

Οδηγός διευκόλυνσης

Επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων «Mission Possible» για
επιχειρηματική σκέψη και αντίκτυπο

Οδηγίες

1. Ομάδα-στόχος



Φοιτητές πανεπιστημιακού επιπέδου που παρακολουθούν μαθήματα σχετικά με την επιχειρηματικότητα, την καινοτομία ή τη βιωσιμότητα.

2. Διάρκεια



90–120 λεπτά, ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων και το βάθος της συζήτησης.

3. Στόχοι



- Ανάπτυξη των επιχειρηματικών ικανοτήτων των μαθητών μέσω της βιωματικής μάθησης (EntreComp, DigiComp, GreenComp).
Εξάσκηση της ομαδικής εργασίας, της στρατηγικής
- σκέψης και της λήψης αποφάσεων με βάση τις αξίες.
Να βιώσουν τα πραγματικά διλήμματα που αντιμετωπίζουν οι νεοφυείς επιχειρήσεις στους τομείς
- της ψηφιακής τεχνολογίας, της πράσινης οικονομίας και των επιχειρήσεων. Να αναστοχαστούν σχετικά με τον
- ηθικό, κοινωνικό και περιβαλλοντικό αντίκτυπο των επιχειρηματικών επιλογών.

Σημείωση

Αν και συνιστάται η συμμετοχή ενός εκπαιδευτικού ή συντονιστή για να καθοδηγήσει τον αναστοχασμό, να υποστηρίξει τη δυναμική της ομάδας και να διασφαλίσει την ευθυγράμμιση με τα μαθησιακά αποτελέσματα, το *Mission Possible* μπορεί επίσης να παιχτεί ανεξάρτητα από ομάδες μαθητών. Σε αυτή την περίπτωση, ενθαρρύνεται μια διαδικασία αναστοχασμού και αξιολόγησης μεταξύ συνομηλίκων, προκειμένου να καλλιεργηθεί η αυτογνωσία, η συνεργασία και η κριτική σκέψη.

4. Απαιτούμε να υλικά



- Πίνακας χάρτη αποστολής για εκτύπωση (ή ψηφιακή έκδοση σε Miro/Canva) Κάρτες αποστολής (προκλήσεις για νεοφυείς επιχειρήσεις) Κάρτες ρόλων (ταυτότητες μελών της ομάδας)
- 3 τράπουλες καρτών προκλήσεων:
 - Ψηφιακά διλήμματα
- Επιχειρηματική
 - στρατηγική με πράσινο
 - αντίκτυπο
- Ζάρια (φυσικά ή ψηφιακά)
- Χρονόμετρο (γύροι 15–20 λεπτών)
- Φύλλα αναστοχασμού (ένα ανά ομάδα)
- Μαρκadόροι ή μάρκες
-

5. Οργάνωση ομάδων



- Σχηματίστε ομάδες των 3–5 μαθητών. Κάθε ομάδα:
 - Τραβά 1 κάρτα αποστολής
 - Λαμβάνει 1 κάρτα ρόλου ανά μέλος
 - Παίρνει ένα μαρκadόρο ή ένα μάρκες για να παρακολουθεί την πρόοδό της στον πίνακα χάρτη αποστολών



fb. Ροή παιχνιδιού

1. Ενημέρωση για την αποστολή (10 λεπτά)

- α. Ο συντονιστής παρουσιάζει το παιχνίδι, τις δεξιότητες που εμπλέκονται και πώς συνδέεται με το μάθημά τους.
- β. Κάθε ομάδα διαβάζει και συζητά την Κάρτα Αποστολής και τους ατομικούς ρόλους.

2. Γύροι διαγωνισμού (3–4 γύροι × 15–20 λεπτά)

Σε κάθε γύρο, οι ομάδες:

- α. Ρίχνουν τα ζάρια και προχωρούν στο ταμπλό του Χάρτη Αποστολών.
- β. Ανάλογα με το τετράγωνο στο οποίο καταλήγουν, τραβούν μια κάρτα από την αντίστοιχη τράπουλα:
 - Ψηφιακό δίλημμα
 - Επιχειρηματική στρατηγική
- γ. Διαβάζουν δυνατά την πρόκληση.
- δ. Συζητούν τις 3 επιλογές απόφασης (και επινοούν μια νέα, αν το επιθυμούν).
- ε. Χρησιμοποιήστε κάρτες ρόλων για να προωθήσετε διαφορετικές απόψεις.

