

Καινοτόμος
ευέλικτη μάθηση
βασισμένη σε έργα



Agile2Learn

Πρόγραμμα σπουδών

Παράρτημα I

Περιγραφή κάθε δομής ενότητας

Έγγραφα TB1

Έργο: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558
Πρόγραμμα Erasmus+



www.agile2learn.eu



Co-funded by
the European Union

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Τίτλος έργου:	Καινοτόμος ευέλικτη μάθηση βασισμένη σε έργα
Αριθμός έργου:	2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558
Πληροφορίες εγγράφου	
Αποτέλεσμα έργου:	<i>R1 – Πρόγραμμα σπουδών Agile2Learn – Παράρτημα Ι</i>
Κυκλοφορία:	Δημόσιο
Συγγραφείς (Οργανισμός):	Επωνυμία του κύριου οργανισμού-εταίρου <ul style="list-style-type: none"> • Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Ελλάδα (εταίρος)
Κύριοι συντάκτες:	<i>Πάνος Φιτσιλής, Βύρων Δαμασιώτης, Ευαγγελή Μπότη</i>
Τελική έκδοση:	Επωνυμία του οργανισμού που συμβάλλει στο παραδοτέο <ul style="list-style-type: none"> • ΕΡΜΑ, Τσεχία (Συντονιστής) • Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Ελλάδα (εταίρος) • Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Ελλάδα (εταίρος) • Helliwood, Γερμανία (εταίρος) • Consorzio Ro.Ma, Ιταλία (εταίρος)

Έκδοση αριθ.	Ημερομηνία	Περιγραφή
1	08/06/2022	Πρόχειρη έκδοση
2	08/11/2023	Αναθεωρημένη έκδοση
3	30/11/2023	Τελική έκδοση

Πίνακας περιεχομένων

Έναρξη Έργου (Σχεδιασμός)	4
Ευέλικτες μέθοδοι και βασικές αρχές	6
Ψηφιακή συνεργασία σε επαγγελματικό και μαθησιακό επίπεδο	8
Επικοινωνία	10
Ομαδική εργασία	12
Αυτοδιαχειριζόμενες ομάδες	14
Ευέλικτα αντικείμενα	16
Ευέλικτες τελετές	18
Επιλογή ψηφιακών πόρων	20
Δημιουργία και τροποποίηση ψηφιακών πόρων	22
Διαχείριση, προστασία και κοινή χρήση ψηφιακών πόρων	24
Δημιουργικότητα	26
Διαχείριση χρόνου	28
Επίλυση προβλημάτων και λήψη αποφάσεων	30
Ψηφιακή επίλυση προβλημάτων	32
Χειρισμός ασάφειας	34
Κριτική σκέψη	36
Επιχειρηματική σκέψη	38
Κοινωνικές δεξιότητες	40
Ενεργή συμμετοχή των μαθητών	42
Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου	44

Έναρξη Έργου (Σχεδιασμός)

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

TB1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		
1	Κωδικός μαθήματος	1
2	Τίτλος Μαθήματος	Έναρξη έργου
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p>Η έναρξη του έργου είναι μια φάση που εξετάζει τη σκοπιμότητα του έργου. Επιπλέον, κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, δημιουργούμε ένα προκαταρκτικό σχέδιο έργου και κάνουμε οριοθέτηση του έργου, ενώ ταυτόχρονα δημιουργούμε τον αρχικό κατάλογο απαιτήσεων.</p> <p>Στο Scrum αυτή η φάση είναι γνωστή ως <i>pregame</i>. Οι κύριοι στόχοι της αρχικής διαδικασίας είναι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Μελέτη σκοπιμότητας ιδέας έργου • Ανάπτυξη στρατηγικής και οράματος έργου • Ορισμός του πεδίου εφαρμογής του έργου και αρχικός σχεδιασμός κυκλοφορίας • Δημιουργία ομάδας • Κλπ. <p>Έτσι, οι κύριοι στόχοι αυτής της ενότητας είναι να αναπτύξουν έννοιες όπως η δοκιμή ιδεών, η διατύπωση ιδεών, η διαχείριση του πεδίου εφαρμογής, η έναρξη του έργου κ.λπ.</p>
4	Τομέας γνώσης	Διαχείριση έργου, δοκιμή ιδεών, διατύπωση ιδεών, έναρξη έργου, έναρξη έργου, διαχείριση πεδίου εφαρμογής
5	Μαθησιακοί στόχοι	<p>Οι μαθησιακοί στόχοι για τους εκπαιδευόμενους σε αυτή την ενότητα είναι οι ακόλουθοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να αναπτύξει τη δοκιμή και τη διατύπωση ιδεών • Για την εκτέλεση ανάλυσης περιβάλλοντος έργου και ενδιαφερόμενων μερών • Να αναπτύξει το όραμα και τη στρατηγική του έργου • Για την ανάπτυξη του αρχικού σχεδίου του έργου • Για να αναπτύξετε το αρχικό σύνολο απαιτήσεων του έργου χρησιμοποιώντας ιστορίες χρηστών • Να διαμορφώσει την ομάδα έργου

Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)

Κώδικας	<p>Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται)</p> <p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:</p>
1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	Καθορίστε τις βασικές μεθόδους για να δοκιμάσετε μια ιδέα
LOut2	Καθορίστε τα στοιχεία μιας ανάλυσης σκοπιμότητας
LOut3	Αναφέρετε τις κύριες μεθόδους αξιολόγησης της επένδυσης του έργου

LOut4	Καταγράψτε τους κύριους ενδιαφερόμενους φορείς του έργου
LOut5	Προσδιορίστε την έννοια του οράματος και της στρατηγικής του έργου
2. Επίπεδο κατανόησης	
LOut6	Αναγνωρίζουν τις έννοιες των συμφερόντων και της επιρροής των ενδιαφερομένων
LOut7	Κατανοήστε την έννοια των ιστοριών χρηστών για τις απαιτήσεις εγγραφής
LOut8	Να κατανοήσουν τις τεχνικές διαμόρφωσης του έργου
3. Επίπεδο εφαρμογής	
LOut9	Να διατυπώσει και να δοκιμάσει τη σκοπιμότητα μιας ιδέας
LOut10	Για να δημιουργήσετε την αρχική καθυστέρηση προϊόντος χρησιμοποιώντας ιστορίες χρηστών
5. Επίπεδο σύνθεσης	
6. Επίπεδο αξιολόγησης	
Κωδικός μονάδας*,**	Τίτλος μονάδας
Ενότητα 1	<i>Ανάλυση περιβάλλοντος έργου και ενδιαφερόμενων μερών</i>
Ενότητα 2	<i>Διατύπωση και αξιολόγηση ιδεών έργων – Εκτίμηση σκοπιμότητας</i>
Ενότητα 3	<i>Ανάπτυξη της αρχικής καθυστέρησης προϊόντων του έργου</i>

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

+ Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Ευέλικτες μέθοδοι και βασικές αρχές

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

TB1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		
1	Κωδικός μαθήματος	2
2	Τίτλος Μαθήματος	<i>Ευέλικτες βασικές αρχές</i>
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p>Το μάθημα "Agile Fundamentals" διερευνά τις αρχές και τις αξίες της ευέλικτης διαχείρισης και πώς συνολικά μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε ως παιδαγωγικό είτε ως εργαλείο σχολικής ανάπτυξης. Το μάθημα εισάγει τους εκπαιδευόμενους σε βασικές έννοιες, αξίες και αρχές που διέπουν την ευέλικτη προσέγγιση, όπως η αποδοχή της αλλαγής, η εστίαση στο τελικό αποτέλεσμα και στον πελάτη, η στενή συνεργασία με όλα τα ενδιαφερόμενα μέρη κ.λπ.</p> <p>Επιπλέον, θα γίνει εισαγωγή στην ευέλικτη μάθηση και θα παρουσιαστούν οι αρχές που διέπουν αυτή την προσέγγιση. Πιο συγκεκριμένα, η συναυλία της αυτοοργανωμένης τάξης, η έννοια της διδασκαλίας ζεύγους, e.tc. θα παρουσιαστεί.</p> <p>Αυτό το αυτορυθμιζόμενο μάθημα περιέχει παιχνίδια εννοιών, κάρτες flash και ασκήσεις για να συμπληρώσει και να ενισχύσει την κατανόηση των ευέλικτων εννοιών.</p>
4	Τομέας γνώσης	<i>Ευέλικτη διαχείριση, Ευέλικτες αξίες, Ευέλικτες αρχές, Ευέλικτη μάθηση.</i>
5	Μαθησιακοί στόχοι	<p>Οι στόχοι αυτής της ενότητας είναι να παρουσιάσει στους φοιτητές:</p> <ul style="list-style-type: none"> • την ανάγκη για ευκινησία και το γεγονός ότι οι ευέλικτες τεχνικές μπορούν να εφαρμοστούν σε πολλούς διαφορετικούς τομείς και κλάδους • Οι βασικές ευέλικτες αξίες • Οι θεμελιώδεις ευέλικτες αρχές • Πώς οι ευέλικτες αρχές μπορούν να εφαρμοστούν με ένα σχολικό περιβάλλον, ευέλικτη μάθηση • Δημοφιλείς ευέλικτες μεθοδολογίες • να υποστηρίξει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της ευέλικτης προσέγγισης
Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)		
Κώδικας	<p>Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται)</p> <p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:</p>	

1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	Περιγράψτε τις βασικές αξίες της ευέλικτης προσέγγισης
LOut2	Καθορίστε τις βασικές αρχές της ευέλικτης προσέγγισης
LOut3	Να γνωρίζουν τα βασικά πλεονεκτήματα της ευέλικτης προσέγγισης
Λούτ4	Για να είναι σε θέση να απариθμήσει δημοφιλείς ευέλικτες μεθοδολογίες
2. Επίπεδο κατανόησης	
LOut5	Να είναι σε θέση να περιγράψει τις βασικές αρχές της ευέλικτης μάθησης
LOut6	Να είναι σε θέση να περιγράψει λεπτομερώς μια ευέλικτη μεθοδολογία
3. Επίπεδο εφαρμογής	
Λούτ7	Να είναι σε θέση να εφαρμόσει σε πρακτικό ορίζοντα δύο ευέλικτες αρχές στην τάξη
4. Επίπεδο ανάλυσης	
5. Επίπεδο σύνθεσης	
6. Επίπεδο αξιολόγησης	
Κωδικός μονάδας*,**	Τίτλος μονάδας
<i>Agile_2.1</i>	<i>Εισαγωγή στις ευέλικτες αξίες και αρχές</i>
<i>Agile_2.2</i>	<i>Εισαγωγή στην ευέλικτη μάθηση</i>

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

+ Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Ψηφιακή συνεργασία σε επαγγελματικό και μαθησιακό επίπεδο

