



Entrepreneurship, Creativity
and Arts for Future Teaching

Μαθημα Σπουδων

Να αναπτυξουν
επιχειρηματικες και ψηφιακες
επικοινωνιακες δεξιότητες

Agreement n. 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032480

e-craftproject.eu




Co-funded by
the European Union

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



Entrepreneurship, Creativity and Arts for Future Teaching

e-craftproject.eu

 E-craft Project



Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

PROJECT PARTNERS



INDEX

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|
| ΕΙΣΑΓΩΓΗ | 4 |
| ΔΟΜΗ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ | 4 |
| ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΣΚΕΛΗ | 5 |
| MODULES4 | 6 |
| ΜΟΝΑΔΑ 1: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ | 7 |
| ΕΝΟΤΗΤΑ 2: ΑΥΤΟΑΠΑΣΧΟΛΟΥΜΕΝΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ | 9 |
| ΜΟΝΑΔΑ 3: ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ ΤΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΥΨΗΛΗΣ ΤΕΧΝΗΣ | 12 |
| ΜΟΝΑΔΑ 4: ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ AR ΚΑΙ VR | 15 |
| ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΤΥΠΟΥ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΡΕΧΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ | 18 |
| ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ | |
| ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΚΑΙ ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ | 19 |

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο ειδικός στόχος του μαθήματος σπουδών είναι, σε πρώτη φάση, για τους Ιταλούς, Έλληνες, Ισπανούς και Πορτογάλους φοιτητές των οργανισμών και φορέων του έργου E-CRAFT, και διαδοχικά για άλλους φοιτητές να αναπτύξουν τις επιχειρηματικές τους δεξιότητες και την ψηφιακή τους νοοτροπία.

Το **νέο εκπαιδευτικό μάθημα**, που αναπτύχθηκε από το εταιρικό σχήμα του έργου E-CRAFT, επικεντρώνεται στην επιχειρηματικότητα και τις δεξιότητες ψηφιακής επικοινωνίας και στοχεύει να αποτελέσει ένα διεθνές, ολοκληρωμένο και μόνιμο εκπαιδευτικό πλαίσιο, το οποίο, μέσω μεθοδολογικής καινοτομίας, θα επιτρέψει στους μαθητές να αναπτύξουν τις δεξιότητες-στόχους, πειραματιζόμενοι με καινοτόμες μορφές διαδραστικής, παιχνιδοποιημένης και εμπνευσμένης από την τέχνη εργαστηριακής διδασκαλίας, η οποία είναι ευέλικτη και προσαρμόσιμη στις ανάγκες των νέων γενεών και των μελλοντικών ευρωπαϊκών κοινωνιών.

ΔΟΜΗ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΜΕΛΕΤΗΣ

Το πρόγραμμα σπουδών διαμορφώνεται ως μικτή μάθηση σε μια ακολουθία διδακτικών ενεργειών, που εγγυάται την ολοκλήρωση της γνωστικής, λειτουργικής και ελεγκτικής πορείας για την ανάπτυξη των ακόλουθων ικανοτήτων που αναδείχθηκαν ως προτεραιότητα κατά τη διάρκεια των ομάδων εστίασης:

- Δημιουργικότητα και καινοτομία
- Αυτοαπασχολούμενη επιχειρηματικότητα
- Επικοινωνία και μάρκετινγκ των προϊόντων καλής τέχνης
- Σχεδιασμός AR και VR

Οι εταίροι, μέσω τηλεδιασκέψεων, επεξεργάστηκαν το μακρο-σχεδιασμό του κύκλου σπουδών που συνάδει με τους στόχους, με την ομάδα-στόχο και διαρθρώνεται σε μια ακολουθία διδακτικών ενεργειών, εξασφαλίζοντας μια προοδευτική λογική του κύκλου σπουδών και ισορροπία στην ενσωμάτωση της γνωστικής, λειτουργικής και επαληθευτικής/ελεγκτικής πορείας.

Το πρόγραμμα σπουδών δημιουργεί ένα ευρωπαϊκό, εκπαιδευτικό μοντέλο επιχειρηματικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων που χαρακτηρίζεται από τα ακόλουθα στοιχεία καινοτομίας:

- μεθοδολογικά, με την εισαγωγή ΛΥΣΕΩΝ ΜΑΘΗΣΗΣ ΒΑΣΙΣΜΕΝΩΝ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ως κατάλληλη για διδακτική καινοτομία και την αξιολόγηση των αρχικών, ενδιάμεσων και τελικών μαθησιακών αποτελεσμάτων, επιτρέποντας:

- οι εκπαιδευόμενοι, να προβούν σε αυτοαξιολόγηση του επιπέδου κατοχής/υιοθέτησης των δεξιοτήτων-στόχων σε μια λογική αιτίου/αποτελέσματος
- τους εκπαιδευτικούς, να αξιολογούν αντικειμενικά την αποτελεσματικότητα των σχετικών συμπεριφορών δίνοντας ομοιομορφία στη φάση της εξ αποστάσεως αξιολόγησης, ξεπερνώντας την κουλτούρα της κρίσης από πάνω προς τα κάτω, ώστε να διαμορφωθεί ως μια συνεχής και εκ των υστέρων ανατροφοδότηση που θα μοιράζεται με τον εκπαιδευόμενο.
- περιεχόμενο και διδακτική, θέτοντας στο επίκεντρο του προγράμματος μάθησης, μαθήματα εμπνευσμένα από την τέχνη και εργαστήρια ψηφιακής δημιουργικότητας και πνεύμα πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας για τη σύλληψη και επικοινωνία νέων επιχειρήσεων.
- Η ΔΙΕΘΝΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΗΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ, καρπός του πειραματισμού των ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ ΕΜΠΝΕΥΣΜΕΝΗΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΕΧΝΗ, χώρων διδακτικού υβριδισμού μεταξύ τέχνης, πολιτισμού και επιχειρηματικής και ψηφιακής νοοτροπίας για την ανάδειξη και αξιοποίηση, μέσω της τέχνης και των πολλαπλών γλωσσών της, των νέων επιχειρηματικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων 4.0 των φοιτητών, επιτρέποντάς τους να υπερβούν την περιορισμένη και τυπική περίμετρο της απλής τήρησης των τυπικών και πρακτικών καθηκόντων, για να εισέλθουν πλήρως στο εξελιγμένο και ουσιαστικό πεδίο της εμπνευσμένης από την τέχνη δημιουργικότητας, προσανατολισμένης σε ένα αποτέλεσμα που παράγει αξία.
- Η ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΛΥΣΕΩΝ ΠΟΥ ΕΦΑΡΜΟΖΟΝΤΑΙ ότι με τη χρήση των ΟΕΠ με τη μορφή διαδραστικών εκπαιδευτικών βιντεοκασετών που αναπτύσσονται με τεχνικές γραφικών κίνησης, οι οποίοι συνδυάζουν ψυχαγωγία/μάθηση αυξάνοντας την εμπλοκή (εμβυθιστική εκπαίδευση). Χάρη στην παρουσία λέξεων-κλειδιών που εμφανίζονται στην οθόνη, ο χρήστης μπορεί να αλληλεπιδράσει με ένα κλικ για να συμβουλευτεί πρόσθετους εκπαιδευτικούς πόρους (PDF, συνδέσμους προς βίντεο ή εξωτερικούς ιστότοπους κ.λπ.).