3. Ανασκόπηση και παρουσίαση (20–30 λεπτά)

α. Οι ομάδες παρουσιάζουν την πορεία τους: 1–2 λεπτά

περίληψη της αποστολής τους, των βασικών διλημμάτων και του τρόπου με τον οποίο τα αντιμετώπισαν.

β. Ο συντονιστής καθοδηγεί μια συζήτηση

- αναστοχασμού σχετικά με: Ποια διλήμματα ήταν τα πιο δύσκολα; Πού συγκρούστηκαν οι αξίες με τη στρατηγική; Τι εξέπληξε περισσότερο την ομάδα;
- Ποιες δεξιότητες EntreComp/GreenComp/DigiComp ενεργοποιήθηκαν;

**Διασκεδάστε, δοκιμάστε τις σκέψεις σας
και οδηγήστε την αποστολή σας με
σκοπό!**

7. Συμβουλές για τον συντονιστή

1. Καθοδήγηση συζητήσεων λήψης αποφάσεων

Ενθαρρύνετε την αιτιολόγηση: Ρωτήστε τις ομάδες

«Γιατί επιλέξατε αυτή την επιλογή;» ή «Ποια ήταν η κύρια λογική πίσω από αυτή την απόφαση;» **Προτρέψτε την εναλλακτική σκέψη:** Εάν η ομάδα φαίνεται να έχει κολλήσει, προσκαλέστε την να εξετάσει άλλες οπτικές γωνίες:

«Τι θα μπορούσε να πει ένας χρήστης ή ένα μέλος της κοινότητας για αυτό;»

«Πώς θα εξελιχθεί αυτό μακροπρόθεσμα;»

Παρακολουθήστε τη δυναμική των ρόλων: Ελέγξτε αν οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν ενεργά τις Κάρτες Ρόλων τους (π.χ., ο Στρατηγικός θέτει ερωτήσεις γενικής εικόνας; Ο Δικηγόρος του Διαβόλου αμφισβητεί τις υποθέσεις;).

2. Ανασκόπηση μετά το παιχνίδι

Ξεκινήστε με ανοιχτή ανασκόπηση:

«Ποια ήταν η πιο εκπληκτική στιγμή του παιχνιδιού για εσάς;» «Για ποια απόφαση είστε πιο περήφανοι — και γιατί;»

Συνδέστε το με την πραγματική ζωή:

«Πώς αυτό ισχύει για πραγματικές καταστάσεις που έχετε δει στη φοιτητική ζωή ή σε νεοφυείς επιχειρήσεις;»

Σύνδεση με τον αντίκτυπο:

«Σε ποιο από τα πέντε κριτήρια αντίκτυπου πιστεύετε ότι η ομάδα σας σημείωσε την υψηλότερη βαθμολογία;»

3. Διαχείριση διαφωνιών

Αποδομήστε το: Ενημερώστε τις ομάδες ότι οι διαφωνίες αποτελούν μέρος της συνεργασίας.

«Είναι φυσιολογικό να υπάρχουν διαφορετικές απόψεις — αυτό που έχει σημασία είναι πώς ακούτε και αποφασίζετε από κοινού.»

Χρησιμοποιήστε τη μέθοδο της αναστοχαστικής προσέγγισης: Ρωτήστε: «Ποια προοπτική εδώ μπορεί να οδηγήσει σε μεγαλύτερο μακροπρόθεσμο αντίκτυπο;» ή «Ποια συνάδει καλύτερα με την αποστολή σας;»

Αποπροσωποποιήστε τη σύγκρουση: Βοηθήστε να μετατοπιστεί η εστίαση από το «ποιος έχει δίκιο» στο «τι είναι σωστό για την αποστολή της ομάδας».

Περισσότερες συμβουλές

- Αλλάξτε τις κάρτες ρόλων στη διάρκεια του παιχνιδιού για να αλλάξετε οπτικές γωνίες. Χρησιμοποιήστε παραδείγματα από τον πραγματικό κόσμο για να συνδέσετε τα διλήμματα με πραγματικές νεοφυείς επιχειρήσεις. Επισημάνετε πώς οι ηθικές ή βιώσιμες επιλογές μπορούν επίσης να οδηγήσουν στην καινοτομία. Εισάγετε ελαφρώς στοιχεία παιχνιδιού (με μάρκες, πόντους μπόνους ή «Βραβεία Ανθεκτικότητας») αν μειωθεί η συμμετοχή.

