

## ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΕΜΠΕΙΡΟΓΝΩΜΟΝΕΣ

motivat  th

## Διαδικτυακό Παιχνίδι «Ταξίδι στο Μέλλον»

Αυτό το έργο χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+. Αυτή η δημοσίευση [ανακοίνωση] αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



## Πίνακας περιεχομένων

ΕΙΣΑΓΩΓΗ .....	3
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ .....	4
ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ .....	6



## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αυτό το έγγραφο παρέχει έναν ολοκληρωμένο οδηγό για ειδικούς, δηλαδή εκπαιδευτικούς, συμβούλους σταδιοδρομίας και άλλους σχετικούς επαγγελματίες που εργάζονται με νέους σχετικά με το διαδικτυακό παιχνίδι «[Ταξίδι στο Μέλλον](#)».

*Ο κύριος στόχος του παιχνιδιού «Ταξίδι στο Μέλλον» είναι να εντοπίσει, μέσω ενός φιλικού προς τους νέους περιβάλλοντος παιχνιδιού, νέα άτομα (14-18 ετών) που διατρέχουν υψηλό κίνδυνο να εγκαταλείψουν πρόωρα το σχολείο και την εκπαίδευση και ταυτόχρονα να υποστηρίξει σχετικούς εμπειρογνώμονες σε ποιους τομείς πρέπει να επικεντρωθούν για να υποστηρίξουν την ανάπτυξη και την ενδυνάμωση των νέων αυτών ατόμων.*

3

Ο όρος «Πρόωρη Εγκατάλειψη της Εκπαίδευσης και της Κατάρτισης» ή «Πρόωρη Εγκατάλειψη του Σχολείου» (ΠΕΣ) έχει οριστεί για να περιγράψει «άτομα που εγκαταλείπουν πρόωρα την εκπαίδευση και κατάρτιση» (ELET), από 18 έως 24 ετών, που έχουν ολοκληρώσει μόνο μέχρι την κατώτερη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, και που δεν συμμετέχουν επί του παρόντος σε κανένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα ή κατάρτιση (Αντιμετώπιση της Πρόωρης Εγκατάλειψης της Εκπαίδευσης και της Κατάρτισης, Eurydice Brief, 2017)<sup>1</sup>. Ως εκ τούτου, έχει προσδιοριστεί στη φάση σχεδιασμού του έργου ότι υπάρχει ένα υπάρχον κενό μεταξύ της εφηβικής περιόδου και της ενηλικίωσης (14-18). Αυτή η ηλικιακή ομάδα χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή για την έγκαιρη πρόληψη της ΠΕΣ και, ως εκ τούτου, είναι μία από τις κύριες ομάδες-στόχους αυτού του έργου και αυτού του εργαλείου.

Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει μέσα από προκαθορισμένες επιλογές για το πώς πρέπει να προχωρήσει μια συγκεκριμένη ιστορία. Σύμφωνα με κάθε επιλογή, το εργαλείο είναι σε θέση να καθορίσει τις σχετικές νόρμες και προδιαγραφές του χρήστη. Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, αναπτύσσεται μια σχετική έκθεση αποτελεσμάτων που δείχνει τα αποτελέσματα σε πέντε διαφορετικούς τομείς που αξιολογούνται μέσα από το Παιχνίδι:

- Σχολικά κίνητρα / δέσμευση
- Κοινωνικότητα
- Αντίληψη της οργάνωσης του σχολείου
- Αυτό-αποτελεσματικότητα
- Αυτοεκτίμηση

<sup>1</sup> Eurydice (2017). Tackling early leaving from education and training. Available at: <https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/b0599400-7bac-11e5-9fae-01aa75ed71a1/language-en>

Αυτό το έργο χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+. Αυτή η δημοσίευση [ανακοίνωση] αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



