

ΣΧΕΔΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ – OUT OF THE BOX

ΜΕΘΟΔΟΣ GAMIFICATION - JOVESÓLIDES

Όνομα της μεθόδου	"Out of the Box"
Θέμα	Πώς να δημιουργήσετε ένα προϊόν/καμπάνια για την καταπολέμηση των FakeNews
Διάρκεια	Η αρχική έκδοση του Out of the Box διαρκεί περίπου 5 ώρες Η νέα έκδοση, που περιλαμβάνει τη δημιουργία πλαισίου, το ίδιο το παιχνίδι και τη μετέπειτα αξιολόγηση, έχει προγραμματιστεί να διαρκέσει 20 ώρες εκπαίδευσης.
Τυπολογία μεθόδου/εργαλείου	Παιχνιδοποίηση
Τρόπος λειτουργίας (διαδικτυακός, μικτός)	Συνήθως αυτό το παιχνίδι παίζεται σε ένα δωμάτιο όπου όλοι οι συμμετέχοντες εμπλέκονται στη δυναμική του παιχνιδιού, όπου ο ανταγωνισμός είναι παρών ως στοιχείο κινήτρου. Εάν απαιτείται, μπορεί να εξεταστεί και μια διαδικτυακή έκδοση.
Αριθμός συμμετεχόντων	Τουλάχιστον 12 περίπου, για να φτάσουν τουλάχιστον 3 ομάδες των 4 συμμετεχόντων. Εάν χρειαστεί, μπορεί να προσαρμοστεί σε μικρότερο αριθμό συμμετεχόντων. Το μέγιστο μπορεί να είναι 30-40 άτομα. Η ηλικία των συμμετεχόντων δεν έχει σημασία, το παιχνίδι μπορεί να προσαρμόζεται κάθε φορά στο ηλικιακό προφίλ.
Επίπεδο Δυσκολίας	Μεσαίο, απαιτεί συγκέντρωση και ξεκάθαρο στόχο για το τι θέλει να επιτευχθεί.
Παρατήρηση	Ένας "Master gamer" ή συντονιστής του παιχνιδιού είναι απαραίτητος για να διασφαλιστεί η σωστή ανάπτυξη του παιχνιδιού. Ο εκπαιδευτής μπορεί να ενεργήσει ως κύριος παίκτης για να καθοδηγήσει και να διασφαλίσει την επίτευξη των στόχων.
Σκοπός	<p>Να αναπτύξουμε συλλογικά ένα προϊόν/πρόταση/καμπάνια για την καταπολέμηση των ψευδών ειδήσεων, σχεδιασμένο συλλογικά ακολουθώντας συγκεκριμένα βήματα που χαρακτηρίζουν μια πρόταση ως καινοτόμο. Κάθε βήμα του παιχνιδιού θα καλεί τους συμμετέχοντες να προσθέσουν στην "ιδέα" τους στοιχεία που θα δομήσουν, θα ορίσουν και θα δώσουν μορφή σε ένα τελικό προϊόν που θα παρουσιαστεί.</p> <p>Στην προηγούμενη έκδοσή του, το εκπαιδευτικό μοντέλο περιελάμβανε περιεχόμενο ευαισθητοποίησης σχετικά με το πλαίσιο του έργου και τις συγκεκριμένες πληροφορίες που απαιτούνται για να προχωρήσει κανείς στο παιχνίδι.</p>

