



*ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ*

*ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ*

*Το κλειδί για την  
επιτυχία*



**ENTREPRENEURSHIP**  
THE KEY TO SUCCESS



# ENTREPRENEURSHIP

## THE KEY TO SUCCESS



Με συγχρηματοδότηση από το  
πρόγραμμα «Erasmus+»  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

*Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της έκδοσης δεν αποτελεί έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.*

---

# Πίνακας περιεχομένων

## 1. Εισαγωγή -1

- 1.1. Πληροφορίες και πλαίσιο του έργου - 1
- 1.2. Διαδικασία δημιουργίας του παιχνιδιού προσομοίωσης - 4
- 1.3. Στόχος του Εγχειριδίου- 7
  - 1.3.1. Λεπτομέρειες δομής - 7
  - 1.3.2. Ιδέα και στόχοι- 8
  - 1.3.3. Χρήστης ομάδας στόχου - 9
  - 1.3.4. Αναμενόμενος αντίκτυπος - 13
  - 1.3.5. Οδηγίες χρήστη - 16

## 2. Σχετικά με τις επιχειρηματικές δεξιότητες - 19

- 2.1. Ορισμός, περιγραφή και συλλογισμός κάθε δεξιότητας - 19

## 3. EKS παιχνίδι προσομοίωσης- 47

### 3.1. Θεωρητικό πλαίσιο - 47

- 3.1.1. Το Gamification ως εκπαιδευτικό εργαλείο - 50
- 3.1.2. EKS Μεθοδολογία -52

### 3.2. Αναμενόμενος αντίκτυπος και μαθησιακά αποτελέσματα - 54

- 3.2.1. Αναμενόμενος αντίκτυπος του παιχνιδιού - 54
- 3.2.2. Μαθησιακά αποτελέσματα για νέους ενήλικες και εκπαιδευτές - 55

### 3.3. Οδηγίες χρήστη - 56

### 3.4. Προτάσεις και ιδέες για το πώς να "παίξετε" το παιχνίδι - 61

## 4. Χρήσιμοι σύνδεσμοι για ιστοσελίδες, πλατφόρμες και OER εργαλεία - 63

## 5. Βιβλιογραφία - 73

Τα γενικά κεφάλαια είναι σε χρώμα σκούρο μπλε.

Τα κεφάλαια με πράσινο χρώμα συνιστώνται για τους εκπαιδευόμενους.

Τα κεφάλαια με κίτρινο χρώμα συνιστώνται για τους εκπαιδευτές.



# 1 Εισαγωγή

## 1.1 Πληροφορίες και ιστορικό του έργου



Στην αρχή της νέας χιλιετίας, η ανθρωπότητα πέρασε το κατώφλι της λεγόμενης Τέταρτης Βιομηχανικής Επανάστασης (Βιομηχανία 4.0 or 4IR), που άλλαξε για πάντα και συνεχίζει να αλλάζει τον τρόπο που ζούμε, εργαζόμαστε και μεγαλώνουμε. Η ισχυρή επιρροή της μπορεί να φανεί σε όλους τους τομείς, ειδικά στον κοινωνικό, εκπαιδευτικό και επιχειρηματικό τομέα.

Σύμφωνα με την Έκθεση του Future of Jobs του Παγκόσμιου Οικονομικού Φόρουμ, υπό το φως της Τέταρτης Βιομηχανικής Επανάστασης η παγκόσμια αγορά εργασίας υφίσταται σημαντική μεταμόρφωση σε όλα τα επίπεδα, τόσο από άποψη ολόκληρων βιομηχανιών όσο και από το σύνολο δεξιοτήτων των εργαζομένων. Ενώ ορισμένα επαγγέλματα θεωρούνται σταδιακά ξεπερασμένα, άλλα ευδοκιμούν. Ανεξάρτητα από την επαγγελματική σφαίρα, οι χώροι εργασίας θα αλλάξουν δραματικά τις επόμενες δεκαετίες και τόσο οι εργοδότες, όσο και οι εργαζόμενοι θα πρέπει να είναι προετοιμασμένοι να αντιμετωπίσουν αυτές τις αλλαγές. Με βάση την έρευνα και την ανάλυση που διεξήγαγε το Παγκόσμιο Φόρουμ μπορούμε να συμπεράνουμε με βεβαιότητα ότι τα επόμενα δέκα χρόνια περισσότερα από 1 δισεκατομμύριο άτομα (περίπου το 35% του παγκόσμιου εργατικού δυναμικού) θα χρειαστούν εκ νέου δεξιότητες ή περαιτέρω κατάρτιση για να είναι αποτελεσματικοί και ανταγωνιστικοί στη σύγχρονη αγορά εργασίας.

Παράλληλα με τις ραγδαίες εξελίξεις και τις θεμελιώδεις ανακαλύψεις που πραγματοποιεί η Τέταρτη Βιομηχανική Επανάσταση στους τομείς της τεχνητής νοημοσύνης, της ρομποτικής, της επαυξημένης πραγματικότητας και άλλων σύγχρονων τεχνολογιών, παρατηρούμε επίσης το φαινόμενο του "χάσματος/έλλειψης κοινωνικών δεξιοτήτων" μεταξύ των εργαζομένων σε διάφορους τομείς. Γιατί λοιπόν έχουν σημασία οι κοινωνικές δεξιότητες; Σύμφωνα με το Πανεπιστήμιο Νομικής, μελέτες έδειξαν ότι οι κοινωνικές δεξιότητες καθορίζουν το 80-85% των επιτευγμάτων στην καριέρα ενός ατόμου. Οι δεξιότητες και οι ικανότητες που χρειάζεται ένα άτομο για να αποδώσει και να αναπτυχθεί στη σημερινή αγορά εργασίας διαφέρουν σημαντικά από πριν δέκα ή ακόμη και πέντε χρόνια. Σήμερα, η κατοχή διπλωμάτων υψηλής αναγνώρισης και πιστοποιητικών από την επίσημη εκπαίδευση δεν είναι το μόνο συστατικό της συνταγής για την επιτυχία. Κοινωνικές δεξιότητες, όπως ηγεσία, επικοινωνία, ομαδική εργασία, σύνθετη επίλυση προβλημάτων, κριτική σκέψη, δημιουργικότητα, διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού, συντονισμός με άλλους, ανάλυση πληροφοριών, ευελιξία και αυτοέλεγχος ζητούνται ιδιαίτερα από πιθανούς εργοδότες και είναι ζωτικής σημασίας σε αυτό που κάνει έναν εργαζόμενο να ξεχωρίζει ως πολύτιμος και επιθυμητός.



**ENTREPRENEURSHIP**  
THE KEY TO SUCCESS

[1] The Future of Jobs Report, 2016, [http://www3.weforum.org/docs/WEF\\_Future\\_of\\_Jobs.pdf](http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs.pdf)  
[2] <https://www.law.ac.uk/resources/blog/the-importance-of-developing-soft-skills/>



Τα προαναφερθέντα γεγονότα και τάσεις άνοιξαν τον δρόμο για τη δημιουργία του έργου «Entrepreneurship is the Key to Success». Ενέπνευσε οργανισμούς από οκτώ χώρες της ΕΕ (Δανία, Ισπανία, Πορτογαλία, Ιταλία, Πολωνία, Βουλγαρία, Κύπρος και Ελλάδα) να συνδυάσουν τις προσπάθειές τους και την εμπειρογνωμοσύνη τους στη δημιουργία εργαλείων και υλικών που στοχεύουν στη στήριξη των νέων ενηλίκων στην απόκτηση επιχειρηματικών ικανοτήτων, για τη δημιουργία επιχειρηματικής νοοτροπίας με ιδιαίτερη έμφαση στην ανάπτυξη σχετικών και υψηλής ποιότητας δεξιοτήτων που απαιτούνται για κάθε μελλοντικό επιχειρηματία. .

Ενώ ο όρος «επιχειρηματικότητα» μπορούσε να εντοπιστεί στα τέλη του 17ου και στις αρχές του 18ου αιώνα, η ιδέα απέκτησε ευρεία δημοτικότητα μόνο τον 20ο και τον 21ο αιώνα, με αποτέλεσμα σήμερα να υπάρχουν περισσότεροι από 582 εκατομμύρια επιχειρηματίες παγκοσμίως.<sup>[3]</sup> Ως εκ τούτου, η ανάπτυξη της επιχειρηματικότητας σημαίνει την ενεργό συμμετοχή των ανθρώπων στη ζωή τους. Με την ενίσχυση της ικανότητάς τους να ξεκινήσουν μια νέα επιχείρηση, να βελτιώσουν την επαγγελματική τους ζωή, να είναι ενεργοί πολίτες, θα γίνουν ενεργά μέλη της κοινωνίας.

Η καινοτομία αυτού του έργου στρατηγικής εταιρικής σύμπραξης έγκειται στη δημιουργία ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού προσομοίωσης που αναπαραγάγει υποθετικές καταστάσεις επικεντρωμένες στην ανάπτυξη και τη βελτίωση ζωτικών κοινωνικών και επιχειρηματικών δεξιοτήτων. Αυτές οι δεξιότητες περιλαμβάνουν σύνθετη επίλυση προβλημάτων, κριτική σκέψη, δημιουργικότητα, διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού και συντονισμό με άλλους. Η καινοτόμος πτυχή αντικατοπτρίζει επίσης ότι η συνεργασία θα δημιουργήσει ευέλικτα αποτελέσματα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε πολλά διαφορετικά πλαίσια κατάρτισης. Το παιχνίδι προσομοίωσης θα αποδειχθεί χρήσιμο και καινοτόμο εργαλείο, επειδή παρουσιάζει σενάρια ειδικά σχεδιασμένα για να ενθαρρύνουν την ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων.

Η εταιρική σχέση ΕΚΣ περιλαμβάνει εταίρους από οκτώ χώρες της ΕΕ. Έχει μια συλλογική δύναμη ποικιλομορφίας ως προς το καθεστώς, το μέγεθος, τις δεξιότητες και την εμπειρογνωμοσύνη, ενώνοντας τρεις ΜΚΟ, έναν πάροχο κατάρτισης, μία εταιρεία συμβούλων, ένα κέντρο εκπαίδευσης ενηλίκων, μία ΜΜΕ και έναν οργανισμό έρευνας και ανάπτυξης κοινωνικής καινοτομίας.

[3] 11 Entrepreneur Statistics You Need To Know, 2020, <https://www.markinblog.com/entrepreneur-statistics/>



ENTREPRENEURSHIP  
THE KEY TO SUCCESS

Από μακροπρόθεσμη προοπτική, παρέχοντας ένα καινοτόμο και ελκυστικό εκπαιδευτικό εργαλείο, η εταιρική σχέση ΕΚΣ έχει τη φιλοδοξία να συμβάλει στην ενδυνάμωση των νέων ενηλίκων που γνωρίζουν περισσότερο τους πόρους, τις ικανότητες, τα πλεονεκτήματα και τις αρετές τους, καθώς και να υποστηρίξει τους ανέργους να βρουν τον δρόμο τους στην αγορά εργασίας και να τους βοηθήσει να παίξουν ενεργό ρόλο στην επαγγελματική τους ζωή και στην κοινωνία.

Πιστεύουμε ακράδαντα ότι η επιχειρηματική εκπαίδευση μπορεί να βοηθήσει στην αντιμετώπιση των προκλήσεων μιας ιστορικής περιόδου που χαρακτηρίζεται από δύσκολες οικονομικές τάσεις, αλλά προσφέρει επίσης νέες ευκαιρίες σε όσους έχουν εκπαιδευτεί να ενεργήσουν προληπτικά και καινοτόμα.



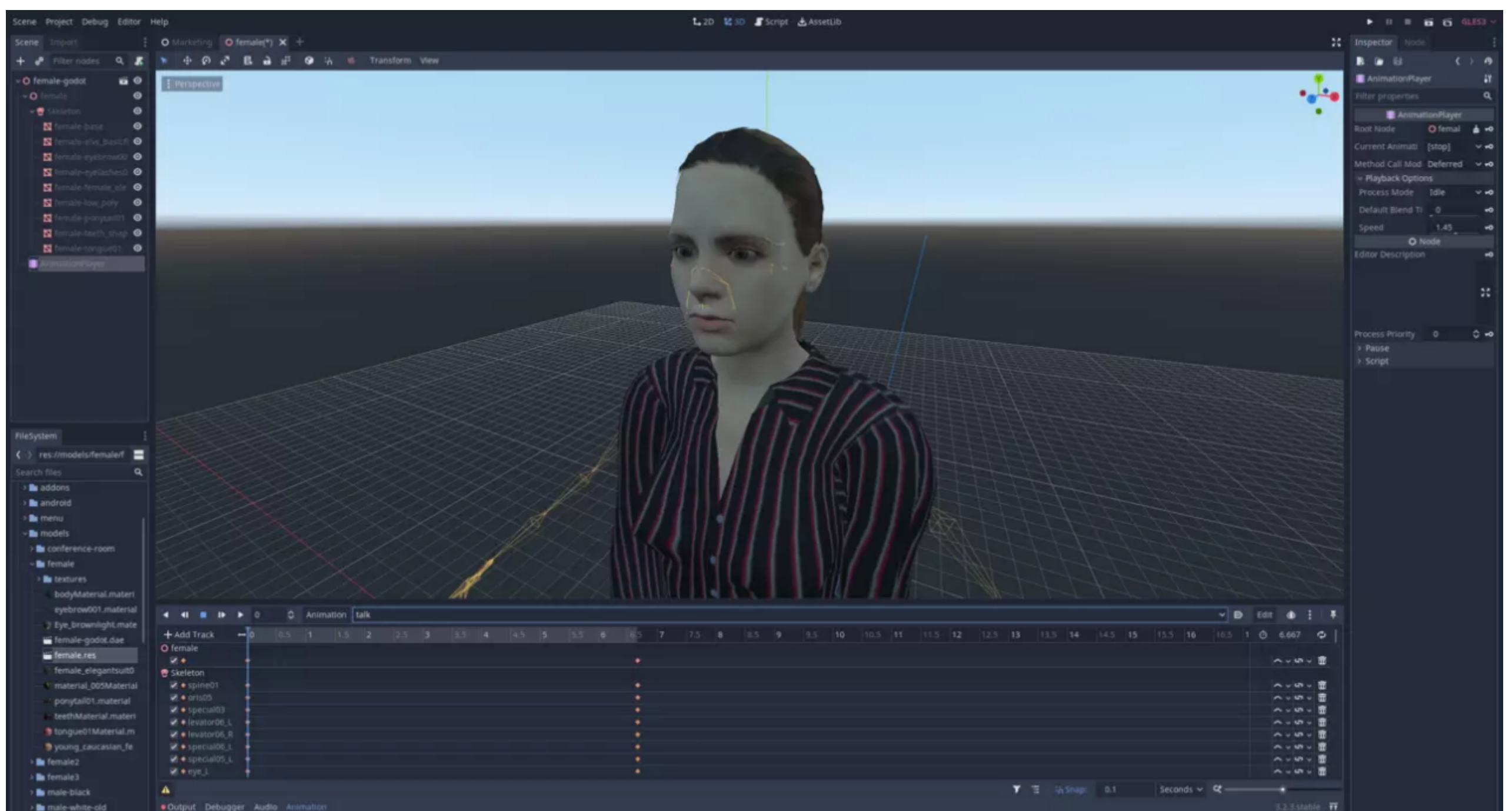
# 1.2 Διαδικασία δημιουργίας του παιχνιδιού προσομοίωσης

Η διαδικασία δημιουργίας ενός παιχνιδιού προσομοίωσης είναι πάντα δύσκολη, καθώς πρέπει να βρεθεί ισορροπία ανάμεσα στην ψυχαγωγία που προσφέρει ένα παιχνίδι και τις εκπαιδευτικές γνώσεις που επιδιώκει να παράσχει.

Στο έργο EKS, ήταν σαφές ότι έπρεπε να δοθεί προτεραιότητα στην εκπαιδευτική πτυχή σε σχέση με την ψυχαγωγία, αλλά όχι σε μεγάλο βαθμό, με στόχο να καλυφθούν όλες οι ανάγκες.

Η διαδικασία δημιουργίας ενός παιχνιδιού προσομοίωσης εκτελέστηκε παράλληλα. Όλοι οι εταίροι εργάστηκαν για την παράδοση των σεναρίων που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ως μέσο για τη μετάδοση των προβλεπόμενων γνώσεων και δεξιοτήτων, και η τεχνική ομάδα έθεσε σε δοκιμή μερικές μηχανές παιχνιδιών που θα ταίριαζαν καλύτερα στο σκοπό αυτό. Οι πέντε βασικοί τομείς που καλύπτονται είναι η δημιουργικότητα, η σύνθετη επίλυση προβλημάτων, η κριτική σκέψη, η διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού, ο συντονισμός με άλλους. Κάθε τομέας του παιχνιδιού έχει χωριστεί σε τρία επίπεδα πολυπλοκότητας. Αυτό οδήγησε σε συνολικά 15 σενάρια, δίνοντάς σας τη δυνατότητα να παίξετε και να μάθετε για τις δυνατότητες κάποιου στους τομείς που αναφέρθηκαν προηγουμένως.

## Godot programming environment



Καθώς το παιχνίδι αναμενόταν να είναι προσβάσιμο μέσω ενός προγράμματος περιήγησης ιστού, χρειάστηκε να επιλεγεί το κατάλληλο περιβάλλον ανάπτυξης. Από μια πληθώρα διαθέσιμων πλατφόρμας, η τελική απόφαση που λήφθηκε ήταν να χρησιμοποιηθεί το Godot που υποστηρίζεται από τη γλώσσα προγραμματισμού GDScript. Το Godot θα επιτρέψει τη δημιουργία παιχνιδιών 2D και 3D που μπορούν να δημοσιευτούν σε πολλές διαφορετικές συσκευές, συμπεριλαμβανομένων των ιστότοπων.

## GDScript παράδειγμα κώδικα

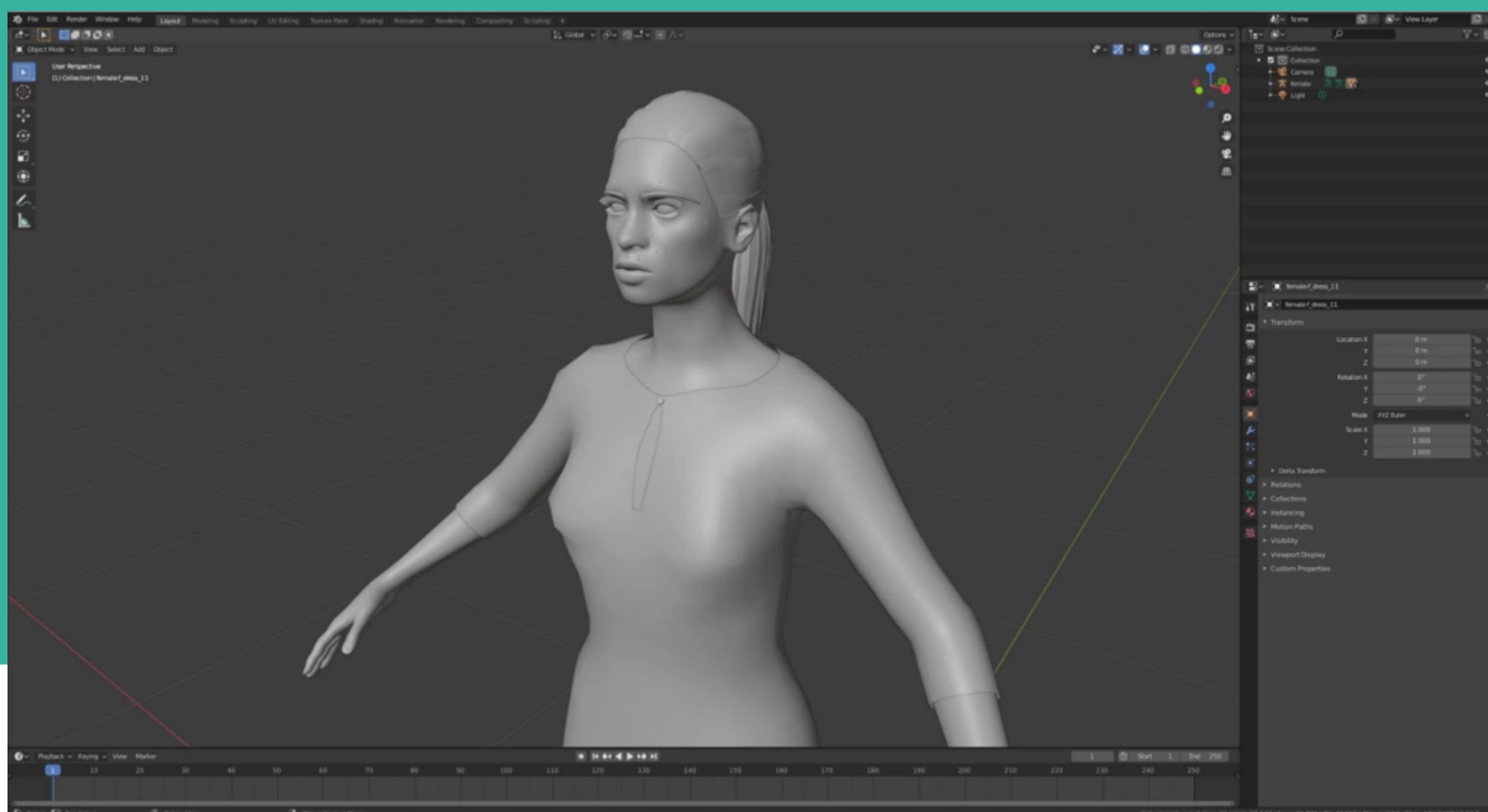


**ENTREPRENEURSHIP**  
THE KEY TO SUCCESS

```
22 # Called when the node enters the scene tree for the first time.
23 func _ready():
24     > print(tasks.size())
25     > feedback.connect("feedbackOkClicked", self, "feedbackOkClicked")
26     > #setTask(0, currentTask)
27     > pass # Replace with function body.
28
29 func choicePicked(feedback, score, scoreType):
30     > currentTask.hide()
31     > print(feedback)
32     > self.score[scoreType] += score
33     > showFeedback(feedback)
34     > emit_signal("textSpoken")
35     > currentTaskNumber += 1
36     > print(self.score)
37     > pass
38
39 func feedbackOkClicked():
40     > print("feedback ok clicked")
41     > if(currentTaskNumber < numberOfTasks):
42     >     > currentTask = tasks[currentTaskNumber]
43     >     > setTask(currentTaskNumber, currentTask)
44     > else:
45     >     > feedback.hide()
46     >     > print("END")
47     > pass
48     > setTask(whichTaskNumber, whichTask):
```

Για τη δημιουργία τρισδιάστατων μοντέλων, χρησιμοποιήθηκαν τα λογισμικά MakeHuman και Blender 3D. Η δημιουργία τρισδιάστατων στοιχείων για κάθε παιχνίδι είναι μια από τις πιο χρονοβόρες εργασίες στη διαδικασία.

## Blender 3D





Ο διαχωρισμός συγκεκριμένων επιπέδων και θεματικών περιοχών εισήχθη για να επιτρέψει στους παίκτες να επιλέξουν την επιθυμητή προσομοίωση που θα παίξουν. Μέσα σε κάθε παιχνίδι, οι παίκτες καλούνται να διαβάσουν προσεκτικά τις εισαγωγικές πληροφορίες για να κατανοήσουν την κατάσταση στην οποία βρίσκονται. Στη συνέχεια, οι παίκτες αλληλεπιδρούν με άλλους χαρακτήρες για να μιμηθούν τις ενέργειές τους σαν να ενεργούσαν στον πραγματικό κόσμο. Η προσδοκία είναι ότι οι πιθανές λύσεις και αλληλεπιδράσεις που παρουσιάζονται στους παίκτες είναι διαφορετικές και δεν σημαίνει πάντα ότι η μία λύση είναι καλύτερη από την άλλη. Κάθε βήμα που ακολουθεί ο παίκτης έχει σχεδιαστεί για να ενεργοποιεί συγκεκριμένα σχόλια, τα οποία θα παρουσιαστούν στο τέλος της προσομοίωσης. Κάτι τέτοιο επιτρέπει στους παίκτες να κατανοήσουν πλήρως τις επιλογές και τις επιπτώσεις που θα μπορούσαν να είχαν στον πραγματικό κόσμο.



Όλα τα επίπεδα είναι μέτριας διάρκειας για να κρατήσουν τον παίκτη αφοσιωμένο και να έχει πρόσβαση σε άλλα επίπεδα με άλλους τομείς, αποκτώντας έτσι περισσότερες γνώσεις και δεξιότητες.

Το παιχνίδι προσομοίωσης επιτρέπει στους παίκτες να τοποθετηθούν σε διαφορετικές καταστάσεις που απαιτούν επιχειρηματικές δεξιότητες για χρήση και εφαρμογή. Παρόλο που δεν μπορεί να θεωρηθεί υποκατάστατο της συγκέντρωσης εμπειριών στον πραγματικό κόσμο, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εκπαίδευση για την αναβάθμιση σε αυτόν τον τομέα.

# 1

## 3. Στόχος του Εγχειριδίου

### 3.1 Λεπτομέρειες δομής

Η δομή του Εγχειριδίου έχει σχεδιαστεί για να υποστηρίζει τους αναγνώστες και να παρέχει μια εύκολη πλοήγηση μέσω της ανάγνωσης.



#### 1. Εισαγωγή

Ενημερώνει τον αναγνώστη για το ιστορικό του έργου, καθώς και για το υλικό της διαδικασίας δημιουργίας του παιχνιδιού προσομοίωσης. Επιπλέον, αποσαφηνίζεται η ιδέα και οι στόχοι του έργου, καθορίζονται οι ομάδες-στόχοι και οι χρήστες, φωτίζονται τα αναμενόμενα αποτελέσματα του Διαδακτικού Εγχειριδίου EKS. Η τελευταία ενότητα της εισαγωγής περιλαμβάνει πληροφορίες σχετικά με τις οδηγίες χρήσης για NEETs και εκπαιδευτές ενηλίκων.

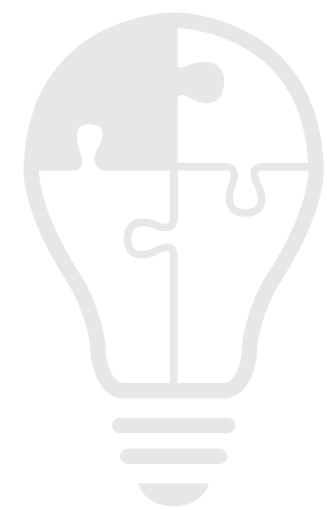


#### 2. Σχετικά με τις επιχειρηματικές δεξιότητες

Εξηγεί τη σημασία πέντε επιχειρηματικών δεξιοτήτων, τη χρησιμότητά τους, την εφαρμοσιμότητα και την πρόσθετη ανάπτυξη. Μπορείτε επίσης να βρείτε χρήσιμους συνδέσμους προς ιστότοπους, πλατφόρμες και υλικό OER που εστιάζεται στις επιχειρηματικές δεξιότητες.

#### 3. EKS-Παιχνίδι Προσομοίωσης

Στο θεωρητικό υπόβαθρο του παιχνιδιού προσομοίωσης εξηγείται και διευκρινίζεται ο αναμενόμενος αντίκτυπος και τα μαθησιακά αποτελέσματα. Αυτή η ενότητα περιλαμβάνει λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με τους κανόνες και όλα τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν οι συμμετέχοντες. Επίσης σε αυτή την ενότητα παρέχονται πρακτικές συμβουλές, προτάσεις και ιδέες.



#### 4. Αναφορές χρήστη

Η τελευταία ενότητα του Εγχειριδίου παρέχει, κριτικές και εμπειρίες από τις πιλοτικές δοκιμές του έργου.



# 1.3.2 Ιδέα και στόχοι

Η ιδέα πίσω από το έργο «Entrepreneurship is the Key to Success» είναι η ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων και αντίστοιχης νοοτροπίας στους ευρωπαϊούς πολίτες. Η επιχειρηματικότητα περιλαμβάνει τη διαδικασία έναρξης μιας επιχείρησης, αλλά και μια ενθουσιώδη στάση απέναντι στην εργασία, την κοινωνία, την πολιτική και όλους τους άλλους τομείς της ζωής ενός πολίτη, που αποτελείται από διαφορετικές δεξιότητες όπως αναλυτική ικανότητα, σχεδιασμός, επίλυση προβλημάτων, ηγεσία, δημιουργική σκέψη κ.λπ.

Για τον σκοπό αυτό δημιουργήθηκε ένα παιχνίδι προσομοίωσης. Το πρόγραμμα σπουδών έχει προσαρμοστεί στη μάθηση με βάση το παιχνίδι, η οποία τα τελευταία δέκα χρόνια έχει εξελιχθεί σε αναγνωρισμένο μέσο για την εκπαίδευση. Το παιχνίδι επιτρέπει σε κάποιον να εργάζεται καινοτόμα σε πέντε δεξιότητες <sup>[4]</sup> για να ενισχύσει τη συμμετοχή των ανθρώπων στην αγορά εργασίας. Οι δεξιότητες που θα αποτελέσουν το κύριο επίκεντρο του παιχνιδιού και του εγχειριδίου ήταν σύμφωνα με το Global Challenge Insight Report, και είναι οι εξής:

- (1) Σύνθετη επίλυση προβλημάτων (2) Κριτική σκέψη (3) Δημιουργικότητα**  
**(4) Διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού (5) Συντονισμός με άλλους**

Το διδακτικό εγχειρίδιο στοχεύει να βοηθήσει τους πιθανούς παίκτες του παιχνιδιού EKS να μάθουν πιο αποτελεσματικά τις πέντε δεξιότητες. Το βιβλίο προορίζεται τόσο για εκπαιδευόμενους όσο και για εκπαιδευτές. Το παιχνίδι, και κατ' επέκταση, το εγχειρίδιο, έχει έναν κρίσιμο αλλά απλό στόχο, να διδάξει επιχειρηματικές δεξιότητες σε όποιον ενδιαφέρεται. Η ζήτηση για άτομα με αυτές τις δεξιότητες είναι πιο κρίσιμη από ποτέ, εάν θέλετε να ξεκινήσετε τη δική σας εταιρεία ή να εργαστείτε σε μια μεγάλη εταιρεία. Και τα δύο έχουν απαίτηση για υπαλλήλους που διαθέτουν επιχειρηματικές δεξιότητες. Αυτή η απαίτηση είναι αυτό που προσπαθούν να ικανοποιήσουν το παιχνίδι και το εγχειρίδιο.

Το εγχειρίδιο θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες μέσω του ταξιδιού τους να αποκτήσουν επιχειρηματικές δεξιότητες και εμπειρία. Οι βασικές και σημαντικότερες χρήσεις του εγχειριδίου θα είναι:

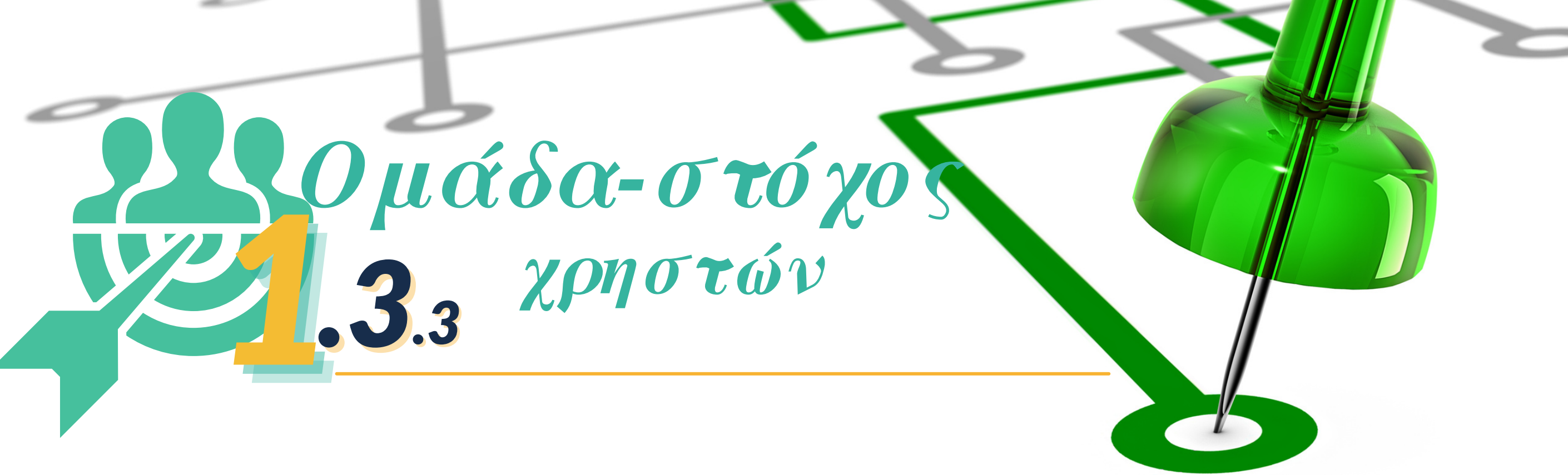
**(1) Λεπτομερής εξήγηση των κανόνων του παιχνιδιού.**

Αυτό θα περιλαμβάνει επίσης εξηγήσεις για το πώς λειτουργεί η βαθμολογία και για το «πώς να παίζετε».

**(2) Ορισμοί, περιγραφές και λογική των δεξιοτήτων που μπορούν να αποκτήσουν οι παίκτες παίζοντας.**

Αυτό καλύπτει ποιες είναι οι δεξιότητες, γιατί είναι απαραίτητες, ποια είναι η χρησιμότητά τους και η εφαρμογή τους και η διασύνδεση μεταξύ τους.

