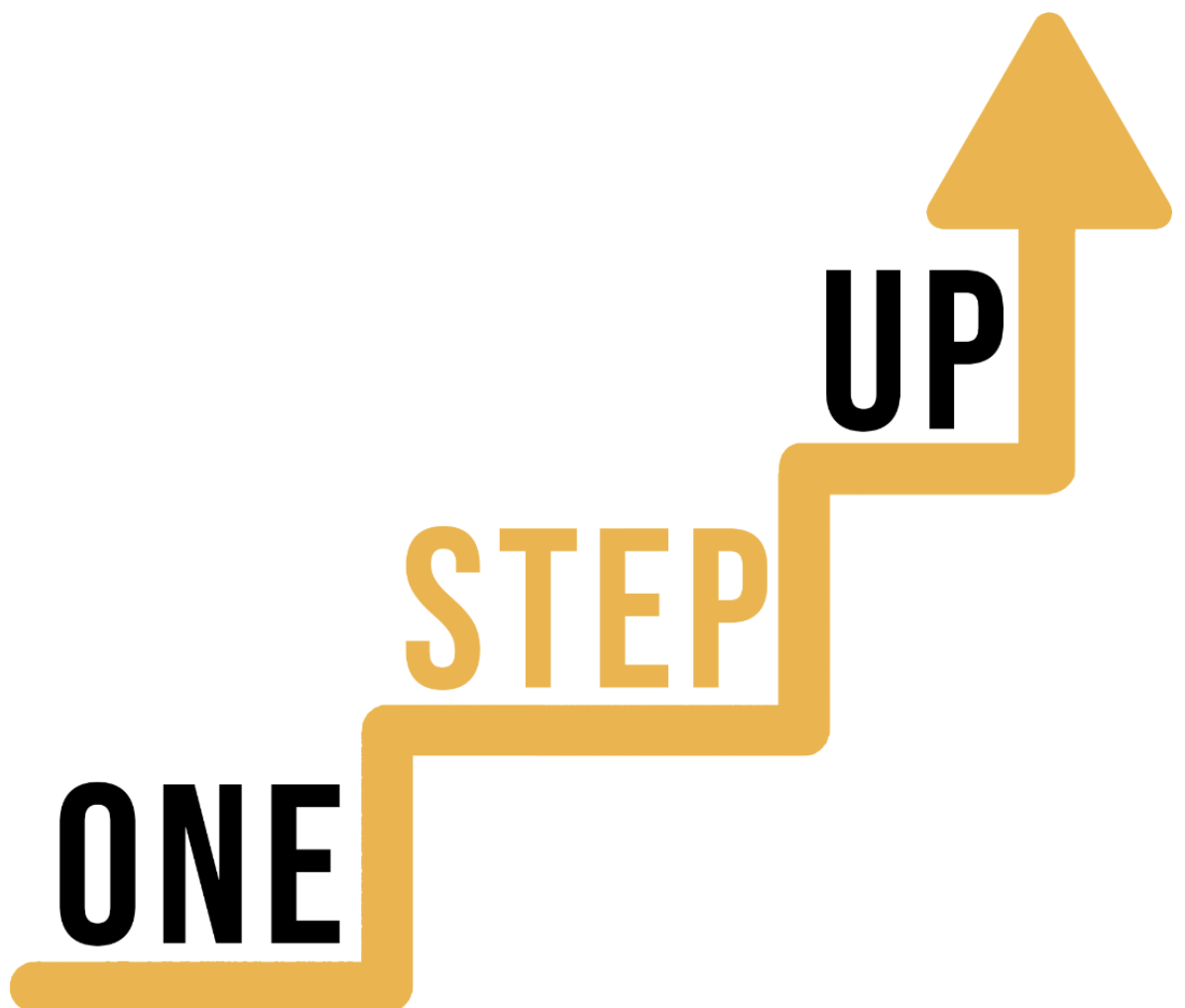


**WP3 Ενότητα 2: ανάπτυξη  
πόρων μικρομάθησης για**





# Ενότητα 3: Εισαγωγή στις στρατηγικές δέσμευσης σε ψηφιακά περιβάλλοντα

## Σχέδιο μαθήματος

<b>Όνομα του εργαστηρίου</b>	Γνωριμία με τις στρατηγικές δέσμευσης σε ψηφιακά περιβάλλοντα
<b>Ομάδα-στόχος</b>	Εκπαιδευτές ενηλίκων
<b>Στόχοι</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Κατανοήστε τη σημασία της δέσμευσης σε ψηφιακά περιβάλλοντα μάθησης.</li><li>• Εξερευνήστε διάφορες στρατηγικές δέσμευσης που εφαρμόζονται στην εκπαίδευση ενηλίκων σε ψηφιακά περιβάλλοντα.</li><li>• Μάθετε πώς να εφαρμόζετε αποτελεσματικά στρατηγικές δέσμευσης για να βελτιώσετε τα μαθησιακά αποτελέσματα.</li><li>• Ανάπτυξη δεξιοτήτων προσαρμογής των στρατηγικών εμπλοκής με βάση τις ανάγκες και τις προτιμήσεις των μαθητών.</li><li>• Προώθηση ενός συνεργατικού περιβάλλοντος για την ανταλλαγή εμπειριών και βέλτιστων πρακτικών μεταξύ των εκπαιδευτών ενηλίκων.</li></ul>
<b>Διάρκεια</b>	6 ώρες F2F (6x45 λεπτά)
<b>Θέματα</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Συνεδρία 1: Εισαγωγή στη δέσμευση σε ψηφιακά περιβάλλοντα,</li><li>• Συνεδρία 2: Σχεδιασμός ελκυστικών μαθησιακών εμπειριών,</li><li>• Συνεδρία 3: Επικοινωνία και αλληλεπίδραση,</li><li>• Συνεδρία 4: Παιχνιδοποίηση και κίνητρα</li><li>• Συνεδρία 5: Αξιολόγηση και ανατροφοδότηση</li><li>• Συνεδρία 6: Προσαρμογή στρατηγικών δέσμευσης</li></ul>
<b>Προετοιμασία</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Βρείτε μια αίθουσα με καρέκλες και τραπέζια, υπολογιστές (όχι απαραίτητα, τηλέφωνα ή προσωπικοί υπολογιστές αρκούν), προβολέα και άλλες απαραίτητες τεχνικές</li></ul>

	<p>εγκαταστάσεις. Κάντε κράτηση τουλάχιστον 2 μήνες πριν από το σεμινάριο.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Βρείτε εκπαιδευτές για τις δραστηριότητες των εργαστηρίων,</li> <li>• Βρείτε και ενημερώστε τους συμμετέχοντες για τον σκοπό του εργαστηρίου, τους στόχους του και το πρόγραμμα που θα ακολουθηθεί. Επιπλέον, ξεκαθαρίστε τους ότι δεν χρειάζεται να έχουν ιδιαίτερη εμπειρία ή γνώσεις στους τομείς που θα εκπαιδευτούν.</li> <li>• Παρέχετε τροφοδοσία για καφέ και μεσημεριανά διαλείμματα ή παρέχετε πληροφορίες για κοντινές επιλογές φαγητού.</li> <li>• Μοιραστείτε το εκπαιδευτικό υλικό και την παρουσίαση με τους συμμετέχοντες μετά το εργαστήριο,</li> </ul>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Σχέδιο μαθήματος F2F

N.	Θέματα / Δραστηριότητες	Διάρκεια (σε λεπτά)	Μέθοδοι	Εξοπλισμός & υλικά
1	<p><b>Συνεδρία 1:</b> Διερεύνηση της σημασίας της δέσμευσης στην ψηφιακή μάθηση.</p> <p><b>Δραστηριότητες:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Εισαγωγή στο εργαστήριο και στόχοι,</li> <li>2. Σύντομο icebreaker,</li> <li>3. Παρουσίαση σχετικά με τη σημασία της δέσμευσης στην ψηφιακή μάθηση,</li> <li>4. Ομαδική συζήτηση για τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες της δέσμευσης,</li> <li>5. Ερωτήσεις και απαντήσεις και σύνοψη.</li> </ol>	<p><b>45 λεπτά:</b></p> <p>5min</p> <p>5min</p> <p>10min</p> <p>15min</p> <p>10min</p>	<p>Παρουσίαση, ομαδική συζήτηση, icebreaker, άρθρα σχετικά με</p>	<p>Προβολέας/οθόνη, παρουσίαση, μαρκαδόροι, flipchart</p>

<p><b>2</b></p>	<p><b>Συνεδρία 2:</b> Εφαρμογή των αρχών του διδακτικού σχεδιασμού για την ενίσχυση της δέσμευσης των δυσπρόσιτων ενηλίκων εκπαιδευομένων.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ανακεφαλαίωση της προηγούμενης συνεδρίας,</li> <li>2. Παρουσίαση σχετικά με τις αρχές σχεδιασμού διδασκαλίας για τη δέσμευση,</li> <li>3. Δραστηριότητα μικρών ομάδων: Σχεδιασμός ενός μίνι-μαθήματος χρησιμοποιώντας τα πρότυπα που παρέχονται,</li> <li>4. Ομαδική ανταλλαγή και ανατροφοδότηση,</li> </ol>	<p><b>45 λεπτά:</b></p> <p>5min</p> <p>15min</p> <p>20min</p> <p>5min</p>	<p>Παρουσίαση, ομαδική δραστηριότητα</p>	<p>Προβολέας/οθόνη, φορητοί υπολογιστές/tablets/smartphones, πρότυπα σχεδιασμού</p>
<p><b>3</b></p>	<p><b>Συνεδρία 3:</b> Ενίσχυση της δέσμευσης μέσω αποτελεσματικής επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης. Στρατηγικές για τη δέσμευση δύσκολα προσεγγίσιμων ενηλίκων εκπαιδευομένων μέσω πλατφορμών κοινωνικών μέσων ενημέρωσης</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ανακεφαλαίωση της προηγούμενης συνεδρίας,</li> <li>2. Παρουσίαση σχετικά με τις στρατηγικές επικοινωνίας στην ψηφιακή εκπαίδευση,</li> <li>3. Διαδραστική δημοσκόπηση: Συζητήστε τα προτιμώμενα εργαλεία επικοινωνίας και τις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης,</li> </ol>	<p><b>45 λεπτά:</b></p> <p>5min</p> <p>15min</p> <p>10min</p> <p>10min</p> <p>5min</p>	<p>Παρουσίαση, ομαδική συζήτηση, διαδραστικά εργαλεία</p>	<p>Προβολέας/οθόνη, φορητοί υπολογιστές/tablets/smartphones, διαδραστικό εργαλείο ψηφοφορίας (Mentimeter, Padlet, Google Jamboard, Kahoot)</p>

	<p>4. Ομαδική συζήτηση: Ομαδική συζήτηση: Ανταλλαγή εμπειριών και προκλήσεων,</p> <p>5. Ερωτήσεις και απαντήσεις και ανακεφαλαίωση.</p>			
<b>4</b>	<p><b>Διάλειμμα</b></p> <p>Απολαύστε τον ελεύθερο χρόνο για καφέ!</p>	<b>20 λεπτά</b>		
<b>5</b>	<p><b>Συνεδρία 4:</b> Διερεύνηση του ρόλου της παιχνιδοποίησης στην προώθηση της δέσμευσης και των κινήτρων.</p> <p>1. Ανακεφαλαίωση της προηγούμενης συνεδρίας,</p> <p>2. Παρουσίαση σχετικά με τις αρχές της παιχνιδοποίησης και τα κίνητρα,</p> <p>3. Δραστηριότητα μικρών ομάδων: Σχεδιασμός μιας παιχνιδοποιημένης μαθησιακής δραστηριότητας,</p> <p>4. Ομαδική ανταλλαγή και συζήτηση.</p>	<p><b>45 λεπτά:</b></p> <p>5min</p> <p>15min</p> <p>20min</p> <p>5min</p>	<p>Παρουσίαση, δραστηριότητα μικρών ομάδων</p>	<p>Προβολέας/οθόνη, δείκτες, πόροι παιχνιδοποίησης</p>
<b>6</b>	<p><b>Συνεδρία 5:</b> Χρήση της αξιολόγησης και της ανατροφοδότησης για την προώθηση της δέσμευσης.</p>	<p><b>45 λεπτά:</b></p> <p>5min</p> <p>15min</p>	<p>Παρουσίαση, σενάριο ρόλων, ομαδική συζήτηση</p>	<p>Προβολέας/οθόνη, φορητοί υπολογιστές/tablets/smartphones, επιλέξτε ένα ψηφιακό</p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ανακεφαλαίωση της προηγούμενης συνεδρίας,</li> <li>2. Παρουσίαση σχετικά με τις στρατηγικές αξιολόγησης και την αποτελεσματική ανατροφοδότηση,</li> <li>3. Παιχνίδι ρόλων: ("ο μεταβαλλόμενος ρόλος του εκπαιδευτικού"),</li> <li>4. Ομαδική συζήτηση: Ανταλλαγή γνώσεων και προκλήσεων</li> </ol>	<p>15min</p> <p>10min</p>		<p>περιβάλλον για να δίνετε και να λαμβάνετε ανατροφοδότηση.</p>
7	<p><b>Συνεδρία 6:</b> Εξατομίκευση των στρατηγικών εμπλοκής για διαφορετικές ανάγκες των μαθητών.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ανακεφαλαίωση της προηγούμενης συνεδρίας,</li> <li>2. Παρουσίαση σχετικά με τις στρατηγικές εξατομίκευσης και προσαρμογής,</li> <li>3. Συνεργατική δραστηριότητα: Ανταλλαγή και βελτίωση εξατομικευμένων σχεδίων δέσμευσης,</li> <li>4. Ομαδική ανταλλαγή και ανακεφαλαίωση</li> </ol>	<p><b>45 λεπτά:</b></p> <p>5min</p> <p>15min</p> <p>20min</p> <p>5min</p>	<p>Παρουσίαση, συνεργατική δραστηριότητα</p>	<p>Προβολέας/οθόνη, flipchart, μαρκαδόροι</p>
8	<p><b>Συχνές ερωτήσεις και συμπεράσματα</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Συχνές ερωτήσεις - Ο συντονιστής καλεί τους συμμετέχοντες να θέσουν οποιεσδήποτε ερωτήσεις</li> </ol>	<p><b>15 λεπτά:</b></p> <p>5min</p>	<p>Συζήτηση Αξιολόγηση</p>	<p>Φορητός υπολογιστής Smartphones Προβολέας</p>

	<p>σχετικά με το περιεχόμενο του σημερινού εργαστηρίου.</p> <p>2. Ανατροφοδότηση – Ο συντονιστής ζητά από τους συμμετέχοντες να παρέχουν ανεπίσημη ανατροφοδότηση με ερωτήσεις όπως: Τι μάθατε σήμερα; Πώς θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε τις νέες γνώσεις και δεξιότητές σας στο μέλλον;</p> <p>3. Στη συνέχεια, ο συντονιστής διανέμει έντυπες ή διαδικτυακές έρευνες αξιολόγησης και ζητά από τους συμμετέχοντες να τις συμπληρώσουν.</p> <p>4. Τέλος, ο συντονιστής ευχαριστεί τους συμμετέχοντες για τη σημερινή τους συμμετοχή και τους καλεί να συμμετάσχουν στο επόμενο εργαστήριο.</p>	<p>5min</p> <p>5min</p>		<p>Παρουσίαση PowerPoint</p> <p>Έντυπο αξιολόγησης</p>
<b>Συνολικός χρόνος διάρκειας</b>		6 ώρες και 35 λεπτά (1 ακαδημαϊκή ώρα = 45 λεπτά, + χρόνος διαλείμματος και ολοκλήρωσης)		
<b>Εκπαιδευτικό υλικό για τη διδασκαλία F2F</b>	Διαφάνειες παρουσίασης, φυλλάδια, πρότυπα σχεδιασμού, σενάρια επικοινωνίας, ρουμπρίκες αξιολόγησης, παραδείγματα παιχνιδοποίησης, πρότυπο σχεδίου δέσμευσης, σχέδιο μαθήματος, έντυπο αξιολόγησης.			
<b>Πόροι</b>	Ηλεκτρονικός υπολογιστής, smartphones/υπολογιστές βιντεοπροβολέας/οθόνη, ηλεκτρονικά άρθρα, μελέτες περιπτώσεων, πόροι διδακτικού σχεδιασμού, εργαλεία παιχνιδοποίησης, διαδραστικές πλατφόρμες δημοσκοπήσεων, πλατφόρμες αξιολόγησης και οδηγί στρατηγικών επικοινωνίας, μαρκαδόροι, flipcharts.			



**Co-funded by  
the European Union**

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυλώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Εθνικού Οργανισμού (ΝΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο Εθνικός Οργανισμός (ΝΑ) δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις. Αριθμός Έργου: 2022-1-LT01-KA220-ADU-000085898