



Co-funded by
the European Union

EcoMinds Mobile Game - Οδηγός Εκπαιδευτή

1. Εισαγωγή

Το EcoMinds είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι για κινητές συσκευές, σχεδιασμένο να βοηθήσει τους νέους να αναπτύξουν επίγνωση γύρω από τη βιωσιμότητα και δεξιότητες λήψης αποφάσεων στο πλαίσιο της πράσινης μετάβασης. Οι παίκτες αναλαμβάνουν τον ρόλο ενός διαχειριστή επιχείρησης και καλούνται να εξισορροπήσουν:

- Τον περιβαλλοντικό αντίκτυπο
- Την ευημερία των εργαζομένων
- Τους οικονομικούς πόρους

Το παιχνίδι προσομοιώνει προκλήσεις του πραγματικού εργασιακού περιβάλλοντος, όπου κάθε απόφαση περιλαμβάνει συμβιβασμούς μεταξύ οικονομικών και περιβαλλοντικών προτεραιοτήτων.

Το παιχνίδι υποστηρίζει την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων βιωσιμότητας, σε ευθυγράμμιση με τα ευρωπαϊκά πλαίσια.

2. Ομάδα-στόχος

Ο παρών οδηγός απευθύνεται σε:

- Επαγγελματίες νεολαίας, εκπαιδευτές και εκπαιδευτικούς
- Εκπαιδευτικούς και συντονιστές που εργάζονται με νέους (18–30 ετών)

Δεν απαιτείται προηγούμενη γνώση σε θέματα βιωσιμότητας ή ψηφιακών παιχνιδιών.

3. Προετοιμασία Εκπαιδευτή

Πριν από τη συνεδρία, ο/η εκπαιδευτής/εκπαιδεύτρια θα πρέπει:



Co-funded by
the European Union

- Να εξοικειωθεί με τους μηχανισμούς του παιχνιδιού, παίζοντάς το τουλάχιστον μία φορά
- Να διασφαλίσει ότι όλοι οι συμμετέχοντες έχουν πρόσβαση σε συσκευή (smartphone ή tablet) και σύνδεση στο διαδίκτυο
- Να δοκιμάσει το παιχνίδι εκ των προτέρων, ώστε να αποφευχθούν τεχνικά προβλήματα
- Να προετοιμάσει βασικές ερωτήσεις για συζήτηση και αναστοχασμό
- Να επανεξετάσει τους μαθησιακούς στόχους και να σχεδιάσει πώς θα καθοδηγήσει τη συνεδρία

4. Μαθησιακοί Στόχοι

Γνώσεις

- Να εξηγούν πώς η ενέργεια, τα απόβλητα, το νερό και οι μεταφορές επηρεάζουν την επίδοση στη βιωσιμότητα
- Να περιγράφουν τουλάχιστον τρεις πρακτικούς τρόπους μείωσης του περιβαλλοντικού αποτυπώματος σε ένα εργασιακό περιβάλλον

Δεξιότητες

- Να εφαρμόζουν στρατηγική λήψη αποφάσεων εξισορροπώντας βραχυπρόθεσμες ενέργειες και μακροπρόθεσμες επενδύσεις
- Να αναλύουν τους συμβιβασμούς μεταξύ οικονομικού κόστους και περιβαλλοντικού αντίκτυπου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού

Στάσεις

- Να αναστοχάζονται σχετικά με τον ρόλο τους στην πράσινη μετάβαση και στα μελλοντικά «πράσινα» επαγγέλματα
- Να επιδεικνύουν αυξημένη επίγνωση για βιώσιμες συμπεριφορές σε επαγγελματικά πλαίσια

5. Πώς να Παίξετε το Παιχνίδι

Αυτή η ενότητα υποστηρίζει τους εκπαιδευτές στην εξήγηση των κανόνων του παιχνιδιού και στην καθοδήγηση των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Διάρκεια Παιχνιδιού: Το παιχνίδι διαρκεί **5 εβδομάδες (γύρους)**



Co-funded by
the European Union

Εβδομαδιαία Ροή Παιχνιδιού: Κάθε εβδομάδα περιλαμβάνει 3 φάσεις:

1. Φάση Συμβάντος (επιλογή 1 από τις 2 επιλογές)
2. Φάση Σχεδιασμού (2 ενέργειες: αναβαθμίσεις ή ενέργειες)
3. Τέλος Εβδομάδας (αποτελέσματα)

Οι εκπαιδευτές θα πρέπει να εξηγήσουν συνοπτικά αυτόν τον κύκλο πριν την έναρξη του παιχνιδιού.

1. Φάση Συμβάντος

- Εμφανίζεται μια τυχαία κατάσταση
- Οι συμμετέχοντες πρέπει να επιλέξουν 1 από τις 2 επιλογές
- Κάθε επιλογή οδηγεί σε διαφορετικές συνέπειες

Συμβουλή για τον Εκπαιδευτή: Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να σκεφτούν τους συμβιβασμούς και τους πιθανούς κινδύνους πριν λάβουν απόφαση.

2. Φάση Σχεδιασμού

Κάθε εβδομάδα, οι συμμετέχοντες έχουν: 2 ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ. Μπορούν να τις χρησιμοποιήσουν με δύο τρόπους:

Αναβαθμίσεις (Μακροπρόθεσμη στρατηγική)

- Κοστίζουν χρήματα
- Έχουν μόνιμο αποτέλεσμα
- Δημιουργούν ισχυρό αντίκτυπο

Αντιπροσωπεύουν βιώσιμες επενδύσεις.

Συμβουλή για τον Εκπαιδευτή: Εξηγήστε ότι οι αναβαθμίσεις είναι σημαντικές για τη μακροπρόθεσμη βελτίωση, αλλά απαιτούν προσεκτική διαχείριση του προϋπολογισμού.

Ενέργειες (Βραχυπρόθεσμες λύσεις)

- Είναι δωρεάν
- Διαρκούν 1 εβδομάδα
- **2 ενέργειες = 1 δράση**

Αντιπροσωπεύουν προσωρινές λειτουργικές αποφάσεις.

Συμβουλή για τον Εκπαιδευτή: Τονίστε ότι οι ενέργειες βοηθούν στην αντιμετώπιση βραχυπρόθεσμων προβλημάτων, ειδικά όταν οι πόροι είναι περιορισμένοι.



Co-funded by
the European Union

3. Τέλος Εβδομάδας

- Τα αποτελέσματα υπολογίζονται αυτόματα
- Οι συμμετέχοντες λαμβάνουν ανατροφοδότηση για την απόδοσή τους
- Ξεκινά η επόμενη εβδομάδα

Συμβουλή για τον Εκπαιδευτή: Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να παρατηρούν τις αλλαγές στον περιβαλλοντικό αντίκτυπο, το ηθικό και τον προϋπολογισμό, και να αναστοχάζονται σχετικά με το πώς οι αποφάσεις τους επηρέασαν τα αποτελέσματα.

6. Επεξήγηση Συστήματος Παιχνιδιού

Αυτή η ενότητα βοηθά τους εκπαιδευτές να εξηγήσουν τα βασικά συστήματα του παιχνιδιού και να αναδείξουν τα κύρια μαθησιακά σημεία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

K Score (Περιβαλλοντικός Αντίκτυπος)

- Μετρά τη συνολική επίδοση στη βιωσιμότητα
- Όσο χαμηλότερη είναι η τιμή, τόσο καλύτερα είναι τα περιβαλλοντικά αποτελέσματα

Κύριοι παράγοντες:

- Ενέργεια
- Νερό
- Απόβλητα
- Μεταφορές

Συμβουλή για τον Εκπαιδευτή: Εξηγήστε ότι δεν έχουν όλοι οι παράγοντες την ίδια επίδραση (π.χ. τα απόβλητα έχουν μεγαλύτερη επιρροή). Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να εντοπίσουν ποιες ενέργειες είναι πιο αποτελεσματικές.

Μαθησιακή Εστίαση: Οι συμμετέχοντες κατανοούν πώς διαφορετικοί λειτουργικοί τομείς συμβάλλουν στον περιβαλλοντικό αντίκτυπο και πώς η μείωσή τους βελτιώνει τη βιωσιμότητα.

Ηθικό Εργαζομένων

- Επηρεάζει την απόδοση και τις διαθέσιμες ενέργειες
- Αν το ηθικό μειωθεί:
 - Οι συμμετέχοντες χάνουν ενέργειες
 - Κάτω από 40 → Τέλος Παιχνιδιού



Co-funded by
the European Union

Συμβουλή για τον Εκπαιδευτή: Τονίστε ότι οι αποφάσεις βιωσιμότητας επηρεάζουν και τους ανθρώπους, όχι μόνο το περιβάλλον.

Μαθησιακή Εστίαση: Οι συμμετέχοντες διερευνούν τη σημασία της ισορροπίας μεταξύ οργανωσιακής απόδοσης και ευημερίας των εργαζομένων, αντανακλώντας τις πραγματικές συνθήκες στον χώρο εργασίας.

Προϋπολογισμός

- Χρησιμοποιείται για την αγορά αναβαθμίσεων
- Αυξάνεται ανάλογα με την απόδοση

Συμβουλή για τον Εκπαιδευτή: Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να σκέφτονται προσεκτικά πώς κατανέμουν τους πόρους τους και να αποφεύγουν την υπερβολική δαπάνη στα αρχικά στάδια του παιχνιδιού.

Μαθησιακή Εστίαση: Οι συμμετέχοντες αναπτύσσουν δεξιότητες διαχείρισης πόρων και στρατηγικού σχεδιασμού, κατανοώντας ότι η βιωσιμότητα απαιτεί και οικονομικές αποφάσεις..

7. Νίκη & Ήττα

Αυτή η ενότητα βοηθά τους εκπαιδευτές να εξηγήσουν τα κριτήρια επιτυχίας του παιχνιδιού και να τα αξιοποιήσουν ως βάση για αναστοχασμό και συζήτηση.

Συνθήκη Νίκης	Οι συμμετέχοντες κερδίζουν το παιχνίδι εάν ολοκληρώσουν επιτυχώς και τις 5 εβδομάδες (γύρους).
Συνθήκη Ήττας	Οι συμμετέχοντες χάνουν το παιχνίδι εάν το ηθικό των εργαζομένων πέσει κάτω από το 40, με αποτέλεσμα το τέλος του παιχνιδιού.

8. Στρατηγική & Μάθηση Μέσα από το Παιχνίδι

Αυτή η ενότητα υποστηρίζει τους εκπαιδευτές στην ανάδειξη των βασικών μαθησιακών στοιχείων που προκύπτουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το παιχνίδι ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να:

DAMASISTEM



Innovation
Footprint





Co-funded by
the European Union

- Εξισορροπούν βραχυπρόθεσμες λύσεις (ενέργειες) με μακροπρόθεσμες επενδύσεις (αναβαθμίσεις)
- Διαχειρίζονται αποτελεσματικά περιορισμένους οικονομικούς πόρους
- Δίνουν προτεραιότητα σε τομείς με υψηλό αντίκτυπο (π.χ. μείωση αποβλήτων)
- Διατηρούν το ηθικό των εργαζομένων ενώ βελτιώνουν την περιβαλλοντική απόδοση

Συμβουλή για τον Εκπαιδευτή: Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να:

- Εξηγούν τη λογική πίσω από τις αποφάσεις τους
- Συγκρίνουν διαφορετικές στρατηγικές με άλλους
- Αναστοχάζονται σχετικά με το πώς οι επιλογές τους επηρέασαν τα αποτελέσματα

9. Οδηγός Εκπαιδευτικής Συνεδρίας

Προτεινόμενη Δομή Συνεδρίας

Φάση	Διάρκεια	Ρόλος Εκπαιδευτή	Σκοπός
Εισαγωγή	10-15 λεπτά	Παρουσιάζει το παιχνίδι, εξηγεί το πλαίσιο της βιωσιμότητας και παρουσιάζει τους μαθησιακούς στόχους	Προετοιμασία των συμμετεχόντων και ενεργοποίηση της προϋπάρχουσας γνώσης
Παιχνίδι	30-40 λεπτά	Παρατηρεί τους συμμετέχοντες, παρέχει υποστήριξη όταν χρειάζεται, ενθαρρύνει τον αναστοχασμό κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού	Δίνει τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να βιώσουν τη λήψη αποφάσεων και τη στρατηγική
Αναστοχασμός	20-30 λεπτά	Διευκολύνει τη συζήτηση, θέτει καθοδηγητικές ερωτήσεις, συνδέει την εμπειρία με την πραγματική ζωή	Μετατρέπει την εμπειρία του παιχνιδιού σε μάθηση



Co-funded by
the European Union

Οδηγίες Διευκόλυνσης

Φάση Εισαγωγής

Εξηγήστε συνοπτικά την έννοια της βιωσιμότητας και τον στόχο του παιχνιδιού. Διευκρινίστε ότι η έμφαση δίνεται στη μάθηση και όχι στη νίκη.

Φάση Παιχνιδιού

- Επιτρέψτε στους συμμετέχοντες να παίξουν ατομικά ή σε μικρές ομάδες
- Αποφύγετε τις παρεμβάσεις εκτός αν είναι απαραίτητο
- Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να σκέφτονται πριν λάβουν αποφάσεις και να παρατηρούν πώς οι επιλογές τους επηρεάζουν τα αποτελέσματα

Φάση Αναστοχασμού

- Συντονίστε μια δομημένη συζήτηση χρησιμοποιώντας καθοδηγητικές ερωτήσεις
- Ενθαρρύνετε τη συμμετοχή όλων
- Βοηθήστε τους συμμετέχοντες να συνδέσουν την εμπειρία του παιχνιδιού με καταστάσεις της πραγματικής ζωής

10. Δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1: Πριν από το Παιχνίδι (Εισαγωγική Δραστηριότητα)

Διάρκεια: 5–10 λεπτά

Στόχος: Ενεργοποίηση της προϋπάρχουσας γνώσης και σύνδεση της βιωσιμότητας με εμπειρίες της καθημερινής ζωής.

Οδηγίες για τον Εκπαιδευτή:

- Θέστε στους συμμετέχοντες τις παρακάτω ερωτήσεις
- Διευκολύνετε μια σύντομη ομαδική συζήτηση
- Ενθαρρύνετε την έκφραση διαφορετικών απόψεων
- Προαιρετικά, καταγράψτε βασικές ιδέες σε πίνακα

Ερωτήσεις:

- Τι σημαίνει βιωσιμότητα στην καθημερινή ζωή;



Co-funded by
the European Union

- Ποιες ενέργειες μπορούν να μειώσουν τον περιβαλλοντικό αντίκτυπο;
- Πώς επηρεάζουν οι επιχειρήσεις την κλιματική αλλαγή;

Αναμενόμενο Αποτέλεσμα:

Οι συμμετέχοντες αρχίζουν να προβληματίζονται γύρω από τη βιωσιμότητα και προετοιμάζονται καλύτερα για τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι.

Δραστηριότητα 2: Κατά τη Διάρκεια του Παιχνιδιού (Παρατήρηση)

Διάρκεια: Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού

Στόχος: Ενθάρρυνση αναστοχαστικής και στρατηγικής σκέψης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Οδηγίες για τον Εκπαιδευτή:

- Παρατηρείτε τους συμμετέχοντες χωρίς να διακόπτετε τη ροή του παιχνιδιού
- Παρέχετε υποστήριξη μόνο όταν είναι απαραίτητο
- Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να εξηγούν τις αποφάσεις τους, όπου είναι κατάλληλο

Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να:

- Σκέφτονται τη διαφορά μεταξύ βραχυπρόθεσμων και μακροπρόθεσμων αποφάσεων
- Παρατηρούν πώς αλληλεπιδρούν ο προϋπολογισμός, το ηθικό και η βιωσιμότητα
- Εντοπίζουν τους συμβιβασμούς σε κάθε επιλογή

Αναμενόμενο Αποτέλεσμα: Οι συμμετέχοντες αποκτούν μεγαλύτερη επίγνωση της διαδικασίας λήψης αποφάσεων και των συνεπειών των επιλογών τους.

Δραστηριότητα 3: Μετά το Παιχνίδι (Αναστοχασμός & Συζήτηση)

Διάρκεια: 15–20 λεπτά

Στόχος: Μετατροπή της εμπειρίας του παιχνιδιού σε ουσιαστική μάθηση.



Co-funded by
the European Union

Οδηγίες για τον Εκπαιδευτή:

- Διευκολύνετε μια δομημένη συζήτηση
- Διασφαλίστε ότι όλοι οι συμμετέχοντες έχουν την ευκαιρία να συμμετάσχουν
- Ενθαρρύνετε τον αναστοχασμό αντί για «σωστές» απαντήσεις

Ερωτήσεις Συζήτησης:

- Ποια στρατηγική ακολουθήσατε και γιατί;
- Ποια ήταν η πιο δύσκολη απόφασή σας;
- Δώσατε προτεραιότητα στο περιβάλλον, στον προϋπολογισμό ή στο ηθικό;
- Τι θα αλλάζατε αν παίζατε ξανά;

Αναμενόμενο Αποτέλεσμα: Οι συμμετέχοντες συνδέουν την εμπειρία του παιχνιδιού με πραγματικές προκλήσεις βιωσιμότητας και αναστοχάζονται σχετικά με τη διαδικασία λήψης αποφάσεων.

Συμβουλή Διευκόλυνσης

Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να:

- Συγκρίνουν τις στρατηγικές τους με άλλους
- Αναστοχάζονται πάνω σε διαφορετικές προσεγγίσεις
- Αναγνωρίζουν ότι δεν υπάρχει μία και μοναδική «σωστή» λύση

11. Εκτεταμένες Ερωτήσεις Αναστοχασμού

Αυτές οι ερωτήσεις υποστηρίζουν τους εκπαιδευτές στη διευκόλυνση βαθύτερου αναστοχασμού και στη σύνδεση της εμπειρίας του παιχνιδιού με καταστάσεις της πραγματικής ζωής. Χρησιμοποιήστε τις κατά τη φάση του αναστοχασμού (debrief), επιλέγοντας ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο και το επίπεδο της ομάδας. Ενθαρρύνετε ανοιχτή συζήτηση, διευκρινίζοντας ότι δεν υπάρχουν σωστές ή λανθασμένες απαντήσεις, και δώστε τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να χτίζουν πάνω στις ιδέες των άλλων, ώστε να ενισχυθεί ο αναστοχασμός.

Επίπεδο 1: Κατανόηση της Εμπειρίας

- Ποια στρατηγική ακολουθήσατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Ποια ήταν η πιο δύσκολη απόφασή σας;



Co-funded by
the European Union

- Τι σας εξέπληξε περισσότερο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

Σκοπός: Να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να αναστοχαστούν πάνω στην άμεση εμπειρία τους.

Επίπεδο 2: Ανάλυση Αποφάσεων

- Ποιους συμβιβασμούς αντιμετωπίσατε;
- Δώσατε προτεραιότητα στο περιβάλλον, στον προϋπολογισμό ή στο ηθικό; Γιατί;
- Πώς επηρέασαν οι αποφάσεις σας το τελικό αποτέλεσμα;

Σκοπός: Ανάπτυξη κριτικής σκέψης και ανάλυσης

Επίπεδο 3: Σύνδεση με την Πραγματική Ζωή

- Πώς μοιάζει αυτό το παιχνίδι με πραγματικούς χώρους εργασίας;
- Γιατί είναι δύσκολο να εξισορροπηθούν οι οικονομικές και περιβαλλοντικές προτεραιότητες;
- Ποιες προκλήσεις αντιμετωπίζουν οι οργανισμοί στην προσπάθειά τους να γίνουν πιο βιώσιμοι;

Σκοπός: Σύνδεση της εμπειρίας του παιχνιδιού με πραγματικά πλαίσια

Επίπεδο 4: Μελλοντική Σκέψη & Αντίκτυπος

- Πώς μπορούν οι νέοι να συμβάλουν στη βιωσιμότητα;
- Ποιες δεξιότητες απαιτούνται για τα «πράσινα» επαγγέλματα;
- Τι θα κάνατε διαφορετικά σε μια πραγματική κατάσταση;

Σκοπός: Ενθάρρυνση μελλοντοστραφούς σκέψης και προσωπικού αναστοχασμού

Συμβουλή Διευκόλυνσης

Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να:

- Αιτιολογούν τις απαντήσεις τους
- Ακούν διαφορετικές απόψεις
- Αναστοχάζονται πάνω στο πώς εξελίχθηκε η σκέψη τους κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας



Co-funded by
the European Union

12. Μαθησιακά Αποτελέσματα

Τα ακόλουθα μαθησιακά αποτελέσματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους εκπαιδευτές για την αξιολόγηση της προόδου των συμμετεχόντων και την υποστήριξη της καταγραφής του μαθησιακού αντίκτυπου. Οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να:

- Περιγράφουν βασικούς παράγοντες βιωσιμότητας (ενέργεια, απόβλητα, νερό, μεταφορές) και τον ρόλο τους στον περιβαλλοντικό αντίκτυπο
- Εξηγούν πώς διαφορετικές αποφάσεις επηρεάζουν την επίδοση στη βιωσιμότητα σε ένα εργασιακό πλαίσιο
- Επιδεικνύουν στρατηγική σκέψη επιλέγοντας και προσαρμόζοντας ενέργειες με βάση τους διαθέσιμους πόρους
- Αναγνωρίζουν και αναλύουν τους συμβιβασμούς μεταξύ περιβαλλοντικών, κοινωνικών και οικονομικών παραγόντων
- Αναστοχάζονται σχετικά με τη διαδικασία λήψης αποφάσεων και τη σύνδεσή της με πραγματικές προκλήσεις βιωσιμότητας
- Εκφράζουν αυξημένη επίγνωση του ρόλου τους στην πράσινη μετάβαση και σε μελλοντικά επαγγελματικά πλαίσια

Τα αποτελέσματα αυτά συμβάλλουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων βιωσιμότητας σε ευθυγράμμιση με το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο GreenComp, συμπεριλαμβανομένης της συστημικής σκέψης, της κριτικής σκέψης και της υπευθυνότητας για τη βιωσιμότητα.

13. Εργαλείο Αξιολόγησης

Αυτό το εργαλείο υποστηρίζει τους εκπαιδευτές στην αξιολόγηση της μάθησης των συμμετεχόντων και στη συλλογή ανατροφοδότησης στο τέλος της συνεδρίας. Η δραστηριότητα αυτή πραγματοποιείται κατά την τελική φάση αναστοχασμού (debrief), δίνοντας τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να απαντήσουν είτε προφορικά μέσω ομαδικής συζήτησης είτε γραπτά με τη μορφή σύντομου αναστοχασμού. Οι εκπαιδευτές μπορούν να κρατούν σημειώσεις ή να συλλέγουν τις απαντήσεις για σκοπούς αξιολόγησης και καταγραφής.

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες:

- Ποια ήταν η καλύτερη απόφασή σας στο παιχνίδι και γιατί;
- Ποιο ήταν το μεγαλύτερο λάθος σας και τι μάθατε από αυτό;
- Τι μάθατε σχετικά με τη βιωσιμότητα και τη λήψη αποφάσεων;



Co-funded by
the European Union

- Τι θα εφαρμόζατε στην πραγματική ζωή ή σε ένα επαγγελματικό πλαίσιο;

14. Συμβουλές για τον Εκπαιδευτή

Οι παρακάτω συμβουλές υποστηρίζουν τους εκπαιδευτές στη σωστή διευκόλυνση της συνεδρίας και στη μεγιστοποίηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων.

- Διατηρείτε τις εξηγήσεις απλές και σαφείς, ώστε όλοι οι συμμετέχοντες να κατανοούν το παιχνίδι και τους στόχους του
- Ενθαρρύνετε την ανοιχτή συζήτηση, χωρίς να εστιάζετε σε «σωστές» ή «λάθος» απαντήσεις
- Δώστε τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να μάθουν μέσα από πειραματισμό και λάθη, ως μέρος της μαθησιακής διαδικασίας
- Προτρέπετε τους συμμετέχοντες να εξηγούν και να αιτιολογούν τις αποφάσεις τους κατά τη διάρκεια ή μετά το παιχνίδι
- Συνδέετε την εμπειρία του παιχνιδιού με πραγματικές καταστάσεις και επαγγελματικά πλαίσια
- Υποστηρίζετε τους συμμετέχοντες με λιγότερη εμπειρία, διασφαλίζοντας τη συμπερίληψη όλων
- Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να ακούν διαφορετικές απόψεις και να μοιράζονται τις ιδέες τους
- Διατηρείτε την εστίαση στη μάθηση και τον αναστοχασμό και όχι στη νίκη στο παιχνίδι