



XXI TRAINER

ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ

## Πίνακας Περιεχομένων

<b>Εισαγωγή</b> .....	3
<b>Διδακτικές Τεχνικές</b> .....	4
ΕΝΟΤΗΤΑ 1 Οργάνωση, Διαχείριση και Προσωπική Ανάπτυξη .....	4
1 - Προβληματοκεντρική Μάθηση ( Problem based learning - PBL) .....	4
2- Μικρο-μάθηση.....	6
ΕΝΟΤΗΤΑ 2 Διευκόλυνση της κατάρτισης με προσανατολισμό στον εκπαιδευόμενο .....	7
1 – Συνεργατική μάθηση.....	7
2- Φέρε τη συσκευή σου –BYOD (Bring your own device) .....	8
ΕΝΟΤΗΤΑ 3 Καινοτόμες Εκπαιδευτικές Μέθοδοι και Τεχνικές.....	9
1 – Μάθηση δράσης .....	9
2 – Βιωματική μάθηση.....	10
ΕΝΟΤΗΤΑ 4 Παρακολούθηση και αξιολόγηση της κατάρτισης.....	11
1 - Διδασκαλία μέσω προσομοιώσεων .....	11
2- Ενεργός μάθηση μέσω της τεχνολογίας.....	13
ΕΝΟΤΗΤΑ 5 Ψηφιακές Δεξιότητες .....	14
1- Παιχνιδοποίηση της Μάθησης .....	14
2 – Ζωντανά Online Μαθήματα ή Σύγχρονα Μαθησιακά Γεγονότα.....	17
ΕΝΟΤΗΤΑ 6 Εγκάρσιες Δεξιότητες .....	19
1. Μάθηση μέσω παιχνιδιού .....	19
2. Photolangage .....	21
<b>Παιδαγωγικά Εργαλεία</b> .....	22
ΕΝΟΤΗΤΑ 1 Οργάνωση, Διαχείριση και Προσωπική Ανάπτυξη .....	22
Ανάλυση μίας Εμπειρίας Αξιολόγησης.....	22
Ποιο είναι το αγαπημένο σας στυλ μάθησης;.....	24
Δοκιμάστε το επιχειρηματικό και δημιουργικό σας πνεύμα .....	25
Ανάπτυξη Μεθόδων και Παιδαγωγικών Τεχνικών .....	26
Ανάλυση μιας Εκπαιδευτικής Ενότητας .....	27
Έναρξη μίας Κοινότητας Συνεργατικής Μάθησης .....	29
ΕΝΟΤΗΤΑ 2 – Διευκόλυνση της Κατάρτισης με Προσανατολισμό στον Εκπαιδευόμενο .....	29
Συνεργατική Συναρμολόγηση (Jigsaw) .....	29
Αριθμημένα Κεφάλια Μαζί (Numbered Heads Together) .....	30
Παιχνίδι Μνήμης.....	31

Mentimeter.....	32
Κωδικός QR.....	32
ΕΝΟΤΗΤΑ 3 – Εφαρμογή Καινοτόμων Εκπαιδευτικών Μεθόδων και Τεχνικών .....	33
Από τον μάνατζερ στον επαγγελματία μποξέρ .....	33
“Ποτέ δεν θα ξεχάσω αυτή την παρουσίαση” .....	34
Ο ενήλικας μαθητής σε έργα ζωγραφικής.....	36
Διδασκαλία στον 21 <sup>ο</sup> αιώνα.....	37
Δημιουργικότητα .....	39
ΕΝΟΤΗΤΑ 4 - Παρακολούθηση και Αξιολόγηση της Κατάρτισης .....	39
Συλλογή Δεδομένων για την Αξιολόγηση Προγράμματος .....	39
Σχεδιασμός Ερωτηματολογίου .....	41
Σχεδιασμός και Διεξαγωγή Συνέντευξης .....	42
Σχεδιασμός και Διαχείριση Ομάδας Εστίασης .....	43
Ανάλυση και Παρουσίαση Ευρημάτων Αξιολόγησης στο Κοινό .....	44
ΕΝΟΤΗΤΑ 5 – Ψηφιακές Δεξιότητες .....	45
Δημιουργώντας μία σύγχρονη εμπειρία μάθησης μέσω Skype .....	45
Παιχνιδοποίηση (Gamification) για μάθηση με το <i>quizup</i> .....	46
Δημιουργία πληροφοριών με το Twitter.....	47
Πρόταση για καινοτόμο πόρο αξιολόγησης online: χρήση του <i>kahoot</i> .....	49
Ανοικτά Εκπαιδευτικά Μέσα (OER) για χρήση σε εκπαιδευτικές συνεδρίες.....	51
ΕΝΟΤΗΤΑ 6 – Εγκάρσιες Δεξιότητες .....	52
Μην σπάσει το αβγό σας .....	52
Ποιος είναι ο ένοχος;.....	53
Πρόταση για καινοτόμο συνεργατική επεξεργασία κειμένου: χρήση του Etherpad .....	54
Αφήγηση με Φωτογραφίες (Pictoretelling©).....	55
Δημιουργία αμοιβαία επωφελών λύσεων .....	56

## Εισαγωγή

Αυτή η παραγωγή βασίζεται στα αποτελέσματα της έρευνας των χαρακτηριστικών του Εκπαιδευτή του 21<sup>ου</sup> αιώνα (XXIst Century Trainer Profile - IO1). Για τον καθορισμό του προφίλ των εκπαιδευτών Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (EEK) η έρευνα ανέλυσε τόσο τη δομή όσο και το περιεχόμενο των υφιστάμενων προγραμμάτων επιμόρφωσης εκπαιδευτών που προσφέρονται στις χώρες που συμμετέχουν στο έργο, δηλαδή, το Βέλγιο, την Ελλάδα, την Πορτογαλία, τη Ρουμανία, την Ισπανία και την Σουηδία, καθώς επίσης και σχετική κατάταξη των δεξιοτήτων και των αναγκών 242 εκπαιδευτών στις έξι αυτές χώρες, που πήραν μέρος στην έρευνα ανάλυσης αναγκών.

- ✓ CIEP (Βέλγιο)
- ✓ EAE (Ελλάδα)
- ✓ ISQ (Πορτογαλία)
- ✓ SEC (Ρουμανία)
- ✓ ITC (Ισπανία)
- ✓ CFL (Σουηδία)

Τα αποτελέσματα της έρευνας και τα ευρήματα των ερωτηματολογίων χρησιμοποιήθηκαν για την ανάπτυξη του Προγράμματος Κατάρτισης του XXI Trainer (IO2) που έχει ως στόχο να συμπληρώσει το κενό μεταξύ της σημασίας των ικανοτήτων/δεξιοτήτων και του υφιστάμενου επιπέδου ικανοτήτων/δεξιοτήτων των εκπαιδευτών που εντοπίστηκε στη διάρκεια της έρευνας. Με βάση τα ευρήματα της έρευνας ανάλυσης αναγκών και της έρευνας για τα εθνικά συστήματα πιστοποίησης των εκπαιδευτών επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης που διεξήχθη και στις έξι συμμετέχουσες χώρες, γίνεται σαφές ότι οι σύγχρονοι εκπαιδευτές επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης αντιμετωπίζουν πολλαπλές προκλήσεις και πρέπει να είναι προετοιμασμένοι να ανταποκριθούν στις ανάγκες μιας όλο και πιο ανταγωνιστικής αγοράς EEK, επικαιροποιώντας τις επαγγελματικές και εγκάρσιες δεξιότητες τους και προσαρμόζοντάς τις σε ρόλους που αλλάζουν.

Το Πρόγραμμα Κατάρτισης XXI Trainer αποτελείται από έξι Ενότητες:

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 – Οργάνωση, Διαχείριση και Προσωπική Ανάπτυξη - ISQ

ΕΝΟΤΗΤΑ 2 - Διευκόλυνση της Κατάρτισης με προσανατολισμό στον εκπαιδευόμενο - CFL

ΕΝΟΤΗΤΑ 3 - Εφαρμογή Καινοτόμων Εκπαιδευτικών Μεθόδων και Τεχνικών - SEC

ΕΝΟΤΗΤΑ 4 - Παρακολούθηση και Αξιολόγηση της κατάρτισης - HAU

ΕΝΟΤΗΤΑ 5 - Ψηφιακές Δεξιότητες - ITC

## ΕΝΟΤΗΤΑ 6 – Εγκάρσιες Δεξιότητες – CIEP

Κάθε εταίρος είχε την ευθύνη ανάπτυξης των Μαθησιακών Αποτελεσμάτων για κάθε ενότητα, όπως επίσης και για δύο διδακτικές τεχνικές και πέντε παιδαγωγικά εργαλεία. Η παρούσα εργαλειοθήκη είναι το αποτέλεσμα αυτής της εργασίας.

## Διδακτικές Τεχνικές

### ΕΝΟΤΗΤΑ 1 Οργάνωση, Διαχείριση και Προσωπική Ανάπτυξη

#### 1 - Προβληματοκεντρική Μάθηση (Problem based learning - PBL) <sup>1</sup>

Η Προβληματοκεντρική μάθηση (PBL) είναι εκπαιδευτική μέθοδος σύμφωνα με την οποία οι εκπαιδευόμενοι αποκτούν γνώση και δεξιότητες δουλεύοντας για εκτεταμένη χρονική περίοδο στη διερεύνηση και επεξήγηση ενός αυθεντικού, ευχάριστου και σύνθετου ερωτήματος, προβλήματος ή πρόκλησης. Η προβληματοκεντρική μάθηση είναι ένας δημιουργικός και ευχάριστος τρόπος μάθησης και ανάπτυξης συγκεκριμένων ικανοτήτων στους εκπαιδευόμενους.

Τα προγράμματα της ιατρικής σχολής του Πανεπιστημίου McMaster στο Hamilton ήταν πρωτοπόρα στη διαδικασία PBL. Η παραδοσιακή ιατρική εκπαίδευση απογοητεύει τους φοιτητές, που θεωρούσαν ότι ο τεράστιος όγκος του εκπαιδευτικού υλικού που διδάσκονταν τα πρώτα τρία χρόνια στην ιατρική σχολή λίγη σχέση είχε με την πρακτική της ιατρικής και της κλινικής ιατρικής. Το PBL πρόγραμμα κατάρτισης αναπτύχθηκε ώστε να διεγείρει/παρακινήσει τη μάθηση, επιτρέποντας στους φοιτητές να δουν την σχέση και την εφαρμογή του σε μελλοντικούς ιατρικούς ρόλους. Διατηρεί υψηλότερο ποσοστό παρακίνησης για μάθηση και δείχνει τη σημασία της υπεύθυνης, επαγγελματικής συμπεριφοράς και την αξία της ομαδικής εργασίας. Η παρακίνηση για μάθηση προωθεί το ενδιαφέρον καθώς επιτρέπει την επίλυση καταστάσεων που έχουν εφαρμογή στην πραγματική ζωή.

Η προβληματοκεντρική μάθηση ακολούθως υιοθετήθηκε από προγράμματα άλλων ιατρικών σχολών, προσαρμόστηκε, και επεκτάθηκε στις επιστήμες υγείας, των μαθηματικών, της νομικής, της εκπαίδευσης και κατάρτισης, των οικονομικών, των επιχειρησιακών σπουδών, των κοινωνικών επιστημών και της μηχανικής.

Η προβληματοκεντρική μάθηση περιλαμβάνει προβλήματα που μπορούν να επιλυθούν με πολλούς διαφορετικούς τρόπους, ανάλογα με τον αρχικό προσδιορισμό του προβλήματος και που μπορεί να έχουν περισσότερες από μία λύσεις:

---

<sup>1</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Problem-based\\_learning](https://en.wikipedia.org/wiki/Problem-based_learning)

- **Η προβληματοκεντρική μέθοδος κάνει πιο ευχάριστη τη μάθηση.** Στην PBL, οι εκπαιδευόμενοι είναι ενεργοί στο κέντρο της μαθησιακής διαδικασίας. Ένα έργο δεσμεύει την καρδιά και το νου τους και παρέχει τη σχέση με την πραγματική ζωή για μάθηση.
- **Η προβληματοκεντρική μέθοδος βελτιώνει τη μάθηση.** Με την ολοκλήρωση του έργου, οι εκπαιδευόμενοι κατανοούν το περιεχόμενο σε μεγαλύτερο βάθος, θυμούνται τι έχουν διδαχθεί και το διατηρούν στη μνήμη τους για περισσότερο χρόνο. Εξαιτίας αυτού, οι εκπαιδευόμενοι που αποκτούν γνώση με το PBL μπορούν πολύ καλύτερα να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους και σε νέες καταστάσεις.
- **Η προβληματοκεντρική μέθοδος χτίζει δεξιότητες επιτυχίας.** Οι εκπαιδευόμενοι είναι σε θέση να αναλάβουν πρωτοβουλία και ευθύνη, χτίζουν την αυτοπεποίθησή τους, επιλύουν προβλήματα, εργάζονται ομαδικά, επικοινωνούν ιδέες και διαχειρίζονται τον εαυτό τους αποτελεσματικότερα.
- **Η προβληματοκεντρική μέθοδος βοηθάει να αντιμετωπίσει και να κατανοήσει τα κριτήρια ποιότητας.** Δίνει έμφαση στην εφαρμογή γνώσεων, δεξιοτήτων και ικανοτήτων στον πραγματικό κόσμο. Η προβληματοκεντρική μέθοδος είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος για την ανάπτυξη κριτικής σκέψης, συνεργασίας, επικοινωνίας με διάφορα μέσα και δεξιότητες ομιλίας και παρουσίασης.
- **Η προβληματοκεντρική μέθοδος παρέχει στους εκπαιδευόμενους ευκαιρίες για χρήση της τεχνολογίας.** Μία ποικιλία τεχνολογικών εργαλείων ταιριάζουν ιδανικά με την προβληματοκεντρική μέθοδο. Με την τεχνολογία, οι εκπαιδευτές και οι εκπαιδευόμενοι δεν βρίσκουν μόνο πηγές και πληροφορίες για την ανάπτυξη προϊόντων, αλλά επίσης συνεργάζονται πιο αποτελεσματικά και συνδέονται με ειδικούς, συνεργάτες και κοινά ανά τον κόσμο.
- **Η προβληματοκεντρική μέθοδος κάνει την εκπαίδευση πιο ευχάριστη και ανταποδοτική.** Τα έργα επιτρέπουν στους εκπαιδευτές να εργάζονται στενότερα με ενεργούς, δεσμευμένους εκπαιδευόμενους, κάνοντας υψηλής ποιότητας και γεμάτη σημασία δουλειά και, σε αρκετές περιπτώσεις, να ανακαλύπτουν εκ νέου τη χαρά της μάθησης μαζί με τους μαθητές τους.
- **Η προβληματοκεντρική μέθοδος συνδέει τους εκπαιδευόμενους και τα κέντρα ΕΕΚ με κοινότητες και τον πραγματικό κόσμο.** Τα έργα παρέχουν στους εκπαιδευόμενους ευκαιρίες ενδυνάμωσης για να κάνουν τη διαφορά, λύνοντας πραγματικά προβλήματα και αντιμετωπίζοντας αληθινά ζητήματα.

Ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά της μάθησης βάση έργου υψηλής ποιότητας είναι η παιδαγωγική σχέση μεταξύ της «καθοδηγητικής ερώτησης» και «εκείνα που πρέπει να γνωρίζει κανείς» που προέρχονται από αυτό.

Αντί να ξεκινήσει από την βάση της πυραμίδας – *κατανόηση και ενθύμηση* – που εστιάζει στην μάθηση του περιεχομένου πριν προχωρήσει σε ανώτερα στρώματα, η PBL αναστρέφει αυτή τη προσέγγιση ξεκινώντας από την κορυφή και ζητώντας από τους εκπαιδευόμενους, για παράδειγμα, να δημιουργήσουν ένα αυθεντικό προϊόν με ένα δυνατό καθοδηγητικό ερώτημα. Με αυτόν τον τρόπο ο εκπαιδευτής διευκολύνει τη βαθύτερη γνώση του περιεχομένου και των δεξιοτήτων που βρίσκουμε σε χαμηλότερο επίπεδο καθώς οι εκπαιδευόμενοι αναγνωρίζουν και επιδιώκουν εκείνα

που χρειάζεται να ξέρουν, να θυμούνται και να κατανοούν ώστε να απαντήσουν στην πρόκληση του έργου.



## ΟΙ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΗΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΟΚΕΝΤΡΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Στρατηγικές μάθησης/θεωρητικά μοντέλα: γνωστική, κονστрукτιβιστική.

Περιεχόμενο: συγκεκριμένα ή γενικότερα θέματα

Διδακτέα ύλη: μέρος διδακτικών προγραμμάτων, μέρος ενοτήτων.

Εφαρμογή: εστιασμένες ή ενσωματωμένες δραστηριότητες, κατάλληλες για επίπεδο επίγνωσης

Τρόπος μάθησης: e-learning ή μάθηση σε τάξη

Πόροι: έντυπα μέσα, ηλεκτρονικά μέσα, πολυμέσα, κλπ.

Χρόνος: μεσαία ως υψηλή προσπάθεια (ανάλογα με το πρόβλημα που τίθεται).

## 2- Μικρο-μάθηση<sup>2</sup>

Οι διαδικασίες μικρο-μάθησης συχνά προκύπτουν από την αλληλεπίδραση με μικρο-περιεχόμενο, που λαμβάνει χώρα είτε σε σχεδιασμένα περιβάλλοντα (e-learning), ή σε αναδυόμενες δομές μικρο-περιεχομένου όπως είναι οι καταχωρίσεις ιστολογίου ή οι διαχειριστές κοινωνικών bookmarks στον Παγκόσμιο Ιστό (Mosel 2005).

Η μικρο-μάθηση μπορεί να είναι μία υπόθεση για το χρόνο που απαιτείται για την ολοκλήρωση ενός μαθησιακού έργου, για παράδειγμα η απάντηση μίας ερώτησης, η αποστήθιση μίας πληροφορίας ή η εξεύρεση ενός αναγκαίου πόρου (Masie 2006). Οι μαθησιακές διαδικασίες που αποκαλούνται «μικρο-μάθηση» μπορεί να καλύπτουν ένα διάστημα από λίγα δευτερόλεπτα (πχ στη μάθηση μέσω κινητού τηλεφώνου) έως 15 λεπτά ή περισσότερο. Υπάρχει κάποια σχέση με τον όρο μικροδιδασκαλία, που είναι μία καθιερωμένη πρακτική στην εκπαίδευση εκπαιδευτών.

<sup>2</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Microlearning>

Η μικρο-μάθηση μπορεί επίσης να γίνει κατανοητή ως η διαδικασία διαδοχικών «μικρών» μαθησιακών δραστηριοτήτων, πχ μάθηση με την ενασχόληση με αντικείμενα μικρο-περιεχομένου σε σύντομα διαστήματα. Σε αυτή την περίπτωση, εξετάζεται ο σχεδιασμός, η επιλογή, η ανατροφοδότηση και ο βηματισμός επαναλαμβανόμενων ή αλλιώς «συνδεδεμένων» έργων μικρο-μάθησης.

Σε μία ευρύτερη έννοια, η μικρο-μάθηση είναι όρος που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να περιγράψει τον τρόπο με τον οποίο όλο και περισσότεροι άνθρωποι μαθαίνουν άτυπα και αποκτούν γνώση σε περιβάλλοντα μικρο-περιεχομένου, μικρο-μέσων ή πολλαπλών καθηκόντων, ιδιαίτερα εκείνων που βασίζονται στο Web 2.0 και τις ασύρματες δικτυακές τεχνολογίες. Σε αυτή την ευρύτερη θεώρηση, τα όρια μεταξύ της μικρο-μάθησης και της συμπληρωματικής της έννοιας της μικρο-γνώσης είναι συγκεχυμένα.

#### ΟΙ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΗΣ ΜΙΚΡΟ-ΜΑΘΗΣΗΣ

Στρατηγικές μάθησης/θεωρητικά μοντέλα: γνωστική, κονστρουκτιβιστική

Περιεχόμενο: μικρές ή πολύ μικρές ενότητες, συγκεκριμένα θέματα, σχετικά απλά ζητήματα, κλπ.

Διδακτέα ύλη: μικρό μέρος της διδακτέας ύλης, τμήματα ενοτήτων, στοιχεία άτυπης μάθησης, κλπ

Μορφή: τμήματα, πτυχές, επεισόδια, «μπουκιές γνώσης», στοιχεία δεξιοτήτων, κλπ.

Εφαρμογή: εστιασμένες σε περίπτωση ή ολοκληρωμένες δραστηριότητες, κατάλληλες για επίπεδα επίγνωσης (είσοδο ή αρχή διαδικασίας).

Τρόπος μάθησης: εξ' αποστάσεως εκπαίδευση (e-learning, m-learning), μάθηση σε περιβάλλον τάξης

Πόροι: έντυπα μέσα, ηλεκτρονικά μέσα, πολυμέσα, κλπ.

Χρόνος: σχετικά σύντομη προσπάθεια

## ΕΝΟΤΗΤΑ 2 Διευκόλυνση της κατάρτισης με προσανατολισμό στον εκπαιδευόμενο

### 1 – Συνεργατική μάθηση

Η συνεργατική μάθηση είναι η εκπαιδευτική χρήση μικρών ομάδων ώστε οι εκπαιδευόμενοι να δουλεύουν μαζί για να μεγιστοποιήσουν τη μάθηση τους και τη μάθηση ο ένας του άλλου.

Η συνεργατική μάθηση είναι το αντίθετο της ανταγωνιστικής και ατομικιστικής μάθησης. Η βασική διαφορά μεταξύ αυτών των διδακτικών μεθόδων είναι ο τρόπος που δομούνται οι μαθησιακοί στόχοι των εκπαιδευομένων. Η δομή στόχος προσδιορίζει τους τρόπους με τους οποίους θα αλληλεπιδρούν οι εκπαιδευόμενοι μεταξύ τους και τον εκπαιδευτή στη διάρκεια της εκπαιδευτικής συνεδρίας. Στις περιπτώσεις συνεργατικής μάθησης τα άτομα επιδιώκουν αποτελέσματα που θα



είναι ωφέλιμα για τα ίδια καθώς και για τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας. Στην ανταγωνιστική μάθηση οι εκπαιδευόμενοι εργάζονται ενάντια ο ένας στον άλλο για να επιτύχουν ένα ακαδημαϊκό στόχο, όπως βαθμό Α που μόνο ένας ή λίγοι εκπαιδευόμενοι μπορούν να επιτύχουν. Τέλος, στην ατομικιστική μάθηση οι εκπαιδευόμενοι εργάζονται ατομικά για να επιτύχουν μαθησιακούς στόχους που δεν σχετίζονται με εκείνους των υπολοίπων εκπαιδευομένων. Στη συνεργατική και ατομικιστική μάθηση, οι προσπάθειες των εκπαιδευομένων αξιολογούνται με βάση κριτήρια αναφοράς, ενώ στην ανταγωνιστική μάθηση οι εκπαιδευτές βαθμολογούν με βάση κανόνες αναφοράς.

#### ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Στρατηγικές μάθησης/θεωρητικά μοντέλα: συνεργατική, θετική αλληλεξάρτηση.

Τρόπος μάθησης: τάξη ή παρόμοια ρύθμιση κατάλληλη για αρκετές μικρότερες ομάδες

Πόροι: αναλόγως του αντικειμένου, μολύβι και χαρτί, δημιουργικά εργαλεία

Χρόνος: Περισσότερος χρόνος προετοιμασίας την πρώτη φορά

#### 2- Φέρε τη συσκευή σου –BYOD (Bring your own device)

Η BYOD ή αλλιώς «φέρε τη δική σου τεχνολογία» (BYOT), «φέρε το τηλέφωνο σου» (BYOP), και «φέρε τον προσωπικό σου υπολογιστή» (BYOPC)—αναφέρεται στην πολιτική που επιτρέπει στους εργαζόμενους να φέρνουν στο εργασιακό περιβάλλον προσωπικές ηλεκτρονικές συσκευές (laptop, ταμπλέτα και smartphone) και να τις χρησιμοποιούν για πρόσβαση σε προνομιούχες πληροφορίες και εφαρμογές της επιχείρησης. Αυτό το φαινόμενο είναι γνωστό ως τεχνολογική καταναλωτικοποίηση. Ο όρος χρησιμοποιείται επίσης για να περιγράψει την αντίστοιχη πρακτική που εφαρμόζεται σε εκπαιδευόμενους οι οποίοι χρησιμοποιούν προσωπικές συσκευές σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα για χρήση σε προγράμματα όπως το Mentimeter.

Η BYOD επιτρέπει στους μαθητές να κάνουν χρήση των προσωπικών τους συσκευών στο σχολείο. Μπορούν να θέσουν ερωτήσεις και να κάνουν αξιολογήσεις ανώνυμα, αν είναι απαραίτητο. Χρησιμοποιείται επίσης για την καθοδήγηση των μαθητών σε πόρους σχετικούς με το αντικείμενο τους.

#### ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ BYOD

Στρατηγικές μάθησης/θεωρητικά μοντέλα: αξιολογική, συνεισφορά

Πόροι: προσωπικό τηλέφωνο, ταμπλέτα ή υπολογιστής

Χρόνος: 10 λεπτά ή λιγότερο για προετοιμασία

## ΕΝΟΤΗΤΑ 3 Καινοτόμες Εκπαιδευτικές Μέθοδοι και Τεχνικές

### 1 – Μάθηση δράσης

Η μάθηση δράσης είναι μία διαδικασία κατά την οποία οι συμμετέχοντες μαθαίνουν ο ένας με και από τον άλλο καθώς δουλεύουν με πραγματικά ζητήματα ή πρακτικά προβλήματα σε πραγματικές συνθήκες.

Αυτή η μέθοδος αναπτύχθηκε από τον καθηγητή Reginald Revans τη δεκαετία του 1940. Δουλεύοντας με μία ταλαντούχα ομάδα επιστημόνων, διαπίστωσε πόση σημασία έχει κάθε μέλος της ομάδας να περιγράψει την άγνοια του, να μοιραστεί τις εμπειρίες του και να συλλογίζεται την μαθησιακή του διαδικασία. Εξέφρασε τη μαθησιακή διαδικασία με μία φόρμουλα:  $L$  (μάθηση) =  $P$  (προγραμματισμένη μάθηση) +  $Q$  (διορατικότητα ερωτήσεων). Η προγραμματισμένη μάθηση είναι γνώση κωδικοποιημένη σε επίσημη μορφή, όπως βιβλία, περιοδικά και ειδικούς. Η διορατικότητα ερωτήσεων είναι η ικανότητα ανάλυσης, υποβολής κατάλληλων ερωτημάτων, ώστε να υπάρξει διορατικότητα για το τι βλέπει, ακούει ή αισθάνεται ο κόσμος. Θεωρούσε ακόμα ότι οι κατάλληλες ερωτήσεις είναι πιο σημαντικές από τις κατάλληλες απαντήσεις.

Η διάσταση της ομαδικής μάθησης είναι καιρία. Τα μέλη αυτών των ομάδων μάθησης που ονομάστηκαν σύνολα μάθησης δράσης αντιμετωπίζουν ένα κοινό πρόβλημα, υποστηρίζουν το ένα το άλλο και παρέχουν συμβουλές και κριτική. Επομένως η διαδικασία ενισχύει τις δεξιότητες ομαδικής μάθησης και μία συνεργατική κουλτούρα.

Από την οπτική πλευρά του ατόμου, η μάθηση δράσης:

- ✓ Βελτιώνει την ικανότητα μάθησης
- ✓ Αναπτύσσει την ικανότητα ομαδικής εργασίας
- ✓ Βελτιώνει τις κοινωνικές και επικοινωνιακές δεξιότητες
- ✓ Βελτιώνει την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων

Η μάθηση δράσης περιλαμβάνει:

- ✓ Την ενσωμάτωση εργασίας και μάθησης
- ✓ Βιωματική μάθηση
- ✓ Ομαδική μάθηση
- ✓ Δράση που αναλαμβάνει μία ομάδα ώστε να λύσει ένα πραγματικό πρόβλημα
- ✓ Συλλογισμός της ομάδας τόσο για το πρόβλημα όσο και για τη διαδικασία μάθησης

Βασικό στοιχείο της μάθησης δράσης είναι ο σύμβουλος του συνόλου. Ο ρόλος του/της περιλαμβάνει τη διαχείριση του χρόνου και του τόπου, τη διατήρηση της ισορροπίας μεταξύ της δράσης του έργου και της μάθησης, τη διευκόλυνση της προσωπικής ανάπτυξης των μελών, και τη βοήθεια στην επίλυση εντάσεων και συγκρούσεων.

Η εφαρμογή της μάθησης δράσης μπορεί να επιτευχθεί καλύτερα όταν:

- 1- Οι εκπαιδευόμενοι χωρίζονται σε μικρότερες ομάδες των 4-8 μελών
- 2- Τους τίθεται ένα θέμα, ένα ζήτημα ή ένα πρόβλημα που βασίζεται σε πραγματικό πλαίσιο
- 3- Όλοι οι συμμετέχοντες εμπλέκονται στην λύση του προβλήματος. Μοιράζονται τις εμπειρίες τους, κάνουν υποθέσεις και μοιράζονται γνώση.
- 4- Οι συμμετέχοντες δίνουν προσοχή στην μαθησιακή διαδικασία. Συγκεντρώνουν σχόλια, εξάγουν συμπεράσματα και συλλογίζονται τη μαθησιακή διαδικασία υπολογίζοντας τα εμπόδια που έχουν συναντήσει, την επίγνωση και τη γνώση που προέκυψε από τη διαδικασία.
- 5- Η αξιολόγηση του έργου της μάθησης δράσης εξετάζει τόσο το αποτέλεσμα (μία αναφορά ή παρουσίαση) όσο και τη μαθησιακή διαδικασία (με ποιον τρόπο έμαθαν συλλογικά τα μέλη της ομάδας)

## 2 – Βιωματική μάθηση

Η μέθοδος αυτή οδηγεί ρητά τους εκπαιδευόμενους δια μέσου του κύκλου δράσης-συλλογισμού και παρατήρησης/γενίκευσης/θεωρίας-εφαρμογής, για να τους επιτρέψει να αδράξουν τις πρακτικές και θεωρητικές πτυχές των επιδιωκόμενων στόχων, αλλά επίσης να τους βιώσουν στην πράξη. Η βιωματική μάθηση βασίζεται σε έργα του David Kolb όπως το *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development -1984 (Βιωματική Μάθηση: η εμπειρία ως πηγή μάθησης και ανάπτυξης)* που με τη σειρά του βασίζεται στα έργα των Dewey, Piaget, Rogers και Jung.

### ΠΕΔΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Στη βιωματική μάθηση, μπορεί κανείς να μπει στον κύκλο σε κάθε στάδιο. Για παράδειγμα, μία εκπαιδευτική συνεδρία μπορεί να αρχίσει με μία εμπειρία (πραγματική ή προσομοιωμένη) από την οποία ο εκπαιδευτής θέτει ερωτήματα που έχουν σχεδιαστεί να καθοδηγούν τους συμμετέχοντες δια μέσου του κύκλου – από την παρατήρηση/συλλογισμό, στη γενίκευση και την εφαρμογή και αναλαμβάνοντας δράσεις που βασίζονται στην εμπειρία. Παρόμοια, ο κύκλος θα μπορούσε να αρχίσει από ένα θεωρητικό σημείο, όπου οι συμμετέχοντες μελετούν κάποια θεωρία, σκέφτονται πως θα μπορούσαν να την εφαρμόσουν σε μια πραγματική περίπτωση, και έπειτα έχουν την ευκαιρία να την δοκιμάσουν και στη συνέχεια να συλλογιστούν την εμπειρία.

### ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΠΟΥ ΑΝΑΠΤΥΣΣΟΝΤΑΙ

- ✓ Αναλυτική σκέψη
- ✓ Ικανότητα πρωτοβουλίας
- ✓ Απορρόφηση
- ✓ Ενεργός συμμετοχή
- ✓ Κριτική σκέψη και αντανakλαστική σκέψη (η διαδικασία της ανάλυσης και των κρίσεων για το τι έχει συμβεί)
- ✓ Επίλυση προβλημάτων

### ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

**Σκοπιμότητα** Στη βιωματική μάθηση, συγκεκριμένα είδη εμπειριών προκαλούνται (ή ενθαρρύνονται) σκοπίμως ώστε να επιτευχθούν συγκεκριμένοι μαθησιακοί στόχοι.

**Δέσμευση** Η βιωματική μάθηση είναι ενεργητική, όχι παθητική. Σημαίνει ότι πραγματικά μαθαίνει κανείς μία θεωρία, μέθοδο ή διαδικασία, όχι ότι μαθαίνει για αυτή. Σημαίνει να δοκιμάζει κανείς τη γνώση, όχι απλά να την κρατάει στη μνήμη του. Μία σημαντική επέκταση, ιδιαίτερα για τον Ryerson, είναι η αντίληψη ότι η βιωματική μάθηση πηγαίνει συχνά τους μαθητές πέρα από τα όρια του ακαδημαϊκού τους κλάδου, επιτρέποντας τους να ερευνήσουν ενεργά τους τρόπους με τους οποίους ο κλάδος τους εμπλέκεται με και επιδρά στον εξωτερικό κόσμο.

**Επανάληψη** Η βιωματική μάθηση είναι πιο αποτελεσματική όταν υπάρχουν ευκαιρίες εφαρμογής αυτού που έχει ήδη κανείς μάθει. Πολλά είδη βιωματικής μάθησης επιτυγχάνουν τη δυναμική τους αξίας πολύ αποτελεσματικά στο πλαίσιο μιας σειράς σχετικών ευκαιριών, ή τουλάχιστον, μια λογικά διατηρημένη περίοδο δέσμευσης.

Η βιωματική μάθηση μπορεί να υπάρχει χωρίς εκπαιδευτή και σχετίζεται αποκλειστικά με τη διαδικασία της εξαγωγής νοήματος από την άμεση εμπειρία ενός ατόμου. Ωστόσο, παρότι η απόκτηση γνώσης είναι μια εσωτερική διαδικασία που προκύπτει φυσικά, για να υπάρξει γνήσια μάθηση πρέπει να υπάρχουν συγκεκριμένα στοιχεία. Σύμφωνα με τον David A. Kolb, η γνώση αποκτάται συνεχώς μέσα από προσωπικές εμπειρίες αλλά και εμπειρίες του περιβάλλοντος.

**Ενσωμάτωση** Οι μοναδικές μαθησιακές εμπειρίες μπορούν να προσθέσουν αξία και ποικιλία στην εκπαίδευση ενός σπουδαστή, αλλά μία αρχή της Βιωματικής Μάθησης είναι ότι μεγάλο μέρος της δυναμικής της μπορεί να χαθεί αν τέτοιες εμπειρίες είναι απομονωμένες από άλλες ανάλογες ή το γενικότερο ακαδημαϊκό πλαίσιο. Για να είναι πλήρως αποτελεσματική, η Βιωματική Μάθηση πρέπει να είναι ενσωματωμένη στην εκπαίδευση του σπουδαστή, όχι μία περιστασιακή προσθήκη.

**Προβληματισμός** Ένας από τους πιο διαδεδομένους αλλά όχι ικανοποιητικούς ορισμούς για τη Βιωματική Μάθηση είναι το «μαθαίνω στην πράξη». Η πράξη πρέπει οπωσδήποτε να συνοδεύεται από σκέψη ώστε να συμβάλει στη βαθύτερη κατανόηση και να οδηγήσει σε μετέπειτα δράση. Επιπλέον, το συστατικό της σκέψης πρέπει να είναι ενσωματωμένο στη μαθησιακή εμπειρία.

## ΕΝΟΤΗΤΑ 4 Παρακολούθηση και αξιολόγηση της κατάρτισης

### 1 - Διδασκαλία μέσω προσομοιώσεων

Οι προσομοιώσεις και τα παιχνίδια χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση και επαγγελματική κατάρτιση εδώ και δεκαετίες, ενώ είναι ιδιαίτερα δημοφιλή στους τομείς Διοίκησης Επιχειρήσεων και Οικονομικών. Η προσομοιωμένη μάθηση συνδέεται με τα παιχνίδια ρόλων και την πρακτική μάθηση, φέρνοντας την κοντά στις βασικές αρχές που διέπουν την ενεργό μάθηση.

Υποστηρίζεται ότι προσεκτικά σχεδιασμένες προσομοιώσεις μπορούν να βοηθήσουν τους εκπαιδευόμενους να χτίσουν ικανότητα λήψης αποφάσεων, κριτικής σκέψης, διαπροσωπικές και επικοινωνιακές δεξιότητες και ικανότητες. Επίσης οι προσομοιώσεις μπορούν να παρέχουν τόσο στους εκπαιδευόμενους όσο και στους εκπαιδευτές ευκαιρίες για μετατόπιση από το συμβατικό

περιβάλλον τάξης σε ένα πιο διαδραστικό και επικοινωνιακό πλαίσιο μάθησης (Brozik and Zapalska, 2002).

Στο σύγχρονο περιβάλλον τάξης, η κυρίαρχη διδακτική μεθοδολογία καλύπτει τις ιδιαίτερες ανάγκες του εκπαιδευόμενου, αναλύει τους ρόλους και τη δυναμική της ομάδας, ενισχύοντας τη συνεργατική λήψη αποφάσεων και το παιχνίδι ρόλων που προσομοιώνει αυθεντικές καταστάσεις. Στόχος είναι να διασφαλιστεί ότι παρέχονται συστηματικά στους εκπαιδευόμενους ευκαιρίες να εφαρμόσουν στην πράξη όσα έχουν διδαχθεί στην τάξη. Με άλλα λόγια, οι εκπαιδευόμενοι, μέσω προσομοίωσης, αναπαράγουν καταστάσεις της πραγματικής ζωής και πειραματίζονται με αυτές. Στο έργο των Brozik και Zapalska (2003), οι προσομοιώσεις τονίζουν την ανάγκη για μία δυνατή σχέση μεταξύ του αντιληπτού ρεαλισμού και της αντιληπτής συμβολής της προσομοίωσης στη μάθηση. Οι Thompson και Dass (2000) υποστηρίζουν ότι οι προσομοιώσεις αυξάνουν την αυτο-αποτελεσματικότητα των εκπαιδευομένων και ενισχύουν τις δεξιότητες γραπτής επικοινωνίας.

Μέσω της προσομοιωμένης μάθησης, οι εκπαιδευόμενοι αναλαμβάνουν έναν ενεργό ρόλο, αποκτούν διορατικότητα για τη φύση της διαδικασίας που προσομοιώνεται, γίνονται πιο ικανοί στη διατύπωση νέων ιδεών και καθοδηγούνται να μάθουν πως να επιλύουν ζητήματα και κρίσεις σε ένα ρεαλιστικό, αλλά ελεγχόμενο εκπαιδευτικό περιβάλλον.

Η προσομοιωμένη μάθηση είναι 'μάθηση σε βάθος' καθώς πηγαίνει βαθύτερα από την επιφάνεια, απαιτώντας κριτική σκέψη αντί για αποστήθιση. Οι εκπαιδευόμενοι σε ένα τέτοιο πλαίσιο μαθαίνουν τη σημασία της οικοδόμησης μοντέλων και τον τρόπο χρήσης ενός μοντέλου για την πρόβλεψη αποτελεσμάτων, μεταφέρουν γνώση σε νέα προβλήματα και καταστάσεις, κατανοούν και εξευγενίζουν τις διαδικασίες σκέψης τους και βλέπουν κοινωνικές διαδικασίες και κοινωνικές αλληλεπιδράσεις στην πράξη.

## ΟΙ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΜΕΣΩ ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗΣ

**Στρατηγικές μάθησης/θεωρητικά μοντέλα:** ενεργός μάθηση, βιωματική μάθηση

**Περιεχόμενο:** τα θέματα και οι ενότητες εξαρτώνται από τις ανάγκες των εκπαιδευομένων και το πεδίο (παρατίθενται παραδείγματα πιο κάτω)

**Διδακτέα ύλη:** αναπόσπαστο μέρος των ενοτήτων και του καθορισμού του προγράμματος σπουδών

**Μορφή:** παιχνίδια ρόλων, διάλογοι που εξυπηρετούν διαφορετικούς σκοπούς

**Εφαρμογή:** δύο ή περισσότερα άτομα εκτελούν ένα σενάριο που μπορεί να ποικίλει από μία οικεία ως μία άγνωστη ή πιο δύσκολη κατάσταση.

**Τρόπος μάθησης:** μάθηση τάξης, σύγχρονη εξ' αποστάσεως εκπαίδευση μέσω τηλεδιάσκεψης

**Πόροι:** σενάριο, έντυπα ή ηλεκτρονικά μέσα, πολυμέσα

**Χρόνος:** ανάλογα με τις ανάγκες και τις περιστάσεις, μπορεί να κυμαίνεται από μία μικρή ως μία μεγαλύτερη περίοδο – σχετικά σύντομος, ως μέρος του μαθήματος

## Τεχνολογία και προσομοιωμένη μάθηση

Η τεχνολογία μπορεί επίσης να συμβάλει σημαντικά στην αποτελεσματικότητα της προσομοιωμένης διδασκαλίας και μάθησης. Ένα περιβάλλον τάξης εξοπλισμένο με την απαραίτητη τεχνολογική υποδομή και έχοντας αρχιτεκτονικό σχεδιασμό που επιτρέπει τη σύγχρονη και αδιάλειπτη επικοινωνία και συνεργασία ενισχύει τόσο την ατομική όσο και την ομαδική ενεργό μάθηση.

#### Παραδείγματα προσομοιωμένης μάθησης

- ✓ Ανατίθενται στους εκπαιδευόμενους ρόλοι αγοραστών και πωλητών κάποιου προϊόντος και τους ζητείται να αναπαράγουν μία επαγγελματική συναλλαγή και μαθαίνουν για την συμπεριφορά της αγοράς με την προσομοίωση μίας αγοράς.
- ✓ Οι εκπαιδευόμενοι αναλαμβάνουν ρόλους εκπροσώπων πολιτικού κόμματος σε μία πολιτική εκδήλωση και μαθαίνουν την διαδικασία των εκλογών με την προσομοίωση μίας πολιτικής εκδήλωσης.
- ✓ Οι εκπαιδευόμενοι σχεδιάζουν ένα ηλεκτρικό κύκλωμα με ένα ειδικό λογισμικό και μαθαίνουν τη θεωρία της φυσικής με την προσομοίωση ενός πραγματικού φυσικού περιβάλλοντος.

## 2- Ενεργός μάθηση μέσω της τεχνολογίας

Η ενεργός μάθηση απαιτεί οι εκπαιδευόμενοι να αναπτύξουν την κατανόηση τους για το περιεχόμενο μέσω της ενεργού κατασκευής και υλοποίησης της λύσης ενός προβλήματος. Η ενεργός μάθηση βασίζεται στην έρευνα παγκοσμίως φήμης ακαδημαϊκών όπως οι Dewey, Wenger και πολλοί άλλοι. Οι Bonwell & Eison (1991) ορίζουν την ενεργό μάθηση ως "οτιδήποτε εμπλέκει τους μαθητές να κάνουν πράγματα και να σκέφτονται τα πράγματα που κάνουν" (p. 2). Επιπλέον, οι Felder & Brent (2009) ονομάζουν ενεργό μάθηση "οτιδήποτε σχετίζεται με το μάθημα και που όλοι οι μαθητές σε μία συνεδρία τάξης καλούνται να κάνουν αντί της απλής παρακολούθησης, ακρόασης και τήρησης σημειώσεων" (σελ. 2).

Εκπαιδευτικές στρατηγικές που προάγουν την ενεργό μάθηση περιλαμβάνουν σύνταξη προσχεδίων, παιχνίδια ρόλων, παιχνίδια, προσομοιώσεις, παρατήρηση και συζήτηση. Η διάρκεια των εκπαιδευτικών στρατηγικών ενεργού μάθησης μπορεί να ποικίλει από λίγα λεπτά σε ολόκληρες συνεδρίες και μπορεί να αποτελούν αναπόσπαστο μέρος μίας διάλεξης ή ενός διαδραστικού σεμιναρίου και εργαστηρίου.

Θα μπορούσε επομένως να υποστηρίξει κανείς ότι η ενεργός μάθηση ενθαρρύνει τους εκπαιδευόμενους να συμμετέχουν στη μάθηση τους, ανεξάρτητα από το είδος της συγκεκριμένης δραστηριότητας που περιλαμβάνει. Η ενεργός μάθηση είναι σκέψη που έρχεται στην επιφάνεια, με έμφαση σε στοιχεία κατά την ανάλυση, σύνθεση και αξιολόγηση μίας απόφασης. Η ενεργός μάθηση προϋποθέτει ότι οι εκπαιδευόμενοι δεν είναι πλέον παθητικοί αποδέκτες προκατασκευασμένης γνώσης, αλλά αντιθέτως δημιουργούν οι ίδιοι την γνώση τους.

Η έρευνα δείχνει ότι η προσοχή του κοινού στη διάρκεια διαλέξεων μειώνεται σημαντικά μετά από 10-20 λεπτά. Η προσθήκη στρατηγικών ενεργού μάθησης μία ή δύο φορές στη διάρκεια μίας 50λεπτης συνεδρίας θα ενθαρρύνει και θα διατηρήσει τη δέσμευση και συμμετοχή των εκπαιδευομένων. Σε ένα τέτοιο διαδραστικό πλαίσιο μάθησης, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να

κατανοήσουν περίπλοκες έννοιες μέσα από τη συστηματική έκθεση τους σε επικοινωνιακή ανατροφοδότηση που εξυπηρετεί διαφορετικά στυλ μάθησης. Παρέχονται ευκαιρίες στους εκπαιδευόμενους να σκεφτούν, να μιλήσουν και να επεξεργαστούν νέο περιεχόμενο, να ασκήσουν σημαντικές δεξιότητες και να αυξήσουν το κίνητρο τους για μάθηση. Η ενεργός μάθηση χτίζει αυτοπεποίθηση και αναπτύσσει μία αίσθηση κοινότητας και του ανήκειν στους εκπαιδευόμενους.

