



Co-funded by the
European Union

YERAME

Επιχειρηματικότητα των νέων στις αγροτικές περιοχές των μεσογειακών
χωρών



WP3: ΟΔΗΓΟΣ ΑΓΡΟΤΙΚΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ

D3.1: Οδηγός EntreComp



Co-funded by the
European Union



Ακρωνύμιο έργου: **YERAME**

Πλήρης τίτλος έργου: Νεανική Επιχειρηματικότητα στις Αγροτικές Περιοχές των Χωρών της Μεσογείου

Αριθμός έργου: 101093212

Ημερομηνία έναρξης: 19/08/2023

Αριθμός πακέτου εργασίας: WP3

Διάρκεια σε μήνες: 24

Αριθμός παραδοτέου: 3.1

Περιεχόμενα

- Εισαγωγή

1. EntreComp Framework

Ικανότητες από το πλαίσιο EntreComp

Το μοντέλο εξέλιξης

Λίστα των δραστηριοτήτων που αναπτύχθηκαν για τις ικανότητες του EntreComp

11

2. Εστίαση στη νεολαία

12

3. Δραστηριότητες για τον τομέα 1: Ιδέες και ευκαιρίες.

15

Προσαρμοσμένες δραστηριότητες που αναπτύχθηκαν για τον τομέα 1: Ιδέες και ευκαιρίες

15

Γ1: Εντοπισμός ευκαιριών

15

C2: Δημιουργικότητα

19

C3: Όραμα

24

C4: Αξιολόγηση των ιδεών

28

Γ5: Ηθική και βιώσιμη σκέψη

34

4. Δραστηριότητες για τον τομέα 2: Πόροι

38

Προσαρμοσμένες δραστηριότητες που αναπτύχθηκαν για τον τομέα 2: Πόροι

38

Γ6: Αυτογνωσία και αυτοαποτελεσματικότητα

38

C7: Κίνητρα και επιμονή

42

Γ8: Κινητοποίηση πόρων

45

Γ9: Χρηματοοικονομικός και οικονομικός αλφαριθμητισμός

48

Γ10: Κινητοποίηση άλλων

53

5. Δραστηριότητες για τον τομέα 3: Σε δράση

56

Προσαρμοσμένες δραστηριότητες που αναπτύχθηκαν για τον τομέα 3: Σε δράση

56

Γ11: Ανάλυση πρωτοβουλιών

56

C12: Σχεδιασμός και διαχείριση

60

Γ13: Αντιμετώπιση της αβεβαιότητας, της ασάφειας και του κινδύνου

64

C14: Συνεργασία με άλλους

67

C15: Μάθηση μέσω της εμπειρίας

70

Συμπέρασμα

75

Η σημασία της EntreComp

75

Συστάσεις σχετικά με τις εκπαιδευτικές μεθόδους για τις προτεινόμενες δραστηριότητες.

75

Βιβλιογραφία

75

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

76

Παράρτημα 1: Πρόσθετοι πόροι Δραστηριότητα Γ1: Εντοπισμός ευκαιριών

76

Παράρτημα 2: Πρόσθετοι πόροι Δραστηριότητα Γ5: Ηθική και βιώσιμη σκέψη

77

Παράρτημα 3: Πρόσθετοι πόροι για τη δραστηριότητα Γ8: Κινητοποίηση πόρων

78

Παράρτημα 4: Πρόσθετοι πόροι για τη δραστηριότητα C12: Σχεδιασμός και διαχείριση

80



- Εισαγωγή

Ο οδηγός EntreComp

Η ανάπτυξη του παρόντος οδηγού για το πλαίσιο EntreComp συντονίστηκε από τη DEFOIN, ακολουθώντας μια συνεργατική προσέγγιση εργασίας με την ενεργό και ισότιμη συμβολή όλων των εταίρων. Αυτός ο οδηγός θα παρουσιαστεί στους συμμετέχοντες, υποστηρίζοντας τη μαθησιακή τους διαδικασία πριν, κατά τη διάρκεια και μετά την κατάρτιση EntreTOT.

Κύριος στόχος του παρόντος οδηγού είναι:

Η προώθηση της γνώσης και της χρήσης του πλαισίου EntreComp στην ΕΕ και σε τρίτες χώρες- ενθάρρυνση της χρήσης και διευκόλυνση της δυνατότητας εφαρμογής του πλαισίου EntreComp στα πλαίσια της αγροτικής επιχειρηματικότητας των νέων.

Το πλαίσιο EntreComp είναι ένα πλαίσιο αναφοράς για τις επιχειρηματικές ικανότητες που αναπτύχθηκε από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Το πλαίσιο αποτελείται από 3 τομείς ικανοτήτων, 15 ικανότητες, ένα μοντέλο εξέλιξης 8 επιπέδων και έναν ολοκληρωμένο κατάλογο 442 μαθησιακών αποτελεσμάτων.

Κατά τη διάρκεια αυτού του έργου, η κοινοπραξία θα αναπτύξει συγκεκριμένες δραστηριότητες για την ανάπτυξη καθεμιάς από τις ικανότητες που περιγράφονται σε αυτό το θεωρητικό πλαίσιο. Επιπλέον, οι δραστηριότητες που θα αναπτυχθούν θα προσαρμοστούν στις ειδικές ανάγκες της αγροτικής νεολαίας.

Συνεπώς, το έργο αυτό θα εργαστεί, αφενός, για την κοινή χρήση του πλαισίου EntreComp στις μεσογειακές χώρες, αφετέρου, θα λάβει ένα πολύ ολοκληρωμένο θεωρητικό εργαλείο (το πλαίσιο EntreComp) και θα αναπτύξει δραστηριότητες για την πρακτική εφαρμογή του. Οι δραστηριότητες είναι προσαρμοσμένες σε μια συγκεκριμένη ομάδα-στόχο σύμφωνα με την ΕΥΓ 6: προώθηση της αγροτικής νεολαίας.

Στόχοι του Πακέτου Εργασίας 3 και συγκεκριμένα του παρόντος παραδοτέου 3.1:



- Η προώθηση της εφαρμογής του πλαισίου EntreComp μεταξύ των οργανώσεων νεολαίας χωρών της ΕΕ και τρίτων χωρών, παρέχοντας ειδικά εργαλεία και πόρους ανάλογα με τις ανάγκες των νέων,
- Η βελτίωση της ικανότητας των οργανισμών-εταίρων να υποστηρίζουν τις πρωτοβουλίες επιχειρηματικότητας των νέων, διαθέτοντας περισσότερες γνώσεις και πόρους.
- Η αναβάθμιση των δεξιοτήτων των εργαζομένων σε νέους, των συμβούλων και των επαγγελματιών που ασχολούνται με τον επαγγελματικό προσανατολισμό με την παροχή πόρων/ειδικού εκπαιδευτικού περιεχομένου σχετικά με το πλαίσιο EntreCom για τη βελτίωση της παρέμβασης και της καθοδήγησής τους με νέους επιχειρηματίες,
- Η προώθηση της ανταλλαγής ορθών πρακτικών και της ομότιμης υποστήριξης μέσω της ανάπτυξης του παρόντος οδηγού, των συνεργατικών εργασιών μεταξύ οργανισμών της ΕΕ και τρίτων χωρών ανά περιοχή, κατά τη διάρκεια του EntreTot και της εθνικής πιλοτικής κατάρτισης.
- Η ανάπτυξη ειδικού εκπαιδευτικού υλικού, όπως αυτό το σύνολο δραστηριοτήτων που απευθύνεται σε νέους επιχειρηματίες της υπαίθρου ηλικίας 18-30 ετών, το οποίο μπορεί να είναι μεταβιβάσιμο και προσβάσιμο σε άλλες οργανώσεις νεολαίας στην περιοχή της Μεσογείου, πέραν της εταιρικής σχέσης και της διάρκειας ζωής του έργου.
- Να χρησιμεύσει ως σημείο αναφοράς και βάση για το πρόγραμμα EntreTOT (κατάρτιση εκπαιδευτών στο πλαίσιο EntreComp) για τουλάχιστον 12 εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας/συμβούλους απασχόλησης. Η εκπαίδευση αυτή θα χρησιμεύσει ταυτόχρονα για την επανεξέταση της επάρκειας του περιεχομένου που αναπτύχθηκε και τυχόν αναγκαίες τροποποιήσεις θα αντιμετωπιστούν μετά την ανατροφοδότηση της εκπαίδευσης για την ολοκλήρωση της τελικής έκδοσης του παρόντος οδηγού.

Σχέση με τους στόχους της δράσης:

- **αύξηση των ικανοτήτων των οργανώσεων που εργάζονται με νέους** εκτός της επίσημης μάθησης με την ανάπτυξη της ικανότητας δικτύωσης και της διεθνούς συνεργασίας, ενώ παράλληλα δημιουργείται ένας οδηγός για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας σχετικά με το πλαίσιο EntreComp προσαρμοσμένο στην αγροτική νεολαία και δοκιμάζεται κατά τη διάρκεια του EntreTOT.



→ να υποστηρίξει την ανάπτυξη της εργασίας για τη νεολαία στις χώρες εταίρους, βελτιώνοντας την ποιότητα και την αναγνώρισή της με την ανταλλαγή ορθών πρακτικών και την κοινοποίηση του πλαισίου EntreComp και άλλων εργαλείων και μεθοδολογιών για την εργασία για τη νεολαία σε οργανώσεις από τις χώρες εταίρους. Υπό αυτή την έννοια, θα δημιουργήσουμε μια ειδική ενότητα στον ιστότοπό μας σχετικά με το πλαίσιο EntreComp, όπου θα είναι προσβάσιμο όλο αυτό το υλικό: <https://yerame.info/project.eu/EntreComp>

1. Πλαίσιο EntreComp

Τι είναι η EntreComp;

Το Πλαίσιο Επιχειρηματικών Ικανοτήτων είναι ένα μοντέλο που αναπτύχθηκε από την Επιτροπή της ΕΕ.

Εξετάζουμε τον ορισμό της επιχειρηματικότητας από το Πλαίσιο: "Επιχειρηματικότητα είναι όταν ενεργείς με βάση ευκαιρίες και ιδέες και τις μετατρέπεις σε αξία για τους άλλους. Η αξία που δημιουργείται μπορεί να είναι οικονομική, πολιτιστική ή κοινωνική (FFE-YE, 2012)".

Το πλαίσιο EntreComp είναι ένα πλαίσιο αναφοράς για την επιχειρηματική επάρκεια, το οποίο αποτελείται από 3 τομείς ικανοτήτων, 15 ικανότητες, ένα μοντέλο εξέλιξης 8 επιπέδων και έναν πλήρη κατάλογο 442 μαθησιακών αποτελεσμάτων.

Αυτοί οι 3 τομείς είναι αλληλένδετοι και αλληλοσυνδεδεμένοι τομείς ικανοτήτων: "Ιδέες και ευκαιρίες", "Πόροι" και "Σε δράση". Κάθε ένας από τους τομείς αποτελείται από 5 ικανότητες, οι οποίες, μαζί, αποτελούν τα δομικά στοιχεία της επιχειρηματικότητας ως ικανότητας.

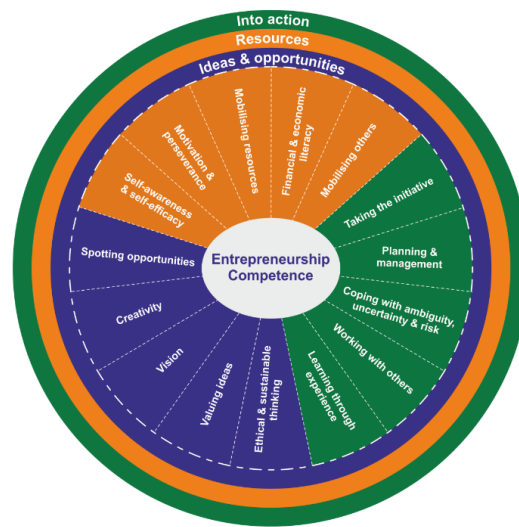
"Το πλαίσιο περιγράφει την επιχειρηματικότητα ως μια εγκάρσια ικανότητα, η οποία μπορεί να εφαρμοστεί από τους πολίτες σε όλους τους τομείς της ζωής, από την καλλιέργεια της προσωπικής ανάπτυξης, την ενεργό συμμετοχή στην κοινωνία, την (επαν)είσοδο στην αγορά εργασίας ως μισθωτός ή ως αυτοαπασχολούμενος και την ίδρυση επιχειρήσεων (πολιτιστικών, κοινωνικών ή εμπορικών)". (EntreCompFramework, 2016).

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να δείτε το πλήρες [πλαίσιο EntreComp](#) στο ηλεκτρονικό κατάστημα Europa.



Πιστεύουμε ότι αυτό το εμπειριστατωμένο πλαίσιο θα μπορούσε να εξυπηρετήσει το οικοσύστημα της νεανικής αγροτικής επιχειρηματικότητας στην ΕΕ και πέραν αυτής, γι' αυτό και θα το εφαρμόσουμε στο πλαίσιο της νεανικής αγροτικής επιχειρηματικότητας σε μεσογειακές χώρες όπως: Ελλάδα, Ιταλία, Τунησία, Αίγυπτος, Παλαιστίνη και Ισπανία.

- Ικανότητες από το πλαίσιο EntreComp



Σχήμα 1: Χάρτης των 15 ικανοτήτων από το πλαίσιο EntreComp

Τομέας1: Ιδέες και ευκαιρίες

Γ1: Εντοπισμός ευκαιριών

C2: Δημιουργικότητα

C3: Όραμα

C4: Αποτίμηση των ιδεών

C5: Ηθική και βιώσιμη σκέψη

Περιοχή 2: Πόροι

Γ6: Αυτογνωσία και αυτοαποτελεσματικότητα

C7: Κίνητρα και επιμονή

Γ8: Κινητοποίηση πόρων

Γ9: Χρηματοοικονομικός και οικονομικός αλφαριθμητισμός

Γ10: Κινητοποίηση άλλων

Τομέας 3: Σε δράση

Γ11: Ανάλυση πρωτοβουλιών

C12: Σχεδιασμός και διαχείριση

Γ13: Αντιμετώπιση της αβεβαιότητας, της ασάφειας και του κινδύνου

C14: Συνεργασία με άλλους

C15: Μάθηση μέσω της εμπειρίας



- Το μοντέλο εξέλιξης

Το πλαίσιο προτείνει ένα μοντέλο εξέλιξης που χρησιμεύει ως σημείο αναφοράς για την αύξηση της αυτονομίας και της υπευθυνότητας και για την ανάπτυξη της ικανότητας να δημιουργούν αξία με μεγαλύτερη απλότητα σε πολύπλοκα περιβάλλοντα.

Ξεκινώντας από ένα βασικό επίπεδο για εντελώς αρχάριους, οι συμμετέχοντες μπορούν να εξελιχθούν προς το ενδιάμεσο, προχωρημένο και εξειδικευμένο επίπεδο. Το πλαίσιο χωρίζει κάθε ικανότητα σε 8 επίπεδα ανάλογα με την εμπειρία και την ικανότητα απόδοσης.

Foundation		Intermediate	
Relying on support ⁶ from others		Building independence	
Under direct supervision.	With reduced support from others, some autonomy and together with my peers.	On my own and together with my peers.	Taking and sharing some responsibilities.
Discover	Explore	Experiment	Dare
Level 1 focuses mainly on discovering your qualities, potential, interests and wishes. It also focuses on recognising different types of problems and needs that can be solved creatively, and on developing individual skills and attitudes.	Level 2 focuses on exploring different approaches to problems, concentrating on diversity and developing social skills and attitudes.	Level 3 focuses on critical thinking and on experimenting with creating value, for instance through practical entrepreneurial experiences.	Level 4 focuses on turning ideas into action in 'real life' and on taking responsibility for this.

Σχήμα 2.1: Το μοντέλο εξέλιξης από το *EntreComp Framework*



Advanced		Expert	
Taking responsibility		Driving transformation, innovation and growth	
With some guidance and together with others.	Taking responsibility for making decisions and working with others.	Taking responsibility for contributing to complex developments in a specific field.	Contributing substantially to the development of a specific field.
Improve	Reinforce	Expand	Transform
Level 5 focuses on improving your skills for turning ideas into action, taking increasing responsibility for creating value, and developing knowledge about entrepreneurship.	Level 6 focuses on working with others, using the knowledge you have to generate value, dealing with increasingly complex challenges.	Level 7 focuses on the competences needed to deal with complex challenges, handling a constantly changing environment where the degree of uncertainty is high.	Level 8 focuses on emerging challenges by developing new knowledge, through research and development and innovation capabilities to achieve excellence and transform the ways things are done.

Σχήμα 2.2: Το μοντέλο εξέλιξης από το *EntreComp Framework*

Εδώ σε αυτόν τον οδηγό θα βρείτε Δραστηριότητες με προτάσεις προσαρμογής σε όλα αυτά τα επίπεδα, ώστε ανεξάρτητα από το επίπεδο επάρκειας των συμμετεχόντων σας να μπορείτε να εργαστείτε για την ανάπτυξη της συγκεκριμένης ικανότητας και να βοηθήσετε στην πρόοδο των συμμετεχόντων σας ανάλογα με το σημείο εκκίνησής τους.



		Levels of proficiency		
Area	Competence	Foundation	Intermediate	Advanced
Ideas and opportunities	Spotting opportunities	Learners ⁸ can find opportunities to generate value for others.	Learners can recognise opportunities to address needs that have not been met.	Learners can seize and shape opportunities to respond to challenges and create value for others.
	Creativity	Learners can develop multiple ideas that create value for others.	Learners can test and refine ideas that create value for others.	Learners can transform ideas into solutions that create value for others.
	Vision	Learners can imagine a desirable future.	Learners can build an inspiring vision that engages others.	Learners can use their vision to guide strategic decision-making.
	Valuing ideas	Learners can understand and appreciate the value of ideas.	Learners understand that ideas can have different types of value, which can be used in different ways.	Learners can develop strategies to make the most of the value generated by ideas.
	Ethical and sustainable thinking	Learners can recognise the impact of their choices and behaviours, both within the community and the environment.	Learners are driven by ethics and sustainability when making decisions.	Learners act to make sure that their ethical and sustainability goals are met.
Resources	Self-awareness and self-efficacy	Learners trust their own ability to generate value for others.	Learners can make the most of their strengths and weaknesses.	Learners can compensate for their weaknesses by teaming up with others and by further developing their strengths.
	Motivation and perseverance	Learners want to follow their passion and create value for others.	Learners are willing to put effort and resources into following their passion and create value for others.	Learners can stay focused on their passion and keep creating value despite setbacks.

	Mobilising resources	Learners can find and use resources responsibly.	Learners can gather and manage different types of resources to create value for others.	Learners can define strategies to mobilise the resources they need to generate value for others.
	Financial and economic literacy	Learners can draw up the budget for a simple activity.	Learners can find funding options and manage a budget for their value-creating activity.	Learners can make a plan for the financial sustainability of a value-creating activity.
	Mobilising others	Learners can communicate their ideas clearly and with enthusiasm.	Learners can persuade, involve and inspire others in value-creating activities.	Learners can inspire others and get them on board for value-creating activities.
Into action	Taking the initiative	Learners are willing to have a go at solving problems that affect their communities.	Learners can initiate value-creating activities.	Learners can look for opportunities to take the initiative to add or create value.
	Planning and management	Learners can define the goals for a simple value-creating activity.	Learners can create an action plan, which identifies the priorities and milestones to achieve their goals.	Learners can refine priorities and plans to adjust to changing circumstances.
	Coping with uncertainty, ambiguity and risk	Learners are not afraid of making mistakes while trying new things.	Learners can evaluate the benefits and risks of alternative options and make choices that reflect their preferences.	Learners can weigh up risks and make decisions despite uncertainty and ambiguity.
	Working with others	Learners can work in a team to create value.	Learners can work together with a wide range of individuals and groups to create value.	Learners can build a team and networks based on the needs of their value-creating activity.
	Learning through experience	Learners can recognise what they have learnt through taking part in value-creating activities.	Learners can reflect and judge their achievements and failures and learn from these.	Learners can improve their abilities to create value by building on their previous experiences and interactions with others.

Σχήμα 3: Επισκόπηση *EntreComp* από το πλαίσιο *EntreComp*¹

¹ Ο όρος μαθητής χρησιμοποιείται ευρέως για να υποδηλώσει το αντικείμενο της δια βίου μάθησης. Αναφέρεται σε μαθητές, φοιτητές, άτομα που αναζητούν εργασία, εργαζόμενους, επιχειρηματίες και πολίτες.



- Περίγραμμα των δραστηριοτήτων που αναπτύχθηκαν για τις ικανότητες EntreComp

	ΟΝΟΜΑ ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΑΣ	ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ
C1	Εντοπισμός ευκαιριών	Μεγεθυντικός φακός	DEFOIN
C2	Δημιουργικότητα	Πρόκληση αγροτικής καινοτομίας	PCS
C3	Όραμα	Όνομα Vision Game	PCS
C4	Αποτίμηση των ιδεών	Δημοπρασία ιδεών	PCS
C5	Ηθική και βιώσιμη σκέψη	Eco Περίπατος	DEFOIN
C6	Αυτογνωσία και αυτοαποτελεσματικότητα	Καθρέφτης της ανάπτυξης	FHIRD
C7	Κίνητρα και επιμονή	Αύξηση της αυτοπεποίθησης	CEIPES
C8	Κινητοποίηση πόρων	Χτίστε τη στρατηγική σας	CEIPES
C9	Χρηματοοικονομικός και οικονομικός αλφαριθμητισμός	Εργαστήριο ανάπτυξης αγροτικών επιχειρήσεων	FHIRD
C10	Κινητοποίηση άλλων	Αποτελεσματική επικοινωνία	CEIPES
C11	Ανάληψη πρωτοβουλίας	Γρήγορη πρόκληση αγροτικής καινοτομίας	INNOHIVE
C12	Σχεδιασμός και διαχείριση	Επιχειρηματικό σχέδιο αγροτικής επιχειρηματικότητας	INNOHIVE
C13	Αντιμετώπιση της αβεβαιότητας, της ασάφειας και του κινδύνου	Δύο αλήθειες και ένα ψέμα	MYF
C14	Συνεργασία με άλλους	Η πρόκληση της χάρτινης αλυσίδας	MYF
C15	Μάθηση μέσω της εμπειρίας	Αναστοχασμός επιχειρηματικής μάθησης	INNOHIVE



2. Εστίαση στη νεολαία

Κατά τη διάρκεια της κατάρτισης για την επιχειρηματικότητα για εκπαιδευτές είχαμε μια συνεδρία που επικεντρώθηκε στην πραγματικότητα της ομάδας-στόχου μας.

Εδώ μπορείτε να βρείτε μερικές από τις απόψεις των εκπαιδευτών, των συμβούλων εργασίας που μπορεί να σας βοηθήσουν να σκεφτείτε την πραγματικότητα-στόχο σας και να προσαρμόσετε ανάλογα τις δραστηριότητές σας.

Ποιες είναι οι ανάγκες που έχει αυτή η ομάδα-στόχος στο εθνικό σας πλαίσιο;

Ελλάδα:

- Η έλλειψη κεφαλαίων,
- Εκπαιδευτικό υπόβαθρο,
- Πόροι (οικονομικοί και ανθρώπινοι),
- Υποδομή

Αίγυπτος:

- Νομική υποστήριξη
- Χώρος διεξαγωγής
- Κεφάλαιο
- Οικογενειακό πράσινο πάσο
- Ανάπτυξη ικανοτήτων
- Πρόσβαση σε εργαλεία
- Δίκαιη αγορά
- Ισότητα των φύλων.

Παλαιστίνη:

- Ζήστε σε σταθερότητα μετά από αυτόν τον προσανατολισμό.
- Καθοδήγηση. Εκπαίδευση.



- Πρόσβαση για τη χρηματοδότηση,
- Πρόγραμμα ψυχικής υγείας,
- Δικτύωση με ιστορίες επιτυχίας,
- Πρόσβαση σε ψηφιακά εργαλεία, Συμπεριλήψεις,
- Μαθαίνοντας για την Τεχνητή Νοημοσύνη.

Τυνησία:

- Γνώση,
- Οικονομική υποστήριξη,
- Καθοδήγηση,
- Δικτύωση,
- Έδαφος και νερό (για όσους θέλουν να κάνουν γεωργική δραστηριότητα),
- Εμπειρογνώμονας από το πεδίο.
- Ψηφιακές δεξιότητες,
- Ψυχολογική και ψυχική υγεία,

Ιταλία:

- Γη και νερό ανάλογα με το είδος της επιχείρησης,
- Κεφάλαια και επιδοτήσεις από το δημόσιο και τον ιδιωτικό τομέα,
- Επαγγελματικά προσόντα,
- Εμπειρογνώμονες μαζί,
- Ανάλυση της αγοράς

Ισπανία :

Ποιες είναι οι κοινές ανάγκες που έχει αυτή η ομάδα-στόχος;

- Έλλειψη κεφαλαίων, εκπαιδευτικού υπόβαθρου, πόρων (οικονομικών και ανθρώπινων), υποδομών
- Γνώση, οικονομική στήριξη, συνοδεία, δικτύωση
- Κονδύλια και επιδοτήσεις από το δημόσιο και τον ιδιωτικό τομέα, επαγγελματικά προσόντα



Πώς μπορούμε να βελτιώσουμε τη συμμετοχή και το ενδιαφέρον των νέων να γίνουν επιχειρηματίες;

- Μπορούμε να τους παρακινήσουμε σε κάποια δωρεάν προγράμματα καθοδήγησης σχετικά με την επιχειρηματικότητα στις περιοχές τους. Επίσης, εξαρτάται από την πολιτική κατάσταση κάθε χώρας, διότι η πολιτική επηρεάζει τη λειτουργία μιας επιχείρησης και την αποκέντρωση.
- Παρουσίαση της επιχειρηματικότητας ως επιλογή για την απασχόληση, κοινοποίηση επιτυχημένων παραδειγμάτων επιχειρηματιών ,ανάδειξη των διαθέσιμων ευκαιριών στην αγορά, ενθάρρυνση να υλοποιήσουν τις δικές τους ιδέες ή όνειρα, προώθηση των διαθέσιμων πόρων χρηματοδότησης, ημέρα επιχειρηματικότητας , εθνικός διαγωνισμός για τη λήψη δημόσιων κονδυλίων, εκπαίδευση σχετικά με τα οφέλη, ανταλλαγή θεϊκών πρακτικών σε περιφερειακό επίπεδο,πρακτική άσκηση στο εξωτερικό , επιτυχημένα επιχειρηματικά μοντέλα, παρουσίαση ότι η ιδέα είναι βιώσιμη και δυνητικά κερδοφόρα, επαγγελματική κατάρτιση και εργαστήριο και να τους κάνει να αισθάνονται μέρος του έργου , επιστροφή στη φύση και την απλή ζωή, έναρξη εκστρατειών με την εκπαίδευσή τους (και εστίαση στην επόμενη γενιά από τη νεαρή ηλικία τους) / παρακινητική μάθηση (success story, Θετική Ενίσχυση, επαναδιατύπωση)
- Απόδειξη ότι η ιδέα είναι βιώσιμη και δυνητικά κερδοφόρα, έχει απόδοση, επαγγελματική κατάρτιση/εργαστήριο, Δώστε μια εναλλακτική καλύτερη ποιότητα ζωής

Ποιες είναι οι δυσκολίες που μπορεί να αντιμετωπίσει αυτή η ομάδα-στόχος;

- Έλλειψη υποδομών, χρημάτων, εκπαίδευσης και πόρων.
- Έλλειψη ευκαιριών που σχετίζονται με αυτόν τον τομέα της επιχειρηματικότητας,
- Έλλειψη υπηρεσιών (διοικητικών, υγειονομικών και εκπαιδευτικών ...),
- Έλλειψη πρόσβασης σε κεφάλαια, ευκαιρίες, επαφές,

Ποιες είναι οι πιθανές λύσεις για τις δυσκολίες που αναφέρατε παραπάνω

- Εισαγωγή προγραμμάτων κατάρτισης προσαρμοσμένων στις ανάγκες των νέων που ζουν σε αγροτικές περιοχές.
- Συνηγορία προς τους πολιτικούς για να μοιραστούν.



- Ανάπτυξη περισσότερων σχεδίων σε εθνικό και ευρωπαϊκό επίπεδο που θα προωθήσουν και θα αναδείξουν τη σημασία της συνεργασίας και της ανταλλαγής καλών πρακτικών για τη βελτίωση της υφιστάμενης κατάστασης.
- Η εφαρμογή της στρατηγικής σε πολιτικό επίπεδο
- Δικτύωση με οργανώσεις σε εθνικό επίπεδο.
- Επικοινωνία Για να λειτουργήσει το πολιτικό επίπεδο
- Κοινωνικές και κοινοτικές αντιδράσεις
- διαδικτυακές διαβουλεύσεις με τον ιδιωτικό τομέα.
- Βραβευμένο για τους επιχειρηματίες.
- Να υπάρξουν περισσότερα εθνικά/ενωσιακά/διεθνή χρηματοδοτούμενα έργα για τη στήριξη της νεανικής επιχειρηματικότητας στις αγροτικές περιοχές
- Δικτύωση,



3. Δραστηριότητες για τον τομέα 1: Ιδέες και ευκαιρίες.

- Προσαρμοσμένες δραστηριότητες που αναπτύχθηκαν για τον τομέα 1: Ιδέες και ευκαιρίες

- **Γ1: Εντοπισμός ευκαιριών**

Περιγραφή:

"Εντοπισμός και αξιοποίηση ευκαιριών για τη δημιουργία αξίας μέσω της εξερεύνησης του κοινωνικού, πολιτιστικού και οικονομικού τοπίου. Εντοπίστε τις ανάγκες και τις προκλήσεις που πρέπει να αντιμετωπιστούν. Δημιουργήστε νέες συνδέσεις και συγκεντρώστε διάσπαρτα στοιχεία του τοπίου για να δημιουργήσετε ευκαιρίες για τη δημιουργία αξίας." (Πλαίσιο EntreComp, 2016).

Ικανότητα	Γ1: Εντοπισμός ευκαιριών
Ονομασία της δραστηριότητας	Μεγεθυντικός φακός
Σύντομη περιγραφή της δραστηριότητας	Η άσκηση αυτή έχει ως στόχο να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να σκεφτούν ευρέως τις πιθανές ευκαιρίες της αγοράς στο περιβάλλον τους. Να εστιάσουν στις λεπτομέρειες και να προσδιορίσουν τις απαιτούμενες δεξιότητες και πόρους.
Στόχοι της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> - Προσδιορισμός κενών/ευκαιριών αγοράς - Να προβληματιστούν οι συμμετέχοντες σχετικά με τις δεξιότητες που έχουν - Να συνειδητοποιήσετε τις απαιτούμενες δεξιότητες/πόρους. - Οικοδόμηση ανεξαρτησίας: Βάλτε τους συμμετέχοντες να αρχίσουν να σκέφτονται ένα σχέδιο δράσης.



<p>Βήμα προς βήμα υλοποίηση της δραστηριότητας</p>	<p>Βήμα 1: Εισαγωγή στο C1 από το EntreComp Framework (5 λεπτά)</p> <p>Βήμα 2: Εξηγήστε την ιδέα της άσκησης (5 λεπτά)</p> <p>"Σκεφτείτε σε γενικές γραμμές, στο χωριό σας ή στην περιοχή σας πιστεύετε ότι λείπει κάποια υπηρεσία/προϊόν για τους κατοίκους/τουρίστες που θα μπορούσατε να έχετε/βρείτε τις δεξιότητες για να την καλύψετε. (π.χ. υπάρχει ένα κάστρο που επισκέπτονται πολλοί τουρίστες αλλά δεν υπάρχουν δραστηριότητες για οικογένειες εκεί, ή δεν υπάρχει εστιατόριο κοντά. Έχω κάνει παραστάσεις τσίρκου και μαγειρεύω καλά και μια φίλη μου είναι καλή στη ραπτική). Μια ευκαιρία θα μπορούσε να είναι να κάνετε μια διαδραστική ζωντανή παράσταση με μια γιορτή.</p> <p>Βήμα 3: Ξεκινήστε: (10 λεπτά)</p> <p>Μπορεί να βοηθήσει να έχετε ένα flipchart ανά θέμα: εκπαίδευση, τουρισμός, αναψυχή, προσβασιμότητα...</p> <p>Ατομικά οι συμμετέχοντες γυρίζουν γύρω από την αίθουσα και καταγράφουν όλες τις ιδέες που μπορούν να σκεφτούν ανά τομέα.</p> <p>Βήμα 4: Ξεκινήστε να μετατρέπετε τις ιδέες σε πιθανό σχέδιο δράσης (15 λεπτά)</p> <p>Πάρτε ένα κομμάτι χαρτί και ζωγραφίστε έναν μεγάλο μεγεθυντικό φακό.</p> <ul style="list-style-type: none">- Στο κέντρο θα πρέπει να γράψετε την πιθανή ευκαιρία που βλέπετε/οραματίζεστε.- Στο χερούλι γράψτε τις ικανότητες/ εργαλεία/ δεξιότητες σας- Γράψτε γύρω από το φακό όλα τα βασικά στοιχεία που θα χρειαστεί να σκεφτείτε (προσπαθήστε να τα συσχετίσετε ως χάρτη του μυαλού). <p>Βήμα 5: Αντιμετωπίζοντας μεγεθυντικούς φακούς (15 λεπτά)</p> <p>Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τον προβληματισμό τους σε ομάδες των 3 ατόμων, ώστε να μπορούν να δώσουν πληροφορίες ο ένας στον άλλον.</p>
<p>Τοποθεσία (εάν υπάρχει ειδική ανάγκη)</p>	<p>Οποιοδήποτε</p>
<p>Χρόνος προετοιμασίας για τη δραστηριότητα (για τον εκπαιδευτή)</p>	<p>5 λεπτά</p>

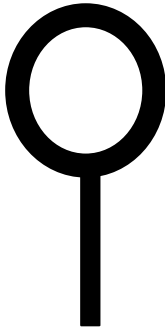


Συνολικός χρόνος της δραστηριότητας	50 λεπτά (χωρίς το βήμα 5, 35 λεπτά)
Επίπεδο δυσκολίας (βασικό, ενδιάμεσο, προχωρημένο, εξειδικευμένο)	Ενδιάμεσο
Ομάδα-στόχος	Νεολαία
Δεξιότητες που απαιτούνται για τη δραστηριότητα (εκπαιδευτές); Εάν υπάρχουν	<ul style="list-style-type: none">- Δεξιότητες επικοινωνίας- Δεξιότητες καθοδήγησης- Δημιουργικότητα και ικανότητα προσαρμογής στις ανάγκες της ομάδας.
Απαιτούμενες δεξιότητες για τη δραστηριότητα (συμμετέχοντες); Εάν υπάρχουν	<ul style="list-style-type: none">- Ανοιχτό μυαλό- Κίνητρα/προθυμία- Κριτική σκέψη- Αντικειμενικότητα και ειλικρίνεια
Οφέλη για τους συμμετέχοντες	<ul style="list-style-type: none">- Να εξασκηθείτε στην κριτική σκέψη- Να αποκτήσουν επίγνωση των ικανοτήτων τους- Να προσδιορίσουν τις ανάγκες τους όσον αφορά τις δεξιότητες/τους πόρους για την επίτευξη του στόχου τους- Να αποτυπώσουν τα βασικά στοιχεία που πρέπει να εξετάσουν για την ιδέα τους



<p>Στοιχεία προσαρμογής/καινοτομίας</p>	<p>Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα άλλο αντικείμενο αντί για μεγεθυντικό φακό ως μεταφορά για την αντανάκλαση.</p> <p>Προσαρμογή της δραστηριότητας σύμφωνα με τα επίπεδα επάρκειας του πλαισίου EntreComp:</p> <p>Βασικό επίπεδο:</p> <p>Για το επίπεδο αυτό προτείνουμε να περιορίσουμε το πλαίσιο παρατήρησης σε ένα πλαίσιο που οι συμμετέχοντες γνωρίζουν πολύ καλά, όπως το λύκειο/ το πανεπιστήμιο/ το σπίτι τους.</p> <p>Ενδιάμεσο επίπεδο .</p> <p>Αυτή η δραστηριότητα έχει αναπτυχθεί για αυτό το επίπεδο, μπορείτε να την εφαρμόσετε όπως περιγράφεται εδώ.</p> <p>Προχωρημένο επίπεδο:</p> <p>Για ένα προχωρημένο επίπεδο θα προτείνουμε να κάνετε έναν χάρτη του μυαλού με τα βασικά στοιχεία που πρέπει να εξετάσετε γύρω από την εντοπισμένη ευκαιρία.</p> <p>Εξειδικευμένο επίπεδο:</p> <p>Για ένα επίπεδο εμπειρογνομόνων οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να κάνουν τον χάρτη του μυαλού διασυνδέοντας ή τα βασικά στοιχεία και να προσδιορίσουν με ποια σειρά θα πρέπει να αναλάβουμε δράση στα επόμενα βήματα.</p>
<p>Εξοπλισμός που απαιτείται για τη δραστηριότητα</p>	<ul style="list-style-type: none">- Στυλό, χαρτί και flipchart- Χρώματα- Ψηφιακή έκδοση: ταμπλέτες/ σημειωματάρια, υπολογιστές ή τηλεφωνικές συσκευές.
<p>Θέματα υγείας και ασφάλειας</p>	<p><i>*Παρακαλείστε να βεβαιωθείτε ότι πέρα από όλες τις ενδείξεις που παρέχονται εδώ, όλοι οι εκπαιδευτές πρέπει να συμμορφώνονται με τους εθνικούς κανονισμούς όσον αφορά την υγεία και την ασφάλεια.</i></p>
<p>Μεταφερσιμότητα σε διαφορετικές ομάδες-στόχους</p>	<p>Μπορεί να μεταφερθεί σε διαφορετικές ομάδες-στόχους, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με νέους, ενήλικες και ειδικές ομάδες.</p>



<p>Οικολογική πτυχή</p> <p>(διευκρινίστε τις συστάσεις για να γίνει η δραστηριότητα όσο το δυνατόν πιο φιλική προς το περιβάλλον)</p>	<p>Μπορούμε να κάνουμε καταιγισμό ιδεών με τηλέφωνα και ταμπλέτες mentimeter. Χωρίς να χρησιμοποιούμε χαρτί. Αν γίνει με χαρτί, θα μπορούσαμε να ζητήσουμε από τους συμμετέχοντες ιδέες για την επαναχρησιμοποίηση του χαρτιού. Διαφορετικά θα ανακυκλωθεί.</p> <p>Αν είναι δυνατόν, αποφύγετε τη χρήση post-its σε αυτή τη δραστηριότητα και χρησιμοποιήστε μαρκαδόρους με οικολογικό μελάνι.</p> <p>Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να φέρουν επαναχρησιμοποιήσιμα μπουκάλια νερού.</p>
<p>Δυνατότητα συμμετοχής των ενδιαφερομένων μερών</p>	<ul style="list-style-type: none">- Εθνικός, περιφερειακός και τοπικός οργανισμός ανάπτυξης- Κόμβοι/θερμοκοιτίδες- Τοπικός φορέας αγροτικής ανάπτυξης- Τοπικός φορέας προώθησης- Πανεπιστημιακές κοινωνίες/συνλόγους- Δημόσιος φορέας/δήμοι
<p>Μέθοδος αξιολόγησης</p>	<p>Γύρος 4 λέξεων:</p> <ul style="list-style-type: none">- Τι μου άρεσε;- Για ποιο πράγμα είμαι περήφανος;- Τι θα έκανα διαφορετικά την επόμενη φορά;- Τι θα ήθελα να είχα δει διαφορετικά; (από τη συνεδρία/τον συντονιστή...)
<p>Πρόσθετοι πόροι</p>	<p>Κλήρωση μεγεθυντικού φακού</p> 



- **C2: Δημιουργικότητα**

Περιγραφή:

"Ανάπτυξη διαφόρων ιδεών και ευκαιριών για τη δημιουργία αξίας, συμπεριλαμβανομένων καλύτερων λύσεων σε υφιστάμενες και νέες προκλήσεις. Εξερευνήστε και πειραματιστείτε με καινοτόμες προσεγγίσεις. Συνδυάστε γνώσεις και πόρους για να επιτύχετε πολύτιμα αποτελέσματα". (Πλαίσιο EntreComp, 2016)

Ικανότητα	C2: Δημιουργικότητα
Ονομασία της δραστηριότητας	"Πρόκληση Αγροτικής Καινοτομίας"
Σύντομη περιγραφή της δραστηριότητας	Πρόκληση αγροτικής καινοτομίας: Μια ελκυστική δραστηριότητα που εμπνέει τους επιχειρηματίες της υπαίθρου να σκεφτούν δημιουργικά και να αναπτύξουν καινοτόμες λύσεις για τις μοναδικές προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι κοινότητές τους, ενισχύοντας το επιχειρηματικό πνεύμα και την ανάπτυξη της κοινότητας.
Στόχοι της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> - Να εμπνεύσει τους επιχειρηματίες της υπαίθρου να επινοήσουν καινοτόμες λύσεις. - Να αντιμετωπίσουν συγκεκριμένες προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι κοινότητές τους.
Βήμα προς βήμα υλοποίηση της δραστηριότητας	<p>Βήμα 1: Εισαγωγή στο C2 από το EntreComp Framework (5 λεπτά)</p> <p>Συγκεντρώστε όλους τους συμμετέχοντες και εξηγήστε το σκοπό της δραστηριότητας: να εμπνεύσετε τους επιχειρηματίες της υπαίθρου να βρουν καινοτόμες λύσεις για συγκεκριμένες προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι κοινότητές τους.</p> <p>Βήμα 2: Προσδιορισμός προκλήσεων (10/15 λεπτά)</p> <p>Παρουσιάστε έναν κατάλογο πραγματικών προκλήσεων ή ζητημάτων που επικρατούν στις αγροτικές περιοχές. Οι προκλήσεις αυτές θα πρέπει να αφορούν την περιοχή των συμμετεχόντων. Επιτρέψτε στους συμμετέχοντες να υποβάλουν ερωτήσεις και να επιλέξουν μία πρόκληση ανά ομάδα.</p> <p>Βήμα 3: Σχηματισμός ομάδας (5 λεπτά)</p>



Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες, ιδανικά με 3-5 μέλη ανά ομάδα. Κάθε ομάδα θα πρέπει να επιλέξει μια πρόκληση για να εργαστεί.

Βήμα 4: Ανταλλαγή ιδεών (30-45 λεπτά)

Δώστε χρόνο στις ομάδες να σκεφτούν δημιουργικές λύσεις για την πρόκληση που επέλεξαν. Ενθαρρύνετε τις να σκεφτούν πέρα από τις συμβατικές προσεγγίσεις, εξετάζοντας καινοτόμες, εξωπραγματικές ιδέες.

Βήμα 5: Ανάπτυξη πρωτοτύπου (30 λεπτά)

Προκαλέστε κάθε ομάδα να δημιουργήσει ένα πρωτότυπο ή μια οπτική αναπαράσταση της καινοτόμου λύσης της. Αυτό θα μπορούσε να είναι ένα σκίτσο, ένα μοντέλο ή μια απλή παρουσίαση. Ενθαρρύνουμε κάθε ομάδα να κρατήσει ένα αρχείο των συνεδριάσεων καταιγισμού ιδεών, της διαδικασίας ανάπτυξης πρωτοτύπου και του υλικού παρουσίασης. Αυτή η τεκμηρίωση μπορεί να είναι χρήσιμη για μελλοντική αναφορά ή βελτίωση των ιδεών τους.

Βήμα 6: Παρουσίαση του Pitch (2/5 λεπτά ανά ομάδα)

Καλέστε κάθε ομάδα να παρουσιάσει τη λύση και το πρωτότυπό της σε όλη την ομάδα. Κατά τη διάρκεια των παρουσιάσεων, οι ομάδες θα πρέπει να εξηγήσουν πώς η ιδέα τους αντιμετωπίζει την πρόκληση, γιατί είναι καινοτόμος και πώς θα μπορούσε να ωφελήσει την αγροτική κοινότητα.

Βήμα 7: Ανατροφοδότηση από ομότιμους (5 λεπτά ανά ομάδα)

Μετά από κάθε παρουσίαση, δώστε χρόνο στις άλλες ομάδες να παράσχουν εποικοδομητικά σχόλια και να υποβάλουν ερωτήσεις σχετικά με τις προτεινόμενες λύσεις.

Βήμα 8: Επιλογή και βραβεία (10 λεπτά)

Ανάλογα με το πλαίσιο, μπορείτε να βάλετε μια επιτροπή κριτών ή ολόκληρη την ομάδα να ψηφίσει για την πιο καινοτόμο λύση. Αναγνωρίστε τη νικήτρια ομάδα με ένα μικρό βραβείο ή πιστοποιητικό.

Βήμα 9: Συζήτηση και προβληματισμός (10 λεπτά)

Ολοκληρώστε τη δραστηριότητα με μια ομαδική συζήτηση. Σκεφτείτε τη σημασία της καινοτομίας στην αγροτική επιχειρηματικότητα και πώς αυτές οι καινοτόμες λύσεις θα μπορούσαν ενδεχομένως να γίνουν βιώσιμες επιχειρήσεις ή βελτιώσεις στην κοινότητα.

Βήμα 10: Παρατηρήσεις κλεισίματος (5 λεπτά)

Ευχαριστήστε τους συμμετέχοντες για τη δημιουργικότητα και τη συμμετοχή τους στον Αγροτικό Διαγωνισμό Καινοτομίας. Ενθαρρύνετε τους να συνεχίσουν να



	σκέφτονται καινοτόμα και να εφαρμόζουν τις ιδέες τους για την αντιμετώπιση πραγματικών προκλήσεων στις κοινότητές τους.
Τοποθεσία (εάν υπάρχει ειδική ανάγκη)	Οποιοδήποτε
Χρόνος προετοιμασίας για τη δραστηριότητα	2 ώρες.
Συνολικός χρόνος της δραστηριότητας	2 ώρες.
Επίπεδο δυσκολίας (βασικό, ενδιάμεσο, προχωρημένο, εξειδικευμένο)	Ενδιάμεσο
Ομάδα στόχος Νεολαία	Νεολαία
Δεξιότητες που απαιτούνται για τη δραστηριότητα (εκπαιδευτές); Εάν υπάρχουν	<ul style="list-style-type: none">- Δεξιότητες επικοινωνίας- Δεξιότητες ακρόασης- Διαχείριση του ομίλου- Διαχείριση χρόνου- Ενσυναίσθηση- Προσαρμοστικότητα- Δεξιότητες διευκόλυνσης .
Απαιτούμενες δεξιότητες για τη δραστηριότητα (συμμετέχοντες); Εάν υπάρχουν	<ul style="list-style-type: none">- Δημιουργικότητα- Επίλυση προβλημάτων- Επικοινωνία- Συνεργασία- Κριτική σκέψη- Διαχείριση χρόνου- Παρουσίαση- Προσαρμοστικότητα



	<ul style="list-style-type: none">- Ακρόαση- Καινοτομία
Οφέλη για τους συμμετέχοντες	<ul style="list-style-type: none">- Ενισχυμένη δημιουργικότητα- Βελτιωμένες δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων- Ενισχυμένες ικανότητες επικοινωνίας- Ενισχυμένη ομαδική εργασία και συνεργασία- Ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης- Ικανότητες διαχείρισης χρόνου- Καλλιεργούμενη προσαρμοστικότητα και ανθεκτικότητα- Προώθηση μιας νοοτροπίας καινοτομίας
Στοιχεία προσαρμογής/καινοτομίας	<ul style="list-style-type: none">- Δημιουργικότητα- Ευελιξία- Ανάλυση κινδύνου- Επίλυση προβλημάτων- Ανοιχτό πνεύμα- Πειραματισμός- Ανθεκτικότητα- Ευρηματικότητα- Επανάληψη- Συνεργασία <p>Προσαρμογή της δραστηριότητας "Rural Innovation Challenge" σύμφωνα με τα επίπεδα επάρκειας του πλαισίου EntreComp:</p> <p>Βασικό επίπεδο:</p> <p>Στο βασικό επίπεδο, οι συμμετέχοντες μπορούν να επικεντρωθούν στις προκλήσεις του άμεσου περιβάλλοντός τους, όπως το λύκειο, το πανεπιστήμιο ή το σπίτι τους.</p> <p>Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να κάνουν καταγισμό ιδεών για λύσεις στο πλαίσιο του οικείου περιβάλλοντός τους.</p> <p>Ενδιάμεσο επίπεδο:</p> <p>Για τους ενδιάμεσους συμμετέχοντες, διατηρήστε τον προκαθορισμένο κατάλογο των προκλήσεων, αλλά επιτρέψτε τους να συσχετίσουν τις προκλήσεις αυτές με τις δικές τους εμπειρίες, είτε στην εκπαίδευση, είτε στη στέγαση, είτε σε άλλα πλαίσια.</p> <p>Διατηρήστε τη συνεδρία ιδεοληψίας όπως περιγράφεται στην αρχική δραστηριότητα. Οι ενδιάμεσοι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι έτοιμοι να σκεφτούν καινοτόμα και να δημιουργήσουν μια ποικιλία λύσεων.</p>



	<p>Προχωρημένο επίπεδο:</p> <p>Για τους προχωρημένους συμμετέχοντες, σκεφτείτε να εισαγάγετε μια άσκηση "χάρτη του μυαλού", όπου θα καταγράφουν τα βασικά στοιχεία που σχετίζονται με την εντοπισμένη ευκαιρία ή πρόκληση.</p> <p>Σε αυτό το στάδιο, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μεταφράσουν τους χάρτες του μυαλού τους σε απτά πρωτότυπα, τονίζοντας τη σημασία της μετατροπής των ιδεών σε πρακτικές λύσεις.</p> <p>Εξειδικευμένο επίπεδο:</p> <p>Περιμένετε από τους έμπειρους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν πολύπλοκους χάρτες μυαλού που συνδέουν μεταξύ τους βασικά στοιχεία, εντοπίζοντας ενδεχομένως πιθανές ευκαιρίες ή προκλήσεις μέσα σε αυτές τις συνδέσεις.</p> <p>Προκαλέστε τους συμμετέχοντες εμπειρογνώμονες να εξετάσουν τη σειρά και την αλληλουχία των ενεργειών που απαιτούνται για να υλοποιήσουν τις καινοτόμες λύσεις τους. Ενθαρρύνετέ τους να προβληματιστούν σχετικά με τη σκοπιμότητα και τον πιθανό αντίκτυπο των ιδεών τους.</p>
<p>Εξοπλισμός που απαιτείται για τη δραστηριότητα</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Υλικό παρουσίασης (πίνακες, μαρκαδόροι, αυτοκόλλητες σημειώσεις). - Προμήθειες για την κατασκευή πρωτοτύπων (υλικά χειροτεχνίας, εργαλεία σχεδίασης). - Περιγραφές προκλήσεων (έντυπες ή ψηφιακές). - Χρονοδιακόπτης ή ρολόι. - Βραβεία ή πιστοποιητικά (προαιρετικά). - Προαιρετικά υλικά ειδικά για τις προκλήσεις. - Καβαλέτο για Flipchart ή βάση για πίνακα (εάν χρησιμοποιείται). - Οπτικοακουστικός εξοπλισμός (μικρόφωνα, ηχεία για μεγαλύτερες ομάδες). - Χώρος για την κατασκευή πρωτοτύπων (εάν απαιτείται).
<p>Θέματα υγείας και ασφάλειας</p>	<p><i>*Παρακαλείστε να βεβαιωθείτε ότι πέρα από όλες τις ενδείξεις που παρέχονται εδώ, όλοι οι εκπαιδευτές πρέπει να συμμορφώνονται με τους εθνικούς κανονισμούς όσον αφορά την υγεία και την ασφάλεια.</i></p>
<p>Μεταφερσιμότητα σε διαφορετικές ομάδες-στόχους</p>	<p>Μπορεί να μεταφερθεί σε διαφορετικές ομάδες-στόχους, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με νέους, ενήλικες και ειδικές ομάδες.</p>
<p>Οικολογική πτυχή</p>	<p>Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ψηφιακές συσκευές και να ενσωματώσουμε μια φιλική προς το περιβάλλον προσέγγιση στα πρωτότυπα σχέδια. Εάν δεν είναι δυνατόν να χρησιμοποιήσουμε ψηφιακές συσκευές και πρέπει να</p>



	<p>χρησιμοποιήσουμε χαρτί, θα μπορούσαμε να ζητήσουμε από τους συμμετέχοντες ιδέες για την επαναχρησιμοποίηση του χαρτιού. Σε αντίθετη περίπτωση θα ανακυκλωθεί.</p> <p>Αν είναι δυνατόν, αποφύγετε τη χρήση μαρκαδόρων με οικολογικό μελάνι που ξαναγεμίζουν.</p> <p>Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να φέρουν επαναχρησιμοποιήσιμα μπουκάλια νερού.</p>
Δυνατότητα συμμετοχής των ενδιαφερομένων μερών	<p>Στη δραστηριότητα αυτή μπορούν να συμμετάσχουν εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας και νέοι επιχειρηματίες.</p>
Μέθοδος αξιολόγησης	<p>Μέθοδος αξιολόγησης: Κριτές</p> <ul style="list-style-type: none">- Ανατροφοδότηση από ομότιμους (αυτοαξιολόγηση και αξιολόγηση της ομάδας): Μετά την παρουσίαση κάθε ομάδας, δώστε χρόνο στις άλλες ομάδες και στους συμμετέχοντες να παράσχουν εποικοδομητική ανατροφοδότηση. Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να αξιολογήσουν την απόδοση της δικής τους ομάδας και να επισημάνουν τα δυνατά σημεία και τους τομείς που χρήζουν βελτίωσης.- Αξιολόγηση των κριτών (προαιρετικά): Κατά περίπτωση, μια ομάδα κριτών ή εκπαιδευτών μπορεί να αξιολογήσει την παρουσίαση και τη λύση κάθε ομάδας με βάση προκαθορισμένα κριτήρια. Τα κριτήρια μπορεί να περιλαμβάνουν τη δημιουργικότητα, τη σκοπιμότητα, τον αντίκτυπο και τις δεξιότητες παρουσίασης.- Βαθμολόγηση (προαιρετικά): Αποδώστε βαθμολογία ή βαθμολογία στις επιδόσεις και την καινοτομία κάθε ομάδας με βάση τα καθορισμένα κριτήρια. Υπολογίστε τη συνολική βαθμολογία εάν χρησιμοποιούνται πολλαπλά κριτήρια.- Ανακοίνωση των νικητών (προαιρετικά): Εάν επιλέξουμε να καθορίσουμε μια νικήτρια ομάδα, ανακοινώστε τα αποτελέσματα με βάση τα σχόλια και τη βαθμολογία.
Πρόσθετοι πόροι	<p>Σύνδεσμος για την παρουσίαση της δημιουργικότητας C2</p>



- **C3: Όραμα**

Περιγραφή:

"Φανταστείτε το μέλλον. Αναπτύξτε ένα όραμα για να μετατρέψετε τις ιδέες σε δράσεις. Οραματιστείτε μελλοντικά σενάρια για να βοηθήσετε στην καθοδήγηση της προσπάθειας και της δράσης". (Πλαίσιο EntreComp, 2016)

Ικανότητα	C3 Vision_ Κύρια δραστηριότητα
Ονομασία της δραστηριότητας	Lego Game
Σύντομη περιγραφή της δραστηριότητας	Η ιδέα του Lego Game είναι να δημιουργηθεί ένας χώρος συζήτησης μέσω της παιγνιοποίησης για να αρχίσουμε να διερευνούμε τις μελλοντικές δράσεις που θα εφαρμόσουμε στην εταιρεία μας.
Στόχοι της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> - Βελτίωση της ικανότητας φαντασίας του μέλλοντος μέσω ενός παιχνιδιού - Αναπτύξτε ένα όραμα για να μετατρέψετε τις ιδέες σε δράσεις. - Για την οπτικοποίηση και αναπαράσταση πιθανών μελλοντικών σεναρίων
Βήμα προς βήμα υλοποίηση της δραστηριότητας	<p>Βήμα 1: Εισαγωγή στο C3 από το EntreComp Framework (5 λεπτά)</p> <p>Βήμα 2: Εξηγήστε την ιδέα της άσκησης (5 λεπτά)</p> <p>Ο εκπαιδευτής θα εξηγήσει την ιδέα (υπενθυμίζοντάς τους ότι αυτή θα μπορούσε να προσαρμοστεί) για τη δημιουργία μιας πραγματικότητας (μια πόλη, μια κοινωνία, τρέχοντα προβλήματα).</p> <p>Βήμα 3: Δημιουργία (20 λεπτά)</p> <p>Ατομικά ή ομαδικά, οι συμμετέχοντες θα δημιουργήσουν τις πόλεις και θα συζητήσουν μεταξύ τους για να οργανώσουν τις παρεχόμενες οδηγίες.</p> <p>Βήμα 4: Παρουσίαση (10 λεπτά)</p> <p>Κάθε ομάδα ή συμμετέχων θα παρουσιάσει το περιβάλλον που δημιούργησε.</p> <p>Βήμα 5: Ομαδική συζήτηση (15 λεπτά)</p> <p>Ομαδική συζήτηση μεταξύ όλων των συμμετεχόντων για την εξεύρεση λύσης ή κοινής λύσης στα προβλήματα των επιμέρους κοινοτήτων τους.</p>



	<p>Είναι δυνατόν να αναμειχθούν όλες οι πόλεις/κοινότητες για να δημιουργηθεί μόνο μία και να αφήσουμε τους συμμετέχοντες να βρουν κοινές λύσεις μαζί για τα διαφορετικά προβλήματα που ο καθένας από αυτούς έχει ενσωματώσει στις διαφορετικές πόλεις που είναι πλέον μία.</p> <p>Βήμα 6: Συμπέρασμα (5 λεπτά)</p> <p>Σύντομη συζήτηση σχετικά με το συμπέρασμα της δραστηριότητας λαμβάνοντας υπόψη τι συνέβη κατά τη διάρκεια της διαδικασίας της δραστηριότητας.</p>
Τοποθεσία (εάν υπάρχει ειδική ανάγκη)	Οποιοδήποτε
Χρόνος προετοιμασίας για τη δραστηριότητα (για τον εκπαιδευτή)	5 λεπτά
Συνολικός χρόνος της δραστηριότητας	40 λεπτά
Επίπεδο δυσκολίας (βασικό, ενδιάμεσο, προχωρημένο, εξειδικευμένο)	Ενδιάμεσο
Ομάδα-στόχος	Νεολαία
Δεξιότητες που απαιτούνται για τη δραστηριότητα (εκπαιδευτές); Εάν υπάρχουν	<ul style="list-style-type: none">- Δεξιότητες επικοινωνίας- Δεξιότητες καθοδήγησης- Δημιουργικότητα και ικανότητα προσαρμογής στις ανάγκες της ομάδας.
Απαιτούμενες δεξιότητες για τη δραστηριότητα (συμμετέχοντες); Εάν υπάρχουν	<ul style="list-style-type: none">- Ανοιχτό μυαλό- Κίνητρα/προθυμία- Κριτική σκέψη
Οφέλη για τους συμμετέχοντες	<ul style="list-style-type: none">- Βελτίωση της ικανότητας οπτικοποίησης και δημιουργίας πιθανών σεναρίων- Ανάπτυξη δεξιοτήτων ομαδικής εργασίας
Στοιχεία προσαρμογής/καινοτομίας	Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε υλικά όπως plastinline, χαρτόνι/χαρτί και στυλό αν δεν έχετε legos.