[4] Karagiorgas, D. N., & Niemann, S. (2017). Gamification and Game-Based Learning. Journal of Educational Technology Systems, 45(4), 499–519. <https://doi.org/10.1177/0047239516665105>



# Ομάδα-στόχος

## 1.3.3 χρηστών

### Κύρια Ομάδα Στόχος

Το ΕΚΣ απευθύνεται γενικά σε νέους ηλικίας 18-35 ετών που φιλοδοξούν να γίνουν επιχειρηματίες ή να ενισχύσουν περαιτέρω τις επιχειρηματικές τους ικανότητες. Το έργο είναι επιπλέον προσαρμοσμένο για να ενισχύσει τις δεξιότητες και τις γνώσεις των νέων με λιγότερες ευκαιρίες και ιδιαίτερα των νέων που βρίσκονται εκτός εκπαίδευσης, απασχόλησης και κατάρτισης και επιθυμούν να βελτιώσουν τις επιχειρηματικές τους δεξιότητες. Σύμφωνα με την Ευρωπαϊκή Επιτροπή, αυτός ο όρος ορίζει τους «νέους που βρίσκονται σε μειονεκτική θέση σε σύγκριση με τους συνομηλικούς τους λόγω καταστάσεων που τους εμποδίζουν να έχουν αποτελεσματική πρόσβαση στην επίσημη και μη τυπική εκπαίδευση, τη διακρατική κινητικότητα και συμμετοχή, και ένταξη στην κοινωνία γενικότερα». (Οδηγός Erasmus +, 2013)

### Νέοι





## Νέοι με λιγότερες ευκαιρίες - Ορισμός έννοιας:<sup>[5]</sup>

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή έχει αναγνωρίσει επτά είδη εμποδίων που αντιμετωπίζουν συχνότερα οι νέοι σήμερα. Οι ακόλουθες υποκατηγορίες δεν επιθυμούν να προκαλέσουν διακρίσεις ή στιγματισμό ενός νεαρού ατόμου που ανήκει σε κάποια από αυτές καθώς περιγράφουν την κατάσταση τους και όχι τους ίδιους τους νέους. Αντίθετα, αυτός ο όρος είναι μια προσπάθεια της ΕΕ να ευαισθητοποιήσει και να επισημάνει τις πιο κοινές προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι νέοι στην Ευρώπη για να βρει τρόπους να τις αντιμετωπίσει ως προτεραιότητες στην ατζέντα της, προσφέροντας ευκαιρίες μάθησης για να τις ξεπεράσει μέσω χρηματοδοτούμενων έργων όπως αυτό. Λάβετε υπόψη ότι οι ακόλουθες ομάδες διαφέρουν ανάλογα με τις ανάγκες και τις προκλήσεις κάθε πλαισίου:

1. Αναπηρία (δηλαδή συμμετέχοντες με ειδικές ανάγκες): άτομα με διανοητική (διανοητικές, γνωστικές, μαθησιακές), σωματικές, αισθητηριακές ή άλλες αναπηρίες.
2. Εκπαιδευτικές δυσκολίες: νέοι με μαθησιακές δυσκολίες. πρόωρη εγκατάλειψη σχολείου · ενήλικες με χαμηλή ειδίκευση, νέοι με κακή σχολική απόδοση.
3. Οικονομικά εμπόδια: άτομα με χαμηλό βιοτικό επίπεδο, χαμηλό εισόδημα, εξάρτηση από το σύστημα κοινωνικής πρόνοιας ή άστεγοι · νέοι με μακροχρόνια ανεργία ή φτώχεια · άτομα με χρέη ή με οικονομικά προβλήματα.
4. Πολιτισμικές διαφορές: μετανάστες ή πρόσφυγες ή απόγονοι οικογενειών μεταναστών ή προσφύγων · άτομα που ανήκουν σε εθνική ή εθνοτική μειονότητα · άτομα με δυσκολίες γλωσσικής προσαρμογής και πολιτιστικής ένταξης.
5. Προβλήματα υγείας: άτομα με χρόνια προβλήματα υγείας, σοβαρές ασθένειες ή ψυχιατρικές παθήσεις.
6. Κοινωνικά εμπόδια: άτομα που αντιμετωπίζουν διακρίσεις λόγω φύλου, ηλικίας, εθνικότητας, θρησκείας, σεξουαλικού προσανατολισμού, αναπηρίας κ.λπ. άτομα με περιορισμένες κοινωνικές δεξιότητες ή αντικοινωνικές ή επικίνδυνες συμπεριφορές. άτομα σε επισφαλή κατάσταση · (πρώην) παραβάτες, (πρώην) χρήστες ναρκωτικών ή αλκοόλ · νέοι και / ή ανύπανδροι γονείς · ορφανά.
7. Γεωγραφικά εμπόδια: άτομα από απομακρυσμένες ή αγροτικές περιοχές · άτομα που ζουν σε μικρά νησιά ή απόκεντρες περιοχές · άτομα από αστικές προβληματικές ζώνες · άτομα από περιοχές με λιγότερες υπηρεσίες (περιορισμένες δημόσιες συγκοινωνίες, ανεπαρκείς εγκαταστάσεις).

[5] <https://www.salto-youth.net/rc/inclusion/archive/archive-resources/inclusiongroups/inclusionoffenders/InclusionOffendersWho/>



## Γιατί αυτή η ομάδα-στόχος; Τα κενά και οι ανάγκες που επισημαίνονται:

«Η Ευρώπη υστερεί στην εκπαίδευση για την επιχειρηματικότητα και χρειάζεται μεγαλύτερη εστίαση στην επιχειρηματικότητα και την καινοτομία για να ενθαρρύνει την ανταγωνιστικότητα, την ανάπτυξη και τη δημιουργία θέσεων εργασίας και να επιτύχει τους στόχους που καθορίζονται στην ατζέντα της Λισαβόνας». (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2000).<sup>[6]</sup>

Από το 2008 η Ευρώπη υφίσταται τις συνέπειες της πιο σοβαρής οικονομικής κρίσης που έχει δει εδώ και 50 χρόνια: για πρώτη φορά στην Ευρώπη, υπάρχουν πάνω από 25 εκατομμύρια άνεργοι. Αυτό το θέμα υπήρξε προτεραιότητα της Επιτροπής της ΕΕ, καθώς οι νέοι, κυρίως ηλικίας μεταξύ 16 και 25 ετών, είναι συχνά οι πιο ευάλωτοι στον κοινωνικό αποκλεισμό, κοιτάζοντας τα δεδομένα της Eurostat (Ερευνα Εργατικού Δυναμικού, 2017 τελευταία χρήση.), για νέους εκτός εκπαίδευσης, απασχόλησης και κατάρτισης ηλικίας 20-24 μόνο τρεις χώρες εταιρικής σχέσης έχουν τα ποσοστά κάτω από τον μέσο όρο της ΕΕ.

Κατά συνέπεια, υπάρχουν πολλές στρατηγικές και προγράμματα της ΕΕ που εστιάζουν αποκλειστικά στους νέους και στοχεύουν στην ένταξή τους στην αγορά εργασίας μέσω της ενίσχυσης των επιχειρηματικών και ψηφιακών δεξιοτήτων τους. Ως εκ τούτου, το ΕΚΣ δημιουργήθηκε για να καλύψει τα κενά και τις ανάγκες που επισημάνθηκαν τόσο σε ευρωπαϊκό επίπεδο όσο και στις χώρες εταίρους της κοινοπραξίας. Καθώς η ομάδα-στόχος μας είναι κυρίως νέοι, είναι σημαντικό να προσφέρουμε εκπαιδευτικές ευκαιρίες μέσω νέων μέσων, όπως η παιχνιδοποίηση για τη δια βίου μάθηση.



[6] European Commission (2000), Commitment by the EU Heads of States and Governments to make the EU “the most competitive and dynamic knowledge-driven economy by 2010”, March



## Δευτερεύουσα Ομάδα Στόχος

Το ΕΚΣ απευθύνεται σε εκπαιδευτές ενηλίκων που ασχολούνται με νέους και νέους με λιγότερες ευκαιρίες. Περιλαμβάνει ενήλικες επαγγελματίες εκπαιδευτές, συμβούλους, διαμεσολαβητές, εργαζόμενους με νέους και γενικά άτομα που εργάζονται σε περιβάλλον επαγγελματικής τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης.

## Εκπαιδευτές Ενηλίκων

Ως έργο που επικεντρώνεται στην εκπαίδευση ενηλίκων, προτεραιότητα του ΕΚΣ είναι να επεκτείνει και να αναπτύξει τις ικανότητες εκπαιδευτικών και άλλου προσωπικού που υποστηρίζει τους ενήλικες εκπαιδευόμενους στην απόκτηση και ανάπτυξη δεξιοτήτων και κρίσιμων ικανοτήτων για την ένταξή τους στην αγορά εργασίας μέσω της επιχειρηματικότητας.



## Γιατί αυτή η ομάδα-στόχος; Τα κενά και οι ανάγκες που επισημαίνονται:

Υπάρχει έλλειψη εκπαίδευσης για την επιχειρηματικότητα στην Ευρώπη, ενσωματωμένη στα εθνικά προγράμματα σπουδών των χωρών εταίρων που συμμετέχουν στο έργο. Με την ενίσχυση της εκπαίδευσης στην επιχειρηματικότητα, προσφέρουμε στους νέους τις ικανότητες να ενταχθούν ξανά στην αγορά εργασίας και να προωθήσουν την καινοτομία. Ως εκ τούτου, υπάρχει μεγάλη ανάγκη να παρέχονται δωρεάν, ψηφιακά διαθέσιμα, πρακτικά εργαλεία σε ενήλικες και επαγγελματίες εκπαιδευτικούς για την ενίσχυση των επαγγελματικών δεξιοτήτων των ενηλίκων. Υπάρχει επίσης έλλειψη καινοτόμων διδακτικών μέσων. Ως εκ τούτου, ο στόχος του έργου είναι να δημιουργήσει ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι χρησιμοποιώντας την παιχνιδιοποίηση ως εργαλείο για τη διά βίου μάθηση που μπορεί να συμπεριληφθεί είτε σε επίσημο, ανεπίσημο, είτε σε μη τυπικό εκπαιδευτικό περιβάλλον.



## Αναμενόμενος

Λαμβάνοντας υπόψη πόσο ζωτικής σημασίας είναι ο παράγοντας παρακίνησης των εκπαιδευόμενων κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας, το εγχειρίδιο EKS θα τον επηρεάσει σημαντικά. Επομένως, το αποτέλεσμα του εγχειριδίου EKS επικεντρώνεται στην αύξηση των κινήτρων των εμπλεκόμενων νέων ενηλίκων στο παιχνίδι EKS και στην ενθάρρυνσή τους να αποκτήσουν καλύτερα προσόντα επιχειρηματικών ικανοτήτων.

Επιπλέον, το εγχειρίδιο EKS στοχεύει στη δημιουργία θετικών κοινωνικών αποτελεσμάτων μέσω της καθοδήγησης που παρέχεται για το εικονικό παιχνίδι EKS. Επιπλέον, η συμβολή αυτού του εγχειριδίου στο παιχνίδι EKS θα δημιουργούσε προοδευτική επίδραση στην επιχειρηματική νοοτροπία της ομάδας στόχου. Εκτός αυτού, η αναπτυγμένη επιχειρηματική προσέγγιση του εγχειριδίου EKS θα έχει εποικοδομητικό αποτέλεσμα για τις ικανότητες των χρηστών για μελλοντικές αποφάσεις.

Ο αντίκτυπος, παρόμοιος με το αποτέλεσμα του παιχνιδιού, αναμένεται να είναι σημαντικός καθώς το εγχειρίδιο θα προσεγγίσει όχι μόνο τους νέους αλλά αργότερα, μέσω της εντατικής διάδοσης, επίσης ένα ευρύτερο κοινό και θα προσφέρει έναν σημαντικό στόχο για την ανάπτυξη δεξιοτήτων που απαιτούνται για το μέλλον.

Το περιεχόμενο του εκπαιδευτικού οδηγού εστιάζει επίσης στην ενεργό στάση απέναντι στην εργασία, την κοινωνία, την πολιτική και άλλες πτυχές της επιχειρηματικής ζωής. Επομένως, μια πρόσθετη αξία του εγχειριδίου EKS είναι ότι ο οδηγός θα επηρεάσει σημαντικά τους εκπαιδευτικούς καθώς τους καθοδηγεί για το πώς το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μέθοδος διδασκαλίας κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας επιχειρηματικότητας με νεαρούς ενήλικες με λιγότερες ευκαιρίες. Τέλος, το εγχειρίδιο EKS, σε συνδυασμό με το εικονικό παιχνίδι, θα υποστηρίξει τους εκπαιδευτικούς στην ανάπτυξη δια βίου επιχειρηματικών ικανοτήτων και ψηφιακών δεξιοτήτων για τους μαθητές. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή αναγνωρίζει την εκπαίδευση για την επιχειρηματικότητα ως εργαλείο που μπορεί να υποστηρίξει τους νέους ενήλικες να είναι πιο επιχειρηματικοί.



## Νέοι

Το παιχνίδι EKS θα προσφέρει στους νέους μια πορεία κατάρτισης και θα τους ενθαρρύνει να ακολουθήσουν τη δια βίου μάθηση.

Θα αυξήσει τις ψηφιακές δεξιότητες και τις επιχειρηματικές ικανότητες των νέων. Στο τέλος κάθε επιπέδου, το παιχνίδι θα παράγει μια αναφορά με τις αποφάσεις, τα λάθη, τις στρατηγικές και προτάσεις για τον τρόπο εφαρμογής τους στην πραγματική ζωή.

Οι νέοι θα είναι καλύτερα προετοιμασμένοι για την αγορά εργασίας και η απασχολησιμότητά τους θα αυξηθεί.

Θα αποκτήσουν επιχειρηματική νοοτροπία που θα συμβάλει στην αύξηση της αυτοεκτίμησής τους.

## Εκπαιδευτές Ενηλίκων

Θα προσφέρει ένα χρήσιμο **διδασκτικό εργαλείο** για όλους καθώς θα είναι εύκολο στη χρήση (διαθέσιμο στο διαδίκτυο).

Θα προσφέρει ευελιξία στις μεθόδους διδασκαλίας, καθώς οι εκπαιδευτές και οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να διαχειριστούν τους χρήστες με τον τρόπο που προτιμούν

Εισαγωγή της **παιχνιδοποίησης** ως **διδασκτικό εργαλείο για τη δια βίου μάθηση** για χρήση σε διαφορετικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα

Εκπαιδευτικές υπηρεσίες **καινοτομίας** όσον αφορά την **εκπαίδευση επιχειρηματικότητας**.

## Αναμενόμενος αντίκτυπος στους συμμετέχοντες οργανισμούς και σχετικούς ενδιαφερόμενους

Η πρόσβαση σε ένα καινοτόμο διδασκτικό εργαλείο σχεδιασμένο για νέους, συμμετέχοντες οργανισμούς και σχετικούς ενδιαφερόμενους θα προσελκύσει περισσότερους εκπαιδευόμενους και θα παρέχει πιο αποτελεσματικές εκπαιδευτικές υπηρεσίες.

**Προώθηση της επιχειρηματικής εκπαίδευσης** για την ενίσχυση της **ικανότητας των ιδρυμάτων** τους να εκπαιδεύσουν τη **διά βίου μάθηση και την απασχολησιμότητα**, ιδίως εκείνους τους ενδιαφερόμενους που εργάζονται με νέους με λιγότερες ευκαιρίες.

Επιπτώσεις στους οργανισμούς-εταίρους, καθώς θα έχουν την ευκαιρία να ανταλλάξουν πληροφορίες και να συνεργαστούν για να δημιουργήσουν ένα καινοτόμο εργαλείο που θα έχει **άμεση χρηστικότητα στις καθημερινές τους δραστηριότητες**. Ως εκ τούτου, οι εταίροι της κοινοπραξίας θα ενισχύσουν την ικανότητά τους στον τομέα της δημιουργίας ενός καινοτόμου παιχνιδιού, και ταυτόχρονα, θα παράγουν ένα διδασκτικό εργαλείο που θα συμπεριλάβουν αμέσως στις ευκαιρίες εκπαίδευσής τους με την ίδια ομάδα-στόχο με το EKS.

# Επιθυμητός αντίκτυπος σε τοπικό, κοινωνικό, εθνικό, Ευρωπαϊκό και/ή διεθνές επίπεδο

## Τοπικός

Άμεσος αντίκτυπος στους νέους σε τοπικό επίπεδο κάθε χώρας εταίρου που θα συμμετάσχουν στις δραστηριότητες του έργου και θα ενισχύσουν την **απασχολησιμότητά** τους.

## Περιφερειακός/ Εθνικός

Δημόσια και ιδιωτικά ιδρύματα στον τομέα της εκπαίδευσης ενηλίκων θα **χρησιμοποιούν το παιχνίδι και το εγχειρίδιο στις δραστηριότητές** τους που εκτελούν με νέους ενήλικες (εκπαίδευση, συμβουλευτική, καθοδήγηση).

## Ευρωπαϊκός

Οι εταίροι θα **εμπλέκουν** όλα τα **υπάρχοντα δίκτυά** τους και τοπικούς/εθνικούς ενδιαφερόμενους για να διασφαλίσουν τη σημαντικότερη διάδοση και χρήση των αποτελεσμάτων του έργου.

Οι επαγγελματίες εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευτές θα είναι οι άμεσοι χρήστες του παιχνιδιού και του εγχειριδίου για την παροχή **αποτελεσματικότερων** εκπαιδευτικών υπηρεσιών χρησιμοποιώντας **άλλα μέσα διδασκαλίας**.

**Θα δημιουργηθούν συνέργειες και συνεργασίες** για τη δημιουργία ισχυρότερων θεσμών σε εθνικό επίπεδο μεταξύ των οργανώσεων της κοινωνίας των πολιτών.

Οι **δεξιότητες** που απευθύνονται είναι **εγκάρσιες και καθολικές**, τόσο χρήσιμες και κατάλληλες για κάθε διαφορετικό πλαίσιο.

Στους οργανισμούς εταίρους που συμμετέχουν στην εκπαίδευση των νέων θα προσφερθούν πρόσθετα **διδασκτικά εργαλεία και εμπειρογνωμοσύνη**.

**Προώθηση της εκπαίδευσης στην επιχειρηματικότητα** σε εθνικό επίπεδο ως παράγοντας που συμβάλλει στην **απασχολησιμότητα** και την **ένταξη των νέων στην αγορά εργασίας**.

**Προώθηση συνεργειών, συνεργασιών και ισχυρότερων θεσμών** σε ευρωπαϊκό επίπεδο.

Προώθηση της **επιχειρηματικής εκπαίδευσης** και **ενίσχυση των ικανοτήτων κατάρτισης των ιδρυμάτων**.

Θα είναι ένα μέσο που θα μπορούσε να **εμπλουτίσει** και να **βελτιώσει τις υπάρχουσες πρωτοβουλίες χωρίς επιπλέον κόστος για την οργάνωση ιδρυμάτων και την ενίσχυση των ικανοτήτων τους**.

Στόχος μας είναι να επιβεβαιώσουμε την αρχή ότι η **εκπαίδευση για την επιχειρηματικότητα** είναι θέμα δημιουργίας επιχειρήσεων και περίπλοκης ικανότητας από εγκάρσιες δεξιότητες. Μπορεί να μαθευτεί μέσω των σωστών διδασκτικών εργαλείων, και αυτό πρέπει να προωθηθεί για την προώθηση της ένταξης των νέων στην αγορά εργασίας.

Αναμένεται ότι πάνω από 1000 άτομα, συμπεριλαμβανομένων και των δύο προαναφερθέντων παραγόντων, θα συμμετάσχουν άμεσα στις δραστηριότητες του EKS και θα επωφεληθούν από τα αποτελέσματα του έργου (πνευματικά αποτελέσματα: IO1: παιχνίδι προσομοίωσης EKS και IO2: Διδακτικό εγχειρίδιο) από όλες τις χώρες εταίρους. Η καινοτομία του έργου συνδέεται με το γεγονός ότι η συνεργασία θα δημιουργήσει ευέλικτα αποτελέσματα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε πολλά διαφορετικά πλαίσια κατάρτισης, στην ανεπίσημη εκπαίδευση ενηλίκων, στην επαγγελματική κατάρτιση, αλλά αργότερα θα μπορούσε επίσης να προσαρμοστεί σε σχολεία, πανεπιστήμια κ.λπ. Το παιχνίδι αποδεικνύεται ότι είναι ένα χρήσιμο και καινοτόμο εργαλείο, επειδή θα παρουσιάσει σενάρια ειδικά σχεδιασμένα για να ενθαρρύνουν την εκπαίδευση 5 συγκεκριμένων επιχειρηματικών δεξιοτήτων. Το έργο είναι πιθανό να έχει βιώσιμο αντίκτυπο εντός και πέρα από τη διάρκεια ζωής του έργου σε νεαρούς ενήλικες λόγω της δυνατότητας μεταφοράς του ως μεταφρασμένου εργαλείου (σε 8 γλώσσες) που θα χρησιμοποιηθεί σε όλη την Ευρώπη, ανεξάρτητα από ένα συγκεκριμένο πλαίσιο.



# 1.3.5 Οδηγίες χρήστη

Ο τρόπος διδασκαλίας της επιχειρηματικότητας επικεντρώνεται παραδοσιακά σε συντακτικές και γραμμικές διαδικασίες που συχνά αποθαρρύνουν τους εκπαιδευόμενους. Η εταιρική σχέση EKS, με την παραγωγή που σχεδίασε το παιχνίδι προσομοίωσης EKS, θα παρέχει στους εκπαιδευτικούς, τους νέους και τους ίδιους τους νέους ενήλικες ένα χρήσιμο εκπαιδευτικό εργαλείο, με το οποίο η εκπαίδευση θα μετατραπεί σε μια συναρπαστική και διασκεδαστική εμπειρία, απογυμνωμένη από αυστηρά και θεωρητικά μοτίβα!

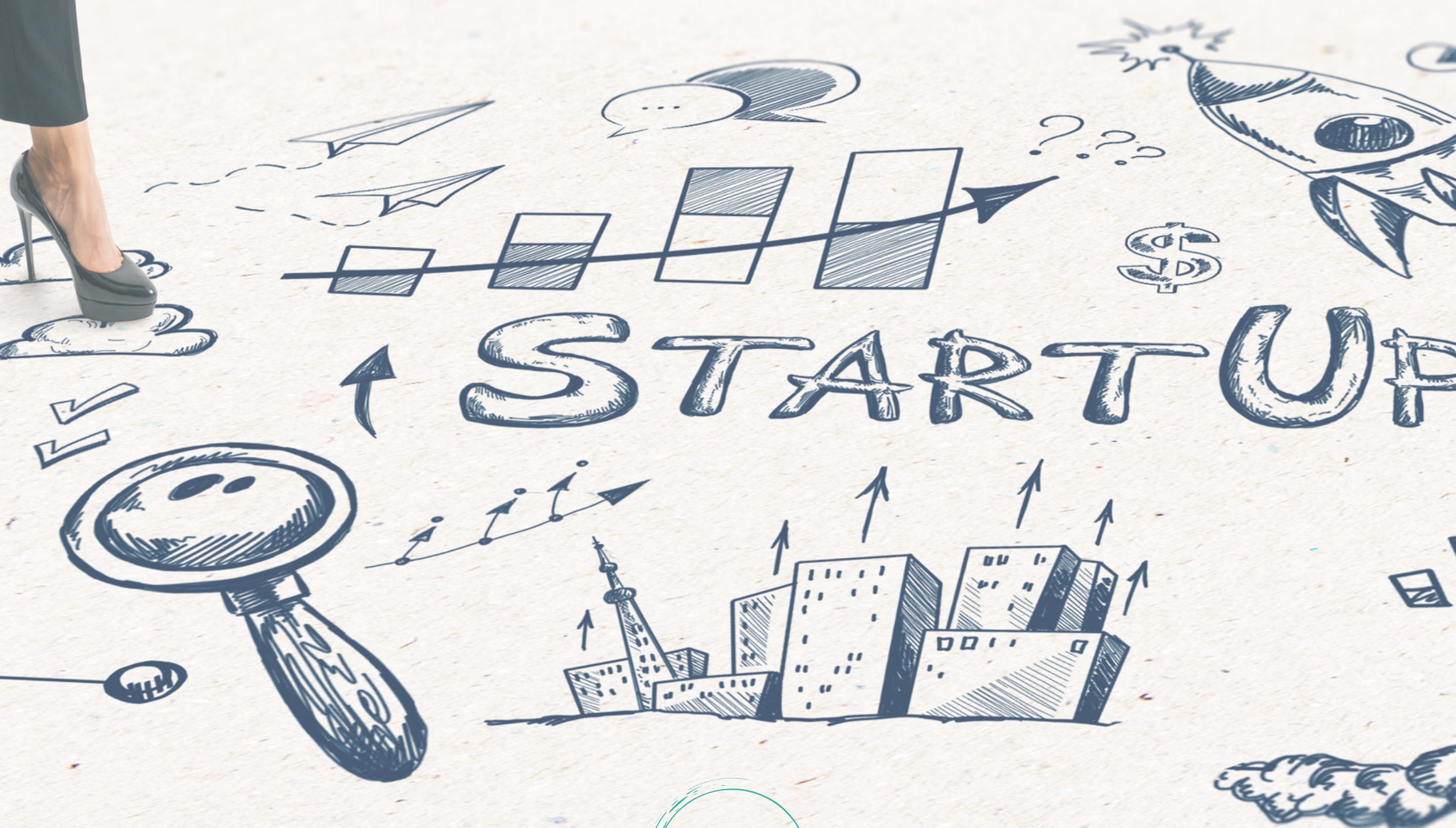
Ο μαθητής θα συναντήσει ένα πλήθος σεναρίων πραγματικής ζωής που θα μπορούσαν συχνά να προκαλέσουν τη λειτουργία μιας πραγματικής επιχείρησης ή να τον βάλουν σε μια δύσκολη κατάσταση που φαινομενικά οδηγεί σε χάος. Τα σενάρια που ξεκίνησαν και αναπτύχθηκαν από την εταιρική σχέση EKS διαρθρώνονται σε μια πολυεπίπεδη προσέγγιση και επικεντρώνονται στην επέκταση κάθε συγκεκριμένης δεξιότητας. Θα παρουσιάσει στον χρήστη διάφορες ροές βασισμένες σε σενάρια που θα τους επιτρέψουν να αλληλεπιδράσουν με διαφορετικές καταστάσεις. Οι χρήστες θα πρέπει να αντιμετωπίσουν διάφορα προβλήματα που απαιτούν την ολοκληρωμένη χρήση των μελετημένων και αναγνωρισμένων δεξιοτήτων. Το παιχνίδι προσομοίωσης θα χρησιμοποιεί μια ιεραρχική ροή βάσει αποφάσεων την οποία ο χρήστης θα μπορεί να ακολουθήσει.



Συγκεκριμένα, κάθε σενάριο θα περιλαμβάνει τρία επίπεδα πολυπλοκότητας και θα παρουσιάζει μια διαφορετική κατάσταση που βασίζεται στη ζωή. Ο εκπαιδευόμενος θα κληθεί να λάβει τις πιο κατάλληλες αποφάσεις, μεταξύ των διαφόρων επιλογών που παρουσιάζονται στην οθόνη του/της. Επιπλέον, θα υπάρχει θεωρία με ελκυστικό τρόπο, οπότε σε περίπτωση που ο χρήστης δεν γνωρίζει κάτι, θα μπορεί να το βρει. Τα κομμάτια των πληροφοριών δεν θα είναι διαθέσιμα πάντα και ταυτόχρονα, και για ορισμένους χρήστες, θα υπάρχουν διαφορετικές προϋποθέσεις που θα κάνουν το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον. Ο εκπαιδευόμενος, σύμφωνα με τις επιλογές που κάνει, θα σηματοδοτήσει μια διαφορετική επιχειρηματική πορεία, θα συντομεύσει, στην περίπτωση των φτωχότερων επιχειρηματικών επιλογών ή μια μεγαλύτερη, στην περίπτωση που κάνει τις πιο ανταμοιβές και κατάλληλες για κάθε σενάριο, αποφάσεις.

Κάθε απόφαση που λαμβάνεται από τον χρήστη θα επηρεάσει την περαιτέρω πρόοδο των επόμενων ενεργειών, αποθηκεύοντας όλα τα προηγούμενα βήματα. Αναμένεται ότι ο εσωτερικός μηχανισμός του παιχνιδιού δεν θα έχει ένα σωστό σύνολο εικονικών δραστηριοτήτων που πρέπει να ληφθούν. Το παιχνίδι θα παρέχει ουσιαστικά σχόλια με βάση όλα τα προηγούμενα βήματα που έχει λάβει ο χρήστης. Θα αναπτυχθεί με τη μορφή διαδικτυακής υπηρεσίας, πιθανόν να εκμεταλλευτεί τα διαθέσιμα πλαίσια παιχνιδιών κατά την εκτέλεση αυτού του έργου.

Θα δοθεί μεγάλη έμφαση στη δυνατότητα αναπαραγωγής του παιχνιδιού, έτσι ώστε όχι μόνο να βοηθήσει στη διαδικασία μάθησης και στην απόκτηση γνώσεων, αλλά και να είναι μια διασκεδαστική εμπειρία σε κάποιο βαθμό. Θα βελτιστοποιηθεί επίσης για κινητές συσκευές (tablet) για μεγαλύτερη διάδοση.



## Για τους εκπαιδευόμενους/νέους

Ο εκπαιδευόμενος θα διαθέτει ένα φιλικό εκπαιδευτικό εργαλείο σε ένα ψυχαγωγικό εκπαιδευτικό περιβάλλον που περιέχει διάφορα επιχειρηματικά μαθήματα με ερωτήσεις και απαντήσεις. Ο εκπαιδευόμενος θα βυθιστεί σε μια αξέχαστη επιχειρηματική εμπειρία και θα κληθεί να λάβει αποφάσεις βασισμένες σε σενάρια πραγματικής ζωής και σε δύσκολες καταστάσεις, προσανατολισμένες στους πέντε διαφορετικούς τομείς δεξιοτήτων, οι οποίοι είναι ζωτικής σημασίας για την επιχειρηματικότητα.

Αυτή η μάθηση με βάση το παιχνίδι (GBL) μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποτελεσματικά για τη βελτίωση της μάθησης και για την παροχή πραγματικών εμπειριών χωρίς τη φυσική ή εικονική παρουσία εκπαιδευτή ή εκπαιδευτικού. Επιπλέον, ο κάθε εκπαιδευόμενος λαμβάνει αυτόματα σχόλια σχετικά με την απόδοσή του με προτάσεις για βελτίωση. Η ανάπτυξη των προαναφερθεισών δεξιοτήτων θα πραγματοποιηθεί με τη μόνη προϋπόθεση να είναι το κουμπί «Λήψη» και «Αναπαραγωγή»!



## Για τους εκπαιδευτές ενηλίκων/ Συμβούλους/

Οι εκπαιδευτικοί θα εξοικειωθούν με το gamification ως διδακτικό εργαλείο για τη δια βίου μάθηση και με την απόκτηση ενός ελκυστικού εκπαιδευτικού εργαλείου που θα προσαρμοστεί στις μεθόδους διδασκαλίας τους είτε σε τυπικό είτε σε μη τυπικό εκπαιδευτικό περιβάλλον. Θα είναι εύκολο στη χρήση και λήψη καθώς θα είναι διαθέσιμο στο διαδίκτυο και δωρεάν. Μετά τη λήψη, ο εκπαιδευτής μπορεί να το προσαρμόσει στις ανάγκες διδασκαλίας του. Επιπλέον, ο εκπαιδευτικός μπορεί να αυτοσχεδιάσει και να δημιουργήσει περισσότερα σενάρια πολλαπλών επιπέδων με πιθανές λανθασμένες ή σωστές επιχειρηματικές επιλογές, με βάση το πρότυπο και τη μέθοδο που παρουσιάζονται στο παιχνίδι EKS Simulation Το παιχνίδι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί αποκλειστικά, καθώς έχει σχεδιαστεί για να είναι ολιστικό και χωρίς αποκλεισμούς, αλλά και ως συμπλήρωμα άλλων μεθόδων διδασκαλίας για να κάνει τις εκπαιδευτικές μεθόδους των εκπαιδευτικών πιο ελκυστικές και διασκεδαστικές για τους μαθητές.

Μέσω του παιχνιδιού EKS Simulation, οι μαθησιακές έννοιες θα είναι ευχάριστες για τους μαθητές και θα χρησιμεύσουν ως ισχυρή βάση για την ανάπτυξη ή τον εμπλουτισμό των δημιουργικών τους σκέψεων. Οι εκπαιδευτικοί θα προσελκύσουν περισσότερους εκπαιδευόμενους και θα παρέχουν πιο αποτελεσματικές εκπαιδευτικές υπηρεσίες, καθώς τα παιχνίδια ενθαρρύνουν τη δημιουργική συμπεριφορά και τη διαφορετική σκέψη, δημιουργώντας μια δυναμική που μπορεί να εμπνεύσει τους εκπαιδευόμενους να αναπτύξουν δεξιότητες και να δημιουργήσουν μια συναισθηματική σύνδεση με τη μάθηση.

Για τις οδηγίες του παιχνιδιού και άλλες χρήσιμες συμβουλές και προτάσεις για το πώς να παίξετε το παιχνίδι, ανατρέξτε στην ενότητα 4.1!

# 2 Σχετικά με τις Επιχειρηματικές Δεξιότητες

## 1

### Ορισμός, περιγραφή

### και λογική κάθε δεξιότητας

Η σύγχρονη αγορά εργασίας απαιτεί από τους συμμετέχοντες να ανταποκριθούν περισσότερο στις μεταβαλλόμενες συνθήκες της. Αυτό απαιτεί συγκεκριμένες ικανότητες για να ανταποκρίνονται επιτυχώς σε γρήγορα μεταβαλλόμενες οικονομικές συνθήκες.

Στο πλαίσιο της μελλοντικής απασχόλησης, οι επιχειρηματικές δεξιότητες και η νοοτροπία θεωρούνται κρίσιμες για την ικανότητά σας να προσαρμόζεστε σε αυτήν την πραγματικότητα και την ένταξή σας στην αγορά εργασίας.

Οι επιχειρηματικές ικανότητες που κατανοούνται ως η ικανότητά σας να μετατρέπετε τις ιδέες σε ενέργειες (EE, 2006), μπορούν να σας προσφέρουν την ευκαιρία να δημιουργήσετε τη δική σας επιχείρηση - να ζωντανέψετε τις ιδέες σας, να δημιουργήσετε τις δικές σας ευκαιρίες και να εργαστείτε απευθείας προς τους δικούς σας στόχους ή τους στόχους της ομάδας σας. Από την άλλη πλευρά, οι επιχειρηματικές δεξιότητες δεν σχετίζονται μόνο με την ικανότητά σας να δημιουργείτε και να διευθύνετε τη δική σας επιχείρηση.

## Γιατί είναι σημαντικές



Οι επιχειρηματικές ικανότητες είναι επίσης πολύ σημαντικές για την αξία σας ως δυνητικού και πραγματικού υπαλλήλου - σας επιτρέπουν να έχετε καλύτερη αντίληψη, να είστε προετοιμασμένοι και να ανταποκρίνεστε στο εργασιακό σας περιβάλλον, να αξιοποιείτε ευκαιρίες και να ξεχωρίζετε από άλλους υποψηφίους/υπαλλήλους. Με αυτόν τον τρόπο, οι επιχειρηματικές ικανότητες είναι κρίσιμες για να πετύχετε στην αγορά εργασίας, είτε επιτρέποντάς σας να γίνετε επιχειρηματίας είτε να αναπτύξετε επιχειρηματικό πνεύμα.



# Αλλά τι σημαίνει αυτό;

Μετά την επίδειξη πρωτοβουλίας επιχειρηματιών του ΟΟΣΑ (2016), οι επιχειρηματίες μαθαίνουν μέσω μιας διαδικασίας δοκιμής και σφάλματος, βασισμένοι στις δικές τους κρίσεις, λαμβάνοντας υπόψη άλλες απόψεις και γνωρίζοντας πιθανές συνέπειες, δημιουργώντας ταυτόχρονα<sup>[7]</sup> το δικό τους περιβάλλον εργασίας.

Το να γίνετε ένα τέτοιο άτομο απαιτεί ένα ευρύ σύνολο δεξιοτήτων, στάσεων, συμπεριφορών και γνώσεων. Οι επιχειρηματικές ικανότητες καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα τεχνικών, οργανωτικών και προσωπικών επιχειρηματικών δεξιοτήτων. Ο κατάλογος περιλαμβάνει (EACEA, 2008, EU Skills Panorama, 2014; ΟΟΣΑ, 2014):

## 1/ Τεχνικές δεξιότητες:

Επικοινωνία, παρακολούθηση περιβάλλοντος και αναγνώριση/δημιουργία ιδεών, ικανότητα αξιοποίησης ιδεών, επίλυση προβλημάτων, εφαρμογή και χρήση τεχνολογίας, διαπροσωπικές και οργανωτικές δεξιότητες.

## 2/ Διοίκηση επιχειρήσεων:

Σχεδιασμός και καθορισμός στόχων, λήψη αποφάσεων, διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού, μάρκετινγκ, χρηματοδότηση, σχέσεις πελατών, έλεγχος ποιότητας, διαπραγμάτευση, έναρξη επιχειρήσεων, διαχείριση ανάπτυξης.

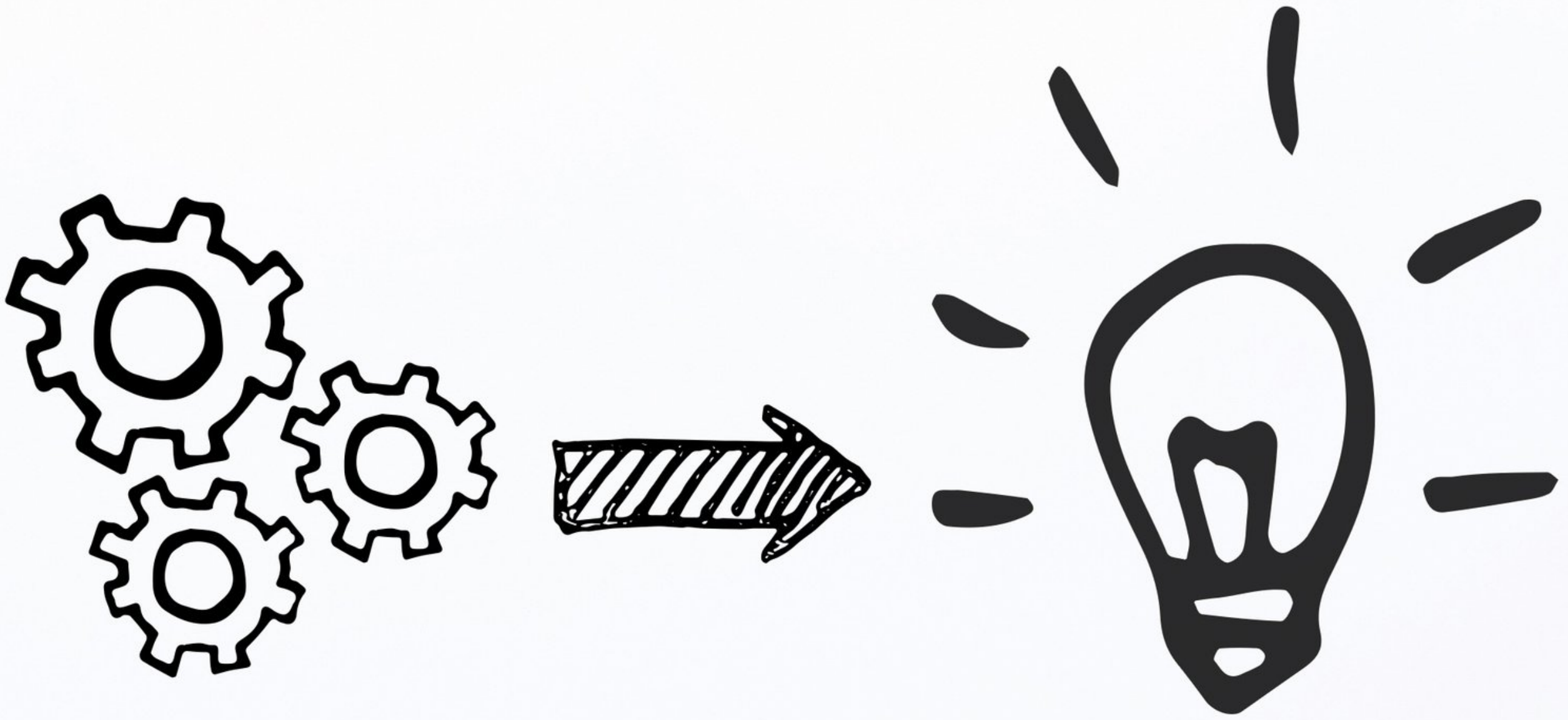
## 3/ Προσωπικές επιχειρηματικές δεξιότητες:

Αυτοέλεγχος, αυτοπεποίθηση και πειθαρχία, ικανότητα διαχείρισης κινδύνου, υπευθυνότητα, υπομονή και αντιμετώπιση των δυσκολιών, ανάληψη πρωτοβουλίας, καινοτόμα νοοτροπία, ηγεσία, διαχείριση αλλαγών, δημιουργία δικτύων και στρατηγική σκέψη.

Ενώ η λίστα μπορεί να φαίνεται αποθαρρυντική, ο κοινός στόχος των δεξιοτήτων είναι να σας επιτρέψει να αξιοποιήσετε τις ευκαιρίες, τη δημιουργικότητα και την ανάληψη κινδύνων, να προωθήσετε την καινοτομία και να διαχειριστείτε τα έργα σας με τρόπο που θα σας οδηγήσει στην επίτευξη καθορισμένων στόχων. Προς αυτόν τον στόχο, το έργο EKS σας παρέχει μοναδικά εργαλεία επικεντρωμένα σε κρίσιμες πτυχές των επιχειρηματικών ικανοτήτων. Η ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων που εισάγονται παρακάτω θα σας βοηθήσει να γίνετε πιο επιχειρηματικοί, ανεξάρτητα από τον στόχο σας, από τον μεγαλύτερο έως τον μικρότερο.

[7] [http://www.oecd.org/employment/leed/E360\\_guidance-note\\_teachers.pdf](http://www.oecd.org/employment/leed/E360_guidance-note_teachers.pdf), p. 8

Στην πραγματικότητα, η πλειονότητα των επιχειρηματικών δεξιοτήτων, ως εξαιρετικά καθολικές και εγκάρσιες στην εφαρμογή τους, είναι στενά αλληλένδετες.



Κάθε πρωτοβουλία που θέλετε να εφαρμόσετε θα απαιτήσει κριτική σκέψη, μια βασική επιχειρηματική ικανότητα. Η εξέταση προβλημάτων, εκδηλώσεων, ευκαιριών και λειτουργιών από διαφορετικές οπτικές γωνίες θα είναι απαραίτητη για την υποστήριξη της λήψης αποφάσεων και της επίλυσης προβλημάτων.

Θα είναι απαραίτητο για τη δημιουργία και την αξιολόγηση νέων ιδεών ή για την επίλυση προβλημάτων στις σχέσεις με τους συναδέλφους σας ή άλλους οργανισμούς. Ομοίως, η επίλυση προβλημάτων συχνά απαιτεί εκτεταμένη δημιουργικότητα.

Θα βελτιωθεί καθώς αναπτύσσετε την ικανότητά σας να διαχειρίζεστε βέλτιστα την ομάδα σας και να εμπλέκετε αποτελεσματικά την εσωτερική σας ομάδα και τους εξωτερικούς συνεργάτες σας στην εύρεση και ανάπτυξη της καταλληλότερης λύσης για τα προβλήματά σας.



# Σύνθετη επίλυση προβλημάτων

## Ορισμός:

Η σύνθετη επίλυση προβλημάτων είναι μια ουσιαστική ικανότητα που συμβάλλει στην ανάπτυξη μιας επιχειρηματικής νοοτροπίας που θα ξεχωρίζει στη μελλοντική σας καριέρα. Ορίζεται ως μια ομάδα ψυχολογικών διαδικασιών και δραστηριοτήτων τις οποίες μπορείτε να μάθετε να ρυθμίζετε, να αντιδράτε σε αγχωτικά περιβάλλοντα και να επιτυγχάνετε στόχους που δεν μπορούν να επιτευχθούν με καθημερινές ενέργειες. Δεν είναι μόνο μια γνωστική διαδικασία αλλά και μια συναισθηματική διαδικασία που απαιτεί κίνητρα (Dörner & Funke, 2017).

## Βήματα για την επίλυση σύνθετων προβλημάτων:

Αυτά τα βήματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επίλυση κάθε περίπλοκου ζητήματος, αλλά κάθε κατάσταση είναι διαφορετική και περιέχει διαφορετικές μεταβλητές που πρέπει να αντιμετωπιστούν ρητά. Γενικά, τα διάφορα βήματα είναι:

### **ΒΗΜΑ 1**

#### Ορισμός του προβλήματος

Αυτό είναι ένα κρίσιμο καθήκον κατά την επίλυση σύνθετων προβλημάτων. Το πρώτο βήμα έχει να κάνει με τον καθορισμό του προβλήματος και των διαφορετικών μεταβλητών. Για να γίνει αυτό, είναι ζωτικής σημασίας να πραγματοποιηθεί μια αρχική εκτίμηση αναγκών με βάση μια έρευνα με κατάλληλα δεδομένα σχετικά με τις ρίζες του προβλήματος. Πρέπει να γνωρίζετε τα πάντα για τη διαδικασία: ποιος κάνει τι, ποιες είναι οι πληροφορίες που έχετε και τρόποι βελτίωσής του, ποια εργαλεία είναι τα καλύτερα για τη διερεύνηση του προβλήματος, με ποιον μπορείτε να επικοινωνήσετε για να μάθετε περισσότερα για το θέμα κ.λπ. να διαφοροποιήσουμε τα γεγονότα από τις απόψεις και να μην προσφέρουμε λύση χωρίς να συγκεντρώσουμε όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες. Διαφορετικές μέθοδοι αντιμετωπίζουν αυτό το βήμα σε ένα επιχειρηματικό περιβάλλον, περιλαμβάνουν αιτιακά διαγράμματα σε σχήμα ψαριού ή ανάλυση βαθέων αιτιών (ASQ, 2021).



## **BHMA 2**

### *Αξιολόγηση και πρόταση*

#### *λύσεων*

Επειτα, χρησιμοποιώντας ποιοτικές πληροφορίες και προσαρμογή σε κάθε κατάσταση, είναι απαραίτητο να αξιολογήσουμε και να προτείνουμε λύσεις για την επίλυση του προβλήματος. Ιδανικά, θα πρέπει να προσφέρονται διαφορετικές λύσεις ή ενέργειες από την αρχή. Συνιστώνται τεχνικές ανταλλαγής ιδεών (δείτε την ενότητα σχετικά με τη δημιουργικότητα για αυτήν την τεχνική). Εάν εξετάσετε άλλες λύσεις από την αρχή, πιθανότατα θα βρείτε την ιδανική λύση πιο γρήγορα. Θυμηθείτε να μην κολλήσετε στην πρώτη ιδέα που επινοήσατε επειδή πιθανότατα θα χάσετε καλές ιδέες που μπορούν να είναι χρήσιμες (ASQ, 2021). Υπάρχουν διάφορες μέθοδοι για να το κάνετε αυτό, όπως διαγράμματα συγγένειας που σας επιτρέπουν να οργανώσετε διαφορετικούς τύπους πληροφοριών και να ανακαλύψετε σχέσεις μεταξύ τους. Αυτά τα διαγράμματα σας επιτρέπουν να δείτε το βάθος του προβλήματος και πώς μπορούν να συνδεθούν διάφορες ιδέες για να βρείτε μια λύση (Mind Tools, 2021).

## **BHMA 3**

### *Σχεδιασμός*

#### *στρατηγικής*

Στη συνέχεια, πρέπει να σχεδιάσετε μια στρατηγική. Για να το κάνετε αυτό, πρέπει επίσης να ακολουθήσετε διαφορετικά βήματα, όπου το πιο σημαντικό πράγμα είναι να δώσετε προτεραιότητα σε εργασίες μακροπρόθεσμα και βραχυπρόθεσμα. Συνιστάται να συλλέξετε μια λίστα με όλες τις εργασίες και να προσδιορίσετε τις εργασίες που απαιτούν άμεση προσοχή, επειδή θα έχουν αρνητικές συνέπειες εάν δεν ολοκληρωθούν σε αρκετές ώρες ή μέσα στην ημέρα. Επειτα, θα πρέπει να εστιάσετε σε εκείνες που έχουν την υψηλότερη αξία. Σκεφτείτε τον αντίκτυπο που μπορεί να έχει μια εργασία για να ανακαλύψετε αυτές που είναι οι πιο πολύτιμες. Θα βοηθούσε εάν θεωρήσατε τον τελευταίο παράγοντα για την ιεράρχηση. Οι ειδικοί της παραγωγικότητας προτείνουν να ξεκινήσετε με τις εργασίες που απαιτούν περισσότερη προσπάθεια. Ωστόσο, πρέπει να είστε ευέλικτοι και προσαρμόσιμοι και να αλλάξετε τις προτεραιότητες εάν το θεωρείτε απαραίτητο (Team LiquidPlanner, 2018).

## **BHMA 4**

### *Εντοπισμός κινδύνων και εφαρμογή των βημάτων*

Αφού ολοκληρώσετε το τρίτο βήμα, μπορείτε να μεταβείτε στη φάση υλοποίησης. Συνιστάται ο εντοπισμός πιθανών κινδύνων. Η απόφαση να καταγράψετε τους κινδύνους και το πόσο πιθανό είναι να συμβεί κάθε κίνδυνος και ο αντίκτυπός του είναι η καλύτερη δυνατή ιδέα. Κατά την επίλυση σύνθετων προβλημάτων, η εκτίμηση των πιθανών κινδύνων και η αναθεώρηση αυτής της πρόβλεψης περιοδικά είναι απαραίτητη. Στόχος του είναι να περιορίσει είτε την πιθανότητα είτε τον αντίκτυπο του κινδύνου και συνεπώς να μειώσει την επίδραση που θα έχει στη λύση. Μια άλλη σύσταση είναι η συγκέντρωση σχολίων και η αξιολόγηση της πορείας της εφαρμογής της στρατηγικής περιοδικά, η παρακολούθηση των αποτελεσμάτων και η αξιολόγηση των μακροπρόθεσμων συνεπειών (ASQ, 2021).

## Συμπέρασμα:

Η σύνθετη επίλυση προβλημάτων είναι απαραίτητη όχι μόνο στον χώρο εργασίας αλλά και στην καθημερινή μας ζωή, καθώς όλοι αντιμετωπίζουμε προβλήματα σε καθημερινή βάση. Είναι μια βασική δεξιότητα γιατί μας επιτρέπει να διαχειριστούμε καταστάσεις αβεβαιότητας και να βρούμε λύσεις που μπορούν να μας κάνουν να ελέγξουμε το περιβάλλον μας.

Οι ειδικευμένοι στην επίλυση προβλημάτων πρέπει να δώσουν προσοχή στις ικανότητες συλλογιστικής τους και να προσαρμοστούν στην αλλαγή και στο άγχος. Κάθε κατάσταση δεν είναι η ίδια και δεν απαιτεί τις ίδιες ενέργειες. Για να πετύχουμε τους στόχους μας, πρέπει να δράσουμε με τον ένα ή τον άλλο τρόπο. Μερικές φορές, οι συνθήκες αλλάζουν και οι παραδοχές που είχαμε κάνει σε μια διαφορετική κατάσταση αποδεικνύονται λανθασμένες ή μη εφαρμόσιμες στη νέα πραγματικότητα. Είναι απαραίτητο να αναλύουμε συνεχώς τις πεποιθήσεις μας, τον τρόπο σκέψης μας και να κάνουμε εντελώς νέες υποθέσεις όταν είναι απαραίτητο. Η γνώση των διαφόρων βημάτων της σύνθετης διαδικασίας επίλυσης προβλημάτων είναι απαραίτητη και μπορεί να μας βοηθήσει να αναπτύξουμε μια επιχειρηματική στάση και νοοτροπία.





# Συντονισμός με άλλους

## Ορισμός:

Ο συντονισμός με άλλους είναι μια επιχειρηματική ικανότητα που γίνεται μια από τις πιο σχετικές δεξιότητες για έναν επιχειρηματία και, ιδιαίτερα, για έναν ιδιοκτήτη μικρής επιχείρησης. Ο συντονισμός με άλλους είναι μια διαδικασία που περιλαμβάνει τη χρήση στρατηγικών και προτύπων συμπεριφοράς που στοχεύουν στην ενοποίηση δράσεων, γνώσεων και στόχων μεμονωμένων μελών για την επίτευξη ενός κοινού στόχου (Rico et al., 2011). Μπορεί να αναφέρεται σε εσωτερικές δραστηριότητες εντός της μικρής, "κλειστής" ομάδας σας, στις οποίες απαιτείται συντονισμός μεταξύ των ατόμων που εργάζονται σε διαφορετικές λειτουργίες, τμήματα ή ακόμη και τοποθεσίες, και συντονισμός με άλλους οργανισμούς για την επίτευξη ενός κοινού στόχου.



Εντός οποιουδήποτε εργασιακού περιβάλλοντος, απαιτείται δυνατότητα συντονισμού με άλλους καθημερινά από εσάς, μεταξύ άλλων για τη διοργάνωση μιας εκδήλωσης ή τη συλλογή πληροφοριών. Ο συντονισμός με άλλους είναι το κλειδί για την αποτελεσματικότητα κάθε επιχείρησης που περιλαμβάνει περισσότερα από ένα άτομα.

Πρόκειται για τη γνώση ότι η μακροχρόνια συνεργασία μπορεί να οδηγήσει σε καλύτερα αποτελέσματα από το άθροισμα των ατομικών προσπαθειών, γεγονός που οδηγεί σε αυξημένη ζήτηση συντονισμού.

Όμως, σήμερα, η σημασία του συντονισμού με άλλους γίνεται πιο κρίσιμη από ποτέ. Με την άνοδο των παγκόσμιων αγορών και τον αυξημένο ανταγωνισμό, τα άτομα και οι οργανισμοί πρέπει να συνεργαστούν και να συνδυάσουν τις γνώσεις τους για να αυξήσουν τις πιθανότητές τους να ανταγωνιστούν με επιτυχία μια παγκοσμιοποιημένη και περίπλοκη αγορά. Ως αποτέλεσμα, τόσο τα άτομα όσο και οι οργανισμοί σπάνια έχουν τις θεμελιώδεις γνώσεις ή/και πόρους που απαιτούνται για την αντιμετώπιση των πολύπλοκων προκλήσεων που αντιμετωπίζουμε σήμερα σε ένα επαγγελματικό περιβάλλον καθημερινά. Η πολυπλοκότητα των σύγχρονων προκλήσεων, όπως οι ταχέως μεταβαλλόμενες ανάγκες της αγοράς, το υψηλό επίπεδο απαιτήσεων γνώσης για την προσφορά προϊόντων που μπορούν να ικανοποιήσουν τους πελάτες ή την τεχνολογική πολυπλοκότητα, καθιστά τον συντονισμό μεταξύ ατόμων και οργανισμών το προς ζην σε οποιοδήποτε επαγγελματικό περιβάλλον.



## Ο συντονισμός με λίγα λόγια

Ο βασικός στόχος του συντονισμού είναι να διασφαλίσει ότι όλα τα μέλη της ομάδας συμβάλλουν στο τελικό αποτέλεσμα και ότι οι συνολικές συνεισφορές είναι οι βέλτιστες. Πώς να το πετύχετε; Γενικά, ο συντονισμός με άλλους είναι μια ικανότητα που απαιτεί δεξιότητες σε τρεις τομείς:

### 1 Προγραμματισμός και οργάνωση

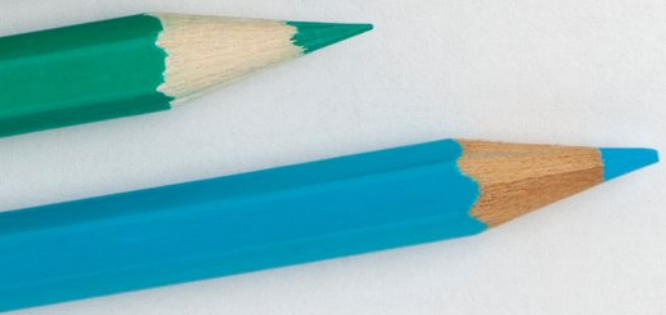
ενώ εργάζεστε και συντονίζετε μια ομάδα, πρέπει να είστε καλά προετοιμασμένοι για την αντιμετώπιση των εργασιών διαίρεσης, ανάθεσης ρόλων και προσπάθειας να λάβετε υπόψη το πρόγραμμα όλων των συμμετεχόντων. Ένας αποτελεσματικός συντονιστής πρέπει επίσης να εντοπίζει αποτελεσματικά, να αποθηκεύει, να παρακολουθεί και να αποκτά πρόσβαση σε πληροφορίες, όταν αυτές απαιτούνται, για έγκαιρη λήψη αποφάσεων.

### 2 Επικοινωνιακές δεξιότητες

Ο καλός συντονισμός απαιτεί σαφή και αποτελεσματική επικοινωνία. Περιλαμβάνει, επίσης, την επικοινωνία με τρόπο που αντιστοιχεί σε άλλα στυλ επικοινωνίας και την προσαρμογή του στυλ επικοινωνίας σας και της ομάδας για να εξασφαλίσετε τη λήψη του βέλτιστου επιπέδου συνεισφορών από τους συνεργάτες σας. Δώστε σε όλους φωνή και σκεφτείτε τόσο την γραπτή όσο και την προφορική επικοινωνία ανάλογα με την περίπτωση.

### 3 Ικανότητες ανθρώπων

η ομάδα σας είναι εξίσου αποτελεσματική με τα άτομα που εμπλέκονται και τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ τους. Είναι ο ρόλος σας ως ηγέτης να ενισχύσετε την εμπιστοσύνη, τις υγιείς σχέσεις και την αποτελεσματική ροή εργασίας μέσα στην ομάδα σας. Απαιτεί να γνωρίζετε πολύ καλά τα άτομα στην ομάδα σας, για να δείτε το επίπεδο αυτονομίας που θα είναι αποτελεσματικό στην περίπτωσή τους, πώς θα αντιδράσουν στην πίεση και τις προθεσμίες, τι είδους σχόλια θα είναι πιο αποτελεσματικά για την απόδοσή τους και τι είδους υποστήριξη χρειάζονται για να επιτύχουν στο ρόλο που έχουν.



# ACTION PLAN

## Συντονισμός στη δράση

Στην πράξη, η πλειονότητα των επιχειρηματικών δραστηριοτήτων που απαιτούν συντονισμό θα έχει μια μορφή έργου προσανατολισμένου στον στόχο. Είτε πρόκειται για τη δημιουργία της ίδιας της εταιρείας, για τον καθορισμό μιας νέας επιχειρηματικής στρατηγικής είτε για τη διοργάνωση μιας διαφημιστικής εκδήλωσης, η οργάνωση και ο συντονισμός μιας ομάδας θα σας επιτρέψει να βελτιώσετε την ποιότητα της εργασίας και τα αναμενόμενα αποτελέσματα. Ωστόσο, για να επιτύχετε αυτά τα οφέλη, πρέπει να ξέρετε πώς να αντιμετωπίζετε τις προκλήσεις που έρχονται μαζί με τη συνεργασία.

### Πρόκληση 1 – Συντονισμός εσωτερικής ομάδας

#### 1 Καθορισμός και επίβλεψη μιας ομάδας

- ⇒ Επενδύστε χρόνο για να γνωρίσετε την ομάδα σας - η γνώση των ατομικών δυνατοτήτων, των κινήτρων και των συμπεριφορών τους θα σας βοηθήσει να επιλέξετε σωστά μέλη για κάθε έργο. Καθορίστε μεμονωμένους ρόλους και ευθύνες σύμφωνα με τα συγκεκριμένα σύνολα δεξιοτήτων των μελών. Βοηθήστε τους υπαλλήλους σας να γνωριστούν μεταξύ τους (ενίσχυση συνεργασίας).
- ⇒ Προχωρήστε σε καταμερισμό της εργασίας και βεβαιωθείτε ότι όλοι καταλαβαίνουν από ποιον να ζητήσουν βοήθεια σε περίπτωση ανάγκης και ποιος θα παρακολουθήσει τα διάφορα στάδια της ανάπτυξης των έργων.
- ⇒ Βεβαιωθείτε ότι όλοι γνωρίζουν τον ρόλο τους, αλλά και ότι γνωρίζουν πως όλα τα κομμάτια του έργου ρέουν μεταξύ των μελών της ομάδας.
- ⇒ Επιλέξτε έναν αρχηγό έργου με ισχυρές δεξιότητες ηγεσίας που θα είναι σε θέση να ακούσει, να παρακινήσει, να παρέχει σχετικές γνώσεις και εμπειρογνωμοσύνη στο έργο, αλλά επίσης να προσπαθήσει να ορίσει έναν ηγέτη με την ικανότητα να επιλύει προβλήματα που δεν εμπίπτουν στο τυπικό επαγγελματικό πεδίο.
- ⇒ Βεβαιωθείτε ότι ο αρχηγός θα αναζητά συχνά ανατροφοδότηση από τα μέλη της ομάδας.



## 2 Η επικοινωνία είναι το κλειδί

- ⇒ Δέσμευση των μελών της ομάδας στον καθορισμό των στόχων ή/και των προτεραιοτήτων του έργου. Θα είναι πιο αφοσιωμένοι και θα προσπαθήσουν να δείξουν τη συνάφεια της εργασίας για καθένα από τα μεμονωμένα μέλη της ομάδας. Αυτό θα σας βοηθήσει να αυξήσετε την εμπλοκή τους και να ενθαρρύνετε την προθυμία τους να συνεργαστούν.
- ⇒ Σε περίπτωση οποιουδήποτε τύπου ομαδικής εργασίας, βεβαιωθείτε ότι είναι απολύτως ξεκάθαρο για όλους ποιος είναι ο στόχος, γιατί η εργασία είναι σχετική και ποια είναι η ιδιαίτερη σημασία της εργασίας τους για την επίτευξη του στόχου του έργου.
- ⇒ Βεβαιωθείτε ότι όλα τα μέλη της ομάδας κατανοούν τους βραχυπρόθεσμους και μακροπρόθεσμους στόχους και συμβαδίζουν. Να συμμετέχετε μαζί τους στη στοχοθεσία και να είστε ανοιχτοί σε νέες προτάσεις,
- ⇒ Να θυμάστε ότι η επικοινωνία είναι μια πολύπλοκη διαδικασία που καλύπτει τη δημιουργία, την κωδικοποίηση, τη μετάδοση, την ερμηνεία και την επιστροφή μηνυμάτων, όπου η ποιότητα του μηνύματος είναι εξίσου σημαντική με τη λήψη και την κατανόησή του. Βεβαιωθείτε ότι η επικοινωνία σας θα βασίζεται σε αποτελεσματικούς βρόχους ανατροφοδότησης και ότι η ομάδα σας έχει χώρο να ανταποκριθεί στην επικοινωνία σας και να αισθάνεται άνετα να το κάνει. Η ακρόαση είναι εξίσου σημαντική με την αποστολή των μηνυμάτων.
- ⇒ Ενθαρρύνετε την κοινή χρήση σημειώσεων και σχολίων μέσα στην ομάδα για να βελτιώσετε την παραγωγικότητα.

## 3 Εφαρμόστε πρακτικές που υποστηρίζουν την συνεργασία

- ⇒ Καθιρώστε περιοδικές συναντήσεις επίλυσης προβλημάτων για να συζητήσετε την εξέλιξη του έργου και την επίλυση πιθανών ζητημάτων. Αλλά βεβαιωθείτε ότι δεν επιβαρύνετε την ομάδα σας με ένα εκτεταμένο πρόγραμμα συσκέψεων. Αυτό θα μπορούσε να οδηγήσει σε μείωση της παραγωγικότητας και του ηθικού.
- ⇒ Καθιέρωση συγκεκριμένων συνεδριών που εστιάζουν αποκλειστικά στην ανάπτυξη συνεργατικών έργων.
- ⇒ Αναπτύξτε αποτελεσματικά κανάλια επικοινωνίας εντός της ομάδας και διασφαλίστε ότι είναι σαφές για όλα τα μέλη ποια κανάλια πρέπει να χρησιμοποιούνται για διαφορετικούς σκοπούς, δηλαδή συζητήσεις, αποθήκευση μερικών αποτελεσμάτων, μεταφορά τεκμηρίωσης κ.λπ.
- ⇒ Καθιρώστε ένα κοινό πρότυπο για την ονομασία αρχείων.

## 4

### Εξασφαλίστε ηγεσία που θα ενισχύσει την αποτελεσματική συνεργασία

- ⇒ Δώστε στην ομάδα σας ελευθερία και εξουσιοδοτήστε τους να αναλάβουν πρωτοβουλία και να εξερευνήσουν νέες ιδέες.
- ⇒ Σε ώριμες ομάδες, όπου τα μέλη της ομάδας έχουν υπάρχουσα γνώση άλλων μελών, δώστε στην ομάδα σας φιλόδοξους στόχους και προθεσμίες και αφήστε την ομάδα να αναλάβει την κατανομή της εργασίας. Σε κάθε περίπτωση, αποφύγετε τη λεπτομερή διαχείριση.
- ⇒ Ορίστε στόχους SMART για την ομάδα σας - συγκεκριμένους, μετρήσιμους, εφικτούς, συναφείς, χρονικά περιορισμένους.
- ⇒ Δείξτε σαφή εκτίμηση για την καλή δουλειά των μελών της ομάδας σας, παρακινήστε την αφοσίωση και την παραγωγικότητα αναγνωρίζοντας τα επιτεύγματα και δείχνοντας ευγνωμοσύνη.
- ⇒ Καλλιεργήστε τη μάθηση μέσα από προκλήσεις και βελτιώστε την προσέγγισή σας στη συνεργατική μάθηση για να ενισχύσετε κάθε συνεργασία και έργο.

## Πρόκληση 2- Συντονισμός με άλλους οργανισμούς

Ο εσωτερικός συντονισμός είναι μια καθημερινή δραστηριότητα σε οποιαδήποτε επιχείρηση. Ωστόσο, σε μια πολύ ανταγωνιστική αγορά, οι δεξιότητες συντονισμού υπερβαίνουν συχνά το πεδίο συνεργασίας εσωτερικής οργάνωσης. Για να αναπτυχθούν και να προσαρμοστούν αποτελεσματικά σε ταχέως μεταβαλλόμενους πελάτες και εξελίξεις στην αγορά, οι οργανισμοί πρέπει να συντονίσουν τις δραστηριότητες τους με άλλους οργανισμούς. Αυτό απαιτεί ορισμένες πρόσθετες ικανότητες και στρατηγικές. Η οικοδόμηση γεφυρών με διαφορετικές ομάδες ανθρώπων και οργανισμών και η αξιοποίηση της συλλογικής ικανότητας και των πόρων τους χρειάζεται προσπάθεια και προσοχή.

### 1 Επιλέξτε τους σωστούς συνεργάτες

- ⇒ Ανεξαρτήτως από το λόγο για συνεργασία με εξωτερικούς συνεργάτες, βεβαιωθείτε ότι έχουν όχι μόνο την ικανότητα, τους πόρους, τη βούληση, αλλά και την κατάλληλη συμπεριφορά για να συμβάλουν στην επίτευξη του στόχου σας.
- ⇒ Αναζητήστε συμπληρωματικούς συνεργάτες που θα μοιράζονται τις φιλοδοξίες σας, τους χρονικούς ορίζοντες, τη στάση απέναντι στον κίνδυνο και θα συνεργάζεστε αποτελεσματικά.
- ⇒ Στην πλειονότητα των περιπτώσεων, η προσωπικότητα των ατόμων που εκπροσωπούν συνεργαζόμενους οργανισμούς μπορεί να είναι κρίσιμη για την ποιότητα της συνεργασίας και την ικανότητά σας να συντονίζετε τις σχετικές εργασίες.



## 2 Καθορίστε ξεκάθαρες συμφωνίες με τους συνεργάτες από την αρχή

- ⇒ Βεβαιωθείτε ότι όλα τα μέλη της ομάδας έχουν πλήρη κατανόηση των στόχων και των κανόνων της συνεργασίας και ότι βρίσκονται στο ίδιο πνεύμα με εσάς.
- ⇒ Διευκρινίστε με τους συνεργάτες σας το μοντέλο ηγεσίας, τις ευθύνες, τη ροή εργασίας, πώς θα αντιμετωπιστούν νέες και απροσδόκητες καταστάσεις και συγκρούσεις και τότε θα ολοκληρωθεί η συνεργασία.

## 3 Εξασφαλίστε ηγεσία και υποστήριξη συνεργατών στο πλαίσιο της συνεργασίας

- ⇒ Βεβαιωθείτε ότι η συνεργασία είναι μια ωφέλιμη κατάσταση για όλους, στην οποία όλοι οι συνεργάτες επωφελούνται από τη συνεργασία και ότι ο καθένας από εσάς είναι καλύτερα με το να συμμετέχει στα ομαδικά αποτελέσματα αντί να εργάζεται μόνος του.
- ⇒ Η υποστήριξη μεταξύ εταίρων σε δύσκολες καταστάσεις, η από κοινού αναζήτηση λύσεων, η κοινή αντιμετώπιση κινδύνων και οφελών θα έχει κρίσιμο αντίκτυπο στην απόδοση κάθε εταίρου και στο συνολικό έργο.

## 4 Για άλλη μια φορά, η επικοινωνία θα είναι κρίσιμη

- ⇒ Εκτός από τους συνολικούς κανόνες ομαδικής επικοινωνίας που αναφέρθηκαν, η δια-οργανωτική συνεργασία θα απαιτήσει ιδιαίτερη προσοχή στη διαχείριση των εντάσεων και των προβλημάτων προληπτικά. Ειδικά όταν η εταιρική σχέση πρέπει να αντιμετωπίσει την αποτυχία, οι σχέσεις εντός της δια-οργανωτικής συνεργασίας μπορεί να κλονιστούν υπό πίεση. Η συζήτηση με τους συνεργάτες σε περιοδική βάση μπορεί να συμβάλλει στην πρόληψη και τη μείωση των προβλημάτων.
- ⇒ Η αντιμετώπιση προβλημάτων θα απαιτήσει, επίσης, πειθαρχία των εταίρων όταν δεν συμμορφώνονται με τις υποχρεώσεις τους και τους κανόνες της εταιρικής σχέσης. Ένα σαφές σύνολο κανόνων θα διευκολύνει την παροχή υποστήριξης καθώς και την επιβολή διορθωτικών διαδικασιών, όταν χρειάζεται.
- ⇒ Βεβαιωθείτε, επίσης, ότι η επικοινωνία εντός της εταιρικής σχέσης πραγματοποιείται τακτικά. Τα χαμηλά επίπεδα επικοινωνίας μπορούν να μειώσουν τη δύναμη του δικτύου και τη δέσμευση της ομάδας.
- ⇒ Βεβαιωθείτε ότι τα μέλη της ομάδας λαμβάνουν υπόψη τις πιθανές πολιτισμικές διαφορές μεταξύ των μελών της ομάδας από διαφορετικούς οργανισμούς, με διαφορετικό υπόβαθρο ή γνώση επικοινωνίας για να κάνουν τις πληροφορίες και τη ροή εργασίας ομαλά σε όλη την ομάδα.



## 5 Μην ξεχάσετε να διαχειριστείτε τη δική σας εταιρεία!

- ⇒ Διαδώστε εκτενώς πληροφορίες σχετικά με τη φύση και τη συνάφεια της δια-οργανωτικής σας συνεργασίας και συγκεκριμένων έργων εντός της εταιρείας σας για να βεβαιωθείτε ότι η εσωτερική σας ομάδα γνωρίζει τη σημασία της για την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων του δικού σας οργανισμού.
- ⇒ Αλλά βεβαιωθείτε ότι δεν θα παραμελήσετε τη διαχείριση της δικής σας εταιρείας έναντι της διαχείρισης των συνεργασιών σας.



# Δημιουργικότητα

## Ορισμός:

Όταν μιλάμε για δημιουργικότητα, αναφερόμαστε στην πράξη που μετατρέπει κάτι νέο και φανταστικό σε πραγματικότητα<sup>[8]</sup>. Πρόκειται για την ικανότητα να αντιλαμβάνεστε τον κόσμο και τα γεγονότα με νέους τρόπους, να βρίσκετε κρυμμένα μοτίβα, να κάνετε συνδέσεις με μια πρώτη ματιά άσχετων φαινομένων και να δημιουργείτε λύσεις, κάτι που μεταφράζεται σε δύο διαδικασίες, σκέψη και, στη συνέχεια, παραγωγή!

Ακολουθώντας το Λεξικό της Οξφόρδης, μπορούμε να μοιραστούμε έναν άλλο ορισμό της δημιουργικότητας ως «τη χρήση φαντασίας ή πρωτότυπων ιδεών για τη δημιουργία ενός πράγματος, ή αλλιώς εφευρετικότητα». Σύμφωνα με το EntreComp Framework, η δημιουργικότητα είναι η ικανότητα να «Φανταστείτε το μέλλον. Αναπτύξτε ένα όραμα για να μετατρέψετε τις ιδέες σε δράση. Οπτικοποιήστε μελλοντικά σενάρια για να βοηθήσετε στην καθοδήγηση<sup>[9]</sup> της προσπάθειας και της δράσης».

Η δημιουργικότητα ξεκινά με ένα θεμέλιο γνώσης, μαθαίνοντας πειθαρχία και κατακτώντας έναν τρόπο σκέψης, αυτόν της Δημιουργικής Σκέψης, η οποία αναφέρεται στην ικανότητα δημιουργίας κάτι καινούργιου λόγω της δομής πληροφοριών που σχετίζονται με ένα κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο εισάγεται το άτομο. Η δημιουργική σκέψη θα μπορούσε να σημαίνει την εξεύρεση νέων τρόπων εκτέλεσης εργασιών, την επίλυση προβλημάτων και την αντιμετώπιση πολλών προκλήσεων. Πρόκειται για μια νέα, και μερικές φορές αρκετά ανορθόδοξη, προοπτική στην εργασία σας και περιλαμβάνει ανάλυση, ανοιχτό νου, επίλυση προβλημάτων, οργάνωση και επικοινωνία.

[8] <https://www.creativityatwork.com/2014/02/17/what-is-creativity/>

[9] <https://www.thebalancecareers.com/creative-thinking-definition-with-examples-2063744>

# Τι είναι η δημιουργική διαδικασία

Σύμφωνα με τον Graham Wallas (Wallas, 1926), η δημιουργική διαδικασία περνά από 4 στάδια:

- ⇒ Προετοιμασία. Πρόκειται για τη στιγμή που διατυπώνετε ένα πρόβλημα ή ερώτηση και το σκέφτεστε έντονα. Είναι απόλυτα συνειδητό και περιλαμβάνει μέρος της έρευνας, του σχεδιασμού και εισέρχεται στο σωστό πλαίσιο του νου και της προσοχής.
- ⇒ Επώαση. Όπου συλλέγετε πληροφορίες και ενεργοποιείτε ασυνείδητα τις διαδικασίες ανάλυσης. Σύμφωνα με τον Wallas, έχει δύο διαφορετικά στοιχεία: ένα αρνητικό (ασυνείδητη συζήτηση για το πρόβλημα) και ένα θετικό (ασυνείδητες διανοητικές εκδηλώσεις).
- ⇒ Φωτισμός. Όταν οι αποκρίσεις αρχίζουν να εμφανίζονται αυθόρμητα. Όλα τα στοιχεία που συγκεντρώθηκαν κατά τη διάρκεια του σταδίου «Προετοιμασία» αιωρούνται ελεύθερα κατά τη διάρκεια της «Επώασης» και τώρα αρχίζουν να κάνουν κλικ σε έναν φωτισμένο νέο σχηματισμό.
- ⇒ Επαλήθευση. Επιτρέπει την αξιολόγηση των ιδεών που προέκυψαν και τον έλεγχο της εγκυρότητας ή της αποτελεσματικότητάς τους. Η επαλήθευση είναι η συνειδητή και εσκεμμένη προσπάθεια δοκιμής της εγκυρότητας της ιδέας και της μείωσής της σε μια ακριβή μορφή.

Ο M. Christensen<sup>[11]</sup> δήλωσε ότι η ικανότητα δημιουργίας καινοτόμων ιδεών δεν είναι απλώς λειτουργία του νου, αλλά και λειτουργία πέντε βασικών συμπεριφορών που βελτιστοποιούν τη διαδικασία σκέψης για την πρωτοτυπία και την καινοτομία:

Σύνδεση

Αμφισβήτηση

Παρατήρηση

Δικτύωση

Πειραματισμός

[10] <https://www.brainpickings.org/2013/08/28/the-art-of-thought-graham-wallas-stages/>

[11] <https://www.creativityatwork.com/2014/02/17/what-is-creativity/>

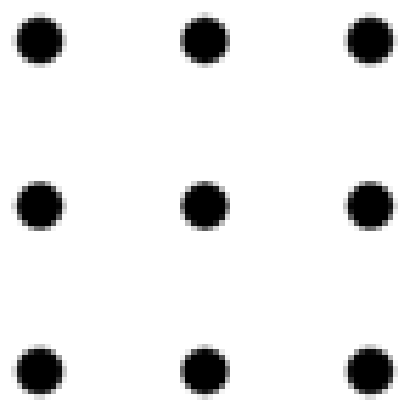
# THINK OUTSIDE THE BOX



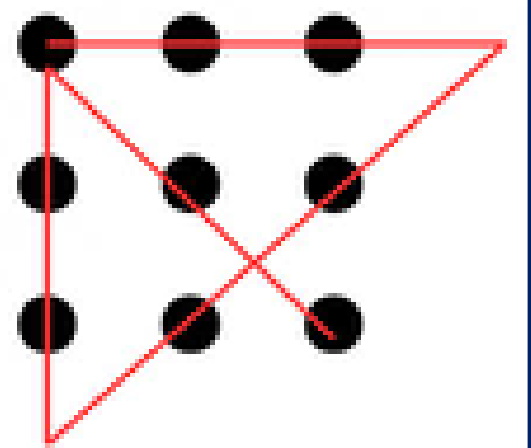
Σήμερα, είναι πολύ συνηθισμένο να ακούμε από τους οργανωτικούς συμβούλους διαχείρισης, καθώς και στους επιχειρηματικούς κύκλους την έκφραση "Σκέψη έξω από το κουτί".

Στην ψηφιακή εποχή χρησιμοποιείται συχνά και σημαίνει την ελεύθερη και πρωτότυπη σκέψη εκτός της πεπατημένης οδού. Δεν είναι κάτι νέο, καθώς από την εμφάνισή του το 1969 υπάρχει μια συγκεκριμένη διαμάχη σχετικά με την προέλευσή του. Υπάρχουν δύο εκδοχές, η μία από τον John Adair, που διέδωσε τον όρο με το παζλ "οι 9 πόντοι" και η άλλη, από τον Mike Vance, ο οποίος, σύμφωνα με αυτόν, το χρησιμοποίησε στο παρελθόν σε μια ομάδα κατάρτισης για εταιρικές συμβουλές στη Walt Disney.

Παζλ 9 σημείων: οι συμμετέχοντες καλούνται να ενώσουν όλα τα σημεία με 4 ευθείες γραμμές.



η λύση μπορεί να επιλυθεί μόνο με τη διεύρυνση της όρασης έξω από το τετράγωνο που σχηματίζουν τα σημεία, «έξω από το κουτί».



Η σκέψη, χρησιμοποιώντας εναλλακτικές λύσεις, μπορεί να έχει ισχυρή και θετική επίδραση στην καριέρα σας. Ως επιχειρηματίας, πρέπει να σκεφτείτε έξω από το κουτί για να επιτύχετε ανταγωνιστικό πλεονέκτημα.



Εδώ είναι κάποιες συμβουλές για να σας βοηθήσουν να εξασκήσετε την σκέψη σας έξω από το κουτί:

- Πιστέψτε στον εαυτό σας
- Συνεχής εξάσκηση
- Οι ιδέες χρειάζονται φωνή
- Ξεχάστε τους περιορισμούς
- Η μόνη αποτυχία είναι η μη προσπάθεια
- Εστιάστε στην ποιότητα, όχι στην ποσότητα
- Να είστε περίεργοι και να αναζητάτε έμπνευση
- Θέστε παραμέτρους για να εστιάσετε στις ιδέες σας
- Αναζητήστε έμπνευση σε απρόσμενα μέρη

## Καταιγισμός ιδεών:

Όταν μιλάμε για δημιουργικότητα, ο καταιγισμός ιδεών είναι ένα από τα πιο αποτελεσματικά εργαλεία για να ξεκινήσετε. Είναι μια μέθοδος που συνίσταται στο να αφήνουμε τις ιδέες να βγαίνουν αβίαστα από το μυαλό μας, χωρίς φίλτρα ή περιορισμούς. Χρησιμοποιήθηκε από το 1953, όταν ο διευθυντής διαφημίσεων της Madison Avenue Alex Osborn ανέπτυξε την αρχική προσέγγισή<sup>[13]</sup>. Χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ιδεών και παράγει δημιουργικές λύσεις σε προβλήματα. Επιπλέον, δημιούργησε ένα ανοιχτό και προσβάσιμο περιβάλλον όπου αποθαρρύνεται η κριτική, ενθαρρύνεται η συμμετοχή και η συνεισφορά με απεριόριστες και ευφάνταστες ιδέες. Μπορεί να είναι ατομική και ομαδική διαδικασία.

### Ατομικός:

Πιο αποτελεσματικός για την επίλυση ενός απλού προβλήματος. Για πλήρη αξιοποίηση της μεθόδου, προτείνεται ένα άνετο μέρος για να καθίσετε και να σκεφτείτε. Ελαχιστοποιήστε τους περισπασμούς, ώστε να μπορείτε να εστιάσετε στο πρόβλημα. Εξετάστε το ενδεχόμενο χρήσης Mind Maps για να οργανώσετε και να αναπτύξετε ιδέες.

### Ομαδικός:

Πιο αποτελεσματικός για την επίλυση σύνθετων προβλημάτων. Η ομαδική ανταλλαγή ιδεών προσφέρει εμπειρία και δημιουργικότητα. Ακόμη κι αν ένα μέλος κολλήσει, ένα άλλο μέλος μπορεί με τη δημιουργικότητα του να προχωρήσει την ιδέα.

Σε ένα επιχειρηματικό πλαίσιο, η ανταλλαγή ιδεών όχι μόνο μπορεί να σας βοηθήσει να δημιουργήσετε ιδέες που διαφορετικά δεν θα μπορούσαν να ληφθούν υπόψη, αλλά μπορεί, επίσης, να σας βοηθήσει να καταλάβετε καλύτερα πού υστερεί η επιχείρησή σας και πού πρέπει να αφιερώσετε τον χρόνο σας. Στην επιχείρηση, η ανταλλαγή ιδεών γίνεται συχνά σε ομάδες, αλλά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τεχνικές ανταλλαγής ιδεών για να δημιουργήσετε ιδέες, ακόμη και ως ανεξάρτητος επιχειρηματίας.

[13] <https://www.mindtools.com/brainstm.html>

See more under section 3.2 Complex problem-solving.



## Δημιουργικότητα στην επιχείριση

Η δημιουργικότητα είναι ένα από τα πιο κρίσιμα στοιχεία της επιχειρηματικότητας και το κλειδί για την ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων. Οι επιχειρηματίες αναμένεται να είναι περίεργοι και να παρατηρούν τι χρειάζονται οι άνθρωποι (ζήτηση) για να βρουν μια λύση βασισμένη στις ανάγκες (προσφορά). Η δημιουργική σκέψη είναι μια δεξιότητα που πρέπει να έχει ένας επιχειρηματίας για να δημιουργήσει καινοτόμες ιδέες, να ικανοποιήσει την ανάγκη για καινοτομία και να καταστήσει επιτυχημένη την επιχειρηματική διαδικασία.

Η εφαρμογή μιας δημιουργικής προσέγγισης στην επιχειρηματικότητα δημιουργεί περισσότερες καινοτόμες ιδέες και τεχνικές για την επίλυση προβλημάτων. Η δημιουργικότητα και η επιχειρηματικότητα συνδέονται αναπόσπαστα και συχνά μεταφράζονται στην ικανότητα και την προθυμία των επιχειρηματιών να αναλάβουν κινδύνους για να φτάσουν στη γραμμή τερματισμού, ενώ ταυτόχρονα αυξάνει την προστιθέμενη αξία και την παραγωγικότητα της επιχείρησης.

Ωστόσο, η δημιουργικότητα δεν αφορά μόνο προβλήματα. Συνιστά την οπτικοποίηση της σκέψης, θεμέλιο λίθο της καινοτομίας και στοιχείο προσωπικής ανάπτυξης. Η δημιουργικότητα της επιχειρηματικότητας ενσωματώνει νέες ιδέες και δημιουργεί στρατηγικές. Οι νεοσύστατες επιχειρήσεις βασίζονται στη δημιουργικότητα για την καινοτομία.

### Τύποι Δημιουργικότητας στην επιχείριση:

*Ηθελημένη και  
Γνωστική  
δημιουργικότητα*

Ένα άτομο που είναι πολύ καλό στην έρευνα, την επίλυση προβλημάτων, τη σωστή διερεύνηση και τον πειραματισμό. Εμφανίζεται στο μπροστινό μέρος του εγκεφάλου, γνωστό ως προμετωπιαίος φλοιός του εγκεφάλου.

*Αυθόρμητη και  
Γνωστική  
δημιουργικότητα*

Ένα άτομο που σκέφτεται "έξω από το κουτί". Το ασυνείδητο συνδέεται με μοναδικά και άσχετα καθήκοντα, για να συνθέσει τις διαφορετικές ιδέες και να παρέχει δημιουργικές λύσεις στο πρόβλημα.

*Αυθόρμητη και  
Συναισθηματική δημιουργικότητα*

Ένα άτομο εξετάζει τα προβλήματα ή τις καταστάσεις αναζητώντας μια πιο ουσιαστική άποψη. Δεν απαιτεί συγκεκριμένες γνώσεις, αλλά καλλιτεχνική κλίση. Δεν μπορεί να αποκτηθεί με την εργασία.



## Συμπέρασμα:

Η δημιουργικότητα δεν περιορίζεται σε καλλιεχνικούς τύπους ή σε ένα σταθερό γνώρισμα που διαθέτουν μόνο ορισμένα άτομα. Είναι μια ικανότητα που ο καθένας μπορεί να αναπτύξει μέσω ενθάρρυνσης, εκπαίδευσης και πρακτικής και δεν ανήκει μόνο σε ταλαντούχους ανθρώπους. Οι συνέπειες της αυξανόμενης πολυπλοκότητας και ανταγωνιστικότητας απαιτούν επιχειρηματίες, διευθυντές και συμβούλους με τολμηρή δημιουργικότητα για να αλληλεπιδράσουν με τους πελάτες και να δημιουργήσουν νέες πρωτότυπες υπηρεσίες, οδηγώντας την επιχείρηση σε επιτυχία.

Η δημιουργική σκέψη είναι η πιο κρίσιμη ικανότητα ενός επιχειρηματία για τη δημιουργία λύσεων και την επίτευξη καινοτομίας, οδηγώντας σε νέες ιδέες και βελτίωση των επιχειρηματικών διαδικασιών.

Συνδέει ανόμοια μεταξύ τους πράγματα και δημιουργούν καινοτόμες λύσεις για κάτι ευέλικτο, ελκυστικό και καινοτόμο. Η δημιουργικότητα παρομοιάζεται με μια συνταγή για μια βιώσιμη και επιτυχημένη επαγγελματική καριέρα.





## Ορισμός:

Το Παγκόσμιο Οικονομικό Φόρουμ (WEF) αριθμεί την «κριτική σκέψη» ως τη δεύτερη πιο σημαντική δεξιότητα για την αγορά εργασίας το 2020.

Στη σημερινή αγορά εργασίας, δεν υπάρχουν πλέον αποκλειστικά λειτουργικά καθήκοντα, ενώ η λήψη ανεξάρτητων αποφάσεων αποτελεί ουσιώδη απαίτηση στην Ευρωπαϊκή Κοινότητα. Αυτό συνεπάγεται ότι η κριτική σκέψη γίνεται προϋπόθεση για την είσοδο στην αγορά εργασίας και την έναρξη οποιασδήποτε επιχειρηματικής δραστηριότητας. Έτσι, η κριτική σκέψη δεν αποτελεί προνόμιο εκείνων που κατέχουν υψηλά ιστάμενες θέσεις, ειδικά στο πλαίσιο των αυξημένων απαιτήσεων εργασίας και του αυτοματισμού. Ο παιδαγωγός και γνωστικός ψυχολόγος, Robert H. Ennis, όρισε την κριτική σκέψη ως «ορθολογική, ανακλαστική σκέψης που επικεντρώνεται στο να αποφασίζει τι να σκέφτεται ή να κάνει».

Η κριτική σκέψη είναι η ανθρώπινη ικανότητα να σχεδιάζει στρατηγικές αναλύοντας τις πληροφορίες με εστίαση στα βασικά σημεία δράσης.

Στην ψυχολογία, η κριτική σκέψη είναι μια διανοητική διαδικασία που περιλαμβάνει την ανάλυση ή την αξιολόγηση πληροφοριών για την επίτευξη μιας κρίσης ικανής να βρει μια σύνθεση μεταξύ εμπειρικών αποδεικτικών στοιχείων και κοινής λογικής.

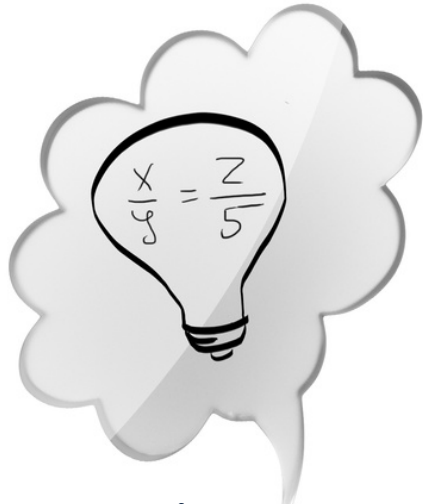
Τα δύο κύρια συστατικά της κριτικής σκέψης είναι:

- **Το σύνολο των πληροφοριών και των πεποιθήσεων που υποστηρίζει την ανάπτυξη των δεξιοτήτων.**

- **Η συνήθεια της χρήσης αυτών των δεξιοτήτων για την καθοδήγηση της συμπεριφοράς μέσα από μια συνειδητή πνευματική εμπλοκή.**

Η ικανότητα σκέψης θεωρείται χαρακτηριστικό του ανθρώπου. Η ανεξέλεγκτη σκέψη οδηγεί σε μη ρεαλιστικά και επηρεασμένα από προκαταλήψεις αποτελέσματα. Μπορεί να περιορίσει την ικανότητα επίτευξης στόχων στη ζωή, επομένως είναι απαραίτητο να εκπαιδεύσετε και να ενθαρρύνετε τις δεξιότητες κριτικής σκέψης ως μοχλό για την ατομική και οικονομική ευημερία.



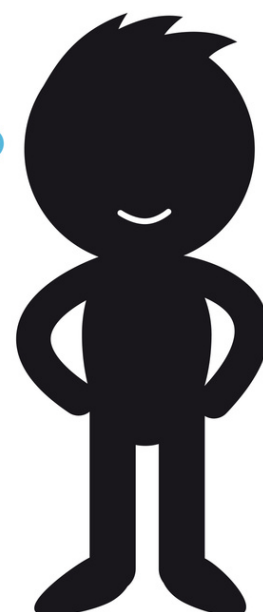
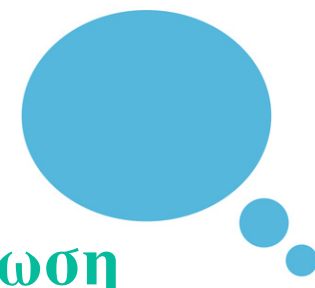


## Γιατί κριτική σκέψη;

Μέσω της κριτικής σκέψης, το άτομο αποκτά επίγνωση των δομών της σκέψης και καθορίζει τα πνευματικά τους πρότυπα.

Η κριτική σκέψη επιτρέπει σε κάποιον να:

- Αντιμετωπίζει προβλήματα με σαφή και ακριβή διατύπωση
- Αναζητά και να χρησιμοποιεί σχετικές πληροφορίες για να καταλήξει σε εμπειριστατωμένα συμπεράσματα που να είναι επαληθεύσιμα βάσει σταθερών κριτηρίων και προτύπων
- Υιοθετήσει εναλλακτικά συστήματα σκέψης
- Επικοινωνήσει αποτελεσματικά για να βρει κοινές λύσεις



Η κριτική σκέψη προσεγγίζει ένα πρόβλημα από τις πληροφορίες που συλλέγονται μέσω της παρατήρησης, της εμπειρίας, της συλλογιστικής σκέψης ή της επικοινωνίας. Στόχος είναι να υπερβούμε την μεροληψία του κάθε ατόμου προσελκύοντας τις θεμελιώδεις αξίες της σαφήνειας, της ακρίβειας και της απόδειξης, μέσα από μια ακριβή στρατηγική με διαλογικό χαρακτήρα.

Αυτή η κοινωνική δεξιότητα καλύπτει διάφορους κλάδους, όπως επιστήμη, μαθηματικά, μηχανική, ιστορία, ανθρωπολογία, οικονομία, φιλοσοφία και πολλά άλλα.

Μια διαδικασία κριτικής σκέψης είναι πάντα μια διαδικασία εμπλουτισμού γνώσεων. Σχετίζεται με την έννοια της δια βίου μάθησης, η οποία θα επιτρέψει την ανάπτυξη μιας κρίσης και την επακόλουθη εφαρμογή των οδηγιών που προκύπτουν.

Η κριτική σκέψη περιλαμβάνει ανάλυση δεδομένων προς δύο κατευθύνσεις:

- **Οριζόντια μέσω εστίασης:**  
επιλέγονται σχετικές ιδέες για να παρουσιαστούν τα βασικά τους σημεία
- **Κάθετη μέσω λεπτομερούς ανακάλυψης:**  
γίνονται πιο σημαντικές ερωτήσεις, ενεργοποιούνται συσχετίσεις και εξετάζονται εναλλακτικές προοπτικές.



# Πώς να ενεργοποιήσετε την κριτική σκέψη;

Σε ιστορικό επίπεδο, η προέλευση της κριτικής σκέψης μπορεί να αναχθεί στη Σωκρατική μέθοδο του Πλάτωνα. Μέσω του διαλόγου με τον δάσκαλο, ο μαθητής προσδιορίζει την άποψή του, αναγνωρίζει την αδυναμία του και μαθαίνει να επιχειρηματολογεί σωστά.

Η Αμερικανίδα εκπαιδευτική ψυχολόγος Linda Elder, επισημαίνει ότι το ανθρώπινο μυαλό κατέχεται σε εναλλαγή από εγωκεντρικές (την έμφυτη ανθρώπινη τάση να θεωρεί τον κόσμο μόνο σε σχέση με τον εαυτό του) και κοινωνικοκεντρικές (η έμφυτη ανθρώπινη τάση να βλέπουμε τον κόσμο από την προοπτική της ομάδας στην οποία ανήκει κάποιος) στάσεις, οι οποίες αναστέλλουν την πιθανή ικανότητα επεξεργασίας της ορθολογικής σκέψης.

Η καλλιέργεια κριτικής σκέψης σημαίνει την εκπαίδευση της ικανότητας του ατόμου για ανακλαστικό σκεπτικισμό, επιτρέποντας σε κάποιον να παρακολουθεί λάθη, ασυνέπειες και αδυναμίες.

Η κριτική σκέψη δεν είναι μια ατομική ικανότητα αλλά μια διαδικασία που επιτρέπει σε κάποιον να ξεπεράσει τις προκαταλήψεις, λαμβάνοντας υπόψη διαφορετικές απόψεις για την επεξεργασία μιας ισορροπημένης σύνθεσης. Η ενεργοποίηση της κριτικής σκέψης σημαίνει διάκριση μεταξύ καταστάσεων και περιορισμό των προκαταλήψεων.

Αυτή η ικανότητα μπορεί να κατακτηθεί και να εξασκηθεί.

Ο Ennis προσδιορίζει τρεις βασικές στρατηγικές για την ενεργοποίηση της κριτικής σκέψης

## 1 Αντανάκλαση:

απορρίψη της κρίσης και αναστολή της απόφασης έως ότου συλλέξουμε πληροφορίες σχετικά με το θέμα.

## 2 Κινητοποίηση:

ερωτήσεις σχετικά με την αξιοπιστία των πηγών που αντλούμε.

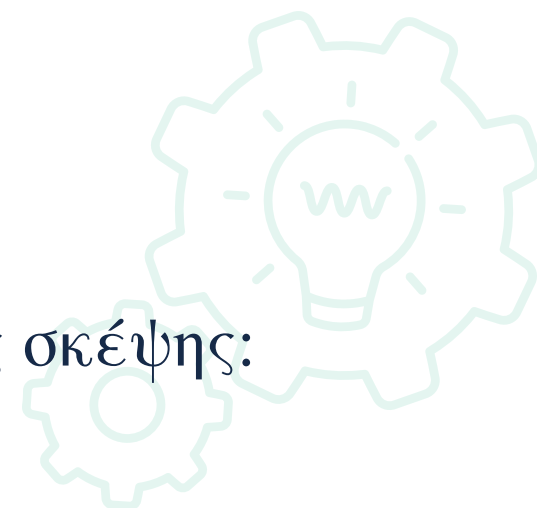
## 3 Αναζήτηση εναλλακτικών:

αναζήτηση διαφορετικών υποθέσεων και απόψεων.

Τον Ιανουάριο του 2018, έρευνα από τη Σχολή Ψυχολογίας στο Πανεπιστήμιο του Cambridge έδειξε ότι η ενεργοποίηση των δεξιοτήτων κριτικής σκέψης επιτρέπει στους ανθρώπους να λαμβάνουν υπόψη αποφάσεις χωρίς να χειραγωγούνται και να βρίσκουν ανεξάρτητες και αποτελεσματικές, δημιουργικές λύσεις στα προβλήματα που αντιμετωπίζουν.



Ας συνοψίσουμε τα στάδια μιας διαδικασίας κριτικής σκέψης:



## 1 Αναζήτηση

Το πρόβλημα ορίζεται απαντώντας τις ερωτήσεις:

- Ποιο είναι το πρόβλημα;
- Πώς μπορώ να το περιγράψω;
- Γιατί πρέπει να το αξιολογήσω ή να το λύσω;

Με βάση τις ερωτήσεις συλλέγονται δεδομένα, πληροφορίες, απόψεις.

## 2 Ανάλυση

Το πρόβλημα χωρίζεται σε μέρη, καθένα από τα οποία λύνεται ατομικά προσδιορίζοντας αιτίες, αποτελέσματα και συνέπειες. Οι σχετικές ερωτήσεις είναι:

- Τι προκάλεσε αυτή την κατάσταση και από που προέρχεται;
- Πως εξελίχθηκε;
- Ποια είναι τα προαπαιτούμενα;

## 3 Σύνθεση

Τα μεμονωμένα μέρη που αναλύονται, επαναφέρονται σε ένα οργανωμένο και συνεκτικό συνολικό πλαίσιο, το οποίο συγκρίνει θέσεις, αναζητά συσχετίσεις και προχωρά με αναλογίες.

## 4 Αξιολόγηση

Η λήψη τεκμηριωμένης απόφασης είναι ορθολογική αλλά δεν είναι οριστική. Πρόκειται για τη βάση για μια συνομιλία με άλλους.

## Οι υποσχέσεις της κριτικής σκέψης;

Μια κρίση που λαμβάνεται με αυτήν τη διαδικασία δεν παρέχει καμία εγγύηση ότι το συμπέρασμα που προκύπτει είναι σωστό. Πράγματι, οι πληροφορίες και τα δεδομένα μπορεί να είναι ελλιπή (επειδή η αξιολόγηση ή οι πληροφορίες είναι ελλιπείς). Οι προκαταλήψεις του αξιολογητή μπορεί να παραμορφώσουν το αποτέλεσμα.

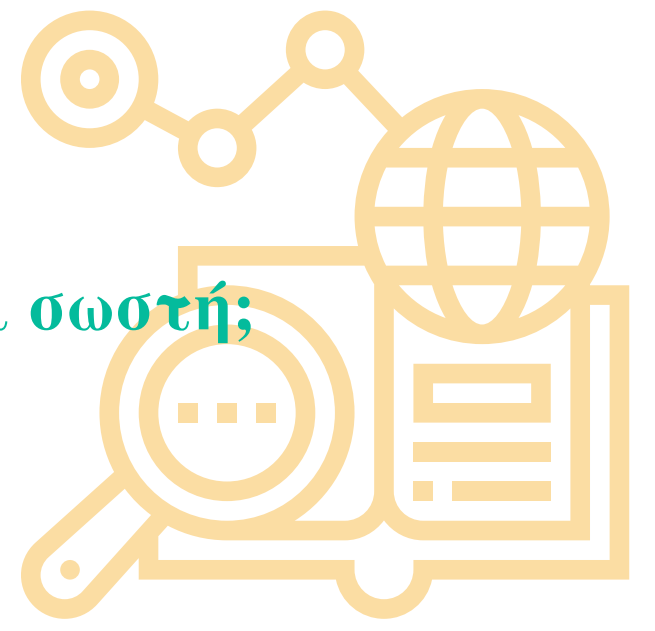
Ωστόσο, είναι σωστό για τη διαδικασία της κριτικής σκέψης να εισαγάγετε στρατηγικές για τον περιορισμό του βάρους της προκατάληψης. Γι' αυτό, ειδικά στα αρχικά στάδια της διαδικασίας, είναι απαραίτητο να ανασταλεί η κρίση.

Η ενεργοποίηση μιας διαδικασίας κριτικής σκέψης απαιτεί την επίγνωση των προκαταλήψεων κάποιου εάν ο στόχος είναι μια αντικειμενική αξιολόγηση του προβλήματος.

Όσον αφορά την κριτική σκέψη, είναι καλή πρακτική να εφαρμόζουμε μια προσέγγιση Σωκρατικής μεθόδου, προχωρώντας με διαδοχικές και σε βάθος ερωτήσεις. Οι ερωτήσεις πρέπει να σχετίζονται με το υπό έρευνα θέμα αλλά και με τη μέθοδο διερεύνησης.

