

e-Tool



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

e-Tool I: Εισαγωγή στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ

Εργαλείο Τίτλος δραστηριότητας	Παιχνιδοποίηση της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης VET με το Canvas
Διάρκεια	3 ώρες
Υλικά	<ul style="list-style-type: none">• Χ Φορητοί υπολογιστές ανά συμμετέχοντα• Πρόσβαση στο διαδίκτυο• Πρόσβαση στο Canvas (σε εργαλεία παιχνιδοποίησης στο Canvas)• Πρόσβαση στο Wheel of names (διαδικτυακή πλατφόρμα για τυχαία επιλογή μαθημάτων)• Κείμενο με οδηγίες ανάπτυξης μαθημάτων
Διαδικασία	<p>Βήμα 1: Εισαγωγή (10 λεπτά)</p> <p>Ο συντονιστής θα παρουσιάσει τη δραστηριότητα και θα εξηγήσει τον σκοπό της παιχνιδοποίησης της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ΕΕΚ. Οι συμμετέχοντες θα κληρώσουν τυχαία ένα θέμα με το οποίο δεν είναι εξοικειωμένοι ή δεν τους αρέσει και θα λάβουν ένα κείμενο με την ανάπτυξη του μαθήματός τους.</p> <p>Βήμα 2: Εξερεύνηση των εργαλείων του καμβά (20 λεπτά)</p> <p>Οι συμμετέχοντες θα έχουν στη διάθεσή τους 20 λεπτά για να εξερευνήσουν τα εργαλεία παιχνιδοποίησης που είναι διαθέσιμα στο Canvas και να επιλέξουν αυτά που θεωρούν πιο χρήσιμα για την ανάπτυξη του μαθήματός τους.</p>





Βήμα 3: Ανάπτυξη μαθήματος (90 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες θα χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία παιχνιδιοποίησης στο Canvas για να προετοιμάσουν την παρουσίαση του τυχαία επιλεγμένου θέματος (ένα θέμα που παρέχεται στο παράρτημα). Στόχος είναι να κάνουν το μάθημα κατανοητό και ελκυστικό τόσο για τους ίδιους όσο και για τους άλλους συμμετέχοντες. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν διάφορους τύπους μέσων, όπως βίντεο, εικόνες και διαδραστικά κουίζ. Ο διαμεσολαβητής θα είναι διαθέσιμος για να παρέχει καθοδήγηση και να απαντά σε τυχόν ερωτήσεις.

Βήμα 4: Παρουσίαση του μαθήματος (30 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες θα παρουσιάσουν τα μαθήματά τους στους άλλους συμμετέχοντες. Θα εξηγήσουν τα εργαλεία παιχνιδιοποίησης που επέλεξαν και πώς τα ενσωμάτωσαν στο μάθημα. Κάθε παρουσίαση θα διαρκεί έως 5 λεπτά.

Βήμα 5: Αξιολόγηση του μαθήματος (30 λεπτά)

Μετά από κάθε παρουσίαση, οι συμμετέχοντες θα έχουν 5 λεπτά για να δώσουν ανατροφοδότηση και να αξιολογήσουν το μάθημα.

Βήμα 6: Απολογισμός (20 λεπτά)

Ο συντονιστής θα ηγηθεί μιας ομαδικής συζήτησης σχετικά με την εμπειρία της παιχνιδιοποίησης της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και κατάρτισης στην ΕΕΚ. Οι συμμετέχοντες θα μοιραστούν τις σκέψεις τους και την ανατροφοδότησή τους σχετικά με τη δραστηριότητα. Θα συζητήσουν την αποτελεσματικότητα της παιχνιδιοποίησης στη βελτίωση της





	δέσμησης και των κινήτρων των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση.
Περαιτέρω πόροι ή αναφορές	Βίντεο: https://youtu.be/zJSgUx5K6V0

Παράρτημα για το ηλεκτρονικό εργαλείο/ενότητα 1

Θέμα 1: Επιστήμη και Διάστημα: Ηλιακό Σύστημα

Ορισμός:

Το ηλιακό σύστημα είναι ένα τεράστιο ουράνιο σύστημα που αποτελείται από τον Ήλιο, οκτώ μεγάλους πλανήτες, τα φεγγάρια τους, πλανήτες νάνους, αστεροειδείς, κομήτες και άλλα μικρότερα αντικείμενα. Πρόκειται για μια δυναμική διάταξη ουράνιων σωμάτων που συνδέονται μεταξύ τους με βαρυτικές δυνάμεις.

178

Κύρια συστατικά:

1. The Sun:

Το κεντρικό αστέρι του ηλιακού συστήματος

Πηγή ενέργειας, θερμότητας και φωτός για τους πλανήτες

Αποτελεί περισσότερο από το 99% της μάζας του ηλιακού

2. Πλανήτες

αναγνωρισμένοι πλανήτες κατά σειρά απόστασης από τον Ήλιο Ερμής, Αφροδίτη, Γη, Άρης, Δίας, Κρόνος, Ουρανός, Ποσειδώνας.





Ταξινομούνται ως γήινοι (βραχώδεις) πλανήτες (εσωτερικοί) ή γίγαντες αερίων (εξωτερικοί)

σε μέγεθος, σύνθεση και ατμοσφαιρικές συνθήκες

3. Τροχιές και αποστάσεις

πλανήτες περιφέρονται γύρω από τον Ήλιο σε ελλειπτικές τροχιές

Αποστάσεις μετρούμενες σε αστρονομικές μονάδες (AU) - μέση απόσταση μεταξύ Γης και Ήλιου

4. Φεγγάρια:

Φυσικοί δορυφόροι σε τροχιά γύρω από πλανήτες.

Ποικίλα μεγέθη, συνθέσεις και χαρακτηριστικά

179

5. και κομήτες

Μικρά βραχώδη σώματα που βρίσκονται κυρίως στη ζώνη αστεροειδών μεταξύ Άρη και Δία.

Κομήτες: Παγωμένα σώματα με ουρές που αναπτύσσονται καθώς πλησιάζουν τον Ήλιο

6. πλανήτες

Αντικείμενα που μοιάζουν με πλανήτες αλλά δεν έχουν αρκετή μάζα ώστε να καθαρίσουν την τροχιά τους από άλλα συντρίμια

Παραδείγματα αποτελούν ο Πλούτωνας και η Έρις





Εξερεύνηση:

άνθρωποι έχουν στείλει ρομποτικά διαστημόπλοια για να μελετήσουν το ηλιακό σύστημα

Αξιοσημείωτες αποστολές είναι το Voyager, τα ρόβερ του Άρη και οι αποστολές σε αέριους γίγαντες

Σημασία:

Η μελέτη του ηλιακού συστήματος παρέχει γνώσεις σχετικά με τον σχηματισμό και την εξέλιξη των πλανητών και τις συνθήκες που είναι απαραίτητες για τη ζωή. Εμβαθύνει επίσης την κατανόηση της απεραντοσύνης και της πολυπλοκότητας του σύμπαντος.

Εκπαίδευση και εξερεύνηση:

μαθητές μπορούν να μάθουν για τα ουράνια σώματα, τις τροχιές και τις διαστημικές αποστολές

εξερεύνηση του διαστήματος ευνοεί την τεχνολογική πρόοδο και διευρύνει τις ανθρώπινες γνώσεις

Συμπέρασμα:

Το ηλιακό σύστημα είναι ένα συναρπαστικό βασίλειο που προσφέρει πλήθος γνώσεων για το σύμπαν. Τα ποικίλα συστατικά του και οι αλληλεπιδράσεις μεταξύ τους συνεχίζουν να εμπνέουν τους επιστήμονες και τους λάτρεις του διαστήματος.

Θέμα 2: Η τέχνη της αγγειοπλαστικής

Ορισμός:

Η αγγειοπλαστική είναι η τέχνη και η τέχνη της δημιουργίας λειτουργικών και διακοσμητικών αντικειμένων με τη χρήση πηλού. Περιλαμβάνει τη μορφοποίηση, την όπτηση και συχνά την υάλωση του πηλού για την παραγωγή ενός ευρέος φάσματος αντικειμένων, από καθημερινά σκεύη έως περίπλοκα έργα τέχνης.





Κύριες τεχνικές:

1. Χειροτεχνία:

Δημιουργία κεραμικής με τα χέρια και απλά εργαλεία

Οι τεχνικές περιλαμβάνουν το κτίσιμο με τσιμπήματα, σπείρες και πλάκες

2. Ρίψη τροχού:

Χρήση του τροχού κεραμικής για να διαμορφώσετε τον πηλό σε συμμετρικές μορφές

Δημοφιλές για τη δημιουργία αγγείων όπως μπολ, φλιτζάνια και βάζα

3. Διακόσμηση

-Εφαρμογή σχεδίων, υφών και μοτίβων στην επιφάνεια του πηλού.

Τεχνικές όπως σκάλισμα, εγχάραξη και ολίσθηση

4. Υαλοπίνακες

Εφαρμογή μιας επίστρωσης που μοιάζει με γυαλί σε κεραμικά για αισθητικούς και λειτουργικούς σκοπούς

Τα υαλώματα προσθέτουν χρώμα, υφή και αδιαβροχοποίηση

Ιστορική σημασία:

Η κεραμική έχει πλούσια ιστορία σε όλους τους πολιτισμούς και τις χρονικές περιόδους.

Αρχαία κεραμικά που χρησιμοποιούνταν για αποθήκευση, μαγείρεμα και τελετουργίες





Θραύσματα κεραμικών παρέχουν πληροφορίες για τις κοινωνίες του παρελθόντος

Πολιτιστικές εκφράσεις:

Διαφορετικοί πολιτισμοί έχουν ξεχωριστά στυλ και παραδόσεις κεραμικής.

παραδοσιακές μορφές κεραμικής διαφέρουν από περιοχή σε περιοχή
κεραμική συχνά αντανακλά τα τοπικά έθιμα και την αισθητική

Λειτουργικό και διακοσμητικό:

Η κεραμική εξυπηρετεί πρακτικούς και καλλιτεχνικούς σκοπούς.

Καθημερινά αντικείμενα όπως πιάτα, κούπες και μπολ

Καλλιτεχνικές δημιουργίες, γλυπτά και κεραμικά ως μέσο έκφρασης

Σύγχρονη κεραμική:

σύγχρονοι καλλιτέχνες συνδυάζουν παραδοσιακές τεχνικές με καινοτόμα σχέδια

κεραμική ως λειτουργικό αντικείμενο και ως τέχνη

182

Η κεραμική στην εκπαίδευση:

μαθήματα αγγειοπλαστικής διδάσκουν τεχνικές, ιδιότητες πηλού και λειτουργία κλιβάνου

δημιουργικότητα, την υπομονή και την εκτίμηση της χειροτεχνίας

Κοινότητα Κεραμικών Τεχνών:

στούντιο, τα εργαστήρια και οι γκαλερί αγγειοπλαστικής παρουσιάζουν την ποικιλομορφία της αγγειοπλαστικής

τεχνίτες και οι λάτρεις της τέχνης συνδέονται για να μοιραστούν γνώσεις και έμπνευση

Συμπέρασμα:





Η τέχνη της αγγειοπλαστικής είναι μια δυναμική συγχώνευση της παράδοσης και της καινοτομίας. Περιλαμβάνει τόσο την πρακτική χρησιμότητα όσο και τη δημιουργική έκφραση, προσφέροντας ένα παράθυρο στους πολιτισμούς, την ιστορία και την ατομική δεξιοτεχνία.

Θέμα 3: Ιστορία - Πτώση του Τείχους του Βερολίνου το 1989

Ιστορικό:

Το Τείχος του Βερολίνου ήταν ένα φράγμα που χώριζε το Ανατολικό από το Δυτικό Βερολίνο, το οποίο κατασκευάστηκε από την Ανατολική Γερμανία (Λαϊκή Δημοκρατία της Γερμανίας) το 1961

Ήταν μια φυσική αναπαράσταση της διαίρεσης του Ψυχρού Πολέμου μεταξύ των κομμουνιστικών χωρών του Ανατολικού Μπλοκ (με επικεφαλής τη Σοβιετική Ένωση) και των δυτικών δημοκρατικών εθνών

Γεγονότα που οδήγησαν στην πτώση:

οικονομικές προκλήσεις, οι πολιτικές μεταρρυθμίσεις και η κοινωνική δυσарέσκεια στην Ανατολική Γερμανία οδήγησαν σε αυξανόμενες εντάσεις

μαζικές διαμαρτυρίες και τα αιτήματα για μεγαλύτερες ελευθερίες ενισχύθηκαν το 1989

Στιγμές-κλειδιά:

9 Νοεμβρίου 1989 Οι αρχές της Ανατολικής Γερμανίας ανακοίνωσαν απροσδόκητα ότι οι πολίτες μπορούν να περάσουν στο Δυτικό Βερολίνο.

Πλήθη κατοίκων του Ανατολικού Βερολίνου συγκεντρώθηκαν στο τείχος και οι συνοριοφύλακες τους επέτρεψαν τελικά να περάσουν





κόσμος γιόρτασε σκαρφαλώνοντας στο τείχος, σπάζοντας το και αγκαλιάζοντας Δυτικοβερολινέζους από την άλλη πλευρά.