	<p>Προσαρμογή της δραστηριότητας σύμφωνα με τα επίπεδα επάρκειας του πλαισίου EntreComp:</p> <p>Βασικό επίπεδο :</p> <p>για αυτό το επίπεδο προτείνουμε να μειώσουμε το πλαίσιο για την οπτικοποίηση/αναψυχή σε ένα πλαίσιο που οι συμμετέχοντες γνωρίζουν πολύ καλά, όπως το λύκειο/ το πανεπιστήμιο/ το σπίτι τους αντί για την πόλη τους,</p> <p>Ενδιάμεσο επίπεδο.</p> <p>Αυτή η δραστηριότητα έχει αναπτυχθεί για αυτό το επίπεδο, μπορείτε να την εφαρμόσετε όπως περιγράφεται εδώ.</p> <p>Προχωρημένο επίπεδο:</p> <p>Για ένα προχωρημένο επίπεδο θα προτείνουμε στους συμμετέχοντες να σκεφτούν με ποιες εταιρείες/χορηγούς θα πρέπει να έρθουν σε επαφή για να κάνουν το πρωτότυπο πραγματικότητα.</p> <p>Εξειδικευμένο επίπεδο:</p> <p>Για ένα επίπεδο εμπειρογνομόνων οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να παρουσιάσουν το πρωτότυπο στους χορηγούς ή τις εταιρείες που έχουν εντοπιστεί.</p>
<p>Εξοπλισμός που απαιτείται για τη δραστηριότητα</p>	<p>Lego</p>
<p>Θέματα υγείας και ασφάλειας</p>	<p><i>*Παρακαλείστε να βεβαιωθείτε ότι πέρα από όλες τις ενδείξεις που παρέχονται εδώ, όλοι οι εκπαιδευτές πρέπει να συμμορφώνονται με τους εθνικούς κανονισμούς όσον αφορά την υγεία και την ασφάλεια.</i></p>
<p>Μεταφερσιμότητα σε διαφορετικές ομάδες-στόχους</p>	<p>Μπορεί να μεταφερθεί σε διαφορετικές ομάδες-στόχους, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με νέους, ενήλικες και ειδικές ομάδες.</p>
<p>Οικολογική πτυχή (διευκρινίστε τις συστάσεις για να γίνει η δραστηριότητα όσο το δυνατόν πιο φιλική προς το περιβάλλον)</p>	<p>Αν είναι δυνατόν, αγοράστε ένα μεταχειρισμένο lego ή χρησιμοποιήστε ανακυκλωμένα υλικά για να αναπτύξετε τη δραστηριότητα και να την επαναχρησιμοποιήσετε με περισσότερες ομάδες.</p> <p>Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να φέρουν επαναχρησιμοποιήσιμα μπουκάλια νερού.</p>
<p>Δυνατότητα συμμετοχής των ενδιαφερομένων μερών</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Εθνικός, περιφερειακός και τοπικός οργανισμός ανάπτυξης - Κόμβοι/ θερμοκοιτίδες



	<ul style="list-style-type: none"> - Τοπικός φορέας αγροτικής ανάπτυξης - Τοπικός φορέας προώθησης - Πανεπιστημιακές κοινωνίες/συνδέσμους - Δημόσιος φορέας/ δήμοι
Μέθοδος αξιολόγησης	<p>Αξιολόγηση σε ομάδες:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Τι έμαθα για το όραμά μου - Τι έμαθα για άλλα οράματα - Ποιες δεξιότητες πρέπει να βελτιώσω
Πρόσθετοι πόροι	Lego

Ικανότητα	C3: Όραμα_Εισαγωγική δραστηριότητα
Ονομασία της δραστηριότητας	Ομάδα vision_Name Παιχνίδι
Σύντομη περιγραφή της δραστηριότητας	<p>Χρησιμοποιήστε αυτή τη δραστηριότητα για το σπάσιμο του πάγου στην αρχή ή πολύ κοντά στην αρχή ενός μαθήματος, εργαστηρίου ή συνάντησης όπου οι άνθρωποι δεν γνωρίζονται μεταξύ τους, για να βοηθήσετε να μάθουν όλοι τα ονόματά τους. Βάλτε την ομάδα να καθίσει σε έναν κύκλο όπου όλοι μπορούν να βλέπουν τους άλλους. Το πρώτο άτομο λέει το όνομά του. Το επόμενο άτομο συνεχίζει, αλλά αφού πει το δικό του όνομα, επαναλαμβάνει το όνομα του πρώτου ατόμου. Αυτό συνεχίζεται με κάθε άτομο να επαναλαμβάνει ένα ακόμη όνομα. Διαβεβαιώστε τους ανθρώπους προς το τέλος ότι δεν πειράζει αν κολλήσουν & ενθαρρύνετε τους άλλους να μπου να βοηθήσουν αν κάποιος χαθεί.</p>
Στόχοι της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> - Αναγνώριση ονόματος: Ο πρωταρχικός στόχος είναι να βοηθηθούν οι συμμετέχοντες να μάθουν τα ονόματα των άλλων. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο σε καταστάσεις όπου οι άνθρωποι δεν είναι εξοικειωμένοι μεταξύ τους, όπως η έναρξη ενός μαθήματος, εργαστηρίου ή συνάντησης. - Σπάσιμο πάγου: Βοηθά να σπάσει η αρχική αμηχανία ή συστολή που μπορεί να εμφανιστεί όταν μια ομάδα ανθρώπων που δεν γνωρίζονται μεταξύ τους συναντιούνται. Συμμετέχοντας σε μια ανάλαφρη και μη απειλητική δραστηριότητα, οι συμμετέχοντες αισθάνονται πιο άνετα στο περιβάλλον της ομάδας. - Οικοδόμηση σχέσεων: Η εκμάθηση των ονομάτων των άλλων είναι το πρώτο βήμα για την οικοδόμηση σχέσεων και δεσμών μέσα στην ομάδα.



	<p>Όταν οι άνθρωποι γνωρίζουν και χρησιμοποιούν τα ονόματα των άλλων, μπορεί να δημιουργηθεί μια αίσθηση του ανήκειν και της οικειότητας.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ενεργός συμμετοχή: Η δραστηριότητα ενθαρρύνει την ενεργό συμμετοχή όλων των συμμετεχόντων. Όλοι έχουν σειρά, γεγονός που εξασφαλίζει ότι όλοι συμμετέχουν και έχουν ίσες ευκαιρίες να μιλήσουν. - Δεξιότητες ακρόασης: Ενισχύει τις δεξιότητες ακρόασης, καθώς οι συμμετέχοντες πρέπει να δώσουν προσοχή στα ονόματα που αναφέρουν οι άλλοι. Αυτό προάγει την ενεργητική ακρόαση, μια πολύτιμη δεξιότητα επικοινωνίας. - Πρόκληση μνήμης: Το να θυμάσαι και να επαναλαμβάνεις πολλά ονόματα μπορεί να αποτελέσει πρόκληση για τη μνήμη. Οι συμμετέχοντες ενθαρρύνονται να εξασκήσουν τη μνήμη τους, η οποία μπορεί να είναι μια διασκεδαστική γνωστική άσκηση. - Συμμετοχικότητα: Η δραστηριότητα είναι χωρίς αποκλεισμούς και επιτρέπει σε όλους να συμμετέχουν, ανεξάρτητα από το υπόβαθρο ή την εμπειρία τους. Προωθεί μια ατμόσφαιρα χωρίς αποκλεισμούς μέσα στην ομάδα. - Οικοδόμηση ομάδας: Οι συμμετέχοντες αρχίζουν να βλέπουν τους εαυτούς τους ως μέρος μιας ομάδας. Αυτό μπορεί να δώσει θετικό τόνο για συνεργασία και ομαδική εργασία σε επόμενες δραστηριότητες ή συζητήσεις. - Θετικός τόνος: Το παιχνίδι με τα ονόματα είναι μια ανάλαφρη και ευχάριστη δραστηριότητα. Η έναρξη μιας συνάντησης με μια τέτοια δραστηριότητα μπορεί να δώσει έναν θετικό και χαλαρό τόνο για το υπόλοιπο της συνάντησης ή του εργαστηρίου. - Ενθαρρυντική βοήθεια και υποστήριξη: Όταν οι συμμετέχοντες ενθαρρύνονται να βοηθήσουν αν κάποιος κολλήσει, προωθείται μια υποστηρικτική και συνεργατική ατμόσφαιρα μέσα στην ομάδα. Αυτή η προθυμία να βοηθάει ο ένας τον άλλον μπορεί να μεταφερθεί και σε άλλες δραστηριότητες της ομάδας.
<p>Βήμα προς βήμα υλοποίηση της δραστηριότητας</p>	<p>Βήμα1: Εισαγωγή στο C3 από το EntreComp Framework (5 λεπτά)</p> <p>Βήμα 2: Οδηγίες παιχνιδιού (5 λεπτά)</p> <p>Αυτή η διασκεδαστική και ενδιαφέρουσα δραστηριότητα για το σπάσιμο του πάγου έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να γνωρίσουν τα ονόματα των άλλων με χαλαρό και ευχάριστο τρόπο. Είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να σπάσει ο πάγος σε μια ομάδα όπου οι άνθρωποι μπορεί να μην είναι εξοικειωμένοι μεταξύ τους.</p> <p>Σχηματισμός κύκλου: Βάλτε τους συμμετέχοντες να καθίσουν σε έναν κύκλο όπου όλοι μπορούν να βλέπουν ο ένας τον άλλον. Ξεκινήστε με το πρώτο πρόσωπο: Ο συντονιστής ή ένας εθελοντής αρχίζει λέγοντας το δικό του όνομα. Για παράδειγμα, "Το όνομά μου είναι Σάρα". Όνομα και επανάληψη: Το άτομο στα δεξιά του πρώτου ομιλητή συνεχίζει λέγοντας το δικό του όνομα και στη συνέχεια επαναλαμβάνοντας</p>



	<p>το όνομα του πρώτου ατόμου. Για παράδειγμα, "Το όνομά μου είναι Ντέιβιντ και το όνομά της είναι Σάρα". Συνεχίστε γύρω από τον κύκλο: Η διαδικασία συνεχίζεται με κάθε άτομο στον κύκλο να επαναλαμβάνει τα ονόματα όλων των προηγούμενων συμμετεχόντων και να προσθέτει το δικό του. Για παράδειγμα, το τρίτο άτομο μπορεί να πει: "Το όνομά μου είναι Έμιλι και τα ονόματά τους είναι Σάρα και Ντέιβιντ".</p> <p>Ενθαρρύνετε τη συμμετοχή: Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να μιλούν καθαρά και με μέτριο ρυθμό, ώστε όλοι να μπορούν να παρακολουθούν. Επίσης, διαβεβαιώστε τους ότι δεν πειράζει αν κολλήσουν και ότι οι υπόλοιποι στην ομάδα μπορούν να βοηθήσουν αν κάποιος χάσει ένα όνομα.</p> <p>Ολοκληρώστε τον κύκλο: Συνεχίστε τον κύκλο έως ότου κάθε συμμετέχων έχει σειρά και τα ονόματα όλων των συμμετεχόντων έχουν επαναληφθεί.</p> <p>Βήμα 3: Παραλλαγές σχετικά με το έργο (10 λεπτά)</p> <p>Μπορείτε να προσθέσετε παραλλαγές στο παιχνίδι, όπως να ζητήσετε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν ένα ενδιαφέρον γεγονός για τον εαυτό τους μαζί με το όνομά τους ή να τους ενθαρρύνετε να χρησιμοποιήσουν δημιουργικές χειρονομίες ή εκφράσεις όταν λένε το όνομά τους.</p> <p>Αυτό το σπάσιμο του πάγου όχι μόνο βοηθά τους συμμετέχοντες να μάθουν τα ονόματα των άλλων, αλλά δημιουργεί επίσης μια διασκεδαστική και περιεκτική ατμόσφαιρα όπου όλοι συμμετέχουν.</p>
Τοποθεσία (εάν υπάρχει ειδική ανάγκη)	Οποιαδήποτε τοποθεσία
Χρόνος προετοιμασίας για τη δραστηριότητα	10 Μ
Συνολικός χρόνος της δραστηριότητας	20 Μ
Επίπεδο δυσκολίας (βασικό, ενδιάμεσο, προχωρημένο, εξειδικευμένο)	Ενδιάμεσο
Ομάδα στόχος Νεολαία	Νεολαία



<p>Δεξιότητες που απαιτούνται για τη δραστηριότητα (εκπαιδευτές); Εάν υπάρχουν</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Δεξιότητες επικοινωνίας - Δεξιότητες ακρόασης - Διαχείριση του ομίλου - Διαχείριση χρόνου - Ενσυναίσθηση
<p>Απαιτούμενες δεξιότητες για τη δραστηριότητα (συμμετέχοντες); Εάν υπάρχουν</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Δεξιότητες ακρόασης - Συνεργασία - Θετική στάση - Ανοιχτότητα - Προσαρμοστικότητα
<p>Οφέλη για τους συμμετέχοντες</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Αναγνώριση ονόματος - IceBreaking - Οικοδόμηση σχέσεων - Ενεργός συμμετοχή - Άσκηση μνήμης
<p>Στοιχεία προσαρμογής/καινοτομίας</p>	<p>Το "Παιχνίδι με τα ονόματα" μπορεί να προσαρμοστεί και να ανανεωθεί με διάφορους τρόπους, ώστε να ανταποκρίνεται σε συγκεκριμένες δυναμικές, στόχους ή θέματα της ομάδας. Είτε με την ενσωμάτωση στοιχείων αφήγησης, είτε με την ενθάρρυνση των συμμετεχόντων να μοιραστούν μοναδικά γεγονότα, είτε με την ενσωμάτωση της τεχνολογίας, είτε ακόμη και με την προσαρμογή για πολυγλωσσικά περιβάλλοντα, αυτές οι δημιουργικές προσαρμογές μετατρέπουν ένα φαινομενικά βασικό παγοθραυστικό σε ένα ευέλικτο εργαλείο για την προώθηση των συνδέσεων, την ενθάρρυνση της δέσμευσης και την ευθυγράμμιση με τους στόχους και τα χαρακτηριστικά των διαφορετικών ομάδων.</p> <p>Προσαρμογή της δραστηριότητας σύμφωνα με τα επίπεδα επάρκειας του πλαισίου EntreComp:</p> <p>Βασικό επίπεδο:</p> <p>Για τους συμμετέχοντες στο επίπεδο του Ιδρύματος, απλοποιήστε το icebreaker, ζητώντας τους να συστηθούν μόνο με το όνομά τους. Δεν χρειάζονται πρόσθετες πληροφορίες σχετικά με το έργο ή καινοτόμες ιδέες. Μειώστε το μέγεθος του κύκλου για να διασφαλίσετε ότι όλοι μπορούν να συμμετέχουν άνετα και να θυμούνται τα ονόματα. ενθαρρύνετε την πιο αργή ομιλία και την καθαρή προφορά.</p> <p>Ενδιάμεσο επίπεδο:</p>



	<p>Για τους συμμετέχοντες στο ενδιάμεσο επίπεδο, διατηρήστε το icebreaker όπως περιγράφεται. Τονίστε ότι μαζί με τα ονόματά τους, οι συμμετέχοντες μπορούν να αναφέρουν εν συντομία τους ρόλους τους ή τη συμβολή τους στο έργο.</p> <p>Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να συμπεριλάβουν μία καινοτόμο ιδέα που θα ήθελαν να εξερευνήσουν στο έργο. Βεβαιωθείτε ότι οι συμμετέχοντες διατηρούν έναν μέτριο ρυθμό ενώ λένε τα ονόματα και τις συνεισφορές τους.</p> <p>Προχωρημένο επίπεδο:</p> <p>Οι συμμετέχοντες στο επίπεδο Advance μπορούν να προκαλέσουν προσθέτοντας περισσότερη πολυπλοκότητα στο icebreaker. Εκτός από το να συστηθούν και να αναφέρουν τους ρόλους και τις καινοτόμες ιδέες τους, μπορούν να εξηγήσουν εν συντομία πώς η καινοτόμος ιδέα τους ευθυγραμμίζεται με τους στόχους του έργου.</p> <p>Αυξήστε το μέγεθος του κύκλου για να γίνει πιο δύσκολο για τους συμμετέχοντες να θυμηθούν όλα τα ονόματα και τις συνεισφορές.</p> <p>Ενθαρρύνετε δημιουργικές χειρονομίες ή εκφράσεις όταν οι συμμετέχοντες λένε τα ονόματα και τις ιδέες τους.</p> <p>Εξειδικευμένο επίπεδο:</p> <p>Οι έμπειροι συμμετέχοντες μπορούν να προχωρήσουν ένα βήμα παραπέρα, εστιάζοντας στη διασύνδεση των ιδεών και των ρόλων τους. Κάθε συμμετέχων θα πρέπει να παρουσιάσει τον εαυτό του, το ρόλο του, την καινοτόμο ιδέα του και τον τρόπο με τον οποίο βλέπει την ιδέα του να συμβάλλει ή να συνεργάζεται με τις ιδέες των άλλων στον κύκλο.</p> <p>Ο κύκλος θα πρέπει να είναι μεγάλος ώστε να προκαλεί τους συμμετέχοντες να θυμούνται και να σχετίζονται με τις συνεισφορές των άλλων.</p> <p>Οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν δημιουργικές εκφράσεις και θα πρέπει να επικεντρωθούν στην ανάδειξη των συνεργειών και των συνδέσεων μεταξύ των ιδεών και των ρόλων τους.</p>
Εξοπλισμός που απαιτείται για τη δραστηριότητα	Διάταξη καθισμάτων, συμμετέχοντες, συντονιστής ή αρχηγός
Θέματα υγείας και ασφάλειας	<i>*Παρακαλείστε να βεβαιωθείτε ότι πέρα από όλες τις ενδείξεις που παρέχονται εδώ, όλοι οι εκπαιδευτές πρέπει να συμμορφώνονται με τους εθνικούς κανονισμούς όσον αφορά την υγεία και την ασφάλεια.</i>



Μεταφερσιμότητα σε διαφορετικές ομάδες-στόχους	Μπορεί να μεταφερθεί σε διαφορετικές ομάδες-στόχους, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με νέους, ενήλικες και ειδικές ομάδες.
Οικολογική πτυχή	Αυτή η δραστηριότητα δεν απαιτεί χρήση υλικού, παρακαλούμε να έχετε υπόψη σας τη χρήση του φωτός στην αίθουσα εκπαίδευσης και ζητήστε από τους συμμετέχοντες να φέρουν επαναχρησιμοποιούμενα μπουκάλια νερού.
Δυνατότητα συμμετοχής των ενδιαφερομένων μερών	Στη δραστηριότητα αυτή μπορούν να συμμετάσχουν εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας και νέοι επιχειρηματίες.
Μέθοδος αξιολόγησης	<p>Η αξιολόγηση του παγοθραύστη "Name Game" περιλαμβάνει την αναζήτηση</p> <ul style="list-style-type: none">- ανατροφοδότηση των συμμετεχόντων μέσω εντύπων ή προφορικών συζητήσεων για να εκτιμηθεί το επίπεδο άνεσης, η αλληλεπίδραση και η συνολική εμπειρία τους κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.- Οι παρατηρήσεις κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας είναι καθοριστικής σημασίας, εστιάζοντας στην εμπλοκή και στο κατά πόσο διευκόλυνε μια πιο χαλαρή και διαδραστική δυναμική της ομάδας.- Η αξιολόγηση του πόσο καλά η δραστηριότητα πέτυχε τον επιδιωκόμενο στόχο της, όπως το να μάθουν οι συμμετέχοντες τα ονόματα των άλλων, και η εξέταση τυχόν προσαρμογών ή καινοτομιών που έγιναν μπορεί να καθοδηγήσει τις βελτιώσεις.- Η σύγκριση των ανατροφοδοτήσεων και των παρατηρήσεων με τους αρχικούς στόχους, όπως ο χρονικός προγραμματισμός και οι φιλικές προς το περιβάλλον πρακτικές, θα βοηθήσει στην προσαρμογή της δραστηριότητας για μελλοντική χρήση και θα διασφαλίσει ότι συνεχίζει να προάγει μια θετική και χωρίς αποκλεισμούς ατμόσφαιρα για τις αλληλεπιδράσεις της ομάδας.
Πρόσθετες πηγές	Σύνδεσμος για την παρουσίαση του C3 Vision



- **C4: Αποτίμηση των ιδεών**

Περιγραφή:

"Κρίνετε τι είναι αξία με κοινωνικούς, πολιτιστικούς και οικονομικούς όρους. Αναγνωρίστε τις δυνατότητες που έχει μια ιδέα για τη δημιουργία αξίας και προσδιορίστε τους κατάλληλους τρόπους για να την αξιοποιήσετε στο έπακρο." (Πλαίσιο EntreComp, 2016)

Ικανότητα	C4_ Εκτίμηση των ιδεών
Ονομασία της δραστηριότητας	"Δημοπρασία ιδεών"
Σύντομη περιγραφή της δραστηριότητας	<p>Η "δημοπρασία ιδεών" είναι μια ενδιαφέρουσα δραστηριότητα όπου οι συμμετέχοντες κάνουν καταγισμό ιδεών και παρουσιάζουν επιχειρηματικές ιδέες που σχετίζονται με τις αγροτικές κοινότητες. Χρησιμοποιούν εικονικά χρήματα για να "πλειοδοτήσουν" στις ιδέες, τονίζοντας την αξία τους. Αυτό ενισχύει τη δημιουργικότητα και τις συζητήσεις σχετικά με καινοτόμες ιδέες για την αγροτική επιχειρηματικότητα.</p>
Στόχοι της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> - Τόνωση της δημιουργικότητας: Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να σκεφτούν δημιουργικά και να δημιουργήσουν ένα ευρύ φάσμα επιχειρηματικών ιδεών προσαρμοσμένων στις αγροτικές συνθήκες. - Δώστε προτεραιότητα στις ιδέες: Βοηθήστε τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν την αξία των ιδεών τους και να τις ιεραρχήσουν με βάση την αντιλαμβανόμενη σημασία και τον πιθανό αντίκτυπο. - Βελτιώστε τις δεξιότητες παρουσίασης: Παρέχετε στους συμμετέχοντες την ευκαιρία να εξασκηθούν στην αποτελεσματική διατύπωση και παρουσίαση των ιδεών τους. - Συζήτηση Foster: Προώθηση ανοικτών συζητήσεων σχετικά με τα πλεονεκτήματα των διαφόρων ιδεών και τους παράγοντες που τις καθιστούν πολύτιμες. - Υπογραμμίστε τη σημασία της καινοτόμου σκέψης στην αγροτική επιχειρηματικότητα και την ανάπτυξη της κοινότητας. - Εμπνευστείτε δράση: Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να σκεφτούν πώς οι ιδέες υψηλής αξίας μπορούν να αναπτυχθούν περαιτέρω σε επιχειρηματικά εγχειρήματα που μπορούν να αναλάβουν δράση. - Δημιουργήστε δέσμευση: Προώθηση ενός διαδραστικού και ευχάριστου μαθησιακού περιβάλλοντος που ενθαρρύνει την ενεργό συμμετοχή και την ανταλλαγή ιδεών μεταξύ των συμμετεχόντων.



Βήμα προς βήμα υλοποίηση της δραστηριότητας

Βήμα 1: Εισαγωγή στο C4 από το EntreComp Framework (5 λεπτά)

Βήμα 2: Εισαγωγή στη δραστηριότητα (5 λεπτά)

Συγκεντρώστε όλους τους συμμετέχοντες και παρουσιάστε τον σκοπό της δραστηριότητας: να τονωθεί η δημιουργικότητα, να δοθεί προτεραιότητα στις ιδέες και να τονιστεί η αξία των καινοτόμων ιδεών στην αγροτική επιχειρηματικότητα.

Βήμα 3: Δημιουργία ιδεών (20-30 λεπτά)

Δώστε στους συμμετέχοντες ένα ορισμένο χρονικό διάστημα για να κάνουν καταγισμό ιδεών για όσο το δυνατόν περισσότερες επιχειρηματικές ιδέες που σχετίζονται με αγροτικές επιχειρήσεις ή με την ανάπτυξη της κοινότητας. Ενθαρρύνετε τους να καταγράψουν τις ιδέες αυτές ατομικά.

*Αν είναι δυνατόν ή αν δεν προκύψουν πολλές ιδέες, δώστε πραγματικά παραδείγματα επιτυχημένων αγροτικών επιχειρηματικών εγχειρημάτων για να εμπνεύσετε τους συμμετέχοντες και να προσφέρετε πρακτικές ιδέες.

Βήμα 4: Επιλογή ιδέας (5 λεπτά)

Αναθέστε στους συμμετέχοντες να επιλέξουν μία ιδέα από τη λίστα τους, την οποία θα παρουσιάσουν κατά τη διάρκεια της δημοπρασίας.

Βήμα 5: Περιγραφή της ιδέας (15 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να προετοιμάσουν μια σύντομη περιγραφή της ιδέας που επέλεξαν. Αυτή θα πρέπει να περιλαμβάνει:

- Όνομα ιδέας.
- Σύντομη περίληψη της έννοιας.
- Επεξήγηση του τρόπου με τον οποίο μπορεί να ωφελήσει την αγροτική κοινότητα.

Βήμα 6: Επιλογή γκατάστασης δημοπρασίας ιδεών (10 λεπτά)

Τοποθετήστε τους συμμετέχοντες σε κύκλο ή καθιστικό. Μοιράστε "δολάρια ιδεών" (εικονικά χρήματα ή μάρκες) σε κάθε συμμετέχοντα.

