



Biz4Fun - Let's have fun with the business start-up

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

04 - Εγχειρίδιο για το κοινωνικό παιχνίδι Biz4Fun ή πώς να κάνετε την επιχειρηματικότητα πιο κατανοητή



KA2 Strategic Partnership

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

EΙΣΑΓΩΓΗ	7
1 ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟΥ	8
1.1 Για ποιον είναι αυτό το εγχειρίδιο;.....	8
2 GBL: ΟΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ	10
2.1 Γιατί να χρησιμοποιήσετε κοινωνικά παιχνίδια στην εκπαίδευση/ κατάρτιση;	11
3 BIZ4FUN VWSG: Η ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΤΟΥ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	14
4 ΜΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ BIZ4FUN VWSG.....	15
4.1 Σενάριο μάθησης n.1: Εισαγωγή στην Επιχειρηματικότητα	17
4.2 Σενάριο μάθησης n.2: Επιχειρηματικές ευκαιρίες και τάσεις της αγοράς	18
4.3 Σενάριο μάθησης n.3: Επιχειρηματικά μοντέλα	18
4.4 Σενάριο μάθησης n.4: Επιχειρηματικό σχέδιο.....	19
4.5 Σενάριο μάθησης n.5: Συνεργατικά εργαλεία για το σχεδιασμό ή την καινοτομία ενός επιχειρηματικού μοντέλου	20
4.6 Σενάριο μάθησης n.6: Μάρκετινγκ	20
4.7 Σενάριο μάθησης n.4: Ψηφιακό μάρκετινγκ	21
4.8 Σενάριο μάθησης n.8: Ανάλυση σχετικά με τις καλύτερες στρατηγικές μάρκετινγκ για μικρές επιχειρήσεις.....	22
4.9 Σενάριο μάθησης n.9: Οικονομική διαχείριση	23
4.10 Σενάριο μάθησης n.10: Διαχείριση των ανθρώπινων πόρων	24
4.11 Αποτελέσματα των πιλοτικών εκδηλώσεων.....	25
5 Ο BIZ4FUN 3D ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ: ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ;.....	33
5.1 Δημιουργία λογαριασμού	33
5.2 Εγκατάσταση του 3D Viewer λογισμικού.....	33
5.3 ΣΥΝΔΕΘΕΪΤΕ ΣΤΟΝ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΚΟΣΜΟ	34
5.4 Έλεγχος κίνησης και κάμερας	35
5.5 Πλοήγηση.....	37
5.6 Inventory.....	37
5.7 Προσαρμογή της εμφάνισής σας.....	38
5.8 Επικοινωνία	40
5.9 NPC χαρακτήρες.....	44
5.10 Πίνακες παρουσίασης	45
5.11 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ.....	45
5.12 ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ.....	46
5.13 Σύστημα επιβράβευσης	47
6 ΕΝΣΩΜΑΤΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟ BIZ4FUN 3D VWSG ΣΤΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΜΑΘΗΣΗΣ	49

6.1	Μεθοδολογία BIZ4FUN.....	49
6.2	Παιδαγωγικά εργαλεία, εκδηλώσεις και δράσεις	50
6.3	Ποια είναι τα βασικά βήματα για την εφαρμογή του biz4fun 3d vwsg στην επίσημη και ανεπίσημη εκπαίδευση;.....	52
6.4	Η ικανότητα καινοτομίας του Biz4fun 3D VWSG.....	53
7	ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΚΑΙ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ	54
7.1	Εκδήλωση έναρξης.....	54
7.2	Εισαγωγική ή μαθησιακή δραστηριότητα πριν από το μάθημα.....	54
7.3	Εκπαιδευτικά πρότυπα για τα μαθήματα εικονικού κόσμου Biz4Fun 3D... ..	54
8	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	58
9	ΠΗΓΕΣ.....	60
	ΠΩΣ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΞΕΤΕ ΜΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ (ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ)	61
1	ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	62
2	ΑΔΕΙΟΔΟΤΗΣΗ	62
3	ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ.....	62
4	ΠΟΛΙΤΙΚΕΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ.....	62
5	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ/ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ:.....	63
6	ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ	63
7	ΠΡΟΤΥΠΟ ΎΛΗΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	63
8	ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ.....	66
9	ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ	67
9.1	Μάθημα 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ.....	67
9.2	Μάθημα 2. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΕΣ ΕΥΚΑΙΡΪΕΣ ΚΑΙ ΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ.....	68
9.3	Μάθημα 3. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΜΟΝΤΕΛΑ	70
9.4	Μάθημα 4. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ.....	72
9.5	Μάθημα 5. ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ Ή ΤΗΝ ΚΑΙΝΟΤΟΜΪΑ ΕΝΟΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ.....	73
9.6	Μάθημα 6. MARKETING.....	75
9.7	Μάθημα 7. ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ.....	77
9.8	Μάθημα 8. ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΚΑΛΥΤΕΡΩΝ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΩΝ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ ΓΙΑ ΜΙΚΡΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ.....	78
9.9	Μάθημα 9. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΪΡΙΣΗ	80
9.10	Μάθημα 10. ΔΙΑΧΕΪΡΙΣΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΩΝ ΠΟΡΩΝ.....	81

ΈΚΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΛΟΤΙΚΉ ΕΚΔΉΛΩΣΗ (ΕΛΛΑΔΑ).....	84
ΈΚΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΛΟΤΙΚΉ ΕΚΔΉΛΩΣΗ (ΙΤΑΛΙΑ).....	101
ΈΚΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΛΟΤΙΚΉ ΕΚΔΉΛΩΣΗ (ΤΟΥΡΚΙΑ)	129
ΈΚΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΛΟΤΙΚΉ ΕΚΔΉΛΩΣΗ (ΣΛΟΒΑΚΊΑ)	150
ΈΚΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΛΟΤΙΚΉ ΕΚΔΉΛΩΣΗ (ΤΣΕΧΙΚΉ ΔΗΜΟΚΡΑΤΊΑ).....	164
ΈΚΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΛΟΤΙΚΉ ΕΚΔΉΛΩΣΗ (ΡΟΥΜΑΝΙΑ).....	172

ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ

CTE	Asociatia Centrul de Training European
EUC	Edu Consulting
EGINA	European Grants International Academy
OER	Open Educational Resources
GBL	Game-Based Learning
HE	Higher Education
IOs	Intellectual Outputs
MNLA	Akdeniz Naturel Yaşam Derneği
NPC	Non-Player Character
SBA	Slovak Business Agency
SUA	Slovak University of Agriculture in Nitra
UPAT	University Patras
VET	Vocational Education and Training
VWSG	Virtual World and Social Game

ΕΠΑΦΕΣ

Σλοβακία

Slovak University of Agriculture in Nitra - SUA (Project Coordinator)

Website: www.uniag.sk

Project Manager: Zuzana Palková Email: zuzana.palkova@uniag.sk

Slovak Business Agency – SBA

Website: www.sbagency.sk

Project Manager: Jarmila Dubrovayova Email: dubrovayova@sbagency.sk

Τσεχία

Edu Consulting, z.ú – EUC

Website: www.edu-consulting.eu

Project Manager: Marta Harnicarova Email: eucprojekty@gmail.com

Ελλάδα

University Patras - UPAT

Website: www.upatras.gr

Project Manager: Ioannis Hatzilygeroudis Email: ihatz@ceid.upatras.gr

Ιταλία

European Grants International Academy - EGInA Srl

Website: www.egina.eu

Project Manager: Irene Morici Email: irenemorici@egina.eu

Ρουμανία

Asociatia Centrul de Training European - CTE

Website: www.etcenter.eu

Project Manager: Sorin Ionițescu Email: office@etcenter.ro

Τουρκία

Akdeniz Naturel Yaşam Derneği – MNLA

Website: www.naturelder.org

Project Manager: Avni Taşyürek E-mail: avnitasyurek@yahoo.com

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το *Let's have fun with the business start-up - Biz4Fun* project στοχεύει στην αύξηση της ανταγωνιστικότητας των νέων, κυρίως άπειρων ανθρώπων και στη διευκόλυνση της ένταξής τους στην αγορά εργασίας. Οι νέοι συνήθως έχουν καινοτόμες ιδέες, αλλά είναι πολύ δύσκολο να υλοποιηθούν αυτά τα έργα λόγω έλλειψης θάρρους, κεφαλαίων ή ικανοτήτων.

Το έργο έχει αναπτύξει τέσσερα πνευματικά προϊόντα:

- *IO1 - Πρόγραμμα σπουδών και περιεχόμενο - πώς να αναπτύξετε μια επιτυχημένη επιχείρηση*

Το πρόγραμμα σπουδών βασίζεται στη μελέτη και ανάλυση βέλτιστων πρακτικών για την ανάπτυξη θερμοκοιτίδων τεχνολογίας και επιτυχημένων επιχειρηματικών δραστηριοτήτων (Βλέπε Παράρτημα I)

- *IO2 – 3D Ψηφιακός κόσμος και κοινωνικό παιχνίδι (3D VWSG)*

Το εκπαιδευτικό εργαλείο είναι διαθέσιμο δωρεάν και μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για σκοπούς αυτομάθησης των νέων. Η ιδέα του παιχνιδιού βασίζεται στην πραγματική εταιρεία εκκίνησης. Ο μαθητής / avatar θα είναι σε θέση να ιδρύσει μια νεοσύστατη εταιρεία και να τη διαχειριστεί από την αρχή.

- *IO3 - Διαδικτυακοί Ανοιχτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι (ΑΕΠ)*

Το Biz4Fun 3D VWSG είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα με ΑΕΠ (OER) (παρουσιάσεις, πολυμέσα, τρισδιάστατα αντικείμενα κ.λπ.) με στόχο την υποστήριξη νέων επαγγελματιών μέσω των μαθησιακών θεμάτων και δεξιοτήτων που χρειάζονται περισσότερο για την ίδρυση και διαχείριση μιας επιχείρησης.

- *IO4 - Εγχειρίδιο για το Κοινωνικό παιχνίδι Biz4Fun ή πώς να κάνετε την επιχειρηματικότητα πιο κατανοητή*

Το εγχειρίδιο περιλαμβάνει πληροφορίες για το Biz4Fun VWSG και τις λειτουργίες του τρισδιάστατου κόσμου και σκοπεύει να υποστηρίξει τους εκπαιδευτικούς, τους εκπαιδευτές και τους υπεύθυνους χάραξης αποφάσεων/πολιτικών να χρησιμοποιήσουν μια καινοτόμο μαθησιακή προσέγγιση που προέρχεται από τη χρήση σοβαρών παιχνιδιών.

Εκτός από την επισκόπηση των μαθησιακών σεναρίων και των διαθέσιμων δραστηριοτήτων, το Εγχειρίδιο σκοπεύει να επισημάνει την ικανότητα καινοτομίας του Έργου Biz4Fun, παρέχοντας προτάσεις για τη βελτίωση της μαθησιακής διαδικασίας μέσω εικονικού μαθησιακού περιβάλλοντος και κοινωνικού παιχνιδιού για επίσημη και ανεπίσημη εκπαίδευση.

1 ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟΥ

Αυτό το Εγχειρίδιο είναι ένα έγγραφο καθοδήγησης που έχει σχεδιαστεί για να παρέχει λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με το GBL με σκοπό την προώθηση της χρήσης του Biz4Fun WSG ως μια καινοτόμο μαθησιακή προσέγγιση που προέρχεται από τη χρήση σοβαρών παιχνιδιών.

Συγκεκριμένα, το Εγχειρίδιο στοχεύει στο να παρέχει:

- μια εισαγωγή στο GBL,
- μια επισκόπηση των οδηγιών και των λειτουργιών του Biz4Fun 3D VWSG,
- μια ανασκόπηση του εκπαιδευτικού υλικού και των δραστηριοτήτων που διατίθενται στο Biz4Fun 3D VWSG,
- συστάσεις για την εκμετάλλευση εικονικού μαθησιακού περιβάλλοντος και διαδικτυακών κοινωνικών παιχνιδιών στον τομέα του VET/HE,
- προτάσεις για την αναγνώριση και πιστοποίηση των γνώσεων και ικανοτήτων που αποκτήθηκαν μέσω του Biz4Fun WWSG.

Για οποιεσδήποτε απορίες ή σχόλια σχετικά με το περιεχόμενο αυτού του Εγχειριδίου, επικοινωνήστε με τους Εθνικούς Διαχειριστές Έργων (βλέπε Τομέα n.2).

1.1 Για ποιον είναι αυτό το εγχειρίδιο;

«Σήμερα, οι απαιτήσεις ικανότητας έχουν αλλάξει με περισσότερες θέσεις εργασίας να υπόκεινται σε αυτοματοποίηση, τεχνολογίες που διαδραματίζουν μεγαλύτερο ρόλο σε όλους τους τομείς της εργασίας και της ζωής, και οι επιχειρηματικές, κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες καθίστανται πιο σχετικές προκειμένου να διασφαλιστεί η ανθεκτικότητα και η ικανότητα προσαρμογής στην αλλαγή» ([Σύσταση του Συμβουλίου σχετικά με τις βασικές ικανότητες για τη διά βίου μάθηση](#)).

Η περαιτέρω ενίσχυση των βασικών ικανοτήτων στα προγράμματα σπουδών ΕΕΚ και η ανοιχτή και καινοτόμος εκπαίδευση είναι οι κύριες προτεραιότητες που απευθύνονται στο Biz4Fun Project. Σύμφωνα με την Ευρωπαϊκή Επιτροπή, η ευρωπαϊκή οικονομική ανάπτυξη εξαρτάται από την ικανότητά της να υποστηρίζει την ανάπτυξη των επιχειρήσεων. Λαμβάνοντας υπόψη ότι οι σημαντικότερες πηγές απασχόλησης στην ΕΕ είναι οι Μικρές και Μεσαίες Επιχειρήσεις, το Biz4Fun σκοπεύει να ενθαρρύνει τους νέους να γίνουν επιχειρηματίες, αποκτώντας τις δεξιότητες και τις ικανότητες που απαιτούνται για τη δημιουργία και την ανάπτυξη των επιχειρήσεων τους.

Το έργο στοχεύει στην προώθηση της επιχειρηματικότητας, που ορίζεται ως «η ικανότητα ενός ατόμου να μετατρέπει τις ιδέες σε δράση. Περιλαμβάνει τη δημιουργικότητα, την καινοτομία, την ανάληψη κινδύνων, την ικανότητα σχεδιασμού και διαχείρισης έργων για την επίτευξη στόχων» ([Προώθηση της επιχειρηματικότητας, Ευρωπαϊκή Επιτροπή](#)).

Με σκοπό τη διευκόλυνση των εκπαιδευομένων στην απόκτηση / ανάπτυξη δεξιοτήτων και ικανοτήτων που απαιτούνται για τη λειτουργία μιας επιχείρησης και για να είναι επιτυχημένος επιχειρηματίας, τέσσερα IOs έχουν αναπτυχθεί σε όλο το έργο.

Τα πρώτα τρία IO απευθύνονται σε νέους (επίπεδο EQ από 3 έως 7). Αυτό το Εγχειρίδιο (IO4) έχει σχεδιαστεί για να βοηθά τους εκπαιδευτικούς, τους εκπαιδευτές και τους

υπεύθυνους χάραξης αποφάσεων (οργανισμούς διαπίστευσης, φορείς λήψης αποφάσεων, τοπικές κυβερνήσεις, οργανισμούς ομπρέλα που είναι υπεύθυνοι για το ECVET / ECTS κ.λπ.) να χρησιμοποιούν το Biz4Fun VWSG εξερευνώντας την ικανότητα καινοτομίας του.

Ο απώτερος στόχος του Εγχειριδίου είναι να παρέχει στις ομάδες στόχους μια λεπτομερή επισκόπηση της μεθοδολογίας και των αποτελεσμάτων του έργου Biz4Fun, με σκοπό να ενθαρρύνει τη χρήση τους στον τομέα της επαγγελματικής ή ανώτερης εκπαίδευσης (VET/HE).

2 GBL: ΟΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Αυτή η ενότητα στοχεύει στην εισαγωγή των αρχών του GBL (Definition and Benefits of Learning) και στη διερεύνηση των δυνατοτήτων των εκπαιδευτικών παιχνιδιών στον τομέα της εκπαίδευσης και της κατάρτισης. Επικεντρώνεται στη σημασία του παιχνιδιού στην εκπαίδευση και την κατάρτιση και δίνει μια επισκόπηση των κοινωνικών παιχνιδιών στα οποία βασίζεται αυτό που κάνει ένα κοινωνικό παιχνίδι διαφορετικό από άλλα παιχνίδια.

Οι περισσότεροι μαθητές χρειάζονται αποτελεσματικές και διαδραστικές εμπειρίες που τους παρακινούν να συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία. Το GBL μπορεί να είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο για την υποστήριξη των μαθητών στην ανάπτυξη δεξιοτήτων και ικανοτήτων. Αν και το GBL δεν είναι μια νέα ιδέα στην εκπαίδευση, έχει αποκτήσει μεγαλύτερη δημοτικότητα τα τελευταία χρόνια με σκοπό τη δημιουργία ενός ελκυστικού μαθησιακού περιβάλλοντος. Η ψηφιακή μάθηση με βάση το παιχνίδι μπορεί να οριστεί ως «εκπαιδευτική μέθοδος που ενσωματώνει εκπαιδευτικό περιεχόμενο ή αρχές μάθησης σε υπολογιστές ή βιντεοπαιχνίδια με στόχο την προσέλκυση μαθητών». (Coffey H.).



Biz4Fun



1.) COMPETITION

Games can provide motivation to students/players to engage and finish an activity. It doesn't need to be against another participant.

2.) ENGAGEMENT

Games that are fun to play significantly improve learning performance.



3.) REWARDS

Rewards aid in the learning process by keeping the participant invested and coming back for more

4.) REINFORCEMENT AND FEEDBACK

Feedback in a game context is instantaneous and scoring can be standardized to allow comparisons.



What defines an effective digital educational tool?

Σύμφωνα με τον Nick O'Neill, «τα κοινωνικά παιχνίδια είναι μια δομημένη δραστηριότητα που έχει κανόνες με βάση τους οποίους οι χρήστες μπορούν να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους». Τα κοινωνικά παιχνίδια πρέπει να είναι για πολλούς παίκτες και να διαθέτουν ένα ή περισσότερα από τα ακόλουθα χαρακτηριστικά: να έχουν γύρους, να βασίζονται σε κοινωνικές πλατφόρμες για την παροχή ταυτότητας στους χρήστες και είναι "περιστασιακά"

Επομένως, ένα κοινωνικό παιχνίδι πρέπει να είναι πολλαπλών παικτών: αναφέρεται σε έναν τρόπο παιχνιδιού για παιχνίδια στον υπολογιστή και βιντεοπαιχνίδια όπου δύο ή περισσότεροι παίκτες μπορούν να παίξουν στο ίδιο παιχνίδι ταυτόχρονα, συνεργατικά ως ομάδα ή ανταγωνιστικά ([Webopedia](#)).

Θα μπορούσαμε λοιπόν να υποθέσουμε ότι ένα κοινωνικό παιχνίδι είναι πιο διασκεδαστικό όταν παίζετε με τους άλλους παίκτες σας. Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει να παίξει με άλλους ή εναντίον άλλων.



Biz4Fun



1.) FAMILIARITY

Players need to learn the mechanics early and get to the fun fast

2. PROGRESSION

Player need to have a mix of exciting long-term and short-term goals.



3.) VALUE AND FUN

Users play a game when they feel they are gaining some sort of value from it.

What makes a good social game

2.1 Γιατί να χρησιμοποιήσετε κοινωνικά παιχνίδια στην εκπαίδευση/κατάρτιση;

Μπορούμε τώρα να επικεντρωθούμε στα οφέλη της μάθησης μέσω του παιχνιδιού, έτσι ώστε οι εκπαιδευτικοί, οι εκπαιδευτές και οι υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής να μπορούν να κατανοήσουν τις δυνατότητες της εκπαιδευτικής πλατφόρμας εκμάθησης παιχνιδιών Biz4Fun και τον αντίκτυπό της στη μαθησιακή διαδικασία.

Είναι ευρέως αναγνωρισμένο ότι τα παιχνίδια αποτελούν πολύτιμες πηγές παιξίματος για πολλούς μαθητές.

Η χρήση των παιχνιδιών μπορεί πράγματι να αποφέρει οφέλη στη μαθησιακή διαδικασία.

Το ψηφιακό GBL μπορεί να προσφέρει μοναδικές ευκαιρίες για ανάπτυξη, ποικιλία ικανοτήτων και οφέλη που σχετίζονται με το παιχνίδι:

- Βελτίωση χωρητικότητας μνήμης

Το να παίζουμε ψηφιακά παιχνίδια μπορεί να ενισχύσει τη μνήμη μας και αυτό δεν σχετίζεται μόνο με παιχνίδια όπου οι παίκτες πρέπει να θυμούνται πτυχές για να λύσουν το παιχνίδι ή να απομνημονεύσουν κρίσιμες ακολουθίες.

- Ανάπτυξη συντονισμού χεριών-ματιών

Οι ερευνητές προτείνουν ότι τα ψηφιακά παιχνίδια βελτιώνουν τις δεξιότητες συντονισμού των ματιών-χεριών (Sensorimotor δεξιότητες)

- Κοινωνικά και ψυχολογικά οφέλη

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια μπορούν να αναπτύξουν τις μαλακές δεξιότητες των χρηστών και να διαδραματίσουν βασικό ρόλο στην αύξηση της αίσθησης της αυτοεκτίμησης των παικτών και στη βελτίωση των δεξιοτήτων κοινωνικοποίησης, των ηγετικών δεξιοτήτων και της δημιουργίας ομάδων.

Το ψηφιακό GBL μπορεί επίσης να είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο για την ενθάρρυνση διαφορετικών χρηστών να εργαστούν σε ομάδες. Οι παίκτες πρέπει να συνεργαστούν για να επιτύχουν έναν κοινό στόχο, έτσι ώστε να έχουν την ευκαιρία να βελτιώσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες. Οι περισσότεροι από αυτούς τους μαθητές αναπτύσσουν τις διαπροσωπικές τους δεξιότητες καθώς συνεργάζονται σε ομάδες και συνεργάζονται με τους συνομηλίκους τους.

- Κριτική σκέψη

Η απασχόληση των παικτών με ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια βελτιώνει την κριτική σκέψη τους καθώς τους βοηθά να λαμβάνουν σωστές αποφάσεις για την επίλυση προβλημάτων.

- Ευχέρεια στους υπολογιστές και στην προσομοίωση

Παίζοντας ψηφιακά παιχνίδια επιτρέπει στους παίκτες να βελτιώσουν την ψηφιακή τους ευχέρεια.

- Κίνητρο

Η θεωρία των εγγενών κινήτρων στα παιχνίδια των Malone και Lepper βασίζεται σε πειραματικούς χειρισμούς διαφορετικών παιχνιδιών. Η θεωρία υποδηλώνει ότι τα παιχνίδια ανταμείβουν λόγω ενός συνδυασμού βασικών παραγόντων, όπως: πρόκληση, φαντασία και περιέργεια.

Εν κατακλείδι, τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να είναι ισχυρά μαθησιακά περιβάλλοντα, επειδή ενθαρρύνουν την ενεργή μάθηση και τη συμμετοχή σε "ομάδες συγγένειας" (Gee, 2004).

Οι Iacovides, I. ; Aczel, J. ; Scanlon, E. ; O William, JW, επισημαίνουν ότι «μέσω παιχνιδιού, οι παίκτες μαθαίνουν να συμμετέχουν σε σημειωτικούς τομείς που αποτελούνται από λέξεις, εικόνες ή/και ο,τιδήποτε χρησιμοποιείται για την επικοινωνία διαφορετικών τύπων νοήματος. Αυτοί οι τομείς συνδέονται με συγκεκριμένες ομάδες συγγένειας παικτών των οποίων οι γνώσεις, οι δεξιότητες, τα εργαλεία και οι πόροι συμβάλλουν στη δημιουργία σύνθετων συστημάτων καταναμημένων μερών. Αυτά ουσιαστικά αποτελούν μια κοινότητα πρακτικής όπου οι παίκτες μπορούν να κερδίσουν πόρους από συναδέλφους μέλη για να τους βοηθήσουν να λύσουν προβλήματα εντός, και μερικές φορές εκτός του συγκεκριμένου τομέα”.

3 BIZ4FUN VWSG: Η ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΤΟΥ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το Biz4Fun 3D VWSG είναι μια εκπαιδευτική πλατφόρμα μάθησης που έχει σχεδιαστεί για να προσελκύει μαθητές με σενάρια και φαινόμενα πραγματικού κόσμου.

Οι εκπαιδευτικές πλατφόρμες μας στοχεύουν να ενθαρρύνουν τους παίκτες να παίζουν μαζί και να ενισχύουν την αλληλεπίδραση. Από την πλευρά μας, το να κάνουμε είναι καλύτερο από το να παρακολουθούμε για τη μάθηση. Έτσι, το Biz4Fun 3D VWSG, παρέχει στους παίκτες την ευκαιρία να παρακολουθούν βίντεο και να απαντούν σε κουίζ και όχι μόνο. Στην πραγματικότητα, οι παίκτες έχουν την ευκαιρία να περπατήσουν σε 3D σενάρια και να αποφασίσουν τι να κάνουν και πώς να το κάνουν.

Η πλατφόρμα δημιουργήθηκε εστιάζοντας στις ακόλουθες δυνατότητες:

- Προσαρμογή: όπως ένα επιτυχημένο παιχνίδι θα πρέπει να παρέχει πολλαπλές διαδρομές προς την επιτυχία, το VWSG έχει σχεδιαστεί για να προσφέρει επιλογές στους χρήστες. Η πλατφόρμα επιτρέπει στους παίκτες να προσαρμόζουν ή να κάνουν αλλαγές στην εμπειρία για να ικανοποιήσουν τις συγκεκριμένες ανάγκες/ενδιαφέροντά τους. Η τελική αποστολή που πρέπει να επιτευχθεί είναι η δημιουργία μιας εκκίνησης και για να το κάνει αυτό, ο παίκτης έχει την ευκαιρία να επιλέξει τα σενάρια και τις διαδρομές για να ζήσει μέσα στον τρισδιάστατο κόσμο. Το WSG μας είναι επομένως προσαρμοσμένο στην εξατομικευμένη διδασκαλία
- Η πλατφόρμα παρέχει την ευκαιρία για ανατροφοδότηση και πρακτική
- Πολλαπλοί παίκτες (κοινή χρήση αντικειμένων, πρόσκληση νέων παικτών να συμμετάσχουν κ.λπ.) / ανταλλαγή μηνυμάτων (εξωτερικές ομάδες εφαρμογών για παίκτες: π.χ. discord)
- Ενσωμάτωση Κοινωνικής Πλατφόρμας: δυνατότητα δημοσίευσης φωτογραφιών σε πλατφόρμες κοινωνικών μέσων από το VWSG
- Πρόκληση (επίπεδα, επιτεύγματα, ανταμοιβές, τελική κατάταξη, διαδρομές)

4 ΜΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ BIZ4FUN WWSG

Η διαδικτυακή πλατφόρμα παρέχει στον παίκτη 10 σενάρια μάθησης και ένα ευρύ φάσμα ΑΕΠ (OER) (εγχειρίδια, παρουσιάσεις, πολυμέσα, τρισδιάστατα αντικείμενα) και διαδραστικό εκπαιδευτικό υλικό που δημιουργήθηκε ή/και συγκεντρώθηκε από την Κοινοπραξία για να επιτρέψει τη μάθηση και να βελτιώσει την απόδοση.

Το 3D VWSG περιλαμβάνει επίσης λειτουργίες για παιχνιδιοποίηση (gamification) και διεξαγωγή εικονικών συνεδριών όπως συνέδρια και σεμινάρια, βιβλιοθήκη πολυμέσων και άλλες μαθησιακές δραστηριότητες.

Με τη χρήση των διαθέσιμων ΑΕΠ (OER) στην πλατφόρμα εκμάθησης, οι χρήστες θα έχουν την αποστολή να δημιουργήσουν και να διαχειριστούν μια νεοσύστατη εταιρεία.

Η διαδικτυακή πλατφόρμα έχει σχεδιαστεί ως εικονικός κόσμος (EK-VW). Μπορεί να οριστεί ως «σύγχρονο, επίμονο δίκτυο ατόμων, που εκπροσωπούνται ως avatars και διευκολύνεται από δικτυακούς υπολογιστές. Οι EK (VW) μπορούν πραγματικά να εμπλουτίσουν τη μάθηση και να ενδυναμώσουν τους εκπαιδευόμενους κυρίως επειδή έχουν τη δυνατότητα να υποστηρίξουν πολυτροπική, χρησιμοποιώντας διαφορετικές αισθήσεις, επικοινωνία μεταξύ όλων των συμμετεχόντων στην εκπαιδευτική διαδικασία» (Tramontana, M. Zheleva, M.).

Ο 3D Ψηφιακός Κόσμος και το κοινωνικό παιχνίδι Biz4Fun περιλαμβάνει:

- 30 διαδραστικά σενάρια πολυμέσων,
- 20 3D κατασκευές που καταδεικνύουν διαδικασίες,
- 15 σενάρια μάθησης στο 3D Ψηφιακό κόσμο.

Το 3D VWSG χωρίζεται σε διάφορες περιοχές. Οι παίκτες περνούν από αυτούς τους τομείς και αναλαμβάνουν διάφορες προκλήσεις και εργασίες. Για να ολοκληρωθεί το παιχνίδι, οι παίκτες πρέπει να εκτελέσουν συγκεκριμένες εργασίες και δραστηριότητες πολυμέσων.

Προκειμένου να επιτρέπεται στους χρήστες να προσαρμόζουν την εμπειρία παιχνιδιού στις δικές τους προτιμήσεις και προτιμήσεις, η πλατφόρμα απευθύνεται σε νέους επιχειρηματίες (επίπεδο EQF 3) έως τον επαγγελματία CEO (επίπεδο EQF 6-7).

Στην πραγματικότητα, το παιχνίδι επικεντρώνεται στα βασικά στοιχεία επιχειρηματικότητας για την οικοδόμηση και τη χρηματοδότηση νέων επιχειρήσεων.

Το 3D VWSG είναι ως επί το πλείστον δωρεάν διαδικτυακή πλατφόρμα εκμάθησης που απευθύνεται και διατίθεται σε χρήστες (κυρίως άπειροι νέοι) σε όλο τον κόσμο για αυτο-εμπλουτισμό.

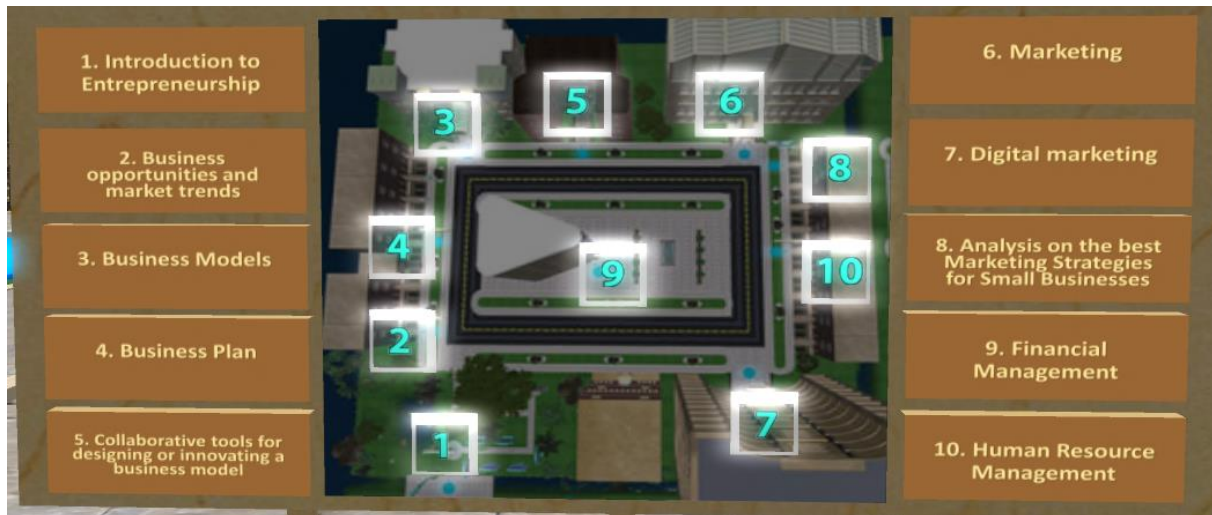
Το Biz4Fun υποστηρίζει την ανάπτυξη πραγματικά συνδυασμένης εκπαίδευσης καθώς και αυτο-μελέτης.

Οι χρήστες μπορούν να χρησιμοποιήσουν την διαδικτυακή πλατφόρμα για αυτο-μελέτη, ενώ οι εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευτές ενθαρρύνονται να ενσωματώσουν το μαθησιακό περιβάλλον που παρέχει το 3D VWSG στη διδασκαλία.

Εξερευνώντας τις πλατφόρμες, οι χρήστες έχουν επίσης την ευκαιρία να βελτιώσουν τις ICT δεξιότητές τους.



Biz4Fun WVSG Learning Scenarios



Biz4Fun WVSG Map

Οι μαθησιακές διαδρομές που είναι διαθέσιμες στην διαδικτυακή πλατφόρμα αντιστοιχούν στο εκπαιδευτικό περιεχόμενο που αναπτύχθηκε μέσω IO1 (βλέπε Παράρτημα Ι):

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ
2. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΕΣ ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΚΑΙ ΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ
3. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΜΟΝΤΕΛΑ
4. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ
5. ΣΥΛΛΟΓΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ Η ΤΗΝ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ ΕΝΟΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΜΟΝΤΕΛΟΥ
6. ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ
7. ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ
8. ΑΝΑΛΥΣΗ ΓΙΑ ΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ ΓΙΑ ΜΙΚΡΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ
9. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ
10. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΩΝ ΠΟΡΩΝ

4.1 Σενάριο μάθησης n.1: Εισαγωγή στην Επιχειρηματικότητα

Οι χρήστες φτάνουν σε ένα πάρκο και καλωσορίζονται από έναν χαρακτήρα NPC, ο οποίος τους καθοδηγεί στα 6 πάνελ θεωρίας. Στη συνέχεια, πρέπει να ολοκληρώσουν 2 δραστηριότητες αξιολόγησης για να ολοκληρώσουν το σενάριο.



4.2 Σενάριο μάθησης n.2: Επιχειρηματικές ευκαιρίες και τάσεις της αγοράς

Υπάρχουν πολλά δωμάτια σε ένα κτίριο και σε καθένα από αυτά, ο χρήστης μελετά παρουσιάσεις θεωρίας, έχει συναντήσεις με NPC και μετά αναλαμβάνει δραστηριότητες κουίζ.



4.3 Σενάριο μάθησης n.3: Επιχειρηματικά μοντέλα

Ο χρήστης μπαίνει σε ένα κτίριο και υπάρχει μια περιοχή με 9 ξεχωριστά μέρη στο πάτωμα (ένα για κάθε μέρος στον καμβά του επιχειρηματικού μοντέλου). Ένας χαρακτήρας NPC είναι κοντά και πλησιάζει τον χρήστη. Διευθύνει τον χρήστη να επισκεφθεί κάθε μία από τις περιοχές, για να λάβει πληροφορίες σχετικά με το αντίστοιχο μέρος του καμβά του επιχειρηματικού μοντέλου. Όταν ο χρήστης εισέρχεται σε μία από τις περιοχές, εμφανίζονται πληροφορίες. υπάρχει επίσης μια παρουσίαση για τον καμβά του επιχειρηματικού μοντέλου. Εδώ είναι επίσης μια δραστηριότητα αξιολόγησης (ομαδική). Υπάρχει ένας άδειος καμβάς και 9 κάρτες γύρω του. Ο χρήστης (ή ομάδα χρηστών) πρέπει να τοποθετήσει κάθε μία από τις κάρτες στη σωστή θέση στον καμβά.



4.4 Σενάριο μάθησης n.4: Επιχειρηματικό σχέδιο

Και στις 5 δραστηριότητες το avatar μελετά τη θεωρία (παρουσιάσεις/βίντεο) και στη συνέχεια κάθεται σε ένα τραπέζι και έχουν διάλογο με χαρακτήρες NPC με τη μορφή ερωτήσεων και απαντήσεων. Εκτός από ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής (επιλέξτε τη σωστή απάντηση), υπάρχουν επίσης ερωτήσεις όπου το avatar πρέπει να επιλέξει περισσότερες από μία επιλογές (π.χ. προσδιορίστε τις 5 περιέργες). Υπάρχουν επίσης «εκτός σύνδεσης» δραστηριότητες για να κάνει ο μαθητής έξω από τον τρισδιάστατο κόσμο (π.χ. να βρει ένα σύνθημα) και να αξιολογηθεί από τον δάσκαλο.

- Δραστηριότητα 1. αναγνωρίστε τις επιτυχημένες επιχειρηματικές ιδέες
- Δραστηριότητα 2. προσδιορισμός επιχειρηματικών ιδεών σύμφωνα με τις ανάγκες της αγοράς
- Δραστηριότητα 3. προσδιορίστε τα βασικά στοιχεία ενός επιχειρηματικού σχεδίου και πώς να το φτιάξετε
- Δραστηριότητα 4. καθορίστε το επιχειρηματικό σχέδιο σύμφωνα με τις επιχειρηματικές σας ιδέες και τις ανάγκες της αγοράς
- Δραστηριότητα 5. καθορίστε μια στρατηγική μάρκετινγκ για την επιχειρηματική σας ιδέα



4.5 Σενάριο μαθησης n.5: Συνεργατικά εργαλεία για το σχεδιασμό ή την καινοτομία ενός επιχειρηματικού μοντέλου

Σε αυτό το σενάριο, ο χρήστης μπαίνει σε ένα μεγάλο κτήριο, χωρισμένο σε τρία δωμάτια που καλύπτουν τα τρία θέματα. Σε καθένα από τα δωμάτια υπάρχουν θεωρητικές παρουσιάσεις, ένας NPC που αλληλεπιδρά και καθοδηγεί τον χρήστη και πολλές δραστηριότητες Αξιολόγησης (κουίζ, φόρμες προτάσεις, ταξινόμηση αντικειμένων κ.λπ.).



4.6 Σενάριο μάθησης n.6: Μάρκετινγκ

Ο χρήστης φτάνει σε ένα δωμάτιο με δύο πόρτες: βασικοί ορισμοί, ανάγκες των ανθρώπων. Ένας χαρακτήρας NPC (οδηγός μάρκετινγκ) παρουσιάζει τον εαυτό του και παρέχει οδηγίες.

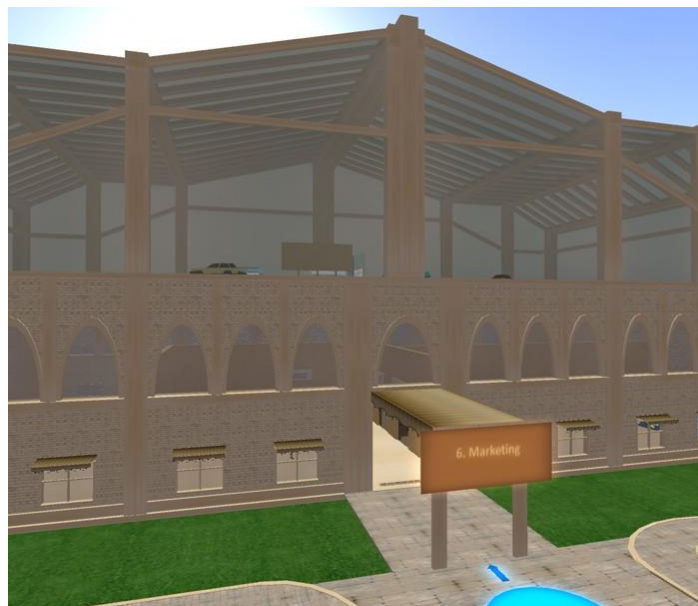
Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει μόνο την πόρτα σχετικά με τους «βασικούς ορισμούς του μάρκετινγκ». Ο NPC ακολουθεί τον χρήστη και δείχνει μια παρουσίαση

σχετικά με αυτό το θέμα. ο χρήστης αναλαμβάνει ένα κουίζ και στη συνέχεια επιλέγει την κατάλληλη απάντηση (πόρτα) για κάθε ερώτηση (αίθουσα).

Μετά την ολοκλήρωση αυτού του κουίζ και την έξοδο από το δωμάτιο σχετικά με το πρώτο θέμα, ο χρήστης μπορεί να επιλέξει από τρεις άλλες πόρτες: μέσα μάρκετινγκ συνδυασμών, προβολή, εξυπηρέτηση πελατών.

Για τα δύο πρώτα δωμάτια, υπάρχει ένας πίνακας όπου ο χρήστης κάνει ένα κουίζ.

Για το δωμάτιο "εξυπηρέτηση πελατών", ο χρήστης φτάνει σε ένα κατάστημα αυτοκινήτων και αναλαμβάνει το ρόλο ενός πωλητή αυτοκινήτων. Κάθεται σε έναν υπολογιστή και βλέπει μια παρουσίαση σχετικά με την εξυπηρέτηση πελατών. Υπάρχουν αυτοκίνητα στο δωμάτιο. Ο χρήστης κάνει ένα κουίζ όπου κάθε απάντηση συσχετίζεται με μια βαθμολογία. Στο τέλος του κουίζ αξιολογείται και λαμβάνει σχετικά σχόλια.



4.7 ΣενΑριο μάθησης n.7: Ψηφιακό μάρκετινγκ

Ο χρήστης φτάνει σε ένα λαβύρινθο (ή δωμάτιο με 3 πόρτες). Κάθε πόρτα έχει το όνομα ενός από τα θέματα: Αποτελεσματικά διαδικτυακά εργαλεία μάρκετινγκ, Ιστός και προώθηση, Κοινωνικά μέσα.

Ένας χαρακτήρας NPC (ειδικός στο μάρκετινγκ) εισάγει και δίνει οδηγίες σχετικά με το τι πρέπει να κάνει. Ο χρήστης επιλέγει μία από τις τρεις πόρτες και μπαίνει σε ένα δωμάτιο. Ο NPC ακολουθεί τον χρήστη και δείχνει μια παρουσίαση σχετικά με αυτό το θέμα.

Για κάθε ένα από τα θέματα υπάρχουν κουίζ. Αυτά τα κουίζ παρουσιάζονται ως πόρτες μέσα σε ένα λαβύρινθο. Υπάρχει χώρος για κάθε ερώτηση και πόρτες για κάθε μία από τις πιθανές απαντήσεις. Ο χρήστης πρέπει να επιλέξει τις σωστές απαντήσεις (πόρτες) για να βγει από το λαβύρινθο.

Ο χρήστης πρέπει να ολοκληρώσει και τα τρία κουίζ (αίθουσες λαβυρίνθου) για να ολοκληρώσει την ενότητα.



Ο χρήστης μπορεί στη συνέχεια να τηλεμεταφερθεί σε ένα κοντινό κτίριο και να μάθει για την αυτοματοποίηση μάρκετινγκ. Μπαίνουν σε ένα τμήμα ψηφιακού μάρκετινγκ, όπου εργάζονται τρεις χαρακτήρες NPC:

- Email Newsletters,
- Προγραμματισμός δημοσίευσης κοινωνικών μέσων
- Lead-nurturing workflows

Όταν ο χρήστης προσεγγίζει κάθε έναν από τους χαρακτήρες NPC, του δίνει μια περιγραφή των καθηκόντων του. Αφού μελετήσει τη θεωρία, ο χρήστης μπαίνει σε ένα δωμάτιο και κάνει ένα κουίζ.

Τέλος, ο χρήστης τηλεμεταφέρεται έξω, όπου μπορεί να μάθει για τις ψηφιακές μετρήσεις / αξιολόγηση. Ένας χαρακτήρας NPC προσεγγίζει και συνομιλεί με τον χρήστη (διάλογος). Ο χρήστης μελετά το υλικό (παρουσιάσεις). Μετά τη μελέτη, ο χρήστης κάνει μια δραστηριότητα κουίζ, συνοδευόμενη από εικόνες.

4.8 Σενάριο μαθησης n.8: Ανάλυση σχετικά με τις καλύτερες στρατηγικές μάρκετινγκ για μικρές επιχειρήσεις

Ο χρήστης μπαίνει σε ένα κτίριο με πολλά δωμάτια. Σε καθένα από αυτά ο χρήστης μπορεί να μελετήσει τις παρουσιάσεις της θεωρίας και στη συνέχεια να αναλάβει διάφορους ρόλους και να αλληλεπιδράσει με χαρακτήρες NPC. Υπάρχουν διάφορες δραστηριότητες αξιολόγησης, όπως κουίζ και συμπλήρωση κενών προτάσεων.



4.9 Σεναριο μαθησης n.9: Οικονομική διαχείριση

Ο παίκτης φτάνει σε ένα χώρο που μοιάζει με τράπεζα με τρεις χαρακτήρες NPC να περιμένουν στα γραφεία τους (γραφείο υποστήριξης, κληρικός, ταμείο). Πριν φτάσει σε αυτούς, ένας άλλος χαρακτήρας npc (τραπεζικός οδηγός) συστήνεται και καθοδηγεί τον χρήστη σχετικά με το τι πρέπει να κάνει. Πρώτον, μιλούν στον NPC στο γραφείο υποστήριξης, ο οποίος δείχνει μια παρουσίαση σχετικά με: οικονομική διαχείριση. Στη συνέχεια, μιλούν με τον τραπεζικό υπάλληλο NPC, που δείχνει μια παρουσίαση σχετικά με: τον οικονομικό σχεδιασμό. Τέλος, μιλούν στον ταμεία NPC, που δείχνει μια παρουσίαση σχετικά με: τη χρηματοοικονομική διαχείριση. Μετά από αυτό, ο τραπεζικός οδηγός NPC πλησιάζει τον χρήστη και τον οδηγεί σε ένα γραφείο όπου περιμένει ο Διευθύνων Σύμβουλος της τράπεζας. ο Διευθύνων Σύμβουλος υποβάλλει 11 ερωτήσεις. Εάν ο μαθητής απαντήσει σε όλες σωστά, λαμβάνει τη χρηματοδότηση.

Υπάρχει ένας δεύτερος όροφος που καλύπτει το πρόσθετο θέμα των ευκαιριών χρηματοδότησης για μια επιχείρηση.



4.10 Σεναριο μαθησης n.10: Διαχείριση των ανθρώπινων πόρων

Σε καθεμία από τις 5 δραστηριότητες το avatar μελετά τη θεωρία (παρουσιάσεις/βίντεο) και στη συνέχεια κάθεται σε ένα τραπέζι και ανοίγει διάλογο με χαρακτήρες NPC με τη μορφή ερωτήσεων κουίζ.

- Δραστηριότητα 1: Ισχύς του ανθρώπινου κεφαλαίου της αγοράς
- Δραστηριότητα 2: Προσόντα εσωτερικής προσφοράς επιχειρήσεων
- Δραστηριότητα 3: Σύστημα πληροφοριών ανθρώπινου δυναμικού ως βάση δεδομένων
- Δραστηριότητα 4: Συγκέντρωση ανθρώπινου κεφαλαίου από εξωτερικό περιβάλλον
- Δραστηριότητα 5: Εκπαιδευτικό σχέδιο ανθρώπινου δυναμικού για επιχειρήσεις



Η αποστολή του παίκτη είναι να δημιουργήσει τη δική του εκκίνηση. Για να το κάνει αυτό, έχει την ευκαιρία να περάσει από διαφορετικούς τρόπους μάθησης:

1. Marketing Pathway: C1, C2, C6,C7 ,C8
2. Business Planner Pathway: C1, C2,C3,C4, C5
3. Financial Pathway: C1, C4, C9
4. HR Pathway: C1, C4, C10
5. Manager Pathway: Badge 1+Badge 2+ Badge 3+ Badge 4 Ή να περάσει από όλα τα μαθήματα (από 1 έως 10)

Ο παίκτης πρέπει να επιλέξει μία από τις διαδρομές εξειδίκευσης για να πάρει το badge (π.χ. Marketing pathway) Εάν ο παίκτης λάβει και τα 4 badges, θα πάρει το Manager badge.

4.11 Αποτελέσματα των πιλοτικών εκδηλώσεων

Οι πιλοτικές εκδηλώσεις Biz4Fun που πραγματοποιήθηκαν σε χώρες εταίρους ήταν ζωτικής σημασίας για την ανάλυση εμπειριών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και την επισκόπηση του 3D VWSG.

Γενικές πληροφορίες

Ελλάδα.- 33 άτομα συμμετείχαν στην διαδικτυακή πιλοτική εφαρμογή του Biz4fun στην Ελλάδα, αποτελούμενα από 17 μαθητές, 10 ιδρύματα ΕΕΚ/ΑΕ και 6 υπεύθυνους χάραξης πολιτικής.

Οι μαθητές συμπλήρωσαν ένα ερωτηματολόγιο αφού ένας δάσκαλος ΕΕΚ τους έκανε επίδειξη και δοκίμασαν το σύστημα, σχεδόν το ίδιο συνέβη με έναν άλλο καθηγητή-σύμβουλο ΕΕΚ για μερικούς εκπαιδευτικούς και τελικά με μεμονωμένα άτομα (ιδρύματα ΕΕΚ και υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής) που έλαβαν τα έγγραφα και τα ερωτηματολόγια.

Τουρκία.- 23 άτομα εμπλέκονται στην τουρκική περίπτωση. 12 από αυτούς ήταν εκπαιδευόμενοι, 8 από ιδρύματα ΕΕΚ/ΑΕ και 3 υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής.

Τσεχική Δημοκρατία.- 21 άτομα συμμετείχαν στην διαδικτυακή εκδήλωση, αποτελούμενα από 17 μαθητές, 3 άτομα από το ίδρυμα ΕΕΚ/ΑΕ και έναν υπεύθυνο χάραξης πολιτικής.

Ιταλία.- 41 άτομα συμμετείχαν στην διαδικτυακή εκδήλωση του Biz4fun στην Ιταλία: 20 από αυτούς ήταν εκπαιδευτικοί, 18 ήταν άτομα από ιδρύματα ΕΕΚ/ΥΕ και 3 Ιταλοί υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής.

Σλοβακία.- 14 άτομα συμμετείχαν στη σλοβακική διαδικτυακή πιλοτική εκδήλωση του Biz4fun. 7 από αυτούς ήταν μαθητές και οι άλλοι 7 προέρχονταν από τον κόσμο των επιχειρήσεων, νεοσύστατες επιχειρήσεις και υπεύθυνους χάραξης πολιτικής.

ΣΥΝΟΛΟ: 132 άτομα

- Μαθητές: 73
- Ιδρύματα ΕΕΚ/ΑΕ: 39
- Διαμορφωτές πολιτικής: 20

Αποτελέσματα της διαδικτυακής αξιολόγησης για εκπαιδευόμενους και ιδρύματα ΕΕΚ/ΑΕΙ

Ο πρώτος τομέας εστιάζει στη σαφήνεια των οδηγιών και των επεξηγήσεων που παρέχονται από το προσωπικό που παρουσίασε το έργο BIZ4Fun Project και τον 3D εικονικό κόσμο και κοινωνικό παιχνίδι.

Questions/Participants	Learners	VET/HE institutions
	GRE 64.7% πάρα πολύ	GRE 80% πάρα πολύ

<p>Πόσο σαφείς ήταν οι εξηγήσεις για το έργο BIZ4Fun;</p>	<p>TUR 75% CZE 47% ITA 80% SVK 43%</p>	<p>TUR 75% CZE --- ITA 28% (+67% clear) SVK ---</p>
<p>Πόσο σαφείς ήταν οι εξηγήσεις για τους κανόνες του «BIZ4Fun Εικονικός Κόσμος και Κοινωνικό Παιχνίδι»;</p>	<p>GRE 70.6% πάρα πολύ TUR 58'3% CZE 35% ITA 70% SVK 29%</p>	<p>GRE 77.8% πάρα πολύ TUR 50% CZE --- ITA 17% (+66% clear) SVK ---</p>
<p>Είναι εύκολο να χρησιμοποιήσετε το «BIZ4Fun Εικονικός Κόσμος και Κοινωνικό Παιχνίδι».</p>	<p>GRE 100% εύκολο TUR 100% CZE 53% ITA 80% SVK 29%</p>	<p>GRE 100% εύκολο TUR 100% CZE --- ITA 50% SVK ---</p>
<p>Πώς θα βαθμολογούσατε τη γραφική σχεδίαση του «BIZ4Fun Εικονικός Κόσμος και Κοινωνικό Παιχνίδι»;</p>	<p>GRE 41.2% πολύ καλή TUR 58'3%</p>	<p>Υπάρχουν προαπαιτούμενα (προηγούμενη γνώση) για τη χρήση του παιχνιδιού;</p>

	<p>CZE 24%</p> <p>ITA 40%</p> <p>SVK 43% good</p>	<p>GRE 90% όχι</p> <p>TUR 37.5%</p> <p>CZE ---</p> <p>ITA 67%</p> <p>SVK ---</p>
Ήταν η εξέλιξη του παιχνιδιού ομαλή;	<p>GRE 94.1% ναι</p> <p>TUR 66.7%</p> <p>CZE 35%</p> <p>ITA 45%</p> <p>SVK 29%</p>	<p>GRE 100% ναι</p> <p>TUR 100%</p> <p>CZE ---</p> <p>ITA</p> <p>SVK ---</p>
Μάθατε κάτι καινούργιο;	<p>GRE 100% ναι</p> <p>TUR 100%</p> <p>CZE 71%</p> <p>ITA 95%</p> <p>SVK 72%</p>	<p>Παρακαλούμε περιγράψτε τα κύρια παιχνιδικά και εκπαιδευτικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού</p> <p>Εφευρετικό - Ενδιαφέρον - Αναλυτικό</p> <p>Το βήμα-βήμα συστηματικό παιχνίδι</p>
Θα θέλατε να χρησιμοποιήσετε το «BIZ4Fun Εικονικός Κόσμος και Κοινωνικό Παιχνίδι» για τις σπουδές σας στο Σχολείο/Πανεπιστήμιο;	<p>GRE 88.2% ναι</p> <p>TUR 91.7%</p> <p>CZE 71%</p> <p>ITA 70%</p> <p>SVK 72%</p>	

<p>Θα ήταν χρήσιμο να χρησιμοποιήσετε το "BIZ4Fun Εικονικός Κόσμος και Κοινωνικό Παιχνίδι" για σχολικούς/ακαδημαϊκούς σκοπούς;</p>	<p>GRE 94.1% ναι TUR 100% CZE 71% ITA 80% SVK 72%</p>
<p>Το "BIZ4Fun Εικονικός Κόσμος και Κοινωνικό Παιχνίδι" μπορεί να είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο για την απόκτηση/ανάπτυξη ικανοτήτων που απαιτούνται για την έναρξη μιας επιτυχημένης επιχείρησης.</p>	<p>GRE 82.4% ναι TUR 100% CZE --- ITA 70% SVK 86%</p>
<p>Ποιο είναι το πιο δυνατό στοιχείο του "BIZ4Fun Εικονικός Κόσμος και Κοινωνικό Παιχνίδι;</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Ευχάριστη και θαυμάσια εμπειρία. -Συζήτηση με άλλους. -Οι χαρακτήρες NPC. -Η χρησιμότητα. -Καλή σχεδίαση. -Καλή οργάνωση.
<p>Ποιο είναι το πιο αδύνατο στοιχείο του «BIZ4Fun Εικονικός Κόσμος και Κοινωνικό Παιχνίδι»;</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Κουραστικό και ενίοτε ακατανόητο περιεχόμενο. -Αργοί εξυπηρέτες (servers). -Γραφικά. -Κίνηση με το avatar. -Η εγκατάσταση. -Εμπειρία χρήστη σε κάποια κουίζ.