Σημασία:

Συμβολικό τέλος του Ψυχρού Πολέμου: Η πτώση του τείχους σήμανε το συμβολικό τέλος της διαίρεσης μεταξύ Ανατολικής και Δυτικής

Επανένωση της Γερμανίας: Η κατάρρευση του τείχους άνοιξε το δρόμο για την επανένωση της Ανατολικής και της Δυτικής Γερμανίας στις 3 Οκτωβρίου 1990.

Κατάρρευση του κομμουνισμού: Τα γεγονότα στην Ανατολική Γερμανία συνέβαλαν στην ευρύτερη κατάρρευση των κομμουνιστικών καθεστώτων σε ολόκληρη την Ανατολική Ευρώπη.

Γιορτή της Ελευθερίας: Η πτώση του τείχους αντιπροσώπευε τη λαχτάρα των ανθρώπων για ελευθερία και δημοκρατία.

Παγκόσμιος αντίκτυπος:

Ανανεωμένες διεθνείς σχέσεις: Η πτώση του τείχους βελτίωσε τις σχέσεις μεταξύ Δυτικής και Ανατολικής Ευρώπης.

Γεωπολιτικές αλλαγές: Ο χάρτης της Ευρώπης αναδιαμορφώθηκε, με το τέλος του Ανατολικού Μπλοκ και την τελική διάλυση της Σοβιετικής Ένωσης.

Κληρονομιά:

Το Τείχος του Βερολίνου έγινε ένα ισχυρό σύμβολο της διαίρεσης και της μετέπειτα ενότητας της Γερμανίας

Τμήματα του τείχους διατηρούνται ως μνημεία σε διάφορες πόλεις

γεγονότα του 1989 υπενθυμίζουν την ικανότητα των ανθρώπων να επιφέρουν βαθιές πολιτικές αλλαγές με ειρηνικά μέσα





Θέμα 4: Βασικές δεξιότητες μαγειρικής: Μακαρόνια με σάλτσα ντομάτας), την ασφάλεια στην κουζίνα και τα βασικά στοιχεία της διατροφής.

Εισαγωγή:

Οι βασικές δεξιότητες μαγειρικής είναι απαραίτητες για την προετοιμασία γευστικών και θρεπτικών γευμάτων

Η διδασκαλία αυτών των δεξιοτήτων περιλαμβάνει την εισαγωγή βασικών τεχνικών μαγειρικής, μέτρων ασφαλείας και κατανόησης της διατροφής χρησιμοποιώντας μια συγκεκριμένη συνταγή ως παράδειγμα

Συνταγή: Ντομάτας: Ζυμαρικά με σάλτσα ντομάτας

Συστατικά:

(π.χ. σπαγγέτι, πένες)

Σάλτσα(μπορεί να είναι αγορασμένη ή σπιτική)

Ελαιόλαδο

Αλάτι και πιπέρι

Προαιρετικά: τριμμένο τυρί, μυρωδικά (π.χ. βασιλικός)

185

Βήματα μαγειρέματος:

1. Ζυμαρικά που βράζουν

Βράστε νερό σε μια κατσαρόλα, προσθέστε μια πρέζα αλάτι

Προσθέστε τα ζυμαρικά και μαγειρέψτε τα μέχρι να γίνουν al dente (σφιχτά στο δάγκωμα) Στραγγίστε τα.

2. Προετοιμασία σάλτσας ντομάτας





Ζεσταίνετε ένα τηγάνι, προσθέτετε λίγο ελαιόλαδο

Ρίξτε τη σάλτσα ντομάτας, αλατοπιπερώστε και προσθέστε προαιρετικά μυρωδικά

Σιγοβράστε μέχρι να ζεσταθεί

3. Συνδυάζοντας ζυμαρικά και σάλτσα

Προσθέστε τα μαγειρεμένα ζυμαρικά στη σάλτσα ντομάτας

μέχρι τα ζυμαρικά να καλυφθούν από τη σάλτσα

Ασφάλεια κουζίνας:

Δώστε έμφαση στην καθαριότητα, το σωστό πλύσιμο των χεριών και την υγιεινή

Επίδειξη ασφαλούς χειρισμού σόμπας και μαχαιριών

κατά της εκτόξευσης καυτών υγρών και λαδιού

186

Βασικά στοιχεία διατροφής:

Εξηγήστε τα διατροφικά οφέλη των ζυμαρικών (υδατάνθρακες), της σάλτσας ντομάτας (βιταμίνες, αντιοξειδωτικά) και του ελαιολάδου (υγιεινά λιπαρά)

Συζήτηση για το μέγεθος των μερίδων και την ισορροπία σε ένα γεύμα

Πρακτική εφαρμογή:

Πραγματοποίηση πρακτικών μαθημάτων μαγειρικής όπου οι μαθητές προετοιμάζουν τη συνταγή υπό επίβλεψη

Συζητήστε παραλλαγές: προσθέστε λαχανικά, χρησιμοποιήστε διαφορετικά σχήματα ζυμαρικών ή φτιάξτε σπιτική **σάλτσα**.

Δεξιότητες ζωής:





εκμάθηση της μαγειρικής ενός απλού πιάτου προάγει την ανεξαρτησία και ενθαρρύνει πιο υγιεινές διατροφικές συνήθειες

μαθητές αποκτούν αυτοπεποίθηση στην ικανότητά τους να προετοιμάζουν γεύματα

Συμπέρασμα:

Η διδασκαλία βασικών δεξιοτήτων μαγειρικής μέσω μιας συνταγής όπως τα ζυμαρικά με σάλτσα ντομάτας δίνει τη δυνατότητα στα άτομα να δημιουργούν νόστιμα και θρεπτικά γεύματα

Κατακτώντας αυτές τις δεξιότητες, οι μαθητές είναι καλύτερα εξοπλισμένοι για να κάνουν ενημερωμένες επιλογές τροφίμων και να πειραματιστούν με τη μαγειρική δημιουργικότητα

Θέμα 5: Δημιουργική γραφή: Αφήγηση ιστοριών, ποίηση και περιγραφική γραφή

187

Εισαγωγή:

Δημιουργική γραφή είναι μια μορφή αυτοέκφρασης που ενθαρρύνει τα άτομα να εξερευνήσουν τη φαντασία τους και να επικοινωνήσουν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους μέσω γραπτών λέξεων

Αυτή η θεματική εστίαση περιλαμβάνει την εισαγωγή των μαθητών σε διάφορα είδη δημιουργικής γραφής: αφήγηση, ποίηση και περιγραφική γραφή

Είδη δημιουργικής γραφής:

1. Αφήγηση ιστοριών:

αφήγηση περιλαμβάνει τη δημιουργία αφηγήσεων με χαρακτήρες, πλοκή και σκηνικό

μαθητές μαθαίνουν την τέχνη της οικοδόμησης της έντασης, της δημιουργίας αξιόπιστων χαρακτήρων και της προσέλκυσης των αναγνωστών





Έμφαση στη δομή της ιστορίας, συμπεριλαμβανομένης της εισαγωγής, της αυξανόμενης δράσης, της κορύφωσης, της επίλυσης

2. Ποίηση:

ποίηση είναι μια συνοπτική μορφή έκφρασης που παίζει με τη γλώσσα, το ρυθμό και το συναίσθημα

μαθητές εξερευνούν διάφορες ποιητικές μορφές (χαϊκού, σονέτο, ελεύθερος στίχος) και πειραματίζονται με την ομοιοκαταληξία και το μέτρο

Έμφαση στη χρήση ζωντανών εικόνων και στην πρόκληση συναισθημάτων μέσω των λέξεων

3. Περιγραφική γραφή

περιγραφική γραφή ζωγραφίζει ζωντανές εικόνες με λέξεις, απευθυνόμενη στις αισθήσεις

μαθητές μαθαίνουν να δημιουργούν λεπτομερείς σκηνές και σκηνικά που καθηλώνουν τους αναγνώστες

Ενθαρρύνετε τη χρήση της γλώσσας των αισθήσεων για να ζωντανέψει η γραφή

188

Διαδικασία της δημιουργικής γραφής:

1. Έμπνευση:

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να αντλούν έμπνευση από τις εμπειρίες, τα συναισθήματα και τις παρατηρήσεις

Προωθήστε την περιέργεια και την ανοιχτή σκέψη ως πηγές δημιουργικών ιδεών

2. Σύνταξη:

Διδάξτε στους μαθητές ότι το πρώτο προσχέδιο είναι μια πρόχειρη διερεύνηση





Δώστε έμφαση στη σημασία του να αποτυπώνετε τις ιδέες σας στο χαρτί χωρίς να ανησυχείτε για την τελειότητα

3. Αναθεώρηση:

-Καθοδηγήστε τους μαθητές στην αναθεώρηση και βελτίωση της εργασίας τους.

Συζητήστε τη σημασία της ανατροφοδότησης και της αυτοδιόρθωσης για τη βελτίωση της ποιότητας του γραπτού λόγου

4. Δημοσίευση

Γιορτάστε το έργο των μαθητών παρέχοντας ευκαιρίες για ανταλλαγή, είτε μέσω αναγνώσεων, είτε μέσω δημοσιεύσεων στην τάξη, είτε μέσω διαδικτυακών πλατφορμών

Έκφραση και φαντασία:

δημιουργική γραφή παρέχει στους μαθητές έναν ασφαλή χώρο για να εκφράσουν τις σκέψεις, τα συναισθήματα και τις ιδέες τους

Ενθαρρύνει τη φανταστική σκέψη και καλλιεργεί την αίσθηση του θαύματος

Δεξιότητες ζωής:

δημιουργική καλλιέργει αποτελεσματικές δεξιότητες επικοινωνίας, ενισχύει την αυτοπεποίθηση και ενθαρρύνει την κριτική σκέψη

μαθητές μαθαίνουν να εκτιμούν τη γλώσσα ως εργαλείο καλλιτεχνικής έκφρασης

Συμπέρασμα:

Η διδασκαλία της δημιουργικής γραφής μέσω της αφήγησης ιστοριών, της ποίησης και της περιγραφικής γραφής δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να αγκαλιάσουν τη δημιουργικότητά τους και να μοιραστούν τις μοναδικές τους απόψεις με τον κόσμο

ενασχόληση με αυτές τις μορφές έκφρασης, οι μαθητές ξεκινούν ένα ταξίδι αυτογνωσίας και αναπτύσσουν δεξιότητες που μπορούν να εφαρμοστούν σε διάφορες πτυχές της ζωής





Θέμα 6: Προσωπικά οικονομικά: Αποταμίευση, πίστωση και οικονομικός προγραμματισμός

Εισαγωγή:

προσωπική χρηματοοικονομική αναφέρεται στη διαχείριση των οικονομικών πόρων ενός ατόμου για την επίτευξη οικονομικών στόχων και τη λήψη τεκμηριωμένων οικονομικών αποφάσεων

Η διδασκαλία των προσωπικών οικονομικών εφοδιάζει τα άτομα με βασικές δεξιότητες για την υπεύθυνα διαχείριση των χρημάτων και την οικονομική ευημερία

Βασικές έννοιες:

1. Προϋπολογισμός:

Ο προϋπολογισμός περιλαμβάνει την παρακολούθηση των εσόδων και των εξόδων για τη δημιουργία ενός οικονομικού σχεδίου

190

μαθητές μαθαίνουν να κατανέμουν χρήματα για διάφορες κατηγορίες (στέγαση, φαγητό, διασκέδαση) και να θέτουν προτεραιότητες στις δαπάνες

2.

συνεπάγεται την παρακράτηση μέρους του εισοδήματος για μελλοντικές ανάγκες και στόχους

Διδάξτε στους μαθητές τη σημασία της αποταμίευσης για έκτακτες ανάγκες και των μακροπρόθεσμων στόχων (π.χ. εκπαίδευση, ιδιοκατοίκηση, συνταξιοδότηση)

3. Πίστωση και χρέος

Εξηγήστε την έννοια της πίστωσης και τον τρόπο με τον οποίο καθορίζεται η βαθμολογία της πίστωσης





Συζητήστε την υπεύθυνη χρήση της πίστωσης και τις πιθανές παγίδες της συσσώρευσης χρέους

4. Οικονομικός προγραμματισμός

Εισάγετε την έννοια της δημιουργίας ενός ολοκληρωμένου οικονομικού σχεδίου

Καλύπτουν τον καθορισμό βραχυπρόθεσμων και μακροπρόθεσμων στόχων, την κατανόηση του κινδύνου και τη συνετή επένδυση

Πρακτική εφαρμογή:

Καθοδηγήστε τους μαθητές στη δημιουργία ενός προσωπικού προϋπολογισμού, κατανέμοντας χρήματα για διάφορα έξοδα

Συζητήστε στρατηγικές για την εξοικονόμηση χρημάτων, όπως οι αυτόματες μεταφορές σε έναν αποταμιευτικό

Χρησιμοποιήστε πραγματικά σενάρια για να διερευνήσετε τον αντίκτυπο της πίστωσης και του χρέους στην οικονομική ευημερία

Δεξιότητες ζωής:

Η διδασκαλία των προσωπικών οικονομικών ενδυναμώνει τους μαθητές με δεξιότητες για οικονομική ανεξαρτησία και υπεύθυνη λήψη αποφάσεων

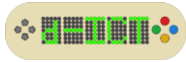
μαθητές αποκτούν την ικανότητα να σχεδιάζουν μελλοντικές ανάγκες και να αντιμετωπίζουν οικονομικές προκλήσεις

Οικονομικός αλφαριθμητισμός:

ενίσχυση του οικονομικού αλφαριθμητισμού εφοδιάζει τα άτομα με τη γνώση και την αυτοπεποίθηση να διαχειρίζονται αποτελεσματικά τα οικονομικά τους

μαθητές μαθαίνουν να κάνουν ενημερωμένες επιλογές, να αποφεύγουν οικονομικές παγίδες και να εργάζονται για την επίτευξη οικονομικών στόχων





Συμπέρασμα:

Η εισαγωγή σε έννοιες της προσωπικής οικονομίας, όπως ο προϋπολογισμός, η αποταμίευση, η πίστωση και ο οικονομικός προγραμματισμός, εφοδιάζει τους μαθητές με βασικές δεξιότητες ζωής

Με την εκμάθηση αυτών των εννοιών, τα άτομα είναι καλύτερα προετοιμασμένα να πλοηγηθούν στο οικονομικό τους ταξίδι και να επιτύχουν μεγαλύτερη οικονομική ασφάλεια

Θέμα 7: Βασική κηπουρική: Κηπουρική: Καλλιέργεια πράσινων αντίχειρων και όμορφων χώρων

Εισαγωγή:

Καλώς ήρθατε στον κόσμο της βασικής κηπουρικής! Σε αυτή τη θεματική εξερεύνηση, θα ασχοληθούμε με τα βασικά στοιχεία για την έναρξη και τη διατήρηση ενός μικρού κήπου, με βασική φροντίδα των φυτών και απλές τεχνικές διαμόρφωσης του τοπίου.

