



Game-Changer

*Πρόγραμμα
Ενδοϋπηρεσιακής
Κατάρτισης -
Εγχειρίδιο
Εκπαιδευομένου*

Περιεχόμενα

Ενότητα 1: Εισαγωγή στο Πρόγραμμα Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης του Game-Changer	2
Ενότητα 2: Τι είναι το έργο Game-Changer;	9
Ενότητα 3: Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Επιχειρηματικών Ικανοτήτων	11
Ενότητα 4: Παιχνιδοποίηση της Μάθησης.....	20
Ενότητα 5: Εισαγωγή στις Ιστοεξερευνήσεις	31
Ενότητα 6: Πώς να αξιοποιήσετε τη Συλλογή Ιστοεξερευνήσεων του Game-Changer.....	38
Ενότητα 7: Πώς να αναπτύξετε μια Ιστοεξερεύνηση;.....	45
Βιβλιογραφικές αναφορές	55



Αριθμός έργου: 2019-1-UK01-KA205-060429

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



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.

Ενότητα 1: Εισαγωγή στο Πρόγραμμα Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης του Game-Changer



Καλωσορίσατε στο *Πρόγραμμα Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης του Game-Changer*. Βασικός στόχος της πηγής αυτής είναι να στηρίξει τους εργαζομένους πρώτης γραμμής σε θέματα νεολαίας, ώστε να αναπτύξουν νέες επαγγελματικές δεξιότητες για την αξιοποίηση της μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις και την προώθηση των επιχειρηματικών ικανοτήτων των νέων. Το πρόγραμμα στοχεύει να αξιοποιήσει τη δυνατότητα της διαδικτυακής μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις για ανάπτυξη των επιχειρηματικών ικανοτήτων των χρηστών υπηρεσιών νεολαίας, προσφέροντας μια περιεκτική εκπαιδευτική πηγή για τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας.

Το πρόγραμμα θα καλύψει τις απαραίτητες θεωρητικές γνώσεις και πρακτικές πτυχές των βασικών θεματικών και εκπαιδευτικών προσεγγίσεων του Game-Changer. Αυτές περιλαμβάνουν βασικές επιχειρηματικές ικανότητες που είναι αναγκαίες για την ανάπτυξη των νέων, τη σημασία της παιχνιδοποίησης της μάθησης στην εκπαίδευση και μια λεπτομερή ανάλυση της προσέγγισης των Ιστοεξερευνήσεων στη μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις. Θα παρέχουμε επίσης καθοδήγηση για το πώς αναπτύσσεται μια Ιστοεξερεύνηση, ώστε οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας να δημιουργούν τις δικές τους εκπαιδευτικές πηγές που βασίζονται σε προκλήσεις, οι οποίες θα συμπληρώνουν τις υφιστάμενες παιδαγωγικές προσεγγίσεις.

Το εγχειρίδιο εκπαιδευομένου έχει σχεδιαστεί ως μια πηγή επαγγελματικής ανάπτυξης που μπορεί να παραδοθεί σε μια ομάδα εργαζομένων σε θέματα νεολαίας ως ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα κατάρτισης ή να χρησιμοποιηθεί από το χρήστη ως αυτόνομη μάθηση στο ρυθμό που βολεύει τον ίδιο.

Το ολοκληρωμένο πρόγραμμα ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης περιλαμβάνει συνολικά πενήντα ώρες διδακτικού περιεχομένου, το οποίο χωρίζεται σε τρία διαφορετικά εκπαιδευτικά στάδια:

- **Στάδιο 1** – ένα εισαγωγικό σεμινάριο που παρουσιάζει το πρόγραμμα ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης, το έργο Game-Changer και το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Επιχειρηματικών Ικανοτήτων (*Ενότητες 1, 2 και 3*);
- **Στάδιο 2** – ένα πρόγραμμα που βοηθά τους εργαζομένους σε θέματα νεολαίας να αναπτύξουν τις απαραίτητες παιδαγωγικές δεξιότητες και ικανότητες, ώστε να προσφέρουν εκπαίδευση σε δυναμικά διαδικτυακά περιβάλλοντα. Αυτό το στάδιο εστιάζει στην παιχνιδοποίηση της μάθησης, τη θεωρία πάνω στην οποία βασίζονται οι Ιστοεξερευνήσεις ως εκπαιδευτική πηγή, στο πώς χρησιμοποιείται

αποτελεσματικά η Συλλογή Ιστοεξερευνήσεων του Game-Changer και στη στήριξη των εργαζομένων σε θέματα νεολαίας, ώστε να αναπτύσσουν τις δικές τους πηγές Ιστοεξερεύνησης βασισμένες σε προκλήσεις. (Ενότητες 4, 5, 6 και 7);

- **Στάδιο 3** – αυτόνομη μάθηση που εστιάζει στη συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη και παρέχει επιπρόσθετες πηγές στους εργαζομένους σε θέματα νεολαίας, που επιδιώκουν να στηρίξουν την ανάπτυξη των επιχειρηματικών και εγκάρσιων δεξιοτήτων των χρηστών της υπηρεσίας (Ενότητα 8 – διαθέσιμη ξεχωριστά).

Επιθυμητά Μαθησιακά Αποτελέσματα



Ας αρχίσουμε, περιγράφοντας συνοπτικά τα επιθυμητά μαθησιακά αποτελέσματα του προγράμματος ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης. Ο πιο κάτω πίνακας καλύπτει τα κύρια μαθησιακά αποτελέσματα κάθε ενότητας, εντοπίζει τις συγκεκριμένες υποστηρικτικές θεωρητικές γνώσεις και τις δεξιότητες πρακτικής εφαρμογής που πρέπει να αποκτήσουν οι εκπαιδευόμενοι μετά την ολοκλήρωση του προγράμματος κατάρτισης.

Πίνακας 1.1: Πρόγραμμα Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης του Game-Changer Επιθυμητά Μαθησιακά Αποτελέσματα

Στάδιο Κατάρτισης	Τίτλος Ενότητας	Με την ολοκλήρωση της πηγής αυτής, οι εκπαιδευόμενοι θα αποκτήσουν τα ακόλουθα:	
		Γνώσεις	Δεξιότητες
Στάδιο 1	1. Εισαγωγή στο Πρόγραμμα Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης	<ul style="list-style-type: none"> - θα γνωρίζουν το σκοπό και τον επιθυμητό αντίκτυπο του προγράμματος κατάρτισης - θα γνωρίζουν το περιεχόμενο και τη δομή του προγράμματος κατάρτισης - θα γνωρίζουν τα επιθυμητά μαθησιακά αποτελέσματα του προγράμματος κατάρτισης 	<ul style="list-style-type: none"> - θα αναγνωρίζουν την αξία της συνεχούς επαγγελματικής ανάπτυξης - θα συνδυάζουν το ενδοϋπηρεσιακό πρόγραμμα κατάρτισης με το υφιστάμενο σχέδιο δράσης τους για συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη - θα εφαρμόζουν τις νέες επαγγελματικές τους ικανότητες σε τομείς αυξανόμενης σημασίας π.χ. επιχειρηματικότητα, να μαθαίνουν εν κινήσει με εκπαιδευτικές πηγές στο κινητό, επιχειρηματική ανάπτυξη,

			χρήση εκπαιδευτικών πηγών που βασίζονται σε προκλήσεις
	2. Τι είναι το έργο Game-Changer;	<ul style="list-style-type: none"> - θα γνωρίζουν την ιδέα και τη λογική πίσω από το έργο Game-Changer - θα γνωρίζουν για το κοινό στόχο του έργου Game-Changer, τα αναμενόμενα αποτελέσματα και τον επιθυμητό αντίκτυπο - θα αποκτήσουν βασικές γνώσεις για το εκπαιδευτικό επιχορηγημένο πρόγραμμα Erasmus+ 	<ul style="list-style-type: none"> - θα αναγνωρίζουν τη διαθεσιμότητα των δωρεάν εκπαιδευτικών πηγών που αναπτύχθηκαν στο έργο Game-Changer και θα συνδυάζουν αυτές τις ανοικτές εκπαιδευτικές πηγές με τα υφιστάμενα εργαλεία τους, όταν δουλεύουν με νέους - θα εφαρμόζουν τις βασικές ιδέες του έργου Game-Changer, όταν στηρίζουν την ανάπτυξη των χρηστών της υπηρεσίας - θα αξιολογούν την προσέγγισή τους για την απόκτηση βασικών επιχειρηματικών δεξιοτήτων, όταν στηρίζουν τους χρήστες της υπηρεσίας.
	3. Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Επιχειρηματικών Ικανοτήτων (EU EntreComp Framework)	<ul style="list-style-type: none"> - θα γνωρίζουν τη λογική πίσω από το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο EntreComp: την έρευνα για το Πλαίσιο Επιχειρηματικών Ικανοτήτων - θα αποκτήσουν θεωρητικές γνώσεις των βασικών ιδεών και στόχων της έρευνας EntreComp - θα γνωρίζουν τα πορίσματα της έρευνας EntreComp, 	<ul style="list-style-type: none"> - θα αναγνωρίζουν την αξία της έρευνας EntreComp και της καθοδήγησης για εφαρμογή του πλαισίου στην καθημερινή τους εργασία με τους νέους - θα αναγνωρίζουν τη σημασία της επιχειρηματικότητας και των επιχειρηματικών ικανοτήτων για την ανάπτυξη και την

		<p>συμπεριλαμβανομένων των βασικών επιχειρηματικών ικανοτήτων που εντοπίστηκαν.</p>	<p>προοπτική καριέρας των νέων</p> <ul style="list-style-type: none"> - θα αξιοποιούν το Πλαίσιο EntreComp, για να ενθαρρύνουν τους χρήστες της υπηρεσίας να ενισχύσουν τις επιχειρηματικές τους ικανότητες - θα εφαρμόζουν τις βασικές ιδέες και τα πορίσματα του Πλαισίου EntreComp στις πρωτοβουλίες εργασίας τους με τους νέους
Στάδιο 2	4. Παιχνιδοποίηση της Μάθησης	<ul style="list-style-type: none"> - θα γνωρίζουν για την ιδέα της παιχνιδοποίησης της μάθησης και της μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις - θα κατανοούν τη σημασία χρήσης καινοτόμων παιδαγωγικών μεθοδολογιών για την παροχή κατάρτισης σε δυναμικά διαδικτυακά περιβάλλοντα και την ανάπτυξη δυναμικών μαθησιακών εργαλείων - θα γνωρίζουν το φάσμα των πιθανών μεθοδολογιών για παιχνιδοποίηση της μάθησης - θα γνωρίζουν τα δυνατά σημεία και τους περιορισμούς της μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις 	<ul style="list-style-type: none"> - θα έχουν την ικανότητα να ορίζουν και να περιγράφουν την ιδέα της παιχνιδοποίησης της μάθησης -θα αναγνωρίζουν τα δυνατά σημεία και τους περιορισμούς της παιχνιδοποίησης της μάθησης -θα συνδυάζουν νέες παιδαγωγικές προσεγγίσεις με τις υφιστάμενες στρατηγικές παροχής και εμπλοκής των νέων -θα υιοθετούν και θα εφαρμόζουν νέες μεθοδολογίες, για να ανταποκρίνονται στις ανάγκες που προκύπτουν στην αγορά -θα αξιολογούν τις τρέχουσες προσεγγίσεις και στρατηγικές ενασχόλησης τους με

			τους χρήστες υπηρεσιών νεολαίας
	5. Εισαγωγή στις Ιστοεξερευνήσεις	<ul style="list-style-type: none"> -θα αποκτήσουν θεωρητικές γνώσεις για την ιδέα της Ιστοεξερεύνησης - θα γνωρίζουν τα δυνατά σημεία των Ιστοεξερευνήσεων στη μαθησιακή διαδικασία - θα γνωρίζουν τα πιο πρόσφατα ψηφιακά εκπαιδευτικά εργαλεία και περιβάλλοντα. - θα κατανοούν τη δυνατότητα των περιβαλλόντων αυτών να κινούν το ενδιαφέρον των εκπαιδευομένων - θα γνωρίζουν ότι η νέα γενιά της ψηφιακής εποχής ήδη έχει ενσωματώσει τις τεχνολογίες αυτές στην καθημερινότητά της. 	<ul style="list-style-type: none"> - θα ορίζουν και θα περιγράφουν την ιδέα της Ιστοεξερεύνησης -θα μπορούν να εργάζονται άνετα με τις νέες πηγές Ιστοεξερεύνησης σε μη παραδοσιακά μαθησιακά περιβάλλοντα -θα εφαρμόζουν καινοτόμες παιδαγωγικές μεθοδολογίες για την παροχή εκπαίδευσης σε δυναμικά, διαδικτυακά περιβάλλοντα -θα αναγνωρίζουν τη σημασία της χρήσης Ιστοεξερευνήσεων ως μέρος μιας ευρείας εκπαιδευτικής στρατηγικής. -θα συνδυάζουν τη χρήση των Ιστοεξερευνήσεων με υφιστάμενες παιδαγωγικές προσεγγίσεις
	6. Πώς να αξιοποιείτε τη συλλογή Ιστοεξερευνήσεων;	<ul style="list-style-type: none"> - θα γνωρίζουν το περιεχόμενο της συλλογής Ιστοεξερευνήσεων του Game-Changer - θα γνωρίζουν πώς να έχουν πρόσβαση στη συλλογή Ιστοεξερευνήσεων - θα γνωρίζουν τον επιθυμητό αντίκτυπο της συλλογής Ιστοεξερευνήσεων και 	<ul style="list-style-type: none"> - θα αξιοποιούν τη συλλογή Ιστοεξερευνήσεων, για να υποστηρίξουν την απόκτηση βασικών επιχειρηματικών δεξιοτήτων -θα συνδυάζουν τις νέες παιδαγωγικές προσεγγίσεις που χρειάζονται, για να χρησιμοποιούν και να ενσωματώνουν

		<p>τις βασικές επιχειρηματικές ικανότητες που καλύπτονται</p> <ul style="list-style-type: none"> - θα κατανοούν πώς να αξιοποιούν αποτελεσματικά τη συλλογή Ιστοεξερευνήσεων με τους χρήστες της υπηρεσίας 	<p>αποτελεσματικά τις πηγές Ιστοεξερεύνησης σε καθημερινές δραστηριότητες</p> <ul style="list-style-type: none"> - θα εφαρμόζουν και θα αξιοποιούν τις δυνατότητες της συλλογής Ιστοεξερευνήσεων, για να στηρίζουν τους νέους να αναπτύξουν τις επιχειρηματικές τους ικανότητες.
	<p>7. Πώς αναπτύσσεται μια Ιστοεξερεύνηση;</p>	<ul style="list-style-type: none"> - θα γνωρίζουν τη διαδικασία ανάπτυξης μια Ιστοεξερεύνησης -θα κατανοούν πώς να αναπτύξουν μια Ιστοεξερεύνηση ως εκπαιδευτική πηγή -θα παρέχουν καθοδήγηση στους εργαζόμενους στον τομέα νεολαίας για το πώς να αναπτύξουν τις δικές τους εκπαιδευτικές πηγές Ιστοεξερεύνησης που βασίζονται σε προκλήσεις - θα γνωρίζουν και θα κατανοούν τις πηγές ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης κατά παραγγελία για την υποστήριξη της συνεχούς επαγγελματικής τους ανάπτυξης 	<ul style="list-style-type: none"> - θα περιγράψουν και θα εφαρμόζουν τη διαδικασία ανάπτυξης μιας Ιστοεξερεύνησης -θα μπορούν να δημιουργούν εκπαιδευτικό υλικό κατά παραγγελία, όπως πηγές Ιστοεξερεύνησης που βασίζονται σε προκλήσεις, για την καλλιέργεια των ικανοτήτων των εργαζομένων σε θέματα νεολαίας, αλλά και την καλλιέργεια αυτοπεποίθησης - θα συνδυάζουν νέες πηγές Ιστοεξερεύνησης με τις υφιστάμενες παιδαγωγικές τους προσεγγίσεις - θα υιοθετούν και θα εφαρμόζουν νέες μεθοδολογίες, για να ανταποκρίνονται στις ανάγκες που προκύπτουν στην αγορά.

			<p>- Θα αξιολογούν τις δικές τους πηγές Ιστοεξερεύνησης, για να βεβαιωθούν ότι ανταποκρίνονται στις ανάγκες των χρηστών της υπηρεσίας.</p>
Στάδιο 3	8. Αυτόνομη Μάθηση	<p>- Θα γνωρίζουν για επιπλέον διαθέσιμες ευκαιρίες συνεχούς επαγγελματικής ανάπτυξης -θα αναγνωρίζουν τη σημασία της συνεχούς επαγγελματικής ανάπτυξης για τους ίδιους, αλλά και για τους χρήστες της υπηρεσίας - θα γνωρίζουν διαθέσιμες επιπρόσθετες πηγές και πρακτικές δραστηριότητες, για να στηρίζουν τους εκπαιδευόμενους, ώστε να αναπτύξουν βασικές επιχειρηματικές ικανότητες</p>	<p>- Θα συνδυάζουν το πρόγραμμα ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης με τις τρέχουσες δραστηριότητες συνεχούς επαγγελματικής τους ανάπτυξης -θα εφαρμόζουν όλες τις πτυχές του προγράμματος ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης στην ενασχόληση τους με τους χρήστες - θα αξιολογούν τη συνεχή επαγγελματική τους ανάπτυξη και την ικανότητά τους να αξιοποιούν νέες μεθοδολογίες και παιδαγωγικές προσεγγίσεις -θα αξιοποιούν επιπρόσθετες πηγές που παρέχονται, για να ενθαρρύνουν την ανάπτυξη βασικών επιχειρηματικών ικανοτήτων.</p>



Τώρα που έχουμε περιγράψει συνοπτικά τη δομή, το περιεχόμενο και τα μαθησιακά αποτελέσματα του προγράμματος κατάρτισης, ας προχωρήσουμε σε μια επισκόπηση του έργου Game-Changer.

Ενότητα 2: Τι είναι το έργο Game-Changer;



Το Game-Changer: Αναπτύσσοντας Επιχειρηματικές Ικανότητες μέσα από τη Μάθηση που Βασίζεται σε Προκλήσεις είναι ένα καινοτόμο έργο εκπαίδευσης των νέων, που χρηματοδοτείται από το πρόγραμμα [Erasmus+](#) της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Στόχος του έργου Game-Changer είναι να αξιοποιήσει τις δυνατότητες του ψηφιακού περιβάλλοντος και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, για να αναπτύξει τις επιχειρηματικές ικανότητες των νέων.

Για την επίτευξη του στόχου αυτού, οι εταίροι του έργου σκοπεύουν:

1. να υποστηρίξουν τους εργαζόμενους στον τομέα νεολαίας, ώστε να αναπτύξουν νέες επαγγελματικές ικανότητες, για να αξιοποιήσουν τη δυνατότητα της διαδικτυακής εκπαίδευσης που βασίζεται σε προκλήσεις με σκοπό την καλλιέργεια των επιχειρηματικών προσόντων των νέων,
2. να αναπτύξουν μια σειρά 30 πηγών Ιστοεξερευνήσεων που βασίζονται σε προκλήσεις, οι οποίες θα υποστηρίξουν την απόκτηση επιχειρηματικών ικανοτήτων σε νέους
3. να αναπτύξουν μια κατά παραγγελία ιστοσελίδα που θα παρέχει σε εργαζομένους στον τομέα της νεολαίας και σε νεαρά μέλη του κοινού στόχου πρόσβαση στις πηγές του έργου, μεταφρασμένες σε όλες τις γλώσσες των εταίρων
4. να παρέχουν ένα κατά παραγγελία πρόγραμμα κατάρτισης και συνοδευτικό υλικό για τη στήριξη της επαγγελματικής ανάπτυξης των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας.

Σκοπός του Game-Changer είναι να παρέχει ευκαιρίες υψηλής ποιότητας για την ανάπτυξη δεξιοτήτων και ικανοτήτων μέσω ενός κατά παραγγελία προγράμματος κατάρτισης στην επιχειρηματικότητα. Το έργο εστιάζει στην ενσωμάτωση εναλλακτικών παιδαγωγικών προσεγγίσεων, οι οποίες προκύπτουν από τις εξελίξεις στην πληροφορική και την τεχνολογική επικοινωνία και την αύξηση της δημοτικότητας των ψηφιακών μέσων και μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Οι νέοι και οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας, που συμμετέχουν στο πρόγραμμα ανάπτυξης της επιχειρηματικότητας του Game-Changer, θα αποκτήσουν ένα ευρύ φάσμα ικανοτήτων και θα αναπτύξουν μια ποικιλία εγκάρσιων δεξιοτήτων.

