



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



Οδηγός για τη Χρήση Παιχνιδιών ως Αποτελεσματική Μέθοδος Μη-Τυπικής Μάθησης στην Κοινωνικοοικονομική Δραστηριοποίηση της νεολαίας NEET

The infographic features a central illustration of a young man with glasses, looking thoughtful with his hand on his chin. Surrounding him are 12 circular icons, each with a red label below it. The icons represent various concepts: FUN (party hat), JOBS (briefcase), SKILLS (person with bar chart), ACTION (runner), DIGITAL (computer monitor), MONEY (banknote), LISTEN (headphones), TEACH (teacher with megaphone), BUSINESS (handshake), GAMES (game controller), DATA (folder), and LESSON (person at laptop). A central orange box contains the text 'NEET'. The top left corner has the 'GAME laboratory' logo, and the top right corner has a dark blue box with the text 'THE GAMELAB PROJECT 2018'. The background is a light green gradient.

THE GAMELAB PROJECT 2018

Engaging NEET Youth THROUGH THE MEDIUM OF GAMES

NEET

FUN JOBS SKILLS ACTION

DIGITAL MONEY LISTEN TEACH

BUSINESS GAMES DATA LESSON

Περιεχόμενα

Πρόλογος: σελ. 2-3

1. Νεολαία NEET στην Ευρώπη: σελ. 4-5
 - 1.1. Νεολαία NEET: Μια προοπτική από το Ηνωμένο Βασίλειο: σελ. 5-8
 - 1.2. Νεολαία NEET: Μια προοπτική από την Πολωνία: σελ. 8-9
 - 1.3. Νεολαία NEET: Μια προοπτική από την Ισπανία: σελ. 10-12
 - 1.4. Νεολαία NEET: Μια προοπτική από την Κύπρο: σελ. 12-15
2. Παιχνίδια στην εκπαίδευση: σελ. 16-17
 - 2.1. Ταξινόμηση παιχνιδιών: σελ. 18-19
 - 2.2. Παιχνίδια στην μάθηση: σελ. 19-24
 - 2.3. Παιχνίδια και CLIL: σελ. 25-26
3. Προκλήσεις στην χρήση παιχνιδιών στην εκπαίδευση: σελ. 27-30
 - 3.1. Διαδικασίες χρήσης παιχνιδιών: σελ. 31-35
 - 3.2. Πώς χρησιμοποιούνται τα παιχνίδια στους Οργανισμούς-Εταίρους: σελ. 35-37
4. Επιτραπέζια παιχνίδια στην εκπαίδευση: σελ. 37-38
 - 4.1. Είδη επιτραπέζιων παιχνιδιών: σελ. 38-40
 - 4.2. Ο ρόλος των επιτραπέζιων παιχνιδιών: σελ. 40-41
5. Λεξικό και γλωσσάριο: σελ. 41-48
6. Βιβλιογραφικές αναφορές: σελ. 49-53

Πρόλογος

Το Πρόγραμμα Εργαστήρι Παιχνιδιού (Game Laboratory Project)¹ αναπτύχθηκε με σκοπό να κατανοήσει και να αντιμετωπίσει ένα σημαντικό πρόβλημα στο πλαίσιο της ανθρώπινης ανάπτυξης στην Ευρώπη. Το πρόγραμμα εξερευνά την χρήση των παιχνιδιών ως μια μεθοδολογία προκειμένου να εμπλέξει ενεργά την νεολαία NEET² στα κοινωνικοοικονομικά δρώμενα. Ο όρος NEET έχει χρησιμοποιηθεί ευρέως σε μια σειρά διαφορετικών καναλιών όπως είναι τα μέσα μαζικής ενημέρωσης, οι πολιτικοί, κυβερνήσεις, ιδρύματα και οργανισμοί τριτογενή τομέα.

Το πρόγραμμα GameLab δημιουργήθηκε από τέσσερις διεθνείς οργανισμούς-εταίρους από την Πολωνία, το Ηνωμένο Βασίλειο (ΗΒ), τη Κύπρο και την Ισπανία. Ο σκοπός του προγράμματος ήταν να εργαστεί με την νεολαία NEET μέσω παιχνιδιών τα οποία σχετίζονται με την προώθηση της οικονομικής συμμετοχής και επιχειρηματικότητας μέσα σε ένα πλαίσιο μη-τυπικής μάθησης. Στο πρόγραμμα αυτό ενεπλάκησαν ειδήμονες οι οποίοι συναντήθηκαν σε Πολωνία, Ισπανία και Κύπρο προκειμένου να συζητήσουν και να μοιραστούν μεταξύ τους βέλτιστες πρακτικές σχετικά με το πλαίσιο του προγράμματος το οποίο χρηματοδοτήθηκε από το πρόγραμμα Erasmus+.

Το πρόγραμμα στόχευσε στη διερεύνηση θεμάτων τα οποία επηρεάζουν την νεολαία NEET που μένει στην Ευρώπη, και κυρίως την ηλικιακή ομάδα 15-17 χρονών. Η συγκεκριμένη ηλικιακή περίοδος είναι μια σημαντική περίοδος - τόσο για τους ίδιους τους νέους όσο και για τα άτομα που εργάζονται με την νεολαία- για την αντιμετώπιση θεμάτων μη-δραστηριοποίησης, μη-συμμετοχικότητας, οικονομικής αδράνειας και μη-συμμετοχής στην εκπαίδευση.

Προκειμένου να εξερευνηθεί ο πληθυσμός νεολαίας NEET 15-17 ετών, αναπτύχθηκε μία συλλογική διασυνοριακή συνεργασία με τέσσερις ευρωπαϊκές χώρες. Αυτή η συνεργασία, παρείχε ένα ευρύ ευρωπαϊκό πλαίσιο καθώς επίσης και μια πιο στοχευμένη ανάλυση όσον αφορά τη κατάσταση της νεολαίας NEET της κάθε χώρας από την οποία προέρχονταν οι οργανισμοί-εταίροι. Επιπλέον, το πρόγραμμα στόχευσε να προωθήσει το επιχειρηματικό

¹ Εφεξής θα αναφέρεται ως GameLab

² NEET- 'Not in Education, Employment or Training' - Εκτός απασχόλησης, εκπαίδευσης ή κατάρτισης

πνεύμα και να εισάγει νεαρά άτομα σε καινούργιες έννοιες και ιδέες σχετικές με την οικονομική ανάπτυξη και οικονομική συμμετοχή.

Η ενίσχυση της εκπαίδευσης γύρω από θέματα επιχειρηματικότητας είναι μια σημαντική πρόκληση για τα εκπαιδευτικά ιδρύματα της κοινωνίας. Η ανάπτυξη μιας επιχειρηματικής στάσης θα έπρεπε να ξεκινά από την πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Αντιθέτως, η εκπαίδευση γύρω από θέματα επιχειρηματικότητας είναι ακόμα σχετικά σε πρώιμα στάδια και σπάνια αντιμετωπίζεται σε στρατηγικό επίπεδο από εθνικές πολιτικές/προγράμματα³.

Καθώς η κοινωνία και ο τρόπος ζωής αλλάζουν συνεχώς μέσα στην εποχή της ψηφιακής και ευρύτερης τεχνολογίας (Barab, 2012), η επικοινωνία και η ανάπτυξη της νεολαίας είναι δύο σημαντικοί παράγοντες οι οποίοι θα πρέπει να ληφθούν υπόψη. Το GameLab πέτυχε το σκοπό του να φέρει μαζί ειδήμονες και ταλαντούχα άτομα με καινοτόμες μεθοδολογίες και αλληλεπιδραστικά στυλ εργασίας. Αυτά τα στυλ εργασίας ήταν επιτακτικά στην εμπλοκή της νεολαίας NEET και στην διασυνοριακή ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών.

Ο οδηγός αυτός παρέχει γνώση σχετική της κατανόησης μας γύρω από τη βέλτιστη χρήση των παιχνιδιών στην εκπαίδευση, εξερευνά τα βασικά ζητήματα που αντιμετωπίζει η νεολαία NEET στην Ευρώπη και συνθήκες κάτω από τις οποίες μπορούν τα παιχνίδια να ενταχθούν ως εργαλείο μάθησης και ως μια μέθοδος εμπλοκής όταν κανείς εργάζεται με νεολαία NEET. Ο οδηγός αναπτύχθηκε από την ενεργή συνεργασία των ειδικών και των νέων που συμμετείχαν στο πρόγραμμα, από όλες τις χώρες εταίρους. Όλοι οι εταίροι του προγράμματος μοιράστηκαν τις εμπειρίες τους σχετικά με τη χρήση παιχνιδιών και τη δουλειά τους με την νεολαία NEET όπως επίσης και τα ζητήματα τα οποία αντιμετωπίζει η νεολαία NEET σε κάθε χώρα εταίρο ξεχωριστά.

³ Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2008). Επιχειρηματικότητα στην ανώτερη εκπαίδευση, ειδικά σε μη-επιχειρηματικά προσανατολισμένους κλάδους, Τελική Αναφορά της Ομάδας Ειδήμονων (Final Report of Expert Group), Βρυξέλλες.

1. Νεολαία NEET στην Ευρώπη

Το μέλλον της Ευρώπης εξαρτάται από εκατομμύρια Ευρωπαίους ηλικίας 15-29 ετών. Το γεγονός ότι αυτοί οι νέοι έχουν επηρεαστεί σε μεγάλο βαθμό από την οικονομική κρίση, είναι ανησυχητικό. Τα ποσοστά ανεργίας υποδεικνύουν ότι η αγορά εργασίας γίνεται σταδιακά πιο απρόσιτη για τα νεαρά άτομα τα οποία δυσκολεύονται να ενταχθούν σε αυτή.

Συχνά, αυτός ο πληθυσμός δεν είναι εγγεγραμμένος σε κάποιος είδος τυπικής εκπαίδευσης ούτε εργάζεται. Τα νεαρά άτομα τα οποία βρίσκονται σε αυτή τη κατάσταση, γίνονται επιρρεπείς σε αντί-κοινωνικές συμπεριφορές και σε άλλα κοινωνικά και οικονομικά προβλήματα. Η αποχή από την εκπαίδευση, εργασία ή κάποιου είδος κατάρτισης για μεγάλα χρονικά διαστήματα μπορεί να επιφέρει καταστροφικά αποτελέσματα στις ευκαιρίες ζωής της νεολαίας. Μπορεί να οδηγήσει σε μακρές περιόδους φτώχειας και προβλήματα ψυχικής υγείας καθώς επίσης και σε οικονομική και κοινωνική αποστέρηση. Η νεολαία που μπορεί να χαρακτηριστεί ως NEET βρίσκεται σε ρίσκο κοινωνικής απομόνωσης και πιθανής περιθωριοποίησης (Bell & Thurlby-Campbell, 2017). Αυτό το πλαίσιο συχνά οδηγεί σε οικονομική αδράνεια η οποία μπορεί να αποβεί προβληματική για τις ζωές των νέων μακροπρόθεσμα και να επηρεάσει σοβαρά τις ευκαιρίες ζωής τους. Κάποιες φορές, η νεολαία NEET αντιμετωπίζει ταμπελοποίηση από την ευρύτερη κοινωνία ως άτομα που είναι τεμπέληδες ή απρόθυμοι να εργαστούν. Αυτά τα είδη στερεότυπων μπορούν να δράσουν ως αυτοεκπληρούμενη προφητεία.

Σύμφωνα με την αναφορά με τίτλο “Εξερευνώντας την διαφορετικότητα των NEET” (Eurofound, 2016, Exploring the diversity of NEET’s, Publications Office of the European Union, Luxembourg) “το ποσοστό NEET υπολογίζεται ως το μερίδιο των νέων ανθρώπων οι οποίοι βρίσκονται εκτός απασχόλησης, εκπαίδευσης ή προγραμμάτων κατάρτισης από τον συνολικό πληθυσμό της νεολαίας. Διαφέρει από το ποσοστό ανεργίας στη νεολαία, το οποίο μετρά το μερίδιο της νεολαίας η οποία είναι άνεργη ανάμεσα στο πληθυσμό της νεολαίας που είναι οικονομικά δραστήρια. Για αυτό τον λόγο, ενώ με σχετικούς όρους, το ποσοστό ανεργίας στη νεολαία είναι ψηλότερο από το ποσοστό NEET, σε απόλυτους όρους, ο συνολικός αριθμός NEET είναι γενικά ψηλότερος από το συνολικό αριθμό νέων άνεργων”.

Το ηλικιακό εύρος των 15-17 ετών είναι σημαντικό για το πρόγραμμα για διάφορους λόγους. Εάν νεαρά άτομα που emπίπτουν σε αυτές τις ηλικίες είναι οικονομικά αδρανείς και δεν συνεχίσουν με περαιτέρω εκπαίδευση, αυτό μπορεί να επηρεάσει αρνητικά τις ευκαιρίες ζωής

τους και τις προοπτικές τους. Υπάρχει επίσης η πιθανότητα για αυτά τα άτομα να αναμιχθούν σε εγκληματικές ενέργειες και αντι-κοινωνικές συμπεριφορές εφόσον δεν βρίσκονται σε κάποιο κανάλι εκπαίδευσης και είναι οικονομικά αδρανείς. Νεαρά άτομα τα οποία διατηρούν μια θέση ή ρόλο μέσα σε εκπαιδευτικά συστήματα ή στην αγορά εργασίας είναι πολύ πιο πιθανόν να έχουν υψηλότερα επίπεδα ευημερίας (Fletcher, 2016). Επίσης, η παραμονή στην εκπαίδευση και η απόκτηση υψηλότερων ακαδημαϊκών προσόντων, επιτρέπει υψηλότερες απολαβές. Αυτά αποτελούν σημαντικούς λόγους για να διερευνήσει κανείς την νεολαία NEET ηλικίας 15-17 ετών, προκειμένου να κατανοήσει καλύτερα ζητήματα και προβλήματα που μπορεί να αντιμετωπίζει αυτός ο πληθυσμός.

Σύμφωνα με δεδομένα της Eurostat, το ποσοστό νεαρών ατόμων στην Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΕ) (28 χώρες) το οποίο δεν βρίσκεται στην εκπαίδευση ή σε προγράμματα κατάρτισης, το 2002 ανερχόταν στο 4.2% ενώ 14 χρόνια αργότερα, το 2016, το αντίστοιχο ποσοστό ήταν στο 2.7%. Στις αρχές της χιλιετίας 2000, η Ισπανία είχε 5.7% των ατόμων ηλικίας 15-17 ετών οι οποίοι δεν βρισκόταν στην εκπαίδευση ή σε προγράμματα κατάρτισης και 4.3% το 2016. Σε σύγκριση με το ποσοστό ολόκληρης της ΕΕ, η Ισπανία έχει συνολικά τον υψηλότερο αριθμό νεαρών ατόμων 15-17 ετών, που δεν βρίσκονται στην εκπαίδευση ή στην αγορά εργασίας. Η παγκόσμια οικονομική ύφεση του 2008 είχε ένα σοβαρό αντίκτυπο πάνω σε πολλές χώρες παγκοσμίως.

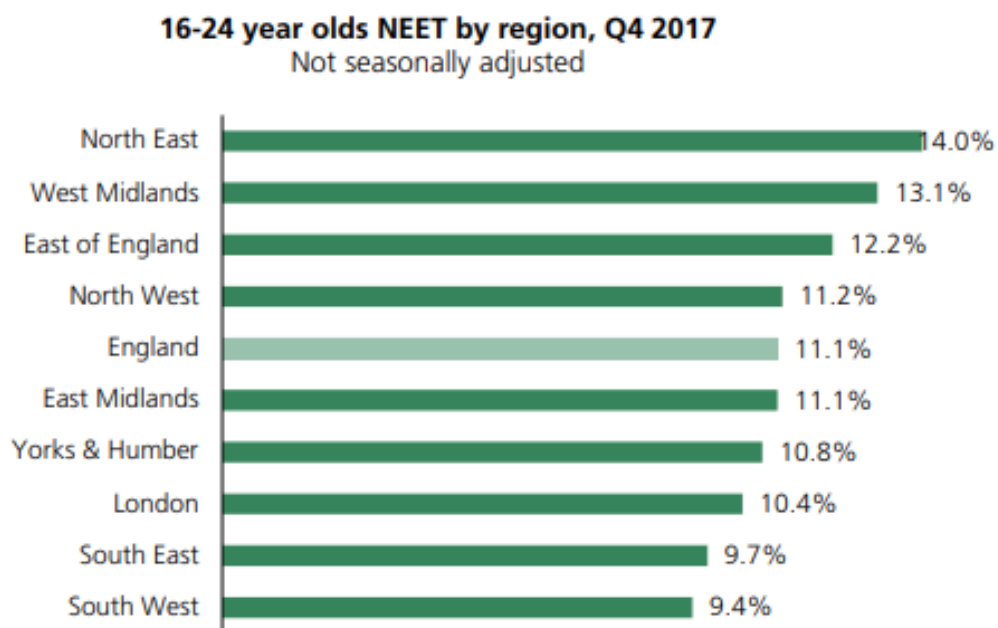
Το 2014, το επίπεδο ανεργίας νέων στην Ισπανία ανερχόταν περίπου στο 55%. Τέσσερα χρόνια πριν, ένας στους τέσσερεις Ισπανούς ηλικίας μεταξύ 18 και 29 ετών, κατηγοριοποιούταν ως NEET. Εκείνη τη περίοδο, σχεδόν πάνω από 1.7 εκατομμύρια Ισπανοί νεαροί ηλικίας κάτω των 30 ετών ήταν εκτός εργασίας. Σύμφωνα με την Eurostat, το 2016, η Σουηδία είχε 0.9% του πληθυσμού ηλικίας 15-17 ετών, εκτός εκπαίδευσης ή εργασίας. Το ποσοστό της Σουηδίας ήταν ανάμεσα στα χαμηλότερα ποσοστά, σε σχέση με άλλες χώρες της ΕΕ. Αυτό σήμαινε ότι περισσότεροι νεαροί έφηβοι στην Σουηδία θα συνέχιζαν περαιτέρω τις σπουδές τους ή θα αποκτούσαν εργασία.

1.1. Νεολαία NEET: Μια προοπτική από το Ηνωμένο Βασίλειο:

Ο όρος NEET χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά στην Βρετανία. Νεαρά άτομα που ανήκουν σε αυτήν την κατηγορία, υπήρχαν στο ΗΒ για πολλά χρόνια. Στη περίπτωση του ΗΒ, το ηλικιακό εύρος για την NEET νεολαία είναι 16-24 ετών. Σε ένα ενημερωτικό δελτίο το οποίο παρουσιάστηκε στη Βουλή των Κοινοτήτων το Μάρτη του 2018, ήταν δυνατό να

εξακριβώσουμε ένα αριθμό στοιχείων σχετιζόμενα με την βρετανική νεολαία NEET τα οποία ακολουθούν σε αυτή την ενότητα.

Με το τέλος του 2017, υπήρχαν 7.1 εκατομμύρια νεαροί, ηλικίας 16-24 ετών οι οποίοι ζούσαν στο ΗΒ. Από αυτούς, 3.8 εκατομμύρια εργάζονταν, αριθμός ο οποίος μόλις που ξεπερνά το 50% του πληθυσμού αυτού. 794.000 νεαροί ηλικίας 16-24 ετών μπορούσαν να χαρακτηρισθούν ως NEET για τους τελευταίους τρεις μήνες του 2017, αριθμός ο οποίος αντιπροσωπεύει το 11.2% ολόκληρου του πληθυσμού αυτού. Αυτή η ένδειξη υποδεικνύει μια μικρή αύξηση στο ποσοστό νεολαίας NEET σε σχέση με το προηγούμενο τρίμηνο του 2017 και μείωση σε σχέση με το τελευταίο τρίμηνο του 2016.



***Διάγραμμα 1:** Στοιχεία περιφερειών ΗΒ όπως δημοσιεύτηκαν από το Τμήμα Στατιστικών Εκπαίδευσης: NEET και συμμετοχικότητα (τελευταία ενημέρωση: Ιούνιος, 2017). Συγκεκριμένα στον πίνακα αναγράφεται το ποσοστό NEET νεολαίας 16-24 ετών ανά περιοχή του ΗΒ.*

Τα τελευταία επτά χρόνια, οι αριθμοί του πληθυσμού NEET έχουν παρουσιάσει πτωτική πορεία, ωστόσο εξακολουθούν να είναι σχετικά ψηλοί. Το 2011, στο Ηνωμένο Βασίλειο παρατηρήθηκε ο υψηλότερος αριθμός νεαρών ατόμων κατατάσσονταν ως NEET. Συγκεκριμένα, 1.25 εκατομμύρια, δηλαδή 16.9% των ατόμων 16-24 ετών, κατατασσόταν ως νεολαία NEET εκείνη τη χρονιά. Με το τέλος του 2017, περίπου 23.000 περισσότεροι άνδρες παρά γυναίκες ήταν καταταγμένοι ως NEET. Ενώ στο παρελθόν, στον πληθυσμό NEET υπήρχαν περισσότερες γυναίκες παρά άνδρες, τα τελευταία χρόνια αυτή η τάση εξαλείφθηκε, με άνδρες και γυναίκες να έχουν παρόμοια ποσοστά.