Μαθησιακά αποτελέσματα / Ικανότητες	<ul style="list-style-type: none"> • ευαισθητοποίηση • ενεργή συμμετοχή, εμπλοκή • συλλογική σκέψη και δημιουργία • δημιουργικότητα και συν-κατασκευή • Ικανότητα ανάλυσης αναγκών • διάλογο, συναίνεση και λήψη αποφάσεων • δεξιότητες επικοινωνίας και προβολής
Μεθοδολογία	<p>Η παιχνιδοποίηση είναι το κύριο εργαλείο που πρέπει να χρησιμοποιηθεί.</p> <p>Όμως η εκπαίδευση θα περιλαμβάνει ποικίλο περιεχόμενο, εργαλεία για την επίτευξη του τελικού στόχου της εκπαίδευσης. Θα ξεκινήσω με παρουσίαση, πλαισίωση, χρήση πρακτικών εργαλείων, βίντεο, περιεχόμενο και στη συνέχεια θα προχωρήσω με το επιτραπέζιο παιχνίδι όπου οι συμμετέχοντες θα κληθούν να δημιουργήσουν ενεργά προτάσεις/ιδέες.</p>
Υλικά	<p>Παρουσιάσεις (χρήση ppt ή/και βίντεο)</p> <p>Έγγραφα - ορισμένες αναφορές και ειδικά περιεχόμενο δημοσιεύσεων (όπως εφημερίδες κ.λπ.)</p> <p>Επιτραπέζιο παιχνίδι με όλα τα εργαλεία (αφίσα επιτραπέζιου παιχνιδιού, κάρτες, οδηγίες, βραβεία, μετάλλια).</p>
Άλλες παρατηρήσεις	<p>Θα είναι ενδιαφέρον να παίξετε το παιχνίδι σε μία μόνο μέρα, ακόμα κι αν το προηγούμενο περιεχόμενο παρέχεται σε άλλες συνεδρίες / ημέρες.</p> <p>Η κύρια σύσταση θα ήταν να εκτελεστούν όλα τα βήματα του παιχνιδιού σε μία μόνο μέρα, ακόμη και η παρουσίαση των τελικών προϊόντων μπορεί να γίνει σε άλλη συνεδρία.</p> <p>Ο ρόλος του Master Gamer αποτελεί βασικό στοιχείο για τη δημιουργία και τη διατήρηση της ατμόσφαιρας «ανταγωνισμού και παιχνιδιού» η οποία θα χρησιμοποιείται, ανά πάσα στιγμή, με θετικό τρόπο για την αύξηση της δέσμευσης και της ενεργούς συμμετοχής.</p>

ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Στον πίνακα που ακολουθεί περιλαμβάνεται η κύρια δομή του προσχέδιου του μοντέλου της μεθόδου "Out of the Box" που προσαρμόστηκε στο τρέχον έργο. Περιλαμβάνει ένα σχέδιο κατανομής του περιεχομένου που πρέπει να αναπτυχθεί για τη διαδικασία κατάρτισης, καθώς και τον κατά προσέγγιση χρόνο που αφιερώνεται σε κάθε περιεχόμενο.

Το συγκεκριμένο υλικό, η τεκμηρίωση, τα βίντεο ή οι παρουσιάσεις θα αναπτυχθούν μόλις επικυρωθεί αυτό το μοντέλο.

Η κύρια δομή της μεθόδου περιλαμβάνει:

- 10 ώρες εκπαιδευτικού περιεχομένου για την πλαισίωση και κατανόηση των βασικών θεμάτων του έργου
- 10 ώρες για την εφαρμογή του παιχνιδιού στην πράξη, την ανάπτυξη των ιδεών/προτάσεων και την τελική ανάλυση της ίδιας της διαδικασίας και της μεθόδου.

	Ενότητα - περιεχόμενο	Διάρκεια
1	<u>Επικοινωνία - ένα ισχυρό εργαλείο</u> Στόχος: να διαμορφώσει το πλαίσιο σχετικά με τη δύναμη της επικοινωνίας και το πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί, να δημιουργήσει αντίκτυπο, να προβάλλει, κ.λπ. Υλικά: παρουσίαση + χρήση βίντεο.	2 ώρες
2	<u>Ιθαγένεια και δημοκρατική συμμετοχή</u> Στόχος: η πλαίσιωση των μηχανισμών που επιτρέπουν την ενεργό συμμετοχή στο δημοκρατικό πλαίσιο ως ενεργά όντα, επίσης από την επικοινωνιακή οπτική γωνία. Υλικά: παρουσίαση + χρήση βίντεο + δυναμική.	2 ώρες
3	<u>Πώς να αντιμετωπίσετε τις ψευδείς ειδήσεις ως αφοσιωμένοι πολίτες</u> Στόχοι: εξήγηση της ίδιας της έννοιας των ψευδών ειδήσεων, του μηχανισμού της, των λόγων της και του τρόπου εντοπισμού και άρνησης των επιχειρημάτων της. Επίσης, να οπτικοποιηθούν παραδείγματα και η διαδικασία για να βρεθεί η αλήθεια πίσω από κάθε ψευδή είδηση. Υλικά: παρουσίαση + χρήση βίντεο + δυναμική.	3 ώρες
4	<u>Gamification, ή πώς να παίξετε παιχνίδια για έναν συγκεκριμένο στόχο!</u> Στόχος: εξηγήστε την κύρια ιδέα της παιχνιδοποίησης, τη διαδικασία, τον μηχανισμό, τα στοιχεία και τους στόχους της. Παρουσίαση ποικίλων μεθόδων που βασίζονται στην παιχνιδοποίηση και την προστιθέμενη αξία της. Υλικά: παρουσίαση + χρήση βίντεο + δυναμική.	2 ώρες
5	<u>Επαγωγή στο Out of the Box</u> Στόχος: να εξηγηθεί με σαφήνεια το παιχνίδι και η διαδικασία του, βήμα προς βήμα, ώστε να διασφαλιστεί ότι οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να εφαρμόσουν το παιχνίδι στη συνέχεια. Υλικά: όλα τα υλικά που σχετίζονται με το επιτραπέζιο παιχνίδι.	1 ώρα
7	<u>Εφαρμογή του "Out of the Box" - επιτραπέζιο παιχνίδι</u> Στόχος: να εφαρμόσετε στην πράξη το επιτραπέζιο παιχνίδι και να δημιουργήσετε τις ιδέες. Υλικά: όλα τα υλικά του επιτραπέζιου παιχνιδιού (κάρτες, έγγραφα, κ.λπ.)	4 ώρες
	<u>Προετοιμασία της παρουσίασης των τελικών προτάσεων</u> Στόχος: να δημιουργηθούν δημιουργικές παρουσιάσεις όπου θα παρουσιάζεται η ιδέα/το προϊόν (στόχοι, στόχος, διάρκεια, μέθοδος, προϋπολογισμός, κ.λπ.). Ο χρόνος αυτός μπορεί επίσης να επενδυθεί στον ακριβέστερο καθορισμό της πρότασης, της εκστρατείας ή της ιδέας. Υλικά: αυτά που μπορεί να χρειαστούν οι συμμετέχοντες.	3 ώρες
8	<u>Παρουσίαση τελικών προϊόντων / προτάσεων.</u> Στόχος: να παρουσιαστούν οι δημιουργικές ιδέες και τα προϊόντα που δημιούργησαν οι συμμετέχοντες συλλογικά κατά τη διάρκεια του επιτραπέζιου παιχνιδιού. Για την παρουσίαση θα ζητηθούν καινοτόμα εργαλεία. Υλικά: αυτά που μπορεί να χρειαστούν οι συμμετέχοντες.	1 ώρα
9	<u>Ανατροφοδότηση και αξιολόγηση προϊόντων και μεθόδου</u> Στόχος: να αφιερωθεί χρόνος για την ανασκόπηση των τελικών προϊόντων	2 ώρες

	που αναπτύχθηκαν (αξιολόγηση της διαδικασίας συνδημιουργίας) και ανάλυση της ίδιας της μεθόδου (πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα).. Υλικά: τα προϊόντα που δημιουργήθηκαν (πιθανές παρουσιάσεις ή/και υλικό).	
--	--	--

ΣΥΝΟΛΟ: 20 ΩΡΕΣ

Παραρτήματα:

Περιλαμβάνονται πρόσθετα έγγραφα τα οποία συμπληρώνουν το παρόν έγγραφο. Όλα τα παραρτήματα αποτελούν μέρος της προηγούμενης έκδοσης του παιχνιδιού, οπότε ενδέχεται να υποστούν τροποποιήσεις για το τρέχον έργο. Έτσι, λειτουργούν απλώς ως αναφορά για να γίνει περισσότερο κατανοητό το είδος της μεθόδου/του παιχνιδιού που προτείνεται.

- 1. Φύλλο δομής παιχνιδιού.**
- 2. Επιτραπέζιο παιχνίδι.**
- 3. Άλλα υλικά της μεθόδου (κάρτες, αφίσα, οδηγίες για τον Master gamer)**