



FEMALE LEGENDS

YOUTH INNOVATION & ENTREPRENEURSHIP



FLYie

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
(GBL) ΚΑΙ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΠΟΥ
ΠΡΟΑΓΟΥΝ ΤΗΝ ΙΣΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΦΥΛΩΝ

ΟΔΗΓΟΣ ΙΙΙ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

3	Κεφάλαιο I: Game-based approach: μία εκπαιδευτική προσέγγιση βασισμένη στο παιχνίδι
6	1.1 Η μέθοδος GBL στο πεδίο της εκπαίδευσης
10	1.2 Στόχοι GBL μεθόδων στον τομέα της εκπαίδευσης
12	1.3 Χρήση GBL μεθόδων για τη συνηγορία σε θέματα φύλου
15	ΚΕΦΑΛΑΙΟ II: Ανάπτυξη επιχειρηματικής νοοτροπίας μέσω παιχνιδιού
19	2.1 Δεξιότητες ενός/μιας επιχειρηματία
21	2.2. Ευρήματα των εργαστηρίων του έργου FLYIE
23	2.3. FLYIE – το παιχνίδι
24	ΚΕΦΑΛΑΙΟ III: Παραδείγματα παιχνιδιών / δραστηριοτήτων / εργαλείων
27	3.1. Τι είδους παιχνίδια θα μπορούσαν να δημιουργηθούν;
29	3.2. Παραδείγματα παιχνιδιών από την έρευνα των συμμετεχουσών
29	α) Παιχνίδια για την ισότητα φύλων
42	β) Παιχνίδια για την επιχειρηματικότητα
53	ΚΕΦΑΛΑΙΟ IV: Πώς να δημιουργήσετε μια αποτελεσματική GLB προσέγγιση και να εφαρμόσετε σχετικούς δείκτες;
53	4.1 Σχεδιασμός παιχνιδιού και περιβάλλον
54	4.2 Δείκτες και στόχοι
56	4.3. Ανατροφοδότηση και ενημέρωση

ΚΕΦΑΛΑΙΟ I: Game based approach: μια εκπαιδευτική προσέγγιση βασισμένη στο παιχνίδι

Στον τομέα της εκπαίδευσης, υπάρχει μια ποικιλία μεθόδων που χρησιμοποιούνται για την επίτευξη των παιδαγωγικών στόχων. Σχετικές έρευνες των τελευταίων δεκαετιών καταδεικνύουν πως η χρήση του gamification (παιχνιδοποίησης) θα μπορούσε να απαντήσει στα τρέχοντα προβλήματα της παραδοσιακής εκπαίδευσης. Πράγματι, στα «παραδοσιακά» εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, οι μαθητές/μαθήτριες είναι συνήθως παθητικοί μη έχοντας την ευκαιρία να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους στην πράξη.

Για την αντιμετώπιση αυτών των ελλείψεων προκρίνονται οι μέθοδοι της ενεργής μάθησης και του gamification ώστε να συνδεθούν οι μαθητές/μαθήτρια με την εκάστοτε θεματική της εκπαίδευσης και να γίνουν από θεατές συνδημιουργοί της εκπαιδευτικής δραστηριότητας. Πέρα από την απόκτηση γνώσεων, το παιχνίδι δίνει την αίσθηση της ελευθερίας και για τους μαθητές/μαθήτριες και για τους/τις εκπαιδευτικούς. Η ιδέα των βαθμών – ειδών ελευθερίας του παιχνιδιού εισήχθη από τον Scot Osterweill (Osterweil, S., & Klopfer, E. (2011). Are Games All Child's Play?) και αφορά στα ακόλουθα στοιχεία:



Εικόνα 1: Δημιουργήθηκε βάσει στοιχείων που παρουσιάζονται στο <https://www.plushnuggets.com/2019/02/19/the-4-freedoms-of-play/>

Προτού αναφερθούμε εκτενώς στον όρο Game Based Learning (GBL - εκπαίδευση που βασίζεται στο παιχνίδι), κρίνεται σημαντική η αναφορά σε κάποιους σημαντικούς ορισμούς ώστε να γίνει κατανοητή η διαφορά του όρου gamification έναντι του όρου-GBL).

Ο όρος **Gamification (παιχνιδοποίηση)** αφορά στην ενσωμάτωση στοιχείων και μηχανισμών παιχνιδιών σε ένα διαφορετικό με το παιχνίδι πλαίσιο όπως πχ ένα μάθημα ή εκπαιδευτική ενότητα χρησιμοποιώντας στοιχεία όπως επίπεδα (levels), βαθμοί (points), badges (παράσημα), ταμπλό (dashboard). Στόχος είναι να παρακινηθούν και να εμπλακούν οι μαθητές/μαθήτριες στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσω της χρήσης αυτών των στοιχείων. Για παράδειγμα σε ένα MOOC (Μαζικό Ανοικτό Διαδικτυακό Μάθημα - massive open online course), μπορεί κάποιος/κάποια να κερδίζει πόντους κάθε φορά που αλληλεπιδρά ή υποβάλει κάποια εργασία.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Η πλατφόρμα Course Networking (CN) οργανώνει αρκετά online μαθήματα. Χρησιμοποιεί ένα σύστημα που ονομάζεται Anar Seeds. Η λέξη Anar σημαίνει στα ιρανικά ρόδι, καρπός ο οποίος θεωρείται σύμβολο ευημερίας και φιλοδοξίας. Χρησιμοποιείται ως κινητήρια δύναμη στο CN για την παρακολούθηση της συμμετοχής και την ενθάρρυνση του θετικού ανταγωνισμού.

Τα μέλη λαμβάνουν πόντους όταν: δημιουργούν μια ανάρτηση, απαντούν και δημιουργούν μια ομάδα, επισκέπτονται συνδέσμους κ.λπ.

Υπάρχουν 2 τύποι σπόρων Anar στην πλατφόρμα- οι πόντοι που συλλέγουν κατά τη διάρκεια του μαθήματος και το σύνολο (άθροισμα όλων των μαθημάτων)



Ο όρος Game - based learning (εκπαίδευση - μάθηση μέσω του παιχνιδιού - GBL), αντίθετα, αποτελεί μια καινοτόμο εκπαιδευτική μέθοδο που χρησιμοποιεί τα παιχνίδια ως τρόπο μετάδοσης γνώσης (tan, Ling et al., 2007). Συνίσταται στην δημιουργία και ανάπτυξη ενός παιχνιδιού (ή και στη χρήση υπάρχοντος / υπαρχόντων) για τη διδασκαλία ενός συγκεκριμένου θέματος, μιας δεξιότητας ή για την επίτευξη ενός μαθησιακού στόχου που ορίζεται σαφώς εκ των προτέρων. Με άλλα λόγια, με τη μέθοδο GBL το παιχνίδι γίνεται το ίδιο το μάθημα.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Το Minecraft είναι ένα δημοφιλές βιντεοπαιχνίδι που σχετίζεται με εργασίες εξόρυξης πόρων και δημιουργίας νέων αντικειμένων. Οι παίκτες/παίκτριες μπορούν να δημιουργήσουν ολόκληρους εικονικούς κόσμους χωρίς περιορισμούς αλλά και να εξερευνήσουν υπάρχοντες. Λόγω των απεριόριστων δυνατοτήτων και της δυναμικής της πλατφόρμας, χρησιμοποιείται ευρέως σε τάξεις όπου οι εκπαιδευτικοί πειραματίζονται με διαφορετικούς τρόπους.

Παραδείγματος χάριν, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για αναφορές σε ιστορικά μέρη που δεν υπάρχουν πλέον. Στον ιστότοπο του παιχνιδιού υπάρχουν πολλά σχετικά μαθήματα. Σε ένα από αυτό, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να εξερευνήσουν ένα μεσαιωνικό χωριό, χτισμένο στο Minecraft, για να μάθουν πώς ήταν η ζωή στη Μεσαιωνική Βρετανία



Πηγή: <https://education.minecraft.net/lessons/medieval-minecraft>

1.1. Η μέθοδος GBL στο πεδίο της εκπαίδευσης

Όταν ένας δάσκαλος/μία δασκάλα ή ένας εκπαιδευτής/εκπαιδευτρια επιλέγει να εφαρμόσει μια μέθοδο GBL για τη διδασκαλία ενός μαθήματος, για να ενθαρρύνει την ανάπτυξη δεξιοτήτων ή την απόκτηση γνώσεων είναι απαραίτητο να καθοριστούν όλα τα σημαντικά στοιχεία του παιχνιδιού τα οποία θα προσαρμοστούν τους παιδαγωγικούς στόχους. Άλλα σημαντικά στοιχεία για το εκπαιδευτικό παιχνίδι αποτελούν, ο χώρος στον οποίο θα διεξαχθεί το παιχνίδι (και οι αναγκαίες αναπροσαρμογές του) και ο αριθμός των παικτών/παικτριών που θα συμμετέχουν. Ποιες όμως είναι οι υφιστάμενες κατηγορίες παιχνιδιών; Και ποια είναι τα χαρακτηριστικά τους που τα κάνουν κατάλληλα για διαφορετικές προσεγγίσεις GBL:



Στην πρώτη κατηγορία συγκαταλέγονται τα “παραδοσιακά” παιχνίδια όπως

τα επιτραπέζια παιχνίδια, παιχνίδια κατασκευών και παιχνίδια με κάρτες, όπου οι παίκτες/παίκτριες συμμετέχουν αυτόνομα ή σε ομάδες. Τα παιχνίδια που θα χρησιμοποιηθούν είτε σχεδιάζονται αποκλειστικά για τη συγκεκριμένη εκπαιδευτική διαδικασία είτε υπάρχουν ήδη στην αγορά πάντα με κοινό γνώμονα την ανάπτυξη συγκεκριμένων δεξιοτήτων. Στην περίπτωση των υφισταμένων παιχνιδιών, οι εκπαιδευτικοί εφαρμόζουν νέους κανόνες και μηχανισμούς συμβατούς με τον εκπαιδευτικό στόχο. Τα παιχνίδια παρέχουν πρακτικές δεξιότητες και ανάπτυξη γνώσεων, εμπνέουν τους/τις εμπλεκόμενους/ες να εντρυφήσουν σε αυτές, ενθαρρύνουν την επικοινωνία, τη συνεργασία, τον συναγωνισμό και την ανάληψη ρίσκων.

Ψηφιακά παιχνίδια:

Μια κατηγορία ψηφιακών παιχνιδιών είναι εκείνα που βασίζονται κυρίως σε αποστολές που οι παίκτες/παίκτριες πρέπει να διεκπεραιώσουν μέσω της προοδευτικής απόκτησης γνώσεων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μία ακόμη ξεχωριστή κατηγορία αποτελούν τα παιχνίδια προσομοίωσης. Σε αυτά μέσω της εμπειρίας και των πειραματισμών σε ένα γνωστικό πεδίο οι μαθητές/μαθητρίες συμμετέχουν σε διαδικασίες δοκιμής και πλάνης. Και οι δυο μορφές ψηφιακών παιχνιδιών βασίζονται σε μια απομακρυσμένη μαθησιακή προσέγγιση και προϋποθέτουν την ύπαρξη ψηφιακού εξοπλισμού. Τα ψηφιακά παιχνίδια είναι συνεργατικά ή ατομικά.

Μη τυπικές δραστηριότητες μάθησης (αισθητηριακές δραστηριότητες, παιχνίδια ρόλων, υποκριτική καθώς και τα παιχνίδια διαφυγής (-escape games)

Αυτή η μορφή παιχνιδιών είναι η πιο ευέλικτη και αποτελεσματική για την ανάπτυξη κοινωνικών και συμπεριφορικών δεξιοτήτων. Η αλληλεπίδραση και η εξισορρόπηση συμπεριφορών προκρίνουν την επικοινωνία, δεξιότητα ευεργετική για την τόνωση της κριτικής σκέψης και την ενθάρρυνση των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών .

Τόσο ο οδηγός όσο και όλο έργο FLYie εστιάζουν σε δραστηριότητες GBL για την προώθηση της ισότητας των φύλων στον τομέα της επιχειρηματικότητας. Με αυτόν τον τρόπο περισσότερες νέες γυναίκες και κορίτσια θα σταδιοδρομήσουν στον επιχειρηματικό κλάδο.

Σκοπός του έργου FLYie αποτελεί ο προσδιορισμός μιας GBL μεθόδου που ευνοεί την ανάπτυξη ικανοτήτων και δεξιοτήτων και την ενθάρρυνση της γυναικείας συμμετοχής στον τομέα της επιχειρηματικότητας. Πράγματι, στις σύγχρονες κοινωνίες, το ποσοστό των γυναικών στον επιχειρηματικό τομέα (διευθύνοντας τη δική τους επιχείρηση ή λαμβάνοντας κορυφαίες θέσεις σε επιχειρήσεις) είναι ακόμη πολύ χαμηλότερο συγκρινόμενο με αυτό των ανδρών.

Η αναφορά του 'Global Entrepreneurship Monitor (GEM) Women's report' για το 2017 (Kelley, et al, 2017) καταδεικνύει ότι η γυναικεία αυτοπεποίθηση ήταν χαμηλότερη σε χώρες με πιο ανεπτυγμένες οικονομίες. Σύμφωνα με τα διαθέσιμα στοιχεία λιγότερο από το 35% των γυναικών αισθάνονται ικανές να δημιουργήσουν μια επιχείρηση με βάση ευκαιρίες που εντοπίζουν.. Για να αντισταθμιστεί αυτή η τάση, προτείνεται να ενδυναμωθούν τα κορίτσια και οι νέες γυναίκες (ηλικίας 16 έως 24 ετών) ώστε να αντιληφθούν την επιχειρηματικότητα ως μια ευκαιρία προσβάσιμη και εφικτή για αυτές. Τα κύρια εμπόδια που συναντούν οι γυναίκες στον τομέα της επιχειρηματικότητας περιλαμβάνουν (μεταξύ άλλων) τον φόβο της αποτυχίας, την αποφυγή ανάληψης ρίσκων, την ανεπάρκεια γνώσεων (χρηματοοικονομικός αλφαριθμητισμός, πόροι και ικανότητες διαχείρισης κ.λπ.) έλλειψη προτύπων προς μίμηση. Για αυτόν τον λόγο, κρίνεται απαραίτητο να δημιουργηθούν εκπαιδευτικά προγράμματα και δράσεις για τη πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση καθώς και για κέντρα κατάρτισης. Σε αυτά οι συμμετέχουσες/συμμετέχοντες καλούνται να αναπτύξουν και να ενστερνιστούν επιχειρηματικές συμπεριφορές μέσω καλά σχεδιασμένων μαθημάτων που χτίζουν την αυτοπεποίθησή τους και με τη χρήση παιχνιδιών συμπεριφοράς και serious games (παιχνιδιών σοβαρού σκοπού) (). Αξίζει να σημειωθεί ότι τα προγράμματα αυτά προτείνεται ενταχθούν πριν τη βαθμίδα της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Διαφορετικά, οι μαθήτριες θα αποθαρρυνθούν να συνεχίσουν σχετικές σπουδές στην τριτοβάθμια εκπαίδευση.

Για να σχεδιαστεί μια εκπαιδευτική προσέγγιση GBL, είναι απαραίτητο να οριστεί ένα συγκεκριμένο πλαίσιο και να προσδιοριστούν οι παράγοντες που το επηρεάζουν. Σχετικές μελέτες του Πανεπιστημίου Επιστήμης και Τεχνολογίας του Τρόντχαιμ (Tahir, R. & Wang, AI 2020) παρουσιάζουν ένα πλαίσιο που ονομάζεται LEAGUÊ και εστιάζει στα εξής



Μάθηση

τα μαθησιακά αποτελέσματα, τα κίνητρα των μαθητών/μαθητριών και η μαθησιακή εμπειρία



Περιβάλλον

σχετικά με το πλαίσιο, τις τεχνικές πτυχές για την καλύτερη δυνατή μαθησιακή εμπειρία



Συναισθηματικές και γνωστικές αντιδράσεις

πόσο διασκεδαστικό είναι το παιχνίδι να επιτευχθεί η επιθυμητή δέσμευση και κίνητρο



Παράγοντες παιχνιδιού

έχει να κάνει με το σχεδιασμό του παιχνιδιού, τις αφηγήσεις, τους μηχανισμούς, την αισθητική, και με το αν είναι προσαρμοσμένο στο κοινό-στόχο



Ευχρηστία

αφορά το interface το σχεδιασμό παιχνιδιών, εάν είναι ένα προσβάσιμο παιχνίδι και παρέχει ικανοποίηση στους χρήστες/χρήστριες



Χρήστης/Χρήστρια

προσδιορισμός της ομάδας-στόχου ώστε να καλυφθούν οι ψυχολογικές και γνωστικές τους ανάγκες

Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, προσδιορίζονται οι μαθησιακοί στόχοι που μπορούν να επιτευχθούν μέσω προσεγγίσεων GBL. Στο έργο FLYie, σημείο εκκίνησης αποτελεί ο προσδιορισμός των επιθυμητών μαθησιακών αποτελεσμάτων για το συγκεκριμένο κοινό- στόχο (κορίτσια και νέες γυναίκες) ώστε να μπορούν με αυτοπεποίθηση να σταδιοδρομήσουν στον επιχειρηματικό κλάδο. Στη συνέχεια, προσδιορίζεται ποιος από τους διαθέσιμους τύπους παιχνιδιού ταιριάζει καλύτερα στους επιλεχθέντες μαθησιακούς στόχους. Όπως είναι φυσικό, πολλά παιχνίδια μπορούν να καλλιεργήσουν παρόμοιες δεξιότητες. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο το πλαίσιο LEAGUÉ επισημαίνει και άλλους σημαντικούς δείκτες προς εξέταση.

1.2 Στόχοι GBL μεθόδων στον τομέα της εκπαίδευσης

Αυτή η προσέγγιση έχει ήδη δοκιμαστεί στην πράξη. Το Πανεπιστήμιο του Limerick (Costin et al, 2018) ανέπτυξε μια μελέτη για τη χρήση προσομοιώσεων για την καλλιέργεια επιχειρηματικών δεξιοτήτων και κουλτούρας. Σημείο εκκίνησης αποτέλεσε ότι οι «παραδοσιακές» μέθοδοι διδασκαλίας για το πεδίο της επιχειρηματικότητας είναι απαρχαιωμένες και ακατάλληλες. Στη συνέχεια, η ανάλυση επικεντρώθηκε στη χρήση προσομοίωσης περιβαλλόντων επιχειρήσεων και σε serious games). Αυτά ως πιστές αναπαραστάσεις της «πραγματικότητας», περιέχουν κανόνες και στρατηγικές για την ανάπτυξη ευέλικτων και μεταβλητών δραστηριότητας προσομοίωσης. Σε αυτό το πλαίσιο, οι συμμετέχοντες/ συμμετέχουσες «ξεκινούν» να πειραματίζονται στο πεδίο της επιχειρηματικότητας χωρίς το φόβο αποτυχίας και αποφεύγοντας σοβαρές συνέπειες λαθών. Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν πως ένας μεγάλος αριθμός συμμετεχόντων /συμμετεχουσών θεώρησε πως το παιχνίδι τους βοήθησε να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους στη λήψη αποφάσεων και την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων, μια δεξιότητα πολύ σημαντική για την επιχειρηματικότητα (Antonaci et al, 2015). Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες δήλωσαν επίσης ότι το παιχνίδι τους οδήγησε στην καλλιέργεια επικοινωνιακών δεξιοτήτων και ομαδικότητας τους και ήταν σε θέση να αντιληφθούν βιωματικά τις διάφορες στρατηγικές κινδύνου και να αξιολογήσουν τα αποτελέσματα.

Η συγκεκριμένη μελέτη καταδεικνύει πως η προσέγγιση GBL είναι ωφέλιμη και επιτρέπει στον εκπαιδευόμενο/η να αποκτήσει βιωματική εμπειρία σε ένα εικονικό εταιρικό ή επιχειρηματικό περιβάλλον. Επιπλέον, οι προσομοιώσεις παιχνιδιών δίνουν την ευκαιρία στους παίκτες/τις παίκτριες να αποκτήσουν εμπειρία χωρίς να διακινδυνεύσουν να καταστρέψουν μια πραγματική εταιρεία. Μια ακόμα ενδιαφέρουσα πτυχή των προσεγγίσεων GBL είναι η ενσάρκωση διαφορετικών ταυτοτήτων μέσω δραστηριοτήτων ρόλων (role playing). Ο εκπαιδευόμενος/εκπαιδευόμενη ενσαρκώνει έναν εικονικό ρόλο – persona αποκλίνοντας από τους κανονικούς αυτοεπιβαλλόμενους περιορισμούς ή όριά του/της δρα σε ένα «πραγματικό» επιχειρηματικό περιβάλλον.

