



Ευρωπαϊκό Παιχνίδι Οικονομικού Γραμματισμού για Ενήλικες
ΟΔΗΓΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ EUROINVESTMENT ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ



Εταίροι



INOVA+

INOVA+

www.inova.business



CESAE
CENTRO DE ESTUDIOS DE ECONOMÍA SOCIAL

CESAE

www.cesae.pt



IEF Institut d'Estudis
Financiers

IEF

www.iefweb.org



ACCIÓN
LABORAL

Acción Laboral

www.accionlaboral.com



CARDET
CENTRO DE ESTUDIOS DE ECONOMÍA SOCIAL

CARDET

www.cardet.org



innovADE
INNOVATION AND BUSINESS

INNOVADE

www.innovade.eu

Περιεχόμενα

1. Οικονομικός Γραμματισμός: Ένα πλαίσιο	3
1.1. Εισαγωγή.....	3
1.2. Τα πιο σημαντικά σημεία σχετικά με τον οικονομικό γραμματισμό	4
Α. Τα βασικά για τον προϋπολογισμό	4
Β. Κατανόηση της έννοιας του επιτοκίου	4
Γ. Προτεραιότητα στην αποταμίευση.....	4
2. Παρουσιάζοντας το παιχνίδι EUROINVESTMENT	6
2.1. Οι τρεις ενότητες και η δομή τους.....	6
2.2. Περιγραφή παιχνιδιών	9
Α. Παιχνίδια της θεματικής ενότητας «Προγραμματισμός & Διαχείριση».....	9
Β. Παιχνίδια της θεματικής ενότητας «Χρήματα & Συναλλαγές»	40
Γ. Παιχνίδια της θεματικής ενότητας «Ρίσκο & Πίστωση»	69
2.3 Πώς να παίξετε το παιχνίδι.....	94
3. Χρησιμοποιώντας το παιχνίδι EUROINVESTMENT σε εκπαιδευτικό πλαίσιο	96
3.1. Τυπική εκπαίδευση.....	96
Α. Πορτογαλία.....	96
Β. Ισπανία	100
Γ. Κύπρος	104
Δ. Οι καταλληλότερες ομάδες-στόχοι	108
3.2. Άτυπη/Μη-τυπική Εκπαίδευση	109
Α. Πορτογαλία.....	109
Β. Ισπανία	111
Γ. Κύπρος	114

1. Οικονομικός Γραμματισμός: Ένα πλαίσιο

1.1. Εισαγωγή

Ο οικονομικός γραμματισμός είναι ουσιώδους σημασίας για την καθημερινή ζωή όλων των ανθρώπων. Αποτελεί μια βασική δεξιότητα ζωής η οποία είναι απαραίτητο να καλλιεργηθεί, αφού μπορεί να συμβάλει αποφασιστικά στην απόκτηση υπεύθυνων οικονομικών στάσεων εκ μέρους των πολιτών και να τους παρέχει την αυτοπεποίθηση που χρειάζονται ώστε να ανακτήσουν τον έλεγχο της οικονομικής τους κατάστασης. Ο οικονομικός γραμματισμός διαδραματίζει ζωτικό ρόλο σε αυτό, διασφαλίζοντας ότι οι Ευρωπαίοι πολίτες είναι εξοπλισμένοι με τις γνώσεις, την αυτοπεποίθηση και τις δεξιότητες που απαιτούνται, ώστε να εμβαθύνουν την κατανόησή τους σχετικά με χρηματοοικονομικά προϊόντα και έννοιες.

Η έλλειψη οικονομικών γνώσεων και δεξιοτήτων μεταξύ των πολιτών θέτει σε κίνδυνο την οικονομική τους ευημερία και έχει τα τελευταία χρόνια καταστεί ένα ζήτημα που έχει λάβει δημόσιες διαστάσεις. Ως αποτέλεσμα, κυβερνήσεις, οργανισμοί και ειδικοί σε όλο τον κόσμο επιδίδονται σε προσπάθειες εξεύρεσης των καλύτερων εκπαιδευτικών πρακτικών οικονομικού γραμματισμού. Σε αυτό το πλαίσιο, σε κάποιες ευρωπαϊκές χώρες γίνεται ήδη σημαντική δουλειά για την εφαρμογή στρατηγικών οικονομικού γραμματισμού σε εθνικό επίπεδο.

Πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι τα χαμηλά επίπεδα οικονομικού γραμματισμού δεν αποτελούν πρόβλημα μόνο στις αναπτυσσόμενες οικονομίες. Είναι γνωστό ότι και οι πολίτες σε αναπτυγμένες ή προηγμένες χώρες παρουσιάζουν σημαντική έλλειψη οικονομικών γνώσεων, οι οποίες θα τους επέτρεπαν να αντιμετωπίσουν οικονομικά προβλήματα, να διαχειριστούν αποτελεσματικά τους οικονομικούς κινδύνους και να αποφύγουν τις οικονομικές παγίδες. Οι διάφορες χώρες, σε παγκόσμιο επίπεδο, έχουν να κάνουν με πολίτες που δεν κατέχουν τις βασικές οικονομικές γνώσεις και δεν ξέρουν πώς να χειριστούν αυτά τα θέματα.

Η βελτίωση του οικονομικού γραμματισμού των πολιτών έχει σημαντικό αντίκτυπο στους ίδιους και την ικανότητά τους να εξασφαλίσουν το μέλλον τους. Σύμφωνα με την τρέχουσα οπτική, γίνεται όλο και πιο επιτακτική η ανάγκη οι καταναλωτές να έχουν βασικές οικονομικές γνώσεις, αφού καλούνται πλέον να πάρουν περισσότερες σημαντικές οικονομικές αποφάσεις σε πολλές κρίσιμες στιγμές της ζωής τους.

Το να αποκτήσουμε δεξιότητες οικονομικού γραμματισμού δεν είναι εύκολο, εφόσον όμως το καταφέρουμε, μπορεί να κάνει τη ζωή μας πολύ πιο εύκολη.

Μέσω αυτού του παιχνιδιού, το έργο EUROINVESTMENT αποσκοπεί στο να απλουστεύσει και να κάνει την οικονομική κατάρτιση των εκπαιδευομένων πιο εύκολη. Η μάθηση με βάση το παιχνίδι (game-based learning), ως μέρος μιας προσέγγισης εκπαιδευτικής ψυχαγωγίας, αναγνωρίζεται ως μια εξαιρετικά αποτελεσματική μορφή εκπαίδευσης και θεωρείται από πολλούς ειδικούς ως ένα συναρπαστικό «συμπλήρωμα» στη διδασκαλία εντός της τάξης, καθώς ενισχύει το ενδιαφέρον των μαθητών και συμβάλλει στη διατήρηση της γνώσης. Σε αυτό το πλαίσιο, τα ψηφιακά

παιχνίδια μπορούν να αποτελέσουν ένα πολύτιμο παιδαγωγικό εργαλείο που μπορεί να ενισχύσει τα μαθησιακά αποτελέσματα σχετικά με τον οικονομικό γραμματισμό των ενηλίκων.

1.2. Τα πιο σημαντικά σημεία σχετικά με τον οικονομικό γραμματισμό

Υπάρχουν πολλά βασικά σημεία που πρέπει να έχουμε υπόψη όταν παρέχουμε εκπαίδευση οικονομικού γραμματισμού. Οι εκπαιδευτές πρέπει να συμπεριλάβουν στην εκπαίδευση και τα μαθήματά τους τις ακόλουθες οικονομικές γνώσεις:

A. Τα βασικά για τον προϋπολογισμό

Η δημιουργία ενός προϋπολογισμού και η διαχείριση των εξόδων μας σύμφωνα με αυτόν είναι μία από τις πιο σημαντικές πτυχές που πρέπει να προσέξουμε για να έχουμε τον έλεγχο των οικονομικών μας. Αν δεν ακολουθούμε έναν προϋπολογισμό, είναι δύσκολο να ξέρουμε ποιες είναι οι πηγές του εισοδήματός μας και πού το ξοδεύουμε· επομένως, η απόκτηση βασικών γνώσεων για τον προϋπολογισμό είναι το σημείο από όπου πρέπει να ξεκινήσουν όλοι οι αρχάριοι στα οικονομικά.

B. Κατανόηση της έννοιας του επιτοκίου

Η κατανόηση αυτής της έννοιας μπορεί όχι μόνο να μας βοηθήσει να αποταμιεύσουμε περισσότερα, αλλά μπορεί να κάνει τη διαφορά μεταξύ του να δανειστούμε ένα μικρό ποσό αποπληρώνοντάς το χωρίς πολλές επιβαρύνσεις και του να να πληρώσουμε πολύ περισσότερα από όσο χρειάζεται για τα επόμενα χρόνια.

Γ. Προτεραιότητα στην αποταμίευση

Αναμφίβολα, η αποταμίευση είναι μια σημαντική πτυχή της διατήρησης μιας υγιούς οικονομικής κατάστασης. Είναι εύκολο να αγνοήσουμε σημαντικά γεγονότα όπως η συνταξιοδότηση, καθώς είναι κάτι που μοιάζει πολύ μακρινό. Το να μάθουμε να αποταμιεύουμε από νωρίς μπορεί να μας βοηθήσει να αποκτήσουμε τις γνώσεις, τις πρακτικές και το σύνολο των δεξιοτήτων που θα μας φανούν χρήσιμες καθόλη τη διάρκεια της ζωής μας. Οι αρχάριοι στην αποταμίευση μπορούν να αρχίσουν να εξοικειώνονται με αυτή με τον πιο απλό τρόπο, αποταμιεύοντας χρήματα για κάτι που θέλουν να αποκτήσουν.

Σχετικά με τα πιο πάνω, οι εκπαιδευτές θα πρέπει να κάνουν ορισμένες βασικές ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους, ώστε να αποκτήσουν μια εικόνα για το επίπεδο οικονομικού γραμματισμού τους:

- Γνωρίζετε πώς να δημιουργήσετε έναν μηνιαίο προϋπολογισμό που να περιλαμβάνει όλα τα βασικά σας έξοδα, τους λογαριασμούς σας, τυχόν χρέη και κεφάλαια για μελλοντικές αγορές;
- Έχετε κάποιο χρέος; Λαμβάνετε δραστικά μέτρα για τη μείωση του χρέους σας;

- Γνωρίζετε πόσα χρήματα χρειάζεστε για να καλύψετε τα έξοδα διαβίωσης για περίοδο τριών έως έξι μηνών;
- Έχετε ένα ταμείο έκτακτης ανάγκης που θα σας επέτρεπε να αντεπεξέλθετε σε ένα απρόβλεπτο περιστατικό χωρίς να χρειαστεί να δανειστείτε χρήματα;

Η πετυχημένη παροχή εκπαίδευσης σε ενήλικες λαμβάνει υπόψη το πώς μαθαίνουν οι ενήλικες. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να είναι βιωματική, προσανατολισμένη στο πρόβλημα και να συνδέεται στενά με το υπόβαθρο του εκπαιδευόμενου, ειδικά αν λαμβάνει χώρα στον χώρο εργασίας του/της.

2. Παρουσιάζοντας το παιχνίδι EUROINVESTMENT

2.1. Οι τρεις ενότητες και η δομή τους

Το Παιχνίδι EUROINVESTMENT αποτελείται από 15 μικρότερα παιχνίδια για τον οικονομικό προγραμματισμό, τα οποία έχουν διαφορετικά επίπεδα πολυπλοκότητας προσαρμοσμένα στη ανάλογη θεματική, από το επίπεδο του αρχάριου προς το μεσαίο και προχωρημένο επίπεδο.

Τα παιχνίδια της ενότητας «Προγραμματισμός & Διαχείριση» απευθύνονται σε αρχάριους και έτσι είναι λιγότερο πολύπλοκα. Συνιστούμε οι εκπαιδευόμενοι να αρχίσουν από εκεί. Ακόμα και αν είναι εξοικειωμένοι με ορισμένα από τα θέματα που παρουσιάζονται σε αυτό το επίπεδο, θα έχουν την ευκαιρία να θυμηθούν τις έννοιες και να τις εφαρμόσουν στην πράξη. Αντίθετα, τα παιχνίδια της θεματικής «Ρίσκο & Πίστωση» απαιτούν υψηλότερο επίπεδο γνώσης οικονομικών εννοιών. Επιπλέον, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να παίξουν κάθε παιχνίδι όσες φορές θέλουν. Αυτό μπορεί να τους βοηθήσει να αποκρυσταλλώσουν τις γνώσεις και την κατανόησή τους για τις έννοιες που παρουσιάζονται και για το πώς να τις εφαρμόσουν στην καθημερινή τους ζωή.

Οι τρεις ενότητες:

- Προγραμματισμός & Διαχείριση

Αυτή η σειρά παιχνιδιών θα βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να μάθουν τα βασικά για τον οικονομικό προγραμματισμό, ώστε να διασφαλίσουν και να πετύχουν τους προσωπικούς τους στόχους μέσω της έξυπνης διαχείρισης των χρημάτων τους.

Στο Παιχνίδι 1: «Ελέγξτε τα οικονομικά σας» θα βρουν πληροφορίες για το πώς να αξιολογούν την οικονομική τους κατάσταση, διασφαλίζοντας κατ' επέκταση την οικονομική τους ευημερία. Στο τέλος του παιχνιδιού ανάλογα με τις απαντήσεις τους θα λάβουν μια βαθμολογία για το κατά πόσο είναι «οικονομικά υγιείς» καθώς και συμβουλές για ενίσχυση της οικονομικής τους ευημερίας. Στη συνέχεια, στο Παιχνίδι 2: «Τα βγάζω πέρα» θα έχουν την ευκαιρία να σχεδιάσουν έναν απλό προϋπολογισμό για να ελέγξουν τα προσωπικά τους έξοδα και να θέσουν προτεραιότητες με βάση περιορισμένους πόρους. Στο Παιχνίδι 3: «Δύσκολες Μέρες» θα πρέπει να υπολογίσουν πόσα χρήματα θα πρέπει να αποταμιεύσουν για δύσκολες μέρες, σύμφωνα με διαφορετικές μεταβλητές και προτεραιότητες. Θα μάθουν τα βήματα που χρειάζεται να ακολουθήσουν για να δημιουργήσουν τον δικό τους λογαριασμό στον οποίο θα μπορούν να ανατρέχουν σε δύσκολες οικονομικά περιόδους. Ακολούθως, στο Παιχνίδι 4: «Οικονομίες!» θα μάθουν να ταξινομούν ορισμένα έξοδα σύμφωνα με τους προσωπικούς τους στόχους (σπουδές στο εξωτερικό, ανακαίνιση σπιτιού, δημιουργία οικογένειας), ώστε να ξέρουν πόσα χρήματα θα πρέπει να αποταμιεύουν τακτικά για να πετύχουν κάθε έναν από αυτούς έγκαιρα. Τέλος, στο Παιχνίδι 5: «Ωρα για σύνταξη» θα μάθουν πώς μπορούν να υπολογίσουν το ποσό των χρημάτων που χρειάζεται να αποταμιεύουν για τη σύνταξή τους, πόσα χρήματα θα μπορούν να ξοδεύουν από τις οικονομίες τους κάθε χρόνο κατά τη διάρκεια της συνταξιοδότησής τους και θα εξετάσουν ποιους τομείς χρειάζεται να βελτιώσουν πριν τη συνταξιοδότηση.

- Χρήματα & Συναλλαγές

Αυτή η σειρά παιχνιδιών θα βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να μάθουν και να κατανοήσουν επιχειρηματικές συναλλαγές που αφορούν εκπτωτικές προσφορές, τόκους, φόρους και τη μετατροπή ενός νομίσματος σε νομίσματα άλλων χωρών.

Στο Παιχνίδι 1: «Επιλέξτε και ανταλλάξτε» θα ανακαλύψουν την έννοια της συναλλαγματικής ισοτιμίας. Σε αυτό το παιχνίδι θα μάθουν πώς να μετρούν χαρτονομίσματα και κέρματα και να μετατρέπουν αυτό το ποσό σε διαφορετικό νόμισμα. Προκειμένου να εμβαθύνουν τις γνώσεις τους στη συναλλαγματική ισοτιμία, στο Παιχνίδι 2: «Ας ανταλλάξουμε συνάλλαγμα» θα μάθουν πώς να εφαρμόζουν συναλλαγματικές ισοτιμίες σε συγκεκριμένο χρηματικό ποσό. Ακολουθώντας, στο Παιχνίδι 3: «Βάλτε ένα γκολ» θα μάθουν για την έννοια της έκπτωσης. Με την ολοκλήρωση του παιχνιδιού θα μπορούν να αναγνωρίζουν την έννοια της έκπτωσης και να αξιολογούν τις επιλογές τους στο πλαίσιο μίας συναλλαγής. Στο Παιχνίδι 4: «Παίζοντας με τα επιτόκια» θα εμβαθύνουν τις γνώσεις τους στην έννοια των επιτοκίων. Με την ολοκλήρωση αυτού του παιχνιδιού θα μπορούν να αντιληφθούν τη σημασία του επιτοκίου κατά την αγορά ενός προϊόντος ή μιας υπηρεσίας και να κάνουν πιο ενημερωμένες επιλογές στο πλαίσιο μιας συναλλαγής. Τέλος, στο Παιχνίδι 5: «Βρείτε την έξοδο» θα μάθουν περισσότερα για την έννοια του Φόρου Προστιθέμενης Αξίας (ΦΠΑ). Με την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, θα είναι σε θέση να κατανοούν τον ρόλο του ΦΠΑ σε μια επιχειρηματική συναλλαγή.

- Ρίσκο & Πίστωση

Η συγκεκριμένη σειρά παιχνιδιών θα βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν την έννοια της πίστωσης, ώστε να μπορούν να κάνουν υπεύθυνες επιλογές όσον αφορά την αποταμίευση και τον δανεισμό χρημάτων.

Το Παιχνίδι 1: «Ας σκιαγραφήσουμε το προφίλ σας», παρέχει κάποιες βασικές πληροφορίες για την έννοια της πίστωσης. Παίζοντας το παιχνίδι, θα κατανοήσουν πώς η τράπεζα αξιολογεί έναν αξιόπιστο πελάτη. Στη συνέχεια, ακολουθεί το Παιχνίδι 2: «Η έννοια των επιτοκίων», στο οποίο εξηγείται τι είναι το επιτόκιο. Μέσα από το παιχνίδι θα μάθουν να υπολογίζουν το ποσό του επιτοκίου που θα κληθούν να πληρώσουν ανάλογα με τις επιλογές τους. Στο Παιχνίδι 3: «Επιτόκιο και η μαγεία του ανατοκισμού» θα βρουν πληροφορίες σχετικά με το απλό επιτόκιο και το επιτόκιο ανατοκισμού, προκειμένου να είναι σε θέση να κάνουν τη διάκριση μεταξύ των δύο και να κατανοούν τον διαφορετικό αντίκτυπο του καθενός από αυτά στα οικονομικά τους. Το Παιχνίδι 4: «Ένα δάνειο για όλα, καθόλου έξυπνη κίνηση» θα τους βοηθήσει να κατανοήσουν τις προσωπικές οικονομικές τους ανάγκες και το είδος του λογαριασμού ή δανείου που ταιριάζει καλύτερα σε κάθε περίπτωση. Τέλος, στο Παιχνίδι 5: «Να χρησιμοποιήσω την χρεωστική ή την πιστωτική κάρτα...και ποια είναι η διαφορά;» θα μάθουν για τις διαφορές μεταξύ της χρεωστικής και της πιστωτικής κάρτας, ώστε να είναι σε θέση να επιλέξουν την κατάλληλη μέθοδο πληρωμής σε κάθε περίπτωση και να εκμεταλλευτούν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τα πλεονεκτήματα της καθεμίας.

Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να δουν τη λίστα παιχνιδιών του EUROINVESTMENT ανά κατηγορία. Στην αρχή κάθε παιχνιδιού υπάρχουν σύντομες οδηγίες για την πλοήγηση στο παιχνίδι. Ως

εκπαιδευτές/τριες, πρέπει να βεβαιωθείτε ότι οι χρήστες είναι συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο και ότι ο ήχος του υπολογιστή τους λειτουργεί σωστά.

Όλα τα παιχνίδια περιλαμβάνουν ένα εκπαιδευτικό/πληροφοριακό μέρος που ονομάζεται «Εκπαιδέυστε το μυαλό σας» όπου μπορούν να βρουν όλες τις πληροφορίες που σχετίζονται με τις έννοιες και τα θέματα, καθώς και συμβουλές που είναι σημαντικές για την κατανόηση του παιχνιδιού και την επίτευξη του στόχου του.

Επίσης, στο τέλος κάθε παιχνιδιού, θα δουν:

- Τις βασικές ικανότητες που θα εξασκήσουν
- Προτεινόμενους συνδέσμους και επιπρόσθετες πληροφορίες σε περίπτωση που θέλουν να μάθουν περισσότερα για το θέμα του παιχνιδιού.

2.2. Περιγραφή παιχνιδιών

A. Παιχνίδια της θεματικής ενότητας «Προγραμματισμός & Διαχείριση»

ΕΛΕΓΞΤΕ ΤΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΣΑΣ

Το παιχνίδι «Ελέγξτε τα οικονομικά σας» σας βοηθά να κατανοήσετε πώς να αξιολογείτε τα προσωπικά σας οικονομικά, τις αποταμιεύσεις και τα έξοδά σας, ούτως ώστε να εξασφαλίσετε την οικονομική σας ευημερία

Περιγραφή του στόχου του παιχνιδιού



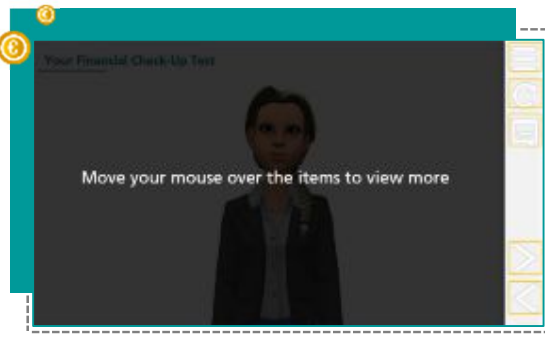
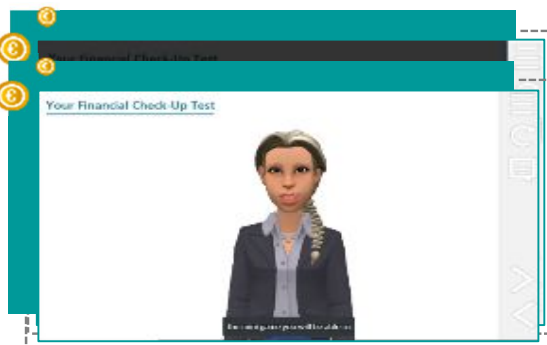
Το παιχνίδι «Ελέγξτε τα οικονομικά σας» είναι το πρώτο παιχνίδι σε αυτή τη σειρά παιχνιδιών και στόχος του είναι να παρέχει στους εκπαιδευόμενους τις πληροφορίες που χρειάζονται, ώστε να γνωρίζουν ποια είναι η πραγματική οικονομική τους κατάσταση και πώς να τη διαχειριστούν.

Ολοκληρώνοντας ένα τεστ ελέγχου της προσωπικής οικονομικής τους κατάστασης, θα λάβουν με βάση τις απαντήσεις τους μια προσωπική «διάγνωση».

Μέσω αυτής της διάγνωσης, θα μάθουν ποια είναι τα προβληματικά σημεία στην οικονομική τους κατάσταση και πώς να τα αντιμετωπίσουν και να τα επιλύσουν, λαμβάνοντας συμβουλές για καλύτερη διαχείριση των οικονομικών τους.

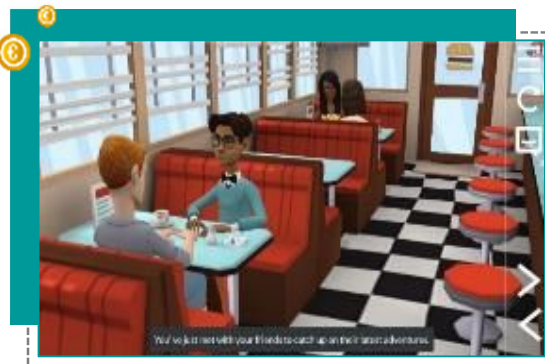
Επεξήγηση της διαδικασίας του παιχνιδιού

Μόλις μπουν στο παιχνίδι, οι χρήστες έχουν την επιλογή να δουν κάποιες **οδηγίες** που τους εξηγούν πώς να πλοηγηθούν στο παιχνίδι και τις επιλογές της γραμμής εργαλείων.



Το παρόν έργο έχει χρηματοδοτηθεί με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Αυτή η δημοσίευση αντανάκλα τις απόψεις μόνο του συντάκτη της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για τυχόν χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. Αριθμός έργου [2018-1-PT01-KA204-047362]

Στην αρχή του παιχνιδιού, παρουσιάζεται ο **στόχος του παιχνιδιού**: «Με την ολοκλήρωση αυτού του παιχνιδιού θα είστε σε θέση να κατανοήσετε πώς να αξιολογείτε τα προσωπικά σας οικονομικά, τις αποταμιεύσεις και τα έξοδά σας, ώστε να αρχίσετε να αποκτάτε έλεγχο της οικονομικής σας ευημερίας». Είναι σημαντικό ο εκπαιδευτής/τρια να γνωρίζει καλά τον στόχο του παιχνιδιού και να μπορεί να τον συνδέσει με το υπόλοιπο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, θέματα ή πόρους.



Μετά την παρουσίαση του στόχου του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένα ρεαλιστικό περιβάλλον το οποίο θα βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν το **σενάριο του παιχνιδιού και το παράδειγμα από την πραγματική ζωή όπου θα εφαρμοστεί η έννοια της Οικονομικής Ευημερίας**. Ως εκπαιδευτής/τρια, ίσως χρειαστεί να παρέχετε κάποιες υποδείξεις στους εκπαιδευόμενους πριν το παιχνίδι.

Προτού αρχίσουν το παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν πρόσβαση στην ενότητα «**Εκπαιδεύστε το μυαλό σας**». Αυτή η ενότητα παρουσιάζει την έννοια ή τις έννοιες που εξετάζει το κάθε παιχνίδι.



Σε αυτή την περίπτωση, παρουσιάζεται η έννοια της Οικονομικής Ευημερίας και όλες οι διαδικασίες και τα εργαλεία για επίτευξή της. Είναι σημαντικό να τονίσετε στους εκπαιδευόμενους ότι πρέπει να δώσουν προσοχή στις πληροφορίες που παρέχονται σε αυτή την ενότητα και ότι για να βεβαιωθούν ότι έχουν κατανοήσει τις έννοιες, θα ήταν χρήσιμο να διαβάσουν την ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας» δύο φορές.

Ως εκπαιδευτής/τρια μπορείτε να επιλέξετε να εξετάσετε τις έννοιες με τους εκπαιδευόμενούς σας πριν το παιχνίδι, έτσι ώστε καθώς παίζουν το παιχνίδι οι εκπαιδευόμενοι να φρεσκάρουν τη μνήμη και την κατανόσή τους σχετικά με τις έννοιες. Από την άλλη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για να εισάγετε την έννοια της οικονομικής ευημερίας και στη συνέχεια να την εξετάσετε εις βάθος με όλες τις ομάδες σε μια εκπαιδευτική συνεδρία.

Σημειώστε ότι, εκτός από την ευκαιρία να μάθουν και να κατανοήσουν τις έννοιες, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν επίσης να δουν παραδείγματα διαχείρισης ενός οικογενειακού προϋπολογισμού και διάφορων πιθανών οικονομικών καταστάσεων.



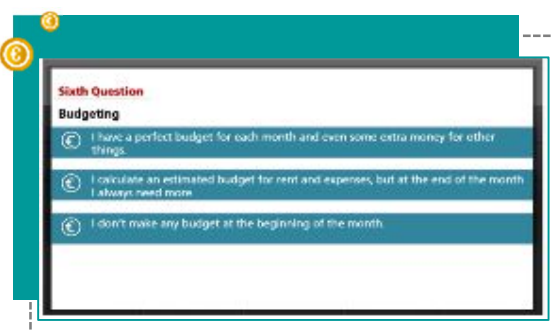
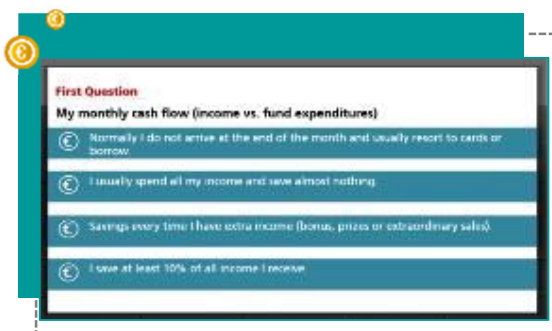
Μετά από αυτό το εισαγωγικό μέρος του παιχνιδιού, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αρχίσουν **να παίζουν το παιχνίδι** και να εφαρμόσουν τις έννοιες που έχουν επεξηγηθεί προηγουμένως σε ένα πραγματικό σενάριο. Καθώς προχωρά το παιχνίδι, θα έχουν την ευκαιρία να δουν μερικές οδηγίες ή συμβουλές που θα τους βοηθήσουν.

Προτού δώσετε την ευκαιρία στους εκπαιδευόμενους να παίξουν το παιχνίδι, πρέπει ως εκπαιδευτές/τριες να εξερευνήσετε το παιχνίδι παίζοντάς το πρώτα οι ίδιοι. Αυτό θα σας βοηθήσει να εντοπίσετε τυχόν συμβουλές ή υποδείξεις που πιστεύετε ότι ίσως χρειαστεί να τους παρέχετε.

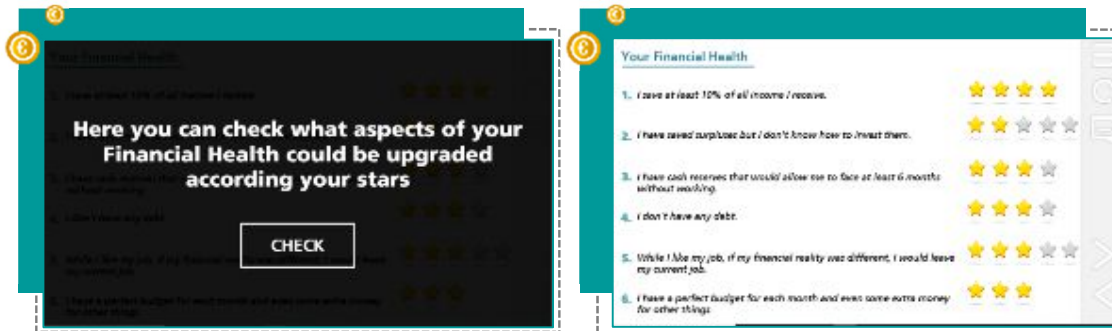


Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να απαντήσουν σε έξι ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής (μία για κάθε χαρτονόμισμα), επιλέγοντας την απάντηση που ταιριάζει καλύτερα στην περίπτωση τους. Τα χαρτονόμισμα πρέπει να επιλέγονται με τη σειρά, οι χρήστες δεν έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν όποιο θέλουν (μπορούν να επιλέξουν μόνο αυτό που βρίσκεται πρώτο στη σειρά στα αριστερά).

Οι ερωτήσεις καλύπτουν θέματα όπως «Οι μηνιαίες μου χρηματικές ροές (έσοδα vs. έξοδα)», «Οι επενδύσεις μου», «Οι αποταμιεύσεις μου», «Τα χρέη μου», «Προϋπολογισμός» και «Η δουλειά μου».



Σε αυτό το παιχνίδι, δεν υπάρχουν σωστές ή λανθασμένες απαντήσεις, αφού πρόκειται για έναν διαγνωστικό έλεγχο των προσωπικών οικονομικών των εκπαιδευομένων. επομένως, οποιαδήποτε απάντηση είναι έγκυρη. Χάρη σε αυτό, η διάγνωση που θα λάβουν στο τέλος θα είναι προσωπική και οι συμβουλές που θα τους δοθούν θα έχουν τον μεγαλύτερο δυνατό αντίκτυπο για τους ίδιους!



Ωστόσο, μπορείτε ως εκπαιδευτές/τριες να κάνετε κάποιες ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους, ώστε να διερευνήσετε από κοινού τι μπορεί να πήγε λάθος:

- Διαβάσατε προσεκτικά την ενότητα «Εκπαιδέυστε το μυαλό σας»; Μπορείτε να εξηγήσετε την έννοια του «προϋπολογισμού»;
- Κατανοήσατε την έννοια του όρου «χρέος»;
- Ποιες πτυχές λάβατε υπόψη για να εντοπίσετε οικονομικά προβλήματα;

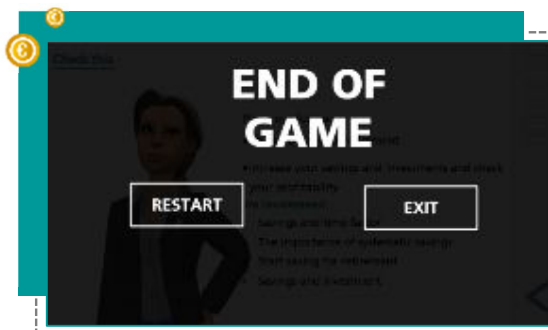
Μερικές χρήσιμες συμβουλές που μπορείτε να δώσετε στους εκπαιδευόμενους είναι:

- Υπενθυμίστε τους να διαβάσουν την τελευταία σελίδα για να πάρουν συμβουλές όχι μόνο για τη δική τους κατάσταση αλλά και για το ποιος είναι ο καλύτερος τρόπος να αποκτήσουν μια σταθερή οικονομική κατάσταση.



Όταν οι εκπαιδευόμενοι ολοκληρώσουν το παιχνίδι, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Τέλος παιχνιδιού», με δύο επιλογές:

- Να κάνουν επανεκκίνηση του παιχνιδιού
- Να βγουν από το παιχνίδι



Ικανότητες που αναπτύσσονται σε κάθε παιχνίδι

Μέσω αυτού του παιχνιδιού, θα βοηθήσετε τους εκπαιδευόμενούς σας να αναπτύξουν τις ακόλουθες ικανότητες:

- Να κατανοήσουν πώς να αξιολογούν τα προσωπικά τους οικονομικά
- Να αρχίσουν να αποκτούν τον έλεγχο της οικονομικής τους ευημερίας
- Να εντοπίζουν τυχόν προβλήματα που έχουν στα οικονομικά τους
- Να γνωρίζουν τι να κάνουν για να λύσουν αυτά τα προβλήματα.

ΤΑ ΒΓΑΖΩ ΠΕΡΑ

Το παιχνίδι «Τα βγάζω πέρα» σας βοηθά να κατανοήσετε τη σημασία που έχει ο έλεγχος των προσωπικών σας οικονομικών στη διασφάλιση της ευημερίας σας. Ολοκληρώνοντας αυτό το παιχνίδι θα είστε σε θέση να χρησιμοποιείτε ένα απλό πλάνο προϋπολογισμού, να ελέγχετε τα προσωπικά σας έξοδα και να θέτετε προτεραιότητες στη βάση περιορισμένων πόρων

Περιγραφή του στόχου του παιχνιδιού



Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να κατανοήσουν οι εκπαιδευόμενοι τη σημασία που έχει η παρακολούθηση της οικονομικής τους κατάστασης στη διασφάλιση της ευημερίας τους. Παίζοντας το παιχνίδι, θα μάθουν πώς να δημιουργούν τον προσωπικό τους προϋπολογισμό, εντοπίζοντας τα υποχρεωτικά πάγια έξοδα, τα υποχρεωτικά μεταβλητά έξοδα και τα προαιρετικά έξοδα.

Το παιχνίδι θα τους καθοδηγήσει να προσδιορίσουν πού ξοδεύουν τα χρήματά τους και σε ποιους τομείς αφιερώνουν το μεγαλύτερο μέρος του εισοδήματός τους, κάτι που με τη σειρά του θα τους βοηθήσει να θέσουν όρια στα έξοδά τους και, κατ' επέκταση, να πετύχουν τους οικονομικούς τους στόχους.

Η προετοιμασία ενός προϋπολογισμού συνίσταται στη γνώση του πώς να προσαρμόζουμε τα μεταβλητά μας έξοδα στο εισόδημά μας. Ο προϋπολογισμός μπορεί να έχει δύο αποτελέσματα:

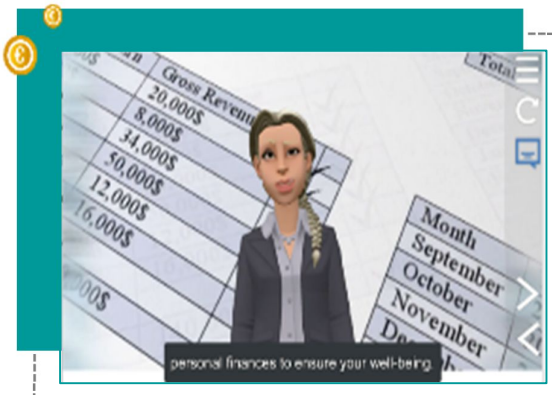
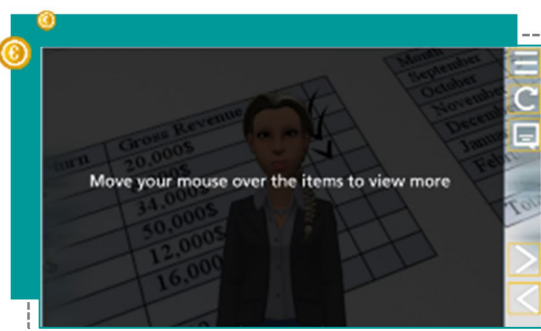
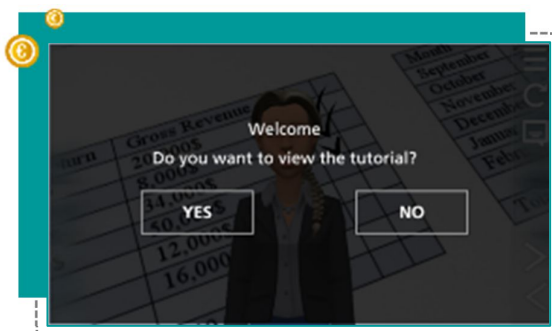
- **Πλεόνασμα:** έχουμε περίσσειμα χρημάτων και μπορούμε να αποταμιεύσουμε
- **Έλλειμα:** δεν έχουμε αρκετά χρήματα και μπορεί να αντιμετωπίσουμε προβλήματα.

Η ανάπτυξη ενός προϋπολογισμού θα βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να συνειδητοποιήσουν ποια είναι η οικονομική τους πραγματικότητα, ούτως ώστε να παίρνουν καλύτερες οικονομικές αποφάσεις. Για να δημιουργήσουν τον προϋπολογισμό πρέπει να ξέρουν ποια είναι τα εισοδήματά τους (αυτά που λαμβάνουν, όπως μισθοί, πληρωμές, μπόνους, φιλοδωρήματα, κ.λπ.) και ποια είναι τα έξοδά τους (αυτά που δίνετε για αγαθά και υπηρεσίες). Θα λάβουν υπόψη τα **απαραίτητα πάγια έξοδα** (απαραίτητα για την επιβίωσή μας και τα οποία δεν μπορούμε εύκολα να αλλάξουμε, όπως ενοίκιο), τα **απαραίτητα μεταβλητά έξοδα** (απαραίτητα για την καθημερινή μας ζωή, τα οποία όμως μπορούμε να τροποποιήσουμε, π.χ. φαγητό, ρουχισμό, λογαριασμό νερού, κ.λπ.) και τέλος, τα **προαιρετικά έξοδα** (όλα τα υπόλοιπα, όπως βιντεοπαιχνίδια, κινηματογράφος, εστιατόρια, ταξίδια, κ.λπ.).

Το να γνωρίζουν πώς να δημιουργήσουν έναν προϋπολογισμό είναι ζωτικής σημασίας για τα προσωπικά τους οικονομικά και είναι αυτό που θα τους διαφοροποιήσει από τους υπόλοιπους ανθρώπους όσον αφορά τη διαχείριση των χρημάτων τους και την επίτευξη της οικονομικής τους ευημερίας. Ανεξάρτητα από το πόσο εισόδημα έχουν, ο προσωπικός προϋπολογισμός είναι ένα βασικό εργαλείο για να αξιοποιήσουν καλύτερα αυτό το εισόδημα και να γνωρίζουν πού έχουν ξοδευτεί τα χρήματά τους.

Επεξήγηση της διαδικασίας του παιχνιδιού

Μόλις μπουν στο παιχνίδι, οι χρήστες έχουν την επιλογή να δουν κάποιες **οδηγίες** που τους εξηγούν πώς να πλοηγηθούν στο παιχνίδι και τις επιλογές της γραμμής εργαλείων.



Στην αρχή του παιχνιδιού, παρουσιάζεται ο **στόχος του παιχνιδιού**: «Με την ολοκλήρωση αυτού του παιχνιδιού, θα κατανοήσετε τη σημασία του να ελέγχετε την προσωπική σας οικονομική κατάσταση, ώστε να διασφαλίσετε την ευημερία σας. Η προετοιμασία ενός προϋπολογισμού συνίσταται στη γνώση του πώς να προσαρμόζουμε τα πιο ευέλικτα μας έξοδα στο διαθέσιμο μας εισόδημα».

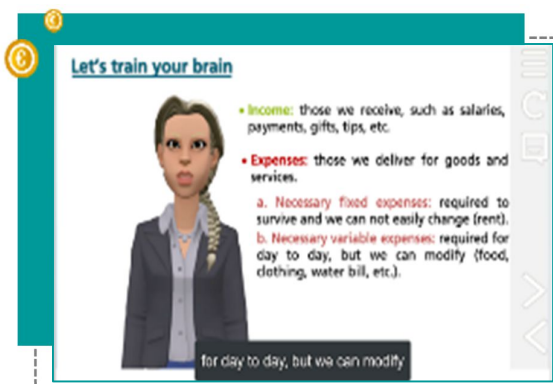
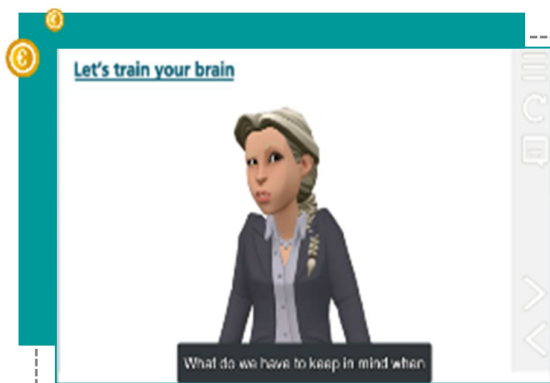
Είναι σημαντικό ο εκπαιδευτής/τρια να γνωρίζει καλά τον στόχο του παιχνιδιού και να μπορεί να τον συνδέσει με το υπόλοιπο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, θέματα ή πόρους.



Μετά την παρουσίαση του στόχου του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένα ρεαλιστικό περιβάλλον το οποίο θα βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν **το σενάριο του παιχνιδιού και το παράδειγμα από την πραγματική ζωή όπου θα πρέπει να εφαρμοστεί η έννοια του προσωπικού προϋπολογισμού**. Ως εκπαιδευτής/τρια, ίσως χρειαστεί να παρέχετε κάποιες υποδείξεις στους εκπαιδευόμενους πριν το παιχνίδι.

Προτού αρχίσουν το παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν πρόσβαση στην ενότητα «**Εκπαιδέυστε το μυαλό σας**».

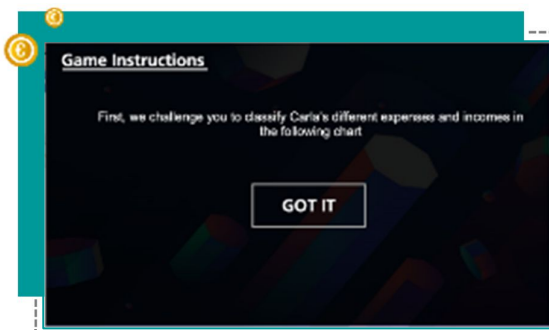
Αυτή η ενότητα παρουσιάζει την έννοια ή τις έννοιες που εξετάζει το κάθε παιχνίδι. Σε αυτή την περίπτωση, παρουσιάζεται η έννοια της δημιουργίας προσωπικού προϋπολογισμού. Είναι σημαντικό να τονίσετε στους εκπαιδευόμενους ότι πρέπει να δώσουν προσοχή στις πληροφορίες που παρέχονται σε αυτή την ενότητα και ότι για να βεβαιωθούν ότι έχουν κατανοήσει τις έννοιες, θα ήταν χρήσιμο να διαβάσουν την ενότητα «**Εκπαιδέυστε το μυαλό σας**» δύο φορές.



Ως εκπαιδευτής/τρια μπορείτε να επιλέξετε να εξετάσετε τις έννοιες με τους εκπαιδευόμενούς σας πριν το παιχνίδι, έτσι ώστε καθώς παίζουν το παιχνίδι οι εκπαιδευόμενοι να φρεσκάρουν τη μνήμη και την κατανόησή τους σχετικά με τις έννοιες. Από την άλλη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για να εισάγετε την έννοια του προσωπικού προϋπολογισμού και στη συνέχεια να την εξετάσετε εις βάθος με όλες τις ομάδες σε μια εκπαιδευτική συνεδρία.

Παρακαλούμε σημειώστε ότι, εκτός από την ευκαιρία που έχουν για να μάθουν και να κατανοήσουν τις έννοιες, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν επίσης να δουν ένα παράδειγμα ενός πραγματικού προσωπικού προϋπολογισμού με έξοδα και εισοδήματα (σε αυτή την περίπτωση τον προϋπολογισμό της Κάρλα με βάση την καινούρια της δουλειά μερικής απασχόλησης).

Μετά από αυτό το εισαγωγικό μέρος του παιχνιδιού, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αρχίσουν **να παίζουν το παιχνίδι** και να εφαρμόσουν τις έννοιες που έχουν εξηγηθεί προηγουμένως σε ένα πραγματικό σενάριο. Καθώς προχωρά το παιχνίδι, θα έχουν την ευκαιρία να δουν μερικές οδηγίες ή συμβουλές που θα τους βοηθήσουν. Προτού δώσετε την ευκαιρία στους εκπαιδευόμενους να παίξουν το παιχνίδι, πρέπει ως εκπαιδευτές/τριες να εξερευνήσετε το παιχνίδι παίζοντάς το πρώτα οι ίδιοι. Αυτό θα σας βοηθήσει να εντοπίσετε τυχόν συμβουλές ή υποδείξεις που πιστεύετε ότι ίσως χρειαστεί να τους παρέχετε.



Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να ταξινομήσουν τα διάφορα έξοδα και εισοδήματα της Κάρλα. Μπορούν να επιλέξουν και να μετακινήσουν τις επιλογές «ρούχα», «ενοίκιο», «προϊόντα καθαρισμού» στην κατάλληλη κατηγορία εξόδων (πάγια, μεταβλητά ή προαιρετικά). Θα παρατηρήσουν ότι ο προσωπικός προϋπολογισμός της Κάρλα καταλήγει σε έλλειμμα 46 ευρώ.

Η πρόκληση είναι να οδηγήσουν τον προϋπολογισμό της Κάρλα σε πλεόνασμα, ούτως ώστε να καταφέρει να ανεξαρτητοποιηθεί από τους γονείς της. Για να το κάνουν αυτό, θα πρέπει να απαντήσουν σε διάφορες ερωτήσεις. **Κάθε ερώτηση** θα έχει τις επιλογές ΚΑΛΗ ή ΚΑΚΗ ιδέα και οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να απαντήσουν λαμβάνοντας υπόψη την κατάσταση των εσόδων και εξόδων της Κάρλα.

Μερικές χρήσιμες συμβουλές που μπορείτε να δώσετε στους εκπαιδευόμενους είναι:

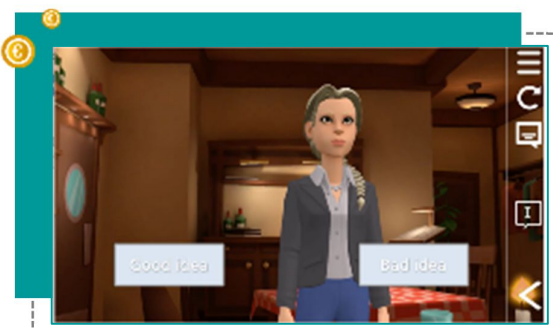
- Είναι σημαντικό να προσδιορίσουν με σαφήνεια ποια είναι τα έσοδα και τα έξοδά τους.
- Να θυμούνται ότι ο μισθός, τα **απαραίτητα πάγια έξοδα** και οι **τακτικές πληρωμές** δεν μπορούν να αλλάξουν.
- Να λάβουν υπόψη τα **απαραίτητα μεταβλητά έξοδα/ανάγκες**.
- Να λάβουν υπόψη τα **προαιρετικά έξοδα/επιθυμίες**.

Αν δεν απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Συνέχεια», ώστε να επαναλάβουν την ερώτηση.

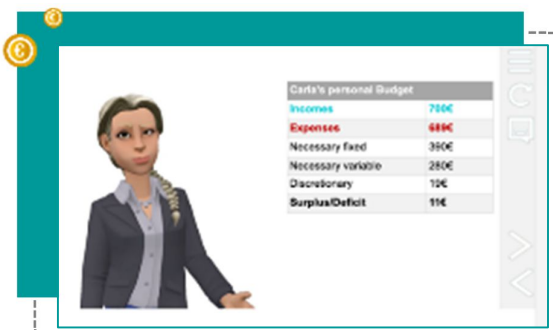


Ποιο θα μπορούσε να είναι το πρόβλημα; Είναι δύσκολο να γνωρίζουμε εκ των προτέρων γιατί μια απάντηση μπορεί να είναι λανθασμένη... Ωστόσο, μπορείτε ως εκπαιδευτές/τριες να κάνετε κάποιες ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους, ώστε να διερευνήσετε από κοινού τι μπορεί να πήγε λάθος:

- Διαβάσατε προσεκτικά την ενότητα «Εκπαιδέστε το μυαλό σας»; Μπορείτε να εξηγήσετε τις έννοιες «έσοδα» και «έξοδα»;
- Τι λάβατε υπόψη σας για να πάρετε την απόφαση;
- Καταλάβατε την έννοια του πλεονάσματος;
- Καταλάβατε την έννοια των απαραίτητων εξόδων (πάγια, μεταβλητά και προαιρετικά);



Αν οι εκπαιδευόμενοι απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Συγχαρητήρια» και θα προχωρήσουν στις επόμενες ερωτήσεις.



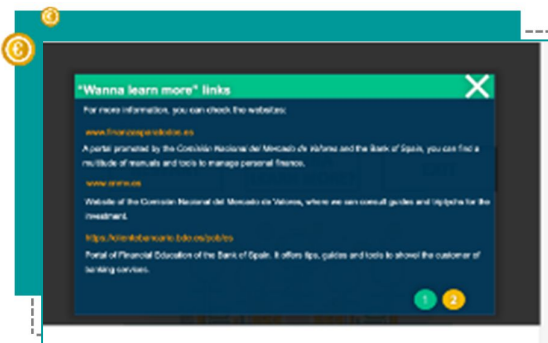
Με το τέλος των ερωτήσεων, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τα αποτελέσματα για να συγκρίνετε και να εξηγήσετε όλα τα μέρη του προϋπολογισμού της Κάρα, έτσι ώστε να διασαφηνίσετε όλες τις έννοιες. Επίσης, σε αυτό το σημείο, μπορείτε να κάνετε ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους ανάλογα με τις ανάγκες που έχετε παρατηρήσει ότι έχουν.

Θα πρέπει να εξηγήσετε στους εκπαιδευόμενους ότι πρέπει να αξιολογήσουν κατά πόσο ο προϋπολογισμός καταλήγει σε πλεόνασμα ή έλλειμμα. Στην περίπτωση που έχουμε έλλειμμα πρέπει να τροποποιήσουμε τα έξοδα ώστε να φτάσουμε σε μηδενικό έλλειμμα ή σε πλεόνασμα. Επίσης, πρέπει να έχουμε υπόψη ότι είναι σημαντικό να αποταμιεύουμε ένα ποσοστό του εισοδήματός μας κάθε μήνα, ώστε να μπορούμε να ανταπεξέλθουμε στα πάγια μας έξοδα, να αντιμετωπίσουμε έκτακτες περιπτώσεις, αλλά και να επενδύσουμε.



Όταν ολοκληρώσουν το παιχνίδι, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Τέλος Παιχνιδιού», με τρεις επιλογές:

- Επανεκκίνηση του παιχνιδιού
- Μετάβαση στην ενότητα «Θέλετε να μάθετε περισσότερα;»
- Έξοδος από το παιχνίδι



Αφού ολοκληρώσουν το παιχνίδι δίνοντας τις σωστές απαντήσεις, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν **πρόσβαση σε επιπλέον πόρους** που μπορούν να αξιοποιήσουν για να μάθουν περισσότερα για την έννοια του προσωπικού προϋπολογισμού, με πληροφορίες και συνδέσμους με συμβουλές και οδηγίες.

Ικανότητες που αναπτύσσονται σε κάθε παιχνίδι

Μέσω αυτού του παιχνιδιού, θα βοηθήσετε τους εκπαιδευόμενούς σας να αναπτύξουν τις ακόλουθες ικανότητες:

- Να μάθουν και να κατανοήσουν τι είναι ο προσωπικός προϋπολογισμός
- Να συνειδητοποιήσουν πόσο σημαντική είναι η παρακολούθηση της οικονομικής τους κατάστασης για την οικονομική τους ευημερία
- Να προσαρμόσουν τα μεταβλητά τους έξοδα στο εισόδημα που έχουν
- Να μάθουν να αποταμιεύουν ένα ποσοστό του εισοδήματός τους κάθε μήνα.

ΔΥΣΚΟΛΕΣ ΜΕΡΕΣ

Το παιχνίδι «Δύσκολες μέρες» προσφέρει μερικές πρακτικές ιδέες για να αποταμιεύσετε χρήματα για δύσκολες οικονομικά περιόδους χωρίς να χρειάζεται να αναδιαμορφώσετε ολόκληρο τον προϋπολογισμό σας. Παίζοντας αυτό το παιχνίδι θα υπολογίσετε πόσα θα χρειαστεί να αποταμιεύσετε για δύσκολες μέρες με βάση διάφορες μεταβλητές

Περιγραφή του στόχου του παιχνιδιού



Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να παρέχει στους εκπαιδευόμενους μερικές πρακτικές ιδέες για αποταμίευση χρημάτων για δύσκολες οικονομικά περιόδους χωρίς να χρειάζεται να αναδιαμορφώσουν ολόκληρο τον προϋπολογισμό τους. Παίζοντας αυτό το παιχνίδι θα υπολογίσουν πόσα χρήματα θα χρειαστεί να αποταμιεύσουν για δύσκολες μέρες με βάση διάφορες μεταβλητές και θα

ιεραρχήσουν τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν για να δημιουργήσουν το δικό τους «Ταμείο για Δύσκολες Μέρες».

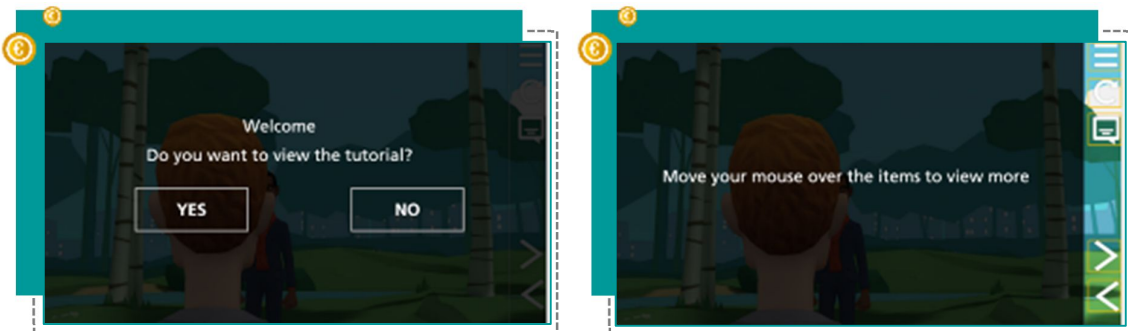
Η αποταμίευση για «δύσκολες μέρες» έχει να κάνει με το να είμαστε έτοιμοι για το απροσδόκητο. Οι δύσκολες οικονομικά περίοδοι (π.χ. ανεργία, ιατρικά έξοδα, επιδιορθώσεις στο σπίτι) μπορούν να εμφανιστούν ανά πάσα στιγμή. Με ένα ταμείο έκτακτης ανάγκης (γνωστό και ως ταμείο για δύσκολες μέρες), είστε σε περισσότερη ετοιμότητα να αντιμετωπίσετε αυτά τα προβλήματα.

- **Ταμείο έκτακτης ανάγκης ή ταμείο για δύσκολες μέρες:** Είναι είναι ένας λογαριασμός ταμειυτηρίου που χρησιμοποιείται για *δύσκολες οικονομικά περιόδους*. Αυτός ο λογαριασμός ταμειυτηρίου θα πρέπει να είναι προσβάσιμος σε περίπτωση έκτακτης ανάγκης. Το πραγματικό ποσό σε ένα ταμείο έκτακτης ανάγκης διαφέρει ανάλογα με την οικονομική κατάσταση του κάθε ατόμου. Πολλοί οικονομικοί εμπειρογνώμονες προτείνουν ο λογαριασμός έκτακτης ανάγκης να έχει αρκετά χρήματα για να καλύψει τρεις έως έξι μήνες των εξόδων διαβίωσης του ατόμου. Η πραγματικότητα είναι ότι η καταστροφή μπορεί να συμβεί ανά πάσα στιγμή και στον οποιονδήποτε. Ένα *Ταμείο για Δύσκολες Μέρες* μπορεί να βοηθήσει εμάς και τους αγαπημένους μας να ανταποκριθούμε πιο αποτελεσματικά σε αυτές τις περιπτώσεις. Χρειάζεται χρόνος για τη δημιουργία ενός ταμείου έκτακτης ανάγκης που να μπορεί να καλύψει τα μηνιαία έξοδά μας για μια χρονική περίοδο.

- **Λογαριασμός ταμειωτηρίου:** Ένας λογαριασμός καταθέσεων που κερδίζει τόκο και εκδίδεται από μια τράπεζα. Δεν ενέχει κινδύνους. Δεν υπάρχουν περιορισμοί στις αναλήψεις. Απαιτούνται χαμηλά ή καθόλου υπόλοιπα. Έχει χαμηλότερο επιτόκιο. Ορισμένες τράπεζες χρεώνουν τέλη για το άνοιγμα και τη διατήρηση του λογαριασμού.

Επεξήγηση της διαδικασίας του παιχνιδιού

Μόλις μπουν στο παιχνίδι, οι χρήστες έχουν την επιλογή να δουν κάποιες **οδηγίες** που τους εξηγούν πώς να πλοηγηθούν στο παιχνίδι και τις επιλογές της γραμμής εργαλείων.



Μετά την παρουσίαση του στόχου του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένα ρεαλιστικό περιβάλλον το οποίο θα βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν **το σενάριο του παιχνιδιού και το παράδειγμα από την πραγματική ζωή όπου θα πρέπει να εφαρμοστεί η έννοια του ταμείου για «δύσκολες μέρες»**. Ως εκπαιδευτής/τρια, ίσως χρειαστεί να παρέχετε κάποιες υποδείξεις στους

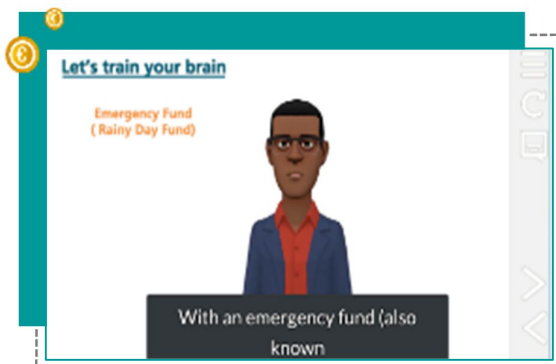


εκπαιδευόμενους πριν το παιχνίδι. Επίσης, είναι καλή ιδέα να υπενθυμίσετε **τον στόχο του παιχνιδιού**, που είναι να παρέχει μερικές πρακτικές ιδέες για αποταμίευση για δύσκολες μέρες, χωρίς να χρειάζεται να γίνει αναδιαμόρφωση ολόκληρου του προϋπολογισμού. Είναι σημαντικό ο εκπαιδευτής/τρια να γνωρίζει καλά τον στόχο του παιχνιδιού και να μπορεί να τον συνδέσει με το υπόλοιπο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, θέματα ή πόρους.

Υπενθυμίστε στους εκπαιδευόμενους ότι οι προσωπικές ανάγκες ενός ατόμου επηρεάζουν τις στρατηγικές αποταμίευσής του. Μέρος της δημιουργίας ενός καλού πλάνου αποταμίευσης, είτε για ένα ταμείο έκτακτης ανάγκης είτε για μακροπρόθεσμους στόχους, είναι να αξιολογήσουμε πού είναι καλύτερο να αποταμιεύσουμε τα χρήματά μας ώστε να αποδώσουν όσο το δυνατόν πιο αποτελεσματικά (π.χ. η αποταμίευση για ένα ταμείο έκτακτης ανάγκης είναι καλύτερο να γίνει σε έναν λογαριασμό που επιτρέπει πρόσβαση χωρίς πρόστιμο).

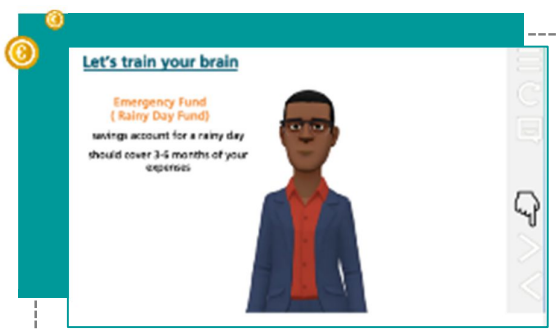
Τι κάνει κάποιος με τα χρήματα που λαμβάνει από δουλειές, επιδόματα ή φιλοδωρήματα; Τα ξοδεύει; Τα αποταμιεύει; Τα κρατά στο σπίτι; Τα καταθέτει σε έναν τραπεζικό λογαριασμό; Τι επιλογές κάνει με τα χρήματά του και γιατί;

Προτού αρχίσουν το παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν πρόσβαση στην ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας».

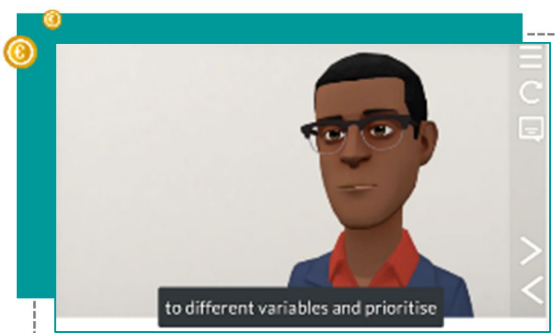


Αυτή η ενότητα παρουσιάζει την έννοια ή τις έννοιες που εξετάζει το κάθε παιχνίδι. Σε αυτή την περίπτωση, παρουσιάζεται η έννοια της αποταμίευσης για δύσκολες περιόδους. Είναι σημαντικό να τονίσετε στους εκπαιδευόμενους ότι πρέπει να δώσουν προσοχή στις πληροφορίες που παρέχονται σε αυτή την ενότητα και ότι για να βεβαιωθούν ότι έχουν κατανοήσει τις έννοιες, θα ήταν χρήσιμο να διαβάσουν την ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας» δύο φορές.

Ως εκπαιδευτής/τρια μπορείτε να επιλέξετε να εξετάσετε τις έννοιες με τους εκπαιδευόμενούς σας πριν το παιχνίδι, έτσι ώστε καθώς παίζουν το παιχνίδι οι εκπαιδευόμενοι να φρεσκάρουν τη μνήμη και την κατανόησή τους σχετικά με τις έννοιες. Από την άλλη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για να εισάγετε την έννοια της αποταμίευσης για δύσκολες περιόδους και στη συνέχεια να την εξετάσετε εις βάθος με όλες τις ομάδες σε μια εκπαιδευτική συνεδρία.



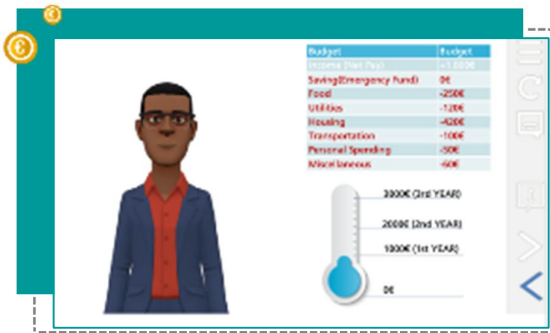
Σημειώστε ότι, εκτός από την ευκαιρία να μάθουν και να κατανοήσουν τις έννοιες, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν επίσης να δουν ένα παράδειγμα αποταμίευσης για δύσκολες περιόδους το οποίο λαμβάνει υπόψη διάφορες μεταβλητές. Θα έχουν επίσης την ευκαιρία να ιεραρχήσουν τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν ούτως ώστε να δημιουργήσουν το δικό τους *Ταμείο για Δύσκολες Μέρες* όσο το δυνατόν πιο σύντομα (σε αυτό το παράδειγμα, προτού χαλάσει το αυτοκίνητο).



Μετά από αυτό το εισαγωγικό μέρος του παιχνιδιού, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αρχίσουν **να παίζουν το παιχνίδι** και να εφαρμόσουν τις έννοιες που έχουν επεξηγηθεί προηγουμένως σε ένα πραγματικό σενάριο. Καθώς προχωρά το παιχνίδι, θα έχουν την ευκαιρία να δουν μερικές οδηγίες ή συμβουλές που θα τους βοηθήσουν. Προτού

δώστε την ευκαιρία στους εκπαιδευόμενους να παίξουν το παιχνίδι, πρέπει ως εκπαιδευτές/τριες να εξερευνήσετε το παιχνίδι παίζοντάς το πρώτα οι ίδιοι.

Αυτό θα σας βοηθήσει να εντοπίσετε τυχόν συμβουλές ή υποδείξεις που πιστεύετε ότι ίσως χρειαστεί να τους παρέχετε.

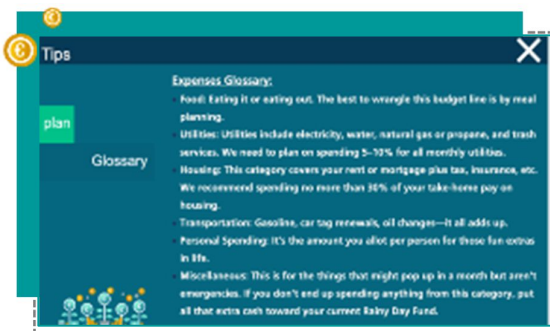
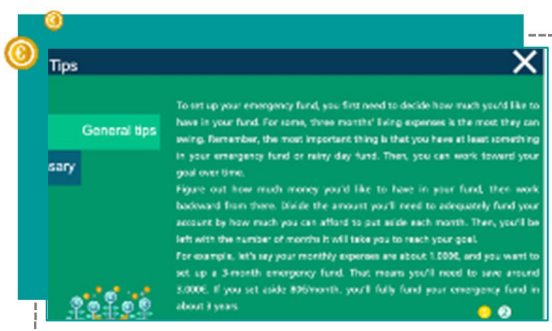


Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να υπολογίσουν το ποσό που πρέπει να αποταμιεύσουν για δύσκολες μέρες λαμβάνοντας υπόψη διάφορες μεταβλητές και να ιεραρχήσουν τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν ώστε να δημιουργήσουν το δικό τους *Ταμείο για Δύσκολες Μέρες* όσο το δυνατόν πιο σύντομα (τουλάχιστον προτού χαλάσει το αυτοκίνητο).

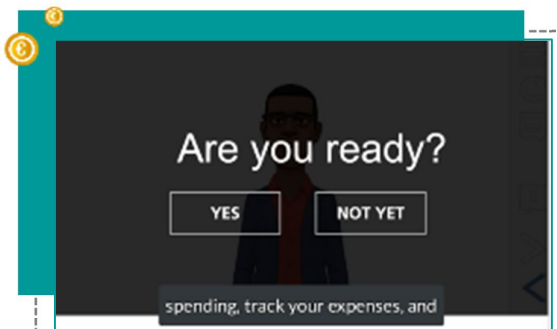
Ακολουθώντας, θα εμφανιστεί μια σελίδα με έναν μηνιαίο προϋπολογισμό και ένα θερμομέτρο αποταμιεύσεων. Με βάση τους στόχους αποταμίευσης (ποσό που αντιστοιχεί σε τρεις μήνες εξόδων), θα δουν διαφορές προτάσεις με στρατηγικές αποταμίευσης για να δημιουργήσουν το δικό τους *Ταμείο για Δύσκολες Μέρες*. Πρέπει να αποφασίσουν ποιες είναι βοηθητικές και ρεαλιστικές για να πετύχουν τον στόχο τους. Ενθαρρύνετέ τους να κάνουν τους υπολογισμούς και να δουν ότι δεν είναι τόσο δύσκολο!

Μερικές χρήσιμες συμβουλές που μπορείτε να δώσετε στους εκπαιδευόμενους είναι:

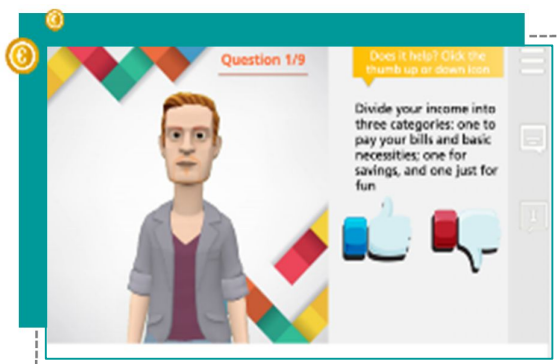
- Να θυμούνται ότι ο στόχος είναι να παρακολουθούν τα έξοδά τους, αλλά και να αποφασίσουν ποιες από τις στρατηγικές που δίνονται θα τους βοηθήσουν να πετύχουν τον στόχο αποταμίευσής τους και να μπορούν να καλύψουν απρόσμενα έξοδα (πάντοτε πρέπει να βεβαιώνονται ότι δεν ξοδεύουν περισσότερα από όσα βγάζουν).
- Να διαβάσουν τις συμβουλές που δίνονται και να βεβαιωθούν ότι τις έχουν κατανοήσει.
- Είναι σημαντικό να κατανοήσουν όλους τους όρους σχετικά με τα έξοδα, καθώς και τις συμβουλές.



Ως εκπαιδευτής/τρια, θα πρέπει να κοιτάζετε εκ των προτέρων την ενότητα με τις Συμβουλές, ώστε να κατανοήσετε καλύτερα τη στρατηγική του παιχνιδιού και να μπορείτε να απαντήσετε σε οποιοσδήποτε απορίες. Όπως βλέπετε, έχετε στη διάθεσή σας Γενικές Συμβουλές και Γλωσσάρι.



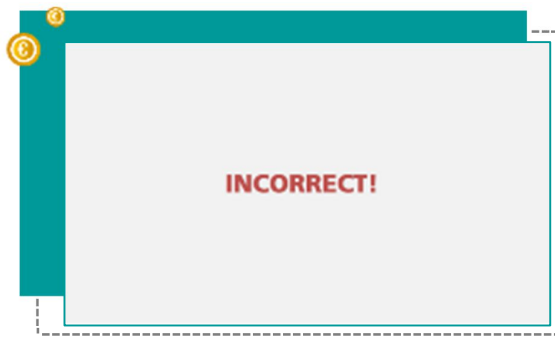
Πριν αρχίσουν το παιχνίδι, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Είστε έτοιμοι;» και οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να επιλέξουν ανάλογα. Αν δεν είναι έτοιμοι ακόμη, θα πρέπει να τους ρωτήσετε ποιες είναι οι απορίες τους. Είναι σημαντικό να είναι έτοιμοι για να μπορούν να συνεχίσουν το παιχνίδι.



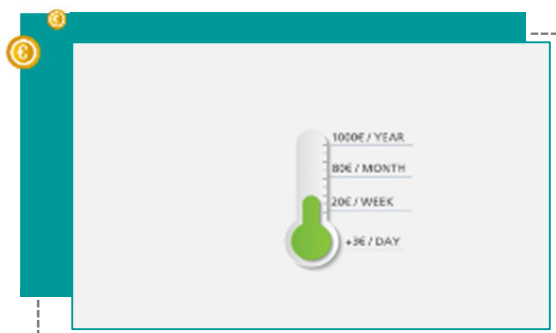
Στη συνέχεια, θα πρέπει να απαντήσουν σε διάφορες ερωτήσεις, επιλέγοντας τον αντίχειρα που δείχνει προς τα πάνω ή προς τα κάτω. Πρέπει να σκεφτούν για τις διάφορες στρατηγικές που προτείνονται για τη δημιουργία του δικού τους Ταμείου για Δύσκολες Μέρες και να αποφασίσουν ποιες μπορούν να είναι βοηθητικές και ρεαλιστικές για την επίτευξη του στόχου τους.

Μερικές χρήσιμες συμβουλές που μπορείτε να δώσετε στους εκπαιδευόμενους είναι:

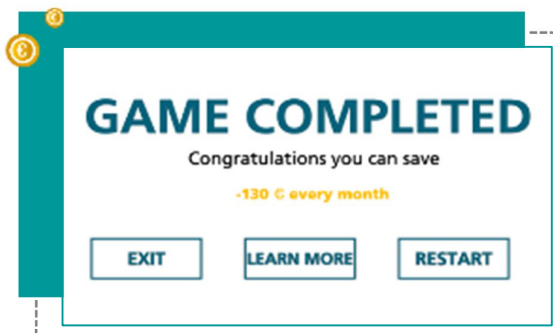
- Να αποφασίσουν πόσα λεφτά θα ήθελαν να έχουν στο ταμείο τους.
- Να θυμούνται ότι πρέπει να διαιρέσουν το ποσό που χρειάζονται προκειμένου να χρηματοδοτήσουν κατάλληλα το ταμείο τους με το πόσα έχουν τη δυνατότητα να βάζουν στην άκρη κάθε μήνα.
- Είναι σημαντικό να έχουν τουλάχιστον ένα μικρό ποσό στο ταμείο έκτακτης ανάγκης τους.



Αν οι εκπαιδευόμενοι δεν απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί το προειδοποιητικό μήνυμα «Λάθος» και θα περάσουν σε μια άλλη ερώτηση. Ποιο θα μπορούσε να είναι το πρόβλημα; Είναι δύσκολο να γνωρίζουμε εκ των προτέρων γιατί μια απάντηση μπορεί να είναι λανθασμένη... ωστόσο, ανάλογα με την ερώτηση θα εμφανιστεί ανατροφοδότηση που θα εξηγεί τη σωστή απάντηση.



Αν απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Συγχαρητήρια» και θα συνεχίσουν με τις επόμενες ερωτήσεις. Επίσης, θα δουν το ταμείο έκτακτης ανάγκης τους να αυξάνεται.



Αφού απαντήσουν σε όλες τις ερωτήσεις, οι εκπαιδευόμενοι θα δουν το ταμείο τους και τι έχουν αποταμιεύσει. Παροτρύνετέ τους να σκεφτούν πόσο σημαντικό είναι να βάζουμε στην άκρη ένα ποσοστό του εισοδήματός μας κάθε μήνα, ούτως ώστε να μπορούμε να αποταμιεύουμε και να έχουμε ένα ταμείο έκτακτης ανάγκης.

Στη συνέχεια, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Το παιχνίδι ολοκληρώθηκε» με τρεις επιλογές:

- Επανεκκίνηση του παιχνιδιού
- Μετάβαση στην ενότητα «Θέλετε να μάθετε περισσότερα»;
- Έξοδος από το παιχνίδι.



Αφού ολοκληρώσουν το παιχνίδι δίνοντας τις σωστές απαντήσεις, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν **πρόσβαση σε επιπλέον πόρους** που μπορούν να αξιοποιήσουν για να μάθουν περισσότερο για την έννοια της αποταμίευσης για δύσκολες μέρες, με πληροφορίες και συνδέσμους.

Ικανότητες που αναπτύσσονται σε κάθε παιχνίδι

Μέσω αυτού του παιχνιδιού, θα βοηθήσετε τους εκπαιδευόμενούς σας να αναπτύξουν τις ακόλουθες ικανότητες:

- Να μάθουν και να κατανοήσουν τι είναι το ταμείο έκτακτης ανάγκης
- Να κατανοήσουν ότι χρειάζεται χρόνος για να δημιουργηθεί ένα ταμείο έκτακτης ανάγκης που να μπορεί να καλύψει τα μηνιαία τους έξοδα για μια χρονική περίοδο
- Να κατανοήσουν ότι οι ατομικές τους ανάγκες επηρεάζουν τις στρατηγικές αποταμίευσής τους
- Να βάζουν στην άκρη ένα ποσοστό του εισοδήματός τους κάθε μήνα, ώστε να μπορούν να αποταμιεύουν.

ΟΙΚΟΝΟΜΙΕΣ!

Στο παιχνίδι «Οικονομίες!», θα κατηγοριοποιήσετε ορισμένα έξοδα που σχετίζονται με διαφορετικούς προσωπικούς στόχους (σπουδές στο εξωτερικό, ανακαίνιση σπιτιού και δημιουργία οικογένειας), για να βρείτε το ποσό που πρέπει να αποταμιεύετε τακτικά για να πετύχετε έγκαιρα τους στόχους σας, και θα δημιουργήσετε ένα πλάνο αποταμίευσης για κάθε στόχο

Περιγραφή του στόχου του παιχνιδιού



Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι οι εκπαιδευόμενοι να κατηγοριοποιήσουν ορισμένα έξοδα που σχετίζονται με διαφορετικούς προσωπικούς στόχους (σπουδές στο εξωτερικό, ανακαίνιση σπιτιού και δημιουργία οικογένειας), για να υπολογίσουν το ποσό που πρέπει να αποταμιεύουν τακτικά ώστε να πετύχουν έγκαιρα τους στόχους τους. Επίσης, θα δημιουργήσουν ένα πλάνο αποταμίευσης για κάθε στόχο.

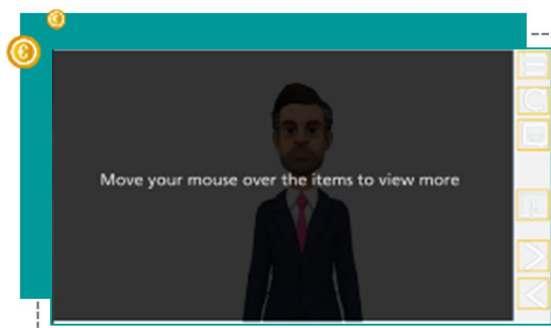
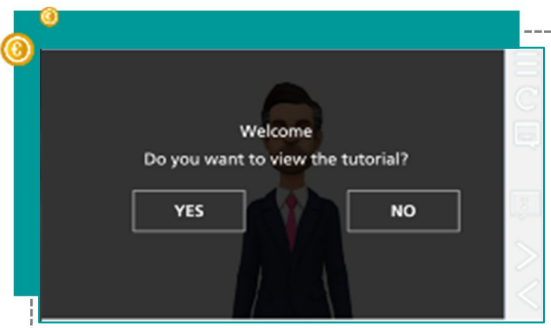
Παίζοντας αυτό το παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα συνειδητοποιήσουν ότι το να πάρουν τον έλεγχο των οικονομικών τους απαιτεί σωστό σχεδιασμό, και αυτό αρχίζει με τον καθορισμό στόχων. Οι στόχοι που θα θέσουν πρέπει να είναι συγκεκριμένοι και να έχουν χρονοδιάγραμμα. Για παράδειγμα, ο στόχος θα μπορούσε να είναι να αποταμιεύουν €10 την εβδομάδα όλο τον επόμενο χρόνο για να αγοράσουν έναν καινούριο υπολογιστή.

Αυτός είναι ένας στόχος **SMART**, δηλαδή ένας στόχος **Συγκεκριμένος** (Specific), **Μετρήσιμος** (Measurable), **Εφικτός** (Achievable), **Ρεαλιστικός** (Realistic) και **με Χρονοδιάγραμμα** (Time-bound). Αφού σκεφτούν μερικούς στόχους SMART, πρέπει να τους ιεραρχήσουν ανάλογα με τι είναι πιο επείγον ή σημαντικό για τους ίδιους. Πρέπει να βεβαιωθούν ότι κάθε στόχος έχει ένα χρονοδιάγραμμα και στη συνέχεια να καταγράφουν την πρόδό του κάθε εβδομάδα. Οι οικονομικοί στόχοι είναι τα πιο σημαντικά έξοδα που έχουν.

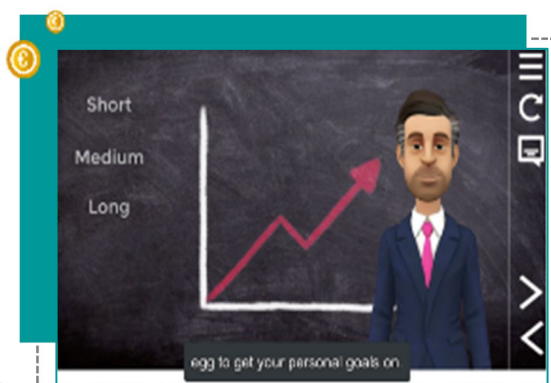
Αν δεν τους αντιμετωπίσουν ως τέτοιους, θα μπουν στον πειρασμό να ξοδέψουν χρήματα σε άλλα πράγματα, ειδικά σε μεταβλητά έξοδα όπως φαγητό, ρούχα και διασκέδαση.

Επεξήγηση της διαδικασίας του παιχνιδιού

Μόλις μπουν στο παιχνίδι, οι χρήστες έχουν την επιλογή να δουν κάποιες **οδηγίες** που τους εξηγούν πώς να πλοηγηθούν στο παιχνίδι και τις επιλογές της γραμμής εργαλείων.

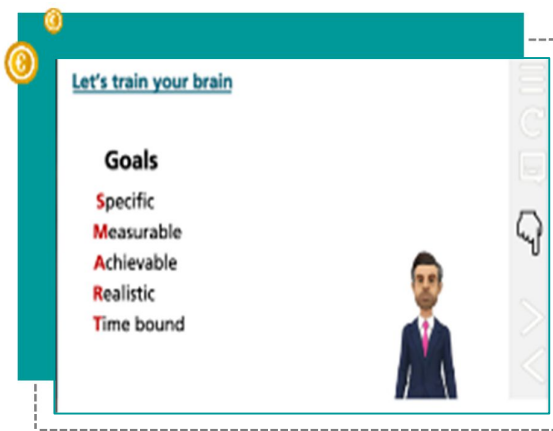
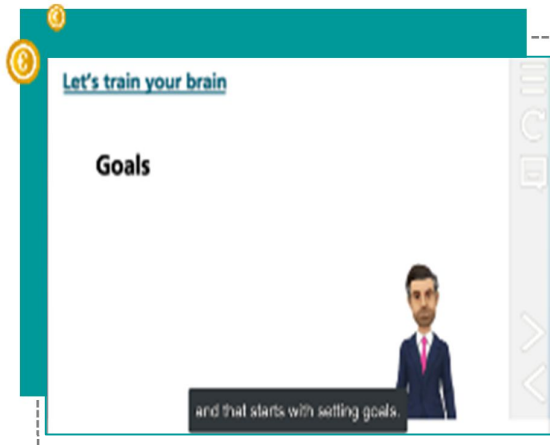


Στην αρχή του παιχνιδιού, παρουσιάζεται ο **στόχος του παιχνιδιού**: «Με το τέλος αυτού του παιχνιδιού, θα είστε σε θέση να προσδιορίζετε βραχυπρόθεσμους, μεσοπρόθεσμους και μακροπρόθεσμους στόχους και να μαζεύετε οικονομίες ώστε να πετύχετε τους προσωπικούς σας στόχους». Είναι σημαντικό ο εκπαιδευτής/τρια να γνωρίζει καλά τον στόχο του παιχνιδιού και να μπορεί να τον συνδέσει με το υπόλοιπο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, θέματα ή πόρους.



Μετά την παρουσίαση του στόχου του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένα ρεαλιστικό περιβάλλον το οποίο θα βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν το **σενάριο του παιχνιδιού και το παράδειγμα από την πραγματική ζωή** όπου θα πρέπει να εφαρμοστεί η έννοια της αποταμίευσης για την επίτευξη ενός προσωπικού στόχου. Ως εκπαιδευτής/τρια, ίσως χρειαστεί να παρέχετε κάποιες υποδείξεις στους εκπαιδευόμενους πριν το παιχνίδι.

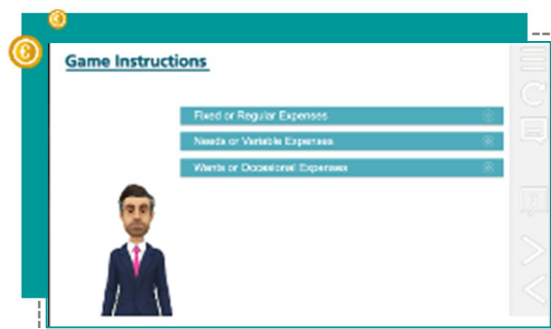
Προτού αρχίσουν το παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν πρόσβαση στην ενότητα «**Εκπαιδεύστε το μυαλό σας**». Αυτή η ενότητα παρουσιάζει την έννοια ή τις έννοιες που εξετάζει το κάθε παιχνίδι. Σε αυτή την περίπτωση, παρουσιάζεται η έννοια της επίτευξης ενός προσωπικού στόχου. Είναι σημαντικό να τονίσετε στους εκπαιδευόμενους ότι πρέπει να δώσουν προσοχή στις πληροφορίες που παρέχονται σε αυτή την ενότητα και ότι για να βεβαιωθούν ότι έχουν κατανοήσει τις έννοιες, θα ήταν χρήσιμο να διαβάσουν την ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας» δύο φορές.



Ως εκπαιδευτής/τρια μπορείτε να επιλέξετε να εξετάσετε τις έννοιες με τους εκπαιδευόμενούς σας πριν το παιχνίδι, έτσι ώστε καθώς παίζουν το παιχνίδι οι εκπαιδευόμενοι να φρεσκάρουν τη μνήμη και την κατανόησή τους σχετικά με τις έννοιες. Από την άλλη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για να εισάγετε την έννοια της επίτευξης προσωπικών οικονομικών στόχων και στη συνέχεια να την εξετάσετε εις βάθος με όλες τις ομάδες σε μια εκπαιδευτική συνεδρία.

Σημειώστε ότι, εκτός από την ευκαιρία να μάθουν και να κατανοήσουν τις έννοιες, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν επίσης να δουν ένα πραγματικό παράδειγμα δημιουργίας ενός πλάνου εξόδων (σε αυτή την περίπτωση θα προσπαθήσουν να πετύχουν τον προσωπικό στόχο της Μαρίας).

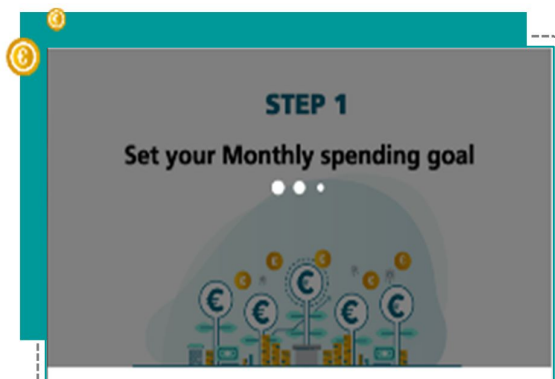
Μετά από αυτό το εισαγωγικό μέρος του παιχνιδιού, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αρχίσουν **να παίζουν το παιχνίδι** και να εφαρμόσουν τις έννοιες που έχουν εξηγηθεί προηγουμένως σε ένα πραγματικό σενάριο. Καθώς προχωρά το παιχνίδι, θα



Το παρόν έργο έχει χρηματοδοτηθεί με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Αυτή η δημοσίευση αντανακλά τις απόψεις μόνο του συντάκτη της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για τυχόν χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. Αριθμός έργου [2018-1-PT01-KA204-047362]

έχουν την ευκαιρία να δουν μερικές οδηγίες ή συμβουλές που θα τους βοηθήσουν. Προτού δώσετε την ευκαιρία στους εκπαιδευόμενους να παίξουν το παιχνίδι, πρέπει ως εκπαιδευτές/τριες να εξερευνήσετε το παιχνίδι παίζοντάς το πρώτα οι ίδιοι.

Αυτό θα σας βοηθήσει να εντοπίσετε τυχόν συμβουλές ή υποδείξεις που πιστεύετε ότι ίσως χρειαστεί να τους παρέχετε.



Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να βρουν πόσα χρήματα πρέπει να αποταμιεύουν κάθε μήνα για να πετύχουν τους SMART στόχους τους έγκαιρα και να δημιουργήσουν ένα πλάνο αποταμίευσης για κάθε στόχο. Πρέπει να χρησιμοποιήσουν το προσωπικό τους οικονομικό πλάνο για να υπολογίσουν πόσα πρέπει να αποταμιεύουν κάθε μήνα ή εβδομάδα για να πετύχουν τους SMART στόχους τους.

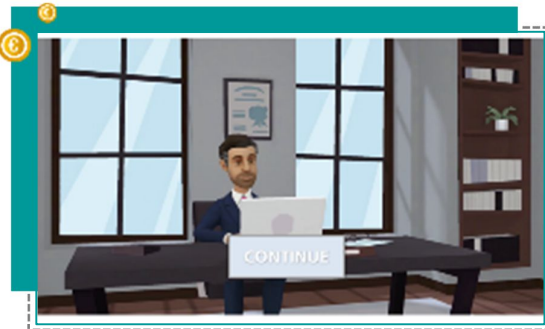
Μέσω του πλάνου εξόδων θα βεβαιωθούν ότι τα καθημερινά τους έξοδα δεν επισκιάζουν τους στόχους τους. Ακολουθώντας, θα ταξινομήσουν τα έξοδά τους σε **«Αμετάβλητα ή Πάγια Έξοδα»** (λογαριασμοί που πληρώνουμε κάθε μήνα και συνήθως είναι το ίδιο ποσό), **«Ανάγκες ή Μεταβλητά Έξοδα»** (πράγματα που χρειαζόμαστε κάθε μήνα που ποικίλουν στην τιμή) και **«Ανάγκες ή Περιστασιακά Έξοδα»** (πράγματα που αγοράζουμε, αλλά που θα μπορούσαμε να ζήσουμε χωρίς αυτά).

Οι εκπαιδευόμενοι θα επιλέξουν την καλύτερη στρατηγική σε κάθε περίπτωση ανάλογα με το πλάνο τους. Θα προσδιορίσουν τα έξοδα και τις πηγές εισοδήματός τους. Θα δημιουργήσουν το πλάνο εξόδων τους και θα ορίσουν τους SMART στόχους τους με βάση τα φύλλα εργασίας που θα ακολουθήσουν. Σε κάθε βήμα θα πρέπει να επιλέξουν την καλύτερη στατηγική για το μηνιαίο τους πλάνο εξόδων, να αναλύσουν πληροφορίες, να καθορίσουν στόχους SMART, να βελτιώσουν το πλάνο εξόδων τους για να τους πετύχουν και να επιλέξουν τον καλύτερο τρόπο να παρακολουθούν τα έξοδά τους που να ταιριάζει στον τρόπο ζωής τους. Θα πρέπει να υπολογίσουν πόσα πρέπει να αποταμιεύουν για να πετύχουν τους SMART στόχους τους έγκαιρα και να φτιάξουν ένα πλάνο εξόδων για κάθε στόχο.

Μερικές χρήσιμες συμβουλές που μπορείτε να δώσετε στους εκπαιδευόμενους είναι:

- Να καθορίσουν με σαφήνεια τι είναι ένα πλάνο εξόδων.
- Να θυμούνται ότι το σωστό πλάνο εξόδων θα τους βοηθήσει να βάζουν στην άκρη αρκετά χρήματα ώστε να πληρώνουν τους λογαριασμούς τους, να αντιμετωπίζουν έκτακτες καταστάσεις και να έχουν ένα περίσσειμα χρημάτων μήνα.

- Να συνειδητοποιήσουν ότι η δημιουργία ενός **βραχυπρόθεσμου στόχου** και ενός σχεδίου δράσης για επίτευξή του μπορεί να τους βοηθήσει να κάνουν σημαντικά βήματα προς την επίτευξη της οικονομικής τους ευημερίας.
- Οι στόχοι μπορούν να χωριστούν σε **βραχυπρόθεσμους στόχους** (μπορούν να πραγματοποιηθούν σε σύντομο χρονικό διάστημα ή μέχρι και πέντε χρόνια) και **μακροπρόθεσμους στόχους** (μπορεί να χρειαστούν πάνω από πέντε χρόνια να πραγματοποιηθούν).

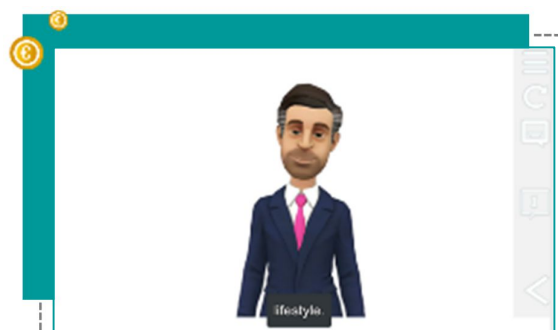


Αν οι εκπαιδευόμενοι δεν απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Συνέχεια» και θα επαναλάβουν την ερώτηση, με εξαίρεση το Βήμα 1, όπου αν δώσουν λανθασμένη απάντηση θα εμφανιστεί το μήνυμα «Προσπαθήστε ξανά» ή «Επανεκπαιδεύστε το μυαλό σας».

Ποιο θα μπορούσε να είναι το πρόβλημα; Είναι δύσκολο να γνωρίζουμε εκ των προτέρων γιατί μια απάντηση μπορεί να είναι λανθασμένη... Ωστόσο, μπορείτε ως εκπαιδευτές/τριες να κάνετε κάποιες ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους, ώστε να διερευνήσετε από κοινού τι μπορεί να πήγε λάθος:

- Διαβάσατε προσεκτικά την ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας»; Παρακαλώ εξηγήστε τις έννοιες «τακτικές πληρωμές», «ανάγκες» και «επιθυμίες».
- Τι λάβατε υπόψη για να πάρετε την απόφαση;
- Κατανοήσατε την έννοια του πλάνου εξόδων;
- Κατανοήσατε την έννοια των «Αμετάβλητων ή Πάγιων Εξόδων», των «Αναγκών ή Μεταβλητών Εξόδων» και των «Επιθυμιών ή Περιστασιακών Εξόδων»;

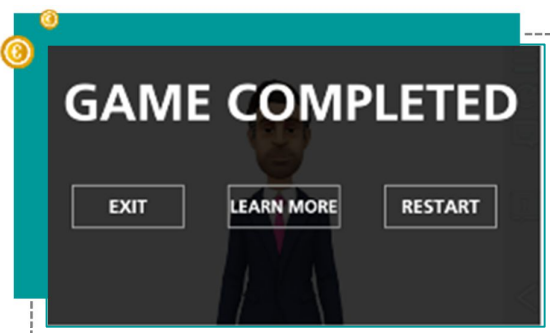
Αν οι εκπαιδευόμενοι απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Συγχαρητήρια» και θα συνεχίσουν με τις επόμενες ερωτήσεις.



Με το τέλος των ερωτήσεων, οι εκπαιδευτές/τριες θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τα αποτελέσματα των διαφόρων στρατηγικών που θα χρησιμοποιήσει κάθε εκπαιδευόμενος σύμφωνα με το πλάνο του. Σε αυτό το σημείο, μπορείτε επίσης ως εκπαιδευτές/τριες να κάνετε ερωτήσεις ανάλογα με τις ανάγκες των

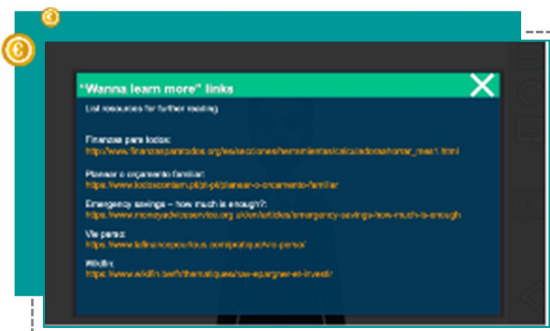
εκπαιδευομένων όπως τις έχετε παρατηρήσει. Πρέπει να εξηγήσετε ότι ένα πλάνο εξόδων είναι μια απλή στρατηγική για να αξιοποιούν με τον καλύτερο τρόπο τα χρήματά τους και να πετυχαίνουν τους οικονομικούς τους στόχους.

Πώς δημιουργούμε ένα πλάνο εξόδων; Σε μια σελίδα γράφουμε τα εισοδήματα και τα έξοδα που έχουμε κατά μέσο όρο κάθε μήνα. Η καταγραφή μας βοηθά να δούμε πού μπορούμε να βελτιωθούμε και να πάρουμε καλύτερες αποφάσεις. Το σωστό πλάνο εξόδων μπορεί να μας βοηθήσει να βάζουμε αρκετά χρήματα στην άκρη ώστε να πληρώνουμε τους λογαριασμούς μας, να αποταμιεύουμε για έκτακτες καταστάσεις και να έχουμε παράλληλα ένα περίσσευμα χρημάτων κάθε μήνα.



Όταν οι εκπαιδευόμενοι ολοκληρώσουν το παιχνίδι, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Το παιχνίδι ολοκληρώθηκε», με τρεις επιλογές:

- Επανεκκίνηση του παιχνιδιού
- Μετάβαση στην ενότητα «Μάθετε περισσότερα»
- Έξοδος από το παιχνίδι



Αφού ολοκληρώσουν το παιχνίδι δίνοντας τις σωστές απαντήσεις, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν **πρόσβαση σε επιπλέον πόρους** που μπορούν να αξιοποιήσουν για να μάθουν περισσότερα για την έννοια της επίτευξης ενός προσωπικού στόχου, με πληροφορίες και συνδέσμους.

Ικανότητες που αναπτύσσονται σε κάθε παιχνίδι

Μέσω αυτού του παιχνιδιού, θα βοηθήσετε τους εκπαιδευομένους σας να αναπτύξουν τις ακόλουθες ικανότητες:

- Να μάθουν και να κατανοήσουν τι είναι το πλάνο εξόδων
- Να συνειδητοποιήσουν ότι για να πάρουν τον έλεγχο της οικονομικής τους ζωής χρειάζεται να έχουν σχέδιο, και αυτό αρχίζει με τον καθορισμό στόχων
- Να μάθουν ότι οι στόχοι μπορούν να χωριστούν σε **βραχυπρόθεσμους, μεσοπρόθεσμους** και **μακροπρόθεσμους**.

ΩΡΑ ΓΙΑ ΣΥΝΤΑΞΗ

Το παιχνίδι «Ώρα για σύνταξη» θα σας βοηθήσει να καταλάβετε πόσο σημαντικό είναι να παίρνετε οικονομικές αποφάσεις σκεπτόμενοι το μέλλον και τη σημασία του να μη δανείτε υπερβολικά ή να ζείτε με τρόπο που υπερβαίνει τις δυνατότητές σας

Περιγραφή του στόχου του παιχνιδιού



Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να εξετάσει την έννοια της διαχείρισης σταδιοδρομίας και να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να συνειδητοποιήσουν τους διάφορους πιθανούς τρόπους με τους οποίους μπορούν να προετοιμαστούν για το μέλλον.

Επιπλέον, το παιχνίδι δίνει έμφαση στο γεγονός ότι το εισόδημα της συνταξιοδότησης εξαρτάται τόσο από τις προσωπικές όσο και τις δημόσιες εισφορές.

Με την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, ο χαρακτήρας που θα επιλέξουν οι εκπαιδευόμενοι:

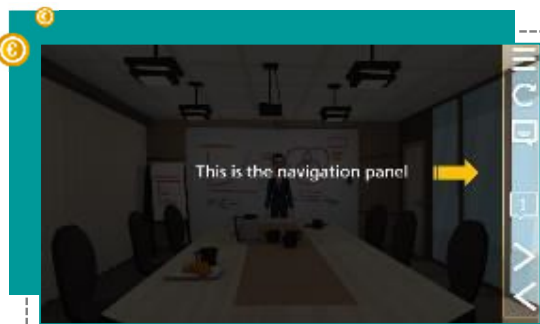
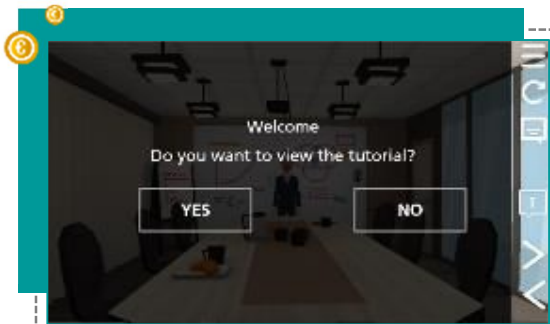
- Θα βρει την πρώτη του δουλειά
- Θα πάρει προαγωγή
- Θα κάνει τη διαχείριση της επαγγελματικής του σταδιοδρομίας
- Θα πάρει αποφάσεις σχετικά με το σπίτι του
- Θα πάρει αποφάσεις για το μεταφορικό του μέσο
- Θα πάρει αποφάσεις σχετικά με την αποταμίευση για σύνταξη

Θα πρέπει να πάρουν αποφάσεις με βάση τις προηγούμενες επιλογές που έχουν κάνει στο παιχνίδι, κερδίζοντας περισσότερα ή λιγότερα χρήματα και έχοντας περισσότερα ή λιγότερα έξοδα.

Θα έχουν επίσης την ευκαιρία να διαθέσουν ένα μέρος του εισοδήματός τους για τη συνταξιοδότησή τους, λαμβάνοντας υπόψη το τρέχον εισόδημά τους. Με βάση τις αποφάσεις τους, θα έχουν στο τέλος ένα καλό ποσό για τη συνταξιοδότησή τους ή όχι, μαθαίνοντας πόσο σημαντικό είναι να σχεδιάζουν και να διαχειρίζονται το μέλλον τους.

Επεξήγηση της διαδικασίας του παιχνιδιού

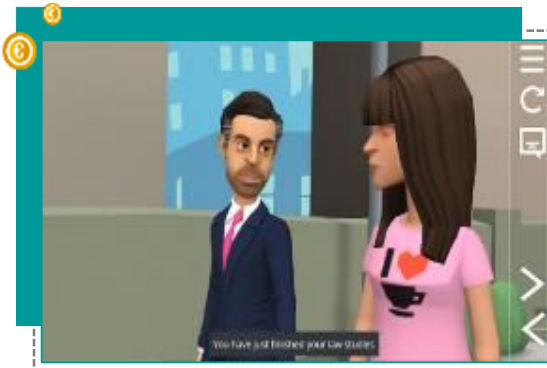
Μόλις μπουν στο παιχνίδι, οι χρήστες έχουν την επιλογή να δουν κάποιες **οδηγίες** που τους εξηγούν πώς να πλοηγηθούν στο παιχνίδι και τις επιλογές της γραμμής εργαλείων.



Στην αρχή του παιχνιδιού, παρουσιάζεται ο **στόχος του παιχνιδιού**: «Με το τέλος του παιχνιδιού, θα έχετε μάθει πόσο σημαντικό είναι να παίρνετε οικονομικές αποφάσεις σκεπτόμενοι το μέλλον, και τη σημασία του να μη δανειζέστε μεγάλα ποσά ή να ζείτε πάνω από τις δυνατότητές σας». Είναι σημαντικό ο εκπαιδευτής/τρια να γνωρίζει καλά τον στόχο του παιχνιδιού και να μπορεί να τον συνδέσει με το υπόλοιπο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, θέματα ή πόρους.



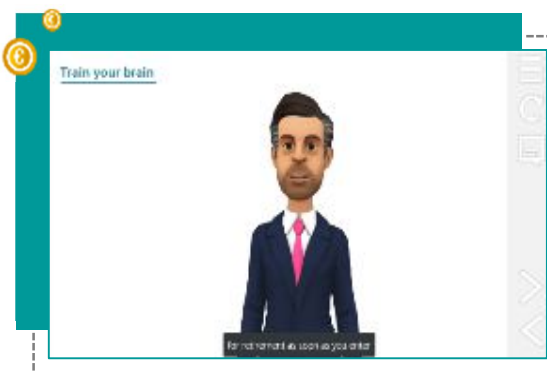
Αφού δουν τον στόχο του παιχνιδιού, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να αρχίσουν να παίρνουν αποφάσεις προκειμένου να πετύχουν τον ιδανικό τρόπο ζωής τους. Πρώτα, πρέπει να επιλέξουν χαρακτήρα! Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα δουν διαφορετικούς τρόπους ζωής και θα έχουν την ευκαιρία να διαπιστώσουν τις συνέπειες των αποφάσεων που έχουν πάρει.



Μετά την παρουσίαση του στόχου του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένα ρεαλιστικό περιβάλλον το οποίο θα βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν το σενάριο του παιχνιδιού και το παράδειγμα από την πραγματική ζωή όπου θα πρέπει να εφαρμοστεί η έννοια της διαχείρισης σταδιοδρομίας, των οικονομικών αποφάσεων για το μέλλον και της αποταμίευσης για συνταξιοδότηση. Τώρα είναι που αρχίζουν να κτίζουν το μέλλον τους, παίρνοντας αποφάσεις για το σπίτι και το μεταφορικό τους μέσο.



Ως εκπαιδευτής/τρια, ίσως χρειαστεί να παρέχετε κάποιες υποδείξεις στους εκπαιδευόμενους πριν το παιχνίδι. Προτού αρχίσουν το παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν πρόσβαση στην ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας». Αυτή η ενότητα παρουσιάζει την έννοια ή τις έννοιες που εξετάζει το κάθε παιχνίδι.



Σε αυτή την περίπτωση, παρουσιάζεται η έννοια της Διαχείρισης Σταδιοδρομίας και των οικονομικών αποφάσεων για το μέλλον. Είναι σημαντικό να τονίσετε στους εκπαιδευόμενους ότι πρέπει να δώσουν προσοχή στις πληροφορίες που παρέχονται σε αυτή την ενότητα και ότι για να βεβαιωθούν ότι έχουν κατανοήσει τις έννοιες, θα ήταν χρήσιμο να διαβάσουν την ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας» δύο φορές.

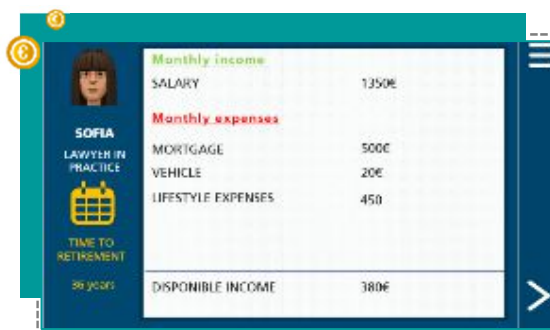
Ως εκπαιδευτής/τρια μπορείτε να επιλέξετε να εξετάσετε τις έννοιες με τους εκπαιδευόμενούς σας πριν το παιχνίδι, έτσι ώστε καθώς παίζουν το παιχνίδι οι εκπαιδευόμενοι να φρεσκάρουν τη μνήμη και την κατανόησή τους σχετικά με τις έννοιες.

Από την άλλη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για να εισάγετε την έννοια και στη συνέχεια να την εξετάσετε εις βάθος με όλες τις ομάδες σε μια εκπαιδευτική συνεδρία. Σημειώστε ότι, εκτός από την ευκαιρία να μάθουν και να κατανοήσουν τις έννοιες, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν επίσης να δουν διαφορετικά παραδείγματα τρόπων ζωής και αποταμίευσης, παρατηρώντας τις συνέπειες των αποφάσεων που έχουν πάρει.



Μετά από αυτό το εισαγωγικό μέρος του παιχνιδιού, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αρχίσουν **να παίζουν το παιχνίδι** και να εφαρμόσουν τις έννοιες που έχουν εξηγηθεί προηγουμένως σε ένα πραγματικό σενάριο. Καθώς προχωρά το παιχνίδι, θα έχουν την ευκαιρία να δουν μερικές οδηγίες ή συμβουλές που θα τους βοηθήσουν.

Προτού δώσετε την ευκαιρία στους εκπαιδευόμενους να παίξουν το παιχνίδι, πρέπει ως εκπαιδευτές/τριες να εξερευνήσετε το παιχνίδι παίζοντάς το πρώτα οι ίδιοι. Αυτό θα σας βοηθήσει να εντοπίσετε τυχόν συμβουλές ή υποδείξεις που πιστεύετε ότι ίσως χρειαστεί να τους παρέχετε. **Στο συγκεκριμένο παιχνίδι**, θα πρέπει να πάρουν αποφάσεις για την επαγγελματική και προσωπική ζωή του χαρακτήρα που έχουν επιλέξει.



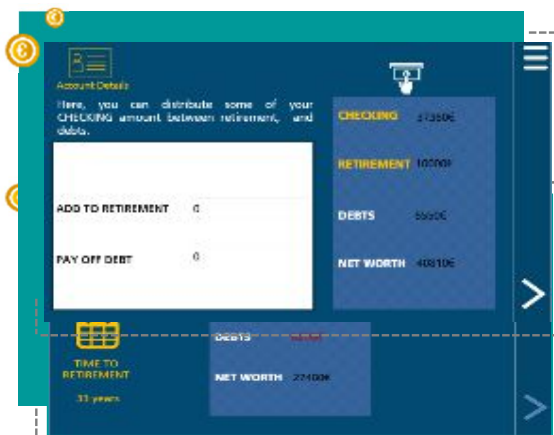
Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα εμφανίζονται διάφορες ερωτήσεις που έχουν να κάνουν με τη δουλειά του χαρακτήρα και νέες επαγγελματικές ευκαιρίες και πιθανότητες. Αυτό που πρέπει να κάνουν οι εκπαιδευόμενοι είναι να διαχειριστούν όλα τα εισοδήματα και έξοδα που προκύπτουν κατά την πάροδο του χρόνου μέχρι και τη στιγμή της συνταξιοδότησης.

Είναι σημαντικό να βεβαιωθείτε ότι οι χρήστες έχουν κατανοήσει ότι στο παιχνίδι ο χρόνος κυλά σταθερά: **ανάμεσα σε κάθε κάρτα ερώτησης μεσολαβούν τρία χρόνια.**

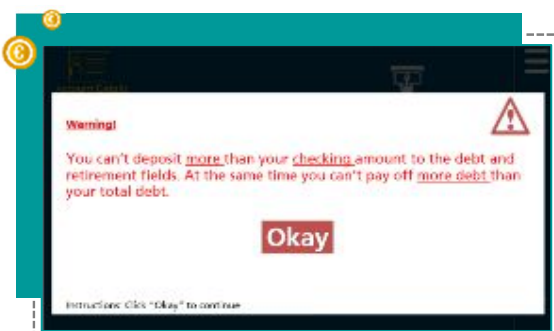
Σε αυτό το παιχνίδι δεν υπάρχουν σωστές ή λανθασμένες απαντήσεις, αφού οι επιλογές αφορούν πιθανούς τρόπους ζωής, επομένως όλες οι απαντήσεις είναι έγκυρες. Ανάλογα με τις απαντήσεις τους οι εκπαιδευόμενοι θα λαμβάνουν ένα μικρότερο ή μεγαλύτερο ποσό χρημάτων και κάποιες φορές θα χάνουν ένα μικρότερο ή μεγαλύτερο ποσό.



Μετά από κάθε ερώτηση, ανάλογα με την επιλογή τους, μπορεί να εμφανιστεί μια κάρτα όπου θα πρέπει να αποφασίσουν πώς να καταναείμουν ένα έξτρα ποσό χρημάτων (αν είναι τυχεροί) μεταξύ συνταξιοδότησης, τρεχούμενου λογαριασμού και χρέους ή μια άλλη κάρτα όπου θα δουν τα αποτελέσματα κάποιων κακών νέων.



Το πιο σημαντικό στοιχείο αυτού του παιχνιδιού είναι η επιλογή «**Λεπτομέρειες Λογαριασμού**». Εδώ, κάθε φορά που βλέπουν το αντίστοιχο εικονίδιο, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα εισοδήματά τους (τρεχούμενος λογαριασμός) προκειμένου είτε να αποπληρώσουν το χρέος τους είτε να αποταμιεύσουν για τη συνταξιοδότησή τους.



Αν μοιράσουν τα χρήματά τους με λάθος τρόπο (μοιράσουν περισσότερα χρήματα από αυτά που έχουν), θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα τους δίνει τη δυνατότητα να δοκιμάσουν ξανά την άσκηση.

Ποιο θα μπορούσε να είναι το πρόβλημα; Είναι δύσκολο να γνωρίζουμε εκ των προτέρων γιατί μια απάντηση μπορεί να είναι λανθασμένη... Ωστόσο, μπορείτε ως εκπαιδευτές/τριες να κάνετε κάποιες ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους, ώστε να διερευνήσετε από κοινού τι μπορεί να πήγε λάθος:

- Διαβάσατε προσεκτικά την ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας»;
- Κατανοήσατε τις διαφορετικές έννοιες που περιλαμβάνονται στις «λεπτομέρειες λογαριασμού»;

Ως εκπαιδευτής/τρια, είναι σημαντικό να τονίσετε στους εκπαιδευόμενους ότι ο στόχος του παιχνιδιού είναι να φτάσουν στην ηλικία συνταξιοδότησης με αρκετά χρήματα ώστε να ζήσουν μια πλήρη ζωή χωρίς να χρειάζεται να εργαστούν τα τελευταία χρόνια της ζωής τους. Όσα περισσότερα χρήματα έχουν αποταμιεύσει για αυτή την περίοδο, τόσο καλύτερο τρόπο ζωής θα έχουν στο τέλος του παιχνιδιού.

Το πιο σημαντικό σε αυτό το παιχνίδι είναι να μην κάνουν επιλογές που υπερβαίνουν τις δυνατότητές τους και να πάρουν σωστές αποφάσεις για το πού να επενδύσουν τα χρήματά τους.



Μεταξύ των ερωτήσεων θα εμφανίζεται ανά διαστήματα μια κάρτα όπου οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν την ευκαιρία να αναθεωρήσουν τον τρόπο ζωής του χαρακτήρα τους. Αυτό σημαίνει ότι μπορούν να αλλάξουν τις αποφάσεις που αφορούν το σπίτι και το μεταφορικό μέσο, αν θέλουν.



Όταν ο χρόνος για συνταξιοδότηση φτάσει στο μηδέν, δε θα έχουν άλλες ευκαιρίες να αποταμιεύσουν ή να επενδύσουν χρήματα. Για να γίνει πιο ρεαλιστικό το παιχνίδι, θα προστεθεί στους λογαριασμούς τους το επιτόκιο και θα εμφανιστεί ένα μήνυμα με τα χρόνια συνταξιοδότησης που μπορούν να καλύψουν με τις επιλογές που έχουν κάνει.



Ανάλογα με τα χρόνια συνταξιοδότησης που έχουν εξασφαλίσει, θα πάρουν διαφορετικές συμβουλές προκειμένου να καταλάβουν τη σημασία του να παίρνουμε οικονομικές αποφάσεις σκεπτόμενοι το μέλλον και τη σημασία του να αποφεύγουμε τον υπερβολικό δανεισμό ζώντας με τρόπο που υπερβαίνει τις δυνατότητές μας.



Όταν ολοκληρώσουν το παιχνίδι θα εμφανιστεί το μήνυμα, «Τέλος παιχνιδιού», με δύο επιλογές:

- Επανεκκίνηση του παιχνιδιού
- Έξοδος από το παιχνίδι

Ικανότητες που αναπτύσσονται σε κάθε παιχνίδι

Μέσω αυτού του παιχνιδιού, θα βοηθήσετε τους εκπαιδευόμενούς σας να αναπτύξουν τις ακόλουθες ικανότητες:

- Να παίρνουν οικονομικές αποφάσεις που έχουν σχέση με τον τρόπο ζωής
- Να διαχειρίζονται την επαγγελματική σταδιοδρομία
- Να συνειδητοποιήσουν τη σημασία του προγραμματισμού και της αποταμίευσης
- Να κατανοήσουν τις συνέπειες του υπερβολικού δανεισμού και του τρόπου ζωής που υπερβαίνει τις δυνατότητές μας.

B. Παιχνίδια της θεματικής ενότητας «Χρήματα & Συναλλαγές»

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ



Το παιχνίδι «Επιλέξτε και ανταλλάξτε» εξετάζει την έννοια της συναλλαγματικής ισοτιμίας. Παίζοντας αυτό το παιχνίδι θα μάθετε πώς να μετράτε χαρτονομίσματα και κέρματα και να μετατρέπετε αυτό το ποσό σε διαφορετικό νόμισμα

Περιγραφή του στόχου του παιχνιδιού



Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να εξετάσει την έννοια της συναλλαγματικής ισοτιμίας και να κάνει τους εκπαιδευόμενους να συνειδητοποιήσουν πόσο σημαντικό είναι να γνωρίζουν τι είναι η συναλλαγματική ισοτιμία και πώς να μετατρέπουν ένα ποσό σε διαφορετικό νόμισμα.

Θα μάθουν επίσης ότι το ΕΥΡΩ είναι το κοινό νόμισμα μιας ομάδας χωρών στην ΕΕ, το οποίο έχει αρκετά πλεονεκτήματα (για τους πολίτες και γενικά για τις επιχειρήσεις).

Σε έναν κόσμο γεμάτο ευκαιρίες για ταξίδια και εργασία στο εξωτερικό, είναι σημαντικό οι πολίτες να εξοικειωθούν με την έννοια της συναλλαγματικής ισοτιμίας και να μάθουν πώς να τη χρησιμοποιούν. Παρόλο που οι περισσότερες χώρες της ΕΕ χρησιμοποιούν το ίδιο νόμισμα (ΕΥΡΩ) και, επομένως, η μετατροπή νομίσματος σε άλλο νόμισμα δεν αποτελεί καθημερινή ανάγκη για όλους, υπάρχουν ακόμη χώρες εντός της Ένωσης που εξακολουθούν να χρησιμοποιούν το εθνικό τους νόμισμα:

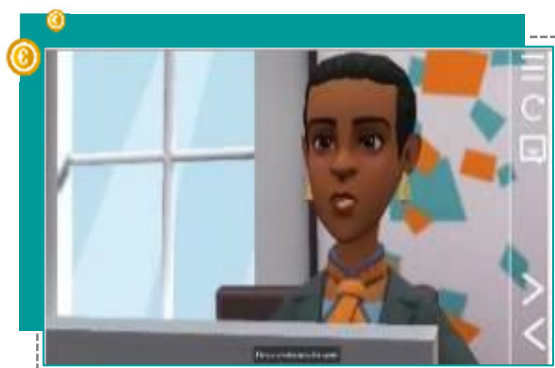
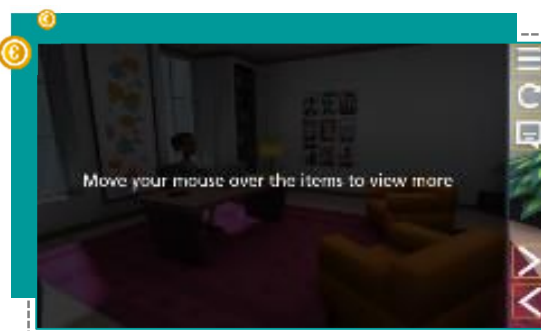
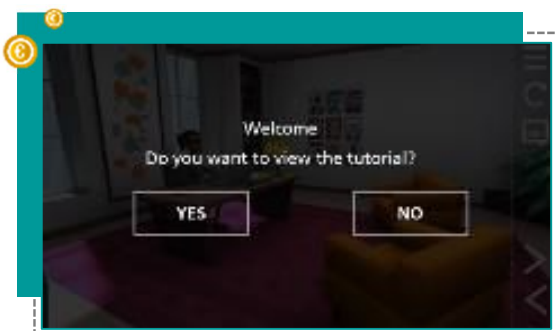
- Βουλγαρία
- Κροατία
- Τσεχία
- Δανία
- Ουγγαρία
- Πολωνία
- Ρουμανία
- Σουηδία

Οι χώρες εκτός της ΕΕ έχουν το δικό τους νόμισμα και έτσι αν ταξιδεύουμε σε οποιαδήποτε από αυτές τις χώρες είναι σημαντικό να γνωρίζουμε τι είναι η συναλλαγματική ισοτιμία, πού θα βρούμε πληροφορίες σχετικά με αυτήν και πώς να τη χρησιμοποιούμε για τις συναλλαγές μας.

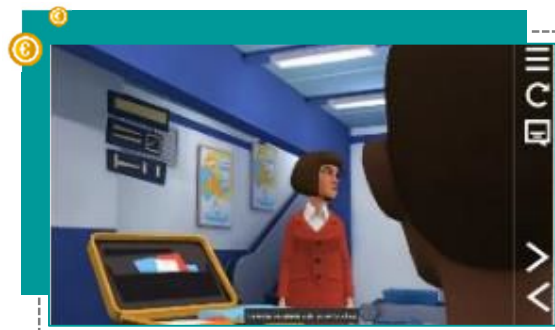
Ταυτόχρονα, το παιχνίδι συμβάλλει στη βελτίωση των δεξιοτήτων των εκπαιδευομένων στη μέτρηση χαρτονομισμάτων και κερμάτων για την μετατροπή ενός ποσού σε άλλο νόμισμα.

Επεξήγηση της διαδικασίας του παιχνιδιού

Μόλις μπουν στο παιχνίδι, οι χρήστες έχουν την επιλογή να δουν κάποιες **οδηγίες** που τους εξηγούν πώς να πλοηγηθούν στο παιχνίδι και τις επιλογές της γραμμής εργαλείων.



Στην αρχή του παιχνιδιού, παρουσιάζεται ο **στόχος του παιχνιδιού**: «Με την ολοκλήρωση αυτού του παιχνιδιού θα είστε σε θέση να μετρήσετε χαρτονομίσματα και κέρματα για να δημιουργήσετε ένα συνολικό ποσό και να μετατρέψετε αυτό το ποσό σε διαφορετικό νόμισμα». Είναι σημαντικό ο εκπαιδευτής/τρια να γνωρίζει καλά τον στόχο του παιχνιδιού και να μπορεί να τον συνδέσει με το υπόλοιπο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, θέματα ή πόρους.

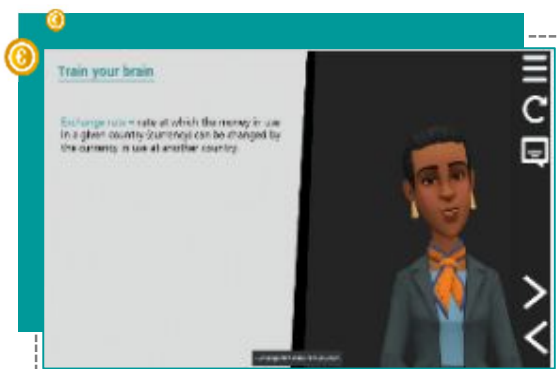


Μετά την παρουσίαση του στόχου του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένα ρεαλιστικό περιβάλλον το οποίο θα βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν το **σενάριο του παιχνιδιού και το παράδειγμα από την πραγματική ζωή όπου θα πρέπει να εφαρμοστεί η έννοια της συναλλαγματικής ισοτιμίας**. Ως εκπαιδευτής/τρια, ίσως χρειαστεί να παρέχετε κάποιες υποδείξεις στους εκπαιδευόμενους πριν το παιχνίδι.

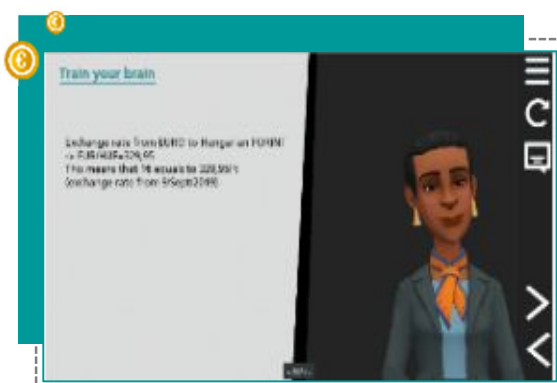


Euro
Investment

Προτού αρχίσουν το παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν πρόσβαση στην ενότητα «Εκπαιδέστε το μυαλό σας».



Αυτή η ενότητα παρουσιάζει την έννοια ή τις έννοιες που εξετάζει το κάθε παιχνίδι. Σε αυτή την περίπτωση, παρουσιάζεται η έννοια της συναλλαγματικής ισοτιμίας. Είναι σημαντικό να τονίσετε στους εκπαιδευόμενους ότι πρέπει να δώσουν προσοχή στις πληροφορίες που παρέχονται σε αυτή την ενότητα και ότι για να βεβαιωθούν ότι έχουν κατανοήσει τις έννοιες, θα ήταν χρήσιμο να διαβάσουν την ενότητα «Εκπαιδέστε το μυαλό σας» δύο φορές.

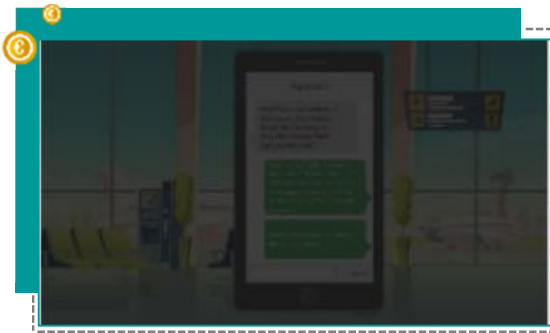


Ως εκπαιδευτής/τρια μπορείτε να επιλέξετε να εξετάσετε τις έννοιες με τους εκπαιδευόμενούς σας πριν το παιχνίδι, έτσι ώστε καθώς παίζουν το παιχνίδι οι εκπαιδευόμενοι να φρεσκάρουν τη μνήμη και την κατανόησή τους σχετικά με τις έννοιες. Από την άλλη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για να εισάγετε την έννοια της συναλλαγματικής ισοτιμίας και στη συνέχεια να την εξετάσετε εις βάθος με όλες τις ομάδες σε μια εκπαιδευτική συνεδρία.

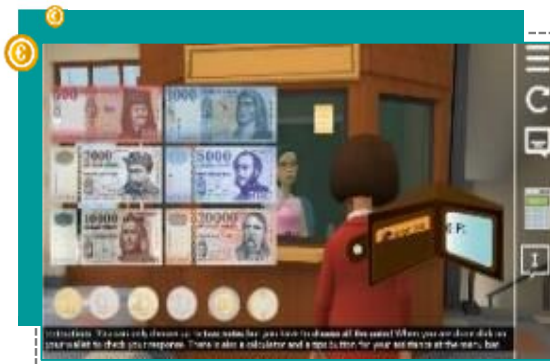
Σημειώστε ότι, εκτός από την ευκαιρία να μάθουν και να κατανοήσουν τις έννοιες, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν επίσης να δουν ένα παράδειγμα όπου εφαρμόζεται η έννοια της συναλλαγματικής ισοτιμίας (σε αυτήν την περίπτωση η συναλλαγματική ισοτιμία από ΕΥΡΩ σε ΦΙΟΡΙΝΙ, το νόμισμα που χρησιμοποιείται στην Ουγγαρία).

Είναι σημαντικό να επισημανθεί ότι οι συναλλαγματικές ισοτιμίες που παρέχονται έχουν ανακτηθεί στις 9 Σεπτεμβρίου 2019 και ως εκ τούτου ενδέχεται να μην αντιστοιχούν στις συναλλαγματικές ισοτιμίες που ισχύουν σήμερα.





Μετά από αυτό το εισαγωγικό μέρος του παιχνιδιού, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αρχίσουν **να παίζουν το παιχνίδι** και να εφαρμόσουν τις έννοιες που έχουν επεξηγηθεί προηγουμένως σε ένα πραγματικό σενάριο. Καθώς προχωρά το παιχνίδι, θα έχουν την ευκαιρία να δουν μερικές οδηγίες ή συμβουλές που θα τους βοηθήσουν.



Προτού δώσετε την ευκαιρία στους εκπαιδευόμενους να παίξουν το παιχνίδι, πρέπει ως εκπαιδευτές/τριες να εξερευνήσετε το παιχνίδι παίζοντάς το πρώτα οι ίδιοι. Αυτό θα σας βοηθήσει να εντοπίσετε τυχόν συμβουλές ή υποδείξεις που πιστεύετε ότι ίσως χρειαστεί να τους παρέχετε.

Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να επιλέξουν το ποσό των Ευρώ που θέλουν να μετατρέψουν σε Ουγγρικά Φιορίνια.

Μπορούν να επιλέξουν μεταξύ 20, 50 ή 100 Ευρώ.

Αφού επιλέξουν το ποσό των Ευρώ που θέλουν να μετατρέψουν, θα εμφανιστεί μια σειρά από χαρτονομίσματα και κέρματα σε ουγγρικό Φιορίνι, τα οποία θα πρέπει να επιλέξουν για να συμπληρώσουν το επιθυμητό ποσό και στη συνέχεια να το προσθέσουν στο πορτοφόλι. Όταν συμπληρώσουν το σωστό ποσό, πρέπει να πατήσουν πάνω στο πορτοφόλι για να δουν το αποτέλεσμα. Στη δεξιά πλευρά της οθόνης στη γραμμή επιλογών είναι διαθέσιμη μια αριθμομηχανή.

Μερικές χρήσιμες συμβουλές που μπορείτε να δώσετε στους εκπαιδευόμενους είναι:

- Να θυμούνται ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν την αριθμομηχανή στη γραμμή επιλογών στα δεξιά της οθόνης.
- Μπορούν να επιλέξουν μόνο μέχρι δύο χαρτονομίσματα και όσα κέρματα θέλουν. Πρέπει να χρησιμοποιηθούν όλα τα κέρματα.
- Να δώσουν προσοχή στα χαρτονομίσματα και κέρματα που παρέχονται, αφού είναι από ένα νόμισμα με το οποίο δεν είναι εξοικειωμένοι.

Αν οι εκπαιδευόμενοι δεν απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Προσπαθηστε ξανά» με τρεις επιλογές:

- Επανεκκίνηση του παιχνιδιού
- Προσπαθήστε ξανά
- Έξοδος από το παιχνίδι

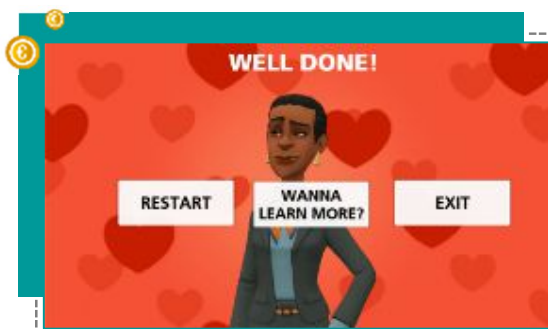


Ποιο θα μπορούσε να είναι το πρόβλημα; Είναι δύσκολο να ξέρουμε εκ των προτέρων γιατί μια απάντηση είναι λανθασμένη... Ωστόσο, μπορείτε ως εκπαιδευτές/τριες να κάνετε κάποιες ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους, ώστε να διερευνήσετε από κοινού τι μπορεί να πήγε λάθος:

- Διαβάσατε προσεκτικά την ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας»; Μπορείτε να εξηγήσετε την έννοια της «συναλλαγματικής ισοτιμίας»;
- Πώς υπολογίσατε το ποσό σε Ουγγρικά Φιορίνια;
- Χρησιμοποιήσατε όλα τα κέρματα για να συμπληρώσετε το ποσό που βάλατε στο πορτοφόλι;

Αν οι εκπαιδευόμενοι απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Πολύ καλά» με τρεις επιλογές:

- Επανεκκίνηση του παιχνιδιού
- Μετάβαση στην ενότητα «Θέλετε να μάθετε περισσότερα»;
- Έξοδος από το παιχνίδι



Αφού ολοκληρώσουν το παιχνίδι δίνοντας τις σωστές απαντήσεις, θα έχουν **πρόσβαση σε επιπλέον πόρους** που μπορούν να συμβουλευτούν για να μάθουν περισσότερα για την έννοια της συναλλαγματικής ισοτιμίας, να δουν τη λίστα των χωρών που χρησιμοποιούν το Ευρώ και τον σύνδεσμο για τον επίσημο μετατροπέα νομισμάτων της ΕΕ.



Euro
Investment

Ικανότητες που αναπτύσσονται σε κάθε παιχνίδι

Μέσω αυτού του παιχνιδιού, θα βοηθήσετε τους εκπαιδευόμενούς σας να αναπτύξουν τις ακόλουθες ικανότητες:

- Να μάθουν και να κατανοήσουν τι είναι η συναλλαγματική ισοτιμία
- Να κατανοήσουν ότι αυτή η ισοτιμία είναι ευμετάβλητη, αλλάζει συνεχώς
- Να μάθουν πώς να μετατρέπουν ποσά από ένα νόμισμα σε ένα άλλο
- Να μετράνε χαρτονομίσματα και κέρματα σωστά.



ΑΣ ΑΝΤΑΛΛΑΞΟΥΜΕ ΣΥΝΑΛΛΑΓΜΑ

Το παιχνίδι «Ας ανταλλάξουμε συνάλλαγμα» εξετάζει την έννοια της συναλλαγματικής ισοτιμίας. Παίζοντας αυτό το παιχνίδι θα μάθετε πώς να εφαρμόζετε συναλλαγματικές ισοτιμίες σε συγκεκριμένο χρηματικό ποσό/προϋπολογισμό*

Περιγραφή του στόχου του παιχνιδιού



Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να εξετάσει την έννοια της συναλλαγματικής ισοτιμίας και να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να συνειδητοποιήσουν πόσο σημαντικό είναι να γνωρίζουν τι είναι η συναλλαγματική ισοτιμία και πώς να εφαρμόζουν συναλλαγματικές ισοτιμίες σε ένα συγκεκριμένο ποσό.

Παρόλο που το παιχνίδι εισάγει την έννοια του «προϋπολογισμού», ως ενός περιορισμού για το πόσα χρήματα μπορεί να ξοδέψει ένα άτομο σε μια συγκεκριμένη στιγμή για συγκεκριμένα αγαθά ή υπηρεσίες, δεν παρέχει αρκετές πληροφορίες για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων που σχετίζονται με τη δημιουργία προϋπολογισμού. Αυτά τα θέματα θα εξεταστούν σε άλλα παιχνίδια. Ωστόσο, μπορείτε να αναφερθείτε στην έννοια του προϋπολογισμού και γιατί χρησιμοποιείται.

Το παιχνίδι εισάγει και ενισχύει επίσης την ιδέα ότι το ΕΥΡΩ είναι το κοινό νόμισμα μιας ομάδας χωρών στην ΕΕ, το οποίο έχει αρκετά πλεονεκτήματα (για τους πολίτες και γενικά για τις επιχειρήσεις). Σήμερα, οκτώ χώρες στην ΕΕ εξακολουθούν να χρησιμοποιούν το εθνικό τους νόμισμα:

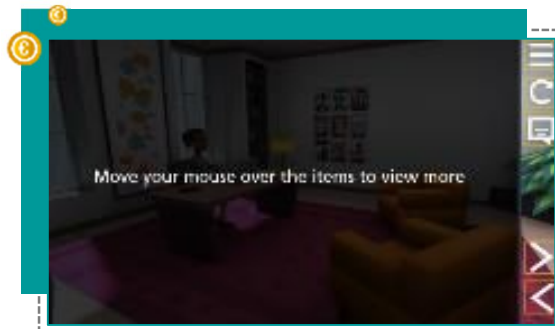
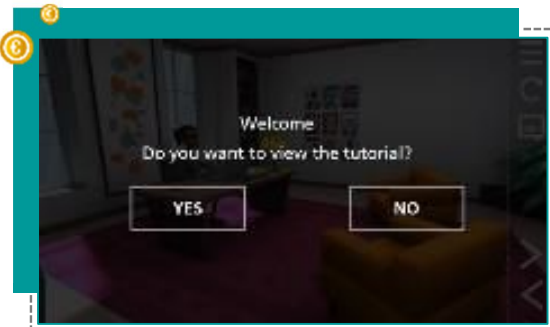
Χώρα	Νόμισμα	Χώρα	Νόμισμα
Βουλγαρία	Λεβ	Ουγγαρία	Φιορίνι
Κροατία	Κούνα	Πολωνία	Ζλότι
Τσεχία	Κορόνα Τσεχίας	Ρουμανία	Λέου
Δανία	Κορόνα Δανίας	Σουηδία	Κορόνα Σουηδίας

Στον σύγχρονο ψηφιακό κόσμο, όλο και περισσότερες συναλλαγές για την αγορά αγαθών και υπηρεσιών γίνονται διαδικτυακά. Μπορούμε να αγοράσουμε οτιδήποτε από ένα διαδικτυακό κατάστημα που βρίσκεται οπουδήποτε στον κόσμο. Παρόλα αυτά, ενώ κάποια από αυτά τα

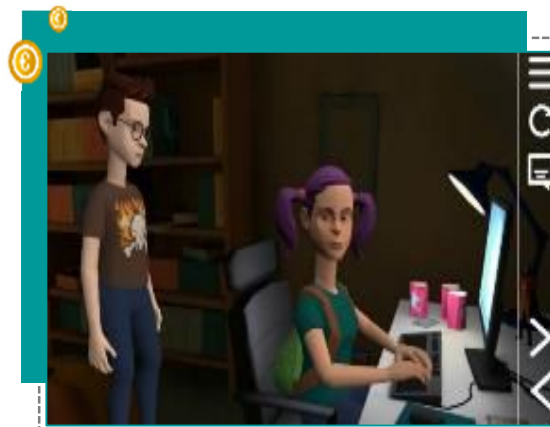
καταστήματα πωλούν σε Ευρώ, μερικά προσφέρουν προϊόντα και υπηρεσίες σε άλλα νομίσματα εκτός από το Ευρώ.

Επεξήγηση της διαδικασίας του παιχνιδιού

Μόλις μπουν στο παιχνίδι, οι χρήστες έχουν την επιλογή να δουν κάποιες **οδηγίες** που τους εξηγούν πώς να πλοηγηθούν στο παιχνίδι και τις επιλογές της γραμμής εργαλείων.

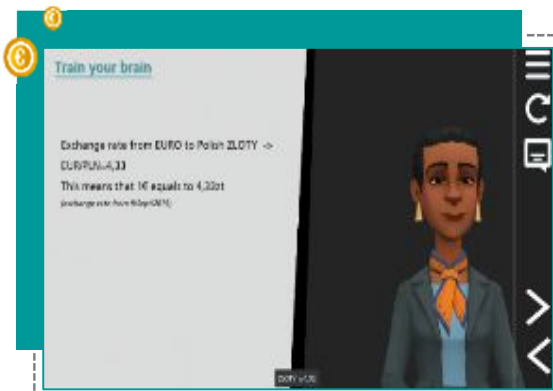


Στην αρχή του παιχνιδιού, παρουσιάζεται ο **στόχος του παιχνιδιού**: «Με την ολοκλήρωση αυτού του παιχνιδιού θα είστε σε θέση να εφαρμόζετε δείκτες συναλλαγματικής ισοτιμίας για έναν διαθέσιμο προϋπολογισμό». Είναι σημαντικό ο εκπαιδευτής/τρια να γνωρίζει καλά τον στόχο του παιχνιδιού και να μπορεί να τον συνδέσει με το υπόλοιπο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, θέματα ή πόρους.

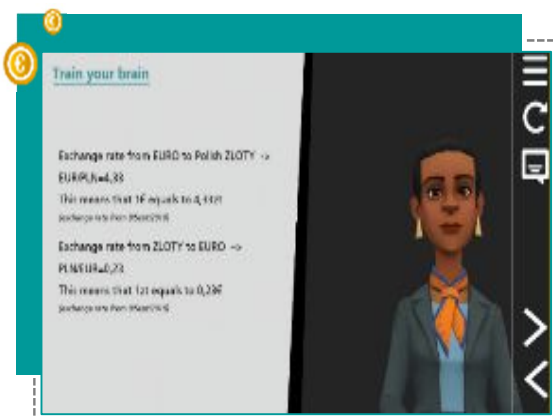


Μετά την παρουσίαση του στόχου του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένα ρεαλιστικό περιβάλλον το οποίο θα βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν **το σενάριο του παιχνιδιού και το παράδειγμα από την πραγματική ζωή όπου θα πρέπει να εφαρμοστεί η έννοια της συναλλαγματικής ισοτιμίας**. Ως εκπαιδευτής/τρια, ίσως χρειαστεί να παρέχετε κάποιες υποδείξεις στους εκπαιδευόμενους πριν το παιχνίδι.

Προτού αρχίσουν το παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν πρόσβαση στην ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας».



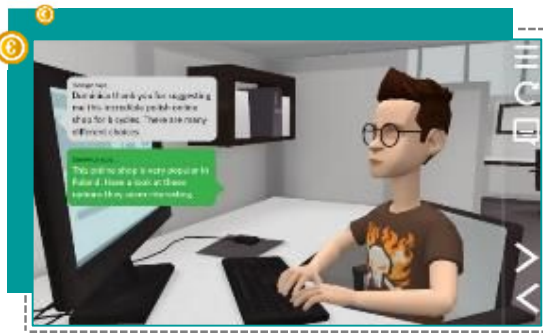
Αυτή η ενότητα παρουσιάζει την έννοια ή τις έννοιες που εξετάζει το κάθε παιχνίδι. Σε αυτή την περίπτωση, παρουσιάζεται η έννοια της συναλλαγματικής ισοτιμίας. Είναι σημαντικό να τονίσετε στους εκπαιδευόμενους ότι πρέπει να δώσουν προσοχή στις πληροφορίες που παρέχονται σε αυτή την ενότητα και ότι για να βεβαιωθούν ότι έχουν κατανοήσει τις έννοιες, θα ήταν χρήσιμο να διαβάσουν την ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας» δύο φορές.



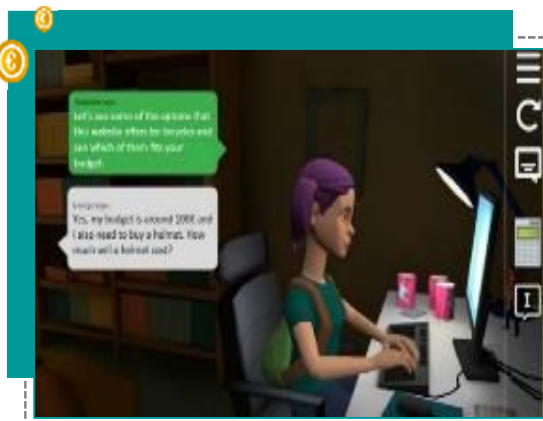
Ως εκπαιδευτής/τρια μπορείτε να επιλέξετε να εξετάσετε τις έννοιες με τους εκπαιδευόμενους σας πριν το παιχνίδι, έτσι ώστε καθώς παίζουν το παιχνίδι οι εκπαιδευόμενοι να φρεσκάρουν τη μνήμη και την κατανόησή τους σχετικά με τις έννοιες. Από την άλλη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για να εισάγετε την έννοια της συναλλαγματικής ισοτιμίας και στη συνέχεια να την εξετάσετε εις βάθος με όλες τις ομάδες σε μια εκπαιδευτική συνεδρία.

Σημειώστε ότι, εκτός από την ευκαιρία να μάθουν και να κατανοήσουν τις έννοιες, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν επίσης να δουν ένα παράδειγμα εφαρμογής της συναλλαγματικής ισοτιμίας (σε αυτή την περίπτωση μετατροπή Ευρώ σε Ζλότι, το νόμισμα που χρησιμοποιείται στην Πολωνία).

Είναι σημαντικό να επισημανθεί ότι οι συναλλαγματικές ισοτιμίες που παρέχονται έχουν ανακτηθεί στις 9 Σεπτεμβρίου 2019 και ως εκ τούτου ενδέχεται να μην αντιστοιχούν στις συναλλαγματικές ισοτιμίες που ισχύουν σήμερα.

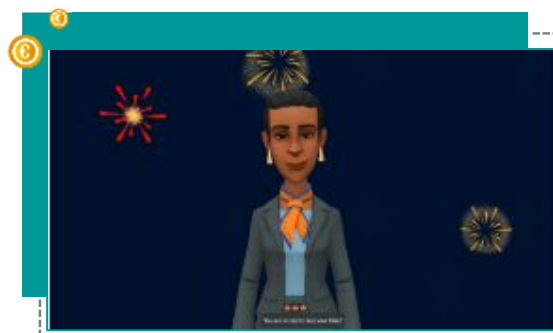


Μετά από αυτό το εισαγωγικό μέρος του παιχνιδιού, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αρχίσουν **να παίζουν το παιχνίδι** και να εφαρμόσουν τις έννοιες που έχουν εξηγηθεί προηγουμένως σε ένα πραγματικό σενάριο. Καθώς προχωρά το παιχνίδι, θα έχουν την ευκαιρία να δουν μερικές οδηγίες ή συμβουλές που θα τους βοηθήσουν. Προτού δώσετε την ευκαιρία στους εκπαιδευόμενους να παίξουν το παιχνίδι, πρέπει ως εκπαιδευτές/τριες να εξερευνήσετε το παιχνίδι παίζοντάς το πρώτα οι ίδιοι. Αυτό θα σας βοηθήσει να εντοπίσετε τυχόν συμβουλές ή υποδείξεις που πιστεύετε ότι ίσως χρειαστεί να τους παρέχετε.



Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, θα πρέπει να αγοράσουν ένα ποδήλατο και ένα κράνος από ένα πολωνικό διαδικτυακό κατάστημα, γνωρίζοντας εκ των προτέρων ότι ο προϋπολογισμός τους είναι €100 και ότι οι τιμές στο κατάστημα είναι σε Ζλότι Πολωνίας. Θα δουν ότι σε αυτό το παιχνίδι €1 αντιστοιχεί σε 4.33Ζτ (Πολωνικά Ζλότι). Το παιχνίδι συνεχίζει παρουσιάζοντας την τιμή ενός κράνους σε Πολωνικά Ζλότι (60Ζτ) και **οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να υπολογίσουν πόσα είναι 60 Ζλότι σε Ευρώ.**

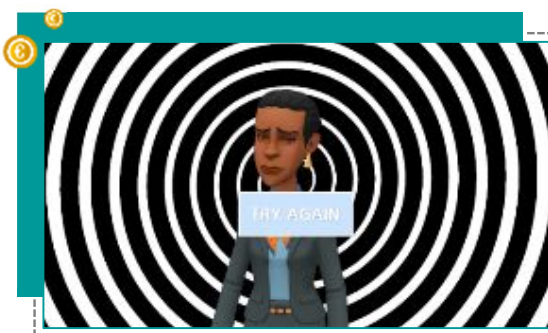
Οι εκπαιδευόμενοι έχουν πρόσβαση σε μια αριθμομηχανή (στη δεξιά πλευρά της οθόνης) και μπορούν να δουν συμβουλές στο κουμπί πληροφοριών (οι οποίες εξηγούν πώς να υπολογίσουν την τιμή του κράνους σε Ζλότι). Αν δώσουν τη σωστή απάντηση, θα εμφανιστεί το μήνυμα ότι είναι σωστοί και θα μπορούν να προχωρήσουν στο παιχνίδι.



Αν δεν υπολογίσουν σωστά την τιμή σε Ευρώ, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Προσπαθήστε ξανά» και θα πρέπει να κάνουν ξανά τον υπολογισμό.

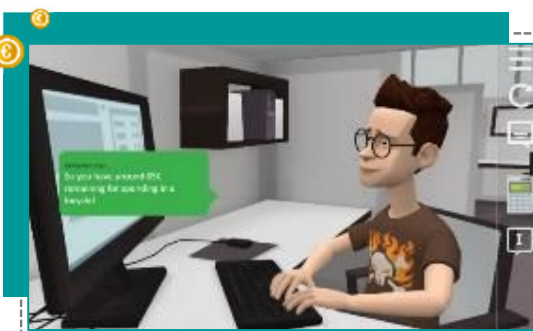
Μερικές χρήσιμες συμβουλές που μπορείτε να δώσετε στους εκπαιδευόμενους είναι:

- Να θυμούνται ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν την αριθμομηχανή που είναι διαθέσιμη στη γραμμή εργαλείων, καθώς και να δουν τις συμβουλές που παρέχονται.
- Να θυμούνται ότι πρέπει να λάβουν υπόψη τη συναλλαγματική ισοτιμία που δίνεται στην αρχή της άσκησης.



Ποιο θα μπορούσε να είναι το πρόβλημα; Είναι δύσκολο να ξέρουμε εκ των προτέρων γιατί μια απάντηση είναι λανθασμένη... Ωστόσο, μπορείτε ως εκπαιδευτές/τριες να κάνετε κάποιες ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους, ώστε να διερευνήσετε από κοινού τι μπορεί να πήγε λάθος:

- Διαβάσατε προσεκτικά την ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας»; Μπορείτε να εξηγήσετε την έννοια «συναλλαγματική ισοτιμία»;»
- Πώς υπολογίσατε το ποσό σε Ευρώ;
- Χρησιμοποιήσατε τη σωστή συναλλαγματική ισοτιμία;



Το επόμενο βήμα στο παιχνίδι είναι να βρουν οι εκπαιδευόμενοι **ποιο ποδήλατο μπορούν να αγοράσουν λαμβάνοντας υπόψη το ποσό που έμεινε σε Ευρώ μετά την αγορά του κράνους (€85)**.

Ωστόσο, οι τιμές για τα διάφορα μοντέλα ποδηλάτων δίνονται σε Ζλότι, πράγμα που σημαίνει ότι για να βρουν το ποδήλατο ή τα ποδήλατα που μπορούν να αγοράσουν με το ποσό που τους έμεινε **θα πρέπει να υπολογίσουν τις τιμές σε Ευρώ**. Υπενθυμίστε τους ότι υπάρχει μια αριθμομηχανή στη δεξιά πλευρά της οθόνης και μερικές συμβουλές στο κουμπί πληροφοριών, οι οποίες εξηγούν πώς να υπολογίσουν τις τιμές σε Ευρώ.

Υπάρχουν περισσότερες από μία σωστές απαντήσεις, καθώς όσα ποδήλατα κοστίζουν λιγότερο από 360Zt καλύπτονται από τον διαθέσιμο προϋπολογισμό. Αν οι χρήστες επιλέξουν οποιαδήποτε από τις σωστές απαντήσεις, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που επιβεβαιώνει ότι είναι σωστοί και θα μπορούν να συνεχίσουν με το παιχνίδι. Αν επιλέξουν μία από τις επιλογές που δεν επαρκούν με βάση τον διαθέσιμο προϋπολογισμό τους, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Προσπαθήστε ξανά» και θα τους ζητηθεί να κάνουν ξανά τους υπολογισμούς.



Μερικές χρήσιμες συμβουλές που μπορείτε να δώσετε στους εκπαιδευόμενους είναι:

- Να θυμούνται ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν την αριθμομηχανή που είναι διαθέσιμη στη γραμμή εργαλείων, καθώς και να δουν τις συμβουλές που παρέχονται.
- Να θυμούνται ότι πρέπει να λάβουν υπόψη τη συναλλαγματική ισοτιμία που δίνεται στην αρχή της άσκησης.

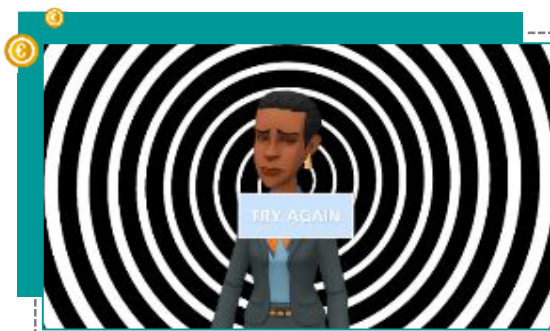
Ποιο θα μπορούσε να είναι το πρόβλημα; Είναι δύσκολο να ξέρουμε εκ των προτέρων γιατί μια απάντηση είναι λανθασμένη... Ωστόσο, μπορείτε ως εκπαιδευτές/τριες να κάνετε κάποιες ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους, ώστε να διερευνήσετε από κοινού τι μπορεί να πήγε λάθος:

- Διαβάσατε προσεκτικά την ενότητα «Εκπαιδέυστε το μυαλό σας»; Μπορείτε να εξηγήσετε την έννοια «συναλλαγματική ισοτιμία»;
- Πώς υπολογίσατε το ποσό σε Ευρώ;
- Χρησιμοποιήσατε τη σωστή συναλλαγματική ισοτιμία;

Ακολούθως, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να κάνουν έναν άλλο υπολογισμό. Πρέπει να επιβεβαιώσουν ότι έχουν επιλέξει ένα ποδήλατο που μπορούν να πληρώσουν με βάση τον διαθέσιμο προϋπολογισμό, υπολογίζοντας την ακριβή τιμή του ποδηλάτου σε Ευρώ. Υπενθυμίστε τους και πάλι ότι έχουν πρόσβαση στην αριθμομηχανή (στα δεξιά της οθόνης) και στις συμβουλές στο κουμπί πληροφοριών (που εξηγούν πώς να υπολογίσουν την τιμή σε Ζλότι).

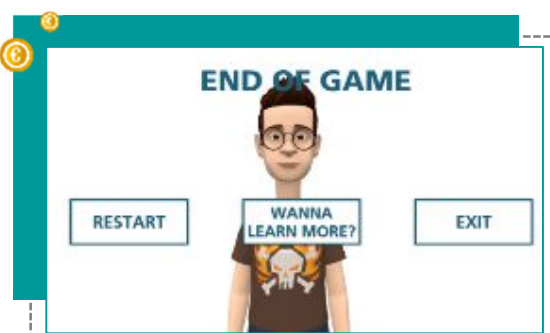


Αν οι εκπαιδευόμενοι δεν απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα τους προτρέπει να προσπαθήσουν ξανά. Σε αυτή την περίπτωση, μπορείτε να τους κάνετε τις ίδιες ερωτήσεις όπως πιο πάνω.



Αν απαντήσουν σωστά σε όλες τις ερωτήσεις, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Τέλος Παιχνιδιού» με τρεις επιλογές:

- Επανεκκίνηση του παιχνιδιού
- Μετάβαση στην ενότητα «Θέλετε να μάθετε περισσότερα»;
- Έξοδος από το παιχνίδι



Αφού ολοκληρώσουν το παιχνίδι δίνοντας τις σωστές απαντήσεις, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν πρόσβαση σε επιπλέον πόρους που μπορούν να συμβουλευτούν για να μάθουν περισσότερα για την έννοια της συναλλαγματικής ισοτιμίας, να δουν τη λίστα των χωρών που χρησιμοποιούν το Ευρώ, τον σύνδεσμο για τον επίσημο μετατροπέα νομισμάτων της ΕΕ και μια λίστα με τα νομίσματα του κόσμου.

Ικανότητες που αναπτύσσονται σε κάθε παιχνίδι

Μέσω αυτού του παιχνιδιού, θα βοηθήσετε τους εκπαιδευόμενούς σας να αναπτύξουν τις ακόλουθες ικανότητες:

- Να μάθουν και να κατανοήσουν τι είναι η συναλλαγματική ισοτιμία
- Να κατανοήσουν ότι αυτή η ισοτιμία είναι ευμετάβλητη, αλλάζει συνεχώς
- Να μάθουν πώς να μετατρέπουν ποσά από ένα νόμισμα σε ένα άλλο
- Να κατανοήσουν τα βασικά για την έννοια του προϋπολογισμού

ΒΑΛΤΕ ΕΝΑ ΓΚΟΛ



Το παιχνίδι «Βάλτε ένα γκολ» εξετάζει την έννοια της έκπτωσης σε μια τιμή και σας βοηθά να αξιολογείτε τις επιλογές σας στο πλαίσιο μιας συναλλαγής. Η έκπτωση στην τιμή ενός προϊόντος ή μιας υπηρεσίας είναι γνωστή και ως εμπορική έκπτωση

Περιγραφή του στόχου του παιχνιδιού



Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να εξετάσει την έννοια της έκπτωσης σε μια τιμή και να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να συνειδητοποιήσουν ότι είναι σημαντικό να γνωρίζουν πώς να υπολογίζουν την έκπτωση και την τελική τιμή ενός προϊόντος ή υπηρεσίας. Αυτό θα τους βοηθήσει να αξιολογήσουν αν κάνουν μια συμφέρουσα συναλλαγή,

συγκρίνοντας την τελική τιμή ενός προϊόντος με έκπτωση με την τιμή ενός προϊόντος ή υπηρεσίας χωρίς έκπτωση.

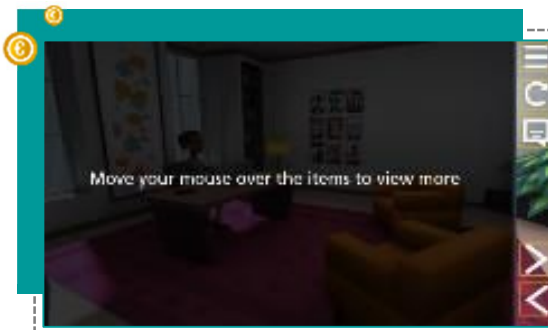
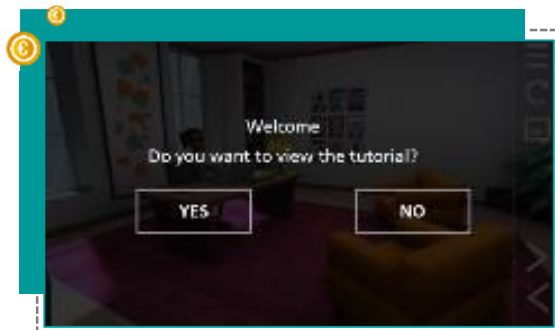
Η έκπτωση στην τιμή ενός προϊόντος ή μιας υπηρεσίας είναι γνωστή και ως εμπορική έκπτωση.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα έχετε την ευκαιρία ως εκπαιδευτές/τριες να εισάγετε και άλλες έννοιες και γνώσεις, όπως είναι η μετατροπή ενός ποσοστού σε δεκαδικό, καθώς και βασικές μαθηματικές πράξεις.

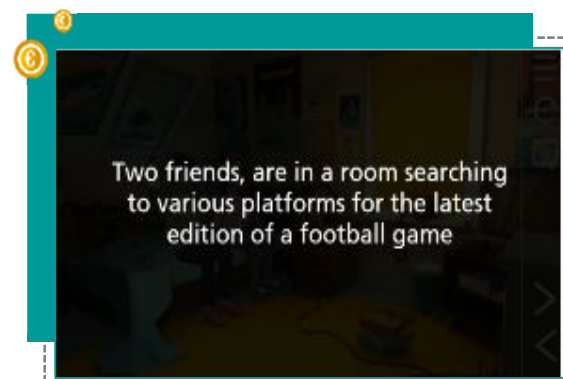
Οι προσφορές και εκπτώσεις σε φυσικά ή διαδικτυακά καταστήματα για οποιοδήποτε είδος αγαθών ή υπηρεσιών είναι κάτι πολύ σύνηθες και οι άνθρωποι έχουν την τάση να αγοράζουν κάτι χωρίς να το σκεφτούν μόνο και μόνο επειδή είναι σε έκπτωση. Αυτό είναι μια ενέργεια της οποίας συνήθως δεν προηγείται κάποια σκέψη και η οποία ονομάζεται παρορμητική αγορά, οδηγώντας συχνά σε κακές αποφάσεις. Είναι σημαντικό να ευαισθητοποιήσετε τους εκπαιδευόμενους στην ανάγκη να αποφεύγουν τις παρορμητικές αγορές και να υπολογίζουν σωστά την έκπτωση και την τελική τιμή που πρέπει να πληρώσουν, καθώς και να συγκρίνουν αυτή την τιμή με άλλες παρόμοιες προσφορές.

Επεξήγηση της διαδικασίας του παιχνιδιού

Μόλις μπουν στο παιχνίδι, οι χρήστες έχουν την επιλογή να δουν κάποιες **οδηγίες** που τους εξηγούν πώς να πλοηγηθούν στο παιχνίδι και τις επιλογές της γραμμής εργαλείων. Μπορούν να συμβουλευτούν τις οδηγίες για το πώς να χρησιμοποιήσουν τον πίνακα πλοήγησης πριν αρχίσουν το παιχνίδι. Αυτό είναι προαιρετικό, οπότε μπορούν να το παραλείψουν.



Στην αρχή του παιχνιδιού, παρουσιάζεται ο **στόχος του παιχνιδιού**: «Με την ολοκλήρωση του παιχνιδιού θα είστε σε θέση να κατανοήσετε την έννοια της έκπτωσης και θα μάθουν τα βήματα που πρέπει να κάνετε, για να ολοκληρώσετε μια συναλλαγή». Είναι σημαντικό ο εκπαιδευτής/τρια να γνωρίζει καλά τον στόχο του παιχνιδιού και να μπορεί να τον συνδέσει με το υπόλοιπο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, θέματα ή πόρους.



Μετά την παρουσίαση του στόχου του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένα ρεαλιστικό περιβάλλον το οποίο θα βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν το **σενάριο του παιχνιδιού και το παράδειγμα από την πραγματική ζωή όπου θα πρέπει να εφαρμοστεί η έννοια της έκπτωσης σε μια τιμή**. Ως εκπαιδευτής/τρια, ίσως χρειαστεί να παρέχετε κάποιες υποδείξεις στους εκπαιδευόμενους πριν το παιχνίδι.

Προτού αρχίσουν το παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν πρόσβαση στην ενότητα «Εκπαιδέστε το μυαλό σας».



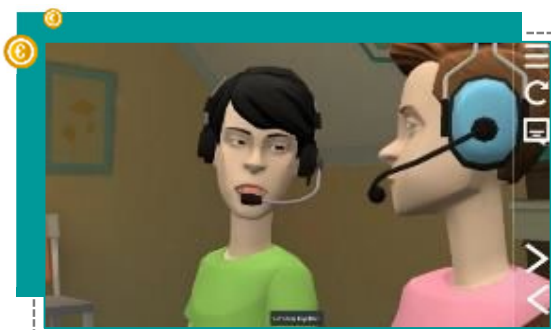
Αυτή η ενότητα παρουσιάζει την έννοια ή τις έννοιες που εξετάζει το κάθε παιχνίδι. Σε αυτή την περίπτωση, παρουσιάζεται η έννοια της εμπορικής έκπτωσης. Είναι σημαντικό να τονίσετε στους εκπαιδευόμενους ότι πρέπει να δώσουν προσοχή στις πληροφορίες που παρέχονται σε αυτή την ενότητα και ότι για να βεβαιωθούν ότι έχουν κατανοήσει τις έννοιες, θα ήταν χρήσιμο να διαβάσουν την ενότητα «Εκπαιδέστε το μυαλό σας» δύο φορές.



Ως εκπαιδευτής/τρια μπορείτε να επιλέξετε να εξετάσετε τις έννοιες με τους εκπαιδευόμενους σας πριν το παιχνίδι, έτσι ώστε καθώς παίζουν το παιχνίδι οι εκπαιδευόμενοι να φρεσκάρουν τη μνήμη και την κατανόησή τους σχετικά με τις έννοιες. Από την άλλη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για να εισάγετε την έννοια της εμπορικής έκπτωσης και στη συνέχεια να την εξετάσετε εις βάθος με όλες τις ομάδες σε μια εκπαιδευτική συνεδρία.

Σημειώστε ότι, εκτός από την ευκαιρία να μάθουν και να κατανοήσουν τις έννοιες, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν επίσης να δουν ένα παράδειγμα για το πώς να υπολογίζουν το ποσό της έκπτωσης και την τελική τιμή που θα πληρώσουν για ένα προϊόν. Παράλληλα, εξηγείται η διαδικασία μετατροπής ενός ποσοστού σε δεκαδικό αριθμό.

Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι οι εκπτώσεις που προσφέρονται από τα καταστήματα συνήθως διαφέρουν αρκετά μεταξύ τους: μπορούν να ποικίλουν ως προς το ποσοστό (5%, 10%, 15%, κ.λπ.) και τον τρόπο που εφαρμόζονται (στο πρώτο προϊόν που αγοράζετε, στο δεύτερο αν αγοράζετε δύο προϊόντα κ.λπ.).



Μετά από αυτό το εισαγωγικό μέρος του παιχνιδιού, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αρχίσουν να παίζουν το παιχνίδι και να εφαρμόσουν τις έννοιες που έχουν επεξηγηθεί προηγουμένως σε ένα πραγματικό σενάριο. Καθώς προχωρά το παιχνίδι, θα έχουν την

ευκαιρία να δουν μερικές οδηγίες ή συμβουλές που θα τους βοηθήσουν. Προτού δώσετε την ευκαιρία στους εκπαιδευόμενους να παίξουν το παιχνίδι, πρέπει ως εκπαιδευτές/τριες να εξερευνήσετε το παιχνίδι παίζοντάς το πρώτα οι ίδιοι.

Αυτό θα σας βοηθήσει να εντοπίσετε τυχόν συμβουλές ή υποδείξεις που πιστεύετε ότι ίσως χρειαστεί να τους παρέχετε.

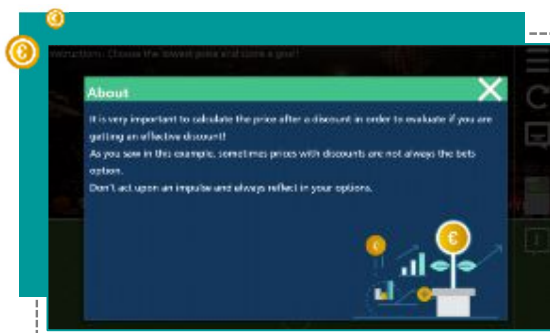


Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να κάνουν την προσομοίωση της αγοράς ενός καινούριου ηλεκτρονικού παιχνιδιού ποδοσφαίρου, αλλά με κάποιους περιορισμούς, καθώς ο χαρακτήρας και ο φίλος του δεν έχουν πολλά χρήματα στη διάθεσή τους. Έτσι, θα πρέπει να βρουν την καλύτερη προσφορά.

Σε αυτό το σενάριο, θα παρουσιαστούν στους χρήστες διαφορετικές τιμές για την αγορά του ίδιου παιχνιδιού. Κάποιες τιμές έρχονται με έκπτωση και κάποιες άλλες όχι. Πρέπει να υπολογίσουν όλες τις εκπτώσεις και τις τελικές τιμές, ώστε να εντοπίσουν την καλύτερη προσφορά. Υπάρχουν τέσσερις προσφορές:

- €70 με έκπτωση 25%
- €50 χωρίς καμία έκπτωση
- €80 με έκπτωση 40%
- 120€ με μεγάλη έκπτωση 55%.

Οι εκπαιδευόμενοι έχουν πρόσβαση σε μια αριθμομηχανή και ένα κουμπί πληροφοριών με συμβουλές στα δεξιά της οθόνης, οι οποίες εξηγούν τη σημασία του να υπολογίζουμε σωστά την έκπτωση σε ένα προϊόν και του να συγκρίνουμε διάφορες προσφορές πριν κάνουμε παρορμητικές αγορές.





Αν οι εκπαιδευόμενοι δεν καταφέρουν να υπολογίσουν την τελική τιμή του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Προσπαθήστε ξανά» και θα τους ζητηθεί να κάνουν ξανά τους υπολογισμούς.

Μερικές χρήσιμες συμβουλές που μπορείτε να δώσετε στους εκπαιδευόμενους είναι:

- Υπενθυμίστε τους ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν την αριθμομηχανή και να ανατρέξουν στις συμβουλές
- Πείτε τους ότι για να υπολογίσουν το ποσό της έκπτωσης πρέπει πρώτα να μετατρέψουν το ποσοστό της έκπτωσης σε δεκαδικό αριθμό. Μετά από αυτό, μπορούν να αφαιρέσουν την έκπτωση από την αρχική τιμή, βρίσκοντας έτσι την τελική τιμή που θα πληρώσουν.

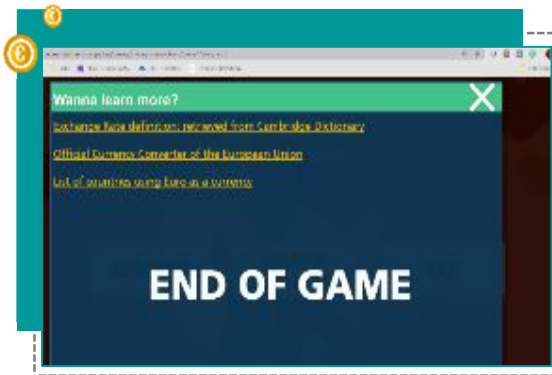
Ποιο θα μπορούσε να είναι το πρόβλημα; Είναι δύσκολο να ξέρουμε εκ των προτέρων γιατί μια απάντηση είναι λανθασμένη... Ωστόσο, μπορείτε ως εκπαιδευτές/τριες να κάνετε κάποιες ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους, ώστε να διερευνήσετε από κοινού τι μπορεί να πήγε λάθος:

- Διαβάσατε προσεκτικά την ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας»; Μπορείτε να εξηγήσετε την έννοια «εμπορική έκπτωση»;
- Πώς υπολογίσατε το ποσό της έκπτωσης;
- Και την τελική τιμή;

Αν οι εκπαιδευόμενοι απαντήσουν σωστά, θα βάλουν ένα γκολ και θα εμφανιστεί το μήνυμα «Συνέχεια». Πατώντας το, θα έχουν τρεις επιλογές:

- Επανεκκίνηση του παιχνιδιού
- Μετάβαση στην ενότητα «Θέλετε να μάθετε περισσότερα»;
- Έξοδος από το παιχνίδι





Αφού ολοκληρώσουν το παιχνίδι δίνοντας τις σωστές απαντήσεις, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν **πρόσβαση σε επιπλέον πόρους** που μπορούν να συμβουλευτούν για να μάθουν περισσότερα για την έννοια της εμπορικής έκπτωσης, πώς να υπολογίζουν μια έκπτωση και πώς να εντοπίζουν και να αποφεύγουν παραπλανητικές προσφορές σε προϊόντα και υπηρεσίες.

Ικανότητες που αναπτύσσονται σε κάθε παιχνίδι

Μέσω αυτού του παιχνιδιού, θα βοηθήσετε τους εκπαιδευόμενούς σας να αναπτύξουν τις ακόλουθες ικανότητες:

- Να μάθουν και να κατανοήσουν τι είναι η εμπορική έκπτωση
- Να κατανοήσουν ότι οι εκπτώσεις δεν είναι σταθερές και διαφέρουν ανάλογα με τον πωλητή/κατάστημα
- Να μάθουν πώς να μετατρέπουν ένα ποσοστό σε δεκαδικό αριθμό
- Να μάθουν πώς να υπολογίζουν το ποσό μιας έκπτωσης και την τελική τιμή.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ ΕΠΙΤΟΚΙΑ

Το παιχνίδι «Παίζοντας με τα επιτόκια» εξετάζει την έννοια του επιτοκίου. Με την ολοκλήρωση αυτού του παιχνιδιού θα μπορείτε να αντιληφθείτε τη σημασία του επιτοκίου κατά την αγορά ενός προϊόντος ή μιας υπηρεσίας, κάνοντας πιο ενημερωμένες επιλογές

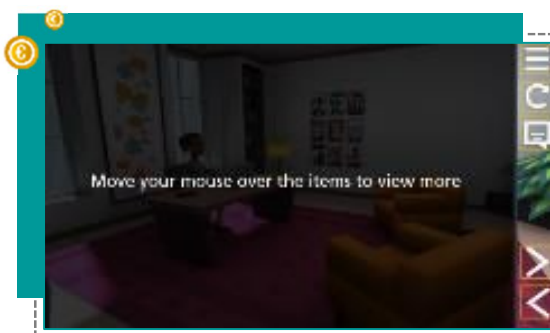
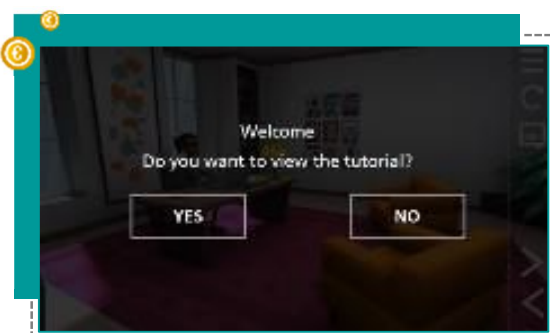
Περιγραφή του στόχου του παιχνιδιού

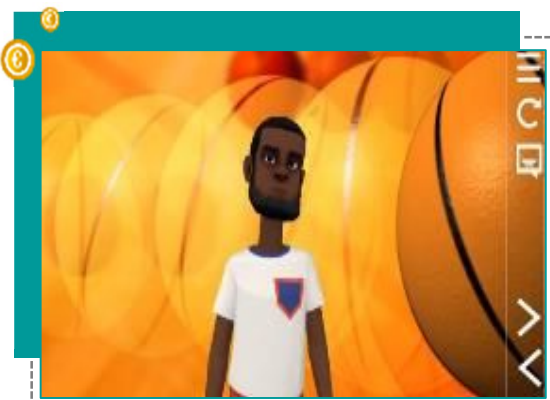


Ο στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να εξετάσει την έννοια του επιτοκίου. Το να γνωρίζουν πώς να υπολογίζουν τα επιτόκια θα επιτρέψει στους εκπαιδευόμενους να κάνουν αγορές προϊόντων και υπηρεσιών με πιο ενημερωμένο τρόπο, προσαρμοσμένο στον προϋπολογισμό και τον υφιστάμενο τρόπο ζωής τους.

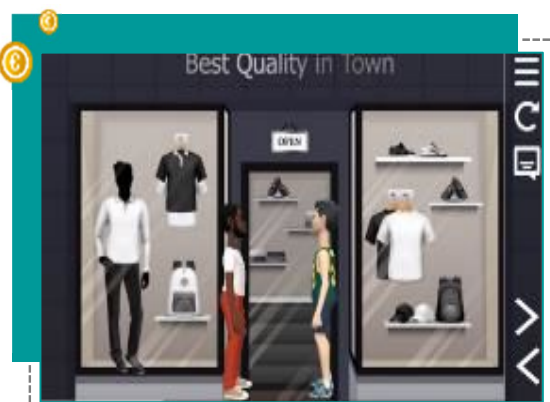
Επεξήγηση της διαδικασίας του παιχνιδιού

Μόλις μπουν στο παιχνίδι, οι χρήστες έχουν την επιλογή να δουν κάποιες **οδηγίες** που τους εξηγούν πώς να πλοηγηθούν στο παιχνίδι και τις επιλογές της γραμμής εργαλείων.



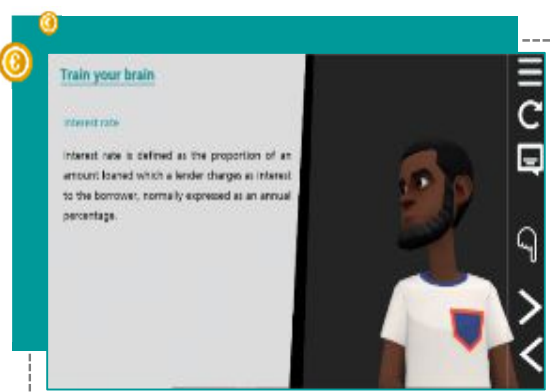


Στην αρχή του παιχνιδιού, παρουσιάζεται ο **στόχος του παιχνιδιού**: «Με την ολοκλήρωση αυτού του μικρού παιχνιδιού θα είστε σε θέση να κατανοήσετε την έννοια του επιτοκίου που εφαρμόζεται όταν αγοράζουμε ένα προϊόν ή μια υπηρεσία και θα γνωρίζετε πώς πρέπει να προχωρείτε με μια συναλλαγή». Είναι σημαντικό ο εκπαιδευτής/τρια να γνωρίζει καλά τον στόχο του παιχνιδιού και να μπορεί να τον συνδέσει με το υπόλοιπο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, θέματα ή πόρους.

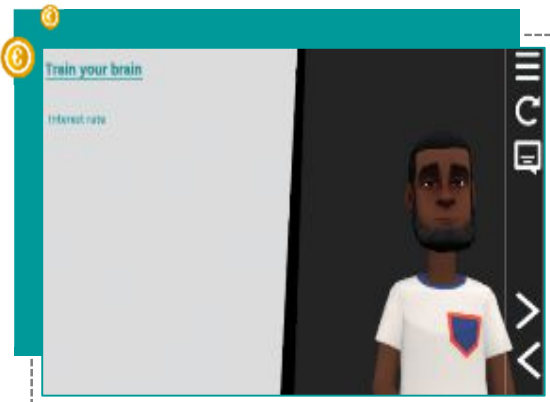


Μετά την παρουσίαση του στόχου του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένα ρεαλιστικό περιβάλλον το οποίο θα βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν **το σενάριο του παιχνιδιού και το παράδειγμα από την πραγματική ζωή όπου θα πρέπει να εφαρμοστεί η έννοια του επιτοκίου**. Ως εκπαιδευτής/τρια, ίσως χρειαστεί να παρέχετε κάποιες υποδείξεις στους εκπαιδευόμενους πριν το παιχνίδι.

Προτού αρχίσουν το παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν πρόσβαση στην ενότητα **«Εκπαιδέυστε το μυαλό σας»**.

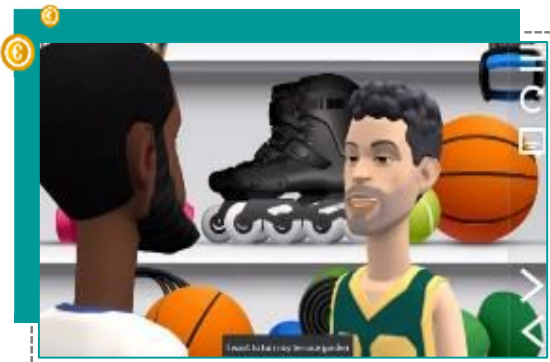


Αυτή η ενότητα παρουσιάζει την έννοια ή τις έννοιες που εξετάζει το κάθε παιχνίδι. Σε αυτή την περίπτωση, παρουσιάζεται η έννοια του επιτοκίου. Είναι σημαντικό να τονίσете στους εκπαιδευόμενους ότι πρέπει να δώσουν προσοχή στις πληροφορίες που παρέχονται σε αυτή την ενότητα και ότι για να βεβαιωθούν ότι έχουν κατανοήσει τις έννοιες, θα ήταν χρήσιμο να διαβάσουν την ενότητα **«Εκπαιδέυστε το μυαλό σας»** δύο φορές.

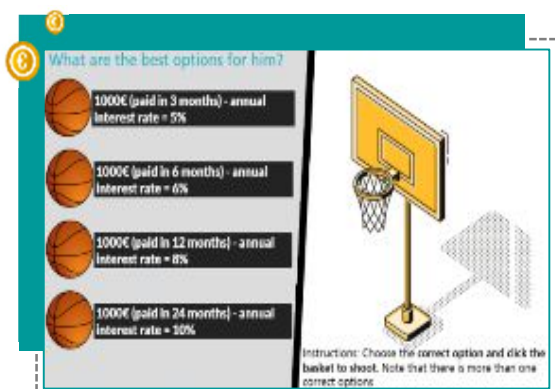


Ως εκπαιδευτής/τρια μπορείτε να επιλέξετε να εξετάσετε τις έννοιες με τους εκπαιδευόμενούς σας πριν το παιχνίδι, έτσι ώστε καθώς παίζουν το παιχνίδι οι εκπαιδευόμενοι να φρεσκάρουν τη μνήμη και την κατανόησή τους σχετικά με τις έννοιες. Από την άλλη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για να εισάγετε την έννοια του επιτοκίου και στη συνέχεια να την εξετάσετε εις βάθος με όλες τις ομάδες σε μια εκπαιδευτική συνεδρία.

Σημειώστε ότι, εκτός από την ευκαιρία να μάθουν και να κατανοήσουν τις έννοιες, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν επίσης να δουν ένα παράδειγμα υπολογισμού επιτοκίου (σε αυτή την περίπτωση πώς να υπολογίσουν ένα επιτόκιο για μια πίστωση τριών μηνών).



Μετά από αυτό το εισαγωγικό μέρος του παιχνιδιού, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αρχίσουν **να παίζουν το παιχνίδι** και να εφαρμόσουν τις έννοιες που έχουν επεξηγηθεί προηγουμένως σε ένα πραγματικό σενάριο. Καθώς προχωρά το παιχνίδι, θα έχουν την ευκαιρία να δουν μερικές οδηγίες ή συμβουλές που θα τους βοηθήσουν.



Προτού δώσετε την ευκαιρία στους εκπαιδευόμενους να παίζουν το παιχνίδι, πρέπει ως εκπαιδευτές/τριες να εξερευνήσετε το παιχνίδι παίζοντας το πρώτα οι ίδιοι. Αυτό θα σας βοηθήσει να εντοπίσετε τυχόν συμβουλές ή υποδείξεις που πιστεύετε ότι ίσως χρειαστεί να τους παρέχετε. **Στο συγκεκριμένο παιχνίδι**, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να επιλέξουν την καλύτερη επιλογή πληρωμής, λαμβάνοντας υπόψη ότι ο χαρακτήρας μπορεί να πληρώνει μόνο 100 Ευρώ τον μήνα.

Οι επιλογές τους είναι:

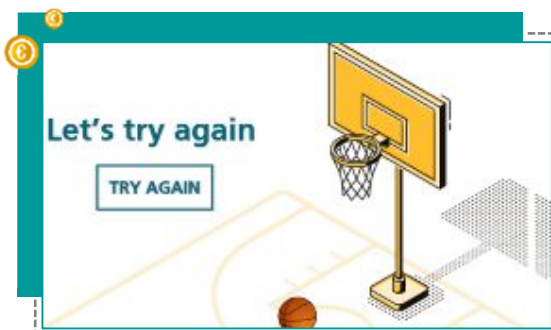
- €1000 (αποπληρωμή σε 3 μήνες) – ετήσιο επιτόκιο = 5%;
- €1000 (αποπληρωμή σε 6 μήνες) – ετήσιο επιτόκιο = 6%;
- €1000 (αποπληρωμή σε 12 μήνες) - ετήσιο επιτόκιο = 8%;
- €1000 (αποπληρωμή σε 24 μήνες) - ετήσιο επιτόκιο = 10%.

Αφού επιλέξουν, πρέπει να κάνουν κλικ στο καλάθι για να ρίξουν τη βολή και να δουν το αποτέλεσμα. Στα δεξιά της οθόνης στη γραμμή επιλογών υπάρχει μια αριθμομηχανή που μπορούν να χρησιμοποιήσουν.

Μερικές χρήσιμες συμβουλές που μπορείτε να δώσετε στους εκπαιδευόμενους είναι:

- Υπενθυμίστε τους ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν την αριθμομηχανή που είναι διαθέσιμη στη γραμμή εργαλείων
- Πείτε τους ότι υπάρχουν περισσότερες από μία σωστές απαντήσεις
- Πείτε τους ότι πρέπει να προσέξουν ότι ο χαρακτήρας μπορεί να πληρώνει μόνο 100 Ευρώ τον μήνα.

Αν οι εκπαιδευόμενοι δεν απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα τους προτρέπει να δοκιμάσουν ξανά την άσκηση. Ποιο θα μπορούσε να είναι το πρόβλημα; Είναι δύσκολο να ξέρουμε εκ των προτέρων γιατί μια απάντηση είναι λανθασμένη...



Ωστόσο, μπορείτε ως εκπαιδευτές/τριες να κάνετε κάποιες ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους, ώστε να διερευνήσετε από κοινού τι μπορεί να πήγε λάθος:

- Διαβάσατε προσεκτικά την ενότητα «Εκπαιδέυστε το μυαλό σας»; Μπορείτε να εξηγήσετε την έννοια «επιτόκιο»;
- Πώς κάνατε τον υπολογισμό;

Αν οι εκπαιδευόμενοι απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Πολύ καλά» με την επιλογή να συνεχίσουν το παιχνίδι.





Αφού ολοκληρώσουν το παιχνίδι δίνοντας τις σωστές απαντήσεις, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν **πρόσβαση σε επιπλέον πόρους** που μπορούν να συμβουλευτούν για να μάθουν περισσότερα για την έννοια του επιτοκίου.

Ικανότητες που αναπτύσσονται σε κάθε παιχνίδι

Μέσω αυτού του παιχνιδιού, θα βοηθήσετε τους εκπαιδευόμενούς σας να αναπτύξουν τις ακόλουθες ικανότητες:

- Να μάθουν και να κατανοήσουν τι είναι το επιτόκιο
- Να μάθουν πώς να υπολογίζουν ένα επιτόκιο
- Να κατανοήσουν ότι η καλύτερη επιλογή πάντοτε πρέπει να λαμβάνει υπόψη την οικονομική μας κατάσταση (για παράδειγμα: πόσα μπορώ να πληρώσω τον μήνα;)

ΒΡΕΙΤΕ ΤΗΝ ΕΞΟΔΟ

Στο παιχνίδι «Βρείτε την έξοδο» θα μάθετε περισσότερα για την έννοια του Φόρου Προστιθέμενης Αξίας (ΦΠΑ). Με την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, θα είστε σε θέση να κατανοείτε τον ρόλο του ΦΠΑ σε μια επιχειρηματική συναλλαγή

Περιγραφή του στόχου του παιχνιδιού



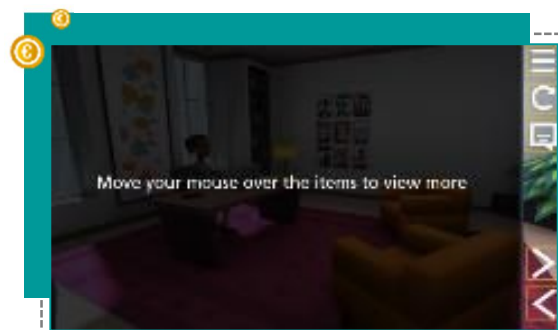
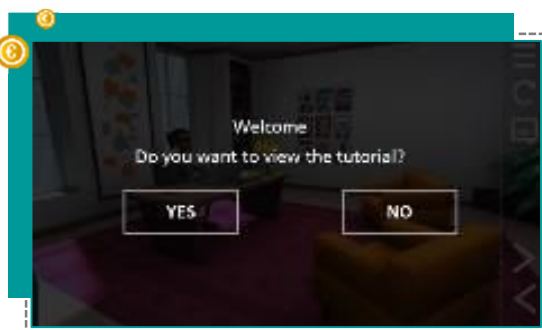
Ο στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να εξετάσει την έννοια του Φόρου Προστιθέμενης Αξίας (ΦΠΑ) και να πληροφορήσει τους εκπαιδευόμενους για το πώς οι διάφοροι φόροι μπορούν να αλλάξουν την τελική αξία ενός προϊόντος ή μιας υπηρεσίας.

Επιπλέον, εφιστά την προσοχή στο γεγονός ότι οι συντελεστές ΦΠΑ που εφαρμόζονται στα κράτη μέλη της Ευρωπαϊκής Ένωσης δεν είναι πάντα οι ίδιοι.

Για τη λήψη υπεύθυνων οικονομικών αποφάσεων όταν αγοράζουμε αγαθά και υπηρεσίες, είναι σημαντικό να λαμβάνουμε υπόψη όλες τις μεταβλητές, συμπεριλαμβανομένου του συντελεστή ΦΠΑ. Αυτό θα μας βοηθήσει να κάνουμε τις καλύτερες δυνατές επιλογές.

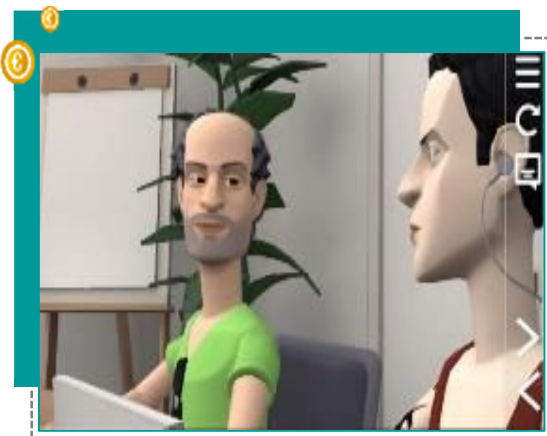
Επεξήγηση της διαδικασίας του παιχνιδιού

Μόλις μπουν στο παιχνίδι, οι χρήστες έχουν την επιλογή να δουν κάποιες **οδηγίες** που τους εξηγούν πώς να πλοηγηθούν στο παιχνίδι και τις επιλογές της γραμμής εργαλείων.



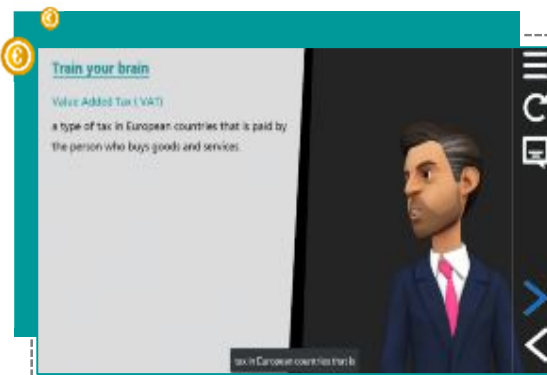


Στην αρχή του παιχνιδιού, παρουσιάζεται ο **στόχος του παιχνιδιού**: «Με την ολοκλήρωση αυτού του μικρού παιχνιδιού θα είστε σε θέση να αναγνωρίσετε την έννοια του Φόρου Προστιθέμενης Αξίας (ΦΠΑ) σε μια επιχειρηματική συναλλαγή». Είναι σημαντικό ο εκπαιδευτής/τρια να γνωρίζει καλά τον στόχο του παιχνιδιού και να μπορεί να τον συνδέσει με το υπόλοιπο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, θέματα ή πόρους.

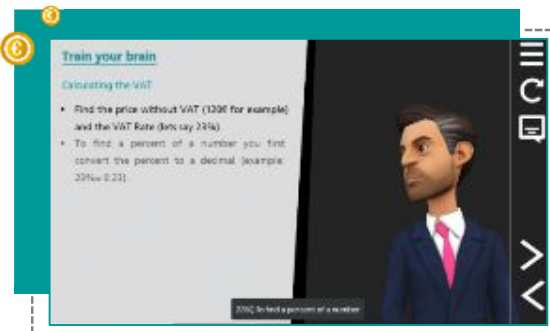


Μετά την παρουσίαση του στόχου του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένα ρεαλιστικό περιβάλλον το οποίο θα βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν **το σενάριο του παιχνιδιού και το παράδειγμα από την πραγματική ζωή όπου θα πρέπει να εφαρμοστεί η έννοια του Φόρου Προστιθέμενης Αξίας (ΦΠΑ)**. Ως εκπαιδευτής/τρια, ίσως χρειαστεί να παρέχετε κάποιες υποδείξεις στους εκπαιδευόμενους πριν το παιχνίδι.

Προτού αρχίσουν το παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν πρόσβαση στην ενότητα **«Εκπαιδέυστε το μυαλό σας»**. Αυτή η ενότητα παρουσιάζει την έννοια ή τις έννοιες που εξετάζει το κάθε παιχνίδι.



Σε αυτή την περίπτωση, παρουσιάζεται η έννοια του Φόρου Προστιθέμενης Αξίας (ΦΠΑ). Είναι σημαντικό να τονίσете στους εκπαιδευόμενους ότι πρέπει να δώσουν προσοχή στις πληροφορίες που παρέχονται σε αυτή την ενότητα και ότι για να βεβαιωθούν ότι έχουν κατανοήσει τις έννοιες, θα ήταν χρήσιμο να διαβάσουν την ενότητα **«Εκπαιδέυστε το μυαλό σας»** δύο φορές.

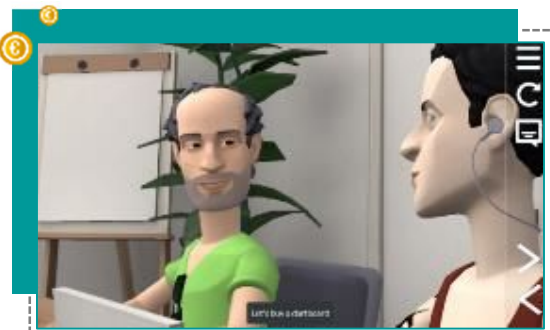


Ως εκπαιδευτής/τρια μπορείτε να επιλέξετε να εξετάσετε τις έννοιες με τους εκπαιδευόμενους σας πριν το παιχνίδι, έτσι ώστε καθώς παίζουν το παιχνίδι οι εκπαιδευόμενοι να φρεσκάρουν τη μνήμη και την κατανόησή τους σχετικά με τις έννοιες.

Από την άλλη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για να εισάγετε την έννοια του ΦΠΑ και στη συνέχεια να την εξετάσετε εις βάθος με όλες τις ομάδες σε μια εκπαιδευτική συνεδρία.

Σημειώστε ότι, εκτός από την ευκαιρία να μάθουν και να κατανοήσουν τις έννοιες, μπορούν επίσης να δουν ένα παράδειγμα υπολογισμού του ΦΠΑ (σε αυτή την περίπτωση υπολογίζεται η τελική τιμή για μια υπηρεσία που κοστίζει €120 με ΦΠΑ 23%).

Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι οι συντελεστές ΦΠΑ που εφαρμόζονται στα κράτη μέλη της Ευρωπαϊκής Ένωσης δεν είναι πάντα οι ίδιοι.



Μετά από αυτό το εισαγωγικό μέρος του παιχνιδιού, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αρχίσουν **να παίζουν το παιχνίδι** και να εφαρμόσουν τις έννοιες που έχουν επεξηγηθεί προηγουμένως σε ένα πραγματικό σενάριο. Καθώς προχωρά το παιχνίδι, θα έχουν την ευκαιρία να δουν μερικές οδηγίες ή συμβουλές που θα τους βοηθήσουν.



Προτού δώσετε την ευκαιρία στους εκπαιδευόμενους να παίξουν το παιχνίδι, πρέπει ως εκπαιδευτές/τριες να εξερευνήσετε το παιχνίδι παίζοντάς το πρώτα οι ίδιοι. Αυτό θα σας βοηθήσει να εντοπίσετε τυχόν συμβουλές ή υποδείξεις που πιστεύετε ότι ίσως χρειαστεί να τους παρέχετε. **Στο συγκεκριμένο παιχνίδι**, θα κάνετε προσομοίωση της αγοράς ενός στόχου για βελάκια, ο οποίος κοστίζει €48 στην Πορτογαλία και €50 στην Ισπανία (και τα δύο χωρίς το ΦΠΑ).

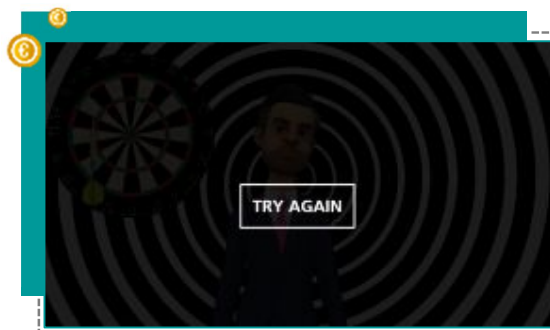
Η πρόκληση για τους εκπαιδευόμενους είναι να βρουν την καλύτερη τιμή υπολογίζοντας την τελική τιμή των στόχων (η αρχική τιμή δε συμπεριλαμβάνει το ΦΠΑ) στα δύο διαδικτυακά καταστήματα των δύο διαφορετικών χωρών (Πορτογαλία και Ισπανία).

Είναι σημαντικό να βεβαιωθείτε ότι οι εκπαιδευόμενοι γνωρίζουν ότι για τέτοιου είδους αγαθά **στην Πορτογαλία ο ΦΠΑ είναι 23% και στην Ισπανία είναι 21%**.

Αρχικά, πρέπει να υπολογίσουν την τελική τιμή των €48 με ΦΠΑ 23% και την τελική τιμή των €50 με ΦΠΑ 21%. Στη συνέχεια, πρέπει να επιλέξουν την καλύτερη τιμή. Αφού επιλέξουν, πρέπει να κάνουν κλικ στο βελάκι και στη συνέχεια να πατήσουν πάνω στον στόχο για να το ρίξουν. Η αριθμομηχανή που βρίσκεται στη γραμμή επιλογών στη δεξιά πλευρά της οθόνης μπορεί να τους βοηθήσει.

Αν οι εκπαιδευόμενοι δεν απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που τους δίνει τη δυνατότητα να δοκιμάσουν ξανά την άσκηση.

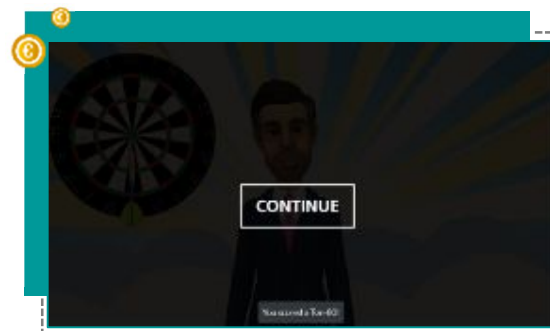
Ποιο θα μπορούσε να είναι το πρόβλημα;
Είναι δύσκολο να ξέρουμε εκ των προτέρων γιατί μια απάντηση είναι λανθασμένη...



Ωστόσο, μπορείτε ως εκπαιδευτές/τριες να κάνετε κάποιες ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους, ώστε να διερευνήσετε από κοινού τι μπορεί να πήγε λάθος:

- Διαβάσατε προσεκτικά την ενότητα «Εκπαιδέστε το μυαλό σας»; Μπορείτε να εξηγήσετε την έννοια «Φόρος Προστιθέμενης Αξίας»;
- Πως κάνατε τον υπολογισμό;

Αν οι εκπαιδευόμενοι απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Πολύ καλά», με την επιλογή να συνεχίσουν το παιχνίδι.





Αφού ολοκληρώσουν το παιχνίδι δίνοντας τις σωστές απαντήσεις, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν **πρόσβαση σε επιπλέον πόρους** που μπορούν να συμβουλευτούν για να μάθουν περισσότερα για την έννοια του ΦΠΑ, να δουν έναν υπολογιστή ΦΠΑ και πληροφορίες για το πώς να υπολογίζουν το ποσό ενός ΦΠΑ, συντελεστές ΦΠΑ, καθώς και μια λίστα με τους συντελεστές ΦΠΑ που ισχύουν στα κράτη μέλη της ΕΕ.

Ικανότητες που αναπτύσσονται σε κάθε παιχνίδι

Μέσω αυτού του παιχνιδιού, θα βοηθήσετε τους εκπαιδευόμενούς σας να αναπτύξουν τις ακόλουθες ικανότητες:

- Να μάθουν και να κατανοήσουν τι είναι ο Φόρος Προστιθέμενης Αξίας (ΦΠΑ)
- Να μάθουν ότι οι συντελεστές ΦΠΑ ποικίλουν ανάλογα με τα αγαθά και τις υπηρεσίες
- Να μάθουν ότι οι συντελεστές ΦΠΑ που ισχύουν στα κράτη μέλη της ΕΕ δεν είναι πάντα οι ίδιοι
- Να μάθουν πώς να υπολογίζουν το ΦΠΑ

Γ. Παιχνίδια της θεματικής ενότητας «Ρίσκο & Πίστωση»

ΑΣ ΣΚΙΑΓΡΑΦΗΣΟΥΜΕ ΤΟ ΠΡΟΦΙΛ ΣΑΣ

* Το παιχνίδι «Ας σκιαγραφήσουμε το προφίλ σας» εξετάζει την έννοια της πίστωσης και τα κριτήρια με τα οποία οι τράπεζες αξιολογούν έναν αξιόπιστο πελάτη. Το πιστωτικό ιστορικό είναι μια καταγραφή του πόσο καλά ή κακά έχει διαχειριστεί ένα άτομο τα οικονομικά του στην πάροδο του χρόνου*

Περιγραφή του στόχου του παιχνιδιού



Ο στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να παρέχει χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με τα κριτήρια που χρησιμοποιούν οι Τράπεζες προκειμένου να αξιολογήσουν την πιστοληπτική ικανότητα των πελατών τους πριν τους δώσουν ένα δάνειο. Συγκεκριμένα, οι εκπαιδευόμενοι θα καταλάβουν ότι οι προσωπικές τους οικονομικές αποφάσεις έχουν

σημασία για μια τράπεζα όταν αποφασίζει αν θα τους δώσει πρόσβαση στα χρήματά της σε μακροπρόθεσμη βάση.

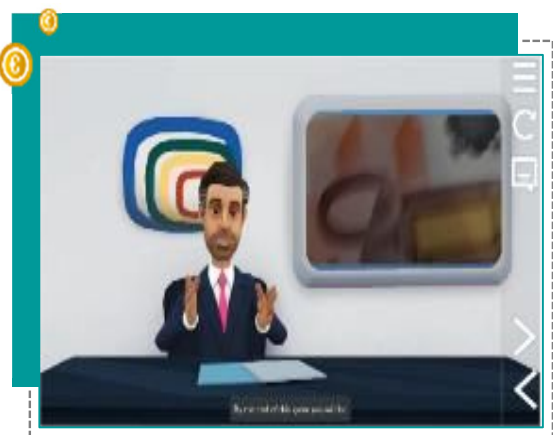
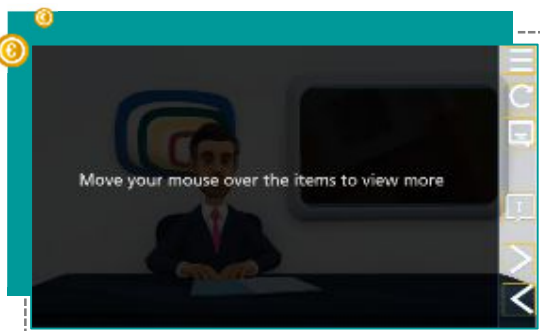
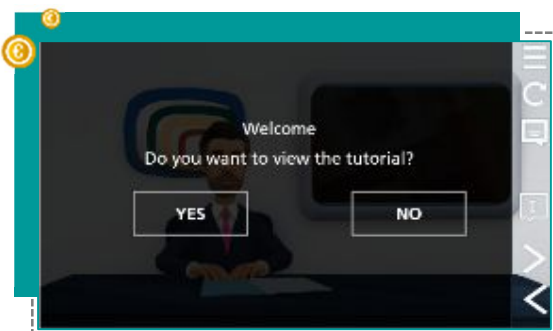
Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα συναντήσουν ένα σύνολο κριτηρίων που χρησιμοποιεί μια τράπεζα για να αξιολογήσει κατά πόσο ένας πελάτης είναι αξιόπιστος, με άλλα λόγια, κατά πόσο τα χρήματα που θα του δανείσει θα επιστραφούν εγκαίρως και πλήρως. Τέτοια κριτήρια περιλαμβάνουν πληροφορίες σχετικά με την επαγγελματική και προσωπική του κατάσταση, το οικονομικό του ιστορικό και τα υφιστάμενα περιουσιακά του στοιχεία.

Κατά τη διάρκεια της ζωής μας ερχόμαστε αντιμέτωποι με καταστάσεις όπου πρέπει να πάρουμε τις σωστές οικονομικές αποφάσεις, για παράδειγμα επιλογή της κατάλληλης κάρτας, αγορά ενός αυτοκινήτου με δόσεις, και άλλα. Σε αυτό το πλαίσιο, είναι σημαντικό οι εκπαιδευόμενοι να γνωρίζουν ότι ο τρόπος που διαχειρίζονται τα οικονομικά τους στην πάροδο του χρόνου έχει αντίκτυπο στο πιστωτικό τους ιστορικό, κάτι που με τη σειρά του επηρεάζει το αν θα πάρουν μια νέα πίστωση με πιο ελκυστικούς (ή όχι) όρους.

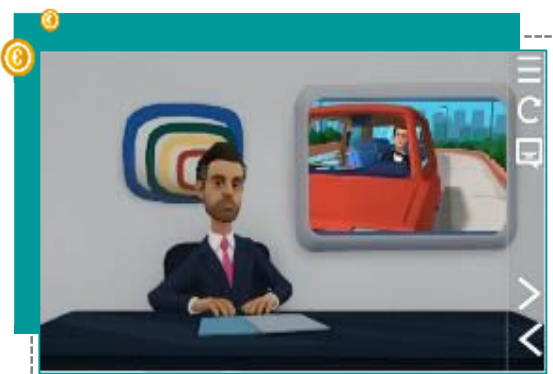
Επεξήγηση της διαδικασίας του παιχνιδιού

Μόλις μπουν στο παιχνίδι, οι χρήστες έχουν την επιλογή να δουν κάποιες **οδηγίες** που τους εξηγούν πώς να πλοηγηθούν στο παιχνίδι και τις επιλογές της γραμμής εργαλείων. Μπορούν να

συμβουλευτούν τις οδηγίες για το πώς να χρησιμοποιήσουν τον πίνακα πλοήγησης πριν αρχίσουν το παιχνίδι. Αυτό είναι προαιρετικό, οπότε μπορούν να το παραλείψουν.

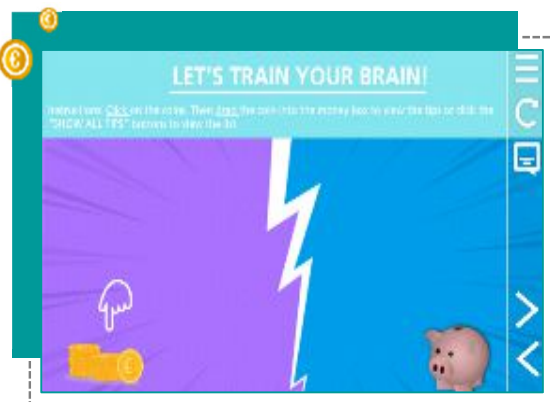


Στην αρχή του παιχνιδιού, παρουσιάζεται ο **στόχος του παιχνιδιού**: «Με την ολοκλήρωση αυτού του παιχνιδιού, θα είστε σε θέση να κατανοήσετε ότι οι αποφάσεις σας όσον αφορά τα οικονομικά σας έχουν σημασία για μια τράπεζα, όταν εξετάζει το αν θα σας δώσει πρόσβαση στα χρήματά της σε μακροπρόθεσμη βάση». Είναι σημαντικό ο εκπαιδευτής/τρια να γνωρίζει καλά τον στόχο του παιχνιδιού και να μπορεί να τον συνδέσει με το υπόλοιπο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, θέματα ή πόρους.

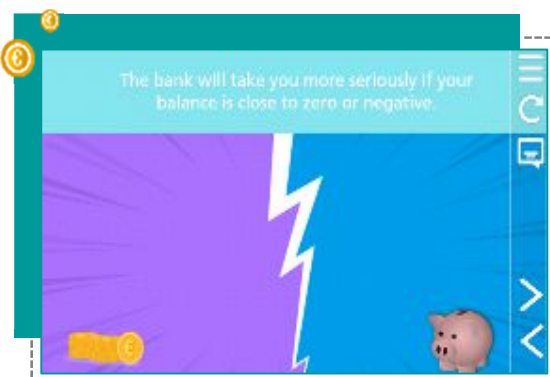


Μετά την παρουσίαση του στόχου του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένα ρεαλιστικό περιβάλλον το οποίο θα βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν το **σενάριο του παιχνιδιού και το παράδειγμα από την πραγματική ζωή όπου θα πρέπει να εφαρμοστεί η έννοια του πιστωτικού ιστορικού**. Ως εκπαιδευτής/τρια, ίσως χρειαστεί να παρέχετε κάποιες υποδείξεις στους εκπαιδευόμενους πριν το παιχνίδι.

Προτού αρχίσουν το παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν πρόσβαση στην ενότητα **«Εκπαιδέυστε το μυαλό σας»**.

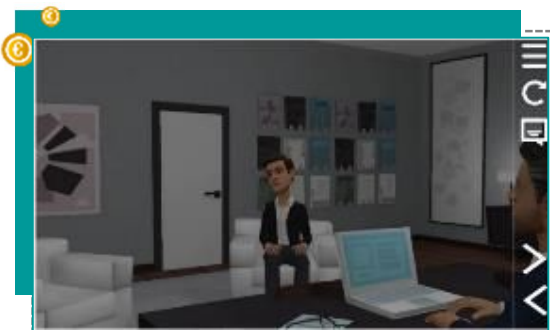


Αυτή η ενότητα παρουσιάζει την έννοια ή τις έννοιες που εξετάζει το κάθε παιχνίδι. Σε αυτή την περίπτωση, παρουσιάζεται η έννοια του πιστωτικού ιστορικού και της πιστοληπτικής ικανότητας. Είναι σημαντικό να τονίσετε στους εκπαιδευόμενους ότι πρέπει να δώσουν προσοχή στις πληροφορίες που παρέχονται σε αυτή την ενότητα και ότι για να βεβαιωθούν ότι έχουν κατανοήσει τις έννοιες, θα ήταν χρήσιμο να διαβάσουν την ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας» δύο φορές.



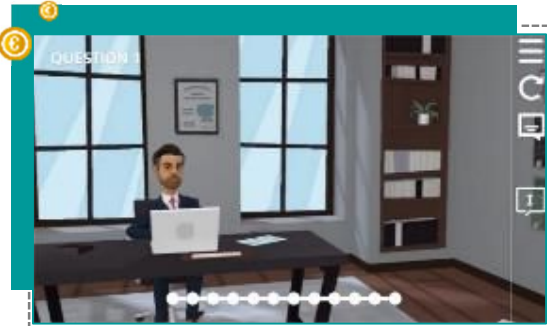
Ως εκπαιδευτής/τρια μπορείτε να επιλέξετε να εξετάσετε τις έννοιες με τους εκπαιδευόμενούς σας πριν το παιχνίδι, έτσι ώστε καθώς παίζουν το παιχνίδι οι εκπαιδευόμενοι να φρεσκάρουν τη μνήμη και την κατανόησή τους σχετικά με τις έννοιες. Από την άλλη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για να εισάγετε την έννοια του πιστωτικού ιστορικού και στη συνέχεια να την εξετάσετε εις βάθος με όλες τις ομάδες σε μια εκπαιδευτική συνεδρία.

Σημειώστε ότι, εκτός από την ευκαιρία να μάθουν και να κατανοήσουν τις έννοιες, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν επίσης να δουν παραδείγματα κριτηρίων που χρησιμοποιούν οι τράπεζες για να αξιολογήσουν την πιστοληπτική ικανότητα (π.χ. πληροφορίες για την επαγγελματική και προσωπική κατάσταση, οικονομικό ιστορικό και υφιστάμενα περιουσιακά στοιχεία). Είναι σημαντικό να κατανοήσουν ότι ένας αξιόπιστος πελάτης είναι πιο πιθανόν να πάρει ένα δάνειο με πιο ελκυστικούς όρους.



Μετά από αυτό το εισαγωγικό μέρος του παιχνιδιού, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αρχίσουν να παίζουν το παιχνίδι και να εφαρμόσουν τις έννοιες που έχουν επεξηγηθεί προηγουμένως σε ένα πραγματικό σενάριο. Καθώς προχωρά το παιχνίδι, θα έχουν την ευκαιρία να δουν μερικές οδηγίες ή συμβουλές που θα τους βοηθήσουν.

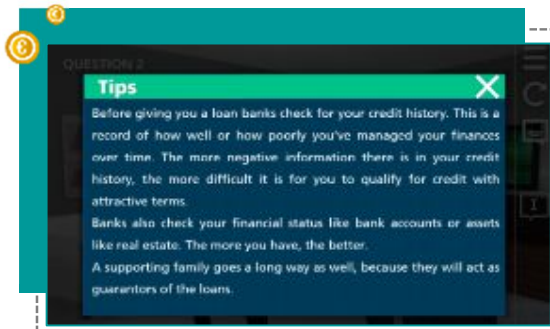
Προτού δώσετε την ευκαιρία στους εκπαιδευόμενους να παίξουν το παιχνίδι, πρέπει ως εκπαιδευτές/τριες να εξερευνήσετε το παιχνίδι παίζοντάς το πρώτα οι ίδιοι. Αυτό θα σας βοηθήσει να εντοπίσετε τυχόν συμβουλές ή υποδείξεις που πιστεύετε ότι ίσως χρειαστεί να τους παρέχετε.



Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα επισκεφτούν μια Τράπεζα για να ζητήσουν ένα δάνειο €10.000. Για να προχωρήσει η Τράπεζα με το αίτημα τους, πρέπει πρώτα να αξιολογήσει την πιστοληπτική τους ικανότητα. Σε αυτό το σενάριο, θα δουν στην οθόνη τους 12 δηλώσεις με τη μορφή κουίζ, τις οποίες θα τους απευθύνει ο υπάλληλος της τράπεζας.

Για κάθε δήλωση, πρέπει να αποφασίσουν αν θα έχει θετικό ή αρνητικό αντίκτυπο στο πιστωτικό τους προφίλ.

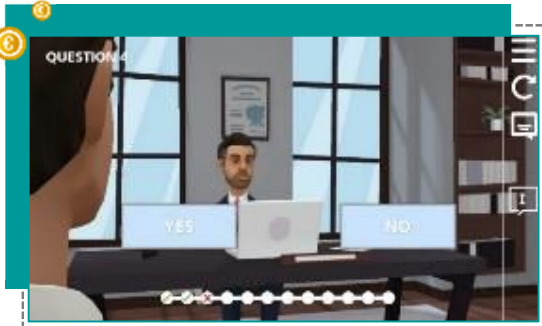
Οι εκπαιδευόμενοι έχουν πρόσβαση σε ένα κουμπί πληροφοριών στα δεξιά της οθόνης, το οποίο εξηγεί πώς οι Τράπεζες ελέγχουν το πιστωτικό ιστορικό των πελατών τους και τι ενέργειες πρέπει να κάνει ο πελάτης προκειμένου να λάβει πίστωση με ελκυστικούς όρους.



Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει μια γραμμή προόδου που δείχνει πόσες ερωτήσεις έχουν απαντήσει σωστά.



Στο τέλος του παιχνιδιού, όλες οι απαντήσεις εμφανίζονται στην «Έκθεση Πιστοληπτικής Ικανότητας». Αν οι εκπαιδευόμενοι δεν απαντήσουν σωστά σε τουλάχιστον οκτώ από τις δώδεκα ερωτήσεις, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Προσπαθήστε ξανά» και θα τους ζητηθεί να κάνουν ξανά το κουίζ ή να επισκεφτούν την ενότητα «Εκπαιδέυστε το μυαλό σας» για να πάρουν περισσότερες πληροφορίες.



Μερικές χρήσιμες συμβουλές που μπορείτε να δώσετε στους εκπαιδευόμενους είναι:

- Υπενθυμίστε τους ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν την ενότητα με τις συμβουλές καθώς παίζουν το παιχνίδι
- Πείτε τους ότι πρέπει να λάβουν υπόψη τους όσα έχουν διαβάσει στην ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας».

Ποιο θα μπορούσε να είναι το πρόβλημα; Είναι δύσκολο να ξέρουμε εκ των προτέρων γιατί μια απάντηση είναι λανθασμένη... Ωστόσο, μπορείτε ως εκπαιδευτές/τριες να κάνετε κάποιες ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους, ώστε να διερευνήσετε από κοινού τι μπορεί να πήγε λάθος:

- Διαβάσατε προσεκτικά την ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας»; Μπορείτε να εξηγήσετε πώς η τράπεζα αξιολογεί το πιστωτικό ιστορικό ενός πελάτη;
- Γιατί απαντήσατε ΝΑΙ/ΟΧΙ στην κάθε ερώτηση;



Αν οι εκπαιδευόμενοι απαντήσουν σωστά σε τουλάχιστον οκτώ ερωτήσεις, τότε έχουν ολοκληρώσει το παιχνίδι. Σε αυτό το σημείο, θα έχουν πρόσβαση σε επιπλέον πόρους που μπορούν να συμβουλευτούν για να μάθουν περισσότερο για τα κριτήρια πιστοληπτικής ικανότητας και τις πολιτικές πίστωσης στην ΕΕ.

Επιπλέον, θα έχουν την ευκαιρία να παρακολουθήσουν ένα σύντομο βίντεο σχετικά με τις διαφορές μεταξύ του τραπεζικού συστήματος στην Ευρώπη και τις ΗΠΑ όσον αφορά στην αξιολόγηση της πιστοληπτικής ικανότητας.

Ικανότητες που αναπτύσσονται σε κάθε παιχνίδι

Μέσω αυτού του παιχνιδιού, θα βοηθήσετε τους εκπαιδευόμενούς σας να αναπτύξουν τις ακόλουθες ικανότητες:

- Να κατανοήσουν την έννοια του επιτοκίου
- Να μάθουν τι σημαίνει χαμηλή κυκλοφορία χρήματος και υψηλή κυκλοφορία και πώς επηρεάζει τα επιτόκια
- Να αναγνωρίζουν τις οικονομικές καταστάσεις για τις οποίες πρέπει οπωσδήποτε να λαμβάνονται υπόψη τα επιτόκια.

Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΩΝ ΕΠΙΤΟΚΙΩΝ

* Το παιχνίδι «Η έννοια των επιτοκίων» παρουσιάζει την έννοια του επιτοκίου και σας βοηθά να μάθετε να υπολογίζετε το ποσό επιτοκίου που θα κληθείτε να πληρώσετε ανάλογα με τις οικονομικές σας επιλογές. Το επιτόκιο μπορεί να θεωρηθεί ως το κόστος του δανεισμού χρημάτων*

Περιγραφή του στόχου του παιχνιδιού



Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να καταλάβουν την έννοια του επιτοκίου, έτσι ώστε να είναι σε θέση να πάρουν σωστές οικονομικές αποφάσεις τόσο σε προσωπικό όσο και σε επιχειρηματικό επίπεδο.

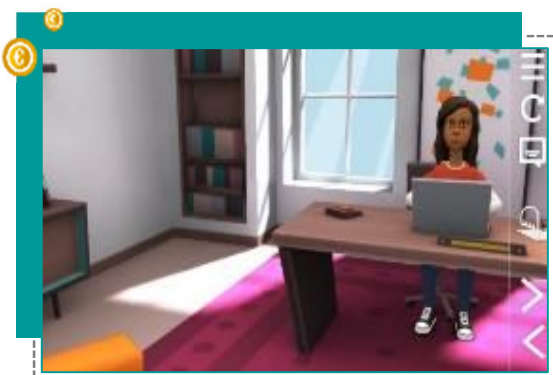
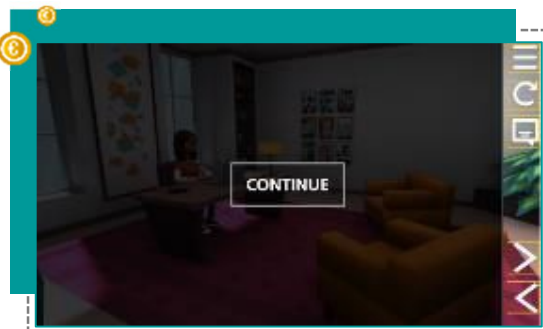
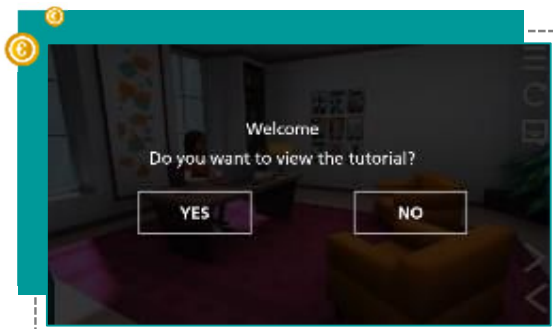
Παράλληλα, θα αποκτήσουν μια εικόνα για το πώς τα επιτόκια μπορούν να επηρεάσουν την κατεύθυνση της αγοράς (κατανάλωση, αποταμιεύσεις, επενδύσεις, δανεισμός).

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα έχετε την ευκαιρία ως εκπαιδευτές/τριες να εισάγετε την έννοια του επιτοκίου, εξηγώντας πότε και πώς αυξάνονται ή μειώνονται τα επιτόκια και ποιος είναι ο αντίκτυπος αυτών των περιπτώσεων στις διάφορες οικονομικές αποφάσεις που πρέπει να πάρει ένα άτομο.

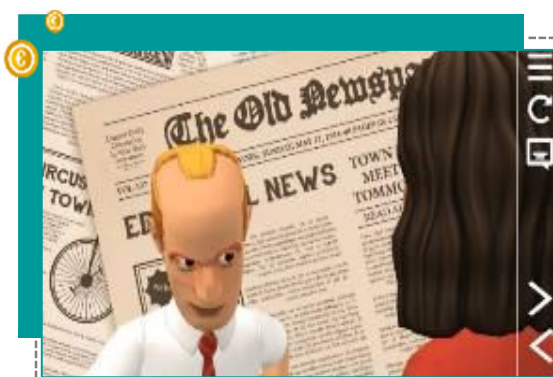
Είναι σύνηθες φαινόμενο η αύξηση ή η μείωση των επιτοκίων ανάλογα με την κατάσταση της οικονομίας. Σε αυτό το πλαίσιο, είναι σημαντικό οι εκπαιδευόμενοι να συνειδητοποιήσουν ότι τα επιτόκια είναι ένας από τους πιο σημαντικούς παράγοντες που πρέπει να λαμβάνουν υπόψη όταν παίρνουν μια οικονομική απόφαση.

Επεξήγηση της διαδικασίας του παιχνιδιού

Μόλις μπουν στο παιχνίδι, οι χρήστες έχουν την επιλογή να δουν κάποιες **οδηγίες** που τους εξηγούν πώς να πλοηγηθούν στο παιχνίδι και τις επιλογές της γραμμής εργαλείων. Μπορούν να συμβουλευτούν τις οδηγίες για το πώς να χρησιμοποιήσουν τον πίνακα πλοήγησης πριν αρχίσουν το παιχνίδι. Αυτό είναι προαιρετικό, οπότε μπορούν να το παραλείψουν.



Στην αρχή του παιχνιδιού, παρουσιάζεται ο **στόχος του παιχνιδιού**: «Με την ολοκλήρωση αυτού του παιχνιδιού θα εξοικειωθείτε με την έννοια των επιτοκίων, ώστε να μπορείτε να πάρετε οικονομικές αποφάσεις τόσο σε προσωπικό όσο και σε επιχειρηματικό επίπεδο». Είναι σημαντικό ο εκπαιδευτής/τρια να γνωρίζει καλά τον στόχο του παιχνιδιού και να μπορεί να τον συνδέσει με το υπόλοιπο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, θέματα ή πόρους.



Μετά την παρουσίαση του στόχου του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένα ρεαλιστικό περιβάλλον το οποίο θα βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν το **σενάριο του παιχνιδιού και το παράδειγμα από την πραγματική ζωή όπου θα πρέπει να εφαρμοστεί η έννοια του επιτοκίου**. Ως εκπαιδευτής/τρια, ίσως χρειαστεί να παρέχετε κάποιες υποδείξεις στους εκπαιδευόμενους πριν το παιχνίδι.

Προτού αρχίσουν το παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν πρόσβαση στην ενότητα «Εκπαιδέστε το μυαλό σας».

Αυτή η ενότητα παρουσιάζει την έννοια ή τις έννοιες που εξετάζει το κάθε παιχνίδι. Σε αυτή την περίπτωση, παρουσιάζεται η έννοια του επιτοκίου. Είναι σημαντικό να τονίσετε στους εκπαιδευόμενους ότι πρέπει να δώσουν προσοχή στις πληροφορίες που παρέχονται σε αυτή την ενότητα και ότι για να βεβαιωθούν ότι έχουν κατανοήσει τις έννοιες, θα ήταν χρήσιμο να διαβάσουν την ενότητα «Εκπαιδέστε το μυαλό σας» δύο φορές.



Ως εκπαιδευτής/τρια μπορείτε να επιλέξετε να εξετάσετε τις έννοιες με τους εκπαιδευόμενούς σας πριν το παιχνίδι, έτσι ώστε καθώς παίζουν το παιχνίδι οι εκπαιδευόμενοι να φρεσκάρουν τη μνήμη και την κατανόησή τους σχετικά με τις έννοιες. Από την άλλη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για να εισάγετε την έννοια του πιστωτικού ιστορικού και στη συνέχεια να την εξετάσετε εις βάθος με όλες τις ομάδες σε μια εκπαιδευτική συνεδρία.

Σημειώστε ότι, εκτός από την ευκαιρία να μάθουν και να κατανοήσουν τις έννοιες, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν επίσης να δουν παραδείγματα οικονομικών αποφάσεων που επηρεάζονται όταν ανεβαίνουν τα επιτόκια. Είναι σημαντικό να κατανοήσουν ότι η χαμηλή κυκλοφορία χρήματος αυξάνει το κόστος δανεισμού, ενώ η υψηλή κυκλοφορία έχει ως αποτέλεσμα τη μείωση των επιτοκίων.

Μετά από αυτό το εισαγωγικό μέρος του παιχνιδιού, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αρχίσουν **να παίζουν το παιχνίδι** και να εφαρμόσουν τις έννοιες που έχουν εξηγηθεί προηγουμένως σε ένα πραγματικό σενάριο. Καθώς προχωρά το παιχνίδι, θα έχουν την ευκαιρία να δουν μερικές οδηγίες ή συμβουλές που θα τους βοηθήσουν.



Προτού δώσετε την ευκαιρία στους εκπαιδευόμενους να παίξουν το παιχνίδι, πρέπει ως εκπαιδευτές/τριες να εξερευνήσετε το παιχνίδι παίζοντάς το πρώτα οι ίδιοι.

Αυτό θα σας βοηθήσει να εντοπίσετε τυχόν συμβουλές ή υποδείξεις που πιστεύετε ότι ίσως χρειαστεί να τους παρέχετε.



Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα κάνουν μια προσομοίωση της διαδικασίας λήψης αποφάσεων ενός νεαρού δημοσιογράφου που θέλει να αγοράσει ένα σπίτι και ένα αυτοκίνητο και γενικά να βελτιώσει τον τρόπο ζωής του. Ο ρόλος τους είναι να τον βοηθήσουν να επιλέξει αν θα λάβει υπόψη τα επιτόκια κατά τη διάρκεια συγκεκριμένων οικονομικών αποφάσεων.

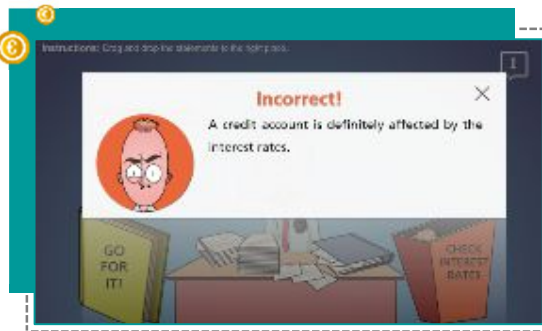
Συγκεκριμένα, θα παρουσιαστούν στους παίκτες έξι διαφορετικές καταστάσεις και θα πρέπει να επιλέξουν κατά πόσο θα λάβουν υπόψη τους ή όχι τα επιτόκια για κάθε περίπτωση. Για να το κάνουν αυτό, θα πρέπει να ελέγξουν ποιες από τις οικονομικές αποφάσεις θα επηρεαστούν από τα επιτόκια και ποιες όχι. Οι καταστάσεις είναι οι εξής:

- Αγορά ενός διαμερίσματος 100.000 Ευρώ (στεγαστικό δάνειο)
- Λήψη δανείου για την αγορά δύο αυτοκινήτων, ένα για τον ίδιο και ένα για τη γυναίκα του
- Αγορά μιας ακριβής τηλεόρασης με δόσεις
- Αίτηση για δάνειο από την τράπεζα
- Κατάθεση όλων των αποταμιεύσεων σε έναν καταθετικό λογαριασμό στην τράπεζα
- Επένδυση ενός μέρους των χρημάτων της οικογένειας στο χρηματιστήριο

Στα δεξιά της οθόνης υπάρχει ένα κουμπί συμβουλών που εξηγεί πότε τα επιτόκια αυξάνονται ή μειώνονται και τι συμβαίνει όταν τα επιτόκια ανεβαίνουν.



Αν δεν επιλέξουν τη σωστή απάντηση, οι εκπαιδευόμενοι θα λάβουν ένα μήνυμα ανατροφοδότησης που θα εξηγεί γιατί η απάντηση είναι λανθασμένη. Αφού κλείσουν το μήνυμα, μπορούν να συνεχίσουν στην επόμενη σκηνή. Ωστόσο, αν δώσουν λάθος απάντηση σε περισσότερα από τρία σενάρια, θα αποτύχουν να ολοκληρώσουν το παιχνίδι. Σε αυτήν την περίπτωση, θα τους ζητηθεί να ξεκινήσουν από την αρχή ή να επισκεφθούν την ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας», για να πάρουν περισσότερες πληροφορίες.

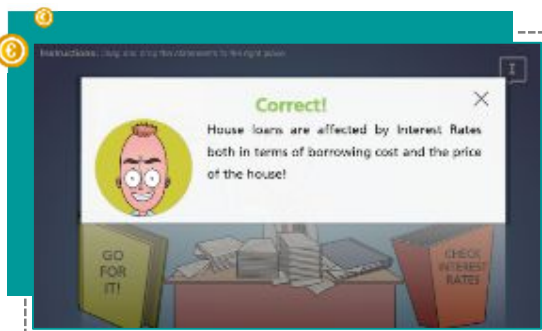


Μερικές χρήσιμες συμβουλές που μπορείτε να δώσετε στους εκπαιδευόμενους είναι:

- Υπενθυμίστε τους ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν το κουμπί συμβουλών, καθώς παίζουν το παιχνίδι
- Πείτε τους ότι πρέπει να λάβουν υπόψη τους όσα έχουν διαβάσει στην ενότητα «Εκπαιδέυστε το μυαλό σας».

Ποιο θα μπορούσε να είναι το πρόβλημα; Είναι δύσκολο να ξέρουμε εκ των προτέρων γιατί μια απάντηση είναι λανθασμένη... Ωστόσο, μπορείτε ως εκπαιδευτές/τριες να κάνετε κάποιες ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους, ώστε να διερευνήσετε από κοινού τι μπορεί να πήγε λάθος:

- Διαβάσατε προσεκτικά την ενότητα «Εκπαιδέυστε το μυαλό σας»; Μπορείτε να εξηγήσετε την έννοια «επιτόκιο»;
- Τι σημαίνει χαμηλή κυκλοφορία χρήματος και πώς επηρεάζει τα επιτόκια;
- Τι συμβαίνει όταν τα επιτόκια ανεβαίνουν; Ποιες οικονομικές αποφάσεις ενδεχομένως να επηρεαστούν;



Αν οι παίκτες απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα ανατροφοδότησης που θα επιβεβαιώνει ότι έχουν δώσει τη σωστή απάντηση. Όταν κλείσουν το μήνυμα, μεταβαίνουν αυτόματα στην επόμενη σκηνή.



Αφού ολοκληρώσουν το παιχνίδι δίνοντας τουλάχιστον τέσσερις σωστές απαντήσεις, οι εκπαιδευόμενοι έχουν πρόσβαση σε επιπλέον πόρους που μπορούν να συμβουλευτούν για να μάθουν περισσότερα για την έννοια των επιτοκίων, τότε ανεβαίνουν και τότε πέφτουν και πώς μπορούν να επηρεάσουν τις οικονομικές αποφάσεις ενός ατόμου.

Ικανότητες που αναπτύσσονται σε κάθε παιχνίδι

Μέσω αυτού του παιχνιδιού, θα βοηθήσετε τους εκπαιδευόμενούς σας να αναπτύξουν τις ακόλουθες ικανότητες:

- Να κατανοήσουν την έννοια του επιτοκίου
- Να μάθουν τι σημαίνει χαμηλή κυκλοφορία χρήματος και υψηλή κυκλοφορία και πώς επηρεάζει τα επιτόκια
- Να αναγνωρίζουν τις οικονομικές καταστάσεις για τις οποίες πρέπει οπωσδήποτε να λαμβάνονται υπόψη τα επιτόκια.

ΕΠΙΤΟΚΙΟ ΚΑΙ Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΑΝΑΤΟΚΙΣΜΟΥ



Το παιχνίδι «Επιτόκιο και η μαγεία του ανατοκισμού» εξετάζει την έννοια του απλού επιτοκίου και του επιτοκίου ανατοκισμού και τον διαφορτικό τους αντίκτυπο στην οικονομική κατάσταση ενός ατόμου

Περιγραφή του στόχου του παιχνιδιού



Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να εξετάσει την έννοια του απλού επιτοκίου και του επιτοκίου ανατοκισμού. Συγκεκριμένα, θα βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να κάνουν τη διάκριση μεταξύ των δύο και να μάθουν πώς να τα υπολογίζουν σε διάφορες περιπτώσεις.

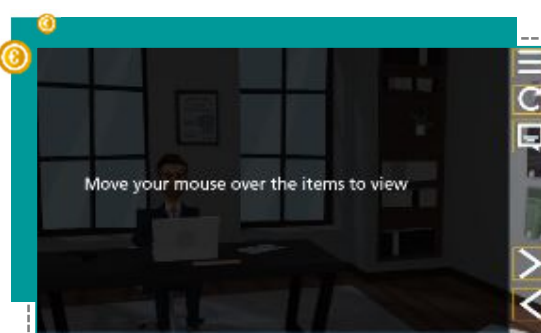
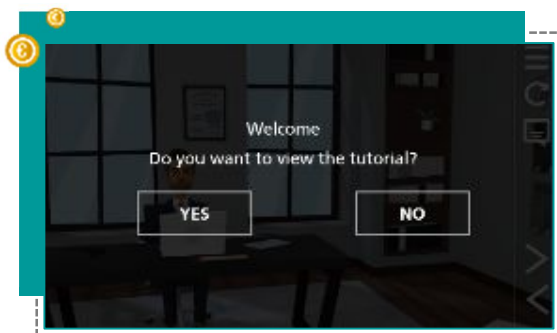
Οι άνθρωποι πρέπει να γνωρίζουν τον τρόπο που οι τράπεζες υπολογίζουν τον τόκο των αποταμιεύσεών τους, αφού αυτό καθορίζει πόσο γρήγορα θα αυξηθούν οι καταθέσεις τους.

Σε αυτό το πλαίσιο, είναι σημαντικό οι εκπαιδευόμενοι να γνωρίζουν την αριθμητική και γεωμετρική πρόοδο, που χρησιμοποιούνται για να υπολογιστεί το απλό επιτόκιο και το επιτόκιο ανατοκισμού αντίστοιχα.

Είναι σημαντικό οι εκπαιδευόμενοι σας να συνειδητοποιήσουν ότι το επιτόκιο ανατοκισμού, αν και μπορεί να χρειάζεται περισσότερο χρόνο, κάνει τις αποταμιεύσεις τους να αυξάνονται σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό.

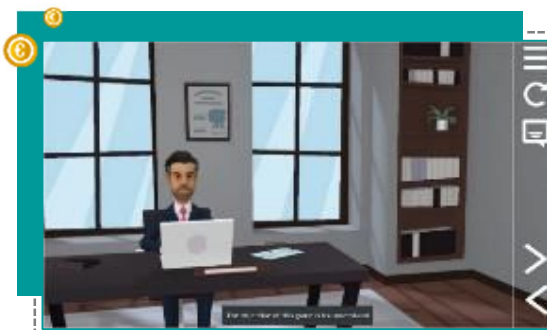
Επεξήγηση της διαδικασίας του παιχνιδιού

Μόλις μπουν στο παιχνίδι, οι χρήστες έχουν την επιλογή να δουν κάποιες **οδηγίες** που τους εξηγούν πώς να πλοηγηθούν στο παιχνίδι και τις επιλογές της γραμμής εργαλείων. Μπορούν να συμβουλευτούν τις οδηγίες για το πώς να χρησιμοποιήσουν τον πίνακα πλοήγησης πριν αρχίσουν το παιχνίδι. Αυτό είναι προαιρετικό, οπότε μπορούν να το παραλείψουν.



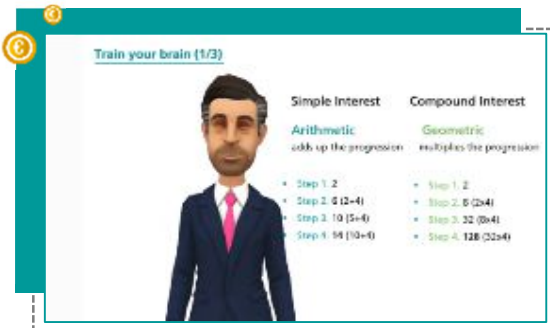
Στην αρχή του παιχνιδιού, παρουσιάζεται ο **στόχος του παιχνιδιού**: «Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να κατανοήσετε τη διαφορά μεταξύ δανείων με απλό τόκο και δανείων με ανατοκισμό και ότι αν τα επεκτείνετε αρκετά στο μέλλον, παράγουν πολύ διαφορετικά αποτελέσματα».

Είναι σημαντικό ο εκπαιδευτής/τρια να γνωρίζει καλά τον στόχο του παιχνιδιού και να μπορεί να τον συνδέσει με το υπόλοιπο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, θέματα ή πόρους.



Μετά την παρουσίαση του στόχου του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένα ρεαλιστικό περιβάλλον το οποίο θα βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν **το σενάριο του παιχνιδιού και το παράδειγμα από την πραγματική ζωή όπου θα πρέπει να εφαρμοστεί η έννοια του απλού επιτοκίου και του επιτοκίου ανατοκισμού**. Ως εκπαιδευτής/τρια, ίσως χρειαστεί να παρέχετε κάποιες υποδείξεις στους εκπαιδευόμενους πριν το παιχνίδι.

Προτού αρχίσουν το παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν πρόσβαση στην ενότητα «Εκπαιδέστε το μυαλό σας». Αυτή η ενότητα παρουσιάζει την έννοια ή τις έννοιες που εξετάζει το κάθε παιχνίδι.



Σε αυτή την περίπτωση, παρουσιάζεται η διαφορά μεταξύ απλού επιτοκίου και επιτοκίου ανατοκισμού. Είναι σημαντικό να τονίσουμε στους εκπαιδευόμενους ότι πρέπει να δώσουν προσοχή στις πληροφορίες που παρέχονται σε αυτή την ενότητα και ότι για να βεβαιωθούν ότι έχουν κατανοήσει τις έννοιες, θα ήταν χρήσιμο να διαβάσουν την ενότητα «Εκπαιδέστε το μυαλό σας» δύο φορές.

Ως εκπαιδευτής/τρια μπορείτε να επιλέξετε να εξετάσετε τις έννοιες με τους εκπαιδευόμενους σας πριν το παιχνίδι, έτσι ώστε καθώς παίζουν το παιχνίδι οι εκπαιδευόμενοι να φρεσκάρουν τη μνήμη και την κατανόησή τους σχετικά με τις έννοιες. Από την άλλη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για να εισάγετε την έννοια του απλού επιτοκίου και του επιτοκίου ανατοκισμού και στη συνέχεια να την εξετάσετε εις βάθος με όλες τις ομάδες σε μια εκπαιδευτική συνεδρία.

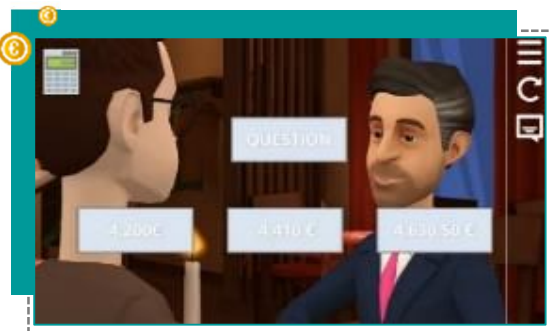


Σημειώστε ότι, εκτός από την ευκαιρία να μάθουν και να κατανοήσουν τις έννοιες, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν επίσης να δουν ένα παράδειγμα υπολογισμού τόσο του απλού επιτοκίου όσο και του επιτοκίου ανατοκισμού. Είναι σημαντικό να καταλάβουν ότι η τεράστια διαφορά μεταξύ απλού επιτοκίου και επιτοκίου ανατοκισμού αντιστοιχεί στη διαφορά μεταξύ αριθμητικής και γεωμετρικής προόδου στα μαθηματικά. Παρόλο που είναι αρκετά κοντά κατά τα πρώτα δύο βήματα, η διαφορά στο ποσό γίνεται πάρα πολύ μεγάλη αρκετά γρήγορα.



Μετά από αυτό το εισαγωγικό μέρος του παιχνιδιού, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αρχίσουν να παίζουν το παιχνίδι και να εφαρμόσουν τις έννοιες που έχουν επεξηγηθεί προηγουμένως σε ένα πραγματικό σενάριο. Καθώς προχωρά το παιχνίδι, θα έχουν την ευκαιρία να δουν μερικές οδηγίες ή συμβουλές που θα τους βοηθήσουν.

Προτού δώσετε την ευκαιρία στους εκπαιδευόμενους να παίξουν το παιχνίδι, πρέπει ως εκπαιδευτές/τριες να εξερευνήσετε το παιχνίδι παίζοντάς το πρώτα οι ίδιοι. Αυτό θα σας βοηθήσει να εντοπίσετε τυχόν συμβουλές ή υποδείξεις που πιστεύετε ότι ίσως χρειαστεί να τους παρέχετε.

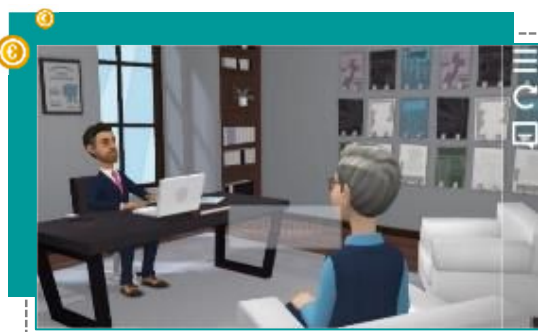


Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να υπολογίσουν το επιτόκιο ανατοκισμού για διαφορετικά σενάρια. Συγκεκριμένα, θα τους παρουσιαστούν τρεις διαφορετικές περιπτώσεις και θα πρέπει να υπολογίσουν το τελικό ποσό, που περιλαμβάνει τόσο το αρχικό ποσό/κεφάλαιο όσο και τον τόκο για καθεμία από αυτές.

Για να το κάνουν αυτό, οι παίκτες θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τον υπολογιστή επιτοκίου που είναι διαθέσιμος στο παιχνίδι. Οι περιπτώσεις είναι οι εξής:

- Ένα 15χρονο παιδί που κατέθεσε τα χρήματα που έβγαλε από μια καλοκαιρινή δουλειά σε έναν προθεσμιακό λογαριασμό καταθέσεων με 5% ετήσιο επιτόκιο.
- Ένα άτομο 35 ετών που έκανε αίτηση στην τράπεζα για ένα τριετές δάνειο με 4% ετήσιο επιτόκιο, για να αγοράσει το σπίτι των ονείρων του.
- Ένας παππούς/γιαγιά που άνοιξε έναν λογαριασμό στην τράπεζα για τον εγγονό του/της και κατέθεσε 10.000 Ευρώ, για τα οποία το επιτόκιο ανατοκισμού έχει οριστεί στο 3%.

Αν οι εκπαιδευόμενοι δεν απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα λέει ότι η απάντηση είναι λανθασμένη. Μετά από αυτό το μήνυμα, μπορούν να συνεχίσουν στην επόμενη σκηνή. Ωστόσο, αν δώσουν λανθασμένη απάντηση σε περισσότερα από ένα σενάρια, θα έχουν αποτύχει να ολοκληρώσουν το παιχνίδι. Σε αυτή την περίπτωση, θα τους ζητηθεί να αρχίσουν από την αρχή ή να επισκεφτούν την ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας», για να πάρουν περισσότερες πληροφορίες.



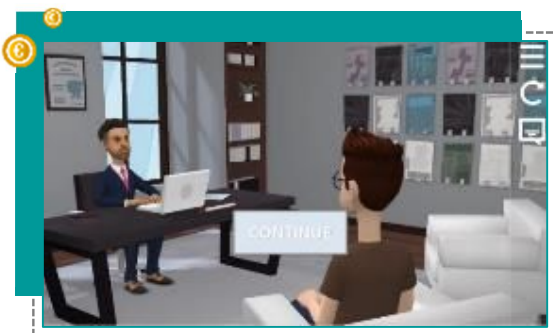
Μερικές χρήσιμες συμβουλές που μπορείτε να δώσετε στους εκπαιδευόμενους είναι:

- Υπενθυμίστε τους ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν την ενότητα με τις συμβουλές, καθώς παίζουν το παιχνίδι
- Πείτε τους ότι πρέπει να λάβουν υπόψη τους όσα έχουν διαβάσει στην ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας».

- Υπενθυμίστε τους ότι το απλό επιτόκιο υπολογίζεται με βάση την αριθμητική πρόοδο, ενώ το επιτόκιο ανατοκισμού με βάση τη γεωμετρική πρόοδο.

Ποιο θα μπορούσε να είναι το πρόβλημα; Είναι δύσκολο να ξέρουμε εκ των προτέρων γιατί μια απάντηση είναι λανθασμένη... Ωστόσο, μπορείτε ως εκπαιδευτές/τριες να κάνετε κάποιες ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους, ώστε να διερευνήσετε από κοινού τι μπορεί να πήγε λάθος:

- Διαβάσατε προσεκτικά την ενότητα «Εκπαιδέυστε το μυαλό σας»; Μπορείτε να εξηγήσετε την έννοια του «απλού επιτοκίου» και του «επιτοκίου ανατοκισμού»;
- Πώς υπολογίσατε το απλό επιτόκιο;
- Πώς υπολογίσατε το επιτόκιο ανατοκισμού;



Αν οι παίκτες απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Έχετε επιλέξει σωστά», επιβεβαιώνοντας ότι έχουν δώσει τη σωστή απάντηση. Πατώντας το κουμπί «Συνέχεια» θα μεταβούν αυτόματα στο επόμενο σενάριο.

Αφού ολοκληρώσουν το παιχνίδι δίνοντας τουλάχιστον δύο σωστές απαντήσεις, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν πρόσβαση σε επιπλέον πόρους που μπορείτε να συμβουλευτούν για να μάθουν περισσότερα για την έννοια του απλού επιτοκίου και του επιτοκίου ανατοκισμού, να δουν συμβουλές για το πώς να τα υπολογίσουν και πώς λειτουργούν στην πραγματική ζωή.



Ικανότητες που αναπτύσσονται σε κάθε παιχνίδι

Μέσω αυτού του παιχνιδιού, θα βοηθήσετε τους εκπαιδευόμενούς σας να αναπτύξουν τις ακόλουθες ικανότητες:

- Να κατανοήσουν την έννοια του απλού επιτοκίου και του επιτοκίου ανατοκισμού και πότε εφαρμόζονται
- Να μάθουν τις διαφορές μεταξύ των δύο επιτοκίων
- Να υπολογίζουν σωστά το ποσό του απλού επιτοκίου και του επιτοκίου ανατοκισμού.

ΕΝΑ ΔΑΝΕΙΟ ΓΙΑ ΟΛΑ, ΚΑΘΟΛΟΥ ΕΞΥΠΝΗ ΚΙΝΗΣΗ

Το παιχνίδι «Ένα δάνειο για όλα, καθόλου έξυπνη κίνηση» εξετάζει τα διάφορα είδη πίστωσης που είναι διαθέσιμα μέσω μιας τράπεζας. Αυτά περιλαμβάνουν τα εγγυημένα δάνεια vs. μη εγγυημένα δάνεια, τις πιστωτικές vs. χρεωστικές κάρτες

Περιγραφή του στόχου του παιχνιδιού

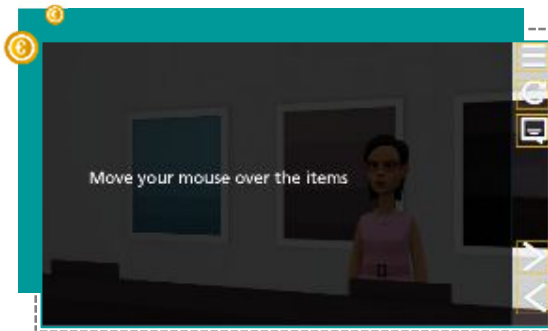
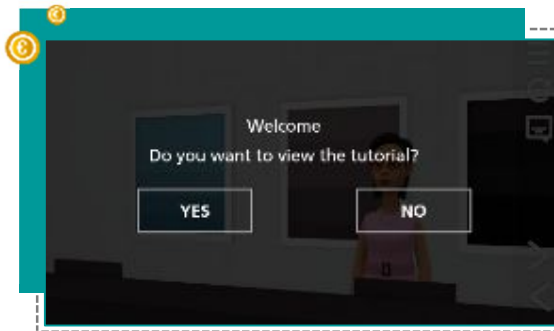


Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να εξετάσει την έννοια της πίστωσης. Συγκεκριμένα, θα βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να κάνουν τη διάκριση μεταξύ εγγυημένων και μη εγγυημένων δανείων και μεταξύ χρεωστικών και πιστωτικών καρτών, έτσι ώστε να ξέρουν τότε να χρησιμοποιούν το καθένα.

Είναι σημαντικό οι άνθρωποι να γνωρίζουν τα διαφορετικά είδη πίστωσης που είναι διαθέσιμα από την τοπική τους τράπεζα και ποια είναι η καλύτερη λύση που ταιριάζει στις οικονομικές τους ανάγκες. Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να γνωρίζουν για τα διαφορετικά είδη προσωπικού λογαριασμού που μπορούν να έχουν σε μια τράπεζα σύμφωνα με το είδος του δανείου που ταιριάζει καλύτερα στις ανάγκες τους.

Επεξήγηση της διαδικασίας του παιχνιδιού

Μόλις μπουν στο παιχνίδι, οι χρήστες έχουν την επιλογή να δουν κάποιες **οδηγίες** που τους εξηγούν πώς να πλοηγηθούν στο παιχνίδι και τις επιλογές της γραμμής εργαλείων. Μπορούν να συμβουλευτούν τις οδηγίες για το πώς να χρησιμοποιήσουν τον πίνακα πλοήγησης πριν αρχίσουν το παιχνίδι. Αυτό είναι προαιρετικό, οπότε μπορούν να το παραλείψουν.



Στην αρχή του παιχνιδιού, παρουσιάζεται ο **στόχος του παιχνιδιού**: «Με την ολοκλήρωση του μικρού αυτού παιχνιδιού θα είστε σε θέση να αντιστοιχίσετε τις οικονομικές ανάγκες που έχετε με το είδος του δανείου που σας ταιριάζει καλύτερα». Είναι σημαντικό ο εκπαιδευτής/τρια να γνωρίζει καλά τον στόχο του παιχνιδιού και να μπορεί να τον συνδέσει με το υπόλοιπο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, θέματα ή πόρους.



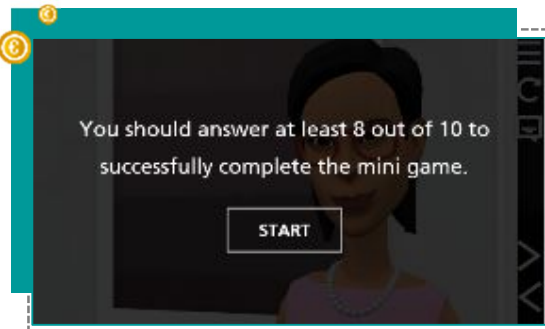
Μετά την παρουσίαση του στόχου του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένα ρεαλιστικό περιβάλλον το οποίο θα βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν **το σενάριο του παιχνιδιού και το παράδειγμα από την πραγματική ζωή όπου θα πρέπει να εφαρμοστεί η έννοια της πίστωσης**. Ως εκπαιδευτής/τρια, ίσως χρειαστεί να παρέχετε κάποιες υποδείξεις στους εκπαιδευόμενους πριν το παιχνίδι.

Προτού αρχίσουν το παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν πρόσβαση στην ενότητα **«Εκπαιδέυστε το μυαλό σας»**. Αυτή η ενότητα παρουσιάζει την έννοια ή τις έννοιες που εξετάζει το κάθε παιχνίδι. Σε αυτή την περίπτωση, παρουσιάζεται η έννοια της πίστωσης και τα διαφορετικά είδη της. Είναι σημαντικό να τονίσετε στους εκπαιδευόμενους ότι πρέπει να δώσουν προσοχή στις πληροφορίες που παρέχονται σε αυτή την ενότητα και ότι για να βεβαιωθούν ότι έχουν κατανοήσει τις έννοιες, θα ήταν χρήσιμο να διαβάσουν την ενότητα **«Εκπαιδέυστε το μυαλό σας»** δύο φορές.





Σημειώστε ότι, εκτός από την ευκαιρία να μάθουν και να κατανοήσουν τις έννοιες, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν επίσης να δουν τα διαφορετικά είδη πίστωσης και σε ποιες περιπτώσεις είναι πιο κατάλληλη η καθεμία από αυτές. Είναι σημαντικό να καταλάβουν τις διαφορές μεταξύ εγγυημένων και μη εγγυημένων δανείων και μεταξύ πιστωτικών και χρεωστικών καρτών.



Μετά από αυτό το εισαγωγικό μέρος του παιχνιδιού, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αρχίσουν **να παίζουν το παιχνίδι** και να εφαρμόσουν τις έννοιες που έχουν επεξηγηθεί προηγουμένως σε ένα πραγματικό σενάριο. Καθώς προχωρά το παιχνίδι, θα έχουν την ευκαιρία να δουν μερικές οδηγίες ή συμβουλές που θα τους βοηθήσουν.

Προτού δώσετε την ευκαιρία στους εκπαιδευόμενους να παίξουν το παιχνίδι, πρέπει ως εκπαιδευτές/τριες να εξερευνήσετε το παιχνίδι παίζοντάς το πρώτα οι ίδιοι. Αυτό θα σας βοηθήσει να εντοπίσετε τυχόν συμβουλές ή υποδείξεις που πιστεύετε ότι ίσως χρειαστεί να τους παρέχετε.

Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, οι παίκτες θα κάνουν μια προσομοίωση της διαδικασίας λήψης απόφασης για την καλύτερη δυνατή λύση πίστωσης για μια οικονομική ανάγκη. Συγκεκριμένα, θα δουν δέκα διαφορετικές οικονομικές ανάγκες και θα αποφασίσουν ποιο είναι το καλύτερο είδος πίστωσης ή κάρτας που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να καλύψει την κάθε ανάγκη, επιλέγοντας μία από τις τέσσερις επιλογές: εγγυημένο δάνειο, μη εγγυημένο δάνειο, χρεωστική κάρτα, πιστωτική κάρτα.

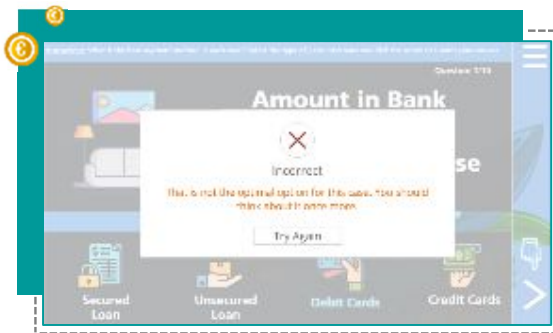


Οι οικονομικές ανάγκες για τις οποίες θα πρέπει να αποφασίσουν ποια είναι η καλύτερη λύση είναι οι εξής:

- Αγορά σπιτιού
- Αγορά αυτοκινήτου

- Ψώνια από την τοπική υπεραγορά
- Προκαταβολή ενοικίου για ένα διαμέρισμα
- Εισιτήρια για καλοκαιρινές διακοπές
- Απρόβλεπτα έξοδα για το αυτοκίνητο
- Πάγιες εντολές διαδικτύου, τηλεφώνου, νερού και ηλεκτρικού ρεύματος
- Μηνιαία συνδρομή γυμναστηρίου
- Αγορά νέας τηλεόρασης
- Φοιτητικό δάνειο

Αν οι εκπαιδευόμενοι δεν απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα λέει ότι η απάντηση που έδωσαν δεν είναι σωστή. Σε αυτό το σημείο, έχουν ακόμη μια ευκαιρία να απαντήσουν σωστά, πατώντας την επιλογή «Προσπαθήστε ξανά». Ωστόσο, δε θα έχουν τρίτη ευκαιρία. Αν δώσουν λανθασμένη απάντηση σε περισσότερες από δύο περιπτώσεις, θα έχουν αποτύχει να ολοκληρώσουν το παιχνίδι. Σε αυτή την περίπτωση, θα τους ζητηθεί να αρχίσουν από την αρχή ή να επισκεφτούν την ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας», για να πάρουν περισσότερες πληροφορίες.

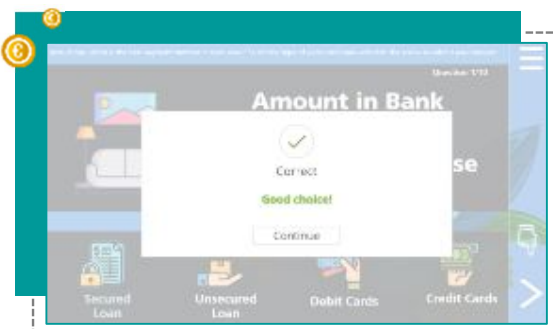


Μερικές χρήσιμες συμβουλές που μπορείτε να δώσετε στους εκπαιδευόμενους είναι:

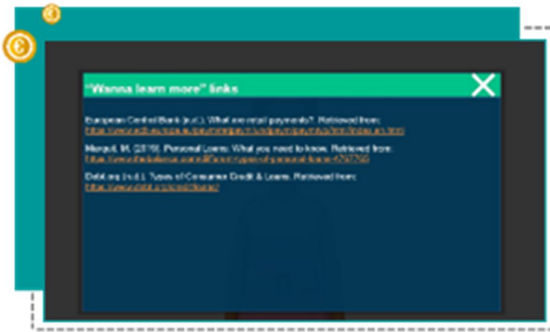
- Υπενθυμίστε τους ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν την ενότητα με τις συμβουλές καθώς παίζουν το παιχνίδι
- Πείτε τους ότι πρέπει να λάβουν υπόψη όσα έχουν διαβάσει στην ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας».

Ποιο θα μπορούσε να είναι το πρόβλημα; Είναι δύσκολο να ξέρουμε εκ των προτέρων γιατί μια απάντηση είναι λανθασμένη... Ωστόσο, μπορείτε ως εκπαιδευτές/τριες να κάνετε κάποιες ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους, ώστε να διερευνήσετε από κοινού τι μπορεί να πήγε λάθος:

- Διαβάσατε προσεκτικά την ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας»; Μπορείτε να εξηγήσετε την έννοια της «πίστωσης»;
- Γιατί κάνατε αυτή την επιλογή;
- Ποια είναι διαφορά μεταξύ εγγυημένων/εγγυημένων δανείων και πιστωτικών/χρεωστικών καρτών;



Αν οι παίκτες απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί το μήνυμα «Καλή επιλογή», επιβεβαιώνοντας ότι έχουν δώσει τη σωστή απάντηση. Πατώντας το κουμπί «Συνέχεια» πηγαίνουν αυτόματα στην επόμενη περίπτωση.



Αφού ολοκληρώσουν το παιχνίδι δίνοντας τουλάχιστον οκτώ σωστές απαντήσεις, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν **πρόσβαση σε επιπλέον πόρους** που μπορούν να συμβουλευτούν για να μάθουν περισσότερα για την έννοια της πίστωσης και τα είδη των προσωπικών και καταναλωτικών δανείων.

Ικανότητες που αναπτύσσονται σε κάθε παιχνίδι

Μέσω αυτού του παιχνιδιού, θα βοηθήσετε τους εκπαιδευόμενούς σας να αναπτύξουν τις ακόλουθες ικανότητες:

- Να κατανοήσουν την έννοια της πίστωσης
- Να μάθουν τις διαφορές μεταξύ εγγυημένων και μη εγγυημένων δανείων και μεταξύ πιστωτικών και χρεωστικών καρτών
- Να επιλέξουν την καλύτερη λύση πίστωσης ανάλογα με τις οικονομικές τους ανάγκες.

ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΩ ΤΗ ΧΡΕΩΣΤΙΚΗ Ή ΤΗΝ ΠΙΣΤΩΤΙΚΗ ΚΑΡΤΑ... ΚΑΙ ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΔΙΑΦΟΡΑ;

Το παιχνίδι «Να χρησιμοποιήσω τη χρεωστική ή την πιστωτική κάρτα... και ποια είναι η διαφορά;» εξετάζει τις διαφορές μεταξύ χρεωστικής και πιστωτικής κάρτας. Παρέχει πληροφορίες για το πώς να επιλέξετε την κατάλληλη μέθοδο πληρωμής, προκειμένου να εκμεταλλευτείτε τις δυνατότητες που σας προσφέρει η καθεμία

Περιγραφή του στόχου του παιχνιδιού

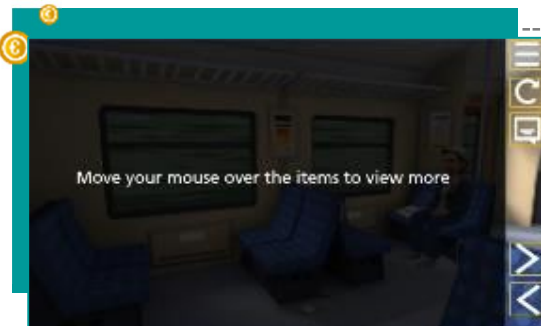
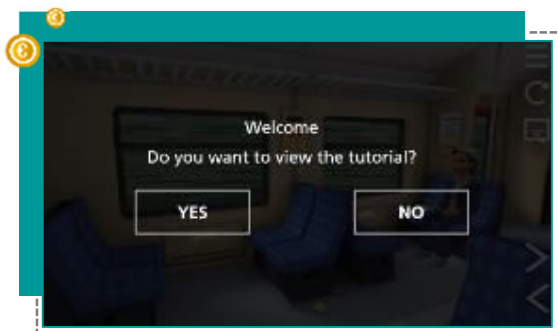


Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να εξετάσει τις διαφορές μεταξύ χρεωστικών και πιστωτικών καρτών. Συγκεκριμένα, θα βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να μπορούν να αποφασίσουν ποιο από αυτά τα οικονομικά εργαλεία ταιριάζει καλύτερα στις οικονομικές τους ανάγκες, ώστε να εκμεταλλευτούν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τις δυνατότητες του καθενός από αυτά.

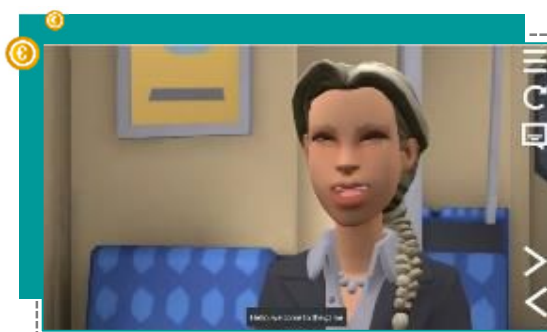
Είναι συνηθισμένο φαινόμενο πλέον οι καταναλωτές να μη χρησιμοποιούν μετρητά όταν πρέπει να πληρώσουν σε ένα κατάστημα ή σε άλλα μέρη (π.χ. ξενοδοχεία, εστιατόρια, ταξιδιωτικά γραφεία). Όλο και περισσότεροι άνθρωποι έχουν τραπεζικούς λογαριασμούς και τραπεζικές κάρτες, οι οποίες έχουν γίνει έχουν γίνει πολύ συνηθισμένες ακόμη και για τις πιο μικρές καθημερινές συναλλαγές. Για αυτό τον λόγο, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να γνωρίζουν τους διαφορετικούς τύπους καρτών (πιστωτικές και χρεωστικές κάρτες) και τις διαφορές τους.

Επεξήγηση της διαδικασίας του παιχνιδιού

Μόλις μπουν στο παιχνίδι, οι χρήστες έχουν την επιλογή να δουν κάποιες **οδηγίες** που τους εξηγούν πώς να πλοηγηθούν στο παιχνίδι και τις επιλογές της γραμμής εργαλείων. Μπορούν να συμβουλευτούν τις οδηγίες για το πώς να χρησιμοποιήσουν τον πίνακα πλοήγησης πριν αρχίσουν το παιχνίδι. Αυτό είναι προαιρετικό, οπότε μπορούν να το παραλείψουν.

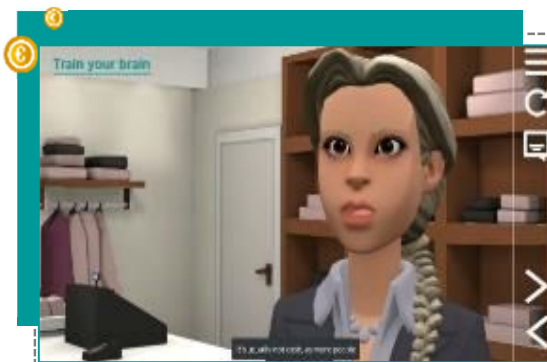


Στην αρχή του παιχνιδιού, παρουσιάζεται ο **στόχος του παιχνιδιού**: «Με την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, θα είστε σε θέση να διακρίνετε μεταξύ των πιστωτικών και χρεωστικών καρτών, ώστε να μπορείτε να χρησιμοποιείτε αυτά τα οικονομικά εργαλεία κατά το μέγιστο των δυνατοτήτων τους». Είναι σημαντικό ο εκπαιδευτής/τρια να γνωρίζει καλά τον στόχο του παιχνιδιού και να μπορεί να τον συνδέσει με το υπόλοιπο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, θέματα ή πόρους.



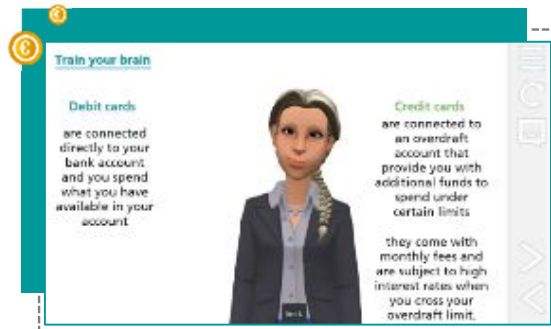
Μετά την παρουσίαση του στόχου του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένα ρεαλιστικό περιβάλλον το οποίο θα βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν **το σενάριο του παιχνιδιού και το παράδειγμα από την πραγματική ζωή όπου θα πρέπει να εφαρμοστεί η έννοια της χρεωστικής και πιστωτικής κάρτας**. Ως εκπαιδευτής/τρια, ίσως χρειαστεί να παρέχετε κάποιες υποδείξεις στους εκπαιδευόμενους πριν το παιχνίδι.

Προτού αρχίσουν το παιχνίδι, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν πρόσβαση στην ενότητα **«Εκπαιδεύστε το μυαλό σας»**. Αυτή η ενότητα παρουσιάζει την έννοια ή τις έννοιες που εξετάζει το κάθε παιχνίδι. Σε αυτή την περίπτωση, παρουσιάζονται οι διαφορές μεταξύ χρεωστικής και πιστωτικής κάρτας. Είναι σημαντικό να τονίσετε στους εκπαιδευόμενους ότι πρέπει να δώσουν προσοχή στις πληροφορίες που παρέχονται σε



αυτή την ενότητα και ότι για να βεβαιωθούν ότι έχουν κατανοήσει τις έννοιες, θα ήταν χρήσιμο να διαβάσουν την ενότητα «Εκπαιδέυστε το μυαλό σας» δύο φορές.

Ως εκπαιδευτής/τρια μπορείτε να επιλέξετε να εξετάσετε τις έννοιες με τους εκπαιδευόμενούς σας πριν το παιχνίδι, έτσι ώστε καθώς παίζουν το παιχνίδι οι εκπαιδευόμενοι να φρεσκάρουν τη μνήμη και την κατανόησή τους σχετικά με τις έννοιες.

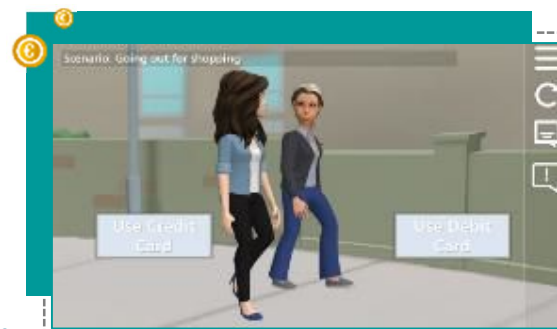


Από την άλλη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για να εισάγετε την έννοια της πιστωτικής και χρεωστικής κάρτας και στη συνέχεια να την εξετάσετε εις βάθος με όλες τις ομάδες σε μια εκπαιδευτική συνεδρία. Σημειώστε ότι, εκτός από την ευκαιρία να μάθουν και να κατανοήσουν τις έννοιες, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν επίσης να δουν παραδείγματα διαφορετικών ειδών κάρτας και σε ποιες περιπτώσεις είναι πιο κατάλληλο να χρησιμοποιείται η καθεμία.



Μετά από αυτό το εισαγωγικό μέρος του παιχνιδιού, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αρχίσουν **να παίζουν το παιχνίδι** και να εφαρμόσουν τις έννοιες που έχουν εξηγηθεί προηγουμένως σε ένα πραγματικό σενάριο. Καθώς προχωρά το παιχνίδι, θα έχουν την ευκαιρία να δουν μερικές οδηγίες ή συμβουλές που θα τους βοηθήσουν.

Προτού δώσετε την ευκαιρία στους εκπαιδευόμενους να παίξουν το παιχνίδι, πρέπει ως εκπαιδευτές/τριες να εξερευνήσετε το παιχνίδι παίζοντάς το πρώτα οι ίδιοι. Αυτό θα σας βοηθήσει να εντοπίσετε τυχόν συμβουλές ή υποδείξεις που πιστεύετε ότι ίσως χρειαστεί να τους παρέχετε. **Στο συγκεκριμένο παιχνίδι**, οι παίκτες θα κάνουν μια προσομοίωση της διαδικασίας λήψης απόφασης για επιλογή της σωστής κάρτας για κάλυψη μιας οικονομικής ανάγκης.



Συγκεκριμένα, θα παρουσιαστούν στους εκπαιδευόμενους τέσσερις διαφορετικές οικονομικές ανάγκες και θα πρέπει να αποφασίσουν ποια είναι η κάρτα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να καλυφθεί η κάθε ανάγκη: χρεωστική ή πιστωτική κάρτα. Οι οικονομικές ανάγκες είναι οι εξής:

- Επιδιόρθωση φορητού υπολογιστή
- Ψώνια
- Διοργάνωση ταξιδιού
- Πάρτι γενεθλίων



Στα δεξιά της οθόνης, οι εκπαιδευόμενοι έχουν πρόσβαση στο κουμπί συμβουλών, οι οποίες εξηγούν με λεπτομέρεια σε ποιες περιπτώσεις μπορούν να χρησιμοποιούν την κάθε κάρτα.

Αν οι εκπαιδευόμενοι δεν επιλέξουν τη σωστή απάντηση, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που εξηγεί γιατί η απάντηση που έδωσαν είναι λανθασμένη. Αν απαντήσουν λάθος σε τουλάχιστον μία περίπτωση, θα έχουν αποτύχει να ολοκληρώσουν το παιχνίδι. Σε αυτή την περίπτωση, θα τους ζητηθεί να αρχίσουν από την αρχή ή να επισκεφτούν την ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας» για να πάρουν περισσότερες πληροφορίες.



Μερικές χρήσιμες συμβουλές που μπορείτε να δώσετε στους εκπαιδευόμενους είναι:

- Υπενθυμίστε τους ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν την ενότητα με τις συμβουλές, καθώς παίζουν το παιχνίδι
- Πείτε τους ότι πρέπει να λάβουν υπόψη τους όσα έχουν διαβάσει στην ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας».

Ποιο θα μπορούσε να είναι το πρόβλημα; Είναι δύσκολο να ξέρουμε εκ των προτέρων γιατί μια απάντηση είναι λανθασμένη... Ωστόσο, μπορείτε ως εκπαιδευτές/τριες να κάνετε κάποιες ερωτήσεις στους εκπαιδευόμενους, ώστε να διερευνήσετε από κοινού τι μπορεί να πήγε λάθος:

- Διαβάσατε προσεκτικά την ενότητα «Εκπαιδεύστε το μυαλό σας»; Μπορείτε να εξηγήσετε την έννοια της πίστωσης;

- Γιατί επιλέξατε αυτή την απάντηση;
- Ποια είναι η διαφορά μεταξύ πιστωτικής και χρεωστικής κάρτας;



Αν οι παίκτες απαντήσουν σωστά, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα επιβεβαιώνει ότι έδωσαν τη σωστή απάντηση. Πατώντας το κουμπί «Συνέχεια» θα μεταφερθούν αυτόματα στην επόμενη περίπτωση.

Αφού ολοκληρώσουν το παιχνίδι δίνοντας τουλάχιστον οκτώ σωστές απαντήσεις, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν **πρόσβαση σε επιπλέον πόρους** που μπορούν να συμβουλευτούν για να μάθουν περισσότερα για την έννοια της πίστωσης και τα είδη προσωπικών και καταναλωτικών δανείων.



Ικανότητες που αναπτύσσονται σε κάθε παιχνίδι

Μέσω αυτού του παιχνιδιού, θα βοηθήσετε τους εκπαιδευόμενούς σας να αναπτύξουν τις ακόλουθες ικανότητες:

- Να κατανοήσουν την έννοια των πιστωτικών και χρεωστικών καρτών
- Να μάθουν τις διαφορές μεταξύ των δύο
- Να επιλέξουν την κατάλληλη κάρτα ανάλογα με τις οικονομικές τους ανάγκες.

2.3 Πώς να παίξετε το παιχνίδι

- Τα παιχνίδια έχουν αναπτυχθεί με τη χρήση πολυμέσων. Συγκεκριμένα, περιλαμβάνουν εικόνες, κείμενο, ήχο και βίντεο. Προκειμένου η εμπειρία σας από το παιχνίδι να είναι αποτελεσματική, συνιστάται να λάβετε υπόψη τις ακόλουθες συμβουλές:
- Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι υπολογιστές έχουν σύνδεση στο Διαδίκτυο και ότι τα ηχεία των υπολογιστών λειτουργούν σωστά.
- Καλύτερα να προτιμήσετε σύνδεση με καλώδιο (ethernet) παρά σύνδεση μέσω WI-FI, παρόλο που και οι δύο λειτουργούν καλά.

- Τα παιχνίδια δεν φορτώνουν το ίδιο καλά σε όλα τα προγράμματα περιήγησης. Το λογισμικό φορτώνεται καλύτερα σε προγράμματα περιήγησης που υποστηρίζουν πλήρως τη μορφή HTML5 (Mozilla Firefox, Google Chrome κ.λπ.).
- Εάν ένα παιχνίδι δεν εμφανίζει τους υπότιτλους, πρέπει να κάνετε κλικ στην επιλογή της επαναφόρτωσης.
- Ορισμένα παιχνίδια περιλαμβάνουν μια αριθμομηχανή που επιτρέπει στους παίκτες να υπολογίζουν ποσά. Η αριθμομηχανή δεν εμφανίζει τα σύμβολα εξίσωσης (+, - κ.λπ.) αλλά λειτουργεί σωστά. Επίσης, συνιστάται να ζητήσετε από τους παίκτες να κρατούν σημειώσεις σχετικά με τα ποσά που υπολογίζουν κάθε φορά.
- Εάν τα παιχνίδια βρίσκονται σε παύση για μεγάλο χρονικό διάστημα, ενδέχεται να αντιμετωπίσετε προβλήματα με τους υπότιτλους (δεν εμφανίζονται). Σε τέτοιες περιπτώσεις, πρέπει να επανεκκινήσετε τα παιχνίδια.
- Δεδομένου ότι υπάρχουν πολλά βίντεο ανά παιχνίδι, είναι σημαντικό να βεβαιωθείτε ότι ο αριθμός των υπολογιστών που θα ανοίξουν το παιχνίδι είναι μικρός, λόγω περιορισμένου εύρους ζώνης (bandwidth). Σε ορισμένες περιπτώσεις καλό θα ήταν να εξετάσετε το ενδεχόμενο ομαδικής εργασίας έναντι ατομικής (αργή ταχύτητα σύνδεσης στο Διαδίκτυο και περισσότεροι από 20 συμμετέχοντες).

3. Χρησιμοποιώντας το παιχνίδι EUROINVESTMENT σε εκπαιδευτικό πλαίσιο

3.1. Τυπική εκπαίδευση

A. Πορτογαλία

Μερικοί από τους βασικούς στόχους στο πλαίσιο του εθνικού σχεδίου για τον οικονομικό γραμματισμό είναι η αναγνώριση της σημασίας της οικονομικής ένταξης και εκπαίδευσης, ο καθορισμός των γενικών κατευθυντήριων αρχών για την προώθησή τους, καθώς και η υποστήριξη για την εφαρμογή πρωτοβουλιών σε εθνικό επίπεδο. Το Σχέδιο συνίσταται σε ένα μεσοπρόθεσμο –και μακροπρόθεσμο– έργο, το οποίο εφαρμόζει τις κατευθυντήριες γραμμές που καθορίστηκαν για την περίοδο 2016-2020, ενισχύοντας την στρατηγική που ακολουθήθηκε κατά τα πρώτα πέντε χρόνια υλοποίησής του από το 2011-2015. Το Σχέδιο περιλαμβάνει ένα συνεκτικό και συντονισμένο όραμα πρωτοβουλιών οικονομικής εκπαίδευσης, αναγνωρίζοντας ότι η βελτίωση των γνώσεων και η επίδραση στις στάσεις και συμπεριφορές των ανθρώπων σε αυτό τον τομέα είναι δυνατή μόνο μέσω της σύμπραξης ενός ευρέος φάσματος εταίρων. Οι συμπράξεις που πραγματοποιήθηκαν με υπουργεία και δημόσιους φορείς, επιχειρήσεις και οργανώσεις του οικονομικού τομέα, ενώσεις καταναλωτών, συνδικάτα και πανεπιστήμια, επιτρέπουν την προσαρμογή της οικονομικής εκπαίδευσης στις ανάγκες συγκεκριμένων ομάδων-στόχων και διασφαλίζουν την εφαρμοσιμότητα σε τοπικό πλαίσιο.

Μια από τις πρωτοβουλίες που σχεδιάστηκε είναι το **Core Competencies for Financial Education (CCFE)** (Βασικές Ικανότητες για Οικονομική Εκπαίδευση), ένα πλαίσιο εκπαίδευσης και κατάρτισης οικονομικού γραμματισμού, το οποίο περιλαμβάνει κατευθυντήριες γραμμές για παροχή εκπαίδευσης στην προδημοτική εκπαίδευση, το βασικό επίπεδο εκπαίδευσης, το δευτεροβάθμιο επίπεδο και τον τομέα της εκπαίδευσης ενηλίκων. Η Οικονομική Εκπαίδευση εντάσσεται στα θέματα της Εκπαίδευσης για την Πολιτότητα και διαπερνά όλο το αναλυτικό πρόγραμμα. Το CCFE μπορεί να χρησιμοποιηθεί από εκπαιδευτικούς που διδάσκουν οποιοδήποτε θέμα εντός ή εκτός αναλυτικού προγράμματος, σε όλα τα επίπεδα εκπαίδευσης και είδη διδασκαλίας. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ποικίλα πλαίσια, στο σύνολο του ή εν μέρει, ως μέρος της Εκπαίδευσης για την Πολιτότητα, ως μέρος της ανάπτυξης έργων και πρωτοβουλιών που συμβάλλουν στην προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη των μαθητών ή ως συμπληρωματικό στοιχείο στο αναλυτικό πρόγραμμα του 2^{ου} και 3^{ου} σταδίου της βασικής εκπαίδευσης.

Όσον αφορά την **εκπαίδευση ενηλίκων**, δεδομένου ότι το CCFE προωθεί βασικές εγκάρσιες γνώσεις και δεξιότητες πολιτότητας στον οικονομικό τομέα, αναπτύχθηκε ένα σύνολο **Βραχυπρόθεσμων Εκπαιδευτικών Ενοτήτων (Short-Term Training Units, STTU)** για εφαρμογή στην εκπαίδευση και κατάρτιση ενηλίκων. Οι ενότητες αυτές βασίζονται σε θέματα, υπο-θέματα και στόχους που έχουν οριστεί από το CCFE και είναι ενσωματωμένες στον Εθνικό Κατάλογο Επαγγελματικών Προϊόντων ως «Πρόγραμμα Οικονομικής Εκπαίδευσης». Αυτές οι Βραχυπρόθεσμες Εκπαιδευτικές Ενότητες δεν περιλαμβάνονται σε κάποια εκπαίδευση για βασικές ικανότητες που σχετίζονται με ένα συγκεκριμένο επαγγελματικό προσόν και μπορούν να αναπτυχθούν εντός ενός συγκεκριμένου εκπαιδευτικού προγράμματος.

Υπάρχουν 6 Βραχυπρόθεσμες Εκπαιδευτικές Ενότητες:

- Διαχείριση και σχεδιασμός οικογενειακού προγραμματισμού
- Βασικά χρηματοοικονομικά προϊόντα
- Αποταμίευση - Βασικές έννοιες
- Πίστωση και χρέος
- Χρηματοοικονομικό σύστημα
- Αποταμίευση και επένδυση αποταμιεύσεων

Τα παιχνίδια EUROINVESTMENT μπορούν να χρησιμοποιηθούν στις διάφορες ενότητες ως εξής:

		Βραχυπρόθεσμες Εκπαιδευτικές Ενότητες (STTU)					
		Διαχείριση και σχεδιασμός οικογενειακού προϋπολογισμού	Βασικά χρηματοοικονομικά προϊόντα	Αποταμίευση – Βασικές έννοιες	Πίστωση και χρέος	Χρηματοοικονομικό σύστημα	Αποταμίευση και επένδυση αποταμιεύσεων
Παιχνίδια		Θέματα					
Προγραμματισμός & Διαχείριση	Ελέγξτε τα οικονομικά σας	Ορισμός προϋπολογισμού. Βραχυπρόθεσμες έναντι μακροπρόθεσμων αναγκών. Ισορροπία. Προϋπολογισμός. Προτεραιότητες. Μη αναμενόμενες καταστάσεις που επηρεάζουν το εισόδημα της οικογένειας. Ταμείο έκτακτης ανάγκης ως μέρος του προϋπολογισμού. Μεσοπρόθεσμοι και μακροπρόθεσμοι στόχοι.		Προτεραιότητες. Προϋπολογισμός.			
	Τα βγάζω πέρα	Ορισμός προϋπολογισμού. Πηγές εισοδήματος. Οικογενειακά έξοδα. Προϋπολογισμός. Απαραίτητα έναντι περιττών εξόδων. Πάγια έναντι μεταβλητών εξόδων. Προαιρετικά έναντι μεταβλητών εξόδων. Ισορροπία. Προϋπολογισμός. Προτεραιότητες.		Προϋπολογισμός. Προτεραιότητες. Στόχοι και προφύλαξη από κινδύνους. Επένδυση αποταμιεύσεων.			Στόχοι και προφύλαξη από κινδύνους, Επένδυση αποταμιεύσεων.
	Δύσκολες μέρες	Απαραίτητα έναντι περιττών εξόδων. Μη αναμενόμενες καταστάσεις που επηρεάζουν το εισόδημα της οικογένειας. Ταμείο έκτακτης ανάγκης ως μέρος του προϋπολογισμού.					
	Οικονομίες	Ορισμός προϋπολογισμού. Πάγια έναντι μεταβλητών εξόδων. Προαιρετικά έναντι μεταβλητών εξόδων. Ισορροπία. Προϋπολογισμός.	Κόστος δανεισμού	Προϋπολογισμός. Προτεραιότητες.	Κόστος δανεισμού	Κόστος δανεισμού	

Το παρόν έργο έχει χρηματοδοτηθεί με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Αυτή η δημοσίευση αντανάκλα τις απόψεις μόνο του συντάκτη της, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για τυχόν χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. Αριθμός έργου [2018-1-PT01-KA204-047362]

	Προτεραιότητες. Μη αναμενόμενες καταστάσεις που επηρεάζουν το εισόδημα της οικογένειας. Μεσοπρόθεσμοι και μακροπρόθεσμοι στόχοι. Πολυετής προϋπολογισμός.					
Ώρα για σύνταξη	Απαραίτητα έναντι περιττών εξόδων. Προϋπολογισμός. Προτεραιότητες.	Σκοποί δανεισμού	Προϋπολογισμός. Προτεραιότητες. Επένδυση αποταμιεύσεων.	Σκοποί δανεισμού		Επένδυση αποταμιεύσεων

Βραχυπρόθεσμες Εκπαιδευτικές Ενότητες (STTU)							
		Διαχείριση και σχεδιασμός οικογενειακού προϋπολογισμού	Βασικά χρηματοοικονομικά προϊόντα	Αποταμίευση – Βασικές έννοιες	Πίστωση και χρέος	Χρηματοοικονομικό σύστημα	Αποταμίευση και επένδυση αποταμιεύσεων
Παιχνίδια		Θέματα					
Χρήματα & συναλλαγές	Επιλέξτε και ανταλλάξτε	Χαρτονομίσματα και κέρματα				Επίσημο νόμισμα. Συναλλαγματική ισοτιμία. Το Ευρωσύστημα.	
	Ας ανταλλάξουμε συναλλάγμα	Χαρτονομίσματα και κέρματα. Προϋπολογισμός.				Επίσημο νόμισμα. Συναλλαγματική ισοτιμία. Το Ευρωσύστημα.	
	Βάλτε ένα γκολ	Οικογενειακά έξοδα. Προϋπολογισμός.					
	Παίζοντας με τα επιτόκιο		Κόστος δανεισμού. Σκοποί δανεισμού.	Επιτόκιο	Επιτόκιο. Πληρωμή και λήψη τόκου. Κόστος δανεισμού. Σκοποί δανεισμού.	Κόστος δανεισμού	
	Βρείτε την έξοδο						

		Βραχυπρόθεσμες Εκπαιδευτικές Ενότητες (STTU)					
		Διαχείριση και σχεδιασμός οικογενειακού προϋπολογισμού	Βασικά χρηματοοικονομικά προϊόντα	Αποταμίευση – Βασικές έννοιες	Πίστωση και χρέος	Χρηματοοικονομικό σύστημα	Αποταμίευση και επένδυση αποταμιεύσεων
Παιχνίδια		Θέματα					
Ρίσκο & Πίστωση	Ας σκιαγραφήσουμε το προφίλ σας		Τραπεζικό δάνειο. Οικονομικές ανάγκες και δυνατότητες κατά τον δανεισμό. Κόστος δανεισμού.		Τραπεζικό δάνειο. Οικονομικές ανάγκες και δυνατότητες κατά τον δανεισμό. Κόστος δανεισμού. Η ευθύνη για αποπληρωμή του χρέους. Λίστα πιστωτικών ευθυνών.	Τραπεζικό δάνειο. Το Ευρωσύστημα. Κόστος δανεισμού.	
	Η έννοια των επιτοκίων		Κόστος δανεισμού. Σταθερά έναντι κυμαινόμενων επιτοκίων.	Επιτόκιο	Επιτόκιο. Κόστος πίστωσης. Σταθερά έναντι κυμαινόμενων επιτοκίων.	Το Ευρωσύστημα. Ο ρόλος των τραπεζών. Επιτόκιο. Κόστος δανεισμού. Σταθερά έναντι κυμαινόμενων επιτοκίων.	Επιτόκιο
	Επιτόκιο και η μαγεία του ανατοκισμού		Κόστος δανεισμού. Οικονομικές ανάγκες και δυνατότητες κατά τον δανεισμό. Άλλες χρεώσεις για δάνεια.	Επιτόκιο	Οικονομικές ανάγκες και δυνατότητες κατά τον δανεισμό. Επιτόκιο. Πληρωμή και λήψη τόκου. Κόστος δανεισμού. Άλλες χρεώσεις για δάνεια.	Επιτόκιο. Κόστος δανεισμού.	Επιτόκιο
	Ένα δάνειο για όλα, καθόλου έξυπνη κίνηση	Χρεωστικές κάρτες. Πιστωτικές κάρτες. Αίτηση για λογαριασμό καταθέσεων.	Χρεωστικές κάρτες. Πιστωτικές κάρτες. Αίτηση για λογαριασμό καταθέσεων. Τραπεζικό δάνειο.		Τραπεζικό δάνειο	Τραπεζικό δάνειο	
	Να χρησιμοποιήσω τη χρεωστική ή την πιστωτική κάρτα... και ποια είναι η διαφορά;	Τρόποι πληρωμής και εγγενές κόστος. Χρεωστικές κάρτες. Πιστωτικές κάρτες.	Χρεωστικές κάρτες. Πιστωτικές κάρτες.				

B. Ισπανία

Από το 2008, η Οικονομική Εκπαίδευση αποτελεί μέρος του εθνικού αναλυτικού προγράμματος για παιδιά και νέους. Η Banco de España (BdE) και η Εθνική Επιτροπή Κινητών Αξιών (CNMV), από κοινού με την κυβέρνηση, υλοποίησαν το Σχέδιο Οικονομικής Εκπαίδευσης (Financial Education Plan) 2008-2012, το οποίο ανανεώθηκε τον Ιούνιο του 2013 (Σχέδιο Οικονομικής Εκπαίδευσης 2013-2017) και τον Ιούνιο του 2018 (Σχέδιο Οικονομικής Εκπαίδευσης 2018-2021). Το Σχέδιο ακολουθεί τις συστάσεις της Ευρωπαϊκής Επιτροπής και τις Αρχές Υψηλού Επιπέδου σχετικά με τις Εθνικές Στρατηγικές για την Οικονομική Εκπαίδευση, όπως ορίζονται από το Διεθνές Δίκτυο Χρηματοοικονομικής Εκπαίδευσης (INFE) του Οργανισμού οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης και όπως εγκρίθηκαν από την ομάδα χωρών G-20 στη σύνοδο που έγινε στο Κάβο σαν Λούκας του Μεξικό τον Ιούνιο του 2012.