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

TB1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΌΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		
1	Κωδικός μαθήματος	3
2	Τίτλος Μαθήματος	Ψηφιακή συνεργασία σε επαγγελματικό και μαθησιακό επίπεδο
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p>Η συνεργασία με μια ομάδα μεμονωμένων συνεισφερόντων μπορεί να είναι μια πρόκληση από την άποψη του τρόπου αποτελεσματικής συνεργασίας. Καθώς ζούμε σε μια ψηφιακή εποχή, έχουμε πολλούς διαθέσιμους πόρους που μπορούν να μας βοηθήσουν να επιτύχουμε σε αυτό το θέμα. Επομένως, είναι σημαντικό να αναπτυχθεί η ικανότητα χρήσης ψηφιακών εργαλείων για καλύτερη συνεργασία.</p> <p>Οι συμμετέχοντες θα μάθουν να αξιολογούν τις ανάγκες σε μια συγκεκριμένη κατάσταση (συγκεκριμένη ομάδα, έργο κ.λπ.) και στη συνέχεια να βρουν έναν τρόπο διαδικτυακής συνεργασίας που ταιριάζει στις ανάγκες όλων των ενδιαφερομένων. Θα μάθουν για διάφορες λύσεις για τις ομάδες να μοιράζονται υλικά, να εργάζονται ταυτόχρονα σε αποτελέσματα, να επικοινωνούν σε επίπεδο ομάδας και υποομάδας, να διανέμουν και να παρακολουθούν εργασίες. Θα κατανοήσουν συγκεκριμένα εργαλεία και τρόπους οργάνωσης και τι προσφέρουν, θα βιώσουν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά τους, έτσι ώστε να είναι σε θέση να προτείνουν μια προσαρμοσμένη προσέγγιση σε οποιαδήποτε κατάσταση μπορεί να αντιμετωπίσουν.</p>
4	Τομέας γνώσης	Ψηφιακές ικανότητες
5	Μαθησιακοί στόχοι	<ul style="list-style-type: none"> • Μάθετε σχετικά με τα διαθέσιμα εργαλεία, τους τρόπους και τις σύνθετες λύσεις για ψηφιακή συνεργασία. • Μάθετε πώς να συνεργαστείτε σε ένα αποτέλεσμα από τον καταιγισμό ιδεών έως την οριστικοποίηση. • Αξιολογήστε τις ανάγκες όλων των εμπλεκόμενων μερών στη συνεργασία. • Βρείτε μια λύση για το πώς να οργανώσετε την ομαδική συνεργασία με βάση τις ανάγκες, τους διαθέσιμους πόρους και τα επιθυμητά αποτελέσματα. • Δοκιμάστε μια λύση, αναλύστε το αποτέλεσμα και προσαρμόστε εάν χρειάζεται.
Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)		

Κώδικας	Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται) Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:
1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	Λίστα διαθέσιμων εργαλείων και λύσεων για ηλεκτρονική επικοινωνία
LOut2	Λίστα διαθέσιμων εργαλείων και λύσεων για κατανομή εργασιών και παρακολούθηση
LOut3	Καταγράψτε τα εργαλεία και τις λύσεις που είναι διαθέσιμες για κοινή χρήση υλικών και ταυτόχρονη εργασία σε αποτελέσματα
LOut4	Αντιστοιχίστε τις διαθέσιμες λύσεις με τις ανάγκες που προσδιορίστηκαν
2. Επίπεδο κατανόησης	
LOut5	Προσδιορισμός συγκεκριμένων αναγκών όλων των εμπλεκόμενων φορέων
LOut6	Περιγράψτε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των διαφόρων εργαλείων και λύσεων.
3. Επίπεδο εφαρμογής	
LOut7	Χρησιμοποιήστε ένα εργαλείο συνεργασίας και τις δυνατότητές του και εφαρμόστε την προτεινόμενη λύση στην ομάδα
4. Επίπεδο ανάλυσης	
LOut8	Συγκρίνετε τις διαθέσιμες λύσεις.
5. Επίπεδο σύνθεσης	
LOut9	Εφαρμόστε τα επιλεγμένα εργαλεία και λύσεις.
6. Επίπεδο αξιολόγησης	
LOut10	Αιτιολόγηση της λύσης σε πιλοτική φάση
Κωδικός μονάδας*,**	Τίτλος μονάδας
<i>Digital_3.1</i>	Αυτοαξιολόγηση
<i>Digital_3.2</i>	Εισαγωγή στα εργαλεία της ψηφιακής συνεργασίας
<i>Digital_3.3</i>	Ο τρόπος του έργου - οι φάσεις του έργου και τα σχετικά ψηφιακά εργαλεία
<i>Digital_3.4</i>	Μελέτη περίπτωσης
<i>Digital_3.5</i>	Εργασία - η επιλογή των κατάλληλων εργαλείων για εργασία και ρυθμό εργασίας

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

* Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Επικοινωνία

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

TB1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		
1	Κωδικός μαθήματος	4
2	Τίτλος Μαθήματος	Επικοινωνία
3	Περιγραφή Μαθήματος	Η ενότητα «Επικοινωνία» αναφέρεται στην προώθηση των δεξιοτήτων ακρόασης, της μη λεκτικής επικοινωνίας, της δημόσιας ομιλίας, των δεξιοτήτων αφήγησης και της αποτελεσματικής επικοινωνίας. Η ενότητα αποτελείται από 4 ενότητες που στοχεύουν στην παροχή θεμελιωδών εννοιών για την επικοινωνία, την υποστήριξη στην κατανόηση διαφορετικών στυλ επικοινωνίας και δεξιοτήτων για μια επιτυχημένη επικοινωνία.
4	Τομέας γνώσης	Επικοινωνία
5	Μαθησιακοί στόχοι	<ul style="list-style-type: none"> Μάθετε μηχανισμούς επικοινωνίας στην τάξη Μάθετε πώς να επικοινωνείτε στην τάξη Αποκτήστε γνώσεις σχετικά με την επικοινωνία με διαφορετικούς σχολικούς φορείς Διαχειριστείτε διαφορετικά στυλ επικοινωνίας στην τάξη
Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)		
Κώδικας	Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται) Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:	
1. Επίπεδο γνώσεων		
LOut1	<u>Καταγράψτε</u> διαφορετικά στυλ επικοινωνίας	
LOut2	<u>Ονομάστε</u> και <u>περιγράψτε</u> τα αξιώματα της επικοινωνίας	
LOut3	<u>Αναγνωρίστε</u> τη μη λεκτική επικοινωνία	
2. Επίπεδο κατανόησης		
LOut4	<u>Επιλέξτε</u> το σωστό κανάλι επικοινωνίας σε σχέση με τους διάφορους ενδιαφερόμενους φορείς του σχολείου	
LOut5	<u>Αναγνωρίστε</u> το μήνυμα της μη λεκτικής επικοινωνίας	
LOut6	<u>Αναγνώριση</u> και <u>επιλογή</u> ευέλικτων στρατηγικών επικοινωνίας	
3. Επίπεδο εφαρμογής		
LOut7	<u>Εξασκηθείτε</u> σε ευέλικτες επικοινωνιακές στρατηγικές	
4. Επίπεδο ανάλυσης		
5. Επίπεδο σύνθεσης		
6. Επίπεδο αξιολόγησης		
Κωδικός μονάδας*,**		Τίτλος μονάδας

4.1	Στυλ και αξιώματα επικοινωνίας
4.2	Διαφορετικές προσεγγίσεις στην επικοινωνία στην τάξη
4.3	Ευέλικτα επικοινωνιακά στυλ
4.4	Ενεργητική ακρόαση

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

+ Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Ομαδική εργασία

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

TB1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		
1	Κωδικός μαθήματος	5
2	Τίτλος Μαθήματος	Ομαδική εργασία
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p>Η ομαδική εργασία γίνεται όλο και πιο δυναμική, ποικιλόμορφη και ψηφιακή. Σε έργα προσανατολισμένα στον πελάτη, τα μέλη της ομάδας καλούνται όλο και περισσότερο να προσαρμοστούν σε συχνές αλλαγές που μπορεί να προκύψουν εκ των έσω, με τη μορφή μεταβαλλόμενων συνεισφερόντων με πολλαπλές συνεργασίες, καθώς και από το εξωτερικό, μέσω των μεταβαλλόμενων απαιτήσεων των πελατών και των απαιτήσεων της αγοράς. Τα μέλη της ομάδας αναμένεται να επανεξετάσουν τον τρόπο με τον οποίο οι ομάδες συνεργάζονται σε ολόκληρο τον οργανισμό τους και να εφαρμόσουν μια σύγχρονη, ευέλικτη προσέγγιση στην εργασία.</p> <p>Οι συμμετέχοντες σε αυτό το μάθημα θα λάβουν μια εισαγωγή στην έννοια της ευκινησίας στο πλαίσιο της ομαδικής εργασίας. Θα μάθουν για τις διαφορετικές μεθόδους που χρησιμοποιούν οι ευέλικτες ομάδες για να αυξήσουν την ευελιξία και την αποτελεσματικότητά τους.</p> <p>Οι συμμετέχοντες θα εισαχθούν επίσης σε διαφορετικές παιδαγωγικές στρατηγικές και μεθόδους για το πώς να διδάξουν την ευέλικτη ομαδική εργασία στο αντίστοιχο μαθησιακό τους περιβάλλον.</p> <p>Ως πρακτική δραστηριότητα, οι συμμετέχοντες θα δημιουργήσουν ένα σενάριο διδασκαλίας βασισμένο στις νεοαποκτηθείσες γνώσεις.</p>
4	Τομέας γνώσης	<p>Δεξιότητες ομαδικής εργασίας</p> <p>Ευέλικτες ομάδες, ευέλικτη νοοτροπία</p> <p>Ευέλικτες μέθοδοι στις διαδικασίες ομαδικής εργασίας</p> <p>Συνεργασία</p> <p>Ομαδική μάθηση</p>
5	Μαθησιακοί στόχοι	<p>Οι μαθησιακοί στόχοι για τους εκπαιδευόμενους σε αυτή την ενότητα είναι οι ακόλουθοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να προσδιορίσουν βασικές δεξιότητες ομαδικής εργασίας • Να κατανοήσουν την έννοια της ευελιξίας στο πλαίσιο της ομαδικής εργασίας • Για να επισημάνετε τους διαφορετικούς ρόλους στις ευέλικτες ομάδες • Να προσδιορίσει τις ευέλικτες μεθόδους και τη χρησιμότητα και πρακτικότητά τους

Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)	
Κώδικας	Μαθησιακά Αποτελέσματα Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:
1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	Καταγράψτε διάφορες ευέλικτες δεξιότητες ομαδικής εργασίας
LOut2	Καταγράψτε διάφορες ευέλικτες μεθόδους που προωθούν τις δεξιότητες ομαδικής εργασίας
2. Επίπεδο κατανόησης	
LOut3	Περιγράψτε την έννοια της ευελιξίας στο πλαίσιο των ευέλικτων ομάδων
LOut4	Κατανοήστε τα χαρακτηριστικά των ευέλικτων ομάδων
3. Επίπεδο εφαρμογής	
LOut5	Ανακαλύψτε τις λειτουργίες και τη χρηστικότητα διαφόρων ευέλικτων μεθόδων που ενισχύουν την ευελιξία
LOut6	Επιδείξτε τη χρηστικότητα των ευέλικτων μεθόδων στο επαγγελματικό σας περιβάλλον μάθησης / διδασκαλίας
4. Επίπεδο ανάλυσης	
LOut7	Επιλέξτε μία ή περισσότερες ευέλικτες μεθόδους για εφαρμογή με βάση τη ρύθμιση της ατομικής ρύθμισης μάθησης
5. Επίπεδο σύνθεσης	
LOut8	Προετοιμάστε την εφαρμογή των επιλεγμένων μεθόδων στην τάξη μέσω της δημιουργίας ενός σεναρίου διδασκαλίας που περιλαμβάνει μία ή περισσότερες ευέλικτες μεθόδους ομαδικής εργασίας
6. Επίπεδο αξιολόγησης	
Κωδικός μονάδας*,**	Τίτλος μονάδας
5.1	Εισαγωγή στην ομαδική εργασία
5.2	Επισκόπηση διαφορετικών ευέλικτων μεθόδων που προωθούν την ομαδική εργασία
5.3	Επιλογή ευέλικτων μεθόδων για επαγγελματικό περιβάλλον μάθησης / διδασκαλίας