Επίσης, η επακόλουθη συναισθηματική εμπλοκή (πχ ενθουσιασμός) των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών που προκαλείται από το παιχνίδι επηρεάζει τους παίκτες/παίκτριες για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα. . Σε κάθε περίπτωση, στις GBL προσεγγίσεις δεν γίνεται εύκολο να αξιολογηθεί επακριβώς εάν και ποιες δεξιότητες έχουν αποκτηθεί χάρη στο παιχνίδι ή όχι. Τέτοιου είδους αξιολόγηση, πράγματι, θα προαπαιτούσε την «βαθμολόγηση» των δεξιοτήτων των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών πριν και μετά τη συμμετοχή τους σε κάποιο εκπαιδευτικό παιχνίδι. Ακόμα και σε αυτή την περίπτωση, ωστόσο, δε θα μπορούσε να αποκλείσει από αυτήν αξιολόγηση τη σημασία των μοναδικών χαρακτηριστικών της προσωπικότητας των ατόμων που συμμετέχουν ή και του φύλου τους. Κλείνοντας, η έρευνα του πανεπιστημίου του Limerick ανέδειξε ότι οι γυναίκες όταν βρίσκονται σε ένα περιβάλλον που προορίζεται αποκλειστικά για αυτές, τείνουν να αποδίδουν καλύτερα από ό,τι σε ένα ανδροκρατούμενο περιβάλλον, στο οποίο μπορεί να διακατέχονται περισσότερο από το φόβο ότι δεν πληρούν τις προϋποθέσεις για το αντίστοιχο είδος εργασίας/δραστηριότητας.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

ΜΙΑ GBL ΜΕΘΟΔΟΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ:

- 1** Ενθαρρύνει περισσότερο την ενεργό συμμετοχή μαθητών/μαθητριών
- 2** Τονιστεί το γεγονός ότι η αποτυχία δεν είναι μια οπισθοδρόμηση ούτε ένα τετελεσμένο αποτέλεσμα, αλλά ένδειξη ότι απαιτείται περισσότερη ανάπτυξη δεξιοτήτων
- 3** Βοηθήσει τους μαθητές/τριες να γίνουν πιο σίγουρα και σκεπτόμενα άτομα, πιο προετοιμασμένα να αναλάβουν μεγάλα έργα και να τα φέρουν εις πέρας
- 4** Βοηθήσει τους συμμετεχόντες/ουσες να νιώσουν διάφορες στρατηγικές και να αξιολογήσουν τα αποτελέσματα σε ένα ασφαλές περιβάλλον
- 5** Προωθήσει την επικοινωνία και ομαδική εργασία
- 6** Αναδείξει εργασία από διαφορετικές οπτικές γωνίες χωρίς φόβο

1.3 Χρήση GBL μεθόδων για τη συνηγορία σε θέματα φύλου

Η ευαισθητοποίηση των μελών της κοινωνίας σχετικά με τα θέματα φύλου μπορεί εύκολα να προσαρμοστεί σε προσεγγίσεις GBL. Η Ισότητα των φύλων αφορά και τα δύο φύλα και όχι κατ' αποκλειστικότητα τις γυναίκες. Σχετικά ζητήματα αντιμετωπίζονται σε μικτά περιβάλλοντα. Ανεξαρτήτως του είδους του παιχνιδιού (επιτραπέζια παιχνίδια, κάρτες, άτυπες δραστηριότητες ή ακόμα και βιντεοπαιχνίδια) το ζήτημα του φύλου ή αξίζει να αποτελεί αντικείμενο διδασκαλίας. Η GBL προσέγγιση χαρακτηρίζεται από μια δομή βασισμένη στην αλληλεπίδραση, στην ανταμοιβή των μαθητών/μαθητριών, στην ομαδικότητα και στην εκπαίδευση μέσω της συνεργατικής μάθησης. Προτείνεται, ωστόσο στους εκπαιδευτικούς η δημιουργία ετερογενών ομάδων με διαφορετικό φύλο, υπόβαθρο, απόψεις και ενδιαφέροντα. Από τέτοιου είδους ομάδες προκύπτουν (κοινωνικά) οφέλη για όλους τους συμμετέχοντες. Η κριτική των άλλων μαθητών / μαθητριών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αποδεικνύει ότι κατάλληλα διαμορφωμένο εκπαιδευτικό υλικό ενδυναμώνει τη συνεργασία μεταξύ των μαθητριών/μαθητών για την επίτευξη κοινού στόχου.

Και τα δύο φύλα μπορούν να συνεργαστούν, να αφουγκραστούν το ένα το άλλο και να κατανοήσουν τις διαφορετικές φωνές που υπάρχουν γεγονός που θα έχει μια θετική επίπτωση στις κοινές πτυχές της ζωής τους και κατ' επέκταση σε όλη την κοινωνία σε θέματα όπως η κοινωνική ένταξη, η ενδυνάμωση, ο σεβασμός και η ισότητα των φύλων. Η προσέγγιση αυτή δεν εξαντλείται αποκλειστικά σε θέματα φύλου αλλά μπορεί να έχει θετικά αποτελέσματα και σε άλλους τομείς όπως σε διάφορες μειονότητες. Πέρα από τη διαμόρφωση ετερογενών ομάδων και τη μεταξύ τους συνεργασία, οι διδάσκοντες/διδάσκουσες εξηγούν, επιβλέπουν και τροποποιούνται παιχνίδια ανάλογα με τις ανάγκες που προκύπτουν. Για να επιτευχθούν τα επιθυμητά αποτελέσματα και σκοποί οι οδηγίες και οι στόχοι κάθε παιχνιδιού θα πρέπει να είναι ξεκάθαροι / ακριβείς.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ένα από τα οφέλη της πρακτικής GBL μεθόδων είναι η ελευθερία θεάσης ορισμένων προκλήσεων (κοινωνικών επί τω προκειμένω: προώθηση της ισότητας των φύλων) από διαφορετικής οπτικές γωνίες. Το "Queeng Playing Cards" εντάσσει αυτό το ζήτημα σε ένα παιχνίδι.. Πρόκειται για ένα οικογενειακό εγχείρημα (σχεδιάστηκε από ένα νεαρό κορίτσι με συνεργασία με τον πατέρα της) και ξεκίνησε με μεγάλη επιτυχία έχοντας εξασφαλίσει πάνω από 400 χιλιάδες ευρώ στην πλατφόρμα crowdfunding Indiegogo. Στόχος του είναι να δημιουργήσει μια ισότιμη τράπουλα φύλου. Η ιδέα για τη δημιουργία του ξεκίνησε με μια πολύ απλή ερώτηση: «Γιατί ο Βασιλιάς αξίζει πάντα περισσότερο από τη Βασίλισσα;». Οι κανόνες παραμένουν οι ίδιοι, αλλά οι κάρτες έχουν βελτιωθεί.

- Monarch Cards = King Cards
- Duchess or Duke Cards = Queen Cards
- Prince or Princess Cards = Jack Cards



Πηγή: <https://www.indiegogo.com/projects/queeng-playing-cards#/>

Δεδομένου ότι η ιεραρχία ρυθμίζεται σύμφωνα με τα παλιά χαρτιά και αυτό επιτρέπει να παίξετε όλα τα παιχνίδια.

Κοινή πεποίθηση των εταίρων του έργου Flyie είναι ότι η μαθησιακή προσέγγιση με βάση το παιχνίδι είναι πολύ αποτελεσματική στην ανάπτυξη (soft skills και διαπροσωπικών δεξιοτήτων: πώς συμπεριφερόμαστε, πώς αντιλαμβανόμαστε τον περίγυρό μας και πώς μας αντιλαμβάνονται τα άτομα γύρω μας) με βάση τις συμπεριφορές μας. Ωστόσο, όταν πρόκειται για ανάπτυξη soft skills ή κοινωνικών δεξιοτήτων, πρόκληση αποτελεί η αξιολόγηση και ποσοτικοποίηση των αποτελεσμάτων. Δεδομένου ότι αυτές οι δεξιότητες έχουν αναπτυχθεί κατά τη διάρκεια ενός πειράματος, θα παραμείνουν σημαντικές για την προσωπική ανάπτυξη του συμμετέχοντα/της συμμετέχουσας.

Αυτές οι δεξιότητες είναι κρίσιμες για την οικοδόμηση θετικών σχέσεων, σχέσεων εμπιστοσύνης, ευκαιριών, σε προσωπικό και διαπροσωπικό επίπεδο. Στόχος της σχολικής εκπαίδευσης είναι να διαμορφώσει μελλοντικούς πολίτες που είναι ικανοποιημένοι/ες με τη ζωή τους, που διαθέτουν σεβασμό για τον περίγυρό τους αλλά και είναι επιτυχημένοι/ες, ανεξαρτήτως φύλου τους, του κοινωνικού υπόβαθρου, θρησκείας κτλ τους.

Σήμερα, σε ορισμένα επαγγέλματα, τα soft skills υπερτερούν των hard skills. Τα τελευταία χρόνια ήταν ευρέως διαδεδομένο πως η γνώση και η μάθηση μπορούν εύκολα να αποκτηθούν έναντι των soft skills. Πράγματι, η προσέγγιση GBL είναι πολύ διαδεδομένη και αποτελεσματική καθώς χρησιμοποιείται σε διάφορα συστήματα μάθησης, μάθηση online. Φυσικά, εδώ μιλάμε για hard skills που συνδέονται με τον επιχειρηματικό κόσμο (όπως εξεύρεση χρηματοδότησης επιχειρηματικού μοντέλου, διαπραγμάτευση) και όχι για τεχνικές, μηχανικές ή ιατρικές δεξιότητες.



ΚΕΦΑΛΑΙΟ II: Ανάπτυξη επιχειρηματικής νοοτροπίας μέσω παιχνιδιού

Εν γένει, η μέθοδος GBL αποτελεί ένα πολύ θετικό και αποτελεσματικό τρόπο προσέγγισης και διδασκαλίας συγκεκριμένων θεμάτων, δεξιοτήτων και ικανοτήτων με έναν παιγνιώδη τρόπο. Για την ανάπτυξη soft skills ο στόχος του παιχνιδιού πολλές φορές είναι λιγότερο σημαντικός από τον τρόπο που παίζεται το παιχνίδι και τις επακόλουθες αλληλεπιδράσεις μεταξύ των παικτών/ παικτριών. Το τελικό και μείζουσα σημασίας αποτέλεσμα είναι να καλλιεργηθεί η αφοσίωση των παικτών/ παικτριών, να τονωθεί η δημιουργικότητα τους και η κριτική τους σκέψη. Όταν η εκπαίδευση προσανατολίζεται περισσότερο στα hard skills, τότε πιθανότερο χρησιμοποιούνται δραστηριότητες όπως η ομαδική μάθηση (peer learning), η μίμηση, δραστηριότητες όπου οι εκπαιδευόμενοι ενσαρκώνουν μια εμβληματική προσωπικότητα του χώρου, δραστηριότητες που εξασκούν αναλυτικές δεξιότητες καθώς και μάθηση μέσω ανταμοιβής. Για κοινωνικά ζητήματα όπως η ισότητα των φύλων ή η προώθηση της γυναικείας επιχειρηματικότητας, η προσέγγιση GBL ενθαρρύνει κάθε μαθητή/μαθήτρια να ανακαλύψει χαρακτηριστικά της προσωπικότητας του/της που δεν γνωρίζει και ότι μπορούν να αναπτυχθούν/ εξελιχθούν σε ατομικό επίπεδο για να αποκτήσει νέες δεξιότητες χρήσιμες στον κόσμο της επιχειρηματικότητας.

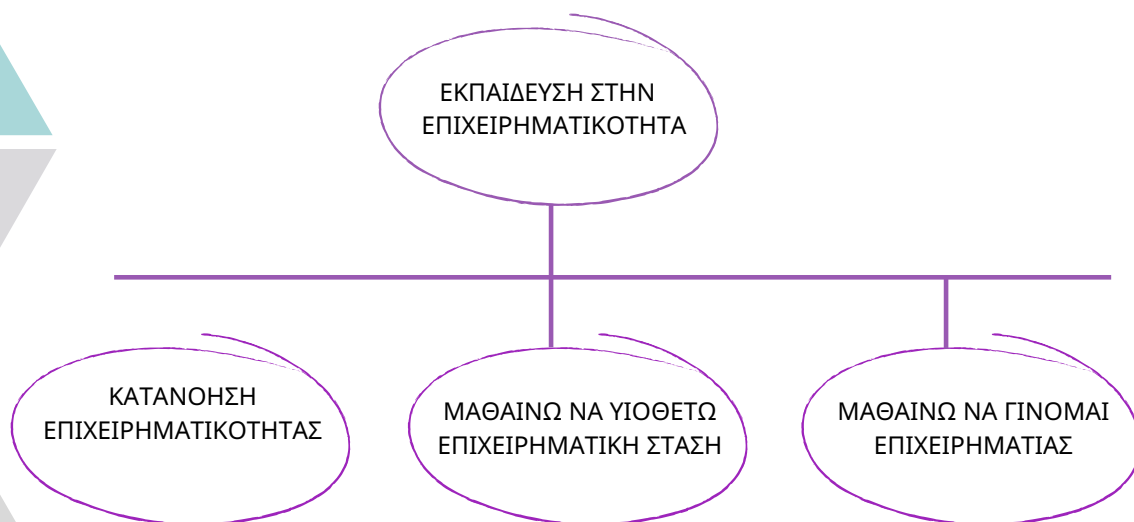
Αρκετές μελέτες εξηγούν τη σχέση των παιχνιδιών με την εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα μέσω ψηφιακής προσομοίωσης και ψηφιακών παιχνιδιών και πώς αυτά τα εργαλεία μπορούν να βοηθήσουν στην απόκτηση των απαραίτητων γνώσεων για τη δημιουργία και λειτουργία μιας επιχείρησης (Adobor & Daneshfar, 2006). Στο επίπεδο της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης προκρίνεται η χρήση serious games για την ανάπτυξη soft skills και όχι hard skills, δεξιότητες που δεν είναι πάντα επίκαιρες στην αγορά εργασίας. Πράγματι, ένα άτομο είναι πιο πιθανό να ενδιαφερθεί για την εξέλιξη των hard skills του (όπως χρηματοδότηση, διοίκηση επιχειρήσεων, λογιστικά ζητήματα, εξυπηρέτηση πελατών, marketing) εάν αυτός / αυτή είναι ήδη θετικά προδιατεθειμένος/η να ασχοληθεί με την επιχειρηματικότητα. Με άλλα λόγια, όταν ένας μαθητής/μαθήτρια ενδιαφέρεται για τον τομέα της επιχειρηματικότητας στρέφεται ευχάριστα προς την απόκτηση γνώσεων για την δημιουργία μιας επιχείρησης.

Στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, ωστόσο, για τους μαθητές/μαθήτριες που ενδιαφέρονται ασχοληθούν με την επιχειρηματικότητα, συνίσταται ως πιο ουσιαστική η χρήση παιχνιδιών που καλλιεργούν τόσο τα soft όσο και τα hard skills.

Στα πλαίσια της μελέτης “GBL in Entrepreneurship: the Academic Business Planner” (Xinaris, et al. 2011) δημιουργήθηκε ένα παιχνίδι που, αντί να αποτελεί αναπαράσταση κλασικού επιχειρηματικού εγχειρήματος που υποστηρίζει τους οικονομικούς υπολογισμούς, τα κέρδη, την ανάλυση ευαισθησίας και την ανάλυση κινδύνου, είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα που επιτρέπει τη συνδυασμένη μάθηση και προωθεί και υποστηρίζει ταυτόχρονη συνεργασία ομάδων και εκπαιδευτικών από διαφορετικά τμήματα και πανεπιστήμια.

Μια τέτοια μορφή εκπαίδευσης έχει πολλές δυνατότητες για ένα καλά στοχοθετημένο και εκπαιδευμένο κοινό και αποτελεί, ενδεχομένως, ένα πρότυπο μοντέλο για τη μελλοντική ανάπτυξη μαθημάτων επιχειρηματικών προγραμμάτων, διαδικτυακά μαθήματα. Επίσης, υποστηρίζει την ενθάρρυνση της επιχειρηματικότητας των νέων μέσω των γραφείων σταδιοδρομίας του πανεπιστημίου.

Σύμφωνα με το Hytti, νικητή του European Entrepreneurship Education Award, η εκπαίδευση στον τομέα της επιχειρηματικότητας πρέπει να διερευνηθεί με σημεία αναφοράς 3 διαφορετικούς στόχους (βλ εικόνα):



Ανάλογα με τους αναμενόμενους σκοπούς και στόχους εφαρμόζεται και η κατάλληλη μορφή GBL. Πράγματι, τα ψηφιακά παιχνίδια, οι προσομοιώσεις και οι μη τυπικές δραστηριότητες μάθησης ενθαρρύνουν την ανάπτυξη ορισμένων δεξιοτήτων. Σχετικά με τα “παραδοσιακά” καλούμενα παιχνίδια, όπως για παράδειγμα τα επιτραπέζια παιχνίδια που χρησιμοποιούνται εδώ και χρόνια ως εκπαιδευτικό υλικό, πλέον σχεδιάζονται για να απαντούν σε συγκεκριμένα παιδαγωγικά θέματα. Για παράδειγμα, είναι σαφές ότι στη Monopoly κάθε παίκτης/παίκτρια καταστρώνει συγκεκριμένες στρατηγικές, αναπτύσσει κοινωνικές σχέσεις, διαχειρίζεται χρήματα, γενικά εξασκεί δεξιότητες εξαιρετικά πολύτιμες για την επιχειρηματικότητα. Επιπλέον, τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι φθηνά, ευέλικτα, ευπροσάρμοστα και βιώσιμα καθώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατ'επανάληψη από τους παίκτες/παίκτριες. Σε σύγκριση με τα ψηφιακά παιχνίδια, τα “παραδοσιακά” παιχνίδια μπορούν να υλοποιηθούν πιο εύκολα, είναι προσίτα σε ευρύτερο κοινό και μπορούν να προσαρμοστούν στις απαιτήσεις του κοινού στόχου, ανάλογα με την ηλικία, το περιβάλλον και τις ιδιαίτερες ανάγκες.

Πριν εστιάσουμε στην καρδιά του θέματος, είναι σημαντικό να προσπαθήσουμε να απαντήσουμε στα ακόλουθα, όχι και τόσο απλα ερωτήματα

Ποιός/α είναι επιχειρηματίας;

Τι σημαίνει η επιχειρηματικότητα;

Ποιος ισχυρίζεται ότι έχει επιχειρηματικές δεξιότητες ή επιχειρηματικό πνεύμα;

Ποιος και τι δείχνει ότι ένα άτομο είναι ή δεν είναι επιχειρηματίας;



Για αρκετά χρόνια, η ενασχόληση με την επιχειρηματικότητα ήταν δημοφιλής και με την έκρηξη της κουλτούρας των start-up μετατράπηκε σε καρικατούρα της μέχρι τότε υφιστάμενης κατάστασης. Είναι πλέον εξακριβωμένο πως αν και υπάρχει μεγάλος αριθμός σχετικών συλλόγων και δικτύων επιχειρηματικότητας, δεν υπάρχει ακόμη σαφής ορισμός της επιχειρηματικότητας. Ποια είναι η διαφορά μεταξύ ενός ατόμου που δημιουργεί μια εφαρμογή, ενός ατόμου που δημιουργεί έναν σύλλογο ή ενός ατόμου που στοχεύει σε διευθυντικές θέσεις; Μπορούν να θεωρηθούν όλοι επιχειρηματίες παρόλο που κανένας/καμία από αυτούς/αυτές δεν εναρμονίζεται με όλα τα είδη της επιχειρηματικότητας που αναφέρθηκαν παραπάνω.

Σύμφωνα με το λεξικό Cambridge, ένας/μία επιχειρηματίας είναι ένα άτομο που **“δημιουργεί τη δική του/της επιχείρησης, ειδικά όταν αυτό σημαίνει ανάληψη ρίσκων”**. Η επιχειρηματικότητα, λοιπόν ορίζεται ως η **“δεξιότητα/ικανότητα δημιουργίας μια νέας επιχείρησης, η οποία ανταποκρίνεται σε μια αναδυόμενη ευκαιρία της αγοράς.**

Επομένως, αντί να επικεντρωθούμε στον ορισμό του/της επιχειρηματία, ίσως είναι πιο σημαντικό να αποσαφηνιστούν ποιές ικανότητες και δεξιότητες είναι πιο κρίσιμες για τη σταδιοδρομία ενός ατόμου στο πεδίο της επιχειρηματικότητας. Ή ποιες είναι οι ικανότητες κάνουν κάποιον/κάποια επιχειρηματία επιτυχημένο/η; Ποια είναι επακριβώς τα στοιχεία του επιχειρηματικού πνεύματος; Ποιες είναι οι βασικές γνώσεις που πρέπει να μεταλαμπαδευτούν στην επόμενη γενιά επιχειρηματιών και με ποιον τρόπο; και να τις μεταδίδουμε στην επόμενη γενιά;



2.1 Δεξιότητες ενός/μιας επιχειρηματία

Με βάση τη μελέτη Entrepreneurship Competence Framework study (EntreComp) (Bacigalupo, et al. 2016) θα διερευνηθεί το τι μπορεί να διδαχθεί με τη βοήθεια των παιχνιδιών στο πεδίο της επιχειρηματικότητας. Η μελέτη EntreComp (Bacigalupo, et al. 2016) αναπτύχθηκε από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή σε συνεργασία με το Joint Research Centre (JRC) για λογαριασμό της Γενικής Διεύθυνσης Απασχόλησης, Κοινωνικών Υποθέσεων και Ένταξης (DG EMPL) τον Ιανουάριο του 2016.

