

Joint development, piloting and validation of entrepreneurial mindset and key skills curricula and training materials for third countries



Entrepreneurial Mindset and Key Skills for All

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ENTRECOMP: 3.1 ΜΑΘΗΣΗ ΜΕΣΩ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ - ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

ΚΩΔ. ΚΑΙ ΤΙΤΛΟΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2.2: ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΓΙΑ ΤΟ ENTRECOMP

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΤΑΙΡΟΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ: MMC MEDITERRANEAN MANAGEMENT CENTER

1

Πρόγραμμα Μαθήματος ENTRECOMP

Εργασία 2.2



**Co-funded by
the European Union**

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.

ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΡΓΟΥ

Πρόγραμμα:	Erasmus+
Βασική δράση:	Lump Sum Grants
Τίτλος του έργου:	Joint development, piloting and validation of entrepreneurial mindset and key skills curricula and training materials for third countries
Ακρωνύμιο έργου:	EMSA
Αριθμός Συμφωνίας Έργου:	101092477
Ημερομηνία έναρξης:	01/01/2023
Ημερομηνία λήξης:	31/12/2025

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ ΕΡΓΟΥ



ΕΤΑΙΡΟΙ ΕΡΓΟΥ



Jordan Youth Innovation Forum
المنتدى الأردني للإبداع الشبابي



ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Υποχρεωτικά μεθοδολογικά εργαλεία.....	7
1. Παρουσίαση PowerPoint	7
Προσθετα μεθοδολογικά εργαλεία.....	9
1. Δραστηριότητα για παγοθραύστη	9
2. Ομαδική άσκηση	10
3. Ομαδική άσκηση.....	14
4. μελέτη περιπτώσης.....	19
5. ΠΡΟΒΟΛΗ ΚΑΙ ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΙΝΤΕΟ.....	24
6. ΟΜΑΔΙΚΗ Άσκηση	26
7. Ομαδική συζήτηση	31



ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΩΝ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ

Κωδικός και τίτλος αρμοδιότητας	3.5 Μάθηση μέσω της εμπειρίας
Κωδικός και τίτλος περιοχής EntreComp	3 σε δράση
Μαθησιακά αποτελέσματα για την ικανότητα	<ol style="list-style-type: none"> 1. Να διατυπώνουν την έννοια της μάθησης μέσω της εμπειρίας, να προσδιορίζουν διάφορους τύπους μαθησιακών εμπειριών και να εξηγούν τη σημασία της βιωματικής μάθησης στην προσωπική και επαγγελματική ανάπτυξη. 2. Να αναπτύσουν την ικανότητα σχεδιασμού, υλοποίησης και αξιολόγησης δραστηριοτήτων βιωματικής μάθησης. Θα ενισχύσουν επίσης τις ικανότητές τους στη διευκόλυνση ομαδικών συζητήσεων και απολογισμών για την εξαγωγή πληροφοριών από τη βιωματική μάθηση, καθώς και στην προσαρμογή των στρατηγικών μάθησης με βάση την ανατροφοδότηση και τα αποτελέσματα. 3. Να επιδεικνύουν την ικανότητά τους στην ανάλυση και σύνθεση των γνώσεων που αποκτούν από τη βιωματική μάθηση, να μοιράζονται τα μαθησιακά αποτελέσματα με άλλους, να συνεργάζονται για τη δημιουργία ουσιαστικών μαθησιακών εμπειριών, να εφαρμόζουν τα διδάγματα που αποκομίζουν σε διάφορα πλαίσια και να καθοδηγούν άλλους στη διαδικασία της βιωματικής μάθησης.

Μεθοδολογικό εργαλείο Τύπος	Αριθμός μεθοδολογικών εργαλείων
<input checked="" type="checkbox"/> Διάλεξη (υποχρεωτική)	1
<input checked="" type="checkbox"/> Ανοιχτές ερωτήσεις	1
<input type="checkbox"/> Κλειστές ερωτήσεις	0
<input checked="" type="checkbox"/> Ομαδική συζήτηση	1
<input type="checkbox"/> Καταιγισμός ιδεών	0
<input type="checkbox"/> Ατομική άσκηση	0
<input checked="" type="checkbox"/> Ομαδική άσκηση	2 (Παιχνίδια προσομοίωσης MT3.1_4, Δραστηριότητα επίλυσης προβλημάτων MT3.1_7)
<input type="checkbox"/> Βιωματικό εργαστήριο	0
<input type="checkbox"/> Παιχνίδι ρόλων	0
<input checked="" type="checkbox"/> Προβολή και ανάλυση βίντεο	1
<input checked="" type="checkbox"/> Άλλο (αναφέρετε)	2 (δραστηριότητα "σπάσιμο πάγου" και

	ανάλυση μελέτης περίπτωσης)
Συνολικός αριθμός μεθοδολογικών εργαλείων:	8

Αναφορά στα μεθοδολογικά εργαλεία

**PPT για Παρουσίαση PowerPoint/MT για άλλα μεθοδολογικά εργαλεία + Αρμοδιότητα
number_Number_of_methodological_tool**

Παράδειγμα:

PPT1.2_1 = Παρουσίαση PowerPoint, στον τομέα ικανοτήτων ENTRECOMP 1.2, 1st εργαλείο

MT3.4_4 = Μεθοδολογικό εργαλείο, στον τομέα ικανοτήτων ENTRECOMP 3.4, 4 toolth



ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΑ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ POWERPOINT

Μεθοδολογικό εργαλείο Κωδικός και τίτλος	PPT3.5_1 Διάλεξη
Κωδικός και τίτλος αρμοδιότητας	3.5 Μάθηση μέσω της εμπειρίας
Μαθησιακά αποτελέσματα που καλύπτονται από το μεθοδολογικό εργαλείο	<ol style="list-style-type: none"> 1. Να διατυπώνουν την έννοια της μάθησης μέσω της εμπειρίας, να προσδιορίζουν διάφορους τύπους μαθησιακών εμπειριών και να εξηγούν τη σημασία της βιωματικής μάθησης στην προσωπική και επαγγελματική ανάπτυξη. 2. Να αναπτύξουν την ικανότητα σχεδιασμού, υλοποίησης και αξιολόγησης δραστηριοτήτων βιωματικής μάθησης. Θα ενισχύσουν επίσης τις ικανότητές τους στη διευκόλυνση ομαδικών συζητήσεων και απολογισμών για την εξαγωγή πληροφοριών από τη βιωματική μάθηση, καθώς και στην προσαρμογή των στρατηγικών μάθησης με βάση την ανατροφοδότηση και τα αποτελέσματα. 3. Να επιδεικνύουν την ικανότητά τους στην ανάλυση και σύνθεση των γνώσεων που αποκτούν από τη βιωματική μάθηση, να μοιράζονται τα μαθησιακά αποτελέσματα με άλλους, να συνεργάζονται για τη δημιουργία ουσιαστικών μαθησιακών εμπειριών, να εφαρμόζουν τα διδάγματα που αποκομίζουν σε διάφορα πλαίσια και να καθοδηγούν άλλους στη διαδικασία της βιωματικής μάθησης.
Μεθοδολογικό εργαλείο Στόχος	Συστηματική μετάδοση των θεμελιωδών γνώσεων, θεωριών και πλαισίων που σχετίζονται με τη βιωματική μάθηση με αποτελεσματικό και δομημένο τρόπο.

