IO1 – Ενδοϋπηρεσιακό Πρόγραμμα Κατάρτισης

ΜΕΡΟΣ 2 – Εγχειρίδιο Εκπαιδευτών

SIS-SME

Building strategic innovation skills within SMEs

Πίνακας περιεχομένων

Μαθησιακή Ενότητα 1

Ανάπτυξη των ψηφιακών και παιδαγωγικών δεξιοτήτων των επαγγελματιών της ΕΕΚ

και

Πώς να χρησιμοποιούν καινοτόμους τρόπους διδασκαλίας στο διαδίκτυο

Οι διδάσκοντες ως προγραμματιστές και παραγωγοί ψηφιακού μαθησιακού περιεχομένου πλούσιου σε πολυμέσα

Εισαγωγή στη Μαθησιακή Ενότητα

Ενότητα. 1 Εικονικά δωμάτια διαφυγής

Ενότητα 2. Δημιουργία βίντεο

Ενότητα 3. Ιστοεξερευνήσεις

Ενότητα 4. Κουίζ

Ενότητα 5. Ψηφιακός πίνακας

Ενότητα 6. Εργαστήρια & εκπαίδευση εξ αποστάσεως

Ενότητα 7. Δημιουργία αφίσας

Ενότητα 8. Δημιουργία κώδικα QRCode

Μαθησιακή Ενότητα 2

Ψηφιακό περιβάλλον τάξης

Αυτή η Μαθησιακή Ενότητα ασχολείται με τον βασικό ρόλο των εκπαιδευτών ΕΕΚ ως συντονιστών της εξ αποστάσεως διαδικτυακής μάθησης.

Εισαγωγή στη Μαθησιακή Ενότητα

"Πακέτο" διαδραστικών δραστηριοτήτων εξοικείωσης

Ενότητα 1. Δραστηριότητες εξοικείωσης

Παιχνίδι Spotlight

Παρουσιάζοντας ο ένας τον άλλον

Ίδιο και διαφορετικό

Τραβήξτε μια φωτογραφία από κάτι

Δραστηριότητα 'Storytelling'

Δραστηριότητα προθέρμανσης 'Big Lottery Win'

Εικονική φωτιά

Πραγματική τελετή τσαγιού & καφέ

Μπορείς να με ακούσεις τώρα;

Τραγουδήστε και μαντέψτε ένα τραγούδι με emojis

Πρόκληση χειροτεχνίας

Ενότητα 2. Δραστηριότητες ενεργοποίησης

Δύο αλήθειες & ένα ψέμα

Πουλήστε το

Στιγμή Ζεν: σχεδιάστε μια σπείρα

Μυστικό βιβλίο

Κουνήσου!

Γείτονες

Ζούγκλα ήχων

Ενότητα 3: Αξιολόγηση

Παράρτημα Ι:

ΠΡΟΤΥΠΟ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΙΣΤΟΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗΣ

Μαθησιακή Ενότητα 1

Ανάπτυξη των ψηφιακών και παιδαγωγικών δεξιοτήτων των επαγγελματιών της ΕΕΚ

και

Πώς να χρησιμοποιούν καινοτόμους τρόπους διδασκαλίας στο διαδίκτυο

Οι διδάσκοντες ως προγραμματιστές και παραγωγοί ψηφιακού μαθησιακού περιεχομένου πλούσιου σε πολυμέσα

Εισαγωγή στη Μαθησιακή Ενότητα

Η παιδαγωγική είναι η βάση του επαγγέλματός μας, και πολλοί από εμάς θα είχαμε μια ιδέα στο μυαλό μας για το ποια θα ήταν μια αποτελεσματική παιδαγωγική για τη φάση της μάθησης ή το θεματικό πεδίο στο οποίο σκοπεύουμε να ειδικευθούμε.

Η τεχνολογία έχει επίσης αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο βλέπουμε τους εκπαιδευτές ΕΕΚ και τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονται τον εαυτό τους. Το παραδοσιακό παράδειγμα του παντογνώστη, παντοδύναμου δασκάλου στο μπροστινό μέρος της τάξης που αποστάζει τη γνώση στα άδεια μυαλά των μαθητών δεν είναι πλέον σχετικό. Όχι! Δεν λειτουργεί πια!

Η τεχνολογία αντιμετωπίστηκε αρχικά με μεγάλο ενθουσιασμό από ορισμένους εκπαιδευτικούς καθώς εξερευνούσαν τις δυνατότητές της. Έγιναν πολλά προγνωστικά σχόλια σχετικά με την αντικατάσταση του δασκάλου από τον υπολογιστή, γεγονός που οδήγησε σε κάποιες αρνητικές αντιδράσεις σχετικά με την ενσωμάτωση της τεχνολογίας στις τάξεις.

Η τεχνολογία προώθησε τη στροφή προς πιο ανεξάρτητους, καθοδηγούμενους από τους μαθητές τρόπους μάθησης. Ενώ οι εκπαιδευτικοί αναλαμβάνουν πλέον το ρόλο του συν-συνεργάτη ή των λεγόμενων eModerators. Και πρέπει να το εκμεταλλευτούμε

αυτό! Επειδή η τεχνολογία φαίνεται να είναι κάτι περισσότερο από ένα απλό εργαλείο στην τάξη.

Η πανδημία του 2019 μας απέδειξε ότι οι άνθρωποι εξακολουθούν να χρειάζονται ανθρώπους. Διαφορετικά, η μαθησιακή διαδικασία γίνεται βαρετή και μονότονη. Ως εκ τούτου, οι εκπαιδευτικοί άρχισαν να εξετάζουν τις δυνατότητες των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία και τη μάθηση. Και αυτή η Μαθησιακή Μονάδα είχε ως στόχο να βοηθήσει και πραγματικά εργαλεία για το πώς να χρησιμοποιούν καινοτόμους τρόπους διδασκαλίας στο διαδίκτυο.

Πρόκειται για ένα σύνολο προτεινόμενων εργαλείων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν και να προσαρμοστούν στη διαδικτυακή διδασκαλία ανάλογα με την ομάδα ακροατηρίου και τις ανάγκες κάθε εκπαιδευτικού. Λαμβάνοντας υπόψη ότι ορισμένοι συμμετέχοντες μπορεί να μην είναι εξοικειωμένοι με την τεχνολογία, ο εκπαιδευτικός συνιστάται να προσαρμόσει ανάλογα τον χρόνο της δραστηριότητας.

Ενότητα. 1 Εικονικά δωμάτια διαφυγής

Χρόνος προετοιμασίας - έως 10 ώρες

Χρόνος δραστηριότητας - 1 ώρα

Τα διαδικτυακά ή εικονικά δωμάτια απόδρασης λειτουργούν συνήθως μέσω μιας πλατφόρμας τηλεδιάσκεψης, όπου τα μέλη της ομάδας λύνουν διάφορους γρίφους και βρίσκουν κρυμμένα στοιχεία για να "δραπετεύσουν από το δωμάτιο". Αυτή η τεχνική δημιουργεί μια μυστηριώδη και δυναμική ιστορία της διαδικασίας εργασίας. Μπορεί να γίνει είτε από ένα άτομο είτε ως ομάδα, ανταγωνιζόμενη άλλο άτομο/άτομα.

Το εικονικό δωμάτιο απόδρασης είναι παρόμοιο με την έκδοση που γίνεται αυτοπροσώπως. Η διαφορά σε αυτές τις εμπειρίες είναι ότι οι παίκτες φιλοξενούνται μέσω κλήσεων Zoom ή Skype και ελέγχουν έναν "πράκτορα πεδίου" σε πραγματικό χρόνο για να ολοκληρώσουν τις προκλήσεις αντί να το κάνουν οι ίδιοι.

Τα δωμάτια απόδρασης βοηθούν στη βελτίωση ενός **αίσθημα συνείδησης** για απλές εργασίες. Επιπλέον, διευκολύνουν τη διαδικασία ανάπτυξης της νοημοσύνης, της επίλυσης προβλημάτων, της δημιουργικότητας.

Ως εκ τούτου, αυτό το κτίριο ομάδας **αποκαλύπτει τα δυνατά και αδύνατα σημεία** στις συμπεριφορές των συμμετεχόντων, γεγονός που τους δίνει μια πολύτιμη ευκαιρία να προβληματιστούν σχετικά με τη δυναμική της εργασίας τους και τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων.

Τα δωμάτια απόδρασης ενθαρρύνουν τους παίκτες να επικοινωνούν μεταξύ τους και **βελτίωση των δεξιοτήτων διαχείρισης του χρόνου.** Μιλώντας για χρόνο, οι παίκτες έχουν συνήθως μια ώρα το πολύ για να λύσουν τους γρίφους και να αποδράσουν από

το δωμάτιο με επιτυχία. Λόγω αυτού του χρονικού περιορισμού, οι παίκτες έχουν κίνητρο να αξιοποιήσουν αποτελεσματικά τον χρόνο που έχουν στη διάθεσή τους και να κάνουν ό,τι καλύτερο μπορούν για να ολοκληρώσουν το παιχνίδι πριν τελειώσει ο χρόνος.

Φυσικές **ηγετικές ικανότητες** εκδηλώνονται! Αυτό αναφέρεται στην ομαδική εργασία, φυσικά. Για να καλύψει περισσότερες περιοχές του δωματίου και να λύσει γρίφους γρήγορα, μια ομάδα χρειάζεται έναν αρχηγό που θα αναθέσει καθήκοντα ή θα τους χωρίσει σε ζευγάρια. Ο στόχος είναι να καλυφθούν περισσότερα εδάφη και να βρεθούν γρηγορότερα τα στοιχεία.

Αυτό που θα συναντήσουν οι παίκτες στα παιχνίδια δωματίου διαφυγής απέχει πολύ από τις συνηθισμένες τους εργασίες. Εάν ένα άτομο/ομάδα έχει συνηθίσει να γίνονται τα πράγματα με έναν συγκεκριμένο τρόπο, αυτός είναι ένας καλός τρόπος να τους κάνει να σκεφτούν έξω από το κουτί, να δουν από διαφορετική οπτική γωνία και να χρησιμοποιήσουν νέες στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων.

Τα δωμάτια απόδρασης είναι πάντα μια ωραία λύση για την τόνωση της εργασιακής δυναμικής, ειδικά όταν πρόκειται για την ανάπτυξη της αίσθησης της επιχειρηματικότητας, των διαπραγματεύσεων, των γρήγορων αντιδράσεων και της επικοινωνίας.

Υπάρχουν διάφορα μέσα για τη δημιουργία ενός εικονικού δωματίου διαφυγής.

Οι φόρμες Google είναι ένα από τα αγαπημένα δωρεάν εργαλεία των εκπαιδευτικών για τη δημιουργία δωματίων διαφυγής. Ακολουθούν παραδείγματα θεματικών δωματίων απόδρασης που δημιουργήθηκαν στις φόρμες Google:

1. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSednwQFuJp6do_3xSkk4hI3o2_2JVmsHx8wPhanNvYCWSHq0g/formResponse
2. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc67pRyjXagfKn0W4aEcZmX_ZlzP3muoyjI-bFOhlpPzgMwPw/viewform
3. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdxEJnMwhBgOJUlvfeq2ghDMuAk9uzN1Voc_wkzAT5jJFz1oA/viewform
4. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfZDJePc0yawWq_9ffRtZm900Osb_6lemC3bKEGWbRhnwUrCA/viewform?fbzx=5856172515776560620

Μπορείτε να βρείτε ένα σεμινάριο στο YouTube εδώ: https://www.youtube.com/watch?v=p-4LvbAHA9c

Δημιουργοί δωματίων απόδρασης. Υπάρχουν και άλλες περιοχές στο διαδίκτυο που μπορεί να είναι χρήσιμες για περαιτέρω ανάγνωση και ιδέες για τη δημιουργία ενός online δωματίου απόδρασης. Κάποιες από αυτές είναι ελεύθερες προς χρήση,

κάποιες από αυτές είναι επί πληρωμή. Όλες έχουν τα πλεονεκτήματά τους και αξίζει να δουλέψετε μαζί τους.

Το Canva είναι ένα διαδικτυακό λογισμικό όπου μπορείτε να δημιουργήσετε διάφορα διαφορετικά διαδραστικά σχέδια και γραφικά. Προσθέτοντας βασικά στοιχεία υπερσυνδέσμων σε ένα infographic, θα μπορούσε να είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να προσθέσετε πρόσθετες πηγές για να τις εξετάσουν οι μαθητές και να βρουν το "κλειδί" ή την "κλειδαριά" για ένα μέρος ενός ψηφιακού δωματίου διαφυγής.

Μια υπαίθρια εικονική αίθουσα διαφυγής είναι επίσης δυνατή!

Δεν χρειάζεται να βρίσκεστε μέσα στο δωμάτιο για να αισθάνεστε κλειδωμένοι. Για παράδειγμα, φανταστείτε ότι είστε αποκλεισμένοι σε μια κακιά πόλη, επειδή οι πύλες έκλεισαν λόγω επιδημίας ή άλλου είδους απειλής.