Το πλαίσιο του EntreComp ορίζει και περιγράφει όλα τις σχετικές γνώσεις, δεξιότητες και συμπεριφορές που συνιστούν ένα γενικά αποδεκτό πλαίσιο για την εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα. Μόλις προσδιοριστούν αυτές οι ικανότητες, έπεται η ανάπτυξη κατάλληλων και σχετικών εργαλείων και μεθόδων που επιτρέπουν τη μετάδοση αυτών των γνώσεων στους/στις ευρωπαίους πολίτες.

Το EntreComp εμπεριέχει έναν ευρύ ορισμό της επιχειρηματικότητας, συμπεριλαμβανομένης της δημιουργίας πολιτιστικής, κοινωνικής ή οικονομικής αξίας. Ως εκ τούτου, εξετάζονται διάφορα προφίλ επιχειρηματικότητας όπως η κοινωνική επιχειρηματικότητα, πράσινη (ή περιβαλλοντική επιχειρηματικότητα), ψηφιακή επιχειρηματικότητα και ακόμη και ενδοεταιρική επιχειρηματικότητα (intrapreneurship). Αυτό το πεδίο εφαρμογής ισχύει για ένα ευρύ πλαίσιο ενδιαφερομένων όπως άτομα, ομάδες ή οργανώσεις) και αναφέρεται στη δημιουργία αξίας στον ιδιωτικό, δημόσιο και τριτογενή τομέα ή και σε οποιονδήποτε υβριδικό σχήμα των προαναφερθέντων τομέων.

Στα πλαίσια της μελέτης EntreComp προτείνεται ένας νέος ορισμός της επιχειρηματικότητας « ως ένα σύνολο εγκάρσιων οικουμενικών ικανοτήτων που μπορούν να εφαρμοστούν από όλους/όλες τους/τις πολίτες σε οποιονδήποτε τομέα: προσωπική ανάπτυξη, δράσεις κοινωνικής αλληλεγγύης, ανάπτυξη δικτύων, (επαν) είσοδος στην αγορά εργασίας ως μισθωτός/η ή ως αυτοαπασχολούμενος/η, δημιουργία επιχειρήσεων (πολιτιστικών, κοινωνικών ή εμπορικών).» Και πάλι, δεν υπάρχει μόνο ένας δρόμος ούτε ένας τρόπος να γίνει κάποιος επιχειρηματίας ή να αναπτύξει επιχειρηματικές δεξιότητες.

Το παρακάτω διάγραμμα δείχνει το πλαίσιο που προτείνει η μελέτη EntreComp και απαριθμείται από 3 τομείς ικανοτήτων και 15 δεξιότητες.

ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

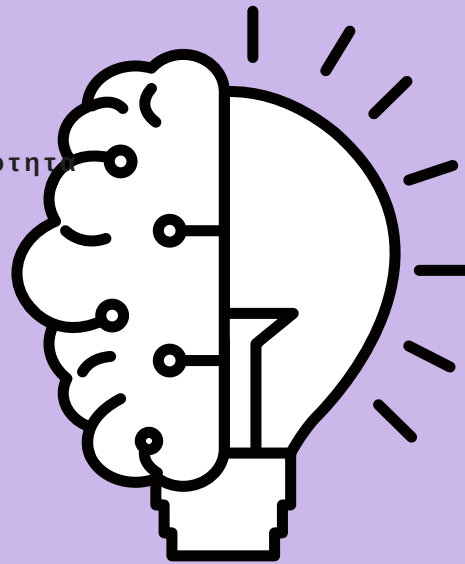
- Αναλαμβάνοντας πρωτοβουλία
- Σχεδιασμός & διαχείριση
- Αντιμέτωπιση της ασάφειας, της αβεβαιότητας και του κινδύνου
- Εργασία με άλλους
- Μαθαίνοντας μέσω εμπειρίας

ΠΟΡΟΙ

- Αυτογνωσία & αυτο-αποτελεσματικότητα
- Κίνητρα και επιμονή
- Κινητοποίηση πόρων
- Χρηματοοικονομικός αλφαριθμητισμός
- Παρακίνηση άλλων ατόμων

ΙΔΕΕΣ & ΕΥΚΑΙΡΕΙΕΣ

- Εντοπισμός ευκαιριών
- Δημιουργικότητα
- Οραμα
- Αξιολόγηση ιδεών
- Ηθική και βιώσιμη σκέψη



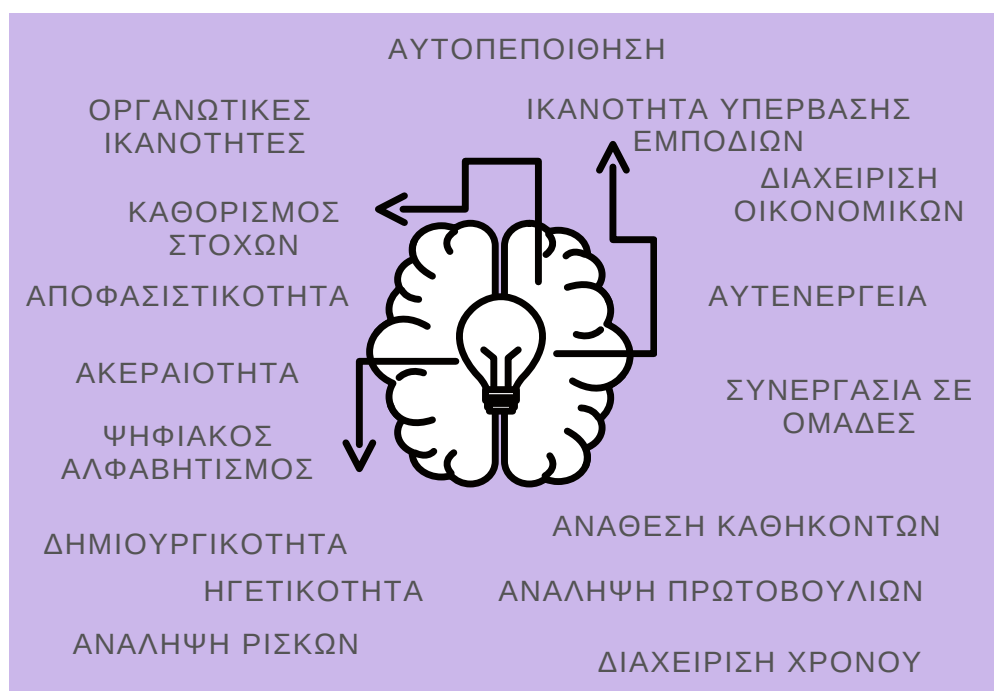
Οι προσεγγίσεις GBL βοηθούν στην ανάπτυξη γνώσεων (γεγονότα), γνωστικών δεξιοτήτων (κατανόηση, επίλυση προβλημάτων), κοινωνικών δεξιοτήτων (συνεργασία, ανταγωνισμός, ηγεσία), στάσεις (ενσυναίσθηση, συμμόρφωση, ανάληψη κινδύνων και φυσικής κατάστασης (συντονισμός, αντοχή, ευελιξία).

Σε αυτό το πλαίσιο πλαίσιο, είναι πολύ ενδιαφέρον και χρήσιμο για την εφαρμογή της προσέγγισης GBL για τη διδασκαλία και την κατάρτιση δεξιοτήτων επιχειρηματικότητας.

Στην κατηγορία «σε δράση» (into action), η 5η ικανότητα» αφορά μεθόδους βιωματικής μάθησης. Η προσέγγιση GBL είναι, εξ ορισμού, ένας τρόπος να μάθει κάποιος/κάποια παίζοντας. Πράγματι, το GBL αφορά τη διδασκαλία και την απόκτηση μαθησιακών αποτελεσμάτων που έχουν καθοριστεί με σαφήνεια και αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της ανάπτυξης του παιχνιδιού. Τούτου λεχθέντος και έχοντας επίγνωση των ικανοτήτων που μπορούν να αναπτυχθούν χάρη στην προσέγγιση GBL φαίνεται ότι η επιχειρηματικότητα ως ένα σύνολο ικανοτήτων σύμφωνα με το πλαίσιο EntreComp είναι πλήρως συμβατή με τη μάθηση με βάση το παιχνίδι.

2.2. Ευρήματα των εργαστηρίων του έργου FLYIE

Κατά τη διάρκεια του έργου FLYie όλοι οι εταίροι (Ελλάδα, Κύπρος, Πολωνία Βέλγιο διοργάνωσαν εργαστήρια με νεαρά κορίτσια και γυναίκες (ηλικίας 16-24 ετών), το κοινό-στόχο του έργου. Οι συμμετέχουσες κλήθηκαν να εκφράσουν τη γνώμη τους για την εκπαίδευση μέσω GBL στο θέμα της επιχειρηματικότητας. Όταν ρωτήθηκαν ποιες δεξιότητες συνδέονται με την επιχειρηματικότητα οι οποίες να αναπτυχθούν μέσω μάθησης με βάση το παιχνίδι, οι περισσότερες απάντησαν:



Περισσότερες πληροφορίες υπάρχουν στον οδηγό O2 του έργου. Είναι, ωστόσο, ενδιαφέρον να σημειωθεί πως αν και οι συμμετέχουσες δεν είχαν γνώση του πλαισίου EntreComp, επιβεβαίωσαν και αυτές τις διαφορετικές δεξιότητες που εξοπλίζουν το «οπλοστάσιο» του/της επιχειρηματία και θεωρούν πως οι δεξιότητες αυτές μπορούν να καλλιεργηθούν μέσω των παιχνιδιών.

Η προσέγγιση GBL διευκολύνει τις συμμετέχουσες να αναπτύξουν κάποιες δεξιότητες. Με το συνδυασμό μεθόδων GBL και του πλαισίου EntreComp, είναι δυνατή η ανάπτυξη σχετικών αποτελεσματικών παιχνιδιών που συνδέονται με συνεπή μαθησιακά αποτελέσματα και ενθαρρύνουν τις συμμετέχουσες να αποκτήσουν δεξιότητες, ικανότητες και γνώσεις σχετικά με το αντικείμενο της επιχειρηματικότητας.

Στο πλαίσιο EntreComp, όλες οι ικανότητες χωρίζονται σε 4 επίπεδα επάρκειας (βασικό foundation, ενδιάμεσο - intermediate, προχωρημένο, ειδικός/εμπειρογνωμοσύνη). Στα δύο πρώτα επίπεδα, η «Κινητοποίηση του περιγύρου» και η «Συνεργασία» έχουν αναγνωριστεί/προκριθεί ως σημαντικές από τις συμμετέχουσες στα εργαστήρια του έργου. Πράγματι, οι μη τυπικές δραστηριότητες μάθησης όπως το παιχνίδι ρόλων, το να βάλεις τον εαυτό σου στο ρόλο ενός άλλου και οι προσομοιώσεις αποτελούν αποτελεσματικές τεχνικές για την ενίσχυση της ενσυναίσθησης, του σεβασμού, και των διαπροσωπικών ικανοτήτων που είναι απαραίτητες για την κοινωνικοποίηση. Στο τρίτο επίπεδο (προχωρημένο) σχετικά με την κινητοποίηση του περιγύρου, το πλαίσιο EntreComp αναφέρει: «Οι εκπαιδευόμενοι/ες μπορούν να εμπνεύσουν τους άλλους και να τους παρασύρουν σε δραστηριότητες δημιουργίας αξίας.» . Για την συνεργασία, το EntreComp αναφέρει πως οι εκπαιδευόμενοι/ες μπορούν να δημιουργήσουν μια ομάδα και δίκτυα σχετικά με τις ανάγκες της δραστηριότητας τους για τη δημιουργία αξίας. Τόσο οι συμμετέχουσες στα εργαστήρια όσο και διάφορες μελέτες επισημαίνουν ότι οι διαπροσωπικές δεξιότητες όπως η ικανότητα δικτύωσης η σύνδεση με άλλους και η επικοινωνία γενικά είναι απαραίτητες. Σε διάφορες μελέτες και συνεντεύξεις για γυναίκες επιχειρηματίες ή γυναίκες που επιθυμούν να γίνουν επιχειρηματίες, εντοπίζονται κάποια επαναλαμβανόμενα εμπόδια μεταξύ των οποίων η μοναξιά, η έλλειψη υποστηρικτικών δομών και ανεπαρκή δίκτυα προσωπικών επαφών. Όλα αυτά τα εμπόδια έχουν ως αποτέλεσμα να αποθαρρύνονται. Αντίθετα, μια καλά υποστηριζόμενη, ενθαρρυμένη γυναίκα ή άντρας επιχειρηματίας θα αντιμετωπίσει σίγουρα εμπόδια, αλλά θα είναι λιγότερο πιθανό να χάσει την εμπιστοσύνη του / της στον εαυτό της/του. Η οικοδόμηση ενός επαγγελματικού δικτύου είναι ζωτικής σημασίας για τους νέους επιχειρηματίες, παρόλο που απαιτεί χρόνο, ενέργεια και κοινωνικές δεξιότητες.

Η μελέτη “Building Social Communities as a Foundation for Entrepreneurship a Game-Based Approach” (Tamayo, J. S. Z., & Zapata-Jaramillo, C. M. 2015) περιγράφει ένα παιχνίδι για την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων για τη δημιουργία κοινοτήτων – δικτύων. Σε αυτό το παιχνίδι, οι συμμετέχοντες καλούνται να λύσουν ένα παζλ με κάθε γύρο να έχει νέους κανόνες. Οι διαφορετικοί γύροι του παιχνιδιού δείχνουν πως πολλοί παράγοντες επηρεάζουν τη δημιουργία κοινωνικών δικτύων όπως πχ συνεργασία, επικοινωνία, ομαδική εργασία. Στο πρώτο επίπεδο του παιχνιδιού οι παίκτες/παίκτριες που ενεργούν μεμονωμένα αντιμετωπίζουν περισσότερες δυσκολίες, ενώ ο τελευταίος γύρος του παιχνιδιού δείχνει ξεκάθαρα ότι η συνεργατική συμπεριφορά είναι ο τρόπος για να πετύχει τόσο η ομάδα στο σύνολο της όσο και οι παίκτες/παίκτριες κατά μόνας.

Ως εκ τούτου, προκύπτει πως είναι πολύ χρήσιμο να σχεδιαστούν παιχνίδια εναρμονισμένα με τις ανάγκες των επιχειρηματιών ως προς τις απαιτούμενες ικανότητες/δεξιότητες. Επιπλέον, η ύπαρξη ενός πλαισίου όπως το EntreComp βοηθάει στην καθαρή χάραξη παιδαγωγικών στόχων.

2.3. FLYIE – το παιχνίδι

Ο στόχος του έργου FLYIE είναι η δημιουργία ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού που θα ενθαρρύνει νέα κορίτσια και γυναίκες να εξετάσουν το ενδεχόμενο να ακολουθήσουν μία σταδιοδρομία στον επιχειρηματικό στίβο ή στην κατάληψη υψηλόβαθμων/ηγετικών θέσεων. Η προσέγγιση μέσω GBL διευκολύνει την αντιμετώπιση των φυλετικών στερεοτύπων, ανοίγει τους ορίζοντες των συμμετεχουσών και τις οδηγεί να δράσουν στο άγνωστο πεδίο της επιχειρηματικότητας μέσω ενός παιχνιδιού. Υπό το πρίσμα του πλαισίου EntreComp και των αποτελεσμάτων του εργαστηρίου, η ομάδα του έργου μπορεί να καθορίσει τα μαθησιακά αποτελέσματα του παιχνιδιού και να προσδιορίσει ποιες είναι οι βασικές ικανότητες που αναπτύσσονται Μεταξύ των εμποδίων που έχουν εντοπιστεί στην ενασχόληση των γυναικών με το πεδίο της επιχειρηματικότητας, είναι και έλλειψη προτύπων προς μίμηση. Η προσέγγιση GBL του έργου θα επικεντρωθεί στην παροχή εθνικών και προσβάσιμων παραδειγμάτων, ώστε οι συμμετέχουσες να μπορούν να ταυτιστούν με αυτά και να αναθεωρήσουν την πιθανότητα να ασχοληθούν με την επιχειρηματικότητα εφόσον υπάρχουν και άλλες γυναίκες επιτυχημένες στο χώρο αυτό. Αυτά τα πρότυπα πρέπει να εμπνέουν τόσο άνδρες όσο και γυναίκες και να δείχνουν και στα δύο φύλα ότι υπάρχουν αφοσιωμένες, επιτυχημένες και τολμηρές γυναίκες στον επιχειρηματικό στίβο. Είναι πολύ σημαντικό αυτό το μήνυμα να μην απευθύνεται μόνο σε κορίτσια και νεαρές γυναίκες, αλλά αντίστοιχα και στο ανδρικό φύλο. Με αυτόν τον τρόπο και τα δύο φύλα μπορούν να αλλάξουν γνώμη, να γνωρίζουν και να αναγνωρίζουν ότι υπάρχουν γυναίκες με επιρροή, ανθεκτικές που εξελίσσονται σε ανδροκρατούμενους χώρους.

Μέσω του παιχνιδιού στοχεύουμε να εμπνεύσουμε τις συμμετέχουσες και να τις ενθαρρύνουμε να τολμήσουν σε ένα νέο επαγγελματικό πεδίο. Στην ανάπτυξη του παιχνιδιού θα αξιοποιηθούν όλες τις δεξιότητες που έχουμε ήδη αναφερθεί (Αυτογνωσία και αυτο-αποτελεσματικότητα - Κινητοποίηση πόρων - Κινητοποίηση του περιγύρου άλλων - Συνεργασία και Βιωματική μάθηση). Οι μηχανισμοί του παιχνιδιού στοχεύουν στη συνεργασία των παικτριών/παικτών. Ιδανικά, για την ενθάρρυνση τέτοιων δεξιοτήτων, όλες οι ομάδες συνεργάζονται με σκοπό να κερδίσουν, απαιτώντας από τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να ακούν όλες τις γνώμες, να επικοινωνούν και να μοιράζονται τις σκέψεις τους, ώστε να ωφεληθούν συνολικά. Έτσι όλοι/όλες δεν κερδίζουν αλλά χάνουν εφόσον δεν μοιράζονται τις γνώσεις τους, δεν ανταλλάσσουν τις ιδέες τους και εκτιμούν τις διάφορες προτάσεις που ακούγονται.



Με μια GBL προσέγγιση όπως αυτή που περιγράφεται, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα βελτιώσουν τις διαπροσωπικές τους ικανότητες, θα αποκτήσουν αυτοπεποίθηση και γνώσεις σχετικά με τις γυναίκες πρότυπα προς μίμηση. Χάρη στους μηχανισμούς και το θέμα του παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες θα μπορούσαν να εντοπίσουν νέες γυναίκες πρότυπα που είναι ενεργές και επιδραστικές στον κόσμο της επιχειρηματικότητας στις χώρες τους και σε προσιτή κλίμακα. Προς το παρόν, υπάρχουν πολύ λιγότερες γυναίκες επιχειρηματίες από τους άνδρες. Μέσω μιας GBL προσέγγισης, επιτρέπεται τόσο στους άνδρες όσο και στις γυναίκες να συνειδητοποιήσουν ότι μπορούν και αυτοί/αυτές να αποκτήσουν τις λεγόμενες επιχειρηματικές δεξιότητες. Μόλις αυτή η ιδέα ριζώσει στις νέες γενιές, σίγουρα θα καρποφορήσει και θα τους επιτρέψει να δουν την επιχειρηματικότητα ως προσιτή, ικανοποιητική και προκλητική επαγγελματική πορεία και όχι μόνο για ένα συγκεκριμένο φύλο ή τμήμα πληθυσμού. Επομένως, θα μπορούσαν να δημιουργήσουν αξία, να ανακαλέσουν εμπειρίες και αλληλεπιδράσεις του παρελθόντος, να τολμήσουν να καινοτομήσουν και να γίνουν ολοκληρωμένοι/ες επιχειρηματίες.



ΚΕΦΑΛΑΙΟ III: Παραδείγματα παιχνιδιών / δραστηριοτήτων / εργαλείων

Στην προηγούμενη ενότητα του οδηγού τεκμηριώθηκε ότι μια προσέγγιση GBL μπορεί να εφαρμοστεί με οποιονδήποτε τύπο παιχνιδιού. Η ταξινόμηση που έχει αποφασιστεί είναι οι εξής κατηγορίες: τα “παραδοσιακά παιχνίδια”, τα ψηφιακά παιχνίδια και μη τυπικές δραστηριότητες μάθησης.