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΣΚΕΛΗ

Το διδακτικό υλικό έχει χωριστεί σε **3 ολοκληρωμένα μαθησιακά σκέλη**:

- **γνωστικά**, για την ανάπτυξη γνώσεων και ευαισθητοποίησης με τη χρήση των **Ανοικτών Εκπαιδευτικών Πόρων** και ενός **εγχειριδίου** για την ανάπτυξη ψηφιακών γνώσεων και νοοτροπίας σε συνδυασμό με την ευαισθητοποίηση στην επιχειρηματική συμπεριφορά. (Αποτέλεσμα του έργου 2, Αποτέλεσμα του έργου 3)
- **λειτουργική**, με εργαστηριακές δραστηριότητες, όπου οι συμμετέχοντες, με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών, θα πρέπει να διατυπώσουν δημιουργικές ιδέες και λύσεις με εργαστηριακές δραστηριότητες,
- **συμπεριφορά**, μέσω της συμμετοχής στα **CREATIVITY LABS**, να τονώσουν, μέσω των τεχνών, τις νέες επιχειρηματικές και επικοινωνιακές 4.0 δεξιότητές τους, καθιστώντας τους ικανούς να υπερβούν την περιχαρακωμένη και τυπική περίμετρο της απλής τήρησης πρακτικών εργασιών, για να εισέλθουν στο εξελιγμένο και ουσιαστικό πεδίο της εμπνευσμένης από την τέχνη δημιουργικότητας, όπου οι μαθητές θα είναι σε θέση να:
 - Να αξιοποιούν την τέχνη με τους τρόπους με τους οποίους εκφράζεται για να διαμορφώσουν την επιχειρηματική και ψηφιακή νοοτροπία τους.
 - Μαθαίνουν από την τέχνη, σε έναν κύκλο αιτίου-αποτελέσματος, ένα σύνολο από κοινωνικές δεξιότητες που χαρακτηρίζουν επιχειρηματικές συμπεριφορές και ψηφιακές δεξιότητες για ελκυστική και «δημιουργική» επικοινωνία μέσω του διαδικτύου, μετατρέποντας μια εργαστηριακή δραστηριότητα από απλό χώρο διδακτικού πειραματισμού σε «εργαστήριο επαγγελματισμού» για την παραγωγή ιδεών και επιδόσεων.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΕΣΤΙΑΣΗΣ

Στις ομάδες εστίασης που συντονίστηκαν από ερευνητές/συντονιστές και πραγματοποιήθηκαν την περίοδο Απριλίου - Μαΐου 2022 από τους εταίρους του έργου E-CR.A.F.T., συμμετείχαν συνολικά 94 φοιτητές, οι οποίοι επιλέχθηκαν κυρίως με βάση το ενδιαφέρον τους για το έργο αυτό. Από τις συζητήσεις και τα ερωτηματολόγια κατά τη διάρκεια των ομάδων εστίασης προέκυψε ότι η πλειοψηφία των φοιτητών πιστεύει ότι οι κρίσιμες δεξιότητες που απαιτούνται για την επαγγελματική τους ανάπτυξη συνοψίζονται σε τρεις λέξεις-κλειδιά: **δημιουργικότητα, καινοτομία και επιχειρηματικότητα**. Οι μαθητές πιστεύουν επίσης ότι οι **κοινωνικές δεξιότητες που αφορούν την επικοινωνία, την ομαδική εργασία και την προσαρμοστικότητα είναι απαραίτητες για τη μελλοντική επαγγελματική τους ζωή**. Προφανώς, η **απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων αποτελεί προτεραιότητα**, αλλά οι περισσότεροι μαθητές παραπονιούνται ότι ο χρόνος που αφιερώνεται στη διδασκαλία των νέων τεχνολογιών είναι ανεπαρκής, αφήνεται στην καλή θέληση των καθηγητών και συχνά με παρωχημένα εργαλεία και προγράμματα.

Ζητήθηκε επίσης από τους μαθητές να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο αυτοαξιολόγησης των επιχειρηματικών και ψηφιακών δεξιοτήτων/δεξιοτήτων, το οποίο συμπληρώθηκε από 79 μαθητές. Από τη σύνοψη των επιχειρηματικών δεξιοτήτων/δεξιοτήτων με αναφορά στους σχετικούς περιγραφικούς περιγραφικούς δείκτες που αναφέρθηκαν (αξιολόγηση ευκαιριών και ιδεών, ικανότητα ανάπτυξης δημιουργικών και ουσιαστικών ιδεών, ηθική και βιώσιμη σκέψη, αυτογνωσία και αυτοαποτελεσματικότητα, κίνητρα και επιμονή, ανάληψη πρωτοβουλιών, συνεργασία με άλλους της- μάθηση από την εμπειρία - ικανότητα να μαθαίνει με την πράξη) **προκύπτει ότι το επίπεδο που εκφράζεται από τους περισσότερους μαθητές, το οποίο θεωρείται απαραίτητο για την αποτελεσματική άσκηση επιχειρηματικής δραστηριότητας, είναι υψηλό όσον αφορά τον εντοπισμό ευκαιριών, αλλά χαμηλό όσον αφορά την αλληλεπίδραση μέσω ψηφιακών τεχνολογιών (επίπεδο 4)**. Το επίπεδο δημιουργικότητας για τους περισσότερους μαθητές είναι κατά μέσο όρο χαμηλό, όπως και η επίλυση προβλημάτων, η αντιμετώπιση αβεβαιοτήτων και ασάφειες και κινδύνων, μια δεξιότητα που θεωρείται απαραίτητη για έναν επιχειρηματία για την αποτελεσματική εποπτεία της, απαντήθηκε από τους μαθητές σε ένα εύρος από 1 έως 5.

MODULES

Το πρόγραμμα σπουδών χωρίστηκε στις ακόλουθες ενότητες που αντιστοιχούν στις ικανότητες-στόχους που προσδιορίστηκαν:

1. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ
2. ΑΥΤΟΑΠΑΣΧΟΛΟΥΜΕΝΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ
3. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ ΤΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΥΨΗΛΗΣ ΤΕΧΝΗΣ
4. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ AR ΚΑΙ VR

Ακολουθεί η άρθρωση των ενοτήτων που περιέχει:

- αντικείμενα και πρότυπα διεργασιών/προϊόντων που αναμένεται να αξιολογηθούν
- Εργαλεία αξιολόγησης και μέτρησης μαθησιακών αποτελεσμάτων
- εργαλεία συλλογής πληροφοριών σε σχέση με τις αποκτηθείσες γνώσεις, τις δεξιότητες που αναπτύχθηκαν, τα παραγόμενα προϊόντα, τις συμπεριφορές που υιοθετήθηκαν.
- χρόνοι χορήγησης, σύνταξης και επιστροφής

Η συνολική διάρκεια των μαθημάτων είναι περίπου 60 ώρες.

ΜΟΝΑΔΑ 1

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ

ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ

ΓΕΝΙΚΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Οι εκπαιδευτικοί στόχοι της ενότητας θα είναι οι ακόλουθοι:

- Εφαρμόστε διαφορετικές απόψεις και προοπτικές σε ένα πρόβλημα
- Αναγνωρίστε πού απαιτείται και πού ενδείκνυται η δημιουργική και καινοτόμος σκέψη.
- Αναπτύξτε τις δεξιότητες δημιουργικής σκέψης σας
- Ενθαρρύνετε τη δημιουργική και καινοτόμο σκέψη των άλλων
- Εφαρμογή της μάθησης για την ενίσχυση της δημιουργικότητας της ομάδας

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Μέθοδοι: κριτική σκέψη και ανάκτηση πληροφοριών (δεξιότητες του 21ου αιώνα), αποκλίνουσα επίλυση προβλημάτων σε ψηφιακά πλαίσια, οργάνωση διαφόρων διατάξεων στην τάξη για την καλλιέργεια της δημιουργικότητας (π.χ. χώροι, τεχνικές δημιουργικότητας).

Εργαλεία: ψηφιακές συσκευές, δραστηριότητες παιχνιδιών, παιχνιδοποιημένες εμπειρίες, συζητήσεις για (μη) οικεία θέματα, εικονική/επαυξημένη πραγματικότητα, μέσα κοινωνικής δικτύωσης, εγκυκλοπαίδεια (online και offline), online πλατφόρμες αλληλεπίδρασης (π.χ. Google, Discord).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΔΙΑΤΥΠΩΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ

Η ενότητα περιλαμβάνει τα ακόλουθα μαθησιακά περιεχόμενα:

ΕΝΟΤΗΤΑ 1: Η Δημιουργική Διαδικασία

Θέμα 1: Τα δημιουργικά γεννιούνται ή γίνονται;

Θέμα 2: Τεχνικές δημιουργικής σκέψης

Θέμα 3: Διαφορετικές ερμηνείες και πρωτοτυπίες της δημιουργικής σκέψης

ΕΝΟΤΗΤΑ 2: Δημιουργικότητα και Καινοτομία

Θέμα 1: Ορισμός της δημιουργικότητας και της καινοτομίας

Θέμα 2: Εμπόδια στη δημιουργικότητα

Θέμα 3: Προώθηση ενός δημιουργικού περιβάλλοντος

ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η ενότητα περιλαμβάνει δραστηριότητες που έχουν σχεδιαστεί για τον έλεγχο της κατανόησης του περιεχομένου που παρουσιάζεται από τους συμμετέχοντες:

- αυτοαξιολόγηση του επιπέδου κατοχής/υιοθέτησης των δεξιοτήτων-στόχων από τους μαθητές σε μια λογική αιτίου/αποτελέσματος χάρη στην εφαρμογή τεχνικών μάθησης βασισμένων σε παιχνίδια.
- διαμορφωτική αξιολόγηση της κατανόησης του περιεχομένου που παρουσιάζεται στην ενότητα (π.χ. κουίζ/τεστ)

ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

- Αυξημένη επίγνωση των ιδιοτήτων δημιουργικής σκέψης του ατόμου
- Αυξημένη ικανότητα έκφρασης της δημιουργικότητας με αυτονομία, συνέχεια και απόδοση για τη δημιουργία καινοτομίας

ΜΗΚΟΣ ΤΗΣ ΜΟΝΑΔΑΣ

8 ώρες και 20 λεπτά

- μαθήματα face2face: 4 ώρες
- μικρομάθηση: 4 ώρες
- Παιχνίδι δημιουργικότητας: 20 λεπτά

ΜΟΝΑΔΑ 2

ΑΥΤΟΑΠΑΣΧΟΛΟΥΜΕΝΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

ΓΕΝΙΚΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Οι εκπαιδευτικοί στόχοι της ενότητας θα είναι οι ακόλουθοι:

- να εντοπίζουν τις ευκαιρίες που παρουσιάζονται για προσωπικές, επαγγελματικές ή/και οικονομικές δραστηριότητες, συμπεριλαμβανομένων ευρύτερων θεμάτων που παρέχουν ένα πλαίσιο για τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι ζουν και εργάζονται, όπως η γενική κατανόηση της λειτουργίας της οικονομίας, οι ευκαιρίες και οι προκλήσεις που έχει να αντιμετωπίσει ένας επιχειρηματίας
- να μεταφέρει τα γνωστικά στοιχεία, χρήσιμα για τη σύνταξη μιας επιχειρηματικής ιδέας
- να αναπτύξει το ολοκληρωμένο μείγμα γνωστικών, συμπεριφορικών και λειτουργικών τεχνικών στοιχείων για την υλοποίηση του στρατηγικού σχεδιασμού μιας επιχείρησης
- να αναλύουν, να ορίζουν και να αξιολογούν τις διάφορες πτυχές της δημιουργίας της επιχειρηματικής ιδέας
- να καταρτίσουν τον καμβά επιχειρηματικού μοντέλου

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Θα δημιουργηθεί ένα μεθοδολογικό μοντέλο με στόχο να ευνοηθεί η μάθηση ως διαδικασία συμμετοχής, ως κοινωνική πρακτική μέσω της οποίας η επαγγελματική ανάπτυξη των ατόμων θα βασίζεται κυρίως στην ανταλλαγή εμπειριών, στον εντοπισμό βέλτιστων πρακτικών και στην αμοιβαία βοήθεια για την αντιμετώπιση προβλημάτων που σχετίζονται με την αναζήτηση δεδομένων και πληροφοριών και την ανάπτυξη προοπτικών και μοντέλων ανάλυσης, χάρη στα οποία θα μπορείτε να προσδιορίσετε με σαφήνεια και συνέπεια τον επιχειρηματικό σας τομέα, καθορίζοντας έτσι:

- η επιχειρηματική ιδέα
- τις ανάγκες και τις προσδοκίες των δυνητικών πελατών αναφοράς που πρέπει να ικανοποιηθούν
- τους λόγους της πραγματικής επιτυχίας της πρωτοβουλίας
- τη σχετική συνοχή με τους επιδιωκόμενους στόχους και τη σύνθεση της ομάδας με την οποία θα δημιουργηθεί και θα ξεκινήσει η επιχείρηση παροχής υπηρεσιών για την προώθηση και αξιοποίηση χαρακτηριστικών προϊόντων σχεδιασμού ή/και μόδας/χειροτεχνίας.

Το προτιμώμενο μοντέλο μάθησης θα είναι αυτό της “μάθησης μέσω της πρακτικής εφαρμογής”, όπου θα ενθαρρύνεται ο ατομικός πειραματισμός και ο ομαδικός προβληματισμός.

Το μάθημα θα αποτελέσει, στην πραγματικότητα, τη στιγμή της ολοκλήρωσης της μάθησης (ολοκλήρωση των γνώσεων - μεθόδων/τεχνικών/εργαλείων σε σχέση με τα προβλήματα που πρέπει να αντιμετωπιστούν) και της άμεσης εφαρμογής τους, για να δημιουργηθεί και να μετρηθεί η αλλαγή που προκαλείται από τη διαδικασία της μάθησης.

Οι διδακτικές δραστηριότητες θα είναι γεμάτες από συνεδρίες που θα μπορούν να νομιμοποιήσουν την πρόταση και το αίτημα για δέσμευση ώστε να εμπλέξουν, να ενδυναμώσουν και να επιτύχουν την ενεργό συμμετοχή των συμμετεχόντων στη μαθησιακή διαδικασία.

Ως εκ τούτου, θα δημιουργηθούν συχνές ευκαιρίες ανταλλαγής, σύγκρισης ιδεών και λύσεων μεταξύ των εκπαιδευομένων και των εκπαιδευτικών, οι οποίοι θα λειτουργήσουν ως στρατηγικοί διευκολυντές της μάθησης, προκειμένου να προωθηθούν διαδικασίες ανάλυσης, διάγνωσης και αναζήτησης λύσεων σε κοινά προβλήματα που μοιράζεται η ομάδα που εκπαιδεύεται (καθορισμός, επίλυση και ανταλλαγή προβλημάτων). Υπό αυτή την προοπτική, οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες αποκτούν τα χαρακτηριστικά της κατάρτισης-παρέμβασης και της έρευνας-δράσης, κατά την οποία οι συμμετέχοντες που τοποθετούνται σε προβληματικές καταστάσεις, θα αναζητήσουν, με την υποστήριξη των εκπαιδευτικών, συγκεκριμένες και αποτελεσματικές λύσεις χρήσιμες για την επίτευξη του τελικού στόχου.

Ιδιαίτερη προσοχή θα δοθεί, επομένως, στην αναζήτηση και την ικανότητα για καινοτομία, με σκοπό την ενθάρρυνση του συμμετέχοντα για άμεση μάθηση και προσωπική κατασκευή των επιχειρησιακών δεξιοτήτων και του ρεπερτορίου συμπεριφοράς του, ενθαρρύνοντας διαδικασίες δημιουργικότητας και καινοτομίας.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΔΙΑΤΥΠΩΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ

ΕΝΟΤΗΤΑ 1: Επιχειρηματικότητα

Θέμα 1: Βασικές έννοιες σχετικά με την επιχειρηματικότητα

Θέμα 2: Τι ενθαρρύνει και τι αποθαρρύνει τους επιχειρηματίες;

Θέμα 3: Οι δεξιότητες του επιχειρηματία

Θέμα 4: Επιχειρηματικότητα και δημιουργικότητα

Ενότητα 2: Στρατηγικός επιχειρηματικός σχεδιασμός

Θέμα 1: Επιχειρηματική ιδέα και στρατηγικές προθέσεις

Θέμα 2: Δημιουργικός καμβάς επιχειρηματικού μοντέλου

Θέμα 1: Στόχοι και πλεονεκτήματα του επιχειρηματικού στρατηγικού σχεδίου

Ενότητα 3: Αυτοαπασχόληση και νεοφυείς επιχειρήσεις

Θέμα 1: Από την ιδέα στην επιχείρηση

Θέμα 2: Χρηματοδότηση της επιχειρηματικής ιδέας: επιδοτούμενη χρηματοδότηση και παραδοσιακή χρηματοδότηση

Θέμα 3: Εναλλακτικά μοντέλα χρηματοδότησης: crowdfunding (με βάση δωρεές και ανταμοιβές) και κοινωνικός δανεισμός.

ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η ενότητα περιλαμβάνει δραστηριότητες που έχουν σχεδιαστεί για τον έλεγχο της κατανόησης του περιεχομένου που παρουσιάζεται από τους συμμετέχοντες:

- αυτοαξιολόγηση του επιπέδου κατοχής/υιοθέτησης των δεξιοτήτων-στόχων από τους μαθητές σε μια λογική αιτίου/αποτελέσματος χάρη στην εφαρμογή τεχνικών μάθησης βασισμένων σε παιχνίδια.
- διαμορφωτική αξιολόγηση της κατανόησης του περιεχομένου που παρουσιάζεται στην ενότητα (π.χ. κουίζ/τεστ)
- εργασίες έργου που θα συνίστανται στην επεξεργασία:
 - 1) Εκπόνηση προσωπικού σχεδίου δράσης;
 - 2) Σύντομη παρουσίαση της επιχειρηματικής ιδέας,

3) Η επιχειρηματική ιδέα μέσω του επιχειρηματικού μοντέλου Canvas.