Με βάση τα αποτελέσματα των εκθέσεων που δημιουργούνται μέσω του Παιχνιδιού, οι εμπειρογνώμονες (εκπαιδευτικοί, σύμβουλοι σταδιοδρομίας, επαγγελματίες που εργάζονται με/για νέους κ.λπ.) μπορούν να προσδιορίσουν τα νέα άτομα που διατρέχουν υψηλό κίνδυνο ΠΕΣ. Στη συνέχεια, μπορούν να χρησιμοποιήσουν την «[Εργαλειοθήκη για εμπειρογνώμονες](#)» του έργου motivatiEyoUth που περιλαμβάνει υλικό και δραστηριότητες που μπορούν να υποστηρίξουν τους ειδικούς που εργάζονται με νέους για την περαιτέρω ανάπτυξή τους στους τομείς της πρόληψης και της παρέμβασης της ΠΕΣ.

## ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι νέοι/νέες που κινδυνεύουν να εγκαταλείψουν πρόωρα το σχολείο συνήθως παρουσιάζουν κάποια σημάδια πριν εγκαταλείψουν την εκπαίδευση. Αυτά τα σημάδια μπορεί να περιλαμβάνουν μεταξύ άλλων: συναισθηματική δυσφορία - που είναι δύσκολο να εντοπιστεί-, απουσία από το σχολείο, χαμηλή ακαδημαϊκή επίδοση και ανάρμοστη συμπεριφορά στην τάξη κ.λπ. (VET toolkit for tackling early leaving, Cedefop)<sup>2</sup>. Ωστόσο, «τα περισσότερα συστήματα έγκαιρης προειδοποίησης επικεντρώνονται στην ανίχνευση πιο εμφανών γνωστικών και συμπεριφορικών δεικτών όπως οι βαθμοί των μαθητών, η αδικαιολόγητη απουσία και η παραβατική συμπεριφορά. Μόνο μερικά συστήματα έγκαιρης προειδοποίησης στοχεύουν επίσης συστηματικά στον εντοπισμό και την παρακολούθηση της συναισθηματικής ευεξίας των μαθητών» (School-based Prevention and Intervention Measures, 2016).

Ως εκ τούτου, η μεθοδολογία του Παιχνιδιού για την αξιολόγηση των νέων που κινδυνεύουν να εγκαταλείψουν πρόωρα το σχολείο είναι μέσω της αξιολόγησης των ακόλουθων **Δεικτών για Πρόωρη Εγκατάλειψη του Σχολείου**:

- **Σχολικά κίνητρα / δέσμευση** συμμετοχή του μαθητή/ριας στο σχολείο. Όσο πιο ενθουσιώδης και φιλόδοξος είναι ο μαθητής, τόσο μεγαλύτερη είναι η πιθανότητα απόκτησης πιστοποίησης.
- **Κοινωνικότητα** μπορεί να θεωρηθεί ως όρος ομπρέλα που καλύπτει διάφορες πτυχές. Στο Παιχνίδι, θα αξιολογηθούν τα εξής: φιλία με συμμαθητές στο σχολείο, αποδοχή από συμμαθητές, αίσθημα μοναξιάς. Οι μαθητές που εγκαταλείπουν τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση νωρίς, αναφέρουν συχνά συναισθήματα κοινωνικής απομόνωσης και έλλειψη συμμετοχής πριν εγκαταλείψουν το σχολείο. Οι μαθητές

<sup>2</sup> <https://www.cedefop.europa.eu/en/toolkits/vet-toolkit-tackling-early-leaving/intervention-approaches/identification-learners-risk-early-leaving>

Αυτό το έργο χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+. Αυτή η δημοσίευση [ανακοίνωση] αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



που δεν συμμετέχουν κοινωνικά στο σχολικό τους περιβάλλον διατρέχουν πολύ μεγαλύτερο κίνδυνο να χάσουν το ενδιαφέρον τους για το σχολείο και κατά συνέπεια να αρχίσουν να σκέφτονται να αποχωρήσουν.

