



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



# UPGRAD ME 2.0

## Εγχειρίδιο Επαγγελματικού Προσανατολισμού

*«Το Παιχνίδι σου δίνει έναν Σκοπό. Το πραγματικό  
παιχνίδι είναι να Βρεις έναν Σκοπό.»*

*Vineet Raj Kapoor*

Το έργο αυτό (KA205-715B97FF) χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

#UpGradMe2

follow us



[www.facebook.com/GamificationVideoCVMobilePhone](http://www.facebook.com/GamificationVideoCVMobilePhone)

Partners:



Supported by:





# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

## 4 Εισαγωγή

Σχετικά με:

### 6 1. Το έργο

### 8 2. Τους εταίρους

### 12 3. Το εγχειρίδιο επαγγελματικού προσανατολισμού

3.1 ΕΕ & εργαλειοθήκη

3.2 Έργα

3.3 ON/OFF-LINE παιχνίδια, εφαρμογές και  
βιντεοπαιχνίδια

3.4 Ψηφιακά μέσα ' αφήγηση ιστοριών

### 60 4. **Upgrad\_Me 2:** Οδηγός για την πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης



# 0.Εισαγωγή



Ήταν τόσο συναρπαστικό να παίζεις, να χτυπάς την μπάλα, να τρέχεις, να απολαμβάνεις τον ήλιο και να γυρίζεις αργά στο σπίτι κατά τη διάρκεια των παιδικών μας χρόνων. Ήταν ευτυχισμένες και συναρπαστικές στιγμές στη ζωή μας. Το να παίζουμε παιχνίδια είναι εύκολο, διασκεδαστικό και μας έρχεται φυσικά. Από το τρέξιμο σε εξωτερικούς χώρους μέχρι τις ψηφιακές δραστηριότητες σε εσωτερικούς χώρους, πολλά έχουν αλλάξει, αν και η ευκολία, η διασκέδαση και η απόλαυση παραμένουν τα ίδια. Τα παιχνίδια χαλαρώνουν το μυαλό και προσφέρουν χώρο για δημιουργικότητα. Η εισαγωγή της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση είναι μια πρόκληση, ειδικά όταν θέλετε να ωφελήσετε άτομα με λιγότερες ευκαιρίες, όπως οι νέοι μετανάστες/τριες, οι νεοεισερχόμενοι/ες, οι αιτούντες άσυλο και οι πρόσφυγες (MNAR).

Οι MNAR αντιμετωπίζουν πολλές προκλήσεις στη σημερινή κοινωνία, ιδίως στη χώρα υποδοχής, όπως το: να ενταχθούν σε μια νέα κοινότητα, να αναπτύξουν τις δεξιότητες που χρειάζονται για να συντηρηθούν, να μάθουν μια νέα γλώσσα και να μεταμορφώσουν τη ζωή τους με μια καριέρα για την οποία ενδιαφέρονται. Σχεδόν όλοι οι MNAR διαθέτουν smartphones, τα οποία τους συνδέουν με τον κόσμο στον οποίο ζουν. Τι θα γινόταν αν ένα smartphone μπορούσε να κάνει κάτι



περισσότερο από αυτό; Είναι ανείπωτο και αδιανόητο να αναφέρουμε πώς θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε μια οθόνη για να ενδυναμώσουμε τους εαυτούς μας και να συνδεθούμε με την κοινότητα και τον κόσμο. Εξαιτίας της πανδημίας, πολλοί τομείς της ζωής μας έχουν ψηφιοποιηθεί και οι άνθρωποι τώρα περισσότερο από ποτέ έχουν περισσότερες πληροφορίες όταν τις χρειάζονται στα χέρια τους. Λόγω του ότι η πανδημία επηρέασε την αύξηση των επιπέδων ανεργίας και αποδυνάμωσε την αγορά εργασίας, άνθρωποι όπως οι νέοι μετανάστες/ριες, οι νεοαφιχθέντες/ριες, οι αιτητές/ριες ασύλου και οι πρόσφυγες (MNAR) έχουν γίνει πιο ευάλωτοι/ες και απομονωμένοι/ες τώρα περισσότερο από ποτέ. Η ανάπτυξη παιχνιδιών με φιλικές προς τους/τις χρήστες/ριες πλατφόρμες για τη συμμετοχή των MNAR αποτελεί ουσιαστική πτυχή της χρήσης τεχνικών παιχνιδοποίησης για την υποστήριξή τους στον επαγγελματικό προσανατολισμό τους. Ως εκ τούτου, η ενίσχυση της απασχολησιμότητάς τους, καθοδηγώντας τους στους διαθέσιμους δρόμους σταδιοδρομίας, τους δείχνει πώς τους υποστηρίζουν οι ντόπιοι και επομένως αποτελεί σημαντικό παράγοντα για την απόκτηση της εμπιστοσύνης τους και την ενθάρρυνσή τους να συμμετάσχουν στη χαρά του «παιχνιδιού»!

# 1. Σχετικά με το έργο

Ο εργασιακός προσανατολισμός και η συμβουλευτική σταδιοδρομίας είναι ιδιαίτερα σημαντικές για τους/τις νέους/ες μετανάστες/ριες επειδή φτάνουν σε νέες χώρες όπου μερικές φορές δεν έχουν δίκτυο υποστήριξης, το οποίο είναι ιδιαίτερα σημαντικό για την εύρεση εργασίας στις μεσογειακές χώρες. Μέσω του επαγγελματικού προσανατολισμού, οι νέοι/ες μπορούν να ανακαλύψουν ποια είναι τα ενδιαφέροντα, οι δεξιότητες, οι ικανότητές τους και ο καλύτερος επαγγελματικός τομέας γι' αυτούς/ες. αλλά υπάρχουν νέοι/ες που δεν παρακινούνται με τους παραδοσιακούς τρόπους επαγγελματικού προσανατολισμού. Για να αποφευχθεί η έλλειψη κινήτρων και να ενθαρρυνθεί η αυτονομία στην ενεργή αναζήτηση απασχόλησης στην αγορά εργασίας, διάφορες έρευνες επισημαίνουν ότι η παιχνιδοποίηση είναι ένας καλός τρόπος για να ευνοηθεί η συμβουλευτική σταδιοδρομίας και ο εργασιακός προσανατολισμός. Το έργο UpGrad\_Me 2.0 στοχεύει στη βελτίωση της απασχολησιμότητας των νέων μεταναστών/ριων, προσφύγων, νεοεισερχόμενων και αιτούντων άσυλο στην Ευρωπαϊκή Ένωση, μέσω της προώθησης της σταδιοδρομίας επαγγελματικού προσανατολισμού με τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών και μεθοδολογιών παιχνιδοποίησης. Για την επίτευξη αυτού του στόχου, οργανισμοί από τη Μάλτα (AMAM), την Κύπρο (CARDET), την Ιταλία (Arciragazzi Portici) και την Ισπανία (SSF) έχουν ενώσει τις δυνάμεις τους για την υλοποίηση αυτού του νέου εγχειρήματος.

**Ας ανακαλύψουμε κάτι περισσότερο για αυτούς!**



## 2. Για τους εταίρους

- **Σύνδεσμος Αφρικανικών Μέσων Ενημέρωσης Μάλτα (AMAM)**

εδρεύει στη Μάλτα, είναι μια ΜΚΟ που ασχολείται με τα μέσα μαζικής ενημέρωσης και έχει ως στόχο να φέρει θετικά την Αφρική στην επικαιρότητα, χρησιμοποιώντας όλα τα κανάλια επικοινωνίας για να ενημερώσει τους/τις μετανάστες/ριες που ζουν στη Μάλτα. Επιπλέον, στοχεύει στην ενδυνάμωση των Αφρικανών μεταναστών/ριων μέσω της κατάρτισης, της συνηγορίας και των δεξιοτήτων ζωής. Οι στόχοι τους είναι: να χρησιμοποιούν όλες τις μορφές μέσων ενημέρωσης για να μεταδίδουν ειδήσεις και πληροφορίες σχετικά με τη ζωή στη Μάλτα- να μεταδίδουν αφρικανική μουσική, πολιτιστικές πληροφορίες- και να επεκτείνονται για να καλύψουν περισσότερες αφρικανικές χώρες και γλώσσες μέσω ραδιοφώνου και πολύγλωσσων διαδικτυακών περιοδικών- να εντοπίζουν ειδικές δυσκολίες και προκλήσεις για τους/τις Αφρικανούς/ες μετανάστες/ριες και να τις θέτουν υπόψη της κυβέρνησης και να διεκδικούν αλλαγές.

**Επικοινωνία:** [africanmediamalta@gmail.com](mailto:africanmediamalta@gmail.com)

- **CARDET (Κέντρο Προώθησης της Έρευνας και της Ανάπτυξης στην Εκπαιδευτική Τεχνολογία)**

είναι ένας ανεξάρτητος, μη κερδοσκοπικός, μη κυβερνητικός, ερευνητικός και αναπτυξιακός οργανισμός με έδρα την Κύπρο και εταίρους σε όλο τον κόσμο. Το CARDET είναι ένα από τα κορυφαία ιδρύματα στην ευρωμεσογειακή περιοχή για την έρευνα και την ανάπτυξη. Η ομάδα του επιδιώκει να προσφέρει υπηρεσίες υψηλής ποιότητας προς όφελος της κοινωνίας. Συνεργάζονται με τοπικούς και διεθνείς οργανισμούς, δημόσιους και ιδιωτικούς φορείς και σε διάφορους κλάδους για τον σχεδιασμό λύσεων για τοπικές και παγκόσμιες προκλήσεις.

**Επικοινωνία:** [proposals@cardet.org](mailto:proposals@cardet.org)



- **SSF**

εκτελεί το καθημερινό της έργο στις πόλεις και τις γειτονιές της περιφέρειας νότια της Μαδρίτης. Η περιοχή αυτή χαρακτηρίζεται από την πολιτιστική της ποικιλομορφία, καθώς ο πληθυσμός έχει διαφορετικές εθνικότητες, διαφορετικά έθιμα, γαστρονομικές, καλλιτεχνικές και ψυχαγωγικές επιλογές. Παρόλο αυτόν τον πλούτο, ο γηγενής και ο μεταναστευτικός πληθυσμός υποφέρει από τις συνέπειες της ανισότητας στην περιοχή, που επιτείνεται από το υψηλό ποσοστό ανεργίας και την έλλειψη επαγγελματικής και εκπαιδευτικής κατάρτισης σε πολλούς βασικούς τομείς. Ως εκ τούτου, το SSF εργάζεται για να εξασφαλίσει ίσες ευκαιρίες πρόσβασης σε ποιοτική εκπαίδευση και αξιοπρεπή απασχόληση για τους ανθρώπους που ζουν στο Νότιο της Μαδρίτης και, ειδικότερα, για τους/τις νέους/ες μετανάστες/ριες και τις μειονότητες.

**Επικοινωνία:** [ssf@ssf.org.es](mailto:ssf@ssf.org.es)

- **Arciragazzi Portici**

προσφέρει ευκαιρίες και πρόσβαση σε πόρους σε όλους τους/τις νέους/νέες (14/30 ετών), συμπεριλαμβανομένων των νέων με λίγες ευκαιρίες, των ανηλίκων που βρίσκονται στο σύστημα φροντίδας, των νέων με μεταναστευτικό υπόβαθρο, νέα ΛΟΑΤ άτομα. Τα τελευταία χρόνια, το Arciragazzi μαζί με το Shannara έχουν ακολουθήσει τις μεταναστευτικές ροές των νέων από την Ανατολική Ευρώπη/Δυτικά Βαλκάνια προς τις διαδρομές της Νότιας Μέσης Ανατολής/Αφρικής. ανταλλαγών νέων, ΡΒΑ, εκπαιδεύσεων και ΚΑ2, καθώς και η συμμετοχή σε δραστηριότητες ΤΣΑ που χρηματοδοτούνται από το πρόγραμμα Erasmus + στην ευρωμεσογειακή περιοχή, συνέβαλε στη διαμόρφωση του Arciragazzi ως μια συνεχώς κινούμενη ένωση μέσω της εργασίας με νέους/νέες με μεταναστευτικό υπόβαθρο.

**Επικοινωνία:** [arciragazziportici@gmail.com](mailto:arciragazziportici@gmail.com)



### 3. Σχετικά με το εγχειρίδιο επαγγελματικού προσανατολισμού

Περιηγηθείτε σε αυτή τη συλλογή καλών πρακτικών και καινοτόμων μεθοδολογιών σχετικά με τον τρόπο βελτίωσης του επαγγελματικού προσανατολισμού των νέων MNAR και, κατά συνέπεια, της απασχολησιμότητάς τους, χρησιμοποιώντας τεχνικές παιχνιδοποίησης. Το Εγχειρίδιο Επαγγελματικού Προσανατολισμού UpGrad\_Me2.0 θα επιτρέψει στους/στις επαγγελματίες που ασχολούνται με νέους/ες MNAR να βασίζονται στους πιο ακριβείς υποστηρικτικούς και εμπνευσμένους πόρους προκειμένου να φέρουν έναν καλύτερο επαγγελματικό προσανατολισμό και να βελτιώσουν την απασχολησιμότητα των νέων MNAR μέσω της παιχνιδοποίησης. Προσπαθήσαμε να ανακαλύψουμε τα πιο ενδιαφέροντα για να τα προωθήσουμε, ώστε να κάνουμε τις συνεδρίες επαγγελματικού προσανατολισμού διαφορετικές και διεγερτικές. Έτσι, θα βρείτε το ένα που θα δουλέψει πιο διεξοδικά πάνω στις ικανότητες του πολίτη και/ή της ενσωμάτωσης, ένα άλλο στις γλωσσικές δεξιότητες, τη μουσική, τις επιστήμες, την πληροφορική και πολλά άλλα! Κάποιες απευθύνονται σε νέους/ες, άλλες σε ενήλικες και κάποιες άλλες πιο συγκεκριμένα για γυναίκες. Τις έχουμε χωρίσει σε διάφορες ενότητες, όπως:



- ΕΕ και εργαλειοθήκη
- Έργα
- ON/OFF-LINE παιχνίδια, εφαρμογές και βιντεοπαιχνίδια
- Ψηφιακά μέσα ‘ αφήγηση ιστοριών

Τέλος, θα βρείτε τον οδηγό για τη χρήση της ηλεκτρονικής πλατφόρμας μάθησης του UpGrad\_Me 2. Ο οδηγός θα σας βοηθήσει να προχωρήσετε στο στάδιο της εγγραφής και στη συνέχεια να περιηγηθείτε στην πλατφόρμα και να ανακαλύψετε τα 16 δωμάτια απόδρασης. 16 Δωμάτια Απόδρασης που γεννήθηκαν μέσα από έρευνα, η οποία απλοποίησε την ταξινόμηση των επαγγελματικών οικογενειών (ΣΥΣΤΗΜΑ NACE), καθώς και την κατηγοριοποίηση των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων που συνδέονται με αυτές. Σε αυτό το στάδιο, έχει απλοποιηθεί η δομή που είναι πλέον κατανοητή από τους/τις νέους/ες μετανάστες/ριες, τους/τις νεοεισερχόμενους/ες, τους/τις αιτητές/ριες ασύλου και τους/τις πρόσφυγες. Ομοίως, η δομή αυτή χρησιμοποιήθηκε για την επεξεργασία του 2ου παραδοτέου του έργου: «UpGrad\_Me 2.0 Εμπειρία Παιχνιδοποίησης». Εν τέλει, τα δωμάτια διαφυγής προσδιορίζουν τις πιο σχετικές δεξιότητες και ικανότητες που σχετίζονται με κάθε επαγγελματική οικογένεια που προέκυψε από την έρευνα. Εάν ενδιαφέρεστε να εμβαθύνετε, μη διστάσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας!

# 3.1 ΕΕ & Εργαλειοθήκη





# ΕΕ & Εργαλειοθήκη



Εργαλειοθήκη για τους/τις εργαζόμενους/ες στον τομέα της νεολαίας και των οργανώσεων νεολαίας κατά τη διαδικασία ένταξης των νεαρών μεταναστών/ριων στην τοπική κοινωνία που τους φιλοξενεί.

## Ιστοσελίδα:

<https://data.europa.eu/doi/10.2766/989360>

**Χώρα:** EU members State

**Σύντομη περιγραφή:** Το παρόν έγγραφο εκπονήθηκε από την ομάδα εμπειρογνομόνων που συστάθηκε στο πλαίσιο του σχεδίου εργασίας της ΕΕ για τη νεολαία (2016-2018) με στόχο να παράσχει, αφενός, μια πρακτική καθοδήγηση και εργαλειοθήκη για τους/τις εργαζόμενους/ες στον τομέα της νεολαίας και τις οργανώσεις νεολαίας στη διαδικασία αντιμετώπισης των νέων μεταναστών/ριων και την ένταξή τους στην κοινωνία που τους υποδέχεται και, αφετέρου, να διατυπώσει συστάσεις πολιτικής προς τις δημόσιες αρχές σε όλα τα επίπεδα, από το τοπικό έως το ευρωπαϊκό, προκειμένου να διευκολυνθεί η διαδικασία ένταξης. Η ομάδα εμπειρογνομόνων προσδιόρισε τέσσερις διαστάσεις που πρέπει να

ληφθούν υπόψη από την εργασία των νέων: Νεαροί/ες μετανάστες/ριες που χρειάζονται ασφάλεια, Νεαροί/ες μετανάστες/ριες σε συνθήκες αβεβαιότητας, Νεαροί/ες μετανάστες/ριες με μακροπρόθεσμη προοπτική, Κοινωνία υποδοχής. Για κάθε μία από αυτές τις διαστάσεις, η ομάδα εμπειρογνομόνων παρέχει συγκεκριμένες προτάσεις για τους/τις νέους/ες εργαζόμενους/ες, τις οργανώσεις νέων και τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής. Για κάθε μία από τις διαστάσεις που βρέθηκαν, υπάρχουν διαφορετικές συμβουλές που προτείνονται:

**1 η διάσταση:** «Νεαροί/ες μετανάστες/ριες που χρειάζονται απεγνωσμένα προστασία»,

**2 η διάσταση:** «Νεαροί/ες μετανάστες/ες σε αβεβαιότητα» - περίοδος κατά την οποία οι νεαροί/ες μετανάστες/ριες εξετάζουν επί του παρόντος τον τελικό προορισμό τους ή ξεπερνούν τα νομικά εμπόδια προκειμένου να ξεκινήσουν τη νέα τους ζωή.

**3η διάσταση:** «Νεαροί/ες μετανάστες/ριες με μακροπρόθεσμη προοπτική» - περίοδος κατά την οποία οι νεαροί/ες μετανάστες/ριες έχουν νόμιμο στάτους στη χώρα υποδοχής και μπορούν να αρχίσουν

να εργάζονται για τους μελλοντικούς τους στόχους, αλλά πρέπει να ξεπεράσουν πολλά προβλήματα και προκλήσεις που τους θέτουν σε μειονεκτική θέση), το έγγραφο προτείνει να ενθαρρυνθούν οι νεαροί/ες μετανάστες/ριες να συμμετέχουν σε πολιτιστικές πρωτοβουλίες και να οργανώσουν συνεδρίες καθοδήγησης για να τους βοηθήσουν να βελτιωθούν προσωπικά και επαγγελματικά.

**4η διάσταση:** «Κοινωνία υποδοχής» - αναφέρεται σε εκείνες τις κοινότητες υποδοχής που δεν είναι έτοιμες να υποδεχθούν τους/τις μετανάστες/ριες και εμφανίζονται ξενοφοβικές και ρατσιστικές συμπεριφορές κατά τη διάρκεια της διαδικασίας ένταξης τους), το έγγραφο προτείνει στους/στις νέους/ες εργαζόμενους/ες να συνεργαστούν με άτομα από άλλους τομείς για να σχεδιάσουν πρωτοβουλίες που θα βοηθήσουν την τοπική κοινότητα και να σχεδιάσουν δραστηριότητες με στόχο την προώθηση διαπολιτισμικών διαλόγων κ.λπ.

**Στόχος:** Η παροχή πρακτικής καθοδήγησης και εργαλειαθής για τους/τις εργαζόμενους/ες σε θέματα νεολαίας που ασχολούνται με τη διαδικασία ένταξης των νέων μεταναστών/ριων κατά τα προαναφερθέντα στάδια. Αντιμέτωπιση θεμάτων όπως ο διαπολιτισμικός διάλογος, η αμοιβαία κατανόηση, η ισότητα για τις μειονότητες και η ένταξη. Παρέχει τυπική και μη τυπική μάθηση στο πλαίσιο των διαφόρων ευκαιριών και προκλήσεων.



## 3.2 ΔΙΑΔΥΚΤΥΑΚΕΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ



- **#MIASSUMO**

**Ιστοσελίδα:** <https://miassumo.com/>

**Χώρα:** Italy

**Σύντομη περιγραφή:** #MIASSUMO είναι η πρώτη πλατφόρμα προσανατολισμού που χρησιμοποιεί την παιχνιδοποίηση και από την ηλικία των 11 ετών γράφει πρόγραμμα σπουδών για τη νεολαία. Είναι μια πυξίδα στην υπηρεσία των νέων, για να τους βοηθήσει να αναπτυχθούν τόσο ως άτομα όσο και ως εργαζόμενοι/ες και να εισέλθουν ευκολότερα στον κόσμο της εργασίας. Στηνπραγματικότητα, κατά τη διάρκεια των 25 ωρών της ετήσιας κατάρτισης, κατά την οποία οι δραστηριότητες της τάξης, σε ομάδες ή μεμονωμένα, οι νέοι/ες μαθητές/ριες θα καθοδηγηθούν και θα βοηθηθούν στην αναγνώριση των δεξιοτήτων, των κλίσεων και των προτιμήσεών τους, χρήσιμες για να προσανατολιστούν στη μελλοντική πορεία σπουδών και να γνωρίσουν τα νέα υπάρχοντα επαγγελματικά στοιχεία.

**Στόχος:** Να διερευνήσει τις 8 βασικές ικανότητες που προσδιορίστηκαν από την Ευρωπαϊκή Ένωση από τη σκοπιά των επαγγελματιών, ώστε να είναι σε θέση να επιλέξουν με μεγαλύτερη επίγνωση τον τύπο του σχολείου μετά την όγδοη τάξη και για μεγαλύτερα παιδιά αν θα εγγραφούν σε ITS, πανεπιστήμιο ή θα εισέλθουν απευθείας στον κόσμο της εργασίας.

- **PROMIS**

Πρώθηση δεξιοτήτων κοινωνικής ένταξης σε έναν κόσμο της μετα-αλήθειας: μια παιχνιδοποιημένη διαδικτυακή πλατφόρμα και πρόγραμμα σπουδών.

**Ιστοσελίδα:** <https://promis.education/>

**Χώρες:** Ρουμανία, Ιταλία, Γαλλία, Πολωνία, Λιθουανία, Ολλανδία

**Σύντομη περιγραφή:** Να εξηγήσει πώς μπορεί να

χρησιμοποιηθεί η παιχνιδοποίηση ως παιδαγωγική μέθοδος για τους/τις ψηφιακούς/ες ιθαγενείς σε άλλους εκπαιδευτικούς και παρόχους διαδικτυακών εκπαιδευτικών μαθημάτων. Να εξηγήσει και να προσφέρει καλύτερα παραδείγματα και πρακτικές παιχνιδοποιημένου περιεχομένου που σχετίζονται με την κοινωνική ένταξη, τα οποία έγιναν από τους εταίρους του έργου PROMIS. Το έργο αυτό παρέχει καλύτερη κατανόηση για το τι είναι κοινωνική ένταξη- Ενισχύει τις ικανότητες κατά την αλληλεπίδραση με περιθωριοποιημένες ομάδες και αυξάνει την κοινωνική υπευθυνότητα. Οι ομάδες-στόχοι είναι εκπαιδευτικοί, ιδιωτικές εταιρείες, προγραμματιστές διαδικτυακών μαθημάτων, ωστόσο, περιλαμβάνει επίσης ως ομάδες-στόχους εφήβους/ες με μεταναστευτικό υπόβαθρο, άτομα με σωματικές αναπηρίες, νέους/ες με αυτισμό.

**Στόχος:** Η ενσωμάτωση σύγχρονων θεωρητικών γνώσεων και ερευνητικών ευρημάτων με πρακτικές μελέτες περιπτώσεων κοινωνικής ένταξης και εφαρμοσμένης έρευνας για την κοινωνική ένταξη, προκειμένου να αναπτυχθεί το πρόγραμμα σπουδών του μαθήματος «Οικοδόμηση κοινωνιών χωρίς αποκλεισμούς με την προώθηση της κοινωνικής ένταξης και τη μείωση των διακρίσεων»: (BUILD), το οποίο θα ενισχύσει τις κοινωνικές, πολιτικές και διαπολιτισμικές ικανότητες- Να χρησιμοποιήσει καινοτόμες παιδαγωγικές μεθόδους για την ανάπτυξη μαθησιακού περιεχομένου που να ανταποκρίνεται καλύτερα στις μαθησιακές ανάγκες και τα χαρακτηριστικά των μαθητών/ριων με ψηφιακή μητρική γλώσσα, δημιουργώντας ένα εγχειρίδιο παιχνιδοποίησης με βάση την παιχνιδοποίηση του προγράμματος σπουδών BUILD, Να καταστεί δυνατή η ευέλικτη και συνεργατική μάθηση και η απόκτηση ψηφιακών ικανοτήτων σε μαθητές/ριες και εκπαιδευτικούς μέσω της ανάπτυξης της παιχνιδοποιημένης ηλεκτρονικής πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης- Να αντιμετωπιστούν ζητήματα διακρίσεων και διαχωρισμού και να αναπτυχθούν δεξιότητες κοινωνικής ένταξης μέσω της δημιουργίας και εφαρμογής ενός δυναμικού και σπονδυλωτού ηλεκτρονικού μαθήματος με θέμα «Οικοδόμηση κοινωνιών χωρίς αποκλεισμούς» (eBUILD).

- **Khan Academy**

**Ιστοσελίδα:** <https://www.khanacademy.org/>

**Χώρα:** ΗΠΑ

**Σύντομη περιγραφή:** Μια εκπαιδευτική πλατφόρμα που παρέχει διαδραστική εκπαίδευση STEM δωρεάν στο διαδίκτυο. Η Khan Academy προσφέρει ασκήσεις εξάσκησης, εκπαιδευτικά βίντεο και ένα εξατομικευμένο ταμπλό μάθησης που δίνει τη δυνατότητα στους/στις μαθητές/ριες να μελετούν με το δικό τους ρυθμό εντός και εκτός της τάξης. Αντιμετωπίζει τα μαθηματικά, την επιστήμη, την πληροφορική, την ιστορία, την ιστορία της τέχνης, τα οικονομικά και πολλά άλλα, συμπεριλαμβανομένου του περιεχομένου K-14 και της προετοιμασίας για εξετάσεις (SAT, Praxis, LSAT). Επικεντρώνεται στην απόκτηση δεξιοτήτων για να βοηθήσει τους/τις μαθητές/ριες να δημιουργήσουν ισχυρά θεμέλια, ώστε να μην υπάρχει όριο στο τι μπορούν να μάθουν στη συνέχεια!

**Στόχος:** Να παρέχει υψηλής ποιότητας εκπαίδευση για όλους/ες

- **GVETS**

**Ιστοσελίδα:** <https://gvets.eu/es/home-2/>

**Χώρες:** Κύπρος, Ιταλία, Ουγγαρία, Πορτογαλία, Λιθουανία, Ελλάδα

**Σύντομη περιγραφή:** Ως απάντηση στις ελλείψεις που διαπιστώθηκαν στις δομές επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης της Ευρώπης όσον αφορά την επαγγελματική ανάπτυξη των επαγγελματιών που εργάζονται με παιδιά μεταναστών/ριων, δημιουργήθηκε αυτή η πρωτοβουλία. Στόχος του έργου ήταν η κατασκευή μιας εκπαιδευτικής πλατφόρμας με τη χρήση εργαλείων Τεχνολογίες

Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ICT) και της νέας παιδαγωγικής μεθόδου της παιχνιδοποίησης για την κάλυψη μιας μεγάλης ποικιλίας θεμάτων και ικανοτήτων που είναι συναφείς και αναγκαίες για τα άτομα που εργάζονται με παιδιά στο πλαίσιο της μετανάστευσης. Η διαδικτυακή κατάρτιση η οποία καλύπτει 7 ενότητες στα θέματα που αναφέρθηκαν προηγουμένως: μετανάστευση, διαχείριση κρίσεων, παιδική προστασία, κοινωνικές δεξιότητες των κοινωνικών λειτουργών, καθοδήγηση, κριτική κοινωνική εργασία και ψηφιακές πτυχές της κοινωνικής εργασίας. Στις ομάδες-στόχους περιλαμβάνονται επαγγελματίες που εργάζονται με παιδιά σε περιβάλλον μετανάστευσης με στόχο τη βελτίωση των ικανοτήτων τους και την ενίσχυση του ρόλου τους στην προστασία των παιδιών.

**Στόχος:** Ανάπτυξη διαδικτυακής πλατφόρμας μάθησης για τη βελτίωση των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων των επαγγελματιών που εργάζονται με παιδιά σε περιβάλλοντα μετανάστευσης, να αναπτύξει και να εφαρμόσει μια συνδυασμένη κατάρτιση και εφαρμογές στο πλαίσιο μιας διεπιστημονικής προοπτικής και διαπιστευμένες μέσω του EQF, του ECVET και του EQAVET- να παρέχει καινοτόμες παιδαγωγικές μεθόδους EEK, κατευθυντήριες γραμμές βέλτιστης πρακτικής και στρατηγικές για τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και καινοτόμων μαθησιακών περιβαλλόντων- να ενδυναμώσει όλους/ες τους/τις ενδιαφερόμενους/ες να χρησιμοποιούν καινοτόμες πρακτικές και πόρους EEK που βασίζονται στο ICT για την ενίσχυση νέων δεξιοτήτων για νέες αγορές- να παρέχει σύγχρονες μεθόδους και εργαλεία για την αξιολόγηση της απόκτησης, της αναγνώρισης και της επικύρωσης δεξιοτήτων.

- **AMW - Advancing Migrant Women**

**Ιστοσελίδα:** <https://www.advancingmigrantwomen.com/>

**Χώρες:** Ισλανδία, Ελλάδα, Ιταλία, Ηνωμένο Βασίλειο

**Σύντομη περιγραφή:** Το έργο AMW στοχεύει στην ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού υψηλής ποιότητας και στην υποστήριξη των μεταναστριών προκειμένου να τις ενδυναμώσει αναπτύσσοντας τις δεξιότητες απασχολησιμότητας και επιχειρηματικότητας μέσω ενός ολιστικού προγράμματος που βασίζεται στην κατάρτιση και την καθοδήγηση, το οποίο θα αυξήσει την αυτοαποτελεσματικότητά τους. Το έργο αυτό σκοπεύει να στοχεύσει ταυτόχρονα σε διάφορα ζητήματα που αντιμετωπίζουν οι μετανάστριες- στοχεύει στην αύξηση της απασχολησιμότητας και των επιχειρηματικών τους δεξιοτήτων, ενώ ταυτόχρονα ενισχύει την αυτοπεποίθησή τους και τις κοινωνικές τους δεξιότητες, επιτρέποντάς τους να χρησιμοποιήσουν πραγματικά τις νέες τους δεξιότητες απασχολησιμότητας και επιχειρηματικότητας.

**Πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης:** <https://www.advancingmigrantwomen.com/e-learning-platform>

**Στόχος:** η ενδυνάμωση των γυναικών μεταναστριών με την ανάπτυξη της απασχολησιμότητας και των επιχειρηματικών τους δεξιοτήτων μέσω ενός ολιστικού προγράμματος βασισμένου στην κατάρτιση και την καθοδήγηση, το οποίο θα αυξήσει την αυτοαποτελεσματικότητά τους.

- **IEUME**

Ενίσχυση της κοινωνικής και πολιτικής συμμετοχής των μεταναστών/ριων στην ΕΕ μέσω καινοτόμων μέσων για την εκπαίδευση

**Ιστοσελίδα:** <https://www.ieume.com/en/>

**Χώρες:** Πορτογαλία, Μάλτα, Κύπρος, Γαλλία, Αυστρία

**Σύντομη περιγραφή:** Η δημιουργία της ψηφιακής

παιχνιδοποιημένης πλατφόρμας IEUME ως εφαρμογής επιτρέπει στους/στις χρήστες/ριες να κατανοήσουν καλύτερα τον τρόπο λειτουργίας της ΕΕ, τις βασικές δημοκρατικές αξίες και τον τρόπο άσκησης των δικαιωμάτων τους, καθώς και να μάθουν περισσότερα για τον ευρωπαϊκό πολιτισμό και την ευρωπαϊκή κληρονομιά. Παρέχει επίσης πρόσβαση σε χρήσιμες συμβουλές για το πώς να αυξήσετε την απασχολησιμότητά σας. Οι ομάδες-στόχοι είναι οι μετανάστες/ριες, οι πρόσφυγες και οι αιτητές/ριες ασύλου. Το έργο περιλαμβάνει μια ποικιλία εργαλείων, όπως μια διαδικτυακή εργαλειοθήκη, ένα ηλεκτρονικό βιβλίο και ένα πρόγραμμα σπουδών που ενισχύουν την πρόσβαση των μεταναστών/ριων στις πληροφορίες, ενώ ταυτόχρονα ενθαρρύνει την αυθεντική μάθηση, την υποστήριξη από ομοτίμους και τον ψηφιακό γραμματισμό. Προκειμένου να βελτιώσει την αποτελεσματικότητά του, το έργο υιοθετεί μια καινοτόμο προσέγγιση στη μάθηση με την ανάπτυξη παιχνιδοποιημένων χαρακτηριστικών.

**Στόχος:** Σχεδιασμός και ανάπτυξη μιας περιεκτικής, ελκυστικής και φιλικής προς τον/την χρήστη/ρια ψηφιακής εργαλειοθήκης για μετανάστες/ριες, πρόσφυγες και αιτητές/ριες ασύλου, η οποία θα περιλαμβάνει παιχνιδοποιημένα διαδικτυακά μαθήματα κατάρτισης για το ευρωπαϊκό κοινωνικοπολιτισμικό, πολιτικό και οικονομικό πλαίσιο, καθώς και πλατφόρμες/εφαρμογές για κινητά τηλέφωνα. Να παρέχει στους/στις ειδικούς της εκπαίδευσης και της ένταξης τις δεξιότητες που χρειάζονται για να δημιουργήσουν ένα μαθησιακό περιβάλλον που εκτιμά την ισότητα, την πολυμορφία και την ένταξη- Να προωθήσει την ένταξη των προσφύγων, των αιτητών/ριων ασύλου και των νεοαφιχθέντων μεταναστών/ριων, καθώς και την ευαισθητοποίηση του κοινού για το ευρωπαϊκό προσφυγικό ζήτημα- Να ενθαρρύνει τους ανθρώπους να χρησιμοποιούν τους Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους (ΑΕΠ) ως εργαλεία για τη βελτίωση της πρόσβασης στην εκπαίδευση για άτομα που αντιμετωπίζουν εκπαιδευτικά, οικονομικά, κοινωνικά ή πολιτισμικά εμπόδια.

