



Õpetajate käsiraamat

SISU

| | |
|--|----|
| SISSEJUHATUS..... | 3 |
| KUIDAS KASUTADA ÕPETAJATE KÄSIRAAMATUT | 5 |
| ÕPPEKAVA | 6 |
| DIGITAALNE PLATVORM..... | 11 |
| VSE LOOMINE | 15 |
| MINI MÄNGUD | 17 |

SISSEJUHATUS

Tere tulemast projekti INITIATION sotsiaalse ettevõtluse õppekava õpetajate käsiraamatusse. Projekti INITIATION eesmärk on kujundada keskkooliõpilaste seas sotsiaalse innovatsiooni ja sotsiaalse ettevõtluse mõtteviisi, teadmisi ja oskusi, et leida lahendusi keskkonna- ja sotsiaalprobleemidele.



Projekti koolituse ja õppesisu kaudu julgustatakse õpilasi muutuma kogukonnakesksemaks ja osalema aktiivselt oma kohaliku kogukonna keskkonna- ja sotsiaalprobleemide lahendamises. Samuti sisaldab INITIATION projekt oma koolitusmeetodi raames uuenduslikku veebipõhist digitaalset platvormi, et kaasata koolid sotsiaalsesse ettevõtlusse.

Projekt annab õpilastele võimaluse:

- tuvastada keskkonnaprobleeme ja töötada õpetajate abiga välja oma sotsiaalseid ettevõtteid ja äriplaane nende vastu võitlemiseks.
- luua ühendus oma kohalike sotsiaalsete osalejatega.
- kasvatada oma rohe oskusi, loovust ja muid võtmepädevusi, nagu meeskonnatöö, koostöö ja probleemide lahendamine.

Järgnevalt on esitatud projekti kõige olulisem sisu:

Õppekava

8 moodulist koosnev kursus, mis annab gümnaasiumiõpilastele aktiivse õppimise, disainimõtlemise ja transformatiivsete kogemuste kaudu sotsiaalsete ettevõtlusoskuste omandamise võimaluse.

Lisa tegevused

Mitmed tegevused, et testida õpilaste arusaamist igast moodulist ja parandada õppimise tõhusust. Neid tegevusi saab sooritada individuaalselt, paaris või rühmas, et aidata õpilastel ise hinnata oma teadmisi seoses igas moodulis õpitud terminite ja mõistetega.

Minimängud

Minimängud pakuvad õpilastele mängulist keskkonda, mis jäljendab tegeliku elu stsenaariume. Nende mängude abil saavad õpilased rakendada teoreetilisi teadmisi ja harjutada otsuste tegemist turvalises ja kontrollitud keskkonnas.

Digitaalne platvorm

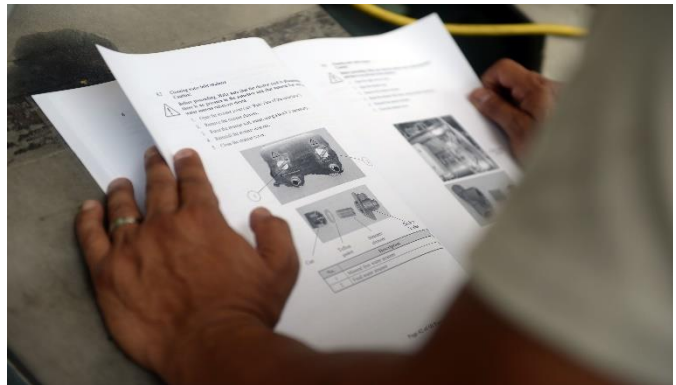
Koolide sotsiaalse ettevõtluse veebipõhine digitaalne platvorm on loodud algusest peale, et toetada ELi keskkooli sotsiaalse ettevõtluse õppevahendite ja minimängude uurimisel, arendada virtuaalseid sotsiaalseid ettevõtteid, mille eesmärk on lahendada keskkonna- või sotsiaalseid probleeme, ning edendada parimaid tavasid Euroopa koolides.

