

The logo features the word "work" in red, lowercase, sans-serif font, positioned above the "@ble" in blue, lowercase, sans-serif font. A red horizontal line is located below the "le". The entire logo is centered within a white circle that has a blue border. This circle is set against a yellow square background with a fine dotted pattern.

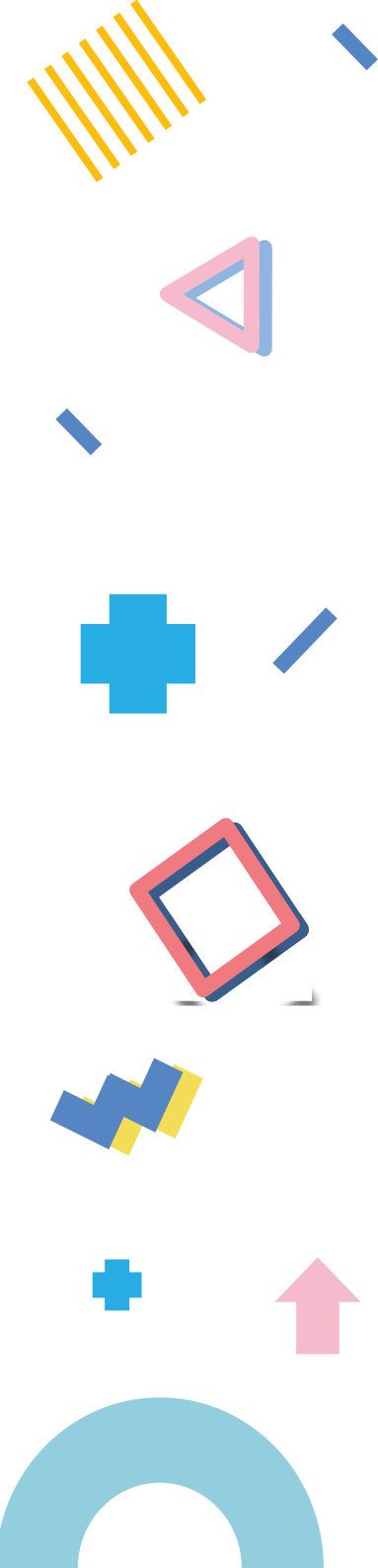
work  
@ble

ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΓΙΑ ΣΥΜΒΟΥΛΟΥΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ



# work @ble

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.“





## Περιεχόμενα

1. Σκοπός του παιχνιδιού και των κατευθυντήριων γραμμών (περιγραφή) .....	5
2. Περιγραφή του παιχνιδιού (πόση ώρα διαρκεί, επίπεδα, λογική, ιστορία) .....	6
3. Δεξιότητες και ιδιότητες που μπορούν να μετρηθούν .....	20
4. Τεχνικές οδηγίες .....	22
5. Επιπλέον σελίδες: εκτυπώσιμα φύλλα .....	26



## 1. Σκοπός του παιχνιδιού και των κατευθυντήριων γραμμών (περιγραφή)

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση που ενεργοποιήθηκε μαζικά κατά τη διάρκεια της πανδημίας του Covid-19 αποκάλυψε την περιορισμένη αυτονομία των ατόμων με νοητική, μαθησιακή αναπηρία ή άτομα με προβλήματα ψυχικής υγείας στη χρήση των διαθέσιμων τεχνολογιών. Η πανδημία αύξησε την ανισότητα στην πρόσβαση στις υπηρεσίες κατάρτισης και την περιθωριοποίηση και απομόνωση αυτών των ομάδων, με βαριές επιπτώσεις στην ευημερία τους και στη δυνατότητά τους να διαδραματίσουν ενεργό ρόλο στην κοινωνία, αυξάνοντας την απόστασή τους από την αγορά εργασίας.

Οι στατιστικές δείχνουν ότι τα άτομα με αναπηρία είναι περισσότερο εκτεθειμένα από τους υπόλοιπους στην ανεργία και τον κοινωνικό αποκλεισμό. Είναι αποδεδειγμένο ότι η ένταξη στην αγορά εργασίας έχει θετικό αντίκτυπο στην κοινωνική ένταξη και ότι με την ένταξη των ατόμων με αναπηρία κερδίζουν όλοι :οι επιχειρήσεις, τα ίδια τα άτομα και η κοινωνία στο σύνολό της.

Ο ρόλος των Job Coaches είναι βασικός για την υποστήριξη της εργασιακής ένταξης αυτών των ευάλωτων ομάδων. Οι σύμβουλοι εργασίας έχουν ως καθήκον να υποστηρίζουν τον πελάτη στην αναζήτηση εργασίας και σε όλη τη διαδικασία ένταξης/επανένταξης στην αγορά εργασίας. Το παιχνίδι θα βοηθήσει τον σύμβουλο εργασίας και τον πελάτη να αναπτύξουν καλύτερη επικοινωνία καθώς είναι ένα καλό μέσο για να ξεκινήσει μια συζήτηση με τον πελάτη παίζοντας μαζί ή μέσω ενός διαδικτυακού περιβάλλοντος.

Το WORK@BLE είναι ένα φιλικό εικονικό βιντεοπαιχνίδι, ένα Scare Room για την υποστήριξη των συμβούλων εργασίας στην αξιολόγηση και την εκπαίδευση σε εργασιακές δεξιότητες των ατόμων με αναπηρία και ειδικές μαθησιακές ανάγκες.

### ΣΤΟΧΟΙ - ΤΕΛΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

- Υποστήριξη των συμβούλων εργασίας και των μεντόρων επαγγελματικής κατάρτισης για την αξιολόγηση και την εκπαίδευση σε επαγγελματικές δεξιότητες των ατόμων με ειδικές μαθησιακές ανάγκες και αναπηρίες
- Βελτίωση της πρόσβασης των ατόμων με αναπηρία και ειδικές μαθησιακές ανάγκες σε διαδικτυακές υπηρεσίες.

### ΟΜΑΔΕΣ ΣΤΟΧΟΥ

- Σύμβουλοι εργασίας και μέντορες Επαγγελματικής Κατάρτισης
- Άτομα με προβλήματα ψυχικής υγείας, αναπτυξιακές διαταραχές ή ειδικές μαθησιακές ανάγκες.



## 2. Περιγραφή του παιχνιδιού (πόση ώρα διαρκεί, επίπεδα, λογική, ιστορία)

### Σενάριο παιχνιδιού

Ένα παλιό σπίτι με διαφορετικούς χώρους. Ο παίκτης θα πρέπει να περάσει από όλα τα δωμάτια του σπιτιού και για το σκοπό αυτό θα του/της παρουσιαστούν διάφορες δοκιμασίες. Ένας γέρος σοφός θα εμφανιστεί στον παίκτη.

Για να περάσει οποιαδήποτε δοκιμασία το άβαταρ του παίκτη πρέπει να μπει σε διάφορα δωμάτια και να πλησιάσει τα άτομα που εμφανίζονται για να του αναθέσουν μια δοκιμασία που πρέπει να περάσει. Για να πάει σε άλλο δωμάτιο απαιτείται να περάσει κάθε δοκιμασία. Οι δοκιμασίες έχουν μια σειρά που κάνει τον παίκτη να συνειδητοποιήσει και να ανακαλύψει τις αξίες, τις ικανότητες και τα όνειρά του, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι έχει τρία επίπεδα τα οποία περιγράφονται ως εξής:

- **Επίπεδο 1:** Το πρώτο επίπεδο ονομάζεται **READY**.
- **Επίπεδο 2:** το επίπεδο δύο ονομάζεται **STEADY**
- **Επίπεδο 3:** το επίπεδο τρία ονομάζεται **GO**
- Κάθε επίπεδο περιέχει διαφορετικά παιχνίδια.

### Πρώτος όροφος

Η ιδέα του πρώτου ορόφου ήταν από τον οργανισμό Lvk-z, ο οποίος έχει μια συγκεκριμένη μεθοδολογία που ονομάζεται FROG. Ακολουθεί μια σύντομη περιγραφή της. Στο έργο work@ble χρησιμοποιείται μια πολύ περιορισμένη έκδοση ορισμένων από τα εργαλεία του FROG στο επίπεδο 1. Η μέθοδος Lvk-z έχει σχεδόν 50 εργαλεία και εσείς θα εργαστείτε με τρία από αυτά.

Η μέθοδος στην οποία βασίζεται το πρώτο επίπεδο του παιχνιδιού, είναι φτιαγμένη πάνω σε θεωρίες από:



1. \*Νευροφυσιολογία- Μελέτες του εγκεφάλου και του τρόπου λειτουργίας του καθώς και του τρόπου με τον οποίο λαμβάνουμε αποφάσεις.
2. Τεχνικές επικοινωνίας από τις κινηματογραφικές γνώσεις. Ο ζωντανός ήχος και η εικόνα εξακολουθούν να είναι τα ισχυρότερα μέσα που διαθέτουμε, για να επικοινωνήσουμε ένα μήνυμα. Το μόνο πράγμα που μπορεί να είναι ισχυρότερο είναι ο ίδιος ο εαυτός μας. Στον καθέναν μας έχει τύχει κάποια στιγμή να παρεξηγήσουν τα λεγόμενά του. Σε αυτή την εκπαίδευση, θα εκπαιδευτείτε στην επικοινωνία, ώστε όλοι να καταλαβαίνουν πάντα αυτό που λέτε.
3. Γνωστικές αρχές- η σχέση μεταξύ σκέψεων, συναισθημάτων και συμπεριφοράς.
4. Συνεργατική καθοδήγηση: μια μορφή επαγγελματικής συζήτησης που αναδεικνύει τις κρυφές σας ιδιότητες και αξίες.
5. Αρχές από την παραδοσιακή εκπαίδευση στην ηγεσία

\*Η Lvk-z βασίζει τη μέθοδό της σε έναν συγκεκριμένο νευροφυσιολόγο, τον Benjamin Libet και τις έρευνες και τα ευρήματά του σχετικά με την ασυνείδητη λήψη αποφάσεων. Όλες οι ασκήσεις του προγράμματος είναι φτιαγμένες και συναρμολογημένες σε ένα σύστημα που βασίζεται σε αυτή την έρευνα. Οι συμμετέχοντες βιώνουν μια μεγάλη συναισθηματική καινοτομία, μια νοητική αλλαγή. Τώρα, καταλαβαίνουν πώς μπορούν να κάνουν μια αλλαγή και να κάνουν καλύτερες επιλογές για λογαριασμό του εαυτού τους. Από καταθλιπτικοί γίνονται ευτυχισμένοι, από μοναχικοί γίνονται συμμετέχοι, από αντικοινωνικοί γίνονται κοινωνικοί, από ντροπιασμένοι γίνονται περήφανοι, από θυμωμένοι γίνονται κατανοητικοί κ.λπ.

Το πρόγραμμα είναι οργανωμένο σε ένα σύστημα, το οποίο αναπτύσσεται σε πέντε ενότητες.

Στο πρόγραμμα work@ble χρησιμοποιούμε μια πολύ περιορισμένη έκδοση ορισμένων από τα εργαλεία του παιχνιδιού στο επίπεδο 1. Η μέθοδος Lvk-z διαθέτει σχεδόν 50 εργαλεία και θα εργαστείτε με τρία από αυτά

Σας ενθαρρύνουμε να παίξετε με όλες τις απαντήσεις που δίνουν οι εκπαιδευόμενοι σας..

Ακολουθούν μερικές συμβουλές για να κάνετε το παιχνίδι πιο χρήσιμο και να δημιουργήσετε τις προϋποθέσεις για διάλογο μεταξύ εσάς και του εκπαιδευόμενου σας.

Όταν ο παίκτης έχει επιλέξει μια ιδιότητα (ας πούμε ότι η λέξη που έχει επιλεγεί είναι η επιμονή) ρωτήστε τον: Πότε χρησιμοποιείς την ιδιότητά σου: επίμονη; Ή πότε χρειάζεται να είσαι επίμονος;

Η: σε ποια κατάσταση είσαι επίμονος;



Μιλήστε για τη λέξη και αναγνωρίστε του/της ότι είναι επίμονος/η σε αυτή την κατάσταση. Ίσως ακόμη και αυτή τη στιγμή μαζί σας.

Όταν πρόκειται για αξίες, ρωτήστε και γι' αυτές και συνδέστε τις με την ποιότητα που έχει επιλέξει. Ρωτήστε πώς γνωρίζουν ότι μια αξία τηρείται.

Π.χ.: Είμαι επίμονος επειδή η επιτυχία είναι σημαντική για μένα, ή για να κερδίσω, ή για να έχω αποτελέσματα, ή για να τελειώσω με κάτι. Ρωτήστε ξανά και ξανά και ΑΚΟΥΣΤΕ την απάντηση, τότε μπορείτε να ακούσετε νέες αξίες και ιδιότητες. Αφιερώστε χρόνο σε αυτό το θέμα.

Αν θέλετε να μάθετε περισσότερα για αυτή τη μέθοδο επικοινωνήστε με την Iyk-z & daughters στη Νορβηγία στο mail: kontakt@lyk-z.no ή ingeborg@lyk-z.no

### Πρώτο παιχνίδι

**Περιγραφή:** Αρχικά, θα συναντήσετε τον καθηγητή Τζίνι, ο οποίος θα σας παρουσιάσει το παιχνίδι και θα σας ρωτήσει το όνομά σας. Πρέπει να πληκτρολογήσετε το όνομά σας.

Στη συνέχεια θα σας ζητήσει το φύλο σας. Αφού επιλέξετε το φύλο σας, ο καθηγητής Τζίνι θα σας δώσει τα κλειδιά του κάστρου. Στη συνέχεια πρέπει να ξεκινήσετε να περπατάτε προς το κάστρο. Ένα βέλος θα σας δείξει πού είναι η πόρτα, απλά μπειτε μέσα.

Μετά θα συναντήσετε ένα άλλο άτομο. Αυτός ο άνθρωπος θα σας ρωτήσει για τα όνειρά σας. Η λίστα έχει πολλά όνειρα από τα οποία ο παίκτης μπορεί να επιλέξει. Επιπλέον, ο παίκτης μπορεί να πληκτρολογήσει το δικό του όνειρο επιλέγοντας την επιλογή "Άλλο". Μετά την επιλογή ενός ονείρου, ο παίκτης θα κληθεί να επιλέξει ένα άλλο όνειρο. Για να τελειώσει το παιχνίδι, ο παίκτης θα πρέπει να επιλέξει "όχι". Μπορεί να επιλέξει όσα όνειρα θέλει.

**Σκοπός:** Το νόημα αυτού είναι να ενισχυθεί η δημιουργικότητα των παικτών και να ονειρευτούν ελεύθερα αυτό που πραγματικά θέλουν. Να παρακινήσει τον παίκτη να σκεφτεί τα όνειρά του.





### Συστάσεις (από συμβούλους εργασίας προς συμβούλους εργασίας):

- Οι συμβουλοι εργασίας θα πρέπει να εξηγήσουν περισσότερα για τα όνειρα και ίσως να προσφέρουν κάποια βοήθεια για να ανοίξει το μενού για να ελέγξει ποια όνειρα έχει επιλέξει ο παίκτης. Η τήρηση σημειώσεων ή η προσθήκη κάτι ανάλογου για να οραματιστούν τα όνειρα (και αργότερα τις ιδιότητες και τις αξίες) θα καθιστούσε την προσέγγιση σαφέστερη.

### Δεύτερο παιχνίδι - κατάσταση ιδιοτήτων

**Περιγραφή:** Τα βέλη θα οδηγήσουν τον παίκτη στο δεύτερο παιχνίδι. Είναι το πρώτο δωμάτιο στα δεξιά. Ένας άνδρας κάθεται πίσω από ένα τραπέζι. Πρέπει να πάτε μπροστά από τον άνδρα και να πατήσετε το “enter” για να ξεκινήσει το παιχνίδι. Ο παίκτης πρέπει να επιλέξει ιδιότητες που θα τον βοηθήσουν στην επίτευξη του ονείρου του. Θα σας παρουσιαστεί ένας κατάλογος με διάφορες ιδιότητες. Μόλις τις επιλέξετε, ο άνθρωπος θα σας καθοδηγήσει πού θα ξεκινήσει το επόμενο παιχνίδι. Πρέπει να βγείτε από το τρέχον παιχνίδι και να ακολουθήσετε τα βέλη.

