Co-funded by
the European Union



ΓΚΡΙΝΕΝΤΖ
ΔΙΑΦΉΜΙΣΗ ΒΙΩΣΙΜΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΌΤΗΤΑΣ ΣΤΗΝ ΑΝΩΤΑΤΗ ΕΚΠΑΊΔΕΥΣΗ ΜΈΣΩ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΜΈΝΗΣ ΜΆΘΗΣΗΣ ΜΕ ΒΆΣΗ ΤΗΝ ΤΕΧΝΗΤΉ ΝΟΗΜΟΣΎΝΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΙΚΉ ΚΑΙΝΟΤΟΜΊΑ

ΑΡΙΘΜΌΣ ΣΥΜΦΩΝΊΑΣ ΕΠΙΧΟΡΉΓΗΣΗΣ: 2025-1-PL01-KA220-HED-000356295

Το έργο αποσκοπεί στην ενδυνάμωση φοιτητών τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, εκπαιδευτικών και επίδοξων επιχειρηματιών με πράσινες και επιχειρηματικές δεξιότητες μέσω καινοτόμων προσεγγίσεων μάθησης που βασίζονται στην Τεχνητή Νοημοσύνη και την παιχνιδοποίηση.

Διαδρομές Μάθησης που Βασίζονται σε Μικρο-Πιστοποιητικά, εξοπλίζοντας τους εκπαιδευόμεν με θεμελιώδεις ικανότητες στη βιώσιμη επιχειρηματικότητα.

Μάθημα παιχνιδοποιημένης μάθησης που βασίζεται στην τεχνητή νοημοσύνη, στο οποίο οι εκπαιδευόμενοι θα αποκτήσουν πρακτικές γνώσεις και δεξιότητες σχετικά με τη βιωσιμότητα και την επιχειρηματικότητα σε ένα ελκυστικό ψηφιακό περιβάλλον.

Εικονική Θερμοκοιτίδα με Παιχνίδια, όπου οι μαθητ έχουν τη δυνατότητα να αναπτύξουν, να δοκιμάσου και να βελτιώσουν βιώσιμες επιχειρηματικές ιδέες.

www.greenedge.eu

Το έργο GREENEDGE συγκεντρώνει μια δυναμική και διεπιστημονική συμμαχία 7 οργανισμών από όλη την Ευρώπη.

-Πανεπιστήμιο AGH Κρακοβίας (Πολωνία)
-Συνδεδεμένες Τεχνολογίες (Ιρλανδία)
-INNOMATE (Τουρκία)
-CEA – Συμμαχία Κυκλικής Οικονομίας (Κύπρος)
-Κόμβος Έξυπνης Εκπαίδευσης (Γερμανία)
Πανεπιστήμιο Εφαρμοσμένων Επιστημών Χάγης (Ολλανδία)
-ACEEU GmbH (Γερμανία)

Το έργο GREENEDGE εγκαινιάστηκε επίσημα με την εναρκτήρια συνάντηση που διεξήχθη στην Κρακοβία της Πολωνίας, στις 18-19 Μαρτίου 2026. Εταίροι από όλη την Ευρώπη συγκεντρώθηκαν για να ξεκινήσουν τη συνεργασία, να ευθυγραμμίσουν τις προσδοκίες και να καθορίσουν το εννοιολογικό και μεθοδολογικό πλαίσιο τ έργου.

«Όπου η βιωσιμότητα συναντά την καινοτομία και την επιχειρηματικότητα».

Γιατί έχει σημασία το GREENEDGE;

Το GREENEDGE ανταποκρίνεται στην αυξανόμενη ανάγκη για δεξιότητες βιώσιμης επιχειρηματικότητας στην Ευρώπη, γεφυρώνοντας το χάσμα μεταξύ της εκπαίδευσης και της πράσινης οικονομίας.

Μέσω μικροπιστοποιήσεων, παιχνιδοποιημένης μάθησης και περιβαλλόντων προσομοίωσης του πραγματικού κόσμου, το έργο υποστηρίζει τους μαθητές στην ανάπτυξη πρακτικών, μελλοντοστραφών ικανοτήτων που ευθυγραμμίζονται με τις προτεραιότητες βιωσιμότητας και καινοτομίας.