<p>Η υποστήριξή σας μετράει! Τι θα αλλάζατε/βελτιώνατε στο «BIZ4Fun Εικονικός Κόσμος και Κοινωνικό Παιχνίδι»;</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Απλούστερο περιεχόμενο (6%) -Πιο σύντομες παρουσιάσεις (6%) -Καλύτερα γραφικά (23%) -Δεν θα άλλαζα τίποτα (29%) -Τη διαδικασία συζήτησης (chat) (6%) -Χρονική απόδοση λογισμικού (6%) -Ένδειξη ποσοστού συμπλήρωσης για κάθε μάθημα (6%) -Τυχαία επιλογή ερωτήσεων στα κουίζ (6%) -Ένδειξη σωστών απαντήσεων (12%)
---	---

Αποτελέσματα της διαδικτυακής αξιολόγησης για τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής

Οι ερωτήσεις των διαδικτυακών αξιολογήσεων των υπεύθυνων χάραξης πολιτικής ήταν 4:

1. Σε ποιο βαθμό η πλατφόρμα μάθησης "Biz4Fun εικονικός κόσμος και το κοινωνικό παιχνίδι", αλλά και το περιεχόμενό του, αντιστοιχούν στις επιχειρηματικές δεξιότητες της ομάδας στόχου;
2. Πώς θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε την πλατφόρμα "Biz4Fun εικονικός κόσμος και το κοινωνικό παιχνίδι" στο πλαίσιο σας και ποια θα ήταν, κατά τη γνώμη σας, τα κύρια οφέλη και εμπόδια στην πρακτική σας κατάρτιση;
3. Ποιες ιδέες, προσεγγίσεις, εργαλεία του "Biz4Fun εικονικός κόσμος και το κοινωνικό παιχνίδι" θα άξιζαν να προσαρμοστούν σε σχετικές (τοπικές) στρατηγικές και πρακτικές και γιατί;
4. Τι θα βελτιώνατε στην διαδικτυακή πλατφόρμα εκμάθησης "Biz4Fun εικονικός κόσμος και το κοινωνικό παιχνίδι" (τεχνικές δυνατότητες, λειτουργίες, περιεχόμενο) και πώς;

Υπεύθυνοι Χάραξης Πολιτικών	Απαντήσεις
Έλληνες	<p>1. Αρκετό περιεχόμενο, το οποίο απαντά ικανοποιητικά τις ανάγκες των μαθητών.</p> <p>2. Εργαλείο κατάρτισης στο φάσμα της επιχειρηματικότητας. Η χρήση του brainstorming που περιέχεται στο παιχνίδι είναι οικεία στην καθημερινή τους ζωή.</p> <p>3. Η ομαδική συνεργασία και αλληλεπίδραση είναι ένα σημαντικό μάθημα για τους συμμετέχοντες σε ένα παιχνίδι. Επίσης η ενσωμάτωση του εικονικού κόσμου ως διδακτική μέθοδος και προσέγγιση.</p> <p>4. Ένα βίντεο επίδειξης των βασικών δυνατοτήτων για όσους χρησιμοποιούν αυτό το είδος εικονικών κόσμων για πρώτη φορά.</p>
Τούρκοι	<p>1. Αυτός είναι ένας ανεκτίμητος πόρος για τους νέους. Ειδικά επειδή οι σημερινοί νέοι δεν είναι μια γενιά που μαζεύει και διαβάζει βιβλία, υπάρχει ανάγκη για τέτοιες διασκεδαστικές και εκπαιδευτικές εφαρμογές.</p> <p>2. Το γεγονός ότι είναι δωρεάν αυξάνει τη χρηστικότητα του. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διάφορους τομείς ανάλογα με το αν έχει τεχνολογικά ευέλικτη δομή. Μπορούμε να εξετάσουμε τη χρήση του σε συνεργασία με το Naturelder στις επιχειρηματικές μας δραστηριότητες.</p> <p>3. Η ιδέα και η εφαρμογή της εκπαίδευσης σε περιβάλλον 3D είναι ενδιαφέρουσα. Η ευρεία χρήση αυτού του τύπου εκπαίδευσης θα βοηθήσει τόσο στη μείωση της αντίδρασης των νέων στο τρέχον εκπαιδευτικό σύστημα όσο και στην αύξηση της αποτελεσματικότητας της εκπαίδευσης.</p> <p>4. Ένας από τους συμμετέχοντες μας επέστησε την προσοχή στην έλλειψη τεχνικής υποδομής. Ένας άλλος είπε, "Εκτός από το εκπαιδευτικό υλικό του παιχνιδιού, το ίδιο το παιχνίδι πρέπει να μεταφραστεί στα τουρκικά. Τα αγγλικά μπορούν να αποτελέσουν κοινωνικό εμπόδιο, ειδικά για τους νέους σε μειονεκτική ομάδα".</p>

<p>Τσέχοι</p>	<p>Μόνο ένας Τσέχος δημιουργός πολιτικών έλαβε μέρος στην εκδήλωση, οπότε οι πιο σχετικές πληροφορίες είναι:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Το "Biz4Fun εικονικός κόσμος και το κοινωνικό παιχνίδι" έχει τη δυνατότητα να είναι ένα υποστηρικτικό εργαλείο για την εκπαιδευτική διαδικασία. - Οι εκπαιδευτικοί στα σχολεία πρωτοβάθμιας/δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης δεν έχουν την ικανότητα να «χάνουν το χρόνο τους» με την περίπλοκη εγκατάσταση. - Πρόβλημα θα πρέπει επίσης να είναι το ανεπαρκές υλικό ορισμένων μαθητών/φοιτητών. - Το θετικό είναι ότι υπάρχει ένα στοιχείο "παιχνιδιού" και στο μέλλον η στενότερη συνεργασία με τους εκπαιδευτικούς μπορεί να φέρει πολύ ενδιαφέροντα αποτελέσματα στο τέλος.
<p>Ιταλοί</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Το περιεχόμενο της πλατφόρμας φαίνεται καλά βαθμονομημένο για μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και ενδέχεται να αποτελεί εξαιρετικό σημείο εκκίνησης για την ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων. 2. Οι συμμετέχοντες δεν βλέπουν κανένα εμπόδιο όσον αφορά την εφαρμογή και τις οικονομικές πτυχές. Ωστόσο, υπογράμμισαν το γεγονός ότι θα ήταν ζωτικής σημασίας να συμμετέχουν εκπαιδευτικοί με κίνητρα που πιστεύουν στην επιχειρηματική εκπαίδευση και τη δυνατότητα μάθησης με το παιχνίδι. 3. Το "Biz4Fun εικονικός κόσμος και το κοινωνικό παιχνίδι" θα πρέπει να είναι ένα σημείο εκκίνησης για την ανάπτυξη επιχειρηματικών ιδεών, από την εικονική στην πραγματικότητα ή τουλάχιστον σε μια προσομοίωση της πραγματικής ζωής. Αφού παίξετε και μάθετε, θα πρέπει να κάνετε πράξη ό, τι έχετε μάθει στο σχολείο. 4. Θα μπορούσε επίσης να αναπτυχθεί διαδραστικότητα, προβλέποντας ένα ευρύτερο φάσμα δραστηριοτήτων που θα γίνουν στην πλατφόρμα πέρα από το εκπαιδευτικό υλικό και τα κουίζ.
<p>Σλοβάκοι</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το παιχνίδι κάλυπτε τα βασικά της επιχειρηματικότητας. Το περιβάλλον της πλατφόρμας μας παρέχει ένα ευρύ φάσμα περιεχομένου που μπορεί να τροποποιηθεί ανάλογα με τις ανάγκες της ομάδας στόχου. Παρέχει μια καλή βάση σε αυτό το στάδιο. - Το παιχνίδι δεν έχει δημιουργηθεί αρκετά κατάλληλα για να χρησιμοποιηθεί με οποιονδήποτε χρήσιμο τρόπο. Δεν υπάρχει σαφήνεια τι σκοπεύει να κάνει το Παιχνίδι, ο έλεγχος του χαρακτήρα είναι δύσκολος, λείπουν κάποιες βασικές λειτουργίες, ενώ υπάρχουν πολλές άχρηστες λειτουργίες που καθιστούν πιο δύσκολο να κατανοηθεί.

- Ένας ευκολότερος τρόπος εγγραφής και έναρξης του Παιχνιδιού, τα σημερινά παιδιά δεν έχουν αρκετή υπομονή με μια μακρά εγκατάσταση. Υπέροχη ιδέα, χρειάζεται μόνο βελτίωση.

Εν κατακλείδι, μπορούμε να πούμε ότι η διαδικτυακή αξιολόγηση των υπεύθυνων χάραξης πολιτικής δείχνει ότι ο βαθμός ικανοποίησης, σε γενικές γραμμές, σε σχέση με το "Biz4Fun εικονικός κόσμος και το κοινωνικό παιχνίδι" είναι καλός.

Συμπέρασμα

Η βαθμολογία των ελληνικών και τουρκικών πιλοτικών εκθέσεων είναι - συνολικά - πολύ καλή και έχει λάβει ευρεία θετική έγκριση από μαθητές, ιδρύματα ΕΕΚ και υπεύθυνους χάραξης πολιτικής και από τις δύο χώρες.

Η ιταλική έκθεση δείχνει ισχυρή υποστήριξη από την πλειοψηφία των συμμετεχόντων και έχει καλή βαθμολογία.

Οι εκθέσεις της Τσεχίας και της Σλοβακίας κατατάσσονται ως αρκετά καλές, αν και ελαφρώς λιγότερο καλές από τις άλλες τρεις συμμετέχουσες χώρες.

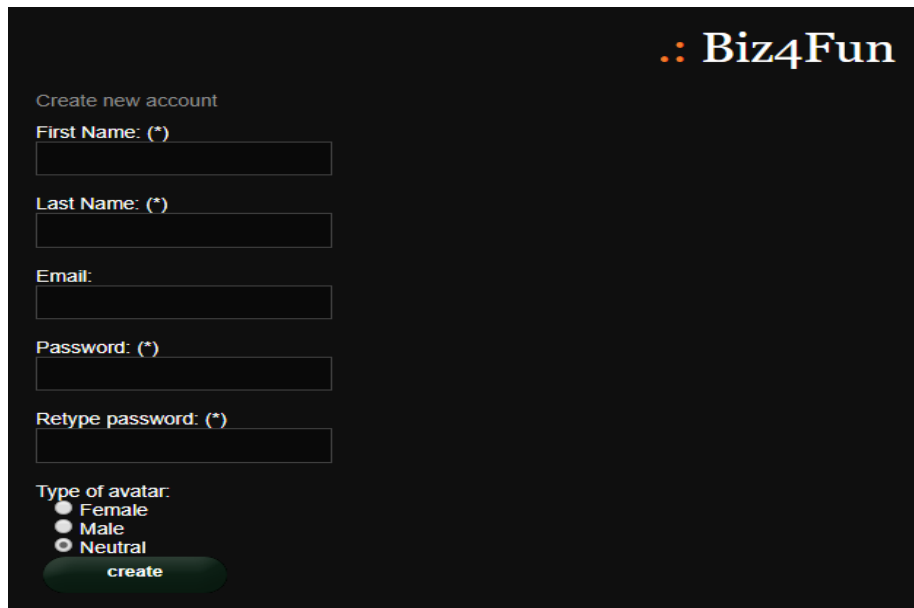
Βλέπε παράρτημα II

5 Ο BIZ4FUN 3D ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ: ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ;

5.1 Δημιουργία λογαριασμού

Μπορείτε να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό avatar (Όνομα, Επώνυμο, Κωδικός πρόσβασης) εδώ: <http://virtualworld.sch.gr:9000/>

Στο Κύριο μενού, υπάρχει μια επιλογή " CREATE ACCOUNT " που οδηγεί στη φόρμα δημιουργίας Avatar.



Biz4Fun WVSG Account Creation

Ο συνδυασμός "Firstname" και "Lastname" θα είναι το όνομα του avatar στον κόσμο. Πρέπει να τα θυμάστε μαζί με τον κωδικό πρόσβασης για να μπορείτε να συνδεθείτε στον κόσμο αργότερα.

Το πεδίο Email είναι προαιρετικό. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε έναν από τους τρεις τύπους avatar (Female, Male, Neutral) που θα προσαρμόσουν την αρχική σας εμφάνιση.

Τέλος, κάντε κλικ στο κουμπί "create" για να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό. Εάν ο λογαριασμός έχει δημιουργηθεί με επιτυχία, θα πρέπει να λάβετε ένα μήνυμα επιτυχίας.

5.2 Εγκατάσταση του 3D Viewer λογισμικού

Για να συνδεθείτε στον τρισδιάστατο κόσμο με το avatar που δημιουργήσατε, χρειάζεστε λογισμικό 3D Viewer όπως το Firestorm ή το Kokua. Σας συνιστούμε να χρησιμοποιήσετε το Firestorm. Μπορείτε να κατεβάσετε την έκδοση για το OpenSim εδώ: <https://www.firestormviewer.org/os-operating-system/>

Επιλέξτε το λειτουργικό σας σύστημα και κατεβάστε την κατάλληλη έκδοση.

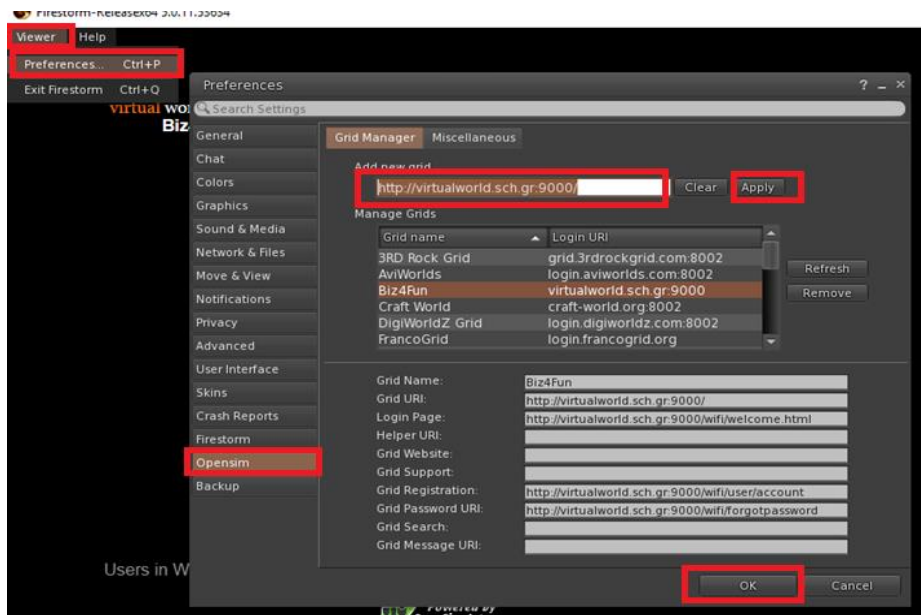
SL and OpenSim Viewers

Only needed if you visit OpenSim grids; should not be used for uploading mesh to Second Life.

- For SL & Opensim, 64bit: [DOWNLOAD](#)
MD5: 08a67070083a1399997db2aaa102d8df
- For SL & Opensim, 32bit: [DOWNLOAD](#)
MD5 9ddaac654820a5168c1f4bed4603fc6b

3D Viewer Software Download

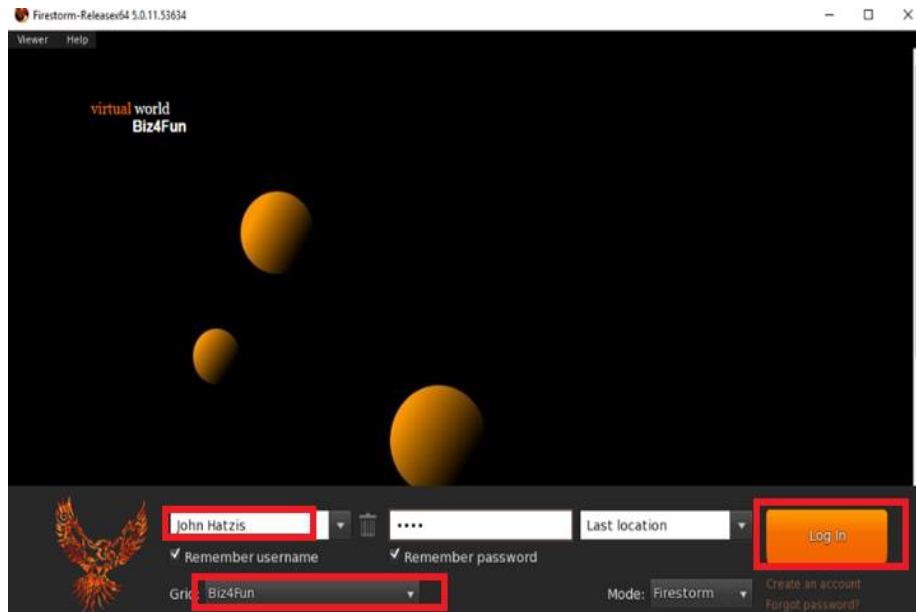
Εκτελέστε το ληφθέν αρχείο και ακολουθήστε τις οδηγίες για να ολοκληρώσετε την εγκατάσταση.



3D Viewer Software Installation

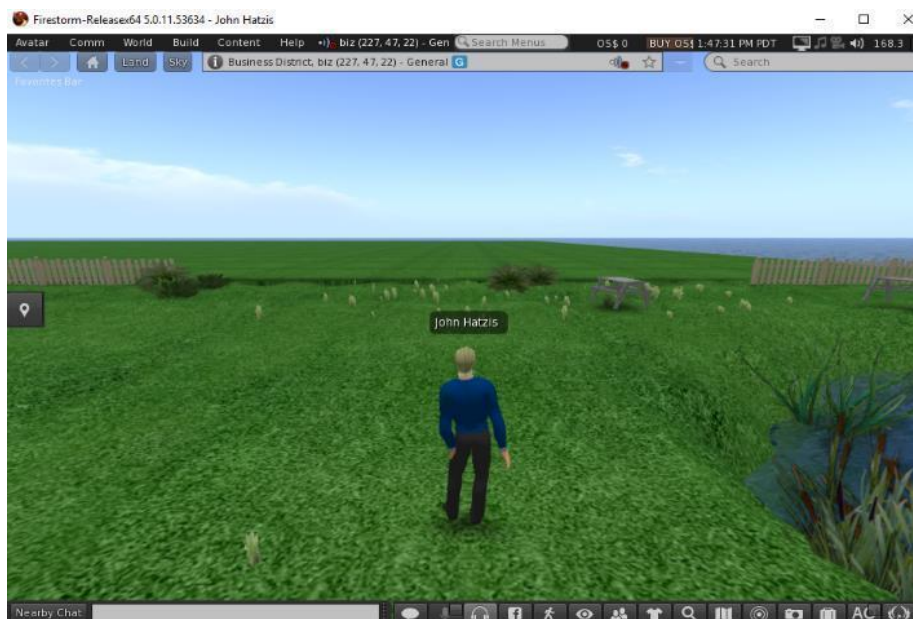
5.3 ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ ΣΤΟΝ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΚΟΣΜΟ

Χρησιμοποιήστε το όνομα χρήστη " First name Last name " και τον κωδικό πρόσβασης και επιλέξτε το grid "Biz4Fun" από το αναπτυσσόμενο μενού. Κάντε κλικ στο «Log In» για είσοδο.



Biz4Fun VWSG Login

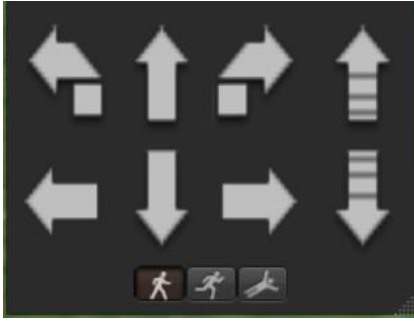
Αφού γίνει η σύνδεση, θα είστε μέσα στον εικονικό κόσμο με το avatar σας.



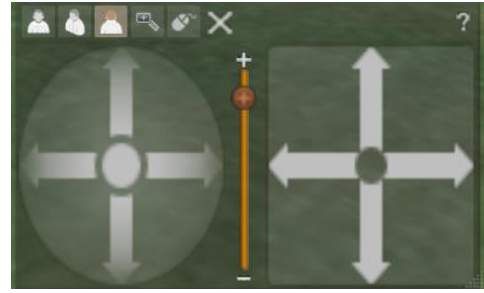
Avatar

5.4 Ελεγχος κίνησης και κάμερας

Ένας τρόπος για να μετακινήσετε το avatar και να ελέγξετε την κάμερα είναι να χρησιμοποιήσετε δύο μικρά παράθυρα που προσφέρονται από το ED Viewer, τα οποία περιέχουν όλα τα απαραίτητα κουμπιά.



Graphical Move Control



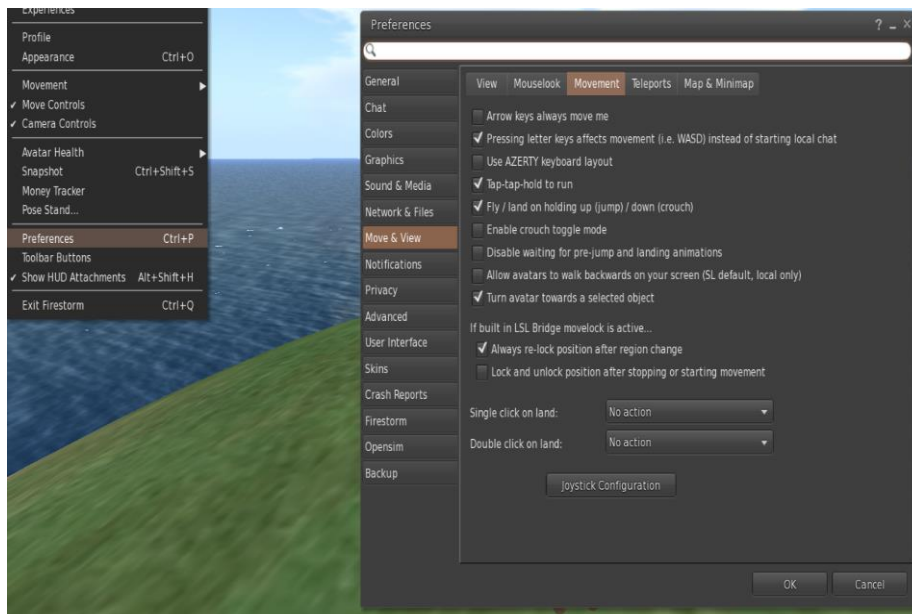
Graphical Camera Control

Εάν αυτά τα παράθυρα δεν εμφανίζονται, μπορείτε να τα ενεργοποιήσετε από το επάνω μενού:

- **Avatar > Move Control**
- **Avatar > Camera Control**

Αυτός δεν είναι εύκολος τρόπος, γι 'αυτό προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε το πληκτρολόγιο. Για κίνηση μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα πλήκτρα βέλους ή τα πλήκτρα WASD. Για να λειτουργεί σωστά το WASD, πρέπει να το ενεργοποιήσετε από τα Preferences.

Επιλογές για τη ρύθμιση των προτιμήσεων:



Preference Options

- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το F για να ξεκινήσετε το Fly mode:
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το E για να πάτε Ψηλότερα
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το C για να πάτε Χαμηλότερα

MOVEMENT CONTROLS	
Key	Function
A or Left	Turn left
Shift-A or Shift-Left	Move left
C or PgDown	Crouch / Fly down
D or Right	Turn right
Shift-D or Shift-Right	Move right
E or PgUp	Jump/Fly up
F or Home	Fly on/off
S or Down	Walk backward
W or Up	Walk forward
Space	While moving, press Space for slow motion (WASD must be enabled)

Useful keyboard moving controls

CAMERA CONTROLS	
Key	Function
Alt-up/down arrow	Zoom camera
Alt-left/right arrow	Rotate camera left/right
Alt-Ctrl-up/down arrow	Rotate camera up/down
Alt-Ctrl-Shift-arrows	Pan camera

Useful camera controls

5.5 Πλοήγηση

Υπάρχουν δύο είδη χαρτών που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για πλοήγηση:

World > Minimap

- Εμφανίζει έναν μικρό χάρτη όπου μπορείτε να προσδιορίσετε την τοποθεσία σας και ενημερώνεται σύμφωνα με την κίνηση του Avatar
- Λειτουργεί ως πυξίδα
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον χάρτη για τηλεμεταφορά σε άλλο σημείο με διπλό κλικ στην απαιτούμενη τοποθεσία

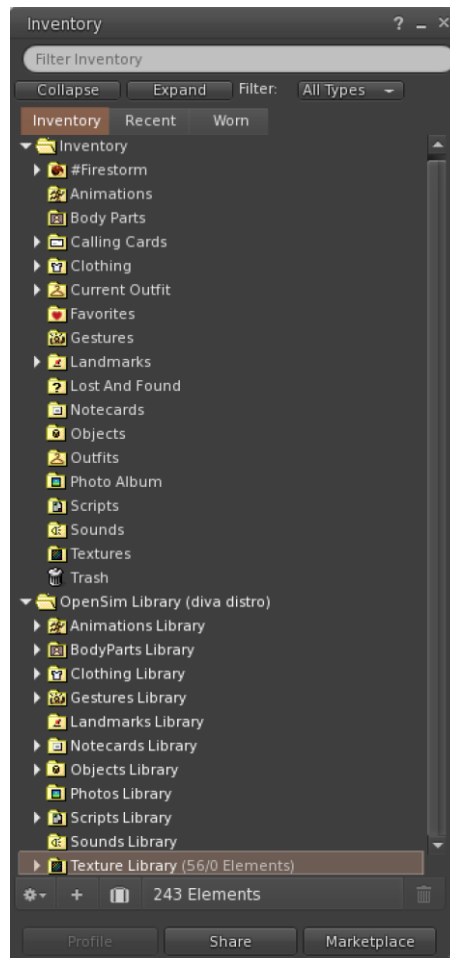
World > World Map

- Μεγαλύτερη επισκόπηση της περιοχής με δυνατότητα φιλτραρίσματος
- Μπορείτε να κάνετε μεγέθυνση / σμίκρυνση για να βρείτε περισσότερες περιοχές κοντά

5.6 Inventory

Κάθε avatar έχει ένα inventory που οργανώνεται ανά τύπο αρχείου:

- **Avatar > Inventory (Ctrl + I)**



Inventory

Μπορείτε να δημιουργήσετε αρχεία για την εμφάνιση του avatar σας (BodyParts και Clothing φάκελοι), μπορείτε να βρείτε ή να δημιουργήσετε αρχεία κειμένου με σημειώσεις (φάκελος Notecards) ή να βρείτε αντικείμενα που έχετε λάβει από τις δραστηριότητες (φάκελος Objects).

5.7 Προσαρμογή της εμφάνισης σας

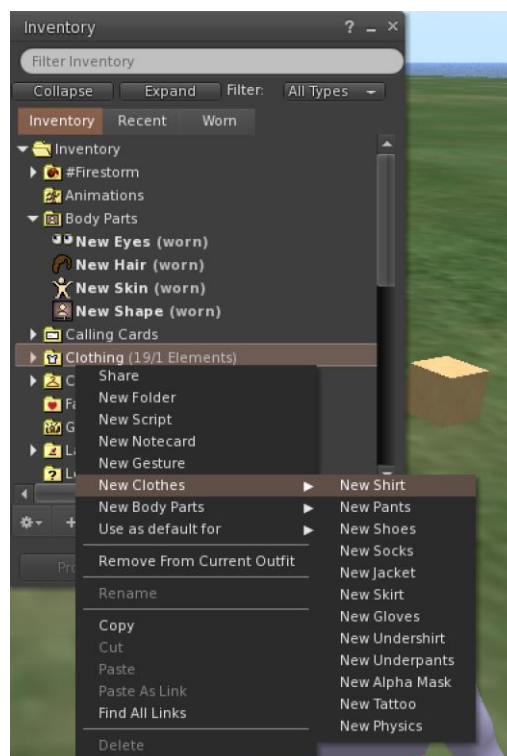
Για να προσαρμόσετε το σώμα σας, πρέπει να δημιουργηθούν / επεξεργαστούν 4 τύποι αντικειμένων:

- Μάτια - κάντε διπλό κλικ πάνω του για αντικατάσταση του τωρινού
- Δέρμα - κάντε διπλό κλικ πάνω του για αντικατάσταση του τωρινού
- Σχήμα - κάντε διπλό κλικ πάνω του για αντικατάσταση του τωρινού
- Μαλλιά - κάντε διπλό κλικ πάνω του για αντικατάσταση του τωρινού



Μπορείτε να προσαρμόσετε περαιτέρω τη στολή κάνοντας δεξί κλικ στο avatar σας > **appearance > edit outfit**

Μπορείτε να δημιουργήσετε προσαρμοσμένα ρούχα, δημιουργώντας ρούχα στο inventory σας και κάνοντας διπλό κλικ σε αυτά. **Inventory > Clothing > (διπλό κλικ) new clothes > choose type of outfit.**

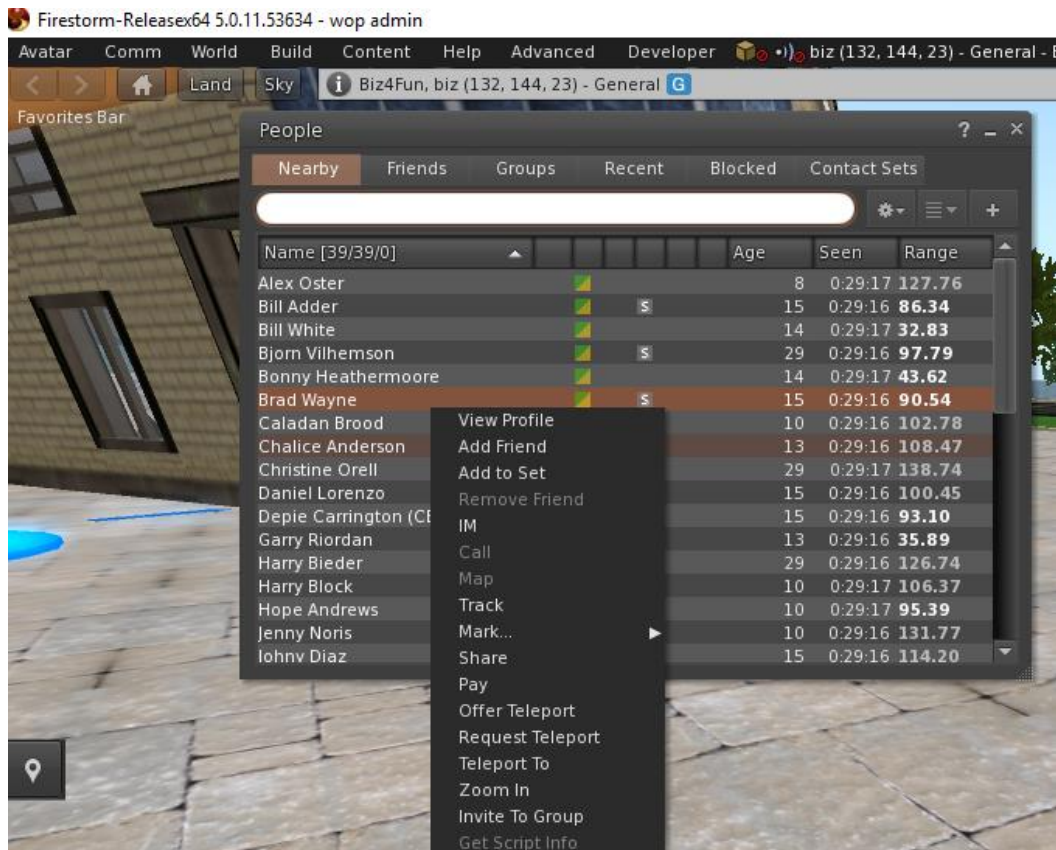


Στη συνέχεια, κάντε δεξί κλικ και επιλέξτε edit για να προσαρμόσετε την εμφάνιση κάθε ρούχου όπως θέλετε.



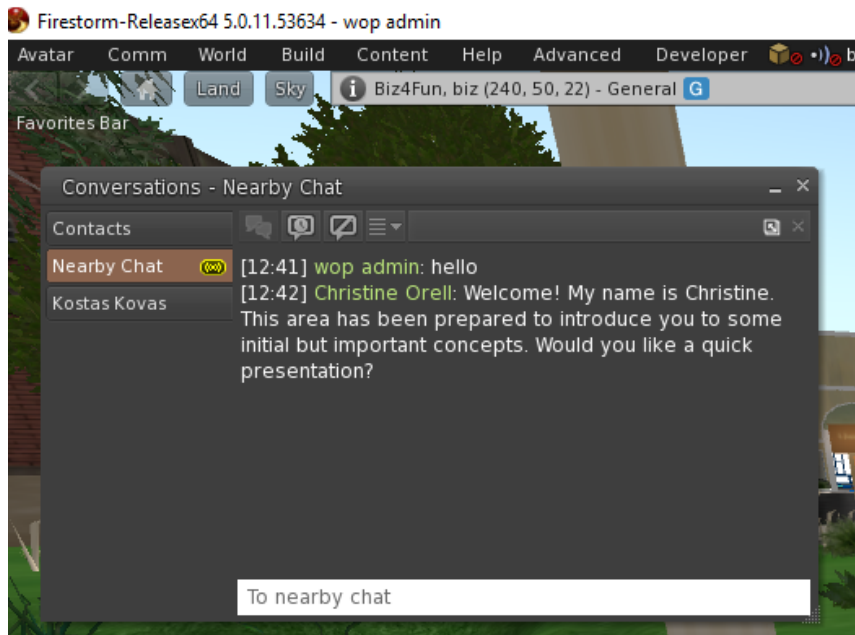
5.8 Επικοινωνία

Μπορείτε να προσθέσετε άλλα avatar χρήστη ως φίλους για να τα βρείτε εύκολα και να μπορείτε να τηλεμεταφέρεστε σε αυτά. Από τη γραμμή πλοήγησης του Viewer, επιλέξτε **Comm -> People**, για να ανοίξετε ένα παράθυρο που εμφανίζει μια λίστα με όλους τους κοντινούς χρήστες. Κάντε δεξί κλικ σε έναν από τους χρήστες και έχετε την επιλογή να δείτε το προφίλ τους, να τον προσθέσετε ως φίλο, να στείλετε ένα ιδιωτικό άμεσο μήνυμα (IM), να ζητήσετε να τηλεμεταφέρεστε σε αυτούς (Request Teleport) ή να τηλεμεταφερθούν σε εσάς (Offer Teleport), και για να δημιουργήσετε έναν ξεχωριστό δείκτη στη θέση του για να τον βρείτε εύκολα (Track).



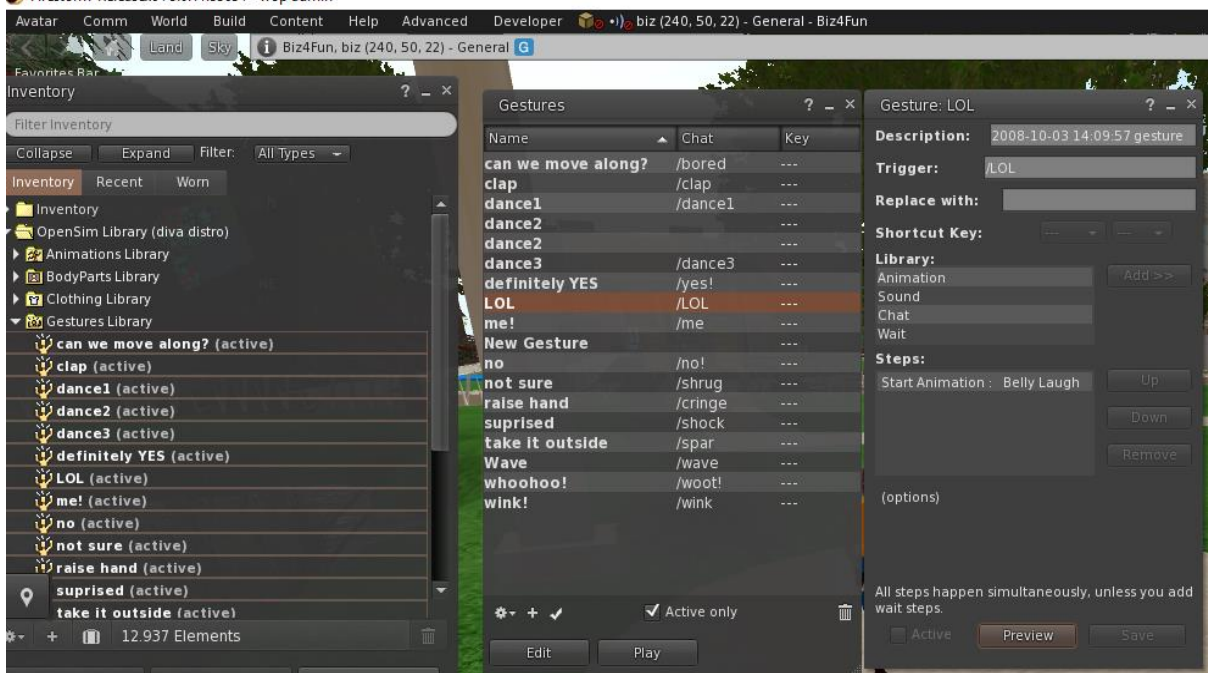
Εάν έχετε ήδη προσθέσει κάποιον χρήστη ως φίλο, μπορείτε να τον βρείτε στην καρτέλα «Friends», ακόμα κι αν δεν είναι συνδεδεμένοι αυτήν τη στιγμή. Μπορείτε να τους στείλετε ένα ιδιωτικό μήνυμα και θα μπορούν να το δουν μόλις συνδεθούν στον εικονικό κόσμο.

Μπορείτε να ανοίξετε το παράθυρο συνομιλίας (**Comm -> Chat**) για προβολή και συμμετοχή σε συνομιλίες. Το προεπιλεγμένο '**Nearby Chat**' εμφανίζει όλες τις συζητήσεις που γίνονται κοντά στο avatar σας. Υπάρχει επίσης μια συντόμευση για τη σύνταξη γρήγορων μηνυμάτων που θα λάβουν τα κοντινά avatars χρησιμοποιώντας τη γραμμή συνομιλίας στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης σας.



Μπορείτε να διαμορφώσετε και να χρησιμοποιήσετε τις κινήσεις για χρήση με συνομιλία. Οι χειρονομίες είναι animations που εκτελούνται από το avatar σας για να δείξετε ή να τονίσετε τη στάση ή τα συναισθήματά σας. Μπορείτε να συσχετίσετε συγκεκριμένες χειρονομίες με συγκεκριμένες λέξεις, οπότε όταν τις συμπεριλάβετε στα μηνύματα συνομιλίας σας, το avatar σας θα εκτελεί τα animations.

Αρχικά, ανοίξτε το Inventory (**Avatar -> Inventory**) και εντοπίστε το "**Gestures Library**" φάκελο, κάτω από το "Opensim Library". Υπάρχουν πολλά αρχεία χειρονομίας σε αυτόν το φάκελο και μπορείτε να κάνετε δεξί κλικ και να επιλέξετε "Activate" αυτών που θέλετε να μπορεί να εκτελέσει το avatar σας.

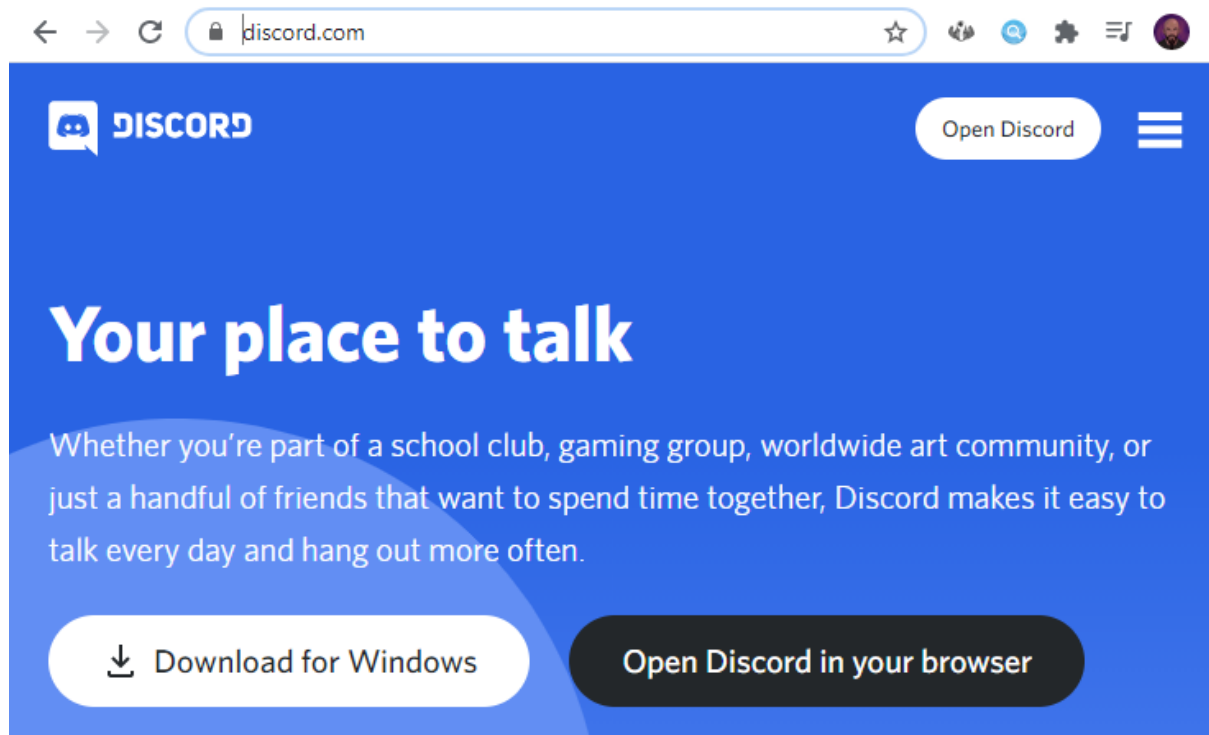


Μετά ανοίξτε το παράθυρο Gestures (**Comm -> Gestures**) και θα δείτε τις χειρονομίες που έχετε ενεργοποιήσει. Κάντε διπλό κλικ σε μία από τις χειρονομίες και θα δείτε το

avatar σας να εκτελεί την κινούμενη εικόνα. Επιλέξτε μια χειρονομία και κάντε κλικ στο “**Edit**” κουμπί για να δείτε τις λεπτομέρειες. Υπάρχει ένα πεδίο Trigger που δείχνει την εντολή που πρέπει να χρησιμοποιείται στη συνομιλία για την εκτέλεση της χειρονομίας. Για παράδειγμα, μπορείτε να γράψετε / LOL στο μενού συνομιλίας για να κάνετε το avatar σας να κάνει ένα laughing animation.

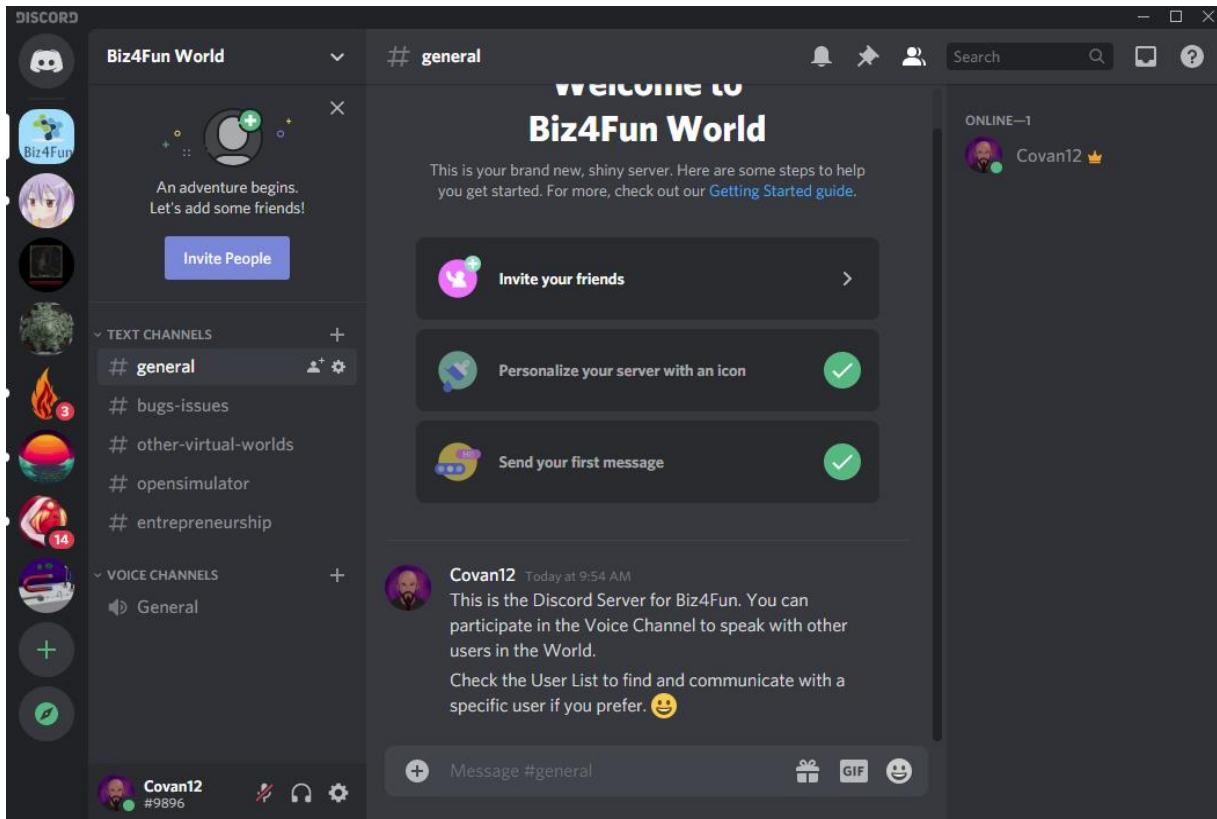
Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παράθυρο ομάδων (**Comm -> Groups**) για να εγγραφείτε ή να δημιουργήσετε μια ομάδα με άλλους χρήστες για να επικοινωνήσετε μαζί τους.

Η φωνητική επικοινωνία δεν είναι ενεργοποιημένη στο Biz4Fun World, ωστόσο οι χρήστες μπορούν να χρησιμοποιούν λογισμικό όπως το Discord για να μιλούν μέσω μικροφώνου με άλλους χρήστες. Δημιουργήσαμε έναν ειδικό διακομιστή στο Discord για τον κόσμο Biz4Fun. Μπορείτε να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό στο Discord δωρεάν και, στη συνέχεια, να εισαγάγετε τον διακομιστή Biz4Fun World για να συμμετάσχετε στη γενική συζήτηση ή για να βρείτε και να επικοινωνήσετε με άλλους χρήστες. Υπάρχουν εφαρμογές για κάθε λειτουργικό σύστημα ή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα πρόγραμμα περιήγησης στο Web.



Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον παρακάτω σύνδεσμο πρόσκλησης για να βρείτε και να εγγραφείτε στο διακομιστή Discord: <https://discord.gg/rGdBXdk>

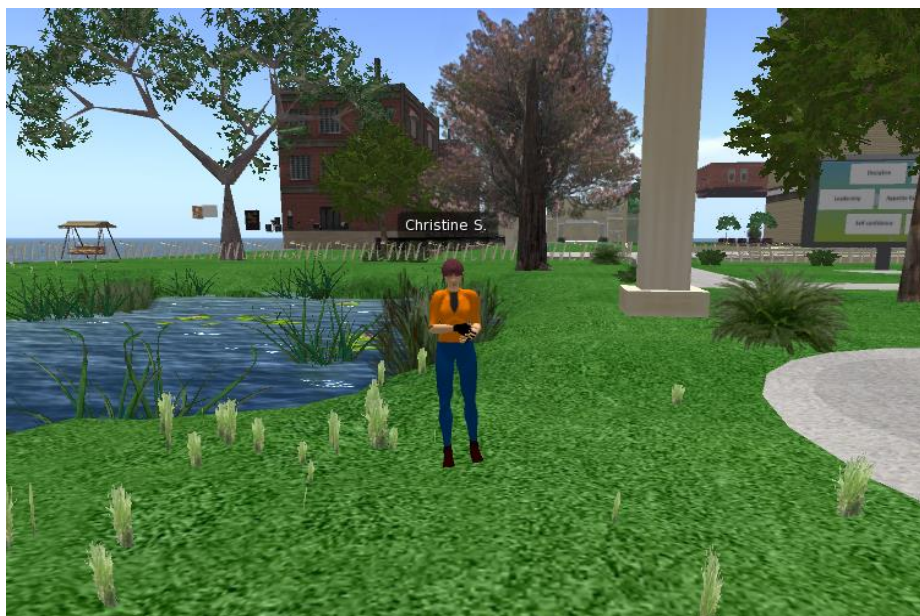
Όταν βρίσκεστε στο διακομιστή Biz4Fun μπορείτε να συμμετάσχετε στα TEXT CHANNELS σχετικά με το έργο πάνω αριστερά. Μπορείτε να μπείτε στα VOICE Channels για να χρησιμοποιήσετε το μικρόφωνό σας για να μιλήσετε με άλλους χρήστες που είναι συνδεδεμένοι στον διακομιστή φωνής Biz4Fun. Στη λίστα χρηστών στα δεξιά σας, μπορείτε να βρείτε όλους τους χρήστες που έχουν εγγραφεί στο διακομιστή Biz4Fun Discord (ακόμα κι αν δεν βρίσκονται εντός του 3D World εκείνη τη στιγμή) και να βρείτε και να επικοινωνήσετε με συγκεκριμένους, εάν προτιμάτε.



5.9 NPC χαρακτήρες

Πολλά σενάρια περιλαμβάνουν χαρακτήρες που ελέγχονται από scripts με τους οποίους μπορείτε να αλληλοεπιδράσετε.

Αυτοί οι χαρακτήρες σας πλησιάζουν συνήθως όταν πάτε κοντά και θα δείτε μερικές επιλογές διαλόγου που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Οι χαρακτήρες NPC ενδέχεται να παρέχουν οδηγίες, να σας καθοδηγήσουν σε άλλους τομείς, να δοκιμάσουν τις γνώσεις σας ή να σας δώσουν αντικείμενα όπως ανταμοιβές.



NPC

5.10 Πίνακες παρουσίασης

Οι πίνακες παρουσίασης χρησιμοποιούνται στα περισσότερα σενάρια για την εμφάνιση της θεωρίας του θέματος. Μπορείτε να αλληλοεπιδράσετε με τα κουμπιά για πλοήγηση στις διαφάνειες ή για αλλαγή γλώσσας:



Biz4Fun Presentation Panels

5.11 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Κάθε δραστηριότητα μέσα στον κόσμο μπορεί να έχει διαφορετικούς τρόπους αλληλεπίδρασης. Οι οδηγίες είναι συγκεκριμένες για κάθε δραστηριότητα και πρέπει να τις βρείτε δίπλα στην ίδια τη δραστηριότητα.

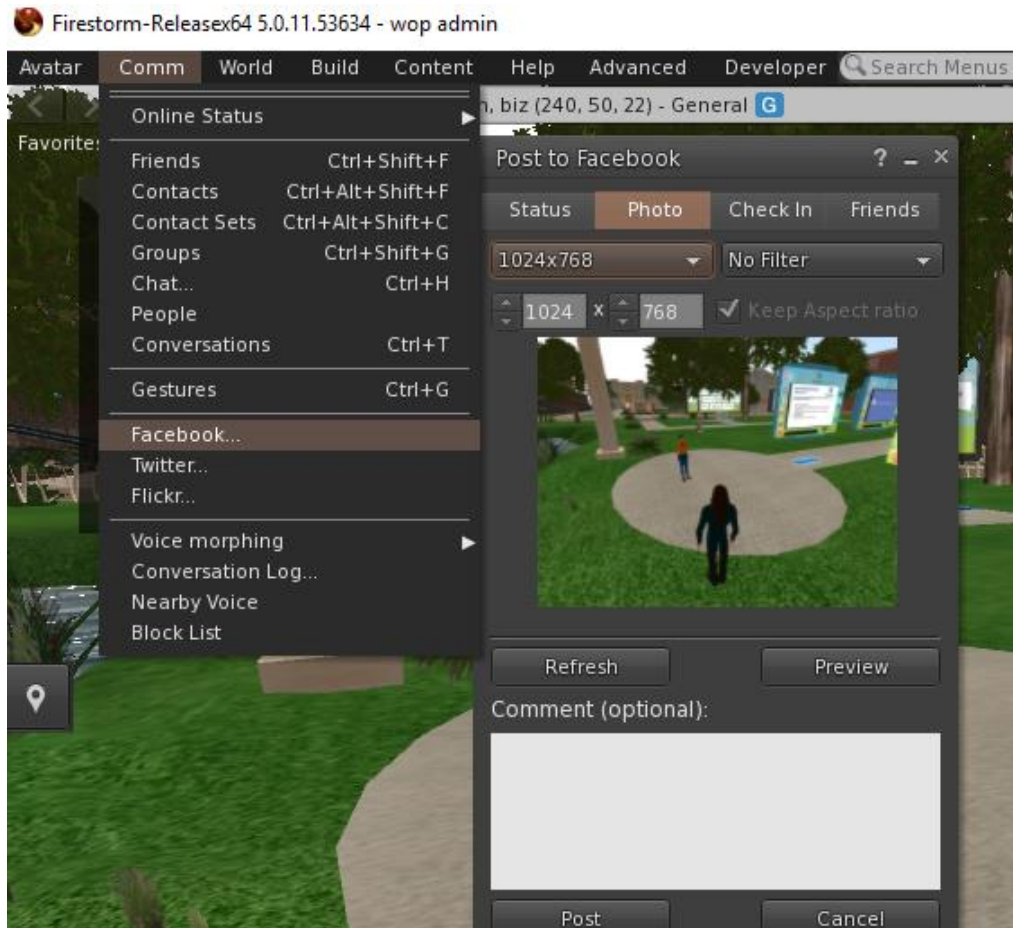


Biz4Fun Activities

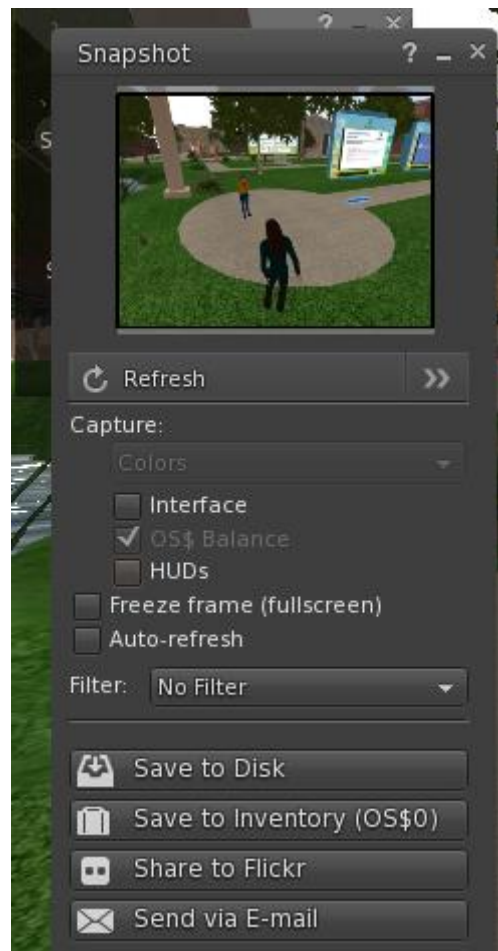
5.12 ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ

Ο 3D Viewer που χρησιμοποιείτε, μπορεί να προσφέρει εξειδικευμένη λειτουργικότητα για γρήγορη κοινή χρήση των δραστηριοτήτων σας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Ελέγξτε τις επιλογές κάτω από το “Comm” μενού, για να βρείτε την ενσωματωμένη λειτουργικότητα για γρήγορη δημοσίευση Status, Photos ή Check In, σε κοινωνικές πλατφόρμες όπως το Facebook, το Twitter και το Flickr.



Μπορείτε επίσης να τραβήξετε χειροκίνητα στιγμιότυπα οθόνης, χρησιμοποιώντας το παράθυρο στιγμιότυπου (Avatar -> Snapshot) και να τα αποθηκεύσετε στον υπολογιστή σας (ή στο inventory σας) για κοινή χρήση αργότερα. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε να στείλετε την εικόνα μέσω μηνύματος ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή να την κοινοποιήσετε στο Flickr.



5.13 Σύστημα επιβράβευσης

Στην περιοχή εκκίνησης του Biz4Fun, μπορείτε να βρείτε ένα κουτί στο οποίο μπορείτε να κάνετε κλικ για να λάβετε ένα στοιχείο HUD. Βρείτε το αντικείμενο HUD στο inventory σας κάτω από τον "Objects" και θα εμφανιστεί ένα σταθερό παράθυρο στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης σας.

Αυτό το αντικείμενο παρακολουθεί τις δραστηριότητές σας στον τρισδιάστατο κόσμο και την πρόοδό σας σχετικά με τα 10 μαθήματα BizFun. Υπάρχει μια μπάρα για κάθε μάθημα και θα έχει διαφορετικό χρώμα ανάλογα με την πρόοδό σας. Μια κόκκινη γραμμή σημαίνει ότι δεν έχετε ολοκληρώσει καμία δραστηριότητα για το συγκεκριμένο μάθημα. Μια κίτρινη γραμμή σημαίνει ότι έχετε ολοκληρώσει ορισμένες από τις δραστηριότητες και μια πράσινη γραμμή ότι έχετε ολοκληρώσει όλες τις δραστηριότητες για το συγκεκριμένο μάθημα.

Όταν ολοκληρώσετε τις δραστηριότητες για ένα μάθημα, μπορείτε να κάνετε κλικ στη γραμμή για να λάβετε ως ανταμοιβή ένα αντικείμενο. Στη συνέχεια, μπορείτε να βρείτε το στοιχείο ανταμοιβής στο inventory σας. Τα αντικείμενα ανταμοιβής μπορεί να είναι εικόνες αυτοκόλλητων ή διαφημιστικά ρούχα που μπορείτε να φορέσετε στον 3D Κόσμο (π.χ. μπλουζάκι Biz4Fun με σχετικό μήνυμα).



6 ΕΝΣΩΜΑΤΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟ BIZ4FUN 3D VWSG ΣΤΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΜΑΘΗΣΗΣ

Είναι ευρέως αναγνωρισμένο ότι η GBL έχει φέρει επανάσταση στην εκπαίδευση και την κατάρτιση. Η έρευνα έχει δείξει συνεχώς τα οφέλη της GBL, επισημαίνοντας ότι μια τέτοια προσέγγιση μπορεί να επιτρέψει στους μαθητές να επικεντρωθούν αρκετά καλά για να μάθουν καλύτερα, ενισχύοντας και ενισχύοντας τη διαδικασία μάθησης και διδασκαλίας.

Λαμβάνοντας υπόψη ότι οι μαθητές του 21ου αιώνα διαφέρουν από εκείνους των προηγούμενων δεκαετιών, το GBL μπορεί να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να συνεργαστούν μαζί τους. Τα ψηφιακά παιχνίδια είναι πράγματι ένα εργαλείο που οι δάσκαλοι, οι διαμεσολαβητές και οι εκπαιδευτές ενηλίκων μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να δημιουργήσουν ένα πιο ελκυστικό και συνδεδεμένο περιβάλλον που οι μαθητές μπορούν να επωφεληθούν από την απόκτηση / ενίσχυση ενός συνόλου δεξιοτήτων και εγκάρσιων ικανοτήτων.

Αυτό το κεφάλαιο εξυπηρετεί τρεις στόχους. Παρουσιάζει τη μεθοδολογία Biz4un.

Προσπαθεί να εντοπίσει και να περιγράψει τα βήματα που πρέπει να εφαρμόσουν οι εκπαιδευτικοί για να αξιοποιήσουν στο έπακρο το Biz4Fu VWSG, εκμεταλλευόμενοι τις τεχνολογίες παιχνιδιών για τη δημιουργία ενός διασκεδαστικού, διεγερτικού και διαδραστικού εικονικού περιβάλλοντος μάθησης που προωθεί την απόκτηση δεξιοτήτων και ικανοτήτων που πρέπει να είναι μια επιτυχημένη αρχή.

Περιγράφει επίσης την ικανότητα καινοτομίας για την διαδικτυακή πλατφόρμα εκμάθησης Biz4Fun.

6.1 Μεθοδολογία BIZ4FUN

Ο στόχος του έργου Biz4Fun είναι να αυξήσει την ανταγωνιστικότητα των νέων, κυρίως άπειρων ανθρώπων, στην αγορά εργασίας στις χώρες των εταίρων.

Το μαθησιακό περιβάλλον υιοθετεί μια παιδαγωγική προσέγγιση που, μέσω της εικονικής πραγματικότητας 3D, προσφέρει ευχάριστες, διασκεδαστικές και αποτελεσματικές εκπαιδευτικές ευκαιρίες. Το Biz4Fun προσφέρει ένα τρισδιάστατο εικονικό περιβάλλον που έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει στη διεύρυνση της οικονομικής γνώσης των νέων, στη διαμόρφωση των βασικών στοιχείων της επιχειρηματικότητας και στη μείωση των κενών στη γνώση των χρηματοοικονομικών εργαλείων.

Σύμφωνα με την εποικοδομιστική θεωρία του Jean Piaget οι άνθρωποι χτίζουν τις γνώσεις τους μέσω των εμπειριών και της εσωτερικής επεξεργασίας που κάθε άτομο πραγματοποιεί σε σχέση με τις αισθήσεις, τη γνώση, τις πεποιθήσεις και τα συναισθήματά τους.

Από αυτή την προοπτική, η μαθησιακή διαδικασία είναι επίσης το αποτέλεσμα μιας συνεχούς αλληλεπίδρασης μεταξύ των πληροφοριών που πρέπει να διδαχθούν και της ερμηνείας που βασίζεται σε προηγούμενες γνώσεις, το πλαίσιο και το προσωπικό νόημα που τους αποδίδεται. Πολλές εκπαιδευτικές στρατηγικές βασίζονται στην αρχή του κονστρουκτιβισμού. Μία από τις πιο αποτελεσματικές για την επιστημονική εκπαίδευση είναι η στρατηγική που ονομάζεται Inquiry Based Science Education (IBSE). Αναφέρεται σε μια μεθοδολογία διδασκαλίας που στοχεύει σε μια ενεργή μάθηση που οδηγεί σε μια βαθιά γνώση και όχι μόνο στη μνήμη. Αυτή η μεθοδολογία λαμβάνει υπόψη την επιστημονική ερευνητική φύση και τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές μαθαίνουν και

Ξεκινούν από την ιδέα ότι η καρδιά της επιστημονικής μάθησης είναι η άμεση εμπειρία. Οι μαθητές δείχνουν μια φυσική περιέργεια που είναι μια έκφραση μιας απόπειρας κατανόησης του κόσμου γύρω τους και χτίζουν τις γνώσεις τους αντανακλώνοντας την εμπειρία. Η μεθοδολογία του IBSE δίνει μεγάλη σημασία όχι μόνο στον πειραματισμό αλλά και στη συνεργασία, στην ικανότητα προβληματισμού, συζήτησης, τεκμηρίωσης, παρουσίασης και κοινοποίησης των αποτελεσμάτων των ερευνών.

Η υιοθέτηση αυτής της μεθόδου εκπαίδευσης επιτρέπει στους μαθητές να αναπτύξουν μια κατανόηση των επιστημονικών πτυχών του κόσμου μέσω της ανάπτυξης και της χρήσης ερευνητικών δεξιοτήτων. Συγκεκριμένα, το IBSE βασίζει τις αρχές του σε ορισμένους γενικούς κανόνες, κυρίως στην πεποίθηση ότι ο μαθητής μπορεί να ελέγξει τη δική του μαθησιακή διαδικασία δουλεύοντας ως επιστήμονας, πραγματοποιώντας πειράματα, συλλέγοντας και αναλύοντας δεδομένα.

Τα χαρακτηριστικά αυτής της μαθησιακής διαδικασίας συνδέονται επομένως με την εξερεύνηση του περιβάλλοντος, με τη δημιουργία υποθέσεων που πρέπει να αντικρουστούν μέσω πειραματισμού.

Ξεκινώντας από αυτές τις σκέψεις, το έργο Biz4Fun παρέχει ένα περιβάλλον καινοτόμου εικονικής πραγματικότητας για την εκπαίδευση της επιχειρηματικότητας, που χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus +. Ο στόχος του έργου είναι να συνοδεύσει τους μαθητές στη μελέτη και τη μάθηση της επιχειρηματικότητας μέσω νέων εκπαιδευτικών τεχνολογιών. Το Biz4Fun προσφέρει ένα διαδραστικό εικονικό περιβάλλον 3D που έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει τους μαθητές να μάθουν για την έναρξη νέας επιχείρησης χρησιμοποιώντας τη στρατηγική IBSE και το εικονικό περιβάλλον.

Οι μαθητές μπορούν: να επισκεφθούν τα εικονικά μαθήματα του Biz4Fun, να πραγματοποιήσουν πειράματα, να διερευνήσουν διαδικασίες και να εμβαθύνουν τις γνώσεις τους μέσω εκπαιδευτικού περιεχομένου και πόρων. Επιπλέον, οι εκπαιδευόμενοι έχουν "non-player characters" διαθέσιμους για να τους βοηθήσουν να αναλύσουν και να κατανοήσουν τις διαδικασίες επιχειρηματικότητας που προσομοιώνονται στον εικονικό κόσμο.

Συνοψίζοντας, τα 3D εικονικά περιβάλλοντα μάθησης μπορούν να παρακινήσουν τους μαθητές μέσω καινοτόμων και συναρπαστικών εμπειριών μελέτης. Επιπλέον, οι εικονικοί κόσμοι ενθαρρύνουν την ενδυνάμωση του μαθητή μέσω περισσότερης διαδραστικότητας και πιο εποικοδομητικών τρόπων μάθησης.

6.2 Παιδαγωγικά εργαλεία, εκδηλώσεις και δράσεις

Γενικά, τα αντικείμενα στο OpenSimulator έχουν διαφορετικές καταστάσεις. Ενώ βρίσκεται σε κατάσταση, το αντικείμενο περιμένει (ή ακούει) για συγκεκριμένα συμβάντα (π.χ. κάποιος αγγίζει ή πλησιάζει το αντικείμενο) που το ενεργοποιεί, εκτελεί ορισμένες ενέργειες (π.χ. περιστροφή ή εμφάνιση ετικέτας παραπάνω) ή αλλαγή κατάστασης. Για παράδειγμα, μια λάμπα αρχικά βρίσκεται σε κατάσταση που ονομάζεται "off" και περιμένει την περίπτωση που κάποιος χρήστης κάνει κλικ / αγγίζει. Όταν ένας χρήστης κάνει κλικ, τότε εκτελεί μια ενέργεια που κάνει τη λάμπα να ανάψει και στη συνέχεια αλλάζει σε άλλη κατάσταση που ονομάζεται "on". Ενώ βρίσκεται στην κατάσταση "on", το αντικείμενο περιμένει έναν χρήστη να κάνει κλικ σε αυτό, ώστε να απενεργοποιηθεί και να επιστρέψει στην κατάσταση "off".

Μερικά γεγονότα που ένα αντικείμενο μπορεί να περιμένει να συμβούν:

- ο χρήστης αγγίζει (κάνει κλικ) ένα αντικείμενο,
- ο χρήστης φοράει ή εξοπλίζει / επισυνάπτει ένα αντικείμενο,
- ο χρήστης παίρνει ένα αντίγραφο ενός αντικειμένου,
- ο χρήστης πλησιάζει ένα αντικείμενο,
- ο χρήστης συγκρούεται με ένα αντικείμενο,
- Ο χρήστης επιλέγει μια επιλογή σε ένα μενού διαλόγου ή πληκτρολογεί κάποιο κείμενο σε ένα πλαίσιο κειμένου διαλόγου,
- ο χρήστης γράφει κάποιο μήνυμα σε ένα κανάλι συνομιλίας,
- περιμένει να συνδεθεί ένα αντικείμενο σε ένα avatar,
- το συμβάν επαναλαμβάνεται κάθε X δευτερόλεπτα (timer).

Ορισμένες ενέργειες που ένα αντικείμενο μπορεί να εκτελέσει μετά από κάποιο συμβάν:

- το αντικείμενο αλλάζει θέση, μέγεθος, χρώμα, διαφάνεια, υφή, περιστρέφεται κλπ.,
- η υφή που αποδίδεται στο αντικείμενο κινείται (π.χ. τρεχούμενο νερό),
- αντικείμενο "λέει" κάποιο κείμενο στη συνομιλία ή παίζει ήχο,
- Η ετικέτα / κείμενο εμφανίζεται πάνω από ένα αντικείμενο,
- Κάνει μια πλευρά του αντικειμένου να λάμψει,
- αναπαράγει ένα αρχείο ήχου (έως 10 δευτερόλεπτα) αποθηκευμένο στο inventory του,
- δημιουργεί ένα μενού διαλόγου για ένα συγκεκριμένο avatar για να απαντήσει σε μια ερώτηση,
- το αντικείμενο σταματά / κοιμάται X δευτερόλεπτα μεταξύ δύο ενεργειών,
- το avatar χρήστη μεταφέρεται σε άλλη θέση στην περιοχή ή σε άλλη περιοχή,
- η ταχύτητα περπατήματος του avatar μειώνεται / αυξάνεται,
- ένα αντικείμενο δίνεται στο avatar (διατίθεται στο inventory του).

Παραδείγματα:

- Μια πόρτα αρχικά είναι κλειστή και ανοίγει (ενέργεια: περιστροφή) όταν ο χρήστης κάνει κλικ (συμβάν: άγγιγμα) σε αυτήν (η πόρτα μπορεί να κλειδωθεί, οπότε ο χρήστης πρέπει πρώτα να κάνει κάποια ενέργεια π.χ. να πληκτρολογήσει έναν κωδικό πρόσβασης).
- Ζητείται από τον χρήστη να επιλέξει ένα χρώμα σε ένα μενού διαλόγου (συμβάν: επιλογή στο μενού διαλόγου) και στη συνέχεια το αντικείμενο χρωματίζεται με αυτό (ενέργεια: αλλαγή χρώματος).
- Ένας ανελκυστήρας μετακινείται σε άλλο πάτωμα (ενέργεια: μετακίνηση στο στόχο) όταν ο χρήστης κάνει κλικ (συμβάν: άγγιγμα) σε ένα κουμπί.

- Σε μια οθόνη παρουσίασης, φορτώνεται η επόμενη διαφάνεια (ενέργεια: αλλαγή υφής) όταν ο χρήστης κάνει κλικ στο κουμπί Επόμενο (συμβάν: άγγιγμα)
- Σε μια οθόνη παρουσίασης, η επόμενη διαφάνεια φορτώνεται αυτόματα κάθε 10 δευτερόλεπτα.
- Όταν ο χρήστης πλησιάζει ένα αντικείμενο (ή περιοχή) λαμβάνει ένα μήνυμα κειμένου.

6.3 Ποια είναι τα βασικά βήματα για την εφαρμογή του biz4fun 3d vwsg στην επίσημη και ανεπίσημη εκπαίδευση;

Ο πιο αποτελεσματικός και συνεπής τρόπος για να μεταφέρετε το Biz4Fun Κοινωνικό Παιχνίδι στο πρόγραμμα σπουδών είναι να έχετε ένα σχέδιο και έναν σαφώς καθορισμένο στόχο. Ακολουθούν ορισμένες προτάσεις για την ενσωμάτωση του GBL σε σχέδια ή προγράμματα μαθημάτων:

- Βήμα 1. Προσδιορίστε τον σκοπό του GBL

Οι εκπαιδευτικοί πρέπει πρώτα να καθορίσουν εάν θέλουν να χρησιμοποιήσουν το 3D VWSG για

- Παρέμβαση: το εργαλείο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την αντιμετώπιση των προβλημάτων των μαθητών.
 - Εμπλουτισμός: από τη στιγμή που ο εκπαιδευόμενος μάθει άριστα το βασικό υλικό, το VWSG μπορεί να είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο για την παρουσίαση περιεχομένου μέσω διαφορετικών μέσων
 - Ενίσχυση: το μάθημα μπορεί ενισχύσει το περιεχόμενο του προγράμματος σπουδών.
- Βήμα 2. Δοκιμάστε το Biz4Fun 3D VWSG πριν το χρησιμοποιήσετε

Ενώ παίζετε, οι δάσκαλοι και οι εκπαιδευτικοί πρέπει να δώσουν προσοχή σε ορισμένα βασικά κριτήρια (προσαρμογή, αφοσίωση, περιεχόμενο) για να βεβαιωθούν ότι η πλατφόρμα και το περιεχόμενό της είναι ευθυγραμμισμένα με τους μαθησιακούς στόχους.

- Βήμα 3: Αφιερώστε χρόνο στο GBL

Για να αξιοποιήσουν στο έπακρο το Biz4Fun 3D VWSG, οι εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευτικοί πρέπει να χρησιμοποιούν το GBL με συστηματικό και συνεπή τρόπο.

Με το GBL, η όλη διαδικασία είναι ένα καλά οργανωμένο μαθησιακό περιβάλλον μέσα σε ένα παιχνίδι όπου οι παίκτες ενδιαφέρονται για την κοινωνική αλληλεπίδραση με άτομα που έχουν το δικαίωμα να τους βοηθήσουν να αντιμετωπίσουν την πρόκληση.

Το Biz4Fun υποστηρίζει την ανάπτυξη πραγματικά συνδυαστικής εκπαίδευσης καθώς και αυτο-μελέτης.

Έτσι, οι χρήστες μπορούν να χρησιμοποιήσουν την ηλεκτρονική πλατφόρμα για αυτο-μελέτη, ενώ οι εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευτές ενθαρρύνονται να ενσωματώσουν το μαθησιακό περιβάλλον που παρέχεται από το 3D VWSG στη διδασκαλία.

Σύμφωνα με την Ivanova, οι παίκτες συνήθως αναζητούν προκλήσεις και εκτιμούν τα σχόλια σχετικά με τις ενεργειές τους. Ενδιαφέρονται για την κοινωνική αλληλεπίδραση

με άτομα που έχουν το δικαίωμα να τους βοηθήσουν να αντιμετωπίσουν την πρόκληση. Ισχυρίζεται ότι οι παίκτες είναι τέλειοι μαθητές.

Ο ερευνητής επισημαίνει ότι οι δάσκαλοι και οι εκπαιδευτικοί χρειάζονται ανατροφοδότηση, καθώς και ισχυρές κοινωνικές σχέσεις, και είναι πρόθυμοι να ξεπεράσουν την πρόκληση της μάθησης. Και οι μαθητές χρειάζονται το ίδιο. Χρειάζονται μια πρόκληση, τα σχόλια των δασκάλων / εκπαιδευτικών τους και ένα προσεκτικά σχεδιασμένο μαθησιακό περιβάλλον.

Η χρήση του Εικονικού Κόσμου για την Εκπαίδευση που «παρέχει αισθητηριακή συναρπαστική εμπειρία, διερευνητική πρακτική μάθηση, συνεργατική κοινωνική αλληλεπίδραση, βιωματικές δραστηριότητες με γνώμονα τη μάθηση και ενεργό παιχνίδι ρόλων που υπερβαίνουν το παραδοσιακό περιβάλλον της τάξης» παίζει βασικό ρόλο σε πρακτικές σύγχρονης εκπαίδευσης»(Tramonti, Michela and Zheleva, Mariya).

Το Biz4Fun VWSG αντιπροσωπεύει και εκπαιδευτικά μοντέλα και μια προσέγγιση GBL με στόχο τη διευκόλυνση της ανάπτυξης νέων συνεργατικών προσεγγίσεων ηλεκτρονικής μάθησης και την παροχή ευκαιριών για μια αποτελεσματική εξ αποστάσεως και διαδικτυακή εκπαίδευση μέσω της υποστήριξης ομάδων ή κοινοτήτων που συγκεντρώνουν εμπειρογνώμονες, εκπαιδευτικούς και μαθητές από διαφορετικές χώρες ή τοποθεσίες.

6.4 Η ικανότητα καινοτομίας του Biz4fun 3D VWSG

Το έργο Biz4Fun στοχεύει στην υποστήριξη της καινοτομίας στην VET, στη διαμόρφωση των εργαλείων γύρω από τις ανάγκες των μαθητών και των εργοδοτών.

Με σκοπό την παροχή στους μαθητές των δεξιοτήτων και ικανοτήτων που απαιτούνται για να μετατρέψουν τις ιδέες σε καινοτομίες και να προωθήσουν μεγαλύτερη συμμετοχή των εργοδοτών, η εταιρική σχέση του έργου Biz4Fun έχει δεσμευτεί να εργαστεί για το συνδυασμό τεχνολογικής καινοτομίας και μιας νέας παιδαγωγικής προσέγγισης.

Με βάση μια τέτοια καινοτόμο προσέγγιση, το Biz4Fun 3D VWSG μπορεί εννοιολογικά να θεωρηθεί ως εργαλείο εκπαίδευσης αφιερωμένο για την αντιμετώπιση κοινωνικών προκλήσεων σε διάφορες εμπειρίες. Η πλατφόρμα αντιμετωπίζει τέτοιες προκλήσεις που υποστηρίζουν την απόκτηση/ανάπτυξη δεξιοτήτων και ικανοτήτων που απαιτούνται για την οικοδόμηση της ικανότητας καινοτομίας των μαθητών.

Οι καινοτόμες πτυχές του έργου Biz4Fun αφορούν την ανοιχτή και καινοτόμο εκπαίδευση η οποία είναι ενσωματωμένη στην ψηφιακή εποχή. Συγκεκριμένα, το Biz4Fun 3D VWSG:

- παρέχει πρόσβαση σε αποτελεσματικά σενάρια μάθησης,
- φέρνει πρακτικές εμπειρίες από βέλτιστες πρακτικές της πραγματικής ζωής στην ψηφιακή μάθηση,
- επικεντρώνεται σε μια παιδαγωγική προσέγγιση που καλύπτει όλες τις πτυχές των μαθησιακών προτιμήσεων των νέων (σύντομες αλλά συνεπείς πληροφορίες, βίντεο, διαδραστικότητα κ.λπ.).

7 ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΚΑΙ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ

Τα μαθήματα στους τρισδιάστατους εικονικούς κόσμους του Biz4Fun θα πρέπει να οργανώνονται σε συνεδρίες, οι οποίες μπορούν να δομηθούν σύμφωνα με ένα σενάριο ή να οργανωθούν σύμφωνα με το πρόγραμμα σπουδών του φορέα παροχής ΕΕΚ. Συνιστάται η οργάνωση των ακόλουθων εκδηλώσεων πριν από την έναρξη των δραστηριοτήτων κατάρτισης:

7.1 Εκδήλωση έναρξης

Στην εναρκτήρια εκδήλωση θα παρουσιαστούν οι στόχοι του μαθήματος/σεναρίου και οι αναμενόμενες δραστηριότητες στον τρισδιάστατο εικονικό κόσμο. Θα πρέπει να κινητοποιεί τους συμμετέχοντες και να παρέχει μια επισκόπηση των δραστηριοτήτων και των μεθόδων που θα χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Η εκδήλωση αυτή μπορεί να διεξαχθεί στην αίθουσα εκδηλώσεων και μπορεί να περιλαμβάνει ένα βίντεο ή ένα μήνυμα podcast.

7.2 Εισαγωγική ή μαθησιακή δραστηριότητα πριν από το μάθημα

Στους συμμετέχοντες μπορεί να προσφερθεί μια εισαγωγική μαθησιακή δραστηριότητα πριν από την επίσημη έναρξη του μαθήματος. Αυτή η δραστηριότητα πριν από το μάθημα θα μπορούσε, για παράδειγμα, να είναι μια ανεξάρτητη εξερεύνηση του τρισδιάστατου εικονικού κόσμου του Biz4Fun ή να σκεφτεί τις δραστηριότητες στις οποίες θα επικεντρωθεί η εταιρεία του μαθητή. Είναι πολύ σημαντικό η αρχική μαθησιακή δραστηριότητα να κάνει καλή εντύπωση στους συμμετέχοντες και να εξοικειωθούν με τον τρισδιάστατο εικονικό κόσμο. Είναι επίσης μια καλή ευκαιρία για τους διαχειριστές να δουν αν υπάρχουν τεχνικά προβλήματα.

7.3 Εκπαιδευτικά πρότυπα για τα μαθήματα εικονικού κόσμου Biz4Fun 3D

Όνομα μαθήματος/συντάγματος	ΕΙΣΑΓΩΓΉ ΣΤΙΣ ΕΠΙΧΕΙΡΉΣΕΙΣ
Επίπεδο EQF	3
Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Κατανοήστε την έννοια της επιχείρησης και προσδιορίστε τις ανάγκες του έργου.
Εργαλεία και μέθοδοι για την αξιολόγηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων	<ul style="list-style-type: none"> • Μελέτες περιπτώσεων • Κριτικός προβληματισμός

Όνομα μαθήματος/συντάγματος	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΕΣ ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΚΑΙ ΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ
Επίπεδο EQF	4

Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Μάθετε να εντοπίζετε και να αναλύετε επιχειρηματικές ευκαιρίες σε συνάρτηση με τη συμπεριφορά των καταναλωτών.
Εργαλεία και μέθοδοι για την αξιολόγηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων	<ul style="list-style-type: none"> • Μελέτες περιπτώσεων • Αυτοαξιολόγηση • Πρακτικό έργο • Εξέταση

Όνομα μαθήματος/συντάγματος	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΜΟΝΤΕΛΑ
Επίπεδο EQF	5
Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Μάθετε πώς να σχεδιάζετε την επιχειρηματική ροή σε στρατηγικό επίπεδο για να παρέχετε αξία στους πελάτες.
Εργαλεία και μέθοδοι αξιολόγησης της εκπαίδευσης Αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> • Μελέτες περιπτώσεων • Αυτοαξιολόγηση

Όνομα μαθήματος/συντάγματος	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ
Επίπεδο EQF	4
Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Μάθετε πώς να σχεδιάζετε ένα ολοκληρωμένο και λεπτομερές σχέδιο για την επιχείρησή σας.
Εργαλεία και μέθοδοι για την αξιολόγηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων	<ul style="list-style-type: none"> • Μελέτες περιπτώσεων • Αυτοαξιολόγηση • Εξέταση

Όνομα μαθήματος/συντάγματος	ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Ή ΤΗΝ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ
Επίπεδο EQF	6
Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Μάθετε πώς να δημιουργείτε, να παραδίδετε και να κατακτάτε αξία για την εταιρεία και τον πελάτη χρησιμοποιώντας νέες και σύγχρονες τεχνολογίες.
Εργαλεία και μέθοδοι για την αξιολόγηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων	<ul style="list-style-type: none"> • Μελέτες περιπτώσεων • Αυτοαξιολόγηση • Εξέταση

Όνομα μαθήματος/συντάγματος	MARKETING
Επίπεδο EQF	4
Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Μάθετε πώς να προωθείτε, να πουλάτε και να διανέμετε ένα προϊόν ή μια υπηρεσία για να προσθέσετε αξία στην εταιρεία σας.
Εργαλεία και μέθοδοι για την αξιολόγηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων	<ul style="list-style-type: none"> • Μελέτες περιπτώσεων • Αυτοαξιολόγηση • Πρακτικά έργα

Όνομα μαθήματος/συντάγματος	ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ
Επίπεδο EQF	4
Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Μάθετε πώς να χρησιμοποιείτε τις ψηφιακές τεχνολογίες (SEO, μάρκετινγκ περιεχομένου, αυτοματοποίηση περιεχομένου, μέσα κοινωνικής δικτύωσης κ.λπ.) για να προσελκύσετε ανθρώπους και να αυξήσετε την αναγνωρισιμότητα της επιχείρησής σας.
Εργαλεία και μέθοδοι για την αξιολόγηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων	<ul style="list-style-type: none"> • Αυτοαξιολόγηση • Πρακτικά έργα • Αξιολόγηση από ομότιμους

Όνομα μαθήματος/συντάγματος	ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΚΑΛΥΤΕΡΩΝ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΩΝ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ ΓΙΑ ΜΙΚΡΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ
Επίπεδο EQF	4
Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Μάθετε πώς να προσδιορίζετε και να επιλέγετε τη σωστή στρατηγική μάρκετινγκ που ταιριάζει καλύτερα στους προτεινόμενους επιχειρηματικούς στόχους.
Εργαλεία και μέθοδοι αξιολόγησης της εκπαίδευσης Αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> • Μελέτες περιπτώσεων • Αυτοαξιολόγηση • Πρακτικό έργο • Τεστ πολλαπλής επιλογής • Αξιολόγηση από ομότιμους

Όνομα μαθήματος/συντάγματος	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΪΡΙΣΗ
Επίπεδο EQF	5
Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Μάθετε πώς να αναζητάτε τα κεφάλαια που πρέπει να αντλήσετε για να χρηματοδοτήσετε τα περιουσιακά στοιχεία της εταιρείας.
Εργαλεία και μέθοδοι αξιολόγησης της εκπαίδευσης Αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> • Τεστ πολλαπλής επιλογής • Αυτοαξιολόγηση

Τίτλος μαθήματος/σεναρίου	ΔΙΑΧΕΪΡΙΣΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΎ
Επίπεδο EQF	6
Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Μάθετε πώς να βελτιώσετε την απόδοση των εργαζομένων και να αποκτήσετε ανταγωνιστικό πλεονέκτημα στην αγορά.
Εργαλεία και μέθοδοι για την αξιολόγηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων	<ul style="list-style-type: none"> • Αυτοαξιολόγηση • Αξιολόγηση από ομότιμους • Πρακτικό έργο

Όνομα μαθήματος/συντάγματος	ΔΙΑΧΕΪΡΙΣΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΎ
Επίπεδο EQF	6
Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Μάθετε πώς να βελτιώσετε την απόδοση των εργαζομένων και να αποκτήσετε ανταγωνιστικό πλεονέκτημα στην αγορά.
Εργαλεία και μέθοδοι αξιολόγησης της εκπαίδευσης Αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> • Αυτοαξιολόγηση • Αξιολόγηση από ομότιμους • Πρακτικό έργο

8 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Biz4Fun VWSG δίνει στους συμμετέχοντες την αλλαγή σε πρόσβαση σε εικονικά περιβάλλοντα ταυτόχρονα μέσω των δικών τους avatars. Η διαδικτυακή πλατφόρμα μάθησης έχει σχεδιαστεί ως ένα κοινωνικό παιχνίδι, επιτρέποντας στους παίκτες (κυρίως νέους άπειρους ανθρώπους) να αλληλοεπιδρούν με ψηφιακά αντικείμενα και να επικοινωνούν με άλλους παίκτες. Σχεδιασμένο με σκοπό να παρέχει στους μαθητές τις δεξιότητες και τις ικανότητες που απαιτούνται για τη δημιουργία και τη διαχείριση μιας εκκίνησης, η διαδικτυακή πλατφόρμα αναδημιουργεί εμπειρίες παρέχοντας στους μαθητές την ικανότητα να λύσουν προβλήματα παρόμοια με τα πραγματικά..

Όντας ένα εκπαιδευτικό διαδικτυακό εργαλείο που στοχεύει στην εκπαίδευση των χρηστών του σχετικά με την επιχειρηματικότητα που καλύπτει το επίπεδο EQF από 3 έως 7, το Biz4Fun VWSG μπορεί να απευθύνεται σε ένα ευρύ φάσμα χρηστών: από νέους (οι περισσότεροι από αυτούς γοητεύονται με GBL) στους δασκάλους / εκπαιδευτικούς τους, εκπρόσωποι VET/HE αλλά και εκπρόσωποι του επιχειρηματικού κόσμου.

Αυτό το εγχειρίδιο επισήμανε ορισμένα από τα οφέλη και τα βασικά ζητήματα που σχετίζονται με τα κίνητρα, την εμπλοκή σε σχέση με το να παίζεις ψηφιακά παιχνίδια. Παρόλο που υπάρχει ανάγκη για περαιτέρω εμπειρικές μελέτες για να εκτιμηθεί ο τρόπος με τον οποίο τα ζητήματα σχετίζονται μεταξύ τους και πώς να σχεδιαστούν πιο αποτελεσματικά και ευχάριστα μαθησιακά περιβάλλοντα επίσης στην επίσημη και ανεπίσημη εκπαίδευση, αναγνωρίζεται ευρέως ότι η χρήση τεχνολογίας για εκπαιδευτικούς σκοπούς μπορεί να είναι επωφελής, τόσο στους μαθητές όσο και στους εκπαιδευτικούς.

Εάν τα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν επιτυχώς για τη βελτίωση τόσο της μάθησης όσο και της διδασκαλίας, τι αποκομίζουν οι χρήστες του Biz4Fun VWSG από την εμπειρία;

Το Biz4Fun VWSG στοχεύει στην προώθηση της καινοτομίας στην εκπαίδευση, ενθαρρύνοντας τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να εξερευνήσουν, να ερευνήσουν και να χρησιμοποιήσουν νέα εργαλεία για να αποκαλύψουν κάτι νέο. Η διαδικτυακή πλατφόρμα που σχεδιάστηκε και δημιουργήθηκε κατά τη διάρκεια των έργων Biz4Fun σκοπεύει να ενισχύσει περαιτέρω τις βασικές ικανότητες στα προγράμματα σπουδών VET και την ανοικτή και καινοτόμο εκπαίδευση, παρέχοντας στους χρήστες:

- έναν εικονικό κόσμο που προσφέρει μια καθλωτική εμπειρία μάθησης, «διερευνητική πρακτική μάθηση, συνεργατική κοινωνική αλληλεπίδραση, βιωματικές δραστηριότητες με γνώμονα τη μάθηση και ενεργό παιχνίδι ρόλων που υπερβαίνουν το παραδοσιακό περιβάλλον της τάξης.”
- ένα κοινωνικό παιχνίδι: η διαδικτυακή πλατφόρμα παρέχει στους χρήστες μια δραστηριότητα μαθησιακού περιβάλλοντος που έχει κανόνες με βάση τους οποίους οι χρήστες μπορούν να αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους.

Στο πλαίσιο του έργου Biz4Fun, η ανάπτυξη του μαθησιακού περιβάλλοντος, της μεθοδολογίας και των OER στοχεύει στην προώθηση της καινοτομίας στην επίσημη και ανεπίσημη εκπαίδευση.

Λαμβάνοντας υπόψη ότι η προσέγγιση «One-size-fits-all» δεν ισχύει πλέον στην εκπαίδευση και την κατάρτιση, το Biz4Fun VWSG έχει σχεδιαστεί για να παρέχει στους μαθητές προσαρμοσμένη μάθηση. Τους δίνει τη δυνατότητα να μάθουν δίνοντάς τους την ελευθερία να αποφασίζουν πότε, πού, και πώς μαθαίνουν και να επικεντρώνονται.

Συμπερασματικά, υποθέτουμε ότι το Biz4Fun VWSG μπορεί να χρησιμοποιηθεί με επιτυχία για τη βελτίωση τόσο της μάθησης όσο και της διδασκαλίας.

Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να κατανοήσουν την εφαρμογή δεξιοτήτων και γνώσεων για την επίλυση πραγματικών προβλημάτων με τη βοήθεια μιας αποτελεσματικής μαθησιακής διαδικασίας. Η πλατφόρμα επιτρέπει στους μαθητές να σκέφτονται έξω από το κουτί ενώ αποκτούν/αναπτύσσουν τις δεξιότητες και τις ικανότητες που απαιτούνται για να κάνουν μια επιτυχημένη αρχή.

Και τι γίνεται με τους εκπαιδευτικούς; Σύμφωνα με τον Prensky, πρέπει να προσαρμόσουν τις οδηγίες τους για να καλύψουν τις ανάγκες των μαθητών, κάνοντας χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ή ψηφιακών παιχνιδιών ως εργαλεία μάθησης στην τάξη.

Επομένως, μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Biz4Fun VWSG ως εργαλείο εκπαιδευτικής υποστήριξης για να συμπληρώσουν τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας για τη βελτίωση της μαθησιακής εμπειρίας των εκπαιδευομένων, με ιδιαίτερη έμφαση στην απόκτηση και ανάπτυξη επιχειρηματικής νοοτροπίας.

Το Entrecomp, Entrepreneurship Competence Framework που αναπτύσσεται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή, περιγράφει την επιχειρηματικότητα ως μια δια βίου ικανότητα και μια εγκάρσια ικανότητα, η οποία μπορεί να εφαρμοστεί από τους πολίτες σε όλους τους τομείς της ζωής από την ανάπτυξη της προσωπικής ανάπτυξης, στην ενεργό συμμετοχή στην κοινωνία, έως (εκ νέου) είσοδος στην αγορά εργασίας ως μισθωτός ή ως αυτοαπασχολούμενος, και για την ίδρυση επιχειρήσεων (πολιτιστικές, κοινωνικές ή εμπορικές).

Έχουμε πολλά να μάθουμε για τη χρήση νέων τεχνολογιών για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Ωστόσο, καθώς δεν υπάρχει καινοτομία χωρίς πειραματισμό, όλοι οι παράγοντες που εμπλέκονται στην επίσημη και ανεπίσημη εκπαίδευση θα πρέπει να ενθαρρύνονται να χρησιμοποιούν καινοτόμα εκπαιδευτικά εργαλεία όπως το Biz4Fun VWSG.

Ο ρόλος ενός τέτοιου πειραματισμού είναι ζωτικής σημασίας στη διαμόρφωση της εκπαιδευτικής πολιτικής καθώς και στην παροχή στους μαθητές της ευκαιρίας να ενισχύσουν τις επιχειρηματικές ικανότητες που είναι ζωτικής σημασίας για την προσωπική ανάπτυξη και για την αύξηση της ένταξης στην αγορά εργασίας.

9 ΠΗΓΕΣ

- 1 [Council recommendation on key competencies for lifelong learning](#), European Commission
- 2 [Promoting entrepreneurship](#) , European Commission
- 3 [EntreComp, the European Entrepreneurship Competence Framework](#) , European Commission
- 4 [The benefits of gaming in education: the build a world case](#)
- 5 [Features of digital game-based learning](#)
- 6 [Digital Pedagogy - A Guide for Librarians, Faculty, and Students](#)
- 7 [Study/research on game-based entrepreneurial learning methodologies in Europe](#), ENGAGE Project
- 8 [Digital Pedagogy - A Guide for Librarians, Faculty, and Students](#)
Camiller, M.A [The Students' Perceptions of Digital Game-Based Learning](#)
Burks, R. [Video games sharpen eye-hand coordination skills/ Study](#)
- 9 Deubel, P. [Game on! T.H.E. Journal \(Technological Horizons in Education\)](#)
Guido, M. [Steps to implementing game-based learning in the classroom](#)
- 10 [Iacovides, I.; Aczel, J.; Scanlon, E.; William, JW. Motivation, engagement and learning through digital games. International Journal of Virtual and Personal Learning Environment](#)
Kowert,R. [Benefits of social online play](#)
- 11 Swallos, E. [What makes a good social game?](#) Coffey, H. [Digital game-based learning](#)
- 12 Serrano, K. [The effect of digital game-based learning on student learning: A literature review](#)
- 13 Malone, T.W. [Toward a theory of intrinsically motivating instruction. Cognitive Science: A Multidisciplinary Journal](#)
- 14 Tramontana, M., Zheleyeva, M. [Uses of the Virtual World for Educational Purposes](#)



Biz4Fun - Ας διασκεδάσουμε με την ίδρυση επιχειρήσεων

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

**ΠΩΣ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΞΕΤΕ ΜΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ
ΕΠΙΧΕΪΡΗΣΗ
(ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ)**



ΚΑ2 Στρατηγικές συμπράξεις

1 ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Θέλετε να ξεκινήσετε ή να αναπτύξετε τη δική σας επιχείρηση, να γίνετε διεθνής ή να αποφύγετε την πτώχευση;

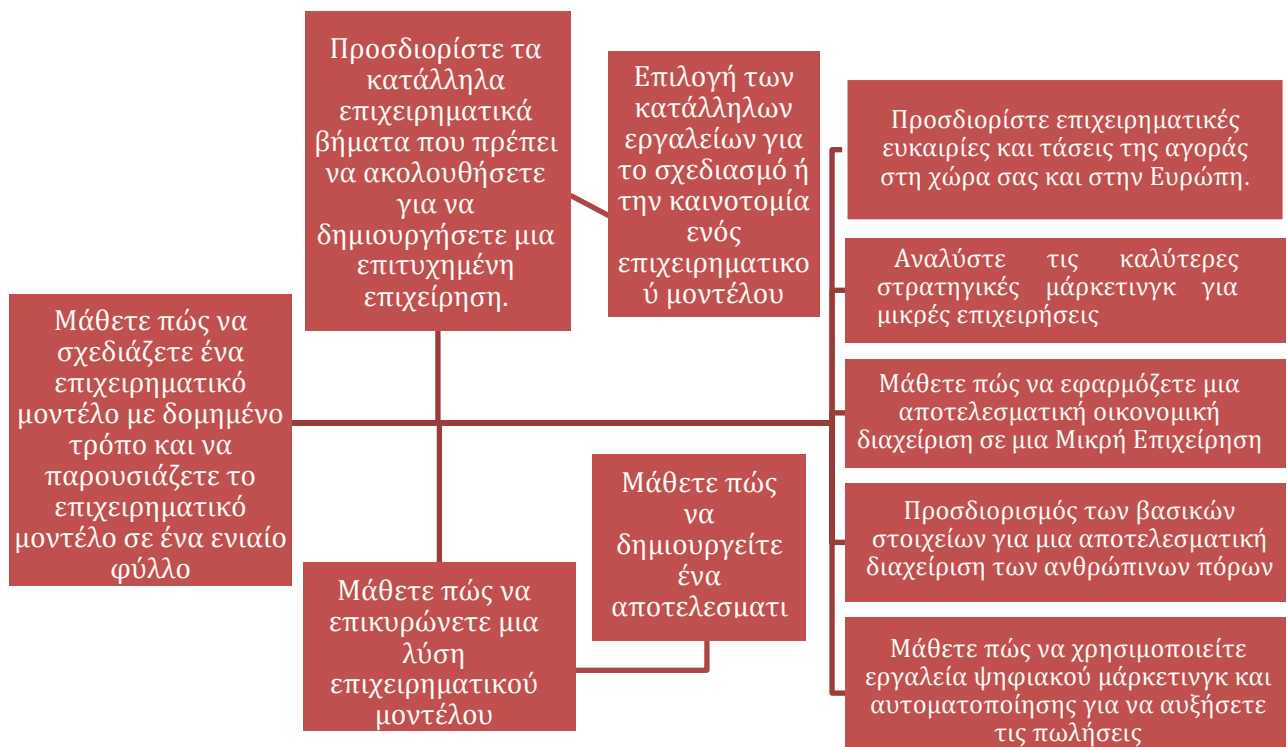
Σε αυτό το μάθημα επιχειρήσεων και διοίκησης, θα μάθετε τις βασικές έννοιες και τα βήματα που απαιτούνται για να σχεδιάσετε ή να καινοτομήσετε το δικό σας επιχειρηματικό μοντέλο. Θα μάθετε για τις συμβιβαστικές λύσεις που πρέπει να γίνουν και τα ζητήματα σχεδιασμού που είναι κρίσιμα για ένα βιώσιμο και αειφόρο επιχειρηματικό μοντέλο.

Αυτό το μάθημα θα σας βοηθήσει να απαντήσετε σε ερωτήσεις όπως: "Πώς μπορώ να δημιουργήσω ένα απλό επιχειρηματικό μοντέλο με δομημένο τρόπο;" και "Πώς μπορώ να δεσμεύσω τους χρήστες μου και πώς μπορώ να δημιουργήσω αξία για τους πελάτες μου καθώς και έσοδα για την εταιρεία μου;".

2 ΑΔΕΙΟΔΟΤΗΣΗ

Το εκπαιδευτικό υλικό αυτού του μαθήματος προστατεύεται από τα πνευματικά δικαιώματα του έργου "BIZ4FUN - Ας διασκεδάσουμε με την ίδρυση επιχειρήσεων" (ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271) και διατίθεται με την άδεια Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike (CC-BY-NC-SA) 4.0 International License.

3 ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



4 ΠΟΛΙΤΙΚΕΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

Όλοι οι φοιτητές πρέπει να είναι ειλικρινείς και ευθύς στις ακαδημαϊκές τους σπουδές. Η παραποίηση των αποτελεσμάτων της έρευνάς σας, η κλοπή των λέξεων ή των ιδεών κάποιου άλλου, η αντιγραφή σε μια εργασία ή η παροχή άδειας ή βοήθειας σε κάποιον άλλο να διαπράξει αυτές τις πράξεις διαφθείρει την εκπαιδευτική διαδικασία. Οι φοιτητές

αναμένεται να κάνουν τη δική τους δουλειά και να μη δίνουν ούτε να δέχονται μη εξουσιοδοτημένη βοήθεια. Οποιαδήποτε παραβίαση αυτού του προτύπου μπορεί να οδηγήσει σε αυτόματη αποχώρηση από το μάθημα χωρίς πίστωση ή επιστροφή χρημάτων.

Το μάθημα θα πρέπει να γίνεται σε ήσυχο χώρο χωρίς περισπασμούς.

5 ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ/ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ:

Το μάθημα είναι συμβατό με όλα τα κύρια προγράμματα περιήγησης στο διαδίκτυο. Συνιστάται σύνδεση υψηλής ταχύτητας στο Διαδίκτυο.

6 ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ

Για να λάβουν πιστωτικές μονάδες για το μάθημα, οι συμμετέχοντες πρέπει να ολοκληρώσουν το 100% των δραστηριοτήτων του μαθήματος με ικανοποιητικές απαντήσεις και να αφιερώσουν τον απαιτούμενο ελάχιστο χρόνο στο μάθημα. Εάν μια εργασία κριθεί μη ικανοποιητική, ο φοιτητής πρέπει να την αναθεωρήσει και να την υποβάλει εκ νέου μέχρι την ημερομηνία λήξης που έχει δοθεί από τον διδάσκοντα. Οι δραστηριότητες του μαθήματος αποτελούνται από αναρτήσεις σε πίνακες συζητήσεων, διαβάσματα, ομάδες μελέτης, δραστηριότητες και σύντομα τεστ. Τα κουίζ στο τέλος της ενότητας πρέπει να είναι επιτυχή με ποσοστό 100%. Μπορείτε να δώσετε τα κουίζ όσες φορές χρειάζεται για να περάσετε.

Με την ολοκλήρωση του μαθήματος όλοι οι μαθητές θα λάβουν πιστοποιητικό ολοκλήρωσης του μαθήματος.

7 ΠΡΟΤΥΠΟ ΎΛΗΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

- 1. Εισαγωγή στην επιχειρηματικότητα** - Θεωρητικά μαθήματα.
- 2. Επιχειρηματικές ευκαιρίες και τάσεις της αγοράς στη χώρα σας και στην Ευρώπη** - Ο θεωρητικός στόχος αυτού του μαθησιακού θέματος είναι να μάθετε πώς να εντοπίζετε και να αναλύετε τις επιχειρηματικές ευκαιρίες σε συσχέτιση με τη συμπεριφορά των καταναλωτών.
- 3. Επιχειρηματικά μοντέλα** - Ο θεωρητικός στόχος αυτού του μαθησιακού θέματος είναι να μάθετε πώς να σχεδιάζετε την επιχειρηματική ροή σε στρατηγικό επίπεδο, προκειμένου να παρέχετε αξία στους πελάτες.
- 4. Επιχειρηματικό σχέδιο** - Πρακτικά μαθήματα.
- 5. Συνεργατικά εργαλεία για το σχεδιασμό ή την καινοτομία ενός επιχειρηματικού μοντέλου** - Ο θεωρητικός στόχος αυτού του μαθησιακού θέματος είναι να μάθετε πώς να δημιουργείτε, να παραδίδετε και να κατακτάτε αξία για την εταιρεία και τον πελάτη χρησιμοποιώντας νέες και σύγχρονες τεχνολογίες.
- 6. Μάρκετινγκ** - Πρακτικά μαθήματα.
- 7. Ψηφιακό μάρκετινγκ** - Πρακτικά μαθήματα.
- 8. Ανάλυση σχετικά με τις καλύτερες στρατηγικές μάρκετινγκ για μικρές επιχειρήσεις** - Ο θεωρητικός στόχος αυτού του μαθησιακού θέματος είναι να μάθετε πώς να προσδιορίζετε και να επιλέγετε τη σωστή στρατηγική μάρκετινγκ που ταιριάζει καλύτερα στους προτεινόμενους επιχειρηματικούς στόχους.

9. Χρηματοοικονομική διαχείριση - Πρακτικά μαθήματα.

10. Διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού - Πρακτικά μαθήματα.

Πρότυπο μαθησιακού σεναρίου

Μάθημα Βασικά δεδομένα	
Θέμα	
Τίτλος μαθήματος	

Προαπαιτούμενα	
Θέμα	
Θέμα	
Γνώση	

Κατάλογος δραστηριοτήτων/υλικού		
Όνομα	Σύντομη περιγραφή	Τύπος

Σχετικά θέματα	
Όνομα μαθησιακού θέματος	Περιγραφή σύνδεσης

Παιδαγωγικές μέθοδοι (επιλέξτε τις σχετικές)

- Χαρτογράφηση εννοιών
- Τεχνικές συμμετοχικής μάθησης σε δράση (PLA)
- Αμφισβήτηση
- Άσκηση και πρακτική
- Σεμινάρια
- Παιχνίδια
- Αφήγηση ιστοριών
- Προσομοιώσεις
- Παιχνίδι ρόλων
- Συζήτηση
- Δραστηριότητες μικρών ομάδων
- Δραστηριότητες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (Facebook, Twitter, Youtube)

Άλλα:

Περιγραφή τρισδιάστατης δραστηριότητας (ένας πίνακας για μία δραστηριότητα - αντιγράψτε όσο χρειάζεστε)

3DΣτόχοι δραστηριότητας

Λέξεις κλειδιά

3D Διάρκεια δραστηριότητας
Περιγραφή μαθησιακής δραστηριότητ ας
Αξιολόγηση
Γραφική περιγραφή
Κείμενο πληροφοριών
Οδηγίες εργασίας
Πληροφορίες
Αναφορές

8 ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Όσον αφορά την ικανότητα ανάπτυξης μιας επιτυχημένης επιχείρησης, ο σπουδαστής θα είναι σε θέση να:

- χρήση νέων εργαλείων και τεχνολογιών για την προώθηση της επιχείρησης σε διαφορετικούς τύπους ενδιαφερομένων,

- να αναζητήσει, να επιλέξει και να αναπτύξει το καταλληλότερο επιχειρηματικό μοντέλο που ταιριάζει οικονομικά καλύτερα στους προτεινόμενους στόχους και τις ανάγκες του,
- να εντοπίζετε ελκυστικές αγορές που μπορούν να προσεγγιστούν οικονομικά,
- χρησιμοποιούν την αυτοματοποίηση των επιχειρήσεων ως καινοτόμο εργαλείο για το σχεδιασμό ενός νέου επιχειρηματικού μοντέλου,

Όσον αφορά την επίδειξη της κατανόησης του τρόπου ανάπτυξης μιας επιτυχημένης επιχείρησης, ο σπουδαστής θα είναι σε θέση να:

- σχεδιασμός κατάλληλου επιχειρηματικού μοντέλου,
- να αναγνωρίζει τα κατάλληλα μοντέλα χρηματοδότησης για την επιχειρηματική του/της σταδιοδρομία,
- να αρθρώσετε ένα αποτελεσματικό ασανσέρ για να κερδίσετε υποστήριξη για το εγχείρημα,
- να αναπτύξει ένα καλά παρουσιασμένο επιχειρηματικό σχέδιο που να είναι εφικτό για τον σπουδαστή,
- να αναπτύξετε μια στρατηγική μάρκετινγκ πολλαπλών στόχων,

9 ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

9.1 Μάθημα 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

1	Τύπος	Θεωρητικό
2	Περιγραφή μαθήματος	Ο κύριος στόχος είναι η διάδοση της επιχειρηματικής κουλτούρας μεταξύ των νέων και η ανάπτυξη της επιχειρηματικής συμπεριφοράς μέσω της ενεργοποίησης της πρακτικής εμπειρίας της μάθησης. Θα αποτελέσει σύνολο πληροφοριών που θα επιτρέψουν την ανάπτυξη μαθησιακού υλικού με έμφαση στους βασικούς τομείς των νεοφυών επιχειρήσεων, όπως: Ανάπτυξη επιχειρηματικής ιδέας, δημιουργία ομάδας, δημιουργία επιχειρηματικού σχεδίου, πελάτες, πωλήσεις και μάρκετινγκ, μορφές επενδύσεων. κ.λπ.
3	Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων (EQF)	3

4	Περιεχόμενο μαθησιακής δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> υποστήριξη επιχειρηματικότητας και/ή μεταβίβαση της καινοτομίας στην πράξη, πώς να επιλέξετε το επιχειρηματικό μοντέλο, στρατηγικό αποτέλεσμα,
5	Παιδαγωγικά μοντέλα, στρατηγικές και εργαλεία ΤΠΕ	<ul style="list-style-type: none"> τύπος περιεχομένου: Ανοιχτοί εκπαιδευτικοί πόροι (ΑΠΠ), σεμινάρια, βίντεο, μεθοδολογίες και τεχνικές: Συμμετοχική μάθηση σε δράση (PLA), Περιβάλλοντα και εργαλεία ΤΠΕ: Χαρτογράφηση εννοιών, άσκηση και πρακτική, Κοινωνική δικτύωση,
6	Γλώσσα του μαθήματος	ΕΝ και μεταφράσεις
7	Ονόματα των διαλέξεων	να αποφασιστεί
8	Επόπτης	UPAT - PANEPISTIMIO PATRON (EL)
9	Τρόπος παράδοσης	διαδικτυακή μάθηση
10	Μαθησιακά αποτελέσματα	Ο θεωρητικός στόχος αυτού του μαθησιακού θέματος είναι η κατανόηση της έννοιας της επιχειρηματικότητας. Και προσδιορίζει τις ανάγκες ενός έργου.
11	Μέθοδοι αξιολόγησης	<ul style="list-style-type: none"> Μελέτες περιπτώσεων, Κριτικός προβληματισμός,
12	Ανατροφοδότηση για αξιολόγηση	<ul style="list-style-type: none"> Ερωτηματολόγια,
13	Συνιστώμενη ή υποχρεωτική ανάγνωση	<ul style="list-style-type: none"> Drucker PF (1993) Καινοτομία και επιχειρηματικότητα: πρακτική και αρχές. HarperCollins, Νέα Υόρκη. Alvarez, S.A., Busenitz, L.W. (2001). Η επιχειρηματικότητα της θεωρίας βασισμένης στους πόρους. Journal of Management. Kuratko, D. (2009). Εισαγωγή στην επιχειρηματικότητα. Εκδόσεις Νοτιοδυτική Εκπαίδευση.

9.2 Μάθημα 2. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΕΣ ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΚΑΙ ΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ

1	Τύπος	Θεωρητικό
2	Περιγραφή μαθήματος	Επιχειρηματικές ευκαιρίες και τάσεις της αγοράς στη χώρα σας και στην Ευρώπη Το μάθημα, ενσωματώνοντας πτυχές του μάρκετινγκ, της διοίκησης και της χρηματοοικονομικής, στοχεύει να προσφέρει τις γνώσεις και τις ικανότητες για τον εντοπισμό ευκαιριών στις τάσεις της αγοράς, εμπλέκοντας τους φοιτητές σε προσομοιώσεις, ασκήσεις ανίχνευσης και ομαδικές εργασίες για να διερευνήσουν τις οικονομικές, κοινωνικές και πολιτικές μεगाτάσεις τόσο στις χώρες τους όσο και στην Ευρώπη. Ευρώπη.
3	Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων (EQF)	4
4	Περιεχόμενο μαθησιακής δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> • Διοικητική διαδικασία & πιθανοί κίνδυνοι, • Τμηματοποίηση των καταναλωτών, • Ανάλυση της κατάστασης αγοράς, • Ανάλυση άμεσου και έμμεσου ανταγωνισμού, • Ανάλυση συμπληρωματικών προϊόντων και υπηρεσιών,
5	Παιδαγωγικά μοντέλα, στρατηγικές και εργαλεία ΤΠΕ	<ul style="list-style-type: none"> • τύπος περιεχομένου: Ανοιχτοί εκπαιδευτικοί πόροι (ΑΠΠ), σεμινάρια, βίντεο, • μεθοδολογίες και τεχνικές: Έρευνα γραφείου, • Περιβάλλοντα και εργαλεία ΤΠΕ: Εννοιολογικά εργαλεία: Κουίζ, Concept • Χαρτογράφηση, κοινωνική δικτύωση,
6	Γλώσσα του μαθήματος	ΕΝ και μεταφράσεις
7	Τα ονόματα των διαλέξεις	να αποφασιστεί
8	Επόπτης	SUA - Σλοβακικό Πανεπιστήμιο Γεωργίας στη Νίτρα (SK), SBA- Slovak Business Agency (SK), EUC - Edu Consulting, z.ú (CZ), CTE - Asociatia Centrul de Training European (RO),
		UPAT - PANEPISTIMIO PATRON (EL) EGINA – European Grants International Academy S.R.L. (IT), MNLA – Akdeniz Naturel Yaşam Derneği (TR)

9	Τρόπος παράδοσης	διαδικτυακή μάθηση
10	Μαθησιακά αποτελέσματα	Ο θεωρητικός στόχος αυτού του μαθησιακού θέματος είναι να μάθετε πώς να εντοπίζετε και να αναλύετε τις επιχειρηματικές ευκαιρίες σε συσχέτιση με τη συμπεριφορά των καταναλωτών.
11	Μέθοδοι αξιολόγησης	<ul style="list-style-type: none"> • Μελέτες περιπτώσεων, • Αυτοαξιολόγηση, • Πρακτικό έργο, • Εξέταση,
12	Ανατροφοδότηση για αξιολόγηση	<ul style="list-style-type: none"> • ερωτηματολόγια, • ανατροφοδότηση από τους μαθητές μέσω της ιστοσελίδας συναντήσεις ομάδων εστίασης,
13	Συνιστώμενη ή υποχρεωτική ανάγνωση	<ul style="list-style-type: none"> • Gibson I., Rosen D., Stucker B. (2015) Επιχειρηματικές ευκαιρίες και μελλοντικές κατευθύνσεις. In: Additive Manufacturing Technologies. Springer, Νέα Υόρκη, Νέα Υόρκη. • Chesbrough, H. (2010). Καινοτομία επιχειρηματικών μοντέλων: Ευκαιρίες και εμπόδια. Μακροπρόθεσμος σχεδιασμός, τόμος 43, τεύχη 2-3, σσ. 354-363. • Brandon A. Mueller, Dean A. Shepherd (2016). Αξιοποιώντας στο έπακρο τις εμπειρίες αποτυχίας: Exploring the Relationship between Business Failure and the Identification of Business Opportunities. Entrepreneurship Theory and Practice, Volume: 40 issue: 3, pp. 457-487.

9.3 Μάθημα 3. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΜΟΝΤΕΛΑ

1	Τύπος	Θεωρητικό
2	Περιγραφή μαθήματος	Σχεδιασμένο για να προσεγγίσει είτε μια προσωπική είτε μια εταιρική πρόκληση, το σεμινάριο "Επιχειρηματικά Μοντέλα" έχει ως στόχο να προσδιορίσει και να επικοινωνήσει τα βασικά στοιχεία ενός επιχειρηματικού μοντέλου, να ενισχύσει την ικανότητα επιλογής του κατάλληλου επιχειρηματικού μοντέλου προκειμένου να επιτευχθούν οι στόχοι και να προσεγγίσει το στρατηγικό αποτέλεσμα ως βασικό χαρακτηριστικό της επιχείρησης με διαδραστικό τρόπο, χρησιμοποιώντας μια σειρά ποικίλων μαθησιακών μεθόδων. πόρους.

3	Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων (EQF)	5
4	Περιεχόμενο μαθησιακής δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> • Διαφορετικοί τύποι επιχειρηματικών μοντέλων, • Πώς να επιλέξετε το επιχειρηματικό μοντέλο, • Στρατηγικό αποτέλεσμα,
5	Παιδαγωγικά μοντέλα, στρατηγικές και εργαλεία ΤΠΕ	<ul style="list-style-type: none"> • τύπος περιεχομένου: Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι (OER), σεμινάρια, • μεθοδολογίες και τεχνικές: Ερωτήσεις, ημιδομές και ελεύθερες συζητήσεις, • Περιβάλλοντα και εργαλεία ΤΠΕ: Κουίζ, Concept • Χαρτογράφηση,
6	Γλώσσα του μαθήματος	ΕΝ και μεταφράσεις
7	Τα ονόματα των διαλέξεις	να αποφασιστεί
8	Επόπτης	SUA - Σλοβακικό Πανεπιστήμιο Γεωργίας στη Νίτρα (SK)
9	Τρόπος παράδοσης	διαδικτυακή μάθηση
10	Μαθησιακά αποτελέσματα	Ο θεωρητικός στόχος αυτού του μαθησιακού θέματος είναι να μάθετε πώς να σχεδιάζετε την επιχειρηματική ροή σε στρατηγικό επίπεδο σε προκειμένου να προσφέρουν αξία στους πελάτες.
11	Αξιολόγηση μέθοδοι	<ul style="list-style-type: none"> • Μελέτες περιπτώσεων, • Αυτοαξιολόγηση,
12	Ανατροφοδότηση για αξιολόγηση	<ul style="list-style-type: none"> • ερωτηματολόγια, • ανατροφοδότηση από τους μαθητές μέσω της ιστοσελίδας συναντήσεις ομάδων εστίασης,

13	Συνιστώμενη ή υποχρεωτική ανάγνωση	<ul style="list-style-type: none"> • Spiekermann, S., Acquisti, A., Böhme, R. et al. Electron Agorés (2015) 25:161. https://doi.org/10.1007/s12525-015-0191-0. • Täuscher K., Sven S.M. (2018). Κατανόηση των επιχειρηματικών μοντέλων πλατφόρμας: Μια μελέτη μεικτών μεθόδων για τις αγορές. European Management Journal, τόμος 36, τεύχος 3, σσ. 319-329. • Wirtz, B., Pistoia A., Ullrich S., Göttel V. (2015). Business Models: Μελλοντικές ερευνητικές προοπτικές: Προέλευση, ανάπτυξη και μελλοντικές προοπτικές. Μακροπρόθεσμος σχεδιασμός, τόμος 49, τεύχος 1, σσ. 36-54.
----	---	--

9.4 Μάθημα 4. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ

1	Τύπος	Πρακτική
2	Περιγραφή μαθήματος	Το μάθημα περιλαμβάνει όλες τις πτυχές της επιχειρηματικότητας, από την προετοιμασία του βασικού επιχειρηματικού σχεδίου, τη δημιουργία μιας ομάδας, την αναζήτηση χρηματοδότησης και την ολοκλήρωση της επιχείρησης. μάρκετινγκ.
3	Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων (EQF)	4
4	Περιεχόμενο μαθησιακής δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> • ανάπτυξη επιτυχημένου επιχειρηματικού σχεδίου, • πώς να ιδρύσετε επιχειρηματική εταιρεία, πώς να διαχειρίζεστε οικονομικές υποθέσεις, • στρατηγικό αποτέλεσμα,
5	Παιδαγωγικά μοντέλα, στρατηγικές και εργαλεία ΤΠΕ	<ul style="list-style-type: none"> • τύπος περιεχομένου: Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι (OER), σεμινάρια, • μεθοδολογίες και τεχνικές: Ερωτήσεις, ημιδομές και ελεύθερες συζητήσεις, • Περιβάλλοντα και εργαλεία ΤΠΕ: Κουίζ, Concept • Χαρτογράφηση,
6	Γλώσσα του μαθήματος	ΕΝ και μεταφράσεις

7	Ονόματα των διαλέξεων	να αποφασιστεί
8	Επόπτης	EGINA - Ευρωπαϊκή Διεθνής Ακαδημία Χορηγιών S.R.L. (IT)
9	Τρόπος παράδοσης	διαδικτυακή μάθηση
10	Μαθησιακά αποτελέσματα	Ο πρακτικός στόχος αυτού του μαθησιακού θέματος είναι να μάθετε πώς να σχεδιάζετε την επιχειρηματική ροή σε στρατηγικό επίπεδο προκειμένου να παρέχετε αξία στους πελάτες, να προσδιορίζετε συνεργατικές προσεγγίσεις και να την ανακατασκευή του εξοπλισμού. Περιλαμβάνεται επίσης μια διαχειριστική προσέγγιση του επιχειρηματικού σχεδίου.
11	Μέθοδοι αξιολόγησης	<ul style="list-style-type: none"> • Μελέτες περιπτώσεων, • Αυτοαξιολόγηση, • Εξέταση,
12	Ανατροφοδότηση για αξιολόγηση	<ul style="list-style-type: none"> • ερωτηματολόγια,
13	Συνιστώμενη ή υποχρεωτική ανάγνωση	<ul style="list-style-type: none"> • Shepherd, D. A. 1999. Εσωστρέφεια των κεφαλαιούχων επιχειρηματικών συμμετοχών: Μια σύγκριση των "εν χρήσει" και των "υποστηριζόμενων" πολιτικών αποφάσεων. <i>Journal of Small Business Management</i>, 37(2): 76 - 87. • Baron, R. A. 2008. Ο ρόλος των συναισθημάτων στην επιχειρηματική διαδικασία. <i>Academy of Management Review</i>, 33: 328 -340. • Burns, P. 2001. Επιχειρηματικότητα και μικρές επιχειρήσεις. Basingstoke: Palgrave.

9.5 Μάθημα 5. ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ Ή ΤΗΝ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ ΕΝΟΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ

1	Τύπος	Θεωρητικό
2	Περιγραφή μαθήματος	Εργαλεία για το σχεδιασμό ή την καινοτομία ενός επιχειρηματικού μοντέλου Το μάθημα παρέχει στους σπουδαστές μια επισκόπηση σχετικά με τα πιο συνηθισμένα επιχειρηματικά μοντέλα, τις προκλήσεις της ψηφιακής εποχής και τις ευκαιρίες που παρέχουν οι νέες τεχνολογίες προκειμένου να βελτιώσουν την αποτελεσματικότητα του επιχειρηματικού μοντέλου που διαθέτουν. που επιλέγουν για τη δική τους επιχείρηση.

3	Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων (EQF)	6
4	Περιεχόμενο μαθησιακής δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> • Σύγκριση επιχειρηματικών μοντέλων • Αξιολόγηση του επιχειρηματικού μοντέλου • Σύγχρονα εργαλεία για την καινοτομία της επιχείρησης (επιχειρηματικοί αυτοματισμοί και πλατφόρμες)
5	Παιδαγωγικά μοντέλα, στρατηγικές και εργαλεία ΤΠΕ	<ul style="list-style-type: none"> • τύπος περιεχομένου: Ανοιχτοί εκπαιδευτικοί πόροι (OER), σεμινάρια • μεθοδολογίες και τεχνικές: Συμμετοχική μάθηση σε δράση (PLA). • Περιβάλλοντα και εργαλεία ΤΠΕ: Εννοιολογικά εργαλεία: Κουίζ, Concept • Χαρτογράφηση, άσκηση και εξάσκηση
6	Γλώσσα του μαθήματος	ΕΝ και μεταφράσεις
7	Τα ονόματα των διαλέξεων	να αποφασιστεί
8	Επόπτης	CTE - Asociatia Centrul de Training European (RO)
9	Τρόπος παράδοσης	διαδικτυακή μάθηση
10	Μαθησιακά αποτελέσματα	Ο θεωρητικός στόχος αυτού του μαθησιακού θέματος είναι να μάθουμε πώς να δημιουργούμε, να παραδίδουμε και να κατακτούμε αξία για την εταιρεία. και τον πελάτη με τη χρήση νέων και σύγχρονων τεχνολογιών.
11	Μέθοδοι αξιολόγησης	<ul style="list-style-type: none"> • Μελέτες περιπτώσεων, • Αυτοαξιολόγηση, • Εξέταση,
12	Ανατροφοδότηση για αξιολόγηση	<ul style="list-style-type: none"> • Ερωτηματολόγια, • ανατροφοδότηση από τους μαθητές μέσω της ιστοσελίδας συναντήσεις ομάδων εστίασης,

13	Συνιστώμενη ή υποχρεωτική ανάγνωση	<ul style="list-style-type: none"> • Schaltegger, S., Hansen, E., Lüdeke-Freund, F. (2015). Επιχειρηματικά μοντέλα για την αειφορία: Μελλοντικές κατευθύνσεις. <i>Organization & Environment</i>, Volume: 29 issue: 1, pp. 3-10. • Saebia, T., Fossab, N. J. (2015). Επιχειρηματικά μοντέλα για την ανοικτή καινοτομία: Αντιστοίχιση ετερογενών στρατηγικών ανοικτής καινοτομίας με διαστάσεις επιχειρηματικών μοντέλων. <i>European Management Journal</i>, τόμος 33, τεύχος 3, σσ. 201-213. • Evans, S., Vladimirova, D., Holgado, M., Van Fossen, K., Yang, M., Silva, E., Barlow, C. Y. (2017). Business Model Innovation for Sustainability (Καινοτομία επιχειρηματικών μοντέλων για τη βιωσιμότητα): Προς μια ενιαία προοπτική για τη δημιουργία βιώσιμων επιχειρηματικών μοντέλων. <i>Business Strategy and the Environment</i>, Volume26, Issue 5, pp. 597-608.
----	---	--

9.6 Μάθημα 6. MARKETING

1	Τύπος	Πρακτική
2	Περιγραφή μαθήματος	Το μάθημα μάρκετινγκ έχει ως στόχο να παρέχει στους φοιτητές τις βασικές αρχές του branding, της πελατοκεντρικότητας, των στρατηγικών go-to-market και τις ευκαιρίες να συνδυάσουν τις παλιές τεχνικές μάρκετινγκ με τις νέες, προκειμένου να επιτύχουν το πλήρες δυναμικό των δραστηριοτήτων προώθησης.
3	Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων (EQF)	4
4	Περιεχόμενο μαθησιακής δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> • Προσέλκυση πελατών και ενεργοποίησή τους, • Μείγμα μάρκετινγκ, • Μάρκετινγκ ανάπτυξης, • Διαδικτυακό μάρκετινγκ,

5	Παιδαγωγικά μοντέλα, στρατηγικές και εργαλεία ΤΠΕ	<ul style="list-style-type: none"> • τύπος περιεχομένου: Ανοιχτοί εκπαιδευτικοί πόροι (ΑΠΠ), σεμινάρια, βίντεο, • μεθοδολογίες και τεχνικές: Συμμετοχική μάθηση σε δράση (PLA), • Περιβάλλοντα και εργαλεία ΤΠΕ: Εννοιολογικά εργαλεία: Κουίζ, Concept • Χαρτογράφηση, Άσκηση και πρακτική, Κοινωνική δικτύωση,
6	Γλώσσα του μαθήματος	ΕΝ και μεταφράσεις
7	Ονόματα των διαλέξεων	να αποφασιστεί
8	Επόπτης	EUC - Edu Consulting, z.ύ (CZ)
9	Τρόπος παράδοσης	διαδικτυακή μάθηση
10	Μαθησιακά αποτελέσματα	Ο πρακτικός στόχος αυτού του μαθησιακού θέματος είναι να μάθετε πώς να προωθήσετε, να πουλήσετε και να διανείμετε ένα προϊόν ή μια υπηρεσία προκειμένου να αποκτήσετε προστιθέμενη αξία στην εταιρεία σας.
11	Μέθοδοι αξιολόγησης	<ul style="list-style-type: none"> • Μελέτες περιπτώσεων, • Αυτοαξιολόγηση, • Πρακτικό έργο,
12	Ανατροφοδότηση για αξιολόγηση	<ul style="list-style-type: none"> • ερωτηματολόγια, • ανατροφοδότηση από τους μαθητές μέσω της ιστοσελίδας συναντήσεις ομάδων εστίασης,
13	Συνιστώμενη ή υποχρεωτική ανάγνωση	<ul style="list-style-type: none"> • Kotler, P., Armstrong, G., Trifts, V., & Cunningham, P. H. (2018). Αρχές του μάρκετινγκ. Brantford, Ont: Ross MacDonald: W. Ross MacDonald School Resource Services Library. • Fill, C. (2013). Επικοινωνίες μάρκετινγκ: Μάρκες, εμπειρίες και συμμετοχή. Harlow: Pearson. • Lee, K., & Carter, S. (2005). Παγκόσμιο μάρκετινγκ και διαφήμιση: Κατανόηση των πολιτισμικών παραδόξων. Νέα Υόρκη: New York: Oxford University Press. • Malhotra, N. K. (2010). Οδηγός μελέτης και τεχνολογικό εγχειρίδιο: Μάρκετινγκ: εφαρμοσμένος προσανατολισμός. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

9.7 Μάθημα 7. ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ

1	Τύπος	Πρακτική
2	Περιγραφή μαθήματος	Το μάθημα Ψηφιακό Μάρκετινγκ παρέχει μια βελτιωμένη προσέγγιση των ψηφιακών εργαλείων που φέρνουν επανάσταση στον κόσμο του μάρκετινγκ μετατοπίζοντας την ισορροπία δυνάμεων από τις επιχειρήσεις στους καταναλωτές και διερευνά διάφορες πτυχές του νέου ψηφιακού περιβάλλον μάρκετινγκ.
3	Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων (EQF)	4
4	Περιεχόμενο μαθησιακής δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> • Διαφήμιση στο Facebook, • Google AdWords, • Μάρκετινγκ περιεχομένου, • Οργανικά μέσα κοινωνικής δικτύωσης,
5	Παιδαγωγικά μοντέλα, στρατηγικές και εργαλεία ΤΠΕ	<ul style="list-style-type: none"> • τύπος περιεχομένου: Ανοιχτοί εκπαιδευτικοί πόροι (ΑΕΠ), σεμινάρια, βίντεο • μεθοδολογίες και τεχνικές: Συμμετοχική μάθηση σε δράση (PLA), συνεργατική μάθηση. • Περιβάλλοντα και εργαλεία ΤΠΕ: Προσομοιώσεις, • Αφήγηση ιστοριών, Κοινωνική δικτύωση
6	Γλώσσα του μαθήματος	ΕΝ και μεταφράσεις
7	Τα ονόματα των διαλέξεις	να αποφασιστεί
8	Επόπτης	CTE - Asociatia Centrul de Training European (RO); SBA - Slovak Business Agency (SK)
9	Τρόπος παράδοσης	διαδικτυακή μάθηση
10	Μαθησιακά αποτελέσματα	Ο θεωρητικός στόχος αυτού του μαθησιακού θέματος είναι να μάθετε πώς να χρησιμοποιείτε τις ψηφιακές τεχνολογίες (SEO, μάρκετινγκ περιεχομένου, αυτοματοποίηση περιεχομένου, μέσα κοινωνικής δικτύωσης κ.λπ. ανθρώπους και να προωθήσουν την επιχειρηματική ευαισθητοποίηση.

11	Μέθοδοι αξιολόγησης	<ul style="list-style-type: none"> • Αυτοαξιολόγηση, • Πρακτικό έργο, • Αξιολόγηση από ομότιμους,
12	Ανατροφοδότηση για αξιολόγηση	<ul style="list-style-type: none"> • ερωτηματολόγια, • ανατροφοδότηση φοιτητές μέσω ομάδα η από του εστίασης τις συναντήσεις,
13	Συνιστώμενη ή υποχρεωτική ανάγνωση	<ul style="list-style-type: none"> • Strauss, J., & Frost, R. (2009). Ηλεκτρονικό μάρκετινγκ. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall. • Tuten, T. L., & Solomon, M. R. (2018). Μάρκετινγκ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Λος Άντζελες: Sage. • Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2018). Ψηφιακή Μάρκετινγκ. Λος Άντζελες: SAGE.

9.8 Μάθημα 8. ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΚΑΛΥΤΕΡΩΝ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΩΝ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ ΓΙΑ ΜΙΚΡΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ

1	Τύπος	Θεωρητικό
2	Περιγραφή μαθήματος	Ανάλυση σχετικά με τις καλύτερες στρατηγικές μάρκετινγκ για μικρές επιχειρήσεις Το μάθημα παρέχει μια ολοκληρωμένη προσέγγιση των στρατηγικών και των εργαλείων μάρκετινγκ στην ψηφιακή εποχή, εμπλέκοντας τους φοιτητές σε πρακτικές ασκήσεις, προσομοιώσεις και μελέτη περιπτώσεις.
3	Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων (EQF)	4
4	Περιεχόμενο μαθησιακής δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> • Σχεδιαστική σκέψη και στρατηγική, • Διαδικτυακή διαφήμιση & μέσα κοινωνικής δικτύωσης, • Αναλύσεις ιστού & οπτικοποίηση δεδομένων, • Μάρκετινγκ μηχανών αναζήτησης (SEM),

5	Παιδαγωγικά μοντέλα, στρατηγικές και εργαλεία ΤΠΕ	<ul style="list-style-type: none"> • τύπος περιεχομένου: Ανοιχτοί εκπαιδευτικοί πόροι (ΑΠΠ), σεμινάρια, βίντεο, • μεθοδολογίες και τεχνικές: Συμμετοχική μάθηση σε δράση (PLA), παιχνίδια ρόλων, • Περιβάλλοντα και εργαλεία ΤΠΕ: Κοινωνική Δικτύωση, Story- • Λέγοντας,
6	Γλώσσα του μαθήματος	ΕΝ και μεταφράσεις
7	Ονόματα των διαλέξεων	να αποφασιστεί
8	Επόπτης	CTE - Asociatia Centrul de Training European (RO); SUA - Σλοβακικό Πανεπιστήμιο Γεωργίας στη Νίτρα (SK); EUC – Edu Consulting, z.ú (CZ)
9	Τρόπος παράδοσης	διαδικτυακή μάθηση
10	Μαθησιακά αποτελέσματα	Ο θεωρητικός στόχος αυτού του μαθησιακού θέματος είναι να μάθετε πώς να εντοπίζετε και να επιλέγετε το σωστό μάρκετινγκ
		στρατηγική που ταιριάζει καλύτερα στην προτεινόμενη επιχείρηση στόχοι.
11	Μέθοδοι αξιολόγησης	<ul style="list-style-type: none"> • Μελέτες περιπτώσεων, • Αυτοαξιολόγηση, • Πρακτικό έργο, • Τεστ πολλαπλής επιλογής, • Αξιολόγηση από ομότιμους,
12	Ανατροφοδότηση για αξιολόγηση	<ul style="list-style-type: none"> • ερωτηματολόγια, • ανατροφοδότηση από τους μαθητές μέσω της ιστοσελίδας συναντήσεις ομάδων εστίασης,

13	Συνιστώμενη ή υποχρεωτική ανάγνωση	<ul style="list-style-type: none"> • Anderson, James C. and James A. Narus (1984), A Model of the Distributor's Perspective of Distributor-Manufacturer Working Relationships, Journal of Marketing, 48 (Fall), 62. • Geyskens, Inge, Jan-Benedict E.M. Steenkamp, and Nirmalya Kumar (1998), Generalizations About Trust in Marketing Channel Relationships Using Meta-Analysis, International Journal of Research in Marketing, 15 (3), 223. • Young, Joyce A., Faye W. Gilbert, and Faye S. McIntyre (1996), An Investigation of Relationalism Across a Range of Marketing Relationships and Alliances, Journal of Business Research, 35 (2), 139-51.
----	---	---

9.9 Μάθημα 9. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΉ ΔΙΑΧΕΪΡΙΣΗ

1	Τύπος	Πρακτική
2	Περιγραφή μαθήματος	Χρηματοοικονομική διοίκηση Το μάθημα στοχεύει στην ανάπτυξη των ικανοτήτων των φοιτητών να σχεδιάζουν και να αξιολογούν τους χρηματοοικονομικούς πόρους σύμφωνα με τις επιχειρηματικές στρατηγικές, να κατανοούν τις κεφαλαιαγορές και τους θεσμούς από χρηματοοικονομική άποψη, καλύπτοντας τις βασικές αρχές της στρατηγικής και της χρηματοοικονομικής διοίκησης. διαχείριση.
3	Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων (EQF)	5
4	Περιεχόμενο μαθησιακής δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> • Οικονομικός σχεδιασμός , παρακολούθηση, αξιολόγηση και μάθηση, • Οικονομικός έλεγχος, • Πώς να διαθέσετε συγκεκριμένους οικονομικούς πόρους,
5	Παιδαγωγικά μοντέλα, στρατηγικές και εργαλεία ΤΠΕ	<ul style="list-style-type: none"> • τύπος περιεχομένου: Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι (OER), σεμινάρια, • μεθοδολογίες και τεχνικές: Συμμετοχική μάθηση σε δράση (PLA), • Περιβάλλοντα και εργαλεία ΤΠΕ: Προσομοιώσεις,

6	Γλώσσα του μαθήματος	ΕΝ και μεταφράσεις
7	Τα ονόματα των διαλέξεις	να αποφασιστεί
8	Επόπτης	SBA - Slovak Business Agency (SK)
9	Τρόπος παράδοσης	διαδικτυακή μάθηση
10	Μαθησιακά αποτελέσματα	Ο πρακτικός στόχος αυτού του μαθησιακού θέματος είναι να μάθετε πώς να αναζητήσετε τι είδους κεφάλαιο πρέπει να αποκτήσετε για να χρηματοδοτήσετε τα περιουσιακά στοιχεία της εταιρείας.
11	Μέθοδοι αξιολόγησης	<ul style="list-style-type: none"> • Αυτοαξιολόγηση, • Τεστ πολλαπλής επιλογής,
12	Ανατροφοδότηση για αξιολόγηση	<ul style="list-style-type: none"> • ερωτηματολόγια, • ανατροφοδότηση από τους μαθητές μέσω της ιστοσελίδας συναντήσεις ομάδων εστίασης,
13	Συνιστώμενη ή υποχρεωτική ανάγνωση	<ul style="list-style-type: none"> • Grable, J.E., Park, J., Joo, S. (2009). Explaining financial management behavior for Koreans living in the United States, <i>Journal of Consumer Affairs</i>, 43(1): 80- 105. • Parrotta, J.L., Johnson, P.J. (1998). The Impact Of Financial Attitudes And Knowledge On Financial Management And Satisfaction Of Recently Married Individuals, <i>Financial Counseling and Planning</i>, 9(2): 59-75. • Robb, C.A., Sharpe, D.L. (2009). Επίδραση των προσωπικών οικονομικών γνώσεων στη συμπεριφορά των φοιτητών στην πιστωτική κάρτα, <i>Journal of Financial Counseling and Σχεδιασμός</i>, 20(1): 25- 43.

9.10 Μάθημα 10. ΔΙΑΧΕΪΡΙΣΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΩΝ ΠΟΡΩΝ

1	Τύπος	Πρακτική
---	--------------	----------

2	Περιγραφή μαθήματος	Διοίκηση ανθρώπινου δυναμικού Το μάθημα αποσκοπεί να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν βαθύτερα τις βασικές αρχές του ανθρώπινου δυναμικού και να εξετάσουν εναλλακτικές προσεγγίσεις στη διαχείριση και την αξιολόγηση των ανθρώπινων πόρων.το ανθρώπινο δυναμικό μιας επιχείρησης.
3	Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων (EQF)	6
4	Περιεχόμενο μαθησιακής δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> • Διανοητικό κεφάλαιο, • Οργανωσιακή συμπεριφορά και κουλτούρα, • Διαχείριση ταλέντων,
5	Παιδαγωγικά μοντέλα, στρατηγικές και εργαλεία ΤΠΕ	<ul style="list-style-type: none"> • τύπος περιεχομένου: Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι (OER), • μεθοδολογίες και τεχνικές: Συμμετοχική Μάθηση σε Δράση (PLA), • Περιβάλλοντα και εργαλεία ΤΠΕ: Προσομοιώσεις,
6	Γλώσσα του μαθήματος	ΕΝ και μεταφράσεις
7	Ονόματα των διαλέξεων	να αποφασιστεί
8	Επόπτης	MNLA - Akdeniz Naturel Yaşam Derneği (TR)
9	Τρόπος παράδοσης	διαδικτυακή μάθηση
10	Μαθησιακά αποτελέσματα	Ο πρακτικός στόχος αυτού του μαθησιακού θέματος είναι να μάθετε πώς να αυξήσετε την απόδοση των εργαζομένων και να αποκτήσετε μια ανταγωνιστικό πλεονέκτημα στην αγορά.
11	Μέθοδοι αξιολόγησης	<ul style="list-style-type: none"> • Αυτοαξιολόγηση, • Πρακτικό έργο, • Αξιολόγηση από ομότιμους,
12	Ανατροφοδότηση για αξιολόγηση	<ul style="list-style-type: none"> • ερωτηματολόγια, • ανατροφοδότηση από τους μαθητές μέσω της ιστοσελίδας συναντήσεις ομάδων εστίασης,

13	Συνιστώμενη ή υποχρεωτική ανάγνωση	<ul style="list-style-type: none">• Elkjaer, B. (2000). Μάθηση και γνωριμία: η περίπτωση των εργαζομένων στη γνώση. <i>Human Resource Development International</i>, 3(3), 343-359.• Schippman, J. S., Ash, R. A., Battista, M., Car, L., Eyde, L. D., Hesketh, B., Kehoe, J., Pearlman, K., Prien, E. P. & Sanchez, J. I. (2000). Η πρακτική της μοντελοποίησης ικανοτήτων. <i>Personnel Psychology</i>, 53(3), 703-740.• Stewart, T. A. (1997). Διανοητικό κεφάλαιο: το νέο πλούτος των οργανισμών. Doubleday, Νέα Υόρκη.
----	---	---



Βiz4Fun - Ας διασκεδάσουμε με την ίδρυση επιχειρήσεων

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

ΈΚΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΛΟΤΙΚΉ ΕΚΔΉΛΩΣΗ (ΕΛΛΑΔΑ)



Στρατηγική εταιρική σχέση KA2

1 ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Εταίρος, Χώρα	ΥΡΑΤ/Ελλάδα
Ημερομηνία έναρξης του πιλοτικού προγράμματος	21/4/2021
Ημερομηνία λήξης του πιλοτικού προγράμματος	13/6/2021
Αριθμός συμμετεχόντων που συμμετέχουν στην πιλοτική εφαρμογή Εκδήλωση	40
Αριθμός συμμετεχόντων που δοκιμάζουν το Biz4Fun VWSG	33

1.1 Σύντομη περιγραφή της εκδήλωσης Piloting

Ακολουθήσαμε την επιλογή Β (Online) του πιλοτικού σχεδίου, λόγω των συνθηκών υγείας στην Ελλάδα. Παραδώσαμε κατά την περίοδο 21/4/2021 έως 28/4/2021 σε πρόσωπα-κλειδιά δύο έγγραφα. Το ένα περιέγραφε τους πιθανούς τρόπους της διαδικασίας πιλοτικής εφαρμογής και έδινε βασικές πληροφορίες για το Biz4Fun και τα μαθήματά του, εστιάζοντας στα μαθήματα 1, 8 και 9. Το δεύτερο περιλάμβανε τεχνικές πληροφορίες σχετικά με το τι πρέπει να εγκαταστήσουν οι συμμετέχοντες για να μπορέσουν να μπουν στον τρισδιάστατο εικονικό κόσμο Biz4Fun και να εφαρμόσουν τη διαδικασία πιλοτικής εφαρμογής. Είχαμε σύντομες συνεδρίες με πρόσωπα-κλειδιά για να απαντήσουμε σε τυχόν ερωτήσεις σχετικά με τη χρήση της πλατφόρμας. Στη συνέχεια, ένα πρόσωπο-κλειδί που ήταν καθηγήτρια επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης μοίρασε τα έγγραφα στους μαθητές της και τους έκανε μια επίδειξη. Οι περισσότεροι μαθητές χρησιμοποίησαν στη συνέχεια την πλατφόρμα και συμπλήρωσαν το αντίστοιχο ερωτηματολόγιο. Ένα άτομο-κλειδί που ήταν σύμβουλος εκπαιδευτικών έκανε το ίδιο με τους εκπαιδευτικούς υπό την εποπτεία του. Τέλος, τα έγγραφα στάλθηκαν σε μεμονωμένα άτομα από ιδρύματα ΕΕΚ/ΙΕΚ και σε φορείς χάραξης πολιτικής. Ορισμένοι από αυτούς ανταποκρίθηκαν και συμπλήρωσαν αντίστοιχα ερωτηματολόγια.

1.2 Συμμετέχοντες - αριθμός συμμετεχόντων που εξέτασαν τα μαθησιακά σενάρια

Κοινωνικο-δημογραφικές μεταβλητές	Αριθμός συμμετεχόντων
1. Φύλο	
Αρσενικό	17
Γυναίκα	16
Σύνολο:	33
2. Προφίλ	
Μαθητές	17
Ιδρύματα VET/HE	10
Υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής	6
Σύνολο:	33

1.3 Μαθησιακά σενάρια σε πιλοτική εφαρμογή

Μάθημα	Πιλοτική πορεία κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης Piloting
1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ	X
2. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΕΣ ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΚΑΙ ΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ	
3. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΜΟΝΤΕΛΑ	
4. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ	
5. ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΌΉ ΤΗΝ ΚΑΙΝΟΤΟΜΪΑ ΕΝΌΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΌΥ ΜΟΝΤΕΛΌΥ	
6. MARKETING	
7. ΨΗΦΙΑΚΌ ΜΆΡΚΕΤΙΝΓΚ	
8. ΑΝΆΛΥΣΗ ΤΌΝ ΚΑΛΪΤΕΡΌΝ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΌΝ ΜΆΡΚΕΤΙΝΓΚ ΓΙΑ ΜΙΚΡΈΣ ΕΠΙΧΕΪΡΗΣΕΙΣ	X
9. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΪΡΙΣΗ	X
10. ΔΙΑΧΕΪΡΙΣΗ ΑΝΘΡΌΠΙΝΌΝ ΠΌΡΌΝ	

2 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Η UPAT μοιράστηκε τρία διαδικτυακά ερωτηματολόγια αξιολόγησης που απευθύνονταν στις διάφορες ομάδες-στόχους (εκπαιδευόμενοι, ιδρύματα ΕΕΚ/ΕΑΕ, υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής) και αποσκοπούσαν στη συλλογή σημαντικών πληροφοριών σχετικά με τη δοκιμή του τρισδιάστατου εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού που αναπτύχθηκε κατά τη διάρκεια του έργου BIZ4Fun.

2.1 Διαδικτυακή αξιολόγηση των εκπαιδευομένων (17 συμμετέχοντες)

Οι ερωτηθέντες κλήθηκαν να απαντήσουν σε 17 ερωτήσεις. Ο πρώτος τομέας επικεντρώνεται στη σαφήνεια των οδηγιών και των εξηγήσεων που δόθηκαν από το προσωπικό που εισήγαγε το έργο BIZ4Fun και τον τρισδιάστατο εικονικό κόσμο και το κοινωνικό παιχνίδι.

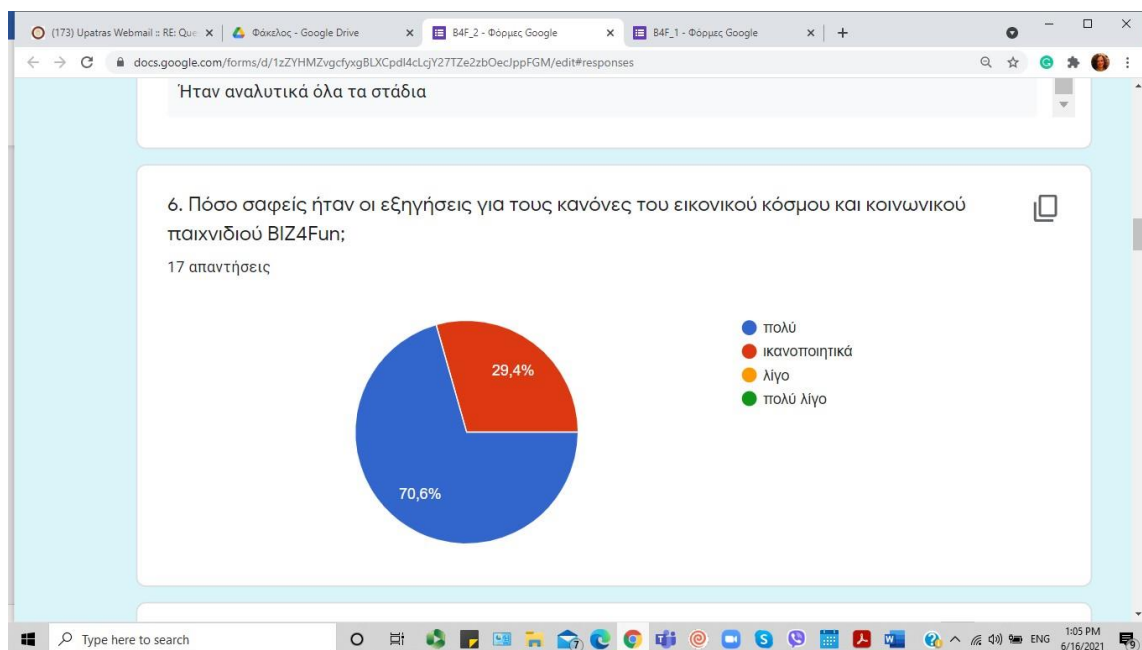
Ανακοίνωση: Η αρίθμηση των ερωτήσεων στην ελληνική έκδοση που υλοποιήθηκε στο Google Docs είναι διαφορετική από εκείνη στην κοινή (π.χ. αγγλική) έκδοση, επειδή τοποθετήσαμε τις δημογραφικές ερωτήσεις στην αρχή του ερωτηματολογίου. Έτσι, οι μη δημογραφικές ερωτήσεις ξεκινούν από τον αριθμό 5. Παρακάτω, κάτω από την ερώτηση στα ελληνικά στην εικόνα του διαγράμματος, δίνουμε το No και την ερώτηση στα αγγλικά μέσα σε παρένθεση με κόκκινο χρώμα. Δίπλα στην ετικέτα της ελληνικής αριθμημένης ερώτησης βάζουμε επίσης με κόκκινο χρώμα το κοινό No της ερώτησης.

Q5 Τα αποτελέσματα σχετικά με τη **σαφήνεια των εξηγήσεων που δόθηκαν για το έργο Biz4Fun** ήταν σημαντικά θετικά- τα λεπτομερή αποτελέσματα παρουσιάζονται παρακάτω.



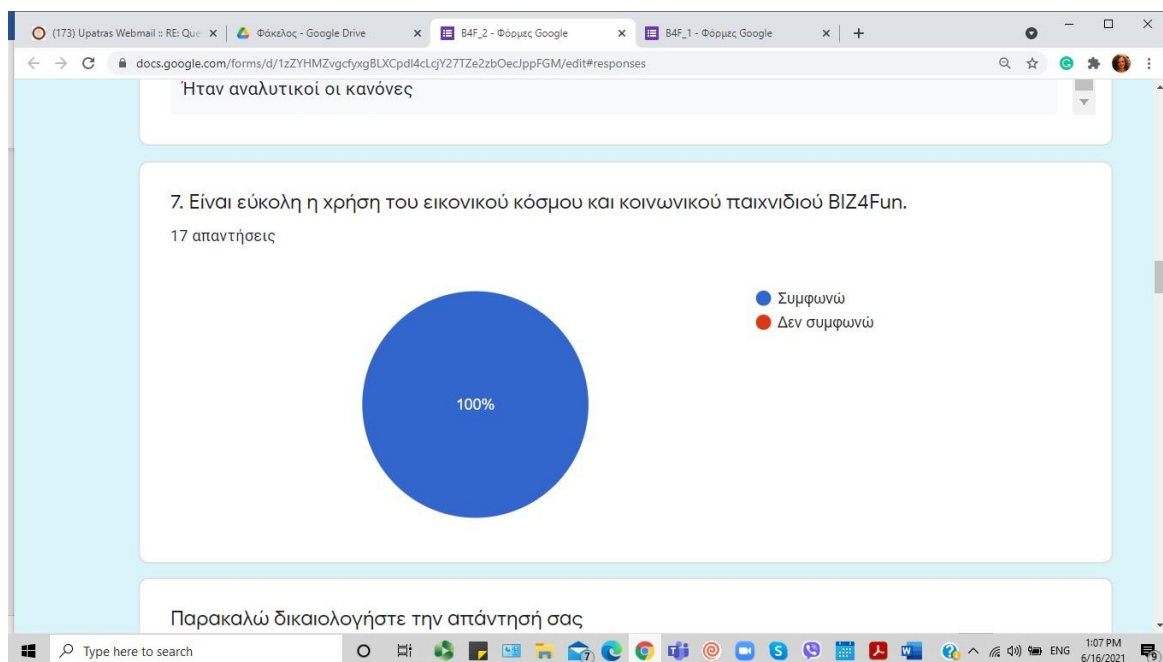
Το 64,7% των ερωτηθέντων δήλωσε ότι η εξήγηση ήταν πολύ σαφής και το 29,4% ότι ήταν ικανοποιητική. Συγκεκριμένα, οι συμμετέχοντες κατανόησαν εύκολα το στόχο και τη δομή του έργου και δεν βρήκαν κάποια ιδιαίτερη δυσκολία. Ωστόσο, υπήρχαν κάποιοι που λόγω της απόστασης είχαν κάποια προβλήματα.

Q6. Επίσης, τα αποτελέσματα σχετικά με τη **σαφήνεια των οδηγιών και των εξηγήσεων** για τον τρισδιάστατο εικονικό κόσμο και το κοινωνικό παιχνίδι ήταν πολύ θετικά.



Το 70,6% των ερωτηθέντων δήλωσε ότι οι οδηγίες και οι εξηγήσεις ήταν πολύ σαφείς και το 29,4% ότι ήταν ικανοποιητικές. Οι συμμετέχοντες δεν αντιμετώπισαν κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα και δήλωσαν ότι "οι κανόνες ήταν αναλυτικοί και σαφείς". Επίσης, κατάλαβαν εύκολα τι έπρεπε να κάνουν. Ένας συμμετέχων δήλωσε ότι ήθελε περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα κουίζ.

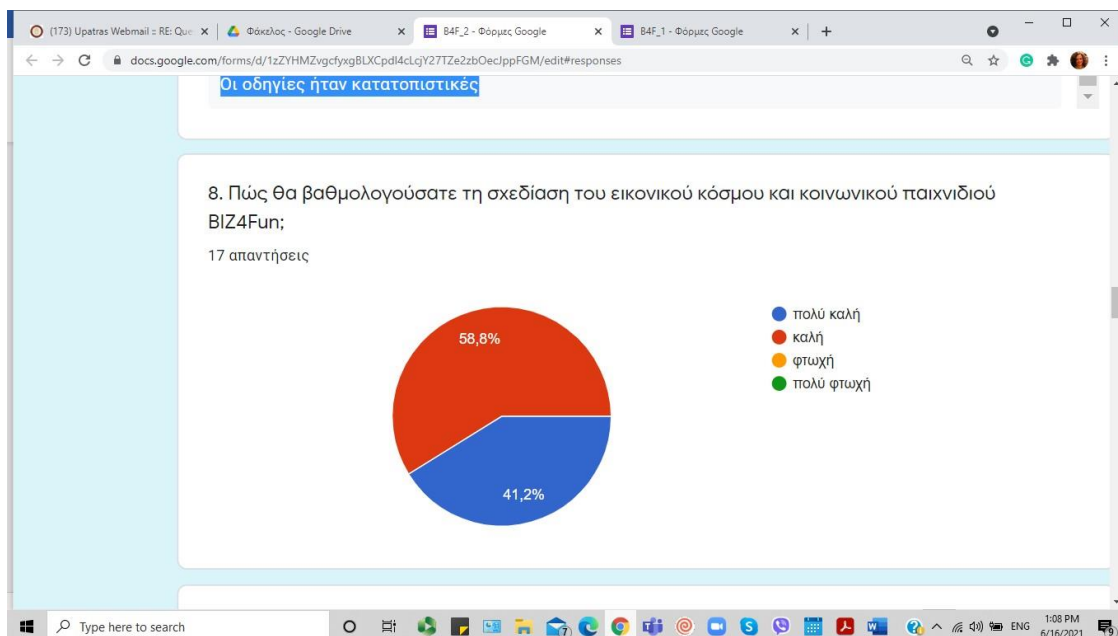
Q7. Τα αποτελέσματα σχετικά με την **ευκολία χρήσης** του εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού ήταν απολύτως θετικά.



Όλοι οι ερωτηθέντες (100%) βρήκαν εύκολη τη χρήση του εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού. Δεν αντιμετώπισαν καμία δυσκολία είτε επειδή κάποιοι από αυτούς έχουν εμπειρία με άλλα βιντεοπαιχνίδια, είτε επειδή οι οδηγίες ήταν κατατοπιστικές. Κάποιοι από αυτούς δήλωσαν ότι υπήρχαν κάποια μικρά σφάλματα και

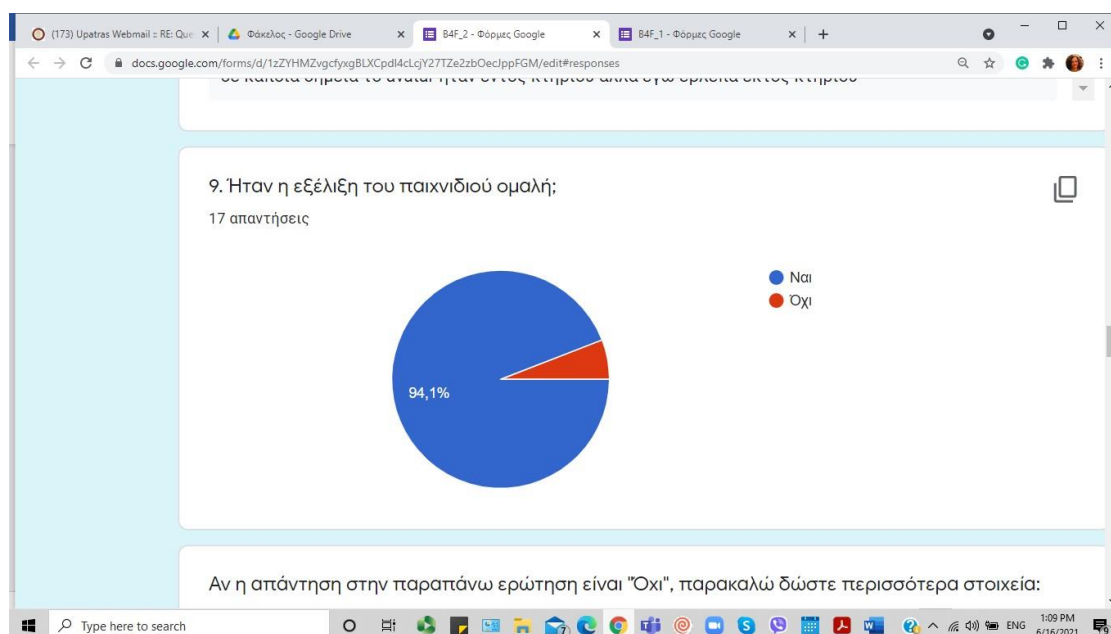
παγώματα με τον χαρακτήρα, αλλά τίποτα πολύ σοβαρό.

Q8. Η συνολική αξιολόγηση των **γραφικών** είναι πολύ θετική. Το 100 % των ερωτηθέντων βαθμολόγησαν τα γραφικά μεταξύ "πολύ καλά" και "καλά".



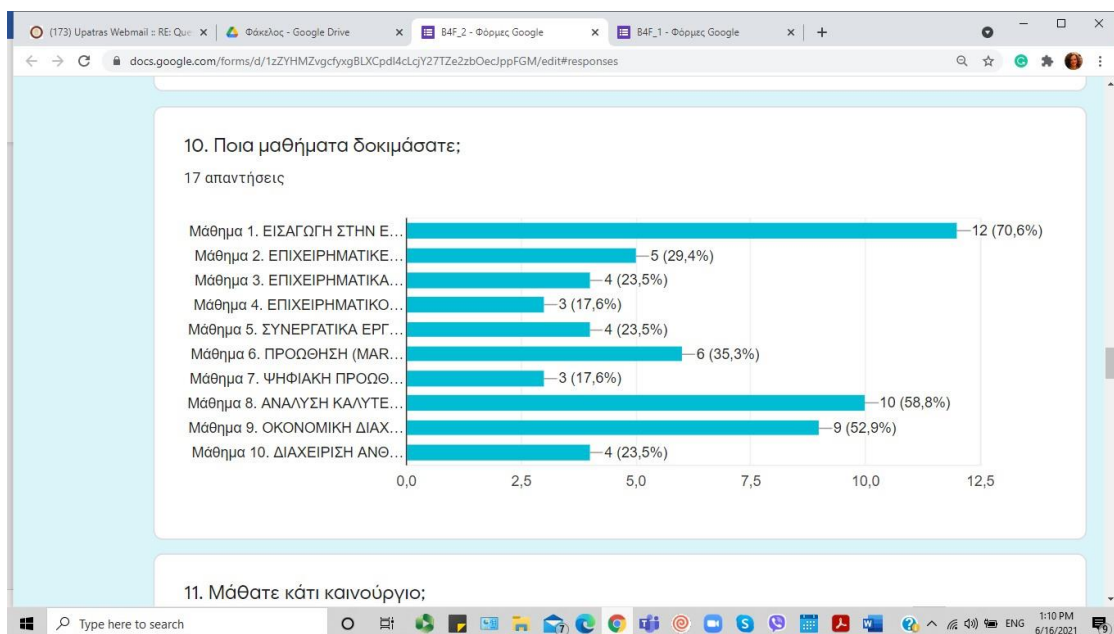
Πιο συγκεκριμένα, το 41,2% των ερωτηθέντων βρήκε τα γραφικά πολύ καλά και το 58,8% αρκετά καλά. Ορισμένοι συμμετέχοντες βρήκαν *την αλληλεπίδραση χρήστη-περιβάλλοντος πολύ ενδιαφέρουσα* και άλλοι πιστεύουν ότι ο *σχεδιασμός του παιχνιδιού πέτυχε το στόχο του*. Η πλειονότητα αυτών πιστεύει ότι *τα γραφικά ήταν συνολικά πολύ καλά, αλλά υπάρχουν ακόμη περιθώρια βελτίωσης*.

Q9. Όσον αφορά τη φιλικότητα της πλατφόρμας προς το χρήστη, τα αποτελέσματα που καταγράφηκαν ήταν αρκετά θετικά, όπως φαίνεται παρακάτω.



Το 94,1% των ερωτηθέντων ήταν θετικό ως προς τη φιλικότητα της πλατφόρμας προς το χρήστη, αλλά πάντα υπάρχει η περίεργη περίπτωση όπου υπάρχουν κάποια παγώματα.

Q10. Όσον αφορά τα μαθήματα που δοκίμασαν, οι περισσότεροι από τους συμμετέχοντες δοκίμασαν το πρώτο, το όγδοο και το ένατο μάθημα, σύμφωνα με τις οδηγίες, αλλά κάποιοι από αυτούς προτίμησαν κάποια άλλα μαθήματα.



70,6% δοκίμασε το μάθημα 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ.

29,4% δοκίμασε το μάθημα 2. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΕΣ ΕΥΚΑΙΡΪΕΣ ΚΑΙ ΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ.

23,5% δοκίμασε το μάθημα 3. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΜΟΝΤΕΛΑ

Το 17,6% δοκίμασε το μάθημα 4. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ

23,5% δοκίμασε το μάθημα 5. ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ Ή ΤΗΝ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ ΕΝΟΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ

35,3% δοκίμασε το μάθημα 6. MARKETING

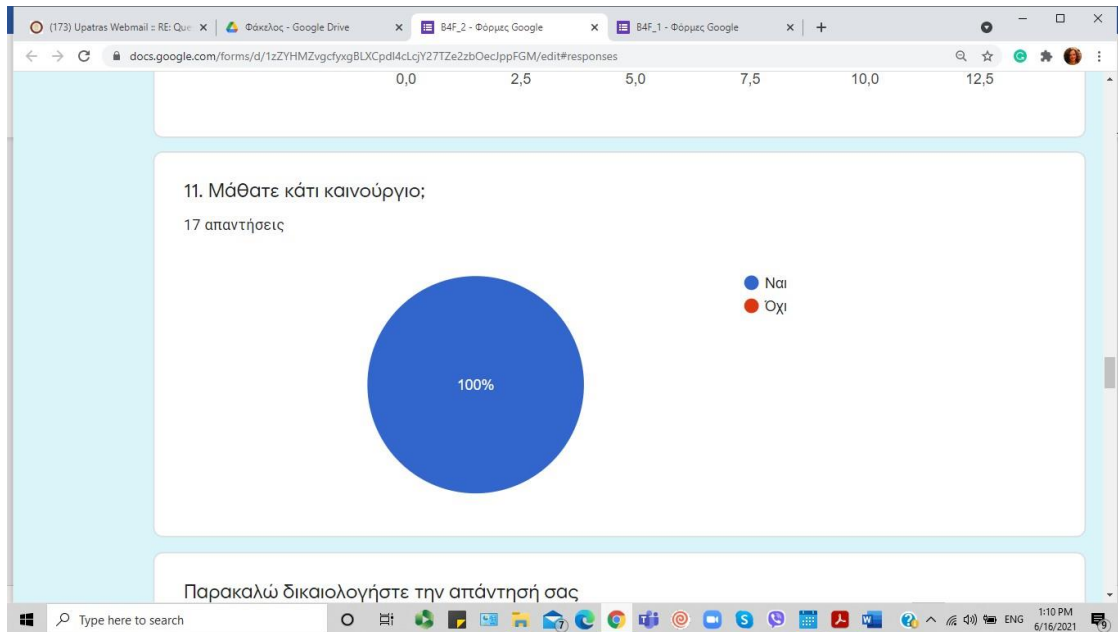
17,6% δοκίμασε το μάθημα 7. ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ

58,8% δοκίμασε το μάθημα 8. ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ ΓΙΑ ΜΙΚΡΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ

52,9% προσπάθησε το μάθημα 9. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΪΡΙΣΗ

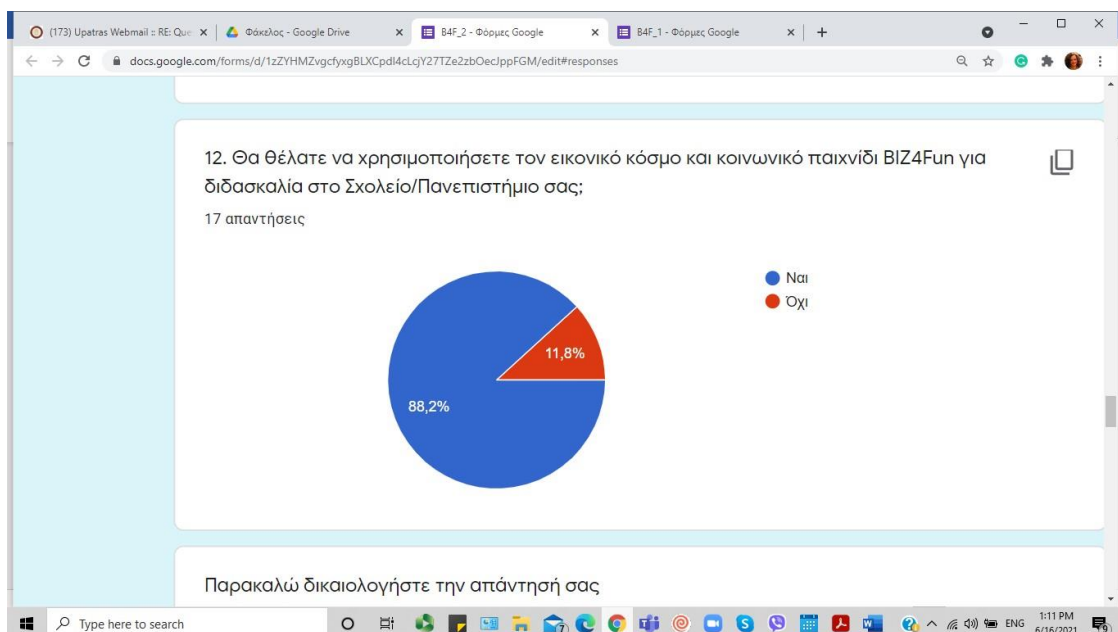
23,5% προσπάθησε το μάθημα 10. ΔΙΑΧΕΪΡΙΣΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΩΝ ΠΪΘΡΩΝ.

