



ACTIVATE

*ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΠΡΑΚΤΙΚΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΩΘΗΣΗ
ΤΗΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΣΕ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΚΟΙΝΟΤΗΤΕΣ*



Το παρόν έγγραφο συντάσσεται από ACTIVATE, ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΚΑΙ ΠΟΡΟΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΝΕΡΓΟ ΚΟΙΝΟΤΙΚΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΤΩΝ ΑΤΟΜΩΝ ΜΕ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΗ ΠΟΙΚΙΛΟΜΟΡΦΙΑ

Το έργο αποσκοπεί στην προώθηση της ενεργού συμμετοχής και ένταξης των ατόμων με αναπηρία στις κοινότητές τους, καθώς και της ανεξάρτητης διαβίωσής τους και της αυτονομίας τους.

ΕΤΑΙΡΟΙ

VIRTUAL CAMPUS LDA (ΠΟΡΤΟΓΑΛΙΑ) - Συνεργάτης

ASPAYM BALEARES (ΙΣΠΑΝΙΑ) - Συνεργάτης

C.I.P. CITIZENS IN POWER (ΚΥΠΡΟΣ) - Συνεργάτης

VOLKSHOCHSCHULE IM LANDKREIS CHAM EV (ΓΕΡΜΑΝΙΑ) - Συνεργάτης

STEP Institute (ΣΛΟΒΕΝΙΑ) - Συνεργάτης

ASOCIACIÓN MOVIÉNDOTE (ΙΣΠΑΝΙΑ) - Συνεργάτης



Με τη χρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη του έργου ERASMUS + της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων της, και ούτε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ούτε το SEPIE μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το έργο, επισκεφθείτε τη διεύθυνση: <https://projectactivate.eu/el/αρχικη-σελιδα>

Η παρούσα δημοσίευση διατίθεται με άδεια χρήσης Creative Commons Attribution 4.0 International license: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

ΕΤΑΙΡΟΙ





ΕΝΟΤΗΤΑ 3

**ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ ΜΕ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΥΛΙΚΟ ΣΤΗ
ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΚΑΙ
ΜΑΘΗΣΗ**

3.1 - ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ



ΧΡΟΝΟΣ

Περίπου 5 ώρες μαθήματος με διαλείμματα. Ο εκπαιδευτής πρέπει να προσαρμόσει τον χρόνο που θα διαθέσει για κάθε δραστηριότητα ανάλογα με τις ανάγκες της ομάδας.



ΜΑΘΗΤΕΣ

Άτομα με αναπηρίες που θέλουν να μάθουν περισσότερα για τη διαδικτυακή ψυχαγωγία και την ηλεκτρονική μάθηση.



ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Επιλογή δραστηριοτήτων ελεύθερου χρόνου και συμμετοχή σε αυτές, ανταλλαγή και διάδοση διαδικτυακών ευκαιριών εντός των κοινοτήτων, αναζήτηση ευκαιριών ηλεκτρονικής μάθησης, συμμετοχή σε ευκαιρίες ηλεκτρονικής μάθησης και απόκτηση νέων γνώσεων και δεξιοτήτων καθώς και εύρεση ευκαιριών διαδικτυακής ψυχαγωγίας που σε γεμίζει.



ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

δραστηριότητα ενδυνάμωσης (energizer), δραστηριότητες ομαδικής εργασίας, συζήτηση, σχέδιο δράσης και προβληματισμός.



ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

φύλλα χαρτί μεγέθους A4, πίνακας παρουσιάσεων, αυτοκόλλητα σημειώματα, χρωματιστοί μαρκαδόροι, στυλό, προβολέας, υπολογιστής(ές) και πρόσβαση στο διαδίκτυο, κουδούνι/χρονόμετρο, υλικό από τους εκπαιδευτικούς πόρους της ενότητας ([3.2.1 Δραστηριότητα Εξοικείωσης πρότυπο](#), [3.2.2. Ελεύθερος Χρόνος 3.0 πρότυπο](#), [3.2.3 Κάρτες Χαρακτήρων πρότυπο](#), [3.2.4 Αυτοστοχασμός πρότυπο](#))



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ

Η τάξη πρέπει να είναι ανοιχτή και να διαθέτει αρκετό χώρο για τη μετακίνηση των αναπηρικών καροτσιών καθώς και θρανία, καρέκλες και ασπροπίνακα/πίνακα/άδεια χώρο στον τοίχο. Σε περίπτωση που κάποιοι μαθητές θα προτιμούσαν να συμμετάσχουν στις δραστηριότητες μέσω του υπολογιστή, θα πρέπει να τους παρέχεται αυτή η δυνατότητα. Εάν επιθυμείτε να πραγματοποιήσετε μια δραστηριότητα σε ένα εικονικό περιβάλλον, τότε θα πρέπει να επιλέξετε τις κατάλληλες πλατφόρμες για το σχεδιασμό των φύλλων εργασίας και για ομαδική εργασία (το Zoom προσφέρει τη δυνατότητα δωματίων επιμέρους συσκέψεων (breakout rooms) για ομαδική εργασία, Jamboard Padlet...)



Η ΕΝΟΤΗΤΑ ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Πριν από τις δραστηριότητες, συνιστάται στους εκπαιδευόμενους να ανατρέξουν στην ενότητα 3 με τίτλο [ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ](#), που είναι διαθέσιμη στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης: <https://projectactivate.eu/training>

Σε περίπτωση που δεν είναι δυνατό για τους εκπαιδευόμενους να μεταβούν στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης προηγουμένως, μπορούν να εξετάσουν κατ' ιδίαν τα κύρια περιεχόμενα κατά τη διάρκεια της κατάρτισης ή να τους παρουσιάσει τα πιο σημαντικά σημεία ο εκπαιδευτής.

3.2.1 - ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗΣ (ICEBREAKER)

Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να παρακινήσει τους μαθητές και να τους κάνει να σκεφτούν το θέμα θέτοντας μια πιο γενική και προσωπική ερώτηση. Η δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί με τη χρήση πινάκων παρουσίασης, σημειωμάτων τύπου post-it και μαρκαδόρων ή άλλων παρόμοιων ψηφιακών εργαλείων. Σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά, ο εκπαιδευτής θα πρέπει πρώτα να σχεδιάσει σχήματα στον πίνακα παρουσιάσεων, όπως παρουσιάζεται στο υλικό με τίτλο [3.2.1 Icebreaker πρότυπο](#). Εναλλακτικά, κάθε χρήστης μπορεί να ανοίξει το Jamboard στον υπολογιστή του και να το συμπληρώσει.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
10 λεπτά (ο χρόνος μπορεί να διαφέρει ανάλογα με τον αριθμό των εκπαιδευομένων)	<p>Δραστηριότητα εξοικείωσης: «Πόσο ελεύθερο χρόνο διαθέτετε κάθε μέρα;» Τι κάνετε εκείνες τις ώρες;».</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ζητήστε από τους εκπαιδευόμενους να σκεφτούν πόσο ελεύθερο χρόνο έχουν διαθέσιμο κάθε μέρα και αφήστε τους να συμπληρώσουν το διάγραμμα με την πίτα. Προαιρετικά, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν επίσης να συμπληρώσουν και τις υπόλοιπες ώρες στο διάγραμμα αναφέροντας τι κάνουν στο «μη ελεύθερό τους χρόνο».2. Επιπλέον, κάθε άτομο θα πρέπει να δημιουργήσει μια λίστα με το τι κάνει συνήθως στον ελεύθερο χρόνο του. Δεν χρειάζεται να ακολουθήσουν μια συγκεκριμένη σειρά, θα πρέπει απλά να γράψουν αυτό που έρχεται στο μυαλό τους.3. Στο τέλος, προσπαθήστε να συγκρίνετε και να συγχωνεύσετε τις κοινές απαντήσεις των εκπαιδευομένων δημιουργώντας μια συνοψισμένη λίστα. Συζητήστε επίσης το τι σημαίνει ελεύθερος χρόνος για αυτούς (π.χ. θεωρούν τις ώρες του ύπνου και του φαγητού ως ελεύθερο χρόνο;) <p>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα γίνει διαδικτυακά: Θα είναι ευκολότερο στο Jamboard, οι εκπαιδευόμενοι να χρησιμοποιήσουν διαφορετικό χρώμα σε κάθε γύρο (όπως στο παράδειγμα). Εάν δεν υπάρχει αρκετός χώρος, μπορείτε επίσης να κάνετε πολλά αντίγραφα των jamboards.</p>

3.2.2 - ΕΞΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΧΡΟΝΟ 3.0

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
20 λεπτά	<p>ΕΛΕΥΘΕΡΟΣ ΧΡΟΝΟΣ 3.0</p> <p>1. Δεδομένου ότι οι εκπαιδευόμενοι έχουν ήδη βασικές γνώσεις σχετικά με το τι είναι ο ελεύθερος χρόνος και το πώς αυτός μπορεί να οριστεί, μπορείτε να προβάλετε ένα βίντεο με θέμα «Ελεύθερος χρόνος 3.0»: https://www.youtube.com/watch?v=RjyxIsE3V2g Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν όσο παρακολουθούν το βίντεο να παίρνουν σημειώσεις.</p> <p>2. Ο εκπαιδευτής συζητά με τους εκπαιδευόμενους τι θυμούνται από την πλατφόρμα σχετικά με τον ορισμό του ελεύθερου χρόνου.</p>
40 λεπτά	<p>«Δεν αλλάζουμε τη συμπεριφορά μας μόνο και μόνο επειδή τώρα μπορούμε να το κάνουμε. Η αλλαγή χρειάζεται χρόνο».</p> <p>1. Το βίντεο δίνει πολλές ενδιαφέρουσες πληροφορίες σχετικά με τον ελεύθερο χρόνο, αν και δημιουργήθηκε πριν από 10 χρόνια. Προσπαθήστε να απαντήσετε στις ερωτήσεις (3.2.3. Ελεύθερος Χρόνος 3.0 πρότυπο) με βάση τις πληροφορίες που παρουσιάζονται στο βίντεο και συζητήστε τις απαντήσεις σας με άλλους εκπαιδευόμενους σε μικρές ομάδες.</p> <p>2. Στο βίντεο, το οποίο δημιουργήθηκε το 2013, ο ομιλητής προβλέπει πώς θα εξελιχθεί στο μέλλον ο ελεύθερος χρόνος των ανθρώπων. Σύμφωνα με τις εμπειρίες των καιρών μας, πιστεύετε ότι ο ομιλητής έχει δίκαιο; Χρησιμοποιήστε το πρότυπο 3.2.3. Ελεύθερος Χρόνος 3.0 πρότυπο (Δραστηριότητα 2) για να καταγράψετε τις σκέψεις σας.</p> <p>3. Πώς νομίζετε ότι θα μπορούσε να μοιάζει ο ελεύθερος χρόνος του μέλλοντος; Μοιραστείτε τις σκέψεις σας με την ομάδα.</p> <p>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά : Το Zoom και άλλες ηλεκτρονικές πλατφόρμες προσφέρουν τη δυνατότητα δωματίων επιμέρους συσκέψεων (breakout rooms) για τη διευκόλυνση των ομαδικών εργασιών. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να δημοσιεύσουν ερωτήσεις στη συνομιλία, ώστε όλοι να μπορούν να τις δουν.</p>
15 λεπτά παρουσίασης για κάθε ομάδα, ακολουθούμενη από ερωτήσεις και απαντήσεις	<p>ΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΙ ΜΟΙΡΑΖΟΝΤΑΙ ΤΙΣ ΣΚΕΨΕΙΣ ΤΟΥΣ</p> <p>1. Κάθε ομάδα μοιράζεται τις απόψεις της σχετικά με τον ελεύθερο χρόνο.</p> <p>2. Οι υπόλοιποι συμμετέχοντες και ο εκπαιδευτής συμμετέχουν στις συζητήσεις.</p>

ΧΡΗΣΙΜΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ

- Leisure time in 2030: <https://www.frost.com/frost-perspectives/the-future-of-free-time-in-2030/>
- Quality of Life indicators – Leisure: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Quality_of_life_indicators_-_leisure&oldid=5
- Influence of the pandemic on free-time: https://www.youtube.com/watch?v=T0kN_oKmh7A

3.2.3 - ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ – ΕΛΕΥΘΕΡΟΣ ΧΡΟΝΟΣ Ή ΜΑΘΗΣΗ;

Υπάρχουν δύο πιθανοί τρόποι για να πραγματοποιηθεί αυτή η δραστηριότητα. Εάν υπάρχει αρκετός χώρος για μετακινήσεις, ο εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα καπέλο και σημειώσεις τύπου post-it. Εάν ο διαθέσιμος χώρος είναι περιορισμένος, θα ήταν καλύτερα η δραστηριότητα να πραγματοποιηθεί στο Mentimeter ή σε έναν πίνακα/φυλλάδιο. Στην περίπτωση αυτή, είναι λογικό να προετοιμάσετε την εργασία στην πλατφόρμα του [Mentimeter](#) εκ των προτέρων. Και για τις δύο επιλογές, προετοιμάστε τους πίνακες παρουσίασης για το δεύτερο μέρος της δραστηριότητας.

Η δραστηριότητα πραγματοποιείται σε ομάδες, αποτελούμενες ιδανικά από 4 άτομα η κάθε μία. Εάν οι εκπαιδευόμενοι βρίσκονται ήδη σε ομάδες από προηγούμενες εργασίες, μπορούν να παραμείνουν στις ομάδες τους.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
15 λεπτά	<p>ΠΟΣΟ ΧΡΟΝΟ ΞΟΔΕΥΕΤΕ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ ΣΕ ΤΙ;</p> <p>1. Ρωτήστε τους μαθητές τι κάνουν στον ελεύθερό τους χρόνο στο διαδίκτυο. Κάθε άτομο πρέπει να αναφέρει τουλάχιστον τρεις ασχολίες.</p> <p>Εάν διαθέτετε ένα καπέλο, ζητήστε από κάθε εκπαιδευόμενο να γράψει σε ένα σημείωμα τύπου post-it μια ασχολία που διατηρεί στο διαδίκτυο (σε διαφορετικό σημείωμα ο καθένας) και τοποθετήστε όλα τα σημειώματα στο καπέλο. Εάν έχετε επιλέξει να πραγματοποιήσετε τη δραστηριότητα μέσω του Mentimeter, τότε οι εκπαιδευόμενοι θα χρειαστούν έναν υπολογιστή ή ένα κινητό τηλέφωνο. Θα πρέπει να γράψουν τις ασχολίες που έχουν στο διαδίκτυο σε ένα φύλλο εργασίας που έχετε προετοιμάσει προηγουμένως.</p> <p>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Όταν θα δημιουργήσετε το φύλλο εργασίας στο Mentimeter, είναι καλύτερο να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο word cloud (σύννεφο λέξεων). Με αυτόν τον τρόπο, οι διαδικτυακές ασχολίες των εκπαιδευόμενων θα εμφανίζονται με γραφικό τρόπο, διευκολύνοντάς σας έτσι να διακρίνετε ποιες ασχολίες είναι οι πιο κοινές ανάμεσα στους εκπαιδευόμενους, καθώς αυτές θα εμφανίζονται με μεγαλύτερα γράμματα. Παράδειγμα word cloud</p>
5 λεπτά	<p>Ομαδικές δραστηριότητες</p> <p>1. Ο συντονιστής θα πρέπει να βγάλει από το καπέλο τα σημειώματα με τις διαδικτυακές ασχολίες των εκπαιδευόμενων και να τις διαβάσει δυνατά (π.χ. 9 δραστηριότητες εάν υπάρχουν 4-5 ομάδες).</p> <p>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Εάν χρησιμοποιείτε την πλατφόρμα του Mentimeter, μπορείτε να επικεντρωθείτε στις ασχολίες που είναι γραμμένες με τα μεγαλύτερα γράμματα (που αποτελούν επίσης και τις πιο κοινές απαντήσεις).</p>
20 λεπτά	<p>ΞΑΝΑ ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΤΟ!</p> <p>1. Κάθε ομάδα καλείτε να προβληματιστεί γύρω από το εάν οι διαδικτυακές ασχολίες που επιλέχθηκαν μπορούν να διακριθούν σε ασχολίες που έχουν ψυχαγωγικό ή εκπαιδευτικό χαρακτήρα.</p> <p>2. Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει ένα απόφθεγμα του Augustus T. Jones (ο ηθοποιός που υποδύεται τον Jake Harper στη σειρά Two and a Half Men): «Όλα είναι μια εμπειρία μάθησης». Οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να προβληματιστούν γύρω από αυτό το απόφθεγμα σε σχέση με τον προηγούμενο διαχωρισμό που έχουν κάνει μεταξύ των ασχολιών με ψυχαγωγικό ή εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Ο εκπαιδευτής υποβάλλει την εξής ερώτηση: Μπορεί κανείς να αποκτήσει γνώσεις και δεξιότητες από ασχολίες ελεύθερου χρόνου που δεν στοχεύουν ειδικά στη μάθηση; Συζητήστε.</p>

ΧΡΗΣΙΜΟΙ ΠΟΡΟΙ

- How to learn from everything and everyone: <https://moneyminiblog.com/productivity/learn-from-everything-and-everyone/>
- How to learn anything: <https://www.youtube.com/watch?v=H1mb3ARvSJo>

3.2.4 - ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΝΟΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Σήμερα υπάρχει πρόσβαση σε τόσους πολλούς διαδικτυακούς πόρους, που κάποιος έχει τη δυνατότητα να αποκτήσει όποια δεξιότητα θέλει μέσω του διαδικτύου. Η πλατφόρμα του ACTIVATE έχει ήδη εξηγήσει τα πλεονεκτήματα της διαδικτυακής μάθησης δίνοντας παραδείγματα για το πού και πώς μπορείτε να βρείτε τις κατάλληλες διαδικτυακές δραστηριότητες που ταιριάζουν στις μαθησιακές σας ανάγκες.

Σε περίπτωση που οι εκπαιδευόμενοι δεν έχουν ακόμα περιηγηθεί στην πλατφόρμα, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να αναφέρει μερικά παραδείγματα και να συζητήσει επίσης με τους εκπαιδευομένους τα πλεονεκτήματα της συμμετοχής στην ηλεκτρονική μάθηση.

ΧΡΟΝΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ
25 λεπτά	<p>ΕΧΕΤΑ ΚΑΠΟΙΑ ΣΥΜΒΟΥΛΗ;</p> <p>1. Δεδομένου ότι οι εκπαιδευόμενοι έχουν ήδη περιηγηθεί στην πλατφόρμα του ACTIVATE, θα έχουν τώρα αποκτήσει κάποιες βασικές γνώσεις σε σχέση με την ηλεκτρονική μάθηση καθώς για το πώς μπορούν να αναζητήσουν τα κατάλληλα για αυτούς ηλεκτρονικά μαθήματα. Για σκοπούς αξιολόγησης της απομνημόνευσης των γνώσεων των εκπαιδευομένων, ο εκπαιδευτής δίνει στους τελευταίους το προφίλ υποθετικών ατόμων που θα ήθελαν να βελτιώσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους σε ένα συγκεκριμένο πεδίο. Καταρχάς, κάθε ομάδα (αποτελούμενη από 4-5 άτομα) επιλέγει μια κάρτα με το προφίλ ενός ατόμου και εξοικειώνεται με αυτό, βλ. το πρότυπο δείγμα 3.2.3. Κάρτες Χαρακτήρα πρότυπο.</p> <p>2. Στο επόμενο στάδιο, οι εκπαιδευόμενοι λαμβάνουν το πρότυπο δείγμα με τους νοητικούς χάρτες, το οποίο περιλαμβάνεται επίσης στο πρότυπο που ήδη αναφέρθηκε. Χωρίς ανατρέξουν για βοήθεια στο διαδίκτυο, οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να συζητήσουν για ιδέες σχετικά με τον τρόπο εύρεσης του ηλεκτρονικού εκπαιδευτικού προγράμματος που είναι κατάλληλο για το προφίλ του ατόμου που τους δόθηκε, συμπληρώνοντας τις αντίστοιχες ενότητες στον νοητικό χάρτη (πληκτρολόγηση λέξεων-κλειδιών, χρήση πλατφορμών, επικοινωνία με ιδρύματα κ.λπ.)</p> <p>3. Αφού συμπληρώσουν τα πρότυπα, ορισμένα από αυτά παρουσιάζονται και συζητούνται στην ομάδα.</p>
35 minutes	<p>GOOGLE IT!</p> <p>1. Το επόμενο μέρος πραγματοποιείται ψηφιακά. Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να τροποποιήσουν τις αφίσες τους με τη βοήθεια του διαδικτύου.</p> <p>2. Τώρα οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να βρουν υφιστάμενα εκπαιδευτικά προγράμματα στο διαδίκτυο που θα πρότειναν στους χαρακτήρες τους να συμμετάσχουν. Παραμένοντας στις ομάδες τους, οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να εξηγήσουν γιατί επέλεξαν τα συγκεκριμένα εκπαιδευτικά προγράμματα.</p> <p>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Το Zoom και άλλες ηλεκτρονικές πλατφόρμες προσφέρουν τη δυνατότητα δωματίων επιμέρους επισκέψεων (breakout rooms), στα οποία οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να δουλέψουν ομαδικώς. Μπορούν επίσης να δημοσιεύσουν ερωτήσεις στη συνομιλία, έτσι ώστε όλοι να μπορούν να τις δουν.</p>

20 λεπτά	<p>DISCUSSION AND CONSULTATION WITH OTHERS</p> <p>1. Στο τέλος πραγματοποιείται συζήτηση με τη συμμετοχή όλων των ομάδων. Κάθε ομάδα παρουσιάζει τουλάχιστον δύο επιλογές εκπαιδευτικών προγραμμάτων που έχουν βρει και εξηγούν γιατί οι επιλογές τους αυτές είναι ιδανικές για το προφίλ του ατόμου που τους δόθηκε.</p> <p>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Οι ομάδες μπορούν να χρησιμοποιήσουν λογισμικό παρουσίασης, όπως το Power Point ή το Canva, για να μοιραστούν τις σκέψεις τους.</p>
----------	---

ΧΡΗΣΙΜΟΙ ΠΟΡΟΙ

- How to choose the best online course? Top 10 factors & tips to consider: <https://collegevidya.com/blog/how-to-select-the-best-online-courses/>
- Sharpen your skills with UN e-learning courses: <https://unric.org/en/sharpen-your-skills-during-lockdown-with-united-nations-e-learning-courses/>



3.2.5 - ΣΧΕΔΙΟ ΔΡΑΣΗΣ

Αυτή η δραστηριότητα γίνεται στο τέλος, καθώς συνδυάζει γνώσεις και δεξιότητες που είχαν την ευκαιρία να καλλιεργήσουν οι εκπαιδευόμενοι σε προηγούμενες δραστηριότητες. Αυτή η δραστηριότητα έχει ως στόχο να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους στην εύρεση μιας νέας ασχολίας ελεύθερου χρόνου στο διαδίκτυο, ξεκινώντας ένα ηλεκτρονικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα που ταιριάζει καλύτερα στις δικές τους ανάγκες.

TIME	DESCRIPTION OF EACH PART OF THE ACTIVITY
10 λεπτά	<p>ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει στους εκπαιδευόμενους την πλατφόρμα EU Academy: https://academy.europa.eu/. Αυτός ο ιστότοπος προσφέρει πολλές ευκαιρίες για μάθηση.2. Οι εκπαιδευόμενοι εξερευνούν κατ' ιδίαν την πλατφόρμα για να εξετάσουν τις δυνατότητες που παρέχει.
30 λεπτά	<p>ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ ΕΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ</p> <ol style="list-style-type: none">1. Οι εκπαιδευόμενοι επιλέγουν το πρόγραμμα ηλεκτρονικής μάθησης που ταιριάζει καλύτερα στις μαθησιακές τους ανάγκες.2. Κάθε εκπαιδευόμενος παρουσιάζει γρήγορα το εκπαιδευτικό πρόγραμμα που έχει επιλέξει και εξηγεί γιατί πήρε την απόφαση να συμμετάσχει σε αυτό.
30 λεπτά	<p>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ</p> <ol style="list-style-type: none">1. Κάθε μαθητής ξεκινά με το εκπαιδευτικό πρόγραμμα που επέλεξε και ολοκληρώνει τα πρώτα του μέρη.2. Αφού έχουν λάβει κάποια μαθησιακή εμπειρία, ο εκπαιδευτής συζητά με τους εκπαιδευόμενους αν τους άρεσαν τα προγράμματά τους. Εάν ναι, καλούνται να συνεχίσουν τα εκπαιδευτικά τους προγράμματα και να κάνουν ένα πλάνο για το πότε σχεδιάζουν να αφιερώσουν χρόνο για αυτά στις ελεύθερές τους ώρες (βλ. την Άσκηση 1 με τις ώρες που εισάγονται στον κύκλο). Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να αφιερώσουν συγκεκριμένες ώρες εντός του ελεύθερου τους χρόνου. Αν δεν τους άρεσαν τα προγράμματα που επέλεξαν, πρέπει να εξηγήσουν τι δεν τους άρεσε και να ψάξουν για ένα άλλο πρόγραμμα, στο οποίο θα μπορούσαν να συμμετέχουν στο μέλλον.

3.2.6 - ΑΥΤΟΣΤΟΧΑΣΜΟΣ

Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι οι εκπαιδευόμενοι να αυτό-στοχαστούν σε σχέση με όλες τις δραστηριότητες που έχουν πραγματοποιήσει, δίνοντας ανατροφοδότηση μέσω ενός διαδραστικού τρόπου αναφορικά με την επίτευξη των συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων της ενότητας. Το πρότυπο που θα χρησιμοποιηθεί για τον αυτοστοχασμό των εκπαιδευομένων είναι το αρχείο [3.2.5 Ελεύθερος Χρόνος Αυτοστοχασμός Πρότυπο](#).

ΧΡΟΝΟΣ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
25 λεπτά	<p>Αυτοστοχασμός – 3-2-1</p> <p>Το ακόλουθο αρχείο 3.2.5 Αυτοστοχασμός πρότυπο περιέχει 3 διαφορετικά μέρη που πρέπει να συμπληρωθούν ξεχωριστά από κάθε εκπαιδευόμενο.</p> <p>Στη συνέχεια, οι εκπαιδευόμενοι συζητούν τις απαντήσεις τους με έναν συνάδελφό τους.</p> <p>Τα θέματα είναι:</p> <ol style="list-style-type: none">3. ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΠΟΥ ΕΜΑΘΑ – όπου συμπληρώνουν τις 3 συγκεκριμένα πράγματα που θυμούνται (όχι μόνο τίτλους όπως «ηλεκτρονική μάθηση» αλλά μάλλον κάτι πιο συγκεκριμένο όπως «η πλατφόρμα EU Academy προσφέρει πολλά διαφορετικά προγράμματα ηλεκτρονικής μάθησης, όπως...».2. ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΠΟΥ ΕΚΑΝΑ ΚΑΛΑ – όπου σκέφτονται για την πρόοδο που σημείωσαν στο σημερινό μάθημα σε σχέση με την εκπαίδευσή τους ή σε τι ήταν καλοί. Οι εκπαιδευόμενοι παροτρύνονται να μην αισθάνονται ντροπή όταν λένε θετικά πράγματα για τον εαυτό σας και τις δυνάμεις σας.1. ΠΡΑΓΜΑ ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΒΕΛΤΙΩΘΩ – Υπάρχουν συγκεκριμένες πτυχές τις οποίες πρέπει να επεξεργαστείτε περαιτέρω; Σκεφτείτε πώς θα μπορούσατε να εφαρμόσετε αυτά που μάθατε κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας και πώς αυτά θα μπορούσαν να σας βοηθήσουν να βελτιώσετε τις δεξιότητές σας. Αυτές θα μπορούσαν να αφορούν είτε τις μαλακές δεξιότητες (π.χ. ομαδική εργασία, ευελιξία) είτε τις σκληρές δεξιότητες (π.χ. εντός του συγκεκριμένου μαθήματος που έχετε επιλέξει να εξερευνήσετε). <p>*Συμβουλή σε περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον διαδραστικό πίνακα Miro ή το Jamboard για αυτήν την άσκηση. Ο διαδραστικός πίνακας Miro ή το Jamboard παρέχει τη δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να δημοσιεύσουν σημειώσεις σε διαφορετικά χρώματα.</p>

ΠΕΡΙΟΥΣΙΑΚΆ ΣΤΟΙΧΕΊΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΤΈΛΕΣΗ ΤΗΣ

ΕΝΟΤΗΤΑ 3

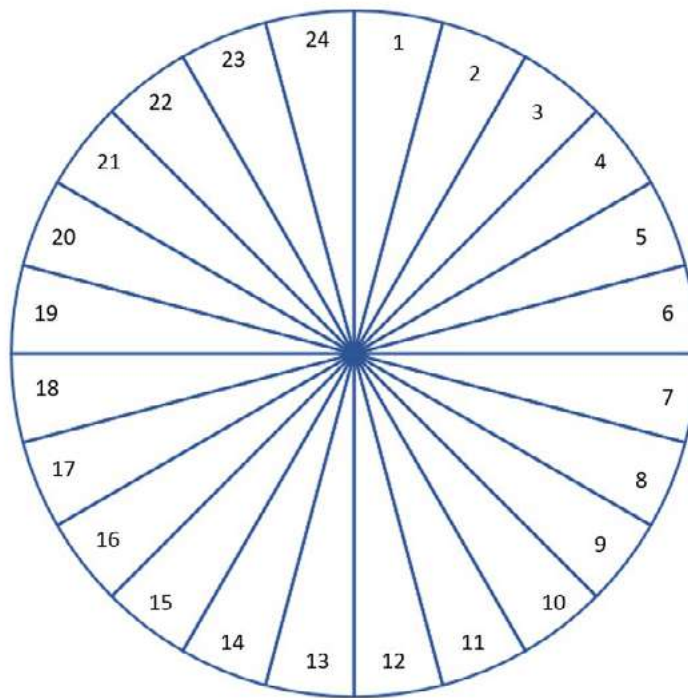
Οι πόροι είναι διαθέσιμοι για λήψη, ώστε ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές να μπορούν να εκτυπώσουν τις δραστηριότητες και να ακολουθήσουν τις οδηγίες για να ολοκληρώσουν τις εργασίες.

3.2.1. - ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗΣ



3.2.1. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗΣ: «Πόσο ελεύθερο χρόνο έχετε στη διάθεσή της την ημέρα; Με τι ασχολείστε εκείνο τον χρόνο;».

Πιο κάτω βλέπετε ένα διάγραμμα που αναπαριστά τις ώρες της ημέρας. Χρωματίστε τις ώρες εκείνες που έχετε ελεύθερο χρόνο.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

3.2.2. ΕΛΕΥΘΕΡΟΣ ΧΡΟΝΟΣ 3.0 ΠΡΟΤΥΠΟΣCRIPT



3.2.2. Leisure Time 3.0 – Transcript

Leisure Time 3.0 – TEDx Talks, speaker: Prof. Dr. Ulrich Reinhardt | TEDxBerlin

Video Link: <https://www.youtube.com/watch?v=RjyxIsE3V2g>

Transcriber: Nadine Hennig Reviewer: Elisabeth Buffard

Ladies and Gentlemen,

what is it that you are seeing here? Can we dim the lights for that? Is there something that you see? Mud. A cow. The Earth from above. Nothing. Cows. How many of you are seeing actually a cow? Oh, that's pretty good. The other ones are probably thinking: well, the cows must look different where he comes from. (Laughter). I want to give you a small hint. Aah! The cow is quite obvious now. Right? Actually it's pretty much the same if we talk about the future of leisure time.

The future of leisure time is absolutely obvious. We have this old saying in Germany that sometimes you do not see the forest because of all the trees. Well, that's not true, I mean, things are obvious and it's the same with leisure time. People have certain needs, we are all humans. We like certain things. We like to spend our time with other things like chumminess, for example. And that we sure do not change our behavior just because we have new possibilities.

A change in behavior needs time, and time is very, very limited. What does this number mean to us? 8,760. It's the number of hours we have each year. Now the big question is how are we spending this tremendous amount of time we are having? Are we spending it working? Are we spending it doing something we like during our leisure time? Or is there maybe something in between?

If we divided this time, we could divide it into three sections. The first one, of course, is working time.

When you are full-time employed, you work about 20 % of your time each year, 1,618 hours to be exact. You have 29 days of vacationing and you are sick for 7.6 days. Obligation time: Then we have this big huge field which takes about 55 % of your time. Well, it's not working time but it's not leisure time either. It's something in between. We call it "obligation time." There you do actually things because you more or less have to do it. Take sleeping for example. In average, you sleep for 7 hours and 14 minutes. That's about one third of your lifetime, you're not awake. You are in your own bed. Or take the time that it takes to get to work, the time to clean yourself or to clean your house. The time you have to take care of someone else. That also takes time. And, of course, we have this big fusion between work and leisure. I mean, when was the last time we really turned off our mobile phones on the weekend? When was the last time that we did not write an email, or read an email while we were on holidays? Or when was the last time that we went out for a beer with a friend or a colleague and skipped the topic work totally out of our conversation? Freedom of choice: So, work is always there. That's not then pure leisure. The time that is left, that actually is leisure. Leisure time can be defined when you do something without having to do it. It's freedom of choice. It's not easy to simply put an activity into this field. Think, for example, when you are visiting your relatives. Is that

3.2.3. - ΕΛΕΥΘΕΡΟΣ ΧΡΟΝΟΣ



3.2.2. ΕΞΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΧΡΟΝΟ 3.0

1. Σε ποια τρία τμήματα μπορούμε να χωρίσουμε το χρόνο μας; (Απάντηση: Εργασία, Υποχρεώσεις, Ελεύθερος χρόνος)


2. Πώς ορίζει ο ομιλητής τον ελεύθερο χρόνο; (Απάντηση: Να κάνετε κάτι όχι επειδή πρέπει να το κάνετε αλλά από επιλογή).


3. Περιγράψτε εν συντομία πώς άλλαξε ο ελεύθερος χρόνος με την πάροδο του χρόνου. (Απάντηση: τη δεκαετία του 1950... κ.λπ.)

3.2.4. - ΚΑΡΤΕΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

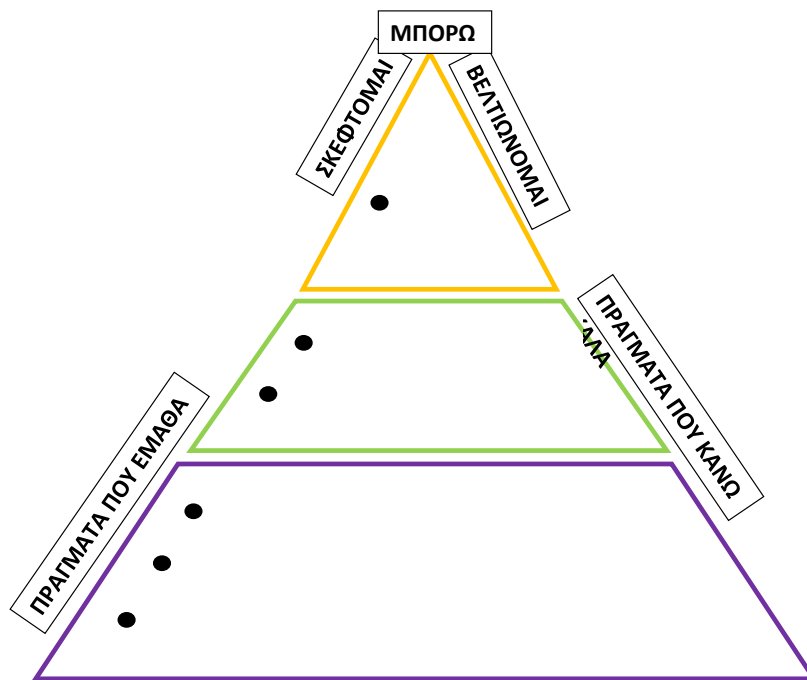


Κάρτες χαρακτήρων:

	<p>Άννα</p> <ul style="list-style-type: none">• 29 ετών• Σπούδασε οικονομικά• Ενδιαφέροντα: αριθμοί και ποσά, υπολογισμός• Αυτή τη στιγμή εργάζεται ως σύμβουλος επιχειρήσεων (πλήρης απασχόλησης)
--	---

	<p>Λέων</p> <ul style="list-style-type: none">• Άννα, 43 ετών• Έχει κατάρτιση στις ξένες γλώσσες• Ενδιαφέροντα: ανάγνωση, γραφή• Αυτή τη στιγμή εργάζεται σε ένα γραφείο επικοινωνίας (μερική απασχόληση)
---	--

3.2.5. - ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΗ



(Click the image to open and download the PDF of the document)



**Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης**

Αυτό το έργο έχει χρηματοδοτηθεί με την υποστήριξη του έργου ERASMUS + από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Αυτή η δημοσίευση αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συντακτών της και ούτε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ούτε η SEPIE μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνα για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.