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

+ Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Αυτοδιαχειριζόμενες ομάδες

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

ΤΒ1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1	Κωδικός μαθήματος	6
2	Τίτλος Μαθήματος	Αυτοδιαχειριζόμενες ομάδες
3	Περιγραφή Μαθήματος	Το θέμα των αυτοδιαχειριζόμενων ομάδων γίνεται όλο και πιο δημοφιλές σε εταιρείες και οργανισμούς όλων των μεγεθών. Αυτό το μάθημα είναι αφιερωμένο στη διερεύνηση του τι είναι οι αυτοδιαχειριζόμενες ομάδες, τα χαρακτηριστικά των αυτοδιαχειριζόμενων ομάδων και πώς να αρχίσετε να τις αναπτύσσετε. Ο συμμετέχων σε αυτό το μάθημα θα έχει μια επισκόπηση του τρόπου δημιουργίας μιας αυτοδιαχειριζόμενης ομάδας. Για να επιτευχθεί αυτό, θα παρουσιαστούν οι τύποι, τα χαρακτηριστικά, τα οφέλη, η καθοδήγηση και τα όρια των αυτοδιαχειριζόμενων ομάδων.
4	Τομέας γνώσης	Αυτοδιαχειριζόμενες ομάδες Τύποι, χαρακτηριστικά, οφέλη, δεξιότητες αυτοδιαχειριζόμενων ομάδων (πλήρης ιδιοκτησία, ευθύνη, αυτονομία) Απόδοση ομάδας
5	Μαθησιακοί στόχοι	Οι μαθησιακοί στόχοι για τους εκπαιδευόμενους σε αυτή την ενότητα είναι οι ακόλουθοι: <ul style="list-style-type: none"> • Να παρουσιάσει την έννοια και τα χαρακτηριστικά μιας αυτοδιαχειριζόμενης ομάδας • Να παρουσιάσει τις διαφορές μεταξύ παραδοσιακών ομάδων και αυτοδιαχειριζόμενων ομάδων • Να αναδείξει τα χαρακτηριστικά μιας επιτυχημένης αυτοδιαχειριζόμενης ομάδας • Να περιγράψει πώς να χρησιμοποιήσει τα μέλη της ομάδας διαφορετικές δεξιότητες, γνώσεις και εμπειρία για την επίτευξη ενός κοινού στόχου • Πώς να αναπτύξετε αποτελεσματικές πρακτικές λήψης αποφάσεων που συνδυάζουν όσο το δυνατόν περισσότερες απόψεις των μελών της ομάδας • Να είναι σε θέση να αναγνωρίζει τους άτυπους ρόλους της ομάδας.

Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)

Κώδικας	Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται) Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:
1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	Ορισμός της έννοιας των παραδοσιακών ομάδων και των αυτοδιαχειριζόμενων ομάδων
LOut2	Περιγράψτε τα χαρακτηριστικά μιας αυτοδιαχειριζόμενης ομάδας
LOut3	Περιγράψτε τα οφέλη μιας αυτοδιαχειριζόμενης ομάδας

LOut4	Προσδιορίστε τα όρια μιας επιτυχημένης αυτοδιαχειριζόμενης ομάδας
2. Επίπεδο κατανόησης	
LOut5	Εξηγήστε ποιες ικανότητες χρειάζονται πριν δείτε τα οφέλη μιας επιτυχημένης αυτοδιαχειριζόμενης ομάδας
LOut6	Προσδιορίστε τα χαρακτηριστικά που ξεχωρίζουν τις μεγάλες αυτοδιαχειριζόμενες ομάδες από άλλες δομές ομάδας
LOut7	Αναγνωρίζουν τους εναλλασσόμενους/ανεπίσημους ρόλους των μελών των αυτοδιαχειριζόμενων ομάδων
3. Επίπεδο εφαρμογής	
LOut8	Να εφαρμόσουν στην πράξη ένα αυτοδιαχειριζόμενο ομαδικό σενάριο σε μια τάξη.
5. Επίπεδο σύνθεσης	
6. Επίπεδο αξιολόγησης	
Κωδικός μονάδας*,**	Τίτλος μονάδας
Ενότητα 1	<i>Τύποι ομάδων</i>
Ενότητα 2	<i>Χαρακτηριστικά και εναλλακτικοί/ανεπίσημοι ρόλοι σε αυτοδιαχειριζόμενες ομάδες</i>
Ενότητα 3	<i>Βασικά βήματα για τη δημιουργία μιας αυτοδιαχειριζόμενης ομάδας</i>

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

+ Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Ευέλικτα αντικείμενα

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

TB1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		
1	Κωδικός μαθήματος	7
2	Τίτλος Μαθήματος	Ευέλικτα τεχνουργήματα
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p>Οι εκπαιδευόμενοι θα εισαχθούν στις βασικές έννοιες των ευέλικτων αντικειμένων. Τα ευέλικτα τεχνουργήματα είναι πληροφορίες που μια ευέλικτη ομάδα και οι ενδιαφερόμενοι χρησιμοποιούν για να περιγράψουν λεπτομερώς το προϊόν που αναπτύσσεται, τις δραστηριότητες για την παραγωγή του, τις δραστηριότητες που εκτελούνται κατά τη διάρκεια του έργου και τις δραστηριότητες που πραγματοποιούνται στο έργο. Για παράδειγμα, στην ανάπτυξη λογισμικού, ο όρος τεχνουργήματα αναφέρεται σε βασικές πληροφορίες που απαιτούνται κατά την ανάπτυξη ενός προϊόντος. Είναι απαραίτητα εργαλεία για κάθε ομάδα scrum, καθώς επιτρέπουν βασικά χαρακτηριστικά scrum διαφάνειας, επιθεώρησης και προσαρμογής για να βοηθήσουν τις ομάδες να λειτουργούν πιο αποτελεσματικά. Επομένως, είναι σημαντικό όλες οι ομάδες να έχουν πρόσβαση και ορατότητα στα αντικείμενα. Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευόμενοι θα μάθουν τις έννοιες των τριών κύριων ευέλικτων αντικειμένων:</p> <ul style="list-style-type: none"> • τη συσσώρευση εκκρεμών προϊόντων, • την καθυστέρηση σπριντ, και • την αύξηση του προϊόντος. <p>Στη συνέχεια, οι εκπαιδευόμενοι θα εξασκηθούν σε αυτά τα αντικείμενα αναπτύσσοντας ένα έργο με το Scrum.</p>
4	Τομέας γνώσης	<p>Agile Scrum τεχνουργήματα</p> <p>Συσσώρευση εκκρεμών προϊόντων</p> <p>Καθυστέρηση σπριντ</p> <p>Αύξηση προϊόντος</p>
5	Μαθησιακοί στόχοι	<p>Μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να εξηγήσει το ρόλο των ευέλικτων τεχνουργημάτων στην ευέλικτη μάθηση. • Για να χρησιμοποιήσετε ευέλικτα τεχνουργήματα κατά την ανάπτυξη ενός έργου. • Για να χρησιμοποιήσετε ευέλικτα αντικείμενα σε περιβάλλον τάξης. • Να εκτιμήσουμε τα επιτεύγματα και να αναδιοργανώσουμε τις επόμενες δραστηριότητες μέσω ευέλικτων τεχνουργημάτων
Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)		
Κώδικας	Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται)	

Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:	
1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	Περιγράψτε τις βασικές έννοιες των ευκίνητων τεχνουργημάτων
LOut2	Ορίστε τα στάδια των ευέλικτων τεχνουργημάτων στο Scrum
LOut3	Ταιριάζτε κάθε ευέλικτο τεχνούργημα με το στάδιο ανάπτυξης του έργου
2. Επίπεδο κατανόησης	
LOut4	Περιγράψτε τα βήματα για τη δημιουργία μιας καθυστέρησης προϊόντων scrum
LOut5	Εξηγήστε τον ρόλο των συσσωρευμένων εκκρεμοτήτων
3. Επίπεδο εφαρμογής	
LOut6	Χρησιμοποιήστε το ανεκτέλεστο υπόλοιπο προϊόντων σε ένα εκπαιδευτικό/σχολικό έργο
4. Επίπεδο ανάλυσης	
5. Επίπεδο σύνθεσης	
6. Επίπεδο αξιολόγησης	
Κωδικός μονάδας*,**	Τίτλος μονάδας
Agile_5.1	Επισκόπηση ευέλικτων τεχνουργημάτων
Agile_5.2	Διαχείριση αναγκών/απαιτήσεων μέσω καθυστέρησης προϊόντων.

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

+ Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Ευέλικτες τελετές

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

TB1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		
1	Κωδικός μαθήματος	8
2	Τίτλος Μαθήματος	Ευέλικτες τελετές
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p>Οι συναντήσεις είναι μέρος της καθημερινής μας ζωής και είναι απαραίτητες για την ολοκλήρωση κάθε σύνθετου έργου, καθώς αποτελούν μια κρίσιμη μορφή επικοινωνίας. Συνήθως, καταναλώνουν σημαντικό χρόνο και πόρους και, ως εκ τούτου, πρέπει να διαχειρίζονται αποτελεσματικά.</p> <p>Οι ευέλικτες τελετές είναι συναντήσεις με καθορισμένη διάρκεια, συχνότητες και στόχους που μας επιτρέπουν να αυξήσουμε την παραγωγικότητά μας. Πιο συγκεκριμένα, ο στόχος αυτών των συναντήσεων είναι να διασφαλιστεί ότι το σχέδιο της ομάδας έργου εκτελείται σύμφωνα με το χρονοδιάγραμμα, να παρακολουθεί και να εμπλέκει τους ενδιαφερόμενους που συμμετέχουν σε διαφορετικά στάδια του έργου και να βοηθήσει τα μέλη της ομάδας να προβληματιστούν σχετικά με την εργασία τους. Οι ευέλικτες τελετές είναι συνήθως στοιχεία του ευέλικτου πλαισίου Scrum.</p>
4	Τομέας γνώσης	<p>Ευέλικτες μέθοδοι</p> <p>Ευέλικτες συσκέψεις</p> <p>Ευέλικτες τελετές</p>
5	Μαθησιακοί στόχοι	<ul style="list-style-type: none"> • Για να περιγράψετε τι είναι οι ευέλικτες τελετές. • Για να παρουσιάσετε τους διαφορετικούς τύπους ευέλικτων τελετών • Να περιγράψει τις κύριες πτυχές καθεμιάς από τις ευέλικτες τελετές π.χ.: συμμετέχοντες, συχνότητα, διάρκεια κ.λπ. • Για να παρουσιάσετε διαφορές στις ευέλικτες τελετές μεταξύ διαφορετικών ευέλικτων πλαισίων. • Να παρουσιάσει βέλτιστες πρακτικές για τη διεξαγωγή συναντήσεων

Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)

Κώδικας	<p>Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται)</p> <p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:</p>
1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	Για να ορίσετε τι είναι οι ευέλικτες τελετές
LOut2	Για τον προσδιορισμό των μελών της ομάδας που πρέπει να συμμετέχουν σε κάθε τελετή
LOut3	Για τον εντοπισμό προκλήσεων σε κάθε τελετή
2. Επίπεδο κατανόησης	
LOut4	Για να περιγράψετε ευέλικτες τελετές

LOut5	Να εξηγήσει το ρόλο κάθε τελετής
LOut6	Περιγραφή του σκοπού κάθε τελετής
3. Επίπεδο εφαρμογής	
Λούτ 7	Να είναι σε θέση να οργανώνουν ευέλικτες τελετές σε περιβάλλον σχολείου/τάξης
4. Επίπεδο ανάλυσης	
5. Επίπεδο σύνθεσης	
6. Επίπεδο αξιολόγησης	
Κωδικός μονάδας*,**	Τίτλος μονάδας
8.1	<i>Εισαγωγή στις τελετές Agile</i>
8.2	<i>Ευέλικτες τελετές σε μια τάξη / βέλτιστες πρακτικές.</i>

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

+ Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Επιλογή ψηφιακών πόρων

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

TB1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		
1	Κωδικός μαθήματος	9
2	Τίτλος Μαθήματος	Επιλογή ψηφιακών πόρων
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p>Κάθε περιβάλλον μάθησης/διδασκαλίας είναι διαφορετικό. Οι διαφορές εκδηλώνονται στις ατομικές δεξιότητες και ανάγκες της ομάδας μαθητών. Οι εκπαιδευόμενοι μπορεί επίσης να διαφέρουν ανάλογα με το κοινωνικοοικονομικό τους υπόβαθρο. Η βιομηχανική σύνθεση κάθε μαθησιακής ομάδας απαιτεί τη βοήθεια ψηφιακών πόρων που διασφαλίζουν τη μαθησιακή πρόοδο όλων.</p> <p>Ο ψηφιακός κόσμος είναι γεμάτος πόρους και εφαρμογές που μπορούν να επιλεγούν και να προσαρμοστούν εύκολα για ατομικούς μαθησιακούς σκοπούς. Οι συμμετέχοντες αυτής της ενότητας θα εισαχθούν σε διάφορους ψηφιακούς πόρους, θα κατανοήσουν τις λειτουργίες, τη χρηστικότητα και τους περιορισμούς τους.</p> <p>Είναι καθήκον του συμμετέχοντα να επιλέξει έναν ή περισσότερους ψηφιακούς πόρους και να τους εφαρμόσει στο επαγγελματικό μαθησιακό/διδακτικό του περιβάλλον.</p> <p>Η ενότητα θα τους υποστηρίξει στον εντοπισμό, την αξιολόγηση και την επιλογή διαφορετικών πόρων, καθώς και θα επιτρέψει στους συμμετέχοντες να ορίσουν κριτήρια για το δικό τους επαγγελματικό περιβάλλον μάθησης / διδασκαλίας για να κάνουν τη μάθηση πιο ευέλικτη.</p>
4	Τομέας γνώσης	Ψηφιακές ικανότητες
5	Μαθησιακοί στόχοι	<p>Μαθησιακοί στόχοι (4 έως 10) για τη συγκεκριμένη ενότητα μαθήματος</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να προσδιορίσουν τους μαθησιακούς πόρους ως ψηφιακούς πόρους • Καθορισμός μεμονωμένων κριτηρίων για τη διαδικασία επιλογής • Να λαμβάνουν υπόψη τον συγκεκριμένο μαθησιακό στόχο, το πλαίσιο, την παιδαγωγική προσέγγιση και την ομάδα μαθητών, κατά την επιλογή ψηφιακών πόρων και τον προγραμματισμό της χρήσης τους.

Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)

Κώδικας	<p>Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται)</p> <p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:</p>
1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	Προσδιορίστε διαφορετικούς τύπους ψηφιακών πόρων
LOut2	Αναφέρετε τα κριτήρια επιλογής για διαφορετικούς ψηφιακούς πόρους
LOut3	Επιλογή ψηφιακών πόρων για διαφορετικούς μαθησιακούς σκοπούς

2. Επίπεδο κατανόησης	
LOut4	Περιγράψτε τους σκοπούς και τις ανάγκες για ψηφιακούς πόρους
LOut5	Συζητήστε τους σκοπούς και τις ανάγκες για ψηφιακούς πόρους
3. Επίπεδο εφαρμογής	
LOut6	Επιλέξτε έναν ή περισσότερους ψηφιακούς πόρους μάθησης για το επαγγελματικό σας περιβάλλον μάθησης/διδασκαλίας
4. Επίπεδο ανάλυσης	
5. Επίπεδο σύνθεσης	
LOut7	Χρησιμοποιήστε έναν ακόμη ψηφιακό εκπαιδευτικό πόρο για το επαγγελματικό σας περιβάλλον μάθησης / διδασκαλίας και δημιουργήστε ένα σχέδιο διδασκαλίας
Lout8	Δημιουργήστε ένα σενάριο διδασκαλίας και συμπεριλάβετε έναν ψηφιακό πόρο Δημιουργήστε ένα σενάριο διδασκαλίας και συμπεριλάβετε έναν ψηφιακό πόρο
6. Επίπεδο αξιολόγησης	
Κωδικός μονάδας*,**	Τίτλος μονάδας
9.1	Εισαγωγή στους ψηφιακούς πόρους
9.2	Κριτήρια επιλογής ψηφιακών πόρων
9.3	Επιλογή ψηφιακών πόρων
9.4	Επίδειξη ενός επαγγελματικού σεναρίου μάθησης που υποστηρίζεται από έναν ψηφιακό πόρο

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

+ Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Δημιουργία και τροποποίηση ψηφιακών πόρων

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

ΤΒ1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1	Κωδικός μαθήματος	10
2	Τίτλος Μαθήματος	Δημιουργία και τροποποίηση ψηφιακών πόρων
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p>Η ψηφιακή επανάσταση έχει αρχίσει να επηρεάζει και να μετασχηματίζει τα εκπαιδευτικά συστήματα και να οδηγεί στην ανάπτυξη νέων προσεγγίσεων στη διδασκαλία και τη μάθηση. Αυτό δείχνει την ανάγκη για μια νέα παιδαγωγική που θα χρησιμοποιεί νέες τεχνολογίες, θα προωθεί τη μάθηση μέσω της συνεργασίας, θα προωθεί την ανάπτυξη δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων και θα καλλιεργεί τη δημιουργικότητα.</p> <p>Οι εκπαιδευτικοί, ειδικότερα, θα πρέπει να δημιουργήσουν το κατάλληλο περιβάλλον και ευκαιρίες για ουσιαστική μάθηση που θα βοηθήσουν τους μαθητές να ανακαλύψουν και να ενισχύσουν τις ικανότητες και τις δεξιότητές τους, ειδικά εκείνες που χαρακτηρίζουν τον πολίτη του 21ου αιώνα.</p> <p>Έτσι, ο εκπαιδευτικός όχι μόνο διευκολύνει τη μάθηση, αλλά εργάζεται δημιουργικά, επιλέγοντας από ένα ευρύ φάσμα στρατηγικών τις οποίες αναμιγνύει και προσαρμόζει στο αντίστοιχο εκπαιδευτικό πλαίσιο και τις ανάγκες των μαθητών.</p> <p>Σε αυτή την κατεύθυνση, οι εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να αναπτύξουν συγκεκριμένες δεξιότητες με βασικό να θεωρείται η ικανότητα ανάπτυξης νέων και επεξεργασίας και τροποποίησης έτοιμων ψηφιακών εκπαιδευτικών πόρων.</p>
4	Τομέας γνώσης	Δημιουργία και τροποποίηση ψηφιακών εκπαιδευτικών πόρων
5	Μαθησιακοί στόχοι	<ul style="list-style-type: none"> • Να επιλέξει το κατάλληλο ψηφιακό εργαλείο για τη δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού/πόρου ανάλογα με το εκπαιδευτικό πλαίσιο και το προσδοκώμενο μαθησιακό αποτέλεσμα. • Η δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού/πόρου σύμφωνα με τις εκπαιδευτικές ανάγκες των εκπαιδευόμενων. • Να επεξεργάζεται, να τροποποιεί και να προσαρμόζει το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό/πόρο για την επίτευξη του αναμενόμενου μαθησιακού αποτελέσματος.

Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)

Κώδικας	<p>Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται)</p> <p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:</p>
1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	<u>Περιγράψτε</u> την έννοια των ΑΕΠ.
Λούτ2	<u>Ονομάστε</u> ψηφιακά εργαλεία για τη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού / πόρων.
2. Επίπεδο κατανόησης	
Λούτ3	<u>Αναγνωρίζουν</u> τα τεχνικά χαρακτηριστικά των ψηφιακών εργαλείων για τη δημιουργία

	εκπαιδευτικού υλικού / πόρου.
3. Επίπεδο εφαρμογής	
Λούτ4	Η <u>ανάπτυξη</u> ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού / πόρων χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως λογισμικό δημιουργίας διαφανειών, πλατφόρμες για διαδικτυακά κουίζ, δημιουργία εκπαιδευτικών βίντεο κ.λπ.
Λούτ5	Η <u>κατασκευή</u> ψηφιακών εννοιών, χαρτών και <u>η χρήση</u> ψηφιακών πινάκων ανακοινώσεων.
Λούτ6	Να <u>επεκτείνει/τροποποιεί</u> ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό/πόρο ανάλογα με το εκπαιδευτικό πλαίσιο που θα το ενσωματώσει, τις προδιαγραφές που έχουν τεθεί, τις μαθησιακές ανάγκες των εκπαιδευομένων και τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα.
4. Επίπεδο ανάλυσης	
5. Επίπεδο σύνθεσης	
6. Ερίριεδο αξιολόγησης	
Κωδικός μονάδας*,**	Τίτλος μονάδας
10.1	Η έννοια των ΑΕΠ, Δημιουργία/τροποποίηση εννοιολογικών χαρτών, Συνεργατική διδασκαλία με το Padlet.
10.2	Δημιουργία/τροποποίηση ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού με χρήση εργαλείων όπως LibreOffice Impress, EDpuzzle, Quizizz.

