

Πρόγραμμα
ενδοϋπηρεσιακής
κατάρτισης (Μέρος
B)

Εγχειρίδιο για τους
διδάσκοντες για τις
δια ζώσης
δραστηριότητες



LEARNING CIRCLE

Ενότητα 1. Εισαγωγή στη διαδικτυακή διδασκαλία

Μαθησιακά αποτελέσματα:

- Κατανόηση των προδιαγραφών της διαδικτυακής μάθησης
- Κατανοήστε πώς εξελίσσεται η διαδικτυακή μάθηση και τη σημασία της επιμόρφωσης
- Αναγνώριση των εμποδίων της διαδικτυακής μάθησης
- Αναγνωρίστε τα πλεονεκτήματα της διαδικτυακής μάθησης
- Να είστε ανοιχτοί στη μετάβαση και να προσαρμόζεστε στην ηλεκτρονική μάθηση

Τίτλος ενότητας	Ενότητα 1: Εισαγωγή στη διαδικτυακή διδασκαλία
Συνεδρία 1	
Χρονισμός	50 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none">• Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες• Flipchart και μαρκαδόροι• Φύλλο εγγραφής• Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες• Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint• Αντίγραφο του ΜΧ.PPT1 για τον καθηγητή
Τύπος δραστηριότητας	Διάλεξη
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	Έναρξη εργαστηρίου Ο συντονιστής ξεκινά το εργαστήριο καλωσορίζοντας όλους τους συμμετέχοντες. Δίνει μια σύντομη επισκόπηση του σχεδίου "Κύκλος μάθησης" και διανέμει τη λίστα συμμετεχόντων για τη συνεδρία ζητώντας από τους συμμετέχοντες να υπογράψουν.

	<p>Δραστηριότητα 1: Διαδικτυακή μάθηση - Εισαγωγή</p> <p>Ο συντονιστής εισάγει τις βασικές έννοιες της διαδικτυακής μάθησης με την υποστήριξη των συνοδευτικών διαφανειών. Στη συνέχεια, προχωρά στην εργασία 1 και 2.</p> <p>Εργασία 1 - Παίξτε το παιχνίδι κουίζ "πλεονεκτήματα έναντι μειονεκτημάτων της διαδικτυακής μάθησης"</p> <p>Εργασία 2 - Ομαδική συζήτηση: Οι συμμετέχοντες μπορούν να το κάνουν αυτό μαζί μέσω ενός σύντομου καταγισμού ιδεών ή μεμονωμένα και στη συνέχεια να συγκεντρώσουν τα αποτελέσματα (για παράδειγμα, κάθε συμμετέχων επιλέγει ένα από τα μειονεκτήματα και αναφέρει μια χρήσιμη συμβουλή).</p>
<p>Σύνοδος 2</p>	
<p>Χρονισμός</p>	<p>40 λεπτά</p>
<p>Απαιτούμενα υλικά</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες • Flipchart και μαρκαδόροι • Φύλλο εγγραφής • Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες • Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint • Αντίγραφο του ΜΧ.ΡΡΤ1 για τον καθηγητή
<p>Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων</p>	<p>Δραστηριότητα 2: Αναβάθμιση και επανεκπαίδευση</p> <p>Ο συντονιστής εισάγει το θέμα του ρόλου του εκπαιδευτικού και τη σημασία της αναβάθμισης και επανεκπαίδευσης των εκπαιδευτικών, με την υποστήριξη των συνοδευτικών διαφανειών.</p> <p>Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες ολοκληρώνουν την άσκηση αυτοαξιολόγησης, η οποία θα τους οδηγήσει σε προβληματισμό σχετικά με τις τρέχουσες παιδαγωγικές και ψηφιακές δεξιότητές τους.</p> <p>Η δραστηριότητα 2 ολοκληρώνεται με μια σύντομη ομαδική συζήτηση για τον προβληματισμό σχετικά με το θέμα και τα ευρήματα της άσκησης για όσους θέλουν να μοιραστούν τις σκέψεις τους κατά την ολοκλήρωση της εργασίας αυτοαξιολόγησης.</p>
<p>Σύνοδος 3</p>	

Χρονισμός	50 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες ● Flipchart και μαρκαδόροι ● Φύλλο εγγραφής ● Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες ● Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint <p>Αντίγραφο του ΜΧ.PPT1 για τον καθηγητή</p>
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	<p>Δραστηριότητα 3: Udemy - Μια μελέτη περίπτωσης</p> <p>Ο συντονιστής θα παρουσιάσει το Udemy, μια δημοφιλή πλατφόρμα με χιλιάδες διαδικτυακά μαθήματα σε πληθώρα θεμάτων. Θα δοθεί στους συμμετέχοντες λίγος χρόνος για να εξερευνήσουν την πλατφόρμα και τις λειτουργίες της.</p> <p>Στη συνέχεια, συζητήστε ερωτήσεις όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Τι γίνεται με τα έργα του Udemy; Τι θα μπορούσε να το κάνει να γίνει δημοφιλές; - Τι θα μπορούσε να βελτιωθεί στο Udemy για να προσφέρει καλύτερη εμπειρία στους εκπαιδευόμενους; - Πώς μπορούν το Udemy και άλλες παρόμοιες πλατφόρμες να κάνουν τη μάθηση πιο προσιτή; - Ποιες είναι οι προϋποθέσεις για να φιλοξενήσω ένα μάθημα στην πλατφόρμα Udemy; - Πώς είναι η τιμολόγηση των μαθημάτων σε σύγκριση με άλλες πλατφόρμες, όπως το FutureLearn ή το Coursera; - Πώς λειτουργεί η πιστοποίηση μετά την ολοκλήρωση ενός μαθήματος; <p>Κλείσιμο του εργαστηρίου</p> <p>Για να κλείσει αυτή η εκπαιδευτική συνεδρία, ο συντονιστής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να συμμετάσχουν σε μια σύντομη προφορική συνεδρία ανατροφοδότησης. Εδώ, θα ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με όσα έμαθαν στη σημερινή συνεδρία και να εντοπίσουν ένα νέο γεγονός που δεν γνώριζαν πριν από σήμερα.</p>

Ενότητα 2. Σχεδιασμός διαδικτυακών προγραμμάτων σπουδών

Μαθησιακά αποτελέσματα:

- Σχεδιάστε ένα κατάλληλο διαδικτυακό πρόγραμμα σπουδών
- Κατανοήστε πώς να δομήσετε ένα διαδικτυακό πρόγραμμα σπουδών
- Κατανοήστε πώς να προσαρμόσετε ένα πρόγραμμα σπουδών για διαδικτυακή μάθηση

Τίτλος ενότητας	Ενότητα 2: Σχεδιασμός διαδικτυακών προγραμμάτων σπουδών
Συνεδρία 1	
Χρονισμός	50 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none">• Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες• Flipchart και μαρκαδόροι• Φύλλο εγγραφής• Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες• Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint• Αντίγραφο του MX.PPT1 για τον καθηγητή
Τύπος δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none">• Διάλεξη
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	<p>Έναρξη εργαστηρίου</p> <p>Ο συντονιστής ξεκινά το εργαστήριο καλωσορίζοντας όλους τους συμμετέχοντες. Δίνει μια σύντομη επισκόπηση του σχεδίου "Κύκλος μάθησης" και διανέμει τη λίστα συμμετεχόντων για τη συνεδρία ζητώντας από τους συμμετέχοντες να υπογράψουν.</p> <p>Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή στο θέμα</p>

	Ο συντονιστής θα παρουσιάσει το περιεχόμενο της ενότητας "Σχεδιασμός επιγραμμικών προγραμμάτων σπουδών" με την υποστήριξη των συνοδευτικών διαφανειών.
Σύνοδος 2	
Χρονισμός	90 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> • Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες • Flipchart και μαρκαδόροι • Φύλλο εγγραφής • Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες • Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint • Αντίγραφο του ΜΧ.ΡΡΤ1 για τον καθηγητή
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	<p>Δραστηριότητα 2: Ανάπτυξη σχεδίου μαθήματος</p> <p>Οι συμμετέχοντες θα αναπτύξουν ένα σχέδιο μαθήματος προσαρμοσμένο για διαδικτυακή μάθηση. Μπορούν να το δημιουργήσουν από το μηδέν ή να πάρουν ένα ήδη υπάρχον και να κάνουν αλλαγές ώστε να λειτουργεί καλύτερα σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον.</p> <p>Προτάσεις θεμάτων για μαθήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Δημιουργική σκέψη - Επίλυση προβλημάτων - Ηγεσία & διαχείριση ομάδων - Διαχείριση καινοτομίας - Ευέλικτη διαχείριση - Στρατηγικός σχεδιασμός - Διαχείριση κινδύνων - Ανάπτυξη επιχειρηματικού μοντέλου <p>Περιηγηθείτε στα ήδη υπάρχοντα σχέδια μαθημάτων:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - ESL Brains. https://eslbrains.com/lesson_plan/free-english-lesson-plans/ - Η γωνιά του δασκάλου. https://lesson-plans.theteacherscorner.net/ - education.com. https://www.education.com/lesson-plans/
--	---

Ενότητα 3. Δέσμευση των φοιτητών σε διαδικτυακά μαθησιακά περιβάλλοντα

Μαθησιακά αποτελέσματα:

- Παρακίνηση των μαθητών να μάθουν σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον
- Αναγνώριση και εφαρμογή στρατηγικών δέσμευσης
- Αναγνώριση και χρήση των υφιστάμενων εργαλείων δέσμευσης
- Εύρεση στρατηγικών για διαδικτυακή αξιολόγηση

Τίτλος ενότητας	Ενότητα 3: Δέσμευση των μαθητών σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης
Συνεδρία 1	
Χρονισμός	45 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> • Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες • Flipchart και μαρκαδόροι • Φύλλο εγγραφής • Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες • Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint

	<ul style="list-style-type: none"> • Αντίγραφο του ΜΧ.ΡΡΤ1 για τον καθηγητή
Τύπος δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> • Διάλεξη
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	<p>Έναρξη εργαστηρίου:</p> <p>Ο συντονιστής ξεκινά το εργαστήριο καλωσορίζοντας όλους τους συμμετέχοντες. Δίνει μια σύντομη επισκόπηση του σχεδίου "Κύκλος μάθησης" και διανέμει τη λίστα συμμετεχόντων για τη συνεδρία ζητώντας από τους συμμετέχοντες να υπογράψουν.</p> <p>Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή στο θέμα</p> <p>Ο συντονιστής θα παρουσιάσει το περιεχόμενο της ενότητας "Εμπλοκή των φοιτητών σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης" με την υποστήριξη των συνοδευτικών διαφανειών.</p>
Σύνοδος 2	
Χρονισμός	45 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> • Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες • Flipchart και μαρκαδόροι • Φύλλο εγγραφής • Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες • Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint • Αντίγραφο του ΜΧ.ΡΡΤ1 για τον καθηγητή
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	<p>Δραστηριότητα 2: Στρατηγικές δέσμευσης</p> <p>Η δραστηριότητα αυτή θα καθοδηγείται από τους συμμετέχοντες. Κάθε συμμετέχων θα παρουσιάσει ένα σύντομο εργαλείο δέσμευσης (βελτιστοποιημένο για διαδικτυακή μάθηση) στην υπόλοιπη ομάδα. Αυτό μπορεί να είναι, για παράδειγμα, ένα παγοθραυστικό, ένα μαθησιακό παιχνίδι, μια εφαρμογή κ.λπ.</p>
Σύνοδος 3	
Χρονισμός	60 λεπτά

<p>Απαιτούμενα υλικά</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες ● Flipchart και μαρκαδόροι ● Φύλλο εγγραφής ● Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες ● Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint ● Αντίγραφο του ΜΧ.ΡΡΤ1 για τον καθηγητή
<p>Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων</p>	<p><i>Δραστηριότητα 3: Αξιολόγηση και πιστοποίηση</i></p> <p>Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι συμμετέχοντες θα αναπτύξουν μια μέθοδο διαδικτυακής αξιολόγησης ή πιστοποίησης για τη διαδικτυακή μάθηση. Οι συμμετέχοντες μπορούν να χωριστούν σε ζεύγη ή μικρές ομάδες και κάθε μέλος δημιουργεί μια αντίστοιχη μέθοδο αξιολόγησης και πιστοποιητικό (π.χ.: ένας συμμετέχων δημιουργεί ένα κουίζ αξιολόγησης και ένας άλλος συμμετέχων δημιουργεί ένα ψηφιακό πιστοποιητικό που θα απονεμηθεί στον εκπαιδευόμενο που θα ολοκληρώσει το εν λόγω κουίζ).</p> <p><u>Επιλογή 1:</u> Οι συμμετέχοντες θα αναπτύξουν μια μέθοδο διαδικτυακής αξιολόγησης, χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε από τις μορφές που διδάχθηκαν. Μπορεί να είναι, για παράδειγμα, μια στρατηγική αξιολόγησης κατά τη διάρκεια συγχρονισμένων μαθημάτων, ένα κουίζ ή ένα παιχνίδι μάθησης, μια αυτοαξιολόγηση κ.λπ.</p> <p>Παραδείγματα εργαλείων για τη δημιουργία διαδικτυακής αξιολόγησης:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Φόρμες Google - learningapps.org - Kahoot - Microsoft Word <p><u>Επιλογή 2:</u> Οι συμμετέχοντες θα αναπτύξουν ένα ψηφιακό πιστοποιητικό ή ένα ψηφιακό σήμα για να βραβεύσουν τους εκπαιδευόμενους.</p> <p>Παράδειγμα εργαλείων για τη δημιουργία πιστοποιητικών ή κονκάρδων:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canva - Microsoft Word/ PowerPoint <p><i>Κλείσιμο του εργαστηρίου</i></p> <p>Για να κλείσει αυτή η εκπαιδευτική συνεδρία, ο συντονιστής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να συμμετάσχουν σε μια σύντομη συνεδρία προφορικής ανατροφοδότησης. Εδώ, θα ζητηθεί από τους</p>

συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με όσα έμαθαν στη σημερινή συνεδρία και να εντοπίσουν ένα νέο γεγονός που δεν γνώριζαν πριν από σήμερα.

Ενότητα 4. Διαδικτυακή επικοινωνία

Μαθησιακά αποτελέσματα:

- Καθιέρωση μιας στρατηγικής επικοινωνίας για την ενθάρρυνση των μαθητών να επικοινωνούν με τον καθηγητή και μεταξύ τους
- Να μειώσουν τα εμπόδια της διαδικτυακής επικοινωνίας με τους μαθητές τους
- Αναγνώριση των υφιστάμενων διαδικτυακών εργαλείων επικοινωνίας
- Επιλέξτε τα καταλληλότερα διαδικτυακά κανάλια επικοινωνίας

Τίτλος ενότητας	Ενότητα 4: Διαδικτυακή επικοινωνία
Συνεδρία 1	
Χρονισμός	30 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none">• Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες• Flipchart και μαρκαδόροι• Φύλλο εγγραφής• Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες• Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint• Αντίγραφο του ΜΧ.PPT1 για τον καθηγητή
Τύπος δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none">• Διάλεξη
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	<p>Έναρξη εργαστηρίου:</p> <p>Ο συντονιστής ξεκινά το εργαστήριο καλωσορίζοντας όλους τους συμμετέχοντες. Δίνει μια σύντομη επισκόπηση του σχεδίου "Κύκλος</p>

	<p>μάθησης" και διανέμει τη λίστα συμμετεχόντων για τη συνεδρία ζητώντας από τους συμμετέχοντες να υπογράψουν.</p> <p>Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή στο θέμα</p> <p>Ο συντονιστής θα παρουσιάσει το περιεχόμενο της ενότητας "Διαδικτυακή επικοινωνία" με την υποστήριξη των συνοδευτικών διαφανειών.</p>
Σύνοδος 2	
Χρονισμός	60 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> • Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες • Flipchart και μαρκαδόροι • Φύλλο εγγραφής • Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες • Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint • Αντίγραφο του ΜΧ.PPT1 για τον καθηγητή
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	<p>Δραστηριότητα 2: Εργαλεία επικοινωνίας</p> <p>Για τη δραστηριότητα αυτή, οι συμμετέχοντες θα εργαστούν ατομικά ή, κατά προτίμηση, σε μικρές ομάδες. Κάθε συμμετέχων/ομάδα θα αναλάβει να δοκιμάσει ένα από τα διαδικτυακά εργαλεία επικοινωνίας και να προετοιμάσει μια σύντομη παρουσίαση χρησιμοποιώντας το πρότυπο που διατίθεται στο παράρτημα Ι. Ο σχεδιασμός μπορεί να τροποποιηθεί με όποιον τρόπο επιθυμούν οι συμμετέχοντες, αλλά θα πρέπει να απαντά σε όλες τις ερωτήσεις που παρέχονται.</p>
Σύνοδος 3	
Χρονισμός	30 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> • Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες • Flipchart και μαρκαδόροι • Φύλλο εγγραφής • Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες • Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint

	<ul style="list-style-type: none"> • Αντίγραφο του ΜΧ.ΡΡΤ1 για τον καθηγητή
<p>Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων</p>	<p>Δραστηριότητα 3: Ομαδική συζήτηση</p> <p>Αφού γνωρίσουν τα εργαλεία της δραστηριότητας 2, οι συμμετέχοντες θα έχουν λίγο χρόνο για να ανταλλάξουν ιδέες σχετικά με την επικοινωνία με τους μαθητές στο διαδίκτυο. Ο συντονιστής μπορεί να ανοίξει τη συζήτηση με θέματα όπως ποιο εργαλείο θα ήταν πιο κατάλληλο για αυτούς, ποιο εργαλείο θα χρησιμοποιούσαν ανάλογα με το πλαίσιο ή το προφίλ των μαθητών.</p> <p>Κλείσιμο του εργαστηρίου</p> <p>Για να κλείσει αυτή η εκπαιδευτική συνεδρία, ο συντονιστής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να συμμετάσχουν σε μια σύντομη συνεδρία προφορικής ανατροφοδότησης. Εδώ, θα ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με όσα έμαθαν στη σημερινή συνεδρία και να εντοπίσουν ένα νέο γεγονός που δεν γνώριζαν πριν από σήμερα.</p>

Ενότητα 5. Εργαλεία για την ανάπτυξη υλικού για τη διαδικτυακή μάθηση

Μαθησιακά αποτελέσματα:

- Αναγνωρίστε τα υπάρχοντα εργαλεία ανοικτού κώδικα για τη δημιουργία επιγραμμικών μαθησιακών πόρων,
- Κατανόηση του τύπου των πόρων που μπορούν να αναπτυχθούν με εργαλεία ανοικτού κώδικα (βίντεο, ηχητικές διαλέξεις, μαθησιακά παιχνίδια, infographics, eduzines, κ.λπ.)
- Να επιλέγουν τα καταλληλότερα εργαλεία για τις ανάγκες τους

Τίτλος ενότητας	Ενότητα 5: Εργαλεία για την ανάπτυξη υλικού για τη διαδικτυακή μάθηση
Συνεδρία 1	
Χρονισμός	30 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none">• Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες• Flipchart και μαρκαδόροι• Φύλλο εγγραφής• Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες• Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint• Αντίγραφο του MX.PPT1 για τον καθηγητή
Τύπος δραστηριότητας	Διάλεξη
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	<p>Έναρξη εργαστηρίου:</p> <p>Ο συντονιστής ξεκινά το εργαστήριο καλωσορίζοντας όλους τους συμμετέχοντες. Δίνει μια σύντομη επισκόπηση του σχεδίου "Κύκλος μάθησης" και διανέμει τη λίστα συμμετεχόντων για τη συνεδρία ζητώντας από τους συμμετέχοντες να υπογράψουν.</p> <p>Δραστηριότητα 1: Διαδικτυακές πηγές μάθησης</p>

	<p>Ο συντονιστής εισάγει την έννοια της διαδικτυακής μάθησης, ευαισθητοποιώντας τους μαθητές σχετικά με τη δυνατότητα πρόσβασης σε διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό μέσω εργαλείων ανοικτού κώδικα.</p> <p>Αφού εξοικειώσει τους συμμετέχοντες με τον όρο "MOOC", ο συντονιστής θα παρουσιάσει ορισμένους από τους δωρεάν διαδικτυακούς πόρους μάθησης που παρέχονται από την UNESCO και την Ευρωπαϊκή Ένωση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://education.ec.europa.eu/resources-and-tools/online-learning-resources/online-platforms • https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions <p>Σε αυτή τη δραστηριότητα, ο συντονιστής θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες να εξοικειωθούν με τους διαδικτυακούς εκπαιδευτικούς πόρους και θα τους προετοιμάσει για την επόμενη δραστηριότητα.</p>
Σύνοδος 2	
Χρονισμός	45 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> • Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες • Flipchart και μαρκαδόροι • Φύλλο εγγραφής • Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες • Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint • Αντίγραφο του MX.PPT1 για τον καθηγητή
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	<p>Δραστηριότητα 2: Εκμάθηση μέσω βίντεο</p> <p>Ο συντονιστής θα δείξει στους συμμετέχοντες τους διαφορετικούς τύπους πόρων που μπορούν να δημιουργηθούν με τη χρήση διαδικτυακών εργαλείων ανοικτού κώδικα.</p> <p>Ο συντονιστής θα εισάγει τους συμμετέχοντες στη μάθηση μέσω βίντεο και θα παρουσιάσει τους ακόλουθους εκπαιδευτικούς πόρους που βασίζονται σε βίντεο:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Επεξηγηματικά βίντεο - Εκπαιδευτικά βίντεο (tutorials) - Διαλέξεις βίντεο

	<p>Για να βοηθηθούν οι συμμετέχοντες να κατανοήσουν τι είναι ένας πόρος που βασίζεται σε βίντεο, ο συντονιστής θα δείξει ένα σύντομο επεξηγηματικό βίντεο για την κυκλική οικονομία και μια ομιλία TED για την έννοια της βιωσιμότητας στην κυκλική οικονομία ως παράδειγμα διάλεξης με βίντεο.</p> <p>Ο διαμεσολαβητής θα ολοκληρώσει παρουσιάζοντας τα κύρια οφέλη της μάθησης μέσω βίντεο.</p>
--	---

Σύνοδος 3

Χρονισμός	45 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες ● Flipchart και μαρκαδόροι ● Φύλλο εγγραφής ● Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες ● Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint ● Αντίγραφο του MX.PPT1 για τον καθηγητή

Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	<p>Δραστηριότητα 3: Μάθηση με βάση τον ήχο</p> <p>Ο συντονιστής θα εισάγει τους συμμετέχοντες στην εκμάθηση μέσω ήχου, εστιάζοντας ειδικότερα στα podcasts. Ο διαμεσολαβητής θα δείξει πώς τα μαθήματα με ήχο μπορούν να είναι καλύτερα προσαρμοσμένα για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση και για την απόκτηση συγκεκριμένων δεξιοτήτων.</p> <p>Ο διαμεσολαβητής θα ολοκληρώσει παρουσιάζοντας μια ανακεφαλαίωση των κύριων πλεονεκτημάτων της μάθησης με ήχο.</p>
--	--

Συνεδρία 4

Χρονισμός	20 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες ● Flipchart και μαρκαδόροι ● Φύλλο εγγραφής

	<ul style="list-style-type: none"> • Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες • Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint <p>Αντίγραφο του ΜΧ.ΡΡΤ1 για τον καθηγητή</p>
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	<p>Δραστηριότητα 3: Μάθηση με βάση το παιχνίδι</p> <p>Ο συντονιστής θα εισάγει τους συμμετέχοντες στη μάθηση με βάση τα παιχνίδια, εστιάζοντας ειδικότερα στα κουίζ.</p> <p>Ο διαμεσολαβητής θα ολοκληρώσει παρουσιάζοντας τα κύρια οφέλη της μάθησης με βάση τα παιχνίδια.</p>

Ενότητα 6. Δημιουργία βίντεο και κουίζ για διαδικτυακή διδασκαλία

Μαθησιακά αποτελέσματα:

- Χρησιμοποιήστε λογισμικό ανοικτού κώδικα για να δημιουργήσετε μια διάλεξη βίντεο ή ένα βίντεο επεξήγησης
- Κατανόηση των βασικών λειτουργιών ενός λογισμικού βίντεο ανοικτού κώδικα (π.χ. Powtoon)
- Δημιουργία κουίζ με τη χρήση εργαλείων ανοικτού κώδικα (π.χ. Google Forms)

Τίτλος ενότητας	Ενότητα 6: Δημιουργία βίντεο και κουίζ
Συνεδρία 1	
Χρονισμός	45 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> • Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες • Flipchart και μαρκαδόροι • Φύλλο εγγραφής • Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες

	<ul style="list-style-type: none"> • Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint • Αντίγραφο του ΜΧ.ΡΡΤ1 για τον καθηγητή
Τύπος δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> • Διάλεξη
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	<p>Έναρξη εργαστηρίου:</p> <p>Ο συντονιστής ξεκινά το εργαστήριο καλωσορίζοντας όλους τους συμμετέχοντες. Δίνει μια σύντομη επισκόπηση του σχεδίου "Κύκλος μάθησης" και διανέμει τη λίστα συμμετεχόντων για τη συνεδρία ζητώντας από τους συμμετέχοντες να υπογράψουν.</p> <p>Δραστηριότητα 1: Δημιουργία βίντεο με το Powtoon</p> <p>Ο συντονιστής θα παρουσιάσει στους συμμετέχοντες το Powtoon, δείχνοντας τις κύριες λειτουργίες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία κινούμενων επεξηγήσεων ή βιντεοδιαλέξεων, όπως κινούμενα σχέδια, εγγραφή οθόνης και κάμερας και φωνητική επένδυση.</p> <p>Αφού καθοδηγήσει τους συμμετέχοντες στις κύριες λειτουργίες, ο συντονιστής θα προβάλει ένα βίντεο του YouTube με οδηγίες χρήσης του Powtoon για να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να εξοικειωθούν με το λογισμικό και να παρουσιάσει λεπτομερώς τη λειτουργικότητά του.</p>
Σύνοδος 2	
Χρονισμός	45 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> • Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες • Flipchart και μαρκαδόροι • Φύλλο εγγραφής • Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες • Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint • Αντίγραφο του ΜΧ.ΡΡΤ1 για τον καθηγητή
Περιγραφή των μαθησιακών	Δραστηριότητα 2: Δημιουργία κουίζ με φόρμες Google

δραστηριότητα v	<p>Ο συντονιστής θα εισάγει τους συμμετέχοντες στα Google Forms, δείχνοντας τα κύρια χαρακτηριστικά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία κουίζ.</p> <p>Αφού καθοδηγήσει τους συμμετέχοντες στις κύριες λειτουργίες, ο συντονιστής θα προβάλει ένα βίντεο-διδασκαλία στο YouTube για τη χρήση των Google Forms, ώστε να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να εξοικειωθούν με το λογισμικό και να παρουσιάσει λεπτομερώς τη λειτουργικότητά του.</p>
----------------------------	--

Σύνοδος 3

Χρονισμός	45 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες ● Flipchart και μαρκαδόροι ● Φύλλο εγγραφής ● Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες ● Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint ● Αντίγραφο του ΜΧ.ΡΡΤ1 για τον καθηγητή

Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων v	<p>Δραστηριότητα 3: Δημιουργία κουίζ με το Kahoot</p> <p>Ο συντονιστής θα εισάγει τους συμμετέχοντες στο Kahoot, παρουσιάζοντας τα κύρια χαρακτηριστικά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία διαδραστικών κουίζ.</p> <p>Αφού καθοδηγήσει τους συμμετέχοντες στις κύριες λειτουργίες, ο συντονιστής θα προβάλει ένα βίντεο του YouTube με οδηγίες χρήσης του Kahoot, ώστε να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να εξοικειωθούν με το λογισμικό και να παρουσιάσει λεπτομερώς τη λειτουργικότητά του.</p>
--	--

Συνεδρία 4

Χρονισμός	25 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες ● Flipchart και μαρκαδόροι

	<ul style="list-style-type: none">• Φύλλο εγγραφής• Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες• Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint• Αντίγραφο του ΜΧ.ΡΡΤ1 για τον καθηγητή
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	Κλείσιμο του εργαστηρίου <p>Για να κλείσει αυτή η εκπαιδευτική συνεδρία, ο συντονιστής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να συμμετάσχουν σε μια σύντομη συνεδρία προφορικής ανατροφοδότησης. Εδώ, θα ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με όσα έμαθαν στη σημερινή συνεδρία και να εντοπίσουν ένα νέο γεγονός που δεν γνώριζαν πριν από σήμερα.</p>

Ενότητα 7. Μικρομάθηση

Μαθησιακά αποτελέσματα:

- Κατανοήστε τι είναι η μορφή των μίνι μαθησιακών πόρων (π.χ. Eduzine)
- Κατανοήστε πώς να δημιουργήσετε τη δομή των πόρων μίνι μαθησιακής μορφής
- Πλοηγηθείτε στο διαδίκτυο για να βρείτε υποστηρικτικούς πόρους από αξιόπιστες πηγές

Τίτλος ενότητας	Ενότητα 7: Μικρομάθηση
Συνεδρία 1	
Χρονισμός	60 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none">• Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες• Flipchart και μαρκαδόροι• Φύλλο εγγραφής• Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες• Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint• Αντίγραφο του ΜΧ.PPT1 για τον καθηγητή
Τύπος δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none">• Διάλεξη
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	<p>Έναρξη εργαστηρίου:</p> <p>Ο συντονιστής ξεκινά το εργαστήριο καλωσορίζοντας όλους τους συμμετέχοντες. Δίνει μια σύντομη επισκόπηση του σχεδίου "Κύκλος μάθησης" και διανέμει τη λίστα συμμετεχόντων για τη συνεδρία ζητώντας από τους συμμετέχοντες να υπογράψουν.</p> <p>Δραστηριότητα 1: Μικρομάθηση</p> <p>Ο συντονιστής εισάγει την έννοια της μικρομάθησης και θα παρουσιάσει στους συμμετέχοντες μια σύντομη ιστορία των πειραματικών μελετών για τη διατήρηση της μνήμης.</p>

	<p>Ο συντονιστής θα επικεντρωθεί ιδιαίτερα στην καμπύλη λήθης του Hermann Ebbinghaus ως βάση γνώσης για την έννοια της μικρομάθησης, δείχνοντας πώς οι πόροι σε μορφή μίνι-μάθησης μπορούν να βοηθήσουν στη βελτίωση της διατήρησης της γνώσης και της παραγωγικότητας.</p>
Σύνοδος 2	
Χρονισμός	60 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες ● Flipchart και μαρκαδόροι ● Φύλλο εγγραφής ● Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες ● Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint ● Αντίγραφο του MX.PPT1 για τον καθηγητή
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	<p>Δραστηριότητα 2: Πηγές μίνι μαθησιακής μορφής</p> <p>Ο διαμεσολαβητής θα παρουσιάσει στους συμμετέχοντες πόρους μίνι μαθησιακής μορφής, όπως βίντεο, κουίζ, podcasts και infographics, και θα καθορίσει τη δομή της με βάση τις διδακτικές προσεγγίσεις και τη θεωρία της μάθησης:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Φάση 1 - Εισαγωγή & Στόχοι - Φάση 2 - Βασικό μαθησιακό περιεχόμενο - Φάση 3 - Αναστοχασμός και μεταφορά <p>Αφού παρουσιάσει τη δομή ενός MLFR, ο συντονιστής θα παρουσιάσει τις διδακτικές αρχές, καθώς και τις βασικές αρχές σχεδιασμού που πρέπει να ακολουθούνται κατά τη δημιουργία ενός πόρου μίνι-μορφής μάθησης.</p>
Σύνοδος 3	
Χρονισμός	40 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες ● Flipchart και μαρκαδόροι ● Φύλλο εγγραφής

	<ul style="list-style-type: none"> ● Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες ● Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint ● Αντίγραφο του ΜΧ.ΡΡΤ1 για τον καθηγητή
<p>Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων</p>	<p>Δραστηριότητα 3: Eduzines</p> <p>Ο συντονιστής θα καθοδηγήσει τους συμμετέχοντες μέσω του ορισμού και της δομής ενός Eduzine, παρέχοντας μια σύντομη εξήγηση για κάθε ενότητα:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Εισαγωγή & Ευρετήριο - Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα - Άσκηση αυτοαναστοχασμού - Τμήμα περιεχομένου - Τελική δοκιμή - Περαιτέρω πόροι <p>Ο συντονιστής θα ολοκληρώσει δείχνοντας στους συμμετέχοντες το πρωτότυπο ενός Eduzine μέσω του ακόλουθου συνδέσμου:</p> <p>http://smartzines.com/eduzine/mobile/index.html</p>

Ενότητα 8. Σχεδιασμός Infographics

Μαθησιακά αποτελέσματα:

- Χρήση ανοιχτών εργαλείων σχεδιασμού (π.χ. Canva)
- Κατανόηση των βασικών αρχών του σχεδιασμού (ισορροπία, αντίθεση, αναλογία, ...)
- Δημιουργία κωδικών QR χρησιμοποιώντας διαδικτυακά εργαλεία (π.χ. QR code monkey)

Τίτλος ενότητας	Ενότητα 8: Σχεδιασμός Infographics
Συνεδρία 1	
Χρονισμός	45 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none">• Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες• Flipchart και μαρκαδόροι• Φύλλο εγγραφής• Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες• Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint• Αντίγραφο του ΜΧ.ΡΡΤ1 για τον καθηγητή
Τύπος δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none">• Διάλεξη
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	<p>Έναρξη εργαστηρίου:</p> <p>Ο συντονιστής ξεκινά το εργαστήριο καλωσορίζοντας όλους τους συμμετέχοντες. Δίνει μια σύντομη επισκόπηση του σχεδίου "Κύκλος μάθησης" και διανέμει τη λίστα συμμετεχόντων για τη συνεδρία ζητώντας από τους συμμετέχοντες να υπογράψουν.</p> <p>Δραστηριότητα 1: Τι είναι ένα infographic;</p> <p>Ο συντονιστής θα παρουσιάσει στους συμμετέχοντες τις διάφορες μορφές των infographics που μπορούν να δημιουργηθούν με βάση τον τύπο των πληροφοριών που πρέπει να μεταδοθούν και θα επικεντρωθεί ειδικότερα στις ακόλουθες:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Στατιστικά infographics - Χάρτης Infographics - Σύγκριση Infographics - Διαδικασία infographics - Γραφήματα Infographics με χρονοδιάγραμμα <p>Ο συντονιστής θα επικεντρωθεί στο σχεδιασμό κάθε infographic ως εισαγωγή στο θέμα που θα καλυφθεί στην επόμενη συνεδρία.</p>
Σύνοδος 2	
Χρονισμός	45 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> • Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες • Flipchart και μαρκαδόροι • Φύλλο εγγραφής • Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες • Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint • Αντίγραφο του MX.PPT1 για τον καθηγητή
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	<p>Δραστηριότητα 2: Αρχές σχεδιασμού</p> <p>Ο συντονιστής θα καθοδηγήσει τους συμμετέχοντες στις βασικές έννοιες του γραφιστικού σχεδιασμού και θα δείξει πώς να εφαρμόζουν αυτές τις έννοιες κατά το σχεδιασμό infographics. Ο συντονιστής θα επικεντρωθεί ειδικότερα στα εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Θεωρία χρωμάτων - Υπόλοιπο - Διάστημα - Ευθυγράμμιση - Εγγύτητα <p>Αφού παρουσιάσει βασικές έννοιες σχεδιασμού, ο συντονιστής θα παρουσιάσει στους συμμετέχοντες το Canva, ένα δωρεάν εργαλείο γραφικών που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για το σχεδιασμό infographics και το QR code Monkey, μια δωρεάν online γεννήτρια κωδικών QR που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία και την εξατομίκευση κωδικών QR που μπορούν να συμπεριληφθούν σε infographics.</p> <p>Ο συντονιστής θα ολοκληρώσει με την προβολή ενός βίντεο στο YouTube για το πώς να σχεδιάζετε infographics στο Canva, ώστε να προετοιμάσει τους συμμετέχοντες για τη δραστηριότητα που θα καλυφθεί στην επόμενη συνεδρία.</p>

Σύνοδος 3	
Χρονισμός	30 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες ● Flipchart και μαρκαδόροι ● Φύλλο εγγραφής ● Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες ● Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint ● Αντίγραφο του ΜΧ.ΡΡΤ1 για τον καθηγητή
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	<p>Δραστηριότητα 3: Σχεδιάστε το δικό σας infographic</p> <p>Ο συντονιστής θα καλέσει τους συμμετέχοντες να συνδεθούν στο Canva με τον λογαριασμό τους στο Google και να αρχίσουν να δημιουργούν το δικό τους infographic.</p> <p>Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να εξοικειωθούν οι συμμετέχοντες με το Canva και να δοκιμάσουν τις γνώσεις που απέκτησαν κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής συνεδρίας.</p>
Συνεδρία 4	
Χρονισμός	20 λεπτά
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για όλους τους συμμετέχοντες ● Flipchart και μαρκαδόροι ● Φύλλο εγγραφής ● Στυλό και υλικό σημειώσεων για τους συμμετέχοντες ● Φορητός υπολογιστής και οθόνη τηλεόρασης ή βιντεοπροβολέας για να παρουσιάσει ο συντονιστής τις διαφάνειες PowerPoint ● Αντίγραφο του ΜΧ.ΡΡΤ1 για τον καθηγητή
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	<p>Κλείσιμο του εργαστηρίου</p> <p>Για να κλείσει αυτή την εκπαιδευτική συνεδρία, ο συντονιστής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να συμμετάσχουν σε μια σύντομη προφορική συνεδρία ανατροφοδότησης και θα προβάλλει μερικά από τα</p>

σχεδιαζόμενα infographics με τον βιντεοπρωβόλεα. Ο συντονιστής

μπορεί να ενθαρρύνει μια ομαδική συζήτηση, θέτοντας τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Τι μορφή έχει αυτό το σχέδιο;
- Συζητήστε τη χρήση του χώρου;
- Ποια είναι τα κύρια στοιχεία σχεδιασμού;
- Πού βρίσκεται η ισορροπία του σχεδιασμού;
- Υπάρχει χρήση της εγγύτητας και της ευθυγράμμισης;



LEARNING CIRCLE



cantabria
perma
cultura



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission's support of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission can not be held responsible for any use which may be made of the information therein." Project Number: 2020-1-UK01-KA226-VET-094435