Για να αναπαραστήσετε μια τέτοια ιστορία, μπορείτε εύκολα να χρησιμοποιήσετε μια πλατφόρμα με βάση το GPS. Ορίστε εργασίες, αινίγματα και κανόνες παιχνιδιού γύρω από διάφορες τοποθεσίες σε μια επιλεγμένη περιοχή. Πάρτε έναν δημόσιο χώρο, δημιουργήστε εκεί ένα παιχνίδι και μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ακόλουθα εργαλεία:

Δημιουργήστε ένα εικονικό "δωμάτιο" ή πολλαπλές περιοχές με το Google Sites (sites.google.com). Χρησιμοποιήστε το Canva (canva.com) για να απεικονίσετε τον χώρο. Προσθέστε και προβάλλετε στοιχεία σε ένα Jamboard (jamboard.google.com).

Μπορούν επίσης να προστεθούν κωδικοί QR σε αυτά τα διαδραστικά σχέδια για να κατευθύνουν και πάλι τους μαθητές σε άλλα "κλειδιά" και "κλειδαριές" μέσα στο δωμάτιο απόδρασης.

Ενότητα 2. Δημιουργία βίντεο

Ώρα της δραστηριότητας - έως 6 ώρες

Η δημιουργία βίντεο είναι ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο όταν πρόκειται για εκπαίδευση ή κατάρτιση. Τα βίντεο είναι πολύ ελκυστικά για τους χρήστες και σας προσφέρουν την ευκαιρία να εκπαιδεύσετε ή να διδάξετε ανθρώπους κάθε ηλικίας με έναν πολύ δημιουργικό τρόπο.

Υπάρχουν πολλά εργαλεία δημιουργίας βίντεο που διατίθενται είτε σε δωρεάν είτε σε επί πληρωμή εκδόσεις. Ορισμένα παραδείγματα τέτοιων εργαλείων που περιγράφονται επίσης παρακάτω είναι τα εξής:

- Wave.video
- H5p
- Powtoon

- VideoScribe
- OpenShot

Πριν προχωρήσουμε στην περιγραφή των εργαλείων, είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι πριν από τη δημιουργία οποιουδήποτε βίντεο, πρέπει να ολοκληρώσετε δύο βήματα. Το πρώτο βήμα είναι η προετοιμασία του σεναρίου του βίντεο, ενώ το δεύτερο βήμα είναι η δημιουργία του voiceover. Το σενάριο βίντεο μπορεί να είναι ένα απλό έγγραφο με το περιεχόμενο του βίντεο και τον προσδιορισμό των οπτικών στοιχείων που θα χρησιμοποιηθούν στο βίντεο. Το voiceover είναι ένα προαιρετικό μέρος του βίντεο που μπορεί είτε να ολοκληρωθεί πριν από τη δημιουργία του βίντεο, είτε μπορεί επίσης να προετοιμαστεί κατά τη χρήση των εργαλείων κατά τη διαδικασία δημιουργίας.

Παρακάτω θα βρείτε πληροφορίες, αλλά και χρήσιμους συνδέσμους για καθένα από τα εργαλεία που αναφέρθηκαν παραπάνω.

wave.video

Βήμα 1

Επιλέξτε τον τύπο και το μέγεθος του βίντεο,

Επιλέξτε ένα βίντεο κλιπ, μια εικόνα ή ένα φόντο για την πρώτη διαφάνεια.

Βήμα 2
- Επεξεργασία του βίντεο σας,
- Διαισθητικό και εύχρηστο περιβάλλον εργασίας,
- Η δωρεάν έκδοση επιτρέπει τη δημιουργία μόνο βίντεο 15 δευτερολέπτων.

Βήμα 3
- Επεξεργασία και λήψη του βίντεο σας,
- Οι χρόνοι απόδοσης εξαρτώνται από την ποιότητα και το μήκος του βίντεο.

Για την καλύτερη κατανόηση όλων των βημάτων που αναφέρθηκαν παραπάνω, μπορείτε πάντα να αναζητήσετε δωρεάν διαδικτυακά σεμινάρια:

- Wave Video Review & Tutorial | Online Video Editor - YouTube
- How to Use Wave.video | Walkthrough Tutorial - YouTube
- Wave.video Walkthrough Tutorial - YouTube

Ωστόσο, υπάρχουν και άλλα εργαλεία δημιουργίας βίντεο και το καθένα έχει τα δικά του πλεονεκτήματα. Βρείτε περισσότερες πληροφορίες παρακάτω.

Powtoon

- Διαισθητικό και εύχρηστο περιβάλλον εργασίας,
- Ιδανικό για τη δημιουργία βίντεο με χαρακτήρες κινουμένων σχεδίων,
- Δημιουργία των δικών σας χαρακτήρων,
- Δοκιμαστική περίοδος 7 ημερών
- Εκπαιδευτικά σεμινάρια εντός της πλατφόρμας.

Tutorial: Tutorials | Powtoon

VideoScribe

- Διαισθητικό και εύχρηστο περιβάλλον εργασίας,
- Ιδανικό για τη δημιουργία κινούμενων σχεδίων σε πίνακα,
- Λογισμικό περιήγησης (Cloud) ή επιτραπέζιο λογισμικό (λήψη).
- Δοκιμαστική περίοδος 7 ημερών
- Εκπαιδευτικά σεμινάρια μέσα στην Ακαδημία (καλύτερα να αναζητήσετε στο YouTube: VideoScribe Tutorials by Sarah Dewar).

Tutorial: VideoScribe Tutorial 1: Getting Started - YouTube

OpenShot

- Χρειάζεται λήψη - δεν βασίζεται στο σύννεφο,

- Λογισμικό ανοικτού κώδικα - Εντελώς δωρεάν,

- Δεν υπάρχει βιβλιοθήκη εικόνων, βίντεο, μουσικής ή ήχου - πρέπει να μεταφορτωθούν,
- Διασύνδεση όχι τόσο εύκολη στη χρήση - κάποια,
- Τα σεμινάρια είναι κειμενικά και πολύ σύντομα

Tutorial: [OpenShot Video Editor - Tutorial for Beginners in 10 MINUTES! - YouTube]

H5P - Interactive video

Αυτό το εργαλείο είναι ιδανικό για τη δημιουργία διαδραστικών βίντεο. Τέτοια βίντεο είναι ιδανικά όταν έχετε ήδη ένα βίντεο κλιπ το οποίο θέλετε να εμπλουτίσετε με διαδραστικά στοιχεία. Έτσι, όταν χρησιμοποιείτε αυτό το εργαλείο, ανεβάζετε το βίντεο και στη συνέχεια προσθέτετε τις αλληλεπιδράσεις.

Ορισμένα πλεονεκτήματα κατά τη χρήση αυτού του εργαλείου είναι τα εξής:

- Μπορείτε να διευκολύνετε τη διαφοροποιημένη μάθηση προσθέτοντας εμπεριστατωμένες πληροφορίες, όπως εικόνες, πίνακες, κείμενο και συνδέσμους, με τις οποίες ο μαθητής μπορεί να αλληλεπιδράσει κατά τη διάρκεια της αναπαραγωγής του βίντεο.
- Συμπεριλάβετε γρίφους για να λύσουν οι εκπαιδευόμενοι ανά πάσα στιγμή στο βίντεο, προσθέτοντας ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, ερωτήσεις συμπλήρωσης κενών, ερωτήσεις σύρσιμο και απόθεση και περιλήψεις.
- Το περιεχόμενό σας μπορεί να είναι προσβάσιμο μέσω άμεσου συνδέσμου, ενσωματωμένο ή εισαγόμενο σε οποιοδήποτε σύστημα διαχείρισης μάθησης που υποστηρίζει την ενσωμάτωση LTI.

Tutorial: [Interactive Video Tutorial | H5P]

Ενότητα 3. Ιστοεξερευνήσεις

Ώρα της δραστηριότητας - 3 ώρες

Μια Ιστοεξερεύνηση είναι μια δραστηριότητα βασισμένη στην έρευνα, στην οποία ορισμένες ή όλες οι πληροφορίες με τις οποίες αλληλεπιδρούν οι εκπαιδευόμενοι προέρχονται από πηγές στο διαδίκτυο. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν και να προσαρμοστούν σε οποιοδήποτε θέμα με πολύ εύκολο τρόπο. Συνήθως, τα WebQuests περιλαμβάνουν πληροφορίες σχετικά με ένα θέμα αλλά και μια ποικιλία πηγών τις οποίες ο εκπαιδευόμενος καθοδηγείται να χρησιμοποιήσει προκειμένου να βρει περισσότερες πληροφορίες για το θέμα. Αυτό δημιουργεί ένα πιο διαδραστικό περιβάλλον για τον εκπαιδευόμενο και περιλαμβάνει επίσης τον παράγοντα της αυτοδιδασκαλίας. Καθώς η χρήση του Διαδικτύου αυξανόταν ραγδαία, υπήρχε αυξανόμενη πίεση στους εκπαιδευτές/εκπαιδευτές να προσαρμοστούν σε αυτή την αλλαγή και να βοηθήσουν τους εκπαιδευόμενους να χρησιμοποιήσουν αυτόν τον πολύτιμο πόρο ως αποτελεσματικό εργαλείο.

Οι λόγοι για τη χρήση των Ιστοεξερευνήσεων είναι:

- Δεν απαιτούνται εξειδικευμένες τεχνικές γνώσεις ούτε για την παραγωγή ούτε για τη χρήση τους.
- Οι εκπαιδευόμενοι δεν επαναλαμβάνουν απλώς πληροφορίες, αλλά καθοδηγούνται προς την ολοκλήρωση ορισμένων βημάτων προκειμένου να επιτύχουν μια δεδομένη εργασία.
- Ενθαρρύνουν τις δεξιότητες κριτικής σκέψης, όπως: σύγκριση, ταξινόμηση, επαγωγή, εξαγωγή συμπερασμάτων, ανάλυση σφαλμάτων, κατασκευή υποστήριξης, αφαίρεση, ανάλυση προοπτικών κ.λπ.
- Συνήθως, είναι ομαδικές δραστηριότητες και ως εκ τούτου τείνουν να οδηγούν τους εκπαιδευόμενους στην επικοινωνία και την ανταλλαγή γνώσεων.
- Μπορεί να υπάρχουν τόσο παρακινητικές όσο και αυθεντικές εργασίες, ενθαρρύνοντας τους εκπαιδευόμενους να θεωρούν τις δραστηριότητες που εκτελούν ως κάτι "πραγματικό" ή "χρήσιμο". Αυτό οδηγεί αναπόφευκτα σε μεγαλύτερη προσπάθεια, μεγαλύτερη συγκέντρωση και πραγματικό ενδιαφέρον για την επίτευξη των καθηκόντων.

Η ανάπτυξη μιας Ιστοεξερεύνησης είναι πολύ εύκολη και ολοκληρώνεται με τη χρήση του Microsoft Word ή οποιουδήποτε άλλου παρόμοιου λογισμικού. Συνήθως υπάρχουν πέντε βασικά μέρη μιας Ιστοεξερεύνησης και αυτά είναι τα εξής:

- Στάδιο εισαγωγής
- Τμήμα εργασιών
- Στάδιο διαδικασίας
- (Αυτο)αξιολόγηση
- Συμπέρασμα

Στάδιο εισαγωγής

- Το στάδιο Εισαγωγή χρησιμοποιείται συνήθως για την εισαγωγή του γενικού θέματος της διαδικτυακής ερώτησης.

- Περιλαμβάνει βασικές πληροφορίες για το θέμα και συχνά εισάγει βασικούς όρους και έννοιες που οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να κατανοήσουν για να ολοκληρώσουν τις σχετικές εργασίες.

Τμήμα εργασιών

- Η ενότητα εργασιών στην ιστοεξερεύνηση εξηγεί με σαφήνεια και ακρίβεια τι θα πρέπει να κάνουν οι εκπαιδευόμενοι καθώς προχωρούν με την ιστοεξερεύνηση..
- Οι εργασίες θα πρέπει προφανώς να είναι άκρως παρακινητικές και εσωτερικά ενδιαφέρουσες για τους εκπαιδευόμενους και θα πρέπει να εδράζονται σταθερά σε μια κατάσταση της πραγματικής ζωής.
- Συχνά, αυτό συνεπάγεται ότι οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να παίζουν ρόλους σε ένα συγκεκριμένο σενάριο.
- Η εργασία είναι το πιο σημαντικό μέρος μιας ιστοεξερεύνησης.
- Παρέχει στόχο και εστίαση στην ενέργεια των εκπαιδευομένων και συγκεκριμενοποιεί τις προθέσεις του σχεδιαστή για το πρόγραμμα σπουδών. Μια καλά σχεδιασμένη εργασία είναι εφικτή και ελκυστική και προκαλεί στους εκπαιδευόμενους σκέψεις που υπερβαίνουν την απομνημόνευση.

Στάδιο διαδικασίας

- Το στάδιο της Διαδικασίας μιας ιστοεξερεύνησης καθοδηγεί τους εκπαιδευόμενους μέσω μιας σειράς δραστηριοτήτων και ερευνητικών εργασιών, χρησιμοποιώντας ένα σύνολο προκαθορισμένων πόρων.
- Αυτοί οι πόροι - στην περίπτωση μιας ιστοεξερεύνησης- είναι κυρίως διαδικτυακοί και συνήθως παρουσιάζονται σε μορφή κλικ μέσα στο έγγραφο της εργασίας.

Στάδιο (αυτο)αξιολόγησης

- Το στάδιο της αξιολόγησης μπορεί να περιλαμβάνει την αυτοαξιολόγηση των εκπαιδευομένων, τη σύγκριση και την αντιπαραβολή των αποτελεσμάτων τους με αυτά άλλων εκπαιδευομένων και την ανατροφοδότηση σχετικά με το τι πιστεύουν ότι έχουν μάθει, επιτύχει κ.λπ.
- Θα περιλαμβάνει επίσης την αξιολόγηση του εκπαιδευτή. Έτσι, οι ιστοεξερευνήσεις παρέχουν καθοδήγηση στον εκπαιδευτή για το συγκεκριμένο μέρος της διαδικασίας.

Στάδιο συμπερασμάτων

- Η ολοκλήρωση μιας ιστοεξερεύνησης είναι το σημείο όπου τόσο οι εκπαιδευόμενοι όσο και ο εκπαιδευτής μπορούν να συζητήσουν τι πήγε στραβά, τι πήγε καλά, τι τους άρεσε και τι δεν τους άρεσε και να προσφέρουν τυχόν προτάσεις/σχόλια για την αλλαγή της WebQuest προκειμένου να βελτιωθεί ή να γίνει πιο ελκυστική.

Στο παράρτημα Ι μπορείτε να βρείτε ένα υπόδειγμα ιστοεξερεύνησης.

Έτσι, τα βήματα για τη δημιουργία μιας ιστοεξερεύνησης είναι τα εξής:

Καθορίστε την περιοχή του θέματος και το αποτέλεσμα (φάσεις Εισαγωγή και Εργασία),

Εύρεση διαδικτυακών πηγών που είναι κατάλληλες και σχετικές με το περιεχόμενο (Πόροι),

Ομαδοποιήστε τους πόρους σύμφωνα με τα στάδια της Εργασίας,

Δομή της διαδικασίας - εργασίες, πόροι,

Σχεδιάστε τα στάδια και τις έννοιες της αξιολόγησης.

Για την ανάπτυξη μιας ιστοεξερεύνησης πρέπει να διαθέτει κανείς τις ακόλουθες δεξιότητες:

Ερευνητικές δεξιότητες: Είναι απαραίτητο να μπορεί κανείς να κάνει αναζήτηση στο Διαδίκτυο και να βρίσκει γρήγορα και με ακρίβεια πηγές.

Αναλυτικές ικανότητες: Είναι επίσης πολύ σημαντικό να μπορείτε να έχετε κριτική σκέψη σχετικά με τις πηγές που βρίσκετε κατά την αναζήτηση. Επιπλέον, πρέπει να διασφαλίσετε ότι εξετάζετε διεξοδικά κάθε ιστότοπο που σκέφτεστε να χρησιμοποιήσετε πριν δημιουργήσετε οποιαδήποτε δραστηριότητα γύρω από αυτόν.

Δεξιότητες επεξεργασίας κειμένου: Θα πρέπει επίσης να είστε σε θέση να χρησιμοποιείτε έναν επεξεργαστή κειμένου για να συνδυάζετε κείμενο, εικόνες και διαδικτυακούς συνδέσμους σε ένα τελικό έγγραφο.

Ενότητα 4. Κουίζ

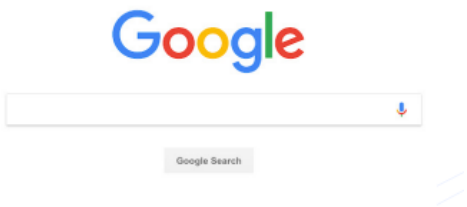
Ώρα της δραστηριότητας - 3 ώρες

Τα κουίζ είναι ένας άλλος καινοτόμος τρόπος διαδικτυακής διδασκαλίας και μπορούν να προετοιμαστούν πολύ εύκολα. Η ιδέα πίσω από τα κουίζ είναι η μεταφορά γνώσεων με τη μορφή ερωτήσεων. Συνήθως, το πιο συνηθισμένο εργαλείο με το οποίο αναπτύσσονται τα κουίζ είναι μέσω των φορμών της Google, αλλά υπάρχουν και άλλα εργαλεία όπως το Socrative. Περισσότερες πληροφορίες για κάθε εργαλείο μπορείτε να βρείτε παρακάτω.

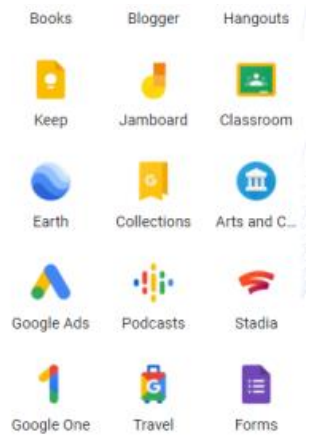
Google Forms

Αυτό το δωρεάν εργαλείο προσφέρει μια εύκολη διεπαφή για χρήση και οι δοκιμές μπορούν να δημιουργηθούν με εξατομικευμένο τρόπο. Σας δίνει επίσης τη δυνατότητα ανατροφοδότησης και αυτόματης βαθμολόγησης. Περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με τα βήματα για τη δημιουργία κουίζ μπορείτε να βρείτε παρακάτω:

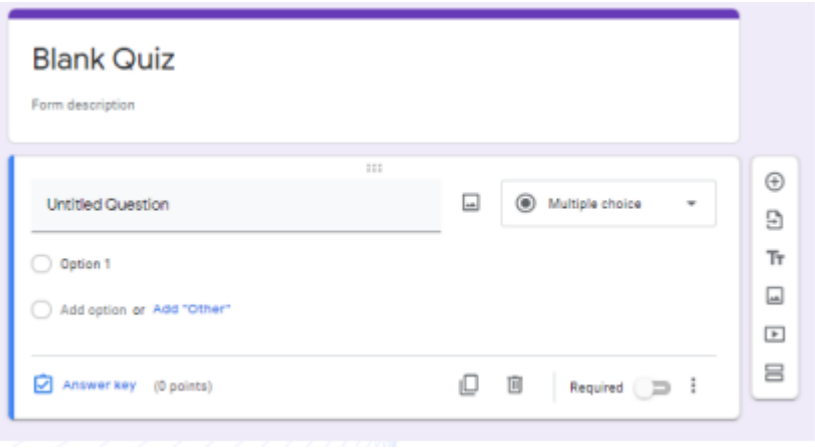
Βήμα 1: Δημιουργήστε έναν λογαριασμό Google ή χρησιμοποιήστε έναν υπάρχοντα λογαριασμό



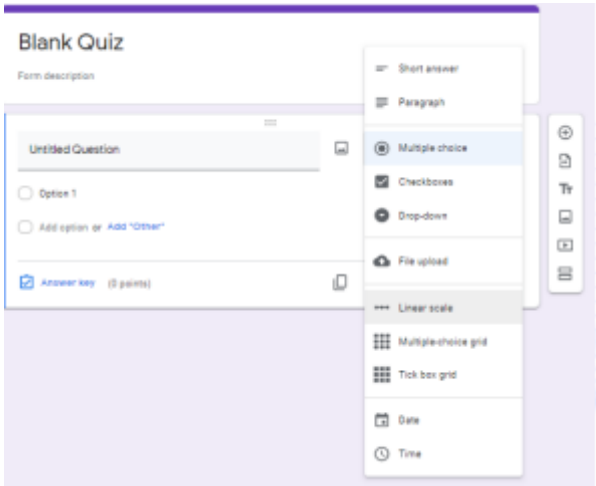
Βήμα 2: Ανοίξτε τις Φόρμες Google



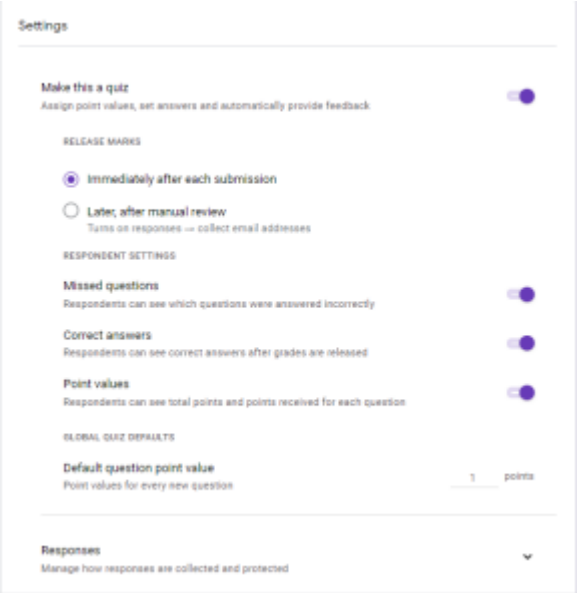
Βήμα 3: Επιλέξτε ένα πρότυπο



Βήμα 4:Προσθέστε τους επιθυμητούς τύπους και αριθμούς καρτελών ερωτήσεων με το σχετικό κείμενο/απαντήσεις. Ο πιο συνηθισμένος τύπος ερωτήσεων για Κουίζ είναι οι ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, επειδή σας δίνει τη δυνατότητα να ελέγξετε τις σωστές απαντήσεις.



Βήμα 5:Κάντε κλικ στην καρτέλα Ρυθμίσεις



Βήμα 6: Ενεργοποιήστε την επιλογή 'Make this a quiz'.

Βήμα 7: Επιλέξτε την ερώτηση και κάντε κλικ στο 'Κλειδί απάντησης' για να αποδώσετε πόντους.

Βήμα 8: Επιλέξτε την απάντηση ή τις απαντήσεις που είναι σωστές, πληκτρολογήστε τους βαθμούς για τη συγκεκριμένη ερώτηση και, στη συνέχεια, κάντε κλικ στο κουμπί Τέλος.

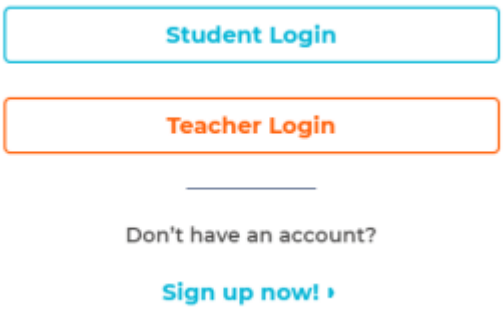
Βήμα 9: Αποδώστε πόντους και προσθέστε ανατροφοδότηση σε όλους τους τύπους ερωτήσεων

Για την καλύτερη κατανόηση όλων των βημάτων που αναφέρθηκαν παραπάνω, μπορείτε πάντα να αναζητήσετε δωρεάν διαδικτυακά σεμινάρια: Google Forms - Create a Quiz - YouTube

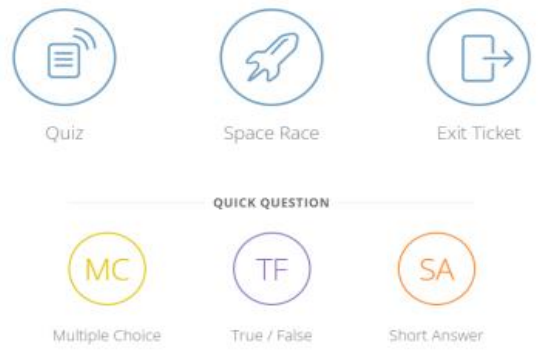
Socrative (www.socrative.com)

Μέσω αυτού του δωρεάν διαδικτυακού εργαλείου για την εκπαίδευση, μπορείτε επίσης να κάνετε τα μαθήματα πιο διαδραστικά, με εξατομικευμένα τεστ και ανατροφοδότηση. Ελέγξτε τα παρακάτω βήματα για να δείτε πώς να χρησιμοποιήσετε το Socrative

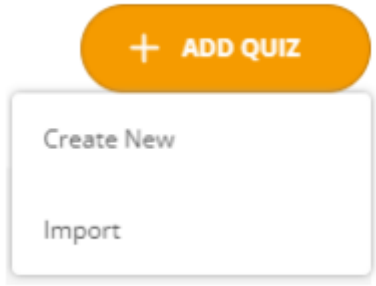
Βήμα 1: Συνδεθείτε στο Socrative με λογαριασμό εκπαιδευτικού



Βήμα 2:Κάντε κλικ στην καρτέλα Κουίζ

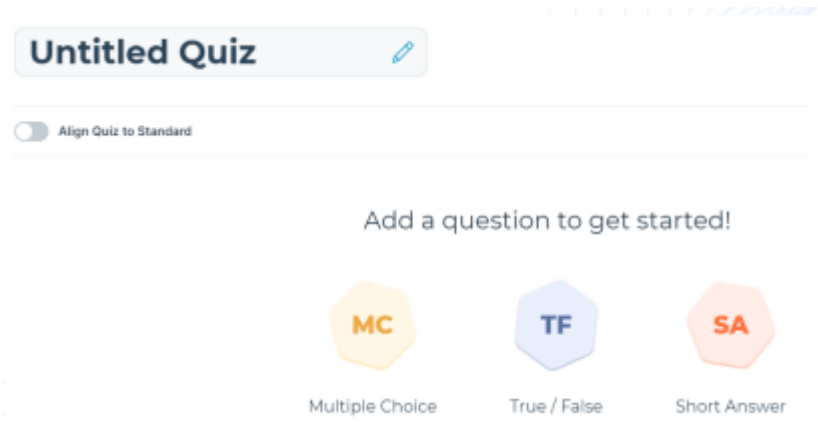


Βήμα 3: Κάντε κλικ στο 'Add Quiz' στην επάνω δεξιά γωνία και επιλέξτε 'Create New'.



Βήμα 4: Δώστε ένα όνομα στο κουίζ

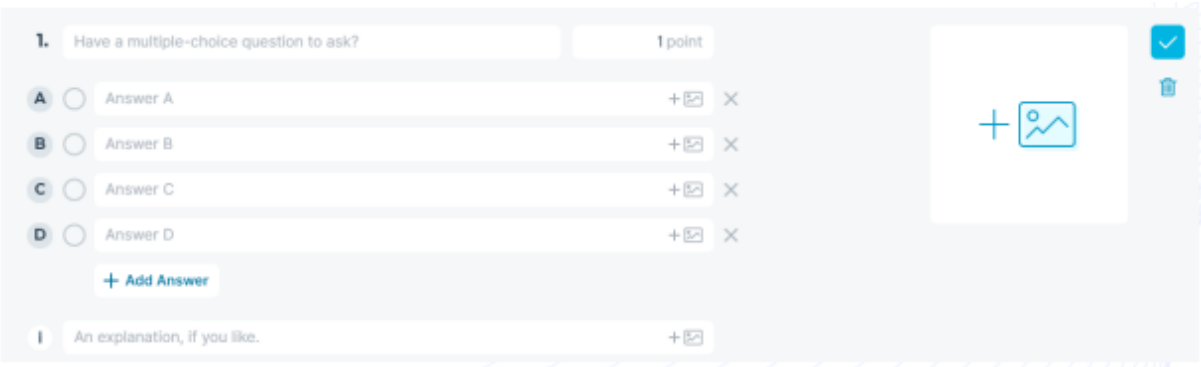
Βήμα 5: Κάντε κλικ στον τύπο ερώτησης με τον οποίο θέλετε να ξεκινήσετε από την ενότητα "ερωτήσεις".



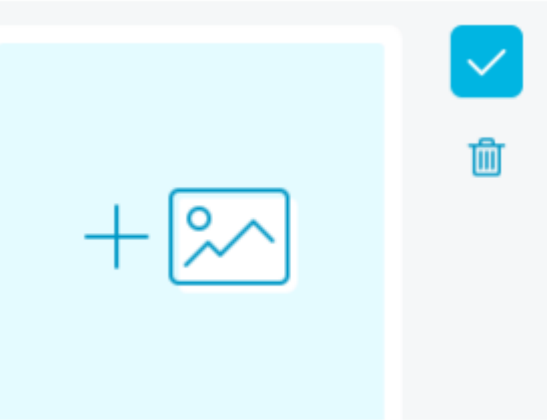
Βήμα 6: Εισάγετε όλες τις λεπτομέρειες για την ερώτηση, συμπεριλαμβανομένων των απαντήσεων.

Βήμα 7: Επιλέξτε τις σωστές απαντήσεις από τη δεξιά πλευρά

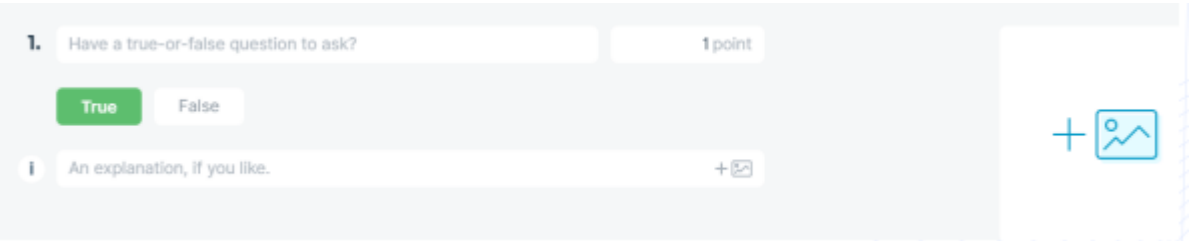
Βήμα 8: Δώστε μια εξήγηση για την ερώτηση



Βήμα 9: Κάντε κλικ στο κουμπί "Αποθήκευση" (επικυρώστε την ερώτηση)

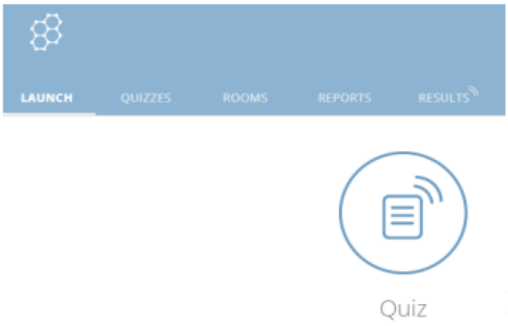


Βήμα 10: Προχωρήστε στην επόμενη ερώτηση



Βήμα 11: Αφού ολοκληρώσετε το κουίζ, κάντε κλικ στο κουμπί 'Αποθήκευση και έξοδος'.

Βήμα 12: Ξεκινήστε το κουίζ από τη λίστα κουίζ



Για την καλύτερη κατανόηση όλων των βημάτων που αναφέρθηκαν παραπάνω, μπορείτε πάντα να αναζητήσετε δωρεάν διαδικτυακά σεμινάρια: Socrative Tutorial - Quiz Creation and Launch - YouTube

Ενότητα 5. Ψηφιακός πίνακας

Ώρα της δραστηριότητας - 2 ώρες

Ο ψηφιακός πίνακας είναι ένας γραφικός οργανωτής που σχεδιάζει μια αφήγηση. Αυτοί οι πίνακες είναι ένας ισχυρός τρόπος για την οπτική παρουσίαση πληροφοριών- η γραμμική κατεύθυνση των κελιών είναι ιδανική για την αφήγηση ιστοριών, την εξήγηση μιας διαδικασίας και την παρουσίαση του περάσματος του χρόνου.

Οι ψηφιακοί πίνακες είναι ένα εξαιρετικό μέσο για δραστηριότητες που σπάνε τον πάγο, για την οικοδόμηση ομάδων και για την αποτελεσματική διαδικασία μάθησης. Με έναν ψηφιακό πίνακα, κάθε μαθητής μπορεί να συμμετέχει και να συμβάλλει στη διαδικασία εργασίας. Ο ψηφιακός πίνακας είναι ένα ισχυρό εργαλείο οπτικής επικοινωνίας.

Παραδείγματα των πινάκων είναι: Mural, Miro, Padlet, Whiteboard, Jamboard, Mentimeter. Όλα τα αναφερόμενα μέσα είναι ελεύθερα προς χρήση.

Πράγματι, αν κάποιος αναζητήσει έναν ψηφιακό πίνακα, το Google θα δώσει διάφορες επιλογές.

Ένας άλλος γραφικός υποστηρικτής της μάθησης είναι το storyboard. Είναι μια τεχνική για την ανάπτυξη της δομής και του περιεχομένου μιας παρουσίασης.

Μόλις προσδιορίσετε το κοινό, τον σκοπό και το πλαίσιο, είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε το storyboarding.

Ένα storyboard μπορεί να σας βοηθήσει:

- Οραματιστείτε ένα συγκεκριμένο σενάριο
- Επισημάνετε τα γεγονότα που περνάει ένας χρήστης για να πετύχει έναν στόχο
- Καθορισμός πλαισίου για τις ομάδες κατά την επεξεργασία ενός συγκεκριμένου προβλήματος

Ο ευκολότερος τρόπος για να δημιουργήσετε ένα storyboard στο PowerPoint. Το σεμινάριο μπορείτε να το βρείτε εδώ: https://www.youtube.com/watch?v=mL94HQvlf0I

Ενότητα 6. Εργαστήρια & εκπαίδευση εξ αποστάσεως

Ώρα της δραστηριότητας - έως 3 ώρες (με διαλείμματα για καφέ)

Η αφήγηση ιστοριών είναι μια από τις πιο ισχυρές μορφές επικοινωνίας. Είμαστε όλοι φυσικοί αφηγητές και οι ιστορίες τραβούν την προσοχή μας. Αφηγούμενοι ιστορίες κατά τη διάρκεια των διαδικτυακών μαθημάτων, μπορούμε να οικοδομήσουμε εμπιστοσύνη και ψυχολογική ασφάλεια.

Η αφήγηση ιστοριών βοηθά στη διαμόρφωση της ιδέας σε μια ιστορία, έχει ως στόχο να ενημερώσει, να πείσει και να εμπνεύσει τους άλλους. Αυτή η μέθοδος είναι συναρπαστική επειδή όλοι οι άνθρωποι είναι προγραμματισμένοι να ανταποκρίνονται θετικά στις ιστορίες.

Υπάρχουν οκτώ αριστοτεχνικές μέθοδοι αφήγησης ιστοριών

1. Σχεδιασμός
2. Περιεχόμενο
3. Διαδραστικότητα
4. Πολυμέσα
5. Εξατομίκευση
6. Διαμοιραζόμενο
7. Πολλαπλών συσκευών
8. Συνομιλία

Studies (Μελέτες) έχουν δείξει ότι οι άνθρωποι τείνουν να θυμούνται περίπου το 10 τοις εκατό από όσα άκουσαν 72 ώρες πριν, αλλά θυμούνται το 65 τοις εκατό αν στην προφορική παρουσίαση προστεθεί οπτικό υλικό.

Κάθε καθηγητής ΕΕΚ επιτυγχάνει ένα ανώτερο επίπεδο επαγγελματισμού κατά την προετοιμασία εργαστηρίου ή κατάρτισης με τη βοήθεια της αφήγησης. Στην πραγματικότητα, οι εκπαιδευτικοί είναι παραμυθάδες. Στην πραγματικότητα, οι εκπαιδευτικοί δεν βλέπουν τους εαυτούς τους ως παραμυθάδες. Ή μάλλον, βλέπουν τον περιστασιακό παραμυθά και νομίζουν ότι πρόκειται για μια θεατρική, υπερβολική παράσταση που μοιάζει περισσότερο με την υποκριτική. Ωστόσο, το να είσαι δάσκαλος περιλαμβάνει σίγουρα υποκριτική και θεατρικότητα.

Εδώ μπορείτε να βρείτε τον κατάλογο των πηγών ψηφιακής αφήγησης: https://www.techlearning.com/tl-advisor-blog/30-sites-and-apps-for-digital-storytelling

Πρόσθετες πηγές:

- https://www.oup.com.au/media/documents/higher-education/he-samples-pages/he-teacher-ed-landing-page-sample-chapters/HOWELL_9780195578430_SC.pdf Oxford toolkit
- https://www.forbes.com/sites/darrenmenabney/2020/06/18/how-to-use-storytelling-to-build-stronger-remote-teams-in-the-new-normal/?sh=795ca3ef3a19 Forbes

Ενότητα 7. Δημιουργία αφίσας

Ώρα της δραστηριότητας –1,5 ώρες

Η δημιουργία αφίσας μπορεί να είναι πολύ χρήσιμη και ελκυστική για τους εκπαιδευόμενους. Η δημιουργία αφίσας μπορεί να ολοκληρωθεί μέσω εργαλείων όπως το Canva και το PowerPoint. Παρακάτω, μπορείτε να δείτε αναλυτικά τα βήματα.

Canva (https://www.canva.com/)

Το Canva είναι ένα λογισμικό που προσφέρεται τόσο σε δωρεάν όσο και σε επί πληρωμή εκδόσεις. Η δωρεάν έκδοση προσφέρει μεγάλη ποικιλία προτύπων, οπότε δεν υπάρχει λόγος να προχωρήσετε σε έκδοση επί πληρωμή, εκτός αν θέλετε να εμπλουτίσετε τις επιλογές που έχετε. Το περιεχόμενο μπορεί εύκολα να μεταφορτωθεί και να διαμοιραστεί.