**Μέθοδος διάγνωσης: Ασκήσεις παιχνιδιού**

- **Αντίληψη της οργάνωσης του σχολείου, επικοινωνία, ηγεσία και εκπαιδευτικοί** μπορεί να έχει αντίκτυπο στην απόφαση ενός μαθητή/ριας να παραμείνει ή να εγκαταλείψει το σχολείο. Οι αλληλεπιδράσεις μαθητών με μέλη του προσωπικού μπορούν να συμβάλουν ιδιαίτερα στην πρόληψη της πρόωρης εγκατάλειψης του σχολείου. Η υποστήριξη από τους εκπαιδευτικούς θεωρείται ως σημαντική μεταβλητή για την πρόβλεψη της απώλειας ενδιαφέροντος για το σχολείο.
- **Αυτό-αποτελεσματικότητα** – αναφέρεται στην πεποίθηση ενός ατόμου για την ικανότητά του να εκτελεί δράσεις που απαιτούνται για την αντιμετώπιση πιθανών καταστάσεων.
- **Αυτοεκτίμηση** – υποκειμενική αξιολόγηση ενός ατόμου για την αξία του.

**Μέθοδος διάγνωσης: Έρευνα κλίμακας Likert - Δηλώσεις**

Το παιχνίδι έχει δύο κύρια μέρη αξιολόγησης:

1) Το πρώτο μέρος (**ασκήσεις παιχνιδιού**) βασίζεται σε μια ιστορία και επικεντρώνεται στην αξιολόγηση των σχολικών κινήτρων/ δέσμευσης και της κοινωνικότητας.

2) Το δεύτερο μέρος (**έρευνα κλίμακας Likert - Δηλώσεις**) περιλαμβάνει την αξιολόγηση της στάσης του χρήστη απέναντι στην οργάνωση του σχολείου, την επικοινωνία με την ηγεσία και τους δασκάλους, την αυτό-αποτελεσματικότητα και την αυτοεκτίμηση.

*Περιβάλλον παιχνιδιού: ο χρήστης δεν καταλαβαίνει ότι αξιολογείται.*



## ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

### Αρχική σελίδα

Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο διαδικτυακά [εδώ](#) σε έξι γλώσσες: Αγγλικά, Πολωνικά, Πορτογαλικά, Ελληνικά, Ιταλικά και Ισπανικά. Το πρώτο πράγμα που θα πρέπει να κάνει ο χρήστης κατά την είσοδο στο Παιχνίδι είναι να επιλέξει τη γλώσσα της προτίμησής του και να συμπληρώσει τρία βασικά δημογραφικά δεδομένα στη φόρμα προφίλ. Ζητούνται τα ακόλουθα δεδομένα:

- Όνομα (προαιρετικό)
- Φύλο
- Ηλικία
- Χώρα

Αφού συμπληρώσει τα δεδομένα, ο χρήστης μπορεί να προχωρήσει στο παιχνίδι.



