



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ

ΤΜΗΜΑ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

«ΕΥΕΛΙΚΤΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ»

**ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ
ΠΑΙΧΝΙΔΙ: ΜΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΓΙΑ ΤΟΝ ΔΗΜΟ ΛΑΡΙΣΑΙΩΝ**

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΓΕΩΡΓΑΝΤΖΑ

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΚΛΕΑΝΘΗΣ ΣΥΡΑΚΟΥΛΗΣ

ΛΑΡΙΣΑ, ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2024

Υπεύθυνη Δήλωση

«Δηλώνω υπεύθυνα ότι η συγκεκριμένη μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία για τη λήψη του μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών του ΠΜΣ Πλήρους Φοίτησης του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας «Ευέλικτες Μέθοδοι Διοίκησης» έχει συγγραφεί από εμένα προσωπικά και δεν έχει υποβληθεί ούτε έχει εγκριθεί στο πλαίσιο κάποιου άλλου μεταπτυχιακού ή προπτυχιακού τίτλου σπουδών, στην Ελλάδα ή στο εξωτερικό. Η εργασία αυτή έχοντας εκπονηθεί από εμένα, αντιπροσωπεύει τις προσωπικές μου απόψεις επί του θέματος και το κείμενο είναι γραμμένο με τα δικά μου λόγια και δεν αποτελεί προϊόν λογοκλοπής από τρίτες πηγές. Οι πηγές στις οποίες ανέτρεξα για την εκπόνηση της συγκεκριμένης διπλωματικής αναφέρονται στο σύνολό τους, δίνοντας πλήρεις αναφορές στους συγγραφείς, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο».

Η Δηλούσα

Χριστίνα Γεωργαντζά

Πρόλογος – Ευχαριστίες

Αυτή η εργασία διερευνά τις δυνατότητες της παιχνιδιοποίησης στην προώθηση της κατανόησης της έννοιας του συμμετοχικού προϋπολογισμού. Η ιδέα αυτής της έρευνας έγκειται στην πεποίθηση ότι η ενθάρρυνση της συμμετοχής στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων πρέπει να ξεκινήσει από νωρίς. Με την ανάπτυξη και την εφαρμογή ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού συμμετοχικού προϋπολογισμού, στόχος μας ήταν να κάνουμε την ιδέα ελκυστική για νεαρά άτομα. Αυτή η έρευνα αποτελεί απόδειξη του πνεύματος συνεργασίας που τροφοδότησε τη δημιουργία της. Εκφράζω τις ειλικρινείς μου ευχαριστίες στον μέντορα και επιβλέποντα καθηγητή μου κ. Κλεάνθη Συρακούλη, του οποίου η καθοδήγηση και οι γνώσεις υπήρξαν ανεκτίμητες σε όλη αυτή την ακαδημαϊκή πορεία. Η ακλόνητη υποστήριξη και η ενθάρρυνση του αποτέλεσαν το θεμέλιο πάνω στο οποίο εξελίχθηκε αυτή η έρευνα. Ιδιαίτερες ευχαριστίες οφείλονται στους μαθητές που συμμετείχαν ενεργά στην υλοποίηση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού συμμετοχικού προϋπολογισμού. Ο ενθουσιασμός, η ανατροφοδότηση και η προθυμία τους να υιοθετήσουν έναν νέο τρόπο μάθησης ήταν καθοριστικής σημασίας για τη διαμόρφωση των αποτελεσμάτων και των συμπερασμάτων αυτής της μελέτης. Επίσης εκφράζω τη βαθύτατη ευγνωμοσύνη μου στην οικογένειά μου. Η σταθερή υποστήριξη, η κατανόηση και η ενθάρρυνση τους με στήριξαν στις προκλήσεις αυτού του ακαδημαϊκού εγχειρήματος. Ελπίζω αυτή η εργασία να χρησιμεύσει ως καταλύτης για περαιτέρω διερεύνηση, συζήτηση και εφαρμογή καινοτόμων προσεγγίσεων στην εκπαίδευση του πολίτη σε θέματα συμμετοχικού προϋπολογισμού.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Ο συμμετοχικός προϋπολογισμός αποτελεί μια διαδικασία κατανομής μέρους του δημόσιου προϋπολογισμού με άμεση συμμετοχή των πολιτών. Η ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδιού (gamification) στοχεύει στην αύξηση της συμμετοχής, αντιμετωπίζοντας προκλήσεις όπως η έλλειψη ενημέρωσης και η άνιση εκπροσώπηση ομάδων. Ωστόσο, εγείρει ανησυχίες σχετικά με πιθανή χειραγώγηση και παραβίαση του απορρήτου. Στην Ελλάδα δεν έχει γίνει αντίστοιχη προσπάθεια εφαρμογής του gamification σε μαθητές για την κατανόηση πολύπλοκων εννοιών συμμετοχής στην πολιτική όπως είναι ο συμμετοχικός προϋπολογισμός. Λαμβάνοντας υπόψη το συγκεκριμένο επιστημονικό κενό πραγματοποιήθηκε η παρούσα μελέτη. Ο σκοπός της παρούσας μελέτης ήταν η διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο το gamification - παιχνιδιοποίηση μπορεί να συμβάλλει θετικά στη διδασκαλία εννοιών και αρχών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού σε μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Ο σχεδιασμός της μελέτης περιλάμβανε μια μικτή μεθοδολογία ποσοτικής και ποιοτικής ανάλυσης. Τα εργαλεία συλλογής δεδομένων ήταν ερωτηματολόγια αυτο-αναφοράς από 53 μαθητές και φύλλα παρατήρησης/αξιολόγησης από εξωτερικούς παρατηρητές. Αναλύθηκαν ποσοτικά στοιχεία όπως βαθμολογίες Likert και ποιοτικά δεδομένα από τα σχόλια των συμμετεχόντων. Το δείγμα προήλθε από μαθητές σχολείου δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και σπουδαστές του τμήματος Διοίκησης Επιχειρήσεων του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Τα αποτελέσματα της μελέτης έδειξαν ότι το εκπαιδευτικό παιχνίδι για τον συμμετοχικό προϋπολογισμό είχε θετική επίδραση στην κατανόηση των σχετικών εννοιών από τους μαθητές καθώς και στην αύξηση του ενδιαφέροντος τους. Επίσης, παρατηρήθηκε βελτίωση δεξιοτήτων ομαδικότητας και συνεργασίας. Το παιχνίδι με στοιχεία gamification αποδείχθηκε αποτελεσματική εκπαιδευτική παρέμβαση για τη διδασκαλία πολύπλοκων εννοιών όπως ο συμμετοχικός προϋπολογισμός. Τα ευρήματα υποστηρίζουν την εφαρμογή παρόμοιων προσεγγίσεων στην εκπαίδευση, συνδυάζοντας μάθηση και ψυχαγωγία.

Λέξεις Κλειδιά: Συμμετοχικός Προϋπολογισμός, Gamification, Μικτή Μεθοδολογία, Ποιοτική Ανάλυση, Ποσοτική Ανάλυση, Μαθητές

Abstract

Participatory budgeting is a process of allocating part of the public budget with direct citizen participation. The integration of gamification aims to increase participation by addressing challenges such as lack of information and unequal representation of groups. However, it raises concerns about possible manipulation and violation of privacy. In Greece, there has been no similar attempt to apply gamification to students to understand complex concepts of political participation such as participatory priming. Considering this scientific gap, the present study was conducted. The purpose of this study was to investigate how gamification can positively contribute to teaching Participatory Budgeting concepts and principles to secondary school students. The study design involved a mixed methodology of quantitative and qualitative analysis. Data collection tools were self-report questionnaires from 53 students and observation/evaluation sheets from external observers. Quantitative data such as Likert scores and qualitative data from participant comments were analyzed. The sample came from students of two secondary schools. The results of the study showed that the educational game for participatory budgeting had a positive effect on students' understanding of the relevant concepts and increased their interest. Also, improvement in teamwork and collaboration skills was observed. The game with gamification elements proved to be an effective educational intervention for teaching complex concepts such as participatory budgeting. The findings support the application of similar approaches in education, combining learning and entertainment.

Key words: Participatory budgeting, Gamification, Mixed Methodology, Qualitative analysis, Quantitative analysis, Students

Περιεχόμενα

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	3
Abstract.....	4
Περιεχόμενα	5
Κατάλογος Σχημάτων.....	7
Κατάλογος Πινάκων.....	9
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	10
1 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο: ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ – ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ.....	14
1.1 Βασικές έννοιες Συμμετοχικού Προϋπολογισμού.....	14
1.2 Βασικά χαρακτηριστικά Συμμετοχικού Προϋπολογισμού.....	15
1.3 Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού.....	16
1.4 Διαδικασία ανάπτυξης του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού.....	18
1.5 Τα περιεχόμενα ενός τυπικού Συμμετοχικού Προϋπολογισμού.....	19
1.6 Ρυθμιστικά πλαίσια σχετικά με τον Συμμετοχικό Προϋπολογισμό.....	21
1.7 Διαδικασίες έναρξης της εφαρμογής του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού.....	22
1.8 Νεότερες Προσεγγίσεις του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού.....	23
2 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο: ΜΕΘΟΔΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΥ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ.....	25
2.1 Μέθοδος Charrette.....	25
2.2 Συμβούλιο πολιτών.....	25
2.3 Διάσκεψη Συναίνεσης.....	27
2.4 Μέθοδος Delphi.....	28
2.5 Ομάδα Εμπειρογνομόνων.....	29
2.6 Ομάδα εστίασης.....	30
3 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3ο: ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑΣ.....	33
4 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο: GAMIFICATION - ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ.....	41
4.1 Τεχνικές.....	42
4.2 Στοιχεία Σχεδιασμού του παιχνιδιού.....	42
4.3 Εφαρμογές gamification.....	44
4.3.1 Στον τομέα της εκπαίδευσης.....	45
4.3.2 Στην υγειονομική περίθαλψη.....	46
4.3.3 Crowdsourcing.....	47
4.4 Κριτική που έχει δεχθεί το Gamification.....	47
4.5 Εφαρμογή του Gamification στο Συμμετοχικό Προϋπολογισμό.....	48

4.6	Σύνδεση θεωριών κινήτρων, gamification και Συμμετοχικού Προϋπολογισμού.....	51
4.7	Προάγοντας τις κοινωνικές διασυνδέσεις και την ενσυναίσθηση.....	55
4.8	Βελτίωση της αυτοεκτίμησης και της κοινωνικής θέσης.....	55
4.9	Παρέχοντας κίνητρα στους Δημόσιους λειτουργούς.....	56
4.10	Μέτρα έκβασης του Gamification.....	57
4.10.1	Γνωστική εκμάθηση.....	57
4.10.2	Μέτρα έκβασης σχετικά με τα κίνητρα.....	57
4.10.3	Μέτρα έκβασης σχετικά με τη συμπεριφορά.....	58
4.10.4	Μέτρα έκβασης που σχετίζονται με την προσωπικότητα.....	59
5	ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5ο: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	61
5.1	Πειραματική Διαδικασία.....	62
5.1.1	Θεωρητικό Υπόβαθρο.....	62
5.1.2	Περιγραφή πειραματικής διαδικασίας – πιλοτικής εφαρμογής.....	63
5.1.3	Στοιχεία παιχνιδιού.....	68
5.1.4	Κανόνες παιχνιδιού.....	69
5.2	Προκλήσεις και εμπόδια.....	71
5.3	Αναμενόμενα αποτελέσματα.....	72
6	ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6ο: ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ.....	73
6.1	Αποτελέσματα Ποιοτικής Ανάλυσης – Παρατήρησης.....	73
6.2	Περιγραφική Στατιστική.....	78
6.3	Επαγωγική Στατιστική Ανάλυση.....	87
7	ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7ο: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ - ΣΥΖΗΤΗΣΗ.....	90
	ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	95
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α -ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.....	109
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β – ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΤΩΝ.....	117
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ – ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ.....	119
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Δ – ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗΣ.....	121
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΣΤ - Πρώτη (1 ^η) ΕΠΙΣΗΜΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΥ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ.....	147
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ζ - ΔΕΥΤΕΡΗ (2 ^η) ΕΠΙΣΗΜΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΥ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ.....	173

Κατάλογος Σχημάτων

Εικόνα 1.1 Βασικά μοντέλα του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού (Πηγή Cabbanes, 2021)	16
Εικόνα 6.1 Αποτελέσματα πρώτης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων	73
Εικόνα 6.2 Αποτελέσματα δεύτερης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων	73
Εικόνα 6.3 Αποτελέσματα τρίτης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων	74
Εικόνα 6.4 Αποτελέσματα τέταρτης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων	74
Εικόνα 6.5 Αποτελέσματα πέμπτης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων	75
Εικόνα 6.6 Αποτελέσματα έκτης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων	75
Εικόνα 6.7 Αποτελέσματα έβδομης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων	76
Εικόνα 6.8 Αποτελέσματα όγδοης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων	76
Εικόνα 6.9 Αποτελέσματα ένατης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων	77
Εικόνα 6.10 Αποτελέσματα δέκατης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων	77
Εικόνα 6.11 Το παιχνίδι βοήθησε στην κατανόηση εννοιών και αρχών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού	79
Εικόνα 6.12 Το παιχνίδι θα βοηθήσει να λάβω ενεργά μέρος σε μια μελλοντική εφαρμογή Συμμετοχικού Προϋπολογισμού	80
Εικόνα 6.13 Το παιχνίδι αύξησε το ενδιαφέρον μου για το Συμμετοχικό Προϋπολογισμό	81
Εικόνα 6.14 Το παιχνίδι μου έδωσε κίνητρο να αναζητήσω περισσότερα στοιχεία σχετικά με το Συμμετοχικό Προϋπολογισμό	82
Εικόνα 6.15 Το παιχνίδι με ενθάρρυνε να αφιερώσω περισσότερο χρόνο για την εκμάθηση του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού	83

Εικόνα 6.16 Το παιχνίδι με ώθησε να εργάζομαι περισσότερο σε ομάδες με τους συμμαθητές μου	84
Εικόνα 6.17 Προτιμώ τον ανταγωνισμό με συμμαθητές μου στα πλαίσια της εκπαιδευτικής διαδικασίας	85
Εικόνα 6.18 Η ύπαρξη πίνακα κατάταξης με κινητοποιεί να βελτιώσω τις επιδόσεις μου στο παιχνίδι	86
Εικόνα 6.19 Ανάλυση σε ζεύγη στην υποκλίμακα της γνωστικής εκμάθησης	88

Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας 4.1 Συσχέτιση μεταξύ στοιχείων παιχνιδιού και αποτελεσμάτων δημοκρατικών διαδικασιών	52
Πίνακας 4.2 Συσχέτιση ανάμεσα σε κίνητρα, συναισθήματα και μηχανισμούς του gamification.....	53
Πίνακας 6.1 Συχνότητες απαντήσεων στην πρώτη ερώτηση του ερωτηματολογίου.....	78
Πίνακας 6.2 Συχνότητες απαντήσεων στη δεύτερη ερώτηση του ερωτηματολογίου.....	79
Πίνακας 6.3 Συχνότητες απαντήσεων στην τρίτη ερώτηση του ερωτηματολογίου.....	80
Πίνακας 6.4 Συχνότητες απαντήσεων στην τέταρτη ερώτηση του ερωτηματολογίου	81
Πίνακας 6.5 Συχνότητες απαντήσεων στην πέμπτη ερώτηση του ερωτηματολογίου	82
Πίνακας 6.6 Συχνότητες απαντήσεων στην έκτη ερώτηση του ερωτηματολογίου.....	83
Πίνακας 6.7 Συχνότητες απαντήσεων στην έβδομη ερώτηση του ερωτηματολογίου	84
Πίνακας 6.8 Συχνότητες απαντήσεων στην όγδοη ερώτηση του ερωτηματολογίου	85
Πίνακας 6.9 Περιγραφική Στατιστική Ανάλυση	86
Πίνακας 6.10 Επαγωγική Στατιστική Ανάλυση για την υποκλίμακα της γνωστικής εκμάθησης	88
Πίνακας 6.11 Επαγωγική Στατιστική Ανάλυση για την υποκλίμακα του κινήτρου	89

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο συμμετοχικός προϋπολογισμός είναι μια διαδικασία που δίνει τη δυνατότητα στους πολίτες να προσδιορίσουν άμεσα τον τρόπο με τον οποίο κατανέμεται ένα μέρος του δημόσιου προϋπολογισμού. Συνήθως, τα μέλη της κοινότητας δημιουργούν ιδέες δαπανών, δημιουργούν προτάσεις με βάση αυτές τις ιδέες και ψηφίζουν ποιες προτάσεις θα πρέπει να χρηματοδοτηθούν. Η χρήση στοιχείων παιχνιδιού, όπως πόντων και ανταμοιβών, γνωστών ως gamification, χρησιμοποιείται όλο και περισσότερο στη συμμετοχική κατάρτιση προϋπολογισμού για την αύξηση της συμμετοχής των πολιτών (Piotrowski, 2017). Όπως αναφέρθηκε στο απόσπασμα, το gamification χρησιμοποιεί τα φυσικά κίνητρα και τις διαδικτυακές δραστηριότητες των ανθρώπων για να επηρεάσει συμπεριφορές και να ενθαρρύνει τη δράση των συμμετεχόντων, οι οποίοι είναι τις περισσότερες φορές πολίτες. Η προσεκτική ενσωμάτωση του παιχνιδιού στη συμμετοχική κατάρτιση ενός προϋπολογισμού έχει τη δυνατότητα να αντιμετωπίσει ορισμένες από τις εγγενείς προκλήσεις αυτής της διαδικασίας (Porumbescu, 2017).

Αναλυτικότερα, το gamification έχει τη δυνατότητα να αντιμετωπίσει δύο μεγάλες προκλήσεις που εμποδίζουν την αποτελεσματικότητα της συμμετοχικής κατάρτισης προϋπολογισμού: έλλειψη ευαισθητοποίησης και άνιση συμμετοχή. Ορισμένοι πολίτες δεν γνωρίζουν τις συμμετοχικές διαδικασίες κατάρτισης προϋπολογισμού στις κοινότητες τους ή δεν κατανοούν πώς λειτουργούν. Με την ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδιού, όπως η απόκτηση πόντων για την παρακολούθηση ενημερωτικών συνεδριών και η λήψη ειδοποιήσεων για την υποβολή προτάσεων, περισσότερα άτομα ενδέχεται να ενθαρρύνονται να μάθουν και να συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία. Επιπλέον, ο συμμετοχικός προϋπολογισμός παρουσιάζει συχνά άνιση συμμετοχή μεταξύ διαφορετικών δημογραφικών ομάδων. Με την εισαγωγή ανταμοιβών και αναγνώρισης, όπως οι ευκαιρίες συμμετοχής σε νεαρούς συμμετέχοντες, είναι δυνατό η συμμετοχή στις διαδικασίες προϋπολογισμού να είναι ευρύτερη και πιο αντιπροσωπευτική σε σχέση με το σύνολο του πληθυσμού (Green, 2008, Hassan, 2017).

Ωστόσο, το gamification προκαλεί επίσης νέες ανησυχίες σχετικά με τη χειραγώγηση και την επιτήρηση. Αρκετές μελέτες υπογραμμίζουν ότι ειδικά οι ψηφιακές εφαρμογές gamification, επιτρέπουν τη λεπτομερή παρακολούθηση των ενεργειών και των προτιμήσεων των χρηστών. Αν και αυτό επιτρέπει εξατομικευμένες ανταμοιβές, διευκολύνει επίσης τη μετατροπή των συμπεριφορών των ατόμων σε πόντους και

βαθμολογίες, κάτι που θα μπορούσε να είναι προβληματικό με τις αρχές της συμμετοχικής διαδικασίας. Οι μηχανισμοί του gamification μπορούν να σχεδιαστούν σκόπιμα για να επηρεάσουν τις επιλογές προϋπολογισμού των συμμετεχόντων προς μια συγκεκριμένη κατεύθυνση (Fernandes, 2016). Επιπλέον, η συλλογή δεδομένων για τις δραστηριότητες των συμμετεχόντων εγείρει ανησυχίες σχετικά με το απόρρητο. Είναι απαραίτητο να θεσπιστούν μέτρα για την πρόληψη της εκμετάλλευσης των ψηφιακών αποτυπωμάτων των ατόμων σε παιχνιδοποιημένες πλατφόρμες συμμετοχικού προϋπολογισμού (Ercan, 2018).

Μερικά πρώιμα παραδείγματα δείχνουν τόσο τις δυνατότητες όσο και τους κινδύνους από τη χρήση στοιχείων παιχνιδιού στη συμμετοχική κατάρτιση προϋπολογισμού. Πολλές Ευρωπαϊκές Χώρες έχουν δημιουργήσει σχετικές εφαρμογές. Για παράδειγμα, στο Ρέικιαβικ της Ισλανδίας, το Ίδρυμα Πολιτών ανέπτυξε μια ψηφιακή πλατφόρμα που ονομάζεται Better Reykjavik για συμμετοχικό προϋπολογισμό. Περιλαμβάνει χαρακτηριστικά παιχνιδιού, όπως ένα σύστημα φήμης όπου οι χρήστες κερδίζουν πόντους για να προτείνουν ιδέες, να σχολιάσουν και να ψηφίσουν. Ενώ έχει επαινεθεί για τη φιλικότητα προς τον χρήστη και την προσβασιμότητά του, το Better Reykjavik έχει δεχθεί κριτική για μεροληπτικούς αλγόριθμους που επηρεάζουν τις συζητήσεις και τις αποφάσεις (Davies, 2020). Ομοίως, ο μη κερδοσκοπικός οργανισμός Bang the Table δημιούργησε μια διαδικτυακή πλατφόρμα για συμμετοχικό προϋπολογισμό που ενσωματώνει στοιχεία παιχνιδιού όπως η απόκτηση σημάτων και η διαχείριση ενός προϋπολογισμού εικονικού νομίσματος. Ωστόσο, ορισμένες πόλεις που χρησιμοποιούν αυτήν την πλατφόρμα έχουν δυσκολευτεί να κάνουν τους ανθρώπους να συμμετάσχουν. Προσφέροντας σαφέστερα κίνητρα και κάνοντας τη διαδικασία παιχνιδιών πιο προσιτή σε ευάλωτους πληθυσμούς, ίσως μπορέσουμε να αντιμετωπίσουμε αυτό το ζήτημα. Συνολικά, τα πλεονεκτήματα και οι αδυναμίες αυτών των νέων πρωτοβουλιών εγείρουν σημαντικά ερωτήματα σχετικά με τον τρόπο υπεύθυνης ενσωμάτωσης του παιχνιδιού στον συμμετοχικό προϋπολογισμό (Bang, 2021).

Σύμφωνα με τη βιβλιογραφία, η κριτική ανάλυση είναι ζωτικής σημασίας επειδή το gamification πολιτικών διαδικασιών, όπως ο συμμετοχικός προϋπολογισμός, επιτρέπει νέες μορφές συμμετοχής του πολίτη οι οποίες μπορεί να επηρεάσουν σε σημαντικό βαθμό τις αρμόδιες αρχές. Η χρήση του gamification σε πολιτικές διαδικασίες μπορεί είτε να αποδυναμώσει είτε να ενισχύσει τον συμμετοχικό προϋπολογισμό. Από τη θετική πλευρά, εάν τα στοιχεία του παιχνιδιού ενσωματωθούν προσεκτικά, μπορεί να ενισχύσει την

ευαισθητοποίηση, την προσβασιμότητα και την ποικιλομορφία της συμμετοχής, οδηγώντας σε καλύτερη εκπροσώπηση της κοινότητας στις αποφάσεις για τον προϋπολογισμό. Ωστόσο, εάν δεν εφαρμοστεί προσεκτικά και παρακολουθηθεί, η παιχνιδοποίηση μπορεί να χειραγωγήσει τους συμμετέχοντες και να βασιστεί πολύ σε προβληματικά δεδομένα παρακολούθησης (Klemke, 2020). Το κλειδί για την αντιμετώπιση αυτού του διλήμματος είναι η μεγιστοποίηση των πλεονεκτημάτων του gamification με ταυτόχρονη ελαχιστοποίηση των μειονεκτημάτων του, τα οποία θα καθορίσουν τον αντίκτυπο του στην αποτελεσματικότητα του συμμετοχικού προϋπολογισμού στο μέλλον. Εφαρμόζοντάς τον προσεκτικά, ο συμμετοχικός προϋπολογισμός μπορεί να εκσυγχρονιστεί για να προσελκύσει ένα ευρύτερο και πιο δίκαιο κοινό στον 21ο αιώνα. Αντίθετα, η βιαστική ή μεροληπτική χρήση της παιχνιδοποίησης θα εμποδίζει την πρόοδο προς μια πιο συμμετοχική δημοκρατία (Patricio, 2021, Zaric, 2020)

Ωστόσο, μπορούν να σχεδιαστούν συστήματα παιχνιδιών που θα μπορούν να μεταμορφώσουν αποτελεσματικά τον συμμετοχικό προϋπολογισμό με θετικό τρόπο, ώστε να υιοθετηθεί από όλους τους πολίτες στους οποίους στοχεύει. Με την προσεκτική ανάπτυξη τεχνολογίας και πολιτικών, η ενσωμάτωση στοιχείων και κινήτρων παιχνιδιού χωρίς αποκλεισμούς θα μπορούσε να ενθαρρύνει πιο ενεργό και ζωντανό συμμετοχικό προϋπολογισμό. Ωστόσο, εάν δεν υπάρχουν επαρκείς δικλίδες ασφαλείας και εποπτεία, οι αδυναμίες του gamification θα μπορούσαν να εμποδίσουν τις διαδικασίες κοινοτικού προϋπολογισμού που στοχεύουν στην ενίσχυση της φωνής των πολιτών. Ο τρόπος με τον οποίο θα εφαρμοστεί στη σύγχρονη κοινωνία το gamification με σκοπό τη συμμετοχή των πολιτών σε διαδικασίες προϋπολογισμού οι οποίες θα αφορούν την κοινότητα τους, θα επηρεάσουν σε μεγάλο βαθμό τη μελλοντική σχέση μεταξύ πολιτών και κυβέρνησης.

Με βάση τα προαναφερθέντα στοιχεία που προκύπτουν από τη βιβλιογραφία, φαίνεται ότι πιθανώς η τυπική προσέγγιση του gamification με αναλογικά παιχνίδια και όχι με την ψηφιακή του μορφή, μπορεί να αποτελέσει αποτελεσματική εφαρμογή του σε σχέση με τον συμμετοχικό προϋπολογισμό. Ένα παιχνίδι παραδοσιακού τύπου, μπορεί να συμπεριλάβει όλα τα πλεονεκτήματα της παιχνιδοποίησης, αποφεύγοντας τα προβλήματα που μπορεί να δημιουργηθούν από εφαρμογές ψηφιακού τύπου. Ο σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η παρουσίαση της διαδικασίας σχεδιασμού και των αποτελεσμάτων της διαδικασίας του gamification στις γνώσεις και τις στάσεις μαθητών απέναντι στο συμμετοχικό

προϋπολογισμό στο Δήμο Λάρισας. Τα ερευνητικά ερωτήματα τα οποία διαμορφώνονται είναι τα εξής:

Πρώτο ερευνητικό ερώτημα: Βελτιώνει η χρήση του επιτραπέζιου παιχνιδιού την κατανόηση των μαθητών για την έννοια του συμμετοχικού προϋπολογισμού;

Δεύτερο ερευνητικό ερώτημα: Ποιες πτυχές του συμμετοχικού προϋπολογισμού κατανοούν καλύτερα οι μαθητές μετά το παιχνίδι;

Τρίτο ερευνητικό ερώτημα: Πόσο ευχάριστη και ενδιαφέρουσα βρίσκουν οι μαθητές αυτή τη διδακτική προσέγγιση σε σχέση με την παραδοσιακή διδασκαλία;

Τέταρτο ερευνητικό ερώτημα: Ποια είναι τα προβλήματα της προτεινόμενης υλοποίησης της παιχνιδοποίησης, σύμφωνα με τις παρατηρήσεις των αξιολογητών;

1 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο: ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ – ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

1.1 Βασικές έννοιες Συμμετοχικού Προϋπολογισμού

Ο συμμετοχικός προϋπολογισμός είναι μια μέθοδος που εμπλέκει την κοινότητα στην κατανομή των δημόσιων πόρων για την αντιμετώπιση των τοπικών αναγκών και προτεραιοτήτων. Εφαρμόστηκε για πρώτη φορά στη Βραζιλία το 1989, και έκτοτε έχει υιοθετηθεί παγκοσμίως ως μέσο ενίσχυσης της ένταξης, της διαφάνειας και της εμπιστοσύνης της κοινότητας στα δημόσια έργα. Τα βασικά στάδια αυτής της διαδικασίας περιλαμβάνουν τον καθορισμό στόχων, την προσέγγιση των συμμετεχόντων, τη συλλογή πληροφοριών από την κοινότητα, την αξιολόγηση ιδεών, τη δυνατότητα στους κατοίκους να ψηφίσουν για τα ποσοστά του προϋπολογισμού, την εκτέλεση επιλεγμένων έργων και την ολοκλήρωση του κύκλου ανατροφοδότησης (Shah, 2007).

Προκειμένου να διασφαλιστεί η επιτυχία ενός συμμετοχικού προϋπολογισμού, είναι ιδιαίτερα σημαντική η συμμετοχή των πολιτών στον προσεκτικό σχεδιασμό, η παροχή εκπαίδευσης στο προσωπικό και η διατήρηση σαφούς επικοινωνίας με τους πολίτες σχετικά με τη διαδικασία. Οι προσπάθειες προβολής θα πρέπει να χρησιμοποιούν διάφορες μεθόδους για την ενημέρωση και τη συμμετοχή όλων των τμημάτων της κοινότητας. Τα σχόλια και οι προτάσεις μπορούν να συγκεντρωθούν για τη δημιουργία νέων ιδεών ή μέσω της προσαρμογής των ποσοστών της χρηματοδότησης στους προϋπολογισμούς. Στη συνέχεια, οι προτάσεις ιεραρχούνται μέσω ψηφοφορίας. Η διεξοδική ανάλυση όλων των δεδομένων είναι ιδιαίτερα σημαντική, ενώ εξίσου σημαντική είναι και η παροχή στους κατοίκους μιας αναφοράς σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιήθηκαν και ποια βήματα ακολουθούν στη συνέχεια (Wampler, 2000).

Ο συμμετοχικός προϋπολογισμός ως διαδικασία είναι χρονοβόρα, αλλά έχει ως αποτέλεσμα τη βελτιωμένη λήψη αποφάσεων που είναι σύμφωνη με τις προτεραιότητες της κοινότητας. Επίσης, ενισχύει την εμπιστοσύνη και την υποστήριξη στα τελικά αποτελέσματα. Αρχικά, η διαδικασία μπορεί να εφαρμοστεί σε μικρότερη κλίμακα ως δοκιμαστικό έργο και στη συνέχεια μπορεί να επεκταθεί τόσο ως προς το εύρος, όσο και ως προς τον προϋπολογισμό αφού τελειοποιηθεί. Στη συνέχεια, η ενασχόληση με την κοινότητα και η επανάληψη της διαδικασίας σε ετήσια βάση διασφαλίζει ότι η κοινοτική συμμετοχή παραμένει συνεπής και βιώσιμη με την πάροδο του χρόνου (Aziz, 2021, Balocchi, 2014).

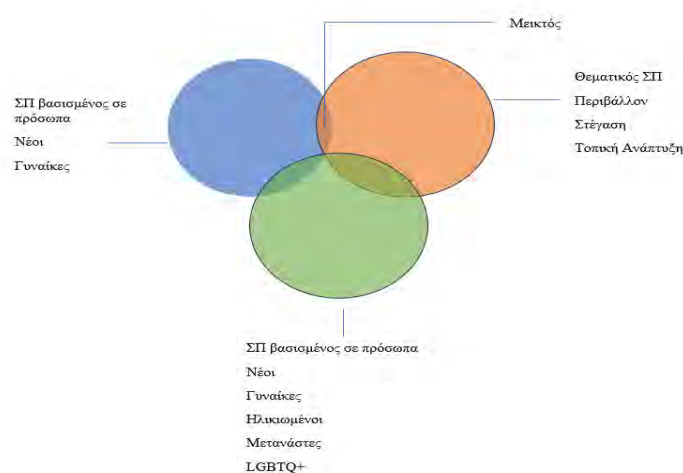
Σε γενικές γραμμές, ο συμμετοχικός προϋπολογισμός δείχνει να είναι μια αποτελεσματική μέθοδος για τη συμμετοχή της κοινότητας στη λήψη αποφάσεων και την εξασφάλιση της κατανομής των δημόσιων πόρων με τρόπο που αντιμετωπίζει αποτελεσματικά τις τοπικές ανάγκες και προτεραιότητες. Μέσω σχολαστικού σχεδιασμού και διαφανούς επικοινωνίας, αυτή η προσέγγιση μπορεί να οδηγήσει σε βελτιωμένα αποτελέσματα και ενισχυμένη εμπιστοσύνη μεταξύ των κατοίκων και της τοπικής αυτοδιοίκησης τους (Shah, 2007, Ballochi, 2014).

1.2 Βασικά χαρακτηριστικά Συμμετοχικού Προϋπολογισμού

Με βάση τη μελέτη των περιπτώσεων εφαρμογής του συμμετοχικού προϋπολογισμού υπάρχουν πέντε (5) βασικά χαρακτηριστικά που καθορίζουν το συγκεκριμένο πλαίσιο:

1. Έκταση συμμετοχής (για παράδειγμα, εάν οι συμμετέχοντες δικαιούνται να λάβουν αποφάσεις και τα χαρακτηριστικά προσέγγισης και σχεδιασμού, μεθοδολογίες αλληλεπίδρασης, κανόνες)
 2. Χρηματοδότηση (για παράδειγμα, ποιοι πόροι διακυβεύονται, πώς μπορούν να δαπανηθούν και τι είναι τα κριτήρια κατανομής, υπάρχει διαδικασία συζήτησης; είναι ένα σταθερό ποσό ή ένα σταθερό ποσοστό του γενικού προϋπολογισμού που διατίθεται στο συμμετοχικό προϋπολογισμό;)
 3. Νομικό πλαίσιο (για παράδειγμα, στο οποίο το συνταγματικό και νομικό πλαίσιο είναι ενσωματωμένος ο συμμετοχικός προϋπολογισμός, ποιοι κανόνες εγγυώνται την ικανότητα των ανθρώπων να λαμβάνουν αποφάσεις; πώς εγκρίνονται και/ή τροποποιούνται οι κανόνες;)
 4. Πολιτισμικό πλαίσιο (για παράδειγμα, ποιες τοπικές πολιτιστικές συνήθειες μπορούν να αμφισβητήσουν πως πρέπει να προσαρμοστεί;)
 5. Εδαφική εμβέλεια (για παράδειγμα, ποιο είναι το πεδίο εφαρμογής και η διοικητική κλίμακα του συμμετοχικού προϋπολογισμού; Αφορά μόνο κάποιες περιοχές ή ολόκληρη την επικράτεια; πώς είναι οι εδαφικές διαφορές και αδυναμίες που λαμβάνονται υπόψη κατά την κατανομή των πόρων όπως και στη χρήση συμμετοχικών μεθόδων; ποιες είναι οι παράμετροι που χρησιμοποιούνται για την κατανομή των πόρων σύμφωνα με μια προσέγγιση θετικής δράσης που θα μπορούσε να ωφελήσει τις πιο υποβαθμισμένες περιοχές; πώς ο συμμετοχικός προϋπολογισμός σχετίζεται με άλλα εργαλεία σχεδιασμού;)
- (Touchton, 2020).

Το κοινό μπορεί να εμπλακεί σε ορισμένες ή σε όλες τις φάσεις του συμμετοχικού προϋπολογισμού; Ο βαθμός συμμετοχής σχετίζεται με τον αριθμό των φάσεων στις οποίες οι πολίτες είναι οι κύριοι συντελεστές; Ως προς τα οργανωτικά μοντέλα, οι συμμετοχικοί προϋπολογισμοί μπορούν να προκύψουν σε επίπεδο κοινότητας, περιφέρειας, πόλης ή περιφέρειας – λειτουργώντας κυρίως ως όργανο διαχείρισης όταν έχουν οργανωθεί γύρω από θεματικά ζητήματα που αντιμετωπίζουν προτεραιότητες οι οποίες σχετίζονται με το πλαίσιο; (όπως οι μεταφορές, η στέγαση, η εκπαίδευση, το περιβάλλον ή η τοπική οικονομική ανάπτυξη, κ.λπ.), ή όταν διαθέτουν πόρους για συγκεκριμένες κοινωνικές ομάδες; (συνήθως τις πιο ευάλωτες και αποκλεισμένες ομάδες, όπως νέοι, γυναίκες, ηλικιωμένοι, μετανάστες) (**Εικόνα 1.1**) (Allegreti, 2022).



Εικόνα 1.1 Βασικά μοντέλα του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού (Πηγή Cabbanes, 2021)

1.3 Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού

Ο συμμετοχικός προϋπολογισμός έχει αποδειχθεί ότι είναι ένα σημαντικό εργαλείο για την οικοδόμηση της ισορροπίας σε τοπικές και συνοριακές συγκρούσεις, όπως φαίνεται σε διάφορες περιπτώσεις στην Κολομβία και τη Σενεγάλη. Μελέτες που διεξήχθησαν στις Ηνωμένες Πολιτείες έδειξαν επίσης ότι ο συμμετοχικός προϋπολογισμός μπορεί να έχει θετικό αντίκτυπο στην πολιτική συμμετοχή, ιδιαίτερα για τις περιθωριοποιημένες ομάδες που ζουν σε υποβαθμισμένες περιοχές. Αυτό οφείλεται σε μεγάλο βαθμό στην ενεργό δέσμευση κοινοτικών οργανώσεων και ΜΚΟ (Μη Κυβερνητικές Οργανώσεις) που επικεντρώνονται στην υπεράσπιση και την κινητοποίηση εθνικών και θρησκευτικών

μειονοτήτων, πρώην παραβατικών ατόμων και άλλων ομάδων που παραδοσιακά απέχουν από τις δημοκρατικές διαδικασίες αφού δεν έχουν εκπροσώπηση (Allegreti, 2022).

Ο συμμετοχικός προϋπολογισμός έχει πολλά πιθανά οφέλη, συμπεριλαμβανομένων εξατομικευμένων λύσεων σε κοινωνικό-εδαφικά προβλήματα που ενσωματώνουν τοπικές προτεραιότητες και συνθήκες, ενισχυμένη δημόσια ιδιοκτησία αναπτυξιακών έργων, βελτιωμένη παροχή δημόσιων υπηρεσιών μέσω της ενδυνάμωσης των πολιτών στο να επηρεάζουν τη διακυβέρνηση των τοπικών πόρων, μεγαλύτερη υπευθυνότητα στη δημόσια λήψη αποφάσεων, ενισχυμένη διαφάνεια στη διαχείριση των δημοσίων έργων, σταδιακή μείωση της διακυβέρνησης και ενίσχυση αποφάσεων σε θέματα που αφορούν μειονότητες (Allegretti, 2022).

Από την άλλη πλευρά, ο συμμετοχικός προϋπολογισμός δεν εφαρμόζεται πάντα χωρίς εμπόδια. Ένα από τα χαρακτηριστικά μειονεκτήματα της εφαρμογής του είναι η καθιέρωση γνήσιας αμφίδρομης επικοινωνίας μεταξύ της ηγεσίας και των πολιτών, προκειμένου να διασφαλιστεί η ουσιαστική συμμετοχή των τελευταίων. Μπορεί επίσης να είναι δύσκολο να προσφερθούν κίνητρα στους πολίτες προκειμένου να συμμετέχουν ενεργά, να επικοινωνούν ανοιχτά και να μοιράζονται πληροφορίες που μπορεί να επηρεάσουν τις αποφάσεις για τον προϋπολογισμό. Τόσο η πολιτική ηγεσία όσο και οι πολίτες πρέπει να έχουν μια ευνοϊκή στάση απέναντι στην κατανομή της εξουσίας, κάτι που μπορεί να μην είναι φυσικό σε όλες τις κοινωνίες. Επιπλέον, υπάρχει ο κίνδυνος οι βασικοί χρηματοδότες να χειραγωγούν τις κατανομές του προϋπολογισμού για τα δικά τους συμφέροντα αντί να δίνουν προτεραιότητα στις ανάγκες των πολιτών. Επίσης, αν δεν έχει άμεσα αποτελέσματα στο κοινωνικό σύνολο, ο συμμετοχικός προϋπολογισμός θεωρείται συχνά ως επιπλέον εργασία από τους πολίτες και όχι ένας τρόπος ενδυνάμωσης της γνώμης τους στη δημόσια διοίκηση. Απαιτεί επίσης, σημαντικό χρόνο και προσπάθεια από όλα τα εμπλεκόμενα μέρη για να είναι επιτυχής. Η οικοδόμηση εμπιστοσύνης και μια κουλτούρα συνεργασίας μπορεί να είναι απαραίτητη, αλλά ταυτόχρονα μπορεί να είναι και δύσκολη σε ορισμένες κοινωνίες και ορισμένες μορφές του συμμετοχικού προϋπολογισμού. Ένα άλλο πιθανό ζήτημα είναι ότι οι πολίτες μπορεί να μην έχουν τις απαραίτητες γνώσεις για να παρέχουν χρήσιμη συμβολή στις αποφάσεις για τον προϋπολογισμό. Επιπλέον, πολιτιστικοί παράγοντες όπως η μεγάλη διαφορά στη δύναμη των εμπλεκόμενων ο ατομικισμός από ανώτερα στελέχη της δημόσιας διοίκησης, μπορούν να επηρεάσουν αρνητικά την αποτελεσματικότητα του συμμετοχικού προϋπολογισμού. Τέλος, υπάρχουν σημαντικές δαπάνες που σχετίζονται με την εφαρμογή

του συμμετοχικού προϋπολογισμού, συμπεριλαμβανομένου του κόστους για λογισμικό, το κόστος της εκπαίδευσης και το κόστος διαχείρισης (Tanase, 2013).

1.4 Διαδικασία ανάπτυξης του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού

Οι συμμετοχικοί προϋπολογισμοί έχουν γίνει ένα μέσο ενίσχυσης της διαφάνειας και της λογοδοσίας στις διαδικασίες κατάρτισης του κρατικού προϋπολογισμού. Αυτή η διαδικασία προσφέρει μια απλοποιημένη απόδοση της πρότασης προϋπολογισμού, διευκολύνοντας έτσι τους απλούς πολίτες να την κατανοήσουν. Η δημιουργία ενός προϋπολογισμού για τους πολίτες περιλαμβάνει τη συνεργασία με τις οργανώσεις της κοινωνίας των πολιτών, την ιεράρχηση των πληροφοριών και την απλοποίηση των περίπλοκων δεδομένων σε απλή γλώσσα. Ωστόσο, η ανάπτυξη ενός συμμετοχικού προϋπολογισμού αντιμετωπίζει εμπόδια όπως αντίσταση από κυβερνητικές εσωτερικές παρατάξεις, περιορισμένες δυνατότητες και περιορισμένους πόρους (Bilge, 2015).

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι αυτό της Γουατεμάλας, όπου το Υπουργείο Οικονομικών δημιούργησε τον εναρκτήριο συμμετοχικό προϋπολογισμό στον οποίο μπορούσαν να συμμετάσχουν και οι πολίτες με την υποστήριξη του Προέδρου και των οργανώσεων της κοινωνίας των πολιτών. Παρά το γεγονός ότι αντιμετώπισε αντίθεση, το υπουργείο έλαβε βοήθεια από διεθνείς συνεργάτες και χρησιμοποίησε γελοιογραφίες για να βελτιώσει την προσβασιμότητα στις πληροφορίες του προϋπολογισμού. Ο προϋπολογισμός του πολίτη της Γουατεμάλας περιλαμβάνει εξέταση των δημοσιονομικών δαπανών ανά κατηγορία, πηγές χρηματοδότησης και υπόλογα ιδρύματα. Το υπουργείο σκόπευε να καθιερώσει τη συνεχή παραγωγή ενός προϋπολογισμού για τους πολίτες και να τον μεταφράσει σε διάφορες γλώσσες των Μάγια (Goldfrank, 2007).

Η κυβέρνηση της Ονδούρας έχει επίσης ξεκινήσει μια διαδικασία για την ενίσχυση της δημοσιονομικής διαφάνειας και έχει δημιουργήσει έναν προϋπολογισμό για τους πολίτες. Η κυβέρνηση συμμετείχε σε διαδικασία διαβούλευσης με διάφορους ενδιαφερόμενους φορείς και έλαβε πολύτιμη ανατροφοδότηση. Η δημιουργία και η παραγωγή του συμμετοχικού προϋπολογισμού μπορεί να χρειάζεται ορισμένες φορές εξωτερική βοήθεια λόγω της ανάγκης για παρουσίαση των δεδομένων με κατανοητό τρόπο στους πολίτες. Επιπλέον, οι κυβερνήσεις, σε ορισμένες περιπτώσεις αντιμετωπίζουν προκλήσεις όσον αφορά την ικανότητα γνωστοποίησης του συμμετοχικού προϋπολογισμού στην κοινότητα (Altsucher, 2012).

Προκειμένου να δημιουργηθεί ένας επιτυχημένος συμμετοχικός προϋπολογισμός, η κυβέρνηση πρέπει να καθορίσει σε ποιες προτάσεις θα δώσει προτεραιότητα και να εξετάσει το ενδεχόμενο να προσαρμόσει διαφορετικές εκδοχές για συγκεκριμένες παραμέτρους. Δεν πρέπει να αγνοήσει τις βασικές προτάσεις από τη διαδικασία διαβούλευσης για να διατηρήσει την αξιοπιστία της. Η διαδικασία ιεράρχησης των πληροφοριών για τον προϋπολογισμό των πολιτών συνεπάγεται διαβούλευση και συμμετοχή σε συνεχείς συζητήσεις με ομάδες της κοινωνίας των πολιτών. Η απλοποίηση περίπλοκων δεδομένων προϋπολογισμού σε εύκολα κατανοητές πληροφορίες απαιτεί τη χρήση απλής γλώσσας και οπτικών βοηθημάτων, όπως είναι για παράδειγμα οι εικόνες και τα γραφήματα (Baioocchi, 2007).

Η Επιτροπή Κεφαλαιαγοράς των ΗΠΑ και η Νορβηγική κυβέρνηση κατανάλωσαν σημαντικούς πόρους για την έκφραση περίπλοκων εννοιών σε απλή γλώσσα. Αυτό δείχνει ότι οι πόροι μπορούν να βοηθήσουν τις κυβερνήσεις να δημιουργήσουν συμμετοχικούς προϋπολογισμούς άριστης ποιότητας που να είναι εύκολα κατανοητοί από όλους τους πολίτες. Επιπλέον, είναι σκόπιμο η κυβέρνηση να συνεργάζεται με διεθνείς εταίρους και οργανώσεις της κοινωνίας των πολιτών για να ενισχύσει τις ικανότητες τους και να αντιμετωπίσει τα εμπόδια στη δημιουργία και τη γνωστοποίηση του συμμετοχικού προϋπολογισμού στους πολίτες (Cabannes, 2015).

Συνεπώς, παρά την παρουσία εμποδίων, οι κυβερνήσεις μπορούν να τα ξεπεράσουν δίνοντας προτεραιότητα στην πληροφόρηση, σε επαφή με τους ενδιαφερόμενους φορείς, χρησιμοποιώντας απλή γλώσσα και καθιερώνοντας συνεργασίες για την ενίσχυση της γνωστοποίησης του συμμετοχικού προϋπολογισμού στους πολίτες. Τελικά, ένας καλά εκτελούμενος συμμετοχικός προϋπολογισμός μπορεί να ενισχύσει την οικοδόμηση εμπιστοσύνης μεταξύ αρχών και πολιτών, εφόσον γίνει κατανοητός από αυτούς, αλλά και εφόσον γνωστοποιηθεί σε μεγάλη μερίδα των πολιτών.

1.5 Τα περιεχόμενα ενός τυπικού Συμμετοχικού Προϋπολογισμού

Η δημιουργία ενός καλά σχεδιασμένου συμμετοχικού προϋπολογισμού για τους πολίτες είναι σημαντικό εργαλείο στην προσπάθεια των κυβερνήσεων να κοινοποιήσουν αποτελεσματικά τις προτεραιότητες και τις αποφάσεις τους για τις δαπάνες στο κοινό. Θα πρέπει να είναι ειδικά σχεδιασμένος για να ανταποκρίνεται στις προτιμήσεις και τις απαιτήσεις του κοινού στο οποίο απευθύνεται, προσφέροντας περιεκτικές και συνοπτικές λεπτομέρειες σχετικά με αξιόλογες νέες πρωτοβουλίες και τα σχετικά έσοδα ή έξοδα

προηγούμενων ετών. Η δομή, η έκταση και η ουσία του συμμετοχικού προϋπολογισμού θα πρέπει να εξατομικεύεται ώστε να ταιριάζει στους στοχευμένους χρήστες, λαμβάνοντας υπόψη το μορφωτικό τους υπόβαθρο και το επίπεδο συμμετοχής τους σε κυβερνητικά θέματα (Wampler, 2000).

Προκειμένου να καταστεί ο συμμετοχικός προϋπολογισμός προσβάσιμες σε όλους τους πολίτες, μπορεί να προστεθεί ένα γλωσσάρι με όρους προϋπολογισμού που χρησιμοποιούνται συνήθως για να βοηθήσει τους αναγνώστες να κατανοήσουν την τεχνική γλώσσα. Επιπλέον, θα πρέπει να παρέχονται στοιχεία επικοινωνίας ώστε οι χρήστες να λαμβάνουν περισσότερες πληροφορίες για συγκεκριμένα θέματα απευθυνόμενοι στους αρμόδιους. Για τα άτομα που δεν μπορούν να διαβάσουν, ο προϋπολογισμός των πολιτών θα πρέπει να δώσει προτεραιότητα στην κοινοποίηση θεμελιωδών πληροφοριών σχετικά με τα δικαιώματά τους, την κατανομή των δημόσιων υπηρεσιών και τα κοινωνικά προγράμματα. Για τα εγγράμματα άτομα που δεν είναι εξοικειωμένα με θέματα προϋπολογισμού, ο συμμετοχικός προϋπολογισμός θα πρέπει να κινητοποιήσει το ενδιαφέρον τους για θέματα προϋπολογισμού και να προσφέρει ουσιαστικές πληροφορίες σχετικά με τις επιπτώσεις του προϋπολογισμού και τη διαδικασία λήψης αποφάσεων (Wampler, 2000).

Ο συμμετοχικός προϋπολογισμός μπορεί να περιέχει πληροφορίες ανά τομέα και λεπτομέρειες προγράμματος που είναι προσαρμοσμένες στα ενδιαφέροντα των χρηστών. Μπορεί επίσης να ενσωματώσει πηγές εσόδων, τομεακές κατανομές, διαχείριση χρέους, επίσημη αναπτυξιακή πολιτική και χορηγίες. Οι πολίτες οι οποίοι έχουν υψηλό μορφωτικό επίπεδο και έντονο ενδιαφέρον για κυβερνητικά θέματα μπορούν να αναμένουν ότι ο συμμετοχικός προϋπολογισμός θα παρέχει πιο τεχνικά περίπλοκες πληροφορίες, συμπεριλαμβανομένων λεπτομερειών σχετικά με τη διαδικασία του προϋπολογισμού, μακροοικονομικά δεδομένα, τομεακές κατανομές και στοιχεία για τον αντίκτυπο του προγράμματος (Williams, 2019).

Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η κυβέρνηση της Νότιας Αφρικής η οποία παρουσίασε τις προτεραιότητες δαπανών της σε έναν προϋπολογισμό πολιτών μέσω της χρήσης ενός γραφήματος πίτας, ενώ η κυβέρνηση της Κένυας επέλεξε μια διαφορετική εικόνα που σχεδιάστηκε ειδικά για να καλύψει τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες των πολιτών στους οποίους απευθύνεται ο συμμετοχικός προϋπολογισμός (Baioocchi, 2014). Αντίθετα, η κυβέρνηση του Καζακστάν ασχολήθηκε με το κοινό μέσω αντίστοιχης έρευνας με σκοπό

να καθορίσει τα συμφέροντα και τις ανάγκες τους για τον προϋπολογισμό των πολιτών. Αυτές οι περιπτώσεις υπογραμμίζουν τη σημασία της προσαρμογής της μορφής και του περιεχομένου του συμμετοχικού προϋπολογισμού ώστε να ανταποκρίνονται επαρκώς στις απαιτήσεις των πολιτών στους οποίους απευθύνεται (Uddin, 2019).

Συνοπτικά, ένας καλοσχεδιασμένος συμμετοχικός προϋπολογισμός για τους πολίτες είναι ιδιαίτερα σημαντικός αφού αποτελεί ένα εργαλείο, μέσα από το οποίο οι κυβερνήσεις μπορούν να μεταδώσουν αποτελεσματικά τις προτεραιότητες και τις αποφάσεις τους για τις δαπάνες στους πολίτες. Θα πρέπει, ωστόσο να προσαρμοστεί ώστε να καλύπτει τις προτιμήσεις και τις απαιτήσεις των χρηστών, προσφέροντας ακριβείς και συνοπτικές λεπτομέρειες σχετικά με αξιοσημείωτα νέα μέτρα και αντίστοιχα έσοδα ή δαπάνες προηγούμενων ετών. Επιπλέον, θα πρέπει να ενσωματώνει ένα γλωσσάρι των όρων προϋπολογισμού που χρησιμοποιούνται κατ' επανάληψη. Η μορφή, η διάρκεια και το περιεχόμενο του συμμετοχικού προϋπολογισμού θα πρέπει να προσαρμόζονται ώστε να ικανοποιούν τις διαφορετικές ανάγκες διαφόρων ομάδων χρηστών.

1.6 Ρυθμιστικά πλαίσια σχετικά με τον Συμετοχικό Προϋπολογισμό

Ο συμμετοχικός προϋπολογισμός έχει γίνει μια ολοένα και πιο δημοφιλής προσέγγιση στον προϋπολογισμό δημοσίων έργων και δαπανών σε όλο τον κόσμο. Ενώ ρυθμίζεται από διαφορετικά νομικά πλαίσια, περίπου το 40% των διαδικασιών συμμετοχικού προϋπολογισμού λειτουργούν χωρίς ειδικές νομικές διατάξεις. Έχουν καταβληθεί προσπάθειες για τη θεσμοθέτηση των διαδικασιών συμμετοχικού προϋπολογισμού τόσο στη Βραζιλία όπου εμφανίστηκε αρχικά, όσο και σε άλλες χώρες μέσω κανονιστικών εγγράφων και διεθνών συμφωνιών (Wampler, 2021).

Το Περού και η Δομινικανή Δημοκρατία ήταν οι πρώτες χώρες που αναφέρουν τον συμμετοχικό προϋπολογισμό στα δημοσιονομικά έγγραφα. Ορισμένες χώρες έχουν εφαρμόσει πανεθνικά συστήματα για την εκπαίδευση, την παρακολούθηση και την αξιολόγηση των εμπειριών συμμετοχικού προϋπολογισμού, ενώ άλλες έχουν αντιφατικές ρήτρες στα αντίστοιχα ρυθμιστικά πλαίσια. Οι μετασχηματισμοί που βασίζονται στο συμμετοχικό προϋπολογισμό περιλαμβάνουν την παραγωγή εργαλείων για τη βελτίωση της ποιότητας, όπως κατευθυντήριες γραμμές για το φύλο στην Κολομβία και ένα υβριδικό εθνικό συμμετοχικό προϋπολογισμό στη Νότια Κορέα (Wampler, 2021).

Η Ρωσική Ομοσπονδία ψήφισε πρόσφατα ένα νόμο που παρέχει νομική κάλυψη στους δήμους που ενδιαφέρονται να υιοθετήσουν κάποιο μοντέλο συμμετοχικού προϋπολογισμού και επιτρέπει στον πληθυσμό να υποχρεώσει τους δήμους να υιοθετήσουν συμμετοχικό προϋπολογισμό. Περιφερειακές/επαρχιακές ρυθμίσεις υπάρχουν σε ορισμένες χώρες για την προώθηση συμμετοχικών προϋπολογισμών, όπως είναι τα χαρακτηριστικά παραδείγματα της Σικελίας της Ιταλίας. Στο Ηνωμένο Βασίλειο, ο συμμετοχικός προϋπολογισμός έχει παρουσιαστεί ως εργαλείο για την ανάπτυξη εθνικής πολιτικής και η Σκωτία διαπραγματεύτηκε μια βήμα προς βήμα διαδικασία ανάπτυξης συμμετοχικού προϋπολογισμού με τις τοπικές αρχές. Η Πορτογαλία εξουσιοδότησε τις διαδικασίες συμμετοχικού προϋπολογισμού στα λύκεια και δημιούργησε μια πολυεπίπεδη ευκαιρία διακυβέρνησης για τη διαχείριση διαφορετικών προτύπων συμμετοχικού προϋπολογισμού. Συνολικά, η θεσμοθέτηση του συμμετοχικού προϋπολογισμού ήταν ένα σημαντικό βήμα προς την εξασφάλιση της ευρείας εφαρμογής του. Ωστόσο, υπάρχει ακόμη σημαντική προσπάθεια που πρέπει να γίνει προς τη συγκεκριμένη κατεύθυνση για να διασφαλιστεί ότι όλοι οι πολίτες έχουν πρόσβαση σε αυτήν την προσέγγιση στον προϋπολογισμό. Ως εκ τούτου, οι συνεχείς προσπάθειες για την προώθηση και τη θεσμοθέτηση του συμμετοχικού προϋπολογισμού σε ολόκληρο τον κόσμο θα είναι ιδιαίτερα κρίσιμες τα επόμενα χρόνια (Escobar, 2021).

1.7 Διαδικασίες έναρξης της εφαρμογής του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού

Ο συμμετοχικός προϋπολογισμός είναι μια διαδικασία που εμπλέκει τις τοπικές κοινωνίες και τις κυβερνήσεις στην κατανομή των δημόσιων πόρων. Μπορεί να ξεκινήσει είτε από την τοπική κυβέρνηση είτε από την κοινότητα με την υποστήριξη οργανώσεων βάσης και εξωτερικών συνεργατών που μπορεί να λειτουργήσουν σαν χορηγοί. Μπορεί επίσης να ξεκινήσει ως νέα διαδικασία ή να ενσωματωθεί σε υπάρχουσες συμμετοχικές διαδικασίες. Για να δημιουργηθεί μία σταθερή βάση για τον συμμετοχικό προϋπολογισμό, πρέπει να ληφθούν υπόψη αρκετοί βασικοί τομείς δραστηριότητας. Αυτοί περιλαμβάνουν το σχεδιασμό διαδοχικών φάσεων, την οργάνωση μιας δομής διαχείρισης, την εκπαίδευση των διαχειριστών, τη δημιουργία ενός κανονιστικού πλαισίου και την κατασκευή μιας υποδομής. Θα πρέπει να σχεδιαστούν διαδοχικές φάσεις ώστε να διασφαλίζεται ότι η διαδικασία είναι περιεκτική και διαφανής (Allegretti, 2017).

Επίσης ιδιαίτερα σημαντική είναι η δημιουργία μια διαχειριστικής δομής για την επίβλεψη της διαδικασίας και τη διασφάλιση της εκπροσώπησης όλων των ενδιαφερομένων. Εξίσου

σημαντική είναι η δημιουργία ενός ρυθμιστικού πλαισίου που θα καθοδηγεί τη διαδικασία και θα διασφαλίζει ότι είναι δίκαιη και ισότιμη. Το ελεύθερο και ανοιχτό λογισμικό μπορεί να υποστηρίξει τον συμμετοχικό προϋπολογισμό διευκολύνοντας την ανταλλαγή πληροφοριών, τις προτάσεις έργων και την ψηφοφορία. Αυτό το λογισμικό μπορεί να προσαρμοστεί για να καλύψει τις συγκεκριμένες ανάγκες κάθε κοινότητας. Η επιλογή εκπροσώπων από τις τοπικές κοινότητες συνίσταται στα πρώτα χρόνια της εφαρμογής του συμμετοχικού προϋπολογισμού, ειδικά όταν είναι σε πειραματικό επίπεδο. Οι εκπρόσωποι αυτοί μπορεί να διασφαλίσουν ότι η διαδικασία είναι αποτελεσματική. Αυτοί οι εκπρόσωποι θα πρέπει να επιλέγονται με βάση την ικανότητά τους να εκπροσωπούν τα συμφέροντα της κοινότητάς τους και με βάση την ικανότητά τους να διασφαλίσουν ότι η διαδικασία θα είναι βιώσιμη με την πάροδο του χρόνου (Allegretti, 2017).

1.8 Νεότερες Προσεγγίσεις του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού

Οι διαδικασίες συμμετοχικού προϋπολογισμού υπάρχουν εδώ και αρκετές δεκαετίες, αλλά εξελίσσονται για να ξεπεράσουν τους περιορισμούς τους και να έχουν μεγαλύτερο αντίκτυπο στην επίτευξη των στόχων τους, όπως για παράδειγμα τους στόχους της βιώσιμης ανάπτυξης. Οι νέες πρακτικές συμμετοχικού προϋπολογισμού έχουν σχεδιαστεί ως «περιβάλλοντα ικανοποίησης» για την προώθηση καινοτόμων λύσεων και τη μεγιστοποίηση του μετασχηματιστικού αποτελέσματος των συμμετοχικών διαδικασιών. Ένα παράδειγμα νέων πρακτικών συμμετοχικού προϋπολογισμού είναι η απαίτηση από τους συμμετέχοντες να εγγραφούν ως χρήστες σε εξειδικευμένες εφαρμογές ή να χρησιμοποιούν ηλεκτρονικές ταυτότητες για ψηφοφορία, κάτι που αποδείχθηκε χρήσιμο κατά τη διάρκεια της πανδημίας. Αυτές οι πρακτικές όχι μόνο προάγουν τη διαφάνεια αλλά και διευκολύνουν τη συμμετοχή των πολιτών στη διαδικασία (Falanga, 2020).

Για να βελτιστοποιηθεί ο αντίκτυπος, οι νέες πρακτικές συμμετοχικού προϋπολογισμού θα πρέπει να θέτουν σαφείς στόχους και να διερευνούν στρατηγικές όπως πλήρεις συμμετοχικοί προϋπολογισμοί με εγγυημένα τοπικά έσοδα, υβριδικά μοντέλα που συνδυάζουν διαδικτυακά και offline εργαλεία και πολυκαναλικά συμμετοχικά συστήματα. Το μοντέλου του πλήρους συμμετοχικού προϋπολογισμού με εγγυημένα τοπικά έσοδα διασφαλίζει ότι η διαδικασία χρηματοδοτείται πλήρως και μπορεί να εφαρμοστεί αποτελεσματικά. Τα υβριδικά μοντέλα που συνδυάζουν online και offline εργαλεία επιτρέπουν μεγαλύτερη συμμετοχή και ευελιξία, ενώ τα πολυκαναλικά συμμετοχικά

συστήματα επιτρέπουν στους πολίτες να συμμετέχουν στη διαδικασία μέσω διαφόρων οδών, όπως μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή εφαρμογές για κινητά (Allegretti, 2022).

Η αύξηση της ύπαρξης πολύ-επίπεδων συστημάτων διακυβέρνησης μπορεί να προωθήσει και να δώσει κίνητρα για τη διάχυση και την εδραίωση του συμμετοχικού προϋπολογισμού. Αυτό σημαίνει ότι οι διαδικασίες συμμετοχικού προϋπολογισμού μπορούν να εφαρμοστούν σε τοπικό, περιφερειακό και εθνικό επίπεδο, δημιουργώντας ένα πιο ολοκληρωμένο και αποτελεσματικό σύστημα (Allegretti, 2022).

Η διαδικασία συμμετοχικού προϋπολογισμού είναι πολλά υποσχόμενη, αλλά απαιτεί προσεκτική εφαρμογή για να επιτευχθεί ουσιαστική εμπλοκή των πολιτών και συνετή κατανομή των πόρων. Η θεωρητική θεμελίωση στις δημοκρατικές αρχές και οι πρακτικές μελέτες περιπτώσεων που αναλύονται σε αυτά τα κεφάλαια θέτουν τα θεμέλια για την κατανόηση των πιθανών οφελών και προκλήσεων αυτής της προσέγγισης. Καθώς εξετάζουμε τις επιλογές για συμμετοχικό προϋπολογισμό στις δικές μας κοινότητες, η περαιτέρω έρευνα σχετικά με τις συγκεκριμένες μεθόδους που έχουν αποδειχθεί επιτυχείς αλλού μπορεί να καθοδηγήσει τις αποτελεσματικές επιλογές σχεδιασμού. Με σχεδιασμό χωρίς αποκλεισμούς και ρεαλιστικές προσδοκίες, ο προϋπολογισμός σε συνεργασία με τους τοπικούς πολίτες έχει τη δυνατότητα να βελτιώσει τις αποφάσεις δαπανών καθώς και τις σχέσεις της κοινότητας. Στο επόμενο κεφάλαιο θα αναλυθούν οι κυριότεροι μέθοδοι εφαρμογής του συμμετοχικού προϋπολογισμού.

2 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο: ΜΕΘΟΔΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΥ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ

2.1 Μέθοδος Charrette

Η μέθοδος Charrette, η οποία είναι ένα πολύτιμο εργαλείο για τη συμμετοχή της κοινότητας και την προκαταρκτική αξιολόγηση, στοχεύει στη συλλογή πληροφοριών από τους πολίτες και στην παρουσίαση μιας ανάλυσης SWOT, των στόχων και των προτεραιοτήτων. Για την ανάπτυξη προτάσεων και λύσεων, συγκροτούνται μικρότερες ομάδες εργασίας με ειδικούς σε συγκεκριμένα θέματα. Αυτές οι υποομάδες δημιουργούν προτάσεις και τις αναθεωρούν με βάση τα σχόλια από ολόκληρη την ομάδα (Slocum – Bradley, 2003, Onyango, 2009).

Η τελευταία συνεδρία σύμφωνα με την ορθή εφαρμογή της μεθόδου, θα περιλαμβάνει την παρουσίαση των αποτελεσμάτων των προηγούμενων διερευνητικών διαδικασιών στην κοινότητα. Οι δραστηριότητες μετά την ολοκλήρωση της Charrette θα περιλαμβάνουν την προετοιμασία εγγράφων και παρουσιάσεων, την παρουσίαση και τη λήψη έγκρισης και την εφαρμογή και αξιολόγηση. Είναι ιδιαίτερα σημαντικό η μελέτη να επικεντρώνεται στη δράση, να είναι εύκολη στην εφαρμογή, αισιόδοξη και οπτικά ελκυστική στο κοινό. Η τελική παρουσίαση θα πρέπει να προωθηθεί και να διεξαχθεί σε μια πολιτικά αμερόληπτη τοποθεσία. Συνεπώς, απαιτούνται εκτεταμένες προετοιμασίες και προβληματισμοί για τον προϋπολογισμό για την εφαρμογή των αποτελεσμάτων του Charrette (Kennedy, 2017). Ο αποκλεισμός της γνώμης και της φωνής των πολιτών λόγω της συμμετοχής ειδικών σε ένα Charrette μπορεί να επηρεάσει την αξιοπιστία της δημόσιας συμμετοχής. Ως εκ τούτου, είναι σημαντικό να διασφαλιστεί η συμμετοχή και η εκπροσώπηση όλων των μελών της κοινότητας κατά τη διάρκεια της διαδικασίας Charrette. Τελικά, η συνεδρία Charrette μπορεί να αποτελέσει ένα πολύτιμο εργαλείο για τη συμμετοχή της κοινότητας σε διαδικασίες όπως ο συμμετοχικός προϋπολογισμός και θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί για τη συλλογή πληροφοριών από τους πολίτες και τη δημιουργία προτάσεων για την ενίσχυση της κοινότητας (Slocum – Bradley, 2003).

2.2 Συμβούλιο πολιτών

Η μέθοδος του συμβουλίου πολιτών είναι μια διαβουλευτική διαδικασία που επιλέγει τυχαία 12-24 πολίτες για να λάβουν αποφάσεις ή να προτείνουν συστάσεις για διάφορα θέματα. Είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για την επιλογή εναλλακτικών λύσεων και την επίλυση αντικρουόμενων συμφερόντων. Αυτή η μέθοδος χρησιμοποιείται συχνά στο Ηνωμένο

Βασίλειο, την Αυστραλία και έχει επίσης χρησιμοποιηθεί πειραματικά στην Ινδία και τη Βραζιλία (Sintomer, 2012).

Προκειμένου να διασφαλιστεί ένα δίκαιο αποτέλεσμα, είναι σημαντικό οι χορηγοί να είναι κρατικοί φορείς ή μη κυβερνητικές οργανώσεις που δεν ευνοούν ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα. Η μέθοδος είναι πιο επιτυχημένη όταν συνδέεται άμεσα με τη νομοθεσία ή τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων. Ως αποτέλεσμα, η διαδικασία προετοιμασίας στη σύσταση ενός συμβουλίου πολιτών περιλαμβάνει δραστηριότητες όπως η πρόσληψη προσωπικού, η δημιουργία κατευθυντήριων γραμμών για την επιλογή ενόρκων, ο καθορισμός του σκοπού και του χρονοδιαγράμματος και η συλλογή πληροφοριών (Slocum – Bradley, 2003).

Η σχετική εκδήλωση αποτελείται από μια εισαγωγική ημέρα, ημέρες ακροάσεων με ειδικούς εμπειρογνώμονες και συζητήσεις με την επιτροπή ενόρκων για την επίτευξη συμφωνίας. Πρόσθετες εργασίες μετά την εκδήλωση περιλαμβάνουν τη διοργάνωση συνέντευξης τύπου, τη διεξαγωγή αξιολογήσεων και τη δημιουργία τελικής έκθεσης. Ο συντονιστής του έργου είναι υπεύθυνος για την εκτέλεση του έργου της κριτικής επιτροπής πολιτών και χρησιμεύει ως σύνδεσμος μεταξύ του προσωπικού, της συμβουλευτικής επιτροπής και των χορηγών. Η ευθύνη του προσωπικού του έργου περιλαμβάνει διάφορες παραμέτρους, όπως η επιλογή της κριτικής επιτροπής, η δημιουργία της ατζέντας και η εύρεση εμπειρογνομόνων. Η συμβουλευτική επιτροπή αποτελείται από άτομα που έχουν γνώση για τα ζητήματα και εγγυάται τη συμπερίληψη διαφορετικών προοπτικών. Μια ομάδα εργασίας, η οποία είναι συνδεδεμένη με τον χορηγό, προτείνει και εξετάζει τον προγραμματισμό του έργου (Slocum – Bradley, 2003).

Η ύπαρξη δύο συντονιστών συνιστάται για την επιτυχία της σύστασης ενός συμβουλίου πολιτών και είναι ιδιαίτερα σημαντική, καθώς οι συντονιστές με κατάλληλες δεξιότητες οδηγούν στην επιτυχία της εργασίας αυτής. Καθοδηγούν τους ενόρκους σε όλη την ημερήσια διάταξη, διευκολύνουν τις συζητήσεις, διασφαλίζουν τη δικαιοσύνη και επικεντρώνονται στις ερωτήσεις των πολιτών. Επιπλέον, οι συντονιστές παρακολουθούν τις συνεδριάσεις του προσωπικού και ενεργούν ως εκπρόσωποι των συμφερόντων των πολιτών. Εγγυούνται επίσης ότι οι ερωτήσεις αντιμετωπίζονται και βοηθούν στην επίτευξη των στόχων (Slocum – Bradley, 2003).

Συμπερασματικά, μπορεί να αναφερθεί ότι το συμβούλιο πολιτών είναι μία αποτελεσματική μέθοδος για να βελτιώσει τη διαδικασία λήψης αποφάσεων από τους πολίτες. Διασφαλίζει

ότι υπάρχει ένα αποτέλεσμα χωρίς μεροληψία και παρέχει διαφορετικές προοπτικές σε σημαντικά ζητήματα. Με προσεκτικό σχεδιασμό, ικανούς συντονιστές και αποτελεσματικές επακόλουθες διαδικασίες, η μέθοδος του συμβουλίου των πολιτών μπορεί να είναι αποτελεσματική στο να παρέχει συστάσεις και αποφάσεις που παρέχουν πλεονεκτήματα στην κοινωνία γενικά.

2.3 Διάσκεψη Συναίνεσης

Οι διασκέψεις συναίνεσης είναι ένα αποτελεσματικό μέσο για τη συμμετοχή των πολιτών στη διαδικασία χάραξης δημόσιων πολιτικών. Αυτές οι διαδικασίες περιλαμβάνουν μια τυχαία επιλεγμένη ομάδα πολιτών που αντιπροσωπεύουν κατά αναλογία τον γενικό πληθυσμό. Το πάνελ αποκτά γνώσεις σχετικά με το θέμα και δημιουργεί ουσιαστικές διερευνητικές διεργασίες πριν από τη δημόσια διάσκεψη. Αυτό εγγυάται ότι η ομάδα των πολιτών είναι ενημερωμένη και ικανή να συνεισφέρει σημαντικά στις συζητήσεις. Παρουσιάζεται μία έκθεση της επιτροπής πολιτών, η οποία βασίζεται σε παρουσιάσεις εμπειρογνομόνων και διασταυρούμενη εξέταση. Στη συνέχεια, αυτή η έκθεση κοινοποιείται στους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής και στους ενδιαφερόμενους για τη συμβολή τους στη δημόσια πολιτική. Επιπλέον, η έκθεση αυτή χρησιμεύει ως πολύτιμος πόρος για τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής, προσφέροντας τους πληροφορίες σχετικά με τις απόψεις και τις ανάγκες του ευρύτερου κοινού (Joss, 1995, Andersen, 1999).

Τα κύρια πρόσωπα που συμμετέχουν στο συνέδριο αποτελούνται από τη διαχειριστική επιτροπή, τη συμβουλευτική επιτροπή, την ομάδα πολιτών, την ομάδα εμπειρογνομόνων και τους συντονιστές. Καθένα από αυτά τα άτομα έχει καθοριστικό ρόλο στη διασφάλιση της οργάνωσης και των παραγωγικών συζητήσεων της διάσκεψης. Η ομάδα διαχείρισης έργου είναι υπεύθυνη για την προετοιμασία του έργου, τον προϋπολογισμό και την τεκμηρίωση για να διασφαλίσει την ομαλή διεξαγωγή του συνεδρίου και την επίλυση όλων των υλικοτεχνικών προβλημάτων. Η συμβουλευτική επιτροπή βοηθά στον καθορισμό στόχων, στον εντοπισμό ειδικών και στη συλλογή πληροφοριών. Προσφέρουν καθοδήγηση στην ομάδα πολιτών και εγγυώνται ότι το συνέδριο είναι ενημερωμένο (Slocum – Bradley, 2003).

Η ομάδα πολιτών, η οποία εκπροσωπεί τον πληθυσμό, διατυπώνει ερωτήσεις, γράφει συστάσεις και τις παρουσιάζει. Οι ομάδες αυτές είναι απαραίτητες για τη διάσκεψη και παίζουν σημαντικό ρόλο στη διασφάλιση παραγωγικών συζητήσεων. Οι διαμεσολαβητές επιβλέπουν τον διάλογο και ηγούνται του συνεδρίου, διασφαλίζοντας ότι όλοι οι

συμμετέχοντες έχουν την ευκαιρία να συνεισφέρουν και ότι οι συζητήσεις παραμένουν παραγωγικές. Η επιτροπή πολιτών επιλέγει άτομα με εξειδίκευση στο θέμα των οποίων οι απόψεις και συστάσεις χρησιμεύουν ως αναφορά. Αυτοί οι ειδικοί προσφέρουν πολύτιμες γνώσεις και είναι έτοιμοι να απαντήσουν σε οποιεσδήποτε ερωτήσεις από την ομάδα πολιτών. Η διάσκεψη συναίνεσης ξεκινά με την ενημέρωση του πάνελ των πολιτών και την παροχή προκαταρκτικών πληροφοριών. Το πακέτο πληροφοριών περιλαμβάνει όλες τις πληροφορίες για τα ζητήματα. Η ομάδα πολιτών μπορεί να ζητήσει περισσότερες πληροφορίες ή να συλλέξει και να ανταλλάξει πληροφορίες μεταξύ τους. Αυτό εγγυάται ότι έχουν γνώση και μπορούν να συνεισφέρουν πολύτιμες στις συζητήσεις (Slocum – Bradley, 2003, Mayer, 2019).

Συνοψίζοντας, οι διασκέψεις συναίνεσης, φαίνεται ότι διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη συμμετοχή των πολιτών στη διαδικασία χάραξης δημόσιας πολιτικής. Προσφέρουν στους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής πολύτιμες γνώσεις σχετικά με τις απόψεις και τις επιθυμίες του ευρύτερου κοινού, ενώ παράλληλα διασφαλίζουν ότι όλα τα εμπλεκόμενα μέρη έχουν την ευκαιρία να συνεισφέρουν στις συζητήσεις. Η αποτελεσματικότητα αυτών των διασκέψεων βασίζεται στην ενεργό συμμετοχή διαφόρων ατόμων, όπως η ομάδα διαχείρισης έργου, η συμβουλευτική επιτροπή, η ομάδα πολιτών, η ομάδα εμπειρογνομόνων και οι συντονιστές του έργου.

2.4 Μέθοδος Delphi

Η μέθοδος Delphi, η οποία περιλαμβάνει μια ομάδα ειδικών - συντονιστών, είναι μια καθιερωμένη προσέγγιση στη διαδικασία λήψης αποφάσεων. Στην παραδοσιακή διαδικασία, σχηματίζεται μια ομάδα, επιλέγονται τα άτομα που θα συγκροτήσουν ένα πάνελ, αναπτύσσονται ερωτηματολόγια, αναλύονται οι απαντήσεις και προετοιμάζεται μια τελική έκθεση. Ωστόσο, το Policy Delphi διαφέρει από αυτήν την προσέγγιση δίνοντας προτεραιότητα στη δημιουργία αντίθετων απόψεων για ζητήματα πολιτικής αντί να στοχεύει στη συναίνεση (Kezar, 2016).

Προκειμένου να πραγματοποιηθεί μια επιτυχημένη Policy Delphi, είναι σημαντικό να διατυπωθούν σχολαστικά τα θέματα και να παρουσιαστούν όλες οι πιθανές επιλογές. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να επιλέγονται με βάση τις γνώσεις τους και να εκπροσωπούν όσο το δυνατόν καλύτερα όλα τα ζητήματα. Οι συντονιστές, θα πρέπει επίσης να έχουν καλή αντίληψη του θέματος και να ενθαρρύνουν την εξέταση θεμάτων που παραβλέπονται. Το Policy Delphi μπορεί να αποτελείται από τρεις ή τέσσερις γύρους, επιτρέποντας στους

συμμετέχοντες να συνεισφέρουν στη λίστα επιλογών και να εξετάσουν τους λόγους για τους οποίους μπορεί να υπάρχουν διαφωνίες ή προβλήματα. Είναι εξίσου σημαντικό, να αξιολογηθούν διεξοδικά αυτοί οι λόγοι και να επανεξεταστούν οι διαθέσιμες επιλογές όταν είναι απαραίτητο. Η χρήση μιας ηλεκτρονικής έκδοσης του Policy Delphi συνίσταται ώστε η διαδικασία να είναι συνεχής (Fletcher, 2014, Kezar, 2016).

Μια πιθανή πρόκληση του Policy Delphi είναι ότι οι συμμετέχοντες ενδέχεται να επικεντρωθούν υπερβολικά σε συγκεκριμένα θέματα. Για να ξεπεραστεί αυτό, η ομάδα σχεδιασμού μπορεί να ενθαρρύνει τη συζήτηση από διαφορετικές οπτικές γωνίες και να προωθήσει την εξερεύνηση όλων των δυνατοτήτων και των σκέψεων. Γενικά, το Policy Delphi είναι ένα ανεκτίμητο εργαλείο για τη δημιουργία διαφορετικών προοπτικών σε θέματα πολιτικής. Μέσω της σχολαστικής διατύπωσης των θεμάτων, της προσεκτικής επιλογής συμμετεχόντων με γνώση και της προώθησης του διαλόγου, το Policy Delphi βοηθά τους πολίτες να κάνουν πιο ενημερωμένες επιλογές ζητήματα που αφορούν τη δημόσια διοίκηση (Kezar, 2016).

2.5 Ομάδα Εμπειρογνομόνων

Κατά τη σύσταση μιας ομάδας εμπειρογνομόνων, είναι σημαντικό να αναγνωριστούν τυχόν πιθανές συγκρούσεις συμφερόντων μέσω διερεύνησης για σχέσεις με οργανισμούς, οικονομικά συμφέροντα, υποστήριξη για έρευνα, κυβερνητική συμμετοχή και δημόσιες θέσεις. Η σύνθεση της επιτροπής θα πρέπει να καθορίζεται με βάση τις απαιτήσεις και τους στόχους του έργου, λαμβάνοντας υπόψη τους απαραίτητους τομείς εμπειρογνωμοσύνης και τις διαφορετικές απόψεις για ένα ολοκληρωμένο πάνελ. Αρχικά, θα πρέπει να καταρτιστεί ένας εκτενής κατάλογος δυνητικών υποψηφίων και στη συνέχεια ο κατάλογος αυτός θα πρέπει να περιοριστεί σε έναν μικρότερο κατάλογο, που θα αποτελείται από βασικούς υποψήφιους και αναπληρωτές (Estabrook, 2008).

Η ομάδα εμπειρογνομόνων έχει καθήκον να διερευνά και να μελετά τα θέματα που έχουν ανατεθεί και να συντάσσει γραπτές εκθέσεις που τηρούν τα επιστημονικά και τεχνικά πρότυπα, συμπεριλαμβανομένων τεχνικών συμπερασμάτων και συστάσεων που προκύπτουν. Αν και η επιτροπή στοχεύει στην επίτευξη συναίνεσης στην έκθεση της, δεν θα πρέπει να θυσιάζει την ακρίβεια και την εγκυρότητα των αναλύσεων και των αποτελεσμάτων της προκειμένου να επιτευχθεί αυτή η συναίνεση (Slocum – Bradley, 2003).

Η έκθεση της ομάδας θα πρέπει να περιλαμβάνει διάφορα στοιχεία, συμπεριλαμβανομένου του κόστους, της σύνθεσης της ομάδας, των προβλημάτων με βάση την επιστημονική βιβλιογραφία, της διαφοροποίησης των στοιχείων από τις αρχικές προβλέψεις και της διαχείρισης ολοκλήρωσης της μελέτης. Μόλις υποβληθεί, η έκθεση μπορεί να παρουσιαστεί σε δημόσια συνεδρίαση και οι σχετικές πληροφορίες θα πρέπει να είναι προσβάσιμες στο κοινό. Επιπλέον, μπορεί να υποβληθεί σε αξιολόγηση από ομότιμους προτού διαδοθεί δημόσια (Slocum – Bradley, 2003).

Συνοψίζοντας, η διαδικασία σύστασης μιας ομάδας εμπειρογνομόνων περιλαμβάνει τη συνεκτίμηση πιθανών συγκρούσεων συμφερόντων, τον καθορισμό της σύνθεσης της επιτροπής σύμφωνα με τις απαιτήσεις του έργου, τη δημιουργία λίστας πιθανών υποψηφίων και τη διασφάλιση ότι η τελική έκθεση διατηρεί την επιστημονική ακεραιότητα επιτυγχάνοντας συναίνεση. Η ίδια η έκθεση θα πρέπει να περιλαμβάνει κρίσιμες πτυχές και να κοινοποιείται στο κοινό, παρέχοντας τους κατάλληλες πληροφορίες (Slocum – Bradley, 2003).

2.6 Ομάδα εστίασης

Οι ομάδες αξιολόγησης είναι μια επιτυχημένη προσέγγιση για τη συλλογή προοπτικών και απόψεων από ποικίλο φάσμα ατόμων που μπορεί να εφαρμοστεί σε διαδικασίες δημόσιας διοίκησης όπως είναι ο Συμμετοχικός Προϋπολογισμός. Η διαδικασία ξεκινά με τον συντονιστή να αξιολογεί τους τρόπους επικοινωνίας των συμμετεχόντων. Στη συνέχεια, ο συντονιστής ξεκινά τη συνεδρία παρουσιάζοντάς την, διευκρινίζοντας τον σκοπό της και παρουσιάζοντας τις κατευθυντήριες γραμμές. Καθ' όλη τη διάρκεια της συνομιλίας, ο συντονιστής προτρέπει όλους τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις απόψεις τους και μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα flipchart για να παρουσιάσει οπτικά ιδέες. Η δημιουργία ενός φιλικού περιβάλλοντος που προωθεί την οικοδόμηση εμπιστοσύνης και την απεριόριστη επικοινωνία είναι ζωτικής σημασίας (Bartocci, 2022).

Μετά την ομάδα εστίασης, οι συμμετέχοντες λαμβάνουν επιστολές εκτίμησης και ξεκινά η διαδικασία ανάλυσης. Αυτή η διαδικασία περιλαμβάνει την ακρόαση ασυνεπών ή αόριστων σχολίων, τη διεξαγωγή απολογισμών και τη δημιουργία αναφορών. Οι εκτιμήσεις για τους πόρους στις ομάδες αξιολόγησης περιλαμβάνουν το προσωπικό, τα ταξίδια, τη διαμονή, τα τρόφιμα, τις προσλήψεις, τις επικοινωνίες, τις εγκαταστάσεις και τα υλικά. Η παρουσία ικανού προσωπικού είναι απαραίτητη για να διασφαλιστεί η απρόσκοπτη ροή της ομάδας αξιολόγησης και η συλλογή γνώσεων με ακρίβεια. Είναι σημαντικό να υπάρχει

εξειδικευμένο προσωπικό προκειμένου η ομάδα εστίασης να λειτουργεί ομαλά και να συγκεντρώνει ακριβείς γνώσεις. Υπάρχουν επίσης και κάποιοι πρόσθετοι πόροι που μπορούν να βοηθήσουν στον προγραμματισμό και την εκτέλεση ομάδων εστίασης. Αυτοί οι πόροι προσφέρουν καθοδήγηση για το σχεδιασμό αποτελεσματικών ερωτήσεων, τη στρατολόγηση συμμετεχόντων και την ανάλυση των αποτελεσμάτων (Slocum – Bradley, 2003, Shah, 2007).

Συνοψίζοντας, οι ομάδες αξιολόγησης αποδεικνύονται μια αποτελεσματική προσέγγιση για τη συλλογή διαφορετικών προοπτικών και απόψεων. Με την τήρηση των προτεινόμενων μεθόδων και τη χρήση των υπαρχόντων εργαλείων, οι οργανισμοί μπορούν να αποκτήσουν αξιόπιστες πληροφορίες που καθοδηγούν τη λήψη αποφάσεων και βελτιώνουν τα αποτελέσματα.

Τέλος, στη βιβλιογραφία αναφέρονται πολλά εργαλεία τα οποία χρησιμοποιούνται για να διευκολύνουν και να κάνουν περισσότερο αποτελεσματική τη διαδικασία του συμμετοχικού προϋπολογισμού. Τα σημαντικότερα από αυτά, σύμφωνα με τους Slocum et al. (2003), είναι τα εξής:

- Κριτικές επιτροπές πολιτών: στις οποίες τυχαία επιλεγμένοι πολίτες ενημερωμένοι από ειδικούς και σκόπιμα να υποβάλουν συστάσεις για ένα θέμα
- Ανάλυση σεναρίου: εργαλείο το οποίο αναπτύσσει οράματα μελλοντικών δυνατοτήτων για να διερευνήσει τις επιλογές και να προετοιμαστεί για το μέλλον
- Μέθοδος Delphi: επαναληπτικές μελέτες εμπειρογνομόνων για την πρόβλεψη των εξελίξεων, τον εντοπισμό στόχων, τον καθορισμό απόψεων εμπειρογνομόνων
- Ομάδες εστίασης: συζήτηση σε μικρές ομάδες που καθοδηγείται από συντονιστή για να εκμαιεύσει απόψεις για ένα θέμα
- Συμμετοχική χαρτογράφηση: στην οποία τα μέλη της κοινότητας δημιουργούν χάρτες για να παρέχουν πληροφορίες και να ενθαρρύνουν τη συζήτηση
- Ανάλυση SWOT: προσδιορίζει τα δυνατά σημεία, τις αδυναμίες, τις ευκαιρίες και τις απειλές που αντιμετωπίζει ένας οργανισμός ή μια κοινότητα.
- Συμμετοχική αξιολόγηση της υπαίθρου: χρησιμοποιεί διαδραστικά εργαλεία για να δώσει τη δυνατότητα στους ντόπιους να αξιολογήσουν τις ανάγκες, να θέτουν προτεραιότητες και να κάνουν σχέδια τα οποία αφορούν την ύπαιθρο

- Charrette: Εντατική διαδικασία πολλών ενδιαφερομένων για τη δημιουργία συναίνεσης σε ένα θέμα σε σύντομο χρονικό διάστημα
- Διαβουλευτική δημοσκόπηση: μελέτη ενός αντιπροσωπευτικού δείγματος πριν και μετά τη διαβούλευση ενός θέματος.

Στο κεφάλαιο αυτό αναλύθηκαν οι σημαντικότεροι τρόποι εφαρμογής του συμμετοχικού προϋπολογισμού όπως είναι η μέθοδος Charette, το συμβούλιο των πολιτών, η διάσκεψη συναίνεσης, η μέθοδος Delphi οι ομάδες εμπειρογνομόνων και οι ομάδες εστίασης, καθώς και σχετικά εργαλεία. Στο επόμενο κεφάλαιο θα αναλυθούν οι σημαντικότερες εφαρμογές του συμμετοχικού προϋπολογισμού σε διάφορες χώρες, όπως αυτές έχουν αποτυπωθεί σε αντίστοιχες δημοσιεύσεις και ποια εργαλεία χρησιμοποιούνται για την εφαρμογή του συμμετοχικού προϋπολογισμού.

3 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3ο: ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑΣ

Η εισαγωγή του συμμετοχικού προϋπολογισμού στην Κεντρική και Ανατολική Ευρώπη κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 2010 ακολούθησε το μοντέλο «Πόρτο Αλέγκρε για την Ευρώπη», το οποίο εστιάζει στα δημόσια έργα που προτείνονται και επιλέγονται από τους πολίτες μέσω ψηφοφορίας (De Vries, 2022). Ωστόσο, τα ποσοστά συμμετοχής των πολιτών παραμένουν εξαιρετικά χαμηλά, μεταξύ 1-2%, περιορίζοντας έτσι τον αντίκτυπο και τα οφέλη του συμμετοχικού προϋπολογισμού (Ladner, 2016). Αυτό οφείλεται σε διάφορους παράγοντες, συμπεριλαμβανομένων των περιορισμένων προϋπολογισμών, της τοπικής πολιτικής διστακτικότητας και της έλλειψης επαρκών ανθρώπινων πόρων, οι οποίοι εμπόδισαν την πλήρη υιοθέτηση του μετασχηματιστικού μοντέλου συμμετοχικού προϋπολογισμού (De Vries, 2016).

Στην Πολωνία, ο συμμετοχικός προϋπολογισμός έχει εφαρμοστεί ευρέως σε τοπικό επίπεδο τις τελευταίες δεκαετίες, με τους πολίτες να προτείνουν και να ψηφίζουν έργα (Kempa et al., 2020). Ωστόσο, το «Πολωνικό μοντέλο» χαρακτηρίζεται περισσότερο συμβουλευτικό και λιγότερο μετασχηματιστικό σε σύγκριση με το αυθεντικό μοντέλο του Πόρτο Αλέγκρε (Maczka et al., 2021). Επιπλέον, μόνο ένα μικρό μέρος του δημοτικού προϋπολογισμού διατίθεται για συμμετοχικό προϋπολογισμό (0,05-1,29%), περιορίζοντας έτσι τον αντίκτυπό του (Szecilo et al., 2015). Συνεπώς, παρόλο που αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο για τη συμμετοχή των πολιτών σε τοπικό επίπεδο, ο συμμετοχικός προϋπολογισμός στην Πολωνία δεν έχει αξιοποιήσει πλήρως τις δυνατότητές του (Polko et al., 2015).

Στη Γαλλία, ο συμμετοχικός προϋπολογισμός αποτελεί σημαντική πολιτική πρωτοβουλία τα τελευταία χρόνια, με στόχο την αντιμετώπιση του παραδοσιακού συγκεντρωτισμού στη διακυβέρνηση και τη βελτίωση της τοπικής διοίκησης. Βασικός στόχος είναι η δημιουργία πλατφόρμας ισότιμης συμμετοχής πολιτών στον καθορισμό προτεραιοτήτων δαπανών (Pradeu, 2018). Παρόλα αυτά, ο θεσμός αντιμετωπίζει προκλήσεις όπως περιορισμένη συμμετοχή πολιτών και δυσκολίες στην ιεράρχηση προτάσεων. Για την αντιμετώπιση αυτών, ορισμένες γαλλικές πόλεις έχουν υιοθετήσει συμμετοχικές διαδικασίες με μεγαλύτερη δέσμευση πολιτών και ανεξάρτητους θεσμούς εποπτείας (Sintomer, 2012).

Από την άλλη πλευρά, στη Γερμανία ο συμμετοχικός προϋπολογισμός αποτελεί δημοφιλή θεσμό, με τη χώρα να θεωρείται πρωτοπόρος στην Ευρώπη. Αρχικά κίνητρα υιοθέτησής του ήταν η μείωση νομιμότητας πολιτικών κομμάτων και η ανάγκη ενεργής συμμετοχής πολιτών στη λήψη αποφάσεων, ενώ σημαντικό ρόλο έπαιξε και η οικονομική κρίση με

έμφαση στη διαφάνεια και αποτελεσματικότητα δαπανών (Rocke, 2014). Παρόλα αυτά, συχνά παρατηρείται δύσκολη αλληλεπίδραση μεταξύ δημοτικών συμβουλίων και πολιτών, με αμφισβήτηση αποτελεσματικότητας προτάσεων (Ruesch, 2013).

Στην Ισπανία, ο συμμετοχικός προϋπολογισμός άρχισε να εφαρμόζεται τη δεκαετία του 1980 σε πόλεις όπως η Βαρκελώνη, με νομοθεσία που θέσπισε κατευθυντήριες γραμμές για τη συμμετοχή (Frances, 2018). Οι συμμετέχοντες είναι συνήθως ενώσεις πολιτών. Έχει εφαρμοστεί σε πόλεις όπως Κόρδοβα και Σεβίλλη, με προσπάθειες να δοθεί προτεραιότητα σε ευάλωτες ομάδες πολιτών). Ωστόσο έχουν αναφερθεί και συγκρούσεις μεταξύ συμμετεχόντων (Pardo-Beneyto, 2023).

Στην Ιταλία, ο συμμετοχικός προϋπολογισμός ξεκίνησε τη δεκαετία του 1960 και ενισχύθηκε το 2000 με στόχο την συμμετοχή πολιτών και οργανισμών (Bassoli, 2012). Ωστόσο σήμερα, χρησιμοποιείται συχνά και ως πολιτική τακτική. Για ενίσχυση της διαφάνειας, ορισμένοι δήμοι έχουν εισαγάγει απλοποιημένες διαδικασίες και ανοιχτές συνελεύσεις (Bartocci, 2019). Σε πόλεις όπως Vimercate, ο συμμετοχικός προϋπολογισμός αναπτύχθηκε σταδιακά προκειμένου οι πολίτες να έχουν σημαντικότερο ρόλο στη λήψη αποφάσεων. Ωστόσο, το πρόβλημα που αντιμετωπίζεται στην εφαρμογή του συμμετοχικού προϋπολογισμού είναι ότι υπάρχουν δυσκολίες στην αποτελεσματική εφαρμογή των αποφάσεων εντός θεσμών (Allegretti, 2004).

Στη Λατινική Αμερική, ο συμμετοχικός προϋπολογισμός εφαρμόζεται και είναι αρκετά δημοφιλής από τη δεκαετία του 1990, με πρωτοπόρο το Περού (Campbell, 2018). Έχει εφαρμοστεί σε μεγάλες πόλεις όπως Μοντεβιδέο αλλά και σε μικρότερες στην Παραγουάη και Χιλή. Ωστόσο, η πρόοδος του ήταν λιγότερο εντυπωσιακή σε άλλες χώρες όπως η Βολιβία και Εκουαδόρ (Bartocci, 2022).

Στην Αφρική, ο συμμετοχικός προϋπολογισμός εξαρτάται από διεθνείς χορηγούς αλλά έχει τη δυνατότητα να αντιμετωπίσει προκλήσεις και να ενισχύσει τη διακυβέρνηση (Sintomer, 2013). Η εφαρμογή του ξεκίνησε αργά λόγω συγκεντρωτισμού της τοπικής εξουσίας. Έχει υιοθετηθεί σε πρωτεύουσες όπως Μαπούτο και Dondo της Μοζαμβίκης, με πολλά οφέλη αλλά και περιορισμούς όπως η εξάρτηση από χορηγούς (Allegretti, 2014).

Παρά το γεγονός ότι ο συμμετοχικός προϋπολογισμός εισήχθη αργότερα στην Ασία σε σύγκριση με άλλες ηπείρους, έχει εξελιχθεί σημαντικά. Οι αρχικές προσπάθειες ήταν περιορισμένες και διέφεραν μεταξύ τους, αλλά καθώς η ιδέα απέκτησε δυναμική έγινε πιο

διαδεδομένη. Υπάρχει μεγάλη ετερογένεια στις πολιτικές δομές, οπότε ο συμμετοχικός προϋπολογισμός έχει λάβει πολλές μορφές και ο αντίκτυπός του ποικίλλει. Παρόλα αυτά, έχει συμβάλει ουσιαστικά στο πολιτικό τοπίο. Ο όρος εμφανίστηκε το 2005 στην Ινδία και Ινδονησία και μετά αυξήθηκε το ενδιαφέρον της Κίνας. Η Κεράλα ήταν η πρώτη περιοχή που υιοθέτησε ένα μοντέλο το 1996 με μεγάλη επιτυχία, δεσμεύοντας σχεδόν το 40% των δημοτικών εσόδων. Αυτό επιτεύχθηκε μέσω επαναληπτικής προσέγγισης με εκπαιδευτές, ακτιβιστές και εκλεγμένους αντιπροσώπους.

Παρά τις πολιτικές αλλαγές, το πείραμα της Κεράλα κατάφερε να αντέξει για δέκα έξι (16) χρόνια, αν και στη συνέχεια μειώθηκε ο άμεσος αντίκτυπός του στα δημοσιονομικά θέματα. Η εφαρμογή ενός συμμετοχικού προϋπολογισμού στην Κεράλα έδειξε ότι η συμμετοχή των πολιτών στη διαδικασία λήψης αποφάσεων μπορεί να οδηγήσει σε βελτιωμένη κατανομή των πόρων και στη δημιουργία μιας πιο δημοκρατικής κοινωνίας. Η επιτυχία του συμμετοχικού προϋπολογισμού στην Κεράλα παρακίνησε στη συνέχεια άλλες περιοχές να εφαρμόσουν παρόμοιες προσεγγίσεις (Blair, 2020).

Παρά τη διαφορετική πολιτική δομή της Κίνας από την Ινδία, ο συμμετοχικός προϋπολογισμός εφαρμόστηκε με αρκετή δυναμική στη χώρα αυτή. Οι τοπικές κυβερνήσεις ξεκίνησαν έργα συμμετοχικού προϋπολογισμού, εμπνευσμένα από την επανάσταση της «χρηματοδότησης του ήλιου», η οποία επιδίωκε να βελτιώσει τις κυβερνητικές επιδόσεις προωθώντας τη διαφάνεια στον προϋπολογισμό. Ωστόσο, ο συμμετοχικός προϋπολογισμός στην Κίνα συνάντησε εμπόδια λόγω της έλλειψης σαφήνειας γύρω από την έννοια της «συμμετοχής» και της περιορισμένης άμεσης συμμετοχής των απλών πολιτών (He, 2011). Αντίθετα, οι διαπραγματεύσεις γίνονται συνήθως με ιδιωτικές επιχειρήσεις, επιτροπές κατοίκων και μη κερδοσκοπικών οργανώσεων, αντί για την ενεργό συμμετοχή των πολιτών. Τα μοντέλα συμμετοχικού προϋπολογισμού που εφαρμόστηκαν στην Κίνα, καθοδηγούνται από τρεις κύριες αρχές: διοικητική, πολιτική μεταρρύθμιση και ενδυνάμωση των πολιτών, καθεμία από τις οποίες έχει ξεχωριστά αποτελέσματα. Μερικά ενδιαφέροντα παραδείγματα εφαρμογής του συμμετοχικού προϋπολογισμού στην Κίνα περιλαμβάνουν τις πόλεις Wuxi, το Ha'erbin και το Wenling. Η πόλη Wenling παρέχει πολλές περιπτώσεις συμμετοχής πολιτών στον συμμετοχικό προϋπολογισμό, συμπεριλαμβανομένης της χρήσης της προσέγγισης της «διαβουλευτικής δημοσκόπησης». Ωστόσο, παρά την ικανότητα του να ενδυναμώνει τους πολίτες και να επιφέρει πολιτικές μεταρρυθμίσεις, η εφαρμογή του

συμμετοχικού προϋπολογισμού διαφέρει από χώρα σε χώρα και συνάντησε σημαντικά εμπόδια στην Κίνα (Sintomer, 2013).

Ο συμμετοχικός προϋπολογισμός αναγνωρίζεται ως πολύτιμο εργαλείο στην Ιαπωνία και τη Νότια Κορέα για την αντιμετώπιση προβλημάτων που σχετικά με περιορισμένους πόρους, ανεπαρκή αποκέντρωση και ανεπαρκή λογοδοσία σε εκλεγμένους ηγέτες. Στη Νότια Κορέα, η συμμετοχή των πολιτών έχει μια μακρόχρονη παράδοση και έχει ενισχυθεί από νομικές αλλαγές, όπως η εφαρμογή του νόμου για το τοπικό δημοψήφισμα, ο νόμος για το τοπικό καθεστώς του διαμεσολαβητή και το σύστημα τοπικής ανάκλησης. Ο συμμετοχικός προϋπολογισμός εισήχθη για πρώτη φορά στη Νότια Κορέα μέσω μη κερδοσκοπικών οργανώσεων και αργότερα ενθαρρύνθηκε από την εθνική κυβέρνηση, η οποία εξέδωσε οδηγίες προς τις τοπικές κυβερνήσεις. Με τα χρόνια, ο αριθμός των προγραμμάτων συμμετοχικού προϋπολογισμού στη Νότια Κορέα αυξήθηκε, αλλά υπήρξαν περιορισμένες εξελίξεις τόσο στην ποιότητα όσο και στην ποσότητα. Ωστόσο, το Dong-ku στον δήμο Ulsan ξεχωρίζει ως βασικό παράδειγμα συμμετοχικού προϋπολογισμού στη Νότια Κορέα, με συναντήσεις που πραγματοποιούνται σε τοπικό επίπεδο και μια επιτροπή πολιτών να αναλαμβάνει κρίσιμο ρόλο στη διαδικασία κατάρτισης προϋπολογισμού (Jung, 2022).

Η μελέτη των Montero et al. (2022), συζητά την ανάγκη για αναδιαμόρφωση της σύγκρισης στις αστικές μελέτες και προτείνει μια εκ των υστέρων σύγκριση των ευρημάτων από διαφορετικούς ερευνητές. Οι συγγραφείς προτείνουν να δοθεί μεγαλύτερη βάση στις αστικές διαδικασίες αντί για τις ίδιες τις πόλεις, σε περιπτώσεις που επαναλαμβάνονται και να μη γίνεται έλεγχος των διαφορών. Οι συγγραφείς συγκρίνουν μέσω μιας εμπειρικής έρευνας για το πώς δύο πόλεις της Λατινικής Αμερικής, η Μπογκοτά και το Πόρτο Αλέγκρε, έγιναν διεθνή «αστικά πρότυπα» στις βιώσιμες μεταφορές και τον τοπικό συμμετοχικό προϋπολογισμό, αντίστοιχα. Στη μελέτη τονίζεται επίσης η προσπάθεια απλοποίησης της πολιτικής και των ευρύτερων θεσμικών μεταρρυθμίσεων σε πολλές κλίμακες. Η μελέτη δείχνει επίσης, τη δυναμική που μπορεί να παρέχουν οι εκ των υστέρων συγκρίσεις στην ανάλυση της σύγχρονης παγκόσμιας αστικής δυναμικής. Οι συγγραφείς παρέχουν συγκεκριμένες μεθοδολογικές προσεγγίσεις για τη διεξαγωγή συγκρίσεων με σκοπό να δημιουργήσουν μία συστηματική προσέγγιση που μπορεί να εφαρμόζεται με ευκολία. Οι συγγραφείς υποστηρίζουν ότι ερευνητές θα πρέπει να επανεξετάσουν την προσέγγισή τους στις συγκρίσεις και να επικεντρωθούν σε πιο πρακτικά ζητήματα που σχετίζονται με την αναδιαμόρφωση των πόλεων. Επίσης, προσφέρουν πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο

εφαρμογής της μεθοδολογικής σύγκρισης της αστικής αναδιαμόρφωσης στις αντίστοιχες μελέτες.

Επιπρόσθετα, στη μελέτη των Westin et al. (2022), εξετάζεται διεξοδικά η έννοια της κοινωνικής ισχύος και της εξουσίας στη θεωρία επικοινωνιακού σχεδιασμού. Το επίκεντρο είναι οι σημαντικές συνεισφορές των John Forester, Patsy Healey και Judith Innes σε αυτή τη θεωρία. Η μελέτη εμβαθύνει στις διάφορες προοπτικές της ισχύος στο πλαίσιο της θεωρίας του επικοινωνιακού σχεδιασμού, κριτικάροντας ιδιαίτερα την παρουσία της παράνομης ισχύος (εξουσίας) και προτείνοντας οδούς για την ανάδυση της συναινετικής ισχύος (εξουσίας) μέσω της ατομικής δράσης στις πρακτικές σχεδιασμού. Υποστηρίζει ότι η θεωρία του επικοινωνιακού σχεδιασμού προσφέρει περισσότερες γνώσεις για την εξουσία από ό,τι έχουν αναγνωρίσει οι προγενέστερες μελέτες στη βιβλιογραφία, ενώ αναγνωρίζει επίσης ότι υπάρχουν κενά στην κατανόηση της συλλογικής εξουσίας και της νόμιμης εξουσίας. Επιπλέον, η εν λόγω μελέτη προτείνει ότι η κοινωνική δυναμική των σχέσεων παρέχει στους φορείς διαφορετικούς βαθμούς εξουσίας, η οποία μπορεί να εκδηλωθεί ως εξουσία επί των άλλων ή ως συνεργατική δύναμη με σκοπό την υλοποίηση κοινών στόχων. Το άρθρο αναφέρεται επίσης σε σχετική βιβλιογραφία σχετικά με τη νομιμότητα της εξουσίας σε τομείς όπως η δικαιοσύνη σχεδιασμού, το δημόσιο συμφέρον, τα δικαιώματα σχεδιασμού και η ηθική του σχεδιασμού.

Στην Ελλάδα, πραγματοποιήθηκε μελέτη στο Δήμο Καβάλας με περιεχόμενο την άποψη των πολιτών σχετικά με τη συμμετοχικότητα στον εν λόγω Δήμο το 2021. Η μελέτη είχε δείγμα από 256 άτομα (56% γυναίκες) με 50% των συμμετεχόντων στην ηλικιακή ομάδα 40-60, 75% τριτοβάθμιο επίπεδο εκπαίδευσης και 33% ιδιωτικούς υπαλλήλους. Τα σημαντικότερα ευρήματα της μελέτης έδειξαν ότι το μεγαλύτερο ποσοστό του δείγματος (82%) δεν γνωρίζει ότι στο Δήμο εφαρμόζονται περισσότεροι τρόποι συμμετοχής εκτός από τις εκλογές. Ωστόσο, υπάρχει πρόθεση από το μεγαλύτερο ποσοστό των πολιτών να συμμετάσχουν ενεργά αλλά και να εκπαιδευτούν στην εφαρμογή των τρόπων ενεργής συμμετοχής. Από την άλλη πλευρά, το 87% των συμμετεχόντων δεν έχει συμμετάσχει σε κάποιο εργαστήριο γεγονός που δείχνει ότι υπάρχει ελλιπής ενημέρωση σχετικά με το συμμετοχικό μοτίβο διοίκησης του Δήμου. Σαν τρόπο βελτίωσης της συμμετοχικής διαδικασίας οι πολίτες προτείνουν την ενημέρωση κυρίως μέσω των κοινωνικών δικτύων (Δήμος Καβάλας, έρευνα πολιτών, 2021).

Ωστόσο, ο συμμετοχικός προϋπολογισμός δεν εφαρμόζεται μόνο στη κεντρική και ανατολική Ευρώπη. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η μελέτη των Godwin et. al. (2018) όπου αναλύεται η αυξανόμενη εφαρμογή του συμμετοχικού προϋπολογισμού από τις τοπικές κυβερνήσεις στις Ηνωμένες Πολιτείες. Η μελέτη υπογραμμίζει ότι οι διαδικασίες συμμετοχικών προϋπολογισμών ήταν επιτυχείς στη συμμετοχή συμμετεχόντων πολλών κατηγοριών, συμπεριλαμβανομένων και πολιτών μικρότερων ηλικιακών κατηγοριών. Ο πρώτος κύκλος συμμετοχικού προϋπολογισμού απαιτεί αρκετούς μήνες προγραμματισμού για να διασφαλιστεί μια διαβουλευτική και χωρίς αποκλεισμούς διαδικασία. Εντοπίζονται επίσης κενά στην έρευνα που σχετίζονται με το κοινωνικό κεφάλαιο, τα δημοσιονομικά αποτελέσματα και την προοπτική των υπαλλήλων και των διευθυντών του δημόσιου τομέα. Οι συγγραφείς προτείνουν ότι οι μελετητές και οι επαγγελματίες της δημόσιας διοίκησης μπορούν να συνεισφέρουν στη σχετιζόμενη βιβλιογραφία, εξετάζοντας τα δημοσιονομικά αποτελέσματα και τις προοπτικές των υπαλλήλων του δημόσιου τομέα. Η μελέτη καταλήγει στο συμπέρασμα ότι η ενσωμάτωση της έρευνας σε διαδικασίες συμμετοχικού προϋπολογισμού μπορεί οδηγήσει στην εκμείωση χρήσιμων πληροφοριών σχετικά με τη συμμετοχή.

Στο βιβλίο των Dias et al. (2018), μελετάται η εξάπλωση του συμμετοχικού προϋπολογισμού παγκοσμίως από την εμφάνιση του στη Βραζιλία τη δεκαετία του 1980. Μελετώντας περιπτώσεις συμμετοχικού προϋπολογισμού από διαφορετικές χώρες, οι συγγραφείς εντοπίζουν έξι διαφορετικά μοντέλα συμμετοχής που ποικίλλουν ως προς το επίπεδο πολιτικοποίησης, κινητοποίησης, συμμετοχής της κοινωνίας των πολιτών, επίδραση στην κοινωνική δικαιοσύνη και σχέση με την παραδοσιακή πολιτική και τον εκσυγχρονισμό της δημόσιας διοίκησης. Αυτά τα μοντέλα κυμαίνονται από την αρχική περίπτωση του Πόρτο Αλέγκρε, η οποία δίνει έμφαση στην ενδυνάμωση της συμμετοχικής δημοκρατίας, έως πιο συμβολικές και περιορισμένες εκδοχές. Η ανάλυση καταδεικνύει τις ποικίλες προσαρμογές του συμμετοχικού προϋπολογισμού σε τοπικά πλαίσια παγκοσμίως, υπογραμμίζοντας ότι δεν υπάρχει τυποποιημένο μοντέλο συμμετοχικού προϋπολογισμού. Οι συγγραφείς τονίζουν το γεγονός ότι οι συζητήσεις σχετικά με την αυθεντικότητα έναντι του συμβολισμού των διαφορετικών τύπων συμμετοχικού προϋπολογισμού συνεχίζονται ακόμη και σήμερα. Οι μελλοντικές εξελίξεις του συμμετοχικού προϋπολογισμού σε παγκόσμια κλίμακα θα εξαρτηθούν από την αποφασιστικότητα σε πολιτικό επίπεδο, την κινητοποίηση της κοινωνίας των πολιτών και την ενσωμάτωσή του συμμετοχικού προϋπολογισμού σε ευρύτερα προγράμματα κοινωνικής αλλαγής παγκοσμίως.

Στο editorial του Cook (2019) διερευνάται η περίπλοκη δυναμική μεταξύ διοίκησης και κοινωνίας. Ο συγγραφέας αναφέρεται σε σχετικές μελέτες και συμπεραίνει ότι η αυξημένη συμμετοχή των εμπλεκομένων στα δημόσια έργα μπορεί να προωθήσει την καινοτομία στα έργα αυτά, ωστόσο μπορεί να μην επηρεάσει την απόδοση των έργων που γίνονται με συμπράξεις δημόσιου-ιδιωτικού τομέα. Επιπλέον, αναφέρει ότι η εφαρμογή μεταρρυθμίσεων στη διαχείριση της απόδοσης ανοίγει δρόμους για μεγαλύτερη συμβολή των πολιτών. Σχετικά με τα χαρακτηριστικά και τις διαδικασίες που διευκολύνουν τη συμμετοχή των πολιτών, δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στη κατάρτιση του συμμετοχικού προϋπολογισμού. Συνεπώς, ο συγγραφέας καταλήγει στο συμπέρασμα ότι οι αλληλεπιδράσεις εξουσίας-κοινωνίας έχουν σημαντικές επιπτώσεις στο σχεδιασμό και την εφαρμογή μεταρρυθμίσεων.

Σε παλαιότερη μελέτη των Irvin et al. (2004), διερευνάται η αποτελεσματικότητα της συμμετοχής της κοινότητας στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων της κυβέρνησης. Οι συγγραφείς εξετάζουν την υπάρχουσα βιβλιογραφία σχετικά με τη συμμετοχή των πολιτών και αναλύουν βασικές εκτιμήσεις για τον προσδιορισμό του εάν η κοινοτική συμμετοχή είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο χάραξης πολιτικής. Απαριθμούν συνθήκες υπό τις οποίες η κοινοτική συμμετοχή μπορεί να είναι δαπανηρή και αναποτελεσματική και τότε μπορεί να ευδοκιμήσει και να παράγει τα μεγαλύτερα οφέλη στην αποτελεσματική διακυβέρνηση των πολιτών. Οι συγγραφείς τονίζουν επίσης τα πιθανά οφέλη της ενισχυμένης κοινοτικής συμμετοχής, συμπεριλαμβανομένων των θετικών κοινωνικών και περιβαλλοντικών αλλαγών. Από την άλλη πλευρά, αξιολογούν επίσης τα μειονεκτήματα της κοινοτικής συμμετοχής, συμπεριλαμβανομένου του σχετικού κόστους της συμμετοχής των πολιτών έναντι της αντιπροσωπευτικής λήψης αποφάσεων. Οι συγγραφείς περιγράφουν επίσης και μια μελέτη περίπτωσης όπου γίνεται μια προσπάθεια ενσωμάτωσης των προτακτικών κοινοτικής συμμετοχής σε ένα πρόγραμμα διαχείρισης για μια υποβαθμισμένη αστική λεκάνη απορροής και σημειώνουν τα χαρακτηριστικά που έκαναν αυτό το έργο ασυνήθιστα δύσκολο. Συνεπώς, οι συγγραφείς εγείρουν ερωτήματα σχετικά με την αποτελεσματικότητα της κοινοτικής συμμετοχής στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων που αφορούν τα δημόσια έργα και τον προϋπολογισμό τους.

Με τον συμμετοχικό προϋπολογισμό έχει ασχοληθεί και η Παγκόσμια Τράπεζα, η οποία βρίσκει θετικό το θεσμό αυτό. Στη βιβλιογραφία υπάρχει μία διαμάχη σχετικά με την ενασχόληση αυτή της Παγκόσμιας Τράπεζας. Ενώ ορισμένοι βλέπουν την έγκριση του

συμμετοχικού προϋπολογισμού από την Τράπεζα ως ένδειξη επιτυχίας για το θεσμό, άλλοι πιστεύουν ότι ο θεσμός αποδυναμώνεται και χάνει τις αυξημένες δυνατότητες για μετασχηματισμό. Αναφέρεται επίσης ότι οι δημιουργοί του συμμετοχικού προϋπολογισμού, το Εργατικό Κόμμα στη Βραζιλία, δεν προωθούν το θεσμό τόσο έντονα όσο τις προηγούμενες δεκαετίες, και η Παγκόσμια Τράπεζα προωθεί περισσότερο ενεργά το θεσμό. Η Παγκόσμια Τράπεζα έχει μικρή επιρροή στην τελική έκβαση του συμμετοχικού προϋπολογισμού στις διάφορες χώρες. Επίσης, υποστηρίζεται ότι τα αποτελέσματα του συμμετοχικού προϋπολογισμού έχουν τη δυνατότητα να είναι θετικά και αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο πρέπει να προωθηθεί περαιτέρω ο ρόλος της Παγκόσμιας Τράπεζας στην προώθηση του συμμετοχικού προϋπολογισμού. Οι υποστηρικτές του συμμετοχικού προϋπολογισμού που υποστηρίζεται από την Παγκόσμια Τράπεζα ισχυρίζονται ότι μπορεί να είναι ένα ιδιαίτερα αποτελεσματικό μέτρο στα περισσότερα αναπτυξιακά προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι αφρικανικές χώρες (Goldfrank, 2012).

Στο Κεφάλαιο 3 έγινε μία σύνοψη των πιο πρόσφατων δεδομένων της βιβλιογραφίας σχετικά με την εφαρμογή του συμμετοχικού προϋπολογισμού, τόσο σε επίπεδο κρατών και ηπείρων όσο και σε ερευνητικό επίπεδο. Στη συνέχεια, στο 4^ο κεφάλαιο της εργασίας θα γίνει μια ανάλυση των εργαλείων που χρησιμοποιούνται για την εφαρμογή του συμμετοχικού προϋπολογισμού στην πράξη.

4 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο: GAMIFICATION - ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

Το gamification (παιχνιδοποίηση), είναι όρος ο οποίος χρησιμοποιείται για να δηλώσει τη στρατηγική προσπάθεια σχετικά με τη βελτίωση των συστημάτων, των υπηρεσιών, των οργανισμών και των δραστηριοτήτων, παρέχοντας εμπειρίες παρόμοιες με αυτές που συναντώνται κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού, με σκοπό να παρακινήσει και να προσελκύσει τους χρήστες. Αυτό επιτυγχάνεται συνήθως με την ενσωμάτωση στοιχείων και αρχών σχεδιασμού παιχνιδιού (όπως η δυναμική και οι μηχανισμοί ενός παιχνιδιού) σε καταστάσεις εκτός παιχνιδιού (Deterding, 2011).

Η παιχνιδοποίηση, η οποία αποτελεί τμήμα ενός σχεδιασμού συστήματος, συχνά ενσωματώνει στοιχεία του σχεδιασμού ενός παιχνιδιού για να ενισχύσει την αφοσίωση των χρηστών, την οργανωτική παραγωγικότητα, τη ροή, τη μάθηση, το crowdsourcing, τη διατήρηση γνώσεων, την πρόσληψη και αξιολόγηση εργαζομένων, την ευκολία χρήσης, τη χρησιμότητα των συστημάτων, τη φυσική άσκηση, παρεμβάσεις στο οδικό δίκτυο, την μη ενασχόληση του κοινού, τη στάση του κοινού σχετικά με τη βιώσιμη ενέργεια και άλλους τομείς. Πολυάριθμες μελέτες σχετικά με την παιχνιδοποίηση έχουν δείξει τη θετική της επίδραση στο γενικό πληθυσμό, αν και είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι υπάρχουν διαφοροποιήσεις ως προς την επίδραση σε ατομικό επίπεδο αλλά και διαφορές ανάλογα με την υλοποίηση (Huotari, 2012, Kolvisto, 2014).

Η έννοια του gamification ενδιαφέρει ακαδημαϊκούς και επαγγελματίες σε διάφορους τομείς όπως την εκπαίδευση, την επιστήμη της πληροφορικής, τις επιστήμες που ασχολούνται με την αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή και τις επιστήμες της υγείας. Παρά την αυξανόμενη δημοτικότητα του, ο όρος «παιχνιδοποίηση» εξακολουθεί να είναι ασαφής και δεν έχει σαφείς οδηγίες για τη χρήση του. Επιπρόσθετα, υπάρχει διαφωνία ως προς την ακαδημαϊκή σημασία του και την έλλειψη εδραιωμένων θεωρητικών θεμελίων (Seaborn, 2015).

Προκειμένου να αντιμετωπιστούν αυτές οι ανησυχίες, έχουν γίνει σημαντικές προσπάθειες σχετικά με τον ορισμό του όρου παιχνιδοποίηση στη βιβλιογραφία και ειδικά σε μελέτες που περιλαμβάνουν ανθρώπους ως συμμετέχοντες. Μετά από τις ερευνητικές αυτές προσπάθειες, φαίνεται ότι υπάρχει μια αναπτυσσόμενη συναίνεση σχετικά με τον ορισμό της παιχνιδοποίησης, αλλά εξακολουθούν να υπάρχουν ανησυχίες σχετικά με την υποκειμενική ερμηνεία, τη θεωρητική βάση, τις ασυνέπειες στα εμπειρικά αποτελέσματα και τον πειραματικό σχεδιασμό (Seaborn, 2015).

4.1 Τεχνικές

Οι τεχνικές gamification στοχεύουν στην αξιοποίηση των εγγενών επιθυμιών των ανθρώπων για κοινωνικοποίηση, μάθηση, δεξιότητες, ανταγωνισμό, επιτεύγματα, θέση, αυτοέκφραση, αλτρουισμό ή περάτωση, καθώς και την ανταπόκρισή τους σε μια κατάσταση που παρουσιάζεται ως παιχνίδι (Reeves, 2009). Αρχικά, οι στρατηγικές gamification χρησιμοποιούσαν ανταμοιβές για να παρακινήσουν τους παίκτες να ολοκληρώσουν τις επιθυμητές εργασίες ή να συμμετάσχουν σε ανταγωνισμό (Lieberoth, 2015). Οι ανταμοιβές μπορούν να έχουν τη μορφή πόντων, σημάτων ή επιπέδων επιτευγμάτων, μιας γραμμής προόδου που γεμίζει ή εικονικού νομίσματος. Η εμφάνιση ανταμοιβών που σχετίζονται με δραστηριότητες σε άλλους παίκτες ή η ενσωμάτωση βαθμολογικών πινάκων είναι κάποιες από τις βασικότερες μεθόδους που χρησιμοποιούνται για την ενθάρρυνση του ανταγωνισμού μεταξύ των παικτών (Reeves, 2009). Μια εναλλακτική μέθοδος για την εφαρμογή του gamification περιλαμβάνει την ενίσχυση της ομοιότητας των πραγματικών δραστηριοτήτων με τα παιχνίδια. Αυτή η προσέγγιση ενσωματώνει διάφορες τεχνικές, όπως την εισαγωγή ωφέλιμων επιλογών, την παροχή εκπαιδευτικών προγραμμάτων για την ενσωμάτωση, την ενίσχυση του επιπέδου δυσκολίας και την ενσωμάτωση στοιχείων αφήγησης.

4.2 Στοιχεία Σχεδιασμού του παιχνιδιού

Τα τελευταία χρόνια, έχει αυξηθεί η συχνότητα εφαρμογής του gamification και τα βασικά στοιχεία για αυτές τις εφαρμογές είναι στοιχεία σχεδιασμού των ίδιων των παιχνιδιών. Αυτά τα στοιχεία, τα οποία περιλαμβάνουν πόντους, σήματα, βαθμολογικούς πίνακες, γραφήματα απόδοσης, ιστορίες με νόημα, avatar και συμπαίκτες, είναι απαραίτητα. Οι πόντοι διαδραματίζουν κρίσιμο ρόλο σε πολλά παιχνίδια και παιχνιδοποιημένες εφαρμογές καθώς αντιπροσωπεύουν την πρόοδο ενός παίκτη. Συνήθως δίνονται όταν συγκεκριμένες δραστηριότητες ολοκληρώνονται επιτυχώς εντός του παιχνιδοποιημένου περιβάλλοντος (Sailer, 2013). Υπάρχουν διάφοροι τύποι πόντων, όπως πόντοι εμπειρίας, πόντοι που μπορούν να εξαργυρωθούν ή πόντοι φήμης, με το καθένα να εξυπηρετεί διαφορετικό σκοπό. Μία από τις κύριες λειτουργίες των πόντων είναι να προσφέρουν ανατροφοδότηση, επιτρέποντας στους παίκτες να αξιολογούν τη συμπεριφορά τους στο παιχνίδι και να λαμβάνουν συνεχείς και άμεσες ανταμοιβές (Zicherman, 2011).

Τα εμβλήματα (badges), τα οποία είναι οπτικές αναπαραστάσεις των επιτευγμάτων, μπορούν να ληφθούν και να συλλεχθούν στο περιβάλλον του ίδιου του παιχνιδιού.

Χρησιμεύουν ως επιβεβαίωση και συμβολίζουν τα επιτεύγματα ενός παίκτη, δείχνοντας εμφανώς την πρόοδό του προς συγκεκριμένα επίπεδα ή στόχους (Wang, 2011). Η απόκτηση ενός τέτοιου είδους εμβλήματος, μπορεί να εξαρτάται από την απόκτηση ενός καθορισμένου αριθμού πόντων ή την ενασχόληση με συγκεκριμένες δραστηριότητες μέσα στο παιχνίδι. Αυτά τα σήματα λειτουργούν ως στόχοι ή εικονικά σύμβολα κατάστασης, προσφέροντας ανατροφοδότηση για την απόδοση ενός παίκτη. Μπορούν επίσης να επηρεάσουν τη συμπεριφορά ενός παίκτη, καθοδηγώντας τον να επιλέξει συγκεκριμένα μονοπάτια και προκλήσεις προκειμένου να κερδίσει τα σχετικά εμβλήματα. Επιπλέον, η τακτική αυτή έχει τη δυνατότητα να ασκεί κοινωνικές επιρροές τόσο στους παίκτες όσο και στους συνομηλίκους τους, ειδικά αν είναι σπάνια ή δύσκολο να αποκτηθούν (Anderson, 2013).

Οι βαθμολογικοί πίνακες κατατάσσουν τους παίκτες σύμφωνα με τη σχετική επιτυχία τους και τους συγκρίνουν με βάση ένα συγκεκριμένο κριτήριο επιτυχίας. Λειτουργούν ως ανταγωνιστικοί δείκτες προόδου, προσδιορίζοντας τις καλύτερες επιδόσεις σε μια συγκεκριμένη δραστηριότητα συγκρίνοντας την απόδοσή τους με άλλες. Ωστόσο, το κατά πόσο λειτουργούν σαν αποτελεσματικό κίνητρο οι βαθμολογικοί αυτοί πίνακες, εξαρτάται από μια σειρά παραγόντων (Werbach, 2015). Για παράδειγμα, μπορούν να αποτελέσουν αποτελεσματικά κίνητρα όταν ένας παίκτης πλησιάζει να προχωρήσει στο επόμενο επίπεδο ή θέση, αλλά μπορεί επίσης να αποθαρρύνουν εάν ένας παίκτης βρεθεί στα χαμηλότερα επίπεδα του βαθμολογικού πίνακα (Burguillo, 2010). Ο ανταγωνισμός που τροφοδοτείται από τους πίνακες κατάταξης μπορεί να δημιουργήσει κοινωνική πίεση που ενθαρρύνει τους παίκτες να αυξήσουν το επίπεδο δέσμευσής τους και τελικά να έχει θετικό αντίκτυπο στη συμμετοχή και τη μάθησή τους. Ωστόσο, αυτές οι θετικές επιπτώσεις του ανταγωνισμού είναι πιο πιθανό να συμβούν όταν οι παίκτες που ανταγωνίζονται βρίσκονται σε παρόμοια επίπεδα απόδοσης (Landers, 2014).

Τα γραφήματα απόδοσης προσφέρουν πληροφορίες για το πώς έχει αλλάξει η απόδοση ενός παίκτη σε ένα παιχνίδι σε σύγκριση με την προηγούμενη απόδοσή του. Αυτά τα γραφήματα χρησιμοποιούνται συνήθως σε παιχνίδια προσομοίωσης ή στρατηγικής και δίνουν προτεραιότητα στην πρόοδο αντί να συγκρίνουν την απόδοση ενός παίκτη με αυτή άλλων. Αναπαριστώντας οπτικά την απόδοση ενός παίκτη σε ένα καθορισμένο χρονικό πλαίσιο, αυτά τα γραφήματα προωθούν μια νοοτροπία κυριαρχίας, η οποία βοηθάει σημαντικά στη διαδικασία εκμάθησης (Sailer, 2017).

Οι ιστορίες στο σχεδιασμό του παιχνιδιού είναι στοιχεία που είναι ανεξάρτητα από την απόδοση ενός παίκτη. Όταν μια παιχνιδοποιημένη εφαρμογή ενσωματώνεται σε ένα αφηγηματικό πλαίσιο, παρέχει μια προσέγγιση για τις δραστηριότητες και τους χαρακτήρες του παιχνιδιού, δίνοντάς τους σημασία πέρα από το απλό παιχνίδι. Η ιστορία μπορεί να γίνει αντιληπτή από τους παίκτες μέσα από τον τίτλο του παιχνιδιού, ή μέσα από πιο πολύπλοκη εξιστόρηση ενώ οι αφηγηματικές πρακτικές έχουν συνήθως κατεύθυνση ρεαλιστικές εμπειρίες που έχουν περισσότερη σχέση με τον πραγματικό κόσμο και λιγότερη σχέση με το ίδιο το παιχνίδι (Nicholson, 2017).

Οι συμπαίκτες, είτε είναι πραγματικοί παίκτες είτε είναι εικονικοί χαρακτήρες, μπορεί να εισάγουν ανταγωνισμό ή και συναγωνισμό. Ο συναγωνισμός, εισάγεται κυρίως με το να δημιουργούνται συγκεκριμένες ομάδες παικτών οι οποίοι συνεργάζονται για να πετύχουν ένα κοινό σκοπό. Αποτελέσματα πρόσφατων μέτα-αναλύσεων υποστηρίζουν το γεγονός ότι ο συνδυασμός του συναγωνισμού και του ανταγωνισμού στα παιχνίδια μπορεί να είναι πολύ αποτελεσματικός για τη μάθηση (Sailer, 2020).

4.3 Εφαρμογές gamification

Το gamification είναι μια ευρέως αποδεκτή προσέγγιση σε πολλούς τομείς, συμπεριλαμβανομένων των επιχειρήσεων, της εκπαίδευσης και του μάρκετινγκ. Στον επιχειρηματικό τομέα, ο στρατός των ΗΠΑ έχει χρησιμοποιήσει αποτελεσματικά τον στρατιωτικό προσομοιωτή America's Army ως μέσο προσέλκυσης νεοσύλλεκτων, ενώ το παιχνίδι pretzel "Eye Spy" της M&M έχει βελτιώσει τις προσπάθειες μάρκετινγκ της εταιρείας παρέχοντας ένα ευχάριστο μέσο προσέλκυσης των καταναλωτών. Στον τομέα της εκπαίδευσης, οι μαθητές κατατάσσονται σύμφωνα με το GPA (Grade Point Average) τους, κάτι που μοιάζει με την επίτευξη υψηλής βαθμολογίας στα βιντεοπαιχνίδια. Επιπλέον, μπορεί να λάβουν ανταμοιβές όπως τιμητικές διακρίσεις και υποτροφίες, οι οποίες είναι παρόμοιες με την πρόοδο σε υψηλότερα επίπεδα σε ένα βιντεοπαιχνίδι (Mirzale Feiz Abadi, 2022).

Το μάρκετινγκ έχει επίσης υιοθετήσει ευρέως τη χρήση του gamification, όπως υποδεικνύεται από μια έρευνα που διεξήχθη το 2013, η οποία αποκάλυψε ότι πάνω από το 70% των εταιρειών Forbes Global 2000 σχεδίαζαν να το ενσωματώσουν στις στρατηγικές μάρκετινγκ τους με σκοπό τη διατήρηση των πελατών. Υπάρχουν τέσσερις κύριες κατηγορίες μάρκετινγκ παιχνιδιού: η επωνυμία (δηλαδή η διαφήμιση εντός του παιχνιδιού), η transmedia, μία πρακτική η οποία χρησιμοποιείται τόσο για διαφημιστικούς λόγους, όσο

και για την αποκόμιση χρηματικού οφέλους (Huotari, 2011). Διαφήμιση μέσω της γραμμής (TTL – Through The Line) και κάτω από τη γραμμή (BTL- Below the Line) και advergames, τα οποία είναι παιχνίδια που βασίζονται σε δημοφιλή πρότυπα παιχνιδιών για κινητά. Αυτές οι στρατηγικές έχουν στόχο την προώθηση εμπορικών σημάτων, προϊόντων και υπηρεσιών, ενώ παράλληλα ενθαρρύνουν τη δέσμευση, την αφοσίωση και την εκπαίδευση του καταναλωτή σε συγκεκριμένα προϊόντα (Loureiro, 2020).

Στον τομέα της υγειονομικής περίθαλψης, εφαρμογές όπως το Fitocracy και το QUENTIQ χρησιμοποιούν το gamification για να παρακινήσουν τους χρήστες να ασκηθούν πιο αποτελεσματικά και να βελτιώσουν τη σχετιζόμενη με την υγεία ποιότητα ζωής τους. Οι χρήστες κερδίζουν πόντους για τις προπονητικές τους δραστηριότητες και προχωρούν σε διαφορετικά επίπεδα με βάση τους πόντους που συγκεντρώνουν. Επιπλέον, μπορούν να ολοκληρώσουν προκλήσεις και να κερδίσουν βραβεία για να επιτύχουν κάποια επιτεύγματα φυσικής κατάστασης. Εμπειρογνώμονες στη δημόσια υγεία έχουν διεξαγάγει έρευνα σχετικά με την εφαρμογή της παιγνιοποίησης στην αυτοδιαχείριση χρόνιων ασθενειών, ψυχικών διαταραχών, πρόληψη σεξουαλικά μεταδιδόμενων νοσημάτων, καθώς και πρόληψη και έλεγχο λοιμώξεων (Johnson, 2016, Muangsirinoon, 2019).

4.3.1 Στον τομέα της εκπαίδευσης

Στον τομέα της εκπαίδευσης και της κατάρτισης, το gamification έχει πολλά πλεονεκτήματα που σχετίζονται με τα μαθησιακά αποτελέσματα και τη διατήρηση των γνώσεων που αποκομίζουν οι εκπαιδευόμενοι. Η χρήση στοιχείων εμπνευσμένων από βιντεοπαιχνίδια, όπως πίνακες κατάταξης και σήματα, έχει αποδειχθεί επιτυχής στο να προσελκύσει μεγάλες ομάδες και βοηθάει να τεθούν στόχοι για τους μαθητές που πρέπει να επιτύχουν πέρα από τα συμβατικά πρότυπα βαθμών ή λεκτικών σχολίων ανατροφοδότησης (Caponetto, 2014). Τόσο οι διαδικτυακές πλατφόρμες μάθησης, όπως το Khan Academy, όσο και οι σχολές όπου οι μαθητές είναι απαραίτητο να έχουν φυτική παρουσία, όπως το Quest to Learn του Υπουργείου Παιδείας της Νέας Υόρκης, χρησιμοποιούν το gamification ως μέσο για να εμπνεύσουν τους μαθητές να ολοκληρώσουν μονάδες που βασίζονται σε αποστολή και να αποκτήσουν γνώση των εννοιών (Nah, 2014).

Στη μελέτη των Gomez-Carrasco et al. (2020), παρέχεται μια αξιολόγηση ενός προγράμματος κατάρτισης που δημιουργήθηκε ειδικά για υποψήφιους εκπαιδευτικούς Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Αυτό το πρόγραμμα ενσωματώνει τη χρήση των στρατηγικών gamification και του συνδυασμού εκπαίδευσης με φυσική παρουσία – διαδίκτυο.

Πρωταρχικός στόχος του ήταν η βελτίωση των δεξιοτήτων των εκπαιδευτικών στη δημιουργία καινοτόμων διδακτικών μονάδων. Για την αξιολόγηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων του προγράμματος, συλλέχθηκαν δεδομένα για τις σχεδιασμένες εκπαιδευτικές μονάδες μέσω ερωτηματολογίου και κλίμακας παρατήρησης. Τα δεδομένα που συλλέχθηκαν και αναλύθηκαν έδειξαν ότι η μάθηση που επιτεύχθηκε και οι στρατηγικές που εφαρμόστηκαν στο πρόγραμμα αξιολογήθηκαν θετικά. Ωστόσο, παρατηρήθηκε ότι η αντίληψη των συμμετεχόντων για τα μαθησιακά τους αποτελέσματα ξεπέρασε τα πραγματικά επίπεδα απόδοσης στις δραστηριότητες της διδακτικής ενότητας. Αυτό σημαίνει ότι παρόλο που το πρόγραμμα πέτυχε να προωθήσει ένα αίσθημα ολοκλήρωσης και ικανοποίησης μεταξύ των συμμετεχόντων, εξακολουθεί να υπάρχει δυνατότητα ενίσχυσης των πραγματικών μαθησιακών αποτελεσμάτων.

Επίσης, η μελέτη των Carrillo et al. (2019), παρουσίασε την εφαρμογή του gamification στο μάθημα Διδακτική της Φυσικής Επιστήμης για το πρόγραμμα Εκπαίδευσης Διδασκαλίας Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Η μεθοδολογία χρησιμοποιήθηκε κατά τη διάρκεια εργαστηριακών συνεδριών για δύο ακαδημαϊκά έτη, στις οποίες συμμετείχαν συνολικά 333 φοιτητές. Στη διαδικασία παιχνιδιού συμπεριλήφθηκαν εφαρμογές όπως το Kahoot και το Class Dojo. Επιπλέον, διεξήχθησαν αξιολογήσεις πριν και μετά την έρευνα, με στόχο τη διερεύνηση της ενασχόλησης των μαθητών με τα παιχνίδια, τον προτιμώμενο ρόλο τους ως συμμετέχοντες, την αξιολόγηση τους για την προσέγγιση παιχνιδοποίησης, τον ενθουσιασμό τους για τη συμμετοχή τους σε εργαστήρια φυσικής και την αντίληψή τους για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων μέσα από τη συγκεκριμένη προσέγγιση. Συμπερασματικά, οι συγγραφείς αναφέρουν ότι το gamification επηρεάζει θετικά τα κίνητρα συμμετοχής ωστόσο, δεν αποδεικνύεται ότι οι μαθησιακές δεξιότητες βελτιώνονται με στατιστική σημαντικότητα, ένα μειονέκτημα το οποίο αποδίδεται από τους συγγραφείς στις ελλείψεις στο σχεδιασμό της συγκεκριμένης εφαρμογής.

4.3.2 Στην υγειονομική περίθαλψη

Το gamification έχει εφαρμοστεί σε διάφορους κλάδους, όπως η υγειονομική περίθαλψη, οι χρηματοοικονομικές υπηρεσίες, οι μεταφορές, το crowdsourcing και άλλοι, για τη βελτίωση της παραγωγικότητας των εργαζομένων στο χώρο εργασίας. Η επιχειρηματική παιχνιδιοποίηση περιλαμβάνει τη στρατηγική χρήση της σκέψης του παιχνιδιού και των εργαλείων που βασίζονται σε παιχνίδια για τα οποία ενσωματώνονται σε τρέχουσες επιχειρηματικές διαδικασίες ή συστήματα πληροφοριών. Αυτές οι μέθοδοι

χρησιμοποιούνται για την προώθηση ευνοϊκών αποτελεσμάτων τόσο για τους εργαζόμενους όσο και για τον οργανισμό.

4.3.3 Crowdsourcing

Το Crowdsourcing έχει μετατραπεί σε παιχνίδι στο Foldit και στο ESP Game. Το Foldit, που δημιουργήθηκε από το Πανεπιστήμιο της Ουάσιγκτον, προκαλεί τους παίκτες να βελτιστοποιήσουν τις πρωτεϊνικές δομές. Το παιχνίδι ESP χρησιμοποιείται για τη δημιουργία μεταδεδομένων εικόνας. Η Google έχει αποκτήσει μια έκδοση του ESP Game που ονομάζεται Google Image Labeler για τη δημιουργία των δικών της μεταδεδομένων εικόνας (Morschheuser, 2016).

4.4 Κριτική που έχει δεχθεί το Gamification

Ωστόσο, μετά την αύξηση της συχνότητας εφαρμογής του gamification, υπήρξε τόσος έπαινος, όσο και κριτική για αυτή την νέα πρακτική. Οι υποστηρικτές υποστήριζαν ότι το gamification μπορεί να ενισχύσει αποτελεσματικά τη δέσμευση και τα κίνητρα, ενώ οι σκεπτικιστές εξέφρασαν ανησυχίες για την αποτελεσματικότητά του και τα πιθανά αρνητικά αποτελέσματα (Gabrielle, 2018). Ο Sebastian Deterding, ένας ερευνητής από το Πανεπιστήμιο του Αμβούργου, επέκρινε τις αρχικές δημοφιλείς στρατηγικές για το gamification, δηλώνοντας ότι δεν είναι ευχάριστες και οδηγούν σε μια τεχνητή αίσθηση ολοκλήρωσης. Επιπλέον, υποστήριξε ότι το gamification μπορεί να οδηγήσει σε ακούσιες συμπεριφορές, προκαλώντας δυνητικά αρνητικές επιπτώσεις σε άτομα και οργανισμούς (Deterding, 2011).

Στο χώρο εργασίας, έχει γίνει σύγκριση κακοσχεδιασμένων εφαρμογών gamification με το Taylorism το οποίο αποτελεί έναν τύπο μικροδιαχείρισης. Η σύγκριση αυτή υποδηλώνει ότι η ακατάλληλη εφαρμογή του gamification μπορεί να οδηγήσει σε υπερβολικό έλεγχο και παρακολούθηση των εργαζομένων, επηρεάζοντας αρνητικά την ευημερία και την παραγωγικότητά τους. Μια μελέτη που διεξήχθη το 2014 στη βιομηχανία εφαρμογών υγείας και φυσικής κατάστασης ανακάλυψε ότι πολλές εφαρμογές που περιλάμβαναν στοιχεία παιχνιδιού δε χρησιμοποιούσαν τα στοιχεία αυτά αποτελεσματικά. Οι συγγραφείς της μελέτης κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι υπήρξε αποτυχία τήρησης των βιομηχανικών προτύπων αποτελεσματικού gamification ή η εφαρμογή του σε θεωρίες συμπεριφοράς. Αυτό υποδηλώνει ότι υπάρχει ανάγκη για βελτίωση στο σχεδιασμό και την εφαρμογή του gamification σε εφαρμογές υγείας και φυσικής κατάστασης (Gabrielle, 2018).

Ο Jon Radoff και η Margaret Robertson, σχεδιαστές παιχνιδιών, ασκούν κριτική στο gamification, με βάση τον ισχυρισμό τους ότι συχνά οι εφαρμογές αυτές δεν δίνουν βάση σε κρίσιμες πτυχές όπως η αφήγηση και οι προσωπικές εμπειρίες. Αναφέρουν ότι στις περισσότερες περιπτώσεις χρησιμοποιούν αντί για αυθεντικές πρακτικές gamification απλοϊκά συστήματα ανταμοιβής, τα οποία τελικά εμποδίζουν τη συνολική αλληλοεπίδραση των χρηστών με την εφαρμογή και τη συμμετοχή των παιχνιδιοποιημένων εμπειριών (Hung, 2017).

Από την άλλη πλευρά, οι υποστηρικτές του gamification υποστηρίζουν ότι ακόμη και οι αρχικές, βασικές μέθοδοι που βασίζονται σε ανταμοιβές έχουν επιδείξει αξιοσημείωτες βελτιώσεις στη βραχυπρόθεσμη δέσμευση. Σε μια ενδελεχή έρευνα που πραγματοποιήθηκε το 2014, ανακαλύφθηκε ότι η συμπερίληψη στοιχείων παιχνιδιών συσχετίστηκε με βελτίωση των βαθμολογιών κινήτρων. Αυτό υπογραμμίζει τα πιθανά πλεονεκτήματα της ενσωμάτωσης στοιχείων gamification σε όλους τους τομείς οι οποίοι προαναφέρθηκαν, αλλά υπογραμμίζει επίσης την ανάγκη για πρόσθετη έρευνα και τυποποίηση στον κλάδο (Herger, 2012).

4.5 Εφαρμογή του Gamification στο Συμμετοχικό Προϋπολογισμό

Στη βιβλιογραφία, έχει μελετηθεί εκτενώς ο συνδυασμός της παιχνιδιοποίησης και της δημοκρατίας, διερευνώντας τα πιθανά πλεονεκτήματα και τις δυσκολίες της ενσωμάτωσης στοιχείων που μοιάζουν με παιχνίδι στις συμμετοχικές διαδικασίες λήψης αποφάσεων. Ένα παράδειγμα που τονίζεται είναι ο συμμετοχικός προϋπολογισμός, ο οποίος περιλαμβάνει ανταγωνισμό για πόρους μεταξύ των συμμετεχόντων, ενώ παράλληλα προωθεί τις αρχές της αλληλεγγύης και της συνεργασίας (Haikin, 2017).

Το gamification έχει προταθεί ως πιθανή λύση για το πρόβλημα της φθίνουσας πολιτικής συμμετοχής των πολιτών σε διαδικασίες λήψης αποφάσεων. Καθιστώντας τη συμμετοχή σε τέτοιου είδους διαδικασίες πιο ευχάριστη για τα άτομα, η παιχνιδιοποίηση μπορεί να συμβάλει στην αύξηση του αριθμού των ατόμων που συμμετέχουν ενεργά στη συμμετοχική δημοκρατία (Allegretti, 2012). Το gamification έχει τη δυνατότητα να είναι εξαιρετικά αποτελεσματικό σε τομείς όπως ο συμμετοχικός προϋπολογισμός και άλλες συμμετοχικές διαδικασίες. Εισάγοντας τη διαδραστικότητα και τη συζήτηση, η παιχνιδιοποίηση μπορεί να διασφαλίσει ότι κάθε πολίτης έχει φωνή στην κατανομή των πόρων. Ωστόσο, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι οι τρέχουσες πλατφόρμες ηλεκτρονικής συμμετοχής έχουν

περιορισμούς στη διευκόλυνση της ουσιαστικής συζήτησης και της ενεργού συμμετοχής (Allegretti, 2012).

Προκειμένου η παιχνιδοποίηση να προωθήσει αποτελεσματικά τη συμμετοχική δημοκρατία, πρέπει να σχεδιαστεί με τρόπο που να ενδυναμώνει τους πολίτες, να φιλοξενεί διαφορετικές προοπτικές και να διευκολύνει την ουσιαστική συζήτηση. Δεν πρέπει να χρησιμοποιείται ως μέσο κατήχησης ή περιορισμού της αυτονομίας (Deterding, 2011).

Υπάρχουν πολυάριθμες περιπτώσεις παιχνιδιών που χρησιμοποιούνται στην τοπική διακυβέρνηση παγκοσμίως, οι οποίες περιλαμβάνουν τη χρήση εργαλείων όπως εφαρμογές και διεπαφές οι οποίες χρησιμοποιούν μεθοδολογίες βασισμένες σε γνωστές πλατφόρμες. Εντούτοις, για να ενισχύσει πραγματικά το gamification τη συμμετοχή των πολιτών, είναι επιτακτική ανάγκη όλοι οι ενδιαφερόμενοι να συμμετέχουν ενεργά στη συλλογική λήψη αποφάσεων. Η προτιμώμενη προσέγγιση είναι η χρήση «σοβαρών παιχνιδιών» που έχουν εκπαιδευτική σημασία, αντί να παρέχουν αποκλειστικά ψυχαγωγία. Γενικά, το gamification έχει τη δυνατότητα να ενισχύσει σημαντικά τη συμμετοχική δημοκρατία, αλλά μόνο όταν εφαρμόζεται με ενδυναμωτικό και διαβουλευτικό τρόπο. Καθίσταται συνεπώς ιδιαίτερα σημαντική η θέσπιση προστατευτικών μέτρων για την αποφυγή της περιθωριοποίησης ή της χειραγώγησης της συμμετοχής των πολιτών σε διαδικασίες που σχετίζονται με το gamification και απαιτείται περαιτέρω έρευνα για τον προσδιορισμό των πιο αποτελεσματικών σχεδίων που προάγουν τη δημοκρατική δέσμευση στο μέγιστο βαθμό (McCLarty, 2012).

Τα πρώτα παιχνίδια ρόλων που επικεντρώθηκαν στη συμμετοχική κατάρτιση προϋπολογισμού στις αρχές της δεκαετίας του 2000 δημιουργήθηκαν κυρίως ως εργαλεία εκπαίδευσης, με στόχο την απομυθοποίηση της διαδικασίας για επαγγελματίες ή πολίτες που δεν είναι εξοικειωμένοι με αυτήν (Economidou, 2015). Για παράδειγμα, το παιχνίδι "Vila Planetário" που αναπτύχθηκε στη Γαλλία και την Ιταλία χρησιμοποίησε ένα ακραίο υποθετικό σενάριο για να επιτρέψει στους παίκτες να βιώσουν τη δυναμική μιας συμμετοχικής διαδικασίας προϋπολογισμού. Ομοίως, το παιχνίδι που δημιουργήθηκε από την Community Pride Initiative στο Ηνωμένο Βασίλειο παρείχε υλικό όπως κάρτες χαρακτήρων και φύλλα Excel για την προσομοίωση της διέλευσης ενός κύκλου συμμετοχικού προϋπολογισμού, της ψηφοφορίας για συγκεκριμένα ζητήματα και της κατανομής πόρων. Αυτά τα παιχνίδια ήταν απλά, χρησιμοποιούσαν μοντέλα που βασίζονται σε χαρτί και χρησιμοποιήθηκαν σε δοκιμαστικά περιβάλλοντα κατάρτισης ως βοηθητικά

εργαλεία εκπαίδευσης, με σκοπό να αναλύσουν στους πολίτες πώς λειτουργεί στην πράξη ο συμμετοχικός προϋπολογισμός. Στόχος τους ήταν να μειώσουν την πολυπλοκότητα της διαδικασίας και να διευκολύνουν την κατανόηση μέσω της εμπειρίας από πρώτο χέρι (Lureiro, 2005).

Πιο πρόσφατα παραδείγματα βασίζονται σε αυτό το θεμέλιο, αλλά ενσωματώνουν ψηφιακά στοιχεία για να αντικατοπτρίζουν καλύτερα την εξέλιξη του πραγματικού συμμετοχικού προϋπολογισμού. Το παιχνίδι Empaville, που δημιουργήθηκε από το έργο EMPATIA, αποτελεί παράδειγμα αυτής της υβριδικής ψηφιακής/προσωπικής προσέγγισης. Το Empaville προσομοιώνει τη διεξαγωγή μιας συμμετοχικής διαδικασίας προϋπολογισμού σε μια φανταστική πόλη, συνδυάζοντας τη συζήτηση εκτός σύνδεσης και το παιχνίδι ρόλων με την ηλεκτρονική υποβολή προτάσεων, την ψηφοφορία και την οπτικοποίηση δεδομένων μέσω μιας ειδικά σχεδιασμένης διαδικτυακής πλατφόρμας (Meloni, 2018, Meloni, 2017).

Αρχικά σχεδιάστηκε ως δοκιμαστικό μοντέλο για την πλατφόρμα ηλεκτρονικής συμμετοχής, ωστόσο στη συνέχεια, το Empaville απέκτησε μεγαλύτερη αυτονομία ως ένα ισχυρό εκπαιδευτικό εργαλείο από μόνο του. Επιτρέπει στους παίκτες να εμβαθύνουν σε μια ρεαλιστική διαδικασία συμμετοχικού προϋπολογισμού από την αρχή μέχρι το τέλος, αποκτώντας δεξιότητες στον προβληματισμό, την ψηφιακή συμμετοχή και τον κριτικό στοχασμό. Οι διάφορες εκδοχές είναι προσαρμοσμένες σε διαφορετικά κοινά: οι επαγγελματίες μπορούν να βιώσουν ότι είναι συμμετέχοντες και όχι απλώς διοργανωτές. Οι πολίτες μπορούν να μάθουν τη δυναμική και να δοκιμάσουν τη διαδικτυακή συμμετοχή και η νεολαία μπορεί να εισαχθεί στη δημόσια συμμετοχή και στην ψηφιακή πολιτική (Meloni, 2017, Meloni, 2018).

Το gamification είναι μια αυξανόμενη τάση για την υποστήριξη δημοκρατικών καινοτομιών όπως ο συμμετοχικός προϋπολογισμός. Με τα πιθανά οφέλη του, συμπεριλαμβανομένης της αυξημένης δέσμευσης μεταξύ των ψηφιακών γηγενών πολιτών, το gamification έχει τραβήξει την προσοχή των υπευθύνων χάραξης πολιτικής. Ωστόσο, εξακολουθούν να υπάρχουν περιορισμένες μελέτες σχετικά με τα συνδυασμένα αποτελέσματα και τις μακροπρόθεσμες επιπτώσεις των τεχνικών παιχνιδιοποίησης και τα εγγενή στοιχεία ανταγωνισμού/ανταμοιβής που υπάρχουν ήδη σε πολλές συμμετοχικές διαδικασίες. Ως αποτέλεσμα, το gamification εξακολουθεί να υιοθετείται προσεκτικά στις πραγματικές διαδικασίες χάραξης πολιτικής, σε σύγκριση με την ευρεία χρήση του σε προσομοιώσεις εκπαίδευσης (Sgueo, 2018).

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια είναι ιδιαίτερα χρήσιμα για τη μεγιστοποίηση των πειραματικών οφελών σε περιβάλλοντα χαμηλού κινδύνου και τη βελτίωση των δεξιοτήτων πριν από την εφαρμογή σε πραγματικές διαδικασίες. Ο συμμετοχικός προϋπολογισμός είναι ένα παράδειγμα όπου η παιχνιδοποίηση χρησιμοποιείται κυρίως για τη δημιουργία ικανοτήτων (Sgueo, 2023). Ωστόσο, για να γίνει αποτελεσματικότερη η εφαρμογή του gamification σε δημοκρατικές διαδικασίες, τα βασικά επόμενα βήματα περιλαμβάνουν τη μετατόπιση των στόχων από την αξιολόγηση προκαθορισμένων χαρακτηριστικών του παιχνιδιού στην ανάλυση απόδοσης/αποτελέσματος και τη γεφύρωση του χάσματος μεταξύ παιχνιδιού και πραγματικότητας μέσω της δημιουργίας ενός κοινού εννοιολογικού πλαισίου και της διαδικασίας ενημέρωσης. Συνολικά, το gamification υπόσχεται να αυξήσει τη δημοκρατική συμμετοχή, αλλά απαιτείται περισσότερη έρευνα και στοχαστική εφαρμογή με επίκεντρο τον αντίκτυπο για την ελαχιστοποίηση των κινδύνων, ενώ παράλληλα συνειδητοποιούνται τα πιθανά οφέλη (Secchi, 2017).

4.6 Σύνδεση θεωριών κινήτρων, gamification και Συμμετοχικού Προϋπολογισμού

Η βασική υποδομή της επικοινωνίας στον κοινωνικό ιστό, έχει μετασχηματιστεί χάρη στην ευρεία υιοθέτηση προηγμένης ψηφιακής τεχνολογίας, τον πολλαπλασιασμό των πηγών πληροφόρησης και την επέκταση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Η ψηφιακή εποχή είναι πολλά υποσχόμενη αλλά παρουσιάζει ιδιαίτερα προβλήματα σχετικά με το δημόσιο διάλογο. Η διακυβέρνηση έχει γίνει πιο προσβάσιμη στους πολίτες, με την ανάρτηση δεδομένων, αρχείων και συνομιλιών στο διαδίκτυο, αλλά το καθαρό όφελος αυτών των πρακτικών παραμένει αβέβαιο. Συνεπώς, αποτελεί μία πραγματική πρόκληση η εύρεση εφαρμογών οι οποίες να εξυπηρετήσουν τη δημοκρατία στην λήψη αποφάσεων που αφορούν κοινωνίες. Για την αντιμετώπιση αυτής της ανάγκης, έχει προταθεί η παιχνιδοποίηση, η οποία είναι στην ουσία ένα μοντέλο συστηματικής συμμετοχής των πολιτών που βασίζεται σε βασικά στοιχεία σχεδιασμού παιχνιδιών (Sunstein, 2018, McGonical, 2011).

Με βάση τα στοιχεία της βιβλιογραφίας, στον **Πίνακα 4.1** φαίνεται πως οι μηχανισμοί του gamification μπορούν να βοηθήσουν στην επίτευξη των στόχων του διαλόγου. Δείχνει επίσης ότι κάθε κατηγορία σχεδιασμού παιχνιδιού έχει μία τουλάχιστον συσχέτιση με τις τέσσερις κατηγορίες του δημοκρατικού διαλόγου (διατήρηση της συμμετοχής των πολιτών, ποιότητα διαλόγου, ποιότητα αποτελεσμάτων που παράγονται από τις συζητήσεις,

μετασχηματισμός της μακροπρόθεσμης στάσης και συμμετοχής των πολιτών στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων) (Bista, 2014, Bista, 2012, Rakhmawati, 2016).

Πίνακας 4.1 Συσχέτιση μεταξύ στοιχείων παιχνιδιού και αποτελεσμάτων δημοκρατικών διαδικασιών

	Συμμετοχική διαδικασία με ενεργή συμμετοχή	Ποιότητα της συμμετοχικής διαδικασίας	Υψηλής ποιότητας αποτελέσματα που παράγονται	Μακροπρόθεσμη στάση και συμμετοχή των πολιτών στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων
Συνεργασία	Οι πίνακες αποτελεσμάτων ενθαρρύνουν τη συμμετοχή	Η συνεργασία προάγει την συζήτηση	Η ανατροφοδότηση ενθαρρύνει τη συμμετοχή	Ο ανταγωνισμός τροφοδοτεί συνεχή δραστηριότητα πολιτών
Κανόνες και νόμοι	Πληροφορίες που βασίζονται σε συγκεκριμένο πλαίσιο αυξάνουν τη συμμετοχή	Η κοινωνική αξιολόγηση προάγει το διάλογο και οι δίκαιοι κανόνες ενθαρρύνουν ενσυναίσθηση	Πληροφορίες που βασίζονται σε συγκεκριμένο πλαίσιο αυξάνουν τη συμμετοχή	Πληροφορίες για επερχόμενες εκδηλώσεις προάγουν τη συμμετοχική δραστηριότητα
Σταδιακή πρόοδος	Πόντοι/ανταμειβές/επίπεδα διατηρούν δέσμευση	Οι αποστολές προάγουν τις εστιασμένες συνεισφορές και τη συζήτηση	Πόντοι/επίπεδα οδηγούν σε ποιοτικότερα δεδομένα και διευκολύνουν ανατροφοδότηση	Οι πόντοι μπορούν να αυξήσουν τη συμβατική πολιτική συμμετοχή
Ελκυστικά χαρακ/κά	Η αφήγηση και τα κοινωνικά στοιχεία διατηρούν τη συμμετοχή των πολιτών	Προσωρινή απόκρυψη πληροφοριών ενθαρρύνει βαθύτερο προβληματισμό	Ευχάριστο περιβάλλον τροφοδοτεί συνεισφορές σε τοπικές πολιτικές	Στοιχεία οπτικοποίησης ενισχύουν τη συμμετοχή σε μελλοντικό αστικό σχεδιασμό

Τα κίνητρα είναι ισχυρός μηχανισμός μέσω του οποίου τα εργαλεία σχεδιασμού παιχνιδιών διαμορφώνουν τις συστηματικές διαδικασίες. Οι δημόσιοι φορείς πρέπει να έχουν τρόπους ώστε να παρέχονται κίνητρα στους συμμετέχοντες. Όσον αφορά τους δημόσιους φορείς, ένα

συχνό ερώτημα είναι ποιες συνθήκες τους κινητοποιούν να χρηματοδοτούν και να ανταποκρίνονται σε δημόσιες διαβουλεύσεις. Οι θεωρίες πολιτικής συμπεριφοράς έχουν βάση στα κίνητρα, μία βάση που ανάγεται σε ψυχολογικές θεωρίες όπως η ιεράρχηση αναγκών του Maslow. Σύγχρονες εξελικτικές θεωρίες περιλαμβάνουν τις θεμελιώδεις κατηγορίες σωματικών, κοινωνικών και αναγκών κύρους. Ο **Πίνακας 4.2** τοποθετεί τις τρεις κατηγορίες κινήτρων σε πολιτικό πλαίσιο και τις συνδέει με συγκεκριμένα συναισθήματα και ερεθίσματα (Beall, 2017, Kenrick, 2010).

Πίνακας 4.2 Συσχέτιση ανάμεσα σε κίνητρα, συναισθήματα και μηχανισμούς του gamification

	Υποείδος κινήτρου	Παράγοντες που συνεισφέρουν	Αρχικά και επιθυμητά συναισθήματα	Μηχανισμοί παιχνιδιού
Βασικές ανάγκες	Προστασία υλικού συμφέροντος και αποφυγή ζημίας	Εξωτερικά κίνητρα συνδεδεμένα με κάλυψη βασικών αναγκών	Φόβος για την ασφάλεια	Ανταγωνισμός για πόρους. Υλικές ανταμοιβές για προσπάθεια
Κοινωνικότητα	Επιθυμία να ανήκει κάποιος σε μία κοινότητα	Οικεία ή ασυνήθιστα μέρη ή άτομα	Ευκαιρίες ένταξης	Κοινωνικά εργαλεία, σύστημα αξιολόγησης
Κύρος και αυτοεκτίμηση	Επιθυμία μάθησης ή επίτευξης σωστού αποτελέσματος	Πολυπλοκότητα και αβεβαιότητα στα ζητήματα που συζητούνται.	Αίσθηση ανεπάρκειας προς αυτοεκτίμηση	Εκπαιδευτικές ενότητες

Οι μηχανισμοί των παιχνιδιών μπορεί να χρησιμοποιηθούν για τη βελτίωση της διαδικτυακής συμμετοχής των πολιτών και της δημόσιας διαβούλευσης. Χρησιμοποιώντας τις επιθυμίες των ατόμων για την κάλυψη θεμελιωδών αναγκών, τη δημιουργία κοινωνικών σχέσεων και την επίτευξη αναγνώρισης, οι σχεδιαστές παιχνιδιών μπορούν να εμπνεύσουν τόσο τους συμμετέχοντες όσο και τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής να συμμετάσχουν

ενεργά σε δημοκρατικές διαδικασίες και να δημιουργήσουν μία δημόσια αλληλεπίδραση (Burak, 2017).

Για τη δημιουργία της βάσης αυτής, έχει δημιουργηθεί ένα πρακτικό μοντέλο που διευκολύνει τη σύνδεση μεταξύ της μηχανικής των παιχνιδιών και τεσσάρων θεμελιωδών δημοκρατικών διαδικασιών και αποτελεσμάτων: συμπερίληψη, διαβουλευτική δέσμευση, επιρροή και έγκυρη δημόσια συμβολή και διαρκή κοινωνικά αποτελέσματα. Επιπλέον, αυτό το μοντέλο δείχνει πώς το gamification και η σκέψη μπορούν να συσχετιστούν με τις θεωρίες κινήτρων, αποδεικνύοντας πώς αυτοί οι μηχανισμοί μπορούν να εμπνεύσουν τόσο τους συμμετέχοντες όσο και τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής σε ένα σύστημα συμμετοχικού προϋπολογισμού (Schaller, 2017).

Στη βιβλιογραφία προτείνονται διάφοροι μηχανισμοί παιχνιδιών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να παρακινήσουν άτομα και κυβερνητικούς εκπροσώπους στη σφαίρα της διαδικτυακής δημόσιας διαβούλευσης ή της συμμετοχής των πολιτών. Για παράδειγμα, ο μηχανισμός παιχνιδιών που σχετίζεται με τις αποστολές θα μπορούσε να εμπνεύσει τους συμμετέχοντες να αλληλοεπιδράσουν με την κοινότητά τους εκπληρώνοντας καθήκοντα που ενθαρρύνουν θετικές συνδέσεις με γείτονες (Schnell, 2008). Ταυτόχρονα, οι μηχανισμοί των παιχνιδιών που είναι γνωστοί και ως «βρόχοι ανάδρασης» θα μπορούσαν να προσφέρουν στους συμμετέχοντες άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με τη συμμετοχή τους σε προσπάθειες δημόσιας διαβούλευσης, παρακινώντας τους έτσι να επιμείνουν στη δέσμευσή τους με τη διαδικασία (Baiocchi, 2018).

Εκτός από αυτούς τους μηχανισμούς, στη βιβλιογραφία προτείνεται και η χρήση ανταμοιβών για την παρακίνηση των συμμετεχόντων σε προσπάθειες συμμετοχικής κατάρτισης προϋπολογισμού. Για παράδειγμα, παρέχοντας ανταμοιβές για την ολοκλήρωση των μαθησιακών ενοτήτων, οι συμμετέχοντες μπορεί να αποκτήσουν κίνητρα για να ενισχύσουν τις δεξιότητές τους στην παραγωγή και αξιολόγηση προτάσεων προϋπολογισμού. Μια άλλη πιθανή προσέγγιση είναι η ενσωμάτωση του μηχανισμού παιχνιδιών «αποστολών», ο οποίος θα περιλαμβάνει ότι οι παίκτες θα πρέπει να αντιμετωπίσουν συγκεκριμένες προκλήσεις που πρέπει να επιτευχθούν προκειμένου να κερδίσουν ανταμοιβές, ενσωματώνοντας έτσι κίνητρα που σχετίζονται με την ακρίβεια της αποστολής τους και τη βελτίωση της κοινωνικής θέσης (Baiocchi, 2018).

4.7 Προάγοντας τις κοινωνικές διασυνδέσεις και την ενσυναίσθηση

Σε πρόσφατες μελέτες της βιβλιογραφίας, τονίζεται η σημασία της δημιουργίας κοινωνικών δεσμών ως θεμελιώδους δημοκρατικής διαδικασίας και αποτελέσματος. Οι συγγραφείς προτείνουν ότι οι σχεδιαστές παιχνιδιών μπορούν να αξιοποιήσουν τα κίνητρα των ατόμων για την ικανοποίηση βασικών αναγκών, όπως η ανάγκη για κοινωνικές συνδέσεις. Προκειμένου να προωθηθούν οι κοινωνικές συνδέσεις μεταξύ των συμμετεχόντων, τα συστήματα συμμετοχικών προϋπολογισμών μπορούν να περιλαμβάνουν μηχανισμούς παιχνιδιών, όπως προκλήσεις συνεργασίας και δραστηριότητες που βασίζονται σε ομάδες (Prandi, 2017). Αυτές οι δραστηριότητες έχουν τη δυνατότητα να παρακινήσουν τους συμμετέχοντες να συνεργαστούν για έναν κοινό στόχο, με αποτέλεσμα την ανάπτυξη κοινωνικών σχέσεων. Τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων παίζουν ρόλο και στις δημόσιες συναντήσεις. Προσφέρουν στους συμμετέχοντες μια βάση για να υιοθετήσουν διάφορες προοπτικές και να συμμετάσχουν σε ουσιαστικές συζητήσεις. Αναλαμβάνοντας διαφορετικούς ρόλους, οι συμμετέχοντες μπορούν να βελτιώσουν την κατανόησή τους για διαφορετικές απόψεις και να καλλιεργήσουν ενσυναίσθηση προς τους άλλους (Gordon, 2017).

Οι σχεδιαστές παιχνιδιών έχουν τη δυνατότητα να ενισχύσουν τη συμπερίληψη στα πλαίσια της ενασχόλησης των πολιτών μέσω της προώθησης της κοινωνικής σύνδεσης και της ενσυναίσθησης. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε βελτιωμένα αποτελέσματα λήψης αποφάσεων και αυξημένη συμμετοχή των πολιτών στο συμμετοχικό προϋπολογισμό. Ωστόσο, είναι σημαντικό να αναγνωριστεί ότι το gamification από μόνο του δεν μπορεί να αντιμετωπίσει όλα τα εμπόδια που παρέχει η διαδικτυακή συμμετοχή των πολιτών. Θα πρέπει να συνδυαστεί και με άλλες προσεγγίσεις, προκειμένου να διασφαλιστεί ότι η άποψη κάθε ατόμου αναγνωρίζεται και ότι η δημοκρατική διαδικασία αντικατοπτρίζει πραγματικά την κοινότητα που υπηρετεί (Hainey, 2016).

4.8 Βελτίωση της αυτοεκτίμησης και της κοινωνικής θέσης

Η σημασία της βελτίωσης της αυτοεκτίμησης και της κοινωνικής θέσης στο πλαίσιο της διαδικτυακής συμμετοχής των πολιτών, αλλά και της δημόσιας διαβούλευσης συζητείται σε μια πρόσφατη εργασία. Αυτή η κατηγορία κινήτρων περιλαμβάνει μηχανισμούς παιχνιδιών που ικανοποιούν τις ανάγκες των ανθρώπων να μάθουν και να βελτιώσουν την κοινωνική τους θέση. Οι μαθησιακές ενότητες και οι σχετικές πληροφορίες, είναι μηχανισμοί παιχνιδιών που έχουν βρεθεί ότι βελτιώνουν τα χαρακτηριστικά της διαβουλευτικής

διαδικασίας και τα μέτρα αποτελέσματος. Αυτοί οι μηχανισμοί χρησιμοποιούν το κίνητρο ακρίβειας, με στόχο να αντιμετωπίσουν τις προκατειλημμένες συλλογιστικές διαδικασίες και να ενισχύσουν τις σωστές πληροφορίες (Mar, 2020). Η ενσωμάτωση αυτών των μηχανισμών των παιχνιδιών σε διαδικτυακά συστήματα συμμετοχικού προϋπολογισμού μπορεί να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να λάβουν μέρος σε πιο περίπλοκες διαδικασίες και να έχουν τη δυνατότητα να αξιολογήσουν προτάσεις, όπως αυτές διατυπώνονται στα πλαίσια του συμμετοχικού προϋπολογισμού (Johannessen, 2016). Επίσης, η δυνατότητα του gamification να αξιοποιήσει τα κίνητρα των ατόμων τα οποία σχετίζονται με την αυτοβελτίωση και την κοινωνική αναγνώριση στο πλαίσιο της διαδικτυακής συμμετοχής των πολιτών έχει διαπιστωθεί σε αρκετές μελέτες. Χρησιμοποιώντας αυτούς τους μηχανισμούς παιχνιδιών, οι διαδικτυακές πλατφόρμες μπορούν να δημιουργήσουν ένα πιο ελκυστικό και αποτελεσματικό περιβάλλον για τη συμμετοχή του κοινού. Επίσης, είναι σημαντικό να ληφθούν υπόψη οι ψυχολογικοί παράγοντες που παρακινούν τα άτομα να συμμετάσχουν στη δημόσια διαβούλευση και οι μηχανισμοί μπορεί να είναι ένα πολύτιμο εργαλείο για την αντιμετώπιση αυτών των παραγόντων (Thiel, 2015).

4.9 Παρέχοντας κίνητρα στους Δημόσιους λειτουργούς

Ο ρόλος του gamification στην παρακίνηση των δημοσίων υπαλλήλων στο πλαίσιο του συμμετοχικού προϋπολογισμού βασίζεται σε διαδικασίες ανατροφοδότησης, όπως η συνεχής παρακολούθηση και η αμοιβαία συμβολή του κοινού, διαδικασίες οι οποίες μπορούν να βοηθήσουν τις κυβερνητικές υπηρεσίες και τους παρόχους κοινοτικών υπηρεσιών να κατανοήσουν και να ανταποκριθούν στις δημόσιες ανάγκες πιο αποτελεσματικά (Rakhmawati, 2016). Δύο προηγούμενες μελέτες έχουν εντοπίσει ότι η ενσωμάτωση κυβερνητικών υπηρεσιών και παρόχων υπηρεσιών κοινής ωφέλειας στη δημόσια διαβούλευση μέσω διαδικασιών ανατροφοδότησης μπορεί να οδηγήσει σε βελτιωμένη κατανόηση και ανταπόκριση της συμβολής των πολιτών στο συμμετοχικό προϋπολογισμό. Με την ενσωμάτωση μηχανισμών ανατροφοδότησης, οι δημόσιοι υπάλληλοι μπορούν να αποκτήσουν γνώσεις για την αποτελεσματικότητα των ενεργειών τους και να κάνουν τις απαραίτητες προσαρμογές για την καλύτερη αλληλεπίδραση του κοινού (Gastil, 2017). Το έγγραφο καταλήγει στο συμπέρασμα ότι οι βρόχοι ανατροφοδότησης μπορούν να είναι ένας πολύτιμος μηχανισμός του gamification ο οποίος μπορεί να λειτουργήσει σαν κίνητρο των δημοσίων λειτουργών, στο πλαίσιο της διαδικτυακής συμμετοχής των πολιτών και της δημόσιας διαβούλευσης. Είναι σημαντικό για τους δημόσιους λειτουργούς να έχουν κίνητρα και να συμμετέχουν στη διαδικασία της

συμμετοχής των πολιτών, καθώς αυτό μπορεί να οδηγήσει σε καλύτερα αποτελέσματα για την κοινότητα στο σύνολό της. Η χρήση βρόχων ανατροφοδότησης είναι ένας τρόπος για την επίτευξη αυτού του στόχου και θα πρέπει να θεωρείται ως τμήμα οποιασδήποτε διαδικτυακής δημόσιας διαβούλευσης ή πρωτοβουλίας συμμετοχής των πολιτών, ειδικότερα σε διαδικασίες που σχετίζονται με το συμμετοχικό προϋπολογισμό (Gilman, 2016).

4.10 Μέτρα έκβασης του Gamification

4.10.1 Γνωστική εκμάθηση

Τα μέτρα έκβασης της γνωστικής εκμάθησης, αφορούν είτε την εννοιολογική γνώση είτε τη γνώση προσανατολισμένη στην εφαρμογή. Η εννοιολογική γνώση αποτελείται από γεγονότα, αρχές και έννοιες, ενώ η προσανατολισμένη στην εφαρμογή γνώση περιλαμβάνει διαδικαστική γνώση, στρατηγική γνώση και περιστασιακή γνώση (de Jong, 1996). Λαμβάνοντας μια ευρύτερη προοπτική σχετικά με τα κίνητρα, (Wouters, 2013), τα μαθησιακά αποτελέσματα, περιλαμβάνουν τα εγγενή κίνητρα, διαθέσεις, προτιμήσεις, στάσεις, δέσμευση, καθώς και συναισθήματα εμπιστοσύνης και αυτοαποτελεσματικότητας. Τα συμπεριφορικά μαθησιακά αποτελέσματα αφορούν τεχνικές δεξιότητες, κινητικές δεξιότητες ή δεξιότητες, όπως η απόδοση μαθητών σε μια συγκεκριμένη εργασία (π.χ. ένα παιχνίδι εξομοίωσης μιας δοκιμαστικής πτήσης μετά από αντίστοιχη εκπαίδευση) (Garris, 2002).

4.10.2 Μέτρα έκβασης σχετικά με τα κίνητρα

Αυτά τα μέτρα έκβασης σχετίζονται με την επίδραση που έχει το gamification στα ενδιαφέροντα, την ενασχόληση, την ικανοποίηση και την ευχαρίστηση που λαμβάνει ο χρήστης από την εκπαιδευτική διαδικασία μέσω του gamification (Rigbi, 2011). Παραδείγματα τέτοιων μέτρων συμπεριλαμβάνουν:

Τα εσωτερικά κίνητρα: αναφέρεται στον βαθμό στον οποίο οι εκπαιδευόμενοι συμμετέχουν σε μια δραστηριότητα προσωπικούς σκοπούς, και όχι λόγω εξωτερικών κινήτρων ή πιέσεων. Η ενσωμάτωση του gamification μπορεί να ενισχύσει τα εγγενή κίνητρα προσφέροντας στους εκπαιδευόμενους αυτονομία, ικανότητα και συνάφεια, που είναι οι τρεις θεμελιώδεις ψυχολογικές ανάγκες που προσδιορίζονται στη θεωρία του αυτοκαθορισμού (Hamari, 2014).

Η δέσμευση: αναφέρεται στο επίπεδο προσοχής, περιέργειας, ενδιαφέροντος και συναισθηματικής εμπλοκής που έχουν οι εκπαιδευόμενοι στη μαθησιακή δραστηριότητα.

Το gamification έχει τη δυνατότητα να αυξήσει τη δέσμευση προσφέροντας στους μαθητές ανατροφοδότηση, προκλήσεις και καινοτομία, τα οποία είναι τα τρία κύρια συστατικά της θεωρίας της βέλτιστης εμπειρίας (Hamari, 2014).

Η ικανοποίηση: αναφέρεται στον βαθμό στον οποίο οι εκπαιδευόμενοι είναι ικανοποιημένοι τόσο με τα αποτελέσματα όσο και με τη διαδικασία της μαθησιακής δραστηριότητας. Το gamification έχει τη δυνατότητα να αυξήσει την ικανοποίηση προσφέροντας στους μαθητές αναγνώριση, κίνητρα και μία αίσθηση προόδου, τα οποία είναι τα τρία σημαντικά στοιχεία που αναφέρονται στη θεωρία προσδοκίας-αξίας (Saller, 2020).

Η απόλαυση αναφέρεται στον βαθμό στον οποίο οι εκπαιδευόμενοι νιώθουν θετικά συναισθήματα και διασκεδάζουν ενώ συμμετέχουν στη εκπαιδευτική δραστηριότητα. Το gamification έχει την ικανότητα να αυξάνει την απόλαυση ενσωματώνοντας το χιούμορ, την αισθητική και τη φαντασία, τα οποία είναι τα τρία κύρια στοιχεία της θεωρίας της ψυχαγωγίας (Saller, 2020, Wouters, 2013).

4.10.3 Μέτρα έκβασης σχετικά με τη συμπεριφορά

Τα μέτρα έκβασης σχετικά με την συμπεριφορά, αντικατοπτρίζουν την επίδραση του gamification στις δράσεις και τις συμπεριφορές του εκπαιδευόμενου σε συνάρτηση με τον εκπαιδευτικό σκοπό. Έχουν ιδιαίτερη σημασία στη μέτρηση της προτεινόμενης δράσης αφού δείχνουν την προσπάθεια, την επιμονή και το αίσθημα ολοκλήρωσης του ατόμου κατά τη μαθησιακή διαδικασία. Ορισμένα τέτοιου είδους παραδείγματα συμπεριλαμβάνουν:

Χρόνος που δαπανάται: αναφέρεται στο πόσο χρόνο ξοδεύουν οι εκπαιδευόμενοι στη δραστηριότητα. Όσον αφορά τη μάθηση, το gamification μπορεί να βοηθήσει τους ανθρώπους να αφιερώνουν περισσότερο χρόνο στη δραστηριότητα. Αυτό συμβαίνει επειδή το gamification προσθέτει πράγματα όπως σχόλια, στόχους και ανταμοιβές που κάνουν τους ανθρώπους να θέλουν να συνεχίσουν και να ολοκληρώσουν αυτό που κάνουν.

Εργασίες που ολοκληρώθηκαν: αντικατοπτρίζει τον αριθμό των εργασιών ή των προκλήσεων που ολοκληρώνει κάποιος σε μια μαθησιακή δραστηριότητα. Το gamification αυξάνει τον αριθμό αυτό μέσω κινήτρων που παρέχονται από σήματα και βαθμολογικούς πίνακες που αυξάνουν την πιθανότητα οι εκπαιδευόμενοι να θέλουν να συνεχίσουν και βελτιωθούν στη δραστηριότητα.

Ανατροφοδότησης: είναι η συχνότητα που δείχνει πότε οι μαθητές ζητούν βοήθεια ή συμβουλές ενώ συμμετέχουν σε μια μαθησιακή δραστηριότητα. Εάν μια μαθησιακή

δραστηριότητα μοιάζει περισσότερο με παιχνίδι, μπορεί να κάνει τους μαθητές να ζητήσουν περισσότερη βοήθεια δίνοντάς τους χρήσιμα εργαλεία και συμβουλές για να ξεπεράσουν τις προκλήσεις που αντιμετώπισαν σε προηγούμενες προσπάθειες και να μάθουν από τα λάθη τους.

Συνεργασία: δείχνει το ποσοστό συνεργασίας και αλληλεπίδρασης σε μια μαθησιακή δραστηριότητα. Το gamification έχει σαν στόχο τη συνεργασία αφού παρέχει στους εκπαιδευόμενους μαθητές τρόπους να μιλήσουν μεταξύ τους, να εργαστούν ως ομάδα και να δώσουν ο ένας στον άλλο ανατροφοδότηση. Αυτό βοηθά τους συμμετέχοντες να αισθάνονται ότι είναι μέρος μιας ομάδας και έχουν τους ίδιους στόχους.

4.10.4 Μέτρα έκβασης που σχετίζονται με την προσωπικότητα

Αυτά τα μέτρα εκτιμούν τις διαφορές ανάμεσα στις προτιμήσεις του εκπαιδευόμενου αλλά και τις συμπεριφορές και τις τάσεις οι οποίες μπορεί να επηρεάσουν τη στάση ως προς την εφαρμογή του gamification. Για παράδειγμα, μπορεί να εκτιμηθούν πτυχές της προσωπικότητας του χρήστη χρησιμοποιώντας τυποποιημένες κλίμακες όπως είναι το Big Five Inventory ή το HEXACO Personality Inventory, με σκοπό να διερευνηθεί θετική ή αρνητική τους επίδραση σε εφαρμογές gamification.

Η προσωπικότητα του χρήστη περιλαμβάνει ένα σύνολο χαρακτηριστικών και ψυχολογικών παραγόντων που χρησιμοποιούνται για την κατανόηση της σκέψης και των αλληλεπιδράσεων που έχει το άτομο με το περιβάλλον. Τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας σχετίζονται με τον τρόπο με τον οποίο ένα άτομο ανταποκρίνεται σε διάφορες καταστάσεις αν και δεν υπάρχουν στη βιβλιογραφία πολλές πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο οι διαφορετικές πτυχές του παιχνιδιού επηρεάζουν τη δέσμευση σε συνάρτηση με τα χαρακτηριστικά του χρήστη (Codish, 2014).

Οι Codish et al., σε παλαιότερη μελέτη, χρησιμοποίησαν ερωτηματολόγια για να εξετάσουν πώς τα εξωστρεφή και τα εσωστρεφή χαρακτηριστικά των χρηστών είχαν αντίκτυπο στο gamification. Ανακάλυψαν ότι ένας πίνακας κατάταξης είχε αρνητικό αντίκτυπο στους εξωστρεφείς χρήστες, ενώ είχε μια κάπως θετική αλλά όχι σημαντική επίδραση στους εσωστρεφείς χρήστες. Παρατηρήθηκε επίσης, ότι οι εξωστρεφείς προτιμούσαν τα σήματα (Codish, 2014). Αντίθετα, οι Jia et al. αναφέρουν διαφορετικά αποτελέσματα, και πιο συγκεκριμένα οι βαθμολογίες, τα επίπεδα και η κατάταξη είχαν θετική επίδραση στα εξωστρεφή άτομα (Jia, 2016). Επιπλέον, οι Jang et al., διαπίστωσαν ότι οι χρήστες με

χαμηλή προθυμία, που χρησιμοποίησαν μια εφαρμογή gamification, είχαν χαμηλότερα ποσοστά εκμάθησης σε σύγκριση με εκείνους που χρησιμοποιούσαν μια τυπική εκπαιδευτική μέθοδο (Jang, 2015).

Ωστόσο, τα αποτελέσματα που προαναφέρθηκαν, αντιστοιχούν αποκλειστικά στις απόψεις των χρηστών που συγκεντρώθηκαν μέσω ερωτηματολογίων και εντός περιορισμένου χρονικού πλαισίου, κάτι το οποίο αποτελεί σημαντικό περιορισμό για τις μελέτες αυτές, ενώ απαιτεί και τη διεξαγωγή περισσότερων μελετών.

5 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5ο: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

Τύπος Μελέτης: Για τη διερεύνηση των ερευνητικών ερωτημάτων θα ακολουθηθεί η μεθοδολογία της μελέτης παρατήρησης.

Ερευνητικά Ερωτήματα:

1. Βελτιώνει η χρήση του επιτραπέζιου παιχνιδιού την κατανόηση των μαθητών για την έννοια του συμμετοχικού προϋπολογισμού;
2. Ποιες πτυχές του συμμετοχικού προϋπολογισμού κατανοούν καλύτερα οι μαθητές μετά το παιχνίδι;
3. Πόσο ευχάριστη και ενδιαφέρουσα βρίσκουν οι μαθητές αυτή τη διδακτική προσέγγιση σε σχέση με την παραδοσιακή διδασκαλία;
4. Ποια είναι τα προβλήματα της προτεινόμενης υλοποίησης της παιχνιδοποίησης, σύμφωνα με τις παρατηρήσεις των αξιολογητών;

Πληθυσμός του δείγματος: Οι συμμετέχοντες της μελέτης ήταν α) μαθητές της τρίτης (Γ') γυμνασίου και β) πρωτοετείς και δευτεροετείς σπουδαστές της σχολής Διοίκησης Επιχειρήσεων του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Η επιλογή βασίστηκε στο ότι η ηλικία και το μορφωτικό επίπεδο των μαθητών ήταν επαρκές για να κατανοήσουν τις πολύπλοκες έννοιες του συμμετοχικού προϋπολογισμού, ενώ η διαδικασία θα μπορούσε να είναι το έναυσμα για να γίνουν ενεργοί πολίτες όπου θα συμμετέχουν στη λήψη αποφάσεων σχετικά με τον προϋπολογισμό του Δήμου Λαρισαίων, που ανήκουν. Η δειγματοληψία θα ακολουθήσει την μεθοδολογία της δειγματοληψίας ευκολίας.

Μέτρα Έκβασης: Η μελέτη θα χρησιμοποιήσει δύο βασικές κατηγορίες μέτρων έκβασης. Η πρώτη είναι η παρατήρηση και η λήψη σημειώσεων από (4) τέσσερις παρατηρητές (έναν για κάθε ομάδα που θα δημιουργηθεί) οι οποίοι θα είναι παρόντες κατά την διεξαγωγή της διαδικασίας. Η δεύτερη θα είναι μία κλίμακα τύπου Likert, η οποία έχει συνταχθεί από τον βασικό συντελεστή της μελέτης και θα μοιραστεί τους μαθητές, οι οποίοι θα τη συμπληρώσουν μετά την ολοκλήρωση της πειραματικής διαδικασίας.

Διαδικασία Συλλογής και Ανάλυσης Δεδομένων: Η διαδικασία συλλογής και ανάλυσης δεδομένων θα είναι η εξής:

- Οι σημειώσεις των (4) τεσσάρων παρατηρητών θα συγκεντρωθούν και θα αναλυθούν ποιοτικά για να εντοπιστούν κοινά θέματα και μοτίβα στις παρατηρήσεις τους
- Θα γίνει κωδικοποίηση και κατηγοριοποίηση των δεδομένων σε κοινές θεματικές ενότητες

- Θα υπολογιστούν συχνότητες και ποσοστά για τα διάφορα θέματα που προέκυψαν.

5.1 Πειραματική Διαδικασία

5.1.1 Θεωρητικό Υπόβαθρο

Η αποτελεσματικότητα του gamification στην εκμάθηση της έννοιας του συμμετοχικού προϋπολογισμού μπορεί να είναι ιδιαίτερα σημαντική, καθώς οι συμμετέχοντες βιώνουν μια διαδραστική μαθησιακή εμπειρία. Το gamification κάνει την εκμάθηση του συμμετοχικού προϋπολογισμού πιο ελκυστική ενθαρρύνοντας την ενεργό συμμετοχή. Οι συμμετέχοντες καλούνται να λάβουν αποφάσεις μέσω της συζήτησης, να διαθέσουν τους αντίστοιχους πόρους και να έρθουν αντιμέτωποι με τις συνέπειες των επιλογών τους. Αυτή η πρακτική προσέγγιση δύναται να οδηγήσει σε βελτιωμένη εμπειρία της γνώσης (Faiella, 2015).

Η προτεινόμενη μεθοδολογία βασίζεται στη χρήση ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού, το οποίο παρουσιάζει ρεαλιστικά έργα, σενάρια και προκλήσεις που αντικατοπτρίζουν πραγματικές καταστάσεις και ανάγκες της πόλης της Λάρισας. Το παιχνίδι παρέχει άμεση ανατροφοδότηση για τις αποφάσεις των συμμετεχόντων, επιτρέποντας τους να μάθουν από τα λάθη τους και να κάνουν καλύτερες επιλογές στα επόμενα βήματα του παιχνιδιού. Με τον τρόπο αυτό ενισχύεται η διαδικασία της μάθησης.

Το gamification περιλαμβάνει στοιχεία ανταγωνισμού, τα οποία μπορούν να παρακινήσουν τους συμμετέχοντες να αποδώσουν καλύτερα. Οι βαθμολογικοί πίνακες και οι ανταμοιβές μπορούν να αυξήσουν την αφοσίωση. Τα παιχνίδια ενθαρρύνουν τη συνεργασία και την ομαδική εργασία. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να μάθουν πως να συνεργάζονται με άλλους σε ένα πλαίσιο κατάρτισης προϋπολογισμού, αντανakλώντας τη συνεργατική φύση του συμμετοχικού προϋπολογισμού στον πραγματικό κόσμο (Smiderle, 2020). Μελέτες έχουν δείξει ότι η μάθηση με παιχνίδια μπορεί να οδηγήσει σε μακροπρόθεσμη διατήρηση της γνώσης. Οι συμμετέχοντες θα θυμούνται και θα εφαρμόζουν ότι έχουν μάθει μέσω των παιχνιδοποιημένων εμπειριών (Bai, 2020, Buckley, 2016).

Ενώ η παιχνιδοποίηση μπορεί να είναι ένα ισχυρό εργαλείο, θα πρέπει ιδανικά να χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με άλλες μεθόδους διδασκαλίας, όπως συζητήσεις στην τάξη, μελέτες περιπτώσεων και εμπειρίες από τον πραγματικό κόσμο, για να παρέχει μια ολοκληρωμένη εκπαίδευση σχετικά με τη συμμετοχική κατάρτιση προϋπολογισμού. Η εκμάθηση για τη συμμετοχική κατάρτιση προϋπολογισμού τους εξοπλίζει με πρακτικές γνώσεις και δεξιότητες που μπορούν να εφαρμόσουν όταν γίνουν υπεύθυνοι πολίτες και ψηφοφόροι (Meloni, 2017).

Η εκπαίδευση σχετικά με τον συμμετοχικό προϋπολογισμό μπορεί να έχει σημαντικές επιπτώσεις στους μαθητές, τόσο βραχυπρόθεσμα όσο και μακροπρόθεσμα. Η εισαγωγή του συμμετοχικού προϋπολογισμού σε αυτή την ηλικία μπορεί να αυξήσει την ευαισθητοποίηση σχετικά με τον ρόλο των πολιτών στη διαμόρφωση των κοινοτήτων (Mellor, 2018). Βοηθά τους μαθητές να κατανοήσουν τη σημασία της συμμετοχής στα κοινά και της ενεργού συμμετοχής στη λήψη αποφάσεων σε τοπικό επίπεδο. Έννοιες όπως η κατανομή των δημοσίων κονδυλίων και οι αρχές του προϋπολογισμού μπορεί να είναι επωφελείς και για τα προσωπικά τους οικονομικά.

Η εκπαίδευση στον συμμετοχικό προϋπολογισμό ενθαρρύνει την κριτική σκέψη και την επίλυση προβλημάτων. Οι μαθητές πρέπει να αξιολογήσουν και να λάβουν τεκμηριωμένες αποφάσεις καθώς και να εξετάσουν τις συνέπειες των επιλογών τους, οι οποίες αποτελούν βασικές δεξιότητες για τη ζωή. Όταν οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να συμμετάσχουν σε αποφάσεις σχετικά με τον προϋπολογισμό, συχνά αισθάνονται μια αίσθηση ενδυνάμωσης. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και να αποτελέσει κίνητρο για ενεργό συμμετοχή σε θέματα που αφορούν την κοινότητα καθώς ενηλικιώνονται. Ο συμμετοχικός προϋπολογισμός ενισχύει την αίσθηση της κοινότητας και της ευθύνης απέναντι σε αυτή. Οι μαθητές μαθαίνουν πως οι πράξεις τους μπορούν να συμβάλλουν στην ευημερία της κοινότητας και της πόλης στην οποία κατοικούν (Masser, 2018).

Με την εισαγωγή του συμμετοχικού προϋπολογισμού σε αυτή την ηλικία ενδεχομένως οι μαθητές ενθαρρυνθούν να συμμετέχουν περισσότερο στην τοπική πολιτική καθώς φθάνουν σε ηλικία ψήφου. Όταν αυτοί οι μαθητές γίνουν ενήλικες, μπορεί να είναι πιο ενημερωμένοι και ενεργοί πολίτες, οδηγώντας σε πιο αποτελεσματική τοπική διακυβέρνηση. Από την άλλη πλευρά, μία τέτοια διαδικασία καταπολεμά την πολιτική της απάθειας και της αποδέσμευσης από τη συμμετοχή στα κοινά, αφού οι μαθητές είναι περισσότερο ενημερωμένοι και μπορούν ευκολότερα να συμμετέχουν σε διαδικασίες λήψης αποφάσεων (Devish, 2016).

5.1.2 Περιγραφή πειραματικής διαδικασίας – πιλοτικής εφαρμογής

Τίτλος παιχνιδιού: "Student Budget Masters: Crafting the Future"

Μορφή παιχνιδιού: Επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων Συμμετοχικού Προϋπολογισμού.

Στόχος παιχνιδιού: Στόχος του παιχνιδιού είναι η προσομοίωση και η εμπλοκή των συμμετεχόντων στη διαδικασία της συμμετοχικής κατάρτισης προϋπολογισμού,

επιτρέποντας τους να λαμβάνουν αποφάσεις για την κατανομή του προϋπολογισμού και να κατανοούν τις αρχές και τη δυναμική αυτής της προσέγγισης για τη συμμετοχή των πολιτών στις αποφάσεις του δημόσιου προϋπολογισμού. Η έμφαση δίνεται στη συλλογική επιτυχία και όχι στον ατομικό ανταγωνισμό. Ο πληθυσμός της μελέτης αναφέρεται στον παρακάτω πίνακα ανά ημερομηνία διεξαγωγής της δοκιμασίας.

Ημερομηνία	Τόπος	Πληθυσμός δείγματος	Διάρκεια (σε min)
05/12/2023	Vesta	12	120
14/12/2023	3ο Γυμνάσιο Λάρισας	21	90
20/12/2023	Αίθουσα 4 ΤΔΕ, ΠΘ	20	90

Σύμφωνα με τον ερευνητικό σχεδιασμό το παιχνίδι αρχικά δοκιμάστηκε πιλοτικά με ομάδα προπτυχιακών φοιτητών του Τμήματος Διοίκησης Επιχειρήσεων και στη συνέχεια δοκιμάστηκε σε "επίσημες" εφαρμογές του. Πριν οργανωθεί ο πιλοτικός γύρος του παιχνιδιού έγιναν αρκετά "δοκιμαστικά" στα οποία συμμετείχε η ερευνήτρια, ο επιβλέπων καθηγητής και κλειστός κύκλος υποψηφίων διδασκόντων και μεταπτυχιακών φοιτητών. Στόχος ήταν η διόρθωση των σφαλμάτων του παιχνιδιού στο μεγαλύτερο δυνατό βαθμό, η παρακολούθηση της ροής του στην πράξη και ο εντοπισμός πιθανών ρίσκων τόσο στην εφαρμογή του, όσο και στην καταγραφή του τρόπου εφαρμογής του στην πορεία έτσι ώστε να προσφέρει τη δυνατότητα εξαγωγής σχετικά αξιόπιστων αποτελεσμάτων.

Η πιλοτική εφαρμογή έγινε σε ειδικά διαμορφωμένο χώρο υγειονομικού ενδιαφέροντος. Αυτή η τοποθεσία επιλέχθηκε για την δυνατότητα της να απομονώνει αποτελεσματικά την περιοχή εκπαίδευσης από το υπόλοιπο κατάστημα. Η επιλογή του δείγματος βασίστηκε στο γεγονός ότι η ηλικία και το μορφωτικό επίπεδο των συμμετεχόντων (δευτεροετείς και τελειόφοιτοι) ήταν κατάλληλο για την κατανόηση των εννοιών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού. Η πρώτη επίσημη εφαρμογή του πραγματοποιήθηκε στη σχολική μονάδα του 3ου Γυμνασίου Λάρισας. Οι συμμετέχοντες ήταν μαθητές της τρίτης (Γ') Γυμνασίου. Καθ' όλη τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας παρευρίσκονταν στην αίθουσα δυο (2) υποδιευθυντές του σχολείου. Οι μαθητές της Γ' Γυμνασίου επιλέχθηκαν επειδή στοχεύαμε να αξιολογήσουμε τη συμμετοχή των μαθητών της τρίτης τάξης Γυμνασίου και, ευρύτερα, να επεκτείνουμε τις γνώσεις και τα συμπεράσματα σχετικά με το παιχνίδι μεταξύ των μαθητών αυτής της ηλικίας. Η διαδικασία έγινε κατόπιν έγγραφης δήλωσης – συναίνεσης των γονέων των μαθητών που συμμετείχαν. Η δεύτερη επίσημη εφαρμογή

πραγματοποιήθηκε σε αίθουσα του Τμήματος Διοίκησης Επιχειρήσεων του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Οι συμμετέχοντες ήταν πρωτοετείς και δευτεροετείς σπουδαστές του Τμήματος Διοίκησης Επιχειρήσεων του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Η ένταξη των πρωτοετών και δευτεροετών σπουδαστών στην εκπαιδευτική διαδικασία είχε πρωταρχικό στόχο την αξιολόγηση της ενεργού συμμετοχής ατόμων ηλικίας μεταξύ 19 και 22 ετών.

Αυτό το κριτήριο επιλογής δύναται να επεκτείνει το εύρος των γνώσεων και των συμπερασμάτων σχετικά με το εκπαιδευτικό παιχνίδι, στοχεύοντας συγκεκριμένα σε ένα δημογραφικό με υψηλότερο μορφωτικό επίπεδο από αυτό των μαθητών της τρίτης Γυμνασίου. Αυτή η προσέγγιση θα εμπλουτίσει την κατανόηση μας για τη δυναμική του παιχνιδιού στο πλαίσιο ενός πιο προηγμένου εκπαιδευτικού περιβάλλοντος.

Σε κάθε γύρο του πειράματος ο χώρος διαμορφώθηκε και οργανώθηκε κατάλληλα από την υπεύθυνη διεξαγωγής της εκπαιδευτικής διαδικασίας και σε συνεργασία με τους παρατηρητές οι οποίοι ήδη είχαν εκπαιδευτεί στους προηγούμενους γύρους. Στο κέντρο του χώρου τοποθετήθηκε ένα τραπέζι με τέσσερις (4) θέσεις, μια (1) για τον εκπρόσωπο κάθε ομάδας. Επάνω στο τραπέζι τοποθετήθηκε ο πίνακας του παιχνιδιού (επιτραπέζιο) με τις κάρτες έργων, αποφάσεων, τους δείκτες και τα ζάρια. Στη συνέχεια περιμετρικά του κεντρικού τραπεζιού δημιουργήθηκαν τέσσερις (4) χώροι συζήτησης και λήψης απόφασης, ένας (1) για κάθε ομάδα. Για τις ανάγκες των χώρων συζήτησης τοποθετήθηκαν τέσσερα (4) τραπέζια με τρεις (3) θέσεις το κάθε ένα στον πιλοτικό γύρο και με πέντε στην πρώτη (1^η) και δεύτερη (2^η) επίσημη διαδικασία.

Επάνω σε κάθε τραπέζι χώρου συζήτησης και λήψης απόφασης, τοποθετήθηκε μια κλεψύδρα για τη χρονομέτρηση της λήψης απόφασης, ένας φάκελος προϋπολογισμού που περιείχε τα κουπόνια προϋπολογισμού και τα βραχιολάκια σιλικόνης χρώματος αντίστοιχου με το χρώμα της κάθε ομάδας για να χρησιμοποιηθούν από κάθε μέλος της ομάδας ούτως ώστε κατά τον χρόνο παραμονής τους στο κεντρικό τραπέζι (επιτραπέζιο) να είναι ευδιάκριτη η ομάδα που εκπροσωπούν.

Στον πρώτο γύρο (πειραματική διαδικασία), οι συμμετέχοντες προσήλθαν με σημαντικές καθυστερήσεις ως προς το χρόνο προσέλευσης. Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι δυο (2) εκ των συμμετεχόντων έφθασαν ενώ η διαδικασία είχε ήδη ξεκινήσει. Στον πρώτο επίσημο γύρο όλοι οι συμμετέχοντες, πλην ενός προσήλθαν σύμφωνα με την καθορισμένη ώρα προσέλευσης. Ο συμμετέχων που έφτασε αργότερα ενσωματώθηκε σε μία από τις

υπάρχουσες ομάδες. Στον δεύτερο επίσημο γύρο όλοι οι συμμετέχοντες προσήλθαν σύμφωνα με την καθορισμένη ώρα προσέλευσης.

Σε κάθε γύρο, δίπλα από κάθε ομάδα τοποθετήθηκε ο αντίστοιχος παρατηρητής. Μοναδική εξαίρεση, για τεχνικούς λόγους, στον τρίτο γύρο που στο χώρο υπήρχαν δυο (2) παρατηρητές οι οποίοι ανέλαβαν να παρατηρούν και να καταγράφουν την πορεία εξέλιξης δυο (2) ομάδων ταυτόχρονα.

Ο ρόλος των παρατηρητών από την εφαρμογή προκύπτει ιδιαίτερα σημαντικός. Ο ελάχιστος αριθμός θα πρέπει να είναι δύο με ιδανικό τον αριθμό τέσσερις, ένας για την κάθε ομάδα. Όπως αναφέρθηκε και νωρίτερα οι παρατηρητές πέραν της εκπαίδευσης έλαβαν σαφείς οδηγίες μαζί με τα έντυπα παρατήρησης που αφορούσαν τις συγκεκριμένες ομάδες για τις οποίες τους είχε ανατεθεί να παρατηρήσουν και να τεκμηριώσουν τις αξιολογήσεις τους. Από την πιλοτική εκπαιδευτική διαδικασία στις 5 Δεκεμβρίου 2023, οι παρατηρητές διέθεταν την απαιτούμενη γνώση και εμπειρία σχετικά με τη λειτουργία και την εξέλιξη του παιχνιδιού για τους επόμενους γύρους.

Κατά την εκπαιδευτική διαδικασία και στους τρεις (3) γύρους, πρώτος προσήλθε ο επιβλέπων καθηγητής της διπλωματικής εργασίας ο οποίος επιθεώρησε τους ειδικά διαμορφωμένους χώρους ως προς την οργάνωση και λειτουργικότητα τους, χωρίς να υπάρξουν παρατηρήσεις ή αλλαγές. Ακολούθως προσήλθαν οι παρατηρητές – αξιολογητές όπου τους δόθηκαν σαφείς οδηγίες καθώς και τα έντυπα συμπλήρωσης παρατηρήσεων για την ομάδα της οποίας θα ήταν υπεύθυνοι να παρατηρούν και να καταγράφουν τις παρατηρήσεις τους.

Είχε ήδη προηγηθεί συνάντηση σε προηγούμενη ημερομηνία, μεταξύ της υπεύθυνης της διαδικασίας, του επιβλέποντος καθηγητή της διπλωματικής εργασίας και των παρατηρητών, όπου είχε πραγματοποιηθεί πιλοτική διεξαγωγή του παιχνιδιού με συμμετοχή των ίδιων στις θέσεις των παικτών. Αυτή η ενέργεια λειτούργησε θετικά ώστε όλα τα παραπάνω μέλη να λάβουν πλήρη γνώση των συνθηκών και λεπτομερειών του παιχνιδιού. Επιπλέον ζητήθηκε από τους παρατηρητές ένα συγκεκριμένο πρωτόκολλο τήρησης παρατηρήσεων.

Στον πιλοτικό γύρο η υπεύθυνη της διαδικασίας παρότρυνε τους συμμετέχοντες να χωριστούν σε τέσσερις (4) ομάδες από τρία (3) άτομα σε κάθε ομάδα και να λάβουν θέση στο χώρο συζήτησης της αντίστοιχης ομάδας. Κατ' αντιστοιχία έγινε η κατανομή με πέντε άτομα ανά ομάδα στους επόμενους γύρους.

Στον πιλοτικό γύρο δεν υπήρχε σε εμφανές σημείο πίνακας οπτικοποίησης της προόδου των ομάδων. Αυτό επισημάνθηκε, και στους επόμενους γύρους η υπεύθυνη του παιχνιδιού

δημιούργησε έναν πίνακα βαθμών στον πίνακα της τάξης για να καταγράφει συστηματικά την πρόοδο των βαθμολογιών κάθε ομάδας σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Έπειτα οι συμμετέχοντες διάλεξαν με τυχαίο τρόπο από μια (1) κάρτα ρόλων ο καθένας και τους μοιράστηκε έντυπο με σύντομη περιγραφή της έννοιας του συμμετοχικού προϋπολογισμού. Δόθηκαν κάποιες αρχικές οδηγίες και αναγνώστηκε από την υπεύθυνη της διαδικασίας το φύλλο κανόνων του παιχνιδιού.

Στο κεντρικό τραπέζι έλαβαν θέση εκπρόσωποι από κάθε ομάδα και πραγματοποιήθηκε ρίψη ζαριού προκειμένου να διαμορφωθεί η σειρά προτεραιότητας των ομάδων στο παιχνίδι και κατόπιν τούτου ξεκίνησε η πειραματική διαδικασία.

Μετά την ολοκλήρωση της πειραματικής διαδικασίας οι συμμετέχοντες και οι παρατηρητές συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο που τους δόθηκε.

Οι παρατηρητές παρέδωσαν στην υπεύθυνη της διαδικασίας όλα τα έντυπα συμπληρωμένα, τα οποία είχαν λάβει πριν την έναρξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Αυτά τα έντυπα περιλάμβαναν μια ολοκληρωμένη καταγραφή της προόδου των ομάδων υπό την επίβλεψη τους, συμβάλλοντας στην αξιολόγηση και τεκμηρίωση της απόδοσης των ομάδων σε όλη την διαδικασία του παιχνιδιού.

Μετά την ολοκλήρωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, τόσο οι συμμετέχοντες όσο και οι παρατηρητές συμμετείχαν στη συμπλήρωση ενός δομημένου ερωτηματολογίου. Αυτή η ενέργεια είχε ως στόχο να συγκεντρωθούν σχόλια για να αξιολογηθεί ολοκληρωμένα ο αντίκτυπος και η αποτελεσματικότητα του εκπαιδευτικού παιχνιδιού.

Επιπλέον, στο τέλος του ερωτηματολογίου, ζητήθηκε από τους μαθητές-συμμετέχοντες να καταγράψουν με σύντομο τρόπο την εμπειρία τους από το παιχνίδι. Αυτό το ποιοτικό στοιχείο στόχευε να καταγράψει υποκειμενικές εντυπώσεις, προβληματισμούς και συναισθήματα, παρέχοντας μια κατανόηση της εκπαιδευτικής εμπειρίας του παιχνιδιού.

Η πιλοτική εκπαιδευτική διαδικασία απέφερε σημαντικές γνώσεις για τη λειτουργία και τους κανόνες του παιχνιδιού. Τα ευρήματα είχαν ως αποτέλεσμα τη βελτιστοποίηση του παιχνιδιού με στόχο τη διατήρηση ενός υψηλού επιπέδου ενδιαφέροντος των συμμετεχόντων σε όλο το παιχνίδι. Συμπερασματικά, παρατηρήθηκε μείωση του ενδιαφέροντος των συμμετεχόντων για το παιχνίδι σε όλες τις ομάδες κατά τις περιόδους αναμονής τους, ιδιαίτερα όταν ήταν η σειρά μιας άλλης ομάδας να λάβει απόφαση για τη χρηματοδότηση ενός έργου ή ενός σεναρίου απόφασης. Για την αντιμετώπιση αυτού του ζητήματος, έγιναν τροποποιήσεις στους κανόνες του παιχνιδιού. Αποφασίστηκε να λαμβάνονται ταυτόχρονα οι αποφάσεις από όλες τις ομάδες, εφόσον έχει προηγηθεί κατά

σειρά προτεραιότητας ρίψη του ζαριού και μετακίνηση του δείκτη κάθε ομάδας στο αντίστοιχο εικονίδιο. Αυτή η αλλαγή διασφαλίζει ότι οι ομάδες διατηρούν σταθερό ρυθμό, εξαλείφοντας κάθε «κενό» χρόνο που θα μπορούσε να οδηγήσει σε αποπροσανατολισμό των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Παρατηρήθηκε ότι το έντυπο που δόθηκε στους συμμετέχοντες στην αρχή του παιχνιδιού, το οποίο εξηγούσε την έννοια του συμμετοχικού προϋπολογισμού, δεν ενίσχυσε επαρκώς την κατανόηση τους. Ως αποτέλεσμα, αποφασίστηκε να διεξαχθεί μια πιο ολοκληρωμένη ενημέρωση για την έννοια της συμμετοχικής κατάρτισης προϋπολογισμού και, εάν χρειαστεί, να υπάρξει μια σύντομη συζήτηση για το θέμα μεταξύ της υπεύθυνης του παιχνιδιού και των συμμετεχόντων.

Επιπλέον, λόγω της απρόβλεπτης ολοκλήρωσης του παιχνιδιού λόγω εξάντλησης των καρτών απόφασης, το φύλλο κανόνων τροποποιήθηκε για να αναφέρει ρητά ότι η νικήτρια ομάδα είναι αυτή που επιτυγχάνει την υψηλότερη βαθμολογία στην πίστα βαθμολόγησης, ανεξάρτητα από το πώς ολοκληρώνεται το παιχνίδι. Μετά από παρατήρηση των συμμετεχόντων της πιλοτικής διαδικασίας, αποφασίστηκε να αλλάξει ο αριθμός των ζαριών που χρησιμοποιήθηκαν. Η πιλοτική διαδικασία διεξήχθη με ένα (1) ζάρι. Ωστόσο, για την επίσημη διαδικασία αποφασίστηκε να χρησιμοποιηθούν δύο (2) ζάρια. Αυτή η προσαρμογή στόχευε να αποτρέψει τους συμμετέχοντες από το να αισθάνονται απογοητευμένοι με το αποτέλεσμα και να το αποδίδουν λανθασμένα στην ύπαρξη ενός (1) ζαριού.

Όλες οι προαναφερθείσες αλλαγές που στόχευαν στη βελτιστοποίηση της εμπειρίας του παιχνιδιού λειτούργησαν θετικά στους επόμενους επίσημους γύρους που ακολούθησαν καθώς δεν προέκυψαν τα προβλήματα που δημιουργήθηκαν κατά την πιλοτική εφαρμογή.

Οι αναλυτικές περιγραφές της πιλοτικής εφαρμογής αλλά και των δύο εφαρμογών του πειράματος σε μαθητές περιγράφονται αναλυτικά στα παραρτήματα της εργασίας.

5.1.3 Στοιχεία παιχνιδιού

Με βάση τον αρχικό του σχεδιασμό, το παιχνίδι έχει τα εξής επιμέρους στοιχεία:

- Πίνακας: Αντιπροσωπεύει την πόλη της Λάρισας
- Πίστα βαθμολόγησης: Μετρά την πορεία της ομάδας – κοινότητας μέσω της εκτέλεσης έργων και λήψης αποφάσεων
- Παίκτες: Δείκτες που αντιπροσωπεύουν την κάθε ομάδα στο παιχνίδι
- Χώρος συζήτησης: Χώρος συνεργασίας, συζήτησης παικτών & λήψης αποφάσεων
- Κλεψύδρες: Μία (1) για κάθε ομάδα. Χρησιμοποιούνται για τη χρονομέτρηση συζήτησης και λήψης απόφασης με διάρκεια τριών (3) λεπτών

- Κουπόνια προϋπολογισμού: Εικονικά χρήματα που θα διαθέσουν οι παίκτες για την κατανομή του προϋπολογισμού της ομάδας τους
- Κουπόνια πρόσθετης χρηματοδότησης: Εικονικά χρήματα που κερδίζουν οι παίκτες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού
- Κάρτες απόφασης: Κάρτες που παρουσιάζουν σενάρια και το κόστος αυτών, που επηρεάζουν τον προϋπολογισμό της κοινότητας
- Κάρτες έργων: Κάρτες που περιγράφουν διάφορα κοινοτικά έργα και περιλαμβάνουν τα οφέλη εκτέλεσης τους στην κοινότητα καθώς και το κόστος τους
- Πίνακας Αποτελεσμάτων: Πίνακας όπου καταγράφονται τα έργα, οι αποφάσεις και οι πόντοι της κάθε ομάδας
- Αξιολογητές: τέσσερα (4) φυσικά πρόσωπα, ένα (1) για κάθε ομάδα τα οποία παρατηρούν και καταγράφουν τις αποφάσεις που λαμβάνουν οι ομάδες καθώς και άλλα στοιχεία που αφορούν την αξιολόγηση της εμπειρίας των μαθητών καθ' όλη τη διάρκεια του εκπαιδευτικού παιχνιδιού για τον συμμετοχικό προϋπολογισμό
- Φυλλάδιο κανόνων: Λεπτομερείς κανόνες και οδηγίες για το παιχνίδι.

5.1.4 Κανόνες παιχνιδιού

- Απευθύνεται σε ομάδα 20 συμμετεχόντων
- Αρχικά μοιράζεται ένα έντυπο σε κάθε συμμετέχοντα που εξηγεί την έννοια του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού
- Δημιουργούνται τέσσερις (4) ομάδες (μπλε – κόκκινη – κίτρινη – πράσινη) όπου η κάθε ομάδα αποτελείται από πέντε (5) άτομα
- Στον χώρο όπου διεξάγεται το παιχνίδι υπάρχει ένα κεντρικό τραπέζι πάνω στο οποίο τοποθετείται ο πίνακας του παιχνιδιού (επιτραπέζιο) με τέσσερις (4) θέσεις που αντιστοιχούν μία (1) για κάθε εκπρόσωπο της κάθε ομάδας
- Στον ίδιο χώρο δημιουργούνται τέσσερα (4) σημεία, δηλαδή τέσσερα τραπέζια με πέντε (5) θέσεις το κάθε ένα, ένα (1) για κάθε ομάδα που αποτελούν τον χώρο συζήτησης και λήψης απόφασης
- Κάθε αξιολογητής-παρατηρητής αναλαμβάνει μια ομάδα την οποία θα παρατηρεί και θα καταγράφει τις αποφάσεις που λαμβάνει καθώς και άλλα στοιχεία που αφορούν την αξιολόγηση της εμπειρίας των μαθητών καθ' όλη τη διάρκεια του εκπαιδευτικού παιχνιδιού για τον συμμετοχικό προϋπολογισμό
- Κάθε παίκτης τυχαία αναλαμβάνει ένα ρόλο
- Κάθε ομάδα διαλέγει έναν διακριτικό παίκτη αντίστοιχου χρώματος

- Κάθε ομάδα παίρνει από έναν φάκελο προϋπολογισμού με ίσο αριθμό κουπονιών προϋπολογισμού (εικονικά χρήματα σε ευρώ) που αντιστοιχούν σε ποσό εκατό πενήντα χιλιάδες ευρώ (150.000,00€)
- Το παιχνίδι παίζεται σε στροφές, με τον δείκτη κάθε ομάδας να κινείται με τη φορά των δεικτών του ρολογιού
- Με τη σειρά όλοι οι παίκτες κάθε ομάδας θα εκπροσωπήσουν την ομάδα τους ρίχνοντας τα ζάρια
- Αρχικά στο τραπέζι με τον πίνακα παιχνιδιού λαμβάνουν θέση τέσσερα (4) άτομα, ένα (1) από κάθε ομάδα
- Πραγματοποιείται ρίψη ζαριού από κάθε παίκτη διαδοχικά. Ο παίκτης που θα πετύχει τον μεγαλύτερο αριθμό ξεκινάει πρώτος, Ακολουθώς και οι υπόλοιποι
- Σύμφωνα με τη σειρά που διαμορφώθηκε κάθε παίκτης πραγματοποιεί ρίψη ζαριών και μετακινεί τον διακριτικό παίκτη της ομάδας του στην αντίστοιχη θέση στον πίνακα παιχνιδιού
- Εφόσον και οι τέσσερις (4) παίκτες έχουν ολοκληρώσει τη ρίψη ζαριών και έχουν τοποθετήσει τον διακριτικό τους παίκτη στην αντίστοιχη θέση, μεταβαίνουν και οι τέσσερις (4) ταυτόχρονα στον χώρο συζήτησης της ομάδας τους προκειμένου να συζητήσουν και να αποφασίσουν είτε τη χρηματοδότηση έργου είτε την επιλογή σεναρίου έργου, σε προκαθορισμένο χρόνο τριών (3) λεπτών με τη χρήση κλεψύδρας
- Όταν η κάρτα έργου ή απόφασης σχετίζεται με τον ρόλο που έχει κάποιος παίκτης της ομάδας τότε η ομάδα φέρει μεγαλύτερη ευθύνη για την απόφαση χρηματοδότησης του έργου χωρίς όμως να υπάρχει αντίκτυπος της απόφασης στη βαθμολογία της ομάδας
- Οι παίκτες αποφασίζουν εάν θα χρηματοδοτήσουν το έργο ή το σενάριο απόφασης με συνεργασία μεταξύ τους μέσω συζήτησης και λήψη απόφασης για την κατανομή του προϋπολογισμού της ομάδας τους. Ισχύει η αρχή της πλειοψηφίας
- Οι παίκτες τοποθετούν τα κουπόνια προϋπολογισμού, τις κάρτες έργου και τις κάρτες αποφάσεων κατανομής προϋπολογισμού στον χώρο συζήτησης
- Όταν οι παίκτες αποφασίσουν να χρηματοδοτήσουν ένα έργο ή αποφασίσουν την εκτέλεση σεναρίου απόφασης, ανταλλάσσουν κουπόνια προϋπολογισμού που ισοδυναμούν με το κόστος του έργου ή του σεναρίου απόφασης
- Οι παίκτες θα πρέπει να παρακολουθούν τα κουπόνια και τα έξοδα τους για να διασφαλίσουν ότι δεν υπερβαίνουν τον προϋπολογισμό τους

- Κάθε φορά που μια ομάδα ολοκληρώνει την χρηματοδότηση ενός έργου και ενός σεναρίου απόφασης, λαμβάνει ένα πόντο στη βαθμολόγηση και μετακινεί τον δείκτη της στην πίστα βαθμολόγησης κατά ένα επίπεδο
- Σε περίπτωση που κάποια ομάδα δεν έχει κάνει σωστή χρήση του προϋπολογισμού της και βρεθεί χωρίς χρήματα ενώ το παιχνίδι δεν έχει ολοκληρωθεί τότε της χορηγείται επιδότηση ποσού 10.000,00€ και ως ποινή μετακινείται μια θέση πίσω στην πίστα βαθμολόγησης
- Το παιχνίδι τελειώνει μόλις μια από τις ομάδες φθάσει στο επίπεδο πέντε (5) της πίστας βαθμολόγησης. Εάν για οποιοδήποτε λόγο (π.χ. τελειώσουν οι κάρτες έργων ή αποφάσεων) προτού κάποια ομάδα συμπληρώσει πέντε (5) πόντους τότε κερδίζει η ομάδα που έχει την υψηλότερη βαθμολογία πόντων στην πίστα βαθμολόγησης.
- Μόλις ολοκληρωθεί το παιχνίδι μοιράζεται στους συμμετέχοντες ερωτηματολόγιο αξιολόγησης της εμπειρίας από το παιχνίδι σχετικά με τον συμμετοχικό προϋπολογισμό

Μετά την ολοκλήρωση της πειραματικής διαδικασίας οι αξιολογητές συμπληρώνουν το ερωτηματολόγιο που θα τους δοθεί και αποσκοπεί στην αξιολόγηση της εμπειρίας των μαθητών – συμμετεχόντων στο εκπαιδευτικό παιχνίδι για τον συμμετοχικό προϋπολογισμό. Τα ερωτηματολόγια στα οποία απάντησαν οι μαθητές αλλά και τα ερωτηματολόγια στα οποία απάντησαν οι αξιολογητές παρατίθενται στο παράρτημα.

5.2 Προκλήσεις και εμπόδια

Η εφαρμογή της συμμετοχικής εκπαίδευσης σχετικά με τον προϋπολογισμό σε επίπεδο Γυμνασίου είναι πιθανόν να αντιμετωπίσει πολλές προκλήσεις και εμπόδια.

Έλλειψη πόρων: Η εκπαίδευση συμμετοχικού προϋπολογισμού απαιτεί πόρους όπως διδακτικό υλικό, τεχνολογία και τη συμμετοχή και τη συνεργασία του εκπαιδευτικού προσωπικού.

Εκπαίδευση διδακτικού προσωπικού: Οι εκπαιδευτικοί μπορεί να απαιτούν εκπαίδευση για την αποτελεσματική παροχή βοήθειας κατά την πειραματική διαδικασία. Η παροχή αυτή μπορεί να είναι χρονοβόρα και δαπανηρή.

Ενσωμάτωση προγράμματος σπουδών: Η ενσωμάτωση της διαδικασίας παιχνιδιοποίησης στο υπάρχον πρόγραμμα σπουδών μπορεί να αποτελέσει πρόκληση. Ενδέχεται να απαιτούνται προσαρμογές στα χρονοδιαγράμματα και στο περιεχόμενο των μαθημάτων.

Υλικό κατάλληλο για την ηλικία: Η ανάπτυξη υλικού κατάλληλου για την ηλικία ώστε να μπορεί να κινεί το ενδιαφέρον σε μαθητές Γυμνασίου είναι αρκετά δύσκολο στην υλοποίηση. Σε αυτή τη δυσκολία, σημαντικό ρόλο παίζει και το γεγονός ότι οι μελέτες που εφαρμόζουν gamification σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα και σε έφηβους είναι περιορισμένες (Bai, 2020). Το παιχνίδι πρέπει να είναι σχετικό με τα ενδιαφέροντα της συγκεκριμένης ηλικιακής ομάδας.

Υποστήριξη: Η υποστήριξη του προγράμματος από τις σχολικές επιτροπές και τους εκπαιδευτικούς είναι ιδιαίτερα σημαντική. Το να πειστούν οι ενδιαφερόμενοι για τα εκπαιδευτικά οφέλη μπορεί επίσης να αποτελέσει πρόκληση.

Μέτρηση του αντίκτυπου: Η αξιολόγηση του αντίκτυπου της εκπαίδευσης του συμμετοχικού προϋπολογισμού μπορεί να είναι δύσκολη υπόθεση και να απαιτεί μακροχρόνια παρακολούθηση. Συνεπώς, θα πρέπει πιθανόν να υπάρχει κάποιο follow-up ή κάποια επαναληπτική πειραματική διαδικασία.

Δέσμευση μαθητών: Η διατήρηση του ενδιαφέροντος και της δέσμευσης των μαθητών σε όλη την εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να είναι δύσκολη, ειδικά εάν το υλικό δεν είναι ελκυστικό ή εάν οι μαθητές δεν αντιλαμβάνονται τη σημασία που μπορεί να έχει ο συμμετοχικός προϋπολογισμός στην μετέπειτα ζωή τους.

Βιωσιμότητα: Η διασφάλιση της βιωσιμότητας της εκπαίδευσης στον συμμετοχικό προϋπολογισμό πέρα από μια εφάπαξ πρωτοβουλία ή ερευνητικό έργο μπορεί να είναι πρόκληση, αφού δεν υπάρχει τέτοια πρόβλεψη στα εκπαιδευτικά προγράμματα του Υπουργείου Παιδείας.

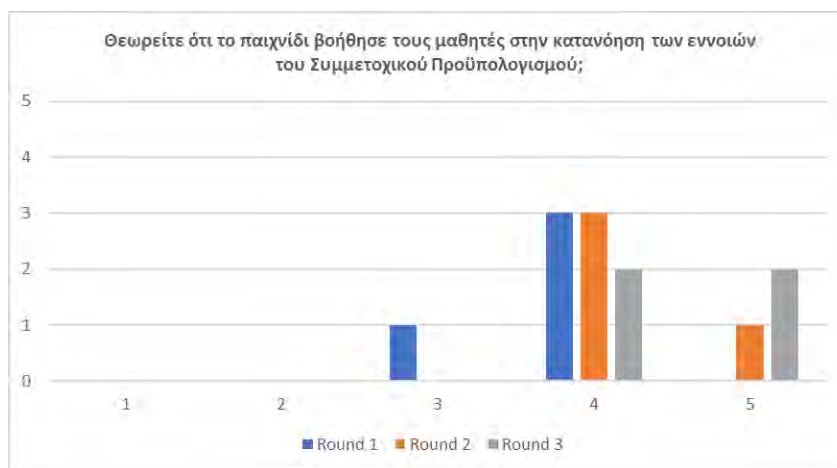
5.3 Αναμενόμενα αποτελέσματα

- Βελτίωση στις επιδόσεις των μαθητών σε τεστ αξιολόγησης γνώσεων για το συμμετοχικό προϋπολογισμό μετά το παιχνίδι σε σχέση με πριν.
- Θετικά σχόλια και αντιδράσεις των μαθητών για τη διαδικασία του παιχνιδιού
- Καλύτερη κατανόηση εννοιών όπως συμμετοχική λήψη αποφάσεων, ιεράρχηση αναγκών, κατανομή πόρων κτλ.

6 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6ο: ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

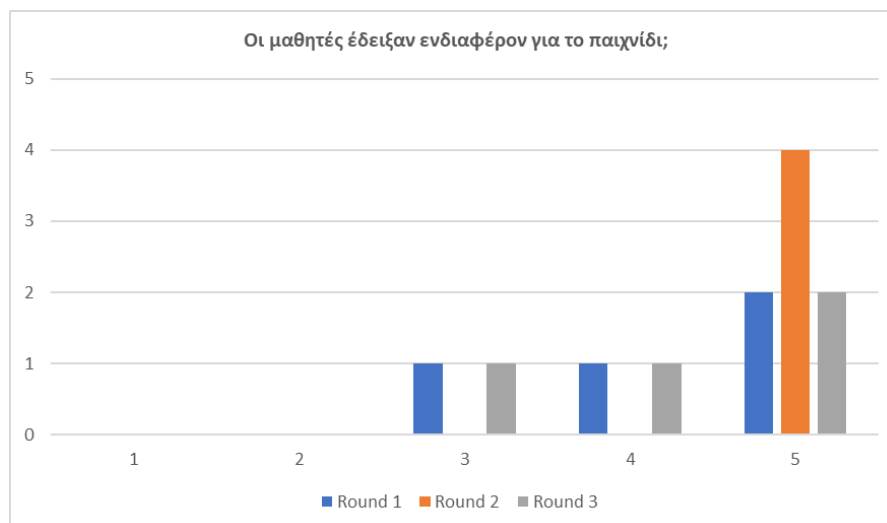
6.1 Αποτελέσματα Ποιοτικής Ανάλυσης – Παρατήρησης

Από τις αξιολογήσεις των παρατηρητών με βάση τα φύλλα αξιολόγησης τα οποία παρατίθενται στο παράρτημα, φαίνεται ότι στο δεύτερο και τον τρίτο γύρο οι αξιολογητές έδωσαν μεγαλύτερη βαθμολογία ως προς την αξιολόγηση ότι το παιχνίδι βοήθησε τους μαθητές στην κατανόηση των εννοιών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού, συμφωνούν απόλυτα στην κλίμακα Likert στην αντίστοιχη ερώτηση (**Εικόνα 6.1**).



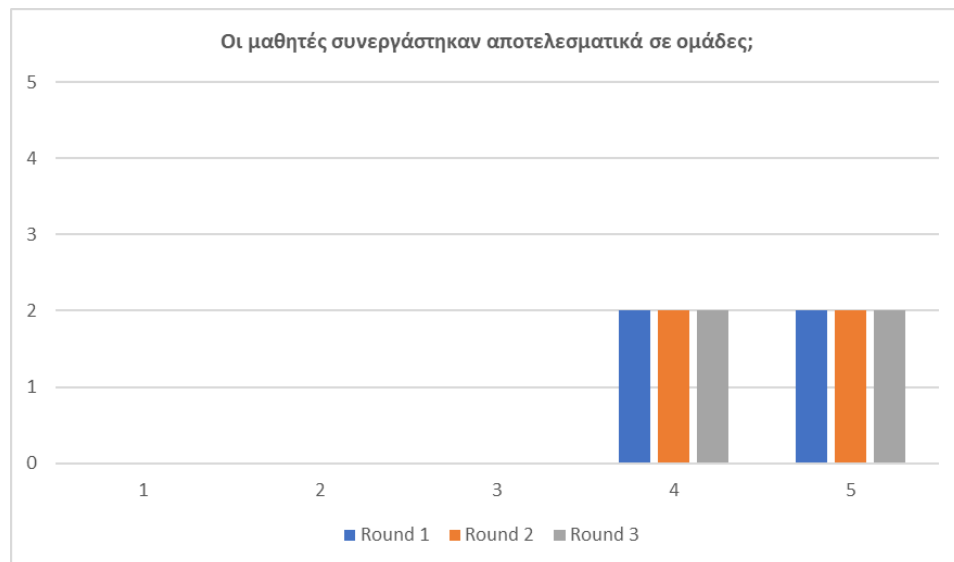
Εικόνα 6.1 Αποτελέσματα πρώτης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων

Αντίστοιχα, στη δεύτερη ερώτηση της αξιολόγησης των συμμετεχόντων αν έδειξαν ενδιαφέρον για το παιχνίδι οι αξιολογητές απάντησαν σε πλειοψηφία ότι συμφωνούν απόλυτα περισσότερο στο δεύτερο γύρο του παιχνιδιού (**Εικόνα 6.2**).



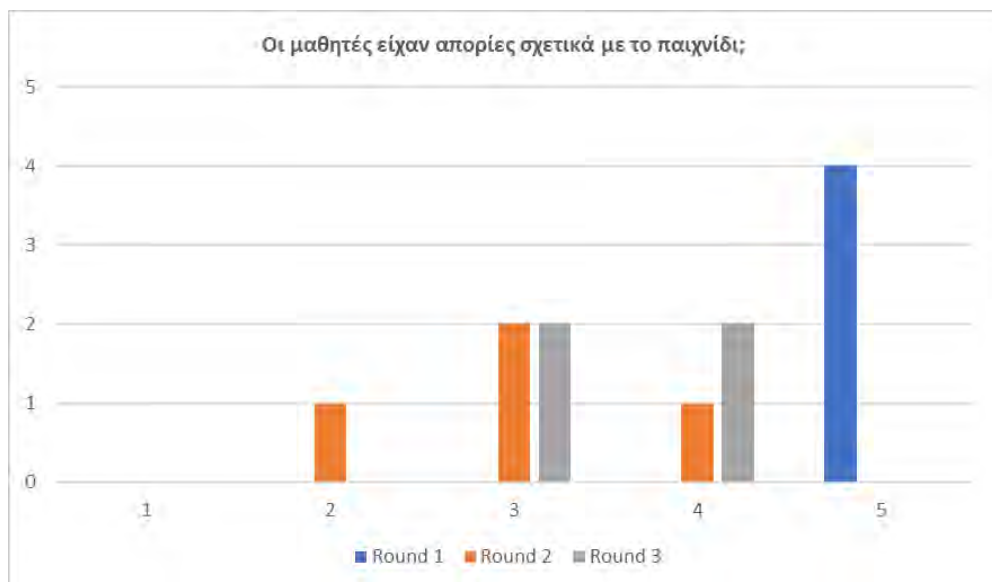
Εικόνα 6.2 Αποτελέσματα δεύτερης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων

Για την τρίτη ερώτηση της κλίμακας αξιολόγησης των συμμετεχόντων, οι αξιολογητές απάντησαν ότι συμφωνούν ή συμφωνούν απόλυτα ότι οι μαθητές συνεργάστηκαν αποτελεσματικά σε ομάδες και στους τρεις γύρους (**Εικόνα 6.3**).



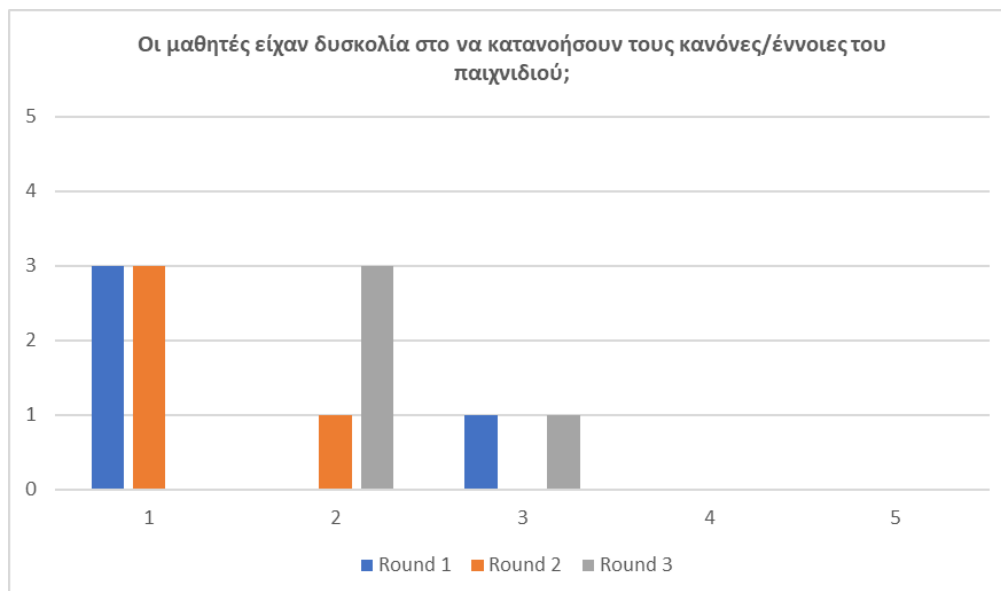
Εικόνα 6.3 Αποτελέσματα τρίτης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων

Για την τέταρτη ερώτηση φαίνεται ότι οι μαθητές είχαν περισσότερες απορίες κατά την πρώτη επαφή με το παιχνίδι, όπως φαίνεται και από το γράφημα της **Εικόνας 6.4**.



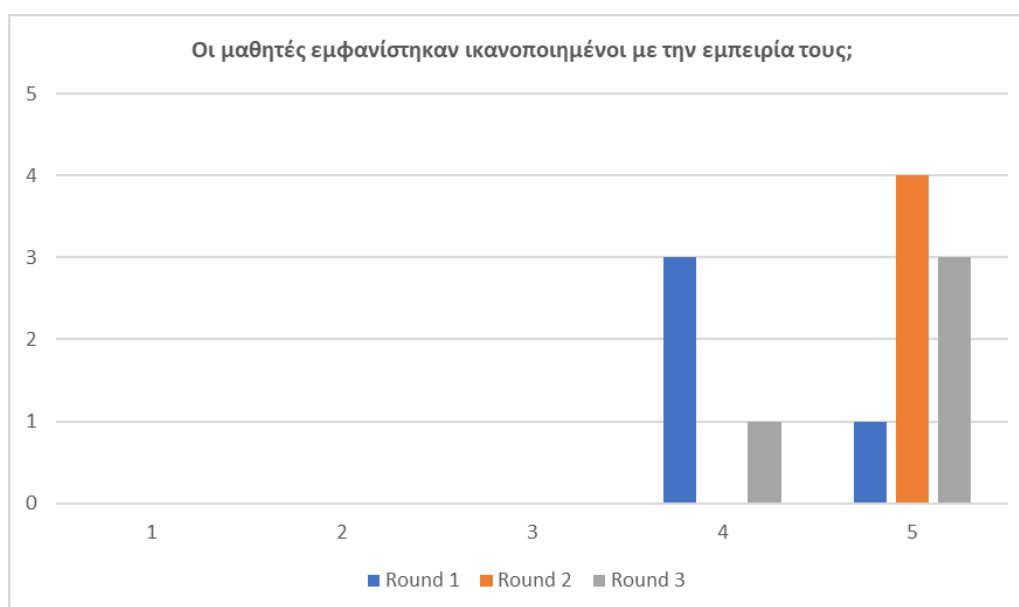
Εικόνα 6.4 Αποτελέσματα τέταρτης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων

Επίσης οι μαθητές είχαν περισσότερη δυσκολία στους δύο πρώτους γύρους του παιχνιδιού όπως φαίνεται από το γράφημα της **Εικόνας 6.5** που αφορά τα αποτελέσματα της αξιολόγησης στην πέμπτη ερώτηση της κλίμακας αξιολόγησης των συμμετεχόντων.



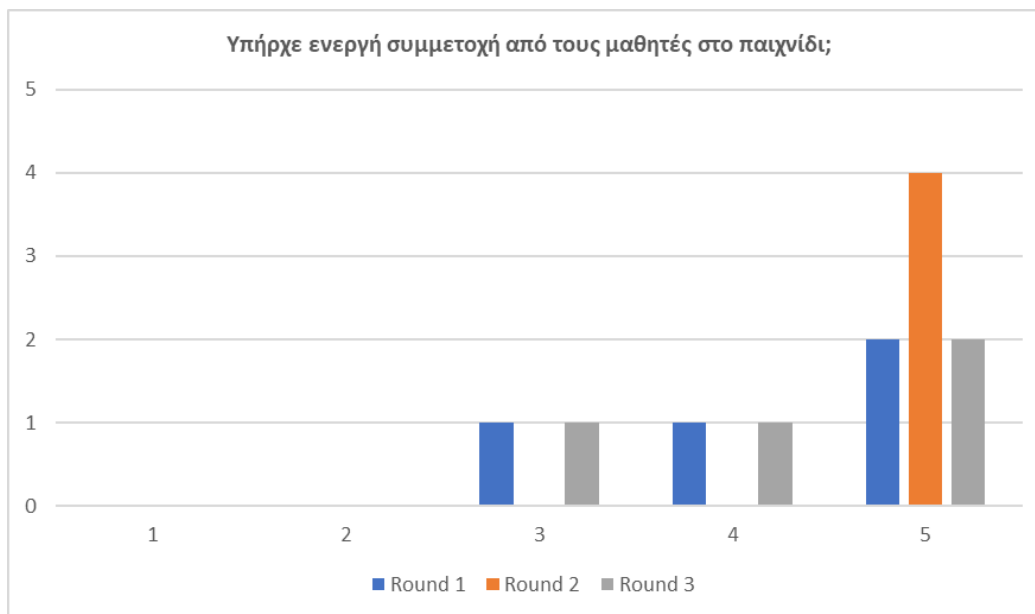
Εικόνα 6.5 Αποτελέσματα πέμπτης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων

Από τα αποτελέσματα της αξιολόγησης στην έκτη ερώτησης της αντίστοιχης κλίμακας, φαίνεται ότι οι συμμετέχοντες έμειναν σε μεγάλο βαθμό ικανοποιημένοι από την εμπειρία τους, ιδιαίτερα κατά τις δύο τελευταίες δοκιμασίες (**Εικόνα 6.6**).



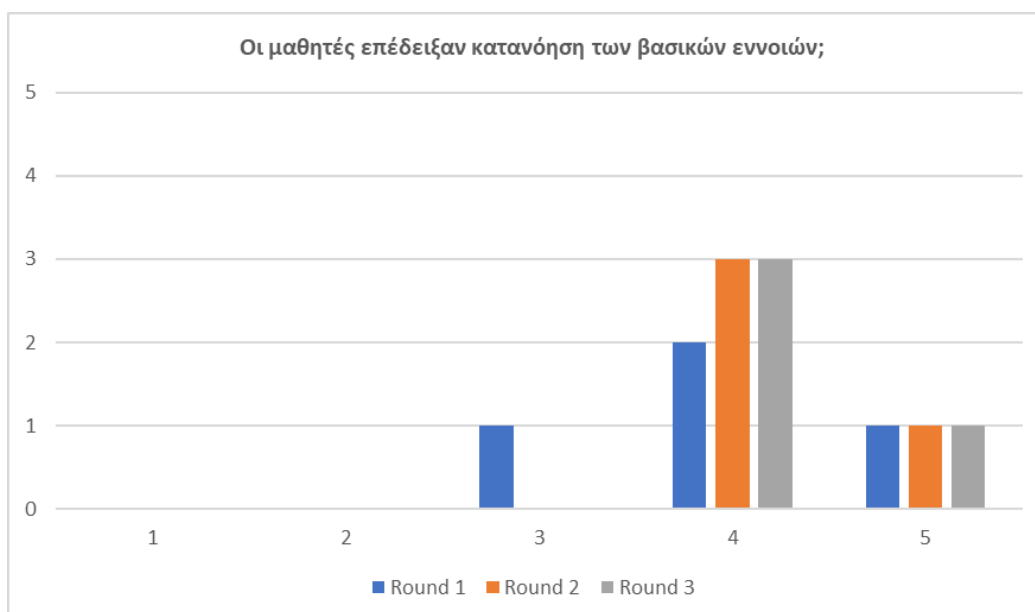
Εικόνα 6.6 Αποτελέσματα έκτης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων

Υψηλή ήταν και η ενεργή συμμετοχή των μαθητών στο παιχνίδι, όπως φαίνεται από τα αποτελέσματα της αξιολόγησης στην αντίστοιχη, έβδομη ερώτηση της κλίμακας. Αξίζει να σημειωθεί ότι η ενεργή συμμετοχή ήταν υψηλή και στις τρεις εφαρμογές της πειραματικής διαδικασίας (**Εικόνα 6.7**).



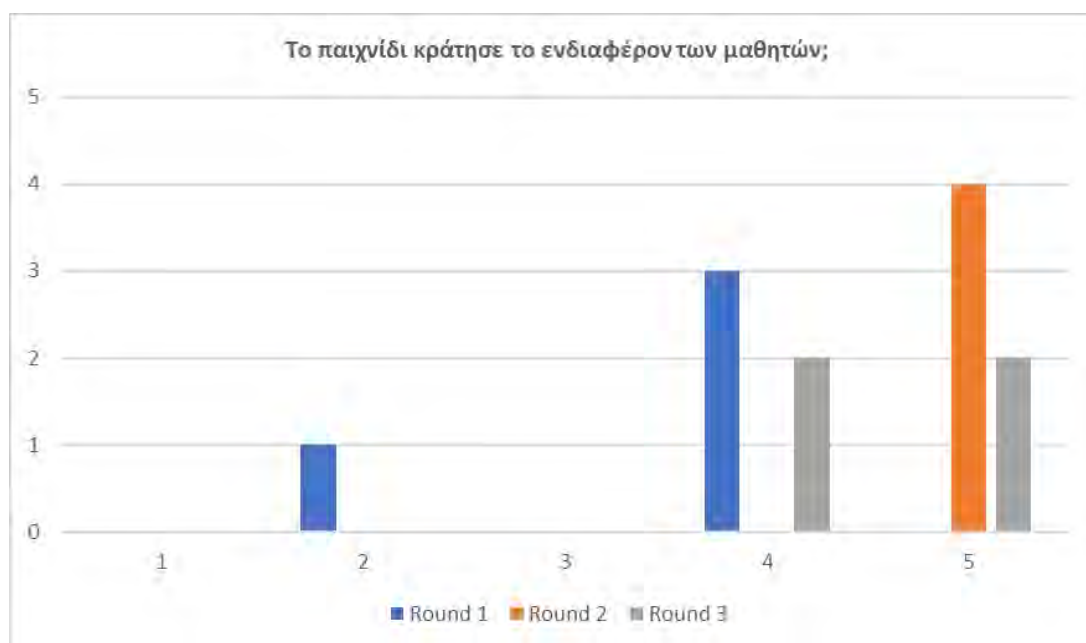
Εικόνα 6.7 Αποτελέσματα έβδομης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων

Τα αποτελέσματα της αξιολόγησης με βάση την όγδοη ερώτηση της κλίμακας δείχνουν ότι οι μαθητές έδειξαν κατανόηση των εννοιών σε σχέση με τον συμμετοχικό προϋπολογισμό και στις τρεις διαδικασίες πειράματος (**Εικόνα 6.8**).



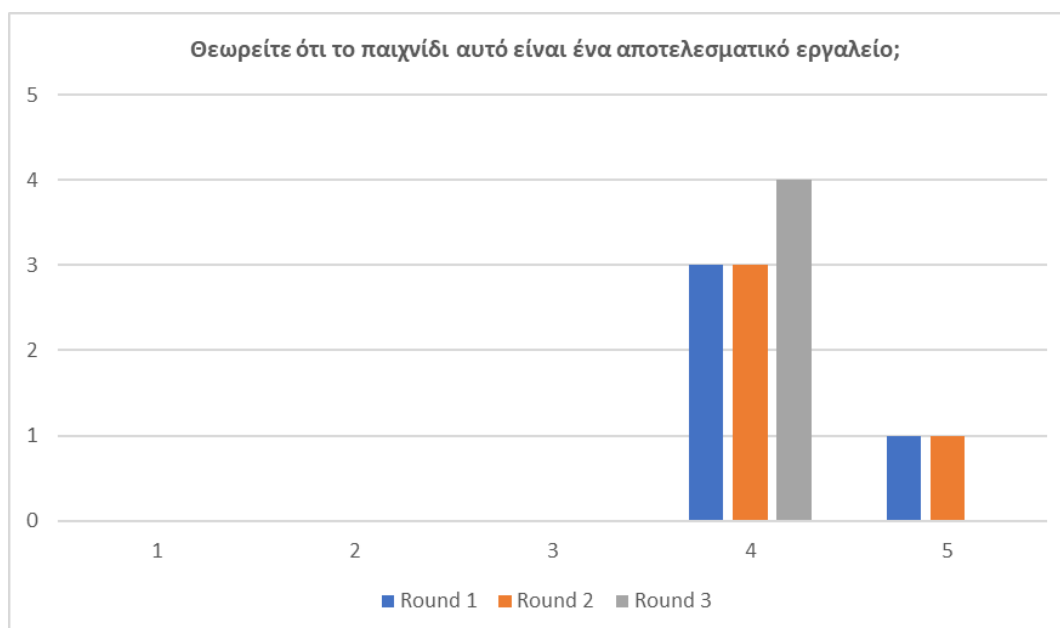
Εικόνα 6.8 Αποτελέσματα όγδοης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων

Η αξιολόγηση έδειξε επίσης ότι το παιχνίδι κράτησε σε μεγάλο βαθμό το ενδιαφέρον των μαθητών και στους τρεις γύρους εφαρμογής του (**Εικόνα 6.9**).



Εικόνα 6.9 Αποτελέσματα ένατης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων

Τέλος, οι αξιολογητές θεώρησαν ότι το παιχνίδι είναι αποτελεσματικό εργαλείο στην εκμάθηση των εννοιών του συμμετοχικού προϋπολογισμού στην ομάδα συμμετεχόντων που εφαρμόστηκε (**Εικόνα 6.10**), κάτι το οποίο αποτυπώνεται στα αποτελέσματα της αξιολόγησης και στους τρεις γύρους.



Εικόνα 6.10 Αποτελέσματα δέκατης ερώτησης στην κλίμακα αξιολόγησης των συμμετεχόντων

6.2 Περιγραφική Στατιστική

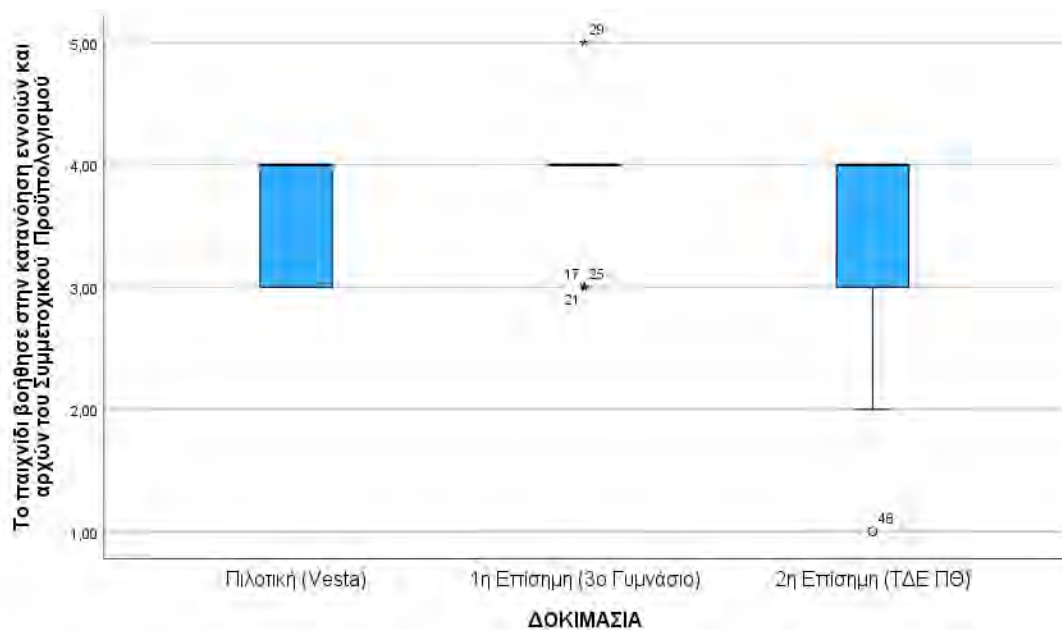
Το δείγμα αποτελούνταν από 12 άτομα στην πιλοτική δοκιμή, 21 μαθητές (3^ο Γυμνάσιο Λάρισας) στην πρώτη επίσημη δοκιμή και 20 μαθητές (ΤΔΕ ΠΘ) στην δεύτερη επίσημη δοκιμή. Αρχικά έγινε περιγραφική στατιστική ανάλυση όπου αναφέρονται οι μέσοι όροι και οι τυπικές αποκλίσεις σε κάθε μία από τις απαντήσεις των μαθητών στο ερωτηματολόγιο αξιολόγησης.

Για την πρώτη ερώτηση από τις απαντήσεις των 53 ερωτηθέντων στην ερώτηση "Το παιχνίδι βοήθησε στην κατανόηση εννοιών και αρχών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού", φαίνεται ότι το μεγαλύτερο ποσοστό, που ανέρχεται στο 64,2% (34 άτομα), απάντησε θετικά, δηλώνοντας ότι συμφωνεί πως το παιχνίδι βοήθησε προς αυτή την κατεύθυνση. Ακολουθούν με 28,3% (15 άτομα) όσοι ούτε συμφωνούν ούτε διαφωνούν, ενώ μόλις το 5,7% (3 άτομα) διαφωνεί ή διαφωνεί απόλυτα ότι το παιχνίδι βοήθησε προς την κατεύθυνση αυτή (Πίνακας 6.1, Εικόνα 6.11).

Πίνακας 6.1 Συχνότητες απαντήσεων στην πρώτη ερώτηση του ερωτηματολογίου

Το παιχνίδι βοήθησε στην κατανόηση εννοιών και αρχών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού

	N	%
Διαφωνώ απόλυτα	1	1,9%
Διαφωνώ	2	3,8%
Ούτε συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	15	28,3%
Συμφωνώ	34	64,2%
Συμφωνώ απόλυτα	1	1,9%



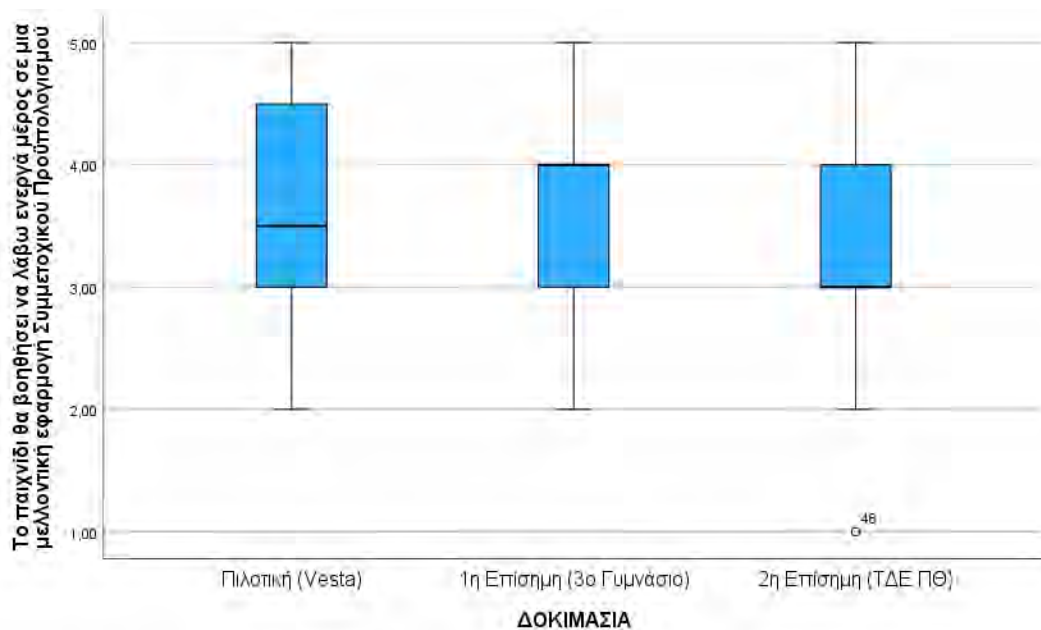
Εικόνα 6.11 Το παιχνίδι βοήθησε στην κατανόηση εννοιών και αρχών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού

Από τις απαντήσεις των 53 ερωτηθέντων στην ερώτηση "Το παιχνίδι θα βοηθήσει να λάβω ενεργά μέρος σε μια μελλοντική εφαρμογή Συμμετοχικού Προϋπολογισμού", παρατηρούμε μεγαλύτερη διασπορά των απαντήσεων. Το μεγαλύτερο ποσοστό 35,8% (19 άτομα) δηλώνει ουδέτερο, ενώ ακολουθεί το 30,2% (16 άτομα) που συμφωνεί ότι το παιχνίδι θα βοηθήσει προς αυτή την κατεύθυνση. Το 18,9% (10 άτομα) συμφωνεί απόλυτα, το 13,2% (7 άτομα) διαφωνεί και μόλις το 1,9% (1 άτομο) διαφωνεί απόλυτα (**Πίνακας 6.2, Εικόνα 6.12**).

Πίνακας 6.2 Συχνότητες απαντήσεων στη δεύτερη ερώτηση του ερωτηματολογίου

Το παιχνίδι θα βοηθήσει να λάβω ενεργά μέρος σε μια μελλοντική εφαρμογή Συμμετοχικού Προϋπολογισμού

	N	%
Διαφωνώ απόλυτα	1	1,9%
Διαφωνώ	7	13,2%
Ούτε συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	19	35,8%
Συμφωνώ	16	30,2%
Συμφωνώ απόλυτα	10	18,9%



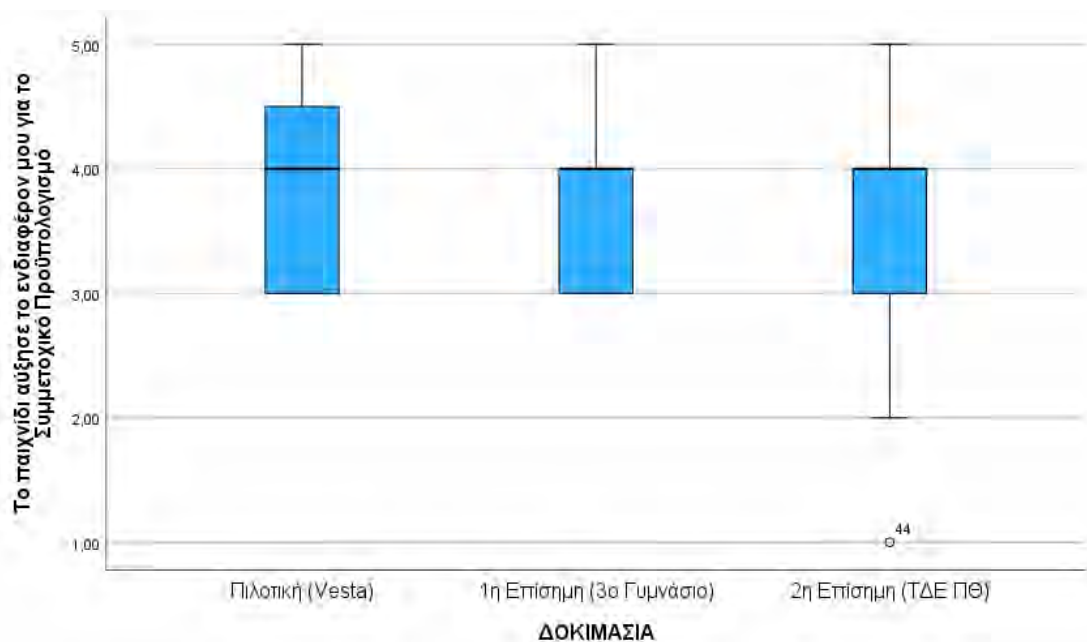
Εικόνα 6.12 Το παιχνίδι θα βοηθήσει να λάβω ενεργά μέρος σε μια μελλοντική εφαρμογή Συμμετοχικού Προϋπολογισμού

Από τις απαντήσεις των 53 ερωτηθέντων στην ερώτηση "Το παιχνίδι αύξησε το ενδιαφέρον μου για το Συμμετοχικό Προϋπολογισμό", παρατηρούμε ότι το μεγαλύτερο ποσοστό 49,1% (26 άτομα) δηλώνει ότι συμφωνεί, ενώ ακολουθεί το 32,1% (17 άτομα) που ούτε συμφωνεί ούτε διαφωνεί. Το 15,1% (8 άτομα) συμφωνεί απόλυτα ότι το παιχνίδι αύξησε το ενδιαφέρον του, ενώ μόλις το 1,9% (1 άτομο) διαφωνεί ή διαφωνεί απόλυτα. Συνεπώς, το μεγαλύτερο ποσοστό των ερωτηθέντων θεωρεί ότι το παιχνίδι αύξησε το ενδιαφέρον τους για τον Συμμετοχικό Προϋπολογισμό (**Πίνακας 6.3, Εικόνα 6.13**).

Πίνακας 6.3 Συχνότητες απαντήσεων στην τρίτη ερώτηση του ερωτηματολογίου

Το παιχνίδι αύξησε το ενδιαφέρον μου για το Συμμετοχικό Προϋπολογισμό

	N	%
Διαφωνώ απόλυτα	1	1,9%
Διαφωνώ	1	1,9%
Ούτε συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	17	32,1%
Συμφωνώ	26	49,1%
Συμφωνώ απόλυτα	8	15,1%



Εικόνα 6.13 Το παιχνίδι αύξησε το ενδιαφέρον μου για το Συμμετοχικό Προϋπολογισμό

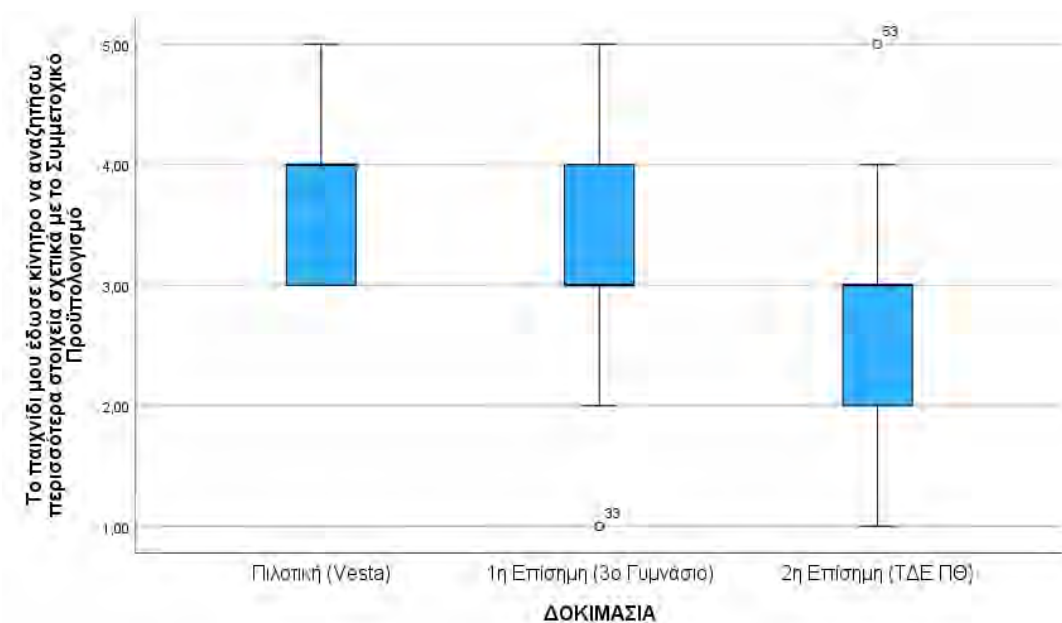
Από τις απαντήσεις των 53 ερωτηθέντων στην ερώτηση "Το παιχνίδι μου έδωσε κίνητρο να αναζητήσω περισσότερα στοιχεία σχετικά με το Συμμετοχικό Προϋπολογισμό", παρατηρούμε ότι το μεγαλύτερο ποσοστό 47,2% (25 άτομα) δηλώνει ουδέτερο. Ακολουθεί το 28,3% (15 άτομα) που συμφωνεί ότι το παιχνίδι του έδωσε το σχετικό κίνητρο, ενώ το 9,4% (5 άτομα) συμφωνεί απόλυτα και άλλο ένα 9,4% (5 άτομα) διαφωνεί απόλυτα. Τέλος, το 5,7% (3 άτομα) απλώς διαφωνεί. Συμπερασματικά, περίπου 2 στους 5 ερωτηθέντες δηλώνουν ότι το παιχνίδι τούς έδωσε κίνητρο για περαιτέρω αναζήτηση στοιχείων (**Πίνακας 6.4, Εικόνα 6.14**).

Πίνακας 6.4 Συχνότητες απαντήσεων στην τέταρτη ερώτηση του ερωτηματολογίου

Το παιχνίδι μου έδωσε κίνητρο να αναζητήσω περισσότερα στοιχεία σχετικά με το Συμμετοχικό Προϋπολογισμό

	N	%
Διαφωνώ απόλυτα	5	9,4%
Διαφωνώ	3	5,7%
Ούτε συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	25	47,2%

Συμφωνώ	15	28,3%
Συμφωνώ απόλυτα	5	9,4%



Εικόνα 6.14 Το παιχνίδι μου έδωσε κίνητρο να αναζητήσω περισσότερα στοιχεία σχετικά με το Συμμετοχικό Προϋπολογισμό

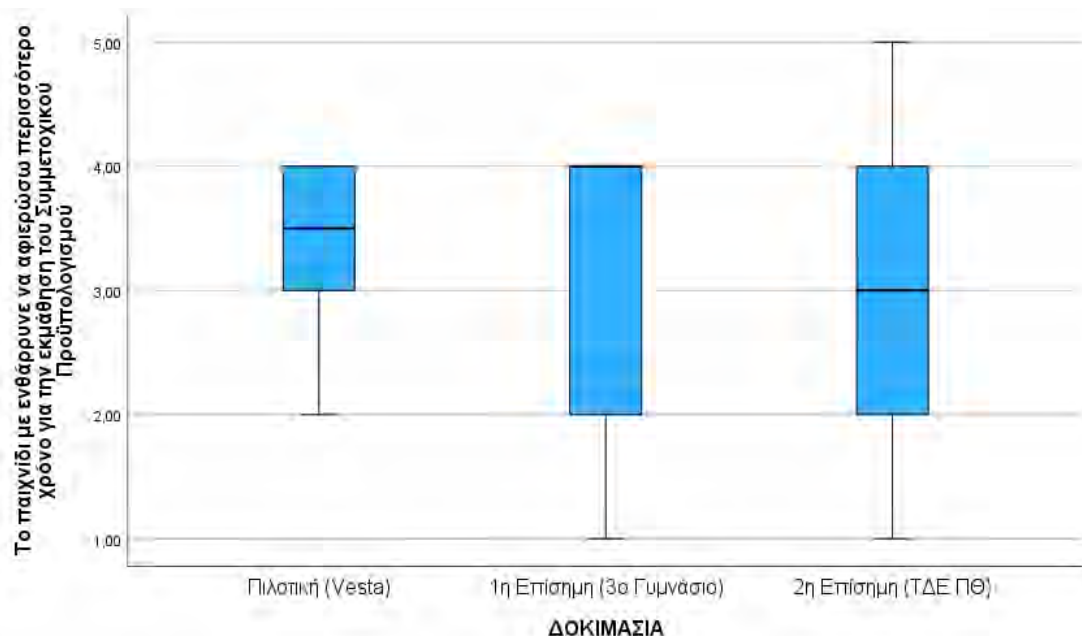
Από τις απαντήσεις των 53 ερωτηθέντων στην ερώτηση "Το παιχνίδι με ενθάρρυνε να αφιερώσω περισσότερο χρόνο για την εκμάθηση του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού", παρατηρούμε ότι το μεγαλύτερο ποσοστό 47,2% (25 άτομα) δηλώνει πως συμφωνεί. Ακολουθεί το 24,5% (13 άτομα) που διαφωνεί, ενώ το 22,6% (12 άτομα) είναι ουδέτερο. Μόλις το 3,8% (2 άτομα) διαφωνεί απόλυτα και το 1,9% (1 άτομο) συμφωνεί απόλυτα. Συνολικά λοιπόν, το μισό δείγμα περίπου δηλώνει ότι το παιχνίδι το ενθάρρυνε να ασχοληθεί περισσότερο με το αντικείμενο (**Πίνακας 6.5, Εικόνα 6.15**).

Πίνακας 6.5 Συχνότητες απαντήσεων στην πέμπτη ερώτηση του ερωτηματολογίου

Το παιχνίδι με ενθάρρυνε να αφιερώσω περισσότερο χρόνο για την εκμάθηση του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού

	N	%
Διαφωνώ απόλυτα	2	3,8%
Διαφωνώ	13	24,5%
Ούτε συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	12	22,6%

Συμφωνώ	25	47,2%
Συμφωνώ απόλυτα	1	1,9%



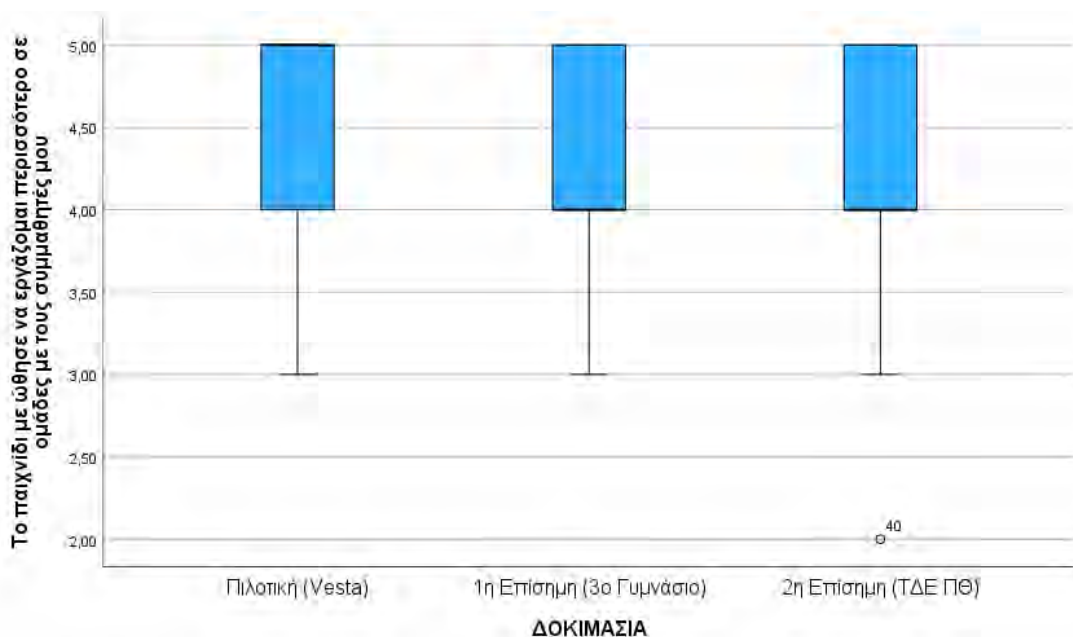
Εικόνα 6.15 Το παιχνίδι με ενθάρρυνε να αφιερώσω περισσότερο χρόνο για την εκμάθηση του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού

Από τις απαντήσεις των 53 ερωτηθέντων στην ερώτηση "Το παιχνίδι με ώθησε να εργάζομαι περισσότερο σε ομάδες με τους συμμαθητές μου", παρατηρούμε ότι το μεγαλύτερο ποσοστό 45,3% (24 άτομα) δηλώνει πως συμφωνεί απόλυτα. Ακολουθεί το 35,8% (19 άτομα) που απλώς συμφωνεί, ενώ το 17% (9 άτομα) είναι ουδέτερο. Μόλις το 1,9% (1 άτομο) διαφωνεί. Συμπερασματικά, το μεγαλύτερο ποσοστό του δείγματος, 8 στους 10 περίπου, θεωρεί ότι το παιχνίδι τον ώθησε να εργαστεί περισσότερο ομαδικά (**Πίνακας 6.6, Εικόνα 6.16**).

Πίνακας 6.6 Συχνότητες απαντήσεων στην έκτη ερώτηση του ερωτηματολογίου

Το παιχνίδι με ώθησε να εργάζομαι περισσότερο σε ομάδες με τους συμμαθητές μου

	N	%
Διαφωνώ	1	1,9%
Ούτε συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	9	17,0%
Συμφωνώ	19	35,8%
Συμφωνώ απόλυτα	24	45,3%



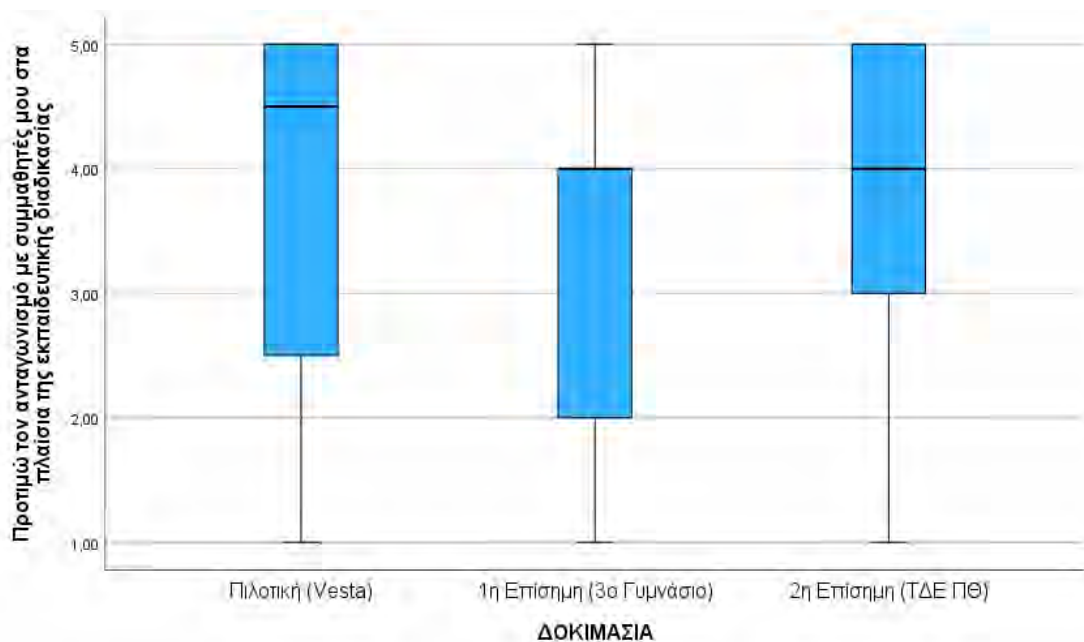
Εικόνα 6.16 Το παιχνίδι με ώθησε να εργάζομαι περισσότερο σε ομάδες με τους συμμαθητές μου

Από τις απαντήσεις των 53 ερωτηθέντων στην ερώτηση "Προτιμώ τον ανταγωνισμό με συμμαθητές μου στα πλαίσια της εκπαιδευτικής διαδικασίας", παρατηρούμε μια διχογνωμία. Το μεγαλύτερο ποσοστό 32,1% (17 άτομα) δηλώνει ότι συμφωνεί απόλυτα, ενώ ακολουθεί το 28,3% (15 άτομα) που απλώς συμφωνεί. Ωστόσο, το 15,1% (8 άτομα) διαφωνεί απόλυτα και το 13,2% (7 άτομα) διαφωνεί. Ουδέτερο δηλώνει το 11,3% (6 άτομα). Συνεπώς, παρατηρούμε μια τάση υπέρ του ανταγωνισμού στη μάθηση ως επιλογής, ωστόσο οι απόψεις δίστανται (**Πίνακας 6.7, Εικόνα 6.17**).

Πίνακας 6.7 Συχνότητες απαντήσεων στην έβδομη ερώτηση του ερωτηματολογίου

Προτιμώ τον ανταγωνισμό με συμμαθητές μου στα πλαίσια της εκπαιδευτικής διαδικασίας

	N	%
Διαφωνώ απόλυτα	8	15,1%
Διαφωνώ	7	13,2%
Ούτε συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	6	11,3%
Συμφωνώ	15	28,3%
Συμφωνώ απόλυτα	17	32,1%



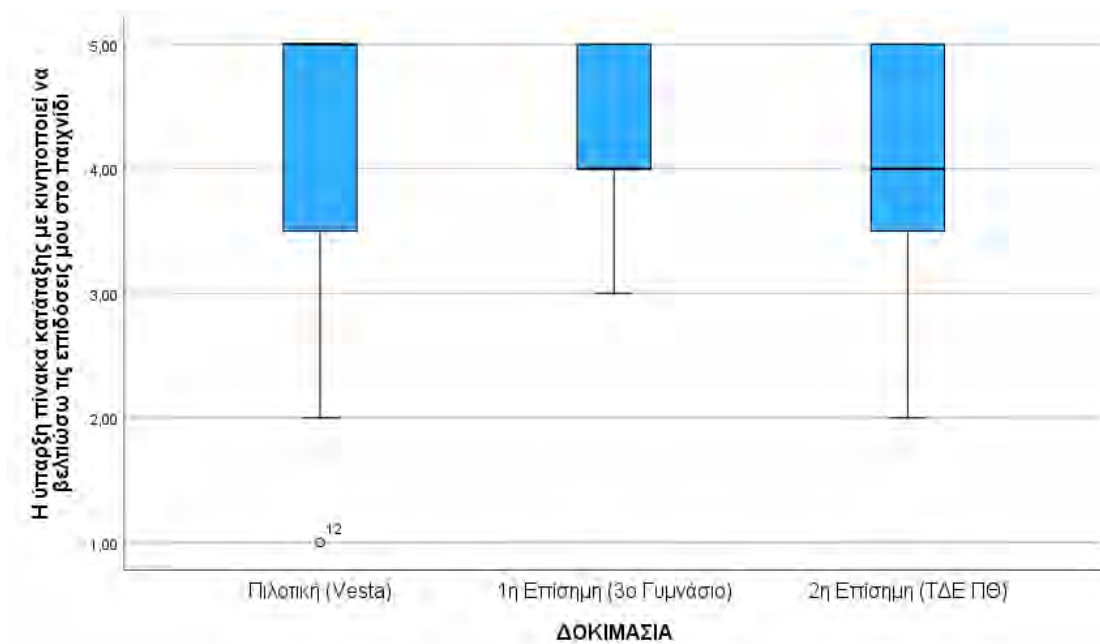
Εικόνα 6.17 Προτιμώ τον ανταγωνισμό με συμμαθητές μου στα πλαίσια της εκπαιδευτικής διαδικασίας

Από τις απαντήσεις των 53 ερωτηθέντων στην ερώτηση "Η ύπαρξη πίνακα κατάταξης με κινητοποιεί να βελτιώσω τις επιδόσεις μου στο παιχνίδι", παρατηρούμε ότι το μεγαλύτερο ποσοστό, 37,7% (20 άτομα) τόσο συμφωνεί όσο και συμφωνεί απόλυτα με τη δήλωση αυτή. Ακολουθεί το 17% (9 άτομα) που είναι ουδέτερο, ενώ μόλις το 5,7% (3 άτομα) διαφωνεί και το 1,9% (1 άτομο) διαφωνεί απόλυτα. Συνεπώς, περίπου 3 στους 4 ερωτηθέντες θεωρούν ότι η ύπαρξη πίνακα κατάταξης τούς κινητοποιεί προς τη βελτίωση των επιδόσεών τους στο παιχνίδι (**Πίνακας 6.8, Εικόνα 6.18**).

Πίνακας 6.8 Συχνότητες απαντήσεων στην όγδοη ερώτηση του ερωτηματολογίου

Η ύπαρξη πίνακα κατάταξης με κινητοποιεί να βελτιώσω τις επιδόσεις μου στο παιχνίδι

	N	%
Διαφωνώ απόλυτα	1	1,9%
Διαφωνώ	3	5,7%
Ούτε συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	9	17,0%
Συμφωνώ	20	37,7%
Συμφωνώ απόλυτα	20	37,7%



Εικόνα 6.18 Η ύπαρξη πίνακα κατάταξης με κινητοποιεί να βελτιώσω τις επιδόσεις μου στο παιχνίδι

Στον **Πίνακα 6.9** φαίνονται συγκεντρωτικά οι μέσοι όροι και οι τυπικές αποκλίσεις των απαντήσεων των ερωτηθέντων στο ερωτηματολόγιο αξιολόγησης.

Πίνακας 6.9 Περιγραφική Στατιστική Ανάλυση

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Το παιχνίδι βοήθησε στην κατανόηση εννοιών και αρχών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού	53	1,00	5,00	3,6038	,68891	,475
Το παιχνίδι θα βοηθήσει να λάβω ενεργά μέρος σε μια μελλοντική εφαρμογή Συμμετοχικού Προϋπολογισμού	53	1,00	5,00	3,5094	1,01190	1,024
Το παιχνίδι αύξησε το ενδιαφέρον μου για το Συμμετοχικό Προϋπολογισμό	53	1,00	5,00	3,7358	,81219	,660

Το παιχνίδι μου έδωσε κίνητρο να αναζητήσω περισσότερα στοιχεία σχετικά με το Συμμετοχικό Προϋπολογισμό	53	1,00	5,00	3,2264	1,03108	1,063
Το παιχνίδι με ενθάρρυνε να αφιερώσω περισσότερο χρόνο για την εκμάθηση του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού	53	1,00	5,00	3,1887	,96190	,925
Το παιχνίδι με ώθησε να εργάζομαι περισσότερο σε ομάδες με τους συμμαθητές μου	53	2,00	5,00	4,2453	,80636	,650
Προτιμώ τον ανταγωνισμό με συμμαθητές μου στα πλαίσια της εκπαιδευτικής διαδικασίας	53	1,00	5,00	3,4906	1,44944	2,101
Η ύπαρξη πίνακα κατάταξης με κινητοποιεί να βελτιώσω τις επιδόσεις μου στο παιχνίδι	53	1,00	5,00	4,0377	,97984	,960
Valid N (listwise)	53					

6.3 Επαγωγική Στατιστική Ανάλυση

Στη συνέχεια έγινε επαγωγική στατιστική ανάλυση για τις υποκλίμακες του ερωτηματολογίου. Για την υποκλίμακα της γνωστικής εκμάθησης, ο έλεγχος Kruskal-Wallis έδειξε ότι υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά στις απαντήσεις της συγκεκριμένης ερώτησης μεταξύ των ομάδων με διαφορετική κατάταξη στο παιχνίδι (**Πίνακας 6.10**). Μετέπειτα post-hoc ανάλυση σε ζεύγη έδειξε που ακριβώς βρίσκονται οι διαφορές:

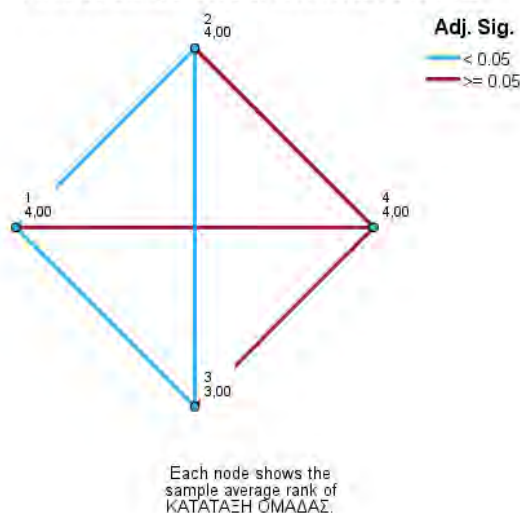
- Μεταξύ των ομάδων στις θέσεις 1 και 2 δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά στις απαντήσεις
- Υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στις ομάδες των θέσεων 1 και 3, καθώς και 2 και 3
- Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στις ομάδες των θέσεων 1 και 4, καθώς και 2 και 4

- Παραδόξως, υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στις απαντήσεις των ομάδων στις θέσεις 3 και 4

Πίνακας 6.10 Επαγωγική Στατιστική Ανάλυση για την υποκλίμακα της γνωστικής εκμάθησης

1	The distribution of To παιχνίδι βοηθήσε στην κατανόηση εννοιών και αρχών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού is the same across categories of ΚΑΤΑΤΑΞΗ ΟΜΑΔΑΣ.	Independent-Samples Kruskal-Wallis Test	-,019	Reject the null hypothesis.
2	The distribution of To παιχνίδι θα βοηθήσει να λάβω ενεργά μέρος σε μια μελλοντική εφαρμογή Συμμετοχικού Προϋπολογισμού is the same across categories of ΚΑΤΑΤΑΞΗ ΟΜΑΔΑΣ.	Independent-Samples Kruskal-Wallis Test	-,004	Reject the null hypothesis.

Pairwise Comparisons of ΚΑΤΑΤΑΞΗ ΟΜΑΔΑΣ



Εικόνα 6.19 Ανάλυση σε ζεύγη στην υποκλίμακα της γνωστικής εκμάθησης

Για την υποκλίμακα του κινήτρου, από την επαγωγική στατιστική ανάλυση που πραγματοποιήθηκε για την ερώτηση, προκύπτει ότι βρέθηκε στατιστικά σημαντική διαφορά στις απαντήσεις μεταξύ των ομάδων που συμμετείχαν σε διαφορετική δοκιμασία στο παιχνίδι. Επίσης, βρέθηκε στατιστικά σημαντική διαφορά στις απαντήσεις μεταξύ όσων

άφησαν σχόλια στο τέλος του παιχνιδιού και όσων δεν άφησαν. Δηλαδή, φαίνεται ότι τόσο η δοκιμασία στην οποία συμμετείχαν στο παιχνίδι όσο και το κατά πόσο άφησαν σχόλια, επηρέασαν τις απαντήσεις τους στη συγκεκριμένη ερώτηση (**Πίνακας 6.11**).

Πίνακας 6.11 Επαγωγική Στατιστική Ανάλυση για την υποκλίμακα του κινήτρου

4	The distribution of To παιχνίδι μου έδωσε κίνητρο να αναζητήσω περισσότερα στοιχεία σχετικά με το Συμμετοχικό Προϋπολογισμό is the same across categories of ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ.	Independent-Samples Kruskal-Wallis Test	-,005	Reject the null hypothesis.
---	---	---	-------	-----------------------------

Για την υποκλίμακα της προσωπικότητας, αλλά και για το άθροισμα των απαντήσεων στο σύνολο του ερωτηματολογίου, τα αποτελέσματα της στατιστικής ανάλυσης δείχνουν ότι βρέθηκε στατιστικά σημαντική διαφορά στις απαντήσεις μεταξύ των ομάδων με διαφορετική κατάταξη στο παιχνίδι. Αυτό σημαίνει ότι η θέση που κατέλαβε μια ομάδα στο παιχνίδι επηρέασε τόσο το κατά πόσο η ύπαρξη πίνακα κατάταξης τους κινητοποιεί, όσο και το συνολικό άθροισμα των θετικών ή αρνητικών απαντήσεών τους στο ερωτηματολόγιο.

7 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7ο: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ - ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Από την ποιοτική ανάλυση των αποτελεσμάτων της αξιολόγησης των παρατηρητών σχετικά με την επίδραση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού στους συμμετέχοντες μαθητές, προκύπτουν τα εξής βασικά συμπεράσματα:

Το παιχνίδι φάνηκε να συμβάλλει θετικά στην κατανόηση των εννοιών του συμμετοχικού προϋπολογισμού από τους μαθητές, διατηρώντας παράλληλα το ενδιαφέρον τους. Ενθάρρυνε την ομαδική εργασία και συνεργασία, καθώς και την ενεργή συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία. Παρά τις αρχικές δυσκολίες, οι μαθητές έμειναν σε μεγάλο βαθμό ικανοποιημένοι και έδειξαν σταδιακά βελτίωση στην κατανόηση και εφαρμογή των εννοιών. Συνεπώς, το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί αποτελεσματικό εργαλείο διδασκαλίας του συμμετοχικού προϋπολογισμού.

Αντίστοιχα, από τη στατιστική ανάλυση των ερωτηματολογίων των συμμετεχόντων προέκυψε ότι: το εκπαιδευτικό παιχνίδι το οποίο δοκιμάστηκε, φαίνεται να συνέβαλε θετικά στην κατανόηση των εννοιών του συμμετοχικού προϋπολογισμού και στην αύξηση του ενδιαφέροντος των μαθητών για το αντικείμενο. Επίσης, ενθάρρυνε την ομαδικότητα και τον υγιή ανταγωνισμό. Η επίδοση των ομάδων στο παιχνίδι φαίνεται να σχετίζεται με διαφοροποίηση σε ορισμένες μεταβλητές. Τέλος, παρατηρείται θετική επίδραση του παιχνιδιού στα κίνητρα και τη στάση των μαθητών απέναντι στο αντικείμενο.

Λαμβάνοντας υπόψη τα συμπεράσματα τόσο από την ποιοτική όσο και από την ποσοτική ανάλυση των δεδομένων, μπορούμε να εξάγουμε το γενικό συμπέρασμα ότι το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό παιχνίδι αποτέλεσε ένα αποτελεσματικό εργαλείο για τη διδασκαλία εννοιών και αρχών του συμμετοχικού προϋπολογισμού. Συγκεκριμένα, συνέβαλε θετικά τόσο στη γνωστική κατανόηση όσο και στην αύξηση του ενδιαφέροντος των μαθητών για το αντικείμενο. Παράλληλα, ενίσχυσε την ομαδικότητα και τη συνεργασία μεταξύ τους. Οι μαθητές έμειναν γενικά ικανοποιημένοι από την εμπειρία του παιχνιδιού και έδειξαν βελτίωση στην κατανόηση και εφαρμογή των εννοιών.

Ο σκοπός της έρευνας ήταν να διερευνήσουμε αν και με ποιο τρόπο η χρήση στοιχείων παιχνιδιού (gamification) μπορεί να συμβάλλει θετικά στη διδασκαλία εννοιών και αρχών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού σε μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Σε σχέση με το πρώτο ερευνητικό ερώτημα, το επιτραπέζιο παιχνίδι το οποίο προτάθηκε φάνηκε ότι συνέβαλλε θετικά στην κατανόηση του συμμετοχικού προϋπολογισμού από τους

μαθητές. Το συμπέρασμα αυτό έρχεται σε συμφωνία και με άλλες μελέτες της βιβλιογραφίας όπως αφού όπως αναφέρουν σχετικές μελέτες, η παιχνιδοποίηση περιλαμβάνει την εφαρμογή στοιχείων του σχεδιασμού παιχνιδιών, όπως κανόνες, ανταγωνισμός, ανταμοιβές και ανατροφοδότηση, σε περιβάλλοντα που δεν είναι παιχνίδια, προκειμένου να αυξηθεί η εμπλοκή και τα κίνητρα των χρηστών (Deterding, 2014). Πρόσφατες μελέτες, έχουν δείξει ότι η παιχνιδοποίηση μπορεί να κάνει τη μάθηση πιο ευχάριστη, να προωθήσει τη συνεργασία και να ενδυναμώσει τους χρήστες με δεξιότητες του πραγματικού κόσμου (Lerner 2014).

Επίσης, σε σχέση με το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα, οι μαθητές έμειναν σε μεγάλο βαθμό ικανοποιημένοι από την εμπειρία τους με το συμμετοχικό προϋπολογισμό, και το gamification διατήρησε σε μεγάλο βαθμό το ενδιαφέρον τους.

Ειδικότερα, εξετάστηκε πώς ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι ρόλων που σχεδιάστηκε γι' αυτό το σκοπό επηρέασε:

- Την κατανόηση των εννοιών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού
- Το ενδιαφέρον και την εμπλοκή των μαθητών
- Την ομαδικότητα και τη μάθηση μέσω συνεργασίας
- Την ικανοποίηση και τη στάση τους απέναντι στο γνωστικό αντικείμενο

Η μελέτη εξέτασε τη χρήση τεχνικών παιχνιδοποίησης σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο για τη διδασκαλία μαθητών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης σχετικά με τις έννοιες του συμμετοχικού προϋπολογισμού. Όπως ορίζεται στο κείμενο, η παιχνιδοποίηση περιλαμβάνει την εφαρμογή στοιχείων του σχεδιασμού παιχνιδιών, όπως κανόνες, ανταγωνισμός, ανταμοιβές και ανατροφοδότηση, σε περιβάλλοντα που δεν είναι παιχνίδια, προκειμένου να αυξηθεί η εμπλοκή και τα κίνητρα των χρηστών (Deterding, 2014). Πρόσφατες μελέτες, έχουν δείξει ότι η παιχνιδοποίηση μπορεί να κάνει τη μάθηση πιο ευχάριστη, να προωθήσει τη συνεργασία και να ενδυναμώσει τους χρήστες με δεξιότητες του πραγματικού κόσμου (Lerner 2014).

Όπως τονίζεται στη βιβλιογραφία, η παιχνιδοποίηση μπορεί να κάνει την πολιτική συμμετοχή πιο ελκυστική, ξεπερνώντας τις αντιλήψεις ότι τέτοιες διαδικασίες είναι ξένες προς τους πολίτες (Lerner, 2014). Μέσω της άμεσης εμπειρίας κατάρτισης προϋπολογισμού δημόσιων πόρων, οι μαθητές απέκτησαν εικόνα για τη χάραξη πολιτικής στον πραγματικό κόσμο. Το παιχνίδι διευκόλυνε τη μάθηση μαζί με συμμαθητές και τη συζήτηση σχετικά με

την εξισορρόπηση των προτεραιοτήτων σε μία διαδικασία προϋπολογισμού. Κατά τη διάρκεια τριών εφαρμογών παιχνιδιού, οι παρατηρητές παρατήρησαν αυξημένη κατανόηση, ομαδική εργασία και ικανοποίηση των συμμετεχόντων.

Σχετικά με τις δυσκολίες της υλοποίησης του επιτραπέζιου παιχνιδιού, όπως αυτές διατυπώθηκαν από τους αξιολογητές, οι μαθητές είχαν αρχικά κάποιες δυσκολίες κατανόησης των οδηγιών του παιχνιδιού αλλά και των εννοιών του συμμετοχικού προϋπολογισμού, ωστόσο σταδιακά έδειξαν βελτίωση τόσο στην εφαρμογή των κανόνων όσο και στην κατανόηση των εννοιών. Αυτό αποτυπώθηκε και στο ερωτηματολόγιο αυτό-αναφοράς των μαθητών και τα αποτελέσματα της στατιστικής ανάλυσης. Και στη βιβλιογραφία αναφέρεται ότι το gamification ενέχει επίσης ορισμένες προκλήσεις και κινδύνους, ιδίως όταν εφαρμόζεται σε πολύπλοκες έννοιες όπως ο συμμετοχικός προϋπολογισμός. Ένα από τα πιθανά προβλήματα είναι ότι μπορεί να επηρεάσει τη συμπεριφορά και τις αποφάσεις των συμμετεχόντων με τρόπους που δεν είναι διαφανείς ή δίκαιοι. Για παράδειγμα, μπορεί να δημιουργήσει κίνητρα ή ανταμοιβές που ευνοούν ορισμένες προτάσεις ή ομάδες έναντι άλλων ή που χειραγωγούν τα συναισθήματα ή τις προτιμήσεις των συμμετεχόντων. Το gamification μπορεί επίσης να εγείρει ηθικά ζητήματα σχετικά με την ιδιοκτησία και τη χρήση των δεδομένων που παράγονται από τους συμμετέχοντες, όπως οι προσωπικές πληροφορίες, οι προτιμήσεις, τα σχόλια κ.λπ. (Bakhanova, 2023).

Επιπλέον, το gamification ενδέχεται να μην είναι αποτελεσματική ή κατάλληλη για όλους τους τύπους ενδιαφερομένων ή τα πλαίσια. Για παράδειγμα, το gamification μπορεί να μην αρέσει σε ορισμένους συμμετέχοντες που μπορεί να προτιμούν πιο σοβαρούς ή επίσημους τρόπους συμμετοχής ή που μπορεί να θεωρούν ότι η διαδικασία τους αποσπά την προσοχή από βασικές έννοιες. Τέλος, το ίδιο το παιχνίδι απαιτεί την εκμάθηση κανόνων, κάτι που απαιτεί την προσοχή των μαθητών, ενώ στη βιβλιογραφία αναφέρονται ότι αν οι διαδικασίες gamification είναι πολύπλοκες, μπορεί να λειτουργήσουν αντίθετα σε σχέση με τα κίνητρα που παρέχουν στους μαθητές (Meloni, 2018, Gastil, 2021).

Συνολικά, η μελέτη έδειξε ότι η παιχνιδοποίηση μπορεί να διεγείρει το ενδιαφέρον για θέματα όπως ο συμμετοχικός προϋπολογισμός, τα οποία θεωρούνται πολύπλοκα από τους μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης αλλά και από ενήλικους πολίτες. Η μελλοντική έρευνα θα μπορούσε να εξετάσει τα μακροπρόθεσμα μαθησιακά αποτελέσματα και να βελτιώσει τα στοιχεία του παιχνιδιού για να εμβαθύνει την ενδυνάμωση των μαθητών. Με

τον κατάλληλο σχεδιασμό, η παιχνιδοποίηση παρέχει μια πολλά υποσχόμενη προσέγγιση για την παρακίνηση της πολιτικής δέσμευσης και της εκπαίδευσης για τη δημοκρατία.

Η παρούσα μελέτη αποτέλεσε την πρώτη προσπάθεια που έγινε, σε δείγμα Ελλήνων μαθητών, της εφαρμογής μεθόδων gamification για την κατανόηση των δύσκολων εννοιών και του συμμετοχικού προϋπολογισμού. Επίσης, έγινε προσπάθεια να συλλεχτούν όσο το δυνατό πιο αξιόπιστα δεδομένα συνδυάζοντας την ποσοτική (ερωτηματολόγια αυτό-αναφοράς) και την ποιοτική (αξιολόγηση και παρατήρηση) μεθοδολογία. Ωστόσο, η μελέτη είχε περιορισμούς, σημαντικότερος εκ των οποίων ήταν ότι, το δείγμα της έρευνας ήταν σχετικά μικρό (N=53) και περιορίστηκε σε συγκεκριμένες ηλικίες μαθητών. Αυτό δεν επιτρέπει τη γενίκευση των αποτελεσμάτων σε ευρύτερο πληθυσμό που να είναι αντιπροσωπευτικός ενός συγκεκριμένου συνόλου. Επίσης, σημαντικός περιορισμός είναι το γεγονός ότι δεν υπήρχε ομάδα ελέγχου για σύγκριση. Δεύτερον, η αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας του παιχνιδιού βασίστηκε μόνο σε ερωτηματολόγια αυτο-αναφοράς, τα οποία ενδέχεται να επηρεάζονται από υποκειμενικούς παράγοντες. Τέλος, η παρέμβαση και η αξιολόγηση περιορίστηκαν στη βραχυπρόθεσμη διερεύνηση άμεσων επιδράσεων του παιχνιδιού, επομένως δεν μπορούν να εξαχθούν ασφαλή συμπεράσματα για μακροχρόνια μαθησιακά οφέλη.

Η παρούσα έρευνα συνεισφέρει στον επιστημονικό κλάδο της χρήσης του gamification για την εκμάθηση με τους ακόλουθους τρόπους:

Πρώτον, σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε ένα καινοτόμο εκπαιδευτικό παιχνίδι για τη διδασκαλία πολύπλοκων εννοιών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού σε μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Το παιχνίδι αυτό μπορεί να αξιοποιηθεί και σε μελλοντικές έρευνες. Δεύτερον, εφαρμόστηκε μια ολοκληρωμένη μεθοδολογία αξιολόγησης του παιχνιδιού που συνδυάζει ποιοτικές και ποσοτικές μεθόδους. Αυτή η μεθοδολογία μπορεί να αποτελέσει πρότυπο για αντίστοιχες μελλοντικές έρευνες. Τέλος, τα θετικά ευρήματα σχετικά με την αποτελεσματικότητα του παιχνιδιού μπορούν να συμβάλουν στην ενθάρρυνση της χρήσης καινοτόμων τεχνολογιών στην τυπική και μη τυπική εκπαίδευση. Επίσης, ανοίγουν το δρόμο για περαιτέρω έρευνα στον συγκεκριμένο τομέα.

Μελλοντικές μελέτες θα μπορούσαν να εστιάσουν στην αξιολόγηση βελτιωμένων εκδόσεων του παιχνιδιού, εφαρμογή σε μεγαλύτερα και πιο αντιπροσωπευτικά δείγματα μαθητών. Επίσης θα μπορούσε να γίνει και σύγκριση του gamification με άλλες πιο τυπικές παραδοσιακές/ψηφιακές εκπαιδευτικές μεθόδους. Πρόσθετοι κλάδοι, όπως ο αστικός σχεδιασμός, μπορεί επίσης να επωφεληθούν από την ενσωμάτωση τέτοιων προσομοιώσεων

για την ανάπτυξη και συμμετοχή της πολιτικής κουλτούρας διαφορετικών ηλικιακών ομάδων στην κοινότητα και την διδασκαλία σύνθετων εννοιών όπως είναι ο συμμετοχικός προϋπολογισμός.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Allegretti, G. (2022). *CEPA strategy guidance note on Participatory budgeting*.
- Allegretti, G. (2012). From skepticism to mutual support: Towards a structural change in the relations between participatory budgeting and the information and communication technologies? *Legitimacy 2.0: E-Democracy and Public Opinion in the Digital Age*, 145–182.
- Altschuler, D., & Corrales, J. (2012). The spillover effects of participatory governance: Evidence from community-managed schools in Honduras and Guatemala. *Comparative Political Studies*, 45(5), 636–666.
- Andersen, I.-E., & Jæger, B. (1999). Danish participatory models. *Science and Public Policy*, 26(5), 331–340.
- Anderson, A., Huttenlocher, D., Kleinberg, J., & Leskovec, J. (2013). *Steering user behavior with badges*. 95–106.
- Aziz, H., & Shah, N. (2021). Participatory budgeting: Models and approaches. *Pathways Between Social Science and Computational Social Science: Theories, Methods, and Interpretations*, 215–236.
- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100322. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>
- Baiocchi, G., Brady, M., & Carlson, H. J. (2018). Beyond the market: Housing alternatives from the grassroots. *Dissent*, 65(4), 51–58. <https://doi.org/10.1353/dss.2018.0074>
- Baiocchi, G., & Lerner, J. (2007). Could participatory budgeting work in the United States? *The Good Society*, 16(1), 8–13.
- Baiocchi, G., & Ganuza, E. (2014). Participatory budgeting as if emancipation mattered. *Politics & Society*, 42(1), 29–50.

- Bakhanova, E., Garcia, J. A., Raffaele, W. L., & Voinov, A. (2023). Gamification Framework for Participatory Modeling: A Proposal. *Group Decision and Negotiation*, 1-16.
- Bang, M.-H. (2021). The Influence of Textbooks Applying Gamification Motivation Strategy on Learners' Interest: Social Textbooks for 3 rd Graders in Elementary School. *Journal of Digital Convergence*, 19(6), 29–38.
- Bartocci, L., Grossi, G., Mauro, S. G., & Ebdon, C. (2022). The journey of participatory budgeting: A systematic literature review and future research directions. *International Review of Administrative Sciences*, 00208523221078938.
- Bassoli, M. (2012). Participatory budgeting in Italy: An analysis of (almost democratic) participatory governance arrangements. *International Journal of Urban and Regional Research*, 36(6), 1183–1203.
- Beall, A. T., & Tracy, J. L. (2017). Emotivational psychology: How distinct emotions facilitate fundamental motives. *Social and Personality Psychology Compass*, 11(2), e12303. <https://doi.org/10.1111/spc3.12303>
- Bilge, S. (2015). A New Approach in Public Budgeting: Citizens' Budget. *Journal of International Education and Leadership*, 5(1), n1.
- Bista, S. K., Nepal, S., Colineau, N., & Paris, C. (2012). Using gamification in an online community. 611–618.
- Bista, S. K., Nepal, S., Paris, C., & Colineau, N. (2014). Gamification for online communities: A case study for delivering government services. *International Journal of Cooperative Information Systems*, 23(02), 1441002. <https://doi.org/10.1142/S0218843014410020>
- Blair, H. (2020). Accountability Through Participatory Budgeting in India: Only in Kerala? *Governance for Urban Services: Access, Participation, Accountability, and Transparency*, 57–76.

- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Burak, A., & Parker, L. (2017). *Power play: How video games can save the world*. St. Martin's Press.
- Burguillo, J. C. (2010). Using game theory and competition-based learning to stimulate student motivation and performance. *Computers & Education*, 55(2), 566–575. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.018>
- Cabannes, Y. (2021). Contributions of participatory budgeting to climate change adaptation and mitigation: Current local practices across the world and lessons from the field. *Environment and Urbanization*, 33(2), 356–375.
- Cabannes, Y. (2015). The impact of participatory budgeting on basic services: Municipal practices and evidence from the field. *Environment and Urbanization*, 27(1), 257–284.
- Campbell, M., Escobar, O., Fenton, C., & Craig, P. (2018). The impact of participatory budgeting on health and wellbeing: A scoping review of evaluations. *BMC Public Health*, 18(1), 1–11.
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). *Gamification and education: A literature review*. 1, 50.
- Cloutier, C., & Ravasi, D. (2021). Using tables to enhance trustworthiness in qualitative research. *Strategic Organization*, 19(1), 113–133
- Codish, D., & Ravid, G. (2014). *Personality based gamification-Educational gamification for extroverts and introverts*. 1, 36–44.
- Cook, B. J. (2019). Stakeholders, Citizens, Clients, and Intermediaries. *Administration & Society*, 51(8), 1199–1199.
- Davies, J., & Procter, R. (2020). *Online platforms of public participation: A deliberative democracy or a delusion?* 746–753.
- De Jong, T., & Ferguson-Hessler, M. G. (1996). Types and qualities of knowledge. *Educational Psychologist*, 31(2), 105–113. https://doi.org/10.1207/s15326985ep3102_2

- Deterding, S. (2010). Just add points? *Europe*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. 9–15.
- De Vries, M. S., Nemec, J., & Špaček, D. (2022). International Trends in Participatory Budgeting. *Cham: Palgrave Macmillan*.
- Devisch, O., Poplin, A., & Sofronie, S. (2016). The gamification of civic participation: Two experiments in improving the skills of citizens to reflect collectively on spatial issues. *Journal of Urban Technology*, 23(2), 81–102.
<https://doi.org/10.1080/10630732.2015.1102419>
- Dias, N. (2018). *Hope for democracy: 30 years of participatory budgeting worldwide*.
- Economou, D., Doumanis, I., Pedersen, F., Kathrani, P., Mentzelopoulos, M., & Bouki, V. (2015). *Evaluation of a dynamic role-playing platform for simulations based on Octalysis gamification framework*. 388–395.
- Ercan, S. A., Hendriks, C. M., & Dryzek, J. S. (2019). Public deliberation in an era of communicative plenty. *Policy & Politics*, 47(1), 19–35.
<https://doi.org/10.1332/030557318X15200933925405>
- Escobar, O. (2021). Transforming lives, communities and systems? Co-production through participatory budgeting. *The Palgrave Handbook of Co-Production of Public Services and Outcomes*, 285–309.
- Evans, M. (2004). *Understanding Policy Transfer*, (Ed. Mark Evans), *Policy Transfer in Global Perspective*, ss. 10-48.
- Falanga, R., Lüchmann, L. H. H., Nicoletti, A., & Domingos, H. C. (2020). Participatory budgets in Canoas (Brazil) and Cascais (Portugal). A comparative analysis of the drivers of success. *Journal of Civil Society*, 16(3), 273–293

- Faiella, F., & Ricciardi, M. (2015). Gamification and learning: A review of issues and research. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 11(3).
- Fernandes, F. T., & Junior, P. T. A. (2016). *Gamification aspects in the context of electronic government and education: A case study*. 140–150.
- Francés, F., Carratalá, L., & Ganuza, E. (2018). 20 years of participatory budgeting in Spain. *Hope for Democracy*, 30, 275–287
- Gabrielle, V. (2018). The dark side of gamifying work. *Fast Company*, 1, 2018.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441–467.
<https://doi.org/10.1177/1046878102238607>
- Gastil, J., & Richards, R. C. (2017). Embracing digital democracy: A call for building an online civic commons. *PS: Political Science & Politics*, 50(3), 758–763.
<https://doi.org/10.1017/S1049096517000555>
- Gilman, H. R. (2016). *Democracy reinvented: Participatory budgeting and civic innovation in America*. Brookings Institution Press.
- Goldfrank, B. (2012). The World Bank and the globalization of participatory budgeting. *Journal of Deliberative Democracy*, 8(2).
- Goldfrank, B. (2007). Lessons from Latin American experience in participatory budgeting. *Participatory Budgeting*, 143(Mar), 91–126.
- Gómez-Carrasco, C. J., Monteagudo-Fernández, J., Moreno-Vera, J. R., & Sainz-Gómez, M. (2020). Evaluation of a gamification and flipped-classroom program used in teacher training: Perception of learning and outcome. *PloS One*, 15(7), e0236083.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0236083>
- Gordon, E., Haas, J., & Michelson, B. (2017). Civic creativity: Role-playing games in deliberative process. *International Journal of Communication*, 11, 19.

- Green, D. P., & Gerber, A. S. (2019). *Get out the vote: How to increase voter turnout*. Brookings Institution Press.
- Hainey, T., Connolly, T. M., Boyle, E. A., Wilson, A., & Razak, A. (2016). A systematic literature review of games-based learning empirical evidence in primary education. *Computers & Education*, 102, 202–223. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.09.001>
- Halkin, M., Sjoberg, F. M., & Mellon, J. (2017). Impact of Online Voting on Participatory Budgeting in Brazil. In *Civic Tech in the Global South* (pp. 229–316).
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work?—A literature review of empirical studies on gamification*. 3025–3034.
- Hassan, L. (2017). Governments should play games: Towards a framework for the gamification of civic engagement platforms. *Simulation & Gaming*, 48(2), 249–267. <https://doi.org/10.1177/1046878116683581>
- He, B. (2011). Civic engagement through participatory budgeting in China: Three different logics at work. *Public Administration and Development*, 31(2), 122–133.
- Herger, M. (2012). Gamification Facts & Figures. *Enterprise-Gamification. Com*.
- Hung, A. C. Y. (2017). A critique and defense of gamification. *Journal of Interactive Online Learning*, 15(1).
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). *Defining gamification: A service marketing perspective*. 17–22.
- Huotari, K., & Hamari, J. (2011). *Gamification” from the perspective of service marketing*. Proc. CHI 2011 Workshop Gamification.
- Jang, J., Park, J. J., & Yi, M. Y. (2015). *Gamification of online learning*. 646–649.
- Johannessen, M. R., & Berntzen, L. (2016). Smart cities through implicit participation: Using gamification to generate citizen input for public transport planning. *Electronic Government and Electronic Participation*.

- Johnson, D., Deterding, S., Kuhn, K.-A., Staneva, A., Stoyanov, S., & Hides, L. (2016). Gamification for health and wellbeing: A systematic review of the literature. *Internet Interventions*, 6, 89–106. <https://doi.org/10.1016/j.invent.2016.10.002>
- Joss, S., & Durant, J. (1995). *Public participation in science: The role of consensus conferences in Europe*. NMSI Trading Ltd.
- Jung, S.-M. (2022). Participatory budgeting and government efficiency: Evidence from municipal governments in South Korea. *International Review of Administrative Sciences*, 88(4), 1105–1123.
- Kennedy, A. (2017). Scotland's approach to participatory planning: Characterising the charrette. *ArchNet-IJAR: International Journal of Architectural Research*, 11(2), 101–122.
- Kenrick, D. T., Griskevicius, V., Neuberg, S. L., & Schaller, M. (2010). Renovating the pyramid of needs: Contemporary extensions built upon ancient foundations. *Perspectives on Psychological Science*, 5(3), 292–314. <https://doi.org/10.1177/1745691610369469>
- Kezar, A., & Maxey, D. (2016). The Delphi technique: An untapped approach of participatory research. *International Journal of Social Research Methodology*, 19(2), 143–160.
- Klemke, R., Antonaci, A., & Limbu, B. (2020). Designing and Implementing Gamification: GaDeP, Gamifire, and applied Case Studies. *Int. J. Serious Games*, 7(3), 97–129. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v7i3.357>
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2014). Demographic differences in perceived benefits from gamification. *Computers in Human Behavior*, 35, 179–188. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.03.007>
- Ladner, A., Keuffer, N., & Baldersheim, H. (2016). Measuring local autonomy in 39 countries (1990–2014). *Regional & Federal Studies*, 26(3), 321–357.

- Landers, R. N., & Landers, A. K. (2014). An empirical test of the theory of gamified learning: The effect of leaderboards on time-on-task and academic performance. *Simulation & Gaming*, 45(6), 769–785. <https://doi.org/10.1177/1046878114563662>
- Lerner, J. A. (2014). *Making democracy fun: How game design can empower citizens and transform politics*. MIT Press.
- Lieberoth, A. (2015). Shallow gamification: Testing psychological effects of framing an activity as a game. *Games and Culture*, 10(3), 229–248. <https://doi.org/10.1177/1555412014559978>
- López Carrillo, D., Calonge García, A., Rodríguez Laguna, T., Ros Magán, G., & Lebrón Moreno, J. A. (2019). Using Gamification in a Teaching Innovation Project at the University of Alcalá: A New Approach to Experimental Science Practices. *Electronic Journal of E-Learning*, 17(2), 93–106.
- Loureiro, R. G., & Correa, V. A. C. (2010). CAPOEIRA ANGOLA E INCLUSÃO SOCIAL. *Salão de Extensão (11.: 2010: Porto Alegre, RS). Caderno de Resumos. Porto Alegre: UFRGS/PROEXT, 2010.*
- Loureiro, S. M. C., Bilro, R. G., & de Aires Angelino, F. J. (2020). Virtual reality and gamification in marketing higher education: A review and research agenda. *Spanish Journal of Marketing-ESIC*, 25(2), 179–216. <https://doi.org/10.1108/SJME-01-2020-0013>
- Madaha, R. (2020). *Can local African communities be empowered through participatory budgeting?*
- Mahnič, N. (2014). Gamification of politics: Start a new game. *Teorija in Praksa*, 51(1), 143–161.
- Már, K., & Gastil, J. (2020). Tracing the boundaries of motivated reasoning: How deliberative minipublics can improve voter knowledge. *Political Psychology*, 41(1), 107–127. <https://doi.org/10.1111/pops.12591>

- Masser, K., & Mory, L. (2018). *The Gamification of Citizens' Participation in Policymaking*. Springer.
- Mayer, I., & Geurts, J. (2019). Consensus conferences as participatory policy analysis: A methodological contribution to the social management of technology. In *The social management of genetic engineering* (pp. 279–301). Routledge.
- McClarty, K. L., Orr, A., Frey, P. M., Dolan, R. P., Vassileva, V., & McVay, A. (2012). A literature review of gaming in education. *Gaming in Education*, 1(1), 1–35.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin.
- Mellor, K. E., Coish, P., Brooks, B. W., Gallagher, E. P., Mills, M., Kavanagh, T. J., Simcox, N., Lasker, G. A., Botta, D., & Voutchkova-Kostal, A. (2018). The safer chemical design game. Gamification of green chemistry and safer chemical design concepts for high school and undergraduate students. *Green Chemistry Letters and Reviews*, 11(2), 103–110. <https://doi.org/10.1080/17518253.2018.1434566>
- Meloni, M., Allegretti, G., & Antunes, S. (2018). Participating: A reflection on gamification techniques from the standpoint of participatory budgeting. *Hope for Democracy: 30 Years of Participatory Budgeting Worldwide*, 566–587.
- Meloni, M., & Antunes, S. (2017). *Games for citizen participation*. International Conference Democracy and Participation in the 21st Century.
- Mirzaie Feiz Abadi, B., Khalili Samani, N., Akhlaghi, A., Najibi, S., & Bolourian, M. (2022). Pros and Cons of Tomorrow's Learning: A Review of Literature of Gamification in Education Context. *Medical Education Bulletin*, 3(4), 543–554.
- Montero, S., & Baiocchi, G. (2022). A posteriori comparisons, repeated instances and urban policy mobilities: What 'best practices' leave behind. *Urban Studies*, 59(8), 1536–1555

- Morschheuser, B., Hamari, J., & Koivisto, J. (2016). *Gamification in crowdsourcing: A review*. 4375–4384.
- Muangsrinoon, S., & Boonbrahm, P. (2019). Game elements from literature review of gamification in healthcare context. *JOTSE: Journal of Technology and Science Education*, 9(1), 20–31. <https://doi.org/10.3926/jotse.556>
- Nemec, J., & de Vries, M. S. (2015). Local government structure and capacities in Europe. *Public Policy and Administration*, 14(3), 249–267.
- Nicholson, S. (2015). A recipe for meaningful gamification. *Gamification in Education and Business*, 1–20. https://doi.org/10.1007/978-3-319-10208-5_1
- No, W., & Hsueh, L. (2022). How a participatory process with inclusive structural design allocates resources toward poor neighborhoods: The case of participatory budgeting in Seoul, South Korea. *International Review of Administrative Sciences*, 88(3), 663–681.
- Onyango, J., & Noguchi, M. (2009). Changing attitudes of community through the design Charrette process. *The International Journal of Neighbourhood Renewal*, 1(3), 19–30.
- Patrício, R., Moreira, A. C., & Zurlo, F. (2021). Enhancing design thinking approaches to innovation through gamification. *European Journal of Innovation Management*, 24(5), 1569–1594. <https://doi.org/10.1108/EJIM-06-2020-0239>
- Piotrowski, S. J. (2017). The “Open Government Reform” movement: The case of the open government partnership and US transparency policies. *The American Review of Public Administration*, 47(2), 155–171. <https://doi.org/10.1177/0275074016676575>
- Porumbescu, G. A. (2017). Does transparency improve citizens’ perceptions of government performance? Evidence from Seoul, South Korea. *Administration & Society*, 49(3), 443–468. <https://doi.org/10.1177/0095399715593314>
- Pradeau, G. (2018). A third wave of Participatory Budgeting in France. In *Hope for Democracy 30 Years of Participatory Budgeting Worldwide* (pp. 373–383). Oficina de Texto.

- Prandi, C., Roccetti, M., Salomoni, P., Nisi, V., & Nunes, N. J. (2017). Fighting exclusion: A multimedia mobile app with zombies and maps as a medium for civic engagement and design. *Multimedia Tools and Applications*, 76, 4951–4979. <https://doi.org/10.1007/s11042-016-3780-9>
- Rakhmawati, N. A., & Fibrianto, B. (2016). *Designing a gamification for monitoring Surabaya City development*. 262–265.
- Reeves, B., & Read, J. L. (2009). *Total engagement: How games and virtual worlds are changing the way people work and businesses compete*. Harvard Business Press.
- Rigby, S., & Ryan, R. M. (2011). *Glued to games: How video games draw us in and hold us spellbound*. Bloomsbury Publishing USA.
- Rumbul, R., Parsons, A., & Bramley, J. (2018). *Elite capture and co-optation in participatory budgeting in Mexico City*. 89–99.
- Ruesch, M. A., & Wagner, M. (2013). Participatory budgeting in Germany: Citizens as consultants. *Relatório Para Buergerhaushalt. Org*
- Sailer, M., Hense, J., Mandl, H., & Klevers, M. (2013). Psychological perspectives on motivation through gamification. *Ixd&a*, 19(1), 28–37. <https://doi.org/10.55612/s-5002-019-002>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Schaller, M., Kenrick, D. T., Neel, R., & Neuberg, S. L. (2017). Evolution and human motivation: A fundamental motives framework. *Social and Personality Psychology Compass*, 11(6), e12319. <https://doi.org/10.1111/spc3.12319>

- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC press.
- Schneider, S. H., & Busse, S. (2019). Participatory budgeting in Germany—A review of empirical findings. *International Journal of Public Administration*, 42(3), 259–273.
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14–31. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Secchi, M., & Spada, P. (2017). *Democracy is a serious game*. 11th ECPR General Conference.
- Sgueo, G. (2023). Re-Conceptualising the Aesthetics of Digital Democracy. In *The Design of Digital Democracy* (pp. 97–128). Springer.
- Sgueo, G. (2018). *A discussion on gamified digital advocacy*. Humboldt University Berlin, International Workshop on 'THE FUTURE OF LAW: TECHNOLOGY, INNOVATION AND ACCESS TO JUSTICE'.
- Shah, A. (2007). *Participatory budgeting*. World Bank Publications.
- Sintomer, Y., Herzberg, C., Röcke, A., & Allegretti, G. (2012). Transnational models of citizen participation: The case of participatory budgeting. *Journal of Deliberative Democracy*, 8(2).
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Peçanha de Miranda Coelho, J. A., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Slocum-Bradley, N. (2003). *Participatory Methods Toolkit: A Practitioner's Manual*.
- Sunstein, C. (2018). *# Republic: Divided democracy in the age of social media*. Princeton university press.
- Surendeleg, G., Murwa, V., Yun, H.-K., & Kim, Y. S. (2014). The role of gamification in education—a literature review. *Contemporary Engineering Sciences*, 7(29), 1609–1616. <https://doi.org/10.12988/ces.2014.411217>

- Szczepańska, A., Zagroba, M., & Pietrzyk, K. (2022). Participatory budgeting as a method for improving public spaces in major polish cities. *Social Indicators Research*, 162(1), 231–252.
- Tanase, G. L. (2013). An overall analysis of participatory budgeting advantages and essential factors for an effective implementation in economic entities. *Journal of Eastern Europe Research in Business & Economics*, 2013, 1.
- Thiel, S.-K., & Lehner, U. (2015). *Exploring the effects of game elements in m-participation*. 65–73.
- Uddin, S., Mori, Y., & Adhikari, P. (2019). Participatory budgeting in a local government in a vertical society: A Japanese story. *International Review of Administrative Sciences*, 85(3), 490–505.
- Wampler, B., McNulty, S., & Touchton, M. (2021). *Participatory budgeting in global perspective*. Oxford University Press.
- Wang, H., & Sun, C.-T. (2011). *Game reward systems: Gaming experiences and social meanings*. 114.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: Dynamics, mechanics, and components for the win*. University of Pennsylvania Press.
- Westin, M. (2022). The framing of power in communicative planning theory: Analysing the work of John Forester, Patsy Healey and Judith Innes. *Planning Theory*, 21(2), 132–154.
- Williams, E., St Denny, E., & Bristow, D. (2019). Participatory budgeting: An evidence review. *N/a*.
- Wouters, P., Van Nimwegen, C., Van Oostendorp, H., & Van Der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249. <https://doi.org/10.1037/a0031311>

- You, J., & Lee, W. (2013). A mutually reinforcing loop: Budget transparency and participation in South Korea. *Open Budgets: The Political Economy of Transparency, Participation, and Accountability*; Khagram, S., Fung, A., de Renzio, P., Eds, 105–129.
- Zaric, N., Lukarov, V., & Schroder, U. (2020). A fundamental study for gamification design: Exploring learning tendencies' effects. *International Journal of Serious Games*, 7(4), 3–25.
<https://doi.org/10.17083/ijsg.v7i4.356>

Ταμπλό - Πίνακας Παιχνιδιού



Κάρτες Απόφασης

[illegible]

ΑΠΟΦΑΣΗ
?

Κάρτες Έργων

Κατασκευή παιδικής χώρας στη Κεντρική Πλατεία Θεάλη Κωνσταντής Θα συμβάλει στην προώθηση της φυσικής δραστηριότητας & της κοινωνικοποίησης των παιδιών Κόστος 15.000,00 €	Δημόσιο Κέντρο Υποστήριξης Ηλικιωμένων Θεάλη Κωνσταντής Θα προσφέρει ένα ασφαλές & φιλόξενο περιβάλλον για τους ηλικιωμένους πολίτες. Αυτό το έργο θα στηρίξει την ποιότητα ζωής των ηλικιωμένων Κόστος 30.000,00 €	Δημιουργία Αθλητικού Συγκροτήματος στο Χατζηγαλάρι Θεάλη Κωνσταντής Θα ενισχύσει τον αθλητισμό στη πόλη προσφέροντας την αθλητική ενασχόληση των κατοίκων και θα φιλοξενεί αθλητικά γεγονότα Κόστος 15.000,00 €	Αναβάθμιση Σημάτων Κυκλοφορίας Θεάλη Κωνσταντής Τα σύγχρονα σήματα θα προσφέρουν στους οδηγούς καλύτερη πληροφορία για την οδική κατάσταση με αποτέλεσμα τη μείωση των ατυχημάτων Κόστος 20.000,00 €	Κατασκευή Πλανητάριου Υποδοχής Θεάλη Κωνσταντής Θα προσφέρει στους κατοίκους τη δυνατότητα να εξερευνήσουν τον αστρικό κόσμο. Επίσης θα χρησιμοποιηθεί για εκπαιδευτικά εποπαισθητικά προγράμματα Κόστος 80.000,00 €
Κατασκευή Πάρκου για σκύλους στο Κέντρο της πόλης Θεάλη Κωνσταντής Ένα πάρκο για σκύλους στο κέντρο της πόλης θα προσφέρει μια ασφαλή & κοινωνική περιβαλλοντική επαφή για τη φροντίδα των σκύλων Κόστος 15.000,00 €	Αναβάθμιση Αθλητικών Εγκαταστάσεων του Σχολείου Θεάλη Κωνσταντής Θα συμβάλει στην ανάπτυξη της φυσικής κατάρτισης & στην παροχή των απαραίτητων υποδομών για την αθλητική δραστηριότητα στο σχολείο σας Κόστος 20.000,00 €	Δράσεις για την Ανακύκλωση Θεάλη Κωνσταντής Θα συμβάλει στη μείωση της περιβαλλοντικής επιβάρυνσης των απορριμμάτων & θα ευαισθητοποιήσει τους πολίτες ως προς τη σημασία της ανακύκλωσης Κόστος 15.000,00 €	Εκσυγχρονισμός Δημόσιας Βιβλιοθήκης Θεάλη Κωνσταντής Θα ενισχθεί η παιδεία & η πρόσβαση στη γνώση για όλους τους κατοίκους της πόλης Κόστος 15.000,00 €	Επέκταση Ποδηλατικής Υποδοχής Θεάλη Κωνσταντής Θα ενθαρρύνει τη χρήση του ποδηλάτου ως μέσο μετακίνησης μειώνοντας τη ρυπαντική συμπεριφορά & τη ρύπανση θα προάγει τη συμμετοχή δραστηριότητα Κόστος 30.000,00 €
Αναβάθμιση Δημόσιας Πίστας Θεάλη Κωνσταντής Θα παρέχει ευκαιρίες για άσκηση & αναψυχή στην τοπική κοινωνία. Θα δώσει τη δυνατότητα σε αθλητές να προπονηθούν & θα προσελκύσει τουρίστες Κόστος 40.000,00 €	Βελτίωση Οδικού Φωτισμού Θεάλη Κωνσταντής Θα αυξήσει την ασφάλεια των πεζών & των οδηγών & θα μειώσει τον κίνδυνο σπινθηρίων Κόστος 20.000,00 €	Κατασκευή Δημόσιου Εκπαιδευτικού Κέντρου Τεχνολογίας Θεάλη Κωνσταντής Θα προωθήσει την καινοτομία & θα συμβάλει στην ανάπτυξη της τεχνολογικής βιομηχανίας Κόστος 50.000,00 €	Αναβάθμιση στο Ασθλητικό Λάσος της Πόλης Θεάλη Κωνσταντής Θα βελτιώσει το αστικό τοπίο & την ποιότητα ζωής των κατοίκων καθώς θα αποτελέσει προστό χώρο αναψυχής & διασκέδασης Κόστος 20.000,00 €	Κατασκευή Skate Park Θεάλη Κωνσταντής Ένας κοσμοπολίτικος χώρος που θα ενθαρρύνει τους νέους να ασχοληθούν με το skateboarding & θα προάγει την κοινωνική δικτύωση Κόστος 25.000,00 €
"Pineios River Concert Oasis" Θεάλη Κωνσταντής Δημιουργία ενός νέου, εκσυγχρονισμένου μουσικού χώρου στην κοίτη του Πηνειού ποταμού. Θα αποτελέσει κέντρο για πολιτιστικές-καλλιτεχνικές παρουσιάσεις και αναψυχής Κόστος 20.000,00 €	Αναβάθμιση Κέντρου Πολιτισμού & Τεχνών στον Μύλο του Παπα Θεάλη Κωνσταντής Θα συμβάλει στην ανάπτυξη του πολιτισμού & της τέχνης & θα προσφέρει ένα νέο χώρο για την έκθεση των τοπικών καλλιτεχνών Κόστος 25.000,00 €	Αναβάθμιση Εμπορικού Κέντρου Pantheon Plaza Θεάλη Κωνσταντής Θα δώσει μια νέα ώθηση στην εμπορική ζωή της πόλης & θα ενισχύσει την προσέλευση πελατών. Θα συμβάλει στην ανάπτυξη της τοπικής οικονομίας Κόστος 35.000,00 €	Επέκταση Δημόσιου Wi-Fi Θεάλη Κωνσταντής Θα παρέχει τη δυνατότητα στους κατοίκους και τους επισκέπτες να αποκτούν πρόσβαση στο διαδίκτυο κάθε στιγμή Κόστος 20.000,00 €	Δημιουργία Ιατρείου Α' Βοηθειών στα Δημοτικά Σχολεία Θεάλη Κωνσταντής Θα δώσει τη δυνατότητα για αντιμετώπιση των καταστάσεων έκτακτης ανάγκης & θα συμβάλει στη διατήρηση ασφαλών περιβαλλόντων στη δημόσια εκπαιδευση Κόστος 20.000,00 €
ΕΡΓΟ 				

Κάρτες Ρόλων

Εκπρόσωπος Δημοσίων Μεταφορών	Εκπρόσωπος Συλλόγου Γονέων	Εκπρόσωπος Περιβαλλοντικής Οργάνωσης	Εκπρόσωπος Ατόμων με Ειδικές Ανάγκες	Τοπικός Αγρότης
Υποστηρίζει τα έργα Δημόσιας Συγκοινωνίας	Υπεύθυνος για τα έργα που υποστηρίζουν τους μαθητές	Υποστηρίζει έργα & πρωτοβουλίες που στοχεύουν στην αντιμετώπιση περιβαλλοντικών ζητημάτων	Υποστηρίζει τα έργα που στοχεύουν στην ευημερία των ατόμων με ειδικές ανάγκες	Πρωτεύει τα έργα που στοχεύουν στη βιώσιμη γεωργία
Διευθυντής Σχολείου	Εκπρόσωπος Ηλικιωμένων Πολιτών	Εκπρόσωπος Τεχνών & Πολιτισμού	Εκπρόσωπος Αθλητισμού	Πρόεδρος Μαθητικού Συμβουλίου
Υπεύθυνος για τη χρηματοδότηση των έργων που αφορούν τα τοπικά σχολεία & την εκπαίδευση	Δίνει προτεραιότητα στα έργα που υποστηρίζουν τον ηλικιωμένο πληθυσμό	Υποστηρίζει τα έργα που σχετίζονται με τις τέχνες & τις πολιτιστικές εκδηλώσεις	Πρωτεύει τα έργα που σχετίζονται με τον αθλητισμό	Εκπροσωπεί τα συμφέροντα των μαθητών
Εκπρόσωπος Ιατρικού Συλλόγου	Εκπρόσωπος Ψυχικής Υγείας	Εκπρόσωπος Ψυχαγωγικών Έργων	Πολεοδόμος	Εκπρόσωπος Ψηφιακών Πρωτοβουλιών & Καινοτομίας
Υπεύθυνος για τα έργα που σχετίζονται με την υγειονομική περίθαλψη	Υποστηρίζει τα έργα για την προώθηση της ψυχικής υγείας	Διαχειρίζεται τα έργα που σχετίζονται με την προώθηση ψυχαγωγικών εκδηλώσεων	Υποστηρίζει τα έργα που σχετίζονται με την αστική ανάπτυξη & τις υποδομές	Πρωτεύει τα έργα που σχετίζονται με το διαδίκτυο & τις καινοτόμες δράσεις
Εκπρόσωπος Εμπορικού Συλλόγου	Ιστορικός	Εκπρόσωπος Συμβουλίου της Νεολαίας	Εκπρόσωπος Φιλοζωικού Οργανισμού	Εκπρόσωπος Τοπικού Μη Κερδοσκοπικού Οργανισμού
Υποστηρίζει τα προγράμματα ανάπτυξης δεξιοτήτων & τα έργα διεύρυνσης της τοπικής αγοράς	Υποστηρίζει τα έργα που διατηρούν την τοπική ιστορία & αποτελούν ορόσημα της πόλης	Υποστηρίζει τα έργα & τις δράσεις των νέων της πόλης	Υποστηρίζει τα έργα & τις δράσεις που υπερασπίζονται τα δικαιώματα των αδέσποτων & κατοικίδιων ζώων	Υποστηρίζει τα φιλανθρωπικά έργα & τα έργα κοινωνικού υψηλού
 Ρόλος				

Περιγραφή παιχνιδιού

Τίτλος παιχνιδιού:

"Student Budget Masters: Crafting the Future"

Στόχος παιχνιδιού: Στόχος του παιχνιδιού είναι η προσομοίωση και η εμπλοκή των συμμετεχόντων στη διαδικασία της συμμετοχικής κατάρτισης προϋπολογισμού, επιτρέποντάς τους να λαμβάνουν αποφάσεις για την κατανομή του προϋπολογισμού και να κατανοούν τις αρχές και τη δυναμική αυτής της προσέγγισης για τη συμμετοχή των πολιτών στις αποφάσεις του δημόσιου προϋπολογισμού. Η έμφαση δίνεται στη συλλογική επιτυχία και όχι στον ατομικό ανταγωνισμό.

Στοιχεία παιχνιδιού:

- 1) Πίνακας: Αντιπροσωπεύει την πόλη της Λάρισας
- 2) Πίστα βαθμολόγησης: Μετρά την πορεία της ομάδας – κοινότητας μέσω της εκτέλεσης έργων και λήψης αποφάσεων
- 3) Παίκτες: Δείκτες που αντιπροσωπεύουν την κάθε ομάδα στο παιχνίδι
- 4) Χώρος συζήτησης: Χώρος συνεργασίας, συζήτησης παικτών & λήψης αποφάσεων
- 5) Κλεψύδρες: Μία (1) για κάθε ομάδα. Χρησιμοποιούνται για τη χρονομέτρηση συζήτησης και λήψης απόφασης με διάρκεια τριών (3) λεπτών
- 6) Κουπόνια προϋπολογισμού: Εικονικά χρήματα που θα διαθέσουν οι παίκτες για την κατανομή του προϋπολογισμού της ομάδας τους
- 7) Κουπόνια πρόσθετης χρηματοδότησης: Εικονικά χρήματα που κερδίζουν οι παίκτες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού
- 8) Κάρτες απόφασης: Κάρτες που παρουσιάζουν σενάρια και το κόστος αυτών, που επηρεάζουν τον προϋπολογισμό της κοινότητας
- 9) Κάρτες έργων: Κάρτες που περιγράφουν διάφορα κοινοτικά έργα και περιλαμβάνουν τα οφέλη εκτέλεσης τους στην κοινότητα καθώς και το κόστος τους
- 10) Πίνακας Αποτελεσμάτων: Πίνακας όπου καταγράφονται τα έργα, οι αποφάσεις και οι πόντοι της κάθε ομάδας

11) Αξιολογητές: τέσσερα (4) φυσικά πρόσωπα, ένα (1) για κάθε ομάδα τα οποία παρατηρούν και καταγράφουν τις αποφάσεις που λαμβάνουν οι ομάδες καθώς και άλλα στοιχεία που αφορούν την αξιολόγηση της εμπειρίας των μαθητών καθ' όλη τη διάρκεια του εκπαιδευτικού παιχνιδιού για τον συμμετοχικό προϋπολογισμό.

12) Φυλλάδιο κανόνων: Λεπτομερείς κανόνες και οδηγίες για το παιχνίδι

Φυλλάδιο κανόνων

Εισαγωγή

Καλώς ορίσατε στο ‘‘Student Budget Masters: Crafting the Future’’, ένα παιχνίδι που έχει σχεδιαστεί για να σας εισάγει τις αρχές και τις προκλήσεις του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού. Σε αυτό το παιχνίδι θα αναλάβετε ρόλους ενδιαφερομένων μερών της κοινότητας και θα εργαστείτε από κοινού για να διαθέσετε έναν συγκεκριμένο προϋπολογισμό για τη χρηματοδότηση διαφόρων έργων. Στόχος σας είναι να μεγιστοποιήσετε την ευημερία της κοινότητας σας λαμβάνοντας αποφάσεις.

Κανόνες παιχνιδιού

- Απευθύνεται σε ομάδα 20 συμμετεχόντων
- Αρχικά μοιράζεται ένα έντυπο σε κάθε συμμετέχοντα που εξηγεί την έννοια του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού
- Δημιουργούνται τέσσερις (4) ομάδες (μπλε – κόκκινη – κίτρινη – πράσινη) όπου η κάθε ομάδα αποτελείται από πέντε (5) άτομα
- Στον χώρο όπου διεξάγεται το παιχνίδι υπάρχει ένα κεντρικό τραπέζι πάνω στο οποίο τοποθετείται ο πίνακας του παιχνιδιού (επιτραπέζιο) με τέσσερις (4) θέσεις που αντιστοιχούν μία (1) για κάθε εκπρόσωπο της κάθε ομάδας
- Στον ίδιο χώρο δημιουργούνται τέσσερα (4) σημεία, δηλαδή τέσσερα τραπέζια με πέντε (5) θέσεις το κάθε ένα, ένα (1) για κάθε ομάδα που αποτελούν τον χώρο συζήτησης και λήψης απόφασης
- Κάθε αξιολογητής-παρατηρητής αναλαμβάνει μια ομάδα την οποία θα παρατηρεί και θα καταγράφει τις αποφάσεις που λαμβάνει καθώς και άλλα στοιχεία που αφορούν την αξιολόγηση της εμπειρίας των μαθητών καθ' όλη τη διάρκεια του εκπαιδευτικού παιχνιδιού για τον συμμετοχικό προϋπολογισμό
- Κάθε παίκτης τυχαία αναλαμβάνει ένα ρόλο

- Κάθε ομάδα διαλέγει έναν διακριτικό παίκτη αντίστοιχου χρώματος
- Κάθε ομάδα παίρνει από έναν φάκελο προϋπολογισμού με ίσο αριθμό κουπονιών προϋπολογισμού (εικονικά χρήματα σε ευρώ) που αντιστοιχούν σε ποσό εκατό πενήντα χιλιάδες ευρώ (150.000,00€)
- Το παιχνίδι παίζεται σε στροφές, με τον δείκτη κάθε ομάδας να κινείται με τη φορά των δεικτών του ρολογιού
- Με τη σειρά όλοι οι παίκτες κάθε ομάδας θα εκπροσωπήσουν την ομάδα τους ρίχνοντας τα ζάρια
- Αρχικά στο τραπέζι με τον πίνακα παιχνιδιού λαμβάνουν θέση τέσσερα (4) άτομα, ένα (1) από κάθε ομάδα
- Πραγματοποιείται ρίψη ζαριού από κάθε παίκτη διαδοχικά. Ο παίκτης που θα πετύχει τον μεγαλύτερο αριθμό ξεκινάει πρώτος, Ακολουθώς και οι υπόλοιποι
- Σύμφωνα με τη σειρά που διαμορφώθηκε κάθε παίκτης πραγματοποιεί ρίψη ζαριών και μετακινεί τον διακριτικό παίκτη της ομάδας του στην αντίστοιχη θέση στον πίνακα παιχνιδιού
- Εφόσον και οι τέσσερις (4) παίκτες έχουν ολοκληρώσει τη ρίψη ζαριών και έχουν τοποθετήσει τον διακριτικό τους παίκτη στην αντίστοιχη θέση, μεταβαίνουν και οι τέσσερις (4) ταυτόχρονα στον χώρο συζήτησης της ομάδας τους προκειμένου να συζητήσουν και να αποφασίσουν είτε τη χρηματοδότηση έργου είτε την επιλογή σεναρίου έργου, σε προκαθορισμένο χρόνο τριών (3) λεπτών με τη χρήση κλεψύδρας
- Όταν η κάρτα έργου ή απόφασης σχετίζεται με τον ρόλο που έχει κάποιος παίκτης της ομάδας τότε η ομάδα φέρει μεγαλύτερη ευθύνη για την απόφαση χρηματοδότησης του έργου χωρίς όμως να υπάρχει αντίκτυπος της απόφασης στη βαθμολογία της ομάδας
- Οι παίκτες αποφασίζουν εάν θα χρηματοδοτήσουν το έργο ή το σενάριο απόφασης με συνεργασία μεταξύ τους μέσω συζήτησης και λήψη απόφασης για την κατανομή του προϋπολογισμού της ομάδας τους. Ισχύει η αρχή της πλειοψηφίας
- Οι παίκτες τοποθετούν τα κουπόνια προϋπολογισμού, τις κάρτες έργου και τις κάρτες αποφάσεων κατανομής προϋπολογισμού στον χώρο συζήτησης
- Όταν οι παίκτες αποφασίσουν να χρηματοδοτήσουν ένα έργο ή αποφασίσουν την εκτέλεση σεναρίου απόφασης, ανταλλάσσουν κουπόνια προϋπολογισμού που ισοδυναμούν με το κόστος του έργου ή του σεναρίου απόφασης
- Οι παίκτες θα πρέπει να παρακολουθούν τα κουπόνια και τα έξοδα τους για να διασφαλίσουν ότι δεν υπερβαίνουν τον προϋπολογισμό τους

- Κάθε φορά που μια ομάδα ολοκληρώνει την χρηματοδότηση ενός έργου και ενός σεναρίου απόφασης, λαμβάνει ένα πόντο στη βαθμολόγηση και μετακινεί τον δείκτη της στην πίστα βαθμολόγησης κατά ένα επίπεδο
- Σε περίπτωση που κάποια ομάδα δεν έχει κάνει σωστή χρήση του προϋπολογισμού της και βρεθεί χωρίς χρήματα ενώ το παιχνίδι δεν έχει ολοκληρωθεί τότε της χορηγείται επιδότηση ποσού 10.000,00€ και ως ποινή μετακινείται μια θέση πίσω στην πίστα βαθμολόγησης
- Το παιχνίδι τελειώνει μόλις μια από τις ομάδες φθάσει στο επίπεδο πέντε (5) της πίστας βαθμολόγησης. Εάν για οποιοδήποτε λόγο (π.χ. τελειώσουν οι κάρτες έργων ή αποφάσεων) προτού κάποια ομάδα συμπληρώσει πέντε (5) πόντους τότε κερδίζει η ομάδα που έχει την υψηλότερη βαθμολογία πόντων στην πίστα βαθμολόγησης. Σε περίπτωση ισοβαθμίας μεταξύ των ομάδων, κερδίζει η ομάδα της οποίας ο δείκτης της προηγείται στον πίνακα του παιχνιδιού
- Μόλις ολοκληρωθεί το παιχνίδι μοιράζεται στους συμμετέχοντες ερωτηματολόγιο αξιολόγησης της εμπειρίας από το παιχνίδι σχετικά με τον συμμετοχικό προϋπολογισμό
- Μόλις ολοκληρωθεί το παιχνίδι μοιράζεται στους αξιολογητές ερωτηματολόγιο αξιολόγησης της εμπειρίας των μαθητών – συμμετεχόντων στο εκπαιδευτικό παιχνίδι για τον συμμετοχικό προϋπολογισμό

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β – ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΤΩΝ

Το παρακάτω ερωτηματολόγιο αποσκοπεί στην αξιολόγηση της εμπειρίας των μαθητών από το εκπαιδευτικό παιχνίδι για το Συμμετοχικό Προϋπολογισμό.

ΟΔΗΓΙΕΣ:

Αφού παρατηρήσετε την ομάδα των μαθητών που έχετε αναλάβει, να παίζουν το παιχνίδι, παρακαλώ απαντήστε στις παρακάτω δηλώσεις βάσει της εκτίμησής σας, επιλέγοντας τον βαθμό συμφωνίας ή διαφωνίας σας σε μια κλίμακα από το 1 έως το 5, όπου:

1=Διαφωνώ απόλυτα

2=Διαφωνώ

3=Ούτε συμφωνώ, ούτε διαφωνώ

4=Συμφωνώ

5=Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση	Διαφωνώ Απόλυτα	Διαφωνώ	Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ Απόλυτα
Θεωρείτε ότι το παιχνίδι βοήθησε τους μαθητές στην κατανόηση των εννοιών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;	1	2	3	4	5
Οι μαθητές έδειξαν ενδιαφέρον για το παιχνίδι;	1	2	3	4	5
Οι μαθητές συνεργάστηκαν αποτελεσματικά σε ομάδες;	1	2	3	4	5
Οι μαθητές είχαν απορίες σχετικά με το παιχνίδι;	1	2	3	4	5
Οι μαθητές είχαν δυσκολία στο να κατανοήσουν τους κανόνες/έννοιες του παιχνιδιού;	1	2	3	4	5
Οι μαθητές εμφανίστηκαν ικανοποιημένοι με την εμπειρία τους;	1	2	3	4	5

Υπήρχε ενεργή συμμετοχή από τους μαθητές στο παιχνίδι;	1	2	3	4	5
Οι μαθητές επέδειξαν κατανόηση των βασικών εννοιών;	1	2	3	4	5
Το παιχνίδι κράτησε το ενδιαφέρον των μαθητών;	1	2	3	4	5
Θεωρείτε ότι το παιχνίδι αυτό είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο;	1	2	3	4	5

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ – ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ

Το παρακάτω ερωτηματολόγιο αποσκοπεί στην αξιολόγηση της εμπειρίας σας από το παιχνίδι σχετικά με τον Συμμετοχικό Προϋπολογισμό.

ΟΔΗΓΙΕΣ:

Παρακαλώ διαβάστε προσεκτικά τις παρακάτω δηλώσεις και επιλέξτε τον βαθμό συμφωνίας ή διαφωνίας σας σε μια κλίμακα από το 1 έως το 5, όπου:

1=Διαφωνώ απόλυτα

2=Διαφωνώ

3=Ούτε συμφωνώ, ούτε διαφωνώ

4=Συμφωνώ

5=Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση	Διαφωνώ Απόλυτα	Διαφωνώ	Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ Απόλυτα
Το παιχνίδι βοήθησε στην κατανόηση εννοιών και αρχών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού	1	2	3	4	5
Το παιχνίδι θα βοηθήσει να λάβω ενεργά μέρος σε μια μελλοντική εφαρμογή Συμμετοχικού Προϋπολογισμού	1	2	3	4	5
Το παιχνίδι αύξησε το ενδιαφέρον μου για το Συμμετοχικό Προϋπολογισμό	1	2	3	4	5
Το παιχνίδι μου έδωσε κίνητρο να αναζητήσω περισσότερα στοιχεία σχετικά με το Συμμετοχικό Προϋπολογισμό	1	2	3	4	5

Το παιχνίδι με ενθάρρυνε να αφιερώσω περισσότερο χρόνο για την εκμάθηση του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού	1	2	3	4	5
Το παιχνίδι με ώθησε να εργάζομαι περισσότερο σε ομάδες με τους συμμαθητές μου	1	2	3	4	5
Προτιμώ τον ανταγωνισμό με συμμαθητές μου στα πλαίσια της εκπαιδευτικής διαδικασίας	1	2	3	4	5
Η ύπαρξη πίνακα κατάταξης με κινητοποιεί να βελτιώσω τις επιδόσεις μου στο παιχνίδι	1	2	3	4	5

Παρακαλώ περιγράψτε με συντομία τις εντυπώσεις σας από το παιχνίδι.

Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων για τον χρόνο σας!

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Δ – ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗΣ

Κίνηση 1^η: Ρίψη ζαριού προκειμένου να αναδειχθεί η σειρά προτεραιότητας των ομάδων στο επιτραπέζιο

Κίτρινη Ομάδα: ζάρι νούμερο:

Σειρά κατάταξης:

Κόκκινη Ομάδα: ζάρι νούμερο:

Σειρά κατάταξης:

Πράσινη Ομάδα: ζάρι νούμερο:

Σειρά κατάταξης:

Μπλε Ομάδα: ζάρι νούμερο:

Σειρά κατάταξης:

Κίνηση 2^η: Πρώτος γύρος παιχνιδιού

Περιγραφή συναισθημάτων της ομάδας & Διαχείριση του παιχνιδιού από τα μέλη της.
Καταγραφή επιλογής Έργου ή Σεναρίου Απόφασης

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ε - ΠΙΛΟΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΥ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ

Ημερομηνία και τόπος διεξαγωγής: Η πιλοτική εφαρμογή του εκπαιδευτικού παιχνιδιού Συμμετοχικού Προϋπολογισμού πραγματοποιήθηκε στις 5 Δεκεμβρίου 2023 σε ειδικά διαμορφωμένο χώρο υγειονομικού ενδιαφέροντος. Αυτή η τοποθεσία επιλέχθηκε για την δυνατότητα της να απομονώνει αποτελεσματικά την περιοχή εκπαίδευσης από το υπόλοιπο κατάστημα.

Πληθυσμός του δείγματος: Οι συμμετέχοντες της πιλοτικής εκπαιδευτικής διαδικασίας ήταν δευτεροετείς και τελειόφοιτοι σπουδαστές του τμήματος της Διοίκησης Επιχειρήσεων του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Αρχικά δήλωσαν συμμετοχή στη διαδικασία είκοσι (20) άτομα αλλά λόγω προσωπικών υποχρεώσεων και προβλημάτων υγείας παρευρέθηκαν δώδεκα (12). Η επιλογή του δείγματος βασίστηκε στο γεγονός ότι η ηλικία και το μορφωτικό επίπεδο των συμμετεχόντων ήταν κατάλληλο για την κατανόηση των εννοιών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού.

Διάρκεια διαδικασίας: Η συνολική διάρκεια της πιλοτικής διαδικασίας ήταν δυο (2) ώρες από την στιγμή προσέλευσης των συμμετεχόντων έως τη στιγμή αποχώρησής τους.

Διαδικασία πειράματος: Η διαδικασία που ακολουθήθηκε ήταν η εξής:

Αρχικά ο χώρος διαμορφώθηκε και οργανώθηκε κατάλληλα από την υπεύθυνη διεξαγωγής της πειραματικής διαδικασίας. Στο κέντρο του χώρου τοποθετήθηκε ένα τραπέζι με τέσσερις (4) θέσεις, μια (1) για τον εκπρόσωπο κάθε ομάδας. Επάνω στο τραπέζι τοποθετήθηκε ο πίνακας του παιχνιδιού (επιτραπέζιο) με τις κάρτες έργων, αποφάσεων, τους δείκτες και τα ζάρια. Στη συνέχεια περιμετρικά του κεντρικού τραπεζιού δημιουργήθηκαν τέσσερις (4) χώροι συζήτησης και λήψης απόφασης, ένας (1) για κάθε ομάδα. Για τις ανάγκες των χώρων συζήτησης τοποθετήθηκαν τέσσερα (4) τραπέζια με τρεις (3) θέσεις το κάθε ένα. Επάνω σε κάθε τραπέζι τοποθετήθηκε μια κλεψύδρα για τη χρονομέτρηση της λήψης απόφασης, ένας φάκελος προϋπολογισμού που περιείχε τα κουπόνια προϋπολογισμού και τρία (3) βραχιολάκια σιλικόνης χρώματος αντίστοιχου με το χρώμα της κάθε ομάδας για να χρησιμοποιηθούν από κάθε μέλος της ομάδας ούτως ώστε κατά τον χρόνο παραμονής τους στο κεντρικό τραπέζι – επιτραπέζιο να είναι ευδιάκριτη η ομάδα που εκπροσωπούν.

Πρώτος προσήλθε ο επιβλέπων καθηγητής της διπλωματικής εργασίας ο οποίος επιθεώρησε τον ειδικά διαμορφωμένο χώρο ως προς την οργάνωση και λειτουργικότητα του. Κατόπιν τούτου δεν υπήρξαν παρατηρήσεις ή αλλαγές.

Ακολούθως προσήλθαν οι παρατηρητές – αξιολογητές όπου τους δόθηκαν σαφείς οδηγίες καθώς και τα έντυπα συμπλήρωσης παρατηρήσεων για την ομάδα της οποίας ήταν υπεύθυνοι να παρατηρούν και να καταγράφουν τις παρατηρήσεις τους.

Είχε ήδη προηγηθεί συνάντηση σε προηγούμενη ημερομηνία, μεταξύ της υπεύθυνης της διαδικασίας, του επιβλέποντος καθηγητή της διπλωματικής εργασίας και των παρατηρητών, όπου είχε πραγματοποιηθεί πιλοτική διεξαγωγή του παιχνιδιού με συμμετοχή των ίδιων στις θέσεις των παικτών. Αυτή η ενέργεια λειτούργησε θετικά ώστε όλα τα παραπάνω μέλη να λάβουν πλήρη γνώση των συνθηκών και λεπτομερειών του παιχνιδιού. Παράλληλα ζητήθηκε από τους παρατηρητές ένα συγκεκριμένο πρωτόκολλο τήρησης παρατηρήσεων. Τέλος προσήλθαν οι συμμετέχοντες με σημαντικές καθυστερήσεις ως προς το χρόνο προσέλευσης. Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι δυο (2) εκ των συμμετεχόντων έφθασαν ενώ η διαδικασία είχε ήδη ξεκινήσει.

Η υπεύθυνη της διαδικασίας παρότρυνε τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν τέσσερις (4) ομάδες από τρία (3) άτομα σε κάθε ομάδα και να κατανεμηθούν στην περιοχή συζήτησης που είχε οριστεί στην αντίστοιχη ομάδα τους.

Δίπλα από κάθε ομάδα τοποθετήθηκε ο αντίστοιχος παρατηρητής.

Έπειτα οι συμμετέχοντες διάλεξαν με τυχαίο τρόπο από μια (1) κάρτα ρόλων ο κάθε ένας και τους μοιράστηκε έντυπο με σύντομη περιγραφή της έννοιας του συμμετοχικού προϋπολογισμού. Δόθηκαν κάποιες αρχικές οδηγίες και αναγνώστηκε από την υπεύθυνη της διαδικασίας το φύλλο κανόνων του παιχνιδιού.

Στο κεντρικό τραπέζι έλαβαν θέση εκπρόσωποι από κάθε ομάδα και πραγματοποιήθηκε ρίψη ζαριού προκειμένου να διαμορφωθεί η σειρά προτεραιότητας των ομάδων στο παιχνίδι και κατόπιν τούτου ξεκίνησε η πειραματική διαδικασία.

Η Κίτρινη ομάδα εξασφάλισε την πλεονεκτική θέση έναρξης του παιχνιδιού κερδίζοντας την υψηλότερη βαθμολογία στη ρίψη ζαριού.

Μετά την ολοκλήρωση της πειραματικής εκπαιδευτικής διαδικασίας, τόσο οι συμμετέχοντες όσο και οι παρατηρητές συμμετείχαν στη συμπλήρωση ενός δομημένου ερωτηματολογίου. Αυτή η ενέργεια είχε ως στόχο να συγκεντρωθούν σχόλια για να αξιολογηθεί ολοκληρωμένα ο αντίκτυπος και η αποτελεσματικότητα του εκπαιδευτικού παιχνιδιού.

Οι παρατηρητές παρέδωσαν στην υπεύθυνη της διαδικασίας όλα τα έντυπα συμπληρωμένα τα οποία είχαν λάβει πριν την έναρξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Αυτά τα έντυπα περιλάμβαναν μια ολοκληρωμένη καταγραφή της προόδου των ομάδων υπό την επίβλεψη

τους, συμβάλλοντας στην αξιολόγηση και τεκμηρίωση της απόδοσης των ομάδων σε όλη την διαδικασία του παιχνιδιού.

ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΚΟΚΚΙΝΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Η σύνθεση της κόκκινης ομάδας αποτελούταν από τρία (3) μέλη και οι κάρτες ρόλων που έτυχαν ήταν οι εξής:

- Εκπρόσωπος Αθλητισμού
- Εκπρόσωπος Συμβουλίου Νεολαίας
- Εκπρόσωπος Φιλοζωικού Οργανισμού

Η κόκκινη ομάδα αποφάσισε τη χρηματοδότηση τριών (3) έργων από τις κάρτες έργων και τριών (3) σεναρίων από τις κάρτες απόφασης. Επίσης απέρριψε τη χρηματοδότηση δυο (2) έργων.

Τα έργα που επέλεξε να χρηματοδοτήσει ήταν τα κάτωθι:

- Κατασκευή παιδικής χαράς στη Κεντρική Πλατεία της Λάρισας, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€
 - Δημόσιο Κέντρο Υποστήριξης Ηλικιωμένων, με ποσό προϋπολογισμού: 30.000,00€
 - Αναπλάσεις στο Αισθητικό Άλσος της Λάρισας, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€
- Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή έργων: 65.000,00€

Τα έργα που επέλεξε να απορρίψει ήταν τα κάτωθι:

- Αναβάθμιση Αθλητικών Εγκαταστάσεων, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€
- Επέκταση Ποδηλατικής Υποδομής, με ποσό προϋπολογισμού: 30.000,00€

Από τις κάρτες απόφασης που έτυχαν στην ομάδα, τα μέλη της επέλεξαν να χρηματοδοτήσουν τα κάτωθι σενάρια:

- Επενδύστε σε εκπαιδευτικά προγράμματα & ξεναγήσεις στο Αρχαίο Θέατρο της Λάρισας, ενισχύοντας τις γνώσεις του κοινού για την ιστορική του αξία, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€
- Διαθέστε κεφάλαια για τη δημιουργία ενός κοινοτικού κήπου για να προσφέρετε στους κατοίκους την ευκαιρία να καλλιεργήσουν τα δικά τους λαχανικά, βότανα & λουλούδια για την προώθηση της βιώσιμης γεωργίας, με ποσό προϋπολογισμού: 12.000,00€
- Χρηματοδότηση καλοκαιρινού προγράμματος απασχόλησης νέων. Το πρόγραμμα θα βοηθήσει τους νέους να εξερευνήσουν πιθανές μελλοντικές επαγγελματικές προοπτικές & θα συμβάλλει στη μείωση της ανεργίας, με ποσό προϋπολογισμού: 9.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή σεναρίων: 36.000,00€.

Συνολικά η κόκκινη ομάδα διέθεσε 101.000,00€ από το ποσό προϋπολογισμού που διέθετε προκειμένου να διαχειριστεί κατά τη διάρκεια της διαδικασίας του παιχνιδιού.

Η συνολική βαθμολογία που πέτυχε η κόκκινη ομάδα στη πίστα βαθμολόγησης ήταν τρία (3) και έλαβε την πρώτη (1^η) θέση στη τελική κατάταξη.

Από το φύλλο παρατήρησης – Κόκκινη Ομάδα καταγράφηκαν οι κάτωθι παρατηρήσεις οι οποίες ακολουθούν τη σειρά εξέλιξης του παιχνιδιού από την αρχή έως το τέλος.

Στον αρχικό γύρο, η εκπρόσωπος της ομάδας με τη ρίψη ζαριού πέτυχε τον αριθμό ένα (1).

Η άμεση αντίδραση της ήταν απογοήτευση και αγανάκτηση, που εκδηλώθηκε με μια χειρονομία προς το ζάρι. Αυτό προκάλεσε γέλια και από τα τρία μέλη της ομάδας, τα οποία παρατήρησαν συλλογικά ότι δεν ήταν μια ευαίωη αρχή για την ομάδα τους. Με ανυπομονησία παρατήρησαν τη συνεχιζόμενη στροφή της αντίπαλης ομάδας, κάνοντας σχόλια για τον δικό τους εκπρόσωπο στο κεντρικό τραπέζι. Η εκδήλωση άγχους ήταν εμφανής καθώς δάγκωναν νευρικά τα νύχια τους.

Στη συνέχεια κατά τη σειρά της επόμενης ομάδας ξέσπασαν σε γέλια και σχολίασαν την ενόχληση τους από τη φλυαρία των άλλων ομάδων η οποία δημιουργούσε φασαρία. Η ομάδα εξέφρασε δυσαρέσκεια που αναγκάστηκε να επιλέξει ανάμεσα στα δύο σενάρια της κάρτας απόφασης. Θεώρησαν ότι η μπλε ομάδα προκαλούσε καθυστέρηση στη διαδικασία λήψης αποφάσεων.

Στη συνέχεια σειρά πήρε η πράσινη ομάδα. Εν τω μεταξύ, τα μέλη της κόκκινης ομάδας οργανώθηκαν για να εκπροσωπήσουν την ομάδα τους στο κεντρικό τραπέζι κατά τη διάρκεια εκείνης της φάσης. Ωστόσο, εξέφρασαν δυσαρέσκεια για το γεγονός ότι η ομάδα τους θα έπαιζε τελευταία.

Η κόκκινη ομάδα έτυχε κάρτα έργου που ευθυγραμμίστηκε με κάρτα ρόλων μέσα στην ομάδα της. Ακολούθησε μια ζωνρή συζήτηση σχετικά με το αν θα διατεθούν κονδύλια για το έργο, και τελικά, αποφάσισαν να το χρηματοδοτήσουν. Η ομάδα ήταν ενθουσιασμένη και εξαιρετικά ικανοποιημένη με την επιλογή της να αναλάβει το έργο.

Κατά τη διάρκεια της σειράς της επόμενης ομάδας, τα μέλη της κόκκινης ομάδας συμμετείχαν σε συζήτηση σχετικά με τη στρατηγική που θα ακολουθούσαν για την επιλογή έργων. Ταυτόχρονα παρακολουθούσαν τις ενέργειες των άλλων ομάδων και αντάλλαζαν σχόλια σχετικά με τις κινήσεις τους.

Ενώ περίμεναν τη σειρά τους για να παίξουν ξανά, ένα μέλος της κόκκινης ομάδας απολάμβανε ένα ρόφημα και ένα άλλο παρακολουθούσε με προσήλωση την ομάδα που έπαιζε εκείνη τη στιγμή, περιμένοντας με ανυπομονησία την απόφαση τους. Το τρίτο μέλος ήταν απασχολημένο με το κινητό του. Ακολούθως, ένα μέλος της ομάδας τραγουδούσε και ένα άλλο χόρευε καθώς συνέχιζαν να περιμένουν. Κατά τη διάρκεια συζήτησης μεταξύ τους δήλωσαν πως ένιωθαν ότι είχαν κάνει μια θετική αρχή με την απόφαση τους να χρηματοδοτήσουν το έργο.

Κατά τη διάρκεια της σειράς τους, η κόκκινη ομάδα έτυχε μια κάρτα έργου. Καθώς το συζητούσαν, επεσήμαναν ότι το κόστος του έργου ήταν αυξημένο και, παρόλο που δεν θεωρούσαν τη χρηματοδότηση του ως καθοριστικής σημασίας για την πόλη, αναγνώριζαν τη στρατηγική σημασία της επιλογής του. Προέκυψε εσωτερική διαφωνία μέσα στην ομάδα για το αν θα προχωρήσει η χρηματοδότηση. Τελικά, επέλεξαν να χρηματοδοτήσουν το έργο και έδειξαν ικανοποίηση από το αποτέλεσμα της απόφασης τους.

Ακολούθησε αναστάτωση και ολιγόλεπτη καθυστέρηση στην όλη διαδικασία καθώς δημιουργήθηκε σύγχυση ως προς τη σειρά προτεραιότητας στη ρίψη των ζαριών από τις ομάδες.

Ενώ περίμεναν την επόμενη σειρά τους, τα μέλη της κόκκινης ομάδας παρατηρήθηκαν να κοιτάζουν τριγύρω, να γελούν και να χειροκροτούν. Επιπλέον, ένα μέλος της ομάδας ήταν απορροφημένο στο κινητό του.

Κατά τη διάρκεια της σειράς τους, η κόκκινη ομάδα έλαβε μια κάρτα απόφασης, προκαλώντας χειροκροτήματα από τα μέλη της ομάδας καθώς η χρηματοδότηση του σεναρίου απόφασης θα τους εξασφάλιζε έναν πόντο στη πίστα βαθμολόγησης. Τα μέλη της ομάδας εμφανίστηκαν ικανοποιημένα με τα σενάρια που παρουσιάζονταν στην κάρτα και μετά από συζήτηση, κατέληξαν σε συναίνεση για το σενάριο που θα χρηματοδοτούσαν. Η ομάδα ήταν πλέον πολύ χαρούμενη με την απόφασή της.

Καθώς περίμεναν τη σειρά τους, η ομάδα συμμετείχε σε συζητήσεις για θέματα που δεν σχετίζονταν με το παιχνίδι. Ωστόσο, ένα διακριτικό σημάδι νευρικότητας ήταν εμφανές καθώς παρατηρήθηκαν να δαγκώνουν τα νύχια τους.

Κατά τη διάρκεια της σειράς τους, η κόκκινη ομάδα έτυχε ξανά κάρτα απόφασης γεγονός που προκάλεσε ενθουσιασμό και γέλια στα μέλη της ομάδας διότι η χρηματοδότηση του σεναρίου απόφασης θα τους εξασφάλιζε ακόμη ένα πόντο στη πίστα βαθμολόγησης.

Εν αναμονή της σειράς τους, τα μέλη της ομάδας ήταν ενθουσιασμένα για την απόδοση της ομάδας τους, θεωρώντας την, την καλύτερη λόγω της πορείας τους στο παιχνίδι. Ένα μέλος

υπολόγισε το υπόλοιπο του προϋπολογισμού της ομάδας, ενώ τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας συμμετείχαν σε συζητήσεις για θέματα άσχετα με το παιχνίδι.

Κατά τη διάρκεια της σειράς τους, η κόκκινη ομάδα έτυχε κάρτα έργου και κατόπιν σύντομης συζήτησης μεταξύ τους αποφάσισαν να μην προχωρήσουν στη χρηματοδότηση του. Η απόφαση αυτή ήταν ομόφωνη και τα μέλη της ομάδας διακατέχονταν από ικανοποίηση.

Καθώς περίμεναν τη σειρά τους οι συζητήσεις τους περιστρέφονταν γύρω από θέματα που δεν σχετίζονταν με το παιχνίδι παράλληλα όμως εξέφραζαν αισιοδοξία για τη νίκη τους στο παιχνίδι.

Κατά τη διάρκεια της σειράς τους, η κόκκινη ομάδα έτυχε κάρτα έργου γεγονός που προκάλεσε αίσθημα απογοήτευσης στα μέλη της. Δυσανασχέτησαν και απέρριψαν τη χρηματοδότηση του έργου. Η λήψη απόφασης πραγματοποιήθηκε σε πολύ σύντομο χρόνο. Καθώς περίμεναν τη σειρά τους σχολίαζαν τις επιδόσεις των άλλων ομάδων και εξέφρασαν ανησυχία για την πορεία της ομάδας τους καθώς παρατηρούσαν ότι κάποια άλλη ομάδα κέρδισε ακόμη ένα πόντο στη πίστα βαθμολόγησης.

Κατά τη διάρκεια της σειράς τους, η κόκκινη ομάδα έτυχε κάρτα έργου γεγονός που προκάλεσε εκ νέου αίσθημα απογοήτευσης στα μέλη της. Απέρριψαν κατευθείαν το ενδεχόμενο χρηματοδότησης του και τα μέλη της ομάδας ήταν έντονα προβληματισμένα με ανεπτυγμένο το αίσθημα του ανταγωνισμού.

Κατά τη διάρκεια αναμονής της σειράς τους η απογοήτευση των μελών της ομάδας εντάθηκε καθώς οι κάρτες αποφάσεων είχαν λιγοστέψει σημαντικά και απέμενε μόνο μια στον πίνακα παιχνιδιού. Υπήρξε μια σύγχυση και ερωτηματικά για τον τρόπο λήξης του παιχνιδιού και την ανάδειξη του νικητή διότι αυτή η έκβαση τερματισμού δεν είχε προβλεφθεί από τον αρχικό σχεδιασμό του παιχνιδιού. Στη συζήτηση μεταξύ των μελών θεωρήθηκε αδικία το γεγονός να ανακηρυσσόταν νικήτρια η ομάδα που βρισκόταν πιο κοντά στην αφετηρία στον πίνακα του παιχνιδιού ανεξάρτητα από το επίπεδο της ομάδας στη πίστα βαθμολόγησης.

Κατά τη διάρκεια της σειράς τους έτυχαν την τελευταία κάρτα απόφασης του παιχνιδιού. Το γεγονός αυτό προκάλεσε γέλια και ενθουσιασμό στα μέλη της ομάδας διότι μετά τη χρηματοδότηση του σεναρίου κέρδιζαν ακόμη ένα πόντο στη πίστα βαθμολόγησης. Η κόκκινη ομάδα ανακηρύχθηκε νικήτρια του παιχνιδιού καθώς πέτυχε συνολικά τρεις (3) πόντους.

Στο τέλος τα μέλη της κόκκινης ομάδας δήλωσαν ιδιαίτερα ενθουσιασμένα και εκδήλωσαν ενδιαφέρον να ξανά συμμετάσχουν σε αυτό το παιχνίδι.

Το ερωτηματολόγιο που συμπληρώθηκε από τον παρατηρητή της κόκκινης ομάδας έχει ως εξής:

Ερώτηση 1: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι βοήθησε τους μαθητές στην κατανόηση των εννοιών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 2: Οι μαθητές έδειξαν ενδιαφέρον για το παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 3: Οι μαθητές συνεργάστηκαν αποτελεσματικά σε ομάδες;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 4: Οι μαθητές είχαν απορίες σχετικά με το παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 5: Οι μαθητές είχαν δυσκολία στο να κατανοήσουν τους κανόνες/έννοιες του παιχνιδιού;

Απάντηση: (2) Διαφωνώ

Ερώτηση 6: Οι μαθητές εμφανίστηκαν ικανοποιημένοι με την εμπειρία τους;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 7: Υπήρχε ενεργή συμμετοχή από τους μαθητές στο παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 8: Οι μαθητές επέδειξαν κατανόηση των βασικών εννοιών;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 9: Το παιχνίδι κράτησε το ενδιαφέρον των μαθητών;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 10: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι αυτό είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΠΡΑΣΙΝΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Η σύνθεση της πράσινης ομάδας αποτελούταν από τρία (3) μέλη και οι κάρτες ρόλων που έτυχαν ήταν οι εξής:

- Εκπρόσωπος Ψηφιακών καινοτομιών
- Πολεοδόμος
- Εκπρόσωπος Ατόμων με Ειδικές Ανάγκες

Κατά τη διαδικασία επιλογής ρόλων, τα μέλη της ομάδας εξέφρασαν τη χαρά και την ικανοποίησή τους για τους ρόλους που τους ανατέθηκαν.

Η πράσινη ομάδα αποφάσισε τη χρηματοδότηση δυο (2) έργων από τις κάρτες έργων και πέντε (5) σεναρίων από τις κάρτες απόφασης. Ο παρατηρητής της ομάδας δεν κατέγραψε τα έργα που απέρριψε η ομάδα να χρηματοδοτήσει.

Τα έργα που επέλεξε να χρηματοδοτήσει ήταν τα κάτωθι:

- Κατασκευή πάρκου για σκύλους στο κέντρο της πόλης, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€
- Pineios River Concert Oasis, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή έργων: 45.000,00€

Από τις κάρτες απόφασης που έτυχαν στην ομάδα, τα μέλη της επέλεξαν να χρηματοδοτήσουν τα κάτωθι σενάρια:

- Κατασκευή γηπέδων Padel όπου οι κάτοικοι της πόλης θα έχουν δωρεάν πρόσβαση στον αθλητισμό & ευκαιρίες για σωματική δραστηριότητα, με ποσό προϋπολογισμού: 8.000,00€
- Διοργάνωση καλοκαιρινής μουσικής γιορτής στη κεντρική πλατεία της Λάρισας μέσω της οποίας θα ενισχυθούν οι κοινωνικοί δεσμοί & θα επωφεληθούν οι τοπικές επιχειρήσεις. Επίσης θα προσελκύσει επισκέπτες καθώς η πόλη θα αποτελέσει ελκυστικό προορισμό, με ποσό προϋπολογισμού: 9.000,00€
- Καθιερώστε ένα πρόγραμμα επιχειρηματικότητας νέων για την καθοδήγηση & την υποστήριξη νέων υποψηφίων δημιουργίας νέων επιχειρήσεων, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€
- Ξεκινήστε μια εκπαιδευτική εκστρατεία για την ανακύκλωση & παρέχετε επιπλέον κάδους ανακύκλωσης, αυξάνοντας τη συμμετοχή των κατοίκων στην ανακύκλωση & μειώνοντας τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις απορριμμάτων, με ποσό προϋπολογισμού: 18.000,00€
- Βελτιώστε τον χώρο πρασίνου του Δημοτικού Κηποθέατρου Λάρισας με καινοτόμες ιδέες, δια δραστικές εγκαταστάσεις τέχνης & υπαίθρια καθίσματα, με ποσό προϋπολογισμού: 22.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή σεναρίων: 77.000,00€.

Συνολικά η πράσινη ομάδα διέθεσε 122.000,00€ από το ποσό προϋπολογισμού που διέθετε προκειμένου να διαχειριστεί κατά τη διάρκεια της διαδικασίας του παιχνιδιού.

Η συνολική βαθμολογία που πέτυχε η πράσινη ομάδα στη πίστα βαθμολόγησης ήταν δυο (2) και έλαβε τη δεύτερη (2^η) θέση στη τελική κατάταξη.

Από το φύλλο παρατήρησης – Πράσινη Ομάδα καταγράφηκαν οι κάτωθι παρατηρήσεις οι οποίες ακολουθούν τη σειρά εξέλιξης του παιχνιδιού από την αρχή έως το τέλος.

Στον αρχικό γύρο και έως τη σειρά της τα μέλη της πράσινης ομάδας παρατηρούσαν με προσοχή τη διεξαγωγή του παιχνιδιού. Στον χρόνο που μεσολάβησε έως ότου η ομάδα που έπαιζε να λάβει απόφαση, το ενδιαφέρον της πράσινης ομάδας ήταν μειωμένο καθώς τα δυο από τα μέλη της ήταν απασχολημένα με το κινητό τους.

Στη συνέχεια ξεκίνησαν συζήτηση μεταξύ τους προκειμένου να γνωριστούνε καλύτερα αλλά ταυτόχρονα εξέφρασαν απορία και έδειξαν ενδιαφέρον για την πορεία της ομάδας που ήταν σε διαδικασία λήψης απόφασης εκείνη τη στιγμή.

Κατά τη διάρκεια της σειράς τους έτυχαν κάρτα απόφασης και κλήθηκαν να αποφασίσουν ποιο από τα δυο σενάρια που υπήρχαν στη κάρτα θα χρηματοδοτούσαν. Αφού διάβασαν τα σενάρια και έλεγξαν το ποσό του προϋπολογισμού τους, σε σύντομο χρόνο, ομόφωνα και χωρίς δεύτερη σκέψη επέλεξαν τη χρηματοδότηση του σεναρίου.

Στη συνέχεια ακολούθησε συζήτηση μεταξύ των μελών της ομάδας με απορίες σχετικά με τον στόχο του παιχνιδιού.

Η εκπρόσωπος της πράσινης ομάδας στο κεντρικό τραπέζι εξέφρασε σχόλια σχετικά με την πλακέτα του παιχνιδιού ενώ τα υπόλοιπα μέλη που βρίσκονται στον χώρο συζήτησης διαμαρτυρήθηκαν για την αργοπορία άλλης ομάδας να λάβει απόφαση.

Η μπλε ομάδα πέτυχε τον πρώτο της βαθμό στη πίστα βαθμολόγησης και μόλις αυτό ανακοινώθηκε στους συμμετέχοντες, η πράσινη ομάδα άρχισε να καταστρώνει τη στρατηγική της θέτοντας ως στόχο την χρηματοδότηση έργου.

Κατά τη διάρκεια της σειράς τους έτυχαν ξανά κάρτα απόφασης γεγονός που τους προκάλεσε απογοήτευση. Η απόφαση σεναρίου έγινε με δυσκολία καθώς δεν συζητούσαν ιδιαίτερα μεταξύ τους.

Στη συνέχεια συζητούσαν μεταξύ τους για το παιχνίδι και εξέφρασαν απορίες σχετικά με τους κανόνες. Συγκεκριμένα η απορία ήταν τότε μια ομάδα κερδίζει έναν πόντο στη πίστα βαθμολόγησης. Καθώς τα άτομα της ομάδας ήταν προσηλωμένα στο στόχο τους να ανέβουν επίπεδο, υπολόγισαν το νούμερο του ζαριού που έπρεπε να πετύχουν ούτως ώστε ο πράσινος δείκτης να μετακινηθεί σε κάρτα έργου. Κατά τη διάρκεια συζήτησης μεταξύ τους υπήρξε συσχέτιση του παιχνιδιού με τις σπουδές τους και υποστήριξαν ότι είναι ευθυγραμμισμένο

με το αντικείμενο σπουδών τους. Ταυτόχρονα προχώρησαν σε καταμέτρηση του ποσού προϋπολογισμού της ομάδας.

Στη συνέχεια εκδηλώθηκε έντονη δυσαρέσκεια από τα μέλη της ομάδας διότι κάποια άλλη ομάδα έτυχε σε κάρτα έργου. Η εκπρόσωπος της πράσινης ομάδας που βρισκόταν στο κεντρικό τραπέζι εκδήλωσε σημάδια στρες καθώς κουνούσε έντονα και νευρικά το πόδι της. Τα μέλη της ομάδας που βρίσκονταν στον χώρο συζήτησης παρέμεναν ήρεμα και συζητούσαν το ενδεχόμενο οι ρόλοι που έχουν στην ομάδα να ευθυγραμμίζονται με τα έργα. Κατά τη διάρκεια της σειράς τους έτυχαν σε κάρτα έργου γεγονός που προκάλεσε έντονο αίσθημα χαράς και αναπτέρωσης ηθικού. Η απόφαση για τη χρηματοδότηση του έργου ήταν ομόφωνη και πάρθηκε σε σύντομο χρονικό διάστημα. Η πράσινη ομάδα πήρε τον πρώτο βαθμό στην πίστα βαθμολόγησης.

Ακολούθησε αναστάτωση και ολιγόλεπτη καθυστέρηση στην όλη διαδικασία καθώς δημιουργήθηκε σύγχυση ως προς τη σειρά προτεραιότητας στη ρίψη των ζαριών από τις ομάδες.

Η συζήτηση της ομάδας επικεντρώθηκε στον στόχο τους και τονίστηκε ξανά το γεγονός ότι και η επόμενη κάρτα τους θα έπρεπε να είναι κάρτα έργου προκειμένου να πετύχουν και άλλο βαθμό. Η ομάδα ήταν αποφασισμένη να διεκδικήσει τη νίκη. Πλέον το ενδιαφέρον τους ήταν στραμμένο αποκλειστικά στο παιχνίδι και δεν ασχολούνταν με τα κινητά τους. Τα μέλη της ομάδας ήταν ευδιάθετα και τραγουδούσαν.

Στη συνέχεια εξέφρασαν τη δυσαρέσκεια τους ως προς την αργοπορία της κίτρινης ομάδας στη λήψη απόφασης.

Κατά τη διάρκεια της σειράς τους έτυχαν σε κάρτα απόφασης γεγονός που προκάλεσε την απογοήτευση στα μέλη της ομάδας. Υπήρξε διαφωνία ως προς την επιλογή σεναρίου. Τελικά η απόφαση πάρθηκε με βάση την αρχή της πλειοψηφίας.

Σε αυτό το σημείο ανακοινώθηκε ο δεύτερος βαθμός που πέτυχε η κόκκινη ομάδα γεγονός που επηρέασε την ψυχολογία των μελών της πράσινης ομάδας τα οποία όλο και πιο έντονα συζητούσαν την ανάγκη να πετύχουν κάρτα έργου και ποιος θα έπρεπε να είναι ο αριθμός στο ζάρι που θα τους οδηγούσε σε αυτό το αποτέλεσμα. Μπήκαν στη διαδικασία ανάλυσης επιλογής των έργων και των αποφάσεων. Έδειχναν να τους αρέσει το παιχνίδι αλλά δεν είχαν αντιληφθεί το νόημα του παιχνιδιού.

Κατά τη διάρκεια της σειράς τους το μέλος της ομάδας το οποίο ο παρατηρητής χαρακτήρισε ως αυταρχικό, πίεζε το μέλος που εκπροσωπούσε την ομάδα εκείνη τη στιγμή να πετύχει κάρτα έργου. Η ομάδα έτυχε ξανά σε κάρτα απόφασης. Με συνοπτικές

διαδικασίες αγνοώντας ότι το σενάριο Α ήταν ευθυγραμμισμένο με ρόλο που υπήρχε στην ομάδα επέλεξαν το σενάριο Β χωρίς να συζητήσουν και να επιχειρηματολογήσουν.

Ως προς το μέλος της ομάδας το οποίο παρατηρήθηκε να εκφράζει την απόφαση του με απόλυτο τρόπο χωρίς να προβαίνει σε συζήτηση με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας του, αξίζει να αναφερθεί ότι αφορά άτομο που χαρακτηρίζεται από αυταρχικό στυλ ηγεσίας. Αυτή η συμπεριφορά μπορεί να είναι αποτελεσματική σε ορισμένες περιπτώσεις, ιδιαίτερα όταν απαιτούνται γρήγορες αποφάσεις, αλλά μπορεί επίσης να οδηγήσει σε έλλειψη συνεργασίας και να εμποδίσει τα οφέλη από διαφορετικές προοπτικές εντός της ομάδας.

Σε αυτό το σημείο από κάποιο μέλος της κίτρινης ομάδας τέθηκε ζήτημα χρήσης δυο (2) ζαριών (χρησιμοποιούσαμε ένα). Τα μέλη της πράσινης ομάδας συμφώνησαν ότι θα έπρεπε το παιχνίδι να παίζεται με δυο (2) ζάρια πιστεύοντας ότι με αυτόν τον τρόπο θα υπήρχε καλύτερη εξέλιξη του παιχνιδιού.

Το ενδιαφέρον των μελών της πράσινης ομάδας δεν ήταν διαρκώς στραμμένο στο παιχνίδι καθώς ανά διαστήματα συζητούσαν μεταξύ τους για θέματα που δεν σχετίζονταν με το παιχνίδι.

Καθώς τα μέλη της πράσινης ομάδας παρατήρησαν ότι οι κάρτες απόφασης τελείωναν, και συνειδητοποίησαν ότι το παιχνίδι έφθανε στο τέλος του, πρότειναν να κερδίσει η ομάδα με την υψηλότερη βαθμολογία στη πίστα βαθμολόγησης. Τα μέλη της ομάδας επέδειξαν μια χαλαρή και χαρούμενη διάθεση σε αυτή τη φάση του παιχνιδιού ενώ σχολίαζαν αρνητικά τα μέλη της μπλε ομάδας.

Κατά τη διάρκεια της σειράς τους έτυχε πάλι κάρτα απόφασης γεγονός που προκάλεσε την έντονη απογοήτευση των μελών της ομάδας. Αποφάσισαν τη χρηματοδότηση του σεναρίου χωρίς συζήτηση.

Συνέχιζαν να συζητούν τον αριθμό του ζαριού που έπρεπε να πετύχουν στον επόμενο γύρο έτσι ώστε να τύχουν κάρτα έργου. Πραγματοποίησαν οικονομικό έλεγχο στο υπόλοιπο του διαθέσιμου προϋπολογισμού τους.

Κατά τη διάρκεια της σειράς τους έτυχαν σε εικονίδιο πρόσθετης χρηματοδότησης 10.000,00€ και το αντιμετώπισαν ως παρηγορητικό αφού για ακόμη μια φορά δεν έτυχαν κάρτα έργου.

Σε αυτή τη φάση η εκπρόσωπος της πράσινης ομάδας στο κεντρικό τραπέζι συζητούσε για τη βαθμολογία των άλλων ομάδων ενώ τα μέλη της ομάδας στον χώρο συζήτησης είχαν χάσει το ενδιαφέρον τους για το παιχνίδι και ασχολούνται με τα κινητά τους.

Η εκπρόσωπος της πράσινης ομάδας με τη ρίψη του ζαριού οδηγήθηκε σε κάρτα έργου. Ακολούθησε έντονος ενθουσιασμός και χαρά από τα μέλη της ομάδας τα οποία προχώρησαν στη χρηματοδότηση του χωρίς να διαβάσουν το περιεχόμενο της κάρτας διότι το ενδιαφέρον τους ήταν ολοκληρωτικά στραμμένο στην επίτευξη βαθμού. Η πράσινη ομάδα πήρε το δεύτερο βαθμό στην πίστα βαθμολόγησης.

Τα μέλη της πράσινης ομάδας με εμφανώς αναπτωμένο ηθικό συζητούσαν πόσα έργα ακόμη έπρεπε να χρηματοδοτήσουν προκειμένου να προχωρήσουν στη πίστα βαθμολόγησης. Έλεγξαν το σκορ των άλλων ομάδων και εξέφρασαν ενθουσιασμό για το παιχνίδι χαρακτηρίζοντας το ως ωραίο! Αντάλλαξαν μεταξύ τους χειρονομίες χαράς (hi 5) και εξέφρασαν την ανάγκη τους να απολαύσουν ένα ποτό. Με ενθουσιασμό συνέχισαν τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι. Καθώς ο δείκτης της ομάδας τους πλησίαζε προς την αφετηρία ένα αίσθημα δύναμης και νίκης κατέκλισε τα μέλη της πράσινης ομάδας διότι ακόμη δεν είχε καταστεί σαφές ποια ομάδα θα κέρδιζε. Υπήρχε η απορία εάν θα κέρδιζε η ομάδα με τους περισσότερους πόντους ή η ομάδα που θε περνούσε πρώτη την αφετηρία.

Στην τελευταία τους κίνηση κατάφεραν να περάσουν την αφετηρία και πήραν 20.000,00€.

Τελικά ανακηρύχθηκε νικήτρια ομάδα η κόκκινη και τα μέλη της πράσινης ομάδας αντιμετώπισαν την έκβαση του παιχνιδιού με σχετική αδιαφορία και αίσθημα ανωτερότητας.

Το ερωτηματολόγιο που συμπληρώθηκε από τον παρατηρητή της πράσινης ομάδας έχει ως εξής:

Ερώτηση 1: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι βοήθησε τους μαθητές στην κατανόηση των εννοιών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση: (3) Ούτε Συμφωνώ ούτε Διαφωνώ

Ερώτηση 2: Οι μαθητές έδειξαν ενδιαφέρον για το παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 3: Οι μαθητές συνεργάστηκαν αποτελεσματικά σε ομάδες;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 4: Οι μαθητές είχαν απορίες σχετικά με το παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 5: Οι μαθητές είχαν δυσκολία στο να κατανοήσουν τους κανόνες/έννοιες του παιχνιδιού;

Απάντηση: (2) Διαφωνώ

Ερώτηση 6: Οι μαθητές εμφανίστηκαν ικανοποιημένοι με την εμπειρία τους;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 7: Υπήρχε ενεργή συμμετοχή από τους μαθητές στο παιχνίδι;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 8: Οι μαθητές επέδειξαν κατανόηση των βασικών εννοιών;

Απάντηση: (3) Ούτε Συμφωνώ ούτε Διαφωνώ

Ερώτηση 9: Το παιχνίδι κράτησε το ενδιαφέρον των μαθητών;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 10: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι αυτό είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΚΙΤΡΙΝΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Η σύνθεση της κίτρινης ομάδας αποτελούταν από τρία (3) μέλη και οι κάρτες ρόλων που έτυχαν ήταν οι εξής:

- Εκπρόσωπος Ηλικιωμένων πολιτών
- Εκπρόσωπος Τοπικού μη Κερδοσκοπικού Οργανισμού
- Εκπρόσωπος Περιβαλλοντικής Οργάνωσης

Η κίτρινη ομάδα καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν έτυχε κάρτα έργου. Όλα τα έργα που χρηματοδότησε ήταν επιλογή σεναρίου από κάρτες απόφασης. Συνολικά διέθεσε χρηματοδότηση για επτά (7) σενάρια.

Από τις κάρτες απόφασης που έτυχαν στην ομάδα, τα μέλη της επέλεξαν να χρηματοδοτήσουν τα κάτωθι σενάρια:

- Καθιερώστε ένα κοινοτικό πρόγραμμα που θα προσφέρει δωρεάν υπηρεσίες περιπάτου κατοικίδιων ηλικιωμένων ή κατοικίδιων ατόμων με αναπηρία, με ποσό προϋπολογισμού: 7.000,00€
- Δημιουργία προγράμματος πολιτιστικών ανταλλαγών που συνεργάζεται με τοπικά σχολεία & ομάδες κοινότητας για τη διοργάνωση εκπαιδευτικών εκδηλώσεων στο Πνευματικό Κέντρο Χατζηγιάννειο, με ποσό προϋπολογισμού: 13.000,00€
- Κατασκευή νέου ποδηλατοδρόμου με κατάλληλη σήμανση. Το έργο αυτό θα προωθήσει τις βιώσιμες μεταφορές & θα ενισχύσει την ασφάλεια για ποδηλάτες, πεζούς & οδηγούς μειώνοντας τον κίνδυνο ατυχημάτων, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€
- Δημιουργία κοινοτικού κέντρου για την παροχή υπηρεσιών ευρέως φάσματος σε άτομα με αναπηρία με ομάδες θεραπείας, επαγγελματικής κατάρτισης & υποστήριξης με στόχο

τη βελτίωση της ποιότητας ζωής των ατόμων με αναπηρία, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€

- Χρηματοδοτήστε έναν διαγωνισμό τέχνης γκράφιτι για να εκφραστούν νέοι καλλιτέχνες. Θα ενισχύσει τη δημιουργικότητα & θα μειώσει τις περιπτώσεις ακατάλληλων γκράφιτι σε δημόσιους χώρους που καταστρέφουν την εικόνα της πόλης, με ποσό προϋπολογισμού: 12.000,00€
- Δημιουργήστε μια δημόσια εγκατάσταση τέχνης στο κέντρο της πόλης, μετατρέποντας τη σε υπαίθρια γκαλερί, όπου οι κάτοικοι & οι επισκέπτες θα έχουν τη δυνατότητα να αλληλοεπιδρούν με την τέχνη, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€
- Χρηματοδοτήστε μια καλοκαιρινή κατασκήνωση νέων για δραστηριότητες αναψυχής & ανάπτυξη δεξιοτήτων όπου θα ενισχυθούν οι κοινωνικοί δεσμοί, με ποσό προϋπολογισμού: 17.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή σεναρίων: 99.000,00€.

Συνολικά η κίτρινη ομάδα διέθεσε 99.000,00€ από το ποσό προϋπολογισμού που διέθετε προκειμένου να διαχειριστεί κατά τη διάρκεια της διαδικασίας του παιχνιδιού.

Η κίτρινη ομάδα δεν κατάφερε καμία βαθμολογία στη πίστα βαθμολόγησης και έλαβε την τέταρτη (4^η) θέση στην τελική κατάταξη.

Από το φύλλο παρατήρησης – Κίτρινη Ομάδα καταγράφηκαν οι κάτωθι παρατηρήσεις οι οποίες ακολουθούν τη σειρά εξέλιξης του παιχνιδιού από την αρχή έως το τέλος.

Τα μέλη της κίτρινης ομάδας ξεκίνησαν να παίζουν με μια σχετική αμηχανία διότι το τρίτο μέλος δεν ήταν από την αρχή στο χώρο. Παρόλα αυτά η ομάδα στελεχώθηκε από εφεδρικό άτομο.

Η κίτρινη ομάδα ήταν η πρώτη ομάδα στη σειρά προτεραιότητας γεγονός που προκάλεσε ευφορία στα μέλη της. Ύστερα από τη ρίψη ζαριού έτυχε την πρώτη κάρτα απόφασης. Στο χώρο συζήτησης η ομάδα δεν έδειχνε ιδιαίτερα ενθουσιασμένη με τα σενάρια της κάρτας. Η απόφαση για το σενάριο λήφθηκε σχετικά γρήγορα και χωρίς ιδιαίτερη συζήτηση.

Στον επόμενο γύρο η κίτρινη ομάδα έτυχε ξανά σε κάρτα απόφασης. Κατά τη λήψη απόφασης επιλογής σεναρίου τα μέλη της ομάδας δυσκολεύτηκαν να αποφασίσουν αλλά κατόπιν σύντομης σύσκεψης οδηγήθηκαν στην επιλογή του σεναρίου. Το συγκεκριμένο σενάριο ήταν ευθυγραμμισμένο με ρόλο που κατείχε ένα από τα μέλη της ομάδας.

Αμέσως μετά ήρθε και το τρίτο μέλος της ομάδας, οπότε έγινε αντικατάσταση του εφεδρικού παίκτη. Αυτή η διαδικασία προκάλεσε μια μικρή αναστάτωση στην ομάδα καθώς

απαιτήθηκε προσαρμογή του νέου μέλους στη διαδικασία του παιχνιδιού. Οι συζητήσεις μεταξύ των μελών της ομάδας δεν σχετίζονταν καθόλου με το παιχνίδι. Το νέο μέλος πίστευε ότι το παιχνίδι είχε αγοραστεί αλλά η παρατηρητής της ομάδας του εξήγησε ότι δημιουργήθηκε από την υπεύθυνη διεξαγωγής της διαδικασίας. Καθότι δεν παρευρισκόταν στον χώρο όταν δόθηκαν οι οδηγίες του παιχνιδιού δυσκολευόταν να κατανοήσει το παιχνίδι.

Στον επόμενο γύρο η κίτρινη ομάδα έτυχε ξανά σε κάρτα απόφασης. Καθ' ότι τα σενάρια της κάρτας τους ήταν παρεμφερή αποφάσισαν να επιλέξουν το σενάριο με το χαμηλότερο κόστος. Τα μέλη της ομάδας εκδήλωσαν έντονη ανησυχία για τη διαχείριση του προϋπολογισμού τους καθώς η επιλογή σεναρίου απόφασης είναι υποχρεωτική.

Στον επόμενο γύρο η κίτρινη ομάδα έτυχε ξανά σε κάρτα απόφασης. Ένα από τα μέλη της ομάδας εκδήλωσε ενδιαφέρον για ένα σενάριο και εξέφρασε στα υπόλοιπα μέλη τον προβληματισμό του για το άλλο σενάριο. Λόγω ασυμφωνίας μεταξύ των μελών το σενάριο επιλέχθηκε σύμφωνα με την αρχή της πλειοψηφίας. Το ίδιο μέλος με επιχειρήματα προσπάθησε να εξηγήσει στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας το σκεπτικό του και τους λόγους που θεωρούσε σημαντική την επιλογή του σεναρίου που πρότεινε, ενώ παράλληλα έδειχνε ενθουσιασμένο με το παιχνίδι. Στην ομάδα υπήρχε αλληλεπίδραση μεταξύ των μελών. Η ομάδα προχώρησε σε συζήτηση σχετικά με τους ρόλους των μελών.

Στον επόμενο γύρο η κίτρινη ομάδα έτυχε ξανά σε κάρτα απόφασης. Δημιουργήθηκε ξανά κλίμα διαφωνίας μεταξύ των μελών ως προς την επιλογή σεναρίου. Η ομάδα δυσκολευόταν να αποφασίσει.

Κατά τη διάρκεια αναμονής της ομάδας έως ότου ξανά παίξει, στο χώρο συζήτησης τα μέλη της ομάδας δεν αλληλοεπιδρούσαν μεταξύ τους σε θέματα σχετικά με το παιχνίδι, ενώ στο κεντρικό τραπέζι στον πίνακα του παιχνιδιού το κλίμα ήταν εντελώς διαφορετικό καθώς υπήρχε ενθουσιασμός μεταξύ των παικτών.

Στον επόμενο γύρο η κίτρινη ομάδα έτυχε ξανά σε κάρτα απόφασης. Η ομάδα ήταν ικανοποιημένη από τα σενάρια της κάρτας και έβρισκαν και τα δυο εξίσου σημαντικά. Κατά τη διάρκεια συζήτησης σχολίασαν αρνητικά κάποια άλλη ομάδα η οποία επέλεγε σενάρια μόνο βάσει οικονομικών κριτηρίων και όχι σημαντικότητας. Τελικά κατόπιν ομόφωνης απόφασης επέλεξαν το σενάριο με το μεγαλύτερο κόστος καθότι θεώρησαν ότι ήταν πιο θετικό από κοινωνικής άποψης για την πόλη.

Στον αμέσως γύρο η κίτρινη ομάδα έτυχε σε εικονίδιο πρόσθετης χρηματοδότησης 10.000,00€. Σε αυτή τη φάση οι συζητήσεις της ομάδας δεν σχετίζονταν καθόλου με το παιχνίδι.

Στον επόμενο γύρο η κίτρινη ομάδα έτυχε ξανά σε κάρτα απόφασης. Η επιλογή του σεναρίου αποφασίστηκε με συνοπτικές διαδικασίες καθώς τα μέλη της ομάδας είχαν χάσει το ενδιαφέρον τους για το παιχνίδι με κυρίαρχο συναίσθημα την απογοήτευση. Το παιχνίδι όδευε προς το τέλος του και τα μέλη της ομάδας είχαν αντιληφθεί ότι δεν υπήρχε προοπτική νίκης της ομάδας τους. Αυτή η κατάσταση αποξένωσε τα μέλη της ομάδας τα οποία πια ασχολούνταν με άσχετα θέματα.

Το συμπέρασμα του παρατηρητή για την κίτρινη ομάδα ήταν ότι τα μέλη της ομάδας χαρακτηρίζονταν από ευαισθησίες καθώς η επιλογή των σεναρίων γινόταν κατά κύριο λόγο βάσει κοινωνικό – πολιτιστικών κριτηρίων.

Το ερωτηματολόγιο που συμπληρώθηκε από τον παρατηρητή της κίτρινης ομάδας έχει ως εξής:

Ερώτηση 1: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι βοήθησε τους μαθητές στην κατανόηση των εννοιών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 2: Οι μαθητές έδειξαν ενδιαφέρον για το παιχνίδι;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 3: Οι μαθητές συνεργάστηκαν αποτελεσματικά σε ομάδες;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 4: Οι μαθητές είχαν απορίες σχετικά με το παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 5: Οι μαθητές είχαν δυσκολία στο να κατανοήσουν τους κανόνες/έννοιες του παιχνιδιού;

Απάντηση: (2) Διαφωνώ

Ερώτηση 6: Οι μαθητές εμφανίστηκαν ικανοποιημένοι με την εμπειρία τους;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 7: Υπήρχε ενεργή συμμετοχή από τους μαθητές στο παιχνίδι;

Απάντηση: (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Ερώτηση 8: Οι μαθητές επέδειξαν κατανόηση των βασικών εννοιών;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 9: Το παιχνίδι κράτησε το ενδιαφέρον των μαθητών;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 10: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι αυτό είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΜΠΛΕ ΟΜΑΔΑΣ

Η σύνθεση της μπλε ομάδας αποτελούταν από τρία (3) μέλη και οι κάρτες ρόλων που έτυχαν ήταν οι εξής:

- Εκπρόσωπος Συλλόγου Γονέων
- Εκπρόσωπος Ιατρικού Συλλόγου
- Ιστορικός

Κατά την επιλογή ρόλων τα μέλη της ομάδας εκδήλωσαν ενδιαφέρον ως προς τους ρόλους που έτυχαν.

Η μπλε ομάδα αποφάσισε τη χρηματοδότηση ενός (1) έργου από τις κάρτες έργων και πέντε (5) σεναρίων από τις κάρτες απόφασης.

Το έργο που επέλεξε να χρηματοδοτήσει ήταν το κάτωθι:

- Δημιουργία Ιατρείου Α΄ Βοηθειών στα Δημοτικά Σχολεία, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή έργων: 20.000,00€

Από τις κάρτες απόφασης που έτυχαν στην ομάδα, τα μέλη της επέλεξαν να χρηματοδοτήσουν τα κάτωθι σενάρια:

- Δημιουργήστε δωρεάν θέσεις στάθμευσης κοντά στο κέντρο της πόλης για να ενθαρρύνετε περισσότερους ανθρώπους να επισκέπτονται τις τοπικές επιχειρήσεις & να μειωθεί η κυκλοφοριακή συμφόρηση, με ποσό προϋπολογισμού: 25.000,00€
- Διεξαγωγή εκστρατείας ευαισθητοποίησης για την ψυχική υγεία με ομάδες υποστήριξης με στόχο την ενθάρρυνση των κατοίκων να ζητήσουν βοήθεια δημιουργώντας μια υποστηρικτική κοινότητα, με ποσό προϋπολογισμού: 12.000,00€
- Υπηρεσία παράδοσης γευμάτων στο σπίτι Ατόμων με Ειδικές Ανάγκες. Η δράση αυτή θα συμβάλλει στη συνολική ευημερία & την ένταξη των ατόμων με αναπηρία ενθαρρύνοντας μια πιο υποστηρικτική κοινότητα, με ποσό προϋπολογισμού: 8.000,00€
- ``Street Festival στο κέντρο της Λάρισας``. Διοργανώστε ένα μεγάλο φεστιβάλ δρόμου στο κέντρο της Λάρισας με ζωντανή μουσική, πάγκους με φαγητό & διάφορες πολιτιστικές δραστηριότητες, με ποσό προϋπολογισμού: 22.000,00€

- Αναβάθμιση τοπικής παιδικής χαράς στον Αγ. Νικόλαο της Λάρισας με σύγχρονο εξοπλισμό, προάγοντας την ασφάλεια & τη σωματική δραστηριότητα των παιδιών σε έναν ελκυστικό χώρο, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή σεναρίων: 82.000,00€.

Συνολικά η μπλε ομάδα διέθεσε 102.000,00€ από το ποσό προϋπολογισμού που διέθετε προκειμένου να διαχειριστεί κατά τη διάρκεια της διαδικασίας του παιχνιδιού.

Η συνολική βαθμολογία που πέτυχε η μπλε ομάδα στη πίστα βαθμολόγησης ήταν ένα (1) και έλαβε την Τρίτη (3^η) θέση στη τελική κατάταξη.

Από το φύλλο παρατήρησης – Μπλε Ομάδα καταγράφηκαν οι κάτωθι παρατηρήσεις οι οποίες ακολουθούν τη σειρά εξέλιξης του παιχνιδιού από την αρχή έως το τέλος.

1^{ος} Γύρος Παιχνιδιού

Στην αρχή του παιχνιδιού η ομάδα έδειξε αρκετό ενδιαφέρον.

Όμως όταν ο παίκτης που θα έριχνε το ζάρι σηκώθηκε από το τραπέζι της ομάδας του και κάθισε στο κεντρικό τραπέζι με τον πίνακα του παιχνιδιού τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας έχασαν το ενδιαφέρον του παιχνιδιού, δεν παρακολουθούσαν την εξέλιξή του, ενώ η συζήτηση που είχαν αναπτύξει μεταξύ τους περιστρέφονταν κυρίως γύρω από θέματα που αφορούσαν τα μαθήματα της σχολής.

Η ομάδα έτυχε : ΑΠΟΦΑΣΗ

Όταν επέστρεψε στο τραπέζι συζήτησης ο παίκτης που είχε ρίξει το ζάρι τα μέλη της ομάδας έδειξαν αρκετό ενδιαφέρον, αφού διάβασαν προσεχτικά τα σενάρια που υπήρχαν στην κάρτα απόφασης, ένα από τα μέλη έδωσε αξία ακόμα και στις έννοιες των ρόλων τους λέγοντας ότι θα έπρεπε να το λάβουν και αυτό υπόψη σε αντίθεση με τα υπόλοιπα μέλη τα οποία επέλεξαν το σενάριο με το χαμηλότερο κόστος.

Αποτέλεσμα: (Επιλογή Σεναρίου Α : «Street Festival στο κέντρο της Λάρισας» Κόστος 22.000,00€)

2^{ος} Γύρος Παιχνιδιού

Κινήθηκε στο ίδιο μοτίβο αφού στην ουσία η ομάδα συμμετείχε μόνο όταν ο παίκτης που έριχνε το ζάρι θα επέστρεφε στο τραπέζι συζήτησης που ήταν η ομάδα του.

Η ομάδα έτυχε: ΕΡΓΟ

Ένα από τα μέλη άρχισε να συζητάει για τον τρόπο με τον οποίο θα έπρεπε να λαμβάνουν τις αποφάσεις. Σε αυτό το σημείο η ομάδα είχε απορία σχετικά με τις κινήσεις και τους πόντους. Οι οδηγίες που έδωσε η υπεύθυνη του παιχνιδιού μάλλον ήταν κατατοπιστικές

αφού η αντίδραση των υπόλοιπων μελών ήταν θετική. Όταν έπρεπε να επιλέξουν αν θα υλοποιήσουν το έργο το ένα μέλος άρχισε να εστιάζει περισσότερο και στην παράμετρο του προϋπολογισμού. Η λήψη της τελικής τους απόφασης όμως επηρεάστηκε από τις έννοιες των ρόλων που είχαν και συγκεκριμένα αυτήν του «Εκπροσώπου Ιατρικού Συλλόγου».

Αποτέλεσμα: (Υλοποίηση Έργου: Δημιουργία Ιατρείου Α΄ Βοηθειών στο Δημοτικό Σχολείο)

3ο Γύρος Παιχνιδιού

Η ομάδα δεν συζητούσε τίποτα και το ενδιαφέρον τους στράφηκε στο κινητό. Παράλληλα, προκειμένου να καταγραφούν τουλάχιστον αντιδράσεις από το μέλος της ομάδας που θα έριχνε το ζάρι, παρατηρήθηκε ότι υπήρχε απορία για το ποσό που έγραφε πάνω στο επιτραπέζιο που μπορούσαν να κερδίσουν. Ακόμη, το ίδιο μέλος της της ομάδας συζητούσε και με τις αντίπαλες ομάδες για τον αριθμό ζαριού που έπρεπε να πετύχουν προκειμένου να κερδίσουν ενισχύοντας την ευγενική άμιλλα στο παιχνίδι, τη συμμετοχή και την κατανόηση του παιχνιδιού.

Η ομάδα έτυχε : ΕΡΓΟ

Αφού συζήτησαν τον τρόπο με τον οποίο θα διαχειριζόταν τον προϋπολογισμό επέλεξαν να μην υλοποιήσουν το έργο. Αρχικός παρακίνησής στην απόφαση αυτήν ήταν το ένα μέλος ενώ τα υπόλοιπα μέλη απλά συμφώνησαν χωρίς να αναλυθεί περαιτέρω η συγκεκριμένη ενέργεια.

4ος Γύρος Παιχνιδιού

Στο τραπέζι της ομάδας συζητήθηκε το γεγονός ότι το παιχνίδι θα καθυστερούσε να ολοκληρωθεί και άρχισαν να χάνουν περισσότερο το ενδιαφέρον τους προς αυτό. Έπειτα, στο κεντρικό τραπέζι με τον πίνακα του παιχνιδιού υπήρξε κάποιο μπέρδεμα ως προς τη σειρά των ομάδων (για να ρίξουν το ζάρι). Όσον αφορά το τραπέζι συζήτησης της ομάδας και τους παίκτες η συζήτηση περιστρεφόταν και πάλι γύρω από μαθήματα αλλά και τον εργασιακό τομέα. Δεν έδειχναν κανένα ενδιαφέρον για την εξέλιξη των υπόλοιπων ομάδων.

Η ομάδα έχασε τη σειρά της

Τη στιγμή που έχασε τη σειρά της υπήρξε μια απογοήτευση τόσο από το μέλος της ομάδας που έριξε το ζάρι όσο και από ακόμη ένα μέλος της ομάδας ενώ το τρίτο μέλος φάνηκε αδιάφορο και δεν αντέδρασε.

5ος Γύρος Παιχνιδιού

Στο τραπέζι της ομάδας δεν υπάρχει καμία συζήτηση και αντίδραση. Τα μέλη της ομάδας έδειχναν λίγο αδιάφορα και απλά περίμεναν τη σειρά τους.

Η ομάδα έτυχε: ΑΠΟΦΑΣΗ

Συνέχισαν με βάση τους κανόνες του παιχνιδιού για να οδηγηθούν στη νίκη και κριτήριο τους ήταν ο Προϋπολογισμός και όχι ο ρόλος.

Αποτέλεσμα: (Επιλογή Σεναρίου Α : «Δημιουργήστε δωρεάν θέσεις στάθμευσης κοντά στο κέντρο της πόλης για να ενθαρρύνετε περισσότερους ανθρώπους να επισκέπτονται τις τοπικές επιχειρήσεις & να μειωθεί η κυκλοφοριακή συμφόρηση» Κόστος 25.000,00€)

6ος Γύρος Παιχνιδιού

Συμμετείχε ενεργά το ένα μέλος ενώ τα άλλα δυο συζητούσαν για άσχετα θέματα. Στο τραπέζι συζήτησης της ομάδας το ένα μέλος ανέφερε ότι θα έπρεπε να επιλέγουν έργα με μικρό κόστος και συμβούλευσε και τα υπόλοιπα μέλη ώστε να κινηθούν προς αυτή την κατεύθυνση. Υπήρχε και πάλι ένα κλίμα ευγενούς άμιλλας στις ομάδες και ένα ενδιαφέρον για τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούσε το παιχνίδι. (προτάθηκε από άλλη ομάδα μια βελτίωση για το παιχνίδι π.χ. να υπάρχουν δύο ζάρια) Στο τραπέζι συζήτησης της ομάδας δυο από τα μέλη έχασαν αρκετά το ενδιαφέρον τους, βαρέθηκαν ενώ φαινόταν ότι είχαν αρχίσει να κουράζονται.

Η ομάδα έτυχε: ΑΠΟΦΑΣΗ

Μέχρι και σε αυτό το σημείο δυο από τα μέλη της ομάδας ανέλυναν ακόμη απορίες για τις αποφάσεις και πως θα προχωρούσαν. Το ένα μέλος ανέφερε ότι πλέον ο μόνος παράγοντας που μετρούσε για αυτόν ήταν το Budget παραμερίζοντας εντελώς την αξία των ρόλων ενώ προσπαθούσε να εντάξει τα άλλα δυο μέλη στη συζήτηση για να οδηγηθούν στη λήψη μιας απόφασης, η οποία αφορούσε την επιλογή του σεναρίου με το μικρότερο κόστος.

Αποτέλεσμα: (Επιλογή Σεναρίου Β : «Υπηρεσία παράδοσης γευμάτων στο σπίτι Ατόμων με Ειδικές Ανάγκες. Η δράση αυτή θα συμβάλλει στη συνολική ευημερία & την ένταξη των ατόμων με αναπηρία ενθαρρύνοντας μια πιο υποστηρικτική κοινότητα» Κόστος 8.000,00€)

7ος Γύρος Παιχνιδιού

Τα μέλη της ομάδας ήταν κουρασμένα και δεν έδειχναν καθόλου ενθουσιασμένα για τη συνέχεια του παιχνιδιού. Συζητούσαν και πάλι για άσχετα θέματα ή απασχολούνταν με το κινητό τους μέχρι να παίξει ο παίκτης της ομάδας τους.

Η ομάδα έτυχε: ΕΡΓΟ (Αναβάθμιση Δημόσιας Πισίνας)

Ένα από τα μέλη της ομάδας πραγματοποιεί έλεγχο του διαθέσιμου προϋπολογισμού και απορρίπτουν τη χρηματοδότηση του έργου λόγω κόστους.

8ος Γύρος Παιχνιδιού

Η ομάδα έτυχε: ΑΠΟΦΑΣΗ

Συζητούσαν ότι είχαν πολλές αποφάσεις ενώ χρειαζόντουσαν έργα προκειμένου να πάρουν βαθμό στη πίστα βαθμολόγησης. Επίσης τους απασχολούσε το γεγονός, ότι μπορούσαν να χάσουν από τον προϋπολογισμό.

Αποτέλεσμα: (Επιλογή Σεναρίου Α : «Αναβάθμιση τοπικής παιδικής χαράς στον Αγ. Νικόλαο της Λάρισας με σύγχρονο εξοπλισμό, προάγοντας την ασφάλεια & τη σωματική δραστηριότητα των παιδιών σε έναν ελκυστικό χώρο» Κόστος 15.000,00€)

9ος Γύρος Παιχνιδιού

Η ομάδα έτυχε: ΑΠΟΦΑΣΗ

Δεν συζήτησαν καν απλά ένα μέλος της ομάδας επέλεξε το σενάριο με τον μικρότερο προϋπολογισμό.

Αποτέλεσμα: (Επιλογή Σεναρίου Β : «Διεξαγωγή εκστρατείας ευαισθητοποίησης για την ψυχική υγεία με ομάδες υποστήριξης με στόχο την ενθάρρυνση των κατοίκων να ζητήσουν βοήθεια δημιουργώντας μια υποστηρικτική κοινότητα» Κόστος 12.000,00€)

Στη συνέχεια ανακηρύχθηκε νικητήρια ομάδα η Κόκκινη. Η μπλε ομάδα εκδήλωσε μια μικρή απογοήτευση για το αποτέλεσμα αλλά και απορία για ποιο λόγο κέρδισε η συγκεκριμένη ομάδα.

Το ερωτηματολόγιο που συμπληρώθηκε από τον παρατηρητή της μπλε ομάδας έχει ως εξής:

Ερώτηση 1: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι βοήθησε τους μαθητές στην κατανόηση των εννοιών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 2: Οι μαθητές έδειξαν ενδιαφέρον για το παιχνίδι;

Απάντηση: (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Ερώτηση 3: Οι μαθητές συνεργάστηκαν αποτελεσματικά σε ομάδες;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 4: Οι μαθητές είχαν απορίες σχετικά με το παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 5: Οι μαθητές είχαν δυσκολία στο να κατανοήσουν τους κανόνες/έννοιες του παιχνιδιού;

Απάντηση: (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Ερώτηση 6: Οι μαθητές εμφανίστηκαν ικανοποιημένοι με την εμπειρία τους;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 7: Υπήρχε ενεργή συμμετοχή από τους μαθητές στο παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 8: Οι μαθητές επέδειξαν κατανόηση των βασικών εννοιών;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 9: Το παιχνίδι κράτησε το ενδιαφέρον των μαθητών;

Απάντηση: (2) Διαφωνώ

Ερώτηση 10: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι αυτό είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Τα ερωτηματολόγια που συμπληρώθηκαν από τους συμμετέχοντες των ομάδων διαμορφώθηκαν ως εξής:

Ερώτηση 1: Το παιχνίδι βοήθησε στην κατανόηση των εννοιών και αρχών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση:

Πέντε (5) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Επτά (7) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 2: Το παιχνίδι θα βοηθήσει να λάβω ενεργά μέρος σε μια μελλοντική εφαρμογή Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση:

Δυο (2) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (2) Διαφωνώ

Τέσσερις (4) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Τρεις (3) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Τρείς (3) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 3: Το παιχνίδι αύξησε το ενδιαφέρον μου για το Συμμετοχικό Προϋπολογισμό;

Απάντηση:

Τέσσερις (4) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Πέντε (5) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Τρείς (3) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 4: Το παιχνίδι μου έδωσε κίνητρο να αναζητήσω περισσότερα στοιχεία σχετικά με τον Συμμετοχικό Προϋπολογισμό;

Απάντηση:

Τέσσερις (4) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Έξι (6) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Δυο (2) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 5: Το παιχνίδι με ενθάρρυνε να αφιερώσω περισσότερο χρόνο για την εκμάθηση του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση:

Δυο (2) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (2) Διαφωνώ

Τέσσερις (4) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Έξι (6) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 6: Το παιχνίδι με ώθησε να εργάζομαι περισσότερο σε ομάδες με τους συμμαθητές μου

Απάντηση:

Δυο (2) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Δυο (2) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Οκτώ (8) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 7: Προτιμώ τον ανταγωνισμό με συμμαθητές μου στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας

Απάντηση:

Δυο (2) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (1) Διαφωνώ Απόλυτα

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (2) Διαφωνώ

Δυο (2) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (4) Συμφωνώ

Έξι (6) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 8: Η ύπαρξη πίνακα κατάταξης με κινητοποιεί να βελτιώσω τις επιδόσεις μου στο παιχνίδι

Απάντηση:

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (1) Διαφωνώ Απόλυτα

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (2) Διαφωνώ

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Δυο (2) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Επτά (7) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (5) Συμφωνώ Απόλυτα

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΙΛΟΤΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Η πιλοτική εκπαιδευτική διαδικασία απέφερε σημαντικές γνώσεις για τη λειτουργία και τους κανόνες του παιχνιδιού. Τα ευρήματα είχαν ως αποτέλεσμα τη βελτιστοποίηση του παιχνιδιού με στόχο τη διατήρηση ενός υψηλού επιπέδου ενδιαφέροντος των συμμετεχόντων σε όλο το παιχνίδι. Συμπερασματικά, παρατηρήθηκε μείωση του ενδιαφέροντος των συμμετεχόντων για το παιχνίδι σε όλες τις ομάδες κατά τις περιόδους αναμονής τους, ιδιαίτερα όταν ήταν η σειρά μιας άλλης ομάδας να λάβει απόφαση για τη χρηματοδότηση ενός έργου ή ενός σεναρίου απόφασης. Για την αντιμετώπιση αυτού του ζητήματος, έγιναν τροποποιήσεις στους κανόνες του παιχνιδιού. Αποφασίστηκε να λαμβάνονται ταυτόχρονα οι αποφάσεις από όλες τις ομάδες, εφόσον έχει προηγηθεί κατά σειρά προτεραιότητας ρίψη του ζαριού και μετακίνηση του δείκτη κάθε ομάδας στο αντίστοιχο εικονίδιο. Αυτή η αλλαγή διασφαλίζει ότι οι ομάδες διατηρούν σταθερό ρυθμό, εξαλείφοντας κάθε «κενό» χρόνο που θα μπορούσε να οδηγήσει σε αποπροσανατολισμό των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Παρατηρήθηκε ότι το έντυπο που δόθηκε στους συμμετέχοντες στην αρχή του παιχνιδιού, το οποίο εξηγούσε την έννοια του συμμετοχικού προϋπολογισμού, δεν ενίσχυσε επαρκώς την κατανόηση τους. Ως αποτέλεσμα, αποφασίστηκε να διεξαχθεί μια πιο ολοκληρωμένη ενημέρωση για την έννοια της συμμετοχικής κατάρτισης προϋπολογισμού και, εάν χρειαστεί, να υπάρξει μια σύντομη συζήτηση για το θέμα μεταξύ της υπεύθυνης του παιχνιδιού και των συμμετεχόντων.

Επιπλέον, λόγω της απρόβλεπτης ολοκλήρωσης του παιχνιδιού λόγω εξάντλησης των καρτών απόφασης, το φύλλο κανόνων τροποποιήθηκε για να αναφέρει ρητά ότι η νικήτρια ομάδα είναι αυτή που επιτυγχάνει την υψηλότερη βαθμολογία στην πίστα βαθμολόγησης, ανεξάρτητα από το πώς ολοκληρώνεται το παιχνίδι.

Μετά από παρατήρηση των συμμετεχόντων της πιλοτικής διαδικασίας, αποφασίστηκε να αλλάξει ο αριθμός των ζαριών που χρησιμοποιήθηκαν. Η πιλοτική διαδικασία διεξήχθη με ένα (1) ζάρι. Ωστόσο, για την επίσημη διαδικασία αποφασίστηκε να χρησιμοποιηθούν δύο (2) ζάρια. Αυτή η προσαρμογή στοχεύει να αποτρέψει τους συμμετέχοντες από το να αισθάνονται απογοητευμένοι με το αποτέλεσμα και να το αποδίδουν λανθασμένα στην ύπαρξη ενός (1) ζαριού.

Στην τελική διεξαγωγή της επίσημης εκπαιδευτικής διαδικασίας, θα δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στην ενδελεχή επεξήγηση των κανόνων και των στόχων του παιχνιδιού στους

συμμετέχοντες. Αυτή η προληπτική προσέγγιση στοχεύει στην ελαχιστοποίηση της πιθανότητας ερωτήσεων και αποπροσανατολισμού των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Επίσης λαμβάνοντας υπόψη ότι η επίσημη διεξαγωγή της διαδικασίας θα πραγματοποιηθεί σε αίθουσα διδασκαλίας σχολικής μονάδας, η υπεύθυνη του παιχνιδιού θα αναλάβει την συστηματική καταγραφή της προόδου των βαθμολογιών κάθε ομάδας καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, στον πίνακα της αίθουσας. Αυτό το μέτρο έχει σκοπό να αποτρέψει οποιαδήποτε σύγχυση μεταξύ των παικτών, επιτρέποντας γρήγορη διευκρίνιση χωρίς την ανάγκη επανεκκίνησης της διαδικασίας και απώλειας πολύτιμου χρόνου, καθώς επίσης και έλεγχο από τους παίκτες της πορείας εξέλιξης της ομάδας τους ανά πάσα στιγμή.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΣΤ - Πρώτη (1^η) ΕΠΙΣΗΜΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΥ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ

Ημερομηνία και τόπος διεξαγωγής: Η πρώτη (1^η) επίσημη εφαρμογή του εκπαιδευτικού παιχνιδιού Συμμετοχικού Προϋπολογισμού πραγματοποιήθηκε στις 14 Δεκεμβρίου 2023 στη σχολική μονάδα του 3^{ου} Γυμνασίου Λάρισας.

Πληθυσμός του δείγματος: Οι συμμετέχοντες ήταν μαθητές της τρίτης (Γ') Γυμνασίου. Στο παιχνίδι συμμετείχαν συνολικά είκοσι ένας (21) μαθητές και καθ' όλη τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας παρευρίσκονταν στην αίθουσα δυο (2) υποδιευθυντές του σχολείου. Οι μαθητές της Γ' Γυμνασίου επιλέχθηκαν επειδή στοχεύαμε να αξιολογήσουμε τη συμμετοχή των μαθητών της τρίτης τάξης Γυμνασίου και, ευρύτερα, να επεκτείνουμε τις γνώσεις και τα συμπεράσματα σχετικά με το παιχνίδι μεταξύ των μαθητών αυτής της ηλικίας. Η διαδικασία έγινε κατόπιν έγγραφης δήλωσης – συναίνεσης των γονέων των μαθητών που συμμετείχαν.

Διάρκεια διαδικασίας: Η συνολική διάρκεια της διαδικασίας ήταν μια ώρα και 30 λεπτά (1:30') από την στιγμή προσέλευσης των συμμετεχόντων έως τη στιγμή αποχώρησής τους.

Διαδικασία επίσημης εφαρμογής: Η διαδικασία που ακολουθήθηκε ήταν η εξής:

Αρχικά ο χώρος διαμορφώθηκε και οργανώθηκε κατάλληλα από την υπεύθυνη διεξαγωγής της διαδικασίας σε συνεργασία με τους παρατηρητές. Στο κέντρο της αίθουσας τοποθετήθηκε ένα θρανίο με τέσσερις (4) θέσεις, μια (1) για τον εκπρόσωπο κάθε ομάδας. Επάνω στο θρανίο τοποθετήθηκε ο πίνακας του παιχνιδιού (επιτραπέζιο) με τις κάρτες έργων, αποφάσεων, τους δείκτες και τα ζάρια. Στη συνέχεια περιμετρικά του κεντρικού θρανίου δημιουργήθηκαν τέσσερις (4) χώροι συζήτησης και λήψης απόφασης, ένας (1) για κάθε ομάδα. Για τις ανάγκες των χώρων συζήτησης τοποθετήθηκαν τέσσερα (4) θρανία με πέντε (5) θέσεις το κάθε ένα. Επάνω σε κάθε θρανίο τοποθετήθηκε μια (1) κλεψύδρα για τη χρονομέτρηση της λήψης απόφασης, ένας (1) φάκελος προϋπολογισμού που περιείχε τα κουπόνια προϋπολογισμού και πέντε (5) βραχιολάκια σιλικόνης χρώματος αντίστοιχου με το χρώμα της κάθε ομάδας προκειμένου να χρησιμοποιηθούν από κάθε μέλος της ομάδας ούτως ώστε κατά τον χρόνο παραμονής τους στο κεντρικό θρανίο – επιτραπέζιο να είναι ευδιάκριτη η ομάδα που εκπροσωπούν.

Ο επιβλέπων καθηγητής της διπλωματικής εργασίας επιθεώρησε τον ειδικά διαμορφωμένο χώρο ως προς την δομή και τη λειτουργική της αποτελεσματικότητα. Κατόπιν τούτου δεν υπήρξαν παρατηρήσεις ή τροποποιήσεις.

Οι παρατηρητές έλαβαν σαφείς οδηγίες μαζί με τα έντυπα παρατήρησης που αφορούσαν τη συγκεκριμένη ομάδα για την οποία τους είχε ανατεθεί να παρατηρήσουν και να τεκμηριώσουν τις αξιολογήσεις τους.

Από την πιλοτική εκπαιδευτική διαδικασία στις 5 Δεκεμβρίου 2023, οι παρατηρητές διέθεταν την απαιτούμενη γνώση και εμπειρία σχετικά με τη λειτουργία και την εξέλιξη του παιχνιδιού.

Όλοι οι συμμετέχοντες προσήλθαν σύμφωνα με την καθορισμένη ώρα προσέλευσης. Ωστόσο, ένας συμμετέχων, έφτασε αργότερα και ενσωματώθηκε σε μία από τις υπάρχουσες ομάδες.

Η υπεύθυνη της διαδικασίας παρότρυνε τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν τέσσερις (4) ομάδες, η καθεμία από πέντε (5) άτομα, και να κατανεμηθούν στην περιοχή συζήτησης που είχε οριστεί στην αντίστοιχη ομάδα τους.

Δίπλα από κάθε ομάδα τοποθετήθηκε ο αντίστοιχος παρατηρητής.

Η υπεύθυνη του παιχνιδιού δημιούργησε έναν πίνακα βαθμών (πίνακας κατάταξης) στον πίνακα της τάξης για να καταγράφει συστηματικά την πρόοδο των βαθμολογιών κάθε ομάδας σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες επέλεξαν τυχαία από μία (1) κάρτα ρόλων ο κάθε ένας και έλαβαν ένα έντυπο που περιείχε μια συνοπτική περιγραφή της έννοιας του συμμετοχικού προϋπολογισμού. Η υπεύθυνη του παιχνιδιού έδωσε προκαταρκτικές οδηγίες και ανακοίνωσε τους κανόνες του παιχνιδιού.

Οι εκπρόσωποι από κάθε ομάδα πήραν τις θέσεις τους στο κεντρικό τραπέζι (επιτραπέζιο), όπου πραγματοποιήθηκε ρίψη ζαριού ώστε να καθοριστεί η σειρά προτεραιότητας των ομάδων στο παιχνίδι. Στη συνέχεια ξεκίνησε η εκπαιδευτική διαδικασία.

Η Κόκκινη ομάδα εξασφάλισε την πλεονεκτική θέση έναρξης του παιχνιδιού κερδίζοντας την υψηλότερη βαθμολογία στη ρίψη ζαριού.

Μετά την ολοκλήρωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, τόσο οι συμμετέχοντες όσο και οι παρατηρητές συμμετείχαν στη συμπλήρωση ενός δομημένου ερωτηματολογίου. Αυτή η ενέργεια είχε ως στόχο να συγκεντρωθούν σχόλια για να αξιολογηθεί ολοκληρωμένα ο αντίκτυπος και η αποτελεσματικότητα του εκπαιδευτικού παιχνιδιού.

Επιπλέον, στο τέλος του ερωτηματολογίου, ζητήθηκε από τους μαθητές-συμμετέχοντες να καταγράψουν με σύντομο τρόπο την εμπειρία τους από το παιχνίδι. Αυτό το ποιοτικό στοιχείο στόχευε να καταγράψει υποκειμενικές εντυπώσεις, προβληματισμούς και συναισθήματα, παρέχοντας μια κατανόηση της εκπαιδευτικής εμπειρίας του παιχνιδιού.

Οι παρατηρητές παρέδωσαν στην υπεύθυνη της διαδικασίας όλα τα έντυπα συμπληρωμένα, τα οποία είχαν λάβει πριν την έναρξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Αυτά τα έντυπα περιλάμβαναν μια ολοκληρωμένη καταγραφή της προόδου των ομάδων υπό την επίβλεψη τους, συμβάλλοντας στην αξιολόγηση και τεκμηρίωση της απόδοσης των ομάδων σε όλη την διαδικασία του παιχνιδιού.

ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΚΟΚΚΙΝΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Η σύνθεση της κόκκινης ομάδας αποτελούταν από πέντε (5) μέλη και οι κάρτες ρόλων που έτυχαν ήταν οι εξής:

- Εκπρόσωπος Περιβαλλοντικής Οργάνωσης
- Πολεοδόμος
- Εκπρόσωπος Εμπορικού Συλλόγου
- Εκπρόσωπος Τοπικού Μη Κερδοσκοπικού Οργανισμού
- Ιστορικός

Κατά τη διαδικασία επιλογής ρόλων, τα μέλη της ομάδας εξέφρασαν ενθουσιασμό για τους ρόλους που τους ανατέθηκαν.

Η κόκκινη ομάδα αποφάσισε τη χρηματοδότηση τριών (3) έργων από τις κάρτες έργων και οκτώ (8) σεναρίων από τις κάρτες απόφασης.

Τα έργα που επέλεξε να χρηματοδοτήσει ήταν τα κάτωθι:

- Κατασκευή Skate Park, με ποσό προϋπολογισμού: 25.000,00€
- Κατασκευή παιδικής χαράς στη Κεντρική Πλατεία, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€
- Αναβάθμιση Δημόσιας Πισίνας, με ποσό προϋπολογισμού: 40.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή έργων: 80.000,00€

Από τις κάρτες απόφασης που έτυχαν στην ομάδα, τα μέλη της επέλεξαν να χρηματοδοτήσουν τα κάτωθι σενάρια:

- Καθιερώστε ένα κοινοτικό πρόγραμμα που θα προσφέρει δωρεάν υπηρεσίες περιπάτου κατοικίδιων ηλικιωμένων ή κατοικίδιων ατόμων με αναπηρία, με ποσό προϋπολογισμού: 7.000,00€
- Δημιουργήστε δωρεάν θέσεις στάθμευσης κοντά στο κέντρο της πόλης για να ενθαρρύνετε περισσότερους ανθρώπους να επισκέπτονται τις τοπικές επιχειρήσεις & να μειωθεί η κυκλοφοριακή συμφόρηση, με ποσό προϋπολογισμού: 25.000,00€

- Δημιουργία προγράμματος πολιτιστικών ανταλλαγών που συνεργάζεται με τοπικά σχολεία & ομάδες κοινότητας για τη διοργάνωση εκπαιδευτικών εκδηλώσεων στο Πνευματικό Κέντρο Χατζηγιάννειο, με ποσό προϋπολογισμού: 13.000,00€
- Διεξαγωγή εκστρατείας ευαισθητοποίησης για την ψυχική υγεία με ομάδες υποστήριξης με στόχο την ενθάρρυνση των κατοίκων να ζητήσουν βοήθεια δημιουργώντας μια υποστηρικτική κοινότητα, με ποσό προϋπολογισμού: 12.000,00€
- Υπηρεσία παράδοσης γευμάτων στο σπίτι Ατόμων με Ειδικές Ανάγκες. Η δράση αυτή θα συμβάλλει στη συνολική ευημερία & την ένταξη των ατόμων με αναπηρία ενθαρρύνοντας μια πιο υποστηρικτική κοινότητα, με ποσό προϋπολογισμού: 8.000,00€
- Χρηματοδότηση καλοκαιρινού προγράμματος απασχόλησης νέων. Το πρόγραμμα θα βοηθήσει τους νέους να εξερευνήσουν πιθανές μελλοντικές επαγγελματικές προοπτικές & θα συμβάλλει στη μείωση της ανεργίας, με ποσό προϋπολογισμού: 9.000,00€
- Διοργανώστε τουρνουά eSports για νεαρούς παίκτες προωθώντας την κουλτούρα των eSports τα οποία ενθαρρύνουν την ανάπτυξη δεξιοτήτων, τη στρατηγική σκέψη & την ομαδική εργασία. Η πόλη θα μετατραπεί σε κόμβο σύγχρονης ψυχαγωγίας & τεχνολογικής καινοτομίας, με ποσό προϋπολογισμού: 10.000,00€
- Χρηματοδοτήστε μια καλοκαιρινή κατασκήνωση νέων για δραστηριότητες αναψυχής & ανάπτυξη δεξιοτήτων όπου θα ενισχυθούν οι κοινωνικοί δεσμοί, με ποσό προϋπολογισμού: 17.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή σεναρίων: 101.000,00€.

Συνολικά η κόκκινη ομάδα διέθεσε 181.000,00€ από το ποσό προϋπολογισμού που διέθετε προκειμένου να διαχειριστεί κατά τη διάρκεια της διαδικασίας του παιχνιδιού.

Η συνολική βαθμολογία που πέτυχε η κόκκινη ομάδα στη πίστα βαθμολόγησης ήταν τρία (3) και στον τελικό πίνακα κατάταξης έλαβε την τρίτη (3^η) θέση.

Από το φύλλο παρατήρησης – Κόκκινη Ομάδα καταγράφηκαν οι κάτωθι παρατηρήσεις οι οποίες ακολουθούν τη σειρά εξέλιξης του παιχνιδιού από την αρχή έως το τέλος.

Στην αρχή του παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες της ομάδας αντιμετώπισαν προκλήσεις στην κατανόηση των καθηκόντων τους. Αρχικά εξετάζοντας το λιγότερο ακριβό σενάριο στην κάρτα αποφάσεων, τελικά επέλεξαν το πιο δαπανηρό και εξέφρασαν την ικανοποίησή τους από την επιλογή τους.

Στον αμέσως επόμενο γύρο, έτυχαν για άλλη μια φορά μια κάρτα απόφασης γεγονός που τους προκάλεσε δυσανασχέτηση. Παρακολουθώντας τους εκπροσώπους των άλλων ομάδων στο κύριο τραπέζι με αγωνία, περίμεναν το αποτέλεσμα. Κατόπιν συζήτησης αποφάσισαν να χρηματοδοτήσουν το πιο ακριβό σενάριο.

Κατά τη διάρκεια μιας συζήτησης μεταξύ τους, εξέφρασαν την απόλαυση τους από το παιχνίδι. Κατά την απόκτηση μιας κάρτας έργου, ήταν ενθουσιασμένοι. Αρχικά, υπήρχε δισταγμός για το αν θα το χρηματοδοτούσαν, αλλά αναγνώρισαν την ευκαιρία να κερδίσουνε πόντο στη πίστα βαθμολόγησης και τελικά αποφάσισαν να επιλέξουν το έργο.

Στον επόμενο γύρο, έτυχαν κάρτα απόφασης γεγονός που τους προκάλεσε απογοήτευση. Απρόθυμα επέλεξαν να χρηματοδοτήσουν το σενάριο με το χαμηλότερο κόστος. Η γρήγορη λήψη αυτής της απόφασης τους επέτρεψε να συζητήσουν τα σχολικά θέματα αντί να επικεντρωθούν αποκλειστικά στο παιχνίδι.

Στη συνέχεια, έτυχαν μια κάρτα έργου και, μετά από μια σύντομη συζήτηση, αποφάσισαν να χρηματοδοτήσουν το έργο της κάρτας, αναγνωρίζοντας ότι αυτή η επιλογή θα τους εξασφαλίσει το δεύτερο πόντο στη πίστα βαθμολόγησης.

Στον επόμενο γύρο, ο εκπρόσωπος της ομάδας έτυχε στο εικονίδιο "χάνεις τη σειρά σου", προκαλώντας κάποια αρχική απογοήτευση στα μέλη της ομάδας. Ωστόσο, ένιωσαν ανακούφιση στο γεγονός ότι δεν έχασαν χρήματα, αφού δεν χρειάστηκε να χρηματοδοτήσουν έργο κατά τη διάρκεια αυτής της στροφής και ως εκ τούτου να μειωθεί το διαθέσιμο ποσό του προϋπολογισμού τους.

Σε αυτή τη φάση του παιχνιδιού ο στόχος της ομάδας ήταν ξεκάθαρα η νίκη. Έτυχαν σε κάρτα έργου γεγονός που προκάλεσε ενθουσιασμό και συγχαρητήρια στον εκπρόσωπο τους που έτυχε σε αυτό το εικονίδιο. Μετά από συζήτηση, αποφάσισαν ομόφωνα να τη χρηματοδοτήσουν, αν και αναγνώρισαν ότι έπρεπε να προσέχουν τη διαχείριση του προϋπολογισμού τους ώστε να μην βρεθούν χωρίς χρήματα στη συνέχεια.

Στον επόμενο γύρο η ομάδα κλήθηκε να αποφασίσει το σενάριο της κάρτας απόφασης που έτυχε. Καθότι ο διαθέσιμος προϋπολογισμός της ομάδας μειωνόταν και το κριτήριο επιλογής τους βασιζόταν πρωτίστως στο κόστος, στη συγκεκριμένη κάρτα απόφασης το σενάριο που επέλεξαν ήταν το πιο οικονομικό αλλά παράλληλα ήταν αυτό που θεώρησαν ως πιο κατάλληλο. Η ανησυχία τους για τον διαθέσιμο προϋπολογισμό ήταν πλέον έντονη. Στον επόμενο γύρο έτυχαν ξανά σε κάρτα απόφασης. Τα μέλη της ομάδας ένιωθαν απογοήτευση και ανησυχία. Επέλεξαν το σενάριο με το χαμηλότερο κόστος.

Ακολουθώς έτυχαν σε εικονίδιο πρόσθετης χρηματοδότησης και παρακαλούσαν στον επόμενο γύρο να τύχουν κάρτα έργου.

Στον επόμενο γύρο έτυχαν σε κάρτα απόφασης. Η απογοήτευση τους ήταν πια μεγάλη αλλά ταυτόχρονα χάρηκαν που η κίτρινη ομάδα έμεινε πίσω σε πόντους καθώς έτυχαν σε εικονίδιο πρόσθετης χρηματοδότησης και έτσι έχασαν την ευκαιρία να κερδίσουν πόντο. Επέλεξαν σενάριο με κριτήριο το χαμηλότερο κόστος καθώς δεν είχαν άλλη επιλογή. Παρακαλούσαν στον επόμενο γύρο να τύχουν κάρτα έργου ή πρόσθετη χρηματοδότηση. Με αγωνία κοίταζαν τον πίνακα βαθμολόγησης και σχολίαζαν τις επιδόσεις των άλλων ομάδων. Καθώς έτυχαν σε ακόμη μια κάρτα απόφασης στεναχωρήθηκαν και ανησυχούσαν έντονα ότι θα έμεναν χωρίς χρήματα. Συζητούσαν ότι δεν θα ήθελαν να βρεθούν στη δυσάρεστη θέση να απορρίψουν τη χρηματοδότηση κάποιου έργου, το οποίο εάν θα τύχαιναν θα τους εξασφάλιζε βαθμό.

Στον τελευταίο γύρο έτυχαν ξανά σε κάρτα απόφασης. Μετά από σύντομη συζήτηση αποφάσισαν να επιλέξουν το φθηνότερο σενάριο και εξέφρασαν την επιθυμία τους να υπάρχει στο παιχνίδι η δυνατότητα επιλογής χρηματοδότησης και στις κάρτες απόφασης, δηλαδή να μην είναι υποχρεωτική η επιλογή ενός εκ των δυο.

Ο παρατηρητής της ομάδας επεσήμανε στις παρατηρήσεις του ότι τα μέλη της ομάδας διατήρησαν σταθερά τη συγκέντρωση και αφοσίωση τους στο παιχνίδι και φαινόταν να απολαμβάνουν την εμπειρία.

Οι εντυπώσεις των συμμετεχόντων όπως αυτές διατυπώθηκαν στο τέλος του ερωτηματολογίου έχουν ως εξής:

Συμμετέχων 1: *"Το παιχνίδι αυτό ήταν αρκετά ενδιαφέρον, μ' άρεσε, με βοήθησε να κατανοήσω τι είναι ο συμμετοχικός προϋπολογισμός, να μάθω πως να δουλεύω σωστά σε ομάδα"*

Συμμετέχων 2: Δεν έγραψε εντυπώσεις

Συμμετέχων 3: *"Το παιχνίδι ήταν πολύ ωραίο και ενδιαφέρον"*

Συμμετέχων 3: *"Ήταν κάτι ενδιαφέρον και δεν το είχα ξανά κάνει ούτε είχα ξανά ακούσει για τον συμμετοχικό προϋπολογισμό. Μου άρεσε πολύ!"*

Συμμετέχων 5: *"Το παιχνίδι ήταν ενδιαφέρον, μου άρεσε και με έκανε να συνεργαστώ και να σκεφτώ ομαδικά με τους συμμαθητές μου"*

Το ερωτηματολόγιο που συμπληρώθηκε από τον παρατηρητή της κόκκινης ομάδας έχει ως εξής:

Ερώτηση 1: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι βοήθησε τους μαθητές στην κατανόηση των εννοιών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 2: Οι μαθητές έδειξαν ενδιαφέρον για το παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 3: Οι μαθητές συνεργάστηκαν αποτελεσματικά σε ομάδες;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 4: Οι μαθητές είχαν απορίες σχετικά με το παιχνίδι;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 5: Οι μαθητές είχαν δυσκολία στο να κατανοήσουν τους κανόνες/έννοιες του παιχνιδιού;

Απάντηση: (1) Διαφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 6: Οι μαθητές εμφανίστηκαν ικανοποιημένοι με την εμπειρία τους;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 7: Υπήρχε ενεργή συμμετοχή από τους μαθητές στο παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 8: Οι μαθητές επέδειξαν κατανόηση των βασικών εννοιών;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 9: Το παιχνίδι κράτησε το ενδιαφέρον των μαθητών;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 10: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι αυτό είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΚΙΤΡΙΝΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Η αρχική σύνθεση της κίτρινης ομάδας αποτελούταν από πέντε (5) μέλη και στη συνέχεια, ένας (1) επιπλέον συμμετέχων εντάχθηκε στην ομάδα. Οι κάρτες ρόλων που έτυχαν ήταν οι εξής:

- Διευθυντής Σχολείου
- Εκπρόσωπος Ηλικιωμένων Πολιτών
- Εκπρόσωπος Τεχνών & Πολιτισμού
- Εκπρόσωπος Φιλοζωικού Οργανισμού
- Εκπρόσωπος Ψυχαγωγικών Έργων

Κατά τη διαδικασία επιλογής ρόλων, τα μέλη της ομάδας εξέφρασαν ενθουσιασμό για τους ρόλους που τους ανατέθηκαν.

Η κίτρινη ομάδα αποφάσισε τη χρηματοδότηση τριών (3) έργων από τις κάρτες έργων και έξι (6) σεναρίων από τις κάρτες απόφασης.

Τα έργα που επέλεξε να χρηματοδοτήσει ήταν τα κάτωθι:

- Κατασκευή πάρκου για σκύλους στο κέντρο της πόλης, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€
- Βελτίωση Οδικού Φωτισμού, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€
- Αναβάθμιση Κέντρου Πολιτισμού & Τεχνών στον Μύλο του Παπά, με ποσό προϋπολογισμού: 25.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή έργων: 60.000,00€

Από τις κάρτες απόφασης που έτυχαν στην ομάδα, τα μέλη της επέλεξαν να χρηματοδοτήσουν τα κάτωθι σενάρια:

- Επενδύστε σε εκπαιδευτικά προγράμματα & ξεναγήσεις στο Αρχαίο Θέατρο της Λάρισας, ενισχύοντας τις γνώσεις του κοινού για την ιστορική του αξία, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€
- Υποστήριξη μιας σειράς μικρότερων πολιτιστικών εκδηλώσεων καθ' όλη τη διάρκεια του έτους στο κέντρο της Λάρισας όπου οι κάτοικοι θα βιώνουν ένα ευρύ φάσμα καλλιτεχνικών εκφράσεων δίνοντας ευκαιρία σε ντόπιους καλλιτέχνες να προωθήσουν το έργο τους, με ποσό προϋπολογισμού: 8.000,00€
- Ανακατασκευή δρόμου σε μια γειτονιά που έχει υποστεί σοβαρές φθορές από τις πλημμύρες. Το έργο αυτό θα βελτιώσει την προσβασιμότητα των κατοίκων & θα ενισχύσει την ποιότητα ζωής τους, με ποσό προϋπολογισμού: 18.000,00€
- Δημιουργία ενός προγράμματος μεταφοράς για να προσφέρει δωρεάν ή επιδοτούμενες υπηρεσίες μεταφοράς σε άτομα με αναπηρία ώστε να έχουν πρόσβαση σε βασικές υπηρεσίες, με ποσό προϋπολογισμού: 18.000,00€
- Street Festival στο κέντρο της Λάρισας. Διοργανώστε ένα μεγάλο φεστιβάλ δρόμου στο κέντρο της Λάρισας με ζωντανή μουσική, πάγκους με φαγητό & διάφορες πολιτιστικές δραστηριότητες, με ποσό προϋπολογισμού: 22.000,00€
- Χρηματοδοτήστε ένα εργαστήριο ψηφιακής τέχνης όπου οι νέοι θα διδάσκονται γραφικό σχέδιο & ψηφιακή τέχνη ενισχύοντας την απασχόληση τους & συμβάλλοντας στην προσωπική τους ανάπτυξη, με ποσό προϋπολογισμού: 10.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή σεναρίων: 91.000,00€.

Συνολικά η κίτρινη ομάδα διέθεσε 151.000,00€ από το ποσό προϋπολογισμού που διέθετε προκειμένου να διαχειριστεί κατά τη διάρκεια της διαδικασίας του παιχνιδιού.

Η συνολική βαθμολογία που πέτυχε η κίτρινη ομάδα στη πίστα βαθμολόγησης ήταν τρία (3) και στον τελικό πίνακα κατάταξης έλαβε τη δεύτερη (2^η) θέση.

Από το φύλλο παρατήρησης – Κίτρινη Ομάδα καταγράφηκαν οι κάτωθι παρατηρήσεις οι οποίες ακολουθούν τη σειρά εξέλιξης του παιχνιδιού από την αρχή έως το τέλος.

Στον αρχικό γύρο η ομάδα έτυχε σε κάρτα απόφασης, Οι συμμετέχοντες επέλεξαν τη χρηματοδότηση του σεναρίου καθώς έκριναν ότι τους αφορούσε ως μαθητές. Ο ενθουσιασμός ήταν διάχυτος στην ομάδα. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού οι συμμετέχοντες σύγκριναν το παιχνίδι με τη MONOPOLY. Καθώς παρακολουθούσαν τις κινήσεις και των άλλων ομάδων, εκδήλωσαν ενθουσιασμό για τη μπλε ομάδα η οποία έτυχε σε εικονίδιο πρόσθετης χρηματοδότησης. Επίσης απευθύνθηκαν στον παρατηρητή της ομάδας τους προκειμένου να τους εξηγήσει τι σημαίνει η λέξη "κονδύλι".

Στον επόμενο γύρο του παιχνιδιού έτυχαν ξανά σε κάρτα απόφασης και κατόπιν συζήτησης μεταξύ τους επέλεξαν το σενάριο.

Αμέσως μετά ο εκπρόσωπος της ομάδας στο κύριο τραπέζι έτυχε σε εικονίδιο όπου η ομάδα έχασε 5.000,00€. Το γεγονός αυτό προκάλεσε άγχος στα μέλη της ομάδας καθώς άρχισαν αμέσως να κάνουν καταμέτρηση του διαθέσιμου προϋπολογισμού τους. Τα μέλη της ομάδας ένιωθαν απογοήτευση που έως εκείνη τη στιγμή δεν είχαν τύχει κάρτα έργου άρα δεν είχαν πόντο στη πίστα βαθμολόγησης.

Στον επόμενο γύρο έτυχαν σε κάρτα απόφασης γεγονός που τους προκάλεσε εκ νέου συναισθήματα απογοήτευσης. Κατά τη συζήτηση ως προς την επιλογή σεναρίου αρχικά υπήρχε διαφωνία μεταξύ των μελών της ομάδας. Τελικά επέλεξαν το σενάριο με το χαμηλότερο κόστος.

Σε αυτό το σημείο ο παρατηρητής της ομάδας επισήμανε ότι η ομάδα επέλεγε σενάρια υπέρ της εκπαίδευσης και της ψυχαγωγίας.

Στον επόμενο γύρο η ομάδα έτυχε σε κάρτα έργου κ πλέον ο ενθουσιασμός των μελών της ομάδας ήταν έντονος. Ένα μέλος της ομάδας ήταν ανένδοτο υπέρ της χρηματοδότησης και υλοποίησης του έργου. Τα υπόλοιπα μέλη εξέφρασαν τη δυσαρέσκεια τους ως προς το έργο (προτιμούσαν διαφορετική θεματική ενότητα και συγκεκριμένα την εκπαίδευση) όμως γρήγορα συμφώνησαν να το χρηματοδοτήσουν προκειμένου να σημειώσουν τον πρώτο τους πόντο στη πίστα βαθμολόγησης. Η ομάδα ήταν χαρούμενη.

Στον επόμενο γύρο τα μέλη της ομάδας είναι ιδιαίτερα ενθουσιασμένα. Είχαν σηκωθεί από τις θέσεις τους και ανυπομονούσαν για το αποτέλεσμα του ζαριού. Έτυχαν σε κάρτα απόφασης. Ένα μέλος δεν έβρισκε νόημα στη χρηματοδότηση του έργου ενώ τα υπόλοιπα μέλη επιθυμούσαν την επιλογή του ώστε να σημειώσουν ακόμη έναν πόντο. Αποφάσισαν να χρηματοδοτήσουν το έργο αλλά είχαν έντονη ανησυχία που αφορούσε το διαθέσιμο υπόλοιπο του προϋπολογισμού τους.

Στον επόμενο γύρο η ομάδα έτυχε σε κάρτα απόφασης. Με συζήτηση και επιχειρήματα κατέληξαν στην επιλογή σεναρίου. Στην απόφαση τους σημαντικό ρόλο κατείχε και το κόστος του σεναρίου. Επέλεξαν το πιο οικονομικό το οποίο ευθυγραμμίζονταν με αυτό που θεωρούσαν πιο σημαντικό.

Στον επόμενο γύρο η ομάδα κέρδισε πρόσθετη χρηματοδότηση 10.000,00€ γεγονός που προκάλεσε μεγάλη χαρά στα μέλη της. Έδειχναν να έχουν απόλυτο έλεγχο των οικονομικών τους διότι είχαν υπολογίσει πόσο κερδισμένοι ήταν. Συζητούσαν ότι χρειάζονταν κάρτες έργων άμεσα ούτως ώστε να κερδίσουν πόντους και να πλησιάσουν την κόκκινη ομάδα που προηγούνταν.

Στον επόμενο γύρο η ομάδα έτυχε σε κάρτα απόφασης και η απογοήτευση των μελών ήταν διάχυτη. Υπήρχε διαφωνία μεταξύ των μελών ως προς την επιλογή και άγχος για το εάν θα έχουν χρήματα για την περίπτωση που χρειαστεί να χρηματοδοτήσουν έργο αργότερα. Επέλεξαν το σενάριο που έκριναν ως το πιο χρήσιμο. Γενικά υπάρχει αγωνία στην ομάδα για την εξέλιξη του παιχνιδιού.

Στον επόμενο γύρο η ομάδα έτυχε κάρτα έργου και ζητωκραύγαζε από χαρά. Επικεντρώθηκαν στην κατάταξη παρά στο έργο της κάρτας. Δίχως ιδιαίτερη συζήτηση αποφάσισαν να το χρηματοδοτήσουν.

Στον επόμενο γύρο η ομάδα κέρδισε πρόσθετη χρηματοδότηση 10.000,00€. Πραγματοποίησε οικονομικό έλεγχο και αφού έλεγξε τα αποτελέσματα των άλλων ομάδων από τον πίνακα ένιωσαν ανακούφιση καθώς αισθάνθηκαν ότι δεν υπήρχε λόγος να αισθάνονται απειλή.

Στον επόμενο γύρο η ομάδα έτυχε σε κάρτα απόφασης και τα μέλη της δυσανασχέτησαν έντονα. Θα προτιμούσαν να μην χρειάζεται να είναι υποχρεωτική η επιλογή σεναρίου. Έλαβαν απόφαση με κριτήριο και το κόστος αλλά και της σημαντικότητας υλοποίησης του έργου.

Στον τελευταίο γύρο του παιχνιδιού η ομάδα κέρδισε πρόσθετη χρηματοδότηση 10.000,00€. Τα μέλη της ομάδας στεναχωρήθηκαν διότι με αυτή την εξέλιξη έχασαν τη δυνατότητα

εξασφάλισης ακόμη ενός βαθμού στη πίστα βαθμολόγησης. Ανυπομονούσαν για το αποτέλεσμα του παιχνιδιού.

Οι εντυπώσεις των συμμετεχόντων όπως αυτές διατυπώθηκαν στο τέλος του ερωτηματολογίου έχουν ως εξής:

Συμμετέχων 1: *"Το παιχνίδι ήταν πολύ διασκεδαστικό και ευχάριστο, είχε καινοτόμες ιδέες οι οποίες με βοήθησαν να καταλάβω το πως λειτουργεί το συμβούλιο του Δήμου. Ακόμα πιστεύω πως πρέπει να το εξελίξετε ακόμα περισσότερο καθώς είναι ένα αρκετά εύχρηστο παιχνίδι και με βάση την ανταγωνιστικότητα που περιέχει μπορεί να παιχτεί παντού"*

Συμμετέχων 2: *"Μου άρεσε πολύ το παιχνίδι"*

Συμμετέχων 3: *"Ήταν ωραίο παιχνίδι πέρασα καλά και έμαθα"*

Συμμετέχων 4: *"Το παιχνίδι με βοήθησε να καταλάβω πράγματα για τον προϋπολογισμό και άξιζε τον χρόνο μου"*

Συμμετέχων 5: *"Το παιχνίδι ήταν πολύ διασκεδαστικό και με βοήθησε στο να εργάζομαι σε ομάδες"*

Συμμετέχων 6: *"Το παιχνίδι ήταν πολύ ωραίο και διασκεδαστικό. Σίγουρα μας βοήθησε σε κάποια πράγματα και θα ήθελα να το ξανά παίξω"*

Το ερωτηματολόγιο που συμπληρώθηκε από τον παρατηρητή της κίτρινης ομάδας έχει ως εξής:

Ερώτηση 1: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι βοήθησε τους μαθητές στην κατανόηση των εννοιών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 2: Οι μαθητές έδειξαν ενδιαφέρον για το παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 3: Οι μαθητές συνεργάστηκαν αποτελεσματικά σε ομάδες;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 4: Οι μαθητές είχαν απορίες σχετικά με το παιχνίδι;

Απάντηση: (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Ερώτηση 5: Οι μαθητές είχαν δυσκολία στο να κατανοήσουν τους κανόνες/έννοιες του παιχνιδιού;

Απάντηση: (2) Διαφωνώ

Ερώτηση 6: Οι μαθητές εμφανίστηκαν ικανοποιημένοι με την εμπειρία τους;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 7: Υπήρχε ενεργή συμμετοχή από τους μαθητές στο παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 8: Οι μαθητές επέδειξαν κατανόηση των βασικών εννοιών;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 9: Το παιχνίδι κράτησε το ενδιαφέρον των μαθητών;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 10: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι αυτό είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΠΡΑΣΙΝΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Η σύνθεση της πράσινης ομάδας αποτελούταν από πέντε (5) μέλη και οι κάρτες ρόλων που έτυχαν ήταν οι εξής:

- Εκπρόσωπος Ψηφιακών Πρωτοβουλιών & Καινοτομίας
- Εκπρόσωπος Δημοσίων Μεταφορών
- Τοπικός Αγρότης
- Εκπρόσωπος Ψυχικής Υγείας
- Πρόεδρος Μαθητικού Συμβουλίου

Κατά τη διαδικασία επιλογής ρόλων, τα μέλη της ομάδας εξέφρασαν ενθουσιασμό για τους ρόλους που τους ανατέθηκαν.

Η πράσινη ομάδα αποφάσισε τη χρηματοδότηση πέντε (5) έργων από τις κάρτες έργων και τεσσάρων (4) σεναρίων από τις κάρτες απόφασης.

Τα έργα που επέλεξε να χρηματοδοτήσει ήταν τα κάτωθι:

- Αναπλάσεις στο Αισθητικό Άλσος της Λάρισας, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€
- Pineios River Concert Oasis, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€
- Επέκταση Δημόσιου Wi-Fi, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€
- Αναβάθμιση Εμπορικού Κέντρου Pantheon Plaza, με ποσό προϋπολογισμού: 35.000,00€
- Αναβάθμιση Σημάτων Κυκλοφορίας, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή έργων: 115.000,00€

Από τις κάρτες απόφασης που έτυχαν στην ομάδα, τα μέλη της επέλεξαν να χρηματοδοτήσουν τα κάτωθι σενάρια:

- Καθιερώστε ένα πρόγραμμα επιχειρηματικότητας νέων για την καθοδήγηση & την υποστήριξη νέων υποψηφίων δημιουργίας νέων επιχειρήσεων, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€
- Κατασκευή γηπέδων padel όπου οι κάτοικοι της πόλης θα έχουν δωρεάν πρόσβαση στον αθλητισμό & ευκαιρίες για σωματική δραστηριότητα, με ποσό προϋπολογισμού: 8.000,00€
- Διεξαγωγή εκστρατείας & δωρεάν ενημέρωσης στους πολίτες για την ενθάρρυνση κατασκευής πράσινων ταρατσών & την προώθηση της αστικής κηπουρικής, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€
- Αναβάθμιση τοπικής παιδικής χαράς στον Αγ. Νικόλαο της Λάρισας με σύγχρονο εξοπλισμό, προάγοντας την ασφάλεια & τη σωματική δραστηριότητα των παιδιών σε έναν ελκυστικό χώρο, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή σεναρίων: 58.000,00€.

Συνολικά η πράσινη ομάδα διέθεσε 173.000,00€ από το ποσό προϋπολογισμού που διέθετε προκειμένου να διαχειριστεί κατά τη διάρκεια της διαδικασίας του παιχνιδιού.

Η συνολική βαθμολογία που πέτυχε η πράσινη ομάδα στη πίστα βαθμολόγησης ήταν τέσσερα (4) και έλαβε την πρώτη (1^η) θέση στον πίνακα κατάταξης.

Από το φύλλο παρατήρησης – Πράσινη Ομάδα καταγράφηκαν οι κάτωθι παρατηρήσεις οι οποίες ακολουθούν τη σειρά εξέλιξης του παιχνιδιού από την αρχή έως το τέλος.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, η ομάδα των Πρασίνων επέδειξε ιδιαίτερη δυναμική και συμπεριφορές. Στους δύο αρχικούς γύρους, ένα μέλος της ομάδας ανέλαβε εξέχοντα ρόλο στη διαδικασία λήψης αποφάσεων. Το συγκεκριμένο μέλος ξεχώρισε για τις πειστικές ικανότητες και δεξιότητες πειθούς του χαρακτήρα του, με αποτέλεσμα οι αποφάσεις της ομάδας λαμβάνονταν σύμφωνα με τη δική του επιλογή. Η ύπαρξη ενός ατόμου στην ομάδα με αυτά τα χαρακτηριστικά μπορεί να οδηγήσει άλλα μέλη της ομάδας να γίνουν παθητικά ή να αποδεσμευτούν εάν αισθάνονται ότι η συμβολή τους παραβλέπεται συνεχώς, οδηγώντας σε μειωμένη συνεργασία. Επίσης εάν οι επιλογές του πειστικού ατόμου υπερिशύουν, μπορεί να οδηγήσει σε απογοήτευση και σύγκρουση εντός της ομάδας. Ωστόσο, στον επόμενο γύρο η ομάδα έλαβε απόφαση σύμφωνα με την αρχή του κανόνα της πλειοψηφίας. Στον επόμενο γύρο τα μέλη της ομάδας ανέπτυξαν μια πιο σοβαρή συζήτηση κατά τη διάρκεια λήψης απόφασης, όπου σημειώθηκε μια αξιοσημείωτη διαφωνία μεταξύ

τους. Παρά την αρχική αντίσταση, το μέλος που προαναφέρθηκε έπεισε αποτελεσματικά την ομάδα, οδηγώντας την προς την επιλογή που προτιμούσε για ακόμη μια φορά. Αμέσως μετά, όταν αυτό το μέλος μεταφέρθηκε στο κεντρικό θρανίο για να εκπροσωπήσει την ομάδα του, δημιουργήθηκε μια πιο χαλαρή ατμόσφαιρα μεταξύ των υπόλοιπων μελών. Τελικά, αποφάσισαν συλλογικά για ένα έργο που όλοι θεωρούσαν σημαντικό. Η αλληλεπίδραση με την κίτρινη ομάδα περιλάμβανε στρατηγικές συζητήσεις του παιχνιδιού. Παρά τις περιστασιακές διαφωνίες σχετικά με τις επιλογές και τις αποφάσεις των έργων, η παρουσία ενός ιδιαίτερα ισορροπημένου μέλους διευκόλυνε την ομοφωνία. Ένα ισορροπημένο μέλος εντός της ομάδας διαδραματίζει κρίσιμο ρόλο στη διαμόρφωση μιας θετικής δυναμικής ομάδας. Αντιμέτωπη με προκλήσεις χρηματοδότησης και σημαντικά μειωμένο προϋπολογισμό, η ομάδα αποφάσισε να χρηματοδοτήσει ένα έργο παρά τις εσωτερικές διαφωνίες γεγονός που υπογράμμισε την αποφασιστικότητα της ομάδας να ξεπεράσει τις προκλήσεις. Η "πρόσθετη χρηματοδότηση" που έλαβε η ομάδα προκάλεσε ενθουσιασμό και χαρά. Καθώς το παιχνίδι εξελισσόταν, η ομάδα των πρασίνων αντιμετώπισε εμφανώς αυξημένο άγχος λόγω περιορισμών του προϋπολογισμού. Ωστόσο, η πλεονεκτική θέση τους στον βαθμολογικό πίνακα τους οδήγησε τελικά στη νίκη. Η χαρά της νίκης τους ήταν έκδηλη κατά την τελική ομαδική συζήτηση με τα μέλη της κίτρινης ομάδας, γεγονός που εστιάζει στη συναισθηματική πτυχή του παιχνιδιού.

Οι εντυπώσεις των συμμετεχόντων όπως αυτές διατυπώθηκαν στο τέλος του ερωτηματολογίου έχουν ως εξής:

Συμμετέχων 1: *"Ήταν μια ωραία εμπειρία που με βοήθησε να ενταχθώ και να αναζητήσω ένα νέο θέμα"*

Συμμετέχων 2: Δεν κατέγραψε εντυπώσεις

Συμμετέχων 3: Δεν κατέγραψε εντυπώσεις

Συμμετέχων 4: Δεν κατέγραψε εντυπώσεις

Συμμετέχων 5: Δεν κατέγραψε εντυπώσεις

Το ερωτηματολόγιο που συμπληρώθηκε από τον παρατηρητή της πράσινης ομάδας έχει ως εξής:

Ερώτηση 1: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι βοήθησε τους μαθητές στην κατανόηση των εννοιών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 2: Οι μαθητές έδειξαν ενδιαφέρον για το παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 3: Οι μαθητές συνεργάστηκαν αποτελεσματικά σε ομάδες;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 4: Οι μαθητές είχαν απορίες σχετικά με το παιχνίδι;

Απάντηση: (2) Διαφωνώ

Ερώτηση 5: Οι μαθητές είχαν δυσκολία στο να κατανοήσουν τους κανόνες/έννοιες του παιχνιδιού;

Απάντηση: (2) Διαφωνώ

Ερώτηση 6: Οι μαθητές εμφανίστηκαν ικανοποιημένοι με την εμπειρία τους;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 7: Υπήρχε ενεργή συμμετοχή από τους μαθητές στο παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 8: Οι μαθητές επέδειξαν κατανόηση των βασικών εννοιών;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 9: Το παιχνίδι κράτησε το ενδιαφέρον των μαθητών;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 10: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι αυτό είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΜΠΛΕ ΟΜΑΔΑΣ

Η σύνθεση της μπλε ομάδας αποτελούταν από πέντε (5) μέλη και οι κάρτες ρόλων που έτυχαν ήταν οι εξής:

- Εκπρόσωπος Ιατρικού Συλλόγου
- Εκπρόσωπος Ατόμων με Ειδικές Ανάγκες
- Εκπρόσωπος Συμβουλίου Νεολαίας
- Εκπρόσωπος Αθλητισμού
- Εκπρόσωπος Συλλόγου Γονέων

Πριν από την έναρξη του παιχνιδιού, τα μέλη της ομάδας επέδειξαν αυξημένο ενδιαφέρον, στις οδηγίες που παρείχε ο υπεύθυνος της διαδικασίας. Αυτή η συμπεριφορά ευνοεί την αποτελεσματική συνεργασία και την επιτυχή εκτέλεση του παιχνιδιού.

Η μπλε ομάδα αποφάσισε τη χρηματοδότηση έξι (6) έργων από τις κάρτες έργων και τριών (3) σεναρίων από τις κάρτες απόφασης.

Τα έργα που επέλεξε να χρηματοδοτήσει ήταν τα κάτωθι:

- Δημόσιο Κέντρο Υποστήριξης Ηλικιωμένων, με ποσό προϋπολογισμού: 30.000,00€
- Δημιουργία Αθλητικού Συγκροτήματος στο Χατζηχαλάρ, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€
- Αναβάθμιση Αθλητικών Εγκαταστάσεων του Σχολείου σας, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€
- Δράσεις για την ανακύκλωση, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€
- Εκσυγχρονισμός Δημόσιας Βιβλιοθήκης, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€
- Δημιουργία Ιατρείου Α' Βοηθειών στα Δημοτικά Σχολεία, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή έργων: 115.000,00€

Από τις κάρτες απόφασης που έτυχαν στην ομάδα, τα μέλη της επέλεξαν να χρηματοδοτήσουν τα κάτωθι σενάρια:

- Επενδύστε στην κατασκευή ενός κοινοτικού θερμοκηπίου & την παροχή χώρου για δραστηριότητες κηπουρικής όλο τον χρόνο για την υποστήριξη της τοπικής παραγωγής τροφίμων, με ποσό προϋπολογισμού: 10.000,00€
- Διεξαγωγή εκστρατείας ευαισθητοποίησης για την ψυχική υγεία με ομάδες υποστήριξης με στόχο την ενθάρρυνση των κατοίκων να ζητήσουν βοήθεια δημιουργώντας μια υποστηρικτική κοινότητα, με ποσό προϋπολογισμού: 12.000,00€
- River Party στον Πηνειό ποταμό. Διοργανώστε ένα συναρπαστικό River Party Event στον Πηνειό ποταμό, με μουσική, πάγκους με φαγητό & ψυχαγωγία προωθώντας την κοινωνική συνοχή & προσέλκυση επισκεπτών, με ποσό προϋπολογισμού: 23.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή σεναρίων: 45.000,00€.

Συνολικά η μπλε ομάδα διέθεσε 160.000,00€ από το ποσό προϋπολογισμού που διέθετε προκειμένου να διαχειριστεί κατά τη διάρκεια της διαδικασίας του παιχνιδιού.

Η συνολική βαθμολογία που πέτυχε η μπλε ομάδα στη πίστα βαθμολόγησης ήταν τρία (3) και στον τελικό πίνακα κατάταξης έλαβε την τέταρτη (4^η) θέση.

Από το φύλλο παρατήρησης – Μπλε Ομάδα καταγράφηκαν οι κάτωθι παρατηρήσεις οι οποίες ακολουθούν τη σειρά εξέλιξης του παιχνιδιού από την αρχή έως το τέλος.

1^{ος} Γύρος Παιχνιδιού

Η ομάδα έτυχε: ΕΡΓΟ (Αναβάθμιση Αθλητικών Εγκαταστάσεων του Σχολείου σας) - Κόστος 20.000,00€ → Υλοποιήθηκε

Η συζήτηση της ομάδας περιστρέφονταν γύρω από τον προϋπολογισμό και από το χρονικό περιθώριο των τριών (3) λεπτών που είχαν στη διάθεση τους για να αποφασίσουν. Η απόφαση τους έτεινε προς το να υλοποιήσουν το έργο με την τεκμηρίωση ότι θα ενίσχυε τη φυσική κατάσταση των παιδιών.

Συζητούσαν για το παιχνίδι (έργα/αποφάσεις). Ακόμη, σχολίασαν την επιλογή που έκανε μια άλλη ομάδα με θέμα τη ψηφιακή τέχνη, ως ενδιαφέρουσα. Ένα μέλος της ομάδας έκανε καταμέτρηση των χρημάτων του προϋπολογισμού τους. Γενικότερα, υπήρχε ευχάριστο κλίμα στην ομάδα και διάθεση για συμμετοχή στο παιχνίδι.

2^{ος} Γύρος Παιχνιδιού

Η ομάδα κέρδισε : 10.000,00€

Κατά τη διάρκεια που ένα μέλος της ομάδας απουσίαζε από τον χώρο συζήτησης προκειμένου να εκπροσωπήσει την ομάδα στο κεντρικό θρανίο (ρίψη ζαριού), κάποιο άλλο μέλος της ομάδας επικεντρώθηκε σε συζήτηση που αφορούσε θέματα της καθημερινότητας και δεν σχετίζονταν με το παιχνίδι. Παρόλα αυτά όταν συνειδητοποίησαν ότι το μέλος της ομάδας τους κέρδισε 10.000€ εκδήλωσαν συναισθήματα χαράς.

Αναμονή – ...Οι ομάδες λάμβαναν τις αποφάσεις...

Το διάστημα που οι υπόλοιπες ομάδες έπαιρναν τις αποφάσεις τους τα μέλη της μπλε ομάδας συζητούσαν για τους ρόλους που είχε το κάθε άτομο της ομάδας. Εκδήλωναν συναισθήματα ενθουσιασμού για το παιχνίδι.

3^ο Γύρος Παιχνιδιού

Η ομάδα έτυχε: ΑΠΟΦΑΣΗ

- *Αποτέλεσμα: (Επιλογή Σεναρίου Α : «River Party στον Πηνειό ποταμό. Διοργανώστε ένα συναρπαστικό River Party Event στον Πηνειό ποταμό, με μουσική, πάγκους με φαγητό & ψυχαγωγία προωθώντας την κοινωνική συνοχή & προσέλκυση επισκεπτών, με ποσό προϋπολογισμού: 23.000,00€)*

Τη στιγμή που το μέλος της ομάδας μετέβαινε στο κεντρικό θρανίο με το επιτραπέζιο τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας την ενθάρρυναν μέσω διάφορων εκφράσεων όπως: «Πιστεύω σε σένα!» Συνέχιζαν να δείχνουν ενδιαφέρον για το παιχνίδι με εμφανή σημάδια προσμονής για το τι θα τύχαιναν. Έτυχαν απόφαση και επικράτησαν συναισθήματα χαράς. Αφού πήραν την τελική απόφαση χωρίς να τη δικαιολογήσουν ήθελαν να μάθουν και τη γνώμη της καθηγήτριας για το τι θα επέλεγε η ίδια δείχνοντας ενδιαφέρον και ανυπομονησία για την απάντησή της, η οποία ήταν ίδια με αυτή των μαθητών. Στη συνέχεια, συζήτησαν για το

υπόλοιπο του προϋπολογισμού τους ενώ χρησιμοποιήθηκαν εκφράσεις όπως : «είμαστε πλούσιοι» τονίζοντας επιπλέον τον ενθουσιασμό τους για το παιχνίδι.

4^{ος} Γύρος Παιχνιδιού

Η ομάδα έχασε: 5.000,00€

Η αντίδραση της ομάδας για το ότι έχασε 5.000,00€ ήταν κυρίως απογοήτευση. Ενώ όσο οι άλλες ομάδες αποφάσιζαν για τα έργα/αποφάσεις τα μέλη της μπλε ομάδας συζητούσαν για το γεγονός ότι έχασαν έναν γύρο παιχνιδιού αλλά και για το τι έτυχαν στο ζάρι δείχνοντας σημάδια ενθουσιασμού για την ενεργή συμμετοχή τους στο παιχνίδι. Ένα μέλος της ομάδας τόνιζε ότι ήταν το μόνο που πέτυχε τα περισσότερα έργα/αποφάσεις αναδεικνύοντας την απογοήτευσή του για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Στη συνέχεια, τα άτομα της ομάδας συζητούσαν για το παιχνίδι παρόλο που έχασαν τη σειρά τους δείχνοντας ενδιαφέρον για το παιχνίδι αλλά και έχοντας παιχνιδιάρικη διάθεση. Επίσης αλληλοεπίδρασαν με την άλλη ομάδα ζητώντας τους ένα μπουκάλι νερό με αντάλλαγμα χρήματα από τον προϋπολογισμό τους κάτι το οποίο δείχνει ότι μέσω του παιχνιδιού υπάρχει ενίσχυση των σχέσεων όχι μόνο με τα άτομα της ομάδας αλλά και με τα άτομα των αντίπαλων ομάδων.

5^{ος} Γύρος Παιχνιδιού

Η ομάδα κέρδισε: 10.000,00€

Ο υπεύθυνος του παιχνιδιού στο συγκεκριμένο σημείο τόνισε την έννοια που έχουν οι ρόλοι στο παιχνίδι και η αντίδραση της ομάδας ήταν να ενεργοποιηθούν και να συζητήσουν τα έργα που είχαν επιλέξει και αν ταίριαζαν με το ρόλο αλλά και για το τι έπρεπε να πετύχουν προκειμένου να κερδίσουν αναδεικνύοντας τη συνεχή ενεργητικότητά τους και τον ενθουσιασμό τους για το παιχνίδι. Γενικότερα υπήρχε ευχάριστο κλίμα και ενέργεια από την ομάδα π.χ. γελούσαν για άλλες ομάδες για το τι έτυχαν. Ένα ακόμα στοιχείο που υπογράμμιζε τον ενθουσιασμό τους ως προς το παιχνίδι διακρίνονταν από την απογοήτευση που ενώ κέρδιζαν χρήματα, έχαναν έναν γύρο για να συζητήσουν σαν ομάδα και να αποφασίσουν για την υλοποίηση διάφορων έργων. Επίσης, συζητούσαν και με την καθηγήτρια του μαθήματος για το παιχνίδι.

Τη στιγμή που χτύπησε το κουδούνι για το διάλειμμα δεν ενδιαφέρθηκαν που έχασαν το διάλειμμα αλλά συζήτησαν για το μάθημα που είχαν την επόμενη ώρα αδιαφορώντας μέχρι και για ότι θα έχαναν τη γυμναστική. Έπειτα εξέφρασαν απορία γιατί ο υπεύθυνος του παιχνιδιού σημείωνε στον πίνακα τη βαθμολογία της κάθε ομάδας.

6^{ος} Γύρος Παιχνιδιού

Η ομάδα έτυχε: ΕΡΓΟ (Δημιουργία Ιατρείου Α΄ Βοηθειών στα Δημοτικά Σχολεία) - Κόστος: 20.000,00€ → Υλοποιήθηκε

Η αντίδραση ενός μέλους για το ότι έτυχε έργο ήταν ενθουσιασμός. Εξέφρασε ανυπομονησία ως προς την απόφαση να το χρηματοδοτήσουν χωρίς να ενδιαφερθεί ιδιαίτερα για τη γνώμη των υπόλοιπων μελών της ομάδας π.χ. «δεν σε ρωτάμε καν» δείχνοντας ατομικιστική συμπεριφορά και επίδραση ως προς τα υπόλοιπα άτομα αφού η τελική απόφαση ήταν το έργο να υλοποιηθεί αρκετά γρήγορα χωρίς επιπλέον διάλογο για τους λόγους υλοποίησης.

Κάθε φορά όπου ο υπεύθυνος του παιχνιδιού σημείωνε στον πίνακα τη Βαθμολογία των ομάδων τα μέλη της ομάδας ανασυγκροτούνταν.

Όταν σηκώθηκε το άτομο της ομάδας για να μεταβεί στο κεντρικό θρανίο και να πραγματοποιήσει ρίψη ζαριού, παρατηρήθηκαν σημάδια εμψύχωσης από τους υπόλοιπους π.χ. για το ότι ήθελαν να τύχει απόφαση κάτι το οποίο έδειχνε ότι τα μέλη της ομάδας είχαν κατανοήσει αρκετά τους κανόνες του παιχνιδιού.

7^{ος} Γύρος Παιχνιδιού

Η ομάδα έτυχε: ΕΡΓΟ (Κατασκευή Δημόσιου Εκπαιδευτικού Κέντρου Τεχνολογίας) – Κόστος 50.000,00€ → Δεν υλοποιήθηκε

Η ομάδα εμφάνιζε σημάδια ανυπομονησίας και λίγους άγχους για το αποτέλεσμα που θα πετύχαινε ο παίκτης που πραγματοποιούσε ρίψη ζαριού αφού τα βλέμματά τους ήταν έντονα στραμμένα στο κεντρικό θρανίο με το επιτραπέζιο. Κατά τη διάρκεια της λήψης απόφασης επικεντρώθηκαν στο κόστος του έργου (50.000€,00) το οποίο όχι μόνο το θεωρούσαν αρκετά ακριβό αλλά και ότι δεν ταιριάζει με τους ρόλους που είχαν στην ομάδα τους. Κάποιο από τα μέλη της ομάδας δεν κατανόησε πλήρως το έργο και κάποιο άλλο προσφέρθηκε να του το εξηγήσει ενισχύοντας και την μεταξύ τους συνεργασία. Η συζήτηση οδήγησε στο να μην υλοποιήσουν το έργο και σε αυτό το σημείο συζητούσαν και με την Καθηγήτρια του μαθήματος για τον διαθέσιμο προϋπολογισμό τους αλλά και για το ότι επιθυμούσαν να πετύχουν απόφαση προκειμένου να κέρδιζαν ακόμη ένα βαθμό στη πίστα βαθμολόγησης. Η εμπλοκή της καθηγήτριας στη συζήτηση δεν επηρέασε την απόφαση τους καθώς δεν τους παρείχε συμβουλές ούτε προσπαθούσε να βοηθήσει την ομάδα. Μάλλον ήθελε να είναι το παιχνίδι δίκαιο και προς τις υπόλοιπες ομάδες.

8^{ος} Γύρος Παιχνιδιού

Η ομάδα έτυχε: ΕΡΓΟ (Δημόσιο Κέντρο Υποστήριξης Ηλικιωμένων) – Κόστος: 30.000,00€
→ Υλοποιήθηκε

Κάποια από τα μέλη της ομάδας συζητούσαν για το τι έπρεπε να τύχουν στο ζάρι, τι έτυχαν οι υπόλοιπες ομάδες αλλά και ότι ήταν τελευταίοι στην κατάταξη εμφανίζοντας σημάδια απογοήτευσης. Προσπαθούσαν να εντοπίσουν τον λόγο που είναι τελευταίοι στην κατάταξη. Η τελική τους απόφαση ήταν να υλοποιήσουν το έργο. Κατά τη συμπλήρωση του πίνακα βαθμολόγησης εκδηλώθηκε περιέργεια και ενδιαφέρον για τις επιλογές των αντίπαλων ομάδων. Επιβεβαιώνοντας και πάλι το γεγονός ότι η συμπλήρωση του πίνακα βαθμολόγησης ήταν σωστή προσθήκη.

9^{ος} Γύρος Παιχνιδιού

Η ομάδα έτυχε: ΕΡΓΟ (Εκσυγχρονισμός Δημόσιας Βιβλιοθήκης) – Κόστος: 15.000,00 € →
Υλοποιήθηκε

Όταν η ομάδα συνειδητοποίησε ότι έτυχαν και πάλι έργο δημιουργήθηκε μια ένταση/ανησυχία στην ομάδα και μια γκρίνια/εκνευρισμός ως προς το μέλος που έριξε το ζάρι. Παρόλα αυτά το ενδιαφέρον τους για το παιχνίδι συνέχιζε αμείωτο και συζητούσαν για τους κανόνες. Ακόμη, συζητούσαν και για κάποια θέματα γενικά όπως τα μαθήματα και έπειτα ποιος είχε σειρά να ρίξει το ζάρι. Στο συγκεκριμένο γύρο η ομάδα συζητούσε και με την κόκκινη ομάδα. Η ομάδα αποφάσισε να υλοποιήσει το έργο.

10^{ος} Γύρος Παιχνιδιού

Η ομάδα έτυχε: ΕΡΓΟ (Δράσεις για την ανακύκλωση) – Κόστος: 15.000,00€ →
Υλοποιήθηκε

Η συζήτηση της ομάδας ήταν εστιασμένη στον διαθέσιμο προϋπολογισμό. Εμφύχωναν το μέλος της ομάδας που έπαιζε και ζητούσαν να τύχουν απόφαση. Εκδήλωσαν μεγάλη απογοήτευση και λύπη για το έργο που έτυχαν. Το θέμα που τους απασχολούσε ήταν ότι είχαν υλοποιήσει πολλά έργα και δεν είχαν υλοποιήσει αποφάσεις. Συζητούσαν ξανά με την κόκκινη ομάδα για τον διαθέσιμο προϋπολογισμό που είχαν.

11^{ος} Γύρος Παιχνιδιού

Η ομάδα έτυχε: ΑΠΟΦΑΣΗ

Αποτέλεσμα: (Επιλογή Σεναρίου Α : «Επενδύστε στην κατασκευή ενός κοινοτικού θερμοκηπίου & την παροχή χώρου για δραστηριότητες κηπουρικής όλο τον χρόνο για την υποστήριξη της τοπικής παραγωγής τροφίμων» Κόστος 10.000,00€)

Η ομάδα είχε αγωνία για το τι θα τύχαιναν αφού και πάλι ήθελαν απόφαση. Όταν έτυχαν απόφαση υπήρξε μεγάλο ενδιαφέρον και ενθουσιασμός παρόλο που ήταν τελευταίοι στην κατάταξη και σύντομα θα έληγε το παιχνίδι. Σε αυτό το σημείο παρατήρησαν ότι οι αποφάσεις στην κάρτα ήταν παρόμοιες.

12^{ος} Γύρος Παιχνιδιού

Η ομάδα έτυχε: ΕΡΓΟ (Δημιουργία Αθλητικού Συγκροτήματος στο Χατζηχαλάρ) – Κόστος: 15.000,00€ → Υλοποιήθηκε

Η ομάδα ανησυχούσε ότι θα χάσει αλλά και ότι οι κάρτες τελειώνουν. Απογοητεύτηκαν από το γεγονός ότι η κόκκινη ομάδα είχε πάρει όλες τις αποφάσεις. π.χ. «δεν έχει νόημα να πάρουμε έργο» ή «δεν έχουμε λεφτά». Γενικότερα, υπήρχε και σε αυτόν το γύρο ενδιαφέρον για το παιχνίδι παρόλο που η ομάδα ήταν τελευταία στην κατάταξη. Η καθηγήτρια σε αυτό το σημείο ρώτησε τα μέλη της ομάδας αν τους άρεσε το παιχνίδι. Οι απαντήσεις ήταν του τύπου «ήταν τέλειο», «μου άρεσε πάρα πολύ».

13^{ος} Γύρος Παιχνιδιού

Η ομάδα έτυχε: ΑΠΟΦΑΣΗ

Αποτέλεσμα: (Επιλογή Σεναρίου Β : «Διεξαγωγή εκστρατείας ευαισθητοποίησης για την ψυχική υγεία με ομάδες υποστήριξης με στόχο την ενθάρρυνση των κατοίκων να ζητήσουν βοήθεια δημιουργώντας μια υποστηρικτική κοινότητα.» Κόστος 12.000,00€)

Η ομάδα εμψύχωνε το μέλος που εκπροσωπούσε την ομάδα να τύχει απόφαση. Ενώ κάποια μέλη της ομάδας πίστευαν και δήλωναν ότι θα έχαναν στο παιχνίδι, όμως ένα μέλος της ομάδας διατηρούσε ακόμα ελπίδα εκφράζοντας τη π.χ. «δεν ξέρετε τη λέξη ανατροπή;». Έπειτα, συζητούσαν ότι οι κάρτες τελείωσαν αλλά έτυχαν απόφαση και αισθάνθηκαν αδικημένοι επειδή δεν μπορούσαν να προχωρήσουν στο επόμενο επίπεδο. Στο σημείο αυτό ο υπεύθυνος του παιχνιδιού προσαρμοσε τους κανόνες και τα μέλη της ομάδας αισθάνθηκαν ανακούφιση. Τα μέλη της ομάδας χάρηκαν που ανέβηκαν επίπεδο στη πίστα βαθμολόγησης παρόλο που βγήκαν τελευταίοι.

Οι εντυπώσεις των συμμετεχόντων της μπλε ομάδας όπως αυτές διατυπώθηκαν στο τέλος του ερωτηματολογίου έχουν ως εξής:

Συμμετέχων 1: "Το παιχνίδι ήταν πολύ καλό, πιστεύω πως βελτίωσε αρκετά την γνώμη αλλά και την συμπεριφορά των παιδιών στα ομαδικά παιχνίδια. Έδωσε επίσης μια ιδέα σε άτομα που δεν γνώριζαν καθόλου τι πάει να πει Συμμετοχικός Προϋπολογισμός"

Συμμετέχων 2: *"Το παιχνίδι ήταν ενδιαφέρον, εντυπωσιακό. Εξελίχθηκε ωραία και είναι ιδανικό για μεγάλες παρέες"*

Συμμετέχων 3: *"Το παιχνίδι ήταν τέλειο γιατί μπορεί να κινήσει το ενδιαφέρον ενός πολίτη σε κάποια προβλήματα για την πόλη του"*

Συμμετέχων 4: *"Το παιχνίδι αυτό μου φάνηκε πολύ εντυπωσιακό, συνεργάστηκα με τους συμμαθητές μου και μου αύξησε το ενδιαφέρον για τον Συμμετοχικό Προϋπολογισμό. Σίγουρα άξιζε!"*

Συμμετέχων 5: *"Θεωρώ ότι ήταν ένα αρκετά ενδιαφέρον παιχνίδι που βοήθησε όσα παιδιά πήραν σοβαρά το παιχνίδι να μάθουν πως να συνεργάζονται και πως όλοι μπορούμε να λαμβάνουμε υπεύθυνα αποφάσεις για το συλλογικό καλό"*

Το ερωτηματολόγιο που συμπληρώθηκε από τον παρατηρητή της μπλε ομάδας έχει ως εξής:

Ερώτηση 1: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι βοήθησε τους μαθητές στην κατανόηση των εννοιών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 2: Οι μαθητές έδειξαν ενδιαφέρον για το παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 3: Οι μαθητές συνεργάστηκαν αποτελεσματικά σε ομάδες;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 4: Οι μαθητές είχαν απορίες σχετικά με το παιχνίδι;

Απάντηση: (3) Ούτε Συμφωνώ ούτε διαφωνώ

Ερώτηση 5: Οι μαθητές είχαν δυσκολία στο να κατανοήσουν τους κανόνες/έννοιες του παιχνιδιού;

Απάντηση: (3) Ούτε Συμφωνώ ούτε διαφωνώ

Ερώτηση 6: Οι μαθητές εμφανίστηκαν ικανοποιημένοι με την εμπειρία τους;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 7: Υπήρχε ενεργή συμμετοχή από τους μαθητές στο παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 8: Οι μαθητές επέδειξαν κατανόηση των βασικών εννοιών;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 9: Το παιχνίδι κράτησε το ενδιαφέρον των μαθητών;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 10: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι αυτό είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Τα ερωτηματολόγια που συμπληρώθηκαν από τους συμμετέχοντες όλων των ομάδων διαμορφώθηκαν ως εξής:

Ερώτηση 1: Το παιχνίδι βοήθησε στην κατανόηση των εννοιών και αρχών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση:

Τέσσερις (4) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Δέκα έξι (16) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 2: Το παιχνίδι θα βοηθήσει να λάβω ενεργά μέρος σε μια μελλοντική εφαρμογή Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση:

Δυο (2) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (2) Διαφωνώ

Επτά (7) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Επτά (7) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Πέντε (5) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 3: Το παιχνίδι αύξησε το ενδιαφέρον μου για το Συμμετοχικό Προϋπολογισμό;

Απάντηση:

Επτά (7) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Δέκα (10) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Τέσσερις (4) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 4: Το παιχνίδι μου έδωσε κίνητρο να αναζητήσω περισσότερα στοιχεία σχετικά με τον Συμμετοχικό Προϋπολογισμό;

Απάντηση:

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (1) Διαφωνώ Απόλυτα

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (2) Διαφωνώ

Δέκα (10) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Επτά (7) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Δυο (2) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 5: Το παιχνίδι με ενθάρρυνε να αφιερώσω περισσότερο χρόνο για την εκμάθηση του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση:

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (1) Διαφωνώ Απόλυτα

Πέντε (5) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (2) Διαφωνώ

Τέσσερις (4) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Έντεκα (11) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 6: Το παιχνίδι με ώθησε να εργάζομαι περισσότερο σε ομάδες με τους συμμαθητές μου

Απάντηση:

Τέσσερις (4) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Εννέα (9) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Οκτώ (8) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 7: Προτιμώ τον ανταγωνισμό με συμμαθητές μου στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας

Απάντηση:

Πέντε (5) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (1) Διαφωνώ Απόλυτα

Τέσσερις (4) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (2) Διαφωνώ

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Έξι (6) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Πέντε (5) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 8: Η ύπαρξη πίνακα κατάταξης με κινητοποιεί να βελτιώσω τις επιδόσεις μου στο παιχνίδι

Απάντηση:

Πέντε (5) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Δέκα (10) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Έξι (6) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (5) Συμφωνώ Απόλυτα

ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΤΗΣ ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΡΙΑΣ ΤΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ

Τι να πω, τι να γράψω μάλλον για το συγκεκριμένο παιχνίδι;

Θεωρώ ότι πρόκειται για ένα ευφύεστατο δημιούργημα πολύ καλά οργανωμένο έως και την παραμικρή λεπτομέρεια, που πολλά μπορεί να προσφέρει στους μαθητές αλλά και στους εκπαιδευτικούς.

Πιο συγκεκριμένα καλλιεργεί το ομαδικό πνεύμα, την υπευθυνότητα, αφού καλούνται τα παιδιά να πάρουν σοβαρές αποφάσεις και να διαχειριστούν χρήματα με ότι αυτό συνεπάγεται (π.χ. να τελειώσουν).

Τους δίνεται η δυνατότητα, μέσα από το παιχνίδι, να έρθουν σε επαφή με καινοτόμες ιδέες που θα μπορούσαν ίσως και να εφαρμοστούν στην πράξη.

Ακόμη, αντιλαμβάνονται οι μαθητές τι σημαίνει φροντίζω για το κοινό καλό, για το δημόσιο συμφέρον.

Πιστεύω λοιπόν ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι πρέπει να αποτελέσει εργαλείο δεξιοτήτων σε γυμνάσιο και λύκειο.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ (1^η) ΕΠΙΣΗΜΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΥ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ

Η πρώτη (1^η) επίσημη εφαρμογή του εκπαιδευτικού παιχνιδιού ανέδειξε σημαντικές πτυχές της επιτυχίας του. Τα ευρήματα που ακολούθησαν οδήγησαν σε σημαντικά συμπεράσματα σχετικά με την κατανόηση των εννοιών του συμμετοχικού προϋπολογισμού από τη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα που επιλέχθηκε. Συμπερασματικά, οι συμμετέχοντες επέδειξαν διαρκές ενδιαφέρον σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, με ελάχιστες περιπτώσεις απόσπασης της προσοχής. Οι προσαρμογές που ενσωματώθηκαν στους κανόνες του παιχνιδιού από την ανάδειξη προβλημάτων κατά την πιλοτική φάση έπαιξαν σημαντικό ρόλο στην ενίσχυση της συνολικής εμπειρίας του παιχνιδιού.

Οι συμμετέχοντες προσέγγισαν το παιχνίδι με σημαντικό επίπεδο σοβαρότητας, αφοσίωσης και υπευθυνότητας. Τα σχόλια που προέκυψαν από τις απαντήσεις τους στο τελικό ερωτηματολόγιο υπογράμμισαν την κατανόηση των θεμελιωδών αρχών της συμμετοχής και της ομαδικής εργασίας. Ήταν προφανές ότι κατανόησαν τη συνεργατική διαδικασία λήψης αποφάσεων σχετικά με έργα που στοχεύουν στην ανάδειξη της πόλης τους.

Η πλειοψηφία των συμμετεχόντων εξέφρασε την προθυμία να συμμετάσχει ξανά στο παιχνίδι. Αυτή η τάση για επανάληψη του παιχνιδιού υποδηλώνει ικανοποίηση μεταξύ των συμμετεχόντων, ενισχύοντας την επιτυχία και την ελκυστικότητα της εκπαιδευτικής εμπειρίας του παιχνιδιού.

Με την ολοκλήρωση της πρώτης (1^{ης}) επίσημης εφαρμογής του εκπαιδευτικού παιχνιδιού του συμμετοχικού προϋπολογισμού, τεκμηριώνεται ότι οι έφηβοι στην ηλικία των 15 ετών, διαθέτουν τη γνωστική ικανότητα να κατανοούν τις έννοιες και την αξία του συμμετοχικού προϋπολογισμού μέσω της παιδαγωγικής προσέγγισης της παιχνιδοποίησης. Η επιτυχής κατανόηση που καταδεικνύεται από τη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα υπογραμμίζει την αποτελεσματικότητα της χρήσης μεθόδων που βασίζονται στο παιχνίδι για τη μετάδοση σύνθετων εννοιών όπως ο συμμετοχικός προϋπολογισμός.

Από τα σχόλια που παρασχέθηκαν, μπορούν να εξαχθούν τα κάτωθι συμπεράσματα:

- Οι συμμετέχοντες βρήκαν το παιχνίδι ενδιαφέρον και ευχάριστο

- Το παιχνίδι χρησίμευσε ως αποτελεσματικό εκπαιδευτικό εργαλείο, βοηθώντας τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν την έννοια του συμμετοχικού προϋπολογισμού, γεγονός που αποδεικνύει ότι το παιχνίδι πέτυχε τους επιδιωκόμενους εκπαιδευτικούς στόχους του
- Οι συμμετέχοντες τόνισαν τις θετικές πτυχές της ομαδικής εργασίας, της συνεργασίας και της συνεργατικής σκέψης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτό υποδηλώνει ότι η δραστηριότητα ήταν επιτυχής στην ενίσχυση των δεξιοτήτων ομαδικής εργασίας μεταξύ των συμμετεχόντων
- Ορισμένοι συμμετέχοντες ανέφεραν ότι το παιχνίδι τους εισήγαγε σε μια έννοια (συμμετοχικός προϋπολογισμός) με την οποία δεν ήταν εξοικειωμένοι στο παρελθόν. Αυτό δείχνει ότι το παιχνίδι χρησίμευσε ως μια ενημερωτική και πρωτότυπη εμπειρία μάθησης
- Οι συμμετέχοντες εξέφρασαν απόλαυση και ικανοποίηση τονίζοντας τη διασκέδαση που εισέπραξαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού
- Οι συμμετέχοντες βρήκαν το παιχνίδι εύκολο στη χρήση και ορισμένοι πρότειναν ότι μπορεί να παιχτεί οπουδήποτε. Αυτό υποδηλώνει ότι το παιχνίδι είναι φιλικό προς τον χρήστη και έχει τη δυνατότητα ευρείας εφαρμογής
- Η ανταγωνιστικότητα μέσα στο παιχνίδι θεωρείται θετική πτυχή που συμβάλει στη συνολική απόλαυση
- Οι συμμετέχοντες ανέφεραν ότι το παιχνίδι τους βοήθησε να εργαστούν αποτελεσματικά σε ομάδες, υποδεικνύοντας ότι προωθεί με επιτυχία την ομαδική εργασία και τη συνεργασία
- Αρκετοί συμμετέχοντες εξέφρασαν την επιθυμία να παίξουν ξανά το παιχνίδι, υποδηλώνοντας μια θετική συνολική εμπειρία

Συνοπτικά, τα σχόλια των συμμετεχόντων υποδεικνύουν ότι το παιχνίδι συνδυάζει επιτυχώς την ψυχαγωγία με εκπαιδευτικό περιεχόμενο, προωθεί την ομαδική εργασία και έχει τη δυνατότητα για περαιτέρω ανάπτυξη και ευρύτερη χρήση.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ζ - ΔΕΥΤΕΡΗ (2^η) ΕΠΙΣΗΜΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΥ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ

Ημερομηνία και τόπος διεξαγωγής: Η δεύτερη (2^η) επίσημη εφαρμογή του εκπαιδευτικού παιχνιδιού Συμμετοχικού Προϋπολογισμού πραγματοποιήθηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2023 στον χώρο του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας.

Πληθυσμός του δείγματος: Οι συμμετέχοντες ήταν πρωτοετείς και δευτεροετείς σπουδαστές της σχολής Διοίκησης Επιχειρήσεων του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Στο παιχνίδι συμμετείχαν συνολικά είκοσι (20) σπουδαστές. Η ένταξη των πρωτοετών και δευτεροετών σπουδαστών στην εκπαιδευτική διαδικασία είχε πρωταρχικό στόχο την αξιολόγηση της ενεργού συμμετοχής ατόμων ηλικίας μεταξύ 19 και 22 ετών. Αυτό το κριτήριο επιλογής δύναται να επεκτείνει το εύρος των γνώσεων και των συμπερασμάτων σχετικά με το εκπαιδευτικό παιχνίδι, στοχεύοντας συγκεκριμένα σε ένα δημογραφικό με υψηλότερο μορφωτικό επίπεδο από αυτό των μαθητών της τρίτης Γυμνασίου. Αυτή η προσέγγιση θα εμπλουτίσει την κατανόηση μας για τη δυναμική του παιχνιδιού στο πλαίσιο ενός πιο προηγμένου εκπαιδευτικού περιβάλλοντος.

Διάρκεια διαδικασίας: Η συνολική διάρκεια της διαδικασίας ήταν μια ώρα και 30 λεπτά (1:30') από την στιγμή προσέλευσης των συμμετεχόντων έως τη στιγμή αποχώρησής τους.

Διαδικασία επίσημης εφαρμογής: Η διαδικασία που ακολουθήθηκε ήταν η εξής:

Αρχικά ο χώρος διαμορφώθηκε και οργανώθηκε κατάλληλα από την υπεύθυνη διεξαγωγής της διαδικασίας σε συνεργασία με τους παρατηρητές. Στο κέντρο της αίθουσας τοποθετήθηκε ένα θρανίο με τέσσερις (4) θέσεις, μια (1) για τον εκπρόσωπο κάθε ομάδας. Επάνω στο θρανίο τοποθετήθηκε ο πίνακας του παιχνιδιού (επιτραπέζιο) με τις κάρτες έργων, αποφάσεων, τους δείκτες και τα ζάρια. Στη συνέχεια περιμετρικά του κεντρικού θρανίου δημιουργήθηκαν τέσσερις (4) χώροι συζήτησης και λήψης απόφασης, ένας (1) για κάθε ομάδα. Για τις ανάγκες των χώρων συζήτησης τοποθετήθηκαν τέσσερα (4) θρανία με πέντε (5) θέσεις το κάθε ένα. Επάνω σε κάθε θρανίο τοποθετήθηκε μια (1) κλεψύδρα για τη χρονομέτρηση της λήψης απόφασης, ένας (1) φάκελος προϋπολογισμού που περιείχε τα κουπόνια προϋπολογισμού και πέντε (5) βραχιολάκια σιλικόνης χρώματος αντίστοιχου με το χρώμα της κάθε ομάδας προκειμένου να χρησιμοποιηθούν από κάθε μέλος της ομάδας ούτως ώστε κατά τον χρόνο παραμονής τους στο κεντρικό θρανίο – επιτραπέζιο να είναι ευδιάκριτη η ομάδα που εκπροσωπούν.

Ο επιβλέπων καθηγητής της διπλωματικής εργασίας επιθεώρησε τον ειδικά διαμορφωμένο χώρο ως προς την δομή και τη λειτουργική της αποτελεσματικότητα. Κατόπιν τούτου δεν υπήρξαν παρατηρήσεις ή τροποποιήσεις.

Στον χώρο παρίσταντο δυο (2) παρατηρητές οι οποίοι ανέλαβαν να παρατηρούν και να καταγράφουν την πορεία εξέλιξης δυο (2) ομάδων ταυτόχρονα. Έλαβαν σαφείς οδηγίες μαζί με τα έντυπα παρατήρησης που αφορούσαν τις συγκεκριμένες ομάδες για τις οποίες τους είχε ανατεθεί να παρατηρήσουν και να τεκμηριώσουν τις αξιολογήσεις τους.

Όλοι οι συμμετέχοντες προσήλθαν σύμφωνα με την καθορισμένη ώρα προσέλευσης. Η υπεύθυνη του παιχνιδιού παρότρυνε τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν τέσσερις (4) ομάδες, η καθεμία από πέντε (5) άτομα, και να κατανεμηθούν στην περιοχή συζήτησης που είχε οριστεί στην αντίστοιχη ομάδα τους. Έπειτα δημιούργησε έναν πίνακα βαθμών στον πίνακα της τάξης για να καταγράφει συστηματικά την πρόοδο των βαθμολογιών κάθε ομάδας σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες επέλεξαν τυχαία από μία (1) κάρτα ρόλων ο κάθε ένας και έλαβαν ένα έντυπο που περιείχε μια συνοπτική περιγραφή της έννοιας του συμμετοχικού προϋπολογισμού. Η υπεύθυνη του παιχνιδιού έδωσε προκαταρκτικές οδηγίες και ανακοίνωσε τους κανόνες του παιχνιδιού.

Οι εκπρόσωποι από κάθε ομάδα πήραν τις θέσεις τους στο κεντρικό τραπέζι (επιτραπέζιο), όπου πραγματοποιήθηκε ρίψη ζαριού προκειμένου να καθοριστεί η σειρά προτεραιότητας των ομάδων στο παιχνίδι. Στη συνέχεια ξεκίνησε η εκπαιδευτική διαδικασία.

Η Πράσινη ομάδα εξασφάλισε την πλεονεκτική θέση έναρξης του παιχνιδιού κερδίζοντας την υψηλότερη βαθμολογία στη ρίψη ζαριού.

Μετά την ολοκλήρωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, τόσο οι συμμετέχοντες όσο και οι παρατηρητές, συμμετείχαν στη συμπλήρωση ενός δομημένου ερωτηματολογίου. Αυτή η ενέργεια είχε ως στόχο να συγκεντρωθούν σχόλια για να αξιολογηθεί ολοκληρωμένα ο αντίκτυπος και η αποτελεσματικότητα του εκπαιδευτικού παιχνιδιού.

Επιπλέον, στο τέλος του ερωτηματολογίου, ζητήθηκε από τους σπουδαστές-συμμετέχοντες να καταγράψουν με σύντομο τρόπο την εμπειρία τους από το παιχνίδι. Αυτό το ποιοτικό στοιχείο στόχευε να καταγράψει υποκειμενικές εντυπώσεις, προβληματισμούς και συναισθήματα, παρέχοντας την κατανόηση της εκπαιδευτικής εμπειρίας του παιχνιδιού.

Οι παρατηρητές παρέδωσαν στην υπεύθυνη της διαδικασίας όλα τα έντυπα συμπληρωμένα, τα οποία είχαν λάβει πριν την έναρξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Αυτά τα έντυπα περιλάμβαναν μια ολοκληρωμένη καταγραφή της προόδου των ομάδων υπό την επίβλεψη

τους, συμβάλλοντας στην αξιολόγηση και τεκμηρίωση της απόδοσης των ομάδων σε όλη την διαδικασία του παιχνιδιού.

ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΜΠΛΕ ΟΜΑΔΑΣ

Η σύνθεση της μπλε ομάδας αποτελούταν από πέντε (5) μέλη και οι κάρτες ρόλων που έτυχαν ήταν οι εξής:

- Εκπρόσωπος Συλλόγου Γονέων
- Εκπρόσωπος Περιβαλλοντικής Οργάνωσης
- Εκπρόσωπος Τεχνών & Πολιτισμού
- Εκπρόσωπος Φιλοζωικού Οργανισμού
- Εκπρόσωπος Ψυχαγωγικών Έργων

Κατά τη διαδικασία επιλογής ρόλων, τα μέλη της ομάδας εξέφρασαν ενθουσιασμό για τους ρόλους που τους ανατέθηκαν.

Η μπλε ομάδα αποφάσισε τη χρηματοδότηση πέντε (5) έργων από τις κάρτες έργων και πέντε (5) σεναρίων από τις κάρτες απόφασης.

Τα έργα που επέλεξε να χρηματοδοτήσει ήταν τα κάτωθι:

- Δημιουργία Αθλητικού Συγκροτήματος στο Χατζηχαλάρ, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€
- Αναβάθμιση Σημάτων Κυκλοφορίας, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€
- Κατασκευή Πάρκου για σκύλους στο Κέντρο της πόλης, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€
- Pineios River Concert Oasis, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€
- Κατασκευή Πλανητάριου, με ποσό προϋπολογισμού: 50.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή έργων: 120.000,00€

Από τις κάρτες απόφασης που έτυχαν στην ομάδα, τα μέλη της επέλεξαν να χρηματοδοτήσουν τα κάτωθι σενάρια:

- Δημιουργία προγράμματος πολιτιστικών ανταλλαγών που συνεργάζεται με τοπικά σχολεία & ομάδες κοινότητας για τη διοργάνωση εκπαιδευτικών εκδηλώσεων στο Πνευματικό Κέντρο Χατζηγιάννειο, με ποσό προϋπολογισμού: 13.000,00€
- Διαθέστε κεφάλαια για τη δημιουργία ενός κοινοτικού κήπου για να προσφέρετε στους κατοίκους την ευκαιρία να καλλιεργήσουν τα δικά τους λαχανικά, βότανα & λουλούδια για την προώθηση της βιώσιμης γεωργίας, με ποσό προϋπολογισμού: 12.000,00€

- Διεξαγωγή εκστρατείας ευαισθητοποίησης για την ψυχική υγεία με ομάδες υποστήριξης με στόχο την ενθάρρυνση των κατοίκων να ζητήσουν βοήθεια δημιουργώντας μια υποστηρικτική κοινότητα, με ποσό προϋπολογισμού: 12.000,00€
- Υποστήριξη μιας σειράς πολιτιστικών εκδηλώσεων καθ' όλη τη διάρκεια του έτους στο κέντρο της Λάρισας όπου οι κάτοικοι θα βιώνουν ένα ευρύ φάσμα καλλιτεχνικών εκφράσεων δίνοντας ευκαιρία σε ντόπιους καλλιτέχνες να προωθήσουν το έργο τους, με ποσό προϋπολογισμού: 8.000,00€
- Πρωτομαγιάτικο πικ-νικ στο Αισθητικό Άλσος της Λάρισας. Διοργανώστε κοινοτικό πικ-νικ στο Αισθητικό Άλσος την Πρωτομαγιά. Αυτή η εκδήλωση θα προσφέρει στους κατοίκους μια απολαυστική ημέρα με φαγητό, ποτό & ψυχαγωγία, με ποσό προϋπολογισμού: 23.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή σεναρίων: 68.000,00€.

Συνολικά η μπλε ομάδα διέθεσε 188.000,00€ από το ποσό προϋπολογισμού που διέθετε προκειμένου να διαχειριστεί κατά τη διάρκεια της διαδικασίας του παιχνιδιού.

Η συνολική βαθμολογία που πέτυχε η κόκκινη ομάδα στη πίστα βαθμολόγησης ήταν πέντε (5) και στον τελικό πίνακα κατάταξης έλαβε την πρώτη (1^η) θέση.

Από το φύλλο παρατήρησης – Μπλε Ομάδα καταγράφηκαν οι κάτωθι παρατηρήσεις οι οποίες ακολουθούν τη σειρά εξέλιξης του παιχνιδιού από την αρχή έως το τέλος.

Στην αρχή του παιχνιδιού, τα μέλη της ομάδας επέδειξαν κάποιο βαθμό απόσπασης της προσοχής, συμμετέχοντας σε συνομιλίες που δεν σχετίζονται με το παιχνίδι τόσο εντός της ομάδας τους όσο και με μέλη μιας άλλης ομάδας. Ωστόσο, όταν ήρθαν αντιμέτωποι με μια κάρτα έργου, η εστίαση τους μετατοπίστηκε σημαντικά. Η ομάδα διάβασε επιμελώς τις λεπτομέρειες του έργου, συμμετέχοντας σε μια διεξοδική συζήτηση με τη συμμετοχή όλων των μελών, καταλήγοντας τελικά σε μια απόφαση που προκάλεσε αίσθηση ικανοποίησης. Στη συνέχεια, η προσοχή τους στο κεντρικό τραπέζι, όπου εξελίσσονταν το παιχνίδι, έγινε ιδιαίτερα έντονη. Στις επόμενες περιπτώσεις λήψης αποφάσεων, η ομάδα επέδειξε αυξημένη αποτελεσματικότητα, επιτυγχάνοντας γρήγορα ομόφωνη απόφαση. Η απόλαυση τους από το παιχνίδι έγινε εμφανής μέσα από τα χαμόγελα και την ενεργό συμμετοχή, με τις συζητήσεις να επικεντρώνονται γύρω από τη δυναμική του παιχνιδιού και τις στρατηγικές εκτιμήσεις. Οι τακτικές ματιές στον πίνακα αποτελεσμάτων στην αίθουσα, όπου καταγράφονταν τα σκορ των ομάδων, έδειχναν το ενδιαφέρον για την εξέλιξη της ομάδας τους σε σχέση με την πρόοδο των υπολοίπων ομάδων. Ένα χαρακτηριστικό γνώρισμα μέσα

στην ομάδα ήταν η παρουσία ενός μέλους με ηγετικές ικανότητες, καθοδηγώντας και επηρεάζοντας τη διαδικασία λήψης αποφάσεων. Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, η ομάδα διατήρησε υψηλό επίπεδο αφοσίωσης, συμβάλλοντας συλλογικά σε μια θετική και ευχάριστη εμπειρία παιχνιδιού.

Οι εντυπώσεις των συμμετεχόντων της μπλε ομάδας όπως αυτές διατυπώθηκαν στο τέλος του ερωτηματολογίου έχουν ως εξής:

Συμμετέχων 1: *"Ενδιαφέρον παιχνίδι. Σε βοηθάει να κατανοήσεις τα προβλήματα του δήμου σου και πως μπορείς να τα αντιμετωπίσεις"*

Συμμετέχων 2: *"Είχε αρκετό Ενδιαφέρον"*

Συμμετέχων 3: *"Ενδιαφέρον, εκπαιδευτικό και σου δίνει κίνητρα μέσω του ανταγωνισμού να μάθεις νέες πληροφορίες για το θέμα"*

Συμμετέχων 3: *"Διασκεδαστικό και αγωνιώδες"*

Συμμετέχων 5: *"Το παιχνίδι ήταν αρκετά ενδιαφέρον και μου άρεσε η ομαδικότητα και η ανταγωνιστικότητα του παιχνιδιού"*

Το ερωτηματολόγιο που συμπληρώθηκε από τον παρατηρητή της μπλε ομάδας έχει ως εξής:

Ερώτηση 1: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι βοήθησε τους μαθητές στην κατανόηση των εννοιών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 2: Οι μαθητές έδειξαν ενδιαφέρον για το παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 3: Οι μαθητές συνεργάστηκαν αποτελεσματικά σε ομάδες;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 4: Οι μαθητές είχαν απορίες σχετικά με το παιχνίδι;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 5: Οι μαθητές είχαν δυσκολία στο να κατανοήσουν τους κανόνες/έννοιες του παιχνιδιού;

Απάντηση: (2) Διαφωνώ

Ερώτηση 6: Οι μαθητές εμφανίστηκαν ικανοποιημένοι με την εμπειρία τους;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 7: Υπήρχε ενεργή συμμετοχή από τους μαθητές στο παιχνίδι;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 8: Οι μαθητές επέδειξαν κατανόηση των βασικών εννοιών;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 9: Το παιχνίδι κράτησε το ενδιαφέρον των μαθητών;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 10: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι αυτό είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΚΙΤΡΙΝΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Η σύνθεση της κίτρινης ομάδας αποτελούταν από πέντε (5) μέλη και οι κάρτες ρόλων που έτυχαν ήταν οι εξής:

- Εκπρόσωπος Εμπορικού Συλλόγου
- Πολεοδόμος
- Εκπρόσωπος Συμβουλίου της Νεολαίας
- Εκπρόσωπος Τοπικού Μη Κερδοσκοπικού Οργανισμού
- Ιστορικός

Κατά τη διαδικασία επιλογής ρόλων, τα μέλη της ομάδας εξέφρασαν ενθουσιασμό για τους ρόλους που τους ανατέθηκαν.

Η κίτρινη ομάδα αποφάσισε τη χρηματοδότηση τριών (3) έργων από τις κάρτες έργων και επτά (7) σεναρίων από τις κάρτες απόφασης.

Τα έργα που επέλεξε να χρηματοδοτήσει ήταν τα κάτωθι:

- Αναβάθμιση Αθλητικών Εγκαταστάσεων, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€
- Κατασκευή Skate Park, με ποσό προϋπολογισμού: 25.000,00€
- Αναβάθμιση Κέντρου Πολιτισμού & Τεχνών στον Μύλο του Παπά, με ποσό προϋπολογισμού: 25.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή έργων: 70.000,00€

Από τις κάρτες απόφασης που έτυχαν στην ομάδα, τα μέλη της επέλεξαν να χρηματοδοτήσουν τα κάτωθι σενάρια:

- Δημιουργήστε δωρεάν θέσεις στάθμευσης κοντά στο κέντρο της πόλης για να ενθαρρύνετε περισσότερους ανθρώπους να επισκέπτονται τις τοπικές επιχειρήσεις & να μειωθεί η κυκλοφοριακή συμφόρηση, με ποσό προϋπολογισμού: 25.000,00€

- Κατασκευή γηπέδων Padel όπου οι κάτοικοι της πόλης θα έχουν δωρεάν πρόσβαση στον αθλητισμό & ευκαιρίες για σωματική δραστηριότητα, με ποσό προϋπολογισμού: 8.000,00€
- Κατασκευή νέου ποδηλατοδρόμου με κατάλληλη σήμανση. Το έργο αυτό θα προωθήσει τις βιώσιμες μεταφορές & θα ενισχύσει την ασφάλεια για ποδηλάτες, πεζούς & οδηγούς μειώνοντας τον κίνδυνο ατυχημάτων, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€
- Διοργανώστε τουρνουά eSports για νεαρούς παίκτες προωθώντας την κουλτούρα των eSports τα οποία ενθαρρύνουν την ανάπτυξη δεξιοτήτων, τη στρατηγική σκέψη & την ομαδική εργασία. Η πόλη θα μετατραπεί σε κόμβο σύγχρονης ψυχαγωγίας & τεχνολογικής καινοτομίας, με ποσό προϋπολογισμού: 10.000,00€
- Χρηματοδοτήστε τη δενδροφύτευση σε όλα τα σχολεία της πόλης ενισχύοντας την περιβαλλοντική υγεία & την αισθητική έλξη των σχολικών μονάδων, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€
- Χρηματοδοτήστε ένα εργαστήριο ψηφιακής τέχνης όπου οι νέοι θα διδάσκονται γραφικό σχέδιο & ψηφιακή τέχνη ενισχύοντας την απασχόληση τους & συμβάλλοντας στην προσωπική τους ανάπτυξη, με ποσό προϋπολογισμού: 10.000,00€
- Εγκαταστήστε δημόσια σημεία πρόσβασης Wi-Fi σε πάρκα & δημόσιους χώρους δημιουργώντας μια ενημερωμένη & συνδεδεμένη κοινωνία, με ποσό προϋπολογισμού: 16.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή σεναρίων: 104.000,00€.

Συνολικά η κίτρινη ομάδα διέθεσε 174.000,00€ από το ποσό προϋπολογισμού που διέθετε προκειμένου να διαχειριστεί κατά τη διάρκεια της διαδικασίας του παιχνιδιού.

Η συνολική βαθμολογία που πέτυχε η κίτρινη ομάδα στη πίστα βαθμολόγησης ήταν τρία (3) και στον τελικό πίνακα κατάταξης έλαβε τη δεύτερη (2^η) θέση.

Από το φύλλο παρατήρησης – Κίτρινη Ομάδα καταγράφηκαν οι κάτωθι παρατηρήσεις οι οποίες ακολουθούν τη σειρά εξέλιξης του παιχνιδιού από την αρχή έως το τέλος.

Αρχικά η ομάδα άκουσε προσεκτικά τους κανόνες και τις οδηγίες που έδωσε ο υπεύθυνος του παιχνιδιού, με εξαίρεση ένα μέλος που εμφανίστηκε αδιάφορο και απασχολημένο με το κινητό του. Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, ένα άλλο μέλος της ομάδας έθεσε μια ερώτηση σχετικά με το παιχνίδι, εκφράζοντας μια αίσθηση ανησυχίας για την κατανόηση των κανόνων. Όταν η ομάδα κλήθηκε να αποφασίσει για την χρηματοδότηση ή μη έργου, η ομάδα πήρε μια απόφαση σχετικά γρήγορα, ακολουθούμενη από μια συζήτηση γενικών

θεμάτων. Κατά την υλοποίηση του σεναρίου, προέκυψε σύγχυση σχετικά με το ποιος ήταν η σειρά του να εκπροσωπήσει την ομάδα στο κεντρικό τραπέζι. Το άτομο που διάβαζε την κάρτα μιλούσε χαμηλόφωνα, καθιστώντας δύσκολο για την υπόλοιπη ομάδα να κατανοήσει το έργο.

Σε αυτή τη φάση του παιχνιδιού, εμφανίστηκαν σημαντικά σημάδια ενδιαφέροντος μεταξύ των μελών καθώς συζητούσαν ποια απόφαση να επιλέξουν με βάση τις προσωπικές τους προτιμήσεις. Υπήρξε αδιαφορία από ορισμένα μέλη της ομάδας. Όταν συζητούσαν την τελική τους απόφαση, τα μέλη της ομάδας αιτιολόγησαν την επιλογή τους με βάση τους ρόλους τους, επιδεικνύοντας αυξημένο ενθουσιασμό για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Πήραν αποφάσεις σύμφωνα με τους κανόνες του παιχνιδιού. Γενικά, η ομάδα έδωσε την εντύπωση ότι εκμεταλλεύτηκε τη συνάντηση για να συζητήσει θέματα που απασχολούσαν τα μέλη της και δεν σχετίζονταν με το παιχνίδι. Οι παίκτες έδειχναν αδιάφοροι για την έκβαση στο κεντρικό τραπέζι, δικαιολογώντας την επιλογή τους επιλέγοντας τη φθηνότερη επιλογή, παρότι τους άρεσαν και τα δύο σενάρια. Υπήρξε μια αισθητή βελτίωση στην ενέργεια και τον ενθουσιασμό τους καθώς άρχισαν να σκέφτονται τόσο ως πολίτες της Λάρισας όσο και σε ευθυγράμμιση με τους αντίστοιχους ρόλους τους. Στη συνέχεια, προέκυψε μια διαφωνία μεταξύ των μελών της ομάδας. Ένα μέλος της ομάδας έδειξε ενδιαφέρον για την υλοποίηση του έργου, οδηγώντας σε συζητήσεις για τους κανόνες του παιχνιδιού και τις στρατηγικές που θα τους έφερναν πιο κοντά στη νίκη. Λήφθηκε μια απόφαση, αλλά η ομάδα ένωσε απογοητευμένη βλέποντας ότι η ΜΠΑΕ ομάδα προηγούνταν στον πίνακα κατάταξης. Αμέσως μετά, η ομάδα σχολίασε ότι το παιχνίδι ήταν απολαυστικό, παρά την απογοήτευση της για το αποτέλεσμα. Ανέφεραν την ήττα τους στο παιχνίδι, κάνοντας μάλιστα παραλληλισμούς με το επιτραπέζιο παιχνίδι «MONOPOLY».

Οι εντυπώσεις των συμμετεχόντων της κίτρινης ομάδας όπως αυτές διατυπώθηκαν στο τέλος του ερωτηματολογίου έχουν ως εξής:

Συμμετέχων 1: *"Ήταν εξαιρετικά ενδιαφέρον και περάσαμε ευχάριστα το απόγευμά μας"*

Συμμετέχων 2: *"Ενδιαφέρον"*

Συμμετέχων 3: *"Αρκετά ενδιαφέρον"*

Συμμετέχων 4: *"Ευχαριστώ για την ευκαιρία που μου δόθηκε να συμμετάσχω"*

Συμμετέχων 5: *"Ήταν καλό. Θα μπορούσε να έχει περισσότερες κάρτες και περισσότερα χρήματα"*

Το ερωτηματολόγιο που συμπληρώθηκε από τον παρατηρητή της κίτρινης ομάδας έχει ως εξής:

Ερώτηση 1: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι βοήθησε τους μαθητές στην κατανόηση των εννοιών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 2: Οι μαθητές έδειξαν ενδιαφέρον για το παιχνίδι;

Απάντηση: (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Ερώτηση 3: Οι μαθητές συνεργάστηκαν αποτελεσματικά σε ομάδες;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 4: Οι μαθητές είχαν απορίες σχετικά με το παιχνίδι;

Απάντηση: (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Ερώτηση 5: Οι μαθητές είχαν δυσκολία στο να κατανοήσουν τους κανόνες/έννοιες του παιχνιδιού;

Απάντηση: (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Ερώτηση 6: Οι μαθητές εμφανίστηκαν ικανοποιημένοι με την εμπειρία τους;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 7: Υπήρχε ενεργή συμμετοχή από τους μαθητές στο παιχνίδι;

Απάντηση: (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Ερώτηση 8: Οι μαθητές επέδειξαν κατανόηση των βασικών εννοιών;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 9: Το παιχνίδι κράτησε το ενδιαφέρον των μαθητών;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 10: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι αυτό είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΠΡΑΣΙΝΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Η σύνθεση της πράσινης ομάδας αποτελούταν από πέντε (5) μέλη και οι κάρτες ρόλων που έτυχαν ήταν οι εξής:

- Εκπρόσωπος Ατόμων με Ειδικές Ανάγκες
- Εκπρόσωπος Ηλικιωμένων Πολιτών
- Εκπρόσωπος Αθλητισμού
- Εκπρόσωπος Ιατρικού Συλλόγου
- Διευθυντής Σχολείου

Κατά τη διαδικασία επιλογής ρόλων, τα μέλη της ομάδας εξέφρασαν ενθουσιασμό για τους ρόλους που τους ανατέθηκαν.

Η πράσινη ομάδα αποφάσισε τη χρηματοδότηση τριών (3) έργων από τις κάρτες έργων και τεσσάρων (4) σεναρίων από τις κάρτες απόφασης.

Τα έργα που επέλεξε να χρηματοδοτήσει ήταν τα κάτωθι:

- Επέκταση Ποδηλατικής Υποδομής, με ποσό προϋπολογισμού: 30.000,00€
- Αναπλάσεις στο Αισθητικό Άλσος της Λάρισας, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€
- Αναβάθμιση Εμπορικού Κέντρου Pantheon Plaza, με ποσό προϋπολογισμού: 35.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή έργων: 85.000,00€

Από τις κάρτες απόφασης που έτυχαν στην ομάδα, τα μέλη της επέλεξαν να χρηματοδοτήσουν τα κάτωθι σενάρια:

- Επενδύστε σε εκπαιδευτικά προγράμματα & ξεναγήσει στο Αρχαίο Θέατρο της Λάρισας, ενισχύοντας τις γνώσεις του κοινού για την ιστορική του αξία, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€
- Καθιερώστε ένα κοινοτικό πρόγραμμα που θα προσφέρει δωρεάν υπηρεσίες περιπάτου κατοικίδιων ηλικιωμένων ατόμων ή κατοικίδιων ατόμων με αναπηρία, με ποσό προϋπολογισμού: 7.000,00€
- Ξεκινήστε ένα πρόγραμμα δεξιοτήτων & τεχνολογίας για νέους της Λάρισας ηλικίας από 17 έως 20 ετών. Το πρόγραμμα θα ενδυναμώσει τους νέους μέσω της ανάπτυξης δεξιοτήτων ενισχύοντας τις μελλοντικές προοπτικές τους, με ποσό προϋπολογισμού: 10.000,00€
- Βελτιώστε τον χώρο πρασίνου του Δημοτικού Κηποθέατρου Λάρισας με καινοτόμες ιδέες, δια δραστικές εγκαταστάσεις τέχνης & υπαίθρια καθίσματα, με ποσό προϋπολογισμού: 22.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή σεναρίων: 54.000,00€.

Συνολικά η πράσινη ομάδα διέθεσε 139.000,00€ από το ποσό προϋπολογισμού που διέθετε προκειμένου να διαχειριστεί κατά τη διάρκεια της διαδικασίας του παιχνιδιού.

Η συνολική βαθμολογία που πέτυχε η πράσινη ομάδα στη πίστα βαθμολόγησης ήταν τρία (3) και έλαβε την τέταρτη (4^η) θέση στον πίνακα κατάταξης.

Από το φύλλο παρατήρησης – Πράσινη Ομάδα καταγράφηκαν οι κάτωθι παρατηρήσεις οι οποίες ακολουθούν τη σειρά εξέλιξης του παιχνιδιού από την αρχή έως το τέλος.

Τα μέλη της Πράσινης Ομάδας επέδειξαν υψηλό επίπεδο αφοσίωσης από την αρχή του παιχνιδιού. Μετά την αποσαφήνιση των κανόνων από τον υπεύθυνο του παιχνιδιού, αναζήτησαν διευκρινίσεις για θέματα που σχετίζονταν με το παιχνίδι. Η προσοχή τους παρέμενε σταθερά εστιασμένη στο παιχνίδι, με τις συζητήσεις να περιστρέφονται κυρίως γύρω από τις στρατηγικές προσεγγίσεις που σκόπευαν να υιοθετήσουν. Το μέλος που κρατούσε την κάρτα του έργου και τη διάβαζε φωναχτά στην ομάδα, έγινε σημείο προσοχής για όλους. Ακολούθησαν σοβαρές διαβουλεύσεις, οι οποίες οδήγησαν σε τεκμηριωμένη λήψη απόφασης. Τα μέλη της ομάδας αναζητούσαν περαιτέρω σαφήνεια σχετικά με τους κανόνες του παιχνιδιού. Η απουσία κινητών τηλεφώνων στο τραπέζι των συζητήσεων υπογράμμισε την αφοσίωση τους στο παιχνίδι, τονίζοντας τη δέσμευση τους για διατήρηση της εστίασης και αποφυγή περισπασμών. Το έντονο ενδιαφέρον ενός μέλους της ομάδας για τον πίνακα κατάταξης ανέδειξε το ενδιαφέρον του στην πρόοδο του παιχνιδιού. Στις συζητήσεις της ομάδας σχετικά με τα έργα και τις αποφάσεις λάμβαναν υπόψη τους, τους ρόλους που ανατέθηκαν σε κάθε μέλος, αντανakλώντας μια στοχαστική και οργανωμένη προσέγγιση. Αν και υπήρξε μια σύντομη συζήτηση που δεν σχετιζόταν με το παιχνίδι, η ομάδα επέστρεψε γρήγορα στο παιχνίδι. Προκλήθηκε γέλιο από το περιεχόμενο μιας κάρτας έργου. Είναι σημαντικό ότι οι αποφάσεις που έλαβε η ομάδα ήταν το αποτέλεσμα ενδεδειγμένων συζητήσεων και αιτιολογήσεων, επιδεικνύοντας μια σκόπιμη και στοχαστική διαδικασία λήψης αποφάσεων. Τη στιγμή που η ομάδα εξασφάλισε πρόσθετη χρηματοδότηση, το χειροκρότημα ανέδειξε αίσθημα επιτυχίας και ανακούφιση όσον αφορά τις οικονομικές ανησυχίες. Συνολικά, η γενική στάση της Πράσινης Ομάδας παρέμεινε θετική σε όλο το παιχνίδι, αποδεικνύοντας την αφοσίωση τους, τη στρατηγική τους σκέψη και το πνεύμα συνεργασίας τους.

Οι εντυπώσεις των συμμετεχόντων της πράσινης ομάδας όπως αυτές διατυπώθηκαν στο τέλος του ερωτηματολογίου έχουν ως εξής:

Συμμετέχων 1: *"Ενδιαφέρον παιχνίδι μέσω του οποίου ενημερώθηκα και μου αύξησε το ενδιαφέρον για τον Συμμετοχικό Προϋπολογισμό"*

Συμμετέχων 2: *"Ήταν μια πάρα πολύ ωραία εμπειρία. Με συλλογικό χαρακτήρα, ανέλαβα εγώ και η ομάδα μου να καταφέρουμε να βγάλουμε εις πέρας ότι έχει σχέση με το παιχνίδι"*

Συμμετέχων 3: "Ήταν αρκετά ενδιαφέρον παιχνίδι και διαφορετικό από τα συνηθισμένα. Ωστόσο, θεωρώ πως λόγω του ανταγωνισμού μειώθηκε η αίσθηση εστίασης στον συμμετοχικό προϋπολογισμό. Η κατανόηση αυτού ήταν έμμεση και όχι απολύτως άμεση. Απαιτούσε μια μεγαλύτερη επεξεργασία. Επίσης θα αύξανα τον χρόνο ώστε να χρησιμοποιηθεί η μέθοδος της πειθούς αντί της ψήφου. Επίσης σημαντικό παράγοντα παίζει και η έντονη άποψη κάποιων ατόμων. Σε αυτό το θέμα θα πρότεινα στους κανόνες να μπει κανόνας που να αναφέρει ότι το άτομο λέει την άποψη του την αιτιολογεί και μετά κάνει το ίδιο κάποιο άλλο άτομο. Στο τέλος πρέπει να λένε τι ψηφίζουν και γιατί και να μην υπάρχει ίσως κάποια επίκριση. Ωραίο θα ήταν από την αρχή να θεσπιστεί ένα ασφαλές περιβάλλον"

Συμμετέχων 4: "Πολύ ωραίο που συνδυάζει κοινές αποφάσεις για την καλυτέρευση μιας πόλης. Θα μπορούσε να υπάρχει σωστή ή λάθος απόφαση και έργο ώστε να μην είναι η τύχη του ζαριού το κριτήριο νίκης και η διαπραγματεύση μεταξύ ομάδων. Ίσως και φυλακή ομάδας. Μου θύμιζε MONOPOLY. Θα βοηθούσε και μικρά παιδιά να κατανοήσουν περισσότερο τον συμμετοχικό προϋπολογισμό"

Συμμετέχων 5: "Ήταν μια ευχάριστη διαδικασία η οποία με βοήθησε να καταλάβω πως λειτουργεί η κοινωνία ως προς το να ληφθούν αποφάσεις με σκοπό την καλυτέρευση των συνθηκών διαβίωσης των πολιτών μιας πόλης".

Το ερωτηματολόγιο που συμπληρώθηκε από τον παρατηρητή της πράσινης ομάδας έχει ως εξής:

Ερώτηση 1: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι βοήθησε τους μαθητές στην κατανόηση των εννοιών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 2: Οι μαθητές έδειξαν ενδιαφέρον για το παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 3: Οι μαθητές συνεργάστηκαν αποτελεσματικά σε ομάδες;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 4: Οι μαθητές είχαν απορίες σχετικά με το παιχνίδι;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 5: Οι μαθητές είχαν δυσκολία στο να κατανοήσουν τους κανόνες/έννοιες του παιχνιδιού;

Απάντηση: (2) Διαφωνώ

Ερώτηση 6: Οι μαθητές εμφανίστηκαν ικανοποιημένοι με την εμπειρία τους;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 7: Υπήρχε ενεργή συμμετοχή από τους μαθητές στο παιχνίδι;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 8: Οι μαθητές επέδειξαν κατανόηση των βασικών εννοιών;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 9: Το παιχνίδι κράτησε το ενδιαφέρον των μαθητών;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 10: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι αυτό είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΚΟΚΚΙΝΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Η σύνθεση της κόκκινης ομάδας αποτελούταν από πέντε (5) μέλη και οι κάρτες ρόλων που έτυχαν ήταν οι εξής:

- Πρόεδρος Μαθητικού Συμβουλίου
- Εκπρόσωπος Ψηφιακών Πρωτοβουλιών & Καινοτομίας
- Εκπρόσωπος Δημοσίων Μεταφορών
- Τοπικός Αγρότης
- Εκπρόσωπος Ψυχικής Υγείας

Η κόκκινη ομάδα αποφάσισε τη χρηματοδότηση πέντε (5) έργων από τις κάρτες έργων και τριών (3) σεναρίων από τις κάρτες απόφασης.

Τα έργα που επέλεξε να χρηματοδοτήσει ήταν τα κάτωθι:

- Κατασκευή παιδικής χαράς στη Κεντρική Πλατεία, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€
- Εκσυγχρονισμός Δημόσιας Βιβλιοθήκης, με ποσό προϋπολογισμού: 15.000,00€
- Βελτίωση Οδικού Φωτισμού, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€
- Επέκταση Δημόσιου Wi-Fi, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€
- Δημιουργία Ιατρείου Α' Βοηθειών στα Δημοτικά Σχολεία, με ποσό προϋπολογισμού: 20.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή έργων: 90.000,00€

Από τις κάρτες απόφασης που έτυχαν στην ομάδα, τα μέλη της επέλεξαν να χρηματοδοτήσουν τα κάτωθι σενάρια:

- Υπηρεσία παράδοσης γευμάτων στο σπίτι Ατόμων με Ειδικές Ανάγκες. Η δράση αυτή θα συμβάλλει στη συνολική ευημερία & την ένταξη των ατόμων με αναπηρία ενθαρρύνοντας μια πιο υποστηρικτική κοινότητα, με ποσό προϋπολογισμού: 8.000,00€
- Δημιουργία ενός προγράμματος μεταφοράς για να προσφέρει δωρεάν ή επιδοτούμενες υπηρεσίες μεταφοράς σε άτομα με αναπηρία ώστε να έχουν πρόσβαση σε βασικές υπηρεσίες, με ποσό προϋπολογισμού: 18.000,00€
- Ξεκινήστε μια εκπαιδευτική εκστρατεία για την ανακύκλωση & παρέχετε επιπλέον κάδους ανακύκλωσης αυξάνοντας τη συμμετοχή των κατοίκων στην ανακύκλωση & μειώνοντας τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις των απορριμμάτων, με ποσό προϋπολογισμού: 18.000,00€

Συνολικό ποσό προϋπολογισμού που διατέθηκε για την επιλογή σεναρίων: 44.000,00€.

Συνολικά η κόκκινη ομάδα διέθεσε 134.000,00€ από το ποσό προϋπολογισμού που διέθετε προκειμένου να διαχειριστεί κατά τη διάρκεια της διαδικασίας του παιχνιδιού.

Η συνολική βαθμολογία που πέτυχε η κόκκινη ομάδα στη πίστα βαθμολόγησης ήταν τρία (3) και στον τελικό πίνακα κατάταξης έλαβε την τρίτη (3^η) θέση.

Από το φύλλο παρατήρησης – Κόκκινη Ομάδα καταγράφηκαν οι κάτωθι παρατηρήσεις οι οποίες ακολουθούν τη σειρά εξέλιξης του παιχνιδιού από την αρχή έως το τέλος.

Ο υπεύθυνος της διαδικασίας έδωσε οδηγίες, κερδίζοντας την προσοχή της ομάδας. Το ενδιαφέρον τους εντάθηκε εμφανώς καθώς έστρεψαν συλλογικά την εστίαση τους στο θρανίο με το επιτραπέζιο. Η διαδικασία λήψης αποφάσεων έγινε με βάση τον καθορισμένο ρόλο κάθε μέλους. Τα μάτια της ομάδας παρέμειναν καρφωμένα στο επιτραπέζιο, εμφανίζοντας έντονο ενδιαφέρον, ενθουσιασμό και χαρά καθώς συζητούσαν την πορεία τους. Στη συζήτηση που ανέπτυξαν μεταξύ τους, η ομάδα εμβάθυνε στις λεπτομέρειες του διαθέσιμου προϋπολογισμού. Τα μέλη της ομάδας διακατέχονταν από ενδιαφέρον και αίσθημα ικανοποίησης. Αν και το ενδιαφέρον της ομάδας για το παιχνίδι μειώθηκε στιγμιαία, γρήγορα αναζωπυρώθηκε. Η προσοχή τους στράφηκε στον φάκελο που περιείχε τα έργα που είχαν υλοποιήσει. Οι συζητήσεις περιστρέφονταν γύρω από τις αποφάσεις που ευθυγραμμίζονταν με τους αντίστοιχους ρόλους τους ενώ το συλλογικό ενδιαφέρον για την εξέλιξη του παιχνιδιού παρέμενε. Συγκεκριμένα, η προσοχή τους επεκτάθηκε πέρα από τους ατομικούς ρόλους, καθώς ως Λαρισαίοι πολίτες σκέπτονταν τη βελτίωση της πόλης τους. Καθώς η ομάδα αντιλήφθηκε ότι μάλλον δεν θα κέρδιζε, εκδηλώθηκαν σημάδια ζήλιας προς

την Μπλε ομάδα, όπως το σχόλιο, «Ο Μπλε πρέπει να πάει πίσω». Η ομάδα καθώς δυσκολευόταν να αποδεχθεί την ήττα της, ένα από τα μέλη της επέμενε σε αλλαγή κανόνων του παιχνιδιού και συγκεκριμένα ζητούσε να συμμετάσχει σε διαπραγματεύσεις με μια άλλη ομάδα για την ανταλλαγή έργων και αποφάσεων.

Οι εντυπώσεις των συμμετεχόντων της κόκκινης ομάδας όπως αυτές διατυπώθηκαν στο τέλος του ερωτηματολογίου έχουν ως εξής:

Συμμετέχων 1: *"Το παιχνίδι θεωρώ ότι τα πλαίσια της εκπαίδευσης δεν τα καλύπτει. Ίσως αν οι αποφάσεις και τα έργα που επέλεγε η κάθε ομάδα, στο τέλος του παιχνιδιού έπαιζαν κάποιο ρόλο, τότε μπορεί να ήταν πιο ενδιαφέρον. Σε γενικές γραμμές δεν θεωρώ ότι οι φοιτητές έμαθαν κάτι από αυτό, εκτός του να μπορούν να διαχειρίζονται σωστά τα χρήματα τους"*

Συμμετέχων 2: *"Ήταν πολύ ωραίο απλά το νόημα του παιχνιδιού είναι να ανέβεις βαθμό ενώ θα έπρεπε να δίνεται περισσότερο έμφαση στα έργα και τις αποφάσεις που παίρνουν οι ομάδες και έτσι να ανεβαίνουν βαθμό γιατί αυτό είναι ο συμμετοχικός προϋπολογισμός οι αποφάσεις που παίρνονται από την ομάδα"*

Συμμετέχων 3: *"Το παιχνίδι δεν θεωρώ ότι είναι εκπαιδευτικό. Δεν μαθαίνεις στην ουσία κάτι μέσα από αυτό (μόνο διαχείριση χρημάτων). Ο σκοπός είναι να φθάσεις στους πέντε πόντους, αυτό γίνεται καθαρά από τύχη και όχι έπειτα από σκέψη για αντικειμενική υλοποίηση"*

Συμμετέχων 4: *"Ήταν καθαρά ανταγωνιστικό σε σχέση με τις υπόλοιπες ομάδες και δεν έδινε κίνητρο για να υπάρχει σκέψη για την αναβάθμιση της πόλης"*

Συμμετέχων 5: *"Ήταν δημιουργικό αλλά ήταν πολύ σύντομο"*

Το ερωτηματολόγιο που συμπληρώθηκε από τον παρατηρητή της κόκκινης ομάδας έχει ως εξής:

Ερώτηση 1: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι βοήθησε τους μαθητές στην κατανόηση των εννοιών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 2: Οι μαθητές έδειξαν ενδιαφέρον για το παιχνίδι;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 3: Οι μαθητές συνεργάστηκαν αποτελεσματικά σε ομάδες;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 4: Οι μαθητές είχαν απορίες σχετικά με το παιχνίδι;

Απάντηση: (3) Ούτε Συμφωνώ ούτε διαφωνώ

Ερώτηση 5: Οι μαθητές είχαν δυσκολία στο να κατανοήσουν τους κανόνες/έννοιες του παιχνιδιού;

Απάντηση: (2) Διαφωνώ

Ερώτηση 6: Οι μαθητές εμφανίστηκαν ικανοποιημένοι με την εμπειρία τους;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 7: Υπήρχε ενεργή συμμετοχή από τους μαθητές στο παιχνίδι;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 8: Οι μαθητές επέδειξαν κατανόηση των βασικών εννοιών;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 9: Το παιχνίδι κράτησε το ενδιαφέρον των μαθητών;

Απάντηση: (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 10: Θεωρείτε ότι το παιχνίδι αυτό είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο;

Απάντηση: (4) Συμφωνώ

Τα ερωτηματολόγια που συμπληρώθηκαν από τους συμμετέχοντες όλων των ομάδων διαμορφώθηκαν ως εξής:

Ερώτηση 1: Το παιχνίδι βοήθησε στην κατανόηση των εννοιών και αρχών του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση:

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (1) Διαφωνώ Απόλυτα

Δυο (2) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (2) Διαφωνώ

Έξι (6) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Έντεκα (11) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Ερώτηση 2: Το παιχνίδι θα βοηθήσει να λάβω ενεργά μέρος σε μια μελλοντική εφαρμογή Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση:

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (1) Διαφωνώ Απόλυτα

Τρεις (3) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (2) Διαφωνώ

Οκτώ (8) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Έξι (6) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Δυο (2) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 3: Το παιχνίδι αύξησε το ενδιαφέρον μου για το Συμμετοχικό Προϋπολογισμό;

Απάντηση:

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (1) Διαφωνώ Απόλυτα

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (2) Διαφωνώ

Έξι (6) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Έντεκα (11) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 4: Το παιχνίδι μου έδωσε κίνητρο να αναζητήσω περισσότερα στοιχεία σχετικά με τον Συμμετοχικό Προϋπολογισμό;

Απάντηση:

Τέσσερις (4) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (1) Διαφωνώ Απόλυτα

Δυο (2) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (2) Διαφωνώ

Έντεκα (11) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Δυο (2) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 5: Το παιχνίδι με ενθάρρυνε να αφιερώσω περισσότερο χρόνο για την εκμάθηση του Συμμετοχικού Προϋπολογισμού;

Απάντηση:

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (1) Διαφωνώ Απόλυτα

Έξι (6) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (2) Διαφωνώ

Τέσσερις (4) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Οκτώ (8) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (5) Συμφωνώ απόλυτα

Ερώτηση 6: Το παιχνίδι με ώθησε να εργάζομαι περισσότερο σε ομάδες με τους συμμαθητές μου

Απάντηση:

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (2) Διαφωνώ

Τρεις (3) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Οκτώ (8) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Οκτώ (8) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 7: Προτιμώ τον ανταγωνισμό με συμμαθητές μου στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας

Απάντηση:

Ένας (1) από τους συμμετέχοντες απάντησε το (1) Διαφωνώ Απόλυτα

Δυο (2) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (2) Διαφωνώ

Τρεις (3) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Οκτώ (8) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Έξι (6) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (5) Συμφωνώ Απόλυτα

Ερώτηση 8: Η ύπαρξη πίνακα κατάταξης με κινητοποιεί να βελτιώσω τις επιδόσεις μου στο παιχνίδι

Απάντηση:

Δυο (2) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (2) Διαφωνώ

Τρεις (3) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (3) Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ

Οκτώ (8) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (4) Συμφωνώ

Επτά (7) από τους συμμετέχοντες απάντησαν το (5) Συμφωνώ Απόλυτα

ΣΧΟΛΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ

Συμμετέχων: "Για την εξέλιξη του παιχνιδιού και την καλύτερη εκμάθηση από τους φοιτητές του ορισμού του συμμετοχικού προϋπολογισμού θα μπορούσε να:

- Υπάρχει μια Τρίτη στοίβα στις θέσεις των – ξανά ρίξε τι ζάρι – και -πρόσθετη χρηματοδότηση 10.000,00€- η οποία θα ανέφερε παραδείγματα, ορισμούς, προτάσεις γενικά που να αφορούν τον Συμμετοχικό Προϋπολογισμό
- Θα ήταν ακόμη πιο ενδιαφέρον, εφόσον δεν υπάρχει η δυνατότητα να αυξηθούν οι κάρτες απόφασης και έργα, να μπορούν οι ομάδες να διαπραγματεύονται μεταξύ τους. Έτσι θα υπάρχει και μεγαλύτερη ροή του παιχνιδιού"

Συμμετέχων: "Τα λεφτά δεν ήταν πρόβλημα εφόσον περνούσαμε την αφετηρία (άρα αύξηση χρημάτων καθώς περνάς από την αφετηρία). Ο ρόλος κάθε παίκτη δεν είχε κάποια ουσία στο παιχνίδι (πρέπει κάπως να σχετίζεται ο ρόλος κάθε παίκτη με τις αποφάσεις της ομάδας ίσως). Πρέπει οι τιμές των έργων και των αποφάσεων να επηρεάζει έστω ελάχιστα τους πόντους της ομάδας. Πιστεύω πως ο πληθυσμός πρέπει να μπει στο παιχνίδι και να μεταβάλλεται με κάθε απόφαση και κάθε έργο"

Συμμετέχων: "Θεωρώ ότι στο παιχνίδι πρέπει να υπάρχει στο τέλος από την ομάδα που έχει φτάσει τους πέντε πόντους μια γενική ανάγνωση των έργων και των αποφάσεων, καθώς μπορεί αυτά να μην συμβαδίζουν λογικά μεταξύ τους και να υπάρχει κάποιος ανώτερος που να κρίνει εάν η ομάδα αξίζει να κερδίσει. Πιστεύω ότι πρέπει ο νικητής να βγαίνει ανάλογα με τις αποφάσεις που έχει πάρει (όχι την κάρτα απόφαση αλλά σε γενικότερη έννοια) και ανάλογα την διαχείριση των χρημάτων π.χ. ποιος έκανε την καλύτερη διαχείριση στο τέλος του παιχνιδιού. Ο νικητής στο παιχνίδι είναι καθαρά από τύχη και αυτό δεν αποσκοπεί κάπου".

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΔΕΥΤΕΡΗ (2^η) ΕΠΙΣΗΜΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΥ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ

Μέσα από μια ολοκληρωμένη ανάλυση που περιλαμβάνει τα ερωτηματολόγια, τα σχόλια και τις παρατηρήσεις των συμμετεχόντων προκύπτει μια ευδιάκριτη ποικιλία απόψεων σχετικά με το αξιολογούμενο παιχνίδι. Ένα κυρίαρχο θέμα είναι η ουσιαστική διαφορά απόψεων μεταξύ των συμμετεχόντων. Στο σύνολο τους οι συμμετέχοντες κατέγραψαν τον θετικό αντίκτυπο του παιχνιδιού καθώς και την κατανόηση της έννοιας του συμμετοχικού προϋπολογισμού. Επίσης κατατέθηκαν εποικοδομητικές προτάσεις για πιθανή βελτίωση του παιχνιδιού. Δόθηκε έμφαση στην ικανότητα του παιχνιδιού να ενθαρρύνει την κατανόηση των δημοτικών ζητημάτων και στην αποτελεσματικότητα του ως εκπαιδευτικού εργαλείου. Επίσης τονίστηκε η κινητήρια επιρροή του μέσω ανταγωνιστικών στοιχείων. Ο συχνός χαρακτηρισμός του παιχνιδιού ως διασκεδαστικό εισάγει μια θετική συναισθηματική διάσταση στη συνολική εμπειρία. Ο συνεργατικός χαρακτήρας της εμπειρίας όπως τονίστηκε από κάποιους συμμετέχοντες ευθυγραμμίζεται με τις αρχές της συμμετοχικής λήψης αποφάσεων. Ωστόσο, ορισμένοι συμμετέχοντες εξέφρασαν ανησυχίες σχετικά με την πιθανή μείωση του ενδιαφέροντος για τον συμμετοχικό προϋπολογισμό λόγω ανταγωνιστικών στοιχείων. Οι προτάσεις για βελτίωση περιλαμβάνουν μια πιο άμεση προσέγγιση για την κατανόηση του θέματος, όπως η αύξηση της χρήσης πειθούς έναντι της ψηφοφορίας (είναι ενάντια στις αρχές της συνεργατικής λήψης αποφάσεων), η εφαρμογή δομημένων κανόνων για συζητήσεις και ψηφοφορία και η ενίσχυση ενός ασφαλούς και εποικοδομητικού περιβάλλοντος από την αρχή. Επιπλέον, οι παρατηρήσεις σχετικά με τη δομή και τους κανόνες του παιχνιδιού δείχνουν την επιθυμία για μια πιο στρατηγική και διαφοροποιημένη εμπειρία παιχνιδιού. Οι συστάσεις για την εισαγωγή σωστών ή λάθος αποφάσεων και "φυλακής" υπογραμμίζουν το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων να ενισχύσουν το βάθος και την πολυπλοκότητα του παιχνιδιού. Παρά αυτές τις προτάσεις για βελτίωση, οι συμμετέχοντες αναγνώρισαν γενικά τη θετική επίδραση του παιχνιδιού στην κατανόηση της δυναμικής λήψης αποφάσεων των πολιτών για τη βελτίωση των συνθηκών διαβίωσης. Οι ποικίλες προοπτικές που αποτυπώνονται στα σχόλια παρέχουν πολύτιμες γνώσεις για τη βελτίωση του παιχνιδιού και τονίζουν τις δυνατότητες του ως αποτελεσματικού εκπαιδευτικού εργαλείου για τη μετάδοση ευρύτερων εννοιών που σχετίζονται με τη συμμετοχή των πολιτών και τη βελτίωση της κοινότητας. Ορισμένοι συμμετέχοντες κατέγραψαν αρνητικά σχόλια σχετικά με την εκπαιδευτική αξία, υποστηρίζοντας ότι το παιχνίδι υστερεί στο να μεταδώσει ουσιαστικές γνώσεις πέρα από τις

βασικές δεξιότητες διαχείρισης χρημάτων. Η έμφαση στην επίτευξη μιας προκαθορισμένης βαθμολογίας για την επίτευξη της νίκης επικρίνεται ως προαγωγή της τύχης παρά της στοχαστικής λήψης αποφάσεων που σχετίζεται με τη συμμετοχική κατάρτιση προϋπολογισμού. Μια αξιοσημείωτη πρόταση είναι η ενσωμάτωση ενός πιο ουσιαστικού ρόλου που θα σχετίζεται με τις αποφάσεις και τα έργα που επιλέγει κάθε ομάδα, υπογραμμίζοντας την επιθυμία για μεγαλύτερη συνάφεια του ρόλου του κάθε συμμετέχοντα με το συμμετοχικό πλαίσιο προϋπολογισμού. Επιπλέον, αναδύονται ανησυχίες σχετικά με την ανταγωνιστική φύση του παιχνιδιού που κυριαρχεί στην εμπειρία, με την έλλειψη κινήτρων που εντοπίστηκε για στρατηγική σκέψη σχετικά με τη βελτίωση της πόλης. Αναφέρεται επίσης η ανάγκη για πιο εκτεταμένη διάρκεια παιχνιδιού, υπονοώντας ότι μια μεγαλύτερη διάρκεια θα μπορούσε ενδεχομένως να προσφέρει μια πιο ολοκληρωμένη εμπειρία. Συνοπτικά, τα σχόλια των συγκεκριμένων συμμετεχόντων συγκλίνουν στην αντίληψη ότι το παιχνίδι επί του παρόντος δεν εκπληρώνει τις δυνατότητες του ως εκπαιδευτικό εργαλείο, ιδιαίτερα στο πλαίσιο του συμμετοχικού προϋπολογισμού. Οι προτάσεις για βελτίωση επικεντρώνονται στην ενσωμάτωση αποφάσεων και έργων με πιο ουσιαστικό τρόπο στη δυναμική του παιχνιδιού, ενισχύοντας τη βαθύτερη κατανόηση του θέματος και μετριάζοντας την αντιληπτή εξάρτηση του παιχνιδιού από την τύχη και την ανταγωνιστικότητα. Αυτές οι πληροφορίες παρέχουν πολύτιμη καθοδήγηση για τη βελτίωση του παιχνιδιού ώστε να ευθυγραμμιστεί καλύτερα με τους εκπαιδευτικούς στόχους και να προσφέρει μια πιο ελκυστική και διδακτική εμπειρία στους συμμετέχοντες. Κατά τη σύγκριση του εκπαιδευτικού αντίκτυπου της τρέχουσας διαδικασίας που περιλαμβάνει σπουδαστές πρώτου και δεύτερου έτους με μια προηγούμενη που αφορούσε μαθητές τρίτης τάξης γυμνασίου, έχουν προκύψει αρκετές αξιοσημείωτες διαφορές. Οι συμμετέχοντες της τρίτης τάξης γυμνασίου αποκόμισαν σταθερή απόλαυση από το παιχνίδι και αναγνώρισαν την εκπαιδευτική του αξία, εκφράζοντας την ικανοποίησή τους για τις πτυχές της συλλογικής λήψης αποφάσεων. Είναι σημαντικό ότι ο ενθουσιασμός τους άντεξε πέρα από το τέλος του παιχνιδιού, ανεξάρτητα από τα ατομικά αποτελέσματα. Αντίθετα, ορισμένοι σπουδαστές επέδειξαν κυρίαρχη εστίαση στον ανταγωνισμό και όχι σε μια βαθύτερη δέσμευση με τις έννοιες του συμμετοχικού προϋπολογισμού, τη σημασία της συζήτησης και της ομαδικής λήψης αποφάσεων. Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού είχε ως στόχο να παρουσιάσει αυτές τις έννοιες δια δραστικά, αναγνωρίζοντας την πιθανή μονοτονία των παραδοσιακών μεθόδων διδασκαλίας.

Με βάση τις προαναφερθείσες παρατηρήσεις και τα τρέχοντα ευρήματα, είναι προφανές ότι η παιχνιδοποίηση της διδασκαλίας του συμμετοχικού προϋπολογισμού αποφέρει ευνοϊκότερα αποτελέσματα όταν εφαρμόζεται σε μικρότερες ηλικιακές ομάδες. Οι νεότεροι συμμετέχοντες επέδειξαν μειωμένες ανταγωνιστικές τάσεις σε σύγκριση με τους σπουδαστές. Αυτή η παρατήρηση έχει σημασία για το γεγονός ότι η αποτελεσματική εκπροσώπηση σε δημοτικά συμβούλια ή κοινότητες απαιτεί συμπεριφορές που στερούνται ανταγωνιστικών και εγωκεντρικών στοιχείων. Τέτοιες συμπεριφορές είναι ζωτικής σημασίας για τη λήψη ομόφωνων αποφάσεων που εξυπηρετούν τη συλλογική ευημερία μιας πόλης.

Τα σχόλια των συμμετεχόντων σχετικά με τη βελτίωση του παιχνιδιού χρησιμεύουν ως πολύτιμα στοιχεία για μελλοντικές προσπάθειες έρευνας και ανάπτυξης που σχετίζονται με το εξεταζόμενο παιχνίδι. Οι παράγοντες που σχετίζονται με την ηλικία των συμμετεχόντων σε παιχνιδοποιημένες εκπαιδευτικές προσεγγίσεις υπογραμμίζει τη σημασία της προσαρμογής τέτοιων μεθόδων στα ειδικά χαρακτηριστικά και τις ανάγκες διαφόρων δημογραφικών στοιχείων των συμμετεχόντων.