Υπάρχουν ευκαιρίες και διάφοροι τρόποι με τους οποίους τα άτομα που εργάζονται για την νεολαία μπορούν να στηρίξουν την νεολαία NEET. Οι επαγγελματίες αυτοί μπορούν να δημιουργήσουν χώρους μη-τυπικής μάθησης για τους νέους έτσι ώστε αυτοί να προσπαθήσουν και να αναπτύξουν δεξιότητες και ικανότητες, αυτό-εκτίμηση, κίνητρο και αυτοπεποίθηση. Πλαίσια και χώροι όπως εγκαταστάσεις της κοινότητας, κέντρα νεολαίας και αθλητικά κέντρα μπορούν να γίνουν χώροι θετικότητας και διευκόλυνσης της αλλαγής. Οι επαγγελματίες μπορούν επίσης να βοηθήσουν στην ανάπτυξη των νεαρών ατόμων που εμπίπτουν στην κατηγορία NEET μέσα από προγράμματα καθοδήγησης και αυτό-ανάπτυξης (Otto, 2017).

Ο Powell (2018), αναφέρει «κάποιες από τις υπάρχουσες πολιτικές οι οποίες στοχεύουν να μειώσουν τον αριθμό ατόμων NEET είναι:

- Η πολιτική του September Guarantee δίνει το δικαίωμα σε όλους τους νέους 16-17 ετών σε μια κατάλληλη θέση σε πρόγραμμα εκπαίδευσης ή κατάρτισης, ενώ το όριο συμμετοχής σε αυτά τα προγράμματα αυξήθηκε μέχρι το 18^ο έτος, τη χρονιά 2013.
- Έχουν παρθεί διάφορα βήματα προκειμένου να βοηθηθούν οι νέοι στην εξεύρεση σταθερής απασχόλησης. Για παράδειγμα, έχει γίνει επέκταση του σχήματος μαθητείας (apprenticeships scheme), μεταρρύθμιση των τεχνικών σχολών, βελτίωση των παροχών επαγγελματικής συμβουλευτικής και αφαίρεση των Εισφορών Εθνικών Ασφαλίσεων από Εργοδότες για τους νέους.
- Η κυβέρνηση χρηματοδοτεί διάφορα προγράμματα τα οποία αποσκοπούν στην βελτίωση των εκπαιδευτικών αποτελεσμάτων για νεαρούς που βρίσκονται σε μειονεκτική θέση και νεαρούς με μαθησιακές δυσκολίες ή αναπηρίες.
- Παρέχεται υποστήριξη εξεύρεσης εργασίας για ανέργους μέσα από το Job Centre Plus”.

Η επιχειρηματικότητα είναι μία πιθανή οδός η οποία μπορεί να υποστηρίξει την οικονομική ανάπτυξη και την ανάπτυξη δεξιοτήτων της νεολαίας NEET. Επιπρόσθετα, στο ΗΒ, έχουν υπάρξει προγράμματα σύμφωνα με τα οποία εταιρίες που εργοδοτούν νεαρά άτομα ως μαθητευόμενους σε ρόλους όπως η διοίκηση ή η εξυπηρέτηση πελατών, λαμβάνουν χρηματική υποστήριξη από το κράτος. Τέτοια συμβόλαια έχουν εφαρμοστεί από εκπαιδευτικά ιδρύματα όπως κολλέγια, εταιρίες και οργανισμούς τριτογενή τομέα όπως κοινοτικά κέντρα και εγκαταστάσεις. Υπάρχουν μαθητείες μπορούν μικρής και μεγάλης διάρκειας. Αυτή η μέθοδος ενασχόλησης και εμπλοκής επιτρέπει σε νεαρά άτομα να μάθουν μία δουλειά, να μελετήσουν για την απόκτηση ενός προσόντος και να κερδίσουν χρήματα από την εργασία τους σε μια επιχείρηση. Στο ΗΒ, νεαρά άτομα μπορούν να κερδίσουν προσόντα NVQ τα οποία είναι

αντίστοιχα των GCSE's και A-Levels. Αυτή η μέθοδος θα επιτρέψει σε νεαρά άτομα να αυξήσουν τις πιθανές μελλοντικές τους απολαβές και να βελτιώσουν τις δεξιότητες τους. Οι μαθητείες επίσης επιτρέπουν την ανάπτυξη τεχνικών δεξιοτήτων (soft skills) και αυτοπεποίθησης (Rauner, 2010).

1.2 Νεολαία NEET: Μια προοπτική από την Πολωνία

Στην Πολωνία, τα ποσοστά ατόμων NEET ηλικίας 15-24 ετών ήταν το 2006 υψηλότερα από τον μέσο όρο των 28 χωρών της ΕΕ (17.5% το 2002), ωστόσο το ποσοστό αυτό σταδιακά μειώθηκε και από το 2007 είναι πλέον κάτω από τον μέσο όρο της ΕΕ (με χαμηλότερο, το ποσοστό 10.5% του 2016)⁴. Τα ποσοστά των NEET ηλικίας 15-17 ετών ήταν χαμηλά και με φθίνουσα πορεία, από 1.3% το 2002 σε 0.5% το 2016.

Είναι σχετικά χαμηλά τα ποσοστά ατόμων NEET ηλικίας 15-17 στην Πολωνία οι οποίοι σχετίζονται με ένα μακρύ κύκλο υποχρεωτικής εκπαίδευσης με νομική υποχρέωση να παρευρίσκονται στο σχολείο μέχρι το 18 έτος τους⁵. Η συντριπτική πλειοψηφία εφήβων ηλικίας 15-17 ετών συνεχίζουν να βρίσκονται στο εκπαιδευτικό σύστημα μέχρι και την ανώτερη δευτεροβάθμια εκπαίδευση ή παρακολουθούν εκπαίδευση μερικής απασχόλησης σε εγκαταστάσεις των εργοδοτών τους. Οι δυσκολότερες καταστάσεις αφορούν νέους NEET οι οποίοι αποφοιτούν από τεχνικές σχολές σε αγροτικές περιοχές και οι οποίοι συνεχίζουν με συνήθειες εκπαίδευσης των γονιών τους, δεν έχουν ουσιαστικά μια ενεργή προσέγγιση προς την εκπαίδευση ή ως προς την βελτίωση των δεξιοτήτων και ικανοτήτων τους⁶.

Για αρκετά χρόνια η Πολωνία δεν κατείχε ένα ολοκληρωμένο πλαίσιο και στρατηγική/πολιτική για να αντιμετωπίσει το πρόβλημα των παιδιών που εγκαταλείπουν νωρίς την εκπαίδευση ή προγράμματα κατάρτισης. Το ζήτημα αντιμετωπιζόταν έμμεσα μέσα από διάφορες πολιτικές και προγράμματα σχετικά με τις αγορές εργασίας και τα εκπαιδευτικά συστήματα παρά με την πλήρη αφοσίωση στο φαινόμενο των ατόμων που εγκαταλείπουν την εκπαίδευση⁷.

⁴ Eurostat, Νέοι εκτός απασχόλησης, εκπαίδευσης και κατάρτισης, σύμφωνα με το φύλο, την ηλικία και το μορφωτικό επίπεδο (ποσοστά NEET) [edat_lfse_21].

⁵ Tomaszewska-Pękała H., Marchlik P. & Wrona A. (2015), Between school and work. Vocational education and the policy against early school leaving in Poland, Educação, Sociedade & Culturas, 45, p. 80.

⁶ Συνέντευξη με τη σύμβουλο επιχειρήσεων και μέντορα Monika Lisiecka.

⁷ GHK Consulting Ltd (2011). Reducing early school leaving in the EU: Study. Brussels: European Parliament, p. 63.

Στην Εθνική Στρατηγική Συνοχής, τα νεαρά άτομα αντιμετωπίζονται ως (EMCC, 2012):

- Συμμετέχοντες του τυπικού συστήματος εκπαίδευσης οι οποίοι θα πρέπει να αποκτήσουν τα κατάλληλα προσόντα τα οποία χρειάζονται την αγορά εργασίας.
- Άνεργα άτομα τα οποία θα πρέπει να βοηθηθούν στην εξεύρεση εργασίας, πχ. με την βελτίωση των δεξιοτήτων τους.

Η εφαρμογή των επιχειρησιακών προγραμμάτων κατά τη διάρκεια της χρονικής περιόδου 2014-2020 έχει επιφέρει κάποιες λύσεις (πχ. το πρόγραμμα Youth Guarantee παρείχε μέτρα απευθυνόμενα σε πληθυσμιακές ομάδες που αντιμετώπιζαν κίνδυνο εγκατάλειψης της εκπαίδευσης, τα οποία μέτρα εφαρμόζονται στον τομέα κοινωνικής πρόνοιας, κυρίως μέσω του Σώματος Εθελοντών Εργασίας (στα αγγλικά: Voluntary Labour Corps, στα πολωνικά: Ochotnicze Hufce Pracy, OHP), ένα ινστιτούτο αγοράς εργασίας το οποίο βρίσκεται υπό την εποπτεία του Υπουργείου Οικογένειας, Εργασίας και Κοινωνικής Πολιτικής.

Το Σώμα Εθελοντών Εργασίας είναι ένα ινστιτούτο με μια δομή πέραν των 700 οργανωτικών μονάδων και παραρτήματα τα οποία λειτουργούν σε όλη τη Πολωνία, εκτελώντας καθήκοντα του κράτους απευθυνόμενα προς έφηβους άνω των 15 ετών, και ανέργους κάτω των 25 ετών. Τα καθήκοντα αυτά εμπεριέχουν υπηρεσίας απασχόλησης, αντιμετώπιση της κοινωνικής περιθωριοποίησης και αποξένωσης, καθώς επίσης και καθήκοντα σχετικά με την εκπαίδευση και την διαπαιδαγώγηση⁸.

Οι δραστηριότητες του Σώματος Εθελοντών Εργασίας οι οποίες απευθύνονται στην ηλικιακή ομάδα των 15-17 ετών, επικεντρώνονται στην παροχή υποστήριξης η οποία οδηγεί στο έναυσμα εκπαίδευσης ή κατάρτισης, στην απόκτηση επαγγελματικών προσόντων, μέσα από τη συμμετοχή τους σε πιστοποιημένα επαγγελματικά μαθήματα και μέσα από την απόκτηση βασικών κοινωνικών δεξιοτήτων⁹.

Αυτά τα μέτρα, δημιουργούν συνθήκες εμπλουτισμού της εκπαίδευσης, απόκτησης περαιτέρω προσόντων και συνθήκες που βοηθούν να ξεπεράσει κανείς εκπαιδευτικά, κοινωνικά ή ψυχολογικά προβλήματα. Έτσι μπορούν μετέπειτα οι νέοι να εργοδοτηθούν, να αποφοιτήσουν από το σχολείο ή άλλα εκπαιδευτικά προγράμματα, και να λειτουργούν αυτόνομα στην κοινωνική τους ζωή και στην αγορά εργασίας.

⁸ Voluntary Labour Corps, https://ohp.pl/?page_id=434

⁹ Ministerstwo Pracy i Polityki Społecznej, Ministerstwo Infrastruktury i Rozwoju (2014). Plan realizacji „Gwarancji dla młodzieży” w Polsce, Warszawa, p. 17.

1.3 Νεολαία NEET: Μια προοπτική από την Ισπανία

Τα άτομα NEET στην Ισπανία ονομάζονται “Nini”, μία λέξη με πολύ αρνητική χροιά. Η λέξη “nini” απεικονίζει ένα άτομο το οποίο δεν ενδιαφέρεται για το μέλλον του και το οποίο δεν νιώθει έντονα την ανάγκη να δουλέψει.

Η σύγχρονη κοινωνία της Ισπανίας είναι αντιμέτωπη με ένα σημαντικό ποσοστό άνεργων ηλικίας 15-35 ετών, οι οποίοι κατανέμονται ως εξής:

- 134,500 ηλικίας 16-19 ετών
- 457,300 ηλικίας 20-24 ετών
- 976,800 ηλικίας 25-34 ετών

Επιπλέον υπάρχει η ομάδα νεαρών ατόμων τα οποία δεν μπορούν να εισέλθουν ή να ξανά εισέλθουν στην ανώτερη εκπαίδευση (επαγγελματική ή πανεπιστημιακή εκπαίδευση). Τα χαρακτηριστικά αυτού του πληθυσμού συνήθως είναι ποικίλα: νεαρά άτομα με μέσες ακαδημαϊκές επιδόσεις των οποίων οι οικογένειες δεν μπορούν να ανταπεξέλθουν οικονομικά στα έξοδα των σπουδών εξαιτίας περιορισμένων οικονομικών δυνατοτήτων και/ή οι οποίοι δεν πληρούν της απαραίτητες απαιτήσεις για το πιστωτικό σύστημα.

Επιπλέον υπάρχουν πολλές δυσκολίες τις οποίες αντιμετωπίζει κανείς για να εισέλθει στην αγορά εργασίας, είτε εξαιτίας της απαίτησης επαγγελματικής εμπειρίας που κάποιος δεν έχει ή το αντικίνητρο να συμφωνήσει κανείς σε χαμηλά εισοδήματα τα οποία δεν ανταπεξέρχονται στις προσδοκίες του.

Από μια έρευνα του 2017 η οποία διεξάχθηκε από το OCDE, φαίνεται ότι:

- 35% των Ισπανών νέων ηλικίας 25 - 34 ετών δεν έχουν προχωρήσει πέραν τις υποχρεωτικής εκπαίδευσης.
- 23.2% των νέων κατατάσσονται ως NEET. Ποσοστό το οποίο είναι κατά 15% υψηλότερο σε σχέση με άλλες οικονομικά ανεπτυγμένες χώρες.
- Το ποσοστό ανεργίας των νέων είναι 30% για τα άτομα τα οποία δεν έχουν αποφοιτήσει από το λύκειο και έχουν μόλις 60% πιθανότητα να βρουν απασχόληση. Νέοι με ανώτερη εκπαίδευση έχουν ποσοστό ανεργίας το οποίο ανέρχεται στο 16%.
- Νέοι οι οποίοι έχουν αποκτήσει επαγγελματική εκπαίδευση έχουν 64% πιθανότητα να βρουν εργασία, αλλά μόνο το 12% των νέων αποφασίζει να συνεχίσει σε επαγγελματικές σχολές.

- Οι νέοι στην Ισπανία: 58.4% βρίσκονται σε σχολεία/ λύκεια ή πανεπιστήμια, 18.5% εργάζονται και 23.2% κατατάσσονται ως άτομα NEET.

Στα διάφορα προγράμματα απασχόλησης για νέους τα οποία υποστηρίζονται από τον οργανισμό μας, βρήκαμε μεταξύ άλλων ότι η ενδυνάμωση των τεχνικών δεξιοτήτων επιφέρει πολύ θετικά αποτελέσματα. Εδώ αναφερόμαστε στην ενδυνάμωση σημαντικών πτυχών όπως αυτές της υπευθυνότητας, τυπικότητας, ομαδικής εργασίας και σωστού προγραμματισμού ή αυτό-εκτίμησης. Όλα αυτά, σε συνδυασμό με την αύξηση των ειδικών τεχνικών δεξιοτήτων μέσα από την απόκτηση πρακτική εμπειρίας σε μια εταιρία, αυξάνουν τις προοπτικές απασχόλησης των νέων, κάνοντάς τους να νιώθουν μέρος μιας ομάδας. Επίσης η πρακτική εμπειρία είναι εξαιρετικά χρήσιμη όσον αφορά την προσωπική και επαγγελματική ανάπτυξη. Από την άλλη πλευρά, τα προγράμματα καθοδήγησης (mentoring programs), στα οποία οι νέοι κατά την διάρκεια της κατάρτισής τους συνοδεύονται από έναν μέντορα, τους επιτρέπουν να νιώσουν και να οραματιστούν ότι μπορούν να έχουν ένα αληθινό και υποσχόμενο μέλλον στο τομέα της εργασίας, έχοντας μαζί τους κάποιο άτομο με προϋπάρχουσα εμπειρία που τους καθοδηγεί.

Το 2014, η κυβέρνηση ενέκρινε το αποκαλούμενο 'Youth Guarantee', ένα πρόγραμμα, χρηματοδοτημένο από ευρωπαϊκούς πόρους το οποίο είναι εμπνευσμένο από μια ευρωπαϊκή πρωτοβουλία η οποία επιδιώκει να παρέχει ευκαιρίες απασχόλησης και κατάρτισης σε άνεργους νέους μέσα σε μια περίοδο που δεν υπερβαίνει τους τέσσερις μήνες. Είναι ένα πρόγραμμα το οποίο αναπτύχθηκε αρχικά από κάποιες ευρωπαϊκές χώρες με σκοπό να διευκολύνει την κατάρτιση και την πρόσβαση στην απασχόληση των νέων: εφόσον ένας νέος είναι άνεργος, δεν μπορεί να περάσουν περισσότερο από τέσσερις μήνες χωρίς να έχει λάβει μια δουλειά, θέση μαθητείας ή κατάρτισης.

Πέραν του 'Youth Guarantee', θα μπορούσαμε να επισημάνουμε δύο άλλα μέτρα στήριξης των νέων οι οποίοι δεν σπουδάζουν ούτε εργάζονται:

- Job shuttles: Είναι μία ετερογενής ομάδα άνεργων ατόμων οι οποίοι διακατέχονται από ένα πνεύμα δυναμισμού, αφοσίωσης και υποστήριξης και οι οποίοι έρχονται σε αυτή τη πρωτοβουλία εθελοντικά. Συντονίζονται από έναν μέντορα προκειμένου να αναπτύξουν περαιτέρω τις δεξιότητες τους, να παράγουν συλλογική γνώση, να γίνουν ορατοί και να συνεργαστούν προκειμένου να επιτύχουν κάποιο κοινό στόχο: να αποκτήσουν εργασία, είτε ως αυτοεργοδοτούμενοι είτε εργοδοτούμενοι από άλλους.

- SVE: Είναι μια μαθησιακή εμπειρία στο τομέα της μη-τυπικής μάθησης, όπου νεαροί εθελοντές βελτιώνουν ή αποκτούν δεξιότητες που υποβοηθούν την προσωπική, εκπαιδευτική και επαγγελματική τους ανάπτυξη καθώς και την κοινωνική τους ενσωμάτωση.

1.4. Νεολαία NEET: Μια προοπτική από την Κύπρο

Ενώ στην Ευρώπη, το συνολικό ποσοστό των NEET σημείωσε άνοδο από 10.9% το 2008 στο 12% το 2015, στη περίπτωση της Κύπρου το ποσοστό των NEET εκτινάχθηκε, από το 9.4% που ήταν το 2008 στο 17% το 2014, κάτι που υποδεικνύει μια σχετική αύξηση της τάξης του 77%, η οποία είναι και η υψηλότερη σχετική αύξηση στην ΕΕ, με την Ελλάδα και την Κροατία να σημειώνουν την δεύτερη υψηλότερη σχετική αύξηση στην ΕΕ (44%).

Στο πλαίσιο μιας ερευνητικής μελέτης η οποία παρουσιάστηκε στο Report of Eurofound (2016), ο πληθυσμός NEET στην ΕΕ χωρίζεται σε τρεις συστάδες, με την Κύπρο να τοποθετείται στη δεύτερη συστάδα, η οποία αποτελείται από τις νότιες ή μεσογειακές χώρες, όπως την Κροατία, Ελλάδα, Ιταλία, Πορτογαλία και Ισπανία. Επίσης παρούσα στην δεύτερη συστάδα βρίσκετε και η Ιρλανδία.

Οι χώρες οι οποίες ανήκουν στην δεύτερη συστάδα χαρακτηρίζονται από υψηλότερα ποσοστά NEET σε σχέση με τον μέσο όρο της ΕΕ. Όλες οι προαναφερόμενες χώρες έχουν πληγεί έντονα από την οικονομική κρίση ή έχουν τις πιο προβληματικές ή επιβραδυμένες μεταβάσεις από-το-σχολείο-στην-εργασία (Eurofound, 2014). Στις χώρες αυτές «ένα μεγάλο μερίδιο του πληθυσμού των NEET είναι μακροχρόνια άνεργοι και αποθαρρυνμένοι εργάτες. Αυτό το μερίδιο ατόμων κυμαίνεται από 27% στη Κύπρο σε 46% στη Κροατία. Σε όλες αυτές τις χώρες, το μερίδιο ατόμων που ανήκουν στην κατηγορία NEET λόγω ασθένειας, αναπηρίας ή οικογενειακών ευθυνών, είναι αρκετά κάτω από τον μέσο όρο της ΕΕ [...] Τέλος, τα χαρακτηριστικά αυτής της συστάδας επισημαίνουν τα δομικά εμπόδια που υπάρχουν στην πρόσβαση στην αγορά εργασίας για τους νέους, και τις προκλήσεις οι οποίες εμποδίζουν την επιτυχή μετάβαση των νέων από το σχολικό στο εργασιακό περιβάλλον και γενικότερα την ενηλικίωση» (Eurofound, 2016).

Εντούτοις, η Κύπρος είναι μία από τις χώρες στις οποίες το ποσοστό ατόμων που είναι βραχυπρόθεσμα άνεργοι ή είναι επανεισερχόμενοι στην αγορά εργασίας ή στο εκπαιδευτικό σύστημα, αποτελεί περισσότερο από το 45% του συνολικού πληθυσμού των NEET.

| | Re-entrants | Short-term unemployed | Long-term unemployed | Illness or disability | Family responsibilities | Discouraged workers | Other inactive | Total NEET rate |
|----------------|-------------|-----------------------|----------------------|-----------------------|-------------------------|---------------------|----------------|-----------------|
| Austria | 9.0 | 35.2 | 10.4 | 12.9 | 17.1 | 1.7 | 13.7 | 7.7 |
| Belgium | 12.0 | 30.3 | 17.7 | 5.3 | 8.7 | 1.9 | 24.1 | 12 |
| Bulgaria | 2.2 | 15.4 | 19.7 | 4.5 | 23.2 | 23.7 | 11.2 | 20.2 |
| Cyprus | 11.6 | 37.4 | 24.0 | 6.6 | 9.9 | 2.8 | 7.6 | 17 |
| Czech Republic | 3.4 | 37.7 | 18.2 | 3.7 | 27.6 | 0.7 | 8.6 | 8.1 |
| Germany | 12.4 | 28.9 | 14.0 | 9.1 | 19.7 | 0.7 | 15.2 | 6.4 |
| Denmark | 14.5 | 28.9 | 4.2 | 18.3 | 7.8 | 1.1 | 25.2 | 5.8 |
| Estonia | 0.0 | 29.7 | 18.2 | 11.3 | 28.1 | 5.5 | 7.2 | 11.7 |
| Greece | 1.0 | 30.7 | 39.7 | 1.7 | 6.6 | 1.0 | 19.3 | 19.1 |
| Spain | 4.3 | 30.0 | 34.6 | 7.6 | 10.7 | 5.0 | 7.8 | 17.1 |
| Finland | 8.8 | 32.8 | 4.6 | 17.9 | 12.0 | 4.2 | 19.6 | 10.2 |
| France | 15.6 | 33.2 | 19.9 | 5.1 | 8.7 | 2.7 | 14.8 | 11.4 |
| Croatia | 2.7 | 32.2 | 38.4 | 0.4 | 10.9 | 8.1 | 7.3 | 19.3 |
| Hungary | 6.9 | 29.0 | 15.3 | 5.8 | 17.6 | 14.1 | 11.3 | 13.6 |
| Ireland | 21.4 | 25.3 | 26.2 | 6.7 | 12.1 | 3.5 | 4.7 | 15.2 |
| Italy | 13.5 | 15.5 | 27.1 | 3.3 | 9.8 | 14.8 | 16.1 | 22.1 |
| Lithuania | 1.6 | 40.0 | 11.5 | 12.5 | 20.3 | 3.3 | 10.8 | 9.9 |
| Luxembourg | 29.9 | 37.1 | 12.5 | 2.6 | 8.2 | 0.1 | 9.7 | 6.3 |
| Latvia | 4.9 | 35.1 | 17.2 | 5.2 | 23.7 | 5.6 | 8.3 | 12 |
| Malta | 17.0 | 32.3 | 15.9 | 3.2 | 13.4 | 0.0 | 18.4 | 10.5 |
| Netherlands | 7.3 | 30.8 | 11.5 | 21.0 | 4.7 | 3.3 | 21.5 | 5.5 |
| Poland | 2.8 | 36.0 | 18.4 | 8.6 | 23.7 | 7.7 | 2.9 | 12 |
| Portugal | 6.8 | 34.8 | 31.0 | 6.2 | 5.1 | 7.6 | 8.5 | 12.3 |
| Romania | 0.3 | 20.5 | 14.9 | 2.9 | 16.4 | 14.8 | 30.3 | 17 |
| Sweden | 10.3 | 37.6 | 8.1 | 13.7 | 9.4 | 2.9 | 18.1 | 7.2 |
| Slovenia | 11.8 | 28.7 | 28.4 | 8.8 | 12.1 | 2.1 | 8.1 | 9.4 |
| Slovakia | 0.5 | 26.6 | 45.9 | 6.7 | 19.4 | 0.4 | 0.5 | 12.8 |
| United Kingdom | 5.3 | 37.4 | 19.3 | 8.4 | 21.2 | 0.5 | 8.0 | 11.9 |
| EU28 | 7.8 | 29.8 | 22.0 | 6.8 | 15.4 | 5.8 | 12.5 | 12.5 |

Source: Eurofound elaboration on EU-LFS, 2013.

Διάγραμμα 2: Σύστασή του πληθυσμού NEET ηλικίας 15-24 ετών στην Ευρώπη των 28 μελών (2013) (%) (Πηγή: Eurofound, 2016). Η πρώτη στήλη από αριστερά προς δεξιά, αναγράφει το ποσοστό επανεισερχομένων NEET στην αγορά εργασίας, η δεύτερη το ποσοστό βραχυπρόθεσμα ανέργων, η τρίτη το ποσοστό μακροπρόθεσμα ανέργων, η τέταρτη το ποσοστό ανέργων εξαιτίας ασθένειας ή αναπηρίας, η πέμπτη το ποσοστό ανέργων λόγω οικογενειακών υποχρεώσεων, η έκτη το ποσοστό αποθαρρημένων εργατών, η έβδομη το ποσοστό ανέργων λόγω άλλων αιτιών και τέλος η όγδοη το συνολικό ποσοστό νεολαίας NEET 16-24 ετών.

Ένα μάλλον ενδεικτικό στοιχείο το οποίο υποδεικνύει τα ποιοτικά χαρακτηριστικά των ατόμων NEET σε ένα πιο τοπικό πλαίσιο είναι το γεγονός ότι η Κύπρος φαίνεται να είναι η μόνη χώρα ανάμεσα στην Ελλάδα και την Κροατία, στην οποία οι νέοι οι οποίοι έχουν λάβει τριτοβάθμια εκπαίδευση (επίπεδα ISCED 5-8), αντιμετωπίζουν το μεγαλύτερο ρίσκο πιθανής κατάταξης ως NEET. Σε σχέση με την παράμετρο του φύλου, παρά το γεγονός ότι τα δεδομένα της Eurostat (2015) καταγράφουν μεγαλύτερα ποσοστά γυναικών παρά ανδρών στην NEET κατηγορία στην ΕΕ των 28 χωρών, με ποσοστά τα οποία ανέρχονται στο 12.3% και 11.7% αντίστοιχα, η Κύπρος φαίνεται να είναι η μία από τις τέσσερις χώρες της ΕΕ, μαζί με την Κροατία, Φιλανδία και Λουξεμβούργο στις οποίες το ποσοστό των ανδρών (55%) ξεπερνά το ποσοστό των γυναικών, για την ηλικιακή ομάδα των 15-24 ετών. Συγκεκριμένα, στην Κροατία και Κύπρο έχει καταγραφεί το μεγαλύτερο χάσμα μεταξύ φύλων στην Ευρώπη. Στην περίπτωση της Κύπρου το ποσοστό των NEET στον ανδρικό πληθυσμό είναι 4% μεγαλύτερο από ότι το αντίστοιχο ποσοστό στο γυναικείο πληθυσμό (Eurofound, 2016).

Προκειμένου να ανταπεξέλθει στα πρωτοφανή ποσοστά ανεργίας των νέων στο νησί, η Υπηρεσία Ανάπτυξης Ανθρώπινου Δυναμικού της Κύπρου, η οποία ουσιαστικά αποτελεί *Τμήμα του Υπουργείου Εργασίας και Κοινωνικών Ασφαλίσεων*, έχει ξεκινήσει δεκάδες «Προγράμματα Κατάρτισης για Ανέργους και Νεοεισερχόμενους στην Αγορά Εργασίας» και τα οποία στην πλειοψηφία τους απευθύνονται σε νέους, χωρίς η αρμόδια αρχή να διευκρινίζει κατά πόσον το πρόγραμμα αυτό απευθύνεται σε νέους ανέργους ή σε νέους NEET.

Ενδεικτικά, αναφέρουμε εδώ κάποια από τα σχέδια (ηλεκτρονική διαδικτυακή πηγή: <http://www.hrdauth.org.cy/>):

- *Προγράμματα κατάρτισης για ανέργους*, τα οποία στοχεύουν στην παροχή αρχικής (παροδικής) ή συνεχόμενης κατάρτισης ανέργων, προκειμένου να βελτιώσουν ουσιαστικά τις γνώσεις και ικανότητες του για παραγωγική ενσωμάτωση ή επανενσωμάτωση στην αγορά εργασίας, κάνοντας τους έτσι ικανούς να εργαστούν σε πόστα όπου υπάρχει ζήτηση για εξειδικευμένη εργασία.
- *Σχέδιο για εργοδότηση ανέργων νέων απόφοιτων δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, λυκείων, τεχνικών σχολών και μετα-δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης*, το οποίο παρέχει για μέχρι δύο χρόνια απόκτηση εργασιακής εμπειρίας σε επιχειρήσεις/οργανισμούς.
- *Σχέδιο τοποθέτησης ανέργων νέων απόφοιτών για απόκτηση εργασιακής εμπειρίας σε εταιρίες/οργανισμούς.*

- Προγράμματα εκπαίδευσης μακροχρόνια ανέργων σε επιχειρήσεις/οργανισμούς (*De Minimis*).

Επιπρόσθετα, το Υπουργείο Ενέργειας, Εμπορίου, Βιομηχανίας και Τουρισμού της Κύπρου έχει ξεκινήσει το «Πρόγραμμα Νεανικής και Γυναικείας Επιχειρηματικότητας», με στόχο την ανάπτυξη, στήριξη και προώθηση της επιχειρηματικότητας ανάμεσα σε νέους και γυναίκες οι οποίοι επιθυμούν να δραστηριοποιηθούν σε διάφορους τομείς της οικονομικής δραστηριότητας (ηλεκτρονική διαδικτυακή πηγή: <http://www.mcit.gov.cy>).

Το «Σχέδιο Νεανικής Επιχειρηματικότητας» απευθύνεται σε νέους ηλικίας 20-40 ετών, ενώ το «Σχήμα Γυναικείας Επιχειρηματικότητας» απευθύνεται σε γυναίκες ηλικίας 18-55 ετών. Κόστη τα οποία καλύπτονται από τα σχέδια αυτά περιλαμβάνουν κόστη για κτήρια και εγκαταστάσεις, εξοπλισμό, εκπαίδευση, διαφήμιση, κεφάλαιο κίνησης και άλλα κόστη (πχ. συμβουλευτικές μελέτες για προετοιμασία της αίτησης, εγκαθίδρυση εταιρίας, αρχιτεκτονικός σχεδιασμός). Ο μέγιστος προϋπολογισμός που μπορεί να εγκριθεί είναι € 140,000 για τον Κατασκευαστικό τομέα και € 100,000 για τον τομέα Υπηρεσιών. Το μερίδιο δημόσιας χρηματοδότησης είναι 50% του εγκρινόμενου κόστους.

Συμπληρωματικά, ο Οργανισμός Νεολαίας Κύπρου¹⁰ προσπαθεί να προωθήσει προγράμματα και δράσεις, με την εφαρμογή μιας επίσημης εθνικής πολιτικής για την νεολαία για την περίοδο 2017-2022.

Τα προγράμματα και οι υπηρεσίες του Οργανισμού Νεολαίας Κύπρου εμπεριέχουν εθελοντισμό και συμμετοχή, δημιουργική δραστηριότητα νέων και ευκαιρίες χρηματοδότησης οι οποίες σχετίζονται κυρίως με το Πρόγραμμα Πρωτοβουλίες Νέων, το Πρόγραμμα Νεανικής Επιχειρηματικότητας και το πρόγραμμα Erasmus+, παροχή κατηγοριοποιημένων πληροφοριών και συμβουλευτικές υπηρεσίες, συμπεριλαμβανομένων των e-counselling (συμβουλευτική μέσω διαδικτύου), γραμμής βοήθειας και επαγγελματικού προσανατολισμού. Ο Οργανισμός Νεολαίας Κύπρου αποτελεί την κύρια πηγή χρηματοδότησης οργανισμών νεολαίας οι οποίοι σχεδιάζουν και φέρουν εις πέρας προγράμματα τα οποία στηρίζουν την νεολαία NEET, κυρίως μέσα στο πλαίσιο προγραμμάτων και χρηματοδοτήσεων προερχόμενων από την ΕΕ (ηλεκτρονική διαδικτυακή πηγή: <http://onek.org.cy/>).

¹⁰ Οργανισμός Νεολαίας Κύπρου (Youth Board of Cyprus): <http://onek.org.cy/>

2. Παιχνίδια στην Εκπαίδευση

Οι παραδοσιακές πλατφόρμες, εκπαιδευτικά ιδρύματα και δυνατότητες απασχόλησης δεν υπήρξαν διαθέσιμες ή προσβάσιμες για την νεολαία NEET εξαιτίας διάφορων λόγων. Πολλά νεαρά άτομα δεν είναι σε θέση να εφαρμόσουν συνηθισμένες μεθόδους και διαδρομές προς την εργοδότηση και εκπαίδευση. Το GameLab είναι βασισμένο στην ιδέα της εμπλοκής της νεολαίας NEET μέσω της μη-τυπικής μάθησης.

Η μη-τυπική μάθηση ως εργαλείο έχει χρησιμοποιηθεί συχνά σε πληθώρα πεδίων όπως το πεδίο που εργάζεται για τους νέους, ανάπτυξης της κοινότητας, οργάνωση της κοινότητας και κοινοτική δέσμευση (Batsleer, 2008). Η μη-τυπική μάθηση είναι ένα μέσο διδασκαλίας ή ανταλλαγής γνώσεων σε μη παραδοσιακά περιβάλλοντα όπως αυτά των κέντρων νεολαίας για παράδειγμα. Έχει συγκεκριμένα θετικά στοιχεία και πλεονεκτήματα τα οποία διαφέρουν από αυτά της τυπικής μάθησης και θα πρέπει να θεωρηθεί ως μια ανεξάρτητη επιτακτική μέθοδος εκμάθησης (Coffield, 2000). Η γνώση από μόνη της δεν θα έπρεπε να περιορίζεται μόνο σε τυπικές διαδικασίες οι οποίες εγκλείονται σε σχολεία, κολλέγια και πανεπιστήμια. Αντιθέτως, χρειάζεται να υπάρξει μια σύνδεση με την ευρύτερη κοινότητα και μία γέφυρα η οποία θα αναδείξει και θα συνδέσει την γνώση που αποκτάται από παραδοσιακά εκπαιδευτικά ιδρύματα με την κοινότητα (Leadbeater, 2000).

Η μη-τυπική μάθηση μπορεί να λάβει χώρα σε ποικίλα περιβάλλοντα και σχετίζεται με ό,τι είναι σημαντικό για τους νέους μέσα στο άμεσο περιβάλλον τους παρά να ασχολείται με προγεγραμμένη και προαποφασισμένη διδακτέα ύλη. Στο πλαίσιο της μη-τυπικής μάθησης, ρόλος του παιδαγωγού και του μαθητευόμενου είναι να παίζουν (Smith, 1988).

Ο όρος μη-τυπικές μέθοδοι εκπαίδευσης θα μπορούσε να συμπτυχθεί στον πιο κάτω ορισμό: «οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες οι οποίες οργανώνονται εκτός του τυπικού πλαισίου εκπαίδευσης και είναι σχεδιασμένες για να εξυπηρετούν αναγνωρίσιμους εκπαιδευτικούς στόχους» (Coombs, Prosser and Ahmed, 1973). Οι μέθοδοι μη-τυπικής μάθησης χωρίζονται σε τέσσερις υποκατηγορίες:

- Μέθοδοι Επικοινωνίας, βασισμένες στην αλληλεπίδραση, διάλογο και διαμεσολάβηση
- Μέθοδοι Δραστηριοτήτων, βασισμένες στην εμπειρία, τη πρακτική και τον πειραματισμό
- Μέθοδοι Κοινωνικά Εστιασμένες, βασισμένες στην συνεργασία, την ομαδική εργασία και την δικτύωση

- Αυτό-κατευθυνόμενες Μέθοδοι, βασισμένες στην δημιουργικότητα, την ανακάλυψη και την ευθύνη [Πηγή: Council of Europe Symposium on Non-Formal Education: Report (2001)].

Τα παιχνίδια αποτελούν φυσιολογικό μέρος του πολιτισμού για τους νέους και φαίνεται να είναι ένα φυσικό κανάλι για να επικοινωνήσει κανείς με εφήβους που απέχουν, είναι αποσυνδεδεμένοι: η πιθανή τους χρήση καλύπτει την κινητοποίηση και την εμπλοκή ατόμων που βρίσκονται σε κίνδυνο να εγκαταλείψουν την υποχρεωτική εκπαίδευση, επανεμπλέκοντας αυτούς που αποσυνδέθηκαν και εξομαλύνοντας την μετάβαση από την υποχρεωτική εκπαίδευση στην μετέπειτα περίοδο της ζωής τους (post-16 engagement) (Ulcsak, 2010).

Το NESTA (2013) αναγνωρίζει ότι η χρήση παιχνιδιών στην εκπαίδευση, όταν είναι κατάλληλα σχεδιασμένη, μπορεί να υποβοηθήσει την εμπλοκή των NEET στην εκπαίδευση και κατάρτιση, συμπεριλαμβανομένου και της ανάπτυξης των γνώσεων και των δεξιοτήτων τους. Τα παιχνίδια μπορούν να θεωρηθούν ως μια αποτελεσματική μέθοδος μη-τυπικής μάθησης δουλεύοντας με τις νεότερες ηλικιακές ομάδες του πληθυσμού NEET, οι οποίες αμελούν την υποχρεωτική εκπαίδευση και βρίσκονται σε κίνδυνο κοινωνικού αποκλεισμού. Η υλοποίηση της κοινωνικής ένταξης μπορεί να προσεγγιστεί με τη χρήση διαλόγων βασισμένων σε παιχνίδια, μη-τυπική εκπαίδευση και παιχνίδια, αντιμετωπίζοντας έτσι ένα αριθμό προκλήσεων τις οποίες αντιμετωπίζει αυτή τη στιγμή η ΕΕ και τα κράτη μέλη της μεμονωμένα (Proyer et al, 2017).

Τα παιχνίδια χρησιμοποιούνται όλο και πιο πρόθυμα από παιδαγωγούς και οργανωτές στην εργασία για την νεολαία και κερδίζουν το ενδιαφέρον και την αποδοχή της κοινότητας των παιδαγωγών (Crookal, 2010). Η χρήση των παιχνιδιών στην εκπαίδευση παραμένει ακόμα σχετικά μια καινοτόμα ιδέα για πολλούς παιδαγωγούς και απαιτείται η ανάπτυξη μεθοδολογίας και εργαλείων.

Τα παιχνίδια μπορούν να διαφέρουν όσον αφορά το σχεδιασμό τους και μπορεί κανείς να τα βρει σε φόρμα επιτραπέζιων παιχνιδιών, παιχνιδιών δρόμου, παιχνίδια με κάρτες, ζάρια, παιχνίδια ρόλων και παιχνίδια με στυλό και χαρτί κ.α. (Fullerton, 2014). Τα παιχνίδια είναι πολύ δημοφιλή ανάμεσα στους νέους και ενσωματώνοντας τα σε μη-τυπικά πλαίσια, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να διευκολύνουν στην παραγωγή θετικών αποτελεσμάτων.

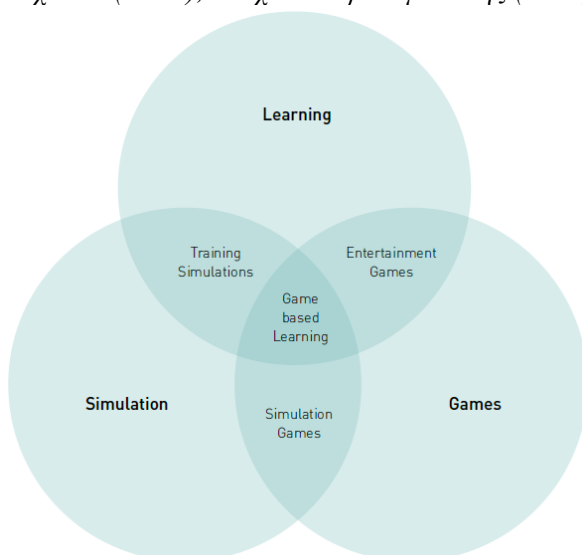
2.1. Ταξινόμηση Παιχνιδιών

Όλα τα παιχνίδια εξελίσσονται σε ένα συνθετικό κόσμο ο οποίος διέπεται από συγκεκριμένους κανόνες, μηχανισμούς ανατροφοδότησης και απαραίτητα εργαλεία για την υποστήριξη τους (Aldrich, 2009). Τα παιχνίδια μπορούν να διαφέρουν όσον αφορά τους στόχους μάθησης (παιδαγωγία), τις τακτικές και το θέμα τους, τους μηχανισμούς και την προσομοίωση της υποκείμενης συμπεριφοράς του συστήματος που χρησιμοποιούν. Τα παιχνίδια μπορεί να θεωρηθούν ως δραστηριότητες διασκέδασης που εμπλέκουν τα άτομα που τα παίζουν και που συνήθως χρησιμοποιούνται για σκοπούς ψυχαγωγίας, αλλά μπορούν ακόμα να επιτρέψουν στα άτομα να αποκτήσουν έκθεση σε ένα συγκεκριμένο σετ εργαλείων, κινήσεων ή ιδεών.