REPORT

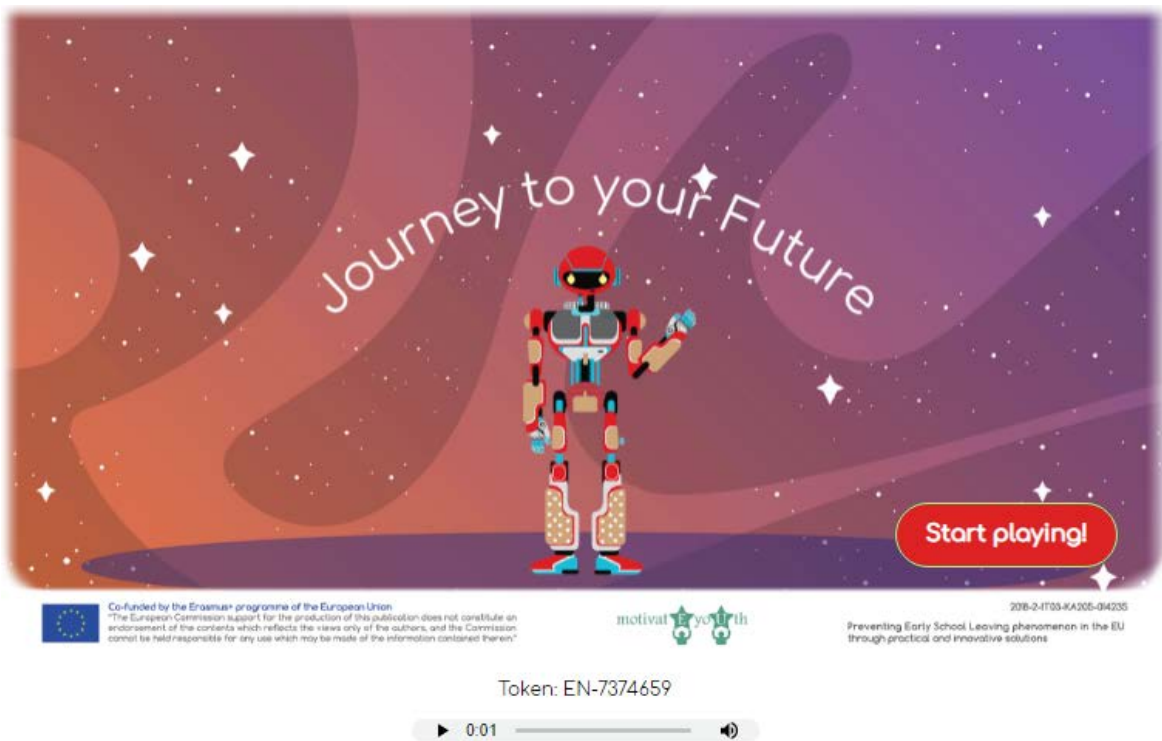
GUIDELINES



## Ασκήσεις στο Παιχνίδι

Μετά τη συμπλήρωση των δημογραφικών τους δεδομένων, θα δοθεί στον χρήστη με έναν μοναδικό κωδικό, που είναι ορατός στο κάτω μέρος της οθόνης. Με αυτόν τον κωδικό, ο χρήστης μπορεί να έχει πρόσβαση στα αποτελέσματά του όταν ολοκληρώσει το παιχνίδι. Ο χρήστης ανακατευθύνεται στο πρώτο μέρος της αξιολόγησης, τις ασκήσεις του παιχνιδιού. Εδώ υπάρχει ένα συγκεκριμένο σενάριο και θα πρέπει να επιλέξει πώς θα ανταποκριθεί σε μια σειρά εργασιών.

7



Αυτό το έργο χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+. Αυτή η δημοσίευση [ανακοίνωση] αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



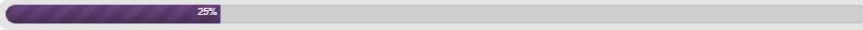


### Έρευνα κλίμακας Likert - Δηλώσεις

Αφού ο χρήστης ολοκληρώσει τις εργασίες του Παιχνιδιού, θα μεταφερθεί στην Αξιολόγηση Δηλώσεων, όπου θα πρέπει να απαντήσει σε κάποιες δηλώσεις και ερωτήσεις.

#### Ταξίδι στο Μέλλον

Βήμα 1 of 4



Μπράβο, καταφέρατε να ξεπεράσετε όλες τις προκλήσεις και να ολοκληρώσετε τις αποστολές! Τώρα, το επόμενο βήμα είναι να απαντήσετε σε κάποιες δηλώσεις για να αξιολογήσετε τις δεξιότητές σας. Διαβάστε προσεκτικά κάθε δήλωση και επιλέξτε κατά πόσο συμφωνείτε με τις ακόλουθες προτάσεις, χρησιμοποιώντας την κλίμακα των 6 σημείων παρακάτω. Δεν υπάρχουν σωστές ή λάθος απαντήσεις, απλώς απαντήσεις που αντιπροσωπεύουν καλύτερα εσάς. Παρακαλούμε να είστε ανοιχτοί και ειλικρινείς στις απαντήσεις σας.