Μέθοδοι αξιολόγησης των αποτελεσμάτων των δοκιμών:

- 1) Εκπόνηση προσωπικού σχεδίου δράσης: η κατοχή επιχειρηματικής νοοτροπίας, η αίσθηση πρωτοβουλίας και το επιχειρηματικό όραμα
- 2) Σύντομη παρουσίαση της επιχειρηματικής ιδέας: θα αξιολογηθεί η ικανότητα παρουσίασης της ιδέας, η γνώση του τομέα αναφοράς και η πρακτικότητα της ιδέας,
- 3) Επεξεργασία της ιδέας μέσω του Business Model Canvas: θα αξιολογηθεί η ικανότητα μετάφρασης της αρχικής ιδέας στο μοντέλο που παρουσιάζεται και ταυτόχρονα θα διορθωθούν τυχόν κρίσιμα ζητήματα της ιδέας και θα αξιοποιηθούν οι δυνατότητες.

ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

- Ορισμός και επισημοποίηση μιας επιχειρηματικής ιδέας
- Προετοιμασία καμβά επιχειρηματικού μοντέλου

LENGTH OF THE MODULE

20 ώρες και 30 λεπτά (μάθημα, εργαστηριακές συνεδρίες, ηλεκτρονική μάθηση)

- μαθήματα face2face: 4 ώρες
- μικροδιδασκαλία: 6 ώρες
- Εργαστηριακή συνεδρία: 10 ώρες
- Παιχνίδι δημιουργικότητας: 30 λεπτά

ΜΟΝΑΔΑ 3

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ ΤΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΥΨΗΛΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

ΓΕΝΙΚΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Η ενότητα θα επιτρέψει στους φοιτητές να αναπτύξουν μια πλήρη και ενημερωμένη άποψη των διαδικασιών επικοινωνίας και μάρκετινγκ και των σχετικών ανταγωνιστικών διαστάσεων στις σημερινές αγορές.

Στόχος είναι να προσφέρει μια εις βάθος μελέτη σχετικά με την εξέλιξη της επικοινωνίας και του μάρκετινγκ σε ένα ψηφιακό κλειδί, ώστε να παρέχει τα απαραίτητα εργαλεία για την αντιμετώπιση και το ξεπέρασμα των νέων προκλήσεων της αγοράς στον τομέα της καλλιτεχνικής χειροτεχνίας.

Στο τέλος της ενότητας, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να:

- Προσδιορισμός στρατηγικών επικοινωνίας για την προώθηση των προϊόντων υψηλής τέχνης
- Ανάλυση και επιλογή των ευκαιριών που προσφέρονται από διάφορα κανάλια προώθησης σε σχέση με διαφορετικούς τύπους προϊόντων
- Χρήση των νέων ΤΠΕ για την προώθηση και την επικοινωνία των προϊόντων καλής τέχνης
- Ανάπτυξη σχεδίων προώθησης και επικοινωνίας
- Εφαρμογή ολοκληρωμένων στρατηγικών επικοινωνίας
- Διαχείριση των επιχειρησιακών, τεχνικών και εκτελεστικών πτυχών που σχετίζονται με τον καθορισμό μιας στρατηγικής προώθησης, την παρακολούθηση της εφαρμογής των εκστρατειών προώθησης και την αποτελεσματικότητα της επικοινωνίας.
- Ενσωμάτωση των δράσεων διαδικτυακού μάρκετινγκ με τις στρατηγικές μάρκετινγκ
- Αξιοποιήστε στο έπακρο τα ψηφιακά εργαλεία μάρκετινγκ και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης: SEO, SEM, μάρκετινγκ ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, κοινωνικά μέσα και κινητά.
- Παρακολούθηση και έλεγχος των εκστρατειών μάρκετινγκ σε ψηφιακά και κοινωνικά μέσα για τη βελτιστοποίηση της απόδοσής τους
- Χρήση τεχνικών αφήγησης για το μάρκετινγκ περιεχομένου στο διαδίκτυο

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Η μεθοδολογική προσέγγιση που θα υιοθετηθεί εγγυάται την ανάπτυξη των γνωστικών, λειτουργικών και συμπεριφορικών διαστάσεων της μάθησης.

Το διδακτικό και παιδαγωγικό σύστημα θα χρησιμοποιεί ένα σύνολο εργαλείων που θα διασφαλίζουν την κατάλληλη μεταδοτικότητα της μάθησης από την τάξη στον επαγγελματικό στόχο αναφοράς των δικαιούχων του έργου.

Για τη διευκόλυνση της μάθησης, η διδακτική δομή, στο πλαίσιο των επίσημων εκπαιδευτικών συνεδριών που προβλέπονται από το έργο, θα χαρακτηρίζεται από την εφαρμογή κατάλληλων πρακτικών δραστη-

ριοτήτων, λειτουργικών για την υποστήριξη και την παρακίνηση της πορείας ολόκληρης της μαθησιακής κοινότητας.

Οι μέθοδοι διδασκαλίας που θα χρησιμοποιηθούν θα είναι εμπνευσμένες από τον κύκλο Kolb και τη μάθηση με βάση την εμπειρία, ακολουθώντας τα ακόλουθα βήματα:

- **συγκεκριμένη εμπειρία**, με τη συμμετοχή των συμμετεχόντων σε νέες εμπειρίες
- **αναστοχαστική παρατήρηση**, με δράσεις που αποσκοπούν στην ενθάρρυνση των συμμετεχόντων να προβληματιστούν σχετικά με αυτές τις εμπειρίες
- **αφηρημένη εννοιολόγηση**, ενσωμάτωση των παρατηρήσεων σε λογικά έγκυρες θεωρίες αναφοράς
- **εμπλοκή**: η εμπειρία στην τάξη στοχεύει στην επίτευξη ισχυρής συναισθηματικής εμπλοκής και υψηλού επιπέδου συμμετοχής, επίσης στη λογική της ενδυνάμωσης και της παρακίνησης
- **ενεργός πειραματισμός**, σύμφωνα με τον οποίο οι εναλλακτικές λύσεις έχουν δοκιμαστεί μέσω της δράσης, προκειμένου να μεγιστοποιηθεί η αποτελεσματικότητα της μάθησης.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΔΙΑΤΥΠΩΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ

ΕΝΟΤΗΤΑ 1: Βασικές αρχές μάρκετινγκ για προϊόντα υψηλής τέχνης και μόδας

Θέμα 1: Σενάριο της οικονομίας της καλλιτεχνικής χειροτεχνίας και της αγοράς μόδας

Θέμα 2: Μάρκετινγκ και στρατηγικός σχεδιασμός: το σχέδιο μάρκετινγκ

Θέμα 3: Στοιχεία επικοινωνίας, προώθησης, διαφήμισης και δημοσίων σχέσεων: το σχέδιο επικοινωνίας

ΕΝΟΤΗΤΑ 2: Ψηφιακό μάρκετινγκ για προϊόντα μόδας και τέχνης

Θέμα 1: Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης: από τις απαρχές τους μέχρι σήμερα

Θέμα 2: Πολυκαναλική επικοινωνία

Θέμα 3: Ψηφιακό μάρκετινγκ

ΕΝΟΤΗΤΑ 3: Μάρκετινγκ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για προϊόντα μόδας και χειροτεχνίας και μάρκετινγκ περιεχομένου

Θέμα 1: Βασικές στρατηγικές μέσω κοινωνικής δικτύωσης για προϊόντα μόδας και χειροτεχνίας

Θέμα 2: Χρήσιμες πλατφόρμες και ψηφιακές εφαρμογές για SMM για προϊόντα μόδας και χειροτεχνίας

Θέμα 3: Βασικές συμβουλές για SMM προϊόντων μόδας και καλών χειροτεχνιών

ΕΝΟΤΗΤΑ 4: Μάρκετινγκ περιεχομένου

Θέμα 1: Αφηγηματική δομή, αφήγηση (storytelling) και συγγραφή κειμένων για το διαδίκτυο (web writing)

Θέμα 2: Δημιουργία, φροντίδα και προώθηση του περιεχομένου

Θέμα 3: Δημιουργία leads μέσω μάρκετινγκ περιεχομένου

ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΗ τελική αξιολόγηση των σπουδαστών αποσκοπεί στην εξακρίβωση του βαθμού επίτευξης των στόχων κατάρτισης.

