



Verein Niedersächsischer
BILDUNGSINITIATIVEN e.V.



SYNTHESIS
CENTER FOR RESEARCH AND EDUCATION



Consorzio Scuola Comunità Impresa

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ

SDG MASTER

Κτύπωση

Δημοσιεύθηκε από: Eco - Logic



(Δημοκρατία της Βόρειας Μακεδονίας), www.ecologic.mk

Σε συνεργασία με

Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen, VNB e.V.

info@vnb.de, www.vnb.de

CSCI - Consorzio Scuola Comunità Impresa (Ιταλία),

SYNTHESIS (Κύπρος),

Συντάκτες: Nikola Neshkoski, Veljan Parizov, Petar Stojchevski (Eco - Logic)

Πρόσθετοι συγγραφείς: (VNB), Lucio Alessandro Lo Giudice, Barbara Tosi, Alessandro Varallo (CSCI)- Dora Heracleous, Georgia Kapela (Synthesis).

Διόρθωση της αγγλικής έκδοσης: SYNTHESIS

Σχεδιασμός και διάταξη: Eco - Logic

Σε περίπτωση που οι κάτοχοι των πνευματικών δικαιωμάτων των κειμένων και των εικόνων δεν έχουν εντοπιστεί σωστά, οι δικαιολογημένες αξιώσεις θα αποζημιώνονται σύμφωνα με τους συνήθεις κανονισμούς.

Η παρούσα έκδοση (στα αγγλικά, γερμανικά, ιταλικά, ελληνικά και μακεδονικά) και άλλο υλικό που παρήχθη στο πλαίσιο του έργου μπορεί να μεταφορτωθεί δωρεάν από τη διεύθυνση:
<https://sustco.csciformazione.eu>



Αυτό το έργο διατίθεται υπό την Άδεια Creative Commons Αναφορά - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνής. Για να δείτε ένα αντίγραφο αυτής της άδειας, επισκεφθείτε τη διεύθυνση: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Αυτό το εγχειρίδιο κανόνων αποτελεί μέρος του ψηφιακού παιχνιδιού που δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του έργου Sustainability Coaches, <https://sustco.csciformazione.eu>

Συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης:



**Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτές.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	5
2. ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	6
3. ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ	7
4. ΡΟΛΟΙ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ/ΡΙΑΣ ΚΑΙ ΒΟΗΘΩΝ ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΥ	10
4.1 Ο ρόλος <u>SDG Master</u> (Συντονιστής/ρια του παιχνιδιού, όχι μέρος των παικτών)	10
4.2 Ρόλος των <u>Junior SDG Masters – Βοηθών Συντονισμού</u> (που θα επιλεγούν από την ομάδα των παικτών/ριων)	10
5. ΚΑΝΟΝΕΣ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	11
5.1 Προετοιμασία, ρόλοι παικτών/ριων και σχηματισμός ομάδας	11
5.2 Παίζοντας το παιχνίδι.....	14
5.3 Βαθμολόγηση & κατανομή βαθμών.....	15

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το SDG Master είναι ένα καινοτόμο εργαλείο που έχει σχεδιαστεί για την προώθηση της συνεργασίας, της δημιουργικής σκέψης και την παροχή λύσεων σε προκλήσεις που αφορούν την βιώσιμη ανάπτυξη. Χρησιμοποιώντας τις κάρτες SDG και τις Κάρτες Έμπνευσης, οι παίκτες δημιουργούν ιδέες, αντιμετωπίζουν προκλήσεις και κάνουν συνδέσεις μεταξύ κοινωνικών ζητημάτων, όπως η κοινωνική δικαιοσύνη, η ισότητα των φύλων και περιβαλλοντικά ζητήματα, όπως η μείωση των αποβλήτων.

Το παιχνίδι ενθαρρύνει τη συστημική σκέψη, βοηθώντας τους/ις παίκτες/ριες να κατανοήσουν τη διασύνδεση των εν λόγω παγκόσμιων ζητημάτων. Ολοκληρώνοντας δύο επίπεδα - τοπικό (δημοτικό) και εθνικό (χώρα) - οι συμμετέχοντες/ουσες αναπτύσσουν χρήσιμες δεξιότητες όπως η κριτική σκέψη και η ικανότητα επίλυσης προβλημάτων που προωθούν την νοοτροπία βιώσιμης ανάπτυξης. Αυτές οι γνώσεις μπορούν να εφαρμοστούν στην πράξη και σε ομαδικό επίπεδο, με σκοπό τον μετασχηματισμό της κοινότητας και ευθυγραμμίζοντας τις τοπικές δράσεις με τους παγκόσμιους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης.