**Σκοπός:** Να κάνει τον παίκτη να σκεφτεί τις ιδιότητες που πρέπει να έχει για να πετύχει τα όνειρά του. Ο σύμβουλος εργασίας θα μπορέσει επίσης να εξηγήσει τι σημαίνουν οι διάφορες αξίες, κάνοντας αυτό το παιχνίδι μια καλή ευκαιρία εκπαίδευσης. Βοηθάει επίσης τους πελάτες να σκεφτούν τα δυνατά και αδύνατα σημεία τους, μέσω των ερωτήσεων στις συνεντεύξεις για εργασία.

### Συστάσεις (από συμβούλους εργασίας προς συμβούλους εργασίας):

- Οι σύμβουλοι εργασίας θα πρέπει να εξηγούν τις ιδιότητες και να επισημαίνουν τη σύνδεση με τα επιλεγμένα όνειρα.

### Τρίτο παιχνίδι, δεύτερο δωμάτιο στον πρώτο όροφο (δωμάτιο ηλικιωμένης γυναίκας)

**Περιγραφή:** Η ηλικιωμένη κυρία θα αρχίσει να μιλάει μόλις μπείτε στο δωμάτιο. Η ηλικιωμένη κυρία θα σας κάνει κάποιες ερωτήσεις. Περπατήστε προς την ηλικιωμένη κυρία και πατήστε enter όταν βρεθείτε μπροστά της. Η κυρία θα σας ρωτήσει γιατί οι ιδιότητες που επιλέξατε στο τελευταίο παιχνίδι είναι σημαντικές για εσάς. Θα πρέπει να επιλέξετε από τη λίστα που παρουσιάζεται γιατί αυτή η ιδιότητα είναι σημαντική για εσάς. Για παράδειγμα, “Είμαι επίμονος γιατί η ανάπτυξη είναι σημαντική για μένα”. Η κυρία θα σας πει ότι έχετε





δημιουργήσει τη μελωδία σας και θα πρέπει να μπίτε στο επόμενο δωμάτιο για να την ολοκληρώσετε. Βγείτε από το δωμάτιο και τα βέλη θα σας οδηγήσουν στο επόμενο δωμάτιο. Μπίτε στο δωμάτιο με το πιάνο.

**Σκοπός:** Αυτό θα κάνει τον παίκτη να σκεφτεί ποιες από τις ιδιότητες που έχει επιλέξει προηγουμένως θα τον βοηθήσουν να επιτύχει.

### Συστάσεις (από συμβούλους εργασίας προς συμβούλους εργασίας):

- Οι σύμβουλοι εργασίας θα πρέπει να βεβαιώνονται ότι οι παίκτες κατανοούν το θέμα.
- Πατήστε μόνο το “βέλος προς τα κάτω” στο πληκτρολόγιο για να δείτε άλλες επιλογές, μην πατάτε κλικ στο ποντίκι.

### Τέταρτο παιχνίδι(Δωμάτιο προβληματισμού)

**Περιγραφή:** Το παιχνίδι είναι ένα από τα πιο σημαντικά παιχνίδια που μπορεί να κάνει κανείς: Πηγαίνετε να σταθείτε μπροστά από τον σοφό άνδρα. Θα σας ζητήσει να καθίσετε για να σκεφτείτε τις επιλογές σας. Πηγαίνετε να σταθείτε στο χρυσό κουτί. Στη συνέχεια, ο άνθρωπος θα σας ρωτήσει ποια όνειρα σημαίνουν τα περισσότερα για εσάς. Θα πρέπει να επιλέξετε ένα όνειρο. Θα σας ρωτήσει περισσότερες από μία φορές για να είναι σίγουρος. Στη συνέχεια θα σας ρωτήσει ποια ιδιότητα πιστεύετε ότι είναι η πιο σημαντική για την επίτευξη αυτού του ονείρου. Θα σας ρωτήσει επίσης γιατί χρειάζεστε αυτή την ιδιότητα και θα πρέπει να επιλέξετε από τις επιλογές που σας δίνονται. Για παράδειγμα: Γιατί πρέπει να είστε επίμονος; Επειδή η δημιουργικότητα είναι σημαντική για μένα.

Μόλις τελειώσετε, μπορείτε να προχωρήσετε στο άλλο δωμάτιο για να παίξετε τη μελωδία σας.

**Σκοπός:** αυτό θα κάνει τον παίκτη να σκεφτεί τα πράγματα που είναι πιο σημαντικά για εκείνον στη ζωή.

### Συστάσεις (από συμβούλους εργασίας προς συμβούλους εργασίας):

- Οι σύμβουλοι εργασίας θα πρέπει να ελέγχουν αν ο παίκτης κατάλαβε το θέμα.



### Πέμπτο παιχνίδι (δωμάτιο πιάνου)

**Περιγραφή:** τέταρτο δωμάτιο, πρώτος όροφος. Πηγαίνετε να σταθείτε μπροστά από τον άνθρωπο που βρίσκεται στο δωμάτιο και πατήστε enter. Θα σας ζητήσει να παίξετε πιάνο. Πρέπει να επιλέξετε να παίξετε το πιάνο, διαφορετικά δεν θα ολοκληρώσετε το παιχνίδι. Όταν πατήσετε enter στο πιάνο, θα ακούσετε τη μελωδία και θα εμφανιστεί ένα κείμενο με τις προηγούμενες επιλογές σας. Αφού το διαβάσετε, πατήστε enter. Αυτό θα σταματήσει τη μουσική. Ο τύπος θα σας πει να ολοκληρώσετε τη μελωδία. Πατήστε ξανά το enter στο πιάνο. Θα σας δώσει ξανά τη λίστα, αλλά τώρα θα πρέπει να επιλέξετε μεταξύ των επιλογών σχετικά με το τι σας κάνει να νιώθετε. Επιλέξτε μια επιλογή και πατήστε enter. Ο τύπος θα σας πει ότι η μελωδία έχει κολλήσει στο κεφάλι του. Βγείτε από το δωμάτιο. Ακολουθήστε τα βέλη στο επόμενο δωμάτιο.

**Σκοπός:** Ο παίκτης θα αναλογιστεί τα όνειρα και τις ιδιότητες του και πρέπει να σκεφτεί πώς τον κάνει να νιώθει αυτή η εικόνα που έχει για τον εαυτό του. Αυτό θα βοηθήσει τον παίκτη να κατανοήσει καλύτερα τον εαυτό του και τον σύμβουλο εργασίας να γνωρίσει καλύτερα το άτομο και τους στόχους του.

### Συστάσεις (από συμβούλους εργασίας προς συμβούλους εργασίας):

- Οι σύμβουλοι εργασίας θα πρέπει να εξηγήσουν ότι το παιχνίδι συνδέει αυτόματα τα επιλεγμένα όνειρα, τις ιδιότητες και τις αξίες.

### Έκτο παιχνίδι, πέμπτο δωμάτιο, πρώτος όροφος (γραφείο αφεντικού).

**Περιγραφή:** Μπείτε στο δωμάτιο. Σταθείτε μπροστά από τον τύπο πίσω από το τραπέζι όπου βρίσκεται το χρυσό τετράγωνο. Ο τύπος θα σας κάνει τρεις ερωτήσεις και οι απαντήσεις σας θα καταγραφούν. Αρχικά, ο τύπος θα σας πει να μιλήσετε για τα θετικά σας χαρακτηριστικά για 30 δευτερόλεπτα. Όταν πατήσετε ξανά το enter, θα ξεκινήσει η καταγραφή. Για να σταματήσετε την ηχογράφηση πατήστε ξανά Enter. Πρέπει να μιλήσετε για τουλάχιστον 10 δευτερόλεπτα. Στη συνέχεια, θα σας επαναλάβει την ηχογράφηση αυτόματα. Ακούστε την ηχογράφηση μέχρι το τέλος. Στη συνέχεια θα σας ζητήσει τις αδυναμίες σας. Πατήστε Enter για να ξεκινήσει η ηχογράφηση. Θα επαναλάβει ξανά την ηχογράφηση. Αφού απαντήσετε και ακούσετε τις τρεις ερωτήσεις σας, ο άνθρωπος θα σας δώσει πρόσβαση στο επόμενο επίπεδο. Βγείτε από το δωμάτιο και τα βέλη θα σας οδηγήσουν στις πύλες του δεύτερου ορόφου.

**Σκοπός:** Αυτό θα βοηθήσει το άτομο να ακούσει τον τρόπο με τον οποίο μιλάει για τον εαυτό του, κάτι που είναι σημαντικό για συνεντεύξεις εργασίας και για να συνειδητοποιήσει τους τομείς στους οποίους χρειάζεται υποστήριξη.



### Συστάσεις (από συμβούλους εργασίας προς συμβούλους εργασίας):

- Όλοι οι παίκτες που δοκίμασαν το παιχνίδι είτε αποφεύγουν την καταγραφή είτε ολοκλήρωσαν απρόθυμα την εργασία. Όλοι τους θα προτιμούσαν να γράψουν παρά να μιλήσουν. Αυτό είναι επίσης εντάξει.
- Παρακαλείστε να ενημερώσετε τον παίκτη εκ των προτέρων για το πώς θα είναι αυτό το παιχνίδι, ώστε ο παίκτης να έχει χρόνο να προετοιμαστεί για το πώς θα απαντήσει στις ερωτήσεις. Σκεφτείτε μαζί τις απαντήσεις πριν ξεκινήσετε την ηχογράφιση. Πρέπει να πατήσετε δύο φορές το enter για να ξεκινήσει η εγγραφή. Είναι καλό να συζητήσετε τις απαντήσεις των ατόμων μετά και να προβληματιστείτε για το πώς αυτό θα τους βοηθήσει κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων για δουλειά.
- Οι σύμβουλοι εργασίας θα πρέπει να εξηγήσουν ότι ο παίκτης πρέπει να ενεργοποιήσει και να χρησιμοποιήσει το μικρόφωνο. Ορισμένοι παίκτες μπορεί να χρειάζονται βοήθεια για να εντοπίσουν τα δυνατά και αδύνατα σημεία τους.

### Έβδομο παιχνίδι, πρώτος όροφος, πύλες και ένα κόκκινο κουμπί.

**Περιγραφή:** Θα σας πει ότι το κλειδί της πύλης είναι σπασμένο. Το παιχνίδι θα σας ρωτήσει αν θα δοκιμάσετε το κουμπί έκτακτης ανάγκης. Πρέπει να πατήσετε “Θα προσπαθήσω” για να συνεχίσετε. Πρέπει να πατήσετε το κόκκινο κουμπί, να μετρήσετε μερικά δευτερόλεπτα και στη συνέχεια να πατήσετε ξανά το κόκκινο κουμπί. Όμως το παιχνίδι έχει ρυθμιστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να μην μπορείτε ποτέ να φτάσετε τα καθορισμένα δευτερόλεπτα. Πρέπει να ζητήσετε βοήθεια από τον καθηγητή Τζίνι, ο οποίος θα εμφανιστεί. Ο παίκτης μπορεί να προσπαθήσει να το πετύχει σωστά, αλλά μόνο αν ζητήσετε τη βοήθεια του Τζίνι θα ανοίξει η πύλη. Για να πατήσετε το κόκκινο κουμπί, κάντε απευθείας κλικ πάνω του. Για να περάσετε το παιχνίδι, πηγαίνετε μπροστά από τον καθηγητή Τζίνι και πατήστε enter. Τότε θα ανοίξει την πύλη. Περάστε μέσα από την πύλη και ανεβείτε τις σκάλες.

**Σκοπός:** Ο παίκτης θα πρέπει να ζητήσει βοήθεια για να προχωρήσει μπροστά. Δεδομένου ότι είναι αδύνατο να πάρετε ακριβώς τα ζητούμενα δευτερόλεπτα, αυτό θα διδάξει στον παίκτη ότι η βοήθεια και η αναζήτηση βοήθειας είναι συχνά πολύ απαραίτητα. Αξιολογεί επίσης την ανοχή στην απογοήτευση.



### Συστάσεις (από συμβούλους εργασίας προς συμβούλους εργασίας):

- Οι σύμβουλοι εργασίας θα πρέπει να παρακινούν τους παίκτες να μην επικεντρώνονται στην καταμέτρηση δευτερολέπτων, αλλά να αναζητούν διαφορετικές λύσεις για να ανοίξουν την πύλη.
- Αν ο παίκτης απογοητευτεί, εξηγήστε του ότι αυτό γίνεται για να αξιολογήσει την αντιμετώπιση αγχωτικών καταστάσεων και δείξτε του ότι το να ζητά βοήθεια είναι πάντα εντάξει. Αν πιστεύετε ότι ο παίκτης θα απογοητευτεί πολύ, παρακαλείσθε να κάνετε το παιχνίδι μόνοι σας. Θα μπορούσε να προκαλέσει αναστάτωση σε αυτιστικά άτομα.

## Επίπεδο 2: Το δεύτερο επίπεδο ονομάζεται STEADY.

### Όγδοο παιχνίδι, δεύτερος όροφος

Πατήστε enter για να μιλήσετε με τον άντρα που θα σας καλέσει για καφέ. Το παιχνίδι θα σας δώσει έξι επιλογές για να διαλέξετε. Αν ο παίκτης δεν επιλέξει μια ευγενική απάντηση για να βγει έξω, δεν μπορεί να προχωρήσει στο παιχνίδι. Τότε ο παίκτης πρέπει να ξαναπάει μπροστά στον άντρα και να πατήσει Enter. Αν επιλεγεί μια θετική ευγενική απάντηση, ο τύπος θα σας πάει στην επόμενη πόρτα.

**Σκοπός:** ο παίκτης πρέπει να επιλέξει ευγενικές, θετικές απαντήσεις. Οι αρνητικές σκέψεις δεν σας επιτρέπουν να προχωρήσετε. Θα δείξει στον παίκτη ότι οι θετικές σκέψεις και αλληλεπιδράσεις θα οδηγήσουν σε περισσότερες ευκαιρίες στη ζωή.

Μπείτε στο επόμενο δωμάτιο, όπου θα δείτε το παζλ με τις λέξεις.

### Συστάσεις (από συμβούλους εργασίας προς συμβούλους εργασίας):

- Οι σύμβουλοι εργασίας θα πρέπει να εξηγούν το νόημα της ερώτησης/εργασίας (η θετική στάση είναι σημαντική). Εξηγήστε στον παίκτη ότι οι απαντήσεις είναι οι πρώτες σας "σκέψεις" και όχι κάτι που λένε δυνατά στον άλλον. Αυτό γίνεται μόνο για να δείξετε στον παίκτη ότι οι αρνητικές σκέψεις θα βλάψουν τις συναρπαστικές ευκαιρίες.



### Ένατο παιχνίδι, δεύτερος όροφος. Δωμάτιο με το παζλ των λέξεων.

**Περιγραφή:** Πηγαίνετε μπροστά από τον καθηγητή και πατήστε Enter. Ο Τζίνι θα σας πει να βρείτε επαγγελματικούς τομείς. Μόλις βρείτε όλες τις λέξεις, ο Τζίνι θα εμφανιστεί αυτόματα για να σας συγχαρεί και να σας στείλει στο επόμενο δωμάτιο. Πρέπει να κάνετε κλικ στο ποντίκι για να επιλέξετε τα γράμματα που θα συνθέσουν τη λέξη. Ο κατάλογος των λέξεων που πρέπει να βρείτε θα εμφανιστεί στην οθόνη. Μόλις βρείτε όλες τις λέξεις, το παιχνίδι θα τελειώσει.

**Σκοπός:** Το παιχνίδι θα βοηθήσει, αφενός, να αξιολογήσει ο παίκτης τις γνώσεις του σχετικά με την αγορά εργασίας και, αφετέρου, να προβεί σε ανάλυση της προσωπικής του κατάστασης στην αγορά εργασίας και να εκφράσει τις μελλοντικές του προσδοκίες.

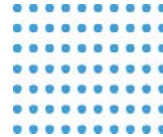
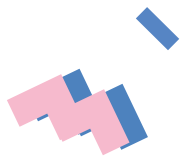
### Συστάσεις (από συμβούλους εργασίας προς συμβούλους εργασίας):

- Αυτό το παιχνίδι προσφέρει τη δυνατότητα να μιλήσετε για διαφορετικούς τομείς εργασίας. Για παράδειγμα, να συζητήσετε με τον παίκτη τι είδους θέσεις εργασίας είναι διαθέσιμες στον τομέα εργασίας περιβάλλοντος.

### Δέκατο παιχνίδι, δεύτερος όροφος. Δεξιότητες του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος. Αίθουσα δεξιοτήτων.

**Περιγραφή:** εισέλθετε στο δωμάτιο. Ο γέρος σοφός θα σας υποδεχτεί εκεί. Θα δείτε πέτρες που αντιπροσωπεύουν δεξιότητες. Αυτές οι δεξιότητες αντιπροσωπεύουν το σύνολο των δεξιοτήτων σας. Υπάρχουν τρεις κατηγορίες που πρέπει να τοποθετήσετε αυτές τις πέτρες: 1. παρούσες (οι δεξιότητες που έχετε τώρα) 2. μελλοντικές (οι δεξιότητες που πρέπει να αναπτύξετε) 3. μη αναγκαίες (δεξιότητες που δεν χρειάζεστε). Πρέπει να τοποθετήσετε τις πέτρες (δεξιότητες) στη σωστή κατηγορία. Ο γέρος σοφός θα σας εξηγήσει επίσης τι πρέπει να κάνετε. Αν πλησιάσετε μια πέτρα, θα σου πει ποια δεξιότητα αντιπροσωπεύει. Πρέπει να σπρώξετε(με enter) την πέτρα στη σωστή κατηγορία. Βάλτε όλες τις πέτρες στις κατηγορίες της επιλογής σας. Μόλις το κάνετε αυτό, ο γέρος σοφός θα σας πει να προχωρήσετε στο επόμενο δωμάτιο.

**Σκοπός:** Αυτό θα βοηθήσει τον παίκτη να σκεφτεί για τις δεξιότητες και τις ιδιότητες που έχει και για τις ιδιότητες που πρέπει να αναπτύξει περαιτέρω για την αγορά εργασίας και για να πετύχει τα όνειρά του.



### Συστάσεις (από συμβούλους εργασίας προς συμβούλους εργασίας):

- Ορισμένοι παίκτες χρειάζονται περισσότερες εξηγήσεις σχετικά με το τι εννοούμε με τον όρο δεξιότητες ή πώς η ανάπτυξή τους μπορεί να είναι χρήσιμη.
- Μπορείτε να συζητήσετε περαιτέρω για τις δεξιότητες, όχι μόνο αυτές που αναφέρονται εδώ, για παράδειγμα, ρωτήστε τον παίκτη ποιες άλλες δεξιότητες έχει ήδη εκτός από αυτές που αναφέρονται στο παιχνίδι.

### Ενδέκατο παιχνίδι, δεύτερος όροφος. Αίθουσα διαχείρισης χρόνου.

**Περιγραφή:** Ο παίκτης θα εισέλθει στο δωμάτιο και θα τον υποδεχτεί ο γέρος σοφός. Κάθε άτομο έχει να κάνει μια εργασία και πρέπει να την ολοκληρώσει μέχρι κάποια συγκεκριμένη ώρα.. Τακτοποιήστε τα με χρονολογική σειρά, για παράδειγμα: μια εργασία που πρέπει να ολοκληρωθεί στις 7 π.μ. θα πάει πριν από την εργασία που πρέπει να γίνει μέχρι τις 8 π.μ. κ.ο.κ. Πηγαίνετε μπροστά στους παίκτες για να τους ρωτήσετε για το πρόγραμμά τους. Αφού σας πουν τι πρέπει να κάνουν και μέχρι πότε, θα σας ρωτήσουν: “Θέλετε να σας ακολουθήσω;”. Αν επιλέξετε ναι, το άτομο θα σας ακολουθήσει και θα πρέπει να περπατήσετε στο σωστό αριθμημένο κουτί με το επιλεγμένο άτομο. Μόλις βρεθείτε στο σωστό κουτί με το σωστό άτομο, κάντε κλικ πάνω στο άτομο με το ποντίκι σας. Στη συνέχεια, προχωρήστε στο επόμενο άτομο. Μόλις εκτελέσετε σωστά τις εργασίες, ο γέρος σοφός θα σας συγχαρεί και θα σας πει να προχωρήσετε στο επόμενο δωμάτιο.

Μπορείτε να γράψετε αυτά που λέει κάποιος ή να επιλέξετε άλλους τρόπους που θα σας βοηθήσουν να θυμάστε.

**Σκοπός:** αυτό το παιχνίδι θα βοηθήσει στην αξιολόγηση των δεξιοτήτων διαχείρισης χρόνου των παικτών και στην εξάσκηση των δεξιοτήτων της μνήμης.

### Συστάσεις (από συμβούλους εργασίας προς συμβούλους εργασίας):

- Εάν για κάποιο λόγο δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ποντίκι του υπολογιστή, παρακαλούμε να γυρίσετε προς το πρόσωπο του ατόμου που σας ακολούθησε στο πλαίσιο και να πατήσετε Enter τότε. Για να λειτουργήσει αυτό, πρέπει να τον κοιτάτε προς το πρόσωπο, ενώ βρίσκεστε και οι δύο στο κουτί.







## Δωδέκατο παιχνίδι, δεύτερος όροφος. Διατήρηση της ψυχραιμίας (δωμάτιο γραφείου).

**Περιγραφή:** Θα μπειτε στο δωμάτιο και θα σας υποδεχτεί αμέσως ο προϊστάμενός σας, ο οποίος είναι θυμωμένος. Θα σας πει να δημιουργήσετε τάξη στο γραφείο. Ψάξτε το δωμάτιο και επιλέξτε όλα τα αντικείμενα του γραφείου που μπορείτε να βρείτε. Για παράδειγμα, βρείτε το ημερολόγιο και κάντε κλικ πάνω του. Αν πιστεύετε ότι το χρειάζεστε για να εργαστείτε, πατήστε “ναι”.

### 1. Ημερολόγιο 2. Τηλέφωνο 3. Ατζέντα 4. Υπολογιστής

Μόλις επιλέξετε τα σωστά αντικείμενα, ο προϊστάμενός σας θα σας πει να επιστρέψετε στη δουλειά σας. Πηγαίνετε στο κίτρινο κουτί κοντά στο τραπέζι. Ο προϊστάμενός σας θα θυμώσει ξανά. Ο γέρος σοφός θα εμφανιστεί και θα σας ρωτήσει τι πρόκειται να κάνετε με τον θυμωμένο προϊστάμενο, που σας γκρινιάζει συνέχεια. Αν επιλέξετε μια απάντηση που μόνο χειρότερη θα κάνει την κατάσταση, ο προϊστάμενος θα σας πει ότι έχετε πραγματικά πρόβλημα. Αν επιλέξετε έναν ήρεμο τρόπο απάντησης, η κατάσταση θα λυθεί.

Αφού το ολοκληρώσετε, είστε έτοιμοι για το επίπεδο GO.

**Σκοπός:** Το πρώτο μέρος του παιχνιδιού θα αξιολογήσει την ικανότητα του παίκτη να βρίσκει τα απαραίτητα πράγματα που χρειάζεται για να εργαστεί σε περιβάλλον γραφείου. Δείχνει τις δεξιότητες λογικής σκέψης του παίκτη. Το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού αποσκοπεί στην αξιολόγηση της ικανότητας των παικτών να ενεργούν σε αγχωτικές καταστάσεις και να διδάξουν καλύτερους τρόπους αντιμετώπισης των συγκρούσεων.

### Συστάσεις (από συμβούλους εργασίας προς συμβούλους εργασίας):

- Κατά τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού μπορείτε να συζητήσετε με τον παίκτη διάφορους τρόπους αντιμετώπισης αγχωτικών καταστάσεων στην εργασία.

## Τρίτο επίπεδο: Επίπεδο GO.

### Δέκατο τρίτο παιχνίδι. Τηλεφωνική αίθουσα.

Μόλις φτάσετε στον τρίτο όροφο, ο Τζίνι θα σας χαιρετήσει και θα σας πει ότι κάποιος σας καλεί. Ακολουθήστε τα βέλη για να βρείτε τον Τζίνι. Κάντε κλικ στο enter του Τζίνι για να μπειτε στο δωμάτιο. Πηγαίνετε να σταθείτε στο χρυσό τετράγωνο. Σας ρωτάει αν θέλετε να





απαντήσετε στην κλήση. Αν πατήσετε όχι, θα σας πει να απαντήσετε ούτως ή άλλως. Το τηλεφώνημα θα αφορά το αν θέλετε να δεχτείτε τη δουλειά που σας προσφέρεται. Πρέπει να πατήσετε “ναι” για να συνεχίσετε το παιχνίδι. Θα σας προτείνει να κάνετε ερωτήσεις για να μάθετε περισσότερα. Έχετε έξι επιλογές για να διαλέξετε. Αν επιλέξετε μια επιλογή που δεν είναι σημαντική ή είναι ακατάλληλη για να ρωτήσετε, θα σας το πει. Στη συνέχεια, θα σας δώσει την επιλογή να κάνετε περισσότερες ερωτήσεις και πρέπει να το κάνετε για να συνεχίσετε. Μόλις κάνετε όλες τις σωστές ερωτήσεις, το παιχνίδι θα τελειώσει αυτόματα.

**Σκοπός:** να προετοιμάσει τον παίκτη για τηλεφωνικές κλήσεις που σχετίζονται με την εργασία και να τον βοηθήσει να κατανοήσει ότι ορισμένα πράγματα δεν είναι σωστό να τα ρωτάτε κατά τη διάρκεια επαγγελματικών κλήσεων.

### *Συστάσεις (από συμβούλους εργασίας προς συμβούλους εργασίας):*

- Ορισμένοι παίκτες χρειάζονται περισσότερες εξηγήσεις σχετικά με το τηλεφώνημα. Εξηγήστε τους τον σκοπό αυτού του τηλεφωνήματος και πώς σχετίζεται με καταστάσεις της πραγματικής ζωής, πχ σας ζητούν για πρώτη φορά να πάτε σε συνέντευξη. Εξηγήστε και μιλήστε περαιτέρω, γιατί ορισμένες ερωτήσεις δεν είναι κατάλληλες ή σχετικές και ποιες δεν πρέπει να τίθενται από το τηλέφωνο αλλά αντίθετα κατά τη διάρκεια της συνέντευξης

### **Τρίτος όροφος. Επίπεδο Go. Παιχνίδι δεκατέσσερα. Αρχική αίθουσα.**

Ο Τζίνι θα σας ζητήσει να έρθετε και να ετοιμαστείτε. Ακολουθήστε τα βέλη. Μπείτε στο δωμάτιο του σπιτιού.

Μόλις μπείτε στο δωμάτιο, πηγαίνετε να ρωτήσετε τον Τζίνι τι θα πρέπει να κάνετε για να προετοιμαστείτε για τη συνέντευξη για δουλειά. Πρώτα πρέπει να φάτε. Πηγαίνετε στην κουζίνα, σταθείτε μπροστά από τον πάγκο της κουζίνας όπου βρίσκεται η σανίδα κοπής με τα τρόφιμα. Ετοιμάστε το φαγητό. Μόλις είναι έτοιμο, το φαγητό θα εμφανιστεί στο τραπέζι. Πλησιάστε το, κάντε κλικ πάνω του και πατήστε “ναι” για να το φάτε. Στη συνέχεια, προχωρήστε στην επόμενη εργασία σας. Πηγαίνετε κοντά στη μπανιέρα, κάντε κλικ πάνω της και στη συνέχεια επιλέξτε “ναι” για να πλυθείτε. Στη συνέχεια βουρτσίστε τα δόντια σας.

Μόλις ολοκληρώσετε τις εργασίες σας, το παιχνίδι θα ολοκληρωθεί. Ο καθηγητής Τζίνι θα σας πει να βγείτε έξω και να ντυθείτε.

**Σκοπός:** Να βοηθήσει τον παίκτη να γνωρίζει πώς να προετοιμαστεί για μια συνέντευξη ή για μια μέρα εργασίας, ώστε να μπορείτε να φαίνεστε ευγενικοί και να αισθάνεστε καλά. Αυτό θα τους βοηθήσει να αναπτύξουν καλύτερες δεξιότητες καθημερινής ζωής.





### Συστάσεις (από συμβούλους εργασίας προς συμβούλους εργασίας):

- Επίσης, συζητήστε με τον παίκτη και άλλα βήματα προετοιμασίας για μια συνέντευξη στην πραγματική ζωή, για παράδειγμα ότι πρέπει να ελέγξει πώς θα φτάσει εκεί, τι ώρα πρέπει να φύγει από το σπίτι του, ποια μέσα μεταφοράς είναι διαθέσιμα και ούτω καθεξής.

### Δέκατο πέμπτο παιχνίδι. Τρίτος όροφος. Επίπεδο Go.

**Περιγραφή:** Ο παίκτης πρέπει να προετοιμαστεί για τη συνέντευξη για δουλειά. Για να το κάνει αυτό, πρέπει να μαγειρέψει και να φάει, να κάνει μπάνιο και να βουρτσίσει τα δόντια του. Πρέπει να το κάνει με αυτή τη σειρά. Πηγαίνετε σε διάφορα δωμάτια και κάντε κλικ σε αντικείμενα για να κάνετε αυτές τις δραστηριότητες. Ο καθηγητής Τζίνι θα σας δώσει οδηγίες. Για παράδειγμα, πηγαίνετε στην κουζίνα και κάντε κλικ στο ξύλο κοπής που έχει φαγητό πάνω του για να μαγειρέψετε. Το γεύμα σας θα εμφανιστεί στη συνέχεια στο τραπέζι, κάντε κλικ πάνω του για να το φάτε.

### Τρίτος όροφος. Επίπεδο Go επίπεδο. Παιχνίδι δεκαπέντε. Ντύσιμο.

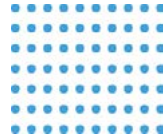
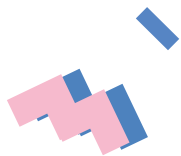
Ακολουθήστε τα βέλη για να φτάσετε στο καμαρίνι. Ο καθηγητής Τζίνι σας λέει να επιλέξετε τα σωστά ρούχα. Βλέπετε τρία διαφορετικά τραπέζια με διαφορετικά είδη ρουχισμού. Για παράδειγμα, μπορείτε να κάνετε κλικ στο μπλε φόρεμα και να αποφασίσετε να το φορέσετε.

Μόλις επιλέξετε τα κατάλληλα ρούχα και παπούτσια για να φορέσετε, θα σας πει να πάτε στη συνέντευξη.

Σκοπός: Αυτό θα βοηθήσει τον παίκτη να καταλάβει ποια ρούχα είναι καλύτερα για επίσημες περιστάσεις, όπως για παράδειγμα, οι σαγιονάρες είναι ακατάλληλες για μια συνέντευξη για δουλειά.

### Συστάσεις (από συμβούλους εργασίας προς συμβούλους εργασίας):

- Μπορείτε επίσης να το χρησιμοποιήσετε ως ευκαιρία για να συζητήσετε τη σημασία της προσωπικής υγιεινής, της καθαριότητας των ρούχων και ούτω καθεξής.



### Τρίτος όροφος. Επίπεδο Go. Παιχνίδι δεκαέξι.

Ακολουθήστε τα βέλη για τη συνέντευξη για τη δουλειά σας. Ο καθηγητής Τζινι θα σας υποδεχτεί μπροστά από την αίθουσα συσκέψεων. Πηγαίνετε στο χρυσό τετράγωνο και κάντε κλικ στο enter. Θα σας πει να χρησιμοποιήσετε καλύτερους τρόπους για να μπειτε στην αίθουσα. Πρέπει να επιλέξετε έναν ευγενικό τρόπο για να προσπαθήσετε να μπειτε στην αίθουσα συσκέψεων. Μόνο μία επιλογή θα ανοίξει την πόρτα.

Μόλις μπειτε μέσα, θα σας ζητηθεί να καθίσετε και να περιμένετε τον προϊστάμενο. Ένα βέλος θα σας δείξει πού να καθίσετε. Ο προϊστάμενος θα έρθει μόλις καθίσετε.

Πρέπει να επιλέξετε τον σωστό τρόπο για να χαιρετήσετε τον προϊστάμενο. Μόνο μία από τις τρεις απαντήσεις είναι σωστή.

Στη συνέχεια, κάθεται και πάλι δίπλα στον προϊστάμενο. Θα σας ρωτήσει τι θα κάνετε στη συνέχεια. Υπάρχουν τέσσερις επιλογές. Αν επιλέξετε μια αγενή επιλογή, ο προϊστάμενος θα πει “χμμ” και θα πρέπει να επιλέξετε μια άλλη επιλογή. Υπάρχει μόνο μία σωστή απάντηση.

Στη συνέχεια, η συνέντευξη θα τελειώσει.

**Σκοπός:** Να δείξει στον παίκτη τους σωστούς τρόπους έναρξης μιας συνέντευξης για δουλειά.

#### *Συστάσεις (από συμβούλους εργασίας προς συμβούλους εργασίας):*

- Χρησιμοποιήστε αυτή την ευκαιρία για να μιλήσετε για πραγματικές συνεντεύξεις εργασίας, ερωτήσεις που συνήθως γίνονται, πράγματα για τα οποία το άτομο πρέπει να μιλήσει και ούτω καθεξής.

**ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. Μπορείτε απλά να κλείσετε το παιχνίδι.**



### 3. Δεξιότητες και ιδιότητες που μπορούν να μετρηθούν

- Τι είναι σημαντικό για μένα, οι αξίες μου
- Τι ονειρεύομαι
- Τα επίπεδα της ταυτότητας και οι συνδέσεις των διαφόρων επιπέδων
- Αυτογνωσία (τα δυνατά και τα αδύνατα σημεία μου, οι δεξιότητες και οι ικανότητές μου)
- Αυτοπεποίθηση
- Δέσμευση
- Αυτοδιαχείριση
- Επικοινωνία
- Ανάλυση πρωτοβουλιών, λήψη αποφάσεων
- Πρακτικές δεξιότητες και δεξιότητες καθημερινής διαβίωσης (δεξιότητες αυτοφροντίδας, καθαριότητα)
- Δεξιότητες ομαδικής εργασίας/ δεξιότητες συνεργασίας
- Διαπροσωπικές δεξιότητες/δεξιότητες επικοινωνίας
- δεξιότητες μάθησης/προσαρμοστικότητας
- Επίλυση συγκρούσεων
- Δέσμευση, αίσθημα ευθύνης και ικανότητα ανάληψης ευθυνών
- Αποδοχή αλλαγών
- Ανοχή στην απογοήτευση
- Ικανότητα κατανόησης οδηγιών



- Δεξιότητες αυτοδιαχείρισης, προγραμματισμός χρόνου και οργανωτικές δεξιότητες
- Ικανότητα να ζητάτε βοήθεια
- Ικανότητα τήρησης συμφωνιών
- Ικανότητα αναζήτησης προσφορών εργασίας (γνώση των υφιστάμενων καναλιών αναζήτησης εργασίας)
- Ανάλυση κενών θέσεων εργασίας,
- Ικανότητα προετοιμασίας εγγράφων αίτησης (ελκυστικό βιογραφικό σημείωμα και συνοδευτική επιστολή).
- Προετοιμασία συνέντευξης και αυτοπαρουσίαση
- Ικανότητα και γνώση του τρόπου επικοινωνίας με τον εργοδότη (ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, πλατφόρμες απασχόλησης..κ.λπ.)
- Ομαδική εργασία
- Υποβολή ερωτήσεων και διεκδικητικότητα
- Προγραμματισμός και οργάνωση
- Λήψη αποφάσεων
- Επίλυση συγκρούσεων
- Επικοινωνία και κοινωνικές δεξιότητες
- Ηγεσία
- Αποδοχή αλλαγών
- Ανοχή στην απογοήτευση





## 4. Τεχνικές οδηγίες

Πώς να κινηθείς

### ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ

Μπορείτε να μετακινήσετε τον χαρακτήρα σας χρησιμοποιώντας τα βέλη του πληκτρολογίου



Μετακίνηση προς τα πάνω



Μετακίνηση προς τα κάτω



Μετακίνηση προς τα αριστερά



Μετακίνηση προς τα δεξιά

### ΜΕ ΤΟ ΠΟΝΤΪΚΙ

Μπορείτε επίσης να μετακινήσετε τον χαρακτήρα σας κάνοντας αριστερό κλικ με το ποντίκι στη θέση που θέλετε να μετακινηθεί ο χαρακτήρας σας

### ΚΙΝΗΘΕΙΤΕ ΓΡΗΓΟΡΟΤΕΡΑ

Για να μετακινήσετε τον χαρακτήρα σας πιο γρήγορα, κρατήστε πατημένο το κουμπί “shift” ενώ κινείστε.



## ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΜΕ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

### ΜΕ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ

Πλησιάστε τον χαρακτήρα με τον οποίο θέλετε να αλληλεπιδράσετε και πατήστε την εντολή “enter”, μπορείτε να συνεχίσετε την αλληλεπίδραση πατώντας την εντολή enter

### ΜΕ ΤΟ ΠΟΝΤΙΚΙ

Πηγαίνετε κοντά στον χαρακτήρα με τον οποίο θέλετε να αλληλεπιδράσετε και κάντε αριστερό κλικ του ποντικιού πάνω στον χαρακτήρα. Μπορείτε να συνεχίσετε την αλληλεπίδραση μέσω του αριστερού κλικ του ποντικιού

## Μενού

Για να αποκτήσετε πρόσβαση στο μενού πατήστε το κουμπί “ESC”

Για να πλοηγηθείτε στις επιλογές του μενού, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα βέλη του πληκτρολογίου ούτε το ποντίκι.

Για να επιλέξετε μια επιλογή του μενού πατήστε “enter” στην επιλογή ή κάντε αριστερό κλικ πάνω της με το ποντίκι

Για να επιστρέψετε πίσω πατήστε το κουμπί “esc” ή κάντε δεξί κλικ με το ποντίκι

## ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. Ανοίξετε το μενού χρησιμοποιώντας το κουμπί “esc”.
2. Επιλέξτε την επιλογή “αποθήκευση” χρησιμοποιώντας το ποντίκι ή κινούμενοι με τα βέλη “πάνω” και “κάτω”
3. Κάντε κλικ στο πλήκτρο “enter”.
4. Επιλέξτε μια θέση όπου θέλετε να αποθηκεύσετε το παιχνίδι (Εάν υπάρχει ήδη ένα αποθηκευμένο θα αντικατασταθεί από το νέο)
5. Πατήστε enter/αριστερό κλικ του ποντικιού



## ΕΞΟΔΟΣ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

1. Ανοίξετε το μενού χρησιμοποιώντας το κουμπί “esc”.
2. Επιλέξτε την επιλογή “Εξοδος από το παιχνίδι”.
3. Πατήστε enter/αριστερό κλικ του ποντικιού

## ΑΛΛΑΓΗ ΕΠΙΛΟΓΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. Ανοίξετε το μενού χρησιμοποιώντας το κουμπί “esc”.
2. Επιλέξτε την επιλογή “options”.
3. Πατήστε enter/αριστερό κλικ του ποντικιού

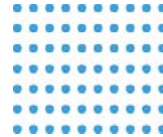
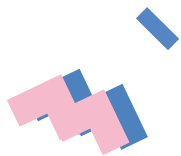
Οι διαθέσιμες επιλογές είναι οι εξής:

- Όταν είναι ενεργοποιημένη, ο χαρακτήρας κινείται πιο γρήγορα.
- bgm volume: ένταση της μουσικής υπόκρουσης
- bgs volume: ένταση ήχου μάχης (δεν χρησιμοποιείται σε αυτό το παιχνίδι)
- me volume: ένταση των μουσικών εφέ
- se volume: ένταση ηχητικών εφέ
- interface language: γλώσσα του παιχνιδιού

## ITEMS

Στα αντικείμενα θα βρείτε όνειρα, ιδιότητες και αξίες που επιλέξατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.





Αρχικό μενού

## ΝΕΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ξεκινήστε το παιχνίδι από την αρχή

## ΣΥΝΕΧΙΣΤΕ

Συνεχίστε από το τελευταίο σημείο που έχετε κάνει αποθήκευση

Εάν βγήκατε από το παιχνίδι και στη συνέχεια θέλετε να συνεχίσετε το παιχνίδι ξεκινώντας από το τελευταίο σας αποθηκευμένο σημείο

1. στο μενού έναρξης επιλέξτε την επιλογή “Συνέχεια”
2. Επιλέξτε το σημείο από το οποίο θέλετε να ξεκινήσετε
3. Πατήστε “enter” / αριστερό κλικ του ποντικιού.

## ΕΠΙΛΟΓΕΣ

- always dash: όταν είναι ενεργοποιημένη, ο χαρακτήρας κινείται γρηγορότερα
- bgm volume: ένταση της μουσικής υπόκρουσης
- bgs volume: ένταση ήχου μάχης (δεν χρησιμοποιείται σε αυτό το παιχνίδι)
- me volume: ένταση των μουσικών εφέ
- se volume: ένταση ηχητικών εφέ
- interface language: γλώσσα του παιχνιδιού





## ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΕΠΑΦΉΣ

Αλλαγή της γλώσσας του παιχνιδιού

Συστάσεις- θα τις προσθέσουμε μόλις το παιχνίδι είναι έτοιμο και τελειώσουμε με την περίοδο δοκιμών. Κάθε συνεργάτης - παρακαλώ προσθέστε μετά τη δοκιμή του παιχνιδιού

### 5. Επιπλέον σελίδες: εκτυπώσιμα φύλλα εκτυπωτικά-περιγραφή των δεξιοτήτων και των ποιοτήτων

#### Σελίδα 1.

#### Περιγραφή δεξιοτήτων, ιδιοτήτων

**επίμονος** - συνεχίζει σταθερά ή πεισματικά μια γνώμη ή μια πορεία δράσης παρά τις δυσκολίες ή τις αντιδράσεις.

**προσανατολισμένος στο στόχο** - ενδιαφέρεται ή επικεντρώνεται στην επίτευξη ενός συγκεκριμένου στόχου ή αποτελέσματος.

**γενναίος** - Το να είσαι γενναίος σημαίνει ότι είσαι πρόθυμος να αντιμετωπίσεις το αποτέλεσμα των αποφάσεων και των πράξεών σου

**υπομονετικός** - ικανός να δέχεται ή να ανέχεται καθυστερήσεις, προβλήματα ή βάσανα χωρίς να ενοχλείται ή να αγχώνεται

**περίεργος** - πρόθυμος να μάθει ή να μάθει κάτι

**ανοιχτόμυαλος** - πρόθυμος να εξετάσει νέες ιδέες- αμερόληπτος

**στοργικός** - ευγενικός, εξυπηρετικός και συμπονετικός προς τους άλλους ανθρώπους

**ενσυναίσθηση** - δείχνει την ικανότητα να κατανοεί και να μοιράζεται τα συναισθήματα του άλλου

**αισιόδοξος** - αισιόδοξος και σίγουρος για το μέλλον



**ευγενικός** - έχει ή επιδεικνύει συμπεριφορά που σέβεται και υπολογίζει τους άλλους ανθρώπους

**οργανωμένος** - ικανός να σχεδιάζει προσεκτικά τα πράγματα, να τα τακτοποιεί και να εργάζεται αποτελεσματικά

**λεπτομερής** - πλήρης σε κάθε λεπτομέρεια, όχι επιφανειακός ή μερικός

**ειλικρινής** - απαλλαγμένος από δόλο- ειλικρινής και ειλικρινής

**παιχνιδιάρης** - κάποιος που του αρέσει να διασκεδάζει και δεν παίρνει τα πράγματα πολύ σοβαρά

**δημιουργικός** - με καλή φαντασία και νέες ιδέες

**καινοτόμος** - εισαγωγή νέων ιδεών- πρωτότυπη και δημιουργική σκέψη

**ανεξάρτητος** - δεν επηρεάζεται ή δεν ελέγχεται από άλλους ανθρώπους αλλά είναι ελεύθερος να παίρνει τις δικές του αποφάσεις

**ομαδικός** - Ο ομαδικός εργαζόμενος χρησιμοποιεί ισχυρές επικοινωνιακές δεξιότητες, είναι ενεργός ακροατής και αναπτύσσει και διατηρεί την αξιοπιστία με τους συναδέλφους του

**ταπεινός** - να έχει ή να επιδεικνύει μια μετριοπαθή ή χαμηλή εκτίμηση της σημασίας του ατόμου

**αποφασισμένος** - έχει πάρει μια σταθερή απόφαση και είναι αποφασισμένος να μην την αλλάξει.

**εξωστρεφής** - φιλικός και με κοινωνική αυτοπεποίθηση





## Σελίδα 2.

- **Κοινωνικές δεξιότητες:** Οι κοινωνικές δεξιότητες είναι οι δεξιότητες που χρησιμοποιούμε καθημερινά για να αλληλεπιδρούμε και να επικοινωνούμε με τους άλλους. Περιλαμβάνουν τη λεκτική και μη λεκτική επικοινωνία, όπως η ομιλία, οι χειρονομίες, η έκφραση του προσώπου και η γλώσσα του σώματος.
- **Ακρίβεια:** Η ακρίβεια είναι το χαρακτηριστικό του να είναι κανείς σε θέση να ολοκληρώσει μια απαιτούμενη εργασία ή να εκπληρώσει μια υποχρέωση πριν ή σε μια προκαθορισμένη ώρα.
- **Ειδική εκπαίδευση για την εργασία:** Οι ειδικές για την εργασία δεξιότητες σχετίζονται με τα τεχνικά πράγματα που πρέπει να κάνετε στη δουλειά. Είναι οι δεξιότητες που χρειάζεστε για να κάνετε τα καθήκοντα που απαιτεί η εργασία σας. Για παράδειγμα, ένας προγραμματιστής υπολογιστών πρέπει να γνωρίζει πώς να γράφει κώδικα υπολογιστή. Ένας οδοντίατρος πρέπει να γνωρίζει πώς να καθαρίζει τα δόντια.
- **Ευελιξία:** Ευελιξία είναι η ικανότητα να προσαρμόζεστε σε βραχυπρόθεσμες αλλαγές γρήγορα και ήρεμα, ώστε να μπορείτε να αντιμετωπίζετε αποτελεσματικά απροσδόκητα προβλήματα ή καθήκοντα.
- **Δέσμευση:** Η κατάσταση ή η ιδιότητα της αφοσίωσης σε έναν σκοπό, μια δραστηριότητα κ.λπ.
- **Ομαδική εργασία:** Η διαδικασία συνεργασίας με μια ομάδα ανθρώπων για την επίτευξη ενός στόχου.
- **Ανεξαρτησία:** Η μη εξάρτηση από κάποιον άλλο για τα προς το ζην ή τα προς το ζην.
- **Αξιοπιστία:** Η ιδιότητα του να είσαι αξιόπιστος ή να αποδίδεις σταθερά καλά.
- **Ομιλία μιας ξένης γλώσσας:** Γνώση περισσότερων από μία γλωσσών
- **Ανάληψη πρωτοβουλιών:** Η δύναμη ή η ιδιότητα να ενεργείς ή να αναλαμβάνεις την ευθύνη πριν από τους άλλους.
- **Χειρισμός συγκρούσεων:** Μπορεί να επιλύσει ένα πρόβλημα ή μια διαφωνία με θετικό τρόπο και να διατηρήσει μια υγιή και ευτυχισμένη σχέση με το άλλο εμπλεκόμενο μέρος.
- **Επίλυση προβλημάτων:** Οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων είναι η ικανότητα εντοπισμού προβλημάτων, καταιγισμού ιδεών και ανάλυσης απαντήσεων και εφαρμογής των καλύτερων λύσεων.

# work @ble

sepie  
SERVICIO ESPAÑOL PARA LA  
INTERNACIONALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union