	Διαφωνώ απόλυτα	Διαφωνώ	Διαφωνώ ελάχιστα	Συμφωνώ ελάχιστα	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
Συμφατώ τους δασκάλους μου.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Νιώθω ότι οι δάσκαλοι μου στο σχολείο με υποστηρίζουν.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Εμπιστεύομαι τους δασκάλους μου.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Νιώθω ότι οι δάσκαλοί μου μπορούν να με καταλάβουν.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Πιστεύω ότι οι δάσκαλοί μου με βοηθούν να μάθω.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αισθάνομαι ότι οι δάσκαλοί μου νοιάζονται για εμάς.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Επόμενη





### Έκθεση αποτελεσμάτων αξιολόγησης

Όταν ο μαθητής/ρια ολοκληρώσει όλα τα στάδια και κάνει κλικ στο κουμπί Υποβολή στην τελευταία ενότητα του Παιχνιδιού, οι απαντήσεις αποθηκεύονται και ο μαθητής κατευθύνεται στη σελίδα αναφοράς με τα αποτελέσματα.



### Journey to your Future Game Report

Όνομα:

Ημερομηνία: July 12, 2021

Ολοκληρώσατε με επιτυχία το παιχνίδι Ταξίδι στο Μέλλον, το οποίο μπορεί να διαγνώσει βασικά χαρακτηριστικά που σχετίζονται με τον κίνδυνο πρόωρης εγκατάλειψης του σχολείου. Ο όρος «Πρόωρη εγκατάλειψη της εκπαίδευσης και της κατάρτισης-ELET» (επίσης γνωστός ως «Πρόωρη εγκατάλειψη του σχολείου»- ESL) έχει οριστεί από την ΕΕ για να περιγράψει άτομα ηλικίας 18 έως 24 ετών που έχουν ολοκληρώσει τις σπουδές τους μέχρι το στάδιο της κατώτερης δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, και που δεν συμμετέχουν πλέον σε οποιοδήποτε εκπαιδευτικό πρόγραμμα ή κατάρτιση (Tackling Early Leaving from Education and Training, Eurymdice Brief, 2017) . Αυτή η έκθεση αποτελεσμάτων μπορεί να δώσει τη δυνατότητα σε εσάς και τους επαγγελματίες που εργάζονται και σας στηρίζουν να προσδιορίσετε νωρίς τομείς βελτίωσης, να σας υποστηρίξουν για να εξελιχθείτε και να αποτραπεί ο κίνδυνος πρόωρης εγκατάλειψης της εκπαίδευσης. Τα παρακάτω συμπεράσματα βασίζονται στις απαντήσεις που έχετε δώσει και είναι τόσο αξιόπιστα όσο ελλεικρινείς ήταν οι απαντήσεις σας. Με βάση τις απαντήσεις σας στο παιχνίδι, αξιολογήθηκε το επίπεδο των πιο κάτω χαρακτηριστικών:

Χαρακτηριστικό	Επεξήγηση
Σχολικά κίνητρα / δέσμευση	Average level
Κοινωνικότητα	Average level
Αντίληψη της οργάνωσης του σχολείου	Low level
Αυτό-αποτελεσματικότητα	Low level
Αυτοεκτίμηση	Low level

Έχεις ένα μέσο επίπεδο στα παρακάτω χαρακτηριστικά:

#### Σχολικά κίνητρα / δέσμευση

Συνήθως ασχολείσαι αρκετά με διάφορα θέματα στο σχολείο, παρόλο που δεν έχεις πάντα τα κίνητρα για να βελτιώσεις τα προόντα σου, να αποκτήσεις γνώσεις ή δεξιότητες. Είσαι αρκετά καλός/η στο να προσπαθείς για επίλυση προβλημάτων και εργασιών.

Εκεί ο χρήστης μπορεί να κατεβάσει την έκθεση με τα αποτελέσματα ή να την στείλει σε μια διεύθυνση email της επιλογής του, όπου θα λάβει έναν σύνδεσμο που θα τον/την κατευθύνει στην έκθεση ξανά.

Κατεβάστε το αρχείο με τα αποτελέσματα σας

Στείλτε την έκθεση με τα αποτελέσματα:

Email:  Υποβολή

Αυτό το έργο χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+. Αυτή η δημοσίευση [ανακοίνωση] αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.