Διάγραμμα 3: Μάθηση, προσομοίωση και παιχνίδια.

Μεγάλοι κύκλοι, από αριστερά προς τα δεξιά: Προσομοίωση, Μάθηση, Παιχνίδια

Αλληλοεπικαλύψεις, από αριστερά προς τα δεξιά: Προσομοιώσεις κατάρτισης, Μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια (πάνω), Παιχνίδια προσομοίωσης (κάτω), Παιχνίδια Αναψυχής



Πηγή: Martens, A., Diener, H., Malo, S. (2008). *Game-Based Learning with Computers – Learning, Simulations, and Games*. In: Pan Z., Cheok A.D., Müller W., El Rhalibi A. (eds) *Transactions on Edutainment I. Lecture Notes in Computer Science*, vol 5080. Springer, Berlin, Heidelberg.

Ο όρος «μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια» συμβαδίζει με τον όρο «σοβαρά παιχνίδια» ο οποίος χρησιμοποιείται στην βιβλιογραφία εννοώντας τα παιχνίδια τα οποία σχεδιάζονται προκειμένου να έχουν αντίκτυπο στο ακροατήριο-στόχο, τα οποία είναι πέραν των καθαρά ψυχαγωγικών σκοπών. Τέτοια παιχνίδια μπορεί να συνδυάσουν διδασκαλία και παιχνίδι (Bellioti et al., 2010) δυσκολεύοντας και εμπλέκοντας τους παίχτες, σε περιβάλλοντα μάθησης που περιέχουν κίνητρα, και ζητώντας τους να προσεγγίσουν, να εξερευνήσουν και να ξεπεράσουν συγκεκριμένα προβλήματα. Τα σοβαρά παιχνίδια ευνοούν την μάθηση εφόσον

προσφέρουν μία γνήσια μαθησιακή εμπειρία μέσα από την κοινωνική κατάσταση στην οποία βρίσκονται τα άτομα (situated-learning experience) (Van Eck , 2006) και μπορούν έμπρακτα να στηρίξουν την προσέγγιση εμπειρικής μάθησης. Επιτρέπουν την ανάπτυξη τεχνικών δεξιοτήτων απαραίτητων στον τομέα εργασίας (όπως επίλυση προβλημάτων, επικοινωνία, καινοτομία, συνεργασία) και λειτουργικές, πρακτικές δεξιότητες (functional skills) σχετιζόμενες με συγκεκριμένα επαγγέλματα (De Grove, 2010).

Ο Prensky (2005) επισήμανε συγκεκριμένα είδη παιχνιδιών και προσδιόρισε τη χρήση τους: μίνι παιχνίδια (των οποίων η δομή είναι επουσιώδης) και περίπλοκα παιχνίδια (τα οποία μπορεί να απαιτούν χρόνο προετοιμασίας και χρήσης και θεωρούνται πιο εις βάθος). Το κάθε είδος μπορεί να είναι χρήσιμο: το πρώτο μπορεί να είναι διασκεδαστικό, και συχνά χρήσιμο για παροχή κινήτρων και διδασκαλία και εκμάθηση γεγονότων κυρίως, ενώ το δεύτερο συνήθως εμπεριέχει την παιδαγωγική περιπλοκότητα και μπορεί να βασιστεί πάνω σε προσομοιώσεις.

Συγχρόνως, είναι δυνατό να επισημανθούν εμπορικά «έτοιμα παιχνίδια», τα οποία αποτελούν την πλειοψηφία των παιχνιδιών τα οποία είναι σχεδιασμένα και χρησιμοποιούνται για σκοπούς αναψυχής, αλλά κάποια από τα οποία μπορεί να διευκολύνουν ένα εύρος μαθησιακών αποτελεσμάτων και αποτελεσμάτων συμμετοχής (και συγχρόνως να κατηγοριοποιούνται και ως «παιχνίδια αναψυχής»).

Εναλλακτικά, τα παιχνίδια συγκεκριμένου-σκοπού αναπτύσσονται συγκεκριμένα για εκμάθηση με στόχο συγκεκριμένες ομάδες ανθρώπων και θέματα. Τα συγκεκριμένα παιχνίδια δεν είναι εύκολο να αναπτυχθούν καθώς απαιτούν δεξιότητες που δεν είναι ευρέως διαθέσιμες. Η διαθεσιμότητα τους μπορεί να είναι περιορισμένη και μπορούν να διανεμηθούν μέσω επαγγελματιών διαμεσολαβητών.

2.2. Παιχνίδια στην μάθηση

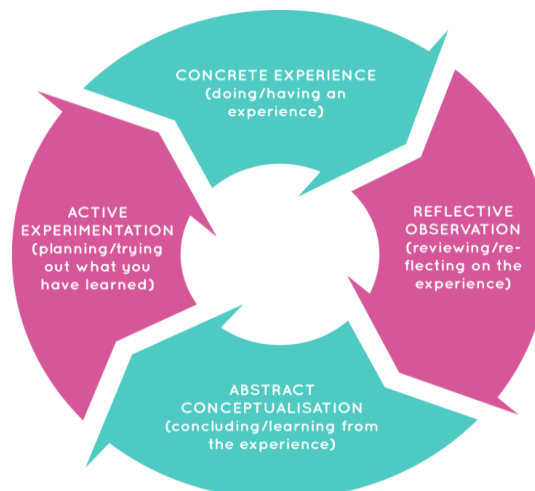
Τα παιχνίδια δεν είναι μόνο για διασκέδαση και να κρατούν αυτούς που τα παίζουν απασχολημένους για μεγάλες χρονικές περιόδους. Μέσα από τα παιχνίδια, ειδικά μέσω των επιτραπέζιων παιχνιδιών τα οποία συνεισφέρουν στην διανοητική και συναισθηματική ανάπτυξη αυτών που τα παίζουν, μπορεί να επέλθει η μάθηση. Τα παιχνίδια είναι ένα ισχυρό εργαλείο και μπορούν να παρέχουν ένα περιβάλλον για εμπλοκή και αλληλεπίδραση το οποίο είναι διασκεδαστικό και ευέλικτο.

Τα παιχνίδια επιτρέπουν στα άτομα να ξεπεράσουν τους περιορισμούς της παραδοσιακής μάθησης μέσα στη τάξη. Η τυπική και η μη-τυπική μάθηση και ευκαιρίες κατάρτισης οι οποίες χρησιμοποιούν προσεγγίσεις βασισμένες σε παιχνίδια θα μπορούσαν να είναι μια οδός για επανεμπλοκή των ομάδων που βρίσκονται σε κίνδυνο με το να ανατρέψουν τις αρνητικές εμπειρίες και συναισθήματα τα οποία μπορεί να έχουν συσχετίσει με τη μάθηση (Stewart et al., 2013).

Ο κύκλος της μάθησης του Kolb (Clifford & Thorpe, 2007) μπορεί να ενσωματωθεί στη μη-τυπική μάθηση ως μια θεωρητική βάση για την κατανόηση του τρόπου με τον οποίον οι άνθρωποι μαθαίνουν. Ο κύκλος της μάθησης του Kolb (1984) αποτελείται από μια διαδικασία τεσσάρων σταδίων η οποία επικεντρώνεται στις γνωστικές λειτουργίες των ατόμων και τις εμπειρίες τους:

- **Συγκεκριμένη εμπειρία:** το άτομο ζει κάτι καινούργιο
- **Αναστοχαστική παρατήρηση:** ικανότητα να αναλογιστείς την καινούργια εμπειρία που μπορεί μόλις να έζησες ή αυτό που παρατήρησες και να το σκεφτείς
- **Αφηρημένη θεωρητική σύλληψη:** η διαδικασία αναστοχασμού επιτρέπει την δημιουργία νέων ιδεών ή θα μπορούσε να εμπεριέχει την ανακατασκευή προϋπάρχουσων αφηρημένων εννοιών.
- **Ενεργός πειραματισμός:** το άτομο ή ο μαθητευόμενος εφαρμόζει αυτό που έχει μάθει στο περιβάλλον το προκειμένου να εξερευνήσει τι μπορεί να συμβεί.

Διάγραμμα 4: Ο κύκλος μάθησης του Kolb (Co Workshops, 2016). Από αριστερά προς τα δεξιά: Ενεργός Πειραματισμός (σχεδιασμός, δομική όσων έχουν διδαχτεί), Συγκεκριμένη εμπειρία (πράξη ή απόκτηση μιας εμπειρίας), Αναστοχαστική παρατήρηση (επανεξέταση/ αναστοχασμός πάνω στην εμπειρία), Αφηρημένη θεωρητική σύλληψη (συμπεράσματα, μάθηση μέσω της εμπειρίας).



Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, η νεολαία NEET μπορεί να αποκτήσει καινούργιες εμπειρίες παίζοντας νέα είδη παιχνιδιών. Η παραδοσιακή παιδεία παρέχει «επίσημη και άμεση (σαφές) γνώση», ενώ τα παιχνίδια βοηθούν την προώθηση κατανόησης εννοιών και αρχών σε ένα επίπεδο διαίσθησης – λαμβάνουν υπόψη τη μάθηση από τις εμπνεύσεις του γύρω κόσμου, συμπεριλαμβανομένου της χρήσης της γνώσης, την ανάπτυξης δεξιοτήτων και πρακτικές προσεγγίσεις στη γνώση και στις δεξιότητες, μέσα από μια πληθώρα τρόπων (Ruben, 1999).

Η χρήση των παιχνιδιών μπορεί να αυξήσει το ενδιαφέρον και την εμπλοκή των νέων σε θέματα που αφορούν μια κοινωνικό-επαγγελματική προσέγγιση σύμφωνα με τον κανόνα «μάθησης δια της πράξης». Εάν οι νέοι εμπλέκονται σε αυτά τα παιχνίδια, τότε θα παρατηρούν τους συμπαίχτες τους ενώ παίζουν και θα μπορούν επίσης να αναστοχαστούν όσον αφορά τις πράξεις και αποφάσεις που παίρνουν.

Τα παιχνίδια επιτρέπουν στους νέους να αφοσιωθούν στο εκάστοτε θέμα του παιχνιδιού (πχ. κοινωνικά ζητήματα, επιχειρηματικότητα) και να αυξήσουν την περιέργεια και δεκτικότητα τους όσον αφορά νέες ευκαιρίες. Μέσα από τα παιχνίδια, τα άτομα σκέφτονται, εξερευνούν, ζουν και αναστοχάζονται πάνω σε σύνθετα θέματα και δρουν σε ένα ασφαλές περιβάλλον αποκτώντας έτσι νέες δεξιότητες, όπως σημειώνουν οι Proyer et al. (2017).

Η λήψη αποφάσεων μπορεί να γίνει ευκολότερη όταν είναι μέρος ενός παιχνιδιού. Τα παιχνίδια παρέχουν ασφαλή, μη-απειλητικά, χωρίς-ρίσκο και ευχάριστα περιβάλλοντα όπου τα λάθη δεν εξισώνονται με την αποτυχία (ο παίχτης δοκιμάζει διάφορες στρατηγικές και παίρνει άμεση ανατροφοδότηση και με την προοπτική της επανέναρξης ενός παιχνιδιού ανά πάσα στιγμή (επιτρέποντας την εξάσκηση πειραματισμών και λαθών). Η χρήση παιχνιδιών προσφέρει μια απλή, χωρίς άγχος λύση για την ενίσχυση συναισθηματικών, πνευματικών και κοινωνικών χαρακτηριστικών των νέων. Με την λήψη ουσιαστικών αποφάσεων μέσα σε ένα ασφαλές περιβάλλον και τον αναστοχασμό πάνω σε αυτές τις αποφάσεις αργότερα, οι δράσεις των παιχνιδιών θα μπορούσαν να μεταβιβαστούν και στον πραγματικό κόσμο και να ενδυναμώσουν τα άτομα να συμμετέχουν στην κοινωνία.

Τα παιχνίδια μπορούν να ενθαρρύνουν τους συμμετέχοντες να συμμετέχουν σε νέες δραστηριότητες, οι οποίες μπορούν να διευκολύνουν τη μάθηση και τις διαδικασίες ενδυνάμωσης, να χτίσουν φιλοκοινωνικά και διαπολιτισμικά πρότυπα συμπεριφοράς και να ενισχύσουν τις επιχειρηματικές στάσεις και βασικές δεξιότητες των νέων. Τα παιχνίδια

μπορούν επίσης να βοηθήσουν τους νέους στην εκμάθηση νέων δεξιοτήτων και αφαιρετικών εννοιών οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν μετέπειτα στην καθημερινή τους ζωή, βελτιώνοντας την ποιότητα ζωής τους και ίσως βοηθώντας τους να κινηθούν προς τις φιλοδοξίες τους. Οι συμμετέχοντες μπορεί να εμπλακούν σε σύνθετα ζητήματα και να έχουν ευκαιρίες μάθησης στο δικό τους ρυθμό και με τον προσωπικό τους τρόπο.

Ο Yee¹¹ (2006) σκέφτηκε και ανέπτυξε τρία κύρια στοιχεία σχετικά με το κίνητρο των ατόμων τα οποία παίζουν παιχνίδια:

- **Το στοιχείο της επίτευξης:** η ανάγκη να προχωρά κανείς μπροστά στο παιχνίδι, να κατανοεί τους κανόνες, να είναι ικανός να ανταγωνιστεί τους άλλους.
- **Το στοιχείο της κοινωνικοποίησης:** η δυνατότητα αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας με τους άλλους, ενδεχομένως παίζοντας σε ένα ομαδικό περιβάλλον ή περιβάλλον εικονικής ομάδας, η επιθυμία να συνδεθεί κανείς με τους γύρω του.
- **Το στοιχείο της πλήρους συγκέντρωσης:** η χρήση πλατφορμών παιχνιδιών ως εργαλεία φαντασίας και απόδρασης και η ικανότητα να αφοσιωθεί κανείς εις βάθος στο παιχνίδι.

Επιπρόσθετα των ψυχολογικών αυτών στοιχείων, έρευνες έχουν δείξει ότι τα άτομα που παίζουν παιχνίδια έχουν επίσης θετικά χαρακτηριστικά όπως η βελτιωμένη χωρική αντίληψη και οπτική προσοχή, μεταξύ άλλων¹².

¹¹ Yee, Nick. "Motivations for Play in Online Games." *CyberPsychology & Behavior* 9.6 (2006): 772-75.

¹² Subrahmanyam, Kaveri, and Greenfield, Patricia M. "Effect of video game practice on spatial skills in girls and boys." *Journal of Applied Developmental Psychology* 15.1 (1994): 13-32.

Διάγραμμα 5: Ιεραρχία των αναγκών κατά Maslow (King, 2009):



Οι Siegler και Ramani (2009) ανέδειξαν πώς τα αριθμητικά επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να επηρεάσουν την ανάπτυξη παιδιών από μειονεκτικά υπόβαθρα. Όταν στα παιδιά παρουσιάζεται η ευκαιρία να παίξουν αριθμητικά επιτραπέζια παιχνίδια η κατανόηση των αριθμών υποβοηθά την ανάπτυξή τους και μπορεί να βοηθήσει στην ενίσχυση της οικονομικής τους θέσης στη μετέπειτα τους ζωή¹³. Αυτό είναι ένα σημαντικό εύρημα, ειδικά εφόσον πολλοί νέοι NEET στην ΕΕ προέρχονται από λιγότερο εύπορα υπόβαθρα και κοινωνικά και οικονομικά υποβαθμισμένες κοινότητες. Η εισαγωγή επιτραπέζιων παιχνιδιών με στοιχεία αριθμητικής και οικονομικών σε νέους NEET μπορεί να ενισχύσει σημαντικά τις γνώσεις τους, να τους παρέχει περισσότερα κίνητρα και να βελτιώσει την ψυχολογική τους κατάσταση έτσι ώστε να προσπαθήσουν να βελτιώσουν την οικονομική τους δραστηριότητα στην κοινωνία.

¹³ Οι αριθμητικές γνώσεις των παιδιών προερχόμενων από υπόβαθρα χαμηλών εισοδημάτων βρίσκονται πίσω από αυτές των συνομήλικών τους από υπόβαθρα μέσων εισοδημάτων, ακόμα και πριν τα παιδιά να εισέλθουν στο εκπαιδευτικό σύστημα. Αυτή η διαφορά μπορεί να αντικατοπτρίζει διαφορετικές προηγούμενες εμπειρίες με άτυπες αριθμητικές δραστηριότητες όπως τα αριθμητικά επιτραπέζια παιχνίδια. Το πρώτο πείραμα της έρευνας κατέδειξε ότι το εύρος των αριθμητικών γνώσεων των παιδιών που δεν είχαν πάει ακόμα σχολείο και προέρχονταν από υποστρώματα χαμηλών εισοδημάτων ήταν μικρότερο από αυτό των συνομήλικών τους οι οποίοι προέρχονταν από πιο εύπορες οικογένειες. Στο δεύτερο πείραμα φάνηκε ότι το να παίζουν τα παιδιά ένα απλό αριθμητικό επιτραπέζιο παιχνίδια 4 δεκαπεντάλεπτες φορές, ήταν ικανό να εκμηδενίσει τις διαφορές που είχαν παρατηρηθεί στο πρώτο πείραμα. Παιχνίδια τα οποία αντικαθιστούσαν χρώματα για αριθμούς, δεν είχαν την ίδια επίδραση στις αριθμητικές γνώσεις των παιδιών. Επομένως, τα αριθμητικά επιτραπέζια παιχνίδια αποτελούν οικονομικά μέσα για κάλυψη πιθανών κενών που μπορεί να υπάρχουν σε παιδιά από φτωχότερα υποστρώματα και έτσι τα παιδιά να ξεκινούν το σχολείο τους με ίσες γνώσεις.

Τα αποτελέσματα μάθησης από παιχνίδια, περιλαμβάνουν νέες γνώσεις, γνωστικές, κινητικές συναισθηματικές και επικοινωνιακές δεξιότητες (Wouters et al, 2009). Τα παιχνίδια μπορούν επίσης να βοηθήσουν στην αντιμετώπιση μεγάλων προκλήσεων της εκπαίδευσης (Nesta, 2013):

- Ενεργός Εμπλοκή (Engagement) – οι παίκτες μπαίνουν σε διάφορους ρόλους, αντιμετωπίζουν προβλήματα, κάνουν διάφορες ουσιαστικές επιλογές και εξετάζουν τις επιπτώσεις των επιλογών τους αυτών,
- Επίπεδα αλφαριθμητισμού εξαιτίας των θεμελιωδών δεξιοτήτων αλφαριθμητισμού όπως ανάγνωση μεταξύ συγκεκριμένων ομάδων στόχων
- Εργασία/ Ελλείψεις δεξιοτήτων – απόκτηση δεξιοτήτων όπως η επίλυση προβλημάτων, συστημική λογική, σχεδιασμός και εκτέλεση, δημιουργικότητα και συνεργασία.

Τα παιχνίδια δεν αποτελούν άμεση παρέμβαση για την αποφυγή της φτώχειας ή την απώλεια εργασίας. Η αλλαγή των στάσεων απέναντι στην κοινωνία και το να γίνει κανείς επαγγελματικά ενεργός, εξαρτάται από την πνευματική κατάσταση του ατόμου, την κατάσταση ζωής του, το περιβάλλον του καθώς ακόμα και το από είδος της προσωπικότητας του. Θα πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι η έλλειψη παιδείας, εργασίας, κίνητρων ή φιλοδοξιών και η άγνοια των δυνατοτήτων ενός ατόμου μπορούν να το αποθαρρύνουν από το να κάνει αλλαγές στη ζωή του.

2.3. Παιχνίδια και CLIL¹⁴

Η επικοινωνία ενισχύεται μέσω της γλωσσικής εμπάπτισης (προσέγγιση CLIL). Η CLIL έχει πλέον γίνει επιτακτική στην προσέγγιση «μάθηση δια της πράξης» και σε συγκεκριμένα πλαίσια όπου υπάρχει επικέντρωση στην δίγλωσση εκπαίδευση, για παράδειγμα εκεί όπου διδάσκονται πολλαπλές γλώσσες (Mehisto et al, 2008). Η δημοτικότητα της CLIL έχει αυξηθεί μεταξύ των παιδαγωγών, ως ένα εργαλείο και μία μέθοδος όπου η εμπάπτιση περιεχομένου και γλώσσας πάνε μαζί.

Οι Coyle et al (2010) ορίζουν την μέθοδο CLIL ως «μια εκπαιδευτική προσέγγιση διπλής εστίασης στην οποία μια επιπρόσθετη γλώσσα χρησιμοποιείται τόσο για την εκμάθηση περιεχομένου όσο και για την εκμάθηση της -επιπρόσθετης- γλώσσας. Δηλαδή, στις διαδικασίες διδασκαλίας και εκμάθησης, εστιάζουμε όχι μόνο στο περιεχόμενο ούτε μόνο στη γλώσσα. Τα δύο είναι αλληλένδετα, ακόμα και όταν σε μια συγκεκριμένη στιγμή δίνεται περισσότερη έμφαση στο ένα εκ των δύο». Οι διάφορες CLIL μεθοδολογίες μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε δύο είδη δραστηριοποίησης και εμπλοκής τα οποία είναι:

- Ωθούμενη από το περιεχόμενο - κύριος στόχος εδώ είναι να τονιστούν οι δεξιότητες και το περιεχόμενο της θεματικής ενότητας.
- Ωθούμενη από τη γλώσσα - κύριος στόχος είναι η επικέντρωση στην εκμάθηση της γλώσσας.

