

Φύλλο αναστοχασμού ομάδας

Χρησιμοποιείται κατά τη διάρκεια ή μετά το παιχνίδι για ανασκόπηση και ελαφριά βαθμολόγηση (από τον συντονιστή ή από τους συμμετέχοντες)

ΕΝΟΤΗΤΑ Α: Ανακεφαλαίωση αποστολής

Όνομα ομάδας: _____

Τίτλος κάρτας αποστολής: _____

Μέλη ομάδας & ρόλοι:

_____	(Ρόλος: _____)
_____	(Ρόλος: _____)
_____	(Ρόλος: _____)
_____	(Ρόλος: _____)
_____	(Ρόλος: _____)
_____	(Ρόλος: _____)
_____	(Ρόλος: _____)

Ποιος ήταν ο βασικός στόχος της αποστολής σας;

☞ Περιγράψτε εν συντομία την αποστολή σας με δικά σας λόγια

ΕΝΟΤΗΤΑ Β: Ερωτήσεις για αναστοχασμό (σύντομες απαντήσεις)



☞ Ποια απόφαση προκάλεσε τη μεγαλύτερη συζήτηση; Γιατί;

☞ Πώς οι διαφορετικοί ρόλοι σας βοήθησαν (ή εμπόδισαν) τις επιλογές σας;

☞ Ποιες δεξιότητες του EntreComp ή του Green/DigiComp πιστεύετε ότι εξασκήσατε;
π.χ. ηθική σκέψη, σχεδιασμός, συνεργασία με άλλους, νοοτροπία βιωσιμότητας

☞ Ένα πράγμα που έκανε καλά η ομάδα

σου:

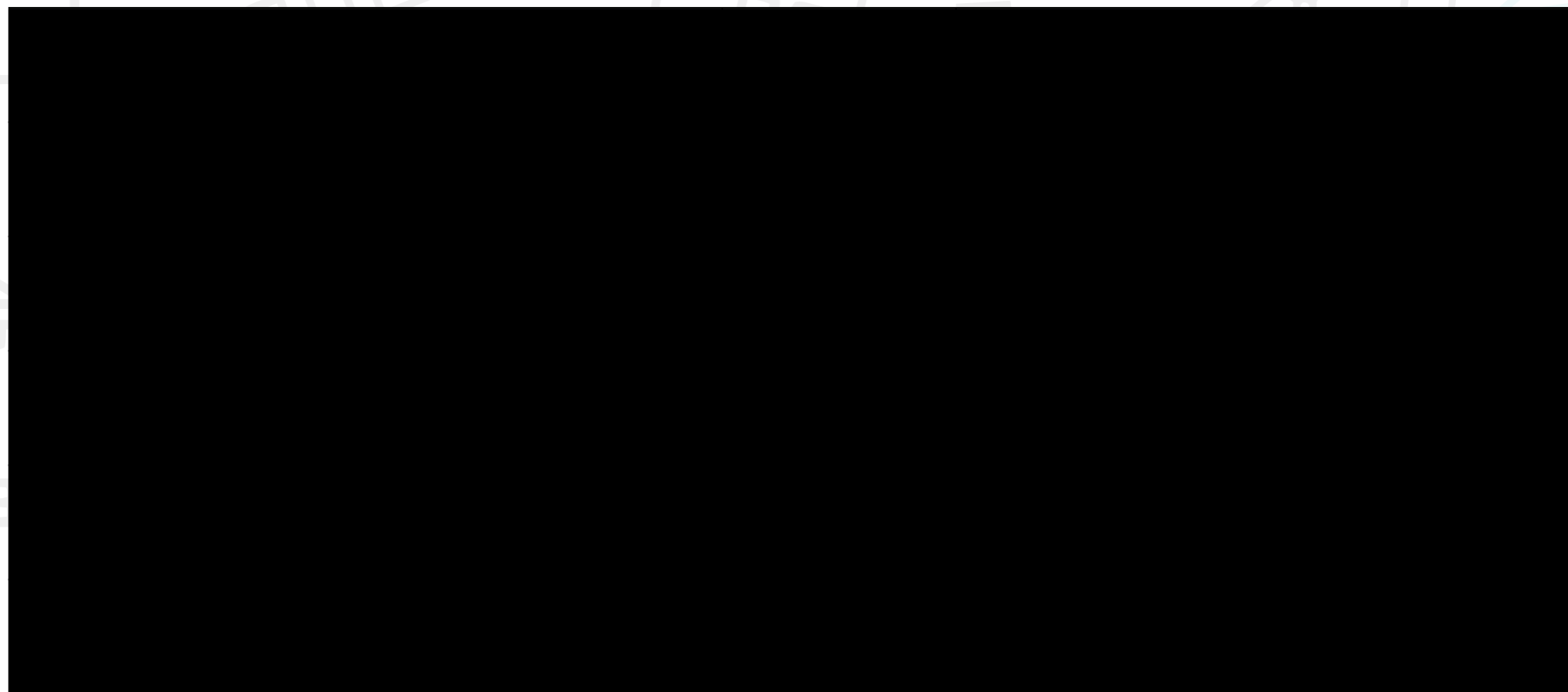
☞ Κάτι που θα κάνατε διαφορετικά σε μια πραγματική