Βήμα 1: Ανοίξτε το Canva και συνδεθείτε στο https://www.canva.com/

Βήμα 2: Αναζήτηση για 'Αφίσες'

Βήμα 3: Επιλέξτε ένα πρότυπο

Βήμα 4: Εξατομικεύστε τον σχεδιασμό της αφίσας σας επιλέγοντας τη διάταξη, το χρώμα, το φόντο κ.λπ.

Για την καλύτερη κατανόηση όλων των βημάτων που αναφέρθηκαν παραπάνω, μπορείτε πάντα να αναζητήσετε δωρεάν διαδικτυακά σεμινάρια:

- Canva Poster Tutorial - YouTube
- How To Use Canva For BEGINNERS! [FULL Canva Tutorial 2021] - YouTube

Microsoft PowerPoint

Χρόνος της δραστηριότητας

- 1 ώρα

Το PowerPoint είναι ένα φιλικό προς το χρήστη εργαλείο που προσφέρει μεγάλη ποικιλία προτύπων για να επιλέξετε. Επιπλέον, σας προσφέρει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε εύκολα πολύχρωμα και ελκυστικά σχέδια.

Βήμα 1: Άνοιγμα του PowerPoint

Βήμα 2: Μεταβείτε στο μενού Σχεδίαση, κάντε κλικ στο κουμπί "Μέγεθος διαφανειών" και επιλέξτε "Προσαρμοσμένο μέγεθος διαφανειών".

Βήμα 3: Επιλέξτε κατακόρυφο προσανατολισμό και το κατάλληλο μέγεθος διαφανειών

Βήμα 4: Προσθήκη κειμένου και στοιχείων στη διαφάνεια

Βήμα 5: Οργανώστε τα πάντα ελκυστικά

Βήμα 6: Αποθηκεύστε την αφίσα σε μορφή PDF

Για την καλύτερη κατανόηση όλων των βημάτων που αναφέρθηκαν παραπάνω, μπορείτε πάντα να αναζητήσετε δωρεάν διαδικτυακά σεμινάρια: How to make a poster using Microsoft PowerPoint - Poster design tutorial - YouTube

Ενότητα 8. Δημιουργία κώδικα QRCode

Χρόνος της δραστηριότητας - 0,5 ώρα

Η χρήση των κωδικών QR έγινε ένας από τους πιο συνηθισμένους τρόπους πρόσβασης σε ποικίλες πληροφορίες. Η χρήση των κωδικών QR καθιστά την όλη διαδικασία διδασκαλίας πολύ πιο διασκεδαστική και περιλαμβάνει διαδραστικότητα. Οι κώδικες QR μπορούν εύκολα να προετοιμαστούν δωρεάν μέσω πολλαπλών ιστότοπων και εργαλείων. Ένα εργαλείο είναι και το QRCode Monkey. Αυτό το εργαλείο είναι εύκολο στη χρήση, μπορεί να χωρέσει πολλές πληροφορίες, διαβάζεται εύκολα από κινητές συσκευές, μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για πολλαπλούς σκοπούς και προσφέρει γρήγορη ανάκτηση πληροφοριών.

Βήμα 1: Πηγαίνετε στο https://www.qrcode-monkey.com/

Βήμα 2: Αντιγράψτε τον επιθυμητό σύνδεσμο από οποιονδήποτε ιστότοπο/αρχείο και επικολλήστε τον στην καρτέλα "Περιεχόμενο".

Βήμα 3: Κάντε κλικ στο κουμπί "Create QR Code" (Δημιουργία κώδικα QR)

Βήμα 4: Κάντε κλικ στο κουμπί "Λήψη PNG"

Για την καλύτερη κατανόηση όλων των βημάτων που αναφέρθηκαν παραπάνω, μπορείτε πάντα να αναζητήσετε δωρεάν διαδικτυακά σεμινάρια: QR Code Monkey Tutorial - YouTube

Συμβουλή για τον εκπαιδευτικό: Δώστε περισσότερο χρόνο στους συμμετέχοντες αν χρειαστεί

Μαθησιακή Ενότητα 2

Ψηφιακό περιβάλλον τάξης

Αυτή η Μαθησιακή Ενότητα ασχολείται με τον βασικό ρόλο των εκπαιδευτών ΕΕΚ ως συντονιστών της εξ αποστάσεως διαδικτυακής μάθησης.

Εισαγωγή στη Μαθησιακή Ενότητα

Η σύγχρονη εκπαίδευση γίνεται διαδικτυακή παγκοσμίως. Όπως συμβαίνει και με τις επιχειρήσεις. Αυτά τα δύο αναπόσπαστα μέρη της ζωής μας αλληλοσυμπληρώνονται. Για να αναπτυχθούν οι επιχειρήσεις, πρέπει κανείς να εξελίσσεται και να αναπτύσσεται πνευματικά και διανοητικά. Με τη σειρά της, η εκπαίδευση βασίζεται στην υποστήριξη των επιχειρήσεων.

Γι' αυτό το λόγο αναπτύξαμε αυτό το Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα, με στόχο να βοηθήσουμε τους εκπαιδευτικούς να αξιολογήσουν το εργασιακό τους περιβάλλον. Αυτό τους βοηθά να εντοπίσουν ευκαιρίες μέσα από τις διάφορες ψηφιακές τεχνολογίες και να κατανοήσουν τη σχέση μεταξύ των επιχειρηματικών ευκαιριών και των ψηφιακών εργαλείων.

Αυτό το εκπαιδευτικό υλικό θα επικεντρωθεί στην ανάπτυξη των ψηφιακών και παιδαγωγικών δεξιοτήτων των επαγγελματιών της ΕΕΚ, ώστε να μπορούν να παρέχουν ποιοτικές υπηρεσίες μέσω προσβάσιμων και διαδραστικών διαδικτυακών περιβαλλόντων. Εξηγεί επίσης πώς να χρησιμοποιούνται καινοτόμοι τρόποι διδασκαλίας στο διαδίκτυο μέσω των εύχρηστων πρακτικών μέσων και της οικοδόμησης των ψηφιακών και παιδαγωγικών δεξιοτήτων των επαγγελματιών της ΕΕΚ.

Ο επαγγελματισμός της διδασκαλίας και η ικανότητα δημιουργίας ενός περιβάλλοντος μάθησης χωρίς αποκλεισμούς και εμπιστοσύνης επηρεάζει θετικά τα μαθησιακά

περιβάλλοντα. Ένας καλός επαγγελματίας ΕΕΚ είναι αυτός που δεν σταματά ποτέ να μαθαίνει και να αναπτύσσεται ως επαγγελματίας και ως άτομο.

Ποιες είναι οι κύριες δεξιότητες ενός εργαζομένου στην ΕΕΚ; Αυτές είναι: Διαπροσωπικές δεξιότητες, Διαχειριστικές δεξιότητες, Επιδεξιότητες διαχείρισης, Επιδεξιότητα και δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.

"Πακέτο" διαδραστικών δραστηριοτήτων εξοικείωσης

Το να είσαι εργαζόμενος στην ΕΕΚ και να διευκολύνεις μια ομάδα ανθρώπων είναι πάντα υπεύθυνο να εστιάζεις την προσοχή όλων στο θέμα της συνεδρίας και να δίνεις τον τόνο για την επαγγελματική ανάπτυξη. Αυτό μπορεί να διευκολυνθεί μέσα σε ψηφιακά περιβάλλοντα.

Η ικανότητα δημιουργίας ενός αξιόπιστου και φιλικού εργασιακού περιβάλλοντος μέσω του "σπασίματος" των οθονών είναι ένα ταλέντο που πρέπει να αποκτήσει κάθε καθηγητής ΕΕΚ. Φυσικά, δεν εννοούμε να σπάσουμε για την πραγματικότητα, αλλά το να σπάσουμε την αίσθηση ότι οι εκπαιδευόμενοι είναι μακριά ο ένας από τον άλλον και μπορούν εύκολα να αποσπαστούν από οποιαδήποτε παρενέργεια, πρέπει να εξαλειφθεί από την αρχή. Οι ψηφιακοί διακόπτες και οι ενεργοποιητές είναι σπουδαία μέσα γι' αυτό. Όσο πιο ποικίλες δραστηριότητες εισάγονται - όσο πιο επαγγελματίας είναι ο εκπαιδευτικός - τόσο πιο πολύ εμπλέκεται το κοινό.

Οι ακόλουθες δραστηριότητες βασίζονται σε έρευνες για να διερευνήσουν πώς οι icebreakers και οι energizers εστιάζουν την προσοχή των συμμετεχόντων, αυξάνουν την ενέργεια της τάξης και δημιουργούν μια ενεργή κοινότητα εργασίας.

Τέλος, ένα τμήμα αξιολόγησης είναι απαραίτητο σε κάθε εκπαιδευτική δραστηριότητα, διότι προσφέρει στον εκπαιδευόμενο την ευκαιρία να αναστοχαστεί όλες τις πληροφορίες και τις γνώσεις που έλαβε και επίσης να συνοψίσει τα βασικά σημεία των δραστηριοτήτων.

Σύνολο: 715 λεπτά - περίπου 12 ώρες

Ενότητα 1. Δραστηριότητες εξοικείωσης

Το "icebreaker" είναι μια άσκηση διευκόλυνσης που αποσκοπεί στο να βοηθήσει τα μέλη μιας ομάδας να ξεκινήσουν τη διαδικασία σχηματίζοντας μια ομάδα. Τα παγοθραυστικά παρουσιάζονται συνήθως ως παιχνίδι για να "ζεστάνουν" την ομάδα βοηθώντας τα μέλη να γνωριστούν μεταξύ τους.

Παιχνίδι Spotlight

Χρόνος της δραστηριότητας - 10 λεπτά

Ο συντονιστής ζητά από όλους τους συμμετέχοντες να απενεργοποιήσουν τις κάμερες και να είναι έτοιμοι να ενεργήσουν σύμφωνα με τις εντολές. Μετά από αυτό, ένας ηγέτης ζητά από έναν προς έναν να ενεργοποιήσουν τις κάμερες όσοι μαθητές μπορούν να απαντήσουν με "Ναι" στις ακόλουθες δηλώσεις:

- Ποιος ήπιε καφέ σήμερα
- Ποιος ήπιε τσάι σήμερα
- Ποιος αγαπάει τα σκυλιά
- Ποιος αγαπάει τις γάτες
- Ποιος προτιμά να δουλεύει στο σπίτι παρά στο γραφείο
- κ.λπ.

Οι δηλώσεις του παιχνιδιού μπορούν να ποικίλλουν και να προσαρμόζονται στις περιστάσεις και τη θεματολογία του μαθησιακού προγράμματος. Θα δημιουργήσει μια ατμόσφαιρα διασκέδασης και εμπιστοσύνης στην ψηφιακή τάξη.

Συμβουλές για τον εκπαιδευτικό: Δεν συνιστάται να αφιερώσετε πολύ χρόνο σε αυτή τη δραστηριότητα, καθώς οι συμμετέχοντες συνήθως βαριούνται γρήγορα.

Παρουσιάζοντας ο ένας τον άλλον

Χρόνος της δραστηριότητας - 30 λεπτά

Ο συντονιστής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 3-5 ατόμων (ανάλογα με τον αριθμό των εκπαιδευομένων στο μάθημα) και τους στέλνει στις αίθουσες διαλειμμάτων.

Οι ομάδες έχουν στη διάθεσή τους 10-15 λεπτά για να θέσουν ο ένας στον άλλο ερωτήσεις και να συζητήσουν τις απαντήσεις (αυτές μπορεί να είναι: Τι έχετε κοινό;

Από ποιες πόλεις είστε; Πού βρίσκεστε αυτή τη στιγμή; Ποια είναι η επιχειρηματική σας ιδέα; κ.λπ.)

Όταν όλοι οι συμμετέχοντες συγκεντρωθούν στην ίδια εικονική αίθουσα, κάθε ομάδα θα παρουσιάσει τα άτομα από τα οποία πήρε συνέντευξη και θα μοιραστεί τα συμπεράσματα της συζήτησης. Αυτό θα δώσει στους συμμετέχοντες μια καλύτερη κατανόηση ο ένας του άλλου και στον καθηγητή - μια ζεστή και πιο συνδεδεμένη ατμόσφαιρα.

Συμβουλές για τον εκπαιδευτικό: Συνιστάται να δημιουργείτε πιο διαφορετικές ομάδες και να χωρίζετε τους συμμετέχοντες σε ομάδες χειροκίνητα ανάλογα με την επιχειρηματική θεματολογία τους, τους τομείς ενδιαφέροντος, τις χώρες κ.λπ.

Ίδιο και διαφορετικό

Ώρα της δραστηριότητας - 30 λεπτά

Ο καθηγητής χωρίζει την ομάδα σε μικροομάδες των 3 ή περισσότερων ατόμων (ανάλογα με τον γενικό αριθμό των μαθητών) και τις κατανέμει στις αίθουσες διαλείμματος.

