

Games in training

ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΩΝ ΣΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΣΤΗ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (Advanced Train the Trainer)

Συνηθισμένες **παγίδες** στη χρήση των παιχνιδιών:

- Έλλειψη κλίματος εμπιστοσύνης
- Να γίνονται αυτοσκοπός
- Να μην έχουν σαφή εκπαιδευτικό στόχο
- Να μην είναι ενταγμένα κατάλληλα στην εκπαιδευτική ροή
- Να υποβαθμίζεται η σημασία και ο χρόνος που διατίθενται για κριτικό αναστοχασμό (debriefing)
- Να μην γίνονται αναλογίες, συσχετισμοί, αλληγορίες με παραμέτρους της εργασίας
- Οδηγίες ασαφείς, δύσκολα κατανοητές
- Η ενέργεια της ομάδας να μην ταιριάζει με την ενέργεια που απαιτεί το παιχνίδι
- Παραμέληση κανόνων ασφάλειας

Υπάρχουν καταστάσεις κατά την εκπαίδευση όπου οι παραδοσιακές μέθοδοι δεν έχουν αποτέλεσμα. Το πρόγραμμα εξειδικεύεται στο σχεδιασμό μαθησιακών εργαλείων, στη δημιουργία υψηλής ποιότητας βιωματικών δραστηριοτήτων μάθησης και εργαλείων και στη διεξαγωγή βιωματικών προγραμμάτων ανάπτυξης και εκπαίδευσης με συγκεκριμένους στόχους.

Οι εκπαιδευτές αποκτούν τεχνογνωσία στο σχεδιασμό και στη διεξαγωγή παιχνιδιών, για να δημιουργήσουν ένα ισχυρό και αποτελεσματικό περιβάλλον μάθησης, που να χρησιμοποιεί αποτελεσματικές και καινοτομικές μεθόδους μάθησης. Ο σχεδιασμός και η διεξαγωγή τους είναι τόσο μια τέχνη, όσο και μια επιστήμη.

Πολλά τμήματα εκπαίδευσης και εκπαιδευτές, έχουν την τεχνογνωσία να συγκροτήσουν ή να προσαρμόσουν νέα προγράμματα και εκπαιδευτικό υλικό για τις ανάγκες τους. Παρόλα αυτά έχουν μικρότερη εμπειρία στην επινόηση και ενσωμάτωση στοιχείων που είναι μακριά από την παραδοσιακή εκπαίδευση.

Στη **PPP**, διαθέτουμε εμπειρία δεκαετιών στο σχεδιασμό και την υλοποίηση των προγραμμάτων που οδηγούνται από βιωματικές δραστηριότητες. Συνεργαζόμαστε στενά με τους εκπαιδευτές και τους δίνουμε πρόσβαση στην εξειδικευμένη τεχνογνωσία μας στο τομέα της βιωματικής μάθησης



και σε ένα εκτεταμένο απόθεμα exercise templates και μοντέλων, τα οποία μπορούν με ελάχιστη προσπάθεια να ενσωματωθούν σχεδόν σε κάθε μορφή παράδοσης. Μαθαίνουν να αναπτύσσουν παιχνίδια, με χαρακτηριστικά που τα κάνουν αποτελεσματικά:

- **ΣΧΕΤΙΚΟ:**

Όπως κάθε μαθησιακή μικρό-ενότητα (learning object) θα πρέπει να είναι συνδεδεμένο με συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους και να εξυπηρετεί συγκεκριμένη εκπαιδευτική στρατηγική, ενταγμένο στο κατάλληλο σημείο στη ροή της μάθησης.

- **ΑΠΛΟ:**

Το παιχνίδι θα πρέπει να έχει σαφείς, απλούς και εύκολα κατανοητούς κανόνες, που να είναι εύκολο σε κάποιον να παρακολουθήσει την εφαρμογή τους.

- **ΠΟΛΥΧΡΗΣΤΙΚΟ:**

Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού θα πρέπει να το κάνει πολυχρηστικό, δηλαδή το ίδιο παιχνίδι αλλάζοντας μόνο ελάχιστα τα χαρακτηριστικά του, π.χ. τροποποιώντας, προσθέτοντας ή αφαιρώντας έναν κανόνα, να μπορεί να εξυπηρετήσει ποικίλους διαφορετικούς εκπαιδευτικούς στόχους.

- **ΒΙΩΜΑΤΙΚΟ**

Το παιχνίδι θα πρέπει να δημιουργεί έντονες εμπειρίες, χρησιμοποιώντας όλες τις αισθήσεις και ενεργοποιώντας όλα τα learning styles, δίνοντας την ευκαιρία για βαθύ αναστοχασμό.

Τα παιχνίδια προσομοιώνουν καταστάσεις που απαιτούν ανάλογες δεξιότητες, στρατηγικές, συμπεριφορές με τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι οργανισμοί τους και έτσι επιτρέπουν στους ανθρώπους να αναπτύξουν και να δοκιμάσουν νέα πρότυπα συμπεριφοράς.

ΟΦΕΛΟΣ

Το πρόγραμμα ισορροπεί ανάμεσα στην παροχή γνώσεων και την πρακτική εξάσκηση. Η τεχνική που διδάσκεται σε κάθε φάση της παρουσίασης, είναι σχεδιασμένη σε μοντέλα, έτσι ώστε η επιθυμητή συμπεριφορά να είναι ορατή και μετρήσιμη.

