



## Το έργο "LUDUS"

### "LUDUS" στα λατινικά σημαίνει παιχνίδι.

Για το έργο "LUDUS" συνεργάζονται 8 εταίροι προερχόμενοι από 6 διαφορετικές χώρες της Νοτιοανατολικής Ευρώπης. Στόχος του προγράμματος είναι η δημιουργία ενός δικτύου στο χώρο της ΝΑ Ευρώπης για την μεταφορά και διάχυση τεχνογνωσίας, καλών πρακτικών, εμπειρίας στον καινοτόμο τομέα των ηλεκτρονικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών (Serious Games).

[www.ludus-project.eu](http://www.ludus-project.eu)

Το έργο "LUDUS" ξεκίνησε το Μάιο του 2009 και θα ολοκληρωθεί τον Οκτώβριο του 2012.

Το έργο συγχρηματοδοτείται από το South East Europe Transnational Cooperation Programme (SEE Programme) <http://www.southeast-europe.net>

<http://www.serious-gaming.info/>

ACCORDION



**Κέντρο Επιχείρησης και Καινοτομίας Ηπείρου**  
Web site: <http://www.bicepirus.gr> | e-mail: [bicepirus@ioa.forthnet.gr](mailto:bicepirus@ioa.forthnet.gr)  
Υπεύθυνος Επικοινωνίας: κα. Κατερίνα Φιλίππου - Κεραμίδα

Υ  
Ρ  
Ε  
Ο  
Τ  
Ι  
Ρ  
Σ  
Ρ  
Ε  
Λ

### ΠΡΟΜΕΑ

**Εταιρεία Προαγωγής Μεθοδολογιών Έρευνας και Ανάπτυξης**  
Web site: <http://www.exelia.gr> | e-mail: [pappas@promea.gr](mailto:pappas@promea.gr)  
Υπεύθυνος Επικοινωνίας: Δρ. Γιάννης Παππάς



**Πανεπιστήμιο του Μιλάνο BICOCCA**  
Web site: <http://www.unimib.it> | e-mail: [luigi.anolli@unimib.it](mailto:luigi.anolli@unimib.it)  
Υπεύθυνος Επικοινωνίας: Καθ. Κος Luigi Anolli



**Πολυτεχνείο του Μιλάνο**  
Web site: <http://www.metid.polimi.it> | e-mail: [matteo.uggeri@polimi.it](mailto:matteo.uggeri@polimi.it)  
Contact Person: Mr. Matteo Uggeri



**Εθνικό Κέντρο Επιχείρησης και Καινοτομίας Ουγγαρίας**  
Web site: <http://www.innostart.hu> | e-mail: [denes.jonas@innostart.hu](mailto:denes.jonas@innostart.hu)  
Υπεύθυνος Επικοινωνίας: Κος Denes Jonas



**Σύνδεσμος Βουλγαρικών Βιομηχανιών**  
Web site: <http://www.bia-bg.com> | e-mail: [branimir@bia-bg.com](mailto:branimir@bia-bg.com)  
Υπεύθυνος Επικοινωνίας: Κος Branimir Handjiev



**Ρουμανικός Σύνδεσμος Επιχειρήσεων Πληροφορικής**  
Web site: <http://www.aries.ro> | e-mail: [danb@aries.ro](mailto:danb@aries.ro)  
Υπεύθυνος Επικοινωνίας: Κος Dan Baclesanu



**Διεύθυνση Περιφερειακής Ανάπτυξης της Gorenjska-Σλοβενία**  
Web site: <http://www.bsc-kranj.si> | e-mail: [bogo.filipic@bsc-kranj.si](mailto:bogo.filipic@bsc-kranj.si)  
Υπεύθυνος Επικοινωνίας: Κος Bogomir Filipic



Ευρωπαϊκό Δίκτυο για τη Διάχυση και τη Μεταφορά Τεχνογνωσίας στον Καινοτόμο Τομέα των Ηλεκτρονικών Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών



**SOUTH EAST EUROPE**  
Partnership for our common future

Το πρόγραμμα συγχρηματοδοτείται από το Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης



## Ηλεκτρονικά Εκπαιδευτικά Παιχνίδια (Serious Games)

Τα ηλεκτρονικά εκπαιδευτικά παιχνίδια γενικά θεωρούνται παιχνίδια τα οποία εμπλέκουν άμεσα τους χρήστες στην επιδίωξη ενός στόχου πρωτίστως διαφορετικού από εκείνον της διασκέδασης και συμβάλλουν στην επίτευξη του. Χρησιμοποιούν ένα παιχνίδι προσανατολισμένο σε καθορισμένο στόχο, εφαρμόζοντας συχνά σενάρια που αντανακλούν την πραγματικότητα και στοχεύουν στη βελτίωση της γνώσης, του ενδιαφέροντος ή των δεξιοτήτων του χρήστη. Τις περισσότερες φορές χρησιμοποιούνται για ενδοεταίρική εκπαίδευση, επιμόρφωση, προγράμματα εξομοίωσης, ανάπτυξη δεξιοτήτων και ικανοτήτων μαθηματικής σκέψης λογικής, αντίληψης και ερμηνείας, στρατιωτική εκπαίδευση, ιατρική περίθαλψη και υγεία, διοίκηση / διαχείριση και κοινωνική αλλαγή. Τα ηλεκτρονικά εκπαιδευτικά παιχνίδια:

- > Επιτρέπουν στοχευμένη μάθηση ενώ παρέχουν διασκέδαση.
- > Συνδυάζουν έντονη εμπλοκή/ανάμειξη και ισχυρό περιεχόμενο.
- > Πυροδοτούν έντονες αντιδράσεις.
- > Επιτρέπουν ταχεία αντίληψη ενός περίπλοκου περιβάλλοντος.
- > Δείχνουν με αμεσότητα πώς οι ενέργειες επηρεάζουν το περιεχόμενο.
- > Αποτρέπουν το αίσθημα αποτυχίας.
- > Δίνουν στους χρήστες την ικανοποίηση της επίτυχίας χάρη στις δικές τους ενέργειες.

## Στόχοι του LUDUS

Το έργο "LUDUS" επιδιώκει να κινήσει το ενδιαφέρον, να αναπτύξει τη δικτύωση και τη μεταφορά τεχνογνωσίας και εμπειριών, όπως επίσης να ενισχύσει τη γνώση και την ανταγωνιστικότητα στη δημιουργία ηλεκτρονικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών, καθώς και την χρήση τους στην Νοτιοανατολική Ευρώπη και την ευρύτερη περιοχή. Οι συγκεκριμένοι στόχοι του έργου "LUDUS" είναι να:

- > Φέρνει σε επαφή όλους τους ενδιαφερόμενους για τα ηλεκτρονικά εκπαιδευτικά παιχνίδια, ώστε να συνεργαστούν και να δημιουργήσουν μία υπολογίσιμη ομάδα για την υιοθέτηση και την προώθηση αυτής της καινοτόμου μεθόδου εκμάθησης σε

ευρωπαϊκό επίπεδο.

- > Διευκολύνει την μεταφορά τεχνογνωσίας στην ανάπτυξη των ηλεκτρονικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών.
- > Ενθαρρύνει την ανάπτυξη δεξιοτήτων σε έναν τεχνολογικό τομέα αιχμής.
- > Βελτιώνει την ανταγωνιστικότητα και την απορρόφηση των νέων τεχνολογιών.
- > Ενθαρρύνει την ανάπτυξη και την χρήση των ηλεκτρονικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών.
- > Προωθήσει την ενδο-ευρωπαϊκή συνεργασία στον εν λόγω τομέα.
- > Αναπτύξει βιώσιμους διακρατικούς δεσμούς συνεργασίας μεταξύ της έρευνας, της τεχνολογίας και των κέντρων καινοτομίας καθώς και της επιχειρηματικής κοινότητας στον τομέα των ηλεκτρονικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών.