Το έργο Game-Changer έχει εστιάσει στις βασικές ικανότητες που εντοπίστηκαν στο Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Επιχειρηματικών Ικανοτήτων (EU EntreComp Framework). Το πλαίσιο αυτό είναι το αποτέλεσμα μιας δυνατής έρευνας μεθοδολογίας, όπου μια ευρεία ομάδα εμπειρογνομώνων συμφώνησε σταδιακά στις βασικές ικανότητες που είναι απαραίτητες για

την επίτευξη της επιχειρηματικής προοπτικής των ευρωπαϊών πολιτών. Αποτελείται από τρία γενικά πεδία ικανοτήτων με πέντε επιμέρους ικανότητες σε κάθε πεδίο. Το έργο Game-Changer έχει εξερευνήσει κάθε μια από αυτές τις δεκαπέντε ικανότητες, για να συμβάλει στην προώθηση της εκπαίδευσης των νέων στην επιχειρηματικότητα.

Η κοινοπραξία του Game-Changer έχει προσεγγίσει αυτές τις ικανότητες, χρησιμοποιώντας τη μεθοδολογία της Ιστοεξερεύνησης. Οι ιστοεξερεύνησεις προσφέρουν στους παροχείς υπηρεσιών νεολαίας της πρώτης γραμμής μια καινοτόμο, ελκυστική και κατάλληλη για τους νέους μεθοδολογία για την προώθηση της χρήσης της ΤΠΕ στη μάθηση της σύγχρονης γενιάς της ψηφιακής εποχής. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μια επιπλέον προσέγγιση που περιλαμβάνεται στο φάσμα μεθοδολογιών και στρατηγικών, τις οποίες οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας αξιοποιούν στις καθημερινές τους δραστηριότητες.

Η κοινοπραξία του έργου είναι ένας συνδυασμός παρόχων υπηρεσιών νεολαίας, μη κυβερνητικών οργανισμών (ΜΚΟ), μικρομεσαίων επιχειρήσεων (SMEs) και μια επαγγελματική σχολή.

Πίνακας 2.1: Η κοινοπραξία εταίρων του έργου Game-Changer

<p>Συντονιστής Έργου</p> 	<p>Lancaster and Morecambe College (LMC) στο Ηνωμένο Βασίλειο. Πρόκειται για μια επαγγελματική σχολή στο Λάνκαστερ, την πρωτεύουσα της κομητείας Lancashire στα βορειοδυτικά της Αγγλίας.</p>
<p>Εταίρος Έργου</p> 	<p>Osrodek Szkoleniowo-Badawczy INNEO στην Πολωνία. Ένας ΜΚΟ στο Ρζεσόφ, τη μεγαλύτερη πόλη στη βορειοανατολική Πολωνία.</p>
<p>Εταίρος Έργου</p> 	<p>Innovade LI LTD στην Κύπρο. Μια μικρομεσαία επιχείρηση με έδρα τη Λευκωσία, τη μεγαλύτερη πόλη και πρωτεύουσα της Κύπρου.</p>
<p>Εταίρος Έργου</p> 	<p>The Rural Hub CLG στην Ιρλανδία. Μια ΜΚΟ στη Βιρτζίνια, πόλη της κομητείας Cavan στη βορειοανατολική Ιρλανδία.</p>

Εταίρος Έργου



Jugend- & Kulturprojekt e.V.

[Jugend-&Kulturprojekt EV](#) στη Γερμανία.

Μια ΜΚΟ στη [Δρέσδη](#), την πρωτεύουσα του κρατιδίου της Σαξονίας στην Ανατολική Γερμανία.



Μπορείτε να επισκεφθείτε την ιστοσελίδα του έργου [εδώ](#).



Τώρα ας εξετάσουμε με λεπτομέρεια μια από τις θεωρίες που υποστηρίζουν το έργο Game-Changer: το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Επιχειρηματικών Ικανοτήτων (EU EntreComp Framework).

Ενότητα 3: Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Επιχειρηματικών Ικανοτήτων

Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Επιχειρηματικών Ικανοτήτων (EntreComp) αναπτύχθηκε από το Κοινό Κέντρο Ερευνών της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το Πλαίσιο EntreComp είναι ένα ευέλικτο πλαίσιο αναφοράς που μπορεί να προσαρμοστεί, ώστε να υποστηρίξει την κατανόηση και την ανάπτυξη επιχειρηματικών ικανοτήτων σε οποιοδήποτε εκπαιδευτικό περιβάλλον. Αναπτύχθηκε ως πλαίσιο αναφοράς, για να εξηγήσει τι συνιστά έναν επιχειρηματικό τρόπο σκέψης. Το Πλαίσιο EntreComp παρέχει μια περιεκτική περιγραφή των γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων που απαιτούνται για να είναι κανείς πρωτοπόρος, ώστε να δημιουργήσει οικονομική, πολιτιστική ή κοινωνική αξία για την κοινότητα και την ευρύτερη κοινωνία.



Ας αρχίσουμε, ορίζοντας τις βασικές ιδέες της επιχειρηματικότητας και του επιχειρηματικού τρόπου σκέψης.

Τι είναι η επιχειρηματικότητα;



Η Επιχειρηματικότητα είναι δύσκολο να οριστεί. Ο σύγχρονος ορισμός της επιχειρηματικότητας είναι «η διαδικασία δημιουργίας μιας νέας εταιρείας με όλα τα ρίσκα που αυτό συνεπάγεται, με σκοπό το κέρδος». (Λεξικό Οξφόρδης).

Αυτός ο ορισμός περιγράφει συνοπτικά τις πρακτικότητες της επιχειρηματικότητας, αλλά όχι του τι πραγματικά σημαίνει. Ο εδώ και πολλά χρόνια Καθηγητής της Σχολής Διοίκησης Επιχειρήσεων του Χάρβαρντ και ειδικός στο θέμα της επιχειρηματικότητας, Howard

Stevenson, απλοποίησε τον ορισμό: «η αναζήτηση της ευκαιρίας πέραν από τους ελεγχόμενους πόρους» (Harvard Business Review, 2013). Σε αυτό τον ορισμό, επιχειρηματίας είναι οποιοσδήποτε αναγνωρίζει μια ευκαιρία και αποφασίζει να την κυνηγήσει, ανεξάρτητα από τους πόρους που έχει στη διάθεσή του. Με άλλα λόγια, αναγνωρίζει τι «θα μπορούσε να γίνει» και μετά βρίσκει τρόπο «να το κάνει πραγματικότητα», ακόμη κι αν δεν έχει πρόσβαση σε όλους τους απαραίτητους πόρους εκείνη τη στιγμή.

Το Πλαίσιο EntreComp κτίζει πάνω στους ορισμούς αυτούς, αναφέροντας ότι «Η επιχειρηματικότητα είναι όταν ενεργεί κανείς με βάση ευκαιρίες και ιδέες και τις μετατρέπει σε αξία για τους άλλους. Η αξία που δημιουργείται μπορεί να είναι οικονομική, πολιτιστική, ή κοινωνική» (FFE-YE, 2012). Σύμφωνα με την έννοια αυτή, η επιχειρηματικότητα αφορά τη δημιουργία αξίας και την προσπάθεια μετασχηματισμού του κόσμου μέσα από την επίλυση προβλημάτων. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη συμβολή στην κοινωνική αλλαγή ή τη δημιουργία ενός καινοτόμου προϊόντος, που αμφισβητεί τον τωρινό καθημερινό τρόπο ζωής μας. Είναι συνεπώς μια βασική ικανότητα για την ανάπτυξη της καριέρας, τη δια βίου μάθηση και την κοινωνική πρόοδο.

Επιχειρηματική Νοοτροπία



Εάν η επιχειρηματικότητα είναι μια βασική εγκάρσια ικανότητα για τη δημιουργία αξίας, τότε τι εννοούμε όταν λέμε ότι κάποιος έχει επιχειρηματικό τρόπο σκέψης; Η επιχειρηματική νοοτροπία είναι ένας «τρόπος σκέψης» που επιτρέπει σε άτομα να ξεπεράσουν προκλήσεις, να είναι αποφασιστικοί και να αποδέχονται την ευθύνη των πράξεων τους και των εκβάσεων.

Ένας επιχειρηματικός τρόπος σκέψης αποτελείται από πέντε βασικά χαρακτηριστικά:

- **1. Θετική Στάση** – οι αρνητικές σκέψεις μπορούν να υπονομεύσουν την πρόοδο προς ένα στόχο. Ένας θετικός τρόπος σκέψης σου επιτρέπει να επαναπροσδιορίζεις τις δυσκολίες ως ευκαιρίες μάθησης και ενθαρρύνει την προσέγγιση του «εφικτού». Μια θετική στάση όχι μόνο δίνει κίνητρο για πρόοδο προς τους στόχους σου, αλλά σε βοηθάει να ξεπεράσεις οποιοσδήποτε δυσκολίες αντιμετωπίζεις στην πορεία.
- **2. Δημιουργικός Τρόπος Σκέψης** – η δημιουργικότητα δεν είναι απλά η ανάπτυξη ενός καινοτόμου προϊόντος ή ενός μοναδικού έργου τέχνης, είναι οι συσχετισμοί, τόσο θεωρητικοί όσο και πρακτικοί. Ένας δημιουργικός τρόπος σκέψης σου επιτρέπει να λύνεις προβλήματα με την ανάπτυξη δημιουργικών λύσεων. Η εξερεύνηση και ανάπτυξη της δικής σου δημιουργικότητας είναι μια απαραίτητη διαδικασία στην προσπάθεια να αποκτήσεις περισσότερη δημιουργική σκέψη.
- **3. Ικανότητα πειθούς** – η δύναμη της πειθούς μπορεί να σε βοηθήσει να διαπραγματευτείς μια συμφωνία, να εξασφαλίσεις μια αναγκαία επένδυση, να

πουλήσεις ένα προϊόν ή μια υπηρεσία και να εξασφαλίσεις στήριξη για μια επιχειρηματική πρωτοβουλία. Η πειθώ δεν έχει σχέση με την παραπλάνηση, σημαίνει να πείθεις τους άλλους ότι οι ιδέες σου αξίζουν υποστήριξη. Αυτή είναι μια βασική επικοινωνιακή τεχνική σε οποιαδήποτε κατάσταση, εφόσον σου επιτρέπει να εξασφαλίσεις στήριξη για την επίτευξη των στόχων σου.

- **4. Εσωτερικό Κίνητρο και Επιμονή** – εσωτερικό κίνητρο, φιλοδοξία και επιμονή είναι βασικά προσωπικά χαρακτηριστικά οποιουδήποτε επιτυχημένου επιχειρηματία. Η επιτυχία δεν έρχεται μόνη της, πρέπει να τη θέλεις και να δουλέψεις σκληρά για να τα καταφέρεις. Το κίνητρο για επιτυχία μπορεί να είναι μια ισχυρή κινητήρια δύναμη για θετικές δράσεις και διασφαλίζει ότι συνεχίζεις να εργάζεσαι προς τους στόχους σου.
- **5. Πείσμα και Ικανότητα να Μαθαίνεις από την Αποτυχία** – το να μαθαίνεις από τα λάθη και τις αποτυχίες σου είναι σημαντικό για οποιοδήποτε επιτυχημένο εγχείρημα. Πολύ λίγες πρωτοβουλίες λειτουργούν ομαλά από την αρχή έως το τέλος και πάντα θα υπάρχουν δυσκολίες στην πορεία. Το κλειδί είναι να μην τα παρατάς, όταν τα πράγματα γίνονται δύσκολα, αλλά οι αποτυχίες σου να γίνονται θετικά μαθήματα, ώστε να βελτιώσεις τις μελλοντικές σου ενέργειες.

Ένας επιχειρηματικός τρόπος σκέψης απαιτεί συνεχή ανάγκη καλλιέργειας νέων και υφιστάμενων δεξιοτήτων, να μαθαίνεις από τα λάθη σου και να λαμβάνεις συνεχείς πρακτικές δράσεις που χτίζουν πάνω στις ιδέες. Το Πλαίσιο EntreComp επιχειρεί να εξηγήσει και να κατανοήσει τον επιχειρηματικό τρόπο σκέψης, εξερευνώντας τις διάφορες όψεις και ικανότητες ενός επιχειρηματία.

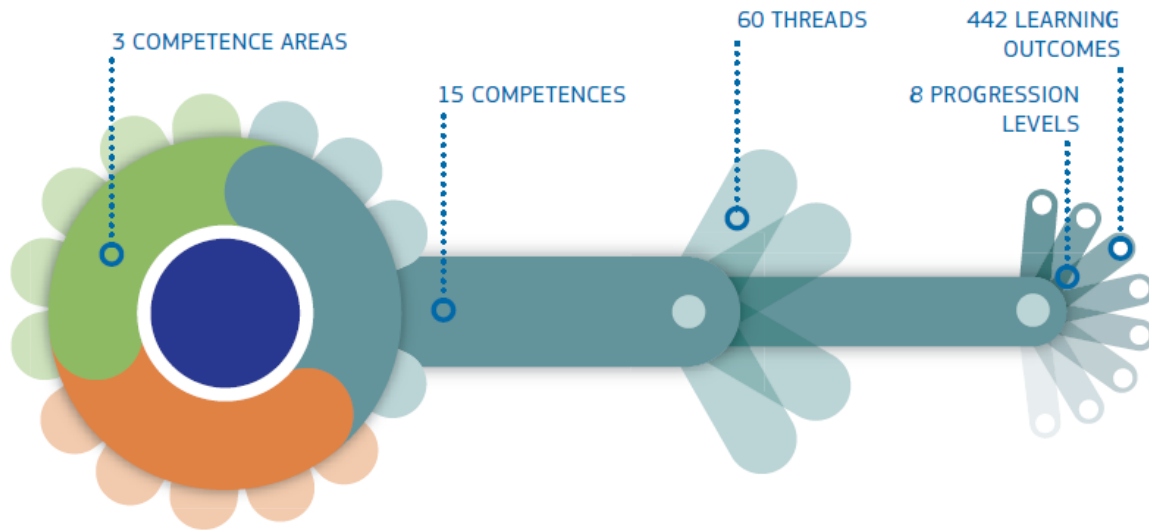
Εστίαση στο Πλαίσιο EntreComp



Ας εξετάσουμε με περισσότερη λεπτομέρεια το Πλαίσιο EntreComp και τις βασικές επιχειρηματικές ικανότητες που περιγράφει συνοπτικά. Το EntreComp αποτελείται από 3 πεδία ικανοτήτων με 15 επιμέρους ικανότητες, οι οποίες χωρίζονται περαιτέρω σε 60 διακλαδώσεις που περιγράφουν τι σημαίνει κάθε ικανότητα με πρακτικούς όρους.

Οι διακλαδώσεις ορίζονται με σαφήνεια μέσω των μαθησιακών αποτελεσμάτων που μπορούν να διδαχθούν, να κατανοηθούν και να εφαρμοστούν στην πράξη. Τα μαθησιακά αποτελέσματα αντιστοιχούν σε 8 διαφορετικά επίπεδα προόδου, από το εισαγωγικό επίπεδο στο επίπεδο εμπειρογνομόνων. Παρατήρησε το *διάγραμμα 3.1* πιο κάτω για μια σύνοψη όλου του πλαισίου.

Διάγραμμα 3.1: Σύνοψη του Πλαισίου EntreComp

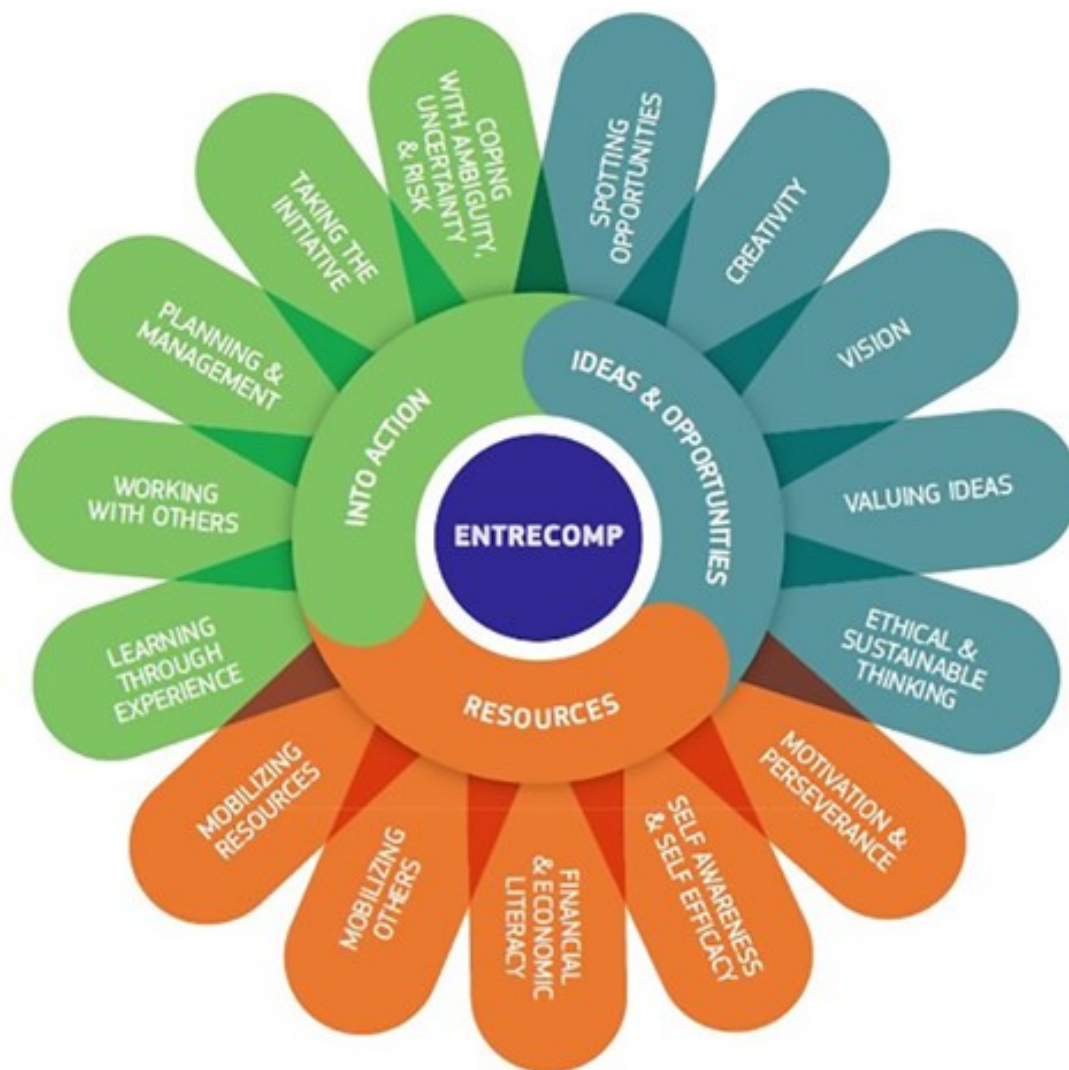


3 Πεδία Ικανοτήτων και 15 Επιμέρους Ικανότητες

Το *Διάγραμμα 3.2* πιο κάτω περιγράφει συνοπτικά τα 3 πεδία ικανοτήτων και τις 15 επιμέρους ικανότητες που εντοπίζονται στο πλαίσιο. Τα 3 πεδία ικανοτήτων «Ιδέες και Ευκαιρίες», «Πόροι» και «Υλοποίηση» είναι σχεδιασμένα, ώστε να «αντικατοπτρίζουν άμεσα τον ορισμό της επιχειρηματικότητας ως της ικανότητας να μετατρέπονται οι ιδέες σε πράξη, που να παράγει αξία για κάποιον άλλον πέραν του εαυτού μας» (EntreComp, 2016). Αυτά τα 3 πεδία ικανοτήτων του εννοιολογικού μοντέλου είναι στενά συνυφασμένα και εγγενώς συνδεδεμένα.

Και στα 3 αυτά πεδία ικανοτήτων, το πλαίσιο εστιάζει σε 15 επιμέρους βασικές επιχειρηματικές ικανότητες που συνιστούν τα «θεμέλια» της επιχειρηματικότητας και του επιχειρηματικού τρόπου σκέψης. Αυτές οι 15 ικανότητες «συσχετίζονται και συνδέονται και πρέπει να αντιμετωπίζονται ως μέρος του όλου» (EntreComp, 2016).

Διάγραμμα 3.2: Ικανότητες του EntreComp



Ας δούμε τώρα με περισσότερη λεπτομέρεια τις ικανότητες αυτές. Ο πίνακας 3.1 παραθέτει τις 5 επιμέρους ικανότητες που περιλαμβάνονται στο πεδίο ικανοτήτων «Ιδέες και Ευκαιρίες»: «Εντοπισμός Ευκαιριών», «Δημιουργικότητα», «Όραμα», «Αξιολόγηση Ιδεών» και «Δεοντολογικός και Βιώσιμος Συλλογισμός».

Ο πίνακας 3.2 αναφέρει τις 5 επιμέρους ικανότητες που περιλαμβάνονται στο πεδίο ικανοτήτων «Πόροι»: «Αυτεπίγνωση και Αποτελεσματικότητα», «Κίνητρο και Επιμονή», «Κινητοποίηση Πόρων», «Χρηματικός και Οικονομικός Γραμματισμός» και «Κινητοποίηση άλλων».

Ο πίνακας 3.3 παραθέτει τις 5 επιμέρους ικανότητες που περιλαμβάνονται στο πεδίο ικανοτήτων «Υλοποίηση»: «Λήψη Πρωτοβουλίας», «Οργάνωση και Διαχείριση», «Διαχείριση Ασάφειας, Αβεβαιότητας και Ρίσκου», «Συνεργασία» και «Μάθηση μέσω εμπειρίας».

Πίνακας 3.1: Οι 5 επιμέρους Ικανότητες του πεδίου «Ιδέες και Ευκαιρίες»



Competences per area

IDEAS & OPPORTUNITIES

COMPETENCE	HINT	DESCRIPTION
1.1 Spotting opportunities	Use your imagination and abilities to identify opportunities for creating value	<ul style="list-style-type: none"> Identify and seize opportunities to create value by exploring the social, cultural and economic landscape Identify needs and challenges that need to be met Establish new connections and bring together scattered elements of the landscape to create opportunities to create value
1.2 Creativity	Develop creative and purposeful ideas	<ul style="list-style-type: none"> Develop several ideas and opportunities to create value, including better solutions to existing and new challenges Explore and experiment with innovative approaches Combine knowledge and resources to achieve valuable effects
1.3 Vision	Work towards your vision of the future	<ul style="list-style-type: none"> Imagine the future Develop a vision to turn ideas into action Visualise future scenarios to help guide effort and action
1.4 Valuing ideas	Make the most of ideas and opportunities	<ul style="list-style-type: none"> Judge what value is in social, cultural and economic terms Recognise the potential an idea has for creating value and identify suitable ways of making the most out of it
1.5 Ethical & sustainable thinking	Assess the consequences and impact of ideas, opportunities and actions	<ul style="list-style-type: none"> Assess the consequences of ideas that bring value and the effect of entrepreneurial action on the target community, the market, society and the environment Reflect on how sustainable long-term social, cultural and economic goals are, and the course of action chosen Act responsibly

Πίνακας 3.2: Οι 5 επιμέρους Ικανότητες του Πεδίου «Πόροι»



Competences per area

RESOURCES

COMPETENCE	HINT	DESCRIPTION
2.1 Self-awareness & self-efficacy	Believe in yourself and keep developing	<ul style="list-style-type: none"> Reflect on your needs, aspirations and wants in the short, medium and long term Identify and assess your individual and group strengths and weaknesses Believe in your ability to influence the course of events, despite uncertainty, setbacks and temporary failures
2.2 Motivation & perseverance	Stay focused and don't give up	<ul style="list-style-type: none"> Be determined to turn ideas into action and satisfy your need to achieve Be prepared to be patient and keep trying to achieve your long-term individual or group aims Be resilient under pressure, adversity, and temporary failure
2.3 Mobilising resources	Gather and manage the resources you need	<ul style="list-style-type: none"> Get and manage the material, non-material and digital resources needed to turn ideas into action Make the most of limited resources Get and manage the competences needed at any stage, including technical, legal, tax and digital competences
2.4 Financial & economic literacy	Develop financial and economic know-how	<ul style="list-style-type: none"> Estimate the cost of turning an idea into a value-creating activity Plan, put in place and evaluate financial decisions over time Manage financing to make sure your value-creating activity can last over the long term
2.5 Mobilising others	Inspire, enthuse and get others on board	<ul style="list-style-type: none"> Inspire and enthuse relevant stakeholders Get the support needed to achieve valuable outcomes Demonstrate effective communication, persuasion, negotiation and leadership

Πίνακας 3.3: Οι 5 επιμέρους Ικανότητες του πεδίου «Υλοποίηση»



Competences per area
INTO ACTION

COMPETENCE	HINT	DESCRIPTION
3.1 Taking the initiative	Go for it	<ul style="list-style-type: none"> Initiate processes that create value Take up challenges Act and work independently to achieve goals, stick to intentions and carry out planned tasks
3.2 Planning & management	Prioritise, organise and follow up	<ul style="list-style-type: none"> Set long-, medium- and short-term goals Define priorities and action plans Adapt to unforeseen changes
3.3 Coping with uncertainty, ambiguity & risk	Make decisions dealing with uncertainty, ambiguity and risk	<ul style="list-style-type: none"> Make decisions when the result of that decision is uncertain, when the information available is partial or ambiguous, or when there is a risk of unintended outcomes Within the value-creating process, include structured ways of testing ideas and prototypes from the early stages, to reduce risks of failing Handle fast-moving situations promptly and flexibly
3.4 Working with others	Team up, collaborate and network	<ul style="list-style-type: none"> Work together and co-operate with others to develop ideas and turn them into action Network Solve conflicts and face up to competition positively when necessary
3.5 Learning through experience	Learn by doing	<ul style="list-style-type: none"> Use any initiative for value creation as a learning opportunity Learn with others, including peers and mentors Reflect and learn from both success and failure (your own and other people's)

60 Διακλαδώσεις

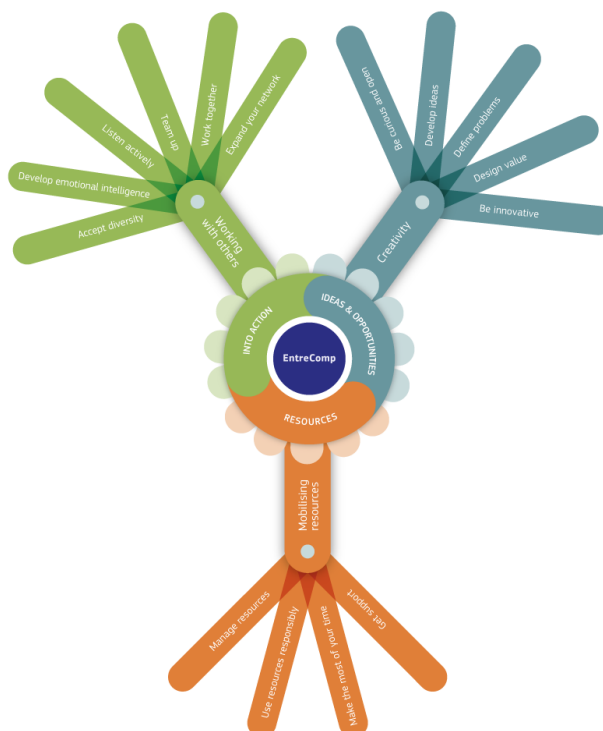
Σε κάθε μια από τις 15 επιμέρους ικανότητες υπάρχει ένας αριθμός διαφορετικών διακλαδώσεων που εξηγούν τι ακριβώς περιλαμβάνει κάθε ικανότητα με πιο πρακτικούς όρους. Το **διάγραμμα 3.3** δείχνει τις διακλαδώσεις τριών από τις ικανότητες.

Για παράδειγμα:

Οι διακλαδώσεις της «**Δημιουργικότητας**» είναι περιέργεια και προθυμία, ανάπτυξη ιδεών, προσδιορισμός προβλημάτων, σχεδιασμός αξίας και καινοτομία.

Οι διακλαδώσεις της «**Κινητοποίησης Πόρων**» είναι η υποστήριξη, η πλήρης αξιοποίηση χρόνου, η υπεύθυνη χρήση των πόρων και η διαχείριση πόρων.

Διάγραμμα 3.3: Παράδειγμα διακλαδώσεων του Πλαισίου EntreComp



Οι διακλαδώσεις της «Συνεργασίας» είναι η αποδοχή της ποικιλομορφίας, η ανάπτυξη συναισθηματικής νοημοσύνης, η ενεργητική ακρόαση, η συνεργασία, το ομαδικό πνεύμα και η επέκταση του δικτύου.

8 Επίπεδα Προόδου και 442 Μαθησιακά Αποτελέσματα

Κάθε διακλάδωση ικανότητας έχει έναν αριθμό ξεκάθαρων πρακτικών μαθησιακών αποτελεσμάτων που εκτείνονται σε 8 επίπεδα προόδου. Η πρόοδος προκύπτει καθώς το επίπεδο ικανοτήτων του ατόμου αυξάνεται και η δυνατότητά του να αξιοποιεί την ικανότητα βελτιώνεται. Τα επίπεδα προόδου είναι:

- | | | | |
|--------------|---------------|-----------------|------------------|
| 1. Ανακάλυψε | 2. Εξερεύνησε | 3. Πειραματίσου | 4. Τόλμησε |
| 5. Βελτίωσε | 6. Ενίσχυσε | 7. Διεύρυνε | 8. Μετασχημάτισε |

Τα επίπεδα κυμαίνονται σε πολυπλοκότητα από το εισαγωγικό (ανακάλυψε και εξερεύνησε) στο ενδιάμεσο επίπεδο (πειραματίσου και τόλμησε), το προχωρημένο (βελτίωσε και ενίσχυσε) και τέλος στο επίπεδο εμπειρογνομόνων (διεύρυνε και μετασχημάτισε).

Αυτό το μοντέλο προόδου είναι σημαντικό για την παρακολούθηση της σταδιακής ανάπτυξης ενός εκπαιδευμένου, την καταγραφή των αρχικών σημείων διαφόρων εκπαιδευομένων ή τη δημιουργία ενός συνεκτικού πλάνου ανάπτυξης των επιχειρηματικών δεξιοτήτων. Ο πίνακας 3.4 πιο κάτω δείχνει το μοντέλο προόδου του πλαισίου EntreComp με περισσότερη λεπτομέρεια.

Πίνακας 3.4: Μοντέλο Προόδου του EntreComp

EntreComp progression model							
FOUNDATION RELYING ON SUPPORT FROM OTHERS		INTERMEDIATE BUILDING INDEPENDENCE		ADVANCED TAKING RESPONSIBILITY		EXPERT DRIVING TRANSFORMATION, INNOVATION AND GROWTH	
Under direct supervision. (Includes, for example, support by teachers, mentors, peers, advisors, or consultancy services)	With reduced support from others, some autonomy and together with my peers.	On my own and together with my peers.	Taking and sharing some responsibilities.	With some guidance and together with others.	Taking responsibility for making decisions and working with others.	Taking responsibility for contributing to complex developments in a specific field.	Contributing substantially to the development of a specific field.
1. Discover Level 1 focuses mainly on discovering your qualities, potential, interests and wishes. It also focuses on recognising different types of problems and needs that can be solved creatively, and on developing individual skills and attitudes.	2. Explore Level 2 focuses on exploring different approaches to problems, concentrating on diversity and developing social skills and attitudes.	3. Experiment Level 3 focuses on critical thinking and on experimenting with creating value, for instance through practical entrepreneurial experiences.	4. Dare Level 4 focuses on turning ideas into action in 'real life' and on taking responsibility for this.	5. Improve Level 5 focuses on improving your skills for turning ideas into action, taking increasing responsibility for creating value, and developing knowledge about entrepreneurship.	6. Reinforce Level 6 focuses on working with others, using the knowledge you have to generate value, dealing with increasingly complex challenges.	7. Expand Level 7 focuses on the competences needed to deal with complex challenges, handling a constantly changing environment where the degree of uncertainty is high.	8. Transform Level 8 focuses on emerging challenges by developing new knowledge, through research and development and innovation capabilities to achieve excellence and transform the ways things are done.



Το μοντέλο προόδου παρέχει μια σαφή σύνοψη της ανάπτυξης των επιχειρηματικών ικανοτήτων. Καθώς ο εκπαιδευόμενος προοδεύει και βελτιώνει τις ικανότητές του, γίνεται όλο και πιο αυτόνομος και πιο επιδέξιος στο συγκεκριμένο στοιχείο εστίασης.

Ο Πίνακας 3.5 παρακάτω δείχνει παράδειγμα του μοντέλου προόδου για μια συγκεκριμένη διακλάδωση της ικανότητας «Δημιουργικότητα».

Πίνακας 3.5: Μοντέλο Προόδου της Διακλάδωσης «Ανάπτυξη Ιδεών» (Δημιουργικότητα)

Μαθησιακά Αποτελέσματα							
Πεδίο: <i>Ιδέες και Ευκαιρίες</i> / <i>Ικανότητα: Δημιουργικότητα</i> / <i>Διακλάδωση: Ανάπτυξη Ιδεών</i>							
Βασικό επίπεδο		Ενδιάμεσο επίπεδο		Προχωρημένο επίπεδο		Επίπεδο εμπειρογνομώνων	
Βασίζομαι στη στήριξη άλλων		Καλλιεργώ ανεξαρτησία		Λαμβάνω την ευθύνη		Πρωθώ τον μετασχηματισμό, την καινοτομία και την ανάπτυξη	
Ανακάλυψε	Εξερεύνησε	Πειραματίσου	Τόλμησε	Βελτίωσε	Ενίσχυσε	Διεύρυνε	Μετασημάτισε
Μπορώ να αναπτύξω ιδέες που λύνουν προβλήματα σχετικά με μένα και το περιβάλλον μου.	Μόνος, αλλά και ως μέλος της ομάδας, μπορώ να αναπτύξω ιδέες που δημιουργούν αξία για άλλους.	Μπορώ να πειραματιστώ με διάφορες τεχνικές για να παράγω εναλλακτικές λύσεις σε προβλήματα, χρησιμοποιώντας διαθέσιμες πηγές με αποτελεσματικό τρόπο.	Μπορώ να δοκιμάσω την αξία των λύσεων μου με τους τελικούς χρήστες.	Μπορώ να περιγράψω διάφορες τεχνικές, για να δοκιμάσω καινοτόμες ιδέες με τους τελικούς χρήστες.	Μπορώ να εφαρμόσω διαδικασίες, για να εμπλέξω ενδιαφερόμενους στον εντοπισμό, την ανάπτυξη και δοκιμή ιδεών.	Μπορώ να προσαρμόσω μια ποικιλία τρόπων εμπλοκής των ενδιαφερομένων, για να ανταποκριθώ στις ανάγκες της δραστηριότητάς μου με αξία.	Μπορώ να σχεδιάσω νέες διαδικασίες για την εμπλοκή ενδιαφερομένων στην παραγωγή, ανάπτυξη και δοκιμή ιδεών που δημιουργούν αξία.



Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο EntreComp, επισκεφθείτε τους ακόλουθους συνδέσμους:

[EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework Policy Report](#)

[European Commission EntreComp Website](#)

[EntreComp into Action: A User Guide](#)



Αυτό το βίντεο παρέχει μια σύντομη επισκόπηση του Πλαισίου EntreComp:

europa.eu/!BB93vN (2 λεπτά)

Το EntreComp είναι ένα συνοπτικό και ευέλικτο πλαίσιο, σχεδιασμένο για να καλλιεργήσει την αντίληψη του τι σημαίνει επιχειρηματικότητα ως ικανότητα και να στηρίξει τη δυνατότητά μας να αναγνωρίζουμε τις ικανότητες που κάνουν κάποιον πρωτοπόρο. Επιδιώκει να στηρίξει και να εμπνεύσει ενέργειες για την ανάπτυξη της επιχειρηματικής ικανότητας των Ευρωπαίων πολιτών, για να βοηθήσει στην ενίσχυση των ικανοτήτων των ατόμων, ώστε να συμμετέχουν ενεργά στην κοινωνία, να στηρίξει την ανάπτυξη καριέρας και να ενθαρρύνει πρωτοβουλίες που δημιουργούν αξία. Είναι σημαντικό να κατανοήσουμε ότι η επιχειρηματικότητα παίζει σημαντικό ρόλο σε πολλές πτυχές της ζωής των πολιτών και σε πολλούς τομείς μιας επιτυχημένης κοινωνίας.



Θα προχωρήσουμε τώρα στις άλλες βασικές θεωρίες που υποστηρίζουν το έργο Game-Changer: την παιχνιδιοποίηση της μάθησης και τη μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις.

Ενότητα 4: Παιχνιδιοποίηση της Μάθησης



Αυτή η ενότητα παρέχει μια λεπτομερή επισκόπηση των εννοιών της παιχνιδιοποίησης της μάθησης και της μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις. Και οι δύο εκπαιδευτικές αυτές προσεγγίσεις αποτελούν τη βάση της παιδαγωγικής μεθοδολογίας του έργου Game-Changer.

Τι είναι η Παιχνιδιοποίηση της Μάθησης;

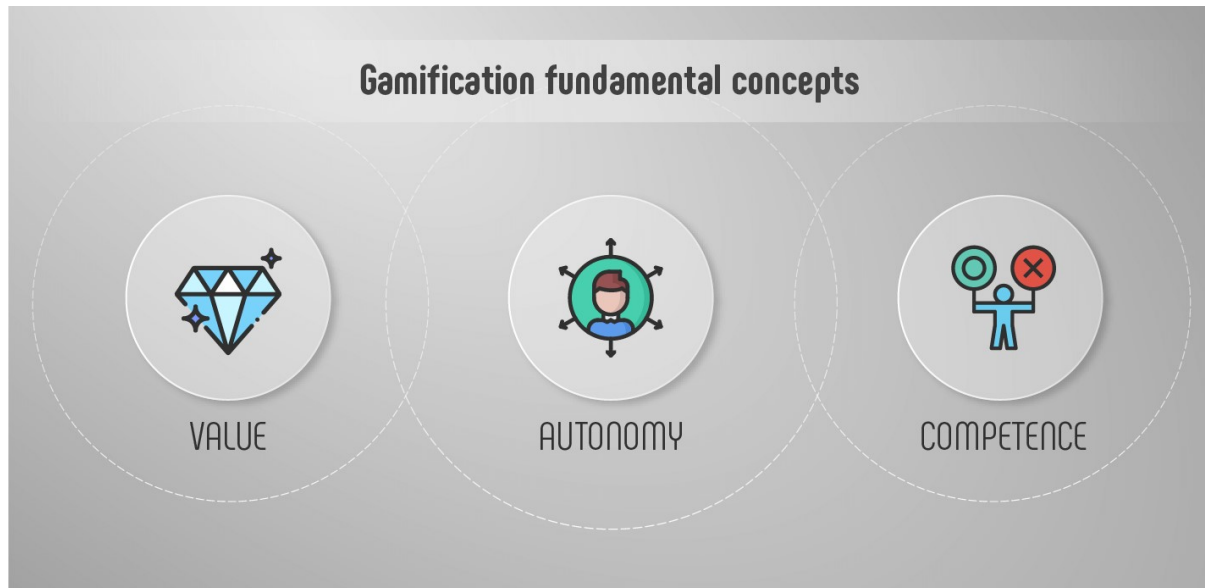


Η παιχνιδιοποίηση της μάθησης είναι μια παγιωμένη εκπαιδευτική προσέγγιση που στοχεύει να δώσει κίνητρο στους εκπαιδευόμενους να αποκτήσουν νέες δεξιότητες και ικανότητες μέσω της χρήσης παιχνιδιών ή παιχνιδιοποιημένων στοιχείων σε μαθησιακά περιβάλλοντα. Σκοπός είναι η μεγιστοποίηση της συμμετοχής και αλληλεπίδρασης του εκπαιδευομένου, δίνοντας στις εργασίες μια διασκεδαστική και παιχνιδιοποιημένη διάσταση.

Παιχνιδιοποίηση είναι η εισαγωγή και ενσωμάτωση παιχνιδιοποιημένων στοιχείων σε μη παιχνιδιοποιημένες μαθησιακές καταστάσεις. Σύμφωνα με τον Karl Kapp, ο οποίος έχει γράψει πολλά βιβλία για το θέμα, περιλαμβάνει «τη χρήση μηχανισμών και αισθητικής που βασίζονται στο παιχνίδι και παιχνιδιοποιημένης σκέψης για να εμπλέξει τα άτομα, να δώσει κίνητρο για δράση, να προωθήσει τη μάθηση και να λύσει προβλήματα» (Karl Kapp, 2012). Μια επιτυχημένη στρατηγική παιχνιδιοποίησης θα ενθαρρύνει τον εκπαιδευόμενο να αποκτήσει νέες γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες, χωρίς να συνειδητοποιεί απαραίτητα ότι βελτιώνει τις ικανότητες αυτές.

