

Όνομα
πρακτικής:

Εκπαιδευτικό Παιχνίδι κατά της Απάτης

Χώρα:

Κάτω Χώρες

Κατηγορία πρακτικής:

- Κατάρτιση



Επαφή:

- Jo Kremers
Πρώην Ανώτερος Υπεύθυνος
Ελέγχου στην Αρχή Ελέγχου
του Υπουργείου Οικονομικών
Κάτω Χωρών, Πιστοποιημένος
Ελεγκτής Οικονομικών και
Πληροφορικής και Ερευνητής
Απάτης, Εκπαιδευτής και
Λέκτορας για την Διεθνή
Ακαδημία κατά της Διαφθοράς
& την Εθνική Ακαδημία
Οικονομικών του ολλανδικού
Υπουργείου Οικονομικών
- Διεύθυνση ηλεκτρονικού
ταχυδρομείου:
jmwkremers@home.nl

Κίνδυνοι απάτης που αντιμετωπίζονται

- Σύγκρουση συμφερόντων
- Παράβλεψη ή χειραγώγηση των διαδικασιών δημοσίων συμβάσεων
- Διπλή χρηματοδότηση
- Αθέμιτη σύμπραξη
- Χειραγώγηση του κόστους έργου
- Άλλοι

Πλαίσιο και στόχοι

Το Εκπαιδευτικό Παιχνίδι κατά της Απάτης αναπτύχθηκε με στόχο την ενίσχυση της ικανότητας των Αρχών των ΕΔΕΤ να προλαμβάνουν, να εντοπίζουν και να καταπολεμούν την απάτη και τη διαφθορά σε διαφορετικά στάδια. Ο στόχος αυτού του εκπαιδευτικού προγράμματος δεν είναι να παρέχει μία παραδοσιακή κατάρτιση, που να καλύπτει τους νόμους και τους κανονισμούς της ΕΕ μέσω ενός συνόλου έτοιμων προς χρήση μέτρων καταπολέμησης της απάτης. Αντίθετα, η εκπαίδευση έχει σχεδιαστεί για να ενθαρρύνει και να παρακινεί τους συμμετέχοντες να αναπτύξουν την ικανότητα τους να αναγνωρίζουν τα προειδοποιητικά σημάδια της απάτης και της διαφθοράς, δίνοντας μεγαλύτερη προσοχή και έχοντας καλύτερη ανταπόκριση στις ενδείξεις της απάτης, και επιτρέποντάς τους έτσι να χρησιμοποιούν τα πιο κατάλληλα και αποτελεσματικά μέτρα καταπολέμησης της απάτης. Η εκπαίδευση ανανεώνει τις γνώσεις των συμμετεχόντων και διευρύνει την εμπειρία τους στην καταπολέμηση της απάτης και της διαφθοράς, συμβάλλοντας παράλληλα στην ανάπτυξη της ευαισθητοποίησης, καθώς και ενός υγιή σκεπτικισμού.

Αυτή η πρακτική για την καταπολέμηση της απάτης θεωρείται ένα οριζόντιο μέτρο ήπιας πρόληψης που έχει αντίκτυπο σε όλους τους τύπους κινδύνων απάτης, κυρίως μέσω της βελτίωσης των ικανότητας των υπαλλήλων των αρχών στην καταπολέμηση της απάτης.

Περιγραφή της πρακτικής

Μετά τον εντοπισμό πολλών περιπτώσεων απάτης και κατάχρησης των ΕΔΕΤ κατά την περίοδο προγραμματισμού 2007-2013, οι αρχές στις Κάτω Χώρες αναγνώρισαν την ανάγκη ενίσχυσης της ικανότητας καταπολέμησης της απάτης των Διαχειριστικών Αρχών (ΔΑ), των Ενδιάμεσων Φορέων (ΕΦ), της Αρχής Πιστοποίησης (ΑΠ) και της Αρχής Ελέγχου (ΑΕ). Αυτό οδήγησε το ολλανδικό Υπουργείο Οικονομικών στην ανάπτυξη ενός παιχνιδιού κατά της απάτης, εντός ενός ευρύτερου εκπαιδευτικού προγράμματος κατά της απάτης. Το Εκπαιδευτικό Παιχνίδι κατά της Απάτης είναι ένα ιδιαίτερα διαδραστικό παιχνίδι και χρησιμοποιεί πολλά εργαλεία πολυμέσων, όπως βίντεο και κινούμενα σχέδια, για να κρατήσει την προσοχή των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια των συνεδριών. Το παιχνίδι προάγει μια ταχεία διαδικασία μάθησης συνδέοντας κάθε εκπαιδευτική ιδέα με έναν ήχο, μια εικόνα, ένα βίντεο ή ένα αντικείμενο. Στόχος δεν είναι ένα ακόμα παραδοσιακό εκπαιδευτικό πρόγραμμα που να καλύπτει τους νόμους και κανονισμούς της ΕΕ, ούτε ακόμα ένα σύνολο έτοιμων προς χρήση μέτρων καταπολέμησης της απάτης, με σκοπό την ένταξη στις διαδικασίες του συστήματος διαχείρισης και ελέγχου τους. Αντ' αυτού, το εκπαιδευτικό αυτό παιχνίδι καταπολέμησης της απάτης εφευρέθηκε για να παρακινήσει και να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες - καθώς και για την ανάπτυξη των ικανοτήτων τους - ώστε να εντοπίζουν τα προειδοποιητικά σημάδια της απάτης και της διαφθοράς με μεγαλύτερη επίγνωση, περισσότερη προσοχή και καλύτερη ανταπόκριση στις ενδείξεις και τα στοιχεία της απάτης. Αυτό τους επιτρέπει να εφαρμόζουν καταλληλότερα και αποτελεσματικότερα μέτρα καταπολέμησης της απάτης. Το παιχνίδι καταπολέμησης της απάτης απευθύνεται στην εκτεταμένη ομάδα των ενδιαφερόμενων των ΕΔΕΤ, συμπεριλαμβανομένων ΔΑ, ΕΦ, ΑΕ, ΥΣΚΑ και ΑΑ από όλα τα κράτη μέλη, καθώς και από υποψήφιες χώρες της ΕΕ, και γενικότερα, επαγγελματιών που εργάζονται με κοινοτικά και εθνικά κονδύλια. Ωστόσο, μπορεί εύκολα να προσαρμοστεί σε μια μεμονωμένη ομάδα ενδιαφερομένων ή σε έναν συνδυασμό πολλών. Μια συνεδρία παιχνιδιού περιλαμβάνει το μέγιστο 25 έως 30 συμμετέχοντες.

Υπάρχουν 3 εκδόσεις:

- Εκπαιδευτικό Παιχνίδι κατά της Απάτης I: Απαραίτητες και βασικές γνώσεις, Δεξιότητες, Ευαισθητοποίηση, Όργανα
- Εκπαιδευτικό Παιχνίδι κατά της Απάτης II: Εκπαίδευση σε προχωρημένο επίπεδο χρησιμοποιώντας νέα εξελιγμένα εργαλεία, ανάλυση δεδομένων, νέους τρόπους σκέψης και παραδείγματα βγαλμένα από τη ζωή
- Εκπαιδευτικό Παιχνίδι κατά της Απάτης σε Πραγματικό Χρόνο!: Μπορεί κάποιος να αναγνωρίσει/εντοπίσει τους κινδύνους και τα σημάδια απάτης σε πραγματικό χρόνο, σε πραγματικές υποθέσεις; Επιπλέον, μπορεί να αναλύσει περαιτέρω την κατάσταση επί τόπου;

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα αρχίζει συνήθως με μια συνεδρία ολομέλειας, κατά τη διάρκεια της οποίας ο εκπαιδευτής σπάει τον πάγο μεταξύ των συμμετεχόντων, ενισχύοντας την ευαισθητοποίηση των συμμετεχόντων, με ειδικό προσανατολισμό στα κενά γνώσεων τους στον κύκλο καταπολέμησης της απάτης.

