

e-Curriculum



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.



MODULE 1: Εισαγωγή στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση VET

Ενότητα	Εισαγωγή στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση VET		
ECVET Πόντοι	1		Συνολικές ώρες
Στόχοι	Μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας ο μαθητής θα είναι σε θέση να απαριθμήσει τους διάφορους ψηφιακούς πόρους που χρησιμοποιούνται από τους εκπαιδευτές VET κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID-19.		25
ΓΝΩΣΗ	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	ΥΠΕΥΘΥΝΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΑΥΤΟΝΟΜΙΑ	ΏΡΕΣ ΚΑΤΑΝΟΜΗΣ
Γ1 Κατανόηση της έννοιας της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης VET και της σημασίας στο πλαίσιο της πανδημίας COVID-19.	Δ1 Χρήση των κατάλληλων τεχνολογικών εργαλείων και πλατφορμών για την ενασχόληση με τις VET δραστηριότητες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, αποτελεσματικά.	ΥΑ1 Ανάληψη ευθύνης για προσωπική κατευθυνόμενη μάθηση και ενεργή συμμετοχή στην εξερεύνηση και αξιοποίηση των ψηφιακών πόρων για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση VET.	Ώρες επικοινωνίας: 8
Γ2 Προσδιορισμός διάφορων ψηφιακών πόρων που χρησιμοποιούνται συνήθως από τους VET εκπαιδευτές κατά την διάρκεια της πανδημίας COVID-19.	Δ2 Επικοινωνία και συνεργασία με ομότιμους και εκπαιδευτικούς σε εικονικά περιβάλλοντα μάθησης, επιδεικνύοντας αποτελεσματικές διαδικτυακές επικοινωνιακές δεξιότητες.	ΥΑ2 Επίδειξη αυτονομίας στην διαχείριση χρόνου και καθηκόντων, θέτοντας στόχους, και ελέγχοντας την πρόοδο κατά την διάρκεια των δραστηριοτήτων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση VET.	Ώρες πρακτικής άσκησης : 8
Γ3 Επεξήγηση των οφελών και των προκλήσεων που σχετίζονται με την εξ αποστάσεως εκπαίδευση VET.	Δ3 Εφαρμογή δεξιοτήτων κριτικής σκέψης για την ανάλυση και αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας των διαφορετικών ψηφιακών πόρων που χρησιμοποιούνται από την εξ αποστάσεως εκπαίδευση VET.		Ώρες προσωπικής μελέτης: 6
Γ4 Αναγνώριση παιδαγωγικών προσεγγίσεων και στρατηγικών που			Ώρες αξιολόγησης: 3

246





χρησιμοποιούνται στην εξ αποστάσεως μάθηση VET.			
---	--	--	--





MODULE 2: Ψηφιακές δεξιότητες στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση ΕΕΚ





Πόντοι ECVET	1		Συνολικές ώρες
Στόχοι	<p>Μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Προσδιορίστε τις ψηφιακές δεξιότητες στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ, • Να κατανοήσουν τη σημασία της τεχνολογίας και των εργαλείων διαμεσολάβησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, • Προσθέστε αξία στο διαδικτυακό σας μάθημα κάνοντας το πιο αποτελεσματικό, • Αξιολογήστε τους μαθητές σας στο διαδίκτυο και ενθαρρύνετε την αυτονομία, • Αναπτύξτε γνώσεις σχετικά με την ψηφιακή ταυτότητα και την ασφάλεια στο διαδίκτυο. 		25
Η ΓΝΩΣΗ	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	ΕΥΘΥΝΗ ΚΑΙ ΑΥΤΟΝΟΜΙΑ	ΚΑΤΑΝΟΜΗ ΩΡΩΝ
K1. Προσδιορίστε ψηφιακές δεξιότητες ειδικά για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση.	S1. Αναπτύξτε τις κατάλληλες γνώσεις για να αξιοποιήσετε στο έπακρο ένα διαδικτυακό μάθημα.	RA1.	Ώρες επικοινωνίας: 8
K2. Κατανόηση της Ενεργής Διαδικτυακής Εκμάθησης.	S2. Αυξήστε την προστιθέμενη αξία του διαδικτυακού σας μαθήματος δίνοντάς του περισσότερη διαδραστικότητα.	RA2.	Ώρες πρακτικής άσκησης: 8
K3. Κατανοήστε τους μηχανισμούς της διαδικτυακής αξιολόγησης των μαθητών και τα βασικά στοιχεία της ψηφιακής ταυτότητας.	S3. Αναπτύξτε δεξιότητες καθοδήγησης και ενδυνάμωσης στους μαθητές.		Ώρες αυτοδιδασκαλίας: 5