Ξεκινώντας:

Μάθετε τα οφέλη της κηπουρικής, από τη σύνδεση με τη φύση μέχρι την καλλιέργεια της δικής σας τροφής

Κατανοήστε τη σημασία της επιλογής της σωστής τοποθεσίας για τον κήπο σας

Απαραίτητα εργαλεία:

Ανακαλύψτε τα βασικά εργαλεία που απαιτούνται για την κηπουρική, όπως φυτάρια, κλαδευτήρια, γάντια και ποτιστήρια

Κατανοήστε πώς κάθε εργαλείο συμβάλλει στην επιτυχή κηπουρική

Επιλογή φυτών:





Εξερευνήστε επιλογές φυτών κατάλληλων για αρχάριους, όπως βότανα, λαχανικά και λουλούδια που είναι εύκολα στη φροντίδα

Εξετάστε παράγοντες όπως το κλίμα, το ηλιακό φως και το είδος του εδάφους κατά την επιλογή των φυτών

Φύτευση και φροντίδα του εδάφους:

Μάθετε τις κατάλληλες τεχνικές φύτευσης για να εξασφαλίσετε υγιή ανάπτυξη των ριζών

Κατανοήστε τη σημασία της προετοιμασίας του εδάφους, συμπεριλαμβανομένης της προσθήκης κομπόστ και της διατήρησης της υγρασίας του εδάφους

Πότισμα και συντήρηση:

Ανακαλύψτε την τέχνη του ποτίσματος, συμπεριλαμβανομένης της σωστής ποσότητας και του σωστού χρόνου

Κατανοήστε πώς να φροντίζετε τα φυτά σας μέσω της τακτικής συντήρησης, όπως το κλάδεμα και το ξεχορτάρισμα

Βασικός εξωραϊσμός:

Εξερευνήστε απλές ιδέες εξωραϊσμού για να ενισχύσετε την οπτική ελκυστικότητα του κήπου σας

Μάθετε πώς να δημιουργείτε μονοπάτια, μπορντούρες και σημεία εστίασης χρησιμοποιώντας φυτά και διακοσμητικά στοιχεία

Διαχείριση παρασίτων και ασθενειών:

Κατανόηση των κοινών παρασίτων και ασθενειών του κήπου

Μάθετε για φυσικές και χωρίς χημικά μεθόδους πρόληψης και διαχείρισης αυτών των προβλημάτων

Συγκομιδή και απόλαυση:





Ανακαλύψτε την ικανοποίηση της συγκομιδής των σπιτικών σας προϊόντων

Μάθετε για τις κατάλληλες τεχνικές συγκομιδής διαφόρων φυτών

Συμπέρασμα:

Εμβαθύνοντας στα βασικά στοιχεία της κηπουρικής, ξεκινάτε ένα ταξίδι που σας γεμίζει ικανοποίηση και καλλιεργεί τόσο τα φυτά όσο και τη σύνδεσή σας με τη φύση. Από τη φύτευση του πρώτου σας σπόρου μέχρι να δείτε τον κήπο σας να ανθίζει, είστε στο δρόμο σας για να καλλιεργήσετε όχι μόνο όμορφους χώρους αλλά και έναν πιο πράσινο και υγιεινό τρόπο ζωής. Αν έχετε οποιεσδήποτε ερωτήσεις, μη διστάσετε να ρωτήσετε. Καλή κηπουρική!





MODULE 2

e-Tool I: Ψηφιακές δεξιότητες στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ

Εργαλείο Τίτλος δραστηριότητας	Σχεδιασμός ψηφιακού περιεχομένου που ενθαρρύνει την ενεργητική μάθηση: δημιουργία ενός διαδικτυακού χάρτη μυαλού
Διάρκεια	1h30
Υλικά	Φορητοί υπολογιστές και σύνδεση στο διαδίκτυο, ένα μεγάλο φύλλο χαρτί, μαρκαδόροι διαφόρων χρωμάτων και σημειώσεις post it.
Διαδικασία	<p>Mind mapping: ορισμός και οφέλη</p> <p>Η χαρτογράφηση του νου βελτιστοποιεί τη μάθηση, την απομνημόνευση, την κατανόηση των ιδεών και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων. Η χαρτογράφηση του νου ενισχύει επίσης την ηλεκτρονική μάθηση, καθώς είναι μια ελκυστική άσκηση. Οι μέθοδοι μάθησης είναι συχνά παθητικές. Όταν διαβάζετε ένα βιβλίο ή ακούτε μια διάλεξη, καταναλώνετε πληροφορίες μόνο παθητικά. Όταν δημιουργείτε ή βλέπετε έναν χάρτη του νου, είστε ενεργητικοί, επειδή προσπαθείτε να συνθέσετε και να συνδέσετε τις πληροφορίες μέσω χρωμάτων και εικόνων. Αλληλεπιδρώντας με το περιεχόμενο, το απορροφούμε πολύ καλύτερα. Ο χάρτης του νου είναι ένα χρήσιμο και οπτικό εργαλείο διδασκαλίας για διαδικτυακά και δια ζώσης μαθήματα.</p> <p>Παράδειγμα ενός απλού χάρτη:</p>





Η προέλευση του χάρτη μυαλού

Σε μια εποχή που η γραφή ήταν ακριβή και χρονοβόρα, οι Έλληνες και οι Ρωμαίοι χρησιμοποιούσαν μια μέθοδο οπτικοποίησης που ονομαζόταν μέθοδος των τόπων για την ανάκτηση πληροφοριών. Εν ολίγοις, οπτικοποιούσαν έναν τόπο (μια αγορά ή μια εκκλησία, για παράδειγμα) και συνέδεαν τις λεπτομέρειες αυτού του τόπου με τις πληροφορίες που ήθελαν να θυμηθούν. Μια πόρτα μπορεί να αντιστοιχεί σε μια λέξη, ένα παράθυρο σε μια έννοια, ένα δωμάτιο σε μια ιδέα... Με αυτόν τον τρόπο, κάθε φορά που αναζητούσαν αυτή τη λέξη, έννοια ή ιδέα, έπρεπε απλώς να φανταστούν το μέρος όπου τη θυμόντουσαν. Αυτή η τεχνική τους επέτρεπε να θυμούνται μεγάλες ποσότητες πληροφοριών, μερικές φορές ακόμη και ολόκληρες ομιλίες.

Διαδικασία

Βήμα 1. Εξηγήστε εν συντομία στην ομάδα σας τι είναι ο χάρτης νου, για ποιο λόγο χρησιμοποιείται και τις βασικές αρχές.

Βήμα 2. Δημιουργήστε διαφορετικές ομάδες των τριών ατόμων. Κάθε ομάδα έχει στη διάθεσή της περίπου μιάμιση ώρα για να δημιουργήσει έναν Mind Map στο λογισμικό της επιλογής της.

Βήμα 3. Δώστε το ίδιο θέμα σε κάθε ομάδα, δηλαδή μια έννοια από την οποία θα δημιουργήσουν τον χάρτη του μυαλού τους.

Υπάρχουν διάφορες δυνατότητες. Εάν απευθύνεστε σε ένα μάλλον αρχάριο ακροατήριο, προτείνετε να δημιουργήσετε έναν διασκεδαστικό





χάρτη του μυαλού σας με βάση τους στόχους της χρονιάς.

Για παράδειγμα, η έννοια θα μπορούσε να είναι το έτος 2023 και οι στόχοι που έχουμε θέσει στους εαυτούς μας για να επιτύχουμε, όπως στο παρακάτω παράδειγμα:

Η δεύτερη επιλογή θα μπορούσε να είναι η ανάπτυξη ενός χάρτη μυαλού για ένα επίκαιρο θέμα που θα κινητοποιούσε περισσότερες δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, για παράδειγμα για την "υπερθέρμανση του πλανήτη" ή την "απομακρυσμένη μάθηση".

Βήμα 4. Κάθε ομάδα πρέπει πρώτα να δημιουργήσει έναν χάρτη στο χαρτί μέσω καταιγισμού ιδεών (45 λεπτά).

Δεδομένου ότι οι χάρτες μυαλού είναι γενικά άγνωστοι στους εκπαιδευτές, οι ομάδες καθοδηγούνται να κάνουν πρώτα καταιγισμό ιδεών. Δώστε τους ένα μεγάλο φύλλο χαρτί, διαφορετικού χρώματος μαρκαδόρους και αυτοκόλλητες σημειώσεις. Τα μικρά αυτοκόλλητα είναι πολύ χρήσιμα εδώ, καθώς οι ομάδες μπορούν να γράψουν ιδέες πάνω τους και στη συνέχεια να τις αναμείξουν όσες φορές χρειάζεται για να δημιουργήσουν αποτελεσματικές κατηγορίες. Κατά τη διάρκεια της εξάσκησης, είναι σημαντικό ο εκπαιδευτής να εναλλάσσεται μεταξύ των ομάδων για να βοηθήσει εκείνους που δυσκολεύονται να ξεκινήσουν και εκείνους που χρειάζονται πρόκληση για να διευρύνουν τη σκέψη τους. Κατά τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας, οι μαθητές πρέπει να ολοκληρώσουν τα ακόλουθα βήματα για τη δημιουργία ενός απλού, συνεκτικού και αποτελεσματικού χάρτη του νου. Ο συντονιστής θα πρέπει να τους δώσει τις ακόλουθες οδηγίες:





- Γράψτε το θέμα ή το θέμα στο κέντρο του εγγράφου.
- Δημιουργήστε διακλαδώσεις για τις κύριες ιδέες προς όλες τις κατευθύνσεις. Αυτό χρησιμοποιεί την ακτινοβόλο σκέψη, δηλαδή μια ιδέα δημιουργεί μια άλλη, και ούτω καθεξής.
- Προσθέστε υποκλάδους για δευτερεύουσες ιδέες. Μπορείτε να χωρίσετε τα κλαδιά σε υποκλαδίσκους, για να εξειδικεύσετε και να αποσαφηνίσετε κάθε ιδέα.
- Συμπληρώστε με τριτογενείς ιδέες που σχετίζονται με τους υποκλάδους. Εάν είναι δυνατόν, συνεχίστε να διαιρείτε τους υποκλάδους, εντός του ορίου των 3 έως 4 υποκλάδων, έτσι ώστε ο χάρτης να παραμένει ευανάγνωστος.

Βήμα 5. Στη συνέχεια, κάθε ομάδα θα σχεδιάσει τον χάρτη του μυαλού της σε ένα πρόγραμμα λογισμικού. (μία ώρα)

Μόλις ολοκληρωθεί ο χάρτης του νου, κάθε ομάδα επιλέγει ένα από τα τρία προσιτά και εύχρηστα προγράμματα λογισμικού για να εξερευνήσει, να σχεδιάσει, να ψηφιοποιήσει και να μορφοποιήσει τον χάρτη του νου της:

- [Lucidparks.com](https://lucidparks.com)
- [Καμβάς](#)
- <https://www.mindmeister.com/map/2766371361>

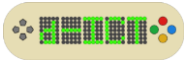
Η ιδέα είναι να σχεδιαστεί ο χάρτης του μυαλού και να μετατραπεί σε ένα πραγματικό μέσο που θα χρησιμοποιηθεί στο διαδίκτυο.





	<p>Παραδείγματα μορφοποίησης: Για κάθε κλάδο, χρησιμοποιήστε ένα χρώμα, εικόνες, σύμβολα, γράψτε και σχεδιάστε ό,τι μπορεί να βοηθήσει στην κατανόηση. Το βήμα αυτό συνίσταται στην ανεξάρτητη εξερεύνηση του λογισμικού και των βασικών λειτουργιών που επιτρέπουν τη δημιουργία ευρετικής υποστήριξης και τη λήψη απλών και σχετικών γραφικών αποφάσεων. Οι συμμετέχοντες πρέπει να εξερευνήσουν τις ποικίλες δυνατότητες σχεδιασμού εργονομικού και ελεύθερου λογισμικού.</p> <p>Βήμα 6. Παρουσίαση και ανατροφοδότηση του χάρτη σκέψης. (10 λεπτά ανά ομάδα).</p> <p>Κάθε ομάδα ορίζει έναν δημοσιογράφο που θα παρουσιάσει τη δημιουργία της και θα εξηγήσει τις επιλογές της.</p>
<p>Περαιτέρω πόροι ή αναφορές</p>	<p>Σύνδεσμοι για πρόσβαση στα τρία δωρεάν προγράμματα:</p> <ul style="list-style-type: none">• Lucidparks.com• Καμβάς• https://www.mindmeister.com/map/2766371361 <p>Θεωρητικό και εμπνευσμένο βίντεο:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=p9jEL_LgAm4&ab_channel=MentalEfficiency</p> <p>Σε αυτό το βίντεο, ο Βρετανός ψυχολόγος Tony Buzan, σε συνέχεια της έρευνάς του σχετικά με τη μάθηση και τον ανθρώπινο εγκέφαλο, εξηγεί</p>





πώς γέννησε τη δεκαετία του 1970 τη μέθοδο οργάνωσης με χαρτογράφηση του νου, με τη μορφή δενδροειδούς δομής.

Πώς να δημιουργήσετε έναν εννοιολογικό χάρτη

https://www.youtube.com/watch?v=sZJj6DwCqSU&ab_channel=UofGLibrary





e-Tool II: Ψηφιακές δεξιότητες στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ

Εργαλείο Τίτλος δραστηριοτήτων	Χρησιμοποιήστε την εφαρμογή Speak up: Ενθαρρύνετε την αλληλεπίδραση στην τάξη και την ανατροφοδότηση κατά τη διάρκεια μιας σύγχρονης τάξης/μαθήματος.
Διάρκεια	1 ώρα 30
Υλικά	Φορητοί υπολογιστές και σύνδεση στο διαδίκτυο
Διαδικασία	<p>Πολλοί από εμάς έχουν διαπιστώσει ότι είναι εύκολο να περνάς απαρατήρητος και να χάνεις τη φωνή σου σε σύγχρονα διαδικτυακά περιβάλλοντα. Με πολλές αίθουσες διδασκαλίας σε απευθείας σύνδεση μετά την κρίση του Covid, θα μπορούσαμε όλοι να κάνουμε μια ανανέωση στο πώς να συμμετέχουμε σε ουσιαστικό διάλογο με τους συμμετέχοντες, είτε σε απευθείας σύνδεση είτε σε παρουσία/στην αίθουσα διδασκαλίας.</p> <p>Το Speakup είναι μια δωρεάν εφαρμογή που αναπτύχθηκε από την EPFL (Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne) και το UNIL (Πανεπιστήμιο της Λωζάνης). Είναι ένα πραγματικό διαμάντι: απλό αλλά αποτελεσματικό, ευέλικτο και σαφές χωρίς την ανάγκη δημιουργίας λογαριασμού (ανίχνευση και αναγνώριση μέσω cookies που αποθηκεύονται στο Ελβετικό Ομοσπονδιακό Ινστιτούτο Τεχνολογίας της Λωζάνης).</p>





Η εφαρμογή παρέχει πολλές ευκαιρίες για ανταλλαγή ανατροφοδότησης κατά τη διάρκεια ενός διαδικτυακού μαθήματος, για συζήτηση, για σύντομη έρευνα ή κουίζ, για ανατροφοδότηση σχετικά με μια δραστηριότητα ή μεταξύ των συμμετεχόντων, για τη δημιουργία ενός προσωρινού κοινωνικού δικτύου, για συν-διεύθυνση και συνεργασία με άλλα σχολεία. Μια φιλική προς το χρήστη εφαρμογή, προσαρμόσιμη σε όλες τις ειδικότητες, με δυνατότητα προώθησής της στην εκπαιδευτική σας ομάδα, καθιστώντας την εργαλείο αναστοχασμού. Ωστόσο, από την άποψη του GDPR, για τη χρήση αυτής της εφαρμογής συνιστάται να λάβετε την προηγούμενη άδεια του διευθυντή του σχολείου που είναι υπεύθυνος για την επεξεργασία των προσωπικών δεδομένων.

Το SpeakUp είναι μια εφαρμογή που παρέχει ένα ψηφιακό κανάλι επικοινωνίας για την ενθάρρυνση της αλληλεπίδρασης και του σχολιασμού στην τάξη. Κατά τη διάρκεια της σύγχρονης διάσκεψης, ο εκπαιδευτικός μπορεί να ακούσει τις ερωτήσεις/σκέψεις/δυσκολίες/απόψεις των μαθητών στο SpeakUp. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει το εργαλείο για να οργανώσει δραστηριότητες εντός και εκτός της τάξης.

1) Ο φοιτητής μπορεί να σχολιάσει ανώνυμα στο SpeakUp οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του μαθήματος για να θέσει/απαντήσει σε μια ερώτηση ή να ψηφίσει για ένα σχόλιο που θεωρεί σχετικό.

2) Το εργαλείο διευκολύνει την αλληλεπίδραση μεταξύ καθηγητή και μαθητών, αλλά και μεταξύ μαθητών εντός και εκτός τάξης.





	<p>Διαδικασία:</p> <ul style="list-style-type: none">-Εγκαταστήστε το Speak up στον υπολογιστή σας- Ορίστε έναν καθηγητή και 4 ή 5 μαθητές- Δοκιμάστε το Speak up και τις λειτουργίες ανατροφοδότησης προσομοιώνοντας μια συνεδρία τάξης. <p>Στοχευμένες δεξιότητες: εξοικείωση με ένα εργαλείο που προωθεί την ενεργό μάθηση/ βελτίωση των δεξιοτήτων αλληλεπίδρασης με τους μαθητές.</p>
<p>Περαιτέρω πόροι ή αναφορές</p>	<ul style="list-style-type: none">● https://speakup.info/● https://elearning.unige.ch/ressources/speakup/● https://hbsp.harvard.edu/inspiring-minds/how-to-encourage-students-to-speak-up-in-virtual-classes





MODULE 3

e-Tool I: Μεθοδολογίες και εργαλεία για την ενίσχυση της αλληλεπίδρασης και της ομαδικής εργασίας των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ

Εργαλείο δραστηριότητας	Τίτλος	As εξασκηθούμε με τον Miro. Διαδικτυακό συνεργατικό εργαστήριο για να ανακαλύψετε και να εξασκηθείτε με τον Miro
Διάρκεια		3 ώρες
Υλικά		Για την υλοποίηση της δραστηριότητας απαιτούνται τα ακόλουθα υλικά: <ul style="list-style-type: none">- Υπολογιστής γραφείου για κάθε συμμετέχοντα- Σύνδεση στο Internet- Ζουμ και αίθουσες ζουμ- Miro Board σε αυτόν τον σύνδεσμο: https://miro.com/app/board/uXjVMrTZCtI=/
Διαδικασία		Στόχος του εργαστηρίου είναι να εισαγάγει τους εκπαιδευτικούς στη χρήση του Miro για την υποστήριξη σύγχρονων και ασύγχρονων διαδικτυακών συνεργατικών δραστηριοτήτων.





Συνιστώμενος αριθμός συμμετεχόντων: 10 / 16 συνδεδεμένοι από απόσταση.

ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

1- Προετοιμάστε τον πίνακα καλωσορίσματος

Πριν από το εργαστήριο, προετοιμάστε τον πίνακα καλωσορίσματος για να μπορέσουν οι συμμετέχοντες να εξοικειωθούν με το ψηφιακό περιβάλλον Miro και τα χαρακτηριστικά του.

Ο πίνακας καλωσορίσματος πρέπει να είναι εφοδιασμένος με

- μια **περιοχή πόρων**, με εκπαιδευτικά προγράμματα Miro, βίντεο και άλλα χρήσιμα υλικά
- έναν **"χώρο παιχνιδιού"** στον οποίο οι συμμετέχοντες θα κληθούν να πραγματοποιήσουν κάποιες προκαταρκτικές δραστηριότητες
- μια περιοχή όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να συστηθούν

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον πίνακα ή να εμπνευστείτε από αυτόν και να τον τροποποιήσετε:

<https://miro.com/app/board/uXjVMrTZCtI=/>





2 - Προσκαλέστε τους συμμετέχοντες στον πίνακα καλωσορίσματος

Λίγες ημέρες πριν από το εργαστήριο, στείλτε στους συμμετέχοντες τον σύνδεσμο του Wellcome Board και καλέστε τους να τον εξερευνήσουν. Υπενθυμίστε ότι είναι σημαντικό να αφιερώσετε λίγο χρόνο για αυτή τη δραστηριότητα.

Στείλτε επίσης τον σύνδεσμο Zoom για να συμμετάσχετε στο διαδικτυακό εργαστήριο.

ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ

Βήμα 1 - Καλωσόρισμα των συμμετεχόντων και εισαγωγή (15 λεπτά)

- Υποδεχτείτε τους συμμετέχοντες κατά την είσοδό τους στο Zoom καλωσορίζοντάς τους.
- Παρουσιάστε εν συντομία τα βασικά χαρακτηριστικά του Zoom (ή της πλατφόρμας που χρησιμοποιείτε για τη διαδικτυακή συνάντηση).
- Παρουσίαση των στόχων και του προγράμματος του εργαστηρίου

Βήμα 2 - Παρουσιάσεις των συμμετεχόντων (15 λεπτά)

- Μοιραστείτε τον σύνδεσμο του πίνακα Miro στη συνομιλία Zoom και προσκαλέστε τους συμμετέχοντες να συμμετάσχουν στον πίνακα





- Τους προτρέπετε να κινηθούν γύρω από τον πίνακα για να φτάσουν στην περιοχή παρουσίας των συμμετεχόντων (Κάρτες ομαδικών παικτών).
- Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να συστηθεί σε 1 λεπτό, χρησιμοποιώντας την κάρτα που έχει συμπληρώσει.
- Καθώς οι συμμετέχοντες συστήνονται, επισημάνετε την κάρτα τους μεγεθύνοντάς την ή μεγεθύνοντάς την.

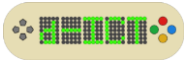
Βήμα 3 - Μάρμαρα διάθεσης (15 λεπτά)

Το Mood Marbles είναι μια πρακτική ομαδικής κουλτούρας που επιτρέπει σε κάθε άτομο μέσα σε μια ομάδα να επικοινωνήσει πώς αισθάνεται ανά πάσα στιγμή, χρησιμοποιώντας διάφορους χρωματιστούς κύκλους σε ένα βάζο. Το βάζο (φυσικό ή ψηφιακό) είναι προσβάσιμο σε όλα τα μέλη της ομάδας και συμπληρώνεται με 1 από 2 χρωματιστούς βόλους από κάθε μέλος της ομάδας.

Χρησιμοποιήστε το πρότυπο Mood Marbles που μπορείτε να βρείτε στον πίνακα Miro:

- Ο καθένας έχει μια πράσινη και μια κόκκινη μπίλια.
- **Πράσινο** σημαίνει "αισθάνομαι καλά". **Κόκκινο** σημαίνει ότι κάτι δεν πάει καλά (δεν αισθάνομαι καλά, δεν μου αρέσει το θέμα, χρειάζομαι ένα διάλειμμα).
- Καλέστε τον συμμετέχοντα να αφιερώσει χρόνο για να τοποθετήσει τη μπίλια της τρέχουσας διάθεσής του στο βάζο.





- Μόλις τελειώσετε, αφιερώστε 3' για να συζητήσετε μεταξύ σας γιατί υπάρχουν περισσότεροι πράσινοι ή κόκκινοι, αν το αισθάνεστε έτσι ή αν υπάρχουν εθελοντές. Μην πιέζετε τους ανθρώπους να συζητήσουν αν δεν θέλουν.
- Οι μπίλιες μπορούν να αλλάξουν ανά πάσα στιγμή. Ο καθένας έχει μια φουσαλίδα και μπορεί να την αλλάξει κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου.

Ως συντονιστής, μπορείτε να παρακολουθείτε το διάγραμμα Mood Marbles για να γνωρίζετε αν η ομάδα αισθάνεται ασφαλής και άνετα να εργάζεται μαζί ή αν χρειάζεται να γίνει μια συζήτηση ή μια αναδρομή για να ανακαλύψετε λεπτομέρειες σχετικά με κάτι που προκαλεί πρόβλημα στην ομάδα.

Βήμα 4 - Παγοθραύστης: (15 λεπτά)

- Εισαγωγή του icebreaker
- Επιλέξτε μια διασκεδαστική φράση ("Ομαδική εργασία και συνεργασία στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση", "Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση είναι...")
- Δώστε σε όλους 3 λεπτά για να βρουν ένα GIF της φάσης, χρησιμοποιήστε [το https://giphy.com/](https://giphy.com/)
- Χρησιμοποιήστε τη λειτουργία ψηφοφορίας για να ψηφίσετε το αγαπημένο σας GIF, πείτε στους ανθρώπους να ψηφίσουν στα γκρι τετράγωνα.





Αν θέλετε, μπορείτε να επιλέξετε και άλλα μέσα για να σπάσετε τον πάγο. Ρίξτε μια ματιά σε αυτά που προτείνονται στον πίνακα:

- Δελτίο καιρού
- Πώς αισθάνεστε σήμερα;
- Μάντεψε ποιος

[προαιρετικό]

Βήμα 5 - Διαδικτυακός δομημένος καταγισμός ιδεών με το O.P.E.R.A. (70 λεπτά)

Το εργαλείο OPERA είναι μια μέθοδος συνδημιουργίας που συνδυάζει τη συστηματική σκέψη με μια δημιουργική διαδικασία επίλυσης προβλημάτων. Στοχεύει στην ανάπτυξη σκέψεων και προτάσεων με συνεργατικό τρόπο για την απάντηση σε ένα κύριο ερώτημα.

1. **Η εργασία (2 λεπτά):** Η διαδικασία ξεκινά με την παρουσίαση της εργασίας, συνήθως ως ανοικτή ερώτηση. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτή την αρχική ερώτηση: **"Πώς μπορούμε να κάνουμε την εξ αποστάσεως εκπαίδευση πιο συνεργατική;"**
2. **Δικές σας προτάσεις (3 λεπτά):** ζητήστε από τους συμμετέχοντες να συγκεντρώσουν ιδέες και να τις





καταγράψουν σε ένα φύλλο χαρτί (ναι, ας χρησιμοποιήσουμε ένα φύλλο χαρτί!)

3. **Προτάσεις σε ζεύγη (20 λεπτά):** οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ζεύγη (χρησιμοποιήστε το Zoom Rooms). Ζητήστε από κάθε ζεύγος να συγκρίνουν τις ιδέες τους και να διατυπώσουν 3 προτάσεις / υποδείξεις σε 3 αυτοκόλλητες σημειώσεις. Χρησιμοποιήστε τον πίνακα Miro για να κολλήσετε τις σημειώσεις.
4. **Εξηγήσεις (20 λεπτά).** Στην ολομέλεια, κάθε ζεύγος εξηγεί εν συντομία στο υπόλοιπο ακροατήριο τις προτάσεις που έχει επισυνάψει στον πίνακα.
5. **Κατάταξη (5 λεπτά):** οι συμμετέχοντες επιλέγουν τις πιο σημαντικές ιδέες. Καθένας από αυτούς έχει 4 ψήφους να ρίξει στις αυτοκόλλητες σημειώσεις στον πίνακα. Μόνο μία ψήφος μπορεί να δοθεί στις ιδέες του ζεύγους του καθενός. Χρησιμοποιήστε τη δυνατότητα **ψηφοφορίας** στο Miro.
6. **Τακτοποίηση (20 λεπτά):** ομαδοποιήστε τις αυτοκόλλητες σημειώσεις στον πίνακα εργασίας σύμφωνα με τα θέματα, ακολουθώντας τις οδηγίες των συμμετεχόντων.

Βήμα 6 - Γρήγορη αξιολόγηση - Αναδρομή (15 λεπτά)





	<p>Καλέστε τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις εντυπώσεις τους από το εργαστήριο χρησιμοποιώντας το αυτοκόλλητο σημείωμα στον πίνακα Miro.</p> <ul style="list-style-type: none">- αυτό που με εξέπληξε- τι πήγε καλά- τι μπορεί να βελτιωθεί- τι θα πάρω στο σπίτι <p>Συζητήστε συλλογικά τις αυτοκόλλητες σημειώσεις</p> <p>Βήμα Αντίο - (5 λεπτά)</p> <p>Πες αντίο!</p>
<p>Περαιτέρω πόροι ή αναφορές</p>	<p>Πρότυπα Miro:</p> <ul style="list-style-type: none">- Εργαστήριο για την οικοδόμηση ομαδικής συνεργασίας: https://miro.com/app/dashboard/?tpTemplate=redhat-workshop&isCustom=false&share_link_id=703004933402- Κάρτα παίκτη ομάδας: https://miro.com/app/dashboard/?tpTemplate=team-player-card&isCustom=false&share_link_id=352142684482- Ενεργοποιητές εργαστηρίων και συναντήσεων από τη Μαίρα Rahme: https://miro.com/app/board/uXjVO3FOvpE=?fromEmbed=1





	<ul style="list-style-type: none">- Terrific Eight των Tricia Conyers & John Norcross: https://miro.com/app/board/o9J_lcH221s=?fromEmbed=1- Emotions Wheel Icebreaker της Anya Dvornikova: https://miro.com/app/board/o9J_laXiR2c=?fromEmbed=1 <p>O.P.E.R.A.</p> <ul style="list-style-type: none">- OPERA, από τον Innotimi: https://www.cittametropolitana.mi.it/export/sites/default/welfare_e_pari_opportunita/enGaging/doc/AcademyDoc/m4_OPERA.pdf- Χρησιμοποιήστε το OPERA για συνεργασία: https://mainograz.com/2016/12/08/come-usare-opera-partecipare/
--	--





MODULE 4

e-Tool I: Μεθοδολογίες και εργαλεία για την ενίσχυση των κινήτρων των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ

Εργαλείο δραστηριότητας	Τίτλος Αναστοχασμός και εφαρμογή στρατηγικών παρακίνησης
Διάρκεια	60 λεπτά
Υλικά	<ul style="list-style-type: none">• Χαρτί ή ψηφιακές συσκευές για σημειώσεις και σκίτσα• Μαρκαδόροι, στυλό ή ψηφιακά εργαλεία σχεδιασμού όπως υπολογιστής, tablet για τη δημιουργία οπτικών αναπαραστάσεων• Αυτοκόλλητες σημειώσεις ή κενές κάρτες για την οργάνωση ιδεών
Διαδικασία	<p>Στόχος: Εφαρμογή των γνώσεων που αποκτήθηκαν από το μάθημα "Μεθοδολογίες και εργαλεία για την ενίσχυση της παρακίνησης των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ", μέσω του προβληματισμού σχετικά με τις στρατηγικές παρακίνησης και της ανάπτυξης ενός σχεδίου δράσης για την ενίσχυση της παρακίνησης των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ.</p> <p>Βήμα 1 : εισαγωγή (5 λεπτά)</p> <ul style="list-style-type: none">• Δώστε μια σύντομη επισκόπηση του μαθήματος και της εστίασής του στην ενίσχυση των κινήτρων

213



των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ.

- Υπενθυμίστε στους συμμετέχοντες τις βασικές έννοιες και στρατηγικές που καλύφθηκαν στο μάθημα.

Βήμα 2 : Οδηγίες δραστηριότητας (15 λεπτά)

- Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες ή ζευγάρια.
- Δώστε σε κάθε ομάδα/ζεύγος μια σειρά ερωτήσεων που σχετίζονται με τις στρατηγικές παρακίνησης που καλύφθηκαν στο μάθημα.
- Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να συζητήσουν και να προβληματιστούν σχετικά με την κατανόηση των στρατηγικών και την πιθανή εφαρμογή τους στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση και κατάρτιση στην ΕΕΚ.
- Αφιερώστε αρκετό χρόνο για τις ομαδικές συζητήσεις και επιτρέψτε στους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις ιδέες τους με την ευρύτερη ομάδα στη συνέχεια.



Βήμα 3 : Φάση σχεδιασμού (30 λεπτά)

- Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να αναπτύξουν ατομικά ένα σχέδιο δράσης για την εφαρμογή στρατηγικών παρακίνησης στα δικά τους πλαίσια εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ΕΕΚ.



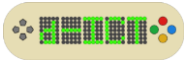


- Παρέχετε ένα πρότυπο ή έναν οδηγό με παραδείγματα για να βοηθήσετε τους συμμετέχοντες να δομήσουν τα σχέδια δράσης τους.
- Καθοδηγήστε τους συμμετέχοντες να εξετάσουν τις συγκεκριμένες ανάγκες, προκλήσεις και πόρους που είναι διαθέσιμοι στο μαθησιακό τους περιβάλλον κατά την ανάπτυξη των σχεδίων τους
 - ενθαρρύνετε τους να συμπεριλάβουν διαδραστικά στοιχεία ή δραστηριότητες που βασίζονται σε παιχνίδια.
- Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να είναι συγκεκριμένοι και πρακτικοί περιγράφοντας τα βήματα που θα ακολουθήσουν για την εφαρμογή των στρατηγικών.

Βήμα 4 : Παρουσίαση και συζήτηση (15 λεπτά)

- Δώστε χρόνο στους συμμετέχοντες να μοιραστούν τα σχέδια δράσης τους με την ευρύτερη ομάδα.
 - Επιτρέψτε στους συμμετέχοντες να κάνουν ερωτήσεις, να παρέχουν ανατροφοδότηση και να προσφέρουν προτάσεις ο ένας στον άλλον.
 - Διευκολύνετε μια συζήτηση σχετικά με τα κοινά θέματα, τις προκλήσεις και τις πιθανές λύσεις που προκύπτουν από τη συνεδρία ανταλλαγής απόψεων.
- Επισημάνετε τη σημασία της συνεργασίας και της συνεχούς βελτίωσης για την ενίσχυση των





	<p>κινήτρων των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ.</p> <p>Βήμα 5 : Αναστοχασμός και ανακεφαλαίωση (5 λεπτά)</p> <ul style="list-style-type: none">• Συνοψίστε τη βασική έννοια της δραστηριότητας και ενισχύστε τη σημασία της εφαρμογής στρατηγικών παρακίνησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ.• Παρέχετε στους συμμετέχοντες πρόσθετες πηγές, αναφορές ή εργαλεία που μπορούν να εξερευνήσουν για να ενισχύσουν περαιτέρω την κατανόηση των τεχνικών παρακίνησης.• Ευχαριστήστε τους συμμετέχοντες για την ενεργό συμμετοχή και εμπλοκή τους καθ' όλη τη διάρκεια της ενότητας. <p>Σημείωση: Ανάλογα με τους διαθέσιμους πόρους και την εξοικείωση των συμμετεχόντων με την τεχνολογία, η δραστηριότητα μπορεί να προσαρμοστεί ώστε να περιλαμβάνει ψηφιακά εργαλεία σχεδιασμού ή λογισμικό για τη δημιουργία οπτικών αναπαραστάσεων του σχεδιασμού της παιχνιδοποιημένης μαθησιακής ενότητας.</p>
<p>Περαιτέρω πόροι ή αναφορές</p>	<p>https://edly.io/blog/how-to-motivate-learners-in-an-online-learning-environment/</p>





e-Tool II: Μεθοδολογίες και εργαλεία για την ενίσχυση των κινήτρων των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ

Εργαλείο Τίτλος δραστηριότητας	Παιχνιδοποίηση στην εξ αποστάσεως επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση και κίνητρα των εκπαιδευομένων
Διάρκεια	60 λεπτά
Υλικά	<ul style="list-style-type: none">• Χαρτί ή ψηφιακές συσκευές για σημειώσεις και σκίτσα• Μαρκαδόροι, στυλό ή ψηφιακά εργαλεία σχεδιασμού όπως υπολογιστής, tablet για τη δημιουργία οπτικών αναπαραστάσεων• Αυτοκόλλητες σημειώσεις ή κενές κάρτες για την οργάνωση ιδεών
Διαδικασία	<p>Στόχος: Να διερευνήσει την εφαρμογή των τεχνικών παιχνιδοποίησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ και να αναπτύξει μια στρατηγική παιχνιδοποίησης για την ενίσχυση των κινήτρων των εκπαιδευομένων.</p> <p>Βήμα 1 : εισαγωγή (5 λεπτά)</p>

217





- Ξεκινήστε με την εισαγωγή της έννοιας της παιχνιδοποίησης και των πιθανών πλεονεκτημάτων της στην ενίσχυση των κινήτρων των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ.
- Δώστε μια σύντομη επισκόπηση της εστίασης της ενότητας στην εφαρμογή τεχνικών παιχνιδοποίησης για την εμπλοκή και την παρακίνηση των μαθητών.

Βήμα 2 : Εξερεύνηση της παιχνιδοποίησης (20 λεπτά):

- Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες.
- Αναθέστε σε κάθε ομάδα ένα συγκεκριμένο στοιχείο παιχνιδοποίησης, όπως πόντους, κονκάρδες, πίνακες κατάταξης, προκλήσεις ή ανταμοιβές.
- Καθοδηγήστε τις ομάδες να διερευνήσουν το στοιχείο που τους έχει ανατεθεί, να συζητήσουν τη σημασία του για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ και να οργανώσουν καταιγισμό ιδεών σχετικά με τον τρόπο αποτελεσματικής ενσωμάτωσής του (δείτε άλλες ενότητες, εάν είναι απαραίτητο).
- Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να λάβουν υπόψη τους το συγκεκριμένο πλαίσιο επαγγελματικής κατάρτισης και τα





χαρακτηριστικά των εκπαιδευομένων κατά την ανάπτυξη των ιδεών τους.



Βήμα 3 : Ανάπτυξη στρατηγικής παιχνιδιού (25 λεπτά)

- Ζητήστε από κάθε ομάδα να αναπτύξει μια στρατηγική παιχνιδιοποίησης για ένα συγκεκριμένο μάθημα ή θέμα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ΕΕΚ.
- Καθοδηγήστε τους συμμετέχοντες να περιγράψουν τα ακόλουθα στοιχεία της στρατηγικής τους:
 - Κοινό-στόχος: Προσδιορίστε τους εκπαιδευόμενους που θα επωφεληθούν από τη στρατηγική παιχνιδιοποίησης.
 - Στόχοι: Καθορίστε τους στόχους και τα επιθυμητά αποτελέσματα της ενσωμάτωσης της παιχνιδιοποίησης.
 - Στοιχεία παιχνιδιού: Επιλέξτε τα συγκεκριμένα στοιχεία παιχνιδιοποίησης που θα χρησιμοποιηθούν (μαθησιακοί στόχοι, διαδραστικές δραστηριότητες, πλατφόρμα, ανταμοιβές,
- Εφαρμογή: Περιγράψτε πώς τα στοιχεία παιχνιδιοποίησης θα ενσωματωθούν στη μαθησιακή διαδικασία.
 - Ανατροφοδότηση και ανταμοιβές: Καθορίστε τους μηχανισμούς ανατροφοδότησης και το





σύστημα ανταμοιβών για την ενίσχυση των κινήτρων των μαθητών.

- Αξιολόγηση: Συζητήστε πώς θα μετρηθεί και θα αξιολογηθεί η αποτελεσματικότητα της στρατηγικής παιχνιδοποίησης.

Βήμα 4 : Παρουσίαση και συζήτηση (15 λεπτά)

- Αφιερώστε χρόνο σε κάθε ομάδα για να παρουσιάσει τη στρατηγική παιχνιδοποίησης στην ευρύτερη ομάδα.

- Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να παρέχουν ανατροφοδότηση, να υποβάλλουν ερωτήσεις και να συμμετέχουν σε συζήτηση σχετικά με τα πιθανά πλεονεκτήματα και τις προκλήσεις κάθε στρατηγικής.

- Διευκόλυνση μιας συζήτησης σχετικά με τις βέλτιστες πρακτικές, συμβουλές και εκτιμήσεις για την επιτυχή εφαρμογή της παιχνιδοποίησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ.

Βήμα 5 : Αναστοχασμός και ανακεφαλαίωση (5 λεπτά)

- Συνοψίστε τα βασικά συμπεράσματα από τη δραστηριότητα, τονίζοντας την αξία της παιχνιδοποίησης στην ενίσχυση των κινήτρων





	<p>των εκπαιδευομένων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην ΕΕΚ.</p> <ul style="list-style-type: none">• Παρέχετε στους συμμετέχοντες πρόσθετους πόρους, αναφορές ή εργαλεία που μπορούν να εξερευνήσουν για να κατανοήσουν καλύτερα τις τεχνικές gamification και τη στρατηγική κινήτρων. <p><u>Ευχαριστήστε τους συμμετέχοντες για την ενεργό συμμετοχή τους και ενθαρρύνετε τους να εφαρμόσουν τις στρατηγικές παιχνιδοποίησης που αναπτύχθηκαν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας στις δικές τους διδακτικές πρακτικές.</u></p> <p>Σημείωση: Ανάλογα με τους διαθέσιμους πόρους και την εξοικείωση των συμμετεχόντων με την τεχνολογία, η δραστηριότητα μπορεί να προσαρμοστεί ώστε να περιλαμβάνει ψηφιακά εργαλεία σχεδιασμού ή λογισμικό για τη δημιουργία οπτικών αναπαραστάσεων του σχεδιασμού της παιχνιδοποιημένης μαθησιακής ενότητας.</p>
Περαιτέρω πόροι ή αναφορές	<p>https://edly.io/blog/how-to-motivate-learners-in-an-online-learning-environment/</p>





MODULE 5

e-Tool I: Παιχνιδοποίηση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση I

Εργαλείο Τίτλος δραστηριότητας	Σχεδιάζοντας τη δραστηριότητα Gamification σας
Διάρκεια	3 ώρες
Υλικά	Χαρτί, στυλό, πίνακας, αυτοκόλλητες σημειώσεις
Διαδικασία	<p>Συγκεντρώστε μια ομάδα συμμετεχόντων και συζητήστε μαζί για τα ακόλουθα:</p> <p>Βήμα 1. Επιλέξτε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο:</p> <p>Επιλέξτε ένα συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πλαίσιο για το οποίο θέλετε να σχεδιάσετε μια δραστηριότητα παιχνιδοποίησης. Θα μπορούσε να είναι μια τάξη, ένα διαδικτυακό μάθημα, ένα πρόγραμμα κατάρτισης ή οποιοδήποτε άλλο μαθησιακό περιβάλλον.</p> <p>Βήμα 2. Προσδιορισμός μαθησιακών στόχων:</p> <p>Καθορίστε τους μαθησιακούς σκοπούς ή στόχους που θέλετε να επιτύχετε μέσω της δραστηριότητας παιχνιδοποίησης. Ποιες συγκεκριμένες γνώσεις, δεξιότητες ή συμπεριφορές θέλετε να αποκτήσουν ή να επιδείξουν οι συμμετέχοντες;</p>





Βήμα 3. Καθορισμός στοιχείων παιχνιδιού:

Προσδιορίστε τα στοιχεία του παιχνιδιού που θέλετε να ενσωματώσετε στη δραστηριότητα παιχνιδοποίησης. Αυτά θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν πόντους, κονκάρδες, επίπεδα, πίνακες κατάταξης, προκλήσεις, ανταμοιβές ή οποιουδήποτε άλλους σχετικούς μηχανισμούς παιχνιδιού.

Βήμα 4. Ευθυγράμμιση των στοιχείων του παιχνιδιού με τους μαθησιακούς στόχους:

Χαρτογραφήστε τα στοιχεία του παιχνιδιού με τους μαθησιακούς στόχους. Καθορίστε πώς κάθε στοιχείο του παιχνιδιού θα συμβάλει στην επίτευξη των επιθυμητών μαθησιακών αποτελεσμάτων. Εξετάστε πώς τα στοιχεία του παιχνιδιού θα παρακινήσουν, θα εμπλέξουν και θα ενθαρρύνουν τους συμμετέχοντες να προχωρήσουν και να επιτύχουν.

Βήμα 5. Σχεδιασμός δραστηριοτήτων και αξιολογήσεων:

Δημιουργήστε τις συγκεκριμένες δραστηριότητες και αξιολογήσεις που θα αποτελέσουν μέρος της δραστηριότητας παιχνιδοποίησης. Αυτές θα μπορούσαν να είναι κουίζ, εργασίες, έργα, προσομοιώσεις ή οποιεσδήποτε άλλες διαδραστικές εργασίες. Βεβαιωθείτε ότι ευθυγραμμίζονται με τους μαθησιακούς στόχους και παρέχουν ευκαιρίες στους συμμετέχοντες να εφαρμόσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους.





Βήμα 6. Καθορισμός της βαθμολογίας και της εξέλιξης:

Καθορίστε το σύστημα βαθμολόγησης και τον τρόπο με τον οποίο οι συμμετέχοντες θα εξελίσσονται κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας. Αποφασίστε πώς θα κερδίζονται οι πόντοι, πώς θα ξεκλειδώνονται τα επίπεδα ή τα σήματα και πώς θα παρακολουθείται η πρόοδος. Εξετάστε το επίπεδο δυσκολίας, το ρυθμό και την ισορροπία της δραστηριότητας για να διατηρηθεί η δέσμευση.

Βήμα 7. Ενσωματώστε ανατροφοδότηση και ανταμοιβές:

Σχέδιο για την παροχή ανατροφοδότησης και ανταμοιβών στους συμμετέχοντες. Καθορίστε τον τρόπο με τον οποίο θα δίνεται ανατροφοδότηση, είτε μέσω αυτοματοποιημένων απαντήσεων, είτε μέσω ανατροφοδότησης από τον εκπαιδευτή, είτε μέσω ανατροφοδότησης από ομότιμους. Επίσης, εξετάστε τις ανταμοιβές ή τα κίνητρα που θα λαμβάνουν οι συμμετέχοντες για την επίτευξη ορόσημων ή την επίδειξη επάρκειας.

Ακολουθώντας αυτά τα βήματα, μπορείτε να σχεδιάσετε μια δραστηριότητα παιχνιδιοποίησης που να ευθυγραμμίζεται με το εκπαιδευτικό σας πλαίσιο, να δεσμεύει τους συμμετέχοντες και να βελτιώνει τη μαθησιακή εμπειρία. Θυμηθείτε να είστε δημιουργικοί, να λαμβάνετε υπόψη τις προτιμήσεις και τα ενδιαφέροντα του κοινού-στόχου σας και να αξιολογείτε και να





βελτιώνετε συνεχώς την προσέγγιση της παιχνιδοποίησης με βάση την ανατροφοδότηση και τα αποτελέσματα.

Όχι ως μέρος αυτής της δραστηριότητας, αλλά για να εφαρμόσετε πραγματικά το εργαλείο παιχνιδοποίησης που σχεδιάστηκε από αυτή τη δραστηριότητα, θα πρέπει να ακολουθήσετε τα ακόλουθα βήματα:

Βήμα 8. Δοκιμή και επανάληψη:

Δημιουργήστε πρωτότυπο και δοκιμάστε τη δραστηριότητα παιχνιδοποίησης με μια μικρή ομάδα συμμετεχόντων. Συλλέξτε ανατροφοδότηση και επαναλάβετε το σχεδιασμό για να βελτιώσετε την αποτελεσματικότητα και τη δέσμευσή του. Κάντε τις απαραίτητες προσαρμογές για να εξασφαλίσετε μια ομαλή και ικανοποιητική εμπειρία για τους συμμετέχοντες.

Βήμα 9. Αναστοχασμός και αξιολόγηση:

Σκεφτείτε τα αποτελέσματα της δραστηριότητας παιχνιδοποίησης. Αξιολογήστε την αποτελεσματικότητα των στοιχείων του παιχνιδιού ως προς την παρακίνηση και τη συμμετοχή των συμμετεχόντων. Αξιολογήστε τον αντίκτυπο στα μαθησιακά αποτελέσματα και εξετάστε τυχόν προσαρμογές ή βελτιώσεις για μελλοντικές εφαρμογές.

Βήμα 10. Τεκμηρίωση και κοινή χρήση:





	<p>Τεκμηριώστε το σχεδιασμό της δραστηριότητας παιχνιδοποίησης, συμπεριλαμβανομένων των στοιχείων του παιχνιδιού, των δραστηριοτήτων, των αξιολογήσεων και των αποτελεσμάτων. Μοιραστείτε τα ευρήματα και τις γνώσεις σας με συναδέλφους ή συναδέλφους για να εμπνευστείτε και να συνεργαστείτε για περαιτέρω πρωτοβουλίες παιχνιδοποίησης.</p>
Περαιτέρω πόροι ή αναφορές	<p>Εδώ μπορείτε να βρείτε ιστότοπους για τη δημιουργία εκπαιδευτικών παιχνιδιών:</p> <p>https://www.educatorstechnology.com/2016/06/5-great-web-tools-for-creating.html</p>





MODULE 6

e-Tool I: Παιχνιδοποίηση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση II

Εργαλείο Τίτλος δραστηριότητας	Επιβραβεύστε τους μαθητές και ενισχύστε τη δέσμευσή τους με το ClassPoint Το ClassPoint είναι ένα εργαλείο παιχνιδοποίησης για εκπαιδευτικούς που προσθέτει εργαλεία και συσκευές εμπλοκής των μαθητών απευθείας στο PowerPoint. Επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να προσθέτουν διασκεδαστικές διαδραστικές ερωτήσεις & κουίζ απευθείας στη διαφάνεια και να δίνουν αστέρια για τη συμμετοχή, την ορθότητα ή οποιονδήποτε μαθητικό στόχο θα ήθελαν να παιχνιδοποιήσουν.
Διάρκεια	3 ώρες
Υλικά	<ul style="list-style-type: none">- Επιτραπέζιος υπολογιστής ή φορητός υπολογιστής για κάθε συμμετέχοντα- Σύνδεση στο Internet- ClassPoint σε αυτόν τον σύνδεσμο: https://www.classpoint.io/download
Διαδικασία	Στόχος του εργαστηρίου είναι να εισαγάγει τους εκπαιδευτικούς στη χρήση του ClassPoint για την υποστήριξη





σύγχρονων και ασύγχρονων διαδικτυακών παιχνιδιοποιημένων δραστηριοτήτων.

Αριθμός συμμετεχόντων: Αριθμός συμμετεχόντων: 5 απομακρυσμένα συνδεδεμένοι.

Βήμα 1: Εισαγωγή (15 λεπτά)

Παρουσιάστε το εργαστήριο και εξηγήστε το ρόλο του παιχνιδιοποιημένου μηχανισμού ανταμοιβής στη διαδικασία της ηλεκτρονικής μάθησης. Οι συμμετέχοντες θα κατεβάσουν το πρόσθετο στο PowerPoint.

Βήμα 2: Εξερεύνηση των εργαλείων ClassPoint (15 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες θα έχουν 15 λεπτά για να εξετάσουν τα εργαλεία παιχνιδιοποίησης του ClassPoint.

Βήμα 3: Ανάπτυξη μαθήματος (90 λεπτά)

Κάθε συμμετέχων θα χρησιμοποιήσει τα εργαλεία παιχνιδιοποίησης στο ClassPoint για να σχεδιάσει και να αναπτύξει το μάθημά του/της σε ένα θέμα. Για να προσθέσει διαδραστικές ερωτήσεις, μπορεί να επιλέξει μεταξύ οκτώ τύπων δραστηριότητας που θα προσθέσει ως κουμπί ακριβώς στη διαφάνεια του (πολλαπλή επιλογή, σύννεφο λέξεων, σχεδίαση διαφανειών, φόρτωση εικόνας κ.λπ.).





Για να κάνει τις ερωτήσεις παιχνιδιάρικες, μπορεί να απονέμει αστέρια στις υποβολές των μαθητών. Μπορεί να ορίσει σωστές απαντήσεις ή να χρησιμοποιήσει τη γραμμή αναζήτησης για να περιορίσει συγκεκριμένες λέξεις για τις οποίες θα δώσει πόντους.

Βήμα 4: Παρουσίαση του μαθήματος (25 λεπτά)

Κάθε συμμετέχων θα παρουσιάσει το μάθημά του στους άλλους. Θα συζητήσουν τα εργαλεία ανταμοιβής gamification που επέλεξαν και πώς εφαρμόστηκαν στο μάθημα. Η διάρκεια κάθε παρουσίασης είναι έως πέντε λεπτά.

Βήμα 5: Αξιολόγηση του μαθήματος (25 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες θα έχουν στη διάθεσή τους 5 λεπτά για να συνεισφέρουν και να αξιολογήσουν το μάθημα μετά από κάθε παρουσίαση.

Βήμα 6: Απολογισμός (10 λεπτά)

Ο συντονιστής θα ηγηθεί μιας ομαδικής συζήτησης σχετικά με το εργαστήριο και οι συμμετέχοντες θα μοιραστούν τις σκέψεις τους και θα συζητήσουν την αποτελεσματικότητα του παιχνιδιοποίηση των πρακτικών ανταμοιβής.





Περαιτέρω πόροι ή αναφορές	Βίντεο: https://www.youtube.com/watch?v=jXhEJKnGazo Tutorial)	ClassPoint: (ClassPoint
	Βίντεο: PowerPoint: https://www.youtube.com/watch?v=V0L60-A6-Rk Tutorial)	(ClassPoint

MODULE 7

230

e-Tool I: Εργαλεία αξιολόγησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Εργαλείο Τίτλος δραστηριότητας	Ασύγχρονη βιντεοσκοπημένη συνέντευξη ως νέα τεχνολογία
Διάρκεια	1-3 λεπτά Εγγραφή βίντεο Η συνιστώμενη διάρκεια μιας βιντεοαπάντησης σε μια αξιολόγηση μπορεί να ποικίλλει ανάλογα με το σκοπό και τη φύση της αξιολόγησης. Σε γενικές γραμμές, μια απάντηση σε βίντεο πρέπει να είναι αρκετά μεγάλη ώστε να απαντά επαρκώς στην ερώτηση ή την προτροπή, αλλά όχι τόσο μεγάλη ώστε να είναι δύσκολο για τον εκπαιδευτή να την εξετάσει και να τη βαθμολογήσει. Σε ορισμένες περιπτώσεις, οι διδάσκοντες μπορεί





	<p>να παρέχουν συγκεκριμένες οδηγίες σχετικά με τη διάρκεια της βιντεοαπάντησης. Για παράδειγμα, μπορεί να απαιτούν μια απάντηση σε βίντεο να είναι μεταξύ 1-3 λεπτών ή να την περιορίζουν σε συγκεκριμένο αριθμό λέξεων ή διαφανειών. Σε άλλες περιπτώσεις, η διάρκεια της βιντεοαπάντησης μπορεί να είναι πιο ευέλικτη. Ως γενικός κανόνας, ένα βίντεο-απάντηση θα πρέπει να είναι αρκετά μεγάλο ώστε να παρέχει μια ολοκληρωμένη απάντηση στην ερώτηση ή την προτροπή, ενώ ταυτόχρονα να είναι αρκετά σύντομο ώστε να κρατά την προσοχή του εκπαιδευτή και των άλλων θεατών. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι ο σκοπός ενός βίντεο-απάντησης είναι να καταδείξει την κατανόηση της ύλης και να επικοινωνήσει τις ιδέες με σαφήνεια και αποτελεσματικότητα. Ως εκ τούτου, η ποιότητα της απάντησης είναι πιο σημαντική από τη διάρκεια του βίντεο-απάντησης.</p>
Υλικά	<p>Αυτή η μεθοδολογία αξιολόγησης απαιτεί από τα άτομα να χρησιμοποιήσουν είτε ένα κινητό τηλέφωνο εξοπλισμένο με κάμερα είτε μια αυτόνομη κάμερα για να καταγράψουν τον εαυτό τους.</p>
Διαδικασία	<p>Τα εργαλεία αξιολόγησης που βασίζονται σε βίντεο μπορούν να προσφέρουν μια πολύτιμη εναλλακτική λύση στις παραδοσιακές γραπτές εργασίες στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, επιτρέποντας στους σπουδαστές να παρουσιάσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους σε μια νέα μορφή. Το ασύγχρονο ή μαγνητοσκοπημένο βίντεο είναι μια νέα αναδυόμενη τεχνολογία που μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην αρχική φάση διαλογής μιας αξιολόγησης. Οι μαθητές μπορούν να καταγράψουν τις απαντήσεις τους σε ερωτήσεις αξιολόγησης που θέτουν οι εκπαιδευτικοί με κάμερα και στη συνέχεια να τις υποβάλλουν ηλεκτρονικά. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός μπορεί να</p>





αξιολογήσει τις απαντήσεις με βάση προκαθορισμένα κριτήρια που προέρχονται από το πρόγραμμα σπουδών της ενότητας.

Οι διαδικτυακές προφορικές αξιολογήσεις μπορούν να αποδειχθούν ακόμη πιο αποτελεσματικές από τις παραδοσιακές δια ζώσης αξιολογήσεις, λόγω του μειωμένου άγχους των μαθητών και της δυνατότητας να επανεξετάσουν την καταγεγραμμένη ομιλία τους πολλές φορές. Επιπλέον, η ενθάρρυνση των μαθητών να χρησιμοποιούν στοιχεία πολυμέσων μπορεί να ενισχύσει το επίπεδο εμπλοκής των παρουσιάσεων τους. Για παράδειγμα, η λειτουργία "ηχογράφησης" που είναι διαθέσιμη στο Microsoft PowerPoint επιτρέπει στους μαθητές να συνδυάσουν τη φωνή τους με μια παρουσίαση διαφανειών, ενώ ορισμένοι μπορεί να πειραματιστούν με λογισμικό επεξεργασίας για να δημιουργήσουν πιο εξελιγμένες παρουσιάσεις πολυμέσων. Τα podcast μπορούν να χρησιμεύσουν ως βιώσιμο υποκατάστατο των συμβατικών προφορικών παρουσιάσεων, ενώ οι ομαδικές παρουσιάσεις μπορούν να είναι πιο διεγερτικές και να προωθήσουν δυναμικές συζητήσεις.

Για να προετοιμάσουν τους μαθητές για τη διαδικτυακή προφορική επικοινωνία, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να τους εκπαιδεύσουν στα βασικά της καθαρής ομιλίας και της ομιλίας σε μικρόφωνο. Μπορεί επίσης να είναι χρήσιμο να υποβάλλουν οι μαθητές δοκιμαστικές ηχογραφήσεις για την αντιμετώπιση τυχόν προβλημάτων μεταφόρτωσης. Εάν είναι εφικτό, οι ζωντανές παρουσιάσεις σε πλατφόρμες όπως το Zoom, το Teams ή το Skype μπορούν να αποτελέσουν πολύτιμη προσθήκη στη διαδικασία αξιολόγησης. Ωστόσο, είναι σημαντικό να θυμάστε ότι το περιεχόμενο της παρουσίασης θα πρέπει να έχει προτεραιότητα





και τα ελκυστικά πολυμέσα θα πρέπει να χρησιμοποιούνται για να υποστηρίζουν τις πληροφορίες και την έκφραση και όχι να τις αντικαθιστούν.

Τα γενικά βήματα για μια διαδικασία αξιολόγησης με βίντεο είναι τα εξής:

1. Καθορίστε τα μαθησιακά αποτελέσματα και τα κριτήρια αξιολόγησης: Καθορίστε τις συγκεκριμένες γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες που αναμένεται να επιδείξουν οι εκπαιδευόμενοι κατά τη βιντεοσκοπημένη αξιολόγηση και προσδιορίστε τα κριτήρια που θα χρησιμοποιηθούν για την αξιολόγηση των επιδόσεών τους.
2. Παρέχετε σαφείς οδηγίες και κατευθυντήριες γραμμές: Κοινοποιήστε με σαφήνεια τις απαιτήσεις και τις προσδοκίες για την αξιολόγηση βίντεο, συμπεριλαμβανομένης της διάρκειας, της μορφής και των τεχνικών προδιαγραφών.
3. Υποστηρίξτε τους μαθητές με πόρους και ανατροφοδότηση: Παρέχετε στους εκπαιδευόμενους σχετικούς πόρους και υποστήριξη για να τους βοηθήσετε να δημιουργήσουν βίντεο υψηλής ποιότητας, όπως πρότυπα, παραδείγματα και ανατροφοδότηση για τα προσχέδια.
4. Χρησιμοποιήστε μια ρουμπρίκα για την αξιολόγηση των βίντεο: Αναπτύξτε μια ρουμπρίκα που ευθυγραμμίζεται με τα μαθησιακά αποτελέσματα και τα κριτήρια αξιολόγησης και χρησιμοποιήστε την για την αξιολόγηση των βίντεο που υποβάλλουν οι εκπαιδευόμενοι.
5. Παροχή ανατροφοδότησης και παρακολούθησης: Παρέχετε ανατροφοδότηση στους εκπαιδευόμενους





σχετικά με τις αξιολογήσεις των βίντεο, επισημαίνοντας τα δυνατά σημεία και τους τομείς που χρήζουν βελτίωσης, και ακολουθήστε με πρόσθετες οδηγίες και υποστήριξη, όπως απαιτείται.

Ακολουθεί ένα παράδειγμα μιας διαδικασίας αξιολόγησης με βίντεο στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (EEK):

1. Μαθησιακά αποτελέσματα και κριτήρια αξιολόγησης: Σε ένα μάθημα EEK για τη μαγειρική, το μαθησιακό αποτέλεσμα θα μπορούσε να είναι οι εκπαιδευόμενοι να επιδείξουν την ικανότητα παρασκευής ενός συγκεκριμένου πιάτου, όπως σπαγγέτι καρμπονάρα. Τα κριτήρια αξιολόγησης μπορεί να περιλαμβάνουν παράγοντες όπως η επιλογή των συστατικών, οι τεχνικές παρασκευής, η παρουσίαση και η γεύση.
2. Οδηγίες και κατευθύνσεις: Στους εκπαιδευόμενους παρέχονται σαφείς οδηγίες σχετικά με τον τρόπο εγγραφής και υποβολής του βίντεο, συμπεριλαμβανομένων οδηγιών σχετικά με τις γωνίες λήψης, τον φωτισμό και την ποιότητα του ήχου. Τους δίνεται επίσης μια λεπτομερής συνταγή και οδηγίες για την προετοιμασία του πιάτου.
3. Πόροι και ανατροφοδότηση: Οι εκπαιδευόμενοι έχουν πρόσβαση σε σχετικούς πόρους, όπως βίντεο μαγειρικής, συνταγές και συμβουλές για την παρουσίαση. Μπορούν επίσης να λαμβάνουν ανατροφοδότηση για τα προσχέδια των βίντεο τους από τον εκπαιδευτή τους ή τους συμμαθητές τους.
4. Ρουμπρίκα: Η ρουμπρίκα για την αξιολόγηση των βίντεο μπορεί να περιλαμβάνει κριτήρια όπως η επιλογή των





	<p>συστατικών, οι τεχνικές παρασκευής, η παρουσίαση και η γεύση. Κάθε κριτήριο θα μπορούσε να βαθμολογηθεί σε κλίμακα 1-5, με συγκεκριμένους δείκτες απόδοσης σε κάθε επίπεδο.</p> <p>5. Ανατροφοδότηση και παρακολούθηση: Μετά την εξέταση των βίντεο, οι εκπαιδευτές παρέχουν στους εκπαιδευόμενους ανατροφοδότηση σχετικά με τις επιδόσεις τους, επισημαίνοντας τους δυνατούς και τους τομείς που χρήζουν βελτίωσης. Στους εκπαιδευόμενους μπορεί επίσης να δοθεί η ευκαιρία να αναθεωρήσουν τα βίντεό τους και να τα υποβάλουν εκ νέου για πρόσθετη ανατροφοδότηση.</p>
Περαιτέρω πόροι ή αναφορές	<ul style="list-style-type: none">● Miller, M., Lu, Y., & Montplaisir, L. (2017). Οι επιδράσεις των ασύγχρονων βιντεοσκοπημένων συνεντεύξεων στις διαδικασίες και τις αντιλήψεις των συνεντεύξεων. <i>Online Learning Journal</i>, 21(1), 75-94. https://doi.org/10.24059/olj.v21i1.3398● Μήκος βίντεο: Πόσο μεγάλα πρέπει να είναι τα εκπαιδευτικά βίντεο; (Νέα δεδομένα): https://www.techsmith.com/blog/video-length/● Barbour, M.K. & Harrison, K.U. (2016). Οι αντιλήψεις των εκπαιδευτικών για το K-12 Online: Impacting the Design of a Graduate Course Curriculum. <i>Journal of Educational Technology Systems</i>, 45(1), 74-92. Ανακτήθηκε στις 22 Μαρτίου 2023 από https://www.learntechlib.org/p/175706/.





e-Tool II: Εργαλεία αξιολόγησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Εργαλείο	Εργαλείο αξιολόγησης σεναρίων με βάση το παιχνίδι (GSAT)
Τίτλος δραστηριότητας	
Διάρκεια	40 λεπτά
Υλικά	Φορητοί υπολογιστές και σύνδεση στο Διαδίκτυο
Διαδικασία	<p>Το GSAT είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο αξιολόγησης που χρησιμοποιεί σενάρια τύπου παιχνιδιού για την αξιολόγηση επαγγελματικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων. Το εργαλείο παρουσιάζει στους εκπαιδευόμενους ένα προσομοιωμένο εργασιακό περιβάλλον, όπου πρέπει να ολοκληρώσουν εργασίες και να λάβουν αποφάσεις που αντικατοπτρίζουν πραγματικές εργασιακές καταστάσεις. Το εργαλείο έχει σχεδιαστεί για να παρέχει στους εκπαιδευόμενους μια ελκυστική και διαδραστική μαθησιακή εμπειρία, ενώ παράλληλα επιτρέπει στους εκπαιδευτές να αξιολογούν την πρόοδο και τις ικανότητες των εκπαιδευομένων σε πραγματικό χρόνο.</p> <p>Το GSAT αποτελείται από μια σειρά σεναρίων που προσομοιώνουν διαφορετικά εργασιακά περιβάλλοντα και καθήκοντα. Κάθε σενάριο έχει σχεδιαστεί για την αξιολόγηση συγκεκριμένων επαγγελματικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων, όπως η επίλυση προβλημάτων, η ομαδική εργασία, η επικοινωνία και οι τεχνικές δεξιότητες. Καθώς οι εκπαιδευόμενοι περιηγούνται στα σενάρια, καλούνται να λάβουν αποφάσεις, να επιλύσουν προβλήματα και να εκτελέσουν καθήκοντα</p>

236





που σχετίζονται άμεσα με το γνωστικό αντικείμενο της επαγγελματικής τους κατάρτισης που τους παρέχει ο εκπαιδευτής τους.

Οι εκπαιδευτές μπορούν να χρησιμοποιούν το GSAT για να αξιολογούν τις επιδόσεις των εκπαιδευομένων σε πραγματικό χρόνο, μέσω ενός πίνακα οργάνων που παρέχει λεπτομερή αναλυτικά στοιχεία σχετικά με την πρόοδο και τις ικανότητες των εκπαιδευομένων. Το εργαλείο παρέχει επίσης στους εκπαιδευόμενους άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με την απόδοσή τους, επιτρέποντάς τους να εντοπίσουν τομείς προς βελτίωση και να προσαρμόσουν τη μάθησή τους αναλόγως.

Συνολικά, το GSAT είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο αξιολόγησης για την επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση που συνδυάζει δραστηριότητες τύπου παιχνιδιού με μάθηση βάσει σεναρίου για την αξιολόγηση επαγγελματικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων με διασκεδαστικό και ελκυστικό τρόπο.

Σε ένα ασύγχρονο περιβάλλον, η GSAT θα μπορούσε να σχεδιαστεί ως μια αυτόνομη δραστηριότητα που οι εκπαιδευόμενοι ολοκληρώνουν στο δικό τους χρόνο, παρά ως μια ζωντανή δραστηριότητα που απαιτεί την ταυτόχρονη παρουσία των εκπαιδευομένων. Για παράδειγμα, οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούσαν να έχουν πρόσβαση στο εργαλείο GSAT μέσω μιας διαδικτυακής πλατφόρμας και να ολοκληρώνουν την αξιολόγηση με τον δικό τους ρυθμό.

Ένα πλεονέκτημα της χρήσης αξιολογήσεων που βασίζονται σε παιχνίδια σε ασύγχρονες ρυθμίσεις είναι ότι οι εκπαιδευόμενοι





μπορούν να ολοκληρώσουν την αξιολόγηση με το δικό τους πρόγραμμα, χωρίς να χρειάζεται να συντονιστούν με άλλους εκπαιδευόμενους ή εκπαιδευτές. Αυτό μπορεί να είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για προγράμματα ΕΕΚ που έχουν εκπαιδευόμενους με διαφορετικά προγράμματα και ζώνες ώρας.

Ωστόσο, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι οι ασύγχρονες αξιολογήσεις που βασίζονται σε παιχνίδια μπορεί να μην είναι σε θέση να παρέχουν το ίδιο επίπεδο κοινωνικής αλληλεπίδρασης και συνεργασίας με τις σύγχρονες αξιολογήσεις, οι οποίες μπορεί να αποτελούν σημαντική πτυχή των προγραμμάτων ΕΕΚ. Ως εκ τούτου, είναι σημαντικό να εξετάζονται προσεκτικά οι στόχοι της αξιολόγησης και οι ανάγκες των εκπαιδευομένων όταν αποφασίζεται αν θα χρησιμοποιηθεί μια σύγχρονη ή ασύγχρονη προσέγγιση για την αξιολόγηση με βάση το παιχνίδι στην ΕΕΚ.

Παράδειγμα - GSAT για κηπουρική και διαμόρφωση τοπίου:

Το GSAT για την κηπουρική και τη διαμόρφωση του τοπίου θα μπορούσε να παρουσιάσει στους μαθητές έναν προσομοιωμένο κήπο ή υπαίθριο χώρο που απαιτεί συντήρηση και σχεδιασμό. Το εργαλείο θα προσομοιώνει εργασίες κηπουρικής και διαμόρφωσης του τοπίου του πραγματικού κόσμου, όπως η αναγνώριση φυτών, η προετοιμασία του εδάφους, το κλάδεμα, η φύτευση και ο σχεδιασμός.

Το εργαλείο θα μπορούσε να παρουσιάσει στους εκπαιδευόμενους μια σειρά σεναρίων, καθένα από τα οποία θα απαιτούσε από τον εκπαιδευόμενο να ολοκληρώσει συγκεκριμένες εργασίες κηπουρικής ή διαμόρφωσης περιβάλλοντος χώρου. Για παράδειγμα, ένα σενάριο θα μπορούσε να παρουσιάσει στους εκπαιδευόμενους ένα οικόπεδο κήπου που απαιτεί προετοιμασία του εδάφους και φύτευση. Ο





	<p>εκπαιδευόμενος θα έπρεπε να επιλέξει και να χρησιμοποιήσει τα κατάλληλα εργαλεία κηπουρικής, όπως μια τσάπα ή ένα φτυάρι, για να προετοιμάσει το έδαφος και να φυτέψει τους σπόρους. Η επίδοση του μαθητή θα αξιολογηθεί με βάση την ικανότητά του να ολοκληρώσει σωστά και αποτελεσματικά την εργασία.</p> <p>Ένα άλλο σενάριο θα μπορούσε να επικεντρωθεί στην αναγνώριση φυτών και τη διαχείριση παρασίτων. Ο εκπαιδευόμενος θα πρέπει να αντιμετωπίσει μια ποικιλία φυτών και παρασίτων και θα πρέπει να τα αναγνωρίσει σωστά και να επιλέξει τις κατάλληλες στρατηγικές διαχείρισης παρασίτων. Η επίδοση του εκπαιδευόμενου θα αξιολογείται με βάση την ικανότητά του να αναγνωρίζει με ακρίβεια τα φυτά και τους εχθρούς και να επιλέγει τις κατάλληλες στρατηγικές διαχείρισης.</p> <p>Το GSAT για την κηπουρική και τη διαμόρφωση του τοπίου θα μπορούσε επίσης να περιλαμβάνει ένα στοιχείο σχεδιασμού, όπου οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να σχεδιάσουν και να υλοποιήσουν ένα σχέδιο τοπίου για έναν προσομοιωμένο υπαίθριο χώρο. Το εργαλείο θα παρείχε στους εκπαιδευόμενους μια ποικιλία στοιχείων σχεδιασμού, όπως φυτά, σκληρά υλικά διαμόρφωσης και διακοσμητικά στοιχεία, και θα απαιτούσε από τους εκπαιδευόμενους να δημιουργήσουν ένα συνεκτικό και αισθητικά ευχάριστο σχέδιο τοπίου.</p>
Περαιτέρω πόροι ή αναφορές	<ul style="list-style-type: none">● Pauschenwein, Jutta & Goldgruber, Eva & Sfiri, Anastasia. (2013). Ο προσδιορισμός των δυνατοτήτων της μάθησης με βάση το παιχνίδι στην επαγγελματική εκπαίδευση στο πλαίσιο του έργου "Play the Learning Game". Διεθνές περιοδικό για τις





	<p>αναδυόμενες τεχνολογίες στη μάθηση (IJET). 8. 10.3991/ijet.v8i1</p> <ul style="list-style-type: none">• Τα 12 καλύτερα εικονικά παιχνίδια για διασκέδαση και μάθηση στην τάξη: https://www.splashlearn.com/blog/best-virtual-games-for-classroom-fun-learning/
--	---





e-Tool III: Αξιολόγηση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Εργαλείο Τίτλος δραστηριότητας	Microsoft Form ως εργαλείο αξιολόγησης
Διάρκεια	1 ώρα
Υλικά	Φορητοί υπολογιστές ή smartphones, σύνδεση στο διαδίκτυο
Διαδικασία	<p>Κατά τη διάρκεια της πανδημίας Covid-19, η χρήση των Microsoft Forms υιοθετήθηκε ευρέως ως εργαλείο αξιολόγησης λόγω της ευκολίας χρήσης του και των ελάχιστων απαιτήσεων ψηφιακής ικανότητας. Αυτή η μορφή αξιολόγησης επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να εφαρμόσουν μια υβριδική προσέγγιση, χρησιμοποιώντας τόσο ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής όσο και ερωτήσεις τύπου δοκίμιο, μαζί με τη δυνατότητα ενσωμάτωσης εικόνων που μπορούν να βοηθήσουν στις περιγραφικές απαντήσεις των μαθητών.</p> <p>Στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (EEK), τα Microsoft Forms μπορούν να αποτελέσουν ένα εξαιρετικά χρήσιμο εργαλείο για τη διεξαγωγή αξιολογήσεων και την αξιολόγηση των γνώσεων και των δεξιοτήτων των μαθητών. Ένας τρόπος χρήσης των Microsoft Forms στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση είναι η δημιουργία κουίζ και αξιολογήσεων για τον έλεγχο των γνώσεων των μαθητών σε συγκεκριμένα θέματα ή έννοιες. Με τα Microsoft Forms, οι εκπαιδευτικοί μπορούν εύκολα να δημιουργήσουν ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, ερωτήσεις ανοικτού τύπου και κλίμακες</p>





αξιολόγησης για την αξιολόγηση διαφόρων πτυχών της μάθησης των μαθητών.

Επιπλέον, τα Microsoft Forms μπορούν να χρησιμοποιηθούν για δραστηριότητες αυτοαναστοχασμού και αυτοαξιολόγησης. Για παράδειγμα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν φόρμες που οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να αναστοχαστούν την πρόοδο της μάθησής τους, να εντοπίσουν τους τομείς στους οποίους χρειάζονται βελτίωση και να θέσουν στόχους για τη μελλοντική μάθηση. Αυτός μπορεί να είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος για την προώθηση της αυτοκατευθυνόμενης μάθησης και την ενδυνάμωση των μαθητών να αναλάβουν την ευθύνη της μαθησιακής τους πορείας.

Ένας άλλος τρόπος με τον οποίο μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα Microsoft Forms στην εκπαίδευση στην ΕΕΚ είναι η αξιολόγηση από ομοτίμους. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν φόρμες για να αξιολογούν οι μαθητές τις εργασίες των άλλων, όπως παρουσιάσεις, εργασίες ή αξιολογήσεις πρακτικών δεξιοτήτων. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην προώθηση της συνεργασίας και των δεξιοτήτων ομαδικής εργασίας, ενώ παράλληλα παρέχει πολύτιμη ανατροφοδότηση στους μαθητές για να βελτιώσουν την εργασία τους.

Συνολικά, τα Microsoft Forms είναι ένα ευέλικτο εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί με πολλούς διαφορετικούς τρόπους στην εκπαίδευση στην ΕΕΚ. Είτε πρόκειται για αξιολόγηση, αυτοαναστοχασμό ή αξιολόγηση από ομοτίμους, προσφέρει ένα φιλικό προς το χρήστη περιβάλλον που μπορεί να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να εξορθολογίσουν τη μαθησιακή διαδικασία και να βελτιώσουν τα μαθησιακά αποτελέσματα.





Περαιτέρω πόροι ή αναφορές	<ul style="list-style-type: none">• Πώς να χρησιμοποιήσετε τις φόρμες της Microsoft - https://www.youtube.com/watch?v=ouFKWHQMxtQ• Τι είναι; - https://teachinghub.bath.ac.uk/microsoft-forms/• 6 διαδραστικοί τρόποι χρήσης των Microsoft Forms - https://www.themerrillsedu.com/blog-1/2020/6/27/5-interactive-ways-to-use-microsoft-forms





**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 (ΕΑΕΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.