Το SDG Master δίνει επίσης τη δυνατότητα στους/ις παίκτες/ριες να σκεφτούν έξω από τα συνηθισμένα και να διερευνήσουν καινοτόμες προσεγγίσεις με σκοπό την βιώσιμη ανάπτυξη. Με την προσομοίωση πραγματικών σεναρίων, το παιχνίδι ενισχύει την ικανότητα των συμμετεχόντων/ουσων να προσαρμόζονται στις συνεχώς μεταβαλλόμενες συνθήκες και να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις σε πολύπλοκες καταστάσεις.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΣΗΜΕΙΩΣΗ

Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε τα συμμετέχοντα άτομα να βρίσκονται σε κοινό χώρο. Ωστόσο, παρέχεται επίσης η δυνατότητα να συναντηθούν διαδικτυακά σε ένα εικονικό δωμάτιο. Για το σκοπό αυτό μπορούν να χρησιμοποιηθούν οποιεσδήποτε κοινές εφαρμογές ανταλλαγής μηνυμάτων ή πλατφόρμες τηλεδιάσκεψης, ανάλογα με τις προτιμήσεις των συμμετεχόντων ατόμων.

2. ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στην ψηφιακή έκδοση του παιχνιδιού, κάθε ομάδα ή παίκτης/ρια χρησιμοποιεί την εφαρμογή του παιχνιδιού που είναι διαθέσιμη για λήψη στο Play Store και στο iOS, αντί για ένα φυσικό ταμπλό. Η εφαρμογή παρέχει τέσσερις ενότητες τις οποίες οι παίκτες/ριες πρέπει να συμπληρώσουν με τις ιδέες τους. Οι ενότητες αυτές καθοδηγούν τους/ις παίκτες/ριες στην ανάπτυξη δομημένων λύσεων και συνδέονται με τις κάρτες που χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι ενότητες είναι οι εξής

1. **Δράση** - Ποια είναι η γενική ιδέα;
2. **Βασικοί συντελεστές** - Ποιος θα αναπτύξει και θα υλοποιήσει την ιδέα;
3. **Ομάδα δικαιούχων** - Για ποιον θα έχει θετικό αντίκτυπο αυτή η ιδέα;
4. **Προστιθέμενη αξία** - Τι θα κερδίσει η ομάδα των δικαιούχων από την υλοποίηση της ιδέας;

Κάθε συμπληρωμένη ενότητα κερδίζει πόντους για την ομάδα ή τον/ην παίκτη/ρια, εφόσον η εξήγηση ευθυγραμμίζεται με τις επιλεγμένες κάρτες και τις απαιτήσεις της πρόκλησης.



3. ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ

1. Κάρτες SDG (ΣΒΑ): Κάθε ομάδα/παίκτης/ρια λαμβάνει 3 κάρτες SDG (ΣΒΑ). Αυτές οι κάρτες αντιπροσωπεύουν συγκεκριμένους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης και καθοδηγούν τους/ις παίκτες/ριες στη δημιουργία λύσεων που επικεντρώνονται σε αυτές τις παγκόσμιες προκλήσεις.



2. Κάρτα Τζόκερ: Αυτή η κάρτα επιτρέπει στους/ις παίκτες/ριες να αντικαταστήσουν οποιαδήποτε κάρτα SDG της επιλογής τους. Περιλαμβάνεται στην τράπουλα μαζί με τις κάρτες SDG, όταν μοιράζονται τα φύλλα.



3. Κάρτες Έμπνευσης: Οι κάρτες αυτές έχουν σκοπό να πυροδοτήσουν τη δημιουργικότητα παρουσιάζοντας καινοτόμες ή αντισυμβατικές ιδέες. Αυτές οι κάρτες ενθαρρύνουν τους/ις παίκτες/ριες να συνδυάσουν διαφορετικές έννοιες και να σκεφτούν ριζοσπαστικά για να βρουν λύσεις.



4. Κάρτες Παρέμβασης: Εισάγοντας στοιχεία όπως η ανταλλαγή μελών της ομάδας, μια κάρτα σεισμού ή ένα σενάριο "Χωρίς προϋπολογισμό". Οι κάρτες παρέμβασης προσφέρουν διπλάσιους πόντους αλλά είναι πιο δύσκολο να επιλυθούν και παίζονται στο δεύτερο στάδιο ή στο τέλος του παιχνιδιού, αν οι παίκτες/ριες ισοβαθούν σε πόντους.



5. Κάρτες Αποστολής: Οι κάρτες αποστολής επικεντρώνονται σε τρέχουσες παγκόσμιες προκλήσεις που απαιτούν καινοτόμο σκέψη. Οι παίκτες/ριες είτε κληρώνουν είτε συμφωνούν σε μια κάρτα αποστολής στην αρχή, όπως για παράδειγμα μια κάρτα που επικεντρώνεται στην ισότητα των φύλων, η οποία θα τους οδηγήσει να ευθυγραμμίσουν τις λύσεις τους με τον SDG 5 (ισότητα των φύλων). Χρησιμοποιώντας ένα μείγμα από κάρτες SDG, έμπνευσης και παρέμβασης, οι παίκτες/ριες στην κάρτα αποστολής.



4. ΡΟΛΟΙ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ/ΡΙΑΣ ΚΑΙ ΒΟΗΘΩΝ ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΥ

4.1 Ο ρόλος SDG Master (Συντονιστής/ρια του παιχνιδιού, όχι μέρους των παικτών)

- **Παρουσιάζοντας το παιχνίδι:** Ο/Η SDG Master - Συντονιστής/ρια του παιχνιδιού κάνει μία μικρή εισαγωγή και διασφαλίζει ότι οι συμμετέχοντες/ουσες κατανοούν τις βασικές έννοιες, ιδίως εάν οι παίκτες/ριες δεν είναι εξοικειωμένοι/ες με αυτές. Αυτό περιλαμβάνει μια εισαγωγική δραστηριότητα ή μια σύντομη επεξήγηση χρησιμοποιώντας παραδείγματα από το [εκπαιδευτικό πρόγραμμα](#).
- **Υποστήριξη των παικτών/ομάδων:** Ο/Η SDG Master καθοδηγεί τους/ις παίκτες/ριες κατά τη διάρκεια της διαδικασίας, αποσαφηνίζοντας το παιχνίδι και συνδέοντας τις έννοιές τους με τους SDGs. Όταν είναι απαραίτητο, ο/η SDG Master προσφέρει καθοδήγηση και ενθάρρυνση για την πρόωση της ομαδικής εργασίας και της καινοτόμου σκέψης.
- **Σχηματισμός ομάδας:** Για να εξασφαλιστεί μια απρόσκοπτη μετάβαση, ο/η SDG Master συντονίζει το σχηματισμό της ομάδας καθώς οι παίκτες/ριες προχωρούν στο δεύτερο επίπεδο. Επιπλέον, ο/η SDG Master παρέχει οδηγίες σχετικά με τον τρόπο αξιοποίησης των νέων καρτών που προστέθηκαν κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, όπως οι κάρτες παρέμβασης και οι κάρτες έμπνευσης.
- **Αξιολόγηση:** Ο/Η SDG Master και δύο Junior SDG Masters σχηματίζουν την επιτροπή SDG Masters αξιολογώντας τις λύσεις που παρουσιάζονται από τις ομάδες, δημιουργώντας μια επιτροπή SDG Master για να διασφαλιστεί η δίκαιη κρίση και η εποικοδομητική ανατροφοδότηση.

4.2. Ρόλος των Junior SDG Masters – Βοηθών Συντονισμού (που θα επιλεγούν από την ομάδα των παικτών/ριων)

- **Παρακολούθηση και τεκμηρίωση της προόδου:** Παρακολουθώντας την απόδοση της ομάδας, διασφαλίζοντας ότι οι ιδέες τους ευθυγραμμίζονται με τους SDGs και καταγράφοντας τις δημιουργικές λύσεις ή στρατηγικές που αναπτύχθηκαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

- **Βοήθεια με την κατανομή σημείων:** Οι δύο Junior SDG Masters – Βοηθοί Συντονισμού υποστηρίζουν τον/ην SDG Master στην παρακολούθηση και την απονομή των πόντων, διασφαλίζοντας ότι αυτοί κατανέμονται δίκαια με βάση τη δημιουργικότητα των παικτών, την ομαδική εργασία και την ευθυγράμμιση με τους στόχους των SDG.

5. ΚΑΝΟΝΕΣ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

5.1 Προετοιμασία, ρόλοι παικτών/ριων και σχηματισμός ομάδας

Επιλογή SDG Masters:

- Στην αρχή του παιχνιδιού, δύο Junior SDG Masters (Βοηθοί Συντονισμού) επιλέγονται από την ομάδα των παικτών/ριων ρίχνοντας ζάρια. Οι δύο παίκτες/ριες με την υψηλότερη ζαριά γίνονται οι Junior SDG Masters, οι οποίοι υποστηρίζουν τον SDG Master με αξιολόγηση και ανατροφοδότηση, αλλά δεν συμμετέχουν στο παιχνίδι.

Προετοιμασία για την έναρξη του παιχνιδιού:

- Κάθε παίκτης/ρια θα πρέπει να έχει το Android, το iPhone ή το tablet του/ης για να παίξει το παιχνίδι. Πίνακας 1: Αριθμός ομάδων/παικτών/ριων σε τοπικό και εθνικό επίπεδο.

Σχηματισμός ομάδας

Μετά την επιλογή των Junior SDG Masters, οι ομάδες θα πρέπει να σχηματιστούν με βάση τον αριθμό των παικτών/ριων και την επιθυμητή δυναμική της ομάδας. Ο/Η SDG Master θα πρέπει να διασφαλίσει ένα ισορροπημένο μείγμα δεξιοτήτων, ιδεών και δυνάμεων των παικτών κατά τη δημιουργία των ομάδων. Οι ομάδες μπορούν να σχηματιστούν μέσω:

Τυχαία ανάθεση: Οι παίκτες/ριες κατανέμονται σε ομάδες τυχαία για μια πιο διαφορετική εμπειρία.

Ανάθεση με βάση εξειδικευμένων δυνατοτήτων: (όπως είναι δημιουργικοί, στρατηγικοί ή γνώστες ορισμένων θεμάτων).

Ο ακόλουθος πίνακας βοηθάει στη συγκρότηση των ομάδων ανάλογα με τον αριθμό των παικτών/ριων:

Αριθμός παικτών	Παίκτες-ριες/ Ομάδες σε τοπικό επίπεδο	Ομάδες σε εθνικό επίπεδο	SDG Junior Masters σε τοπικό και εθνικό επίπεδο
6	4 μεμονωμένα	2 ομάδες από 2	2 επιλεγμένα από ζάρια
7	5 μεμονωμένα	1 ομάδα με 3, 1 ομάδα με 2	2 επιλεγμένα από ζάρια
8	3 ομάδες από 2	2 ομάδες με 3	2 επιλεγμένα από ζάρια
9	2 ομάδες με 2, 1 ομάδα με 3	1 ομάδα με 3, 1 ομάδα με 4	2 επιλεγμένα από ζάρια
10	4 ομάδες από 2	2 ομάδες με 4	2 επιλεγμένα από ζάρια
11	3 ομάδες με 2, 1 ομάδα με 3	1 ομάδα με 4, 1 ομάδα με 5 ή 3 ομάδες με 3	2 επιλεγμένα από ζάρια
12	5 ομάδες από 2	2 ομάδες με 5 ή 2 ομάδες με 3, 1 ομάδα με 4	2 επιλεγμένα από ζάρια
13	4 ομάδες με 2, 1 ομάδα με 3	1 ομάδα με 5, 1 ομάδα με 6 ή 2 ομάδες με 4, 1 ομάδα με 3	2 επιλεγμένα από ζάρια
14	6 ομάδες από 2	2 ομάδες με 6 ή 3 ομάδες με 4	2 επιλεγμένα από ζάρια

5.2 Παίζοντας το παιχνίδι

Επιλογή κάρτας αποστολής:

- Οι παίκτες/ριες επιλέγουν μια κάρτα αποστολής ρίχνοντας τα ζάρια στην ψηφιακή εφαρμογή, και αυτός με τον υψηλότερο αριθμό επιλέγει την αποστολή. Μια άλλη επιλογή είναι να την επιλέξει ο/η SDG Master ή να την επιλέξει η ομάδα. Η κάρτα αποστολής ισχύει τόσο για το τοπικό όσο και για το εθνικό επίπεδο.

Παίζοντας σε τοπικό επίπεδο

- Οι παίκτες/ριες ανταποκρίνονται στην πρόκληση της κάρτας αποστολής χρησιμοποιώντας τις κάρτες SDG, έμπνευσης και παρέμβασης.
- Οι παίκτες-ριες/ομάδες λαμβάνουν δύο κάρτες έμπνευσης και μία κάρτα SDG και έχουν τη δυνατότητα να αλλάξουν μία από τις τρεις κάρτες.
- Κάθε γύρος επιτρέπει στους/ις παίκτες/ριες ένα ορισμένο χρονικό διάστημα για να:

-Συζητήσουν και αναπτύξουν μια λύση για την αποστολή χρησιμοποιώντας τις κάρτες τους. (5 λεπτά)

-Συμπληρώσουν τις τέσσερις κατηγορίες στην ψηφιακή εφαρμογή: Δράση, Βασικοί Παράγοντες, Ομάδα Δικαιούχων και Προστιθέμενη Αξία. (10 λεπτά)

- Ο/Η SDG Master και οι Junior SDG Masters παρέχουν ανατροφοδότηση και αξιολογούν τις ιδέες με βάση το πόσο καλά ανταποκρίνονται στην αποστολή.
- Για κάθε γύρο θα πρέπει να χρησιμοποιείται χρονόμετρο για να ενθαρρύνεται η γρήγορη λήψη αποφάσεων.

Εθνικό επίπεδο

- Οι ομάδες σχηματίζονται όπως περιγράφεται παραπάνω.
- Εκτός από τις Κάρτες SDG και Κάρτες Έμπνευσης, οι Κάρτες Παρέμβασης εισάγονται για να προσθέσουν πολυπλοκότητα, απαιτώντας από τους/ις παίκτες/ριες να προσαρμόσουν τις ιδέες τους σε απρόβλεπτες προκλήσεις, όπως περιορισμούς στον προϋπολογισμό ή έκτακτες ανάγκες.
- Σε αυτόν τον γύρο οι ομάδες λαμβάνουν νέες κάρτες: δύο ακόμη κάρτες έμπνευσης, μία κάρτα SDG και μία κάρτα παρέμβασης.
- Οι ομάδες έχουν τον ίδιο χρόνο για να προτείνουν λύσεις όπως και στο προηγούμενο επίπεδο.

5.3 Βαθμολόγηση & κατανομή βαθμών

Οι βαθμοί απονέμονται με βάση το πόσο καλά οι λύσεις:

- Ευθυγραμμίζονται με την κάρτα SDG ή την κάρτα αποστολής.
- Επιδεικνύουν δημιουργικότητα χρησιμοποιώντας έναν συνδυασμό καρτών.
- Είναι ρεαλιστικές και εφικτές.
- Έχουν σημαντικό δυνητικό αντίκτυπο στην ομάδα-στόχο.
- Οι κάρτες παρέμβασης κερδίζουν διπλούς πόντους αν ενσωματωθούν επιτυχώς στη λύση.

Στο τέλος του παιχνιδιού, ο/η SDG Master και οι δύο Junior SDG Masters αξιολογούν τις λύσεις, προσθέτοντας πόντους με βάση τα παραπάνω κριτήρια.

Ο/Η νικητής/ρια ανακοινώνεται με βάση τους συνολικούς πόντους που συγκεντρώνονται και στα δύο επίπεδα. Ο/Η παίκτης/ρια με τους περισσότερους πόντους κερδίζει. Εάν υπάρχει ισοπαλία, τραβιέται μια νέα κάρτα παρέμβασης και κερδίζει ο πρώτος παίκτης που θα την λύσει επαρκώς (σύμφωνα με την ψηφοφορία όλων των συμμετεχόντων/ουσων). Για μια σαφέστερη επισκόπηση των πόντων δείτε τον πίνακα.

Φάση	Κριτήρια	Πόντοι
Τοπικό επίπεδο	Για κάθε κάρτα SDG ή έμπνευσης που χρησιμοποιείται.	5 πόντοι ανά κάρτα
	Χρήση δύο καρτών	
	Χρήση τριών καρτών	15 πόντοι
	Για κάθε πεδίο που συμπληρώνεται στην ψηφιακή εφαρμογή σχετικά με τις κάρτες οι παίκτες/ομάδες έχουν.	1 πόντος ανά πεδίο
Εθνικό επίπεδο	Για κάθε κάρτα που χρησιμοποιείται σε μια ιδέα.	10 πόντοι ανά κάρτα
	Χρήση δύο καρτών	20 πόντοι
	Χρήση τριών καρτών	30 πόντοι
	Για κάθε κάρτα παρέμβασης που έχει επιλυθεί.	20 πόντοι
	Για κάθε πεδίο που συμπληρώνεται στην ψηφιακή εφαρμογή σχετικά με τις κάρτες οι παίκτες-ριες/ομάδες έχουν στην διάθεσή τους.	2 πόντοι ανά πεδίο
Τελικά σημεία	Συνολικοί βαθμοί από το τοπικό και το εθνικό επίπεδο σε συνδυασμό	
	Σε περίπτωση ισοπαλίας;	Ο νικητής καθορίζεται από την επίλυση μιας νέας κάρτας Παρέμβασης.