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

+ Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Διαχείριση, προστασία και κοινή χρήση ψηφιακών πόρων

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

ΤΒ1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1	Κωδικός μαθήματος	11
2	Τίτλος Μαθήματος	Διαχείριση, προστασία και κοινή χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών πόρων
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p>Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να κοιτάξουν στο μέλλον για να καθορίσουν τι πρέπει να γίνει για να είναι σχετικοί και να υπηρετήσουν την κοινωνία στο μέλλον. Το εκπαιδευτικό σύστημα θα προετοιμάζει τους μαθητές για θέσεις εργασίας που δεν υπάρχουν σήμερα λόγω των αναδυόμενων τεχνολογιών και της έκρηξης της πληροφορίας.</p> <p>Η ζήτηση για διά βίου μάθηση αυξάνεται σημαντικά σε όλο τον κόσμο, δεδομένου ότι για να αποκτήσουν ουσιαστικές θέσεις εργασίας οι πολίτες πρέπει να αποκτήσουν τρέχουσα και σχετική εκπαίδευση.</p> <p>Η ψηφιακή ικανότητα είναι μία από τις ικανότητες που χρειάζονται όλα τα άτομα για προσωπική ολοκλήρωση και ανάπτυξη, ενεργό συμμετοχή στα κοινά, κοινωνική ένταξη και απασχόληση.</p> <p>Μια σημαντική πτυχή των ψηφιακών δεξιοτήτων που πρέπει να έχει ο εκπαιδευτικός και ειδικότερα ο εκπαιδευόμενος προκειμένου να αντιμετωπίσει τις προκλήσεις της νέας εποχής είναι η ικανότητα περιήγησης, αξιολόγησης και διαχείρισης πληροφοριακών και ψηφιακών εκπαιδευτικών πόρων, κοινής χρήσης ψηφιακών πόρων με άλλους εκπαιδευτικούς ή/και εκπαιδευόμενους και διατήρησης της ασφάλειας.</p>
4	Τομέας γνώσης	Διαχείριση, προστασία και κοινή χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών πόρων
5	Μαθησιακοί στόχοι	<ul style="list-style-type: none"> • Για κοινή χρήση πόρων χρησιμοποιώντας συνδέσμους ή ως συνημμένα, π.χ. σε μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. • Για την κοινή χρήση πόρων σε διαδικτυακές πλατφόρμες ή προσωπικούς ή οργανωτικούς ιστότοπους/ιστολόγια. • Να σέβεται πιθανούς περιορισμούς πνευματικών δικαιωμάτων στη χρήση, επαναχρησιμοποίηση και τροποποίηση ψηφιακών πόρων. • Για τη λήψη μέτρων για την προστασία ευαίσθητων δεδομένων και πόρων (π.χ. βαθμοί μαθητών, εξετάσεις). • Για την κοινή χρήση διοικητικών δεδομένων και δεδομένων που σχετίζονται με μαθητές με συναδέλφους, μαθητές και γονείς, ανάλογα με την περίπτωση.

Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)

Κώδικας	<p>Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται)</p> <p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:</p>
1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	<u>Ονομάζει</u> τα χαρακτηριστικά και τα δικαιώματα που μπορούν να εκχωρηθούν σε χρήστες που έχουν πρόσβαση στο κοινόχρηστο ψηφιακό υλικό.
LOut2	<u>Αναγνωρίζει</u> τη σήμανση των αδειών Creative Commons.
LOut3	<u>Ορίζει</u> ευαίσθητα προσωπικά δεδομένα.

2. Επίπεδο κατανόησης	
Λούτ4	<u>Εξηγεί τους</u> τρόπους με τους οποίους μπορούν να μοιραστούν οι ψηφιακοί πόροι
Λούτ5	<u>Παρέχει</u> παραδείγματα χρήσης χαρακτηριστικών και δικαιωμάτων που μπορούν να εκχωρηθούν σε χρήστες που έχουν πρόσβαση στο ψηφιακό υλικό που κοινοποιείται.
3. Επίπεδο εφαρμογής	
Λούτ6	<u>Μοιράζεται</u> εκπαιδευτικό περιεχόμενο σε εικονικά περιβάλλοντα μάθησης ή ανεβάζοντας, συνδέοντας ή ενσωματώνοντάς το, π.χ. σε ιστότοπο ή ιστολόγιο μαθήματος
Λούτ7	<u>Εφαρμόζει</u> άδειες χρήσης στους ψηφιακούς πόρους που δημοσιεύονται στο διαδίκτυο.
4. Επίπεδο ανάλυσης	
5. Επίπεδο σύνθεσης	
Λούτ8	<u>Περιορίζει την</u> πρόσβαση σε ψηφιακούς πόρους, ανάλογα με την περίπτωση
6. Επίπεδο αξιολόγησης	
Κωδικός μονάδας*,**	Τίτλος μονάδας
11.1	<i>Άδειες Creative Commons, ευαίσθητα δεδομένα και GDPR.</i>
11.2	<i>Κοινή χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών πόρων.</i>

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

+ Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Δημιουργικότητα

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

TB1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		
1	Κωδικός μαθήματος	12
2	Τίτλος Μαθήματος	<p>Δημιουργικότητα.</p> <p>Υπότιτλος: Δημιουργικότητα, αποκλίνουσα σκέψη και καινοτομία. Ένας απλός οδηγός για το πώς να σκέφτεστε έξω από το κουτί και να δημιουργείτε νέες ιδέες.</p>
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p>Η δημιουργικότητα, η αποκλίνουσα σκέψη και η καινοτομία συγκαταλέγονται στις βασικές δεξιότητες του 21ου αιώνα και εκτός από θεμελιώδη στοιχεία της καλλιτεχνικής εκπαίδευσης και πρακτικής, είναι επίσης μερικοί από τους πρωταρχικούς στόχους της εκπαίδευσης STEM. Η δημιουργικότητα ορίζεται ως μια σκόπιμη νοητική λειτουργία που ο καθένας είναι ικανός να εκτελέσει σε κάποιο βαθμό. Ξεδιπλώνεται μέσα από μια αναγνωρίσιμη διαδικασία και επαληθεύεται μέσα από τη μοναδικότητα και τη χρησιμότητα του αποτελέσματος. Έτσι, η δημιουργική σκέψη και η καινοτομία συμβαδίζουν. Η εξέλιξη της έρευνας και η συνεχής ανάγκη για καινοτομία, έχουν δώσει πολύ διαφορετικές διαστάσεις στην ικανότητα της δημιουργικότητας καθιστώντας την προνόμιο για δημιουργικούς τομείς εκτός της τέχνης, όπως η επιστήμη, τα μαθηματικά, η μηχανική και η αρχιτεκτονική. Στον σημερινό κόσμο, η δημιουργικότητα σημαίνει την ικανότητα οπτικοποίησης, εικασίας, δημιουργίας νέων συνδέσεων και παροχής πληθώρας εναλλακτικών ερμηνειών μιας έννοιας ή πληθώρας λύσεων σε ένα πρόβλημα. Επιπλέον, η έρευνα δείχνει ότι η δημιουργική σκέψη δεν συνδέεται αποκλειστικά με το ταλέντο και μπορεί να βελτιωθεί σε κάθε άτομο μέσω της πρακτικής και ενός επαρκώς ενθαρρυντικού εκπαιδευτικού περιβάλλοντος. Αυτή η ενότητα εξηγεί την έννοια της δημιουργικότητας, καθορίζει τα βασικά χαρακτηριστικά της, υπογραμμίζει τη χρησιμότητά της στον σημερινό τρόπο σκέψης και μας παρέχει τρόπους να την ενισχύσουμε σε κάθε άτομο για έναν πιο δημιουργικό και καινοτόμο τρόπο στο μέλλον.</p>
4	Τομέας γνώσης	Δημιουργικότητα; Καινοτομία; Αποκλίνουσα σκέψη. Απεικόνιση; Επίλυση προβλημάτων
5	Μαθησιακοί στόχοι	<p>Οι μαθησιακοί στόχοι αυτής της ενότητας είναι οι ακόλουθοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να παρουσιάσει μια σύντομη εισαγωγή στην έννοια της δημιουργικότητας • Να καθορίσει τα βασικά χαρακτηριστικά του • Να παρέχει τους δεσμούς μεταξύ δημιουργικότητας και καινοτομίας • Να παρουσιάσει τις εφαρμογές της δημιουργικότητας στο σημερινό τρόπο σκέψης • Να περιγράψει τρόπους ανάπτυξης της δεξιότητας της δημιουργικότητας • Να παρέχει απλές ασκήσεις που μπορούν να ενισχύσουν την

ικανότητα της δημιουργικότητας	
Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)	
Κώδικας	Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται) Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:
1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	<u>Ορισμός</u> της έννοιας της δημιουργικότητας
2. Επίπεδο κατανόησης	
LOut2	<u>Απεικόνιση</u> των βασικών χαρακτηριστικών της δημιουργικότητας
3. Επίπεδο εφαρμογής	
Λούτ3	<u>Συσχετίστε</u> τη δημιουργικότητα με την καινοτομία
4. Επίπεδο ανάλυσης	
Λούτ4	<u>Ανακαλύψτε</u> τις εφαρμογές της δημιουργικής σκέψης στην καθημερινή ζωή
5. Επίπεδο σύνθεσης	
Λούτ5	<u>Συγκεντρώστε</u> τεχνικές που στοχεύουν στην ενίσχυση των δημιουργικών δεξιοτήτων
6. Εριίριεδο αξιολόγησης	
LOut6	<u>Προτείνετε</u> ασκήσεις που στοχεύουν στην ενίσχυση των δημιουργικών δεξιοτήτων
Κωδικός μονάδας*, **	Τίτλος μονάδας
12.1	<i>Δημιουργικότητα και δημιουργική σκέψη. Πώς μπορώ να ξέρω αν είμαι δημιουργικός στοχαστής;</i>
12.2	<i>Γιατί πρέπει να είμαι δημιουργικός; Ο δρόμος προς τη δημιουργική σκέψη.</i>
12.3	<i>Δημιουργικότητα και καινοτομία. Δύο έννοιες, ένας στόχος.</i>
12.4	<i>Ας εκπαιδεύσουμε τον εγκέφαλό μας σε δημιουργικά μοτίβα σκέψης.</i>

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

+ Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Διαχείριση χρόνου

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

TB1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		
1	Κωδικός μαθήματος	13
2	Τίτλος Μαθήματος	Διαχείριση χρόνου
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p>Η διαχείριση του χρόνου αναφέρεται στην ικανότητα να χρησιμοποιεί κανείς το χρόνο του παραγωγικά και αποτελεσματικά προκειμένου να επιτύχει τους στόχους που έχουν τεθεί. Η εργασία σε ένα ευέλικτο περιβάλλον μπορεί να είναι δύσκολη από την άποψη της διαχείρισης του χρόνου, καθώς τα πράγματα αλλάζουν σταδιακά και απαιτείται ευελιξία. Ως εκ τούτου, είναι σημαντικό να εξοπλιστούν οι συμμετέχοντες με εργαλεία, τεχνικές και δεξιότητες προκειμένου να επιτύχουν σε ένα τέτοιο περιβάλλον.</p> <p>Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να σχεδιάζουν και να οργανώνουν το χρόνο τους, να ορίζουν εύλογα χρονικά πλαίσια, συμπεριλαμβανομένων των χρόνων buffer. Επιπλέον, θα μάθουν πώς να θέτουν προτεραιότητες, συμπεριλαμβανομένου τι, τότε και πώς να αναθέτουν και πώς να παρακολουθούν. Θα μάθουν επίσης τεχνικές αυτοδιαχείρισης για την ελαχιστοποίηση της αναβλητικότητας και της σπατάλης χρόνου. Θα είναι σε θέση να χειριστούν καταστάσεις όταν αισθάνονται συγκλονισμένοι.</p>
4	Τομέας γνώσης	Εγκάρσιες και προσωπικές ικανότητες
5	Μαθησιακοί στόχοι	<ul style="list-style-type: none"> • Να είναι σε θέση να σχεδιάζουν και να οργανώνουν τα άτομα με παραγωγικό και αποτελεσματικό τρόπο, συμπεριλαμβανομένου του καθορισμού ρεαλιστικών χρονοδιαγραμμάτων για εργασίες • Να είστε σε θέση να ιεραρχείτε σε πραγματικό χρόνο • Να είστε σε θέση να διαχειριστείτε την ομαδική εργασία με αποτελεσματικό τρόπο • Δυνατότητα ανάθεσης και παρακολούθησης

Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)	
Κώδικας	<p>Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται)</p> <p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:</p>
1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	Αναγνωρίστε τις ανεπιθύμητες συμπεριφορές των ενδιαφερομένων που οδηγούν σε χάσιμο χρόνου και αναβλητικότητα.
LOut2	Προσδιορίστε πόσος χρόνος απαιτείται για την παράδοση μιας εργασίας.
LOut3	Προσδιορίστε τις βασικές προτεραιότητες σε πραγματικό χρόνο σε σχέση με τους στόχους τους.