Μετά από αυτό, ο διδάσκων ζητά από κάθε ομάδα να καταγράψει ως λίστα σε έναν ηλεκτρονικό πίνακα (μπορεί να είναι Padlet, Miro ή εικονική αυτοκόλλητη ετικέτα) όλα τα ενδιαφέροντα πράγματα που έχουν όλα κοινά (ζητήστε τους να αποφύγουν τα προφανή πράγματα, όπως το ότι όλοι είναι άνδρες ή γυναίκες) και κάτι μοναδικό για κάθε συμμετέχοντα. Θα έχουν στη διάθεσή τους 10 λεπτά για την εργασία αυτή.

Στο τέλος, ο καθηγητής ζητά εθελοντές να διαβάσουν τις λίστες για την υπόλοιπη τάξη στον ηλεκτρονικό πίνακα και να προβληματιστούν σχετικά.

Συμβουλές για τον εκπαιδευτικό: Ο επικεφαλής αυτής της δραστηριότητας μπορεί να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν διαφορετικούς δημιουργικούς τύπους αυτοέκφρασης (για παράδειγμα, φωτογραφίες, βίντεο, σχέδια κ.λπ.).

Τραβήξτε μια φωτογραφία από κάτι

Ώρα της δραστηριότητας – 30 min

Ο συντονιστής ζητά από τους συμμετέχοντες να τραβήξουν μια φωτογραφία από κάτι. Συνήθως, ο επικεφαλής επιλέγει ένα συγκεκριμένο θέμα (για παράδειγμα, ζητά από

τους συμμετέχοντες να βγάλουν μια φωτογραφία των παπουτσιών τους, μια φωτογραφία από κάτι που βρίσκεται στο χώρο εργασίας τους ή τη θέα έξω από το παράθυρό τους).

Οι συμμετέχοντες έχουν στη διάθεσή τους έως και 7 λεπτά για να ολοκληρώσουν τις εργασίες. Εν τω μεταξύ, ο συντονιστής δημιουργεί και μοιράζεται έναν σύνδεσμο προς τον λευκό πίνακα/το padlet/άλλο ψηφιακό οπτικό πίνακα. Όταν είναι έτοιμος, οι συμμετέχοντες καλούνται να μοιραστούν την εικόνα στον εικονικό πίνακα.

Στη συνέχεια, όλα τα μέλη της ομάδας ξεκινούν μια μικρή συζήτηση. Για παράδειγμα, μπορούν να εξηγήσουν γιατί επέλεξαν το συγκεκριμένο αντικείμενο στο γραφείο τους ή τι τους αρέσει περισσότερο στη θέα που βλέπουν από το παράθυρο κ.λπ.

Συμβουλές για τον εκπαιδευτικό: Θυμηθείτε να έχετε κατά νου τη διαχείριση του χρόνου αυτής της συνεδρίας και να τηρήσετε τη δομή του μαθήματος. Μπορεί να είναι μια επιλογή να δώσετε αυτή την εργασία εκ των προτέρων και να ζητήσετε από τους συμμετέχοντες να βγάλουν τη φωτογραφία και να την ανεβάσουν πριν από την έναρξη της εκπαιδευτικής συνεδρίας, καθώς διαφορετικά μπορεί να πάρει πολύ χρόνο από την εκπαιδευτική συνεδρία, αν το έκαναν σε πραγματικό χρόνο.

Δραστηριότητα 'Storytelling'

Ώρα της δραστηριότητας - 30 λεπτά

Πριν από την εκπαιδευτική συνεδρία, προετοιμάστε μερικά έγγραφα ή πίνακες (μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το MS Word ή να δημιουργήσετε πίνακες με ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας) με ένα σύνολο 4 εικόνων σε κάθε ένα.

Την ημέρα της κατάρτισης, χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 4 ατόμων σε αίθουσες διαχωρισμού και αναθέστε σε κάθε ομάδα ένα από τα αρχεία με τις φωτογραφίες.

Δώστε στις ομάδες 10 λεπτά για να εξετάσουν τις φωτογραφίες και να δημιουργήσουν τη δική τους αφήγηση που δημιουργεί μια ιστορία που συνδέει τις τέσσερις εικόνες.

Όταν τελειώσουν τα 10 λεπτά, ζητήστε από κάθε ομάδα να μοιραστεί την ιστορία της σε έναν εικονικό πίνακα και να αφιερώσουν έως και τρία λεπτά για να αφηγηθούν την ιστορία των εικόνων τους. Επιτρέψτε στις άλλες ομάδες να προτείνουν στη συνέχεια πώς θα μπορούσαν να αναπτύξουν την ιστορία και αν θα χρησιμοποιούσαν τις εικόνες διαφορετικά.

Δραστηριότητα προθέρμανσης 'Big Lottery Win'

Χρόνος της δραστηριότητας - 30 λεπτά

Ο συντονιστής εξηγεί στους συμμετέχοντες να φανταστούν ότι μόλις κέρδισαν το λαχείο. Έχουν κερδίσει 25 εκατομμύρια ευρώ, λίρες Αγγλίας, δολάρια ή οποιοδήποτε μεγάλο ποσό στο τοπικό νόμισμα της χώρας στην οποία βρίσκονται.

Στη συνέχεια, κάθε συμμετέχων έχει 5 λεπτά για να απαριθμήσει όλα τα πράγματα που θα έκανε με τα χρήματα. Δεν υπάρχει περιορισμός στον αριθμό των πραγμάτων που μπορούν να καταγράψουν, αρκεί να μπορούν να τα γράψουν μέσα σε 5 λεπτά. Μετά τη λήξη των 5 λεπτών, ζητείται από όλους να μιλήσουν για τη λίστα τους και να συζητήσουν.

Στη συνέχεια, μπορείτε να ζητήσετε από τους συμμετέχοντες να ταξινομήσουν τα στοιχεία των καταλόγων σε λογικές ομάδες σύμφωνα με τις οποίες οι άνθρωποι εξελίσσονται με φυσικό τρόπο:

Υλικά αντικείμενα

Φίλοι και οικογένεια

Ταξίδια και πολυτέλεια

Μπορεί επίσης να προκύψουν και κάποιες άλλες κατηγορίες.

Συμβουλές για τον εκπαιδευτικό: Αφήστε στην ομάδα 5 λεπτά για να συζητήσει τον κατάλογο. Αυτό συνήθως θα συμβεί πολύ εύκολα.

Εικονική φωτιά

Χρόνος της δραστηριότητας - 90 λεπτά

Τι μπορεί να είναι πιο ζεστό από μια φωτιά; Τι μπορεί να είναι πιο χαλαρωτικό από το να ακούτε τον ήχο της φωτιάς που τσουρουφλίζει και να παρατηρείτε τις φλόγες;

Η εκδήλωση είναι μια εικονική φωτιά κατασκήνωσης που περιλαμβάνει ιστορικές ιστορίες φαντασμάτων, παιχνίδια για να σπάσει ο πάγος και μικρούς διαγωνισμούς που αξίζει να κάνετε. Είναι όλη η διασκέδαση μιας πραγματικής νύχτας κατασκήνωσης, χωρίς να απαιτείται αντικουνουπικό. Επιπλέον, πρόκειται για μια δραστηριότητα ομαδικής δημιουργίας που δημιουργεί αξέχαστες εμπειρίες στους συμμετέχοντες και τους ενώνει.

Η εικονική φωτιά κατασκήνωσης είναι μια εκδήλωση διάρκειας 90 λεπτών και είναι εντελώς ψηφιακή. Οι διευκολυντές βοηθούν στη δημιουργία καλής διάθεσης, στη δέσμευση και στην ανταλλαγή αναμνήσεων στο πλαίσιο μιας ομαδικής άσκησης. Ετοιμάστε έναν κατάλογο δραστηριοτήτων και θεμάτων για τους συμμετέχοντες,

ζητήστε τους να φανταστούν ότι κάθονται στον κύκλο γύρω από την πραγματική φωτιά, προτείνετε θέματα για συζητήσεις, μοιραστείτε αγαπημένη μουσική, κάποιοι από τους συμμετέχοντες μπορούν ακόμη και να παίξουν κιθάρα.

Συμβουλές για τον εκπαιδευτικό: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να προετοιμάσουν κεριά και τελετουργίες για να κάνουν τον χώρο τους στο σπίτι πιο ρεαλιστικό σε σχέση με το πραγματικό γεγονός. Όλοι μπορούν να τοποθετήσουν τα κεριά στη γωνία θέασης της κάμερας.

Πραγματική τελετή τσαγιού & καφέ

Χρόνος της δραστηριότητας - 60 λεπτά

Αυτή η δραστηριότητα οικοδόμησης ομάδας μπορεί να οργανωθεί ως διασκεδαστική ψυχαγωγία. Μια πραγματική τελετή τσαγιού, όπου οι συμμετέχοντες φαντάζονται τους εαυτούς τους ως αριστοκράτες.

Ο συντονιστής πρέπει να ενημερώσει τους συμμετέχοντες εκ των προτέρων για την τελετή τσαγιού, καφέ ή αφεψήματος, ώστε όλοι να είναι καλά προετοιμασμένοι σύμφωνα με τα προσωπικά τους γούστα. Έτσι, ζητείται από τους εκπαιδευόμενους να προετοιμάσουν το αγαπημένο τους είδος τσαγιού ή καφέ, αν είναι σε θέση να το κάνουν - Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει και σνακ.

Όταν ξεκινά η τελετή, οι συμμετέχοντες ένας προς έναν πρέπει να εξηγήσουν τις γεύσεις και τα αρώματα των ροφημάτων τους στους συναδέλφους τους, παρά το γεγονός ότι βρίσκονται σε άλλο φυσικό χώρο. Ο συντονιστής μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει και άλλα παγοθραυστικά κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας.

Συμβουλές για τον εκπαιδευτικό: Μπορεί επίσης να προταθεί στους συμμετέχοντες να φορέσουν κάτι υπερβολικό ή (όπως κάνουν στο Ηνωμένο Βασίλειο) να κυριαρχήσουν σε ένα ειδικό καπέλο.

Μπορείς να με ακούσεις τώρα;

Χρόνος της δραστηριότητας - 60 λεπτά

Αυτή η δραστηριότητα οικοδόμησης ομάδας παίζεται σε μια εικονική αίθουσα συνεδριάσεων. Ο συντονιστής ορίζει ένα άτομο ως ομιλητή και οι υπόλοιποι είναι καλλιτέχνες. Ο ομιλητής χρησιμοποιεί μια γεννήτρια τυχαίων εικόνων για να αντλήσει μια κατάλληλη εικόνα και ο στόχος είναι να περιγράψει την εικόνα αυτή με τέτοιο τρόπο ώστε οι καλλιτέχνες να μπορούν να τη ζωγραφίσουν με επιτυχία.

Η μόνη οδηγία είναι ότι ο ομιλητής πρέπει να χρησιμοποιεί μόνο γεωμετρικά σχήματα. Για παράδειγμα, μπορεί να πει κάποιος "σχεδιάστε έναν μεγάλο κύκλο και στη συνέχεια τρία ισαπέχοντα τρίγωνα", αλλά όχι "γράψτε το γράμμα Ε". Με τον περιορισμό των οδηγιών, ο ομιλητής πρέπει να ασκήσει εξαιρετικά ακριβείς επικοινωνιακές δεξιότητες και οι καλλιτέχνες πρέπει να ακούν και να ερμηνεύουν. Αυτό το παιχνίδι είναι ένα υποκατάστατο για την αποτελεσματική διαδικτυακή επικοινωνία και είναι επίσης αρκετά διασκεδαστικό.

Συμβουλές για τον εκπαιδευτικό: Συνιστάται να επιλέξετε έναν ομιλητή που διαθέτει καλές επικοινωνιακές δεξιότητες.

Τραγουδήστε και μαντέψτε ένα τραγούδι με emojis

Χρόνος της δραστηριότητας - 45 λεπτά

Ο συντονιστής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε 2-3 ομάδες και τους κατανέμει σε δύο διαφορετικές αίθουσες συνεδριάσεων. Σε κάθε ομάδα πρέπει να εκλεγεί ένα άτομο που θα εξηγήσει την εργασία - να δημιουργήσουν το ρεφρέν ενός τραγουδιού με τη βοήθεια emojis και να το αποθηκεύσουν στον ψηφιακό πίνακα.

Οι ομάδες έχουν 30 λεπτά για να επιλέξουν ένα τραγούδι που θέλουν να παρουσιάσουν, να συζητήσουν και να γράψουν το ρεφρέν στον κοινόχρηστο πίνακα.

Όταν τελειώσει ο χρόνος, όλες οι ομάδες επιστρέφουν στον κοινό χώρο και παρουσιάζουν τα τραγούδια τους. Οι άλλες ομάδες πρέπει να μαντέψουν τα τραγούδια των αντιπάλων. Αλλά! να τα μαντέψουν τραγουδώντας. Εναπόκειται στους συμμετέχοντες να αποφασίσουν πώς θέλουν να τραγουδήσουν (όλοι μαζί ή σόλο).

Να θυμάστε ότι κάθε ομάδα έχει μόνο τρεις προσπάθειες να μαντέψει ένα τραγούδι. Η ιδέα δεν είναι να μαντέψετε το τραγούδι, αλλά να αναπτύξετε την ικανότητα να εξηγείτε και να παραδίδετε την ιδέα σας στους άλλους (η οποία θα βοηθήσει πολύ στην επιχείρηση-πράξη).

Συμβουλές για τον εκπαιδευτικό: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να επιλέξουν γνωστά τραγούδια, διαφορετικά οι άλλοι δεν μπορούν να μαντέψουν το τραγούδι.

Πρόκληση χειροτεχνίας

Χρόνος της δραστηριότητας - 30 λεπτά

Το Craft Challenge είναι μια 30λεπτη δραστηριότητα έκπληξη που μπορούν να παίξουν οι ομάδες. Κάθε άτομο έχει στη διάθεσή του μισή ώρα για να κατασκευάσει κάτι από υλικά που υπάρχουν στο σπίτι. Για παράδειγμα, κάποιος μπορεί να συνδυάσει έναν παλιομοδίτικο αυγοδάρτη με ένα πιρούνι για να φτιάξει την απόλυτη μηχανή περιστροφής μακαρονιών. Κάποιος μπορεί να δημιουργήσει μια τέχνη ζυμαρικών, ένα φρούριο από μαξιλάρι ή να ζωγραφίσει μια ποιητική αρμονία. Ο

στόχος δεν είναι να φτιάξετε κάτι που αξίζει για μουσείο- είναι να πυροδοτήσετε τη δημιουργικότητα και να δώσετε στην ομάδα σας έναν διασκεδαστικό τρόπο να αλληλεπιδράσει μαζί.

Συμβουλές για τον εκπαιδευτικό: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να εξηγήσουν πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν αυτά τα πράγματα ώστε να βελτιωθεί η στρατηγική τους σκέψη.

Ενότητα 2. Δραστηριότητες ενεργοποίησης

Οι ενεργοποιητές είναι σύντομες δραστηριότητες που χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας και των ομαδικών καταστάσεων για να βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να είναι πιο προσεκτικοί και ενεργοί. Μπορούν επίσης να αποτελέσουν έναν σημαντικό τρόπο για να γνωρίσουν και να κατανοήσουν οι άνθρωποι ο ένας τον άλλον. Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί ενεργοποιητές διαφορετικής διάρκειας, πολυπλοκότητας, προσπάθειας και εφευρετικότητας.

Δύο αλήθειες & ένα ψέμα

Χρόνος της δραστηριότητας - 30 λεπτά

Πρόκειται για ένα παιχνίδι εντοπισμού εξαπάτησης μέσω ενός βίντεο ή μιας πλατφόρμας ανταλλαγής μηνυμάτων.

Ένας συντονιστής πρέπει να δώσει οδηγίες σε κάθε μαθητή να γράψει δύο πράγματα για τον εαυτό του που είναι αληθινά και ένα πράγμα που είναι ψέμα. Το ψέμα πρέπει να είναι πιστευτό (κάτι όπως "μπορώ να πετάξω" δεν είναι αποδεκτό).

Στην ομάδα, κάθε άτομο διαβάζει τις τρεις δηλώσεις που έγραψε. Η υπόλοιπη ομάδα πρέπει να διαλέξει τη δήλωση που πιστεύει ότι είναι ψέμα.

Συμβουλές για τον εκπαιδευτικό: Φροντίστε να έχετε αξιόπιστο λογισμικό επικοινωνίας (για παράδειγμα, Messenger, Slack, Teams) ή λογισμικό τηλεδιάσκεψης (Zoom, Google hangouts, Skype).

Πουλήστε το

Χρόνος της δραστηριότητας - 15 λεπτά

Δεδομένου ότι όλοι έχουν συγκεντρώσει ειδικά αντικείμενα, είναι ιδιαίτερα διασκεδαστικό να κάνετε μια νέα άσκηση μαζί τους. Είναι προτιμότερο να χρησιμοποιήσετε το Zoom και να δημιουργήσετε δωμάτια διαλείμματος με ζευγάρια.

Οι συμμετέχοντες έχουν μια απλή αποστολή: να πουλήσουν το αντικείμενο μπροστά στο άλλο άτομο σε μόλις 30 δευτερόλεπτα. Για το σκοπό αυτό, πρέπει να επιδείξουν όλο το πάθος που έχουν απέναντι στο συγκεκριμένο αντικείμενο. Όταν τα ζευγάρια επιστρέφουν στον κοινό χώρο, το άλλο άτομο θα πρέπει να θέλει απεγνωσμένα να το αγοράσει από τον σύντροφό του. Συνήθως, οι συμμετέχοντες επιστρέφουν από τους χώρους διαλείμματος γελώντας και έχοντας πολλή ενέργεια.

Αυτή η δραστηριότητα βοηθά επίσης τους εκπαιδευόμενους να εξασκηθούν στο πώς να παρουσιάσουν αμέσως ένα προϊόν ή μια ιδέα.

Συμβουλές για τον εκπαιδευτικό: Να είστε ακριβείς με το χρονοδιάγραμμα. Επίσης, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με τις διαδικασίες πώλησής τους, αν κατάφεραν να διανείμουν τα προϊόντα ή όχι.

Στιγμή Ζεν: σχεδιάστε μια σπείρα

Χρόνος της δραστηριότητας - 10 λεπτά

Αυτή η δραστηριότητα είναι μάλλον καταπραϋντική. Επιπλέον, επιτρέπει στους ανθρώπους να ξεκουραστούν για λίγο από το να κοιτάζουν την οθόνη τους. Ο δάσκαλος ζητά από τους συμμετέχοντες να έχουν στα χέρια τους στυλό και χαρτί.

Η άσκηση είναι απλή: ξεκινήστε από τη μέση και σχεδιάστε μια σπείρα. Ο στόχος είναι να σχεδιάσετε μια σπείρα για δύο λεπτά χωρίς να αφαιρέσετε το στυλό σας από το χαρτί.

Όταν τελειώσει η δραστηριότητα, όσοι είναι πρόθυμοι μπορούν να μοιραστούν και να δείξουν τις ζωγραφιές τους στην υπόλοιπη ομάδα.

Συμβουλές για τον εκπαιδευτικό: Να είστε έτοιμοι ότι σε κάποιους από τους συμμετέχοντες αρέσει πολύ αυτή η άσκηση και σε κάποιους όχι.

Μυστικό βιβλίο

Χρόνος της δραστηριότητας - 30 λεπτά

Ο διδάσκων χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες των τεσσάρων ατόμων και χρησιμοποιώντας αίθουσες διαλείμματος, τους δίνει 15-20 λεπτά για συζήτηση.

Η αποστολή είναι να περιγράψουν το βιβλίο στους άλλους χωρίς να αναφέρουν τον τίτλο ή τον συγγραφέα. Οι υπόλοιποι πρέπει να μαντέψουν για ποιο βιβλίο μιλάει το άτομο. Όταν μαντέψουν όλα τα βιβλία, η ομάδα επιστρέφει στην κεντρική αίθουσα.

Συμβουλές για τον εκπαιδευτικό: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να επιλέξουν ένα διάσημο βιβλίο (που πιστεύουν ότι όλοι γνωρίζουν) πριν από τη συνεδρία.

Αν θέλετε να κάνετε την άσκηση λίγο πιο δύσκολη - μπορείτε να χρησιμοποιήσετε λιγότερο γνωστά βιβλία.

Κουνήσου!

Χρόνος της δραστηριότητας - 10 λεπτά

Μετά από όλο αυτό το καθισιό, το σώμα μας θέλει να κινηθεί λίγο!

Ο συντονιστής ζητάει από όλους να σηκωθούν όρθιοι (για όσους είναι δυνατόν) και να αποσιωπήσουν τα μικρόφωνά τους. Η ιδέα είναι να κινηθούμε ως ένα και να μετρήσουμε δυνατά ταυτόχρονα.

Αρχικά, όλοι κάνουν οκτώ κουνήματα με τα δεξιά τους χέρια και στη συνέχεια οκτώ με τα αριστερά χέρια, οκτώ κουνήματα με τα δεξιά πόδια και οκτώ με τα αριστερά.

Μετά από αυτό, οι ομάδες προσθέτουν ένα ωραίο κούνημα.

Επαναλάβετε τα βήματα τέσσερις φορές, ενώ κάθε φορά δίνετε περισσότερη ταχύτητα στην άσκηση. Για να προσθέσετε λίγη ενέργεια - όλοι τελειώνουν με μια κραυγή.

Συμβουλές για τον εκπαιδευτικό: Μετρήστε τις κινήσεις με σαφήνεια, ώστε όλοι οι συμμετέχοντες να είναι σε θέση να ακούσουν.

Γείτονες

Χρόνος της δραστηριότητας - 10 λεπτά

Αυτή η δραστηριότητα είναι ένας ωραίος αναζωογονητικός παράγοντας για μια ομάδα που ήδη γνωρίζει η μία την άλλη, και θα κάνει το περιβάλλον ακόμα πιο φιλικό και εμπιστευτικό.

Ο συντονιστής ζητά από κάθε συμμετέχοντα να ενεργοποιήσει την κάμερά του και να δώσει προσοχή στην οθόνη.

Στη συνέχεια, ένας αρχίζει να δίνει οδηγίες σε μια ομάδα:

"Αγγίξτε" με το δάχτυλό σας τον γείτονά σας στα δεξιά.

"Αγγίξτε" τον αριστερό σας γείτονα.

Προσπαθήστε να "αγκαλιάσετε" τον γείτονα από πάνω.

Φιλήστε τον αριστερό σας γείτονα.

Κρατήστε το χέρι του γείτονά σας στα δεξιά.

Κάντε μια χειρονομία "ακολούθησέ με".

κ.λπ.

Συμβουλές για τον εκπαιδευτικό: Μπορείτε να γίνετε κατάσκοπος και να τραβήξετε ωραία στιγμιότυπα οθόνης από αστείες στιγμές στο πλαίσιο αυτής της δραστηριότητας. Αυτές οι εικόνες μπορούν να βοηθήσουν κατά την τελική φάση αξιολόγησης και διάδοσης των δραστηριοτήτων. Δώστε περισσότερο χρόνο στους συμμετέχοντες, αν χρειάζεται.

Ζούγκλα ήχων

Χρόνος της δραστηριότητας - 15 λεπτά

Ο συντονιστής ζητά από όλους να απενεργοποιήσουν τις κάμερες. Η εργασία είναι απλή: ένας συμμετέχων που λαμβάνει ένα μήνυμα πρέπει να μιμηθεί έναν ήχο.

Ένας προς έναν, ο συντονιστής στέλνει κείμενα στους συμμετέχοντες, ζητώντας τους να μιμηθούν ήχους λιονταριού, γάτας, κατσίκας, αγελάδας, ρομπότ, περιπολικού, ενός παλιού μόντεμ, τον ήχο ενός εκτυπωτή, τον Christopher Walken, ένα φωτόσπαθο του Star Wars, τα κύματα του ωκεανού, έναν αθλητικό εκφωνητή κ.λπ.

Συμβουλές για τον εκπαιδευτικό: Αυτή η άσκηση συνιστάται να χρησιμοποιείται για μια ομάδα που γνωρίζεται ήδη μεταξύ της και δεν έχει εμπόδια για να πειραματιστεί με τους ήχους. Δώστε περισσότερο χρόνο στους συμμετέχοντες, αν χρειάζεται.

Ενότητα 3: Αξιολόγηση

Χρόνος δραστηριότητας - 5 ώρες

Η αξιολόγηση είναι μια έννοια που βοηθά τόσο τους εκπαιδευτές όσο και τους εκπαιδευόμενους να αναστοχαστούν σχετικά με το τι λειτούργησε καλά και ποια μέρη της κατάρτισης πρέπει να βελτιωθούν. Έτσι, η αξιολόγηση μπορεί να επικεντρωθεί σε διαφορετικές κατευθύνσεις ανάλογα με το αποτέλεσμα που θέλετε να επιτύχετε. Για παράδειγμα, αν θέλετε να αξιολογήσετε την απόδοση του εκπαιδευτή, τότε θα προχωρήσετε στην Αξιολόγηση του εκπαιδευτή. Εάν ο στόχος σας είναι να αξιολογήσετε το μάθημα/την κατάρτιση, τότε η αξιολόγηση θα πρέπει να κατευθύνεται προς το μάθημα/την κατάρτιση. Εάν ο στόχος σας είναι να βοηθήσετε τους εκπαιδευόμενους να αξιολογήσουν τις δικές τους επιδόσεις και το τι έχουν επιτύχει, τότε θα δημιουργήσετε μια δραστηριότητα αυτοαξιολόγησης. Τέλος, αν ο στόχος σας είναι να έχετε μια γενική ιδέα - τότε μπορείτε να προχωρήσετε σε μια δραστηριότητα συνολικής αξιολόγησης.