Τα εργαλεία αξιολόγησης που θα χρησιμοποιηθούν είναι:

Η ενότητα περιλαμβάνει δραστηριότητες που έχουν σχεδιαστεί για τον έλεγχο της κατανόησης του περιεχομένου που παρουσιάζεται από τους συμμετέχοντες:

- αυτοαξιολόγηση του επιπέδου κατοχής/υιοθέτησης των δεξιοτήτων-στόχων από τους μαθητές σε μια λογική αιτίου/αποτελέσματος χάρη στην εφαρμογή τεχνικών μάθησης βασισμένων σε παιχνίδια.
- διαμορφωτική αξιολόγηση της κατανόησης του περιεχομένου που παρουσιάζεται στην ενότητα (π.χ. κουίζ/τεστ)
- εργασίες του έργου που θα συνίστανται στην εκπόνηση ενός σχεδίου επικοινωνίας

Μέθοδοι αξιολόγησης των αποτελεσμάτων των δοκιμών:

1) Εκπόνηση σχεδίου επικοινωνίας: η κατοχή επικοινωνιακών και ψηφιακών δεξιοτήτων, η αίσθηση πρωτοβουλίας και το επιχειρηματικό όραμα

2) Σύντομη παρουσίαση του επικοινωνιακού σχεδίου: η ικανότητα παρουσίασης του σχεδίου μέσω

ψηφιακών και επικοινωνιακών εργαλείων.

ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Ανάπτυξη σχεδίων ψηφιακού μάρκετινγκ με έμφαση στις ακόλουθες βασικές πτυχές:

- Σαφείς και εφικτοί στόχοι
- Ψηφιακά κανάλια και προβλεπόμενες λύσεις
- Ακριβής στρατηγική για την επίτευξη των στόχων που έχουν τεθεί
- Δραστηριότητες που είναι απαραίτητες για τη μετατροπή της στρατηγικής σε δράση

ΜΗΚΟΣ ΤΗΣ ΜΟΝΑΔΑΣ

17 ώρες και 20 λεπτά (μάθημα, εργαστηριακές συνεδρίες, ηλεκτρονική μάθηση)

- μαθήματα face2face: 2 ώρες
- μικροδιδασκαλία: 5 ώρες
- Εργαστηριακές συνεδρίες: 10 ώρες
- Παιχνίδι δημιουργικότητας: 20 λεπτά

ΜΟΝΑΔΑ 4

ΣΧΕΔΙΑΣΜΌΣ AR ΚΑΙ VR

ΓΕΝΙΚΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Η ΜΟΝΑΔΑ αναπτύσσει τις δεξιότητες που απαιτούνται για τη διαχείριση των διαφόρων σταδίων ανάπτυξης οπτικοακουστικών έργων ή/και εφαρμογών που περιλαμβάνουν την ανάπτυξη σύγχρονων τεχνικών επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας, διαχειριζόμενη τις επιπτώσεις που έχουν η AR και η VR στο πλαίσιο της Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστή.

Ειδικότερα, η ενότητα θα αναπτύξει τις ακόλουθες δεξιότητες:

- Σχεδιασμός και ανάπτυξη λύσεων εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας (AR / VR)
- Φροντίστε για το σχεδιασμό της εμπειρίας χρήστη
- Εφαρμόστε και ενσωματώστε τις αρχές της προσβασιμότητας και της ευχρηστίας των διεπαφών που έχουν βελτιστοποιηθεί για την εμπειρία AR/VR.
- Διαχείριση των φάσεων εργασίας (προ-παραγωγή, παραγωγή, μετα-παραγωγή) για τη δημιουργία λύσεων εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Για την υλοποίηση των στόχων κατάρτισης θα εφαρμοστούν οι ακόλουθες μεθοδολογίες:

a) ομαδική συζήτηση. Θα δημιουργηθεί ένας ειδικός χώρος ανάλυσης και συλλογικής συζήτησης, με στόχο: να διευκολυνθεί η κατανόηση των εννοιών, των μοντέλων και των εργαλείων που προτείνονται- να συγκριθούν οι διάφορες απόψεις για την εξεύρεση της καλύτερης λύσης. Η χρήση αυτής της μεθοδολογίας ευνοεί έναν τύπο μάθησης για την επίλυση προβλημάτων και τη συζήτηση (μάθηση μέσω της σκέψης), απαραίτητο για την παρακίνηση της συμμετοχής των μαθητών, ζητώντας απαντήσεις σε ερεθίσματα, παρέχοντας υποστηρικτική ενίσχυση και υποστήριξη της μαθησιακής πορείας.

b) άσκηση εφαρμογής. Αυτή η μεθοδολογία θα επιτρέψει στους συμμετέχοντες να πειραματιστούν με τις τεχνικές και τα μοντέλα που έμαθαν κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης στην τάξη και να τα μεταφέρουν στις πραγματικές τους εργασιακές καταστάσεις. Θα χρησιμοποιηθούν μεθοδολογίες που βασίζονται στο “να ξέρεις πώς να κάνεις” και στο “να ξέρεις πώς να είσαι”. Ειδικότερα, προβλέπεται η χρήση προσομοιώσεων και παιχνιδιών ρόλων που σχετίζονται με συγκεκριμένα οργανωτικά προβλήματα. Το προτιμώμενο μοντέλο μάθησης θα είναι αυτό της “μάθησης μέσω της πράξης”, όπου προκρίνονται ο ατομικός πειραματισμός και ο ομαδικός προβληματισμός.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΔΙΑΤΥΠΩΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ

Η ενότητα θα περιλαμβάνει τα ακόλουθα μαθησιακά περιεχόμενα:

Ενότητα 1: Εικονική πραγματικότητα και επαυξημένη πραγματικότητα

Θέμα 1: Ομοιότητες και διαφορές

Θέμα 2: Οι επιπτώσεις που έχουν η AR και η VR στο πλαίσιο της αλληλεπίδρασης ανθρώπου-υπολογιστή

Θέμα 3: Ταξινόμηση των τεχνολογιών εμπύθισης, των ιδιαίτερων πτυχών και των βασικών χαρακτηριστικών

Θέμα 4: Μελέτες περιπτώσεων AR και VR στους τομείς της χειροτεχνίας, της μόδας και του ψηφιακού μάρκετινγκ!

Ενότητα 2: Τυπικές ροές εργασίας στο σχεδιασμό και την ανάπτυξη εφαρμογών επαυξημένης πραγματικότητας

Θέμα 1: Ανάπτυξη εφαρμογής επαυξημένης πραγματικότητας με εργαλεία σύνταξης

Θέμα 2: Γνωστικές επιπτώσεις της επαυξημένης πραγματικότητας και θεμέλια του σχεδιασμού της εμπειρίας χρήστη

Θέμα 3: Επαγγελματικά εργαλεία ανάπτυξης εφαρμογών AR

Θέμα 4: Διαφορετικοί τύποι περιεχομένου επαυξημένης πραγματικότητας και διαφορετικές τεχνολογίες γενικής εφα

Θέμα 5 Ανάλυση μερικών από τις καλύτερες εφαρμογές AR

Ενότητα 3: Τυπικές ροές εργασίας στο σχεδιασμό και την ανάπτυξη εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας

Θέμα 1: Φίλμ 360°: σφαιρική μαγνητοσκόπηση, ραφή, στερεοσκόπηση κ.λπ.

Θέμα 2: Γραφικά Υπολογιστών - Computer Graphics (CG)

Θέμα 3: Γνωστικές επιπτώσεις της εικονικής πραγματικότητας και θεμέλια του σχεδιασμού της εμπειρίας του χρήστη

Θέμα 4: Ανάπτυξη εικονικών περιηγήσεων 360°

ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η τελική αξιολόγηση των σπουδαστών αποσκοπεί στην εξακρίβωση του βαθμού επίτευξης των στόχων κατάρτισης.

Τα εργαλεία αξιολόγησης που θα χρησιμοποιηθούν είναι:

Η ενότητα περιλαμβάνει δραστηριότητες που έχουν σχεδιαστεί για τον έλεγχο της κατανόησης του περιεχομένου που παρουσιάζεται από τους συμμετέχοντες:

- αυτοαξιολόγηση του επιπέδου κατοχής/υιοθέτησης των δεξιοτήτων-στόχων από τους μαθητές σε μια λογική αιτίου/αποτελέσματος χάρη στην εφαρμογή τεχνικών μάθησης βασισμένων σε παιχνίδια.
- διαμορφωτική αξιολόγηση της κατανόησης του περιεχομένου που παρουσιάζεται στην ενότητα (π.χ. κουίζ/τεστ)
- εργασίες έργου που θα συνίστανται στην εκπόνηση εικονικών περιηγήσεων ή/και λύσεων AR για την αναπαράσταση των διαδικασιών εργασίας και για την προώθηση-επικοινωνία πολύτιμων αντικειμένων

Μέθοδοι αξιολόγησης των αποτελεσμάτων των δοκιμών:

1) Εκπόνηση εικονικών περιηγήσεων ή/και λύσεων AR για την αναπαράσταση των διαδικασιών εργασίας και για την προώθηση-επικοινωνία πολύτιμων αντικειμένων: κατοχή ψηφιακών τεχνικών δεξιο-

τήτων, επικοινωνιακών δεξιοτήτων, δημιουργικότητας και καινοτομίας.

2) Σύντομη παρουσίαση των λύσεων που έχει αναπτύξει κάποιος: ικανότητα παρουσίασης του σχεδίου του μέσω ψηφιακών και επικοινωνιακών εργαλείων.

ANAMENOMENA ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Σχεδιασμός λύσεων επαυξημένης πραγματικότητας και εικονικής πραγματικότητας που εφαρμόζονται στην υψηλή χειροτεχνία

ΜΗΚΟΣ ΤΗΣ ΜΟΝΑΔΑΣ

14 ώρες και 20 λεπτά (μάθημα, εργαστηριακές συνεδρίες, ηλεκτρονική μάθηση)

- μαθήματα face2face: 2 ώρες
- μικροδιδασκαλία: 4 ώρες
- Εργαστηριακές συνεδρίες: 8 ώρες
- Παιχνίδι δημιουργικότητας: 20 λεπτά

ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΕΙΔΟΥΣ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΠΟΥ ΘΑ ΣΥΝΟΔΕΥΕΙ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ

Με βάση την άρθρωση των εννοιών, οι εταίροι καθόρισαν τους τρόπους υλοποίησης του περιεχομένου που διαμορφώθηκε για την υποστήριξη της μάθησης.

Ειδικότερα, θα επιλεγεί ένα μικτό μοντέλο που θα ενσωματώνει διδακτικές συνεδρίες πρόσωπο με πρόσωπο, ηλεκτρονική μάθηση και συνεδρίες εργαστηρίων, προκειμένου οι μαθητές να αποκτήσουν τις δεξιότητες-στόχους.

Όσον αφορά την **ηλεκτρονική μάθηση**, η μεθοδολογική επιλογή θα πραγματοποιηθεί στο πλαίσιο της **ΜΙΚΡΟ-ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ**, δηλαδή στην ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού που είναι εύκολα προσβάσιμο από το κινητό τηλέφωνο, το μέσο που χρησιμοποιεί περισσότερο η ομάδα-στόχος του έργου, και πολυκαναλικό στα προτεινόμενα εκπαιδευτικά ερεθίσματα, που χαρακτηρίζονται από ένα ισορροπημένο μείγμα διδακτικών εισροών κινηματογραφικού, φωτογραφικού, γραφικού, οπτικοακουστικού, κειμενικού, λογοτεχνικού κ.λπ. χαρακτήρα. τύπου, έντονα εστιασμένα και περιορισμένα στις ειδικές ανάγκες των σπουδαστών, έντονα εστιασμένα σε συγκεκριμένες θεματικές περιοχές κατά τρόπο που να εγγυάται μια ισχυρή διάσπαση της διαδικασίας αφομοίωσης της γνώσης, συνδυάζοντας έτσι αναλυσία και οργανικά χαρακτηριστικά του διδακτικού προγράμματος σύμφωνα με τον έντονα μαθητοκεντρικό προσανατολισμό που ενέπνευσε την πρωτοβουλία του έργου.

Όσον αφορά τη **διαδικασία αξιολόγησης**, από την άλλη πλευρά, επιλέχθηκε το μεθοδολογικό μοντέλο της μάθησης βασισμένης σε παιχνίδια, με την υλοποίηση του **ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**, ενός παιχνιδιού αξιολόγησης που θα διεγείρει μια αναδρομική διαδικασία ενεργοποίησης, επαλήθευσης και ανατροφοδότησης για την εκπαίδευση των δεξιοτήτων-στόχων και την αξιολόγηση της επίτευξης των μαθησιακών στόχων του μαθήματος σπουδών ενδιάμεσα και εκ των υστέρων, σε ένα παιχνιδιοποιημένο πλαίσιο μάθησης με λύσεις υψηλής εκπαιδευτικής και παρακινητικής επίδρασης, όπως:

- α) Πόντοι/Πιστώσεις: ή άμεσες ανταμοιβές για ενέργειες.
- β) Επίπεδα/Κατάσταση: προοδευτικοί στόχοι που, αν επιτευχθούν, επιτρέπουν την πρόσβαση σε νέο περιεχόμενο.
- γ) Σήματα επιτυχίας (badges)/επιτεύγματα: καθιερώνουν έναν στόχο ενθαρρύνοντας τη συλλογή του ίδιου του παίκτη.
- δ) Κατατάξεις επιδόσεων των χρηστών που ευνοούν τον ανταγωνισμό.
- ε) Προκλήσεις/Αποστολές/Στόχοι που αυξάνουν το επίπεδο δέσμευσης ως δείκτες δεξιοτήτων και εμπειρίας.

Στο πλαίσιο αυτό, παρακαλούμε να σημειώσετε τη διαμορφωτική αξία της κατάταξης, η οποία νοείται ως διαμορφωτικός στόχος που πρέπει να επιτευχθεί μέσω συνεχούς βελτίωσης για την επίτευξη του καλύτερου δυνατού αποτελέσματος.

Κάθε φάση του παιχνιδιού θα υποστηρίζεται από OER που συνδέονται με μια συγκεκριμένη ικανότητα του υπό αξιολόγηση μαθήματος σπουδών, επιτρέποντας:

- α) οι μαθητές να διεξάγουν αυτοαξιολόγηση του επιπέδου κατοχής/υιοθέτησης των δεξιοτήτων-στόχων, εντοπίζοντας σε πραγματικό χρόνο τα λάθη που πρέπει να αποφευχθούν και τους τομείς προς βελτίωση, επίσης μέσω της μηχανικής της ποινής που ενεργοποιείται όταν οι μαθητές καταφεύγουν στη συμβουλευτική του μαθησιακού περιεχομένου (βοήθεια)
- β) στους εκπαιδευτικούς, να αξιολογούν με αντικειμενικό, επιλεκτικό και λεπτομερή τρόπο την αποτελεσματικότητα

των σχετικών συμπεριφορών, δίνοντας ομοιομορφία στη φάση της αξιολόγησης.

Η χρήση του Προϊόντος θα υποστηρίζεται από τους εκπαιδευτικούς ως συντονιστές της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Τέλος, όσον αφορά τα **εργαστήρια**, με το σχεδιασμό και την ανάπτυξη των **ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ ΕΜΠΝΕΥΣΜΕΝΑ ΑΠΟ ΤΕΧΝΕΣ** για την επιχειρηματικότητα και την ψηφιακή επικοινωνία 4.0, τα οποία θα διαμορφωθούν ως πραγματικοί χώροι διδακτικού υβριδισμού μεταξύ τεχνών, επιχειρηματικότητας, δημιουργικότητας και ψηφιακής επικοινωνίας, για να ενθουσιάσουν, να διεγείρουν και να αξιοποιήσουν, μέσω του δημιουργικού μοχλού, τις επιχειρηματικές δεξιότητες και τις δεξιότητες ψηφιακής επικοινωνίας των φοιτητών, καθιστώντας τους ικανούς να διασχίσουν την περιγεγραμμένη και τυπική περίμετρο της απλής νοητής εκπαίδευσης (γνώση), για να εισέλθουν πλήρως στο εξελιγμένο και ουσιαστικό πεδίο της ικανότητας (τεχνογνωσία).

Στο πλαίσιο των δοκιμαστικών δράσεων, θα διοργανωθούν επίσης συναντήσεις με επιχειρηματίες, καλλιτέχνες και εκπροσώπους του κόσμου της ψηφιακής επικοινωνίας που καθιστούν τη δημιουργικότητα κρίσιμο παράγοντα επιτυχίας τους.

Για τη διεξαγωγή τους, προβλέπεται η δημιουργία ενός εγχειριδίου: **ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΑ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΕΜΠΝΕΥΣΜΕΝΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΕΧΝΗ - ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ**, ενός εγχειριδίου που θα καθοδηγεί τους εκπαιδευτικούς στην πραγματοποίηση, ΩΣ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΩΝ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΩΝ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΩΝ, εκπαιδευτικών χώρων υβριδισμού μεταξύ τέχνης, πολιτισμού και επιχειρηματικής και ψηφιακής νοοτροπίας για την τόνωση, μέσω των τεχνών, νέων επιχειρηματικών και επικοινωνιακών 4.0 δεξιότητες των μαθητών, καθιστώντας τους ικανούς να υπερβούν την περιχαρακωμένη και τυπική περίμετρο της απλής τήρησης πρακτικών καθηκόντων, για να εισέλθουν στο εξελιγμένο και ουσιαστικό πεδίο της εμπνευσμένης από την τέχνη δημιουργικότητας, όπου οι μαθητές θα είναι σε θέση να:

- να αξιοποιούν την τέχνη με τους τρόπους με τους οποίους εκφράζεται (διαίσθηση, αφαίρεση, συμβολισμός, εννοιολόγηση και κατασκευή/επικοινωνία νοήματος) για να διαμορφώσουν την επιχειρηματική και ψηφιακή νοοτροπία τους
- μαθαίνουν από την τέχνη, σε έναν ενάρετο κύκλο αιτίου-αποτελέσματος, ένα σύνολο από κοινωνικές δεξιότητες που χαρακτηρίζουν επιχειρηματικές συμπεριφορές και ψηφιακές δεξιότητες για ελκυστική και «δημιουργική» επικοινωνία μέσω του διαδικτύου, μετατρέποντας μια εργαστηριακή δραστηριότητα από απλό χώρο διδακτικού πειραματισμού σε «εργαστήριο επαγγελματισμού» για την παραγωγή ιδεών και επιδόσεων.

Το εγχειρίδιο θα ενσωματωθεί στις ΒΕΛΤΙΣΤΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ και στις λειτουργικές οδηγίες για τη συμμετοχή καλλιτεχνών, ακόμη και εξ αποστάσεως, για την τόνωση της δημιουργικότητας των μαθητών.

ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΚΑΙ ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ

Οι συμμετέχοντες στην πιλοτική εφαρμογή του μαθήματος μελέτης θα είναι τόσο μαθητές όσο και εκπαιδευτικοί.

Οι καθηγητές από τα σχολεία-εταίρους θα συμμετάσχουν σε μια μεθοδολογική ευθυγράμμιση μέσω **ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΕ ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ που θα πραγματοποιηθούν** αντίστοιχα στην Escola das Virtudes (PT) για τη διαχείριση των εργαστηρίων δημιουργικότητας σε ρόλο διευκολυντών μάθησης και στο CONFORM (IT) για την απόκτηση της παιγνιώδους, διδακτικής λογικής της ΜΑΘΗΣΗΣ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗΣ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ για την υιοθέτηση παιγνιώδους λύσης ως εργαλείου αξιολόγησης των επιχειρηματικών και δημιουργικών τάσεων των μαθητών που είναι θεμελιώδεις στην πολιτιστική και δημιουργική οικονομία.

Στην πραγματικότητα, **16 εκπαιδευτικοί** που επιλέχθηκαν από τους εταίρους με βάση προσωπικά κριτήρια (ευνώνοντας την συμμετοχή ατόμων κάτω των 35 και άνω των 50 ετών ως αρχή της διαγενεακότητας και της διαθεματικής συμμετοχής), το φύλο (δίνοντας προτεραιότητα σε γυναίκες), την εξειδίκευση (ευνώνοντας τα ανθρωπιστικά επιστημονικά πεδία, τα οποία παρουσιάζουν μεγαλύτερα διδακτικά κενά όσον αφορά την επιχειρηματικότητα και την ψηφιακή επικοινωνία), τη γλωσσική γνώση (προκρίνοντας τη γνώση της αγγλικής γλώσσας επιπέδου B1), οι οποίοι, μετά από συνέντευξη κινήτρω, θα συμμετάσχουν στην υλοποίηση των επιμέρους δράσεων του έργου σύμφωνα με τα ακόλουθα κριτήρια της συμμετοχικής προσέγγισης:

- Υποστήριξη για επαγγελματική αλληλεπίδραση και δικτύωση.

- Ανταλλαγή και διαμοιρασμός ιδεών, εμπειριών, δεξιοτήτων και πληροφοριών.
- Μεθοδολογική και διδακτική επιμόρφωση για την εργαστηριακή διδασκαλία στον σημαντικό ρόλο των συντονιστών των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και για τη ΜΑΘΗΣΗ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ως καταλύτη διδακτικής καινοτομίας σε εκπαιδευτικά πλαίσια-στόχους που καινοτομεί ουσιαστικά τις τεχνικές, τις μεθόδους και τις πρακτικές αξιολόγησης των αρχικών, ενδιάμεσων και τελικών αποτελεσμάτων.
- Ενεργή συμμετοχή ως συντονιστές μαθησιακών δράσεων στη διαχείριση των ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ ΕΜΠΝΕΥΣΜΕΝΗΣ ΑΠΟ ΤΕΧΝΕΣ, τα οποία θα διαμορφωθούν ως πραγματικοί χώροι διδακτικού υβριδισμού μεταξύ των τεχνών, της επιχειρηματικότητας, της δημιουργικότητας και της ψηφιακής επικοινωνίας, για να ενθουσιάσουν, να διεγείρουν και να αξιοποιήσουν, μέσω του δημιουργικού μοχλού, τις επιχειρηματικές και ψηφιακές επικοινωνιακές δεξιότητες των μαθητών, καθιστώντας τους ικανούς να διασχίσουν την περιγεγραμμένη και τυπική περίμετρο της απλής νοητής εκπαίδευσης (γνώση), για να εισέλθουν πλήρως στο εξελιγμένο και ουσιαστικό πεδίο των ικανοτήτων (τεχνογνωσία).

Το πρόγραμμα σπουδών θα δοκιμαστεί από **τουλάχιστον 90 μαθητές (30ΙΤ, 20ΕΣ, 20ΕΛ, 20ΡΤ)** μαθητές των τάξεων Ανώτερης Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης (17-19 ετών), μέσα από μια διαδικασία συμμετοχής, ανάπτυξης κινήτρων, ενεργητικής ακρόασης και μη τυπικής μάθησης, που θα επιτρέψει στους ωφελούμενους να αποκτήσουν και να «εφαρμόσουν» συνείδηση, γνώσεις και ικανότητες να αναλάβουν επιχειρηματικές συμπεριφορές, πειραματιζόμενοι και παράγοντας, ταυτόχρονα, νέες δημιουργικές και ερμητικές ιδέες ψηφιακής επικοινωνίας για την αξιοποίηση πολύτιμων προϊόντων 4.0.

Η συμμετοχή των δικαιούχων, οι οποίοι θα επιλεγούν, μέσω συγκεκριμένων διαδικασιών που θα επισημοποιήσουν από κοινού οι εταίροι, σύμφωνα με κριτήρια προσωπικού, διδακτικού, κοινωνικού και αξιοκρατικού χαρακτήρα, θα είναι ο κεντρικός παράγοντας που θα καθοδηγήσει τη σύμπραξη στην κατασκευή των επιμέρους δράσεων. Ειδικότερα, η επιλογή θα βασίζεται στα κίνητρα και τα προσωπικά χαρακτηριστικά των μαθητών όσον αφορά τις ίσες ευκαιρίες. Για τη διενέργεια αυτής της ανάλυσης θα χρησιμοποιηθούν ερωτηματολόγια αυτοαξιολόγησης και συνεντεύξεις κινήτρων. Η γνώση της αγγλικής γλώσσας (επίπεδο B1) θα θεωρηθεί παράγοντας επιβράβευσης.

Σκοπός είναι να επιτρέψει στους άμεσα ωφελούμενους να αναλάβουν το ρόλο των πρωταγωνιστών του έργου, το οποίο θα τους δει:

- **Ενεργοποιείται** κατά τη δοκιμή:
 - του OER με τη μορφή ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΒΙΝΤΕΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ που χρησιμοποιούν τεχνικές Chroma Key σε συνδυασμό με κινούμενα γραφικά για την ανάπτυξη επιχειρηματικής νοοτροπίας και ψηφιακής ωριμότητας, χρήσιμες για την αξιοποίηση της επινοητικότητας, της δημιουργικότητας και της χειροτεχνίας.
 - του ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ για την εξάσκηση των δεξιοτήτων-στόχων και την αξιολόγηση της επίτευξης των μαθησιακών αποτελεσμάτων που αντιστοιχούν στους εκπαιδευτικούς στόχους σε ένα πλαίσιο διδακτικής μάθησης βασισμένο σε παιχνίδι.
- **Πρωταγωνιστές των ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΩΝ ΠΟΥ ΒΑΣΙΖΟΝΤΑΙ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΗ**, με σκοπό την ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της εφευρετικότητας και της επιχειρηματικότητας για τη σύλληψη και την επικοινωνία νέων επιχειρήσεων.
- **Συμμετοχή σε σεμινάρια για την ευαισθητοποίηση και τη διάδοση των αποτελεσμάτων**, ως μαρτυρίες του διδακτικού μοντέλου για την αξιοποίηση της καινοτόμου εμπέλειας και της αποτελεσματικότητας της κατάρτισης.

ACTION PLAN FOR PILOTING

The piloting consists of integrated classroom, e-learning and workshop sessions and will be articulated as follows but, nevertheless, allows the partners to customise both the timing of the interventions and their alternation.

Please note that the timings indicated are designed in such a way as to undertake the piloting in a reasonably short period of time given the constraints of the Erasmus+ programme; a condition that could and should be undertaken over one year to allow the students to fully and effectively acquire the thematic nuclei to be learnt.



| ΣΥΝΕΔΡΙΕΣ ΣΤΗΝ ΑΪΘΟΥΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ | |
|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ΔΙΚΑΙΟΥΧΟΙ | φοιτητές |
| Ο ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ | Συντονιστές μάθησης |
| AIMS | εμπλουτίζουν τις συνεδρίες ηλεκτρονικής μάθησης και εργαστηρίων με στιγμές ολομέλειας που αποσκοπούν στην ενεργοποίηση, τον έλεγχο, την ενίσχυση της μάθησης και την παροχή ανατροφοδότησης |
| ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 6 ή 12 ώρες |
| Ν. ΤΩΝ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣΕΩΝ | ελάχιστο |
| ΑΡΘΡΩΣΗ | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Κατά την έναρξη της φάσης δοκιμών για την παρουσίαση του μαθήματος μελέτης, του εκπαιδευτικού υλικού που θα χρησιμοποιηθεί και την παροχή οδηγιών σχετικά με τον τρόπο πρόσβασης στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης. ✓ Σε μια ενδιάμεση φάση, να γίνει μια πρώτη αξιολόγηση της αντιστοιχίας των μαθησιακών αποτελεσμάτων με τους στόχους της κατάρτισης, να υποστηριχθεί το κίνητρο των εκπαιδευομένων και να ενισχυθεί η διαδικασία μάθησης με ανανεωμένη προσκόλληση στο μάθημα, προσφέροντάς τους περαιτέρω πληροφορίες, εξηγήσεις και διευκρινίσεις. ✓ Στο τέλος της πιλοτικής εφαρμογής να συλλεχθούν τα αποτελέσματα που επιτεύχθηκαν και τα επίπεδα ικανοποίησης των πελατών που δημιουργήθηκαν, προτείνοντας μια ευκαιρία για προβληματισμό και καθίζηση της μάθησης. |
| ΕΡΓΑΛΕΙΑ | Παρουσίαση του έργου, πρόγραμμα μελέτης και οδηγός εγγραφής στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης, ερωτηματολόγιο αξιολόγησης |



| Μάθημα E-LEARNING | |
|----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ΔΙΚΑΙΟΥΧΟΙ | φοιτητές |
| Ο ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ | OnLine καθηγητές |
| AIMS | Απόκτηση των βασικών ικανοτήτων του μαθήματος σπουδών που αναπτύχθηκε με τη χρήση του ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ, δηλαδή των 4 ενοτήτων μικρομάθησης, και έλεγχος της καταλληλότητάς τους ως προς τα επίπεδα υιοθέτησης και κατοχής τους μέσω των παιχνιδιών δημιουργικότητας. |
| ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 25 ώρες |
| Ν. ΤΩΝ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣΕΩΝ | απεριόριστο |
| ΑΡΘΡΩΣΗ | <p>Οι μαθητές θα χωριστούν σε μία ή περισσότερες ομάδες, κάθε μία από τις οποίες θα επικεντρωθεί σε μια συγκεκριμένη ενότητα και θα μπορούν να χρησιμοποιούν το υλικό είτε στην τάξη κατά τη διάρκεια των συγκεκριμένων οργανωμένων συνεδριών είτε εξ αποστάσεως (κινητή μάθηση, αυτομάθηση), ξεπερνώντας τους χωροχρονικούς περιορισμούς της μάθησης.</p> <p>Η επιλογή αυτή θα επιτρέψει στους μαθητές να αξιοποιήσουν στο έπακρο τις προσωπικές τους κλίσεις και να συμβιβάσουν τους τρόπους και τους χρόνους της πειραματικής πιλοτικής μάθησης με εκείνους του σχολικού προγράμματος σπουδών.</p> <p>Μόλις ολοκληρωθεί η πιλοτική φάση, οι φοιτητές θα μπορούν να έχουν πρόσβαση στις υπόλοιπες ενότητες προκειμένου να αποκτήσουν την αναμενόμενη τεχνογνωσία.</p> |
| ΕΡΓΑΛΕΙΑ | 4 ενότητες μικρομάθησης- Παιχνίδι δημιουργικότητας |



| ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ | |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ΔΙΚΑΙΟΥΧΟΙ | φοιτητές |
| Ο ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ | Συντονιστές |
| AIMS | <ul style="list-style-type: none"> ✓ για τους μαθητές, να εφαρμόσουν τις δεξιότητες που αποκτούν στην πράξη, συμμετέχοντας σε εμπειρικές δραστηριότητες για να μάθουν μέσω της πράξης, της δράσης και της λειτουργίας. ✓ για τους εκπαιδευτικούς, να ενεργοποιήσουν τις δεξιότητες που απέκτησαν στο πεδίο, χρησιμοποιώντας το εγχειρίδιο CLAIM και εφαρμόζοντας μεθόδους διδασκαλίας, τεχνικές και εργαλεία για να βελτιώσουν τη γνώση του μοντέλου. |
| ΔΙΑΡΚΕΙΑ | από 12 έως 24 ώρες |
| Ν. ΤΩΝ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣΕΩΝ | τουλάχιστον 4 |
| ΔΙΑΘΡΩΣΗ | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Διοργάνωση τουλάχιστον 1 συνάντησης με επιχειρηματίες, καλλιτέχνες και εκπροσώπους του κόσμου της ψηφιακής επικοινωνίας που καθιστούν τη δημιουργικότητα κρίσιμο παράγοντα επιτυχίας τους. <p><i>Για τη συμμετοχή επιχειρηματιών, καλλιτεχνών και δημιουργών, τα σχολεία θα υποστηρίζονται από τους παρόχους ΕΕΚ.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Εργαστηριακή συνεδρία - δραστηριότητες με στόχο την υλοποίηση τουλάχιστον 1 νέας επιχειρηματικής ιδέας στον τομέα της πολιτιστικής και δημιουργικής οικονομίας, συνοδευόμενη από 1 ψηφιακή λύση επικοινωνίας με χρήση των παρεχόμενων μορφών. <p>Οι μαθητές, εργαζόμενοι σε ομάδες, θα έχουν επίσης την ευκαιρία να συμμετάσχουν σε μια διαδικασία προσωπικής ενδυνάμωσης αναπτύσσοντας συμπεριφορικές ιδιότητες σχεσιακής φύσης, ακρόασης, ευελιξίας, προθυμίας και προσανατολισμού στα αποτελέσματα.</p> |
| ΕΡΓΑΛΕΙΑ | Εγχειρίδιο CLAIM, πρότυπο δημιουργίας επιχειρηματικής ιδέας |



| ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ | |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ΔΙΚΑΙΟΥΧΟΙ | φοιτητές |
| Ο ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ | μέλη της κριτικής επιτροπής |
| ΣΤΟΧΟΙ | Να παρέχουν ένα εκπαιδευτικό πεδίο κατάρτισης για να συνηθίσουν οι μαθητές να ανταγωνίζονται σε ομάδες σε ένα απαιτητικό, πολυπολιτισμικό περιβάλλον, όπου είναι σημαντικό να επιδιώκουν την αριστεία, να δίνουν προσοχή στη λεπτομέρεια, να επιδεικνύουν ακρίβεια, ποιότητα, πειθώ και διαχείριση του χρόνου. |
| ΔΙΑΡΚΕΙΑ | από 2 έως 4 ώρες |
| ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣΕΩΝ | τουλάχιστον 2 |
| ΔΙΑΘΡΩΣΗ | Οι εταίροι θα οργανώσουν μια διαδικτυακή εκδήλωση στο eTwinning στην οποία θα συμμετάσχουν οι εμπλεκόμενες τάξεις. Κάθε σχολείο θα επιλέξει μια ομάδα από άτομα επαφής που θα παρουσιάσουν την επιχειρηματική τους ιδέα και το σχετικό αποτέλεσμα στα αγγλικά στην επιτροπή του έργου που αποτελείται από εκπαιδευτικούς, φροντίζοντας να αναδείξουν την καινοτομία και τους παράγοντες πρωτοτυπίας. Αφού εξετάσει τις παρουσιάσεις, η επιτροπή θα αποφασίσει ποιο σχολείο είναι ο νικητής με βάση κοινά κριτήρια |
| ΕΡΓΑΛΕΙΑ | Μορφή αξιολόγησης επιχειρηματικής ιδέας, εργαλείο ψηφιακής παρουσίασης. |

