



# ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ SEDIHUB



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein



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

Εισαγωγή .....	3
Ιστορικό του έργου .....	3
Στόχοι .....	3
Σκοπός και σημασία στο πλαίσιο της παιγνιδοποίησης .....	4
Σκοπός του εγγράφου .....	4
Σημασία της Παιγνιδοποίησης .....	4
Σημασία της δέσμευσης, της διατήρησης και της παρακίνησης .....	5
Αξιοποίηση των προσωπικοτήτων και των χαρακτήρων του SeDiHUB στην τάξη .....	6
Εισαγωγή στις προσωποποιήσεις (persona) και τους χαρακτήρες .....	6
Εφαρμογή προσωποποιήσεων στην τάξη .....	6
Πρακτικά παραδείγματα .....	7
Παιγνιδοποιημένες δραστηριότητες για εκπαιδευτές και συμβούλους ΕΕΚ.....	8
Επίπεδα και σήματα για τα μαθησιακά μονοπάτια του SeDiHUB ....	8

## Εισαγωγή

Το έργο SeDiHUB, το οποίο υποστηρίζεται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+, σηματοδοτεί ένα σημαντικό βήμα προς τα εμπρός στον τομέα της εκπαιδευτικής καινοτομίας και του ψηφιακού μετασχηματισμού για πολύ μικρές και οικογενειακές επιχειρήσεις σε ολόκληρη την Ευρώπη. Η πρωτοβουλία αυτή σχεδιάστηκε με φόντο ένα ταχέως εξελισσόμενο επιχειρηματικό τοπίο, όπου η ψηφιακή οικονομία και η σκέψη σχεδιασμού υπηρεσιών έχουν καταστεί κομβικά στοιχεία για τη βιωσιμότητα και το ανταγωνιστικό πλεονέκτημα.

## Ιστορικό του έργου

Τα τελευταία χρόνια, η ευρωπαϊκή οικονομία γνώρισε μια σημαντική στροφή προς μοντέλα προσανατολισμένα στις υπηρεσίες, που προωθήθηκε από τις τεχνολογικές εξελίξεις και τις μεταβαλλόμενες προσδοκίες των καταναλωτών. Ωστόσο, οι πολύ μικρές και οικογενειακές επιχειρήσεις, οι οποίες αποτελούν τη ραχοκοκαλιά της ευρωπαϊκής οικονομίας, δυσκολεύτηκαν να ακολουθήσουν αυτόν τον μετασχηματισμό. Η κύρια πρόκληση έγκειται στους περιορισμένους πόρους και την τεχνογνωσία που διαθέτουν οι επιχειρήσεις αυτές για την ενσωμάτωση της σκέψης σχεδιασμού υπηρεσιών και των ψηφιακών εργαλείων στα επιχειρηματικά τους μοντέλα. Αναγνωρίζοντας αυτό το κενό, το έργο SeDiHUB ξεκίνησε με στόχο την ενδυνάμωση αυτών των επιχειρήσεων μέσω στοχευμένων εκπαιδευτικών πόρων και πλατφορμών υποστήριξης.

## Στόχοι

Ο πρωταρχικός στόχος του έργου SeDiHUB είναι διττός: να ενισχύσει τις ψηφιακές ικανότητες και τη σκέψη σχεδιασμού υπηρεσιών των πολύ μικρών και οικογενειακών επιχειρήσεων και να προωθήσει μια κουλτούρα συνεχούς μάθησης και καινοτομίας σε αυτόν τον τομέα. Συγκεκριμένα, το έργο στοχεύει στα εξής:

- 1. Ευαισθητοποίηση:** Αύξηση της κατανόησης των πολύ μικρών και οικογενειακών επιχειρήσεων σχετικά με τον κρίσιμο ρόλο του σχεδιασμού υπηρεσιών και της ψηφιοποίησης στο σημερινό επιχειρηματικό περιβάλλον, ενθαρρύνοντάς τες να υιοθετήσουν αυτές τις πρακτικές στις στρατηγικές και επιχειρησιακές τους δραστηριότητες.
- 2. Ανάπτυξη δεξιοτήτων και ικανοτήτων:** Παρέχετε ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό υλικό και διαδικτυακούς πόρους για να εξοπλίσετε τις επιχειρήσεις αυτές με τις απαραίτητες δεξιότητες και γνώσεις για την εφαρμογή της σκέψης του σχεδιασμού υπηρεσιών και την αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων για την ανάπτυξη των επιχειρήσεων.
- 3. Υποστηρίξτε τους παρόχους ΕΕΚ:** Προσφέρετε στους παρόχους επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης (ΕΕΚ) καινοτόμες μεθοδολογίες και εργαλεία για την αποτελεσματική διδασκαλία του σχεδιασμού υπηρεσιών και των ψηφιακών δεξιοτήτων, βελτιώνοντας την ποιότητα της εκπαίδευσης που είναι προσαρμοσμένη στις ανάγκες των πολύ μικρών και οικογενειακών επιχειρήσεων.
- 4. Δημιουργήστε μια πλατφόρμα μάθησης:** Δημιουργήστε μια διαδικτυακή πλατφόρμα που θα λειτουργεί ως κόμβος μάθησης, ανταλλαγής και συνεργασίας, επιτρέποντας στις επιχειρήσεις να έχουν πρόσβαση σε εκπαιδευτικό υλικό, να μοιράζονται εμπειρίες και να αναπτύσσουν νέες υπηρεσίες σε συνεργασία.
- 5. Αναπτύξτε μια κοινότητα:** Δημιουργήστε μια ζωντανή κοινότητα πολύ μικρών και οικογενειακών επιχειρήσεων, εκπαιδευτικών και άλλων ενδιαφερομένων που δεσμεύονται στις αρχές του σχεδιασμού

υπηρεσιών και της ψηφιακής καινοτομίας, διευκολύνοντας τη μεταφορά γνώσεων και τη συνεργατική ανάπτυξη υπηρεσιών.

Με την επίτευξη αυτών των στόχων, το έργο SeDiHUB επιδιώκει να συμβάλει σημαντικά στην ανταγωνιστικότητα και τη βιωσιμότητα των πολύ μικρών και οικογενειακών επιχειρήσεων στην ψηφιακή εποχή, διασφαλίζοντας ότι θα παραμείνουν αναπόσπαστοι και δυναμικοί συμμετέχοντες στην ευρωπαϊκή οικονομία.

## Σκοπός και σημασία στο πλαίσιο της παιχνιδοποίησης

### Σκοπός του εγγράφου

Το παρόν έγγραφο στοχεύει να γεφυρώσει το χάσμα μεταξύ των παραδοσιακών εκπαιδευτικών μεθοδολογιών και των δυναμικών απαιτήσεων των σημερινών πολύ μικρών και οικογενειακών επιχειρήσεων, εισάγοντας την παιχνιδοποίηση ως μετασχηματιστικό εργαλείο. Η παιχνιδοποίηση, η διαδικασία εφαρμογής στοιχείων και αρχών σχεδιασμού παιχνιδιών σε πλαίσια μη παιχνιδιών, προσφέρει μια καινοτόμο προσέγγιση για την ενίσχυση της μάθησης και της δέσμευσης στο πλαίσιο εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Το παρόν έγγραφο χρησιμεύει ως ένας ολοκληρωμένος οδηγός για την ενσωμάτωση τεχνικών παιχνιδοποίησης στο εκπαιδευτικό υλικό και τις εκπαιδευτικές ενότητες του έργου SeDiHUB, προωθώντας έτσι ένα πιο διαδραστικό, ελκυστικό και αποτελεσματικό περιβάλλον μάθησης για τους επιχειρηματίες και τους ιδιοκτήτες επιχειρήσεων.

### Σημασία της Παιχνιδοποίησης

Η ενσωμάτωση της παιχνιδοποίησης στο πλαίσιο του έργου SeDiHUB έχει ως στόχο να βοηθήσει τη μαθησιακή εμπειρία για τις πολύ μικρές και οικογενειακές επιχειρήσεις, καθιστώντας την εκπαίδευση πιο ελκυστική, διαδραστική και αποτελεσματική. Η παιχνιδοποίηση, η διαδικασία εφαρμογής στοιχείων και αρχών σχεδιασμού παιχνιδιών σε μη παιγνιώδη πλαίσια, αξιοποιεί την ανθρώπινη ψυχολογία για να ενισχύσει τη δέσμευση, τα κίνητρα και τη διατήρηση των χρηστών. Ακολουθεί ο τρόπος με τον οποίο η παιχνιδοποίηση μπορεί να ωφελήσει συγκεκριμένα το έργο SeDiHUB:

- 1. Ενισχυμένη μαθησιακή δέσμευση:** Η παιχνιδοποίηση εισάγει διαδραστικά στοιχεία, όπως πόντους, κονκάρδες, πίνακες κατάταξης και προκλήσεις, τα οποία καθιστούν τις μαθησιακές δραστηριότητες πιο ελκυστικές. Αυτή η αυξημένη δέσμευση βοηθά στη διατήρηση του ενδιαφέροντος των εκπαιδευομένων με την πάροδο του χρόνου, μειώνοντας τα ποσοστά εγκατάλειψης και εξασφαλίζοντας συνεπή συμμετοχή.
- 2. Βελτιωμένη διατήρηση της γνώσης:** Με την ενσωμάτωση μηχανισμών παιχνιδιού, οι εκπαιδευόμενοι ενθαρρύνονται να αλληλεπιδρούν με το υλικό συχνότερα και βαθύτερα. Αυτή η ενεργός συμμετοχή προάγει την καλύτερη κατανόηση και διατήρηση των πληροφοριών, όπως αποδεικνύεται από έρευνες που δείχνουν ότι η παιχνιδοποιημένη μάθηση μπορεί να οδηγήσει σε υψηλότερες ακαδημαϊκές επιδόσεις και βελτιωμένη μακροπρόθεσμη διατήρηση .
- 3. Αυξημένα κίνητρα:** Η παιχνιδοποίηση αντιμετωπίζει τόσο τα εσωτερικά όσο και τα εξωτερικά κίνητρα παρέχοντας ανταμοιβές, αναγνώριση και αίσθηση ολοκλήρωσης. Αυτά τα στοιχεία παρακινούν τους εκπαιδευόμενους να προχωρήσουν μέσα από την ύλη, να ολοκληρώσουν τις εργασίες και να προσπαθήσουν για την κατάκτηση της κυριαρχίας. Μελέτες δείχνουν ότι τα παιχνιδοποιημένα περιβάλλοντα ενισχύουν σημαντικά τα κίνητρα των μαθητών, τα οποία είναι ζωτικής σημασίας για τη διατήρηση των εκπαιδευτικών προσπαθειών .

4. **Εξατομικευμένες μαθησιακές εμπειρίες:** Μέσω της χρήσης προσαρμοστικών τεχνικών παιχνιδοποίησης, οι μαθησιακές διαδρομές μπορούν να προσαρμοστούν ώστε να ανταποκρίνονται στις ατομικές ανάγκες και προτιμήσεις των εκπαιδευομένων. Αυτή η εξατομίκευση διασφαλίζει ότι κάθε εκπαιδευόμενος λαμβάνει περιεχόμενο που είναι σχετικό και κατάλληλα προκλητικό, ενισχύοντας έτσι την αποτελεσματικότητα της εκπαίδευσης.
5. **Πρώθηση ενός συνεργατικού περιβάλλοντος μάθησης:** Η παιχνιδοποίηση ενθαρρύνει τη συνεργασία και την κοινωνική αλληλεπίδραση μέσω ομαδικών προκλήσεων και κοινών στόχων. Αυτό ενισχύει την αίσθηση της κοινότητας μεταξύ των εκπαιδευομένων, προωθώντας την ομότιμη υποστήριξη και τη συνεργατική επίλυση προβλημάτων.
6. **Συνεχής ανατροφοδότηση και βελτίωση:** Τα παιχνιδοποιημένα συστήματα παρέχουν άμεση ανατροφοδότηση, η οποία βοηθά τους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν την πρόδοό τους και να εντοπίσουν τομείς για βελτίωση. Αυτός ο κύκλος συνεχούς ανατροφοδότησης είναι ζωτικής σημασίας για την αποτελεσματική μάθηση και την ανάπτυξη δεξιοτήτων.

## Σημασία της δέσμευσης, της διατήρησης και της παρακίνησης

Η σημασία της δέσμευσης, της διατήρησης και της παρακίνησης στο πλαίσιο της παιχνιδοποίησης δεν μπορεί να υπερτονιστεί. Τα στοιχεία αυτά είναι θεμελιώδη για την επιτυχία οποιουδήποτε εκπαιδευτικού προγράμματος, ειδικά ενός που απευθύνεται σε ενήλικες εκπαιδευόμενους σε πολύ μικρές και οικογενειακές επιχειρήσεις, οι οποίοι μπορεί να αντιμετωπίζουν μοναδικές προκλήσεις, όπως ο περιορισμένος χρόνος και οι πόροι.

**Δέσμευση:** Η εμπλοκή των εκπαιδευομένων είναι το πρώτο βήμα προς την αποτελεσματική εκπαίδευση. Η παιχνιδοποίηση αιχμαλωτίζει την προσοχή των εκπαιδευομένων μέσω διαδραστικών και ευχάριστων εμπειριών. Η εμπλοκή είναι κρίσιμη, διότι οδηγεί σε αύξηση του χρόνου ενασχόλησης και σε βαθύτερη εμπάθυνση στο μαθησιακό υλικό. Οι δεσμευμένοι εκπαιδευόμενοι είναι πιο πιθανό να επιμείνουν στις προκλήσεις και να ολοκληρώσουν τους εκπαιδευτικούς τους στόχους.

**Διατήρηση:** Η διατήρηση της γνώσης είναι απαραίτητη για την πρακτική εφαρμογή των νέων δεξιοτήτων και ικανοτήτων. Η παιχνιδοποιημένη μάθηση ενισχύει τη διατήρηση, καθιστώντας τις μαθησιακές εμπειρίες αξιωματικές και ενθαρρύνοντας τις επαναλαμβανόμενες αλληλεπιδράσεις με το περιεχόμενο. Τεχνικές όπως η διακεκομμένη επανάληψη, ενσωματωμένες σε παιχνιδοποιημένα πλαίσια, συμβάλλουν στην ενίσχυση της μάθησης και στη βελτίωση της μακροπρόθεσμης διατήρησης.

**Κίνητρα:** Τα κίνητρα ωθούν τους εκπαιδευόμενους να ξεκινήσουν και να διατηρήσουν μαθησιακές δραστηριότητες. Η παιχνιδοποίηση ενισχύει τόσο τα εσωτερικά κίνητρα (μέσω στοιχείων όπως η αφήγηση ιστοριών, η κυριαρχία και η αυτονομία) όσο και τα εξωτερικά κίνητρα (μέσω ανταμοιβών, αναγνώρισης και ανταγωνισμού). Τα υψηλά επίπεδα παρακίνησης οδηγούν σε αυξημένη προσπάθεια, επιμονή και τελικά σε καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα.

Η ενσωμάτωση της παιχνιδοποίησης στο έργο SeDiHUB είναι μια στρατηγική προσέγγιση για την αντιμετώπιση των εξελισσόμενων αναγκών των πολύ μικρών και οικογενειακών επιχειρήσεων. Ενισχύοντας την εμπλοκή, τη διατήρηση και τα κίνητρα, η παιχνιδοποίηση όχι μόνο καθιστά τη μάθηση πιο αποτελεσματική, αλλά εξασφαλίζει επίσης ότι οι δεξιότητες και οι γνώσεις που αποκτώνται εφαρμόζονται σε πραγματικές επιχειρηματικές συνθήκες, οδηγώντας σε βιώσιμη ανάπτυξη και καινοτομία στον τομέα.

## Αξιοποίηση των προσωπικοτήτων και των χαρακτήρων του SeDiHUB στην τάξη

Η ενσωμάτωση προσωπικοτήτων και χαρακτήρων στην εκπαιδευτική πλατφόρμα του έργου SeDiHUB παρέχει μια μοναδική και αποτελεσματική προσέγγιση για την προσαρμογή της μαθησιακής εμπειρίας για τις πολύ μικρές και οικογενειακές επιχειρήσεις. Αυτές οι προσωποποιήσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε περιβάλλοντα τάξης για την ενίσχυση της δέσμευσης, την παροχή εξατομικευμένων μαθησιακών διαδρομών και τη διασφάλιση ότι η κατάρτιση ανταποκρίνεται στις ειδικές ανάγκες διαφορετικών τύπων εκπαιδευομένων. Παρακάτω παρατίθεται ένα λεπτομερές κεφάλαιο σχετικά με τον τρόπο αποτελεσματικής χρήσης αυτών των προσωπικοτήτων και χαρακτήρων στην εκπαίδευση στην τάξη.

### Εισαγωγή στις προσωποποιήσεις (persona) και τους χαρακτήρες

Σκοπός και οφέλη:

- 1. Εξατομίκευση:** Οι προσωποποιήσεις βοηθούν στην προσαρμογή του μαθησιακού περιεχομένου ώστε να ανταποκρίνεται στις συγκεκριμένες ανάγκες και προτιμήσεις διαφορετικών τύπων εκπαιδευομένων.
- 2. Δέσμευση:** Η χρήση σχετιζόμενων χαρακτήρων μπορεί να αυξήσει τη δέσμευση και τα κίνητρα των εκπαιδευόμενων.
- 3. Πρακτική εφαρμογή:** Οι περσόνες παρέχουν πρακτικά παραδείγματα με τα οποία οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να συσχετιστούν, καθιστώντας τη μαθησιακή εμπειρία πιο σχετική και αποτελεσματική.

Βασικές περσόνες:

- Simon - Πυροσβέστης
- Art & IT@ - Σούπερ δίδυμα
- Βασίλης - Ο επιχειρηματίας

Κάθε persona αντιπροσωπεύει έναν ξεχωριστό τύπο εκπαιδευόμενου με συγκεκριμένους στόχους, δεξιότητες, κίνητρα και προκλήσεις.

### Εφαρμογή προσωποποιήσεων στην τάξη

#### Βήμα 1: Εισαγωγή και εξοικείωση

- Εισαγωγή των προσωπικοτήτων: Ξεκινήστε με την παρουσίαση κάθε προσωπικότητας στους εκπαιδευόμενους. Εξηγήστε το ιστορικό, τους στόχους, τις δεξιότητες και τις προκλήσεις τους.
- Συσχετίστε με την πραγματική ζωή: Ενθαρρύνετε τους εκπαιδευόμενους να ταυτιστούν με τις περσόνες συσχετίζοντάς τες με σενάρια της πραγματικής ζωής στις δικές τους επιχειρήσεις.

#### Βήμα 2: Αυτοαξιολόγηση και χαρτογράφηση

- Αυτοαξιολόγηση: Χρησιμοποιήστε τις προσωποποιήσεις ως βάση για αυτοαξιολόγηση. Αφήστε τους εκπαιδευόμενους να συμπληρώσουν το ερωτηματολόγιο στην πλατφόρμα για να τους βοηθήσει να εντοπίσουν σε ποια persona μοιάζουν περισσότερο.

- Χαρτογράφηση των μαθησιακών διαδρομών: Με βάση την αυτοαξιολόγηση, καθοδηγήστε τους εκπαιδευόμενους σε συγκεκριμένες μαθησιακές διαδρομές που είναι προσαρμοσμένες στην προσωπικότητά τους.

### **Βήμα 3: Προσαρμοσμένες μαθησιακές δραστηριότητες**

- Ομαδικές δραστηριότητες: Οργανώστε τους εκπαιδευόμενους σε ομάδες με βάση την προσωπικότητά τους. Αυτό θα τους επιτρέψει να εργαστούν με συνομηλίκους που έχουν παρόμοιες μαθησιακές ανάγκες και στόχους.

- Μάθηση βάσει σεναρίων: Χρησιμοποιήστε τις προσωποποιήσεις για να δημιουργήσετε δραστηριότητες μάθησης βασισμένες σε σενάρια. Για παράδειγμα, στον Simon μπορεί να ανατεθεί μια εργασία που περιλαμβάνει διαχείριση κρίσεων και επίλυση προβλημάτων, ενώ οι Super Twins μπορεί να εργαστούν σε ένα συνεργατικό έργο καινοτομίας.

- Παιχνίδι ρόλων: Ενσωματώστε ασκήσεις παιχνιδιού ρόλων όπου οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να παίξουν σενάρια που σχετίζονται με τις προσωπικότητές τους. Αυτό βοηθά στην κατανόηση διαφορετικών προοπτικών και στην ανάπτυξη σχετικών δεξιοτήτων.

### **Βήμα 4: Διαδραστικές μαθησιακές ενότητες**

- Ψηφιακή ενσωμάτωση: Χρησιμοποιήστε την ψηφιακή εργαλειοθήκη και την πλατφόρμα SeDiHUB για την παροχή διαδραστικών εννοιών που ευθυγραμμίζονται με τις μαθησιακές διαδρομές κάθε προσωπικότητας.

- Παιχνιδοποίηση: Εφαρμόστε παιχνιδοποιημένα στοιχεία, όπως πόντους, κονκάρδες και πίνακες κατάταξης, για να ενισχύσετε τα κίνητρα και τη δέσμευση. Προσαρμόστε αυτά τα στοιχεία στις προτιμήσεις και τα κίνητρα κάθε προσωπικότητας.

### **Βήμα 5: Συνεχής ανατροφοδότηση και προσαρμογή**

- Βρόχοι ανατροφοδότησης: Παρέχετε συνεχή ανατροφοδότηση στους εκπαιδευόμενους με βάση την πρόοδό τους. Χρησιμοποιήστε δεδομένα από τις αλληλεπιδράσεις τους με το εκπαιδευτικό υλικό για να προσαρμόσετε το περιεχόμενο και την προσέγγιση ανάλογα με τις ανάγκες.

- Προσαρμογή: Επανεξετάστε και προσαρμόστε τακτικά τα μαθησιακά μονοπάτια για να διασφαλίσετε ότι παραμένουν συναφή και αποτελεσματικά για κάθε προσωπικότητα.

## **Πρακτικά παραδείγματα**

### **Παράδειγμα 1: Simon - Πυροσβέστης**

Δραστηριότητα: Ο Simon πρέπει να επιλύσει ένα επιχειρηματικό πρόβλημα υπό χρονικούς περιορισμούς.

Στόχος: Βελτίωση των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων και της ικανότητας διαχείρισης επειγόντων επιχειρηματικών ζητημάτων.

Ανατροφοδότηση: Άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με τη λήψη αποφάσεων και προσφορά εναλλακτικών στρατηγικών για καλύτερα αποτελέσματα.

### **Παράδειγμα 2: Art & IT@ - Super Twins**

Δραστηριότητα: Εργαστήριο καινοτομίας με επίκεντρο την ανάπτυξη ενός νέου προϊόντος ή υπηρεσίας.



Στόχος: Προώθηση της δημιουργικότητας, της συνεργασίας και του στρατηγικού σχεδιασμού.

Ανατροφοδότηση: Χρήση αξιολογήσεων από ομότιμους και ανατροφοδότηση από μέντορα για την τελειοποίηση ιδεών και στρατηγικών.

### Παράδειγμα 3: Βασίλης - Ο επιχειρηματίας

Δραστηριότητα: Μελέτη περίπτωσης επιχειρηματικής επέκτασης όπου ο Βασίλης πρέπει να αναπτύξει ένα σχέδιο για την είσοδο σε μια νέα αγορά.

Στόχος: Βελτίωση της στρατηγικής σκέψης, της ανάλυσης της αγοράς και των δεξιοτήτων επιχειρηματικού σχεδιασμού.

Ανατροφοδότηση: Παροχή λεπτομερούς ανατροφοδότησης σχετικά με την έρευνα αγοράς, τον οικονομικό σχεδιασμό και τις στρατηγικές υλοποίησης.

Η ενσωμάτωση προσωπικοτήτων και χαρακτήρων στο περιβάλλον της τάξης βελτιώνει την εμπειρία μάθησης, καθιστώντας την πιο εξατομικευμένη, ελκυστική και πρακτική. Με τη χρήση της αυτοαξιολόγησης, της μάθησης βάσει σεναρίων και της εξατομικευμένης ανατροφοδότησης, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν ένα δυναμικό και αποτελεσματικό μαθησιακό περιβάλλον που ανταποκρίνεται στις συγκεκριμένες ανάγκες κάθε τύπου μαθητή. Αυτή η προσέγγιση όχι μόνο βελτιώνει τα μαθησιακά αποτελέσματα, αλλά διασφαλίζει επίσης ότι οι πολύ μικρές και οικογενειακές επιχειρήσεις είναι καλά εξοπλισμένες για να εφαρμόσουν τη σκέψη σχεδιασμού υπηρεσιών και τα ψηφιακά εργαλεία στις επιχειρήσεις τους. Ακολουθώντας αυτή τη δομημένη προσέγγιση, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αξιοποιήσουν τη δύναμη των προσωποποιήσεων για να δημιουργήσουν ουσιαστικές και επιδραστικές μαθησιακές εμπειρίες που οδηγούν στην πραγματική επιχειρηματική επιτυχία.

## Παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες για εκπαιδευτές και συμβούλους ΕΕΚ

### Επίπεδα και σήματα για τα μαθησιακά μονοπάτια του SeDiHUB

Για να ενισχύσουμε τη δέσμευση και την αποτελεσματικότητα του εκπαιδευτικού υλικού και της εργαλειοθήκης SeDiHUB, σχεδιάσαμε ένα παιχνιδοποιημένο σύστημα με επίπεδα και σήματα που ευθυγραμμίζονται με τις προσωπικότητες και τις ενότητες μάθησης. Ακολουθεί μια λεπτομερής δομή για τα επίπεδα και τα σήματα:

#### Επίπεδα

Κάθε επίπεδο αντιστοιχεί σε μια συγκεκριμένη μαθησιακή ενότητα και έχει σχεδιαστεί για να αναπτύσσει προοδευτικά τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις ικανότητες του εκπαιδευόμενου στον σχεδιασμό υπηρεσιών για πολύ μικρές και οικογενειακές επιχειρήσεις.

#### Επίπεδο 1: Ανακαλύψτε τον πελάτη

- Στόχος: Κατανόηση των αναγκών του πελάτη μέσω μεθόδων σχεδιασμού υπηρεσιών.
- Δραστηριότητες: Χαρτογράφηση του ταξιδιού του πελάτη, χαρτογράφηση ενσυναίσθησης και συνεντεύξεις πελατών.
- Σήμα: "Customer Explorer"



#### Επίπεδο 2: Βιωσιμότητα και επιχειρηματικά μοντέλα

- Στόχος: Ανάπτυξη βιώσιμων επιχειρηματικών μοντέλων προσαρμοσμένων για πολύ μικρές και οικογενειακές επιχειρήσεις.
- Δραστηριότητες: Δημιουργία βιώσιμων προτάσεων αξίας, καμβάς επιχειρηματικών μοντέλων και αξιολόγηση περιβαλλοντικών επιπτώσεων.
- Σήμα: "Στρατηγικός για την αειφορία"

#### Επίπεδο 3: Ανάπτυξη και δοκιμή υπηρεσιών

- Στόχος: Σχεδιασμός και πρωτοτυποποίηση υπηρεσιών με τη χρήση εργαλείων σχεδιασμού υπηρεσιών.
- Δραστηριότητες: Σχεδιασμός υπηρεσιών, ταχεία δημιουργία πρωτοτύπων και δοκιμή χρηστών.
- Σήμα: "Service Innovator"

#### Επίπεδο 4: Διαχείριση αλλαγών

- Στόχος: Εφαρμογή και διαχείριση αλλαγών στις επιχειρηματικές διαδικασίες.
- Δραστηριότητες: Σχέδια διαχείρισης αλλαγών, εμπλοκή ενδιαφερομένων μερών και βελτιστοποίηση διαδικασιών.
- Σήμα: "Διαχειριστής Αλλαγών"

#### Επίπεδο 5: Διευκόλυνση και ανάπτυξη

- Στόχος: Διευκόλυνση της επιχειρηματικής ανάπτυξης μέσω μάρκετινγκ, χρηματοδότησης και δικτύωσης.
- Δραστηριότητες: Δημιουργία στρατηγικών μάρκετινγκ, ανάπτυξη σχεδίων χρηματοδότησης και εκδηλώσεις δικτύωσης.
- Σήμα: "Διευκολυντής ανάπτυξης".

Εφαρμόζοντας αυτό το παιγνιοποιημένο σύστημα, οι εκπαιδευτές και οι σύμβουλοι ΕΕΚ μπορούν να δημιουργήσουν ένα πιο ελκυστικό, παρακινητικό και αποτελεσματικό μαθησιακό περιβάλλον που να ανταποκρίνεται στις ποικίλες ανάγκες των πολύ μικρών και οικογενειακών επιχειρήσεων. Η προσέγγιση αυτή όχι μόνο βελτιώνει τα μαθησιακά αποτελέσματα, αλλά διασφαλίζει επίσης ότι οι εκπαιδευόμενοι είναι εφοδιασμένοι με τις δεξιότητες και τις γνώσεις για να εφαρμόσουν τη σκέψη σχεδιασμού υπηρεσιών και τα ψηφιακά εργαλεία στις επιχειρήσεις τους.