2. Επίπεδο κατανόησης	
LOut4	Ξεχωρίστε ποιοι τύποι εργασιών μπορούν να ανατεθούν.
LOut5	Διαχωρίστε ποιοι τύποι εργασιών μπορούν να εξαλειφθούν.
3. Επίπεδο εφαρμογής	
LOut6	Χρήση του χρόνου με αποτελεσματικό τρόπο.
LOut7	Χρήση εργαλείων διαχείρισης χρόνου και διαφόρων τεχνικών αυτοδιαχείρισης.
4. Επίπεδο ανάλυσης	
LOut8	Αναλύστε τις εργασίες με βάση τον επείγοντα χαρακτήρα και τη σημασία τους.
5. Επίπεδο σύνθεσης	
6. Επίπεδο αξιολόγησης	
Κωδικός μονάδας*,**	Τίτλος μονάδας
13.1	Εργασία αυτοαξιολόγησης
13.2	Εισαγωγή
13.3	Νοητικός χάρτης
13.4	Μήτρα Αϊζενχάουερ
13.5	Μελέτη περίπτωσης
13.6	Αναβλητικότητα και άλλοι χαμένοι χρόνοι

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

+ Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Επίλυση προβλημάτων και λήψη αποφάσεων

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

TB1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		
1	Κωδικός μαθήματος	14
2	Τίτλος Μαθήματος	Επίλυση προβλημάτων και λήψη αποφάσεων
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p>Σε ευέλικτες ομάδες είναι σημαντικό να είστε σε θέση να αναλάβετε δράση όταν προκύψει εμπόδιο. Είναι σημαντικό να εντοπιστεί η βασική αιτία του προβλήματος που αντιμετωπίστηκε και, σύμφωνα με αυτό, να βρεθεί η καταλληλότερη λύση και να εφαρμοστεί. Όλα αυτά πρέπει να γίνουν γρήγορα και ανέξοδα, επομένως είναι ζωτικής σημασίας οι συμμετέχοντες να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους στην επίλυση προβλημάτων και τη λήψη αποφάσεων.</p> <p>Πρέπει να έχουν ισχυρές αναλυτικές δεξιότητες για να βρουν μια βασική αιτία και να εντοπίσουν βιώσιμες λύσεις. Επιπλέον, πρέπει να είναι σε θέση να κατανοούν τα ενδιαφερόμενα μέρη και τις ανάγκες τους και να επικοινωνούν μαζί τους, τόσο κατά τη συλλογή των πληροφοριών από αυτά όσο και κατά την πώληση της λύσης σε αυτά. Επιπλέον, πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με διάφορες τεχνικές καταϊγισμού ιδεών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν όταν εργάζονται με μια ομάδα. Συνιστάται στους συμμετέχοντες να είναι σε θέση να χρησιμοποιήσουν τη μεθοδολογία σχεδιαστικής σκέψης. Τέλος, οι συμμετέχοντες πρέπει επίσης να είναι πρόθυμοι και ικανοί να αναλάβουν την ευθύνη της λήψης απόφασης και της ανάληψης δράσης.</p>
4	Τομέας γνώσης	Εγκάρσιες και προσωπικές ικανότητες
5	Μαθησιακοί στόχοι	<ul style="list-style-type: none"> • Βασικές έννοιες επίλυσης προβλημάτων • Μάθετε πώς μπορείτε να εκτελέσετε μια ανάλυση βασικών αιτιών • Μάθετε πώς μπορείτε να εκτελέσετε μια συγκριτική ανάλυση • Να είναι σε θέση να σκεφτεί έξω από το κουτί • Να αναπτύξουν την ικανότητα να σκέφτονται δημιουργικά • Να αναπτύξουν την ικανότητα να ακούν ενεργά • Να μάθουν πώς να χρησιμοποιούν τη σχεδιαστική σκέψη • Να είναι σε θέση να χρησιμοποιούν νοητική χαρτογράφηση και άλλες τεχνικές καταϊγισμού ιδεών • Για να μάθετε πώς μπορείτε να αναλάβετε την κυριότητα • Να κατανοήσουν την έννοια της ενσυναίσθησης • Να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας • Να αναπτύξει δεξιότητες πώλησης λύσεων

Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)	
Κώδικας	Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται) Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:
1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	Προσδιορίστε μια βασική αιτία
LOut2	Επιλέξτε μια κατάλληλη λύση
LOut3	Περιγράψτε τη μεθοδολογία σχεδιαστικής σκέψης
2. Επίπεδο κατανόησης	
LOut4	Μετατρέψτε τις ανάγκες σε λύσεις
3. Επίπεδο εφαρμογής	
LOut5	Να επιδείξουν ικανότητα δημιουργικής σκέψης
Λούτ6	Για να μπορέσετε να επιλέξετε την κατάλληλη λύση
4. Επίπεδο ανάλυσης	
Λούτ7	Για να είναι δυνατή η σύγκριση δεδομένων
5. Επίπεδο σύνθεσης	
Λουτ8	Να είναι σε θέση να σχεδιάσει μια λύση για ένα δεδομένο πρακτικό πρόβλημα
6. Επίπεδο αξιολόγησης	
LOut9	Να είναι σε θέση να αξιολογήσει τις ανάγκες των διαφόρων ενδιαφερομένων
Κωδικός μονάδας*,**	Τίτλος μονάδας
14.1	Αναστοχασμός πριν από το μάθημα
14.2	Επίλυση προβλημάτων και ανάλυση βασικών αιτιών
14.3	Στρατηγικές και εργαλεία για την επίλυση προβλημάτων
14.4	Λήψη αποφάσεων και σχεδιασμός σκέψης
14.5	Ορισμένες άλλες τεχνικές λήψης αποφάσεων

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

+ Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Ψηφιακή επίλυση προβλημάτων

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

TB1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		
1	Κωδικός μαθήματος	15
2	Τίτλος Μαθήματος	Ψηφιακή επίλυση προβλημάτων
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p>Ο τομέας ικανοτήτων ψηφιακής επίλυσης προβλημάτων έχει 4 διαστάσεις και περιλαμβάνει τις ικανότητες επίλυσης τεχνικών προβλημάτων, προσδιορισμού αναγκών και τεχνολογικών απαντήσεων, δημιουργικής χρήσης ψηφιακής τεχνολογίας και εντοπισμού κενών ψηφιακών ικανοτήτων. Η επίλυση τεχνικών προβλημάτων αναφέρεται στον εντοπισμό τεχνικών προβλημάτων κατά τη λειτουργία ψηφιακών περιβαλλόντων ή κατά τη χρήση ψηφιακών περιβαλλόντων και την επίλυσή τους. Ο προσδιορισμός των αναγκών και των τεχνολογικών απαντήσεων περιλαμβάνει την εκτίμηση αναγκών, τον προσδιορισμό, την αξιολόγηση, την επιλογή και τη χρήση ψηφιακών εργαλείων για την επίλυση προβλημάτων και την προσαρμογή του ψηφιακού περιβάλλοντος στις προσωπικές ανάγκες. Χρησιμοποιούν δημιουργικά την ψηφιακή τεχνολογία για να χρησιμοποιήσουν ψηφιακές τεχνολογίες και εργαλεία για τη δημιουργία γνώσης, την κατανόηση εννοιολογικών προβλημάτων και προβληματικών καταστάσεων στο ψηφιακό περιβάλλον. Τέλος, ο εντοπισμός κενών ψηφιακών ικανοτήτων αναφέρεται στην κατανόηση του πότε οι ψηφιακές ικανότητες κάποιου ή οι δικές σας πρέπει να βελτιωθούν ή να επικαιροποιηθούν και να είναι σε θέση να υποστηρίξουν αυτή τη διαδικασία.</p>
4	Τομέας γνώσης	Ψηφιακές ικανότητες
5	Μαθησιακοί στόχοι	<ul style="list-style-type: none"> • Ταξινόμηση των προβλημάτων • Εισαγωγή στις τεχνικές επίλυσης προβλημάτων. • Δημιουργική χρήση ψηφιακής τεχνολογίας για την επίλυση προβλημάτων. • Για την αξιολόγηση των αναγκών, τον εντοπισμό, την αξιολόγηση, την επιλογή ψηφιακών εργαλείων για την επίλυση προβλημάτων
Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)		
Κώδικας	<p>Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται)</p> <p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:</p>	
1. Επίπεδο γνώσεων		
LOut1	Για να είναι σε θέση να κατηγοριοποιήσει τα προβλήματα	
LOut2	Να είναι σε θέση να δώσει λύσεις σε προβλήματα	
LOut3	Να είναι σε θέση να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία για την επίλυση προβλημάτων	
2. Επίπεδο κατανόησης		

LOut4	Για να επιλέξετε τις κατάλληλες τεχνολογίες για διαφορετικούς τύπους προβλημάτων
Λούτ5	Η ανάπτυξη εναλλακτικών λύσεων σε προβλήματα
3. Επίπεδο εφαρμογής	
LOut6	Να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία για διάφορους τύπους προβλημάτων στις τάξεις.
4. Επίπεδο ανάλυσης	
Λούτ7	Για να αναλύσετε προβλήματα χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία
5. Επίπεδο σύνθεσης	
6. Επίπεδο αξιολόγησης	
Κωδικός μονάδας*,**	Τίτλος μονάδας
15.1	<i>Βασικές αρχές επίλυσης προβλημάτων</i>
15.2	<i>Ψηφιακά εργαλεία για την επίλυση προβλημάτων</i>

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

+ Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Χειρισμός ασάφειας

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

TB1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		
1	Κωδικός μαθήματος	16
2	Τίτλος Μαθήματος	Χειρισμός ασάφειας
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p>Διφορούμενες καταστάσεις μπορούν να συμβούν στην καθημερινή μας ζωή, ειδικά όταν ασχολούμαστε με πολύπλοκα καθήκοντα και έργα. Συνήθως χαρακτηρίζονται από πλήρη ή μερική έλλειψη πληροφοριών ή ασυνεπείς πληροφορίες σχετικά με μια κατάσταση σε μια δεδομένη χρονική στιγμή.</p> <p>Η έλλειψη πληροφόρησης επηρεάζει τη λήψη αποφάσεων και συχνά προκαλεί αρνητικά συναισθήματα, όπως στρες ή άγχος, και μπορεί να έχει μακροπρόθεσμες συνέπειες στην ικανοποίηση από την εργασία.</p> <p>Η αποτελεσματική αναγνώριση και διαχείριση διφορούμενων καταστάσεων είναι μια σημαντική ικανότητα που απαιτείται στο χώρο εργασίας του 21ου αιώνα.</p> <p>Οι συμμετέχοντες σε αυτό το μάθημα θα λάβουν μια εισαγωγή στην έννοια της ασάφειας στο πλαίσιο της μάθησης που βασίζεται σε έργα. Θα μάθουν για τις διαφορετικές στρατηγικές που χρησιμοποιούν οι άνθρωποι για να αγκαλιάσουν και να ξεπεράσουν την ασάφεια.</p> <p>Οι συμμετέχοντες θα εισαχθούν επίσης σε διαφορετικές φιλικές προς τους δασκάλους ασκήσεις για να πλοηγηθούν στην ασάφεια.</p> <p>Ως πρακτική δραστηριότητα, οι συμμετέχοντες θα δημιουργήσουν ένα σενάριο διδασκαλίας βασισμένο στις νεοαποκτηθείσες γνώσεις.</p>
4	Τομέας γνώσης	<p>Χειρισμός ασάφειας</p> <p>Ανοχή της ασάφειας</p> <p>Μάθηση βάσει έργων</p> <p>Πλοήγηση στην ασάφεια</p>
5	Μαθησιακοί στόχοι	<p>Οι μαθησιακοί στόχοι για τους εκπαιδευόμενους σε αυτή την ενότητα είναι οι ακόλουθοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Για τον εντοπισμό των πηγών ασάφειας • Να κατανοήσουν την έννοια της ασάφειας στο πλαίσιο της μάθησης που βασίζεται σε έργα • Να επισημανθούν στρατηγικές για την οικοδόμηση ανοχής στην ασάφεια • Να ασκεί διφορούμενες καταστάσεις και να προβληματίζεται πάνω σε αυτές • Για να δημιουργήσετε ένα μαθησιακό σενάριο που περιλαμβάνει μια διφορούμενη κατάσταση

Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)	
Κώδικας	Μαθησιακά Αποτελέσματα Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:
1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	Απαρίθμηση διαφόρων πηγών ασάφειας
LOut2	Καταγράψτε διάφορες στρατηγικές για την αποδοχή και την αντιμετώπιση της ασάφειας
2. Επίπεδο κατανόησης	
Λούτ3	Περιγράψτε την έννοια της ανοχής της ασάφειας (ToA)
Λούτ4	Κατανοήστε την έννοια της ασάφειας στη μάθηση βάσει έργου
3. Επίπεδο εφαρμογής	
Λούτ5	Ανακαλύψτε τη χρησιμότητα των στρατηγικών που αγκαλιάζουν και αντιμετωπίζουν την ασάφεια
LOut6	Επιδείξτε τη χρησιμότητα των στρατηγικών ενάντια στην ασάφεια στο επαγγελματικό σας περιβάλλον μάθησης / διδασκαλίας
4. Επίπεδο ανάλυσης	
LOut7	Επιλέξτε μία ή περισσότερες ασκήσεις κατάλληλες για εφαρμογή στην τάξη με βάση τη ρύθμιση του ατομικού μαθησιακού περιβάλλοντος
5. Επίπεδο σύνθεσης	
LOut8	Εφαρμόστε στρατηγικές ενάντια σε μια διφορούμενη κατάσταση σε ένα σενάριο μάθησης που βασίζεται σε έργα.
6. Επίπεδο αξιολόγησης	
Κωδικός μονάδας*,**	Τίτλος μονάδας
16.1	Εισαγωγή στην ασάφεια
16.2	<i>Πώς να αγκαλιάσετε διφορούμενες καταστάσεις και να τις κυριαρχήσετε</i>
16.3	<i>Πλοήγηση στην ασάφεια</i>

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

+ Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Κριτική σκέψη

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

TB1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		
1	Κωδικός μαθήματος	17
2	Τίτλος Μαθήματος	Κριτική σκέψη
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p>Η κριτική σκέψη αναφέρεται στην ικανότητα αντικειμενικής ανάλυσης πληροφοριών και λήψης αιτιολογημένων κρίσεων και περιλαμβάνει την ικανότητα αξιολόγησης πηγών δεδομένων, γεγονότων, εμπειρίας και ερευνητικών ευρημάτων στη λήψη αποφάσεων.</p> <p>Η ενότητα θα επικεντρωθεί σε πηγές πληροφοριών, συλλογισμούς και θα παρέχει στους εκπαιδευόμενους εργαλεία / μεθόδους για την τόνωση της κριτικής τους σκέψης.</p>
4	Τομέας γνώσης	Κριτική σκέψη; Κριτικός συλλογισμός
5	Μαθησιακοί στόχοι	<ul style="list-style-type: none"> • Δημιουργία σύνδεσης μεταξύ διαφορετικών σχολικών μαθημάτων • Εντοπισμός ασυνεπειών, αδυναμιών και σφαλμάτων στη συλλογιστική • Παροχή στους μαθητές των πνευματικών εργαλείων που χρειάζονται για να συμμετάσχουν σε κριτική συλλογιστική • Βοηθώντας τους μαθητές να μάθουν να σκέφτονται μέσα στις βασικές έννοιες σε θέματα και κλάδους.

Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)

Κώδικας	<p>Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται)</p> <p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:</p>
1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	<u>Προσδιορίστε</u> τη διαδικασία συλλογισμού
LOut2	<u>Επιλογή και αξιολόγηση</u> πηγών πληροφοριών
LOut3	<u>Προσδιορίστε</u> λανθασμένη συλλογιστική
2. Επίπεδο κατανόησης	
LOut4	<u>Εξηγήστε</u> τη λογική διαδρομή μεταξύ θεμάτων και κλάδων
LOut5	<u>Αναγνωρίζουν</u> τις ασυνέπειες, τις αδυναμίες και τα λάθη σε διαφορετικά θέματα
3. Επίπεδο εφαρμογής	
LOut6	<u>Εφαρμογή</u> ευέλικτης προσέγγισης κριτικού συλλογισμού, στην καθημερινή διδασκαλία
4. Επίπεδο ανάλυσης	
5. Επίπεδο σύνθεσης	
6. Επίπεδο αξιολόγησης	
Κωδικός μονάδας*,**	Τίτλος μονάδας

17.1	<i>Πώς να σκέφτεστε κριτικά</i>
17.2	<i>Πώς καταλήγει – λογικός συλλογισμός σχολικών θεμάτων</i>
17.3	<i>Κριτική και ευέλικτη σκέψη</i>

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

+ Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Επιχειρηματική σκέψη

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

TB1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		
1	Κωδικός μαθήματος	18
2	Τίτλος Μαθήματος	Επιχειρηματική σκέψη
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p>Οι εργαζόμενοι και οι επιχειρηματίες του αύριο είναι τα παιδιά που πηγαίνουν σχολείο σήμερα. Όσο πιο γνώστες και επιδέξιοι είναι, τόσο πιο έτοιμοι θα είναι να ζήσουν, να εργαστούν και να δημιουργήσουν.</p> <p>Για να γίνουν επιτυχημένοι επιχειρηματίες, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να είναι προετοιμασμένοι να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις της κατανόησης, της ανάπτυξης και της εφαρμογής της επιχειρηματικής νοοτροπίας, των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων τους είτε ως εκπαιδευτικοί είτε ως εργαζόμενοι σε ένα σχολείο.</p> <p>Αυτή η ενότητα εισάγει τους εκπαιδευτικούς στις βασικές έννοιες της επιχειρηματικότητας και της επιχειρηματικής ανάπτυξης. Επιπλέον, οι εκπαιδευόμενοι θα εισαχθούν στις βασικές έννοιες της επιχειρηματικότητας ως ικανότητας, σύμφωνα με το πλαίσιο EntreComp.</p> <p>Τέλος, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να εφαρμόσουν και να αναπτύξουν επιχειρηματικές ιδέες, σχέδια, δεξιότητες χρησιμοποιώντας εργαλεία και τεχνικές όπως ο επιχειρηματικός καμβάς.</p>
4	Τομέας γνώσης	<p>Επιχειρηματικό πνεύμα</p> <p>Επιχειρηματική σκέψη</p> <p>Επιχειρηματικές δεξιότητες</p> <p>Επιχειρηματικός σχεδιασμός</p> <p>Επιχειρηματικότητα στην Εκπαίδευση</p>
5	Μαθησιακοί στόχοι	<p>Οι μαθησιακοί στόχοι για τους εκπαιδευόμενους σε αυτή την ενότητα είναι οι ακόλουθοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να μάθουν και να εξηγήσουν τους όρους επιχειρηματικότητας και να προσδιορίσουν τυπικά χαρακτηριστικά των επιτυχημένων επιχειρηματιών. • Να περιγράψει τα στάδια της επιχειρηματικής διαδικασίας. • Να θεωρήσει την επιχειρηματικότητα ως εγκάρσια ικανότητα με βάση το πλαίσιο EntreComp. • Να είναι σε θέση να αναπτύξει μια καινοτόμο ιδέα • Να είναι σε θέση να αναπτύξει ένα επιχειρηματικό σχέδιο • Να είναι σε θέση να διδάξει την επιχειρηματικότητα στην τάξη

Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)

Κώδικας	<p>Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται)</p> <p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:</p>
1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	Περιγράψτε τις βασικές έννοιες της επιχειρηματικότητας και τα χαρακτηριστικά των επιχειρηματιών.
LOut2	Προσδιορίστε διαφορετικούς ρόλους ενός επιχειρηματία.
LOut3	Περιγράψτε τους τομείς επιχειρηματικής ικανότητας με βάση το πλαίσιο EntreComp.
LOut4	Περιγράψτε ορισμένες βασικές επιχειρηματικές στάσεις.