Ορίστε μερικά παραδείγματα:

- Ποια είναι η πηγή αυτής της πληροφορίας;
- Τι θα συνέβαινε αν ήσασταν λάθος;
- Πώς μπορώ να επαληθεύσω ότι η πεποίθησή μου είναι σωστή;
- Τι εννοώ;
- Πώς φτάνω σε αυτό το συμπέρασμα;
- Τι με πείθει ότι είμαι σωστός;
- Υπάρχει εναλλακτική εξήγηση γι' αυτό το φαινόμενο;
- Μπορώ να βρω πηγές που διαφωνούν με τη θέση, σε τι στηρίζονται;



Η κριτική σκέψη δεν οδηγεί σε «τελική» κρίση, αλλά σε προοδευτικές αξιολογήσεις που λαμβάνονται με διαδοχικές επαναλήψεις σε μια «ακριβή» αλλά όχι «εξαντλητική» διαδικασία.

## Γιατί είναι σημαντική;



Η κριτική σκέψη στοχεύει στην επίτευξη ορθής κρίσης λαμβάνοντας υπόψη καταστάσεις και προβλήματα με αντικειμενική ματιά. Οι προσωπικές πεποιθήσεις, οι προηγούμενες εμπειρίες και οι προκαταλήψεις δεν αποτελούν την πυξίδα των αποφάσεων, αλλά έρχονται αντιμέτωπες με νέες πληροφορίες και επαληθεύουν την εγκυρότητά τους στο υπό εξέταση πεδίο.

Η κριτική σκέψη πρέπει να γίνει κατανοητή ως η συνολική γνωστική ικανότητα που ενισχύει την ικανότητα του ατόμου να αναλαμβάνει νέες δράσεις, να χρησιμοποιεί τη δημιουργικότητα του και να πειραματίζεται με αποτελεσματικές σύνθετες διαδικασίες επίλυσης προβλημάτων μέσω ανάλυσης, αξιολόγησης και συμπερασμάτων, παρακολουθώντας τα υποκείμενα δεδομένα προτού λάβει μια πρόωρη απόφαση.

Η κριτική σκέψη είναι ένας χρήσιμος πόρος για την αποφυγή της κοινωνικής και επαγγελματικής συμμόρφωσης, η οποία ωθεί τον εργαζόμενο να συμμορφωθεί με τη διαδικασία χωρίς να εισάγει στοιχεία καινοτομίας και βελτίωσης.

Σε ατομικό επίπεδο, μια κριτική προσέγγιση της εργασίας είναι ένα εξαιρετικό αντίδοτο στην αποπροσωποποίηση. Προωθεί τα κίνητρα, βελτιώνοντας τόσο την ποιότητα του αποτελέσματος όσο και τη σταθερότητα του εργατικού δυναμικού της εταιρείας, περιορίζοντας τον κύκλο εργασιών, βελτιώνοντας γνώσεις και εμπειρίες.

Η κριτική σκέψη είναι απαραίτητη κοινωνική δεξιότητα για την επιχειρηματικότητα, καθώς επιτρέπει την ανάπτυξη καινοτόμων λύσεων, προϊόντων και υπηρεσιών για την πρόταση της αγοράς, ενώ ταυτόχρονα επιτρέπει στο νέο επιχειρηματία να χειραφετηθεί από τις περιοριστικές πεποιθήσεις που σχετίζονται με τη δυνατότητα επιτυχίας.

Υπάρχουν πολλές παρανοήσεις σχετικά με το ότι μόνο εκείνοι από μια επιχειρηματική οικογένεια και πολιτισμικό υπόβαθρο θα έχουν τη δύναμη και το δίκτυο για να ξεκινήσουν τη δική τους επιχείρηση. Άλλες προκαταλήψεις σχετίζονται με την εξίσωση του χρήματος, την επιτυχία και την εμπιστοσύνη.

# Διασύνδεση μεταξύ κοινωνικών δεξιοτήτων

Η κριτική σκέψη εμπλουτίζει τη συμβολή στη δημιουργική σκέψη, προϋποθέτει επίλυση προβλημάτων, δεξιότητες λήψης αποφάσεων και ηθικές επιλογές.

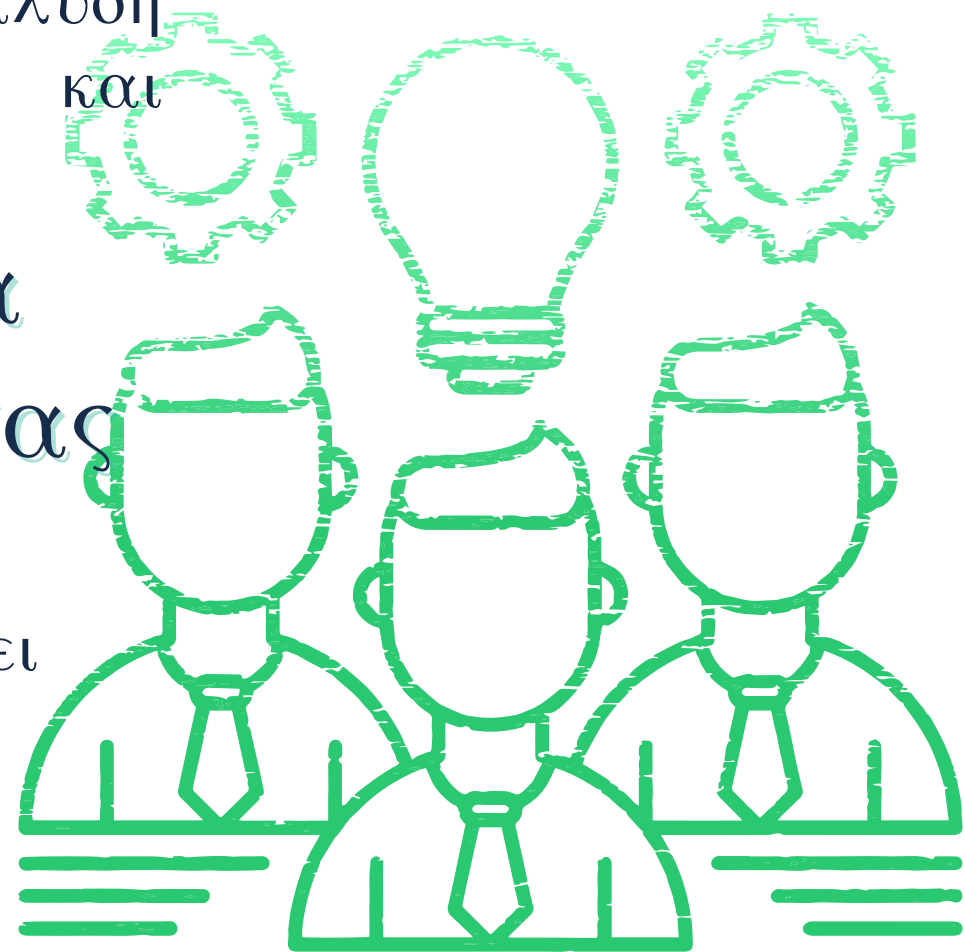
## Πώς μπορεί η κριτική σκέψη να επηρεάσει την επαγγελματική σας ανάπτυξη;

Η κριτική σκέψη επιτρέπει σε κάποιον να αναλύσει και να αναζητήσει πληροφορίες, προσδιορίζοντας τα σημαντικά στοιχεία των προβλημάτων που αντιμετωπίζει και το πλαίσιο

στο οποίο συμβαίνουν. Διεύρυνση του επιπέδου προσοχής σε πτυχές που λαμβάνονται υπόψη ότι οδηγούν σε προτάσεις για βελτιώσεις. Υποστηρίζει την ευαισθητοποίηση και προσφέρει τα εργαλεία για να φέρει καινοτόμες και αποφασιστικές απόψεις, ενώ επιτρέπει την ανάλυση της ανατροφοδότησης των πόρων.

Η κριτική σκέψη είναι μια εγκάρσια ικανότητα και μεταξύ των πιο απαιτητικών στην αγορά εργασίας για εξειδικευμένα και λειτουργικά προφίλ. Έχει καταστεί απαραίτητο χαρακτηριστικό για τους διευθυντές και τους επιχειρηματίες που πρέπει να καθορίσουν στρατηγικές και να αντιμετωπίσουν νέες καταστάσεις.

Η ανάπτυξη κριτικής σκέψης είναι θεμελιώδης ανάγκη για να μην αποπροσανατολιστείτε ή παραπλανηθείτε από τις ερμηνείες κάποιου, ώστε να οικοδομηθούν αποτελεσματικές σχέσεις στην επαγγελματική σφαίρα και να διακριθούν πιθανές λύσεις.



# Διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού

## Ορισμός:

Η διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού ορίζεται ως ένα σύνολο πρακτικών που περιλαμβάνουν εκπαίδευση, παρακίνηση και καθοδήγηση των εργαζομένων, συνεχή υποστήριξη για τη βελτιστοποίηση της παραγωγικότητας στο χώρο εργασίας και την προώθηση της επαγγελματικής ανάπτυξης για τους υπαλλήλους ενός οργανισμού.<sup>[15]</sup> Χρησιμοποιείται κυρίως από ηγέτες στον χώρο εργασίας, διευθυντές και υπευθύνους τμημάτων.

Η διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού παρομοιάζεται ως ομπρέλα που περιλαμβάνει όλες τις πτυχές του τρόπου με τον οποίο οι άνθρωποι εργάζονται, συμπεριφέρονται, εμπλέκονται και εξελίσσονται στους χώρους εργασίας τους. Η συνολική εργασία ενός οργανισμού εξαρτάται από τη διαχείριση του ανθρώπινου δυναμικού, επομένως κρίσιμα στοιχεία είναι η επωνυμία του εργοδότη, η πρόσληψη, η αποζημίωση, η διαχείριση των επιδόσεων και άλλα.

Αποτελεσματική

Διαχείριση

ΠΩΣ ΟΙ ΥΠΑΛΛΗΛΟΙ

Δουλεύουν  
Συμπεριφέρονται  
Συμμετέχουν  
Αναπτύσσονται

## Η αξία και η χρησιμότητα της διαχείρισης ανθρώπινου δυναμικού

Μία από τις βασικές δεξιότητες ηγεσίας είναι η διαχείριση του ανθρώπινου δυναμικού. Τα οφέλη της παρατηρούνται στην παραγωγικότητα και τα κίνητρα του προσωπικού, ιδιαίτερα σε περιόδους μετάβασης και αβεβαιότητας. Πράγματι, η διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού είναι το κλειδί για την επιτυχή διαχείριση αλλαγών.

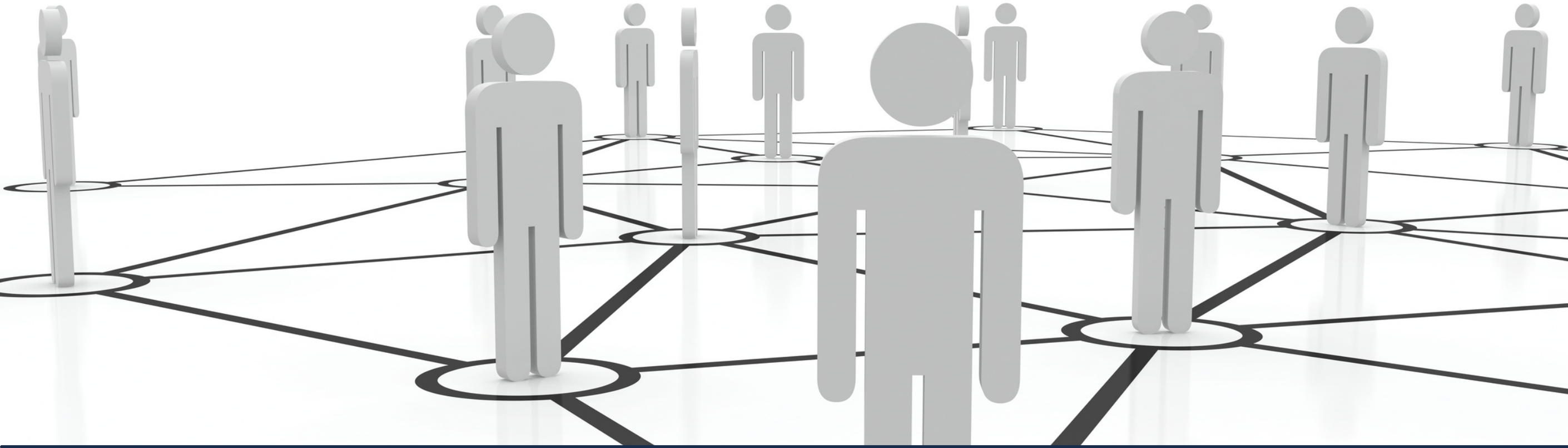
Η αποτελεσματική διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον χειρισμό διαπροσωπικών συγκρούσεων με στόχο τη συνεργασία και το σεβασμό μεταξύ των διευθυντών και των υπαλλήλων. Ένα από τα βασικά στοιχεία της διαχείρισης ανθρώπινου δυναμικού είναι η παροχή εποικοδομητικών σχολίων και η καθοδήγηση των υπαλλήλων για την επίτευξη επιτυχίας στην επαγγελματική τους απόδοση. Η διαχείριση των προθεσμιών ενθαρρύνει επίσης την πρόοδο της εργασίας και την επίτευξη στόχων. Όλα αυτά <sup>[18]</sup> βοηθούν στην εταιρική κουλτούρα στην οποία κάθε υπάλληλος μπορεί να συμμετέχει

[15] <https://www.hrtechnologist.com/articles/performance-management-hcm/what-is-people-management/>;  
<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/guide-to-people-management>

[16] <https://www.hrtechnologist.com/articles/performance-management-hcm/what-is-people-management/>

[17] <https://www.imd.org/mp/leadership-reflections/people-management/>

[18] <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/guide-to-people-management>



## Βασικά στοιχεία της διαχείρισης ανθρώπινου δυναμικού

[19]

Υπάρχουν πέντε βασικά στοιχεία, γνωστά και ως 5 Cs της διαχείρισης ανθρώπων:

### 1 Δημιουργήστε

Το κλειδί για την επιτυχία είναι η εύρεση του καταλληλότερου ταλέντου. Η επένδυση στην εκπαίδευση και η εξέλιξη των δεξιοτήτων των εργαζομένων στις συνεχώς μεταβαλλόμενες επιχειρηματικές ανάγκες δημιουργεί ένα επιτυχημένο σχέδιο και δημιουργεί περισσότερη εμπιστοσύνη και δέσμευση.

### 2 Κατανοήστε

Μια ολοκληρωμένη προσέγγιση για τις προσωπικότητες των εργαζομένων, τα κίνητρα και τους προσωπικούς και επαγγελματικούς στόχους οδηγεί σε μια βαθύτερη αμοιβαία κατανόηση. Η ενεργή ακρόαση, η ενσυναίσθηση και η ανθρωποκεντρική προσέγγιση συντελούν σε πιο εμπειριστατωμένες γνώσεις για το μέλλον ενός οργανισμού.

### 3 Επικοινωνήστε

Η επικοινωνία είναι ένα ζωτικό εργαλείο για τη διαχείριση ανθρώπων. Ανοιχτή, αποτελεσματική, χωρίς προβλήματα και συχνή, η επικοινωνία είναι ένα κρίσιμο κριτήριο που επηρεάζει τον τρόπο εκτέλεσης της εργασίας. Τα ανοιχτά κανάλια επικοινωνίας και η ενθάρρυνση των σχολίων αποτελούν τον πυρήνα της διοίκησης ατόμων με επιρροή.

### 4 Συνεργαστείτε

Η ομαδική συνεργασία είναι απαραίτητη για πιο έξυπνα, ταχύτερα και πιο ισχυρά αποτελέσματα και επιχειρηματικές προσπάθειες ενός οργανισμού. Ο κοινός καταμερισμός των καθηκόντων και των ευθυνών μέσα σε μια ομάδα φέρνει μια καλύτερη προοπτική στην απόδοση της εργασίας.

### 5 Αντιμετωπίστε

Η αντιμετώπιση είναι το τελευταίο κρίσιμο χαρακτηριστικό της διαχείρισης ανθρώπινου δυναμικού.

[19] <https://www.hrtechnologist.com/articles/performance-management-hcm/what-is-people-management/>

## Ανάπτυξη των δεξιοτήτων διαχείρισης ανθρώπινου δυναμικού

Η ανάπτυξη δεξιοτήτων διαχείρισης ανθρώπινου δυναμικού είναι απαραίτητη για τους ηγετικούς ρόλους. Ο προσδιορισμός των δυνατοτήτων και των αδυναμιών κάποιου είναι επίσης απαραίτητος για την επιχειρηματικότητα. Η εστίαση σε τομείς για βελτιώσεις μπορεί να οδηγήσει στο μέλλον επιχειρηματικές περιπέτειες.

Αυτές είναι μερικές συμβουλές για την ανάπτυξη συγκεκριμένων δεξιοτήτων διαχείρισης ανθρώπινου δυναμικού:

- Επιλέξτε ατομικές δεξιότητες βασισμένοι στα ενδιαφέροντά σας.
- Βρείτε και εγγραφείτε σε μαθήματα επαγγελματικής κατάρτισης.
- Το να έχετε έναν σύμβουλο επιχειρήσεων είναι ένας τρόπος ανάπτυξης ικανοτήτων διαχείρισης ανθρώπινου δυναμικού σε σύντομο χρονικό διάστημα.
- Ζητήστε ανατροφοδότηση.

[21]

### 5 κορυφαίες ικανότητες διαχείρισης ανθρώπινου δυναμικού

Δεν είναι τόσο δύσκολο να κάνουμε διάκριση μεταξύ ενός διευθυντή και ενός κορυφαίου διευθυντή. Ορισμένες δεξιότητες για αποτελεσματική διαχείριση ανθρώπων καθορίζουν αυτήν τη διαφορά:

**1** **Οικοδόμηση εμπιστοσύνης**  
είναι μια κρίσιμη δεξιότητα για την ομάδα, η βάση για ειλικρίνεια και διαφάνεια. Οι διευθυντές πρέπει πάντα να διασφαλίζουν ότι η ομάδα τους αισθάνεται υποστήριξη και ενθάρρυνση.

**2** **Ενσυναίσθηση**  
είναι η ικανότητα κατανόησης και αντίληψης του κόσμου από την οπτική γωνία του άλλου, λαμβάνοντας υπόψη τις προκλήσεις, τους κινδύνους, τις ευκαιρίες και τους φόβους του. Εδώ η ενεργή ακρόαση είναι ένα βασικό στοιχείο.

**3** **Χαρτογράφηση κινήτρων**  
είναι η ικανότητα δημιουργίας ισχυρότερων δεσμών, καλύτερων αποφάσεων και προόδου.

**4** **Επιβράβευση και ανταμοιβή**  
επηρεάζει το άτομο με πολλούς τρόπους, από τις αντιλήψεις και τις προσπάθειές του προς την εργασία μέχρι το όραμα ολόκληρου του οργανισμού. Ακόμη και μικρές χειρονομίες κάνουν τη διαφορά στην εμπειρία των εργαζομένων.

**5** **Αναζήτηση γνώσης**  
είναι ένα ισχυρό εργαλείο που παρέχει πληροφορίες και επιτρέπει σε βάθος κατανόηση των ανθρώπων και των διαδικασιών.

[20] Guide to People Management: Definition, Tips and Skills | Indeed.com

[21] [www.hrtechnologist.com/articles/performance-management-hcm/what-is-people-management/](http://www.hrtechnologist.com/articles/performance-management-hcm/what-is-people-management/)

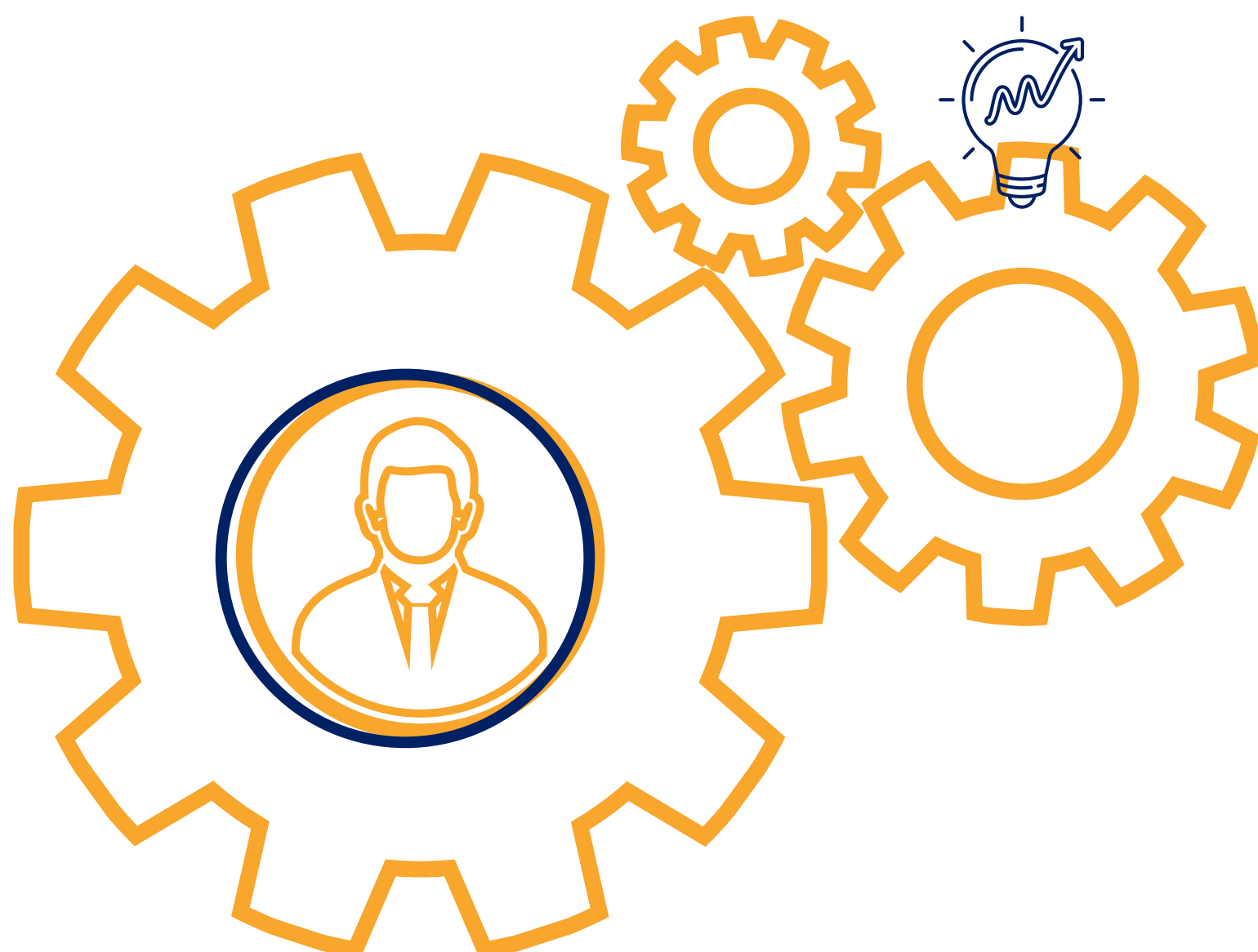




## Συμπέρασμα

Η διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα εργασιών, προσλήψεις, διαχείριση και συνεχή υποστήριξη και καθοδήγηση για τους υπαλλήλους ενός οργανισμού. Αυτές οι εργασίες περιλαμβάνουν πρόσληψη, διαχείριση επιδόσεων, εκπαίδευση, ασφάλεια, ευεξία, παροχές, κίνητρα υπαλλήλων και επικοινωνία. Δεν επικεντρώνεται μόνο στην πρόσληψη των σωστών ανθρώπων, αλλά, το πιο σημαντικό, στην καλύτερη δυνατή αξιοποίηση αυτών των ανθρώπων.

Η ανάπτυξη δεξιοτήτων διαχείρισης ανθρώπινου δυναμικού είναι το κλειδί για το συνολικό όραμα ενός οργανισμού. Η ανάδειξη των δυνατοτήτων των ανθρώπων θεωρείται ο κύριος μοχλός επιτυχίας κάθε επιχείρησης, ενώ είναι ζωτικής σημασίας για την επιχειρηματικότητα. Η αποτελεσματική επικοινωνία, η ανοιχτή ανατροφοδότηση πρέπει πάντα να ενθαρρύνονται από τους ηγέτες της ομάδας, τους διευθυντές και τους επικεφαλής των τμημάτων. Η παρακολούθηση στρατηγικών προσωπικής ανάπτυξης, η εγγραφή σε μαθήματα κατάρτισης και η εμπνευσμένη κινητήρια ευγνωμοσύνη μπορούν να οδηγήσουν σε ένα καλύτερο μέλλον για έναν οργανισμό.



# 3.1 Παιχνίδι Προσομοίωσης Θεωρητικό υπόβαθρο

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή τόνισε τη σημασία της δια βίου μάθησης και το 2006, προσδιόρισε 8 βασικές ικανότητες για προσωπική ολοκλήρωση και ανάπτυξη, απασχολησιμότητα, ενεργό πολιτική συμμετοχή και βιωσιμότητα.<sup>[22]</sup> Η επιχειρηματικότητα, η οποία είναι μεταξύ αυτών, έχει καταστεί προτεραιότητα πολιτικής, κυρίως στην (επαγγελματική) εκπαίδευση και κατάρτιση.

Η Σύσταση του Συμβουλίου σχετικά με τις Βασικές Ικανότητες για τη Δια Βίου Μάθηση (2018) έχει ορίσει την ικανότητα επιχειρηματικότητας ως την «ικανότητα να επιδρά κανείς σε ευκαιρίες και ιδέες και να τις μετατρέπει σε αξίες για τους άλλους. Βασίζεται στη δημιουργικότητα, την κριτική σκέψη και την επίλυση προβλημάτων, στην ανάληψη πρωτοβουλίας, την επιμονή και την ικανότητα να συνεργάζεται κάποιος για τον σχεδιασμό και τη διαχείριση έργων πολιτιστικής, κοινωνικής ή οικονομικής αξίας».

Η επιχειρηματικότητα έχει περιγραφεί ως συνδυασμός γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων (Σύσταση του Συμβουλίου της Ευρωπαϊκής Ένωσης σχετικά με τις Βασικές Ικανότητες για τη Δια Βίου Μάθηση, 2019). Συγκεκριμένα, η επιχειρηματική ικανότητα απαιτεί τη γνώση της ύπαρξης διαφορετικών πλαίσιων και ευκαιριών για τη μετατροπή των ιδεών σε πράξη. Μια επιχειρηματική στάση χαρακτηρίζεται από την αίσθηση πρωτοβουλίας και αυτενέργειας, ενεργή και διορατική δράση, θάρρος και επιμονή στην επίτευξη των στόχων.



[22] Το παρόν διδακτικό εγχειρίδιο υιοθετεί την προσέγγιση όπως συναντάται στο Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Βασικών Ικανοτήτων (Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και Συμβούλιο, 2006). Η επιχειρηματικότητα σχετίζεται με ικανότητες και στάσεις που εφαρμόζονται σε ένα ευρύτερο πλαίσιο, και όχι αποκλειστικά σε υποδηλώσεις σχετικά με τις επιχειρήσεις. Συνεπώς, χρησιμοποιούμε εναλλακτικά το επίθετο «επιχειρηματική» (επιχειρηματικές ικανότητες, επιχειρηματική μάθηση).

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή έχει θεσπίσει διάφορες πρωτοβουλίες για τη στήριξη της επιχειρηματικότητας. Ένα εξέχον παράδειγμα είναι το Σχέδιο Δράσης Επιχειρηματικότητας 2020 (ΣΧΕΔΙΟ ΔΡΑΣΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ 2020), αναζωπυρώνοντας το επιχειρηματικό πνεύμα στην Ευρώπη(2013), με στόχο τη στήριξη και την ενίσχυση της επιχειρηματικότητας στην Ευρώπη. Η επιχειρηματικότητα έχει αναγνωριστεί ως απαραίτητο στοιχείο της οικονομικής ανάπτυξης και της απασχολησιμότητας και αποτελεί τη βάση μιας κοινωνίας βασισμένης στη γνώση. Το Σχέδιο Δράσης για την Επιχειρηματικότητα 2020 καλεί όλα τα κράτη μέλη να εργαστούν πάνω στις ακόλουθες προτεραιότητες σε ευρωπαϊκό, εθνικό, περιφερειακό και τοπικό επίπεδο:

α) Ενσωμάτωση της επιχειρηματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης στα εκπαιδευτικά τους συστήματα,

β) Δημιουργία ενός περιβάλλοντος όπου οι επιχειρηματίες μπορούν να αναπτυχθούν και να βελτιωθούν μέσα σε ένα βιώσιμο οικοσύστημα με σκοπό την ανάπτυξη των επιχειρήσεων και άρση των υφιστάμενων φραγμών και,

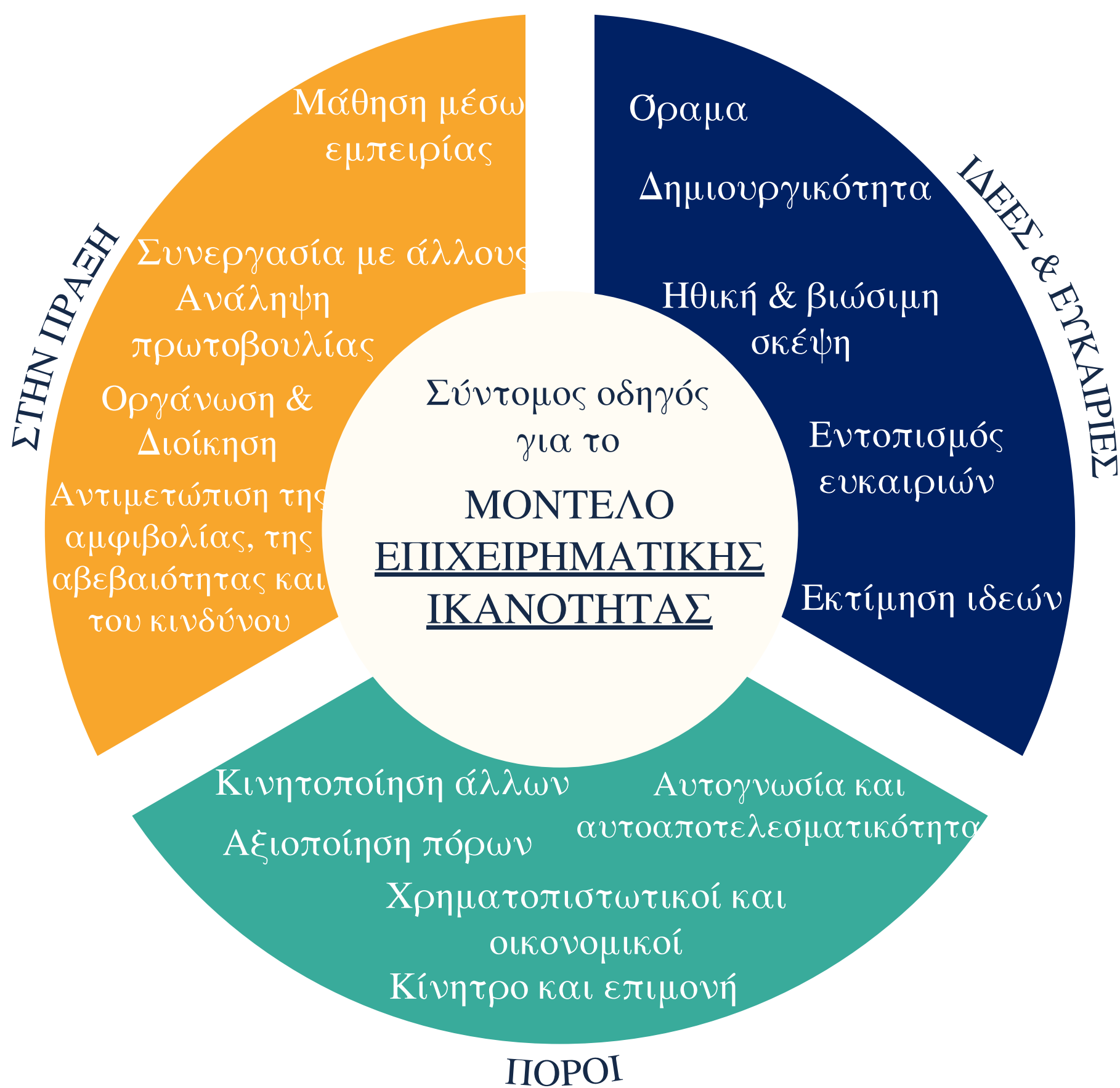
γ) Διάδοση βέλτιστων πρακτικών, πρωτοβουλιών και έργων που προωθούν την επιχειρηματικότητα και προσεγγίζουν συγκεκριμένες ομάδες της κοινωνίας για την ενίσχυση της ένταξης και της ενσωμάτωσης.

Σύμφωνα με το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Βασικών Ικανοτήτων, οι επιχειρηματικές ικανότητες γίνονται αντιληπτές ως ένα σύνολο γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων (Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και Συμβούλιο, 2006). Το 2016, ξεκίνησε το Ευρωπαϊκό πλαίσιο επιχειρηματικών ικανοτήτων EntreComp για να υποστηρίξει την ανάπτυξη μιας επιχειρηματικής νοοτροπίας και να γεφυρώσει τα κενά που υπήρχαν σε ευρωπαϊκό επίπεδο. Το EntreComp κατατάσσει στο πλαίσιο της επιχειρηματικής ικανότητας τρεις άρρηκτα συνδεδεμένους τομείς ικανοτήτων, δηλαδή «ιδέες και ευκαιρίες», «πόρους» και «πράξη». Σε καθέναν από τους παραπάνω τομείς ικανοτήτων, το πλαίσιο περιγράφει τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις που απαιτούνται στον συγκεκριμένο τομέα.[23] Αποσκοπεί στην ενίσχυση της πολιτικής και της πρακτικής με στόχο την ανάπτυξη επιχειρηματικών ικανοτήτων, την αξιολόγηση των επιχειρηματικών δεξιοτήτων, την υποστήριξη της κατάρτισης των εκπαιδευτικών για την υλοποίηση και το σχεδιασμό προγραμμάτων και την επαγγελματική κατάρτιση στην επιχειρηματικότητα.[24]

Ο ορισμός της επιχειρηματικότητας από την EntreComp περιλαμβάνει διάφορους τύπους επιχειρηματικότητας, γεγονός που ενθαρρύνει την πολιτιστική, κοινωνική ή οικονομική αξία. Όλοι οι τύποι θα μπορούσαν να εφαρμοστούν είτε ατομικά είτε σε ομάδες ατόμων (ομάδες ή οργανισμούς) και τελικώς να παραπέμπουν στην δημιουργία αξιών εντός του ιδιωτικού, δημόσιου και τριτογενούς τομέα ή σε οποιονδήποτε υβριδικό συνδυασμό των τριών.

[23] <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1317&langId=en>

[24] Δείτε το βίντεο εδώ: <https://audiovisual.ec.europa.eu/en/video/I-163141?&lg=EN>



Είναι ζωτικής σημασίας να κατανοήσουμε την επιχειρηματικότητα ως εγκάρσια ικανότητα. Μια τέτοια ικανότητα θα μπορούσε να είναι επωφελής για όλους τους τομείς της ζωής: από την καλλιέργεια της προσωπικής ανάπτυξης, την ενθάρρυνση της ενεργού συμμετοχής στα κοινά για την προώθηση της απασχόλησης και της κοινωνικής ένταξης μέχρι την ίδρυση επιχειρήσεων (πολιτιστικών, κοινωνικών ή οικονομικών).

«Η επιχειρηματική μάθηση δύσκολα μπορεί να περιοριστεί σε μόνιμες και συγκεκριμένες δηλώσεις μαθησιακών αποτελεσμάτων, καθώς σχετίζεται με την δημιουργία της αξίας, η οποία δεν υφίσταται πριν από την επιχειρηματική διαδικασία μάθησης και δεν μπορεί να προβλεφθεί με αφηρημένους όρους.» (Bacigalupo et al., 2016, σ. 17)

Τέλος, ο οδηγός EntreComp είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για την οικοδόμηση επιχειρηματικών ικανοτήτων – και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μεθοδολογία για την επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση.[25] Πρόκειται για ένα καινοτόμο σύνολο πρακτικών, εργαλείων και παραδειγμάτων για το πώς να ενεργοποιήσετε τις εννέα αρχές του πλαισίου EntreComp.

[25] Οδηγός EntreComp: [https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC120487/jrc120487\\_entrecomp\\_playbook.pdf](https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC120487/jrc120487_entrecomp_playbook.pdf)

# Επιχειρηματική μάθηση

«Η επιχειρηματική μάθηση σχετίζεται με την ανάπτυξη νοοτροπίας» (Έργο Opeduca). [26]

Η επιχειρηματική μάθηση καλλιεργεί νοοτροπία καινοτομίας, κινητήριοι παράγοντας για τη βιώσιμη ανάπτυξη στην τέταρτη βιομηχανική επανάσταση.

**Επιχειρηματική  
μάθηση**



Επιχειρηματική μάθηση είναι όταν ένα άτομο (ένας νέος) αφομοιώνει τις επιχειρηματικές ικανότητες (Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και Συμβούλιο, 2006).[27]

Με βάση τα παραπάνω, η επιχειρηματική μάθηση είναι ζωτικής σημασίας, καθώς βελτιώνει την επιχειρηματική στάση, τις δεξιότητες και τις γνώσεις των ατόμων, γεγονός που θα τους εξοπλίσει με ικανότητες για να μετατρέψουν τις δημιουργικές ιδέες τους σε πράξη. Συνεπώς, μέσω της προώθησης της επιχειρηματικής μάθησης, δημιουργούνται αξίες σε όλους τους τομείς της ζωής, οι οποίες τελικά συμβάλλουν σε μια πιο βιώσιμη αγορά εργασίας και κοινωνίας.



## 3.1.1 Παιχνιδοποίηση ως εκπαιδευτικό εργαλείο

Από το 2006, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή και τα μέλη της ΕΕ έχουν καταβάλει σημαντικές προσπάθειες για την προώθηση της επιχειρηματικής μάθησης μεταξύ των νέων, ιδιαίτερα στους νέους με λιγότερες ευκαιρίες. Πρωτοβουλίες όπως η Εγγύηση για τη Νεολαία,[28] το πρόγραμμα Erasmus για νέους επιχειρηματίες[29] και άλλα χρηματοδοτούμενα από την ΕΕ έργα, όπως το EKS, έχουν ως στόχο να συμβάλουν στην επίτευξη των στόχων της στρατηγικής της Ευρώπης του 2020 για την ανάπτυξη, την ένταξη και την απασχολησιμότητα. Η προσπάθεια των μελών της ΕΕ δεν επικεντρώνεται αποκλειστικά στην ενίσχυση της ικανότητας των επίσημων εκπαιδευτικών συστημάτων, αλλά στοχεύει επίσης στην εύρεση καινοτόμων εργαλείων και λύσεων για την αξία της δημιουργικότητας και την ενίσχυση της επιχειρηματικής απασχολησιμότητας των νέων, χρησιμοποιώντας μη τυπικές μεθόδους και βιωματική/διαδραστική μάθηση. Αυτό συμβαίνει σε διάφορα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα για να ενδυναμώσει και να εμπνεύσει τους νέους που δεν συμμετέχουν στην επίσημη εκπαίδευση να επωφεληθούν από πρωτοβουλίες και ευκαιρίες επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης και να συμμετάσχουν στην αγορά εργασίας και την κοινωνία. Ως εκ τούτου, η προσοχή εστιάζεται πρόσφατα στην αξιολόγηση και την καλύτερη κατανόηση της επιχειρηματικής μάθησης, η οποία συμβαίνει σε μη τυπικά και άτυπα περιβάλλοντα και προσδιορίζει νέες εκπαιδευτικές μεθόδους και καινοτόμα εργαλεία για την ενίσχυση του αντίκτυπου αυτής της μάθησης στην ένταξη των νέων στην αγορά εργασίας, είτε όντας οι ίδιοι επιχειρηματίες, είτε ενισχύοντας τις επιχειρηματικές τους ικανότητες που θα αυξήσουν τις ικανότητες απασχολησιμότητάς τους.

[26] Το έργο OPEDEUCA: [https://www.opeduca.eu/Entrepreneurial\\_Learning.html](https://www.opeduca.eu/Entrepreneurial_Learning.html)

[27] Σύμφωνα με το «αίσθημα πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας» στο Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Βασικών Ικανοτήτων», η επιχειρηματική μάθηση «περιλαμβάνει τη δημιουργικότητα, την καινοτομία και την ανάληψη ρίσκων, καθώς και την ικανότητα σχεδιασμού και διαχείρισης έργων με σκοπό την επίτευξη στόχων. Αυτό στηρίζει τα άτομα, όχι μόνο στην καθημερινή τους ζωή στο σπίτι και στην κοινωνία, αλλά και στον χώρο εργασίας με στόχο να γνωρίσουν το πλαίσιο της εργασίας τους και να είναι σε θέση να αδράξουν ευκαιρίες ενώ, επιπλέον, αποτελεί τη βάση για πιο συγκεκριμένες δεξιότητες και γνώσεις που απαιτούνται από εκείνους που καθιερώνουν ή συμβάλλουν στην κοινωνική ή εμπορική δραστηριότητα. Αυτό θα πρέπει να περιλαμβάνει την ευαισθητοποίηση σχετικά με τις ηθικές αξίες και την προώθηση καλής διακυβέρνησης. Η επιχειρηματική ικανότητα αποτελείται από διάφορες ειδικές ικανότητες, οι οποίες σχετίζονται με τα διάφορα στάδια μετατροπής των ιδεών σε πράξη.»

[28] <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1079&langId=en>

[29] <https://www.erasmus-entrepreneurs.eu/>



Η εισαγωγή της παιχνιδοποίησης ως εργαλείου στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση είναι πολύ σημαντική, ιδίως όσον αφορά νέους ενήλικες με λιγότερες ευκαιρίες. Οι Unger et al. (2013)[30] μελέτησαν την παιχνιδοποίηση και συνδύασαν τη μάθηση με την παραγωγικότητα των εργαζομένων. Τα τεχνολογικά στοιχεία της παιχνιδοποίησης, π.χ. σήματα εικονικών επιτευγμάτων ή/και ψηφιακά πιστοποιητικά, προσφέρουν αναγνώριση και επικύρωση, ενώ είναι διαδραστικά και διασκεδαστικά για τους μαθητευόμενους. Αυτή η έρευνα ανακάλυψε ότι μέσω της παιχνιδοποίησης, υπήρξε αύξηση της αφοσίωσης και της παραγωγικότητας των μαθητευόμενων.

**Μερικά από τα οφέλη από τη χρήση της παιχνιδοποίησης ως εκπαιδευτικού εργαλείου είναι:**

- Δυνατότητα των μαθητευόμενων για απόκτηση κυριότητας της μάθησής τους.[31]
- Προσφορά ευκαιριών στους εκπαιδευόμενους για αυτο-ανάπτυξη μέσω της αποδοχής εναλλακτικών εαυτών / σεναρίων.[32]
- Παροχή ευκαιριών αποτυχίας και επιπλέον προσπάθειας χωρίς δυσμενείς επιπτώσεις. [33].
- Προσφορά διασκεδαστικής και διαδραστικής μάθησης (είτε αυτοδιδασκαλία είτε μέσα στην τάξη). [34]
- Παροχή καινοτομίας στη μάθηση με τη χρήση τεχνολογίας και βελτίωση ψηφιακών δεξιοτήτων.
- Δυνατότητα μάθησης με εμφανή αποτελέσματα. [35]
- Βελτίωση των δεξιοτήτων λήψης αποφάσεων και επίλυσης προβλημάτων.
- Προσφορά ελευθερίας στο μαθητευόμενο ώστε να ανακαλύψει τα εγγενή κίνητρά του για μάθηση.
- Κινητοποίηση των μαθητών με λιγότερες ευκαιρίες ενισχύοντας τα κίνητρά τους και βελτίωση της δέσμευσής τους στη μάθηση. [36]

Τέλος, σύμφωνα με την Ελισάβετ Κιούρτη (2018)[37], η παιχνιδοποίηση, όταν χρησιμοποιείται αποτελεσματικά, είτε από τους νέους ή τους εκπαιδευτικούς τόσο για την ατομική τους μάθηση όσο και την επαγγελματική εκπαίδευση, έχει αποδειχθεί επιστημονικά ότι προάγει τις κοινωνικές δεξιότητες, τη συναισθηματική νοημοσύνη, τις δεξιότητες γραμματισμού, τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, τις δεξιότητες δημιουργικότητας, τις δεξιότητες κριτικής σκέψης και τις δεξιότητες συνεργασίας με τους άλλους. Όλα αυτά μέσα από ένα διαδραστικό και διασκεδαστικό μέσο που έχει δια βίου αντίκτυπο στους γνωστικούς και μεταγνωστικούς παράγοντες της μάθησης των ανθρώπων.

[30] [1]K. Unger, D. Schwartz, and J. Foucher, "Increasing Employee Productivity through Gamification and Blended Learning," στα Πρακτικά του Παγκόσμιου Συνεδρίου για την Ηλεκτρονική Μάθηση στην Εταιρική, Κυβερνητική, Υγειονομική Περίθαλψη και Ανώτατη Εκπαίδευση, 2013, σ. 2538-2545

[31] Pavlus, John (2010). "The Game of Life". Scientific American. 303 (6): 43–44. doi:10.1038/scientificamerican1210-43.

[32] Klopfer, E.; Osterweil, S.; Salen, K. (2009). Moving learning games forward (PDF) (Report). The Education Arcade / Massachusetts Institute of Technology. Ανακτήθηκε στις 4 Αυγούστου 2016

[33] Ως με την υποσημείωση 5.

[34] Lee, J.; Hammer, J. (2011). "Gamification in education: What, how, why bother?" (PDF). Academic Exchange Quarterly. 15 (2). Αρχαιοθετήθηκε από το πρωτότυπο (PDF) στις 16-05-2011.

[35] ό.π.

[36] Gooch, Daniel; Vasalou, Asimina; Benton, Laura; Khaled, Rilla (2016-01-01). Using Gamification to Motivate Students with Dyslexia. CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. CHI '16. Νέα Υόρκη: ACM. σ. 969-980. doi: 10.1145 / 2858036.2858231. ISBN 9781450333627.

[37] Kyriazis, Marios & Kiourti, Elisavet. (2018). Video Games and Other Online Activities May Improve Health in Ageing. Frontiers in Medicine. 5. 10.3389/fmed.2018.00008.



# Μεθοδολογία EKS

## 3.1.2

*Επιχειρηματική μάθηση και νέοι ενήλικες με λιγότερες ευκαιρίες:*

### *Εκπαιδευτικές ανάγκες και κενά που επισημαίνονται από την έρευνα*

Παρόλο που η επιχειρηματική εκπαίδευση έχει καταστεί προτεραιότητα της ΕΕ προκειμένου να δράσει κατά του αποκλεισμού της αγοράς εργασίας, παρατηρείται συστηματικά έλλειψη συνεπούς προσέγγισης για την ενσωμάτωση των νέων ενηλίκων με λιγότερες ευκαιρίες για επιχειρηματική εκπαίδευση. Συνεπώς, μπορεί να εξαχθεί το συμπέρασμα ότι ο κατακερματισμός της επιχειρηματικής γνώσης αποκαλύπτεται. Όπως ήδη αναφέρθηκε, για την προώθηση της επιχειρηματικής μάθησης, απαιτούνται νέα εργαλεία και μέθοδοι για την ενθάρρυνση των επιχειρηματικών ικανοτήτων μεταξύ των νέων ενηλίκων που επιθυμούν να γίνουν επιχειρηματίες. Η ανάπτυξη των ικανοτήτων των νέων να μετατρέψουν τις ιδέες τους σε πράξη αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της μεθοδολογίας EKS. Ως εκ τούτου, η μεθοδολογία EKS στήριξε την προσέγγισή της σε πρόσφατες μελέτες που δείχνουν τη σημασία της παιχνιδοποίησης ως καινοτόμου εκπαιδευτικού εργαλείου που θα βοηθήσει τους νέους να ενισχύσουν τις επιχειρηματικές τους ικανότητες και συνεπώς να μειώσει την ανεργία των νέων.[38]

Επιπλέον, για να επιτύχουμε τους στόχους μας ως κοινοπραξία, έχει διεξαχθεί έρευνα από όλες τις χώρες-εταίρους για να εντοπιστούν βέλτιστες πρακτικές έργων που ασχολούνται με την επιχειρηματικότητα και τους νέους ενήλικες, καθώς και για να εντοπιστούν εθνικές προκλήσεις, κενά και ανάγκες που θα μπορούσαμε να αντιμετωπίσουμε μέσω του παιχνιδιού μας όσον αφορά την επιχειρηματική μάθηση, την απασχολησιμότητα των νέων και την ένταξη μέσω της παιχνιδοποίησης. Πράγματι, με βάση τα ευρήματά μας, απαιτείται ακόμη πολλή προσπάθεια για την προώθηση της επιχειρηματικής μάθησης τόσο εντός τυπικών όσο και ανεπίσημων περιβαλλόντων σε όλες τις χώρες εταίρους.

### **Συχνά κενά που έχουν επισημανθεί από την έρευνα**

Έλλειψη επιχειρηματικής νοοτροπίας και αξίας της επιχειρηματικότητας ως εγκάρσιας ικανότητας. Απουσία καλλιεργημένης επιχειρηματικής εκπαίδευσης στα εκπαιδευτικά προγράμματα σπουδών.

Περιορισμένες ευκαιρίες επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης για την ενίσχυση των επιχειρηματικών ικανοτήτων των νέων με λιγότερες ευκαιρίες.

Έλλειψη καινοτόμων εργαλείων και εκπαιδευτικών μεθόδων για την προσέγγιση των νέων και την ένταξή τους στην αγορά εργασίας μέσω της αυτοδιδασκαλίας ή της υποστήριξης των επαγγελματιών επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης.

Έλλειψη κατανόησης της σημασίας της παιχνιδοποίησης ως εκπαιδευτικού εργαλείου για τη δια βίου μάθηση.

[38] [https://ank.ee/wp-content/uploads/2017/09/8f5910d8-6b64-11e7-b2f2-01aa75ed71a1.en\\_.pdf](https://ank.ee/wp-content/uploads/2017/09/8f5910d8-6b64-11e7-b2f2-01aa75ed71a1.en_.pdf)

Η κοινοπραξία EKS, μέσω αυτού του παιχνιδιού και της εμπειρίας των εταίρων, επιδιώκει να γεφυρώσει τα κενά που επισημάνθηκαν παραπάνω και να συμβάλει στις προσπάθειες της Ευρωπαϊκής Επιτροπής να ενισχύσει την απασχολησιμότητα και την ένταξη των νέων με λιγότερες ευκαιρίες μέσω μιας επιχειρηματικής οδού μάθησης. Η γενική μεθοδολογία και των δύο διανοητικών παραδοτέων βασίζεται στους Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους για την προώθηση της ανοικτής πρόσβασης σε αναπτυγμένα εκπαιδευτικά εργαλεία.

## Σκοπός του παιχνιδιού EKS



Το παιχνίδι EKS είναι ένα παιχνίδι προσομοίωσης, το οποίο έχει ως στόχο να δώσει τη δυνατότητα στους νέους να εργαστούν καινοτόμα στις πέντε δεξιότητες: πολύπλοκη επίλυση προβλημάτων, κριτική σκέψη, δημιουργικότητα, διαχείριση ανθρώπινων σχέσεων και συνεργασία με άλλους, τα οποία παρουσιάστηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο, για την ενίσχυση των επιχειρηματικών ικανοτήτων των νέων ενηλίκων, με σκοπό την προώθηση της συμμετοχής τους στην αγορά εργασίας και την ενθάρρυνση της προσωπικής τους ανάπτυξης.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει τόσο θεωρητικά όσο και πρακτικά καθήκοντα που θα είναι προσαρμοσμένα στις ανάγκες των χρηστών και θα παρέχονται στοχευμένα στοιχεία (πληροφορίες, ασκήσεις) ανάλογα με τις ενέργειες των χρηστών. Στο τέλος κάθε επιπέδου, το παιχνίδι θα εμφανίζει μια αναφορά που θα ενημερώνει τον παίκτη για τις σωστές και λανθασμένες κινήσεις που έκανε και θα παρέχει συμβουλές για την εφαρμογή αυτών των δεξιοτήτων στην πραγματική ζωή. Ως εκ τούτου, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να δοκιμάσουν τον εαυτό τους και να αυτο-αξιολογήσουν τις αποκτηθείσες δεξιότητες και γνώσεις τους και να χρησιμοποιήσουν την προσαρμοσμένη έκθεση αξιολόγησης τους ως εργαλείο για περαιτέρω μάθηση.

Επιπλέον, το EKS στοχεύει να αναδείξει τον αντίκτυπο της παιχνιδοποίησης ως μια νέα εκπαιδευτική μέθοδο. Το παιχνίδι EKS αναπαράγει εικονικές, αληθοφανείς ή υποθετικές καταστάσεις στις οποίες οι παίκτες πρέπει να έρθουν αντιμέτωποι με ένα σύνολο αποφάσεων. Τα σενάρια παιχνιδιών είναι αποτέλεσμα της εμπειρίας και της γνώσης των συνεργατών, καθώς και της ερευνητικής φάσης που διεξήγαγε η κοινοπραξία σε προηγούμενα στάδια του έργου, συμπεριλαμβανομένων τόσο των ευρημάτων που βασίζονται σε έγγραφα όσο και σε ανάλογα πεδία. Ως αποτέλεσμα, ο εκπαιδευτικός στόχος του παιχνιδιού EKS είναι να χρησιμοποιήσει την παιχνιδοποίηση ως τεχνολογικό εργαλείο για να προσελκύσει και να παρακινήσει τους ενήλικες εκπαιδευόμενους και να ενισχύσει τις επιχειρηματικές τους ικανότητες.

Επομένως, μέσω του παιχνιδιού EKS, η κοινοπραξία στοχεύει στη δημιουργία νέων γνώσεων και ενός διακρατικού μοντέλου επιχειρηματικής μάθησης σε όλες τις χώρες-εταίρους. Προκειμένου να παρακινήθούν οι χρήστες να παίξουν και να μάθουν, θα υπάρχει η δυνατότητα λήψης του πιστοποιητικού συμμετοχής, το οποίο θα συμπεριλάβει ο διεθνής οργανισμός NEET στα βιογραφικά τους.



### Στοιχεία καινοτομίας:

Το EKS είναι καινοτόμο, επειδή χρησιμοποιεί την παιχνιδοποίηση ως εκπαιδευτικό εργαλείο για τη δια βίου μάθηση και, δεύτερον, επειδή επικεντρώνεται στην ενίσχυση των επιχειρηματικών ικανοτήτων των νέων ενηλίκων με λιγότερες ευκαιρίες.

### Αξιοποίηση και Διάδοση του παιχνιδιού EKS

Η ευελιξία του εργαλείου θα εξασφαλίσει μια πιθανότητα ολοκληρωμένης διάδοσης και αξιοποίησής του, καθώς θα είναι διαθέσιμο δωρεάν στην ιστοσελίδα του έργου, ακόμη και πέρα από τη διάρκειά του. Κατά συνέπεια, θα μπορούσε εύκολα να ενσωματωθεί στις διάφορες δραστηριότητες που διεξάγονται είτε από τους εταίρους είτε από εξωτερικούς ενδιαφερόμενους φορείς και ιδρύματα Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης. Αυτό θα πολλαπλασιάσει τη χρήση του εργαλείου. Θα είναι ένα μέσο που θα μπορούσε να εμπλουτίσει και να βελτιώσει τις υπάρχουσες πρωτοβουλίες χωρίς επιπλέον κόστος για τα οργανωτικά ιδρύματα ή τα άτομα. Τέλος, η μεθοδολογία EKS μπορεί να επηρεάσει τη δια βίου μάθηση των χρηστών και να εμπνεύσει περαιτέρω για έρευνα και πρωτοβουλίες για την επιχειρηματική εκπαίδευση μέσω της παιχνιδοποίησης των νέων με λιγότερες ευκαιρίες.

## 3.2.1 Προσδοκώμενος αντίκτυπος & μαθησιακά αποτελέσματα του παιχνιδιού

Το έργο ενδέχεται να έχει βιώσιμο αντίκτυπο εντός και πέραν της διάρκειας ζωής του έργου.[39] Ο αναμενόμενος αντίκτυπος του έργου αφορά τις οργανώσεις των εταίρων, το προσωπικό τους και τους εκπαιδευόμενους, τους νέους ενήλικες, ιδιαίτερα τους νέους ενήλικες με λιγότερες ευκαιρίες, τους εκπαιδευτικούς και τους ενδιαφερόμενους στον τομέα της εκπαίδευσης ενηλίκων (πάροχοι εκπαίδευσης ενηλίκων, ΜΚΟ, γραφεία εύρεσης εργασίας) και την επαγγελματική κατάρτιση. Με το καινοτόμο διδακτικό εργαλείο EKS, το οποίο είναι ειδικά σχεδιασμένο για νέους ενήλικες, οι προαναφερθείσες ομάδες-στόχοι θα προσελκύσουν περισσότερους μαθητευόμενους και θα παρέχουν πιο αποτελεσματικές εκπαιδευτικές υπηρεσίες.

Αναμένεται ότι ο αντίκτυπος θα είναι σημαντικός καθώς το παιχνίδι θα προσεγγίσει όχι μόνο τους νέους με λιγότερες ευκαιρίες αλλά αργότερα, μέσω της εντατικής διάδοσης, και ένα ευρύ κοινό. Το παιχνίδι θα επιδράσει στον τρόπο σκέψης των νέων ενηλίκων μαθητευόμενων διαμορφώνοντας τη νοοτροπία τους και κατευθύνοντάς τους σε μια επιχειρηματική πορεία, επηρεάζοντας τις μελλοντικές αποφάσεις τους. Ως προστιθέμενη αξία, ο αντίκτυπος μπορεί να φανεί και στους εκπαιδευτικούς, οι οποίοι θα χρησιμοποιήσουν το παιχνίδι ως διδακτικό εργαλείο για τη διδασκαλία της επιχειρηματικότητας και την εργασία πάνω στις ολοένα βελτιωμένες ψηφιακές δεξιότητες των μαθητών τους. Συνεπώς, αναμένεται ότι θα προωθήσει την εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα με στόχο να ενισχύσει τις δυνατότητες των ιδρυμάτων για την εκπαίδευση της δια βίου μάθησης και της απασχολησιμότητας, ειδικά στους ενδιαφερόμενους που εργάζονται με νέους ανθρώπους με λιγότερες ευκαιρίες.

[39] Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον αντίκτυπο του έργου μέσω αυτών των παραδοτέων (Παιχνίδι και Εγχειρίδιο EKS) σε εθνικό και ευρωπαϊκό επίπεδο, ανατρέξτε στη σχετική ενότητα στην εισαγωγή.

### Δυνατότητα μεταφοράς:

Η Παιχνιδοποίηση είναι ένα μεταβιβάσιμο εκπαιδευτικό εργαλείο που μπορεί να εφαρμοστεί είτε σε επίσημα είτε σε μη τυπικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Η ιδέα του παιχνιδιού EKS θα μπορεί να μεταφερθεί σε άλλα πλαίσια και με διαφορετικές ομάδες-στόχους. Επιπλέον, η δυνατότητα μεταφοράς είναι υψηλή, καθώς θα μπορούσε να είναι ένα χρήσιμο εργαλείο ενάντια στην πρόωρη διακοπή του σχολείου. Η χρήση του ίδιου του παιχνιδιού, ανεξάρτητα από την ομάδα-στόχο του, θα ενισχύσει τις ψηφιακές δεξιότητες, τον γραμματισμό και την επιδεξιότητα των ατόμων. Ως εκ τούτου, το παιχνίδι EKS θα μπορούσε εύκολα να ενσωματωθεί σε διαφορετικά μαθήματα κατάρτισης, εργαστήρια ή άλλες εκπαιδευτικές δραστηριότητες που συνήθως επιτελούν οι οργανισμοί-στόχοι, εντός και εκτός της κοινοπραξίας.



## 3.2.2 Μαθησιακά αποτελέσματα για νέους ενήλικες και εκπαιδευτικούς

Το παιχνίδι EKS προσφέρει στους νέους ένα μονοπάτι κατάρτισης και τους ενθαρρύνει να μην εγκαταλείψουν ποτέ τη μάθηση καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής τους.

### Νέοι ενήλικες μαθητευόμενοι

#### Γνώσεις

Το παιχνίδι EKS προσφέρει στους νέους ένα μονοπάτι κατάρτισης και τους ενθαρρύνει να μην εγκαταλείψουν ποτέ τη μάθηση καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής τους

Ανάπτυξη επιχειρηματικής νοοτροπίας

Προσφορά ενός εργαλείου αυτο-αξιολόγησης για ατομική μάθηση και αυτο-βελτίωση.

Οι νέοι θα είναι καλύτερα προετοιμασμένοι για την αγορά εργασίας και η απασχολησιμότητά τους θα αυξηθεί.

#### Δεξιότητες

Βελτίωση ψηφιακών δεξιοτήτων.

Το παιχνίδι θα ενισχύσει με πέντε στοχευμένες επιχειρηματικές δεξιότητες: πολύπλοκη επίλυση προβλημάτων, κριτική σκέψη, δημιουργικότητα, διαχείριση ανθρώπινων σχέσεων και συνεργασία με άλλους.

Βελτίωση των συναισθηματικών δεξιοτήτων ανάγνωσης και γραφής.

Βελτίωση των δεξιοτήτων λήψης αποφάσεων.

#### Ικανότητες

Αύξηση της επιχειρηματικής ικανότητας (δεξιότητα, γνώση και στάση).

Ανάπτυξη μιας επιχειρηματικής νοοτροπίας που θα συμβάλει στην αύξηση της αυτοεκτίμησης.

Προσφορά στους νέους της κυριότητας της μάθησής τους και, συνεπώς, ενίσχυση των μαθησιακών ικανοτήτων.

Αύξηση της δέσμευσης και των κινήτρων των ενήλικων μαθητευόμενων με λιγότερες ευκαιρίες.

## **Επαγγελματίες, εκπαιδευτικοί, σύμβουλοι επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης**

Το παιχνίδι EKS προσφέρει ένα χρήσιμο διδακτικό εργαλείο για όλους, καθώς θα είναι εύχρηστο (διαθέσιμο στο διαδίκτυο).

Προσφέρει ευελιξία στις μεθόδους διδασκαλίας, καθώς οι εκπαιδευτές και οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να διαχειριστούν τους χρήστες με τον τρόπο που προτιμούν.

Εισάγει την παιχνιδοποίηση ως διδακτικό εργαλείο για τη δια βίου μάθηση που θα χρησιμοποιηθεί σε διαφορετικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα (π.χ. μη τυπική εκπαίδευση).

**Καινοτομία** στις εκπαιδευτικές υπηρεσίες όσον αφορά την εκπαίδευση στην **επιχειρηματικότητα**.

Προσφέρει ένα καινοτόμο μέσο για να παρακινήσει και να αυξήσει τη μαθησιακή δέσμευση των νέων ενηλίκων, ειδικά των νέων, με λιγότερες ευκαιρίες.

Θα προσφέρει στους εκπαιδευτικούς ένα εργαλείο αξιολόγησης που θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για μάθηση μεταξύ ομοτίμων ή ομαδική μάθηση.

# 3.30 *δηγός* *χρήστη*

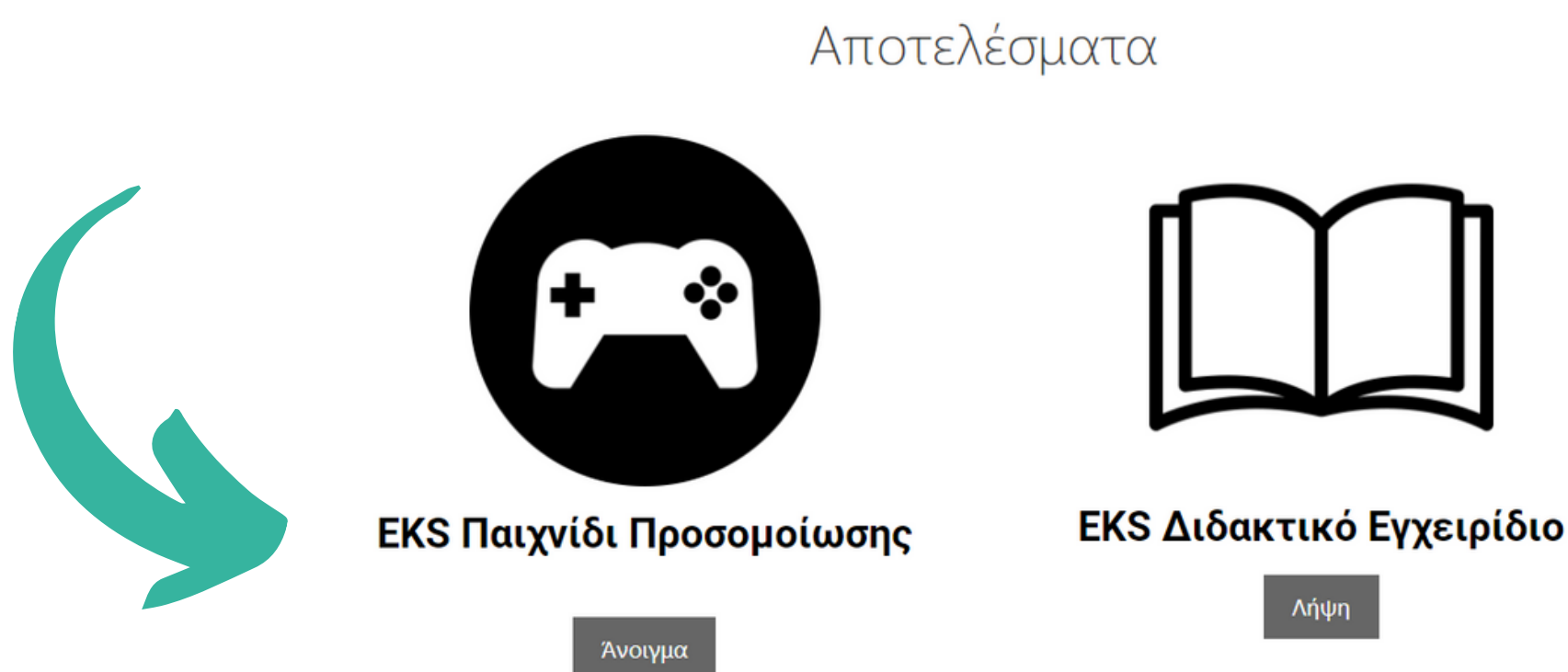
Σε αυτή την ενότητα, θα μάθετε πώς να παίξετε το παιχνίδι προσομοίωσης EKS. Θα βρείτε λεπτομερείς κανόνες του παιχνιδιού, βήματα που πρέπει να ακολουθηθούν, πρακτικές συμβουλές, διαδικασία βαθμολόγησης και συμπεράσματα στην τελική οθόνη. Το παιχνίδι EKS είναι διαθέσιμο δωρεάν στην ιστοσελίδα του έργου και διατίθεται μετά το έργο. Το παιχνίδι προσομοίωσης EKS μπορεί εύκολα να ενσωματωθεί σε διάφορες δραστηριότητες που διεξάγονται από συνεργάτες, φορείς και ιδρύματα Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης.



# Πώς να εισέλθετε στο παιχνίδι;

**1** Πρώτα απ' όλα, πρέπει να επισκεφτείτε την επίσημη ιστοσελίδα του έργου μας: eks.erasmus.site. Στη συνέχεια, πηγαίνετε στα αποτελέσματα και κάντε κλικ στο εικονίδιο «EKS παιχνίδι προσομοίωσης (Π1)»

[Picture: Project website]



**2** Το παιχνίδι χωρίζεται σε πέντε σενάρια με διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας. Τα σενάρια θα σας βοηθήσουν να αναπτύξετε τις ακόλουθες δεξιότητες: πολύπλοκη επίλυση προβλημάτων, κριτική σκέψη, δημιουργικότητα, διαχείριση ανθρώπινων σχέσεων και συνεργασία με άλλους. Όπως μπορείτε να δείτε στην παρακάτω εικόνα, κάθε δεξιότητα χωρίζεται σε τρία επίπεδα δυσκολίας.

[Εικόνα: Παιχνίδι EKS]

## ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Ξεκινήστε με το πρώτο επίπεδο δυσκολίας και, στη συνέχεια, προχωρήστε σε πιο προχωρημένα. Αυτό θα σας βοηθήσει να προσδιορίσετε τις δεξιότητές σας και να τις αναπτύξετε με ακρίβεια.

## Παιχνίδι

### ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ



**Επίπεδο 1 - Η δημιουργικότητα είναι Αναγκασιότητα**

Αυτό το παιχνίδι θα δοκιμάσει πόσο ισχυρές είναι οι δεξιότητές δημιουργικότητάς σας. Στο πρώτο σενάριο, είστε υπεύθυνος μάρκετινγκ που θέλει να δημιουργήσει ένα καλό επιχειρηματικό σχέδιο συνεργασίας.



**Επίπεδο 2 - Παρουσίαση νέου προϊόντος**

Αυτό το δεύτερο σενάριο θα δοκιμάσει την ικανότητά σας να σκεφτείτε έξω από το κουτί όταν ξεκινάτε ένα νέο προϊόν ως ιδιοκτήτης μικρής επιχείρησης.



**Επίπεδο 3 - Ενισχύοντας τη δημιουργικότητα για σχεδιασμό δραστηριοτήτων**

Σε αυτό το τελικό σενάριο δημιουργικότητας, θα δοκιμάσετε τις δεξιότητές σας στο σχεδιασμό και οργάνωση εκδηλώσεων ως αυτοεργοδοτούμενος διαχειριστής έργου.

### ΣΥΝΘΕΤΗ ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ



**Επίπεδο 1 - Αποφασίζοντας για το προσεχές μέλλον**

Αυτό το παιχνίδι θα δοκιμάσει τις σύνθετες δεξιότητές σας στην επίλυση προβλημάτων. Στο πρώτο σενάριο, θα τις δοκιμάσετε σε σχέση με την επιλογή της εκπαιδευτικής σας πορείας.



**Επίπεδο 2 - Σύνθετα προβλήματα στη δουλειά**

Εδώ σε αυτό το δεύτερο σενάριο, θα σας ζητηθεί να λύσετε ένα περίπλοκο πρόβλημα σε σχέση με τη διαχείριση μιας έντονης κατάστασης στην εταιρεία σας.



**Επίπεδο 3 - Ανεργία νέων στην πόλη**

Αυτό το τελικό σενάριο στην πολύπλοκη επίλυση προβλημάτων θα σας βάλει στο ρόλο του δημάρχου και θα δοκιμάσει τις ηγετικές σας ικανότητες σε τοπικό επίπεδο.

**3** Επιλέξτε το παιχνίδι που θέλετε να παίξετε κάνοντας κλικ στον τίτλο του παιχνιδιού και αρχίστε να αναπτύσσετε τις ικανότητές σας!

# Πώς να παίξετε το παιχνίδι;

1

Μόλις επιλέξετε την ικανότητα που θέλετε να αναπτύξετε, θα μεταφερθείτε στο παιχνίδι.

2

Κάθε παιχνίδι, σε κάθε επίπεδο, περιέχει τόσο θεωρητικά όσο και πρακτικά καθήκοντα που είναι προσαρμοσμένα στις ανάγκες των χρηστών. Οι πληροφορίες και οι ασκήσεις παρέχονται σύμφωνα με τις δραστηριότητες των χρηστών.

3

Κάθε παιχνίδι ξεκινά με μια εισαγωγή. Σε αυτό το στάδιο, θα σας παρουσιαστεί μια κατάσταση στην οποία πρέπει να βρεθείτε και να φανταστείτε ότι αυτή είναι η πρόκληση που αντιμετωπίζετε. (Εικόνα-εισαγωγή του παιχνιδιού)

4

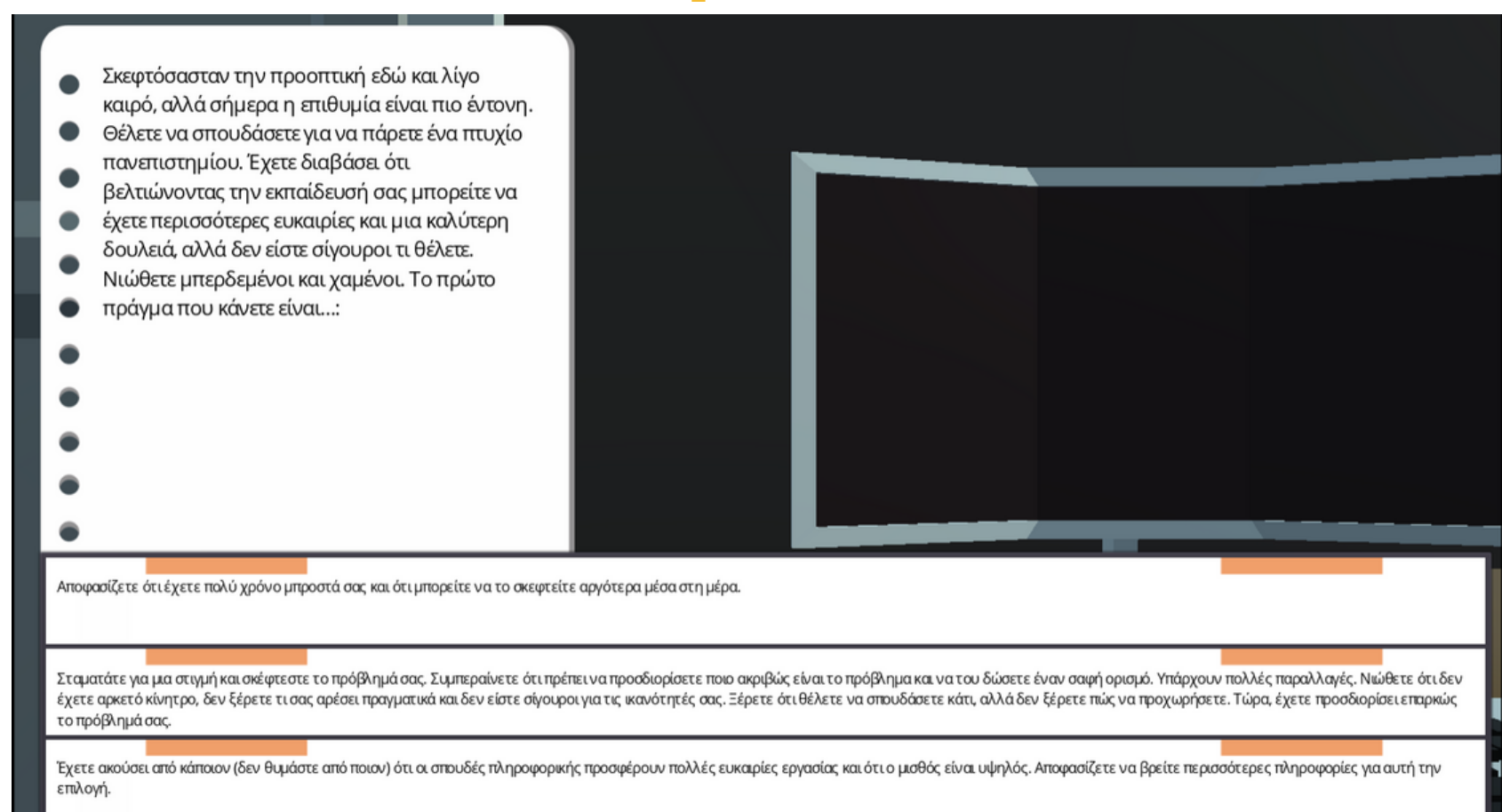
Έχετε διαβάσει την εισαγωγή; Τέλεια! Κάντε κλικ στο κουμπί «Συνέχεια».



[Εικόνα: Εισαγωγή στο παιχνίδι]

5

Στη συνέχεια, θα ερωτηθείτε για διάφορα καθήκοντα που πρέπει να απαντήσετε. Κάθε ερώτηση θα σας φέρνει σε μία διαφορετική κατάσταση. Πρέπει να απαντήσετε τι θα κάνατε σε αυτή την κατάσταση. (Εικόνα - Παράδειγμα μιας εργασίας που πρέπει να επιλυθεί)



[Εικόνα: Παράδειγμα μιας εργασίας που πρέπει να πραγματοποιηθεί]

# 6

Στο τέλος κάθε επιπέδου, θα λάβετε μια αναφορά που δημιουργείται με βάση τις απαντήσεις σας. Θα βρείτε, επίσης, εδώ συμβουλές για το πώς να χρησιμοποιήσετε αυτές τις δεξιότητες στην καθημερινή ζωή.

(Εικόνα: τελική ανατροφοδότηση και συμβουλές σχετικά με τον τρόπο χρήσης των δεξιοτήτων στην καθημερινή ζωή)



[Εικόνα: Τελική ανατροφοδότηση και συμβουλές σχετικά με τον τρόπο χρήσης δεξιοτήτων στην καθημερινή ζωή]

## Διαδικασία βαθμολόγησης

Κάθε μια από τις απαντήσεις σας επηρεάζει την τελική ανατροφοδότηση που δημιουργείται στο τέλος κάθε επιπέδου. Με βάση τις απαντήσεις σας, το σύστημα υπολογίζει αυτόματα το επίπεδο των δεξιοτήτων σας και σας εξηγεί πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτές τις δεξιότητες στην καθημερινή σας ζωή.

### Ποιες δεξιότητες θα αναπτύξετε;

Ικανότητα/ Επίπεδο	Επίπεδο 1	Επίπεδο 2	Επίπεδο 3
<b>Δημιουργικότητα</b>	<p>Το να είσαι δημιουργικός είναι μονόδρομος ή η <b>Δημιουργικότητα Είναι Αναγκαιότητα</b>- Αυτή η περίπτωση παιχνιδιού θα ελέγξει πόσο ισχυρές είναι οι δεξιότητές σας στη δημιουργικότητα.</p>	<p><b>Λανσάρισμα προϊόντος</b>- Αυτή η περίπτωση παιχνιδιού θα ελέγξει πόσο ισχυρές είναι οι δεξιότητές δημιουργικότητάς σας.</p>	<p><b>Ενίσχυση της δημιουργικότητας για τον προγραμματισμό δραστηριοτήτων</b>- Αυτή η περίπτωση παιχνιδιού θα ελέγξει πόσο ισχυρές είναι οι δεξιότητές δημιουργικότητάς σας.</p>
<b>Σύνθετη επίλυση προβλημάτων</b>	<p><b>Λήψη αποφάσεων για ένα προβλέψιμο μέλλον</b>- Αυτή η περίπτωση παιχνιδιού θα ελέγξει πώς μπορείτε να αντιμετωπίσετε ένα πρόβλημα και πόσο ισχυρές είναι οι δεξιότητές σας για την επίλυση πολύπλοκων προβλημάτων.</p>	<p><b>Σύνθετα προβλήματα στο γραφείο</b>- Αυτή η περίπτωση παιχνιδιού θα ελέγξει πώς μπορείτε να αντιμετωπίσετε ένα πρόβλημα και πόσο ισχυρές είναι οι δεξιότητές σας για την επίλυση σύνθετων προβλημάτων.</p>	<p><b>Ανεργία των νέων στις πόλεις</b> - Αυτή η περίπτωση παιχνιδιού θα ελέγξει πώς μπορείτε να αντιμετωπίσετε ένα πρόβλημα και πόσο ισχυρές είναι οι δεξιότητες επίλυσης σύνθετων προβλημάτων.</p>

<p><b>Κριτική σκέψη</b></p>	<p>Λήψη διορθωτικών μέτρων ενάντια στην κάμψη του επιπέδου πωλήσεων - Αυτή η περίπτωση παιχνιδιού θα ελέγξει πώς μπορείτε να αντιμετωπίσετε το πρόβλημα που παρουσιάζεται και πόσο ισχυρές είναι οι δεξιότητες κριτικής σκέψης σας.</p>	<p><b>Επέκταση σε νέες αγορές-</b> Αυτή η περίπτωση παιχνιδιού θα ελέγξει πώς μπορείτε να αντιμετωπίσετε το πρόβλημα που παρουσιάζεται και πόσο ισχυρές είναι οι δεξιότητες κριτικής σκέψης σας.</p>	<p><b>Επέκταση των επιχειρηματικών δραστηριοτήτων -</b> Αυτό το παιχνίδι θα δοκιμάσει τις δεξιότητες κριτικής σκέψης σας σε μια κατάσταση επέκτασης της επιχείρησής σας.</p>
<p><b>Διαχείριση ανθρωπίνων σχέσεων</b></p>	<p><b>Διατήρηση ισορροπίας -</b> Αυτό το σενάριο παιχνιδιού θα ελέγξει πώς μπορείτε να βελτιώσετε την επικοινωνία της ομάδας σας σε συνθήκες που απαιτούν κάποιο συμβιβασμό. Η υπόθεση του παιχνιδιού θα σας παροτρύνει επίσης να σκεφτείτε τη διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού σε καταστάσεις όπου δεν μπορείτε να βρείτε μια κοινή λύση που θα ικανοποιεί τις ανάγκες και τις προσδοκίες όλων.</p>	<p><b>Το δίλημμα του διαχειριστή της ομάδας -</b> Αυτό το σενάριο παιχνιδιού θα σας βάλει στο ρόλο ενός νεοδιορισμένου καθοδηγητή/ διαχειριστή ομάδας και θα ελέγξει τις ικανότητές σας να αναλύετε προβληματικές καταστάσεις και να λαμβάνετε αποφάσεις προς το συμφέρον της εταιρείας και της ομάδας.</p>	<p><b>Ιδανική ομάδα-</b> Αυτό το σενάριο παιχνιδιού έχει ως στόχο να σας πάει ένα βήμα πίσω και να σας καθοδηγήσει μέσα από μερικές από τις κύριες πτυχές της διαδικασίας δημιουργίας μιας επιτυχημένης ομάδας.</p>
<p><b>Συνεργασία με άλλους</b></p>	<p><b>Καθορισμός της ομάδας σας για ανάπτυξη νέων προϊόντων -</b> Η υπόθεση του παιχνιδιού θα δοκιμάσει την ικανότητά σας να συνεργάζεστε με άλλους. Σε αυτή την πρόκληση, θα δοκιμάσετε αυτή την ικανότητά σας.</p>	<p><b>Υποστήριξη της ομάδας σας στην αντιμετώπιση των προκλήσεων του έργου -</b> Η υπόθεση του παιχνιδιού θα δοκιμάσει την ικανότητά σας να συνεργάζεστε με άλλους. Η πρόκληση θα δοκιμάσει την ικανότητά σας να αντιδράτε σε απροσδόκητα προβλήματα στα ομαδικά σας έργα.</p>	<p><b>Η επανάσταση του καφέ -</b> μπορείτε να το διαχειριστείτε;- Ακολουθώντας το επίπεδο 1 που επικεντρώνεται στην οικοδόμηση δεξιοτήτων για εσωτερικό συντονισμό των καθηκόντων σε όλη σας την ομάδα, είναι καιρός να προχωρήσετε ένα βήμα παραπέρα και να μάθετε πώς να εξετάζετε όχι μόνο τον συντονισμό μέσα στην ομάδα σας αλλά και τον τρόπο συνεργασίας με άλλους οργανισμούς στον περίγυρό σας για να αυξήσετε την ανταγωνιστικότητα της εταιρείας σας.</p>

# 3.4



## Συστάσεις και συμβουλές σχετικά με το πώς να «παίξετε» το παιχνίδι

### ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ

#### όταν παίζετε το παιχνίδι

Το παιχνίδι EKS θα μπορούσε να οργανωθεί σε ομάδες και για μεγαλύτερο κίνητρο, οι συμμετέχοντες μπορούν να ανταγωνιστούν σε ομάδες.

Ως εκπαιδευτής ενηλίκων, ενθαρρύνετε τους μαθητευόμενους να παίξουν το παιχνίδι και να δώσουν σε εσάς τη βαθμολογία τους. Συνεχίστε με την επιχειρηματική τους κατάρτιση, με βάση τις πληροφορίες που μπορείτε να βρείτε στο βασικό μέρος του Εκπαιδευτικού Εγχειρίδιου EKS. Μετά την εξάσκηση, ζητήστε τους να παίξουν άλλη μια φορά και να ενημερωθούν και να προβληματιστούν για τα αποτελέσματα!

Αφού οι χρήστες ολοκληρώσουν το παιχνίδι, μια καλή πρόταση είναι ο ατομικός ή ο ομότιμος συλλογισμός για το τι πήγε καλά και τι όχι, για να καθορίσουν σε ποια από τις 5 δεξιότητες απαιτείται να εξασκηθούν περισσότερο. Η επιχειρηματικότητα είναι μια ικανότητα δια βίου μάθησης και μέσω του συλλογισμού, η μάθηση μπορεί να έχει μεγαλύτερο αντίκτυπο στους τελικούς χρήστες.

### ΤΙ ΝΑ ΜΗΝ ΚΑΝΕΤΕ

#### όταν παίζετε το παιχνίδι

Μην ασχολείστε με πολλαπλές εργασίες ενώ παίζετε. Θα επιτύχετε καλύτερη μαθησιακή εμπειρία εάν εστιάζετε στις στρατηγικές αποφάσεις σας, ενώ παίζετε το παιχνίδι EKS.

Μην αγνοείτε τα στοιχεία που δίνονται στο πλαίσιο περιγραφής. Σε περίπτωση που το κάνετε, τα αποτελέσματα μπορεί να είναι αποθαρρυντικά και για τη βαθμολογία σας.

Μην εγκαταλείπετε! Μπορείτε να επαναλάβετε τα σενάρια περισσότερες από μία φορές αν θέλετε να προκαλέσετε τον εαυτό σας. Το παιχνίδι EKS σας δίνει την ευκαιρία να μαθαίνετε από τα λάθη σας και να βελτιώνεστε! Η καλλιέργεια επιχειρηματικού πνεύματος είναι μια συνεχής διαδικασία μάθησης ούτως ή άλλως.



## ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ

### όταν παίζετε

Αφιερώστε χρόνο για να διαβάσετε προσεκτικά την εισαγωγή. Περιέχει σημαντικές πληροφορίες που θα σας επιτρέψουν να κατανοήσετε πλήρως τις καταστάσεις.

Να θυμάστε ότι μπορείτε να παίξετε κάθε παιχνίδι και επίπεδο πολλές φορές. Χρησιμοποιήστε αυτήν την ευκαιρία για να μάθετε για άλλες πιθανές επιλογές.

Να θυμάστε να διαβάσετε προσεκτικά την ανατροφοδότηση που δίνεται. Θα βρείτε τις απαντήσεις στα σενάρια, και πρόσθετες συμβουλές για την καθημερινή σας ζωή και για την ανάπτυξη επιχειρηματικής νοοτροπίας.

Εάν δυσκολεύεστε να βρείτε τη σωστή απάντηση, μην φοβάστε να αναζητήσετε περισσότερες πληροφορίες στο διαδίκτυο ή να συζητήσετε διαφορετικές δυνατότητες και τις συνέπειές τους με άτομα του περιβάλλοντός σας. Η αναζήτηση πρόσθετων πληροφοριών θα σας βοηθήσει να λάβετε καλύτερες αποφάσεις ή/και να ζητήσετε συμβουλές από τους κατάλληλους ανθρώπους μπορεί να σας βοηθήσει να αποφύγετε κακές αποφάσεις ως επιχειρηματίας, όσο και στο παιχνίδι προσομοίωσης.

Για καλύτερα αποτελέσματα μάθησης, μπορείτε να κρατάτε σημειώσεις ενώ παίζετε το παιχνίδι EKS. Καταγράφοντας τις σημαντικές πληροφορίες, θα σας βοηθήσει να βελτιώσετε τις επιχειρηματικές σας γνώσεις και να τις θυμάστε για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα.

## ΤΙ ΝΑ ΜΗΝ ΚΑΝΕΤΕ

### όταν παίζετε το παιχνίδι

Μην γίνετε ανυπόμονοι αν το παιχνίδι παίρνει κάποιο χρόνο για να φορτώσει. Επειδή χρησιμοποιεί μοντέλα 3D, απαιτεί κάποιο χρόνο για να φορτώσει-και όλα εξαρτώνται από την ταχύτητα της σύνδεσής σας στο Διαδίκτυο.

Μην βιάζεστε στο παιχνίδι. Σκεφτείτε προσεκτικά τις πιθανές επιλογές και μην λαμβάνετε αποφάσεις που νομίζετε ότι θα σας δώσουν περισσότερους πόντους. Ενεργήστε σαν να σας έχει ζητηθεί να λάβετε αποφάσεις στην πραγματική ζωή.

Μην αποθαρρύνεστε ή υποβιβάζετε τον εαυτό σας εάν τα αποτελέσματα δεν είναι τα καλύτερα εξαρχής. Θυμηθείτε ότι η αντιμετώπιση της αποτυχίας και των λαθών είναι ένα σημαντικό μέρος της επιτυχίας!

Μην ξεχνάτε ότι μπορείτε να βρείτε σχετικές πληροφορίες για το παιχνίδι μέσα στο εγχειρίδιο του EKS. Η ενότητα 2 του εγχειριδίου EKS θα σας βοηθήσει να αναπτύξετε τις επιχειρηματικές σας δεξιότητες πριν παίξετε το παιχνίδι ή θα διευκολύνει την επεξεργασία του τρόπου βελτίωσης των αποτελεσμάτων σας στην επόμενη προσπάθεια.

Μην προσπαθήσετε απλώς να θυμάστε ενώ παίζετε το παιχνίδι EKS, αλλά προσπαθήστε επίσης να καταλάβετε. Η απόκτηση βαθύτερης κατανόησης της επιχειρηματικής γνώσης θα σας ωφελήσει στο επαγγελματικό σας μέλλον ως επιτυχημένο επιχειρηματία.

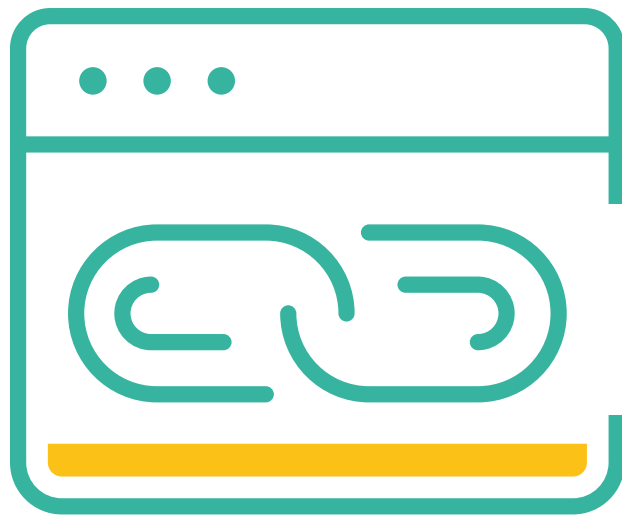


# 4

## Χρήσιμοι σύνδεσμοι σε ιστοσελίδες, πλατφόρμες και υλικά ανοιχτών εκπαιδευτικών πόρων

Το έργο EKS σας παρέχει μια μοναδική ευκαιρία να δοκιμάσετε και να αναπτύξετε τις επιχειρηματικές δεξιότητές σας σε ένα εικονικό περιβάλλον. Μέσα στο παιχνίδι EKS, που υποστηρίζεται από το υλικό που παρέχεται σε αυτό το εγχειρίδιο, θα εστιάσετε σε πέντε κρίσιμες επιχειρηματικές δεξιότητες – πολύπλοκη επίλυση προβλημάτων, κριτική σκέψη, δημιουργικότητα, διαχείριση ανθρώπινων σχέσεων και συνεργασία με άλλους. Σε περίπτωση που αισθάνεστε ότι η απόδοσή σας στο πεδίο της προσομοίωσης δεν ήταν ικανοποιητική θα πρέπει να βελτιώσετε τις επιχειρηματικές σας γνώσεις και δεξιότητες για να αντιμετωπίσετε τις προκλήσεις του παιχνιδιού EKS με μεγαλύτερη επιτυχία. Ίσως ψάχνετε για περαιτέρω δυνατότητες ανάπτυξης για να είστε καλύτερα προετοιμασμένοι για την αντιμετώπιση των προκλήσεων της επιχειρηματικότητας. Υπάρχει μια σειρά διαθέσιμων δωρεάν υλικών που θα σας βοηθήσουν. Η παρακάτω λίστα παρουσιάζει πόρους που προσανατολίζονται στην πρακτική άσκηση και σε δωρεάν διάθεση για την επιχειρηματική σας ανάπτυξη.





## Προτεινόμενοι σύνδεσμοι για χρήστες στη Δανία

α) Η νεοφυής **Odense** διαθέτει μια ηλεκτρονική πλατφόρμα που παρέχει μια υπηρεσία συλλογής επιχειρηματικών δραστηριοτήτων, πόρους και συμμετέχοντες μέσα και γύρω από αυτή. Η πλατφόρμα είναι σχεδιασμένη από την κοινότητα για την κοινότητα. Όλοι οι ενδιαφερόμενοι του φόρουμ καλούνται να συμμετάσχουν τόσο στη διαδικασία ανάπτυξης όσο και στην παροχή περιεχομένου στην πλατφόρμα – για να εξασφαλίσουν την αποτελεσματικότητα και τον εργονομικό της σχεδιασμό.

<https://startupodense.com/>

β) Στη θερμοκοιτίδα επιχειρήσεων **AAU**, θα βρείτε μια νεοφυή κοινότητα και χώρους εργασίας, όπου οι επιχειρηματίες έχουν ένα μέρος για να εργαστούν στις νεοσύστατες επιχειρήσεις τους και όπου η καθοδήγηση είναι πάντα άμεση. Δεν είναι απλώς ένα φυσικό σημείο συνάντησης και ένα μέρος για μαθητές με επιχειρηματική νοοτροπία, αλλά και ένα σημείο εστίασης για δραστηριότητες επιχειρηματικότητας στην AAU.

Η θερμοκοιτίδα επιχειρήσεων AAU φιλοξενεί μια σειρά εργαστηρίων, προγραμμάτων και κοινωνικών εκδηλώσεων που σας δίνουν τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες για να ξεκινήσετε το επιχειρηματικό σας εγχείρημα. Μέσα από τις εκδηλώσεις μας, θα μάθετε να δοκιμάζετε και να επικυρώνετε επιχειρηματικές ιδέες, να δημιουργείτε μια ισχυρή επιχειρηματική ιδέα και να μαθαίνετε πώς να στήσετε τη δική σας επιχείρηση από το μηδέν.

<https://www.sea.aau.dk/inkubator>

γ) Η επιχειρηματικότητα πρέπει να είναι για όλους, διότι δίνει στα παιδιά και τους νέους τις δεξιότητες για να δημιουργήσουν, να αλλάξουν και να κάνουν τη διαφορά στον κόσμο. Ο στόχος είναι ότι η επιχειρηματικότητα πρέπει να αποτελεί φυσικό μέρος της διδασκαλίας σε όλα τα επίπεδα εκπαίδευσης στη Δανία. Το **Ταμείο επιχειρηματικότητας** ιδρύθηκε το 2010 από μια διυπουργική σύμπραξη μεταξύ τεσσάρων υπουργείων βασισμένο στη συνολική στρατηγική της κυβέρνησης για την εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα.

<https://www.ffe-ye.dk/>

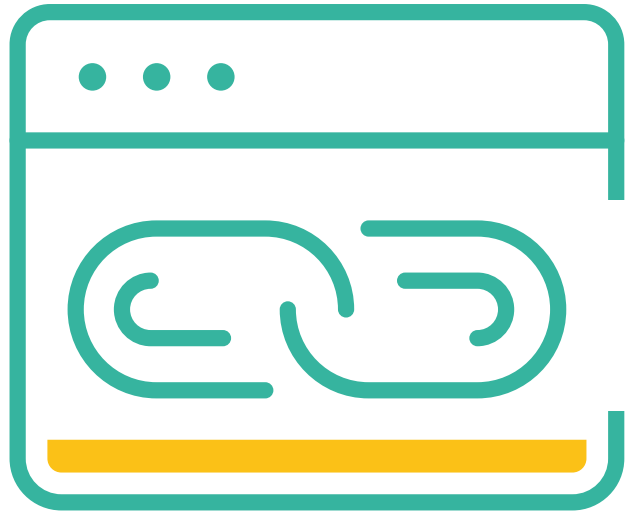
δ) Το κέντρο **START GROWTH Aarhus** παρέχει καθοδήγηση και εξάσκηση σε επιχειρηματίες και επιχειρήσεις.

Σκοπός τους είναι να υποστηρίξουν την επιχειρηματικότητα και τις επιχειρήσεις στους δήμους και, ως εκ τούτου, μια δωρεάν και πλήρως εμπιστευτική προσφορά σε όλους στο Aarhus.

<https://www.startaarhus.dk/>

ε) Κάθε εταιρεία στην περιοχή μπορεί να λάβει αμερόληπτη, εξειδικευμένη καθοδήγηση προσαρμοσμένη στις συγκεκριμένες ανάγκες, όνειρα και προκλήσεις. Οι 29 δήμοι κατέχουν το **Επιχειρηματικό Κέντρο της Κοπεγχάγης**, το οποίο διαχειρίζεται μέρος της προσπάθειας προώθησης των κρατικών επιχειρήσεων. Στη Δανία, η στήριξη των επιχειρήσεων θεωρείται καλή και αξιοπρεπής επένδυση στην κοινότητα και στο μέλλον. Ο ανεξάρτητος ανταγωνισμός 1: 1 κοστίζει μόνο χρόνο, θέληση και κίνηση και κάθε χρόνο το Επιχειρηματικό Κέντρο βοηθά περισσότερες από 1000 εταιρείες με στοχοθετημένες πληροφορίες, υλοποίηση και προγραμματισμό κλπ.

<https://ehhs.dk/omos>



## Προτεινόμενοι σύνδεσμοι για χρήστες στην Πολωνία

α) Μοντέλο υποστήριξης για άτομα NEET σε έναν από τους Πολωνικούς δήμους:

<https://wupbialystok.praca.gov.pl/documents/102984/1047082/Model%20wsparcia%20os%C3%B3b%20z%20grupy%20NEET%20w%20woj.%20podlskim/7aa3a8ad-f27f-4d3e-a15c-f79dc05c044d>

β) **Ερευνητικό και συμβουλευτικό κέντρο** που ειδικεύεται στο σχεδιασμό και την υλοποίηση δραστηριοτήτων στον τομέα της κοινωνικής πολιτικής και στην ανάπτυξη της επιχειρηματικότητας συμπεριλαμβανομένης της υποστήριξης των ατόμων NEET:

<http://www.szkolenia.bdcenter.pl/>

γ) Η **Περιφερειακή Υπηρεσία Ανάπτυξης** ιδρύθηκε για να παρέχει ολοκληρωμένες ευκαιρίες ανάπτυξης στην περιοχή, συμπεριλαμβανομένων των υπηρεσιών που υποστηρίζουν άτομα NEET:

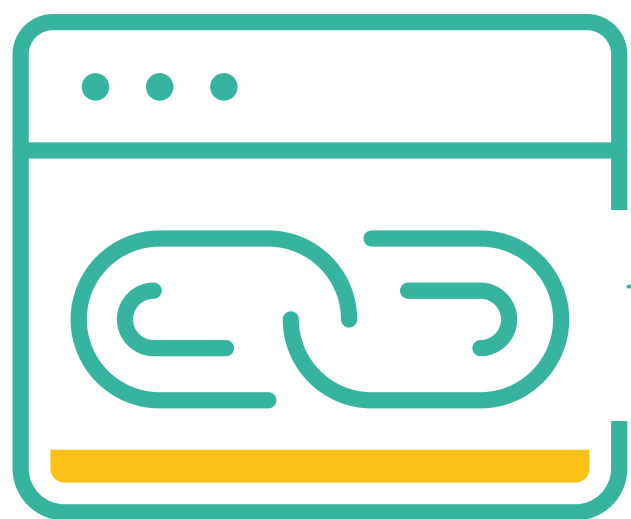
<https://rarr.rzeszow.pl/>

δ) Το **Περιφερειακό Γραφείο Εργασίας**, μία εμπνευσμένη διοργάνωση διαμεσολάβησης και ένας πάροχος ευκαιριών απασχόλησης στους ανέργους, συμπεριλαμβανομένων των NEET:

<https://wuprzeszow.praca.gov.pl>

ε) Το **Εκπαιδευτικό Κέντρο** σχεδιάζει και παρέχει εκπαίδευση για διάφορες ομάδες, συμπεριλαμβανομένων των NEET:

<https://www.szkoleniapois.pl/>



## Προτεινόμενοι σύνδεσμοι για χρήστες στην Ιταλία

α) **GARANZIAGIOVANITS** Πρόκειται για Ιταλική πρωτοβουλία στο πλαίσιο του Ευρωπαϊκού σχεδίου για την προώθηση της απασχόλησης των νέων έως 29 ετών:

<http://www.garanziagiovani.gov.it/>

β) **DUL (Dote Unica Lavoro)** - πρωτοβουλία της Περιφέρειας της Λομβαρδίας με στόχο την εξειδίκευση ή την επαγγελματική επανεκπαίδευση ανέργων:

<https://www.regione.lombardia.it/wps/portal/istituzionale/HP/servizi-e-informazioni/cittadini/lavoro-e-formazione-professionale/dote-unica-lavoro>

γ) Η **αυτοαπασχόληση** είναι Πρωτοβουλία που χρηματοδοτεί με άτοκα δάνεια την εκκίνηση πρωτοβουλιών μικρών επιχειρήσεων, που προωθούνται από τα άτομα NEET : άνεργες γυναίκες και μακροχρόνια άνεργοι, σε όλη τη χώρα:

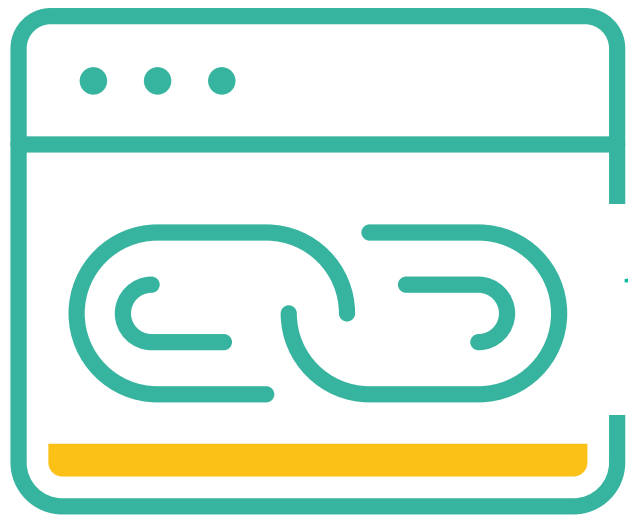
<https://www.anpal.gov.it/selfie-employment>

δ) **GaranziaHack-** Hackathon από το υπουργείο Εργασίας και Κοινωνικής Πολιτικής αφιερωμένο σε νέους προγραμματιστές, σχεδιαστές και λάτρεις της τεχνολογίας που εγγράφονται στο "Garanzia Giovani":

<https://www.eurodesk.it/notizie/garanziahack-partecipa-sviluppa-vinci>

ε) Το **Crescere in digitale** είναι ένα δωρεάν διαδικτυακό εκπαιδευτικό πρόγραμμα που ενισχύει τις ψηφιακές δεξιότητες, προωθεί τις θέσεις εργασίας και εδραιώνει τη διαδικασία ψηφιακής καινοτομίας των εταιρειών μέσω πρακτικής άσκησης για νέους ψηφιοποιητές:

<https://www.anpal.gov.it/iniziativa-per-le-competenze-digitali>



## Προτεινόμενοι σύνδεσμοι για χρήστες στην Κύπρο

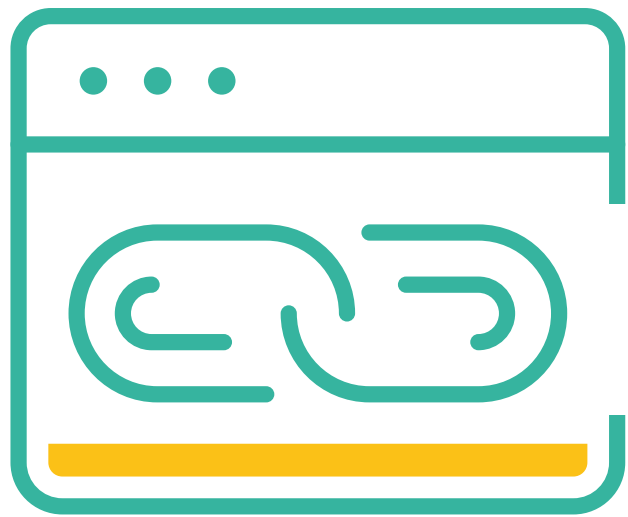
α) Το Κυπριακό υπουργείο Εργασίας, Πρόνοιας και Κοινωνικών Ασφαλίσεων προσφέρει ένα σχέδιο που παρέχει κίνητρα για την πρόσληψη νέων NEET (ηλικίας 15-29 ετών):  
<http://www.mlsi.gov.cy/mlsi/dl/dl.nsf/All/360A922C79D7CDA0C225865400489580?OpenDocument>

β) Το πρόγραμμα **Uinno Erasmus+** προσφέρει ένα εκπαιδευτικό πακέτο που εξοπλίζει με δεξιότητες καινοτομίας και επιχειρηματικότητας άνεργους ενήλικες που είναι δυνητικοί επιχειρηματίες ή μελλοντικοί δημιουργοί εταιρειών:  
<https://www.uinnoproject.eu/>

γ) «**Youth Guarantee to ACTIVate and Empower YOUTH**» στην Κύπρο: μια ολοκληρωμένη επικοινωνιακή εκστρατεία» (Ακρωνύμιο Έργου: «Ενεργοί Νέοι») είναι ένα πρόγραμμα που προσφέρει το Συμβούλιο Νέων Κύπρου και έχει ως στόχο την καταπολέμηση της ανεργίας των νέων και την ενημέρωση σχετικά με τις ευκαιρίες απασχόλησης και κατάρτισης:  
<https://onek.org.cy/en/home-page/programs-and-service/information/active-youth-youth-guarantee/>

δ) Η Αρχή Ανάπτυξης Ανθρώπινου Δυναμικού Κύπρου (ΑνΑΔ) προσφέρει προγράμματα κατάρτισης για ανέργους για την ουσιαστική βελτίωση των γνώσεων και των δεξιοτήτων τους για παραγωγική ενσωμάτωση ή επανενσωμάτωση στην εργασία:  
[http://www.hrda.org.cy/easyconsole.cfm/page/project/p\\_id/82/](http://www.hrda.org.cy/easyconsole.cfm/page/project/p_id/82/) &  
[http://www.anad.org.cy/easyconsole.cfm/page/project/p\\_id/227/pc\\_id/17178](http://www.anad.org.cy/easyconsole.cfm/page/project/p_id/227/pc_id/17178).

ε) Το **NEET SYSTEM Erasmus+** αποσκοπεί να σχεδιάσει και να αναπτύξει εκπαιδευτική παρέμβαση βασισμένη σε προκλήσεις για την εκ νέου συμμετοχή νέων ενηλίκων και να τους υποστηρίξει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων και ικανοτήτων που θα βοηθήσουν στην επανένταξή τους στην εκπαίδευση ή την εργασία:  
<https://www.neet-system.eu/>



## Προτεινόμενοι σύνδεσμοι για χρήστες στην Ελλάδα

α) Ο **ΟΑΕΔ** στηρίζει και προσφέρει διάφορες υπηρεσίες όπως σύνταξη βιογραφικού, αναζήτηση εργασίας σε Ελλάδα και Ευρώπη, προγράμματα Νέων Επιχειρηματιών, δημόσια προγράμματα εργασίας, εγγραφή σε συμβουλευτικές ομάδες κ.α.:

<http://www.oaed.gr/e-yperesies/oaed-anergoi>

β) Το νέο πιλοτικό επιχειρηματικό πρόγραμμα του Ελληνικού Οργανισμού Απασχόλησης Εργατικού Δυναμικού (**ΟΑΕΔ**) αφορά τους νέους ανέργους, δίνοντας προτεραιότητα στις γυναίκες: στη στήριξη των άνεργων νέων ηλικίας 18-29 ετών που επιθυμούν να στήσουν μία επιχείρηση ή να μετατρέψουν τις επιχειρηματικές τους ιδέες σε ποιοτικά και βιώσιμα επιχειρηματικά σχέδια:

<https://akep.eu/>

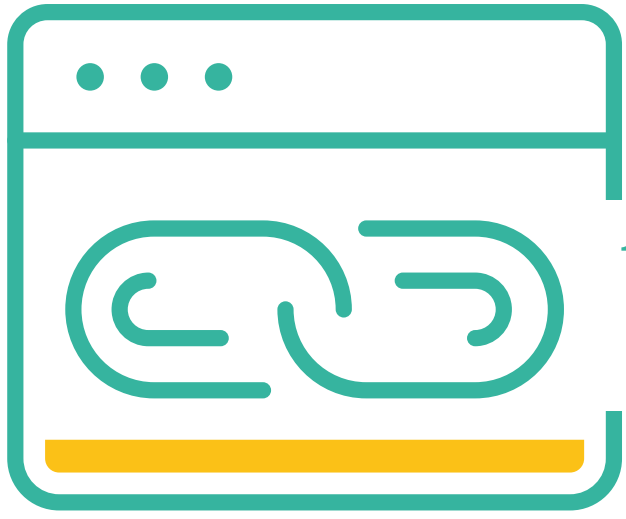
γ) Η **Ακαδημία Επιχειρηματικότητας (ΑΚΕΠ)** είναι ένας Μη Κερδοσκοπικός Οργανισμός που έχει ως στόχο να συμβάλει στη δημιουργία ενός υγιούς επιχειρηματικού περιβάλλοντος και στην υποστήριξη των επιχειρηματικών στόχων και των σχεδίων των νέων επιχειρηματιών:

<https://onek.org.cy/en/home-page/programs-and-service/information/active-youth-youth-guarantee/>

δ) Η **Τεχνολογία Εκπαίδευσης Επιχειρηματικότητας Νέων (TEEN)** αποτελεί σημείο συνάντησης για νέους και μελλοντικούς επιχειρηματίες που επιθυμούν να ανταλλάξουν ιδέες και να δημιουργήσουν τις απαραίτητες προϋποθέσεις για καινοτομία και επιχειρηματικότητα: <https://yet.org.gr/el/yet-greek/>

ε) Το «**Επιχειρώ**» είναι ένας διαδικτυακός χώρος αποθήκευσης που ενημερώνεται συνεχώς με συνδέσμους σε δωρεάν διαδικτυακά μαθήματα επιχειρηματικότητας, σεμινάρια, υπηρεσίες καθοδήγησης και κατάρτισης σχετικά με οτιδήποτε σχετίζεται με νεοσύστατες επιχειρήσεις και το επιχειρηματικό μέλλον στην Ελλάδα:

<https://www.neet-system.eu/>



## Προτεινόμενοι σύνδεσμοι για χρήστες στη Βουλγαρία

α) Η διαδικτυακή πλατφόρμα για την εργασία για νέους (mGamesinYW) προσφέρει παιχνίδια σε κινητά για επιχειρηματικότητα, διαπολιτισμική μάθηση και πράσινες δεξιότητες. Διατίθεται στην αγγλική, βουλγαρική, γερμανική, πολωνική, σλοβενική και ιταλική γλώσσα:

<http://www.mgames-youth.org/index.php/bg/>

β) Το **Rinker's Challenge** (από το 2014) είναι ένα μοναδικό πρόγραμμα νέας επιχειρηματικότητας για τη Βουλγαρία που περιλαμβάνει ανταγωνιστική και διαμορφωτική εκπαίδευση. Οι νικητές λαμβάνουν επιχορήγηση έως 20.000 BGN και ετήσια υποστήριξη από μέντορες. Ο διαγωνισμός γίνεται μια φορά το χρόνο:

<https://www.rinkercenter.org/en/>

γ) **eNEET Rural** - Διευκολύνει την επιχειρηματικότητα και βελτιώνει τις δεξιότητες των NEET που ζουν σε αγροτικές περιοχές. Το έργο προσφέρει μια καινοτόμο εργαλειοθήκη για την κατάρτιση νέων που δεν βρίσκονται πλέον στο εκπαιδευτικό σύστημα, δεν εργάζονται ή προετοιμάζονται για εργασία (NEETs), ενισχύουν την επιχειρηματικότητά τους και αυξάνουν την απασχολησιμότητά τους στη γεωργία στις αγροτικές περιοχές:

<https://eneet-project.eu/>

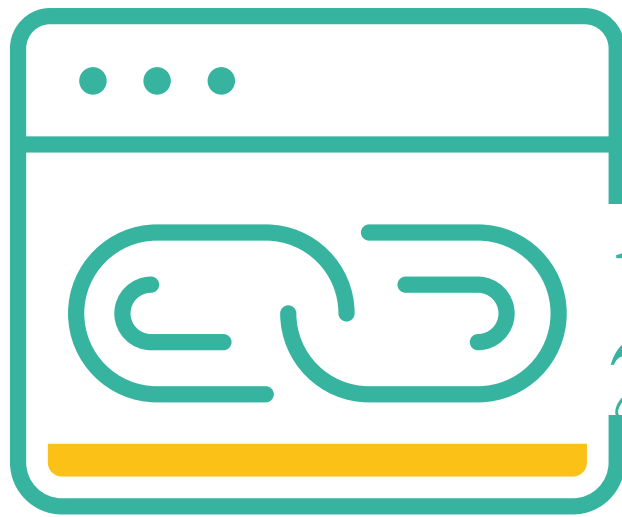
δ) Το **My Future** είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα και παρέχει χρήσιμες πληροφορίες και πόρους που απευθύνονται σε φοιτητές και νέους ενήλικες, βοηθώντας τους να εξερευνήσουν διαδρομές σταδιοδρομίας και εργαλεία για την ανάπτυξη της αυτογνωσίας που θα βοηθήσουν στη λήψη αποφάσεων σταδιοδρομίας:

<https://myfuture.bg/>

ε) Αυτό που μπορούμε να γίνουμε είναι ένας ιστότοπος για νέους που αποφοιτούν από τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, για τους γονείς και τους δασκάλους τους, καθώς και για όσους ενδιαφέρονται για θέματα που σχετίζονται με την επιλογή και την ανάπτυξη σταδιοδρομίας. Προσφέρει χρήσιμο εκπαιδευτικό υλικό και πληροφορίες για διάφορα επαγγέλματα:

<http://www.kakvidastanem.bg/>





## Προτεινόμενοι σύνδεσμοι για χρήστες στην Πορτογαλία

α) Δωρεάν μάθημα Κριτικής Σκέψης από το Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο του Μοντερέι:

<https://www.edx.org/course/pensamento-critico-tomada-de-decisoes-fundamentadas>

β) Ένα δωρεάν διαδικτυακό μάθημα επιχειρηματικότητας που απευθύνεται κυρίως στον μεταναστευτικό πληθυσμό:

<http://peionline.pt/>

γ) Η βάση κυβερνητικών μέτρων στήριξης της επιχειρηματικότητας και δημιουργίας αυτοαπασχόλησης:

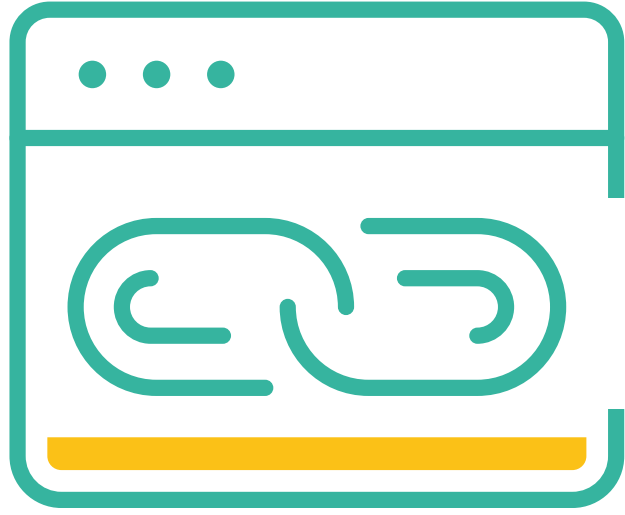
<https://www.iefp.pt/empreendedorismo>

δ) Σύλλογος νέων επιχειρηματιών που στηρίζει την επιχειρηματική δραστηριότητα των νέων παρέχοντας ενημέρωση και υποστήριξη σε νέους επιχειρηματίες και συνδέσμους με ευκαιρίες ανέλιξης:

<https://www.anje.pt/>

ε) Η βάση των δωρεάν διαδικτυακών μαθημάτων που υποστηρίζουν την ανάπτυξη δεξιοτήτων στον τομέα της διαχείρισης και της ηγεσίας:

<https://www.santander.pt/empresas/solucoes-nao-financeiras/formacao-online-gratuita/cursos-gestao-e-lideranca>



## Προτεινόμενοι σύνδεσμοι για χρήστες στην Ισπανία

α) Το **Injuve** είναι Ινστιτούτο Νεολαίας στην Ισπανία. Το INJUVE είναι ένα αυτόνομο όργανο της Ισπανίας που υπάγεται από τις 13 Ιανουαρίου 2020 στο ισπανικό Υπουργείο Κοινωνικών Δικαιωμάτων, αρμόδιο για την προώθηση δράσεων προς όφελος των νέων. Είναι υπεύθυνο για πρωτοβουλίες και δραστηριότητες για τη διευκόλυνση της συμμετοχής των νέων στην κοινωνία, την προώθηση της πολιτιστικής, καλλιτεχνικής, αστικής, συναδελφικής και διαπολιτισμικής ανάπτυξης. Επιδιώκει, επίσης, αυτονομία και χειραφέτηση με προγράμματα που αποσκοπούν στην απασχόληση, τις επιχειρήσεις και την καθοδήγηση για τη στέγαση:

<http://www.injuve.es/>

β) Το **Youth Guarantee Spain**, είναι εφαρμογή του Εθνικού Συστήματος Εγγυήσεων για τη Νεολαία και έχει τροποποιηθεί για να επεκτείνει ορισμένες από τις δυνατότητές του. Η Εγγύηση για τη Νεολαία είναι μια ευρωπαϊκή πρωτοβουλία που έχει ως στόχο να διασφαλίσει ότι οι νέοι ηλικίας μεταξύ 16 και 29 ετών μπορούν να λάβουν προσφορά απασχόλησης, περαιτέρω εκπαίδευσης ή πρακτικής άσκησης μετά την ολοκλήρωση της επίσημης εκπαίδευσης ή την ανεργία. Σε κάθε περίπτωση, η Εγγύηση για τη Νεολαία στην Ισπανία παρουσιάζει μια ολοκληρωμένη, προληπτική και έγκαιρη προσέγγιση προσοχής για τη διευκόλυνση της βελτίωσης της απασχολησιμότητας και της εισαγωγής νέων στην αγορά εργασίας:

<https://www.sepe.es/HomeSepe/Personas/encontrar-trabajo/Garantia-Juvenil/preguntas-frecuentes-garantia-juvenil.html>

γ) Το έργο **Obvious** έχει ως στόχο να συμπεριλάβει τους νέους NEETS και τη συμμετοχή τους στην κοινωνία μέσω της καινοτομίας και της πρόσβασης στην κατάρτιση για την προώθηση των κινήτρων και των αναγκών τους, προκειμένου να διευκολυνθεί η πρόσβασή τους στην αγορά εργασίας και μία μελλοντική επαγγελματική σταδιοδρομία:

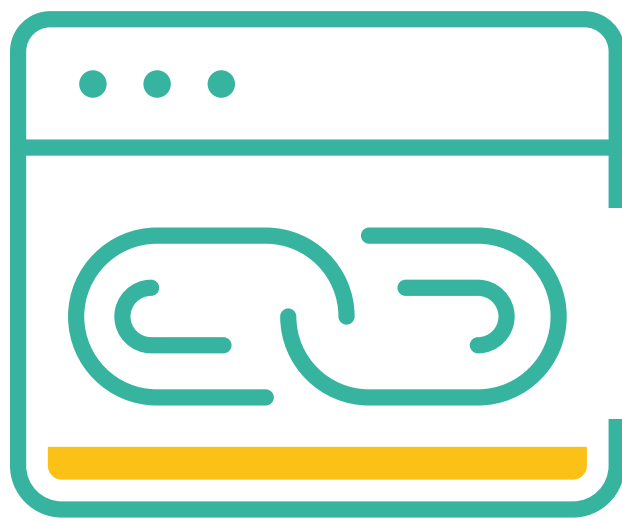
<https://www.agreste.org/proyecto-obvious-incluyendo-a-los-jovenes-n-i-n-i/>

δ) Το **UNIR-University** στο διαδίκτυο είναι ένα πρόγραμμα για την επίλυση σύνθετων προβλημάτων: Είναι μια μεθοδολογία που συνιστάται στη χρήση γενικών ή εξατομικευμένων τύπων με τακτικό τρόπο για να βρεθούν πρακτικές λύσεις σε προβλήματα. Ένα από τα κύρια εμπόδια κατά την επίλυση ενός προβλήματος προέρχεται από διανοητικά σχήματα που εμποδίζουν τη σωστή προσέγγιση και λύση του. Η εφαρμογή μιας εξαιρετικής διαδικασίας επίλυσης προβλημάτων μπορεί να κάνει τη διαφορά όσον αφορά την ταχύτητα και την αποτελεσματικότητα. Το αντίθετο μπορεί να οδηγήσει σε αναποτελεσματικές λύσεις, δημιουργώντας σε πολλές περιπτώσεις τεράστια απογοήτευση:

<https://www.unir.net/empresa/programa-resolucion-problemas-complejos/>

ε) **Μάθημα Εγκάρσιων Δεξιοτήτων**. Το **edX** είναι ένα δωρεάν διαδικτυακό μάθημα με μαλακές δεξιότητες, που καλύπτει διαφορετικούς τρόπους ηγεσίας επιχειρήσεων, χαρακτηριστικά μιας καλής ηγεσίας και πολλά άλλα, από ιδρύματα, όπως το Πολυτεχνικό Πανεπιστήμιο της Βαλένθια:

<https://www.edx.org/es/aprende/habilidades-blandas>



## Προτεινόμενοι σύνδεσμοι για διεθνείς χρήστες

α) Το **Start-up School** είναι ένα δωρεάν ανοιχτό μαζικό διαδικτυακό μάθημα επιχειρηματικότητας για μελλοντικούς και αρχάριους επιχειρηματίες:

<https://www.startupschool.org/>

β) Διαδικτυακό μάθημα του Πανεπιστημίου του Ωκλαντ σχετικά με τη Λογική και Κριτική Σκέψη:

[https://www.futurelearn.com/courses/logical-and-critical-thinking?](https://www.futurelearn.com/courses/logical-and-critical-thinking?utm_campaign=Courses+feed&utm_medium=courses-feed&utm_source=courses-feed&utm_source=RakutenMarketing&utm_medium=Affiliate&utm_campaign=3347507:Class+Central&utm_content=10:1&utm_term=USNetwork&ranMID=44015&ranEAID=SAyYsTvLiGQ&ranSiteID=SAyYsTvLiGQ-.ztS68zxdVEiv.NdbXloqw)

[utm\\_campaign=Courses+feed&utm\\_medium=courses-feed&utm\\_source=courses-feed&utm\\_source=RakutenMarketing&utm\\_medium=Affiliate&utm\\_campaign=3347507:Class+Central&utm\\_content=10:1&utm\\_term=USNetwork&ranMID=44015&ranEAID=SAyYsTvLiGQ&ranSiteID=SAyYsTvLiGQ-.ztS68zxdVEiv.NdbXloqw](https://www.futurelearn.com/courses/logical-and-critical-thinking?utm_campaign=Courses+feed&utm_medium=courses-feed&utm_source=courses-feed&utm_source=RakutenMarketing&utm_medium=Affiliate&utm_campaign=3347507:Class+Central&utm_content=10:1&utm_term=USNetwork&ranMID=44015&ranEAID=SAyYsTvLiGQ&ranSiteID=SAyYsTvLiGQ-.ztS68zxdVEiv.NdbXloqw)

γ) Διαδικτυακό μάθημα του Πανεπιστημίου της Καλιφόρνια σχετικά με την Επίλυση Προβλημάτων:

[https://www.coursera.org/learn/problem-solving?](https://www.coursera.org/learn/problem-solving?ranMID=40328&ranEAID=SAyYsTvLiGQ&ranSiteID=SAyYsTvLiGQ-os_peiCGGhib2ibc9CfApg&siteID=SAyYsTvLiGQ-os_peiCGGhib2ibc9CfApg&utm_content=10&utm_medium=partners&utm_source=linkshare&utm_campaign=SAyYsTvLiGQ)

[ranMID=40328&ranEAID=SAyYsTvLiGQ&ranSiteID=SAyYsTvLiGQ-os\\_peiCGGhib2ibc9CfApg&siteID=SAyYsTvLiGQ-os\\_peiCGGhib2ibc9CfApg&utm\\_content=10&utm\\_medium=partners&utm\\_source=linkshare&utm\\_campaign=SAyYsTvLiGQ](https://www.coursera.org/learn/problem-solving?ranMID=40328&ranEAID=SAyYsTvLiGQ&ranSiteID=SAyYsTvLiGQ-os_peiCGGhib2ibc9CfApg&siteID=SAyYsTvLiGQ-os_peiCGGhib2ibc9CfApg&utm_content=10&utm_medium=partners&utm_source=linkshare&utm_campaign=SAyYsTvLiGQ)

δ) Διαδικτυακό μάθημα σχετικά με την Ανάλυση Ατόμων και τη Διαχείριση Βάσει Αποδεικτικών Στοιχείων:

<https://open.sap.com/courses/pa1-tl>

ε) Διαδικτυακό μάθημα του Πανεπιστημίου της Μινεσότα για τη Δημιουργική Επίλυση Προβλημάτων:

<https://www.coursera.org/learn/creative-problem-solving>

στ) Διαδικτυακό μάθημα από το Imperial College του Λονδίνου σχετικά με τη Δημιουργική Σκέψη:

<https://www.edx.org/course/creative-thinking-techniques-and-tools-for-success>

ζ) Διαδικτυακό μάθημα του Πανεπιστημίου του Κουίνσλαντ σχετικά με τη Σχεδιαστική Σκέψη και τη Δημιουργικότητα για καινοτομία:

<https://www.edx.org/course/design-thinking-and-creativity-for-innovation>

η) Διαδικτυακό μάθημα από το Κρατικό Πανεπιστήμιο της Νέας Υόρκης σχετικά με τη Δημιουργικότητα:

<https://www.coursera.org/learn/ignite-creativity>

θ) Η καθοδήγηση των Ηνωμένων Εθνών για βέλτιστες πρακτικές συνεργασίας παρουσιάζοντας λεπτομερείς συστάσεις σχετικά με τον τρόπο συντονισμού των συναντήσεων με προσανατολισμό τη συνεργασία διαφόρων τύπων συμμετεχόντων:

<https://emergency.unhcr.org/entry/47908/coordination-skills-methods-and-good-practices>

ι) Οδηγός που παρουσιάζει την ένταξη σε μια κοινότητα ως στρατηγική για τη βελτίωση της καριέρας σας:

<https://80000hours.org/career-guide/community/>

ια) Προηγμένος οδηγός συντονισμού που παρουσιάζει λεπτομέρειες σχετικά με τον καλύτερο τρόπο συντονισμού μιας ομάδας ατόμων για τη βελτιστοποίηση του αντίκτυπου των κοινών προσπαθειών τους:

<https://80000hours.org/articles/coordination/>



## Βιβλιογραφία

EC (2000). In Commitment by the EU Heads of States and Governments to make the EU “the most competitive and dynamic knowledge-driven economy by 2010”. European Commission.

SALTO-YOUTH (n.d)- Who are we talking about?. Salto-youth.net. [https://www.salto-youth.net/rc/inclusion/archive/archive-resources/inclusiongroups/inclusionoffenders/InclusionOffendersWho /](https://www.salto-youth.net/rc/inclusion/archive/archive-resources/inclusiongroups/inclusionoffenders/InclusionOffendersWho/).

ASQ Excellence Through Quality. (2021). What is problem solving? Obtained from Quality Resources, problem solving <https://asq.org/quality-resources/problem-solving>

Coordinating With Others - 10 Skills To Future Proof Yourself(2019). 42courses.com. <https://blog.42courses.com/home/2019/1/10/coordinating-with-others-10-skills-to-future-proof-yourself>

Creative Tools (n.d.). Brainstorming, Generating Many Radical, Creative Ideas. Retrieved from: <https://www.mindtools.com/brainstm.html>

Dörner, D., & Funke, J. (2017). Complex Problem Solving: What It Is and What It Is Not. *Frontiers in Psychology*. Obtenido de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5504467/#:~:text=Complex%20problem%20solving%20is%20a,set%20of%20strategies%20are%20needed.>

Doyle, A. (2020). What Is Creative Thinking?. Retrieved from: *Creative Thinking: What Is It?* (thebalancecareers.com)

EACEA (2008). The Entrepreneurial Skills Pass, retrieved from: <http://entrepreneurialskillspass.eu/component/attachments/attachments.html?task=attachment&id=395>

EC (2006). Recommendation of the European Parliament and of the council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning (2006/962/EC), Official Journal of the European Union L 394/10

Ennis, H. (1995). *Critical Thinking*. Prentice Hall.

EU Skills Panorama (2014). Entrepreneurial skills Analytical Highlight, prepared by ICF and Cedefop for the European Commission

Ghosh, P. (2019) What is People Management? Complete Process with best practices. <https://www.hrtechnologist.com/articles/performance-management-hcm/what-is-people-management/>

Green, R. (2019). Why Critical Thinking Matters in Your Business. *Business News Daily*. <http://www.businessnewsdaily.com/7532-critical-thinking-in-business.html>

IMD (2019) 4 People Management Tips during Uncertainty & Change. <https://www.imd.org/mp/leadership-reflections/people-management/>

Indeed Career Guide (2020) Guide to People Management: Definition, Tips and Skills. <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/guide-to-people-management>

Johnson, S., Fletcher B., Mukhuty, S., Snowden, S. & Williams, T. (2015). Entrepreneurship skills: literature and policy review, Department for Business Innovation and Skills Research Report no. 236, September.

McPheat, S. (2017) What is People Management? <https://www.fibre2fashion.com/industry-article/2235/what-is-people-management>

Mind Tools. (2021). Affinity Diagrams. In Organizing Information and Ideas Into Common Themes:

[https://www.mindtools.com/pages/article/newTMC\\_86.htm](https://www.mindtools.com/pages/article/newTMC_86.htm)

Naiman, L. (n.d.). What is Creativity? (And why is it a crucial factor for business success?). Retrieved from: What is Creativity? (And why is it a crucial factor for business success?) (creativityatwork.com)

OECD (2014). Job Creation and Local Economic Development, OECD Publishing, retrieved from: [https://read.oecd-ilibrary.org/industry-and-services/job-creation-and-local-economic-development\\_9789264215009-en#page111](https://read.oecd-ilibrary.org/industry-and-services/job-creation-and-local-economic-development_9789264215009-en#page111)

OECD (2016). Entrepreneurship360: Guidance note for teachers and School managers, retrieved at: [http://www.oecd.org/employment/leed/E360\\_guidance-note\\_teachers.pdf](http://www.oecd.org/employment/leed/E360_guidance-note_teachers.pdf)

Paul, R. & Elder, L. (2008). The Miniature Guide to Critical Thinking Concepts and Tools, Foundation for Critical Thinking Press, 2008

Paul, R. and Elder, L. (2002). Critical Thinking: Tools for Taking Charge of Your Professional and Personal Life. Foundation for Critical Thinking Press.

Paul, R. and Elder, L. (2008). The Miniature Guide to Critical Thinking Concepts and Tools. Foundation for Critical Thinking Press.

Popova, M. (n.d). The Art of Thought: A Pioneering 1926 Model of the Four Stages of Creativity. Retrieved from: <https://www.brainpickings.org/2013/08/28/the-art-of-thought-graham-wallas-stages/>

Rico, R., Manzanares, M., Gil, F., Alcover, C. & Tabernero, C. (2011). Coordination process in work teams. Papeles del Psicólogo. 32. 59-68.

SEP (2018). Critical Thinking. Retrieved from Stanford Encyclopedia of Philosophy. -<https://plato.stanford.edu/entries/critical-thinking/>

Sturm, M. (2017). What Does “Think Outside of the Box” Mean?. Retrieved from: <https://medium.com/personal-growth/how-to-truly-think-outside-the-box-fee0ea11777f>

Sumit (2020). Creativity in Entrepreneurship: Importance and Types. Retrieved from: <https://101entrepreneurship.org/creativity-in-entrepreneurship/>

Team LiquidPlanner. (2018). Liquid Planner. In How to Prioritize Work and Meet Deadlines When Everything Is #1:

<https://www.liquidplanner.com/blog/how-to-prioritize-work-when-everythings-1/>

The Foundation for Critical Thinking website (<http://www.criticalthinking.org/>) provides many resources to promote essential change in education and society.

UNC Charlotte. ARTICLES ON CRITICAL THINKING. List of articles on Critical Thinking. <https://teaching.uncc.edu/teaching-guides/lecture-studio-and-large-classes/engaging-students/critical-thinking>

Vanhaverbeke, W. (2017). *Managing Open Innovation in SMEs*, Cambridge University Press, UK.

Writer, S. (2020). Coordinating with others a key skill for 2020. [3plusinternational.com.https://3plusinternational.com/2020/01/coordinating-with-others-a-key-skill-for-2020/](https://3plusinternational.com/2020/01/coordinating-with-others-a-key-skill-for-2020/)

Directorate-General Education, Youth, Sport and Culture. (2017). Taking the future into their own hands: Youth work and entrepreneurial learning. European Commission. Retrieved from [https://ank.ee/wp-content/uploads/2017/09/8f5910d8-6b64-11e7-b2f2-01aa75ed71a1.en\\_.pdf](https://ank.ee/wp-content/uploads/2017/09/8f5910d8-6b64-11e7-b2f2-01aa75ed71a1.en_.pdf)

European Commission. (2013). Communication from The Commission To The European Parliament, The Council, The European Economic And Social Committee And The Committee Of The Regions. *Entrepreneurship 2020 Action Plan: Reigniting the entrepreneurial spirit in Europe*.

Gooch, D. & Vasalou, A. & Benton, L. & Khaled, Rilla. (2016). Using Gamification to Motivate Students with Dyslexia. [10.1145/2858036.2858231](https://doi.org/10.1145/2858036.2858231).

Klopfer, E. & Osterweil, S. & Salen, K. (2009). *Moving learning games forward*.

Kyriazis, M. & Kiourti, E. (2018). Video Games and Other Online Activities May Improve Health in Ageing. *Frontiers in Medicine*. 5. [10.3389/fmed.2018.00008](https://doi.org/10.3389/fmed.2018.00008).

Lee, J. J. & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2). 5. Retrieved from <https://web.archive.org/web/20110516005227/http://www.gamifyingeducation.org/files/Lee-Hammer-AEQ-2011.pdf>

Parliament, programme, A., participate, W., participate, H., stories, S., & EU, D. et al. *European business exchange programme - Erasmus for Young Entrepreneurs*. [Erasmus-entrepreneurs.eu](https://www.erasmus-entrepreneurs.eu). Retrieved 10 February 2021, from <https://www.erasmus-entrepreneurs.eu/>.

Pavlus, J. (2010). The Game of Life. *Scientific American*, 303(6), 43-44. <https://doi.org/10.1038/scientificamerican1210-43>.

Publications Office of the European Union. (2016). EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework.. Retrieved from <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework>

The Council of The European Union. (2018). Council Recommendation on Key Competences for Lifelong Learning. European Union. Retrieved from [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=uriserv:OJ.C\\_.2018.189.01.0001.01.ENG](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=uriserv:OJ.C_.2018.189.01.0001.01.ENG)

The reinforced Youth Guarantee. Ec.europa.eu. Retrieved 10 February 2021, from <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1079&langId=en>.

Unger, K., Schwartz, D. & Foucher, J. (2013). Increasing Employee Productivity through Gamification and Blended Learning. In T. Bastiaens & G. Marks (Eds.), Proceedings of E-Learn 2013--World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education (pp. 2538-2545).

Las Vegas, NV, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved February 10, 2021 from <https://www.learntechlib.org/primary/p/115272/>.