νεοφυή επιχείρηση:



ΕΝΟΤΗΤΑ Γ: Βαθμολογία

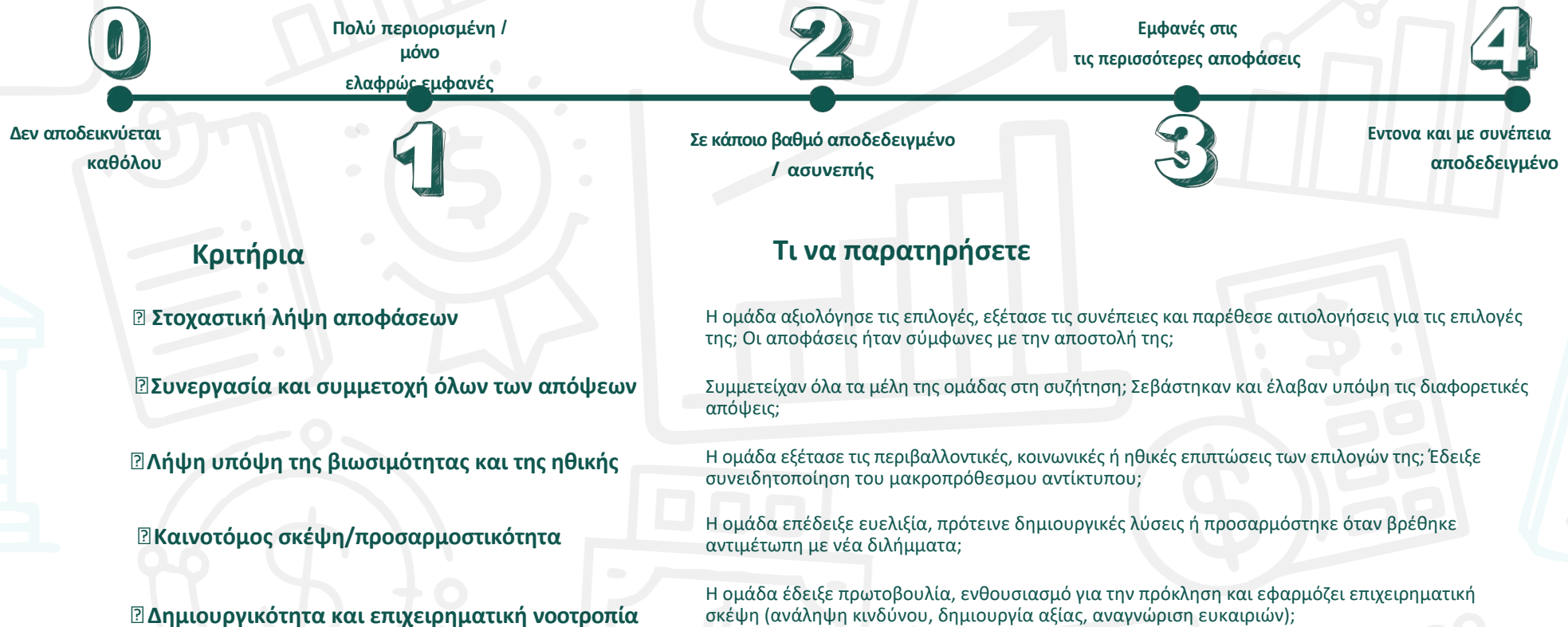
Βαθμολογία επιπτώσεων (σε σύνολο 20 βαθμών)



Τελική βαθμολογία: ____ / 20

Πώς να χρησιμοποιήσετε το Φύλλο Βαθμολογίας Αντίκτυπου

Στο τέλος της συνεδρίας του παιχνιδιού (ή μετά από έναν γύρο σημαντικών αποφάσεων), κάθε ομάδα αναστοχάζεται την απόδοσή της χρησιμοποιώντας το Φύλλο Βαθμολογίας Αντίκτυπου. Κάθε ομάδα (ή ο συντονιστής/παρατηρητής) βαθμολογεί την απόδοση σε πέντε βασικά κριτήρια, με βαθμολογία από 0 (καθόλου) έως 4 (εξαιρετική). Η μέγιστη συνολική βαθμολογία είναι 20 βαθμοί.



**Συμ-
βο-
υλή**

- ❑ Συμβουλή: Μπορείτε να ορίσετε έναν συμμετέχοντα ως «παρατηρητή» για να κρατά σημειώσεις και να υποστηρίζει την ομάδα κατά τη διάρκεια της ανασκόπησης, ή να ζητήσετε από τον συντονιστή να καθοδηγήσει τη συζήτηση χρησιμοποιώντας τα πέντε κριτήρια.
- ❑ Θα θέλατε να το μετατρέψω σε ένα έτοιμο προς χρήση μπλοκ Canva ή PDF για τον οδηγό ή το φύλλο αναστοχασμού σας;