Μετά την ολομέλεια, οι συμμετέχοντες μπαίνουν σε μικτές υποομάδες και το πρώτο μέρος του παιχνιδιού μπορεί να ξεκινήσει. Η τοποθέτηση των συμμετεχόντων σε υποομάδες νωρίς στη συνεδρία ενθαρρύνει την έναρξη των συζητήσεων και την ανταλλαγή εμπειριών. Επιπλέον, η εμπλοκή διαφορετικών αρχών σε μια υποομάδα τις βοηθά να κατανοήσουν τις υποχρεώσεις και τις προκλήσεις η μία της άλλης. Για να ενθαρρυνθεί η έναρξη των συζητήσεων, ο εκπαιδευτής χρησιμοποιεί πραγματικές υποθέσεις απάτης και διαφθοράς σε ΕΔΕΤ, που έχουν ανωνυμοποιηθεί και χρησιμοποιηθεί ως δοκιμαστικές υποθέσεις. Το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού είναι μια συνεδρία της ολομέλειας που περιλαμβάνει όλους τους συμμετέχοντες. Οι συμμετέχοντες εργάζονται ατομικά σε 12 δοκιμαστικές υποθέσεις με βάση πραγματικά (ή ρεαλιστικά) περιστατικά απάτης και διαφθοράς στα ΕΔΕΤ. Οι δοκιμαστικές υποθέσεις έχουν σχεδιαστεί για να βελτιώσουν τις δεξιότητες της ομάδας και να ελεγκτούν τη χρήση των οργάνων, καθώς και να ευαισθητοποιήσουν σχετικά με τη σημασία της ηθικής και της ακεραιότητας.

Ιδιαίτερα χαρακτηριστικά

Μια σημαντική πτυχή της ανίχνευσης της απάτης, πιο δύσκολη ωστόσο στην κατανόησή της, είναι η επιτυχής ανάπτυξη συγγενειών για τον εντοπισμό των περιστατικών απάτης και διαφθοράς. Εκτός από τη χρήση λιστών ελέγχου και την πραγματοποίηση επιτόπιων επαληθεύσεων, οι συμμετέχοντες πρέπει να μάθουν πώς να παρατηρούν και να κατανοούν καλύτερα το περιβάλλον όπου δρουν και στο οποίο είναι δυνατό να συμβεί η απάτη.

Ως εκ τούτου, οι συμμετέχοντες πρέπει να μάθουν πώς να βασίζονται και να εμπιστεύονται την κοινή τους λογική, αλλά και πώς να αξιοποιούν την εμπειρία τους μέσω της έκθεσής τους σε διαφορετικά περιβάλλοντα και ένα εύρος συστημάτων απάτης. Το Εκπαιδευτικό Παιχνίδι κατά της Απάτης είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι πολυμέσων που χρησιμοποιεί εικόνες, βίντεο, μουσική και κινούμενα σχέδια που σχετίζονται με την ποικιλία των θεμάτων που καλύπτονται στο πρόγραμμα. Πράγματι, η σύνδεση ενός οπτικού ή ηχητικού στοιχείου με ένα θέμα το καθιστά πιο ελκυστικό για τους συμμετέχοντες, που απορροφούν τις κοινές γνώσεις και πληροφορίες πιο γρήγορα και εύκολα, και τις θυμούνται καλύτερα.

Ενθαρρύνεται επίσης η χρήση διακριτικών και χαρακτηριστικών, καθώς παροτρύνει τη μαθησιακή διαδικασία και βελτιώνει τη διατήρηση της μνήμης. Προκειμένου να προκληθεί το ενδιαφέρον και το κίνητρο στους συμμετέχοντες, στο τέλος του εκπαιδευτικού προγράμματος κερδίζουν βραβεία και έπαθλα.

Αποτελέσματα

Καθώς η νέα τεχνολογία αλλάζει διαρκώς, οι τεχνικές απάτης και οι μέθοδοι διαφθοράς εξελίσσονται, καθιστώντας τις όλο και πιο δύσκολες να εντοπιστούν. Οι παίκτες του εκπαιδευτικού παιχνιδιού κατά της απάτης θα μάθουν επομένως πώς να απομακρυνθούν από τους παραδοσιακούς, επίσημους τρόπους εντοπισμού των περιπτώσεων απάτης και διαφθοράς. Αντ' αυτού θα αναπτύξουν μοναδικές ικανότητες που θα τους επιτρέψουν να δώσουν μεγαλύτερη προσοχή στα λιγότερο εμφανή σημάδια απάτης. Το εκπαιδευτικό παιχνίδι κατά της απάτης έχει δείξει πολλά υποσχόμενα αποτελέσματα που αυξάνουν άμεσα την ικανότητα των αρχών να εντοπίζουν τις απάτες και τις παρατυπίες σε διαφορετικά στάδια του κύκλου του έργου.

Βασικοί παράγοντες επιτυχίας

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα είναι η πιο κοινή μορφή άσκησης ανάπτυξης ικανοτήτων, καθώς μπορούν να εφαρμοστούν με διάφορους τρόπους και να παράγουν ταχεία και απτά αποτελέσματα όταν σχεδιάζονται με πρακτικό τρόπο και βασίζονται σε μελέτες πραγματικών περιπτώσεων. Ένα ευρύ φάσμα των εμπλεκόμενων μερών, συμπεριλαμβανομένων δημόσιων φορέων, ΜΚΟ και εμπειρών ελεγκτών κατά της απάτης, έχουν σχεδιάσει αντίστοιχα μαθήματα κατά της απάτης. Τα ήδη διαθέσιμα εκπαιδευτικά προγράμματα κατά της απάτης έχουν σχεδιαστεί σε διάφορες μορφές που αλληλοεπιδρούν σε διαφορετικούς βαθμούς, όπως η εκπαίδευση σε πραγματικό χρόνο, οι ενότητες ηλεκτρονικής μάθησης, τα σεμινάρια εμπάθυνσης που προωθούν την ανταλλαγή μεταξύ ομολόγων καθώς και παιχνίδια έρευνας. Το εύρος αυτών των εκπαιδευτικών μαθημάτων κυμαίνεται από βασικές εισαγωγικές συνεδρίες έως και πιο στοχευμένα προγράμματα κατά της απάτης.

Αντιμετώπιση προκλήσεων και διδάγματα

Το σοβαρό αυτό διαδραστικό παιχνίδι με πραγματικές περιπτώσεις, ασκήσεις και ομαδική εργασία μπορεί να διεξαχθεί στα πλαίσια της εκπαιδευτικής ατζέντας ενός μόνο κράτους μέλους, ενώ τα αποτελέσματα μεγιστοποιούνται όταν περιλαμβάνει συμμετέχοντες από διαφορετικά κράτη μέλη και υπόβαθρα διαφορετικών περιοχών χρηματοδότησης των ΕΔΕΤ. Δεν υπάρχουν περιορισμοί στην υιοθέτηση αυτής της εκπαιδευτικής πρακτικής.

Δυνατότητα μεταφοράς

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι κατά της απάτης διεξάγεται σε διαφορετικούς δημόσιους φορείς και εκπαιδευτικά ιδρύματα ανά την Ευρώπη, π.χ. στο Τμήμα Ελέγχου του ολλανδικού Υπουργείου Οικονομικών, στο Ινστιτούτο Εσωτερικών Ελεγκτών

της Εσθονίας, στην Ευρωπαϊκή Ακαδημία Φορολογίας, στον οργανισμό Οικονομικά & Δίκαιο στο Βερολίνο ή στη Διεθνή Ακαδημία Καταπολέμησης της Διαφθοράς στη Βιέννη. Το εκπαιδευτικό σεμινάριο έχει επίσης εισαχθεί κατά τη διάρκεια ορισμένων εκδηλώσεων σε επίπεδο ΕΕ, όπως στο Ετήσιο Συμπόσιο των Ταμείων της ΕΕ στο Βερολίνο και στο Εργαστήριο Ορθών Πρακτικών για την πρόληψη της Απάτης και της Διαφθοράς στα ΕΔΕΤ, που διοργανώθηκε από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή στις 13 Σεπτεμβρίου 2018 στις Βρυξέλλες. Μετά από ad-hoc αιτήματα, το παιχνίδι διεξάγεται επίσης σε εκπαιδεύσεις στα κράτη μέλη της ΕΕ (Βέλγιο, Γερμανία, Λετονία) καθώς και στις υποψήφιες χώρες (Δημοκρατία της Βόρειας Μακεδονίας). Κατά τους μήνες του Σεπτεμβρίου και Δεκεμβρίου 2020, το παιχνίδι έχει προγραμματιστεί να εισαχθεί στην εκπαίδευση σχετικά με τον «Έντοπισμό και την Πρόληψη της Απάτης και της Διαφθοράς στα Κονδύλια ΕΔΕΤ 2014-2020» από το Ευρωπαϊκό Ινστιτούτο Δημόσιας Διοίκησης (EIPA) σε συνεργασία με τη ΓΔ REGIO.