Οι Βασικές Ιδέες της Παιχνιδοποίησης

Διάγραμμα 4.1: Οι Βασικές Ιδέες της Παιχνιδοποίησης



Το διάγραμμα 4.1 δείχνει τις τρεις βασικές ιδέες της παιχνιδοποίησης της μάθησης, που είναι: *Αξία, Αυτονομία και Ικανότητα.*

- **Αξία** – τα αποτελεσματικά παιχνιδοποιημένα στοιχεία δίνουν αξία στον εκπαιδευόμενο. Οι εκπαιδευόμενοι συμμετέχουν περισσότερο, όταν νιώθουν ότι βελτιώνουν τις ικανότητές τους ως αποτέλεσμα του παιχνιδιού, ειδικά όταν η συγκεκριμένη ικανότητα μπορεί να εφαρμοστεί σε καταστάσεις της πραγματικής ζωής.
- **Αυτονομία** – τα αποτελεσματικά παιχνιδοποιημένα στοιχεία πρέπει να δίνουν στον εκπαιδευόμενο τη δυνατότητα να επιτύχει ή να αποτύχει ως αποτέλεσμα των επιλογών και αποφάσεων του. Οι εκπαιδευόμενοι έχουν περισσότερο κίνητρο, όταν νιώθουν ότι συμμετέχουν και είναι οι ίδιοι υπεύθυνοι για τη μάθησή τους.
- **Ικανότητα** – τα αποτελεσματικά παιχνιδοποιημένα στοιχεία ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να αναπτύξει ή να βελτιώσει τις υφιστάμενες ικανότητές του. Καθώς οι εκπαιδευόμενοι ολοκληρώνουν μια αποστολή και προχωρούν στο επόμενο επίπεδο, αποκτούν μια αίσθηση ανάπτυξης και προόδου τους.

Οι Βασικές Αρχές της Παιχνιδοποίησης

Διάγραμμα 4.2: Οι βασικές αρχές της παιχνιδοποίησης



Το Διάγραμμα 4.2 δείχνει τις τέσσερις βασικές αρχές της παιχνιδοποίησης, που είναι: Δικαίωμα αποτυχίας, Άμεση ανατροφοδότηση, Πρόοδος και Αφήγηση.

- **Δικαίωμα αποτυχίας** – πρέπει να υπάρχει ένα επίπεδο χαμηλού κινδύνου που να σχετίζεται με τα παιχνιδοποιημένα στοιχεία και οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να έχουν πολλές προσπάθειες για να επιτύχουν. Η μάθηση μέσα από την αποτυχία είναι ένα σημαντικό δίδαγμα ζωής και πρέπει να δίνεται κίνητρο στους εκπαιδευόμενους να πειραματίζονται, να παίρνουν ρίσκα και να μην αποθαρρύνονται από το φόβο της αποτυχίας.
- **Άμεση ανατροφοδότηση** – οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να λαμβάνουν άμεση ανατροφοδότηση ή επιβράβευση ως αποτέλεσμα των ενεργειών τους. Τα παιχνιδοποιημένα στοιχεία πρέπει να παρέχουν τακτική στοχευμένη ανατροφοδότηση στην πορεία πρόοδου του εκπαιδευομένου, είτε με την ολοκλήρωση μιας ατομικής αποστολής, είτε στο τέλος κάθε επιπέδου.
- **Πρόοδος** – οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να μπορούν να αξιολογούν συνεχώς την πρόοδο και βελτίωση τους, καθώς επεξεργάζονται τα παιχνιδοποιημένα στοιχεία. Θα συμμετέχουν και θα έχουν περισσότερο κίνητρο, εάν νιώθουν ότι παρουσιάζουν πρόοδο προς το στόχο τους.
- **Αφήγηση**– τα πιο αποτελεσματικά παιχνιδοποιημένα στοιχεία περιλαμβάνουν μια ενδιαφέρουσα ιστορία ή μια καλή αφήγηση. Η ενσωμάτωση των μαθησιακών αποτελεσμάτων σε μια αφήγηση και η παρακίνηση για ενεργό συμμετοχή των εκπαιδευομένων στην ιστορία θα ενισχύσει την ευχαρίστηση και τη συμμετοχή τους στη μαθησιακή διαδικασία.

Πιθανή Δυναμική Παιχνιδοποίησης

Διάγραμμα 4.3: Δυναμική Παιχνιδοποίησης



Το Διάγραμμα 4.3 δείχνει μερικές πιθανές δυνατότητες της παιχνιδοποίησης που μπορούν να χρησιμοποιηθούν, ώστε να διασφαλιστεί ότι οι εκπαιδευόμενοι εμπλέκονται και κινητοποιούνται από τα παιχνιδοποιημένα στοιχεία της μαθησιακής τους εμπειρίας. Οι αποτελεσματικές δυνατότητες της παιχνιδοποίησης που δίνουν στους εκπαιδευόμενους έναν λόγο να συνεχίσουν να παίζουν είναι: *Επιτυχία, Ανταγωνισμός, Πρόκληση, Πρόοδος, Συνεργασία, Αιφνιδιασμός και Συλλογή*. Μια επιτυχημένη παιχνιδοποίηση ενσωματώνει έναν συνδυασμό αυτών των δυνατοτήτων.

- **Επιτυχία**– οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να αποκτήσουν την αίσθηση της επιτυχίας, καθώς παίζουν. Εάν νιώθουν ότι πετυχαίνουν κάτι, τότε είναι πιο πιθανόν να συνεχίσουν να παίζουν.
- **Ανταγωνισμός** – τα στοιχεία ανταγωνισμού μπορούν να ενθαρρύνουν τη συμμετοχή και να ενισχύσουν την προσπάθεια.
- **Πρόκληση** – εάν τα παιχνιδοποιημένα στοιχεία παρέχουν μια πρόκληση στον εκπαιδευόμενο, θα ενισχύσουν τη συμμετοχή και το κίνητρο του να συνεχίσει να παίζει.
- **Πρόοδος**– εάν οι εκπαιδευόμενοι νιώθουν την αίσθηση της πρόοδου, θα έχουν περισσότερο κίνητρο να συνεχίσουν τη μαθησιακή διαδικασία.
- **Συνεργασία** – η παροχή ενός μηχανισμού συνεργασίας των εκπαιδευόμενων θα ενισχύσει το μαθησιακό επίπεδο και την ανάπτυξη ανταγωνισμού.

- **Αιφνιδιασμός** – η ενσωμάτωση του στοιχείου του αιφνιδιασμού στα παιχνιδιοποιημένα στοιχεία θα ενθαρρύνει τον εκπαιδευόμενο να συνεχίσει και θα κάνει τις δοκιμασίες πιο ευχάριστες.
- **Συλλογή** – το στοιχείο της συλλογής στη μαθησιακή διαδικασία μπορεί να δώσει κίνητρο στους εκπαιδευόμενους να συνεχίσουν να παίζουν, για να συμπληρώσουν τη συλλογή τους (μπορεί να περιλαμβάνει σήματα, πιστοποιητικά ή τρόπαια).

Πιθανοί Μηχανισμοί Παιχνιδιοποίησης

Διάγραμμα 4.4: Μηχανισμοί Παιχνιδιοποίησης



Το διάγραμμα 4.4 δείχνει μερικούς πιθανούς μηχανισμούς παιχνιδιοποίησης που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επίτευξη της επιθυμητής δυναμικής της παιχνιδιοποίησης που αναφέρθηκε στο προηγούμενο μέρος. Οι αποτελεσματικοί μηχανισμοί παιχνιδιοποίησης είναι τα συγκεκριμένα παιχνιδιοποιημένα εργαλεία που διατηρούν το ενδιαφέρον του εκπαιδευόμενου: Βαθμολογία, Θέσεις/ Επίπεδα, Σήματα/ Τρόπαια, Ομαδικές/ Ατομικές αποστολές, Ξεκλείδωμα, Οπτικό ταμπλό/ ράβδοι προόδου, Άβαταρ/ Ατομικά Προφίλ, Ειδοποιήσεις, Πίνακες αποτελεσμάτων και Εικονικά νομίσματα.



Τα ακόλουθα βίντεο παρέχουν μια πιο λεπτομερή επισκόπηση της ιδέας της παιχνιδιοποίησης της μάθησης:

www.youtube.com/watch?v=BqyvUvxOx0M (9 λεπτά)

www.youtube.com/watch?v=nYnbapB5Yl8 (5 λεπτά)

Τι είναι η Μάθηση που βασίζεται σε Προκλήσεις;



Η μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις είναι ένας μηχανισμός ενσωμάτωσης παιχνιδοποιημένων στοιχείων σε εκπαιδευτικές πηγές. Εστιάζει στην ενσωμάτωση δοκιμασιών σε μαθησιακά περιβάλλοντα και παρέχει έναν αποτελεσματικό τρόπο εμπλοκής των εκπαιδευομένων, ενώ ταυτόχρονα τους βοηθάει να βελτιώσουν την ικανότητά τους να λύνουν προβλήματα της πραγματικής ζωής.

Η μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις, ως εκπαιδευτικό πλαίσιο, αναπτύχθηκε στην Apple Inc. το 2008 ως μέρος του προγράμματος τους «*Τάξεις του Αύριο – Σήμερα*» (Apple Inc., 2008). Το πλαίσιο αυτό χρησιμοποιείται σήμερα σε εκπαιδευτικά και επιχειρηματικά περιβάλλοντα και περιβάλλοντα ενός έργου σε όλο τον κόσμο. Εάν χρησιμοποιείται σωστά, η συγκεκριμένη στρατηγική μπορεί να ενθαρρύνει τους εκπαιδευομένους να ανταποκριθούν σε ένα ευρύ φάσμα προκλήσεων, ενώ ταυτόχρονα αποκτούν γνώσεις και ικανότητες που θα τους βοηθήσουν στην προσωπική και επαγγελματική τους ανάπτυξη.

Τα 3 Βασικά Στάδια της Μάθησης που βασίζεται σε Προκλήσεις



Το πλαίσιο της μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις χωρίζεται σε τρία στάδια που συνδέονται μεταξύ τους και συμπεριλαμβάνουν την όλη διαδικασία: *Εμπλοκή*, *Έρευνα* και *Δράση*. Κάθε στάδιο περιλαμβάνει δραστηριότητες που προετοιμάζουν τον εκπαιδευόμενο να προχωρήσει στο επόμενο στάδιο. Η υποστήριξη όλου του κύκλου είναι μια συνεχής διαδικασία τεκμηρίωσης, αναστοχασμού και κοινοποίησης. (Challenge-based Learning.org, 2018).

Διάγραμμα 4.5: Το Πλαίσιο της Μάθησης που βασίζεται σε Προκλήσεις



Το *Διάγραμμα 4.5* παρέχει μια επισκόπηση του πλαισίου μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις. Ας δούμε τώρα με περισσότερη λεπτομέρεια το συγκεκριμένο πλαίσιο, εξετάζοντας τα 3 στάδια της μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις.

Στάδιο 1: Εμπλοκή

Κατά τη διάρκεια του Σταδίου Εμπλοκής, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να προχωρήσουν από μια αφηρημένη ιδέα σε μια απτή, πραγματοποιήσιμη δοκιμασία μέσω της αναγκαίας διαδικασίας προβληματισμού. Σκοπός είναι να έρθει ο εκπαιδευόμενος σε επαφή με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο μέσω της αναγνώρισης, ανάπτυξης και ανάληψης της ευθύνης μιας ενδιαφέρουσας πρόκλησης.

- **Μεγάλες Ιδέες** – ένα ευρύ θέμα ή μια ιδέα που μπορεί να ερευνηθεί με πολλούς τρόπους και είναι σημαντικό/ή για σένα ή την ευρύτερη κοινωνία. Οι μεγάλες ιδέες μπορεί να περιλαμβάνουν την κλιματική αλλαγή, την κοινότητα, την υγεία, τη βιωσιμότητα και τη συμμετοχή στα κοινά.
- **Αναγκαίος προβληματισμός** – η μεγάλη ιδέα πρέπει να δίνει τη δυνατότητα παραγωγής μιας ποικιλίας αναγκαίων ερωτημάτων που αντιπροσωπεύουν τα αντίστοιχα ενδιαφέροντα των ατόμων ή της κοινωνίας ως συνόλου. Τα ερωτήματα αυτά επιτρέπουν στον εκπαιδευόμενο να τοποθετήσει τη μεγάλη ιδέα σε εννοιολογικό πλαίσιο και να την εξατομικεύσει. Το τελικό αποτέλεσμα είναι ένας σημαντικός προβληματισμός/ζήτημα που σχετίζεται με το άτομο ή την ομάδα.
- **Δοκιμασίες** – η δοκιμασία μετατρέπει τον σημαντικό προβληματισμό/ερώτημα σε έκκληση για δράση για την απόκτηση βαθύτερης αντίληψης στο συγκεκριμένο θέμα.

Οι δοκιμασίες πρέπει να είναι άμεσες, πραγματοποιήσιμες και να προκαλούν τον ενθουσιασμό του εκπαιδευομένου.

Το Στάδιο Εμπλοκής πρέπει να ολοκληρώνεται με μια δήλωση ενδιαφέρουσας και πραγματοποιήσιμης πρόκλησης.

Στάδιο 2: Έρευνα

Το Στάδιο της Έρευνας χτίζει πάνω στη δοκιμασία που αναπτύχθηκε στο προηγούμενο στάδιο. Ανατίθενται στους εκπαιδευομένους μαθησιακές εμπειρίες, τοποθετημένες σε ένα εννοιολογικό πλαίσιο και έρευνα που βασίζεται σε ιδέες, για να δημιουργηθεί η βάση για πραγματοποιήσιμες και ρεαλιστικές λύσεις. Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να σχεδιάσουν και να συμμετέχουν σε μια πορεία που χτίζει τη βάση των γνώσεων και τελικά οδηγεί σε λύσεις σε προβλήματα της καθημερινής ζωής.

- **Ερωτήματα καθοδήγησης** – οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να παράγουν ερωτήματα που σχετίζονται με τις δοκιμασίες που εντοπίστηκαν στο προηγούμενο στάδιο. Αυτά τα ερωτήματα πρέπει να περιλαμβάνουν όλα όσα χρειάζεται να κατανοηθούν για την ανάπτυξη μιας εμπειριστατωμένης λύσης. Η κατηγοριοποίηση και η τοποθέτηση των ερωτημάτων σε σειρά προτεραιότητας δημιουργούν μια οργανωμένη μαθησιακή εμπειρία, ενώ προκύπτουν συνέχεια περαιτέρω ερωτήματα καθοδήγησης σε όλη τη διάρκεια της εμπειρίας.
- **Δραστηριότητες/Πηγές καθοδήγησης** – περιλαμβάνουν οποιαδήποτε πηγή ή δραστηριότητα βοηθά τον εκπαιδευόμενο να απαντήσει τα ερωτήματα καθοδήγησης και να προχωρήσει προς τη λύση. Αυτές οι δραστηριότητες και πηγές περιλαμβάνουν όλες ανεξαιρέτως τις μεθόδους και τα εργαλεία που είναι διαθέσιμα στον εκπαιδευόμενο.
- **Σύνθεση** – αφού απαντηθούν τα ερωτήματα καθοδήγησης ως αποτέλεσμα της εξέτασης των δραστηριοτήτων/πηγών καθοδήγησης, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να διερευνήσουν τη διαδικασία και να εντοπίσουν βασικά πορίσματα. Αυτή είναι μια ανάλυση των όσων διδάσκονται στις δραστηριότητες καθοδήγησης και παρέχει μια βάση για τον τελικό εντοπισμό των λύσεων.

Το Στάδιο Έρευνας πρέπει να τελειώνει με αποδεικτικά στοιχεία που να δείχνουν ότι ο εκπαιδευόμενος έχει ανταποκριθεί με επιτυχία σε όλα τα ερωτήματα καθοδήγησης και έχει καταλήξει σε σαφή συμπεράσματα, που θα αποτελέσουν τη βάση της λύσης του σε ένα πραγματικό πρόβλημα.

Στάδιο 3: Δράση

Το Στάδιο Δράσης απαιτεί λύσεις που βασίζονται σε αποδείξεις, οι οποίες πρέπει να αναπτυχθούν και να εφαρμοστούν σε ένα αυθεντικό σενάριο με πραγματικό σκηνικό. Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να δείξουν τόσο την επιθυμία τους να κάνουν τη διαφορά όσο και τις γνώσεις τους για το βασικό θέμα υπό συζήτηση.

- **Ιδέες λύσης** – ως αποτέλεσμα της ολοκλήρωσης του σταδίου έρευνας, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να έχουν μια γερή βάση, για να αρχίσουν να αναπτύσσουν πιθανές ιδέες λύσης. Αυτό προκύπτει από τα πορίσματα του σταδίου έρευνας και βοηθά τον εκπαιδευόμενο να αναπτύξει, να δοκιμάσει και να βελτιώσει ιδέες λύσης. Αυτή η διαδικασία πιθανόν να εγείρει νέα ερωτήματα καθοδήγησης που απαιτούν περαιτέρω έρευνα και γυρίζουν τον εκπαιδευόμενο πίσω στο στάδιο έρευνας.
- **Εφαρμογή** – η εφαρμογή της λύσης πραγματοποιείται σε ένα ρεαλιστικό σκηνικό με ένα αυθεντικό κοινό. Το επίπεδο ικανοτήτων των εκπαιδευομένων και η διαθέσιμη διάρκεια χρόνου και ποσότητα πηγών θα καθορίσουν το βάθος και εύρος της εφαρμογής.
- **Αξιολόγηση** – αυτό το μέρος παρέχει ευκαιρία για αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας της λύσης, υπολογισμό των εκβάσεων, αναστοχασμό των επιτυχιών/ αποτυχιών και διεύρυνση των γνώσεων σχετικά με το θέμα.

Το Στάδιο Δράσης τελειώνει, αφού ολοκληρωθεί η εφαρμογή και οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να συνεχίσουν να βελτιώνουν τις λύσεις τους ή να αναπτύξουν ένα πλάνο για την ενίσχυση των ιδεών τους για μελλοντικές δοκιμασίες.



Όπως βλέπουμε, η μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις παρέχει μια λεπτομερή στρατηγική για την παρακίνηση των εκπαιδευομένων να συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία. Όταν χρησιμοποιείται αποτελεσματικά ως μεθοδολογία για την παιχνοδοποίηση της μάθησης, μπορεί να προσφέρει αμέτρητες δυνατότητες για βιωματικές εκπαιδευτικές ευκαιρίες.



Η μαθησιακή προσέγγιση που βασίζεται σε προκλήσεις έχει μια ποικιλία βασικών ιδεών και δυνατών σημείων που την καθιστούν ιδιαίτερα αποτελεσματική στα σύγχρονα μαθησιακά περιβάλλοντα. Αυτά τα στοιχεία περιγράφονται συνοπτικά πιο κάτω.

- **Δυναμική Εκπαιδευτή/ Εκπαιδευομένου**– ο επαναπροσδιορισμός της παραδοσιακής δυναμικής εκπαιδευτή/ εκπαιδευομένου μπορεί να είναι μια ισχυρή διαδικασία στην οποία όλα τα συμβαλλόμενα μέρη αναπτύσσουν μια ποικιλία νέων ικανοτήτων.
- **Απεριόριστα Μαθησιακά Περιβάλλοντα** – η ενσωμάτωση των προκλήσεων σε πραγματικό σκηνικό ενθαρρύνει τον εκπαιδευόμενο να σκεφτεί αντισυμβατικά και να συσχετίσει τη μάθηση του με επείγοντα πραγματικά ζητήματα.
- **Έμπνευση, καθοδήγηση και ευθύνη του εκπαιδευομένου** – δημιουργούνται ουσιαστικές σχέσεις μεταξύ μαθησιακού περιεχομένου και της ζωής των εκπαιδευομένων. Όσο πιο παθιασμένοι είναι οι εκπαιδευόμενοι με το περιεχόμενο,

τόσο βαθύτερη είναι η μάθηση, τόσο περισσότερο έλεγχο της διαδικασίας έχουν και τόσο υψηλότερο είναι το επίπεδο της ευθύνης.

- **Προκλήσεις που διεγείρουν τη σκέψη** – οι καταστάσεις και δραστηριότητες δημιουργούν ένα αίσθημα επείγουσας ανάγκης και άμεσης δράσης. Οι αποτελεσματικές προκλήσεις εμπλέκουν τον εκπαιδευόμενο σε διάφορους τρόπους σκέψης και αντίληψης του κόσμου γύρω του.
- **Περιεχόμενο και Δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα** – οι αυθεντικές μαθησιακές εμπειρίες αναπτύσσουν βαθύτερες γνώσεις περιεχομένου και επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να αναπτύξουν ένα ευρύ φάσμα δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα.
- **Όρια περιπέτειας** – παρέχονται όρια, ώστε να υπάρχει δομή και καθοδήγηση του εκπαιδευόμενου, ενώ ταυτόχρονα δίνεται και η ελευθερία εξερεύνησης του θέματος. Στην αρχή, οι περιορισμοί είναι λίγοι, αλλά στόχος είναι η συνεχής μετάβαση σε περισσότερη αυτονομία, ελευθερία και ευθύνη του εκπαιδευόμενου.
- **Χώρος και δικαίωμα για αποτυχία** – παρέχεται ένας ασφαλής χώρος στον εκπαιδευόμενο να σκεφτεί δημιουργικά, να πειραματιστεί με ιδέες, να λάβει ανατροφοδότηση, να μάθει από την αποτυχία του και να προσπαθήσει ξανά. Αυτή η διαδικασία ενσωματώνεται σε όλα τα στάδια της μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις.
- **Ευκαιρίες για κριτική και δημιουργική σκέψη** – απαιτείται και ενθαρρύνεται η συμμετοχή και οι ευκαιρίες για βαθύτερες, κριτικές και δημιουργικές συλλογιστικές διαδικασίες.
- **Αυθεντική χρήση της τεχνολογίας** – η τεχνολογία χρησιμοποιείται για την έρευνα, την επικοινωνία, την οργάνωση, τη δημιουργία και την παρουσίαση πληροφοριών. Η χρήση της τεχνολογίας επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να κάνουν δική τους τη μαθησιακή εμπειρία και να την μετασχηματίσουν, ώστε να ανταποκρίνεται στις δικές τους ανάγκες.
- **Εστίαση στη διαδικασία και το προϊόν** – η διαδικασία για να φτάσει κανείς στη λύση εκτιμάται όσο και η ίδια η λύση. Καθ' όλη τη διάρκεια της μαθησιακής εμπειρίας που βασίζεται σε προκλήσεις, υπάρχουν ευκαιρίες αποτίμησης και αξιολόγησης τόσο της διαδικασίας όσο και των προϊόντων.
- **Τεκμήρια και Αφήγηση** – κατά τη διάρκεια κάθε βήματος της διαδικασίας πρόκλησης, οι εκπαιδευόμενοι αναστοχάζονται και τεκμηριώνουν τη μαθησιακή τους πορεία. Αυτά τα τεκμήρια είναι χρήσιμα για συνεχή αναστοχασμό, ενημερωτική αξιολόγηση, πορτφόλιο και αφήγηση της ιστορίας από την εμπειρία της πρόκλησης.
- **Αναστοχασμός** – καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας, οι εκπαιδευόμενοι προβληματίζονται συνεχώς για το περιεχόμενο και τη διαδικασία της πρόκλησης. Το περισσότερο μέρος της βαθύτερης μάθησης γίνεται μέσα από το συλλογισμό της διαδικασίας, της μάθησης και της εξέτασης των συνεχών σχέσεων μεταξύ περιεχομένου, ιδεών και πρακτικών εφαρμογών.



Τα ακόλουθα βίντεο παρέχουν μια λεπτομερή επισκόπηση της ιστορίας και της έννοιας της μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις:

www.youtube.com/watch?v=MH0xbc-xMNI (20 λεπτά)

www.youtube.com/watch?v=RGoJIQYGpYk (5 λεπτά)



Για περαιτέρω μελέτη της έννοιας της μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις, χρησιμοποιήστε τους συνδέσμους που παρέχονται:

images.apple.com/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf

www.challengebasedlearning.org/

Το έργο Game-Changer αξιοποιεί στοιχεία των ιδεών της παιχνιδοποίησης της μάθησης και της μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις στο εγχείρημά του να καλλιεργήσει της επιχειρηματικές ικανότητες των νέων.



Το έργο έχει χρησιμοποιήσει τη μεθοδολογία των Ιστοεξερευνήσεων για την ενσωμάτωση παιχνιδοποιημένων στοιχείων που βασίζονται σε προκλήσεις, ώστε να εμπλέξει αποτελεσματικά το κοινό στόχο του. Ας ρίξουμε μια διεξοδική ματιά στην έννοια των Ιστοεξερευνήσεων και πώς αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εκπαιδευτική πηγή.

Ενότητα 5: Εισαγωγή στις Ιστοεξερευνήσεις



Η ιστοεξερεύνηση είναι μια εκπαιδευτική πηγή που βασίζεται σε προκλήσεις και χτίζεται πάνω σε μια μεθοδολογία διαδικτυακής έρευνας, η οποία δίνει ερέθισμα για κριτικά ερωτήματα και δημιουργική σκέψη. Είναι ένα υπερβολικά απλό και πλούσιο μοντέλο για εκπαιδευτική χρήση του διαδικτύου. Βασίζεται σε διερευνητικές μαθησιακές διαδικασίες για την κατασκευή της γνώσης. Η καλλιέργεια των δεξιοτήτων των εργαζομένων πρώτης γραμμής σε θέματα νεολαίας για την ενσωμάτωση μαθησιακών μεθοδολογιών ιστοεξερεύνησης θα συμβάλει στην προώθηση της παροχής καινοτόμων και υψηλής ποιότητας υπηρεσιών νεολαίας.

Ένα από τα σημαντικά πλεονεκτήματα από τη χρήση της προσέγγισης των Ιστοεξερευνήσεων είναι ότι η μάθηση μπορεί εύκολα να προσαρμοστεί σε διάφορα θεματικά πεδία, επιτρέποντας την εξατομίκευσή της, ώστε να ανταποκρίνεται στις προτιμήσεις του εκπαιδευομένου, αντί να βασίζεται σε μια μόνο προσέγγιση για όλους. Το έργο Game-Changer παρέχει ανοικτή πρόσβαση σε εκπαιδευτικό υλικό και θα αναπτύξει τις ικανότητες των επαγγελματιών στον τομέα νεολαίας, ώστε να μπορούν να αξιοποιήσουν τη δυνατότητα των καινοτόμων αυτών πηγών στην ψηφιακή εποχή.

Η ιστοεξερεύνηση, σύμφωνα με τον Bernie Dodge, τον δημιουργό της ιδέας, «είναι μια δραστηριότητα που προσηλώνεται στην έρευνα κατά την οποία οι περισσότερες ή όλες οι πληροφορίες που χρησιμοποιούν οι εκπαιδευόμενοι αντλούνται από το διαδίκτυο. Οι ιστοεξερευνήσεις είναι σχεδιασμένες για να αξιοποιούν σωστά το χρόνο των εκπαιδευομένων, να εστιάζουν στη χρήση των πληροφοριών αντί την αναζήτησή τους και να στηρίζουν το συλλογισμό των εκπαιδευομένων σε επίπεδα ανάλυσης, σύνθεσης και αξιολόγησης». (B. Dodge, 1995)



Μια πλήρης παρουσίαση του μοντέλου Ιστοεξερεύνησης είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα webquest.org ή μέσω της παρακολούθησης των ακόλουθων βίντεο.



1. www.youtube.com/watch?v=o4rel5qOPvU (2 λεπτά)
2. www.youtube.com/watch?v=Cyht-ehIAWY (2 λεπτά)
3. www.youtube.com/watch?v=VrljNfEnSk0 (3 λεπτά)
4. www.youtube.com/watch?v=IHZOh-KoEF4 (2 λεπτά)

Σύμφωνα με την οπτική του έργου Game-Changer, οι Ιστοεξερευνήσεις προσφέρουν καινοτόμες μαθησιακές πηγές που είναι αξιόλογες, συναρπαστικές, δημιουργικές και

ευχάριστες, γιατί εστιάζουν στην ψυχαγωγία παράλληλα με τη μάθηση. Οι δοκιμασίες ιστοεξερευνησών που αναπτύχθηκαν στο έργο αφορούν την ανάπτυξη των επιχειρηματικών ικανοτήτων στους νέους, με σκοπό την αύξηση των επαγγελματικών ευκαιριών τους και την καλλιέργεια εγκάρσιων δεξιοτήτων. Οι δοκιμασίες του Game-Changer βασίζονται στις 15 ικανότητες του Πλαισίου EntreComp και εστιάζουν στην ενίσχυση του επιπέδου επάρκειας του χρήστη σε κάθε πεδίο ικανοτήτων.

Το Περιεχόμενο και η Δομή μιας Ιστοεξερεύνησης



Ας δούμε τώρα τα χαρακτηριστικά και τη δομή μιας τυπικής δοκιμασίας ιστοεξερεύνησης. Κάθε ιστοεξερεύνηση έχει μια γενική δομή που αποτελείται από πολλά βήματα ή θεμέλια, όπως παρατίθενται στο **διάγραμμα 5.1**. Σύμφωνα με τον Dodge, υπάρχουν έξι απαραίτητα στοιχεία σε μια τυπική ιστοεξερεύνηση: το κάθε στοιχείο παρουσιάζεται πιο κάτω.

Διάγραμμα 5.1: Δομή Ιστοεξερεύνησης



1. Εισαγωγή

Η εισαγωγή πρέπει να παρέχει το γενικό πλαίσιο και να «περιγράφει την κατάσταση» της δοκιμασίας που ακολουθεί. Είναι η αρχή της μαθησιακής πορείας από την οποία θα ξεκινήσει ο χρήστης. Η εισαγωγή μιας ιστοεξερεύνησης πρέπει να δίνει τις απαραίτητες πληροφορίες για το γενικό πλαίσιο του θέματος που θα καλυφθεί και να περιγράφει συνοπτικά τα ενθαρρυντικά σενάρια (π.χ. παιχνίδι ρόλων ή προβλήματα για επίλυση) που θα αποτελέσουν τις φανταστικές πτυχές της δοκιμασίας.

Μια αποτελεσματική εισαγωγή πρέπει να παρουσιάζει το βασικό λεξιλόγιο και τις ιδέες που θα πρέπει να κατανοήσουν οι εκπαιδευόμενοι, για να ολοκληρώσουν τις αποστολές που περιλαμβάνονται. Πρέπει να παρουσιάζει ένα φανταστικό σενάριο και γενικό πλαίσιο, στο

οποίο θα εξελιχθούν οι αποστολές της Ιστοεξερεύνησης. Αυτή η πτυχή είναι σημαντική για την εμπλοκή της φαντασίας του χρήστη και την εξασφάλιση της αποδοχής της δοκιμασίας.



Στόχος της εισαγωγής είναι να κάνει τη δραστηριότητα ελκυστική και διασκεδαστική για τους εκπαιδευομένους. Όταν οι δοκιμασίες σχετίζονται με τα ενδιαφέροντα, τις προηγούμενες εμπειρίες ή τους μελλοντικούς στόχους τους, είναι πιο ενδιαφέρουσες. Ο γενικός στόχος είναι να κινήσει το ενδιαφέρον των εκπαιδευομένων και να τους ενθουσιάσει στην αρχή κάθε Ιστοεξερεύνησης, ώστε να τους παρακινήσει να ολοκληρώσουν τη δοκιμασία.

2. Αποστολή

Η αποστολή είναι μια επίσημη περιγραφή του τι θα έχει πετύχει ο εκπαιδευόμενος στο τέλος της Ιστοεξερεύνησης. Περιγράφει τον επιθυμητό «τελικό στόχο» της δραστηριότητας, παρουσιάζοντας μια επισκόπηση της δοκιμασίας που πρέπει να ολοκληρωθεί. Η αποστολή πρέπει να είναι ελκυστική για το κοινό-στόχο. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί καθιστώντας την αποστολή σημαντική ή σχετική (π.χ. να συνδέεται με τρέχοντα τοπικά, εθνικά ή παγκόσμια ζητήματα), φανταστική και διασκεδαστική.

Μια αποτελεσματική αποστολή εξηγεί ξεκάθαρα και με ακρίβεια τι πρέπει να κάνουν οι εκπαιδευόμενοι. Πρέπει να δίνει κίνητρο, να είναι ενδιαφέρουσα και να περιλαμβάνει δραστηριότητες που συμβάλλουν στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων που θα χρησιμοποιούνται στην καθημερινότητα. Πρέπει να δίνεται καθοδήγηση για το πώς θα ολοκληρωθεί η δοκιμασία και πώς θα παρουσιαστούν τα αποτελέσματα (π.χ. γραφήματα, διαγράμματα, αναρτήσεις, παρουσιάσεις, κ.α.)



Στόχος της αποστολής είναι να παρέχει στον εκπαιδευόμενο μια σαφή δοκιμασία και μια γενική περιγραφή του στόχου που πρέπει να επιτευχθεί. Όσο πιο σχετική και ενδιαφέρουσα είναι η αποστολή, τόσο πιο συναρπαστική θα είναι για τον εκπαιδευόμενο.

3. Διαδικασία και 4. Πηγές

Η διαδικασία είναι μια λεπτομερής περιγραφή των βημάτων που πρέπει να ακολουθήσουν οι εκπαιδευόμενοι, για να ολοκληρώσουν την αποστολή. Περιλαμβάνει μια σειρά βημάτων και ερευνητικών εργασιών με τη χρήση προκαθορισμένων πηγών κυρίως από το διαδίκτυο και συνήθως σε μορφή κλικ. Η διαδικασία συνήθως έχει ένα ή περισσότερα «προϊόντα» που αναμένεται ότι θα δημιουργήσουν οι εκπαιδευόμενοι στην πορεία και θα παρουσιάσουν στο τέλος (π.χ. μια αφίσα, βίντεο ή παρουσίαση, κ.α.) Αυτά τα προϊόντα μπορεί μετά να αποτελέσουν τη βάση του σταδίου αξιολόγησης.

Μια αποτελεσματική διαδικασία πρέπει να έχει ξεκάθαρη δομή και εξέλιξη. Πρέπει να ακολουθεί μια σαφώς καθορισμένη «πορεία», καθώς ο εκπαιδευόμενος προχωράει. Για κάθε κλιμακωτό βήμα της διαδικασίας, πρέπει να υπάρχει μια σειρά διαδικτυακών συνδέσμων. Αυτοί οι σύνδεσμοι είναι πηγές που ο εκπαιδευόμενος θα πρέπει να χρησιμοποιήσει ή «να διερευνήσει», για να ολοκληρώσει κάθε βήμα της διαδικασίας.

Οι αποτελεσματικές πηγές πρέπει να είναι σύνδεσμοι σε βίντεο, τραγούδια, αναφορές, άρθρα ή ιστοσελίδες κ.α. που θα πρέπει να επισκεφθεί ο εκπαιδευόμενος για να ολοκληρώσει τη δοκιμασία. Οι πηγές πρέπει να περιλαμβάνουν τις απαραίτητες πληροφορίες ή «στοιχεία» για την επίλυση του σχετικού βήματος της διαδικασίας. Οι σύνδεσμοι πρέπει να ενσωματώνονται απευθείας στην ιστοεξερεύνηση, για να διασφαλίζεται η εύκολη χρήση, η διαδραστικότητα και η παιχνιδοποίηση.



Στόχος της διαδικασίας είναι να καθοδηγήσει το χρήστη βήμα προς βήμα σε όλα τα στάδια της δοκιμασίας. Στόχος των πηγών είναι να παρέχουν στους εκπαιδευόμενους όλες τις απαραίτητες πληροφορίες και τα «στοιχεία» που θα χρειαστούν, ώστε να είναι σε θέση να προχωρήσουν σε κάθε βήμα της διαδικασίας και να ολοκληρώσουν τη γενική αποστολή.

5. Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση είναι μια ευκαιρία για τους εκπαιδευόμενους να ελέγξουν τι έχουν κάνει και να αναστοχαστούν για όσα έχουν επιτύχει. Αυτό μπορεί να γίνει μέσω της αυτοαξιολόγησης, της σύγκρισης και αντιπαραβολής των μαθησιακών εμπειριών, της παροχής ανατροφοδότησης για το πώς τους φάνηκαν οι δοκιμασίες και της εξήγησης για το τι νομίζουν ότι έχουν μάθει. Εάν η διαδικασία ιστοεξερεύνησης περιλάμβανε τη δημιουργία απτών «προϊόντων» (π.χ. αφίσες, βίντεο ή παρουσιάσεις, κ.α.), τότε αυτή είναι η ευκαιρία για τους εκπαιδευόμενους να τα παρουσιάσουν στον εκπαιδευτή ή σε άλλους συμμετέχοντες.

Μια αποτελεσματική αξιολόγηση πρέπει να είναι λεπτομερής, αναλυτική και αυτόστοχαστική, ώστε ο εκπαιδευόμενος να αξιοποιήσει με τον καλύτερο τρόπο τη μαθησιακή ευκαιρία της δοκιμασίας. Ίσως χρειαστεί να συμπληρώσει μια ρουμπρίκα ή ένα σύντομο κουίζ αξιολόγησης, για να υπολογίσει τις δεξιότητες που έχει αναπτύξει ή να ελέγξει τις νέες γνώσεις που απέκτησε. Η αξιολόγηση πρέπει να εστιάζει στα θετικά επιτεύγματα, αλλά να επισημαίνει και τους τομείς που χρήζουν βελτίωσης.



Στόχος της αξιολόγησης είναι ο αναστοχασμός όλης της δοκιμασίας ιστοεξερεύνησης και των επιτευγμάτων του εκπαιδευόμενου. Πρέπει να θεωρείται ως μια ευκαιρία ανάλυσης και αξιολόγησης της επίδοσης, αλλά και αναστοχασμού του τι έχει μάθει ή πετύχει ο εκπαιδευόμενος.

6. Συμπέρασμα

Το συμπέρασμα είναι μια ευκαιρία σύνοψης της όλης εμπειρίας, παρακίνησης για περαιτέρω αναστοχασμό της διαδικασίας και διεύρυνσης της μάθησης πέραν της Ιστοεξερεύνησης. Μπορεί να γίνει ως μια ομαδική συζήτηση, εάν οι Ιστοεξερεύνησεις χρησιμοποιούνται με μια ομάδα εκπαιδευομένων. Αυτή είναι η ευκαιρία για τους εκπαιδευομένους να σκεφτούν πώς θα μπορούσαν να κάνουν τα πράγματα αλλιώς στο μέλλον και να ερευνήσουν τρόπους με τους οποίους μπορούν να εφαρμόσουν όσα έχουν μάθει.

Ένα αποτελεσματικό συμπέρασμα πρέπει να παρέχει την ευκαιρία στους εκπαιδευομένους να αναστοχαστούν σε όλη τη διαδικασία Ιστοεξερεύνησης. Πρέπει να παροτρύνει τους εκπαιδευομένους να σκεφτούν τρόπους με τους οποίους θα μπορούσαν να αξιοποιήσουν τις νέες γνώσεις που απέκτησαν σε σενάρια της πραγματικής ζωής. Το συμπέρασμα πρέπει να επεκτείνει τη μαθησιακή εμπειρία πέραν της δοκιμασίας και να τη συσχετίζει με την καθημερινή ζωή των εκπαιδευομένων.



Στόχος του συμπεράσματος είναι να συνοψίσει την όλη διαδικασία και να διασφαλίσει ότι εντοπίζονται και αναγνωρίζονται οι σημαντικές μαθησιακές εμπειρίες. Σκοπός είναι να διασφαλίσει ότι ο εκπαιδευόμενος κατανοεί τι του έχει διδάξει η δοκιμασία και πώς μπορεί να αξιοποιήσει αυτή την εμπειρία με τρόπο θετικό και εποικοδομητικό.

Οι Θεωρητικές Βασικές Αρχές των Ιστοεξερευνήσεων



Το μοντέλο Ιστοεξερεύνησης βασίζεται στη Μαθησιακή Θεωρία του Κονστρουκτιβισμού. Σύμφωνα με τον Κονστρουκτιβισμό, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία, που σημαίνει ότι δεν πρέπει απλά να είναι παθητικοί δέκτες των πληροφοριών που παρέχονται από τον εκπαιδευτή.

Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να είναι αυτοί που κατασκευάζουν τις γνώσεις μέσω των εμπειριών με τον κόσμο γύρω τους και ως αποτέλεσμα, να οικοδομούν τις δικές τους αναπαραστάσεις και να ενσωματώνουν νέες πληροφορίες στις υφιστάμενες γνώσεις τους. (University of Buffalo, 2020).

Οι βασικές αρχές της Κονστρουκτιβιστικής Θεωρίας είναι:

- **Οι εκπαιδευόμενοι κατασκευάζουν νέες γνώσεις, εφαρμόζοντας όσα ήδη γνωρίζουν** από τις προηγούμενες τους εμπειρίες. Αυτές οι υφιστάμενες γνώσεις επηρεάζουν τι νέες ή τροποποιημένες γνώσεις θα καλλιεργήσουν από τις νέες μαθησιακές εμπειρίες (Hoover, 1996);
- **Όλες οι γνώσεις είναι ατομικές** και βασίζονται στην αντίληψη του κάθε ατόμου και στην προσωπική ερμηνεία του κόσμου. Η ίδια δραστηριότητα ή πληροφορία μπορεί να οδηγήσει σε διαφορετική αντίληψη και νέες γνώσεις για τον κάθε εκπαιδευόμενο με βάση τις προηγούμενες του γνώσεις και αξίες. (McLeod, 2019);
- **Η μάθηση είναι ενεργητική παρά παθητική**, εφόσον οι γνώσεις οικοδομούνται μέσω της ενεργούς εμπλοκής του εκπαιδευόμενου με τον κόσμο, π.χ. επίλυση πραγματικών προβλημάτων, δοκιμές, εμπειρίες, κ.α., όχι μόνο πληροφορίες που παρέχονται.