Täiendavad õppevahendid

Lisategevuste, videote, esitluste, artiklite, näidete, parimate tavade ja juhtumiuuringute kogum, mis pakub täiendavat sisu moodulite kaudu pakutava koolituse ja õppematerjali täiendavaks toetuseks.

KUIDAS KASUTADA ÕPETAJATE KÄSIRAAMATUT

Õpetajate käsiraamatus on esitatud suunised õppekava, tegevuste, minimängude ja VSE (virtuaalne sotsiaalne ettevõtte) kasutamise kohta ning kasulikke teemasid käsitlevad lisaressursid.



Õpetajate käsiraamat on põhjalik juhend, mis on välja töötatud selleks, et toetada õpetajaid keskkooliõpilastele transformatiivse õpikogemuse pakkumisel. See sisaldab olulist teavet iga mooduli kohta ja pakub lisategevusi, et suurendada õpilaste kaasatust ja arusaamist.

Iga tegevus hõlmab järgmist:

- Pealkiri,
- Eesmärgid (lühike tekst, milles kirjeldatakse lühidalt tegevuse eesmärki ja oodatavaid tulemusi)
- Etappide arv koos samm-sammuliste juhistega, kuidas tegevus lõpule viia,
- Kestus (minutites), mis näitab aega, mis on vajalik selleks, et õpilased saaksid tegevuse läbi viia,
- Ressursid ja tegevuseks vajalike materjalide loetelu,
- Tegevuse tüüp (kohaldatavus klassis või veebipõhiselt) - (sünkroonne või asünkroonne tegevus).
- Täiendav lugemine ja kasulikud lingid, mis hõlbustavad õpilastele vastava mooduli terminite ja mõistete tundmaõppimist.

ÕPPEKAVA

Selles peatükis kirjeldatakse õppekava ja iga mooduli ülesehitust ning oodatavaid õpiväljundeid.



Praegune multidistsiplinaarne õppekava edendab keskkooliõpilaste ja õpetajate sotsiaalset ettevõtluspädevust praktilise õppimise kaudu. Praktikapõhise pedagoogika ja disainimõtlemise integreerimise kaudu saavad õpilased teadmisi sotsiaalsest innovatsioonist, jätkusuutlikkusest ja organisatsioonilistest aspektidest. See transformatiivne kogemus annab neile piisavad teadmised ja oskused, et arendada ja rakendada mõjusaid sotsiaalseid ettevõtteid, lahendada keskkonna- või sotsiaalseid probleeme ja propageerida positiivseid muutusi oma kogukonnas.

Kogu koolituse õppekava on jagatud 8 mooduliks. Iga moodul sisaldab suuniseid selle kohta, millises ajavahemikus neid tuleks rakendada, kuid see ei takista õpetajaid ja koolitajaid kohandamast iga moodulit vastavalt oma erivajadustele, klassile, ainele või õpetamisviisile.

Allpool on esitatud moodulid koos lühikirjelduse ja oodatavate õpiväljunditega:

- **Moodul 1: Sissejuhatus sotsiaalsesse ettevõtlusse ja sotsiaalsesse innovatsiooni**
 - Moodul 1 aitab õpilastel mõista sotsiaalse innovatsiooni ja sotsiaalse ettevõtluse mõisteid. Eelkõige keskendutakse selles moodulis sotsiaalsete ja keskkonnaküsimuste tähendusele, pakkudes sobivat sissejuhatust õpperaamistiku määratlemisse. Vaadeldakse sotsiaalse innovatsiooni ja sotsiaalse ettevõtluse näiteid ning selgitatakse välja nende valdkondade osalejad.
 - Õppimine klassiruumis: 4 tundi
 - Iseseisev õpe: 5 tundi
 - [Link moodulile](#)

- **Moodul 2: Keskkonna- ja kliimamuutustega seotud väljakutsed**
 - Moodul 2 annab põhjaliku ülevaate teaduslikest tõenditest kliimamuutuste kohta, millele järgnevad keskkonnaprobleemid mitmes sektoris ja kasulikud teadmised soojema maailma mõjudest 21. sajandil. Lisaks sellele pakub moodul vahendit ökoloogilise jalajälje arvutamiseks ning keskendub eri ELi piirkondades leitud juhtumiuuringutele ja näidetele. Tutvustatakse praktikaid ja näiteid, mis käsitlevad keskkonnaprobleeme sotsiaalse innovatsiooni ja sotsiaalse ettevõtluse kaudu, ning arutatakse, kuidas õpilased saavad üksikisikutena võtta meetmeid, et vältida soojema maailma tekkimist.
 - Õppimine klassiruumis: 4 tundi
 - Iseõppimine: 10 tundi
 - [Link moodulile](#)

- **Moodul 3: Sissejuhatus disainimõtlemisse**
 - Selles moodulis vaadeldakse, kuidas inimene kasutab disainimõtlemise oskusi, et tuvastada ja valida võimalusi, mis võimaldavad sotsiaalset innovatsiooni.
Disainimõtlemise kontseptsioonid ja vahendid aitavad üliõpilastel mõista disainimõtlemist kui probleemilahenduse lähenemisviisi. Sotsiaalne disainimõtlemine on dünaamika, mis annab noortele võimaluse töötada ühiselt välja lahendusi sotsiaalsetele probleemidele, pakkudes alust ühistööks töötamisel, eksperimenteerimiseks ja prototüüpide loomiseks. Selles moodulis esitatakse disainimõtlemise kontseptsioonid, protsess ja vahendid, mis aitavad õpilastel mõista disainimõtlemist ja rakendada seda kui probleemilahenduse lähenemisviisi.
 - Õppimine klassiruumis: 4 tundi
 - Iseõppimine: 10 tundi
 - [Link moodulile](#)

- **Moodul 4: Sotsiaalse innovatsiooni rakendamine ja jätkusuutliku sotsiaalse ettevõtte loomine**
 - Moodul 4 aitab õpilastel saada ettekujutuse sellest, kuidas saab luua sotsiaalse ettevõtte ning kuidas sotsiaalset innovatsiooni saab arendada ja rakendada sotsiaalses ettevõttes sotsiaalsete ja keskkonnaprobleemide lahendamiseks. Eelkõige aitab see moodul õpilastel õppida tundma erinevaid sotsiaalseid ettevõtteid ja sotsiaalseid ettevõtteid hõlmavaid ärimudeleid oma riigis. Üliõpilastel on ka võimalus õppida, miks on sotsiaalse ettevõtluse modelleerimine kasulik ja kuidas nad saavad ise välja töötada sobiva sotsiaalse ettevõtte mudeli. Lisaks sellele saavad õpilased sisu ja tegevuste kaudu teada, kuidas sotsiaalse ettevõtte loomist toetab sotsiaalse ärimudeli lõuend (SBMC), kuidas sotsiaalse ettevõtte liikmed teevad otsuseid ning miks on sotsiaalse ettevõtte loomisel oluline partnerlus ja koostöö.
 - Õppimine klassiruumis: 4 tundi

- Iseseisev õpe: 13 tundi
 - [Link moodulile](#)

- **Moodul 5: Sotsiaalsete ettevõtete äriplaani koostamine**
 - Moodul 5 annab õpilastele ülevaate äriplaanist kui ärimudeli üksikasjalikumast ja pikemast versioonist. Eelkõige aitab see moodul õpilastel õppida sotsiaallettevõtete äriplaani koostamise põhitõdesid ja makrokeskkonna analüüsi erinevaid komponente. Samuti saavad üliõpilased mooduli sisu ja tegevuste kaudu tutvuda sellega, kuidas luua sotsiaallettevõtte jaoks inspireeriv visioon, kuidas kirjutada hea missioonikirjeldus ja töötada välja korralik sotsiaalne väärtuspakkumine.
 - Õppimine klassiruumis: 4 tundi
 - Iseseisev õpe: 14 tundi
 - [Link moodulile](#)

- **Moodul 6: Sotsiaalse mõju mõõtmine**
 - ÜRO on kokku leppinud mõnedes põhikategooriates, mis on hädavajalikud ja mille osas inimesed peavad viivitamatult tegutsema, kehtestades säästva arengu eesmärgid. Selles moodulis tutvustatakse neid eesmärgi ja tutvustatakse mõju mõistet, et aidata teil õppida, kuidas teie tegevus mõjutab iga säästva arengu kategooriat või eesmärki. Te õpite oma mõju mõõtma ja me kasutame erinevaid meetodeid. Näiteks: mööda seda moodulit pakutakse teile ÜRO säästva arengu eesmärkide mõju standardeid kui ühte kümnetest raamistikest, millega on oluline tutvuda ja mida saab kasutada sotsiaalse mõju hindamiseks lihtsal viisil.
 - Õppimine klassiruumis: 4 tundi
 - Iseõppimine: 10 tundi
 - [Link moodulile](#)

- **Moodul 7: Suhtlemine oma sotsiaalse ettevõttega**
 - See moodul annab teile mõned juhised, mis suunavad teid järgmisele teadmiste tasemele kommunikatsiooni tähtsuse kohta sotsiaalsetes ettevõtetes. Samuti pakub see teile tegevusi, mida saate ise või koos koolikaaslastega rakendada sotsiaalse ettevõtmise kommunikeerimiseks.
 - Õppimine klassiruumis: 4 tundi
 - Iseõppimine: 8 tundi
 - [Link moodulile](#)

- **Moodul 8: Kuidas käsitleda sotsiaalse ettevõtte organisatsioonilisi aspekte?**
 - Moodul 8 aitab õpilastel õppida, kui oluline on inimeste kollektiivne töö sotsiaalsetes ettevõtetes, et pakkuda lahendusi keskkonna- ja sotsiaalprobleemidele. Eelkõige annab see moodul õpilastele võimaluse tutvuda sellega, kuidas sotsiaalettervõtetes moodustatakse meeskondi ning kuidas liikmed teevad otsuseid ja teevad koostööd, et arendada töövõimelisi meeskondi. Sisu kaudu õpivad üliõpilased ka seda, kuidas värvata ja juhtida vabatahtlikke, et toetada sotsiaalse ettevõtte tegevuse elluviimist, samas saavad nad ülevaate sellest, miks sotsiaalsed ettevõtted peavad olema vastutavad oma kogukonna ees.
 - Õppimine klassiruumis: 4 tundi
 - Iseõppimine: 10 tundi
 - [Link moodulile](#)

DIGITAALNE PLATVORM

Seda e-digitaalplatvormi kasutatakse keskkooliõpilaste SE- ja SI-mõtteviisi arendamiseks kogemusliku ja aktiivse õppimise kaudu, mida võimaldavad minimängud ning kohalike kogukondade keskkonnaprobleemide vastu võitlemise VSE- ja äriplaanide koostamine.



Koolide sotsiaalse ettevõtluse veebipõhine digitaalne platvorm on loodud algusest peale, et toetada ELi keskkooli sotsiaalse ettevõtluse õppevahendite ja minimängude uurimisel, arendada virtuaalseid sotsiaalseid ettevõtteid, mille eesmärk on lahendada keskkonnaprobleeme, ning edendada parimaid tavaid Euroopa koolide seas. Lisaks annab see keskkoolidele võimaluse luua ühendus ja teha koostööd sotsiaalse ettevõtluse ökosüsteemiga kohalikul/piirkondlikul ja isegi Euroopa tasandil, luues praktikakogukondi.

Veebileht on kättesaadav aadressil <http://elearning.initiation-project.eu/> kus on olemas kõik funktsioonid ja vahendid nii õpetajatele kui ka õpilastele.

Mõned peamised tööriistad ja funktsioonid on järgmised:

- Minimängud
- E-õppe vahendid
- Sein: Ülemaailmne uudisvoog VSEde jaoks, kus kasutajad saavad üksteisega suhelda.
- VSE lehekülg
- Liikme lehekülg
- VSE tööriist: VSE projekteerimise vahend

Digitaalne platvorm on ehitatud nii, et kõik vahendid ja funktsioonid on hõlpsasti kättesaadavad veebisaidi ülemises osas asuva navigatsiooniriba kaudu. Allpool on näidatud maandumisleht, kus navigatsiooniriba on punasega esile tõstetud:

A screenshot of the website elearning.initiation-project.eu. The top navigation bar is teal and contains the text "Latest Activity: Complete Registration | CTI wrote a new post" on the left, a search bar in the center, and icons for home, notifications, and user profile on the right. Below the navigation bar, there is a menu with "Home", "Community", "E-Learning", "About Us", "FAQ", and "Contact". A language selector shows "EN" with a UK flag. Below the navigation bar, there is a red "Hot" button and a blue "Trending" button. The main content area features a large heading "Join our community of school social entrepreneurship!" followed by a paragraph: "Welcome to our community, a digital world bringing together school virtual social enterprises together with the real world! Here you will learn about social entrepreneurship and work with your friends to solve real problems in your community!". To the right of the text is an illustration of a large tablet displaying a graph and a photo, with people interacting with it. There are also musical notes and a bird flying in the background.

MINI MÄNGUD

Minimängude kaudu saavad õpilased tutvuda erinevate sotsiaalse ettevõtlusega seotud stsenaariumidega. Interaktiivse kasutajaliidese eesmärk on kaasata õpilased dialoogi vormis, lastes õpilastel saada osa loost. Minimängudele pääseb ligi lehekülje ülasos asuva navigatsiooniriba kaudu, valides "E-õpe"->"Minimängud". Allpool on näidis minimängust:

Be proactive



E-ÕPPE VAHENDID





E-õppe lehekülg sisaldab sotsiaalse ettevõtluse alaseid kategoriseeritud õppematerjale. Materjal on üles ehitatud nii, et õpilased saavad seda lugeda oma tempos, järjestamata. Veebipõhisele õppematerjalile pääseb ligi lehekülje ülasos asuva navigatsiooniriba kaudu, valides "E-õpe"->"Veebikursused".

Home > All Courses > English

English

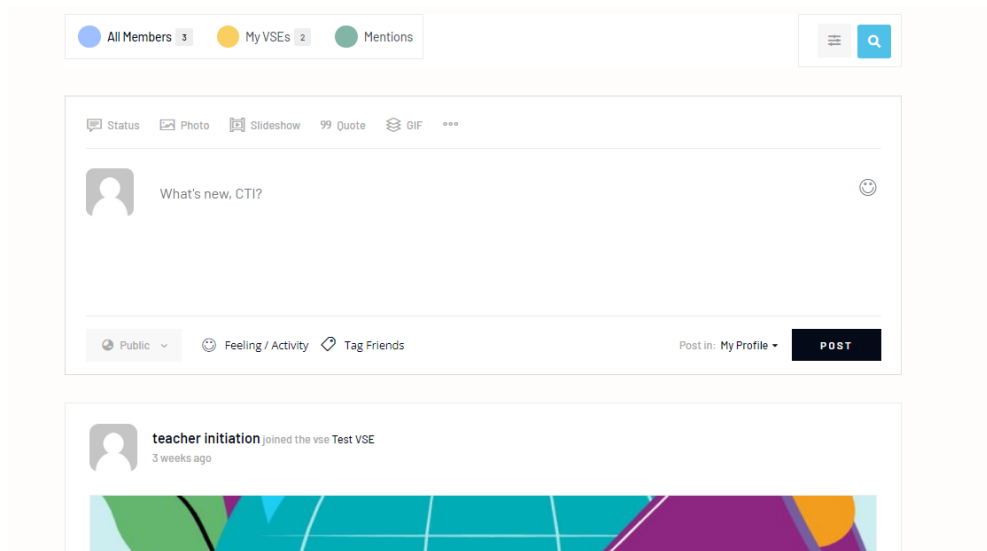
Search courses...



| | | | |
|---|---|---|---|
|  INITIATION English |  INITIATION English |  INITIATION English |  INITIATION English |
| Module 1: Introduction to Social Entrepreneurship and Social... | Module 2: Environmental and Climate Change Challenges | Module 3: Introduction to the design thinking | Module 4: Application of social innovation and foundation of a... |
| Free | Free | Free | Free |

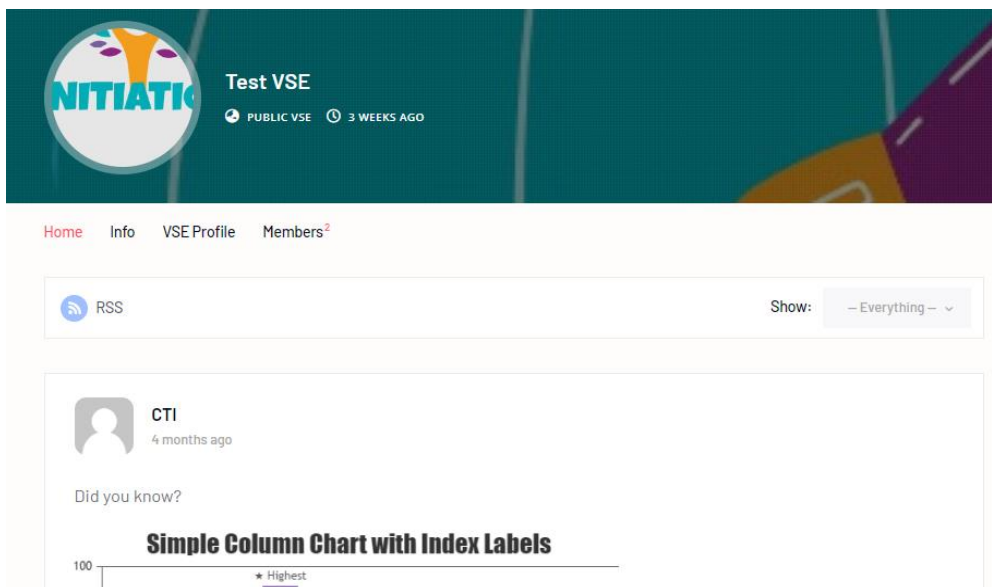
SEIN

Õpilased ja õpetajad, kes osalevad algatamisprojekti, saavad omavahel hõlpsasti suhelda "Seina" lehe kaudu. "Seina" näol on saadaval üldine uudisvoog, millele pääseb ligi lehekülje ülaosas asuva navigatsiooniriba kaudu, valides "Community"->"Wall" (kogukond)->"Wall".



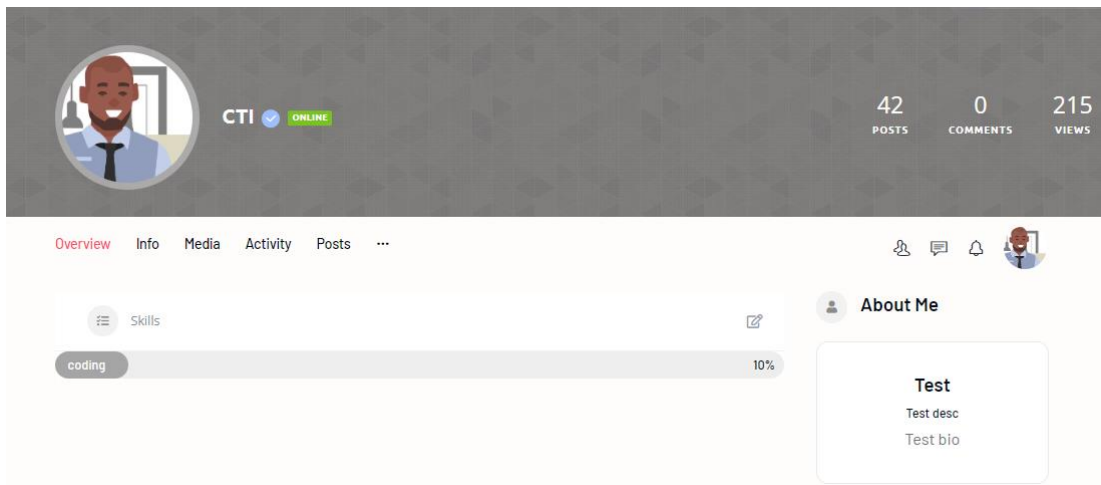
VSE PAGE

Virtuaalse sotsiaalse ettevõtte esialgse loomise ajal luuakse ainulaadne leht. VSE lehekülj sisaldab uudisvoogu, millele on avalikkusel juurdepääs koos VSE-d käsitleva teabega. Sellele leheküljele pääseb navigeerimisriba kaudu, valides "Community"->"Virtual Social Enterprises". Seejärel klõpsake huvipakkuval VSE-l.



LIIKMESELEHT

Uued liikmed saavad oma kontot isikupärastada, muutes oma biograafiat, profiilipilti, nime ja muud. Lisaks saavad õpilased suhelda teiste liikmetega ja teha sõbrakutseid. Liikmete lehele pääseb lehekülje ülaosas asuva navigatsiooniriba kaudu, valides "Community"-> "Members". Allpool on näidiskasutaja profiili kohta:



VSE TOOL

VSE tööriist on kättesaadav igale virtuaalsele sotsiaalsele ettevõttele ja sisaldab mitmeastmelist protsessi, mis kaasab kasutajaid, paludes neil kavandada VSE erinevaid aspekte. Ettevõtte nimi, sotsiaalne missioon, peamised sidusrühmad, liikmed, finantsandmed ja sihtturg on mõned küsimused, millele õpilased peavad vastama. Iga sammu puhul, kus küsitakse sisendit, on olemas nupp "Saada". Õpilased peaksid enne järgmisele lehele üleminekut vajutama "submit", kui nad soovivad, et nende muudatused salvestatakse. VSE tööriist on alati kättesaadav, kui õpilased soovivad oma eelmist sisestust muuta.

VSE LOOMINE

Selles jaotises tutvustatakse VSE loomise protsessi algusest lõpuni. Alates konto loomisest kuni pdf-aruande koostamiseni saavad õpilased koos töötada ainulaadse virtuaalse sotsiaalse ettevõtte loomisel.



Home / [Create a New VSE](#)

Company Name

You're so close to starting your own social enterprise with your classmates. Now you just need to come up with a name for your organization. This name should tell people what your social enterprise is all about and be easy to remember.

Here are some things to think about when picking your social enterprise name:

- Make it easy to spell and say
- Avoid using confusing initials or acronyms
- Make sure it matches your mission and target market
- Try using a word or phrase that shows what you believe in or what makes your brand special

Take some time to brainstorm with your classmates or teacher and come up with some different name ideas. When you're ready, type your chosen name into the Company Name field and hit 'submit'.

Good luck and have fun!

Company Name

[Previous Page](#)[SUBMIT](#)[Next Page](#)

Registreeri

Uue konto loomiseks klõpsake veebisaidi paremal ülaosas olevale nupule Registreeri, et pääseda registreerimislehele. Jätkake, täites vormi oma volitustega ja lugege kasutustingimusi ja meie privaatsuspoliitikat. Kui olete õpetaja, jätkake, märgistades märkeruutu ja sisestades koodi "TeacherInitiation2023". Seejärel klõpsake registreeruda ja kinnitage oma e-posti aadress, et saada juurdepääs.

Logi sisse

Sisselogimiseks klõpsake veebisaidi paremal ülaosas olevale nupule Logi sisse. Avaneb hüpikaken, kuhu saate sisestada oma kasutajatunnused. Lõpuks klõpsake nupule Logi sisse.

VSE loomine (ainult õpetajad)

Kui olete saanud koodi abil konto loonud, järgige järgmisi samme:

1. Virtuaalsete sotsiaalsete ettevõtete lehele pääseb navigeerimisriba

- kaudu, valides "Community"-> "Virtual Social Enterprises".
2. Klõpsake nuppu "Create a VSE". See toob esile mitmeastmelise protsessi.
 3. Sisestage VSE nimi ja kirjeldus. Klõpsake nuppu next. (Need võivad olla paigutuskirjad)
 4. Valige "See on avalik VSE" ja klõpsake nuppu next.
 5. Sammul "Foto" ja "Kaanepilt" klõpsake nuppu "Järgmine".
 6. Viimase sammuna saate kutsuda õpilasi liituma äsja loodud VSEga.

Õpilaste kutsumine VSEsse

Võite kutsuda õpilasi, kes on selle veebisaidi liikmed. Seda saate teha virtuaalse sotsiaalse ettevõtte loomise ajal või hiljem, järgides allpool toodud samme:

1. Juurdepääs oma virtuaalsele sotsiaalsele ettevõttele toimub navigeerimisriba kaudu, minnes "Community"->"Virtual Social Enterprises".
2. Seejärel klõpsake nuppu "Minu VSEd" ja sisestage loodud VSE.
3. Klõpsake nuppu "Saada kutsed" ja seejärel lisage õpilased VSE-sse.

Õpilase kuulutamine juhiks VSE-s (ainult õpetajad)

Võite kuulutada õpilase VSE juhiks, kui ta on saanud selle liikmeks. VSE juhil on juurdepääs täiendavatele VSE lehekülgedele, mis võimaldavad kõnealuse VSE konfigureerimist ja haldamist. Selleks järgige alljärgnevat samme:

1. Juurdepääs oma virtuaalsele sotsiaalsele ettevõttele toimub navigeerimisriba kaudu, minnes "Community"->"Virtual Social Enterprises".
2. Seejärel klõpsake nuppu "Minu VSEd" ja sisestage loodud VSE.

3. Klõpsake nuppu "Haldamine" ja seejärel "Liikmed".
4. Edasta õpilane liikme rollist administraatoriks.

Juurdepääs VSE tööriistale

Kui olete õpetaja või õpilane, kes on saanud VSE juhiks, on teil juurdepääs VSE tööriistale. VSE-le pääseb ligi ainult VSE vahekaardil "Manage". VSE tööriistale juurdepääsu saamiseks järgige järgmisi samme:

1. Juurdepääs oma virtuaalsele sotsiaalsele ettevõttele toimub navigeerimisriba kaudu, minnes "Community"->"Virtual Social Enterprises".
2. Seejärel klõpsake nuppu "Minu VSEd" ja sisestage loodud VSE.
3. Klõpsake nuppu "Manage" ja seejärel "VSE Setup".
4. Sisestage oma varjunimi ja jätkake.

PDF-aruande koostamine

Igaüks saab luua PDF-aruande, mis sisaldab õpilaste poolt VSE vahendi kasutamise käigus esitatud teavet. PDF-aruanne aitab õpetajatel anda õpilastele tagasisidet VSE tõhususe kohta. Lisaks on see kasulik kolmandatele isikutele VSEga tutvumiseks, kiirendades ideede ja teabe vahetamist. PDF-aruande loomiseks järgige alljärgnevat samme:

1. Juurdepääs virtuaalsele sotsiaalsele ettevõttele toimub navigeerimisriba kaudu, valides "Community"-> "Virtual Social Enterprises".
2. Seejärel klõpsake huvipakkuval VSE-l.
3. Klõpsake vahekaardil "VSE profiil" nupule PDF-aruande genereerimiseks.

MINI MÄNGUD

Selles õpetajate käsiraamatu peatükis tutvustatakse teile minimänge, mis on kasulikud praktilised harjutused mängulises stsenaariumis. Neid kirjeldatakse põhjalikult, et saaksite valida need, mis sobivad kõige paremini teie õpetamisstiiliga.



Minimängud pakuvad õpilastele mängulist keskkonda, mis jäljendab tegeliku elu stsenaariume. Need mängud võimaldavad õpilastel rakendada teoreetilisi teadmisi ja harjutada otsuste langetamist turvalises ja kontrollitud keskkonnas. Need on eriti kasulikud oskuste harjutamiseks sellistes valdkondades nagu ettevõtlus ja äri.

Minimängud on tõhusaks täiendavaks vahendiks veebipõhisele õppele. Nad pakuvad mitmeid eeliseid ja täidavad erinevaid eesmärgi, mis teeb neist väärtusliku täienduse INITIATIONi õppeplatvormile.

Minimängud on kooskõlas õppe-eesmärkidega ja tagavad, et need täiendavad üldist õppedisaini. Lõpuks suurendavad minimängud õppijate motivatsiooni, kaasatust ja teadmiste säilitamist, muutes õpikogemuse nauditavamaks ja tõhusamaks.

Kokku on välja töötatud kuus minimängu. Kõik on leitavad siit:

<http://elearning.initiation-project.eu/mini-games/>