



Οδηγός Εφαρμογής

Απρίλιος 2018

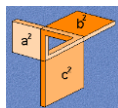


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

KidVenture –Το παιχνίδι Kidventure για την εκπαίδευση παιδιών ηλικίας 6 έως 10 ετών στην επιχειρηματικότητα, είναι ένα έργο που συγχρηματοδοτείται από το Πρόγραμμα Erasmus +, στο πλαίσιο της Βασικής Δράσης 2 - Συνεργασία για την καινοτομία και την ανταλλαγή καλών πρακτικών για τη σχολική εκπαίδευση

Project no. 2016-1-UK01-KA201-024262

Το έργο αυτό υλοποιήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση [ανακοίνωση] αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



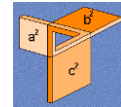


Περίληψη

Ο «οδηγός εφαρμογής» είναι ένα από τα παραδοτέα του έργου KidVenture. Βασικός στόχος του έργου είναι ο σχεδιασμός και η υλοποίηση ενός ψηφιακού, ηλεκτρονικού παιχνιδιού μάθησης για την εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα παιδιών (ηλικίας 6 έως 10 ετών), το οποίο να μπορεί εύκολα να εφαρμοστεί σε περιβάλλοντα τυπικής ή μη τυπικής εκπαίδευσης. Ο Οδηγός Εφαρμογής είναι αποτέλεσμα βιβλιογραφικής έρευνας που στοχεύει στον εντοπισμό των σημαντικότερων ικανοτήτων για την Εκπαίδευση στην Επιχειρηματικότητα, επιτρέποντας στους εταίρους να επιλέξουν εκείνες τις ικανότητες που θα μπορούν να ενισχυθούν μέσα από το τελικό προϊόν (παιχνίδι).

Κατά τη διάρκεια της 3^{ης} και 4^{ης} συνάντησης, οι εταίροι αντάλλαξαν πληροφορίες και ιδέες σχετικά με αυτό το ζήτημα. Η ομάδα του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας ως ο κύριος συνεργάτης της παρούσας εργασίας ανέλαβε την ευθύνη να διαμορφώσει μια εκδοχή αυτού του οδηγού και να τη μοιραστεί με τους εταίρους ώστε να επανεξετάσουν και να προτείνουν προσθήκες και τροποποιήσεις. Ορισμένα από τα μέλη της κοινοπραξίας ανέλαβαν την κριτική ανάγνωση του οδηγού, προκειμένου να διασφαλιστεί η ποιότητα του παραδοτέου.

Αυτό το παραδοτέο αποτελείται από τρία μέρη. Στο πρώτο μέρος, μετά την εισαγωγή, ακολουθεί ένα συνοπτικό θεωρητικό υπόβαθρο, προκειμένου αυτό το έγγραφο να χρησιμεύει ως ανεξάρτητος πόρος (όλοι οι όροι και τα ζητήματα συζητούνται εκτενέστερα στο Θεωρητικό πλαίσιο του έργου (Παραδοτέο Ο1 / Α1) που δημιούργησε η κοινοπραξία. Στο δεύτερο μέρος, το Παιχνίδι περιγράφεται επίσης συνοπτικά ως ξεχωριστό εγχειρίδιο παιχνιδιού, το οποίο παρέχεται εξίσου από την κοινοπραξία. Στο τρίτο μέρος, προτείνεται ο τρόπος με τον οποίο το παιχνίδι μπορεί να αξιοποιηθεί στη διδασκαλία και την ενσωματωθεί στην τάξη. Συνολικά προτείνονται τρεις τρόποι. Τέλος, το παράρτημα παρέχει ένα πρότυπο για την περιγραφή σχεδίων μαθήματος που περιλαμβάνουν τη χρήση παιχνιδιών, μαζί με δύο πλήρη σχέδια μαθήματος που χρησιμεύουν ως παράδειγμα.





Ευχαριστίες

Αναγνωρίζουμε την υποστήριξη και τη χρηματοδότηση που παρέχει η Ευρωπαϊκή Επιτροπή για αυτό το ερευνητικό έργο.

Επιπλέον, αναγνωρίζουμε τη συμβολή των μελών της ερευνητικής ομάδας Kidventure:

Ο1/A6 – Οδηγός Εφαρμογής Guide

Κύριοι συγγραφείς

Ελλάδα	Δρ Θαρρενός Μπράπισης	Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας
Ελλάδα	Μιχάλης Ιωάννου	Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας

Εταίροι – Συνεργάτες

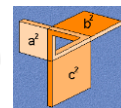
Εταίροι – Critical reviewers



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



4



Page |



Περιεχόμενα

Περίληψη.....	3
Ευχαριστίες.....	4
Εισαγωγή.....	6
Θεωρητικό Πλαίσιο.....	7
Περιγραφή Παιχνιδιού.....	9
Αξιοποίηση του παιχνιδιού KidVenture στη διδασκαλία.....	9
Το παιχνίδι ως εισαγωγή στις οικονομικές έννοιες, θεωρίες και τον Επιχειρηματικό.....	9
Το παιχνίδι ως εργαλείο για την τάξη για την παράλληλη διδασκαλία των επιχειρηματικών εννοιών και του παιχνιδιού.....	10
Το παιχνίδι ως εργαλείο ανατροφοδότησης ή/και αξιολόγησης.....	10
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ I.....	12
Σχέδια Μαθήματος – Υπόδειγμα Περιγραφής.....	12
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ II.....	14
Ενδεικτικά Σχέδια Μαθημάτων.....	14
Βιβλιογραφία.....	19