			Ώρες αξιολόγησης: 4
--	--	--	------------------------

MODULE 3: Μεθοδολογίες και εργαλεία για την ενίσχυση της αλληλεπίδρασης και της ομαδικής εργασίας των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση ΕΕΚ





Πόντοι ECVET	1		Συνολικές ώρες
Στόχοι	Μετά την ολοκλήρωση αυτής της Ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να ενισχύσει την αλληλεπίδραση και την ομαδική εργασία στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, χρησιμοποιώντας αποτελεσματικές στρατηγικές και ψηφιακά εργαλεία.		25
Η ΓΝΩΣΗ	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	ΕΥΘΥΝΗ ΚΑΙ ΑΥΤΟΝΟΜΙΑ	ΚΑΤΑΝΟΜΗ ΩΡΩΝ
<p>K1 Προσδιορίστε τα βασικά στοιχεία της συνεργατικής και συνεργατικής μάθησης</p> <p>K2 Καθορίστε τις κύριες στρατηγικές για την προώθηση της αλληλεπίδρασης συνεργασίας και συνεργασίας στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση</p> <p>K3 Περιγράφει τα κύρια διαδικτυακά ψηφιακά εργαλεία που είναι χρήσιμα για τη συμμετοχή των μαθητών σε διαδικτυακή συνεργασία και συνεργασία</p> <p>K4 Προσδιορίστε τα βασικά στοιχεία για το σχεδιασμό και την προετοιμασία αποτελεσματικών πρακτικών ψηφιακής συνεργατικής μάθησης.</p>	<p>S1 Περιγράψτε πώς οι μαθητές μπορούν να επωφεληθούν από τις προσεγγίσεις συνεργατικής και συνεργατικής μάθησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση</p> <p>S2 Σχεδιάστε και εφαρμόστε αποτελεσματικές, ελκυστικές, συνεργατικές πρακτικές εξ αποστάσεως εκπαίδευσης</p> <p>S3 Επιλέξτε και χρησιμοποιήστε τα πιο κοινά ψηφιακά εργαλεία για την υποστήριξη της αλληλεπίδρασης, της συνεργασίας και της ομαδικής εργασίας στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση</p> <p>(Μέγιστο 3)</p>	<p>RA1 Εμπλέξτε και καθοδηγήστε τους μαθητές σε πιο αποτελεσματικές, ενδιαφέρουσες, προκλητικές εμπειρίες μάθησης</p> <p>RA2</p> <p>(Μέγιστο 2)</p>	<p>Ώρες επικοινωνίας: 8</p> <p>Ώρες πρακτικής άσκησης: 8</p> <p>Ώρες αυτοδιδασκαλίας: 6</p> <p>Ώρες αξιολόγησης: 3</p>





MODULE 4: Μεθοδολογίες και εργαλεία για την ενίσχυση των κινήτρων των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ

Ενότητα	Μεθοδολογίες και εργαλεία για την ενίσχυση των κινήτρων των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ		
Βαθμοί ECVET	1		Συνολικές ώρες
Στόχοι	Μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να ...		25
ΓΝΩΣΗ	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	ΥΠΕΥΘΥΝΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΑΥΤΟΝΟΜΙΑ	ΩΡΕΣ ΚΑΤΑΝΟΜΗΣ
K1 Να κατανοήσουν τη σημασία της κατανόησης των κινήτρων των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ	S1 Επιλέξουν τις κατάλληλες στρατηγικές παρακίνησης με βάση τις ανάγκες και τις προτιμήσεις των εξ αποστάσεως εκπαιδευομένων στην ΕΕΚ.	RA1 Αξιολογήσουν τις παιχνιδοποιημένες μαθησιακές εμπειρίες για να εκτιμήσουν την αποτελεσματικότητα των στοιχείων παιχνιδοποίησης και τον αντίκτυπό τους στην εμπλοκή και τα κίνητρα των μαθητών.	Ωρες επικοινωνίας: 8
K2 Συγκεντρώνουν την ανατροφοδότηση των μαθητών για να βελτιώσουν τα κίνητρα	S2 Επιλέξουν τεχνικές παρακίνησης στη μάθηση της ΕΕΚ με τη χρήση της παιχνιδοποίησης	RA2 Υποστήριξουν την εμπλοκή και των κινήτρων στο πλαίσιο παιχνιδοποιημένων μαθησιακών εμπειριών	Ωρες προσωπικής μελέτης: 8
K3 Προσδιορίζουν τεχνικές και εργαλεία παρακίνησης που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ.	S3 Συνδυάζουν αποτελεσματικά την παιδαγωγική και την παιχνιδοποίηση για να έχουν περισσότερα κίνητρα		Ωρες αυτοδιδασκαλίας: 6
			Ωρες αξιολόγησης: 3

252





<p>Κ4 Συγγραφή παιδαγωγικού και παρακινητικού περιεχομένου στο πλαίσιο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην ΕΕΚ</p>			
---	--	--	--





MODULE 5: Παιχνιδοποίηση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση I

Πόντοι ECVET	1		Συνολικές ώρες
Στόχοι	Μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση: <ul style="list-style-type: none">• Βελτιώστε τις ικανότητές τους στο gamification και εφαρμόστε τις σε περιβάλλοντα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.• Εφαρμόστε διαφορετικά στοιχεία του gamification• Προώθηση της χρήσης του gamification σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.		10
Η ΓΝΩΣΗ	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	ΕΥΘΥΝΗ ΚΑΙ ΑΥΤΟΝΟΜΙΑ	ΚΑΤΑΝΟΜΗ ΩΡΩΝ
K1. Κατανοήστε τις βασικές έννοιες σχετικά με το Gamification	S1. Εφαρμόστε τα διαφορετικά στοιχεία του gamification στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση	RA1. Μοιραστείτε και προωθήστε με άλλους εκπαιδευτικούς τα πλεονεκτήματα και τις εμπειρίες του gamification στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση	Ώρες επικοινωνίας: 2 ½
K2. Καταγράψτε τα κύρια στοιχεία του Gamification	S2. Σχεδιάζουν δραστηριότητες παιχνιδιού για τους μαθητές τους	RA2. Συλλέξτε σχόλια από μαθητές για να βελτιώσετε τη μεθοδολογία τους	Ώρες πρακτικής άσκησης: 3
K3. Κατανοήστε τα οφέλη του gamification στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση			Ώρες αυτοδιδασκαλίας: 4
			Ώρες αξιολόγησης: ½

254





MODULE 6: στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση II

Ενότητα	ν εξ αποστάσεως εκπαίδευση II		
ECVET Πόντοι	1		Συνολικές ώρες
Στόχοι	Μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να... <ul style="list-style-type: none"> • χρησιμοποιεί τα συναισθήματα για να δώσει σκοπό στην εμπειρία • να εκμεταλλεύεται την ανατροφοδότηση που παίρνει • να αναγνωρίζει τις μαθησιακές ανάγκες κατά την διαδικασία της παιχνιδοποίησης 		25
ΓΝΩΣΗ	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	ΥΘΥΝΟΤΗΤΑ και ΑΥΤΟΝΟΜΙΑ	ΩΡΕΣ ΚΑΤΑΝΟΜΗΣ
Γ1 Προσδιορισμός των δύο ειδών κινήτρων: εσωτερικά και εξωτερικά Γ2 Κατανόηση του γιατί οι άνθρωποι παίζουν παιχνίδια Γ3 Επεξήγηση της συμβολής της παιχνιδοποίησης στα κίνητρα και την εμπλοκή των εκπαιδευομένων στη διαδικασία της ηλεκτρονικής μάθησης Γ4 Προσδιορισμός των κύριων στρατηγικών που συμπεριλαμβάνονται στον σχεδιασμό της παιχνιδοποίησης	Δ1 Σχεδιασμός και εφαρμογή πρακτικών παιχνιδοποίησης για τη δημιουργία θετικών συναισθημάτων στους εκπαιδευόμενους Δ2 Σχεδιασμός και εφαρμογή στρατηγικών παιχνιδοποίησης για την προσέλκυση του ενδιαφέροντος των εκπαιδευομένων και την επίτευξη συνάφειας Δ3 Σχεδιασμός και εφαρμογή μηχανισμών ανταμοιβής και ανατροφοδότησης στο πλαίσιο της παιχνιδοποίησης	ΥΑ1 Ενεργοποίηση και καθοδήγηση των εκπαιδευομένων στη διαδικασία της ηλεκτρονικής μάθησης μέσω εξατομικευμένης, άμεσης ανατροφοδότησης των δραστηριοτήτων του χρήστη.	επικοινωνίας: 8 Ώρες πρακτικής άσκησης: 8 προσωπικής αλλαγής: 6 αξιολόγησης: 3

255





MODULE 7: Εργαλεία αξιολόγησης για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση





Πόντοι ECVET	1		Συνολικές ώρες
Στόχοι	<p>Μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none">• Να παρέχει στους εκπαιδευτικούς μια σειρά από εργαλεία και στρατηγικές αξιολόγησης που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αξιολόγηση μαθητές σε περιβάλλον εξ αποστάσεως εκπαίδευσης• Να διερευνήσει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα διαφορετικών εργαλείων αξιολόγησης, όπως διαμορφωτικές αξιολογήσεις, αθροιστικές αξιολογήσεις, αυτοαξιολογήσεις και αξιολογήσεις από ομοτίμους.• Να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να σχεδιάσουν και να εφαρμόσουν αποτελεσματικά σχέδια αξιολόγησης που ευθυγραμμίζονται με τους μαθησιακούς τους στόχους, τις μεθόδους κατασκευής και τις ανάγκες των μαθητών• Να προωθήσει τη χρήση εργαλείων αξιολόγησης με δυνατότητα τεχνολογίας, όπως διαδικτυακά κουίζ, έρευνες και άλλα ψηφιακά εργαλεία που μπορούν να βελτιώσουν τη διαδικασία αξιολόγησης και να παρέχουν έγκαιρη ανατροφοδότηση στους μαθητές• Να υποστηρίξει τους εκπαιδευτικούς στην παρακολούθηση και αξιολόγηση της προόδου των μαθητών και στην προσαρμογή των διδακτικών τους στρατηγικών όπως απαιτείται		25
Η ΓΝΩΣΗ	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	ΕΥΘΥΝΗ ΚΑΙ ΑΥΤΟΝΟΜΙΑ	ΚΑΤΑΝΟΜΗ ΩΡΩΝ
K1. Προσδιορίστε τα βασικά εργαλεία αξιολόγησης για τη σύγχρονη και ασύγχρονη μάθηση.	S1. Επιλέξτε τα σχετικά εργαλεία αξιολόγησης	RA1. Συνοψίστε τα πορίσματα της εφαρμογής της στρατηγικής αξιολόγησης	Ώρες επικοινωνίας: 5
K2. Περιγράψτε τις βέλτιστες πρακτικές για το πώς να αναπτύξετε μια αποτελεσματική αξιολόγηση στην εξ	S2. Σχεδιάστε μια αποτελεσματική στρατηγική αξιολόγησης που να στοχεύει στις ανάγκες των μαθητών	RA2. Συγκρίνετε αξιολογήσεις πρόσωπο με πρόσωπο και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης με βάση τις επιδόσεις των μαθητών	Ώρες πρακτικής άσκησης: 13

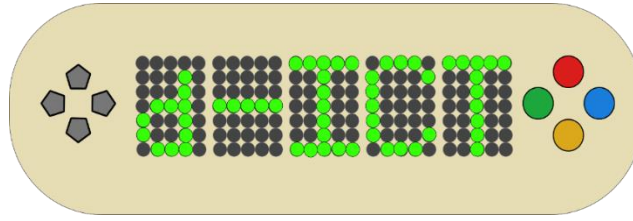
257





αποστάσεως εκπαίδευση K3. Δώστε έμφαση στις ανάγκες των μαθητών δημιουργώντας μια αξιολόγηση στο κέντρο του μαθητή στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση			Ώρες αυτοδιδασκαλίας: 5
			Ώρες αξιολόγησης: 2





d-ICT

Improving VET Distance Learning through a Gamified Asynchronous eLearning Methodology

2021-1-EL01-KA220-000024942



iasis



AGFE



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.