

ENTREGAMER

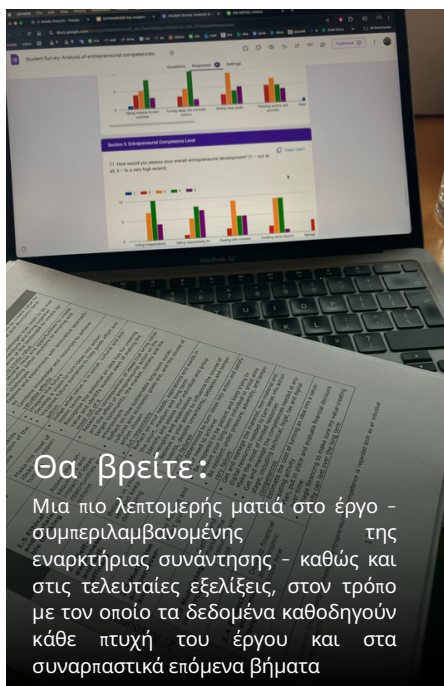
Erasmus+ Project 

ΤΕΥΧΟΣ 1,
ΜΑΙΟΣ 2026

ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ
ENTREGAMER



Co-funded by
the European Union



Θα βρείτε:

Μια πιο λεπτομερή ματιά στο έργο - συμπεριλαμβανομένης της εναρκτήριας συνάντησης - καθώς και στις τελευταίες εξελίξεις, στον τρόπο με τον οποίο τα δεδομένα καθοδηγούν κάθε πτυχή του έργου και στα συναρπαστικά επόμενα βήματα

Παρουσιάζοντας το EntreGamer

Το EntreGamer είναι μια καινοτόμος πρωτοβουλία του προγράμματος Erasmus+ που δίνει τη δυνατότητα σε φοιτητές να αναπτύξουν επιχειρηματικές ικανότητες μέσω εκπαιδευτικών περιβαλλόντων που βασίζονται στην τεχνητή νοημοσύνη και ενσωματώνουν στοιχεία παιχνιδιού.

Η αποστολή μας είναι να κάνουμε την επιχειρηματική εκπαίδευση πιο ελκυστική και εξατομικευμένη, σύμφωνα με το πλαίσιο EntreComp, ώστε να εφοδιάσουμε τη νέα γενιά με τις δεξιότητες που χρειάζεται για να επιτύχει ως επιχειρηματίες σε έναν κόσμο όπου η ψηφιακή τεχνολογία κατέχει πρωταρχική θέση.

Εναρκτήρια Συνάντηση EntreGamer

Η κοινοπραξία EntreGamer ξεκίνησε με την πρώτη της επίσημη συνάντηση στο Οικονομικό Πανεπιστήμιο της Κρακοβίας στις 16-17 Μαρτίου. Έξι εταίροι από όλη την Ευρώπη ενώθηκαν για να ξεκινήσουν τις εργασίες για τη δημιουργία της παιχνιδοποιημένης πλατφόρμας μάθησης του έργου, EntrePlay.

Πέρα από τις συνεδρίες εργασίας, η συνάντηση έδωσε στους εταίρους μια πολύτιμη ευκαιρία να συνδεθούν πρόσωπο με πρόσωπο, να χτίσουν σχέσεις και να ευθυγραμμιστούν με το όραμα της EntreGamer. Οι ομάδες εργάστηκαν σε βασικούς τομείς, όπως τα αποτελέσματα μιας ανάλυσης αναγκών των φοιτητών, του σχεδιασμού παιχνιδοποίησης (gamification), της ανάπτυξης πλατφόρμας και της διασφάλισης ποιότητας, καθορίζοντας μια κοινή κατεύθυνση για τους επόμενους μήνες.

Η συνάντηση έδωσε επίσης στους εταίρους την ευκαιρία να γνωρίσουν την πολωνική φιλοξενία και να εξερευνήσουν την ιστορική πόλη της Κρακοβίας. Η ομάδα περιηγήθηκε στην πανεπιστημιούπολη και μοιράστηκε γεύματα μαζί, δοκιμάζοντας και μαθαίνοντας πολλά για την πολωνική κουζίνα.

Έχοντας θέσει στέρεες βάσεις στην Κρακοβία, η κοινοπραξία είναι έτοιμη να προχωρήσει. Οι εταίροι θα συνεχίσουν να συνεργάζονται εξ αποστάσεως πριν συναντηθούν ξανά στη Γερμανία τον Ιανουάριο του 2027.





