. Οι συμπληρωματικές ερωτήσεις που σχετίζονται με αυτά που είπε το άλλο άτομο βοηθούν στην ανάπτυξη της συζήτησης και στη συνέχιση της. Επομένως, μπορείτε να βρείτε κοινά ενδιαφέροντα ή κοινές εμπειρίες και να διατηρήσετε τη ροή της συζήτησης με φυσικό τρόπο.

5. Σκεφτείτε τον χρόνο και τον χώρο όταν συμμετέχετε σε συζητήσεις. Η καλή συζήτηση απαιτεί αργό, χαλαρό ρυθμό, και μία ατμόσφαιρα χωρίς πίεση, χωρίς περισπασμούς, χωρίς θόρυβο.⁷

Πόσο συχνά θα παρέχονται σχόλια;

Αμέσως μετά από κάθε γύρο μαζί με μία συζήτηση απολογισμού.

Τα σχόλια θα ενθαρρύνουν τον/την παίκτη/ρια να μάθει περισσότερα, να κερδίσει, να επιτύχει καλύτερη βαθμολογία;

Τα σχόλια που παρέχονται από τους/τις εκπαιδευτικούς και τους/τις ομότιμους/ες θα υποστηρίξουν τους/τις μαθητευόμενους/ες να:

- σκεφτούν τι κάνει μία συζήτηση/αλληλεπίδραση αποτελεσματική και εποικοδομητική,
- μάθουν για τις αποτελεσματικές στρατηγικές επικοινωνίας,

⁶ Reproduced from 50 Communications Activities, Icebreakers, and Exercises, by Peter R. Garber. Amherst, MA, HRD Press, 2008.

⁷ <https://www.fastcompany.com/3027801/5-ways-to-have-great-conversations>

- μάθουν πώς έγινε αντιληπτό το μήνυμα τους από τα άλλα μέλη στην ομάδα (δυνατά και αδύνατα σημεία), επειδή η επικοινωνία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι πολύ σημαντική,
- βελτιώσουν τις δεξιότητες τους να ξεκινούν και να διατηρούν μία συζήτηση.

11. Η Μεθοδολογία του παιχνιδιού συνεργασίας και ομαδικότητας

Στόχοι του παιχνιδιού

Ποιοι είναι οι μαθησιακοί στόχοι;

- Να τοποθετούμε τον εαυτό μας σε διάφορες καταστάσεις επαγγελματικού πλαισίου.
- Δημιουργία και ανάπτυξη των δεξιοτήτων συνεργασίας και ομαδικότητας των παικτών/παικτριών στο εργασιακό περιβάλλον κατά τη διάρκεια έργων και προθεσμιών που απαιτούν την εργασία πολλών ατόμων.
- Μεγαλύτερη επίγνωση των αξιών του σεβασμού, της κατανόησης, και της συνύπαρξης στο εργασιακό περιβάλλον, και αλλού.
- Υποστήριξη των μαθητευόμενων στην προσπάθειά τους να είναι σε θέση να εργάζονται ως μέρος μίας ομάδας, να διατηρούν ομαδικό πνεύμα, και να εκτιμούν τις αξίες της διαδικασίας.
- Ανάπτυξη κατανόησης των πλεονεκτημάτων της καλής και με σεβασμό συνεργασίας μεταξύ συναδέλφων που ενισχύουν τις σχέσεις.

Τι θα μάθουν/κατανοήσουν/αποκτήσουν οι παίκτες/ριες όταν παίξουν το παιχνίδι;

Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, οι μαθητευόμενοι/ες θα:

- Αποκτήσουν τις δεξιότητες που απαιτούνται για να συνυπάρχουν και να συνεργάζονται με σεβασμό με συναδέλφους.
- Είναι σε θέση να εργάζονται ως μέλη μίας ομάδας, με απαιτητικές προθεσμίες και έργα.
- Αναπτύξουν στρατηγικές για την αποτελεσματική συνεργασία με συναδέλφους, καθώς και για την αντιμετώπιση εργασιακών δυσκολιών και εμποδίων, ως ομάδα.
- Αναπτύξουν μία καλύτερη κατανόηση της σημασίας της αποτελεσματικής ομαδικότητας και συνεργασίας, όχι μόνο για τα έργα και τα καθήκοντα, αλλά και για τη συνύπαρξη και τη δημιουργία μίας ευχάριστης και φιλόξενης ατμόσφαιρας στο εργασιακό περιβάλλον.
- Σκεφτούν έντονες συνθήκες εργασίας και πώς θα αντιμετώπιζαν τις προκλήσεις ως ομάδα.

Τι πρέπει να ολοκληρώσει ο/η παίκτης/ρια;

- Ο/η παίκτης/ρια πρέπει να είναι σε θέση να εξετάζει πώς θα ανταποκρινόταν σε διαφορετικές εργασιακές καταστάσεις και πλαίσια, έχοντας πάντα υπόψη ό,τι η ομαδικότητα και η συνεργασία είναι ουσιώδεις. Ανάλογα με το πλαίσιο και την κατάσταση, πρέπει να αποφασίσει τη στρατηγική και τα βήματα που θα ακολουθήσει, σύμφωνα με τις επιλογές που παρέχονται.

Σενάριο Παιχνιδιού

Βήμα 1: Στο παιχνίδι μπορούν να συμμετέχουν 2-5 άτομα. 1 παίκτης/ρια θα είναι το άτομο που θα παίρνει συνέντευξη και τα υπόλοιπα άτομα θα δίνουν συνέντευξη.

Βήμα 2: Το παιχνίδι αποτελείται από 25 ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής.

Βήμα 3: Κάθε ερώτηση παρέχει 4 απαντήσεις. Ανάλογα με την επιλεγμένη απάντηση, ο/η παίκτης/ρια λαμβάνει 3, 2, 1 ή 0 πόντους.

Βήμα 4: Το άτομο που παίρνει συνέντευξη παρέχει την ερώτηση στους/τις ερωτώμενους/ες, οι οποίοι/ες έχουν περιορισμένο χρόνο (1 λεπτό) για να απαντήσουν. Η απάντηση παρέχεται στο φύλλο απαντήσεων που έχουν οι παίκτες/ριες.

Βήμα 5: Ανάλογα με τον αριθμό των ατόμων που παίζουν, ο αριθμός των ερωτήσεων-καρτών αλλάζει ανάλογα, ως εξής:

2 Παίκτες/ριες: 25 Ερωτήσεις

3 Παίκτες/ριες: 20 Ερωτήσεις

4 Παίκτες/ριες: 15 Ερωτήσεις

5 Παίκτες/ριες: 12 Ερωτήσεις

*Ο αριθμός των ερωτήσεων μπορεί να προσαρμοστεί ανάλογα, κατόπιν συμφωνίας μεταξύ των παικτών/παικτριών.

Βήμα 6: Μετά από 1 λεπτό, οι παίκτες/ριες αποκαλύπτουν τις απαντήσεις τους, και το άτομο που είναι υπεύθυνο για τη συνέντευξη σημειώνει το αντίστοιχο σκορ κάθε παίκτη/ριας. Για να είναι το παιχνίδι όσο το δυνατόν πιο αποτελεσματικό γίνεται, είναι σημαντικό να γίνεται μία σύντομη συζήτηση σχετικά με την ερώτηση και τις απαντήσεις που δόθηκαν, ώστε οι παίκτες/ριες να μπορούν να προβληματιστούν σχετικά με το πλαίσιο.

Βήμα 7: Στο τέλος όλων των ερωτήσεων, το υπεύθυνο άτομο αθροίζει τη βαθμολογία κάθε παίκτη/ριας και αποκαλύπτει το άτομο με την υψηλότερη βαθμολογία. Ακολουθεί περαιτέρω συζήτηση σχετικά με συγκεκριμένες ερωτήσεις και απαντήσεις, σε περίπτωση που χρειαστεί.

Υλικά παιχνιδιού για το επιτραπέζιο παιχνίδι

Υλικά παιχνιδιού:

Ένα **σετ καρτών** με διάφορες καταστάσεις στο εργασιακό περιβάλλον. Κάθε κάρτα περιέχει ένα σύντομο κείμενο που εξηγεί την κατάσταση που πρέπει να αντιμετωπιστεί και παρέχει την ερώτηση που πρέπει να απαντηθεί. Στη συνέχεια, παρουσιάζονται 4 διαφορετικές επιλογές - απαντήσεις.

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project No. 2020-1-SI01-KA204-075931

Κάρτες παιχνιδιού

Παραδείγματα δηλώσεων και ερωτήσεων:

1.	Ζητήσατε από έναν συνάδελφο να κάνει μία εργασία. Ωστόσο, δεν την εκτέλεσε με επιτυχία. Πώς θα αντιδρούσατε;
2.	Η ομάδα σας εκτέλεσε μία εργασία με επιτυχία, αλλά ο διευθυντής επιβραβεύει μόνο εσάς. Ποια είναι η απάντησή σας;
3.	Έχετε αναλάβει ένα έργο και χρειάζεστε τη συμβολή των συναδέλφων σας. Τι θα κάνετε;
4.	Εργάζεστε σε μία πολυπολιτισμική εταιρεία και θέλετε να οργανώσετε μία συνάντηση που θα εστιάζει στην ανάπτυξη του ομαδικού πνεύματος. Τι θα κάνετε;
5.	Ποιο από τα ακόλουθα είναι ο καλύτερος τρόπος επικοινωνίας με συναδέλφους;
6.	Είστε σε μία συνάντηση με την ομάδα σας για να μοιραστείτε την πρόοδο της δουλειάς σας. Ποιο από τα παρακάτω θεωρείτε ό,τι είναι το πιο σημαντικό;
7.	Κατά τη διάρκεια μίας πολυάσχολης ημέρας, ένας συνάδελφος ζητάει τη βοήθειά σας. Τι θα κάνετε;
8.	Ένας συνάδελφος σας πέτυχε έναν στόχο. Τι θα κάνετε;
9.	Ένας συνάδελφος άργησε να έρθει στη συνάντησή σας. Τι θα κάνετε;
10.	Ένας συνάδελφος θέλει να σας δώσει σχόλια για τη δουλειά σας. Τι θα κάνετε;

Παραδείγματα απαντήσεων:

1.	<ul style="list-style-type: none"> • Θα παραπονεθείτε; • Θα τους πείτε ό,τι είναι λάθος και πρέπει να το ξανακάνουν; • Θα το αναφέρετε στον προϊστάμενό σας και θα του ζητήσετε να επιλύσει το ζήτημα; • Θα συνεργαστείτε με τον συνάδελφό σας, εστιάζοντας στο πρόβλημα, προσπαθώντας να το επιλύσετε μαζί;
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Θα πάρετε όλα τα εύσημα; • Θα πάρετε τα εύσημα και θα πείτε στον διευθυντή ό,τι οι συνάδελφοί σας βοήθησαν; • Θα μοιραστείτε τα εύσημα με τους συναδέλφους σας; • Θα μοιραστείτε τα εύσημα με τους συναδέλφους σας και θα το γιορτάσετε;
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Θα στείλετε ένα email/μήνυμα για να ζητήσετε τη βοήθειά τους; • Θα στείλετε ένα email/μήνυμα που να περιγράφει τι πρέπει να κάνουν; • Θα κάνετε μία φυσική/εικονική συνάντηση για να τους ενημερώσετε; • Θα συναντηθείτε μαζί τους για να συζητήσετε το έργο και να ανταλλάξετε ιδέες;
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Θα προσκαλέσετε την ομάδα σας για να παρακολουθήσετε έναν ποδοσφαιρικό αγώνα; • Θα προσκαλέσετε την ομάδα σας σε ένα δείπνο για να δοκιμάσουν την επιλογή κρασιών σας; • Θα προγραμματίσετε μία βραδινή έξοδο σε ένα κλαμπ; • Θα διοργανώσετε ένα δείπνο με την ομάδα σας, όπου όλοι θα φέρουν ένα φαγητό που τους αρέσει;

5.	<ul style="list-style-type: none"> • Email • Τηλεφωνική κλήση και μήνυμα στο κινητό τηλέφωνο • Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (π.χ. Facebook, Instagram, κ.λπ.) και άλλες πλατφόρμες (π.χ. Microsoft teams) • Όλες οι επιλογές είναι εφικτές
----	---

Σενάριο Διαδικτυακού Παιχνιδιού

Βήμα 1: Αυτό το παιχνίδι χρειάζεται μόνο 1 άτομο. Ο/η παίκτης/ρια εισάγεται στην ιστορία που εξελίσσεται στο εργασιακό περιβάλλον και εργάζεται μέχρι το τέλος της εβδομάδας.

Βήμα 2: Το παιχνίδι αποτελείται από 15 ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής.

Βήμα 3: Κάθε ερώτηση παρέχει 4 απαντήσεις. Ανάλογα με την επιλεγμένη απάντηση, ο/η παίκτης/ρια λαμβάνει 3, 2, 1 ή 0 πόντους.

Βήμα 4: Με βάση τη απάντηση θα δοθεί στην 3^η ερώτηση, το παιχνίδι θα προχωρήσει ανάλογα, παρέχοντας ή παραλείποντας ορισμένες ερωτήσεις.

Βήμα 5: Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο/η παίκτης/ρια απαντήσει την 15^η ερώτηση.

Υλικά παιχνιδιού:

Το παιχνίδι πραγματοποιείται διαδικτυακά. Δεν απαιτούνται φυσικά υλικά, εκτός από μία ψηφιακή συσκευή, μέσω της οποίας ο χρήστης μπορεί να έχει πρόσβαση στο παιχνίδι (smartphone, tablet, φορητός υπολογιστής, κ.λπ.).

Παραδείγματα δηλώσεων και ερωτήσεων:

1.	Συνειδητοποιείτε ό,τι πρέπει να ενημερωθείτε για την τοπική κοινωνία, επομένως, πηγαίνετε στο τμήμα πωλήσεων για να συλλέξετε πληροφορίες.
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Μπορείτε να μου δώσετε όλα τα στοιχεία που διαθέτετε σχετικά με την επικοινωνία μας με την τοπική κοινότητα; • Χρειάζομαι τη βοήθεια σας, χρειάζομαι πληροφορίες σχετικά με όλες τις αλληλεπιδράσεις που είχαμε με την τοπική κοινότητα. • Πρέπει να γράψω και να δημοσιεύσω ένα φυλλάδιο, και πιστεύω ό,τι μπορείτε να με βοηθήσετε. Χρειάζομαι πληροφορίες σχετικά με τις αλληλεπιδράσεις μας με την τοπική κοινότητα.
3.	Η Νίνα παίρνει την πρωτοβουλία και λέει τη γνώμη της για το πώς πρέπει να γίνει το έργο. Λέει: «Θεωρώ ό,τι αυτός είναι ο λάθος τρόπος να το προσεγγίσουμε.»
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Ζητήστε τους να ακολουθήσουν το σχέδιο σας. • Πείτε τους τι πρέπει να κάνουν. • Παρουσιάστε τις ιδέες σας και ενθαρρύνετε την ανταλλαγή ιδεών.

5.	<ul style="list-style-type: none">• Γεια σας, έχω μία εργασία να κάνω, και χρειάζομαι τη βοήθεια σας, ελάτε στο γραφείο μου όταν έχετε ελεύθερο χρόνο για να σας πω τι χρειάζομαι.• Θέλω να μου βρείτε κάποιες πληροφορίες. Ruth μπορείς να το κάνεις αυτό; Lars μπορείς να το κάνεις εκείνο;• Γεια σας, έχω μία εργασία σχετικά με αυτό το θέμα. Πιστεύω ό,τι όλοι σας μπορείτε να με βοηθήσετε.
----	---

Κανόνες & Οδηγίες Επιτραπέζιου Παιχνιδιού

Οι συμμετέχοντες/ουσες αναμένεται να εξασκήσουν τις δεξιότητες συνεργασίας και ομαδικότητας, τη συνύπαρξη με σεβασμό, και την επικοινωνία με συναδέλφους, λαμβάνοντας πάντα υπόψη ό,τι η κατανόηση, η συνεργασία, και η ομαδικότητα είναι αρετές και ισχυρά *εργαλεία* στην επαγγελματική ζωή, και σε άλλες πτυχές της ζωής, και είναι σίγουρο ό,τι θα οδηγήσουν σε θετικά και δημιουργικά αποτελέσματα και σε ομαδικό δέσιμο.

Ο εκτιμώμενος χρόνος κάθε συνεδρίας είναι 35-40 λεπτά. Ο χρόνος μπορεί να αλλάξει, ανάλογα με τους/τις παίκτες/ριες, την ταχύτητα του παιχνιδιού, και τον προβληματισμό και τις συζητήσεις σχετικά με τις απαντήσεις και τις ερωτήσεις που θα δοθούν.

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, θα υπάρχει το άτομο που παίρνει συνέντευξη και οι ερωτώμενοι/ες. Το υπεύθυνο άτομο για τη συνέντευξη εξηγεί τους κανόνες και παρέχει τις ερωτήσεις που πρέπει να απαντηθούν, από το σύνολο των καρτών, όπως περιγράφεται παραπάνω. Ανάλογα με τις απαντήσεις, οι παίκτες/ριες συγκεντρώνουν πόντους. Στο τέλος της συνεδρίασης, το υπεύθυνο άτομο αποκαλύπτει τον/την παίκτη/ρια με τους περισσότερους πόντους. Μπορεί να γίνει περαιτέρω συζήτηση σχετικά με τις απαντήσεις και τις ερωτήσεις που δόθηκαν.

Κανόνες & Οδηγίες Διαδικτυακού Παιχνιδιού

Ο/η παίκτης/ρια απαντάει στις ερωτήσεις που παρέχονται, επιλέγοντας την απάντηση που ταιριάζει καλύτερα.

Αλληλεπίδραση

Είναι ένα παιχνίδι ρόλων. Οι πόντοι δεν αποτελούν ανταγωνισμό, υπάρχουν μόνο για περαιτέρω προβληματισμό σχετικά με τα σενάρια που παρέχονται.

Παρόλο που τα υλικά και οι κανόνες είναι συγκεκριμένα, οι παίκτες/ριες μπορούν να ξεκινήσουν πρόσθετες συνεδρίες με διαφορετικές κάρτες, εμπλουτίζοντας την εμπειρία μάθησης.

Στην ηλεκτρονική εκδοχή του παιχνιδιού, δεν υπάρχει αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών / παικτριών.

Πρόκληση Επιτραπέζιου Παιχνιδιού

Οι παίκτες/ριες θα πρέπει να σκεφτούν γρήγορα για να δώσουν την απάντηση τους, η οποία δεν θα αποκαλυφθεί ως σωστή ή λανθασμένη μέχρι το τέλος της συνεδρίας. Επιπλέον, θα γίνονται συζητήσεις για κάθε σενάριο, έτσι ώστε η εμπειρία να είναι όσο το δυνατόν πιο καθηλωτική και οι συμμετέχοντες/ουσες να προβληματιστούν σχετικά με τα διαθέσιμα σενάρια.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει πόντους βαθμολόγησης. Οι πόντοι που θα συγκεντρώνονται θα εξαρτώνται από την απάντηση που θα δίνει ο/η παίκτης/ρια.

Πρόκληση Διαδικτυακού Παιχνιδιού

Το διαδικτυακό παιχνίδι διαθέτει διαφορετικές απαντήσεις σε κάθε ερώτηση, έτσι ώστε οι παίκτες/ριες να μπουν στη θέση των χαρακτήρων, και να προβληματιστούν σχετικά με κάθε κατάσταση και αποτέλεσμα.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει πόντους. Με βάση την απάντηση στην 3^η ερώτηση, το παιχνίδι θα προχωρήσει ανάλογα, ξεκλειδώνοντας ή παραλείποντας ορισμένες ερωτήσεις.

Feedback Επιτραπέζιου Παιχνιδιού

Τα σχόλια αξιολόγησης και ο απολογισμός θα παρουσιαστούν με δύο τρόπους. Στο σημείο όπου οι παίκτες/ριες αποκαλύπτουν τις απαντήσεις τους, μπορεί να γίνει συζήτηση μεταξύ όλων, εμβαθύνοντας στην ερώτηση και την απάντηση που δόθηκε. Αυτό δεν αποτελεί άμεση αξιολόγηση, αλλά έναν τρόπο για να προβληματιστούν οι παίκτες/ριες για τις καταστάσεις και τις αντίστοιχες λύσεις.

Το δεύτερο σημείο θα είναι στο τέλος της συνεδρίας, κατά την αποκάλυψη της βαθμολογίας. Οι συμμετέχοντες/ουσες θα είναι σε θέση να συζητήσουν περαιτέρω και να κατανοήσουν καλύτερα το πλαίσιο και το νόημα κάθε γύρου.

Feedback Ψηφιακού Παιχνιδιού

Τα σχόλια αξιολόγησης παρουσιάζονται στον/την παίκτη/ρια μετά από κάθε απάντηση. Ανάλογα με την απάντηση που έδωσαν, θα λάβουν τα αντίστοιχα σχόλια για να προβληματιστούν.

12. Η Μεθοδολογία του Παιχνιδιού Συναισθηματικής Νοημοσύνης

Στόχοι του Παιχνιδιού

Ποιοι είναι οι μαθησιακοί στόχοι;

Αυτό το παιχνίδι δημιουργήθηκε έχοντας ως βασικό στόχο τη βελτίωση των δεξιοτήτων συναισθηματικής νοημοσύνης του/της μαθητευόμενου/ης στον χώρο εργασίας. Θα τους βοηθήσει να εφαρμόζουν συναισθηματική νοημοσύνη στον χώρο εργασίας μέσω παραδειγμάτων/σεναρίων, και θα βελτιωθούν οι δεξιότητες συναισθηματικής νοημοσύνης τους που σχετίζονται με τον χώρο εργασίας μέσω ερωτήσεων που βασίζονται σε σενάρια.

Τι θα μάθουν/κατανοήσουν/αποκτήσουν οι παίκτες/ριες όταν παίξουν το παιχνίδι;

Όταν παίξουν το παιχνίδι, οι παίκτες/ριες θα κατανοήσουν τις βασικές πτυχές της Συναισθηματικής Νοημοσύνης, όπως αυτές προσδιορίζονται από τον Dr. Daniel Goleman, έναν Αμερικανό ψυχολόγο που ανέπτυξε μία από τις πιο διάσημες θεωρίες για τη συναισθηματική νοημοσύνη (αυτογνωσία, αυτορρύθμιση, κίνητρα, ενσυναίσθηση, και κοινωνικές δεξιότητες).

Τι πρέπει να ολοκληρώσει ο/η παίκτης/ρια;

Οι παίκτες/ριες πρέπει να φτάσουν τους 20 πόντους για να τελειώσει το παιχνίδι.

Σενάριο Παιχνιδιού

Σενάριο 1:

Βήμα 1: Ο/η εκπαιδευτικός (συντονιστής) αποφασίζει εάν το παιχνίδι θα υλοποιηθεί μεταξύ δύο ατόμων ή σε ομάδες. Εάν αποφασίσει να διεξαχθεί το παιχνίδι σε ομάδες, τότε, κάθε ομάδα μπορεί να έχει 2-6 μέλη.

Βήμα 2: Θα δοθούν tablets στους/τις συμμετέχοντες/ουσες. Εναλλακτικά, μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα κινητά τους τηλέφωνα και να ακολουθήσουν τον σύνδεσμο του παιχνιδιού.

Βήμα 3: Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες/ουσες αποφασίζουν το όνομα της ομάδας τους και αρχίζουν να παίζουν.

Βήμα 4: Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να κινείται στις διάφορες ομάδες.

Σενάριο 2:

Βήμα 1: Ο/η εκπαιδευτικός (συντονιστής) παρουσιάζει το παιχνίδι στον βιντεοπροβολέα.

Βήμα 2: Χωρίζει την τάξη σε ομάδες με ίσο αριθμό (μπορούν να υπάρχουν έως και 6 ομάδες με ίσο αριθμό μελών).

Βήμα 3: Οι ομάδες βρίσκουν ένα όνομα για την ομάδα τους.

Βήμα 4: Το παιχνίδι ξεκινάει όταν ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει τις ερωτήσεις στην οθόνη και οι ομάδες αρχίζουν να παίζουν.

Σενάριο 3:

Βήμα 1: Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να προετοιμάσει το παιχνίδι για να πραγματοποιηθεί σε φυσική μορφή. Αυτό σημαίνει ό,τι πρέπει να βεβαιωθεί ό,τι υπάρχουν αρκετές κάρτες, πίνακες, και ζάρια για όλα τα άτομα.

Βήμα 2: Τότε, χωρίζει την τάξη σε ομάδες (μπορούν να υπάρχουν έως και 6 ομάδες) με ίσο αριθμό μελών.

Βήμα 3: Όταν οι ομάδες είναι έτοιμες, το παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει.

Υλικά παιχνιδιού:

- 1. 6 διαφορετικές κατηγορίες καρτών και κάθε μία έχει διαφορετικό χρώμα**
- 2. Ένα ζάρι που περιέχει τις 6 κατηγορίες**
- 3. Ένα ταμπλό (για το φυσικό παιχνίδι)**

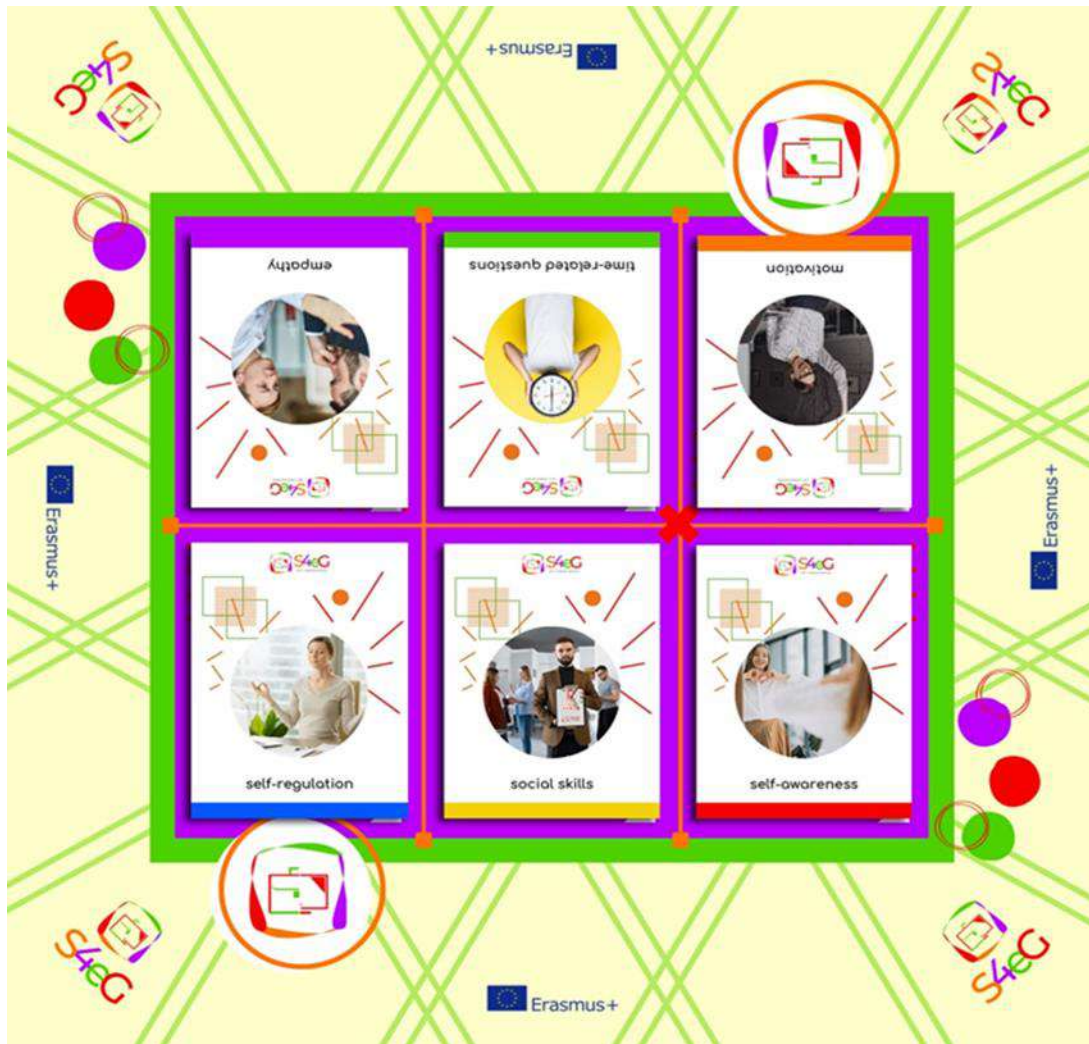
Κόκκινο: Αυτογνωσία

Πράσινο: Ερωτήσεις που βασίζονται στον χρόνο

Κίτρινο: Κοινωνικές Δεξιότητες

Μπλε: Αυτορρύθμιση

Πορτοκαλί: Κίνητρο



Κανόνες και Οδηγίες

Το παιχνίδι, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, μπορεί να πραγματοποιηθεί με 2-6 άτομα, είτε ατομικά είτε σε ομάδες.

Οι παίκτες/ριες θα απαντήσουν σε ερωτήσεις ανάλογα με το χρώμα των ζαριών που ρίχνουν. Οι ερωτήσεις ποικίλλουν ως προς το είδος.

Θα κερδίσει το πρώτο άτομο που θα ολοκληρώσει όλους τους γύρους με τον μεγαλύτερο αριθμό σωστών απαντήσεων και θα λάβει 20 πόντους.

Δίνεται ένας πόντος για κάθε σωστή απάντηση και δύο πόντοι για τις ερωτήσεις μόνους που βασίζονται στον χρόνο.

Όταν δοθεί λανθασμένη απάντηση, ο/η παίκτης/ρια δεν παίρνει πόντο και χάνει τη σειρά.

Για τις ερωτήσεις που εξαρτώνται από τον χρόνο, οι παίκτες/ριες έχουν μόνο 30 δευτερόλεπτα για να απαντήσουν.

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project No. 2020-1-SI01-KA204-075931

Εάν χρησιμοποιηθούν όλες οι ερωτήσεις μίας κατηγορίας, οι παίκτες/ριες μπορούν να ξαναρίξουν το ζάρι.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν χρησιμοποιηθούν όλες οι κάρτες όλων των κατηγοριών και δεν καταφέρουν να πάρουν 20 πόντους. Εάν συμβεί αυτό, τα άτομα/ομάδες με τους περισσότερους πόντους κερδίζουν το παιχνίδι.

Αλληλεπίδραση

Το παιχνίδι είναι ένα παιχνίδι ρόλων και ερωτήσεων-απαντήσεων (παρόμοιο με ένα κουίζ) με τη μορφή ενός διαδικτυακού επιτραπέζιου παιχνιδιού. Ο/η παίκτης/ρια θα έχει την ευκαιρία να απαντήσει σε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, σε ερωτήσεις σεναρίου, καθώς και σε ερωτήσεις ανοικτού τύπου, σε γύρους μπόντους, οι οποίες θα είναι περιορισμένου χρόνου (30 δευτερόλεπτα).

Εάν το παιχνίδι θα υλοποιηθεί σε φυσική μορφή, θα υπάρχει ένα πολύχρωμο ταμπλό, ένα χρωματιστό ζάρι, και μοναδικές φιγούρες. Θα είναι ιδανικό οι παίκτες/ριες να χρησιμοποιούν ένα κομμάτι χαρτί και ένα χρονόμετρο για να μετράνε τους πόντους και τον χρόνο.

Πρόκληση ενδιαφέροντος των παικτ@

Οι ερωτήσεις του παιχνιδιού θα ποικίλλουν και ορισμένες θα έχουν χρονικό περιορισμό. Επιπλέον, ορισμένες από αυτές δεν θα έχουν την ίδια μορφή με άλλες, προκειμένου να διατηρηθεί το ενδιαφέρον του παιχνιδιού μέχρι το τέλος.

Οι παίκτες/ριες θα ανταγωνίζονται είτε μεταξύ τους σε ατομικό επίπεδο είτε σε ομάδες και θα πρέπει να συγκεντρώσουν όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους για να κερδίσουν.

Feedback / Αξιολόγηση

Όσον αφορά την αξιολόγηση, οι απαντήσεις των ερωτήσεων θα αναγράφονται στην κάρτα, ώστε οι παίκτες/ριες να λαμβάνουν άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με το ποια ήταν η σωστή ενέργεια.

Όταν το παιχνίδι παίζεται διαδικτυακά, οι παίκτες/ριες θα αξιολογούνται συνεχώς, αφού θα αυξάνουν τους πόντους με βάση τις απαντήσεις τους.

13. Βιβλιογραφία

Dicheva, Darina (2017): Gamification in Education: A passing trend or a genuine potential? Online available at:

https://www.researchgate.net/publication/321141801_Gamification_in_Education_A_Passing_Trend_or_a_Genuine_Potential#:~:text=Gamification%20of%20education%20is%20a,design%20elements%20in%20educational%20environments.

Europass. European Union: Description of the eight EQF levels. Online available at: <https://europa.eu/europass/en/description-eight-efq-levels>

European Commission. Employment, social affairs and inclusion. Skills and qualifications. Online available at: <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1146&langId=en>

Lilicrap, Elisa Marie (2019): Gamification in Education: The future of soft skills development. Online available at: <https://educational-innovation.sydney.edu.au/teaching@sydney/gamification-in-education-the-future-of-soft-skills-development/>

S4EG-Partnership (2022): Gamification strategies for upgrading employment skills of adult learners. Online available at: https://s4eg.eu/wp-content/uploads/2022/04/S4EG-NEEDS-ANALYSIS-V2_0-edited_final_.pdf

Valamis (2022): Learning outcomes. Online available at: <https://www.valamis.com/hub/learning-outcomes>