7

Πρόγραμμα Μαθήματος ENTRECOMP

Εργασία 2.2



Co-funded by
the European Union

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

<p>Υποδείξεις και συμβουλές για τον εκπαιδευτή σχετικά με τη χρήση του μεθοδολογικού εργαλείου</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ενεργοποιήστε τους εκπαιδευόμενους συμπεριλαμβάνοντας διαδραστικά τμήματα στην παρουσίασή σας στο PowerPoint ✓ να διασπάρουν τη διάλεξη και να κρατήσουν το ακροατήριο απασχολημένο, καθιστώντας τη μαθησιακή εμπειρία πιο δυναμική και αξέχαστη. ✓ Χρήση οπτικών βοηθημάτων, διαγραμμάτων και infographics για την αναπαράσταση δεδομένων, διαδικασιών και εννοιών. ✓ Διευκολύνετε τον προβληματισμό και τη συζήτηση για να ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να σκεφτούν κριτικά για το υλικό και πώς αυτό εφαρμόζεται στις δικές τους εμπειρίες. Αυτό όχι μόνο ενισχύει τη μάθηση, αλλά επιτρέπει επίσης την ανταλλαγή ιδεών και προοπτικών, εμπλουτίζοντας το μαθησιακό περιβάλλον για όλους τους εμπλεκόμενους.
<p>Συνημμένο για τη χρήση του μεθοδολογικού εργαλείου</p>	

ΠΡΟΣΘΕΤΑ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΓΙΑ ΠΑΓΟΘΡΑΥΣΤΗ

Μεθοδολογικό εργαλείο Κωδικός και τίτλος	MT3.5_1 Παγοθραύστης: Έκδοση εμπειρίας
Κωδικός και τίτλος αρμοδιότητας	3.5 Μάθηση μέσω της εμπειρίας
Μαθησιακά αποτελέσματα που καλύπτονται από το μεθοδολογικό εργαλείο	<ol style="list-style-type: none"> 1. Βελτίωση της άνεσης και των επιπέδων δέσμευσης των συμμετεχόντων για ενεργό συμμετοχή καθ' όλη τη διάρκεια του εργαστηρίου. 2. Ενίσχυση της αίσθησης κοινότητας και σύνδεσης μεταξύ των συμμετεχόντων με την ανταλλαγή προσωπικών και επαγγελματικών εμπειριών. 3. Εισαγωγή των συμμετεχόντων στην έννοια της βιωματικής μάθησης μέσω του αναστοχασμού των δικών τους διαφορετικών εμπειριών.
Μεθοδολογικό εργαλείο Στόχος	Να ξεκινήσετε το εργαστήριο με μια διασκεδαστική και ελκυστική δραστηριότητα που ζεσταίνει τους συμμετέχοντες, ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση και εισάγει διακριτικά το θέμα της μάθησης μέσω της εμπειρίας.
Υποδείξεις και συμβουλές για τον εκπαιδευτή για τη χρήση του μεθοδολογικού εργαλείου	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ενθαρρύνετε τη δημιουργικότητα και την ειλικρίνεια στις δηλώσεις των συμμετεχόντων για να ενισχύσετε το επίπεδο εμπλοκής. ✓ Διευκολύνετε μια υποστηρικτική ατμόσφαιρα όπου οι συμμετέχοντες αισθάνονται άνετα να μοιράζονται και να μαντεύουν. ✓ Χρησιμοποιήστε αυτή την ευκαιρία για να τονίσετε την ποικιλομορφία των εμπειριών που υπάρχουν και την αξία τους για τους μαθησιακούς στόχους του εργαστηρίου.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Διατηρήστε τον ρυθμό ζωηρό για να διατηρήσετε την ενέργεια και να διασφαλίσετε ότι η δραστηριότητα χωράει μέσα στο χρονικό πλαίσιο των 10 λεπτών.
Συνημμένο/α για τη χρήση του μεθοδολογικού εργαλείου	-

2. ΟΜΑΔΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ

Μεθοδολογικό εργαλείο Κωδικός και τίτλος	Διαδραστική συζήτηση: MT3.5_2
Κωδικός και τίτλος αρμοδιότητας	3.5 Μάθηση μέσω της εμπειρίας
Μαθησιακά αποτελέσματα που καλύπτονται από το μεθοδολογικό εργαλείο	<ol style="list-style-type: none"> 1. Οι συμμετέχοντες θα κατανοήσουν την έννοια και τη σημασία της βιωματικής μάθησης. 2. Οι συμμετέχοντες θα προσδιορίσουν τις βασικές αρχές της βιωματικής μάθησης και την εφαρμογή τους σε σενάρια πραγματικής ζωής. 3. Οι συμμετέχοντες θα αναγνωρίσουν τα οφέλη της μάθησης μέσω της εμπειρίας για την προσωπική και επαγγελματική ανάπτυξη.
Μεθοδολογικό εργαλείο Στόχος	Να εμπλακούν οι συμμετέχοντες σε μια πρακτική κατανόηση της βιωματικής μάθησης, παρουσιάζοντας τις αρχές και τα οφέλη της μέσω διαδραστικών δραστηριοτήτων.
Υποδείξεις και συμβουλές για τον εκπαιδευτή για τη χρήση του μεθοδολογικού εργαλείου	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Διατηρήστε τη συνεδρία δυναμική και ενθαρρύνετε την κίνηση. ✓ Διευκολύνετε τις συζητήσεις με ερωτήσεις ανοικτού τύπου για την εμπάθυση της κατανόησης. ✓ Να είστε προετοιμασμένοι με παραδείγματα για να επεξηγήσετε τα βασικά σημεία.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Διαχειριστείτε αποτελεσματικά το χρόνο για να καλύψετε όλα τα μέρη της δραστηριότητας. ✓ Ενθαρρύνετε την ανταλλαγή προσωπικών εμπειριών που σχετίζονται με τις αρχές της βιωματικής μάθησης.
Αριθμός ερωτήσεων στο μεθοδολογικό εργαλείο (τουλάχιστον 6)	6
Συνημμένο/α για τη χρήση του μεθοδολογικού εργαλείου	

Μεθοδολογικό εργαλείο Τίτλος
<i>Ταξίδι βιωματικής μάθησης</i>
<i>Τίτλος ομαδικής συζήτησης (εάν διαφέρει από τον τίτλο της ΜΤ)</i>
<i>Κατανόηση και εφαρμογή της βιωματικής μάθησης</i>
<i>Θέμα ομαδικής συζήτησης</i>
<i>Εξερευνώντας τα βάθη της βιωματικής μάθησης μέσω διαδραστικών δραστηριοτήτων και αναστοχασμού.</i>
<i>Γενικές κατευθυντήριες γραμμές (για τον εκπαιδευτή)</i>

Διευκολύνετε ένα περιβάλλον που ενθαρρύνει τη συμμετοχή, τον προβληματισμό και την ανταλλαγή απόψεων.

Χρησιμοποιήστε τις δραστηριότητες για να κάνετε παραλληλισμούς μεταξύ των αρχών της βιωματικής μάθησης και των πραγματικών μαθησιακών εμπειριών των συμμετεχόντων.

Προσαρμόστε το ρυθμό ανάλογα με τη δυναμική της ομάδας.

Οδηγίες (για τους συμμετέχοντες)

Συμμετέχετε ενεργά σε κάθε ενότητα, μοιραστείτε ανοιχτά τις εμπειρίες σας και προβληματιστείτε για το πώς οι αρχές της βιωματικής μάθησης μπορούν να εφαρμοστούν στην προσωπική και επαγγελματική σας ζωή.

Εκτιμώμενη διάρκεια (αν χρειαστεί, σε στάδια)

Συνολική διάρκεια: 25 λεπτά

Προθέρμανση: 5 λεπτά

Επισκόπηση της βιωματικής μάθησης - 5 λεπτά

Κυνήγι θησαυρού βασικών αρχών - 7 λεπτά

Καταιγισμός ιδεών για τα οφέλη - 5 λεπτά

Αναστοχασμός και κλείσιμο - 3 λεπτά

Διαδικτυακή αίθουσα διδασκαλίας (κατά περίπτωση)

Αξιοποιήστε τις αίθουσες διαλείμματος για ομαδικές συζητήσεις, τις λειτουργίες δημοσκοπήσεων για άμεση ανατροφοδότηση και τους κοινόχρηστους ψηφιακούς πίνακες για δραστηριότητες καταιγισμού ιδεών.

Αναμενόμενες απαντήσεις

Οι απαντήσεις θα ποικίλλουν, αλλά θα πρέπει να αντανακλούν μια βαθύτερη κατανόηση των αρχών της βιωματικής μάθησης, τον τρόπο με τον οποίο εφαρμόστηκαν από τους συμμετέχοντες και τα οφέλη που αναγνωρίστηκαν μέσω της συζήτησης και του προβληματισμού.

Ερωτήσεις για την ενημέρωση

Ποια αρχή της βιωματικής μάθησης σας άρεσε περισσότερο και γιατί;

Πώς μπορείτε να εφαρμόσετε αυτά που μάθατε σήμερα στο δικό σας περιβάλλον διδασκαλίας ή μάθησης;

Ποιο είναι ένα εφαρμόσιμο βήμα που θα κάνετε για να ενσωματώσετε τη βιωματική μάθηση στην πρακτική σας;

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτή

- ✓ *Επισημάνετε τη σημασία του αναστοχασμού για τη μάθηση από τις εμπειρίες.*
- ✓ *Ενθαρρύνετε τη συνεχή εφαρμογή των μαθημάτων της ημέρας και προτείνετε πηγές για περαιτέρω εξερεύνηση της βιωματικής μάθησης.*

Προσαρμογή του μεθοδολογικού εργαλείου για ασύγχρονη μάθηση (τι πρέπει να αλλάξει) (κατά περίπτωση)

Μετατρέψτε τις ζωντανές συζητήσεις σε αναρτήσεις φόρουμ όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να μοιράζονται τις σκέψεις τους με την πάροδο του χρόνου. Χρησιμοποιήστε υποβολές βίντεο για προσωπικούς προβληματισμούς και αφήγηση ιστοριών για να διατηρήσετε το διαδραστικό στοιχείο.

Συνημμένα (κατά περίπτωση)

3. ΟΜΑΔΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ

Μεθοδολογικό εργαλείο Κωδικός και τίτλος	Παιχνίδια προσομοίωσης: MT3.5_3
Κωδικός και τίτλος αρμοδιότητας	3.5 Μάθηση μέσω της εμπειρίας
Μαθησιακά αποτελέσματα που καλύπτονται από το μεθοδολογικό εργαλείο	<ol style="list-style-type: none"> 1. Εφαρμόστε τη θεωρητική γνώση σε πρακτικά, πραγματικά σενάρια. 2. Ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων μέσω της αντανάκλαστικής παρατήρησης και του ενεργού πειραματισμού. 3. Ενίσχυση των ικανοτήτων λήψης αποφάσεων υπό συνθήκες αβεβαιότητας. 4. Προώθηση της ομαδικής εργασίας και των δεξιοτήτων επικοινωνίας. 5. Να κατανοούν και να εφαρμόζουν τις αρχές της διοίκησης επιχειρήσεων. 6. Αναστοχασμός των προσωπικών μαθησιακών διαδικασιών και βελτίωσή τους.
Μεθοδολογικό εργαλείο Στόχος	Να συμμετάσχουν οι συμμετέχοντες σε μια ολοκληρωμένη μαθησιακή εμπειρία που περιλαμβάνει όλα τα στάδια του κύκλου βιωματικής μάθησης του Kolb, επιτρέποντάς τους να

	εφαρμόσουν, να παρατηρήσουν, να κατανοήσουν και να πειραματιστούν με στρατηγικές διαχείρισης επιχειρήσεων σε ένα προσομοιωμένο περιβάλλον.
Υποδείξεις και συμβουλές για τον εκπαιδευτή για τη χρήση του μεθοδολογικού εργαλείου	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Διευκολύνετε μια ενημερωτική συνεδρία για να παρουσιάσετε τον κύκλο του Kolb και τους στόχους της προσομοίωσης. ✓ Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να συμμετάσχουν ενεργά και να αναλάβουν κινδύνους στο πλαίσιο της προσομοίωσης. ✓ Παρέχετε συνεχή ανατροφοδότηση και προτροπή για προβληματισμό σε κάθε στάδιο. ✓ Χρησιμοποιήστε αποτελεσματικά τις συνεδρίες απολογισμού για να συνδέσετε τις εμπειρίες με τα μαθησιακά αποτελέσματα. ✓ Ενσωματώστε παραδείγματα από τον πραγματικό κόσμο για να συμπληρώσετε την προσομοίωση. ✓ Διασφάλιση της συμμετοχής όλων των συμμετεχόντων στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων.
Αριθμός ερωτήσεων στο μεθοδολογικό εργαλείο (τουλάχιστον 6)	6
Προτεινόμενες ερωτήσεις	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ποιες στρατηγικές εφαρμόσατε και γιατί; 2. Πώς τα αποτελέσματα των αποφάσεών σας ευθυγραμμίστηκαν με τις προσδοκίες σας; 3. Τι θα κάνατε διαφορετικά αν σας δινόταν άλλη μια ευκαιρία; 4. Πώς μπορείτε να εφαρμόσετε τα διδάγματα που αποκομίσατε από την προσομοίωση στη διοίκηση επιχειρήσεων στον πραγματικό κόσμο; 5. Με ποιους τρόπους συνεργάστηκε η ομάδα σας και πώς αυτό επηρέασε τις αποφάσεις σας;

	6. Πώς αντικατοπτρίζει αυτή η προσομοίωση τα στάδια του κύκλου βιωματικής μάθησης του Kolb;
Συνημμένο/α για τη χρήση του μεθοδολογικού εργαλείου	https://studiousguy.com/business-simulation-games/#EXAMPLES_OF_BUSINESS_SIMULATION_GAMES

Μεθοδολογικό εργαλείο Τίτλος
<i>Παιχνίδι προσομοίωσης διαχείρισης επιχειρήσεων</i>
Τίτλος ομαδικής συζήτησης (εάν διαφέρει από τον τίτλο της ΜΤ)
<i>Απόψεις από τον κόσμο των επιχειρήσεων: Προσομοίωση...</i>
<i>Θέμα ομαδικής συζήτησης</i>
Αναστοχασμός σχετικά με τη βιωματική μάθηση στη διοίκηση επιχειρήσεων
<i>Γενικές κατευθυντήριες γραμμές (για τον εκπαιδευτή)</i>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Προετοιμάστε εκ των προτέρων το περιβάλλον προσομοίωσης, εξασφαλίζοντας ότι μπορεί να ολοκληρωθεί σε σύντομο χρονικό διάστημα. ✓ Επισημάνετε τους βασικούς μαθησιακούς στόχους και τον τρόπο με τον οποίο ευθυγραμμίζονται με τον κύκλο βιωματικής μάθησης του Kolb. ✓ Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να συμμετάσχουν πλήρως και να λάβουν γρήγορες αποφάσεις για να μεγιστοποιήσουν τη μαθησιακή τους εμπειρία εντός του περιορισμένου χρόνου. ✓ Διευκολύνετε μια εστιασμένη συνεδρία απολογισμού για να εξάγετε και να συζητήσετε αποτελεσματικά τα συμπεράσματα της μάθησης.

Οδηγίες (για τους συμμετέχοντες)

Συμμετέχετε ενεργά στην προσομοίωση, λαμβάνοντας αποφάσεις σαν να διαχειρίζεστε μια πραγματική επιχείρηση.

Σκεφτείτε τα αποτελέσματα κάθε απόφασης και πώς σχετίζονται με τη διαχείριση επιχειρήσεων στον πραγματικό κόσμο.

Προετοιμαστείτε να μοιραστείτε τις εμπειρίες, τις ιδέες και τους προβληματισμούς σας κατά τη διάρκεια της συνεδρίασης απολογισμού.

Εκτιμώμενη διάρκεια (αν χρειαστεί, σε στάδια)

Συνολική διάρκεια: 45 λεπτά

Εισαγωγή και ρύθμιση: 5 λεπτά

Παιχνίδι προσομοίωσης: 25 λεπτά

Απολογισμός και συζήτηση: 15 λεπτά

Διαδικτυακή αίθουσα διδασκαλίας (κατά περίπτωση)

Χρησιμοποιήστε αίθουσες διαλείμματος για ομαδικές συζητήσεις κατά τη διάρκεια της προσομοίωσης.

Χρησιμοποιήστε δημοσκοπήσεις για γρήγορη ανατροφοδότηση και λήψη αποφάσεων.

Μοιραστείτε οθόνες για να διευκολύνετε τη συνεδρία απολογισμού, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να παρουσιάσουν τους προβληματισμούς και τα αποτελέσματά τους.

Αναμενόμενες απαντήσεις

Ποικίλες στρατηγικές που χρησιμοποιούνται και οι λογικές τους.

Σκέψεις σχετικά με τα αποτελέσματα σε σχέση με τις προσδοκίες.

Μαθήματα που εφαρμόζονται τόσο στην προσομοίωση όσο και στην πραγματική διαχείριση επιχειρήσεων.

Ερωτήσεις για την ενημέρωση

Ποια στρατηγική επιλέξατε και γιατί;

Πώς συγκρίθηκαν τα αποτελέσματα με τις προσδοκίες σας;

Τι θα κάνατε διαφορετικά σε ένα πραγματικό σενάριο με βάση αυτή την εμπειρία;

Πώς η δυναμική της ομάδας σας επηρέασε τις αποφάσεις και τα αποτελέσματά σας;

Μπορείτε να αναγνωρίσετε τα στάδια του κύκλου του Kolb από την εμπειρία σας;

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτή

- ✓ Να δώσουν έμφαση στην αξία της βιωματικής μάθησης και του αναστοχασμού στην προσωπική και επαγγελματική ανάπτυξη.
- ✓ Επισημάνετε την εφαρμογή του κύκλου βιωματικής μάθησης του Kolb στην κατανόηση και τη βελτίωση των διαδικασιών μάθησης.
- ✓ Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να εφαρμόσουν τις γνώσεις που αποκόμισαν από την προσομοίωση στις αποφάσεις και τις ευκαιρίες μάθησης της πραγματικής τους ζωής.

Προσαρμογή του μεθοδολογικού εργαλείου για ασύγχρονη μάθηση (τι πρέπει να αλλάξει) (κατά περίπτωση)

Διαδραστικά στοιχεία: Τροποποιήστε το παιχνίδι προσομοίωσης ώστε να περιλαμβάνει σημεία ελέγχου όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να σταματήσουν και να προβληματιστούν, εξασφαλίζοντας ότι θα συμμετέχουν σε αναστοχαστική παρατήρηση και αφηρημένη εννοιολόγηση, ακόμη και χωρίς καθοδήγηση σε πραγματικό χρόνο.

Κανάλια επικοινωνίας: Δημιουργήστε ασύγχρονα κανάλια επικοινωνίας, όπως πίνακες συζητήσεων ή φόρουμ, όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να μοιράζονται τις εμπειρίες, τους προβληματισμούς και τις ιδέες τους, ενισχύοντας μια κοινότητα μάθησης παρά την έλλειψη συγχρονισμένων αλληλεπιδράσεων.

Μηχανισμοί ανατροφοδότησης: Εφαρμόστε δομημένες συνεδρίες ανατροφοδότησης από ομοτίμους στο πλαίσιο του συστήματος διαχείρισης μάθησης (LMS), ώστε οι συμμετέχοντες να μπορούν να δίνουν και να λαμβάνουν ανατροφοδότηση σχετικά με τους προβληματισμούς και τα σχέδια εφαρμογής τους, ενισχύοντας τη μαθησιακή εμπειρία μέσω συνεργατικών γνώσεων.

Ευέλικτος προγραμματισμός: Παρέχετε σαφή χρονοδιαγράμματα και προθεσμίες για την ολοκλήρωση των διαφόρων τμημάτων της προσομοίωσης, των αναστοχασμών και των συζητήσεων, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να διαχειριστούν τη συμμετοχή τους σύμφωνα με το προσωπικό τους χρονοδιάγραμμα, διατηρώντας παράλληλα τη δομή του προγράμματος.

Συνημμένα (κατά περίπτωση)

https://studiousquy.com/business-simulation-games/#EXAMPLES_OF_BUSINESS_SIMULATION_GAMES

4. ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ

Μεθοδολογικό εργαλείο Κωδικός και τίτλος	MT3.5_4: Ενσωμάτωση της βιωματικής μάθησης στις εκπαιδευτικές ρυθμίσεις
Κωδικός και τίτλος αρμοδιότητας	3.5 Μάθηση μέσω της εμπειρίας
Μαθησιακά αποτελέσματα που καλύπτονται από το μεθοδολογικό εργαλείο	<ol style="list-style-type: none"> 1. Αναλύστε τη διαδικασία ενσωμάτωσης της βιωματικής μάθησης σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. 2. Προσδιορισμός των προκλήσεων και πρόταση λύσεων για την εφαρμογή της βιωματικής μάθησης. 3. Αξιολόγηση των αποτελεσμάτων των πρωτοβουλιών βιωματικής μάθησης. 4. Ανάπτυξη στρατηγικών για την αντιμετώπιση της αντίστασης και την ενίσχυση της δέσμευσης των ενδιαφερομένων μερών. 5. Εφαρμόστε τις γνώσεις από τη μελέτη περίπτωσης στα εκπαιδευτικά πλαίσια των συμμετεχόντων.



<p>Μεθοδολογικό εργαλείο Στόχος</p>	<p>Να κατανοήσουν οι συμμετέχοντες τις πρακτικές εκτιμήσεις, τις προκλήσεις και τα οφέλη που συνδέονται με την εφαρμογή της βιωματικής μάθησης σε εκπαιδευτικά ιδρύματα μέσω μιας σε βάθος ανάλυσης μελέτης περίπτωσης.</p>
<p>Υποδείξεις και συμβουλές για τον εκπαιδευτή σχετικά με τη χρήση του μεθοδολογικού εργαλείου</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ενθαρρύνετε την ενεργό συμμετοχή και βεβαιωθείτε ότι κάθε μέλος της ομάδας συμβάλλει στη συζήτηση. ✓ Διευκολύνετε τις ομαδικές συζητήσεις θέτοντας ερωτήσεις που προκαλούν σκέψη και σχετίζονται με τη μελέτη περίπτωσης. ✓ Χρησιμοποιήστε παραδείγματα από τον πραγματικό κόσμο για να συμπληρώσετε τη μελέτη περίπτωσης και να δώσετε πλαίσιο. ✓ Προσφέρετε εποικοδομητική ανατροφοδότηση για τις παρουσιάσεις των ομάδων, επισημαίνοντας καινοτόμες λύσεις και ιδέες. ✓ Ενθαρρύνετε τον προβληματισμό σχετικά με το πώς τα διδάγματα που αντλήθηκαν μπορούν να εφαρμοστούν στα πλαίσια των ίδιων των συμμετεχόντων.
<p>Συνημμένο/οι για τη χρήση του μεθοδολογικού εργαλείου</p>	<p>-</p>

Μεθοδολογικό εργαλείο Τίτλος
Εφαρμογή της βιωματικής μάθησης σε εκπαιδευτικές ρυθμίσεις: Σπουδές: Μια προσέγγιση μελέτης περίπτωσης
Τίτλος μελέτης περίπτωσης (εάν διαφέρει από τον τίτλο της ΜΤ)
Ενσωμάτωση της βιωματικής μάθησης στο πρόγραμμα σπουδών Φυσικών Επιστημών του Γυμνασίου
Πηγή μελέτης περίπτωσης (π.χ. URL)
είναι μια υποθετική περίπτωση που αναπτύχθηκε για εκπαιδευτική χρήση.
Περιεχόμενο μελέτης περίπτωσης
Η υπόθεση περιστρέφεται γύρω από ένα σχολείο μέσης εκπαίδευσης που εισήγαγε ένα επιστημονικό πρόγραμμα βασισμένο σε έργα με στόχο την επίλυση τοπικών περιβαλλοντικών προβλημάτων. Καλύπτει τη φάση του σχεδιασμού, τις προκλήσεις, όπως οι περιορισμοί των πόρων και η αντίσταση του προσωπικού, τις στρατηγικές υλοποίησης, όπως οι συνεργασίες με τοπικές οργανώσεις, και τα αποτελέσματα, όπως η ενισχυμένη δέσμευση και μάθηση των μαθητών.
Εκτιμώμενη διάρκεια (αν χρειαστεί, σε στάδια)
<p>Συνολική διάρκεια: 20 λεπτά</p> <p>Εισαγωγή στη μελέτη περίπτωσης: 5 λεπτά</p> <p>Ομαδική συζήτηση: 10 λεπτά</p> <p>Ομαδικές παρουσιάσεις: 4 λεπτά</p> <p>Ανακεφαλαίωση και προβληματισμός: 1 λεπτό</p>

Γενικές κατευθυντήριες γραμμές (για τον εκπαιδευτή)

Προετοιμαστείτε εξοικειώνοντας τον εαυτό σας με τις λεπτομέρειες της μελέτης περίπτωσης.

Ενθαρρύνετε την ενεργό συμμετοχή και εξασφαλίστε την ισότιμη συνεισφορά όλων των συμμετεχόντων.

Διευκολύνετε τις συζητήσεις καθοδηγώντας τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σε βάθος σχετικά με τη διαδικασία εφαρμογής και τα αποτελέσματα.

Παρέχετε ένα υποστηρικτικό περιβάλλον για την ανταλλαγή ιδεών και προβληματισμών.

Οδηγίες (για τους συμμετέχοντες)

Διαβάστε προσεκτικά τη μελέτη περίπτωσης.

Συμμετέχετε ενεργά σε ομαδικές συζητήσεις, προβληματιζόμενοι σχετικά με τις προκλήσεις και τις λύσεις που παρουσιάζονται στην περίπτωση.

Προετοιμαστείτε να μοιραστείτε ιδέες και συστάσεις με βάση τη συζήτηση.

Εργασία 1: Ανοιχτή ερώτηση

Παρακαλώ απαντήστε στην παρακάτω ερώτηση.

Ερώτηση: Ποιες στρατηγικές θα χρησιμοποιούσατε για να ξεπεράσετε την αντίσταση του προσωπικού στην ενσωμάτωση της βιωματικής μάθησης;

Αναμενόμενη απάντηση:

Οι συμμετέχοντες θα μπορούσαν να προτείνουν συνεδρίες επαγγελματικής ανάπτυξης για να καταδείξουν την αξία της βιωματικής μάθησης, τη συμμετοχή του προσωπικού στη διαδικασία σχεδιασμού για να εξασφαλιστεί η αποδοχή, ή την παρουσίαση επιτυχημένων παραδειγμάτων από άλλα ιδρύματα.

<p>Ερώτηση: Πώς θα μπορούσαν να μετρηθούν αποτελεσματικά τα αποτελέσματα του επιστημονικού προγράμματος με βάση το έργο;</p>
<p>Αναμενόμενη απάντηση:</p> <p>Οι προτάσεις μπορεί να περιλαμβάνουν αξιολογήσεις πριν και μετά το πρόγραμμα, έρευνες ανατροφοδότησης μαθητών και καθηγητών, αξιολογήσεις του αντίκτυπου του προγράμματος σε τοπικά περιβαλλοντικά ζητήματα και παρατηρήσεις της εμπλοκής και της συμμετοχής των μαθητών.</p>
<p>Παρατηρήσεις του εκπαιδευτή</p>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Επισημάνετε τη σημασία της προσαρμοστικότητας και της δημιουργικότητας για την αντιμετώπιση των προκλήσεων εφαρμογής. ✓ Τονίστε την αξία της βιωματικής μάθησης για την προώθηση της βαθύτερης κατανόησης και δέσμευσης των μαθητών. ✓ Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να σκεφτούν πώς θα μπορούσαν να εφαρμόσουν αυτές τις γνώσεις στα δικά τους εκπαιδευτικά πλαίσια.
<p>Προσαρμογή του μεθοδολογικού εργαλείου για ασύγχρονη μάθηση (τι πρέπει να αλλάξει) (κατά περίπτωση)</p>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Παρέχετε τη μελέτη περίπτωσης ως έγγραφο που μπορεί να μεταφορτωθεί ή ως διαδικτυακό πόρο. ✓ Χρησιμοποιήστε φόρουμ συζητήσεων για την ανταλλαγή απόψεων και συστάσεων. ✓ Ορίστε προθεσμίες για κάθε εργασία, ώστε να διασφαλίσετε την έγκαιρη συμμετοχή. ✓ Προσφέρετε ανατροφοδότηση και περιλήψεις των σημείων της συζήτησης ασύγχρονα.
<p>Συνημμένα (κατά περίπτωση)</p>

5. ΠΡΟΒΟΛΗ ΚΑΙ ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΙΝΤΕΟ

Μεθοδολογικό εργαλείο Κωδικός και τίτλος	Επίδειξη: MT3.5_5 (βίντεο)
Κωδικός και τίτλος αρμοδιότητας	3.5 Μάθηση μέσω της εμπειρίας
Μαθησιακά αποτελέσματα που καλύπτονται από το μεθοδολογικό εργαλείο	<ol style="list-style-type: none"> 1. Να κατανοήσουν τις αρχές και τη σημασία της βιωματικής μάθησης. 2. Σκεφτείτε τον αντίκτυπο της βιωματικής μάθησης στην επανάσταση της εκπαίδευσης. 3. Προσδιορισμός τρόπων εφαρμογής της βιωματικής μάθησης σε διάφορα περιβάλλοντα.
Μεθοδολογικό εργαλείο Στόχος	Να εμπλακούν οι συμμετέχοντες στην κατανόηση των μετασχηματιστικών δυνατοτήτων της βιωματικής μάθησης μέσω μιας εστιασμένης προβολής και συζήτησης της ομιλίας TEDx της Adrienne Alexander.
Υποδείξεις και συμβουλές για τον εκπαιδευτή σχετικά με τη χρήση του μεθοδολογικού εργαλείου	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Βεβαιωθείτε ότι έχετε καλή σύνδεση στο διαδίκτυο για ομαλή αναπαραγωγή βίντεο. ✓ Προετοιμάστε εκ των προτέρων ερωτήσεις συζήτησης για να διευκολύνετε μια ενδιαφέρουσα και στοχαστική συζήτηση μετά την προβολή. ✓ Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να συνδέσουν το περιεχόμενο της ομιλίας με τις προσωπικές ή επαγγελματικές εμπειρίες τους στην εκπαίδευση.
Συνημμένο/οι για τη χρήση του μεθοδολογικού εργαλείου	https://www.youtube.com/watch?v=Rb_uji4Ge5s

Μεθοδολογικό εργαλείο Τίτλος
Ας το παρακολουθήσουμε και ας συζητήσουμε
Τίτλος βίντεο (εάν διαφέρει από τον τίτλο ΜΤ)
Βιωματική μάθηση: η εκπαιδευτική επανάσταση που χρειαζόμαστε Adrienne Alexander TEDxBrisbane
Πηγή βίντεο (π.χ. URL)
https://www.youtube.com/watch?v=Rb_uji4Ge5s
Δημιουργός βίντεο (πρόσωπο/οργανισμός/αρχή)
TEDx Talks
Διάρκεια του βίντεο (εάν πρέπει να προβληθεί τμήμα του βίντεο, αναφέρετε επίσης την ώρα έναρξης και λήξης)
16 λεπτά
Εκτιμώμενη διάρκεια (της δραστηριότητας) (αν χρειαστεί, σε στάδια)
20 λεπτά περιλαμβάνει χρόνο για σύντομη συζήτηση μετά την προβολή
Γενικές κατευθυντήριες γραμμές (για τον εκπαιδευτή)
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Παρουσιάστε το βίντεο αναφέροντας τη σχέση του με το θέμα της ημέρας. ✓ Περιγράψτε εν συντομία τα βασικά θέματα που πρέπει να προσέξετε κατά τη διάρκεια της προβολής. ✓ Θέστε τις βάσεις για μια εστιασμένη συζήτηση ζητώντας από τους συμμετέχοντες να εξετάσουν συγκεκριμένες πτυχές της βιωματικής μάθησης καθώς παρακολουθούν.
Οδηγίες (για τους συμμετέχοντες)
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Παρακολουθήστε το βίντεο με προσοχή, σημειώνοντας τυχόν ιδέες ή ερωτήσεις που προκύπτουν. ✓ Να είστε προετοιμασμένοι να συζητήσετε τις σκέψεις σας και πώς οι ιδέες που παρουσιάζονται μπορούν να εφαρμοστούν ή να αμφισβητηθούν στις τρέχουσες εκπαιδευτικές πρακτικές.

Ερωτήσεις για την ενημέρωση	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ποιο βασικό μήνυμα αποκομίσατε από την ομιλία της Adrienne Alexander; ✓ Πώς μπορούν να εφαρμοστούν οι αρχές της βιωματικής μάθησης στο δικό σας εκπαιδευτικό ή επαγγελματικό πλαίσιο; ✓ Ποιες προκλήσεις μπορεί να αντιμετωπίσετε κατά την εφαρμογή της βιωματικής μάθησης, με βάση την ομιλία; 	
Παρατηρήσεις του εκπαιδευτή	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Τονίστε τη σημασία της ενσωμάτωσης της βιωματικής μάθησης για την προώθηση της βαθύτερης κατανόησης και δέσμευσης. ✓ Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να σκεφτούν δημιουργικά για την εφαρμογή των εννοιών που συζητήθηκαν στο βίντεο στις συγκεκριμένες ρυθμίσεις τους. 	
Προσαρμογή του μεθοδολογικού εργαλείου για ασύγχρονη μάθηση (τι πρέπει να αλλάξει) (κατά περίπτωση)	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Παρέχετε έναν σύνδεσμο για το βίντεο και μια προθεσμία μέχρι την οποία οι συμμετέχοντες θα πρέπει να το παρακολουθήσουν. ✓ Δημιουργήστε ένα διαδικτυακό φόρουμ για τους συμμετέχοντες ώστε να δημοσιεύσουν τους προβληματισμούς τους και τις απαντήσεις τους στις ερωτήσεις απολογισμού. ✓ Συνοψίστε τη συζήτηση σε ένα βίντεο ή ένα γραπτό έγγραφο. 	
Συνημμένα (κατά περίπτωση)	
https://www.youtube.com/watch?v=faHVJ5RQCrM	

6. ΟΜΑΔΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ

Μεθοδολογικό εργαλείο Κωδικός και τίτλος	Δραστηριότητα επίλυσης προβλημάτων: MT3.5_6
Κωδικός και τίτλος αρμοδιότητας	3.5 Μάθηση μέσω της εμπειρίας

<p>Μαθησιακά αποτελέσματα που καλύπτονται από το μεθοδολογικό εργαλείο</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Προσδιορισμός των προκλήσεων κατά την ενσωμάτωση της τεχνολογίας σε περιβάλλοντα βιωματικής μάθησης. 2. Ανάπτυξη καινοτόμων λύσεων για την αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων. 3. Ενίσχυση των δεξιοτήτων συνεργατικής επίλυσης προβλημάτων. 4. Να εφαρμόζουν κριτική σκέψη για να αξιολογούν και να προτείνουν στρατηγικές ενσωμάτωσης της τεχνολογίας. 5. Να κατανοήσουν το ρόλο της τεχνολογίας στην ενίσχυση της βιωματικής μάθησης.
<p>Μεθοδολογικό εργαλείο Στόχος</p>	<p>Η συμμετοχή των συμμετεχόντων σε μια άσκηση κριτικής εξέτασης και επίλυσης προβλημάτων που επικεντρώνεται στην υπέρβαση των εμποδίων για την ενσωμάτωση της τεχνολογίας στη βιωματική μάθηση, την προώθηση της καινοτομίας και των δεξιοτήτων στρατηγικού σχεδιασμού.</p>
<p>Υποδείξεις και συμβουλές για τον εκπαιδευτή για τη χρήση του μεθοδολογικού εργαλείου</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Προετοιμάστε ποικίλες και σχετιζόμενες προκλήσεις για να διασφαλίσετε τη δέσμευση. ✓ Ενθαρρύνετε τις ομάδες να εξετάσουν την πρακτικότητα και τη δημιουργικότητα στις λύσεις τους. ✓ Διευκολύνετε μια εποικοδομητική συνεδρία ανατροφοδότησης μετά την παρουσίαση, συνδέοντας κάθε λύση με τη δυνατότητα εφαρμογής στον πραγματικό κόσμο. ✓ Χρησιμοποιήστε παραδείγματα επιτυχημένης ενσωμάτωσης της τεχνολογίας ως έμπνευση. ✓ Διαχειριστείτε αποτελεσματικά το χρόνο ώστε να είναι δυνατή η συζήτηση, η ανάπτυξη λύσεων και οι παρουσιάσεις.

Αριθμός ερωτήσεων στο μεθοδολογικό εργαλείο (τουλάχιστον 6)	6
Προτεινόμενες ερωτήσεις	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ποια είναι τα βασικά εμπόδια για την ενσωμάτωση της τεχνολογίας σε περιβάλλοντα βιωματικής μάθησης; 2. Πώς μπορούν να αντιμετωπιστούν οι περιορισμοί του προϋπολογισμού κατά την εφαρμογή νέων τεχνολογιών; 3. Ποιες στρατηγικές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την εκπαίδευση των εκπαιδευτικών στη χρήση της τεχνολογίας για βιωματική μάθηση; 4. Πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί η τεχνολογία για την εξατομίκευση εμπειριών βιωματικής μάθησης; 5. Με ποιους τρόπους μπορεί να εξασφαλιστεί η πρόσβαση των μαθητών στην τεχνολογία για ισότιμη μάθηση; 6. Πώς μπορεί να μετρηθεί η αποτελεσματικότητα της τεχνολογίας στη βιωματική μάθηση;
Συνημμένο/α για τη χρήση του μεθοδολογικού εργαλείου	-

Μεθοδολογικό εργαλείο Τίτλος

Πλοήγηση στην ενσωμάτωση της τεχνολογίας στη βιωματική μάθηση

Τίτλος ομαδικής συζήτησης (εάν διαφέρει από τον τίτλο της ΜΤ)

Στρατηγικές και λύσεις για την τεχνολογικά ενισχυμένη μάθηση



Θέμα ομαδικής συζήτησης
Διερεύνηση καινοτόμων στρατηγικών για την αντιμετώπιση κοινών προκλήσεων στην ενσωμάτωση της τεχνολογίας σε περιβάλλοντα βιωματικής μάθησης.
Γενικές κατευθυντήριες γραμμές (για τον εκπαιδευτή)
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Προετοιμάστε μια σύντομη επισκόπηση των κοινών προκλήσεων στην ενσωμάτωση της τεχνολογίας για να ξεκινήσετε τη συζήτηση. ✓ Ενθαρρύνετε κάθε συμμετέχοντα να συνεισφέρει, εξασφαλίζοντας μια ποικιλία απόψεων. ✓ Διευκολύνετε τη συζήτηση για να παραμείνει στο θέμα και να διασφαλίσετε εποικοδομητική ανατροφοδότηση. ✓ Συνοψίστε τα βασικά σημεία και τις ιδέες της συζήτησης για να ενισχύσετε τη μάθηση.
Οδηγίες (για τους συμμετέχοντες)
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Επανεξετάστε τα παρεχόμενα σενάρια πρόκλησης πριν από τη συζήτηση. ✓ Σκεφτείτε πιθανές λύσεις και να είστε έτοιμοι να συζητήσετε τη σκοπιμότητα και τον αντίκτυπό τους. ✓ Να ακούτε με σεβασμό και να λαμβάνετε υπόψη τις απόψεις των άλλων συμμετεχόντων. ✓ Μοιραστείτε τις εμπειρίες και τις γνώσεις σας σχετικά με την ενσωμάτωση της τεχνολογίας σε μαθησιακά περιβάλλοντα.
Εκτιμώμενη διάρκεια (αν χρειαστεί, σε στάδια)
<p>Συνολική διάρκεια: 20 λεπτά</p> <p>Εισαγωγή: 5 λεπτά</p> <p>Ανασκόπηση της πρόκλησης και ομαδική συζήτηση: 10 λεπτά</p> <p>Παρουσιάσεις λύσεων: 3 λεπτά ανά ομάδα</p> <p>Απολογισμός και αναστοχασμός: 2 λεπτά</p>
Διαδικτυακή αίθουσα διδασκαλίας (κατά περίπτωση)

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Αξιοποιήστε τις αίθουσες διαλέξεως για συζητήσεις μικρών ομάδων. ✓ Μοιραστείτε έγγραφα και σενάρια πρόκλησης μέσω του LMS ή μέσω άμεσης κοινής χρήσης αρχείων. ✓ Πραγματοποιήστε παρουσιάσεις λύσεων στην κύρια αίθουσα εικονικής συνεδρίασης για να τις δουν και να τις συζητήσουν όλοι οι συμμετέχοντες.
<p>Αναμενόμενες απαντήσεις</p>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Καινοτόμες και πρακτικές λύσεις για την ενσωμάτωση της τεχνολογίας στη μάθηση. ✓ Στρατηγικές για τη διαχείριση του προϋπολογισμού, την κατάρτιση των εκπαιδευτικών και τη διασφάλιση ισότιμης πρόσβασης στην τεχνολογία. ✓ Ιδέες για τη μέτρηση του αντίκτυπου της βιωματικής μάθησης που υποστηρίζεται από την τεχνολογία.
<p>Ερωτήσεις για την ενημέρωση</p>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ποια προτεινόμενη λύση θεωρείτε πιο εφικτή και γιατί; ✓ Πώς μπορούμε να εξασφαλίσουμε ισότιμη πρόσβαση στην τεχνολογία για όλους τους μαθητές; ✓ Ποιος είναι ο ρόλος της κατάρτισης των εκπαιδευτικών στην επιτυχή ενσωμάτωση της τεχνολογίας; ✓ Πώς μπορούμε να μετρήσουμε την επιτυχία των πρωτοβουλιών βιωματικής μάθησης που υποστηρίζονται από την τεχνολογία;
<p>Παρατηρήσεις του εκπαιδευτή</p>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Επισημάνετε τη σημασία της δημιουργικής σκέψης και της συνεργασίας στην επίλυση σύνθετων προκλήσεων. ✓ Ενθαρρύνετε τη συνεχή εξερεύνηση και προσαρμογή των τεχνολογικών εργαλείων για τη βελτίωση των μαθησιακών εμπειριών. ✓ Τονίστε την αξία της αναστοχαστικής πρακτικής στην αξιολόγηση και τη βελτίωση των στρατηγικών ενσωμάτωσης της τεχνολογίας.

Προσαρμογή του μεθοδολογικού εργαλείου για <u>ασύγχρονη μάθηση</u> (τι πρέπει να αλλάξει) (κατά περίπτωση)
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Παρέχετε εκ των προτέρων σενάρια προκλήσεων και ερωτήσεις συζήτησης μέσω μιας διαδικτυακής πλατφόρμας. ✓ Χρησιμοποιήστε φόρουμ για ασύγχρονη συζήτηση, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να δημοσιεύουν τις λύσεις και τα σχόλιά τους. ✓ Ορίστε προθεσμίες για τις συνεισφορές σε κάθε ερώτηση συζήτησης. ✓ Συνοψίστε τη συζήτηση και δώστε ανατροφοδότηση στον εκπαιδευτή σε ένα βίντεο ή ένα γραπτό έγγραφο που θα κλείσει τη συζήτηση.
Συνημμένα (κατά περίπτωση)

7. ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Μεθοδολογικό εργαλείο Κωδικός και τίτλος	Ομαδική συζήτηση: MT3.5_2
Κωδικός και τίτλος αρμοδιότητας	3.5 Μάθηση μέσω της εμπειρίας
Μαθησιακά αποτελέσματα που καλύπτονται από το μεθοδολογικό εργαλείο	<p>Οι συμμετέχοντες θα κατανοήσουν τις αρχές της βιωματικής μάθησης.</p> <p>Οι συμμετέχοντες θα εφαρμόσουν την αναστοχαστική πρακτική και τη συνεργασία σε ένα πραγματικό πλαίσιο.</p> <p>Οι συμμετέχοντες θα προβληματιστούν σχετικά με όσα έμαθαν κατά τη διάρκεια της κατάρτισης.</p>
Μεθοδολογικό εργαλείο Στόχος	Εφαρμογή των αρχών της βιωματικής μάθησης μέσω της αναστοχαστικής πρακτικής και της συνεργασίας.

<p>Υποδείξεις και συμβουλές για τον εκπαιδευτή για τη χρήση του μεθοδολογικού εργαλείου</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ενθαρρύνετε την ενεργό συμμετοχή, διασφαλίζοντας ότι κάθε συμμετέχων μοιράζεται τις απόψεις του και ακούει τους άλλους. ✓ Καθοδηγήστε τις ομάδες να προβληματιστούν σε βάθος σχετικά με τις προηγούμενες μαθησιακές εμπειρίες, εστιάζοντας στην αποτελεσματικότητα των στοιχείων βιωματικής μάθησης. ✓ Προώθηση της δημιουργικότητας στο σχεδιασμό δραστηριοτήτων βιωματικής μάθησης, τονίζοντας τη σημασία της εφαρμογής στην πραγματική ζωή. ✓ Διευκολύνει την επικοινωνιακή ανατροφοδότηση μεταξύ των ομάδων, προωθώντας ένα περιβάλλον συνεχούς βελτίωσης και ανοιχτό πνεύμα προσαρμογής. ✓ Κάντε διερευνητικές ερωτήσεις για να εμβαθύνετε τη συζήτηση και να αποσπάσετε ολοκληρωμένες ιδέες από τους συμμετέχοντες.
<p>Αριθμός ερωτήσεων στο μεθοδολογικό εργαλείο (τουλάχιστον 6)</p>	<p>Δεδομένης της δομής της δραστηριότητας, ο ακριβής αριθμός των προκαθορισμένων ερωτήσεων μπορεί να μην καθοριστεί. Ωστόσο, η δραστηριότητα ενθαρρύνει εγγενώς πολλαπλά σημεία συζήτησης που μπορούν να μεταφραστούν σε πολυάριθμες ερωτήσεις που επικεντρώνονται στην κατανόηση και την εφαρμογή των αρχών της βιωματικής μάθησης. Συνιστάται στον εκπαιδευτή να δημιουργεί ερωτήσεις δυναμικά κατά τη διάρκεια των ομαδικών αναστοχασμών και των συνεδριών ανταλλαγής απόψεων για τον εμπλουτισμό της συζήτησης.</p>
<p>Συνημμένο/α για τη χρήση του μεθοδολογικού εργαλείου</p>	<p>-</p>

Μεθοδολογικό εργαλείο Τίτλος
Ομαδική συζήτηση: MT3.5_7
Τίτλος ομαδικής συζήτησης (εάν διαφέρει από τον τίτλο της ΜΤ)
Εφαρμογή των αρχών της βιωματικής μάθησης μέσω της αναστοχαστικής πρακτικής, της συνεργασίας και των στρατηγικών προσαρμογής σε ένα πραγματικό πλαίσιο.
Θέμα ομαδικής συζήτησης
<p>Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε μικρές ομάδες. Κάθε ομάδα αναστοχάζεται μια προηγούμενη μαθησιακή εμπειρία και συζητά τι την έκανε αποτελεσματική.</p> <p>Κάθε ομάδα σχεδιάζει μια απλή δραστηριότητα βιωματικής μάθησης με βάση τις αρχές που συζητήθηκαν. Θα πρέπει να εξετάσουν πώς να ενσωματώσουν πρακτικές αναστοχασμού, να ενθαρρύνουν τη συνεργασία και να προσαρμόσουν τις στρατηγικές μάθησης.</p> <p>Οι ομάδες μοιράζονται τα περιγράμματα των δραστηριοτήτων τους. Οι συμμετέχοντες παρέχουν εποικοδομητική ανατροφοδότηση σχετικά με το πώς θα μπορούσε να βελτιωθεί ή να προσαρμοστεί κάθε δραστηριότητα.</p>
Γενικές κατευθυντήριες γραμμές (για τον εκπαιδευτή)
<p>Διευκολύνετε ένα ανοικτό και με σεβασμό περιβάλλον συζήτησης όπου κάθε συμμετέχων αισθάνεται ότι εκτιμάται και ακούγεται.</p> <p>Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να μοιραστούν προσωπικές εμπειρίες και γνώσεις σχετικά με τη βιωματική μάθηση.</p> <p>Δώστε σαφείς οδηγίες για κάθε μέρος της δραστηριότητας και βεβαιωθείτε ότι οι συμμετέχοντες κατανοούν τους στόχους.</p>

Προσφέρετε εποικοδομητική ανατροφοδότηση και καθοδηγήστε τη συζήτηση για να εμβαθύνετε την κατανόηση των αρχών της βιωματικής μάθησης.

Οδηγίες (για τους συμμετέχοντες)

-Συμμετέχετε ενεργά σε συζητήσεις, μοιραστείτε τις ιδέες σας και ακούστε τους άλλους.

-Καθώς σχεδιάζετε τη δραστηριότητά σας, σκεφτείτε πώς μπορεί να εφαρμοστεί σε ένα πλαίσιο πραγματικής ζωής.

-Να είστε ανοιχτοί στην ανατροφοδότηση και να σκέφτεστε πώς μπορείτε να την ενσωματώσετε στο σχεδιασμό της μαθησιακής σας δραστηριότητας.

Εκτιμώμενη διάρκεια (αν χρειαστεί, σε στάδια)

Συνολική διάρκεια: 30 λεπτά

Εισαγωγή (5 λεπτά):

Ομαδικός προβληματισμός (10 λεπτά):

Πρόκληση σχεδιασμού (10 λεπτά):

Ανταλλαγή και ανατροφοδότηση (5 λεπτά):

Διαδικτυακή αίθουσα διδασκαλίας (κατά περίπτωση)

Η δραστηριότητα μπορεί να προσαρμοστεί για ένα διαδικτυακό περιβάλλον χρησιμοποιώντας αίθουσες διαχωρισμού για τις φάσεις του ομαδικού προβληματισμού και της πρόκλησης σχεδιασμού. Χρησιμοποιήστε ένα κοινό διαδικτυακό έγγραφο για κάθε ομάδα για να διευκολύνετε τη συνεργασία και την ανατροφοδότηση.

Αναμενόμενες απαντήσεις

<p>Οι συμμετέχοντες αναμένεται να:</p> <p>Ανάπτυξη βαθύτερης κατανόησης των εφαρμογών βιωματικής μάθησης.</p> <p>Δημιουργία καινοτόμων στρατηγικών για δραστηριότητες βιωματικής μάθησης.</p> <p>Δείξτε ετοιμότητα για συνεχή βελτίωση και προσαρμογή των μαθησιακών σχεδίων.</p>
<p>Ερωτήσεις για την ενημέρωση</p>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ποια στοιχεία της βιωματικής μάθησης θεωρήσατε πιο αποτελεσματικά στις προηγούμενες εμπειρίες σας; ✓ Πώς η διαδικασία σχεδιασμού μιας βιωματικής μαθησιακής δραστηριότητας εμβάθυνε την κατανόηση αυτών των αρχών; ✓ Πώς μπορεί η ανατροφοδότηση να ενισχύσει την αποτελεσματικότητα των δραστηριοτήτων βιωματικής μάθησης;
<p>Παρατηρήσεις του εκπαιδευτή</p>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ενισχύστε τη σημασία του αναστοχασμού και της ανατροφοδότησης στη διαδικασία μάθησης. ✓ Επισημάνετε τη δημιουργικότητα και την ποικιλομορφία των σχεδιασμένων δραστηριοτήτων ως παραδείγματα της προσαρμοστικότητας των αρχών της βιωματικής μάθησης.
<p>Προσαρμογή του μεθοδολογικού εργαλείου για <u>ασύγχρονη μάθηση</u> (τι πρέπει να αλλάξει) (κατά περίπτωση)</p>
<p>Για την ασύγχρονη μάθηση, μπορεί να ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να αναστοχαστούν τις προηγούμενες εμπειρίες τους και να σχεδιάσουν μια βιωματική μαθησιακή δραστηριότητα ατομικά, υποβάλλοντας τα σχέδιά τους για ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές τους σε μορφή φόρουμ ή πίνακα συζητήσεων.</p>
<p>Συνημμένα (κατά περίπτωση)</p>