Βήμα 7: Διαδικασία δημοπρασίας (πουκίλλει ανάλογα με το μέγεθος της ομάδας)

Επιλέξτε έναν συμμετέχοντα για να ξεκινήσει η δημοπρασία. Παρουσιάζουν την ιδέα τους στην ομάδα, τονίζοντας την αξία της. Μετά την παρουσίαση, επιτρέψτε στους συμμετέχοντες να πλειοδοτήσουν για την ιδέα χρησιμοποιώντας τα δολάρια ιδέας τους. Ο παρουσιαστής αποφασίζει αν θα αποδεχτεί ή θα απορρίψει τις προσφορές. Εάν αποδεχθεί μια προσφορά, ο πλειοδότης "αγοράζει" την ιδέα και μπορεί να συμμετάσχει σε μια σύντομη συζήτηση σχετικά με αυτήν. Συνεχίστε αυτή τη διαδικασία έως ότου όλοι οι συμμετέχοντες παρουσιάσουν τις ιδέες τους



	<p>και συμμετάσχουν στη δημοπρασία. *Κάθε φορά που ένας νικητής κερδίζει μια προσφορά, πρέπει να περιλαμβάνει μια βελτίωση της ιδέας.</p> <p>Βήμα 7: Αναστοχασμός (20 λεπτά)</p> <p>Οι συμμετέχοντες θα παρέχουν εποικοδομητική ανατροφοδότηση για τις ιδέες των άλλων. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην τελειοποίηση και βελτίωση των εννοιών που παρουσιάζονται (10 λεπτά).</p> <p>Διευκολύνετε μια ομαδική συζήτηση (10 λεπτά). Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τι έκανε ορισμένες ιδέες πιο πολύτιμες για αυτούς κατά τη διάρκεια της δημοπρασίας. Συζητήστε τη σημασία της δημιουργικής σκέψης και της αναγνώρισης του δυναμικού των καινοτόμων ιδεών στην αγροτική επιχειρηματικότητα. Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να σκεφτούν πώς οι ιδέες που εκτιμήθηκαν ιδιαίτερα μπορούν να αναπτυχθούν περαιτέρω σε βιώσιμες επιχειρηματικές επιχειρήσεις.</p> <p>Βήμα 8: Συμπέρασμα (5 λεπτά)</p> <p>Ευχαριστήστε τους συμμετέχοντες για την ενεργό συμμετοχή και τις ιδέες τους. Συνοψίστε τα βασικά συμπεράσματα της δραστηριότητας, τονίζοντας τη σημασία της δημιουργικής σκέψης και της εκτίμησης των καινοτόμων ιδεών στην αγροτική επιχειρηματικότητα.</p>
<p>Τοποθεσία (εάν υπάρχει ειδική ανάγκη)</p>	<p>Οποιαδήποτε τοποθεσία</p>
<p>Χρόνος προετοιμασίας για τη δραστηριότητα</p>	<p>1 h</p>
<p>Συνολικός χρόνος της δραστηριότητας</p>	<p>1.5-2 h</p>
<p>Επίπεδο δυσκολίας (βασικά, ενδιάμεσα, προχωρημένα, εξειδικευμένα)</p>	<p>Ενδιάμεσο</p>
<p>Ομάδα στόχος Νεολαία</p>	<p>Νεολαία</p>



<p>Δεξιότητες που απαιτούνται για τη δραστηριότητα (εκπαιδευτές); Εάν υπάρχουν</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Δημιουργικότητα: Δημιουργία καινοτόμων επιχειρηματικών ιδεών. - Παρουσίαση: Αποτελεσματική επικοινωνία και παρουσίαση ιδεών. - Διαπραγμάτευση: Συμμετοχή στη διαδικασία δημοπρασίας. - Κριτική σκέψη: Αξιολόγηση και εκτίμηση ιδεών. - Επικοινωνία: Παροχή ανατροφοδότησης κατά τη φάση του προβληματισμού. - Ομαδική εργασία: Συμμετοχή σε ομαδικές συζητήσεις και δραστηριότητες.
<p>Απαιτούμενες δεξιότητες για τη δραστηριότητα (συμμετέχοντες); Εάν υπάρχουν</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Λήψη αποφάσεων - Ακρόαση - Επίλυση προβλημάτων - Διαχείριση χρόνου - Πλευρική σκέψη
<p>Οφέλη για τους συμμετέχοντες</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ενισχυμένη δημιουργικότητα - Βελτιωμένες δεξιότητες παρουσίασης ιδεών - Καλύτερες ικανότητες αποτίμησης ιδεών - Αποτελεσματικές δεξιότητες διαπραγμάτευσης - Ανάπτυξη κριτικής σκέψης - Αυξημένη εμπιστοσύνη στην ανταλλαγή ιδεών - Ενδείξεις για την ιεράρχηση ιδεών - Εκτίμηση της καινοτομίας στην αγροτική επιχειρηματικότητα
<p>Στοιχεία προσαρμογής/καινοτομίας</p>	<p>Η προσαρμογή και η καινοτομία αποτελούν ουσιώδη στοιχεία στη διαδικασία αντιμετώπισης των προκλήσεων και επίτευξης προόδου. Η δημιουργικότητα βρίσκεται στο επίκεντρο αυτών των στοιχείων, καθώς οδηγεί στη δημιουργία νέων ιδεών και λύσεων. Η ευελιξία επιτρέπει στα άτομα και τους οργανισμούς να προσαρμόζονται στις μεταβαλλόμενες συνθήκες και να υιοθετούν νέες προσεγγίσεις. Οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων είναι ζωτικής σημασίας για τον εντοπισμό και την υπέρβαση των εμποδίων, ενώ το ανοιχτό πνεύμα ενθαρρύνει τη διερεύνηση διαφορετικών προοπτικών και αντισυμβατικών λύσεων. Ο πειραματισμός και η ανάληψη κινδύνου συμβαδίζουν, καθώς περιλαμβάνουν τη δοκιμή νέων ιδεών και την αποδοχή της πιθανότητας αποτυχίας ως μέρος της διαδικασίας μάθησης. Η επινοητικότητα και η ανθεκτικότητα βοηθούν τα άτομα και τις ομάδες να αντιμετωπίσουν τις αποτυχίες και να προσαρμόσουν τις στρατηγικές τους ανάλογα. Η επανάληψη διασφαλίζει ότι γίνονται συνεχείς βελτιώσεις και η συνεργασία με άλλους φέρνει ποικίλες δεξιότητες και γνώσεις στη διαδικασία καινοτομίας. Μαζί, αυτά τα στοιχεία δίνουν τη δυνατότητα σε άτομα και οργανισμούς να προσαρμόζονται και να καινοτομούν αποτελεσματικά ανταποκρινόμενοι στις εξελισσόμενες προκλήσεις και ευκαιρίες.</p>



Προσαρμογή της δραστηριότητας σύμφωνα με τα επίπεδα επάρκειας του πλαισίου EntreComp:

Βασικό επίπεδο:

Για τους συμμετέχοντες στο επίπεδο του Ιδρύματος, απλοποιήστε τη δραστηριότητα ώστε να επικεντρωθείτε στη βασική κατανόηση της επίλυσης προβλημάτων και της παρουσίασης ιδεών.

Παρέχετε έναν προκαθορισμένο κατάλογο προκλήσεων προς επιλογή για να αποφύγετε την δυσκολία των συμμετεχόντων να αναγνωρίσουν την πρόκληση.

Μειώστε το χρόνο που διατίθεται για τον ιδεασμό σε 10-15 λεπτά για να αποφύγετε την υπερφόρτωση των συμμετεχόντων.

Αντί να δημιουργήσετε πρωτότυπα, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να περιγράψουν προφορικά τις ιδέες τους.

Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να δώσουν μια σύντομη περιγραφή της ιδέας τους, δίνοντας έμφαση στη συνάφεια της με την επιλεγμένη πρόκληση.

Ενδιάμεσο επίπεδο:

Για τους συμμετέχοντες στο ενδιάμεσο επίπεδο, διατηρήστε την κύρια δομή της δραστηριότητας με κάποιες βελτιώσεις.

Συμπεριλάβετε ένα ευρύτερο φάσμα προκλήσεων που αφορούν τις αγροτικές περιοχές, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να επιλέξουν μία.

Διατηρήστε τον χρόνο ιδεοληψίας στα 20-30 λεπτά, αλλά ενθαρρύνετε τον πιο εμπεριστατωμένο καταιγισμό ιδεών.

Συνεχίστε με την ανάπτυξη πρωτοτύπων, αλλά προτείνετε τη χρήση απλών οπτικών βοηθημάτων ή σκίτσων.

Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, βεβαιωθείτε ότι οι συμμετέχοντες εξηγούν όχι μόνο την ιδέα, αλλά και τα πιθανά οφέλη και τις καινοτόμες πτυχές.

Προχωρημένο επίπεδο:

Οι συμμετέχοντες στο επίπεδο Advance μπορούν να εξερευνήσουν τη δραστηριότητα βαθύτερα.



	<p>Επιτρέψτε στους συμμετέχοντες να επινοήσουν τις δικές τους αγροτικές προκλήσεις, προωθώντας ένα υψηλότερο επίπεδο πρωτοβουλίας.</p> <p>Επεκτείνετε τη συνεδρία ιδεοληψίας σε 30-45 λεπτά, ενθαρρύνοντας τους συμμετέχοντες να σκέφτονται πιο δημιουργικά και καινοτόμα.</p> <p>Συνεχίστε την ανάπτυξη πρωτοτύπων, αλλά περιμένετε πιο εξελιγμένες οπτικές αναπαραστάσεις.</p> <p>Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να παρουσιάσουν τις λύσεις τους ολοκληρωμένα, τονίζοντας τις καινοτόμες και πρακτικές πτυχές των ιδεών τους.</p> <p>Εξειδικευμένο επίπεδο:</p> <p>Οι έμπειροι συμμετέχοντες θα πρέπει να προσεγγίσουν τη δραστηριότητα με έμφαση στη στρατηγική και καινοτόμο σκέψη.</p> <p>Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες όχι μόνο να εντοπίσουν τις προκλήσεις αλλά και να προτείνουν λύσεις για τις προκλήσεις που εντοπίστηκαν.</p> <p>Παρέχετε παρατεταμένο χρόνο ιδεοληψίας με την προσδοκία ιδιαίτερα δημιουργικών και καινοτόμων ιδεών.</p> <p>Κατά την ανάπτυξη πρωτοτύπων, προτείνετε την ενσωμάτωση προηγμένων οπτικών βοηθημάτων, μοντέλων ή ψηφιακών αναπαραστάσεων.</p> <p>Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, περιμένετε από τους συμμετέχοντες να παρουσιάσουν τις ιδέες τους με μεγάλη λεπτομέρεια, δίνοντας έμφαση στον πιθανό αντίκτυπο και τη σκοπιμότητά τους στην αγροτική επιχειρηματικότητα και την κοινοτική ανάπτυξη.</p>
<p>Εξοπλισμός που απαιτείται για τη δραστηριότητα</p>	<ul style="list-style-type: none">- "Δολάρια ιδεών" ή μάρκες: Παρέχετε εικονικά χρήματα ή μάρκες για την προσομοίωση της διαδικασίας υποβολής προσφορών. Μοιράστε τα ισόποσα στους συμμετέχοντες πριν από τη δραστηριότητα.- Υλικό παρουσίασης: Διασφαλίστε ότι κάθε συμμετέχων έχει πρόσβαση σε ένα flip chart, έναν πίνακα ή οποιοδήποτε μέσο για να παρουσιάσει τις ιδέες του στην ομάδα. Μπορεί επίσης να είναι απαραίτητοι μαρκαδόροι ή όργανα γραφής.- Χρονοδιακόπτης ή Ρολόι: Χρησιμοποιήστε ένα χρονόμετρο ή ρολόι για να διαχειρίζεστε το χρόνο κατά τη διάρκεια των παρουσιάσεων ιδεών και της φάσης της δημοπρασίας. Αυτό συμβάλλει στη διατήρηση του προγράμματος της δραστηριότητας.- Χώρος και καθίσματα: Τοποθετήστε τους συμμετέχοντες σε κύκλο ή καθιστικό για να διευκολύνετε τις παρουσιάσεις και τη διαδικασία υποβολής προσφορών.



	<ul style="list-style-type: none">- Προαιρετικά βραβεία ή πιστοποιητικά: Ανάλογα με το πλαίσιο και τους στόχους, μπορείτε να ετοιμάσετε πιστοποιητικά ή μικρά βραβεία για να αναγνωρίσετε τις εξαιρετικές ιδέες ή τους συμμετέχοντες.- Περιγραφή ιδέας Υλικά: για να γράψουν μια σύντομη περιγραφή της ιδέας τους. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει σημειωματάρια, αυτοκόλλητες σημειώσεις ή χαρτί και στυλό.- Οδηγός του διευκολυντή: Προετοιμάστε έναν οδηγό ή ένα σενάριο για να διασφαλίσετε την ομαλή ροή της δραστηριότητας, συμπεριλαμβανομένων των οδηγιών για τους συμμετέχοντες.
Θέματα υγείας και ασφάλειας	<i>*Παρακαλείστε να βεβαιωθείτε ότι πέρα από όλες τις ενδείξεις που παρέχονται εδώ, όλοι οι εκπαιδευτές πρέπει να συμμορφώνονται με τους εθνικούς κανονισμούς όσον αφορά την υγεία και την ασφάλεια.</i>
Μεταφερσιμότητα σε διαφορετικές ομάδες-στόχους	Μπορεί να μεταφερθεί σε διαφορετικές ομάδες-στόχους, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με νέους, ενήλικες και ειδικές ομάδες.
Οικολογική πτυχή	<p>Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ψηφιακές συσκευές. Εάν δεν είναι δυνατόν να χρησιμοποιήσουμε ψηφιακές συσκευές και πρέπει να χρησιμοποιήσουμε χαρτί, θα μπορούσαμε να ζητήσουμε από τους συμμετέχοντες ιδέες για την επαναχρησιμοποίηση του χαρτιού. Διαφορετικά θα ανακυκλωθεί. Χρησιμοποιήστε επαναχρησιμοποιήσιμα κουπόνια για τη δραστηριότητα.</p> <p>Εάν είναι δυνατόν, χρησιμοποιήστε μαρκαδόρους με οικολογικό μελάνι.</p> <p>Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να φέρουν επαναχρησιμοποιήσιμα μπουκάλια νερού.</p>
Δυνατότητα συμμετοχής των ενδιαφερομένων μερών	Στη δραστηριότητα αυτή μπορούν να συμμετάσχουν εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας και νέοι επιχειρηματίες.
Μέθοδος αξιολόγησης	<p>Η αξιολόγηση της δραστηριότητας "Δημοπρασία ιδεών" μπορεί να πραγματοποιηθεί με διάφορες μεθόδους για να εκτιμηθεί η αποτελεσματικότητά της και το επίπεδο εμπλοκής των συμμετεχόντων:</p> <ul style="list-style-type: none">- Ανατροφοδότηση από ομότιμους, όπου οι συμμετέχοντες παρέχουν πληροφορίες σχετικά με τη δημιουργικότητα και την ποιότητα των ιδεών που παρουσιάζουν οι ομότιμοί τους. Η ανατροφοδότηση αυτή μπορεί να συγκεντρωθεί μέσω γραπτών σχολίων ή προφορικών συζητήσεων.



	<ul style="list-style-type: none">- Αυτοαναστοχασμός, αναλογιζόμενοι τις επιδόσεις τους όσον αφορά την άρθρωση ιδεών και τις δεξιότητες παρουσίασης.- Παρατηρώντας τα επίπεδα εμπλοκής και την ποιότητα των συζητήσεων, ο συντονιστής μπορεί να αξιολογήσει τη συνολική επιτυχία της δραστηριότητας.- Η βαθμολόγηση μπορεί να εισαχθεί για ένα ανταγωνιστικό στοιχείο, με προκαθορισμένα κριτήρια, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να βαθμολογούν κάθε ιδέα για την οποία υποβάλλουν προσφορά κατά τη διάρκεια της δημοπρασίας.- Η ομαδική συζήτηση ή η έρευνα μετά τη δραστηριότητα μπορεί να καταγράψει τις συλλογικές γνώσεις των συμμετεχόντων, τα διδάγματα και τις προτάσεις για βελτιώσεις, εξασφαλίζοντας μια ολοκληρωμένη αξιολόγηση του αντίκτυπου και της αποτελεσματικότητας της δραστηριότητας.
Πρόσθετες πηγές	Σύνδεσμος για την παρουσίαση του C4 Valuing Ideas

- C5: Ηθική και βιώσιμη σκέψη

Περιγραφή:



"Αξιολογήστε τις συνέπειες των ιδεών που φέρνουν αξία και την επίδραση της επιχειρηματικής δράσης στην κοινότητα-στόχο, την αγορά, την κοινωνία και το περιβάλλον. Να προβληματιστείτε σχετικά με το πόσο βιώσιμοι είναι οι μακροπρόθεσμοι κοινωνικοί, πολιτιστικοί και οικονομικοί στόχοι και η πορεία δράσης που επιλέχθηκε. Να ενεργείτε υπεύθυνα ." (Πλαίσιο EntreComp, 2016)

Ικανότητα	C5: Ηθική και βιώσιμη σκέψη
Όνομασία της δραστηριότητας	Eco Peripatetics
Σύντομη περιγραφή της δραστηριότητας	Σκεφτείτε σε ομάδες τις οικολογικές/ηθικές πτυχές των επιχειρηματικών ιδεών των συμμετεχόντων που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά τη διάρκεια περιπάτου στη φύση και συλλογής απορριμμάτων.
Στόχοι της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> - Εξάσκηση στην ενεργητική μάθηση μέσω περιπατητικών μεθόδων. - Σκεφτείτε τις οικολογικές, ηθικές και αειφορικές πτυχές μιας επιχειρηματικής ιδέας. - Βελτίωση των πράσινων δεξιοτήτων. - Δημιουργία ευαισθητοποίησης για την προστασία του περιβάλλοντος.
Βήμα προς βήμα υλοποίηση της δραστηριότητας	<p>Βήμα 0: Ετοιμαστείτε (5 λεπτά)</p> <p>Πριν από την εκδήλωση πρέπει να επικοινωνήσετε με τους συμμετέχοντες και να τους εξηγήσετε ότι η δραστηριότητα θα είναι υπαίθρια και ότι θα χρειαστούν άνετα ρούχα και παπούτσια, μπουκάλι νερό και σφαίρες και σακούλες απορριμμάτων.</p> <p>Την ημέρα:</p> <p>Βήμα 1: Εισαγωγή στην Ικανότητα 5 Ηθική και βιώσιμη σκέψη (5 λεπτά)</p> <p>Βήμα2: Εξηγήστε την άσκηση: (5 λεπτά)</p> <p>Η άσκηση Eco_Περίπατος αποτελείται από:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Περπάτημα - ανασκόπηση - συλλογή απορριμμάτων από τη φύση - εκτιμήστε το χρόνο μόλυνσης που έχουν αφαιρέσει από τη φύση (ανατρέξτε στην αφίσα βιοαποικοδόμησης που επισυνάπτεται).



	<p>Σε ομάδες των 3 ατόμων, οι συμμετέχοντες θα κάνουν έναν μεγάλο περίπατο διάρκειας τουλάχιστον 1 ώρας. Θα μοιραστούν τους προβληματισμούς τους και θα δώσουν ανατροφοδότηση ο ένας στον άλλον σχετικά με την επιχειρηματική τους ιδέα. Αν δεν έχουν έτοιμη μία ιδέα, μπορείτε να τους ζητήσετε να χρησιμοποιήσουν αυτό που ανέπτυξαν για την άσκηση από το Γ1_Εντοπισμός ευκαιριών (μεγεθυντικός φακός). Θα δώσουν ανατροφοδότηση ο ένας στον άλλο και θα σκεφτούν τις οικολογικές/ηθικές πτυχές που πρέπει να ληφθούν υπόψη για κάθε ιδέα.</p> <p>Εγκάρσια, θα τους ζητηθεί να μαζέψουν τυχόν απορρίμματα που θα βρουν στη διαδρομή, ταξινομώντας τα για ανακύκλωση (μία σακούλα χαρτί, μία πλαστική και μία γυάλινη).</p> <p>Η προέλευση της έννοιας της περιπατητικής προέρχεται από τη συνήθεια του Αριστοτέλη να περπατάει (περιπατητικός) κατά τη διδασκαλία/μάθηση και έχει διάφορα οφέλη.</p> <p>Βήμα 3: Ξεκινήστε (10 λεπτά)</p> <p>Σημειώστε την περιοχή και την ώρα που θα επιστρέψετε και βεβαιωθείτε ότι όλοι οι συμμετέχοντες έχουν γάντια και σακούλες. Δείξτε τους την "αφίσα βιολογικής αποικοδόμησης" (παράρτημα).</p> <p>Βήμα 4: Eco_Περίπατος (45/60 λεπτά)</p> <p>Αν έχουν 1 ώρα, θα πρέπει να αφιερώσουν 15/20 λεπτά για την ιδέα του καθενός: 1 από αυτούς θα πρέπει να παρακολουθεί τον χρόνο. Κάθε άτομο θα πρέπει να κουβαλάει μία σακούλα και να υπολογίζει πόσα γυαλιά, πλαστικά, χαρτιά και σκουπίδια παίρνει προσπαθώντας να υπολογίσει τα χρόνια μόλυνσης που παίρνει από τη Γη.</p> <p>Βήμα 5: Στατικός χρόνος ανάκλασης (15 λεπτά)</p> <p>Μοιραστείτε τα αποτελέσματα σε σχέση με τα έτη αποταμίευσης σε μόλυνση ανά ομάδα και ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τον προβληματισμό τους για την όλη εμπειρία σε μια μεγάλη ομάδα (αν είναι δυνατόν όλοι μαζί).</p>
Τοποθεσία (εάν υπάρχει ειδική ανάγκη)	Στη φύση ή σε ένα μεγάλο πάρκο
Χρόνος προετοιμασίας για τη δραστηριότητα (για τον εκπαιδευτή)	20 λεπτά



Συνολικός χρόνος της δραστηριότητας	55/ 90 λεπτά
Επίπεδο δυσκολίας (βασικό, ενδιάμεσο, προχωρημένο, εξειδικευμένο)	Βασικό/ ενδιάμεσο
Ομάδα στόχος Νεολαία	Νεολαία
Δεξιότητες που απαιτούνται για τη δραστηριότητα (εκπαιδευτές); Εάν υπάρχουν	<ul style="list-style-type: none">- Δεξιότητες επικοινωνίας- Δεξιότητες καθοδήγησης- Δημιουργικότητα και ικανότητα προσαρμογής στις ανάγκες της ομάδας.
Απαιτούμενες δεξιότητες για τη δραστηριότητα (συμμετέχοντες); Εάν υπάρχουν	<ul style="list-style-type: none">- Ανοιχτό μυαλό- Κίνητρα/προθυμία- Κριτική σκέψη- Αντικειμενικότητα και ειλικρίνεια
Οφέλη για τους συμμετέχοντες	<ul style="list-style-type: none">- Να εξασκηθείτε στην κριτική σκέψη- Να ευαισθητοποιηθούμε σχετικά με τον αντίκτυπό μας στο περιβάλλον- Να εντοπίζουν ο ένας τις ανάγκες του άλλου και να παρέχουν ομότιμη υποστήριξη
Στοιχεία προσαρμογής/καινοτομίας	<p>Μπορείτε να συνεργαστείτε με περιβαλλοντική οργάνωση και να κάνετε αυτόνομη δενδροφύτευση αντί να μαζεύετε σκουπίδια.</p> <p>Προσαρμογή της δραστηριότητας σύμφωνα με τα επίπεδα επάρκειας του πλαισίου EntreComp:</p> <p>Βασικό επίπεδο</p> <p>Για αυτό το επίπεδο προτείνουμε να μειωθεί ο χρόνος προβληματισμού σε 30 λεπτά 10 λεπτά το καθένα, και να υπάρχει μόνο μία εργασία κάθε φορά.</p> <p>Ενδιάμεσο επίπεδο</p> <p>Αυτή η δραστηριότητα έχει αναπτυχθεί για αυτό το επίπεδο, μπορείτε να την εφαρμόσετε όπως περιγράφεται εδώ.</p>



	<p>Προχωρήμελο επίπεδο:</p> <p>Για ένα προχωρημένο επίπεδο θα προτείνουμε να προβληματιστούμε σχετικά με τις ηθικές και αιεφορικές πτυχές της ιδέας σε βραχυπρόθεσμο, μεσοπρόθεσμο και μακροπρόθεσμο επίπεδο, έναν χάρτη του μυαλού με βασικά στοιχεία που πρέπει να εξεταστούν γύρω από την εντοπισμένη ευκαιρία.</p> <p>Σε αυτό το επίπεδο μπορεί επίσης να ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να βρουν μια ιδέα για τη δημιουργία/κατασκευή ενός εμπορεύσιμου προϊόντος από απορρίμματα που έχουν μαζέψει από την ύπαιθρο.</p> <p>Εξειδικευμένο επίπεδο</p> <p>Σε επίπεδο εμπειρογνομώνων, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να εντοπίζουν εθνικούς και περιφερειακούς κανόνες σχετικά με την ηθική και την αιεφορία σε βραχυπρόθεσμο, μεσοπρόθεσμο και μακροπρόθεσμο επίπεδο.</p> <p>Θα προτείνουμε να επεκτείνουμε σε μισή ώρα χρόνο προβληματισμού ανά συμμετέχοντα.</p> <p>Σε αυτό το επίπεδο μπορεί επίσης να ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να βρουν μια ιδέα για τη δημιουργία/κατασκευή ενός εμπορεύσιμου προϊόντος από απορρίμματα που έχουν μαζέψει από την ύπαιθρο. Σε αυτό θα τους ενθαρρύνουμε να κάνουν σχέδια μάρκετινγκ γι' αυτό.</p>
<p>Εξοπλισμός που απαιτείται για τη δραστηριότητα</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Χειροκίνητη συλλογή απορριμμάτων (εάν είναι δυνατόν) - Γάντια - Σακούλες για ανακύκλωση και σακούλες απορριμμάτων <p>*Ίσως ο δήμος θα μπορούσε να παρέχει αυτόν τον εξοπλισμό</p>
<p>Θέματα υγείας και ασφάλειας</p>	<p>Είναι πολύ σημαντικό να χρησιμοποιείτε άνετα ρούχα και ασφαλή εξοπλισμό και γάντια για να αποφύγετε την επαφή με τα απορρίμματα. Πολύ σημαντικό να ζητάτε από τους συμμετέχοντες να πλένουν τα χέρια τους μετά το τέλος της δραστηριότητας.</p> <p><i>*Παρακαλείστε να βεβαιωθείτε ότι πέρα από όλες τις ενδείξεις που παρέχονται εδώ, όλοι οι εκπαιδευτές πρέπει να συμμορφώνονται με τους εθνικούς κανονισμούς όσον αφορά την υγεία και την ασφάλεια.</i></p>
<p>Μεταφερσιμότητα σε διαφορετικές ομάδες-στόχους</p>	<p>Μπορεί να μεταφερθεί σε διαφορετικές ομάδες-στόχους, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με νέους, ενήλικες και ειδικές ομάδες.</p>

αυτοαποτελεσματικότητα, κίνητρα και επιμονή), υλικούς (για παράδειγμα, μέσα παραγωγής και οικονομικοί πόροι) ή μη υλικούς (για παράδειγμα, ειδικές γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις), όπως αναφέρεται στο πλαίσιο.

- Προσαρμοσμένες δραστηριότητες που αναπτύχθηκαν για τον τομέα 2: Πόροι

- Γ6: Αυτογνωσία και αυτοαποτελεσματικότητα

Περιγραφή:

" Αναλογιστείτε τις ανάγκες, τις φιλοδοξίες και τις επιθυμίες σας βραχυπρόθεσμα, μεσοπρόθεσμα και μακροπρόθεσμα. Προσδιορίστε και αξιολογήστε τις ατομικές και ομαδικές σας δυνάμεις και αδυναμίες. Πιστέψτε στην ικανότητά σας να επηρεάσετε την πορεία των γεγονότων, παρά την αβεβαιότητα, τις αναποδιές και τις προσωρινές αποτυχίες". (Πλαίσιο EntreComp, 2016)

Ικανότητα	C6_Αυτογνωσία και αυτοαποτελεσματικότητα
Όνομασία της δραστηριότητας	Καθρέφτης της ανάπτυξης
Σύντομη περιγραφή της δραστηριότητας	Αυτή η δραστηριότητα ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με τα δυνατά τους σημεία, τους τομείς ανάπτυξης και να θέσουν ρεαλιστικούς στόχους, ενισχύοντας τόσο την αυτογνωσία όσο και την αυτοαποτελεσματικότητα.
Στόχοι της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> - Βελτίωση της αυτογνωσίας με τον εντοπισμό των δυνατών σημείων και των τομέων που χρήζουν βελτίωσης. - Ενισχύστε την αυτοαποτελεσματικότητα θέτοντας και επιτυγχάνοντας ρεαλιστικούς στόχους.
Βήμα προς βήμα υλοποίηση της δραστηριότητας	<p>Βήμα 1: Εισαγωγή στη C6 από το EntreComp Framework (5 λεπτά)</p> <p>Βήμα 2: Εισαγωγή στη δραστηριότητα (5 λεπτά)</p> <p>Ξεκινήστε εξηγώντας τη σημασία της αυτογνωσίας και της αυτοαποτελεσματικότητας. Δώστε σύντομους ορισμούς και παραδείγματα. Εμπλέξτε τους συμμετέχοντες σε μια σύντομη συζήτηση σχετικά με τα οφέλη του να γνωρίζει κανείς τα δυνατά του σημεία και να θέτει εφικτούς στόχους.</p>



	<p>Βήμα 3: Προσδιορισμός των δυνατών σημείων (10 λεπτά)</p> <p>Μοιράστε αυτοκόλλητες σημειώσεις και στυλό σε κάθε συμμετέχοντα.</p> <p>Θα ζητήσουμε από τους συμμετέχοντες να καταγράψουν τουλάχιστον τρία από τα προσωπικά τους δυνατά σημεία σε ξεχωριστές αυτοκόλλητες σημειώσεις.</p> <p>Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να τοποθετήσει τις σημειώσεις του στο flipchart ή στον πίνακα, δημιουργώντας έναν συλλογικό "καθρέφτη των δυνατών σημείων".</p> <p>Βήμα 4: Τομείς ανάπτυξης (10 λεπτά)</p> <p>Καθοδηγήστε τους συμμετέχοντες στον προβληματισμό σχετικά με τους τομείς που θα ήθελαν να βελτιώσουν ή να αναπτύξουν. Ενθαρρύνετε την ειλικρίνεια και τον αυτοαναστοχασμό και θα τους ζητήσουμε να καταγράψουν αυτούς τους τομείς σε νέα αυτοκόλλητα σημειώματα και να τα τοποθετήσουν κάτω από τα δυνατά τους σημεία.</p> <p>Βήμα 5: Καθορισμός στόχων (15 λεπτά)</p> <p>Συζητήστε τη σημασία του καθορισμού ρεαλιστικών και εφικτών στόχων και ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να επιλέξει έναν τομέα ανάπτυξης και να θέσει έναν συγκεκριμένο, μετρήσιμο, εφικτό, σχετικό και χρονικά περιορισμένο στόχο που σχετίζεται με αυτόν.</p> <p>Βάλτε τους να γράψουν αυτόν τον στόχο σε ένα νέο αυτοκόλλητο σημείωμα και τοποθετήστε το δίπλα στον τομέα ανάπτυξης που έχουν εντοπίσει.</p> <p>Βήμα 6: Ανταλλαγή και προβληματισμός (10 λεπτά)</p> <p>Θα κάνουμε έναν γύρο στην αίθουσα, επιτρέποντας σε κάθε συμμετέχοντα να μοιραστεί εν συντομία τα δυνατά του σημεία, τους τομείς ανάπτυξης και να θέσει στόχους.</p> <p>Βήμα 7: Κλείσιμο (5 λεπτά)</p> <p>Συνοψίστε τη σημασία της αυτογνωσίας και της αυτοαποτελεσματικότητας στην προσωπική ανάπτυξη.</p> <p>Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να κρατήσουν τον "Καθρέφτη της ανάπτυξης" τους ως οπτική υπενθύμιση των δυνατών σημείων και των στόχων τους.</p>
<p>Τοποθεσία (εάν υπάρχει ειδική ανάγκη)</p>	<p>Δεν υπάρχει συγκεκριμένη ανάγκη</p>



Χρόνος προετοιμασίας για τη δραστηριότητα	15 λεπτά
Συνολικός χρόνος της δραστηριότητας	1 ώρα
Επίπεδο δυσκολίας (βασικό, ενδιάμεσο, προχωρημένο, εξειδικευμένο)	Ενδιάμεσο
Ομάδα στόχος	Νεολαία
Δεξιότητες που απαιτούνται για τη δραστηριότητα (εκπαιδευτές); Εάν υπάρχουν	<ul style="list-style-type: none">- Δεξιότητες διευκόλυνσης- Γνώση των εννοιών της αυτογνωσίας και της αυτοαποτελεσματικότητας.- Ισχυρές δεξιότητες επικοινωνίας και διευκόλυνσης
Απαιτούμενες δεξιότητες για τη δραστηριότητα (συμμετέχοντες); Εάν υπάρχουν	<ul style="list-style-type: none">- Βασική κατανόηση του αυτοαναστοχασμού.- Ικανότητα να εκφράζει σκέψεις και να θέτει απλούς στόχους
Οφέλη για τους συμμετέχοντες	<ul style="list-style-type: none">- Ενισχυμένη αυτογνωσία: οι συμμετέχοντες αποκτούν βαθύτερη κατανόηση των δυνατών σημείων και των τομέων ανάπτυξής τους, οδηγώντας σε αυξημένη αυτογνωσία.- Κίνητρα για προσωπική ανάπτυξη: Ο "καθρέφτης της ανάπτυξης" χρησιμεύει ως οπτική υπενθύμιση των δυνατοτήτων τους, παρακινώντας τους να εργαστούν για την επίτευξη των στόχων τους.
Στοιχεία προσαρμογής/καινοτομίας	<ul style="list-style-type: none">- Ενσωμάτωση τεχνολογίας: Η δραστηριότητα θα μπορούσε να προσαρμοστεί για εικονικά περιβάλλοντα χρησιμοποιώντας πλατφόρμες συνεργατικού ψηφιακού πίνακα.- Δημιουργική οπτικοποίηση: Οι συμμετέχοντες μπορούσαν να δημιουργήσουν ψηφιακές οπτικές αναπαραστάσεις των δυνατών σημείων και των στόχων τους χρησιμοποιώντας εργαλεία πολυμέσων. <p>Προσαρμογή της δραστηριότητας σύμφωνα με τα επίπεδα επάρκειας του πλαισίου EntreComp:</p>



	<p>Βασικό επίπεδο:</p> <p>Προτείνουμε να εισαγάγουμε βασικές έννοιες της αυτογνωσίας και του αναστοχασμού.</p> <p>Ενδιάμεσο επίπεδο :</p> <p>Ανάπτυξη πιο σύνθετων ασκήσεων αναστοχασμού που σχετίζονται με τον εντοπισμό ευκαιριών και τον καθορισμό προσωπικών στόχων.</p> <p>Προχωρημένο επίπεδο :</p> <p>Προτείνουμε να εφαρμόσουμε ένα στοιχείο που βασίζεται σε σχέδιο, όπου οι συμμετέχοντες δημιουργούν ένα σχέδιο προσωπικής και επαγγελματικής ανάπτυξης με βάση τους προβληματισμούς τους.</p> <p>Εξειδικευμένο επίπεδο:</p> <p>Προώθηση της βαθιάς κατανόησης της επιχειρηματικής νοοτροπίας και της ικανότητας εντοπισμού ευκαιριών ανάπτυξης.</p> <p>Προτείνουμε εκτός από τις αναφερόμενες προσαρμογές, προτείνουμε την ενίσχυση της δραστηριότητας προβληματισμού με:</p> <p>Ενσωμάτωση της δυναμικής των ομάδων</p> <p>Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να συμμετάσχουν σε ομαδικές συζητήσεις για να μοιραστούν ιδέες, να μάθουν ο ένας από τον άλλον και να αποκτήσουν διαφορετικές προοπτικές για την προσωπική ανάπτυξη.</p> <p>Αξιοποίηση της τεχνολογίας</p> <p>Εισάγετε ψηφιακά εργαλεία ή πλατφόρμες που διευκολύνουν τον συνεχή προβληματισμό και την παρακολούθηση της προόδου. Αυτό μπορεί να βελτιώσει την προσβασιμότητα και την αποτελεσματικότητα της διαδικασίας προβληματισμού.</p>
<p>Εξοπλισμός που απαιτείται για τη δραστηριότητα</p>	<ul style="list-style-type: none">- Flipchart ή πίνακας με μαρκαδόρους- Αυτοκόλλητες σημειώσεις και στυλό- Ένας ήσυχος, άνετος χώρος
<p>Θέματα υγείας και ασφάλειας</p>	<p>Σωματική άνεση: μπορούμε να διασφαλίσουμε ότι οι συμμετέχοντες βρίσκονται σε ένα άνετο και ασφαλές περιβάλλον για να διευκολύνουμε τον ανοιχτό και ειλικρινή αυτο-αναστοχασμό.</p>



	<p><u>Απόρρητο και σεβασμός</u>: Τονίστε τη σημασία της εμπιστευτικότητας και του σεβασμού του προβληματισμού κάθε συμμετέχοντα.</p> <p><i>*Παρακαλείστε να βεβαιωθείτε ότι πέρα από όλες τις ενδείξεις που παρέχονται εδώ, όλοι οι εκπαιδευτές πρέπει να συμμορφώνονται με τους εθνικούς κανονισμούς όσον αφορά την υγεία και την ασφάλεια.</i></p>
Μεταφερσιμότητα σε διαφορετικές ομάδες-στόχους	<p>Η έννοια της αυτογνωσίας και της αυτοαποτελεσματικότητας είναι καθολική και μπορεί να εφαρμοστεί σε ενήλικες σε περιβάλλοντα επαγγελματικής ή προσωπικής ανάπτυξης, επομένως είναι μεταβιβάσιμη σε διαφορετικές ομάδες-στόχους, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με νέους, ενήλικες και ειδικές ομάδες.</p>
Οικολογική πτυχή	<p>Χρησιμοποιώντας ανακυκλώσιμα υλικά όπως χαρτί και μη τοξικούς μαρκαδόρους για τις αυτοκόλλητες σημειώσεις και το flipchart. Ενθαρρύνοντας τους συμμετέχοντες να επαναχρησιμοποιούν ή να ανακυκλώνουν τα υλικά μετά τη δραστηριότητα.</p>
Δυνατότητα συμμετοχής των ενδιαφερομένων μερών	<ul style="list-style-type: none"> - Εκπαιδευτικά ιδρύματα - Μη κερδοσκοπικοί οργανισμοί
Μέθοδος αξιολόγησης	<ul style="list-style-type: none"> - Ημερολόγια αυτοαναστοχασμού: θα παρέχουμε στους συμμετέχοντες ημερολόγια για να καταγράφουν την πρόοδό τους προς την επίτευξη των στόχων τους με την πάροδο του χρόνου. - Παρατήρηση και ανατροφοδότηση: Οι συντονιστές μπορούν να αξιολογήσουν τη συμμετοχή, το άνοιγμα και τις αλληλεπιδράσεις των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.
Πρόσθετες πηγές	<p>Σύνδεση με C6 Παρουσίαση της αυτογνωσίας-αυτοαποτελεσματικότητας</p>

- C7: Κίνητρα και επιμονή

Περιγραφή:

"Να είστε αποφασισμένοι να μετατρέψετε τις ιδέες σε δράση και να ικανοποιήσετε την ανάγκη σας να επιτύχετε. Να είστε προετοιμασμένοι να κάνετε υπομονή και να συνεχίσετε να προσπαθείτε να επιτύχετε τους

μακροπρόθεσμους ατομικούς ή ομαδικούς σας στόχους. Να είστε ανθεκτικοί σε συνθήκες πίεσης, αντιξοότητας και προσωρινής αποτυχίας ." (Πλαίσιο EntreComp, 2016).

Ικανότητα	Γ7 - Κίνητρα και επιμονή
Ονομασία της δραστηριότητας	Αύξηση της αυτοπεποίθησης
Σύντομη περιγραφή της δραστηριότητας	Τα κίνητρα και η επιμονή είναι ικανότητες που σχετίζονται με την ικανότητα να μην τα παρατάτε σε δύσκολες στιγμές. Μπορεί να είναι χρήσιμο να ανακαλέσει κανείς αναμνήσεις του παρελθόντος από δύσκολες στιγμές και να αναλογιστεί τι ήταν χρήσιμο.
Στόχοι της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> - Να προσφέρει ένα εργαλείο για την ενίσχυση της αυτοπεποίθησης των νέων επιχειρηματιών σε εκείνες τις στιγμές που η επιχειρηματική τους δραστηριότητα παρουσιάζει προκλήσεις και τον πειρασμό να τα παρατήσουν.
Βήμα προς βήμα υλοποίηση της δραστηριότητας	<p>Βήμα 1: Εισαγωγή στο C1 από το EntreComp Framework (5 λεπτά)</p> <p>Βήμα 1: Εισαγωγή στη δραστηριότητα και παγοθραύστης (5 λεπτά)</p> <p>Η δραστηριότητα μπορεί να γίνει ατομικά ή ομαδικά. Απαιτεί αυτοαναστοχασμό και εστίαση στην εμπειρία του εαυτού. Το ομαδικό περιβάλλον μπορεί να αυξήσει τον αντίκτυπο του υποστηρικτικού ρόλου της ανταλλαγής εμπειριών.</p> <p>Πιθανή άσκηση "σπασίματος πάγου" για ομάδες ατόμων που δεν γνωρίζονται μεταξύ τους Ο συντονιστής χωρίζει την ομάδα σε μικρότερες ομάδες των 3,4 ατόμων. (3 λεπτά)</p> <p>Βήμα 2: Θυμηθείτε τις προκλήσεις της ζωής (2 λεπτά)</p> <p>Ο συντονιστής ζητά από τους συμμετέχοντες να θυμηθούν μια εμπειρία στο παρελθόν κατά την οποία ξεπέρασαν μια δύσκολη κατάσταση και παρόλα αυτά κατάφεραν να αποδώσουν αποτελεσματικά</p> <p>Βήμα 3: Αναστοχασμός των προκλήσεων (2 λεπτά)</p> <p>Σε ένα flipchart ο συντονιστής γράφει τις ακόλουθες ερωτήσεις: 1. Πώς καταφέρατε να το κάνετε- 2. Τι λειτούργησε καλά για εσάς- 3. Τι είναι σημαντικό να θυμάστε για την επόμενη φορά;</p>



	<p>Βήμα 4: Συζήτηση σε μικρές ομάδες (15 λεπτά)</p> <p>Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να συζητήσουν στην ομάδα και να συγκεντρώσουν τις απαντήσεις τους για κάθε ερώτηση σε ένα φύλλο.</p> <p>Βήμα 5: Συζήτηση στην αίθουσα ολομέλειας (15 λεπτά)</p> <p>Κάθε ομάδα θα μοιραστεί τις απαντήσεις της με τις άλλες ομάδες.</p>
Τοποθεσία (εάν υπάρχει ειδική ανάγκη)	Οπουδήποτε
Χρόνος προετοιμασίας για τη δραστηριότητα	5 λεπτά
Συνολικός χρόνος της δραστηριότητας	45 λεπτά + 5 λεπτά αξιολόγησης
Επίπεδο δυσκολίας (βασικό, ενδιάμεσο, προχωρημένο, εξειδικευμένο)	Ενδιάμεσο
Ομάδα στόχος	Νέοι ή ενήλικες (από 17 ετών και πάνω)
Δεξιότητες που απαιτούνται για τη δραστηριότητα (εκπαιδευτές); Εάν υπάρχουν	<ul style="list-style-type: none">- Ικανότητα διευκόλυνσης της δυναμικής των ομάδων.- Ικανότητα ακρόασης.- Ικανότητα να διευκολύνει τους εκπαιδευόμενους να εκφράζουν τη γνώμη/τις σκέψεις τους, τις αναμνήσεις τους.
Απαιτούμενες δεξιότητες για τη δραστηριότητα (συμμετέχοντες); Εάν υπάρχουν	N/A
Οφέλη για τους συμμετέχοντες	<ul style="list-style-type: none">- Μαθαίνοντας από τις εμπειρίες των άλλων- Να εστιάζουν στις δικές τους ικανότητες και να τις εκτιμούν



<p>Στοιχεία προσαρμογής/καινοτομίας</p>	<p>Η εργασία μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί σε ατομική βάση για να λειτουργήσει ως εργαλείο για νέους επιχειρηματίες σε δύσκολες στιγμές χωρίς να χρειάζονται ομαδική υποστήριξη.</p> <p>Προσαρμογή της δραστηριότητας σύμφωνα με τα επίπεδα επάρκειας του πλαισίου EntreComp:</p> <p>Βασικό επίπεδο:</p> <p>Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν μια δύσκολη εμπειρία που δεν σχετίζεται απαραίτητα με την εργασία και ρωτήστε τους πώς την ξεπέρασαν.</p> <p>Ενδιάμεσο επίπεδο:</p> <p>Παρακαλούμε ακολουθήστε την περιγραφή αυτού του φύλλου</p> <p>Προχωρημένο επίπεδο:</p> <p>Κάντε επίσης τις ακόλουθες ερωτήσεις για να προσθέσετε σε αυτές που έχουν ήδη περιγραφεί παραπάνω: 1. Τι θα λέγατε σε έναν νέο επιχειρηματία ως συμβουλή; 2. Ποιες είναι κατά τη γνώμη σας οι στρατηγικές για να ξεπεραστούν οι εμπάθειες. Δώστε περισσότερο χρόνο από αυτόν που προτείνεται σε αυτό το φύλλο.</p> <p>Εξειδικευμένο επίπεδο:</p> <p>Ζητήστε επίσης τουλάχιστον 5 στρατηγικές για να ξεπεράσετε τις εμπάθειες.</p>
<p>Εξοπλισμός που απαιτείται για τη δραστηριότητα</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Flipchart - Χαρτιά και στυλό
<p>Θέματα υγείας και ασφάλειας</p>	<p><i>*Παρακαλείστε να βεβαιωθείτε ότι πέρα από όλες τις ενδείξεις που παρέχονται εδώ, όλοι οι εκπαιδευτές πρέπει να συμμορφώνονται με τους εθνικούς κανονισμούς όσον αφορά την υγεία και την ασφάλεια.</i></p>
<p>Μεταφερσιμότητα σε διαφορετικές ομάδες-στόχους</p>	<p>Μπορεί να μεταφερθεί σε διαφορετικές ομάδες-στόχους, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με νέους, ενήλικες και ειδικές ομάδες.</p>
<p>Οικολογική πτυχή</p>	<p>Υπολογιστές ή ψηφιακά μέσα θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν αντί για χαρτί (π.χ. Mentimeter)</p>



Δυνατότητα συμμετοχής των ενδιαφερομένων μερών	<ul style="list-style-type: none">- Εθνικός, περιφερειακός και τοπικός οργανισμός ανάπτυξης- Κόμβοι/ θερμοκοιτίδες- Τοπικός φορέας αγροτικής ανάπτυξης- Τοπικός φορέας προώθησης- Πανεπιστημιακές κοινωνίες/συνλόγους- Δημόσιος φορέας/ δήμοι
Μέθοδος αξιολόγησης	Σχεδιάστε σε ένα flipchart έναν κύκλο και στη μέση του σχεδιάστε μια κουκκίδα. Γυρίστε το χαρτί του flipchart με τέτοιο τρόπο ώστε ο συμμετέχων να μην μπορεί να δει το σχέδιο. Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να γράψει τη δική του κουκκίδα για την ικανοποίησή του σε απόσταση από την κεντρική κουκκίδα ανάλογα με το πόσο ικανοποιητική ήταν γι' αυτόν η δραστηριότητα. (min 5)
Πρόσθετες πηγές	N/A

- Γ8: Κινητοποίηση πόρων

Περιγραφή:

"Αποκτήστε και διαχειριστείτε τους υλικούς, άυλους και ψηφιακούς πόρους που απαιτούνται για να μετατρέψετε τις ιδέες σε δράση. Αξιοποιήστε στο έπακρο τους περιορισμένους πόρους. Αποκτήστε και διαχειριστείτε τις ικανότητες που απαιτούνται σε κάθε στάδιο, συμπεριλαμβανομένων των τεχνικών, νομικών, φορολογικών και ψηφιακών ικανοτήτων ." (Πλαίσιο EntreComp, 2016).



Ικανότητα	C 8 - Κινητοποίηση πόρων
Ονομασία της δραστηριότητας	Χτίστε τη στρατηγική σας
Σύντομη περιγραφή της δραστηριότητας (*max 200 χαρακτήρες)	Η ικανότητα κινητοποίησης των πόρων απαιτεί τη γνώση των πιθανών στρατηγικών για τη διαχείριση των πόρων που υπάρχουν σε μια επιχείρηση και τη συγκέντρωση νέων.
Στόχοι της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> - Να αυξήσει τις γνώσεις των συμμετεχόντων σχετικά με τις πιθανές στρατηγικές κινητοποίησης πόρων για την επιχείρησή τους
Βήμα προς βήμα υλοποίηση της δραστηριότητας	<p>Βήμα 1: Εισαγωγή στο C8 από το EntreComp Framework (5 λεπτά)</p> <p>Βήμα 2: Παγοθραύστης (10 λεπτά)</p> <p>Πιθανή άσκηση σπασίματος του πάγου για ομάδες ατόμων που δεν γνωρίζονται μεταξύ τους</p> <p>Βήμα 3: Διαλέξτε τη στρατηγική σας (5 λεπτά)</p> <p>Ο συντονιστής χωρίζει την ομάδα σε ομάδες των 2 ή περισσότερων ατόμων θεωρώντας ότι κάθε ομάδα θα επιλέξει μια στρατηγική και ότι είναι 12</p> <p>*ΠΡΟΣΞΕΤΕ ΤΟ ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΕΝΤΥΠΟΥ ΚΑΙ ΤΗ ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥΣ (2 λεπτά) και ζητά από κάθε άτομο/ζευγάρι ή μικρή ομάδα να διαλέξει ένα διπλωμένο χαρτί από ένα κουτί (5 λεπτά).</p> <p>Βήμα 4: Καθορίστε τη στρατηγική σας (10 λεπτά)</p> <p>Ο συντονιστής ζητά από τους συμμετέχοντες να καθίσουν κάτω και μέσα στην ομάδα τους να γράψουν έναν ορισμό της στρατηγικής που επέλεξαν.</p> <p>Βήμα 5: Ανατροφοδότηση (5 λεπτά)</p> <p>Χρόνος ανατροφοδότησης. Κάθε μέλος κάθε ομάδας θα μοιραστεί τον ορισμό που γράφτηκε στην ομάδα</p> <p>Βήμα 6: Ερωτήσεις και απαντήσεις (10 λεπτά)</p> <p>Ο συντονιστής διαβάξει τον ορισμό καθεμιάς από τις 12 στρατηγικές και ρωτά τους συμμετέχοντες αν υπάρχουν ερωτήσεις ή σχόλια.</p>



Τοποθεσία (εάν υπάρχει ειδική ανάγκη)	Οπουδήποτε
Χρόνος προετοιμασίας για τη δραστηριότητα	5 λεπτά - για να τοποθετήσετε σε ένα κουτί 12 διπλωμένα χαρτιά που το καθένα από αυτά θα αναφέρει μια στρατηγική κινητοποίησης πόρων
Συνολικός χρόνος της δραστηριότητας	45 λεπτά η δραστηριότητα - 5 λεπτά αξιολόγηση
Επίπεδο δυσκολίας (βασικά, ενδιάμεσα, προχωρημένα, έμπειρα)	Ίδρυμα
Ομάδα στόχος Νεολαία	Νέοι ή ενήλικες (από 17 ετών και μετά)
Δεξιότητες που απαιτούνται για τη δραστηριότητα (εκπαιδευτές); Εάν υπάρχουν	<ul style="list-style-type: none">- Ικανότητα διευκόλυνσης της δυναμικής των ομάδων.- Ικανότητα ακρόασης.- Ικανότητα μεταφοράς περιεχομένου.
Απαιτούμενες δεξιότητες για τη δραστηριότητα (συμμετέχοντες); Εάν υπάρχουν	N/A
Οφέλη για τους συμμετέχοντες	<ul style="list-style-type: none">- Μάθετε συγκεκριμένες στρατηγικές για την κινητοποίηση πόρων
Στοιχεία προσαρμογής/καινοτομίας	<p>Μπορεί να εφαρμοστεί σε ατομική ή ομαδική βάση.</p> <p>Προσαρμογή της δραστηριότητας σύμφωνα με τα επίπεδα επάρκειας του πλαισίου EntreComp:</p> <p>Βασικό επίπεδο: Παρακαλούμε ακολουθήστε τις ενδείξεις σε αυτό το φύλλο</p> <p>Ενδιάμεσο επίπεδο: Διαβάζετε και μοιράζετε τον ορισμό των στρατηγικών και ζητάτε να τις ελεγκτείτε.</p>



	<p>Προχωρημένο επίπεδο: Ζητήστε να γράψετε τουλάχιστον 12 στρατηγικές για την κινητοποίηση πόρων</p> <p>Εξειδικευμένο επίπεδο: Ζητήστε να γράψετε τουλάχιστον 12 στρατηγικές για την κινητοποίηση των πόρων δίνοντας επίσης συμβουλές και εξαντλητική περιγραφή του τρόπου εφαρμογής τους.</p>
Εξοπλισμός που απαιτείται για τη δραστηριότητα	<ul style="list-style-type: none">- Flipchart για την αξιολόγηση- Ένα κουτί για τις στρατηγικές post it- Δημοσιεύστε το- Έγγραφα- Στυλό
Θέματα υγείας και ασφάλειας	<p><i>*Παρακαλείστε να βεβαιωθείτε ότι πέρα από όλες τις ενδείξεις που παρέχονται εδώ, όλοι οι εκπαιδευτές πρέπει να συμμορφώνονται με τους εθνικούς κανονισμούς όσον αφορά την υγεία και την ασφάλεια.</i></p>
Μεταφερσιμότητα σε διαφορετικές ομάδες-στόχους	<p>Μπορεί να μεταφερθεί σε διαφορετικές ομάδες-στόχους με το κατάλληλο περιεχόμενο , μπορεί να χρησιμοποιηθεί με νέους, ενήλικες και ειδικές ομάδες με το κατάλληλο περιεχόμενο.</p>
Οικολογική πτυχή	<p>Κινητά τηλέφωνα μπορούν να χρησιμοποιηθούν αντί για χαρτί</p>
Δυνατότητα συμμετοχής των ενδιαφερομένων μερών	<ul style="list-style-type: none">- Εθνικός, περιφερειακός και τοπικός αναπτυξιακός οργανισμός- Κόμβοι/ θερμοκοιτίδες- Τοπικός φορέας αγροτικής ανάπτυξης- Τοπικός φορέας προώθησης- Πανεπιστημιακές κοινωνίες/συνδέσμους- Δημόσιος φορέας/ δήμοι
Μέθοδος αξιολόγησης	<p>Σχεδιάστε σε ένα flipchart έναν κύκλο και στη μέση του σχεδιάστε μια κουκκίδα. Γυρίστε το χαρτί του flipchart με τέτοιο τρόπο ώστε ο συμμετέχων να μην μπορεί να δει το σχέδιο. Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να γράψει τη δική του κουκκίδα για την ικανοποίησή του σε απόσταση από την κεντρική κουκκίδα ανάλογα με το πόσο ικανοποιητική ήταν γι' αυτόν η δραστηριότητα.</p>



<p>Πρόσθετες πηγές</p>	<p>Παράρτημα 3. Οι 12 στρατηγικές και ο ορισμός τους*</p> <p>Σύνδεση με την παρουσίαση C8 Κινητοποίηση πόρων</p>
-------------------------------	--

- Γ9: Χρηματοοικονομικός και οικονομικός αλφαριθμητισμός

Περιγραφή:

" Εκτιμήστε το κόστος της μετατροπής μιας ιδέας σε δραστηριότητα που δημιουργεί αξία. Σχεδιάστε, θέστε σε εφαρμογή και αξιολογήστε τις οικονομικές αποφάσεις σε βάθος χρόνου. Διαχειρίζομαι τη χρηματοδότηση για να διασφαλίσω ότι η δραστηριότητα που δημιουργεί αξία μπορεί να διαρκέσει μακροπρόθεσμα ." (Πλαίσιο EntreComp, 2016).

<p>Ικανότητα</p>	<p>C9_Χρηματοοικονομικός και οικονομικός αλφαριθμητισμός</p>
<p>Ονομασία της δραστηριότητας</p>	<p>Εργαστήριο οικονομικού αλφαριθμητισμού</p>
<p>Σύντομη περιγραφή της δραστηριότητας</p>	<p>Αυτό το εργαστήριο θα επικεντρωθεί στην ενίσχυση της κατανόησης των οικονομικών εννοιών και δεξιοτήτων των συμμετεχόντων, με ιδιαίτερη έμφαση στα προσωπικά οικονομικά και την αποτελεσματική διαχείριση των πόρων. Το περιεχόμενο θα καλύψει θέματα όπως ο προϋπολογισμός, η αποταμίευση, η επένδυση, η διαχείριση του χρέους και ο βασικός οικονομικός προγραμματισμός.</p>
<p>Στόχοι της δραστηριότητας</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Budgeting Mastery: θα διδάξουμε στους συμμετέχοντες πώς να δημιουργούν και να διατηρούν έναν ρεαλιστικό προϋπολογισμό, διασφαλίζοντας ότι μπορούν να κατανέμουν αποτελεσματικά τα έσοδά τους για να καλύψουν τα έξοδα, να αποταμιεύσουν και να επενδύσουν. - Βασικά στοιχεία επενδύσεων: θα σας δώσουμε μια εισαγωγή στα διάφορα επενδυτικά μέσα, όπως μετοχές, ομόλογα, αμοιβαία κεφάλαια και ακίνητα. Θα διδάξουμε πώς να αξιολογείτε την ανοχή στον κίνδυνο και να λαμβάνετε τεκμηριωμένες επενδυτικές αποφάσεις. - Διαχείριση χρέους: θα εξοπλίσουμε τους συμμετέχοντες με εργαλεία και γνώσεις για να χειρίζονται και να ελαχιστοποιούν αποτελεσματικά το χρέος. Αυτό περιλαμβάνει την κατανόηση των διαφόρων τύπων χρέους, των επιτοκίων και των στρατηγικών αποπληρωμής.