- MigCare

**Ιστοσελίδα:** <https://migcare-academy.eu/>

**Χώρες:** Ελλάδα, Ιταλία, Γαλλία

**Σύντομη περιγραφή:** Σκοπός του MigCare είναι η αποτελεσματική κατάρτιση των μεταναστών/ριων μέσω διαδικασιών παιχνιδοποίησης για να εργαστούν στον τομέα της φροντίδας. Οι σοβαροί μηχανισμοί του παιχνιδιού MigCare και οι μεθοδολογικοί οδηγοί του, προκειμένου να αναπτυχθεί ένα μάθημα προσαρμοσμένο στους/στις μετανάστες/ριες. Μια εκστρατεία για την ευαισθητοποίηση της ομάδας-στόχου και την εξήγηση της αξίας της λήψης κατάρτισης μέσω παιχνιδιών σε θέματα κοινωνικής φροντίδας για τη βοήθεια των μεταναστών/ριων και των φροντιστών/ριων προς την κατεύθυνση της μάθησής τους. Ένας οδηγός για να περιγράψει τις πρακτικές μεθοδολογίες και να υποστηρίξει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες να αξιοποιήσουν στο έπακρο το μάθημα και την πλατφόρμα MigCare. Η πλατφόρμα διαθέτει διαδικτυακό μαθησιακό περιεχόμενο (podcasts, βίντεο, ιστολόγια) για να διευκολύνει την ανταλλαγή μαθησιακών εμπειριών μεταξύ των μεταναστών/ριων, των εργαζομένων στον τομέα της κοινωνικής φροντίδας στο πλαίσιο της εταιρικής σχέσης και των εκπαιδευτών επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης.

**Στόχος:** Στόχος του έργου είναι η εκπαίδευση των μεταναστών/ριων μέσω διαδικασιών παιχνιδοποίησης, ώστε να μπορούν να εργαστούν στον ευρωπαϊκό τομέα παροχής φροντίδας και κατά συνέπεια να έχουν εύκολη ένταξη στην ευρωπαϊκή κοινωνία. Η κατάρτιση που θα γίνει με παιχνίδια μέσω της διαδικτυακής Ακαδημίας MigCare θα αυξήσει τις δεξιότητες απασχολησιμότητας και θα έχει μεγάλο βραχυπρόθεσμο αντίκτυπο στα επίπεδα δεξιοτήτων των ομάδων-στόχων.

## 3.3 ЕРГА





- **ODISSEU**

**Ιστοσελίδα:** [www.kopin.org](http://www.kopin.org) - [www.odisseu-project.eu](http://www.odisseu-project.eu)

**Χώρες:** Ιταλία, Μάλτα, Ιρλανδία, Κύπρος, Γερμανία, Ρουμανία

**Σύντομη περιγραφή:** Το έργο γεννήθηκε από την ανάγκη να ευαισθητοποιηθούν οι νέοι σχετικά με το θέμα της αναγκαστικής μετανάστευσης, για να καταπολεμηθεί η διαδικτυακή ρητορική μίσους και οι ψευδείς ειδήσεις γύρω από το θέμα. Κατά τη διάρκεια της αξιολόγησης των αναγκών, οι εκπαιδευτικοί παρατήρησαν σαφώς την ανάγκη για εκπαιδευτικό υλικό που θα ασχολείται με το θέμα και θα προάγει την ένταξη, ενώ ταυτόχρονα θα αναπτύσσει δεξιότητες κριτικής σκέψης και δεξιότητες σχετικές με το θέμα. Το έργο επικεντρώθηκε στις μεθοδολογίες της Παγκόσμιας Εκπαίδευσης στο πλαίσιο του επίσημου εκπαιδευτικού συστήματος και παράγαγε μια σειρά από πόρους που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν στην τάξη για την προώθηση δεξιοτήτων όπως η κριτική σκέψη, ο γραμματισμός στα μέσα ενημέρωσης και η ενεργός πολιτότητα. Το διαδικτυακό παιχνίδι, μαζί με το Ψηφιακό Εγχειρίδιο και το Πρόγραμμα Σπουδών που αναπτύχθηκαν ως συμπληρωματικά εργαλεία, υποστηρίζει την ανάπτυξη μιας σειράς δεξιοτήτων και στάσεων, συμπεριλαμβανομένης της επίλυσης προβλημάτων, της κριτικής σκέψης, του γραμματισμού στα μέσα ενημέρωσης (αναγνώριση της ρητορικής μίσους/των ψευδών ειδήσεων στο διαδίκτυο) και της ενεργού πολιτειότητας. Δεδομένου ότι ο πρωταρχικός στόχος του παιχνιδιού είναι οι μαθητές/ριες της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, οι δεξιότητες που αναπτύσσονται, μαζί με την ενσυναίσθηση και την προοπτική που βασίζεται στα ανθρώπινα δικαιώματα, οι οποίες μπορούν να προωθηθούν μέσω της χρήσης του μαθησιακού υλικού, είναι σχετικές με την αγορά εργασίας και γενικά προσφέρουν θετική συμβολή στο κοινωνικό σύνολο. Το διαδικτυακό παιχνίδι διατίθεται δωρεάν ως παιχνίδι σε ιστότοπο ή ως εφαρμογή, καθιστώντας το προσβάσιμο από διάφορα είδη συσκευών. Το παιχνίδι είναι

επίσης διαθέσιμο στα μαλτέζικη γλώσσα.

**Στόχος:** Ανάπτυξη, προσαρμογή και μεταφορά ενός καινοτόμου διαδικτυακού παιχνιδιού προσομοίωσης για την αύξηση της κατανόησης και της ευαισθητοποίησης των μαθητών/ριων δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης σε θέματα προσφύγων, αναπτύσσοντας παράλληλα δεξιότητες ζωής, προώθηση της θετικής αλληλεπίδρασης και της ενεργού συμμετοχής των αιτητών/ριων ασύλου και των προσφύγων με την εμπλοκή τους στη ζωή της τοπικής κοινότητας, λέγοντας τις ιστορίες τους και βοηθώντας άλλα άτομα να κατανοήσουν τις δική τους οπτική. Ενίσχυση της κριτικής σκέψης και του γραμματισμού των νέων στα μέσα ενημέρωσης, ιδίως στη χρήση του διαδικτύου και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, προκειμένου να αναπτύξουν αντίσταση στις διακρίσεις και την κατήχηση.

- **PIGGY BANK**

**Ιστοσελίδα:** <https://piggybankproject.eu/about-the-project/>

**Χώρες:** Κύπρος, Τσεχία, Ιρλανδία, Ισπανία, Σουηδία, Κροατία, Πορτογαλία

**Σύντομη περιγραφή:** Η πανδημία στην Ευρώπη και σε όλο τον κόσμο έχει μοιραίο αντίκτυπο στην οικονομία. Τα οικονομικά προβλήματα των χωρών αντικατοπτρίζονται στη ζωή των οικογενειών και των ατόμων. Υπάρχουν πολλές οικογένειες για τις οποίες τα χρέη παραμένουν ένα βαθύ και διαρκές ζήτημα. Επιπλέον, έρχεται η αύξηση του πληθωρισμού. Για πολλούς ενήλικες, η έλλειψη κατάλληλης οικονομικής παιδείας βρίσκεται στο επίκεντρο αυτών των συνεχιζόμενων προβλημάτων. Αν υπάρχουν διδάγματα που πρέπει να αντλήσουμε από τα πρόσφατα γεγονότα στην Ευρώπη, πρέπει σίγουρα να αναγνωρίσουμε ότι ο χρηματοοικονομικός γραμματισμός είναι ένας θεμελιώδης τομέας γραμματισμού για

όλους/ες τους/τις Ευρωπαίους/ες, αν θέλουμε να επιτύχουμε την χωρίς αποκλεισμούς και δίκαιη κοινωνία που αποτελεί έναν από τους βασικούς στόχους της ΕΕ. Οι οικογένειες δεν μπορούν να εκδώσουν ομόλογα ή να λάβουν στήριξη από την Ευρωπαϊκή Κεντρική Τράπεζα. Όταν οι οικογένειες βρίσκονται σε δεινή οικονομική κατάσταση, υπάρχει περιορισμένος αριθμός διαθέσιμων επιλογών για να ξεπεράσουν τα προβλήματά τους. Τα προβλήματα αυτά δεν θα εξαφανιστούν και ένας από τους κύριους παράγοντες που εμποδίζουν την πιθανή επίλυση του οικογενειακού χρέους είναι η έλλειψη βασικών δεξιοτήτων χρηματοοικονομικού αλφαριθμητισμού. Το πρόγραμμα Piggy Bank είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για την ανάπτυξη δεξιοτήτων οικονομικού γραμματισμού. Το έργο προσφέρει σύγχρονους και φιλικούς προς το/τη χρήστη/ρια εκπαιδευτικούς πόρους για όλα τα μέλη της οικογένειας.

**Στόχος:** η υποστήριξη της οικογενειακής οικονομικής εκπαίδευσης για όλα τα μέλη του νοικοκυριού, από τα μικρά παιδιά έως τους γονείς και τους παππούδες και τις γιαγιάδες, προκειμένου να προωθηθεί μια πιο ρεαλιστική κατανόηση της οικογενειακής οικονομίας. of family economics.

#### • INCLUDE HER

**Ενίσχυση των γυναικών μεταναστριών για την απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων**

**Ιστοσελίδα:** <https://www.includeher.eu/>

**Χώρες:** Γερμανία, Ελλάδα, Πορτογαλία

**Σύντομη περιγραφή:** Το ψηφιακό χάσμα μεταξύ των δύο φύλων είναι πιο έντονο μεταξύ των μεταναστών/ριων, προσφύγων, οι οποίοι/ες, ως μετανάστριες γυναίκες, αντιμετωπίζουν ένα διπλό μειονέκτημα που επιβεβαιώνεται σταθερά από την έρευνα. Τα εμπόδια περιλαμβάνουν τη διαταραχή που προκαλεί η μετανάστευση στη μαθησιακή τους διαδικασία, τα πολιτισμικά στερεότυπα των φύλων όσον αφορά το ρόλο της

γυναίκας και τις διακρίσεις (συνειδητές και ασυνείδητες) που περιορίζουν την πρόσβαση στην εκπαίδευση.

**Στόχος:** Αύξηση των ψηφιακών δεξιοτήτων των υπευθύνων των Ανωτάτων Εκπαιδευτικών Ιδρυμάτων (ΑΕΙ) και του ακαδημαϊκού προσωπικού για την εφαρμογή μιας καινοτόμου προσέγγισης για την ενδυνάμωση των μεταναστριών στην τριτοβάθμια εκπαίδευση ώστε να αποκτήσουν υψηλότερα επίπεδα ψηφιακών δεξιοτήτων, με στόχο την αποκατάσταση της ανισορροπίας μεταξύ των φύλων στον ψηφιακό τομέα.

#### • GIG – GENDER INTEGRATION GAMIFICATION

**Ιστοσελίδα:** <https://gigprojekt.at/>

**Χώρα:** Αυστρία

**Σύντομη περιγραφή:** Το καινοτόμο έργο GIG στοχεύει να χρησιμοποιήσει την ανάπτυξη παιχνιδιών και το game-play (ειδικά όταν περιλαμβάνει τη χρήση νέων μέσων) για να μεταφέρει το περιεχόμενο του προγράμματος σπουδών και να υλοποιήσει αναπτυξιακούς στόχους μεταξύ των συμμετεχόντων/ουσων στο παιχνίδι, ενώ παράλληλα δρομολογούνται διαδικασίες ανάπτυξης δεξιοτήτων. Ο θεματικός προσανατολισμός αυτού του εργαλείου παιχνιδοποίησης είναι η ένταξη των νεαρών μεταναστών και μεταναστριών. Η έμφαση εδώ δίνεται στην ενασχόληση με θέματα που σχετίζονται με το φύλο και την κατανόηση των ρόλων με βάση το φύλο. Παράλληλα με την υποβολή ερωτήσεων στους/στις συμμετέχοντες/ουσες στην ομάδα-στόχο και την ενθάρρυνση της συμμετοχής τους, το έργο αυτό περιλαμβάνει επίσης μέτρα στα οποία οι εκπαιδευτές (από διάφορα προγράμματα που σχετίζονται με την ένταξη) καθώς και οι εμπειρογνώμονες σε θέματα ένταξης παίρνουν συνεντεύξεις σχετικά με το συνολικό θέμα και καλούνται

να συνεισφέρουν με το έργο τους. Στόχος: να σχεδιάσουν διαδικασίες ένταξης με την παιχνοδοποιημένη αντιμετώπιση ζητημάτων φύλου και ταυτότητας σε πλαίσια καθοδηγούμενης μάθησης με τη διαμεσολάβηση εφαρμογών για κινητά τηλέφωνα με τη χρήση προσεγγίσεων παιχνοδοποίησης κατά τρόπο ώστε οι άνδρες και οι γυναίκες που δικαιούνται άσυλο και τα παιδιά τους τα οποία δικαιούνται προστασία στην Αυστρία, να μπορούν να παρακινηθούν ώστε να δράσουν με τρόπο προσανατολισμένο στην ένταξη και να έχουν υποστήριξη κατά την διάρκεια. Η ενσωμάτωση δεν νοείται ως αφομοίωση σε ένα κοινωνικό σύστημα, αλλά ως μια μορφή ενσωμάτωσης κατά την οποία είναι δυνατή η διατήρηση της πολιτιστικής ταυτότητας του ατόμου.

## **3.4 ON/OFF-LINE ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**



#### • **JOB LABYRINTH**

Πρώθηση της εκπαίδευσης των νέων χωρίς αποκλεισμούς και της μετάβασης στην εργασία μέσω προσεγγίσεων βασισμένων σε παιχνίδια που ενσωματώνουν την ενεργό απασχόληση και τη διαδικτυακή καθοδήγηση στην Ευρώπη

**Ιστοσελίδα:** <http://joblab.cnos-fap.it/gamevideo.mp4>

**Χώρες:** Ιταλία, Ισπανία, Ουγγαρία και Σλοβενία

**Σύντομη περιγραφή:** Το έργο Job Labyrinth αναπτύσσει, χρησιμοποιώντας μεθοδολογίες παιχνιδοποίησης, ένα διαδραστικό παιχνίδι με το οποίο ο/η χρήστης/ρια θα είναι σε θέση να δημιουργήσει το δικό του/της avatar και να ξεκινήσει μια πορεία για την απόκτηση δεξιοτήτων και πληροφοριών σχετικά με την τοπική αγορά εργασίας και τους φορείς που παρέχουν υπηρεσίες για την κάλυψη των εργασιακών του/της αναγκών (δημόσιες/ιδιωτικές υπηρεσίες απασχόλησης, κέντρα νεολαίας). Επιπλέον, μέσω του παιχνιδιού ο/η δικαιούχος λαμβάνει υποστήριξη για να συντάξει ένα επιτυχημένο βιογραφικό σημείωμα και να δημιουργήσει το προσωπικό του προφίλ. Επίσης, έχει δημιουργηθεί ένα δίκτυο μεταξύ δημόσιων και ιδιωτικών κέντρων απασχόλησης, ΕΕΚ, κέντρων νεολαίας, προκειμένου να προσεγγιστούν περισσότεροι/ες νέοι/ες, ιδίως οι πιο μειονεκτούντες/ουσες. Στην ομάδα-στόχο συμμετέχουν νέοι/ες εκπαιδευόμενοι και άτομα που αναζητούν εργασία από Κέντρα Νεότητας, Κέντρα Κατάρτισης, Ιδιωτικά Γραφεία Απασχόλησης και ΕΠΑ-Εκπαιδευτικοί, νεαροί/ες εργαζόμενοι/ες, εκπαιδευτές/ριες, φορείς και εργαζόμενοι/ες που παρέχουν συμβουλευτικές υπηρεσίες και υπηρεσίες προσανατολισμένες στην απασχόληση- Επιχειρήσεις, γραφεία απασχόλησης, ενώσεις εργοδοτών και τοπικές και περιφερειακές δημόσιες υπηρεσίες και υπηρεσίες- 250 σημαντικοί φορείς μέσω εκδηλώσεων στην Ισπανία, την Ιταλία και τη Σλοβακία.

**Στόχος:** Πρώθηση της ισότιμης πρόσβασης στην εκπαίδευση και τις ευκαιρίες απασχόλησης

και ανάπτυξη των εγκάρσιων δεξιοτήτων των νέων (ηλικίας 15-29 ετών) στην Ευρώπη, μέσω μιας καινοτόμου προσέγγισης που βασίζεται σε τεχνικές παιχνιδοποίησης, ενσωμάτωσης και υπηρεσιών απασχόλησης.

#### • **DAYPLOT - DIAGNOSIS AND ACTIONS FOR YOUNG PEOPLE LOOKING FOR A BETTER FUTURE**

**Ιστοσελίδα:** <https://www.day-plot.eu>

**Χώρες:** Ιταλία, Νορβηγία, Ισπανία, Βόρεια Ιρλανδία, Ηνωμένο Βασίλειο, Αυστρία

**Σύντομη περιγραφή:** Το έργο ξεκίνησε από τη σύσταση 2006/962/CE του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της ΕΕ, η οποία δίνει έμφαση στις 8 βασικές ικανότητες για τη δια βίου μάθηση. Στόχος του έργου είναι η υποστήριξη μειονεκτούντων νέων και μεταναστών που αναζητούν ευκαιρίες επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης ή απασχόλησης. Το DayPlot συνδέεται με τρεις από τις προτεραιότητες του προγράμματος: ένταξη, ψηφιακή εποχή και βασικές ικανότητες για την ΕΕΚ. Η ομάδα-στόχος του έργου είναι οι επαγγελματίες που ασχολούνται με μειονεκτούντες/ουσες νέους/ες, όπως οι επαγγελματίες του σχολείου, των πανεπιστημίων και/ή των εργασιακών συμβουλών, οι επαγγελματίες των οργανισμών αγοράς εργασίας και των κέντρων απασχόλησης, καθώς και οι εκπαιδευτές/ριες και οι καθηγητές/ριες του τομέα της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης (VET).

**Στόχος:** να δημιουργηθεί μια διαγνωστική εργαλειοθήκη που χαρτογραφεί τις ήπιες δεξιότητες και τις επαγγελματικές δεξιότητες των μειονεκτούντων νέων χρησιμοποιώντας νέες τεχνικές όπως η έρευνα και η παιχνιδοποίηση- να αναπτυχθούν η.5 εκπαιδευτικές ενότητες από κάθε χώρα που αποτελούνται από αλληλεπιδράσεις, διδακτικό περιεχόμενο, σημεία ελέγχου, αυτοαξιολόγηση και επίσης ένα τμήμα ανατροφοδότησης.

- **Y-GAME: DIGITAL GAMIFICATION FOR YOUTH ENGAGEMENT**

**Ιστοσελίδα:** <http://socialinnovation.lv/en/handbook-how-to-succeed-with-digital-gamification-for-youth/>

**Χώρες:** Λετονία, Εσθονία, Πορτογαλία, Κροατία, Ινδία, Βιετνάμ, Αργεντινή, ΗΠΑ

**Σύντομη περιγραφή:** Ο κύριος στόχος του έργου είναι να προωθήσει τη χρήση της ψηφιακής παιχνιδοποίησης (gaming) ως ένα νέο, καινοτόμο εργαλείο για τη συμμετοχή των νέων στον τομέα της προώθησης της δημοκρατίας, της μείωσης της ανεργίας, της συμμετοχής της κοινωνίας των πολιτών, των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, της νεανικής επιχειρηματικότητας, της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης, της κοινωνικής ευθύνης και της ενεργού συμμετοχής σε δραστηριότητες των νέων. Ένας από τους κύριους στόχους του έργου ήταν η διεξαγωγή έρευνας και η προετοιμασία ενημερωτικού υλικού - κατευθυντήριων γραμμών για την ψηφιακή εμπλοκή για τη συμμετοχή των νέων «Πώς να πετύχετε με την ψηφιακή παιχνιδοποίηση για τη νεολαία», εξηγώντας τι είναι η παιχνιδοποίηση και πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί στον τομέα της εργασίας για τη νεολαία. Μετά τη φάση της έρευνας και τη δημιουργία ενός εγχειριδίου, υλοποιήθηκε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Το εκπαιδευτικό μάθημα αφορά ένα εργαστήριο που δημιουργήθηκε σχετικά με την παιχνιδοποίηση για την εμπλοκή των νέων (ένα διακρατικό εργαστήριο έγκρισης). Το περιεχόμενο που δημιουργήθηκε και μοιράστηκε είχε ως σκοπό να εισαγάγει την έννοια της παιχνιδοποίησης παρέχοντας τις γνώσεις σχετικά με το πλαίσιο στο οποίο βασίστηκε (παιχνίδια) και δείχνοντας πώς συνδέεται με τα ανθρώπινα ψυχολογικά και συναισθηματικά χαρακτηριστικά.

**Εγχειρίδιο:** [http://socialinnovation.lv/wp-content/uploads/2013/12/GAMI-ENG\\_fullversion\\_web.pdf](http://socialinnovation.lv/wp-content/uploads/2013/12/GAMI-ENG_fullversion_web.pdf)

**Στόχος:** Ο κύριος στόχος του έργου αυτού είναι να προωθήσει την ψηφιακή παιχνιδοποίηση ως ένα νέο, καινοτόμο εργαλείο για

τη συμμετοχή των νέων σε διάφορα θέματα, όπως η δημοκρατία, η απασχόληση, η συμμετοχή των πολιτών, τα ανθρώπινα δικαιώματα, η νεανική επιχειρηματικότητα, η περιβαλλοντική εκπαίδευση, η κοινωνική ευθύνη και η ενεργός συμμετοχή σε τοπικές δραστηριότητες μεταξύ των ηγετών και των εργαζομένων σε θέματα νεολαίας. Εξερευνώντας τις διάφορες δυνατότητες δέσμευσης με τη χρήση εργαλείων παιχνιδοποίησης.

- **INGAME**

Παιχνίδια για την κοινωνική ένταξη και τη συμμετοχή των πολιτών, μια ολιστική προσέγγιση για μια πολιτισμική αλλαγή στην εκπαίδευση και την πολιτική

**Ιστοσελίδα:** <https://ingame.erasmus.site/>

**Χώρες:** Ισπανία, Ρουμανία, Λιθουανία, Ελλάδα, Ολλανδία, Κύπρος, Ιταλία, Πολωνία

**Σύντομη περιγραφή:** Σύμφωνα με διάφορες διεθνείς εκτιμήσεις, η συμμετοχή των πολιτών της ΕΕ στα κοινά μειώνεται, λόγω της περιορισμένης πρόσβασης στην εκπαίδευση των πολιτών και της έλλειψης κατανόησης του πολιτικού περιβάλλοντος της ΕΕ. Οι νέοι/ες είναι, σε γενικές γραμμές, μανιόδεις καταναλωτές/ριες του ψηφιακού σύμπαντος και πολλοί/ες από αυτούς είναι αφοσιωμένοι/ες παίκτες/τριες. Ως εκ τούτου, μέσω αυτού του έργου ελπίζαμε να κάνουμε τους/τις νέους/ες ενήλικες πιο ενεργούς/ες μέσω της ανάπτυξης ενός καινοτόμου εργαλείου ΙΤ. Ο συγκεκριμένος στόχος ήταν η βελτίωση της κοινωνικής και πολιτικής ικανότητας και η ενθάρρυνση της γνώσης σχετικά με τις αξίες και τα δικαιώματα των πολιτών. Οι εκπαιδευτικοί του έργου, οι εργαζόμενοι/ες στη νεολαία και οι εκπαιδευτές/ριες θα ενδυναμωθούν ενισχύοντας τις κοινωνιολογικές, κοινωνικοψυχολογικές και κοινωνικοεκπαιδευτικές γνώσεις και ικανότητές τους, ευαισθητοποιώντας τους για τις ειδικές δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι μειονεκτούντες/ουσες μαθητές/ριες και οι νέοι/ες γενικότερα, και εντοπίζοντας και εφαρμόζοντας

μεθόδους που αυξάνουν αποτελεσματικότερα τα κίνητρα και βελτιώνουν το εκπαιδευτικό επίπεδο των νέων. Το έργο προώθησε μια δημοκρατική και χωρίς αποκλεισμούς κουλτούρα που εκτιμούσε τη διαφορετικότητα και παρείχε χώρους για διάλογο και συζήτηση επί αμφιλεγόμενων θεμάτων τόσο σε τοπικό όσο και σε παγκόσμιο επίπεδο, καθώς και ενεργή συμμετοχή όλων των μελών της κοινότητας.

**Στόχος:** Ο γενικός στόχος του έργου ήταν η δημιουργία και η εφαρμογή μιας μεθοδολογίας βασισμένης σε παιχνίδια ως μέσο άτυπης εκπαίδευσης για την ανάπτυξη πολιτικών αξιών. Το έργο αυτό παρέχει συστάσεις για το πώς να χρησιμοποιηθούν τα διαδικτυακά παιχνίδια στην εκπαίδευση- δίνει συμβουλές για το πώς να δημιουργηθούν εφαρμοσμένα παιχνίδια και παρέχει ενδιαφέρουσες δραστηριότητες για τη νεολαία, όπως σεμινάρια, συνέδρια, επισκέψεις μελέτης, συναντήσεις, εκπαιδευτικά εγχειρίδια κ.λπ. με στόχο την αύξηση της ευαισθητοποίησης μεταξύ των διαφορετικών πολιτισμών, χωρών, παραδόσεων και την προώθηση ενός υψηλότερου επιπέδου κατανόησης.

- **WORKEEN - A GAME FOR EU LABOUR MARKETS INTEGRATION**

**Ιστοσελίδα:** <https://www.sirius-project.eu/node/1>

**Χώρες:** Βέλγιο, Τσεχία, Δανία, Φινλανδία, Ελλάδα, Ιταλία, Ελβετία, Ηνωμένο Βασίλειο

**Σύντομη περιγραφή:** Το έργο σχεδιάστηκε λόγω της πώλωσης στην πολιτική και τις δημόσιες συζητήσεις μετά την εισροή προσφύγων, μεταναστών/ριων και αιτητών/ριων ασύλου το 2014. Σε αυτό το έργο σχεδιάστηκε το WORKEEN, μια δωρεάν εφαρμογή παιχνιδιού, της οποίας ο κύριος στόχος είναι να καταστήσει διαθέσιμες ευκαιρίες απασχόλησης σε πρόσφυγες, μετανάστες/ριες και αιτητές/ριες ασύλου. Το λογισμικό παρέχει δωρεάν πρόσβαση στην ευρωπαϊκή

αγορά εργασίας, καθώς και συμβουλευτική. Η εφαρμογή “WORKEEN” ασχολείται με τρία βασικά θέματα: αναζήτηση εργασίας (π.χ. πώς να προετοιμάσετε ένα βιογραφικό σημείωμα, τα έγγραφα που απαιτούνται, πού να αναζητήσετε εργασία), συνέντευξη για εργασία: εκπαίδευση σε ήπιες και πρακτικές δεξιότητες (π.χ. εθιμοτυπία στο χώρο εργασίας, έγκαιρη άφιξη κ.λπ.), βροχή πρακτικών και ήπιων δεξιοτήτων (π.χ. οργάνωση, κοινωνικοποίηση κ.λπ.). Παρέχει γνώσεις σχετικά με την ένταξη στην αγορά εργασίας για τους/τις μετανάστες/ριες, τους/τις αιτητές/ριες ασύλου.

**Στόχος:** συλλογή δεδομένων σχετικά με τους/τις μετανάστες/ριες, τους/τις πρόσφυγες και τους/τις αιτητές/ριες ασύλου, ιδίως τις γυναίκες και τους/τις νέους/ες, και τις προοπτικές τους για απασχόληση και, ευρύτερα, για κοινωνική ένταξη- καλύτερη κατανόηση της πολυπλοκότητας της ένταξης στην αγορά εργασίας για τους/τις μετανάστες/ριες, τους/τις πρόσφυγες και τους/τις αιτητές/ριες ασύλου μετά το 2014 και διερεύνηση των δυνατοτήτων ένταξης τους- δημιουργία ενός θεωρητικού πλαισίου για μια ατζέντα ένταξης χωρίς αποκλεισμούς, συμπεριλαμβανομένων συγκεκριμένων πρωτοβουλιών που μπορούν να αναλάβουν τα κράτη μέλη και άλλα ευρωπαϊκά έθνη, καθώς και η ΕΕ, για να εγγραφούν την επιτυχία της ένταξης των μεταναστών/ριων.

- **FLIP**

**Ιστοσελίδα:** <https://www.flip.training/>

**Χώρα:** Δεν ορίζεται

**Σύντομη περιγραφή:** Είναι μια εφαρμογή που υποστηρίζει την εύκολη και διαδραστική εκμάθηση με τη χρήση καρτών flashcards. Το FLIP παρέχει just-in-time περιεχόμενο για οποιοδήποτε θέμα και μπορεί να προσπελαστεί τη στιγμή της ανάγκης για να βελτιώσει την απόδοση ‘ την αυτοπεποίθηση. Το FLIP μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως μια εξαιρετική εναλλακτική λύση στα

παραδοσιακά εκπαιδευτικά προγράμματα που βασίζονται στο διαδίκτυο. Το FLIP προσφέρει τα ίδια χαρακτηριστικά με την παραδοσιακή ηλεκτρονική μάθηση, συμπεριλαμβανομένων των πιστοποιητικών πιστοποίησης (CPE), της παιχνιδοποίησης, της εξατομίκευσης και της ανάλυσης. Ωστόσο, το FLIP βελτιώνει σημαντικά την εμπειρία του/της χρήστη/ριας, επιτρέποντας στους/στις εκπαιδευόμενους/ες να έχουν γρήγορη και εύκολη πρόσβαση στη γνώση οποτεδήποτε και οπουδήποτε. Το FLIP μπορεί να συνεργαστεί απρόσκοπτα με τα καθιερωμένα προγράμματα μάθησης, χρησιμεύοντας ως πλατφόρμα για την προ-εργασία, την εμπλοκή στην τάξη και την αναφορά μετά τη μάθηση.

**Στόχος:** Για παροχή εκπαιδευτικών λύσεων για επιχειρήσεις και άτομα.

#### • MEMRISE

**Ιστοσελίδα:** <https://www.memrise.com/>

**Χώρα:** Ηνωμένο Βασίλειο

**Σύντομη περιγραφή:** Το “Memrise” είναι μια παιχνιδοποιημένη εφαρμογή εκμάθησης γλωσσών που χρησιμοποιεί μια πληθώρα παιχνιδοποιημένων τεχνικών για τη διδασκαλία μιας νέας γλώσσας, τέχνης, μαθηματικών και ιστορίας. Χιλιάδες βίντεο με παραδείγματα γλώσσας που χρησιμοποιούνται στην πραγματική ζωή- πρακτικές φράσεις που διδάσκονται σε μαθήματα σχεδιασμένα από ομιλητές/ριες της γλώσσας- παιχνιδοποιημένα τεστ που εκπαιδεύουν τις γλωσσικές σας δεξιότητες- καθηλωτική εκμάθηση που σας κάνει να νιώθετε σαν να βρίσκεστε εκεί με τους/τις ντόπιους/ες.

**Στόχος:** Παρέχετε έναν διασκεδαστικό τρόπο εκμάθησης μιας νέας γλώσσας

#### • YOUSICIAN

**Ιστοσελίδα:** <https://yousician.com/>

**Χώρα:** Φινλανδία

**Σύντομη περιγραφή:** Το Yousician είναι μια παιχνιδοποιημένη εκπαιδευτική εφαρμογή για την εκμάθηση ενός νέου οργάνου. Η εφαρμογή αναπαράγει τη μουσική υπόκρουση και εμφανίζει το μάθημα του τραγουδιού και σας ακούει να παίζετε ή να τραγουδάτε για να σας δώσει άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με το πώς τα πάτε.

**Στόχος:** Παρέχει έναν νέο και διασκεδαστικό τρόπο εκμάθησης ενός οργάνου.

#### • DUOLINGO

**Ιστοσελίδα:** <https://www.duolingo.com/>

**Χώρα:** Η εφαρμογή μεταφράστηκε σε 24 γλώσσες

**Σύντομη περιγραφή:** Μια διασκεδαστική πλατφόρμα εκμάθησης γλωσσών που διδάσκει διάφορες γλώσσες σε μια εφαρμογή φιλική προς το κινητό. Η αποστολή των επενδυτών/ριων του Duolingo είναι να αναπτύξουν την καλύτερη εκπαίδευση στον κόσμο και να την καταστήσουν καθολικά διαθέσιμη. Το Duolingo ξεκίνησε το 2012 και έκτοτε έχει γίνει η κορυφαία πλατφόρμα κινητής μάθησης παγκοσμίως. Με πάνω από 500 εκατομμύρια λήψεις, η εμβληματική τους εφαρμογή έχει γίνει οργανικά ο πιο δημοφιλής τρόπος εκμάθησης γλωσσών στον κόσμο και η εφαρμογή με τα υψηλότερα έσοδα στην κατηγορία «Εκπαίδευση» τόσο στο Google Play όσο και στο Apple App Store. Η παγκόσμια ομάδα τους συνεργάζεται για να κάνει τη μάθηση διασκεδαστική, δωρεάν και αποτελεσματική για όποιο άτομο θέλει να μάθει, όπου κι αν βρίσκεται. Το Duolingo δίνει σε όλους μια ευκαιρία. Μια δωρεάν γλωσσική εκπαίδευση,



χωρίς κρυφό κόστος, χωρίς premium περιεχόμενο, απλά δωρεάν.

**Στόχος:** να επιτρέπει σε όλους/ες την πρόσβαση σε μια μαθησιακή εμπειρία που είναι όσο το δυνατόν πιο κοντά στη ζωντανή διδασκαλία μέσω της τεχνολογίας.

## • THE GAMIFICATION OF EMPLOYMENT

**Ιστοσελίδα:** <https://www.gamificationofemployment.eu/>

**Χώρες:** Ισπανία, Πορτογαλία, Ιταλία, Ρουμανία

**Σύντομη περιγραφή:** «Η Παιχνιδοποίηση της Απασχόλησης» είναι ένα έργο που επικεντρώνεται στη χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών ως εργαλείο για την απόκτηση ορισμένων ικανοτήτων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αυξήσουν τις πιθανότητες εύρεσης μιας νέας εργασίας. Ο κύριος στόχος αυτού του έργου είναι η διακρατική και διατομεακή συνεργασία προκειμένου να αναπτυχθούν, να δοκιμαστούν και να εφαρμοστούν οι καινοτόμες μέθοδοι εργασίας με τους/τις νέους/ες, μέσω των επιτραπέζιων παιχνιδιών. Αυτές οι νέες μέθοδοι έχουν ως στόχο να βελτιώσουν τη συμμετοχή των νέων, ώστε να εντοπίσουν, να εκπαιδεύσουν και να αξιολογήσουν τις πιο σημαντικές γενικές ικανότητες για να αυξήσουν την απασχολησιμότητά τους και να ενθαρρύνουν την ένταξή τους στην αγορά εργασίας.

**Στόχος:** Ο κύριος στόχος του έργου είναι να εντοπίσει, να ενισχύσει και να αξιολογήσει τις σημαντικότερες εγκάρσιες δεξιότητες για την προώθηση της απασχολησιμότητας των νέων, μέσω της χρήσης επιτραπέζιων παιχνιδιών ως εργαλείο διευκόλυνσης και ενσωμάτωσης.

## • ESCAPE RACISM

**Ιστοσελίδα:** <https://www.escaperacism.infoproject.eu/>

**Χώρες:** Ιταλία, Ηνωμένο Βασίλειο, Ισπανία, Ουγγαρία

**Σύντομη περιγραφή:** Ο κύριος στόχος του έργου είναι η οικοδόμηση κοινωνιών χωρίς αποκλεισμούς, όπου οι νέοι/ες θα προωθούν τον σεβασμό των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, την καταπολέμηση του ρατσισμού και των διακρίσεων και θα λειτουργούν ως κοινωνικοί φορείς για τους/τις συνομηλικούς/ες τους. Η καινοτομία των μη τυπικών μεθοδολογιών και των εργαλείων παιχνιδιού θα διευκολύνει την επαγγελματική ανάπτυξη των επαγγελματιών που ασχολούνται με τη νεολαία και θα προωθήσει την προσωπική ανάπτυξη των νέων, ιδίως εκείνων που έχουν λιγότερες ευκαιρίες. Η καινοτομία των μη τυπικών μεθοδολογιών και των εργαλείων παιχνιδιών θα διευκολύνει την επαγγελματική ανάπτυξη των εργαζομένων στη νεολαία και θα προωθήσει την προσωπική ανάπτυξη των νέων, ιδίως εκείνων με λιγότερες ευκαιρίες.

**Στόχος:** οικοδόμηση κοινωνιών χωρίς αποκλεισμούς, προώθηση του σεβασμού των ανθρωπίνων δικαιωμάτων- καταπολέμηση του ρατσισμού και των διακρίσεων και δράση ως φορείς για τους/τις συνομηλικούς/ες των νέων.



## **3.5 ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΕΣΑ & ΑΦΗΓΗΣΗ ΙΣΤΟΡΙΩΝ**

- **TOOLKIT- DIGITALIZATION AND INNOVATION OF YOUTH WORK METHODOLOGY FOR INCLUSION OF IMMIGRANTS**

**Ιστοσελίδα:** [https://learning-wizard.com/wp-content/uploads/2021/11/DigYWinclMM-\\_O1\\_EN.pdf](https://learning-wizard.com/wp-content/uploads/2021/11/DigYWinclMM-_O1_EN.pdf)

**Χώρες:** Γερμανία, Κροατία, Σουηδία, Σερβία

**Σύντομη περιγραφή:** Σήμερα οι νέοι/ες ασχολούνται τόσο με τις νέες τεχνολογίες όσο και με τα ψηφιακά μέσα. Η δημιουργία επαφής με τους/τις νέους/ες γίνεται όλο και πιο περίπλοκη για τους/τις εργαζόμενους/ες σε θέματα νεολαίας, οι οποίοι/ες δυσκολεύονται να βρουν τρόπους επαφής και διαλόγου με τους/τις νέους/ες. Οι συνήθειες μεθοδολογίες δεν φαίνεται να προσελκύουν πλέον την προσοχή των νέων. Το έργο αυτό ανταποκρίνεται στην ανάγκη δημιουργίας καινοτόμων προσεγγίσεων προς τους/τις νέους/ες που περνούν μεγάλο μέρος του χρόνου τους στο διαδίκτυο. Ο κύριος στόχος αυτού του έργου είναι η δημιουργία μιας εργαλειοθήκης για την εκπαίδευση των επαγγελματιών νεολαίας, ωστόσο, δίνεται έμφαση στην εργασία με τους/τις μετανάστες/ριες ειδικά. Η δραστηριότητα αυτή συνίσταται στη δημιουργία μιας μικρής παραγωγής ψηφιακών μέσων όπου ο/η νέος/α μπορεί να μοιραστεί τις καθημερινές πτυχές της ιστορίας του/της. Στις μέρες μας τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αφορούν την προβολή μέσω διαφόρων εφαρμογών του πώς είναι η ζωή σας. Η δραστηριότητα ψηφιακής αφήγησης προσποιείται ότι διδάσκει στους/στις νέους/ες τα βασικά στοιχεία της ψηφιακής αφήγησης και τους/τις εμπνέει να μοιραστούν την ιστορία τους. Αυτά τα εκπαιδευτικά μαθήματα μπορούν να οργανωθούν εκτός και σε απευθείας σύνδεση. Στην ψηφιακή αφήγηση, ο σχεδιασμός και η φωτογραφία είναι ουσιώδεις. Το να βοηθήσουμε τους/τις νέους/ες να γίνουν δημιουργοί/ες και σχεδιαστές/τριες μπορεί να είναι πολύ ωφέλιμο γι' αυτούς/ες, καθώς μπορούν να βρουν μια νέα καριέρα στην ψηφιακή εργασία. Αυτή η δραστηριότητα προσποιείται ότι παρακινεί τους/τις νέους/ες να δημιουργήσουν διαγράμματα πληροφοριών ή να επανασχεδιάσουν έναν ιστότοπο.

**Στόχος:** Να ενδυναμώσει τους/τις εργαζόμενους/ες σε θέματα νεολαίας με δεξιότητες και γνώσεις, ώστε να μπορούν να εφαρμόζουν ψηφιακά εργαλεία (να τους/τις κάνει να χρησιμοποιούν την ηλεκτρονική εργασία στις καθημερινές τους δραστηριότητες)- Να αναπτύξει τις ικανότητες των εργαζομένων σε θέματα δωματίων διαφυγής/περιπέτειας και μεθοδολογίας παιχνιδοποίησης (online και offline)- Να ενθαρρύνει περισσότερους/ες εργαζόμενους/ες σε θέματα νεολαίας να οργανώνουν καινοτόμες και δημιουργικές δραστηριότητες παιχνιδοποίησης online και offline- Να προσελκύσει περισσότερους/ες νέους/ες μετανάστες/τριες να συμμετάσχουν σε αυτές τις δραστηριότητες εργασίας για τους/τις νέους/ες μέσα από την προώθηση δωματίων περιπέτειας στις τοπικές κοινότητες και, ταυτόχρονα, αυξάνοντας την ένταξη μεταξύ των νέων.

- **EMYSTERIES**

**Ιστοσελίδα:** <https://www.emysteries.eu/el/>

**Χώρες:** Κύπρος, Πορτογαλία, Δανία, Ισπανία

**Σύντομη περιγραφή:** Το έργο eMysteries προσφέρει ένα διαδραστικό περιβάλλον με πλούσια μέσα που υποστηρίζεται από κινητές συσκευές και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εκπαιδευτικούς σκοπούς μεταξύ μαθητών/ριων της ανώτερης δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (15- 18 ετών), προκειμένου να ενισχυθούν οι δεξιότητές τους στον γραμματισμό, εμπλέκοντάς τους ενεργά σε δραστηριότητες στενής ανάγνωσης. Χρησιμοποιώντας το διαδραστικό περιβάλλον, οι μαθητές/ριες θα έχουν την ευκαιρία να δημιουργήσουν τις δικές τους αστυνομικές ιστορίες που μπορούν να προσαρμοστούν σε διάφορους χαρακτήρες και πλοκές. Το έργο προσφέρει επίσης μια εργαλειοθήκη για εκπαιδευτικούς και ένα MOOC αφιερωμένο στην ενίσχυση της ικανότητας και του επαγγελματισμού των εκπαιδευτικών σχετικά με τον τρόπο χρήσης του περιβάλλοντος και των πόρων του eMysteries στην καθημερινή τους πρακτική.

**Στόχος:** Μέχρι τη στιγμή που οι νέοι/ες στην ΕΕ εγκαταλείπουν την υποχρεωτική εκπαίδευση, οι περισσότεροι/ες από αυτούς/ες χρησιμοποιούν τακτικά τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και το διαδίκτυο για ποικίλες δραστηριότητες. Ενώ οι πιο συνηθισμένες δραστηριότητες των νέων που χρησιμοποιούν τα κινητά τηλέφωνα είναι η γραφή μέσω γραπτών μηνυμάτων (“;texting”;) και η ανάγνωση για αναζήτηση πληροφοριών και ψυχαγωγικούς σκοπούς, τα αποτελέσματα του Προγράμματος για τη Διεθνή Αξιολόγηση των Μαθητών/ριων (PISA) του 2015 έδειξαν ότι ένας/μια στους/στις πέντε μαθητές/τριες στην Ευρωπαϊκή Ένωση έχει ανεπαρκή ικανότητα στην ανάγνωση.

#### • GAME CHANGER

**Ιστοσελίδα:** <https://logos.ngo/what-we-do/game-changer/>

**Χώρες:** Πολωνία, Ουκρανία

**Σύντομη περιγραφή:** Το Game Changer είναι ένα έργο παιχνιδοποίησης με στόχο την ευαισθητοποίηση των νέων ηλικίας 12-30 ετών. Το έργο Game Changer περιλαμβάνει τη χρήση της κοινωνικής πόλης εκτός σύνδεσης Games και διαδικτυακών RPG (παιχνίδια ρόλων), τα οποία θα προωθήσουν την ανεκτικότητα, την εμπλοκή των πολιτών, τη διαφορετικότητα και την ένταξη μέσω της παιχνιδοποίησης. Τα offline Social City Games βρίσκονται στο Poznan-Πολωνία και στο Bila Tserkva-Ουκρανία. Διαδικτυακά παιχνίδια: Το “;Out of the box”;; είναι ένα διαδικτυακό παιχνίδι διαπραγμάτευσης που παρουσιάζει μηχανισμούς πόλωσης, οι οποίοι ουσιαστικά αποτελούν έναν από τους μεγαλύτερους παράγοντες στη διαδικασία ριζοσπαστικοποίησης. Το “;After The Fall”;; είναι ένα διαδικτυακό παιχνίδι που λαμβάνει χώρα στον κόσμο μετά από τεράστια καταστροφή. Στόχος του είναι να δείξει τη σημασία της συνεργασίας για το κοινό καλό. Παιχνίδια εκτός σύνδεσης: Το “;After the Fall”;; είναι ένα ομαδικό παιχνίδι τακτικής που έχει ως στόχο οι

παίκτες/ριες να παίξουν ρόλους προκειμένου να διευκολύνουν τη συζήτηση γύρω από το θέμα της περιβαλλοντικής αλλαγής και του ακτιβισμού. Το “;Uncharted”;; είναι ένα ομαδικό παιχνίδι εξερεύνησης που χρησιμοποιεί το παιχνίδι ρόλων για να εστιάσει στο πρόβλημα της ρητορικής μίσους και των αρνητικών απόψεων απέναντι σε ανθρώπους με διαφορετικό υπόβαθρο, πεποιθήσεις, κουλτούρα κ.λπ. που συχνά οδηγεί στην ανάπτυξη πολιτικής και ακραίας ιδεολογίας. Στόχος: η ευαισθητοποίηση των νέων ηλικίας 12-30 ετών και η προώθηση της ανεκτικότητας, της συμμετοχής των πολιτών, της διαφορετικότητας και της ενσωμάτωσης.

# 4. Upgrad\_Me 2.0



# Οδηγός χρήσης της πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης του

## έργου Upgrad\_ Me 2

### - Εξερεύνησε το περιεχόμενο -

Το έργο αυτό (KA205-715B97FF) χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντανακλά τις απόψεις μόνο του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

## • ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

### Βήμα 1: Είσοδος στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης

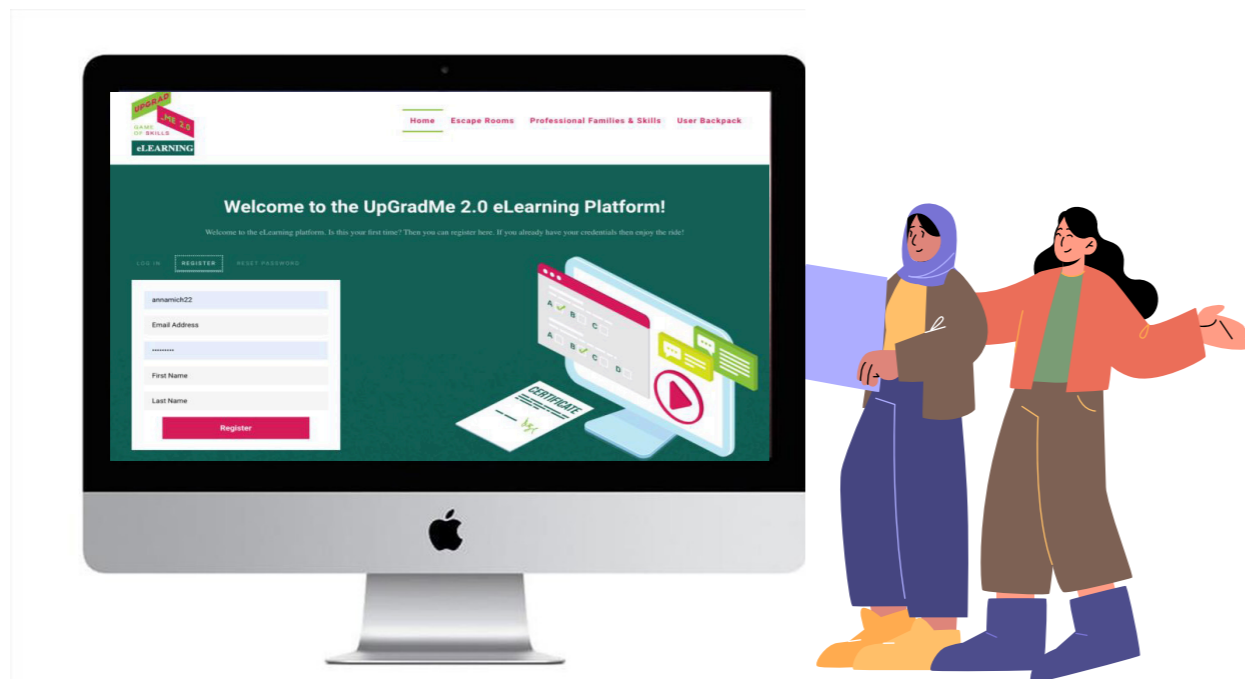
Παρακαλούμε μπειτε στην ιστοσελίδα αντιγράφοντας τον ακόλουθο σύνδεσμο: <https://elearning.upgradme.eu/>

### Βήμα 2: Δημιουργία λογαριασμού

Για να εισέλθετε στην πλατφόρμα θα πρέπει να δημιουργήσετε έναν νέο λογαριασμό.

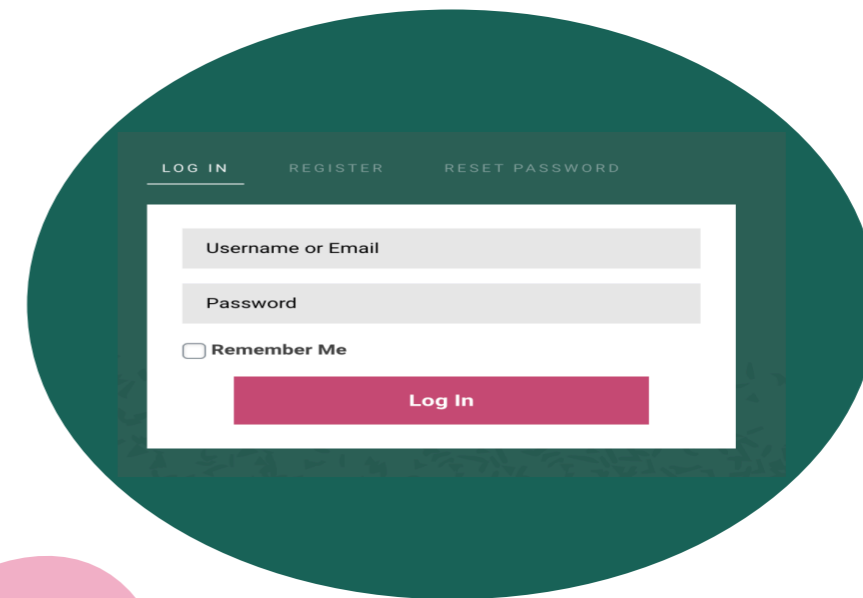
### Βήμα 3: Συμπληρώστε τα προσωπικά σας στοιχεία

Παρακαλούμε συμπληρώστε τα προσωπικά σας στοιχεία και πατήστε «Εγγραφή». Για να επιβεβαιώσετε το λογαριασμό σας θα πρέπει να ελέγξετε το email σας (ελέγξτε επίσης το φάκελο ανεπιθύμητης αλληλογραφίας) και να κάνετε κλικ στο σύνδεσμο επαλήθευσης για να ενεργοποιήσετε το λογαριασμό σας.



### Βήμα 4: Συμπληρώστε τα στοιχεία σύνδεσής σας

Μόλις επιβεβαιώσετε τη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου σας, επισκεφθείτε το <https://elearning.upgradme.eu/> και συμπληρώστε τα στοιχεία σύνδεσης για να εισέλθετε στην πλατφόρμα.



## • ΠΛΟΗΓΗΣΗ ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ

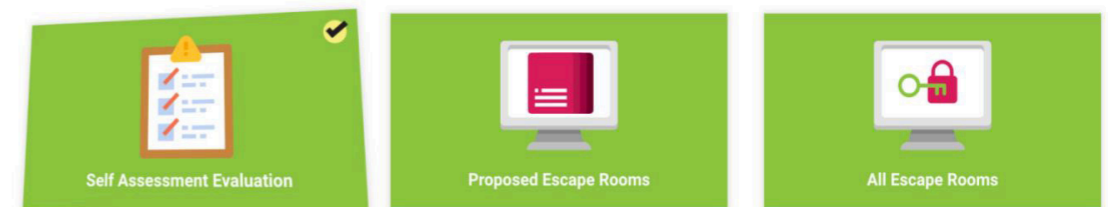
Κατά την είσοδό σας στην πλατφόρμα μπορείτε να επιλέξετε την γλώσσα σας χρησιμοποιώντας τον επιλογέα γλωσσών στη γραμμή πλοήγησης.

### Εμπειρία στην πλατφόρμα

Σύνδεση -> Μετακινηθείτε προς τα κάτω στην αρχική σελίδα -> Κάντε κλικ στην Αυτοαξιολόγηση

### The Gamification Experience – Escape Rooms

Attain a deeper understanding of your skills and competencies and identify vocations and professional fields that you might be interested in pursuing employment in.



Κάντε την αυτοαξιολόγηση για να δείτε ποια δωμάτια διαφυγής σας προτείνονται για να ολοκληρώσετε ανάλογα με τις ικανότητές σας. Μόλις ολοκληρώσετε την αξιολόγηση, κάντε κλικ στην καρτέλα προτεινόμενα δωμάτια διαφυγής.

### The Gamification Experience – Escape Rooms

Attain a deeper understanding of your skills and competencies and identify vocations and professional fields that you might be interested in pursuing employment in.



Αφού κάνετε κλικ στην καρτέλα προτεινόμενα δωμάτια απόδρασης, θα έχετε έναν εξατομικευμένο πίνακα που θα σας υποδεικνύει το επίπεδο του δωματίου απόδρασης.

#### Proposed Escape Rooms



It is the year 3000.  
Humans have not done a great job looking after the Earth. Climate change causes frequent natural disasters, including wildfires and floods. There are food shortages all around the world. Although technology has advanced, humanity has been hit by crisis after crisis. People are unhappy and life is difficult.  
One night, bright lights fill the sky. Aliens are invading Earth!  
Thousands of spaceships fill the night sky. Everyone near you is staring up at the sky in shock.  
Suddenly, you hear three beeps. You hear a voice from the sky:  
"Hello, humans. We are the Armentia. We come in peace. We want to make your Earth a better place. Not everyone will be welcome on our new Earth. We will test each and every one of you. Good luck."

#### Skills

Skill	Where should I start?
Client/user oriented	Advanced
Creativity	Advanced
Critical thinking	Advanced
Empathy	Advanced

Σημείωση: Έχετε επίσης τη δυνατότητα να επιλέξετε ποια δωμάτια διαφυγής θα δοκιμάσετε κάνοντας κλικ στην καρτέλα «Όλα τα δωμάτια διαφυγής».



Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή έχει αναφερθεί στον όρο «ικανότητα» ως «συνδυασμός γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων κατάλληλων για το πλαίσιο». Ταυτόχρονα, οι «βασικές ικανότητες» είναι εκείνες που χρειάζεται το κάθε άτομο για την προσωπική ολοκλήρωση και ανάπτυξη, την ενεργό ιδιότητα του πολίτη, την κοινωνική ένταξη και την απασχόληση. Η Σύσταση της Ευρωπαϊκής Ένωσης της 22ας Μαΐου 2018 προσδιορίζει 8 βασικές δεξιότητες (Βασικές Ικανότητες):

- λειτουργικός γραμματισμός,
- πολύγλωσση ικανότητα,
- μαθηματική επάρκεια- και επάρκεια στις θετικές επιστήμες, την τεχνολογία και τη μηχανική,
- ψηφιακή επάρκεια,
- προσωπική, κοινωνική και μαθησιακή ικανότητα,
- ικανότητα του πολίτη,
- επιχειρηματική ικανότητα,
- επάρκεια στην πολιτιστική ευαισθητοποίηση και έκφραση.

Από πρακτική άποψη, όσα άτομα ασχολούνται με τις ικανότητες έχουν να αντιμετωπίσουν το πρόβλημα της επισημοποίησης των



ρεπερτορίων (ή οικογενειών) ικανοτήτων και του ορισμού των αποκτημένων και αναγνωρισμένων ικανοτήτων, με την ικανότητα να νοείται ως ένα δομημένο σύνολο: Οι γνώσεις αναφέρονται γενικά στη σφαίρα των θεωρητικών ικανοτήτων, οι οποίες σχεδόν πάντα απορρέουν από την πορεία σπουδών που ακολουθεί το άτομο, είτε σε σχολικό είτε σε προσωπικό επίπεδο. Οι τεχνικές-επαγγελματικές δεξιότητες (γνωρίζοντας πώς να το κάνουμε) αναφέρονται γενικά στις δεξιότητες που αποκτώνται «με την πράξη» (άμεσα στην εργασία ή κατά τη διάρκεια μαθημάτων κατάρτισης)- σε κάθε περίπτωση, αντιστοιχούν σε μια πρακτική ικανότητα να κάνουμε. Πρόκειται επομένως για δεξιότητες που αναπτύσσονται κατά τη διάρκεια πρακτικών δραστηριοτήτων και έχουν έντονη πρακτική και εφαρμοστική αξία. Στοχεύουν γενικά στην παραγωγή ενός αποτελέσματος. Οι εγκάρσιες δεξιότητες (γνωρίζοντας πώς να είσαι), από την άλλη πλευρά, αναφέρονται στη σφαίρα της προσωπικότητας του ατόμου και στις διαπροσωπικές του δεξιότητες. Αποτελούν θεμελιώδεις ικανότητες ιδίως για τις θέσεις εργασίας που περιλαμβάνουν επικοινωνία και συνεργασία στο πλαίσιο ομάδων εργασίας. Στην πραγματικότητα, αναφέρονται στις συμπεριφορές, τα κίνητρα, παραστάσεις, διαθέσεις του ατόμου που διευκολύνουν ή όχι τη συμμετοχή του σε μια εργασιακή διαδικασία που προβλέπει την ταυτόχρονη ή διαδοχική παρέμβαση πολλών φορέων σε διάφορα επίπεδα.

- **USER BACKPACK**

Μετά την ολοκλήρωση του προχωρημένου επιπέδου ενός δωματίου απόδρασης ο/η χρήστης/ρια θα μπορεί να δει ποιες δεξιότητες έχει αναπτύξει. Επιπλέον, η πλατφόρμα θα εμφανίζει ποιες επαγγελματικές οικογένειες είναι σχετικές με αυτές τις δεξιότητες.





# UPGRAD ME2.0

#UpGradMe2

follow us



[www.facebook.com/GamificationVideoCVMobilePhone](http://www.facebook.com/GamificationVideoCVMobilePhone)

Partners:



Supported by:

