

Παιδαγωγικές προσεγγίσεις

προσαρμοστικότητα ικανότητες
βιωματική μάθηση

Εκπαίδευση & Αναγνώριση δεξιότητες
αξιολόγηση

προσόντα γνώσεις
αναβάθμιση των δεξιοτήτων
μάθηση βασισμένη σε σενάρια
ΕΠΕΠ, ECVET, μαθησιακά αποτελέσματα

radicalGAME

Πίνακας Μαθησιακών

Αποτελεσμάτων



Παιδαγωγικές βασισμένες στο ΠΑΙΧΝΙΔΙ για τον διάλογο με τη νεολαία και την ενεργό ιθαγένεια για την πρόληψη των διακρίσεων και της ριζοσπαστικοποίησης

Αριθμός έργου

2023-1-ES02-KA220-YOU-000154952

Σχετικά με το έργο

Το radicalGAME αποτελεί μια μετασχηματιστική πρωτοβουλία στρατηγικά σχεδιασμένη για την αντιμετώπιση της ριζοσπαστικοποίησης των νέων μέσω της δημιουργίας συνδέσεων μεταξύ πολιτικής, έρευνας και πρακτικών παρεμβάσεων. Στον πυρήνα του, το έργο επιδιώκει να ενδυναμώσει τους νέους μέσω ενός καινοτόμου παιχνιδοποιημένου πακέτου μάθησης που λειτουργεί ως καταλύτης για εποικοδομητικούς διαλόγους γύρω από κρίσιμα θέματα, όπως η ριζοσπαστικοποίηση και η συμμετοχή των πολιτών στα κοινά.

Όνομα έργου: Παιδαγωγικές βασισμένες στο ΠΑΙΧΝΙΔΙ για τον διάλογο με τη νεολαία και την ενεργό ιθαγένεια για την πρόληψη των διακρίσεων και της ριζοσπαστικοποίησης

Ημερομηνία έναρξης έργου: 01/11/2023

Ημερομηνία λήξης έργου: 31/10/2025

Αριθμός έργου: 2023-1-ES02-KA220-YOU-000154952

Πρόγραμμα ΕΕ: Erasmus+ KA220-YOU – Σύμπραξη για συνεργασία στον τομέα της νεολαίας



ΣΥΜΠΡΑΞΗ

RINOVA
innovate, create & regenerate

symplexis

ΣΤΙΜΪΜΟΥΛΙ
for social change



JKPeV




PRISM
Impresa Sociale


ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΟΧΟΜΕΝΩΝ

Κάντε κλικ και διαβάστε περισσότερα


01 ΠΙΝΑΚΑΣ
ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ



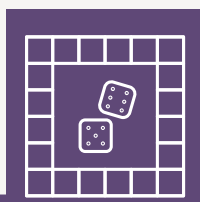
02 ΕΠΊΠΕΔΟ 1:
«ΟΙ ΧΏΡΕΣ»




03 ΕΠΊΠΕΔΟ 2:
«ΔΗΜΙΟΥΡΓΊΑ ΚΑΙ
ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΊΟΣ»



04 ΕΠΊΠΕΔΟ 3:
«ΠΡΟΚΛΉΣΕΙΣ
ΤΩΝ ΜΈΣΩΝ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΉΣ
ΔΙΚΤΎΩΣΗΣ»



04 ΕΠΙΣΚΏΠΗΣΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΏΥ
ΠΛΑΙΣΊΟΥ
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΏΝ
ΠΡΟΣΏΝΤΩΝ (ΕΠΕΠ)



Πίνακας Μαθησιακών Αποτελεσμάτων

Το εκπαιδευτικό πλαίσιο radicalGAME είναι ευθυγραμμισμένο τόσο με το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Επαγγελματικών Προσόντων - ΕΠΕΠ (European Qualifications Framework - EQF) όσο και με το Ευρωπαϊκό Σύστημα Ακαδημαϊκών Μονάδων για την Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση (European Credit System for Vocational Education and Training - ECVET), διασφαλίζοντας ότι τα επιτεύγματα των εκπαιδευομένων αναγνωρίζονται και είναι μεταβιβάσιμα σε όλα τα ευρωπαϊκά ιδρύματα. Η ευθυγράμμιση αυτή υποστηρίζει την κινητικότητα, τη διαφάνεια και τη δια βίου μάθηση.

Επισκόπηση Ευρωπαϊκού Πλαισίου Επαγγελματικών Προσόντων (ΕΠΕΠ)

Το ΕΠΕΠ είναι ένα σύστημα οκτώ επιπέδων, σχεδιασμένο για να διευκολύνει τη σύγκριση επαγγελματικών προσόντων σε όλη την Ευρώπη. Κάθε επίπεδο καθορίζεται βάσει μαθησιακών αποτελεσμάτων – δηλαδή, τι γνωρίζουν, κατανοούν και μπορούν να κάνουν οι εκπαιδευόμενοι. Το radicalGAME ευθυγραμμίζεται με τα επίπεδα 3 και 4 του ΕΠΕΠ, όπως φαίνεται παρακάτω:





Δομή και μαθησιακά αποτελέσματα

Το παιχνίδι αποτελείται από τρία επίπεδα, το καθένα σχεδιασμένο να ενισχύει σταδιακά την απόκτηση δεξιοτήτων – από την επίλυση προβλημάτων έως τη δημιουργία σεναρίων, την αυτοαξιολόγηση και τις προκλήσεις που σχετίζονται με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Κάθε επίπεδο αντιστοιχεί σε συγκεκριμένα μαθησιακά αποτελέσματα, γνώσεις, δεξιότητες και βαθμούς αυτονομίας, ευθυγραμμισμένους με το ΕΠΕΠ.

Επίπεδο 1: «Οι χώρες»

ΕΠΕΠ 3



Μαθησιακοί στόχοι

Οι συμμετέχοντες/ουσες εμπλέκονται σε ομαδικές εργασίες και δραστηριότητες λήψης αποφάσεων και επικοινωνίας, με στόχο την επίλυση σεναρίων, ενώ παράλληλα μαθαίνουν να αναγνωρίζουν ριζοσπαστικά και εξτρεμιστικά στοιχεία.



Γνώσεις

Γνώσεις για βασικά γεγονότα και αρχές σε έναν συγκεκριμένο τομέα.

Υπευθυνότητα και αυτονομία:

Επίδειξη υπευθυνότητας για την ολοκλήρωση εργασιών· προσαρμογή της συμπεριφοράς ανάλογα με την κατάσταση



Δεξιότητες:

Βασικές γνωστικές και πρακτικές δεξιότητες για την επίλυση προβλημάτων με τη χρήση καθιερωμένων μεθόδων.



Μαθησιακά Αποτελέσματα

Επίπεδο 1: «Οι χώρες»

Διαπολιτισμική
επικοινωνία

Κατανόηση και σεβασμός των πολιτισμικών διαφορών για την προώθηση της συνεργασίας.

Επικοινωνία, ομαδικό πνεύμα, επίλυση προβλημάτων, συναισθηματική νοημοσύνη και ηγεσία.

Κοινωνικές
ικανότητες

Γραμματισμός
στα μέσα
επικοινωνίας

Ικανότητα κριτικής ανάλυσης του περιεχομένου των μέσων ενημέρωσης και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης

Αντικειμενική ανάλυση πληροφοριών και εξέταση εναλλακτικών απόψεων

Κριτική σκέψη

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Επίπεδο 1: «Οι χώρες»

Συμμετοχή στα
κοινά

Ενεργή συμμετοχή σε δημοκρατικές διαδικασίες.

Κατανόηση της ποικιλομορφίας των πολιτισμικών εκφράσεων.

Πολιτισμική
ευαισθητοποίηση

Επίλυση
συγκρούσεων &
διαμεσολάβηση

Διαπραγμάτευση και επίλυση συγκρούσεων με
ενσυναίσθηση.

Επίπεδο 2: «Δημιουργία και αναστοχασμός»

ΕΠΕΠ 3 & 4



Μαθησιακοί στόχοι

Οι συμμετέχοντες/ουσες αναπτύσσουν δημιουργικές λύσεις σε σενάρια που σχετίζονται με τη ριζοσπαστικοποίηση, εφαρμόζοντας κριτική σκέψη και καινοτομία.

Αναστοχάζονται για τις ικανότητές τους μέσω καρτών ικανοτήτων και καρτών προκλήσεων, αξιολογώντας τα δυνατά τους σημεία σε επίπεδο ατόμου και ομάδας.



Γνώσεις

Ευρύτερες θεωρητικές γνώσεις για επαγγελματικά ή εκπαιδευτικά πλαίσια.

Επίγνωση των προσωπικών χαρακτηριστικών και της δυναμικής της ομάδας.

Υπευθυνότητα και αυτονομία:

Αυτοδιαχείριση, συνεργασία και επίδειξη υπευθυνότητας στην καθοδήγηση άλλων.

Ανάληψη ευθύνης για προσωπική ανάπτυξη και συνεργασία.



Γνώσεις:

Ευρύτερες θεωρητικές γνώσεις για επαγγελματικά ή εκπαιδευτικά πλαίσια.

Επίγνωση των προσωπικών χαρακτηριστικών και της δυναμικής της ομάδας.



Μαθησιακά Αποτελέσματα

Επίπεδο 2: «Δημιουργία και αναστοχασμός»

Δημιουργικότητα

Δημιουργία και ανάλυση νέων ιδεών για την επίλυση σύνθετων προβλημάτων.

Εφαρμογή δημιουργικών τεχνικών για την αξιολόγηση και επίλυση νέων προκλήσεων.

Καινοτομία

Ομαδικό πνεύμα

Αποτελεσματική συνεργασία για την επίτευξη κοινών στόχων.

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Επίπεδο 2: «Δημιουργία και αναστοχασμός»

Ανάδειξη θετικών
χαρακτηριστικών

Αναγνώριση και αξιοποίηση των ατομικών και ομαδικών δυνατών σημείων.

Ενθάρρυνση του αυτο-υποστηρικτικού
εσωτερικού διαλόγου για αυτοβελτίωση.

Θετικός
εσωτερικός
διάλογος

Μη βίαιη
επικοινωνία

Ενίσχυση της ενσυναίσθησης και της
επικοινωνιακής επικοινωνίας.

Επίπεδο 3: «Προκλήσεις των μέσων κοινωνικής δικτύωσης»

ΕΠΕΠ 3&4



Μαθησιακοί στόχοι:

Οι συμμετέχοντες/ουσες καλλιεργούν την ικανότητα να αντιμετωπίζουν τις προκλήσεις που σχετίζονται με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης με υπεύθυνο και ηθικό τρόπο.



Γνώσεις:

Γνώσεις σχετικά με την οικοδόμηση διαδικτυακών κοινοτήτων.

Υπευθυνότητα και αυτονομία:

Επίδειξη υπευθυνότητας για την ανάρτηση περιεχομένου που ευθυγραμμίζεται με τις θετικές αρχές της ιδιότητας του ψηφιακού πολίτη.



Δεξιότητες:

Ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργικής σκέψης και δημιουργίας περιεχομένου.



Μαθησιακά Αποτελέσματα

Επίπεδο 3: «Προκλήσεις των μέσων κοινωνικής δικτύωσης»

Υπεύθυνη συμμετοχή

Επίγνωση του τρόπου πλοήγησης σε διαδικτυακούς χώρους με βάση τις αρχές του σεβασμού, της συμπερίληψης και των θετικών ψηφιακών αλληλεπιδράσεων.

Επίγνωση του τρόπου διάκρισης μεταξύ θετικών, παραγωγικών προκλήσεων και δυνητικά επιβλαβών ή παραπλανητικών διαδικτυακών τάσεων.

Ψηφιακός γραμματισμός

Δημιουργία περιεχομένου

Παραγωγή ελκυστικού και χρήσιμου ψηφιακού περιεχομένου, λαμβάνοντας υπόψη τον αντίκτυπο στο κοινό.

Προσέλκυση των ανθρώπων με τη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.

Συμμετοχή του κοινού

Διαχείριση χρόνου

Αποτελεσματική διαχείριση χρόνου με ταυτόχρονη εξισορρόπηση της δημιουργικότητας και των στόχων της πρόκλησης σε μια ομάδα.



Επισκόπηση Ευρωπαϊκού Συστήματος Ακαδημαϊκών Μονάδων για την Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση (ECVET)

Το ECVET διευκολύνει τη συσσώρευση, τη μεταφορά και την αναγνώριση των μαθησιακών αποτελεσμάτων, επιτρέποντας στους εκπαιδευόμενους να αποκτούν προσόντα σταδιακά μέσω τυπικής, μη τυπικής και άτυπης μάθησης. Η δομή του radicalGAME, βασισμένη στον χρόνο μάθησης και την επίτευξη μαθησιακών αποτελεσμάτων, ευθυγραμμίζεται με το σύστημα ECVET, όπως παρουσιάζεται παρακάτω:

Επίπεδο δυσκολίας: Επίπεδο 1

Επίπεδο δυσκολίας: **Εύκολο**

**Σενάρια:**

3 countries, 1 scenario per country

1,5 ώρα

Επίπεδο δυσκολίας: **Μεσαίο**

**Σενάρια:**

2 χώρες, 5 σενάρια ανά χώρα

3,5 ώρες

Επίπεδο δυσκολίας: **Δύσκολο**

**Σενάρια:**

6 χώρες, 2 σενάρια ανά χώρα

5 ώρες

Ανώτατο

**Σενάρια:**

Όλες οι χώρες & σενάρια

10 ώρες

Επίπεδο δυσκολίας: Επίπεδο 2

Σενάρια:

Δημιουργία σεναρίου & αυτοαξιολόγηση

40 λεπτά ανά σενάριο

Επίπεδο δυσκολίας: Επίπεδο 3

Σενάρια:

Δραστηριότητες σχετικές με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης

20 λεπτά ανά πρόκληση

Η ολοκλήρωση όλων των επιπέδων και σεναρίων αντιστοιχεί σε **1 βαθμό ECVET**. Αυτή η δομή υποστηρίζει ευέλικτες μαθησιακές διαδρομές, οι οποίες μπορούν να μεταφερθούν και να προσαρμοστούν σε προγράμματα κατάρτισης νέων, σχολεία και κρατικά ιδρύματα σε όλη την Ευρώπη.





Co-funded by
the European Union

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΧΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΧΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.