Ανάλυση Αναγκών των Φοιτητών

Προκειμένου να καθοδηγηθεί καλύτερα η ανάπτυξη του EntrePlay, της διαδικτυακής πλατφόρμας μάθησης του έργου, πραγματοποιήθηκε μια προκαταρκτική έρευνα στην οποία συμμετείχαν 448 φοιτητές πανεπιστημίου στην Ευρώπη. Η έρευνα αυτή τους ρώτησε σχετικά με τις επιχειρηματικές τους ικανότητες. Οι περισσότεροι ερωτηθέντες ήταν ηλικίας 20-25 ετών, ενώ η κατανομή ανά φύλο ήταν σχετικά ισορροπημένη. Μέσω της ανάλυσης, προέκυψαν σαφείς συμπεράσματα.

Η μεγαλύτερη ευκαιρία έγκειται στη μετατροπή της επιχειρηματικής πρόθεσης σε δομημένη εκτέλεση. Οι ερωτηθέντες έδειξαν ήδη μια ισχυρή κατανόηση της δημιουργίας ιδεών. Ωστόσο, υπάρχουν κενά στη στρατηγική σκέψη και στον καθορισμό αξιών, και οι συμμετέχοντες χρειάζονται υποστήριξη στη χρήση πόρων, στην επηρεασμό άλλων και στη δράση υπό περιορισμούς. Με βάση τα συμπεράσματα της ανάλυσης, ο σχεδιασμός της πλατφόρμας θα επικεντρωθεί στην ανάπτυξη ικανοτήτων με μορφές μάθησης βασισμένες σε έργα, καθώς και στην αντιμετώπιση της αβεβαιότητας, της πολυπλοκότητας και της ευθύνης.

ΚΑΛΟ ΚΑΙΡΙ

Σύντομα θα ξεκινήσει
η ανάπτυξη εκπαι-
δευτικών ενοτήτων

Στο EntrePlay, την πλατφόρμα ανοικτής πρόσβασης του προγράμματος που απευθύνεται στους φοιτητές, υπάρχουν διάφορες εκπαιδευτικές ενότητες, οι οποίες βασίζονται στο EntreComp, το Πλαίσιο Δεξιοτήτων Επιχειρηματικότητας της ΕΕ. Τα θέματα των έξι εκπαιδευτικών ενοτήτων επιλέχθηκαν με βάση τα αποτελέσματα μιας διεθνούς ανάλυσης των αναγκών των φοιτητών.

Κάθε εταίρος είναι υπεύθυνος για την περαιτέρω ανάπτυξη μιας ενότητας, ανάλογα με τον τομέα εξειδίκευσής του. Η ανάπτυξη των ενοτήτων θα ξεκινήσει τον Ιούνιο, ενώ η δημιουργία πρωτοτύπων και οι δοκιμές θα αρχίσουν τον Οκτώβριο.