Q11. Όλοι οι ερωτηθέντες υποστήριξαν ότι το παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει πολύτιμο εργαλείο μάθησης, καθώς όλοι έμαθαν κάτι καινούργιο.



Ακριβώς το 100% από αυτούς έμαθαν κάτι καινούργιο. Ορισμένοι από αυτούς δεν είχαν προηγούμενη εμπειρία γύρω από το πλαίσιο του έργου και άλλοι δεν γνώριζαν κάποιες έννοιες της επιχειρηματικότητας, αλλά όλοι συμφωνούν ότι είδαν και δοκίμασαν νέα πράγματα και εξοικειώθηκαν με τις νέες έννοιες.

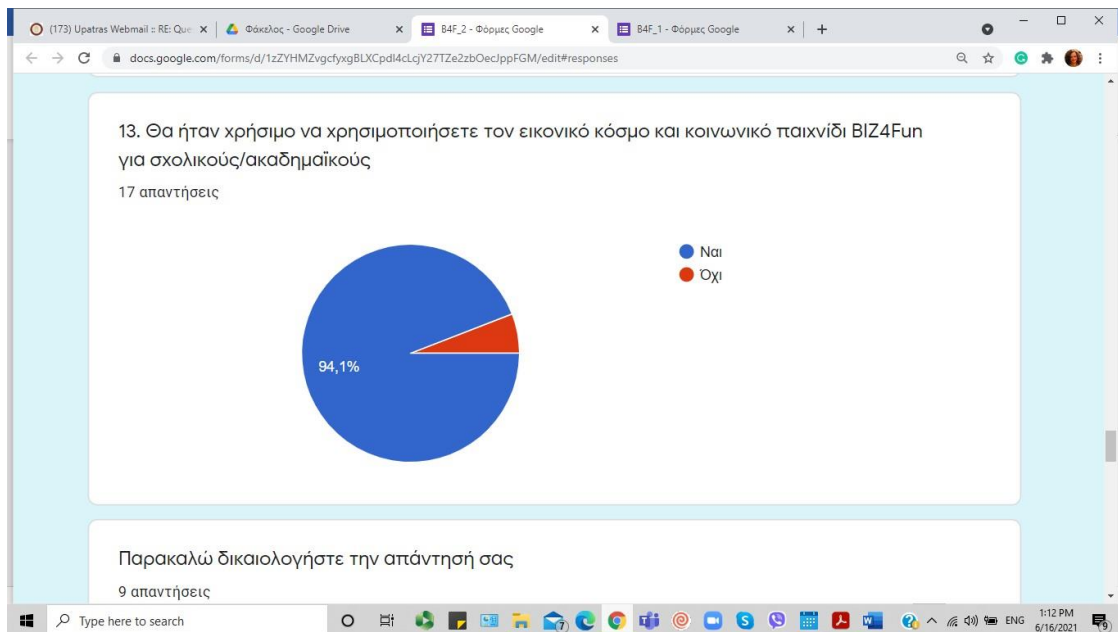
Q12. Όσον αφορά το ενδιαφέρον για τη χρήση του Εικονικού Παιχνιδιού Λέξεων και Κοινωνικού Παιχνιδιού BIZ4Fun για τις σπουδές τους, τα αποτελέσματα ήταν απίστευτα θετικά.



Το 88,2% των συμμετεχόντων θέλησε να χρησιμοποιήσει το *BIZ4Fun Virtual Word and Social Game* στο σχολείο/πανεπιστήμιο του. Ορισμένοι από αυτούς δήλωσαν ότι: "μπορείς να μάθεις παίζοντας" και ότι είναι ένας ευχάριστος, διαδραστικός, εναλλακτικός

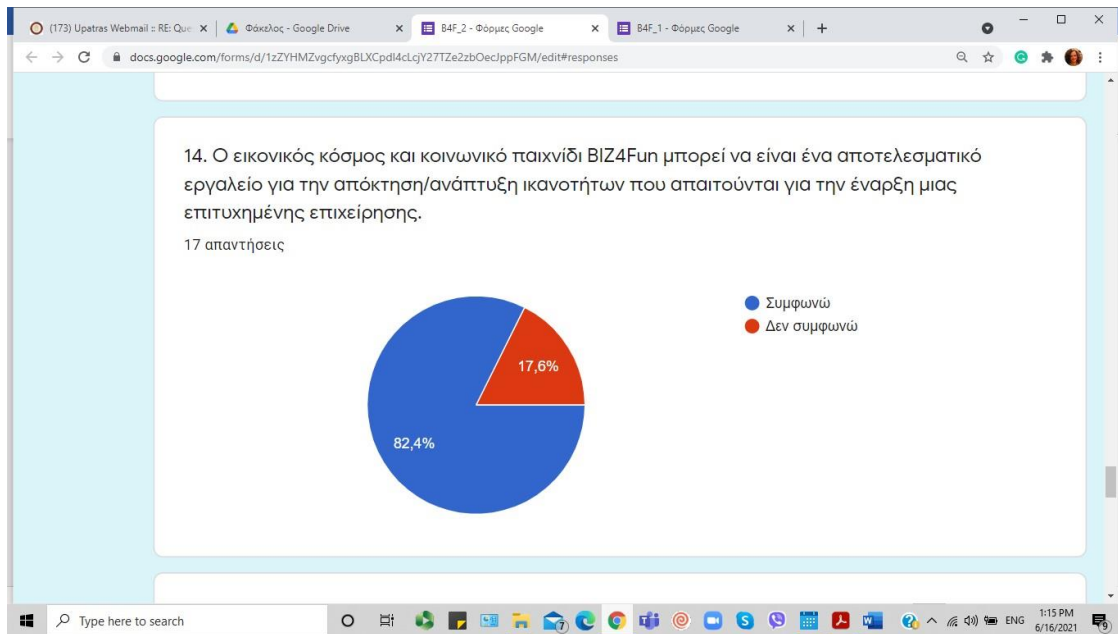
και εύκολος τρόπος μάθησης, ο οποίος θα βοηθήσει στην προώθηση της διαδικασίας διδασκαλίας. Ωστόσο, ένας από αυτούς θεώρησε ότι η διάλεξη στο αμφιθέατρο είναι αναντικατάστατο και ένα άλλο ότι δεν πίστευε ότι το BIZ4Fun Virtual Word and Social Game θα βοηθήσει στις σπουδές.

Q13. Στην ερώτηση σχετικά με τη **χρησιμότητα** του *BIZ4Fun Virtual Word and Social Game* για τους ακαδημαϊκούς, η ακραία πλειοψηφία πιστεύει ότι θα είναι χρήσιμο.



Το 94,1% των ερωτηθέντων πιστεύει ότι το *BIZ4Fun Virtual Word and Social Game* θα είναι χρήσιμο για τους ακαδημαϊκούς. Πιο συγκεκριμένα, ορισμένοι από αυτούς δήλωσαν ότι είναι πολύ χρήσιμο και ότι η διδασκαλία γίνεται πιο ευχάριστη. "Μπορείς να μάθεις διαφορετικά πράγματα", "ο εικονικός κόσμος μπορεί επίσης να λειτουργήσει ως ευκαιρία επανάληψης" και "ορισμένα από τα πιο θεωρητικά μαθήματα θα μπορούσαν να γίνουν πιο ελκυστικά", ήταν μερικές από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων.

Q14. Όσον αφορά την αποτελεσματικότητα του εργαλείου, τα αποτελέσματα ήταν επίσης πολύ θετικά.



Το 82,4% των συμμετεχόντων δήλωσε θετικά ότι το εικονικό παιχνίδι *BIZ4Fun Virtual Word and Social Game* μπορεί να είναι αποτελεσματικό για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων που απαιτούνται για την έναρξη μιας επιτυχημένης επιχείρησης. Ορισμένοι από τους συμμετέχοντες απάντησαν ότι "είναι ένα καλό τεστ γνώσεων" και ότι "προσφέρει πολλές πληροφορίες και σας βοηθά να μάθετε τα βασικά". Ωστόσο, ορισμένοι από αυτούς παρατήρησαν ότι "δεν είναι αρκετό" και ότι χρειάζονται πολύ περισσότερες πληροφορίες για μια επιτυχημένη επιχείρηση.

Q15. & Q16. Πρόκειται για τη μεγαλύτερη δύναμη και αδυναμία της *BIZ4FUN VW* και κοινωνικό παιχνίδι.

15. Ποιο είναι το πιο δυνατό στοιχείο του εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού *BIZ4Fun*,

16. Ποιο είναι το πιο αδύνατο στοιχείο του εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού *BIZ4Fun*,

Τα σχόλια των ερωτηθέντων συνοψίζονται στον ακόλουθο πίνακα.

δυνάμεις	Ευχάριστο και όμορφη εμπειρία	Συζήτηση με άλλους	Το NPCS	Η χρησιμότητά	Καλός σχεδιασμός	Καλή οργάνωση
αδυναμίες	Κουραστικό και μερικές φορές ακατανόητο περιεχόμενο	Αργοί διακομιστές	Γραφικά	Κίνηση με avatar	Η εγκατάσταση	Εμπειρία χρήστη σε κάποια κομμάτια

Q17. Σε ένα τελικό στάδιο, ζητήθηκε επίσης από τους ερωτηθέντες να προτείνουν ορισμένες **πτυχές που θα άλλαζαν/βελτιώσουν** στο *VW* και στο *Κοινωνικό Παιχνίδι*.

17. Η υποστήριξή σου μετράει! Τί θα άλλαζες/βελτιώνες στον εικονικό κόσμο και κοινωνικό παιχνίδι BIZ4Fun,

Τα σχόλια που δόθηκαν μπορούν να συνοψιστούν ως εξής:

Απλούστερο περιεχόμενο (1/17)	Πιο σύντομο παρουσία- tions (1/17)	Καλύτερα γραφικά (4/17)	Δεν θα αλλαγή οτιδήποτε (5/17)	Το chat διαδικασία (1/17)	Λογισμικό τρέχει αποτελεσματικότερα (1/17)	Εμφάνιση complet ρυθμίσεων για κάθε μάθημα (1/17)	Τυχαία επιλογή οfquiz ερωτήσεις (1/17)	Εμφάνιση δεξιά απαντήσεις (2/17)
----------------------------------	--	----------------------------	-----------------------------------	------------------------------	---	--	---	-------------------------------------

2.2 Διαδικτυακή αξιολόγηση των ιδρυμάτων ΕΕΚ/ΕΑΕ (10 συμμετέχοντες)

Οι δέκα (10) ερωτηθέντες ήταν προσωπικό από οκτώ (8) διαφορετικά ελληνικά ιδρύματα, είτε των ΑΕΙ (30%) είτε της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (Σχολές Επαγγελματικής Κατάρτισης) (70%) (όπως προέκυψε από τις ερωτήσεις Q3, Q4 και Q5). Τους ζητήθηκε να απαντήσουν σε 14 ερωτήσεις. Ο πρώτος τομέας επικεντρώνεται στη σαφήνεια των οδηγιών και των εξηγήσεων που παρείχε το προσωπικό που εισήγαγε το έργο BIZ4Fun και τον τρισδιάστατο εικονικό κόσμο και το κοινωνικό παιχνίδι.

Ανακοίνωση: Και πάλι, εδώ τα Q1-Q7 αφορούν δημογραφικά και θεσμικά δεδομένα.

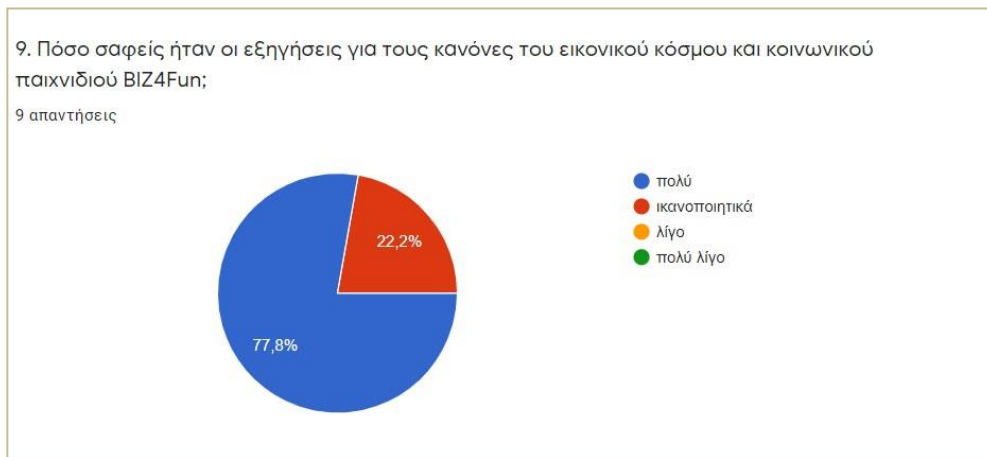
Q8. Τα αποτελέσματα σχετικά με τη **σαφήνεια των παρεχόμενων εξηγήσεων** για το έργο Biz4Fun ήταν σημαντικά θετικά- παρακάτω παρουσιάζονται τα αναλυτικά αποτελέσματα.



Το 80% των ερωτηθέντων ήταν πολύ θετικοί και το 20% θετικοί. Συγκεκριμένα, αναφέρεται ότι "ο οδηγός της πιλοτικής εφαρμογής είχε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες", καθώς και ότι "οι οδηγίες για τη δημιουργία ενός avatar, για την πλοήγηση στην πλατφόρμα και ο σκοπός του έργου ήταν απολύτως σαφείς". Οι συμμετέχοντες

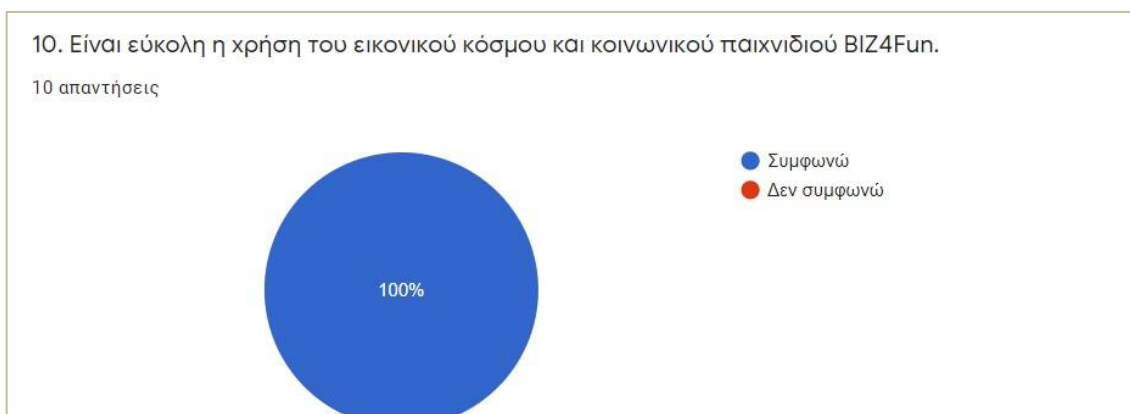
δηλώνουν επίσης ότι "υπήρχαν πολύ σαφείς εξηγήσεις, αφού σε κάθε σημείο υπήρχαν επεξηγηματικές οδηγίες". Όπως αναφέρεται επίσης "δεν υπήρχε κάπου καμία δυσκολία και όλα όσα χρειαζόμουν ήταν καλά παρουσιασμένα". Μάλιστα, αναφέρεται από κάποιον ότι "πιστεύω ότι το περιβάλλον, λόγω των σαφών εξηγήσεων, θα γίνει εύκολα αντιληπτό από τους μαθητές όταν υπάρχει καθοδήγηση".

Q9. Όσον αφορά τα αποτελέσματα σχετικά με τη **σαφήνεια των οδηγιών και των εξηγήσεων** για τον τρισδιάστατο εικονικό κόσμο και το κοινωνικό παιχνίδι, ήταν πολύ θετικά. Το 77,8 % των ερωτηθέντων έδωσε πολύ θετικά σχόλια και το 22 % ικανοποιητικά/καλώς.



Συγκεκριμένα, δήλωσαν ότι "τόσο οι τεχνικές οδηγίες όσο και ο οδηγός του πιλότου είχαν σαφείς εξηγήσεις", "οι κανόνες δόθηκαν με σαφήνεια, οπότε δεν δυσκολεύτηκα να κατανοήσω τις οδηγίες και να δω πώς να μετακινήσω το άβατάρ μου". Όσον αφορά τους μαθητές τους, δήλωσαν ότι "το περιβάλλον θα γίνει εύκολα αντιληπτό από τους μαθητές όταν γίνεται υπό καθοδήγηση". Αναφέρθηκε ως παρατήρηση που πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι "σε ορισμένα σημεία του παιχνιδιού έπρεπε να σταματήσω για να καθορίσω το επόμενο βήμα (π.χ. στην Τράπεζα μετά τις αλληλεπιδράσεις με τους υπαλλήλους δεν μου ήταν σαφές πώς να συνεχίσω).

Q10. Όσον αφορά τη **φιλικότητα της Πλατφόρμας προς το χρήστη**, τα αποτελέσματα που καταγράφηκαν ήταν απολύτως θετικά, ενώ το 100% των ερωτηθέντων συμφώνησε με αυτό.

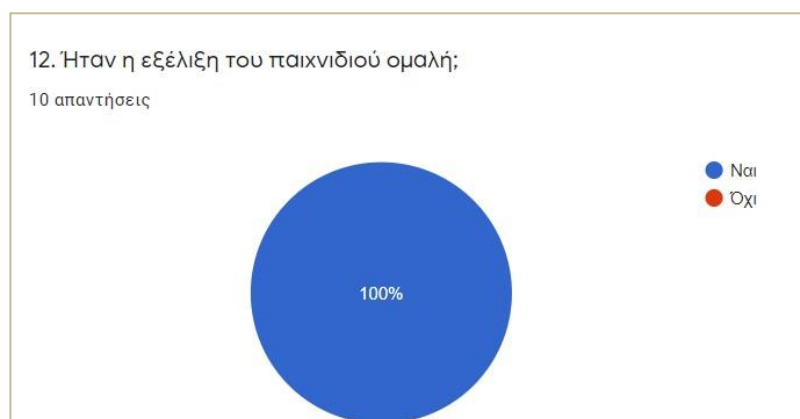


Δηλώνεται ότι "αν και χρησιμοποίησα τον εικονικό κόσμο για πρώτη φορά, δεν αντιμετώπισα ιδιαίτερες δυσκολίες", "πιστεύω ότι κάποιος που δεν είναι εξοικειωμένος με τους εικονικούς κόσμους δεν θα δυσκολευόταν ιδιαίτερα" και ότι "με βήμα προς βήμα μπορεί να τα καταφέρει, ειδικά αν είναι εξοικειωμένος με τους εικονικούς κόσμους". Μάλιστα, οι συμμετέχοντες γίνονται ακόμη πιο συγκεκριμένοι στα σχόλιά τους όταν δηλώνουν ότι "η πλοήγηση μεταξύ των χώρων/τμημάτων είναι εύκολη χάρη στον πίνακα τηλεμεταφοράς".

Q11. Όσον αφορά τυχόν προαπαιτούμενα (προηγούμενες γνώσεις) για τη χρήση του παιχνιδιού, μόνο το 10% των ερωτηθέντων εξέφρασε αυτή τη γνώμη, ενώ η πλειοψηφία πίστευε ότι "δεν χρειάζεται να γνωρίζει κανείς κάτι γι' αυτό πριν παίξει το παιχνίδι".



Q12. Όσον αφορά την ανάπτυξη της ομαλότητας του παιχνιδιού, όλοι οι ερωτηθέντες (100%) συμφώνησαν σε αυτό.



Ανακοίνωση: Η ερώτηση 6 του κοινού ερωτηματολογίου ("Είναι αυτό ένα εργαλείο που βλέπετε να παίζει στην τάξη του ιδρύματός σας ΕΕΚ/ΕΑΕ;") δεν συμπεριλήφθηκε στο ερωτηματολόγιό μας, δεδομένου ότι η απάντηση είναι γνωστή εκ των προτέρων (Όχι).

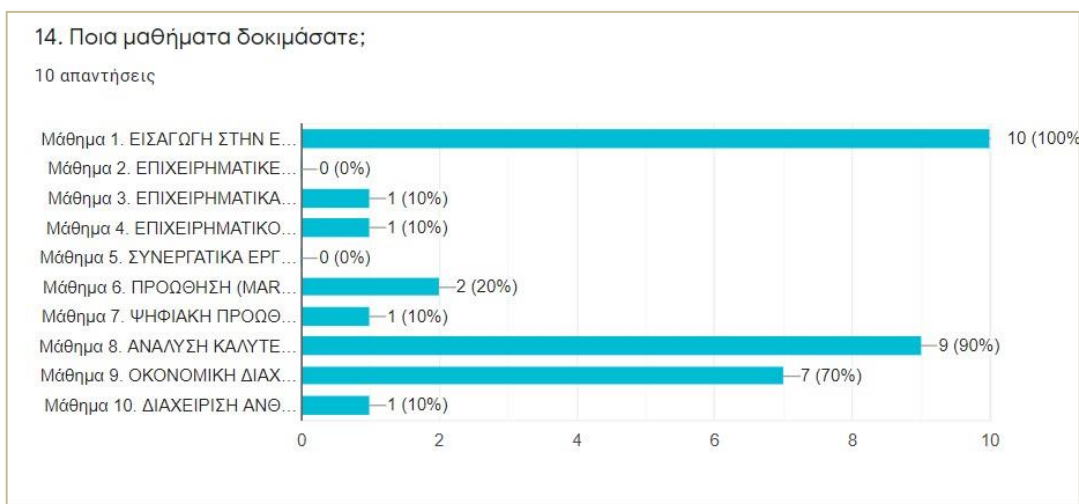
Q13. Αυτή η ερώτηση αφορά τα κύρια **παιγνιώδη και εκπαιδευτικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.**

13. Παρακαλώ περιγράψτε τα κύρια παιγνιώδη και εκπαιδευτικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.

Η ανατροφοδότηση που παρείχαν οι ερωτηθέντες μπορεί να συνοψιστεί ως εξής:

Εφευρετική - Ενδιαφέρουσα - Αναλυτική
Άμεση ανατροφοδότηση, επιβράβευση της μαθησιακής προσπάθειας μέσω ενός ευχάριστου περιβάλλοντος παιχνιδιού
Παρουσιάσεις, κουίζ, NPCs, διάλογοι, επίπεδα
Η αλληλεπίδραση με τον "μη παίκτη" και οι διαθέσιμες πληροφορίες.
Ο βαθμός καθοδήγησης
Η εποικοδομητική προσέγγιση της πληροφορίας μέσω της απόκτησης γνώσεων με παιχνίδι
Αλληλεπίδραση, επαναληψιμότητα, ανατροφοδότηση δοκιμής, τρισδιάστατη ανίχνευση, δυνατότητα πλοήγησης
Αλληλεπίδραση με εικονικούς χαρακτήρες, στοιχεία ανακάλυψης γνώσεων, ύπαρξη σε επίπεδο
Όμορφα γραφικά - μπορούσατε να προσαρμόσετε το avatar σας όπως θέλατε, ρυθμίζοντας τον τόνο του παιχνιδιού, αλλά ταυτόχρονα υπήρχαν οι πίνακες με το εκπαιδευτικό μέρος και τα τεστ αξιολόγησης που κάλυπταν την εκπαιδευτική διαδικασία.

Q14. Οι περισσότεροι από τους συμμετέχοντες έπαιξαν **με τρία γήπεδα (1,8,9)**, όπως τους ζητήθηκε, ωστόσο λίγοι από αυτούς δοκίμασαν και άλλα γήπεδα (3,4,5,6,7).



2.3 Διαδικτυακή αξιολόγηση των υπευθύνων χάραξης πολιτικής (6 συμμετέχοντες)

Έξι (6) υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής συμμετείχαν στην πιλοτική εφαρμογή, προερχόμενοι από έξι (6) διαφορετικούς οργανισμούς:

- Αντιπρόεδρος της Επιτροπής Ερευνών του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου
- Διευθύνων Σύμβουλος της εταιρείας KNOWLEDGE BROADBAND SERVICES
- Αντιπρόεδρος του Ινστιτούτου Τεχνολογίας Υπολογιστών και Τύπου Διόφαντος (συμβουλευτικός φορέας του Υπουργείου Παιδείας) και συντονιστής του Δικτύου Ελληνικών Σχολείων
- Συντονιστής Μαθητείας Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης για την περιφέρεια Δυτικής Ελλάδας
- Συντονιστής Εκπαιδευτικού Έργου της Περιφερειακής Διεύθυνσης Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Ιονίων Νήσων
- Συντονιστής Εκπαιδευτικών Εργασιών Πληροφορικής και Οργανωτικός Συντονιστής του Περιφερειακού Κέντρου Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού Δυτικής Ελλάδας.

Τους ζητήθηκε να απαντήσουν σε τέσσερις (4) ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

Ανακοίνωση: Στο ερωτηματολόγιό μας τα Q1-Q6 αφορούν δημογραφικά και θεσμικά δεδομένα.

Q7.

7. Σε ποιο βαθμό η πλατφόρμα μάθησης *εικονικός κόσμος και κοινωνικό παιχνίδι BIZ4Fun* και το περιεχόμενό του της ανταποκρίνονται στις επιχειρηματικές ικανότητες της ομάδας στόχου (ανάγκες των τελικών χρηστών)

Αναφέρεται ότι ο εικονικός κόσμος και το κοινωνικό παιχνίδι Biz4Fun "καλύπτει την ανάγκη των χρηστών" με "περιεχόμενο που είναι ιδιαίτερα χρήσιμο και αξιοποιήσιμο για το κοινό-στόχο" και "σε σημαντικό βαθμό". Αναφέρεται επίσης ότι η πλατφόρμα διαθέτει αρκετό περιεχόμενο, το οποίο "καλύπτει ικανοποιητικά τις ανάγκες των εκπαιδευομένων" και ότι "η αρχιτεκτονική της πλατφόρμας του εικονικού κόσμου επιτρέπει την εύκολη προσθήκη νέου περιεχομένου, εάν αυτό απαιτηθεί στο μέλλον".

Επομένως, η ισχυρή αλληλεπίδραση του χρήστη (καθηγητή-μαθητή) με το περιεχόμενο (μάθηση), η χρησιμότητά του για την κάλυψη των αναγκών των μαθητών, η ευέλικτη διεπαφή χρήστη-τεχνολογίας και κάτι πολύ σημαντικό, όπως η δυνατότητα μετατροπής (ανανέωσης, προσθήκης) του υλικού, αν χρειαστεί, είναι τα κύρια πλεονεκτήματα του συστήματος.

Q8.

2. Πώς θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε την πλατφόρμα *εικονικός κόσμος και κοινωνικό παιχνίδι BIZ4Fun* στο περιβάλλον σας και ποια θα ήταν, κατά τη γνώμη σας, τα κύρια πλεονεκτήματα και τα εμπόδια στην πρακτική της κατάρτισης, (Τα συμφέροντα των εξωτερικών ενδιαφερομένων, τα οφέλη, η χρησιμότητα, η αποτελεσματικότητα, η συνάφεια, η σχέση κόστους/αποτελεσματικότητας, η βιωσιμότητα)

Οι απαντήσεις ήταν ποικίλες και πολύ ενδιαφέρουσες.

Αναφέρεται ότι "για εμάς αυτός ο εικονικός κόσμος είναι ένα βασικό εκπαιδευτικό εργαλείο, αλλά ταυτόχρονα θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο

αυτοαξιολόγησης". Αναφέρεται, βέβαια, πολύ σωστά ότι "θα θέλαμε να δούμε τη χρήση του σε βάθος, εκτιμώντας την αποτελεσματικότητά του μακροπρόθεσμα". Στη συνέχεια, διευκρινίστηκε το αντικείμενο αναφοράς του εκπαιδευτικού περιεχομένου, όταν αναφέρθηκε ότι "θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο κατάρτισης στις έννοιες που σχετίζονται με το φάσμα της "επιχειρηματικότητας" με σημαντικά πλεονεκτήματα για τις ομάδες-στόχους".

Προτείνεται η παιδαγωγική αξιοποίηση του περιβάλλοντος σε "έννοιες που συναντούν καθημερινά στην εργασία τους, οι εργαζόμενοι, με τις οποίες αποκτούν μια νέα διάσταση μέσω του εκπαιδευτικού περιεχομένου, αλλά και έντονο ενδιαφέρον να ασχοληθούν μαζί τους, να τις γνωρίσουν καλύτερα μέσα από το "παιχνίδι".

Αναφέρεται επίσης ότι το "σκηνικό καταιγισμού ιδεών" που περιέχεται στο παιχνίδι είναι οικείο στο δικό τους καθημερινή ζωή, και γι' αυτό οι μαθητές θα την εξερευνήσουν με ενδιαφέρον".

Ένας από τους συμμετέχοντες στην έρευνα σημείωσε ότι "παρουσίασα το παιχνίδι σε φοιτητές του μεταπτυχιακού προγράμματος - σε ακροατήριο 25 ατόμων - και σκοπεύω να το επαναλάβω στο μέλλον στο προπτυχιακό πρόγραμμα - ακροατήριο 150 ατόμων - επειδή το παιχνίδι έχει πολλά πλεονεκτήματα!".

Αναφέρεται επίσης ότι "τα κύρια πλεονεκτήματα της πλατφόρμας είναι ο "παιχνιδιάρικος" και φιλικός χαρακτήρας της και ο παράγοντας εμπύθισης, στοιχεία που ωθούν ιδιαίτερα τους νέους να χρησιμοποιήσουν αυτό το παιχνίδι".

Μια άλλη χρήση του εικονικού κόσμου αναφέρεται από έναν συμμετέχοντα, αυτή του "εκπαιδευτικού εργαλείου με ταυτόχρονη αξιολόγηση των γνώσεων και των δεξιοτήτων". Ενδιαφέρουσα, αλλά και τόσο κοντά στην εκπαιδευτική πραγματικότητα στην Ελλάδα είναι η άποψη ότι το περιβάλλον που είδαν θα μπορούσε να αξιοποιηθεί "σε εκπαιδευτικά σεμινάρια, τα οποία θα προσφέρουν ένα ελκυστικό μαθησιακό περιβάλλον αξιοποιώντας το παιχνίδι στην εκπαίδευση ενηλίκων".

Φυσικά, καλό είναι να λάβετε υπόψη το σχόλιο που αναφέρει ότι "ως εμπόδιο, αν και όχι σοβαρό, θα μπορούσε να θεωρηθεί η ανάγκη χρήσης ειδικού προγράμματος περιήγησης για την περιήγηση στον εικονικό κόσμο".

Q9.

3. Ποιες ιδέες, προσεγγίσεις, εργαλεία του εικονικού κόσμου και κοινωνικού παιχνιδιού BIZ4Fun αξίζει να προσαρμοστούν σε σχετικές (τοπικές) στρατηγικές και πρακτικές και γιατί, (Επιπτώσεις στον στρατηγικό σχεδιασμό)

Μια πολύ ενδιαφέρουσα άποψη αναφέρθηκε από τον συμμετέχοντα που έγραψε ότι "το όλο εργαλείο αποτελεί δομικό χαρακτηριστικό της κατάρτισης και της διαμόρφωσης στρατηγικής στο πεδίο εφαρμογής του". Πρόσθεσε ότι "η ομαδική συνεργασία και αλληλεπίδραση είναι ένα σημαντικό "μάθημα" για τους συμμετέχοντες σε ένα παιχνίδι". Αυτό δικαιολογείται από την άποψη ότι "το παιγνιώδες στοιχείο είναι απαραίτητο στην κοινωνική ανάπτυξη των νέων επαγγελματιών, καθώς αποτελεί στοιχείο της καθημερινότητάς τους από την παιδική ηλικία, αν και δεν είναι προφανές σε εμάς που δεν

έχουμε αυτές τις εμπειρίες".

Οι συμμετέχοντες στην έρευνα προτείνουν επίσης την ενσωμάτωση του εικονικού κόσμου ως μέθοδο και προσέγγιση διδασκαλίας "χωρίς όμως να απομακρυνθούμε από την παροχή εκπαιδευτικού περιεχομένου με το απαιτούμενο εύρος και βάθος, όταν απαιτείται η μελέτη ενός τομέα".

Προτείνεται επίσης "τακτική κατάρτιση σε μικρές εξειδικευμένες ομάδες και ατομικά θέματα εκμάθησης προγραμματισμού, μέσω του εικονικού περιβάλλοντος". Επιπλέον, πολύ θετική είναι η δήλωση ενός συμμετέχοντα που λέει για "τα εργαλεία του εικονικού κόσμου, τα οποία αξίζουν τον κόπο και το καθένα προσθέτει ένα μέρος της αξίας στη συνολική αλυσίδα αξίας της πλατφόρμας".

Q10.

3. Τι θα βελτιώνατε στην ηλεκτρονική πλατφόρμα εκμάθησης *εικονικός κόσμος και κοινωνικό παιχνίδι BIZ4Fun* (τεχνικές λεπτομέρειες, λειτουργικότητες, περιεχόμενο) και πώς, (Αδυναμίες, εμπόδια, ανακολουθίες, ποιότητα, σαφήνεια, προσέγγιση, εργαλεία κλπ.).

Ένας από τους συμμετέχοντες δηλώνει ότι "σε αυτό το στάδιο δεν θα μπορούσα να προτείνω κάτι διαφορετικό". Υπάρχουν όμως ορισμένες πολύ χρήσιμες συμβουλές, οι οποίες προτείνεται να ληφθούν υπόψη για τη βελτιστοποίηση του εικονικού κόσμου. Αναφέρονται τα εξής: "Η χρήση του εικονικού κόσμου είναι πολύ σημαντική για την ανάπτυξη του: "Θα προσθέσω ένα βίντεο επίδειξης των βασικών χαρακτηριστικών για όσους χρησιμοποιούν για πρώτη φορά αυτού του είδους τους εικονικούς κόσμους", ώστε να γίνει πιο εμφανής η κίνηση των avatars στον μέσο άγνωστο χρήστη- "θα βελτιώνα την ποιότητα των υφών (γραφικών), ώστε ο εικονικός κόσμος να είναι πιο ρεαλιστικός" και "θα ήταν χρήσιμο να προστεθεί φωνητική υπαγόρευση στα κείμενα, αλλά και να χρησιμοποιηθεί κάμερα".

Συμπερασματικά, μπορούμε να πούμε ότι η ηλεκτρονική αξιολόγηση των φορέων χάραξης πολιτικής δείχνει ότι ο βαθμός ικανοποίησης σε σχέση με την πλατφόρμα είναι πολύ καλός. Σημειώθηκαν λίγες δευτερεύουσες παρατηρήσεις. Τα αποτελέσματα σχετικά με τις ανάγκες των τελικών χρηστών ήταν σημαντικά θετικά. Σύμφωνα με τους ερωτηθέντες, η πλατφόρμα και το περιεχόμενό της ανταποκρίνονται καλά στις επιχειρηματικές ικανότητες της ομάδας-στόχου. Οι συμμετέχοντες επεσήμαναν ότι η πλατφόρμα εικονικού κόσμου και κοινωνικών παιχνιδιών BIZ4Fun είναι ένα πολύτιμο εργαλείο για την εμπλοκή των μαθητών στην εκπαίδευση σε θέματα επιχειρηματικότητας. Όσον αφορά την πιθανή χρήση της πλατφόρμας Biz4Fun VW και Social Game, τα κύρια οφέλη και τα εμπόδια στην εκπαιδευτική πρακτική, οι ερωτηθέντες υπογράμμισαν την ενίσχυση των εργαλείων στην εκπαιδευτική διαδικασία. Όσον αφορά τις ιδέες, τις προσεγγίσεις, τα εργαλεία του Biz4Fun VW και του Κοινωνικού Παιχνιδιού που θα άξιζε να προσαρμοστούν σε σχετικές (τοπικές) στρατηγικές και πρακτικές, οι ερωτηθέντες συμφώνησαν σχετικά με την ενσωμάτωση της πλατφόρμας VW και του Κοινωνικού Παιχνιδιού Biz4Fun στο εκπαιδευτικό σύστημα.



Βiz4Fun - Ας διασκεδάσουμε ξεκινώντας μια εταιρεία

ERASMUS+ 2018-1-EN01-KA202-046271

ΈΚΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΛΟΤΙΚΉ ΕΚΔΉΛΩΣΗ (ΙΤΑΛΙΑ)



Στρατηγική εταιρική σχέση KA2

1 ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Συνεργάτης, τοπίο	EGInA Srl, Ιταλία
Ημερομηνία έναρξης του πιλοτικού έργου	05.06.2020
Ημερομηνία λήξης του πιλοτικού έργου	16.06.2020
Αριθμός συμμετεχόντων που έλαβαν μέρος στο πιλοτικό πρόγραμμα	41
Αριθμός συμμετεχόντων που δοκιμάζουν το VWSG Biz4Fun	24

1.1 Σύντομη περιγραφή της πρώτης πιλοτικής εκδήλωσης

Στις 5 Ιουνίου, στις 16:00 CET, πραγματοποιήθηκε ένα δίωρο διαδικτυακό σεμινάριο για να κατανοήσουν οι συμμετέχοντες βαθύτερα την επιχειρηματική κουλτούρα και το έργο Biz4Fun.

Η EGInA διεξήγαγε διαδικτυακό σεμινάριο μέσω της υπηρεσίας τηλεδιάσκεψης Zoom στις Μάθηση επιχειρηματικότητας και διαδικτυακά παιχνίδια, την οποία παρακολούθησαν περίπου 40 συμμετέχοντες. Αυτό το διαδικτυακό σεμινάριο παρείχε μια επισκόπηση της επιχειρηματικότητας και της σημασίας της στη δια βίου μάθηση. Σκοπός του διαδικτυακού σεμιναρίου ήταν να παρουσιάσει το έργο Biz4Fun και να ενημερώσει τους συμμετέχοντες σχετικά με τον τρόπο δοκιμής του εικονικού παιχνιδιού λέξεων και κοινωνικού παιχνιδιού (περιγραφή των μαθησιακών σεναρίων, βήματα που πρέπει να ακολουθηθούν για τη δημιουργία ενός λογαριασμού avatar, την εγκατάσταση του απαραίτητου λογισμικού και τη σύνδεση με τον τρισδιάστατο κόσμο, κ.λπ.).

Οι συμμετέχοντες είχαν δύο εβδομάδες για να δοκιμάσουν τα τρία μαθήματα και να συμπληρώσουν ηλεκτρονικά ερωτηματολόγια αξιολόγησης.

Η υλοποίηση του διαδικτυακού σεμιναρίου συντονίστηκε από τρία μέλη του EGInA που είχαν διαφορετικούς ρόλους: η Irene Morici ήταν επικεφαλής της διαδικτυακής ενότητας για την επιχειρηματικότητα και της παρουσίασης του έργου Biz4Fun. Εμπειρογνώμονες ΤΠΕ του EGInA (Giuseppe Mura και Skender Troka).



1.2 Σύντομη περιγραφή της δεύτερης πιλοτικής εκδήλωσης

Η δεύτερη πιλοτική συνεδρία πραγματοποιήθηκε στις 30 Απριλίου 2021 από τις 09:00 έως τις 13:00. Το **Istituto di Istruzione Superiore "Ciuffelli-Einaudi"** συμμετείχε με τρεις διαφορετικές κατηγορίες. Το "Ciuffelli-Einaudi" είναι ένα τεχνικό και επαγγελματικό λύκειο για μαθητές ηλικίας 14 έως 19 ετών. Βρίσκεται στη μεσαιωνική πόλη Todì στο κέντρο της Ιταλίας.

Στόχος του Ινστιτούτου είναι να παρέχει στους φοιτητές ποιοτική επιστημονική και τεχνολογική κατάρτιση σε ευρωπαϊκή κλίμακα, προκειμένου να αξιολογούνται οι διάφοροι τύποι νοημοσύνης. Το σχολείο έχει επίσης δεσμευτεί να συμβάλει στην επίτευξη των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης μέσω της εκπαίδευσης. Η Σχολή είναι το παλαιότερο γεωργικό ινστιτούτο στην Ιταλία, που ιδρύθηκε το 1864 ως γεωργική αποικία για τη διάδοση της γεωργικής κουλτούρας και γνώσης.

Περίπου 35 μαθητές και 7 καθηγητές συμμετείχαν στη δοκιμή του παιχνιδιού. Στην αρχή, οι μαθητές και οι καθηγητές ενημερώθηκαν για τον τρόπο λειτουργίας του βιντεοπαιχνιδιού και της πλατφόρμας. Στη συνέχεια, στο τέλος της δοκιμής βήτα και της εύρεσης σφαλμάτων, οι συμμετέχοντες απάντησαν σε μια έκθεση στην οποία αξιολογούσαν τις θετικές και αρνητικές πτυχές.



Η υλοποίηση της συνάντησης συντονίστηκε από τρία μέλη του EGIInA που είχαν διαφορετικούς ρόλους: η Corinna Bartoletti ανέλαβε την παρουσίαση του έργου Biz4Fun και μαζί με τους εμπειρογνώμονες ΤΠΕ του EGIInA (Andrea Succhielli και Valentina Brilli)

εξήγησαν και πραγματοποίησαν τα πιλοτικά έργα.



1.3 ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ - Αριθμός συμμετεχόντων που εξέτασαν τα μαθησιακά σενάρια

Κοινωνικο-δημογραφικές μεταβλητές	Αριθμός συμμετεχόντων
1. Φύλο	
Άνδρες	23
Γυναίκες	14
Δεν προσδιορίζεται	4
Σύνολο:	41
2. Προφίλ	
Μαθητές	20
Ιδρύματα επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης/εκπαίδευσης	18
Φορείς χάραξης πολιτικής	3
Σύνολο:	41

1.4 ΠΙΛΟΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ ΜΑΘΗΣΗΣ

Μάθημα	Μάθημα που πιλοτάρεται κατά τη διάρκεια της πιλοτικής εφαρμογής εκδήλωση
1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ	X
2. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΕΣ ΕΥΚΑΙΡΪΕΣ ΚΑΙ ΑΓΟΡΑ ΤΑΣΕΙΣ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ	X
3. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΜΟΝΤΕΛΑ	X

4. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ	X
5. ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ Ή ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ	X
6. MARKETING	X
7. ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ	X
8. ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΚΑΛΥΤΕΡΗΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ ΓΙΑ ΜΙΚΡΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ	X
9. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΪΡΙΣΗ	X
10. ΔΙΑΧΕΪΡΙΣΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΥ	X

2 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Στο τέλος της δοκιμής, οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να συμπληρώσουν ένα ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο.

Η EGIInA Srl, ως επικεφαλής εταίρος για την αξιολόγηση, σχεδίασε τρία διαδικτυακά ερωτηματολόγια αξιολόγησης που απευθύνονταν σε διαφορετικές ομάδες-στόχους (μαθητές, ιδρύματα επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης, φορείς χάραξης πολιτικής), με στόχο τη συλλογή σχετικών πληροφοριών σχετικά με τη δοκιμή του τρισδιάστατου εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου BIZ4Fun.

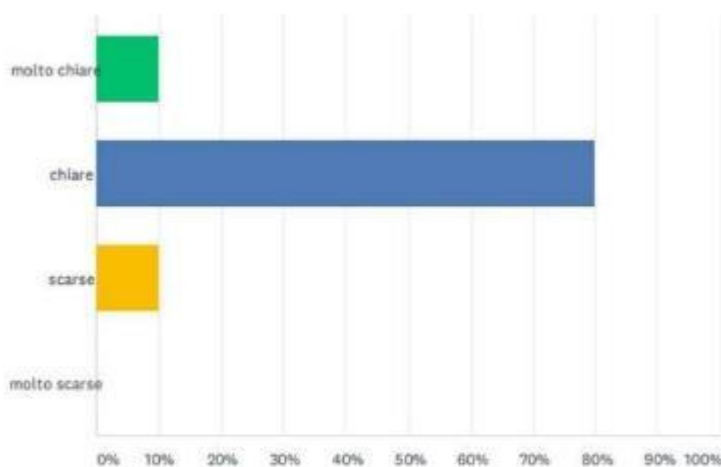
2.1 Διαδικτυακή αξιολόγηση των συμμετεχόντων

Οι ερωτηθέντες κλήθηκαν να απαντήσουν σε 16 ερωτήσεις.

Ο πρώτος τομέας επικεντρώνεται στη σαφήνεια των οδηγιών και των εξηγήσεων που παρέχονται από το προσωπικό κατά την παρουσίαση του έργου BIZ4Fun και του τρισδιάστατου εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού.

D5 Quanto sono state chiare le spiegazioni riguardanti il Progetto BIZ4Fun?

Risposte: 20 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
molto chiare	10.00%	2
chiare	80.00%	16
scarse	10.00%	2
molto scarse	0.00%	0
TOTALE		20

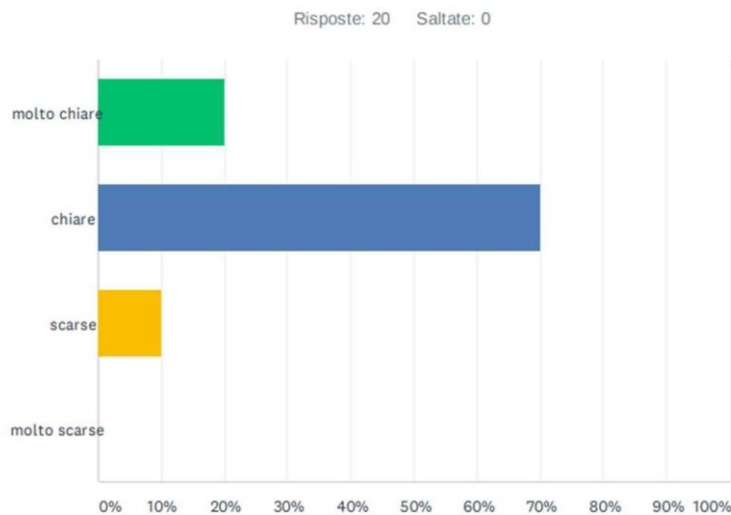
1

Τα αποτελέσματα όσον αφορά τη **σαφήνεια των εξηγήσεων που δόθηκαν σχετικά με το έργο Biz4Fun** ήταν σημαντικά θετικά¹ και τα λεπτομερή αποτελέσματα συνοψίζονται παρακάτω.

¹ "molto chiare" = "πολύ καλό", "chiare" = "καλό", "scarse" = "αδύναμο", "molto scarse" = "πολύ αδύναμο",

Τα αποτελέσματα σχετικά με τη σαφήνεια των οδηγιών και την επεξήγηση του τρισδιάστατου εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού ήταν επίσης πολύ θετικά.

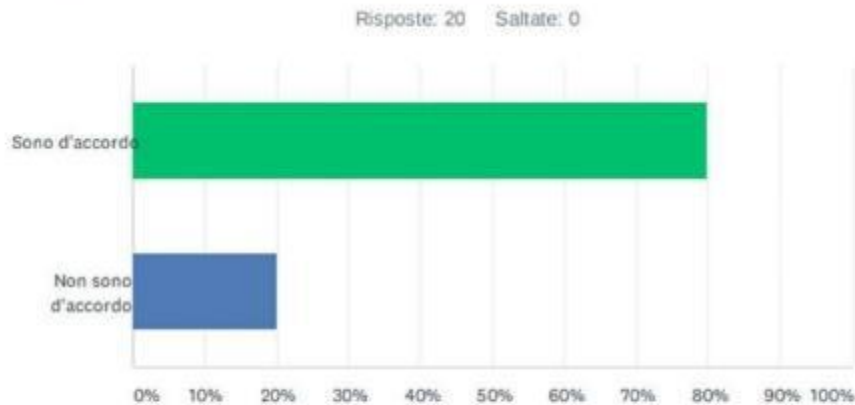
D6 Quanto sono state chiare le spiegazioni riguardanti le regole del Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun?



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
molto chiare	20.00% 4
chiare	70.00% 14
scarse	10.00% 2
molto scarse	0.00% 0
TOTALE	20

Όσον αφορά τη φιλικότητα της πλατφόρμας προς το χρήστη, τα αποτελέσματα που καταγράφηκαν ήταν αρκετά θετικά, όπως φαίνεται παρακάτω:

D7 E' facile utilizzare il Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun.



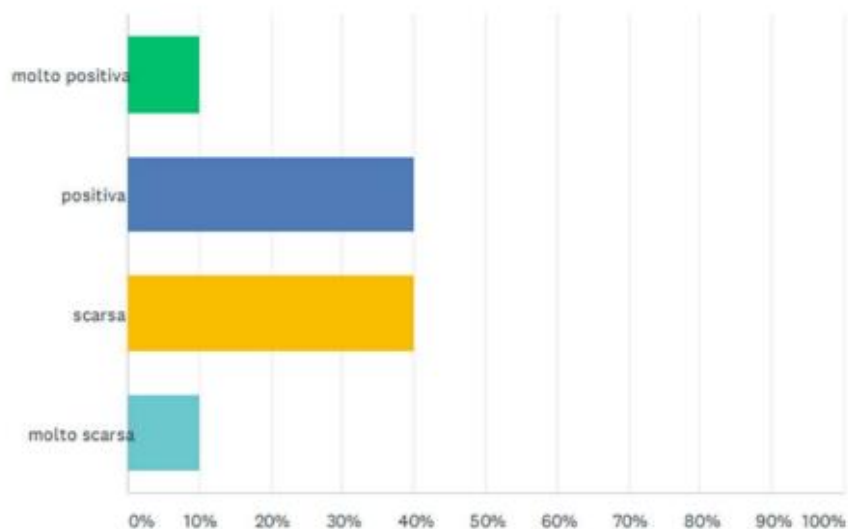
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Sono d'accordo	80.00%	16
Non sono d'accordo	20.00%	4
TOTALE		20

Και πάλι, έχουμε 80% θετικές απαντήσεις στο διάγραμμα. Το 20% επισήμανε το γεγονός ότι η πλατφόρμα δεν είναι πάντα διαισθητική. Ένας ερωτώμενος επεσήμανε ότι ορισμένοι πίνακες οργάνων είναι δυσανάγνωστοι και ότι δεν υπάρχει εκπαιδευτική ανατροφοδότηση (ενημέρωση των χρηστών για τα λάθη τους).

Από την άλλη πλευρά, η συνολική **αξιολόγηση των γραφικών είναι** θετική. Όπως φαίνεται παρακάτω, το 40% των ερωτηθέντων αξιολόγησε τα γραφικά ως "καλά" και το 10% ως "πολύ καλά". Από την άλλη πλευρά, το 40% αξιολόγησε τα γραφικά ως "φτωχά" και το 10% ως "πολύ φτωχά".

D8 Come valuteresti la grafica del Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun?

Risposte: 20 Saltate: 0



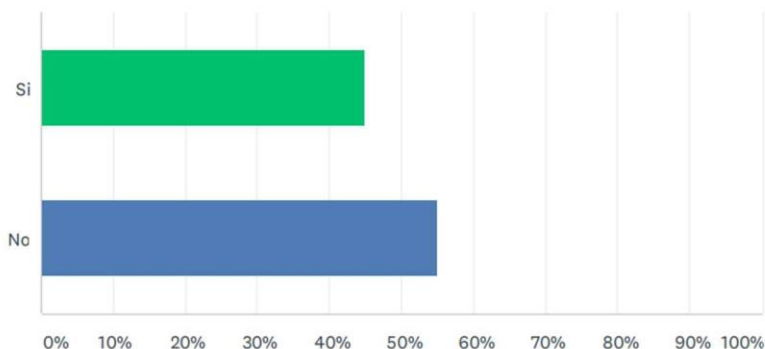
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
molto positiva	10.00%	2
positiva	40.00%	8
scarsa	40.00%	8
molto scarsa	10.00%	2
TOTALE		20

Ορισμένοι ερωτηθέντες επεσήμαναν ότι το παιχνίδι δεν έχει τα καλύτερα γραφικά επειδή "δεν έχει ρεαλιστικά γραφικά" και "υπάρχουν πολλά πολύγωνα και η αργή φόρτωση του περιβάλλοντος είναι πολύ αργή". Ωστόσο, ένας μαθητής επεσήμανε ότι, αν και τα γραφικά δεν είναι εξαιρετικά, είναι αποτελεσματικά για τον σκοπό του παιχνιδιού.

Όπως φαίνεται παρακάτω, οι μισοί από τους χρήστες αντιμετώπισαν κάποια προβλήματα κατά την εκτέλεση του παιχνιδιού.

D9 Il gioco è avanzato senza problemi?

Risposte: 20 Saltate: 0

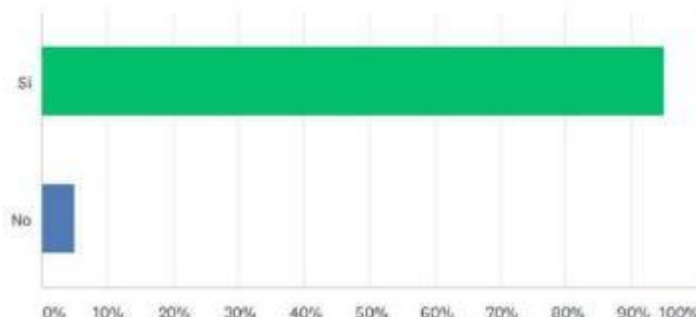


OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Si	45.00%	9
No	55.00%	11
TOTALE		20

Σε γενικές γραμμές, υπήρξαν παράπονα για ορισμένες από τις ατέλειες του παιχνιδιού: ορισμένοι ερωτηθέντες επεσήμαναν ότι είχαν προβλήματα με τα σενάρια μάθησης. n.7 Ψηφιακό μάρκετινγκ. "Αντιμετώπισα δυσκολίες με δύο θέματα στο μάθημα n.7: "Βελτιστοποίηση της διαδικτυακής προώθησης για συστήματα έρευνας (SEO)" και "Κοινωνικά μέσα". Το πρόβλημα είναι ότι το άβαταρ μου, μόλις μπήκε στην κεντρική πόρτα του μαθήματος #7 (δηλ. την πόρτα που αντιστοιχεί στο θέμα "Βελτιστοποίηση της προώθησης στο διαδίκτυο για ερευνητικά συστήματα (SEO)", δεν τηλεμεταφέρθηκε. Επιπλέον, και τα δύο θέματα χαρακτηρίστηκαν ελλιπή. Στη δική μου διαδικασία σχετικά με το μάθημα 7, μόνο 3 από τα 5 θέματα έχουν ολοκληρωθεί. Το συζήτησα επίσης με τον φίλο μου που δοκίμασε το παιχνίδι και αντιμετώπισε τα ίδια προβλήματα. Το άτομο είχε επίσης διαφορετική γλώσσα σε διαφορετικούς χαρακτήρες μέσα στο παιχνίδι".

D10 Hai imparato qualcosa di nuovo?

Risposte: 20 Saltate: 0



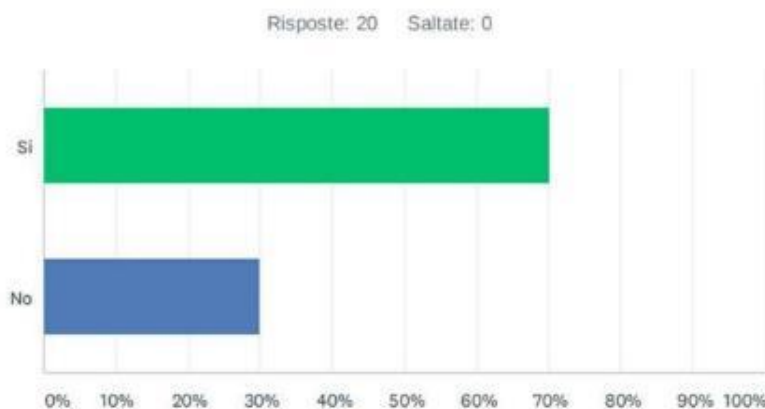
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Si	95.00%	19
No	5.00%	1
TOTALE		20

Σχεδόν όλοι οι ερωτηθέντες υποστήριξαν ότι το παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει πολύτιμο **εργαλείο μάθησης, επειδή** όλοι έμαθαν κάτι καινούργιο, ενώ μόνο ένα άτομο υποστήριξε το αντίθετο.

Ένας από τους ερωτηθέντες της εικονικής πλατφόρμας BIZ4fun δηλώνει ότι το παιχνίδι "με εισήγαγε στην έννοια της επιχειρηματικότητας με έναν πολύ ενδιαφέροντα και νέο τρόπο. Συγκεκριμένα, τα τρία μαθήματα που δοκίμασα (δηλαδή το νούμερο 1, το νούμερο 4 και το νούμερο 7) μου έδωσαν πολλές πληροφορίες που δεν είχα για το θέμα της επιχειρηματικότητας και τις βασικές πτυχές της επιχειρηματικότητας".

Όσον αφορά το ενδιαφέρον για **τη χρήση του εικονικού παιχνιδιού λέξεων και κοινωνικού παιχνιδιού BIZ4Fun για τη μελέτη, η** πλειοψηφία του 70% θα ήθελε να το χρησιμοποιήσει.

D11 Ti piacerebbe utilizzare il Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun per i tuoi studi a Scuola/Università?



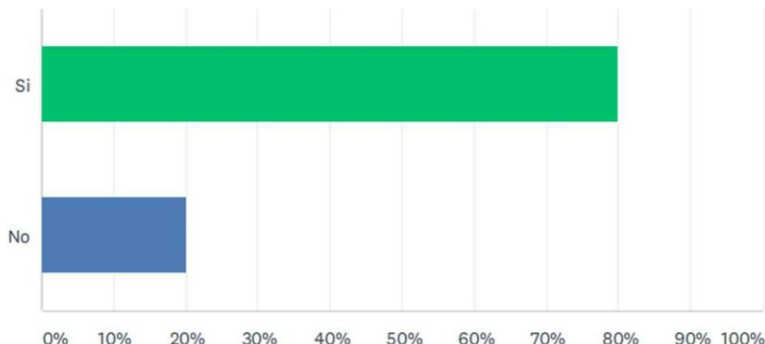
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Si	70.00%	14
No	30.00%	6
TOTALE		20

Ορισμένοι ερωτηθέντες υποστήριξαν: "Προσωπικά, με ενδιαφέρει πολύ η ιδέα της ενσωμάτωσης αυτού του είδους της πλατφόρμας στις δικές μου σχολικές σπουδές, επειδή πιστεύω ότι είναι ένα πολύ αποτελεσματικό μέσο μάθησης" και "είναι ένα σαφές και διασκεδαστικό εργαλείο μάθησης" καθώς και "ένα νέο και ελκυστικό εργαλείο". Μεταξύ των αρνητικών απαντήσεων, ένας παραπονέθηκε ότι το παιχνίδι μπορεί να αποσπάσει την προσοχή σας για να μάθετε πραγματικά κάτι.

Ο πίνακας δείχνει ένα υψηλό επίπεδο συμφωνίας μεταξύ των ερωτηθέντων ότι το εικονικό παιχνίδι λέξεων και κοινωνικού παιχνιδιού BIZ4Fun μπορεί να είναι χρήσιμο για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

D12 Sarebbe utile utilizzare il Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun per scopi scolastici/accademici?

Risposte: 20 Saltate: 0

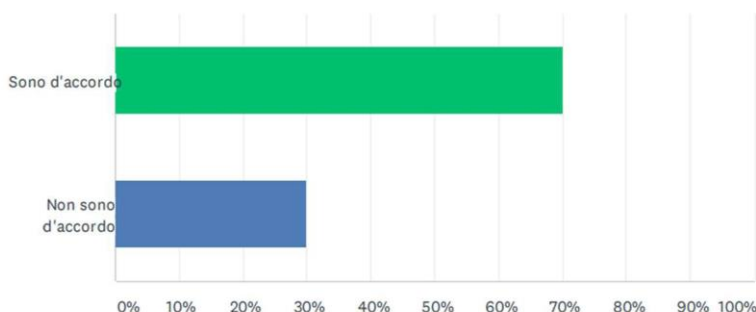


OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Si	80.00%	16
No	20.00%	4
TOTALE		20

Οι ερωτηθέντες επεσήμαναν ότι το παιχνίδι είναι ένα ελκυστικό και αποτελεσματικό εργαλείο μάθησης. "Πιστεύω ότι αυτό το είδος πλατφόρμας έχει τεράστιες δυνατότητες και κατά τη γνώμη μου θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για σχολικούς ή ακαδημαϊκούς σκοπούς, καθώς επιτρέπει τη διαδραστική και αποτελεσματική μάθηση, ακόμη και σε σχέση με πολύπλοκα θέματα, έννοιες και θέματα". Υποστηρίζει επίσης ότι θα μπορούσε να εμπλέξει περισσότερο τους μαθητές. Ένα αρνητικό σχόλιο ήταν ωστόσο ενθαρρυντικό: θα πρέπει να αξιοποιηθούν πολύ περισσότερες δυνατότητες για τους μαθητές σε αυτή την πλατφόρμα.

Όσον αφορά την αποτελεσματικότητα του παιχνιδιού όσον αφορά την απόκτηση/ανάπτυξη των ικανοτήτων που απαιτούνται για την έναρξη μιας
D13 Il Mondo Virtuale ed Gioco Sociale BIZ4Fun può essere uno
strumento efficace per acquisire/sviluppare le competenze necessarie
per avviare un'impresa di successo.

Risposte: 20 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Sono d'accordo	70.00%	14
Non sono d'accordo	30.00%	6
TOTALE		20

επιτυχημένης επιχείρησης, τα αποτελέσματα ήταν συντριπτικά θετικά.

Ένας ερωτώμενος επεσήμανε ότι "το παιχνίδι δεν μπορεί να παρέχει ικανότητες υψηλού επιπέδου". Από την άλλη πλευρά, λίγοι πιστεύουν ότι το παιχνίδι μπορεί να είναι χρήσιμο ως εκπαιδευτικό μονοπάτι και ότι είναι καλό για την τόνωση της αίσθησης του επιχειρείν.

Εκτός από την έκφραση του βαθμού ικανοποίησής τους από τα διάφορα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες να παράσχουν και σχόλια.

Όσον αφορά τα **δυνατά και αδύνατα σημεία της VW** και του κοινωνικού παιχνιδιού BIZ4FUN, τα σχόλια των ερωτηθέντων μπορούν να συνοψιστούν ως εξής:

ΔΥΝΑΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ	ΑΔΥΝΑΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
Δυνατότητα συμμετοχής εξ αποστάσεως	Μπορεί να θεωρηθεί ως ένα απλό παιχνίδι χωρίς καμία σοβαρή πτυχή.
Μάθηση και διασκέδαση ταυτόχρονα	Πολύ παλιομοδίτικα γραφικά
Εύκολο στη χρήση, εύκολο στην εκμάθηση	Πολλά λάθη
Δημιουργικότητα, ομαδική εργασία και διασκέδαση	Απαιτούμενες γνώσεις Η/Υ δεν είναι προσβάσιμο σε όλους
Ανακαλύπτοντας άγνωστα θέματα μέσω του παιχνιδιού	Δεν είναι πάντα πολύ κατανοητό
Μάθηση σύνθετων εννοιών με εύκολο τρόπο	Μερικές φορές δεν είναι εύκολο να το χρησιμοποιήσετε
Συμμετοχή των συμμετεχόντων	/
Είναι ένα ελκυστικό και αποτελεσματικό εργαλείο μάθησης	/
Βοηθά στην κατανόηση σύνθετων εννοιών/θεμάτων	/
Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε εκπαιδευτικό περιβάλλον	/

Στο τελικό στάδιο, ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες να προτείνουν ορισμένες πτυχές που θα άλλαζαν/βελτίωναν στο πλαίσιο του VW και του κοινωνικού παιχνιδιού. Τα σχόλια που δόθηκαν μπορούν να συνοψιστούν ως εξής:

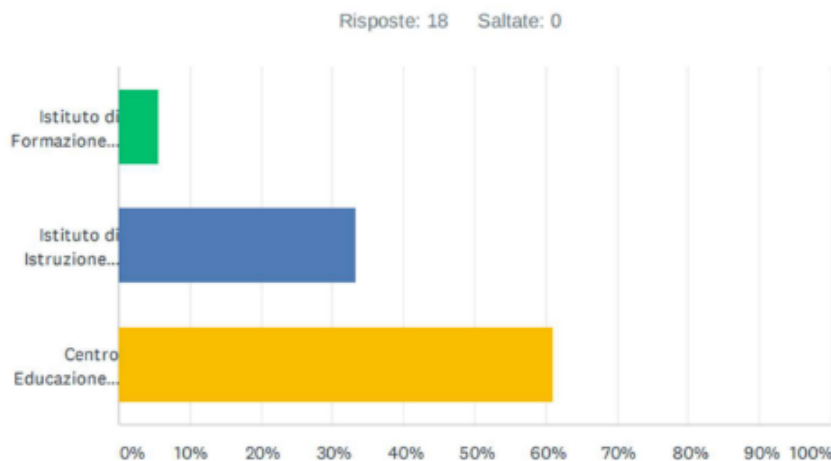
- Θα βελτίωνα τα γραφικά του παιχνιδιού (ειδικά την προβολή τρίτου προσώπου: αν θέλω να αλλάξω τα γραφικά, πρέπει να κάνω κλικ στο άβαταρ). Θα ήθελα επίσης να προσθέσω τη δυνατότητα επισήμανσης των ενοτήτων που έχουν δημιουργηθεί και ολοκληρωθεί, προσθέτοντας μια μπάρα που δείχνει το ποσοστό κατασκευής.
- Προβλήματα με το μάθημα 7

- Βελτίωση της ρευστότητας
- Παροχή εκπαιδευτικής ανατροφοδότησης που σας ενημερώνει για τα λάθη σας.
- Θα βελτιώνα τα γραφικά
- Θα πρόσθετα μερικά βίντεο στο θεωρητικό υλικό.

2.2 Διαδικτυακή αξιολόγηση των ιδρυμάτων ΕΕΚ/ΠΑΙ

Οι ερωτηθέντες κλήθηκαν να απαντήσουν σε 20 ερωτήσεις. Όταν τους ζητήθηκε να προσδιορίσουν τη **σχολή προέλευσής τους**, πολλοί προέρχονταν από κέντρο επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης ενηλίκων (61,11%), από ίδρυμα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης (33,33%) και από σχολή επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης (5,56%).

D4 Si prega di selezionare la tipologia del proprio Istituto



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
Istituto di Formazione Professionale	5.56% 1
Istituto di Istruzione Superiore/Educazione Superiore	33.33% 6
Centro Educazione Adulti	61.11% 11
TOTALE	18

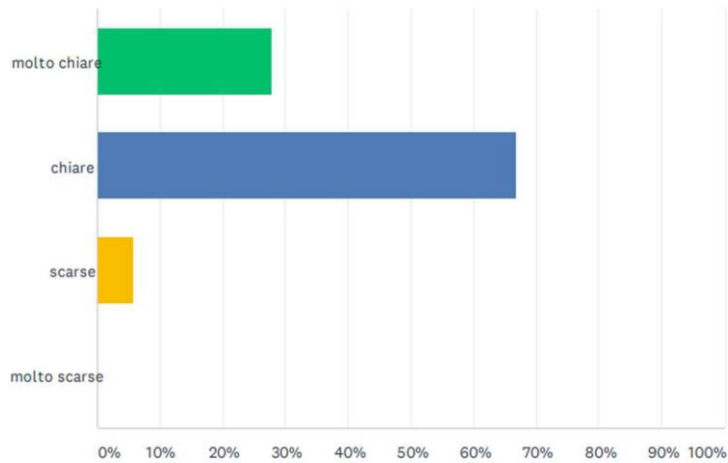
Οι περισσότεροι από τους συμμετέχοντες είναι εκπαιδευτικοί. Υπάρχουν επίσης δύο διοικητικοί υπάλληλοι, ο διευθυντής του ινστιτούτου και ο υπεύθυνος έργου.

Το πρώτο μέρος επικεντρώνεται στη **σαφήνεια των οδηγιών και των εξηγήσεων που παρείχε το προσωπικό** κατά την παρουσίαση του έργου BIZ4Fun και του τρισδιάστατου εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού.

Τα αποτελέσματα όσον αφορά τη σαφήνεια των εξηγήσεων που δόθηκαν σχετικά με το έργο Biz4Fun ήταν σημαντικά θετικά, και τα αναλυτικά αποτελέσματα παρουσιάζονται παρακάτω. Σχεδόν το 95% των ερωτηθέντων έδωσαν θετικά σχόλια (περίπου 28% πολύ καλά και 66% καλά).

D8 Quanto sono state chiare le spiegazioni riguardanti il Progetto BIZ4Fun?

Risposte: 18 Saltate: 0

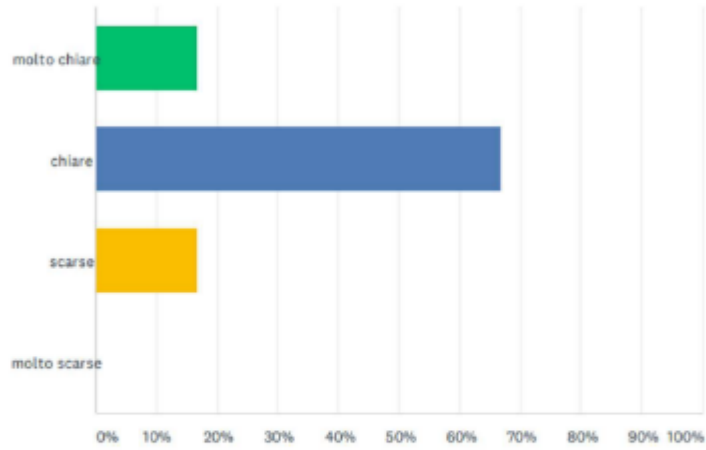


OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
molto chiare	27.78%	5
chiare	66.67%	12
scarse	5.56%	1
molto scarse	0.00%	0
TOTALE		18

Όσον αφορά τα αποτελέσματα σχετικά με τη **σαφήνεια των οδηγιών και την επεξήγηση του τρισδιάστατου εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού**, ήταν επίσης πολύ θετικά (16,67% πολύ καλά και 66,67% καλά).

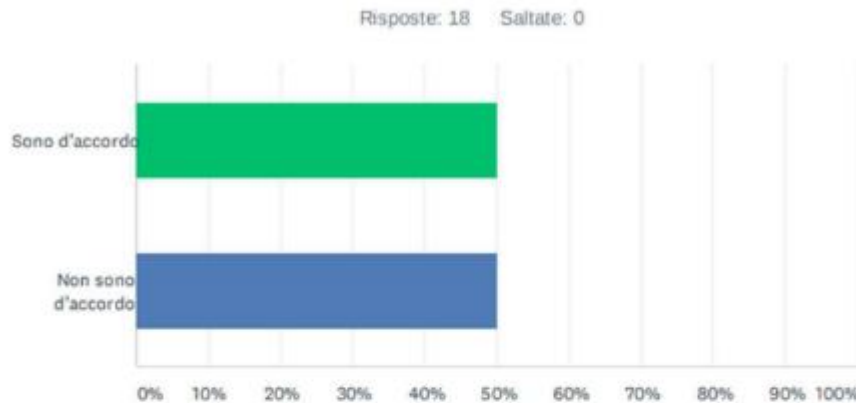
D9 Quanto sono state chiare le spiegazioni riguardanti le regole del Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun?

Risposte: 18 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
molto chiare	16.67%	3
chiare	66.67%	12
scarse	16.67%	3
molto scarse	0.00%	0
TOTALE		18

D10 E' facile utilizzare il Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun.



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Sono d'accordo	50.00%	9
Non sono d'accordo	50.00%	9
TOTALE		18

#	SI PREGA DI MOTIVARE LA RISPOSTA	DATE
1	Comandi difficoltosi nei movimenti dell'avatar e n muoversi nel mondo	5/11/2021 12:15 PM
2	Bisogna avere dimestichezza con il mondo dei videogiochi e della programmazione	6/30/2020 11:02 PM
3	E' difficile capire il percorso da seguire all'interno del gioco	6/20/2020 10:39 PM
4	non sono riuscita ad orientarmi e a controllare bene i comandi	6/19/2020 1:53 PM
5	seguendo le istruzioni io ho faticato a trovare tutti riferimenti	6/19/2020 11:37 AM
6	Ho avuto difficoltà di movimento e visualizzazione dei pannelli	6/7/2020 8:25 PM
7	Per chi è appassionato ai giochi digitali	6/7/2020 7:01 PM
8	È chiaro	6/7/2020 6:58 PM
9	Ci si orienta e si capisce ciò che si deve fare abbastanza facilmente	6/7/2020 6:27 PM
10	simil videogame	6/6/2020 8:20 PM
11	con il mac non funziona.. ho provato tutte le versioni anche le old ma nulla. Sono dovuto andare a casa di un collega per usare il suo pc con windows	6/6/2020 12:49 AM

Όσον αφορά τη **φιλικότητα της πλατφόρμας προς το χρήστη**, τα αποτελέσματα που καταγράφηκαν ήταν ισορροπημένα. Στην πραγματικότητα, 9 χρήστες συμφώνησαν και 9 διαφώνησαν.

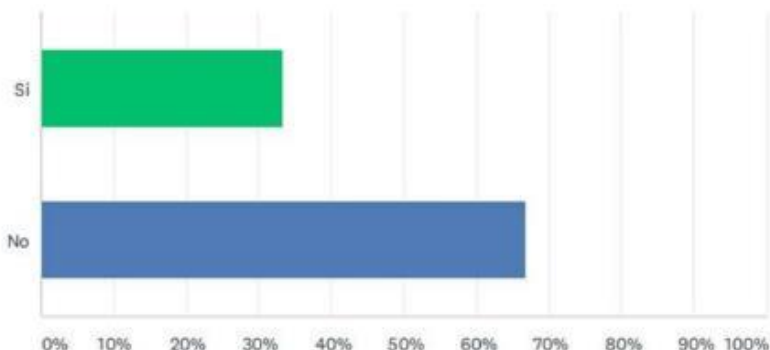
Όπως σημείωσαν ορισμένοι ερωτηθέντες, αυτό μπορεί να οφείλεται σε δύο βασικά προβλήματα:

- Το παιχνίδι απαιτεί από τον χρήστη να είναι εξοικειωμένος με τον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών και του προγραμματισμού.
- Δυσκολίες με την κίνηση, την απεικόνιση των πινάκων και την κατανόηση των εισόδων
- Αδυναμία αναπαραγωγής σε Mac

Όπως φαίνεται παρακάτω, τα δύο τρίτα των ερωτηθέντων δηλώνουν ότι δεν απαιτούνται **συγκεκριμένες προϋποθέσεις** για να παίξει κανείς το παιχνίδι.

D11 E' necessario disporre di conoscenze preliminari per utilizzare il gioco?

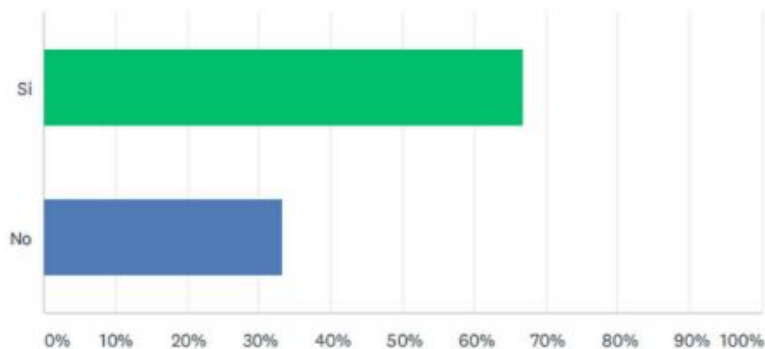
Risposte: 18 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Si	33.33%	6
No	66.67%	12
TOTALE		18

D12 Crede che questo strumento possa essere utilizzato dagli studenti della sua Organizzazione?

Risposte: 18 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Si	66.67%	12
No	33.33%	6
TOTALE		18

Επίσης, σχεδόν το 67% των ερωτηθέντων δήλωσαν ότι το Biz4Fun WV είναι ένα **εργαλείο που βλέπουν να παίζει στην τάξη του** ιδρύματός τους (D12).

Ένας από αυτούς εξήγησε ότι πίστευε ότι οι εξετάσεις ήταν πολύ σύντομες. Ένας άλλος δήλωσε ότι θα ήταν πολύ δύσκολο για τους μαθητές του. Από την άλλη πλευρά, ωστόσο, ένας ερωτώμενος επεσήμανε ότι η πλατφόρμα μπορεί "να παρέχει καθοδήγηση σχετικά με τις θεωρητικές έννοιες της επιχειρηματικότητας και κάποιες πρακτικές συμβουλές για την έναρξη μιας επιχείρησης".

Όσον αφορά τα κύρια παιγνιώδη και εκπαιδευτικά στοιχεία του παιχνιδιού, τα σχόλια των ερωτηθέντων μπορούν να συνοψιστούν ως εξής:

D13 Si prega di descrivere le principali caratteristiche ludiche e didattiche del gioco

Risposte: 18 Saltate: 0

#	RISPOSTE	DATE
1	L'aspetto ludico è sintetizzabile nella possibilità di giocare e personalizzare l'avatar. Per le caratteristiche didattiche non riesco ad individuare molte perché il tempo del test è stato breve e abbiamo posto attenzione soprattutto agli aspetti critici. Probabilmente se si potesse utilizzare questo strumento non solo per esplorare il mondo virtuale ma per crearlo potrebbe essere un'ottima palestra soprattutto per i ragazzi che studiano Informatica	5/12/2021 9:10 PM
2	Far divertire gli studenti insegnando nel contempo alcuni concetti complicato da affrontare	5/11/2021 12:15 PM
3	Simulazioni come role play; realtà virtuale; alunno al centro del processo di apprendimento problem solving	6/30/2020 11:02 PM
4	per gli adolescenti abituati ai giochi virtuali è bello ma la didattica è troppo difficile e sono troppe le informazioni date nei vari step	6/20/2020 10:39 PM
5	Le caratteristiche ludiche mi sembrano scarse, sono state inserite delle presentazioni e dei piccoli questionari in una realtà virtuale ma non c'è un "vero gioco".	6/19/2020 1:53 PM
6	dal punto di vista ludico, l'adolescente sicuramente potrà divertirsi perché si troverà ad esplorare un mondo virtuale, dove potrà decidere che personaggio creare, come vestirlo, ecc dal punto di vista didattico, esplorando con il suo avatar personalizzato potrà imparare o consolidare i concetti fondamentali della disciplina	6/19/2020 11:37 AM
7	Suggestivo ambiente di formazione ed istruzione.	6/10/2020 6:19 PM
8	FACILITA' DI UTILIZZO	6/8/2020 10:15 PM
9	stimolo alla logica e alla creatività e a muoversi nello spazio	6/8/2020 4:34 PM
10	Il volo e le altre attitudini non inerenti alle fase dei questionari	6/7/2020 8:25 PM
11	Far conoscere ai giovani le idee sull' imprenditorialità con specifici giochi	6/7/2020 7:01 PM
12	Fare un percorso educativo, interattivo e didattico	6/7/2020 6:58 PM
13	Movimenti sufficientemente fluidi, buona grafica, forse migliorerei il modo di spostarsi (consentire alla telecamera di spostarsi anche con i movimenti del mouse). Le informazioni fornite prima di rispondere ai quiz sono sufficientemente esaustive.	6/7/2020 6:27 PM
14	sviluppo competenza sociale, fantasia e creatività, competenza psico affettiva e attitudinale(stare con gli altri, socializzare e rispettare le regole)	6/7/2020 5:44 PM
15	imparare divertendosi	6/6/2020 8:20 PM
16	Applicabile alla didattica	6/6/2020 7:58 PM
17	imparare giocando ed interagire	6/6/2020 12:49 AM
18	Apprendere facendo, con l'uso di un gioco	6/6/2020 12:03 AM

Ανάπτυξη των κοινωνικών ικανοτήτων, της φαντασίας και της δημιουργικότητας, των ψυχοσυναισθηματικών και συμπεριφορικών ικανοτήτων (παραμονή με τους άλλους, κοινωνικοποίηση και σεβασμός των κανόνων)

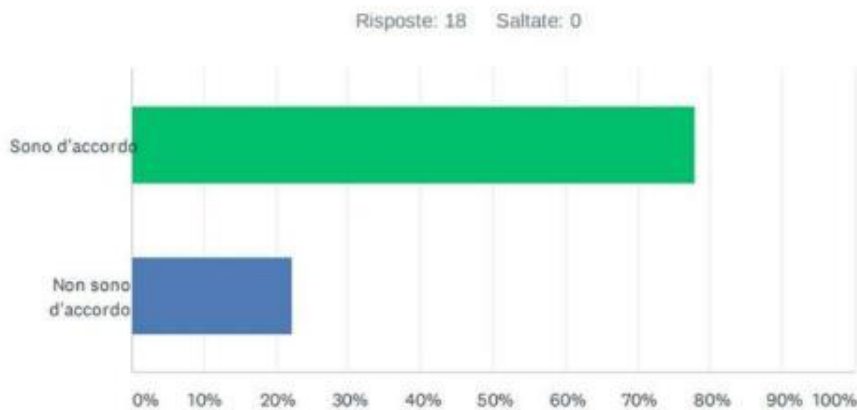
- Μαθαίνοντας με την πράξη
- Διασκέδαση ενώ μαθαίνετε
- Γραφικός σχεδιασμός
- Το εργαλείο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εκπαιδευτικούς σκοπούς
- Οι (θεωρητικές) πληροφορίες που παρέχονται πριν από την απάντηση στα κουίζ

είναι αρκετά περιεκτικές.

- Από την άλλη πλευρά, ένας από αυτούς είπε ότι θα μπορούσε να είναι δύσκολο να διδάξει κανείς χρησιμοποιώντας το παιχνίδι επειδή υπάρχουν πάρα πολλές πληροφορίες στα βήματα.

Στο παρακάτω γράφημα, η πλειοψηφία των ερωτηθέντων συμφωνεί ότι τα μαθήματα καλύπτουν τα **επίπεδα 3 έως 6 του ΕΠΕΠ**.

D14 I corsi coprono i livelli EQF da 3 a 6.



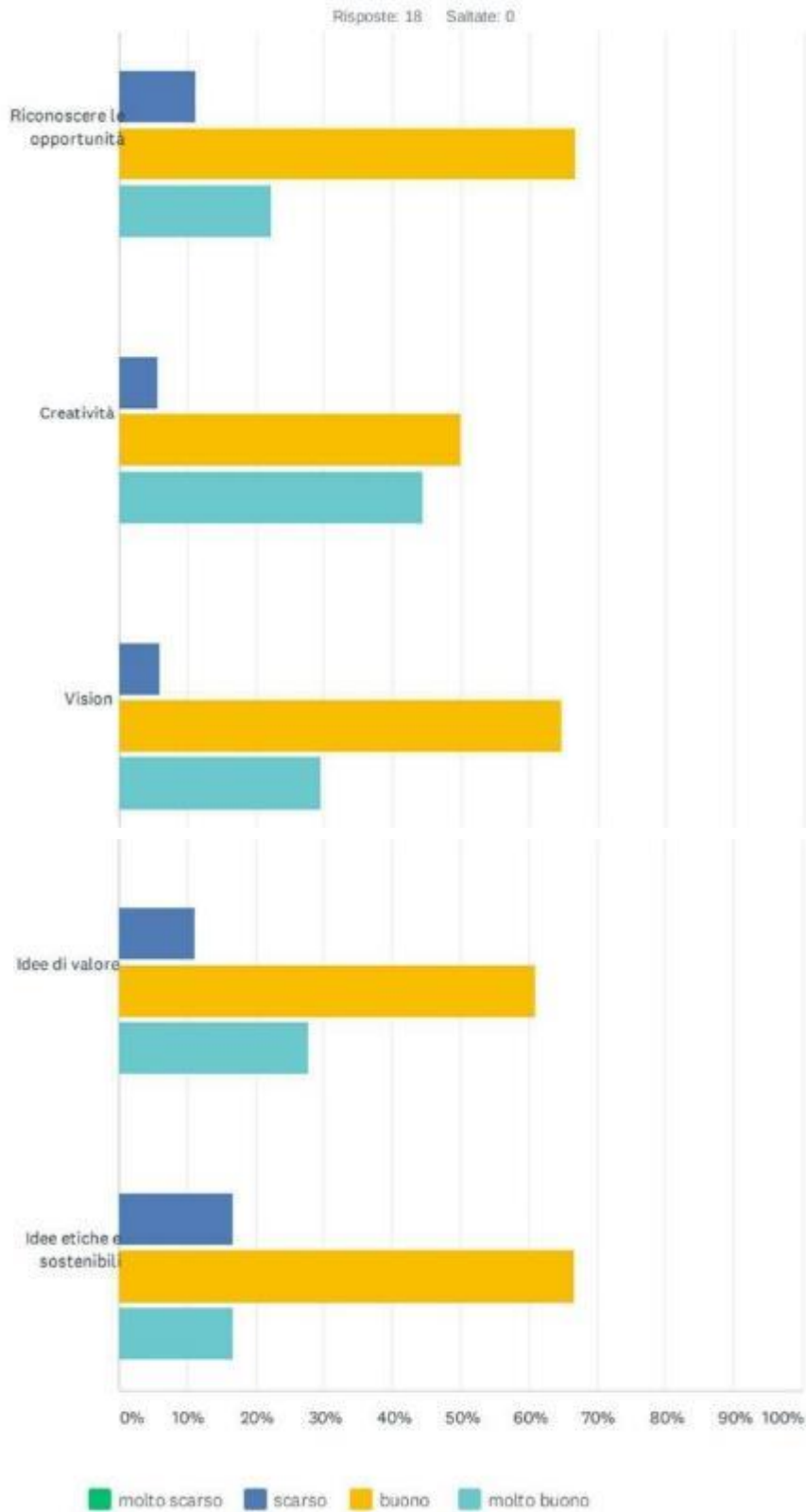
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Sono d'accordo	77.78%	14
Non sono d'accordo	22.22%	4
TOTALE		18

Ζητήθηκε επίσης από τους ερωτηθέντες να αξιολογήσουν τις δυνατότητες του εικονικού παιχνιδιού λέξεων και κοινωνικού παιχνιδιού BIZ4Fun με βάση 3 τομείς που προσδιορίζονται από το [πλαίσιο Entrecomp](#).

Όσον αφορά τον τομέα των **"Ιδεών και ευκαιριών"**, οι περισσότεροι ερωτηθέντες αξιολόγησαν τις δυνατότητες του παιχνιδιού από "πολύ καλές" έως "καλές" όσον αφορά τις 5 ικανότητες που παρατίθενται παρακάτω:

- Αναζήτηση ευκαιριών
- Δημιουργικότητα
- Όραμα
- αποτίμηση των ιδεών
- Ηθική και βιώσιμη σκέψη

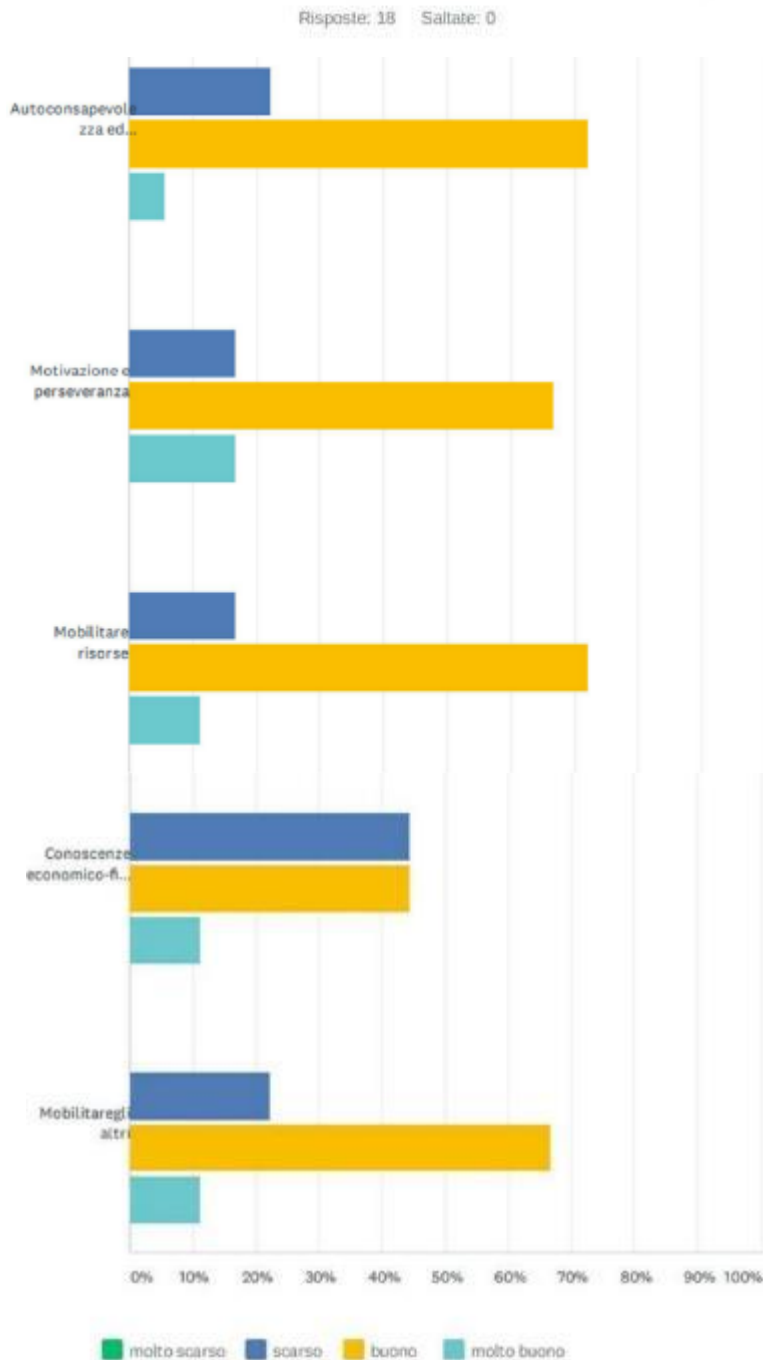
D15 Valutazione delle potenzialità del Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun basata sull'Area "IDEE ED OPPORTUNITÀ" del Framework Entrecomp.(Scala di valutazione 1-4, dove 1 è 'molto scarso' e 4 è 'molto positivo')



Όσον αφορά τον τομέα "**Πόροι**", οι περισσότεροι ερωτηθέντες αξιολόγησαν τις δυνατότητες των παιχνιδιών στο εύρος από "πολύ καλά" έως "καλά" όσον αφορά:

- Αυτογνωσία και αυτοαποτελεσματικότητα
- Κίνητρα και επιμονή
- Κινητοποίηση πόρων
- Ηθική και βιώσιμη σκέψη

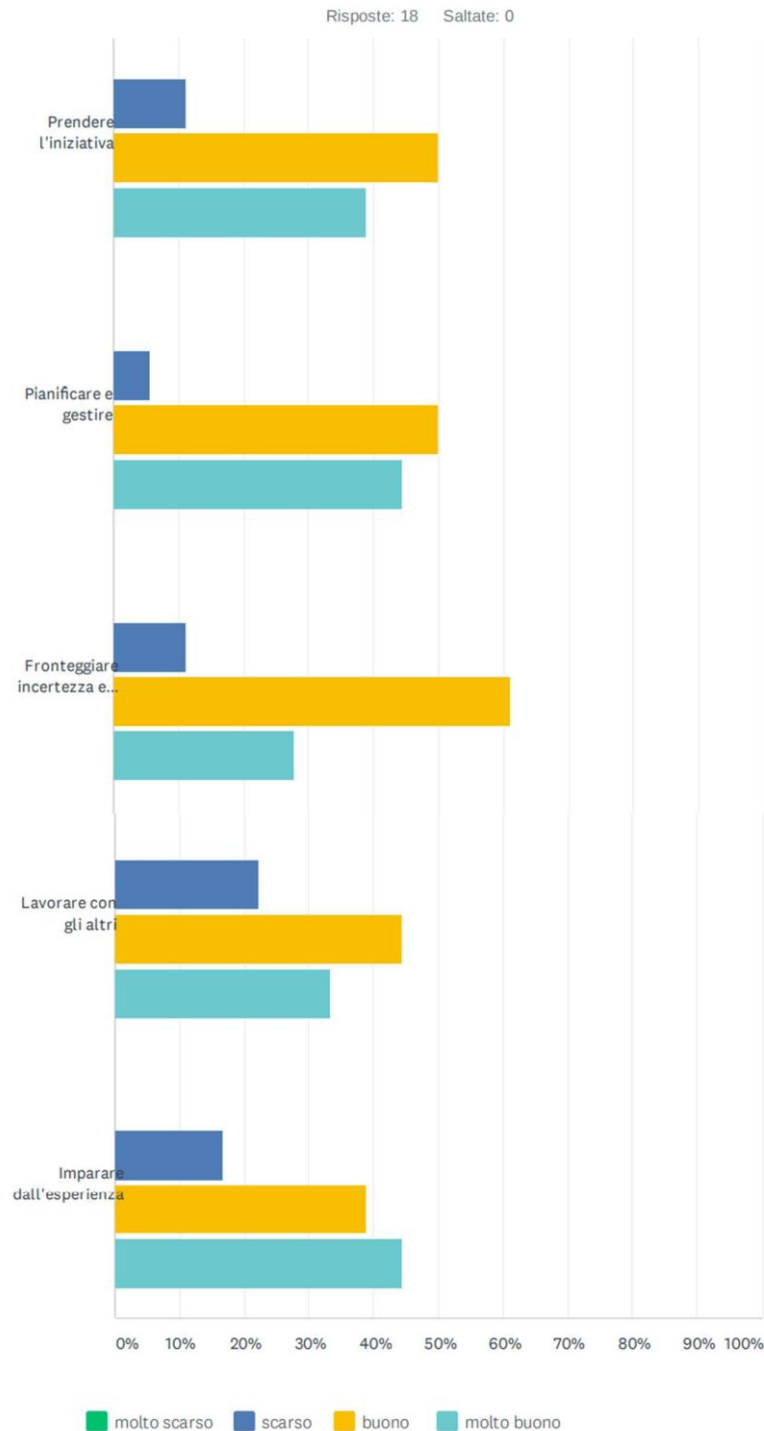
D16 Valutazione delle potenzialità del Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun basata sull'Area "RISORSE" del Framework Entrecomp.(Scala di valutazione 1-4, dove 1 è 'molto scarso' e 4 è 'molto positivo')



Μπορούμε ακόμα να συμπεράνουμε ότι για ορισμένους ερωτηθέντες η σημασία του παιχνιδιού όσον αφορά τη χρηματοοικονομική και οικονομική παιδεία είναι μικρή.

Τα αποτελέσματα σχετικά με τις δυνατότητες της πλατφόρμας στον τομέα της "Δράσης" ήταν σημαντικά θετικά. Ακολουθούν τα αναλυτικά αποτελέσματα.

D17 Valutazione delle potenzialità del Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun basata sull'Area "IN AZIONE" del Framework Entreprcomp. (Scala di valutazione 1-4, dove 1 è 'molto scarso' e 4 è 'molto positivo')

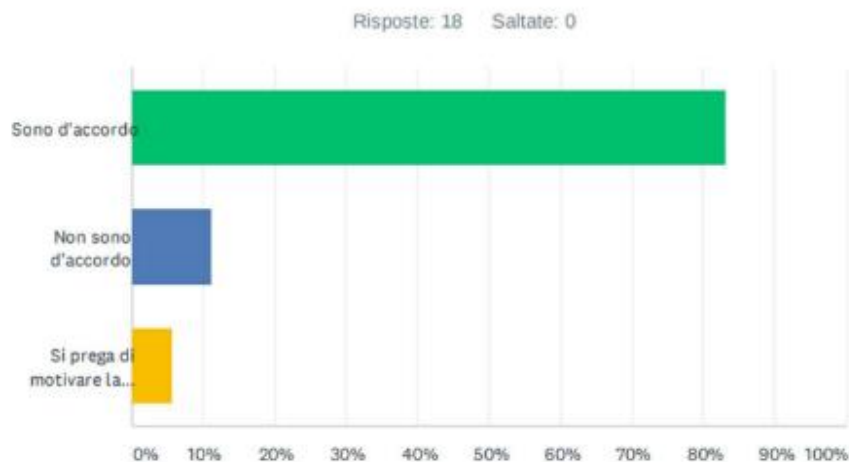


Η πλειονότητα των ερωτηθέντων αξιολόγησε τις δυνατότητες των παιχνιδιών μεταξύ "πολύ καλές" και "καλές" όσον αφορά:

- Ανάλυση πρωτοβουλίας
- Σχεδιασμός και διαχείριση
- Διαχείριση της ασάφειας, της αβεβαιότητας και του κινδύνου
- Συνεργασία με άλλους
- Μάθηση μέσω της εμπειρίας

Σημειώθηκαν ορισμένα "αδύναμα" ποσοστά στην ενότητα "συνεργασία με άλλους". Ωστόσο, οι θετικές απαντήσεις αντιστοιχούν σε ποσοστό άνω του 75% του συνόλου.

D18 Il Mondo Virtuale ed il Gioco Sociale BIZ4Fun possono essere uno strumento efficace per acquisire/sviluppare le competenze necessarie per avviare un'impresa di successo.



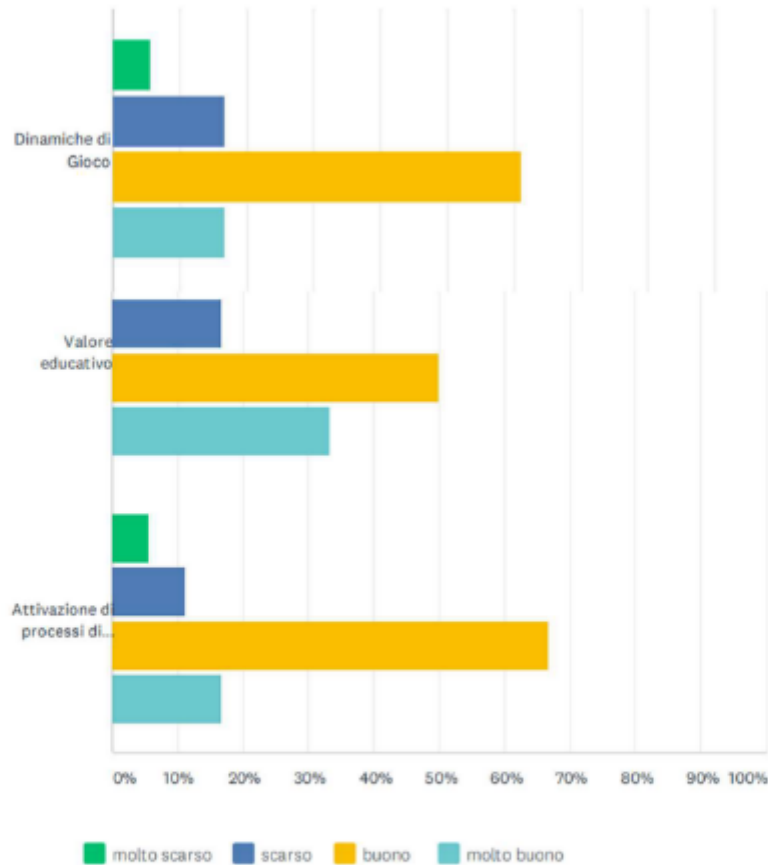
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
Sono d'accordo	83.33% 15
Non sono d'accordo	11.11% 2
Si prega di motivare la risposta	5.56% 1
TOTALE	18

Τα αποτελέσματα σχετικά με την **αποτελεσματικότητα της πλατφόρμας για την** απόκτηση/ανάπτυξη των ικανοτήτων που απαιτούνται για την έναρξη μιας επιτυχημένης επιχείρησης ήταν σημαντικά θετικά.

Οι ερωτηθέντες κλήθηκαν επίσης να αξιολογήσουν ορισμένες **βασικές πτυχές της πλατφόρμας**, όπως: η δυναμική του παιχνιδιού, η μαθησιακή αξία και ο ρόλος του στην ενεργοποίηση των διαδικασιών μάθησης των επιχειρήσεων.

D19 Si prega di valutare ciascuno dei seguenti soggetti su una scala di valutazione 1-4, dove 1 è 'molto scarso' e 4 è 'molto positivo':

Risposte: 18 Saltate: 0



	MOLTO SCARSO	SCARSO	BUONO	MOLTO BUONO	TOTALE	MEDIA PONDERATA
Dinamiche di Gioco	5.56% 1	16.67% 3	61.11% 11	16.67% 3	18	2.89
Valore educativo	0.00% 0	16.67% 3	50.00% 9	33.33% 6	18	3.17
Attivazione di processi di apprendimento imprenditoriale	5.56% 1	11.11% 2	66.67% 12	16.67% 3	18	2.94

Περισσότερο από το 75% των συμμετεχόντων αξιολόγησαν τη δυναμική του παιχνιδιού ως "πολύ καλή" έως "καλή".

Περισσότερο από το 80% των συμμετεχόντων αξιολόγησαν την εκπαιδευτική αξία του παιχνιδιού ως "πολύ καλή" έως "καλή".

Υπήρχαν επίσης θετικά αποτελέσματα όσον αφορά το ρόλο του παιχνιδιού στην ενεργοποίηση των διαδικασιών επιχειρηματικής μάθησης. Περισσότερο από το 80% των ερωτηθέντων αξιολόγησαν την αποτελεσματικότητα του παιχνιδιού στην υποστήριξη της ενεργοποίησης της επιχειρηματικής μάθησης ως "πολύ καλή" ή "καλή". Στην περίπτωση όσων σημείωσαν "πολύ άσχημα", επέκριναν το γεγονός ότι το παιχνίδι μπορεί να είναι πολύ περίπλοκο με πολλές πληροφορίες ταυτόχρονα.

Εκτός από την έκφραση του βαθμού ικανοποίησής τους από κάθε χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες να προτείνουν τα σχόλιά τους μέσω των

δυνατών και αδύνατων σημείων της VW και του κοινωνικού παιχνιδιού BIZ4FUN.

ΔΥΝΑΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ	ΑΔΥΝΑΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
Συνδέει τους μαθητές μεταξύ τους με φιλικό τρόπο	Είναι ένα παιχνίδι και μπορεί να θεωρηθεί μόνο ένα απλό παιχνίδι.
Αντιμέτωπιση σοβαρών διαφωνιών μέσω του παιχνιδιού	Ρευστότητα κινήσεων, φτωχά γραφικά, δύσκολη αλληλεπίδραση
Διδασκαλία σύνθετου περιεχομένου μέσω μαθητείας βήμα προς βήμα	Το προτεινόμενο περιεχόμενο μπορεί να είναι πολύπλοκο χωρίς ακριβείς λεπτομέρειες
Απλότητα	Δύσκολο στη χρήση
Ευκαιρία ανάπτυξης επιχειρηματικών ικανοτήτων	Για όσους δεν έχουν συνηθίσει αυτόν τον τρόπο μάθησης, μπορεί να είναι βαρετός.
Σαφές περιεχόμενο και στόχοι που πρέπει να reach	Για όσους έχουν αυτές τις διαδικασίες, μπορεί να είναι ένα δύσκολο εργαλείο
Δημιουργικότητα	Το Biz4Fun αποκλείει μια σειρά από παραλήπτες, όπως άτομα που δεν είναι φανατικοί παίκτες βιντεοπαιχνιδιών ή ηλικιωμένοι.
Εύκολος προσανατολισμός και δυνατότητα άμεσης δοκιμής των αποκτηθεισών γνώσεων	/
Διαισθητικό	/
Διδακτική αξία	/
Πειραματισμός και υπέρβαση των κοινωνικών φραγμών.	/

Η αξιολόγηση των ιδρυμάτων ΕΕΚ δείχνει ότι το επίπεδο ικανοποίησης από την πλατφόρμα είναι ως επί το πλείστον καλό.

Ορισμένοι πιστεύουν επίσης ότι έχουν σημειωθεί ορισμένες μικρές παρατηρήσεις, δηλαδή γραφικά ή όχι πάντα εργονομικά, ανάλογα με τα μέρη του παιχνιδιού ή/και τους χρήστες.

Τα λεπτομερή αποτελέσματα της αξιολόγησης παρουσιάζονται στο παράρτημα Ι της παρούσας έκθεσης.

2.3 Διαδικτυακή αξιολόγηση για τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής

Η διαδικτυακή αξιολόγηση των υπευθύνων χάραξης πολιτικής δείχνει ότι το ποσοστό ικανοποίησης από την πλατφόρμα είναι πολύ καλό. Επισημάνθηκαν μερικά δευτερεύοντα σχόλια, και συγκεκριμένα η έλλειψη ανατροφοδότησης στον τομέα της

εκπαίδευσης. Καθώς η ανατροφοδότηση είναι πληροφορίες που παρέχονται στους μαθητές για τη βελτίωση της μάθησης, είναι ζωτικής σημασίας να τους λέτε τα λάθη τους.

Τα λεπτομερή αποτελέσματα της αξιολόγησης παρουσιάζονται στο παράρτημα III της παρούσας έκθεσης.

Τα αποτελέσματα όσον αφορά τις **ανάγκες των τελικών χρηστών** ήταν σημαντικά θετικά. Σύμφωνα με τους ερωτηθέντες, η πλατφόρμα και το περιεχόμενό της ανταποκρίνονται ικανοποιητικά στις επιχειρηματικές ικανότητες της ομάδας-στόχου. Ένας συμμετέχων δήλωσε ότι "το περιεχόμενο της πλατφόρμας φαίνεται καλά προσαρμοσμένο για τους μαθητές γυμνασίου και ενδεχομένως παρέχει ένα εξαιρετικό σημείο εκκίνησης για την ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων. Το διαδικτυακό περιβάλλον προωθεί το ενδιαφέρον των μαθητών μέσω παιχνιδιάρικων και διαδραστικών στοιχείων. Ορισμένες από τις λειτουργίες και τα βήματα δεν είναι μερικές φορές πολύ σαφείς και μπορεί να επιβραδύνουν την εξέλιξη των μαθημάτων.

Ακόμη και αν το διαδραστικό περιβάλλον είναι διεγερτικό για τους μαθητές, θα πρέπει να δοκιμαστούν οι πραγματικές ψηφιακές δεξιότητες των εκπαιδευτικών ή τουλάχιστον να υπάρχει ένας ψηφιακός διαμεσολαβητής κατά τη διάρκεια της τάξης." Οι συμμετέχοντες επεσήμαναν ότι ο εικονικός κόσμος και η πλατφόρμα κοινωνικών παιχνιδιών Biz4Fun είναι ένα πολύτιμο εργαλείο για την εμπλοκή των μαθητών στην εκπαίδευση της επιχειρηματικότητας.

Όσον αφορά τις πιθανές χρήσεις της πλατφόρμας και του κοινωνικού παιχνιδιού Biz4Fun VW, τα **κύρια οφέλη και τα εμπόδια στην** εκπαιδευτική πρακτική, οι ερωτηθέντες υποστήριξαν ότι η πλατφόρμα και το παιχνίδι μπορούν να χρησιμοποιηθούν τόσο σε πλαίσια διδακτικού όσο και σε εξωσχολικά πλαίσια. Οι δραστηριότητες αυτές προάγουν την καινοτομία και ενθαρρύνουν την ενεργό μάθηση των νέων μαθητών προς την κατεύθυνση των οριζόντιων δεξιοτήτων που απαιτούνται όλο και περισσότερο στις μέρες μας. Ένας συνεντευξιαζόμενος επεσήμανε ότι "όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, υπάρχουν ακόμη ορισμένα εμπόδια για την ανάπτυξη τέτοιων δραστηριοτήτων: ψηφιακές δεξιότητες και εργαλεία, απροθυμία σε καινοτόμες μεθόδους διδασκαλίας και ανάγκη εξεύρεσης πόρων για την ενσωμάτωση μαθημάτων ψηφιακών δεξιοτήτων στο τρέχον πρόγραμμα σπουδών". Οι συμμετέχοντες δεν βλέπουν εμπόδια όσον αφορά την εφαρμογή και τις οικονομικές πτυχές. Ωστόσο, υπογράμμισαν το γεγονός ότι θα ήταν ζωτικής σημασίας να εμπλακούν εκπαιδευτικοί με κίνητρα που πιστεύουν στην επιχειρηματική εκπαίδευση και στην ευκαιρία να μάθουν μέσα από το παιχνίδι.

Όσον αφορά τις **ιδέες, τις προσεγγίσεις και τα εργαλεία από** το έργο Biz4Fun VW και το κοινωνικό παιχνίδι που θα μπορούσαν να προσαρμοστούν σε σχετικές (τοπικές) στρατηγικές και πρακτικές, οι ερωτηθέντες συμφώνησαν για τη δύναμη της επιχειρηματικής εκπαίδευσης. "Είτε θα μεταδοθεί μέσω της πλατφόρμας και του διαδικτυακού παιχνιδιού, είτε μέσω των παραδοσιακών μαθημάτων πρώτης γραμμής, το περιεχόμενο είναι περισσότερο από ποτέ απαραίτητο στις σημερινές μαθησιακές διαδρομές. Η παιγνιώδης-διαδραστική προσέγγιση προσθέτει σίγουρα αξία και ενθαρρύνει καινοτόμες διδακτικές μεθοδολογίες. Η ύπαρξη ενός παιχνιδιού ως βασικού εργαλείου που θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στα απογευματινά μαθήματα επιχειρηματικών δεξιοτήτων θα βοηθούσε στην εμπλοκή των νέων και θα τους έφερνε σε επαφή με ένα περιβάλλον που πολύ συχνά συγχέεται με την επιχειρηματικότητα. Το

πνεύμα πρωτοβουλίας, η επιχειρηματικότητα, η ενεργητικότητα είναι δεξιότητες που μπορούν να αναπτυχθούν μέσω των επιχειρηματικών δεξιοτήτων".

Ένας άλλος συμμετέχων τόνισε ότι "το κοινωνικό παιχνίδι BIZ4Fun θα πρέπει να αποτελέσει αφετηρία για την ανάπτυξη επιχειρηματικών ιδεών που περνούν από την εικονική ζωή στην πραγματικότητα ή τουλάχιστον σε μια προσομοίωση της πραγματικής ζωής. Αφού παίζετε και μάθετε, θα πρέπει να εφαρμόσετε στην πράξη αυτά που μάθατε στο σχολείο.

Οι τελικές ερωτήσεις της έρευνας αποσκοπούσαν στη λήψη ουσιαστικότερων ανατροφοδοτήσεων σχετικά με τον τρόπο **βελτίωσης της πλατφόρμας όσον αφορά τις** τεχνικές πτυχές, τη λειτουργικότητα και το περιεχόμενο. Όλοι οι συμμετέχοντες επεσήμαναν ότι, δεδομένου του εκπαιδευτικού σκοπού, θα πρέπει να συμπεριληφθεί ένα σύστημα ανατροφοδότησης μετά τη χορήγηση των απαντήσεων και την ολοκλήρωση των ασκήσεων, ώστε οι εκπαιδευόμενοι να μπορούν να βελτιωθούν. Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, ορισμένα περάσματα δεν είναι πολύ φιλικά προς το χρήστη, ειδικά αν πρόκειται για έναν χρήστη χωρίς προηγούμενη εμπειρία με βιντεοπαιχνίδια. Θα μπορούσε επίσης να αναπτυχθεί η διαδραστικότητα, η οποία θα σήμαινε ένα ευρύτερο φάσμα δραστηριοτήτων που θα μπορούσαν να πραγματοποιηθούν στην πλατφόρμα πέρα από το μαθησιακό υλικό και τα κουίζ (π.χ. αποστολές που θα μπορούσαν να ολοκληρωθούν, ή ανταγωνισμός με άλλους συμμετέχοντες κ.λπ.).

Ένας συμμετέχων πρότεινε ότι "εκτός από την ανάγνωση των εγχειριδίων οδηγιών χρήσης στην αρχή, οι εκπαιδευτικοί που είναι λιγότερο συνηθισμένοι να παίζουν με βιντεοπαιχνίδια μπορούν να καθοδηγούνται από τους ίδιους τους μαθητές. Στη συνέχεια, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να ενθαρρύνουν τους μαθητές να ενισχύσουν αυτά που έμαθαν σε κάθε ενότητα. Θα ενίσχυα την κοινωνική διάσταση του παιχνιδιού και θα καλούσα τους μαθητές να παρακολουθήσουν το μάθημα μαζί, ώστε να ανταλλάξουν τις σκέψεις και τις εντυπώσεις τους. Θα μπορούσαν επίσης να παίζουν μαζί με μαθητές που προέρχονται από άλλα σχολεία".

Όλοι οι συμμετέχοντες υποστήριξαν ότι θα ήταν απαραίτητο να επιμείνουμε στις λανθασμένες απαντήσεις (να δώσουμε έναν λόγο για τον οποίο η ερώτηση δεν ήταν σωστή). Ένας συμμετέχων δήλωσε ότι η πλατφόρμα BIZ4Fun είναι μια πρώτη και καλά εκτελεσμένη προσπάθεια που θα μπορούσε να εμφυτευτεί στο μέλλον ως "BIZ4Fun 2", με στόχο τη δημιουργία ενός πραγματικού επιχειρηματικού σχεδίου με την ίδια μεθοδολογία.

2.4 Γενικά συμπεράσματα

Συμπερασματικά, οι επιμέρους έρευνες έδειξαν κυρίως θετικές πτυχές αυτών των εργαλείων. Πράγματι, τόσο οι μαθητές όσο και οι καθηγητές ήταν θετικοί για το μέλλον του παιχνιδιού για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Προφανώς, ορισμένα δευτερεύοντα ζητήματα πρέπει ακόμη να διορθωθούν, όπως σφάλματα και καθυστερήσεις. Τα γραφικά μπορεί επίσης να χρειαστεί να επικαιροποιηθούν για να βελτιωθεί η ρευστότητα και η αναγνωσιμότητα.

Ωστόσο, το αποτέλεσμα είναι ότι για το μεγαλύτερο μέρος των ερωτηθέντων το παιχνίδι εκπληρώνει με επιτυχία τις λειτουργίες για τις οποίες δημιουργήθηκε, επομένως το αποτέλεσμα είναι θετικό και ικανοποιητικό τόσο για τους μαθητές όσο και για τους εκπαιδευτικούς που σκέφτονται να το χρησιμοποιήσουν στο μέλλον.



Βiz4Fun - Ας διασκεδάσουμε με την ίδρυση επιχειρήσεων

ERASMUS+ 2018-1-EN01-KA202-046271

ΈΚΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΛΟΤΙΚΗ ΕΚΔΗΛΩΣΗ (ΤΟΥΡΚΙΑ)



Στρατηγική εταιρική σχέση KA2

1 ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Συνεργάτης, τοπίο	Τουρκία
Ημερομηνία έναρξης του πιλοτικού έργου	17.06.2021
Ημερομηνία λήξης του πιλοτικού έργου	27.06.2021
Αριθμός συμμετεχόντων που έλαβαν μέρος στο πιλοτικό πρόγραμμα	34
Αριθμός συμμετεχόντων που δοκιμάζουν το VWSG Biz4Fun	23

1.1 Σύντομη περιγραφή της πιλοτικής εκδήλωσης

Η πιλοτική εκδήλωση πραγματοποιήθηκε στις 17 Ιουνίου 2021 ως συνεδρίαση που χωρίστηκε σε δύο συνεδρίες στις 10:00 και στις 14:00 ώρα Τουρκίας. Μαθητές, φοιτητές και ενδιαφερόμενοι που ενδιαφέρονται για την επιχειρηματικότητα προσκλήθηκαν στη συνεδρία στις 10:00. Στη συνεδρίαση στις 14:00 προσκλήθηκαν εκπρόσωποι ιδρυμάτων τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, εκπρόσωποι ιδρυμάτων επαγγελματικής κατάρτισης και υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής.



Και στις δύο συναντήσεις, ένας εκπρόσωπος της Naturelder εξήγησε τη φύση της επιχείρησης σε περίπου 34 συμμετέχοντες. Εξήγησε τη σημασία της επιχειρηματικότητας για τους νέους, τους λόγους για τη δημιουργία του έργου Biz4Fun, τους στόχους του, τη συνεργασία που δημιουργήθηκε και το πνευματικό αποτέλεσμα του έργου.

Επιπλέον, παρουσιάστηκε στους συμμετέχοντες εκπαίδευση σε τρισδιάστατο εικονικό κόσμο. Εξηγήθηκαν η εγγραφή του παιχνιδιού, η εγκατάσταση του παιχνιδιού, οι αρχικές ρυθμίσεις του παιχνιδιού και ο τρόπος χρήσης του παιχνιδιού. Στη συνέχεια, οι

συμμετέχοντες στην εκδήλωση δοκίμασαν το παιχνίδι.

Είχαν μία εβδομάδα για να δοκιμάσουν το παιχνίδι.

Το μέλος του διοικητικού συμβουλίου της Naturelder Hasan Burak Taşyürek ήταν υπεύθυνος για την παρουσίαση και την τρισδιάστατη παρουσίαση του εικονικού κόσμου, ενώ οι Özgür Aycil και Hamdi Ayyıldız παρείχαν υποστήριξη.



1.2 Συμμετέχοντες - αριθμός συμμετεχόντων που εξέτασαν τα μαθησιακά σενάρια

Κοινωνικο-δημογραφικές μεταβλητές	Αριθμός συμμετεχόντων
1. Φύλο	
Ανδρες	11
Γυναίκες	12
Σύνολο:	23
2. Προφίλ	
Μαθητές	12
Ιδρύματα επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης/εκπαίδευσης	8

Φορείς χάραξης πολιτικής	3
Σύνολο:	23

1.3 Πιλοτικά σενάρια μάθησης

Μάθημα	Μάθημα που πιλοτάρεται κατά τη διάρκεια της πιλοτικής εφαρμογής εκδήλωση
1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ	X
2. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΕΣ ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΚΑΙ ΑΓΟΡΑ ΤΑΣΕΙΣ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ	
3. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΜΟΝΤΕΛΑ	X
4. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ	X
5. ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ Ή ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ	
6. MARKETING	
7. ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ	X
8. ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΚΑΛΥΤΕΡΟΥ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΓΙΑ ΜΙΚΡΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ	
9. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ	
10. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΥ	

2 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Στο τέλος της δοκιμής, οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να συμπληρώσουν ένα ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο.

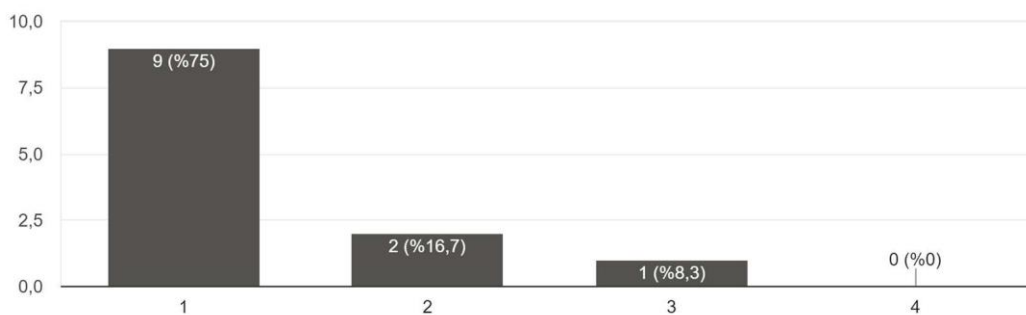
Η EGIInA Srl, ως επικεφαλής εταίρος για την αξιολόγηση, σχεδίασε τρία διαδικτυακά ερωτηματολόγια αξιολόγησης που απευθύνονταν σε διαφορετικές ομάδες-στόχους (μαθητές, ιδρύματα επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης, φορείς χάραξης πολιτικής), με στόχο τη συλλογή σχετικών πληροφοριών σχετικά με τη δοκιμή του τρισδιάστατου εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου BIZ4Fun.

2.1 Διαδικτυακή αξιολόγηση μαθητών

Στους συμμετέχοντες υποβλήθηκε ένα ερωτηματολόγιο αξιολόγησης για την αξιολόγηση της πιλοτικής δραστηριότητας και της εμπειρίας τους. Οι ερωτήσεις του ερωτηματολογίου και οι απαντήσεις των συμμετεχόντων έχουν ως εξής,

2.2 Πόσο σαφείς ήταν οι εξηγήσεις σχετικά με το πρόγραμμα BIZ4Fun;

Biz4Fun Projesi ile ilgili açıklamalar ne kadar açıktı?
12 yanıt



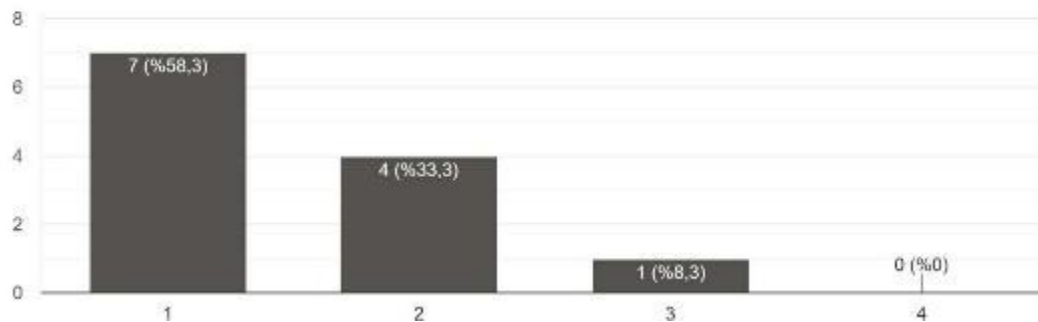
1: πολύ καλό, 2: καλό, 3: κακό, 4: πολύ κακό

Τα αποτελέσματα όσον αφορά τη σαφήνεια της επεξήγησης του σχεδίου Biz4Fun ήταν πολύ **θετικά**.

2.3 Πόσο σαφής ήταν η επεξήγηση των κανόνων του εικονικού παιχνιδιού λέξεων και κοινωνικού παιχνιδιού BIZ4Fun;

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyun kurallarının açıklamaları ne kadar netti?

12 yanıt



1: πολύ καλό, 2: καλό, 3: κακό, 4: πολύ κακό

Τα αποτελέσματα όσον αφορά τη σαφήνεια των οδηγιών και την επεξήγηση του τρισδιάστατου εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού ήταν πολύ **θετικά**.

2.4 Η χρήση του εικονικού παιχνιδιού λέξεων και κοινωνικού παιχνιδιού BIZ4Fun είναι εύκολη.

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyununu kullanmak kolaydır

12 yanıt



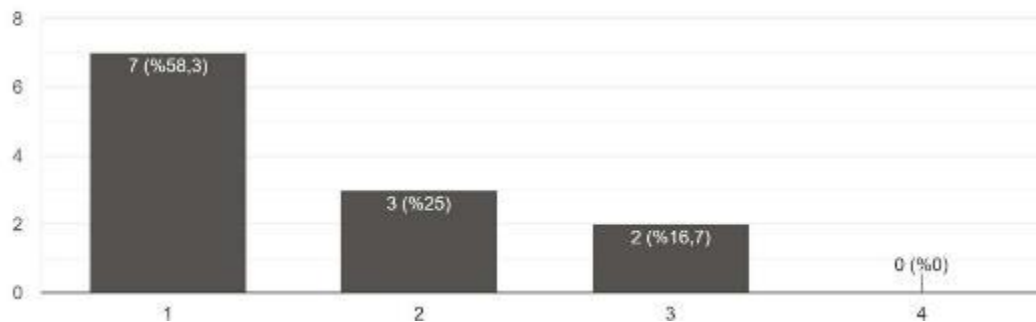
Katılıyorum: Συμφωνώ, Katılmıyorum: Διαφωνώ

Όλοι οι συμμετέχοντες βρίσκουν εύκολο στη χρήση τον εικονικό κόσμο και το κοινωνικό παιχνίδι Biz4Fun.

2.5 Πώς αξιολογείτε τον γραφικό σχεδιασμό του εικονικού παιχνιδιού λέξεων και κοινωνικής δικτύωσης BIZ4Fun;

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyun grafik tasarımını nasıl değerlendirirsiniz?

12 yanıt



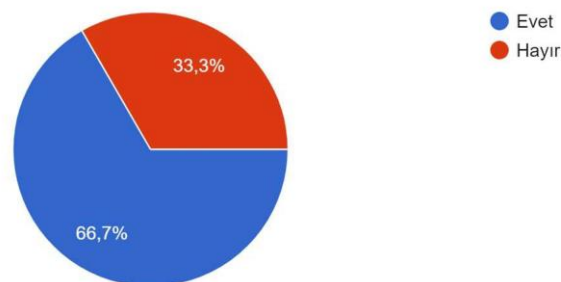
1: πολύ καλό, 2: καλό, 3: κακό, 4: πολύ κακό

Οι περισσότεροι συμμετέχοντες θεωρούν ότι τα γραφικά του εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού Biz4Fun είναι επαρκή. Ωστόσο, ορισμένοι συμμετέχοντες πιστεύουν ότι υπάρχουν ακόμη περιθώρια βελτίωσης.

2.6 Το παιχνίδι κύλησε ομαλά;

Oyun sorunsuz ilerledi mi?

12 yanıt



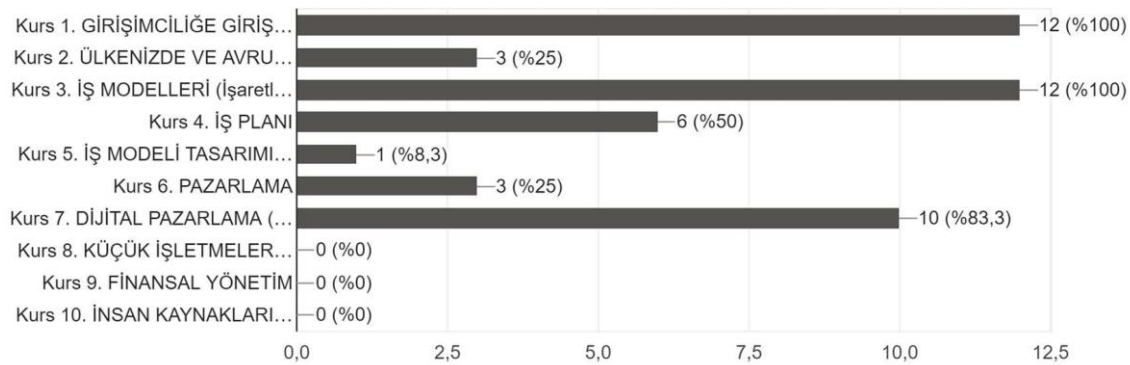
Evet: *Nai*, Hayır: *Όχι*

Ενώ η πλειονότητα των συμμετεχόντων έπαιξε το παιχνίδι χωρίς προβλήματα, το **33,3%** δήλωσε ότι είχε προβλήματα με το παιχνίδι. Ανέφεραν ότι το παιχνίδι μερικές φορές καταρρέει.

2.7 Ποια μαθήματα έχετε δοκιμάσει;

Hangi kursları test ettiniz?

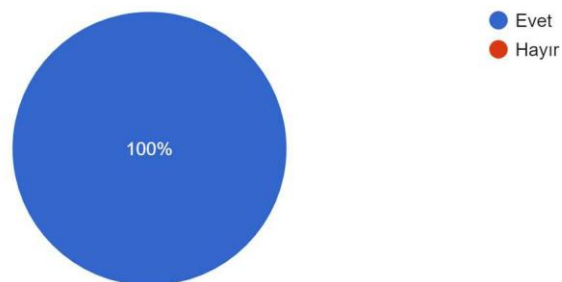
12 yanıt



2.8 Μάθατε κάτι καινούργιο;

Yeni bir şey öğrendin mi?

12 yanıt



Evet: Naı, Hayır: Öχι

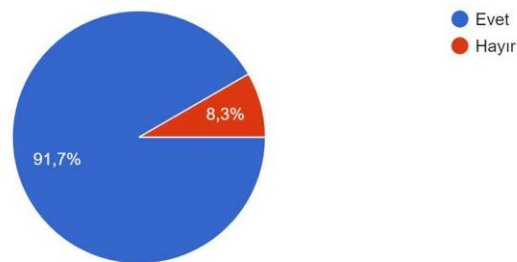
Όλοι οι συμμετέχοντες ανέφεραν ότι έμαθαν κάτι. Μπορούμε να τις συνοψίσουμε ως εξής,

- Επιχειρηματικά στοιχεία
- Διαδικασία παραγωγής ιδεών
- Τομείς χρήσης του εικονικού κόσμου

2.9 Θέλετε να χρησιμοποιήσετε το εικονικό παιχνίδι λέξεων και κοινωνικής δικτύωσης BIZ4Fun ενώ σπουδάσετε στο σχολείο/πανεπιστήμιο;

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyununu Okul / Üniversite deki çalışmalarınız için kullanmak ister misiniz?

12 yanıt

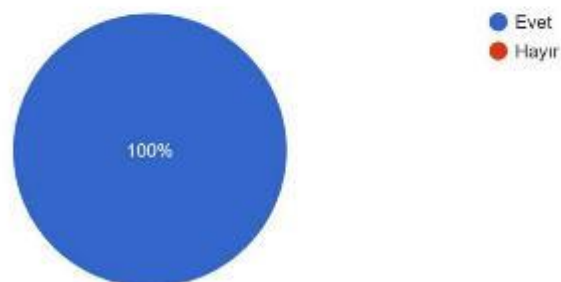


Σχεδόν το 92% των ερωτηθέντων δήλωσε ότι το Biz4Fun WV είναι ένα εργαλείο που θα ήθελε να δει στην τάξη του ιδρύματός του.

2.10 Θα ήταν χρήσιμο να χρησιμοποιήσετε το εικονικό παιχνίδι λέξεων και κοινωνικής δικτύωσης BIZ4Fun για σχολικούς/ακαδημαϊκούς σκοπούς;

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyununu okul / akademik amaçlar için kullanmak yararlı olur mu?

12 yanıt



Όλοι οι ερωτηθέντες δήλωσαν ότι θα ήταν χρήσιμο να χρησιμοποιηθεί το Biz4Fun WV για σχολικούς/ακαδημαϊκούς σκοπούς.

2.11 Η VW και το κοινωνικό παιχνίδι Biz4Fun μπορούν να αποτελέσουν ένα αποτελεσματικό εργαλείο για την απόκτηση/ανάπτυξη των ικανοτήτων που απαιτούνται για την έναρξη μιας επιτυχημένης επιχείρησης.

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyun, başarılı bir iş kurmak için gereken yetkinlikleri elde etmek / geliştirmek için etkili bir araç olabilir.

12 yanıt



2.12 Ποιο είναι το μεγαλύτερο πλεονέκτημα της VW και του κοινωνικού παιχνιδιού BIZ4Fun;

Οι συμμετέχοντες σχολίασαν τα δυνατά σημεία του Biz4Fun VW. Μπορούμε να τις συνοψίσουμε ως εξής,

- είναι μια καλή πηγή πληροφοριών.
- Προσβάσιμο σε όλους.
- Μια διασκεδαστική γεύση σε 3D.
- Διαδραστικό παιχνίδι.

2.13 Ποια είναι η μεγαλύτερη αδυναμία του παιχνιδιού;

Οι συμμετέχοντες σχολίασαν τις αδυναμίες του Biz4Fun VW. Μπορούμε να τις συνοψίσουμε ως εξής,

- Προβλήματα σύνδεσης.
- Χαμηλό επίπεδο γραφικών.
- Μείωση της οικειότητας λόγω εικονικότητας.

2.14 Η υποστήριξή σας μετράει! Τι θα αλλάζατε/βελτιώνατε σχετικά με τη VW και το κοινωνικό παιχνίδι BIZ4Fun;

Οι προτάσεις των συμμετεχόντων για το Biz4Fun VW είναι σύμφωνες με αυτό που θεωρούν ως πρόβλημα. Συνοπτικά, οι προτάσεις αυτές έχουν ως εξής:

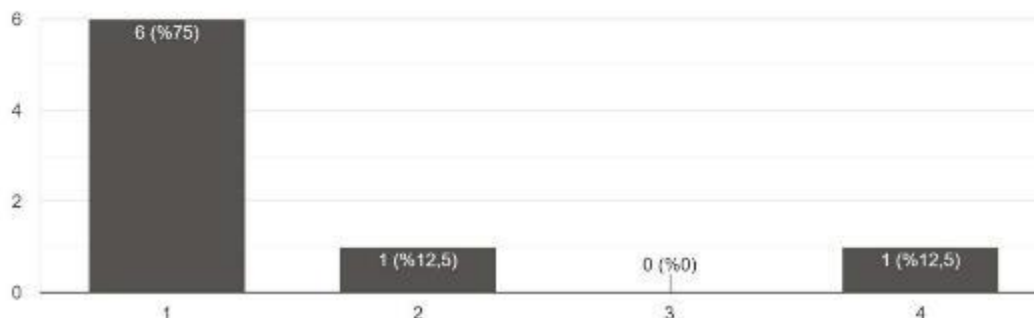
- Αντιμετώπιση προβλημάτων σύνδεσης.
- Βελτιωμένο επίπεδο γραφικών.
- Διόρθωση ορισμένων σημείων που παρέμειναν στα ελληνικά.
- Προσθήκη περισσότερων διαφόρων χαρακτηριστικών.
- Προσθήκη περισσότερων σεναρίων.

3 ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΉ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΩΝ ΘΕΣΜΙΚΩΝ ΟΡΓΑΝΩΝ ΟΒΠ/ΕΕ

3.1 Πόσο σαφείς ήταν οι εξηγήσεις σχετικά με το πρόγραμμα BIZ4Fun;

Biz4Fun Projesi ile ilgili açıklamalar ne kadar açıktı?

8 yanıt

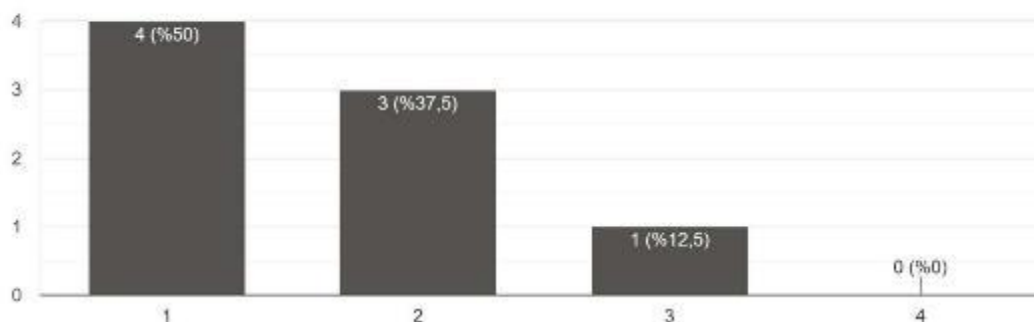


Οι περισσότεροι συμμετέχοντες θεώρησαν ότι οι εξηγήσεις του έργου ήταν εύκολα κατανοητές. Ένας συμμετέχων δήλωσε: "Το πεδίο εφαρμογής και οι πληροφορίες σχετικά με το αντικείμενο του έργου ήταν σαφείς, οι εξηγήσεις αυτές θα μπορούσαν να είχαν συνδεθεί περισσότερο με τους στόχους βιωσιμότητας του έργου".

3.2 Πόσο σαφής ήταν η επεξήγηση των κανόνων του εικονικού παιχνιδιού λέξεων και κοινωνικού παιχνιδιού BIZ4Fun;

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyun kurallarının açıklamaları ne kadar netti?

8 yanıt



Οι περισσότεροι συμμετέχοντες θεώρησαν ότι οι επεξηγήσεις των κανόνων του Biz4Fun VW ήταν εύκολα κατανοητές. Ένας συμμετέχων σχολίασε: "Οι κανόνες του εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού ήταν αρκετά σαφείς, όλοι οι κανόνες είχαν το αντίστοιχό τους στο παιχνίδι".

3.3 Η χρήση του εικονικού παιχνιδιού λέξεων και κοινωνικής δικτύωσης BIZ4Fun είναι εύκολη.

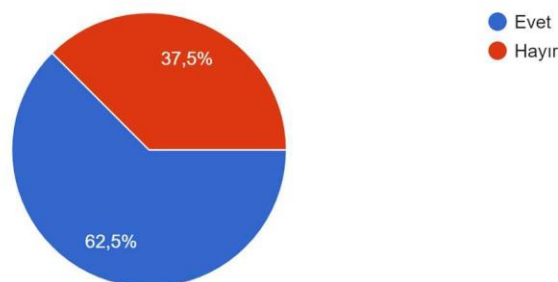
Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyununu kullanmak kolaydır
8 yanıt



Όλοι οι συμμετέχοντες βρίσκουν το Biz4Fun VW εύχρηστο. Ένας από αυτούς δήλωσε ότι "το παιχνίδι είναι καλά σχεδιασμένο και πολύ εύκολο στο παιχνίδι".

3.4 Απαιτούνται προαπαιτούμενα (προηγούμενες γνώσεις) για τη χρήση του παιχνιδιού;

Oyunu kullanmak için herhangi bir önkoşul (ön bilgi) gerekli mi?
8 yanıt



Σχεδόν το 63% των συμμετεχόντων πιστεύει ότι υπάρχουν προϋποθέσεις για τη χρήση του παιχνιδιού. Αναφέρεται ότι "οι βασικές γνώσεις παιχνιδιών και χρήσης του υπολογιστή είναι απαραίτητες λόγω της γνώσης των εικονικών εννοιών, της εμπειρίας χρήσης ηλεκτρονικών παιχνιδιών και των κινήσεων του υπολογιστή". Η γενική ιδέα είναι ότι απαιτούνται κάποιες βασικές γνώσεις υπολογιστών και παιχνιδιών.

3.5 Το παιχνίδι κύλησε ομαλά;

Oyun sorunsuz ilerledi mi?
8 yanıt



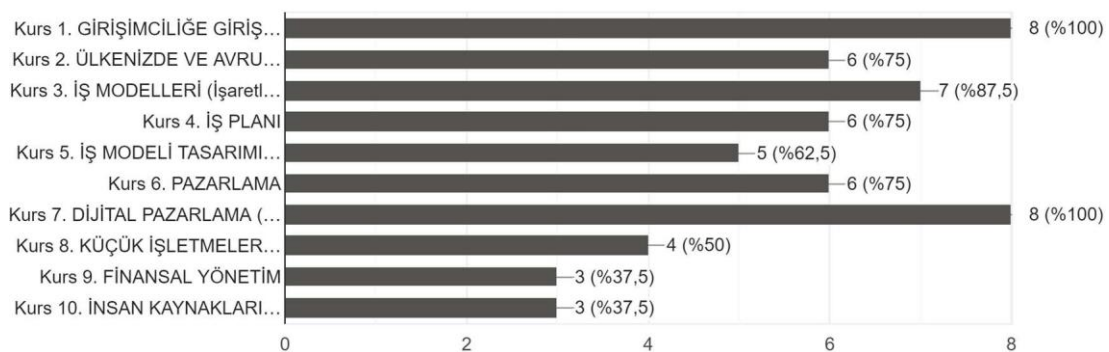
Όλοι οι συμμετέχοντες χρησιμοποίησαν το παιχνίδι χωρίς προβλήματα.

3.6 Περιγράψτε τα κύρια παιγνιώδη και εκπαιδευτικά στοιχεία του παιχνιδιού

Το γεγονός ότι το παιχνίδι είναι τρισδιάστατο χαρακτηρίστηκε από πολλούς συμμετέχοντες ως διασκεδαστικό στοιχείο. Αναφέρθηκε επίσης ότι "το γεγονός ότι μπορεί να υλοποιηθεί με τη συμμετοχή πολλών ανθρώπων με τη μορφή παιχνιδιού σε ένα εικονικό περιβάλλον μπορεί να δημιουργήσει ένα διασκεδαστικό περιβάλλον". και "Η συστηματική βήμα προς βήμα εξέλιξη του χαρακτήρα κάνει το παιχνίδι διασκεδαστικό". και "Η εξερεύνηση μέσω πτήσης, η επικοινωνία με τα NPCs, το παίξιμο της ιστορίας κάνουν το παιχνίδι διασκεδαστικό".

3.7 Ποια μαθήματα έχετε δοκιμάσει;

Hangi kursları test ettiniz?
8 yanıt



Όλοι οι συμμετέχοντες εξέτασαν το μάθημα Εισαγωγή στην επιχειρηματικότητα. Στη συνέχεια, προφανώς δοκίμασαν διαφορετικές πορείες εξερευνώντας.

3.8 Τα μαθήματα καλύπτουν τα επίπεδα 3 έως 6 του EQF.

Kurslar 3 ila 6 EQF(Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi) seviyesini kapsar.

8 yanıt

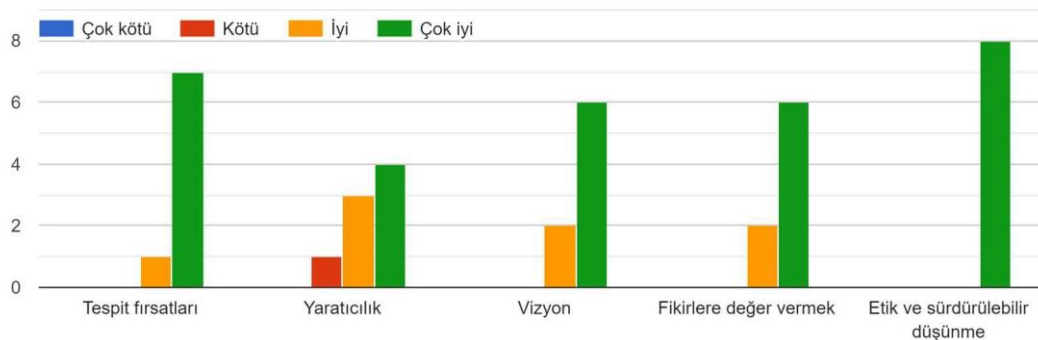


Οι συμμετέχοντες συμφώνησαν ότι τα μαθήματα καλύπτουν τα επίπεδα 3-6 του EQF. Επιπλέον, αναφέρεται ότι "Τα μαθήματα, τα οποία ανταποκρίνονται στις δεξιότητες που πρέπει να παρέχονται σύμφωνα με το EQF, είναι πολύ καλά προετοιμασμένα".

Αξιολόγηση των δυνατοτήτων του εικονικού παιχνιδιού λέξεων και κοινωνικού παιχνιδιού BIZ4Fun με βάση τον τομέα ΙΔΕΕΣ ΚΑΙ ΕΠΙΛΟΓΕΣ του πλαισίου Entrecomp (κλίμακα αξιολόγησης 1-4, όπου το 1 είναι "πολύ κακό" και το 4 είναι "πολύ καλό").

- Αντίληψη των ευκαιριών
- Δημιουργικότητα
- Όραμα
- Αποτίμηση των ιδεών
- Ηθική και βιώσιμη σκέψη

Biz4Fun Sanal Dünyası ve Sosyal Oyununun potansiyellerinin Entrecomp.(Avrupa Girişimcilik Yetkinlik Çerçevesi) "FİKİRLERİ VE FIRSATLARI" teme... 4'ün 'çok iyi' olduğu 1-4 derecelendirme ölçeği).



Όσον αφορά τον τομέα "Ιδέες και ευκαιρίες", οι περισσότεροι συμμετέχοντες αξιολόγησαν τις δυνατότητες των παιχνιδιών ως "πολύ καλές" έως "καλές" όσον αφορά:

- Αναζήτηση ευκαιριών
- Δημιουργικότητα

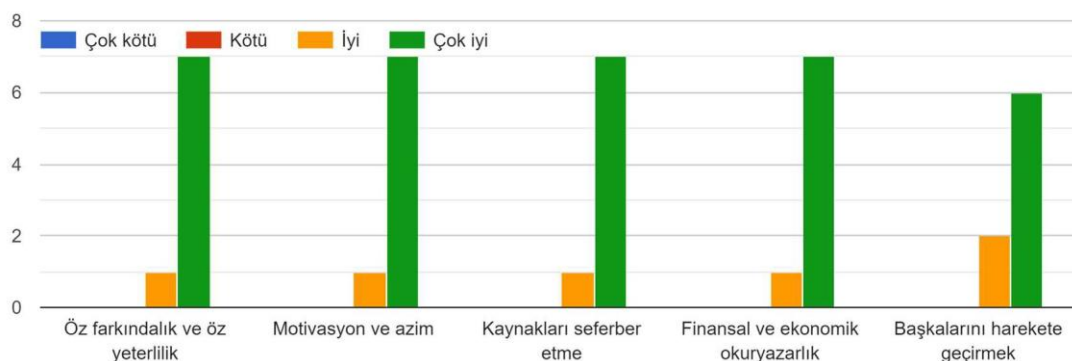
- Όραμα
- Αποτίμηση των ιδεών
- Ηθική και βιώσιμη σκέψη

Οι απαντήσεις των συμμετεχόντων δείχνουν ότι αναμένεται λίγο μεγαλύτερη ελευθερία, ιδίως στον τομέα της δημιουργικότητας.

Αξιολόγηση των δυνατοτήτων του εικονικού παιχνιδιού λέξεων και κοινωνικού παιχνιδιού BIZ4Fun με βάση τον τομέα "ΠΟΡΟΙ" ~~του πλατφόρμας Entrecomp~~ (κλίμακα αξιολόγησης 1-4, όπου το 1 είναι "πολύ κακό" και το 4 είναι "πολύ καλό").

- Αυτογνωσία και αυτοαποτελεσματικότητα
- Κίνητρα και επιμονή
- Κινητοποίηση πόρων
- Χρηματοοικονομικός και οικονομικός αλφαριθμητισμός
- Κινητοποίηση άλλων

Biz4Fun Sanal Dünyası ve Sosyal Oyununun potansiyellerinin Entrecomp (Avrupa Girişimcilik Yetkinlik Çerçevesi) "KAYNAKLARI" temel alınarak de... 4'ün 'çok iyi' olduğu 1-4 derecelendirme ölçeği).



Όσον αφορά τον τομέα "Πόροι", οι περισσότεροι συμμετέχοντες αξιολόγησαν τις δυνατότητες των παιχνιδιών στο εύρος από "πολύ καλά" έως "καλά" όσον αφορά:

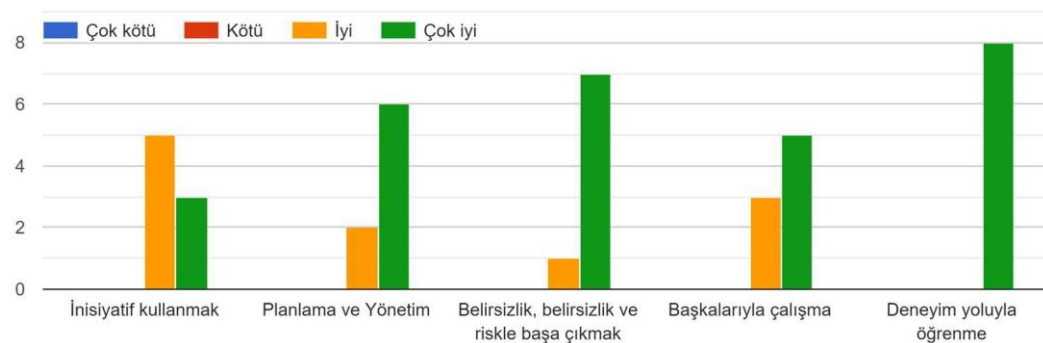
- Αυτογνωσία και αυτοαποτελεσματικότητα
- Κίνητρα και επιμονή
- Κινητοποίηση πόρων
- Χρηματοοικονομικός και οικονομικός αλφαριθμητισμός
- Κινητοποίηση άλλων

Αξιολόγηση των δυνατοτήτων του εικονικού παιχνιδιού λέξεων και κοινωνικού παιχνιδιού BIZ4Fun με βάση τον τομέα "INTO ACTION" του πλαισίου Entrecomp (κλίμακα αξιολόγησης 1-4, όπου το 1 είναι "πολύ κακό" και το 4 είναι "πολύ καλό").

- Ανάλυση πρωτοβουλίας

- Σχεδιασμός και διαχείριση
- Διαχείριση της αβεβαιότητας, της ασάφειας και του κινδύνου
- Συνεργασία με άλλους
- Μάθηση μέσω της εμπειρίας

Biz4Fun Sanal Dünyası ve Sosyal Oyununun potansiyellerinin Entrecomp (Avrupa Girişimcilik Yetkinlik Çerçevesi) "EYLEM İÇİN" temel alınarak de...e 4'ün 'çok iyi' olduğu 1-4 derecelendirme ölçeği).



Όσον αφορά τον τομέα "Into Action", οι περισσότεροι συμμετέχοντες αξιολόγησαν τις δυνατότητες των παιχνιδιών μεταξύ "πολύ καλών" και "καλών" όσον αφορά:

- Ανάλυση πρωτοβουλίας
- Σχεδιασμός και διαχείριση
- Διαχείριση της αβεβαιότητας, της ασάφειας και του κινδύνου
- Συνεργασία με άλλους
- Μάθηση μέσω της εμπειρίας

3.9 Η VW και το κοινωνικό παιχνίδι BIZ4Fun μπορούν να αποτελέσουν ένα αποτελεσματικό εργαλείο για την απόκτηση/ανάπτυξη των ικανοτήτων που απαιτούνται για την έναρξη μιας επιτυχημένης επιχείρησης.

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyun, başarılı bir iş kurmak için gereken yetkinlikleri elde etmek / geliştirmek için etkili bir araç olabilir.

8 yanıt

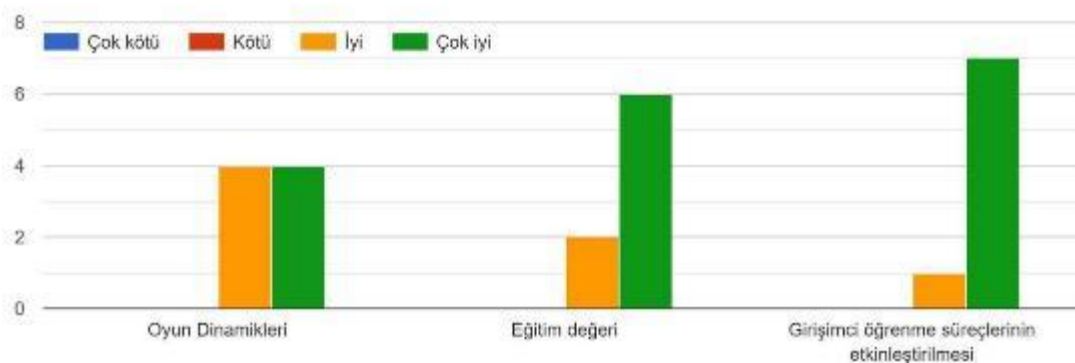


Οι ερωτηθέντες πιστεύουν ότι το Biz4Fun VW μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως αποτελεσματικό εργαλείο για την απόκτηση/ανάπτυξη των ικανοτήτων που απαιτούνται για την οικοδόμηση μιας επιτυχημένης επιχείρησης. Ένας συμμετέχων σχολίασε: "Συμφωνώ γιατί προσφέρει ευκαιρίες στους ανθρώπους". Ένας άλλος σχολίασε ότι "μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την προετοιμασία της απαραίτητης υποδομής που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία επιχειρηματικής γνώσης".

Παρακαλώ βαθμολογήστε κάθε ένα από τα ακόλουθα στοιχεία σε κλίμακα από το 1 έως το 4, όπου το 1 είναι "πολύ κακό" και το 4 είναι "πολύ καλό": (πολύ κακό - κακό - καλό - πολύ καλό)

- Δυναμική του παιχνιδιού
- Εκπαιδευτική αξία
- Ενεργοποίηση επιχειρηματικών διαδικασιών μάθησης

Lütfen aşağıdaki nesnelerin her birini 1-4 arasında derecelendirin, burada 1 'çok zayıf' ve 4 'çok iyi' (çok kötü - kötü - iyi - çok iyi)



Η δυναμική του παιχνιδιού αξιολογήθηκε ως "πολύ καλή" και "καλή" από το 50% και το

50% των συμμετεχόντων, αντίστοιχα. Η εκπαιδευτική αξία του παιχνιδιού αξιολογήθηκε ως "πολύ καλή" από πάνω από το 75% των συμμετεχόντων και "καλή" από τους υπόλοιπους. Τα αποτελέσματα σχετικά με το ρόλο του παιχνιδιού στην ενεργοποίηση των διαδικασιών επιχειρηματικής μάθησης ήταν αρκετά θετικά. Περισσότερο από το 80% των ερωτηθέντων αξιολόγησαν την αποτελεσματικότητα του παιχνιδιού στην ενεργοποίηση της επιχειρηματικής μάθησης ως "πολύ καλή".

3.10 Ποιο είναι το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του εικονικού παιχνιδιού λέξεων και κοινωνικής δικτύωσης BIZ4Fun;

Οι συμμετέχοντες σχολίασαν τα δυνατά σημεία του Biz4Fun VW. Μπορούμε να τις συνοψίσουμε ως εξής,

- Παροχή ενός διασκεδαστικού μαθησιακού περιβάλλοντος.
- Προώθηση της έννοιας της συμμετοχικής επιχειρηματικότητας.
- Διαθεσιμότητα ως ανοιχτός κώδικας.
- Είναι μοναδικό και προσφέρει μια διαφορετική αίσθηση στη διαδικασία μάθησης.
- Προσεγγίζοντας τους νέους μέσω της ψυχαγωγίας.
- Είναι δωρεάν και διαθέσιμο σε όλους.

3.11 Ποια είναι η μεγαλύτερη αδυναμία του εικονικού παιχνιδιού λέξεων και κοινωνικού παιχνιδιού BIZ4Fun;

Οι συμμετέχοντες σχολίασαν τις αδυναμίες του Biz4Fun VW. Μπορούμε να τις συνοψίσουμε ως εξής,

- Χάρη στην ιστορία του, προσφέρει δημιουργικότητα σε περιορισμένο χώρο.
- Η υποδομή γραφικών και συνδεσιμότητας είναι αδύναμη.
- Αν δεν παίζεται υπό έλεγχο, μπορεί να ενθαρρύνει τον εθισμό στην τεχνολογία.
- Η χρήση της επιχειρηματικής προσομοίωσης για τη διάδοση της τεχνολογίας δεν έχει αναπτυχθεί επαρκώς.
- Δεν είναι ακόμη δυνατή η προσαρμογή.

3.12 Τι θα αλλάζατε/βελτιώνατε στο εικονικό παιχνίδι λέξεων και κοινωνικής δικτύωσης BIZ4Fun;

Ρωτήσαμε τους συμμετέχοντες τι πρέπει να γίνει για να βελτιωθεί το Biz4Fun VW. Οι απαντήσεις τους μπορούν να συνοψιστούν ως εξής,

- Η επέκταση των διαδρομών της ιστορίας και μια πιο διαδραστική δομή θα αυξήσουν την αποτελεσματικότητα του εργαλείου.
- Ανάπτυξη μετάφρασης, μετάφραση στα τουρκικά ολόκληρου του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένης της διεπαφής του παιχνιδιού.
- Ένα σύστημα στο οποίο τα σενάρια μπορούν να προσαρμοστούν θα είναι

πολύ επωφελές για τους εκπαιδευτές και τα εκπαιδευτικά ιδρύματα.

3.13 Διαδικτυακή αξιολόγηση για τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής

Οι τρεις συμμετέχοντες, οι οποίοι συμμετείχαν ως υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής, έδειξαν μεγάλο ενδιαφέρον για το Biz4Fun VW Game. Δήλωσαν ότι η Naturelder και οι άλλοι εταίροι του έργου θα πρέπει να συνεχίσουν να αναπτύσσουν και να επικαιροποιούν το παιχνίδι και ότι θα συμμετάσχουν στην ανάπτυξη νέων έργων και δραστηριοτήτων που σχετίζονται με το παιχνίδι για τη βελτίωση της νεανικής επιχειρηματικότητας.

3.14 Σε ποιο βαθμό η πλατφόρμα και το κοινωνικό παιχνίδι Biz4Fun VW και το περιεχόμενό του ανταποκρίνονται στις επιχειρηματικές ικανότητες της ομάδας-στόχου (ανάγκες των τελικών χρηστών)

Οι συμμετέχοντες ρωτήθηκαν σε ποιο βαθμό ο εικονικός κόσμος και η πλατφόρμα κοινωνικών παιχνιδιών Biz4Fun και το περιεχόμενό της ανταποκρίνονται στις επιχειρηματικές ικανότητες της ομάδας-στόχου. Ένας από τους συμμετέχοντες δήλωσε ότι είναι "κατάλληλο για τη σημερινή γενιά".

Ένας άλλος είπε: "Είναι πολύ ελκυστικό για τους νέους. Ωστόσο, δεν νομίζω ότι είναι πολύ κατάλληλο για μεσήλικες και άνω". Και ένας άλλος συμμετέχων σχολίασε: "Είναι μια ανεκτίμητη πηγή πληροφοριών για τους νέους. Ειδικά επειδή οι σημερινοί νέοι δεν είναι μια γενιά που παίρνει και διαβάζει βιβλία, υπάρχει ανάγκη για τέτοιες διασκεδαστικές και εκπαιδευτικές εφαρμογές. Οι πληροφορίες στην εφαρμογή θα πρέπει να εμπλουτίζονται μέρα με τη μέρα και να συμβαδίζουν με την εποχή".

3.15 Πώς θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε την πλατφόρμα Biz4Fun VW and Social Game στο πλαίσιο σας και ποια πιστεύετε ότι θα ήταν τα κύρια οφέλη και εμπόδια της στην εκπαιδευτική σας πρακτική; (Ίδια συμφέροντα των εξωτερικών ενδιαφερομένων- οφέλη, χρησιμότητα, αποτελεσματικότητα, συνάφεια, αποδοτικότητα/ αποτελεσματικότητα, βιωσιμότητα)

Ρωτήσαμε τους συμμετέχοντες πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον εικονικό κόσμο και την πλατφόρμα κοινωνικών παιχνιδιών του Biz4Fun στο δικό σας πλαίσιο και ποια πιστεύετε ότι είναι τα κύρια οφέλη και εμπόδια για την εκπαιδευτική σας πρακτική. Ένας από τους συμμετέχοντες επεσήμανε τη σχέση κόστους-αποτελεσματικότητας του ότι είναι δωρεάν. Ένας άλλος δήλωσε: "Το γεγονός ότι είναι δωρεάν αυξάνει τη χρηστικότητά του. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διάφορους τομείς ανάλογα με το αν διαθέτει τεχνολογικά ευέλικτη δομή. Μπορεί να εξετάσουμε το ενδεχόμενο να το χρησιμοποιήσουμε σε συνεργασία με τη Naturelder στις επιχειρηματικές μας δραστηριότητες". Και ένας άλλος συμμετέχων είπε: "Η εφαρμογή θα είναι σίγουρα χρήσιμη επειδή είναι ενδιαφέρουσα. Το γεγονός ότι είναι δωρεάν είναι ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες που θα αυξήσουν τη χρήση και την επίδρασή του. Το κόστος είναι ένα από τα μεγαλύτερα προβλήματα, ιδίως για τους νέους μας. Η συνεχής ενημέρωση και η προσθήκη νέων πληροφοριών και νέων χαρακτηριστικών θα κρατήσει την εφαρμογή ζωντανή".

3.16 Ποιες ιδέες, προσεγγίσεις, εργαλεία του Biz4Fun VW και του Social Game θα μπορούσαν να προσαρμοστούν σε σχετικές (τοπικές) στρατηγικές και πρακτικές και γιατί; (Επιπτώσεις στον στρατηγικό σχεδιασμό)

Ρωτήσαμε τους συμμετέχοντες ποιες ιδέες, προσεγγίσεις, εργαλεία, σχετικές (τοπικές) στρατηγικές και πρακτικές του εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού Biz4Fun αξίζει να προσαρμοστούν και γιατί. Ένας από τους συμμετέχοντες επεσήμανε ότι αυτό μπορεί να είναι επωφελές για τους νέους όσον αφορά την τεχνολογική ανάπτυξη. Ένας άλλος δήλωσε: "Η ιδέα και η εφαρμογή της μεταφοράς της μάθησης σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον είναι ενδιαφέρουσα. Η ευρεία χρήση αυτού του τύπου μάθησης θα συμβάλει τόσο στη μείωση των αντιδράσεων των νέων στο σημερινό εκπαιδευτικό σύστημα όσο και στην αύξηση της αποτελεσματικότητας της εκπαίδευσης". Και ένας άλλος συμμετέχων σχολίασε: "Προσπαθούμε πάντα να στηρίζουμε τους νέους επιχειρηματίες στο πλαίσιο της κοινότητάς μας. Οι νέοι επιχειρηματίες μας αποτελούν τον ακρογωνιαίο λίθο της κοινωνίας και της οικονομίας μας. Από αυτή την άποψη, νομίζω ότι η εφαρμογή θα είναι ένα χρήσιμο εργαλείο".

3.17 Τι θα βελτιώνατε στην ηλεκτρονική πλατφόρμα μάθησης Biz4Fun VW and Social Game (τεχνικές πτυχές, χαρακτηριστικά, περιεχόμενο) και πώς; (Αδυναμίες, εμπόδια, ασυνέπειες, ποιότητα, σαφήνεια, πρόσβαση, εργαλεία κ.λπ.)

Ρωτήσαμε τους συμμετέχοντες τι θα βελτιώνατε στην ηλεκτρονική πλατφόρμα μάθησης Biz4Fun VW and Social Game (τεχνικές πτυχές, χαρακτηριστικά, περιεχόμενο) και πώς. Ένας από τους συμμετέχοντες επεσήμανε την έλλειψη τεχνικής υποδομής. Ένας άλλος δήλωσε: "Εκτός από το εκπαιδευτικό υλικό του παιχνιδιού, το ίδιο το παιχνίδι πρέπει να μεταφραστεί στα τουρκικά.

Η αγγλική γλώσσα μπορεί να αποτελέσει κοινωνικό εμπόδιο, ιδίως για τους νέους που προέρχονται από μειονεκτούντα περιβάλλοντα. Ωστόσο, θα ήταν σκόπιμο να διευκολυνθεί η φάση εγκατάστασης του παιχνιδιού. Στην τρέχουσα μορφή του, το παιχνίδι είναι κατάλληλο για χρήση σε εκπαιδευτικό περιβάλλον υπό την επίβλεψη εκπαιδευτή. Φυσικά, το παιχνίδι πρέπει να εξηγείται καλά από τον εκπαιδευτή". Και ένας άλλος συμμετέχων σχολίασε: "Η εφαρμογή περιέχει κάποιες γενικές πληροφορίες, επειδή ήταν το αποτέλεσμα ενός διεθνούς έργου. Οι συνθήκες και οι διαδικασίες σε κάθε χώρα ή περιοχή είναι διαφορετικές. Ταυτόχρονα, πιστεύουν ότι η δυνατότητα προσαρμογής στην περιοχή θα αυξήσει τη χρήση και την αποτελεσματικότητα της εφαρμογής".

4 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ ΚΑΙ ΣΧΌΛΙΑ

Οι έρευνες έδειξαν ότι το κοινωνικό παιχνίδι Biz4Fun της VW έτυχε γενικά καλής υποδοχής. Μαθητές και καθηγητές εξέφρασαν θετικές απόψεις και εξέφρασαν την ελπίδα ότι το παιχνίδι θα είναι εκπαιδευτικό και στο μέλλον. Ωστόσο, ορισμένα δευτερεύοντα ζητήματα, όπως σφάλματα, συντριβές και καθυστερήσεις, πρέπει ακόμη να διορθωθούν. Τα γραφικά μπορεί επίσης να χρειαστεί να επικαιροποιηθούν για να αυξήσουν το ενδιαφέρον και να δώσουν μια πιο μοντέρνα εμφάνιση. Ένα άλλο σημαντικό συμπέρασμα είναι ότι το παιχνίδι πρέπει να ανανεώνεται και να συνεχίζει να εξελίσσεται.

Για την πλειονότητα των συμμετεχόντων, μπορεί να ειπωθεί ότι το παιχνίδι εκπληρώνει με επιτυχία τις λειτουργίες για τις οποίες δημιουργήθηκε, οπότε το αποτέλεσμα αποτελεί θετικό παράγοντα τόσο για τους μαθητές όσο και για τους εκπαιδευτικούς που σκέφτονται να το χρησιμοποιήσουν.



Βiz4Fun - Ας διασκεδάσουμε ξεκινώντας μια εταιρεία

ERASMUS+ 2018-1-EN01-KA202-046271

ΈΚΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΛΟΤΙΚΉ ΕΚΔΉΛΩΣΗ (ΣΛΟΒΑΚΪΑ)



Στρατηγική εταιρική σχέση KA2

1 ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Συνεργάτης, τοπίο	SlovakBusinessAgency, Σλοβακία
Ημερομηνία έναρξης του πιλοτικού έργου	12.5. 2021
Ημερομηνία λήξης του πιλοτικού έργου	25.6. 2021
Αριθμός συμμετεχόντων που έλαβαν μέρος στο πιλοτικό πρόγραμμα	Δεν ισχύει - online δοκιμή
Αριθμός συμμετεχόντων που δοκιμάζουν το VWSG Biz4Fun	

1.1 Σύντομη περιγραφή της πιλοτικής εκδήλωσης

Στα τέλη Απριλίου και κατά τη διάρκεια του Μαΐου και του Ιουνίου, ο Slovak Business Agency ξεκίνησε διαδικτυακές δοκιμές του εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού. Δεν οργανώσαμε συναντήσεις μέσω διαδικτύου. Περίπου 50 ερωτηματολόγια στάλθηκαν στην πιθανή ομάδα-στόχο: 8 σε φορείς παροχής επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης, 9 σε φορείς χάραξης πολιτικής και επιχειρηματίες/νεοσύστατες επιχειρήσεις και 35 σε μαθητές (30 από αυτούς μέσω των καθηγητών τους). Ανατροφοδότηση ελήφθη από 6 φοιτητές, 2 υπεύθυνους χάραξης πολιτικής και 5 επιχειρηματίες και νεοφυείς επιχειρήσεις. Προσπάθησαν να καλέσουν αυτούς τους ανθρώπους, να τους ζητήσουν να παίξουν το παιχνίδι, μέσω μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, τηλεφωνημάτων κ.λπ.

1.2 Συμμετέχοντες - αριθμός συμμετεχόντων που εξέτασαν τα μαθησιακά σενάρια

Κοινωνικο-δημογραφικές μεταβλητές	Αριθμός συμμετεχόντων
1. Φύλο	
Άνδρες	9
Γυναίκες	5
Σύνολο:	14
2. Προφίλ	
Μαθητές	7
Ιδρύματα επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης/εκπαίδευσης	0
Φορείς χάραξης πολιτικής, νεοφυείς επιχειρήσεις, επιχειρήσεις	7
Σύνολο:	14

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (TVORCOVIA STRATÉGIE)

D4 Uved'te prosím svoju pozíciu v inštitúcii

Risposte: 5 Saltate: 0

#	RISPOSTE	DATE
1	majiteľ, konateľ	5/15/2021 11:46 AM
2	Sales manager	5/14/2021 11:43 AM
3	Obchodný zástupca	5/13/2021 10:58 AM
4	majiteľ	5/9/2021 8:11 PM
5	referent	4/20/2021 5:57 PM

1.3 Πιλοτικά σενάρια μάθησης

Μάθημα	Μάθημα που πιλοτάρεται κατά τη διάρκεια της πιλοτικής εφαρμογής εκδήλωση
1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΙΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ	X
2. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΕΣ ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΚΑΙ ΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ	X
3. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΜΟΝΤΕΛΑ	
4. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ	X
5. ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΩΝ ΜΟΝΤΕΛΩΝ Ή ΤΗΝ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ	
6. MARKETING	X
7. ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ	X
8. ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΚΑΛΥΤΕΡΗΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ ΓΙΑ ΜΙΚΡΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ	
9. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ	
10. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΥ	X

2 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να συμπληρώσουν ένα ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο.

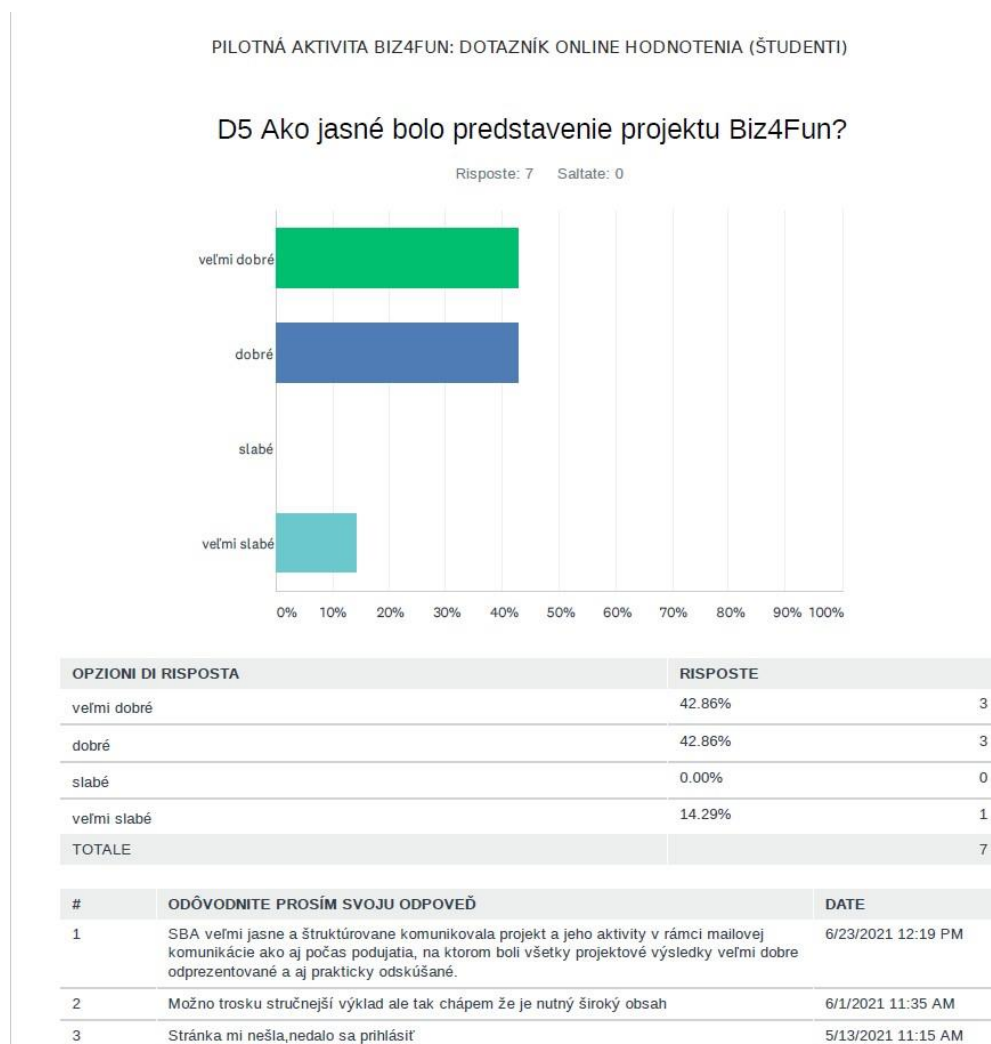
Αναπτύχθηκαν τρία διαδικτυακά ερωτηματολόγια αξιολόγησης για διαφορετικές ομάδες-στόχους (μαθητές, ιδρύματα επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης, φορείς χάραξης πολιτικής) για τη συλλογή σχετικών πληροφοριών σχετικά με τη δοκιμή του τρισδιάστατου εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου BIZ4Fun.

2.1 Διαδικτυακή αξιολόγηση μαθητών

Οι ερωτηθέντες κλήθηκαν να απαντήσουν σε 16 ερωτήσεις.

Ο πρώτος τομέας επικεντρώνεται στη σαφήνεια των οδηγιών και της επεξήγησης του έργου BIZ4Fun και του τρισδιάστατου εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού.

Τα αποτελέσματα σχετικά με τη σαφήνεια της επεξήγησης του σχεδίου Biz4Fun ήταν σημαντικά θετικά, με πάνω από το 40% των ερωτηθέντων να θεωρούν το σχέδιο Biz4Fun πολύ καλό. Τα λεπτομερή αποτελέσματα συνοψίζονται κατωτέρω.

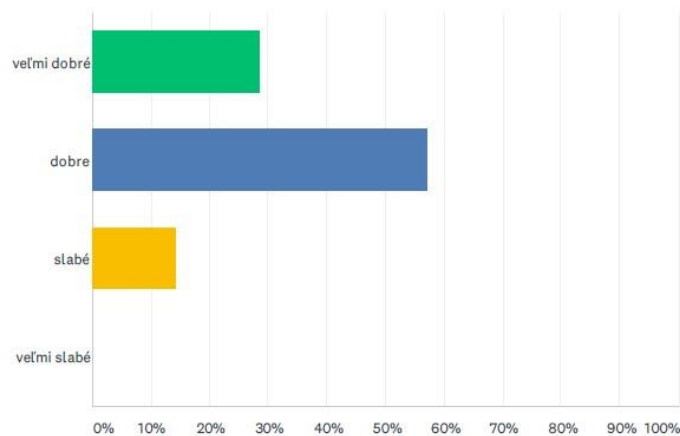


Τα αποτελέσματα σχετικά με τη **σαφήνεια των οδηγιών και την επεξήγηση του τρισδιάστατου εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού ήταν τα εξής:** το 30% των μαθητών τα θεώρησε πολύ θετικά, σχεδόν το 60% τα θετικά και μόνο το 10% τα θεώρησε όχι πολύ καλά.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D6 Ako jasné bolo vysvetlenie pravidiel Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun?

Risposte: 7 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
veľmi dobré	28.57% 2
dobře	57.14% 4
slabé	14.29% 1
veľmi slabé	0.00% 0
TOTALE	7

#	ODŮVODNITE PROSÍM SVOJU ODPOVEĎ	DATE
1	Vysvetlenie hry a manuál bol dobre popísaný, avšak mala som komplikácie pri pripojení, ktoré boli do veľkej mier spôsobené mojimi chýbajúcimi skúsenosťami s hrami a virtuálnym svetom.	6/23/2021 12:19 PM
2	Pravidla boli stručné a jednoduché	6/1/2021 11:35 AM

Όσον αφορά τη **φιλικότητα της πλατφόρμας προς το χρήστη, τα αποτελέσματα δεν ήταν πολύ θετικά, όπως φαίνεται παρακάτω.** Οι σημαντικότεροι λόγοι είναι οι εξής:

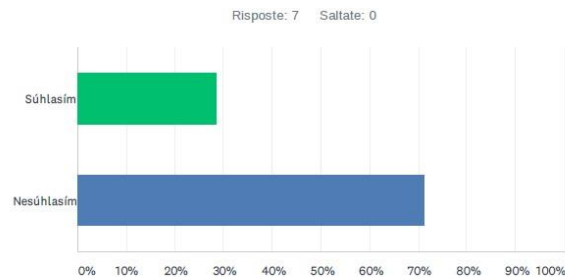
- "Πολύωρη εγκατάσταση - πρέπει να απλοποιηθεί η είσοδος, μπορεί να αποτρέψει ορισμένους από το να συνεχίσουν"
- "ακατάστατες ρυθμίσεις γλώσσας"
- "Το Avatar δεν είναι πολύ εύκολο να ελεγχθεί"
- "Το ίδιο το παιχνίδι δεν έχει κανένα πρόβλημα, το πρόβλημα που βλέπω είναι ότι υπάρχουν πάρα πολλά περιττά βήματα για να συνδεθείτε και να κατεβάσετε το ίδιο το παιχνίδι, τα οποία δεν είναι πάντα κατανοητά. "

Μια θετική πτυχή της πλατφόρμας είναι ότι "το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του εικονικού

κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού Biz4Fun είναι οι εκπαιδευτικές δυνατότητες".

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D7 Virtuálny svet a Sociálnu hru Biz4Fun možno ľahko používať.



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Súhlasím	28.57%	2
Nesúhlasím	71.43%	5
TOTALE		7

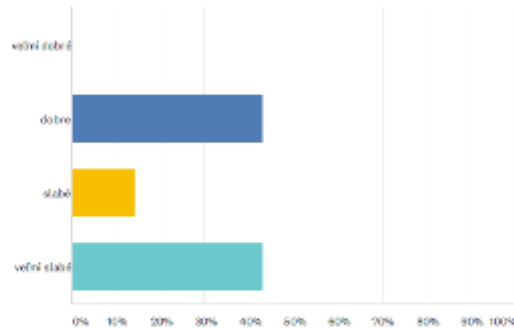
#	ODÓVODNITE PROSÍM SVOJU ODPOVEĎ	DATE
1	Odpoveď je subjektívna, prihliadnuc na moje chýbajúce skúsenosti a zručnosti s digitálnymi hrami bolo spustenie hry ako aj samotná hra komplikovanejšie.	6/23/2021 12:19 PM
2	Ovládanie je jednoduché priam až blbuvzdorné len by sa hodilo povedať že je základné nastavenie pohybu na šípkách a nie W,A,S,D	6/1/2021 11:35 AM
3	Stránka nebola zabezpečená a nedalo sa tam prihlásiť	5/13/2021 11:15 AM
4	Zdĺhavá inštalácia - je potrebné zjednodušiť vstup do hry, neprehľadné nastavenie jazyka hry, avatar sa ťažšie ovláda	5/8/2021 11:59 PM
5	Hra ako taká nemá problém. V čom vidím problém je že na samotné prihrasenie a stiahnutie hry je príliš veľa zbytočných a nie vždy jasných krokov. Aj keď sa jedna o medzinárodný a nie špičkovu financovaný projekt. Väčšina "indehier" má lepšie spracovanie	4/19/2021 10:16 PM

Αξιολόγηση του **γραφικού σχεδιασμού** - το 40% των ερωτηθέντων αξιολόγησε τα γραφικά ως "καλά" και το ίδιο ποσοστό (40%) ως "πολύ κακά". Περισσότερο από το 10% των ερωτηθέντων βαθμολόγησαν τα γραφικά ως "φτωχά". Σύμφωνα με αυτούς, "τα γραφικά δεν ανταποκρίνονται στην ποιότητα του 2021".

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D8 Ako by ste ohodnotili grafický dizajn Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun?

Risposte: 7 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
veľmi dobre	0.00% 0
dobre	42.86% 3
slabé	14.29% 1
veľmi slabé	42.86% 3
TOTALE	7

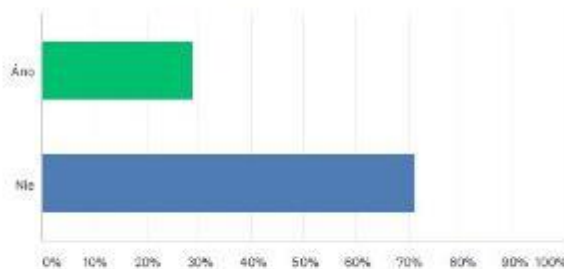
#	ODŮVOVNITE PROSÍM SVOJOU ODPOVĚD	DATE
1	Ohľadku nebol žiadny náhľad, ale z môjho pohľadu to nevadí.	6/23/2021 12:19 PM
2	Na rok 2021 z grafického hľadiska nič moc ale tak na vzdelávaciu hru v pohode	6/1/2021 11:35 AM
3	Grafika nezodpovedá kvalite roku 2021	5/8/2021 11:59 PM

Όσον αφορά το **παιχνίδι**, το **70%** των ερωτηθέντων επεσήμανε ότι το παιχνίδι είναι δύσκολο. Χρειάστηκε πολύς χρόνος για να εμπλακώ και να αρχίσω να παίζω το παιχνίδι. Κυρίως στην αρχή.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D9 Mala hra hladký priebeh?

Risposte: 7 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
Áno	28.57% 2
Nie	71.43% 5
TOTALE	7

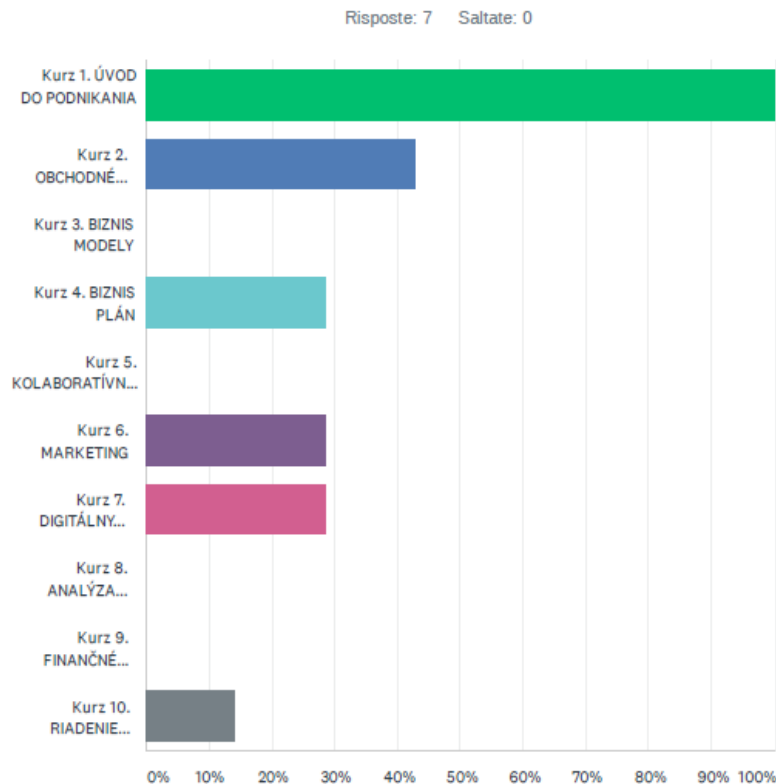
#	AK JE ODPOVEĎ NA VYŠŠIE UVEDENÚ OTÁZKU "NIE", UVEDTE ĎALŠIE INFORMÁCIE NIŽŠIE	DATE
1	Ako som už uviedla, trvalo mi kým sa zorientujem ale to aj preto lebo hry bežne nehávam	6/23/2021 12:19 PM
2	Nebol mi časť na začiatku celkom jasné pravidlá ako aj smer hry / princíp	6/1/2021 11:39 AM
3	Zložitejšie ovládanie, občasná miznute quizov, neprehľadnosť	6/1/2021 11:26 AM
4	Nevedela som ju spustiť	5/13/2021 11:15 AM
5	Pokiaľ má hra zaujať mladých ľudí, ktorí sú zručná v digitálnych hrách, treba hru ešte doladiť	5/8/2021 11:59 PM

Οι ερωτηθέντες επέλεξαν 6 θέματα για εξέταση. 100% από αυτούς επέλεξαν τα θέματα

Εισαγωγή στις επιχειρήσεις. Περισσότερο από το 40% εξέτασε τα θέματα επιχειρηματικά μοντέλα, σχεδόν το 30% εξέτασε τα θέματα επιχειρηματικό σχέδιο, μάρκετινγκ και ψηφιακό μάρκετινγκ. Μόνο το 10% επέλεξε να εξετάσει το θέμα "Διαχείριση ανθρώπινων πόρων". Αυτό φαίνεται στον παρακάτω πίνακα.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D10 Ktoré kurzy ste testovali? Prosím vyberte 3 testované kurzy:

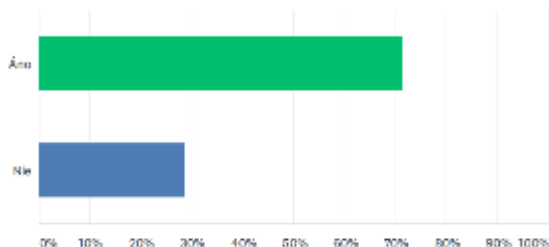


Στην ερώτηση αν **έμαθαν κάτι καινούργιο**, το 70% των ερωτηθέντων απάντησε "ναι" και το 30% "όχι". Το περιεχόμενο του παιχνιδιού ήταν κατατοπιστικό. Περιείχε πολλές χρήσιμες πληροφορίες και ορισμούς.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D11 Naučili ste sa niečo nové?

Risposte: 7 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
Áno	71.43% 5
Nie	28.57% 2
TOTAL F	7

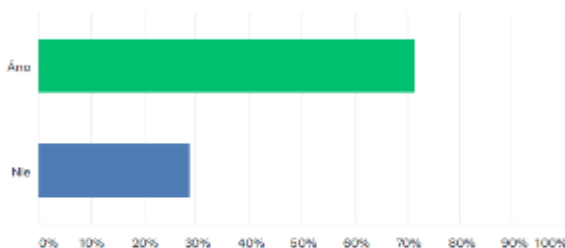
#	ODŮVODNITE PROSÍM SVOJU ODPOVĚĎ	DATE
1	Obsahovo je hra dobrá a aktuálna, niektoré časti boli ešte šic formulované.	6/23/2021 12:19 PM
2	V hre je usešiených veľa užitočných informácií a definícií	6/1/2021 11:38 AM
3	Hra je pre odbornú stránku poučná	5/31/2021 11:59 PM

Mια άλλη ερώτηση αφορούσε τη χρήση του εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού Biz4Fun με σκοπό τις σπουδές στο πανεπιστήμιο. Το 70% των ερωτηθέντων θα ήθελε να το χρησιμοποιήσει για τις σπουδές του, αλλά το παιχνίδι θα πρέπει να βελτιωθεί.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D12 Chceli by ste použiť Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun pre vaše štúdium na škole /univerzite?

Risposte: 7 Saltate: 0



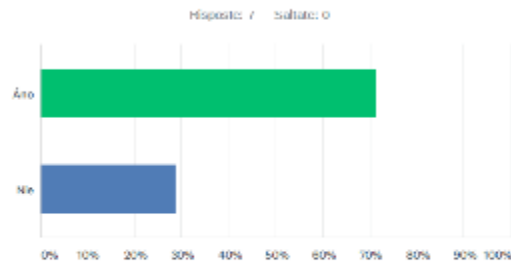
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
Áno	71.43% 5
Nie	28.57% 2
TOTAL	7

#	ODŮVODNITE PROSÍM SVOJU ODPOVĚĎ	DATE
1	Bolo by to zaujímavé ozvláštnenie vyučby a zlepšila by som si moje hrácke zručnosti.	6/23/2021 12:19 PM
2	Učíte hlavne pri distančnom vzdelávaní by to bola pecka	6/1/2021 11:35 AM
3	Hra ak bude v lepšom stave	6/1/2021 11:26 AM
4	Hra má potenciál a je veľmi dobrý štud ale v tomto štádiu by som to nedoporučoval	4/18/2021 10:16 PM

Το 70% των ερωτηθέντων στον παρακάτω πίνακα θεωρεί το παιχνίδι πολύ χρήσιμο και αποτελεσματικό εργαλείο μάθησης, ιδίως για τη νέα γενιά.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D13 Bolo by užitočné používať Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun pre školské / akademické účely?



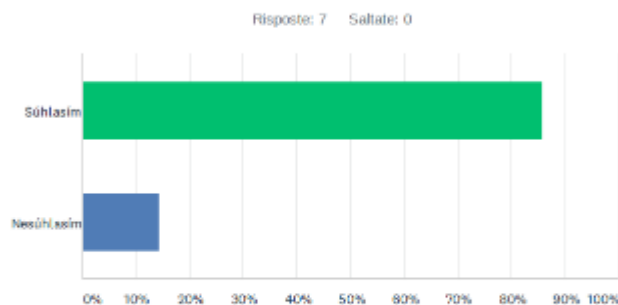
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
Áno	71.43% 5
Nie	28.57% 2
TOTALE	7

#	ODŮVODNITE PROSIM SVOJU ODPOVEĎ	DATE
1	Hlavné pre mladšiu generáciu študentov by táto forma mohla byť atraktívna.	6/23/2021 12:19 PM
2	Študenti by sa mali možnosť naučiť niečo nové a zdokonaľiť digitálnu gramotnosť.	6/1/2021 11:38 AM
3	Iba ak budú v lepšom stave.	6/1/2021 11:28 AM

Περισσότερο από το 80% των ερωτηθέντων συμφωνούν ότι οι εικονικοί κόσμοι και τα κοινωνικά παιχνίδια μπορούν να αποτελέσουν αποτελεσματικό εργαλείο για την ανάπτυξη των γνώσεων ή των ικανοτήτων που απαιτούνται για την έναρξη μιας επιτυχημένης επιχείρησης.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D14 Virtuálny svet a Sociálna hra Biz4Fun môže byť účinným nástrojom pre získanie / rozvoj kompetencií potrebných pre začatie úspešného podnikania.



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
Súhlasím	85.71% 6
Nesúhlasím	14.29% 1
TOTALE	7

#	ODŮVODNITE PROSIM SVOJU ODPOVEĎ	DATE
1	Nájdú v nej užitočné informácie.	6/23/2021 12:19 PM
2	Dopoznačoval by som hlavne doladiť odpovede a s materiálmi lebo pri niektorých otázkach boli odpovede zavádzajúce.	6/1/2021 11:35 AM

Οι ερωτηθέντες κλήθηκαν επίσης να μας δώσουν αυτά τα **δυνατά και αδύνατα σημεία**:

ΔΥΝΑΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ	ΑΔΥΝΑΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
Ποιοτικό εκπαιδευτικό υλικό	Πιο δύσκολη σύνδεση στο παιχνίδι
Ένας παιχνιδιάρικος τρόπος για να αποκτήσετε χρήσιμες γνώσεις	Μη ανταγωνιστικά γραφικά και πραγματικά σφάλματα που πιθανότατα θα διορθωθούν μετά από σχόλια.
Φιλικό προς το χρήστη και όταν παίζουν περισσότεροι άνθρωποι, μπορεί να είναι διασκεδαστικό	Σε ορισμένα σημεία δεν υπάρχει σωστή σλοβακική μετάφραση, κακοδιατυπωμένες ερωτήσεις και απαντήσεις
Πρωτοτυπία	Τεχνικές ελλείψεις
Μια απλούστερη μορφή λήψης νέων πληροφοριών	Τεχνική επεξεργασία - περίπλοκη εισαγωγή στο παιχνίδι, η οποία μπορεί να αποθαρρύνει το παιχνίδι/τη συνέχιση του παιχνιδιού.
Εκπαιδευτικό δυναμικό	Επεξεργασία γραφικών

Στο τελικό στάδιο, ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες να προτείνουν ορισμένες πτυχές που θα άλλαζαν ή θα βελτιώναν τον εικονικό κόσμο και το κοινωνικό παιχνίδι. Η ανατροφοδότηση μπορεί να συνοψιστεί ως εξής:

- Με την προσθήκη μουσικής στο παιχνίδι, ο παίκτης μπορεί να ενεργοποιήσει/απενεργοποιήσει τον ήχο. Έτσι δεν θα ακουγόταν ο ήχος των βατράχων.
- Γραφικός σχεδιασμός, απλοποίηση των χειριστηρίων, διορθώσεις σφαλμάτων, σαφήνεια του παιχνιδιού
- Καλύτερη μετάφραση
- Η εισαγωγή πρέπει να απλοποιηθεί ώστε να μην αποθαρρύνει τους παίκτες να συνεχίσουν.

2.2 Διαδικτυακή αξιολόγηση για τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής

Μια άλλη κατηγορία ερωτηθέντων ήταν υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής, νεοσύστατες επιχειρήσεις και επιχειρηματίες: διευθύνων σύμβουλος, ιδρυτής, ιδιοκτήτης, διευθυντής επιχείρησης, εκπρόσωπος πωλήσεων. Απάντησαν στις ακόλουθες ερωτήσεις:

Σε ποιο βαθμό ο εικονικός κόσμος και η πλατφόρμα κοινωνικών παιχνιδιών Biz4Fun ανταποκρίνονται στις ανάγκες ή τις προσδοκίες των τελικών χρηστών; Οι ερωτηθέντες απάντησαν:

- παίζοντας το παιχνίδι, το παιχνίδι ασχολείται με τα βασικά των επιχειρήσεων. Το περιβάλλον της πλατφόρμας μας παρέχει ένα ευρύ φάσμα περιεχομένου που μπορεί να τροποποιηθεί ανάλογα με τις ανάγκες της ομάδας-στόχου. Σε αυτό το στάδιο, παρέχει μια καλή βάση.
- Θα ήθελε ακόμη να τελειοποιήσει τις ανάγκες των τελικών χρηστών.
- Εν μέρει υπάρχουν πολλές επαγγελματικές εκπαιδευτικές πληροφορίες,

συνιστώ να απλοποιήσετε τη χρήση τους.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (TVORCOVIA STRATÉGIE)

D7 Do akej miery rieši platforma Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun a jej obsah podnikateľskej kompetencie cieľové skupiny (potreby koncových užívateľov)

Risposte: 5 Salute: 0

#	RISPOSTE	DATE
1	čistočne	5/15/2021 11:46 AM
2	Platforma poskytuje prostredie použiteľné pre širokú škálu obsahu, ktorý je možné modifikovať podľa potrieb cieľovej skupiny. V tejto fáze poskytuje dobrý základ.	5/14/2021 11:43 AM
3	chcelo by to este doladiť potreby koncovych uzivatelov.	5/13/2021 10:58 AM
4	čistočne	5/9/2021 8:11 PM
5	Čistočne, veľa odborných školiacich informácií, odporúčam zjednodušenie	4/20/2021 5:57 PM

Πώς θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε τον εικονικό κόσμο και την πλατφόρμα κοινωνικών παιχνιδιών στο πλαίσιο σας και ποια εμπόδια βλέπετε; Ακολουθούν οι σημαντικότερες απαντήσεις:

- Το παιχνίδι δεν είναι αρκετά σωστά δομημένο ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί με χρήσιμο τρόπο. Δεν είναι ξεκάθαρο τι σκοπεύει να κάνει το παιχνίδι, ο έλεγχος του χαρακτήρα είναι δύσκολος, λείπουν ορισμένα βασικά χαρακτηριστικά και υπάρχουν πολλά περιττά χαρακτηριστικά που δυσκολεύουν την κατανόησή του.
- Το παιχνίδι χρησιμεύει ως εργαλείο για την αύξηση του ενδιαφέροντος της νέας γενιάς για την επιχειρηματικότητα. Η πρόκληση ενδιαφέροντος μπορεί να συμβάλει στην ευκολότερη διαχείριση της αντικατάστασης δύο γενεών σε μια οικογενειακή επιχείρηση.
- Το παιχνίδι αποτελεί ένα καλό σημείο εκκίνησης για την περαιτέρω βελτίωση αυτού του εργαλείου.
- Θα πρέπει να εκμεταλλευτεί στο έπακρο τα στοιχεία παιχνιδοποίησης, τραβώντας τον χρήστη στη δράση και προσδίδοντας λίγη ένταση και μια διάσταση ανταγωνισμού που μου έλειπε λίγο.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (TVORCOVIA STRATÉGIE)

D8 Ako by ste mohli používať platformu Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun vo vašom kontexte a aké by podľa vás boli hlavné výhody a prekážky vo vašej školiacej praxi? (Vlastné záujmy externých zainteresovaných strán; prínosy, užitočnosť, účinnosť, relevantnosť, nákladová efektívnosť / účinnosť, udržateľnosť)

Risposte: 5 Saltať: 0

#	RISPOSTE	DATE
1	Pomoc vzbudiť záujem mladšej generácie k podnikaniu a učiť ich čeliť podnikateľskému riziku. Vzbudenie záujmu môže pomôcť ľahšie zvládnuť generačnú úmenu v rodinných podnikoch.	5/15/2021 11:46 AM
2	Virtuálny svet v našom kontexte musí byť čo najjednoduchšie použiteľný pre kohokoľvek, kto sa ho rozhodne využívať. V prípade ak jeho obsah vystihne potreby je efektívnym nástrojom kopírujúcim reálne prostredie v ktorom človek pracuje. Výhodou je možnosť prispôsobiť vzdelávací obsah konkrétnym potrebám študentov / zamestnancov. Podľa môjho názoru je kľúčom obsah. Forma prostredníctvom virtuálneho prostredia je OK.	5/14/2021 11:43 AM
3	nemohol	5/13/2021 10:58 AM
4	nákladová efektívnosť, návratnosť	5/9/2021 8:11 PM
5	Výhodou je vyvolanie záujmu, gamifikácia. Nevýhodou menej zrozumiteľné niektoré zastavenia v hre.	4/20/2021 5:57 PM

Τι θα βελτιώνατε σε αυτόν τον εικονικό κόσμο και την πλατφόρμα κοινωνικών παιχνιδιών;

Οι απαντήσεις ήταν οι εξής:

- Ευκολότερος τρόπος εγγραφής και έναρξης του παιχνιδιού, τα σημερινά παιδιά δεν έχουν αρκετή υπομονή με τη μακρά εγκατάσταση. Υπέροχη ιδέα, απλά πρέπει να την βελτιώσετε.
- Το παιχνίδι πρέπει να βελτιωθεί τεχνικά. Το κύριο εμπόδιο είναι η περίπλοκη εκκίνηση.
- Ο αριθμός των λειτουργιών χρήστη πρέπει να είναι περιορισμένος. Μην εστιάζετε στο να πετάτε, να τρέχετε και να πηδάτε, αλλά στο να εργάζεστε με περιεχόμενο - να λύνετε εργασίες. Σε περίπτωση επιτυχίας του χρήστη, δεν θα δίσταζα να ανταμείψω τον χρήστη για να του δώσω κίνητρο.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (TVORCOVIA STRATÉGIE)

D10 Čo by ste vylepšili na online vzdelávacej platforme Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun (technickú stránku, funkcie, obsah) a ako? (Slabiny, bariéry, nekonzistentnosť, kvalita, jasnosť, prístup, nástroje atď.).

Risposte: 5 Salrate: 0

#	RISPOSTE	DATE
1	Jednoduchší spôsob registrácie a "rozbehania" hry. Deti momentálne žijú v podstatne rýchlejšom svete, ako žili generácie pred nimi a nemajú dostatok trpezlivosti s inštaláciou a spúšťaním hier. Nápad vynikajúci, len ho treba zdokonaľovať.	5/15/2021 11:46 AM
2	V prvom rade by som obmedzil to množstvo užívateľských funkcií na jednoduchú situáciu v ktorej by som sa nesústredil na lictanie, beh s skoky ale na prácu s obsahom - riešenie úloh a v prípade úspechu by som neváhal odmeniť používateľa tak, aby bol motivovaný.	5/14/2021 11:43 AM
3	technickú stránku, bariery je komplikovany začiatok	5/13/2021 10:58 AM
4	zjednodušiť, a časovo skrátiť	5/9/2021 8:11 PM
5	Asi zjednodušiť niektoré príliš odborné texty; na začiatku vysvetliť, o čo v hre pôjde, postup; občas sú šípky stále červené; možno osvetliť prostredie	4/20/2021 5:57 PM



Βiz4Fun - Ας διασκεδάσουμε με την ίδρυση επιχειρήσεων

ERASMUS+ 2018-1-EN01-KA202-046271

ΈΚΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΛΟΤΙΚΉ ΕΚΔΉΛΩΣΗ (ΤΣΕΧΙΚΉ ΔΗΜΟΚΡΑΤΊΑ)



Στρατηγική εταιρική σχέση KA2

1 ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Συνεργάτης, τοπίο	Edu Consulting, z.ú.
Ημερομηνία έναρξης του πιλοτικού έργου	1 Απριλίου 2021
Ημερομηνία λήξης του πιλοτικού έργου	31 Μαΐου 2021
Αριθμός συμμετεχόντων που έλαβαν μέρος στο πιλοτικό πρόγραμμα	NA - online
Αριθμός συμμετεχόντων που δοκιμάζουν το VWSG Biz4Fun	

1.1 Σύντομη περιγραφή της πιλοτικής εκδήλωσης

Edu Consulting, z.ú. άρχισε να οργανώνει την πιλοτική αξιολόγηση τον Μάρτιο του 2021 και η πρόσκληση στάλθηκε στους πολίτες κατά τη διάρκεια του Απριλίου 2021. Η πρόσκληση περιελάμβανε μια σύντομη παρουσίαση του έργου με ιδιαίτερη έμφαση στον τρισδιάστατο εικονικό κόσμο και έναν οδηγό για τον τρόπο υποβολής αίτησης για τον τρισδιάστατο εικονικό κόσμο. Την Παρασκευή 16 Απριλίου 2021, το EUC διοργάνωσε μια σύντομη εικονική συνάντηση όπου οι συμμετέχοντες στο πιλοτικό έργο μπορούσαν να συναντήσουν τους ερευνητές του EUC και να τους ρωτήσουν σχετικά με το έργο και τα αποτελέσματά του.

1.2 Συμμετέχοντες - αριθμός συμμετεχόντων που εξέτασαν τα μαθησιακά σενάρια

Κοινωνικο-δημογραφικές μεταβλητές	Αριθμός συμμετεχόντων
1. Φύλο	
Άνδρες	15
Γυναίκες	6
Σύνολο:	21
2. Προφίλ	
Μαθητές	17
Ιδρύματα επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης/εκπαίδευσης	3
Φορείς χάραξης πολιτικής	1
Σύνολο:	21

1.3 Πιλοτικά σενάρια μάθησης

Μάθημα	Μαθήματα που δοκιμάστηκαν κατά τη διάρκεια της πιλοτικής εκδήλωσης
1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΙΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ	X
2. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΕΣ ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΚΑΙ ΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ	
3. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΜΟΝΤΕΛΑ	X
4. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ	X
5. ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΩΝ ΜΟΝΤΕΛΩΝ Ή ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ	
6. MARKETING	X
7. ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ	
8. ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΚΑΛΥΤΕΡΩΝ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΩΝ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ ΓΙΑ ΜΙΚΡΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ	
9. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ	
10. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΥ	x

2 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Στο τέλος της δοκιμής, οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να συμπληρώσουν ένα ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο.

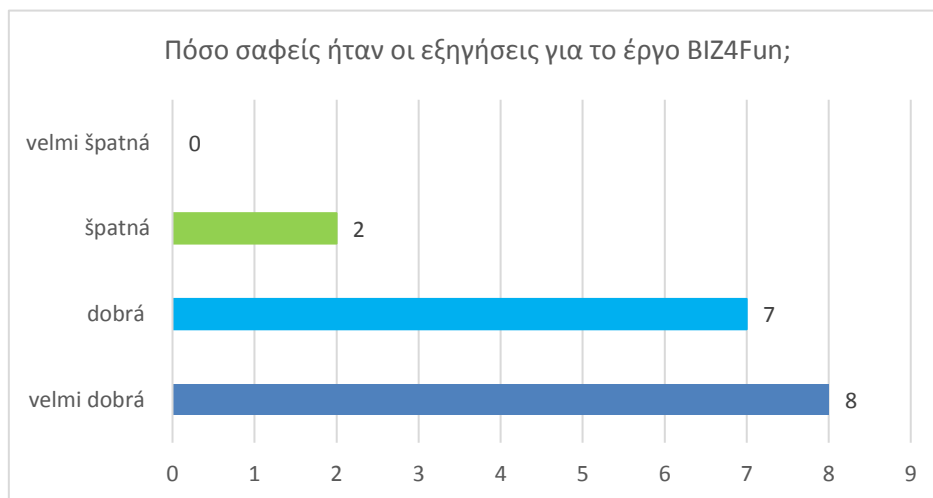
Η EGIInA Srl, ως επικεφαλής εταίρος για την αξιολόγηση, σχεδίασε τρία διαδικτυακά ερωτηματολόγια αξιολόγησης που απευθύνονταν σε διαφορετικές ομάδες-στόχους (μαθητές, ιδρύματα επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης, φορείς χάραξης πολιτικής), με στόχο τη συλλογή σχετικών πληροφοριών σχετικά με τη δοκιμή του τρισδιάστατου εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου BIZ4Fun.

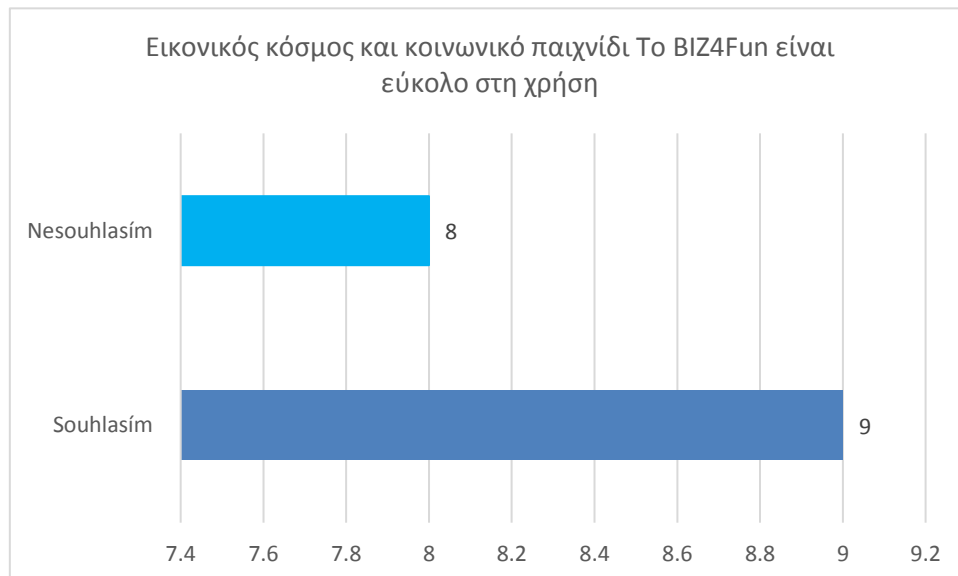
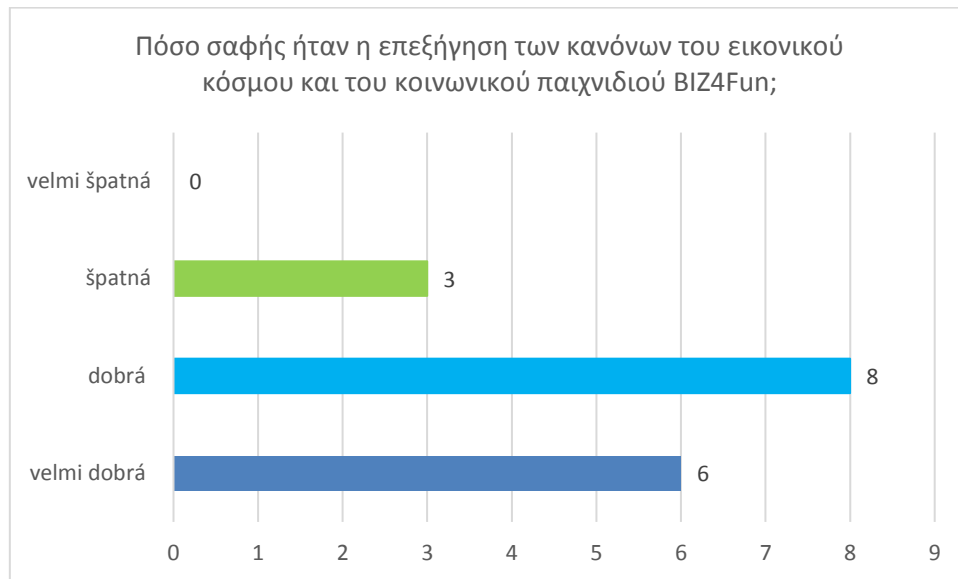
2.1 Διαδικτυακή αξιολόγηση μαθητών

Οι ερωτηθέντες κλήθηκαν να απαντήσουν σε 16 ερωτήσεις.

Ο πρώτος τομέας επικεντρώνεται στη σαφήνεια των οδηγιών και της επεξήγησης του έργου BIZ4Fun και του τρισδιάστατου εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού.

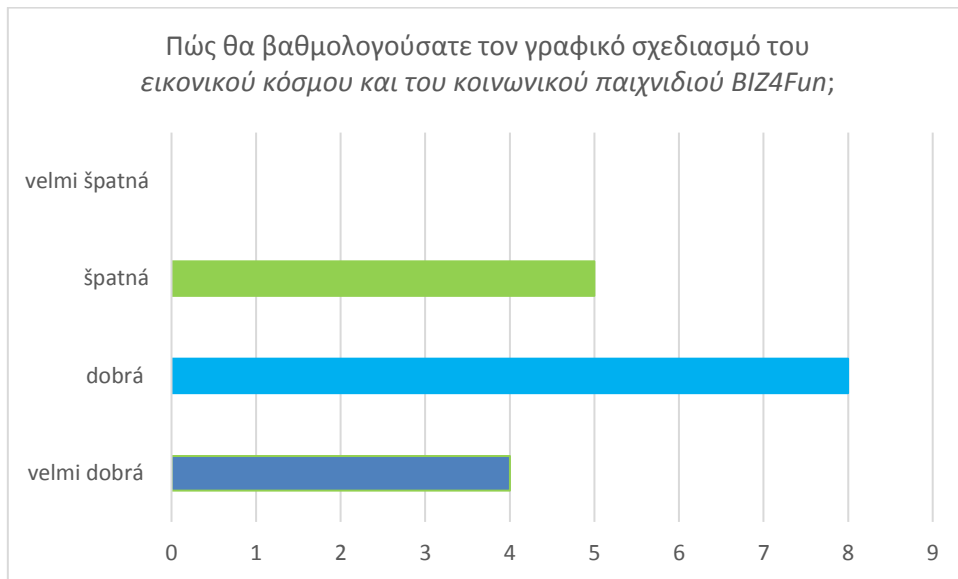
Τα αποτελέσματα όσον αφορά τη σαφήνεια της επεξήγησης του σχεδίου Biz4Fun ήταν σημαντικά θετικά, με πάνω από το 88% των ερωτηθέντων να θεωρούν το σχέδιο Biz4Fun πολύ καλό ή καλό. Τα λεπτομερή αποτελέσματα συνοψίζονται κατωτέρω.



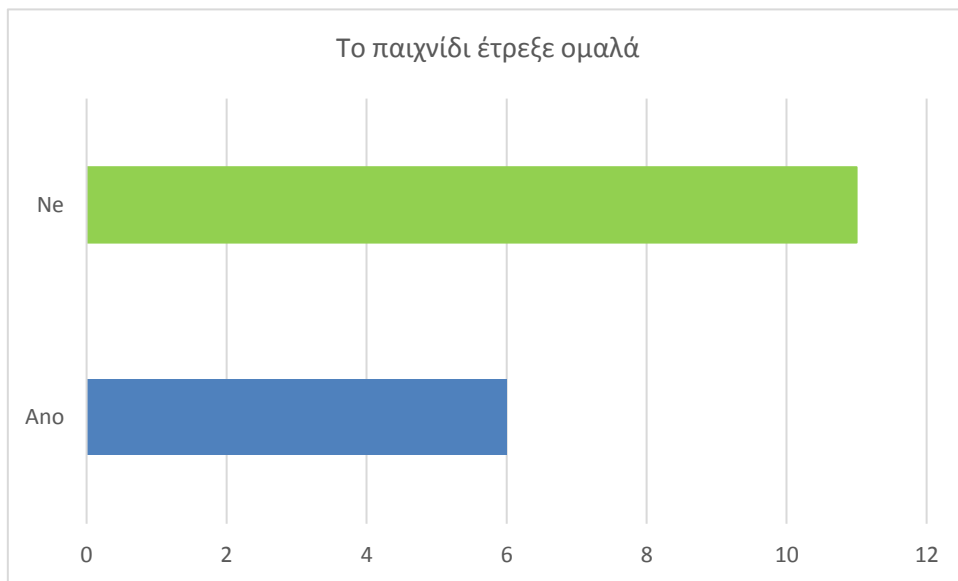


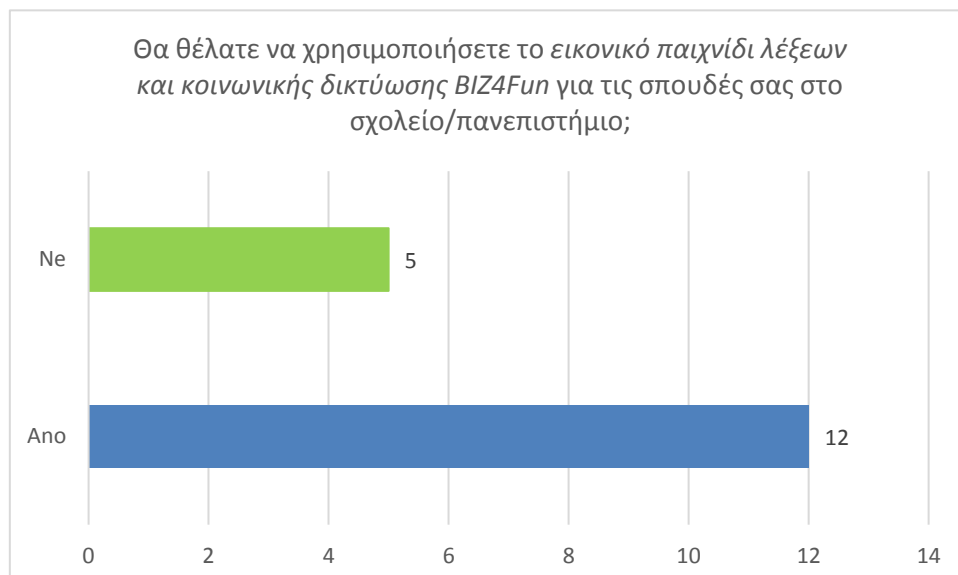
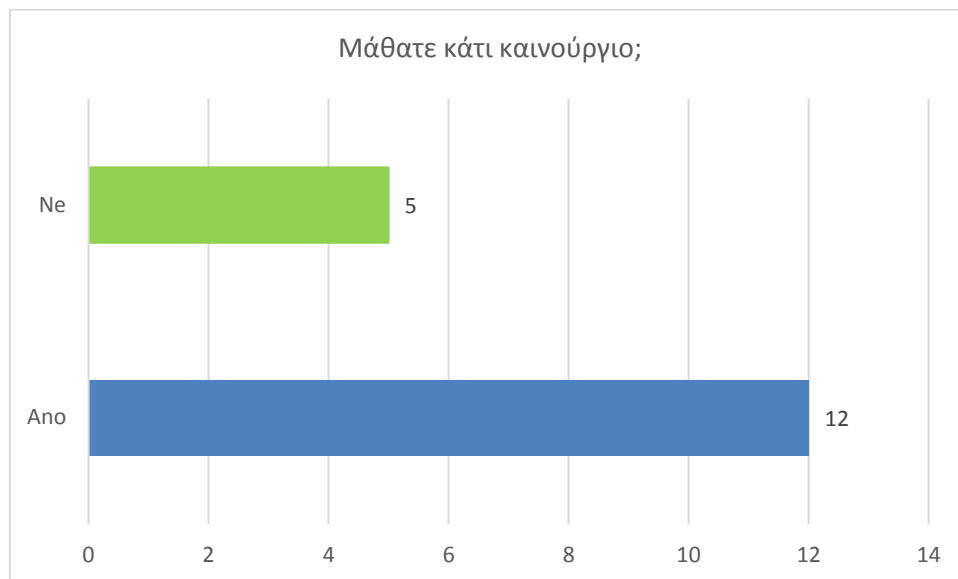
Τα πιο επικριτικά σχόλια βρίσκονται σε αυτό το θέμα και αφορούν την περίπλοκη διαδικασία εγκατάστασης και σύνδεσης.

Ακόμη και οι μαθητές - κυρίως νέοι - επισήμαναν ότι τα πραγματικά τρισδιάστατα διαδικτυακά παιχνίδια είναι πιο εύκολο να ελέγξουν τους χαρακτήρες των παικτών. Από την άλλη πλευρά, οι συμμετέχοντες τονίζουν τη θετική πτυχή ότι αυτός ο τρόπος παρουσίασης του εκπαιδευτικού περιεχομένου έχει πολλές δυνατότητες.



Στην αρχή του παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες είχαν συνήθως τεχνικά προβλήματα ή προβλήματα ελέγχου του avatar. Ωστόσο, στο τέλος τα περισσότερα προβλήματα λύθηκαν.





Παρόλο που οι συμμετέχοντες στην πιλοτική αξιολόγηση αντιμετώπισαν κάποιες τεχνικές δυσκολίες και χρειάστηκαν χρόνο για να μάθουν πώς να χρησιμοποιούν το avatar, πάνω από το 70% θα συνιστούσε τον τρισδιάστατο εικονικό κόσμο και το κοινωνικό παιχνίδι ως εκπαιδευτικό εργαλείο για σχολεία.

Δυνατά σημεία:

- ένα ενδιαφέρον κανάλι για την παρουσίαση εκπαιδευτικού περιεχομένου,
- καινοτομία και πρωτότυπη προσέγγιση,
- σύμφωνα με τις προτιμήσεις της νέας γενιάς,
- μεγάλες δυνατότητες ως κανάλι υποστήριξης για την παροχή εκπαιδευτικού περιεχομένου.

Αδυναμίες:

- απαιτούνται τεχνικές δεξιότητες,

- η μετάφραση πρέπει να βελτιωθεί, ορισμένες παρουσιάσεις είναι στα αγγλικά,
- πολύπλοκη εγκατάσταση - θα πρέπει να λειτουργεί με τον τρόπο "download and play".

2.2 Διαδικτυακή αξιολόγηση των ιδρυμάτων ΕΕΚ/ΠΑΙ

Καθώς δύο εκπαιδευτικοί και ένας εκπρόσωπος ενός ιδρύματος επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης ήταν πολύ απασχολημένοι με την καθημερινή σχολική τους ζωή μετά το έργο COVID, δεν τους ζητήσαμε να συμπληρώσουν το ερωτηματολόγιο, αλλά συνοψίσαμε τα σχόλια και τις ιδέες που παρουσίασαν κατά τη διάρκεια της διαβούλευσης με εμπειρογνώμονες:

- Πολύ περίπλοκη εγκατάσταση του παιχνιδιού,
- Ο τρισδιάστατος εικονικός κόσμος και το κοινωνικό παιχνίδι μπορούν να αποτελέσουν ένα ενδιαφέρον εργαλείο για την αύξηση του ενδιαφέροντος των μαθητών/φοιτητών για το θέμα. Σε στενότερη συνεργασία με τα σχολεία, μπορεί να δημιουργηθεί πολύ ενδιαφέρον υλικό, π.χ. στη βιολογία, τη φυσική ή τη χημεία.
- Η βελτίωση ορισμένων χαρακτηριστικών, π.χ. του ήχου/της επικοινωνίας μεταξύ των παικτών, μπορεί να αποφέρει πολύτιμες δυνατότητες.

2.3 Διαδικτυακή αξιολόγηση για τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής

Καθώς μόνο ένας πολιτικός - ένας τοπικός βουλευτής - συμμετείχε στην έρευνα, δεν χρησιμοποιήσαμε ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο, αλλά ερωτήσεις συνέντευξης. Οι σημαντικότερες πληροφορίες παρουσιάζονται παρακάτω:

- Ο τρισδιάστατος εικονικός κόσμος Biz4Fun έχει τη δυνατότητα να αποτελέσει ένα υποστηρικτικό εργαλείο για την εκπαιδευτική διαδικασία.
- Οι εκπαιδευτικοί της πρωτοβάθμιας/μέσης εκπαίδευσης δεν έχουν την ικανότητα να "χάνουν χρόνο" με πολύπλοκες εγκαταστάσεις.
- Η έλλειψη υλικού ορισμένων μαθητών/φοιτητών θα πρέπει επίσης να αποτελεί πρόβλημα.
- Το θετικό είναι ότι υπάρχει ένα στοιχείο "παιχνιδιού" και στο μέλλον στενότερη συνεργασία.

με τους εκπαιδευτικούς μπορεί να αποφέρει πολύ ενδιαφέροντα αποτελέσματα στο τέλος.



Βiz4Fun - Ας διασκεδάσουμε με την ίδρυση επιχειρήσεων

ERASMUS+ 2018-1-EN01-KA202-046271

ΈΚΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΛΟΤΙΚΗ ΕΚΔΗΛΩΣΗ (ΡΟΥΜΑΝΙΑ)



Στρατηγική εταιρική σχέση KA2

λήψη από: [http://etcenter.eu/biz4fun/GR Pilot event report Romania.pdf](http://etcenter.eu/biz4fun/GR_Pilot_event_report_Romania.pdf)