Οι στόχοι του Σχεδίου Οικονομικής Εκπαίδευσης αφορούν όλους τους πολίτες, σε όλα τα στάδια της ζωής τους:

- Παιδιά: τα βοηθά να συνειδητοποιήσουν την αξία των χρημάτων και της αποταμίευσης
- Νέοι: τους προετοιμάζει να γίνουν ανεξάρτητοι στο μέλλον
- Ενήλικες: τους βοηθά να σχεδιάσουν βασικές αποφάσεις, όπως είναι η αγορά σπιτιού, η ανατροφή οικογένειας, η χρηματοδότηση των σπουδών των παιδιών και η προετοιμασία για συνταξιοδότηση.

Ωστόσο, το περιεχόμενο του Σχεδίου Οικονομικής Εκπαίδευσης, παρόλο που είναι ενσωματωμένο στα γυμνάσια/λύκεια, δεν παρέχεται σε όλους τους μαθητές, αφού εξαρτάται από τον κλάδο σπουδών που επιλέγουν.

Στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση της Ισπανίας, το αναλυτικό πρόγραμμα ενσωματώνει το μεγαλύτερο μέρος του περιεχομένου για τον οικονομικό γραμματισμό (προσωπικά οικονομικά) στο τελευταίο θέμα του μαθήματος (το 4^ο), το οποίο δεν είναι υποχρεωτικό για όλους τους μαθητές.

Το παιχνίδι EUROINVESTMENT παρέχει υλικό οικονομικής εκπαίδευσης το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως συμπληρωματικό υλικό στο αναλυτικό πρόγραμμα του σχολείου, ειδικά στα μαθήματα εκείνα που προσαρμόζονται για τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση ενηλίκων.

Αποτελείται από έξι μέρη: 1) Βασικές οικονομικές έννοιες 2) Οικονομία και Επιχειρήσεις 3) Προσωπικά οικονομικά 4) Κρατική οικονομία και εισόδημα και έξοδα 5) Οικονομία και επιτόκια, πληθωρισμός και ανεργία 6) Διεθνής οικονομία.

Στο τρίτο μέρος (Προσωπικά οικονομικά) μπορούμε να βρούμε 8 ενότητες περιεχόμενου:

- Εισόδημα και έξοδα. Προσδιορισμός και έλεγχος
- Διαχείριση προϋπολογισμού. Στόχοι και προτεραιότητες
- Αποταμίευση και χρέος. Σχέδια συνταξιοδότησης
- Ρίσκο και διαφοροποίηση
- Προγραμματισμός για το μέλλον. Οικονομικές ανάγκες στα διάφορα στάδια της ζωής
- Χρήματα. Η σχέση με τις τράπεζες. Πιστωτικές και χρεωστικές κάρτες.
- Επιπτώσεις των οικονομικών δεσμεύσεων
- Ασφάλιση ως μέσο κάλυψης κινδύνου

Τα παιχνίδια Euroinvestment μπορούν να χρησιμοποιηθούν στις διάφορες ενότητες περιεχομένου ως εξής:

Προσωπικά οικονομικά - Ενότητες περιεχομένου									
		Εισόδημα και έξοδα - Προσδιορισμός και έλεγχος	Διαχείριση προϋπολογισμού - Στόχοι και προτεραιότητες	Αποταμίευση και χρέος - Σχέδια συνταξιοδότησης	Ρίσκο και διαφοροποίηση	Προγραμματισμός για το μέλλον - Οικονομικές ανάγκες στα διάφορα στάδια της ζωής	Χρήματα. Η σχέση με τις τράπεζες - Πιστωτικές και χρεωστικές κάρτες.	Επιπτώσεις οικονομικών συναλλαγών	Ασφάλιση ως μέσο κάλυψης κινδύνου
Παιχνίδια		Θέματα							
Χρήματα & Συναλλαγές	Επιλέξτε και ανταλλάξτε				Συναλλαγματική ισοτιμία Νομίσματα.		Επίσημο νόμισμα. Συναλλαγματική ισοτιμία. Το Ευρωσύστημα. Χαρτονομίσματα και κέρματα.		
	Ας ανταλλάξουμε συνάλλαγμα		Προϋπολογισμός.		Συναλλαγματική ισοτιμία. Νομίσματα.		Επίσημο νόμισμα. Συναλλαγματική ισοτιμία. Το Ευρωσύστημα. Χαρτονομίσματα και κέρματα.		
	Βάλτε ένα γκολ	Οικογενειακά έξοδα.	Προϋπολογισμός.					Εκπτώσεις.	
	Παίζοντας με τα επιτόκια				Επιτόκιο.	Κόστος δανεισμού. Σκοποί δανεισμού.		Επιτόκιο. Πληρωμή και λήψη τόκου. Κόστος δανεισμού. Σκοποί δανεισμού	
	Βρείτε την έξοδο				Συντελεστές ΦΠΑ.		Συντελεστές ΦΠΑ.	Συντελεστές ΦΠΑ.	

		Προσωπικά οικονομικά - Ενότητες περιεχομένου							
		Εισοδήμα και έξοδα - Προσδιορισμός και έλεγχος	Διαχείριση προϋπολογισμού - Στόχοι και προτεραιότητες	Αποταμίευση και χρέος - Σχέδια συνταξιοδότησης	Ρίσκο και διαφοροποίηση	Προγραμματισμός για το μέλλον - Οικονομικές ανάγκες στα διάφορα στάδια της ζωής	Χρήματα. Η σχέση με τις τράπεζες - Πιστωτικές και χρεωστικές κάρτες.	Επιπτώσεις οικονομικών συναλλαγών	Ασφάλιση ως μέσο κάλυψης κινδύνου
Παιχνίδια		Θέματα							
Προγραμματισμός & Διαχείριση	Ελέγξτε τα οικονομικά σας		Ορισμός προϋπολογισμού. Ισορροπία. Προϋπολογισμός. Προτεραιότητες. Μη αναμενόμενες καταστάσεις που επηρεάζουν το οικογενειακό εισόδημα.	Ταμείο έκτακτης ανάγκης ως μέρος του προϋπολογισμού		Βραχυπρόθεσμες έναντι μακροπρόθεσμων αναγκών. Μεσοπρόθεσμοι και μακροπρόθεσμοι στόχοι.			
	Τα βγάξω πέρα	Οικογενειακά έξοδα. Πηγές εισοδήματος. Απαραίτητα έναντι περιττών εξόδων. Πάγια έναντι μεταβλητών εξόδων. Προαιρετικά έναντι μεταβλητών εξόδων.	Ορισμός προϋπολογισμού. Προϋπολογισμός. Προτεραιότητες.			Στόχοι και προφύλαξη από κινδύνους. Επένδυση αποταμιεύσεων.			
	Δύσκολες μέρες	Απαραίτητα έναντι περιττών εξόδων.	Μη αναμενόμενες καταστάσεις που επηρεάζουν το οικογενειακό εισόδημα.	Ταμείο έκτακτης ανάγκης ως μέρος του προϋπολογισμού					
	Οικονομίες	Πάγια έναντι μεταβλητών εξόδων. Προαιρετικά έναντι μεταβλητών εξόδων. Προτεραιότητες.	Ισορροπία Προϋπολογισμός. Ορισμός προϋπολογισμού. Προϋπολογισμός Προτεραιότητες. Μη αναμενόμενες καταστάσεις που επηρεάζουν το οικογενειακό εισόδημα. Πολυετής προϋπολογισμός		Κόστος δανεισμού.	Μεσοπρόθεσμοι και μακροπρόθεσμοι στόχοι.			
	Ώρα για σύνταξη	Απαραίτητα έναντι περιττών εξόδων. Προϋπολογισμός Προτεραιότητες.		Σκοποί δανεισμού.		Προϋπολογισμός Προτεραιότητες. Επένδυση αποταμιεύσεων.			

Προσωπικά οικονομικά - Ενότητες περιεχομένου									
		Εισοδήμα και έξοδα - Προσδιορισμός και έλεγχος	Διαχείριση προϋπολογισμού - Στόχοι και προτεραιότητες	Αποταμίευση και χρέος - Σχέδια συνταξιοδότησης	Ρίσκο και διαφοροποίηση	Προγραμματισμός για το μέλλον - Οικονομικές ανάγκες στα διάφορα στάδια της ζωής	Χρήματα. Η σχέση με τις τράπεζες - Πιστωτικές και χρεωστικές κάρτες.	Επιπτώσεις οικονομικών συναλλαγών	Ασφάλιση ως μέσο κάλυψης κινδύνου
Παιχνίδια		Θέματα							
Ρίσκο & Πίστωση	Ας σκιαγραφήσουμε το προφίλ σας				Κόστος δανεισμού. Τραπεζικό δάνειο.	Οικονομικές ανάγκες και δυνατότητες κατά τον δανεισμό.		Τραπεζικό δάνειο. Η ευθύνη για αποπληρωμή του χρέους. Λίστα πιστωτικών ευθυνών.	
	Η έννοια των επιτοκίων				Επιτόκιο. Κόστος δανεισμού. Σταθερά έναντι κυμαινόμενων επιτοκίων.		Το Ευρωσύστημα Ο ρόλος των τραπεζών.	Επιτόκιο.	
	Επιτόκιο και η μαγεία του ανατοκισμού				Επιτόκιο. Κόστος δανεισμού.	Οικονομικές ανάγκες και δυνατότητες κατά τον δανεισμό.		Επιτόκιο. Κόστος δανεισμού. Πληρωμή και λήψη τόκου.	
	Ένα δάνειο για όλα, καθόλου έξυπνη κίνηση				Τραπεζικό δάνειο.		Χρεωστικές κάρτες. Πιστωτικές κάρτες.	Αίτηση για λογαριασμό καταθέσεων. Τραπεζικό δάνειο.	
	Να χρησιμοποιήσω τη χρεωστική ή την πιστωτική κάρτα... και ποια είναι η διαφορά;						Τρόποι πληρωμής και εγγενές κόστος. Χρεωστικές κάρτες. Πιστωτικές κάρτες.		

Γ. Κύπρος

Οι εκπαιδευτικές οικονομικές δραστηριότητες στην Ευρώπη διαφέρουν από χώρα σε χώρα. Στην Κύπρο, η οικονομική εκπαίδευση δεν είναι υποχρεωτικό κομμάτι του σχολικού αναλυτικού προγράμματος· επίσης, δεν υπάρχει ένα Εθνικό Πλαίσιο Ικανοτήτων για τον Οικονομικό Γραμματισμό. Οι μαθητές εξοικειώνονται με βασικές οικονομικές έννοιες μέσω μη τυπικής εκπαίδευσης. Το παιχνίδι EUROINVESTMENT παρέχει περιεχόμενο οικονομικού γραμματισμού που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να υποστηρίξει την κατάρτιση των μαθητών σε αυτό τον τομέα. Ειδικότερα, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως συμπληρωματικό/συνοδευτικό υλικό στο αναλυτικό πρόγραμμα του σχολείου.

Πιο συγκεκριμένα, όσον αφορά τη σχολική εκπαίδευση, το παιχνίδι EUROINVESTMENT μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μαθήματα που σχετίζονται με τον οικονομικό γραμματισμό στην Ανώτερη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, συμβάλλοντας στην ανάπτυξη της ικανότητας των νέων στη διαχείριση προσωπικού προϋπολογισμού και στην εξοικείωσή τους με διάφορους οικονομικούς όρους, όπως πιστωτική και χρεωστική κάρτα, συναλλαγματική ισοτιμία, εμπορική έκπτωση, κ.λπ. Αυτοί οι οικονομικοί όροι ενδεχομένως να είναι ήδη γνωστοί στους μαθητές, ωστόσο είναι απαραίτητο να τους γνωρίζουν σε βάθος, προκειμένου να τους αξιοποιούν όσο το δυνατόν καλύτερα στις συναλλαγές τους.

Στο Λύκειο, προσφέρονται Μαθηματικά και Οικονομικά κατεύθυνσης. Τα Μαθηματικά κατεύθυνσης αποσκοπούν στο να βοηθήσουν τους μαθητές να αναπτύξουν μια σειρά δεξιοτήτων και ικανοτήτων που απαιτούνται ώστε να μπορούν να ανταπεξέλθουν στις ανάγκες της αγοράς και της καθημερινότητας, δηλαδή: δημιουργικότητα, κριτική σκέψη και αναστοχασμός, θεωρητική σκέψη και εφαρμογή της θεωρίας σε πράξη, αναλυτική και συνθετική σκέψη, συνεργασία και ανταλλαγή πληροφοριών, ικανότητα επίλυσης προβλημάτων μέσω της αναζήτησης εναλλακτικών και χρήσης εναλλακτικών θεωριών, χρήση τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνιών, αίσθημα πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας. Τα Οικονομικά κατεύθυνσης αποσκοπούν στην ενίσχυση της κατανόησης των μαθητών σε διάφορα οικονομικά φαινόμενα της καθημερινότητας. Η βασική αυτή γνώση τους βοηθά επίσης να μελετήσουν τα οικονομικά φαινόμενα σε μεγαλύτερο βάθος, έτσι ώστε να σχηματίσουν τη δική τους αντίληψη για τα οικονομικά συστήματα και νόμους που ρυθμίζουν τη ζωή μας σε εθνικό και διεθνές επίπεδο. Εκτός από αυτά, υπάρχει επίσης ένα μάθημα με τίτλο «Οικιακή Οικονομία» το οποίο προσφέρεται στη Β' και Γ' Λυκείου. Το μάθημα αυτό έχει ως στόχο να ενισχύσει τις γνώσεις και δεξιότητες των μαθητών, ώστε να είναι σε θέση να αποφασίζουν και να δρουν συνειδητά και με τρόπο ενημερωμένο για ζητήματα που επηρεάζουν την ευημερία τους.

		Μαθήματα κατεύθυνσης		Οικιακή Οικονομία
		Μαθηματικά	Οικονομικά	
Παιχνίδια		Θέματα		
Χρήματα & συναλλαγές	Επιλέξτε και ανταλλάξτε		Χαρτονομίσματα και κέρματα, μετατροπή νομίσματος	
	Ας ανταλλάξουμε συνάλλαγμα		Χαρτονομίσματα και κέρματα, μετατροπή νομίσματος	
	Βάλτε ένα γκολ		Οικογενειακά έξοδα Προϋπολογισμός	Οικογενειακά έξοδα Προϋπολογισμός
	Παίζοντας με τα επιτόκια	Επιτόκιο Κόστος δανεισμού		
	Βρείτε την έξοδο	Υπολογισμός ΦΠΑ		

		Μαθήματα Κατεύθυνσης		Οικιακή Οικονομία
		Μαθηματικά	Οικονομικά	
Παιχνίδια		Θέματα		
Προγραμματισμός & Διαχείριση	Ελέγξτε τα οικονομικά σας			Ορισμός προϋπολογισμού Βραχυπρόθεσμες έναντι μακροπρόθεσμων αναγκών Ισορροπία Προϋπολογισμός Προτεραιότητες Μη αναμενόμενες καταστάσεις που επηρεάζουν το οικογενειακό εισόδημα Ταμείο έκτακτης ανάγκης ως μέρος του προϋπολογισμού Μεσοπρόθεσμοι και μακροπρόθεσμοι στόχοι
	Τα βγάξω πέρα		Πηγές εισοδήματος Οικογενειακά έξοδα Προϋπολογισμός Απαραίτητα έναντι περιττών εξόδων Πάγια έναντι μεταβλητών εξόδων Προαιρετικά έναντι μεταβλητών εξόδων Ισορροπία	Ορισμός προϋπολογισμού Πηγές εισοδήματος Οικογενειακά έξοδα Προϋπολογισμός Απαραίτητα έναντι περιττών εξόδων Πάγια έναντι μεταβλητών εξόδων Προαιρετικά έναντι μεταβλητών

		<p>Προϋπολογισμός</p> <p>Προτεραιότητες</p> <p>Στόχοι και προφύλαξη από κινδύνους</p> <p>Επένδυση αποταμιεύσεων</p>	<p>εξόδων</p> <p>Ισορροπία</p> <p>Προϋπολογισμός</p> <p>Προτεραιότητες</p> <p>Στόχοι και προφύλαξη από κινδύνους</p> <p>Επένδυση αποταμιεύσεων</p>
	Δύσκολες μέρες	<p>Απαραίτητα έναντι περιττών εξόδων</p> <p>Μη αναμενόμενες καταστάσεις που επηρεάζουν το οικογενειακό εισόδημα</p> <p>Ταμείο έκτακτης ανάγκης ως μέρος του προϋπολογισμού</p>	<p>Απαραίτητα έναντι περιττών εξόδων</p> <p>Μη αναμενόμενες καταστάσεις που επηρεάζουν το οικογενειακό εισόδημα</p> <p>Ταμείο έκτακτης ανάγκης ως μέρος του προϋπολογισμού</p>
	Οικονομίες	<p>Ορισμός προϋπολογισμού</p> <p>Πάγια έναντι μεταβλητών εξόδων</p> <p>Προαιρετικά έναντι μεταβλητών εξόδων</p> <p>Ισορροπία</p> <p>Προϋπολογισμός</p> <p>Προτεραιότητες</p> <p>Μη αναμενόμενες καταστάσεις που επηρεάζουν το οικογενειακό εισόδημα</p> <p>Μεσοπρόθεσμοι και μακροπρόθεσμοι στόχοι</p> <p>Πολυετής προϋπολογισμός</p>	<p>Ορισμός προϋπολογισμού</p> <p>Πάγια έναντι μεταβλητών εξόδων</p> <p>Προαιρετικά έναντι μεταβλητών εξόδων</p> <p>Ισορροπία</p> <p>Προϋπολογισμός</p> <p>Προτεραιότητες</p> <p>Μη αναμενόμενες καταστάσεις που επηρεάζουν το οικογενειακό εισόδημα</p> <p>Μεσοπρόθεσμοι και μακροπρόθεσμοι στόχοι</p> <p>Πολυετής προϋπολογισμός</p>
	Ώρα για σύνταξη	<p>Απαραίτητα έναντι περιττών εξόδων</p> <p>Προϋπολογισμός</p> <p>Προτεραιότητες</p>	

		Μαθήματα κατεύθυνσης		Οικιακή Οικονομία
		Μαθηματικά	Οικονομικά	
Παιχνίδια		Θέματα		
Ρίσκο & Πίστωση	Ας σκιαγραφήσουμε το προφίλ σας		Τραπεζικό δάνειο Οικονομικές ανάγκες και δυνατότητες κατά τον δανεισμό Κόστος δανεισμού	
	Η έννοια των επιτοκίων	Επιτόκιο Κόστος δανεισμού Σταθερά έναντι κυμαινόμενων επιτοκίων		
	Επιτόκιο και η μαγεία του ανατοκισμού	Επιτόκιο Κόστος δανεισμού	Οικονομικές ανάγκες και δυνατότητες κατά τον δανεισμό Κόστος δανεισμού Άλλες χρεώσεις για δάνεια	
	Ένα δάνειο για όλα, καθόλου έξυπνη κίνηση		Χρεωστικές κάρτες Πιστωτικές κάρτες Αίτηση για λογαριασμό καταθέσεων Τραπεζικό δάνειο	Χρεωστικές κάρτες Πιστωτικές κάρτες Αίτηση για λογαριασμό καταθέσεων Τραπεζικό δάνειο
	Να χρησιμοποιήσω τη χρεωστική ή την πιστωτική κάρτα... και ποια είναι η διαφορά;		Τρόποι πληρωμής και εγγενές κόστος Χρεωστικές κάρτες Πιστωτικές κάρτες	Τρόποι πληρωμής και εγγενές κόστος Χρεωστικές κάρτες Πιστωτικές κάρτες

Δ. Οι καταλληλότερες ομάδες-στόχοι

Η βασική ομάδα-στόχος του έργου είναι οι ενήλικες χαμηλής ειδικευσης ηλικίας 18-55 οι οποίοι βρίσκονται σε κίνδυνο κοινωνικού αποκλεισμού. Η έρευνα PIAAC του ΟΟΣΑ για την αξιολόγηση των ικανοτήτων των ενηλίκων ορίζει τους ενήλικες με χαμηλές δεξιότητες ως εξής:

- Ενήλικες με χαμηλό εκπαιδευτικό επίπεδο, δηλαδή αυτοί που το εκπαιδευτικό τους επίπεδο αντιστοιχεί στο κατώτερο δευτεροβάθμιο επίπεδο (ISCED 0-2), που σημαίνει ότι δεν έχουν ολοκληρώσει το λύκειο ή ισοδύναμο, ή
- Ενήλικες με χαμηλά επίπεδα γνωστικών δεξιοτήτων, δηλαδή όσοι βρίσκονται στο επίπεδο 1 ή χαμηλότερο στις δεξιότητες ανάγνωσης-γραφής και/ή αριθμητικής στην έρευνα του ΟΟΣΑ για τις δεξιότητες ενηλίκων (PIAAC). Αυτοί είναι ενήλικες που στην καλύτερη περίπτωση μπορούν να διαβάσουν απλά κείμενα, όπως σύντομα κείμενα για γνωστά τους θέματα, και να πραγματοποιήσουν απλές μαθηματικές πράξεις, όπως μέτρηση, ταξινόμηση, βασικές αριθμητικές πράξεις και κατανόηση απλών ποσοστών.

Οι πιο κατάλληλες ομάδες-στόχοι για κάθε παιχνίδι είναι οι ίδιες για όλα τα θέματα:

- Εκπαιδευτές μαθημάτων τυπικής εκπαίδευσης
- Εκπαιδευτές επίσημων διαδικασιών αναγνώρισης και επικύρωσης περιεχομένου
- Ενήλικες εκπαιδευόμενοι σε μαθήματα τυπικής εκπαίδευσης
- Ενήλικες που συμμετέχουν σε επίσημες διαδικασίες αναγνώρισης και επικύρωσης περιεχομένου
- Ενήλικες που είναι πρόθυμοι να βελτιώσουν τις ικανότητές του οικονομικού τους γραμματισμού, ως ανεξάρτητοι χρήστες.

3.2. Άτυπη/Μη-τυπική Εκπαίδευση

A. Πορτογαλία

Η διαδικασία Αναγνώρισης, Επικύρωσης και Πιστοποίησης Ικανοτήτων (RVCC) είναι μέρος του Εθνικού Συστήματος Επαγγελματικών Προσόντων (Sistema Nacional de Qualificações - SNQ). Αυτή η διαδικασία βασίζεται σε ένα σύνολο μεθοδολογιών (έλεγχος ικανοτήτων, αυτοβιογραφική προσέγγιση) που επιτρέπουν τον προσδιορισμό, αναγνώριση, επικύρωση και πιστοποίηση ικανοτήτων που αποκτήθηκαν στο παρελθόν από ενήλικες μέσω τυπικής, άτυπης και μη τυπικής μάθησης. Η διαδικασία συνίσταται στην εφαρμογή μιας σειράς εργαλείων και δραστηριοτήτων αξιολόγησης για τη δημιουργία ενός πορτφόλιου (που περιλαμβάνει αποδείξεις και/ή στοιχεία για τις ικανότητες που διαθέτει ένας ενήλικας σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο).

Υπάρχουν δύο στάδια στη διαδικασία πιστοποίησης ακαδημαϊκών ικανοτήτων: αναγνώριση και επικύρωση ικανοτήτων, και στη συνέχεια πιστοποίηση ικανοτήτων. Οι ενήλικες μπορούν να πραγματοποιήσουν είτε μια ακαδημαϊκή είτε μια επαγγελματική πιστοποίηση, καθώς και διπλή πιστοποίηση.

Τα παιχνίδια συνδέονται ιδιαίτερα με τη **διαδικασία Πιστοποίησης Ακαδημαϊκών Ικανοτήτων. (Ακαδημαϊκή RVCC)**. Μπορούν να αποτελέσουν έναν σημαντικό πόρο τόσο για εκπαιδευτές όσο και για ενήλικες. Η διαδικασία RVCC βασίζεται σε πλαίσια που αποτελούν μέρος του Εθνικού Καταλόγου Προσόντων (Catálogo Nacional de Qualificações - CNQ) (πλαίσιο ικανοτήτων βασικού επιπέδου, πλαίσιο ικανοτήτων ανώτερου δευτεροβάθμιου επιπέδου), με την **πιστοποίηση ακαδημαϊκών ικανοτήτων να χωρίζεται σε τομείς βασικών ικανοτήτων**.

- Η **Πιστοποίηση Ακαδημαϊκών Ικανοτήτων Βασικής Εκπαίδευσης** περιλαμβάνει τους ακόλουθους Τομείς Βασικών Ικανοτήτων (Keys Competences Areas - KCA), ο καθένας από τους οποίους ενσωματώνει 4 Ενότητες Ικανοτήτων (Competence Units - CU):
 1. Γλώσσα και Επικοινωνία
 2. Τεχνολογία Πληροφοριών και Επικοινωνιών
 3. Μαθηματικά για τη ζωή
 4. Πολιτότητα και απασχολησιμότητα
- Η **Πιστοποίηση Ακαδημαϊκών Ικανοτήτων Εκπαίδευσης Δευτεροβάθμιου Επιπέδου** περιλαμβάνει τους ακόλουθους Τομείς Βασικών Ικανοτήτων, ο καθένας από τους οποίους αντιστοιχεί σε μια σειρά Generating Cores (GC):
 1. Πολιτότητα και επαγγελματικότητα
 2. Κοινωνία, τεχνολογία και επιστήμη
 3. Πολιτισμός, γλώσσα και επικοινωνία

Η εν λόγω διαδικασία πραγματοποιείται από έναν επαγγελματία καθοδήγησης, αναγνώρισης και επικύρωσης ικανοτήτων (επιβλέπει τον ενήλικα κατά τη διάρκεια της διαδικασίας) και από μια ομάδα εκπαιδευτικών/εκπαιδευτών που έχουν τα προσόντα να διδάξουν συγκεκριμένες ομάδες, σύμφωνα με τους τομείς βασικών ικανοτήτων που αποτελούν μέρος του αντίστοιχου πλαισίου αναφοράς βασικών ικανοτήτων για την εκπαίδευση και κατάρτιση ενηλίκων. Οι επαγγελματίες αυτοί χρησιμοποιούν ένα ευρύ φάσμα μεθοδολογιών και εργαλείων. Η διαδικασία RVCC σέβεται τις ατομικές διαφορές. Επομένως, είναι αρκετά ευέλικτη ώστε να ενσωματώνει νέες προσεγγίσεις – με την προϋπόθεση ότι αποδεικνύονται σημαντικές. Σε αυτό το πλαίσιο, πιστεύουμε ότι τα

παιχνίδια οικονομικού γραμματισμού μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους εκπαιδευτές εφόσον πιστεύουν ότι μπορεί να αποδειχτούν χρήσιμα στην υποστήριξη των ενηλίκων για ανάπτυξη των ικανότητων τους.

Παράδειγμα 1:

ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΩΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ ΒΑΣΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ	
Τομέας Βασικών Ικανοτήτων (ΚΣΑ) – Μαθηματικά για τη ζωή	
Ενότητα Ικανότητας (CU)	
1 – Ερμηνεία πληροφοριών και κατανόηση των μεθόδων επεξεργασίας τους	Τα παιχνίδια δίνουν την ευκαιρία, μεταξύ άλλων, για: Υπολογισμό των πληρωτέων δόσεων για μια πώληση με πίστωση
2 – Διενέργεια υπολογισμών	Υπολογισμό της έκπτωσης στην τιμή ενός αγαθού Υπολογισμό της τελικής τιμής ενός αγαθού/υπηρεσίας
3 – Ερμηνεία αποτελεσμάτων και παρουσίαση συμπερασμάτων	
4 – Ερμηνεία του φυσικού χώρου και παρουσίαση συμπερασμάτων	Χρήση αριθμομηχανής/υπολογιστή ...

Παράδειγμα 2

ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΩΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ	
Τομέας Βασικών Ικανοτήτων - Κοινωνία, τεχνολογία και επιστήμη	
GC 4 – Διαχείριση και οικονομικά	Τα παιχνίδια μπορούν να βοηθήσουν τους ενήλικες στον «προσδιορισμό, κατανόηση και διαχείριση οικονομικών καταστάσεων, από τον ατομικό και οικογενειακό προϋπολογισμό σε ένα πιο γενικό επίπεδο μέσω της επιρροής των οικονομικών συνθηκών μέσα στις οποίες λειτουργούν και λαμβάνοντας υπόψη την Οικονομική Επιστήμη».

B. Ισπανία

Στην Ισπανία, υπάρχει ένας φορέας που ονομάζεται Εθνικό Ινστιτούτο Επαγγελματικών Προσόντων (National Qualifications Institute), υπεύθυνο για την ενημέρωση του Εθνικού Καταλόγου Επαγγελματικών Προσόντων, που αποτελεί τη βάση για την πιστοποίηση των ικανοτήτων που έχουν αποκτηθεί μέσω εργασιακής πείρας και μη τυπικής μάθησης.

Η εν λόγω πιστοποίηση έχει αναπτυχθεί από το 2009 και περιλαμβάνει τα πιο σημαντικά επαγγελματικά προσόντα που σχετίζονται με το σύστημα παραγωγής. Τα προσόντα αυτά είναι οργανωμένα σε επαγγελματικές κατηγορίες και επίπεδα και λειτουργούν ως βάση και σημείο αναφοράς για τους διάφορους επαγγελματικούς τίτλους κατάρτισης και τα πιστοποιητικά ή επαγγελματικές ικανότητες. Οι επαγγελματικές κατηγορίες περιλαμβάνουν:

- Σωματικές και αθλητικές δραστηριότητες
- Διοίκηση και διαχείριση
- Γεωργία
- Γραφικές τέχνες
- Τέχνη και χειροτεχνία
- Εμπόριο και μάρκετινγκ
- Οικοδομικά και δημόσια έργα
- Ηλεκτρική ενέργεια και ηλεκτρονικά
- Ενέργεια και νερό
- Μηχανικές κατασκευές
- Ξενώνες και τουρισμός
- Προσωπική εικόνα
- Εικόνα και ήχος
- Βιομηχανία τροφίμων
- Εξορυκτική βιομηχανία
- Πληροφορική και επικοινωνίες
- Εγκατάσταση και συντήρηση
- Ξύλο, έπιπλα και φελλός
- Θαλάσσιες δραστηριότητες - Ψάρεμα
- Χημεία
- Υγεία
- Ασφάλεια και περιβάλλον
- Κοινωνικοπολιτιστικές και κοινοτικές υπηρεσίες
- Υφάσματα, ρούχα και δέρμα
- Μεταφορά και συντήρηση οχημάτων
- Γυαλί και κεραμική

Η πιστοποίηση των επαγγελματικών ικανοτήτων που αποκτήθηκαν μέσω εργασιακής εμπειρίας και μη τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης είναι ένα απαραίτητο μέσο για να γίνει η διά βίου μάθηση πραγματικότητα, αφού ενθαρρύνει τους ενήλικες, ιδιαίτερα αυτούς που εγκατέλειψαν

την εκπαίδευση και δεν έχουν αναγνωρισμένα προσόντα, να επανεκταχθούν στο εκπαιδευτικό σύστημα μέσω της αναγνώρισης των προσόντων τους.

Υπάρχει μια κοινή διαδικασία πιστοποίησης κατά την οποία οι υποψήφιοι πρέπει να αποδείξουν ότι διαθέτουν τις απαραίτητες επαγγελματικές ικανότητες. Όταν οι υποψήφιοι αποδείξουν ότι κατέχουν τις εκάστοτε ικανότητες, το Εθνικό Ινστιτούτο Επαγγελματικών Προσόντων προχωρά στην πιστοποίησή τους.

Η εν λόγω απόδειξη γίνεται συνήθως με έναν συγκεκριμένο αριθμό εργασιμων ωρών/ωρών κατάρτισης σε έναν συγκεκριμένο τομέα.

Παράλληλα, στο τέλος κάθε διαδικασίας, οι υποψήφιοι μπορούν να πάρουν κάποιες κατευθυντήριες γραμμές για να ολοκληρώσουν την εκπαίδευση και να αποκτήσουν έναν Τίτλο ΕΕΚ ή ένα Πιστοποιητικό Επαγγελματισμού.

Τα παιχνίδια EUROINVESTMENT μπορούν να είναι ιδιαίτερα χρήσιμα στις κατηγορίες της Διοίκησης και Διαχείρισης και Εμπορίου και Μάρκετινγκ. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως συμπληρωματικό υλικό για την αναγνώριση ικανοτήτων σε ορισμένες από τις ενότητες ικανοτήτων.

Παράδειγμα 1:

Κατηγορία Διοίκηση και Διαχείριση	
<u>Λογιστική διαχείριση και διαχείριση ελέγχου</u>	
Ενότητα Ικανότητας	
UC0231_3: Πραγματοποίηση λογιστικής και φορολογικής διαχείρισης	<u>Τα παιχνίδια δίνουν, μεταξύ άλλων, την ευκαιρία για:</u>
1. Ερμηνεία των οικονομικών και χρηματοοικονομικών διεργασιών που επηρεάζουν μια επιχείρηση.	Οικονομική διάγνωση Συνειδητοποίηση της σημασίας του προϋπολογισμού
2. Προσδιορισμός των διαφόρων εννοιών σχετικά με το εισόδημα και τα έξοδα και η σχέση τους με την επιχειρηματική δραστηριότητα.	Προγραμματισμό και έλεγχο Αξιολόγηση της πιστοληπτικής ικανότητας
3. Στόχοι, στοιχεία και μέθοδοι για περιγραφή και αξιολόγηση του εσωτερικού ελέγχου.	Κατανόηση του τι είναι τα εγγυημένα και τα μη εγγυημένα δάνεια



Παράδειγμα 2

Κατηγορία Διοίκηση και Διαχείριση	
Οικονομική διαχείριση	
Ενότητα Ικανότητας	
UC0498_3: Καθορισμός των οικονομικών αναγκών της εταιρείας	Τα παιχνίδια δίνουν, μεταξύ άλλων, την ευκαιρία για:
1. Πραγματοποίηση ανάλυσης σχετικά με την οικονομική κατάσταση.	Οικονομική διάγνωση
2. Δημιουργία προϋπολογισμών.	Συνειδητοποίηση της σημασίας του προϋπολογισμού
UC0500_3: Διαχείριση και έλεγχος του ταμείου και του προϋπολογισμού	Προγραμματισμό και έλεγχο
1. Διάφορες μέθοδοι συλλογής και πληρωμής	
2. Περιοδική παρακολούθηση τραπεζικών λογαριασμών	

Παράδειγμα 3

Κατηγορία Εμπόριο και Μάρκετινγκ	
Διοικητική και οικονομική διαχείριση διεθνούς εμπορίου	
Ενότητα Ικανότητας	
UC0244_3: Διαχείριση διαδικασιών συλλογής και πληρωμής σε διεθνείς συναλλαγές	Τα παιχνίδια δίνουν, μεταξύ άλλων, την ευκαιρία για:
1. Ανάλυση πιθανών μέσων για διεθνείς πληρωμές, κατάλληλων για εμπορικές δραστηριότητες με αγαθά, υπηρεσίες ή έργα	Υπολογισμό της έκπτωσης σε ένα αγαθό
	Υπολογισμό της τελικής τιμής ενός αγαθού/υπηρεσίας
	Χρήση αριθμομηχανής/μετατροπέων/υπολογιστή
2. Συναλλαγματικές ισοτιμίες και νομίσματα.	Μετατροπή νομίσματος σε άλλο νόμισμα
	Υπολογισμό της συναλλαγματικής ισοτιμίας σε εμπορικές συναλλαγές
	Υπολογισμό του επιτοκίου σε εμπορικές συναλλαγές
	Υπολογισμό του ΦΠΑ



Γ. Κύπρος

Στην Κύπρο, το αρμόδιο σώμα που ρυθμίζει και χορηγεί τα Επαγγελματικά Προσόντα είναι η Αρχή Ανάπτυξης Ανθρώπινου Δυναμικού. Έχει εγκαθιδρύσει και εφαρμόζει από το 2007 το Σύστημα Επαγγελματικών Προσόντων (ΣΕΠ). Σκοπός του ΣΕΠ είναι να ενισχύσει τις γνώσεις και δεξιότητες του ανθρώπινου δυναμικού σε διάφορους τομείς μέσω της πιστοποίησης επαγγελματικών προσόντων.

Η πιστοποίηση των επαγγελματικών προσόντων βοηθά τα άνεργα άτομα να βρουν νέες ευκαιρίες εργασίας και ταυτόχρονα συμβάλλει στη βελτίωση των δεξιοτήτων των ατόμων που ήδη βρίσκονται σε απασχόληση. Παράλληλα, οι επιχειρήσεις που προωθούν την πιστοποίηση των επαγγελματικών προσόντων των εργαζομένων τους, αναβαθμίζουν το ανθρώπινο δυναμικό τους και κατ' επέκταση αυξάνουν την παραγωγικότητα και ανταγωνιστικότητά τους.

Η πιστοποίηση των επαγγελματικών προσόντων βασίζεται στα Πρότυπα Επαγγελματικών Προσόντων (ΠΕΠ) που αναπτύχθηκαν από την Αρχή Ανάπτυξης Ανθρώπινου Δυναμικού. Οι τομείς στους οποίους αναπτύχθηκαν Πρότυπα Επαγγελματικών Προσόντων είναι οι ακόλουθοι:

- Τουριστική βιομηχανία
- Χονδρικό και λιανικό εμπόριο
- Κατασκευαστική βιομηχανία
- Παροχή Επαγγελματικής Κατάρτισης
- Βιομηχανία/παραγωγή
- Επισκευή μηχανοκίνητων οχημάτων
- Συστήματα και δίκτυα ΤΠΕ
- Κομμωτική

Ορισμένα από τα παιχνίδια EUROINVESTMENT θα μπορούσαν να είναι ιδιαίτερα χρήσιμα στον τομέα του Χονδρικού και Λιανικού Εμπορίου και της Τουριστικής Βιομηχανίας. Θα μπορούσαν να αποτελέσουν σημαντικό πόρο για Κέντρα Επαγγελματικής Κατάρτισης, Δομές Επαγγελματικής Κατάρτισης και Εκπαιδευτές Επαγγελματικής Κατάρτισης που είναι υπεύθυνοι για την παροχή εκπαίδευσης για πιστοποίηση. Οι μεθοδολογίες που χρησιμοποιούνται στην παροχή αυτής της εκπαίδευσης εφαρμόζουν τις αρχές της εκπαίδευσης ενηλίκων. Το στοιχείο της παιχνιδοποίησης, η μάθηση που βασίζεται σε σενάρια από την πραγματική ζωή και η μάθηση που συνδέεται με τις πραγματικές ανάγκες του ατόμου σχετίζονται σαφώς με τις πιο πάνω αρχές. Πιστεύουμε ότι τα παιχνίδια οικονομικού γραμματισμού μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε αυτό το πλαίσιο, δεδομένου ότι αποτελούν κατάλληλο εργαλείο για συγκεκριμένες ομάδες-στόχους ενηλίκων και μπορούν να αξιοποιηθούν σε συναφείς θεματικούς τομείς.

Παράδειγμα 1:

Χονδρικό και Λιανικό Εμπόριο – ΠΕΠ	
Δραστηριότητες λιανικού εμπορίου	
Ενότητα Ικανότητας: Διαχείριση πληρωμών και συναλλαγών με τράπεζες και τρίτα μέρη	
<p>1 – Πώς διαχειριζόμαστε αποδείξεις, μετρητά, επιστροφές και πιστώσεις</p> <p>2 – Ποιες είναι οι οικονομικές υποχρεώσεις του καταστήματος σε τρίτους και πώς γίνεται η πληρωμή</p> <p>3 – Ποιες είναι οι τραπεζικές διαδικασίες και πώς πραγματοποιούνται.</p>	<p>Τα παιχνίδια δίνουν, μεταξύ άλλων, την ευκαιρία για:</p> <p>Υπολογισμό των πληρωτέων δόσεων για μια πώληση με πίστωση</p> <p>Υπολογισμό της έκπτωσης ενός αγαθού</p> <p>Υπολογισμό της τελικής τιμής ενός αγαθού/υπηρεσίας</p> <p>Υπολογισμό του τελικού ποσού λαμβάνοντας υπόψη τόσο το απλό επιτόκιο όσο και το επιτόκιο ανατοκισμού</p> <p>Διάκριση μεταξύ των διαφόρων ειδών πίστωσης και δανείων</p> <p>Κατανόηση των κριτηρίων που χρησιμοποιεί μια τράπεζα για την αξιολόγηση της πιστοληπτικής ικανότητας του πελάτη.</p>

Παράδειγμα 2:

Τουριστική Βιομηχανία – ΠΕΠ	
Υποδοχή	
Ενότητα Ικανότητας: Διαχείριση λογιστικών καταχωρήσεων και πληρωμών	
<p>1 – Πώς διαχειριζόμαστε πληρωμές και προκαταβολές.</p> <p>2 – Πώς κάνουμε χρεώσεις, πώς δίνουμε πίστωση και πώς συλλέγουμε χρήματα.</p> <p>3 – Πώς κάνουμε ανταλλαγή συναλλάγματος.</p> <p>4 – Πώς διατηρούμε τα μετρητά, κλείνουμε ταμείο και παραδίνουμε.</p>	<p>Τα παιχνίδια δίνουν, μεταξύ άλλων, την ευκαιρία για:</p> <p>Μετατροπή ποσών σε διαφορετικό νόμισμα</p> <p>Κατανόηση της έννοιας της πίστωσης</p> <p>Κατανόηση της έννοιας του Φόρου Προστιθέμενης Αξίας.</p>



Ευρωπαϊκό Παιχνίδι Οικονομικού Γραμματισμού για Ενήλικες