Οποιοδήποτε είδος παιχνιδιού υπό το πρίσμα της παιδαγωγικής λογικής, μπορεί να οδηγήσει τους παίκτες/τις παίκτριες να αναπτύξουν σχετικές δεξιότητες και ικανότητες. Μερικά παιχνίδια ενθαρρύνουν την ανάπτυξη κινητικών δεξιοτήτων, άλλα στοχεύουν στην εξάσκηση της μνήμης, άλλα ενισχύουν την κριτική σκέψη, και άλλα μπορεί να αφορούν τις διαπροσωπικές ικανότητες των συμμετεχόντων ατόμων. Εφόσον οι κανόνες και το μαθησιακό αποτέλεσμα είναι σαφή, με μια σωστή ισορροπία μεταξύ τύχης, ανταπόκρισης και διασκέδασης, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες (εφ' όσον απολαμβάνουν το παιχνίδι) επωφελούνται των θετικών του αποτελεσμάτων.



Μεταξύ Μαρτίου και Απριλίου 2020, 42 γυναίκες ηλικίας 19-35 ετών συμμετείχαν στα εργαστήρια που πραγματοποιήθηκαν στις χώρες των εταίρων..

Ένα από τα σημαντικά μέρη της ερευνητικής φάσης του έργου ήταν να ακούσουμε από τις ίδιες τις νέες γυναίκες και να εξερευνήσουμε σχετική εμπειρία τους με εκπαίδευση βασισμένη σε πρότυπα και εκπαίδευση βασισμένη σε παιχνίδια που βοήθησαν στη δημιουργία των οδηγών O2 και O3 . Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, κάθε εταίρος ανέλαβε να οργανώσει ένα σχετικό εργαστήριο. Λόγω των περιορισμών που προκλήθηκαν από την πανδημία COVID-19 στο πρώτο μισό του 2020, τα εργαστήρια υλοποιήθηκαν με διάφορους εναλλακτικούς τρόπους.

To Citizens in Power οργάνωσε ένα διαδικτυακό εργαστήριο με 10 συμμετέχουσες, νεαρά κορίτσια και γυναίκες που ενδιαφερόταν για το θέμα ή / και ασχολούνταν με την εκπαίδευση νέων. Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου οι εκπαιδευτές/εκπαιδευτριες και οι συμμετέχουσες συζήτησαν για τις ικανότητες που θεωρούσαν συναφείς για την εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα, καθώς και τις ικανότητες που ήθελαν να αναπτύξουν οι ίδιες. Οι συμμετέχουσες μοιράστηκαν τις εμπειρίες τους με μαθησιακές δραστηριότητες GBL. Έτσι, ολόκληρη η ομάδα κατέληξε στο συμπέρασμα ότι η προσέγγιση μέσω παιχνιδιού είναι πολύ αποτελεσματική και πολλά υποσχόμενη. Παράλληλα, μια τέτοια προσέγγιση δεν είναι πολύ συνηθισμένη και μπορεί να παρατηρηθεί μόνο μέσω δραστηριοτήτων και εκδηλώσεων μη τυπικής μάθησης. Μετά το εργαστήριο, οι συμμετέχουσες έψαξαν και κατέγραψαν περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα συγκεκριμένα εργαλεία και δραστηριότητες που αφορούν σε προσεγγίσεις GBL.

H Challedu πραγματοποίησε ένα δια ζώσης εργαστήριο (πριν από την πανδημία COVID-19) με 12 συμμετέχουσες κατά τη διάρκεια του οποίου παρουσιάστηκε το έργο FLYie, η συνολική προσέγγισή του καθώς και η έννοια της επιχειρηματικότητας. Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης συζητήθηκαν με τις συμμετέχουσες τα εμπόδια που ήταν πιο σημαντικά κατά τη γνώμη τους, τις ικανότητες που θα ήθελαν να βελτιώσουν, την άποψή τους για την επιχειρηματικότητα και τη μάθηση μέσω παιχνιδιών. Επιπλέον, συμμετείχαν σε ένα παιχνίδι σχετικό με γυναίκες επιστήμονες και στη συνέχεια τους ζητήθηκε από να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο αναφορικά με την έννοια των προτύπων για αυτούς. Τέλος, μέσω έρευνας σε διαδικτυακές πηγές, οι συμμετέχουσες αναζήτησαν πρότυπα και δραστηριότητες βασισμένες σε παιχνίδια είτε για επιχειρηματικότητα είτε για ισότητα των φύλων. Στη συνέχεια, οργανώθηκε μια διαδικτυακή συνεδρία και περισσότεροι/ες συμμετέχοντες/ουσες στην έρευνα για δραστηριότητες και εργαλεία που βασίζονται στο παιχνίδι, συγκεντρώνοντας περισσότερες απαντήσεις.

CWEP - Το εργαστήριο διοργανώθηκε στη πόλη Rzeszów λίγο πριν από την έναρξη της πανδημίας COVID 19 με 10 συμμετέχοντες/ουσες. Οι συμμετέχοντες/ουσες αντέδρασαν πολύ θετικά στα αποτελέσματα του έργου FLYie, καθώς πιστεύουν ότι αυτό είναι ένα πολύ απαραίτητο έργο, το οποίο θα αποφέρει αξία στη ζωή των άλλων. Ήταν πολύ πρόθυμοι/ες να απαντήσουν σε ερωτήσεις που είχαν προηγουμένως προετοιμαστεί από τους εταίρους του έργου. Οι συμμετέχοντες / ουσες μοιράστηκαν τις σχετικές εμπειρίες τους με μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι και έδωσαν πολλά παραδείγματα παιχνιδιών που χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση. Συμφώνησαν ότι αυτή η προσέγγιση είναι καινοτόμος και μπορεί να μας διδάξει πολλά.

Ο οργανισμός Logopsycom (Βέλγιο) διοργάνωσε μια διαδικτυακή συνάντηση με 10 νεαρές γυναίκες. Η ομάδα παρουσίασε το έργο και πραγματοποίησε ένα εργαστήριο συνδημιουργίας παιχνιδιών. Η ποικιλομορφία των συμμετεχόντων/ουσες από διαφορετικά υπόβαθρα (φοιτητές, αρχάριοι εργαζόμενοι, ανεξάρτητοι εργαζόμενοι) επέτρεψε τη συλλογή μιας ενδιαφέρουσας επισκόπησης του τι θεωρείται γυναικείο πρότυπο και πώς η μάθηση με βάση το παιχνίδι μπορεί να βοηθήσει στην προώθησή αυτών των προτύπων. Μετά από αυτή τη συζήτηση, οι συμμετέχοντες/ουσες συνέβαλαν σε μια έρευνα στην οποία μπορούσαν να μοιραστούν την όποια σχετική εμπειρία τους και να παρουσιάσουν τυχόν γνωστά σε αυτές παραδείγματα..

Παρά τις υφιστάμενες προκλήσεις η ομάδα του έργου κατάφερε να συγκεντρώσει πολύτιμες πληροφορίες. Κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων, οι συμμετέχουσες/συμμετέχοντες κλήθηκαν να μοιραστούν το όραμά τους για κατάλληλα εκπαιδευτικά παιχνίδια που θα μπορούσαν να αναπτυχθούν και να εφαρμοστούν για την προώθηση της επιχειρηματικότητας η/και για την ευαισθητοποίηση σχετικά με την ισότητα των φύλων. Τους ζητήθηκε επίσης να δηλώσουν εάν έχουν ήδη συμμετάσχει σε παρόμοια παιχνίδια και να παρουσιάσουν ποιες ήταν οι επιθυμητές προς καλλιέργεια δεξιότητες και τα μαθησιακά αποτελέσματα. Τέλος, διερευνήθηκε η χρήση μάθησης με βάση το παιχνίδι σε κάθε χώρα της ομάδας έργου προκειμένου να κατανοηθούν τοπικές λειτουργίες και πρακτικές. Τα ευρήματα από αυτές τις συναντήσεις και η πρόσθετη έρευνα που πραγματοποιήθηκε επέτρεψαν να συλλέξουμε ενδιαφέροντα παραδείγματα μάθησης με βάση το παιχνίδι στην πραγματική ζωή.

3.1. Τι είδους παιχνίδια θα μπορούσαν να δημιουργηθούν;

Κατά τη διάρκεια της έρευνας, ήταν σχεδόν αδύνατο να βρεθεί ένα παιχνίδι που να ανταποκρίνεται στις προσδοκίες της ομάδας όσον αφορά τα μαθησιακά αποτελέσματα. Με άλλα λόγια, πολλά από τα υφιστάμενα παιχνίδια και προσεγγίσεις εστιάζουν μόνο σε έναν από τους δύο θεματικούς τομείς χωρίς να περιλαμβάνουν ταυτόχρονα την επιχειρηματική πτυχή όσο και τη διάσταση της ισότητας των φύλων / χειραφέτησης των γυναικών.

Για να αντιμετωπιστεί αυτή η έλλειψη, ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες/ουσες στα εργαστήρια να σκεφτούν ορισμένα παιχνίδια και μηχανισμούς που θα μπορούσαν να καλύψουν αυτό το κενό. Συλλέχθηκαν διάφορες πολύτιμες προτάσεις που σίγουρα ενέπνευσαν τα αποτελέσματα του έργου, το σχεδιασμό ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού για την προώθηση της γυναικείας επιχειρηματικότητας.



Μεταξύ των δραστηριοτήτων για την προώθηση της ισότητας των φύλων στην επιχειρηματικότητα, οι συμμετέχουσες πρότειναν:

- Την ανάπτυξη ενός ομαδικού παιχνιδιού. Το διακύβευμα του παιχνιδιού είναι η συνειδητοποίηση ότι δεν πρέπει να υπάρχουν εμπόδια για μια γυναίκα στα επιχειρηματικά της όνειρά. Για αυτό το λόγο μέσω του παιχνιδιού προβάλλονται πολλά πραγματικά παραδείγματα εμπνευσμένων γυναικών που έχουν πετύχει ανεξάρτητα από το κοινωνικό τους υπόβαθρο, το φύλο, τη θρησκεία τους. Το παιχνίδι πρέπει επίσης να περιέχει άνδρες που έχουν συμβάλει στην ισότητα των φύλων στο επάγγελμά τους, στις επιχειρήσεις. Σε αυτό το παιχνίδι δε θα απαιτούνται συγκεκριμένες γνώσεις ή δεξιότητες, καθώς ο στόχος είναι να ενθαρρυνθεί η κριτική σκέψη και η ανοιχτή νοοτροπία/πνεύμα.
- Την ανάπτυξη ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού όπου οι συμμετέχουσες ενσαρκώνουν έναν ηγέτη της επιχείρησης που καλείται να αναλάβει προκλήσεις για μια λειτουργική / επιτυχημένη επιχείρηση. Το παιχνίδι προτείνεται να στοχεύει στην χάραξη στρατηγικής προσανατολισμένης στη διαχείριση μιας φανταστικής εταιρείας. Με άλλα λόγια, θα μπορούσε να είναι ο συνδυασμός των παιχνιδιών Monopoly και Pay Day ενσωματώνοντας ορισμένες αρχές διαπραγμάτευσης, επενδύσεων, χρηματοδότησης, δικτύων και κάποιων καρτών φύλου που μπορούν να είναι στοιχεία ώθησης ή διακοπής. Το παιχνίδι στοχεύει στη διοίκηση και στην ανάπτυξη της επιχείρησης με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

- Να δημιουργηθεί ένα παιχνίδι ρόλων: τύπου «βάζοντας τον εαυτό σας στα παπούτσια ...». Στόχος του παιχνιδιού θα ήταν να αναρριχηθούν γυναίκες αλλά και άντρες στην κοινωνική ιεραρχία αντιμετωπίζοντας πολλά κοινωνικά – και φυλετικά προβλήματα. Ο στόχος είναι να σκιαγραφηθούν οι ενέργειες που συνδέονται με κατά φύλο κοινωνικούς περιορισμούς φύλου και γενικά γεγονότα που μπορεί να προκαλέσουν αποκλεισμούς σε ορισμένες καταστάσεις
- Τη δημιουργία ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού με παίκτες/παίκτριες σε μικτές ομάδες που θα προσομοιώνει όλα τα στάδια της δημιουργίας επιχειρήσεων (ιδέα, χρηματοδότηση μέσω crowdfunding ή τραπεζικά δάνεια, πιθανή οικονομική βοήθεια ή υποστήριξη). Με αυτόν τον τρόπο οι παίκτες απομυθοποιούν τα επιχειρηματικά εγχειρήματα καθιστώντας τα πιο προσιτά για όλους τους παίκτες.
- Τη προσέγγιση του νεανικού κοινού και η ευαισθητοποίησή του γύρω από την επιχειρηματικότητα. Βασιζόμενοι σε αυτό, προτείνεται να δημιουργηθεί ένα ομαδικό παιχνίδι όπου απαιτούνται λίγες γνώσεις. Η πρόκληση που θα είχαν να αντιμετωπίσουν θα ήταν η συγκέντρωση κεφαλαίων για διαφάνεια. Οι ομάδες πρέπει να ανταγωνιστούν η μία την άλλη με μοναδική απαγορευτική παράμετρο να αποφευχθεί ο ανταγωνισμός μεταξύ ανδρών και γυναικών. Αντίθετα, το παιχνίδι θα πρέπει να στοχεύει στην ενθάρρυνση της συζήτησης μεταξύ των μικτών ομάδων μελών της ομάδας για θέματα που σχετίζονται με την επιχειρηματικότητα και σχετικά πρακτικά ερωτήματα (διοικητικό, ειδικό λεξιλόγιο, ιδρύματα και άνθρωποι κλειδί κ.λπ.) Επίσης, θα πρέπει να περιέχει ερωτήματα όπως "ποιος είναι ποιος ή ποιος έκανε τι". Ή "ξέρατε" τύπου ερωτήσεις σχετικές με τις διαφορές των φύλων. Οι σωστές απαντήσεις θα έδιναν στις ομάδες κάποιες πιστώσεις και στο τέλος, η ομάδα που θα κέρδιζε θα ήταν η ομάδα που καταφέρνει να συγκεντρώσει χρήματα για διαφάνεια.
- Την ανάπτυξη ενός παιχνιδιού βασισμένου σε περιβάλλον προσομοιώσεων επιχειρηματικότητας από διάφορα πολιτιστικά περιβάλλοντα, με πραγματικές συνθήκες καθημερινότητας, δηλαδή μια σειρά από εμπόδια και λύσεις που δεν συνδέονται απαραίτητα με ζητήματα φύλου. Με αυτό τον τρόπο οι συμμετέχοντες/ουσες εμπνέονται και έρχονται σε επαφή με πιθανές ευκαιρίες και δυνατότητες .



Μεταξύ όλων αυτών των προτάσεων (η λίστα δεν είναι εποπτική όλων των ιδεών που δημιουργήθηκαν) όλοι/όλες οι συμμετέχοντες/ουσες του εργαστηρίου βρήκαν ιδέες για όλων των κατηγοριών παιχνίδια (ψηφιακά παιχνίδια, μη τυπικές δραστηριότητες μάθησης ή φυσικά παιχνίδια). Για κάθε παιχνίδι έχει προσδιοριστεί το πιθανά ιδανικό μαθησιακό αποτέλεσμα (απόκτηση γνώσεων, ενίσχυση αυτοπεποίθησης, απόκτηση πρακτικής εμπειρίας). Όλα τα προτεινόμενα παιχνίδια προορίζονται για τη διασκέδαση των συμμετεχόντων έτσι ώστε η παρεχόμενη γνώση και εμπειρία να παραμένει άθικτη και να επαναχρησιμοποιείται με έναν συνεπή και επικοινωνιακό τρόπο.

3.2. Παραδείγματα υφιστάμενων παιχνιδιών από την έρευνα των συμμετεχουσών

Κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων, οι συμμετέχουσες μοιράστηκαν την εμπειρία τους σχετικά με τα παιχνίδια που προωθούν την γυναικεία ενδυνάμωση στην επιχειρηματικότητα ή στην ισότητα των φύλων. Έπειτα, οι εταίροι του έργου πραγματοποίησαν και έρευνα για να προσδιοριστεί προσεγγίζουν αυτές τις θεματικές ενότητες.

Σε αυτήν την ενότητα, έχουν επιλεγεί μερικά από αυτά τα παιχνίδια και παρατίθεται μια σύντομη περιγραφή του τι μπορούν να διδάξουν σχετικά με τον τομέα της ισότητας των φύλων, της επιχειρηματικότητας. Επιπλέον, θα παρουσιαστούν μερικά παραδείγματα ευρωπαϊκών έργων, εκστρατειών ή πλατφορμών που βασίζονται στην ίδια θεματική.

A. Ισότητα φύλων

Το ζήτημα του φύλου, σε αντίθεση με την επιχειρηματικότητα, είναι ένα από τα θέματα που εξετάζεται από τα αρχικά στάδια της εκπαίδευσης ενός ατόμου όπως πχ στο σχολείο, στις δομές φιλοξενίας παιδιών, στα κέντρα κατάρτισης κ.λπ. Στις σημερινές κοινωνίες, η ανισότητα των φύλων είναι ένα συχνά εμφανιζόμενο θέμα το οποίο καλούνται να αντιμετωπίσουν συνεχώς οι κυβερνήσεις, διάφορες ενώσεις και ΜΚΟ. Επομένως, υπάρχουν πολλοί τρόποι αντιμετώπισης αυτού του θέματος και εν μέρει μεθόδων βασισμένων στο παιχνίδι.

AKWARD MOMENT AT WORK

Πρόσφατα, μερικά ακαδημαϊκά άρθρα ανέδειξαν ότι εύκολα και απλά παιχνίδια όπως τα παιχνίδια flashcard θα μπορούσαν να βοηθήσουν στην αντιμετώπιση των σεξιστικών στερεοτύπων. Μιλώντας για παιχνίδια flashcards, η εταιρεία tiltfactor έχει αναπτύξει ένα παιχνίδι καρτών που ονομάζεται Awkward Moment at work. Πρόκειται για μια προσαρμογή ενός παιχνιδιού που ονομάζεται Awkward Moment, στο οποίο απονεμήθηκε το Top Game Award το 2019. Το παιχνίδι προορίζεται για μαθητές/μαθήτριες δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (ομάδες 3-8 παίκτες ηλικίας 12 ετών και άνω). Κατά τη διάρκεια του, παρουσιάζεται μια σειρά πολύ ενοχλητικών ή αγχωτικών κοινωνικών καταστάσεων, για τις οποίες οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες καλούνται να δείξουν μια κάρτα αντίδρασης. Ένας από τους παίκτες/τις παίκτριες έχει το ρόλο του "Decider" και επιλέγει ποια κάρτα αντίδρασης είναι η νικήτρια. Ο στόχος είναι να γίνει μια ελεύθερη συζήτηση και χαλαρή προσέγγιση μέσω του παιχνιδιού (και διασκέδασης) για θέματα που μπορεί να είναι ευαίσθητα ή περίπλοκα.

Το παιχνίδι Awkward Moment at Work έχει παραπλήσιο στόχο αλλά σε διαφορετικό πλαίσιο: τον επαγγελματικό κόσμο με τις σχέσεις μεταξύ των φύλων στην εργασία. Απευθύνεται σε νέους/νέες ενήλικες και ενήλικες άνδρες και γυναίκες που μπορεί να αντιμετωπίσουν δύσκολες καταστάσεις στην εργασία. Το Awkward Moment at Work αναπτύχθηκε ως μέρος ενός έργου που χρηματοδοτήθηκε από το Εθνικό Ίδρυμα Επιστημών με τίτλο “Transforming Science, Technology, Engineering, and Math (STEM) For Women and Girls: Reworking Stereotypes & Bias”. Είναι ένα παιχνίδι που αφορά κατά κύριο λόγο τις εταιρείες. Σχετικές έρευνες δείχνουν ότι επιδρά σημαντικά στην κινητοποίηση των παικτών/παικτριών για να αναγνωρίσουν και να ξεπεράσουν προκαταλήψεις “αναμειγνύοντας” προκαταλήψεις και ουδέτερες στιγμές. Προκαλεί με αυτόν τον τρόπο ψυχολογική αντίσταση (και ως εκ τούτου έχει τη λιγότερη αποτελεσματικότητα) όταν παρουσιάζει μια ισορροπημένη πλειοψηφία στιγμών που σχετίζονται με υφιστάμενες προκαταλήψεις.

Όσον αφορά την καλλιέργεια δεξιοτήτων, το Awkward Moment at Work, ενθαρρύνει την επικοινωνία, την κριτική σκέψη, τις δεξιότητες ακρόασης και κατανόησης που συχνά παραμελούνται όταν κάποιος αντιμετωπίζει στερεότυπα ή κακοποίηση λόγω φύλου. Αυτό το παιχνίδι βοηθά να συνειδητοποιήσουμε ότι ορισμένες καταστάσεις είναι πραγματικές, και ότι συμβαίνουν, και ότι ούτε οι άντρες ούτε οι γυναίκες πρέπει να παραμείνουν παθητικοί ή σιωπηλοί σε τέτοιες καταστάσεις.



Source: [awkward-work](http://awkward-work.com)

ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

Τύπος παιχνιδιού

Παιχνίδι με κάρτες. Οι διαθέσιμες κατηγορίες καρτών που περιέχονται είναι κάρτες στιγμής, κάρτες αντίδρασης και κάρτες Decider. Το παιχνίδι μπορεί να αγοραστεί online .