Μετά την ολοκλήρωση του συστήματος οι συμμετέχοντες θα ξέρουν το γιατί και το πώς:

1. Να αναζητούν και να δίνουν νέα αξία σε υπάρχον εκπαιδευτικό περιεχόμενο και σε προγράμματα.
2. Να δημιουργούν βιωματικές ενότητες, για να συμπεριληφθούν σε νέα ή υπάρχοντα προγράμματα.
3. Να σχεδιάζουν και να διεξάγουν δράσεις σε συνέδρια και εκδηλώσεις, που να ξεκινούν ή να επιδεικνύουν αλλαγές στην κουλτούρα ή την επιχειρηματική στρατηγική.
4. Να δημιουργούν και να διεξάγουν παιχνίδια μάθησης και δραστηριοτήτων, με στόχο συγκεκριμένα εκπαιδευτικά αποτελέσματα.
5. Να μετατρέπουν δημοσιευμένες ή νέες ακαδημαϊκές έρευνες ή άλλο θεωρητικό υλικό, σε πρακτικό βιωματικό εκπαιδευτικό περιεχόμενο.
6. Να αναπτύσσουν παιχνίδια εξομίωσης συμπεριφορών για την υποστήριξη προγραμμάτων Ηγεσίας και Οργανωσιακής Ανάπτυξης.
7. Να σχεδιάζουν και να παράγουν νέες βιωματικές εκπαιδευτικές ενότητες, για ενσωμάτωση σε πρωτοβουλίες επιχειρησιακής αλλαγής.



ΔΟΜΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- 1. Εισαγωγή στο παιχνίδι στην εκπαίδευση**
 - Σύντομη θεωρία του παιχνιδιού
 - Ο κύκλος του Kolb – Η σημασία του στοχασμού πάνω στην εμπειρία
 - Χαρακτηριστικά ενός καλού παιχνιδιού
 - Τα πρώτα βήματα στο παιχνίδι
- 2. Εκπαιδευτικά Οφέλη από τη χρήση παιχνιδιών**
 - Παιχνίδι και ψυχαγωγία
 - Παιχνίδι και κοινωνικοποίηση
 - Παιχνίδι και Εμφύχωση
- 3. Στρατηγικές Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού σχετικές με την Δημιουργία & τη Διεξαγωγή παιχνιδιών**
 - Επιλογή Εκπαιδευτικού Στόχου
 - Επιλογή Είδους παιχνιδιού
 - Επιλογή της δυσκολίας για την επίτευξη του στόχου
 - Διαμόρφωση κανόνων
 - Χρονικός προγραμματισμός
 - Κανόνες ασφάλειας
 - Ο ρόλος του εκπαιδευτή
- 4. Κατανόηση της λειτουργίας του παιχνιδιού**
 - Τι είναι ένα παιχνίδι
 - Μάθηση με διαδοχική βιωματική δράση
 - Είδη παιχνιδιών ανάλογα με την στρατηγική τους
 - Παραδείγματα παιχνιδιών
 - Παιχνίδια Energizers / Γνωριμίας
 - Παιχνίδια Συνεργασίας / Ανταγωνισμού / Συναγωνισμού / Ομαδικού Πνεύματος
 - Παιχνίδια Δημιουργικής σκέψης
 - Παιχνίδια Στρατηγικής / Σχεδιασμού / Problem Solving / Αποφάσεων / Στόχων
 - Παιχνίδια Επικοινωνίας / Σχέσεων / Εμπιστοσύνης

Ο ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ

Ο κ. Δημήτρης Βιντζηλαίος έχει διατελέσει επί σειρά ετών Γενικός Διευθυντής σε ελληνικές εταιρείες πληροφορικής. Εργάστηκε στην πολυεθνική εταιρεία Hewlett Packard S.A. επί επτά χρόνια σε διάφορες θέσεις Υποστήριξης Πελατών, Πωλήσεων και Marketing με δραστηριότητες στο χώρο της Μέσης της Ανατολής, της Αφρικής και Ελλάδας.

Η εμπειρία του καλύπτει πολλούς νευραλγικούς τομείς της επιχείρησης. Είναι πτυχιούχος του Πανεπιστημίου Αθηνών (1980), κάτοχος δύο Master's από το University Of Michigan (1984) και Υποψήφιος Διδάκτωρ του Πανεπιστημίου MIDDLESEX, UK, με θέμα «Drama Techniques in Personal Development».

Έχει ολοκληρώσει τριετές πρόγραμμα σπουδών σε θεατρική επικοινωνία, αυτοσχεδιασμό και θεατρικό παιχνίδι με τον κ Λάκη Κουρετζή και έχει ολοκληρώσει Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σωματικού Θεάτρου που διευθύνουν ο κ. Κώστας Φιλίππου και η κ. Φρόσω Κορρού.

Είναι ιδρυτής της εταιρείας PPPLearn και διαθέτει 20ετή εμπειρία στην εκπαίδευση ενηλίκων. Χρησιμοποιεί θεατρικές τεχνικές για το σχεδιασμό εργαστηρίων βιωματικής μάθησης, outdoor και indoor, όπως και εργαστήρια ανάπτυξης παραγόντων της συναισθηματικής νοημοσύνης, επικοινωνίας, Storytelling, Ηγεσίας, .

Έχει αναπτύξει μεθόδους εφαρμογής των θεατρικών τεχνικών για την ανάπτυξη δεξιοτήτων του ανθρώπου (soft skills) στην σειρά εργαστηρίων Θέατρο Επιχειρήσεων με την μέθοδο του Theatre Based Training

ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

- Το πρόγραμμα αποτελείται από 4 κύριες ενότητες συνολικής διάρκειας 16 ωρών.
- Η διαδικασία εκπαίδευσης περιλαμβάνει παρουσίαση τεχνικών, ασκήσεις και εφαρμογή με πραγματικές προσομοιώσεις παιχνιδιών στην αίθουσα που πρέπει να διαχειριστούν.
- Ο ιδανικός αριθμός των συμμετεχόντων είναι 10, ο μέγιστος 12.