GameComp

Πακέτο εργασίας 5

Εργαλειοθήκη για εκπαιδευτικούς

Αριθμός έργου 2023-2-DE04-KA220-YOU-000181333

Τίτλος έργου	**GameComp** Συνεργασία στον τομέα της νεολαίας, συγχρηματοδοτούμενη από το πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης - Συμφωνία επιχορήγησης αριθ. 2023-2-DE04-KA220-YOU-000181333
Πακέτο εργασίας	WP5 - Επικοινωνία, διάδοση και αξιοποίηση
Τίτλος παραδοτέου	**Εργαλειοθήκη για εκπαιδευτικούς**
Υπεύθυνος παραδοτέου	AGIS, NOTE και INNOVE (ANI)
Επίπεδο διάδοσης	Δημόσιο
Συντονισμός	Inès Eba Ekotto, ANI
Γλώσσα	Αγγλικά
Μορφή	Ηλεκτρονική
Συνεισφέροντες	AGIS, NOTE και INNOVE KUBI Gesellschaft für Kultur und Bildung gGmbH Lascò srl a socio unico, Kyttaro Εναλλακτικών Αναζητήσεων Νέων, FEMXA FORMACION S.L.U

Αποποίηση ευθύνης: Το παρόν έργο χρηματοδοτήθηκε από το πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης στο πλαίσιο της συμφωνίας επιχορήγησης αριθ. 2023-2-DE04-KA220-YOU-000181333. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα αυτές της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή της αρχής χορήγησης. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η αρχή χορήγησης μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή **5**

2. Τι περιλαμβάνει το GameComp Educator Pack **6**

3. Πριν ξεκινήσετε (εγκατάσταση, ασφάλεια, ένταξη) **7**

3.1. Ελάχιστες απαιτήσεις εγκατάστασης 7

3.2. Ασφαλής χώρος και προστασία (ελάχιστα πρότυπα) 7

4. Πώς να διεξάγετε μια συνεδρία GameComp **8**

5. Χρήση των σεναρίων εργαστηρίου (60) – ένα πρακτικό εγχειρίδιο **9**

5.1. Γρήγορος προσανατολισμός: πώς να διαβάζετε αποτελεσματικά ένα φύλλο σεναρίου 9

5.2. Λίστα ελέγχου προετοιμασίας (συνιστώμενα ελάχιστα) 9

5.3. Αρχές διευκόλυνσης που βελτιώνουν την αποτελεσματικότητα 10

5.4. Οδηγίες προσαρμογής (διαδικτυακά, περιβάλλοντα με περιορισμένους πόρους και ευαίσθητα περιβάλλοντα) 10

6. Χρήση των εκπαιδευτικών παιχνιδιών (60) – ένα πρακτικό εγχειρίδιο **11**

6.1. Επιλογή κατάλληλου παιχνιδιού (τρεις ερωτήσεις λήψης απόφασης) 11

6.2. Τρία αξιόπιστα μοντέλα ενσωμάτωσης (συνιστώμενη πρακτική) 11

6.3. Διευκόλυνση ψηφιακών παιχνιδιών (συσκευές, πρόσβαση και εστίαση στη μάθηση) 12

6.4. Ανασκόπηση του παιχνιδιού (ελάχιστη δομή) 12

7. Χρήση του εργαλείου αξιολόγησης: Ροή εργασίας εκπαιδευτικού **13**

7.1. Διαδικασία διευκόλυνσης (συνιστώμενη συνολική διάρκεια: 35–60 λεπτά) 13

7.2. Ερωτήσεις για την ανασκόπηση της ομάδας (συνιστώμενο σύνολο) 13

7.3. Ηθική και προστασία δεδομένων (ελάχιστα πρότυπα) 14

8. Συνδυάζοντας τα πάντα: Έτοιμες συνταγές και περιπτώσεις χρήσης **15**

8.1. Έτοιμες συνταγές συνεδριών 15

8.2. Περιπτώσεις χρήσης (παραδείγματα με βάση το πλαίσιο) 16

9. Παρακολούθηση και ποιότητα **19**

10. Χάρτης πόρων (πού να βρείτε τι) **20**

Παράρτημα Α – Λίστα ελέγχου ενός σελίδας για τον συντονιστή **21**

Παράρτημα Β – Πίνακας σχεδιασμού συνεδρίας **22**

Παράρτημα Γ – Φύλλο εργασίας αυτοαξιολόγησης εκτός σύνδεσης + πίνακας βαθμολογίας **23**

Παράρτημα Δ – Κάρτες υλοποίησης & πρακτικά ένθετα **25**

Δ.1 Κάρτα εφαρμογής ανά χώρα 25

Δ.2 Πρακτικό ένθετο 30

Ιστορικό εγγράφου

Έκδοση	Ημερομηνία	Συγγραφέας	Αλλαγές
v1.0	21/01/ 2026	ANI International	Πρώτη έκδοση.
v1.1	16/03/2026	ANI International	Δεύτερη έκδοση.

1. Εισαγωγή

Το GameComp είναι μια συνεργασία Erasmus+ στον τομέα της νεολαίας (2024–2026) που δημιουργήθηκε για να ενισχύσει την ικανότητα των εργαζομένων και των εκπαιδευτών στον τομέα της νεολαίας να υποστηρίζουν τους νέους στην πράσινη μετάβαση. Το έργο ανταποκρίνεται σε μια πρακτική ανάγκη που έχει εντοπιστεί στον τομέα της νεολαίας: οι εκπαιδευτικοί επιθυμούν ελκυστικές και εφαρμόσιμες μεθόδους για να συζητήσουν τη βιωσιμότητα με τρόπους που υπερβαίνουν την ευαισθητοποίηση και, αντίθετα, αναπτύσσουν πραγματικές ικανότητες — πώς οι νέοι σκέφτονται, αποφασίζουν, συνεργάζονται και αναλαμβάνουν δράση στην καθημερινή ζωή. Για να επιτευχθεί αυτό, το GameComp βασίζεται στο **ευρωπαϊκό πλαίσιο GreenComp**, χρησιμοποιώντας το ως κοινό σημείο αναφοράς για τον σχεδιασμό μαθησιακών εμπειριών.

Το GameComp φέρνει σε επαφή εταίρους από διαφορετικά ευρωπαϊκά πλαίσια για την ανάπτυξη πόρων που καθιστούν την ανάπτυξη ικανοτήτων βιωσιμότητας προσβάσιμη, παρακινητική και προσαρμόσιμη στην μη τυπική εκπαίδευση. Τα αποτελέσματα του έργου συνδυάζουν **την αξιολόγηση**, **τη μάθηση μέσω εργαστηρίων** και **τη μάθηση μέσω παιχνιδιών**, έτσι ώστε οι εκπαιδευτικοί να μπορούν να εργάζονται με ομάδες σε διαφορετικά σημεία εκκίνησης, να επιλέγουν κατάλληλες δραστηριότητες και να υποστηρίζουν την πρόοδο με την πάροδο του χρόνου. Η προσέγγιση έχει σχεδιαστεί για να λειτουργεί σε ένα ευρύ φάσμα περιβάλλοντων — κέντρα νεότητας, σχολεία και συλλόγους, κοινοτικές οργανώσεις, προγράμματα απασχολησιμότητας, διαπολιτισμικές ομάδες και δραστηριότητες προβολής — τόσο δια ζώσης όσο και διαδικτυακά.

Αυτό **το Εργαλείο για Εκπαιδευτικούς** αποτελεί τον οδηγό υλοποίησης του έργου. Σκοπός του είναι να σας βοηθήσει να εφαρμόσετε την προσέγγιση GameComp με αυτοπεποίθηση και συνέπεια, ακόμη και αν δεν είστε ειδικός στη βιωσιμότητα. Παρέχει μια σαφή πορεία για τους εκπαιδευτικούς, ώστε να ενσωματώσουν τους πόρους του έργου στην πρακτική τους, με έμφαση σε ό,τι έχει μεγαλύτερη σημασία για την ποιοτική υλοποίηση: σαφής μαθησιακός στόχος, ενεργή συμμετοχή, ουσιαστικό αναστοχασμό και μεταφορά στην πραγματική ζωή. Το εργαλείο έχει συνταχθεί για να υποστηρίζει τις καθημερινές πραγματικότητες της διευκόλυνσης (χρονικοί περιορισμοί, μικτά επίπεδα, περιορισμένος εξοπλισμός, ευαίσθητες συζητήσεις και ποικίλες ανάγκες των μαθητών) και να ενθαρρύνει μια διδασκαλία χωρίς αποκλεισμούς που σέβεται τις εμπειρίες των μαθητών και αποφεύγει την επίρριψη ευθυνών ή την ενοχή.

Το εργαλείο είναι **έτοιμο για χρήση** και **προσαρμόσιμο**. Δεν αντικαθιστά την πλήρη συλλογή σεναρίων εργαστηρίων και εκπαιδευτικών παιχνιδιών του προγράμματος· αντίθετα, σας βοηθά να τα εξερευνήσετε και να τα χρησιμοποιήσετε αποτελεσματικά ως ένα συνεκτικό μαθησιακό ταξίδι. Επισημαίνει επίσης τα ελάχιστα πρότυπα για υπεύθυνη υλοποίηση, συμπεριλαμβανομένων βασικών αρχών για την προσβασιμότητα, την προστασία και την ηθική χρήση ψηφιακών εργαλείων μάθησης σε πλαίσια εργασίας με νέους.

2. Τι περιλαμβάνει το GameComp Educator Pack

Το GameComp Educator Pack έχει σχεδιαστεί ως ένα πλήρες, συνδεδεμένο σύνολο πόρων που λειτουργούν καλύτερα όταν χρησιμοποιούνται μαζί. Αντί να προσφέρει μεμονωμένες δραστηριότητες, το πακέτο υποστηρίζει ένα συνεκτικό μαθησιακό ταξίδι: ξεκινάτε κατανοώντας τις ανάγκες των μαθητών, στη συνέχεια παρέχετε δομημένες εμπειρίες εργαστηρίων και, τέλος, ενισχύετε τη μάθηση μέσω πρακτικής και αναστοχασμού με βάση το παιχνίδι. Κάθε πόρος έχει έναν ξεχωριστό ρόλο: η αξιολόγηση σας βοηθά να επιλέξετε ένα θέμα εστίασης και να παρακολουθήσετε την πρόοδο, τα σενάρια εργαστηρίων παρέχουν τη βασική διαδρομή διευκόλυνσης και τα εκπαιδευτικά παιχνίδια ενισχύουν την εμπλοκή και την εδραίωση. Χρησιμοποιούμενα με τη σειρά, αυτά τα στοιχεία σας βοηθούν να πραγματοποιήσετε συνεδρίες που είναι στοχευμένες, συνεπείς με το GreenComp και προσανατολισμένες προς τη μεταφορά της μάθησης στην πραγματική ζωή.

Πόρος	**Σκοπός (στην πράξη)**	**Τυπικός χρόνος**
Εργαλείο αξιολόγησης (online)	Ανασκόπηση της αρχικής κατάστασης + επιλογή εστίασης ικανοτήτων + ανασκόπηση προόδου	20–30 λεπτά + 15–25 λεπτά ανασκόπηση
Σενάρια εργαστηρίου (60)	Κύρια μαθησιακή δραστηριότητα (σχέδιο διευκόλυνσης + αναστοχασμός + μεταφορά)	60–180 λεπτά (ποικίλλει)
Εκπαιδευτικά παιχνίδια (60)	Συμμετοχή → εξάσκηση → εμπέδωση (πάντα ανασκόπηση)	10–30 λεπτά

3. Πριν ξεκινήσετε (προετοιμασία, ασφάλεια, ένταξη)

Πριν από την υλοποίηση οποιασδήποτε δραστηριότητας GameComp, οι συντονιστές πρέπει να διασφαλίζουν ότι πληρούνται οι βασικές προϋποθέσεις για την ποιότητα, την ασφάλεια και την ένταξη. Στην ενότητα αυτή περιγράφονται οι ελάχιστες απαιτήσεις για την προετοιμασία (χώρος, υλικά και πρόσβαση σε ψηφιακά εργαλεία), καθώς και βασικές αρχές προστασίας και δεοντολογίας για την υπεύθυνη υλοποίηση. Τα μέτρα αυτά αποσκοπούν στη στήριξη της συνεπούς εφαρμογής σε διαφορετικά πλαίσια εργασίας με νέους και στην προστασία της ευημερίας, της αξιοπρέπειας και της ιδιωτικής ζωής των συμμετεχόντων.

3.1. Ελάχιστες απαιτήσεις εγκατάστασης

• **Μέγεθος ομάδας:** το ιδανικό είναι 8–25 άτομα (προσαρμόσιμο).

• **Αίθουσα:** χώρος για εργασία σε μικρές ομάδες· πίνακας ή flipchart.

• **Υλικά:** χαρτί, στυλό, αυτοκόλλητα σημειώματα (προαιρετικά)· χρονόμετρο.

• **Ψηφιακά:** συσκευές + internet για το εργαλείο αξιολόγησης και τα ψηφιακά παιχνίδια (ή χρησιμοποιήστε την offline εναλλακτική λύση στο Παράρτημα Γ).

3.2. Ασφαλής χώρος και προστασία

Πριν ξεκινήσετε, συμφωνήστε μια σύντομη συμφωνία ομάδας:

• Ακούμε χωρίς να κρίνουμε· σεβόμαστε τις διαφορετικές απόψεις των άλλων.

• Δεν μοιραζόμαστε προσωπικές ιστορίες εκτός της ομάδας.

• Μπορείτε να αποχωρήσετε ανά πάσα στιγμή.

• Αν κάτι σας κάνει να νιώθετε ανασφαλείς, μιλήστε με τον συντονιστή ιδιαιτέρως μετά τη συνεδρία.

Ακολουθήστε την πολιτική προστασίας του οργανισμού σας. Εάν εργάζεστε με ανηλίκους ή ευάλωτες ομάδες, χρησιμοποιήστε πρόσθετα μέτρα προστασίας (συγκατάθεση, όρια, παραπομπές).

4. Πώς να διεξάγετε μια συνεδρία GameComp

Οι συνεδρίες GameComp ακολουθούν μια συνεπή δομή διευκόλυνσης για να εξασφαλίσουν ποιότητα, συνοχή και μεταφορά της μάθησης σε διαφορετικά πλαίσια. Η παρακάτω ακολουθία παρέχει μια προτεινόμενη ροή συνεδρίας που μπορεί να προσαρμοστεί σε διαφορετικές χρονικές διάρκειες και προφίλ ομάδων, διατηρώντας παράλληλα την ίδια βασική λογική: αποσαφήνιση του σκοπού, υποστήριξη της αναστοχαστικής σκέψης των μαθητών, παροχή μιας ενεργητικής μαθησιακής εμπειρίας και εδραίωση των αποτελεσμάτων μέσω ανασκόπησης και μεταφοράς. Οι συντονιστές ενθαρρύνονται να προσαρμόζουν το χρονοδιάγραμμα ανάλογα με τις ανάγκες, αλλά πρέπει να διατηρούν τα στοιχεία της αναστοχαστικής σκέψης και της μεταφοράς, ώστε να διατηρηθεί ο εκπαιδευτικός αντίκτυπος και η ευθυγράμμιση με τις ικανότητες του GreenComp.

Συνιστώμενη ροή συνεδρίας

ΕΝΑΡΞΗ (5–10 λεπτά): καλωσόρισμα + συμφωνία ομάδας + στόχος της συνεδρίας και στοχευόμενη ικανότητα.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ (προαιρετικά, 20–30 λεπτά): χρήση του Εργαλείου Αξιολόγησης (ή του φύλλου εργασίας εκτός σύνδεσης).

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (30–90+ λεπτά): διευκόλυνση του επιλεγμένου σεναρίου εργαστηρίου (κύρια μάθηση).

ΠΑΙΧΝΙΔΙ (10–30 λεπτά): ενσωμάτωση 1 εκπαιδευτικού παιχνιδιού (εισαγωγή/εξάσκηση/εμπέδωση).

ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ (10–20 λεπτά): ερωτήσεις αναστοχασμού + σύνδεση με την ικανότητα GreenComp.

ΜΕΤΑΦΟΡΑ (5 λεπτά): μία συγκεκριμένη δράση/δέσμευση + κλείσιμο και ανατροφοδότηση.

5. Χρήση των σεναρίων εργαστηρίου (60) – ένα πρακτικό εγχειρίδιο

Τα σενάρια εργαστηρίου GameComp έχουν σχεδιαστεί ως τυποποιημένα, έτοιμα προς χρήση σχέδια διευκόλυνσης που ευθυγραμμίζονται με το πλαίσιο ικανοτήτων GreenComp. Σκοπός τους είναι να υποστηρίξουν τη συνεπή, υψηλής ποιότητας υλοποίηση σε διαφορετικά πλαίσια εργασίας με νέους, επιτρέποντας παράλληλα την κατάλληλη προσαρμογή στις τοπικές πραγματικότητες. Σε αυτή την προσέγγιση, ο ρόλος του συντονιστή δεν είναι να «ξαναγράψει» το περιεχόμενο του σεναρίου, αλλά να δημιουργήσει τις συνθήκες για τη μάθηση: προετοιμάζοντας το περιβάλλον, καθοδηγώντας τη συμμετοχή, διαχειριζόμενος το χρόνο και τη δυναμική της ομάδας, και διασφαλίζοντας ότι κάθε δραστηριότητα ολοκληρώνεται με δομημένο αναστοχασμό και μεταφορά. Η αποτελεσματική υλοποίηση εξαρτάται επομένως τόσο από την πιστότητα στον μαθησιακό σκοπό του σεναρίου όσο και από την υπεύθυνη προσαρμογή στις ανάγκες της ομάδας.

5.1. Γρήγορος προσανατολισμός: πώς να διαβάζετε αποτελεσματικά ένα φύλλο σεναρίου

Πριν από την υλοποίηση μιας συνεδρίας, οι συντονιστές θα πρέπει να πραγματοποιήσουν μια σύντομη ανασκόπηση του επιλεγμένου σεναρίου. Αυτό εξασφαλίζει σαφήνεια όσον αφορά τους μαθησιακούς στόχους, τη σκοπιμότητα και τις απαιτήσεις υλοποίησης.

- Προσδιορίστε την κύρια ικανότητα GreenComp που στοχεύεται (και τυχόν δευτερεύουσες ικανότητες, εάν αναφέρονται).
- Επιβεβαιώστε τη **διάρκεια**, **τη μορφή** υλοποίησης (δια ζώσης/διαδικτυακή/μεικτή) και το **προφίλ των συμμετεχόντων**.
- Σημειώστε τα απαιτούμενα **υλικά**, τις απαιτήσεις χώρου και τυχόν εργασίες προετοιμασίας.
- Ελέγξτε την **ακολουθία της διευκόλυνσης** και τον προβλεπόμενο χρόνο για κάθε βήμα.
- Επιλέξτε ένα περιορισμένο σύνολο **ερωτήσεων ανασκόπησης** (συνιστάται: 4–6) που ταιριάζουν καλύτερα στην ομάδα και στους στόχους σας.

5.2. Λίστα ελέγχου προετοιμασίας (συνιστώμενο ελάχιστο)

Η διευκόλυνση βάσει σεναρίων είναι πιο αποτελεσματική όταν οι εκπαιδευτές προετοιμάζουν τα πρακτικά στοιχεία εκ των προτέρων. Τα παρακάτω βήματα αντιπροσωπεύουν ένα ελάχιστο πρότυπο προετοιμασίας.

- Εκτυπώστε ή ανοίξτε το φύλλο σεναρίου και βεβαιωθείτε ότι διαθέτετε την πιο πρόσφατη έκδοση.
- Προετοιμάστε τα υλικά εκ των προτέρων και διαμορφώστε τον χώρο (ή το ψηφιακό περιβάλλον) ανάλογα.
- Συντάξτε ένα απλό πρόγραμμα (με χρονοδιαγράμματα) που να είναι ορατό στους συμμετέχοντες.
- Σχεδιάστε τις διαμορφώσεις των ομάδων (ζεύγη ή μικρές ομάδες των 3–5 ατόμων) και τις μεταβάσεις μεταξύ των δραστηριοτήτων.
- Προεπιλέξτε ερωτήσεις ανασκόπησης και καθορίστε μία εργασία μεταφοράς (μία ρεαλιστική δράση ή το επόμενο βήμα).
- Προετοιμάστε μια σύντομη εισαγωγή στην οποία θα αναφέρετε ποια ικανότητα θα εξασκηθεί και γιατί είναι σημαντική στην πραγματική ζωή.

5.3. Αρχές διευκόλυνσης που βελτιώνουν την αποτελεσματικότητα

Τα σενάρια έχουν σχεδιαστεί για ενεργή συμμετοχή· ωστόσο, ο αντίκτυπος της μάθησης εξαρτάται από τον τρόπο διευκόλυνσης της συνεδρίας. Οι ακόλουθες αρχές υποστηρίζουν την ποιότητα και τη συνέπεια.

- Χρησιμοποιήστε τη μέθοδο **«Σύντομη ενημέρωση → Εφαρμογή → Ανασκόπηση»**: κρατήστε τις οδηγίες συνοπτικές, μεγιστοποιήστε τον ενεργό χρόνο και προστατέψτε τον χρόνο για αναστοχασμό.
- Κάντε τη δεξιότητα σαφή (π.χ. «Σήμερα εξασκούμαστε **στη Συστημική** Σκέψη»).
- Χρησιμοποιήστε **χρονικά όρια** και ορατά χρονικά σήματα για να διατηρήσετε τον ρυθμό και να μειώσετε την κόπωση.
- Δομήστε τη συμμετοχή έτσι ώστε να περιλαμβάνει όλες τις φωνές (π.χ. σιωπηλή αναστοχασμός, ζευγάρια πρώτα, γραπτές εισροές, κυκλική ανταλλαγή).

- Ολοκληρώστε με **μεταφορά**: ζητήστε από τους συμμετέχοντες να προσδιορίσουν μία συγκεκριμένη δράση, απόφαση ή αλλαγή συμπεριφοράς που μπορούν να επιχειρήσουν μετά τη συνεδρία.

5.4. Οδηγίες προσαρμογής (online, περιβάλλοντα με περιορισμένους πόρους και ευαίσθητα περιβάλλοντα)

Τα σενάρια του GameComp μπορούν και πρέπει να προσαρμόζονται όταν είναι απαραίτητο. Η προσαρμογή πρέπει να διατηρεί τον μαθησιακό σκοπό του σεναρίου, ενώ παράλληλα προσαρμόζει τις συνθήκες υλοποίησης ώστε να παραμείνει συμπερληπτική και εφικτή.

- **Διαδικτυακή υλοποίηση:** χρησιμοποιήστε αίθουσες ομαδικής εργασίας και κοινά εργαλεία συνεργασίας· απλοποιήστε τα βήματα· αυξήστε τις οπτικές υποδείξεις· συντομεύστε τις συζητήσεις στην ολομέλεια.
- **Διεξαγωγή με περιορισμένους πόρους:** αντικαταστήστε τα υλικά με εναλλακτικές λύσεις σε χαρτί· μειώστε την πολυπλοκότητα των αποτελεσμάτων· δώστε προτεραιότητα στην κύρια δραστηριότητα και στην ανασκόπηση.
- **Ευαίσθητες ομάδες:** αποφύγετε την αναγκαστική αποκάλυψη πληροφοριών· επιτρέψτε ανώνυμες συνεισφορές· κάντε ρητές τις επιλογές «παράλειψης»· παρακολουθήστε προσεκτικά τη δυναμική της ομάδας.
- **Γλωσσικά εμπόδια:** ορίστε βασικούς όρους· χρησιμοποιήστε οπτικά στοιχεία (εικονίδια, σχέδια, παραδείγματα)· συνοψίστε τις οδηγίες σε σύντομες, σαφείς προτάσεις· ελέγχετε συχνά την κατανόηση.

6. Χρήση των Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών (60) – ένα πρακτικό εγχειρίδιο

Τα Εκπαιδευτικά Παιχνίδια GameComp έχουν σχεδιαστεί για να υποστηρίζουν την ανάπτυξη ικανοτήτων μέσω της βιωματικής μάθησης. Στη μη τυπική εκπαίδευση, τα παιχνίδια δεν λειτουργούν μόνο ως κίνητρο: δημιουργούν δομημένες καταστάσεις στις οποίες οι συμμετέχοντες μπορούν να εξερευνήσουν αποφάσεις, συνέπειες, συνεργασία και συμβιβασμούς σε ένα περιβάλλον χαμηλού κινδύνου. Ωστόσο, το παιχνίδι από μόνο του δεν αρκεί για την επίτευξη μαθησιακών αποτελεσμάτων. Η εκπαιδευτική αξία δημιουργείται μέσω της σκόπιμης διευκόλυνσης, ιδίως μέσω καθοδηγούμενου αναστοχασμού που συνδέει την εμπειρία του παιχνιδιού με τη στοχευόμενη

ικανότητα GreenComp και με πραγματικά πλαίσια βιωσιμότητας. Για τον λόγο αυτό, κάθε παιχνίδι πρέπει να επιλέγεται και να ενσωματώνεται με μια σαφή παιδαγωγική λειτουργία εντός της συνεδρίας.

6.1. Επιλογή κατάλληλου παιχνιδιού

Για να εξασφαλιστεί η συνάφεια και να διαχειριστεί αποτελεσματικά η δυναμική της ομάδας, οι διευκολυντές πρέπει να επιλέγουν παιχνίδια με βάση τα ακόλουθα κριτήρια:

1. **Ποιος είναι ο παιδαγωγικός σκοπός;**
   Επιλέξτε αν το παιχνίδι θα λειτουργήσει κυρίως ως εισαγωγή (εμπλοκή και πλαισίωση), εξάσκηση (εφαρμογή δεξιοτήτων) ή εδραίωση (ανακεφαλαίωση και ενίσχυση).
2. **Ποιο είναι το τρέχον επίπεδο ενέργειας της ομάδας;**
   Επιλέξτε ένα παιχνίδι που ταιριάζει με την ετοιμότητα της ομάδας (ήρεμη / μέτρια / δυναμική) και τη στιγμή της συνεδρίας (αρχή, μέση, τέλος).
3. **Ποια ικανότητα στοχεύεται;**
   Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει ευθυγράμμιση με τον μαθησιακό στόχο της συνεδρίας και, όπου είναι σχετικό, με την ικανότητα που στοχεύει το επιλεγμένο σενάριο εργαστηρίου.

6.2. Τρία αξιόπιστα μοντέλα ενσωμάτωσης

Τα ακόλουθα πρότυπα ενσωμάτωσης συνιστώνται επειδή διατηρούν τη συνοχή και υποστηρίζουν τη μεταφορά της μάθησης:

- **Μοντέλο Α — Εισαγωγή (10–15 λεπτά):**
  Σύντομο παιχνίδι → μετάβαση στο σενάριο του εργαστηρίου.
  Λειτουργία: δημιουργεί συμμετοχή, εισάγει έννοιες και καθιερώνει ένα κοινό σημείο αναφοράς.
- **Μοντέλο Β — Εξάσκηση (15–25 λεπτά):**
  Σενάριο εργαστηρίου → παιχνίδι για την εφαρμογή των δεξιοτήτων σε μια νέα κατάσταση.
  Λειτουργία: επιτρέπει την εξάσκηση δεξιοτήτων και ενισχύει την κατανόηση μέσω της ποικιλίας.
- **Μοντέλο Γ — Εδραίωση (10–20 λεπτά):**
  Σενάριο εργαστηρίου + αρχική ανασκόπηση → παιχνίδι κλεισίματος + σύντομη ανασκόπηση.

Λειτουργία: ενισχύει τα βασικά σημεία μάθησης και υποστηρίζει ένα ισχυρό κλείσιμο της συνεδρίας.

6.3. Διευκόλυνση ψηφιακών παιχνιδιών

Η διεξαγωγή ψηφιακών παιχνιδιών απαιτεί βασικό σχεδιασμό για να εξασφαλιστεί η πρόσβαση, η συμμετοχή και η διαχείριση του χρόνου.

- Όπου οι συσκευές είναι περιορισμένες, χρησιμοποιήστε ζευγάρια ή μικρές ομάδες (συνιστώμενη αναλογία: 1 συσκευή ανά 2–3 συμμετέχοντες).
- Δώστε μια σαφή οδηγία με γνώμονα τη μάθηση πριν ξεκινήσετε (π.χ. «Παίξτε και δώστε προσοχή σε ποιες αποφάσεις αλλάζουν τα αποτελέσματα και γιατί»).
- Χρησιμοποιήστε ένα σαφές χρονικό πλαίσιο (συνήθως 10–20 λεπτά) και σταματήστε στην ώρα σας για να εξασφαλίσετε χρόνο για αναστοχασμό και κλείσιμο.
- Αν προκύψει ανταγωνισμός, επαναπροσδιορίστε τη δραστηριότητα με στόχο την ανάπτυξη δεξιοτήτων (π.χ. «Ο στόχος είναι να εξασκηθούμε σε μια δεξιότητα, όχι να κερδίσουμε»).
- Παρακολουθήστε τη συμμετοχή για να βεβαιωθείτε ότι όλοι οι συμμετέχοντες εμπλέκονται (αποφύγετε να χειρίζεται ένα άτομο τη συσκευή καθ' όλη τη διάρκεια).

6.4. Ανασκόπηση του παιχνιδιού (ελάχιστη δομή)

Η ανασκόπηση είναι το βασικό βήμα που μετατρέπει την εμπειρία του παιχνιδιού σε μάθηση. Μια σύντομη, δομημένη ανασκόπηση είναι επαρκής, εφόσον έχει σκοπό και συνδέεται με τις ικανότητες. Οι παρακάτω ερωτήσεις παρέχουν μια ελάχιστη ακολουθία ανασκόπησης:

- **Τι συνέβη;** (γεγονότα και παρατηρήσεις)
- **Τι αισθανθήκατε ή παρατηρήσατε;** (εμπειρία και συμμετοχή)
- **Ποιες επιλογές είχαν τη μεγαλύτερη σημασία και γιατί;** (ανάλυση και αιτιότητα)
- **Ποια ικανότητα του GreenComp εξασκήσαμε;** (ρητή σύνδεση με το πλαίσιο)
- **Πώς συνδέεται αυτό με την πραγματική ζωή;** (μεταφορά και προσανατολισμός στη δράση)

7. Χρήση του εργαλείου αξιολόγησης: Ροή εργασίας εκπαιδευτικού

Το Εργαλείο Αξιολόγησης GameComp είναι μια **αυτοαξιολόγηση με παιγνιώδη στοιχεία** που ευθυγραμμίζεται με τις **12 ικανότητες GreenComp**. Σκοπός του είναι να υποστηρίξει τον σχεδιασμό και τη διευκόλυνση της μάθησης σε περιβάλλοντα μη τυπικής εκπαίδευσης, παρέχοντας ένα δομημένο σημείο εκκίνησης για αναστοχασμό. Το εργαλείο πρέπει να χρησιμοποιείται ως μέσο ανάπτυξης και όχι ως εξέταση ή μηχανισμός επιλογής. Όταν εφαρμόζεται υπεύθυνα, βοηθά τους εκπαιδευτές (α) να προσδιορίσουν τα αντιληπτά δυνατά σημεία και τις μαθησιακές προτεραιότητες των μαθητών, (β) να επιλέξουν σχετικά σενάρια εργαστηρίων και εκπαιδευτικά παιχνίδια, και (γ) να υποστηρίξουν τον αναστοχασμό της προόδου με την πάροδο του χρόνου. Η αξιολόγηση είναι πιο αποτελεσματική όταν συνδυάζεται με μια συντονισμένη συζήτηση που μεταφράζει τα αποτελέσματα σε συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους και επόμενα βήματα.

7.1. Διαδικασία διευκόλυνσης (συνιστώμενη συνολική διάρκεια: 35–60 λεπτά)

Συνιστάται η ακόλουθη διαδικασία για να εξασφαλιστεί η σαφήνεια του σκοπού, η κατάλληλη υποστήριξη των μαθητών και η ουσιαστική ενσωμάτωση με τις μαθησιακές δραστηριότητες του GameComp:

1. **Διευκρίνιση του σκοπού και των βασικών κανόνων**: εξηγήστε ότι το εργαλείο υποστηρίζει την αυτοανασκόπηση και τον προγραμματισμό της μάθησης και ότι οι συμμετέχοντες δεν υποχρεούνται να μοιραστούν τα ατομικά τους αποτελέσματα.
2. **Ατομική συμπλήρωση** (20–30 λεπτά): οι συμμετέχοντες συμπληρώνουν την αξιολόγηση ιδιωτικά, με το δικό τους ρυθμό.
3. **Ατομική σύνθεση** (2–5 λεπτά): οι συμμετέχοντες καταγράφουν τρία στοιχεία:
    - ένα πλεονέκτημα που αντιλαμβάνονται,
    - μία ικανότητα που πρέπει να βελτιώσουν, και
    - μία ερώτηση που θα ήθελαν να διερευνήσουν περαιτέρω.
4. **Ομαδική ανασκόπηση** (15–25 λεπτά): διευκολύνετε μια δομημένη ανασκόπηση χρησιμοποιώντας τις παρακάτω ερωτήσεις, εστιάζοντας σε θέματα και όχι σε προσωπικές αποκαλύψεις.

5. **Μετατρέψτε τις ιδέες σε σχέδιο δράσης**: προσδιορίστε 1–2 δεξιότητες προτεραιότητας (για την ομάδα ή το πρόγραμμα) και επιλέξτε ανάλογα τα πιο σχετικά σενάρια εργαστηρίου και εκπαιδευτικά παιχνίδια.

7.2. Ερωτήσεις για την ομαδική ανασκόπηση

Χρησιμοποιήστε μια μικρή επιλογή ερωτήσεων (συνήθως 3–4) για να διατηρήσετε τη συζήτηση εστιασμένη και αποδοτική ως προς το χρόνο:

- Τι σας εξέπληξε στα αποτελέσματά σας και γιατί;
- Ποια ικανότητα θεωρείτε πιο σχετική με την κοινότητά σας ή την καθημερινή σας ζωή αυτή τη στιγμή;
- Ποια είναι η ικανότητα που θα θέλατε να εξασκήσετε στη συνέχεια και γιατί είναι σημαντική για εσάς;
- Ποια υποστήριξη ή συνθήκες θα σας βοηθούσαν να αναλάβετε δράση (ως άτομο ή μαζί με άλλους);

7.3. Ηθική και προστασία δεδομένων

Η υπεύθυνη χρήση του Εργαλείου Αξιολόγησης απαιτεί βασικές διασφαλίσεις για την προστασία της ιδιωτικής ζωής και της ευημερίας των συμμετεχόντων:

- **Καμία αναγκαστική αποκάλυψη:** οι συμμετέχοντες δεν πρέπει ποτέ να πιέζονται να μοιραστούν τα ατομικά τους αποτελέσματα.
- **Διαφάνεια και συγκατάθεση:** εάν συλλέγονται συγκεντρωτικά αποτελέσματα για σκοπούς αναφοράς ή παρακολούθησης, εξηγήστε σαφώς τον σκοπό και λάβετε τη συγκατάθεση κατόπιν ενημέρωσης.
- **Ασφαλής διαχείριση των πληροφοριών:** αποθηκεύστε τα δεδομένα με ασφάλεια, περιορίστε την πρόσβαση και συμμορφωθείτε με τις διαδικασίες προστασίας δεδομένων του οργανισμού σας και τις ισχύουσες απαιτήσεις του GDPR/προστασίας της ιδιωτικής ζωής.

8. Συνδυάζοντας τα όλα: Έτοιμες συνταγές και περιπτώσεις χρήσης

Αυτή η ενότητα παρέχει δύο πρακτικές υποστηρικτικές λύσεις για την εφαρμογή. Πρώτον, **οι συνταγές συνεδριών** προσφέρουν τυποποιημένα μορφότυπα παράδοσης που μπορούν να εφαρμοστούν αμέσως. Δεύτερον, **οι περιπτώσεις χρήσης** απεικονίζουν πώς η ίδια δομή μπορεί να προσαρμοστεί σε διαφορετικά πλαίσια εργασίας με νέους, διατηρώντας παράλληλα τη βασική λογική της προσέγγισης GameComp (σχεδιασμός βασισμένος στην αξιολόγηση, ενεργητική μάθηση, δομημένη αναστοχασμός και μεταφορά).

8.1. Έτοιμες προτάσεις για συνεδρίες

Οι παρακάτω συνταγές έχουν σχεδιαστεί για να βοηθήσουν τους συντονιστές να διεξάγουν το GameComp με συνέπεια σε διάφορα περιβάλλοντα. Οι χρόνοι είναι ενδεικτικοί και πρέπει να προσαρμόζονται στο προφίλ και το πλαίσιο της ομάδας. Ωστόσο, οι συντονιστές πρέπει να διατηρούν τα στοιχεία **της ανασκόπησης** και **της μεταφοράς γνώσεων**, ώστε να εξασφαλίζουν τον εκπαιδευτικό αντίκτυπο.

Συνταγή 1 — Συνεδρία 90 λεπτών (τυποποιημένη μορφή)

Χρόνος	Δραστηριότητα	Σημείωση για τον συντονιστή	Τυπική διάρκεια
0–10 λεπτά	Καλωσόρισμα, συμφωνία ομάδας, στόχος της συνεδρίας και επιδιωκόμενη ικανότητα	Κάντε τον στόχο ορατό (πίνακας/διαφάνεια).	20–30 λεπτά + 15–25 λεπτά ανασκόπηση
10–25 λεπτά	Αξιολόγηση (εναλλακτική λύση online ή offline)	Διατηρήστε τα αποτελέσματα προσωπικά· μην επιβάλλετε την κοινή χρήση.	60–180 λεπτά (ποικίλλει)
25–65 λεπτά	Σενάριο εργαστηρίου (βασικά βήματα δραστηριότητας)	Ορίστε χρονικά όρια για την εργασία σε μικρές ομάδες και τις μεταβάσεις.	10–30 λεπτά

Συνταγή 2 — Εργαστήριο μισής ημέρας (3 ώρες)

Μπλοκ	Περιεχόμενο	Σκοπός
Ενότητα 1 (45 λεπτά)	Αξιολόγηση + ανασκόπηση ομάδας → επιλογή εστίασης ικανοτήτων	Καθορισμός αναγκών, προτεραιοτήτων και μαθησιακών στόχων.
Ενότητα 2 (75 λεπτά)	Σενάριο εργαστηρίου (πλήρης δραστηριότητα + αναστοχασμός)	Εμβάθυνση της κατανόησης και εξάσκηση μέσω δομημένης δραστηριότητας.
Διάλειμμα (15 λεπτά)	Σύντομο διάλειμμα	Διατήρηση της προσοχής και ρύθμιση της ομάδας.
Ενότητα 3 (30 λεπτά)	Εκπαιδευτικό παιχνίδι (εξάσκηση) + ανασκόπηση	Εφαρμογή των δεξιοτήτων σε μια νέα κατάσταση· εδραίωση της μάθησης.
Ενότητα 4 (15 λεπτά)	Σχεδιασμός δράσης (ατομικός + συλλογικός)	Μετατρέψτε τη μάθηση σε ένα συγκεκριμένο επόμενο βήμα.

Συνταγή 3 — Μικροπρόγραμμα 3 συνεδριών (συνιστάται)

Αυτή η μορφή είναι κατάλληλη όταν επιθυμείτε πρόοδο με την πάροδο του χρόνου (αντί για μια μεμονωμένη συνεδρία) και επιτρέπει την επανεκτίμηση και την προσαρμογή του προγράμματος.

- **Συνεδρία 1:** αρχική αξιολόγηση → σενάριο εργαστηρίου → αναστοχασμός και μεταφορά
- **Συνεδρία 2:** εκπαιδευτικό παιχνίδι ως εισαγωγή → σενάριο εργαστηρίου → ανασκόπηση (εστίαση στην πρακτική)
- **Συνεδρία 3:** σενάριο εστιασμένο στη δράση/δράση → παιχνίδι εδραίωσης → μετα-αξιολόγηση + επόμενα βήματα

8.2. Περιπτώσεις χρήσης (παραδείγματα με βάση το πλαίσιο)

Οι παρακάτω περιπτώσεις χρήσης απεικονίζουν τον τρόπο εφαρμογής της μεθόδου GameComp σε διαφορετικά περιβάλλοντα. Κάθε παράδειγμα ακολουθεί την ίδια λογική υλοποίησης (Αξιολόγηση

→ Δραστηριότητα → Παιχνίδι → Ανασκόπηση → Μεταφορά) και μπορεί να υλοποιηθεί χρησιμοποιώντας τη Συνταγή 1 (90 λεπτά**),** εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά.

Για επιπλέον παραδείγματα ανά χώρα και πρακτικές προσαρμογές που συνέβαλαν οι εταίροι, βλ. Παράρτημα Δ – Σημειώσεις πεδίου εταίρων.

Περίπτωση χρήσης 1 — Κέντρο νεότητας (οικολογική ανησυχία → δράση)

- **Πλαίσιο:** ανοιχτό κέντρο νεότητας, μικτή ομάδα (15–19), οικολογικό άγχος και χαμηλό αίσθημα ελέγχου
- **Στόχος:** ενίσχυση *της ατομικής πρωτοβουλίας + συλλογικής δράσης* (GreenComp: Δράση για τη βιωσιμότητα)
- **Προτεινόμενη ροή:** Αξιολόγηση (αρχική κατάσταση) → σενάριο σχεδιασμού δράσης → σύντομο παιχνίδι που αναδεικνύει τις επιλογές → ανασκόπηση → μία συγκεκριμένη ομαδική δράση
- **Σημείωση για τον συντονιστή:** δώστε έμφαση σε ρεαλιστικές «μικρές δράσεις»· αποφύγετε το πλαίσιο που βασίζεται στην ενοχή· ολοκληρώστε με μια εφικτή δέσμευση

Περίπτωση χρήσης 2 — Πρόγραμμα απασχολησιμότητας NEET (πράσινες δεξιότητες και λήψη αποφάσεων)

- **Πλαίσιο:** διαδρομή απασχολησιμότητας (16–24), έμφαση στον προσανατολισμό προς το μέλλον και την αυτοπεποίθηση
- **Στόχος:** ενίσχυση *της συστημικής σκέψης + διατύπωση προβλημάτων* (GreenComp: Αποδοχή της πολυπλοκότητας)
- **Προτεινόμενη ροή:** Αξιολόγηση → σενάριο που εξετάζει ένα τοπικό ζήτημα βιωσιμότητας → παιχνίδι εξάσκησης στις συμβιβαστικές λύσεις → ανασκόπηση → εργασία μεταφοράς γνώσεων (σύντομη παρουσίαση / σχέδιο)
- **Σημείωση για τον συντονιστή:** συνδέστε τις ικανότητες με την απασχολησιμότητα και τους ρόλους στην κοινότητα· χρησιμοποιήστε σαφή και πρακτικό λεξιλόγιο

Περίπτωση χρήσης 3 — Διαπολιτισμική ομάδα (ισότητα και κλιματική δικαιοσύνη)

- **Πλαίσιο:** διαπολιτισμική ομάδα νέων (14–20 ετών) · ευαίσθητα θέματα και ποικίλες εμπειρίες ζωής
- **Στόχος:** ενίσχυση *της δικαιοσύνης + κριτικής σκέψης* (GreenComp: Αξίες + Πολυπλοκότητα)

- **Προτεινόμενη ροή:** προαιρετική αξιολόγηση → σενάριο σχετικά με τη δικαιοσύνη/ευθύνη → παιχνίδι που καθιστά ορατή την ανισότητα → δομημένη ανασκόπηση → κοινό «αρχή δικαιοσύνης»
- **Σημείωση για τον συντονιστή:** αποφύγετε την αναγκαστική αποκάλυψη πληροφοριών· επιτρέψτε το «πάσο»· χρησιμοποιήστε πρώτα ζευγάρια και μετά ολόκληρη την ομάδα

Περίπτωση χρήσης 4 — Σχολικός οικολογικός σύλλογος (γνώση του μέλλοντος)

- **Πλαίσιο:** εβδομαδιαία οικολογική λέσχη (13–17), περιορισμένος χρόνος ανά συνεδρία
- **Στόχος:** ενίσχυση *της γνώσης για το μέλλον* + *διερευνητική σκέψη* (GreenComp: Οραματισμός βιώσιμων μελλοντικών σεναρίων)
- **Προτεινόμενη ροή:** σενάριο με χρήση αφηγήσεων για το μέλλον → παιχνίδι που διερευνά εναλλακτικά μέλλοντα → ανασκόπηση → μεταφορά (μία πρόταση σε επίπεδο σχολείου)
- **Σημείωση για τον συντονιστή:** διατηρήστε τα αποτελέσματα οπτικά· διοχετεύστε τη δημιουργικότητα σε μία συγκεκριμένη πρόταση

Περίπτωση χρήσης 5 — Υπαίθρια δραστηριότητα (σύνδεση με τη φύση, περιορισμένος αριθμός συσκευών)

- **Πλαίσιο:** υπαίθρια δραστηριότητα για νέους (12–16), ποικίλα επίπεδα προσοχής· περιορισμένη ψηφιακή πρόσβαση
- **Στόχος:** ενίσχυση *της προώθησης της φύσης* + *εκτίμηση της βιωσιμότητας* (GreenComp: Αξίες)
- **Προτεινόμενη ροή:** αυτοανασκόπηση εκτός σύνδεσης (Παράρτημα) → σενάριο σε εξωτερικό χώρο → παιχνίδι σε ζευγάρια (ή εναλλακτική λύση βασισμένη στην παρατήρηση) → ανασκόπηση → δράση διαχείρισης
- **Σημείωση για τον συντονιστή:** προετοιμάστε απλούς κανόνες ασφάλειας για τις υπαίθριες δραστηριότητες· χρησιμοποιήστε κίνηση· κρατήστε την ανασκόπηση συνοπτική αλλά ουσιαστική

9. Παρακολούθηση και ποιότητα

Η παρακολούθηση στο GameComp έχει ως στόχο να υποστηρίξει **την ποιότητα της μάθησης και τη συνεχή βελτίωση**, όχι να δημιουργήσει διοικητικό φόρτο. Οι συντονιστές ενθαρρύνονται να χρησιμοποιούν έναν μικρό αριθμό απλών εργαλείων που βοηθούν στην καταγραφή του τι παραδόθηκε, τι κέρδισαν οι συμμετέχοντες και τι πρέπει να προσαρμοστεί σε μελλοντικές συνεδρίες. Για να παραμείνει η παρακολούθηση εφικτή, επιλέξτε μόνο δύο έως τρεις μεθόδους και εφαρμόστε τις με συνέπεια.

Οι συνιστώμενες επιλογές περιλαμβάνουν:

- **Αρχείο συνεδρίας:** μια σύντομη καταγραφή της υλοποίησης (ημερομηνία, περιβάλλον, σενάριο και παιχνίδι που χρησιμοποιήθηκε, στοχευόμενες ικανότητες, βασικές προσαρμογές και κύρια αποτελέσματα).
- **Σημειώσεις παρατήρησης:** σύντομες σημειώσεις βασισμένες σε στοιχεία σχετικά με τις συμπεριφορές των συμμετεχόντων που υποδηλώνουν ανάπτυξη ικανοτήτων (π.χ. συνεργασία, συστημική σκέψη, κριτική σκέψη).
- **Κάρτες αναστοχασμού:** ένας σύντομος γραπτός αναστοχασμός στο τέλος της συνεδρίας που καταγράφει *μία διαπίστωση* και *μία προτεινόμενη δράση* από κάθε συμμετέχοντα.
- **Ανατροφοδότηση στο τέλος του κύκλου:** σύντομη ανατροφοδότηση που συλλέγεται μετά από μια σειρά συνεδριών για να προσδιοριστεί τι υποστήριξε τη μάθηση και τι πρέπει να βελτιωθεί.

10. Χάρτης πόρων

Για να διασφαλιστεί η συνέπεια και η ποιότητα της υλοποίησης, οι συντονιστές θα πρέπει να διατηρούν ένα ενιαίο **«GameComp Educator Pack»** (ψηφιακό ή έντυπο) που περιέχει τους βασικούς πόρους που χρησιμοποιούνται στην υλοποίηση. Η διατήρηση των υλικών σε ένα μέρος μειώνει τη σύγχυση μεταξύ των εκδόσεων, υποστηρίζει τον συντονισμό της ομάδας και καθιστά την προετοιμασία πιο αποτελεσματική. Όταν συνεργάζονται πολλοί συντονιστές, συνιστάται η διατήρηση ενός κοινού εγγράφου με συνδέσμους (ή κοινού φακέλου) που να υποδεικνύει τα επίσημα σημεία πρόσβασης και τις πιο πρόσφατες εκδόσεις των υλικών του έργου.

Βασικοί πόροι

- **Εργαλείο αξιολόγησης (online):**

  https://gamecompassessmenttool.espacioelearning.com/assessment/

- **Δημοσίευση σεναρίων εργαστηρίων (60 σενάρια):** Πόροι – GameComp
- **Βιβλιοθήκη εκπαιδευτικών παιχνιδιών (60 παιχνίδια):** προσβάσιμη μέσω της πλατφόρμας GameComp (ενότητα «Παιχνίδια»); χρησιμοποιήστε την επίσημη διαδρομή πρόσβασης που παρέχει η κοινοπραξία.

Παράρτημα Α – Λίστα ελέγχου ενός σελίδας για τον συντονιστή

Οδηγίες: Τσεκάρετε **ένα κουτάκι** για κάθε δήλωση. Χρησιμοποιήστε αυτή τη λίστα ελέγχου **πριν από τη συνεδρία** για να προετοιμαστείτε και τσεκάρετε την ενότητα **«Μετά τη συνεδρία»** μόλις τελειώσετε.

Δήλωση λίστας ελέγχου	Ναι	Εν μέρει	Όχι
Σκοπός και σχεδιασμός της συνεδρίας			
Μπορώ να περιγράψω τη στόχευση της ικανότητας (ή των ικανοτήτων) GreenComp με μία σαφή πρόταση.	☐	☐	☐
Ο στόχος της συνεδρίας είναι πρακτικός και συνδέεται με επιλογές ή δράσεις βιωσιμότητας της πραγματικής ζωής.	☐	☐	☐
Εξέτασα το σενάριο και γνωρίζω τα βασικά βήματα και τα χρονικά πλαίσια.	☐	☐	☐
Επέλεξα εκ των προτέρων 4 έως 6 ερωτήσεις για την ανασκόπηση.	☐	☐	☐
Προγραμμάτισα μια στιγμή μεταφοράς και εξασφάλισα χρόνο για αυτήν.	☐	☐	☐
Διαμόρφωση και υλικά			
Ο χώρος υποστηρίζει εργασία σε μικρές ομάδες, ζευγάρια ή ομάδες των 3 έως 5 ατόμων.	☐	☐	☐
Ετοίμασα τα απαραίτητα υλικά, χρονόμετρο, πίνακα ή flipchart, χαρτί και στυλό, αν χρειαστεί.	☐	☐	☐
Υπάρχουν διαθέσιμες συσκευές και σύνδεση στο διαδίκτυο, ή έχω προετοιμάσει μια εναλλακτική λύση χωρίς σύνδεση.	☐	☐	☐

Εάν οι συσκευές είναι περιορισμένες, έχω προγραμματίσει ρόλους κοινής χρήσης συσκευών, όπως πλοηγός, αναγνώστης, μεσολαβητής.	☐	☐	☐

Ασφάλεια, ένταξη και συμμετοχή

Θα καθορίσω μια σύντομη συμφωνία ομάδας, σεβασμό, ακρόαση, εμπιστευτικότητα, δυνατότητα αποχώρησης.	☐	☐	☐
Γνωρίζω τη διαδικασία προστασίας, τι πρέπει να κάνω και ποιον να επικοινωνήσω σε περίπτωση που προκύψει κάποιο πρόβλημα.	☐	☐	☐
Σχεδίασα μια μέθοδο για να συμπεριλάβω τις πιο ήσυχες φωνές, με ζευγάρια πρώτα, σιωπηλή αναστοχασμό, δομημένους γύρους.	☐	☐	☐
Θα διατηρήσω τη συνεδρία χωρίς κριτική και θα αποφύγω να δημιουργήσω ένα κλίμα ενοχής ή κατηγορίας.	☐	☐	☐
Η γλώσσα και οι οδηγίες είναι κατανοητές, οι βασικοί όροι ορίζονται, τα βήματα είναι σύντομα, ελέγχω την κατανόηση.	☐	☐	☐

Εργαλείο αξιολόγησης, εάν χρησιμοποιείται

Θα εξηγήσω ότι η αξιολόγηση γίνεται για αυτοανασκόπηση και όχι ως τεστ.	☐	☐	☐
Θα αποφύγω την κατάταξη ή τη σύγκριση των αποτελεσμάτων· οι συμμετέχοντες δεν υποχρεούνται να κοινοποιήσουν τις βαθμολογίες τους.	☐	☐	☐
Εάν καταγραφούν αποτελέσματα, έχω λάβει τη συγκατάθεση και θα διατηρήσω τα δεδομένα στο ελάχιστο και ασφαλή.	☐	☐	☐

Παιχνίδια και εστίαση στη μάθηση

Επέλεξα το παιχνίδι με σαφή σκοπό: προθέρμανση, εξάσκηση ή εμπέδωση.	☐	☐	☐

Έχω ορίσει χρονικά όρια για το παιχνίδι και θα σταματήσω στην ώρα μου, ώστε να υπάρχει χρόνος για ανασκόπηση και παράδοση.	☐	☐	☐
Θα επαναπροσδιορίσω τον ανταγωνισμό αν εμφανιστεί, διδάσκοντας ότι το σημαντικό είναι να μαθαίνουμε και όχι να κερδίζουμε.	☐	☐	☐

Ανασκόπηση και μεταφορά ποιότητας

Θα χρησιμοποιήσω μια απλή δομή ανασκόπησης: γεγονότα, συναισθήματα, επιλογές, ικανότητες, πραγματική ζωή.	☐	☐	☐
Έχω έτοιμη μια συγκεκριμένη υπόδειξη μεταφοράς, μία ατομική δράση ή ένα επόμενο βήμα για την ομάδα.	☐	☐	☐

Μετά τη συνεδρία

Συγκέντρωσα γρήγορα σχόλια, μία διαπίστωση και ένα επόμενο βήμα.	☐	☐	☐
Σημείωσα ένα πράγμα που λειτούργησε καλά και ένα πράγμα που πρέπει να βελτιωθεί την επόμενη φορά.	☐	☐	☐
Καταγράψαμε βασικές πληροφορίες για την παρουσίαση, την ημερομηνία, το περιβάλλον, τις ικανότητες, το σενάριο και το παιχνίδι, καθώς και τις βασικές προσαρμογές.	☐	☐	☐

Παράρτημα Β – Πίνακας σχεδιασμού συνεδρίας

Πεδίο	Το σχέδιό σας
Στόχος της συνεδρίας	
Στόχος/οι	
Σενάριο που χρησιμοποιήθηκε	
Παιχνίδι(α) που χρησιμοποιήθηκε(αν)	
Ατζέντα (με χρονικό περιορισμό)	
Ερωτήσεις ανασκόπησης (4–6)	
Μεταφορά δράσης	
Υλικά / συσκευές	
Προσαρμογές (προσβασιμότητα / διαδικτυακά)	

Παράρτημα Γ – Φύλλο εργασίας αυτοαξιολόγησης εκτός σύνδεσης + πίνακας βαθμολογίας

Αυτό το φύλλο εργασίας αποτελεί μια έντυπη εναλλακτική λύση του διαδικτυακού εργαλείου αξιολόγησης GameComp. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί όταν οι συμμετέχοντες δεν έχουν πρόσβαση σε συσκευές ή αξιόπιστη σύνδεση στο διαδίκτυο. Σκοπός του είναι να υποστηρίξει **την αυτοανασκόπηση** και **τον προγραμματισμό** της μάθησης· δεν αποτελεί τεστ και δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για την κατάταξη των συμμετεχόντων.

Οδηγίες για τους συμμετέχοντες

Για κάθε ικανότητα που ακολουθεί, επιλέξτε τον αριθμό που σας περιγράφει καλύτερα **σήμερα**:

- **1 = Σπάνια:** Δεν επιδεικνύω σχεδόν ποτέ αυτή την ικανότητα.
- **2 = Μερικές φορές:** Την επιδεικνύω περιστασιακά.
- **3 = Συχνά:** Την επιδεικνύω σε πολλές περιπτώσεις.
- **4 = Πολύ συχνά:** Την επιδεικνύω τακτικά και με αυτοπεποίθηση.
- **5 = Συνεχώς:** Την επιδεικνύω έντονα σε διάφορα πλαίσια και μπορώ να υποστηρίξω άλλους.

Στη συνέχεια, προαιρετικά, γράψτε ένα σύντομο παράδειγμα στη στήλη «Σημειώσεις / Παράδειγμα» (π.χ. μια κατάσταση στην οποία επιδείξατε την ικανότητα ή μια ερώτηση που έχετε).

Ικανότητα	1	2	3	4	5	Σημειώσεις / Παράδειγμα
Αξιολόγηση της βιωσιμότητας	☐	☐	☐	☐	☐	
Υποστήριξη της δικαιοσύνης	☐	☐	☐	☐	☐	
Προώθηση της φύσης	☐	☐	☐	☐	☐	
Συστημική σκέψη	☐	☐	☐	☐	☐	
Κριτική σκέψη	☐	☐	☐	☐	☐	
Πλαίσιο του προβλήματος	☐	☐	☐	☐	☐	
Γνώσεις σχετικά με τα συμβόλαια	☐	☐	☐	☐	☐	

μελλοντικής εκπλήρωσης						
Προσαρμοστικότητα	☐	☐	☐	☐	☐	
Διερευνητική σκέψη	☐	☐	☐	☐	☐	
Πολιτική δράση	☐	☐	☐	☐	☐	
Συλλογική δράση	☐	☐	☐	☐	☐	
Ατομική πρωτοβουλία	☐	☐	☐	☐	☐	

Παράρτημα Δ – Κάρτες εφαρμογής & πρακτικά ένθετα

Αυτό το παράρτημα σας παρέχει δύο πράγματα:

1. **Πραγματικά παραδείγματα εφαρμογής** από χώρες-εταίρους.
2. **Έτοιμα προς χρήση ένθετα** που μπορείτε να αντιγράψετε στα δικά σας σχέδια συνεδριών.

Δ.1 Κάρτα υλοποίησης ανά χώρα

Χρησιμοποιήστε αυτές τις κάρτες για να δείτε γρήγορα πώς διεξήγαγαν μια συνεδρία άλλοι: το περιβάλλον, την ομάδα-στόχο, την εστίαση στις ικανότητες, τι χρησιμοποίησαν, τι λειτούργησε, τι πρέπει να προσέξετε και τι παρήγαγαν οι συμμετέχοντες.

D.1.1 Γαλλία - ANI

Πλαίσιο: Μη τυπικό εργαστήριο για νέους (κέντρο νεότητας / χώρος συνεργαζόμενου συλλόγου / σχολικός σύλλογος) – δια ζώσης

Ομάδα-στόχος: 16–30 ετών, 10–20 συμμετέχοντες (μεικτά προφίλ)

Εστίαση στις δεξιότητες: Συλλογική δράση

Χρησιμοποιηθέντες πόροι:

- Εργαλείο αξιολόγησης: ναι
- Σενάρια εργαστηρίου: Σχεδιάστε τη δική σας Πράσινη ΜΚΟ/WS5
- Εκπαιδευτικά παιχνίδια: Μαζί είμαστε πιο δυνατοί

Προσαρμογές που έγιναν:

Εάν οι συσκευές είναι περιορισμένες, διεξάγετε το παιχνίδι σε ζεύγη/μικρές ομάδες (1 συσκευή ανά 2–3 συμμετέχοντες).

1. Χρησιμοποιήστε αυστηρό χρονικό πλαίσιο για να εξασφαλίσετε χρόνο για ανασκόπηση και μεταφορά (τουλάχιστον 15 λεπτά συνολικά).
   Χρησιμοποιήστε μεθόδους συμμετοχής χωρίς αποκλεισμούς (πρώτα σε ζευγάρια και μετά σε ολομέλεια· εναλλαγή ρόλων στις ομάδες: χρονομέτρης/σημειωτής/εκπρόσωπος).
2. Συνδέστε το σχέδιο της ΜΚΟ με ένα συγκεκριμένο τοπικό ζήτημα που αφορά την ομάδα (απόβλητα, μεταφορές, ενέργεια, χώροι πρασίνου).

3. Διατηρήστε τα αποτελέσματα απλά και δομημένα (σχέδιο δράσης ΜΚΟ μιας σελίδας ανά ομάδα).

Τι λειτούργησε καλά:

- Υψηλός βαθμός εμπλοκής μέσω της δημιουργίας ΜΚΟ σε επίπεδο ομάδας και του σχεδιασμού συγκεκριμένων δράσεων.
- Σαφής σύνδεση μεταξύ συνεργασίας και αντίκτυπου (η συλλογική δράση γίνεται απτή).
- Το παιχνίδι ενισχύει την ομαδική εργασία και τη δυναμική της οργάνωσης πριν από το τελικό στάδιο της μεταφοράς.

Τι πρέπει να αποφύγετε / να προσέξετε:

- Να αφιερώσετε υπερβολικά πολύ χρόνο στο branding (όνομα/λογότυπο) αντί για τους στόχους και τις δράσεις.
- Κυρίαρχες φωνές στην ομαδική εργασία (χρησιμοποιήστε ρόλους + δομημένους γύρους).
- Ανταγωνιστική διάθεση μεταξύ των ομάδων (εστιάστε στη συνεργασία και τη μάθηση).

Ερωτήσεις ανασκόπησης που λειτούργησαν καλά:

- Τι βοήθησε την ομάδα σας να συνεργαστεί αποτελεσματικά; Τι το έκανε πιο δύσκολο;
- Ποιοι ρόλοι/καθήκοντα ήταν απαραίτητοι για να καταστεί ρεαλιστικό το σχέδιο της ΜΚΟ σας;
- Τι υποστήριξη θα χρειαζόσασταν από τους άλλους για να αναλάβετε δράση μαζί;
- Τι έδειξε το παιχνίδι σχετικά με την ομαδική εργασία και την οργάνωση;
- Ποιο είναι ένα ρεαλιστικό επόμενο βήμα που μπορείτε να κάνετε τις επόμενες 2–4 εβδομάδες;

Συγκεκριμένο αποτέλεσμα / επόμενο βήμα που παρήγαγαν οι συμμετέχοντες:

Ένα σχέδιο δράσης «Πράσινης ΜΚΟ» μίας σελίδας ανά ομάδα (θέμα, αποστολή/όραμα, στόχος, κοινό-στόχος, μία δραστηριότητα ευαισθητοποίησης, ένα ρεαλιστικό επόμενο βήμα με ρόλους και χρονοδιάγραμμα), καθώς και μία ατομική ή ομαδική δέσμευση για δράση μετά τη συνεδρία.

D.1.2 Γερμανία - KUBI

Πλαίσιο: Κέντρο νεότητας

Ομάδα-στόχος: 20 νέοι ενήλικες με λιγότερες ευκαιρίες (εκπαιδευτικές, γεωγραφικές και οικονομικές) ηλικίας 20-30 ετών.

Εστίαση ικανοτήτων: Γνώση του μέλλοντος

Χρησιμοποιούμενοι πόροι:

- Εργαλείο αξιολόγησης: Ναι
- Σενάριο εργαστηρίου: Οραματιζόμαστε ένα βιώσιμο μέλλον από τη FEMXA (4.3.1 Γνώση του μέλλοντος WS5)
- Εκπαιδευτικό παιχνίδι: Futurescape: Οραματιζόμαστε ένα βιώσιμο αύριο από την KUBI (https://app.gamecomp.eu/lessons/107)

Υλικά: Ανοιχτός χώρος, Διαδίκτυο, Ψηφιακές συσκευές (υπολογιστής, tablet, τηλέφωνο)

Προσαρμογές που έγιναν:

1. Δημιουργία ενός ασφαλούς χώρου για τους συμμετέχοντες, ώστε να εξερευνήσουν τα παιχνίδια ατομικά ή/και ομαδικά.
2. Να υπάρχουν επαναχρησιμοποιήσιμα και ανακυκλώσιμα υλικά, ώστε η ιδέα του εργαστηρίου να συνάδει με τους στόχους του έργου σχετικά με τις πράσινες δεξιότητες, τις συνήθειες και τις δράσεις.
3. Να ληφθούν υπόψη οι ανάγκες των συμμετεχόντων, ώστε να εξασφαλιστεί ότι το εργαστήριο είναι ανοιχτό σε άτομα διαφορετικών επιπέδων (π.χ. ψηφιακές δεξιότητες, κατανόηση των πράσινων δεξιοτήτων, ομιλητές της μητρικής και μη μητρικής γλώσσας)
4. Να αφιερωθεί χρόνος για την εξήγηση και τη συζήτηση βασικών όρων, όπως βιωσιμότητα, μελλοντική παιδεία και επαναχρησιμοποίηση.

Τι λειτούργησε καλά:

- Η συγχώνευση των εννοιών της ψηφιοποίησης και της βιωσιμότητας στο ίδιο εργαστήριο και η ευαισθητοποίηση σχετικά με την προτεραιότητα της διπλής μετάβασης της Ευρώπης.
- Η συμπερίληψη διαφόρων δραστηριοτήτων από μεθόδους μη τυπικής μάθησης για την εμπλοκή των συμμετεχόντων σε συζητήσεις, δημιουργία σεναρίων, καλλιτεχνική δημιουργία και παιχνίδια.

Τι πρέπει να αποφύγετε / να προσέξετε:

1. Κατά τη διάρκεια της υποδοχής και της ενημέρωσης: Να είστε σύντομοι· προχωρήστε γρήγορα στη συζήτηση με τους συμμετέχοντες. Μην τους επιβαρύνετε με θεωρία από νωρίς.
2. Κατά τη διάρκεια της αξιολόγησης και της ανασκόπησης του GreenComp: Αποφύγετε την κατάταξη, την ανάγνωση αριθμών ή το «ποιος πέτυχε την υψηλότερη βαθμολογία».
3. Ψηφοφορία και συζήτηση: Μην αντιμετωπίζετε τις «καλύτερες» ιδέες ως διαγωνισμό. Παρουσιάστε την ψηφοφορία ως «τις πιο χρήσιμες για διερεύνηση».
4. Ψηφιακό παιχνίδι σεναρίων: Ένας παίκτης παίζει ενώ οι άλλοι παρακολουθούν. Αναθέστε ρόλους: αναγνώστης, υπεύθυνος λήψης αποφάσεων, σκεπτικιστής, σημειωτής.

Ερωτήσεις ανασκόπησης που λειτούργησαν καλά:

- Ποια είναι μια απόφαση στη δουλειά/ζωή σας όπου η σκέψη για το μέλλον θα άλλαζε την προσέγγισή σας;
- Τι θα εξασκήσετε σκόπιμα τις επόμενες 2 εβδομάδες;
- Τι υποστήριξη, πόρους ή συμμάχους χρειάζεστε;
- Πώς θα ξέρετε ότι βελτιωθήκατε (ένας απλός δείκτης);

Συγκεκριμένα αποτελέσματα / επόμενα βήματα που προέκυψαν από τους συμμετέχοντες:

1. Στιγμιότυπο GreenComp: τομείς δύναμης, τομείς ανάπτυξης, έκπληξη (1 σελίδα).
2. Δήλωση για τη «Γνώση του Μέλλοντος»: «Για μένα, η Γνώση του Μέλλοντος σημαίνει... (στο δικό μου πλαίσιο)».

- Προσωπικό σχέδιο μικροδράσεων (2 εβδομάδες):
    - ικανότητα που πρέπει να ενισχυθεί
    - μία συγκεκριμένη δράση
    - πότε/πού θα πραγματοποιηθεί
    - ένας δείκτης επιτυχίας

3. Εικόνα του επιθυμητού μέλλοντος (σχέδιο/κολάζ/εικόνα AI) με λεζάντα:
    - «Αυτό το μέλλον είναι προτιμότερο επειδή...»
    - «Ένας δείκτης προς τον οποίο κινούμαστε είναι...»

D.1.3 Ιταλία – Lascò

Πλαίσιο: Πρόγραμμα κατάρτισης για την απασχολησιμότητα (μεικτό περιβάλλον: δια ζώσης με ψηφιακά εργαλεία) με έμφαση στις πράσινες δεξιότητες για την αγορά εργασίας **Ομάδα-στόχος:** Νέοι ενήλικες και NEET (18–25 ετών), ομάδα 12–15 συμμετεχόντων με διαφορετικό εκπαιδευτικό υπόβαθρο

Εστίαση στις ικανότητες: Εξερευνητική σκέψη

Χρησιμοποιούμενοι πόροι:

- Εργαλείο αξιολόγησης: ναι (χρησιμοποιείται στην αρχή του προγράμματος ως σημείο αναφοράς για να καταγραφεί η ετοιμότητα των συμμετεχόντων να σκεφτούν δημιουργικά και να υιοθετήσουν διαφορετικές οπτικές για μελλοντικά σενάρια)
- Σενάριο εργαστηρίου: WS4. *Προώθηση της διερευνητικής σκέψης για μια κυκλική οικονομία*

Αυτό το εργαστήριο εμπλέκει τους συμμετέχοντες στην αντιμετώπιση προκλήσεων βιωσιμότητας (π.χ. απόβλητα και χρήση πόρων) μέσω μιας διεπιστημονικής νοοτροπίας. Συνδυάζοντας ιδεοθύελλα, διεπιστημονικό πειραματισμό και πρακτική δημιουργία πρωτοτύπων, ενθαρρύνει τους νέους να συνθέσουν περιβαλλοντικές, κοινωνικές, πολιτισμικές και τεχνολογικές προοπτικές σε καινοτόμες λύσεις κυκλικής οικονομίας.

- Εκπαιδευτικό παιχνίδι: *Εξερευνητικό οικοσύστημα* https://app.gamecomp.eu/lessons/61

Σε αυτό το διαδραστικό παιχνίδι, οι μαθητές θα αναλάβουν τον ρόλο συμβούλων αστικής βιωσιμότητας. Το παιχνίδι ενθαρρύνει την έρευνα, τη φαντασία και την προσαρμογή σε αβέβαιες συνθήκες. Μέσω διαδραστικών χαρτών, επιλογών βασισμένων σε σενάρια και ενός τελικού κουίζ, οι παίκτες εξασκούν τη διαφοροποιημένη σκέψη, εξερευνώντας τις πολύπλοκες διασυνδέσεις μεταξύ περιβαλλοντικών, οικονομικών και κοινωνικών παραγόντων, με σκοπό τη δημιουργία μη γραμμικών λύσεων βιωσιμότητας.

Προσαρμογές που έγιναν:

1. Ενσωματώσαμε το παιχνίδι «Exploratory Ecosystem» ως δραστηριότητα «Πρακτικής» αμέσως μετά την αρχική θεωρητική εισαγωγή του εργαστηρίου, χρησιμοποιώντας το για να πυροδοτήσουμε τη μη γραμμική σκέψη πριν ξεκινήσει η πραγματική ομαδική εργασία για την Κυκλική Οικονομία.

2. Αντί για ατομικό παιχνίδι, το ψηφιακό παιχνίδι παίχτηκε σε μικρές ομάδες (π.χ. 1 συσκευή ανά 3 συμμετέχοντες) για να ενθαρρυνθεί η συζήτηση πριν από την υποβολή των τελικών απαντήσεων.
3. Χρησιμοποιήθηκαν τοπικά, αναγνωρίσιμα παραδείγματα γραμμικής έναντι κυκλικής οικονομίας (π.χ. τοπικά κλωστοϋφαντουργικά ή γεωργικά απόβλητα) για να γεφυρωθούν τα φανταστικά σενάρια της φανταστικής πόλης στο παιχνίδι με το συγκεκριμένο γεωγραφικό τους πλαίσιο.
4. Αντικαταστάθηκε η φάση της φυσικής σχεδίασης/χαρτογράφησης του εργαστηρίου με έναν συνεργατικό ψηφιακό πίνακα (π.χ. Miro/Mural), καθώς οι συμμετέχοντες ανέπτυσσαν ψηφιακές δεξιότητες παράλληλα με τις πράσινες δεξιότητες.

Τι λειτούργησε καλά:

- Το στοιχείο του παιχνιδιού ρόλων του ψηφιακού παιχνιδιού ενίσχυσε σημαντικά την αυτοπεποίθηση και τη συμμετοχή των συμμετεχόντων, λειτουργώντας ως τέλεια προθέρμανση για την τελική παρουσίαση του εργαστηρίου.
- Ο διαδραστικός χάρτης του παιχνιδιού κατέδειξε αποτελεσματικά ότι η βιωσιμότητα δεν αφορά μόνο το περιβάλλον, αλλά απαιτεί μια ολοκληρωμένη προσέγγιση που συνδέει οικονομικές και κοινωνικές πτυχές.

Τι πρέπει να αποφύγετε/να προσέξετε:

- Αποφύγετε να αφήσετε τους συμμετέχοντες να περάσουν βιαστικά τα σημεία του χάρτη του παιχνιδιού μόνο και μόνο για να ολοκληρώσουν το κουίζ. Προτρέψτε τους να διαβάσουν προσεκτικά τις διερευνητικές ερωτήσεις και να συζητήσουν τα σενάρια.
- Προσέξτε για άτομα που κυριαρχούν κατά τη φάση της ομαδικής ιδεοποίησης του εργαστηρίου· χρησιμοποιήστε τον ρόλο του συντονιστή για να διασφαλίσετε ότι όλες οι «τρελές ιδέες» και οι διαφορετικές σκέψεις θα ακουστούν.

Ερωτήσεις ανασκόπησης που λειτούργησαν καλά:

- Πώς σας βοήθησαν τα σενάρια στο Newtown να σκεφτείτε διαφορετικά ή να ξεφύγετε από τις καθιερωμένες λύσεις για το τοπικό μας πρόβλημα αποβλήτων;
- Ποιες απροσδόκητες συνδέσεις βρήκατε μεταξύ του περιβάλλοντος, της οικονομίας και της κοινωνίας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Πώς η δημιουργική σκέψη και η εξερεύνηση πολλαπλών οπτικών γωνιών σας βοήθησαν να επαναπροσδιορίσετε την αρχική πρόκληση;

- Πώς μπορείτε να εφαρμόσετε αυτή τη νοοτροπία του «εξερευνητικού συμβούλου» στις προκλήσεις του μέλλοντος;

Συγκεκριμένα αποτελέσματα/επόμενα βήματα που προέκυψαν από τους συμμετέχοντες: Ένας «Χάρτης Ιδεών για την Κυκλική Οικονομία» (ψηφιακός) που δημιουργήθηκε από κοινού και περιγράφει μια καινοτόμο λύση σε ένα τοπικό πρόβλημα αποβλήτων.

D.1.4 Ισπανία - FEMXA

Πλαίσιο: Σχολή Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης

Ομάδα-στόχος: 18-30 ετών, μεταξύ 10 και 20 συμμετεχόντων από διαφορετικά υπόβαθρα και με ενδιαφέρον για τις πράσινες δεξιότητες στην καθημερινή τους ζωή και εργασία

Εστίαση στις δεξιότητες:

- Συστημική σκέψη
- Κριτική σκέψη

Χρησιμοποιούμενοι πόροι:

- **Εργαλείο αξιολόγησης:** ναι

Πώς χρησιμοποιείται; Εφαρμόζεται κατά τα πρώτα 15–20 λεπτά για να προσδιοριστούν τα δυνατά και αδύνατα σημεία των συμμετεχόντων, καθώς και η κατανόησή τους σχετικά με τον συστημικό αντίκτυπο. Ο συντονιστής κρατά σημειώσεις σχετικά με τις κορυφές ή τα μοτίβα (π.χ. χαμηλές βαθμολογίες στην κριτική σκέψη ή τη συστημική σκέψη), τα οποία στη συνέχεια λαμβάνονται υπόψη για την υλοποίηση του εργαστηρίου.

- **Σενάρια εργαστηρίου**: WS2: Αλληλοσυνδεόμενα συστήματα και βιώσιμη επίδραση

Το εργαστήριο που επιλέχθηκε είναι «Διασυνδεδεμένα συστήματα και βιώσιμη επίδραση».

Το WS2-Διασυνδεδεμένα Συστήματα και Βιώσιμη Επίδραση δείχνει πώς μικρές ενέργειες δημιουργούν αλυσιδωτές αντιδράσεις μέσα σε ένα σύστημα, προωθώντας τη συστημική σκέψη με πρακτικό τρόπο. Επίσης, ωθεί τους συμμετέχοντες να αναλύσουν αιτίες, συνέπειες και ανατροφοδότηση, αναπτύσσοντας κριτική σκέψη χωρίς την ανάγκη για πολύπλοκο θεωρητικό

περιεχόμενο. Είναι ένα δυναμικό, προσιτό εργαστήριο που ταιριάζει καλά σε διαφορετικές ομάδες όπως η δική μας, οι οποίες πρέπει να κατανοήσουν πραγματικά προβλήματα από πολλαπλές οπτικές γωνίες.

- **Εκπαιδευτικά παιχνίδια: Η βιώσιμη μηχανή του χρόνου και οι προσεκτικοί ερευνητές**

Τα ακόλουθα παιχνίδια βοηθούν στην βαθύτερη κατανόηση των ικανοτήτων της Συστημικής Σκέψης και της Κριτικής Σκέψης:

1. Η Βιώσιμη Μηχανή του Χρόνου (Συστημική Σκέψη). Αυτό το παιχνίδι δείχνει πώς μια μεμονωμένη απόφαση δημιουργεί αλυσιδωτές αντιδράσεις με την πάροδο του χρόνου, κάτι που συμπληρώνει άμεσα τη δυναμική του εργαστηρίου, όπως το «φαινόμενο του ντόμινο» και το «φαινόμενο της πεταλούδας». Ενισχύει την κατανόηση των αλληλεπιδράσεων, των συνεπειών και των βρόχων ανατροφοδότησης εντός του συστήματος.

2. Mindful Investigators: αναζητώντας την αλήθεια για τη ρύπανση (Κριτική Σκέψη). Οι συμμετέχοντες πρέπει να αναλύσουν πηγές, να εντοπίσουν προκαταλήψεις και να λάβουν αποφάσεις βασισμένες σε αποδεικτικά στοιχεία, ακριβώς αυτό που πρέπει να κάνουν μετά τη χαρτογράφηση συστημάτων και τη διερεύνηση συνδέσεων. Ενισχύει το μέρος της κριτικής ανάλυσης του εργαστηρίου και βοηθά στην αμφισβήτηση των βαθύτερων αιτίων και των υποθέσεων σχετικά με το σύστημα.

Προσαρμογές που έγιναν:

1. Το παιχνίδι παίχτηκε συνεργατικά, όχι ατομικά, για να ενθαρρυνθεί η συλλογική συλλογιστική.

2. Η τελική ανασκόπηση συνδέθηκε ρητά με την καθημερινή ζωή ή τις εργασιακές καταστάσεις των συμμετεχόντων σε αναδυόμενους πράσινους τομείς.

Τι λειτούργησε καλά:

- Οι συμμετέχοντες εκπλήσσονται από τις συστημικές συνδέσεις (έμμεσες επιπτώσεις).
- Το τελικό παιχνίδι βοηθά στην οπτικοποίηση της πολυπλοκότητας χωρίς να προκαλεί υπερβολική καταπόνηση, με έναν παιχνιδιάρικο τόνο.

Τι πρέπει να αποφύγετε / να προσέξετε:

- Αποφύγετε τις «ηθικολογικές» αποφάσεις (κίνδυνος περιβαλλοντικής ενοχής). Το εργαστήριο είναι ένας χώρος χωρίς κρίσεις.
- Βεβαιωθείτε ότι όσοι «γνωρίζουν ήδη» για τη βιωσιμότητα δεν κυριαρχούν στη συζήτηση.

- Αποφύγετε υπερβολικά τεχνικές εξηγήσεις: παραμείνετε πρακτικοί και χρησιμοποιήστε παραδείγματα.

Ερωτήσεις ανασκόπησης που απέδωσαν καλά:

- Ποιες αποφάσεις φαινόταν καλύτερες στην αρχή, αλλά άλλαξαν όταν είδαμε τις κρυφές επιπτώσεις τους;
- Ποιες συνδέσεις δεν είχατε σκεφτεί ποτέ πριν;
- Ποιο μέρος της άσκησης θεωρήσατε πιο χρήσιμο για τη ζωή σας/το επαγγελματικό σας μέλλον;

Συγκεκριμένα αποτελέσματα / επόμενα βήματα που προέκυψαν από τους συμμετέχοντες:

- Ατομικός «Χάρτης Επιπτώσεων» που προσδιορίζει μία προσωπική απόφαση, τις άμεσες και έμμεσες επιπτώσεις της, καθώς και μία βελτίωση που μπορούν να επιχειρήσουν.

D.1.5 Ελλάδα – KEAN

Πλαίσιο: Κέντρο νεότητας / μη τυπικά περιβαλλοντικά εργαστήρια / δραστηριότητες νεολαίας Erasmus

Ομάδα-στόχος: Κέντρο νεότητας / μη τυπικά περιβαλλοντικά εργαστήρια / δραστηριότητες νεολαίας Erasmus

Εστίαση στις ικανότητες: Υποστήριξη της δικαιοσύνης· Πολιτική δράση
Χρησιμοποιούμενοι πόροι:

- Εργαλείο αξιολόγησης: Ναι – χρησιμοποιήθηκε στην αρχή για να διερευνηθούν οι στάσεις, οι αξίες και οι προηγούμενες γνώσεις των συμμετεχόντων σχετικά με τη βιωσιμότητα και τη συμμετοχή. Τα αποτελέσματα επηρέασαν την επιλογή των παιχνιδιών και το επίκεντρο της συζήτησης.
- Σενάρια εργαστηρίου: «Ο ιστός των επιπτώσεων – Όλα είναι συνδεδεμένα»
- Εκπαιδευτικά παιχνίδια: «Η πυξίδα της ενσυναίσθησης», «Φωνές στον κύκλο»

Προσαρμογές που έγιναν:

- Προσθήκη σύντομων παύσεων για αναστοχασμό μετά από κάθε φάση των παιχνιδιών.
- Δυνατότητα προφορικής παρουσίασης αντί για γραπτή, για τους συμμετέχοντες που δεν αισθάνονται άνετα με το γράψιμο.
- Ευέλικτος χρονισμός για να επιτρέπεται η βαθύτερη συζήτηση σε ευαίσθητα κοινωνικά και περιβαλλοντικά θέματα.
- Χρήση τοπικών περιβαλλοντικών παραδειγμάτων (πυρκαγιές, καύσωνες, προβλήματα απορριμμάτων στις ελληνικές πόλεις).
- Απλοποιημένη γλώσσα και καθοδηγούμενη διευκόλυνση για ομάδες νέων με διαφορετικά επίπεδα εμπειρίας.

Τι λειτούργησε καλά:

- Τα στοιχεία ανώνυμης ανταλλαγής ενίσχυσαν την ειλικρίνεια και την συναισθηματική ασφάλεια.
- Ο διάλογος με βάση ρόλους ενθάρρυνε την ενεργό συμμετοχή και την σεβαστή ακρόαση.
- Η σύνδεση των προσωπικών επιλογών με πραγματικά περιβαλλοντικά ζητήματα βελτίωσε την εμπλοκή.

Τι πρέπει να αποφύγετε / να προσέξετε:

- Αποφύγετε να βιαστείτε στη φάση της αναστοχασμού· οι συμμετέχοντες χρειάζονται χρόνο για να επεξεργαστούν τα συναισθήματά τους.
- Να είστε προσεκτικοί με θέματα που προκαλούν έντονη πόλωση και ενδέχεται να δημιουργήσουν αμυντικές αντιδράσεις.
- Εξασφαλίστε σαφείς κανόνες διευκόλυνσης για τη διατήρηση ενός χώρου διαλόγου που χαρακτηρίζεται από σεβασμό και χωρίς αποκλεισμούς.

Ερωτήσεις ανασκόπησης που λειτούργησαν καλά:

- Ποια στιγμή της δραστηριότητας σας έκανε να αναστοχαστείτε περισσότερο;
- Ακούσατε κάποια άποψη που αμφισβήτησε τις δικές σας απόψεις;
- Πώς σχετίζονται η δικαιοσύνη και η ενσυναίσθηση με τη λήψη αποφάσεων για το περιβάλλον;
- Τι κάνει πιο εύκολο ή πιο δύσκολο να εκφράσετε την άποψή σας για θέματα βιωσιμότητας;
- Ποια μικρή δράση θα μπορούσατε ρεαλιστικά να αναλάβετε μετά από αυτή τη συνεδρία;

Συγκεκριμένα αποτελέσματα / επόμενα βήματα που προέκυψαν από τους συμμετέχοντες: Οι συμμετέχοντες διατύπωσαν σύντομες προσωπικές ή ομαδικές δεσμεύσεις για τη βιωσιμότητα (π.χ. μείωση των αποβλήτων, έναρξη συζητήσεων μεταξύ συνομηλίκων, υποστήριξη τοπικών περιβαλλοντικών δράσεων) και πρότειναν ιδέες για μικρές εκστρατείες ευαισθητοποίησης στο σχολείο ή στην κοινότητα των νέων.

D.2 Πρακτικό ένθετο

Χρησιμοποιήστε τα ως έτοιμα στοιχεία όταν σχεδιάζετε τις δικές σας συνεδρίες. Είναι οργανωμένα ανάλογα με τις ανάγκες σας: ένα παράδειγμα εφαρμογής, μια σημείωση διευκόλυνσης ή ένα εργαλείο που μπορεί να εκτυπωθεί.

Δ.2.1 Παραδείγματα

1. Συλλογική δράση

Στόχος: Ενίσχυση της συλλογικής δράσης με τη μετάβαση από την ατομική αναστοχασμό στον ομαδικό σχεδιασμό και σε ένα ρεαλιστικό επόμενο βήμα.

Χρησιμοποιούμενοι πόροι:

- Εργαλείο αξιολόγησης (αυτοαξιολόγηση αναφοράς + σύντομη ομαδική ανασκόπηση)
- Σενάριο εργαστηρίου: *WS5 «Σχεδιάστε τη δική σας πράσινη ΜΚΟ»*
  Εκπαιδευτικό παιχνίδι: *«Ισχυρότεροι μαζί»*

Ροή της συνεδρίας (90 λεπτά):

- **0–10 λεπτά | Έναρξη:** Καλωσόρισμα, συμφωνία ομάδας και στόχος της συνεδρίας («Σήμερα ασκούμαστε στη Συλλογική Δράση σχεδιάζοντας μια ρεαλιστική ομαδική πρωτοβουλία»).
- **10–25 λεπτά | Αξιολόγηση:** Οι συμμετέχοντες συμπληρώνουν το Εργαλείο Αξιολόγησης ατομικά. Ο συντονιστής κάνει ανασκόπηση μόνο σε επίπεδο ομάδας (χωρίς υποχρεωτική ανταλλαγή απόψεων): «Ποια ικανότητα θεωρείτε πιο σχετική για εμάς σήμερα;»
- **25–65 λεπτά | Σενάριο (WS5):** Σε ομάδες, οι συμμετέχοντες σχεδιάζουν μια «Πράσινη ΜΚΟ» που αντιμετωπίζει ένα τοπικό ζήτημα (αποστολή/όραμα, κοινό-στόχος, 1–2 δράσεις).

Αναθέστε ρόλους (χρονόμετρος, γραμματέας, εκπρόσωπος) για να εξασφαλίσετε ισορροπημένη συμμετοχή.

- **65–80 λεπτά | Παιχνίδι («Ισχυρότεροι μαζί»):** Οι συμμετέχοντες παίζουν ατομικά στην πλατφόρμα (10–12 λεπτά). Στη συνέχεια, κάνουν **ανταλλαγή σε ζεύγη** (3–5 λεπτά): κάθε ζεύγος συγκρίνει μία βασική επιλογή και ένα αποτέλεσμα.
- **80–90 λεπτά | Ανασκόπηση + Μεταφορά:** Σύντομη συλλογική ανασκόπηση που συνδέεται με την ικανότητα + ένα συγκεκριμένο επόμενο βήμα.

Ερωτήσεις για την ανασκόπηση:

- Τι έκανε τη συνεργασία ευκολότερη ή δυσκολότερη στην ομαδική σας εργασία;
- Τι έδειξε το παιχνίδι σχετικά με την ομαδική εργασία και την οργάνωση; Τι υποστήριξη θα χρειαζόμασταν από τους άλλους για να δράσουμε από κοινού στην πραγματική ζωή;
- Ποια είναι μια ρεαλιστική ενέργεια που μπορούμε να ξεκινήσουμε τις επόμενες 2–4 εβδομάδες;

Αποτέλεσμα της μεταφοράς:

Κάθε ομάδα καταρτίζει ένα σχέδιο δράσης μιας σελίδας για τη ΜΚΟ και συμφωνεί σε ένα εφικτό επόμενο βήμα (ποιος κάνει τι, μέχρι πότε), το οποίο θα επανεξεταστεί στην επόμενη συνεδρία.

2. Γνώση του μέλλοντος (εστίαση στο βιώσιμο μέλλον)

Στόχος:

- να ενισχυθεί η ικανότητα των συμμετεχόντων στον τομέα της γνώσης του μέλλοντος, βοηθώντας τους να διερευνήσουν πώς οι σημερινές επιλογές διαμορφώνουν ένα πιο βιώσιμο μέλλον
- να ευαισθητοποιήσει σχετικά με τη βιωσιμότητα και τις πράσινες δεξιότητες μέσω ενός συνδυασμού αναστοχασμού, συζήτησης, δημιουργικής έκφρασης και ψηφιακής μάθησης βασισμένης σε παιχνίδια
- να υποστηρίξει τους νέους ενήλικες με λιγότερες ευκαιρίες να συνδέσουν τη σκέψη για το μέλλον με τη δική τους καθημερινή ζωή, τις αποφάσεις και τις πιθανές ενέργειές τους, ενώ

παράλληλα θα ενισχύσει την αυτοπεποίθησή τους στο να φαντάζονται και να συμβάλλουν σε ένα καλύτερο μέλλον.

Χρησιμοποιούμενοι πόροι:

- Εργαλείο αξιολόγησης GreenComp
- Σενάριο εργαστηρίου: Οραματιζόμενοι ένα βιώσιμο μέλλον από τη FEMXA (4.3.1 Γνώσεις για το μέλλον WS5)
- Εκπαιδευτικό παιχνίδι: Futurescape: Οραματιζόμαστε ένα βιώσιμο αύριο από την KUBI (https://app.gamecomp.eu/lessons/107)

Υλικά: Ανοιχτός χώρος, Διαδίκτυο, Ψηφιακές συσκευές (υπολογιστής, tablet, τηλέφωνο)

Ροή της συνεδρίας (90 λεπτά)

Καλωσόρισμα και σύντομη ενημέρωση (10 λεπτά): Η συνεδρία ξεκινά με ένα σύντομο καλωσόρισμα και ενημέρωση, όπου οι συμμετέχοντες εισάγονται στο θέμα με έναν απλό και προσιτό τρόπο, χωρίς να επιβαρύνονται με θεωρία. Βασικοί όροι όπως βιωσιμότητα, γνώση του μέλλοντος και πρακτικές επαναχρησιμοποίησης εξηγούνται εν συντομία, ώστε να δημιουργηθεί μια κοινή κατανόηση.

Προθέρμανση (15 λεπτά): Ακολουθεί μια ελαφριά φάση αυτοανασκόπησης με τη χρήση του Εργαλείου Αξιολόγησης GreenComp, όπου οι συμμετέχοντες εντοπίζουν τα δυνατά τους σημεία, τους τομείς ανάπτυξης και τις εκπληκτικές τους ιδέες, χωρίς να συγκρίνουν τα αποτελέσματα με αυτά των άλλων.

***Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας (55 λεπτά)*:** Οι συμμετέχοντες συμμετέχουν σε καθοδηγούμενη συζήτηση και μη τυπικές ομαδικές δραστηριότητες που εστιάζουν στο να φανταστούν πιθανά, πιθανά και προτιμότερα μέλλοντα. Καλούνται να αναστοχαστούν σχετικά με το πώς οι προκλήσεις και οι ευκαιρίες της βιωσιμότητας μπορεί να επηρεάσουν την προσωπική τους ζωή, τις κοινότητές τους και την εργασία τους. Μετά από αυτό, οι συμμετέχοντες προχωρούν στη δραστηριότητα του ψηφιακού παιχνιδιού, όπου εξερευνούν σενάρια προσανατολισμένα στο μέλλον μέσω *του Futurescape*. Για να εξασφαλιστεί η ενεργός συμμετοχή, κατανέμονται ρόλοι εντός των ομάδων, όπως αναγνώστης, υπεύθυνος λήψης αποφάσεων, σκεπτικιστής και σημειωτής, έτσι ώστε το παιχνίδι να γίνει μια συνεργατική μαθησιακή διαδικασία και όχι παθητική παρατήρηση.

***Μετά τη δραστηριότητα (10 λεπτά)*:** Οι συμμετέχοντες αναστοχάζονται σχετικά με όσα έμαθαν και τα μεταφράζουν σε πρακτικά επόμενα βήματα. Δημιουργούν μια σύντομη δήλωση «Γραμματισμού

για το Μέλλον», προετοιμάζουν ένα προσωπικό σχέδιο μικροδράσεων δύο εβδομάδων και αναπτύσσουν μια οπτική απεικόνιση του προτιμώμενου μέλλοντος μέσω σχεδίου, κολάζ ή δημιουργίας εικόνας με τη βοήθεια τεχνητής νοημοσύνης. Η συνεδρία κλείνει με έναν σύντομο γύρο ανταλλαγής απόψεων που εστιάζει σε χρήσιμες ιδέες και ρεαλιστικές δράσεις αντί για ανταγωνισμό ή «καλύτερες ιδέες».

Ερωτήσεις για την ανασκόπηση

- Ποια είναι μια απόφαση στη δουλειά ή τη ζωή σας όπου η σκέψη για το μέλλον θα άλλαζε την προσέγγισή σας;
- Τι θα εξασκήσετε σκόπιμα τις επόμενες δύο εβδομάδες; Τι υποστήριξη, πόρους ή συμμάχους χρειάζεστε;
- Πώς θα ξέρετε ότι βελτιωθήκατε;

Αποτέλεσμα μεταφοράς

- Σύνοψη GreenComp 1 σελίδας με:
    1. έναν τομέα δύναμης
    2. έναν τομέα ανάπτυξης
    3. μία έκπληξη
- Δήλωση σχετικά με τη γνώση των μελλοντικών εξελίξεων:
    1. «Για μένα, η γνώση του μέλλοντος σημαίνει...»
- Προσωπικό σχέδιο μικρο-δράσης για 2 εβδομάδες:
    1. ικανότητα που πρέπει να ενισχυθεί
    2. μία συγκεκριμένη δράση
    3. πότε και πού θα πραγματοποιηθεί
    4. ένας δείκτης επιτυχίας
- Εικόνα του επιθυμητού μέλλοντος (σχέδιο, κολάζ ή εικόνα AI) με λεζάντα:
    1. «Αυτό το μέλλον είναι προτιμότερο επειδή...»
    2. «Ένας δείκτης προς τον οποίο κινούμαστε είναι...»

3. Κριτική σκέψη (εστίαση στο greenwashing)

Στόχος: Ενίσχυση της κριτικής σκέψης, βοηθώντας τους συμμετέχοντες να αναγνωρίσουν το greenwashing, να αξιολογήσουν τους «οικολογικούς» ισχυρισμούς και να λάβουν αποφάσεις βιωσιμότητας βασισμένες σε αποδεικτικά στοιχεία που σχετίζονται με το καθημερινό τους περιβάλλον.

Χρησιμοποιούμενοι πόροι:

- Εργαλείο αξιολόγησης (αυτοαξιολόγηση αναφοράς + σύντομη ομαδική ανασκόπηση)
- Σενάριο εργαστηρίου: WS3 «Σκεφτείτε πράσινα»
    - Δραστηριότητα 2: «Πραγματικότητα ή πράσινο πλύσιμο;»
    - Δραστηριότητα 3: Διαδραστική συζήτηση: «Το δίλημμα των πράσινων επιλογών»
- Στοιχεία σεναρίου εργαστηρίου: WS2 «Κριτική σκέψη σε δράση»
    - Παράδειγμα δραστηριότητας: «Greenwashing Bingo»
- Εκπαιδευτικό παιχνίδι: «Βιώσιμο ή όχι;»

Διάρκεια συνεδρίας (90 λεπτά):

0–10 λεπτά | **Έναρξη:** Καλωσόρισμα, συμφωνία της ομάδας και στόχος της συνεδρίας («Σήμερα ασκούμαστε στην Κριτική Σκέψη, εξετάζοντας «πράσινες» αξιώσεις και επιλογές»). 10–25 λεπτά | **Αξιολόγηση:** Οι συμμετέχοντες συμπληρώνουν ατομικά το Εργαλείο Αξιολόγησης. Ο συντονιστής κάνει ανασκόπηση μόνο σε επίπεδο ομάδας (χωρίς σύγκριση βαθμολογιών): «Ποια ικανότητα θεωρείτε πιο σχετική για εμάς σήμερα;»

25–55 λεπτά | **Σενάριο (WS3):** Εκτελέστε τη Δραστηριότητα 2 «Πραγματικότητα ή πράσινο πλύσιμο;» και στη συνέχεια τη Δραστηριότητα 3 «Το δίλημμα των πράσινων επιλογών» (οι ομάδες συζητούν αν οι ισχυρισμοί/δράσεις/προϊόντα είναι πραγματικά βιώσιμα και αιτιολογούν τη συλλογιστική τους).

55–70 λεπτά | **Σενάριο (στοιχεία WS2):** Χρησιμοποιήστε το «Greenwashing Bingo» (ή κάτι παρόμοιο) για να ενισχύσετε την ανίχνευση παραπλανητικών «οικολογικών» ετικετών και μηνυμάτων.

70–85 λεπτά | **Παιχνίδι («Βιώσιμο ή όχι;»):** Οι συμμετέχοντες παίζουν σε ομάδες των τριών (1 συσκευή ανά ομάδα). Κάθε ομάδα συζητά το δίλημμα πριν επιλέξει μια απάντηση.

85–90 λεπτά | **Ανασκόπηση + Μεταφορά:** Σύντομη συλλογική ανασκόπηση που συνδέεται με την Κριτική Σκέψη + συμφωνία για ένα συλλογικό επόμενο βήμα.

Ερωτήσεις για την ανασκόπηση:

- Ποια αξίωση ή «οικολογικό» μήνυμα ήταν πιο δύσκολο να κρίνετε και γιατί;
- Τι σας βοήθησε να αποφασίσετε αν κάτι ήταν αξιόπιστο (αποδεικτικά στοιχεία, πηγή, λογική);
- Ποια σημάδια σας βοήθησαν να εντοπίσετε πιθανό greenwashing;
- Τι θα ελέγχατε την επόμενη φορά πριν εμπιστευτείτε μια «οικολογική» ετικέτα ή ισχυρισμό;
- Πού συναντάτε πιο συχνά το greenwashing στην καθημερινή σας ζωή;

Αποτέλεσμα της μεταφοράς:

Η ομάδα συμφωνεί σε ένα συλλογικό «επόμενο βήμα» που σχετίζεται με το περιβάλλον της (π.χ. βελτίωση της σήμανσης διαχωρισμού απορριμμάτων στον κοινόχρηστο χώρο, αίτημα αντικατάστασης των ποτηριών/πιάτων μίας χρήσης με επαναχρησιμοποιούμενα).

D.2.2 Από το πεδίο

Δημιουργία συναισθηματικά ασφαλών χώρων για διάλογο σχετικά με τη βιωσιμότητα

Στα εργαστήρια βιωσιμότητας για νέους, τα διαδραστικά παιχνίδια, ειδικά αυτά που χρησιμοποιούν προσωπικές ιστορίες ή διάλογο με βάση ρόλους, μπορούν να αυξήσουν γρήγορα τη συμμετοχή. Αυτές οι μορφές μπορούν επίσης να προκαλέσουν έντονα συναισθήματα ή ευαίσθητα θέματα, όπως το άγχος για το κλίμα, η δικαιοσύνη ή η προσωπική ευθύνη. Όταν χειρίζονται σωστά, αυτό εμβαθύνει τη μάθηση· όταν γίνονται βιαστικά ή με κακή δομή, μπορεί να οδηγήσουν σε δυσφορία ή απόσυρση.

Για να διατηρήσετε τον χώρο ασφαλή και χωρίς αποκλεισμούς, ξεκινήστε συμφωνώντας απλούς κανόνες διαλόγου: ακούστε χωρίς να διακόπτετε, αποφύγετε την κρίση και σεβαστείτε τις διαφορετικές εμπειρίες και τα επίπεδα γνώσης. Υπενθυμίστε στους συμμετέχοντες ότι ο στόχος δεν είναι να δείξουν ποιος είναι «πιο βιώσιμος», αλλά να ασκήσουν την ενσυναίσθηση, τη δικαιοσύνη και την εποικοδομητική συμμετοχή.

Ένα χρήσιμο μοτίβο είναι να προχωρήσετε από την ατομική αναστοχασμό στην ανταλλαγή απόψεων σε ζεύγη πριν από την ομαδική συζήτηση. Αυτό υποστηρίζει τους πιο ήσυχους συμμετέχοντες και

βελτιώνει την ποικιλομορφία των προοπτικών. Χρησιμοποιήστε σύντομες προτροπές που συνδέουν την εμπειρία του παιχνιδιού με επιλογές της πραγματικής ζωής και δράσεις της κοινότητας, ώστε ο αναστοχασμός να παραμείνει τόσο συναισθηματικός όσο και πρακτικός.

Μια συνηθισμένη παγίδα είναι να αφιερώσετε υπερβολικά πολύ χρόνο στο παιχνίδι και να χάσετε χρόνο για την ανασκόπηση και τη μεταφορά. Κρατήστε τα τελευταία λεπτά για ένα συγκεκριμένο επόμενο βήμα, είτε μια προσωπική δέσμευση είτε μια ιδέα δράσης για μια μικρή ομάδα, ώστε οι συμμετέχοντες να φύγουν με έναν ρεαλιστικό τρόπο να εφαρμόσουν όσα συζήτησαν.

D.2.3 Εκτυπώσιμος καμβάς

Μετατόπιση της εστίασης από τη «νίκη» στη «μάθηση» στα ψηφιακά παιχνίδια: ένας πρακτικός καμβάς

Πλαίσιο & Χρήση: Στη μάθηση με βάση τα παιχνίδια, οι μαθητές συχνά προσεγγίζουν τις δραστηριότητες με μια νοοτροπία «ολοκληρωτισμού» - βιάζονται να περάσουν διαδραστικούς χάρτες ή κουίζ μόνο και μόνο για να πάρουν υψηλή βαθμολογία ή να τερματίσουν πρώτοι. Αυτός ο εκτυπώσιμος καμβάς έχει σχεδιαστεί για να μετατοπίσει την εστίαση από τη νίκη στη μάθηση. Εφαρμόζοντας μια στρατηγική «κοινής χρήσης συσκευών» (π.χ. μία συσκευή ανά μικρή ομάδα δύο-τριών συμμετεχόντων) και χρησιμοποιώντας αυτό το καμβά, μπορείτε να αναγκάσετε την ομάδα να επιβραδύνει, να αναθέσει ρόλους, να διαβάσει σενάρια δυνατά και να συζητήσει περιβαλλοντικές και κοινωνικές αντισταθμίσεις πριν κάνει οποιαδήποτε κλικ.

Οδηγίες για τους συντονιστές:

- Σχηματίστε ομάδες 2-3 μαθητών και επιτρέψτε μόνο μία ψηφιακή συσκευή ανά ομάδα.
- Μοιράστε τον παρακάτω καμβά (A4), έναν σε κάθε ομάδα.
- Ορίστε ένα αυστηρό χρονικό όριο (π.χ. 15 λεπτά) και δηλώστε τον στόχο της δραστηριότητας: *«Ο στόχος εδώ δεν είναι να ολοκληρώσετε πρώτοι την προσομοίωση, αλλά να ανακαλύψετε τις πιο απροσδόκητες συνδέσεις. Πρέπει να συμπληρώσετε τον καμβά πριν κάνετε κλικ σε σημαντικές αποφάσεις»*.

Πρότυπο:

Ο ΚΑΝΒΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΕ ΚΟΙΝΟΧΡΗΣΤΗ ΣΥΣΚΕΥΗ		
Όνομα ομάδας: _____	**Τίτλος παιχνιδιού:** _____	**Χρονικό όριο:** _____ λεπτά (Όταν χτυπήσει το χρονόμετρο, σταματήστε αμέσως το παιχνίδι!)
1. ΡΟΛΟΙ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ (Αναθέστε τους πριν ξεκινήσετε)		
Ο πλοηγός: Το μόνο άτομο που επιτρέπεται να αγγίξει τη συσκευή. Δεν μπορείτε να κάνετε κλικ μέχρι η ομάδα να συμφωνήσει σε μια επιλογή!	**Ο Εκφωνητής:** Η δουλειά σας είναι να διαβάζετε δυνατά στην ομάδα την οθόνη, τα σενάρια και τις επιλογές, ώστε να μην μείνει κανείς πίσω.	**Ο Διαμεσολαβητής:** Η δουλειά σας είναι να ρωτάτε «Γιατί;» και να βεβαιώνεστε ότι η ομάδα συζητά τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα πριν πείτε στον Πλοηγό να κάνει κλικ.
2. ΤΟ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΑΠΟΦΑΣΕΩΝ (Επιβραδύνετε και συζητήστε)	**Απόφαση/Δίλημμα 1**	**Απόφαση/Δίλημμα 2**
Τι μας ζητά το σενάριο;		
Ποιες είναι οι περιβαλλοντικές ή κοινωνικές αντισταθμίσεις εδώ; (Αν επιλέξουμε το Χ, τι θα συμβεί στο Υ;)		
Η τελική μας επιλογή:		
Γιατί το επιλέξαμε:		
3. ΣΤΑΜΑΤΗΣΤΕ & ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ (Συμπληρώστε όταν χτυπήσει το χρονόμετρο) Δεν έχει σημασία αν δεν τελειώσατε το παιχνίδι. Συζητήστε αυτή την τελική ερώτηση ως ομάδα:	*Ποια ήταν η πιο απροσδόκητη σύνδεση (μεταξύ περιβάλλοντος, οικονομίας ή κοινωνίας) που ανακαλύψατε κατά τη διάρκεια αυτής της προσομοίωσης;*	