	<ul style="list-style-type: none">- Διαχείριση κινδύνων και ασφάλιση: θα εισαγάγουμε την έννοια της ασφάλισης και θα βοηθήσουμε τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν τους διάφορους τύπους (π.χ. υγεία, αυτοκίνητο, ζωή) και πώς μπορούν να προστατεύσουν από οικονομικές απώλειες.- Παρακολούθηση και προσαρμογή των οικονομικών: θα διδάξουμε στους συμμετέχοντες πώς να παρακολουθούν και να αναλύουν την οικονομική τους πρόοδο και πώς να προσαρμόζουν τις στρατηγικές τους καθώς οι συνθήκες αλλάζουν.- Ταμεία της ΕΕ/Διεθνή Ταμεία που σχετίζονται με την αγροτική επιχειρηματικότητα (είδος των ταμείων, κριτήρια πρόσβασης σε αυτά κ.ο.κ.).
<p>Βήμα προς βήμα υλοποίηση της δραστηριότητας</p>	<p>Βήμα 1: Εισαγωγή στο C9 από το EntreComp Framework (5 λεπτά)</p> <p>Βήμα 2: Εισαγωγή και παγοθραύστης (15 λεπτά)</p> <p>Καλωσορίστε τους συμμετέχοντες και παρουσιάστε τους συντονιστές. Εξηγήστε εν συντομία τον σκοπό και τους στόχους της δραστηριότητας.</p> <p>Βήμα 3: Βασικά στοιχεία προϋπολογισμού (30 λεπτά)</p> <p>Παρουσίαση σχετικά με τη σημασία του προϋπολογισμού και απλές τεχνικές κατάρτισης προϋπολογισμού. Οι συμμετέχοντες δημιουργούν έναν βασικό μηνιαίο προϋπολογισμό χρησιμοποιώντας τα παρεχόμενα πρότυπα.</p> <p>Βήμα 4: Συμβουλές αποταμίευσης και επενδύσεων (20 λεπτά)</p> <p>Σύντομη επισκόπηση των διαφόρων επιλογών αποταμίευσης και των βασικών επενδυτικών αρχών. Γρήγορες συμβουλές για το πώς να αρχίσετε να αποταμιεύετε και να κάνετε μικρές επενδύσεις.</p> <p>Βήμα 5: Διαχείριση χρέους (20 λεπτά)</p> <p>Παρουσίαση για την κατανόηση και τη διαχείριση του χρέους, συμπεριλαμβανομένης της χρήσης πιστωτικών καρτών και δανείων. Βασικά σημεία για την οικοδόμηση και τη διατήρηση καλής πίστωσης.</p> <p>Βήμα 6: Ερωτήσεις και απαντήσεις και ανακεφαλαίωση (15 λεπτά)</p> <p>Ανοιξτε το λόγο για ερωτήσεις και διευκρινίσεις σχετικά με τα θέματα που καλύπτονται. Συνοψίστε εν συντομία τα βασικά συμπεράσματα από κάθε ενότητα.</p> <p>Βήμα 7: Αξιολόγηση χρηματοοικονομικών προϊόντων (20 λεπτά)</p> <p>Παρουσίαση σχετικά με τον τρόπο αξιολόγησης και σύγκρισης κοινών χρηματοοικονομικών προϊόντων, όπως τραπεζικοί λογαριασμοί και πιστωτικές κάρτες.</p>



	<p>Βήμα 8: Καθορισμός βραχυπρόθεσμων οικονομικών στόχων (15 λεπτά)</p> <p>Καθοδηγήστε τους συμμετέχοντες στον καθορισμό συγκεκριμένων, εφικτών βραχυπρόθεσμων οικονομικών στόχων. Τονίστε τη σημασία της ιεράρχησης και του προγραμματισμού.</p> <p>Βήμα 9: Ανατροφοδότηση και σχόλια κλεισίματος (15 λεπτά)</p> <p>Συλλέξτε ανατροφοδότηση μέσω μιας σύντομης έρευνας ή μιας ανοιχτής συζήτησης. Παρέχετε πρόσθετους πόρους για περαιτέρω μάθηση.</p>
Τοποθεσία (εάν υπάρχει ειδική ανάγκη)	Δεν υπάρχει συγκεκριμένη ανάγκη.
Χρόνος προετοιμασίας για τη δραστηριότητα	30 λεπτά (για τη συγκέντρωση υλικού, την προσαρμογή του περιεχομένου και την προετοιμασία των φυλλαδίων)
Συνολικός χρόνος της δραστηριότητας	2 ώρες
Επίπεδο δυσκολίας (βασικό, ενδιάμεσο, προχωρημένο, εξειδικευμένο)	Ενδιάμεσο
Ομάδα-στόχος Νεολαία (αναφέρετε αν υπάρχει συγκεκριμένη ηλικία/χαρακτηριστικό).	<ul style="list-style-type: none">- Νέοι επιχειρηματίες (από αγροτικές περιοχές ή όχι)- Οποιοσδήποτε άλλος ενδιαφερόμενος
Δεξιότητες που απαιτούνται για τη δραστηριότητα (εκπαιδευτές); Εάν υπάρχουν	<ul style="list-style-type: none">- Ισχυρές δεξιότητες επικοινωνίας και διευκόλυνσης.- Κατανόηση οικονομικών εννοιών
Απαιτούμενες δεξιότητες για τη δραστηριότητα (συμμετέχοντες); Εάν υπάρχουν	<ul style="list-style-type: none">- Προθυμία για μάθηση και συμμετοχή σε συζητήσεις.



Οφέλη για τους συμμετέχοντες	<ul style="list-style-type: none">- Βελτιωμένες δεξιότητες λήψης οικονομικών αποφάσεων.- Μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση στη διαχείριση των προσωπικών οικονομικών.- Ενισχυμένη ικανότητα προγραμματισμού για το μέλλον και επίτευξης οικονομικών στόχων.- Μειωμένο οικονομικό άγχος και αυξημένη οικονομική ασφάλεια.
Στοιχεία προσαρμογής/καινοτομίας	<p>Ενσωματώνοντας διαδραστικά στοιχεία όπως ομαδικές συζητήσεις, κουίζ...</p> <p>Προσαρμογή της δραστηριότητας σύμφωνα με τα επίπεδα επάρκειας του πλαισίου EntreComp:</p> <p>Βασικό επίπεδο:</p> <p>Προτείνουμε να εισαγάγουμε βασικές οικονομικές έννοιες όπως τα έσοδα, τα έξοδα και ο προϋπολογισμός.</p> <p>Ενδιάμεσο επίπεδο:</p> <p>Εμβάθυνση στα προσωπικά οικονομικά, καλύπτοντας θέματα όπως οι επενδύσεις και η διαχείριση του χρέους.</p> <p>Προχωρημένο επίπεδο:</p> <p>Εξερευνήστε προηγμένες χρηματοοικονομικές έννοιες, όπως η διαχείριση χαρτοφυλακίου, η εκτίμηση κινδύνου και οι οικονομικές πολιτικές.</p> <p>Εξειδικευμένο επίπεδο:</p> <p>Προώθηση της εμπειρογνωμοσύνης στον οικονομικό προγραμματισμό, τις οικονομικές προβλέψεις και τη λήψη στρατηγικών οικονομικών αποφάσεων</p>
Εξοπλισμός που απαιτείται για τη δραστηριότητα	<ul style="list-style-type: none">- Flipchart.- Προβολέας και οθόνη .- Πίνακας και μαρκαδόροι για διαδραστικές ασκήσεις.
Θέματα υγείας και ασφάλειας	<p><i>*Παρακαλείστε να βεβαιωθείτε ότι πέρα από όλες τις ενδείξεις που παρέχονται εδώ, όλοι οι εκπαιδευτές πρέπει να συμμορφώνονται με τους εθνικούς κανονισμούς όσον αφορά την υγεία και την ασφάλεια.</i></p>



<p>Μεταφερσιμότητα σε διαφορετικές ομάδες-στόχους</p>	<p>Μπορεί να μεταφερθεί σε διαφορετικές ομάδες-στόχους, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με νέους, ενήλικες και ειδικές ομάδες. Το πρόγραμμα σπουδών μπορεί να προσαρμοστεί για διαφορετικές ηλικιακές ομάδες ή συγκεκριμένες δημογραφικές ομάδες, προσαρμόζοντας το επίπεδο πολυπλοκότητας και προσαρμόζοντας τα παραδείγματα στο πλαίσιο τους.</p>
<p>Οικολογική πτυχή</p>	<p>Ελαχιστοποιήστε τη χρήση χαρτιού παρέχοντας ψηφιακά φυλλάδια ή χρησιμοποιώντας επαναχρησιμοποιούμενα υλικά.</p>
<p>Δυνατότητα συμμετοχής των ενδιαφερομένων μερών</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Επιχειρηματικές Ενώσεις - Εκπαιδευτικά ιδρύματα - Μη κερδοσκοπικοί οργανισμοί
<p>Μέθοδος αξιολόγησης</p>	<p>Έρευνες ανατροφοδότησης των συμμετεχόντων: Συλλογή ανατροφοδότησης σχετικά με το περιεχόμενο του εργαστηρίου, τη διευκόλυνση και τη συνολική εμπειρία..</p>
<p>Πρόσθετες πηγές</p>	<p>Σύνδεσμος για την παρουσίαση C9 Χρηματοοικονομικός και οικονομικός αλφαριθμητισμός</p>

- Γ10: Κινητοποίηση άλλων

Περιγραφή:

" Εμπνεύστε και ενθουσιάστε τους ενδιαφερόμενους φορείς. Αποκτήστε την υποστήριξη που απαιτείται για την επίτευξη πολύτιμων αποτελεσμάτων. Επιδείξτε αποτελεσματική επικοινωνία, πειθώ, διαπραγμάτευση και ηγεσία ." (Πλαίσιο EntreComp, 2016).



Ικανότητα	C10 _ Κινητοποίηση άλλων
Όνομασία της δραστηριότητας	Αποτελεσματική επικοινωνία
Σύντομη περιγραφή της δραστηριότητας	Η ικανότητα κινητοποίησης άλλων απαιτεί την ικανότητα χρήσης αποτελεσματικής επικοινωνίας, διαπραγμάτευσης, πειθούς και ηγεσίας. Η δραστηριότητα χρησιμοποιεί τις τεχνικές του παιχνιδιού ρόλων για να πειραματιστεί η ικανότητα αποτελεσματικής επικοινωνίας σε ένα δεδομένο σενάριο.
Στόχοι της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> - Αύξηση της ικανότητας των συμμετεχόντων να επικοινωνούν αποτελεσματικά.
Βήμα προς βήμα υλοποίηση της δραστηριότητας	<p>Βήμα 1: Εισαγωγή στο C10 από το EntreComp Framework (5 λεπτά)</p> <p>Βήμα 2: Παγοθραύστης (10 λεπτά)</p> <p>Πιθανή άσκηση σπασίματος του πάγου για ομάδες ατόμων που δεν γνωρίζονται μεταξύ τους</p> <p>Βήμα 3: Κατανομή ρόλων (5 λεπτά)</p> <p>Ο συντονιστής χωρίζει την ομάδα σε ομάδες των 2 και δίνει την περιγραφή των 2 ρόλων:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1. Ο νέος επιχειρηματίας που θέλει να επεκτείνει την αγορά του (ή άλλα σενάρια, π.χ. επιχειρηματίας που χρειάζεται έναν ψηφιακό εμπειρογνώμονα για την οπτική ταυτότητα της επιχείρησής του), - 2. Ένας σχετικός ενδιαφερόμενος φορέας που πρέπει να συμμετάσχει για την επέκταση της αγοράς αγροτικών επιχειρήσεων (ο συμμετέχων μπορεί να αποφασίσει ποιον οργανισμό θα εκπροσωπήσει, ιδιωτικό ή δημόσιο). <p>Βήμα 4: Ο χρόνος του παιχνιδιού ρόλων (15 λεπτά)</p> <p>Σε κάθε ζευγάρι ξεκινά μια διαπραγμάτευση με στόχο την έναρξη μιας συνεργασίας. Για τον επιχειρηματία ο στόχος είναι να λάβει μια δέσμευση συνεργασίας. Για τον αρμόδιο ενδιαφερόμενο είναι να αποφασίσει αν οι ιδέες και η πρόταση του επιχειρηματία είναι πειστικές και βολικές για τον οργανισμό του.</p> <p>Βήμα 5: Χρόνος ανατροφοδότησης. (15 λεπτά)</p>



	Κάθε μέλος κάθε ζευγαριού μοιράζεται τις προκλήσεις που διαπιστώθηκαν, την αποτελεσματικότητα των στρατηγικών επικοινωνίας που χρησιμοποιήθηκαν, το επίπεδο διαπραγμάτευσης, τη διεκδικητικότητα
Τοποθεσία (εάν υπάρχει ειδική ανάγκη)	Οπουδήποτε
Χρόνος προετοιμασίας για τη δραστηριότητα	10 λεπτά
Συνολικός χρόνος της δραστηριότητας	50 λεπτά η δραστηριότητα - 5 λεπτά αξιολόγηση
Επίπεδο δυσκολίας βασικό, ενδιάμεσο, προχωρημένο, εξειδικευμένο)	Ενδιάμεσο
Ομάδα στόχος	Νέοι ή ενήλικες (από 17 ετών και μετά)
Δεξιότητες που απαιτούνται για τη δραστηριότητα (εκπαιδευτές); Εάν υπάρχουν	<ul style="list-style-type: none">- Ικανότητα να διευκολύνει τη δυναμική της ομάδας.- Ικανότητα ακρόασης.- Ικανότητα να διευκολύνει τους εκπαιδευόμενους να εκφράζουν τη γνώμη/τις σκέψεις τους, τις αναμνήσεις τους.
Απαιτούμενες δεξιότητες για τη δραστηριότητα (συμμετέχοντες); Εάν υπάρχουν	N/A
Οφέλη για τους συμμετέχοντες	<ul style="list-style-type: none">- Να πειραματιστούν με την ικανότητά τους να επικοινωνούν αποτελεσματικά- Μαθαίνοντας από τους άλλους.



Στοιχεία προσαρμογής/καινοτομίας	<p>Είναι επίσης πιθανό ο καθένας σε μια συγκεκριμένη ομάδα να παίζει έναν διαφορετικό ρόλο, για να προσθέσει στο τέλος στην επιτυχή διαπραγμάτευση, για πιο συνεργατική αλληλεπίδραση, έτσι ώστε να μπορούμε να προσθέσουμε μια ιδέα μέσα στην ιδέα για την επίτευξη του στόχου της αρμοδιότητας. "Κινητοποίηση των άλλων".</p> <p>Προσαρμογή της δραστηριότητας σύμφωνα με τα επίπεδα επάρκειας του πλαισίου EntreComp:</p> <p>Βασικό επίπεδο:</p> <p>Εξηγήστε και παρουσιάστε τα 7 χαρακτηριστικά μιας αποτελεσματικής επικοινωνίας https://www.mindtools.com/a5xap8q/the-7-cs-of-communication</p> <p>Ενδιάμεσο επίπεδο:</p> <p>Ακολουθήστε τις ενδείξεις στο παρόν φύλλο.</p> <p>Προχωρημένο επίπεδο:</p> <p>Πριν από το παιχνίδι ρόλων ζητήστε από τους συμμετέχοντες να εντοπίσουν τους σχετικούς ενδιαφερόμενους και να προτείνουν σενάρια.</p> <p>Εξειδικευμένο επίπεδο:</p> <p>Ζητήστε να αναπτύξετε στρατηγικές για την κινητοποίηση των άλλων και τον τρόπο επικοινωνίας (τουλάχιστον 5 χαρακτηριστικά της επικοινωνίας με τους ενδιαφερόμενους και τι άλλο θα χρειαστεί για τους σκοπούς της κινητοποίησης των άλλων).</p>
Εξοπλισμός που απαιτείται για τη δραστηριότητα	Flipchart για την αξιολόγηση
Θέματα υγείας και ασφάλειας	<i>*Παρακαλείστε να βεβαιωθείτε ότι πέρα από όλες τις ενδείξεις που παρέχονται εδώ, όλοι οι εκπαιδευτές πρέπει να συμμορφώνονται με τους εθνικούς κανονισμούς όσον αφορά την υγεία και την ασφάλεια.</i>
Μεταφερσιμότητα σε διαφορετικές ομάδες-στόχους	Μπορεί να μεταφερθεί σε διαφορετικές ομάδες-στόχους, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με νέους, ενήλικες και ειδικές ομάδες.
Οικολογική πτυχή	Διαδικτυακή αξιολόγηση (π.χ. mentimeter)



Δυνατότητα συμμετοχής των ενδιαφερομένων μερών	<ul style="list-style-type: none">- Εθνικός, περιφερειακός και τοπικός οργανισμός ανάπτυξης- Κόμβοι/ θερμοκοιτίδες- Τοπικός φορέας αγροτικής ανάπτυξης- Τοπικός φορέας προώθησης- Πανεπιστημιακές κοινωνίες/συνλλόγους- Δημόσιος φορέας/ δήμοι
Μέθοδος αξιολόγησης	Σχεδιάστε σε ένα flipchart έναν κύκλο και στη μέση του σχεδιάστε μια κουκκίδα. Γυρίστε το χαρτί του flipchart με τέτοιο τρόπο ώστε ο συμμετέχων να μην μπορεί να δει το σχέδιο. Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να γράψει τη δική του κουκκίδα για την ικανοποίησή του σε απόσταση από την κεντρική κουκκίδα ανάλογα με το πόσο ικανοποιητική ήταν γι' αυτόν η δραστηριότητα.
Πρόσθετες πηγές	N/A

5. Δραστηριότητες για τον τομέα 3: Σε δράση

- Προσαρμοσμένες δραστηριότητες που αναπτύχθηκαν για τον τομέα 3: Σε δράση



- **Γ11: Ανάλυση πρωτοβουλιών**

Περιγραφή:

"Ξεκινήστε διαδικασίες που δημιουργούν αξία. Αναλάβετε προκλήσεις. Ενεργούν και εργάζονται ανεξάρτητα για την επίτευξη στόχων, τηρούν τις προθέσεις τους και εκτελούν τις προγραμματισμένες εργασίες ." (Πλαίσιο EntreComp, 2016).

Ικανότητα	Γ11-Ανάλυση πρωτοβουλιών
Ονομασία της δραστηριότητας	"Rural Innovation Quick Challenge"
Σύντομη περιγραφή της δραστηριότητας	<p>Ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει μια πρόκληση που αφορά τις αγροτικές κοινότητες. Η πρόκληση αυτή θα πρέπει να είναι μια δραστηριότητα που απαιτεί καινοτόμο σκέψη και επίλυση προβλημάτων.</p> <p>Πρόκληση: "Πώς μπορούμε να βελτιώσουμε την πρόσβαση σε ποιοτική υγειονομική περίθαλψη σε αγροτικές περιοχές με περιορισμένους πόρους;"</p>
Στόχοι της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> - Ενθάρρυνση των συμμετεχόντων να σκεφτούν δημιουργικά και να αναλάβουν πρωτοβουλίες προτείνοντας καινοτόμες λύσεις σε μια συγκεκριμένη αγροτική πρόκληση.
Βήμα προς βήμα υλοποίηση της δραστηριότητας	<p>Βήμα 1: Εισαγωγή στο C11 από το EntreComp Framework (5 λεπτά)</p> <p>Βήμα 2: Εισαγωγή στη δραστηριότητα (5 λεπτά)</p> <p>Ξεκινήστε παρουσιάζοντας εν συντομία την αρμοδιότητα EntreComp "Αναλαμβάνοντας την πρωτοβουλία".</p> <p>Βήμα 3: Παρουσίαση της πρόκλησης (5 λεπτά)</p> <p>Ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει την πρόκληση που αναφέρεται παραπάνω. Η πρόκληση είναι η εξής: Η πρόκληση είναι η εξής: "Πώς μπορούμε να βελτιώσουμε την πρόσβαση σε ποιοτική υγειονομική περίθαλψη σε αγροτικές περιοχές με περιορισμένους πόρους;"</p> <p>Βήμα 4: Ατομική παραγωγή ιδεών (5 λεπτά)</p>



	<p>Οι συμμετέχοντες θα έχουν 10 λεπτά για να κάνουν ατομικό καταγισμό ιδεών και να καταγράψουν όσες περισσότερες ιδέες μπορούν για την αντιμετώπιση της παρουσιαζόμενης πρόκλησης. Ενθαρρύνετε τους να σκεφτούν έξω από το κουτί και να μην ανησυχούν για τη σκοπιμότητα σε αυτό το στάδιο.</p> <p>Βήμα 5: Ομαδική ανταλλαγή και επιλογή (10 λεπτά)</p> <p>Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες (3 συμμετέχοντες ανά ομάδα). Στις ομάδες τους, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις ατομικές τους ιδέες και να συζητήσουν τις πιο υποσχόμενες. Κάθε ομάδα θα πρέπει να επιλέξει μία ιδέα που πιστεύει ότι έχει τις περισσότερες δυνατότητες.</p> <p>Βήμα 6: Παρουσίαση ιδεών (5 λεπτά)</p> <p>Κάθε ομάδα θα παρουσιάσει την ιδέα που επέλεξε σε όλη την ομάδα. Ενθαρρύνετε τους να εξηγήσουν εν συντομία γιατί επέλεξαν αυτή την ιδέα και πώς αντιμετωπίζει την πρόκληση.</p> <p>Βήμα 7: Ανατροφοδότηση και συζήτηση (5 λεπτά)</p> <p>Μετά από κάθε παρουσίαση, ανοίξτε το λόγο για σύντομη ανατροφοδότηση και ερωτήσεις από τους υπόλοιπους συμμετέχοντες.</p> <p>Ενθαρρύνετε την εποικοδομητική ανατροφοδότηση που συμβάλλει στη βελτίωση των ιδεών.</p> <p>Βήμα 8: Ανακεφαλαίωση (5 λεπτά)</p> <p>Ολοκληρώστε τη δραστηριότητα τονίζοντας τη σημασία της ανάληψης πρωτοβουλιών και της μετατροπής καινοτόμων ιδεών σε εφαρμόσιμα έργα.</p> <p>Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να συνεχίσουν τη διερεύνηση αυτών των ιδεών και μετά την εκπαιδευτική συνεδρία.</p>
Τοποθεσία (εάν υπάρχει ειδική ανάγκη)	Δεν υπάρχει συγκεκριμένη ανάγκη.
Χρόνος προετοιμασίας για τη δραστηριότητα	5 λεπτά
Συνολικός χρόνος της δραστηριότητας	40 λεπτά



<p>Επίπεδο δυσκολίας (βασικό, ενδιάμεσο, προχωρημένο, εξειδικευμένο)</p>	<p>Ενδιάμεσο</p>
<p>Ομάδα στόχος</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Νέοι επιχειρηματίες (από αγροτικές περιοχές ή όχι) - Οποιοσδήποτε άλλος ενδιαφερόμενος
<p>Δεξιότητες που απαιτούνται για τη δραστηριότητα (εκπαιδευτές); Εάν υπάρχουν</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Δεξιότητες παρακίνησης - Δεξιότητες διευκόλυνσης - Δεξιότητες επικοινωνίας - Επίλυση συγκρούσεων
<p>Απαιτούμενες δεξιότητες για τη δραστηριότητα (συμμετέχοντες); Εάν υπάρχουν</p>	<p>Οι παρακάτω δεξιότητες δεν είναι απαραίτητες για τον συμμετέχοντα, αλλά αποτελούν θετικές δεξιότητες για την ολοκλήρωση της δραστηριότητας:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Πρωτοβουλία - Ομαδική εργασία και συνεργασία - Διαχείριση χρόνου - Δεξιότητες επικοινωνίας
<p>Οφέλη για τους συμμετέχοντες</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Πρωτοβουλία και ενεργητικότητα: Η δραστηριότητα προωθεί άμεσα την ικανότητα "Ανάληψη πρωτοβουλίας", ενθαρρύνοντας τους συμμετέχοντες να εντοπίζουν και να αντιμετωπίζουν προληπτικά τα ζητήματα στις κοινότητές τους. - Δεξιότητες λήψης αποφάσεων: Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις σχετικά με το ποιες ιδέες θα ακολουθήσουν, λαμβάνοντας υπόψη παράγοντες όπως η σκοπιμότητα και ο πιθανός αντίκτυπος. Αυτή η δεξιότητα είναι πολύτιμη στην επιχειρηματικότητα.
<p>Στοιχεία προσαρμογής/καινοτομίας</p>	<p>Οι συμμετέχοντες μετά τις παρουσιάσεις, θα μπορούσαν να γράψουν νέες προκλήσεις και, καθώς υπάρχουν δύο ομάδες, θα μπορούσαν να ανταλλάξουν προκλήσεις και να εφαρμόσουν τη δραστηριότητα για έναν ακόμη γύρο.</p> <p>Προσαρμογή της δραστηριότητας σύμφωνα με τα επίπεδα επάρκειας του πλαισίου EntreComp:</p> <p>Βασικό επίπεδο:</p>



	<p>Για αυτό το επίπεδο προτείνουμε να χρησιμοποιηθεί η δραστηριότητα για συζήτηση μεταξύ του εκπαιδευτή και των συμμετεχόντων. Θα έχουν την ευκαιρία να κατανοήσουν τη σημασία της ικανότητας.</p> <p>Ενδιάμεσο επίπεδο:</p> <p>Αυτή η δραστηριότητα έχει αναπτυχθεί για αυτό το επίπεδο, μπορείτε να την εφαρμόσετε όπως περιγράφεται εδώ.</p> <p>Προχωρημένο επίπεδο:</p> <p>Για ένα προχωρημένο επίπεδο θα προτείνουμε να τεθούν κριτήρια για την ψηφοφορία της καλύτερης παρουσίασης/ιδέας.</p> <p>Εξειδικευμένο επίπεδο:</p> <p>Για επίπεδο εμπειρογνομόνων, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να προετοιμάσουν μια λεπτομερή παρουσίαση της ιδέας τους, να καθορίσουν τους πιθανούς κινδύνους και προκλήσεις και να ολοκληρώσουν τις παρουσιάσεις με μια ανάλυση SWOT.</p>
Εξοπλισμός που απαιτείται για τη δραστηριότητα	<ul style="list-style-type: none">- Flipcharts ή πίνακες- Δείκτες- Αυτοκόλλητες σημειώσεις
Θέματα υγείας και ασφάλειας	<p><i>*Παρακαλείστε να βεβαιωθείτε ότι πέρα από όλες τις ενδείξεις που παρέχονται εδώ, όλοι οι εκπαιδευτές πρέπει να συμμορφώνονται με τους εθνικούς κανονισμούς όσον αφορά την υγεία και την ασφάλεια.</i></p>
Μεταφερσιμότητα σε διαφορετικές ομάδες-στόχους	<p>Μπορεί να μεταφερθεί σε διαφορετικές ομάδες-στόχους, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με νέους, ενήλικες και ειδικές ομάδες.</p>
Οικολογική πτυχή	<p>Οι συμμετέχοντες για να κρατούν σημειώσεις μπορούν να χρησιμοποιούν τα κινητά τους τηλέφωνα ή/και τους φορητούς υπολογιστές τους και όχι χαρτιά.</p>
Δυνατότητα συμμετοχής των ενδιαφερομένων μερών	<ul style="list-style-type: none">- Επιχειρηματικές Ενώσεις- Εκπαιδευτικά ιδρύματα- Μη κερδοσκοπικοί οργανισμοί- Τοπικές αρχές



Μέθοδος αξιολόγησης	Συζήτηση και ανατροφοδότηση μεταξύ εκπαιδευτή και συμμετεχόντων.
Πρόσθετες πηγές	Σύνδεση με την παρουσίαση C11 Ανάλυση πρωτοβουλιών

- C12: Σχεδιασμός και διαχείριση

Περιγραφή:

" Θέστε μακροπρόθεσμους, μεσοπρόθεσμους και βραχυπρόθεσμους στόχους. Καθορίστε προτεραιότητες και σχέδια δράσης. Προσαρμοστείτε σε απρόβλεπτες αλλαγές ." (Πλαίσιο EntreComp, 2016).

Ικανότητα	C12_ Σχεδιασμός και διαχείριση
Ονομασία της δραστηριότητας	'Επιχειρηματικό σχέδιο αγροτικής επιχειρηματικότητας'
Σύντομη περιγραφή της δραστηριότητας	Αυτή η δραστηριότητα "Επιχειρηματικό σχέδιο αγροτικής επιχειρηματικότητας" παρέχει στους νέους επιχειρηματίες από αγροτικές περιοχές μια απλοποιημένη εισαγωγή στις βασικές αρχές του επιχειρηματικού σχεδιασμού και της διαχείρισης. Τους ενθαρρύνει να σκεφτούν κριτικά για βασικά επιχειρηματικά στοιχεία και να αναπτύξουν βασικές δεξιότητες σχεδιασμού σε σύντομο χρονικό διάστημα.
Στόχοι της δραστηριότητας	- Εισαγωγή νέων επιχειρηματιών από αγροτικές περιοχές σε βασικά στοιχεία επιχειρηματικού σχεδιασμού και διαχείρισης σε μια συμπυκνωμένη συνεδρία 45 λεπτών.



Βήμα προς βήμα υλοποίηση της δραστηριότητας

Βήμα 1: Εισαγωγή στο C12 από το EntreComp Framework (5 λεπτά)

Βήμα 2: Εισαγωγή στη δραστηριότητα (5 λεπτά)

Ξεκινήστε με την εισαγωγή της σημασίας του σχεδιασμού και της διαχείρισης στην επιχειρηματικότητα, ιδίως σε αγροτικές περιοχές. Επίσης, τονίστε ότι ένα καλά δομημένο επιχειρηματικό σχέδιο είναι ένας οδικός χάρτης για την επιτυχία.

Βήμα 3: Επιλογή μίνι επιχειρηματικής ιδέας (5 λεπτά)

Ο εκπαιδευτής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να σκεφτούν μια απλή επιχειρηματική ιδέα σχετική με τις αγροτικές περιοχές. Αυτή θα μπορούσε να είναι ένα μικρό γεωργικό έργο, μια επιχείρηση που βασίζεται σε υπηρεσίες ή μια πρωτοβουλία με επίκεντρο την κοινότητα.

Βήμα 4: Βασικά επιχειρηματικά στοιχεία (10 λεπτά)

Επισημάνετε τα βασικά στοιχεία ενός επιχειρηματικού σχεδίου: επιχειρηματική ιδέα, αγορά-στόχος, ανταγωνισμός, στρατηγική μάρκετινγκ, επιχειρησιακό σχέδιο, χρηματοοικονομικό σχέδιο και ζητήματα βιωσιμότητας.