Εταίροι του EntreGamer



THE HAGUE
UNIVERSITY OF
APPLIED SCIENCES

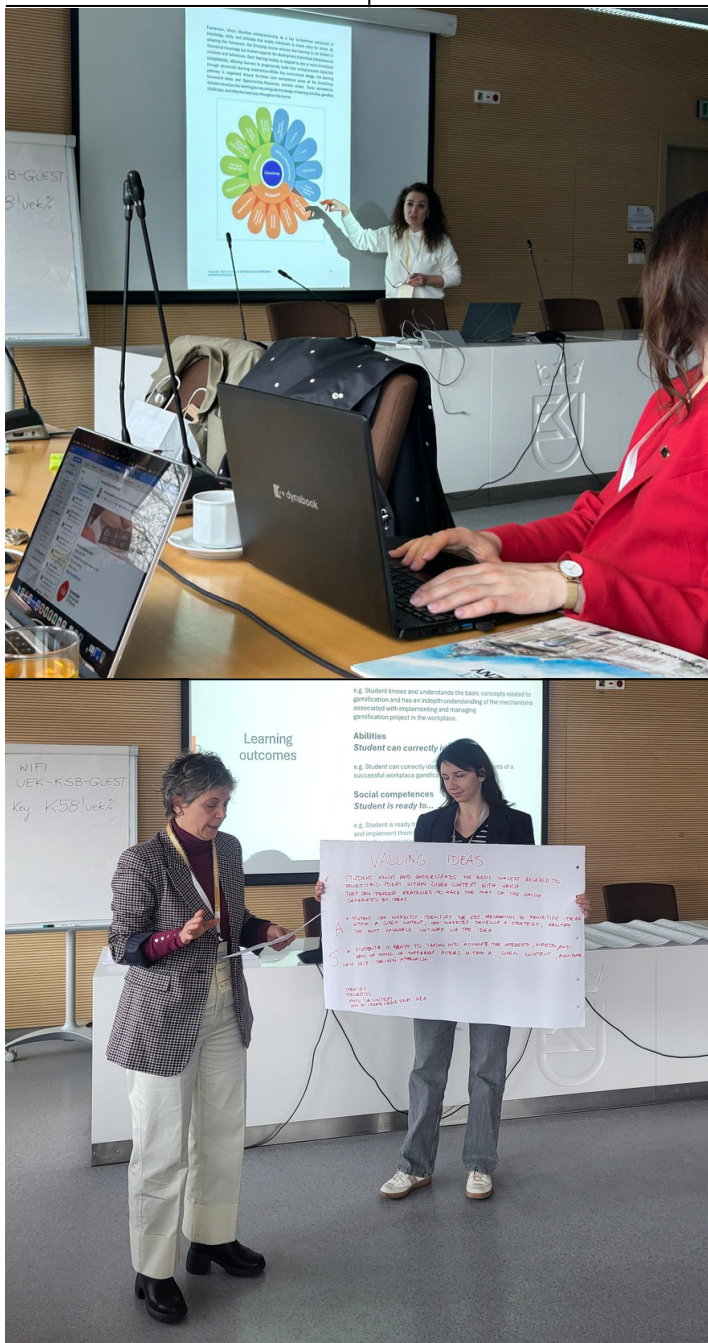
JUSTUS-LIEBIG-
UNIVERSITÄT
GIESSEN



KRAKOW
UNIVERSITY
OF ECONOMICS



Universidad
Internacional
de Valencia



Μαθησιακά Αποτελέσματα που Αναπτύχθηκαν για τις Εκπαιδευτικές Ενότητες

Στη συνέχεια, η κοινοπραξία θα εισέλθει σε μια συναρπαστική νέα φάση: την ανάπτυξη εκπαιδευτικών ενότητων για το EntrePlay, την εμβληματική πλατφόρμα ανοικτής πρόσβασης του έργου. Το έργο αυτό θα βασιστεί στα ευρήματα της εν εξελίξει ανάλυσης αναγκών, προκειμένου να διασφαλιστεί η συνάφεια, η ποιότητα και η προσβασιμότητα.

Εκτός από την ενσωμάτωση των πληροφοριών που προέκυψαν από την ανάλυση αναγκών, οι εκπαιδευτικές ενότητες θα βασίζονται στο EntreComp της ΕΕ: Το Πλαίσιο Δεξιοτήτων Επιχειρηματικότητας. Από αυτό το πλαίσιο, προσδιορίστηκαν βασικές αρχές κατά τη διάρκεια μιας συνεδρίας συν-δημιουργίας και ευθυγράμμισης με όλους τους εταίρους. Αυτές οι δεξιότητες στη συνέχεια συντέθηκαν σε κύρια Μαθησιακά Αποτελέσματα - τα οποία θα αποτελέσουν τους στόχους για κάθε εκπαιδευτική ενότητα στο πλαίσιο του EntrePlay.

Κάθε εταίρος θα είναι υπεύθυνος για την περαιτέρω ανάπτυξη των μαθησιακών αποτελεσμάτων και την ενσωμάτωσή τους στις συγκεκριμένες εκπαιδευτικές ενότητες. Τα μαθησιακά αποτελέσματα και οι ικανότητες κατανεμήθηκαν ανάλογα με τον τομέα εξειδίκευσης κάθε εταίρου, διασφαλίζοντας μια ισχυρή διαδικασία ανάπτυξης των μαθημάτων.

Οι ενημερώσεις θα κοινοποιούνται μέσω της ιστοσελίδας του έργου και των καναλιών κοινωνικής δικτύωσης.