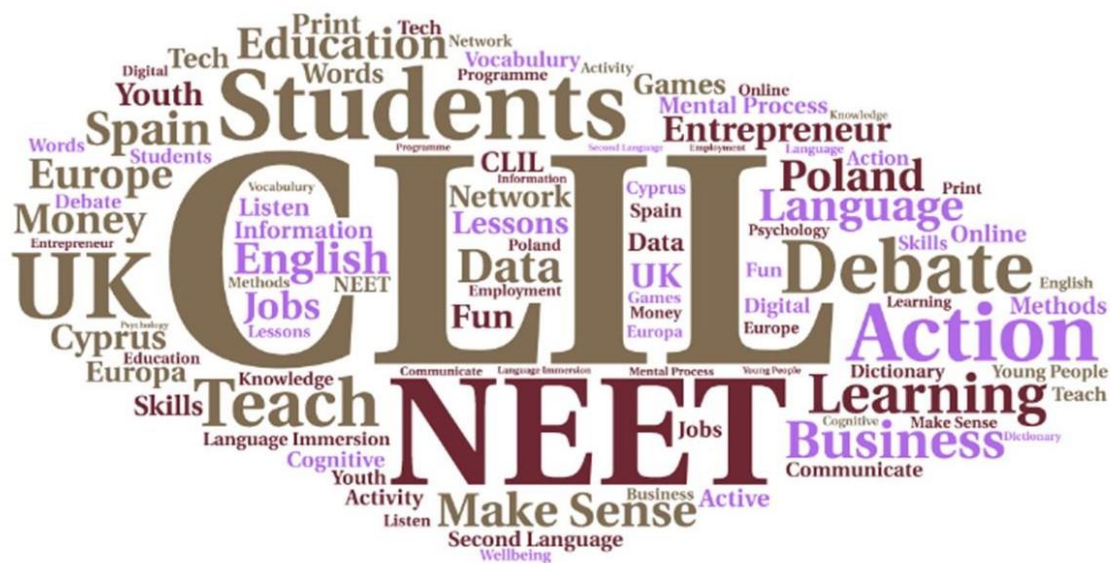
Η CLIL είναι ένα σημαντικό εργαλείο στην ανάπτυξη ατόμων με επίγνωση του περιβάλλοντος τους και ικανών να προσαρμόζονται στις αλλαγές των περιβαλλόντων τους. Επίσης, η CLIL είναι μία ενεργή νοητική διαδικασία η οποία προωθεί τη «μάθηση δια της πράξης» και επιτρέπει στα άτομα να κατανοήσουν το άμεσο περιβάλλον τους και την κοινωνία ευρύτερα.

Το 1995 η Ευρωπαϊκή Επιτροπή σύνταξε μία Λευκή Βίβλο για τη διδασκαλία και μάθηση. Στο έγγραφο αυτό αναλύεται η ιδέα της διδασκαλίας και της χρήσης πολλαπλών γλωσσών ως ένα όφελος το οποίο μπορεί να προετοιμάσει καλύτερα τους πολίτες στην εισαγωγή στην αγορά εργασίας. Αυτό θα δημιουργούσε επίσης ένα πιο διευρυμένο αίσθημα του ανήκειν πέραν τον τοπικών γεωγραφικών χώρων, φέροντας έτσι παγκόσμιες προοπτικές, με επικέντρωση στην Ευρώπη συγκεκριμένα.

¹⁴ Content and Language Integrated Learning (CLIL) «Ολοκληρωμένη Εκμάθηση Περιεχομένου και Γλώσσας».

Η CLIL έχει σχεδιαστεί για την ενίσχυση των γλωσσικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων. Αυτή η μεθοδολογία ενθαρρύνει τα άτομα να εξελιχθούν και να αναπτύξουν διεπιστημονικές δεξιότητες τις οποίες μπορούν να χρησιμοποιήσουν σε ευρύτερα σενάρια. Με την χρήση των παιχνιδιών ως μια μέθοδος εμπλοκής και δραστηριοποίησης της νεολαίας NEET στην Ευρώπη, τα άτομα αυτά αποκτούν ευκαιρίες ανάπτυξης των επικοινωνιακών τους δεξιοτήτων μέσω της γλώσσας.

Παιχνίδια τα οποία περιλαμβάνουν την μέθοδο CLIL επιτρέπουν την ανάπτυξη θετικών προοπτικών και στάσεων για τους νέους που τα χρησιμοποιούν. Οι νέοι NEET μπορούν να αναπτύξουν τις δεξιότητες και ικανότητες τους καθώς και την κατακτήσουν μια γλώσσα. Η ανάπτυξη ισχυρών τεχνικών επικοινωνίας και η ικανότητα απεικόνισης ενός μηνύματος ή οπτικής πλευράς βοηθά τους νέους NEET να δημιουργήσουν περισσότερες ευκαιρίες για αλλαγή και θετική ανάπτυξη. Αυτό θα τους διευκολύνει στην εξεύρεση εργασίας ή στην εισδοχή σε τριτοβάθμια εκπαίδευση.



Διάγραμμα 6: CLIL Word Cloud. Στο συγκεκριμένο σύννεφο λέξεων αναγράφονται διάφορες λέξεις στα αγγλικά συσχετισμένες με την λέξη CLIL. Κάποια κύρια παραδείγματα συσχετισμένων λέξεων είναι: NEET, Δράση, Μάθηση, Επιχειρήσεις, Μαθητές, Εκπαίδευση, ΗΒ κοκ.

3. Προκλήσεις στην χρήση παιχνιδιών στην εκπαίδευση

Μια προσέγγιση βασισμένη σε «παιχνίδια» δεν πρόκειται να λειτουργήσει αυτόματα. Η χρήση των παιχνιδιών στην εκπαίδευση ακόμα θεωρείται μια σχετικά καινοτόμα ιδέα για πολλούς παιδαγωγούς. Η έρευνα που έχει πραγματοποιηθεί προκειμένου να διερευνηθεί κατά πόσο τα σοβαρά παιχνίδια θα μπορούσαν να είναι μια αποτελεσματική παρέμβαση για την εμπλοκή, δραστηριοποίηση και στήριξη των νέων NEET στο να συνεχίσουν τη μόρφωσή τους, είναι περιορισμένη. Ωστόσο, αντλώντας από τη βιβλιογραφία γύρω από τα παιχνίδια και τους μη δραστηριοποιημένους νέους, είναι πιθανό να δούμε προοπτικές στην περαιτέρω εξερεύνηση αυτών των οδών.

Υπάρχουν πολλά παραδείγματα μάθησης βασισμένης σε παιχνίδι, πχ. πτυχές των διαδικασιών μάθησης που έχουν παιχνιδιάρικη φύση ή υποστήριξη της διαδικασίας μάθησης με την ενσωμάτωση των πτυχών των παιχνιδιών που παρέχουν κίνητρα. Εξακολουθεί να υπάρχει έλλειψη καλών πρακτικών για την αύξηση της αμοιβαίας κατανόησης των τρόπων χρήσης των παιχνιδιών στην εκπαίδευση, αφού η υπάρχουσα βιβλιογραφία δεν απευθύνεται ικανοποιητικά στο ζήτημα εισαγωγής των παιχνιδιών στις τάξεις και δεν παρέχει εμπειριστατωμένες οδηγίες για τους παιδαγωγούς (Axe & Routledge, 2011).

Σε σχέση με τις εκπαιδευτικές μεθόδους και εργαλεία, οι παράγοντες οι οποίοι ενθαρρύνουν την χρήση παιχνιδιών στην ενεργή εκπαίδευση (όπως στάσεις, γνώσεις και δεξιότητες) εξακολουθούν να διαμορφώνονται. Επομένως, αναστοχασμοί, γνώμες, συμπεριφορές γύρω από τη χρήση παιχνιδιών μπορούν να ληφθούν υπόψη και να οργανωθούν νέες στρατηγικές. Ο Williamson (2009) επισημαίνει την ανάγκη υποστήριξης των παιδαγωγών όσων αφορά την ενσωμάτωση των παιχνιδιών στις διαδικασίες εκπαίδευσης όπου προαπαιτείτε η ενημέρωση, η γνώση της θεματικής ενότητας και η ανταλλαγή εμπειριών στην χρήση παιχνιδιών.

Η NESTA υποδεικνύει την ανάγκη να δημιουργηθεί ένας εύχρηστος χώρος (εργαστήριο/ laboratory) για δοκιμή νέων προσεγγίσεων στον σχεδιασμό και χρήση παιχνιδιών στην εκπαίδευση. Μια τέτοια προσέγγιση προϋποθέτει εκτεταμένη τεχνογνωσία από παιδαγωγούς, μαθητές, ενδιαφερόμενους φορείς, προγραμματιστές και σχεδιαστές παιχνιδιών και την κοινότητα. Η χρήση όλης αυτής της γνώσης θα πρέπει να γίνει με ένα προγραμματισμένο, επικοινωνιακά ανοιχτό και συνεργατικό τρόπο προκειμένου να δημιουργηθούν, να σχεδιαστούν και να δοκιμαστούν παιχνίδια σε εκπαιδευτικές εφαρμογές.

Η χρήση των παιχνιδιών απαιτεί την ανάπτυξη προσεγγίσεων, καθώς επίσης και στρατηγική και λειτουργική εφαρμογή από ενδιαφερόμενους φορείς. Αξίζει να εκμεταλλευθεί κανείς τις καλές πρακτικές από διάφορες χώρες, λαμβάνοντας υπόψη εμπειρίες από την ενεργή εκπαίδευση και την ανάμιξη ενδιαφερόμενων φορέων – επομένως υπάρχει ανάγκη για μετάδοση καλών πρακτικών.

Είναι σημαντικό να αναπτυχθούν προσεγγίσεις οι οποίες θα λάβουν υπόψη τα εξής:

- Εις βάθος έρευνα όσον αφορά τις πρακτικές παιχνιδιών των ομάδων του πληθυσμού που βρίσκονται σε κίνδυνο: τι παιχνίδια παίζουν, πως, που, πότε κτλ.
- Εφαρμογή από οργανισμούς-διαμεσολαβητές οι οποίοι έχουν μια σχέση εμπιστοσύνης με το πληθυσμό-στόχο και τους καθοδηγούν.
- Προσεχτική πλαισίωση της προσέγγισης παιχνιδιών, λαμβάνοντας υπόψη τις ανάγκες και προσδοκίες του πληθυσμού-στόχου.

Η επιλογή των παιχνιδιών είναι σύνθετη και χρειάζεται σκέψη:

- Υπάρχει ποικιλία στοιχείων τα οποία αποτελούν ένα παιχνίδι, όπως είναι οι μηχανισμοί ενός παιχνιδιού και λογική βασισμένη σε παιχνίδια (ΜΔΑ= Μηχανισμοί, Δυναμικές, Αισθητική)¹⁵,
- Υπάρχει ποικιλία ειδών, συμπεριλαμβανομένων της χρήσης αφηγήσεων για αλλαγή του πλαισίου μιας κοινής δραστηριότητας, τη δημιουργία ανταγωνισμού,
- Υπάρχει η ανάγκη να ληφθούν υπόψη οι βασικές αρχές συμπερίληψης παιχνιδιών στην διαδικασία εκπαίδευσης
- Υπάρχει έλλειψη γνώσεων στην ομάδα των πιθανών ενδιαφερόμενων φορέων (παιδαγωγοί, χρήστες) σχετικά με την πρακτική εφαρμογή των παιχνιδιών
- Θα πρέπει στις διαδικασίες σχεδιασμού των παιχνιδιών να εμπλέκονται παίχτες (χρήση συν-σχεδιασμού μαζί με τους ίδιους τους χρήστες) ως ένας τρόπος να προσαρμόζονται τα παιχνίδια στις ανάγκες των ανθρώπων και να καλύπτονται κενά γνώσης των σχεδιαστών.

¹⁵ Grywalizacja 24. MDA – model opisywania gier i grywalizacji, <http://grywalizacja24.pl/mda-model-opisywania-gier-i-grywalizacji>

Οι παράγοντες κινδύνου σχετικά με τη χρήση παιχνιδιών συμπεριλαμβάνουν μεταξύ άλλων, τα ακόλουθα (Stewart et al., 2013):

| Καταστάσεις οι οποίες μπορεί να κάνουν την εκπλήρωση του στόχου αδύνατη ή δύσκολη | Περιγραφή δράσεων που μπορούν να γίνουν σε περίπτωση κινδύνου (πρόληψη/ελαχιστοποίηση) |
|---|--|
| Δυσκολίες στην επαφή με νέους NEET ηλικίας 15-17 | <ul style="list-style-type: none"> - Συνεργασία και εφαρμογή από οργανισμούς- διαμεσολαβητές οι οποίοι χειρίζονται προβλήματα νεολαίας και οι οποίοι έχουν μία σχέση εμπιστοσύνης με τον πληθυσμό-στόχο και τους καθοδηγούν. - Διοργάνωση συναντήσεων με νέους NEET ηλικίας 15-17 για να γίνουν γνωστά τα προβλήματα και οι ανάγκες τους. |
| Έλλειψη ενδιαφέροντος εκ μέρους οργανισμών-διαμεσολαβητών εξαιτίας περιορισμένων γνώσεων, αρνητικών στερεοτύπων | <ul style="list-style-type: none"> - Να πειστούν οι οργανισμοί-διαμεσολαβητές για την επιπρόσθετη αξία των παιχνιδιών ή άλλων ψηφιακών εργαλείων για σκοπούς εμπύχωσης και ενδυνάμωσης. - Ανάπτυξη επίγνωσης και τεχνογνωσίας όσων αφορά τη χρήση παιχνιδιών για ένταξη και ενδυνάμωση ή άλλους συμμετοχικούς στόχους. - Ενσωμάτωση της χρήσης παιχνιδιών ως εργαλείο μέσα στην ήδη υπάρχουσα διδακτέα ύλη των παιδαγωγών (θα μπορούσε να προσφέρεται περισσότερη εμπειρία με τα παιχνίδια ως μέρος της επαγγελματικής τους ανάπτυξης). |
| Έλλειψη ενδιαφέροντος εκ μέρους των νέων NEET | <ul style="list-style-type: none"> - Πλαισίωση της προσέγγισης με παιχνίδια έχοντας υπόψη τις ανάγκες και προσδοκίες του πληθυσμού-στόχου. |

| | |
|---|--|
| | <p>- Εις βάθος έρευνα όσων αφορά τις πρακτικές παιχνιδιών των ομάδων του πληθυσμού που βρίσκονται σε κίνδυνο: τι παίζουν, πώς, πού, πότε κτλ.</p> |
| Ανεπαρκής γνώση παιχνιδιών | <p>-Η χρήση όσο το δυνατόν περισσότερων καναλιών για απόκτηση πληροφοριών για παιχνίδια (διαδίκτυο, συνομιλίες, επισκέψεις σε ιδρύματα, εκδηλώσεις), διαβουλεύσεις με ειδικούς.</p> |
| Ελάχιστη ή καθόλου συμβατότητα μεταξύ παιχνιδιών και διδακτέας ύλης/ δομής του μαθήματος και της τάξης | <p>Ανταλλαγή εμπειριών σχετικών με την εφαρμογή παιχνιδιών (καλές πρακτικές) για να βελτιωθεί η αμοιβαία κατανόηση του πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν καλύτερα τα παιχνίδια στην εκπαίδευση προκειμένου να μάθει κανείς την εκάστοτε θεματική ενότητα.</p> |
| Οικονομικά προβλήματα σχετικά με την απόκτηση πόρων – παιχνίδια, έλλειψη τεχνικής υποστήριξης, κατάλληλοι υπολογιστές | <p>- Ανάλυση των δυνατοτήτων για ενοικίαση παιχνιδιών και επιλογής αυτών που βρίσκονται σε ανταγωνιστικές τιμές ή είναι δωρεάν.</p> <p>- Ενίσχυση της συμβατότητας των παιχνιδιών και της διαδικασίας εκπαίδευσης, λαμβάνοντας τους λειτουργικούς και δομικούς περιορισμούς της εκπαίδευσης υπόψη.</p> |
| Η περιπλοκότητα της χρήσης (και των παιχνιδιών και της εφαρμογής τους) | <p>- Χρήση παιχνιδιών που συμβαδίζουν με τις πρακτικές των παιδαγωγών.</p> <p>- Δημιουργία ενός εύχρηστου χώρου («εργαστήριο»/ "laboratory") για την δοκιμή νέων προσεγγίσεων στον σχεδιασμό και χρήση παιχνιδιών στην εκπαίδευση.</p> |

3.1. Διαδικασίες χρήσης παιχνιδιών:

Όλο και περισσότεροι δάσκαλοι προσπαθούν να ενσωματώσουν νέες μεθόδους και εργαλεία στις τάξεις, τα οποία συνεισφέρουν στη βελτίωση της διδακτικής εμπειρίας των μαθητών τους. Όροι όπως παιχνιδοποίηση (gamification) ή νευροεπιστήμη της εκπαίδευσης και της μάθησης (neuro-education, neuro-learning) ακούγονται ήδη συχνά σε εκπαιδευτικά πλαίσια. Ο πρώτος όρος αφορά, εν συντομία, στην εφαρμογή των δυναμικών ενός παιχνιδιών προκειμένου να τονωθεί το κίνητρο των μαθητών. Ο δεύτερος όρος, βασισμένος στην νευροεπιστήμη, αφορά τις γνώσεις γύρω από τις λειτουργίες του εγκεφάλου, την εξέλιξή και ανάπτυξή του και τους τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι μαθαίνουν, και εφαρμόζει αυτές τις γνώσεις μέσα στις τάξεις.

Από την άλλη πλευρά, ένας από τους πιο επιδιωκόμενους διδακτικούς στόχους είναι συνήθως η διασκέδαση μέσα από τη μάθηση, η μετατροπή της διδασκαλίας σε κάτι ευχάριστο και η μετάδοση της γνώσης στο μαθητή. Εάν το παιχνίδι είναι οικειοθελές, ψυχαγωγικό και μία ζωννή δραστηριότητα, γιατί να μην το μετατρέψει κανείς σε ένα μέσο διδασκαλίας; Θα πρέπει επίσης να κρατήσουμε υπόψη ότι ίσως το πιο σημαντικό στοιχείο οποιουδήποτε παιχνιδιού είναι το κίνητρο που παρέχει, το οποίο βοηθά τον μαθητή να συλλάβει τη γνώση, την οποία οι παιδαγωγοί θέλουν να του διδάξουν, γρήγορα και αποτελεσματικά. Για όλους αυτούς τους λόγους, το παιχνίδι όχι μόνο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εκπαιδευτικό εργαλείο, αλλά επιβάλλεται να χρησιμοποιηθεί.

Η εφαρμογή ενός παιχνιδιού είναι ένα έργο με προκλήσεις το οποίο προαπαιτεί να κατέχει κανείς αρκετές γνώσεις και μια πληθώρα δεξιοτήτων. Οι εκπαιδευτές παιχνιδιών όχι μόνο έχουν να αντιμετωπίσουν την εγγενής τεχνική πολυπλοκότητα του σχεδιασμού παιχνιδιών, αλλά απαιτείται από αυτούς επίσης η ικανότητα να αλληλοσυνδέουν με τα παιχνίδια δραστηριότητες μάθησης με τρόπο που να είναι ευχάριστος και αποτελεσματικός παράλληλα.

Παιχνίδια τα οποία χρησιμοποιούν εργαλεία μη-τυπικής μάθησης ενθαρρύνουν τα άτομα να αναλάβουν προσωπικά τις διαδικασίες μάθησης και ανάπτυξής τους¹⁶. Για παράδειγμα, οι παιδαγωγοί μπορούν να προσαρμόσουν ένα παιχνίδι στο εκάστοτε πολιτισμικό πλαίσιο μέσα από διαδικασίες συζητήσεων με τους ντόπιους. Επιπρόσθετα, μπορούν να αξιολογήσουν άλλα

¹⁶ Τα παιχνίδια και οι μέθοδος μη-τυπικής μάθησης μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε τυπικά συστήματα εκπαίδευσης ως επιπρόσθετο εκπαιδευτικό υλικό.

εκπαιδευτικά παιχνίδια τα οποία έχουν χρησιμοποιηθεί επιτυχώς στο παρελθόν και να δημιουργήσουν τις δικές τους οδηγίες ή παιχνίδια τα οποία αντιμετωπίζουν συγκεκριμένα τις ανάγκες των νέων ατόμων με τα οποία δουλεύουν.

Η διερεύνηση παιχνιδιών με μια ομάδα νεολαίας NEET θα διευκόλυνε τους νέους να συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία και να βελτιώσουν τις δεξιότητες τους καθώς και την επίγνωσή τους γύρω από την ενεργή οικονομική δραστηριότητα.

Η δραστηριότητα μπορεί να σχεδιαστεί γύρω από μια συνεδρία όπου μπορούν να παίξουν πολλαπλά επιτραπέζια παιχνίδια τα οποία επιτρέπουν στους νέους να συμμετέχουν ενεργά, να αλληλοεπιδρούν, να διασκεδάσουν, να μάθουν, να αναστοχαστούν και να αξιολογήσουν. Οι ικανότητες που θα αποκτηθούν από αυτή τη συνεδρία μπορεί να περιλαμβάνουν: επικοινωνία, αυτό-εκτίμηση, κίνητρο, αυτοπεποίθηση, οικονομική ευαισθητοποίηση, ομαδική εργασία, επίλυση προβλημάτων.

Αυτή η συνεδρία θα εξελιχτεί στη βάση μη-τυπικών προσεγγίσεων, πράγμα το οποίο είναι επαγωγικό για μια πιο χαλαρή ατμόσφαιρα η οποία θα ενθαρρύνει τη συμμετοχή. Ο ρόλος διοργανωτή θα είναι να επιτρέπει και να δημιουργεί ένα περιβάλλον όπου οι νέοι θα νιώθουν άνετα και θα συμμετέχουν. Εφόσον οι νέοι παίζουν τα εκάστοτε παιχνίδια, ο διοργανωτής θα κάνει ερωτήσεις και θα ενθαρρύνει την επικοινωνία μεταξύ των συμμετεχόντων χωρίς όμως να καθοδηγεί τις συζητήσεις. Με αυτό τον τρόπο, οι νέοι θα ενδυναμωθούν και θα ενθαρρυνθούν ως προς το να δρουν ανεξάρτητα και να επικοινωνούν μεταξύ τους.

Εφόσον οι νέοι έχουν ολοκληρώσει με τα παιχνίδια θα τους ζητείτε να αξιολογήσουν την συνεδρία μέσω τις έκφρασης των συναισθημάτων που βίωσαν κατά την συνεδρία.

Βασικοί κανόνες χρήσης παιχνιδιών¹⁷:

- Προσαρμογή του παιχνιδιού στο τοπικό, πολιτισμικό πλαίσιο ή προσαρμογή στον πληθυσμό-στόχο.
- Χρήση “energizers” (σύντομων εμψυχωτικών δραστηριοτήτων) πριν από κάθε παιχνίδι προκειμένου να έλθουν οι συμμετέχοντες πιο κοντά ο ένας στον άλλο.
- Παροχή απλών οδηγιών με παραδείγματα ή σενάρια τα οποία επεξηγούν το παιχνίδι.

¹⁷ Οι κανόνες αυτοί είναι δειγματικοί. Επομένως, στη βάση του εκάστοτε στόχου ενός παιχνιδιού, νέοι κανόνες μπορεί να αναδειχθούν ή άλλοι να αφαιρεθούν.

- Υπόδειξη της σημασίας του παιχνιδιού και του κύριου εκπαιδευτικού του στόχου. Αυτό θα προκαλέσει τη περιέργεια των συμμετεχόντων να παίξουν το παιχνίδι.
- Διαμοιρασμός των συμμετεχόντων σε ομάδες σύμφωνα με τον τομέα ενδιαφέροντος.
- Διαμοιρασμός της ομάδας σε μικρότερες ομάδες έτσι ώστε όλοι να μπορούν να συμμετέχουν και να πλέκονται στην διαδικασία του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, μπορείτε να ακολουθήσετε τις οδηγίες όσων αφορά τον «Συνιστάμενο αριθμό παικτών». Επιπρόσθετα, θα ήταν καλό να αναμιγνύονται οι συμμετέχοντες σε κάθε ομάδα εργασίας χρησιμοποιώντας συγκεκριμένα κριτήρια όπως να υπάρχουν διάφορες κουλτούρες, ηλικίες, φύλα, εκπαιδευτικό υπόβαθρο. Αυτό θα ενισχύσει την διαφορετικότητα στην μάθηση.
- Οι παιδαγωγοί μπορούν να ζητήσουν βοήθεια από τους συμμετέχοντες, εκπαιδευτές ή οποιονδήποτε έχει παίξει το παιχνίδι. Για παράδειγμα, θα μπορούσαν να επιβλέπουν και να υποστηρίζουν την διαδικασία και επομένως να παρέχουν ανατροφοδότηση για την απόδοσή του παιδαγωγού.
- Ενημέρωση των συμμετεχόντων σχετικά με τα ορόσημα του εκπαιδευτικού παιχνιδιού και τις ιδιαιτερότητές του. Ποιες είναι οι περιστάσεις στις οποίες το παιχνίδι μπορεί να γίνει πολύπλοκο; Πόση ώρα διαρκεί; Τι θα ήταν καλό να αποφύγει κανείς; Τι χρειάζεται να προσέξει κανείς περισσότερο;
- Πειραματισμός σε κάθε στάδιο του παιχνιδιού με τους συμμετέχοντες αρκετές φορές πριν την «επίσημη» έναρξη του παιχνιδιού. Αυτό θα τους βοηθήσει να κατανοήσουν το παιχνίδι και να το απολαύσουν.
- Οι εκπαιδευτές θα ήταν καλό να ρωτούν τους συμμετέχοντες για τυχόν απορίες σχετικά με το παιχνίδι.
- Αναστοχασμός σχετικός με τα μαθησιακά αποτελέσματα του παιχνιδιού. Οι παιδαγωγοί μπορούν να προετοιμάσουν κύριες ερωτήσεις για «αναστοχασμό» πριν από την έναρξη του παιχνιδιού και με το τέλος του παιχνιδιού, μπορούν να προσθέσουν ερωτήσεις για «αναστοχασμό» βασισμένοι στα θέματα που συζητήθηκαν από τους συμμετέχοντες.
- Ενθάρρυνση των συμμετεχόντων να παίξουν μόνοι τους το εκπαιδευτικό παιχνίδι παρέχοντας επιπλέον πληροφορίες.

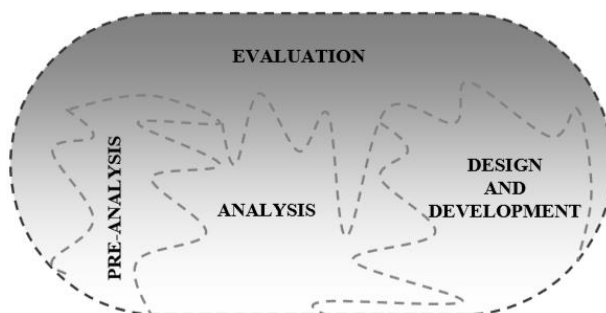
Οι συνθήκες επιτυχίας στη χρήση παιχνιδιών μέσα στην τάξη/ σε μη-τυπικά και άτυπα πλαίσια περιλαμβάνουν (Stewart et al, 2013):

- Θετική στάση απέναντι στο παιχνίδι,

- Συμβατότητα μεταξύ παιχνιδιών και διδακτέας ύλης/ δομής του μαθήματος και της τάξης
- Κατανόηση των αναγκών των χρηστών,
- Κατανόηση των αντιληπτών ευκαιριών μάθησης και της χρησιμότητας,
- Προσαρμογή στις δυνατότητες των συμμετεχόντων, συμπεριλαμβανομένου της ευκολίας χρήσης (τόσο του παιχνιδιού όσο και της εφαρμογής τυπ) – όταν οι δάσκαλοι αντιλαμβάνονται τα παιχνίδια ως πιο συμβατά με τις πρακτικές διδασκαλίας τους, είναι ικανοί να χειριστούν το παιχνίδι καθώς και να το εφαρμόσουν,
- Οικονομικοί πόροι για απόκτηση των παιχνιδιών και κατάρτιση.

Καθώς οι άνθρωποι κινούνται ανάμεσα σε εκπαιδευτικά ιδρύματα και ηλικιακές ομάδες, το πλαίσιο παιχνιδιού μετατρέπεται σε επίσημο πλαίσιο εκπαίδευσης το οποίο σε συγκεκριμένα μέρη και χρονικά διαστήματα μπορεί να είναι πολύ αυστηρό. Το μοντέλο FIDGE (Fuzzified Instructional Design Development of Game Like Learning Environments) (Kaplan & Cagiltay, 2006) αναπτύχθηκε με σκοπό να υποβοηθήσει την δημιουργία μαθησιακών περιβαλλόντων με βάση τους το παιχνίδι. Το μοντέλο FIDGE απαρτίζεται από τέσσερις διαφορετικές ενότητες οι οποίες συνδυάζονται για να παράγουν ένα πλαίσιο. Οι τέσσερις ενότητες του μοντέλου είναι: ανάλυση, σχεδιασμός, ανάπτυξη και αξιολόγηση. Υπάρχει επίσης μια επιπρόσθετη φάση προκαταρτικής ανάλυσης.

Διάγραμμα 7: Τα κύρια στάδια του μοντέλου FIDGE (Kaplan & Cagiltay, 2006). Από αριστερά προς τα δεξιά: Προκαταρτική Ανάλυση, Αξιολόγηση (πάνω), Ανάλυση (κάτω), Σχεδιασμός και Ανάπτυξη.



Οι κύριες αξίες γύρω από αυτό το μοντέλο επικεντρώνονται στη δημιουργία μηχανισμών που παρέχουν κίνητρα, στην ύπαρξη ενός έμπειρου παίχτη και την ανάπτυξη πολύ καλών επικοινωνιακών μεθόδων. Επιπρόσθετα, μέσα από αυτό το μοντέλο καλλιεργείται ευελιξία, ανοιχτή συμμετοχικότητα και παρέχονται ευκαιρίες αξιολόγησης. Η μη-γραμμική του φύση και τα συγκεκριμένα στοιχεία κάνουν το μοντέλο FIDGE ένα χρήσιμο εργαλείο που δυνητικά μπορεί να χρησιμοποιηθεί όταν αναπτύσσονται παιχνίδια ή όταν προετοιμάζονται και

χρησιμοποιούνται παιχνίδια με συγκεκριμένους πληθυσμούς-στόχους, σε αυτή τη περίπτωση για παράδειγμα, τους νέους NEET στην Ευρώπη.

3.2. Πώς χρησιμοποιούνται τα παιχνίδια στους οργανισμούς-εταίρους

Ο οργανισμός CIP (Citizens In Power/ Πολίτες σε Ισχύ) αναπτύσσει καινοτόμα εκπαιδευτικά εργαλεία, τα οποία επιδιώκουν να αναπτύξουν τόσο τις δεξιότητες όσο και τις ικανότητες των νέων NEET. Επιπρόσθετα, με την χρήση εκπαιδευτικών εργαλείων, ουσιαστικά συνεπάγεται μια σειρά μεθοδολογικά σχεδιασμένων δραστηριοτήτων, εφόσον ένα εργαλείο μάθησης μπορεί να είναι πολλά πράγματα: μια άσκηση προσομοίωσης όπως ένα παιχνίδι ρόλων, ένα εργαστήριο το οποίο προωθεί την δημιουργικότητα και τη φαντασία, μια δραστηριότητα που λαμβάνει χώρα σε εξωτερικούς χώρους ή μια δραστηριότητα η οποία επικαλείται βιωματικές εμπειρίες και γεγονότα που προέρχονται από την καθημερινή ζωή. Εκπαιδευτικό εργαλείο θα μπορούσε να αποτελέσει ένα παιχνίδι, ένα διαδραστικό e-video, μια ιστορία, μια συζήτηση, μια κατασκευή, μια ταινία, μια φωτογραφία ή εικόνα συνοδευόμενη από κείμενο, ή ακόμα ένας συνδυασμός κάποιων (ή όλων) των προαναφερθέντων επιλογών, πάντα δεδομένου ότι δίνονται με μια λογική σειρά και με τρόπο ο οποίος διευκολύνει την διδακτική εμπειρία.

Ο οργανισμός Praxis Europe στο Ηνωμένο Βασίλειο (HB) επίσης διαχειρίζεται παιχνίδια μέσα στον οργανισμό. Τα παιχνίδια ποικίλουν στη μορφή τους από επιτραπέζια μέχρι διασκεδαστικά παιχνίδια πρώτης γνωριμίας. Τα παιχνίδια χρησιμοποιούνται σε μη-τυπικά περιβάλλοντα στο HB αλλά και παγκόσμια. Ο σκοπός της χρήσης παιχνιδιών είναι:

- Βελτίωση αυτοπεποίθησης και αυτοεκτίμησης νέων
- Αλληλεπίδραση και επικοινωνία μεταξύ ατόμων
- Δημιουργία ενός φιλικού και χαλαρού κλίματος
- Παροχή κινήτρων στην νεολαία για κινητοποίηση και συμμετοχικότητα
- Παρότρυνση σε οικονομική συμμετοχή

Ο οργανισμός Cazalla Intercultural εμπλέκεται στο πρόγραμμα Comp-pass, το οποίο καθοδηγείται από τους Pistes Solidaires και στοχεύει προς τον πληθυσμό NEET. Σε αυτό το πρόγραμμα, χρησιμοποιούν ένα παιχνίδι για να βοηθήσει άτομα NEET να ανακαλύψουν περισσότερα πράγματα για τους εαυτούς τους και να τους προετοιμάσει το μέλλον. Αυτό δεν είναι ακριβώς ένα παιχνίδι αλλά μάλλον μια «παιχνιδοποιημένη» μέθοδος για να παρουσιάσει κανείς κάποιες δραστηριότητες. Είναι παρόμοιο με το επιτραπέζιο φιδάκι (Snake and Ladders), με ένα πίνακα με διαφορετικά κουτιά τα οποία οδηγούν στο τέλος της διαδρομής. Κάθε μέρα,

η ομάδα εκτελεί έξι δραστηριότητες.

Χρησιμοποιούν επίσης παιχνίδια ρόλων ως ένας τρόπος να βοηθήσουν τους νέους να αναπτύξουν κάποιες ικανότητες όπως, ενσυναίσθηση, ηγετικότητα, λήψη αποφάσεων και συνεργασία.

Τέλος, έχουν φτιάξει ένα Δωμάτιο Διαφυγής (Escape Room) όπου οι νέοι μπορούν να δοκιμάσουν τις δεξιότητες τους στην επίλυση προβλημάτων, στην επικοινωνία και συνεργασία. Είναι ένας ενθουσιώδης τρόπος για αυτούς να κάνουν πράγματα και να βρουν κίνητρο. Ο οργανισμός βασίζεται σε μεγάλο βαθμό σε αυτές τις πρωτοβουλίες γιατί είναι φανερό το πώς τέτοιες δραστηριότητες αυξάνουν την αυτοεκτίμηση των νεών και τους προετοιμάζουν για νέες προκλήσεις.

Ο οργανισμός Fundacja Centrum Aktywności Twórczej (CAT), χρησιμοποιεί επιτραπέζια παιχνίδια όταν χειρίζεται παιδιά, νέους και άτομα NEET επειδή, τα θεωρεί ένα σπουδαίο τρόπο να αξιοποιήσει κανείς τον ελεύθερο του χρόνο, μια εναλλακτική επιλογή για την τηλεόραση, τους υπολογιστές και τα έξυπνα κινητά (smartphones). Για πάνω από δύο χρόνια, ο CAT διοργανώνει εργαστήρια επιτραπέζιων παιχνιδιών για τους ντόπιους, μια φορά την εβδομάδα. Οι συναντήσεις διοργανώνονται από EVS και ντόπιους εθελοντές έτσι ώστε να παρέχουν ποιοτική διασκέδαση, να ανακουφίσουν τους ανθρώπους από το στρες και να βοηθήσουν στην εύρεση καινούργιων ρόλων. Δεν είναι σχεδιασμένα μόνο για ψυχαγωγία, αλλά και για να αναπτύξουν τα άτομα την φαντασία τους και να διδάξουν την υπευθυνότητα και δεξιότητες λήψης αποφάσεων. Τα εργαστήρια βοηθούν επίσης στην ανάπτυξη των κοινωνικών και διαπροσωπικών δεξιοτήτων των συμμετεχόντων.

Ένα καλό και πρακτικό παράδειγμα χρήσης ενός επιχειρηματικού παιχνιδιού είναι το Chłopska Szkoła Biznesu (Peasant Business School), το οποίο έχει δοκιμαστεί κατά τη διάρκεια του προγράμματος CHARNGER. Αυτό το παιχνίδι επέτρεψε σε μία ομάδα 20 συμμετεχόντων να δει τους μηχανισμούς της οικονομίας της ελεύθερης αγοράς, προώθησε στάσεις επιχειρηματικότητας, ανέπτυξε τις κοινωνικές δεξιότητες των παιχτών και δημιούργησε ένα πολύ καλό πνεύμα ομαδικότητας.

4. Επιτραπέζια παιχνίδια στην εκπαίδευση

Τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι ανάμεσα στα πιο δημοφιλή είδη παιχνιδιών που χρησιμοποιούνται από άτομα και οικογένειες ενώ έχουν πρόσφατα ενταχθεί στις παιδαγωγικές διαδικασίες: «καινούργιες» έννοιες όπως «παιχνιδοποίηση» εμφανίζονται πλέον στα εγχειρίδια διδασκαλίας. Η χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών μπορεί να επιφέρει πολλά οφέλη:

- **Το παίξιμο επιτραπέζιων παιχνιδιών βελτιώνει αναλυτικές δεξιότητες και διεγείρουν τον εγκέφαλο:** Τα επιτραπέζια αποτελούν άψογη δραστηριότητα για τον εγκέφαλό επειδή το παίξιμό τους διεγείρει περιοχές του εγκεφάλου οι οποίες είναι υπεύθυνες για σύνθετη λογική και τη μνήμη – τόσο στους νέους όσο και στους ενήλικες, βοηθά στην εξάσκηση γνωστικών ικανοτήτων όπως η επίλυση προβλημάτων και η λήψη αποφάσεων. Από την άλλη πλευρά βοηθούν επίσης στην ανάπτυξη αναλυτικής σκέψης ενώ τα άτομα ψυχαγωγούνται.
- **Βοηθούν στην κοινωνικοποίηση:** Το θεμέλιο των επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι η συνεργασία. Ένα επιτραπέζιο παιχνίδι φέρνει μαζί άγνωστα άτομα, παλιούς φίλους, συνάδελφους. Το να παίζει κανείς επιτραπέζια παιχνίδια είναι σπουδαίος τρόπος να περάσει χρόνο με άλλους και να ενδυναμωθούν οι σχέσεις μεταξύ ανθρώπων. Τα επιτραπέζια βοηθούν τους ανθρώπους να αλληλοεπιδράσουν, να κοινωνικοποιηθούν και να διασκεδάσουν. Άτομα που μπορεί να είναι εντελώς άγνωστοι μεταξύ τους μπορούν άμεσα να νιώσουν άνετα όταν παίζουν μαζί ένα παιχνίδι. Τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να διδάξουν σημαντικές κοινωνικές δεξιότητες. Καλλιεργούν την προφορική έκφραση ενώ καλλιεργούν επίσης υπομονή και επιμονή.
- **Υπενθυμίζουν στους ανθρώπους να ζουν στον πραγματικό κόσμο:** Ένα από τα πιο σημαντικά οφέλη των επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι ότι σε τέτοιες παραδοσιακές μεθόδους, οι άνθρωποι δεν είναι προσκολλημένοι στον διαδικτυακό και ηλεκτρονικό κόσμο. Τα επιτραπέζια παιχνίδια δεν εμπλέκουν έξυπνα τηλέφωνα, ταμπλέτες ή οθόνες υπολογιστών.
- **Μπορούν να μας μάθουν να είμαστε ανεχτικοί και υπομονετικοί:** Τα επιτραπέζια παιχνίδια μαθαίνουν στους ανθρώπους ότι δεν είναι δυνατόν πάντα να κερδίζουν και ότι οι ήττες θα πρέπει να γίνονται αποδεχτές.
- **Αναπτύσσουν την μνήμη εργασίας και τα επίπεδα συγκέντρωσης:** Μέσα από το παιχνίδι με επιτραπέζια, τα άτομα βελτιώνουν την μνήμη και συγκέντρωσή τους, κάτι που μπορεί να τους βοηθήσει επίσης και στο σχολείο/πανεπιστήμιο επίσης.

- **Ανάπτυξη δεξιοτήτων λήψεων αποφάσεων:** Είναι αυτονόητο ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι ένας τρόπος να μάθουν οι νέοι από νωρίς πώς να σκέφτονται έτσι ώστε να λύνουν προβλήματα τα οποία εμφανίζονται μπροστά τους, παίρνοντας αποφάσεις αναλόγως της εκάστοτε περίπτωσης. Αυτό με τη σειρά του βοηθά στο να αποδέχονται οι νέοι τις συνέπειες των αποφάσεών τους.
- **Τα επιτραπέζια παιχνίδια βελτιώνουν την αυτοπεποίθηση και δημιουργικότητα:** Τα επιτραπέζια είναι σπουδαία ευκαιρία για τα άτομα για να συνδεθούν με άλλους, να ανοιχτούν, ενώ επίσης υποβοηθούν την έκφραση μιας πιο δημιουργικής πλευράς της προσωπικότητας των ατόμων.

4.1. Είδη επιτραπέζιων παιχνιδιών

Τα παιχνίδια χρησιμοποιούνται για την εκμάθηση ψυχοκινητικών και λογικών δεξιοτήτες στα νηπιαγωγεία - “Hello Sunshine!”, “Roll and Play”, “Bugsy”, στην διδασκαλία μαθηματικών στα δημοτικά -“Mathdice”, “Battleship”, “Addendum”, στην ανάπτυξη ερευνητικών δεξιοτήτων ή στην εφαρμογή συνεργατικών μηχανισμών ανάμεσα σε ομάδες. Σε αυτές τις περιπτώσεις ο παιδαγωγός ο οποίος επιθυμεί να χρησιμοποιήσει επιτραπέζια παιχνίδια ως παιδαγωγικό πόρο, θα πρέπει ωστόσο να είναι ικανός να επιλέξει το είδος του παιχνιδιού που χρειάζονται οι μαθητές.

Υπάρχουν πολλές διαφοροποιήσεις όσων αφορά τα είδη επιτραπέζιων παιχνιδιών, εφόσον ομαδοποιούνται σύμφωνα με πολλά και διαφορετικά κριτήρια. Μια κατηγοριοποίηση τους σύμφωνα με τα στοιχεία που χρησιμοποιούν είναι η εξής:

- **Παιχνίδια ζαριών (/με ζάρια):** Παιχνίδια στα οποία η χρήση του ζαριού είναι σημαντική για την εκτέλεση του. Σε αυτή τη κατηγορία μπορούμε να εντάξουμε το "the goose game" και μοντέρνα παιχνίδια όπως ο Βασιλιάς του Τόκιο ή το παιχνίδι Risk/Ρίσκο, στα οποία η χρήση του ζαριού είναι καθοριστική.
- **Παιχνίδια με μάρκες και νομίσματα:** Αυτά τα παιχνίδια παίζονται με κάποιο είδος νομίσματος το οποίο δίνει την αξία στο παιχνίδι.
- **Παιχνίδια καρτών:** Σε αυτά τα είδη επιτραπέζιων παιχνιδιών θα βρεί κανείς μια μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών με την χρήση καρτών να είναι βασικό στοιχείο του παιχνιδιού. Υπάρχουν πολύ διαφορετικά μεταξύ τους παιχνίδια σε αυτή τη κατηγορία όπως το "Citadels", όπου τα χαρτιά αναπαριστούν χαρακτήρες και περιοχές που πρέπει να χτιστούν ή το παιχνίδι "Coloretto", στο οποίο οι κάρτες έχουν σχεδιασμένους πάνω τους

χαμαιλέοντες διάφορων χρωμάτων οι οποίοι πρέπει να ομαδοποιηθούν μαζί προκειμένου οι παίχτες να κερδίσουν πόντους.

- **Επιτραπέζια παιχνίδια:** Σε αυτή τη κατηγορία, ανήκει η μεγάλη πλειοψηφία όλων των ειδών παιχνιδιών. Μπορούμε σε αυτή τη κατηγορία να μιλήσουμε για υποκατηγορίες σε παραδοσιακά και μοντέρνα ή σύγχρονα παιχνίδια. Επομένως, ανάμεσα στα παραδοσιακά βρίσκονται το σκάκι και το checkers. Παραδείγματα μοντέρνων επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι το “Settlers of Catan” ή το “Ticket to Ride”.

Μπορούμε να πούμε ότι αυτή η κατηγοριοποίηση χρησιμοποιείται για τα παραδοσιακά επιτραπέζια παιχνίδια. Ωστόσο, με τις νέες γενιές, αμέτρητα παιχνίδια έχουν δημιουργηθεί. Στις σύγχρονες κοινωνίες, βρίσκουμε τα εξής επιτραπέζια παιχνίδια:

- **Θεματικά παιχνίδια (Ameritrash):** Σε αυτά τα είδη παιχνιδιών το θέμα του παιχνιδιού είναι το σημαντικότερο σημείο. Το περιεχόμενο, το υλικό, το πλαίσιο πρέπει να είναι συνεπής με το θέμα του παιχνιδιού. Μπορεί να συνδυάζουν μικρογραφίες με κάρτες ή πίνακες. Οι μηχανισμοί του παιχνιδιού είναι συνήθως απλούστεροι και ο παράγοντας της τύχης παίζει μεγάλο ρόλο. Σε αυτή τη κατηγορία βρίσκουμε παιχνίδια όπως “Imperial Assault” του Star Wars ή το διάσημο “Dungeons and Dragons” σε διάφορες εκδόσεις και περιπέτειες.
- **Ευρωπαϊκά παιχνίδια (Εύρω-παιχνίδια/ Eurogames):** Born possibly to eliminate negative aspects of many board games such as long duration and elimination of characters. These are games that tend to engage people who haven't played much before. Examples of this are games like “Agricola” and “Ticket to Ride”.
- **Πολεμικά παιχνίδια (Wargames):** Παιχνίδια κατά τη διάρκεια των οποίων ο παίχτης ζει μάχες, πολέμους οι οποίοι μπορεί να είναι εμπνευσμένοι από την πραγματικότητα ή όχι. Κάποια παραδείγματα που ανήκουν σε αυτή τη κατηγορία είναι: “Warhammer 40K” or the entire “Battlelore saga”. Στα παιχνίδια αυτά υπάρχουν πολύ ρεαλιστικές φιγούρες.
- **Αφαιρετικά παιχνίδια:** Παιχνίδια τα οποία δεν έχουν θέμα ή μια συγκεκριμένη ιστορία την οποία περιγράφουν. Είναι απλά παιχνίδια στα οποία απαιτείται περισσότερο στρατηγική παρά τύχη. Ένα παράδειγμα παιχνιδιού που ανήκει σε αυτή τη κατηγορία είναι το “Abalone”.
- **Παιχνίδια παρέας:** Είναι παιχνίδια για πολλαπλούς παίχτες όπου το πιο σημαντικό πράγμα είναι η διασκέδαση και η ψυχαγωγία. Ανάμεσα στα πιο παραδοσιακά παιχνίδια παρέας

είναι τα γνωστά “Party & CO” ή “Taboo”. Επιπρόσθετα, στην σύγχρονη εποχή επιτραπέζιων παιχνιδιών υπάρχουν πολύ διαφορετικά είδη παιχνιδιών παρέας όπως το “Time's Up!”, ή το “Jungle Speed”.

- **Fillers:** Είναι γρήγορα και απλά παιχνίδια τα οποία είναι διασκεδαστικά. Παραδείγματα αποτελούν τα “Sushi Go” και “Magic Maze”.

4.2. Ο ρόλος των επιτραπέζιων παιχνιδιών

Σε γενικές γραμμές, μπορούμε να ορίσουμε μια σειρά δεξιοτήτων που μπορούν να αναπτυχθούν εξαρτωμένου του είδους του παιχνιδιού που χρησιμοποιείται. Για παράδειγμα, παιχνίδια αντιπάλων – “Munchkin”, “Ticket to ride” και “Carcassonne” – δουλεύουν πάνω σε έννοιες όπως η αυτό-βελτίωση, κριτική σκέψη σε σχέση με τις αποφάσεις του ίδιου του ατόμου και των άλλων, και στις περισσότερες περιπτώσεις, δεξιότητες διαπραγμάτευσης. Παιχνίδια συνεργασίας – “Pandemic”, “Forbidden Desert” ή “Colditz's Escape” – επιτρέπουν στον παιδαγωγό να δουλέψει πάνω σε πτυχές επικοινωνίας και συνεργατικότητας, καθώς επίσης και στην ενθάρρυνση της ηγετικότητας και του διαλόγου ως πηγή για την επίλυση συγκρούσεων. Έννοιες όπως αλληλεγγύη, συντονισμός και υπεροχή του κοινού πάνω από το άτομο, είναι αξίες οι οποίες θα έπρεπε να κυριαρχούν στην προσωπική ζωή των μαθητών στο μέλλον και στις οικογενειακές και επαγγελματικές τους σχέσεις.

Σε συνέχεια του στόχου μας να επεξηγήσουμε με παραδείγματα πώς τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να μας εξυπηρετήσουν στον τομέα της διδασκαλίας και της εκπαίδευσης, θεωρούμε ότι τα παιχνίδια μπορούν απλά και από μόνα τους να αποτελέσουν πηγή γνώσης. Παιχνίδια όπως το “Gloria Trails”, “Twilight Struggle”, ή “Chrononauts” είναι αστείρευτες πηγές ιστορικής γνώσης, εξαιτίας της αναπαράστασης πραγματικών γεγονότων που κάνουν με αρκετή ακρίβεια.

Το όλο και πιο δημοφιλές “Dixit”, στο οποίο οι παίκτες επινοούν ιστορίες – ακριβώς όπως στο “Once Upon a Time” ή το “Story Cubes” – αναμφισβήτητα αναπτύσσει τη δημιουργικότητα των μαθητών, ενώ απλές παραλλαγές των κανόνων του παιχνιδιού μπορούν να ενθαρρύνουν τη βελτίωση μνήμης ή την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Η διαχείριση πόρων, δεξιότητες διαπραγμάτευσης, χωρική προβολή και η απόκτηση μακροπρόθεσμης προοπτικής είναι δεξιότητες που αναπτύσσονται μέσα από τα αποκαλούμενα

ευρώ-παιχνίδια, όπως το “The Settlers of Catan”, “Agricola” ή “Puerto Rico”. Είναι σημαντικό να υπογραμμιστεί η πραγματική εκπαιδευτική δυνατότητα αυτών των παιχνιδιών: η δημιουργία ενός υποσυστήματος παραγωγής πόρων το οποίο οι παίχτες πρέπει να διαχειριστούν άριστα, διαπραγματευόμενοι ο ένας με τον άλλο. Με ένα ευρώ-παιχνίδι, οι μαθητές αναπτύσσουν την δυνατότητα τους να διαχειρίζονται, να προγραμματίζουν, να αναλύουν και να τροποποιούν στρατηγικές βραχυπρόθεσμα και μακροπρόθεσμα. Αυτά είναι πράγματα που στο παιχνίδι επηρεάζονται από τον παράγοντα της τύχης, τις δράσεις άλλων παιχτών και την ύπαρξη μεταβλητών στόχων. Εν συντομία, η στρατηγική σκέψη, μέσα από αυτά τα παιχνίδια ενισχύεται. Εάν καταφέρουμε να κάνουμε ένα μαθητή του δημοτικού σχολείου να αναπτύξει τέτοιες ικανότητες, θα έχουμε πετύχει πολύ περισσότερα απ’ όσο μπορούμε να φανταστούμε, εφόσον, αφού εγκατασταθεί, η στρατηγική σκέψη παραμένει και επηρεάζει όλες τις αποφάσεις της ζωής ενός μαθητή. Αυτός είναι ο λόγος που παιχνίδια αυτού του είδους ταιριάζουν τέλεια – με τις προσαρμογές και εξαιρέσεις τους – σε όλα τα επίπεδα εκπαίδευσης, ειδικά στην δευτεροβάθμια εκπαίδευση, όπου οι μαθητές περνούν από μια αναπτυξιακή αλλαγή όσων αφορά τις δεξιότητές τους στα μαθηματικά, τη λογική και τη διαχείριση έργων.

5. Λεξικό και Γλωσσάριο

A

Αλληλεπίδραση παιχτών (ουσ.): Ο βαθμός στον οποίο και η συχνότητα με την οποία οι παίχτες μπορούν να επηρεάσουν ο ένας τον άλλο κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού. Ψηλή αλληλεπίδραση παιχτών μπορεί να μειώσει τον χρόνο μη-ενεργητικότητας ([downtime](#)) ενός παιχνιδιού. Για τα παιχνίδια με χαμηλής ή καθόλου απευθείας αλληλεπίδρασης παιχτών μερικές φορές χρησιμοποιείται ο όρος Multiplayer Solitaires (ατομικό παιχνίδι για πολλούς παίχτες).

Ανθρωπόμορφα πιόνια (meeples) (ουσ.): "Meeples" είναι ορολογία που χρησιμοποιείται για να χαρακτηρίσει ανθρωπόμορφες φιγούρες που χρησιμοποιούνται ως στοιχεία ενός παιχνιδιού ([εικόνα](#)), αρχικά ο όρος χρησιμοποιείτο για να περιγράψει τις φιγούρες που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι [Carcassonne](#). Σήμερα χρησιμοποιείται ευρέως για σχεδόν οποιοδήποτε πιόνι ή φιγούρα σε ένα παιχνίδι. Ο όρος πιστεύεται να χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά από την Alison Hansel ως συντομία για τη φράση "my people" (οι δικοί μου άνθρωποι), όπως

σημειώθηκε [σε αυτή την αναφορά του 2001](#) και όπως περιεγράφηκε με λεπτομέρεια [σε αυτή την ιστορία](#).

Αφαιρετικό (Παιχνίδι) (Ουσ.): 1. Παιχνίδι, συνήθως περιορισμένο σε 2 παίχτες και με τέλεια πληροφόρηση (πχ. δεν υπάρχει τυχαιότητα) και με τυχαίες ή άσχετες θεματικές ενότητες. (Το σκάκι έχει θέμα αλλά μπορεί να αγνοηθεί. Ο «αξιωματικός» είναι απλά το όνομα του αντικειμένου το οποίο κινείται διαγώνια). 2. Παιχνίδι χωρίς θεματική ενότητα/ συγκεκριμένο θέμα.

B

Βαρύ (επίρ.): Παιχνίδια με πολύ σύνθετους κανονισμούς και πολύπλοκες [στρατηγικές](#) τα οποία απαιτούν εις βάθος σκέψη, προσεχτικό σχεδιασμό και ο χρόνος παιξίματός τους δεν είναι σύντομος.

Γ

Δ

Δημοπρασίας (Παιχνίδι) (ουσ.): Παιχνίδι που χαρακτηρίζεται από παίχτες οι οποίοι υποβάλλουν προσφορές για διάφορους πόρους του παιχνιδιού. Παραδείγματα του είναι τα: Modern Art, Ra.

Διαπραγμάτευσης (Παιχνίδι) (ουσ.): Παιχνίδι στο οποίο οι παίχτες κλείνουν συμφωνίες και κάνουν ανταλλαγές πόρων ή χάρες. Το παιχνίδι [Diplomacy](#) είναι ίσως το καλύτερο παράδειγμα αυτού του είδους παιχνιδιών. Η Διαπραγμάτευση είναι μία από τις [κατηγορίες παιχνιδιών](#) που χρησιμοποιείται στο BoardGameGeek.com.

Δοκιμή Παιχνιδιού (Playtest)(ρήμα): Η εξέταση των κανονισμών και το παίξιμο ενός παιχνιδιού με σκοπό να βρεθούν τρόποι με τους οποίους μπορεί να βελτιωθεί.

E

Ελαφρύ (επίρ): Παιχνίδια με πολύ απλούς κανονισμούς και [στρατηγικές](#) τα οποία δεν απαιτούν εις βάθος σκέψη. Ο όρος μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να περιγράψει ένα παιχνίδι με σύντομο χρόνο παιξίματος επίσης. (βλ. [filler](#), [opener](#), [closer](#), και [beer & pretzels](#)).

Ελέγχου Περιοχών (Παιχνίδι) (ουσ.): Είδος παιχνιδιού όπου οι παίκτες κερδίζουν πόντους όταν σε συγκεκριμένες περιοχές του χάρτη, έχουν τα περισσότερα πόνια. n. Παραδείγματα αποτελούν τα: El Grande, San Marco, Louis XIV.

Ελέγχου Πλειοψηφίας (Παιχνίδι) (ουσ.): Είδος παιχνιδιού όπου οι παίκτες σκοράρουν όταν καταφέρνουν να συλλέξουν τα περισσότερα αντικείμενα ενός συγκεκριμένου είδους. Παραδείγματα τέτοιων παιχνιδιών είναι τα: Union Pacific, Acquire και Freight Train.

Εξ (Hex) (ουσ.): Συντομία για: εξάγωνο. Τα εξ είναι εξάγωνα σχήματα τα οποία χρησιμοποιούνται για να καλύψουν εντελώς μια επίπεδη επιφάνεια χωρίς να αφήνουν κενά. Χρησιμοποιούνται ευρέως στα επιτραπέζια παιχνίδια και κυρίως στα πολεμικά.

Επαναληπτική Αξία (ουσ.): Η δυνατότητα ενός παιχνιδιού να παραμείνει διασκεδαστικό αφού οι παίκτες το έχουν παίξει πολλές φορές.

Ευρώ-παιχνίδι(ουσ.): Συνώνυμο της έννοιας [Γερμανικού-Τύπου παιχνίδια](#), ο όρος δίνει έμφαση την συχνή έκδοση παιχνιδιών γερμανικού τυπου σε χώρες της Ευρώπης.

Z

Ζαριών (Παιχνίδι) (ουσ.): Παιχνίδι του οποίου βασικό χαρακτηριστικό είναι το ρίξιμο ζαριού. Παραδείγματα παιχνιδιών ζαριού είναι το [Can't Stop](#), [Excape](#), και [Sharp Shooters](#). Το να έχει απλά ένα ζάρι ένα παιχνίδι δεν το κάνει παιχνίδι ζαριού. Το παιχνίδι θα πρέπει να εστιάζει κυρίως στην ρήξη του ζαριού για την εξέλιξη του.

H

Θ

Θέμα (ουσ.): 1. Το θέμα ενός παιχνιδιού. 2. Κανονισμοί και μηχανισμοί βασισμένοι στις προϋποθέσεις του θέματος του παιχνιδιού. Συχνά θεωρείτε το αντίθετο του [αφαιρετικού](#).

Θεματικό παιχνίδι (ουσ.): Είναι παιχνίδια τα οποία δίνουν έμφαση σε ένα λεπτομερώς ανεπτυγμένο θέμα, στην σύγκρουση μεταξύ παιχτών και συνήθως χαρακτηρίζονται από ένα μέτριο προς ψηλό επίπεδο τύχης. Παραδείγματα κλασσικών θεματικών παιχνιδιών είναι τα: [Axis & Allies](#), [Dune](#), [Cosmic Encounter](#), [Talisman](#), και [Twilight Imperium](#).

I

Ισορροπία (ουσ.): 1. Ο τρόπος με τον οποίο στοιχεία ενός παιχνιδιού εξισώνονται ανάμεσα στους παίχτες. Συχνά, η ισορροπία εγκαθιδρύεται παρέχοντας σε όλους τους παίχτες παρόμοιες εναρκτήριες θέσεις και διατηρείται με την χρήση μηχανισμών για να επηρεαστεί αρνητικά αυτός που είναι μπροστά στο παιχνίδι να βοηθηθεί ο παίχτης που βρίσκεται πίσω. 2. Η κατάσταση σε ένα παιχνίδι όπου ισοδύναμα ικανοί παίχτες έχουν περίπου ίσες πιθανότητες να κερδίσουν το παιχνίδι, ασχέτως της εναρκτήριας θέσης, σειράς κτλ. Αυτό δεν συνεπάγεται και με ισότητα μεταξύ των πλευρών – παιχνίδια όπως το Ogric όπου η μια πλευρά έχει μια τεράστια δεξαμενή ενώ η άλλη έχει πολλές μικρές, μπορούν να θεωρηθούν εξισορροπημένα αφού και οι δύο πλευρές έχουν ίσες πιθανότητες να κερδίσουν. 3. (ρήμα) Η τροποποίηση του σκηνικού αφετηρίας ενός παιχνιδιού με σκοπό να δημιουργηθεί μια πιο εξισορροπημένη συνθήκη.

Κ

Λ

Μ

Μηχανισμός (ουσ.): Μέρος του συστήματος κανονισμών ενός παιχνιδιού ο οποίος περιλαμβάνει μια γενική ή συγκεκριμένη πτυχή του παιχνιδιού.

Μινιατουρών (Παιχνίδι): Είδος [παιχνιδιού πολέμου](#) το οποίο χρησιμοποιεί μικρές τρισδιάστατες φιγούρες για να αναπαραστήσει στρατιωτικές μονάδες και συγκρούσεις τακτικής. Συχνά αυτά τα παιχνίδια έχουν υψηλά επίπεδα [προσομοίωσης](#) και [αναγνωχής](#). Τα παιχνίδια αυτά δεν παίζονται σε ταμπλό με προ-τοποθετημένες θέσεις αλλά απευθείας σε τραπέζι ή σε μια επιφάνεια-προσομοιωτή και η απόφαση για τις αποστάσεις γίνεται με μια ταινία ή βέργα. Το Wings of War είναι ένα καλό παράδειγμα, οι κάρτες ελιγμών χρησιμοποιούνται ως μέτρο για τη μετακίνηση του κάθε αεροπλάνου.

Μπλοφάρω (ρήμα): Το να δίνει κανείς ψευδείς εντυπώσεις για την αξία κρυμμένων αντικειμένων τα οποία κατέχει (όπως κάρτες) ή για τις προθέσεις του. Αυτό μπορεί είτε να γίνει άμεσα με μία δήλωση ή έμμεσα μέσα από τις πράξεις του παίχτη. Το Poker είναι το δημοφιλέστερο παιχνίδι μπλόφας.

Ν

Ξ

Ο

Οικογενειακό παιχνίδι (ουσ.): Παιχνίδι που συνήθως έχει απλούς κανόνες, σύντομο χρόνο παιξίματος, σχετικά ψηλά επίπεδα αφαιρετικότητας και αλληλεπίδρασης παιχτών, και απαιτεί τρεις ή περισσότερους παίκτες. Ένα μεγάλο ποσοστό αυτών των παιχνιδιών προέρχονται από την Γερμανία.

Οικονομίας (Παιχνίδι) (ουσ.): Παιχνίδι που αναπαράγει ένα σύστημα μικρο-οικονομίας (πχ. επιχείρησης ή βιομηχανίας) ή μακρο-οικονομίας (πχ. Κράτους ή αποικίας). Συνήθως οι παίκτες επενδύουν σε διάφορους τομείς παραγωγικότητας: βελτιώσεις κεφαλαίου (όπως σταθμοί παραγωγής ηλεκτρικής ενέργειας, σιδηροδρομικές γραμμές, οικισμούς και πόλεις), υλικά πρώτης ύλης (καύσιμα, πρόβατα, ξυλεία, τούβλα, πετρώματα) και εργατικό δυναμικό, με σκοπό να κερδίσουν εισόδημα το οποίο θα επανα-επενδυθεί στη συνέχεια σε περισσότερους τομείς παραγωγικότητας για να παραχθεί επιπλέον εισόδημα κ.ο.κ. Τα χρήματα ΔΕΝ είναι πάντα παρών σε ένα παιχνίδι οικονομίας, αλλά συνήθως είναι. Παρομοίως, η ύπαρξη χρηματικού συστήματος σε ένα παιχνίδι δεν σημαίνει απαραίτητα ότι αυτό είναι παιχνίδι οικονομίας. Παραδείγματα παιχνιδιών οικονομίας αποτελούν τα εξής: [1830: Railways & Robber Barons](#), [Monopoly](#), [Puerto Rico](#) and [Catan](#).

Π

Παρέας (Παιχνίδι) (ουσ.): Παιχνίδι σχεδιασμένο για μεγάλες ομάδες ανθρώπων το οποίο δίνει έμφαση στην κοινωνική αλληλεπίδραση, δημιουργικότητα και/ή ευφράδεια λόγου. Παραδείγματα είναι το [Taboo](#) και [Charades](#).

Πολέμου (Παιχνίδι) (ουσ.): Παιχνίδι κατά το οποίο οι παίκτες χρησιμοποιούν στρατιωτικές μονάδες σε μια άμεση ή έμμεση σύγκρουση που έχουν μεταξύ τους. Στόχος αυτών των παιχνιδιών είναι συνήθως η εξάλειψη των αντιπάλων και/ή επίτευξη συγκεκριμένων [στρατηγικών](#) συνθηκών. Αυτά τα είδη παιχνιδιών συχνά έχουν έντονο το θεματικό στοιχείο ενώ διαφέρουν στο επίπεδο αφαιρετικότητάς τους (βλ. [miniatures game](#)). Τα παιχνίδια πολέμου χωρίζονται σε τρεις γενικές κατηγορίες: [Στρατηγικά](#), [Επιχειρησιακά](#), [Τακτικής](#).

Πονταρίσματος (Παιχνίδι)(ουσ.): Βλ. Δημοπρασίας (Παιχνίδι).

ΠΡ (RPG) (ουσ.): Συντομία για τα Παιχνίδια Ρόλων (Role-Playing Game), στα οποία ο οργανωτής του παιχνιδιού δημιουργεί σταδιακά μια ιστορία και οι υπόλοιποι παίκτες ελέγχουν χαρακτήρες από αυτή την ιστορία. Ένα παράδειγμα είναι το [Dungeons & Dragons](#).

Προσομοίωσης (Παιχνίδι) (ουσ.): Παιχνίδι το οποίο δίνει έμφαση στην ακριβή περιγραφή μιας ιστορικής πραγματικότητας.

ΠvΠ (PvP): Παίχτης εναντίον Παίχτη (Player versus Player).

P

Σ

Στήσιμο (ουσ.): Η πρώτη φάση του παιχνιδιού, όπου οι παίχτες ετοιμάζουν όλα τα [στοιχεία](#) του παιχνιδιού προκειμένου να είναι έτοιμοι να ξεκινήσουν.

Στρατηγική (ουσ.): 1. Το πλάνο που έχει ένας παίχτης στο παιχνίδι. 2. Λήψη αποφάσεων στο παιχνίδι βασισμένη σε μακροπρόθεσμους στόχους. 3. Όσον αφορά τα [παιχνίδια πολέμου](#), ένα παιχνίδι ευρείας κλίμακας στο οποίο μονάδες αντιπροσωπεύουν μεγάλες στρατιωτικές ομάδες πάνω σε συγκεκριμένες περιοχές (χώρες ή ηπείρους). Συνήθως αυτά τα παιχνίδια, έχουν εντονότερο το στοιχείο της αφαιρετικότητας και χαμηλό επίπεδο λεπτομέρειας περιγραφής της σύγκρουσης. Τέτοια παιχνίδια συνήθως περιγράφουν πολέμους ή μεγάλες εκστρατείες.

Συνεργασίας (Παιχνίδι) (ουσ.): Παιχνίδι όπου όλοι οι παίχτες συνεργάζονται στην ίδια ομάδα, προσπαθώντας να νικήσουν ένα φτιαχτό σύστημα νοημοσύνης του παιχνιδιού (game system). Κάποια παραδείγματα είναι: [Pandemic](#) και [Castle Panic](#).

Σύνταξη καρτών (card drafting) (ουσ.): 1. Μηχανισμός παιχνιδιού όπου ο κύριος τρόπος με τον οποίο οι παίχτες αποκτούν κάρτες είναι μέσω της επιλογής τους από την ξεκάθαρη προβολή τους από πάνω στο ταμπλό. Ο σχεδιαστής Alan R. Moon έχει σχεδιάσει πολλά παιχνίδια που χρησιμοποιούν αυτό τον μηχανισμό. Παραδείγματα είναι τα: Union Pacific, Freight Train, Ticket to Ride, Alhambra, Thurn και Taxis. 2. Μηχανισμός παιχνιδιού όπου οι παίχτες επιλέγουν κάρτες από ένα υποσύνολο των διαθέσιμων καρτών μιας τράπουλας ή επιλέγουν την επόμενη κάρτα με την οποία θα παίζουν. Παραδείγματα αποτελούν τα [Fairy Tale](#), [7 Wonders](#), και [Agricola](#) (variant), όπου οι κάρτες μοιράζονται και οι παίχτες επιλέγουν μεμονωμένες κάρτες πριν να δώσουν τις κάρτες που παραμένουν στα χέρια τους. Τα παιχνίδια [Magic: The Gathering](#) και [Race for the Galaxy](#) αποτελούν τέτοια παραδείγματα, όπου οι παίχτες συντάσσουν κάρτες από τράπουλες τις οποίες μπορούν μετά να χρησιμοποιήσουν για να παίξουν το παιχνίδι.

Σύστημα Παιχνιδιού (ουσ.): Ομάδα στοιχείων και/ή κανόνων που σκοπός τους είναι να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία παιχνιδιών. Τα συστήματα παιχνιδιών μπορούν να βρεθούν εδώ [Games by equipment](#).

T

ΤκΠ (PnP) (ουσ.): Τα παιχνίδια «Τύπωσε και παίξε» (Print & Play) είναι αρχεία τα οποία εμπεριέχουν δουλειά καλλιτεχνικού περιεχομένου (ταμπλό, κάρτες κτλ) και κανονισμούς. Είναι διαθέσιμα στο Διαδίκτυο και μπορεί ο καθένας να τα χρησιμοποιήσει.

Τοποθέτηση Εργατών (ουσ.): Όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει τους μηχανισμούς ενός παιχνιδιού το οποίο βασίζεται σε μάρκες και έχει περιορισμένους γύρους ενώ έχει ένα μενού επιλογών δράσεων. Οι παίκτες, ο καθένας με τη σειρά του, τοποθετούν μάρκες (γνωστοί και ως εργάτες) με σκοπό να επιλέξουν διάφορες δράσεις που παρουσιάζονται στον χάρτη, στις κάρτες κτλ. Όταν μια δράση έχει επιλεγεί, συνήθως δεν μπορεί να επιλεγεί ξανά στον τρέχων γύρο. Συχνά οι παίκτες βλέπουν αυτά τα παιχνίδια ως να έχουν ένα επόπτη ο οποίος κατανέμει στους εργάτες διάφορες εργασίες. Είναι ένας πολύ δημοφιλής μηχανισμός παιχνιδιού που χρησιμοποιείται σε πολλά καινούργια παιχνίδια όπως τα: Agricola, Caylus, Stone Age, Pillars of the Earth, κτλ.

Τυχαίο (επίρ.) – Τυχειότητα (ουσ.): Όταν γεγονότα ή οι δράσεις των παιχτών σε ένα παιχνίδι είναι πολύ απρόβλεπτα. Συχνά οι παίκτες έχουν λίγο ή καθόλου έλεγχο όσων αφορά των έλεγχο στοιχείων που επηρεάζουν την απόδοσή τους στο παιχνίδι.

Τύχη (ουσ.): Αποτέλεσμα της τυχειότητας η οποία δίνει σε ένα ή περισσότερους παίκτες πλεονέκτημα μέσα στο παιχνίδι.

Υ

Φ

Χ

Ψ

Ω

Αγγλικές ορολογίες:

Ameritrash (Θεματικό παιχνίδι) (ουσ.): Φράση που χρησιμοποιείται για τα επιτραπέζια παιχνίδια αμερικάνικου τύπου. Παιχνίδια τα οποία δίνουν έμφαση στην ανάπτυξη ενός θέματος, στις συγκρούσεις μεταξύ των παιχτών και συνήθως εμπεριέχουν σε μέτριο ή ψυλό βαθμό το παράγοντα της τύχης. Παραδείγματα κλασικών τέτοιων παιχνιδιών είναι τα Axis & Allies, Dune, Cosmic Encounter, Talisman, και Twilight Imperium.

BGG (ουσ.): Ακρώνυμο για αναφορά στην ιστοσελίδα BoardGameGeek. Το σύντομο URL για την ιστοσελίδα BoardGameGeek είναι bgg.cc.

D6 (ουσ.): Κοινότυπη συντομογραφία για «εξάπλευρο ζάρι». Παρομοίως το D8 αναφέρεται σε «οχτάπλευρο ζάρι». Οι συντομογραφίες D10, D12 και D20 είναι επίσης κοινές. Ένα ζευγάρι από εξάπλευρα ζάρια αποκαλείται κάποτε 2D6. Αυτές οι συντομογραφίες είναι κοινές κυρίως σε παιχνίδια ρόλων και σε παιχνίδια πολέμου.

Dungeon crawl (ουσ.): Είδος σεναρίου σε παιχνίδια ρόλων φαντασίας στα οποία οι ήρωες εξερευνούν ένα περιβάλλον λαβύρινθου, παλεύουν με τέρατα και αρπάζουν θησαυρούς τους οποίους μπορεί να βρουν. Παραδείγματα με τέτοια σενάρια είναι τα: [Mice and Mystics](#), [Descent: Journeys in the Dark \(Second Edition\)](#) και [Claustrophobia](#).

Filler: Παιχνίδι με πολύ απλούς κανόνες και πολύ σύντομο χρόνο παιχνιδιού. Αυτό το είδος παιχνιδιού χρησιμοποιείται συχνά ανάμεσα σε παιχνίδια που θεωρούνται [βαρύτερα](#).

Gamer (ουσ.): Άτομο του οποίου αρέσει να περνά τον περισσότερο ελεύθερο του χρόνο παίζοντας παιχνίδια.

Kingmaker (ουσ.): Ο παίχτης ο οποίος ο ίδιος δεν μπορεί να είναι νικητής του παιχνιδιού και έχει την δύναμη να αποφασίσει ποιος θα νικήσει το παιχνίδι.

Tile-laying (Παιχνίδι) (ουσ.): Παιχνίδι το οποίο εμπεριέχει τοποθέτηση διάφορων στοιχείων στο ταμπλό του παιχνιδιού (παρά την μετακίνηση στοιχείων στο ταμπλό κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού) ως τον κύριο [μηχανισμό](#) του παιχνιδιού. Παραδείγματα αποτελούν τα: [Carcassonne](#) και [Samurai](#).

VP (ουσ.): Συντόμευση για Victory Points (Βαθμοί Νίκης). Κάποιες φορές προφέρεται είτε ως "Veeps" ή "Vee Pees". Ο πληθυντικός γράφεται ως VP's, VPs ή απλά VP. Οι βαθμοί/πόντοι συναθροίζονται όταν εκτελούνται διάφορες δράσεις οι οποίες οδηγούν στην νίκη. Κάποια

παιχνίδια χρησιμοποιούν τον όρο «βαθμοί/πόντοι» για να αναφερθούν σε άλλα πράγματα, βαθμοί κίνησης, βαθμοί δράσης κτλ.

6. Βιβλιογραφικές Αναφορές

Aldrich, C. (2009) *Virtual worlds, simulations, and games for education: A unifying view*. *Innovate 5* (5), [Online] [Accessed 15th February, 2018]

<https://nsuworks.nova.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.co.uk/&httpsredir=1&article=1007&context=innovate>

Axe, H. & Routledge, H. (2011) *Practical applications of serious games in education*. In: *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches*, IGI Global, 2011, pp. 961-962.

Bandura, A. (1993) *Perceived self-efficacy in cognitive development and functioning*. *Educational psychologist*, 28(2), 117-148.

Barab, S. (2012) *Games, Learning And Society: Learning And Meaning In The Digital Age*. New York: Cambridge University Press.

Bateman, T. S., & Crant, J. M. (1993). *The proactive component of organizational behaviour: A measure and correlates*. *Journal of organizational behaviour*, 14(2), 103-118.

Batsleer, J, R. (2008) *Informal Learning In Youth Work*. London: Sage.

Bell, L. & Thurlby-Campbell, I. (2017) *Agency, Structure And The NEET Policy Problem: The Experiences Of Young People*. London: Bloomsbury.

Bellotti, F. et al (2010) *Designing effective serious games: opportunities and challenges for research, special issue: creative learning with serious games*, *Int. J. Emerging Technol. Learn.* (IJET) 5.

‘C.I.P. Citizens in Power’ *guidelines for the development of educational games using NFE*.

Games in NFE [Online] [Accessed 10th February, 2018]

<http://collections.infocollections.org/ukedu/en/d/Jt0064e/10.html>

Clifford, J & Thorpe, S. (2007) *Workplace Learning & Development: Delivering Competitive Advantage For Your Organisation*. London: Kogan Page.

- Coffield, F. (2000) *The Necessity Of Informal Learning*. Bristol: The Policy Press.
- Co Workshops (2016) *Serious Games & Kolb's Learning Cycle*. [Online] [Accessed 5th January, 2018] <http://www.coworkshops.org/2017/06/08/serious-games-kolbs-learning-cycle/>
- Coombs, P. H., Prosser, C. and Ahmed, M. (1973) *New Paths to Learning for Rural Children and Youth, New York*: International Council for Educational Development.
- Council of Europe Symposium on Non-Formal Education*: Report (2001), Strasburg.
- Coyle, D. et al. (2010) *CLIL (Content and Language Integrated Learning)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Crookal, D. (2010) *Serious Games, Debriefing, and Simulation/Gaming as a Discipline, Simul.* Gaming 41(6), pp. 910-915.
- De Grove, F. (2010) *Uncharted waters? Exploring experts' opinions on the opportunities and limitations of serious games for foreign language learning, in: Proc.s 3rd Int.l Conf. on Fun and Games*. Leuven: Belgium.
- De Jong, J., & Wennekers, S. (2008) *Conceptualizing entrepreneurial employee behaviour*. EIM-SCALES (Scientific Analysis of Entrepreneurship and SMEs).
- Designing educational games through a conceptual model based on rules and scenarios*. [Online] [Accessed 12th February, 2018]
<http://repository.cmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1056&context=etcpress>
- Deterding, S. (2011) *Situated motivational affordances of game elements: A conceptual model*. In Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts, a workshop at CHI.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011) *From game design elements to gamefulness: defining gamification*. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9-15). ACM.
- EMCC (2012) *Poland: ERM Comparative Analytical Report on young people Not in Employment, Education and Training (NEET)*. [Online] [Accessed 2nd February, 2018]

<https://www.eurofound.europa.eu/observatories/emcc/comparative-information/national-contributions/poland/poland-erm-comparative-analytical-report-on-young-people-not-in-employment-education-and-training>

Eurofound (2016), *Exploring the diversity of NEETs*, Publications Office of the European Union, Luxembourg.

Fay, D., & Frese, M. (2001) *The concept of personal initiative: An overview of validity studies*. Human Performance, 14(1), 97-124.

Fletcher, G. (2016) *The Routledge Handbook of Philosophy Of Well-Being*. Oxon: Routledge.

Fullerton, T. (2014) *Game Design Workshop: A Playcentric Approach To Creating Innovative Games*. 3rd Edition. CRC Press.

Human Resources Development Agency of Cyprus: [Online] [Accessed 21st February, 2018]

<http://www.hrdauth.org.cy/>

Kaplan, G & Cagiltay, K. (2006) *An Instructional Design/Development Model for the Creation of Game-like Learning Environments: The FIDGE Model*. 93-112.

King, p, W. (2009) *Climbing Maslow's Pyramid: Choosing Your Own Path Through Life*. Leicester: Matador.

Leadbeater, C. (2000) *Living on Thin Air. The new economy*. Penguin: London.

Learning, Education and Games Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts. [Online] [Accessed 12th February, 2018]

<https://link.springer.com/article/10.1007/s11042-013-1821-1>

Martens, A. et al. (2008) *Game-Based Learning with Computers – Learning, Simulations, and Games*. In: Pan Z., Cheok A.D., Müller W., El Rhalibi A. (eds) Transactions on Edutainment I. Lecture Notes in Computer Science, vol 5080. Springer, Berlin, Heidelberg, pp. 180-181.

Mehisto, P. et al. (2008) *Uncovering CLIL*. London: Macmillan.

Ministry of Energy, Trade, Industry and Tourism of Cyprus: [Online] [Accessed 17th February, 2018] <http://www.mcit.gov.cy>

NESTA (2013) *Levelling up with games-based learning*. [Online] [Accessed 24th February, 2018] <https://www.nesta.org.uk/blog/levelling-games-based-learning>

O'Neill, H. F. et al (2005) *Classification of learning outcomes: evidence from the computer games literature*. *The Curriculum Journal*, 16.

Otto, H. (2017) *Empowering Young People In Disempowering Times: Fighting Inequality Through Capability Orientated Policy*. UK: Elgar.

Prensky, M. (2005) In digital games for education, complexity matters. *Educational Technology*, 45(4).

Proyer, M. et al (2017) *Doing Social Inclusion: Aiming to Conquer Crisis through Game-Based Dialogues and Games*. In M. Pivec & J. Gründler (Eds.), *Proceedings of Proceedings of the 11th European Conference on Game-Based Learning*. Reading: Academic Conferences and Publishing International Limited, p. 556.

Rauner, F. et al. (2010) *Innovative Apprenticeships: Promoting Successful School-To-Work Transitions*. 2nd ed. USA: Transactional Publishers.

Reeves, B., & Read, J.L. (2009) *Total Engagement: Using Games and Virtual Worlds to Change the Way People Work and Businesses Compete*. Boston, United States: Harvard Business School Press.

Ruben, B. (1999) *Simulations, games and experience-based learning: The quest for a new paradigm for teaching and learning*, "Simulation and gaming", Vol. 30, No 4, pp. 502-503.

Siegler, R. S., & Ramani, G. B. (2009) **Playing linear number board games—but not circular ones—improves low-income preschoolers' numerical understanding**. *Journal of Educational Psychology*, 101(3), 545-560.

Smith, M. (1988) **Developing Youth Work. Informal education, mutual aid and popular practice**. Milton Keynes: Open University Press.

Stewart, J. et al (2013) *The Potential of Digital Games for Empowerment and Social Inclusion of Groups at Risk of Social and Economic Exclusion: Evidence and Opportunity for Policy*, p. 83.

Van Eck, R. (2006) *Digital game-based learning: it's not just the digital natives who are restless*, EDUCAUSE Rev. 41 (2).

Williamson, B. (2009) *Computer games, schools and young people: A report for educators on using games for learning*. Futurelab: Bristol.

Wouters, P. et al (2009) *Current practices in serious game research: a review from a learning outcomes perspective*. In Connolly T.M., Stansfield M., Boyle E.A. (Eds.), *Games-based learning: Techniques and effective practices*, PA: Idea Group, Hershey.

Ulicsak, M. (2010) *Games in Education: Serious Games*. Futurelab: Bristol.

Yuan, F., & Woodman, R. W. (2010) *Innovative behaviour in the workplace: The role of performance and image outcome expectations*. *Academy of Management Journal*, 53(2), 323-342.

Γραμμένο από τους: Majid Hussain *MSc, PGDip, BA, Ptils*, Marek Urbaniak *PhD*, Angelos Parmatzias, Manuel Semitiel, Sibisse Cándida Rodríguez Sánchez & Azeem Iqbal



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