Πεδίο δραστηριότητας

Αναφέρεται για τις σχέσεις μεταξύ των φύλων στον επαγγελματικό κόσμο. Στοχεύει σε νέους/νέες ενήλικες, ενήλικες άνδρες και γυναίκες που μπορεί να αντιμετωπίσουν δύσκολες καταστάσεις στην εργασία.

Αριθμός συμμετεχόντων

Τουλάχιστον τρεις παίκτες/παίκτριες χωρίς να υπάρχει μέγιστος αριθμός. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί ατομικά ή σε ομάδες

Επιλογή συμμετεχόντων

Δεδομένου ότι το παιχνίδι εκτυλίσσεται στην επαγγελματική σφαίρα, είναι κατάλληλο για εφήβους/έφηβες και ενήλικες.

Περιγραφή δραστηριότητας

«Κάθε παίκτης/παίκτρια έχει πέντε κάρτες αντίδρασης. Ο πρώτος παίκτης/παίκτρια με πόστο Decider ανοίγει μια κάρτα στιγμής και μία κάρτα Decider και τις διαβάζει στην ομάδα. Κάθε παίκτης/παίκτρια υποβάλλει μια κλειστή Κάρτα Αντίδρασης σε απάντηση στην Κάρτα Στιγμής και Αποφάσεων στο τραπέζι. Ο παίκτης/παίκτρια Decider ανακατεύει τις κάρτες, τις διαβάζει στην ομάδα και επιλέγει έναν νικητή/μία νικήτρια ερμηνεύοντας τον κανόνα της Κάρτας Decider. Ο νικητής/νικήτρια διατηρεί την κάρτα στιγμής του συγκεκριμένου γύρου. Κάθε παίκτη/παίκτρια τραβάει μια νέα κάρτα αντίδρασης και ο παίκτης/παίκτρια στα αριστερά του/της παίκτη Decider γίνεται ο/η επόμενος/η Decider. " Πηγή: <https://tiltfactor.org/game/awkward-work/>

Απαιτείται ειδικός εξοπλισμός

Δεν απαιτείται κάποιος ειδικός εξοπλισμός παρά μόνον οι κάρτες.

Φύλλα αξιολόγησης

Δεν υπάρχει σωστή μέθοδος. Ο στόχος είναι να προκαλέσει συζήτηση σχετικά με ορισμένα θέματα που μπορεί να είναι περίπλοκα να συζητηθούν εκτός μιας κατάστασης παιχνιδιού. Αυτό το παιχνίδι λειτουργεί ως παγοθραύστης για να ενθαρρύνει τα άτομα να υψώσουν τη φωνή τους για δύσκολες καταστάσεις στην εργασία.

BREAKAWAY

Στην κατηγορία του ψηφιακού παιχνιδιού, το παιχνίδι Breakaway αφορά παιδιά (κυρίως αγόρια) ηλικίας από 8 έως 15 ετών. Έχει δημιουργηθεί από μια ομάδα 150 μαθητών/μαθητριών και δασκάλων από τις ΗΠΑ (Champlain College) με την υποστήριξη του UN population Fund.

Το παιχνίδι αναφέρεται στο ποδόσφαιρο και σκοπός του είναι να απεικονίσει και να αντιμετωπίσει τη βία και τις διακρίσεις λόγω φύλου. Εδώ η μεθοδολογία που χρησιμοποιείται είναι ανάλογη της μεθοδολογία Sabido, που αποτελείται από το σχεδιασμό και τη μετάδοση προγραμμάτων στο ραδιόφωνο και την τηλεόραση για το ευρύ κοινό που αφορούν στην αντιμετώπιση ενός ευαίσθητου θέματος. Αυτές οι εκπομπές ασχολούνται συχνά με κοινωνικά δράματα ή σημαντικά κοινωνικά ζητήματα και ως στόχο έχουν να ταυτιστούν οι θεατές τους και να ενεργήσουν ανάλογα. Είναι ένα είδος υποσυνείδητης εκπαίδευσης / διδασκαλίας.

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί τον κόσμο του ποδοσφαίρου και παρουσιάζει ένα νεαρό αγόρι παίκτη ομάδας ποδοσφαίρου. Για να γίνει σπουδαίος ποδοσφαιριστής, ο παίκτης/παίκτρια πρέπει να κάνει πολλές επιλογές, όπως να ανταποκρίνεται ευγενικά σε ένα μέλος της ομάδας γυναικών ή να παρηγορεί μια γυναίκα παίκτη που έχει επικριθεί από τον αρχηγό. Το παιχνίδι στοχεύει στη θετική ενίσχυση των συμμετεχόντων και ενθαρρύνει τους παίκτες να είναι ευαίσθητοι στην ισότητα των φύλων. Το παιχνίδι επικεντρώνεται επίσης στις δεξιότητες ποδοσφαίρου και μόνο όταν ο παίκτης/παίκτρια έχει ενταχθεί στην ομάδα και ανακαλύψει το άλλα μέλη της ομάδας, ξεκινά το ζήτημα του φύλου. Με αυτόν τον μηχανισμό αποφεύγεται μια πολύ μεγάλη αφήγηση ενώ παράλληλα χρησιμοποιείται ένα οικείο σκηνικό για το κοινό στόχο – γήπεδο ποδοσφαίρου (αγόρια ηλικίας μεταξύ 8 και 15 ετών).

Σχετικά με τις καλλιεργούμενες δεξιότητες, οι παίκτες/παίκτριες ενθαρρύνονται να αναπτύξουν την ομαδικότητα και να γνωρίζουν την ισότητα των φύλων. Ενθαρρύνεται η κριτική σκέψη, η ανοιχτή νοοτροπία και ο σεβασμός. Πράγματι, καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες καλούνται να αναπτύξουν ηθικές αποφάσεις σχετικά με τη κατά φύλο βία με ουσιαστικό τρόπο. Ταυτόχρονα, ο στόχος του παιχνιδιού για τους παίκτες/παίκτριες είναι να γίνουν σπουδαίοι ποδοσφαιριστές. Δείχνει, με άλλα λόγια, ότι οι προσωπικές επιλογές και αποφάσεις στη ζωή, στη δουλειά και σε οποιονδήποτε άλλο τομέα μπορούν να επηρεάσουν την προσωπική εξέλιξη ενός ατόμου καθώς και τον κοινωνικό τους περίγυρο. Στόχος είναι να αλλάξουν τη στάση τους με πιο ισότιμο και σεβαστό για όλα τα φύλα τρόπο. Περισσότερες πληροφορίες στο:
<https://youtu.be/iVpmu9ssJA4>



Source: breakaway-video-game

ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

Τύπος παιχνιδιού

ψηφιακό παιχνίδι

Πεδίο δραστηριότητας

Το παιχνίδι κάνει αναφορές στο ποδόσφαιρο για να τονίσει και την αντιμετώπιση της βίας και τις διακρίσεις λόγω φύλου.

Το παιχνίδι απαιτεί θετική ενίσχυση και ενθαρρύνει τους παίκτες να είναι ευαίσθητοι στην ισότητα των φύλων.

Αριθμός συμμετεχόντων

Παίζεται κατά μόνους

Επιλογή συμμετεχόντων

Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για παιδιά (κυρίως αγόρια) από 8 έως 15 ετών

Περιγραφή δραστηριότητας

Για να γίνει κάποιος σπουδαίος ποδοσφαιριστής καλείται να κάνει πολλές επιλογές, όπως να ανταποκρίνεται ευγενικά σε ένα μέλος της ομάδας γυναικών ή να παρηγορεί μια γυναίκα παίκτη που έχει προσβληθεί από τον αρχηγό.

Απαιτείται ειδικό υλικό

Ηλεκτρονικός Υπολογιστής

Φύλλα αξιολόγησης

Δεν υπάρχει σωστή μέθοδος αξιολόγησης, καθώς το παιχνίδι δείχνει ότι οι προσωπικές επιλογές και αποφάσεις στη ζωή, στις θέσεις εργασίας και σε οποιονδήποτε άλλο τομέα μπορούν να επηρεάσουν τους παίκτες/παίκτριες και τον περίγυρό τους. Στόχος του παιχνιδιού είναι να αλλάξουν τη στάση τους με πιο ισότιμο και σεβασμό τρόπο φύλου.

Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να ανοίξει συζητήσεις για να καταλάβει τα συναισθήματα των αγοριών απέναντι στις διακρίσεις λόγω φύλου. Με άλλα λόγια μπορεί να είναι ένα εργαλείο για να συζητηθούν τέτοια θέματα.

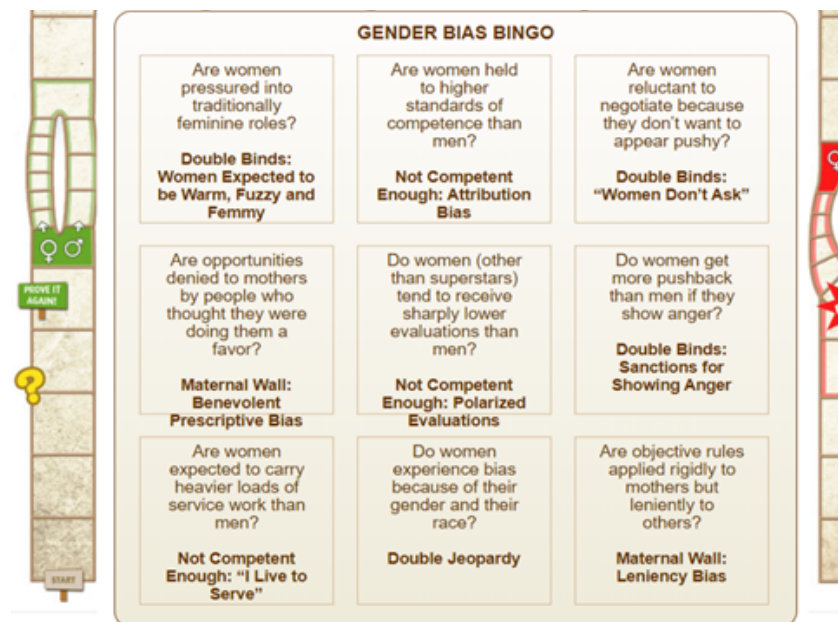
BINGO GAMES

Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου διαπιστώθηκε πως το παιχνίδι Bingo μπορεί εύκολα να προσαρμοστεί για να απεικονίσει θέματα φύλου ή κοινωνικά θέματα γενικά. Το Bingo μπορεί να είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι (μια εφαρμογή ή ένας ιστότοπος, αλλά και μια δραστηριότητα ή ένα παιχνίδι με κάρτες). Από την έρευνά μας βρέθηκαν δύο παιχνίδια bingo που ονομάζονται: το Gender Bias Bingo και Gender Balance Bingo.

GENDER BIAS LEARNING PROJECT

ΤΤο Gender Bias Learning Project δημιουργήθηκε από το Center for WorkLife Law του EC Hastings College of the Law στην California. Αποτελεί έναν ιστότοπο αποκλειστικά αφιερωμένο σε θέματα διακρίσεων λόγω φύλου. Βασίζεται στην ιδέα ότι ο εντοπισμός διακρίσεων λόγω φύλου είναι το πρώτο βήμα για την επιβεβαίωση ότι η προκατάληψη των φύλων δεν επηρεάζουν αρνητικά κάποιο άτομο ή την καριέρα κάποιου άλλου, αναγνωρίζοντας το, έτσι ώστε οι άνδρες και οι γυναίκες να αναπτύξουν στρατηγικές για την αντιμετώπιση της προκατάληψης. Στην πρώτη σελίδα υπάρχουν πολλές κάρτες bingo με το όνομα ενός τύπου διακρίσεων/ μεροληψίας λόγω φύλου. Οι συμμετέχοντες επιλέγουν ένα από τα διαθέσιμα τετράγωνα και καλούνται να εξηγήσουν ένα ανέκδοτο ή μια προσωπική εμπειρία (ή την εμπειρία κάποιου άλλου). Τα μοτίβα του Gender Bias χωρίζονται σε τέσσερις κατηγορίες: Αποδείξτε το ξανά!, Μητρικό Τείχος, Διπλός Δεσμός και Πόλεμος Φύλων.

Υπάρχουν επίσης πολλά βίντεο στα οποία ειδικοί σε θέματα μεροληψίας φύλου συζητούν γενικές στρατηγικές επιβίωσης για την αντιμετώπιση σχετικών προκαταλήψεων. Προτείνεται, επίσης, η διδασκαλία και κατάρτιση ενοτήτων διακρίσεων λόγω φύλου ώστε οι συμμετέχοντες να είναι ανοιχτοί σε τέτοιες συναντήσεις ανεξαρτήτως υφιστάμενου πλαισίου.



Source : genderbiasbingo.com

ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ:

Τύπος παιχνιδιού

Αποτελεί έναν ιστότοπο στον οποίο εμφανίζεται ένα ψηφιακό επιτραπέζιο παιχνίδι στο ταμπλό του οποίου παρουσιάζονται διαφορετικές προκαταλήψεις φύλου που μπορούν να αντιμετωπίσουν οι γυναίκες στη ζωή και την καριέρα τους.

Πεδίο δραστηριότητας

Η βασική αρχή του παιχνιδιού bingo χρησιμοποιείται για να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να επιλέξουν και να συμβουλευτούν κάποια κάρτα διάκρισης λόγω φύλου. Οι κάρτες αυτές ανήκουν σε τέσσερις κατηγορίες: Αποδείξτε το ξανά!, Μητρικός τοίχος, Διπλοί Δεσμοί και Πόλεμοι Φύλων. Η ιδέα είναι να αναδειχθούν οι υφιστάμενες προκαταλήψεις λόγω φύλου χρησιμοποιώντας πραγματικές καταστάσεις που έχουν συμβεί σε μια γυναίκα. Είναι ένας συνδυασμός μεταξύ μαρτυριών που έχουν κοινοποιηθεί στο Διαδίκτυο και μια πρόσκληση για οποιονδήποτε/οποιαδήποτε να σκεφτεί και να εκφράσει τα συναισθήματα που συνδέονται με τις διακρίσεις λόγω φύλου και τις επακόλουθες προκαταλήψεις.

Αριθμός συμμετεχόντων

Μπορεί να παιχτεί μεμονωμένα ή σε ομάδα. Όσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός των παικτών/παικτριών, τόσο περισσότερες γνώμες και μαρτυρίες παρουσιάζονται στη συζήτηση.

Επιλογή συμμετεχόντων

Ο ιστότοπος απευθύνεται κυρίως σε γυναίκες, αλλά είναι πολύ ενδιαφέρον να δοκιμαστεί από άνδρες λόγω της ιδιαιτερότητας του παρουσιαζόμενου υλικού. Πράγματι, παρέχει ένα φόρουμ συζήτησης και ενθαρρύνει και τα δύο φύλα να εκφράσουν τις σκέψεις τους, τα συναισθήματά τους και τα στερεότυπα με τα οποία αγωνίστηκαν να καταπολεμήσουν στη ζωή τους.

Περιγραφή δραστηριότητας

Αρχικά, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες καλούνται να κάνουν κλικ στην κάρτα bingo bias με την οποία αισθάνονται ότι σχετίζονται και να παρουσιάσουν το σχετικό βίωμά τους. Στην τάξη ή τις ομάδες ή το εργαστήριο το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί με έναν συντονιστή, ο οποίος μοιράζει κάρτες στους συμμετέχοντες ή διαβάζοντας τις κάρτες και οι συμμετέχοντες μπορούν να μοιραστούν τις κάρτες και την εμπειρία τους. Η ιστοσελίδα του έργου προσφέρει πολλές πηγές μαρτύρων και παρέχει εποικοδομητικό ενημερωτικό υλικό για το πως να καταπολεμήσει τα στερεότυπα που εμπíπτουν στις τέσσερις προαναφερθείσες κατηγορίες.

Απαιτείται ειδικό υλικό

Αποτελεί ψηφιακό παιχνίδι. Η σχετική συζήτηση είναι δωρεάν. Επιπλέον υπάρχει και μια εκτυπώσιμη δωρεάν έκδοση. https://genderbiasbingo.com/wp-content/uploads/2013/12/gbb_laminate_card.pdf

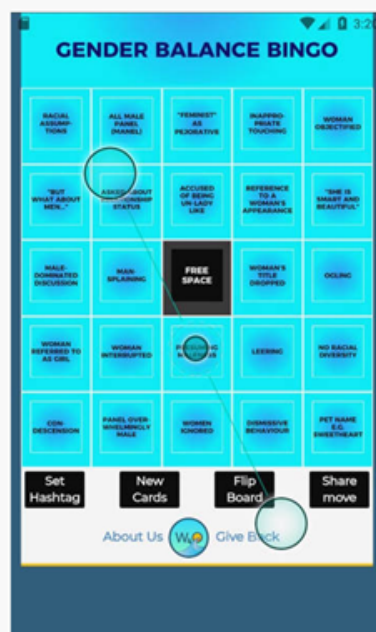
Φύλλα αξιολόγησης

Δεν υπάρχει κατάλληλο φύλλο αξιολόγησης, δεδομένου ότι το παιχνίδι είναι περισσότερο προσανατολισμένο στη συζήτηση. Με άλλα λόγια χρησιμεύει στο σπάσιμο της αμηχανίας για να μπορεί κάθε συμμετέχοντας να συζητήσει και να αντιμετωπίσει τις κατά φύλο διακρίσεις φύλων στην καθημερινότητα.

GENDER BALANCE BINGO

Το δεύτερο παιχνίδι που σχετίζεται με το μπίνγκο: Το Gender Balance Bingo αναπτύχθηκε από την ένωση γυναικών Women4Oceans (W4O). Η ένωση αυτή στοχεύει στην ευαισθητοποίηση για την κατάσταση των ωκεανών υπό το πρίσμα των γυναικών που εργάζονται για την προστασία του. Έχουν αναπτύξει μια εφαρμογή παιχνιδιών (Gender Equality Bingo) που είναι διαθέσιμη σε διάφορα app stores. Ο στόχος της εφαρμογής είναι να ρίξει φως στα θέματα του σεξισμού, του αποκλεισμού και τα στερεότυπα του φύλου σε οποιαδήποτε εκδήλωση: συνέδρια, συναντήσεις. Η εφαρμογή αποτελείται από δύο πίνακες, ένα για να παρακολουθείται η θετική συμπεριφορά και ένα για να επισημαίνεται αρνητική συμπεριφορά. Στόχος αυτής της διπλής παρακολούθησης είναι ο προσδιορισμός των ενδεχόμενων αλλαγών.

Και τα δύο παιχνίδια είναι διαδικτυακές προσαρμογές του κλασικού παιχνιδιού bingo και χρησιμοποιούν κλασικούς μηχανισμούς gamification για τον εντοπισμό και την καταπολέμηση της συμπεριφοράς που θεωρείται στερεοτυπική, μεροληπτική ή άδικη. Όσον αφορά τις ικανότητες, αυτά τα παιχνίδια τονίζουν την ανάγκη να του αλληλοσεβασμού και της συνειδητοποίησης της υφιστάμενης μεροληψίας των φύλων σε οποιοδήποτε περιβάλλον. Και πάλι, είναι ένας τρόπος να συζητηθούν ευαίσθητα θέματα με έναν παιγνιώδη τρόπο και να βοηθηθούν οι συμμετέχοντες στην καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, ανοιχτής νοοτροπίας, αποδοχή και σεβασμό για τους άλλους, δεξιότητες θεμελιώδεις για τη δημιουργία μιας ισότιμης και δίκαιης κοινωνίας.



Πηγή: [gender-balance-bingo](https://gender-balance-bingo.com/)

ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

Τύπος παιχνιδιού

Αποτελεί μια εφαρμογή διαθέσιμη στο apple ή google store.

Πεδίο δραστηριότητας

Έχει σχεδιαστεί για να ανταποκρίνεται σε μια συγκεκριμένη ανάγκη στη βιομηχανία εκδηλώσεων όπου εξακολουθούν να υπάρχουν στερεότυπα φύλου.

Αριθμός συμμετεχόντων

Η εφαρμογή μπορεί να χρησιμοποιηθεί και να κατέβει από όσο το δυνατόν περισσότερα άτομα. Δεν υπάρχει περιορισμένος αριθμός συμμετεχόντων/συμμετετουσών όσο πιο πολλοί τόσο πιο διασκεδαστική η εμπειρία του παιχνιδιού.

Επιλογή συμμετεχόντων

Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν να κατεβάσουν ελεύθερα την εφαρμογή και να παίξουν μπίνγκο με τους φίλους/τις φίλες ή τους/τις συναδέλφους τους.

Περιγραφή δραστηριότητας

Η εφαρμογή αποτελείται από δύο πίνακες, ένα για να παρακολουθούν οι συμμετέχοντες τη θετική συμπεριφορά και ένα για να επισημάνουν την αρνητική συμπεριφορά και να προσδιορίσουν τι πρέπει να αλλάξει. Όταν εμφανίζονται θετικές, αρνητικές συμπεριφορές ισορροπίας φύλου, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν να γεμίσουν το πλέγμα τους. Είναι ένας τρόπος να χρησιμοποιηθούν κλασικοί μηχανισμοί gamification προκειμένου να αναγνωριστούν και να αντιμετωπιστούν συμπεριφορές που θεωρείται στερεοτυπική, μεροληπτική ή άδικη σε γεγονότα και να ευαισθητοποιήσεις τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες.

Απαιτείται ειδικό υλικό

Δεν απαιτείται ειδικό υλικό, μόνο η λήψη της εφαρμογής

Φύλλα αξιολόγησης

Δεν υπάρχει κατάλληλο φύλλο αξιολόγησης, καθώς το παιχνίδι στοχεύει περισσότερο στην ευαισθητοποίηση των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών και των διοργανωτών εκδηλώσεων. Ο στόχος είναι να αντιμετωπιστούν σχετικές στερεοτυπικές συμπεριφορές.

GLOBAL IMPACT GAMES

Όσον αφορά τις μη τυπικές δραστηριότητες μάθησης, το φάσμα των δυνατοτήτων αντιμετώπισης θεμάτων φύλου είναι απεριόριστο. Υπο το πρίσμα της δημιουργικότητας και της φαντασίας, κάθε είδους δραστηριότητα μπορεί να προσανατολίζεται στην εκπαίδευση στο θέμα της ισότητας των φύλων. Ο οργανισμός Global Goals Impact Games εστιάζει σε καθηγητές, προπονητές, εκπαιδευτές και παίκτες που θέλουν να αντιμετωπίσουν τους 17 στόχους του ΟΗΕ μέσω του ποδοσφαίρου. Ένας από αυτούς στόχους είναι η ισότητα των φύλων (στόχος αριθ 5) εξ ου και η πλατφόρμα προτείνει μια σειρά από δραστηριότητες για την επίτευξη της ισότητας των φύλων και της χειραφέτησης για όλες τις γυναίκες και τα κορίτσια με παιχνίδια που μπορεί να παίξουν χρησιμοποιώντας μια μπάλα ποδοσφαίρου. Όλες οι δραστηριότητες περιγράφονται και εξηγούνται με τέτοιο τρόπο ώστε οι εκπαιδευτές/τριες να μπορούν να επωφεληθούν το μέγιστο. Για παράδειγμα, οι προτεινόμενες δραστηριότητες ονομάζονται Fair Game ή Warm-up & Speak Up . Η ρύθμιση και η οργάνωση του παιχνιδιού, και η πορεία του παιχνιδιού ρυθμίζεται με κανόνες και στη συνέχεια προκύπτουν ιδέες για συζήτηση όπως «όλοι έχουμε ίσες φωνές στην κοινωνία» «πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε περισσότερες ευκαιρίες για όλους να συμμετέχουν στον αθλητισμό και την κοινωνία». Το έργο ενθαρρύνει επίσης τους εκπαιδευτές/τριες να συνεισφέρουν και να μοιράζονται τα παιχνίδια, τις ιδέες και τις συμβουλές τους στην ενότητα "Συμπλήρωση και κοινή χρήση" . Όσο μεγαλύτερη η συμμετοχή στο παιχνίδι, τόσο πιθανότερο θα επιτευχθεί ο παγκόσμιος αριθμός γκολ. Όσον αφορά τις αναπτυσσόμενες δεξιότητες, προάγεται την αλληλεγγύη, το δίκαιο παιχνίδι, το ομαδικό πνεύμα, η οργάνωση, η δημιουργικότητα, η επικοινωνία, η αίσθηση της προσπάθειας και της ευθύνης, η στρατηγική, η ανάληψη ρίσκων, η αλληλουποστήριξη. Όλες αυτές οι δεξιότητες μετατρέπουν τους νέους/νέες σε ολοκληρωμένους ενήλικες. Αυτή η πλατφόρμα είναι μόνο ένα παράδειγμα άτυπης δραστηριότητας που μπορεί να εφαρμοστεί, φυσικά, υπάρχουν πολλές δυνατότητες σε αυτόν τον τομέα.



Source: play/goal-5/

39

ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

Τύπος παιχνιδιού

Αποτελεί μια πλατφόρμα που προτείνει διάφορες δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα σε εξωτερικό χώρο με τη χρήση μιας μπάλας ποδοσφαίρου. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί από καθηγητές/καθηγήτριες, προπονητές/προπονήτριες, και παίκτες/παίκτριες που θέλουν να στόχους του ΟΗΕ για βιώσιμη ανάπτυξη μέσω του ποδοσφαίρου.

Πεδίο δραστηριότητας:

Η πλατφόρμα προτείνει μια σειρά δραστηριοτήτων για την επίτευξη της ισότητας των φύλων και της γυναικείας ενδυνάμωσης μέσω παιχνιδιών που μπορούν να παιχτούν με μια μπάλα ποδοσφαίρου.

Αριθμός συμμετεχόντων/συμμετεχουσών

Ανάλογα με τη δραστηριότητα, μπορεί να είναι τουλάχιστον δύο παίκτες/παίκτριες ή δύο ομάδες των 10 παικτών/παικτριών

Επιλογή συμμετεχόντων/συμμετεχουσών

Οι συμμετέχοντες μπορούν να είναι είτε άνδρες είτε γυναίκες, αφού ο στόχος είναι να φέρουν τα δύο φύλα σε επαφή και να μάθουν πώς να επικοινωνούν, να συνεργάζονται και να εργάζονται ως μέλη της ίδιας ομάδας.

Περιγραφή δραστηριότητας

Οι δραστηριότητες είναι ποικίλες, ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών. Τα παιχνίδια που ονομάζονται Fair Game ή Warm-up & Speak Up σχετίζονται με προσωπικές ερωτήσεις σχετικά με το φύλο όπως: «έχουμε όλοι ίσες φωνές στην κοινωνία» «πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε περισσότερες ευκαιρίες για όλους να συμμετέχουν στον αθλητισμό και την κοινωνία». Το έργο ενθαρρύνει επίσης τους εκπαιδευτές/εκπαιδευτριες να συνεισφέρουν και να μοιράζονται τα παιχνίδια, τις ιδέες και τις συμβουλές τους στην πλατφόρμα που έχει δημιουργηθεί online.

Απαιτείται ειδικό υλικό

Μια παιδική χαρά, μια μπάλα ποδοσφαίρου, έμπνευση και φαντασία!

Φύλλα αξιολόγησης

Όλες οι δραστηριότητες περιγράφονται και εξηγούνται με τέτοιο τρόπο ώστε οι εκπαιδευτές να μπορούν να αξιοποιήσουν στο έπακρο. Η πλατφόρμα θέτει το πλαίσιο για τη ρύθμιση και την οργάνωση του παιχνιδιού, την πορεία του με κανόνες και στη συνέχεια τις ιδέες για συζήτηση.

MS MONOPOLY

Το τελευταίο παράδειγμα που θα παρουσιαστεί αποτελεί σύνδεση με τα επερχόμενα παιχνίδια καθώς συνδυάζει το θέμα της επιχειρηματικότητας και της ισότητας των φύλων. Αποτελεί μια παραλλαγή του παιχνιδιού Monopoly και ονομάζεται Ms. Monopoly με ελαφρά τροποποιημένους κανόνες σε σχέση με το πρωτότυπο, πριμοδοτώντας σε κάποιες περιπτώσεις τις γυναίκες. Αντί να αγοράζουν οδούς και να χτίζουν σπίτια, οι παίκτες/παίκτριες χτίζουν την έδρα των επιχειρήσεων τους. Σε αυτό το παιχνίδι, το χάσμα των αμοιβών αντιστρέφεται, καθώς οι γυναίκες ξεκινούν με περισσότερα χρήματα από τους άνδρες και παίρνουν περισσότερα χρήματα όταν περνούν το σημείο του γκολ (τετράγωνο στο ταμπλό). Οι δημιουργοί του ισχυρίζονται ότι είναι «το πρώτο παιχνίδι όπου οι γυναίκες κάνουν περισσότερα από τους άνδρες».

Σχετικά με τις καλλιεργούμενες δεξιότητες και ικανότητες, το Ms Monopoly παραμένει ένα παιχνίδι στρατηγικής που ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να μάθουν κάποια βασικά στοιχεία της διαχείρισης χρημάτων, προϋπολογισμού, της εκμετάλλευσης πόρων. Ταυτόχρονα υπογραμμίζει τις ανισότητες μεταξύ των φύλων που υπάρχουν στην πραγματική ζωή, δηλαδή το μισθολογικό χάσμα μεταξύ γυναικών και ανδρών. Παράλληλα, αμφισβητεί ορισμένα από τα υφιστάμενα στερεότυπα για τις γυναίκες επιχειρηματίες και τον ρόλο τους ως εφευρέτες και επενδυτές.



[Source:ms-monopoly-hasbro-board-game](https://www.hasbro.com/monopoly)

DETAILS:ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

Τύπος παιχνιδιού

Είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι, παρόμοιο με το γνωστό παιχνίδι Monopoly, αλλά με ελαφρώς διαφορετικούς κανόνες

Πεδίο δραστηριότητας:

Το παιχνίδι αφορά την κατασκευή της έδρας μιας επιχείρησης και την εκμάθηση βασικών στοιχείων διαχείρισης χρημάτων και της παρακολούθησης έργων, αλλά με ένα σημαντικό στοιχείο: σε αυτό το παιχνίδι, το χάσμα των αμοιβών μεταξύ των φύλων αντιστρέφεται.

Αριθμός συμμετεχόντων

Από 2 έως 6 άτομα

Επιλογή συμμετεχόντων

Οι συμμετέχοντες πρέπει να είναι και από τα δύο φύλα και το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί από παιδιά, εφήβους/έφηβες και ενήλικες.

Περιγραφή δραστηριότητας

Αποτελεί μια παραλλαγή του παραδοσιακού παιχνιδιού Monopoly, αλλά οι γυναίκες ξεκινούν με περισσότερα χρήματα από τους άνδρες και παίρνουν περισσότερα χρήματα όταν περνούν το παιχνίδι (τετράγωνο στο ταμπλό). Ισχυρίζεται ότι είναι «το πρώτο παιχνίδι όπου οι γυναίκες πληρώνονται περισσότερα από τους άνδρες». Ο στόχος είναι να αντιστραφεί η συνήθης κατάσταση του μισθολογικού χάσματος και να διευκρινιστεί με εύκολο τρόπο ότι το χάσμα των αμοιβών είναι άδικο, ανεξάρτητα από το αν απευθύνεται σε άνδρες ή γυναίκες.

Απαιτείται ειδικό υλικό

Το επιτραπέζιο παιχνίδι

Φύλλα αξιολόγησης

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να αφυπνίσει τους παίκτες/τις παίκτριες και να τους ενημερώσει ότι ορισμένες πτυχές της κοινωνίας είναι άνισες και άδικες. Για δασκάλους/δασκάλες και εκπαιδευτές/εκπαιδευτριες, το να παίζουν το Monopoly με τους μαθητές/μαθήτριες μπορεί να τους βοηθήσει να μεταδώσουν ένα ισχυρό μήνυμα.

B. Παιχνίδια για την επιχειρηματικότητα

Ακολουθεί παρουσίαση παιχνιδιών με επιχειρηματικό προσανατολισμό. Όπως και για την ισότητα των φύλων, υπάρχουν πολλά παιχνίδια που υπάρχουν σε αυτόν τον τομέα: “παραδοσιακά” παιχνίδια, μη τυπικές δραστηριότητες μάθησης και ψηφιακά παιχνίδια.

Χάρη στο πλαίσιο EntreComp, τα παιχνίδια που προωθούν την επιχειρηματικότητα είναι πιθανώς πιο εύκολο να εφαρμοστούν από τα παιχνίδια που ευνοούν την ισότητα των φύλων. Πράγματι, παραθέτει μια σειρά μαθησιακών αποτελεσμάτων και ικανοτήτων που σχετίζονται με τον επιχειρηματικό πεδίο και με αυτόν τον τρόπο κάνει την αξιολόγηση του παιχνιδιού πιο συνεπή και ακριβή σκιαγραφώντας ποια επίπεδα και δείκτες λειτουργούν ή όχι.

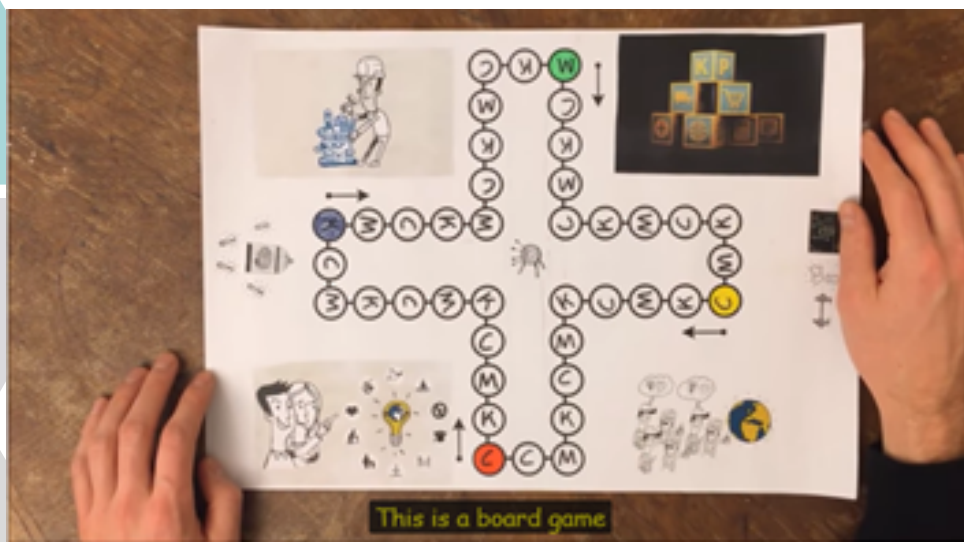
Μεταξύ των παιχνιδιών που πρότειναν οι συμμετέχοντες/ουσες υπήρξαν πολύ περισσότερες προτάσεις παιχνιδιών σχετικά με άτυπες δραστηριότητες και φυσικά παιχνίδια από τα ψηφιακά παιχνίδια. Αυτό σίγουρα εξηγείται από το γεγονός ότι τα υλικά παιχνίδια και οι μη τυπικές δραστηριότητες μάθησης είναι πιο πιθανόν να ενισχύσουν επικοινωνιακές και συνεργατικές δεξιότητες. Ωστόσο, υπάρχουν αρκετά serious games που βασίζονται σε ψηφιακά παιχνίδια, χρησιμοποιούνται σε σχολεία και είναι αποτελεσματικά στην εκπαίδευση στο πεδίο της επιχειρηματικότητας. Αυτά τα παιχνίδια αποτελούν «προσομοιώσεις μάθησης μέσω υπολογιστή που εμπλέκουν τους παίκτες/παίκτριες σε ρεαλιστικές δραστηριότητες σχεδιασμένες για ενίσχυση της γνώσης, βελτίωση δεξιοτήτων και προαγωγή θετικών μαθησιακών αποτελεσμάτων όπως η επίλυση προβλημάτων των παικτών/παικτριών. Ωστόσο, αυτά τα παιχνίδια στοχεύουν στην τριτοβάθμια εκπαίδευση και δεν αναφέρθηκαν ως παραδείγματα από τους συμμετέχοντες/συμμετέχουσες στα εργαστήριά μας. Πράγματι, το πρόγραμμα FLYie προσανατολίζεται σε ένα κοινό κοριτσιών και νεαρών γυναικών που δεν έχουν εξοικειωθεί με την επιχειρηματικότητα και με τα προγράμματα σπουδών ορισμένων σχολών τριτοβάθμιας εκπαίδευσης.

Κλείνοντας, παρόλο που ορισμένα πολύ υψηλής απόδοσης serious games μπορούν να εφαρμοστούν, φαίνεται να είναι λιγότερο κατάλληλα από τις μη τυπικές δραστηριότητες ή τα επιτραπέζια παιχνίδια για διαπροσωπικές δεξιότητες. Στην κατηγορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών υπάρχουν πολλά παραδείγματα.

BRAIN VERSUS CAPITAL

Το πρώτο παιχνίδι που παρουσιάζεται είναι το Brain Versus Capital, το οποίο αναπτύχθηκε από το Stiftung Entrepreneurship Campus, στη Γερμανία of Germany. Αποτελεί ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που στοχεύει στη διδασκαλία του θέματος της επιχειρηματικότητας με διαδραστικό και διασκεδαστικό τρόπο. Στην ουσία είναι ένα διαδραστικό αντίγραφο του βιβλίου «Brain vs Capital». Είναι ένα ομαδικό παιχνίδι (με συνιστώμενο αριθμό παικτών/παικτριών από 2-4 άτομα). Σε κάθε ομάδα έχει ανατεθεί μια αποστολή: να αναπτύξει μια επιχείρηση μέσα από διάφορες συνεδρίες brainstorming που διαρκούν ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Μετά από 20-30 λεπτά, όλες οι ομάδες καλούνται να δημιουργήσουν ένα καμβά επιχειρηματικού μοντέλου (business model canvas). Στη συνέχεια, κάθε ομάδα δημιουργεί σε πέντε λεπτά μία πολύ σύντομη παρουσίαση (elevator pitch) της επιχειρηματικής ιδέας υπό ανάπτυξη με τη μορφή του, την οποία μοιράζεται με τις υπόλοιπες ομάδες.

Όσον αφορά τις αναπτυσσόμενες δεξιότητες, αυτό το παιχνίδι στοχεύει στην ανάπτυξη της ομαδικής εργασίας, στην ενθάρρυνση της δημιουργικότητάς, καθώς και στην απόκτηση δεξιοτήτων παρουσίασης που χρησιμοποιούνται. δεξιοτήτων παρουσίασης που χρησιμοποιούνται για το elevator pitch. Επιπλέον, οι συμμετέχοντες/ουσες μαθαίνουν πολύτιμες γνώσεις σχετικά με την επιχειρηματικότητα, όπως το σχεδιασμό ενός καμβά επιχειρηματικού μοντέλου, την αποδοχή κριτικής και την εύρεση επιχειρηματικών ευκαιριών.



[Source: free-entrepreneurship-game/](https://www.free-entrepreneurship-game/)

ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

Τύπος παιχνιδιού:

επιτραπέζιο παιχνίδι. Διαθέσιμο: <https://www.entrepreneurship-campus.org/free-entrepreneurship-game/>

Πεδίο δραστηριότητας:

Είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που στοχεύει στη διδασκαλία του θέματος της επιχειρηματικότητας με διαδραστικό και διασκεδαστικό τρόπο.

Αριθμός συμμετεχόντων

Το παιχνίδι παίζεται σε ομάδες (με ελάχιστο αριθμό τα 2 άτομα και 4 παίκτες/παίκτριες το μέγιστο). Οι παίκτες/παίκτριες χωρίζονται σε ομάδες - τραπέζια και το ένα τραπέζι μπορεί να ανταγωνιστεί το άλλο.

Επιλογή συμμετεχόντων

Το παιχνίδι είναι κατάλληλο για εφήβους/έφηβες με κάποιες σχετικές γνώσεις σχετικά με την επιχειρηματικότητα.

Περιγραφή δραστηριότητας

Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες κατανέμουν διαφορετικούς ρόλους στα μέλη της ομάδας (CEO - CTO)

Για να ξεκινήσει, κάθε ομάδα σχεδιάζει μια κάρτα αποστολής (κόκκινη). Αυτή είναι η αρχική ιδέα που θα εξελιχθεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σε μια βιώσιμη ιδέα βασισμένη στα συλλεχθέντα στοιχεία. . Κάθε ομάδα θα πρέπει να αναπτύξει ένα έργο και να το κατασκευάσει σύμφωνα με διάφορες φάσεις και στάδια.

Στο τέλος του χρόνου, κάθε ομάδα παρουσιάζει το έργο της σε μια παρουσίαση 1 λεπτού και όλα τα άλλα τραπέζια πρέπει να ψηφίσουν και να επιλέξουν για το έργο της προτίμησής τους. Το έργο με τις περισσότερες ψήφους κερδίζει. (Οδηγίες : <https://www.entrepreneurship.de/wp-content/uploads/2018/07/Instructions.pdf>)

Απαιτείται ειδικό υλικό

Το υλικό πρέπει να εκτυπωθεί: ο πίνακας παιχνιδιών, οι κάρτες, το φύλλο παιχνιδιού, Στοιχεία: δύο ζάρια, ένα κομμάτι / μετρητή ανά παίκτη Άλλο υλικό: post it, μολύβια, χρονοδιακόπτης

Φύλλα αξιολόγησης

Η ιδέα και το έργο αξιολογούνται από τις άλλες ομάδες ή από τον εκπαιδευτή Το έργο αξιολογείται σύμφωνα με δείκτες και ερωτήσεις όπως: Ποια είναι η έννοια; Ποια στοιχεία χρησιμοποιούνται; Τι προσφέρεται; Πόσο κοστίζει?

GOVENTURE

Ένα άλλο επιτραπέζιο παιχνίδι που έχει κάποια επιτυχία ονομάζεται GoVenture και έχει αναπτυχθεί από την Media Spark Inc. Το παιχνίδι απευθύνεται σε μαθητές/μαθήτριες και ενήλικες, εκπαιδεύοντάς τους/τις σε θέματα σχετικά με τις επιχειρήσεις σε ένα ψυχαγωγικό χώρο. Θέτει τους παίκτες/παίκτριες σε ένα επιχειρηματικό πλαίσιο μέσα στο οποίο πρέπει να διευθύνουν τη δική τους επιχείρηση και να ανταγωνίζονται, να συνεργάζονται, να διαπραγματεύονται μεταξύ τους. Το παιχνίδι προσφέρει μια αρκετά περιεκτική και πολύπλοκη προσέγγιση στον κόσμο της επιχειρηματικότητας, συμπεριλαμβανομένων των σχετικών προκλήσεων και ευκαιριών.

Όσον αφορά τις ικανότητες, οι παίκτες/παίκτριες μπορούν να αποκτήσουν διευθυντικές δεξιότητες, δεξιότητες διαπραγμάτευσης, αυτοδιαχείριση και παράλληλα να διασκεδάσουν. Το παιχνίδι ισχυρίζεται ότι είναι "Η πιο αυθεντική επιχειρηματική προσομοίωση στον κόσμο για την απόκτηση επιχειρηματικών δεξιοτήτων και δεξιοτήτων απασχόλησης". Πράγματι, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες εκτίθενται στις πολύ βασικές δεξιότητες της επιχειρηματικότητας κατά τη λειτουργία μιας επιχείρησης, δηλαδή: αγορά, τιμολόγηση και πώληση, διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού, διαχείριση ταμειακών ροών, εξισορρόπηση εργασίας και ζωής, αξιολόγηση των αποφάσεών τους, προετοιμασία των δηλώσεων ισολογισμού και αποτελεσμάτων. Αυτό το παιχνίδι είναι πολύ ενδιαφέρον και δίνει μια πρώτη ματιά του περιλαμβάνει η εργασιακή καθημερινότητα ενός επιχειρηματία που δημιουργεί και διευθύνει την εταιρεία του.

Το παιχνίδι υπάρχει επίσης σε ψηφιακή, προσαρμόσιμη μορφή. Αποτελεί μια ευέλικτη επιχειρηματική προσομοίωση που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εκμάθηση τεχνικών στρατηγική διαχείρισης σε μαθήματα ή εταιρικές εκπαιδεύσεις.



Source: govement.net/

ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

Τύπος παιχνιδιού:

Επιτραπέζιο και διαδικτυακό παιχνίδι.

Πεδίο δραστηριότητας:

IEπικεντρώνεται στις διαδικασίες καθημερινής λειτουργίας μιας επιχείρησης όπου οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν να ανταγωνίζονται, να συνεργάζονται και να διαπραγματεύονται με άλλους παίκτες/παίκτριες. Αναδημιουργεί ένα επιχειρηματικό πλαίσιο με παιγνιώδη τρόπο ακολουθώντας διασκεδαστικούς κανόνες και στόχους.

Αριθμός συμμετεχόντων/συμμετεχουσών

Από 2 έως 6. Όσο περισσότεροι οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες, τόσο μεγαλύτερη η διάρκεια του παιχνιδιού

Επιλογή συμμετεχόντων/συμμετεχουσών

Το παιχνίδι είναι κατάλληλο για εφήβους/έφηβες και ενήλικες. Απαιτεί τη χάραξη μια στρατηγική διαχείρισης προϊόντων και διαχείρισης χρημάτων.

Περιγραφή δραστηριότητας

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι σε κάθε ημερολογιακό μήνα να συγκεντρωθεί το μεγαλύτερο κέρδος από την πώληση προϊόντων Όλοι οι παίκτες/παίκτριες παίζουν ταυτόχρονα. Σε κάθε γύρο, οι παίκτες/παίκτριες πρέπει να δράσουν όπως πχ να ανταγωνίζονται για πελάτες, να ανταλλάσσουν χρήματα, να δίνουν χρήματα στην τράπεζα ή να παίζουν χαρτιά πρόκλησης. Οι παίκτες/παίκτριες πρέπει να διαμορφώσουν μια στρατηγική προώθησης προϊόντων για να πουλήσουν τα προϊόντα τους σε πελάτες.

Απαιτείται ειδικό υλικό

Χρειάζεται μόνο το επιτραπέζιο παιχνίδι.

Φύλλα αξιολόγησης

Ο νικητής/η νικήτρια του παιχνιδιού είναι αυτός/αυτή που κατάφερε να πουλήσει τα περισσότερα προϊόντα Ακριβώς όπως η Monopoly , ο νικητής/η νικήτρια είναι αυτός/αυτή που κατάφερε να διαμορφώσει τη σωστή επιχειρηματική στρατηγική για να νικήσει τους άλλους παίκτες/παίκτριες.

VIRTONOMICS

Μιλώντας για ψηφιακά παιχνίδια, η εταιρεία Simformer Inc, έχει αναπτύξει ένα παιχνίδι που ονομάζεται Virtonomics. Αποτελεί μια σοβαρή προσομοίωση επιχείρησης. Αποτελεί ένα διαδικτυακό παιχνίδι σοβαρού σκοπού το οποίο έχει ως βασικό σκοπό είναι να προσομοιώσει ένα περιβάλλον αγοράς στο οποίο οι επιχειρηματίες δημιουργούν εικονικά πρωτότυπα της μελλοντικής της εταιρείας. Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν να μάθουν βιωματικά, να μάθουν από την αποτυχία τους σε προσομοιωμένη εταιρεία και όχι σε πραγματικές επιχειρήσεις αναπτύσσοντας πρακτικές επιχειρηματικές δεξιότητες.

Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν να μειώσουν τον κίνδυνο διάπραξης «θανατηφόρων» επιχειρηματικών λαθών και να εξαλείψουν τους φόβους και το αίσθημα ανασφάλειας που συνδέονται με την έναρξη μιας επιχείρησης. Λέγεται επίσης ότι αυξάνει την πιθανότητα επιτυχούς στρατηγικής και ενθαρρύνει την ανάπτυξη δραστηριοτήτων μικρών επιχειρήσεων. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για να εκθέτει τους συμμετέχοντες/ουσες σε ανταγωνιστικό περιβάλλον, οπότε πρέπει να αναπτύξουν στρατηγικές διαχείρισης κινδύνου και να προσαρμοστούν. Μπορούν να διερευνήσουν μια ήδη σχεδιασμένη επιχειρηματική ιδέα σε ένα προσομοιωμένο περιβάλλον για να μοντελοποιήσουν τη μελλοντική τους ιδέα, να δοκιμάσουν τη στρατηγική της αγοράς ή τα μοντέλα οικονομίας, να ανακαλύψουν πρωτοφανείς κινδύνους και να μάθουν να τα ξεπερνούν. Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο σε περισσότερες από 20 γλώσσες.
Πηγή: <https://virtonomics.com/>

Source: virtonomics.com



ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

Τύπος παιχνιδιού

Είναι ένα serious game προσομοίωσης επιχειρήσεων

Πεδίο δραστηριότητας:

Ανάπτυξη εταιρείας σε έναν εικονικό κόσμο.

Αριθμός συμμετεχόντων/συμμετεχουσών

Απεριόριστος

Επιλογή συμμετεχόντων/συμμετεχουσών

Είναι κατάλληλο για εφήβους και ενήλικες

Περιγραφή δραστηριότητας

Ο σκοπός είναι να προσομοιώσει ένα περιβάλλον αγοράς στο οποίο οι επιχειρηματίες δημιουργούν εικονικά πρωτότυπα της μελλοντικής τους εταιρείας.

Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για να εκθέσει τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες σε ανταγωνιστικό περιβάλλον, και τους/τις καλεί να αναπτύξουν στρατηγικές διαχείρισης κινδύνου, και να προσαρμοστούν στις οποιεσδήποτε προκλήσεις. Μπορούν να διερευνήσουν μια ήδη σχεδιασμένη επιχειρηματική ιδέα σε ένα προσομοιωμένο περιβάλλον για να μοντελοποιήσουν τη μελλοντική τους ιδέα, να δοκιμάσουν στρατηγικές της αγοράς ή τα μοντέλα οικονομίας, να ανακαλύψουν πρωτοφανείς κινδύνους και να μάθουν να τους ξεπερνούν.

Απαιτείται ειδικό υλικό

Δεν απαιτείται υλικό, μόνο ένας φορητός υπολογιστής και μια σύνδεση στο Διαδίκτυο

Φύλλα αξιολόγησης

Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν να μάθουν βιωματικά, να μάθουν από την αποτυχία τους σε προσομοιωμένη εταιρεία και όχι σε πραγματικές επιχειρήσεις. Έτσι, αναπτύσσουν πρακτικές επιχειρηματικές δεξιότητες.

THE WISH GAME

Άτυπες δραστηριότητες μάθησης για την προώθηση της επιχειρηματικότητας μπορούν εύκολα να εφαρμοστούν. Πράγματι, μέσω του πλαισίου EntreComp, μπορεί κανείς να εξοικειωθεί με όλες τις διαφορετικές ικανότητες που συνδέονται με την επιχειρηματικότητα. Οποιαδήποτε δραστηριότητα που ενθαρρύνει την ανάπτυξη ικανοτήτων όπως η επικοινωνία, η ομαδική εργασία ή διαπροσωπικές δεξιότητες είναι ουσιαστική και σχετική με το πεδίο επιχειρηματικότητας. Ένα παράδειγμα τέτοιας δραστηριότητας που μπορεί να πραγματοποιηθεί σε μία τάξη είναι το παιχνίδι *The Wish Game*, που αναπτύχθηκε από τη Rebeca Hwang, στα πλαίσια της εκπαίδευσής της στο Stanford Entrepreneurship course. Ο στόχος είναι να διδάξει στους μαθητές/μαθήτριες μερικές επιχειρηματικές δεξιότητες μέσω ενός βασικού παιχνιδιού που εξελίσσεται στα πλαίσια μια τάξης. Ο δάσκαλος/δασκάλα επιλέγει ένα άτομο για να είναι ο αποδέκτης/η αποδέκτρια της επιθυμίας. Όλη η υπόλοιπη τάξη θα εργαστεί σε αυτήν την επιθυμία όλη την εβδομάδα ώστε να την εκπληρώσει την επιθυμία για την επόμενη εβδομάδα. Το παιχνίδι έχει πολλά βήματα αλλά και συμβουλές για την υπερπήδηση των εμποδίων σχετικών με την επιχειρηματικότητα όπως η ομαλοποίηση της αποτυχίας, λήψη κριτικής, η ανάπτυξη των δεξιοτήτων εξυπηρέτησης πελατών, καθορισμός στόχων. Όσον αφορά τις ικανότητες, αυτή η προσέγγιση GBL βοηθά τους μαθητές/ τις μαθήτριες να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα, τη φαντασία και τις συνεργατικές δεξιότητες τους. Οι μαθητές/τριες μπορούν να αποκτήσουν τις βασικότερες από τις δεξιότητες στον τομέα της επιχειρηματικότητας, όπως δημιουργία ιδεών, συνεντεύξεις πελατών, δημιουργία πρωτότυπων, πωλήσεις, κινητοποίηση πόρων και πολλά άλλα.

What Are We Doing? *Playing The Wish Game*

- Step 1: Pick a Wish
- Step 2: Pick a Leader
- Step 3: Interview the wish grantee
- Step 4: Wish grantee is excused for the week
- Step 4: Class works all week on delivering the wish
- Step 5: Deliver the wish the following Tuesday
- Step 6: Turn in weekly reflection (wish grantors)
- Step 7: Debrief, rinse & repeat

Source: teachingentrepreneurship.org

Τύπος παιχνιδιού:

Δραστηριότητα τάξης που αναπτύχθηκε από την Rebeca Hwang, καθηγήτρια στο μάθημα Επιχειρηματικότητας Stanford.

Πεδίο δραστηριότητας:

Ο στόχος της δραστηριότητας αυτής είναι να διδάξει στους μαθητές/μαθήτριες μερικές επιχειρηματικές δεξιότητες μέσω ενός βασικού παιχνιδιού τάξης. Το Wish Game βοηθά τους μαθητές/μαθήτριες να σκεφτούν τους πόρους και τα περιουσιακά στοιχεία που έχουν, και να μοιραστούν τους διαθέσιμους πόρους τους με τους/τις συναδέλφους τους. Είναι ένας καλός και θετικός τρόπος για τους μαθητές/μαθήτριες να χτίσουν μια σταθερή και διαρκή σχέση μεταξύ τους και να δουν τον θετικό αντίκτυπο που μπορούν να έχουν ο ένας/μία στον άλλο/στην άλλη.

Αριθμός συμμετεχόντων/συμμετεχουσών

Μια τάξη από 10 έως 25 μαθητές/μαθήτριες. Είναι καλύτερο να διατηρηθεί ο αριθμός των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών μικρό, έτσι ώστε η δέσμευση των μαθητών και η κινητοποίησή τους να διατηρηθούν.

Επιλογή συμμετεχόντων/συμμετεχουσών

Αυτή η δραστηριότητα οργανώνεται στο πλαίσιο μαθημάτων επιχειρηματικότητας, έτσι ώστε οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες να αρχίσουν να εξοικειώνονται με τις μεθόδους και τις γνώσεις για την επιχειρηματικότητα. Αυτό το παιχνίδι μπορεί επίσης να εφαρμοστεί ως προκαταρκτικό παιχνίδι για την εισαγωγή στην τάξη αυτών των βασικών εννοιών..

Description of activity Περιγραφή δραστηριότητας

Κάθε μαθητής/μαθήτρια γράφει μεγάλα όνειρα και επιθυμίες του/της όπως για παράδειγμα ότι Περπατά στο φεγγάρι ή να συνομιλεί με τον Steve Jobs (αφού πέθανε) ή να προσληφθεί στο Google... τέτοιου είδους ευχές/η εκπαιδευτικός επιλέγει ένα άτομο για να είναι αποδέκτης/ αποδέκτρια της επιθυμίας. Το υπόλοιπο της τάξης θα εργαστεί σε αυτήν την επιθυμία όλη την εβδομάδα, προκειμένου να είναι σε θέση να εκπληρώσει την επιθυμία για την επόμενη εβδομάδα. Το παιχνίδι έχει πολλά βήματα αλλά και συμβουλές για την υπερπήδηση των εμποδίων σχετικών με την επιχειρηματικότητα όπως η ομαλοποίηση της αποτυχίας, αποδοχή κριτικής, η ανάπτυξη των δεξιοτήτων εξυπηρέτησης πελατών, καθορισμός στόχων κ.α.

Ειδικό υλικό που απαιτείται

Ανάλογα με την επιθυμία, μπορεί να χρειαστεί κάποιο υλικό, όπως οπτικοακουστικά μέσα, φυλλάδια ή αφίσες ή οποιοδήποτε άλλο στοιχείο που μπορεί να ικανοποιήσει την επιθυμία.

Φύλλα αξιολόγησης

Μετά το παιχνίδι, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ζητήσουν από τους μαθητές/μαθήτριες να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο ή να μοιραστούν τα σχόλιά τους σχετικά με το τι τους δίδαξε το παιχνίδι, πώς ένιωθαν με τις οδηγίες, πώς κατάφεραν να συνεργαστούν, τι έχουν απομνημονεύσει και εκτιμήσει. Το μέρος των σχολίων είναι απαραίτητο σε αυτό το είδος δραστηριότητας

Πηγή : <https://www.teachingentrepreneurship.org/changing-your-students-lives/>

VENTURE WELL

Τελευταίο παράδειγμα αυτής της παρουσίασης είναι το VentureWell . Σκοπός του παιχνιδιού είναι να κάνει τους εφευρέτες, τους καινοτόμους και τους επιχειρηματίες να επιλύσουν μια από τις μεγαλύτερες προκλήσεις και να δημιουργήσουν μια διαρκή επίδραση. Το VentureWell προτείνει μια σειρά από εξατομικευμένες δραστηριότητες για την τόνωση των επιχειρηματιών και των εφευρετών. Μέσα από μια συλλογή δραστηριοτήτων 8 σταδίων, ο στόχος να μετατρέψουν τους μαθητές/τριες σε εκκολαπτόμενους φορείς καινοτομίας, κάνοντας το πρώτο βήμα προς τη μετατροπή των ιδεών τους σε εφευρέσεις και επιχειρήσει με μεγάλο αντίκτυπο. Οι δραστηριότητες εστιάζονται σε συγκεκριμένες πτυχές της επιχειρηματικότητας και / ή της ανάπτυξης των επιχειρήσεων. Μεταξύ των δραστηριοτήτων που προτείνονται, κάποιες στοχεύουν στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, άλλες είναι περισσότερο προσανατολισμένες στη δημιουργικότητα και τη φαντασία, ενώ ορισμένες απαιτούν από τους μαθητές να επιλύουν συγκεκριμένα προβλήματα ή να αναλάβουν το ρόλο του τμήματος εξυπηρέτησης πελατών. Καθ' όλη τη διάρκεια αυτών των δραστηριοτήτων, οι συμμετέχοντες/ουσες μπορούν να μάθουν για την πρόταση αξίας, την τμηματοποίηση των πελατών, τη σχέση των πελατών (βγαίνοντας από τη σχολική αίθουσα) και να αποκτήσουν νέες γνώσεις σε ένα συγκεκριμένο πεδίο (επενδύσεις, πελάτης, να επιλύσουν συγκεκριμένα προβλήματα της επιχείρησης).



Source: venturewell.org/class-activities-inventor-entrepreneurs/

ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

Τύπος παιχνιδιού

8 δραστηριότητες τάξης για την τόνωση των μελλοντικών εφευρετών-εφευρετριών / επιχειρηματιών

Πεδίο δραστηριότητας:

Το VentureWell είναι ένας οργανισμός που στοχεύει στην υποστήριξη σχολών και στην ανάπτυξη προγραμμάτων που απευθύνονται σε φοιτητές/φοιτήτριες που καινοτομούν. Ενδεχομένως μπορεί να μεταστρέψει το υφιστάμενο κλίμα ευνοώντας θεσμικές αλλαγές μέσω ομαδικών δραστηριοτήτων όπως εργαστήρια, επιχορηγήσεις, εκπαίδευση και συνέδρια. Ο στόχος είναι να προετοιμάσει τους/τις συμμετέχοντες - συμμετέχουσες να αισθάνονται σίγουροι, να εκκολαφθούν ανερχόμενους/ες εφευρέτες/τριες για να επιχειρήσουν το πρώτο βήμα προς τη μετατροπή των ιδεών τους σε πραγματικές εφευρέσεις και επιχειρήσεις.

Αριθμός συμμετεχόντων/συμμετεχουσών

Η ομάδα μπορεί να αντιστοιχεί μια τάξη, αλλά και πάλι, όσο μεγαλύτερη είναι η τάξη, τόσο πιο πιθανό είναι να χάσουν οι μαθητές/μαθήτριες την αφοσίωση και τα κίνητρα συμμετοχής τους.

Επιλογή συμμετεχόντων/συμμετεχουσών

Φοιτητές/φοιτήτριες στα πρώτα έτη σπουδών στο πεδίο της επιχειρηματικότητας ή της διοίκησης επιχειρήσεων. Η ιδέα είναι να ενθαρρυνθούν οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες αποδεικνύοντάς τους ότι έχουν δυνατότητες στον τομέα αυτά και ρόλο να παίξουν στην κοινωνία.

Περιγραφή δραστηριότητας

Το πρόγραμμα αναπτύσσει 8 δραστηριότητες σχετικά με συγκεκριμένα θέματα: την άσκηση «Αν το ήξερα...», την Άσκηση Φακέλου, τις Ασκήσεις Καθορισμού Προβλημάτων, τις Ασκήσεις Επιχειρηματικής Διατριβής κτλ. Οι δραστηριότητες επικεντρώνονται σε συγκεκριμένες πτυχές της επιχειρηματικότητας και / ή της επιχειρηματικής ανάπτυξης συνολικά. Μεταξύ των προτεινόμενων δραστηριοτήτων, ορισμένες στοχεύουν στην ανάπτυξη κριτικής σκέψης, άλλες είναι περισσότερο προσανατολισμένες στη δημιουργικότητα και τη φαντασία, ενώ ορισμένες απαιτούν από τους συμμετέχοντες/συμμετέχουσες να γίνουν επιλύσουν προβλήματα ή να αναλάβουν το ρόλο του τμήματος εξυπηρέτησης πελατών.

Ειδικό υλικό που απαιτείται

Πίνακας ανακοινώσεων post-it, μολύβια, ό, τι είναι απαραίτητο για ανταλλαγή απόψεων, σκέψεων και παρουσιάσεων εντός ενός εργαστηρίου

Φύλλα αξιολόγησης

Μετά από κάθε άσκηση, μια συνεδρία feedback ή ενημέρωσης είναι απαραίτητη για να βοηθήσει τους συμμετέχοντες/συμμετέχουσες να αντιληφθούν στο σύνολό τους τα προς επίλυση προβλήματα ή να κάνουν συνδέσεις με την ιδέα που έχουν αναπτύξει και τι είναι η επιχειρηματικότητα. Πράγματι, η φάση απολογισμού στοχεύει στο να εξηγήσει ότι αυτό το συγκεκριμένο παιχνίδι, μέθοδος ή γνώση αφορά την απόκτηση ικανότητας σε ένα ακριβές πεδίο: πρόταση αξίας, τμηματοποίηση πελατών, σχέση πελατών, επενδύσεις, εύρεση του ζητήματος για τον προσδιορισμό της λύσης.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ IV: Πώς να δημιουργήσετε μια αποτελεσματική GLB προσέγγιση και να εφαρμόσετε σχετικούς δείκτες;

Αφού πλέον έχουν γίνει κατανοητά και έχουν αποδοθεί με σαφήνεια τα πλεονεκτήματα και τις δυνατότητες που μπορεί να προσφέρει μια προσέγγιση GLB, αξίζει να εστιάσουμε στο πώς μπορεί να εφαρμοστεί μια τέτοια προσέγγιση. Με άλλα λόγια, προτείνεται να κατανοηθεί πώς μπορεί να δημιουργηθεί μια αποτελεσματική προσέγγιση GLB και πώς να εφαρμοστούν οι σχετικοί δείκτες αξιολόγησης. Ποια είναι τα αναπόφευκτα βήματα και βασικά σημεία που πρέπει να τεθούν σε εφαρμογή για να διασφαλιστεί η αποτελεσματικότητα της προσέγγισης;

4.1 Σχεδιασμός παιχνιδιού και περιβάλλον

Το 2002, ο Phil Orbanes Orbanes έγραψε στο Harvard Business Review ένα άρθρο με τίτλο: “Everything I know about business I learned from Monopoly”, (Orbanes, P. 2002) Ο Phil Orbanes είναι ένας διάσημος Αμερικανός σχεδιαστής επιτραπέζιων παιχνιδιών. Είναι επίσης συγγραφέας και ένας από τα ιδρυτικά μέλη και πρώην πρόεδρος των Winning Moves Games στις ΗΠΑ.

Σε αυτό το άρθρο, ο συγγραφέας παρουσιάζει το πώς οι σχεδιαστές/στριες παιχνιδιών προσπαθούν να εμπλέξουν τους ανθρώπους στο παιχνίδι και πόσο σημαντικό είναι να οριστεί μια σαφής δομή και να δημιουργηθούν καλές συνθήκες μέσα στις οποίες οι άνθρωποι μπορούν να αμφισβητήσουν ο ένας τον άλλον χωρίς να πολεμούν / να διαφωνούν. Ισχυρίζεται ότι ο γενικός στόχος ενός παιχνιδιού είναι να το απολαμβάνουν συμμετέχοντες/συμμετέχουσες αξιοποιώντας τα καλύτερα δυνατά στοιχεία. Χάρη στην εμπειρία του ως σχεδιαστής παιχνιδιών, ο συγγραφέας παραθέτει τις προσωπικές αρχές του για έναν επιτυχημένο σχεδιασμό παιχνιδιών.

Η πρώτη και πιο σημαντική αρχή του είναι ότι το παιχνίδι πρέπει να προσφέρει μια πολύ καλά δομημένη εμπειρία ψυχαγωγίας. Δηλαδή, για να βεβαιωθεί κάποιος/α ότι ένα παιχνίδι θα προσφέρει ευχάριστα συναισθήματα στους παίκτες, ο σχεδιαστής/στρια του παιχνιδιού ή ο/η εκπαιδευτικός καλείται να δημιουργήσει και να παρέχει ένα καλά καθορισμένο και οργανωμένο περιβάλλον και να διασφαλίζει ότι αυτό το συγκεκριμένο περιβάλλον είναι ευχάριστο για τους συμμετέχοντες/συμμετέχουσες. Πράγματι, όταν οι κανόνες του παιχνιδιού στερούνται ακρίβειας και υπάρχει σύγχυση, εμφανίζονται συχνά περιθώρια για ερμηνείες και πιθανές συγκρούσεις που κάνουν το παιχνίδι λιγότερο διασκεδαστικό.

Οι άλλες αρχές εναρμονίζονται απόλυτα και συνάδουν με την πρώτη του σκέψη: απλοί και ξεκάθαροι κανόνες

- Να μη δημιουργείται απογοήτευση στους τυχόν περιστασιακούς παίκτες με πάρα πολλές πληροφορίες
- Καθιέρωση συγκεκριμένου ρυθμού
- Συγκέντρωση σε ό, τι συμβαίνει εκτός του παιχνιδιού
- Ευκαιρία να επιστροφής στο παιχνίδι με τον καθορισμό ιδανικής ισορροπίας μεταξύ δεξιοτήτων και τύχης
- Ευκαιρίες τόσο σε άπειρους όσο και σε μνημένους παίκτες να απολαύσουν το παιχνίδι

4.2 Δείκτες και στόχοι

Αυτές οι αρχές μπορούν να εφαρμοστούν στις τρεις κατηγορίες παιχνιδιών, δηλαδή “παραδοσιακές”, ψηφιακές και μη τυπικές δραστηριότητες μάθησης. Είναι σημαντικό να το έχει κανείς κατά νου, ώστε να αναπτύσσονται παιχνίδια αποδεκτά κ από τους παίκτες/παίκτριες. Ωστόσο, πέρα από τις ίδιες τις αρχές του παιχνιδιού, κατά τη δημιουργία μιας διαδικασίας GBL, είναι σημαντικό να καθοριστούν οι παιδαγωγικοί στόχοι και τα μαθησιακά αποτελέσματα που πρέπει να αναπτύξει το παιχνίδι. Πράγματι, έχουμε αναφέρει νωρίτερα ότι η προσέγγιση GBL μετατρέπει ένα μάθημα ή μια εμπειρία σε ένα παιχνίδι. Σε αυτό το σημείο, λοιπόν, εκτός από τις βασικές αρχές των παιχνιδιών, ποιοι είναι οι δείκτες και τα στοιχεία που πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά την ανάπτυξη μιας προσέγγισης GBL;



Πρώτα απ' όλα, είναι σημαντικό να καθοριστούν σαφείς παιδαγωγικοί στόχοι και να είναι βέβαιο ότι οι μηχανισμοί του παιχνιδιού μπορούν να φτάσουν σε αυτούς. Για παράδειγμα, όταν κάποιος/α θέλει να βοηθήσει τους συμμετέχοντες/συμμετέχουσες να αναπτύξουν διαπροσωπικές δεξιότητες μέσω ενός παιχνιδιού, είναι απαραίτητο το παιχνίδι να απαιτεί από τους συμμετέχοντες/συμμετέχουσες να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Για να επιτευχθεί ο στόχος, αξίζει να οριστούν ορισμένοι δείκτες που ευθυγραμμίζονται με τον παιδαγωγικό στόχο ή τη στρατηγική του παιχνιδιού. Οι δείκτες αυτοί βοηθούν στο σχεδιασμό του σχεδίου δράσης και στο προσδιορισμό μιας σειράς από τα ποιοτικά ή ποσοτικά αποτελέσματα του παιχνιδιού. Οι δείκτες μπορούν να καθοριστούν σύμφωνα με τη μεθοδολογία SMART:

ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ (SPECIFIC)

επικεντρώνεται σε συγκεκριμένο θέμα



ΜΕΤΡΗΣΙΜΟ (MEASURABLE)

σε ποιότητα ή ποσότητα. Για τα παιχνίδια, αυτό είναι δύσκολο γιατί δεν μπορεί ποτέ να αγνοήσει εντελώς τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας κάθε ατόμου και ως εκ τούτου είναι πιο δύσκολο να εκτιμηθεί τι πραγματικά έχει αποκτηθεί ή διατηρηθεί.

ΕΠΙΤΕΥΞΙΜΟ (ACHIEVABLE)

(εφικτό ή ρεαλιστικό): το παιχνίδι και ο στόχος του πρέπει να παραμείνουν εφικτά και ρεαλιστικά με τα διαθέσιμα μέσα

ΣΧΕΤΙΚΟ (RELEVANT)

το παιχνίδι και ο στόχος του πρέπει να έχουν νόημα με το μάθημα και την θεματική που πρέπει να καλύψει / προσεγγίσει

ΣΧΕΤΙΖΟΜΕΝΟ ΜΕ ΤΟ ΧΡΟΝΟ (TIME-RELATED)

διευκρινίζεται το χρονικό πλαίσιο μέσα στο οποίο εκτυλίσσεται

Όταν ορίζονται δείκτες με αυτό το πλαίσιο SMART, είναι πολύ πιθανό να επιτευχθούν εύκολα οι στόχοι του παιχνιδιού. Στο έργο FLYie, δείκτες που έχουν ληφθεί σοβαρά υπόψη είναι:

- το ποιοτικό εκπαιδευτικό υλικό
- η υπερπήδηση εμποδίων που προκύπτουν λόγω φύλου ή πολιτισμού
- η πολυπλοκότητα των κανόνων
- η διασκεδαστική ατμόσφαιρα και
- η εστίαση στην εργασία.

4.3. Ανατροφοδότηση και ενημέρωση

Όταν ο σχεδιασμός και οι μηχανισμοί του παιχνιδιού καθώς και οι στόχοι της προσέγγισης GBL και των δεικτών διευθετηθούν σαφώς, ήρθε επιτέλους η ώρα να παίξουμε (και να μάθουμε το μάθημα)! Σε αυτό το στάδιο, είναι απαραίτητη η δυνατότητα αξιολόγησης και κριτικής στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Επιπλέον, πρέπει να απεικονιστούν διάφορες παράμετροι όπως το πώς αντιδρούν οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες, τι πρέπει να αλλάξει και να τροποποιηθεί, σε περίπτωση που υπάρχει πρόβλημα, και τι στοιχεία πρέπει να ληφθούν υπόψη για να διασφαλιστεί ότι η προσέγγιση είναι περιεκτική και επιτυγχάνει τους τελικούς εκπαιδευτικούς στόχους. Για να είμαστε σίγουροι ότι η προσέγγιση GBL αποφέρει πολύτιμα αποτελέσματα και είναι επωφελής για τον παίκτη/μαθητή - παίκτρια/μαθήτρια, πρέπει να εφαρμοστούν οι ακόλουθες ενέργειες (τουλάχιστον για τα πρώτα πρωτότυπα / πειραματικές φάσεις του παιχνιδιού): σχόλια των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών, προσδιορισμός του τί έχουν μάθει αναγνωρίζουν οι παίκτες/παίκτριες. Είναι επίσης σημαντικό να διερευνηθούν τα συναισθήματα, δηλαδή, τι τους άρεσε, τι δεν τους άρεσε, που δυσκολεύτηκαν και ποιο σημείο του παιχνιδιού ήταν πιο διασκεδαστικό ή βαρετό.



Αυτή η φάση καθώς και η φάση ενημέρωσης είναι ζωτικής σημασίας. Πράγματι, μια μεθοδολογία GBL χωρίς φάση ενημέρωσης δεν έχει νόημα και δεν εξυπηρετεί τους μαθησιακούς/εκπαιδευτικούς στόχους της προσέγγισης. Για παράδειγμα, σε serious games ή δραστηριότητες μάθησης, όπως παιδαγωγικά παιχνίδια διαφυγής (escape games) ή οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι, το παιδαγωγικό αποτέλεσμα δεν μπορεί να επιτευχθεί αν υπάρχει σαφής φάση απολογισμού εξηγώντας τους συμμετέχοντες/συμμετέχουσες τι έχουν περάσει, ποιος ήταν ο σκοπός του παιχνιδιού ώστε μπορούν να ανακαλέσουν και συνδέσουν την εμπειρία τους και να τη μετατρέψουν σε γνώση.

Εάν το παιχνίδι αφορά την αντιμετώπιση στερεοτύπων φύλου και δεν υπάρχει φάση ενημέρωσης που να εξηγεί ότι υπάρχουν στερεότυπα φύλου και είναι διαδεδομένα στην καθημερινή μας ζωή, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες πιθανότατα δεν θα κάνουν τη σύνδεση με πανομοιότυπες καταστάσεις και ως εκ τούτου θα εξακολουθούν ενεργούν ανάλογα. Ομοίως, όταν ορισμένα παιχνίδια ασχολούνται με περίπλοκα θέματα και ζητήματα ή απαιτούν από τους συμμετέχοντες να βγουν από τη ζώνη άνεσής τους, είναι επιτακτική ανάγκη να είναι σε θέση να συζητούν, να συζητούν και να λαμβάνουν υπόψη και να σχετίζονται με το θέμα που προσεγγίστηκε.

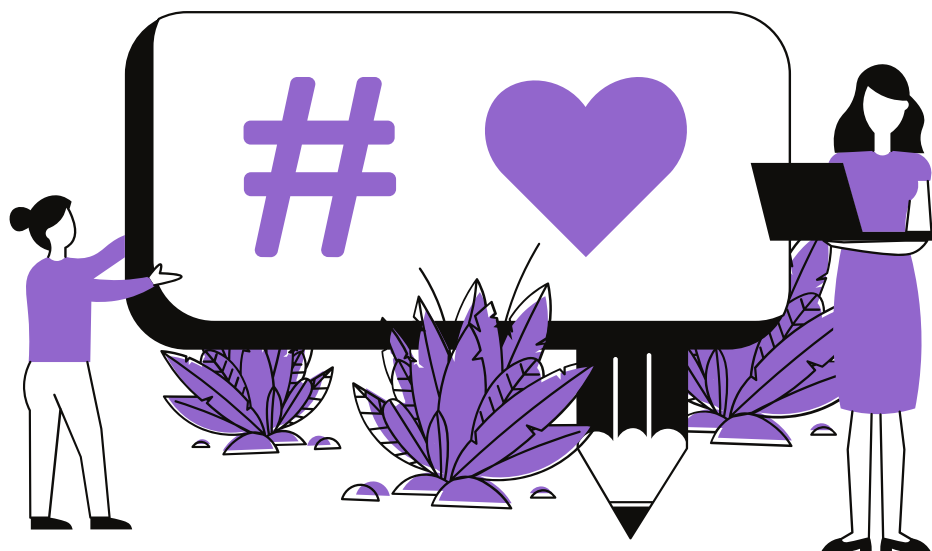
Επομένως, η δυνατότητα προσαρμογής του παιχνιδιού σύμφωνα με τα σχόλια των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών, ώστε να είναι πραγματικά σχετικό με το κοινό και η εφαρμογή της φάσης ενημέρωσης είναι το κλειδί για την ανάπτυξη μιας επιτυχημένης προσέγγισης GBL. Αυτό δεν είναι απαραίτητα μια γενική αλήθεια, αλλά ένα παιχνίδι για το οποίο δεν έχει στάδιο ενημέρωσης είναι πιθανό να έχει λιγότερες γνωστικές επιπτώσεις και αντίκτυπο στους συμμετέχοντες. Όπως με κάθε μάθημα, η εισαγωγή καθώς και η φάση του ερωτήματος και των απαντήσεων είναι ουσιαστικής σημασίας για να διασφαλιστεί ότι οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες έχουν ενσωματώσει τα διάφορα στοιχεία και τις έννοιες του παιχνιδιού και του μαθήματος και πάνω απ' όλα ότι έχουν απολαύσει να μαθαίνουν παίζοντας!

Συμπεράσματα

Αυτός ο οδηγός αποτελεί μία επισκόπηση πολλών ευκαιριών που μπορεί να προσφέρει η GBL προσέγγιση στο θέμα της ισότητας των φύλων. Ακόμα κι αν υπάρχουν πολλοί τύποι παιχνιδιών και δραστηριοτήτων είναι δύσκολο να βρεθεί ένα παράδειγμα που να συνδυάζει τις δεξιότητες της επιχειρηματικότητας με την προώθηση της γυναικείας πρωτοβουλίας. Αλλά αυτό φέρνει ευκαιρίες και χώρο για καινοτομία στο πλαίσιο του σχεδιασμού παιχνιδιών τόσο για την ομάδα του έργου FLYie αλλά και γενικότερα.

Επιπλέον, σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον, είναι σημαντικό υπάρχει αυξημένη προσοχή τον τρόπο με τον οποίο τα παιχνίδια και οι δραστηριότητες δείχνουν - ή αποκρύπτουν- κατηγορίες ατόμων. Για παράδειγμα, αν παίζετε παιχνίδια στα οποία οι γυναικείοι χαρακτήρες δραστηριοποιούνται μόνο στον τύπο των εταιρειών που θεωρούνται γυναικοκρατούμενες (για παράδειγμα, ομορφιά, φροντίδα, εκπαίδευση) , μπορεί να αποξενώσει μαθητές/μαθήτριες που δεν ταυτίζονται με αυτό το πεδίο και δίνει μια μειωμένη εικόνα των ρόλων του φύλου. Προτείνουμε τρόπους ανάλυσης του περιεχομένου των υλικών που χρησιμοποιείτε, καθώς και μερικών παιχνίδια που ασχολούνται με θέματα που δεν εξετάζονται πάντα.

Ελπίζουμε να σας προσφέρει αρκετές ιδέες να σας στηρίξει στο ταξίδι σας για να εφαρμόσετε περισσότερες δραστηριότητες χωρίς φύλο !



Βιβλιογραφικές αναφορές

- Adobor, H., & Daneshfar, A. (2006). Management simulations: determining their effectiveness. *Journal of Management Development*.
- Antonaci, A., Dagnino, F. M., Ott, M., Bellotti, F., Berta, R., De Gloria, A., ... & Mayer, I. (2015). A gamified collaborative course in entrepreneurship: Focus on objectives and tools. *Computers in Human Behavior*, 51, 1276-1283.
- Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., & Van den Brande, G. (2016). EntreComp: The entrepreneurship competence framework. *Luxembourg: Publication Office of the European Union*, 10, 593884.
- Costin, Y., O'Brien, M. P., & Slattery, D. M. (2018). Using simulation to develop entrepreneurial skills and mind-set: An exploratory case study.
- Hwang R. (2018, December 10th) Wish Game: Entrepreneurship Through Giving Back, Teaching Entrepreneurship. www.teachingentrepreneurship.org/wish-game
- Ifenthaler, D., Eseryel, D., & Ge, X. (2012). Assessment for game-based learning. In *Assessment in game-based learning* (pp. 1-8). Springer, New York, NY.
- Kelley, D. J., Baumer, B. S., Brush, C., Greene, P. G., Mahdavi, M., Majbouri, M., ... & Heavlow, R. (2017). Women's entrepreneurship 2016/2017 report. *Global Entrepreneurship Research Association*. Available online at <http://gemconsortium.org/>, checked on, 9(19), 201
- La Guardia, D., Gentile, M., Dal Grande, V., Ottaviano, S., & Allegra, M. (2014). A game based learning model for entrepreneurship education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 141, 195-199.
- Legal Marketing Association Annual Conference April 11-13, 2016 - Austin, Texas Using Games to Teach Business Development Skills Kevin McMurdo McMurdo Consulting
- Orbanes, P. (2002). Everything I know about business I learned from monopoly. *Harvard business review*, 80(3), 51-7.

- Osterweil, S., & Klopfer, E. (2011). Are Games All Child's Play?.
- Parker C. (2015, October 26) Can a board game make you less sexist?. World Economic Forum. <https://www.weforum.org/agenda/2015/10/can-a-board-game-make-you-less-sexist/>
- Tahir, R., & Wang, A. I. (2020). Codifying Game-Based Learning: Development and Application of LEAGUE Framework for Learning Games. Electronic Journal of e-Learning, 18(1), 69-87.
- Tamayo, J. S. Z., & Zapata-Jaramillo, C. M. (2015). Building Social Communities as a Foundation for Entrepreneurship: A Game-Based Approach. In Developments in Business Simulation and Experiential Learning: Proceedings of the Annual ABSEL conference (Vol. 42).
- Tasnim, R., & Yahya, S. (2013). Playing entrepreneurship: Can games make a difference. Entrepreneurial practice review, 2(4), 4-16.
- Xinaris, C., Kourtellis, A., Kakouris, A., & Georgiadis, P. (2011, October). Game based learning in entrepreneurship: the academic business planner. In European Conference on Games Based Learning (p. 650). Academic Conferences International Limited.
- Bingo:
<https://genderbiasbingo.com/gender-bias-bingo/#.XqkhQKgzUk>
<https://women4oceans.weebly.com/gender-balance-bingo.html>
- Global goals: <https://ggimpactgames.com/play/goal-5/>
- Virtonomics: <https://virtonomics.com/>
- Go venture: <http://goventure.net/products/entrepreneur-board-game.html>
- Brain versus capital : <https://www.entrepreneurship-campus.org/free-entrepreneurship-game/>
- VentureWell : <https://venturewell.org/class-activities-inventor-entrepreneurs/>
- Ms. Monopoly: <https://www.cbc.ca/news/business/hasbro-introduces-ms-monopoly-1.5279264>



Το έργο FLYie χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



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