Οι Ιστοεξερευνήσεις σχετίζονται επίσης με τις θεωρίες της Κλιμακούμενης και Διερευνητικής Μάθησης. Η Κλιμάκωση, γνωστή και ως κλιμάκωση του Vygotsky, είναι μια εκπαιδευτική μέθοδος που βοηθά τους εκπαιδευόμενους να αποκτήσουν μια βαθύτερη αντίληψη και να μάθουν περισσότερα, δουλεύοντας με έναν εκπαιδευτή ή έναν πιο προχωρημένο μαθητή, για να επιτύχουν τους μαθησιακούς τους στόχους (Sarikas, 2020). Η βασική ιδέα πίσω από τη μέθοδο αυτή είναι ότι τα άτομα μαθαίνουν πιο αποτελεσματικά όταν συνεργάζονται με άλλους που έχουν πιο ευρύ ή διαφορετικό φάσμα γνώσεων και δεξιοτήτων από τον ίδιο τον εκπαιδευόμενο.



Η συνεργασία μεταξύ ομοτίμων βοηθά τον εκπαιδευόμενο να δει διάφορες οπτικές και, επομένως, να διευρύνει τα μαθησιακά του όρια και να μάθει περισσότερα από όσα θα μπορούσε να μάθει μόνος του. Οι ιστοεξερευνήσεις γίνονται συνήθως σε ομάδες και περιλαμβάνουν ομαδική

συνεργασία που επιτρέπει μια διαδικασία μάθησης μεταξύ ομοτίμων και συνεργασίας και επομένως μια αποτελεσματική διαδικασία κλιμάκωσης.

Η διερευνητική μάθηση αντιπροσωπεύει μια μαθητοκεντρική εκπαιδευτική προσέγγιση κατά την οποία ο εκπαιδευόμενος έχει ενεργό ρόλο μέσω της υποβολής ερωτήσεων και της εξερεύνησης του υλικού που παρέχεται. Ο εκπαιδευτής έχει το ρόλο του καθοδηγητή, δεν παρέχει υλικό, ούτε καθορίζει ποιες είναι οι «σωστές» και λανθασμένες» απαντήσεις. Οι εκπαιδευόμενοι παρακινούνται να έχουν ομαδικές συζητήσεις, να διεξάγουν έρευνα, να σκέφτονται κριτικά και να διαμορφώνουν τις δικές τους απαντήσεις και γνώμες για τα ζητήματα που εξετάζονται.



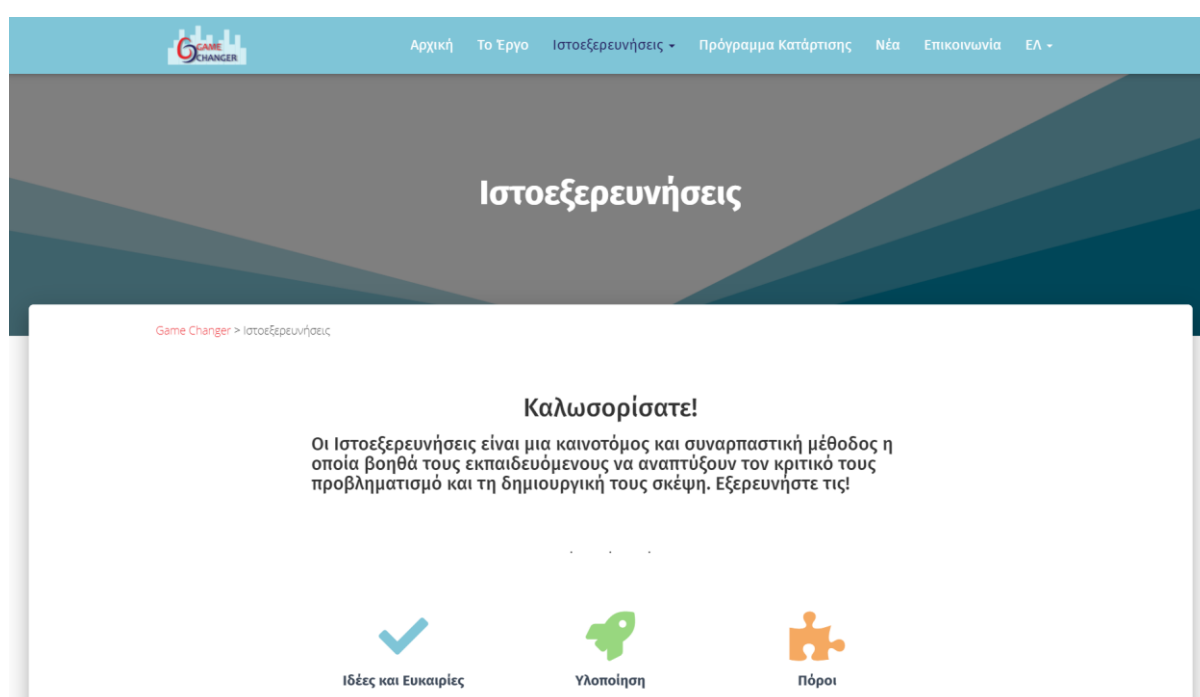
Οι ιστοεξερευνήσεις αντιπροσωπεύουν μια στρατηγική διαδικτυακής έρευνας, η οποία μέσω των διαφόρων τμημάτων της, καθοδηγεί αποτελεσματικά τους εκπαιδευόμενους μέσω μιας διαδικασίας επιστημονικής έρευνας, όπου πρέπει να ακολουθήσουν συγκεκριμένα βήματα για να καταλήξουν σε βασίμα συμπεράσματα.



Ας εξετάσουμε τώρα με λεπτομέρεια τη συλλογή ιστοεξερευνήσεων του Game-Changer και πώς μπορεί να αξιοποιηθεί ως εκπαιδευτική πηγή για την ανάπτυξη βασικών επιχειρηματικών ικανοτήτων.

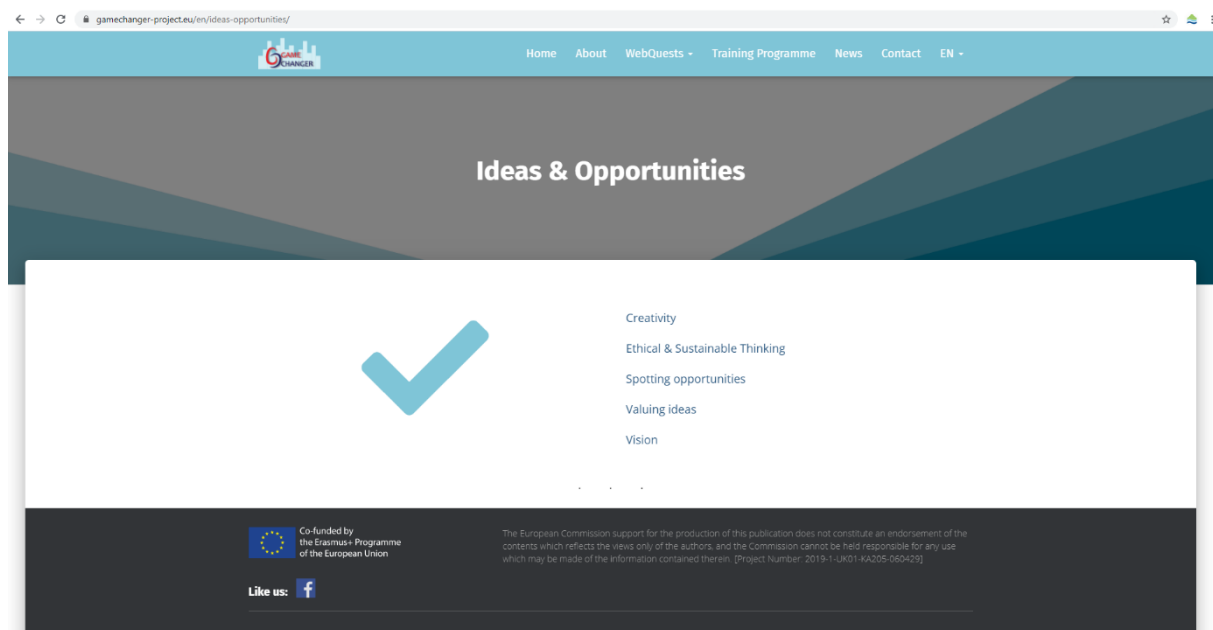
Ενότητα 6: Πώς να αξιοποιήσετε τη Συλλογή Ιστοεξερευνήσεων του Game-Changer

Όλη η συλλογή Ιστοεξερευνήσεων του Game-Changer είναι διαθέσιμη δωρεάν μέσω της [ιστοσελίδας](#) του έργου, όπως φαίνεται στην πιο κάτω εικόνα. Υπάρχουν συνολικά τριάντα δοκιμασίες Ιστοεξερευνήσεων στα τρία πεδία ικανοτήτων που αναφέρονται στο Πλαίσιο EntreComp. Κάθε συγκεκριμένο πεδίο ικανοτήτων έχει δέκα διαφορετικές δοκιμασίες Ιστοεξερευνήσεων που στοχεύουν να βοηθήσουν το χρήστη να αναπτύξει και να βελτιώσει τις ικανότητές του, οι οποίες σχετίζονται με τις συγκεκριμένες επιχειρηματικές ικανότητες.

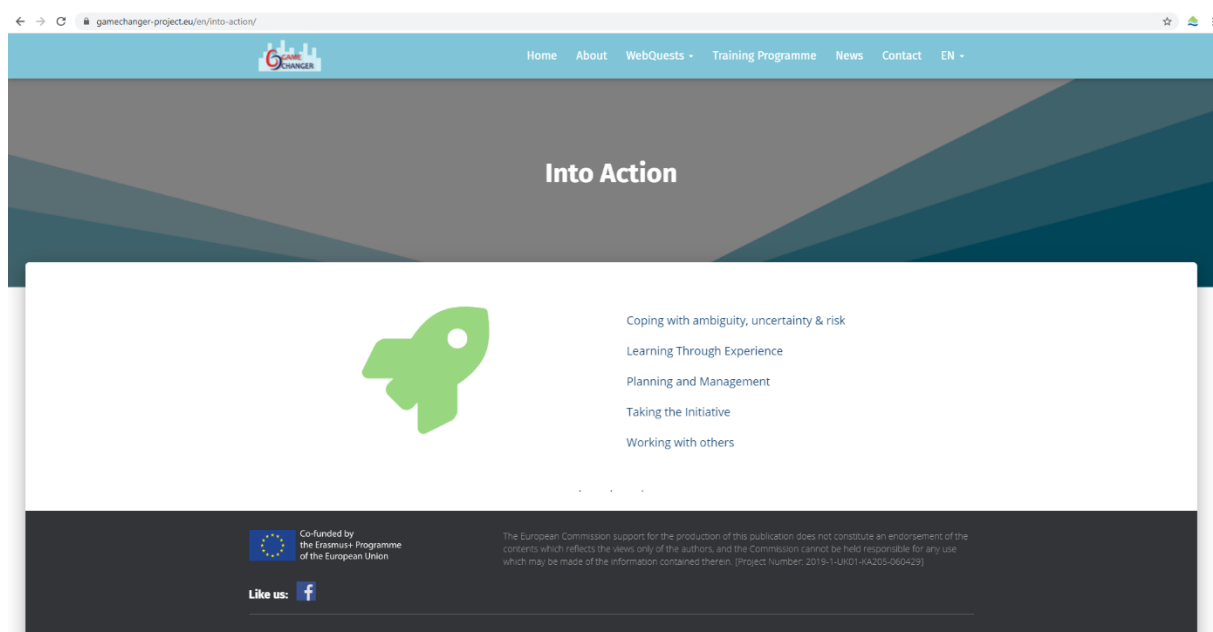


The screenshot shows the website interface for 'Game Changer' under the 'Ιστοεξερευνήσεις' (History Searches) section. The navigation bar includes 'Αρχική', 'Το Έργο', 'Ιστοεξερευνήσεις', 'Πρόγραμμα Κατάρτισης', 'Νέα', 'Επικοινωνία', and 'ΕΛ'. The main heading is 'Ιστοεξερευνήσεις'. Below it, a white box contains the text: 'Καλωσορίσατε! Οι Ιστοεξερευνήσεις είναι μια καινοτόμος και συναρπαστική μέθοδος η οποία βοηθά τους εκπαιδευόμενους να αναπτύξουν τον κριτικό τους προβληματισμό και τη δημιουργική τους σκέψη. Εξερευνήστε τις!'. At the bottom of this box are three icons with labels: a blue checkmark for 'Ιδέες και Ευκαιρίες', a green rocket for 'Υλοποίηση', and an orange puzzle piece for 'Πόροι'.

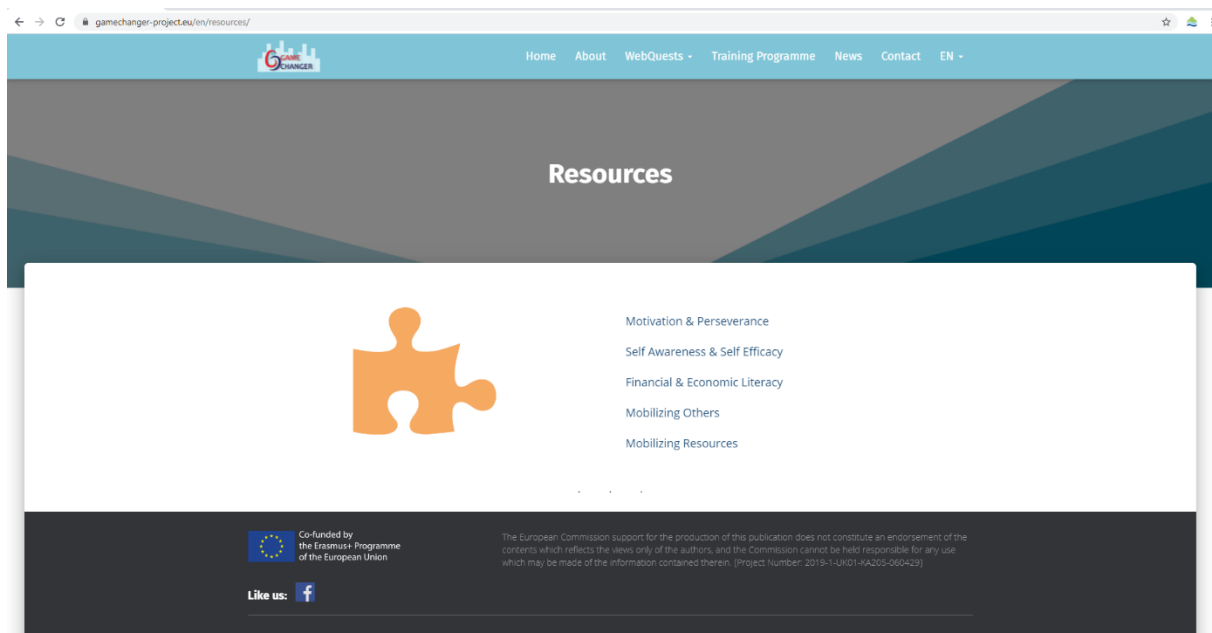
Για κάθε ένα από τα τρία πεδία ικανοτήτων [Ιδέες και Ευκαιρίες](#), [Υλοποίηση](#) και [Πόροι](#), υπάρχουν δύο δοκιμασίες Ιστοεξερευνήσεων που εστιάζουν σε κάθε μια από τις πέντε τους επιμέρους ικανότητες.



Οι Ιδέες και Ευκαιρίες περιέχουν ιστοεξερευνήσεις που βασίζονται σε [Δημιουργικότητα](#), [Δεοντολογικό και Βιώσιμο Συλλογισμό](#), [Εντοπισμός Ευκαιριών](#), [Αξιολόγηση Ιδεών](#) και [Όραμα](#).



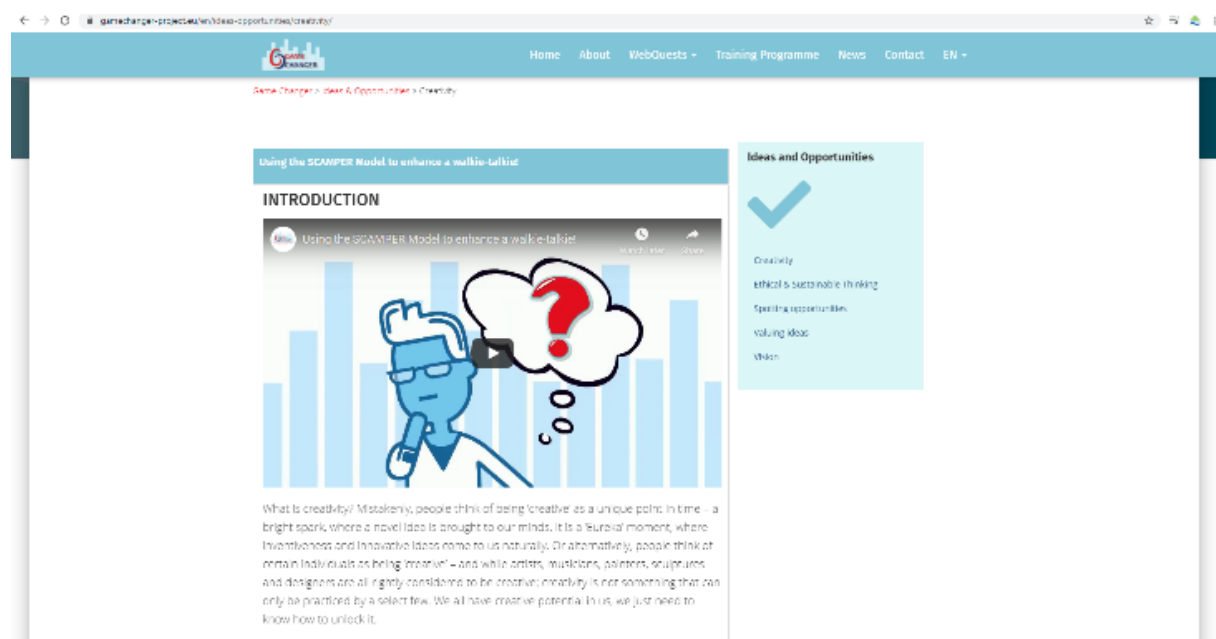
Η Υλοποίηση περιλαμβάνει ιστοεξερευνήσεις που βασίζονται σε [Διαχείριση Ασάφειας](#), [Αβεβαιότητας και Ρίσκου](#), [Μάθηση μέσω εμπειρίας](#), [Οργάνωση και Διαχείριση](#), [Λήψη Πρωτοβουλίας](#) και [Συνεργασία](#).



Οι Πόροι περιλαμβάνουν Ιστοεξερευνήσεις που βασίζονται σε [Κίνητρο και Επιμονή](#), [Αυτεπίγνωση και Αποτελεσματικότητα](#), [Χρηματικός και Οικονομικός Γραμματισμός](#), [Κινητοποίηση Άλλων](#) και [Κινητοποίηση Πόρων](#).

Κάθε μια από αυτές τις τριάντα Ιστοεξερευνήσεις του Game-Changer ακολουθεί παρόμοια δομή, όπως αυτήν που περιγράφεται συνοπτικά στην προηγούμενη ενότητα. Είναι σχεδιασμένες για να ολοκληρωθούν είτε ατομικά, είτε σε μικρές ομάδες σε υπολογιστή, φορητό υπολογιστή, τάμπλετ ή smartphone.

Οι ιστοεξερευνήσεις περιέχουν σύντομα εισαγωγικά κινούμενα σχέδια ή βίντεο που καθορίζουν το γενικό πλαίσιο ή «περιγράφουν την κατάσταση» για τη δοκιμασία που θα ακολουθήσει. Σκοπός είναι η ενίσχυση της εμπειρίας του χρήστη μέσω της άμεσης επικοινωνίας με τον νέο που αναλαμβάνει τη δοκιμασία. Στη συνέχεια, οι Ιστοεξερευνήσεις προχωρούν στα διάφορα στάδια και παρέχουν στο χρήστη όλες τις απαραίτητες



Using the SCAMPER Model to enhance a walkie-talkie

INTRODUCTION

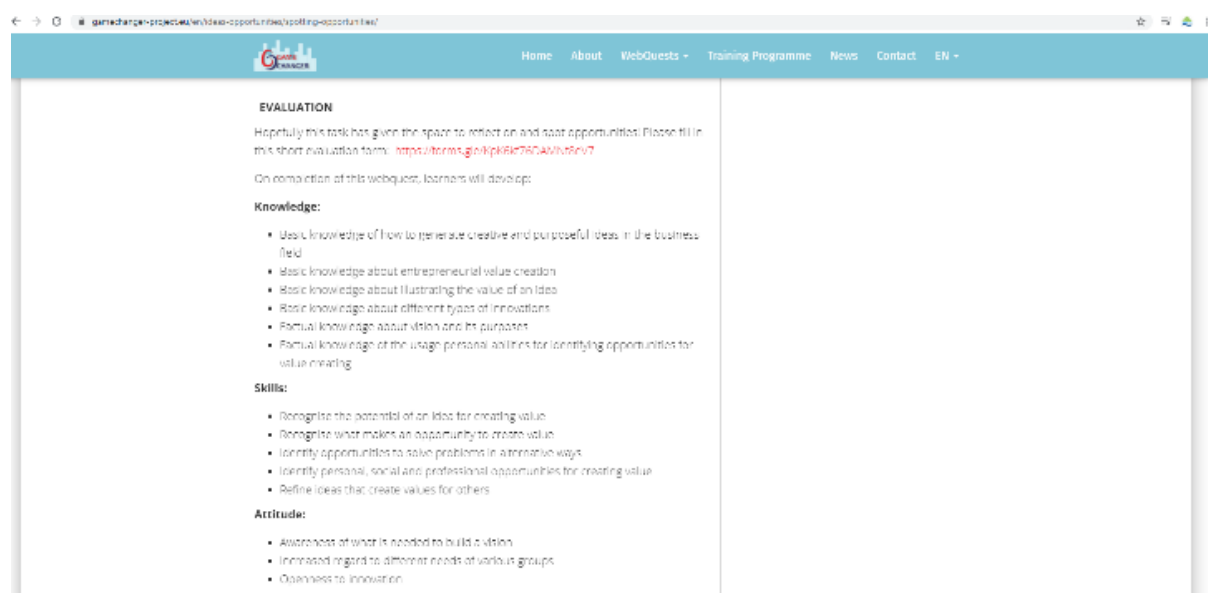
What is creativity? Mistakenly, people think of being 'creative' as a unique point in time – a bright spark, where a novel idea is brought to our minds. It is a 'lucid' moment, where inventiveness and innovative ideas come to us naturally. Or alternatively, people think of certain individuals as being 'creative' – and while artists, musicians, painters, sculptors and designers are all rightly considered to be creative, creativity is not something that can only be practiced by a select few. We all have creative potential. In us, we just need to know how to unlock it.

Ideas and Opportunities

- Creativity
- Ethical & sustainable thinking
- Specifying opportunities
- valuing ideas
- Vision

διαδικτυακές πηγές που χρειάζεται, για να ολοκληρώσει τη δοκιμασία.

Με την επιτυχημένη ολοκλήρωση κάθε Ιστοεξερεύνησης, ο χρήστης περνάει σε μια σύντομη αξιολόγηση που έχει στόχο να ενθαρρύνει τον αυτοστοχασμό και να βοηθήσει στην ανάλυση των γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων που αναπτύχθηκαν μέσω της διεκπεραίωσης της δοκιμασίας.



EVALUATION

Hopefully this task has given the space to reflect on and spot opportunities. Please fill in this short evaluation form: <https://forms.gle/3pkR1e76DAMVn9v7>

On completion of this webquest, learners will develop:

Knowledge:

- Basic knowledge of how to generate creative and purposeful ideas in the business field
- Basic knowledge about entrepreneurial value creation
- Basic knowledge about illustrating the value of an idea
- Basic knowledge about different types of innovations
- Factual knowledge about vision and its purposes
- Factual knowledge of the usage personal abilities for identifying opportunities for value creating

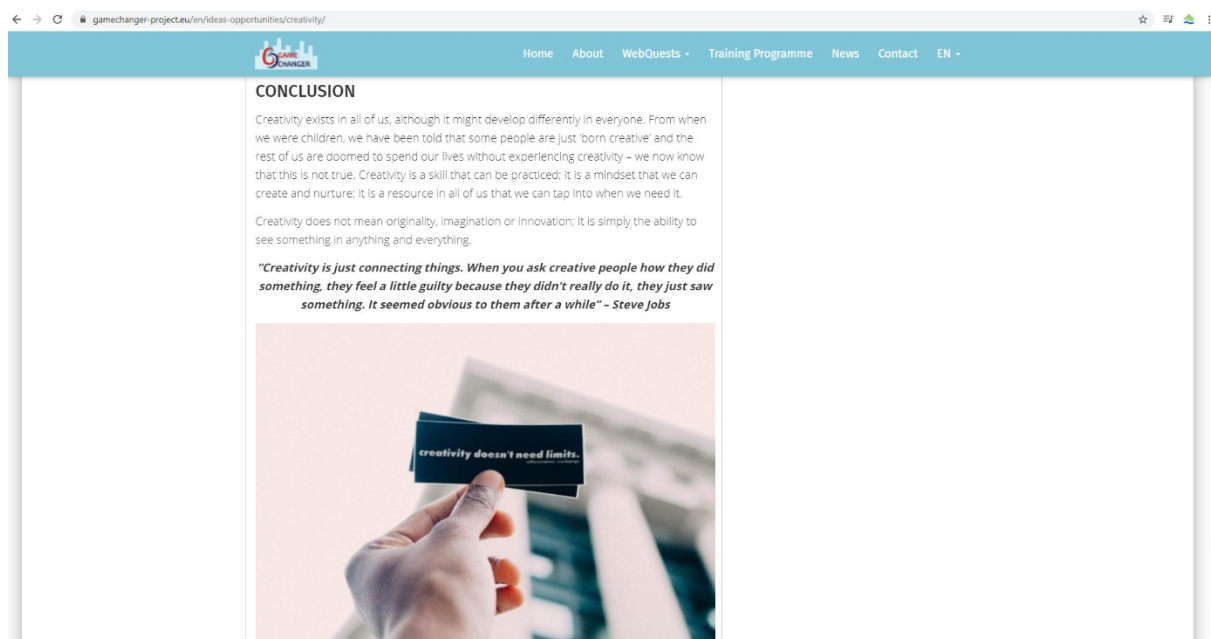
Skills:

- Recognize the potential of an idea for creating value
- Recognize what makes an opportunity to create value
- Identify opportunities to solve problems in alternative ways
- Identify personal, social and professional opportunities for creating value
- Refine ideas that create values for others

Attitude:

- Awareness of what is needed to build a vision
- Increased regard to different needs of various groups
- Openness to innovation

Κάθε Ιστοεξερεύνηση τελειώνει με ένα σύντομο συμπέρασμα, το οποίο επανεξετάζει τα επιτεύγματα του χρήστη και παρακινεί τη συνεχή αυτό-ανάπτυξη και την περαιτέρω εξερεύνηση πιθανών επιχειρηματικών ευκαιριών.



Σκοπός της συλλογής Ιστοεξερευνητήσεων του Game-Changer είναι να παρέχει μια εύκολα προσβάσιμη ανοικτή εκπαιδευτική πηγή σε:

- εργαζόμενους στον τομέα νεολαίας που επιδιώκουν να ενσωματώσουν την επιχειρηματική εκπαίδευση στην παροχή υπηρεσιών τους και να ενθαρρύνουν επιχειρηματικές δραστηριότητες για τους χρήστες των υπηρεσιών τους.
- νέους που θέλουν να αναπτύξουν ή να βελτιώσουν τις επιχειρηματικές τους ικανότητες και να εξερευνήσουν πιθανά επιχειρηματικά εγχειρήματα.



Σε αυτό το σημείο του προγράμματος κατάρτισης θα ήταν χρήσιμο να αφιερώσουμε λίγο χρόνο να δοκιμάσουμε μερικές δοκιμασίες Ιστοεξερεύνησης του Game-Changer που αναφέρονται σε αυτή την ενότητα.



Βήμα 1: Επισκεφθείτε την ιστοσελίδα του έργου gamechanger-project.eu.

Βήμα 2: Πατήστε στο εικονίδιο «Επισκεφθείτε τις Ιστοεξερευνησεις» στο κάτω κεντρικό μέρος της οθόνης, όπως φαίνεται στην πιο κάτω εικόνα.



Take me to WebQuests

Βήμα 3: Βρίσκεστε τώρα στη συλλογή Ιστοεξερευνήσεων του Game-Changer και έχετε πρόσβαση στις 30 Ιστοεξερευνήσεις των τριών πεδίων ικανοτήτων.

Βήμα 4: Πατήστε στο εικονίδιο «Ιδέες και Ευκαιρίες», για να μπείτε σε αυτό το μέρος της συλλογής και μετά επιλέξτε τη συγκεκριμένη ικανότητα που θέλετε να αναπτύξετε (π.χ. Εντοπισμός Ευκαιριών).



Ideas & Opportunities

Βήμα 5: Τώρα αφιερώστε λίγο χρόνο, για να επεξεργαστείτε τις δυο Ιστοεξερευνήσεις που βασίζονται στην ικανότητα που έχετε επιλέξει (π.χ. #CampaignForChange και PandaQuest: Ψάχνοντας για Ευκαιρίες, εάν έχετε επιλέξει την ικανότητα Εντοπισμός Ευκαιριών).

Βήμα 6: Τώρα επαναλάβετε τη διαδικασία αυτή για τα άλλα δύο πεδία ικανοτήτων «Υλοποίηση» και «Πόροι», επιλέγοντας και πάλι μια συγκεκριμένη ικανότητα σε κάθε ένα από τα πεδία ικανοτήτων και δοκιμάζοντας τις δύο δοκιμασίες Ιστοεξερευνήσεων με βάση την κάθε ικανότητα.



Into Action



Resources



Με την ολοκλήρωση της διαδικασίας αυτής, θα έχετε δοκιμάσει έξι από τις τριάντα Ιστοεξερευνήσεις του Game-Changer. Θα έχετε τώρα μια καλή εικόνα των ειδών Ιστοεξερευνήσεων της συλλογής. Μπορείτε να εξερευνήσετε περαιτέρω τη συλλογή και να δοκιμάσετε περισσότερες Ιστοεξερευνήσεις.

Τώρα θα πρέπει να νιώθετε περισσότερη αυτοπεποίθηση στο πώς να έχετε πρόσβαση και να χρησιμοποιείτε τη συλλογή Ιστοεξερευνήσεων του Game-Changer. Αυτή η ανοικτή εκπαιδευτική πηγή μπορεί να αξιοποιηθεί, για να υποστηρίξει τους εκπαιδευόμενους να αναπτύξουν τις επιχειρηματικές τους ικανότητες σε οποιοδήποτε περιβάλλον χρειάζεται. Είναι προσβάσιμη από υπολογιστή, φορητό υπολογιστή, τάμπλετ ή smartphone και έχει σχεδιαστεί, για να λειτουργεί εξίσου καλά σε όλες τις μορφές.

Συμβουλές για την Εφαρμογή των Ιστοεξερευνησεων του Game-Changer



Η συλλογή Ιστοεξερευνησεων του Game-Changer μπορεί να ενσωματωθεί σε επίσημα και άτυπα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως αυτόνομες δοκιμασίες ή ως μέρος ενός ευρύτερου σεμιναρίου που οικοδομείται γύρω από τα βασικά θέματα κάθε δοκιμασίας.



Κατά την εφαρμογή της συλλογής Ιστοεξερευνησεων του Game-Changer ως μέρους της παροχής υπηρεσιών σας στους νέους, λάβετε υπόψη τις ακόλουθες συμβουλές και στοιχεία:



1. Να λάβετε υπόψη την ηλικία και το επίπεδο ικανοτήτων των εκπαιδευομένων

Η συλλογή Ιστοεξερευνησεων έχει σχεδιαστεί, για να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των νέων άτυπων εκπαιδευομένων ηλικίας 16 ετών και άνω. Έχει αναπτυχθεί σε τέσσερα επίπεδα δυσκολίας: το εισαγωγικό, το ενδιάμεσο, το προχωρημένο και το επίπεδο εμπειρογνομένων.

προχωρημένο και το επίπεδο εμπειρογνομένων.

Να θυμάστε, οι βασικοί μαθησιακοί στόχοι όλων των Ιστοεξερευνησεων του Game-Changer συνδέονται με την ανάπτυξη των επιχειρηματικών ικανοτήτων. Πολλές από τις ικανότητες μπορούν να θεωρηθούν βασικές μεταβιβάσιμες ή εγκάρσιες δεξιότητες, αλλά βεβαιωθείτε ότι λαμβάνετε υπόψη το επίπεδο ικανοτήτων του εκπαιδευομένου και τις ανάγκες ανάπτυξής του, πριν του αναθέσετε οποιαδήποτε δοκιμασία.



2. Χρησιμοποιείτε τις Ιστοεξερευνήσεις με άτομα ή σε ομάδες;

Κάθε Ιστοεξερεύνηση έχει σχεδιαστεί, για να ολοκληρώνεται ατομικά ή σε μια μικρή ομάδα εκπαιδευομένων. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί οποιαδήποτε στρατηγική από τις δύο, αλλά συνιστάται να χρησιμοποιούνται ως ομαδική δραστηριότητα, για να ενθαρρύνεται η επικοινωνία, η συνεργασία και ο καταμερισμός εργασίας. Μπορούν να συμπεριληφθούν και στοιχεία ανταγωνισμού, όταν δουλεύετε με πολλές ομάδες εκπαιδευομένων.



3. Πώς θα εμπλακείτε στη διαδικασία;

Ενώ οι εκπαιδευόμενοι δοκιμάζουν τις Ιστοεξερευνήσεις, ο ρόλος σας πρέπει να μετατραπεί από εκπαιδευτή σε συντονιστή. Έχετε την ευθύνη να παρακολουθείτε, να υποβάλλετε ερωτήσεις και να παρέχετε ανατροφοδότηση στους εκπαιδευομένους, καθώς προχωρούν στο μαθησιακό τους ταξίδι. Είστε εκεί για να στηρίξετε τη μαθησιακή διαδικασία, κάνοντας πίσω και επιτρέποντας στους εκπαιδευομένους να δουλεύουν με ελευθερία και αυτονομία.



4. Πώς θα διευρύνετε τη μαθησιακή διαδικασία πέραν των Ιστοεξερευνήσεων;

Κάθε Ιστοεξερεύνηση είναι μια αυτοτελής μαθησιακή δραστηριότητα που ακολουθεί μια σαφή δομή και περιέχει συγκεκριμένα θέματα και μαθησιακούς στόχους. Ωστόσο, ένας αποτελεσματικός εκπαιδευτής θα είναι σε θέση να αξιοποιήσει τις Ιστοεξερευνήσεις ως βάση για ένα ευρύτερο μαθησιακό ταξίδι. Μπορείτε να οργανώσετε θεματικά σεμινάρια σχετικά με κάθε Ιστοεξερεύνηση και να εξερευνήσετε πιο διεξοδικά τα θέματα που καλύπτει.



Αφού εξετάσαμε τη συλλογή Ιστοεξερευνήσεων του Game-Changer, θα σας δείξουμε πώς να αναπτύξετε τις δικές σας δοκιμασίες Ιστοεξερεύνησης, για να τις χρησιμοποιήσετε ως εκπαιδευτικές πηγές.

Ενότητα 7: Πώς να αναπτύξετε μια Ιστοεξερεύνηση;



Όπως αναφέρθηκε στις προηγούμενες ενότητες, οι Ιστοεξερευνήσεις είναι ένας συναρπαστικός, ευέλικτος και διασκεδαστικός τρόπος εισαγωγής μαθησιακών στοιχείων παιχνιδοποίησης που βασίζονται σε προκλήσεις στην εκπαιδευτική σας μεθοδολογία. Τώρα θα σας καθοδηγήσουμε στη διαδικασία ανάπτυξης της δικής σας δοκιμασίας Ιστοεξερεύνησης.

Η διαδικασία ανάπτυξης μιας Ιστοεξερεύνησης έχει πολλά στάδια και χρειάζεται να σκεφτείτε προσεκτικά μια ποικιλία σημαντικών παραγόντων, όπως αυτοί που αναφέρονται πιο κάτω. Πρέπει να αρχίσετε με έναν καταγισμό ιδεών και μόλις νιώσετε ότι έχετε ένα εφικτό πλάνο, προχωρήστε στην ανάπτυξη της Ιστοεξερεύνησης στο πρότυπο που παρέχεται στο τέλος της ενότητας.

Βήμα 1: Προσδιορίστε το βασικό θέμα ή κεντρική ιδέα



Όπως έχει αναφερθεί σε προηγούμενες ενότητες, οι δοκιμασίες Ιστοεξερεύνησης που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου αυτού εστιάζουν στην ανάπτυξη επιχειρηματικών ικανοτήτων στους νέους και βασίζονται σε στις βασικές κεντρικές ιδέες που παρατίθενται στο Ευρωπαϊκό Πλαίσιο EntreComp.

Αυτό επιτεύχθηκε με τη χρήση μιας ποικιλίας διαφορετικών θεμάτων, εφόσον η προσέγγιση των Ιστοεξερευνήσεων μπορεί να αξιοποιηθεί για τη δημιουργία διαδραστικών, συναρπαστικών και διασκεδαστικών εκπαιδευτικών πηγών σε οποιοδήποτε θεματικό πεδίο

χρειαστεί. Πρώτη σας δουλειά είναι να εντοπίσετε το θέμα ή την κεντρική ιδέα που νομίζετε ότι θα είναι πιο ενδιαφέρον/ενδιαφέρουσα και ελκυστικό/ή για το κοινό- στόχο σας.



Αρχίστε, ρωτώντας τον εαυτό σας τις ακόλουθες ερωτήσεις:

1. Με βάση την τρέχουσα παροχή σας, υπάρχουν οποιαδήποτε βασικά θέματα που δεν καλύπτονται ή που νομίζετε ότι πρέπει να συζητηθούν στον κύκλο εκπαιδευομένων σας;
2. Πρότεινε κάποιος από τους εκπαιδευόμενους σας οποιοδήποτε ζήτημα με το οποίο θα ήθελε να ασχοληθεί ή σας είπαν για θέματα που θα ήθελαν να διερευνήσουν περαιτέρω;
3. Υπάρχουν οποιαδήποτε επείγοντα θέματα που επηρεάζουν τη ζωή των ανθρώπων σε τοπικό, περιφερειακό ή εθνικό επίπεδο;

Μέσα από τις ερωτήσεις αυτές, θα μπορέσετε να εντοπίσετε το σημείο αφετηρίας για μια ενδιαφέρουσα ιστοεξερεύνηση. Αυτό το θέμα ή η κεντρική ιδέα θα αποτελέσει τη βάση ενός πραγματικού προβλήματος που θα περιγράψει η αποστολή και θα προκαλέσει τον εκπαιδευόμενο να το επιλύσει.



Μερικά πιθανά θέματα μπορούν να είναι η κλιματική αλλαγή, ο βιώσιμος τρόπος ζωής, η ασφάλεια τροφίμων, η ισότητα ή η κοινωνική δικαιοσύνη. Το κλειδί είναι να χρησιμοποιήσετε ένα θέμα που είναι σημαντικό και ελκυστικό για τους εκπαιδευόμενους, για να βεβαιωθείτε ότι θα ασχοληθούν με τη δοκιμασία και το αποτέλεσμα.

Βήμα 2: Περιγράψτε συνοπτικά τα επιθυμητά μαθησιακά αποτελέσματα



Επόμενο βήμα είναι να περιγράψετε με σαφήνεια τις δεξιότητες, στάσεις, γνώσεις και ικανότητες που θέλετε να αναπτύξουν οι εκπαιδευόμενοι σας ως αποτέλεσμα της ολοκλήρωσης της δοκιμασίας ιστοεξερεύνησης. Η ιδέα είναι να καλλιεργήσετε τους μηχανισμούς για την επίτευξη των αποτελεσμάτων αυτών μέσα στο πλαίσιο του θέματος ή της κεντρικής ιδέας που έχετε επιλέξει.

Τα επιθυμητά μαθησιακά αποτελέσματα είναι ο πυρήνας της μαθησιακής εμπειρίας και πρέπει να χρησιμοποιηθούν ως πλαίσιο αναφοράς με βάση το οποίο θα αναπτύξετε την υπόλοιπη ιστοεξερεύνηση. Πρέπει να είναι σαφώς καθορισμένα, σχετικά με τις ανάγκες των εκπαιδευομένων και επιτεύξιμα μέσω του μηχανισμού μιας δοκιμασίας ιστοεξερεύνησης.



Σε αυτό το σημείο, είναι χρήσιμο να ρωτήσετε και πάλι τον εαυτό σας μερικές ερωτήσεις με βάση την εμπειρία και τις γνώσεις σας για τον κύκλο εκπαιδευομένων σας:

1. Υπάρχει οποιαδήποτε έλλειψη δεξιοτήτων των εκπαιδευομένων σας που χρειάζεται να καλυφθεί;
2. Έχετε εντοπίσει προηγουμένως οποιοσδήποτε βασικές ικανότητες που θα είναι καλό να βελτιώσουν οι εκπαιδευόμενοι σας;
3. Έχετε συγκεκριμένο εκπαιδευτικό υλικό που θα θέλατε να παραδώσετε με έναν πιο διαδραστικό τρόπο;

Μέσω της διαδικασίας αυτής, πρέπει να είστε σε θέση να εντοπίσετε μερικά βασικά μαθησιακά αποτελέσματα που θα θέλατε να επιτύχετε μέσω της δοκιμασίας Ιστοεξερεύνησής σας. Τα επιθυμητά μαθησιακά αποτελέσματα πρέπει να αναφερθούν συνοπτικά σε έναν πίνακα, ώστε να ανατρέχετε σε αυτά όταν σχεδιάζετε την αποστολή και τη διαδικασία της Ιστοεξερεύνησης.



Μερικά πιθανά μαθησιακά αποτελέσματα μπορεί να περιλαμβάνουν την καλλιέργεια δεξιοτήτων απασχόλησης, την ανάπτυξη βαθύτερης αντίληψης σε κοινωνικά θέματα, τη βελτίωση των ικανοτήτων κριτικής σκέψης ή την ενίσχυση της ψυχικής αντοχής και επιμονής. Το κλειδί είναι να εντοπίσετε τα επιθυμητά μαθησιακά αποτελέσματα που θα βοηθήσουν καλύτερα τους εκπαιδευόμενους να βελτιωθούν τόσο προσωπικά όσο και επαγγελματικά.

Βήμα 3: Δημιουργήστε έναν κατάλογο πηγών



Τώρα που έχετε εντοπίσει το βασικό σας θέμα και έχετε περιγράψει συνοπτικά τα επιθυμητά μαθησιακά σας αποτελέσματα, πρέπει να αρχίσετε να ψάχνετε τις πιθανές διαδικτυακές πηγές που θα συμπεριλάβετε στην Ιστοεξερεύνησή σας. Αυτές οι πηγές χρειάζονται, για να βοηθήσουν τον εκπαιδευόμενο να επιτύχει τα επιθυμητά μαθησιακά αποτελέσματα.

Αυτή η διαδικασία μπορεί να χρειαστεί λίγο χρόνο, καθώς ψάχνετε για διαδικτυακές πηγές πληροφοριών που να βασίζονται στο βασικό θέμα που έχετε επιλέξει. Οι διαδικτυακές πηγές πρέπει να παρέχουν την ευκαιρία αναστοχασμού, κριτικής ανάλυσης και ενεργού προβληματισμού, ώστε να διασφαλιστεί ότι οι εκπαιδευόμενοι θα οδηγηθούν σε σκέψεις ανώτερης τάξης. Προτείνεται να προσπαθήσετε να χρησιμοποιήσετε πηγές πλούσιες σε πολυμέσα, για να διασφαλίσετε μεγαλύτερο επίπεδο εμπλοκής από την πλευρά του εκπαιδευομένου.



- Όταν φτιάχνετε τον κατάλογο πηγών σας, προσπαθήστε να βεβαιωθείτε ότι:
1. Χρησιμοποιείτε έγκυρες, αυθεντικές και αξιόπιστες πηγές πληροφόρησης
 2. Οι διαδικτυακές πηγές είναι ενδιαφέρουσες και διεγείρουν τη σκέψη, όπου είναι εφικτό.
 3. Το περιεχόμενο συμβαδίζει με τους επιθυμητούς μαθησιακούς στόχους και υποστηρίζει την πορεία του εκπαιδευομένου.

Βήμα 4: Δημιουργήστε την εισαγωγή, την αποστολή και τη διαδικασία



Αυτό είναι το σημείο όπου χρειάζεται να είστε δημιουργικοί. Στόχος σας είναι να ενσωματώσετε το βασικό σας θέμα, τους μαθησιακούς σας στόχους και τον κατάλογο πηγών σας στη δομή μιας ιστοεξερεύνησης. Τώρα θα δώσετε έμφαση στην ανάπτυξη μιας αποτελεσματικής και ενδιαφέρουσας εισαγωγής, αποστολής και διαδικασίας.

Η εισαγωγή σας – αυτό είναι το πρώτο μέρος που θα δει ο εκπαιδευόμενος, οπότε πρέπει να είναι ενδιαφέρον και να τραβάει την προσοχή του. Μπορεί να έχει τη μορφή βίντεο, κινουμένων σχεδίων, ηχογράφησης ή απλά εικόνες με κείμενο, για να παρέχουν περαιτέρω πλαίσιο.



Σκεφτείτε πώς θα θέλατε να πλαισιώσετε το βασικό θέμα που χρησιμοποιείτε, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εισαγωγή, για να παρέχετε μερικές σημαντικές πληροφορίες («Γνωρίζατε ότι...»), να υποβάλετε μια ερώτηση («Τι θα γινόταν αν...») ή να τους προκαλέσετε να συνεχίσουν («Πιστεύετε ότι θα μπορούσατε να...»);

Είναι σημαντικό να λάβετε υπόψη τον κύκλο εκπαιδευομένων σας όταν αναπτύσσετε την εισαγωγή, πώς θα βεβαιωθείτε ότι τραβάτε και διατηρείτε την προσοχή τους; Όσο πιο ενδιαφέρουσα και διασκεδαστική είναι η εισαγωγή, τόσο πιο υψηλό θα είναι το επίπεδο συμμετοχής.

Η αποστολή σας – η αποστολή που αναπτύσσετε πρέπει να είναι σαφής, ρεαλιστική και συναρπαστική για τον εκπαιδευόμενο. Η αποστολή θα αναφέρει τον τελικό στόχο της ιστοεξερεύνησης και πρέπει να διατυπώνεται με τη μορφή άμεσης πρόκλησης για τον εκπαιδευόμενο. Πρέπει να αποδίδει περιληπτικά ολόκληρη την ιστοεξερεύνηση σε μια συνοπτική, ενδιαφέρουσα και παρακινητική έκκληση για δράση.



Όπου είναι εφικτό, προσπαθήστε η αποστολή να εμπλέκει τον εκπαιδευόμενο σε συναισθηματικό επίπεδο. Αυτό μπορεί να γίνει με τη χρήση χιουμοριστικών στοιχείων, την επίκληση στο αίσθημα ενσυναίσθησης ή ανθρωπιάς ή στην προσαρμογή της αποστολής στην καθημερινή του εμπειρία.

Η διαδικασία – τώρα πρέπει να αναπτύξετε την «περιπέτεια» που θα ακολουθήσει ο εκπαιδευόμενος, για να ολοκληρώσει την αποστολή που έχετε περιγράψει. Αυτός είναι ο πυρήνας της δοκιμασίας ιστοεξερεύνησης σας και η διαδικασία βήμα προς βήμα που περιλαμβάνει τις απαραίτητες διαδικτυακές πηγές, τις οποίες ο εκπαιδευόμενος θα χρειαστεί να διερευνήσει, για να προχωρήσει σε κάθε διαδοχικό βήμα. Η διαδικασία πρέπει

να είναι κλιμακωτή και να κάνει τον εκπαιδευόμενο να νιώθει ότι συνεχώς προχωράει προοδευτικά προς τον τελικό του στόχο.



Είναι σημαντικό να ανατρέχετε συνέχεια στα επιθυμητά σας μαθησιακά αποτελέσματα, καθώς αναπτύσσετε τη διαδικασία. Η διαδικασία περιλαμβάνει όλα τα βασικά μαθησιακά στοιχεία της ιστοεξερεύνησης και είναι η ευκαιρία σας να ενσωματώσετε όσους περισσότερους διαφορετικούς εκπαιδευτικούς μηχανισμούς θεωρείτε απαραίτητους.

Βήμα 5: Δημιουργήστε το μηχανισμό για την αξιολόγηση και το συμπέρασμα



Αφού αναπτύξετε τα μέρη της εισαγωγής, της αποστολής και της διαδικασίας, πρέπει να σκεφτείτε πώς θα ενσωματώσετε έναν μηχανισμό αξιολόγησης και μετά να συνοψίσετε όλη τη δοκιμασία. Αυτά τα τελευταία μέρη είναι σημαντικά για τον εκπαιδευόμενο, για να αναλύσει μόνος του τη δοκιμασία, να ελέγξει την απόδοσή του και να αναστοχαστεί για το μαθησιακό του ταξίδι.

Ο μηχανισμός αξιολόγησής σας – κατά την ανάπτυξη του μηχανισμού αξιολόγησης της ιστοεξερεύνησής σας, είναι σημαντικό να ανατρέξετε πίσω στα επιθυμητά μαθησιακά αποτελέσματα. Στόχος είναι η αξιολόγηση να αποτελεί μια ευκαιρία για τον εκπαιδευόμενο να αναλύσει, να αξιολογήσει και να αναστοχαστεί όσα έχει κάνει ή πετύχει. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω ενός σύντομου κουίζ, ρουμπρίκας αξιολόγησης ή συζήτησης, εάν η δοκιμασία έγινε σε ομάδα.



Οι ιστοεξερευνήσεις του Game-Changer παρέχουν στον εκπαιδευόμενο τα επιθυμητά μαθησιακά αποτελέσματα κάθε δοκιμασίας μαζί με μια άσκηση αυτοαξιολόγησης ως μέρος της αξιολόγησης. Αυτές οι ασκήσεις είναι σε μορφή διαδικτυακών ερευνών ή δραστηριοτήτων αναστοχασμού. Στόχος είναι να παρακινήσουν τον εκπαιδευόμενο να αναστοχαστεί για τις δεξιότητες, στάσεις και γνώσεις που έχει αναπτύξει ως αποτέλεσμα της ιστοεξερεύνησης.

Το συμπέρασμά σας – το τελευταίο μέρος της ιστοεξερεύνησής σας είναι ένα σύντομο συμπέρασμα, που συνοψίζει όλη τη δοκιμασία και ενθαρρύνει τον περαιτέρω αναστοχασμό του εκπαιδευομένου. Το συμπέρασμά σας πρέπει να παρέχει μια συνοπτική επισκόπηση όλης της διαδικασίας και να ενισχύει τις σημαντικές μαθησιακές εμπειρίες που περιλαμβάνονται στην ιστοεξερεύνηση. Μπορεί να είναι ένα απλό κείμενο που δίνει στον εκπαιδευόμενο το σημαντικό μήνυμα, το οποίο θα πρέπει να κρατήσει και τον ενθαρρύνει να συνεχίσει το μαθησιακό του ταξίδι πέραν από την ιστοεξερεύνηση.



Οι Ιστοεξερευνήσεις του Game-Changer τελειώνουν με μια παράγραφο, η οποία επαινεί τον εκπαιδευόμενο και τονίζει όλα τα θετικά στοιχεία που μπορεί να κρατήσει από τη δοκιμασία. Αυτό συνοδεύεται από ένα ενθαρρυντικό γνωμικό και μια εικόνα, για να κινητοποιήσει τον εκπαιδευόμενο να συνεχίσει την επιδίωξη του για αυτό-βελτίωση.



Ελπίζουμε ότι αυτή η ενότητα σας έχει βοηθήσει να αναπτύξετε μερικές ιδέες για πιθανές δοκιμασίες Ιστοεξερεύνησης. Ας πάρουμε τώρα τις ιδέες αυτές και ας τις βάλουμε σε ένα πρότυπο δομής μιας Ιστοεξερεύνησης.

Εκτυπώστε και συμπληρώστε το ακόλουθο πρότυπο Ιστοεξερεύνησης

Θέμα ή κεντρική ιδέα:	
Τίτλος ιστοεξερεύνησης:	
Επιθυμητά Μαθησιακά Αποτελέσματα – παραθέστε σαφή, ρεαλιστικά και εφικτά μαθησιακά αποτελέσματα. Συμπεριλάβετε τις δεξιότητες, στάσεις, γνώσεις και ικανότητες που στοχεύει να αναπτύξει η Ιστοεξερεύνηση.	
1. Εισαγωγή – παρουσιάστε ένα σενάριο και ένα γενικό πλαίσιο για τις αποστολές της Ιστοεξερεύνησης, κάντε το ευχάριστο, ελκυστικό και δημιουργικό, ώστε να δώσει στον εκπαιδευόμενο κίνητρο να προχωρήσει. Δώστε πληροφορίες σχετικά με το ιστορικό και το γενικό πλαίσιο του θέματος, παρουσιάστε το βασικό λεξιλόγιο και τις έννοιες που πρέπει να κατανοήσουν οι εκπαιδευόμενοι, ώστε να ολοκληρώσουν τις αποστολές που περιλαμβάνονται.	
2. Αποστολή – εξηγήστε με σαφήνεια και ακρίβεια τι πρέπει να κάνουν οι εκπαιδευόμενοι, κάντε την αποστολή ενθαρρυντική και ενδιαφέρουσα και, όπου είναι δυνατόν, συμπεριλάβετε δραστηριότητες που συμβάλλουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων που θα χρησιμοποιήσουν στην καθημερινή τους ζωή.	

3. Διαδικασία και 4. Πηγές – περιγράψτε συνοπτικά τα κλιμακωτά βήματα και τις ερευνητικές εργασίες που πρέπει να ολοκληρώσουν οι εκπαιδευόμενοι για να φέρουν εις πέρας τη δοκιμασία. Μπορείτε να συμπεριλάβετε μερικά «προϊόντα» που αναμένεται να αναπτύξουν και να παρουσιάσουν, π.χ. μια αφίσα, μια έκθεση ή μια παρουσίαση. Αυτά τα «προϊόντα» ίσως να αποτελέσουν τη βάση του σταδίου Αξιολόγησης, εάν πιστεύετε ότι αυτό μπορεί να ενισχύσει τη μαθησιακή εμπειρία. Για κάθε βήμα της διαδικασίας, πρέπει να υπάρχει μια σειρά συνδέσμων (3-4 για κάθε βήμα). Αυτοί οι σύνδεσμοι θα περιλαμβάνουν βίντεο, άρθρα, ιστολόγια, ιστοσελίδες, κ.α., που θα πρέπει οι εκπαιδευόμενοι να επισκεφθούν, για να λύσουν κάθε βήμα της διαδικασίας.

5. Αξιολόγηση – εντοπίστε και αναπτύξτε τους μηχανισμούς αξιολόγησής σας. Πρέπει να παρακινούν σε αυτό-αξιολόγηση των όσων έχουν μάθει και επιτύχει οι εκπαιδευόμενοι. Μπορείτε να συμπεριλάβετε μια ρουμπρίκα αξιολόγησης, ένα σύντομο κουίζ, μια δραστηριότητα αναστοχασμού ή μια ομαδική συζήτηση.

6. Συμπέρασμα – συνοψίστε όλη την εμπειρία, ενθαρρύνετε τον επιπλέον αναστοχασμό για τη διαδικασία και διευρύνετε τη μάθηση πέραν της δοκιμασίας. Κάντε το συμπέρασμα θετικό, ενθαρρυντικό και παρακινήστε τον εκπαιδευόμενο να συνεχίσει ενεργητικά το μαθησιακό του ταξίδι.



Όλες οι Ιστοεξερευνήσεις του Game-Changer έχουν αναπτυχθεί απευθείας και βρίσκονται στην ιστοσελίδα του έργου. Όταν αναπτύσσετε την Ιστοεξερεύνησή σας, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια ποικιλία διαφορετικών μορφών για την παράδοσή της, από ένα απλό αρχείο PDF που περιέχει συνδέσμους απευθείας μετάδοσης, διαδραστικά Google Forms ή Sites έως και πιο προχωρημένα παιχνίδια με τη χρήση λογισμικών κωδικοποίησης ή προγραμματισμού.

Να θυμάστε, εάν δυσκολεύεστε με οποιοδήποτε στάδιο ανάπτυξης της Ιστοεξερεύνησής σας, ανατρέξτε στις πληροφορίες που δίνονται στην Ενότητα 5 του συγκεκριμένου εγχειριδίου και στη συλλογή Ιστοεξερευνήσεων του Game-Changer για καθοδήγηση και ιδέες.



Τα ακόλουθα βίντεο παρέχουν επιπλέον καθοδήγηση για τη διαδικασία ανάπτυξης μιας Ιστοεξερεύνησης και προτείνουν διάφορες μορφές, που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να φτιάξετε τις δοκιμασίες σας:

www.youtube.com/watch?v=ZWX1kgKAfKI (13 λεπτά)

www.youtube.com/watch?v=f8CaPbCE5MI (5 λεπτά)

www.youtube.com/watch?v=Tpf03t4Wiw8 (11 λεπτά)



Εδώ ολοκληρώνεται η ενότητά μας για την ανάπτυξη Ιστοεξερευνήσεων. Ελπίζουμε να νιώθετε περισσότερη αυτοπεποίθηση όσον αφορά την ικανότητά σας να αναπτύξετε και να αξιοποιήσετε τις δικές σας δοκιμασίες Ιστοεξερεύνησης για τους εκπαιδευόμενούς σας. Όσο περισσότερο πειραματίζεστε με τις Ιστοεξερευνήσεις και τους μηχανισμούς της μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις, τόσο πιο αποτελεσματικοί θα είναι. Αυτοί οι μηχανισμοί μπορούν να αποδειχθούν πολύτιμοι στην προσπάθειά σας να εφαρμόσετε καινοτόμες και ελκυστικές εκπαιδευτικές εμπειρίες σε άτυπα μαθησιακά περιβάλλοντα.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Διαδικτυακοί σύνδεσμοι

EntreComp: Το Πλαίσιο Επιχειρηματικών Ικανοτήτων:

<https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework>

<https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1317&langId=el>

Το EntreComp στην Πράξη:

<https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-action-get-inspired-make-it-happen-user-guide-european-entrepreneurship-competence>

EntreComp: Πεδία Ικανοτήτων και μαθησιακή πρόοδος:

<https://ec.europa.eu/jrc/en/entrecomp/competence-areas-and-learning-progress>

Κατανόηση του EntreComp:

https://iefp.earn.pt/docs/AE1_Quadro_Europeu_competencias_digitais.pdf

Επιχειρηματική Ανάλυση Harvard:

<https://hbr.org/2013/01/what-is-entrepreneurship>

Δίκτυο για τη Διδασκαλία της Επιχειρηματικότητας (Network for Teaching Entrepreneurship -NFTE):

<https://www.nfte.com/entrepreneurial-mindset/#:~:text=An%20entrepreneurial%20mindset%20is%20a,in%20a%20variety%20of%20setting%20s.>

Μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις:

www.challengebasedlearning.org/

https://images.apple.com/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf

Ιστοεξερευνήσεις:

<http://webquest.org/>

https://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index_sub3.html

Hoover, W. A., (1996). *The Practice Implications of Constructivism*. *SEDL Letter*, IX (3), στην ιστοσελίδα: <https://sedl.org/pubs/sedletter/v09n03/practice.html>

March, T., (1998). *The WebQuest Design Process*, στην ιστοσελίδα:

<https://tommmarch.com/webquests/help/design1.html>

March, T., (2003). *What WebQuests Are (Really)*, στην ιστοσελίδα:

<https://tommmarch.com/writings/what-webquests-are/>

McLeod, S., (2019). *Constructivism as a theory for teaching and learning*, στην ιστοσελίδα:

<https://www.simplypsychology.org/constructivism.html>

Sarikas, Ch., (2020). *Vygotsky Scaffolding: What It Is and How to Use It*, στην ιστοσελίδα:

<https://blog.prepscholar.com/vygotsky-scaffolding-zone-of-proximal-development>

University of Buffalo, Center for Educational Innovation, (2020). *Constructivism: Creating experiences that facilitate the construction of knowledge*, στην ιστοσελίδα:

<http://www.buffalo.edu/ubcei/enhance/learning/constructivism.html>

Starr, L., (2000). *Creating a WebQuest | It's Easier Than You Think*. *Education World*, στην

ιστοσελίδα: https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml

Κείμενα

FFE-YE. (2012). *Impact of Entrepreneurship Education in Denmark – 2011*. In L. Vestergaard, K. Moberg & C. Jørgensen (Eds.). *Odense: The Danish Foundation for Entrepreneurship - Young Enterprise*.

The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education – 2012. Karl M.Kapp. John Wiley & Sons.

Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming – 2018. S. Kim, K. Song, B. Lockee & J. Burton. Springer.

Gamify: How Gamification Motivates People to do Extraordinary Things – 2014. Brian Burke. Bibliomotion, Inc.





GAME CHANGER

Building Entrepreneurial Competences through
Challenge-Based Learning



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."
2019-1-UK01-KA205-060429