2. Επίπεδο κατανόησης	
Λούτ5	Περιγράψτε διαφορετικές τεχνικές για την παραγωγή ιδεών
3. Επίπεδο εφαρμογής	
4. Επίπεδο ανάλυσης	
5. Επίπεδο σύνθεσης	
6. Επίπεδο αξιολόγησης	
Κωδικός μονάδας*,**	Τίτλος μονάδας
Agile_18.1	Εισαγωγή στην Επιχειρηματικότητα
Agile_18.2	Στρατηγική και επιχειρηματικότητα
Agile_18.3α & 3β	Από τις επιχειρηματικές ιδέες και τον επιχειρηματικό σχεδιασμό στην επιτυχία
Agile_18.4	Επιχειρηματικότητα στην Εκπαίδευση

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

* Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Κοινωνικές δεξιότητες

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

TB1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		
1	Κωδικός μαθήματος	19
2	Τίτλος Μαθήματος	Κοινωνικές δεξιότητες
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p>Οι κοινωνικές δεξιότητες είναι εκείνες οι ικανότητες που επιτρέπουν στους ανθρώπους να εφαρμόζουν κατάλληλες συμπεριφορές που τους επιτρέπουν να συνάπτουν σχέσεις με άλλους, να «μένουν» στην κοινωνική ομάδα με ευκολία, στη συνέχεια να εντάσσονται στην ομάδα, να προσαρμόζονται στο περιβάλλον και το πλαίσιο.</p> <p>Η ενότητα παρέχει στους συμμετέχοντες όλες τις πληροφορίες που σχετίζονται με τις κοινωνικές δεξιότητες, πώς να τις αναπτύξουν και να προωθήσουν την ανάπτυξη θετικών και κοινωνικών δεξιοτήτων.</p>
4	Τομέας γνώσης	Κοινωνικές δεξιότητες; επικοινωνία; συνεργασία; Συγκρούσεις
5	Μαθησιακοί στόχοι	<ul style="list-style-type: none"> • Αναγνωρίζουν βασικές πληροφορίες σχετικά με τις κοινωνικές δεξιότητες στις τάξεις • Ενεργοποίηση θετικών σχεσιακών τρόπων με τους μαθητές • Δημιουργήστε ένα ειρηνικό σχολικό περιβάλλον για να καλλιεργήσετε και να βιώσετε θετικές διαπροσωπικές σχέσεις • Παρακινήστε τους μαθητές να αποκτήσουν καλύτερες διαπροσωπικές δεξιότητες

Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)

Κώδικας	<p>Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται)</p> <p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:</p>
1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	<u>Ορίστε, ονομάστε, αναγνωρίστε</u> τουλάχιστον 3 κοινωνικές δεξιότητες
LOut2	<u>Καθορίστε</u> τα χαρακτηριστικά ενός θετικού σχολικού περιβάλλοντος
2. Επίπεδο κατανόησης	
LOut3	<u>Ταξινόμηση των</u> κοινωνικών δεξιοτήτων σε σχέση με την κοινωνική συμπεριφορά των μαθητών
LOut4	<u>Δώστε παραδείγματα</u> για το πώς να καλλιεργήσετε θετικές σχέσεις με τους μαθητές
LOut5	<u>Επιλέξτε</u> σωστή κοινωνική δεξιότητα σε διαφορετικές καταστάσεις τάξης
3. Επίπεδο εφαρμογής	
LOut6	<u>Εφαρμόστε</u> σωστά μια κοινωνική δεξιότητα σε ένα πραγματικό περιβάλλον τάξης
4. Επίπεδο ανάλυσης	
5. Επίπεδο σύνθεσης	
6. Επίπεδο αξιολόγησης	

Κωδικός μονάδας*, **	Τίτλος μονάδας
19.1	<i>Κοινωνικές δεξιότητες: ορισμοί και σχετικές συμπεριφορές</i>
19.2	<i>Διδασκαλία κοινωνικών δεξιοτήτων</i>
19.3	<i>Σχέδια μαθήματος – κοινωνικές δεξιότητες για ομαδική εργασία</i>

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

+ Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Πρόταση Πάνου: Δεξιότητες που απαιτούνται για την οικοδόμηση μιας κοινότητας – πώς οι μαθητές θα δικτυωθούν στο πλαίσιο του σχολείου. Λέξεις-κλειδιά -> έξυπνες δεξιότητες κοινότητας.

Ενεργή συμμετοχή των μαθητών

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

TB1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ		
1	Κωδικός μαθήματος	20
2	Τίτλος Μαθήματος	<i>Ενεργοί μαθητές που συμμετέχουν</i>
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p><i>Υπάρχουν πολλά εργαλεία που βοηθούν τους εκπαιδευτικούς να προσελκύσουν τους μαθητές και να υποστηρίξουν τη δημιουργική διαδικασία. Πρώτον, είναι σημαντικό οι εκπαιδευτικοί να γνωρίζουν αυτά τα εργαλεία και να είναι εξοικειωμένοι με αυτά. Δεύτερον, πρέπει να είναι σε θέση να τα εφαρμόσουν σε ομαδική ή ατομική εργασία τόσο σε σενάριο online όσο και offline. Τρίτον, πρέπει να είναι σε θέση να διακρίνουν πότε πρέπει να εφαρμόσουν ένα ψηφιακό εργαλείο και πότε άλλοι πόροι θα ήταν πιο καρποφόροι.</i></p> <p><i>Οι συμμετέχοντες θα εξοικειωθούν με διάφορα εργαλεία για καταιγισμό ιδεών και δημιουργική συνεργασία. Θα μάθουν πώς να προετοιμάζουν και να διευκολύνουν εργαστήρια χρησιμοποιώντας αυτά τα εργαλεία, συμπεριλαμβανομένων τεχνικών που υποστηρίζουν την ενεργό συμμετοχή. Επιπλέον, θα μάθουν πώς να εφαρμόζουν την τεχνική νοητικής χαρτογράφησης, να χρησιμοποιούν τα υπάρχοντα εργαλεία νοητικής χαρτογράφησης και να εργάζονται μαζί τους σε ατομικό επίπεδο καθώς και σε ομαδική συνεδρία. Επιπλέον, θα μάθουν για ψηφιακά εργαλεία για την υποστήριξη της δυναμικής της ομάδας (εργαλεία για παγοθραυστικά, προθέρμανση, ενεργοποιητές και περιτυλίγματα). Θα μάθουν επίσης αποτελεσματικές τεχνικές, πώς να προωθήσουν και να διευκολύνουν μια ομαδική συζήτηση σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον και πώς να δημιουργήσουν ελκυστικές διαδικτυακές συναντήσεις.</i></p>
4	Τομέας γνώσης	<i>Ψηφιακές ικανότητες</i>
5	Μαθησιακοί στόχοι	<ul style="list-style-type: none"> <i>Χρησιμοποιήστε διαδικτυακά εργαλεία συνεργασίας, όπως διαδραστικούς πίνακες.</i> <i>Πρωώθηση της ενεργού συμμετοχής σε όλη την ψηφιακή online και offline.</i> <i>Χρησιμοποιήστε τεχνική νοητικής χαρτογράφησης τόσο online όσο και offline.</i> <i>Χρησιμοποιήστε ψηφιακά εργαλεία για να υποστηρίξετε τη δυναμική της ομάδας.</i> <i>Πρωθήστε και διευκολύνετε μια ομαδική συζήτηση σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον.</i> <i>Δημιουργήστε ελκυστικές ηλεκτρονικές συσκέψεις.</i>

Κώδικας	Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται) Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:
1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	Λίστα ψηφιακών εργαλείων για ομαδική συνεργασία
LOut2	Αναγνώριση εργαλείων κατάλληλων για ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα
2. Επίπεδο κατανόησης	
LOut3	Αναγνωρίστε τις διαφορές στην εργασία με μια ομάδα online και offline.
LOut4	Προσδιορίστε ποια εργαλεία και προσεγγίσεις ταιριάζουν στις ατομικές ανάγκες μιας συγκεκριμένης ομάδας και κατάστασης.
3. Επίπεδο εφαρμογής	
LOut5	Επίλυση προβλημάτων με δημιουργική συνεργατική ομαδική εργασία
LOut6	Εφαρμόστε τεχνική χαρτογράφησης μυαλού σε ατομική εργασία και ομαδική εργασία τόσο online όσο και offline.
4. Επίπεδο ανάλυσης	
5. Επίπεδο σύνθεσης	
LOut7	Ανάπτυξη στρατηγικών για ενεργή συμμετοχή σε μια online και offline ομαδική εργασία, χρησιμοποιώντας παράλληλα ψηφιακά εργαλεία
6. Επίπεδο αξιολόγησης	
LOut8	Κρίνετε ποιες τεχνικές και εργαλεία ταιριάζουν στις ατομικές ανάγκες των μαθητών.
Κωδικός μονάδας*,**	Τίτλος μονάδας
20.1	Αξιολόγηση πριν από το μάθημα
20.2	Εισαγωγή της ενεργού συμμετοχής, των σχετικών ψηφιακών εργαλείων και των χαρακτηριστικών παιχνιδοποίησης
20.3	Τα παραδείγματα για διαφορετικές φάσεις του μαθήματος

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2

+ Μπορούν επίσης να γραφτούν μαθησιακά αποτελέσματα για τον συναισθηματικό και τον ψυχοκινητικό τομέα

Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου

Για την αρμοδιότητα στην οποία σας έχει ανατεθεί, συμπληρώστε αυτό το υπόδειγμα (λευκά πεδία).

ΤΒ1: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1	Κωδικός μαθήματος	21
2	Τίτλος Μαθήματος	Δημιουργία Ψηφιακού Περιεχομένου
3	Περιγραφή Μαθήματος	<p>Ο στόχος αυτής της ενότητας είναι:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) συζητούν τα πλεονεκτήματα και τις προκλήσεις της δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου b) παρέχει κατευθυντήριες γραμμές για την ανάπτυξη τέτοιου περιεχομένου c) να παρουσιάσει την έννοια της προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας και να επεξεργαστεί το σημαντικό ζήτημα της πνευματικής ιδιοκτησίας d) προσδιορισμός πηγών υλικού που δεν προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα και θα χρησιμοποιηθεί κατά τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου e) παρουσιάζουν εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία ή/και την τροποποίηση ψηφιακού περιεχομένου διαφόρων τύπων
4	Τομέας γνώσης	Ψηφιακές ικανότητες
5	Μαθησιακοί στόχοι	<p>Βασικοί μαθησιακοί στόχοι είναι η εξοικείωση των εκπαιδευόμενων με τα ακόλουθα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Η έννοια της δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου και τα κύρια χαρακτηριστικά της • Πνευματικά δικαιώματα, η σημασία της ορθής χρήσης • Πηγές διαθέσιμου προς χρήση υλικού • Εργαλεία για τη δημιουργία ή/και την τροποποίηση ψηφιακού περιεχομένου

Μαθησιακά αποτελέσματα για τον γνωστικό τομέα+ (Ταξινόμηση Bloom)

Κώδικας	<p>Μαθησιακό αποτέλεσμα (υπογραμμίστε το ρήμα και την έννοια του γνωστικού τομέα που χρησιμοποιείται)</p> <p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να:</p>
1. Επίπεδο γνώσεων	
LOut1	Περιγράψτε τα πλεονεκτήματα και τις προκλήσεις της δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου
LOut2	Ονομάστε τα έξι στάδια της δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου
LOut3	Ονομάστε τα είδη των μορφών προστασίας πνευματικής ιδιοκτησίας
Λούτ4	Επιλογή πηγών υλικού που δεν προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα κατά τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου
LOut5	προσδιορισμός των κατάλληλων εργαλείων που πρέπει να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία ή την τροποποίηση ψηφιακού περιεχομένου
2. Επίπεδο κατανόησης	

LOut6	διαφοροποίηση μεταξύ των διαφόρων μοντέλων αδειοδότησης
3. Επίπεδο εφαρμογής	
LOut7	παράγουν πρωτότυπο ψηφιακό περιεχόμενο για περιβάλλον τάξης
4. Επίπεδο ανάλυσης	
5. Επίπεδο σύνθεσης	
6. Επίπεδο αξιολόγησης	
Κωδικός μονάδας*,**	Τίτλος μονάδας
21.1	<i>Βασικές αρχές δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου</i>
21.2	<i>Ζητήματα πνευματικών δικαιωμάτων και αδειοδότησης</i>
21.3	<i>Εργαλεία σχετικά με τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου</i>
21.4	<i>Επίδειξη δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου</i>

(*) Μια ενότητα (μαθησιακή δραστηριότητα) πρέπει να είναι περίπου 1-2 ώρες μελέτης

(**) Για κάθε μονάδα που καθορίζεται παραπάνω συμπληρώστε έναν πίνακα TB2



Co-funded by
the European Union



UNIVERSITY OF
THESSALY



HELLIWOOD 