Η τεχνολογία έχει τη δυνατότητα να ενισχύσει, να εντείνει και να ενδυναμώνει την ενεργό μάθηση. Για παράδειγμα, το λογισμικό ανοικτού κώδικα, οι διαδικτυακές εφαρμογές και τα εργαλεία Web 2.0 μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ενδυναμώσουν και να εμπλέξει τους εκπαιδευόμενους, καθώς σχεδιάζουν, οικοδομούν και διαδίδουν γνώση που αντιπροσωπεύει και ενισχύει τη μάθηση τους. Τέτοιες τεχνολογίες, ιδιαίτερα στην ηλεκτρονική εκπαίδευση ή σε εικονικά περιβάλλοντα παρέχουν ευκαιρίες για προσομοίωση, πειραματισμό, έρευνα και προσωπική έκφραση. Τα εργαλεία Web 2.0 όπως τα ιστολόγια, τα wikis, τα journals και άλλα αυξάνουν την αλληλεπίδραση και τη συνεργασία και διευκολύνουν την πρόσβαση σε πληροφορίες, σε εναλλακτικές προοπτικές και πολλαπλά κοινά, θεσπίζοντας ενεργές κοινότητες πρακτικής.

## ΟΙ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΕΝΕΡΓΟΥ ΜΑΘΗΣΗΣ

**Στρατηγικές μάθησης /θεωρητικά μοντέλα:** σύνταξη προσχεδίων, παιχνίδια ρόλων, παιχνίδια, προσομοιώσεις, παρατήρηση και συζήτηση

**Περιεχόμενο:** τα θέματα και οι ενότητες εξαρτώνται από τις ανάγκες των εκπαιδευομένων και το πεδίο

**Διδακτέα ύλη:** αναπόσπαστο μέρος των ενοτήτων και των συνεδριών τάξης

**Μορφή:** παιχνίδια ρόλων, διάλογοι που εξυπηρετούν διαφορετικούς σκοπούς, παιχνίδια, γραπτά κείμενα

**Εφαρμογή:** δύο ή περισσότερα άτομα εκτελούν ένα σενάριο που μπορεί να ποικίλει από μία οικεία ως μία άγνωστη ή πιο δύσκολη κατάσταση.

**Τρόπος μάθησης:** μάθηση σε τάξη, σύγχρονη ή ασύγχρονη εξ' αποστάσεως εκπαίδευση, online μαθήματα, εξ' αποστάσεως εκπαίδευση μέσω υπολογιστή, υβριδική εξ' αποστάσεως εκπαίδευση

**Πόροι:** έντυπα ή ηλεκτρονικά μέσα, πολυμέσα

**Χρόνος:** μπορεί να κυμαίνεται από μέρος έως ολόκληρη συνεδρία τάξης ανάλογα με τον τρόπο μάθησης

## ΕΝΟΤΗΤΑ 5 Ψηφιακές Δεξιότητες

### 1- Παιχνιδοποίηση της Μάθησης



Η Παιχνιδοποίηση της μάθησης είναι μια εκπαιδευτική προσέγγιση που παρακινεί τους εκπαιδευόμενους να μάθουν με χρήση στοιχείων παιχνιδιού σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Η παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση, ή παιχνιδοποίηση στη μάθηση, συχνά περιγράφεται με άλλους όρους: σκέψη παιχνιδιού, αρχές παιχνιδιού στην εκπαίδευση, σχεδιασμός παρακίνησης, σχεδιασμός εμπλοκής, κλπ.

Στόχος είναι η μεγιστοποίηση της απόλαυσης και εμπλοκής δεσμεύοντας το ενδιαφέρον των εκπαιδευομένων και εμπνέοντας τους να συνεχίσουν τη μάθηση. Η παιχνιδοποίηση, με την ευρεία έννοια, είναι η διαδικασία καθορισμού των στοιχείων των παιχνιδιών, που κάνουν αυτά τα παιχνίδια διασκεδαστικά και παρακινούν τους παίκτες να συνεχίσουν να παίζουν, και η χρήση αυτών των στοιχείων σε πλαίσιο εκτός παιχνιδιού για τον επηρεασμό της συμπεριφοράς. Σε εκπαιδευτικό πλαίσιο, παραδείγματα επιθυμητής συμπεριφοράς των σπουδαστών που μπορεί να επηρεάσει η παιχνιδοποίηση, περιλαμβάνουν την παρακολούθηση του μαθήματος, την εστίαση σε μαθησιακά έργα που έχουν νόημα και η ανάληψη πρωτοβουλίας.

Διακριτή από τη μάθηση που βασίζεται σε παιχνίδι, η παιχνιδοποίηση της μάθησης δεν εμπλέκει τους εκπαιδευόμενους στο σχεδιασμό και τη δημιουργία δικών τους παιχνιδιών ή στην ενασχόληση τους με εμπορικά βιντεοπαιχνίδια. Ορισμένοι συγγραφείς αντιπαραβάλλουν την παιχνιδοποίηση της μάθησης με τη μάθηση που βασίζεται στο παιχνίδι, υποστηρίζοντας ότι η παιχνιδοποίηση συμβαίνει μόνο σε πλαίσια εκτός παιχνιδιού, όπως η σχολική τάξη, και όταν μια σειρά στοιχείων παιχνιδιού είναι διατεταγμένα σε σύστημα ή «στρώση παιχνιδιού» που λειτουργεί σε συντονισμό με την μάθηση σε αυτή τη συγκεκριμένη σχολική τάξη. Άλλοι περιλαμβάνουν παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί για την προαγωγή της μάθησης ή για να υποδείξουν μαθησιακά επιτεύγματα.

Μερικά στοιχεία παιχνιδιού που μπορεί να χρησιμοποιηθούν για να παρακινήσουν τους εκπαιδευόμενους και να διευκολύνουν τη μάθηση περιλαμβάνουν:

- ✓ Μηχανική προόδου (βαθμούς, πίνακες, ή προβλήματα)
- ✓ Αφήγηση
- ✓ Έλεγχο παικτών
- ✓ Άμεση ανατροφοδότηση
- ✓ Ευκαιρίες για συνεργατική επίλυση προβλημάτων
- ✓ Κλιμακωτή μάθηση με όλο και πιο απαιτητικές δοκιμασίες
- ✓ Ευκαιρίες για αριστεία και προαγωγή σε ανώτερο επίπεδο
- ✓ Κοινωνική σύνδεση
- ✓ Διασκέδαση
- ✓ Προκλήσεις
- ✓ Μουσική

Όταν σε μία τάξη εμπεριέχονται μερικά από αυτά τα στοιχεία, το περιβάλλον της μπορεί να θεωρηθεί παιχνιδοποιημένο. Δεν υπάρχει κάποια διάκριση ως προς τον αριθμό των στοιχείων που θα χρησιμοποιηθούν προκειμένου να μιλήσουμε για παιχνιδοποίηση, ωστόσο μία καθοδηγητική αρχή είναι ότι η παιχνιδοποίηση λαμβάνει υπόψιν το σύνθετο σύστημα λόγων για τους οποίους επιλέγει ένα άτομο να δράσει και όχι απλώς ένα μεμονωμένο παράγοντα.

#### ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗΣ (GAMIFICATION) ΣΕ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ



Στρατηγικές μάθησης/θεωρητικά μοντέλα: γνωστική, κονστρουκτιβιστική

Περιεχόμενο: συγκεκριμένες δεξιότητες

Διδακτέα ύλη: μικρό μέρος της διδακτέας ύλης: παιχνιδοποιημένα μέρη ενοτήτων, αξιολόγηση συγκεκριμένων δραστηριοτήτων, κλπ

Μορφή: μαθησιακή δραστηριότητα με μορφή παιχνιδιού

Εφαρμογή: ολοκληρωμένες δραστηριότητες ενός προγράμματος, άτυπη μάθηση, κλπ

Τρόπος μάθησης: παραδοσιακή μάθηση τάξης ή εξ' αποστάσεως εκπαίδευση (e-learning, m-learning).

Πόροι: εξαρτάται από το σχεδιασμό και την υλοποίηση του παιχνιδιού

Χρόνος: εξαρτάται από το τι θα επιλέξει κανείς, μπορεί να διαφέρει

Τρεις κύριοι τρόποι με τους οποίους μπορεί να παιχνιδοποιηθεί μία τάξη, ένα μάθημα ή μία ενότητα είναι αλλάζοντας τη γλώσσα, προσαρμόζοντας τη διαδικασία βαθμολόγησης και τροποποιώντας τη δομή του μαθησιακού περιβάλλοντος:

- ✦ Σε σχέση με τη ΓΛΩΣΣΑ, αντί να γίνεται αναφορά σε ακαδημαϊκές απαιτήσεις με τους σχετικούς τυπικούς όρους, μπορούν να χρησιμοποιηθούν όροι παιχνιδιών. Για παράδειγμα, αντί «παρουσιάζουμε ένα μάθημα» να λέγεται «ξεκινούμε μια αναζήτηση», αντί «γράφουμε εξετάσεις» να λέγεται «νικούμε τα θηρία» και αντί για «αναπτύσσουμε ένα πρωτότυπο» μπορεί να λέγεται «ολοκληρώνουμε μία αποστολή».
- ✦ Σε σχέση με τη ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΣΗ, μπορεί να τροποποιηθεί το σύστημα βαθμολόγησης ενός μαθήματος ώστε να χρησιμοποιεί βαθμούς εμπειρίας (BE) αντί για τα συνηθισμένα Α, Β, Γ. Κάθε εκπαιδευόμενος μπορεί να ξεκινάει στο επίπεδο ένα με 0 βαθμούς και καθώς προχωρούν στο μάθημα, ολοκληρώνοντας αποστολές και αποδεικνύοντας τη γνώση που έχουν αποκτήσει να αποκτούν BE. Μπορεί να δημιουργηθεί ένα διάγραμμα που να παρουσιάζει πόσους BE απαιτείται να συγκεντρώσει κανείς για να πάρει ένα βαθμό. Για παράδειγμα οι 1500 BE αντιστοιχούν σε Γ, οι 2000 BE σε Β, ενώ οι 2500 BE σε Α. Ορισμένοι εκπαιδευτές χρησιμοποιούν τους BE, όπως επίσης και βαθμούς υγείας (BY) και βαθμούς γνώσης (BG) για να παρακινήσουν τους εκπαιδευόμενους, αλλά δεν συνδυάζουν αυτούς τους βαθμούς με την κανονική βαθμολογία σε γράμματα. Αντ' αυτού, τους συνδέουν με εικονικά βραβεία, όπως σήματα ή τρόπαια.
- ✦ Η ΔΟΜΗ ΕΝΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ή μίας ενότητας μπορεί να προσαρμοστεί με πολλούς τρόπους ώστε να περιλαμβάνει στοιχεία παιχνιδοποίησης. Τέτοιες προσαρμογές μπορούν να αφορούν το ρόλο του εκπαιδευόμενου, το ρόλο του σπουδαστή και το ρόλο του μαθησιακού περιβάλλοντος:
- ✦ Ο ρόλος του εκπαιδευόμενου σε ένα παιχνιδοποιημένο περιβάλλον μπορεί να είναι η υιοθέτηση ενός avatar και ενός παιχνιδιού μέσα από το οποίο προχωρούν τις μαθησιακές τους δραστηριότητες. Οι εκπαιδευόμενοι μπορεί να οργανωθούν σε ομάδες ή συντεχνίες

και μπορεί να προσκληθούν να ξεκινήσουν μία μαθησιακή αποστολή με τα υπόλοιπα μέλη της συντεχνίας. Οι εκπαιδευόμενοι τείνουν να εκφράζονται με έναν από τους ακόλουθους τύπους ήρωα παιχνιδιού: παίκτης (παρακινείται από εξωτερικές ανταμοιβές), κοινωνικός (παρακινείται από τις σχέσεις), ελεύθερο πνεύμα (παρακινείται από την αυτονομία), αυτός που κατορθώνει (παρακινείται από την αριστεία) και φιλάνθρωπος (παρακινείται από το σκοπό).

- ✦ Ο ρόλος του εκπαιδευτή είναι να σχεδιάσει μια εφαρμογή παιχνιδιοποίησης, ενσωματώνοντας δυναμική και μηχανική παιχνιδιού που έχουν απήχηση στο κοινό στόχο (εκπαιδευόμενους) και να παρέχει τα είδη ανταμοιβών που μπορούν να λειτουργήσουν παρακινητικά για την πλειοψηφία. Επομένως, είναι σημαντικό οι εκπαιδευτές να γνωρίζουν καλά τους σπουδαστές τους. Ο εκπαιδευτής χρειάζεται επίσης να καταγράφει με υπευθυνότητα τα επιτεύγματα των εκπαιδευομένων, να καθορίζει τις παραμέτρους του «παιχνιδιού», δίνοντας ένα όνομα στον απώτερο μαθησιακό στόχο, να προσδιορίζει τα μαθησιακά έργα και τις επιβραβεύσεις που θα δίνονται με την ολοκλήρωσή τους και να ενθαρρύνει και να καθοδηγεί τους εκπαιδευομένους καθώς περιηγούνται στο παιχνιδιοποιημένο περιβάλλον.
- ✦ Ο ρόλος του παιχνιδιοποιημένου μαθησιακού περιβάλλοντος είναι να έχει κατάλληλη δομή ώστε να παρέχει μια γενική αφήγηση που λειτουργεί ως πλαίσιο για όλες τις μαθησιακές δραστηριότητες.

## 2 – Ζωντανά Online Μαθήματα ή Σύγχρονα Μαθησιακά Γεγονότα<sup>3</sup>

Τα ζωντανά online μαθήματα ή σύγχρονα μαθησιακά γεγονότα, αναφέρονται σε μία ομάδα εκπαιδευομένων που ασχολούνται με τη μάθηση ταυτόχρονα. Προτού η τεχνολογία επιτρέψει τη δημιουργία σύγχρονου μαθησιακού περιβάλλοντος, τα περισσότερα online μαθήματα πραγματοποιούνταν σε ασύγχρονη βάση. Από τη στιγμή που τέθηκαν σε εφαρμογή εργαλεία σύγχρονης μάθησης, αρκετά άτομα τα χρησιμοποιούν ώστε να ελαχιστοποιήσουν τις προκλήσεις που συνδέονται με την απόσταση ανταλλαγής απόψεων που υπάρχει στην online εκπαίδευση. Αρκετές μελέτες περιπτώσεων δείχνουν ότι οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αναπτύξουν μία αίσθηση κοινότητας σε ηλεκτρονικές πλατφόρμες σύγχρονης επικοινωνίας.

Αρκετά online εκπαιδευτικά προγράμματα ξεκίνησαν με την έλευση εργαλείων web conferencing που επιτρέπουν την ταυτόχρονη μάθηση από διαφορετικά σημεία. Για παράδειγμα, η χρήση των άμεσων μηνυμάτων ή της ζωντανής συζήτησης (live chat), τα webinars και η τηλεδιάσκεψη επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους και τους εκπαιδευτές να συνεργαστούν και να μάθουν σε πραγματικό χρόνο.

Η διάλεξη είναι ένα παράδειγμα σύγχρονης μάθησης σε περιβάλλον τάξης, αφού οι εκπαιδευόμενοι και οι εκπαιδευτές είναι όλοι παρόντες στο ίδιο μέρος την ίδια στιγμή. Άλλο παράδειγμα σύγχρονης μάθησης είναι να παρακολουθούν οι εκπαιδευόμενοι τη ζωντανή

<sup>3</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Synchronous\\_learning](https://en.wikipedia.org/wiki/Synchronous_learning)

αναμετάδοση μαθήματος και να λαμβάνουν μέρος σε μία συζήτηση. Σύγχρονη μάθηση μπορεί να υπάρξει με εκπαιδευόμενους και εκπαιδευτές που συμμετέχουν σε ένα μάθημα μέσω εργαλείων τηλεδιάσκεψης, όπως τα Blackboard Collaborate, Adobe Connect, WebEx, ή το Skype. Αυτές οι εμπειρίες σύγχρονης μάθησης μπορούν να σχεδιαστούν με τρόπο που να ενδυναμώνουν τις σχέσεις εκπαιδευτή-εκπαιδευόμενου ή μεταξύ των εκπαιδευομένων, κάτι που συνήθως αποτελεί πρόκληση σε προγράμματα εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης.

#### ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΩΝ ΖΩΝΤΑΝΩΝ ONLINE ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

Στρατηγικές μάθησης/θεωρητικά μοντέλα: γνωστική, κονστрукτιβιστική

Περιεχόμενο: συγκεκριμένα θέματα, όλα τα είδη των διαλέξεων

Διδακτέα ύλη: κάθε είδους πρόγραμμα σπουδών, τμήματα ενοτήτων, στοιχεία τυπικής εκπαίδευσης

Μορφή: online διάλεξη, ζωντανή αναμετάδοση τάξης, κλπ

Εφαρμογή: ενσωματωμένες δραστηριότητες στο πρόγραμμα, άτυπη μάθηση, κλπ

Τρόποι μάθησης: εξ' αποστάσεως εκπαίδευση (e-learning, m-learning).

Πόροι: εργαλεία τηλεδιάσκεψης όπως: Blackboard Collaborate, Adobe Connect, WebEx, Skype ...κλπ.

Χρόνος: σχετικά μικρή προσπάθεια

Συμβουλές από το [elearningindustry.com](http://elearningindustry.com) για εκπαιδευτές που επιθυμούν να στήσουν εικονικές τάξεις<sup>4</sup>

1. Προσδιορίστε τους στόχους αρκετά νωρίτερα. Το πρώτο πράγμα που θα χρειαστεί να κάνετε είναι να καθορίσετε τους μαθησιακούς στόχους. Αυτοί θα σας οδηγήσουν κατά το σχεδιασμό και την ανάπτυξη της στρατηγικής για την εικονική τάξη που ετοιμάζετε, καθώς θα μπορείτε να επιλέξετε εκπαιδευτικό υλικό, εργαλεία και μεθόδους που θα εξυπηρετούν αυτούς τους στόχους.
2. Επιλέξτε την ιδανική μέθοδο παράδοσης. Για να συγκεντρώσετε τα εργαλεία που χρειάζεστε για την εικονική τάξη σας, πρέπει πρώτα να αποφασίσετε με ποιο τρόπο θα παραδίδετε το περιεχόμενό σας. Σκεφτείτε με ποιον τρόπο θα εισέρχονται στην εικονική τάξη οι εκπαιδευόμενοι. Θα πρέπει να μπορούν να μαθαίνουν εν κινήσει ή εν ώρα εργασίας; Θα λαμβάνουν το υλικό σε περιβάλλον τάξης με φυσική παρουσία, ως μέρος της παραδοσιακής μικτής μάθησης; Αυτό θα σας επιτρέψει να επιλέξετε τις πιο κατάλληλες μαθησιακές δραστηριότητες που θα χρειαστεί να ενσωματώσετε στην εικονική σας τάξη.
3. Συνδυάστε φωτογραφίες με επεξηγήσεις που υποκινούν συζήτηση. Ο συνδυασμός φωτογραφιών με αναλυτικές εξηγήσεις που διεγείρουν τη σκέψη είναι πάντα μία καλή ιδέα, ιδιαίτερα αν θέλετε να ενισχύσετε την δέσμευση των εκπαιδευομένων. Αυτό γίνεται γιατί

<sup>4</sup> Adapted from: <https://elearningindustry.com/6-tips-design-interactive-virtual-classroom-training> (retrieved 26/10/2016 at 12.35)

υποκινεί τη συζήτηση καθώς οι εκπαιδευόμενοι ενθαρρύνονται να αλληλεπιδρούν με το θέμα και τους συναδέλφους τους, από απόσταση ή με άλλο τρόπο. Για να ενθαρρύνετε τη συζήτηση εργαζομένων μπορεί να χρειάζεται να ενσωματώσετε εργαλεία online συνεργασίας, όπως το **Google Chat**.

4. **Δημιουργήστε αλληλεπιδραστικές μαθησιακές δραστηριότητες που ενθαρρύνουν την ενεργό συμμετοχή.** Η ενεργός συμμετοχή του εκπαιδευόμενου είναι αποφασιστικής σημασίας για την επιτυχία της εκπαιδευτικής εμπειρίας σε εικονική τάξη. Ο πιο αποτελεσματικός τρόπος να την επιτύχετε είναι να δημιουργήσετε μαθησιακές δραστηριότητες που εμπλέκουν τον εκπαιδευόμενο και τον ωθούν να σκεφτεί πως σχετίζεται το αντικείμενο μάθησης με τη ζωή και τις εμπειρίες του. Σκεφτείτε τη δημιουργία δραστηριοτήτων που τις εμπιρεύουν, όπως σενάρια, παιχνίδια ή παρουσιάσεις. Συχνά είναι καλύτερο να ορίσετε τη διάρκεια της εκπαίδευσης σε εικονική τάξη σε λιγότερο από ώρα και να ενθαρρύνετε την αλληλεπίδραση κάθε μορφής, κάθε πέντε λεπτά περίπου. Αυτό θα αποτρέψει την ανία και θα ενισχύσει την εμπλοκή κατά τη διάρκεια της εικονικής εκπαίδευσης. Μπορείτε επίσης να χωρίσετε την τάξη σε μικρές ομάδες. Αυτό είναι δυνατό με τη χρήση εφαρμογών της Google όπως το Google Hangouts ή με πλατφόρμες διαχείρισης έργου.
5. **Δοκιμάστε το.** Ακόμα και αν πιστεύετε ότι έχετε τελειοποιήσει κάθε πτυχή της εικονικής σας τάξης, καλό θα ήταν να την δοκιμάσετε τουλάχιστον μία φορά σε ένα ρεαλιστικό περιβάλλον ώστε να είστε σίγουροι ότι θα τρέξει ομαλά. Μπορείτε να τη δοκιμάσετε με ομάδα εστίασης ή να κάνετε μία πιλοτική συνεδρία, ώστε να ελέγξετε και να έχετε περιθώριο διόρθωσης σε κάθε θέμα που θα μπορούσε να εμποδίσει τη συνολική επιτυχία της εικονικής τάξης. Εξασφαλίστε ότι μπορούν όλοι να εισέλθουν στην πλατφόρμα και ότι το σύνολο του υλικού εμφανίζεται σωστά, ώστε να αποφύγετε τυχόν εκπλήξεις κατά την πραγματική διεξαγωγή του μαθήματος.

Αυτές οι συμβουλές για την ανάπτυξη εικονικής τάξης σας βοηθούν να δημιουργήσετε λύσεις που ανταποκρίνονται με τον καλύτερο τρόπο τις εκπαιδευτικές τους ανάγκες, και ενισχύει τις δεξιότητες τους, διευρύνει τις επαγγελματικές τους γνώσεις και προάγει την απόδοσή τους.

## ΕΝΟΤΗΤΑ 6 Εγκάρσιες Δεξιότητες

### 1. Μάθηση μέσω παιχνιδιού

Η πρακτική του παιχνιδιού είναι διαδεδομένη στην εκπαίδευση ενηλίκων, προφανώς σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό από ότι στα σχολεία και τα Πανεπιστήμια. Η παιδαγωγική του παιχνιδιού προωθεί την ανάπτυξη της αυτονομίας, την δημιουργική έκφραση και την προσαρμοστικότητα μεταξύ των νέων ανθρώπων. Επιτρέπει επίσης στους εκπαιδευτές να εκπαιδεύουν ομάδες. Το παιχνίδι μπορεί να οργανωθεί σε μορφή παραδοσιακής τάξης (παιχνίδι ρόλων, κουίζ, trivial pursuits...) ή online (Σοβαρά παιχνίδια, εφαρμογές, παιχνίδια επαυξημένης πραγματικότητας, μέσα κοινωνικής δικτύωσης...). Στο πλαίσιο της εκπαίδευσης τα παιχνίδια μπορούν να ανταποκριθούν σε διάφορες ανάγκες. Το θεματικό πλαίσιο ενός παιχνιδιού μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ενημερώσει, να διαφωτίσει, να τονίσει, να κάνει κατανοητό, να επιτρέψει την ανταλλαγή απόψεων, και την αναζήτηση λύσεων. Ο κίνδυνος με ένα παιχνίδι είναι ο περιορισμός των συμμετεχόντων σε μία παθητική θέση. Η τυπική συνταγή είναι οι εκπαιδευόμενοι να εξετάζονται για τις γνώσεις τους ή την ικανότητα τους να απομνημονεύουν πληροφορίες, ενώ σπανίως έρχονται σε επαφή με μία κατάσταση όπου απαιτείται κριτική σκέψη ως προς τις πληροφορίες. Για να αποφύγει τέτοιες

καταστάσεις, ο εκπαιδευτής πρέπει να εστιάσει σε παιχνίδια που απαιτούν αναζήτηση πληροφοριών αντί για εκείνα που απλώς θέτουν στον εκπαιδευόμενο το ερώτημα για το «αν γνωρίζουν/ή δεν γνωρίζουν κάτι». Άλλη μία πιθανότητα είναι να στηθεί το παιχνίδι σε συνεργασία με τους εκπαιδευόμενους. Η απλότητα των κανόνων ή το γεγονός ότι είναι γνωστοί σε όλους, κάνει ευκολότερη την ανάπτυξη τους.

Τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού περιλαμβάνουν ελευθερία και διασκέδαση, κάνοντας τη δραστηριότητα να πηγαίνει πέρα από τους περιορισμούς και τις υποχρεώσεις της κοινωνικής ζωής. Ο στόχος δεν είναι να κερδίσει κανείς κάτι, αλλά να συμμετέχει σε μία δομημένη δραστηριότητα που έχει συγκεκριμένο σκοπό και η οποία επιτρέπει την επίτευξη ενός στόχου. Το παιχνίδι βοηθάει την ανάπτυξη υψηλής ποιότητας εκπαιδύσεις χωρίς τυπικές παρουσιάσεις. Επιτρέπουν στον εκπαιδευτή να ξεφύγει από το τυπικό σχήμα από πάνω προς τα κάτω.

### **Τι χαρακτηριστικά έχει όμως ένα καλό παιχνίδι/συνεδρία παιχνιδιού;**

Πρέπει να σχετίζεται με το αντικείμενο σπουδής και με περιεχόμενο που έχει νόημα για τους συμμετέχοντες

Περιέχει σαφείς στόχους και έναν κατανοητό τελικό σκοπό,

Έχει ευχάριστη και φιλική εμφάνιση,

Έχει ξεκάθαρους κανόνες και περιεκτικές οδηγίες,

Μπορεί να ολοκληρωθεί σε περίπου μια ώρα και σχεδόν ανέξοδα,

Περιλαμβάνει ταυτόχρονα όλους τους συμμετέχοντες,

Δίνει στους συμμετέχοντες την ευκαιρία να παίρνουν ενδιαφέρουσες αποφάσεις,

Περιέχει στοιχεία έκπληξης,

Καταφεύγει σε κίνηση και φυσική δραστηριότητα,

Ο απολογισμός του είναι εύκολος,

Έχει κανόνες εύκολα κατανοητούς από τον εκπαιδευτή, χωρίς ιδιαίτερη εκπαίδευση.

**Στρατηγικές μάθησης/θεωρητικά μοντέλα:** ενεργός μάθηση, βιωματική μάθηση.

**Περιεχόμενο:** κάθε είδους περιεχόμενο.

**Διδακτέα ύλη:** κάθε είδους πρόγραμμα σπουδών, τμήματα ενοτήτων, στοιχεία τυπικής εκπαίδευσης

**Μορφή:** δραστηριότητες πρόσωπο με πρόσωπο που χρειάζονται χώρο και επαφή, παιχνίδια ρόλων

**Εφαρμογή:** ενσωματωμένες δραστηριότητες στο πρόγραμμα, άτυπη μάθηση

Τρόποι μάθησης: πρόσωπο με πρόσωπο...εκτός από τα online παιχνίδια

Χρόνος: προσαρμόσιμος ανάλογα με τις ανάγκες και τις περιστάσεις.

## 2. Photolangage

Το photolangage είναι μία συλλογή από διαφορετικές φωτογραφίες ή ζωγραφιές που τίθενται στη διάθεση των εκπαιδευομένων ως «ενδιάμεσο αντικείμενο» για να διευκολύνουν την έκφραση σχετικά με ένα συγκεκριμένο αντικείμενο (Ο δημιουργός αυτής της μεθόδου είναι ο Alain BARTISTE). Η φωτογραφία μπορεί να είναι γενική ή ειδική (δηλαδή σχετική με συγκεκριμένο αντικείμενο όπως τα μαθηματικά, η φυσική...).

Όλα αυτά τα "ενδιάμεσα αντικείμενα" έχουν σκοπό να δείξουν στον εισηγητή/εκπαιδευτή πως το αντικείμενο/θέμα που διδάσκει είναι και το ίδιο ένα «ενδιάμεσο αντικείμενο» μεταξύ αυτού και των εκπαιδευομένων και πώς μπορεί να το χρησιμοποιήσει με αποτελεσματικό τρόπο για να επικοινωνήσει μαζί τους.

Είναι ανώφελο να αγοράσετε έτοιμα σετ φωτογραφιών. Συστήνεται να ετοιμάσετε μόνοι σας τη συλλογή συγκεντρώνοντας φωτογραφίες από διάφορα περιοδικά και να τις βάλετε σε πλαστικές θήκες. Η αναζήτηση μπορεί να γίνει και από περισσότερα άτομα για να διευρυνθούν οι επιλογές. Πρέπει να είναι όσο το δυνατό πιο διαφορετικές. Είναι απαραίτητο να έχετε ένα ικανοποιητικό αριθμό φωτογραφιών, που φυσικά εξαρτάται και από τον αριθμό των εκπαιδευομένων και το είδος των προγραμματισμένων ασκήσεων. Ιδανικά, θα πρέπει να έχετε τουλάχιστον 4 ή 5 φωτογραφίες ανά εκπαιδευόμενο.

Το ερώτημα "τι θέλετε να επιτύχετε αυτό το καλοκαίρι;" Μπορεί να λειτουργήσει ως παράδειγμα. Το πρώτο βήμα είναι να επιλέξετε μία εικόνα και να δηλωθούν όλες οι ενώσεις που προκαλεί. Στη συνέχεια, εγείρεται ένα δεύτερο ερώτημα, όπως πχ "Τι θα με βοηθούσε να επιτύχω αυτό το στόχο;" Επιλέγεται τυχαία μία φωτογραφία και κάποιος εκπαιδευόμενος προσπαθεί να απαντήσει την ερώτηση με τη βοήθεια αυτής της φωτογραφίας. Με αυτό τον τρόπο, η εστίαση τίθεται εσκεμμένα είτε στη λύση είτε στους διαθέσιμους πόρους. Η μέθοδος αυτή αποτελεί ένα καλό εργαλείο για εστίαση στους πόρους και τις λύσεις για διαφορετικές περιπτώσεις.

Η φωτογραφία είναι ένα αντικείμενο προβολής. Εκείνος που την επιλέγει, δίνοντας προβάδισμα σε συγκεκριμένες λεπτομέρειες, της αποδίδει ιδιότητες που έχει ο ίδιος (αυτο-αντανάκλαση). Κατά κάποιον τρόπο, η φωτογραφία γίνεται προέκταση του εαυτού, παρότι παραμένει ένα εξωτερικό αντικείμενο

Στρατηγικές μάθησης/θεωρητικά μοντέλα: ενεργός μάθηση, βιωματική μάθηση

Περιεχόμενο: κάθε είδους περιεχόμενο, αλλά κυρίως αυτά που σχετίζονται με συναισθήματα

Διδακτέα ύλη: κάθε είδους πρόγραμμα σπουδών, τμήματα ενοτήτων, στοιχεία τυπικής εκπαίδευσης

Μορφή: δραστηριότητες πρόσωπο με πρόσωπο που χρειάζονται χώρο και επαφή



Εφαρμογή: ενσωματωμένες δραστηριότητες στο πρόγραμμα, άτυπη μάθηση, αξιολόγηση

Τρόποι μάθησης: πρόσωπο με πρόσωπο σε ομάδες

Χρόνος: προσαρμόσιμος ανάλογα με τις ανάγκες και τις περιστάσεις.

## Παιδαγωγικά Εργαλεία

### ΕΝΟΤΗΤΑ 1 Οργάνωση, Διαχείριση και Προσωπική Ανάπτυξη

<b>ΟΝΟΜΑ</b>	Ανάλυση μίας Εμπειρίας Αξιολόγησης
<b>ΘΕΜΑ</b>	Αξιολόγηση της μάθησης
<b>ΣΤΟΧΟΙ</b>	Να προσδιοριστούν σφάλματα και εργαλεία για την αθροιστική αξιολόγηση της εκπαίδευσης
<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ</b>	Μελέτη περίπτωσης / ομάδα εργασίας
<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	Να αξιολογηθεί, να βελτιωθεί και να εξασφαλιστεί η ποιότητα της εκπαίδευσης Να σχεδιαστούν εκπαιδευτικά προγράμματα που έχουν σχέση με την αγορά εργασίας Να οργανωθεί το εκπαιδευτικό πρόγραμμα και οι εκπαιδευτικές φάσεις με χρήση εργαλείων της ΕΕ (EQF και ECVET)
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	1 ώρα
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	3 έως 6 άτομα
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Χαρτί και μολύβι
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	<p>Δώστε στην ομάδα την περιγραφή της περίπτωσης προς μελέτη και οδηγίες. Ζητήστε από όλες τις ομάδες να αναλύσουν την περίπτωση σύμφωνα με τα παρακάτω:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Μεγάλα λάθη συμπεριφοράς που μπορούν να εντοπίσουν</li> <li>✓ Το επιλεγμένο εργαλείο για την αξιολόγηση της δουλειάς των ομάδων (ζεύγη)</li> <li>✓ Την επιλογή εργαλείου για την τελική αξιολόγηση της μάθησης (συμφωνείτε; Γιατί;)</li> <li>✓ Τελικά εργαλεία για την αξιολόγηση των αποτελεσμάτων της μάθησης που έπρεπε να ετοιμάσει η εκπαιδεύτρια</li> </ul> <p>Στο τέλος, οργανώστε συζήτηση με όλους τους εκπαιδευόμενους που θα εστιάζει στα σημεία που καλύφθηκαν πιο πάνω</p>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	<b>ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ</b>
	«Η εκπαιδεύτρια Σάρα είναι υπεύθυνη για τη διδασκαλία μίας συνεδρίας ΤΠΕ

σε ομάδα ενηλίκων μεγαλύτερης ηλικίας. Η συνεδρία θα έχει διάρκεια 8 ώρες και θα τρέξει σε μία ημέρα, ενώ στη συνέχεια οι εκπαιδευόμενοι θα παρακολουθήσουν άλλες ενότητες με άλλους εισηγητές.

Όταν φτάνει στην αίθουσα, παρατηρεί ότι είναι παρόντες μόνο 10 εκπαιδευόμενοι. Οπότε, πριν αρχίσει την παράδοση, αποφασίζει να γράψει στον πίνακα τους στόχους της συνεδρίας:

- ✓ Κατανόηση της σημασίας των ΤΠΕ για τη σημερινή κοινωνία
- ✓ Γνώση των πλεονεκτημάτων και μειονεκτημάτων των ΤΠΕ
- ✓ Γνώση βασικών κανόνων χρήσης του Ίντερνετ
- ✓ Εξερεύνηση ορισμένων ιστότοπων που είναι κατάλληλοι για το συγκεκριμένο κοινό

Μετά την αρχική παρουσίαση και αφού κάλυψε μέρος της ύλης, η Σάρα ανέθεσε μία εργασία σε ζευγάρια, διάρκειας 30 λεπτών, με στόχο να αναζητήσουν οι εκπαιδευόμενοι ένα ποίημα στο Ίντερνετ, το οποίο έπρεπε να μεταφέρουν σε αρχείο κειμένου, να προσθέσουν φωτογραφία στο κείμενο και να το τυπώσουν.

Ενώ οι ομάδες ασχολούνταν με την εργασία, η Σάρα θυμήθηκε ότι δεν είχε ετοιμάσει κάποιο εργαλείο αξιολόγησης. Στη συνέχεια άρχισε να σκέφτεται τι θα ήθελε να αξιολογήσει, για παράδειγμα, τις συμπεριφορές των εκπαιδευομένων:

- ✓ Πώς έκαναν αναζήτηση στο Ίντερνετ
- ✓ Ενδιαφέρον για έρευνα
- ✓ Δεξιότητες ΤΠΕ
- ✓ Δημιουργικότητα στην επιλογή φωτογραφίας
- ✓ Συμμετοχή

Αποφάσισε επίσης να δημιουργήσει ένα πίνακα για διαφοροποίηση των ομάδων. Καθώς δεν είχε σκεφτεί την τελική αξιολόγηση της μάθησης, αποφάσισε γρήγορα να δημιουργήσει μία σειρά θεμάτων για την προφορική εξέταση των εκπαιδευομένων.»

### **Οδηγίες**

Αναλύστε την απόδοση της εκπαιδευτριας σύμφωνα με τα ακόλουθα σημεία:

- ✓ Μεγάλα λάθη στη συμπεριφορά της που μπορούν να εντοπίσουν
- ✓ Το επιλεγμένο εργαλείο για την αξιολόγηση της δουλειάς των ομάδων (ζεύγη)
- ✓ Την επιλογή εργαλείου για την τελική αξιολόγηση της μάθησης (συμφωνείτε; Γιατί;)



	✓ Τελικά εργαλεία για την αξιολόγηση των αποτελεσμάτων της μάθησης που έπρεπε να ετοιμάσει η εκπαιδευτρια
--	---

<b>ΟΝΟΜΑ</b>	Ποιο είναι το αγαπημένο σας στυλ μάθησης;	
<b>ΘΕΜΑ</b>	Γνωστικά στυλ και γνωστικοί παράγοντες μάθησης, ψυχολογία μάθησης	
<b>ΣΤΟΧΟΙ</b>	Να γίνει κατανοητό ποιο στυλ μάθησης προτιμούν ή είναι πιθανότερο να προτιμήσουν οι εκπαιδευόμενοι	
<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ</b>	Ερωτηματολόγιο	
<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	<p>Να οργανωθεί το εκπαιδευτικό πρόγραμμα και οι εκπαιδευτικές φάσεις με χρήση εργαλείων της ΕΕ (EQF και ECVET)</p> <p>Να αξιολογηθεί, να βελτιωθεί και να εξασφαλιστεί η ποιότητα της εκπαίδευσης</p> <p>Να εφαρμοστούν επιχειρηματικές συμπεριφορές στη διαχείριση της δυναμικής της Δια Βίου Μάθησης</p> <p>Να σχεδιαστούν εκπαιδευτικά προγράμματα που έχουν σχέση με την αγορά εργασίας</p>	
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	15 ως 20 λεπτά	
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	Ατομικό	
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	<p>Χαρτί και μολύβι</p> <p>Βίντεο: <a href="http://www.engr.ncsu.edu/learningstyles/ilsweb.html">http://www.engr.ncsu.edu/learningstyles/ilsweb.html</a></p>	
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	<p>Μοιράστε στους εκπαιδευόμενους ερωτηματολόγια που στοχεύουν να ανακαλύψουν το ατομικό στυλ μάθησης που προτιμούν.</p> <p>Οι απαντήσεις τους θα σας βοηθήσουν να εντοπίσετε τις προτιμήσεις των εκπαιδευομένων έτσι ώστε να επιλέγετε μαθησιακές εμπειρίες που ταιριάζουν στο στυλ μάθησης τους.</p> <p>Σύμφωνα με το πιο κάτω μοντέλο (αναθεωρήθηκε το 2002) υπάρχουν τέσσερις διαστάσεις στα στυλ μάθησης. Σκεφτείτε αυτές τις τέσσερις διαστάσεις ως μία συνέχεια, όπου το ένα στυλ μάθησης βρίσκεται στην άκρη αριστερά και το άλλο στην άκρη δεξιά.</p>	
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	<p><b>ΑΙΣΘΗΤΗΡΙΑΚΟΣ</b></p> <p>Ο αισθητηριακός τύπος προτιμά σαφείς, πρακτικές και λεπτομερείς πληροφορίες. Εστιάζει στα γεγονότα</p>	<p><b>ΔΙΑΙΣΘΗΤΙΚΟΣ</b></p> <p>Ο διαισθητικός τύπος προτιμά θεωρητικές έννοιες και πληροφορίες. Εστιάζει στην ερμηνεία</p>

	<p><b>ΟΠΤΙΚΟΣ</b> Ο οπτικός τύπος προτιμά διαγράμματα, εικόνες και πίνακες. Εστιάζει στην οπτική απεικόνιση των πληροφοριών.</p>		<p><b>ΛΕΚΤΙΚΟΣ</b> Ο λεκτικός τύπος προτιμά να ακούει ή να διαβάζει πληροφορίες. Εστιάζει στην ερμηνεία/επεξήγηση μέσω του λόγου</p>
	<p><b>ΕΝΕΡΓΗΤΙΚΟΣ</b> Ο ενεργητικός τύπος προτιμά να χειρίζεται αντικείμενα, να παίρνει μέρος σε πειράματα και μαθαίνει δοκιμάζοντας. Απολαμβάνει την ομαδική επίλυση προβλημάτων.</p>		<p><b>ΣΤΟΧΑΣΤΙΚΟΣ</b> Ο στοχαστικός τύπος προτιμά να σκέφτεται σε βάθος, να ζυγίζει διαφορετικές επιλογές και μαθαίνει μέσα από την ανάλυση. Απολαμβάνει την ατομική επίλυση προβλημάτων</p>
	<p><b>ΣΕΙΡΙΑΚΟΣ</b> Ο σειριακός τύπος προτιμά την γραμμική παρουσίαση πληροφοριών και την τάξη. Συνδέει τις επιμέρους πληροφορίες ώστε να καταλάβει πως προκύπτει η μεγάλη εικόνα.</p>		<p><b>ΣΦΑΙΡΙΚΟΣ</b> Ο σφαιρικός τύπος προτιμά την ολιστική και συστηματική προσέγγιση. Βλέπει τη μεγάλη εικόνα πρώτα και μετά αναλύει τις λεπτομέρειες.</p>
	<p>Ερωτηματολόγιο και βαθμολογία: <a href="http://www4.ncsu.edu/unity/lockers/users/f/felder/public/ILSdir/ILS.pdf">http://www4.ncsu.edu/unity/lockers/users/f/felder/public/ILSdir/ILS.pdf</a></p>		

<b>ΟΝΟΜΑ</b>	Δοκιμάστε το επιχειρηματικό και δημιουργικό σας πνεύμα
<b>ΘΕΜΑ</b>	Παιδαγωγική δημιουργικότητα, επιχειρηματικότητα
<b>ΣΤΟΧΟΙ</b>	Να αναπτυχθούν στρατηγικές επιχειρηματικότητας και προώθησης της δημιουργικότητας
<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ</b>	Ομάδα εργασίας
<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	Να εφαρμοστούν επιχειρηματικές συμπεριφορές στη διαχείριση της δυναμικής της Δια Βίου Μάθησης Να σχεδιαστούν εκπαιδευτικά προγράμματα που έχουν σχέση με την αγορά εργασίας
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	45 λεπτά
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	3 έως 6 άτομα
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Χρωματιστά χαρτιά, κάρτες, πολύχρωμα μολύβια, κόλλα, βαμβάκι, πλαστικά μπουκάλια, ... (περισσότερες επιλογές είναι στην ευχέρεια του εκπαιδευτή)
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	Η ομάδα πρέπει να σκεφτεί μία στρατηγική για την πώληση ενός εκπαιδευτικού προγράμματος της επιλογής της
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	<p>Πρέπει να λάβετε υπόψιν σας τα πιο κάτω σημεία:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Επιλέξτε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα για να πουλήσετε</li> <li>✓ Δημιουργήστε ένα ενημερωτικό φυλλάδιο</li> <li>✓ Σκεφτείτε μία στρατηγική για την πώληση και τη διαφήμιση του</li> <li>✓ Παρουσιάστε το πρόγραμμα / φυλλάδιο (χρόνος κατά προσέγγιση: 2</li> </ul>

	<p>ως 4 λεπτά ανά ομάδα)</p> <p>Οι ομάδες πρέπει να συζητήσουν με το σύνολο των εκπαιδευομένων τα εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Τα πιο ελκυστικά προγράμματα</li> <li>✓ Τα προγράμματα που έδειξαν την καλύτερη επιχειρηματική στρατηγική</li> <li>✓ Προτάσεις για βελτίωση των προγραμμάτων που παρουσιάστηκαν</li> </ul>
--	---

ΟΝΟΜΑ	Ανάπτυξη Μεθόδων και Παιδαγωγικών Τεχνικών				
ΘΕΜΑ	Μέθοδοι και παιδαγωγικές τεχνικές				
ΣΤΟΧΟΙ	<p>Να προσδιοριστούν οι γνώσεις των εκπαιδευομένων γύρω από παιδαγωγικές μεθόδους και τεχνικές</p> <p>Να ετοιμαστεί μία εκπαιδευτική συνεδρία με χρήση τουλάχιστον δύο παιδαγωγικών μεθόδων και τεχνικών</p>				
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ	Ερωτηματολόγια και ομάδες εργασίας				
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	<p>Να αξιολογηθεί, να βελτιωθεί και να εξασφαλιστεί η ποιότητα της εκπαίδευσης</p> <p>Να σχεδιαστούν εκπαιδευτικά προγράμματα που έχουν σχέση με την αγορά εργασίας</p>				
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	45 + 45 λεπτά				
ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ	3 έως 6 άτομα				
ΠΟΡΟΙ	Τεστ, χαρτί και μολύβι				
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	<p>Βήμα 1ο: Διανείμετε το ερωτηματολόγιο. Για κάθε δήλωση, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να επιλέξουν την πιο κατάλληλη μέθοδο απόκρισης.</p> <p>Βήμα 2ο: Να ετοιμαστεί σε μικρές ομάδες μία εκπαιδευτική συνεδρία χρησιμοποιώντας τις πιο κάτω εκπαιδευτικές μεθόδους/τεχνικές:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Εκθετική μέθοδος</td> </tr> <tr> <td>Ερευνητική μέθοδος</td> </tr> <tr> <td>Δειγματική μέθοδος</td> </tr> <tr> <td>Ενεργή μέθοδος</td> </tr> </table> <p>Βήμα 3ο: Κάθε ομάδα πρέπει να προσδιορίσει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα από την υιοθέτηση αυτών των μεθόδων/τεχνικών</p>	Εκθετική μέθοδος	Ερευνητική μέθοδος	Δειγματική μέθοδος	Ενεργή μέθοδος
Εκθετική μέθοδος					
Ερευνητική μέθοδος					
Δειγματική μέθοδος					
Ενεργή μέθοδος					
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	<p>Ερωτηματολόγιο:</p> <p>A) Ένας από τους ρόλους του εκπαιδευτή είναι να μεταδίδει πληροφορίες και να δείχνει πώς γίνεται κάτι στην πράξη</p>				

- B) Ιδανικό για να αυξήσει την ανατροφοδότηση και τον προβληματισμό
- C) Ο αποδέκτης έχει παθητική συμπεριφορά
- D) Ο εκπαιδευτής συνήθως προάγει την πρωτοβουλία
- E) Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει περιεχόμενα χωρίς να ζητάει τη γνώμη των εκπαιδευομένων
- F) Ιδανικό για επανεξέταση περιεχομένων
- G) Η ανάπτυξη ενός PowerPoint είναι ο γενικός μου στόχος. Ποια μέθοδο πρέπει να χρησιμοποιήσω;
- H) Ο εκπαιδευτής προωθεί τα παιχνίδια ρόλων για την προσομοίωση συμπεριφορών
- I) Έχω μία μεγάλη ομάδα εκπαιδευομένων και μεγάλο όγκο πληροφορίας που πρέπει να διδάξω. Ποια είναι η πιο κατάλληλη μέθοδος;
- J) Με αυτή τη μέθοδο, λαμβάνω άμεση ανατροφοδότηση σε σχέση με την αξιολόγηση των εκπαιδευομένων μου

Εκθετική μέθοδος	
Ερευνητική μέθοδος	
Δειγματική μέθοδος	
Ενεργή μέθοδος	

#### Βήμα 2ο:

- ✓ Επιλέξτε ένα ελεύθερο θέμα
- ✓ Ετοιμάστε μία σύντομη εκπαιδευτική συνεδρία πάνω στο θέμα, αποδεικνύοντας τις τέσσερις παιδαγωγικές μεθόδους/τεχνικές
- ✓ Παρουσιάστε προφορικά (5 με 10 λεπτά) τη δουλειά σας στις άλλες ομάδες

#### Βήμα 3ο

- ✓ Για τις επιλεγμένες παιδαγωγικές μεθόδους / τεχνικές: πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα
- ✓ Προτάσεις για βελτίωση στις καταστάσεις που δημιουργήθηκαν
- ✓ Οι πιο θετικές πτυχές κάθε ομάδας

ΟΝΟΜΑ	Ανάλυση μιας Εκπαιδευτικής Ενότητας
ΘΕΜΑ	Εκπαιδευτικές ενότητες, εκπαιδευτικά προγράμματα
ΣΤΟΧΟΙ	Να προσδιοριστούν τα συστατικά στοιχεία μίας εκπαιδευτικής ενότητας

<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ</b>	Μελέτη περίπτωσης
<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	<p>Να αξιολογηθεί, να βελτιωθεί και να εξασφαλιστεί η ποιότητα της εκπαίδευσης</p> <p>Να σχεδιαστούν εκπαιδευτικά προγράμματα που έχουν σχέση με την αγορά εργασίας</p> <p>Να οργανωθεί το εκπαιδευτικό πρόγραμμα και οι εκπαιδευτικές φάσεις με χρήση εργαλείων της ΕΕ (EQF και ECVET)</p>
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	60 λεπτά
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	3 έως 6 άτομα
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Χαρτί και μολύβι
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	<p>Δώστε στην ομάδα την περιγραφή της περίπτωσης προς μελέτη και οδηγίες. Ζητήστε από όλες τις ομάδες να αναλύσουν την περίπτωση σύμφωνα με τα παρακάτω, λαμβάνοντας υπόψιν τα εργαλεία της ΕΕ (EQF και ECVET):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Θέμα εκπαιδευτικής ενότητας</li> <li>✓ Γενική περιγραφή της οργάνωσης της εκπαιδευτικής ενότητας</li> <li>✓ Διάρκεια</li> <li>✓ Στόχοι δεξιοτήτων</li> <li>✓ Περιεχόμενα προγράμματος</li> <li>✓ Μέθοδοι και παιδαγωγικές τεχνικές</li> <li>✓ Παιδαγωγικοί πόροι</li> <li>✓ Αξιολόγηση</li> </ul>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	<p style="text-align: center;"><b>ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ</b></p> <p><i>Γεια σας! Είμαι η Σάρα και επιλέχθηκα για να ετοιμάσω ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα σχετικά με την Εξ' αποστάσεως Εκπαίδευση. Σήμερα θα δουλέψω την πρώτη ενότητα που θα αποτελέσει την εισαγωγή. Πιστεύω ότι οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να αποκτήσουν ορισμένες δεξιότητες σχετικά με την εξ' αποστάσεως εκπαίδευση, γνώση για την εξέλιξη της, για τους υπολογιστές και το Ίντερνετ και επίσης την υφιστάμενη νομική πλευρά του e-learning.</i></p> <p><i>Επιπλέον, νομίζω ότι είναι σημαντικό να γνωρίζετε τι μου ζητήθηκε να κάνω από την άποψη της διάρκειας της εκπαιδευτικής ενότητας (10 ώρες). Πιστεύω ότι υπάρχει αρκετός χρόνος για την ανάπτυξη αυτών αλλά και άλλων θεμάτων-ίσως σε διαφορετικά μέρη – όπως τους παράγοντες μάθησης και παρακίνησης των εκπαιδευομένων για τέτοιου είδους εκπαίδευση.</i></p> <p><i>Είχα ήδη την ευκαιρία να επιβεβαιώσω ότι η εκπαίδευση θα γίνεται μετά τις ώρες εργασίας (18:00-22:00) και ότι όλοι οι εκπαιδευόμενοι είναι εργαζόμενοι πλήρους απασχόλησης. Πρέπει να ξεκινήσω με ένα ευχάριστο τρόπο και να σκεφτώ στρατηγικές που θα ενθαρρύνουν τη διαρκή συμμετοχή τους, ίσως τους οργανώσω σε μικρές ομάδες για να συζητούν πραγματικές περιπτώσεις ή μπορεί να οργανώσω το μάθημα κατά πιο πρακτικό τρόπο ώστε οι εκπαιδευόμενοι να δουν στην πράξη κάποια εξ' αποστάσεως εκπαίδευση.</i></p> <p><i>Φυσικά, για τη συστηματοποίηση των εννοιών και ορισμένων βασικών ιδεών, θα σχεδιάσω ορισμένες διαφάνειες και θα δώσω/συστήσω και υποστηρικτικό υλικό τεκμηρίωσης.</i></p> <p><i>Δεν πρέπει να ξεχάσω να αναπτύξω φύλλα αξιολόγησης. Θα πρέπει να σκεφτώ</i></p>

τον καλύτερο τρόπο αξιολόγησης αυτής της εισαγωγικής ενότητας. Ίσως για την αξιολόγηση της μάθησης να ετοιμάσω ένα τεστ γνώσεων σε μία πλατφόρμα; Να οργανώσω online δραστηριότητες για να βελτιώσω την διαδικτυακή επαφή; Θα πρέπει επίσης να αξιολογήσω τους εκπαιδευόμενους, δημιουργώντας ένα φύλλο αξιολόγησης της απόδοσης τους στην ενότητα. Ο εκπαιδευτικός οργανισμός που με προσέλαβε ανέφερε ότι έχουν ήδη αναπτυχθεί φύλλα για την αξιολόγηση της διδασκαλίας (και της δικής μου απόδοσης), οπότε δεν χρειάζεται να ανησυχώ γι' αυτό.

ΟΝΟΜΑ	Έναρξη μίας Κοινότητας Συνεργατικής Μάθησης
ΘΕΜΑ	Συνεργατικές πλατφόρμες, online δίκτυα και ενώσεις σχετικές με την ΕΕΚ
ΣΤΟΧΟΙ	Να εντοπιστούν χρήσιμα δίκτυα, ενώσεις και κοινότητες που σχετίζονται με ΕΕΚ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ	Συνεργατική μάθηση
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	Συμμετοχή σε δίκτυα, ενώσεις, κοινότητες Οργάνωση εκπαιδευτικού προγράμματος και εκπαιδευτικών φάσεων με χρήση εργαλείων της ΕΕ (Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων-EQF και ECVEΤ- σύστημα για την αναγνώριση, συγκέντρωση και μεταφορά πιστωτικών μονάδων στο χώρο της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης) Εφαρμογή επιχειρηματικής στάσης στη διαχείριση της δυναμικής της Δια Βίου Μάθησης
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	60 λεπτά
ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ	3 ως 6 άτομα
ΠΟΡΟΙ	Υπολογιστής με πρόσβαση στο Ίντερνετ
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Δημιουργήστε ένα online forum και ζητήστε από τους εκπαιδευτές να εγγραφούν. Ζητήστε από κάθε άτομο να συμμετέχει σε αυτόν τον τόπο δημόσιας συζήτησης: ξεκινήστε μία εικονική κοινότητα εκπαιδευτών που θα εξακολουθήσει να είναι ενεργή και μετά το εκπαιδευτικό πρόγραμμα.
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Αναζητήστε και μοιραστείτε τα πιο πρόσφατα ευρωπαϊκά εργαλεία (EQF και ECVEΤ)</li> <li>✓ Αναζητήστε και μοιραστείτε εκπαιδευτικό περιεχόμενο, δημιουργήστε συζητήσεις, τροφοδοτήστε την ανταλλαγή γνώσης και συνεργατικών λύσεων μάθησης</li> <li>✓ Αναζητήστε και μοιραστείτε και άλλα δίκτυα, ενώσεις και κοινότητες online που σχετίζονται με την ΕΕΚ, σε εθνικό και διεθνές επίπεδο: καταγράψτε τις, μοιραστείτε τις διευθύνσεις τους και προσδιορίστε τα δυνατά σημεία τους και ευκαιρίες</li> </ul>

## ΕΝΟΤΗΤΑ 2 – Διευκόλυνση της Κατάρτισης με Προσανατολισμό στον Εκπαιδευόμενο

ΟΝΟΜΑ	Συνεργατική Συναρμολόγηση (Jigsaw)
-------	------------------------------------

ΘΕΜΑ	Συνεργατική μάθηση
ΣΤΟΧΟΙ	Θετική αλληλεξάρτηση και μάθηση
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ	Ομαδική εργασία με αυτόνομα μέρη
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	Διευκόλυνση της κατάρτισης με εστίαση στους εκπαιδευόμενους
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	60 λεπτά
ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ	3 έως 5 άτομα
ΠΟΡΟΙ	Χαρτί και μολύβι
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	<p>Η συνεργατική συναρμολόγηση είναι μία τεχνική συνεργατικής μάθησης κατά την οποία κάθε εκπαιδευόμενος κρατάει ένα «κομμάτι του παζλ» (ένα μέρος της δραστηριότητας).</p> <p>Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να συνεργαστούν και να συγκεντρώσουν κάθε κομμάτι ώστε να ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα. Καθώς κάθε εκπαιδευόμενος έχει μόνο ένα μέρος της δραστηριότητας, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να δουλέψουν μαζί για να δουν «ολόκληρη την εικόνα».</p>
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	<p><b>Η Μέθοδος της Συνεργατικής Συναρμολόγησης (Jigsaw Puzzle Method)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ο εκπαιδευτής ορίζει ομάδες των 3-5 ατόμων</li> <li>Δίνει σε κάθε εκπαιδευόμενο ένα γράμμα</li> <li>Κάθε εκπαιδευόμενος απαντάει ατομικά μόνο την ερώτηση που έχει το ίδιο γράμμα με το δικό του</li> <li>Όλοι οι εκπαιδευόμενοι με το ίδιο γράμμα δημιουργούν μία νέα ομάδα ειδημόνων όπου ανταλλάσσουν ιδέες γύρω από την ερώτηση και κάθε ένας καταγράφει τις απαντήσεις των υπολοίπων</li> <li>Επιστρέφουν όλοι στις πρώτες ομάδες και τώρα όλα τα μέλη κάθε ομάδας απαντούν όλες τις ερωτήσεις μαζί, με τον κάθε ειδήμονα να λέει τι ανακάλυψαν στις εξειδικευμένες ομάδες</li> <li>Κάθε ομάδα ετοιμάζει μαζί μία παρουσίαση</li> </ol>

ΟΝΟΜΑ	Αριθμημένα Κεφάλια Μαζί (Numbered Heads Together)
ΘΕΜΑ	Συνεργατική μάθηση
ΣΤΟΧΟΙ	Θετική αλληλεξάρτηση και μάθηση
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ	Ομαδική εργασία με αυτόνομα μέρη
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ	Διευκόλυνση της κατάρτισης με εστίαση στους εκπαιδευόμενους



<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	20-30 λεπτά
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	3 έως 5 άτομα
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Χαρτί και μολύβι
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	<p>Πρόκειται για μια στρατηγική συνεργατικής μάθησης που καθιστά κάθε εκπαιδευόμενο υπεύθυνο για την μάθηση. Σχηματίζονται ομάδες εκπαιδευομένων και δίνεται ένας αριθμός σε κάθε έναν. Ο εκπαιδευτής θέτει ένα ερώτημα και οι σπουδαστές συνεργάζονται με την ομάδα τους ώστε να βρουν τη λύση. Ο εκπαιδευτής καλεί ένα νούμερο να απαντήσει ως εκπρόσωπος της ομάδας του. Καθώς οι εκπαιδευόμενοι συνεργάζονται για να βρουν τη λύση, αλλά και επειδή δεν γνωρίζουν ποιον αριθμό θα φωνάξει ο εκπαιδευτής, καλούνται όλοι να είναι προετοιμασμένοι να απαντήσουν. Με αυτό τον τρόπο διασφαλίζεται ότι όλοι οι εκπαιδευόμενοι γνωρίζουν την απάντηση.</p>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	-

<b>ΟΝΟΜΑ</b>	Παιχνίδι Μνήμης
<b>ΘΕΜΑ</b>	Συνεργατική μάθηση
<b>ΣΤΟΧΟΙ</b>	Θετική αλληλεξάρτηση και μάθηση
<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ</b>	Ομαδική εργασία με αυτόνομα μέρη
<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	Διευκόλυνση της κατάρτισης με εστίαση στους εκπαιδευόμενους
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	20 λεπτά
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	3 ως 5 άτομα
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Χαρτί και μολύβι
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	<p>Η μάθηση εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την ενεργό και αποτελεσματική χρήση δεξιοτήτων απομνημόνευσης. Αυτή η δραστηριότητα παρέχει στους εκπαιδευόμενους τα πλαίσια μέσα στα οποία μπορούν να αποκτήσουν επίγνωση στρατηγικών αποστήθισης και επομένως τους βοηθάει να γίνουν πιο αποτελεσματικοί μαθητές. Το παιχνίδι μνήμης εστιάζει την προσοχή των εκπαιδευομένων στη σημασία της ακρίβειας και της λεπτομέρειας και μπορεί να είναι ένας πιο ενδιαφέρων τρόπος παράδοσης τεκμηριωμένων πληροφοριών. Ενισχύει επίσης την ομαδική εργασία, την επικοινωνία και τη συγκέντρωση. Οι εκπαιδευόμενοι εργάζονται σε ομάδες.</p>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	-



ΟΝΟΜΑ	Mentimeter
ΘΕΜΑ	Φέρε τη συσκευή σου
ΣΤΟΧΟΙ	Διαδραστικότητα και συμμετοχή
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ	Συζήτηση, επικοινωνία
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	Διευκόλυνση της κατάρτισης με εστίαση στους εκπαιδευόμενους
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30 λεπτά
ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ	2-100 άτομα
ΠΟΡΟΙ	Προσωπική συσκευή. Κινητό τηλέφωνο, tablet ή υπολογιστής.
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Το Mentimeter είναι ένα παράδειγμα online λογισμικού που διευκολύνει την αλληλεπίδραση, καθώς επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να ψηφίζουν μέσα από τα κινητά τους τηλέφωνα. Το Mentimeter εμφανίζει το αποτέλεσμα ζωντανά ενώ ψηφίζουν οι εκπαιδευόμενοι. Η ιδέα είναι να κάνει τους εκπαιδευόμενους να εμπλακούν περισσότερο και να παρακινηθούν μέσα από την συνεισφορά τους σε παρουσιάσεις.
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	-

ΟΝΟΜΑ	Κωδικός QR
ΘΕΜΑ	Φέρε τη συσκευή σου
ΣΤΟΧΟΙ	Ένας οδηγός για διαθέσιμους πόρους
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ	Ομαδική ή ατομική εργασία
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	Διευκόλυνση της κατάρτισης με εστίαση στους εκπαιδευόμενους
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	10 λεπτά
ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ	2-100 άτομα

<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Προσωπική συσκευή. Κινητό τηλέφωνο, tablet ή υπολογιστής.
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	Ο κωδικός QR είναι μία τεχνολογία που χρησιμοποιείται σε διάφορες περιπτώσεις. Ως εκπαιδευτής μπορείτε να δημιουργήσετε τους δικούς σας Κωδικούς QR ώστε να διευκολύνετε τους εκπαιδευόμενους να έχουν πρόσβαση σε κείμενα, αρχεία βίντεο ή άλλους online πόρους που θέλετε να διαβάσουν ή να δουν. Οι εκπαιδευόμενοι χρειάζονται μία εφαρμογή στο κινητό τους τηλέφωνο για να διαβάσουν τους κωδικούς QR.
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	-

### ΕΝΟΤΗΤΑ 3 – Εφαρμογή Καινοτόμων Εκπαιδευτικών Μεθόδων και Τεχνικών

<b>ΟΝΟΜΑ</b>	Από τον μάνατζερ στον επαγγελματία μποξέρ
<b>ΘΕΜΑ</b>	Αλλαγή καριέρας ως ενήλικας
<b>ΣΤΟΧΟΙ</b>	Να συζητηθούν οι δυσκολίες και τα πλεονεκτήματα αλλαγής καριέρας ενός ενήλικα
<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ</b>	Έξι Καπέλα Σκέψης
<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	Εφαρμογή καινοτόμων εκπαιδευτικών μεθόδων και τεχνικών Προώθηση της δημιουργικότητας και της αντισυμβατικής σκέψης
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	60-90 λεπτά
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	5 ομάδες των 2-4 ατόμων
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Φορητός υπολογιστής, βιντεοπροβολέας, πίνακας με flipchart, μαρκαδόροι
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Εισαγωγή στο θέμα με επίδειξη μίας φωτογραφίας του Nicole Wesner - ενός μάνατζερ που έγινε επαγγελματίας μποξέρ στην ηλικία των 32 ετών</li> <li>2. Σύντομη παρουσίαση της τεχνικής «Έξι Καπέλα Σκέψης» – πρόκειται για έξι μεταφορικά καπέλα, καθένα από τα οποία αντιπροσωπεύει ένα συγκεκριμένο τρόπο σκέψης. Αυτή η τεχνική καλλιεργεί τη δημιουργική σκέψη, δηλαδή την ικανότητα προσέγγισης ενός θέματος ή προβλήματος από διαφορετική οπτική γωνία, που οδηγεί σε βαθύτερη και πιο ολοκληρωμένη κατανόηση της κατάστασης.</li> <li>3. Οι εκπαιδευόμενοι μοιράζονται σε 5 ομάδες – καθεμία εκ των οποίων φορά ένα από τα μεταφορικά καπέλα και συζητά το θέμα από τη δική της οπτική. Ο εκπαιδευτής δίνει επιπλέον ερωτήσεις σε κάθε ομάδα που τους βοηθούν να υιοθετήσουν την ορθή οπτική.</li> <li>4. Κάθε ομάδα παρουσιάζει τα αποτελέσματα της και τα συζητά με τις</li> </ol>

	υπόλοιπες ομάδες.
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	<p>Έξι Καπέλα Σκέψης</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Το Μπλε Καπέλο:</b> Το μπλε καπέλο αφορά τον έλεγχο μίας διαδικασίας. Χρησιμοποιείται για την οργάνωση και τον έλεγχο της διαδικασίας σκέψης, ώστε να γίνει πιο παραγωγική. Το μπλε καπέλο είναι για σκέψη σχετικά με τη σκέψη. Με τεχνικούς όρους, το μπλε καπέλο ασχολείται με τη μετα-γνώση (το φοράει ο εκπαιδευτής)</li> <li>- <b>Το Λευκό Καπέλο:</b> Ζητά πληροφορίες γνωστές ή απαραίτητες – συγκεντρώνοντας μόνο τα γεγονότα. Το λευκό καπέλο καλύπτει γεγονότα, αριθμούς, δεδομένα και πληροφορίες. Πολύ συχνά γεγονότα και αριθμοί ενσωματώνονται σε ένα επιχείρημα ή μία πεποίθηση. Το λευκό καπέλο σας επιτρέπει να παρουσιάσετε πληροφορίες με ουδέτερο και αντικειμενικό τρόπο.</li> <li>- <b>Το Κίτρινο Καπέλο:</b> Ζητά την αισιοδοξία και τις θετικές πτυχές. Το κίτρινο καπέλο αφορά στην αισιοδοξία και τη λογική θετική πλευρά των πραγμάτων. Το κίτρινο καπέλο σας επιτρέπει να αναζητήσετε τα οφέλη, τη σκοπιμότητα και τον τρόπο που μπορεί να γίνει κάτι.</li> <li>- <b>Το Μαύρο Καπέλο:</b> αφορά την κρίση, την προσοχή και την αξιολόγηση. Το μαύρο καπέλο σας επιτρέπει να ξετάσετε τις προτάσεις σας με κριτικό πνεύμα και λογική. Το μαύρο καπέλο χρησιμοποιείται για να δει κανείς για ποιο λόγο μία πρόταση δεν ταιριάζει με τα γεγονότα, την διαθέσιμη εμπειρία ή τα συστήματα που χρησιμοποιούνται.</li> <li>- <b>Το Κόκκινο Καπέλο:</b> Το κόκκινο καπέλο καλύπτει τη διαίσθηση, τα συναισθήματα και τις εικασίες. Συνήθως, τα συναισθήματα και η διαίσθηση εισάγονται σε μία συζήτηση αν υποστηρίζονται από τη λογική. Συχνά, το συναίσθημα είναι γνήσιο αλλά η λογική ψευδής. Το κόκκινο καπέλο σας επιτρέπει να εκθέσετε τα συναισθήματα και τη διαίσθηση σας χωρίς να είναι αναγκαία η αιτιολόγηση, η εξήγηση ή η απολογία.</li> <li>- <b>Το Πράσινο Καπέλο:</b> Το πράσινο καπέλο αφορά συγκεκριμένα την παραγωγή νέων ιδεών και νέων τρόπων θεώρησης των πραγμάτων: δημιουργική σκέψη, επιπλέον εναλλακτικές επιλογές, πιθανότητες και υποθέσεις, ενδιαφέρουσες προτάσεις, νέες προσεγγίσεις, προκλήσεις και αλλαγές. Το πράσινο καπέλο ανακαλύπτει διαθέσιμο χρόνο και χώρο για να εστιάσει κανείς στη δημιουργική σκέψη. Ακόμα και όταν δεν προκύπτουν δημιουργικές ιδέες, το πράσινο καπέλο ζητά δημιουργική προσπάθεια. Συχνά η σκέψη του πράσινου καπέλου είναι δύσκολη καθώς πηγαίνει κόντρα στις συνήθειες μας για αναγνώριση, κρίση και κριτική.</li> </ul>

ΟΝΟΜΑ	“Ποτέ δεν θα ξεχάσω αυτή την παρουσίαση”
ΘΕΜΑ	Πώς να κάνετε μία καλή παρουσίαση
ΣΤΟΧΟΙ	Να μοιραστούν και να ερμηνευτούν εμπειρίες σχετικά με παρουσιάσεις χρησιμοποιώντας την τεχνική της αφήγησης.

<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ</b>	Αφήγηση
<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	Εφαρμογή καινοτόμων εκπαιδευτικών μεθόδων και τεχνικών  Χρήση ποικιλίας τεχνικών που βασίζονται στην τέχνη και αφήγησης για να αναδυθούν δημιουργικές λύσεις
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	90 λεπτά
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	Ομάδες των 3-4 εκπαιδευομένων
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Φορητός υπολογιστής, βιντεοπροβολέας, στυλό και χαρτί, πίνακας, φωτογραφίες
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Οι εκπαιδευόμενοι μοιράζονται σε ομάδες των 3-4 ατόμων.</li> <li>2. Τα μέλη κάθε ομάδες συζητούν τις εμπειρίες τους σχετικά με παρουσιάσεις.</li> <li>3. Οι εκπαιδευόμενοι κοιτούν τις φωτογραφίες στο τραπέζι τους και επιλέγουν τουλάχιστον 15 με 20 από αυτές για να συμπεριλάβουν στην ιστορία τους.</li> <li>4. Κάθε ιστορία πρέπει να τελειώνει με την πρόταση: “Ποτέ δεν θα ξεχάσω αυτή την παρουσίαση”.</li> <li>5. Κάθε ομάδα παρουσιάζει την ιστορία της στους υπόλοιπους εκπαιδευόμενους.</li> <li>6. Οι εκπαιδευόμενοι ψηφίζουν για την καλύτερη ιστορία.</li> <li>7. Τελική συζήτηση: Εμπειρίες από αυτή την δραστηριότητα.</li> </ol>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	<p>Φωτογραφίες που δείχνουν:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ανθρώπους που βαριούνται</li> <li>- Ένα βιντεοπροβολέα</li> <li>- Ένα πίνακα</li> <li>- χειροκροτήματα</li> <li>- ιδρωμένες παλάμες</li> <li>- ένα ποτήρι νερό</li> <li>- σημειώσεις</li> <li>- βροχή</li> <li>- μία άδεια αίθουσα</li> <li>- ένα πουκάμισο</li> <li>- σοκολάτα</li> <li>- ένα χαμογελαστό μωρό</li> <li>- μία σκηνή</li> <li>- ένα συνδετήρα</li> <li>- ένα κουμπί enter</li> <li>- ένα μπουκάλι με άρωμα</li> <li>- ένα μπουκέτο λουλούδια</li> <li>- ένα λεξικό</li> <li>- ένα ημερολόγιο</li> <li>- ένα ρολόι</li> </ul>

<b>ΟΝΟΜΑ</b>	Ο ενήλικας μαθητής σε έργα ζωγραφικής
<b>ΘΕΜΑ</b>	Ο ενήλικας μαθητής
<b>ΣΤΟΧΟΙ</b>	Να προσδιοριστούν τα χαρακτηριστικά των ενηλίκων μαθητών
<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ</b>	Οπτική και καλλιτεχνική σκέψη
<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	Εφαρμογή καινοτόμων εκπαιδευτικών μεθόδων και τεχνικών Χρήση ποικιλίας τεχνικών που βασίζονται στην τέχνη και αφήγησης για να αναδυθούν δημιουργικές λύσεις
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	120 λεπτά
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	7 ομάδες των 4 ατόμων κατά μέγιστο
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Έργα ζωγραφικής, χαρτί και μολύβι, φορητός υπολογιστής και βιντεοπροβολέας
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Οι εκπαιδευόμενοι σχηματίζουν ομάδες επιλέγοντας τα έργα ζωγραφικής που τους αρέσουν περισσότερο.</li> <li>- Αναλύουν τα έργα ζωγραφικής σύμφωνα με τις ακόλουθες οδηγίες: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Επινοήστε μία επικεφαλίδα για τον πίνακα ζωγραφικής που να καταγράφει μία σημαντική πτυχή του.</li> <li>2. Απαντήστε κάθε μία από τις ακόλουθες ερωτήσεις σε μία πρόταση <ul style="list-style-type: none"> <li>- Τι βλέπετε;</li> <li>- Τι πιστεύετε για αυτό που βλέπετε;</li> </ul> </li> <li>3. Τι βρίσκετε προκλητικό ή συγκεχυμένο;</li> <li>4. Κοιτάξτε τον πίνακα ήσυχα για τουλάχιστον 10 δευτερόλεπτα. Αφήστε το βλέμμα σας να περιπλανηθεί. Καταγράψτε δέκα λέξεις ή φράσεις για οποιαδήποτε πτυχή του πίνακα.</li> <li>5. Επιλέξτε ένα πρόσωπο του πίνακα και προσπαθήστε να δείτε μέσα από τη δική του οπτική. Αναρωτηθείτε: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Τι μπορεί να καταλαβαίνει και να νοιώθει αυτό το πρόσωπο;</li> <li>- Τι μπορεί να σκέφτεται ή για τι μπορεί να νοιάζεται αυτό το πρόσωπο;</li> <li>- Αυτοσχεδιάστε ένα μονόλογο. Μιλώντας σε πρώτο πρόσωπο πείτε ποιος είστε και τι αντιμετωπίζετε.</li> </ul> </li> <li>6. - Αν αυτό το έργο ζωγραφικής είναι η αρχή μιας ιστορίας, τι θα μπορούσε να συμβεί στη συνέχεια; <ul style="list-style-type: none"> <li>- Αν αυτό το έργο ζωγραφικής είναι στη μέση μιας ιστορίας, τι θα μπορούσε να είχε προηγηθεί; Και τι θα γινόταν στη συνέχεια;</li> <li>- Αν αυτό το έργο ζωγραφικής είναι στο τέλος μιας ιστορίας, τι θα έλεγε αυτή η ιστορία;</li> </ul> </li> <li>7. Συζητήστε και καταρτίστε μια λίστα τουλάχιστον 12 ερωτήσεων σχετικά με τον πίνακα. Επιθεωρήστε τη λίστα σας και βάλτε ένα</li> </ol> </li> </ul>

	<p>αστέρι στις ερωτήσεις εκείνες που δείχνουν πιο ενδιαφέρουσες. Στη συνέχεια επιλέξτε μία από αυτές τις ερωτήσεις και συζητήστε τις. Ζητήστε αυτή την ερώτηση από τις υπόλοιπες ομάδες.</p> <p>8. Προβάλλετε έναν ισχυρισμό σχετικά με τον πίνακα / το θέμα του πίνακα. Προσδιορίστε υποστηρικτικά στοιχεία σχετικά με τον ισχυρισμό σας (τι βλέπετε, αισθάνεσθε και/ή γνωρίζετε). Κάντε μία ερώτηση σχετικά με τον ισχυρισμό σας.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Μορφή εργασίας: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Οι εκπαιδευόμενοι εργάζονται ατομικά και μοιράζονται τα αποτελέσματα τους με τη μικρή τους ομάδα</li> <li>- Οι εκπαιδευόμενοι εργάζονται σε μικρές ομάδες και μοιράζονται τα αποτελέσματα τους με όλους τους εκπαιδευόμενους.</li> </ul> </li> </ul>
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	<p>Πίνακες ζωγραφικής που χρησιμοποιούνται:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Betty Pieper: Η Susan B. Anthonyh διδάσκει στη Canajoharie</li> <li>- Christophe Legris: Ο Βούδας διδάσκων</li> <li>- Εντγκάρ Ντεγκά: Μαθήματα χορού</li> <li>- Grant Romney Clawson: Ο νεαρός Ιησούς στο Ναό</li> <li>- Nicolas Guibal: Ο Σωκράτης διδάσκει τον Περικλή</li> <li>- Robert Harris: Συνάντηση επιτρόπων του σχολείου</li> <li>- Ted Gorka: Ο Ιωσήφ διδάσκων</li> </ul>

ΟΝΟΜΑ	Διδασκαλία στον 21 <sup>ο</sup> αιώνα
ΘΕΜΑ	Εξοικείωση με τη χρήση της τεχνολογίας στην τάξη
ΣΤΟΧΟΙ	<p>Να αναζητηθούν τα μέσα που είναι κατάλληλα για κάθε στόχο. Να γίνει σαφές ότι δεν είναι τα ίδια τα μέσα που είναι ή δεν είναι κατάλληλα, αλλά ο τρόπος χρήσης τους. Να γίνουν γνωστά τα διαφορετικά μέσα μάθησης, ορισμένα εκ των οποίων είναι και διασκεδαστικά. Να γίνει γνωστό ότι τα μέσα μάθησης είναι συχνά εύκολα προσβάσιμα και χωρίς χρέωση. Να αποκτηθούν δεξιότητες για χρήση διαφορετικών μέσων, ανάλογα με το προφίλ των εκπαιδευομένων και το στυλ μάθησης</p>
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ	Ομαδική εργασία ή εργαστήρια με συνεργασία
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	<p>Εφαρμογή καινοτόμων εκπαιδευτικών μεθόδων και τεχνικών</p> <p>Επιλογή και εφαρμογή εργαλείων για αποτελεσματική και διασκεδαστική μάθηση (που περιλαμβάνουν εργαλεία τεχνολογίας, εκπαιδευτικές πλατφόρμες, συνεργατική μάθηση και μέσα κοινωνικής δικτύωσης)</p>
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	60 λεπτά
ΜΕΓΕΘΟΣ	10 εκπαιδευόμενοι

ΟΜΑΔΑΣ	
ΠΟΡΟΙ	Φορητός υπολογιστής, βιντεοπροβολέας, χαρτί και μολύβι
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Οι εκπαιδευόμενοι χωρίζονται σε δύο ομάδες των 5 ατόμων</li> <li>2. Τους δείχνουν ένα βίντεο για την τάξη του μέλλοντος</li> <li>3. Στο τέλος του βίντεο οι δύο ομάδες συζητούν τις εντυπώσεις και τις σκέψεις τους για το βίντεο και μοιράζονται τις δικές τους εμπειρίες με την τεχνολογία και τη χρήση της στην καθημερινή ζωή.</li> <li>4. Αφού κοιτάξουν τις πιο κάτω ιστοσελίδες οι εκπαιδευόμενοι συζητούν ξανά όλοι μαζί αν έχουν βρει στοιχεία χρήσιμα για τη μελλοντική τους εργασία και μοιράζονται εκείνα που προτιμούν.</li> </ol>
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	<p><a href="http://www.youtube.com/watch?v=uZ73ZsBkcus">www.youtube.com/watch?v=uZ73ZsBkcus</a></p> <p><a href="http://www.youtube.com/watch?v=UCFg9bcW7Bk">www.youtube.com/watch?v=UCFg9bcW7Bk</a></p> <p><b><u>ΙΔΕΕΣ ΚΑΙ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΛΟΣ</u></b></p> <p><a href="https://education.microsoft.com/GetTrained/simplek12/uncommon-creativity-work-smarter-not-harder">https://education.microsoft.com/GetTrained/simplek12/uncommon-creativity-work-smarter-not-harder</a></p> <p><a href="https://education.microsoft.com/courses-and-resources/quick-tip-videos">https://education.microsoft.com/courses-and-resources/quick-tip-videos</a></p> <p><a href="https://education.microsoft.com/Story/Course?token=D514AA08">https://education.microsoft.com/Story/Course?token=D514AA08</a></p> <p><a href="https://education.microsoft.com/courses-and-resources/quick-tip-videos/teachers-tips-on-skype-in-the-classroom">https://education.microsoft.com/courses-and-resources/quick-tip-videos/teachers-tips-on-skype-in-the-classroom</a></p> <p><a href="https://www.khanacademy.org/coach/dashboard">https://www.khanacademy.org/coach/dashboard</a></p> <p><a href="https://openeducationalresources.pbworks.com/w/page/27045418/Finding%20OERs">https://openeducationalresources.pbworks.com/w/page/27045418/Finding%20OERs</a></p> <p><a href="https://www.schoology.com/https://www.schoology.com/resources">https://www.schoology.com/https://www.schoology.com/resources</a></p> <p><a href="https://www.teachingchannel.org/videos?default=1">https://www.teachingchannel.org/videos?default=1</a></p> <p><a href="https://www.education.microsoft.com">https://www.education.microsoft.com</a></p> <p><a href="https://www.weforum.org/">https://www.weforum.org/</a></p> <p><a href="http://www.bbc.com/">http://www.bbc.com/</a></p> <p><a href="http://www.bbc.co.uk/makeitdigital">http://www.bbc.co.uk/makeitdigital</a></p> <p><a href="https://www.udemy.com/integrating-technology-into-a-business-english-course/learn/v4/content">https://www.udemy.com/integrating-technology-into-a-business-english-course/learn/v4/content</a></p>

<b>ΟΝΟΜΑ</b>	Δημιουργικότητα
<b>ΘΕΜΑ</b>	Δημιουργικότητα
<b>ΣΤΟΧΟΙ</b>	Να αυξήσει τη συνειδητοποίηση της δημιουργικότητας, να εμπλέξει τους εκπαιδευόμενους σε δημιουργικές δραστηριότητες
<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ</b>	Τεστ, εργασία σε ζεύγη
<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	<b>Εφαρμογή καινοτόμων εκπαιδευτικών μεθόδων και τεχνικών</b> Προώθηση της δημιουργικότητας και της αντισυμβατικής σκέψης Επιλογή και εφαρμογή εργαλείων για αποτελεσματική και διασκεδαστική μάθηση: εργαλεία τεχνολογίας
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	40 λεπτά
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	12 εκπαιδευόμενοι
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Φορητός υπολογιστής, βιντεοπροβολέας, μολύβι και χαρτί
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ζητιέται από την ομάδα να δώσει ελεύθερα τον ορισμό της δημιουργικότητας και να πουν τα μέλη της αν πιστεύουν ότι είναι δημιουργικά.</li> <li>2. Οι εκπαιδευόμενοι κάνουν το τεστ δημιουργικότητας και συζητούν τα αποτελέσματα</li> <li>3. παρακολούθηση βίντεο</li> <li>4. Οι εκπαιδευόμενοι χωρίζονται τώρα σε ομάδες των 4 ατόμων</li> <li>5. Σε κάθε ομάδα δίνεται ένα αντίγραφο ιστοριών των 6 λέξεων</li> <li>6. επιλέγουν τουλάχιστον δύο από αυτές και δημιουργούν ιστορίες</li> <li>7. Οι εκπαιδευόμενοι λένε τις ιστορίες τους στις υπόλοιπες ομάδες</li> </ol>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	<p><a href="http://www.ted.com/playlists/11/the_creative_spark">http://www.ted.com/playlists/11/the_creative_spark</a></p> <p><a href="http://www.testmycreativity.com/">http://www.testmycreativity.com/</a></p> <p><a href="http://www.sixwordstories.net/">http://www.sixwordstories.net/</a></p>

#### ΕΝΟΤΗΤΑ 4 - Παρακολούθηση και Αξιολόγηση της Κατάρτισης

<b>ΟΝΟΜΑ</b>	Συλλογή Δεδομένων για την Αξιολόγηση Προγράμματος
<b>ΘΕΜΑ</b>	ΕΛΕΓΧΟΣ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



<b>ΣΤΟΧΟΙ</b>	Να συλλεχθούν δεδομένα από τους εκπαιδευόμενους και να αξιολογηθεί η αποτελεσματικότητα του εκπαιδευτικού προγράμματος
<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ</b>	Ομαδική συζήτηση / εργασία σε ζεύγη εκπαιδευομένων
<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	Οι εκπαιδευόμενοι αναμένεται να: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Μάθουν πώς να σχεδιάζουν και να οργανώνουν μία διαδικασία συλλογής δεδομένων</li> <li>2. Μάθουν πώς να επιλέγουν και να περιλαμβάνουν τα σημαντικά ενδιαφερόμενα μέρη</li> <li>3. Μάθουν πώς να ενσωματώνουν τις ανάγκες των ενδιαφερομένων</li> <li>4. Μάθουν πώς να επιλέγουν τα κατάλληλα εργαλεία και μέσα</li> <li>5. Μάθουν πώς να εφαρμόζουν και να συστηματοποιούν τη διαδικασία συλλογής δεδομένων</li> </ol>
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	5 ώρες (250 λεπτά)
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	12 άτομα κατά μέσο όρο
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Πρόσβαση σε online εκπαιδευτικό υλικό που είναι διαθέσιμο στο Ίντερνετ
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ</b>	<p>Δημιουργήστε μία λίστα εργαλείων /μέσων που θεωρείτε σημαντικά για την αξιολόγηση του προγράμματος.</p> <p>Ανακοινώστε τα εργαλεία/μέσα στην ομάδα και αιτιολογήστε την επιλογή σας:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ερωτηματολόγιο</li> <li>• συνεντεύξεις</li> <li>• ομάδες εστίασης (focus groups)</li> </ul> <p>Στο τέλος, και αφού αναλύσετε τα ευρήματα, παρουσιάστε τα στο κοινό.</p>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	<p style="text-align: center;"><b>ΕΡΓΑΛΕΙΑ / ΜΕΣΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ</b></p> <p>Ο εκπαιδευτής είναι υπεύθυνος για την παροχή μίας συνεδρίας αξιολόγησης σε μία ομάδα ενηλίκων. Ο εκπαιδευτής πρέπει να συγκεντρώσει πληροφορίες/δεδομένα από τους εκπαιδευόμενους σχετικά με την αποτελεσματικότητα του προγράμματος. Για το σκοπό αυτό, θα γίνει χρήση των πιο πάνω μέσων (ερωτηματολόγιο, συνεντεύξεις και ομάδες εστίασης). Σε</p>

	αυτή τη συνεδρία, ο εκπαιδευτής συζητάει τα εργαλεία με την ομάδα και αιτιολογεί την επιλογή του. Ο εκπαιδευτής πρέπει να διασφαλίσει ότι τηρούνται όλα τα πρότυπα δεοντολογίας και ορθής πρακτικής.
--	--

<b>ΟΝΟΜΑ</b>	Σχεδιασμός Ερωτηματολογίου
<b>ΘΕΜΑ</b>	Εργαλείο για την αξιολόγηση προγράμματος
<b>ΣΤΟΧΟΙ</b>	Να τονιστεί η σπουδαιότητα του ερωτηματολογίου ως εργαλείου για την αξιολόγηση ενός εκπαιδευτικού προγράμματος και να συζητηθούν οι διαφορετικοί παράγοντες που πρέπει να ληφθούν υπ' όψιν κατά το σχεδιασμό του.
<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ</b>	Ομαδική συζήτηση / εργασία σε ζεύγη εκπαιδευομένων
<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	Οι εκπαιδευόμενοι αναμένεται να: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Μάθουν πώς να σχεδιάζουν και να οικοδομούν ένα ερωτηματολόγιο που απευθύνεται σε συγκεκριμένους ενδιαφερόμενους</li> <li>2. Μάθουν πώς να διασφαλίζουν ότι η διαχείριση του ερωτηματολογίου ακολουθεί κατάλληλες διαδικασίες και καλές πρακτικές</li> <li>3. Μάθουν πώς να αναλύουν και να ερμηνεύουν τα ευρήματα ενός ερωτηματολογίου</li> <li>4. Μάθουν πώς να παρουσιάζουν και να δημοσιεύουν τα αποτελέσματα ενός ερωτηματολογίου</li> </ol>
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	8 ώρες (400 λεπτά)
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	12 άτομα κατά μέσο όρο
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Πρόσβαση σε online εκπαιδευτικό υλικό που είναι διαθέσιμο στο Ίντερνετ (για παράδειγμα λογισμικό online ερευνών)
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ</b>	Σχεδιάστε ένα ερωτηματολόγιο με κυρίως ποσοτικό προσανατολισμό για να συλλέξετε πληροφορίες από την ομάδα σας. Συζητήστε τα μέρη του ερωτηματολογίου, τα είδη των ερωτήσεων που τα τεθούν, τα είδη των επιλογών απάντησης που είναι πιο κατάλληλα για κάθε μέρος και ομάδα ερωτήσεων.
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	<b>ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ</b>  Το ερωτηματολόγιο είναι ένα εργαλείο που παρέχει στους ερευνητές

	<p>δεδομένα για ποσοτική ανάλυση. Κατά το σχεδιασμό του, ο εκπαιδευτής πρέπει να ομαδοποιήσει τις ερωτήσεις σε μέρη που συνδέονται θεματικά. Παραδείγματα τέτοιων μερών είναι τα ακόλουθα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• εκπαιδευτικό υλικό (φυλλάδια / σημειώσεις / παρουσιάσεις PowerPoint / online υλικό, κλπ)</li> <li>• εκπαιδευτής (γνώση / πείρα / παράδοση / φιλικότητα)</li> <li>• χώρος εκπαίδευσης (τεχνολογικός εξοπλισμός, πρόσβαση)</li> </ul> <p>θέματα / ενότητες του προγράμματος (πόσο σχετικές είναι και κατά πόσο ανταποκρίνονται στις ανάγκες των εκπαιδευομένων)</p>
--	---

ΟΝΟΜΑ	Σχεδιασμός και Διεξαγωγή Συνέντευξης
ΘΕΜΑ	Εργαλείο για την αξιολόγηση προγράμματος
ΣΤΟΧΟΙ	Να τονιστεί η σημασία της συνέντευξης ως εργαλείου για την αξιολόγηση ενός εκπαιδευτικού προγράμματος και να συζητηθούν οι διαφορετικοί παράγοντες που πρέπει να ληφθούν υπ' όψιν κατά το σχεδιασμό του.
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ	Ομαδική συζήτηση / παιχνίδι ρόλων μεταξύ των συμμετεχόντων
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	<p>Οι εκπαιδευόμενοι αναμένεται να:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. μάθουν πώς να σχεδιάζουν και να διεξάγουν συνέντευξη που απευθύνεται σε συγκεκριμένους ενδιαφερόμενους και ως συνέχεια ερωτηματολογίου</li> <li>2. μάθουν πώς να διασφαλίζουν ότι η διαχείρισης της συνέντευξης ακολουθεί κατάλληλες διαδικασίες και καλές πρακτικές</li> <li>3. μάθουν πώς να αναλύουν και να ερμηνεύουν τα ευρήματα μίας συνέντευξης και να τα αντιπαραβάλουν με εκείνα του ερωτηματολογίου που προηγήθηκε</li> <li>4. μάθουν πώς να παρουσιάζουν και να δημοσιεύουν τα αποτελέσματα μίας συνέντευξης</li> </ol>
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	4 ώρες (200 λεπτά)
ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ	12 άτομα κατά μέσο όρο
ΠΟΡΟΙ	Πρόσβαση σε online εκπαιδευτικό υλικό που είναι διαθέσιμο στο Ίντερνετ
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ	Οργανώστε και διεξάγετε μία συνεδρία συνέντευξης με επιλεγμένα μέλη από δύο διαφορετικές ομάδες-στόχους. Καταγράψτε τα χαρακτηριστικά που

<b>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	διαφοροποιούν κάθε ομάδα-στόχο. Περιγράψτε τα βήματα πριν, κατά τη διάρκεια και μετά τη συνεδρία της συνέντευξης.
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	Η συνέντευξη είναι εργαλείο που παρέχει ποιοτικά στοιχεία. Το άτομο που παίρνει συνέντευξη μπορεί να ρωτήσει ερωτήσεις που δεν μπορούν να απαντηθούν πλήρως με ένα ερωτηματολόγιο και να επιτύχει τον τριγωνισμό των στοιχείων που έχουν συλλεχθεί από αυτό.

<b>ΟΝΟΜΑ</b>	Σχεδιασμός και Διαχείριση Ομάδας Εστίασης
<b>ΘΕΜΑ</b>	Εργαλείο για την αξιολόγηση προγράμματος
<b>ΣΤΟΧΟΙ</b>	Να τονιστεί η σημασία της ομάδας εστίασης για την αξιολόγηση ενός εκπαιδευτικού προγράμματος και να συζητηθούν οι διαφορετικοί παράγοντες που πρέπει να ληφθούν υπ' όψιν κατά το σχεδιασμό της.
<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ</b>	Ομαδική συζήτηση / παιχνίδι ρόλων μεταξύ συμμετεχόντων
<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	Οι εκπαιδευόμενοι αναμένεται να: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Μάθουν πώς να σχεδιάζουν και να διεξάγουν μία ομάδα εστίασης που στοχεύει σε συγκεκριμένους ενδιαφερόμενους και ως συνέχεια σε ένα ερωτηματολόγιο και μία συνέντευξη</li> <li>2. Μάθουν πώς να διασφαλίζουν ότι η διαχείριση μίας ομάδας εστίασης ακολουθεί κατάλληλες διαδικασίες και καλές πρακτικές</li> <li>3. Μάθουν πώς να αναλύουν και να ερμηνεύουν τα ευρήματα μίας ομάδας εστίασης και να τα αντιπαραβάλουν με εκείνα ενός ερωτηματολογίου και μίας συνέντευξης που προηγήθηκαν</li> <li>4. Μάθουν πώς να παρουσιάζουν και να δημοσιεύουν τα αποτελέσματα μίας ομάδας εστίασης</li> </ol>
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	4 ώρες (200 λεπτά)
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	12 άτομα κατά μέσο όρο
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Πρόσβαση σε online εκπαιδευτικό υλικό που είναι διαθέσιμο στο Ίντερνετ
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	Σχεδιάστε, οργανώστε και διαχειριστείτε μία ομάδα εστίασης που αποτελείται από 8 μέλη μίας ομάδας-στόχου. Καταγράψτε λεπτομερώς τις διαδικασίες που εμπλέκονται στο σχεδιασμό και τη διαχείριση της ομάδας εστίασης. Διασφαλίστε ομαλή αλληλεπίδραση, κατανόηση και συνοχή

	μεταξύ όλων των μελών μίας ομάδας εστίασης.
<b>ΠΕΡΙΧΟΜΕΝΟ</b>	Η ομάδα εστίασης είναι εργαλείο της ποιοτικής έρευνας. Κατευθύνεται από τον εκπαιδευτή και οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να συζητήσουν τις αντιλήψεις και τις απόψεις τους για το εκπαιδευτικό πρόγραμμα.

<b>ΟΝΟΜΑ</b>	Ανάλυση και Παρουσίαση Ευρημάτων Αξιολόγησης στο Κοινό
<b>ΘΕΜΑ</b>	Ανάλυση και αξιολόγηση των ευρημάτων
<b>ΣΤΟΧΟΙ</b>	Να αναλυθούν και να αξιολογηθούν τα ευρήματα διαφόρων μορφών έρευνας και στη συνέχεια να παρουσιαστούν στο κοινό.
<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ</b>	Ατομική δραστηριότητα που συνδυάζεται με παρουσίαση σε ζωντανό κοινό
<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	Οι εκπαιδευόμενοι αναμένεται να: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Μάθουν πώς να ετοιμάζουν μία παρουσίαση ερευνητικών ευρημάτων σε διαφορετικές ομάδες ενδιαφερόμενων μερών</li> <li>2. Μάθουν πώς να διασφαλίζουν ότι η παρουσίαση σε ζωντανό κοινό ακολουθεί κατάλληλες διαδικασίες και καλές πρακτικές</li> <li>3. Μάθουν πώς να χρησιμοποιούν κατάλληλη υποδομή για να διασφαλίσουν την αποτελεσματικότητα της παρουσίασης</li> <li>4. Μάθουν πώς να δημοσιεύουν τα αποτελέσματα έρευνας ακολουθώντας ηθικούς κανόνες και εξασφαλίζοντας εγκάρσια ευαισθητοποίηση</li> </ol>
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	4 ώρες (200 λεπτά)
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	12 άτομα κατά μέσο όρο
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Πρόσβαση σε online εκπαιδευτικό υλικό που είναι διαθέσιμο στο Ίντερνετ
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	Επιλέξτε τα ευρήματα από ένα ερωτηματολόγιο, μία συνεδρία συνέντευξης, ή ομάδας εστίασης και παρουσιάστε τα δημοσίως. Διασφαλίστε ότι η ανάλυση σας είναι ακριβής, συνοπτική, συνεκτική και συγκεκριμένη. Βεβαιωθείτε ότι ο λόγος σας είναι κατάλληλος για το κοινό.
<b>ΠΕΡΙΧΟΜΕΝΟ</b>	Οι πιο πάνω δραστηριότητες βασίζονται στην μελέτη και ανάλυση των ακόλουθων εγγράφων εργασίας: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Διεξαγωγή Συνέντευξης: Θεωρία και Πρακτική</li> <li>b. Πως να σχεδιάσετε ένα ερωτηματολόγιο: Συμβουλές και Προτάσεις</li> </ol>

- c. Οργάνωση και Διεξαγωγή Ομάδας Εστίασης: Πως να το κάνετε  
d. Προβληματισμός στην Κλίμακα Απαντήσεων Likert: Μία πρόταση βήμα-βήμα

## ΕΝΟΤΗΤΑ 5 – Ψηφιακές Δεξιότητες

ΟΝΟΜΑ	Δημιουργώντας μία σύγχρονη εμπειρία μάθησης μέσω Skype
ΘΕΜΑ	Ψηφιακές Δεξιότητες
ΣΤΟΧΟΙ	Πρόσκληση σε ένα επαγγελματία από ένα συγκεκριμένο χώρο να κάνει μία 15λεπτη παρουσίαση στο αντικείμενο του/της και να ενθαρρύνει τους εκπαιδευόμενους να θέσουν ερωτήματα. Διασφαλίστε ότι η ομιλία σχετίζεται άμεσα με ένα μέρος της διδακτέας ύλης που εμπλουτίζεται με την εμπειρία ενός ειδικού στο αντικείμενο.
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	<b>Χρήση</b> συνεργατικής πλατφόρμας για μάθηση <b>Ανάπτυξη</b> αρχών για online συνεργασία για μάθηση
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	1 ώρα
ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ	20-25 εκπαιδευόμενοι
ΠΟΡΟΙ	Υπολογιστής με κάμερα, ήχο και μικρόφωνο. Σύνδεση στο Ίντερνετ. Skype. Ορισμένη συνέντευξη με έναν επαγγελματία (σε προσυμφωνημένο περιεχόμενο).
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Ο εκπαιδευτής πρέπει να: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρέχει στους εκπαιδευόμενους ένα σύντομο περίγραμμα της ομιλίας και του βιογραφικού του παρουσιαστή και να τους ενθαρρύνει να σκεφτούν εκ των προτέρων ερωτήσεις για το θέμα</li> <li>• Διεξαγάγει μία ζωντανή 15λεπτη ομιλία</li> <li>• Να ζητήσει από τους εκπαιδευόμενους να θέσουν τις ερωτήσεις τους χρησιμοποιώντας το Skype chat</li> <li>• Στο τέλος, να οργανώσει μία συζήτηση για τα θέματα που καλύφθηκαν.</li> </ul>
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	<b>Παράδειγμα παρουσίασης</b>  Larry Smith: Παρακίνηση: “Γιατί θα αποτύχετε να έχετε μία σπουδαία καριέρα” <a href="https://www.ted.com/talks/larry_smith_why_you_will_fail_to_have_a_great_career">https://www.ted.com/talks/larry_smith_why_you_will_fail_to_have_a_great_career</a> Σημείωση: ο Larry Smith είναι καθηγητής οικονομικών στο Πανεπιστήμιο του Waterloo στον Καναδά και διδάσκει τους μαθητές του πώς να αναζητήσουν καριέρες που πραγματικά θα αγαπούν. <u>Αναλυτικό βιογραφικό</u>  Αφού οι εκπαιδευόμενοι ακούσουν την ομιλία, ενθαρρύνετε τους να κάνουν

	<p>ερωτήσεις όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Έχετε πολλά ενδιαφέροντα;</li> <li>• Πιστεύετε ότι το πάθος είναι σημαντικό για την επιτυχία στην καριέρα;</li> <li>• Πρέπει να αγαπάει κανείς αυτό που κάνει για να έχει μία επιτυχημένη καριέρα;</li> <li>• Πιστεύετε ότι η οικογένεια και τα παιδιά μπορούν να σταθούν εμπόδιο στην καριέρα σας;</li> <li>• Πως θα συνεχίζατε την πρόταση της παρουσίασης «εκτός και αν...»</li> </ul> <p><b>Εφαρμόστε τις ερωταπαντήσεις με τους σπουδαστές</b></p> <p>Οργανώστε συζήτηση με βάση όλα τα παραπάνω.</p> <p>Ζητήστε από τους εκπαιδευόμενους να προσδιορίσουν τι έχουν μάθει από αυτή τη ομιλία</p>
--	---

<b>ΟΝΟΜΑ</b>	Παιχνιδοποίηση (Gamification) για μάθηση με το <i>quizup</i>
<b>ΘΕΜΑ</b>	Ψηφιακές δεξιότητες
<b>ΣΤΟΧΟΙ</b>	<p>Ορισμένοι συγγραφείς, όπως οι Piaget (1945), Vygotsky (1966), Erickson (1950), ή ο Freud (1908) μίλησαν στις θεωρίες τους και τις διαφορετικές τους προσεγγίσεις για τη σημασία του παιχνιδιού στην μαθησιακή ανάπτυξη. Ως εκ τούτου, το παιχνίδι καθιερώθηκε σε διάφορες μεθοδολογίες και στρατηγικές κατά τη διαδικασία μάθησης και ανάπτυξης στο σχολείο αλλά και στην εκπαίδευση ενηλίκων ή την ενδοεταιρική εκπαίδευση.</p> <p>Ο όρος παιχνιδοποίηση επινοήθηκε από τον Nick Pelling το 2002, που τον προσδιόρισε ως την εφαρμογή μεταφορών από το παιχνίδι σε έργα της πραγματικής ζωής που επηρεάζουν τη συμπεριφορά και βελτιώνουν την παρακίνηση και την δέσμευση των ατόμων.</p> <p>Με αυτή τη δραστηριότητα με το quizup στοχεύουμε στην ενασχόληση των σπουδαστών με ένα διασκεδαστικό τρόπο ενώ ταυτόχρονα αποκτούν γνώση μέσα από το πρόγραμμα του μαθήματος. Για παράδειγμα, με το quizup μπορούμε να αλλάξουμε την προοπτική του αντικειμένου και να ορίσουμε ένα σύνδεσμο που παρακινεί τους σπουδαστές, να επιβραβεύσουμε και να αξιολογήσουμε μέσα από τη θετική ανάπτυξη παιχνιδιών, να προάγουμε τη συμμετοχή και την κοινωνική επικοινωνία με άλλους ανθρώπους από όλο τον κόσμο.</p> <p>Με το Quizup μπορούμε να αναπτύξουμε διαφορετικές περιοχές, για παράδειγμα μπορούμε να εστιάσουμε στην περιοχή του «υπολογισμού» που είναι γενικώς μια περίπλοκη περιοχή που χρειάζεται ασκήσεις και ενίσχυση. Το QuizUp έχει τη δομή παρόμοια με κάθε κουίζ/παιχνιδιού. Το QuizUp έχει απεριόριστες κατηγορίες, από βασικά μαθηματικά στοιχεία έως αγαπημένα</p>



	<p>τηλεοπτικά σόου. Η βαθμολογία βασίζεται στην ακρίβεια και την ταχύτητα. Οι σπουδαστές μπορούν να παίξουν και να απαντήσουν σε διαφορετικές ερωτήσεις, να παίξουν μόνοι ή με τους συμμαθητές τους ή ακόμα και με άτομα από όλο τον κόσμο. Μπορούν να απαντήσουν σε αρκετές ερωτήσεις και να αλλάξουν επίπεδο δυσκολίας.</p>
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	<p><b>Δημιουργική εφαρμογή</b> πόρων πολυμέσων στη μάθηση</p> <p><b>Εισαγωγή</b> στη χρήση κοινωνικών δικτύων στην τάξη για εκπαιδευτικούς σκοπούς</p>
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	1 ώρα
ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ	20-25 εκπαιδευόμενοι
ΠΟΡΟΙ	Υπολογιστής και Ίντερνετ, κινητά τηλέφωνα
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	<p>Με την εφαρμογή του Quizup για κινητά τηλέφωνα ή για τον υπολογιστή μπορούμε να αναπτύξουμε μία πολύ διασκεδαστική δραστηριότητα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- εξηγήστε στους εκπαιδευόμενους τι είναι το QuizUp</li> <li>- θα πρέπει να δημιουργήσουν ένα προφίλ</li> <li>- οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να ενημερώσουν τον εισηγητή για το λογαριασμό με τον οποίο έχουν εγγραφεί</li> <li>- εξηγήστε τους κανόνες του παιχνιδιού, στην περίπτωση μας: παιχνίδι «υπολογισμού» για μισή ώρα και προσπάθεια επίτευξης του υψηλότερου δυνατού επιπέδου και βαθμολογίας.</li> </ul> <p>Ο εισηγητής μπορεί να παρακολουθήσει και να συγκρίνει τα αποτελέσματα αν επισκεφτεί το ιστορικό και την εξέλιξη κάθε εκπαιδευόμενου στο παιχνίδι. Ο στόχος είναι οι εκπαιδευόμενοι να αποκτήσουν περισσότερους βαθμούς από το μέσο όρο βαθμολογίας του αντικειμένου και έτσι να παρακινηθούν και να δείξουν επιπλέον ενδιαφέρον.</p>
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	Παράδειγμα: παίξτε QuizUp και δείξτε πως δουλεύει

ΟΝΟΜΑ	Δημιουργία πληροφοριών με το Twitter
ΘΕΜΑ	Ψηφιακές δεξιότητες
ΣΤΟΧΟΙ	<p>Νέες μορφές επικοινωνίας, όπως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης μπορεί να είναι πολύ χρήσιμα εργαλεία με πολύ διδακτικό υλικό, καθώς παρέχουν πολλαπλές δυνατότητες για εκπαιδευτικούς σκοπούς.</p> <p>Για παράδειγμα, η χρήση του Twitter στην τάξη. Αυτό το μέσο είναι σήμερα μία από τις κύριες πηγές ειδήσεων για τους ντους ανθρώπους. Μέσα από αυτή την πλατφόρμα μπορούμε να ενθαρρύνουμε την αλληλεπίδραση των εκπαιδευομένων, την αναζήτηση περιεχομένου και πληροφοριών, να</p>

	<p>ενισχύσουμε την επικοινωνία, τη συμμετοχή, την παρακίνηση για ερωτήσεις online, κλπ.</p> <p>Η χρήση του Twitter στην τάξη μπορεί να είναι πολύ ενδιαφέρουσα όταν έχουμε να κάνουμε με σύνθετα ή πολύ συγκεκριμένα θέματα, όπως η πολιτική, ιστορικά πρόσωπα ή περιόδους. Μία από τις ασκήσεις που μπορεί να υλοποιηθεί μέσω Twitter είναι:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Κατά τη διάρκεια σεμιναρίου (με τον κύριο εκπαιδευτή ή επισκέπτη ομιλητή) οι εκπαιδευόμενοι ενθαρρύνονται να ηχογραφήσουν τη διάλεξη και να την ανεβάσουν στο Twitter κάτω από ένα προσυμφωνημένο hashtag. Οι υπόλοιποι εκπαιδευόμενοι κάνουν retweet με σχόλια ή σχετικές πληροφορίες ώστε να παραθέσουν διαφορετικές απόψεις και να γίνει συζήτηση.</li> <li>2. Μπορούν επίσης να θέσουν απευθείας ερωτήσεις στον εκπαιδευτή. Ο εκπαιδευτής, με την λήξη του μαθήματος, μπορεί να δει και να απαντήσει τα ερωτήματα χρησιμοποιώντας το hashtag. Με αυτόν τον τρόπο, οι εκπαιδευόμενοι δεν διακόπτουν τους ομιλητές όταν μιλούν, ενώ, κάτι που είναι ακόμα πιο σημαντικό, άλλες κοινότητες εκπαιδευομένων που δεν είναι παρόντες μπορούν να εμπλακούν.</li> <li>3. Στη συνέχεια, κάθε εκπαιδευόμενος πρέπει να βάλει στο προφίλ του στο Twitter τις πιο ενδιαφέρουσες πληροφορίες που έχουν γίνει retweet και να προσθέσει περιεχόμενο σχετικά με το θέμα.</li> <li>4. Τέλος, ο εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει το twitter για κάποιας μορφής αξιολόγηση, θέτοντας μία ή περισσότερες ερωτήσεις που οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να απαντήσουν και να βαθμολογηθούν.</li> </ol>
<p><b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b></p>	<p><b>Ανάπτυξη</b> αρχών για online εκπαιδευτική συνεργασία</p> <p><b>Εισαγωγή</b> της χρήσης μέσων κοινωνικής δικτύωσης στην τάξη για εκπαιδευτικούς σκοπούς</p>
<p><b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b></p>	<p>1 ώρα</p>
<p><b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b></p>	<p>20-25 εκπαιδευόμενοι</p>
<p><b>ΠΟΡΟΙ</b></p>	<p>Υπολογιστής. Προβολέας. Σύνδεση στο Ίντερνετ και wifi. Κινητά τηλέφωνα</p>
<p><b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b></p>	<p>Ο εκπαιδευτής πρέπει να:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Εξηγήσουν στους εκπαιδευόμενους ένα συγκεκριμένο μέρος της ύλης του μαθήματος</li> <li>• Ζητήσει από τους εκπαιδευόμενους να κάνουν tweet και να απαντήσουν σχετικά με αυτό που μαθαίνουν, δυσκολίες που τυχόν αντιμετωπίζουν, συμβουλές, πηγές, ερωτήσεις... Το Twitter λειτουργεί ως online ημερολόγιο κατά τη διάρκεια της διάλεξης.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Η εισήγηση στην τάξη πρέπει να διαρκέσει από 30 έως 40 λεπτά. Ο υπόλοιπος χρόνος θα αφιερωθεί στην απάντηση ερωτήσεων που έχουν αναρτήσει οι εκπαιδευόμενοι στο Twitter.</li> <li>• Στο τέλος, περίπου 5 λεπτά πριν την λήξη της διάλεξης, ο εκπαιδευτής of the lecture, the trainer will explain to the students the activity to be performed (the design of a moment in their profiles) and the short test that the trainer will implemented via twitter and that everyone will have to respond.</li> </ul>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	<b>Παράδειγμα</b>
	<p>Αυτό το βίντεο εξηγεί ορισμένα από τα οφέλη της χρήσης του Twitter στην τάξη και συγκεκριμένα, τη χρήση του για τη διευκόλυνση της συζήτησης πάνω σε ένα συγκεκριμένο θέμα.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=6WPVWDkF7U8">https://www.youtube.com/watch?v=6WPVWDkF7U8</a></p> <p>Η Δρ. Rankin, καθηγήτρια Ιστορίας στο Πανεπιστήμιο Dallas, ήθελε να γνωρίζει πώς να προσεγγίσει περισσότερους σπουδαστές και να εμπλέξει περισσότερα άτομα σε συζητήσεις του μαθήματος, τόσο εντός όσο και εκτός τάξης. Είχε ακούσει για το Twitter... Συνεργάστηκε με ένα μεταπτυχιακό φοιτητή, τον Kim Smith, από το Τμήμα Αναδυόμενων Μέσων και Επικοινωνίας (EMAC) και προσέγγισε τους καθηγητές του Τμήματος για βοήθεια.</p>

<b>ΟΝΟΜΑ</b>	Πρόταση για καινοτόμο πόρο αξιολόγησης online: χρήση του <i>kahoot</i>
<b>ΘΕΜΑ</b>	Ψηφιακές δεξιότητες
<b>ΣΤΟΧΟΙ</b>	Να αξιολογηθεί η αποκτηθείσα γνώση μέσω παιχνιδιού
<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	<p><b>Δημιουργική εφαρμογή</b> εκπαιδευτικών πόρων πολυμέσων στη μάθηση</p> <p><b>Ανάπτυξη</b> αρχών για online συνεργασία για μάθηση</p> <p><b>Εισαγωγή</b> στη χρήση κοινωνικών δικτύων στην τάξη για εκπαιδευτικούς σκοπούς</p>
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	1 ώρα
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	20-25 εκπαιδευόμενοι
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Υπολογιστής, Προβολέας / Οθόνη, σύνδεση στο Ίντερνετ και Smartphones / Tablets / Φορητοί υπολογιστές / υπολογιστές για τους εκπαιδευόμενους. Παιχνίδι αξιολόγησης online που δημιουργήθηκε με τη χρήση της δωρεάν πλατφόρμας Kahoot ( <a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a> ).

**ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ  
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ**

- Δημιουργήστε ένα παιχνίδι kahoot για χρήση ως εργαλείου αξιολόγησης. Οι ερωτήσεις θα βασιστούν στους δείκτες αξιολόγησης που θα επιλέξει ο εκπαιδευτής
- Δώστε στους εκπαιδευόμενους κωδικούς πρόσβασης στο παιχνίδι και οδηγίες για την είσοδο τους στην online αίθουσα παιχνιδιού
- Παίξτε το παιχνίδι εξετάζοντας όλες τις ερωτήσεις που έχουν ετοιμαστεί και δώστε εξηγήσεις για τις λανθασμένες απαντήσεις
- Ζητήστε από τους εκπαιδευόμενους να βαθμολογήσουν το εργαλείο αξιολόγησης και να παρέχουν ιδέες για τη βελτίωση της μεθόδου

Στο τέλος, κάντε συζήτηση με όλη την τάξη για τα πιο πάνω σημεία.

**ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ**

**ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΗΟΟΤ**

Η εκπαιδεύτρια Κάρμεν είναι υπεύθυνη για ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα σχετικά με τη συμβουλευτική σταδιοδρομίας σε νεαρούς ενήλικες. Το πρόγραμμα αναμένεται να διαρκέσει 6 ώρες.

Χρειάζεται ένα εργαλείο αξιολόγησης, καθώς ανησυχεί μήπως τα περιεχόμενα του προγράμματος δεν είναι απόλυτα σχετικά με το προφίλ των εκπαιδευομένων, οπότε το εργαλείο αξιολόγησης πρέπει να είναι διασκεδαστικό και ελκυστικό ώστε να αυξήσει τον παιδαγωγικό αντίκτυπο του προγράμματος. Η Κάρμεν αποφασίζει να χρησιμοποιήσει το Kahoot για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού που βασίζεται σε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και τη δυνατότητα προσθήκης βίντεο, φωτογραφιών και διαγραμμάτων. Ένα τέτοιο παιχνίδι/ερωτηματολόγιο αξιολόγησης μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε πλαίσιο ομάδας ή τάξης, με τους παίκτες να απαντούν ο καθένας στη συσκευή του (απαιτείται σύνδεση στο Ίντερνετ) ενώ το ερωτηματολόγιο προβάλλεται ταυτόχρονα σε κοινή οθόνη. Αυτό το εργαλείο επιτρέπει να δημιουργηθούν παιχνίδια αξιολόγησης σε ελάχιστα λεπτά, δεν απαιτείται εγκατάσταση και δεν χρειάζονται λογαριασμοί παιχτών.

**Οδηγίες**

- Η Κάρμεν χρησιμοποιεί τον ακόλουθο σύνδεσμο για να μάθει βασικές πληροφορίες για αυτό το εργαλείο αξιολόγησης της κατάρτισης: <https://www.youtube.com/watch?v=PYfoRRtLXys>
- Επιλέγει τους δείκτες αξιολόγησης με βάση το πλάνο του μαθήματος της και τους μετατρέπει σε ερωτήσεις
- Για να δημιουργήσει το εργαλείο kahoot, παρακολουθεί το ακόλουθο βίντεο και επιλέγει μέσα που θα ενσωματώσει στις ερωτήσεις ώστε το ερωτηματολόγιο να γίνει πιο ελκυστικό:  
[https://www.youtube.com/watch?v=Gt\\_TGblInRQ](https://www.youtube.com/watch?v=Gt_TGblInRQ)

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Στη συνέχεια παρέχει στους εκπαιδευόμενους τον κωδικό πρόσβασης στο παιχνίδι και τις οδηγίες εισόδου</li> <li>• Στο τέλος του παιχνιδιού, η εκπαιδύτρια ζητά από τους εκπαιδευόμενους να βαθμολογήσουν το εργαλείο αξιολόγησης</li> <li>• Τέλος, κατεβάζει τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου πατώντας το σύνδεσμο στο αρχείο Excel και χρησιμοποιεί τις βαθμολογίες για να εντοπίσει τα αδύναμα σημεία του προγράμματος ή για να δώσει βαθμούς στους εκπαιδευόμενους.</li> </ul>
--	---

<b>ΟΝΟΜΑ</b>	Ανοικτά Εκπαιδευτικά Μέσα (OER) για χρήση σε εκπαιδευτικές συνεδρίες
<b>ΘΕΜΑ</b>	Ψηφιακές δεξιότητες
<b>ΣΤΟΧΟΙ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να ενισχύει την ενημέρωση ώστε να προάγει την κατανόηση και τη χρήση Ανοικτών Εκπαιδευτικών Μέσων</li> <li>• Να εισαγάγει τα κύρια αποθετήρια και τις πρωτοβουλίες OER online</li> <li>• Να διευκολύνει την αναζήτηση OERs παρέχοντας οδηγίες και συμβουλές για OERs που σχετίζονται με την εκπαίδευση και κατάρτιση</li> </ul>
<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	<p><b>Παρατήρηση και εποπτεία</b> των πιο κοινών τεχνολογιών που είναι διαθέσιμες για μάθηση</p> <p><b>Δημιουργική εφαρμογή</b> εκπαιδευτικών πόρων πολυμέσων που περιλαμβάνουν την υπεύθυνη χρήση του Ίντερνετ και το σεβασμό της πνευματικής ιδιοκτησίας</p>
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	1 ώρα
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	20-25 εκπαιδευόμενοι
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Υπολογιστής / Smartphone / Tablet / Φορητός υπολογιστής και σύνδεση στο Ίντερνετ
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Μάθετε τα βασικά στοιχεία των OER από ένα οδηγό που είναι διαθέσιμος online</li> <li>• Ετοιμάστε μία λίστα με υπηρεσίες και διευκολύνσεις που είναι διαθέσιμες online κατά κατηγορία OER</li> <li>• Χρησιμοποιήστε μία μηχανή αναζήτησης OER</li> </ul>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	<b>ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ OER</b>
	“Η εκπαιδύτρια Άννα προετοιμάζει το επόμενο μάθημα της και δεν μπορεί

να βρει δωρεάν σύγχρονο και καινοτόμο περιεχόμενο για να χρησιμοποιήσει στην τάξη της. Έχει ακούσει για τα OERs (εκπαιδευτικοί πόροι που έχουν σχεδιαστεί για σκοπούς διδασκαλίας και μάθησης, όπως πλάνα μαθημάτων, ύλη μαθημάτων, βιβλία, εγχειρίδια, οδηγούς, εφαρμογές πολυμέσων, βίντεο, αρχεία ήχου, κλπ που είναι ανοικτά και διαθέσιμα για χρήση από εκπαιδευτές και εκπαιδευόμενους, χωρίς να καταβάλλονται χρήματα για δικαιώματα) και έχει δει ένα [σύντομο βίντεο](#) σχετικά με τα OERs, ωστόσο χρειάζεται περισσότερες σχετικές πληροφορίες προτού αποφασίσει να τα χρησιμοποιήσει για τα επόμενα μαθήματα της.

### Οδηγίες

- Η Άννα θα κατεβάσει το [Βασικό Οδηγό για τα Ανοικτά Εκπαιδευτικά Μέσα](#) που έχει ετοιμάσει η Κοινοπολιτεία της Μάθησης & η UNESCO και θα διαβάσει το πρώτο μέρος (σελίδες 5 έως 20), που αποτελεί μία εισαγωγή στα OERs και εστιάζει σε ορισμένα βασικά ζητήματα που πρέπει να σκεφτεί όταν αναζητά τρόπους πιο αποτελεσματικής χρήσης των OER
- Στη συνέχεια, η Άννα θα διαβάσει το **Παράρτημα Έξι** του Οδηγού (σελίδες 88 έως 114) ώστε να ανακαλύψει τον εκτενή κατάλογο των υπηρεσιών που σχετίζονται με τα OER και είναι διαθέσιμα online
- Αφού η εκπαιδύτρια αποκτήσει βασικές γνώσεις για τα OER και έχει μάθει για τα χαρακτηριστικά και τις κατηγορίες τους, είναι ώρα να χρησιμοποιήσει μια μηχανή αναζήτησης OER ώστε να βρει ποιοτικό εκπαιδευτικό υλικό. Για το λόγο αυτό θα χρησιμοποιήσει τα [OER Commons](#) καθώς παρέχουν περισσότερα από 30.000 OERs και διαθέτουν αρκετές επιλογές αναζήτησης. Η Άννα θα βρει όλες τις απαραίτητες οδηγίες και συμβουλές για επιτυχή αναζήτηση, στο ακόλουθο βίντεο: <https://www.youtube.com/watch?v=JXFUOVxv0gY>

## ΕΝΟΤΗΤΑ 6 – Εγκάρσιες Δεξιότητες

ΟΝΟΜΑ	Μην σπάσει το αβγό σας
ΘΕΜΑ	Εγκάρσιες δεξιότητες
ΣΤΟΧΟΙ	Να αναπτυχθούν διαπροσωπικές δεξιότητες
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ανάπτυξη κοινωνικών και διαπροσωπικών δεξιοτήτων</li> <li>✓ Επίλυση συγκρούσεων και προβλημάτων</li> <li>✓ Υιοθέτηση ηγεσίας</li> <li>✓ Μεγιστοποίηση ομαδικής εργασίας</li> </ul>

<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	1 ώρα
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	10-16 εκπαιδευόμενοι
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Αβγά, Αποσπάσματα από την ταινία Απόλλων 13 (διαθέσιμο online)
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	Αυτή η συνεργατική δραστηριότητα στοχεύει στη δημιουργία μίας λύσης από κοινού προκειμένου να επιτευχθεί ένας στόχος. Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να αναπτύξουν μία μεθοδολογία εργασίας καθώς και επικοινωνιακές δεξιότητες και ικανότητα αναφοράς ώστε να ολοκληρώσουν το έργο τους με επιτυχία.
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	Πρέπει να εφεύρετε ένα υλικό για να προστατεύσετε το αβγό σας όταν πέσει από τον 1 <sup>ο</sup> όροφο. Χωριστείτε σε 4 ομάδες Χρησιμοποιήστε οποιοδήποτε υλικό στην αίθουσα για να αποτρέψετε το σπάσιμο του αβγού σας 10' για το σχεδιασμό του έργου 10' για αναφορά στις υπόλοιπες ομάδες 10' για υλοποίηση/εφαρμογή του έργου 5' δοκιμή σχολιασμός Απολογιστική ενημέρωση > αξίες ηγεσίας / αποτελεσματική ομαδική εργασία

<b>ΟΝΟΜΑ</b>	Ποιος είναι ο ένοχος;
<b>ΘΕΜΑ</b>	Εγκάρσιες δεξιότητες
<b>ΣΤΟΧΟΙ</b>	Να αναπτύξει διαπροσωπικές δεξιότητες Να αναπτύξει την επικοινωνία και συνεργασία Ομαδική εργασία Αίσθηση ηγεσίας Δημιουργική σκέψη Επίλυση προβλημάτων
<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ανάπτυξη κοινωνικών και διαπροσωπικών δεξιοτήτων</li> <li>✓ Επίλυση συγκρούσεων και προβλημάτων</li> <li>✓ Υιοθέτηση ηγεσίας</li> <li>✓ Μεγιστοποίηση ομαδικής εργασίας</li> </ul>
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	1 ώρα
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	10-16 εκπαιδευόμενοι
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Άρθρο εφημερίδας σχετικό με ένα έγκλημα που εξετάζεται στα δικαστήρια Ο εκπαιδευτής:
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Θα δώσει στους εκπαιδευόμενους κατάλληλο άρθρο και θα τους ενθαρρύνει να ταξινομήσουν τους χαρακτήρες κατά σειρά ευθύνης</li> <li>• Θα διεξαγάγει ζωντανή συζήτηση για 15 λεπτά</li> <li>• Θα ζητήσει από τους εκπαιδευόμενους να κρίνουν ως δικαστές την υπόθεση ώστε να αναπτυχθούν οι δεξιότητες επικοινωνίας τους</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Στο τέλος, θα οργανώσει μία συζήτηση στρογγυλής τραπέζης που θα εστιάζει στα παραπάνω σημεία</li> </ul>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	<p>Διαβάστε το άρθρο</p> <p>Ταξινομήστε τους χαρακτήρες κατά σειρά ενοχής/ευθύνης (1 για εκείνον με την μεγαλύτερη ευθύνη και 6 για εκείνον με την μικρότερη)</p> <p>Ετοιμάστε μία λίστα επιχειρημάτων που υποστηρίζουν την ταξινόμηση σας</p> <p>Χωρίστε την τάξη σε ομάδες δικηγόρων (συνηγόρων υπεράσπισης και κατηγορών) που θα επιχειρηματολογήσουν και θα διαπραγματευτούν υπέρ της θέσης που υποστηρίζουν</p> <p>Ερωτήσεις για συζήτηση μετά την ολοκλήρωση της άσκησης:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Τι αισθανθήκατε καθώς παίζατε αυτό το παιχνίδι;</li> <li>• Πως συσχετιστήκατε με τα άτομα που υποστήριζαν την αντίθετη θέση;</li> <li>• Συνεργαστήκατε, πείσατε, επιχειρηματολογήσατε, δώσατε μάχη, ή παραδοθήκατε;</li> <li>• Ακολουθήσατε τις οδηγίες;</li> <li>• Γιατί ερμηνεύσατε τις οδηγίες με τον τρόπο που το κάνατε;</li> <li>• Πιστεύεται ότι η κουλτούρα σας επηρέασε τη συμπεριφορά σας σε αυτή την κατάσταση;</li> <li>• Μπορείτε να συνδέσετε αυτή την άσκηση με καταστάσεις της πραγματικής ζωής;</li> </ul>

<b>ΟΝΟΜΑ</b>	Πρόταση για καινοτόμα συνεργατική επεξεργασία κειμένου: χρήση του Etherpad
<b>ΘΕΜΑ</b>	Εγκάρσιες δεξιότητες
<b>ΣΤΟΧΟΙ</b>	Να προάγει τη συνεργατική συγγραφή
<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	<p>Να προάγει την υπεύθυνη χρήση πόρων και την ευαισθητοποίηση πρωτοβουλιών βιωσιμότητας</p> <p>Να υιοθετήσει επιχειρηματική και δημιουργική σκέψη</p> <p>Να γίνεται καλή διαχείριση του χρόνου</p> <p>Να αναπτυχθούν δεξιότητες κριτικής σκέψης και αυτο-ανάκλασης για βελτίωση</p>
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	1 ώρα
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	20-25 εκπαιδευόμενοι
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Υπολογιστής, προβολέας / τηλεόραση, σύνδεση στο Ίντερνετ και Smartphones / Tablets / φορητοί υπολογιστές / υπολογιστές για τους εκπαιδευόμενους. Etherpad.org
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Επεξεργαστείτε τα κείμενα σας σε πραγματικό χρόνο</li> </ul>

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Σχολιάστε</li> <li>• Ζητήστε από τους εκπαιδευόμενους να πολλαπλασιάσουν τη χρήση τέτοιων εργαλείων</li> </ul>
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	<p style="text-align: center;"><b>ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΤΗΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΜΕ ΤΟ ETHERPAD</b></p> <p>Ζητήστε από την ομάδα να γράψει σε ένα έτοιμο κείμενο:          “μία αξία” είναι σαν          “ένα χρώμα”          “ένα ζώο”          Το οποίο «ρήμα»...          “μία αξία” σαν          «Επίθετο»          “ένα αντικείμενο”</p> <p>Παράδειγμα:          «η ελευθερία» είναι σαν          «μπλε»          «λιοντάρι»          Το οποίο «προστατεύει»          «αγάπη» σαν          «μεγάλο»          «τείχος»</p> <p>Ξεδιπλώστε τα χαρτιά και διαβάστε δυνατά, ενώ ταυτόχρονα γράφετε στο ETHERPAD αυτά που έχουν παραχθεί. Το πιο πάνω παράδειγμα διαβάζεται ως πρόταση: «η ελευθερία είναι σαν μπλε λιοντάρι το οποίο προστατεύει την αγάπη σαν μεγάλο τείχος»</p> <p>Μπορείτε να δείτε τα διαφορετικά ποιήματα όπως γράφονται και υπογραμμίζονται με διαφορετικά χρώματα.</p>

ΟΝΟΜΑ	Αφήγηση με Φωτογραφίες (Picturetelling©)
ΘΕΜΑ	Εγκάρσιες δεξιότητες
ΣΤΟΧΟΙ	Να αναπτυχθούν επικοινωνιακές και διαπροσωπικές δεξιότητες
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	Να αναπτυχθούν κοινωνικές και διαπροσωπικές δεξιότητες Να επιλυθούν συγκρούσεις και προβλήματα Να αναπτυχθούν δεξιότητες κριτικής σκέψης και αυτο-ανάκλασης για βελτίωση
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	1 ώρα

<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	10-15 εκπαιδευόμενοι
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Συλλογή φωτογραφιών
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	<p>Η αφήγηση με φωτογραφίες είναι μία δημιουργική μέθοδος που χρησιμοποιείται στην εργασία με ομάδες</p> <p>Στόχος είναι να εξηγήσουν, να επικοινωνήσουν και να πουν μία ιστορία που βασίζεται σε μία φωτογραφία.</p> <p>Η αφήγηση με φωτογραφίες βασίζεται στην τεχνική γλώσσα, μία μέθοδο επικοινωνίας των μελών μίας ομάδας. Το πλεονέκτημα της μεθόδου έγκειται στο ότι η εικόνα αναλαμβάνει το ρόλο διαμεσολαβητή. Δηλαδή γίνεται περιγραφή της εικόνας και όχι του ίδιου του ατόμου. Αυτό επιτρέπει στον αφηγητή να μιλήσει για προσωπικά θέματα χωρίς να αισθάνεται εκτεθειμένος.</p>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	<p style="text-align: center;"><b>Η μέθοδος αφήγησης με εικόνες</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Η ερώτηση "Πώς αισθάνεσθε μετά από μία εβδομάδα πρακτικής και ανταλλαγής εργαλείων;" μπορεί να λειτουργήσει ως παράδειγμα</li> <li>• Όλες οι εικόνες τοποθετούνται τυχαία στο πάτωμα</li> <li>• Οι εκπαιδευόμενοι βηματίζουν γύρω γύρω στην αίθουσα και επιλέγουν μία εικόνα που αντανακλά τη συναισθηματική/ψυχική τους διάθεση</li> <li>• Κάθε εικόνα έχει και μία δεύτερη εικόνα στην πίσω πλευρά της: Όταν γυρίζει την κάρτα κάποιος εκπαιδευόμενος που επιλέγεται, προσπαθεί να εξηγήσει τα συναισθήματα του περιγράφοντας αυτό που βλέπει. Με αυτόν τον τρόπο, η εστίαση τίθεται επίτηδες στην εικόνα και διευκολύνει την επικοινωνία όταν διακυβεύονται συναισθήματα</li> <li>• Η αφήγηση με εικόνες αντιπροσωπεύει ένα εργαλείο προσανατολισμένο στην επίλυση θεμάτων σε διάφορα περιβάλλοντα</li> </ul>

<b>ΟΝΟΜΑ</b>	Δημιουργία αμοιβαία επωφελών λύσεων
<b>ΘΕΜΑ</b>	Εγκάρσιες δεξιότητες
<b>ΣΤΟΧΟΙ</b>	<p>Να μεγιστοποιηθεί η ενεργός ακρόαση και η ομαδική εργασία</p> <p>Επίλυση προβλημάτων</p> <p>Να οικοδομηθεί η εμπιστοσύνη και συνοχή της ομάδας ζητώντας από όλους να εργαστούν μαζί σε ένα απαιτητικό έργο</p> <p>Επικοινωνία</p>
<b>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΝΟΤΗΤΑΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>	<p>Να αναπτυχθούν κοινωνικές και διαπροσωπικές δεξιότητες</p> <p>Να επιλυθούν συγκρούσεις και προβλήματα</p>

<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	30-45'
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	10-15 εκπαιδευόμενοι
<b>ΠΟΡΟΙ</b>	Αίθουσα χωρίς θρανία αλλά με μία καρέκλα για κάθε συμμετέχοντα, αντίγραφα κάθε πακέτου οδηγιών (δείτε παρακάτω) για το ένα τρίτο των συμμετεχόντων
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	Για να καταδείξετε πως μπορεί να γίνει διαχείριση συγκρούσεων και μετατροπή τους σε συνεργασία <b>θα πρέπει να δώσετε 3 αντιφατικές οδηγίες, μία σε κάθε 1/3 των συμμετεχόντων και να δείτε πως θα κατορθώσουν να λύσουν το πρόβλημα.</b>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	<p>Διαδικασία:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Δώστε σε κάθε συμμετέχοντα ένα σετ οδηγιών (Α, Β, ή Γ), κατανέμοντας τις τρεις διαφορετικές οδηγίες πιο κάτω σε ίσο αριθμό συμμετεχόντων. Ζητήστε τους να μην δείξουν τις οδηγίες που έχουν λάβει στους υπόλοιπους συμμετέχοντες, καθώς κάτι τέτοιο θα ματαιώνει το σκοπό της άσκησης.</li> <li>2. Οδηγίες Α. Τοποθετήστε όλες τις καρέκλες σε κύκλο. Έχετε στη διάθεση σας 15 λεπτά. Οδηγίες Β. Τοποθετήστε όλες τις καρέκλες κοντά στην πόρτα. Έχετε στη διάθεση σας 15 λεπτά. Οδηγίες Γ. Τοποθετήστε όλες τις καρέκλες κοντά στο παράθυρο. Έχετε στη διάθεση σας 15 λεπτά.</li> <li>3. Πείτε στους συμμετέχοντες ότι μπορούν να ξεκινήσουν την άσκηση, ακολουθώντας τις οδηγίες που έχουν λάβει. Δώστε στους συμμετέχοντες 15 λεπτά και παρατηρήστε τι θα συμβεί.</li> <li>4. Συζήτηση: Δεν είναι δυνατό να εκτελεστούν οι οδηγίες, αν δεν συνεργαστούν τα άτομα που έχουν λάβει τις ίδιες οδηγίες. Οι τρεις υποομάδες δεν μπορούν να εκτελέσουν και τις τρεις οδηγίες, εκτός αν συνεργαστούν. Υπάρχουν αρκετές πιθανές λύσεις: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Η τοποθέτηση όλων των καθισμάτων σε κύκλο, ανάμεσα στην πόρτα και το παράθυρο</li> <li>- Η διαδοχική τοποθέτηση όλων των καθισμάτων σε κύκλο, μετά κοντά στην πόρτα, μετά κοντά στο παράθυρο</li> <li>- Παρακούοντας μέρος των οδηγιών, με την τοποθέτηση του ενός τρίτου των καθισμάτων σε κύκλο, ενός τρίτου κοντά στην πόρτα και ενός τρίτου κοντά στο παράθυρο</li> <li>- Αναδιατυπώνοντας την κατάσταση, με το κρέμασμα δύο πινακίδων στη μέση της αίθουσας – μία που λέει «πόρτα» και μία που λέει «παράθυρο»</li> <li>- Πλήρης ανυπακοή στις οδηγίες</li> </ul> </li> </ol>