## Σε ποιους απευθύνεται

- > Τοπικές ΜΜΕ και επιχειρηματίες.
- > Υπηρεσίες ανάπτυξης και οργανισμούς περιφερειακής διακυβέρνησης.
- > Εταιρείες πληροφορικής που δραστηριοποιούνται σε ή έχουν ενδιαφέρον για τομείς των ηλεκτρονικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών.
- > Ερευνητές.
- > Εκπαιδευτές, εκπαιδευτικούς, εμπειρογνώμονες εκπαίδευσης και επιμόρφωσης.
- > Στελέχη τμημάτων ανθρωπίνων πόρων και εκπαίδευσης προσωπικού, προσωπικό, στελέχη σχεδιασμού και λήψης αποφάσεων εταιρειών και άλλων οργανισμών.
- > Δημόσιους φορείς.

## Διακρατικές Εκδηλώσεις

- > Δύο Ευρωπαϊκοί Διαγωνισμοί Καλύτερου Ηλεκτρονικού Εκπαιδευτικού Παιχνιδιού, με στόχο την προσέλκυση των καλύτερων ερασιτεχνικών, εμπορικών και ερευνητικών εγχειρημάτων στον τομέα των ηλεκτρονικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών.
- > Δύο Διεθνή Συνέδρια (Ελλάδα 2010, Ιταλία 2011) για τα ηλεκτρονικά εκπαιδευτικά παιχνίδια, με στόχο την προσέλκυση ερευνητών, σχεδιαστών ηλεκτρονικών εφαρμογών, εκπροσώπων του επιχειρηματικού κόσμου, υπεύθυνων περιφερειακής πολιτικής και

άλλων ενδιαφερόμενων.

- > Δύο Ανοιχτά Εργαστήρια Μάθησης, προσβάσιμα μέσω του διαδικτύου, με στόχο τη δημιουργία ενός παιχνιδιού.

## Τοπικές Δράσεις

- > Δώδεκα Ημερίδες και δώδεκα συνεντεύξεις τύπου που σαν στόχο έχουν να προσελκύσουν το ενδιαφέρον για τα ηλεκτρονικά εκπαιδευτικά παιχνίδια και να προωθήσουν τις εκδηλώσεις και τις δράσεις του έργου.
- > Δεκατέσσερα Εκπαιδευτικά Σεμινάρια τα οποία θα παρουσιάσουν καλές πρακτικές, θα διευκολύνουν τις δυνατότητες της τοπικής ανάπτυξης, θα φέρουν σε επαφή εμπειρογνώμονες εκπαίδευσης, διδάσκοντες, αφηγητές, προγραμματιστές.
- > Δεκατέσσερις Τοπικές Ημερίδες Δικτύωσης για την προώθηση της δικτύωσης μεταξύ των συμμετεχόντων σε αυτά, την ανταλλαγή απόψεων και τη διερεύνηση συμπράξεων.

## Αποτελέσματα

- > Ένα βιώσιμο δίκτυο για τους ενδιαφερόμενους και τους χρήστες ηλεκτρονικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών.
- > Μια υπολογίσιμη ομάδα ενδιαφερομένων ενημερωμένων για τα ηλεκτρονικά εκπαιδευτικά παιχνίδια και με ενεργό συμμετοχή στις εκδηλώσεις δικτύωσης και εκπαίδευσης.
- > Ένας διαδικτυακός κόμβος γνώσεων των ηλεκτρονικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών.
- > Μια έρευνα που θα καλύπτει την προσφορά και τη ζήτηση σε ό,τι αφορά το ενδιαφέρον/τάση/ικανότητες ανάπτυξης ηλεκτρονικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών.
- > Μια βιβλιοθήκη άντλησης πληροφοριών για τα ηλεκτρονικά εκπαιδευτικά παιχνίδια.

**Ευρωπαϊκό Δίκτυο για τη Διάχυση και τη Μεταφορά Τεχνογνωσίας στον Καινοτόμο Τομέα των Ηλεκτρονικών Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών**