

## Δ4. ΣΧΕΔΙΟ ΠΡΟΚΗΡΥΞΗΣ ΜΑΘΗΤΙΚΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

*Στο επισυναπτόμενο αρχείο περιγράφονται με λεπτομέρεια το φυλλάδιο του Μαθητικού Διαγωνισμού καθώς και οι Κανόνες & Κανονισμοί που διέπουν τον διαγωνισμό. Τα κείμενα περιγράφουν όλα τα στάδια του διαγωνισμού, τους όρους επιλεξιμότητας, το χρονοδιάγραμμα, τις διαδικασίες, τις δοκιμασίες, τα βραβεία και τις κριτικές επιτροπές του διαγωνισμού. Τα έγγραφα έχουν μεταφραστεί στα Αγγλικά για την εξοικείωση των καθηγητών και μαθητών παρόλα αυτά ο διαγωνισμός θα πραγματοποιηθεί στην Αγγλική γλώσσα.*



4ος  
Διεθνής Σχολικός Διαγωνισμός  
EU-CONEXUS

# ΣΚΕΨΟΥ ΕΞΥΠΝΑ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΠΡΑΣΙΝΑ



EU CONEXUS



Co-funded by  
the European Union

# Περιεχόμενα

Λίγα λόγια για τον διαγωνισμό

Γιατί να συμμετέχω

Πώς μπορώ να συμμετέχω

Μετατρέποντας τον  
διαγωνισμό σε παιχνίδι

Τα στάδια του διαγωνισμού

Τι θα κερδίσω

Χρονοδιάγραμμα διαγωνισμού

# Λίγα λόγια για τον διαγωνισμό

Από την αρχαιότητα, οι παράκτιες περιοχές φιλοξενούσαν ανθρώπινους οικισμούς λόγω των άφθονων φυσικών πόρων, της πρόσβασης σε μέσα μεταφοράς και της επικοινωνίας με άλλες κοινότητες. Κατ' ακρίβεια, σύμφωνα με τα Ηνωμένα Έθνη, σχεδόν το 40% του παγκόσμιου πληθυσμού ζει σε απόσταση 100 χλμ από μια ακτογραμμή. Ωστόσο, η αυξανόμενη αστικοποίηση και εκβιομηχάνιση αυτών των περιοχών έχει οδηγήσει σε σημαντικές περιβαλλοντικές προκλήσεις.

Η βιωσιμότητα των παράκτιων ζωνών, είναι μια ουσιαστική πτυχή της υπεύθυνης διαβίωσης και μπορεί να επιτευχθεί με την εφαρμογή του πλαισίου 9R (Επανεξέταση (Rethink), Μείωση (Reduce), Επαναχρησιμοποίηση (Reuse), Επισκευή (Repair), Ανανέωση (Refurbish), Ανακατασκευή

(Remanufacture), Επαναπροσδιορισμός σκοπού (Repurpose), Ανακύκλωση (Recycle), Ανάκτηση (Recover)).

Το πλαίσιο 9R εστιάζει στη μείωση των αποβλήτων και στην υιοθέτηση μιας κυκλικής οικονομίας, η οποία είναι ζωτικής σημασίας για την υγεία και την ευημερία των παράκτιων συστημάτων. Εφαρμόζοντας το πλαίσιο 9R, μπορούμε να μειώσουμε την ποσότητα των πλαστικών απορριμμάτων και άλλων ρύπων που καταλήγουν στον ωκεανό, προστατεύοντας έτσι τη θαλάσσια ζωή και διατηρώντας την ευαίσθητη ισορροπία του παράκτιου οικοσυστήματος. Η παράκτια βιωσιμότητα και η υπεύθυνη διαβίωση συνδέονται άμεσα και είναι συλλογική μας ευθύνη να προστατεύσουμε τις θάλασσές μας και να διασφαλίσουμε τη μακροπρόθεσμη βιωσιμότητά τους.

## Γιατί να συμμετέχω

Διαγωνισμός

Μάθηση

Ισχυροί δεσμοί

Περιβαλλοντική βιωσιμότητα

Κριτική & Δημιουργική σκέψη

Ευαισθητοποίηση

Γλωσσικές δεξιότητες

Επιχειρηματικότητα

Κοινωνική Αλλαγή

Ανάπτυξη

Ενασχόληση

Ενίσχυση δεξιοτήτων

Ομαδικό πνεύμα

Απόκτηση νέων εμπειριών



## ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ

Επιθυμητός αντίκτυπος σε μαθητές/τριες: ευαισθητοποίηση σχετικά με τη βιωσιμότητα, εξάσκηση της αγγλικής γλώσσας, ενίσχυση ενδιαφέροντος για άλλες κουλτούρες, ενδυνάμωση, ανάπτυξη κριτικής σκέψης, δημιουργικότητας, υπευθυνότητας, επιχειρηματικών δεξιοτήτων και ομαδικού πνεύματος, ενίσχυση ενδιαφέροντος για κοινωνική αλλαγή.



## ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

Επιθυμητός αντίκτυπος σε εκπαιδευτικούς: ευαισθητοποίηση σχετικά με τη βιωσιμότητα, εξάσκηση της αγγλικής γλώσσας, ανάπτυξη σχέσεων με μαθητές/τριες, εξερεύνηση νέων μεθόδων διδασκαλίας, βελτίωση δεξιοτήτων διαχείρισης έργων, πρόσβαση στο πρόγραμμα Erasmus+ για επαγγελματική ανάπτυξη και διεθνείς συνεργασίες.

# Πώς μπορώ να συμμετέχω

### ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ:

12-15 ετών

#### Σκοπός

Ευαισθητοποίηση σχετικά με τη βιωσιμότητα, την κυκλική οικονομία, τα πράσινα και τεχνολογικά έξυπνα περιβάλλοντα και τις έξυπνες πόλεις.

#### Στάδια Διαγωνισμού

- Στάδιο 1: Εγγραφή
- Στάδιο 2: Ερωτηματολόγιο Βιωσιμότητας
- Στάδιο 3: Κατασκευαστική πρόκληση
- Στάδιο 4: Πρόκληση βίντεο
- Στάδιο 5: Σχεδιασμός παρουσίασης

### ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ:

15-18 ετών

Ενθάρρυνση των μαθητών/τριών να σκεφτούν κριτικά και δημιουργικά για τη βιώσιμη ανάπτυξη, την κυκλική οικονομία και τις τεχνολογίες έξυπνων πόλεων.

- Στάδιο 1: Εγγραφή
- Στάδιο 2: Έρευνα
- Στάδιο 3: Business Model Canva
- Στάδιο 4: Πρόκληση Ανακύκλωσης
- Στάδιο 5: Σχεδιασμός παρουσίασης

# Μετατρέποντας τον διαγωνισμό σε παιχνίδι



Διαγωνισμός

Ενασχόληση

Εκπλήρωση

Ο διαγωνισμός βασίζεται στη συγκέντρωση πόντων για την ολοκλήρωση συγκεκριμένων εργασιών, που θα ενθαρρύνουν την εμπλοκή των μαθητών/τριών και θα οδηγήσουν σε αίσθημα ικανοποίησης για την επίτευξη του στόχου.



Ανάπτυξη

Πράξη

Μάθηση

Ο διαγωνισμός περιλαμβάνει έρευνα για την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο το πλαίσιο 9R μπορεί να εφαρμοστεί μέσω απλών ενεργειών. Προσθέτοντας στο μαθησιακό μέρος το μέρος της κατασκευής, δηλαδή το πραγματικό έργο, οι μαθητές/τριες θα αποκτήσουν τεχνογνωσία που είναι σημαντική για την ανάπτυξή τους.



Σημασία

Αλλαγή

Ενδυνάμωση

Εν κατακλείδι, δείχνας πώς μπορεί η κατασκευή να αξιοποιηθεί στην κοινωνία, μαθητές και μαθήτριες Γυμνασίου και Λυκείου θα έχουν την ευκαιρία να αντιληφθούν, μέσω της δύναμης των παραδειγμάτων, ότι μπορούν να αλλάξουν τα πράγματα. Θα αναγνωρίσουν επίσης τη σημασία του ανέκτυπου των δράσεων τους, αναπτύσσοντας έτσι ένα αίσθημα ενδυνάμωσης.

# Τα στάδια του διαγωνισμού

## 1.

### ΠΡΟ-ΕΠΙΛΟΓΗ

Η εθνική κριτική επιτροπή θα επιλέξει μέχρι πέντε (5) έργα ως τα καλύτερα κάθε ηλικιακής κατηγορίας (με βάση γενικά και ποιοτικά κριτήρια)

## 2.

### ΑΝΑΔΕΙΞΗ ΕΘΝΙΚΟΥ ΝΙΚΗΤΗ

Οι ομάδες που θα επιλεγούν θα παρουσιάσουν τα έργα τους στην εθνική κριτική επιτροπή σε δεκάλεπτη παρουσίαση. Μία νικήτρια ομάδα για κάθε ηλικιακή κατηγορία θα επιλεγεί για να συμμετάσχει στην επόμενη φάση.

## 3.

### ΤΕΛΙΚΗ ΕΠΙΛΟΓΗ

Οι εθνικοί νικητές θα παρουσιάσουν διαδικτυακά τα έργα τους στη διεθνή κριτική επιτροπή και θα βραβευτούν τα τρία καλύτερα έργα.

# Τι θα κερδίσω

## ΟΛΟΙ/ΕΣ ΟΙ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ/ΟΥΣΕΣ

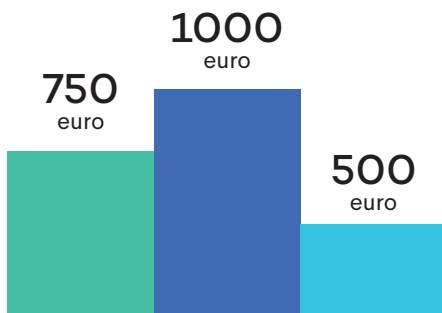
Είτε κερδίσετε είτε όχι, θα έχετε την ευκαιρία να ζήσετε μια συναρπαστική εμπειρία και να αποκτήσετε γνώσεις για τη βιώσιμη ανάπτυξη της περιοχής σας.

## ΟΙ ΕΘΝΙΚΕΣ ΝΙΚΗΤΡΙΕΣ ΟΜΑΔΕΣ

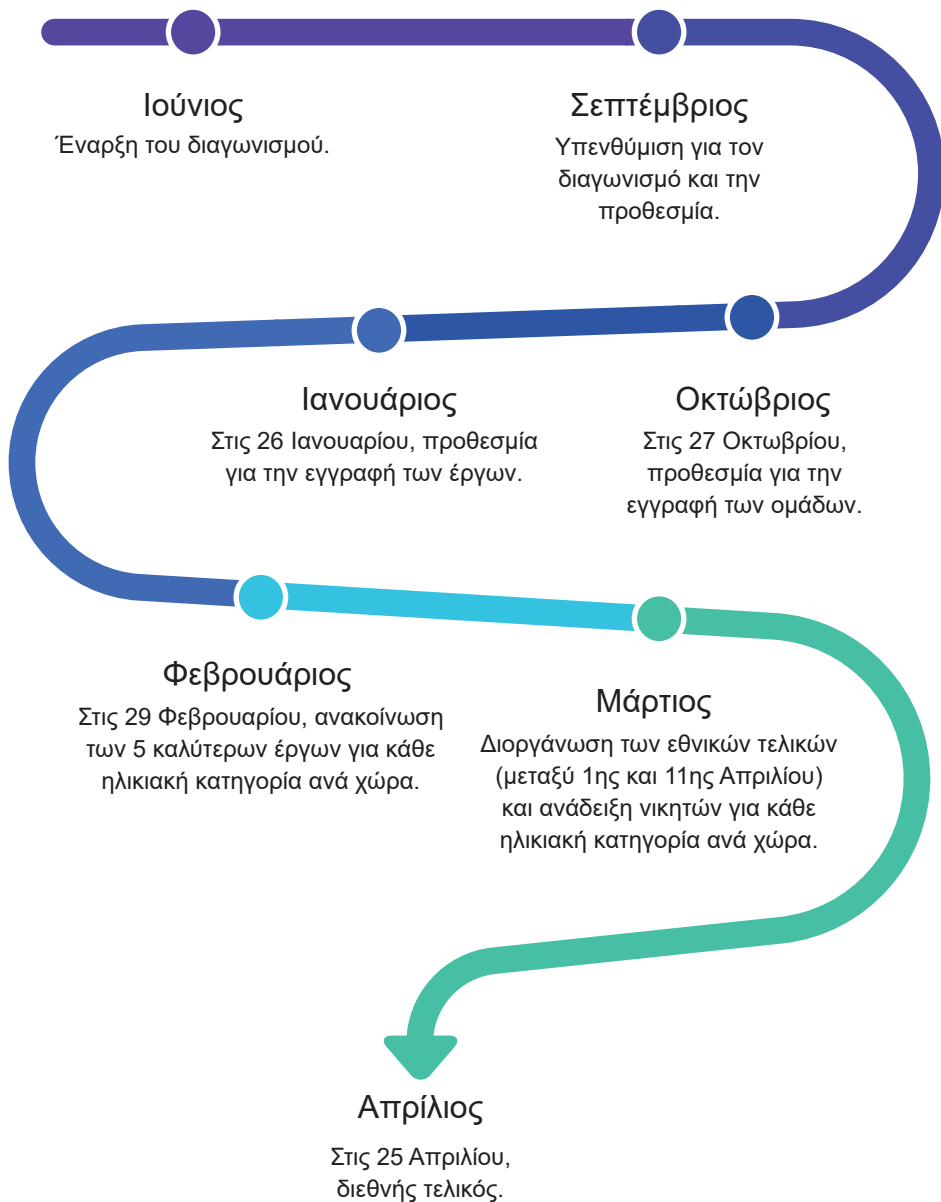
Δωράκια από το EU-CONEXUS και πιστοποιητικά θα δοθούν σε όλους τους εθνικούς συμμετέχοντες. Οι νικήτριες ομάδες (μία ανά κατηγορία) θα λάβουν έπαθλα 200€ για κάθε μέλος της ομάδας, συμπεριλαμβανομένου του/της εκπαιδευτικού.

## ΟΙ ΔΙΕΘΝΕΙΣ ΝΙΚΗΤΡΙΕΣ ΟΜΑΔΕΣ

Οι ομάδες που θα καταλάβουν τις τρεις πρώτες θέσεις στον διεθνή διαγωνισμό, συμπεριλαμβανομένου του/της εκπαιδευτικού, θα λάβουν βραβεία συνολικής αξίας:



# Χρονοδιάγραμμα Διαγωνισμού





# Η ευκαιρία σου να γίνεις φορέας αλλαγής: Δράσε σήμερα για ένα βιώσιμο αύριο



ΓΕΩΠΟΝΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ  
AGRICULTURAL UNIVERSITY OF ATHENS



Catholic  
University  
of Valencia  
San Vicente Mártir



Klaipeda  
University



Sveučilište u Zadru  
Universitas Studiorum  
Jadertina | 1396 | 2002 |



Technical University of  
Civil Engineering Bucharest



SE  
TU  
Clujul  
Technicopol  
South-East  
Technological  
University

Universität  
Rostock



Traditio et Innovatio



Frederick  
University

Αποποίηση ευθυνών: Χρηματοδοτούμενο από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις που εκφράζονται ανήκουν αποκλειστικά στους συγγραφείς και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.



Το Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο για την Έξυπνη Αστική Παράκτια  
Αειφορία (EU-CONEXUS) παρουσιάζει την τέταρτη έκδοση του  
διεθνούς σχολικού διαγωνισμού

**'THINK SMART, CREATE GREEN'  
'ΣΚΕΨΟΥ ΈΞΥΠΝΑ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΠΡΑΣΙΝΑ'**

**Κανόνες & Κανονισμοί Διαγωνισμού**



**EU CONEXUS**



**Co-funded by  
the European Union**

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ.....	3
1.1 ΚΥΡΙΟΙ ΣΤΟΧΟΙ.....	4
1.2 ΠΑΙΧΝΙΟΔΟΠΟΙΗΣΗ.....	4
1.3 ΟΜΑΔΕΣ ΣΤΟΧΟΙ.....	5
1.4 ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΘΕΜΑΤΩΝ.....	5
1.5 ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΕΡΓΑΣΙΩΝ.....	7
1.6 ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΟΣ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ.....	10
2. ΕΠΙΛΕΨΙΜΟΤΗΤΑ.....	11
3. ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ.....	12
4. ΤΡΟΠΟΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ.....	13
4.1 ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ.....	13
4.2 ΕΓΓΡΑΦΗ.....	13
4.3 ΕΝΤΥΠΑ ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΣΗΣ.....	13
4.4 ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΙ ΕΓΓΡΑΦΗΣ.....	13
4.5 ΥΠΟΒΟΛΗ ΕΡΓΩΝ/ΕΡΓΑΣΙΩΝ.....	14
5. ΣΥΝΘΕΣΗ ΚΡΙΤΙΚΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ.....	15
5.1 ΕΘΝΙΚΗ ΚΡΙΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ.....	15
5.2 ΔΙΕΘΝΗΣ ΚΡΙΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ.....	15
6. ΑΝΑΔΕΙΞΗ ΝΙΚΗΤΩΝ.....	16
6.1 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΑΝΑΔΕΙΞΗΣ ΕΘΝΙΚΩΝ ΝΙΚΗΤΩΝ.....	16
6.2 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΑΝΑΔΕΙΞΗΣ ΔΙΕΘΝΩΝ ΝΙΚΗΤΩΝ.....	16
6.3 ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΕΡΓΩΝ.....	16
7. ΒΡΑΒΕΙΟ.....	21
7.1 ΓΕΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ.....	21
7.2 ΕΘΝΙΚΟ ΒΡΑΒΕΙΟ.....	21
7.3 ΔΙΕΘΝΕΣ ΒΡΑΒΕΙΟ.....	21
8. ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ.....	22

## 1. Επισκόπηση Διαγωνισμού

Το EU-CONEXUS, το Έυρωπαϊκό Πανεπιστήμιο για την Έξυπνη Αστική & Παράκτια Αειφορία, το οποίο δημιουργήθηκε από 9 ευρωπαϊκά πανεπιστήμια εταίρους, είναι ένα διακρατικό ευρωπαϊκό ίδρυμα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης και έρευνας που καλύπτει την έξυπνη αστική παράκτια βιώσιμη ανάπτυξη από παγκόσμια άποψη.

Ένας από τους κύριους στόχους της κοινοπραξίας EU-CONEXUS είναι η ευαισθητοποίηση σχετικά με τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι αστικοποιημένες παράκτιες περιοχές στην Ευρώπη και η έμπνευση της κοινωνίας να αναζητήσει λύσεις για την εφαρμογή φιλικών προς το περιβάλλον αρχών στην καθημερινή της ζωή.

Μεταξύ των κοινών ακαδημαϊκών προσφορών τους, το Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο EU-CONEXUS αναπτύσσει εργαστήρια και σεμινάρια για τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Ως εκ τούτου, οι εταίροι κατέληξαν στην ιδέα του Διεθνούς Σχολικού Διαγωνισμού EU-CONEXUS «Think Smart, Create Green».

Το Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο EU-CONEXUS αποτελείται από 9 συνεργάτες:

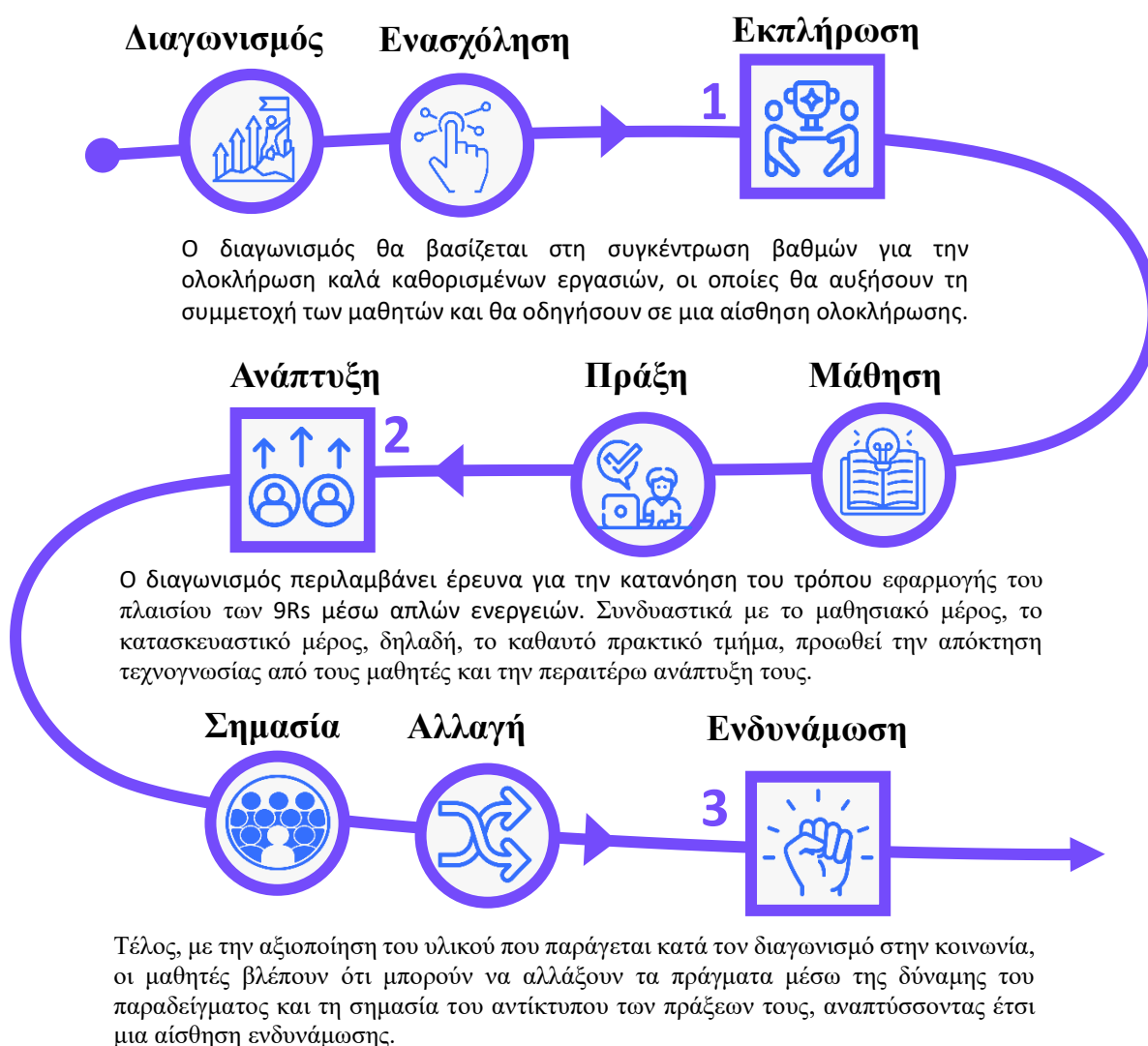
- La Rochelle Université (LRUniv), Γαλλία
- Γεωπονικό Πανεπιστήμιο Αθηνών (ΓΠΑ), Ελλάδα
- Καθολικό Πανεπιστήμιο της Βαλένθια (UCV), Ισπανία
- Πανεπιστήμιο Klaipeda (KU), Λιθουανία
- Πανεπιστήμιο του Ζαντάρ (UNIZD), Κροατία
- Τεχνικό Πανεπιστήμιο Πολιτικών Μηχανικών Βουκουρεστίου (UTCB), Ρουμανία
- Νοτιοανατολικό Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο (SETU), Ιρλανδία
- Πανεπιστήμιο του Ρόστοκ (UROS), Γερμανία
- Πανεπιστήμιο Frederick (FredU), Κύπρος

## 1.1 Κύριοι Στόχοι

Οι κύριοι στόχοι αυτού του διαγωνισμού είναι:

- να φέρει το έργο EU-CONEXUS πιο κοντά στους μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, να ευαισθητοποιήσει σχετικά με τη βιωσιμότητα των παράκτιων περιοχών και να προωθήσει τη θαλάσσια περιβαλλοντική συνείδηση μέσω μιας συγκεκριμένης αλλά και πανευρωπαϊκής προσέγγισης.
- να φέρει την πανεπιστημιακή ζωή πιο κοντά στους μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, να τους ενθαρρύνει να επιλέξουν σπουδές που σχετίζονται με το STEM ( Φυσικές Επιστήμες, την Τεχνολογία, την Επιστήμη των Μηχανικών και τα Μαθηματικά) και να τους εισαγάγει σε μελλοντικές σταδιοδρομίες σε σχετικούς κλάδους.

## 1.2 Παιχνιδοποίηση



### 1.3 Ομάδες Στόχοι

Ο διαγωνισμός έχει δυο ομάδες στόχους:

- Μαθητές ηλικίας 12-15 ετών
- Μαθητές 15-18 ετών

Οι μαθητές που έχουν συμπληρώσει την ηλικία των 15 ετών κατά την εγγραφή της ομάδας μπορούν να επιλέξουν να συμμετάσχουν σε μία από τις δύο κατηγορίες.

### 1.4 Επεξήγηση Θεμάτων

Από την αρχαιότητα, οι παράκτιες περιοχές ήταν δημοφιλείς τοποθεσίες για ανθρώπινους οικισμούς λόγω των άφθονων φυσικών πόρων, της προσβασιμότητας και την ευκολία επικοινωνίας με άλλες κοινότητες. Πράγματι, σύμφωνα με τα Ηνωμένα Έθνη, σχεδόν το 40% του παγκόσμιου πληθυσμού ζει σε απόσταση 100 χιλιομέτρων από μια ακτογραμμή. Ωστόσο, η αυξανόμενη αστικοποίηση και εκβιομηχάνιση αυτών των περιοχών έχουν οδηγήσει σε σημαντικές περιβαλλοντικές προκλήσεις.

Στατιστικά στοιχεία που σχετίζονται με τις παράκτιες περιοχές και τις περιβαλλοντικές προκλήσεις που αντιμετωπίζουν.

- Τα Ηνωμένα Έθνη αναφέρουν ότι τα παράκτια και θαλάσσια οικοσυστήματα εκτιμάται ότι αξίζουν πάνω από 25 τρισεκατομμύρια δολάρια ετησίως, παρέχοντας βασικές υπηρεσίες όπως τρόφιμα, φιλτράρισμα νερού και ρύθμιση του κλίματος.
- Το Παγκόσμιο Ταμείο Άγριας Ζωής (WWF) αναφέρει ότι οι παράκτιοι υγρότοποι, σημαντικοί βιότοποι για πτηνά, ψάρια και άλλα άγρια ζώα, έχουν μειωθεί κατά περίπου 50% τον περασμένο αιώνα λόγω των ανθρώπινων δραστηριοτήτων.
- Ο Οργανισμός Τροφίμων και Γεωργίας (FAO) αναφέρει ότι περίπου το 90% των παγκόσμιων ιχθυαποθεμάτων είτε εκμεταλλεύονται πλήρως είτε πλήρη εκμετάλλευση είτε υπερεκμεταλλεύονται. Οι παράκτιες περιοχές είναι ιδιαίτερα ευάλωτες στην υπεραλίευση, η οποία μπορεί να οδηγήσει σε κατάρρευση πληθυσμών ψαριών και να έχει σοβαρές συνέπειες για τις τοπικές οικονομίες και την επισιτιστική ασφάλεια.
- Η Διακυβερνητική Επιτροπή για την Κλιματική Αλλαγή (IPCC) προβλέπει ότι η παγκόσμια στάθμη της θάλασσας θα μπορούσε να αυξηθεί έως και 1,1 μέτρα μέχρι το τέλος του αιώνα, εάν οι εκπομπές αερίων του θερμοκηπίου συνεχίσουν να αυξάνονται με τον τρέχοντα ρυθμό. Αυτό θα μπορούσε να οδηγήσει σε πλημμύρες, διάβρωση και εκτοπισμό εκατομμυρίων ανθρώπων που ζουν σε παράκτιες περιοχές.
- Μια μελέτη που δημοσιεύτηκε στο περιοδικό Nature το 2020 διαπίστωσε ότι οι ωκεανοί του κόσμου έχουν γίνει πιο όξινοι λόγω της απορρόφησης διοξειδίου του άνθρακα από την ατμόσφαιρα. Αυτό μπορεί να έχει σοβαρές συνέπειες για τα θαλάσσια οικοσυστήματα, συμπεριλαμβανομένης της απώλειας κοραλλιογενών υφάλων, οι οποίοι παρέχουν σημαντικό βιότοπο για τα ψάρια και άλλα θαλάσσια είδη.

Συνοψίζοντας, ενώ οι παράκτιες περιοχές θεωρούνται από καιρό ιδανικές τοποθεσίες για ανθρώπινους οικισμούς, η αυξανόμενη ζήτηση για φυσικούς πόρους και υπηρεσίες έχει οδηγήσει σε σημαντικές περιβαλλοντικές προκλήσεις. Είναι σημαντικό να λάβουμε μέτρα για την προστασία αυτών των εύθραυστων οικοσυστημάτων και τον μετριασμό των επιπτώσεων της κλιματικής αλλαγής αν θέλουμε να διασφαλίσουμε τη μακροπρόθεσμη βιωσιμότητα των παράκτιων κοινοτήτων μας.

Η αειφορία στις ακτές είναι μια ουσιαστική πτυχή της υπεύθυνης διαβίωσης και μπορεί να επιτευχθεί με την εφαρμογή του πλαισίου 9R. Αυτό το πλαίσιο δίνει έμφαση στη μείωση των απορριμμάτων και στην υιοθέτηση μιας κυκλικής οικονομίας, η οποία είναι ζωτικής σημασίας για την υγεία και τη μακροζωία των παράκτιων οικοσυστημάτων. Με την εφαρμογή του πλαισίου 9R, μπορούμε να μειώσουμε την ποσότητα των πλαστικών απορριμμάτων και άλλων ρύπων που καταλήγουν στον ωκεανό, προστατεύοντας έτσι τη θαλάσσια ζωή και διατηρώντας τη λεπτή ισορροπία του παράκτιου οικοσυστήματος. Επί της ουσίας, η παράκτια βιωσιμότητα και η υπεύθυνη διαβίωση πάνε χέρι-χέρι, και είναι συλλογική μας ευθύνη να προστατεύσουμε τους ωκεανούς μας και να διασφαλίσουμε τη μακροπρόθεσμη βιωσιμότητά τους.

Το Πλαίσιο 9R είναι ένα σύνολο αρχών που μπορούν να μας βοηθήσουν να μεταβούμε από μια γραμμική οικονομία σε μια κυκλική οικονομία. Σε μια γραμμική οικονομία, παίρνουμε πόρους από τη γη, τους χρησιμοποιούμε για την παραγωγή προϊόντων και, στη συνέχεια, τους απορρίπτουμε αφού τελειώσουμε με τη χρήση τους. Αυτό δημιουργεί πολλά απόβλητα και ρύπανση και δεν είναι βιώσιμο μακροπρόθεσμα. Σε μια κυκλική οικονομία, στοχεύουμε να διατηρήσουμε τους πόρους σε χρήση για όσο το δυνατόν περισσότερο και να ελαχιστοποιήσουμε τα απόβλητα και τη ρύπανση.

Τα 9R αντιπροσωπεύουν:

- R0-Refuse/Αρνούμαι: Αυτό σημαίνει άρνηση προϊόντων που δεν είναι βιώσιμα ή απαραίτητα. Για παράδειγμα, μπορούμε να πούμε όχι σε πλαστικές σακούλες, καλαμάκια ή μπουκάλια μιας χρήσης.
- R1-Rethink/Επανεξετάζω: Αυτό σημαίνει επανεξέταση του τρέχοντος συστήματός μας και αναζήτηση τρόπων για να το κάνουμε πιο βιώσιμο. Για παράδειγμα, μπορούμε να σχεδιάσουμε προϊόντα ώστε να είναι επαναχρησιμοποιήσιμα, επισκευάσιμα και ανακυκλώσιμα.
- R2-Reduce/Μειώνω: Αυτό σημαίνει μείωση του αριθμού των πόρων που χρησιμοποιούμε. Για παράδειγμα, μπορούμε να χρησιμοποιούμε ενεργειακά αποδοτικές συσκευές, να κάνουμε πιο σύντομα ντους ή να σβήνουμε τα φώτα όταν δεν τις χρησιμοποιούμε.
- R3-Reuse/Επαναχρησιμοποιώ: Αυτό σημαίνει την εύρεση νέων χρήσεων για προϊόντα και υλικά που διαφορετικά θα πετιόταν. Για παράδειγμα, μπορούμε να δωρίσουμε ρούχα, βιβλία ή έπιπλα ή να χρησιμοποιήσουμε παλιά βάζα ως δοχεία.
- R4-Repair/Επισκευάζω: Αυτό σημαίνει επισκευή προϊόντων που έχουν σπάσει αντί να τα πετάξετε. Για παράδειγμα, μπορούμε να επισκευάσουμε ρούχα, να φτιάξουμε ποδήλατα ή να αντικαταστήσουμε εξαρτήματα σε συσκευές.
- R5-Refurbish/Ανακαινίζω: Αυτό σημαίνει επαναφορά των προϊόντων στην αρχική τους κατάσταση ή αναβάθμισή τους για παράταση της διάρκειας ζωής τους. Για

παράδειγμα, μπορούμε να ανακαινίσουμε τηλέφωνα, υπολογιστές ή αυτοκίνητα.

- R6-Remanufacture/Επανακατασκευάζω: Αυτό σημαίνει χρήση παλαιών προϊόντων και υλικών για τη δημιουργία νέων. Για παράδειγμα, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ανακυκλωμένο πλαστικό για να φτιάξουμε νέα προϊόντα ή να χρησιμοποιήσουμε παλιά ανταλλακτικά αυτοκινήτων για την κατασκευή νέων αυτοκινήτων.
- R7-Repurpose/Επαναξιοποιώ: Αυτό σημαίνει τη χρήση απορριφθέντος προϊόντος σε ένα νέο προϊόν με την ίδια λειτουργία.
- R8-Recycle/Ανακυκλώνω: Αυτό σημαίνει μετατροπή των απορριμμάτων σε νέα προϊόντα ή υλικά. Για παράδειγμα, μπορούμε να ανακυκλώσουμε χαρτί, γυαλί ή μέταλλο και να τα μετατρέψουμε σε νέα προϊόντα.
- R9-Recover/Ανακτώ: Αυτό σημαίνει ανάκτηση ενέργειας ή πόρων από απόβλητα που δεν μπορούν να ανακυκλωθούν ή να επαναχρησιμοποιηθούν. Για παράδειγμα, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε βιοαέριο από οργανικά απόβλητα ή να εξάγουμε μέταλλα από ηλεκτρονικά απόβλητα.

Εφαρμόζοντας το Πλαίσιο 9R, μπορούμε να δημιουργήσουμε μια πιο βιώσιμη και κυκλική οικονομία που ωφελεί τόσο τους ανθρώπους όσο και τον πλανήτη. Μπορούμε να μειώσουμε τα απόβλητα, να εξοικονομήσουμε πόρους και να δημιουργήσουμε νέες θέσεις εργασίας και επιχειρήσεις που συμβάλλουν σε έναν υγιέστερο και πιο δίκαιο κόσμο.

## 1.5 Προδιαγραφές εργασιών (projects)

### 1.5.1. Κατηγορία 1: μαθητές 12-15 ετών

Στόχος: Η ευαισθητοποίηση σχετικά με τη βιωσιμότητα, την κυκλική οικονομία, τα πράσινα και τεχνολογικά ευφυή περιβάλλοντα και τις έξυπνες πόλεις.

#### Στάδιο 1: Εγγραφή

Η διαδικασία εγγραφής των συμμετεχόντων περιγράφεται αναλυτικά στο σημείο 4.2. Στο στάδιο της εγγραφής, απονέμονται έως και 2 βαθμοί στους 100 για την επαγρύπνηση των αγωνιζομένων, δηλαδή όσο νωρίτερα εγγραφεί η ομάδα, τόσο περισσότερους βαθμούς μπορεί να λάβει.

#### Στάδιο 2: Κουίζ αειφορίας

Αφού παρακολουθήσουν ένα βίντεο για τη βιωσιμότητα, την κυκλική οικονομία, τα πράσινα και τεχνολογικά ευφυή περιβάλλοντα και τις έξυπνες πόλεις, το οποίο θα διαθέσουν ερευνητές από τα πανεπιστήμια του EU-CONEXUS, κάθε ομάδα μαθητών θα κληθεί να απαντήσει ένα διαδικτυακό κουίζ. Το διαδικτυακό κουίζ θα δοκιμάσει τις γνώσεις των μαθητών σε σχέση με την βίντεο-παρουσίαση και αν απαντήσουν επιτυχώς θα λάβουν έως 8 πόντους στους 100 (μέγιστη βαθμολογία).



### Στάδιο 3: Δοκιμασία Κατασκευής

Κάθε ομάδα θα έχει την αποστολή να συλλέξει ανακυκλώσιμα υλικά και να δημιουργήσει κάτι νέο (μόνο ένα αντικείμενο) από αυτά. Για παράδειγμα, μπορούν να δημιουργήσουν μια σκούπα από κονσέρβες ή μια μολυβοθήκη από πλαστικά μπουκάλια ή μια λάμπα από χαρτόνι. Η διαδικασία πρέπει να τεκμηριώνεται με φωτογραφίες και μια σύντομη περιγραφή. Σε αυτό το στάδιο, κάθε ομάδα μπορεί να συγκεντρώσει έως και 30 βαθμούς από τους 100 για δημιουργικότητα, την εκτέλεση και τη χρησιμότητα του κατασκευασμένου αντικειμένου. Συνιστάται το αντικείμενο που θα δημιουργηθεί να είναι εύκολο να μεταφερθεί στους εθνικούς τελικούς ή στο εξωτερικό σε μία από τις συναντήσεις EU-CONEXUS.

### Στάδιο 4: Δοκιμασία βίντεο

Κάθε ομάδα πρέπει να δημιουργήσει ένα σύντομο βίντεο (μέγιστη διάρκεια 30 δευτερόλεπτα). Το βίντεο θα πρέπει να αναφέρεται στο αντικείμενο που δημιουργήθηκε στο Στάδιο 3, δείχνοντας τη χρησιμότητα και τη δυνατότητα εφαρμογής του. Όλα τα βίντεο θα μεταφορτωθούν από τους διοργανωτές του Σχολικού Διαγωνισμού EU-CONEXUS σε μια πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης. Η βαθμολογία υπολογίζεται ανάλογα με τον αριθμό των likes που λαμβάνει η ομάδα στην πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης σε σύγκριση με τις άλλες ομάδες που συμμετείχαν στον διαγωνισμό, με μέγιστο 30 βαθμούς στους 100.

### Στάδιο 5: Σχεδιασμός παρουσίασης

Κάθε ομάδα θα πρέπει να δημιουργήσει μια παρουσίαση σχετικά με το κατασκευασμένο αντικείμενο που δημιουργήθηκε στο Στάδιο 3 και πώς μπορεί να αλλάξει τις κοινότητες στις οποίες ζουν. Η παρουσίαση μπορεί να γίνει σε οποιοδήποτε πρόγραμμα αλλά θα μεταφορτωθεί στην πλατφόρμα μόνο σε μορφή Microsoft Power Point (.ppt ή .pptx) ή σε μορφή .pdf. Η παρουσίαση δεν μπορεί να υπερβαίνει τις 10 διαφάνειες, συμπεριλαμβανομένου του εξωφύλλου και της ευχαριστήριας διαφάνειας. Σε αυτό το στάδιο μια ομάδα μπορεί να συγκεντρώσει το πολύ 30 βαθμούς από τους 100 για δημιουργικότητα, ποιότητα, πρόσθετες πληροφορίες, τη γραμμικότητα της παρουσίασης και την ευκολία κατανόησης.

### Στάδιο 6: Εθνικός διαγωνισμός και φάση EU-CONEXUS

Η παρουσίαση στην εθνική φάση και στη φάση EU-CONEXUS βασίζεται στην παρουσίαση που προετοιμάστηκε στο στάδιο 5 και δεν πρέπει να υπερβαίνει τα 10 λεπτά το πολύ. Όλα τα μέλη των μαθητικών ομάδων πρέπει να επικοινωνήσουν κατά την παρουσίαση. Μετά την παρουσίαση ακολουθεί το τμήμα ερωτήσεων από την κριτική επιτροπή το οποίο δεν περιλαμβάνεται στα 10 λεπτά για κάθε παρουσίαση.

## 1.5.2. Κατηγορία 2: μαθητές 15-18 ετών

Στόχος: Ο διαγωνισμός στοχεύει να ενθαρρύνει τους μαθητές να σκεφτούν κριτικά και δημιουργικά για τη βιώσιμη ανάπτυξη, την κυκλική οικονομία και τις τεχνολογίες έξυπνων πόλεων.

### Στάδιο 1: Εγγραφή

Η διαδικασία εγγραφής των συμμετεχόντων περιγράφεται αναλυτικά στο σημείο 4.2. Στο στάδιο της εγγραφής, απονέμονται έως και 2 βαθμοί στους 100 για την

επαγρύπνηση των αγωνιζομένων, δηλαδή όσο νωρίτερα εγγραφεί η ομάδα, τόσο περισσότερους βαθμούς μπορεί να λάβει.

#### Στάδιο 2: Έρευνα

Κάθε ομάδα πρέπει να διεξάγει διαδικτυακή έρευνα σχετικά με τις προκλήσεις βιωσιμότητας που αντιμετωπίζει η κοινότητά τους και πώς μπορούν να τη μετατρέψουν ώστε να γίνει πιο βιώσιμη και πιο έξυπνη, εισάγοντας τις αρχές της κυκλικής οικονομίας. Η έρευνα θα πρέπει να παρουσιάζεται με τη μορφή επιστημονικής περίληψης με έκταση έως 1 σελίδα A4 και γραμματοσειρά Calibri 12 pt με τις κατάλληλες βιβλιογραφικές αναφορές. Κάθε ομάδα μπορεί να λάβει έως και 25 βαθμούς από τους 100 βάση αξιολόγησης που θα λάβει υπό όψη και θα αξιολογηθεί με βάση τη σύνοψη, τη συνάφεια της έρευνάς και τη σωστή χρήση των βιβλιογραφικών αναφορών με βάση τα μοντέλα που παρέχονται στο τέλος αυτού του εγγράφου.

#### Στάδιο 3: Καμβάς Επιχειρηματικού Μοντέλου-Business Model Canva

Οι μαθητές θα πρέπει να αναπτύξουν ένα επιχειρηματικό μοντέλο που να είναι βιώσιμο και να τηρεί το πλαίσιο 9R της κυκλικής οικονομίας. Το επιχειρηματικό μοντέλο θα πρέπει να στοχεύει στην αντιμετώπιση μιας ή περισσότερων από τις προκλήσεις βιωσιμότητας που αντιμετωπίζει η τοπική τους κοινότητα. Για αυτό το στάδιο του διαγωνισμού, το EU-CONEXUS θα παρέχει εκπαίδευση για τη δημιουργία ενός Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου που θα υποστηρίζεται από τα τμήματα επιχειρηματικότητας των συνεργαζόμενων πανεπιστημίων. Η πρόταση πρέπει να παρουσιαστεί σε έως και 5 διαφάνειες που έχουν δημιουργηθεί σε Microsoft PowerPoint ή σε παρόμοιο πρόγραμμα και μια ομάδα μπορεί να λάβει έως και 25 βαθμούς από τους 100. Περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με την παρουσίαση του Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου θα βρείτε στο Παράρτημα 1 των Κανόνων και Κανονισμών.

#### Στάδιο 4: Δοκιμασία Ανακύκλωσης

Κάθε ομάδα πρέπει να οργανώσει μια εκστρατεία ανακύκλωσης στην τοπική της κοινότητα. Η εκστρατεία θα πρέπει να στοχεύει στη συλλογή ανακυκλώσιμων υλικών (π.χ. πλαστικά καπάκια μπουκαλιών, δοχεία αλουμινίου κ.λπ.) και τη δωρεά τους για περιβαλλοντικούς σκοπούς. Οι ομάδες θα αξιολογηθούν με βάση τον αντίκτυπο της καμπάνιας τους στην τοπική κοινωνία που αποδεικνύεται από 5 σχετικές φωτογραφίες και μπορούν να λάβουν έως και 18 βαθμούς από τους 100.

#### Στάδιο 5: Σχεδιασμός παρουσίασης

Κάθε ομάδα θα πρέπει να δημιουργήσει μια παρουσίαση σχετικά με την έρευνα που έγινε στο Στάδιο 2, τον Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου που έγινε στο Στάδιο 3 και την καμπάνια ανακύκλωσης στο Στάδιο 4. Η παρουσίαση θα γίνει διαδικτυακά, σε συγκεκριμένη μορφή και έκταση που δεν μπορεί να υπερβαίνει τις 10 διαφάνειες, συμπεριλαμβανομένου του εξωφύλλου και της ευχαριστήριας διαφάνειας. Σε αυτό το στάδιο μια ομάδα μπορεί να συγκεντρώσει το πολύ 30 βαθμούς από τους 100 για δημιουργικότητα, ποιότητα, πρόσθετες πληροφορίες, τη γραμμικότητα της παρουσίασης και την ευκολία κατανόησης.

#### Στάδιο 6: Εθνικός διαγωνισμός και φάση EU-CONEXUS

Η παρουσίαση στην εθνική φάση και στη φάση EU-CONEXUS βασίζεται στην παρουσίαση που προετοιμάστηκε στο στάδιο 5 και δεν πρέπει να υπερβαίνει τα 10 λεπτά το πολύ. Όλα τα μέλη των μαθητικών ομάδων πρέπει να επικοινωνήσουν κατά την

παρουσίαση. Μετά την παρουσίαση ακολουθεί το τμήμα ερωτήσεων από την κριτική επιτροπή το οποίο δεν περιλαμβάνεται στα 10 λεπτά για κάθε παρουσίαση.

## 1.6 Αναμενόμενος Αντίκτυπος

Το επιθυμητό αποτέλεσμα για τους μαθητές είναι:

- Η ευαισθητοποίηση σχετικά με την περιβαλλοντική βιωσιμότητα, τις έξυπνες πόλεις και την κυκλική οικονομία
- Η ανάπτυξη δεξιοτήτων αγγλικής γλώσσας
- Η πρόκληση ενδιαφέροντος για άλλες χώρες και πολιτισμούς και η αύξηση της περιβαλλοντικής συνείδησης για τα κοινά θέματα παράκτιας βιωσιμότητας
- Η ανάπτυξη της αίσθησης ολοκλήρωσης και ενδυνάμωσης
- Η ανάπτυξη κριτικής και δημιουργικής σκέψης
- Η ανάπτυξη δεξιοτήτων ομαδικής εργασίας
- Η ενθάρρυνση των νέων να δραστηριοποιηθούν για κοινωνική αλλαγή
- Η ανάπτυξη νεανικής επιχειρηματικότητας και κοινωνικής ευθύνης.

Ο επιθυμητός αντίκτυπος για τους εκπαιδευτικούς είναι:

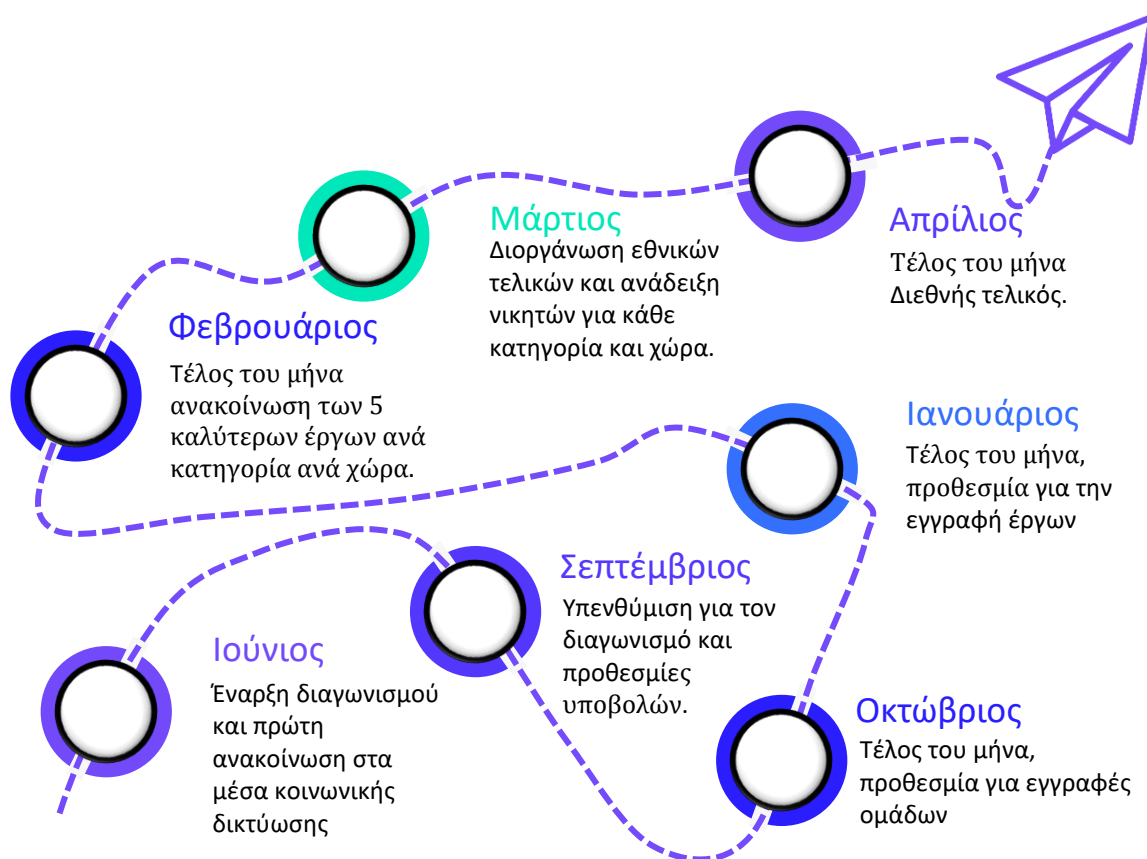
- Η ευαισθητοποίηση σχετικά με την περιβαλλοντική βιωσιμότητα, τις έξυπνες πόλεις και την κυκλική οικονομία
- Η ανάπτυξη δεξιοτήτων αγγλικής γλώσσας
- Η ανάπτυξη ισχυρών δεσμών με τους μαθητές
- Η εξοικείωση με διαφορετικές μεθόδους διδασκαλίας
- Η ανάπτυξη δεξιοτήτων διαχείρισης έργου
- Η ανάπτυξη διαύλων για τη δημιουργία/συμμετοχή σε διδακτικά/ερευνητικά έργα Erasmus+.

## 2. Επιλεψιμότητα

- Δεν υπάρχει περιορισμός στον αριθμό των σχολείων, ούτε των ομάδων εντός ενός σχολείου, που επιθυμούν να συμμετάσχουν. Ωστόσο, οι συμμετέχοντες μπορούν να είναι μέλη μόνο μιας ομάδας, ενώ οι δάσκαλοι μπορούν να ηγηθούν περισσότερων από μία ομάδων στην ίδια κατηγορία.
- Για να είναι επιλέξιμοι να συμμετάσχουν σε αυτόν τον διαγωνισμό, οι υποψήφιοι πρέπει να είναι μαθητές σχολείων σε οποιαδήποτε από τις χώρες μέλη του EU-CONEXUS.
- Μπορούν να συμμετέχουν δημόσια και ιδιωτικά σχολεία.

- Θα υπάρχουν δύο (2) κατηγορίες ανάλογα με την ηλικία των συμμετεχόντων:
  - 12 - 15 ετών (έτος γέννησης: 2012 - 2009)
  - 15 - 18 ετών (έτος γέννησης: 2009- 2006)
- Οι συμμετέχοντες θα φτιάξουν τις ομάδες τους από τέσσερις (4) μαθητές και έναν δάσκαλο υπεύθυνο. Θα γίνονται δεκτές μόνο ομάδες των 4 μαθητών, χωρίς εξαιρέσεις.
- Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των ομάδων που μπορεί να παρουσιάσει ένα σχολείο στον διαγωνισμό.
- Ένας δάσκαλος επιτρέπεται να διευθύνει περισσότερες από μία ομάδες μαθητών στην ίδια κατηγορία.
- Οι μαθητές δεν μπορούν να είναι μέλη σε περισσότερες από μία ομάδες.
- Η παρουσίαση των έργων σε εθνικές και διεθνείς επιτροπές και όλο το υλικό που παρουσιάζεται για τον διαγωνισμό θα είναι μόνο στα Αγγλικά.
- Το έργο θα πρέπει να είναι πρωτότυπη δημιουργία των συμμετεχόντων.
- Οποιοδήποτε επιπλέον υλικό δεν απαιτείται ρητά από τις προδιαγραφές του διαγωνισμού δεν θα αξιολογηθεί.

### 3. Χρονοδιάγραμμα



- **27 Οκτωβρίου (Παρασκευή)**– Προθεσμία εγγραφής ομάδων.
- **26 Ιανουαρίου 2024 (Παρασκευή)** – Προθεσμία υποβολής έργων.
- **29 Φεβρουαρίου 2024 (Πέμπτη)**– Ανάδειξη 5 καλύτερων έργων ανά ηλικιακή κατηγορία για κάθε χώρα.
- **1 Μαρτίου με 11 Απριλίου 2024**– Ανακοίνωση ημερομηνιών για την διεξαγωγή υποχρεωτικών εθνικών τελικών (με φυσική παρουσία) σε κάθε χώρα. Κάθε πανεπιστήμιο ανακοινώνει τη δική του καθορισμένη ημερομηνία για τον εθνικό τελικό.
- **25 Απριλίου 2024**– Διαδικτυακός διεθνής τελικός.

## 4. Τρόπος Συμμετοχής

### 4.1 Πληροφορίες

Οι πληροφορίες για τον Διαγωνισμό θα διαδοθούν από τα πανεπιστήμια EU-CONEXUS στα σχολεία. Οι κανόνες θα δημοσιευτούν στο <https://www.eu-conexus.eu/en/> και τους ιστότοπους των πανεπιστημίων-μελών. Ο διαγωνισμός πραγματοποιείται εκτός ωρολόγιου προγράμματος. Όλες οι ομάδες θα λάβουν ερωτηματολόγιο αποτίμησης του διαγωνισμού από τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς.

### 4.2 Εγγραφή

Οι υπεύθυνοι καθηγητές, υποβάλλουν την φόρμα εγγραφής για κάθε ομάδα που ηγούνται ξεχωριστά. Οι σύνδεσμοι για την εγγραφή και στις δύο κατηγορίες θα είναι διαθέσιμοι στην ειδική ιστοσελίδα του EU-CONEXUS για το Σχολικό Διαγωνισμό στην καρτέλα Κοινωνία.

Η εγγραφή στον διαγωνισμό γίνεται στην πλατφόρμα Dreamarply και θα ανεβάσουμε έναν οδηγό χρήσης για αυτό. Όλα τα αρχεία που απαιτούνται για την εγγραφή των ομάδων στο διαγωνισμό θα μεταφορτωθούν στο cloud που παρέχεται από τους διοργανωτές. Θα δημιουργηθεί ένας αποκλειστικός φάκελος για κάθε ομάδα στο Microsoft OneDrive για τη μεταφόρτωση αρχείων οποιουδήποτε είδους. Ο σύνδεσμος προς το φάκελο cloud μεταφορτώνεται στην πλατφόρμα Dreamarply από κάθε ομάδα ξεχωριστά.

### 4.3 Έντυπα εξουσιοδότησης

- Οι νόμιμοι κηδεμόνες των μαθητών θα πρέπει να εξουσιοδοτήσουν τη συμμετοχή των μαθητών υπογράφοντας τον φάκελο εξουσιοδότησης. Τα αρχεία κάθε χώρας θα είναι προσβάσιμα για λήψη στον ιστότοπο <https://www.eu-conexus.eu/en/>. Η συμμετοχή στο διαγωνισμό είναι προαιρετική.
- Υπογράφοντας την Αίτηση και την εξουσιοδότηση, οι νόμιμοι κηδεμόνες και οι δάσκαλοι συμφωνούν για τα πνευματικά δικαιώματα, τα δικαιώματα εικόνας κ.λπ. για τη διάδοση μέσω του EU-CONEXUS και τη δημόσια αξιολόγηση των έργων στον εθνικό και διεθνή διαγωνισμό. Το Γεωπονικό Πανεπιστήμιο Αθηνών δεσμεύεται ότι τα προσωπικά δεδομένα και τα πνευματικά δικαιώματα των δημιουργών θα προστατευτούν σύμφωνα με την κείμενη νομοθεσία.
- Τα έργα όλων των ομάδων θα δημοσιευτούν σε πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης. Από τα υποβληθέντα έργα δεν θα προκύψουν έσοδα για το Γεωπονικό Πανεπιστήμιο Αθηνών ή το EU-CONEXUS και η χρήση τους θα γίνει μόνο για εκπαιδευτικούς σκοπούς.
- Τα έντυπα εξουσιοδότησης θα πρέπει να μεταφορτωθούν στον λογαριασμό εγγραφής κάθε υπεύθυνου καθηγητή (βλ. ενότητα παρακάτω).

## 4.4 Λογαριασμοί εγγραφής

- Για τη διευκόλυνση των συμμετεχόντων, θα δημιουργηθούν προσωπικοί λογαριασμοί στην πλατφόρμα του διαγωνισμού για κάθε υπεύθυνο καθηγητή.
- Οι υπεύθυνοι καθηγητές μπορούν να έχουν πρόσβαση στον λογαριασμό τους στην εδώ: <https://id.dreamapply.com/login?client=1439&legacy=1>
- Ο υπεύθυνος καθηγητής πρέπει να ανεβάσει τα έντυπα εξουσιοδότησης στην πλατφόρμα του διαγωνισμού. **Δεν απαιτούνται ταυτότητες. Ωστόσο, κάθε σχολείο είναι ελεύθερο να ακολουθεί τους δικούς του κανόνες και κανονισμούς.**

## 4.5 Υποβολή έργων/εργασιών

### 4.5.1. Κατηγορία 1: μαθητές 12-15 ετών

Μετά την εγγραφή κάθε ομάδα πρέπει να υποβάλει μέχρι την προθεσμία υποβολής του έργου:

- Το Κουίζ Αειφορίας, το οποίο πρέπει να απαντηθεί στην ιστοσελίδα EU-CONEXUS – Σχολικός Διαγωνισμός.
- Τουλάχιστον 5 φωτογραφίες (τύπος αρχείου .jpg ή .png) της διαδικασίας κατασκευής του αντικειμένου του Σταδίου 3 και μια σύντομη περιγραφή.
- Το βίντεο μέγιστης διάρκειας 30 δευτερολέπτων από το Στάδιο 4 σε μορφή αρχείου .avi ή .mp4.
- Την παρουσίαση που περιγράφεται στο Στάδιο 5 με μέγιστη έκταση 10 διαφάνειες.

\*Όλα τα ψηφιακά αρχεία πρέπει να μεταφορτωθούν σε φάκελο cloud που παρέχεται από τους διοργανωτές μετά την εγγραφή και ο σύνδεσμος του φακέλου να αντιγραφεί στην πλατφόρμα Dream Apply.

### 4.5.2. Κατηγορία 2: μαθητές 15-18 ετών

Μετά την εγγραφή κάθε ομάδα πρέπει να υποβάλει μέχρι την προθεσμία υποβολής του έργου:

- Την περίληψη της έρευνας με μέγιστη έκταση 1 σελίδα A4 και γραμματοσειρά Calibri 12 pt με κατάλληλες βιβλιογραφικές αναφορές.
- Τον Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου μέγιστης έκτασης έως και 5 διαφάνειες που δημιουργήθηκε σε PowerPoint ή σε παρόμοιο πρόγραμμα.
- Τουλάχιστον 5 σχετικές εικόνες (τύπος αρχείου .jpg ή .png) από τη Δοκιμασία Ανακύκλωσης
- Η παρουσίαση που περιγράφεται στο Στάδιο 5 με μέγιστη έκταση 10 διαφάνειες.

\*Όλα τα ψηφιακά αρχεία πρέπει να μεταφορτωθούν σε φάκελο cloud που παρέχεται από τους διοργανωτές μετά την εγγραφή και ο σύνδεσμος του φακέλου να αντιγραφεί στην πλατφόρμα Dream Apply.

## 5. Σύνθεση Κριτικής Επιτροπής

### 5.1 Εθνική Κριτική Επιτροπή

Θα σχηματιστούν οκτώ (8) εθνικές επιτροπές, μία (1) σε κάθε χώρα EU-CONEXUS (εκτός από τη Γερμανία που δεν συμμετέχει σε αυτήν την έκδοση του διαγωνισμού). Η εθνική κριτική επιτροπή θα αποτελείται από 3 ή 5 μέλη συνολικά:

- 1-3 μέλη του προσωπικού του πανεπιστημίου που συμμετέχουν στο Πακέτο Εργασίας 15 του έργου EU-CONEXUS Plus
- 1 άτομο από συνεργαζόμενο φορέα
- 1 φοιτητής του οικείου πανεπιστημίου

### 5.2 Διεθνής Κριτική Επιτροπή

Μία (1) διεθνής κριτική επιτροπή θα αποτελείται από 9 μέλη συνολικά:

- Ένας εκπρόσωπος από κάθε πανεπιστήμιο που δεν συμμετέχει στο Πακέτο Εργασίας 15 του έργου EU-CONEXUS Plus και του Rostock/ή ενός ουδέτερου φορέα.
- Ένας εκπρόσωπος του συμβουλίου φοιτητών του EU-CONEXUS.
- Προκειμένου να διασφαλιστεί η δίκαιη διαδικασία της κρίσης, τα μέλη της εθνικής κριτικής επιτροπής δεν μπορούν να αξιολογήσουν τις δικές τους ομάδες.



## 6. Ανάδειξη Νικητών

### 6.1 Διαδικασία Ανάδειξης Εθνικών Νικητών

- Μόνο οι εργασίες που υποβάλλονται εγκαίρως θα ληφθούν υπόψη για την εθνική (και αργότερα διεθνή) διαδικασία επιλογής.
- Προεπιλογή: Η εθνική κριτική επιτροπή θα επιλέξει έως και πέντε (5) καλύτερα έργα ανά κατηγορία (βάσει γενικών και ποιοτικών κριτηρίων).
- Τελική επιλογή: Οι καλύτεροι τελικοί διαγωνιζόμενοι πρέπει να παρουσιάσουν τα έργα τους στην εθνική κριτική επιτροπή κατά τη διάρκεια εκδήλωσης που διοργανώνεται από το πανεπιστήμιο.
- Οι διαγωνιζόμενοι μπορούν να παρουσιάσουν τα έργα τους στην εθνική τους γλώσσα ή στα αγγλικά. Θα έχουν 10 λεπτά για την παρουσίαση του έργου τους και στη συνέχεια η κριτική επιτροπή θα έχει το πολύ 5 λεπτά για ερωτήσεις.
- Η κριτική επιτροπή θα ανακοινώσει τους νικητές την ίδια μέρα (ένας (1) ανά κατηγορία και θα ανακοινωθούν ως εθνικοί νικητές). Οι νικητές θα ενημερωθούν με email.

### 6.2 Διαδικασία Ανάδειξης Διεθνών Νικητών

- Κάθε Πανεπιστήμιο EU-CONEXUS θα υποβάλει τη δουλειά των εθνικών νικητών (ένας (1) ανά κατηγορία) στη διεθνή κριτική επιτροπή.
- Οι διεθνείς διαγωνιζόμενοι θα παρουσιάσουν τα έργα τους στα αγγλικά (διαδικτυακά).
- Οι διαγωνιζόμενοι θα έχουν 10 λεπτά για παρουσίαση. Στη συνέχεια, η κριτική επιτροπή θα έχει το πολύ 5 λεπτά για να κάνει ερωτήσεις/ σχόλια. Η κριτική επιτροπή θα ανακοινώσει τους νικητές την ίδια μέρα (θα υπάρχει βάρθρο τριών (3) θέσεων και θα ανακοινωθούν ως διεθνείς νικητές).
- Οι νικητές θα ενημερωθούν με email.

### 6.3 Κριτήρια Αξιολόγησης έργων

#### Γενικά Κριτήρια

- ποιότητα της εργασίας και τήρηση των καθιερωμένων κανόνων.
- δημιουργικότητα και πρωτοτυπία.
- ο τρόπος με τον οποίο έχει αντιμετωπιστεί η περιβαλλοντική βιωσιμότητα στο έργο.
- προφορικές ικανότητες παρουσίασης του έργου (ευφράδεια και σαφήνεια).

6.3.1. Ειδικά Κριτήρια **Κατηγορία 1: μαθητές 12-15 ετών**

Στάδια		Σκορ	Απαιτείται σημαντική βελτίωση	Απαιτείται κάποια βελτίωση	Καλή δουλειά	Άριστα
Στάδιο 1 Εγγραφή			<b>0 βαθμοί</b> Εγγραφή 1 εβδομάδα πριν τη λήξη	<b>0.5 βαθμοί</b> Εγγραφή 2 εβδομάδες πριν τη λήξη	<b>1 βαθμός</b> Εγγραφή 3 εβδομάδες πριν τη λήξη	<b>2 βαθμοί</b> Εγγραφή ≥4 εβδομάδες πριν τη λήξη
Στάδιο 2 Κουίζ Αειφορίας			<b>2 βαθμοί</b> 50% σωστές απαντήσεις	<b>4 βαθμοί</b> 60% σωστές απαντήσεις	<b>6 βαθμοί</b> 70% σωστές απαντήσεις	<b>8 βαθμοί</b> > 70% σωστές απαντήσεις
Στάδιο 3 Δοκιμασία Κατασκευής			<b>10 βαθμοί</b> Καμία δημιουργικότητα/ χρησιμότητα	<b>15 βαθμοί</b> Περιορισμένη δημιουργικότητα/ χρησιμότητα	<b>20 βαθμοί</b> Κάποια δημιουργικότητα/ χρησιμότητα & πρωτοτυπία	<b>30 βαθμοί</b> Εξαιρετική λύση δημιουργικότητα, χρησιμότητα, μοναδικότητα
Στάδιο 4 Δοκιμασία Βίντεο			<b>10 βαθμοί</b> <20% του μέσου όρου των likes	<b>15 βαθμοί</b> <40% του μέσου όρου των likes	<b>20 βαθμοί</b> <60% του μέσου όρου των likes	<b>30 βαθμοί</b> <80% του μέσου όρου των likes
Στάδιο 5 Σχεδιασμός Παρουσίασης			<b>10 βαθμοί</b> Σχεδόν καθόλου δημιουργικότητα, ποιότητα, δυσκολία κατανόησης	<b>15 βαθμοί</b> Περιορισμένη δημιουργικότητα, ποιότητα, ευκολία κατανόησης	<b>20 βαθμοί</b> Κάποια δημιουργικότητα, ποιότητα, ευκολία κατανόησης	<b>30 βαθμοί</b> Εξαιρετική δημιουργικότητα, ποιότητα, ευκολία κατανόησης. Μοναδική παρουσίαση.
9 στάδιο	Διαχείριση Χρόνου		<b>10 βαθμοί</b> <5 λεπτά ή >15 λεπτά	<b>15 βαθμοί</b> 5-7 ή 13-15 λεπτά	<b>20 βαθμοί</b> 8-9 ή 11-12 λεπτά	<b>25 βαθμοί</b> 9-11 λεπτά
	Δεξιότητες Δημόσιας Παρουσίασης		<b>10 βαθμοί</b> Εκτενής δισταγμός εμποδίζει τη άρθρωση. Διαρκής ανάγνωση σημειώσεων. Δεν φαίνονται πρόσωπα. Πλήρης απουσία οπτικής επαφής με κριτές.	<b>15 βαθμοί</b> Κάποιος δισταγμός, δυσκολεύει μερικές φορές την άρθρωση. Εκτενής ανάγνωση σημειώσεων. Περιορισμένη αλληλεπίδραση με κριτές.	<b>20 βαθμοί</b> Σχεδόν κανένας δισταγμός. Καθαρή άρθρωση. Περιστασιακός έλεγχος σημειώσεων. Προσπάθεια, αλληλεπίδρασης με τους κριτές.	<b>25 βαθμοί</b> Σαφής άρθρωση. Καλή προφορά/λεξικό σε όλη τη διάρκεια. Κατάλληλη γλώσσα σώματος. Καθόλου διάβασμα ή σημειώσεις. Απευθύνονται κατάλληλα στους κριτές.

6.3.2. Ειδικά Κριτήρια **Κατηγορία** : μαθητές 15-18 ετών

Στάδια \ Σκορ	Απαιτείται σημαντική βελτίωση	Απαιτείται κάποια βελτίωση	Καλή δουλειά	Άριστα	
<b>Στάδιο 1</b> Εγγραφή	<b>0 βαθμοί</b> Εγγραφή 1 εβδομάδα πριν τη λήξη	<b>0.5 βαθμοί</b> Εγγραφή 2 εβδομάδες πριν τη λήξη	<b>1 βαθμός</b> Εγγραφή 3 εβδομάδες πριν τη λήξη	<b>2 βαθμοί</b> Εγγραφή ≥4 εβδομάδες πριν τη λήξη	
<b>Στάδιο 2</b> Έρευνα	<b>5 βαθμοί</b> Μη σχετική έρευνα & εσφαλμένες αναφορές	<b>15 βαθμοί</b> Κάποια συνάφεια έρευνας & σωστές αναφορές	<b>20 βαθμοί</b> Συνάφεια έρευνας & σωστές αναφορές	<b>25 βαθμοί</b> Εξαιρετική περίληψη, συνάφεια έρευνας & σωστές αναφορές	
<b>Στάδιο 3</b> Καμβάς Επιχειρηματικού Μοντέλου	<b>10 βαθμοί</b> Καμία δημιουργικότητα/ χρησιμότητα	<b>15 βαθμοί</b> Περιορισμένη δημιουργικότητα/ χρησιμότητα	<b>20 βαθμοί</b> Κάποια δημιουργικότητα/ χρησιμότητα & πρωτοτυπία	<b>25 βαθμοί</b> Εξαιρετικός καμβάς, δημιουργικότητα, χρησιμότητα, μοναδικότητα	
<b>Στάδιο 4</b> Δοκιμασία Ανακύκλωσης	<b>5 βαθμοί</b> Περιορισμένος αντίκτυπος στην κοινότητα	<b>10 βαθμοί</b> Κάποιος αντίκτυπος στην κοινότητα	<b>14 βαθμοί</b> Καλός αντίκτυπος στην κοινότητα	<b>18 βαθμοί</b> Εξαιρετικός αντίκτυπος στην κοινότητα	
<b>Στάδιο 5</b> Σχεδιασμός Παρουσίασης	<b>10 βαθμοί</b> Σχεδόν καθόλου δημιουργικότητα, ποιότητα, δυσκολία κατανόησης	<b>15 βαθμοί</b> Περιορισμένη δημιουργικότητα, ποιότητα, ευκολία κατανόησης	<b>20 βαθμοί</b> Κάποια δημιουργικότητα, ποιότητα, ευκολία κατανόησης	<b>30 βαθμοί</b> Εξαιρετική δημιουργικότητα, ποιότητα, ευκολία κατανόησης. Μοναδική παρουσίαση.	
<b>Στάδιο 6</b>	Διαχείριση Χρόνου	<b>10 βαθμοί</b> <5 λεπτά ή >15 λεπτά	<b>15 βαθμοί</b> 5-7 ή 13-15 λεπτά	<b>20 βαθμοί</b> 8-9 ή 11-12 λεπτά	<b>25 βαθμοί</b> 9-11 λεπτά
	Δεξιότητες Δημόσιας Παρουσίασης	<b>10 βαθμοί</b> Εκτενής δισταγμός εμποδίζει τη άρθρωση. Διαρκής ανάγνωση σημειώσεων. Δεν φαίνονται πρόσωπα. Πλήρης απουσία οπτικής επαφής με κριτές.	<b>15 βαθμοί</b> Κάποιος δισταγμός, δυσκολεύει μερικές φορές την άρθρωση. Εκτενής ανάγνωση σημειώσεων. Περιορισμένη αλληλεπίδραση με κριτές.	<b>20 βαθμοί</b> Σχεδόν κανένας δισταγμός. Καθαρή άρθρωση. Περιστασιακός έλεγχος σημειώσεων. Προσπάθεια, αλληλεπίδρασης με τους κριτές.	<b>25 βαθμοί</b> Σαφής άρθρωση. Καλή προφορά/λεξικό σε όλη τη διάρκεια. Κατάλληλη γλώσσα σώματος. Καθόλου διάβασμα ή σημειώσεις. Απευθύνονται κατάλληλα στους κριτές.

## 7. Βραβείο

**Αποποίηση ευθυνών**– Τα πιστοποιητικά και τα χρηματικά έπαθλα θα σταλούν στις νικήτριες ομάδες σε ένα μήνα μετά το τέλος της διεθνούς φάσης του διαγωνισμού. Αυτό οφείλεται στις διαδικασίες που πρέπει να ακολουθήσει η Συμμαχία μας.

### 7.1 Γενικοί Κανόνες

- Όλες οι ομάδες θα λάβουν βεβαίωση συμμετοχής.
- Ένας (1) νικητής ανά κατηγορία θα επιλεγεί μεταξύ των ομάδων που θα συμμετέχουν σε κάθε χώρα EU-CONEXUS (εθνικός νικητής).
- Κάθε εθνική νικήτρια ομάδα θα διαγωνιστεί σε διεθνές επίπεδο.

### 7.2 Εθνικό Βραβείο

Όλοι οι συμμετέχοντες θα λάβουν είδη και πιστοποιητικά με το λογότυπο του EU-CONEXUS. Όλοι οι νικητές (ένας ανά κατηγορία) θα βραβευτούν με έπαθλα 200 ευρώ για κάθε μέλος της ομάδας, συμπεριλαμβανομένου του καθηγητή.

### 7.3 Διεθνές Βραβείο

Τα έπαθλα για τις διεθνείς νικήτριες ομάδες θα είναι τα εξής:

- Έπαθλα συνολικής αξίας περίπου 1000 ευρώ θα μοιραστούν σε όλα τα μέλη της ομάδας που θα κατακτήσουν την 1η θέση στον διεθνή διαγωνισμό, συμπεριλαμβανομένου του υπεύθυνου καθηγητή.
- Έπαθλα συνολικής αξίας περίπου 750 ευρώ θα μοιραστούν σε όλα τα μέλη της ομάδας που θα κατακτήσουν τη 2η θέση στον διεθνή διαγωνισμό, συμπεριλαμβανομένου του υπεύθυνου καθηγητή.
- Έπαθλα συνολικής αξίας περίπου 500 ευρώ θα μοιραστούν σε όλα τα μέλη της ομάδας που θα κατακτήσουν την 3η θέση στον διεθνή διαγωνισμό, συμπεριλαμβανομένου του υπεύθυνου καθηγητή.

## 8. Στοιχεία Επικοινωνίας με τους εκπροσώπους των Πανεπιστημίων του EU-CONEXUS

Χώρα	Όνομα Πανεπιστημίου	Υπεύθυνος επικοινωνίας	E-mail επικοινωνίας
Ελλάδα	Γεωπονικό Πανεπιστήμιο Αθηνών (ΓΠΑ)	Αντώνιος Βλασσόπουλος Βέρα Χαρίτου	<a href="mailto:avlassopoulos@aua.gr">avlassopoulos@aua.gr</a> <a href="mailto:vera.charitou@aua.gr">vera.charitou@aua.gr</a>
Λιθουανία	Πανεπιστήμιο Klaipeda (KU)	Rima Mickeviciene Erika Župerkienė	<a href="mailto:rima.mickeviciene@ku.lt">rima.mickeviciene@ku.lt</a> <a href="mailto:erika.zuperkiene@ku.lt">erika.zuperkiene@ku.lt</a>
Γαλλία	Πανεπιστήμιο La Rochelle (LRUniv)	Marie Bouchegnies Christelle Tallon	<a href="mailto:schoolcontest-eu-conexus@univ-lr.fr">schoolcontest-eu-conexus@univ-lr.fr</a>
Ισπανία	Καθολικό Πανεπιστήμιο της Βαλένθια (UCV)	Raquel Blave	<a href="mailto:euconexus@ucv.es">euconexus@ucv.es</a>
Κροατία	Πανεπιστήμιο του Zadar (UNIZD)	Ivana Zubak Čižmek	<a href="mailto:izubak@unizd.hr">izubak@unizd.hr</a>
Ρουμανία	Τεχνικό Πανεπιστήμιο Πολιτικών Μηχανικών Βουκουρεστίου (UTCB)	Paul Dancă	<a href="mailto:paul.danca@utcb.ro">paul.danca@utcb.ro</a>
Ιρλανδία	Νοτιοανατολικό Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο (SETU)	Sheila Donegan	<a href="mailto:sheila.donegan@setu.ie">sheila.donegan@setu.ie</a>
Κύπρος	Πανεπιστήμιο Frederick (FredU)	Έλενα Παπαγιάννη	<a href="mailto:adm.pe@frederick.ac.cy">adm.pe@frederick.ac.cy</a>



Αποποίηση ευθύνης: Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις που εκφράζονται είναι μόνο των συγγραφέων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του EACEA. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Παράρτημα 1 – Πρότυπο παρουσίασης Καμβά Επιχειρηματικού Μοντέλου

## Διαφάνεια 1:

### Τίτλος: Εισαγωγή

- Συμπεριλάβετε το όνομα του επιχειρηματικού σας μοντέλου και μια οπτικά ελκυστική εικόνα ή λογότυπο που αντιπροσωπεύει τη βιωσιμότητα και την κοινότητα.
- Εισάγετε συνοπτικά την έννοια ενός βιώσιμου επιχειρηματικού μοντέλου που τηρεί το πλαίσιο 9R της κυκλικής οικονομίας.

## Διαφάνεια 2:

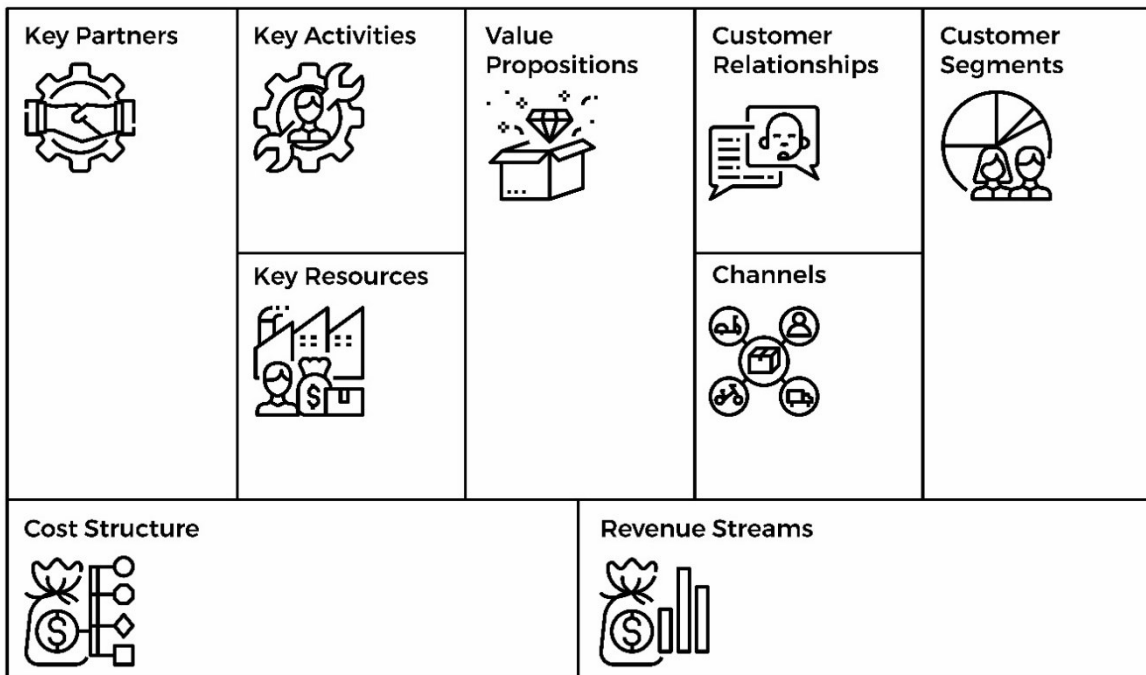
### Τίτλος: Ανάλυση Αγοράς

- Ρωτήστε την κοινότητα (10 - 15 άτομα) ποιες είναι οι κύριες προκλήσεις βιωσιμότητας.
- Με τις απαντήσεις παρουσιάστε μια συνοπτική επισκόπηση των προκλήσεων βιωσιμότητας της τοπικής κοινότητας.
- Συμπεριλάβετε σχετικά δεδομένα και στατιστικά στοιχεία που καταδεικνύουν την ανάγκη για βιώσιμες λύσεις.

## Διαφάνεια 3:

### Τίτλος: Καμβάς επιχειρηματικού μοντέλου

- Εμφανίστε τον καμβά επιχειρηματικού μοντέλου, ο οποίος παρέχει μια ολοκληρωμένη επισκόπηση του προτεινόμενου επιχειρηματικού μοντέλου στο πρότυπο που παρέχεται παρακάτω.
- Συμπεριλάβετε τις ακόλουθες ενότητες:
  1. Βασικές συνεργασίες: Επισημάνετε τις στρατηγικές συνεργασίες που είναι απαραίτητες για την επιτυχία του επιχειρηματικού μοντέλου.
  2. Βασικές δραστηριότητες: Περιγράψτε τις βασικές δραστηριότητες που θα αναλάβει η επιχείρηση για να προσφέρει την πρόταση αξίας της (προϊόν ή/και υπηρεσία).
  3. Πρόταση αξίας: Διατυπώστε ξεκάθαρα τη μοναδική αξία που προσφέρει το επιχειρηματικό μοντέλο (προϊόν ή/και υπηρεσία) στην τοπική κοινωνία.
  4. Ομάδες πελατών: Προσδιορίστε τις συγκεκριμένες ομάδες πελατών που στοχεύει το επιχειρηματικό μοντέλο.
  5. Κανάλια: Περιγράψτε τα κανάλια μέσω των οποίων η επιχείρηση θα προσεγγίσει τους πελάτες της.
  6. Διάρθρωση του κόστους: Παρουσιάστε τη δομή του κόστους της επιχείρησης, συμπεριλαμβανομένων των απαιτούμενων πόρων και του συναφούς κόστους.
  7. Ροές εσόδων: Περιγράψτε τις ροές εσόδων που θα δημιουργήσει η επιχείρηση.



## Διαφάνεια 4:

### Τίτλος: Στρατηγικές Μάρκετινγκ

Εισάγετε εν συντομία αυτά τα θέματα:

- Προσέγγιση και προσέλκυση πελατών με αποτελεσματικότητα.
- Κανάλια και προσεγγίσεις μάρκετινγκ.
- Πλεονεκτήματα ή στοιχεία μοναδικότητας του προϊόντος/υπηρεσίας (unique selling points).
- Στρατηγικές μάρκετινγκ για βιωσιμότητα και συμμετοχή της κοινότητας.

## Διαφάνεια 5:

### Τίτλος: Οικονομικές Προβλέψεις

- Παρουσιάστε μια περίληψη των οικονομικών σας προβλέψεων, συμπεριλαμβανομένων των προβλέψεων εσόδων, των εκτιμήσεων κόστους και των περιθωρίων κέρδους.
- Αναφέρετε πιθανές πηγές χρηματοδότησης ή επενδυτικές ευκαιρίες.

**Σημείωση:** Θυμηθείτε να διατηρήσετε μια σαφή και συνοπτική μορφή, χρησιμοποιώντας κατάλληλες γραμματοσειρές, χρώματα και γραφικά για να βελτιώσετε την οπτική ελκυστικότητα των διαφανειών σας. Συμπεριλάβετε σχετικές πληροφορίες και επικεντρωθείτε στην ανάδειξη των μοναδικών πτυχών του επιχειρηματικού σας μοντέλου που αντιμετωπίζουν τις προκλήσεις βιωσιμότητας της τοπικής σας κοινότητας.