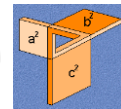
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



5



Boon
factory



Page |

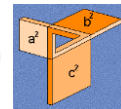


Εισαγωγή

Τελευταία, η Επιχειρηματική Εκπαίδευση είναι ένα από τα κύρια θέματα που εξετάζεται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Η ανάπτυξη και η εφαρμογή προγραμμάτων εκπαίδευσης στην επιχειρηματικότητα είναι ένα από τους βασικούς άξονες της πολιτικής της ΕΕ. Παρόλο που δεν υπάρχει ένας κοινός ορισμός για την Επιχειρηματική Εκπαίδευση ανάμεσα στα μέλη της ΕΕ, φαίνεται πως οι περισσότεροι ορισμοί που δίνουν τα κράτη (περίπου οι μισοί) αντικατοπτρίζουν μια κοινή οπτική του θέματος, κοντά στο ορισμό του Ευρωπαϊκού ορισμού ικανοτήτων (Eurydice, 2016). Σύμφωνα με αυτόν τον ορισμό της ΕΕ, Η Επιχειρηματική εκπαίδευση έχει ως στόχο την ανάπτυξη δεξιοτήτων και νοσοτροπίας των μαθητών ώστε να μπορούν να μετατρέπουν δημιουργικές ιδέες σε επιχειρηματικές δράσεις. Θεωρείται βασική ικανότητα για όλους τους εκπαιδευόμενους, υποστηρίζοντας την προσωπική ανάπτυξη, την ενεργό δράση ως πολίτης, την κοινωνική ενσωμάτωση και την απασχόληση. Είναι σχετικό με όλη τη διαδικασία της δια βίου μάθησης, σε όλους τους κλάδους της μάθησης και σε όλες τις μορφές εκπαίδευσης και κατάρτισης (τυπική, μη τυπική και άτυπη) που συμβάλλουν στην ανάπτυξη του επιχειρηματικού πνεύματος ή συμπεριφοράς, με ή χωρίς εμπορικό στόχο.

Το πρόγραμμα Kidventure είναι ένα χρηματοδοτούμενο πρόγραμμα από την ΕΕ που στοχεύει στη δημιουργία ενός καινοτόμου ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού για την Εκπαίδευση στην Επιχειρηματικότητα παιδιών ηλικίας 6 - 10 ετών, το οποίο να μπορεί εύκολα να εφαρμοστεί σε περιβάλλοντα τυπικής ή μη τυπικής εκπαίδευσης, και θα είναι διαθέσιμο δωρεάν σε όλη την Ευρώπη. Προκειμένου να επιτευχθεί αυτός ο στόχος, η κοινοπραξία μελέτησε σε βάθος την έννοια της Επιχειρηματικής Εκπαίδευσης ώστε να διασφαλιστεί πως το τελικό προϊόν θα εξυπηρετεί τον σκοπό του. Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού βασίστηκε σε αυτή τη βιβλιογραφική ανασκόπηση και αντιπροσωπεύει την σύγκλιση τριών εμπλεκόμενων πυλώνων: τον ακαδημαϊκό χώρο, τους εν ενεργεία εκπαιδευτικούς και τον τομέα των ιδιωτικών επιχειρήσεων.

Αυτός ο οδηγός εφαρμογής βασίζεται σε ένα θεωρητικό πλαίσιο που είναι το αποτέλεσμα της βιβλιογραφικής ανασκόπησης. Προορίζεται να λειτουργήσει ως συμπληρωματικό εγχειρίδιο για τον δάσκαλο που επιθυμεί να εξοικειωθεί γρήγορα με το έργο, το παιχνίδι και τα αντίστοιχα ζητήματα, προκειμένου να ενσωματώσει το παιχνίδι στη διδασκαλία χωρίς να χρειαστεί πολύς χρόνος για μελέτη του θέματος. Εκτός από μια γρήγορη επισκόπηση του ιστορικού του έργου, αυτός ο οδηγός περιγράφει τον τρόπο με τον οποίο το παιχνίδι μπορεί να αξιοποιηθεί για εκπαιδευτικούς σκοπούς, καλύπτοντας όλο το πρόγραμμα σπουδών. Ορισμένα σχέδια μαθημάτων παρουσιάζονται σε μορφή ενός προτύπου, βοηθώντας έτσι τους εκπαιδευτικούς να είναι έτοιμοι να εφαρμόσουν πρακτικές διδασκαλίας.





Θεωρητικό Πλαίσιο

Η Επιχειρηματική Εκπαίδευση αφορά την παροχή ποικιλίας δεξιοτήτων, γνώσεων και στάσεων που έχουν κεντρική σημασία για την ανάπτυξη της επιχειρηματικής κουλτούρας και για την διαμόρφωση νοοτροπίας στους νέους. Η ΕΕ σταδιακά ενδιαφέρεται όλο και περισσότερο για τις δυνατότητες των νέων να ξεκινήσουν και να αναπτύξουν ένα ατομικό ή ένα κοινωνικό εγχείρημα και να γίνουν καινοτόμοι στις περιοχές που ζουν ή εργάζονται (Eurydice, 2016).

Μια πρακτική επιχειρηματική εμπειρία είναι μια εκπαιδευτική εμπειρία όπου ο εκπαιδευόμενος έχει την ευκαιρία να αναπτύξει ιδέες, να αναγνωρίσει μια καλή ιδέα και να την μετατρέψει σε δράση. Θα πρέπει να είναι μια πρωτοβουλία του εκπαιδευόμενου, είτε ατομικά είτε ως μέρος μια μικρής ομάδας, περιλαμβάνοντας δραστηριότητες learning-by-doing και παράγοντας χειροπιαστά αποτελέσματα. Ο σκοπός τέτοιων ευκαιριών είναι η ανάπτυξη δεξιοτήτων, αυτοπεποίθησης και η ικανότητα να εντοπίζει ο εκπαιδευόμενος ευκαιρίες, να αναγνωρίζει λύσεις και να εφαρμόζει τις ιδέες του (European Commission, 2012).

Η κοινή Ευρωπαϊκή αντίληψη για την επιχειρηματικότητα ως βασική ικανότητα έχει μια διπλή εστίαση. Πρώτον, η ανάπτυξη επιχειρηματικών στάσεων, δεξιοτήτων και γνώσεων θα πρέπει να οδηγούν το άτομο στο να μετατρέπει τις ιδέες του σε δράσεις. Δεύτερον, η επιχειρηματικότητα δεν αφορά μόνο οικονομικές δραστηριότητες και δημιουργία εταιρειών, αλλά πιο διευρυμένα όλες τις πτυχές της ζωής και της κοινωνίας. Καινοτόμες και δημιουργικές δράσεις μπορούν να λάβουν τόπο σε καινούριες εταιρείες, ή σε ήδη υπάρχοντες οργανισμούς (Eurydice, 2016).

Ο κύριος στόχος των περισσότερων εκπαιδευτικών συστημάτων για την επιχειρηματικότητα είναι η ανάπτυξη επιχειρηματικών ικανοτήτων. Επιχειρηματικές ικανότητες ορίζονται ως οι γνώσεις, οι δεξιότητες και οι στάσεις που επηρεάζουν την θέληση και την ικανότητα να εκτελεί κάποιος επιχειρηματική δράση. Οι επιχειρηματικές ικανότητες μπορούν να χωριστούν σε γνωστικές και μη γνωστικές ικανότητες (Lackeus, 2015).

Σύμφωνα με το Eurydice (2016) προτείνονται συγκεκριμένα μαθησιακά αποτελέσματα της επιχειρηματικής εκπαίδευσης σε τρεις περιοχές:

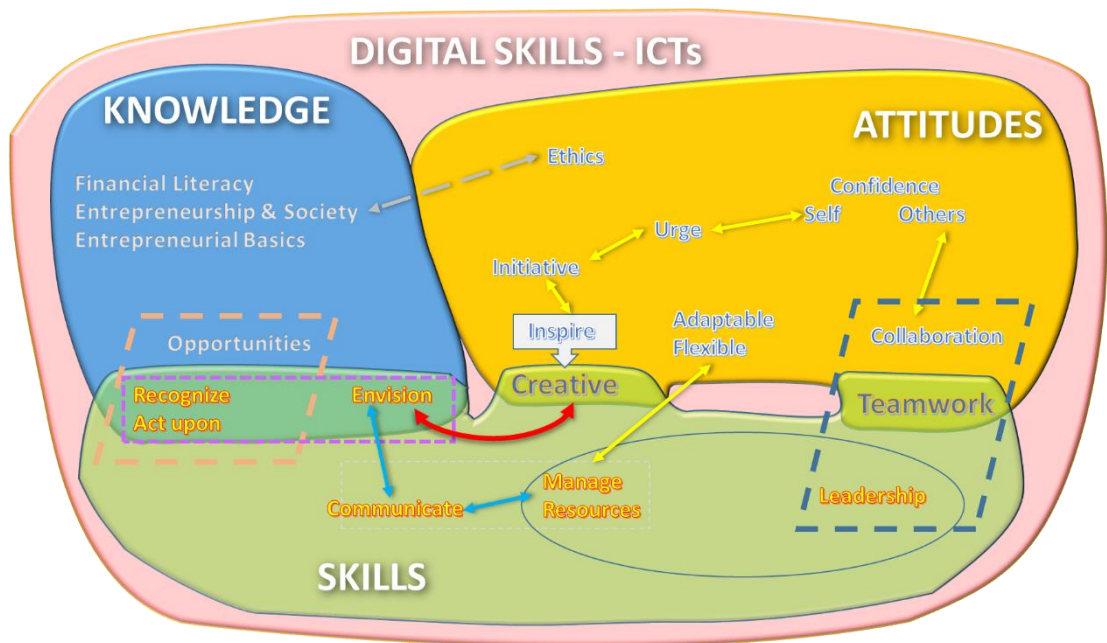
- Στάσεις (αυτοπεποίθηση και αίσθημα πρωτοβουλίας)
- Δεξιότητες (δημιουργικότητα, σχεδιασμός, χρηματοοικονομικός γραμματισμός, διαχείριση πηγών, διαχείριση αβεβαιότητας/ρίσκου, ομαδική εργασία)
- Γνώσεις (αξιολόγηση ευκαιριών, κατανόηση του ρόλου των επιχειρηματιών στην κοινωνία και συνειδητοποίηση των επιχειρηματικών επιλογών σταδιοδρομίας).

Σύμφωνα με τον Gibb (2008) το παιδί θα πρέπει να είναι το επίκεντρο της εστίασης, στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, προκειμένου η επιχειρηματική εκπαίδευση να ενσωματωθεί στο σύστημα της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης.

Η επιχειρηματική εκπαίδευση συχνά κατηγοριοποιείται με τρεις προσεγγίσεις. Η διδασκαλία ΤΗΣ επιχειρηματικότητας αφορά μια περιεκτική και θεωρητική προσέγγιση με στόχο την παροχή γενικής κατανόησης του θέματος. Η διδασκαλία ΓΙΑ την επιχειρηματικότητα αφορά μια επαγγελματικά προσανατολισμένη προσέγγιση που στοχεύει να δώσει τους μελλοντικούς επιχειρηματίες τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες. Η διδασκαλία ΜΕΣΩ



της επιχειρηματικότητας αφορά μια μάθηση μέσω διαδικασιών και συχνά βιωματική όπου οι μαθητές εμπλέκονται ενεργά σε μια πραγματική επιχειρηματική διαδικασία, ενώ ταυτόχρονα μαθαίνουν. Αυτή η προσέγγιση περιγράφεται συχνά ως επιχειρηματική εκπαίδευση βασισμένη σε δράσεις (Lackeus, 2013).



Εικόνα 1. Το θεωρητικό πλαίσιο Kidventure – βασικές επιχειρηματικές ικανότητες

Εξετάζοντας όλες τις προαναφερθείσες προσεγγίσεις και ακολουθώντας τη σύγχρονη προσέγγιση που προτείνει η ΕΕ για την εξέταση μια ικανότητας ως σύνολο γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων, η κοινοπραξία σχεδίασε ένα πλαίσιο για τις βασικές ικανότητες της Επιχειρηματικής Εκπαίδευσης (Εικόνα 1). Επιπλέον, ελήφθη υπόψη το σύνολο των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα. Περισσότερες λεπτομέρειες υπάρχουν στην επίσημη έκθεση που συντάχθηκε από τους εταίρους στο <http://www.kidventure.eu>.



Περιγραφή Παιχνιδιού

Αυτό το ηλεκτρονικό παιχνίδι σχεδιάστηκε για να διευκολύνει την εκμάθηση Επιχειρηματικών θεμάτων. Στο παιχνίδι, οι παίκτες – ατομικά ή σε ομάδα – θα δημιουργήσουν την δική τους εταιρεία και θα συνεργαστούν μεταξύ τους προκειμένου να επιτύχουν παίρνοντας αποφάσεις και αναπτύσσοντας κοινές δραστηριότητες (στο παιχνίδι και εκτός παιχνιδιού) ως απάντηση στις διάφορες προκλήσεις του παιχνιδιού (π.χ. αναθέτοντας διαφορετικούς ρόλους διαχείρισης σε κάθε μέλος της ομάδας – παιχνίδι ρόλων). Ταυτόχρονα, ανταγωνίζονται με άλλες εταιρείες στην εικονική αγορά. Δημιουργώντας ένα συνεργατικό αλλά και ανταγωνιστικό περιβάλλον, αυτό το μαθησιακό εργαλείο αναμένεται να συμβάλει στις γνώσεις, συμπεριφορές και στάσεις, ενισχύοντας παράλληλα την ανάπτυξη Επιχειρηματικών δεξιοτήτων, όπως η δημιουργικότητα, η ομαδική δουλειά, η ηγεσία, η λειτουργία της αγοράς, κλπ.

Η γενική ιδέα του παιχνιδιού είναι η προσομοίωση μιας απλουστευμένης διαδικασίας ανάπτυξης ενός παιχνιδιού-Ρομπότ στην οποία οι παίκτες, που παίζουν μεμονωμένους ρόλους αλλά συνεργάζονται με τον ίδιο στόχο, πρέπει να λάβουν αποφάσεις σχετικά με το σχεδιασμό του προϊόντος, τη στρατηγική μάρκετινγκ, τα οικονομικά, την παράγωγή, λανσάροντας ένα επιτυχημένο προϊόν στην αγορά ενώ αντιμετωπίζουν τον ανταγωνισμό ενός εργοστασίου παιχνιδιών.

Οι Παίκτες αντιπροσωπεύουν μια ομάδα 4 φίλων με επιχειρηματική νοοτροπία όπου θέλουν να κατασκευάσουν και να κυκλοφορήσουν στην αγορά ένα παιχνίδι-Ρομπότ. Με τη βοήθεια ενός επενδυτή – που χρηματοδοτεί και καθοδηγεί το εγχείρημα – θα περάσουν από τις διάφορες φάσεις ανάπτυξης του προϊόντος τους, όπου κάθε ένας από αυτούς θα πρέπει να αναλάβει έναν ρόλο ανάλογα με τα ενδιαφέροντά τους: α) Οικονομικά, β) E&A (Έρευνα και Ανάπτυξη), γ) Μάρκετινγκ, και δ) Παραγωγή.

Αξιοποίηση του παιχνιδιού KidVenture στη διδασκαλία

Το παιχνίδι Kidventure μπορεί να ενσωματωθεί στις δραστηριότητες των αναλυτικών προγραμμάτων και στη διδασκαλία στα σχολεία ως συμπληρωματικό εργαλείο διδασκαλίας και αξιολόγησης. Αυτά είναι τα τρία πιθανά σενάρια ενσωμάτωσης του παιχνιδιού Kidventure στο πρόγραμμα σπουδών:

- Το παιχνίδι ως εισαγωγή στις επιχειρηματικές έννοιες, τις θεωρίες και τον επιχειρηματικό γραμματισμό
- Το παιχνίδι ως εργαλείο στην τάξη για την παράλληλη διδασκαλία των επιχειρηματικών εννοιών και του παιχνιδιού
- Το παιχνίδι ως εργαλείο ανατροφοδότησης

Το παιχνίδι ως εισαγωγή στις οικονομικές έννοιες, θεωρίες και τον Επιχειρηματικό

Αυτός ο τρόπος αξιοποίησης του παιχνιδιού, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να δώσει παραδείγματα και να ξεκινήσει συζητήσεις σχετικά με όλες τις έννοιες, τις θεωρίες και τα



θέματα που σχετίζονται με την Επιχειρηματικότητα. Ανάλογα με την ηλικία των μαθητών / παικτών, μπορούν να συζητηθούν διαφορετικά στοιχεία. Για παράδειγμα, οι μαθητές ηλικίας 6 ετών δεν είναι εξοικειωμένοι (γενικά) με το νόμισμα και τις χρήσεις του. Αντίθετα, οι μαθητές ηλικίας 10 ετών χρησιμοποιούν χρήματα και διεκπεραιώνουν συναλλαγές. Έτσι, σε αυτή την ηλικιακή ομάδα, είναι πιο ενδεδειγμένο και βολικό να συζητάμε για πιο περίπλοκα ζητήματα, όπως τα δάνεια.

Η προσέγγιση αυτή ακολουθεί τρία βήματα εφαρμογής:

1. Οι μαθητές διερευνούν το παιχνίδι και εισάγονται στη νέα γνώση. Ανάλογα με την ηλικία τους, απαιτείται περισσότερη ή λιγότερη διευκόλυνση και υποστήριξη από τον δάσκαλο.
2. Ομαδικές συζητήσεις ακολουθούν το παιχνίδι. Ο δάσκαλος υποστηρίζει οι μαθητές να κατανοήσουν βαθύτερη τις νέες έννοιες σχετικά με τον οικονομικό αλφαριθμητισμό παρέχοντας επεξηγήσεις, παραδείγματα και πρόσθετες πληροφορίες.
3. Πρόσθετες ασκήσεις, φύλλα εργασίας και ορισμοί παρέχονται από τον δάσκαλο.

Το παιχνίδι ως εργαλείο για την τάξη για την παράλληλη διδασκαλία των επιχειρηματικών εννοιών και του παιχνιδιού

Με αυτόν τον τρόπο αξιοποίησης του παιχνιδιού, οι μαθητές πρέπει να εξοικειωθούν με όλες τις απαραίτητες ορολογίες, έννοιες και θεωρίες ενώ παίζουν το παιχνίδι. Πρόκειται για μια προσέγγιση πολλαπλών φάσεων στην οποία συζητείται ένα ζήτημα και έπειτα αντιμετωπίζεται μέσω του παιχνιδιού. Η προσέγγιση αυτή ακολουθεί τρία βήματα εφαρμογής:

1. Οι ομαδικές συζητήσεις εισάγονται από τον δάσκαλο για να αυξήσουν το ενδιαφέρον των μαθητών για τις έννοιες της Επιχειρηματικότητας
2. Ο δάσκαλος και οι μαθητές εξερευνούν το παιχνίδι στην τάξη
3. Οι τελικές ομαδικές συζητήσεις υλοποιούνται προκειμένου να καθοριστούν οι οικονομικές έννοιες που έμαθαν

Για παράδειγμα, ο δάσκαλος μπορεί να ξεκινήσει μια συζήτηση σχετικά με τις απαιτήσεις της Αγοράς και πως αυτές είναι προσβάσιμες, αξιοποιούνται και λαμβάνονται υπόψη. Λαμβάνοντας υπόψη πως στο παιχνίδι πρέπει να συμπληρωθεί μια συνοπτική Φόρμα Απαιτήσεων από τους παίκτες, μπορούν να συζητηθούν αντίστοιχα ζητήματα. Πώς θα συγκεντρώσουν πληροφορίες σχετικά με το προϊόν που θέλουν να κυκλοφορήσουν στην αγορά; Ποια είναι τα σημαντικά χαρακτηριστικά που πρέπει να έχει το προϊόν και γιατί; Αυτά είναι μερικά από τα κύρια θέματα που μπορούν να προκύψουν κατά τη διάρκεια αυτής της προσέγγισης.

Το παιχνίδι ως εργαλείο ανατροφοδότησης ή/και αξιολόγησης

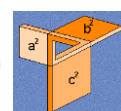
Με αυτόν τον τρόπο αξιοποίησης του παιχνιδιού, οι μαθητές πρέπει να εξοικειωθούν με όλες τις απαραίτητες ορολογίες, έννοιες και ιδέα πριν παίξουν το παιχνίδι. Στη συνέχεια το παιχνίδι χρησιμεύει ως εργαλείο αξιολόγησης για να εξετάσει αν η νέα γνώση έχει αφομοιωθεί από τους μαθητές. Αυτή η προσέγγιση εφαρμόζεται κυρίως στους



μεγαλύτερους ηλικιακά μαθητές της ομάδας στόχου του παιχνιδιού και ακολουθεί τρία στάδια εφαρμογής:

1. Στη διδασκαλία στην τάξη σχετικά με την χρηματοοικονομική παιδεία (ορισμοί, έννοιες κ.λπ.)
2. Οι μαθητές χρησιμοποιούν τη νέα γνώση τους για να παίξουν το παιχνίδι
3. Οι μαθητές μπορούν να παίξουν το παιχνίδι στο σχολείο ή στο σπίτι και ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει τις εμπειρίες και τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν οι μαθητές δίνοντας την ευκαιρία για αντροφοδότηση στην τάξη, κατά συνέπεια.

Κατά τη διδασκαλία, δεν είναι ασυνήθιστο οι εκπαιδευτικοί να αναπτύξουν εργαλεία και μηχανισμούς αξιολόγησης για να εξετάσουν πόσο καλά έχει αποκτηθεί από τους μαθητές η νέα γνώση. Ένα πολύ κοινό εργαλείο αυτού του είδους είναι ένα τεστ γνώσης. Το παιχνίδι KidVenture μπορεί να χρησιμοποιηθεί με παρόμοιο τρόπο, αντικαθιστώντας τα τεστ με μια πιο διασκεδαστική προσέγγιση αξιολόγησης. Επίσης, η αναπαραγωγή του παιχνιδιού ξεχωριστά αποκτά κάποια αξία, στην περίπτωση που ο δάσκαλος επιθυμεί να εξετάσει την ατομική απόδοση και, συνεπώς, τον τρόπο με τον οποίο κάθε μαθητής τοποθετεί την αποκτηθείσα γνώση στην πράξη, μέσω του παιχνιδιού.





ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι

Σχέδια Μαθήματος – Υπόδειγμα Περιγραφής



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



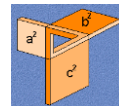
12



ADVANCIS



Boon
factory



Page |

Σχέδιο Μαθήματος	
Τίτλος	Αναγνώριση τίτλου και χρήσης του παιχνιδιού (Μια περιγραφή και σε ποιον από τους τρεις τρόπους θα εφαρμοστεί το παιχνίδι)
Γνωστικά πεδία	<ul style="list-style-type: none"> • Συγκέντρωση των γνωστικών περιοχών που εμπλέκονται
Εξοπλισμός	<ul style="list-style-type: none"> • Περιγραφή του απαραίτητου εξοπλισμού (εάν υπάρχει, π.χ. υπολογιστές, μαρκαδόροι, χαρτοκιβώτια κ.λπ.)
Πηγές	Ηλεκτρονικές και άλλες πηγές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν (π.χ. ένα βιβλίο, ένας ιστότοπος)
Μέθοδος	Περιγραφή της μεθόδου
Υπάρχουσες γνώσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Περιγραφή οποιασδήποτε προϋπάρχουσας γνώσης
Διδακτικοί/ Μαθησιακοί στόχοι	Περιγραφή των στόχων και των ικανοτήτων διδασκαλίας / μάθησης <ul style="list-style-type: none"> - Ικανότητες - Δεξιότητες - Στάσεις - Γνώση
Σχεδιασμός	Λεπτομερής περιγραφή των ενδιάμεσων βημάτων για την πραγματοποίηση του σχεδίου μαθήματος, συμπεριλαμβανομένων των ενδεικτικών διαρκειών



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ

Ενδεικτικά Σχέδια Μαθημάτων



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



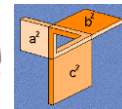
14



ADVANCIS



University of
Western Macedonia



Page |

<u>Σχέδιο Μαθήματος #1</u>	
Τίτλος	Ανάλυση Αγοράς (παράλληλη διδασκαλία και παιχνίδι)
Γνωστικά Πεδία	<ul style="list-style-type: none"> • Επιχειρηματικές Έννοιες • Γλώσσα (χρήση γλώσσας και όρων) • Μαθηματικά
Εξοπλισμός	<ul style="list-style-type: none"> • Φορητός/τοί Υπολογιστής/τές • Πίνακας και μαρκαδόροι
Πηγές	<ul style="list-style-type: none"> • Σχολικό βιβλίο (εάν υπάρχει) • Ηλεκτρονικές- Ψηφιακές πηγές
Μέθοδος	Συνεργατική μάθηση σε ομάδες – συζήτηση ή αναζήτηση πληροφοριών
Υπάρχουσες Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Βασικές δεξιότητες Μαθηματικών • Χρήση υπολογιστή
Διδακτικοί/ Μαθησιακοί στόχοι	<p>Διδακτικοί/ Μαθησιακοί Στόχοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ικανότητες: Διαχείριση - Πρόβλεψη - Σχεδιασμός • Δεξιότητες: Οικονομικός Σχεδιασμός, Λογιστικές δεξιότητες, διαχείριση, ομαδική εργασία κλπ. • Στάσεις: να μπορεί κάποιος να διαχειριστεί οικονομικά ζητήματα, να είναι προσαρμόσιμος, να είναι διορατικός, να παίρνει πρωτοβουλίες, να είναι συνεργάσιμος • Γνώση: βασικές έννοιες επιχειρηματικότητας
Σχεδιασμός	<p>Μαθητές σε ομάδες</p> <p><u>Δραστηριότητα 1 (10 λεπτά)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Εισαγωγή με το παιχνίδι – Οι παίκτες θα πρέπει να εκτιμήσουν τις ανάγκες των πελατών σχετικά με το ρομπότ (Στάδιο 1). Η ομάδα θα πρέπει επίσης να διαχειριστεί τα έσοδα και τα έξοδα <p><u>Δραστηριότητα 2 (20 λεπτά) OFF-GAME Δραστηριότητα</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Τα παιδιά αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο ή άλλες πηγές σχετικά με την ανάλυση αγοράς, ανάγκες, επιθυμίες, κλπ. • Οργανώνουν τα επόμενα βήματά τους ως επιχειρηματίες (σχεδιάζουν ένα παιχνίδι για το σχολείο) • Οργανώνουν συνεντεύξεις με τους συμμαθητές τους και άλλους • Σχεδιάζουν τη δική τους Φόρμα Απαιτήσεων • Συνεργάζονται για σχεδιάσουν το προϊόν τους • Παρουσιάζουν το παιχνίδι τους <p><u>Δραστηριότητα 3 (10 λεπτά)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Τα παιδιά συνεχίζουν με το παιχνίδι • Επισκέπτονται όλα τα διαθέσιμα κτίρια για να συγκεντρώσουν πληροφορίες • Συμπληρώνουν τη Φόρμα Απαιτήσεων για το ρομπότ

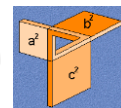
<u>Σχέδιο Μαθήματος #2</u>	
Τίτλος	<i>Πρωτότυπο & Δοκιμή (παράλληλη διδασκαλία και παιχνίδι)</i>
Γνωστικά Πεδία	<ul style="list-style-type: none"> • Επιχειρηματικές Έννοιες • Γλώσσα (χρήση γλώσσας και όρων) • Μαθηματικά • Πληροφορική
Εξοπλισμός	<ul style="list-style-type: none"> • Φορητός/τοί Υπολογιστής/τές • Πίνακας και μαρκαδόροι • Χαρτόνια • Ψαλίδια κλπ
Πηγές	<ul style="list-style-type: none"> • Σχολικό βιβλίο (εάν υπάρχει) • Ηλεκτρονικές- Ψηφιακές πηγές
Μέθοδος	Συνεργατική μάθηση σε ομάδες – συζήτηση ή αναζήτηση πληροφοριών
Υπάρχουσες γνώσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Βασικές δεξιότητες Μαθηματικών • Χρήση υπολογιστή • Βασικές δεξιότητες Τέχνης
Διδακτικοί/ Μαθησιακοί στόχοι	<p>Διδακτικοί/ Μαθησιακοί Στόχοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ικανότητες: Διαχείριση - Σχεδιασμός - Κατασκευή • Δεξιότητες: συνεργασία, διαχείριση, ομαδική εργασία κλπ. • Στάσεις: να είναι σε θέση να λάβουν ομαδικές αποφάσεις being able to have a group decision, να είναι προσαρμόσιμοι, να είναι διορατικοί, να παίρνουν πρωτοβουλίες, να είναι συνεργάσιμοι • Γνώσεις: βασικές έννοιες επιχειρηματικότητας
Σχεδιασμός	<p>Οι μαθητές σε ομάδες</p> <p><u>Δραστηριότητα 1 (10 λεπτά)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Εισαγωγή με το παιχνίδι – οι Παίκτες θα πρέπει να επιλέξουν τα εξαρτήματα του ρομπότ και να συναρμολογήσουν το πρωτότυπο ενώ στη συνέχεια θα το δοκιμάσουν. Η ομάδα επίσης διαχειρίζεται τα έσοδα και τα έξοδα. <p><u>Δραστηριότητα 2 (20 λεπτά) OFF-GAME Δραστηριότητα</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Για να επιλέξουν τα εξαρτήματα του ρομπότ, οι παίκτες θα πρέπει να λάβουν υπόψη τις λίστα απαιτήσεων από το παιχνίδι και να επιλέξουν τα εξαρτήματα που είναι διαθέσιμα • Σχεδιάζουν τα επόμενα βήματά τους ως επιχειρηματίες (έχουν να σχεδιάσουν το δικό τους ρομπότ στο σχολείο) και καταγράφουν τα πιθανά μειονεκτήματα και πλεονεκτήματα που έχει το πρωτότυπο • Σε ομάδες δημιουργούν το δικό τους πρωτότυπο βασισμένοι στο παιχνίδι χρησιμοποιώντας ανακυκλώσιμα υλικά • Σχεδιάζουν τη δοκιμή του πρωτοτύπου • Συνεργάζονται για να σχεδιάσουν το τελικό προϊόν • Παρουσιάζουν το παιχνίδι τους

	<p><u>Δραστηριότητα 3 (10 Λεπτά)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Τα παιδιά συνεχίζουν με το παιχνίδι • Επισκέπτονται όλα τα διαθέσιμα κτίρια για να συγκεντρώσουν πληροφορίες • Υλοποιούν όποιες αλλαγές χρειάζεται να κάνουν για να είναι ικανοποιητικό το πρωτότυπο
--	---

<u>Σχέδιο Μαθήματος #3</u>	
Τίτλος	<i>Κυκλοφορία προϊόντος (παράλληλη διδασκαλία και παιχνίδι)</i>
Γνωστικά Πεδία	<ul style="list-style-type: none"> • Επιχειρηματικές Έννοιες • Γλώσσα (χρήση γλώσσας και όρων) • Μαθηματικά • Πληροφορική
Εξοπλισμός	<ul style="list-style-type: none"> • Φορητός/τοί Υπολογιστής/τές • Πίνακας και μαρκαδόροι • Χαρτόνια • Ψαλίδια κλπ
Πηγές	<ul style="list-style-type: none"> • Σχολικό βιβλίο (εάν υπάρχει) • Ηλεκτρονικές- Ψηφιακές πηγές
Μέθοδος	Συνεργατική μάθηση σε ομάδες – συζήτηση ή αναζήτηση πληροφοριών
Υπάρχουσες γνώσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Βασικές δεξιότητες Μαθηματικών • Χρήση υπολογιστή • Βασικές δεξιότητες Τέχνης
Διδακτικοί/ Μαθησιακοί στόχοι	<p>Διδακτικοί/ Μαθησιακοί Στόχοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ικανότητες: Διαχείριση - Σχεδιασμός - Κατασκευή • Δεξιότητες: συνεργασία, διαχείριση, ομαδική εργασία κλπ. • Στάσεις: να είναι σε θέση να λάβουν ομαδικές αποφάσεις being able to have a group decision, να είναι προσαρμόσιμοι, να είναι διορατικοί, να παίρνουν πρωτοβουλίες, να είναι συνεργάσιμοι, να μπορούν να επικοινωνήσουν τα αποτελέσματα • Γνώσεις: βασικές έννοιες επιχειρηματικότητας και μάρκετινγκ
Σχεδιασμός	<p>Οι μαθητές σε ομάδες</p> <p><u>Δραστηριότητα 1 (10 λεπτά)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Εισαγωγή με το παιχνίδι – Οι παίκτες θα πρέπει να σχεδιάσουν μια καμπάνια μάρκετινγκ, διαλέγοντας ένα όνομα για το ρομπότ και δημιουργώντας μια διαφήμιση. Οι παίκτες επίσης διαχειρίζονται τα έσοδα και τα έξοδα. <p><u>Δραστηριότητα 2 (20 λεπτά) OFF-GAME Δραστηριότητα</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Οι ομάδες πρέπει να παρουσιάσουν το τελικό τους προϊόν με αποτελεσματικό τρόπο



	<ul style="list-style-type: none">• Σχεδιάζουν τα επόμενα βήματα της προωθητικής τους καμπάνιας ως επιχειρηματίες (για το παιχνίδι που σχεδιάζουν για το σχολείο) και καταγράφουν τις πιθανές πιθανότητες να πουλήσουν το τελικό τους προϊόν• Δημιουργούν την δική τους αφίσα• Μαγνητοσκοπούν την δική τους διαφήμιση• Οργανώνουν την τελική παρουσίαση του προϊόντος <p><u>Δραστηριότητα 3 (10 λεπτά)</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Συνεχίζουν με το παιχνίδι• Επισκέπτονται όλα τα διαθέσιμα κτίρια και τον ειδικό Μάρκετινγκ για να συγκεντρώσουν πληροφορίες
--	--





Βιβλιογραφία

- European Commission (2012). Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. *Rethinking Education: Investing in skills for better socio-economic outcomes*. COM(2012) 669 final. SWD(2012) 371-377 final.
- Eurydice (2016). *Entrepreneurship Education at School in Europe*. Eurydice Report. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Gibb, A. (2008). Entrepreneurship and enterprise education in schools and colleges: insights from UK practice. *International Journal of Entrepreneurship Education*, 6, 48.
- Lackeus, M. (2013). *Developing Entrepreneurial Competencies – An Action-Based Approach and Classification in Education*. Gothenburg: Division of Management of Organizational Renewal and Entrepreneurship, Department of Technology Management and Economics.
- Lackeus, M. (2015). *Entrepreneurship in Education, What, Why, When, How, Entrepreneurship360 Background Paper*. OECD.