Αξιολόγηση του εκπαιδευτή

Αυτό το είδος αξιολόγησης μπορεί να ολοκληρωθεί με τη χρήση ενός απλού ερωτηματολογίου με ερωτήσεις σχετικά με τον εκπαιδευτή. Οι ερωτήσεις αυτές μπορεί να αφορούν την απόδοση, τις δεξιότητες παρουσίασης, την τεχνογνωσία, τις δεξιότητες μεταφοράς κ.λπ. Με αυτή την αξιολόγηση, ο εκπαιδευτής μπορεί να λάβει ανατροφοδότηση και έτσι να γνωρίζει τα πράγματα που λειτουργούν καλά αλλά και τα σημεία που πρέπει να βελτιωθούν. Το ερωτηματολόγιο μπορεί να προετοιμαστεί χρησιμοποιώντας φόρμες της Google και στη συνέχεια να μοιραστείτε τον σύνδεσμο με τους συμμετέχοντες στο μάθημα/κατάρτιση αμέσως μετά την ολοκλήρωσή του.

Μερικά παραδείγματα ερωτήσεων που αφορούν τον εκπαιδευτή είναι τα εξής:

- Ο εκπαιδευτής του μαθήματος ήταν στην ώρα του και καλά προετοιμασμένος για κάθε συνεδρία.
- Ο εκπαιδευτής του μαθήματος είχε τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες για τη συγκεκριμένη συνεδρία
- Ο εκπαιδευτής του μαθήματος παρουσίασε τις συνεδρίες με εύκολο και κατανοητό τρόπο
- Ο εκπαιδευτής του μαθήματος είχε ενθουσιασμό για τη διδασκαλία
- Ο εκπαιδευτής του μαθήματος τόνωσε την πνευματική και επιχειρηματική μου περιέργεια
- Ο εκπαιδευτής του μαθήματος συμπεριέλαβε δραστηριότητες και μελέτες περιπτώσεων, οι οποίες με βοήθησαν να κατανοήσω καλύτερα το θέμα

- Ο εκπαιδευτής του μαθήματος ήταν φιλικός

Αξιολόγηση του μαθήματος/κατάρτισης

Η αξιολόγηση της κατάρτισης μπορεί να ολοκληρωθεί με τη χρήση ενός απλού ερωτηματολογίου που θα επικεντρώνεται σε ερωτήσεις σχετικά με τη δομή του μαθήματος, το περιεχόμενο, τη μεθοδολογία και τη διαδικασία που ακολουθήθηκε κατά τη διάρκεια της κατάρτισης. Μια τέτοια αξιολόγηση ολοκληρώνεται συνήθως όταν θέλετε να αξιολογήσετε το μάθημα/την κατάρτιση και να εντοπίσετε τις πτυχές που πρέπει να τροποποιηθούν προκειμένου να εφαρμοστούν καλύτερα και να έχουν έτσι μεγαλύτερο αντίκτυπο. Το ερωτηματολόγιο μπορεί να προετοιμαστεί χρησιμοποιώντας φόρμες της Google και στη συνέχεια να μοιραστείτε τον σύνδεσμο με τους συμμετέχοντες στο μάθημα/κατάρτιση αμέσως μετά την ολοκλήρωσή του.

Ορισμένα παραδείγματα ερωτήσεων που σχετίζονται με το μάθημα είναι τα εξής:

- Το μάθημα ήταν καλά δομημένο
- Το μάθημα ήταν ενδιαφέρον
- Το μάθημα ήταν πολύ απαιτητικό
- Το εγχειρίδιο του εκπαιδευόμενου (αν υπάρχει) είναι καλά δομημένο, ενδιαφέρον και χρήσιμο
- Οι προσκεκλημένοι επισκέπτες και οι επισκέψεις ήταν ενδιαφέρουσες και καλά σχεδιασμένες
- Έχω λάβει νέες γνώσεις κατά τη διάρκεια αυτού του μαθήματος
- Είχα ευκαιρίες για διαδραστική μάθηση
- Είχα ευκαιρίες αλληλεπίδρασης με άλλους εκπαιδευόμενους
- Λόγω του μαθήματος, εξετάζω τώρα νέες ευκαιρίες απασχόλησης ή επιχειρηματικότητας

Αυτοαξιολόγηση

- Ο αναστοχασμός αποτελεί αναπόσπαστο μέρος κάθε μαθησιακής εμπειρίας, διαφορετικά οι αποκτηθείσες δεξιότητες κινδυνεύουν να ξεχαστούν. Ως εκ τούτου, είναι σημαντικό να ολοκληρωθεί μια σύντομη άσκηση αυτοαναστοχασμού και να ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να γράψουν 300-350 λέξεις σχετικά με το πώς αξιολογούν την απόδοσή τους στην εργασία, ποια στοιχεία τους άρεσαν ή δεν τους άρεσαν και τι θα έκαναν διαφορετικά αν επαναλάμβαναν τη δραστηριότητα ξανά.
- Προκειμένου να διευκολυνθεί αυτή η διαδικασία, θα μπορούσαν να τεθούν ορισμένες ερωτήσεις. Μερικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:
- Ποια στοιχεία αυτής της δραστηριότητας σας άρεσαν περισσότερο;
- Ποιο στοιχείο της δραστηριότητας σας προκάλεσε περισσότερο και γιατί;

- Ποιες δεξιότητες αποκτήσατε μέσω αυτής της δραστηριότητας; Υπάρχει κάτι στο οποίο ήσασταν καλός/η και στο οποίο δεν πιστεύατε ότι θα ήσασταν καλός/η;
- If you were to do this activity again, would you do things differently next time? What and why?

Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να ολοκληρωθεί μέσω της δημιουργίας ενός πλαισίου μηνυμάτων μέσα σε μια διαδικτυακή πλατφόρμα μάθησης ή σε οποιαδήποτε προσωπική πλατφόρμα στην οποία θα παρουσιάζεστε εν συντομία και θα είστε έτοιμοι να παρέχετε ανατροφοδότηση όταν χρειαστεί. Ένας άλλος εύκολος τρόπος ολοκλήρωσης αυτής της δραστηριότητας είναι η δημιουργία ενός διαδικτυακού ερωτηματολογίου, συμπεριλαμβανομένων των ανοικτών ερωτήσεων, με τη χρήση του Google Forms. Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο χρήσης του Google Forms και την προετοιμασία ενός ερωτηματολογίου μπορείτε να βρείτε στην Ενότητα 5 της Μαθησιακής Ενότητας 1.

Συνολική αξιολόγηση

Αυτό το είδος αξιολόγησης είναι συνήθως μια επιλογή όταν ο στόχος σας δεν απευθύνεται συγκεκριμένα ούτε στον εκπαιδευτή ούτε στο μάθημα, αλλά, αντίθετα, θέλετε να έχετε μια συνολική εικόνα για ολόκληρη τη διαδικασία κατάρτισης. Σε αυτή την περίπτωση, οι ερωτήσεις που κάνετε είναι πιο γενικές και αναφέρονται τόσο στον εκπαιδευτή, όσο και στο μάθημα.

Μερικά παραδείγματα ερωτήσεων που σχετίζονται με τη συνολική αξιολόγηση είναι τα εξής:

- Οι βασικές πληροφορίες σχετικά με την οργάνωση του όλου μαθήματος τέθηκαν εγκαίρως στη διάθεση των εκπαιδευομένων.
- Το μάθημα πραγματοποιήθηκε στον τόπο, την ώρα και από τους εκπαιδευτές όπως είχε προγραμματιστεί.
- Τυχόν αλλαγές στην οργάνωση του μαθήματος ανακοινώθηκαν εγκαίρως και δεν διατάραξαν την εκπαιδευτική δραστηριότητα
- Οι υπεύθυνοι ήταν πάντα διαθέσιμοι για να απαντήσουν σε ερωτήσεις, να επιλύσουν προβλήματα ή/και να παράσχουν υποστήριξη σε πρακτικά θέματα
- Η τάξη του μαθήματος παρείχε διευκολύνσεις για εργασία σε υπολογιστή ή/και πρόσβαση στο διαδίκτυο όταν χρειαζόταν
- Η τάξη του μαθήματος υποστηριζόταν (σε κοντινή απόσταση) από τις απαραίτητες εγκαταστάσεις (βιβλιοθήκη, αναγνωστήριο, καφετέρια/ κυλικείο)
- Κάθε έγγραφο ή εξοπλισμός που χρειαζόταν για κάθε συνεδρία παρασχέθηκε εγκαίρως

Για τα παραδείγματα ερωτήσεων που αναφέρθηκαν παραπάνω μπορείτε να χρησιμοποιήσετε φόρμες Google για την ανάπτυξη ενός ερωτηματολογίου με μια απάντηση σε κλίμακα 5 ως εξής:

<Συμφωνώ απόλυτα>, <Συμφωνώ>, <Δεν ξέρω>, <Διαφωνώ>, <Διαφωνώ απόλυτα>

Παράρτημα Ι:

ΠΡΟΤΥΠΟ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΙΣΤΟΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗΣ

ΘΈΜΑ	

ΤΊΤΛΟΣ	
ΕΙΣΑΓΩΓΗ (Περιλαμβάνει την παροχή πληροφοριών σχετικά με το θέμα και συχνά εισάγει βασικό λεξιλόγιο και έννοιες που οι μαθητές θα πρέπει να κατανοήσουν για να ολοκληρώσουν τις σχετικές εργασίες. Θα πρέπει να παρουσιάζει ένα σενάριο και ένα πλαίσιο για την εκτέλεση των εργασιών της Ιστοεξερεύνησης και θα πρέπει να είναι διασκεδαστικό, ελκυστικό και δημιουργικό, ώστε να προσελκύει τους μαθητές):	
ΕΡΓΑΣΙΕΣ (εξηγεί με σαφήνεια και ακρίβεια τι πρέπει να κάνουν οι μαθητές, πρέπει να είναι παρακινητική και ενδιαφέρουσα και, όπου είναι δυνατόν, πρέπει να περιλαμβάνει δραστηριότητες που συμβάλλουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων που θα χρησιμοποιήσουν στην καθημερινή τους ζωή. Θα πρέπει να δίνονται οδηγίες σχετικά με τον τρόπο παρουσίασης των ευρημάτων- για παράδειγμα, χάρτες, γραφήματα, δοκίμια, επιτοίχιες επιδείξεις και διαγράμματα):	

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ (σύνολο βημάτων και ερευνητικών εργασιών με τη χρήση προκαθορισμένων πηγών που βασίζονται κατά κύριο λόγο στο διαδίκτυο, συνήθως σε μορφή που μπορεί να επιλεγεί με κλικ. Αυτό το στάδιο έχει συνήθως ένα ή περισσότερα "προϊόντα" που οι εκπαιδευόμενοι αναμένεται να παρουσιάσουν στο τέλος. Τα προϊόντα αυτά αποτελούν τη βάση του σταδίου της αξιολόγησης. Για κάθε στάδιο της διαδικασίας, θα πρέπει επίσης να περιλαμβάνεται μια σειρά από συνδέσμους (3-4 ανά στάδιο). Αυτοί οι σύνδεσμοι θα πρέπει να είναι τέσσερα βίντεο, άρθρα, ιστολόγια, ιστοσελίδες κ.λπ. τα οποία οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να επισκεφθούν για να τους βοηθήσουν να ολοκληρώσουν την εργασία. Οι σύνδεσμοι θα πρέπει να είναι ενσωματωμένοι στην Ιστοεξερεύνηση σε ιστότοπους, σελίδες, βάσεις δεδομένων, μηχανές αναζήτησης κ.ο.κ.):

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ (αυτοαξιολόγηση, σύγκριση και αντιπαραβολή των όσων έχουν μάθει οι εκπαιδευόμενοι, ανατροφοδότηση του εκπαιδευτή σχετικά με το πώς αισθάνονται, τι έχουν μάθει. Περιλαμβάνει επίσης τη συμπλήρωση ενός σύντομου κουίζ ή παιχνιδιού στο Kahoot για να ελέγξουν τις νέες γνώσεις και δεξιότητές τους):
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ (παρέχει την ευκαιρία να συνοψιστεί η εμπειρία, να ενθαρρυνθεί ο αναστοχασμός σχετικά με τη διαδικασία, να επεκταθεί και να γενικευτεί ό,τι μάθαμε, ή κάποιος συνδυασμός αυτών. Προτείνετε ερωτήσεις που θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει ένας εκπαιδευτής σε μια συζήτηση ολόκληρης της τάξης για τον απολογισμό μιας Ιστοεξερεύνησης):

SIS-SME

Building strategic innovation skills within SMEs

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents,