

Πρόγραμμα και
Εγχειρίδιο
Ενδοϋπηρεσιακής
Κατάρτισης
Τελική έκδοση



Using Challenge-based
Learning to Support the
Civic, Social and Economic
Integration of Migrant
Communities

Περιεχόμενα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	2
ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ	4
Επισκόπηση εννοιών και Χρονοδιάγραμμα	4
Πίνακας Μαθησιακών Αποτελεσμάτων	6
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΠΟΡΩΝ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ	11
ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ	14
Ενότητα 1.1: Εισαγωγή στην ψηφιακή μάθηση για μετανάστες	14
Δραστηριότητα 1.1.1: Εισαγωγή και παρουσίαση του Προγράμματος	14
Δραστηριότητα 1.1.2: Παραδείγματα εμποδίων στη μάθηση	15
Δραστηριότητα 1.1.3: Εισαγωγή στη Συμβουλευτική Καθοδήγηση	16
Δραστηριότητα 1.1.4: Προσωπικές Περιπτώσεις Σχετικές με Εμπόδια στη Μάθηση και Συμβουλευτική Καθοδήγηση	17
Δραστηριότητα 1.1.5: Διασαφήνιση Προσδοκιών	18
Ενότητα 1.2: Απολογισμός: Ψηφιακή μάθηση για μετανάστες	20
Δραστηριότητα 1.2.1: Απολογισμός μετά την ολοκλήρωση του Προγράμματος Κατάρτισης	20
Ενότητα 2.1: Ξεπερνώντας τα εκπαιδευτικά εμπόδια κατά την παροχή εκπαίδευσης σε ενήλικους μετανάστες	21
Δραστηριότητα 2.1.1: Καλωσόρισμα & Εισαγωγή	21
Δραστηριότητα 2.1.2: Εμπόδια στη μάθηση: Σύνοψη	22
Δραστηριότητα 2.1.3: Συμβουλευτική Καθοδήγηση	24
Δραστηριότητα 2.1.4: Ανακεφαλαίωση & Συμπέρασμα	24
Ενότητα 2.2: Ξεπερνώντας τα πολιτισμικά εμπόδια κατά την παροχή εκπαίδευσης σε ενήλικους μετανάστες	26
Δραστηριότητα 2.2.1: Τι είναι «πολιτισμός»;	26
Δραστηριότητα 2.2.2: Ορισμός «πολιτισμού»	27
Δραστηριότητα 2.2.3: Στη Χώρα της «Εντραδίας»	28
Δραστηριότητα 2.2.4: Ανακαλύπτοντας στοιχεία πολιτισμού μέσα από τον πολιτισμικό Φακό	32
Δραστηριότητα 2.2.5: Προσδιορίζοντας τα πολιτισμικά εμπόδια	35
Δραστηριότητα 2.2.6: Ξεπερνώντας τα πολιτισμικά εμπόδια	36
Δραστηριότητα 2.2.7: Κατασκευάζοντας τη σκάλα για την υπέρβαση των εμποδίων	38
Ενότητα 2.3: Ξεπερνώντας τα Γλωσσικά Εμπόδια κατά την Παροχή	



Εκπαίδευσης σε Ενήλικους Μετανάστες	40
Δραστηριότητα 2.3.1: Τι εννοούμε με τα «γλωσσικά Εμπόδια»	40
Δραστηριότητα 2.3.2: Τύποι γλωσσικών εμποδίων	41
Δραστηριότητα 2.3.3: Πώς να αποφεύγουμε και να ξεπερνάμε τα γλωσσικά εμπόδια	42
Δραστηριότητα 2.3.4: Στήριξη εκπαιδευομένων με γλωσσικά εμπόδια	45
Ενοτητα 3: Παιδαγωγικές και διδακτικές στρατηγικές για υποστήριξη της ανάπτυξης κοινωνικών και οικονομικών ικανοτήτων των μεταναστών, καθώς και των ικανοτήτων τους που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη	48
Δραστηριότητα 3.1: Βασικά εμπόδια - Επανάληψη	48
Δραστηριότητα 3.2: Προσδιορίζοντας τις ατομικές ανάγκες	49
Δραστηριότητα 3.3: Χαρτογράφηση ιδεών	51
Δραστηριότητα 3.4: Εντοπίζοντας κατάλληλες στρατηγικές	52
Δραστηριότητα 3.5: Εμπλουτίζοντας την παιδαγωγική και διδακτική προσέγγιση	54
Δραστηριότητα 3.6: Οδηγίες για τη φάση αυτόνομης μάθησης	56
Δραστηριότητα 3.7: Καθιερώνοντας κανάλια επικοινωνίας	57
Δραστηριότητα 3.8: Ανατροφοδότηση και λήξη: Κύκλος αναστοχασμού	58
Δραστηριότητα 3.9: Εξερευνώντας τις ιστοεξερευνήσεις ENTRADA	59
<u>Δ</u> ραστηριότητα 3.10: Ενσωματώνοντας ιστοεξερευνήσεις στα μαθήματά σας	60
Ενότητα 4: Διδασκαλία σε δυναμικά διαδικτυακά περιβάλλοντα χρησιμοποιώντας πόρους που βασίζονται σε προκλήσεις	62
Δραστηριότητα 4.1: Μεθοδολογία που βασίζεται σε προκλήσεις	62
Δραστηριότητα 4.2: Μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις για την τάξη	64
Δραστηριότητα 4.3: Δημιουργήστε τον δικό σας πόρο μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις	67
Δραστηριότητα 4.4: Διαδικτυακά περιβάλλοντα κατάλληλα για την εφαρμογή μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις	68



Εισαγωγή

Καθώς η οικονομία της Ευρωπαϊκής Ένωσης συνεχίζει να αλλάζει με γοργούς ρυθμούς, αναμένεται σε όλο και μεγαλύτερο βαθμό από τους εκπαιδευτές ενηλίκων και τους εργαζόμενους που δουλεύουν με μετανάστες να παρέχουν νέες μορφές εκπαίδευσης, προκειμένου να ανταποκριθούν στις αναδυόμενες ανάγκες της αγοράς. Ωστόσο, σε πολλές περιπτώσεις, δεν λαμβάνουν την κατάλληλη ενδοϋπηρεσιακή κατάρτιση που απαιτείται για τον σκοπό αυτό.

Το έργο ENTRADA χρηματοδοτείται από το πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης και αποσκοπεί να συμβάλει, μέσω της μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις, στην κοινωνική και οικονομική ένταξη των κοινοτήτων μεταναστών, καθώς και στην ένταξή τους ως πολιτών. Το έργο προτείνει μια ολοκληρωμένη εκπαιδευτική παρέμβαση, για την επιτυχία της οποίας οι ανάγκες των εκπαιδευτών ενηλίκων και των εργαζόμενων στον τομέα της υποστήριξης μεταναστών, ως βασικών διαμεσολαβητών, θεωρούνται εξίσου σημαντικές όσο οι ανάγκες των μεταναστών. Η ενδοϋπηρεσιακή κατάρτιση, η οποία υποστηρίζει τους εκπαιδευτές ενηλίκων και τους εργαζόμενους που δουλεύουν με μετανάστες στη μέγιστη δυνατή αξιοποίηση των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι δυναμικοί, εμπλουτισμένοι διαδικτυακοί πόροι ιστοεξερευνήσεων, αποτελεί μια σημαντική καινοτομία στον τομέα της εκπαίδευσης ενηλίκων. Η παροχή εξειδικευμένης υποστήριξης που ανταποκρίνεται στις ανάγκες μιας συγκεκριμένης υποομάδας στόχου, όπως είναι οι μετανάστες, αποτελεί πρόκληση για πολλούς παρόχους εκπαίδευσης ενηλίκων, ιδιαίτερα σε περιπτώσεις ανεπαρκούς ζήτησης ή σε περιπτώσεις όπου υπάρχει μεγάλο ποσοστό υποψήφιων εκπαιδευόμενων σε ένα συγκεκριμένο τοπικό πλαίσιο. Η αξιοποίηση των δυνατοτήτων της ηλεκτρονικής μάθησης, η οποία παρέχεται μέσω μιας πληθώρας διαδικτυακών πλατφόρμων και μέσων κοινωνικής δικτύωσης, μπορεί να έχει σημαντικό αντίκτυπο στην προσβασιμότητα και βιωσιμότητα της εκπαίδευσης που παρέχεται σε ενήλικες. Η διασφάλιση της αίσθησης αυτοπεποίθησης των εκπαιδευτών για εργασία στα εν λόγω μαθησιακά περιβάλλοντα μπορεί να έχει μακροχρόνιο θετικό αντίκτυπο και να συμβάλει θετικά στην παροχή ποιοτικής εκπαίδευσης στις πλέον περιθωριοποιημένες ομάδες της κοινωνίας.

Προς τον σκοπό αυτό, η διακρατική σύμπραξη του έργου έχει αναπτύξει τα ακόλουθα τέσσερα παραδοτέα:

- 1) **Διαδικτυακοί Πόροι Ιστοεξερευνήσεων με στόχο την Ένταξη** – μια σειρά 36 ιστοεξερευνήσεων για ανάπτυξη βασικών ικανοτήτων με στόχο την πολιτική, κοινωνική και οικονομική ένταξη των μεταναστών
- 2) **Πρόγραμμα Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης** – μια ολοκληρωμένη παρέμβαση για υποστήριξη της συνεχούς επαγγελματικής ανάπτυξης των εκπαιδευτών ενηλίκων και των εργαζόμενων με μετανάστες
- 3) **Διαδικτυακή πλατφόρμα** – μια διαδικτυακή πλατφόρμα σχεδιασμένη για σταθερές και κινητές συσκευές, η οποία παρέχει όλο το εκπαιδευτικό υλικό
- 4) **Έγγραφο πολιτικής** – μια σειρά ενδιαφερουσών συστάσεων πολιτικής βασισμένων στις εμπειρίες των εταίρων του έργου και των ενδιαφερόμενων μερών.

Το παρόν έγγραφο παρουσιάζει το πρόγραμμα ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης των εργαζόμενων στον τομέα υποστήριξης μεταναστών. Εισάγει τους εκπαιδευτές ενηλίκων στην παιδαγωγική και μεθοδολογική προσέγγιση που χρησιμοποιήθηκε στο έργο ENTRADA και παρουσιάζει τις διαδικτυακές ιστοεξερευνήσεις που αποσκοπούν στην ένταξη, ώστε να τους προετοιμάσει για την

υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος. Οι ιστοεξερευνήσεις προορίζονται για αυτόνομη μάθηση και αποσκοπούν στην απόκτηση κοινωνικών και οικονομικών ικανοτήτων από τους μετανάστες, καθώς και ικανοτήτων που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη, ενώ το πρόγραμμα ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης εστιάζει σε τρεις βασικούς τομείς, με στόχο να εκπαιδεύσει τους εκπαιδευτές ώστε να αξιοποιήσουν στο μέγιστο δυνατό τις δυνατότητες των διαδικτυακών πόρων και της διαδικτυακής πλατφόρμας:

- 1) Διδασκαλία σε δυναμικά διαδικτυακά περιβάλλοντα με τη χρήση πόρων που βασίζονται στην ολοκλήρωση προκλήσεων
- 2) Υποστήριξη της ανάπτυξης κοινωνικών και οικονομικών ικανοτήτων, καθώς και ικανοτήτων που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη
- 3) Αντιμετώπιση των εκπαιδευτικών, πολιτισμικών και γλωσσικών εμποδίων κατά την παροχή εκπαίδευσης σε μετανάστες.

Η παρούσα ενδοϋπηρεσιακή κατάρτιση δίνει μεγάλη έμφαση στην εργασία σε πρωτότυπα, δυναμικά διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης και εξετάζει τον διαφοροποιημένο ρόλο των εκπαιδευτών ενηλίκων και των επαγγελματιών που εργάζονται με μετανάστες σε αυτά τα περιβάλλοντα. Οι εμπλουτισμένοι διαδραστικοί πόροι εισάγουν ένα ευρύ φάσμα καινούριων εκπαιδευτικών περιβαλλόντων στη διαδικασία της μάθησης, και συγκεκριμένα «έξυπνα» τηλέφωνα και άλλες κινητές συσκευές και πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, ενώ το πρόγραμμα ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης διασφαλίζει ότι όλοι οι εκπαιδευτές ενηλίκων και οι εργαζόμενοι με μετανάστες:

- ο αισθάνονται αυτοπεποίθηση να εργαστούν με αυτούς τους νέους πόρους στα εν λόγω μη τυπικά περιβάλλοντα μάθησης
- ο είναι πλήρως ενημερωμένοι για τα οφέλη που μπορεί να έχει η διαδικτυακή μάθηση
- ο είναι πλήρως ενημερωμένοι για τους κινδύνους που εμπεριέχουν τα διαδικτυακά περιβάλλοντα
- ο είναι σε θέση να προστατευτούν απέναντι στις πιθανές αρνητικές επιπτώσεις που σχετίζονται με τη διαδικτυακή μάθηση.

Περαιτέρω, το Πρόγραμμα Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης παρέχει μια βήμα προς βήμα εισαγωγή στην ανάπτυξη ιστοεξερευνήσεων, ώστε να καταστήσει ικανούς τους εκπαιδευτές ενηλίκων και τους επαγγελματίες που εργάζονται με μετανάστες να αναπτύξουν τους δικούς τους πόρους στο μέλλον. Προκειμένου να αποδείξουν την απόκτηση των επιθυμητών δεξιοτήτων, οι εκπαιδευτές που έχουν ολοκληρώσει το πρόγραμμα θα κληθούν να αναπτύξουν τη δική τους ιστοεξερεύνηση, κάτι που θα αποτελέσει ένδειξη για την επίτευξη των μαθησιακών στόχων της κατάρτισης.

Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Επισκόπηση ενοτήτων και Χρονοδιάγραμμα

Η Ενδοϋπηρεσιακή Κατάρτιση του έργου ENTRADA έχει συνολική διάρκεια 40 ωρών (~1,5 πιστωτικές μονάδες ECVET). Χωρίζεται σε τρία βασικά μέρη:

- Εισαγωγικό εργαστήριο διάρκειας 5 ωρών με φυσική παρουσία
- 20 ώρες εκπαίδευσης με φυσική παρουσία/μεικτή μάθηση (τριήμερο εργαστήριο)
- 15 ώρες αυτόνομης μάθησης (Self-directed learning)

Με βάση τους τομείς που επισημάνθηκαν στην πρόταση του έργου, σχεδιάστηκαν τέσσερις ενότητες.

Η αρχή γίνεται με το εισαγωγικό εργαστήριο, το οποίο παρέχει μια επισκόπηση όλων των ενοτήτων και το οποίο δίνει την ευκαιρία στους συμμετέχοντες να προετοιμαστούν για τις επόμενες ενότητες. Στη συνέχεια, εξετάζονται τα εμπόδια που μπορεί να συναντήσει ένας εκπαιδευτής κατά την εργασία του με την ομάδα στόχο. Ακολουθως, παρουσιάζονται οι παιδαγωγικές και διδακτικές στρατηγικές για αντιμετώπιση αυτών των εμποδίων και για ενίσχυση των ικανοτήτων των μεταναστών, ενώ οι συμμετέχοντες καλούνται να εξοικειωθούν με τους πόρους του Παραδοτέου 1. Τέλος, οι εκπαιδευόμενοι μαθαίνουν πώς να διδάσκουν σε δυναμικά διαδικτυακά περιβάλλοντα και αναπτύσσουν μια δική τους ιστοεξερεύνηση.

	Τίτλος	Φυσική παρουσία	Αυτόνομη μάθηση/ διαδικτυακή
Ενότητα 1.1	Εισαγωγικό εργαστήριο: Εισαγωγή στην ψηφιακή μάθηση για μετανάστες	4 ώρες	
Ενότητα 2	Ξεπερνώντας τα εκπαιδευτικά, πολιτισμικά και γλωσσικά εμπόδια κατά την παροχή εκπαίδευσης σε ενήλικους μετανάστες	12 ώρες	
	2.1 Εκπαιδευτικά εμπόδια	[4 ώρες]	
	2.2 Πολιτισμικά εμπόδια	[4 ώρες]	
	2.3 Γλωσσικά εμπόδια	[4 ώρες]	
Ενότητα 3	Παιδαγωγικές και διδακτικές στρατηγικές για υποστήριξη της ενίσχυσης των κοινωνικών και οικονομικών ικανοτήτων των μεταναστών, καθώς και των ικανοτήτων τους που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη	4 ώρες	7 ώρες
Ενότητα 4	Διδασκαλία σε δυναμικά διαδικτυακά περιβάλλοντα χρησιμοποιώντας πόρους που βασίζονται σε προκλήσεις	4 ώρες	8 ώρες

Ενότητα 1.2	Απολογισμός: Έλεγχος των μαθησιακών αποτελεσμάτων, τελικός αναστοχασμός, παράδοση πιστοποιητικών	1 ώρα	
		25 ώρες	15 ώρες
		40 ώρες	

Πίνακας Μαθησιακών Αποτελεσμάτων

Ενότητα	Υποενότητα/ εκπαιδευτικό περιβάλλον	Με την επιτυχή ολοκλήρωση αυτού του προγράμματος, οι εκπαιδευτές ενηλίκων θα αποκτήσουν τις ακόλουθες γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις:		
		Γνώσεις	Δεξιότητες	Στάσεις/Ικανότητες
E1: Εισαγωγή στην ψηφιακή μάθηση για μετανάστες	Φυσική παρουσία	<p>Πληροφορίες για το περιεχόμενο και τους στόχους του έργου ENTRADA</p> <p>Πληροφορίες για τους στόχους και τη διαδικασία της κατάρτισης</p> <p>Πληροφορίες για τη δομή και το περιεχόμενο των εκπαιδευτικών ενοτήτων</p> <p>Γνώσεις για τη σημασία, τις ευκαιρίες και τις προκλήσεις της ψηφιακής μάθησης γενικά, αλλά και όσον αφορά τους μετανάστες ειδικότερα</p>	<p>Επεξήγηση του βασικού περιεχομένου και των στόχων του έργου ENTRADA</p> <p>Επεξήγηση των στόχων και της διαδικασίας της κατάρτισης</p> <p>Επεξήγηση της δομής και του περιεχομένου των εκπαιδευτικών ενοτήτων</p> <p>Συζήτηση για τη σημασία, τις ευκαιρίες και τις προκλήσεις της ψηφιακής μάθησης γενικά, αλλά και όσον αφορά τους μετανάστες ειδικότερα</p>	<p>Κατανόηση του βασικού περιεχομένου και των στόχων του έργου ENTRADA</p> <p>Κατανόηση των στόχων και της διαδικασίας της κατάρτισης</p> <p>Κατανόηση της δομής και του περιεχομένου των εκπαιδευτικών ενοτήτων</p> <p>Αναστοχασμός για τη σημασία, τις ευκαιρίες και τις προκλήσεις της ψηφιακής μάθησης γενικά, αλλά και όσον αφορά τους μετανάστες ειδικότερα</p>
E2: Ξεπερνώντας τα εκπαιδευτικά, πολιτιστικά και γλωσσικά εμπόδια κατά την παροχή εκπαίδευσης σε ενήλικους μετανάστες	4.1 Εκπαιδευτικά εμπόδια Φυσική παρουσία	<p>Θεωρητικές γνώσεις για τον ορισμό, τους λόγους και τους τύπους εκπαιδευτικών/ μαθησιακών εμποδίων</p> <p>Θεωρητικές γνώσεις για τον προσδιορισμό εκπαιδευτικών/ μαθησιακών εμποδίων</p> <p>Θεωρητικές γνώσεις για την αποφυγή εκπαιδευτικών/μαθησιακών εμποδίων</p>	<p>Ορισμός εκπαιδευτικών/ μαθησιακών εμποδίων</p> <p>Ανάλυση διαφορετικών τύπων εκπαιδευτικών/ μαθησιακών εμποδίων</p> <p>Ανάλυση λόγων για τους οποίους υπάρχουν εκπαιδευτικά/ μαθησιακά εμπόδια</p>	<p>Αυξημένη ευαισθητοποίηση για τον τρόπο με τον οποίο το περιβάλλον, η επικοινωνία και η αλληλεπίδραση με τους εκπαιδευόμενους μπορούν να έχουν αντίκτυπο στα εκπαιδευτικά/ μαθησιακά εμπόδια</p> <p>Προβληματισμός για το κατά πόσο οι ακολουθούμενες μέθοδοι διδασκαλίας</p>

		<p>Θεωρητικές γνώσεις για την υπέρβαση εκπαιδευτικών/μαθησιακών εμποδίων</p>	<p>Εξέταση τρόπων αποφυγής εκπαιδευτικών/ μαθησιακών εμποδίων</p> <p>Συζήτηση τρόπων υπέρβασης εκπαιδευτικών/ μαθησιακών εμποδίων</p>	<p>προάγουν εκπαιδευτικά/μαθησιακά εμπόδια</p> <p>Επιλογή κατάλληλων μεθόδων για την αποτελεσματική υπέρβαση εκπαιδευτικών/ μαθησιακών εμποδίων</p>
	<p>4.2 Πολιτισμικά εμπόδια</p> <p>Φυσική παρουσία</p>	<p>Θεωρητικές γνώσεις για τον ορισμό, τους λόγους και τους τύπους πολιτισμικών εμποδίων</p> <p>Θεωρητικές γνώσεις για τον προσδιορισμό πολιτισμικών εμποδίων</p> <p>Θεωρητικές γνώσεις για την αποφυγή πολιτισμικών εμποδίων</p> <p>Θεωρητικές γνώσεις για την υπέρβαση πολιτισμικών εμποδίων</p>	<p>Ορισμός πολιτισμικών εμποδίων</p> <p>Ανάλυση διαφορετικών τύπων πολιτισμικών εμποδίων</p> <p>Ανάλυση λόγων για τους οποίους υπάρχουν πολιτισμικά εμπόδια</p> <p>Εξέταση τρόπων αποφυγής πολιτισμικών εμποδίων</p> <p>Συζήτηση τρόπων υπέρβασης πολιτισμικών εμποδίων</p> <p>Συζήτηση τρόπων υποστήριξης των εκπαιδευομένων που αντιμετωπίζουν πολιτισμικά εμπόδια</p>	<p>Αυξημένη ευαισθητοποίηση για τον τρόπο με τον οποίο το περιβάλλον, η επικοινωνία και η αλληλεπίδραση με τους εκπαιδευόμενους μπορούν να έχουν αντίκτυπο στα πολιτισμικά εμπόδια</p> <p>Προβληματισμός για το κατά πόσο οι ακολουθούμενες μέθοδοι διδασκαλίας προάγουν πολιτισμικά εμπόδια</p> <p>Επιλογή κατάλληλων μεθόδων για την αποτελεσματική υπέρβαση πολιτισμικών εμποδίων</p>
	<p>4.3 Γλωσσικά εμπόδια</p> <p>Φυσική παρουσία</p>	<p>Θεωρητικές γνώσεις για τον ορισμό και τους λόγους γλωσσικών εμποδίων</p> <p>Θεωρητικές γνώσεις για τον προσδιορισμό γλωσσικών εμποδίων</p> <p>Θεωρητικές γνώσεις για την αποφυγή γλωσσικών εμποδίων</p>	<p>Ορισμός γλωσσικών εμποδίων</p> <p>Ανάλυση διαφορετικών τύπων γλωσσικών εμποδίων</p> <p>Ανάλυση λόγων για τους οποίους υπάρχουν γλωσσικά εμπόδια</p>	<p>Αυξημένη ευαισθητοποίηση για τον τρόπο με τον οποίο το περιβάλλον, η επικοινωνία και η αλληλεπίδραση με τους εκπαιδευόμενους μπορούν να έχουν αντίκτυπο στα γλωσσικά εμπόδια</p> <p>Προβληματισμός για το κατά πόσο οι ακολουθούμενες μέθοδοι διδασκαλίας</p>

		<p>Θεωρητικές γνώσεις για την υπέρβαση γλωσσικών εμποδίων</p>	<p>Εξέταση τρόπων αποφυγής γλωσσικών εμποδίων</p> <p>Συζήτηση τρόπων υπέρβασης γλωσσικών εμποδίων</p> <p>Συζήτηση τρόπων υποστήριξης των εκπαιδευομένων που αντιμετωπίζουν γλωσσικά εμπόδια</p>	<p>προάγουν γλωσσικά εμπόδια</p> <p>Επιλογή κατάλληλων μεθόδων για την αποτελεσματική υπέρβαση γλωσσικών εμποδίων</p>
<p>Ε3: Παιδαγωγικές και διδακτικές στρατηγικές για υποστήριξη της ενίσχυσης των κοινωνικών και οικονομικών ικανοτήτων των μεταναστών, καθώς και των ικανοτήτων τους που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη</p>	<p>Φυσική παρουσία</p>	<p>Θεωρητικές γνώσεις για τις δεξιότητες της συγκεκριμένης ομάδας στόχου οι οποίες σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη σε ένα συγκεκριμένο τοπικό πλαίσιο</p> <p>Θεωρητικές γνώσεις για τις κοινωνικές δεξιότητες της συγκεκριμένης ομάδας στόχου σε ένα συγκεκριμένο τοπικό πλαίσιο</p> <p>Θεωρητικές γνώσεις για τις οικονομικές δεξιότητες της συγκεκριμένης ομάδας στόχου σε ένα συγκεκριμένο τοπικό πλαίσιο</p> <p>Πρακτικές γνώσεις για τις παιδαγωγικές και διδακτικές στρατηγικές, διαδικτυακές και στο πλαίσιο της τάξης, που είναι κατάλληλες για ενίσχυση των κοινωνικών και οικονομικών δεξιοτήτων, καθώς και των δεξιοτήτων που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη</p>	<p>Επισημάνση και προσδιορισμός του υπόβαθρου, των αναγκών και των πιθανών εμποδίων μιας συγκεκριμένης ομάδας εκπαιδευομένων</p> <p>Ανάπτυξη αποτελεσματικών παιδαγωγικών και διδακτικών στρατηγικών σε σχέση με το υπόβαθρο των εκπαιδευομένων</p> <p>Ανάπτυξη κατάλληλων μεθόδων αξιολόγησης για εντοπισμό της καταλληλότερης στρατηγικής υποστήριξης για μια συγκεκριμένη ομάδα εκπαιδευομένων</p>	<p>Καθοδήγηση και υποστήριξη των εκπαιδευομένων μεταναστών κατά την εργασία τους με τις διαδικτυακές προκλήσεις του έργου ENTRADA</p> <p>Εφαρμογή της διδακτικής μεθόδου της μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις, στο υφιστάμενο εκπαιδευτικό περιεχόμενο</p> <p>Καθιέρωση καναλιών επικοινωνίας και μηχανισμών ανατροφοδότησης με μια συγκεκριμένη ομάδα εκπαιδευομένων</p>

	<p>Αυτόνομη μάθηση/ διαδικτυακή</p>	<p>Βασικές γνώσεις για τους πόρους που βασίζονται σε προκλήσεις οι οποίοι παρέχονται από το έργο ENTRADA και αφορούν την ενίσχυση των κοινωνικών και οικονομικών δεξιοτήτων, καθώς και των δεξιοτήτων που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη</p>	<p>Εξοικείωση με τις 36 εξερευνησεις που παρέχει το έργο ENTRADA.</p> <p>Αξιοποίηση και ενσωμάτωση των 36 ιστοεξερευνήσεων στη δική τους κατάρτιση.</p>	
<p>E4: Διδασκαλία σε δυναμικά διαδικτυακά περιβάλλοντα χρησιμοποιώντας πόρους που βασίζονται σε προκλήσεις</p>	<p>Φυσική παρουσία</p>	<p>Βασικές γνώσεις για τη δομή, το πλαίσιο, τους στόχους και τα οφέλη από τη μεθοδολογία μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις</p> <p>Βασικές γνώσεις για διαθέσιμα δυναμικά διαδικτυακά περιβάλλοντα κατάλληλα για την παροχή πόρων που βασίζονται σε προκλήσεις</p>	<p>Αναφορά διάφορων διαδικτυακών περιβαλλόντων και καναλιών επικοινωνίας μεταξύ εκπαιδευτή και εκπαιδευόμενου</p> <p>Επεξήγηση απαραίτητων προϋποθέσεων που καθιστούν ένα διαδικτυακό περιβάλλον κατάλληλο για παροχή μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις</p> <p>Εφαρμογή συνεδριών και προγραμμάτων κατάρτισης σε ψηφιακά διαδικτυακά περιβάλλοντα</p> <p>Ανάπτυξη και αξιολόγηση πόρων που βασίζονται σε προκλήσεις</p> <p>Αξιολόγηση των μαθησιακών διαδικασιών</p>	<p>Επιλογή κατάλληλων πόρων που βασίζονται σε προκλήσεις για συγκεκριμένο μαθησιακό περιεχόμενο</p> <p>Επιλογή κατάλληλων διαδικτυακών περιβαλλόντων κατάλληλων για την εφαρμογή μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις</p> <p>Επιλογή κατάλληλων διαδικτυακών περιβαλλόντων προς διευκόλυνση των μαθησιακών διαδικασιών για τους εκπαιδευόμενους</p>

			που βασίζονται σε προκλήσεις και της προόδου των εκπαιδευομένων	
	Αυτόνομη μάθηση/ διαδικτυακή	Βασικές γνώσεις για την εξεύρεση επαρκών πληροφοριών σε σχέση με τη μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις	<p>Ανάπτυξη και αξιολόγηση πόρων που βασίζονται σε προκλήσεις</p> <p>Αξιολόγηση των μαθησιακών διαδικασιών που βασίζονται σε προκλήσεις και της προόδου των εκπαιδευομένων</p>	

Μεθοδολογία Πόρων Κατάρτισης

Το Πρόγραμμα Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης του έργου ENTRADA βασίζεται σε διαδραστικές καινοτόμες στρατηγικές διδασκαλίας, στο πλαίσιο των οποίων αξιοποιούνται ευρέως διάφορα πολυμέσα. Καθώς η κατάρτιση αυτή απευθύνεται σε ενήλικες, ακολουθούνται οι γενικές αρχές εκπαίδευσης ενηλίκων και εφαρμόζονται σε όλους τους πόρους. Οι συμμετέχοντες πρέπει να συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία και οι προηγούμενες εμπειρίες τους πρέπει να λαμβάνονται υπόψη. Το περιεχόμενο της κατάρτισης πρέπει να σχετίζεται με την επαγγελματική τους ζωή και να επικεντρώνεται σε προκλήσεις και συγκεκριμένους στόχους.



Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, το πρόγραμμα κατάρτισης στο έργο ENTRADA χωρίζεται σε συνεδρίες διά ζώσης και φάσεις αυτόνομης μάθησης μέσω της χρήσης διαδικτυακού υλικού.

Το υλικό για την κατάρτιση θα πρέπει να είναι ελκυστικό για τους συμμετέχοντες. Επιπλέον, στο πλαίσιο της κατάρτισης, θα πρέπει να γίνεται ευρεία χρήση πολυμέσων, όπως εικόνων, γραφικών, βίντεο και άλλων μορφών οπτικοποίησης. Ειδικά, κατά τις διαλέξεις με τη χρήση παρουσιάσεων PowerPoint, συνιστάται η χρήση διαφανειών με μέγιστο αριθμό 4-5 βασικών σημείων και με συνολικά 35 λέξεις ανά διαφάνεια (περιστασιακές εξαιρέσεις είναι αποδεκτές, π.χ. όταν παραθέτετε χωρία σε εισαγωγικά). Απεναντίας, οι παρουσιάσεις PowerPoint για αυτόνομη μάθηση ενδέχεται να περιέχουν περισσότερο κείμενο, καθώς οι εκπαιδευόμενοι εστιάζουν μόνο στις πληροφορίες των διαφανειών και όχι στον εκπαιδευτή ή στην ομάδα.

Παρακάτω, αναφέρονται κάποιες διδακτικές μέθοδοι που συνιστώνται για την κατάρτιση στο πλαίσιο του έργου ENTRADA.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ	
Συνεδρίες με φυσική παρουσία	Αυτόνομη μάθηση / διαδικτυακή
<ul style="list-style-type: none"> ○ Διαλέξεις για εισαγωγή στο θεωρητικό υπόβαθρο Να μην διαρκούν περισσότερο από 15 λεπτά και να εμπλουτίζονται με διαδραστικές δραστηριότητες. ○ Διερευνητική διδασκαλία Θέστε ερωτήματα στην ομάδα και 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ατομικές δραστηριότητες Πρόκειται για γενικό όρο που αναφέρεται σε όλες τις δραστηριότητες που οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να υλοποιήσουν μόνοι τους. ○ Ανάλυση κειμένου ή οπτικού υλικού

λάβετε υπόψη τις εμπειρίες τους.

- **Ομαδικές δραστηριότητες (και μεταξύ ομοτίμων)**

Πρόκειται για γενικό όρο που αναφέρεται σε όλες τις δραστηριότητες που υλοποιούνται σε ομαδική βάση, είτε κατά τη διάρκεια μιας ομαδικής συζήτησης είτε για την προετοιμασία συγκεκριμένων θεμάτων/ ερωτήσεων σε μικρότερες ομάδες με ομοτίμους.

- **Συζητήσεις**

Εγείρετε ένα θέμα ή αναφέρετε μια δήλωση και ζητήστε από τους συμμετέχοντες να εκφράσουν την άποψή τους.

- **Ιδεοθύελλα/ Χαρτογράφηση ιδεών – νοητικών διεργασιών**

Μια εξαιρετική μέθοδος για να συλλέγετε πληροφορίες από την ομάδα εκπαιδευομένων και να τις συζητάτε περαιτέρω.

- **Παιχνίδι Υπόδυσης Ρόλων**

Οι εκπαιδευόμενοι έχουν την ευκαιρία να μπουν στη θέση κάποιου άλλου, υποδυόμενοι συγκεκριμένους χαρακτήρες και να βυθιστούν σε μια εμπειρία ενσυναίσθησης μέσα από το παιχνίδι υπόδυσης ρόλων.

- **Αφήγηση ιστοριών ή ανάπτυξη εικονογραφημένων σεναρίων**

Οι ιστορίες και τα σενάρια αποτελούν έναν πολύ καλό τρόπο για να μεταφέρετε κάποιο μήνυμα διαισθητικά. Τα εικονογραφημένα σενάρια είναι κατάλληλα για την οπτικοποίηση γεγονότων βήμα προς βήμα και για την καταγραφή εννοιολογικών ιδεών. Η αφήγηση είναι επωφελής είτε όταν ο εκπαιδευτής αφηγείται ιστορίες είτε όταν οι

Η παρακολούθηση εκπαιδευτικών βίντεο ή η ανάγνωση κειμένων σχετικών με το θέμα αποτελούν σημαντικό μέρος της αυτόνομης μάθησης. Δεν πρόκειται για φάση παθητικής κατανάλωσης περιεχομένου, αλλά για μια φάση στο πλαίσιο της οποίας συσχετίζονται διαφορετικοί πόροι τόσο μεταξύ τους όσο και με το γενικό θέμα.

- **Προβληματισμός**

Οι μαθητές παρακολουθούν ένα βίντεο ή διαβάζουν ένα κείμενο και καλούνται να προβληματιστούν σε συγκεκριμένα θέματα.

- **Αυτο-αξιολόγηση**

Για παράδειγμα, οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να συμπληρώσουν ερωτηματολόγια ή κουίζ σε μορφή ηλεκτρονικής φόρμας (π.χ. Φόρμες Google) και βλέπουν άμεσα τις ορθές απαντήσεις.

- **Ανάπτυξη της δικής τους ιστοεξερεύνησης**

Πρόκειται για μια κεντρική δραστηριότητα στην ενότητα 4, στο πλαίσιο της οποίας οι εκπαιδευόμενοι χρησιμοποιούν όλα όσα έχουν μάθει κατά την κατάρτιση και αναπτύσσουν τη δική τους ιστοεξερεύνηση για τους μετανάστες μαθητές τους.

εκπαιδευόμενοι καλούνται να δημιουργήσουν μια ιστορία.

○ **Αξιολόγηση**

Οι αξιολογήσεις πρέπει πάντα να επικεντρώνονται στο όφελος για τους εκπαιδευόμενους. Μια από τις προτεινόμενες μεθόδους είναι οι κύκλοι ανατροφοδότησης, στο πλαίσιο της οποίας οι εκπαιδευόμενοι δηλώνουν ποια στοιχεία θεωρούν περισσότερο χρήσιμα και εσωτερικεύουν.

Ενότητες κατάρτισης

ΕΝΟΤΗΤΑ 1.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΜΑΘΗΣΗ ΓΙΑ ΜΕΤΑΝΑΣΤΕΣ	
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1.1.1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ	
Διάρκεια δραστηριότητας	30 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input type="checkbox"/> Συζήτηση <input checked="" type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 1_gr.pptx <input type="checkbox"/> Φύλλα εργασίας σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): <input type="checkbox"/> Άλλο:
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Σύνδεση στο διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Ο εκπαιδευτής καλωσορίζει τους συμμετέχοντες στο έργο. Ακολούθως, γίνονται οι συστάσεις: οι συμμετέχοντες καλούνται να παρουσιάσουν τον εαυτό τους:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Όνομα ● Επάγγελμα ● Χρόνια εμπειρίας ● Επιπλέον, καλούνται να δώσουν ένα παράδειγμα μιας θετικής εμπειρίας μάθησης που είχαν ως ενήλικες και ένα παράδειγμα αρνητικής εμπειρίας.

	Αφού παρουσιάσουν όλοι τον εαυτό τους, ο εκπαιδευτής παρουσιάζει την ατζέντα του προγράμματος κατάρτισης. Αναφέρονται οι μαθησιακοί στόχοι κάθε ενότητας και οι συμμετέχοντες έχουν την ευκαιρία να υποβάλουν ερωτήσεις.
Αξιολόγηση	Ενεργή συμμετοχή στη δραστηριότητα
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1.1.2: ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΕΜΠΟΔΙΩΝ ΣΤΗ ΜΑΘΗΣΗ	
Διάρκεια δραστηριότητας	70 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input checked="" type="checkbox"/> Διάλεξη <input type="checkbox"/> Συζήτηση <input checked="" type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 1_gr.pptx <input type="checkbox"/> Φύλλα εργασίας σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input checked="" type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): <input checked="" type="checkbox"/> Άλλο: <ul style="list-style-type: none"> ● 1.2 Cards_Example Cases_gr.pdf ● 1.2 Task Sheet Example Cases_gr.pdf
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Σύνδεση στο διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Ο εκπαιδευτής διανέμει στον κάθε συμμετέχοντα 3-4 κάρτες με παραδείγματα εμποδίων στη μάθηση. Οι συμμετέχοντες διαβάζουν αυτές τις κάρτες και συμπληρώνουν το φύλλο εργασίας "Task Sheet Example Cases_gr" («Παραδείγματα περιπτώσεων»)</p> <p>Μετά από 10-15 λεπτά, οι συμμετέχοντες καλούνται να παρουσιάσουν τα παραδείγματά τους. Στη συνέχεια, τους ζητείται να συζητήσουν τη διαφορά μεταξύ «περιγραφής» και «ερμηνείας».</p>

	<p>Μετά από 15 λεπτά, ο εκπαιδευτής εισάγει τον ορισμό των «εμποδίων μάθησης» από την παρουσίαση Powerpoint.</p> <p>Οι συμμετέχοντες καλούνται επίσης να συζητήσουν τις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Γιατί είναι σημαντικό να έχουμε επίγνωση των εμποδίων στη μάθηση; • Γιατί είναι σημαντικό να κάνουμε τη διάκριση μεταξύ περιγραφής και ερμηνείας μιας κατάστασης; <p>Ακολούθως, ο εκπαιδευτής εξηγεί γιατί είναι σημαντικό να έχουμε επίγνωση των εμποδίων μάθησης, καθώς και των διαφόρων αιτιών τους.</p>
Αξιολόγηση	Ενεργή συμμετοχή στη δραστηριότητα
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1.1.3: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΤΙΚΗ ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗ	
Διάρκεια δραστηριότητας	15 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input checked="" type="checkbox"/> Διάλεξη <input type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 1_gr.pptx <input type="checkbox"/> Φύλλα εργασίας σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): <input type="checkbox"/> Άλλο:
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> • Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής • Κινητές συσκευές • Σύνδεση στο διαδίκτυο • Προβολέας

<p>Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)</p>	<p>Ο εκπαιδευτικός κάνει μια εισαγωγή στον όρο «συμβουλευτική καθοδήγηση» (οι ίδιες οδηγίες δίνονται και στην παρουσίαση PowerPoint).</p> <p>Η συμβουλευτική καθοδήγηση είναι μια προσανατολισμένη στις λύσεις μέθοδος, η οποία βασίζεται στην ανταλλαγή προβληματισμών και στην καθοδήγηση μέσω συμβουλών μεταξύ μιας ομάδας επαγγελματιών. Οι συμμετέχοντες συμβάλλουν ενεργά με τις δικές τους ιστορίες και παραδείγματα από την επαγγελματική τους ζωή και μοιράζονται τις εμπειρίες, τις οπτικές και τις γνώσεις τους με τους υπόλοιπους συμμετέχοντες.</p> <p>Στόχοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ανταλλαγή εμπειριών μέσω της συζήτησης μιας προσωπικής περίπτωσης/παραδείγματος • Θετική επίδραση από την ανταλλαγή εμπειριών με άτομα που εργάζονται σε έναν παρόμοιο επαγγελματικό τομέα • Διεύρυνση των γνώσεων μέσω κοινού αναστοχασμού για επαγγελματικές εμπειρίες. <p>Κανόνες:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Η επικοινωνία πρέπει να γίνεται πάντα με σεβασμό και εκτίμηση • Το να ακούμε προσεκτικά αποτελεί τη βασικότερη προτεραιότητα· μόνο το άτομο που έχει σειρά πρέπει να μιλά • Οι πληροφορίες παραμένουν εμπιστευτικές. <p>Τα βασικά σημεία του προγράμματος (λεπτομέρειες στην παρουσίαση PowerPoint):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Διανομή ρόλων • Περιγραφή περίπτωσης • Διευκρινιστικές ερωτήσεις • Ανατροφοδότηση • Παροχή πιθανών λύσεων • Σύνοψη <p>Οι συμμετέχοντες μπορούν να κάνουν ερωτήσεις.</p>
<p>Αξιολόγηση</p>	<p>-</p>
<p>Πηγές/επιπλέον σχετικό υλικό</p>	<p>Ritter, Gerhard: https://wb-web.de/wissen/lehren-lernen/lernbarrieren.html</p>
<p>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1.1.4: ΠΡΟΣΩΠΙΚΕΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΜΕ ΕΜΠΟΔΙΑ ΣΤΗ ΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΤΙΚΗ ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗ</p>	
<p>Διάρκεια</p>	<p>110 λεπτά</p>

δραστηριότητας	
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input type="checkbox"/> Συζήτηση <input checked="" type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input checked="" type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 1_gr.pptx <input type="checkbox"/> Φύλλα εργασίας σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): <input checked="" type="checkbox"/> Άλλο: 1.4 Task Sheet Personal Case_gr
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Σύνδεση στο διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Ατομικός αναστοχασμός: Οι συμμετέχοντες καλούνται να περιγράψουν ένα προσωπικό παράδειγμα από την επαγγελματική τους εμπειρία, όπου ήρθαν αντιμέτωποι με μαθησιακά εμπόδια τα οποία δεν μπορούσαν να υπερβούν. Η περιγραφή πρέπει να γίνει γραπτώς και να είναι όσο πιο λεπτομερής γίνεται, αλλά και να περιλαμβάνει την προσπάθεια που έγινε για υπέρβαση των εμποδίων (20-30 λεπτά).</p> <p>➤ Οδηγίες, βλ. “1.4 Task Sheet Personal Case_gr” («Προσωπική μελέτη περίπτωσης – Φύλλο εργασίας»)</p> <p>Οι συμμετέχοντες κάνουν μια μικρή σύνοψη της προσωπικής τους περίπτωσης σε όλη την ομάδα. Ακολούθως, αποφασίζουν ποιες δύο περιπτώσεις θέλουν να παρουσιάσουν στην ολομέλεια της τάξης στο πλαίσιο της Ενότητας 1 και ποια περίπτωση θέλουν να παρουσιάσουν στην Ενότητα 2.1. (το άτομο που θα παρουσιάσει στην Ενότητα 2.1. πρέπει να μπορεί να κάνει την παρουσίαση στα αγγλικά) (5-10 λεπτά)</p> <p>Πραγματοποιείται η συμβουλευτική καθοδήγηση για τη μία ή και τις δύο περιπτώσεις (40-60 λεπτά).</p> <p><i>Σημείωση: ο χρόνος που χρειάζεται για κάθε συνεδρία</i></p>

	<p>συμβουλευτικής καθοδήγησης εξαρτάται από το πόσες περιπτώσεις πρέπει να συζητηθούν (αν γίνουν δύο γύροι, αφιερώστε 40 λεπτά σε κάθε γύρο).</p> <p>Μετά τη συμβουλευτική καθοδήγηση, οι συμμετέχοντες συζητούν ιδέες για το πώς μπορούν να αντιμετωπίσουν τα εμπόδια στη μάθηση και παίρνουν σημειώσεις στο φύλλο εργασίας (10-20 λεπτά).</p>
Αξιολόγηση	Ενεργή συμμετοχή στη δραστηριότητα
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1.1.5: ΔΙΑΣΑΦΗΝΙΣΗ ΠΡΟΣΔΟΚΙΩΝ	
Διάρκεια δραστηριότητας	15 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input checked="" type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: <input type="checkbox"/> Φύλλα εργασίας σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): <input checked="" type="checkbox"/> Άλλο: Padlet
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Σύνδεση στο διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Οι συμμετέχοντες καλούνται να συμπληρώσουν ένα padlet στο οποίο αναφέρουν τις προσδοκίες τους από το Πρόγραμμα Κατάρτισης. Ως εκπαιδευτής, πρέπει να δημιουργήσετε έναν δωρεάν λογαριασμό στο Padlet και να δημιουργήσετε ένα padlet για τους εκπαιδευόμενούς σας. Είναι πολύ εύκολο! Προτείνουμε αυτό το εργαλείο, ωστόσο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποιο άλλο εργαλείο αν προτιμάτε.</p>
Αξιολόγηση	Ενεργή συμμετοχή στη δραστηριότητα.

Πηγές/επιπλέον σχετικό υλικό	https://padlet.com/
---------------------------------	---

Ενότητα 1.2 ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ: Ψηφιακή μάθηση για μετανάστες	
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1.2.1: ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ	
Διάρκεια δραστηριότητας	60 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input type="checkbox"/> Συζήτηση <input checked="" type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 1_Follow up_gr <input type="checkbox"/> Φύλλα εργασίας σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): <input checked="" type="checkbox"/> Άλλο: Padlet
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Σύνδεση στο διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Ο εκπαιδευτής κάνει μια μικρή σύνοψη όλων όσων έχουν υλοποιηθεί κατά τη διάρκεια όλου του προγράμματος.</p> <p>Οι συμμετέχοντες καλούνται να ανατρέξουν στο padlet που έχουν δημιουργήσει στην Ενότητα 1.5 και να συζητήσουν τις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Οι προσδοκίες σας έχουν εκπληρωθεί; - Ποια είναι τα διδάγματα που έχετε αντλήσει; - Τι σας άρεσε περισσότερο στο πρόγραμμα; - Τι πρέπει να βελτιωθεί;

Αξιολόγηση	Ενεργή συμμετοχή στη δραστηριότητα
Πηγές/επιπλέον σχετικό υλικό	https://padlet.com/

Ενότητα 2.1 Ξεπερνώντας τα εκπαιδευτικά εμπόδια κατά την παροχή εκπαίδευσης σε ενήλικους μετανάστες

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.1.1: ΚΑΛΩΣΟΡΙΣΜΑ & ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Διάρκεια δραστηριότητας	30 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input type="checkbox"/> Συζήτηση <input checked="" type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 2.1_gr.pptx <input type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): <input checked="" type="checkbox"/> Άλλο: Έγχρωμες κάρτες (για τον σχηματισμό ομάδων)
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Καλωσήρθατε στο Πρόγραμμα Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης του έργου ENTRADA. Παρουσιάστε το πρόγραμμα για την Ενότητα 2.1</p> <p>Κατά το εισαγωγικό μέρος, θέστε τις ακόλουθες τρεις ερωτήσεις στους συμμετέχοντες:</p>
Απευθυνθείτε στον εκπαιδευτή ή στον εκπαιδευόμενο αναλόγως του	<p>1. Πόσα χρόνια απασχολείστε στον τομέα για την ένταξη; (γραμμή)</p> <p>2. Χρειάστηκε να αντιμετωπίσετε συχνά εμπόδια κατά την παροχή εκπαίδευσης; Ναι/Όχι (πεδία)</p> <p>3. Γνωρίζετε κατάλληλες μεθόδους για να σας βοηθήσουν να ξεπεράσετε τα εμπόδια αυτά; Ναι/Όχι (πεδία)</p> <p>Ο κάθε συμμετέχων παρουσιάζεται απαντώντας, επιπλέον, και στα</p>

<p>εκπαιδευτικού περιβάλλοντος</p>	<p>πιο κάτω ερωτήματα για σκοπούς καλύτερης γνωριμίας με τους υπόλοιπους εκπαιδευόμενους:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Όνομα ● Χώρα προέλευσης ● Σε ποιο πεδίο εργάζεστε; ● Για ποιο λόγο αποφασίσατε να συμμετάσχετε σε αυτό το πρόγραμμα κατάρτισης; (συσχετισμός με μαθησιακά εμπόδια) ● Ποια είναι η αγαπημένη σας εκπαιδευτική δραστηριότητα; <p>Καθοδηγήστε τους συμμετέχοντες, έτσι ώστε να μπαίνουν σε σειρά από τον συμμετέχοντα με την μικρότερη εμπειρία στον συμμετέχοντα με τη μεγαλύτερη εμπειρία.</p> <p>Στο τέλος της δραστηριότητας αυτής, όλοι οι συμμετέχοντες συστήνονται στους υπόλοιπους εκπαιδευόμενους απαντώντας στα ερωτήματα που τους θέσατε.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Μπορείτε να δίνετε μία έγχρωμη κάρτες στους συμμετέχοντες που ολοκληρώνουν την παρουσίασή τους. Οι κάρτες αυτές θα χρησιμεύσουν και ως βάση για να σχηματίσετε τις ομάδες για την συζήτηση που θα ακολουθήσει αργότερα σε μικρές ομάδες (μέχρι και 4 άτομα ανά ομάδα)· ιδανικά, σε κάθε ομάδα συμμετέχουν τόσο άτομα με μεγάλη όσο και άτομα με μικρότερη εμπειρία.
<p>Αξιολόγηση</p>	<p>Ο/Η κάθε συμμετέχων/-ουσα παρουσιάζει τον εαυτό του/της και μαθαίνει για το υπόβαθρο των υπόλοιπων συμμετεχόντων.</p>
<p>Πηγές/ επιπλέον σχετικό υλικό</p>	<p>-</p>
<p>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.1.2: ΕΜΠΟΔΙΑ ΣΤΗ ΜΑΘΗΣΗ: ΣΥΝΟΨΗ</p>	
<p>Διάρκεια δραστηριότητας</p>	<p>20 λεπτά</p>
<p>Εκπαιδευτικό περιβάλλον</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία</p> <p><input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή</p>
<p>Τύπος δραστηριότητας</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Διάλεξη</p> <p><input type="checkbox"/> Συζήτηση</p> <p><input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα</p> <p><input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα</p> <p><input type="checkbox"/> Άλλο:</p>
<p>Πόροι</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 2.1_gr.pptx</p> <p><input type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ηλεκτρονική μορφή:</p> <p><input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος:</p>

	<input type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): <input type="checkbox"/> Άλλο:
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα) Απευθυνθείτε στον εκπαιδευτή ή στον εκπαιδευόμενο αναλόγως του εκπαιδευτικού περιβάλλοντος	Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να θυμηθούν και να συζητήσουν τους πιθανούς λόγους για τους οποίους υπάρχουν εκπαιδευτικά/μαθησιακά εμπόδια (γίνεται μια σύνοψη όσων συζητήθηκαν στην Ενότητα 1) – 15 λεπτά Ο εκπαιδευτής ανακεφαλαιώνει τους βασικούς λόγους που υπάρχουν εμπόδια στη μάθηση.
Αξιολόγηση	Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν για ποιους λόγους είναι σημαντικό να συζητούνται τα μαθησιακά εμπόδια.
Πηγές/επιπλέον σχετικό υλικό	-
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.1.3: ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΤΙΚΗ ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗ	
Διάρκεια δραστηριότητας	170 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input type="checkbox"/> Συζήτηση <input checked="" type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 2.1_gr.pptx <input type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input checked="" type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart):

	<input checked="" type="checkbox"/> Άλλο: Σημειωματάρια
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> • Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής • Κινητές συσκευές • Διαδίκτυο • Προβολέας
<p>Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)</p> <p>Απευθυνθείτε στον εκπαιδευτή ή στον εκπαιδευόμενο αναλόγως του εκπαιδευτικού περιβάλλοντος</p>	<p>Σχηματίζονται δύο ομάδες. Ένα άτομο ορίζεται ως αφηγητής υποθέσεων και άλλο ένα ως υπεύθυνο για να κρατά σημειώσεις. Θα ακολουθήσουν 2-3 γύροι συμβουλευτικής καθοδήγησης (ο/η κάθε συμμετέχων/-ουσα παρουσιάζει την περίπτωση του/της).</p> <p>Βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Πρώτος γύρος συμβουλευτικής καθοδήγησης (40-60 λεπτά) • Δεύτερος γύρος συμβουλευτικής καθοδήγησης (40-60 λεπτά) <p><i>Σημείωση: ο απαιτούμενος χρόνος για κάθε γύρο εξαρτάται από τον αριθμό των υποθέσεων που θα συζητηθούν (εάν θα πραγματοποιηθούν 3 γύροι, υπολογίστε 40 λεπτά ανά γύρο)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Μετά τους γύρους συμβουλευτικής καθοδήγησης, κάθε ομάδα δημιουργεί ένα διάγραμμα, βασισμένο στις σημειώσεις του μέλους της ομάδας που ανέλαβε να κρατά σημειώσεις, απαντώντας στο εξής ερώτημα: «Ποιες θεωρείτε ότι είναι καλές στρατηγικές για την αντιμετώπιση των μαθησιακών εμποδίων;» (15-20 λεπτά) • Παρουσίαση στρατηγικών στην ολομέλεια της τάξης (10-15 λεπτά) <p>Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει τέσσερις σημαντικές πτυχές για την αντιμετώπιση των εμποδίων (PowerPoint) (10-15 λεπτά).</p>
Αξιολόγηση	Οι συμμετέχοντες μοιράζονται πληροφορίες και προσωπικές τους εμπειρίες για την επιτυχή αντιμετώπιση εκπαιδευτικών/ μαθησιακών εμποδίων.
Πηγές/ επιπλέον σχετικό υλικό	Βλ.: Ritter, Gerhard: https://wb-web.de/wissen/lehren-lernen/lernbarrieren.html
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.1.4: ΑΝΑΚΕΦΑΛΑΙΩΣΗ & ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ	
Διάρκεια δραστηριότητας	20 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input checked="" type="checkbox"/> Διάλεξη <input type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα

	<input checked="" type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 2.1_gr.pptx <input type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input checked="" type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): Κανόνες για τον καθορισμό της διαδικασίας συμβουλευτικής από ομοτίμους <input type="checkbox"/> Άλλο:
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα) Απευθυνθείτε στον εκπαιδευτή ή στον εκπαιδευόμενο αναλόγως του εκπαιδευτικού περιβάλλοντος	<p>Ο εκπαιδευτής ανακεφαλαιώνει περιληπτικά τα κύρια σημεία της ενότητας και δίνει την ευκαιρία στους συμμετέχοντες να υποβάλουν ερωτήσεις.</p> <p>Οι συμμετέχοντες αναστοχάζονται ατομικά για όσα έχουν μάθει ή όσα θα κρατήσουν από όσα έμαθαν και παίρνουν σημειώσεις στη βάση των ακόλουθων ερωτήσεων: Τι θα κρατήσω από το μάθημα; Τι μπορώ να εφαρμόσω κατά την εργασία μου; Τι πρόκειται να κάνω διαφορετικά στο εξής;</p> <p>Μέθοδος αναστοχασμού: Ο/η κάθε συμμετέχων/-ουσα προσπαθεί με ΜΙΑ πρόταση να εκφράσει τις εντυπώσεις του/της.</p> <p>Αναστοχασμός: Ο/η κάθε συμμετέχων/-ουσα συνοψίζει σε ΜΙΑ πρόταση τις εντυπώσεις του/της στην ολομέλεια της τάξης.</p>
Αξιολόγηση	Οι συμμετέχοντες παρέχουν ανατροφοδότηση.
Πηγές/ επιπλέον σχετικό υλικό	-

ΕΝΟΤΗΤΑ 2.2

ΞΕΠΕΡΝΩΝΤΑΣ ΤΑ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΑ ΕΜΠΟΔΙΑ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΠΑΡΟΧΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΣΕ ΕΝΗΛΙΚΟΥΣ ΜΕΤΑΝΑΣΤΕΣ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.2.1: ΤΙ ΕΙΝΑΙ «ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ»;

Διάρκεια δραστηριότητας	15 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση / διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input checked="" type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: <input type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input checked="" type="checkbox"/> Πίνακας τάξης ή σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart) <input checked="" type="checkbox"/> Άλλα: Στυλό και χαρτί / Χαρτάκια σημειώσεων (post-its) για τους συμμετέχοντες
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Διαδίκτυο ● Προβολέας ● Πίνακας τάξης ή σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart)
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Καλωσορίστε στους συμμετέχοντες στην ενότητα. Πριν ξεκινήσετε τη συζήτηση για τα πολιτισμικά εμπόδια, πρέπει πρώτα να αποσαφηνίσετε τι είναι «πολιτισμός».</p> <p>Διανείμετε τα χαρτάκια σημειώσεων (post-its) και ζητήστε από τους συμμετέχοντες να γράψουν σε αυτά τι σημαίνει «πολιτισμός» για</p>

	<p>τους ίδιους και ποια στοιχεία εκλαμβάνουν ως στοιχεία πολιτισμού. Δώστε τους 5 λεπτά για να γράψουν λέξεις κλειδιά. Εντωμεταξύ, σχεδιάστε ένα παγόβουνο στον πίνακα ή σε φύλλο χαρτιού (μπορείτε να το σχεδιάσετε και πριν από τη συνεδρία) και βεβαιωθείτε ότι έχετε συμπεριλάβει στο σχέδιο σας και τη στάθμη της θάλασσας, ούτως ώστε οι συμμετέχοντες να μπορούν να διακρίνουν τα τμήματα του παγόβουνου που βρίσκονται πάνω και κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας. Εάν είναι δυνατόν, να μην δείξετε το σχέδιο με το παγόβουνο στους συμμετέχοντες πριν ολοκληρώσουν την εργασία που τους αναθέσατε.</p> <p>Ακολούθως, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να κολλήσουν τα χαρτάκια σημειώσεων στο παγόβουνο, αφού αποφασίσουν κατά πόσο οι λέξεις κλειδιά που αναφέρονται σε στοιχεία πολιτισμού είναι ορατά/ εξωτερικά ή αόρατα/ εσωτερικά . Σε περίπτωση που τα στοιχεία πολιτισμού είναι ορατά/ εξωτερικά, θα πρέπει να κολλήσουν τα χαρτάκια σημειώσεων στο μέρος του παγόβουνου που βρίσκεται πάνω από την επιφάνεια της θάλασσας, ενώ, σε αντίθετη περίπτωση, στο κομμάτι κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας.</p> <p>Μην σβήσετε/αφαιρέσετε το σχέδιο με το παγόβουνο από τον πίνακα και συνεχίστε με την επόμενη δραστηριότητα.</p> <p><u>Εναλλακτικά</u>, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ιστοσελίδα «Answergarden.ch» για αυτή τη δραστηριότητα, που δεν απαιτεί τη χρήση χαρτιού, αλλά προϋποθέτει ότι ο κάθε συμμετέχων έχει κινητό τηλέφωνο και σύνδεση στο διαδίκτυο. Δημιουργήστε το δικό σας παγόβουνο ή απλά κάντε κλικ σε αυτόν τον σύνδεσμο: https://answergarden.ch/1347073</p>
Αξιολόγηση	Οι απαντήσεις των συμμετεχόντων (είτε στα χαρτάκια σημειώσεων ή στον ιστότοπο answergarden.ch)
Πηγές / Επιπλέον σχετικό υλικό	Σύνδεσμος στον ιστότοπο Answergarden: https://answergarden.ch/1347073
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.2.2: ΟΡΙΣΜΟΣ «ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ»	
Διάρκεια δραστηριότητας	15 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση / διαδικτυακή

Τύπος δραστηριότητας	<input checked="" type="checkbox"/> Διάλεξη <input checked="" type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 2.2_Intercultural Awareness_gr.pptx <input type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): <input type="checkbox"/> Άλλο:
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Χρησιμοποιήστε τη σύντομη παρουσίαση PowerPoint για τον πολιτισμό και διαβάστε το κείμενο στις σημειώσεις της παρουσίασης.</p> <p>Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να επαναξιολογήσουν τη θέση που έβαλαν τα χαρτάκια σημειώσεων στο σχέδιο με το παγόβουνο και το περιεχόμενό τους. Μήπως θέλουν να προσθέσουν κι άλλα χαρτάκια σημειώσεων ή να αλλάξουν τη θέση κάποιου/-ων; Δώστε τους το περιθώριο να προσθέσουν ή να επανατοποθετήσουν τα χαρτάκια σημειώσεων και ζητήστε τους να εξηγήσουν σύντομα τις προσθήκες/αλλαγές που θα κάνουν. Σε περίπτωση που κανείς δεν προθυμοποιείται να προσθέσει/ να κάνει κάποια αλλαγή στη θέση των post-its, αλλά εσείς διαπιστώσετε ότι απαιτείται κάποια αναδιάταξη, κάντε οι ίδιοι τις αλλαγές και εξηγήστε το σκεπτικό σας.</p>
Αξιολόγηση	Προβληματισμός για στοιχεία πολιτισμού μέσα από την αναδιάταξη στα χαρτάκια σημειώσεων.
Πηγές / Επιπλέον σχετικό υλικό	Έργο Exemplar: https://exemplars.eu/en/e-learning-portal/io1-integration-leaders-curriculum/:elearning_action/open/coursepageid/215
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.2.3: ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΗΣ «ΕΝΤΡΑΔΙΑΣ»	
Διάρκεια δραστηριότητας	120 λεπτά

Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση / διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input type="checkbox"/> Συζήτηση <input checked="" type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα: Παιχνίδι υπόδυσης ρόλων <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: <input checked="" type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ηλεκτρονική μορφή: <ul style="list-style-type: none"> • ENTRADA_IO2_Module 2.2_Handout Architects_gr.pdf • ENTRADA_IO2_Module 2.2_Handout Entradians_gr.pdf <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): <input type="checkbox"/> Άλλο:
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> • Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής • Κινητές συσκευές • Διαδίκτυο • Προβολέας • Χαρτί/ χαρτόνια, χάρακες, ψαλίδια, μολύβια, κολλητική ταινία ή/και κόλλα, σχοινί • 2 ξεχωριστοί χώροι για τις ομάδες
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Σε αυτή την ομαδική δραστηριότητα, οι συμμετέχοντες μέσα από το παιχνίδι υπόδυσης ρόλων θα βιώσουν ένα πολιτισμικό σοκ και θα πρέπει να βρουν επιτυχημένες στρατηγικές επικοινωνίας για να ξεπεράσουν τα πολιτισμικά εμπόδια.</p> <p>Με λίγα λόγια, μια ομάδα αρχιτεκτόνων αποστέλλεται στην απομονωμένη χώρα «Εντραδία» με στόχο να διδάξει στους ντόπιους τον τρόπο κατασκευής μιας γέφυρα, κάτι που θα βελτιώσει την ποιότητα της ζωής τους.</p> <p>Για την πρακτική αυτή άσκηση, χωρίστε τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες: στους κατοίκους της «Εντραδίας» και στους αρχιτέκτονες. Χωρίς πολλές εξηγήσεις προς τους συμμετέχοντες, βεβαιωθείτε ότι σε κάθε ομάδα υπάρχουν και άνδρες και γυναίκες, καθώς είναι σημαντικό για το παιχνίδι να υπάρχουν και στις δύο ομάδες</p>

εκπροσώπηση και από τα δύο φύλα. Σε περίπτωση που αυτό δεν είναι δυνατό, μπορείτε να βρείτε μια άλλη δυαδική μορφή διάκρισης, για παράδειγμα το χρώμα των μαλλιών, διαφορετικά χρησιμοποιήστε αυτοκόλλητα για να προσδιορίσετε εάν ένα άτομο θεωρείται «άνδρας» ή «γυναίκα» στο παιχνίδι.

Εάν υπάρχουν περισσότερα από 12 άτομα, κάποιοι συμμετέχοντες μπορούν να αναλάβουν τον ρόλο των παρατηρητών. Αυτοί θα αναλάβουν να κρατούν σημειώσεις ή/και να βγάζουν φωτογραφίες παρατηρώντας την υλοποίηση της δραστηριότητας από εξωτερική σκοπιά. Οι απόψεις και οι ιδέες που θα διατυπώσουν, ως εξωτερικοί παρατηρητές, θα είναι πολύτιμες στο στάδιο της αναφοράς.

Στη συνέχεια, οι ομάδες θα μεταβούν σε ξεχωριστούς χώρους και θα τους δοθούν οι οδηγίες αναλόγως του ρόλου που θα υποδυθούν. Ο εκπαιδευτής θα διαβάσει τις οδηγίες στις δύο ομάδες ξεχωριστά και οι ομάδες θα έχουν κάποιο χρόνο στη διάθεσή τους για να προετοιμαστούν πριν από την εφαρμογή αυτής της άσκησης.

Προσοχή:

Οι αρχιτέκτονες δεν θα πρέπει να κατασκευάσουν τη γέφυρα για λογαριασμό των κατοίκων της «Εντραδίας», αλλά θα πρέπει να εξηγήσουν το σχέδιό τους και τη διαδικασία, καθώς και να καθοδηγήσουν τους «Εντραδιανούς» χωρίς καν να αγγίξουν τα υλικά (χαρτί, κολλητική ταινία, σχοινί, ψαλίδι, χάρακας, μολύβια). Ταυτόχρονα, θα πρέπει να διασφαλίσουν ότι όλα τα υλικά θα χρησιμοποιηθούν τουλάχιστον από μία φορά κατά την κατασκευαστική διαδικασία.

Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να ελέγχει συνεχώς τον χρόνο για τις δύο ομάδες και να τις κρατά ενημέρες για τον χρόνο που τους απομένει. Προτείνουμε ο χρόνος να κατανεμηθεί στις διάφορες εργασίες των ομάδων ως εξής:

- 15 λεπτά: ανάγνωση οδηγιών, κατάρτιση πλάνου από τους αρχιτέκτονες, εκδήλωση πολιτισμικών πρακτικών και συμπεριφορών από τους κατοίκους της «Εντραδίας».
- 5 λεπτά: επιλέγονται 2 αρχιτέκτονες και επισκέπτονται την «Εντραδία» για 5 λεπτά (ο εκπαιδευτής συνοδεύει τους 2 επιλεγμένους αρχιτέκτονες προς/ από την «Εντραδία»).
- 15 λεπτά: οι 2 αρχιτέκτονες συζητούν με τους υπόλοιπους αρχιτέκτονες και προσαρμόζουν το σχέδιο για την κατασκευή

	<p>της γέφυρας.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 25 λεπτά: όλοι οι αρχιτέκτονες μαζί πηγαίνουν στην «Εντραδία» και διδάσκουν στους κατοίκους της χώρας πώς να κατασκευάσουν τη γέφυρα. - 45 λεπτά: αναφορά και ομαδική συζήτηση. <p>Η «παγίδα» είναι ότι οι «Εντραδιανοί» έχουν συγκεκριμένους πολιτισμικούς κανόνες που ακολουθούν σε σχέση με τη χρήση των αντικειμένων, τον χαιρετισμό και την επικοινωνία μεταξύ τους και, επίσης, με τη χρήση της γλώσσας, καθώς δεν υπάρχει έκφραση για το «όχι».</p> <p>Στο στάδιο της αναφοράς, να θέσετε ερωτήσεις στους συμμετέχοντες για την εμπειρία τους αυτή χρησιμοποιώντας, εάν θέλετε, τις ακόλουθες κατευθυντήριες ερωτήσεις. Κατά τη συζήτηση, να καταγράφετε στον πίνακα τα βιώματα των συμμετεχόντων στο παιχνίδι υπόδυσης ρόλων, καθώς και τις απόψεις και τις ιδέες των παρατηρητών, εάν υπάρχουν. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να περιγράψουν την κατάσταση βάσει όσων είδαν και βίωσαν.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Τι είδους πολιτισμικά εμπόδια παρατηρήσατε; (Λάβετε υπόψη ότι οι αρχιτέκτονες ενδέχεται να μην αντιλήφθηκαν ακόμη επακριβώς τα πρότυπα συμπεριφοράς στην «Εντραδία» - παραχωρήστε περιθώριο χρόνου για να προσπαθήσουν να τα μαντέψουν – αρχικά, οι αρχιτέκτονες και, στη συνέχεια, οι παρατηρητές) - Ποια γεγονότα μπορείτε να διατυπώσετε σχετικά με αυτή την εμπειρία και τους κατοίκους της «Εντραδίας»; - Τι συναισθήματα παρατηρήσατε στους άλλους και στον εαυτό σας; - Ποιες ιδέες και αντιλήψεις εκφράστηκαν και παρατηρήθηκαν; - Θεωρείτε ότι ερμηνεύσατε αμέσως την κατάσταση χωρίς να λάβετε υπόψη τις διαφορές σας στα πολιτισμικά πρότυπα συμπεριφοράς; - Πώς ήταν η εμπειρία για τους «Εντραδιανούς»; Πώς αισθανθήκατε που έπρεπε να μάθετε τις συνήθειες ενός διαφορετικού πολιτισμού και να συμμορφωθείτε με τους κανόνες αυτούς σε τόσο σύντομο χρονικό διάστημα; - Οι άνθρωποι τείνουν να αναμένουν από τους άλλους να σκέφτονται και να ενεργούν όπως οι ίδιοι. Πώς αυτή η διαπίστωση έπαιξε ρόλο στην άσκηση; - Επηρέασε το πολιτισμικό σας υπόβαθρο τον τρόπο που
--	---

	<p>υποδυθήκατε τον ρόλο σας κατά την άσκηση;</p> <p>Μπορείτε να αξιοποιήσετε όλες τις ερωτήσεις ή να επιλέξετε μερικές, ανάλογα με το χρονικό περιθώριο που απομένει μέχρι τη λήξη της συνεδρίας. Αφήστε τους συμμετέχοντες να εκφραστούν χωρίς να διακόπτετε τη συζήτηση. Η ανταλλαγή απόψεων μεταξύ των συμμετεχόντων είναι πιο σημαντική από την κάλυψη όλων των θεμάτων, που δίνονται πιο πάνω.</p> <p>Η άσκηση αυτή είναι μια έντονη δραστηριότητα. Όλοι οι συμμετέχοντες βιώνουν μια συναρπαστική εμπειρία και έρχονται αντιμέτωποι με ένα εντελώς διαφορετικό πολιτισμό, ενώ προσπαθούν, παράλληλα, να επιτύχουν έναν κοινό στόχο.</p> <p>Μετά την άσκηση αυτή, θα πρέπει να ακολουθήσει ένα σύντομο διάλειμμα.</p>
Αξιολόγηση	Ενεργή συμμετοχή στην ομαδική δραστηριότητα και συζήτηση.
Πηγές / Επιπλέον σχετικό υλικό	<p>https://www.nonformality.org/wp-content/uploads/2006/03/derdians.pdf</p> <p>https://interfaithalliance.org/cms/assets/uploads/2016/09/Deridian-and-Engineers-Role-Playing.pdf</p> <p>https://www.yourskills.eu/fileadmin/user_upload/yourskills/0 uebergreifend/Module 3 EN.pdf</p>
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.2.4: ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΝΤΑΣ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΟ ΦΑΚΟ	
Διάρκεια δραστηριότητας	15 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση / διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input checked="" type="checkbox"/> Διάλεξη <input checked="" type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:

<p>Πόροι</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 2.2_gr.pptx</p> <p><input type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ηλεκτρονική μορφή:</p> <p><input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος:</p> <p><input type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart):</p> <p><input type="checkbox"/> Άλλο:</p>
<p>Απαιτούμενα υλικά</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Διαδίκτυο ● Προβολέας
<p>Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)</p>	<p>Ο τρόπος που βλέπουμε και ερμηνεύουμε τον κόσμο γύρω μας επηρεάζεται από την πολιτισμική μας οπτική.</p> <p>Προβάλετε την παρουσίαση Powerpoint στους συμμετέχοντες και δώστε τους λίγο χρόνο για να αφομοιώσουν τα μηνύματα της ιστορίας. Στη συνέχεια, συζητήστε την ιστορία στην ολομέλεια.</p> <p>Ας διερευνήσουμε, μέσα από το ακόλουθο παράδειγμα, πώς οι αξίες, οι στάσεις, οι ιδέες, οι πεποιθήσεις και οι αντιλήψεις, που αποτελούν βασικά δομικά στοιχεία του πολιτισμού μας, επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε άλλους πολιτισμούς.</p> <p>Η ιστορία:</p> <p>Είμαστε στην Αυστρία. Στην Αυστρία διαμένουν περίπου 8,9 εκατομμύρια άνθρωποι. Η συντριπτική πλειοψηφία των Αυστριακών γεννήθηκε στην Αυστρία και αυτοπροσδιορίζονται ως Αυστριακοί εδώ και πολλές γενιές. Από τον καιρό που οι πρώτοι άνθρωποι εγκαταστάθηκαν σε αυτή την περιοχή έως τώρα και πιθανόν και στο μέλλον, οι άνθρωποι που γεννιούνται εδώ είχαν και θα συνεχίσουν να έχουν 2 μάτια, 2 αυτιά, 2 χέρια, 2 πόδια, μία μύτη και ένα στόμα – και ένα ζευγάρι κόκκινα γυαλιά ηλίου, που το χρώμα τους γίνεται ολοένα και πιο σκούρο με την πάροδο του χρόνου.</p> <p>Κανείς δεν αναρωτήθηκε ποτέ για την ύπαρξη αυτών των κόκκινων γυαλιών ηλίου ούτε τα αμφισβήτησε, καθώς θεωρούνται τόσο φυσικά για τους Αυστριακούς όσο και τα μέλη του σώματός τους. Αυτά τα κόκκινα γυαλιά ηλίου είναι κατασκευασμένα από ειδικό υλικό που τους δίνει το κόκκινο χρώμα: τις κοινές αξίες, στάσεις, ιδέες, πεποιθήσεις, νοητικές διεργασίες και αντιλήψεις που έχουν όσοι γεννήθηκαν και μεγάλωσαν στην Αυστρία. Όλα όσα έχουν μάθει και</p>

θα μάθουν οι Αυστριακοί έχουν αποτυπωθεί στο μυαλό τους μέσα από αυτά τα κόκκινα γυαλιά ηλίου και έτσι φιλτράρονται και ερμηνεύονται από αυτούς. Τα κόκκινα γυαλιά ηλίου αντιπροσωπεύουν τις αξίες, τις συνήθειες και τις πεποιθήσεις του αυστριακού πολιτισμού.

Πολύ μακριά από την Αυστρία βρίσκεται η Κύπρος. Στην Κύπρο διαμένουν περίπου 1,2 εκατομμύρια άνθρωποι, οι οποίοι αυτοπροσδιορίζονται ως Κύπριοι εδώ και πολλές γενιές. Από τον καιρό που οι πρώτοι άνθρωποι εγκαταστάθηκαν σε αυτή την περιοχή έως τώρα και πιθανόν και στο μέλλον, οι άνθρωποι που γεννιούνται εδώ, είχαν και θα συνεχίσουν να έχουν 2 μάτια, 2 αυτιά, 2 χέρια, 2 πόδια, μία μύτη και ένα στόμα - και ένα ζευγάρι κίτρινα γυαλιά ηλίου.

Κανείς δεν αναρωτήθηκε ποτέ για την ύπαρξη αυτών των κίτρινων γυαλιών ηλίου ούτε τα αμφισβήτησε, καθώς θεωρούνται τόσο φυσικά για τους Κύπριους όσο και τα μέλη του σώματός τους. Όλα όσα έχουν μάθει και θα μάθουν οι Κύπριοι έχουν αποτυπωθεί στο μυαλό τους μέσα από αυτά τα κίτρινα γυαλιά ηλίου και έτσι φιλτράρονται και ερμηνεύονται από αυτούς. Τα κίτρινα γυαλιά ηλίου αντιπροσωπεύουν τις αξίες, τις συνήθειες και τις πεποιθήσεις του κυπριακού πολιτισμού.

Το τοπίο στην Αυστρία, λόγω της γεωγραφικής της θέσης, χαρακτηρίζεται από βουνά, λίμνες και αλπικά λιβάδια. Ωστόσο, οι Αυστριακοί λατρεύουν να ταξιδεύουν στη θάλασσα και να την απολαμβάνουν, καθώς η χώρα τους δεν είναι παραθαλάσσια. Ας υποθέσουμε ότι ένα άτομο από την Αυστρία ταξιδεύει στην Κύπρο για να απολαύσει τις παραλίες και την τοπική κουζίνα. Μετά από μία βδομάδα διακοπών, το ίδιο άτομο αποφασίζει να παρατείνει τη διαμονή του στο νησί και να μάθει όσα περισσότερα μπορεί για την Κύπρο, τους ντόπιους και τον πολιτισμό της. Ένας Κύπριος προσφέρει στον Αυστριακό ένα ζευγάρι κίτρινα γυαλιά ηλίου για να επιτείνει την εμπειρία του και να τον βοηθήσει να δει τη χώρα και τις παραδόσεις της μέσα από τα μάτια ενός ντόπιου. Ο Αυστριακός ταξιδιώτης έμεινε στην Κύπρο για τρεις μήνες και δεν έβγαλε ποτέ τα κίτρινα γυαλιά ηλίου. Ταξίδεψε σε όλη τη χώρα, γνώρισε πολλούς νέους φίλους, συμμετείχε σε διάφορες εκδηλώσεις και κάθε είδους κοινωνική δραστηριότητα. Ωστόσο, τα ταξίδια κάποτε τελειώνουν. Έτσι, ο Αυστριακός επέστρεψε στη χώρα του βέβαιος ότι έμαθε τα πάντα για τις αξίες, τις συνήθειες, την ιστορία, τις στάσεις, τις ιδέες και τις

	<p>πεποιθήσεις των Κυπρίων. Ήταν σίγουρος για αυτό, καθώς φορούσε συνέχεια τα κίτρινα γυαλιά ηλίου, όπως όλοι οι Κύπριοι, και επομένως είδε την Κύπρο «όπως πραγματικά είναι». Όταν βρέθηκε με τους φίλους του στην Αυστρία, αυτοί τον ρώτησαν πώς ήταν η εμπειρία του στην Κύπρο. Ο Αυστριακός ταξιδιώτης με υπερηφάνεια δήλωσε στους φίλους του ότι η Κύπρος είναι εντελώς «πορτοκαλιά».</p> <p>Τι συνέβη; Πώς μπορεί να μεταφερθεί αυτή η ιστορία στην πραγματικότητα; Ποιο είναι το βαθύτερο νόημα; Βιώσατε ποτέ οι ίδιοι κάτι αντίστοιχο;</p> <p>Συζητήστε τις πιο πάνω ερωτήσεις, προτού προχωρήσετε στην επόμενη δραστηριότητα.</p>
Αξιολόγηση	Ενεργός συμμετοχή στη συζήτηση.
Πηγές / Επιπλέον σχετικό υλικό	<p>Η ιστορία αυτή και η παρουσίαση PowerPoint βασίζονται σε πόρο από το έργο BRAMIR (Πολιτισμός και αντιλήψεις)</p> <p>https://bramir.eu/en/learning-portal/resource-toolbox/:elearning_action/open/coursepageid/1</p>
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.2.5: ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΖΟΝΤΑΣ ΤΑ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΑ ΕΜΠΟΔΙΑ	
Διάρκεια δραστηριότητας	15 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση / διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input checked="" type="checkbox"/> Διάλεξη <input checked="" type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 2.2_gr.pptx <input type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input checked="" type="checkbox"/> Πίνακας τάξης ή σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): <input checked="" type="checkbox"/> Άλλο: Βίντεο (στα αγγλικά):

	<ul style="list-style-type: none"> • Χειρονομίες σε όλο τον κόσμο (Gestures around the world) • «Ενοχλητικοί γείτονες» – όταν είσαι εξοικειωμένος με το επικοινωνιακό πολιτισμικό πλαίσιο (High context culture) • «Ενοχλητικοί γείτονες» – όταν δεν είσαι εξοικειωμένος με το επικοινωνιακό πολιτισμικό πλαίσιο (Low context culture)
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> • Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής • Κινητές συσκευές • Διαδίκτυο • Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Προβάλετε στους συμμετέχοντες τα τρία πιο κάτω βίντεο. Δώστε τους λίγο χρόνο για να κρατήσουν σημειώσεις μεταξύ των βίντεο. Ρωτήστε τους εάν έτυχε ποτέ να οδηγηθούν σε τέτοιου είδους παρεξηγήσεις από τη χρήση διαφορετικών χειρονομιών ή λόγω του ότι ήταν/δεν ήταν εξοικειωμένοι με ένα συγκεκριμένο πολιτισμικό επικοινωνιακό πλαίσιο και ζητήστε τους να αφηγηθούν την ιστορία τους στην ολομέλεια της τάξης.</p> <p>Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να αναφέρουν τι είδους προκλήσεις γνωρίζουν ή έχουν αντιμετωπίσει κατά τη συνεργασία τους με άτομα από άλλους πολιτισμούς. Μπορούν να εξηγήσουν τους λόγους ύπαρξης αυτών των προκλήσεων; Καταγράψτε τα σχόλια των εκπαιδευομένων στον πίνακα.</p> <p>Βεβαιωθείτε ότι θα διακρίνετε τα γλωσσικά και τα εκπαιδευτικά εμπόδια εστιάζοντας στα εμπόδια που έχουν τις ρίζες τους σε πολιτισμικές πτυχές. Μπορεί να υπάρχουν αλληλεπικαλύψεις, καθώς ένα εκπαιδευτικό σύστημα, για παράδειγμα, επηρεάζεται σε μεγάλο βαθμό από τον πολιτισμό της περιοχής. Επομένως, προσπαθήστε να επικεντρωθείτε στα πολιτισμικά στοιχεία που διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο στην εφαρμογή της εκπαίδευσης. Το ίδιο ισχύει και για τα γλωσσικά εμπόδια, καθώς η γλώσσα διαμορφώνει τον πολιτισμό και το αντίστροφο. Προσπαθήστε να εστιάσετε σε αυτά τα αλληλοεξαρτώμενα στοιχεία.</p>
Αξιολόγηση	Ενεργή συμμετοχή στη συζήτηση.
Πηγές / Επιπλέον σχετικό υλικό	<p>Χειρονομίες σε όλο τον κόσμο: https://youtu.be/aCo3wSGYRbQ</p> <p>«Ενοχλητικοί γείτονες» – όταν είσαι εξοικειωμένος με το επικοινωνιακό πολιτισμικό πλαίσιο: https://youtu.be/UHgN2Ib27Yk</p>

	<p>«Ενοχλητικοί γείτονες» – όταν δεν είσαι εξοικειωμένος με το επικοινωνιακό πολιτισμικό πλαίσιο: https://youtu.be/nkSOPf3cuOI</p>
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.2.6: ΞΕΠΕΡΝΩΝΤΑΣ ΤΑ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΑ ΕΜΠΟΔΙΑ	
Διάρκεια δραστηριότητας	45 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση / διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input checked="" type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: <input type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input checked="" type="checkbox"/> Πίνακας τάξης ή σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart) <input checked="" type="checkbox"/> Άλλο: Στυλό/ μαρκαδόροι, χαρτονάκι μεγέθους A2 ή A3, κάρτες/χαρτάκια σημειώσεων (post-its)
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Σχηματίστε ομάδες των 3-4 ατόμων και δώστε σε κάθε ομάδα ένα χαρτόνι μεγέθους A2 ή A3 (κατάλληλο για πίνακα τύπου flipchart) και μερικά στυλό ή μαρκαδόρους.</p> <p>Η κάθε ομάδα θα πρέπει να ετοιμάσει και να παρουσιάσει «Κατευθυντήριες Γραμμές για Εκπαιδευτικά Σεμινάρια Χωρίς Πολιτισμικά Εμπόδια» καταγράφοντας 10 παραμέτρους με όσα πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη ή/και με συγκεκριμένες εισηγήσεις για την υπέρβαση των όποιων πολιτισμικών εμποδίων σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο ως εκπαιδευτές. Μπορούν να βασιστούν σε</p>

	<p>θέματα που παρουσιάστηκαν και συζητήθηκαν σε αυτή τη συνεδρία, τυχόν δικές τους εμπειρίες και γνώσεις ή/και σε στοιχεία από το Διαδίκτυο χρησιμοποιώντας τις κινητές τους συσκευές.</p> <p>Οι ομάδες έχουν 20 λεπτά για να ετοιμάσουν την παρουσίασή τους και, στη συνέχεια, θα παρουσιάσουν τις δικές τους «Κατευθυντήριες Γραμμές για Εκπαιδευτικά Σεμινάρια» στην ολομέλεια της τάξης. Σε περίπτωση που περισσεύει χρόνος (ενδεχομένως επειδή κάποιες προηγούμενες δραστηριότητες να μην απαιτούσαν όσο χρόνο υπολογίσατε), δώστε την ευκαιρία στους συμμετέχοντες να αφηγηθούν δικές τους προσωπικές ιστορίες.</p>
Αξιολόγηση	Παρουσίαση «Κατευθυντήριων Γραμμών για Εκπαιδευτικά Σεμινάρια Χωρίς Πολιτισμικά Εμπόδια» από την κάθε ομάδα στην ολομέλεια της τάξης.
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.2.7: ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΣΚΑΛΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΠΕΡΒΑΣΗ ΤΩΝ ΕΜΠΟΔΙΩΝ	
Διάρκεια δραστηριότητας	15 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση / διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input checked="" type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: <input checked="" type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ηλεκτρονική μορφή: ENTRADA_IO2_Module 2.2_Handout Ladder_gr.docx <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input type="checkbox"/> Πίνακας τάξης ή σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart) <input checked="" type="checkbox"/> Άλλο: Στυλό, χαρτί, κάρτες/χαρτάκια σημειώσεων (post-its)
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Διαδίκτυο ● Προβολέας

<p>Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)</p>	<p>Η τελευταία δραστηριότητα αφορά στην ανακεφαλαίωση των κύριων σημείων αυτής της συνεδρίας, αλλά και στον προβληματισμό για αυτά, ούτως ώστε οι συμμετέχοντες να αποφασίσουν ποιες πτυχές είναι περισσότερο χρήσιμες στην προσωπική και στην επαγγελματική τους ζωή.</p> <p>Διανείμετε το Φύλλο Εργασίας «Σκάλα υπέρβασης των πολιτισμικών εμποδίων» και ζητήστε από τους συμμετέχοντες να καταγράψουν σε διαδοχικά βήματα τις πτυχές που θεωρούν ότι θα τους βοηθήσουν να ξεπεράσουν τα πολιτισμικά εμπόδια στο μέλλον.</p> <p>Θα πρέπει να είστε διαθέσιμοι, σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες έχουν απορίες. Βεβαιωθείτε ότι οι παρουσιάσεις που ετοίμασαν οι συμμετέχοντες στην προηγούμενη άσκηση βρίσκονται σε σημείο που μπορούν να τις δουν.</p> <p>Προς το τέλος, ρωτήστε εάν κάποιος θέλει να μοιραστεί με τους υπόλοιπους όσα κατέγραψε στη σκάλα του.</p> <p>Στο τέλος, μην ξεχάσετε να τους ευχαριστήσετε όλους για την υπέροχη συνεδρία.</p>
<p>Αξιολόγηση</p>	<p>Συμπληρωμένα φύλλα εργασίας (οι συμμετέχοντες μπορούν να κρατήσουν τα φύλλα εργασίας τους)</p>

ΕΝΟΤΗΤΑ 2.3

ΞΕΠΕΡΝΩΝΤΑΣ ΤΑ ΓΛΩΣΣΙΚΑ ΕΜΠΟΔΙΑ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΠΑΡΟΧΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΣΕ ΕΝΗΛΙΚΟΥΣ ΜΕΤΑΝΑΣΤΕΣ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.3.1: ΤΙ ΕΝΝΟΟΥΜΕ ΜΕ ΤΑ «ΓΛΩΣΣΙΚΑ ΕΜΠΟΔΙΑ»

Διάρκεια δραστηριότητας	45 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση / διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input checked="" type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 2.3_Linguistic Barriers_gr <input type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input checked="" type="checkbox"/> Πίνακας τάξης ή σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart) <input checked="" type="checkbox"/> Άλλο: Στυλό & χαρτί
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Καλωσορίστε τους συμμετέχοντες στη συνεδρία. Πριν ξεκινήσετε τη συζήτηση για τα γλωσσικά εμπόδια, πρέπει πρώτα να καθορίσετε τι εννοούμε με τον όρο αυτό.</p> <p>Δώστε στους εκπαιδευόμενους στυλό και χαρτί και ζητήστε τους να γράψουν πώς κατανοούν τον όρο «γλωσσικά εμπόδια».</p> <p>Δώστε στους συμμετέχοντες 5-10 λεπτά για να σημειώσουν κάποιες λέξεις κλειδιά ή έναν ορισμό για τον πιο πάνω όρο. Μπορούν να εργαστούν ατομικά ή ομαδικά.</p>

	<p>Συλλέξτε τις σημειώσεις τους, συζητήστε τις απαντήσεις τους και τοποθετήστε στον πίνακα τις σημειώσεις των εκπαιδευομένων που είναι πιο κοντά στον ορισμό για να δημιουργήσετε μια οπτική αναπαράσταση.</p>
Αξιολόγηση	<p>Αυτοαξιολόγηση, σύγκριση και αντιπαραβολή όσων έμαθαν οι εκπαιδευόμενοι, που δίνει ανατροφοδότηση στον εκπαιδευτή για τα συναισθήματά τους και για όσα έμαθαν.</p> <p>Στη συνέχεια, θα παράσχετε ανατροφοδότηση σε όσα έχετε διδάξει και προσωπικές σας γνώσεις σχετικά με το υπό εξέταση θέμα. Μπορείτε, εάν θέλετε, να βασιστείτε στις ακόλουθες ερωτήσεις σε αυτή την ομαδική αναστοχαστική διαδικασία:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Τι καταλαβαίνετε με τον όρο «γλωσσικά εμπόδια»; (μπορείτε στο σημείο αυτό να παρουσιάσετε την ομαδική δραστηριότητα) • Γράψτε κάποιες λέξεις κλειδιά που, κατά τη γνώμη σας, ορίζουν τα «γλωσσικά εμπόδια».
Πηγές / Επιπλέον σχετικό υλικό	<p>https://www.theclassroom.com/what-are-language-barriers-12082501.html</p>
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.3.2: ΤΥΠΟΙ ΓΛΩΣΣΙΚΩΝ ΕΜΠΟΔΙΩΝ	
Διάρκεια δραστηριότητας	45 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση / διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input checked="" type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 2.3_Linguistic Barriers_gr <input type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input checked="" type="checkbox"/> Πίνακας τάξης ή σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart)

	<input checked="" type="checkbox"/> Άλλο: Στυλό & χαρτί
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Καλωσορίστε τους συμμετέχοντες στη συνεδρία. Πριν αρχίσετε τη συζήτηση για το σημερινό θέμα, ανακεφαλαιώστε εν συντομία τα κύρια σημεία που καλύψατε κατά την πρώτη συνεδρία.</p> <p>Προβάλετε ένα βίντεο (στα αγγλικά) για να τους εισαγάγετε στη σημερινή συνεδρία για τα γλωσσικά εμπόδια. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να κρατούν σημειώσεις σε σχέση με το υπό εξέταση θέμα.</p> <p>Βίντεο: Γλωσσικό εμπόδιο (στα αγγλικά) – Ταινία μικρού μήκους (4 λεπτά) https://www.youtube.com/watch?v=YB1--VbN_M0</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν με την ομάδα τις σκέψεις τους και τι κατάλαβαν από το βίντεο. <p>Προβάλετε άλλη μία ταινία μικρού μήκους (στα αγγλικά). Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να κρατούν σημειώσεις σε σχέση με το υπό εξέταση θέμα:</p> <p>Βίντεο: Υπερβαίνοντας το γλωσσικό εμπόδιο (6 λεπτά) https://www.youtube.com/watch?v=3PTdIB7At0k</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν με την ομάδα τις σκέψεις τους και τι κατάλαβαν από το βίντεο. <p>Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να ξανακοιτάξουν τις σημειώσεις τους και θέστε το ερώτημα: «Υπάρχουν ομοιότητες ή διαφορές με τις σημειώσεις των άλλων εκπαιδευμένων;»</p> <p>Αφού δώσετε χρόνο στους συμμετέχοντες να ξαναδιαβάσουν τις σημειώσεις τους, δώστε τους ακόμη λίγο χρόνο για να τις επεξεργαστούν περισσότερο. Ο εκπαιδευτής σημειώνει στον πίνακα τα εμπόδια, που προσδιορίζουν οι συμμετέχοντες, χωρίζοντάς τα σε τύπους και κατηγορίες.</p> <p>Στο τέλος της δραστηριότητας, ο εκπαιδευτής θα προβάλει ένα τελευταίο βίντεο (στα αγγλικά) στους συμμετέχοντες, για να τους βοηθήσει να κατανοήσουν καλύτερα τους διαφορετικούς τύπους γλωσσικών εμποδίων.</p> <p>Βίντεο: 10 Εμπόδια στην Αποτελεσματική Επικοινωνία (3 λεπτά)</p>

	https://www.youtube.com/watch?v=slq1nAhZuqE
Αξιολόγηση	Προβληματισμός μέσα από συζήτηση μεταξύ των συμμετεχόντων.
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.3.3: ΠΩΣ ΝΑ ΑΠΟΦΕΥΓΟΥΜΕ ΚΑΙ ΝΑ ΞΕΠΕΡΝΟΥΜΕ ΤΑ ΓΛΩΣΣΙΚΑ ΕΜΠΟΔΙΑ	
Διάρκεια δραστηριότητας	120 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση / διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input checked="" type="checkbox"/> Συζήτηση <input checked="" type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 2.3_Linguistic Barriers_gr <input type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input checked="" type="checkbox"/> Πίνακας τάξης ή σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart) <input checked="" type="checkbox"/> Άλλο: Μαρκαδόροι/στυλό & χαρτί μεγέθους A3
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Καλωσορίστε τους συμμετέχοντες στη συνεδρία. Πριν αρχίσετε τη συζήτηση για το σημερινό θέμα, ανακεφαλαιώστε εν συντομία τα κύρια σημεία που καλύψατε κατά την προηγούμενη συνεδρία (15 λεπτά)</p> <p>Παρουσιάστε τις σημερινές δραστηριότητες:</p> <p>Δραστηριότητα 1: Πώς να αποφεύγουμε τα γλωσσικά εμπόδια</p> <ul style="list-style-type: none"> - Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες και δώστε στην κάθε

ομάδα ένα φύλλο χαρτιού μεγέθους Α3. Μέσα σε 20 λεπτά θα πρέπει να συζητήσουν και να καταγράψουν πώς μπορεί κανείς να αποφεύγει τα γλωσσικά εμπόδια.

- Ο εκπαιδευτής κινείται ανάμεσα στις ομάδες και τις βοηθά.
- Αφού οι ομάδες ολοκληρώσουν την εργασία τους, θα πρέπει να τοποθετήσουν το φύλλο χαρτιού μεγέθους Α3 κεντρικά, σε τέτοια θέση που να το βλέπουν όλα τα μέλη της ομάδας για να διευκολυνθεί έτσι η συζήτηση.
- Χρήσιμο υλικό: <https://harryclarktranslation.co.nz/7-tips-overcome-language-barriers/>
- Δώστε 10 λεπτά στις ομάδες για να παρουσιάσουν εν συντομία τα κύρια σημεία από τη συζήτησή τους.
- Για να ολοκληρώσετε τη δραστηριότητα αυτή, προβάλετε στους συμμετέχοντες το ακόλουθο βίντεο (στα αγγλικά):
Βίντεο: 5 κορυφαίες συμβουλές για να ξεπεράσετε τα εμπόδια στην επικοινωνία
<https://www.youtube.com/watch?v=YJvXsiDvdSo> (5 λεπτά)

Ακολουθεί διάλειμμα 10 λεπτών για τους συμμετέχοντες, προτού προχωρήσετε στην επόμενη δραστηριότητα!

Δραστηριότητα 2: Πώς να ξεπερνούμε τα γλωσσικά εμπόδια

- Ο εκπαιδευτής μέσα από μια διασκεδαστική δραστηριότητα θα χρησιμοποιήσει το υλικό της ενότητας για να δείξει στην πράξη πώς ξεπερνιούνται τα γλωσσικά εμπόδια.

Όνομα δραστηριότητας: **Το σπίτι και το ζώο**

- Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ζευγάρια. Δώστε σε κάθε ζευγάρι ένα στυλό ή μαρκαδόρο και ζητήστε να καθίσει το ένα άτομο απέναντι στον άλλο, αφού τοποθετήσουν ένα τραπέζι μεταξύ τους, πάνω στο οποίο θα βάλουν ένα φύλλο χαρτιού Α3. Τονίστε ότι δεν επιτρέπεται να μιλούν μεταξύ τους κατά τη διάρκεια εκτέλεσης της 25λεπτης άσκησης.
- Στην άσκηση αυτή θα πρέπει να σχεδιάσουν ένα σπίτι και ένα ζώο, αλλά θα πρέπει να τα σχεδιάσουν **κρατώντας και οι 2 μαζί, ταυτόχρονα, τον μαρκαδόρο ή το στυλό**. Δεν επιτρέπεται η υποβολή ερωτήσεων σχετικά με το είδος «σπιτιού» ή «ζώου»!

	<p>Μετά από 25 λεπτά, τα ζευγάρια θα έχουν στη διάθεσή τους άλλα 5 λεπτά για να εξετάσουν και να συγκρίνουν τα σχέδια τους.</p> <p>Ακολουθεί συζήτηση, την οποία θα συντονίσετε, στη βάση των πιο κάτω ερωτήσεων: (25 λεπτά)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ποιες διαφορετικές μεθόδους χρησιμοποιήσατε για να επικοινωνήσετε; ○ Πώς μπορούσατε να καταλάβετε τι σκεφτόταν ο άλλος; ○ Μπορείτε να σκεφτείτε στρατηγικές για τη βελτίωση της επικοινωνίας σε παρόμοια περίπτωση στο μέλλον; <p>Κλείνοντας τη δραστηριότητα, ο εκπαιδευτής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να εκφράσουν με μια λέξη πώς βίωσαν τη σημερινή δραστηριότητα.</p>
Αξιολόγηση	<p>Αυτοαξιολόγηση, σύγκριση και αντιπαραβολή όσων έμαθαν οι εκπαιδευόμενοι, που δίνει ανατροφοδότηση στον εκπαιδευτή για τα συναισθήματά τους και για όσα έμαθαν.</p> <p>Στη συνέχεια, θα παράσχετε ανατροφοδότηση σε όσα έχετε διδάξει και προσωπικές σας γνώσεις σχετικά με το υπό εξέταση θέμα. Μπορείτε, εάν θέλετε, να βασιστείτε στις ακόλουθες ερωτήσεις σε αυτή την ομαδική αναστοχαστική διαδικασία:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Πώς μπορούμε να αποφύγουμε τα γλωσσικά εμπόδια; ● Πώς μπορούμε να ξεπεράσουμε τα γλωσσικά εμπόδια; ● Με βάση τις δραστηριότητες που υλοποιήθηκαν στην τάξη, εξηγήστε με δικά σας λόγια και σκέψεις τα οφέλη από την υπερπήδηση τέτοιου είδους εμποδίων.
<p>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.3.4: ΣΤΗΡΙΞΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΩΝ ΜΕ ΓΛΩΣΣΙΚΑ ΕΜΠΟΔΙΑ</p>	
Διάρκεια δραστηριότητας	30 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση / διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input checked="" type="checkbox"/> Συζήτηση <input checked="" type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα

	<input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 2.3_Linguistic Barriers_gr <input type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input checked="" type="checkbox"/> Πίνακας τάξης ή σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart) <input checked="" type="checkbox"/> Άλλο: Μαρκαδόροι/στυλό & χαρτί μεγέθους A3, χαρτάκια σημειώσεων (post-its)
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα) Απευθυνθείτε στον εκπαιδευτή ή στον εκπαιδευόμενο αναλόγως του εκπαιδευτικού περιβάλλοντος	<p>Καλωσορίστε τους συμμετέχοντες στη συνεδρία. Πριν αρχίσετε τη συζήτηση για το σημερινό θέμα, ανακεφαλαιώστε εν συντομία τα κύρια σημεία που καλύψατε κατά τις προηγούμενες συνεδρίες.</p> <p>Ξεκινήστε τη δραστηριότητα με ένα εισαγωγικό βίντεο (στα αγγλικά): Βίντεο: Πώς να υπερβείτε τα γλωσσικά εμπόδια (4 λεπτά) https://www.youtube.com/watch?v=dbOO91FabF8</p> <p>Ακολουθως, χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες και δώστε τους χαρτάκια σημειώσεων. Κάθε ομάδα θα έχει στη διάθεσή της 5 λεπτά για να καταγράψει, βάσει του βίντεο, ενέργειες και βήματα που συμβάλλουν στην υπέρβαση των γλωσσικών εμποδίων.</p> <p>Σημειώσεις για τον εκπαιδευτή:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Να χρησιμοποιείτε απλή γλώσσα. ... ○ Να βρίσκετε μια αξιόπιστη υπηρεσία μετάφρασης. ... ○ Να επιστρατεύετε διερμηνείς. ... ○ Να παρέχετε ενισχυτικά μαθήματα για να τους στηρίξετε στην εκμάθηση της νέας γλώσσας. ... ○ Να χρησιμοποιείτε μεθόδους οπτικής επικοινωνίας. ... ○ Να επαναλαμβάνετε. ... ○ Να δείχνετε σεβασμό. ... <p>Στη συνέχεια, αφού οι συμμετέχοντες αναφέρουν τα βασικά σημεία σε σχέση με τους τρόπους προσδιορισμού και υπέρβασης των γλωσσικών εμποδίων, θα παρουσιάσετε τους τρόπους που μπορούν</p>

	<p>να συμβάλουν στην προσπάθεια αυτή.</p> <p>Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες και ζητήστε τους να σκεφτούν και να εισηγηθούν τρόπους με τους οποίους μπορούν να ξεπεράσουν τα εμπόδια.</p> <p>Δώστε τους 10 λεπτά για να προβληματιστούν και, έπειτα, συζητήστε στην ολομέλεια της τάξης τις εισηγήσεις των ομάδων.</p> <p>Ένας διασκεδαστικός τρόπος για να κλείσετε τη συνεδρία αυτή είναι παρουσιάζοντας στους συμμετέχοντες την εφαρμογή «Duolingo»: https://www.duolingo.com/</p> <p>Σημείωση: Το «Duolingo» είναι η πιο δημοφιλής πλατφόρμα εκμάθησης γλωσσών και η εκπαιδευτική εφαρμογή την οποία κατέβασαν περισσότερο στον κόσμο. Η αποστολή της εταιρείας είναι να παρέχει δωρεάν, διασκεδαστική και προσιτή εκπαίδευση σε όλους. Το «Duolingo» έχει σχεδιαστεί για να αισθάνεται ο χρήστης ότι παίζει ένα παιχνίδι και, παράλληλα, είναι επιστημονικά αποδεδειγμένο πως είναι αποτελεσματικό.</p>
<p>Αξιολόγηση</p>	<p>Αυτοαξιολόγηση, σύγκριση και αντιπαραβολή όσων έμαθαν οι εκπαιδευόμενοι, που δίνει ανατροφοδότηση στον εκπαιδευτή για τα συναισθήματά τους και για όσα έμαθαν.</p> <p>Στη συνέχεια, θα παράσχετε ανατροφοδότηση σε όσα έχετε διδάξει και προσωπικές σας γνώσεις σχετικά με το υπό εξέταση θέμα. Μπορείτε, εάν θέλετε, να βασιστείτε στις ακόλουθες ερωτήσεις σε αυτή την ομαδική αναστοχαστική διαδικασία:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Καταγράψτε τις εντυπώσεις σας από την εμπειρία με την εφαρμογή «Duolingo» και πώς συνδέεται με όσα μάθατε στη δραστηριότητα αυτή.

ΕΝΟΤΗΤΑ 3

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΕΣ ΚΑΙ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΓΙΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΤΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ ΤΩΝ ΜΕΤΑΝΑΣΤΩΝ, ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΤΩΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ ΤΟΥΣ ΠΟΥ ΣΧΕΤΙΖΟΝΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΙΔΙΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΠΟΛΙΤΗ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3.1: ΒΑΣΙΚΑ ΕΜΠΟΔΙΑ - ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ

Διάρκεια δραστηριότητας	15 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input checked="" type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: <input type="checkbox"/> Φύλλα εργασίας σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input checked="" type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού/πίνακας τάξης <input type="checkbox"/> Άλλο:
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Σύνδεση στο διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Καλωσορίστε τους συμμετέχοντες και πείτε τους τι αφορά αυτή η δραστηριότητα.</p> <p>Προτού προχωρήσετε σε καινούριο περιεχόμενο, βεβαιωθείτε ότι οι εκπαιδευόμενοί σας θυμούνται όσα έχουν δει στις προηγούμενες ενότητες. Ένας τρόπος να το κάνετε αυτό είναι να κάνετε μια σύνοψη</p>

	<p>των τριών τύπων εμποδίων εσείς, ωστόσο θα ήταν καλύτερα να εμπλέξετε ενεργά τους εκπαιδευόμενούς σας.</p> <p>Χρησιμοποιήστε έναν πίνακα σεμιναρίων ή τον πίνακα της τάξης και ζητήστε από τους εκπαιδευόμενους να φέρουν στη μνήμη τους συγκεκριμένα εκπαιδευτικά, πολιτιστικά ή γλωσσικά εμπόδια που μπορεί να προκύψουν κατά την εργασία με την ομάδα στόχο των μεταναστών. Ενθαρρύνετε τους επίσης να αναφέρουν κατάλληλες στρατηγικές για αντιμετώπιση των εμποδίων, αν μπορούν να τις θυμηθούν. Θα δοθεί έμφαση σε αυτό αργότερα, οπότε θα ήταν χρήσιμο να βλέπουν οι εκπαιδευόμενοι τον πίνακα, ειδικά για τις επερχόμενες δραστηριότητες.</p>
Αξιολόγηση	Ενεργή συμμετοχή στη συζήτηση
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3.2: ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΖΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΑΤΟΜΙΚΕΣ ΑΝΑΓΚΕΣ	
Διάρκεια δραστηριότητας	30 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input checked="" type="checkbox"/> Διάλεξη <input checked="" type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 3_gr.pptx <input checked="" type="checkbox"/> Φύλλα εργασίας σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή: ENTRADA_IO2_Module 3_Handout_Icebreakers_gr.pdf <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): <input type="checkbox"/> Άλλο:
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Σύνδεση στο διαδίκτυο ● Προβολέας

<p>Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)</p>	<p>Η παρούσα δραστηριότητα είναι σχεδιασμένη ως σύντομη διάλεξη, ωστόσο θα πρέπει, κατά τη διάρκειά της, να κάνετε συνεχή διάλογο με τους μαθητές, για παράδειγμα μέσω ρητορικών ή γνήσιων ερωτήσεων. Για τον σκοπό αυτό, χρησιμοποιήστε τις παρουσιάσεις και τις οδηγίες που παρέχονται.</p> <p>Οι εκπαιδευόμενοι έχουν εξετάσει διάφορους τύπους εμποδίων που ενδέχεται να παρουσιαστούν κατά την εργασία με ομάδες μεταναστών.</p> <p>Το επόμενο βήμα είναι να μάθουν πώς να προσδιορίζουν τις ατομικές ανάγκες και τα εμπόδια των ατόμων μέσα σε μια τάξη, καθώς και πώς να παρέχουν εκπαίδευση λαμβάνοντας υπόψη αυτούς τους παράγοντες.</p> <p>Από τη μια, το είδος της εκπαίδευσης που παρέχεται θα προσελκύσει μια συγκεκριμένη ομάδα στόχο, η οποία κατά πάσα πιθανότητα θα έχει ανάγκη να μάθει αυτό που προσφέρει η εκπαίδευση. Αυτός είναι ένας τρόπος προετοιμασίας μιας εκπαιδευτικής δραστηριότητας: να λάβετε υπόψη το υπόβαθρο των ατόμων που συμμετέχουν σε αυτή, καθώς και τις ανάγκες τους για το συγκεκριμένο περιεχόμενο. Για παράδειγμα, ένα μάθημα γερμανικών για αρχάριους θα προσελκύσει άτομα που θέλουν να μάθουν γερμανικά, τα οποία δεν μιλούν ακόμη τη γλώσσα.</p> <p>Ωστόσο, μπορεί να έχετε ένα άτομο στην ομάδα σας που είχε μάθει γερμανικά πολλά χρόνια πριν και ψάχνει μια ευκαιρία να τα μάθει και να τα εξασκήσει ξανά.</p> <p>Από την άλλη, δεν μπορούμε ποτέ να είμαστε βέβαιοι για την προϋπάρχουσα γνώση με την οποία εισέρχονται στην εκπαίδευση οι συμμετέχοντες. Στην εκπαίδευση ενηλίκων είναι κρίσιμης σημασίας να κτίζουμε πάνω στις υπάρχουσες γνώσεις των εκπαιδευομένων μας και να λαμβάνουμε σοβαρά υπόψη την άποψή τους. Για τον λόγο αυτό, καλά οργανωμένες δραστηριότητες για το σπάσιμο του πάγου μπορούν να αποτελέσουν μια αποτελεσματική μέθοδο για προσδιορισμό της προϋπάρχουσας γνώσης, καθώς και των τρεχουσών αναγκών, των πιθανών εμποδίων και του υποβάθρου των συμμετεχόντων.</p> <p>Ζητήστε από τους εκπαιδευόμενούς σας να εμβαθύνουν στις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Πώς το χειρίζεστε αυτό στην εκπαίδευσή σας;
--	---


	<ul style="list-style-type: none"> - Ποιες είναι οι στρατηγικές σας για προσδιορισμό των προσωπικών αναγκών των εκπαιδευόμενων; - Πότε πιστεύετε ότι είναι η πιο κατάλληλη στιγμή να μάθετε για τα εμπόδια και τις ανάγκες τους; - Ποιου είδους δραστηριότητες για το σπάσιμο του πάγου προτιμάτε; Μπορείτε να μοιραστείτε ένα παράδειγμα και να το περιγράψετε στην τάξη; <p>Το έντυπο που παρέχεται περιλαμβάνει μια σειρά δραστηριοτήτων για σπάσιμο του πάγου, οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον σκοπό αυτό, ενώ υπάρχει αρκετός χώρος ώστε κρατήσετε σημειώσεις για τις στρατηγικές που παρουσίασαν οι υπόλοιποι συμμετέχοντες.</p>
Αξιολόγηση	Ενεργή συμμετοχή στη συζήτηση
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3.3: ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΙΔΕΩΝ	
Διάρκεια δραστηριότητας	45 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input checked="" type="checkbox"/> Διάλεξη <input type="checkbox"/> Συζήτηση <input checked="" type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα: Mind-mapping <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: <input type="checkbox"/> Φύλλα εργασίας σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): <input type="checkbox"/> Άλλο:
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Σύνδεση στο διαδίκτυο ● Προβολέας

<p>Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)</p>	<p>Προκειμένου να αντιμετωπιστούν τα εμπόδια που έχουν προσδιοριστεί, είναι απαραίτητο ένα συγκεκριμένο σύνολο ικανοτήτων. Το έργο ENTRADA αποσκοπεί στην διευκόλυνση της απόκτησης και ενίσχυσης των κοινωνικών και οικονομικών δεξιοτήτων, καθώς και των δεξιοτήτων που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη, ως κρίσιμης σημασίας για επιτυχή ένταξη και αντιμετώπιση αυτών των εμποδίων.</p> <p>Χωρίστε την τάξη σε 3 ομάδες και δώστε στην κάθε ομάδα από ένα φύλλο χαρτιού από τον πίνακα σεμιναρίων. Κάθε ομάδα έχει 5 λεπτά να γράψει ποιες θεωρεί ότι είναι οι σημαντικότερες κοινωνικές και οικονομικές δεξιότητες, καθώς και οι δεξιότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη (ένα φύλλο για κάθε τύπο ικανότητας).</p> <p>Μετά από 5 λεπτά, οι ομάδες ανταλλάζουν φύλλα χαρτιού και προσθέτουν στις ιδέες της προηγούμενης ομάδας. Αυτό γίνεται ακόμα μια φορά, για ακόμα 5 λεπτά, και στο τέλος επιστρέφουν στο αρχικό τους φύλλο χαρτιού, διαβάζουν τις ιδέες που έχουν προσθέσει οι υπόλοιπες ομάδες και παρουσιάζουν το τελικό φύλλο στην τάξη.</p> <p><u>Εναλλακτικά</u>, η δραστηριότητα μπορεί να γίνει ατομικά ή σε ζευγάρια, δίνοντας στους εκπαιδευόμενους χαρτάκια σημειώσεων (post-its) και αφήνοντάς τους να βρουν ιδέες μόνοι τους. Μετά από 10 λεπτά, κολλούν τα post-its τους στα τρία φύλλα χαρτιού (ένα για κάθε τύπο ικανότητας). Αυτό επιτρέπει την ομαδοποίηση συναφών ικανοτήτων ή ικανοτήτων που αναφέρουν συχνά οι συμμετέχοντες.</p> <p>Ελέγξτε τα φύλλα χαρτιού και παρουσιάστε τις κοινωνικές και οικονομικές δεξιότητες, καθώς και τις ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη, όπως ορίζονται από το έργο ENTRADA. Χρησιμοποιήστε την παρουσίαση PowerPoint για να δώσετε έμφαση στις βασικές αυτές ικανότητες.</p> <p>Οι συμμετέχοντες μπορεί να αναφέρουν ικανότητες που δεν εμπίπτουν στους τρεις τομείς που προτείνει το έργο ENTRADA. Αν μπορείτε, προσπαθήστε να τις εντάξετε σε έναν από τους τρεις τομείς (κοινωνικός, οικονομικός, σχετικός με την ιδιότητα του πολίτη) ή προσθέστε τις σε ένα τέταρτο φύλλο με «επιπρόσθετες ικανότητες». Μπορεί να είναι πιο βασικού επιπέδου ή πιο προχωρημένες από εκείνες των προτεινόμενων τομέων, ωστόσο, θα πρέπει να ληφθούν υπόψη στη συνέχεια της δραστηριότητας.</p>
--	--

Αξιολόγηση	Ενεργή συμμετοχή στην ομαδική εργασία
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3.4: ΕΝΤΟΠΙΖΟΝΤΑΣ ΚΑΤΑΛΛΗΛΕΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ	
Διάρκεια δραστηριότητας	45 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input type="checkbox"/> Συζήτηση <input checked="" type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα: Εικονογραφημένο σενάριο <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 3_gr.pptx <input checked="" type="checkbox"/> Φύλλα εργασίας σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή: ENTRADA_IO2_Storyboarding_gr.pdf <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input checked="" type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): <input type="checkbox"/> Άλλο:
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Σύνδεση στο διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Οι εκπαιδευόμενοι γνωρίζουν τώρα τα πιθανά εμπόδια, πώς να προσδιορίσουν τις ατομικές ανάγκες των εκπαιδευόμενων μεταναστών και ποια είδη ικανοτήτων μπορούν να συμβάλουν στην υπέρβαση των εμποδίων και στην επιτυχή ένταξη σε μια νέα χώρα. Είναι η ώρα να εφαρμόσουν τη γνώση στην πράξη.</p> <p>Η επόμενη δραστηριότητα μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους (χωρίζοντας τους εκπαιδευόμενους σε τρεις ομάδες, σε ζευγάρια ή ο καθένας μόνος του). Επιλέξτε τον πιο κατάλληλο τρόπο για την ομάδα σας. Οι παρακάτω οδηγίες αναφέρονται στην υλοποίηση της δραστηριότητας σε ομάδες.</p> <p>Χωρίστε την τάξη σε τρεις ομάδες (μπορεί να είναι οι ίδιες με την προηγούμενη δραστηριότητα), και δώστε στην κάθε ομάδα ένα από</p>

	<p>τα φύλλα χαρτιού με τους τύπους ικανοτήτων που δημιουργήθηκαν προηγουμένως.</p> <p>Οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να δημιουργήσουν ένα εικονογραφημένο σενάριο που να περιλαμβάνει τουλάχιστον μία ικανότητα που αναφέρθηκε στην προηγούμενη δραστηριότητα. Θα πρέπει να απεικονίσουν οπτικά πώς θα προσδιόριζαν τις ανάγκες και τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν οι εκπαιδευόμενοι τους και πώς θα συνέβαλλαν στην απόκτηση της πιο πάνω ικανότητας. Οι συμμετέχοντες καλούνται να καθορίσουν επαληθεύσιμα μαθησιακά αποτελέσματα και να σκεφτούν μια διδακτική προσέγγιση για επίτευξη αυτών των αποτελεσμάτων.</p> <p>Για να το πετύχετε αυτό, δώστε τους το φύλλο εργασίας, το οποίο περιλαμβάνει μια σύντομη περιγραφή, ένα παράδειγμα και ένα πρότυπο (αυτό θα το βρείτε και στην παρουσίαση PowerPoint). Στην περίπτωση που εργάζονται ομαδικά, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να αντιγράψουν το πρότυπο πάνω στον πίνακα σεμιναρίων και να χρησιμοποιήσουν χαρτάκια σημειώσεων (post-it) για το εικονογραφημένο τους σενάριο (μπορούν επίσης να σχεδιάσουν πάνω σε ένα φύλλο του πίνακα, ωστόσο τα post-its επιτρέπουν περισσότερη ευελιξία και αλλαγές αν χρειάζεται). Σε περίπτωση που εργάζονται ατομικά ή σε ζευγάρια, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν απευθείας το πρότυπο του φυλλαδίου.</p> <p>Δώστε τους 30 λεπτά να ολοκληρώσουν αυτή την εργασία.</p> <p>Οι ομάδες παρουσιάζουν στη συνέχεια το εικονογραφημένο τους σενάριο στην ολομέλεια της τάξης (αν δούλεψαν σε ζευγάρια ή ατομικά, μόνο κάποιοι από αυτούς θα παρουσιάσουν τη δουλειά τους). Υπολογίστε 15 λεπτά (5 ανά ομάδα) για τις παρουσιάσεις.</p>
Αξιολόγηση	Ενεργή συμμετοχή στην ομαδική εργασία
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3.5: ΕΜΠΛΟΥΤΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΚΑΙ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ	
Διάρκεια δραστηριότητας	30 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input checked="" type="checkbox"/> Διάλεξη

	<input type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input checked="" type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
<p>Πόροι</p>	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 3_gr.pptx <input checked="" type="checkbox"/> Φύλλα εργασίας σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή: ENTRADA_IO2_Module 3_Handout_Top 10 methods_gr.pdf <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input checked="" type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): προαιρετικά <input type="checkbox"/> Άλλο:
<p>Απαιτούμενα υλικά</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Σύνδεση στο διαδίκτυο ● Προβολέας
<p>Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)</p> <p>Απευθυνθείτε στον εκπαιδευτή ή στον εκπαιδευόμενο αναλόγως του εκπαιδευτικού περιβάλλοντος</p>	<p>Αρχικά, συγκεντρώστε τις μεθόδους που πρότειναν οι συμμετέχοντες στην προηγούμενη δραστηριότητα (είτε στον πίνακα παρουσιάσεων/τον πίνακα της τάξης είτε σε μια παρουσίαση PowerPoint).</p> <p>Σίγουρα θα έχετε εντοπίσει ένα ευρύ φάσμα εκπαιδευτικών μεθόδων και εργαλείων, ωστόσο σε αυτή τη δραστηριότητα θα δοθεί έμφαση σε δύο συγκεκριμένες μεθόδους: αφήγηση ιστοριών/εικονογραφημένο σενάριο και μάθηση βασισμένη σε προκλήσεις.</p> <p>Οι εκπαιδευόμενοί σας ίσως έχουν ήδη προτείνει τη μία ή και τις δύο αυτές μεθόδους· σε αυτή την περίπτωση, μπορείτε να τους ζητήσετε να σας βοηθήσουν να τις εξηγήσετε στην υπόλοιπη τάξη.</p> <p>Στη συνέχεια, χρησιμοποιήστε την παρουσίαση PowerPoint για να εισάγετε το θεωρητικό υπόβαθρο:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Τι είναι η αφήγηση ιστοριών και πώς χρησιμοποιείται στην εκπαίδευση ενηλίκων; ● Τι είναι η μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις και πώς μπορούμε να τη χρησιμοποιήσουμε στην εκπαίδευση ενηλίκων; <p>Προσπαθήστε, και πάλι, να διασφαλίσετε την ενεργή συμμετοχή των</p>

	<p>εκπαιδευόμενων σας στη δραστηριότητα, κάνοντάς τους ερωτήσεις.</p> <p>Τέλος, μοιράστε τους το φύλλο εργασίας και δώστε τους περίπου 5 λεπτά, ώστε να καταγράψουν τις δικές τους 10 κορυφαίες μεθόδους που θα χρησιμοποιούσαν στην παροχή εκπαίδευσης στο μέλλον.</p>
Αξιολόγηση	Συμπλήρωση φύλλου εργασίας και ενεργή συμμετοχή (οι συμμετέχοντες μπορούν να κρατήσουν το φύλλο εργασίας)
Πηγές/επιπλέον σχετικό υλικό	https://www.youtube.com/watch?v=Z0bjhdvZIHg https://www.youtube.com/watch?v=LRfEohkJsqli
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3.6: ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΦΑΣΗ ΑΥΤΟΝΟΜΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ	
<p>Διάρκεια</p> 	15 λεπτά
δραστηριότητας	
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input checked="" type="checkbox"/> Διάλεξη <input type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: <input checked="" type="checkbox"/> Φύλλα εργασίας σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή:

	<input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): <input type="checkbox"/> Άλλο:
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Σύνδεση στο διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Οδηγίες για την πρώτη δραστηριότητα αυτόνομης μάθησης (270 λεπτά):</p> <p>Για να αποκτήσετε μια εικόνα για το πώς εφαρμόζονται στην πράξη οι ιστοεξερευνησεις που βασίζονται σε προκλήσεις, επισκεφθείτε την πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης ENTRADA (https://elearning.entradaproject.eu/) και εξερευνήστε τα τρία διαθέσιμα μαθήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Κοινωνική ένταξη ● Ένταξη πολιτών ● Οικονομική ένταξη <p>Να θυμάστε ότι η βασική ομάδα στόχος αυτών των ιστοεξερευνησεων είναι και η δική σας ομάδα στόχος: οι μετανάστες και τα άτομα που θέλουν να εγκατασταθούν σε μια νέα χώρα. Πρέπει να αποκτήσετε μια σαφή εικόνα για τις ιστοεξερευνήσεις και να δείτε τα διαθέσιμα μαθήματα, προκειμένου να είστε σε θέση να υποστηρίξετε αποτελεσματικά τους εκπαιδευόμενούς σας στην παρακολούθηση του διαδικτυακού μαθήματος.</p> <p>Για κάθε μάθημα, υπολογίζεται ότι πρέπει να αφιερώσετε περίπου 90 λεπτά, ώστε να αποκτήσετε μια ολοκληρωμένη εικόνα για το περιεχόμενό του. Κρατήστε σημειώσεις για τα σημεία στα οποία θα ήταν καλό να επιστήσετε την προσοχή των εκπαιδευόμενων σας ή για τις φάσεις της μαθησιακής διαδικασίας κατά τις οποίες ενδεχομένως να χρειαστούν πιο στενή καθοδήγηση.</p> <p>Οδηγίες για τη δεύτερη δραστηριότητα αυτόνομης μάθησης (150 λεπτά):</p> <p>Σκεφτείτε για τα μαθήματα και το περιεχόμενο της εκπαίδευσης που παρέχετε και απαντήστε τις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Θα μπορούσατε να ενσωματώσετε τις ιστοεξερευνήσεις του έργου ENTRADA πλήρως ή εν μέρει στο πλαίσιο της εκπαίδευσης που παρέχετε;

	<ul style="list-style-type: none"> • Σε ποιους τομείς της εκπαίδευσης που παρέχετε θα ήταν χρήσιμο να αξιοποιήσετε τις ιστοεξερευνήσεις; • Ποια μαθήματα του έργου ENTRADA θα χρησιμοποιούσατε; • Θα θέλατε να αναπτύξετε τις δικές σας ιστοεξερευνήσεις; Αν ναι, κάντε έναν καταγισμό ιδεών για μερικά θέματα/τομείς για τα οποία θα θέλατε να αναπτύξετε ιστοεξερευνήσεις. Αυτό σχετίζεται και με την επόμενη ενότητα! <p>Αρχίστε να αναπτύσσετε ένα σχέδιο μαθήματος χρησιμοποιώντας τις ιστοεξερευνήσεις που παρέχονται από το έργο ENTRADA ή προσπαθήστε να βρείτε άλλες κατάλληλες ιστοεξερευνήσεις στο διαδίκτυο.</p>
Αξιολόγηση	Δεν εφαρμόζεται επίσημη αξιολόγηση - σημειώσεις των συμμετεχόντων και ανατροφοδότηση στην επόμενη συνεδρία που θα πραγματοποιηθεί με φυσική παρουσία.
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3.7: ΚΑΘΙΕΡΩΝΟΝΤΑΣ ΚΑΝΑΛΙΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ	
Διάρκεια δραστηριότητας	15 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input checked="" type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 3_gr.pptx <input type="checkbox"/> Φύλλα εργασίας σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): <input type="checkbox"/> Άλλο:
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> • Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής • Κινητές συσκευές • Σύνδεση στο διαδίκτυο

	<ul style="list-style-type: none"> • Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Κάντε έναν καταγισμό ιδεών μαζί με τους εκπαιδευόμενούς σας για το ποια κανάλια επικοινωνίας είναι κατάλληλα για την ομάδα στόχου των μεταναστών κατά τη φάση αυτόνομης μάθησης.</p> <p>Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτή την ευκαιρία για να καθιερώσετε ένα κανάλι επικοινωνίας με τους εκπαιδευόμενούς σας για τη δική τους φάση αυτόνομης μάθησης.</p>
Αξιολόγηση	Καθιερώνονται κανάλια επικοινωνίας μεταξύ εκπαιδευτή και συμμετεχόντων.
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3.8: ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ ΚΑΙ ΛΗΞΗ: ΚΥΚΛΟΣ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΥ	
Διάρκεια δραστηριότητας	15 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input checked="" type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: <input type="checkbox"/> Φύλλα εργασίας σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): <input type="checkbox"/> Άλλο:
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> • Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής • Κινητές συσκευές • Σύνδεση στο διαδίκτυο • Προβολέας

<p>Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)</p>	<p>Η τελική αυτή δραστηριότητα θα ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να αναστοχαστούν για το τι έχουν μάθει και τι θα κρατήσουν από την ενότητα.</p> <p>Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σταθούν και να σχηματίσουν έναν σχετικά κλειστό κύκλο. Θα πρέπει να σκεφτούν σιωπηλά για αυτή τη δραστηριότητα για 60 δευτερόλεπτα και να αναστοχαστούν σχετικά με το τι βρήκαν ενδιαφέρον και πρωτότυπο.</p> <p>Στη συνέχεια, όλοι οι συμμετέχοντες θα μοιραστούν κάτι ουσιαστικό που θεωρούν ότι έχουν αποκομίσει από τη δραστηριότητα, καθώς και τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει. Πρέπει να το συνοψίσουν σε μια σύντομη φράση ή σε μερικές λέξεις. Όταν τελειώσουν, κάνουν ένα βήμα πίσω από τον κύκλο.</p> <p>Ευχαριστήστε τους για τη συμμετοχή και λήξτε τη συνεδρία.</p>
<p>Αξιολόγηση</p>	<p>Ενεργή συμμετοχή στη δραστηριότητα</p>
<p>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3.9: ΕΞΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ ΤΙΣ ΙΣΤΟΕΞΕΡΕΥΝΗΣΕΙΣ ENTRADA</p>	
<p>Διάρκεια δραστηριότητας</p>	<p>270 λεπτά</p>
<p>Εκπαιδευτικό περιβάλλον</p>	<p><input type="checkbox"/> Φυσική παρουσία</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή</p>
<p>Τύπος δραστηριότητας</p>	<p><input type="checkbox"/> Διάλεξη</p> <p><input type="checkbox"/> Συζήτηση</p> <p><input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα</p> <p><input type="checkbox"/> Άλλο:</p>
<p>Πόροι</p>	<p><input type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint:</p> <p><input type="checkbox"/> Φύλλα εργασίας σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή:</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: https://elearning.entradaproject.eu/</p> <p><input type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart):</p> <p><input type="checkbox"/> Άλλο:</p>
<p>Απαιτούμενα υλικά</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές

	<ul style="list-style-type: none"> • Σύνδεση στο διαδίκτυο
<p>Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)</p>	<p>Για να αποκτήσετε μια εικόνα για το πώς εφαρμόζονται στην πράξη οι ιστοεξερευνησεις που βασίζονται σε προκλήσεις, επισκεφθείτε την πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης ENTRADA (https://elearning.entradaproject.eu/) και εξερευνήστε τα τρία διαθέσιμα μαθήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Κοινωνική ένταξη • Ένταξη πολιτών • Οικονομική ένταξη <p>Να θυμάστε ότι η βασική ομάδα στόχος αυτών των ιστοεξερευνησεων είναι και η δική σας ομάδα στόχος: οι μετανάστες και τα άτομα που θέλουν να εγκατασταθούν σε μια νέα χώρα. Πρέπει να αποκτήσετε μια σαφή εικόνα για τις ιστοεξερευνησεις και να δοκιμάσετε τα διαθέσιμα μαθήματα, προκειμένου να είστε σε θέση να υποστηρίξετε αποτελεσματικά τους εκπαιδευόμενούς σας στην παρακολούθηση του διαδικτυακού μαθήματος.</p> <p>Για κάθε μάθημα, υπολογίζεται ότι πρέπει να αφιερώσετε περίπου 90 λεπτά, ώστε να αποκτήσετε μια ολοκληρωμένη εικόνα για το περιεχόμενο. Κρατήστε σημειώσεις για τα σημεία στα οποία θα ήταν καλό να επιστήσετε την προσοχή των εκπαιδευόμενων σας ή για τις φάσεις της μαθησιακής διαδικασίας κατά τις οποίες μπορεί να χρειαστούν πιο στενή καθοδήγηση.</p>
Αξιολόγηση	Δεν εφαρμόζεται επίσημη αξιολόγηση - σημειώσεις των συμμετεχόντων και ανατροφοδότηση στην επόμενη συνεδρία που θα πραγματοποιηθεί με φυσική παρουσία.
<p>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3.10: ΕΝΣΩΜΑΤΩΝΟΝΤΑΣ ΙΣΤΟΕΞΕΡΕΥΝΗΣΕΙΣ ΣΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΑΣ</p>	
Διάρκεια δραστηριότητας	150 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input checked="" type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση/διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input checked="" type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα

	<input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: <input type="checkbox"/> Φύλλα εργασίας σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή: <input checked="" type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: https://elearning.entradaproject.eu/ <input type="checkbox"/> Πίνακας σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart): <input type="checkbox"/> Άλλο:
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Σύνδεση στο διαδίκτυο
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Σκεφτείτε για τα μαθήματα και το περιεχόμενο της εκπαίδευσης που παρέχετε και απαντήστε τις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Θα μπορούσατε να ενσωματώσετε τις ιστοεξερευνήσεις του έργου ENTRADA πλήρως ή εν μέρει στο πλαίσιο της εκπαίδευσης που παρέχετε; ● Σε ποιους τομείς της εκπαίδευσης που παρέχετε θα ήταν χρήσιμο να αξιοποιήσετε τις ιστοεξερευνήσεις; ● Ποια μαθήματα του έργου ENTRADA θα χρησιμοποιούσατε; ● Θα θέλατε να αναπτύξετε τις δικές σας ιστοεξερευνήσεις; Αν ναι, κάντε έναν καταγισμό ιδεών για μερικά θέματα/τομείς για τα οποία θα θέλατε να αναπτύξετε ιστοεξερευνήσεις. Αυτό σχετίζεται και με την επόμενη ενότητα! ● Αρχίστε να αναπτύσσετε ένα σχέδιο μαθήματος χρησιμοποιώντας τις ιστοεξερευνήσεις που παρέχονται από το έργο ENTRADA ή προσπαθήστε να βρείτε άλλες κατάλληλες ιστοεξερευνήσεις στο διαδίκτυο.
Αξιολόγηση	<p>Δεν εφαρμόζεται επίσημη αξιολόγηση - σημειώσεις των συμμετεχόντων και ανατροφοδότηση στην επόμενη συνεδρία που θα πραγματοποιηθεί με φυσική παρουσία.</p>

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΣΕ ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΠΟΡΟΥΣ ΠΟΥ ΒΑΣΙΖΟΝΤΑΙ ΣΕ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4.1: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΠΟΥ ΒΑΣΙΖΕΤΑΙ ΣΕ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ

Διάρκεια δραστηριότητας	30 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input checked="" type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση / διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input checked="" type="checkbox"/> Διάλεξη <input checked="" type="checkbox"/> Συζήτηση <input type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 4_gr.pptx <input checked="" type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input type="checkbox"/> Πίνακας τάξης ή σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart) <input type="checkbox"/> Άλλο:
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Διαδίκτυο ● Προβολέας

<p>Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)</p> <p>Απευθυνθείτε στον εκπαιδευτή ή στον εκπαιδευόμενο αναλόγως του εκπαιδευτικού περιβάλλοντος</p>	<p>Καλωσορίστε τους συμμετέχοντες στην ενότητα.</p> <p>Ο εκπαιδευτής ξεκινά παρουσιάζοντας τη μεθοδολογία που βασίζεται σε προκλήσεις.</p> <p>Τι είναι η μεθοδολογία μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Η μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις (στα αγγλικά: “challenge-based learning”) αποτελεί πλαίσιο στο οποίο ο εκπαιδευόμενος μαθαίνει, ενώ αντιμετωπίζει πραγματικές προκλήσεις και επιλύει πραγματικά προβλήματα. - Στο πλαίσιο αυτό, απαιτείται όλοι οι συμμετέχοντες να προσδιορίζουν θέματα αναφερόμενοι σε μεγάλες ιδέες, να θέτουν καλά ερωτήματα, να αντιμετωπίζουν προκλήσεις, να ανακαλύπτουν και να επιλύουν προβλήματα, να αποκτούν σε βάθος γνώση γύρω από τα υπό εξέταση θέματα, να αναπτύσσουν δεξιότητες και να μοιράζονται τις σκέψεις τους με τον κόσμο. - Η μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις στηρίζεται στις αρχές της βιωματικής μάθησης και βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στις γνώσεις από τη μεγάλη ιστορία της προοδευτικής εκπαίδευσης. Ως εκ τούτου, έχει πολλούς κοινούς στόχους με την πολιτική διαπαιδαγώγηση, την εμπειρική μάθηση και τον ακτιβισμό της κριτικής παιδαγωγικής. - Πλαισιώνεται από καινοτόμες ιδέες που βρίσκουμε στους τομείς της εκπαίδευσης, των μέσων μαζικής ενημέρωσης, της τεχνολογίας, της διασκέδασης, της ψυχαγωγίας, καθώς και του χώρου εργασίας και της κοινωνίας. <p>Αρχές:</p> <p>Η μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις είναι ένα ευέλικτο πλαίσιο που αναπτύσσεται συνεχώς, προσαρμόζοντας όσα μαθαίνονται κάθε φορά και ενσωματώνοντας νέες ιδέες.</p> <p>Η μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις παρέχει τα εξής:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ένα ευέλικτο και προσαρμόσιμο πλαίσιο, που μπορεί να εφαρμοστεί καθοδηγητικά κατά τη διαπαιδαγώγηση ή να ενσωματωθεί σε άλλες προοδευτικές μαθησιακές προσεγγίσεις. 2. Ένα εξελισσόμενο μοντέλο με πολλαπλά σημεία εισόδου και την ικανότητα επέκτασης από το εύκολο, απλό και μικρό στο δύσκολο, σύνθετο και μεγάλο. 3. Ένα ελεύθερο και ανοιχτό σύστημα χωρίς αποκλειστικές ιδέες,
--	---

	<p>αποτελέσματα ή παραδοχές.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Μια διαδικασία στο πλαίσιο της οποίας οι εκπαιδευόμενοι καθίστανται υπεύθυνοι και αναλαμβάνουν οι ίδιοι την ευθύνη για τη μάθησή τους. 5. Ένα αυθεντικό μαθησιακό περιβάλλον που ανταποκρίνεται στα ακαδημαϊκά πρότυπα και πραγματοποιεί ουσιώδεις διασυνδέσεις με πραγματικό περιεχόμενο. 6. Εστίαση στις παγκόσμιες ιδέες, στην αντιμετώπιση προκλήσεων και στην επίλυση προβλημάτων μέσα από την ανάπτυξη τοπικών και ηλικιακά κατάλληλων λύσεων. 7. Μια γόνιμη σχέση μεταξύ των επιστημονικών κλάδων και των εμπειριών από την πραγματική ζωή. 8. Ένα πλαίσιο για την ανάπτυξη των απαραίτητων δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα. 9. Τη δυναμική χρήση της τεχνολογίας για έρευνα, ανάλυση, οργάνωση, συνεργασία, δικτύωση, επικοινωνία, δημοσίευση και προβληματισμό. 10. Την ευκαιρία στους εκπαιδευόμενους να κάνουν τη διαφορά άμεσα. 11. Ένα τρόπο τεκμηρίωσης και αξιολόγησης τόσο της μαθησιακής διαδικασίας όσο και των αποτελεσμάτων. 12. Ένα περιβάλλον για βαθύ αναστοχασμό σχετικά με τη διδασκαλία και τη μάθηση.
Αξιολόγηση	Απαντήσεις των συμμετεχόντων σε φόρμα αξιολόγησης
Πηγές / Επιπλέον σχετικό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> ● Johnson, Laurence F.; Smith, Rachel S.; Smythe, J. Troy; Varon, Rachel K. (2009). Challenge-Based Learning: An Approach for Our Time Austin, Texas: The New Media Consortium. ● Johnson, L. and Adams, S., (2011). Challenge Based Learning: The Report from the Implementation Project. Austin, Texas: The New Media Consortium. ● https://www.challengebasedlearning.org/
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4.2: ΜΑΘΗΣΗ ΠΟΥ ΒΑΣΙΖΕΤΑΙ ΣΕ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΞΗ	
Διάρκεια δραστηριότητας	90 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση / διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input checked="" type="checkbox"/> Διάλεξη <input checked="" type="checkbox"/> Συζήτηση

	<input checked="" type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 4_gr.pptx <input type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input type="checkbox"/> Πίνακας τάξης ή σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart) <input type="checkbox"/> Άλλο:
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Καλωσορίστε τους συμμετέχοντες στη συνεδρία. Πριν αρχίσετε τη συζήτηση για το θέμα που θα καλύψετε, ανακεφαλαιώστε εν συντομία και υπενθυμίστε στους συμμετέχοντες τα κύρια σημεία που παρουσιάστηκαν κατά την πρώτη συνεδρία.</p> <p>Εισαγωγικό βίντεο (στα αγγλικά): <i>Τι είναι η μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις; Τι σημαίνει μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις; (7 λεπτά)</i> https://www.youtube.com/watch?v=SH14_CoNiEs</p> <p><i>* Σημείωση για τον εκπαιδευτή: Προτού προχωρήσετε στα παραπάνω, συνιστάται να χωρίσετε τους συμμετέχοντες σε ομάδες για να συζητήσουν το υπό εξέταση θέμα για 10 λεπτά. Στη συνέχεια, θα καταγράψουν τις σκέψεις τους και θα τις παρουσιάσουν στην ολομέλεια της τάξης. Αφού ολοκληρωθούν οι παρουσιάσεις από όλες τις ομάδες, μπορείτε να συνεχίσετε τη συνεδρία ακολουθώντας τα επόμενα βήματα.</i></p> <p>Η μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις ξεκινά από μια μεγάλη ιδέα, και τα εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Μεγάλη Ιδέα ● Βασικό Ερώτημα ● Ερωτήματα, Δραστηριότητες και Πόροι για καθοδήγηση βάσει της πρόκλησης ● Λύση: Εφαρμογή ● Αξιολόγηση/ Αποτίμηση

- Δημοσίευση

Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής παρουσιάζει τα ακόλουθα:

Η εμπειρία που βασίζεται σε προκλήσεις ομαδοποιείται σε **πέντε αλληλένδετα στάδια**. Σε αυτή την ενότητα, θα εξετάσουμε τα στοιχεία κάθε σταδίου και θα παράσχουμε πρακτικές συμβουλές και πόρους για την εφαρμογή του κάθε σταδίου.

Στάδιο 1: Από τη Μεγάλη Ιδέα στην Πρόκληση

Στάδιο 2: Θέτοντας τις Βάσεις για τη Λύση

Στάδιο 3: Εξεύρεση Λύσης

Στάδιο 4: Εφαρμογή και Αξιολόγηση

Στάδιο 5: Δημοσίευση Αποτελεσμάτων και Αναστοχασμός

Ομαδική δραστηριότητα:

Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να σκεφτούν μια μεγάλη ιδέα για να δημιουργήσουν όλοι μαζί έναν πόρο που να βασίζεται σε προκλήσεις. Πρόκειται για μια άσκηση που θα τους βοηθήσει να κατανοήσουν καλύτερα την έννοια και να εξοικειωθούν με τη διαδικασία.

Η δραστηριότητα θα διαρκέσει 45 λεπτά.

Στάδιο 1:

Ξεκινήστε βοηθώντας τους εκπαιδευόμενους να προσδιορίσουν και να διατυπώσουν τη μεγάλη ιδέα. Για παράδειγμα:

Απειλές για τη δημόσια υγεία, όπως οι πανδημίες.

Σκεφτείτε το βασικό ερώτημα, το οποίο χρησιμεύει στη σύνδεση της πραγματικής ζωής με τη μεγάλη ιδέα.

Δημόσια υγεία: Πώς η πρόσβαση σε υπηρεσίες υγειονομικής περίθαλψης επηρεάζει τις παγκόσμιες ασθένειες και πανδημίες;

Η πρόκληση μετατρέπει το βασικό ερώτημα σε έκκληση για ανάληψη δράσης, ζητώντας από τους συμμετέχοντες να βρουν τη λύση σε τοπικό επίπεδο για να αντιμετωπίσουν ένα παγκόσμιο πρόβλημα.

Δημόσια υγεία: Αυξήστε τη διαθεσιμότητα εμβολίων γρίπης για τα παιδιά στην κοινότητά σας.

Αφού οι εκπαιδευόμενοι κατανοήσουν την πρόκληση, χωρίστε τους σε ομάδες για να ξεκινήσουν την αναζήτηση για την επίλυση του

	<p>προβλήματος.</p> <p>Στάδιο 2: Κατά το δεύτερο στάδιο της διαδικασίας, οι εκπαιδευόμενοι προσδιορίζουν τις κατευθυντήριες ερωτήσεις (τι πρέπει να γνωρίζουν) και βρίσκουν σχετικούς πόρους και δραστηριότητες για να απαντήσουν στις ερωτήσεις αυτές.</p> <p>Στάδιο 3: Αφού μελετήσουν διεξοδικά τις κατευθυντήριες ερωτήσεις, οι εκπαιδευόμενοι έχουν ξεκαθαρίσει τη βάση της πρόκλησης και μπορούν να προχωρήσουν στη διαδικασία εξεύρεσης πιθανών λύσεων. Μέσω διαδικασίας ανάλυσης ή δημιουργίας πρωτοτύπων, πειραματισμών ή άλλων τρόπων, θα πρέπει να επιλέξουν την κατάλληλη λύση. Στη συνέχεια, θα προχωρήσουν σε πλήρη διερεύνηση του θέματος και θα αναπτύξουν τις επί μέρους παραμέτρους της επιλεγόμενης λύσης. Έπειτα, θα καθορίσουν τα βήματα για την υλοποίηση του σχεδίου εφαρμογής τους.</p> <p>Στάδιο 4: Οι εκπαιδευόμενοι θα αξιολογήσουν τα αποτελέσματα της δράσης τους. Θα επικεντρωθούν στις επιτυχίες και στις αποτυχίες τους και θα αποφασίσουν κατά πόσο σημειώθηκε πρόοδος στην επίλυση του υπό εξέταση προβλήματος ως αποτέλεσμα της διαδικασίας που ακολούθησαν.</p> <p>Στάδιο 5: Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αποτυπώνουν την εμπειρία τους κατά την απασχόλησή τους με το έργο με ηχητικά ή/και οπτικοακουστικά μέσα, που μπορούν, στη συνέχεια, να αξιοποιήσουν για να δημιουργήσουν μια συλλογή οπτικοακουστικού υλικού (με βίντεο ή/και φωτογραφίες), στην οποία θα διαφαίνονται οι σκέψεις και οι προβληματισμοί τους.</p>
Αξιολόγηση	Ενεργή συμμετοχή στις δραστηριότητες.
Πηγές / Επιπλέον σχετικό υλικό	https://images.apple.com/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf https://www.challengebasedlearning.org/

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4.3: ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΟΝ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΠΟΡΟ ΜΑΘΗΣΗΣ ΠΟΥ ΒΑΣΙΖΕΤΑΙ ΣΕ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ	
Διάρκεια δραστηριότητας	90 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση / διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input checked="" type="checkbox"/> Διάλεξη <input checked="" type="checkbox"/> Συζήτηση <input checked="" type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 4_gr.pptx <input type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input checked="" type="checkbox"/> Πίνακας τάξης ή σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart) <input type="checkbox"/> Άλλο:
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Διαδίκτυο ● Προβολέας
Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)	<p>Καλωσορίστε τους συμμετέχοντες στη συνεδρία. Πριν αρχίσετε τη συζήτηση για το σημερινό θέμα, ανακεφαλαιώστε εν συντομία τα κύρια σημεία που καλύψατε κατά τις προηγούμενες συνεδρίες.</p> <p>Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να αναστοχαστούν για όσα έμαθαν στις προηγούμενες συνεδρίες και να τα εφαρμόσουν στην πράξη δημιουργώντας τους δικούς τους πόρους που βασίζονται σε προκλήσεις.</p> <p>Δραστηριότητα 1: Δημιουργήστε το δικό σας πόρο που βασίζεται σε προκλήσεις με θέμα βασισμένο στα «Εκπαιδευτικά Εμπόδια» – 40 λεπτά</p> <p>Δραστηριότητα 2: Δημιουργήστε το δικό σας πόρο που βασίζεται σε προκλήσεις με θέμα βασισμένο στα «Πολιτισμικά Εμπόδια» – 40 λεπτά</p>

	<p>Δραστηριότητα 3: Δημιουργήστε το δικό σας πόρο που βασίζεται σε προκλήσεις με θέμα βασισμένο στα «Γλωσσικά Εμπόδια» – 40 λεπτά</p>
Αξιολόγηση	Δημιουργία πόρων που βασίζονται σε προκλήσεις από τους εκπαιδευόμενους.
Πηγές / Επιπλέον σχετικό υλικό	https://www.challengebasedlearning.org/ https://www.challengebasedlearning.org/toolkit/
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4.4: ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΚΑΤΑΛΛΗΛΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΜΑΘΗΣΗΣ ΠΟΥ ΒΑΣΙΖΕΤΑΙ ΣΕ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ	
Διάρκεια δραστηριότητας	30 λεπτά
Εκπαιδευτικό περιβάλλον	<input checked="" type="checkbox"/> Φυσική παρουσία <input type="checkbox"/> Αυτόνομη μάθηση / διαδικτυακή
Τύπος δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Διάλεξη <input checked="" type="checkbox"/> Συζήτηση <input checked="" type="checkbox"/> Ομαδική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Ατομική δραστηριότητα <input type="checkbox"/> Άλλο:
Πόροι	<input checked="" type="checkbox"/> Παρουσίαση PowerPoint: ENTRADA_IO2_Module 4_gr.pptx <input type="checkbox"/> Φύλλα Εργασίας σε έντυπη/ηλεκτρονική μορφή: <input type="checkbox"/> Διαδικτυακός πόρος: <input checked="" type="checkbox"/> Πίνακας τάξης ή σεμιναρίων με αφαιρούμενες σελίδες χαρτιού (τύπου flipchart) <input type="checkbox"/> Άλλο:
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> ● Επιτραπέζιος/φορητός υπολογιστής ● Κινητές συσκευές ● Διαδίκτυο ● Προβολέας

<p>Περιγραφή δραστηριότητας (βήμα προς βήμα)</p>	<p>Καλωσορίστε τους συμμετέχοντες στη συνεδρία. Πριν αρχίσετε τη συζήτηση για το σημερινό θέμα, ανακεφαλαιώστε εν συντομία τα κύρια σημεία που καλύψατε κατά τις προηγούμενες συνεδρίες.</p> <p>Η δημοσίευση είναι σημαντικό βήμα στην όλη εμπειρία της μάθησης που βασίζεται σε προκλήσεις. Βοηθά τους εκπαιδευόμενους να μοιραστούν τα προβλήματα, τις λύσεις και τους προβληματισμούς τους σε τοπικό και παγκόσμιο επίπεδο. Σε αυτή τη συνεδρία θα παρουσιαστούν διάφορα εργαλεία, που θα τους βοηθήσουν στη διαδικασία αυτή.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Εικονογραφημένο Σενάριο για την Πρόκληση: Πρότυπο για την ανάπτυξη ενός εικονογραφημένου σεναρίου (storyboard) για το προτεινόμενο βίντεο που βασίζεται σε προκλήσεις. Αυτό το σύντομο βίντεο ενημερώνει τους χρήστες για την πρόκληση και παροτρύνει τους συμμετέχοντες να αναλάβουν δράση. ● Εικονογραφημένο Σενάριο για τη Λύση: Πρότυπο για την ανάπτυξη ενός εικονογραφημένου σεναρίου (storyboard) για το προτεινόμενο βίντεο που βασίζεται σε προκλήσεις. Αυτό το βίντεο ντοκιμαντέρ, διάρκειας 3-5 λεπτών, θα περιγράφει τα διάφορα στάδια της διαδικασίας που ακολούθησε η ομάδα, καθώς και πώς από την πρόκληση κατέληξε στην εφαρμογή της λύσης. ● Προδιαγραφές βίντεο: Τεχνικές πληροφορίες για να ετοιμάσουν τα βίντεο, που προορίζονται για αρχειοθέτηση και δημοσίευση στο Διαδίκτυο. <p>Ο εκπαιδευτής παρέχει πρότυπα στους εκπαιδευόμενους για να τους καθοδηγήσουν στη δημοσίευση των δικών τους πόρων που βασίζονται σε προκλήσεις.</p> <p>Δραστηριότητα Κλεισίματος: Κύκλος ανατροφοδότησης Σχηματίστε έναν κύκλο.</p> <p>Ο εκπαιδευτής ζητά από όλους να σκεφτούν κάτι ουσιαστικό που έμαθαν σήμερα και που θα κρατήσουν από το πρόγραμμα κατάρτισης/ εκπαιδευτικό εργαστήριο. Τους ζητά να συνοψίσουν τα πιο πάνω σε μια λέξη ή πρόταση.</p> <p>Ο κάθε συμμετέχων περιγράφει με μία λέξη ή πρόταση τι θα κρατήσει από το πρόγραμμα κατάρτισης/ εκπαιδευτικό εργαστήριο και κάνει ένα βήμα πίσω. Η διαδικασία ολοκληρώνεται όταν όλοι οι εκπαιδευόμενοι πουν τη δική τους λέξη ή πρόταση, κάνουν ένα βήμα</p>
--	---

	πίσω και σχηματίζεται, με τον τρόπο αυτό, ένας νέος μεγαλύτερος κύκλος.
Αξιολόγηση	Ενεργή συμμετοχή στην τελευταία δραστηριότητα για το κλείσιμο της εκπαίδευσης.
Πηγές / Επιπλέον σχετικό υλικό	Πρότυπα αρχεία (σε μορφή pdf) Όνομα αρχείου Pdf: «Δημοσίευση εμπειρίας από μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις» (“Publishing Challenge Based Learning experience”)



stpeuropa

CARDET
CENTRE FOR THE ADVANCEMENT OF RESEARCH
& DEVELOPMENT IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY

fip
Future In
Perspective

Speha Fresia
SOCIETÀ COOPERATIVA

AUXILIUM

S V E B ■
F S E A ■

movetia Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility



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

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."
2019-1-ES01-KA204-063759