Βήμα 5: Δημιουργία επιχειρηματικού σχεδίου (30 λεπτά)

Εξηγήστε ότι οι συμμετέχοντες θα δημιουργήσουν ένα μίνι επιχειρηματικό σχέδιο που θα εστιάζει σε βασικά στοιχεία σε σύντομο χρονικό διάστημα. Δώστε σε κάθε συμμετέχοντα αυτοκόλλητες σημειώσεις και ένα φυλλάδιο με ένα απλουστευμένο πρότυπο επιχειρηματικού σχεδίου, εάν υπάρχει.

Βήμα 6: Παρουσίαση των σχεδίων (10 λεπτά)

Κάθε συμμετέχων παρουσιάζει το γρήγορο επιχειρηματικό του σχέδιο, συζητώντας εν συντομία την επιχειρηματική του ιδέα, την αγορά-στόχο, τη στρατηγική μάρκετινγκ και τις οικονομικές εκτιμήσεις.

Βήμα 7: Ανατροφοδότηση και συζήτηση (5 λεπτά)

Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να μοιραστεί μια βασική διαπίστωση ή ένα μάθημα που πήρε από την εμπειρία του. Αυτό θα πρέπει να είναι μια σύντομη και εστιασμένη ανταλλαγή γνώσεων.

Βήμα 8: Ανακεφαλαίωση (5 λεπτά)

Συνοψίστε τη σημασία του επιχειρηματικού σχεδιασμού και της διαχείρισης στην αγροτική επιχειρηματικότητα. Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να διερευνήσουν περαιτέρω πόρους για ολοκληρωμένο επιχειρηματικό σχεδιασμό.

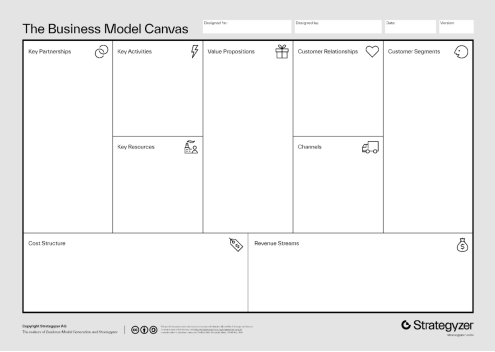


Τοποθεσία (εάν υπάρχει ειδική ανάγκη)	Δεν υπάρχει συγκεκριμένη ανάγκη.
Χρόνος προετοιμασίας για τη δραστηριότητα	5 λεπτά
Συνολικός χρόνος της δραστηριότητας	75 λεπτά
Επίπεδο δυσκολίας (βασικό, ενδιάμεσο, προχωρημένο, εξειδικευμένο)	Ενδιάμεσο
Ομάδα στόχος	<ul style="list-style-type: none">- Νέοι επιχειρηματίες (από αγροτικές περιοχές ή όχι)- Οποιοσδήποτε άλλος ενδιαφερόμενος
Δεξιότητες που απαιτούνται για τη δραστηριότητα (εκπαιδευτές); Εάν υπάρχουν	<ul style="list-style-type: none">- Δεξιότητες παρακίνησης- Δεξιότητες διευκόλυνσης- Δεξιότητες επικοινωνίας- Επίλυση συγκρούσεων
Απαιτούμενες δεξιότητες για τη δραστηριότητα (συμμετέχοντες); Εάν υπάρχουν	<p>Οι παρακάτω δεξιότητες δεν είναι απαραίτητες για τον συμμετέχοντα, αλλά αποτελούν θετικές δεξιότητες για την ολοκλήρωση της δραστηριότητας:</p> <ul style="list-style-type: none">- Πρωτοβουλία- Ομαδική εργασία και συνεργασία- Διαχείριση χρόνου- Δεξιότητες επικοινωνίας
Οφέλη για τους συμμετέχοντες	<p><u>Εισαγωγή στον επιχειρηματικό σχεδιασμό:</u></p> <p>Οι συμμετέχοντες εξοικειώνονται με τις βασικές έννοιες του επιχειρηματικού σχεδιασμού, κατανοώντας τη σημασία του για την έναρξη και τη διαχείριση ενός επιτυχημένου εγχειρήματος.</p> <p><u>Διαχείριση χρόνου:</u></p>



	<p>Η δραστηριότητα ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν ένα επιχειρηματικό σχέδιο εντός περιορισμένου χρονικού πλαισίου, βελτιώνοντας τις δεξιότητες διαχείρισης χρόνου και λήψης αποφάσεων.</p>
<p>Στοιχεία προσαρμογής/καινοτομίας</p>	<p>Μετά την παρουσίαση των εμπειριών τους, οι συμμετέχοντες μπορούσαν να παρέχουν ανατροφοδότηση και προτάσεις για τις εμπειρίες των άλλων συμμετεχόντων.</p> <p>Προσαρμογή της δραστηριότητας σύμφωνα με τα επίπεδα επάρκειας του πλαισίου EntreComp:</p> <p>Βασικό επίπεδο:</p> <p>Για αυτό το επίπεδο προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε τη δραστηριότητα για συζήτηση μεταξύ του εκπαιδευτή και των συμμετεχόντων και να επικεντρωθείτε στον καμβά επιχειρηματικού μοντέλου. Ένα εισαγωγικό μέρος για τον καμβά επιχειρηματικού μοντέλου είναι σημαντικό.</p> <p>Ενδιάμεσο επίπεδο:</p> <p>Αυτή η δραστηριότητα έχει αναπτυχθεί για αυτό το επίπεδο, μπορείτε να την εφαρμόσετε όπως περιγράφεται εδώ.</p> <p>Προχωρημένο επίπεδο:</p> <p>Για ένα προχωρημένο επίπεδο θα προτείνουμε την προετοιμασία μιας χρηματοοικονομικής ανάλυσης για το πρώτο έτος λειτουργίας της επιχείρησης.</p> <p>Εξειδικευμένο επίπεδο:</p> <p>Για επίπεδο εμπειρογνομόνων, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να προετοιμάσουν μια λεπτομερή χρηματοοικονομική ανάλυση με σχέδιο για το πρώτο και τα επόμενα τρία έτη λειτουργίας της επιχείρησης.</p>
<p>Εξοπλισμός που απαιτείται για τη δραστηριότητα</p>	<ul style="list-style-type: none">- Flipcharts ή πίνακες ή φορητοί υπολογιστές- Δείκτες- Αυτοκόλλητες σημειώσεις
<p>Θέματα υγείας και ασφάλειας</p>	<p><i>*Παρακαλείστε να βεβαιωθείτε ότι πέρα από όλες τις ενδείξεις που παρέχονται εδώ, όλοι οι εκπαιδευτές πρέπει να συμμορφώνονται με τους εθνικούς κανονισμούς όσον αφορά την υγεία και την ασφάλεια.</i></p>



<p>Μεταφερσιμότητα σε διαφορετικές ομάδες-στόχους</p>	<p>Μπορεί να μεταφερθεί σε διαφορετικές ομάδες-στόχους, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με νέους, ενήλικες και ειδικές ομάδες.</p>
<p>Οικολογική πτυχή</p>	<p>Οι συμμετέχοντες για να κρατούν σημειώσεις μπορούν να χρησιμοποιούν τα κινητά τους τηλέφωνα ή/και τους φορητούς υπολογιστές τους και όχι χαρτιά.</p>
<p>Δυνατότητα συμμετοχής των ενδιαφερομένων μερών</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Επιχειρηματικές Ενώσεις - Εκπαιδευτικά ιδρύματα - Μη κερδοσκοπικοί οργανισμοί - Τοπικές αρχές
<p>Μέθοδος αξιολόγησης</p>	<p>Συζήτηση και ανατροφοδότηση μεταξύ εκπαιδευτή και συμμετεχόντων.</p>
<p>Πρόσθετες πηγές</p>	<p>Πρότυπο μοντέλου καμβά</p>  <p>Σύνδεση με την παρουσίαση C12 Σχεδιασμός και Διαχείριση</p>

- Γ13: Αντιμετώπιση της αβεβαιότητας, της ασάφειας και του κινδύνου

Περιγραφή:

"Πάρτε αποφάσεις όταν το αποτέλεσμα της απόφασης είναι αβέβαιο, όταν οι διαθέσιμες πληροφορίες είναι μερικές ή διφορούμενες ή όταν υπάρχει κίνδυνος απρόβλεπτων αποτελεσμάτων. Στο πλαίσιο της διαδικασίας δημιουργίας αξίας, συμπεριλάβετε δομημένους τρόπους δοκιμής ιδεών και πρωτοτύπων από τα αρχικά στάδια, για να μειώσετε τους κινδύνους αποτυχίας. Χειριστείτε τις ταχέως εξελισσόμενες καταστάσεις άμεσα και με ευελιξία ." (EntreComp Framework, 2016).



Ικανότητα	Γ13_ Αντιμετώπιση της αβεβαιότητας, της ασάφειας και του κινδύνου
Ονομασία της δραστηριότητας	Δύο αλήθειες και ένα ψέμα
Σύντομη περιγραφή της δραστηριότητας	Ζητήστε από όλους στη συνάντησή σας να μοιραστούν δύο πράγματα για τον εαυτό τους που είναι αλήθεια και ένα πράγμα που είναι ψέμα. Στη συνέχεια, βάλτε την υπόλοιπη ομάδα να προσπαθήσει να μαντέψει ποιο είναι το ψέμα. Αν κάποιος μαντέψει σωστά το ψέμα, θα πάρει μία από τις 3 κάρτες του/της. Αν μαντέψει λάθος, θα δώσει μία από τις 3 κάρτες του/της (αυτός/αυτή που θα συγκεντρώσει τις περισσότερες κάρτες θα είναι ο νικητής).
Στόχοι της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> - Να ενθαρρύνει όλους τους επιχειρηματίες να είναι ριψοκίνδουνοι και να χρησιμοποιούν τις επιχειρηματικές τους δεξιότητες, τις ικανότητες κριτικής σκέψης, λήψης αποφάσεων, παρατήρησης και αξιολόγησης πληροφοριών για να καταλάβουν το ψέμα του εταίρου για να κερδίσουν με την κάρτα του.
Βήμα προς βήμα υλοποίηση της δραστηριότητας	<p>Βήμα 1: Εισαγωγή στο C13 από το EntreComp Framework (5 λεπτά)</p> <p>Βήμα 2: Εισαγωγή στη δραστηριότητα (5 λεπτά)</p> <p>Στο πρώτο βήμα ο καθένας θα πάρει μια κάρτα (ανακυκλωμένο χαρτί) ή (χρησιμοποιήστε την εφαρμογή σημειώσεων στο τηλέφωνό σας), θα γράψει 2 αλήθειες και 1 ψέμα για τον εαυτό του, ένα γεγονός στον τομέα της επιχειρηματικότητας ή γενικά. Θα έχει τις πληροφορίες γραμμένες και θα τις έχει καρφισώσει. Όλοι θα πάρουν άλλες κάρτες (ανακυκλωμένο χαρτί) που αντιπροσωπεύουν τα χρήματα.</p> <p>Βήμα 3: Μάντεψε (10 λεπτά)</p> <p>Κάθε δύο συμμετέχοντες θα συναντηθούν και θα μαντέψουν το ψέμα που έγραψε ο συμμετέχων και αν μαντέψει σωστά, θα πάρει μια κάρτα από τον συμμετέχοντα και αν μαντέψει λάθος, θα δώσει μια κάρτα στον συμμετέχοντα.</p> <p>Ο χρόνος της δραστηριότητας είναι 10 λεπτά, οπότε αυτός που θα συγκεντρώσει τις περισσότερες κάρτες θα είναι ο νικητής.</p>
Τοποθεσία (εάν υπάρχει ειδική ανάγκη)	Οποιαδήποτε τοποθεσία



Χρόνος προετοιμασίας για τη δραστηριότητα	5 λεπτά
Συνολικός χρόνος της δραστηριότητας	20 λεπτά
Επίπεδο δυσκολίας (βασικά, ενδιάμεσα, προχωρημένα, εμπειρα)	Ενδιάμεσο
Ομάδα στόχος Νεολαία	Πάνω από 18
Δεξιότητες που απαιτούνται για τη δραστηριότητα (εκπαιδευτές); Εάν υπάρχουν	N/A
Απαιτούμενες δεξιότητες για τη δραστηριότητα (συμμετέχοντες); Εάν υπάρχουν	<ul style="list-style-type: none">- Κριτική σκέψη- Διαπροσωπική επικοινωνία- Λήψη αποφάσεων
Οφέλη για τους συμμετέχοντες	<ul style="list-style-type: none">- Ανάπτυξη κριτικής σκέψης- Οξυδέρκεια παρατήρησης- Λήψη στρατηγικών αποφάσεων- Ευκαιρίες δικτύωσης- Μαθαίνοντας πώς να αναλαμβάνεις κινδύνους
Στοιχεία προσαρμογής/καινοτομίας	<p>Αντί να χρησιμοποιούμε μόνο κάρτες με αλήθειες και ψέματα, εισάγουμε επιπλέον τύπους καρτών που αντιπροσωπεύουν χρήματα για να ενθαρρύνουμε όλους τους συμμετέχοντες να εμπλακούν στη δραστηριότητα. Επίσης, το παιχνίδι θα ολοκληρωθεί με νικητές και Αυτή η προσθήκη θα μπορούσε να κάνει το παιχνίδι πιο ελκυστικό και προκλητικό.</p> <p>Προσαρμογή της δραστηριότητας σύμφωνα με τα επίπεδα επάρκειας του πλαισίου EntreComp:</p> <p>Βασικό επίπεδο:</p>



	<p>για αυτό το επίπεδο προτείνουμε να μειωθεί το πλαίσιο για μια ομαδική δραστηριότητα που απεικονίζεται από τον εκπαιδευτή υπό την άμεση επίβλεψη</p> <p>Ενδιάμεσο επίπεδο:</p> <p>Αυτή η δραστηριότητα έχει αναπτυχθεί για αυτό το επίπεδο- μπορείτε να την εφαρμόσετε όπως περιγράφεται εδώ.</p> <p>Προχωρημένο επίπεδο:</p> <p>Για ένα προχωρημένο επίπεδο θα προτείνουμε να αφήσουμε τους νέους συμμετέχοντες να αναλάβουν την ευθύνη να παίρνουν οι ίδιοι αποφάσεις αντί να εργάζονται σε μια ομάδα.</p> <p>Εξειδικευμένο επίπεδο:</p> <p>Για ένα επίπεδο εμπειρογνομώνων, μπορούμε να εισάγουμε περισσότερα επίπεδα ασάφειας στις ερωτήσεις και περισσότερη ανάληψη κινδύνου προσθέτοντας μια συνέπεια για την ανάληψη κινδύνου κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, καθώς και δημιουργώντας μια βιώσιμη τεχνική που θα ακολουθηθεί στη συνέχεια για την αντιμετώπιση της ασάφειας.</p>
<p>Εξοπλισμός που απαιτείται για τη δραστηριότητα</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ανακυκλωμένο χαρτί ή κινητά τηλέφωνα - Στυλό
<p>Θέματα υγείας και ασφάλειας</p>	<p><i>*Παρακαλείστε να βεβαιωθείτε ότι πέρα από όλες τις ενδείξεις που παρέχονται εδώ, όλοι οι εκπαιδευτές πρέπει να συμμορφώνονται με τους εθνικούς κανονισμούς όσον αφορά την υγεία και την ασφάλεια.</i></p>
<p>Μεταφερσιμότητα σε διαφορετικές ομάδες-στόχους</p>	<p>Μπορεί να μεταφερθεί σε διαφορετικές ομάδες-στόχους, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με νέους, ενήλικες και ειδικές ομάδες.</p>
<p>Οικολογική πτυχή</p>	<p>Αυτή η δραστηριότητα είναι φιλική προς το περιβάλλον, καθώς περιορίζουμε τη χρήση χαρτιού και το αντικαθιστούμε με ανακυκλωμένο χαρτί ή χρησιμοποιούμε κινητά τηλέφωνα για να διατηρήσουμε τη βιωσιμότητα.</p>
<p>Δυνατότητα συμμετοχής των ενδιαφερομένων μερών</p>	<p>Στη δραστηριότητα αυτή μπορούν να συμμετάσχουν εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας και νέοι επιχειρηματίες.</p>



Μέθοδος αξιολόγησης	Ο συμμετέχων που θα έχει τις περισσότερες κάρτες μετά από 5 λεπτά, θα είναι ο νικητής.
Πρόσθετες πηγές	Όχι

- C14: Συνεργασία με άλλους

Περιγραφή:

"Συνεργάζεστε και συνεργάζεστε με άλλους για να αναπτύξετε ιδέες και να τις μετατρέψετε σε δράση. Δίκτυο. Να επιλύετε συγκρούσεις και να αντιμετωπίζετε θετικά τον ανταγωνισμό όταν είναι απαραίτητο ." (Πλαίσιο EntreComp, 2016).

Ικανότητα	C14_ Συνεργασία με άλλους
Ονομασία της δραστηριότητας	Η πρόκληση των χάρτινων αλυσίδων
Σύντομη περιγραφή της δραστηριότητας	<p>Για να παίξετε Χάρτινες Αλυσίδες, χωρίστε τους παίκτες σας σε ομάδες ίσου μεγέθους και ζητήστε τους να ορίσουν έναν αρχηγό και στη συνέχεια να εξηγήσουν τους κανόνες του παιχνιδιού για να ολοκληρωθεί η δραστηριότητα.</p> <p>Αφού τους εξηγηθούν οι κανόνες, έχουν τώρα 30 δευτερόλεπτα για να εξηγήσουν τους κανόνες στην ομάδα τους. Μετά την παρέλευση των 30 δευτερολέπτων, οι ομάδες έχουν τρία λεπτά για να ολοκληρώσουν την πρόκληση σχετικά με ένα ειδικό θέμα που αντιμετωπίζουν οι επιχειρηματίες.</p> <p>Η ομάδα με τη μεγαλύτερη χάρτινη αλυσίδα στο τέλος των 7 λεπτών κερδίζει.</p>
Στόχοι της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> - Προώθηση της αποτελεσματικής επικοινωνίας, της ομαδικής εργασίας και της συνεργασίας



<p>Βήμα προς βήμα υλοποίηση της δραστηριότητας</p>	<p>Βήμα 1: Εισαγωγή στο C14 από το EntreComp Framework (5 λεπτά)</p> <p>Βήμα 2: Επεξήγηση της δραστηριότητας (5 λεπτά)</p> <p>Για να παίξετε το παιχνίδι "Χάρτινες αλυσίδες", χωρίστε τους παίκτες σας σε ομάδες ίσου μεγέθους και ζητήστε τους να ορίσουν έναν αρχηγό και στη συνέχεια να εξηγήσουν τους κανόνες του παιχνιδιού για να ολοκληρωθεί η δραστηριότητα.</p> <p>Σκοπός του παιχνιδιού είναι να φτιάξετε τη μεγαλύτερη δυνατή αλυσίδα από χαρτί χρησιμοποιώντας τους πόρους που παρέχονται, εξασκώντας παράλληλα τις ομαδικές δεξιότητες συνεργασίας και τις ηγετικές ικανότητες.</p> <p>Μόλις τους εξηγηθούν οι κανόνες, έχουν 30 δευτερόλεπτα για να εξηγήσουν τους κανόνες στην ομάδα τους. Μετά την παρέλευση των 30 δευτερολέπτων, οι ομάδες έχουν 7 λεπτά για να ολοκληρώσουν την πρόκληση σχετικά με ένα ειδικό θέμα που αντιμετωπίζουν οι επιχειρηματίες.</p> <p>Η ομάδα με τη μεγαλύτερη χάρτινη αλυσίδα στο τέλος των τριών λεπτών κερδίζει και στη συνέχεια θα κάνουμε έναν αναστοχασμό σχετικά με το τι συνέβη κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας όσον αφορά την κατανομή του φόρτου εργασίας και την εξισορρόπηση των ρόλων ομαδικής εργασίας μεταξύ των συμμετεχόντων, καθώς και τις ηγετικές δεξιότητες που εφαρμόστηκαν κατάλληλα.</p> <p>Βήμα 3: Η μάχη αρχίζει (5 λεπτά)</p> <p>Η ομάδα με τη μεγαλύτερη χάρτινη αλυσίδα στο τέλος των τριών λεπτών κερδίζει.</p> <p>Βήμα 4: Ομαδικός προβληματισμός σχετικά με τα βασικά στοιχεία της συνεργασίας με άλλους που εφαρμόζονται στην επιχειρηματικότητα (10 λεπτά)</p>
<p>Τοποθεσία (εάν υπάρχει ειδική ανάγκη)</p>	<p>Οποιαδήποτε τοποθεσία</p>
<p>Χρόνος προετοιμασίας για τη δραστηριότητα</p>	<p>2 λεπτά</p>
<p>Συνολικός χρόνος της δραστηριότητας</p>	<p>25 λεπτά</p>



Επίπεδο δυσκολίας (βασικό, ενδιάμεσο, προχωρημένο, εξειδικευμένο)	Ενδιάμεσο
Ομάδα στόχος Νεολαία	Νέοι, άνω των 18 ετών
Δεξιότητες που απαιτούνται για τη δραστηριότητα (εκπαιδευτές); Εάν υπάρχουν	N/A
Απαιτούμενες δεξιότητες για τη δραστηριότητα (συμμετέχοντες); Εάν υπάρχουν	<ul style="list-style-type: none">- Δεξιότητες επικοινωνίας- Ομαδική εργασία
Οφέλη για τους συμμετέχοντες	<ul style="list-style-type: none">- Ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων- Ομαδική εργασία- Μαθαίνω πώς να συντονίζομαι με την ομάδα
Στοιχεία προσαρμογής/καινοτομίας	<p>Τα στοιχεία της προσαρμογής και της καινοτομίας σε αυτή τη δραστηριότητα περιστρέφονται γύρω από την ικανότητα των συμμετεχόντων να προσαρμόζουν τις επικοινωνιακές, προβληματικές και ηγετικές τους προσεγγίσεις ως απάντηση στις εξελισσόμενες προκλήσεις που αντιμετωπίζουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτό προωθεί μια δυναμική και ευέλικτη προσέγγιση για την επίτευξη του στόχου της δραστηριότητας.</p> <p>Προσαρμογή της δραστηριότητας σύμφωνα με τα επίπεδα επάρκειας του πλαισίου EntreComp:</p> <p>Βασικό επίπεδο:</p> <p>Για το επίπεδο αυτό προτείνουμε να μειώσουμε το πλαίσιο για μια ομαδική δραστηριότητα που θα παρουσιάζεται από τον εκπαιδευτή υπό την άμεση επίβλεψη</p> <p>Ενδιάμεσο επίπεδο:</p> <p>Αυτή η δραστηριότητα έχει αναπτυχθεί για αυτό το επίπεδο- μπορείτε να την εφαρμόσετε όπως περιγράφεται εδώ.</p> <p>Προχωρημένο επίπεδο:</p>



	<p>Για ένα προχωρημένο επίπεδο θα προτείνουμε να αφήσουμε τους συμμετέχοντες να αναλάβουν μεγαλύτερη ευθύνη για την επιλογή των διαφορετικών ρόλων τους στην ομάδα και για την εξεύρεση των προβλημάτων που αντιμετωπίζουν οι επιχειρηματίες και την εξεύρεση λύσεων σε αυτά, ενώ θα αφήσουμε κάθε έναν από τους συμμετέχοντες να απεικονίσει περισσότερο τον χάρτη του μυαλού ή τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται για την επίλυση των προβλημάτων που αντιμετωπίζουν.</p> <p>Εξειδικευμένο επίπεδο:</p> <p>Για επίπεδο εμπειρογνομώνων, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να κάνουν τον χάρτη του μυαλού και την ανάλυση SWOT για την εργασία στο πλαίσιο αυτής της ομάδας, καθώς και να δημιουργούν βιώσιμες στρατηγικές για να βοηθήσουν τους επιχειρηματίες στα ζητήματα που μπορεί να αντιμετωπίσουν. Επίσης, ως προβληματιστούν σχετικά με τις απόψεις τους για τον ηγέτη που επέλεξαν και τον λόγο για τον οποίο τον διόρισαν, τις δεξιότητες που απαιτούνται σε έναν ηγέτη και τις δεξιότητες που έλειπαν από τον ηγέτη που επέλεξαν για τη βελτίωση της εργασίας της ομάδας ή την επίτευξη του στόχου και πώς να εργαστούν για τη βελτίωση αυτών των μειονεκτημάτων.</p>
Εξοπλισμός που απαιτείται για τη δραστηριότητα	Ένα ψαλίδι, φιλικό προς το περιβάλλον χαρτί και ταινία για κάθε ομάδα
Θέματα υγείας και ασφάλειας	<i>*Παρακαλείστε να βεβαιωθείτε ότι πέρα από όλες τις ενδείξεις που παρέχονται εδώ, όλοι οι εκπαιδευτές πρέπει να συμμορφώνονται με τους εθνικούς κανονισμούς όσον αφορά την υγεία και την ασφάλεια.</i>
Μεταφερσιμότητα διαφορετικές ομάδες-στόχους	σε Μπορεί να μεταφερθεί σε διαφορετικές ομάδες-στόχους, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με νέους, ενήλικες και ειδικές ομάδες.
Οικολογική πτυχή	Το χαρτί που χρησιμοποιούμε πρέπει να είναι φιλικό προς το περιβάλλον
Δυνατότητα συμμετοχής των ενδιαφερομένων μερών	Στη δραστηριότητα αυτή μπορούν να συμμετάσχουν εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας και νέοι επιχειρηματίες.
Μέθοδος αξιολόγησης	Η ομάδα με τη μεγαλύτερη χάρτινη αλυσίδα στο τέλος των τριών λεπτών κερδίζει.



Πρόσθετες πηγές	Όχι
-----------------	-----

- C15: Μάθηση μέσω της εμπειρίας

Περιγραφή:

"Χρησιμοποιήστε κάθε πρωτοβουλία για τη δημιουργία αξίας ως ευκαιρία μάθησης. Μάθετε με άλλους, συμπεριλαμβανομένων των συναδέλφων και των μεντόρων. Αναστοχαστείτε και μάθετε τόσο από την επιτυχία όσο και από την αποτυχία (τη δική σας και των άλλων)". (Πλαίσιο EntreComp, 2016).

Ικανότητα	C15_Μάθηση μέσω της εμπειρίας
Ονομασία της δραστηριότητας	'Αναστοχασμός επιχειρηματικής μάθησης'
Σύντομη περιγραφή της δραστηριότητας	Αυτή η δραστηριότητα "Αναστοχασμός επιχειρηματικής μάθησης" παρέχει στους νέους επιχειρηματίες από αγροτικές περιοχές μια δομημένη ευκαιρία να αναστοχαστούν τις εμπειρίες τους, να αντλήσουν πολύτιμα διδάγματα και να εφαρμόσουν αυτές τις γνώσεις στις τρέχουσες επιχειρηματικές τους προσπάθειες.
Στόχοι της δραστηριότητας	- Προώθηση της βιωματικής μάθησης και του αυτοστοχασμού μεταξύ νέων επιχειρηματιών από αγροτικές περιοχές, βοηθώντας τους να αντλήσουν πολύτιμες γνώσεις από τις δικές τους εμπειρίες.
Βήμα προς βήμα υλοποίηση της δραστηριότητας	<p>Βήμα 1: Εισαγωγή στο C15 από το EntreComp Framework (5 λεπτά)</p> <p>Ξεκινήστε παρουσιάζοντας εν συντομία την αρμοδιότητα EntreComp "Μάθηση μέσω της εμπειρίας".</p> <p>Βήμα 2: Ανταλλαγή εμπειριών (10 λεπτά)</p> <p>Ο εκπαιδευτής θα ζητήσει από κάθε συμμετέχοντα να σκεφτεί μια συγκεκριμένη επιχειρηματική εμπειρία που είχε ή ένα έργο στο οποίο εργάστηκε (π.χ. έναρξη μιας μικρής επιχείρησης, διοργάνωση μιας εκδήλωσης, έναρξη ενός κοινοτικού έργου). Σε ζευγάρια, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις εμπειρίες τους</p>



	<p>μεταξύ τους. Ενθαρρύνετε τους να συζητήσουν τι έκαναν, τις προκλήσεις που αντιμετώπισαν και τι έμαθαν.</p> <p>Βήμα 3: Ερωτήσεις προβληματισμού (30 λεπτά)</p> <p>Ο εκπαιδευτής θα παράσχει έναν κατάλογο ερωτήσεων προβληματισμού για να καθοδηγήσει τους συμμετέχοντες στην ανάλυση των εμπειριών τους:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ποιος ήταν ο κύριος σκοπός ή στόχος του έργου ή του εγχειρήματός σας; - Ποιες ήταν οι βασικές ενέργειες ή αποφάσεις που λάβατε κατά τη διάρκεια του έργου; - Ποιες προκλήσεις ή εμπόδια συναντήσατε στην πορεία; - Τι λειτούργησε καλά και τι θα μπορούσε να είχε βελτιωθεί; - Τι μάθατε από αυτή την εμπειρία που δεν γνωρίζατε προηγουμένως; - Πώς αυτά τα μαθήματα επηρέασαν την προσέγγισή σας στην επιχειρηματικότητα; - Τι θα κάνατε διαφορετικά αν το κάνατε ξανά; <p>Οι συμμετέχοντες θα συζητήσουν τις παραπάνω ερωτήσεις σε ζευγάρια.</p> <p>Βήμα 4: Ανατροφοδότηση και συζήτηση (5 λεπτά)</p> <p>Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να μοιραστεί μια βασική διαπίστωση ή ένα μάθημα που πήρε από την εμπειρία του. Αυτό θα πρέπει να είναι μια σύντομη και εστιασμένη ανταλλαγή γνώσεων.</p> <p>Βήμα 5: Ανακεφαλαίωση (5 λεπτά)</p> <p>Ολοκληρώστε τη δραστηριότητα τονίζοντας την αξία της βιωματικής μάθησης στην επιχειρηματικότητα. Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να συνεχίσουν να αναστοχάζονται τις εμπειρίες τους και να μαθαίνουν από αυτές στην επιχειρηματική τους πορεία.</p>
<p>Τοποθεσία (εάν υπάρχει ειδική ανάγκη)</p>	<p>Δεν υπάρχει συγκεκριμένη ανάγκη.</p>
<p>Χρόνος προετοιμασίας για τη δραστηριότητα</p>	<p>5 λεπτά</p>
<p>Συνολικός χρόνος της δραστηριότητας</p>	<p>55 λεπτά</p>



<p>Επίπεδο δυσκολίας (βασικό, ενδιάμεσο, προχωρημένο, εξειδικευμένο)</p>	<p>Ενδιάμεσο</p>
<p>Ομάδα στόχος Νεολαία</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Νέοι επιχειρηματίες (από αγροτικές περιοχές ή όχι) - Οποιοσδήποτε άλλος ενδιαφερόμενος
<p>Δεξιότητες που απαιτούνται για τη δραστηριότητα (εκπαιδευτές); Εάν υπάρχουν</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Δεξιότητες παρακίνησης - Δεξιότητες διευκόλυνσης - Δεξιότητες επικοινωνίας - Επίλυση συγκρούσεων
<p>Απαιτούμενες δεξιότητες για τη δραστηριότητα (συμμετέχοντες); Εάν υπάρχουν</p>	<p>Οι παρακάτω δεξιότητες δεν είναι απαραίτητες για τον συμμετέχοντα, αλλά αποτελούν θετικές δεξιότητες για την ολοκλήρωση της δραστηριότητας:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Πρωτοβουλία - Ομαδική εργασία και συνεργασία - Διαχείριση χρόνου - Δεξιότητες επικοινωνίας
<p>Οφέλη για τους συμμετέχοντες</p>	<p><u>Αυτογνωσία:</u></p> <p>Μέσω του αναστοχασμού, οι συμμετέχοντες αποκτούν βαθύτερη κατανόηση των δικών τους εμπειριών, των δυνατών σημείων και των τομέων για βελτίωση ως <u>επιχειρηματίες</u>.</p> <p><u>Ευκαιρίες δικτύωσης:</u></p> <p>Η ανταλλαγή εμπειριών και γνώσεων με ομότιμους μπορεί να οδηγήσει σε ευκαιρίες δικτύωσης και πιθανές συνεργασίες.</p>
<p>Στοιχεία προσαρμογής/καινοτομίας</p>	<p>Μετά την παρουσίαση των εμπειριών τους, οι συμμετέχοντες μπορούσαν να παρέχουν ανατροφοδότηση και προτάσεις για τις εμπειρίες των άλλων συμμετεχόντων.</p> <p>Προσαρμογή της δραστηριότητας σύμφωνα με τα επίπεδα επάρκειας του πλαισίου EntreComp:</p> <p>Βασικό επίπεδο:</p>



	<p>Για αυτό το επίπεδο προτείνουμε να χρησιμοποιηθεί η δραστηριότητα για συζήτηση μεταξύ του εκπαιδευτή και των συμμετεχόντων και να επικεντρωθεί στην ανταλλαγή εμπειριών σχετικά με επιτυχημένες ιστορίες επιχειρήσεων.</p> <p>Ενδιάμεσο επίπεδο:</p> <p>Αυτή η δραστηριότητα έχει αναπτυχθεί για αυτό το επίπεδο, μπορείτε να την εφαρμόσετε όπως περιγράφεται εδώ.</p> <p>Προχωρημένο επίπεδο:</p> <p>Για ένα προχωρημένο επίπεδο θα προτείνουμε να προετοιμάσουν τις εμπειρίες τους και να αναζητήσουν μια επιπλέον ιστορία για μια επιτυχημένη επιχείρηση μέσω διαδικτυακής έρευνας γραφείου. Θα περιλαμβάνουν μια επιχείρηση σε εθνικό επίπεδο.</p> <p>Εξειδικευμένο επίπεδο:</p> <p>Για ένα επίπεδο εμπειρογνομόνων οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να παρουσιάσουν επίσης μια επιχείρηση που αποτελεί κρίσιμη κατάσταση για τη λειτουργία. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να προσδιορίσουν τους κινδύνους και να δώσουν λύσεις.</p>
<p>Εξοπλισμός που απαιτείται για τη δραστηριότητα</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Flipcharts ή πίνακες ή φορητοί υπολογιστές - Δείκτες - Αυτοκόλλητες σημειώσεις
<p>Θέματα υγείας και ασφάλειας</p>	<p><i>*Παρακαλείστε να βεβαιωθείτε ότι πέρα από όλες τις ενδείξεις που παρέχονται εδώ, όλοι οι εκπαιδευτές πρέπει να συμμορφώνονται με τους εθνικούς κανονισμούς όσον αφορά την υγεία και την ασφάλεια.</i></p>
<p>Μεταφερσιμότητα σε διαφορετικές ομάδες-στόχους</p>	<p>Μπορεί να μεταφερθεί σε διαφορετικές ομάδες-στόχους, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με νέους, ενήλικες και ειδικές ομάδες.</p>
<p>Οικολογική πτυχή</p>	<p>Οι συμμετέχοντες για να κρατούν σημειώσεις μπορούν να χρησιμοποιούν τα κινητά τους τηλέφωνα ή/και τους φορητούς υπολογιστές τους και όχι χαρτιά.</p>
<p>Δυνατότητα συμμετοχής των ενδιαφερομένων μερών</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Επιχειρηματικές Ενώσεις - Εκπαιδευτικά ιδρύματα - Μη κερδοσκοπικοί οργανισμοί - Τοπικές αρχές



Μέθοδος αξιολόγησης	Συζήτηση και ανατροφοδότηση μεταξύ εκπαιδευτή και συμμετεχόντων.
Πρόσθετες πηγές	Σύνδεση με την παρουσίαση C15 Μάθηση μέσω της εμπειρίας

- Συμπέρασμα

- Η σημασία της EntreComp

Σύμφωνα με πρόσφατη έκθεση της Eurostat, μία από τις σημαντικότερες προκλήσεις που αντιμετωπίζει η Ευρωπαϊκή Ένωση έγκειται στην αυξανόμενη μείωση του πληθυσμού στις αγροτικές περιοχές, κυρίως της εργάσιμης ηλικίας (20-64 ετών) και της νεολαίας (κάτω των 20 ετών).

Στο πρόσφατο άρθρο μας "Η νεολαία αντιμετωπίζει την αποψίλωση της υπαίθρου"² Η νεανική επιχειρηματικότητα μπορεί να αποτελέσει έναν τρόπο αντιμετώπισης της αποψίλωσης της υπαίθρου, σε συμφωνία με την ιδέα ότι η πρώιμη ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων συμβάλλει στην περιφερειακή ανάπτυξη, όπως έχουν δείξει προηγούμενες μελέτες για το θέμα. (Sanchez-Hernández MI , Maldonado-BriegasJJ, 2019)

Σε αυτό το πλαίσιο, είναι σημαντικό να υπάρχουν ευρωπαϊκά και διεθνή πλαίσια που μπορούν να χρησιμεύσουν ως καθοδήγηση για την ενοποίηση κάποιου ελάχιστου ποιοτικού πλαισίου γνώσεων που απαιτείται για την είσοδο στον συναρπαστικό και γεμάτο προκλήσεις επιχειρηματικό κόσμο.

² "Youth Tackling Rural Depopulation Article" που αναπτύχθηκε μέσω του έργου YERAME με δεδομένα από τις 6 χώρες εταίρους σε. Uranga-Pascual, O; Obando S που δημοσιεύθηκε στις 3 Νοεμβρίου 2023.



Το EntreComp παρέχει ένα διεξοδικό πλαίσιο επιχειρηματικής επάρκειας. Επιπλέον, το μοντέλο εξέλιξης του EntreComp επιτρέπει στον συμμετέχοντα/φοιτητή/επιχειρηματία να συνειδητοποιήσει ποια είναι τα επίπεδα επάρκειας σε κάθε ικανότητα και να γνωρίζει την κατεύθυνση και την πρόβλεψη για βελτίωση. Εκτός αυτού, μπορεί να εμπνεύσει τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας, τους συμβούλους εργασίας να προσαρμόσουν τις συνεδρίες τους ανάλογα με το επίπεδο απόδοσης σε κάθε ικανότητα της ομάδας τους. Με αυτόν τον οδηγό αναπτύξαμε παραλλαγές με βασικές συστάσεις για την προσαρμογή κάθε δραστηριότητας στο συγκεκριμένο επίπεδο ικανοτήτων.

Σύμφωνα με τη μελέτη "Testing the EntreComp framework and its relation to start-up behavior in seven European countries" (Joensuu-Salo, Sanna; Viljamaa, Anmari; Varamäki, Elina, 20 Sep 2022) Το πλαίσιο EntreComp "σχετίζεται με τη συμπεριφορά των νέων επιχειρήσεων και είναι ευαίσθητο στα πρότυπα και την προηγούμενη εμπειρία επιχειρηματικότητας, αλλά δεν είναι ευαίσθητο στο φύλο ή το επίπεδο εκπαίδευσης. Τα αποτελέσματα δείχνουν επίσης ότι παρόλο που το πλαίσιο προτείνει τρεις διακριτούς τομείς, η ΕΚ είναι μονοδιάστατη". Ορισμένα άλλα αποτελέσματα από τις 1228 απαντήσεις που μελετούν τις αξίες είναι ότι οι επιχειρηματικές ικανότητες μπορούν να αντιμετωπιστούν ως μονοδιάστατη κατασκευή και ότι εξηγούν τη συμπεριφορά εκκίνησης και αναπτύσσονται μέσω επιχειρηματικών δραστηριοτήτων. Η μελέτη δείχνει επίσης τον αντίκτυπο των προτύπων στην ΕΚ. Δεν παρατηρείται καμία διαφορά στην ΕΚ μεταξύ των δύο φύλων, γεγονός που υποδηλώνει ότι οι διαφορές μεταξύ των δύο φύλων στην επιχειρηματικότητα προκύπτουν από άλλους παράγοντες εκτός από τις ικανότητες".³

Θα μπορούσαμε να υπονοήσουμε εδώ ότι είναι απαραίτητο να φέρουμε αυτόν τον πόρο πιο κοντά στο οικοσύστημα των νέων, εκπαιδύοντας τους εργαζόμενους σε νέους, τους συμβούλους εργασίας και τα εκπαιδευτικά ιδρύματα και το προσωπικό τους ως διευκολυντές, μέντορες και πρότυπα για να εμπνεύσουν τους δυνητικούς νέους επιχειρηματίες.

Αυτός ο οδηγός EntreComp του YERAME με προσαρμοσμένες δραστηριότητες σκοπεύει, ως μη τυπική εκπαιδευτική μέθοδος, να χρησιμεύσει ως συμπληρωματικός πόρος και να διευκολύνει την εφαρμογή του στην κατάρτιση σε θέματα επιχειρηματικότητας και ελπίζουμε να κάνει τη χρήση του πλαισίου EntreComp πιο ελκυστική.

Όπως αναφέρεται στη μελέτη The EntreComp Framework in Practice Study : "η σχέση μεταξύ της απασχολησιμότητας, της περιφερειακής ανάπτυξης και της επιχειρηματικότητας είναι εξαιρετικά σημαντική στο ευρωπαϊκό πλαίσιο. Καλλιεργώντας την επιχειρηματικότητα, βελτιώνοντας την απασχολησιμότητα και υποστηρίζοντας πρωτοβουλίες περιφερειακής ανάπτυξης, οι ευρωπαϊκές χώρες μπορούν να προωθήσουν την οικονομική ανάπτυξη, να ενισχύσουν την καινοτομία, να μειώσουν τις περιφερειακές ανισότητες και να δημιουργήσουν μια πιο ανθεκτική και χωρίς αποκλεισμούς κοινωνία. Σίγουρα, η τριτοβάθμια εκπαίδευση πρέπει να αναλάβει έναν πιο ενεργό ρόλο στο μέλλον όσον αφορά την απασχολησιμότητα των αποφοίτων της και τη συνολική ανάπτυξη της περιβάλλουσας περιοχής στην οποία βρίσκεται" (Sanchez-Hernández MI , Maldonado-BriegasJJ, 2023)

³ Σημειώσεις από το άρθρο που δημοσιεύθηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2022: [Joensuu-Salo, S., Viljamaa, A. and Varamäki, E. \(2022\), "Testing the EntreComp framework and its relation to start-up behaviour in seven European countries", *Journal of Small Business and Enterprise Development*, Vol. 29 No. 6, pp. 920-939. <https://doi.org/10.1108/JSBED-04-2021-0156>.](#)



Ως εκ τούτου, η προσπάθεια διάδοσης, διευκόλυνσης και ενθάρρυνσης της χρήσης του πλαισίου EntreComp και άλλων πόρων για τη βελτίωση της επιχειρηματικής νοοτροπίας και των ικανοτήτων των νέων πρέπει να υπερβαίνει το οικοσύστημα των νέων και να περιλαμβάνει βασικούς ενδιαφερόμενους φορείς και τοπικά, περιφερειακά, ευρωπαϊκά και διεθνή πλαίσια.

- Συστάσεις σχετικά με τις εκπαιδευτικές μεθόδους για τις προτεινόμενες δραστηριότητες.

Πρώτα απ' όλα, θα πρέπει να διαμορφώσουμε αυτό το έργο ως έναν πόρο μη τυπικής εκπαίδευσης που θα μπορούσε να χρησιμεύσει στους εργαζόμενους σε νέους, στους συμβούλους εργασίας, στον επαγγελματικό προσανατολισμό και σε όσους εργάζονται στο οικοσύστημα της νεολαίας ως εργαλείο για τη διευκόλυνση της χρήσης του πλαισίου EntreComp στη μάθηση της επιχειρηματικότητας.

Θα θέλαμε να προτείνουμε μια εκπαιδευτική προσέγγιση με επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο ως μια εκπαίδευση όπου το επίκεντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας είναι οι μαθητές και οι ικανότητές τους και όχι ο εκπαιδευτικός.

Η μαθητοκεντρική διδασκαλία επικεντρώνεται σε δεξιότητες και πρακτικές που επιτρέπουν τη δια βίου μάθηση και την ανεξάρτητη επίλυση προβλημάτων (Young, Lynne E., Paterson, Barbara L. 2007) και πιστεύουμε ότι αυτό είναι το κλειδί για τη συμβολή στην ανάπτυξη και εξέλιξη των μελλοντικών επιχειρηματιών.

Οι μελλοντικοί επιχειρηματίες θα πρέπει να αναλάβουν ενεργό ρόλο σε όλες τις φάσεις της εκπαίδευσής τους, έχοντας επίγνωση της αφετηρίας τους. Θα προτείναμε να τους ενθαρρύνουμε να αυτοαξιολογούνται και να λαμβάνουν συνειδητές αποφάσεις σχετικά με την κατάρτιση και τους μαθησιακούς τους στόχους.

Η θεωρία και η πρακτική της μάθησης με επίκεντρο τον μαθητή βασίζονται στην εποικοδομητική θεωρία μάθησης, η οποία τονίζει τον κρίσιμο ρόλο του μαθητή στην κατασκευή νοήματος από τις νέες πληροφορίες και την προηγούμενη εμπειρία.

Ο κονστρουκτιβισμός προτείνει ένα παράδειγμα στο οποίο η διδακτική διαδικασία γίνεται αντιληπτή και πραγματοποιείται ως μια δυναμική, συμμετοχική και διαδραστική διαδικασία του υποκειμένου, έτσι ώστε η γνώση να αποτελεί μια αυθεντική κατασκευή που λειτουργεί από τον μαθητή (από το "αναγνωρίζον υποκείμενο"). Ο κονστρουκτιβισμός στην παιδαγωγική εφαρμόζεται ως διδακτική αντίληψη στη διδασκαλία προσανατολισμένη στη δράση.⁴

Ωστόσο, αυτό δεν σημαίνει ότι η συνολική κατάρτιση δεν θα πρέπει να έχει ένα σαφές σχέδιο και δομή για να διασφαλιστεί ότι όλο το περιεχόμενο θα εξεταστεί και σε περίπτωση που χρειαστεί περισσότερη καθοδήγηση. Αυτό θα ισχύει για τους συμμετέχοντες με βασικό/ενδιάμεσο επίπεδο ή για εκείνους που δεν έχουν βιώσει ποτέ την εμπειρία να είναι το κεντρικό σημείο της μαθησιακής τους διαδικασίας. Σε καταστάσεις που απαιτούν ανακάλυψη,

⁴ Σημειώσεις από το λήμμα στη wikipedia Ιανουάριος 2018:
[https://en.wikipedia.org/wiki/Constructivism_\(philosophy_of_education\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Constructivism_(philosophy_of_education))



υποστηρίζετε τη χρήση της κατευθυνόμενης ανακάλυψης . προτείνετε οι αρχάριοι να είναι "γνωστικά ενεργοί" κατά τη διάρκεια της μελέτης και οι εκπαιδευτές να χρησιμοποιούν "κατευθυνόμενη πρακτική". (Mayer, 2004).

Ως εκ τούτου, υπογραμμίζουμε την ανάγκη πλαισίωσης της κατάρτισης στην πραγματικότητα των συμμετεχόντων όσον αφορά τις ανάγκες, τις προσδοκίες και τις δυνατότητές τους. "Η μάθηση που προσανατολίζεται σε αναπτυξιακά επίπεδα που έχουν ήδη επιτευχθεί είναι αναποτελεσματική από την άποψη της συνολικής ανάπτυξης του παιδιού. Δεν στοχεύει σε ένα νέο στάδιο της αναπτυξιακής διαδικασίας, αλλά μάλλον υστερεί σε σχέση με τη διαδικασία αυτή". (Vygotsky,1980) .

Επιπλέον, πρέπει επίσης να πλαισιώσουμε την κατάρτιση με βάση τις ανάγκες, τις ευκαιρίες, τις δυνατότητες και τους περιορισμούς της κοινότητας ή της περιοχής που θέλει να αναπτυχθεί η επιχείρηση.

Υπό αυτή την έννοια, συνιστούμε σε όλους τους συντονιστές και τους εκπαιδευτές να μελετήσουν την ενότητα 2 "Επικέντρωση στη νεολαία" της παρούσας έκθεσης, η οποία εξηγεί εν συντομία ορισμένα χαρακτηριστικά της ομάδας-στόχου με ιδιαιτερότητες σε κάθε χώρα αλλά και κοινά χαρακτηριστικά.

Επιπλέον, θα σας συμβουλεύαμε να χρησιμοποιήσετε τις ακόλουθες εκθέσεις του YERAME ως πηγή για να βοηθήσετε στην κατάλληλη πλαισίωση της κατάρτισης σε θέματα επιχειρηματικότητας.

Και οι δύο εκθέσεις έχουν εκπονηθεί από τους εταίρους του έργου YERAME και είναι διαθέσιμες για λήψη σε όλες τις γλώσσες του έργου (αγγλικά, ιταλικά, ελληνικά, ισπανικά και αραβικά).

- [Εθνικός οδηγός για την επιτυχή νεανική επιχειρηματικότητα](#)
- [Χαρτογράφηση καλών](#) πρακτικών

- Βιβλιογραφία

- Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., Van den Brande, G. 2016). EntreComp: Το πλαίσιο επιχειρηματικής επάρκειας. Λουξεμβούργο: Γραφείο Εκδόσεων της Ευρωπαϊκής Ένωσης- EUR 27939 EN- doi:10.2791/593884
- GitnuxBlog: <https://blog.gitnux.com/strategies/resources-mobilization-strategies/>.
- Jones, Leo. (2007). Η μαθητοκεντρική τάξη. Cambridge University Press.
- [Joensuu-Salo, S., Viljamaa, A. and Varamäki, E. \(2022\), "Testing the EntreComp framework and its relation to start-up behaviour in seven European countries", *Journal of Small Business and Enterprise Development*, Vol. 29 No. 6, pp. 920-939. <https://doi.org/10.1108/JSBED-04-2021-0156>.](#)



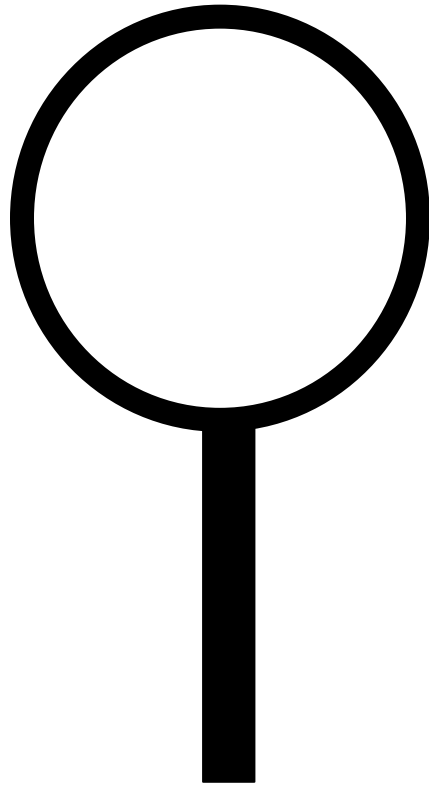
- Sánchez-Hernández, M.I., Maldonado-Briegas, J.J. Το πλαίσιο EntreComp στην πράξη: Μια μελέτη περίπτωσης που συνδέει την απασχολησιμότητα, την επιχειρηματικότητα και την περιφερειακή ανάπτυξη. *Sustainability* **2023**, *15*, 12022. <https://doi.org/10.3390/su151512022>.
- Sánchez-Hernández, M.I., Maldonado-Briegas, J.J. Προγράμματα βιώσιμης επιχειρηματικής κουλτούρας που προωθούν την κοινωνική ευθύνη: Μια ευρωπαϊκή περιφερειακή εμπειρία. *Sustainability* **2019**, *11*, 3625. [[Google Scholar](#)] [[CrossRef](#)] [[Green Version](#)]
- Uranga Pascual, O, Obando, S Youth Tackling Rural Depopulation. YERAME Project 2023 nov <https://yerame.infoproject.eu/2023/11/13/youth-tackling-rural-depopulation/>
- Young, Lynne E.; Paterson, Barbara L. (2007). *Διδασκαλία της Νοσηλευτικής: Ανάπτυξη ενός μαθητοκεντρικού μαθησιακού περιβάλλοντος*. σελ. 5. ISBN 978-0781757720.
- Wikipedia (2018) Constructivism (philosophy of education) [https://en.wikipedia.org/wiki/Constructivism_\(philosophy_of_education\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Constructivism_(philosophy_of_education))
- Vygotsky, L.S. (1980). *Mind in Society*. p. 89. ISBN 0674076699.

- ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

- Παράρτημα 1: Πρόσθετοι πόροι Δραστηριότητα Γ1: Εντοπισμός ευκαιριών



Co-funded by the
European Union



-



Co-funded by the European Union



- Παράρτημα 2: Πρόσθετοι πόροι Δραστηριότητα Γ5: Ηθική και βιώσιμη σκέψη





- Παράρτημα 3: Πρόσθετοι πόροι για τη δραστηριότητα Γ8: Κινητοποίηση πόρων

Οι 12 στρατηγικές και ο ορισμός τους⁵ :

1. ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΔΥΝΑΜΙΚΩΝ: προσδιορισμός των διαθέσιμων πόρων σε τοπικό, περιφερειακό και εθνικό επίπεδο, συμπεριλαμβανομένων των οικονομικών, ανθρώπινων, ψηφιακών και φυσικών πόρων, καθώς και των υφιστάμενων δικτύων και συμπράξεων.
2. ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΠΗΓΩΝ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗΣ: διερεύνηση και επέκταση πολλαπλών πηγών χρηματοδότησης, συμπεριλαμβανομένων των επιχορηγήσεων, των χορηγιών και των δωρεών σε είδος, ώστε να μετριαστούν οι πιθανές οικονομικές διαταραχές.
3. ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΜΕΝΩΝ: αναπτύξτε σχέσεις με τους βασικούς ενδιαφερόμενους φορείς, τόσο εντός όσο και εκτός του οργανισμού σας, για να κινητοποιήσετε υποστήριξη και πόρους, όπως εθελοντικό χρόνο, εμπειρογνωμοσύνη και ανταλλαγή γνώσεων.
4. ΑΥΞΗΣΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ: επενδύστε στην επαγγελματική ανάπτυξη και τις δεξιότητες του εργατικού σας δυναμικού, συμπεριλαμβανομένης της ηγεσίας και της διαχείρισης, για να μεγιστοποιήσετε την οργανωτική αποτελεσματικότητα και να βελτιώσετε τις δυνατότητες κινητοποίησης πόρων.
5. ΔΗΜΟΣΙΑ _ ΙΔΙΩΤΙΚΗ ΣΥΜΠΡΑΞΗ (ΣΔΙΤ): συνεργασία με οργανισμούς του ιδιωτικού τομέα για την αξιοποίηση πόρων και εμπειρογνωμοσύνης, επιτρέποντας την παροχή υπηρεσιών, τη μείωση του κόστους και την προώθηση της καινοτομίας.
6. ΚΙΝΗΤΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑΣ: εμπλοκή και ενδυνάμωση των τοπικών κοινοτήτων ώστε να συμμετάσχουν στις πρωτοβουλίες του έργου, να συνεισφέρουν πόρους και να βοηθήσουν στη διαδικασία υλοποίησης.
7. Ευθυγράμμιση με τις πολιτικές και το νομοθετικό πλαίσιο: διασφαλίστε ότι οι δραστηριότητές σας είναι σύμφωνες με τις σχετικές εθνικές και διεθνείς πολιτικές και πλαίσια, γεγονός που μπορεί να ανοίξει πόρτες για πρόσθετη χρηματοδότηση και στρατηγικές συνεργασίες.
8. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ ΑΞΙΑΣ: επικοινωνήστε με σαφήνεια τον αντίκτυπο, τη σημασία και τα οφέλη του έργου σας σε πιθανούς δωρητές και εταίρους, προβάλλοντας ισχυρά επιχειρήματα για τους λόγους για τους οποίους θα πρέπει να υποστηρίξουν τον σκοπό σας.










⁵ Πηγή των ορισμών: <https://blog.gitnux.com/strategies/resources-mobilization-strategies/>



9. ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΕΣ ΕΤΑΙΡΙΚΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΕΥΘΥΝΗΣ (ΕΚΕ):
συνεργάζονται με επιχειρήσεις που αναζητούν ενεργά κοινωνικά υπεύθυνες επενδύσεις και έργα, αξιοποιώντας τους πόρους και την τεχνογνωσία τους προς αμοιβαίο όφελος.
10. CROWDFUNDING ΚΑΙ PEER TO PEER FUNDRAISING: Χρησιμοποιήστε διαδικτυακές πλατφόρμες και κανάλια κοινωνικής δικτύωσης για να συγκεντρώσετε χρήματα από το ευρύ κοινό, επιτρέποντας στους υποστηρικτές να μοιραστούν τις εκστρατείες με τα δίκτυά τους και να ενισχύσουν την εμβέλειά σας.
11. ΔΙΚΤΥΩΣΗ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΩΝ: συμμετοχή σε συνέδρια, εργαστήρια και εκδηλώσεις συγκεκριμένων τομέων για τη δημιουργία συνδέσεων με πιθανούς δωρητές, εταίρους και άλλους οργανισμούς στον τομέα σας, προωθώντας τη συνεργασία και την ανταλλαγή γνώσεων.
12. ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΨΗΣ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ: Παρακολουθήστε και μετρήστε την αποτελεσματικότητα των στρατηγικών και των πρωτοβουλιών σας, αποδεικνύοντας τον αντίκτυπό σας και αυξάνοντας την πιθανότητα προσέλκυσης πόρων.



- Παράρτημα 4: Πρόσθετοι πόροι για τη δραστηριότητα C12: Σχεδιασμός και διαχείριση

The Business Model Canvas		Designed for:	Designed by:	Date:	Version:
Key Partnerships 	Key Activities 	Value Propositions 	Customer Relationships 	Customer Segments 	
	Key Resources 		Channels 		
Cost Structure 		Revenue Streams 			

Copyright Strategyzer AG
The makers of Business Model Generation and Strategyzer

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, 2901 Market Street, Philadelphia, PA 19104, USA.

Strategyzer
strategyzer.com