Για ενημερώσεις σχετικά με το EntreGamer

EntreGamer βρίσκεται επίσης στο LinkedIn και στο Facebook, όπου μοιραζόμαστε πιο πρόσφατες ανακοινώσεις, καθώς και ενδιαφέροντα άρθρα που σχετίζονται με τα θέματα. Μπορείτε να μας βρείτε κάνοντας κλικ στο εικονίδιο παρακάτω ή αναζητώντας το EntreGamer στο LinkedIn ή στο Facebook.



Έτοιμο για δημιουργία:

EntrePlay - η Ψηφιακή Πλατφόρμα Παιχνιδοποιημένης Εκπαίδευσης

Ο σχεδιασμός παιχνιδοποίησης του EntrePlay έχει οριστικοποιηθεί και η ανάπτυξη της πλατφόρμας ψηφιακής εκπαίδευσης που βασίζεται στην τεχνητή νοημοσύνη και του επιχειρηματικού περιεχομένου θα ξεκινήσει τον Ιούνιο.

Η πλατφόρμα θα περιλαμβάνει πέντε ανεξάρτητες ενότητες μελέτης - η καθεμία από τις οποίες θα αναπαρίσταται ως ένα λουλούδι με τρία πέταλα. Καθώς οι μαθητές ολοκληρώνουν τις δραστηριότητες μέσα στην ενότητα, το λουλούδι ανθίζει σταδιακά, δημιουργώντας μια σαφή αίσθηση προόδου. Ένα avatar με τη μορφή μέλισσας καθοδηγεί τους χρήστες σε αυτό το ταξίδι και τους επιτρέπει να μετακινούνται ελεύθερα μεταξύ των εννοιών με όποια σειρά τους ταιριάζει καλύτερα.

Η μαθησιακή εμπειρία βασίζεται στην ευελιξία, καθώς δεν υπάρχει καθορισμένη πορεία - έτσι οι μαθητές μπορούν να μελετήσουν με τον τρόπο που προτιμούν. Οι χρήστες θα κερδίζουν πόντους ολοκληρώνοντας κουίζ, αναλύοντας μελέτες περιπτώσεων και υποβάλλοντας τις σκέψεις τους. Θα υπάρχει επίσης χώρος για σχόλια και συζήτηση, προκειμένου να ενθαρρυνθεί η συμμετοχή και η συνεργασία.

Η κινητοποίηση θα εμπνέεται από διάφορα στοιχεία σχεδιασμού παιχνιδοποίησης, όπως επίπεδα εμπειρίας, πίνακες κατάταξης και εξατομικευμένα ταμπλό. Μόλις ένας μαθητής ολοκληρώσει με επιτυχία όλες τις μαθησιακές δραστηριότητες, θα κερδίσει ένα ψηφιακό μικρο-πιστοποιητικό που αναγνωρίζει επίσημα τις νέες επιχειρηματικές του ικανότητες.

Μόλις η πλατφόρμα είναι έτοιμη και λειτουργεί, το επόμενο βήμα θα είναι η δοκιμή και η αξιολόγηση.

ENTREGAMER

Erasmus+ Project 

ΤΕΥΧΟΣ 1,
ΜΑΙΟΣ 2026

ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ
ENTREGAMER



Co-funded by
the European Union

ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗΣ ΕΝΩΣΗΣ. ΟΙ ΑΠΟΦΕΙΣ ΚΑΙ ΟΙ ΓΝΩΜΕΣ ΠΟΥ ΔΙΑΤΥΠΩΝΟΝΤΑΙ ΕΚΦΡΑΖΟΥΝ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΤΙΣ ΑΠΟΦΕΙΣ ΤΩΝ ΣΥΝΤΑΚΤΩΝ ΚΑΙ ΔΕΝ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΥΟΥΝ ΚΑΤ'ΑΝΑΓΚΗ ΤΙΣ ΑΠΟΦΕΙΣ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗΣ ΕΝΩΣΗΣ Ή ΤΟΥ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟΥ ΕΚΤΕΛΕΣΤΙΚΟΥ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ (ΕΑΕΑ). Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ ΚΑΙ Ο ΕΑΕΑ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΘΕΩΡΗΘΟΥΝ ΥΠΕΥΘΥΝΟΙ ΓΙΑ ΤΙΣ ΕΚΦΡΑΖΟΜΕΝΕΣ ΑΠΟΦΕΙΣ.