

The background features a network of light blue lines connecting various circular icons. The icons include a person with a graduation cap, a person with a lightbulb, a person with a gear, and a person with a speech bubble. The overall theme is education and empowerment.

EMPOWERING **you!**

Εκπαιδευτικό Εγχειρίδιο

Πλατφόρμας EmpoweringYou

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Κεφάλαιο 1

Παιγνιοποίηση στην εκπαίδευση

- 1.1 Τι είναι η παιγνιοποίηση;
- 1.2 Γιατί να χρησιμοποιηθεί παιγνιοποίηση στην εκπαίδευση;
- 1.3 Όροι και ορισμοί παιγνιοποίησης

Κεφάλαιο 2

Πλατφόρμα EmpoweringYou

- 2.1 Πώς δημιουργείται ένας λογαριασμός;
- 2.2 Ξεκινώντας το παιχνίδι
- 2.3 Παίζοντας το παιχνίδι

Κεφάλαιο 3

Εθνικές μελέτες περιπτώσεων

- 3.1 Ηνωμένο Βασίλειο – Val Boulding
- 3.2 Ρουμανία – Soare George Bogdan
- 3.3 Ελλάδα – Γιώργος Πετροπουλάκος
- 3.4 Κύπρος – Αντρέας Γεωργίου
- 3.5 Ιταλία – Lucia Canella
- 3.6 Ισπανία – Fabian Ferreira

Κεφάλαιο 4

Πιστοποίηση ECTS

- 4.1 Γενική επισκόπηση ECTS
- 4.2 Περιεχόμενο προγράμματος
- 4.3 Μαθησιακά παράγωγα του προγράμματος
- 4.4 ECTS και δια βίου μάθηση
- 4.5 Απονομή



www.edaverneda.org



www.cardet.org



www.csv.marche.it



www.gie.ro



www.kmop.eu



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects 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.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1:

ΠΑΙΓΝΙΟΠΟΙΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ



1. Τι είναι η παιγνιοποίηση;

Υπάρχουν διάφορες ερμηνείες για την παιγνιοποίηση αλλά, ουσιαστικά, είναι η ένταξη στοιχείων ηλεκτρονικών παιχνιδιών και δραστηριοτήτων που απαιτούν σκέψη σε μορφή που δεν είναι τυπική για παιχνίδια (Karr, 2012). Για να το θέσουμε απλά, η παιγνιοποίηση δανείζεται στοιχεία από ηλεκτρονικά παιχνίδια (όπως το περιβάλλον χρήστη, τις εικόνες, το σκορ κ.α.) προκειμένου να κάνει τις δραστηριότητες που απαιτούν σκέψη ή/και το εκπαιδευτικό υλικό πιο ελκυστικό και φιλικό ως προς τον χρήστη, μέσα σε ένα εντυπωσιακό μαθησιακό περιβάλλον (Randel, Morris, Wetzel & Whitehill, 1992).

2. Γιατί να χρησιμοποιηθεί η παιγνιοποίηση στην εκπαίδευση;

Διαφορετική από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σε κάποια κομμάτια, η παιγνιοποίηση χρησιμοποιεί συγκεκριμένα στοιχεία και τεχνικές που αποσκοπούν στο να ενδυναμώσουν το κίνητρο και τη δέσμευση (Marczewski, 2013). Το κίνητρο μπορεί να βελτιωθεί μέσα από μηχανικές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που αυξάνουν επίσης τη μάθηση τόσο σε τυπική όσο και σε άτυπη μάθηση (GamifyingEducation.org), που σημαίνει ότι απευθύνεται σε όλων των ειδών τους ανθρώπους σε διαφορετικά μαθησιακά περιβάλλοντα. Ειδικοί στον τομέα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών χρησιμοποιούν τη θεωρία της αυτό-διάθεσης προκειμένου να εξηγήσουν γιατί η εκπαίδευση μπορεί να ωφεληθεί από την παιγνιοποίηση. Η θεωρία της αυτό-διάθεσης περιλαμβάνει τρία βασικά συστατικά (αυτονομία, ικανότητα και σχετικότητα) που σχετίζονται με το κίνητρο (Werbach & Hunter, 2012). Οι άνθρωποι έχουν εξωτερικά και εσωτερικά κίνητρα. Ένα άτομο με εξωτερικά κίνητρα κάνει μια πράξη προκειμένου να κερδίσει κάτι, ενώ ένα άτομο με εσωτερικό κίνητρο κάνει μια πράξη για το καθαρή απόλαυση ή το ενδιαφέρον (Ryan & Deci, 2000). Η βαθμολόγηση καλύπτει και τις τρεις πτυχές της θεωρίας αυτοπροσδιορισμού, παρέχοντας στους μαθητές τη δυνατότητα να μάθουν στον δικό τους χρόνο και με τον δικό τους ρυθμό. Επιτρέπει την αυτόνομη μάθηση, έτσι ώστε οι εκπαιδευόμενοι να μπορούν να ακολουθήσουν το μάθημά τους (Klopfer et al., 2009), ενώ ταυτόχρονα πειραματίζεται χωρίς τον φόβο αποτυχίας (Cook, 2013).

3. Όροι και ορισμοί του παιχνιδιού

Υπάρχουν ορισμένοι συνηθισμένοι όροι στην τυποποίηση, που χρησιμοποιούνται για να περιγράψουν είτε ένα άτομο είτε μια ενέργεια. Αυτοί οι όροι, οι οποίοι βρίσκονται επίσης στην πλατφόρμα Empowering You, περιλαμβάνουν:

Χρήστης – το άτομο που χρησιμοποιεί την πλατφόρμα. σε αυτή την περίπτωση, εσείς

Επίπεδο – ο συνολικός διαθέσιμος χώρος για έναν χρήστη προκειμένου να ολοκληρωθεί μια αποστολή

Αποστολή – ένας ξεχωριστός στόχος όπου ο χρήστης πρέπει να εκπληρώσει. Συνήθως περιλαμβάνει πολλές προκλήσεις

Προκλήσεις – διάφορες ενέργειες που απαιτούνται για την πρόοδο, συνήθως με τη μορφή ασκήσεων ή / και δοκιμασιών

Έμβλημα – η εικονική ανταμοιβή για την ολοκλήρωση ενός επιπέδου

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2:

ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ EMPOWERINGYOU



1. Πώς να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό

EMPOWERING You!

You are not logged in

Log in

Username / email

Password

Remember username

Log in

Forgotten your username or password?
Passwords must be entered in your browser

**DON'T BE A ZERO
BE A HERO!**

Is this your first time here?

For full access to courses you'll need to create yourself an account.
All you need to do is make up a username and password and use it in the form on this page!

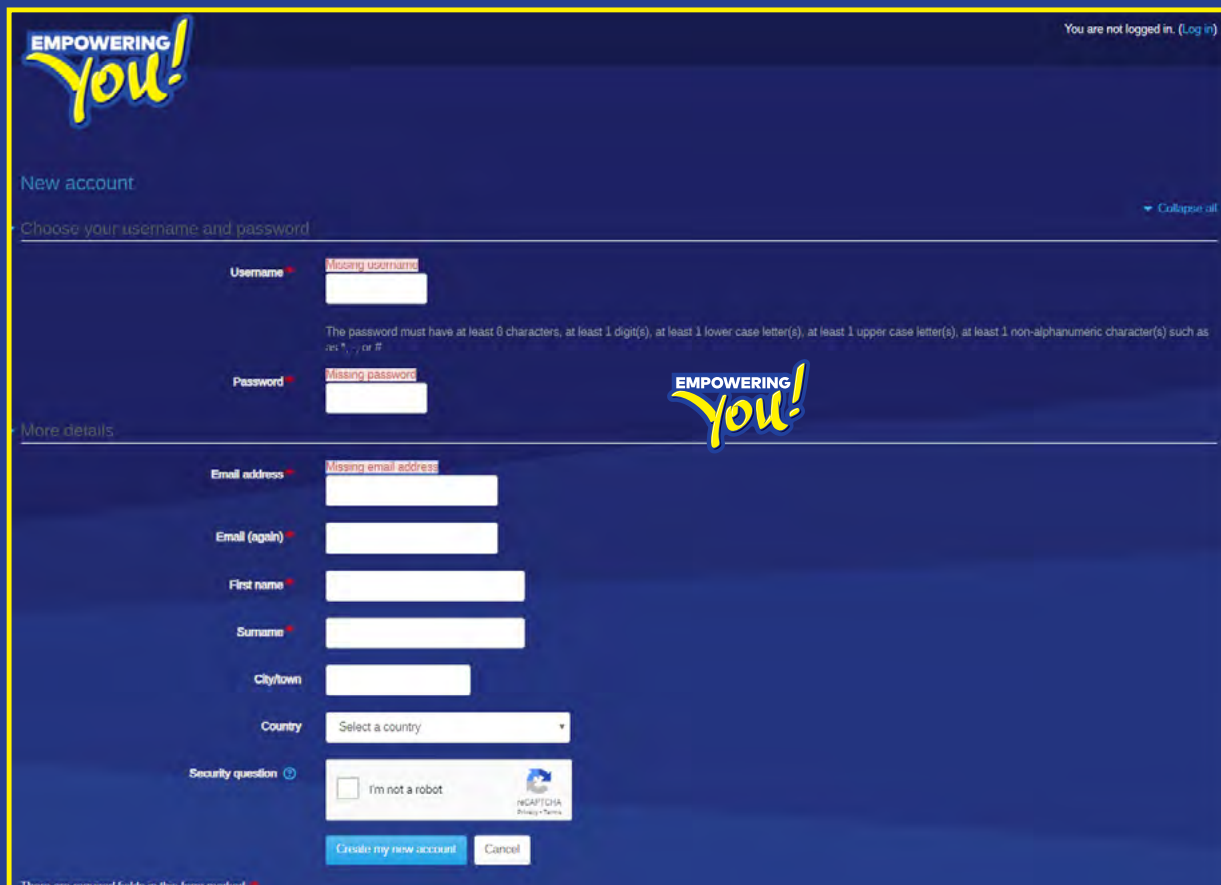
The player agrees that that he/she consents to providing email and/or any other personal information. Email and/or any other personal information is confidential and intended solely for the use of proof of the individual's enrollment to this game. This app is for educational purposes only. The use of this app is the sole responsibility of the player. The developer of this app does not change any fees at any stage of the game.

Create new account

Μεταβείτε στη διεύθυνση

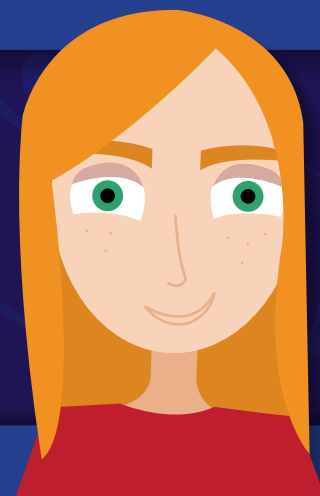
[www.http://empoweringyouproject.eu/game/](http://empoweringyouproject.eu/game/) και θα εμφανιστεί η παραπάνω οθόνη. Όπως μπορείτε να δείτε στο αριστερό μέρος της οθόνης, απαιτούνται ορισμένα διαπιστευτήρια για να συνεχίσετε με τον κύριο ιστότοπο. Μπορείτε εύκολα να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό κάνοντας απλά κλικ στο "Δημιουργία νέου λογαριασμού" στο δεξί μέρος της οθόνης, το οποίο θα σας μεταφέρει στην παρακάτω οθόνη.





The screenshot shows the 'New account' page on the Empowering You! website. The page is dark blue with white text and form fields. At the top left is the 'EMPOWERING You!' logo. At the top right, it says 'You are not logged in. (Log in)'. Below the logo, there's a section titled 'New account' with a 'Collapse all' link. The main section is 'Choose your username and password'. It has a 'Username' field with a 'Missing username' error message and a 'Password' field with a 'Missing password' error message. A password strength indicator is visible: 'The password must have at least 6 characters, at least 1 digit(s), at least 1 lower case letter(s), at least 1 upper case letter(s), at least 1 non-alphanumeric character(s) such as !, #, \$, %'. Below this is a 'More details' section with fields for 'Email address' (Missing email address), 'Email (again)', 'First name', 'Surname', 'City/Town', and 'Country' (a dropdown menu). There is also a 'Security question' section with a 'I'm not a robot' checkbox and a CAPTCHA image. At the bottom, there are 'Create my new account' and 'Cancel' buttons. A small note at the bottom left says 'There are required fields in this form marked *'.

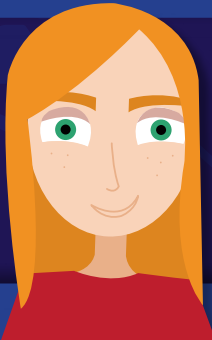
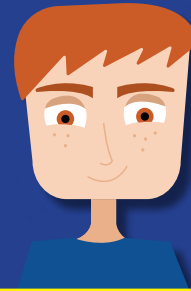
Συμπληρώνοντας τις απαιτούμενες πληροφορίες, μπορείτε να δημιουργήσετε το λογαριασμό σας. Θα σας αποσταλεί ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, ζητώντας να επαληθεύσετε την εγγραφή σας.



2. ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

EMPOWERING
You!

Το πρώτο πράγμα που θα δείτε κατά την έναρξη του παιχνιδιού είναι η δυνατότητα να επιλέξετε ποια γλώσσα προτιμάτε να συνεχίσετε. Για τους σκοπούς αυτού του οδηγού, θα επιλέξετε αγγλικά.

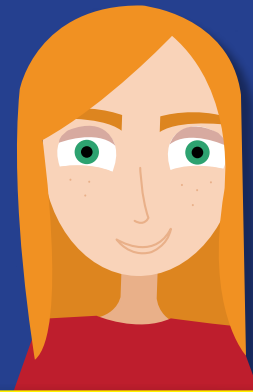


Μετά από αυτό, οδηγούμαστε στην οθόνη όπου μπορούμε να δούμε όλες τις παρακάτω επιλογές:
Α. Τα τρία Μπλοκάκια Μάθησης με τίτλο “Κοινωνικά Θέματα”, “Κοινωνική Συμμετοχή” και “Περιβάλλον”.
Β. Οδηγίες για το πώς μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι
Γ. Τα εμβλήματα και την κατάσταση προόδου του παίκτη

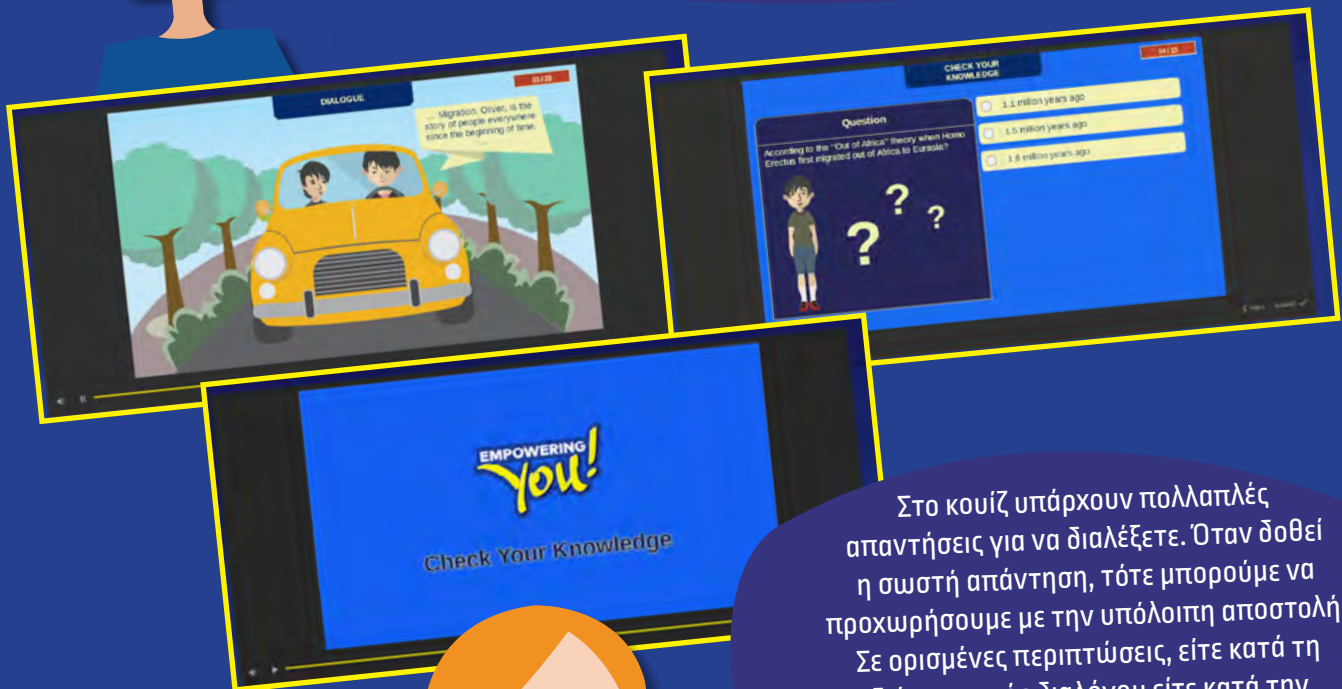


3. ΠΑΙΞΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Όταν κάνετε κλικ σε ένα από τα Μπλοκάκια Μάθησης, μεταφερόμαστε στις αποστολές για κάθε μία. Κάθε μάθημα μάθησης έχει δύο αποστολές και συνολικά έξι αποστολές.

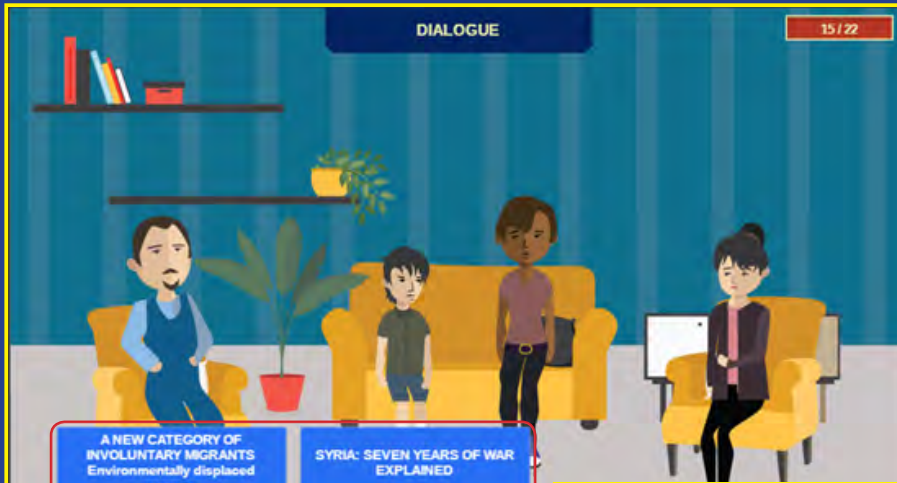


Κατά την επιλογή μιας αποστολής θα ξεκινήσει η δραστηριότητα. Ο καθένας έχει ένα διαφορετικό θέμα, αλλά το περίγραμμα είναι το ίδιο σε όλους: μια οπτικοακουστική παρουσίαση του θέματος στο PowerPoint, συνήθως με τη μορφή διαλόγου μεταξύ ορισμένων χαρακτήρων, ακολουθούμενη από ένα ποπ κουίζ, όπως φαίνεται στις παρακάτω εικόνες:



Στο κουίζ υπάρχουν πολλαπλές απαντήσεις για να διαλέξετε. Όταν δοθεί η σωστή απάντηση, τότε μπορούμε να προχωρήσουμε με την υπόλοιπη αποστολή. Σε ορισμένες περιπτώσεις, είτε κατά τη διάρκεια ενός διαλόγου είτε κατά την απάντηση σε μια ερώτηση, υπάρχουν μερικά μικρά, μπλε pop-up κουτιά που λειτουργούν ως σύνδεσμοι σε πηγές που μπορούν να παρέχουν περισσότερες πληροφορίες για το θέμα της ενότητας.





Correct

That's right! You selected the correct response.

HOMO ERECTUS, OUT OF AFRICA THEORY

Continue



Όταν ολοκληρώνεται μια δραστηριότητα, παρέχεται ένας κατάλογος προτεινόμενων άρθρων, βιβλίων και άλλων πηγών για όσους επιθυμούν να εξετάσουν περαιτέρω το θέμα.

SOURCES 21 / 22

SUGGESTED READING

Migration

Themes, H. (2017). Migration. [online] Available at: <https://www.oce.int/en/web/compass/migration> [Accessed 10 Aug.]

Read more interesting facts and articles on Migration here:

BBC News. (2018). Myanmar Rohingya: What you need to know about the crisis. [online] Available at: <https://www.bbc.com/news/world-asia-41566361> [Accessed 11 Aug. 2018].

BBC News. (2018). Syria: Seven years of war explained-Video Available at: https://www.youtube.com/watch?v=CoL0L_DbuQQ [Accessed 10 Aug. 2018].

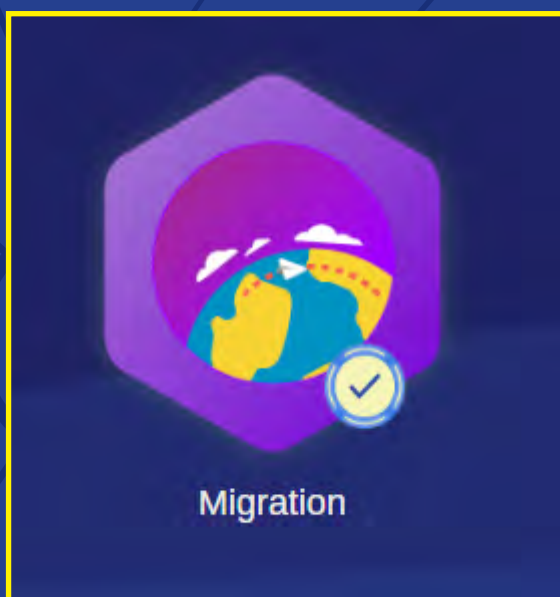
European Parliament. (2018). Migration and asylum. [online] Available at: <http://www.europarl.europa.eu/thinktank/infographica/migration/public/index.html?page=intro> [Accessed 19 Aug. 2018].

Hays, J. (2016). HOMO ERECTUS, OUT OF AFRICA THEORY | Facts and Details. [online] Factsanddetails.com. Available at: <http://factsanddetails.com/world/cat56/sub360/item1481.html> [Accessed 11 Aug. 2018].

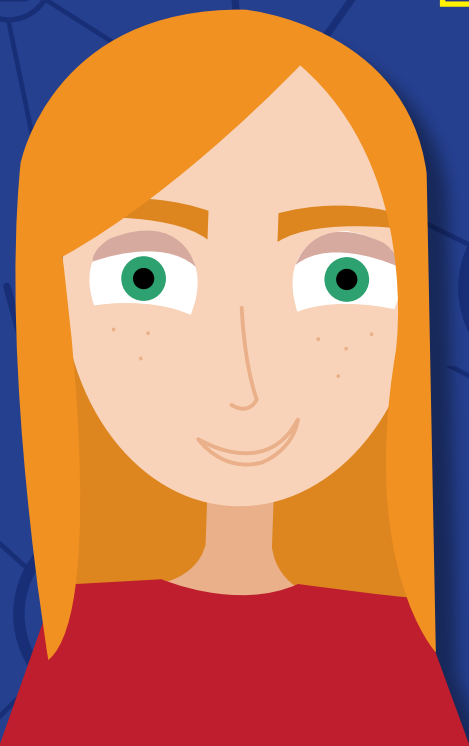
NewsComAu. (2016). 10 simple ways to understand Syria. [online] Available at: <https://www.news.com.au/world/10-simple-ways-to-help-you-understand-the-syria-conflict/news-story/ab4b33fed028d63990b8c09e6778ee7> [Accessed 3 Sep. 2018].

< PREV NEXT >

Τέλος, κατά την ολοκλήρωση μιας αποστολής μπορούμε να δούμε ότι το κάτω δεξιά μέρος του εικονιδίου έχει ένα τικ, υποδεικνύοντας ότι το ολοκληρώσαμε με επιτυχία. Μπορούμε να το κάνουμε ξανά, αν το επιθυμούμε, χωρίς να χάσουμε την πρόοδό μας.



Αυτό είναι όλο! Ελπίζουμε ότι θα βρείτε την πλατφόρμα Empowering You εύκολη στη χρήση και ότι το περιεχόμενό της θα σας βοηθήσει πολύ!



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3:

ΕΘΝΙΚΕΣ ΜΕΛΕΤΕΣ ΥΠΟΘΕΣΕΩΝ



1. Ηνωμένο Βασίλειο – Val Boulding



Όνομα: Val Boulding

Τίτλος θέσης εργασίας: Εκπαιδευτής κοινοτικής ανάπτυξης και εκπαιδευτικός της WEA

Ρόλος εργασίας: Ανάπτυξη και παροχή εκπαίδευσης σε ευάλωτες ομάδες όλου του Σέφιλντ, ιδιαίτερα σε υποβαθμισμένες κοινότητες. Παροχή εκπαίδευσης για την WEA (Ένωση Εκπαίδευσης Εργαζομένων), και συγκεκριμένα μαθήματα για τις γυναίκες, πολλές εκ των οποίων επιδιώκουν να αναπτύξουν νέες δεξιότητες και να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση. Πολλές από αυτές τις γυναίκες δεν έχουν ολοκληρώσει την επίσημη εκπαίδευση λόγω διαφόρων παραγόντων. Τα μαθήματα αυτοπεποίθησης μαθήματα συνδυάζουν και αναγνωρίζουν τη χρήση της τεχνολογίας με την καθημερινή ζωή δεξιοτήτων και να διερευνήσει την ενσωμάτωση στην κοινότητα.

Ιστορία Επαγγελματικής Εμπειρίας με Νέους Ανθρώπους:

Εργάστηκε με νέους ανθρώπους στις περιοχές Manor και Wybourn του Σέφιλντ και ιδιαίτερα με τη νεολαία του Wybourn. Παλαιότερα υπήρξε διαχειριστής για το Wybourn Youth Trust. Επίσης συνεργάστηκε με νεαρές γυναίκες στο πλαίσιο ενός έργου στο Together Women στο Σέφιλντ. Διαχειρίζεται ένα έργο για την εκπαίδευση και την κατάρτιση των γυναικών του Σέφιλντ με νέες γυναίκες, επιδιώκοντας να αναπτύξει τεχνολογικές δεξιότητες και εξερευνώντας τρόπους βελτίωσης της εμπιστοσύνης. Εκπόνησε μαθήματα κατάρτισης για το Δημοτικό Συμβούλιο του Σέφιλντ και συνεργάστηκε στενά με τη SAVTE (Διδασκαλία της Αγγλικής Ενώσεως Συλλόγου Σέφιλντ). Ορισμένες από τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες απασχολούν νέους που εργάζονται μαζί με πιο ηλικιωμένους μαθητές.

Πόσο χρήσιμο πιστεύετε ότι είναι ένα έργο σαν αυτό για τους νέους ανθρώπους;

Νομίζω ότι είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για τους νέους που έχουν αποκλειστεί από την εκπαίδευση ή έχουν χάσει την εκπαίδευσή τους λόγω υγείας ή προσωπικών προβλημάτων. Νομίζω ότι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως μέρος άλλων εκπαιδευτικών προγραμμάτων για την ενίσχυση της μάθησης, μολονότι είναι καλύτερα προσαρμοσμένο σε μια νεότερη αγορά (έφηβοι) από τους μεγαλύτερους μαθητές. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να εξετάσει τη διαφοροποίηση και να ενθαρρύνει όσους θα ωφεληθούν από το πρόγραμμα να εξερευνήσουν την πλατφόρμα.

Πώς νομίζετε ότι θα μπορούσατε να εφαρμόσετε την πλατφόρμα με νέους ανθρώπους μέσα στον οργανισμό σας;

Το υλικό που έχω δει για το Empowering You θα μπορούσε να είναι χρήσιμο για νέους που έχουν πολύ χαμηλές δεξιότητες ΤΠΕ και χαμηλή εκπαίδευση. Πολλοί από τους εκπαιδευόμενους με τους οποίους συνεργάστηκα στο παρελθόν εγκατέλειψαν την εκπαίδευση νωρίς λόγω της υγείας, προσωπικών προβλημάτων ή του αποκλεισμού. Με αυτό υπόψιν, η πλατφόρμα EmpoweringYou θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για να συμπεριλάβει τους αποκλεισμένους μαθητές πίσω στην εκπαίδευση. Θα μπορούσε επίσης να χρησιμοποιηθεί σε περιβάλλον ομαδικής τάξης για να ενθαρρύνει την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων και μάθησης και υποστήριξης από ομότιμους. Εάν συνεργαζόμαστε με διαφορετικές ηλικιακές ομάδες, οι ηλικιωμένοι ή οι πιο κατάλληλοι μαθητευόμενοι θα μπορούσαν να υποστηρίξουν τη χρήση του προγράμματος ως υποστήριξη από τους συμμαθητές στην τάξη.

Οποιαδήποτε άλλα σχόλια;

Η πλατφόρμα δεν θα είναι κατάλληλη για όλους τους εκπαιδευόμενους και ο εκπαιδευτής θα πρέπει να αξιολογήσει τα άτομα και το τρέχον επίπεδο μάθησης για να αποφασίσει πόσο επωφελής θα ήταν η εκπαίδευση για αυτούς. Πιστεύω ότι η πλατφόρμα θα μπορούσε να ενταχθεί σε άλλα προγράμματα μάθησης και θα ωφελούσε τους νέους με χαμηλή ειδίκευση και ενδεχομένως τα άτομα που αισθάνονται απομόνωση και αποχώρηση. Προτείνω ότι χρησιμοποιείται με την υποστήριξη ενός εκπαιδευτή ή μέντορα και ότι οι εκπαιδευόμενοι ασχολούνται με τις ενότητες που είναι κατάλληλες για τις ανάγκες τους.

2. Ρουμανία – Soare George Bogdan



Είναι ένας από τους συμμετέχοντες στην προσωπική συνάντηση που πραγματοποιήθηκε στις 19 Δεκεμβρίου και προσκλήθηκε απευθείας από τον Διαμεσολαβητή. Ενδιαφερόταν για τους στόχους του έργου που παρουσιάστηκαν στο πρώτο μέρος της συνάντησης. Κατάφερε να κάνει μια γρήγορη εκκίνηση στην πλατφόρμα για να παίξει το παιχνίδι. Έχει αποδείξει ότι είναι καλός χρήστης της πλατφόρμας και κατάφερε εύκολα να πλοηγηθεί στις αποστολές του παιχνιδιού. Παρείχε καλή ανταπόκριση σχετικά με την οργάνωση της πλατφόρμας, τους χαρακτήρες παιχνιδιών και τα θέματα που προσεγγίζονται στις τρεις ενότητες.

Σημαντικές συμβουλές και ευρήματα από την περίπτωση

- πολύ χρήσιμη, διότι προσφέρει νέες πληροφορίες που δεν έχω μάθει αλλού
- πιστεύει ότι τα θέματα που επιλέγονται από τους δημιουργούς της πλατφόρμας είναι πολύ καλά και δεν έχουν άλλες προτάσεις
- η πλατφόρμα μπορεί εύκολα να χρησιμοποιηθεί από οποιονδήποτε
- Απαντήσεις στην ερώτηση: Εάν επιμένετε να δώσετε την ίδια απάντηση δύο φορές στη σειρά, η πλατφόρμα θεωρεί ότι είναι σωστή ακόμα και αν είναι λάθος;!
- κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή μετά την ολοκλήρωσή του, δεν υπάρχουν απονεμόμενα μετάλλια ή πιστοποιητικά.

3. Ελλάδα – Γιώργος Πετροπουλάκος



Ο Γιώργος είναι εθελοντής για μεγάλο χρονικό διάστημα που έχει συμμετάσχει σε πολλά διαφορετικά έργα, κυρίως εθνικά. Συμμετείχε στις προσωπικές εκπαιδεύσεις που διοργάνωσε η ΚΜΟΡ για την Ενδυνάμωση σας. Αυτός ήταν πολύ ενδιαφέρονται να γίνουν πρεσβευτές και να προωθήσουν την πλατφόρμα. Έχει ένα μικρό δίκτυο νέων που επίσης εθελοντές και έχει προωθήσει την πλατφόρμα σε αυτούς, οι οποίοι με τη σειρά του το έδειξαν σε άλλους. Αναμεταξύ άλλοι, συμμετέχει σε πολλές κοινωνικές δράσεις όπου τα φάρμακα και τα τρόφιμα διανέμονται σε όσους έχουν ανάγκη, ιδιαίτερα μετανάστες και πρόσφυγες, επομένως έχει νόημα μόνο ότι τα τμήματα “κοινωνικών θεμάτων” και “συμμετοχής στα κοινά” το περισσότερο.

Σημαντικές συμβουλές και ευρήματα από αυτήν την περίπτωση

- Πολύ χρήσιμο για άτομα που έχουν κάποια γενική ιδέα σχετικά με την συμμετοχή των πολιτών, αλλά αισθάνονται ότι λείπουν όλες οι σημαντικές λεπτομέρειες
- Εύχρηστη πλατφόρμα που δεν θα προκαλέσει προβλήματα ακόμη και σε εκείνους που δεν είναι τόσο εξοικειωμένοι με την τεχνολογία
- Αγαπάω τις αναφορές σε κάθε κεφάλαιο, περιλαμβάνουν μερικά πραγματικά χρήσιμα links για περαιτέρω ανάγνωση
- Θα ήθελα να έχουμε τη δυνατότητα να επικοινωνούμε με άλλους παίκτες σε κάποιο φόρουμ ώστε να μπορούμε να ανταλλάξουμε ιδέες και άλλες καλές πρακτικές
- Πρέπει να προσθέσετε περισσότερα κεφάλαια στο μέλλον, ώστε να μην ξεχαστεί
- Λειτουργεί πολύ καλά με τους νέους, αφού χρησιμοποιεί gamification

4. Κύπρος – Ανδρέας Γεωργίου



Ο Ανδρέας Γεωργίου έχει πρακτική και στρατηγική εμπειρία σε διάφορους τομείς της εκπαίδευσης. Συγκεκριμένα, για τα τελευταία 4 χρόνια εργάζεται σε περισσότερα από 10 εθνικά και διεθνή έργα ως υπεύθυνος έργου, εκπαιδευτής και ερευνητής. Μερικοί από τους τομείς της εμπειρίας του είναι: Εκπαίδευση ενηλίκων, Δια βίου μάθηση, κοινωνική ένταξη, ενδυνάμωση της νεολαίας, καινοτομία και επιχειρηματικότητα. Συμμετέχει και διοργανώνει πολυάριθμες εκπαιδεύσεις και εργαστήρια, εφαρμόζοντας άτυπη εκπαίδευση, εργαλεία και μεθόδους και συνεργάζεται με ευρύ φάσμα ομάδων-στόχων, μεταξύ των οποίων φοιτητές, δάσκαλοι, υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής και νέοι. Τα βασικά του χαρακτηριστικά σχετίζονται με την κοινωνική δέσμευση, την ανάπτυξη ικανοτήτων και την επιχειρηματικότητα. Εκπρόνησε πολυάριθμες εκπαιδεύσεις στους νέους, ιδίως στους νέους με λιγότερες ευκαιρίες, στους τομείς των μελλοντικών δεξιοτήτων, της απασχολησιμότητας των νέων και των γνώσεων και ικανοτήτων.

Αφηγηματικό θέμα της εφαρμογής

Ο Ανδρέας Γεωργίου συμμετέχει από την αρχή του έργου, καθώς παρακολούθησε την ομάδα εστίασης που πραγματοποιήθηκε κατά τη φάση έρευνας του έργου. Από τότε ακολουθεί στενά το έργο και παρέχει ανατροφοδότηση και προτάσεις για την ανάπτυξη των κυριότερων παραδοτέων. Ήταν προσκεκλημένος να συμμετάσχει στην πιλοτική δοκιμή της πλατφόρμας Empowering You όπου είχε την ευκαιρία να μάθει πώς αναπτύχθηκε η πλατφόρμα και τα παιχνίδια και να παίξει και τις έξι αποστολές του παιχνιδιού.

Σημαντικές συμβουλές και ευρήματα από την περίπτωση

Ο Ανδρέας Γεωργίου ήταν πολύ εντυπωσιασμένος και ικανοποιημένος τόσο από την πλατφόρμα όσο και από το παιχνίδι. Έλαβε μέρος σε όλες τις 6 αποστολές του παιχνιδιού και είχε την ευκαιρία να πλοηγηθεί σε ολόκληρη την πλατφόρμα. Βρήκε τη δομή της πλατφόρμας πολύ φιλική προς το χρήστη, με εύκολη πλοήγηση και εξερεύνηση. Ήταν πολύ ικανοποιημένος από όλες τις αποστολές και δήλωσε ότι ο φόρτος εργασίας ολόκληρου του παιχνιδιού είναι πολύ διαχειρίσιμος. Δεν είναι πολύ κουραστικό ούτε πολύ σύντομο. Περιέγραψε επίσης ότι η πλατφόρμα είναι πολύ ενημερωτική και περιέχει χρήσιμες και στοχοθετημένες πληροφορίες που θα ενισχύσουν τη γνώση των νέων για όλα τα περιγραφέντα θέματα. Του άρεσαν όλα τα ηχητικά και οπτικά υλικά και τους πόρους mini-learning και τα βίντεο και δήλωσε ότι τα χρώματα και ο σχεδιασμός της πλατφόρμας, συμπεριλαμβανομένων όλων των χαρακτήρων, είναι πολύ ελκυστικά ειδικά για τους νέους χρήστες. Βρήκε τη γλώσσα του παιχνιδιού σε κάποιες αποστολές να είναι «λίγο δύσκολη για τους νέους έφηβους» μεταξύ 11-14 ετών, αλλά πιστεύει πραγματικά ότι το παιχνίδι μπορεί να δώσει «τροφή για σκέψη» σε όλους τους ανθρώπους που θα παίξουν το παιχνίδι.

5. Ιταλία – Lucia Canella



Την προσέγγισε το CSV MARCHE μιας και ανήκει σε ένα από τα πιο δύσκολα αλλά ενεργά δευτεροβάθμια σχολεία της πόλης. Ενδιαφερόταν για τους στόχους του έργου που της παρουσιάστηκαν σε τηλεφωνική κλήση από τη Valeria Bochi. Κατάφερε να κάνει έναν λογαριασμό γρήγορα στην πλατφόρμα για να παίξει το παιχνίδι και να έχει μια επισκόπηση σε αυτό. Παρέσχε καλό σχόλιο σχετικά με την οργάνωση της πλατφόρμας, τους χαρακτήρες παιχνιδιών και τα θέματα που προσεγγίζονται στις ενότητες, ακόμη και αν θεωρεί ότι το περιεχόμενο και το επίπεδο των γραφικών είναι κατάλληλα για τους νέους (14/17 ετών) και όχι μεγαλύτερα άτομα. Επιπλέον, είναι πεπεισμένη ότι τέτοια τα θέματα πρέπει να συζητηθούν με τα παιδιά το συντομότερο δυνατό, ακόμη και αν δεν έχουν ακόμη φθάσει στην ηλικία των ψηφοφοριών, επειδή το αίσθημα της ιδιοκτησίας στην κοινότητα, ο σεβασμός των άλλων προσώπων και η ενεργός ιδιότητα του πολίτη (που αποτελούν τη βάση της ψήφου των νέων) πρέπει να προωθηθούν από την αρχή, γιατί το 18ο έτος είναι πολύ αργά, κατά τη γνώμη της, ειδικά στις περιπτώσεις ευάλωτων παιδιών. Ενέπλεξε 5 μαθητές σε μια πιλοτική έκδοση της πλατφόρμας, κάνοντας αυτούς τους σπουδαστές δυνητικούς πρεσβευτές για την ομάδα-στόχο.

Σημαντικές συμβουλές και ευρήματα από την περίπτωση

- Ένα τέτοιο καταπληκτικό εργαλείο είναι πολύ χρήσιμο για να αφυπνίσει τα παιδιά και να τα ενημερώσει για τα κοινωνικά και πολιτικά προβλήματα σε οποιοδήποτε επίπεδο και την ανάγκη δέσμευσής τους.
- Η συμμετοχή του πολίτη είναι στην πραγματικότητα ένα από τα πιο σημαντικά θέματα που πρέπει να συζητηθούν σε επίσημο και ανεπίσημο εκπαιδευτικό πλαίσιο. Πιστεύω ότι αυτό το εργαλείο θα βοηθήσει πολλούς εκπαιδευτικούς να εμπλουτίσουν το πρόγραμμα σπουδών και τις δραστηριότητες εκτός σχολείου, ειδικά με εκείνους τους «δύσκολους» μαθητές που δεν ενδιαφέρονται να σπουδάσουν μέσω βιβλίων αλλά πρέπει να δεσμευτούν με άλλα εργαλεία. Η πλατφόρμα είναι πολύ εύκολη στη χρήση, επίσης και για ένα μη αλφαριθμητικό άτομο ΤΠΕ όπως εμένα
- Ορισμένες ιστορίες δεν είναι πολύ ρεαλιστικές, θα έλεγα. Καμία μητέρα δεν θα οδηγούσε το παιδί της γύρω από την πόλη για να συναντήσει ανθρώπους σε περίπτωση κακής συμπεριφοράς ... Νομίζω ότι κανένα αγόρι / κορίτσι δεν θα αναγνώριζε αυτό ως μια ρεαλιστική κατάσταση.
- Η προσομοίωση είναι ένας καλός τρόπος συμμετοχής των νέων.
- Δεν υπάρχει εργαλείο ανταλλαγής (για παράδειγμα μια κοινότητα που να συναντά άλλους παίκτες) που να είναι διασκεδαστικό για τους νέους.
- Μια πιο πλούσια βιβλιογραφία θα ήταν χρήσιμη για την εργασία στο περιεχόμενο και να κάνει μια βαθύτερη εργασία / έρευνα εκτός σύνδεσης. Ορισμένα σημαντικά έγγραφα αναφέρονται μόνο αλλά δεν είναι διαθέσιμα για λήψη.
- Θα ήταν χρήσιμο να έχουμε ένα τμήμα αφιερωμένο στην ΕΕ, πώς λειτουργεί και πώς μπορούν να αντιμετωπίσουν οι νέοι Ευρωπαίοι.

6. Ισπανία – Fabian Ferreira



Το όνομά του είναι Fabian, είναι 30 ετών. Είναι φοιτητής «περιβαλλοντικής ασφάλειας» που έχει έρθει από την Αργεντινή στη Βαρκελώνη για να συνεχίσει τις σπουδές του εδώ και να ελέγξει αν αισθάνεται άνετα σε αυτή την πόλη. Αυτή τη στιγμή εργάζεται ενώ περιμένει να συνεχίσει τις σπουδές του. Στη χώρα προέλευσής του έχει προσφερθεί εθελοντικά σε ένωση για παιδιά που διατρέχουν κίνδυνο κοινωνικού αποκλεισμού, η οποία ασκεί διαφορετικές δραστηριότητες. Σήμερα συμμετέχει ως εθελοντής στη σχολή ενηλίκων της La Verneda, διδάσκοντας ισπανικά μαθήματα για άτομα που μόλις έφτασαν στην πόλη.

Αφηγηματικό υπόδειγμα της πιλοτικής εφαρμογής

“Η δοκιμή έχει διαφορετικούς τύπους θεμάτων στα οποία προσανατολίζονται και προσπαθούν να σας κάνουν να συνειδητοποιήσετε τα πράγματα στην καθημερινή ζωή. Υπήρχαν μια σειρά από ερωτήσεις και ομιλίες που μου φάνηκαν κατάλληλες και σας έφεραν σε καταστάσεις που θα μπορούσατε να αντιμετωπίζετε στην καθημερινή σας ζωή. Το βρήκα πολύ ενδιαφέρον, αυτό που είδα ήταν ότι απευθυνόταν περισσότερο σε ένα νεαρό κοινό (φοιτητές) επειδή οι ηλικιωμένοι νομίζω ότι το βλέπουν καθημερινά και ότι είναι πιο δύσκολο να αλλάξουν τον τρόπο που προσεγγίζουν κάποιες καταστάσεις, με τους μαθητές. Αντίθετα, αυτό που διδάσκεται στην πλατφόρμα είναι πιο πιθανό να είναι σε θέση να βοηθήσει στην ανάπτυξή τους. Δεν θέλω να πω ότι οι ηλικιωμένοι δεν μπορούν να το χρησιμοποιήσουν και να το εφαρμόσουν, αλλά το έβλεπα περισσότερο σαν ένα παιχνίδι που χρησιμοποιείται σε ένα σχολείο ή κάπου αλλού, μπορείτε να δώσετε μια εισαγωγή σχετικά με τα θέματα που προσφέρει η πλατφόρμα και να συνεχίσετε να εργάζεστε πάνω τους μέσα από το παιχνίδι. Για μένα αυτό είναι, θα ήταν σαν ένα εκπαιδευτικό συμπλήρωμα”.

Σε δύο ώρες (που κράτησε η δοκιμή της εφαρμογής) δεν είχα αρκετό χρόνο για να ολοκληρώσω τα πάντα, νομίζω ότι άφησα μια υπο-ενότητα μιας περιοχής. Το βρήκα αρκετά εκτεταμένο και νομίζω ότι θα μπορούσε να ήταν μικρότερο. Είχαν πράγματα που ήταν καλά αλλά άλλα ήταν πολύ εκτεταμένα. Μπορώ να σκέφτομαι μέσα από τα μάτια ενός νεότερου, ενός εφήβου, και νομίζω ότι θέλουν τα πράγματα ταχύτερα, πιο δυναμικά. Στη συνέχεια, πρέπει να ακούσετε μια πλήρη εξήγηση για να απαντήσετε σε κάποιες ερωτήσεις, οι οποίες οδηγούν σε άλλους, μπορεί να μειωθεί, να είναι πιο δυναμική. “

Σημαντικές συμβουλές και ευρήματα από την περίπτωση

Σύμφωνα με τον συμμετέχοντα, η ομάδα-στόχος που θα μπορούσε να ωφεληθεί ιδιαίτερα από το παιχνίδι Empowering You είναι ίσως από την ηλικία των 15 έως την ηλικία που αρχίζουν να πηγαίνουν στο κολέγιο κατά μέσο όρο. Οι εκπαιδευτικοί είναι βασικές φιγούρες δεδομένου ότι μπορούν να ωθήσουν το παιχνίδι και να το φέρουν πιο κοντά στους νέους.

Όσον αφορά το περιεχόμενο σχολιάζει ότι σύμφωνα με αυτόν η πλατφόρμα έχει καλή βάση, γενικά είναι ενδιαφέρον το πώς παρουσιάζονται τα διάφορα θέματα. Οι σύνδεσμοι που πηγαίνουν σε εξωτερικούς

συνδέσμους, όπου μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες, θα πρέπει να τροποποιηθούν επειδή είναι όλες στα αγγλικά. Ο συμμετέχων παρέχει μια ιδέα όταν λέει ότι θα ήταν ωραίο να αποθηκεύσετε αυτούς τους συνδέσμους σε ένα φάκελο στο προφίλ του χρήστη έτσι ώστε να μπορούν να ανακτηθούν αργότερα και να μην χρειάζεται να επιστρέψετε στις οθόνες για να τις διαβάσετε.

Στα slides, σκέφτεται ότι θα μπορούσε να υπάρχει ένας μικρότερος αριθμός έτσι ώστε να μπορεί να κρατήσει την προσοχή του περισσότερο, γιατί αλλιώς βιάζεται να περάσει γρήγορα μέσα από τα slides για να φτάσει στο τμήμα ερωτήσεων. Η δραστηριότητα διαλόγου δομής φαίνεται ενδιαφέρουσα για αυτόν, για να ξεκινήσει από την κατανόηση και αργότερα να αξιολογήσει ή να ενισχύσει τη γνώση.

Μου φαίνεται ότι το παιχνίδι επιδιώκει να αυξήσει την ευαισθητοποίηση σε ζητήματα όπως η συμμετοχή και οι κοινωνικές αδικίες, είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για την επίτευξη αυτού του στόχου. Εκφράζει αμφιβολίες για το αν οι νέοι θα το χρησιμοποιήσουν στον ελεύθερο χρόνο τους, αλλά το βλέπουν στα σχολεία, ως μέρος μιας σειράς

Σχετικά με το σχέδιο

Μοιάζει με μια πλατφόρμα προσβάσιμη σε ένα ευρύ κοινό. Δηλώνει ότι σε αισθητικό επίπεδο, ορισμένες πτυχές θα μπορούσαν να βελτιωθούν, αν και, γενικά, φαίνεται επαρκές γι' αυτόν. Επισημαίνει τα κινούμενα σχέδια ως ένα ισχυρό μέρος της αφήγησης του παιχνιδιού. Φαντάζεται ότι ίσως μετά από όλες τις ενότητες θα μπορούσε να υπάρξει μια τελευταία δραστηριότητα που θα μπορούσε να είναι ένα μίγμα ερωτήσεων για όλα τα θέματα που αντιμετωπίζονται, για να μεταπηδήσετε από ένα "θέμα" σε άλλο. Να γίνει λίγο πιο περίπλοκο και να ενθαρρύνει τη συμμετοχή στο παιχνίδι.

Συμπερασματικά, πιστεύει ότι είναι ένα ενδιαφέρον και δυνητικό προϊόν. Δεν είχε χρησιμοποιήσει παρόμοια πλατφόρμα πριν. Επανεφερε τη σημασία της θέσης του εκπαιδευτικού ως παράγοντα διευκόλυνσης.

Ο συμμετέχων παρέχει μια πιθανή ιδέα να επεκτείνει το παιχνίδι, γεγονός που θα έκανε ενδιαφέρον να μπορείς να παίζεις με διαφορετικούς συμμετέχοντες ταυτόχρονα. Ίσως ως ένας διαγωνισμός που μπορεί να γίνει σε ομάδες, ίσως με φοιτητές από τις διάφορες χώρες που συμμετείχαν στη δημιουργία του έργου. Ή ακόμα και να δημιουργήσετε μια συνομιλία στο ίδιο παιχνίδι για να μπορέσετε να συμμετάσχετε σε συνομιλίες με άλλους ξένους φοιτητές, αυτό θα συνέβαινε με αυτό που το παιχνίδι προσπαθεί να ενισχύσει, λέει.



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΔΙΑΠΙΣΤΕΥΣΗ ECTS



Γενική επισκόπηση του ECTS

Το Ευρωπαϊκό Σύστημα Μεταφοράς και Συσσώρευσης Πιστωτικών Μονάδων (ECTS) είναι ένα εργαλείο της Ευρωπαϊκής Ανώτερης Εκπαίδευσης (EHEA) για τη μεγαλύτερη διαφάνεια των μελετών και των μαθημάτων, συμβάλλοντας κατ' αυτό τον τρόπο στη βελτίωση της ποιότητας της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης.

Το ECTS είναι ένα σύστημα που βασίζεται στο μαθητή για τη συσσώρευση και τη μεταφορά πιστώσεων, με βάση την αρχή της διαφάνειας των διαδικασιών μάθησης, διδασκαλίας και αξιολόγησης. Σκοπός του είναι να διευκολύνει το σχεδιασμό, την παράδοση και την αξιολόγηση των προγραμμάτων σπουδών και την κινητικότητα των σπουδαστών αναγνωρίζοντας τα επιτεύγματα της μάθησης και τα προσόντα και τις περιόδους μάθησης.

60 μονάδες ECTS διατίθενται για τα μαθησιακά αποτελέσματα και το σχετικό φόρτο εργασίας πλήρους απασχόλησης σε ένα ακαδημαϊκό έτος ή ισοδύναμο. Στις περισσότερες περιπτώσεις, ο φόρτος εργασίας κυμαίνεται από 1.500 έως 1.800 ώρες για ένα ακαδημαϊκό έτος, πράγμα που σημαίνει ότι μια μονάδα πίστωσης αντιστοιχεί σε 25 έως 30 ώρες εργασίας.

Οι εθνικές αρχές πρέπει να αναφέρουν ποια ιδρύματα έχουν το δικαίωμα να απονέμουν πιστωτικές μονάδες ECTS.

Τεκμηρίωση ECTS: Η χρήση των ECTS πιστώσεων διευκολύνεται και η ποιότητα ενισχύεται από την υποστήριξη έγγραφα (κατάλογος μαθημάτων, σύμβαση εκμάθησης, μεταγραφή αρχείων και Πιστοποιητικό Τοποθέτησης Εργασίας). Το ECTS συμβάλλει επίσης στη διαφάνεια σε άλλα έγγραφα, όπως το Συμπληρωματικό Δίπλωμα. Ένας ανεξάρτητος εκπαιδευόμενος μπορεί να συσσωρεύσει τις πιστώσεις που απαιτούνται για την επίτευξη ενός τίτλου μέσω μιας ποικιλίας τρόπων μάθησης. Μπορεί να αποκτήσει τις απαιτούμενες γνώσεις, δεξιότητες και αρμοδιότητες σε επίσημα, μη τυπικά και άτυπα πλαίσια: αυτό μπορεί να είναι αποτέλεσμα σκόπιμης απόφασης ή το αποτέλεσμα διαφορετικών μαθησιακών δραστηριοτήτων με την πάροδο του χρόνου. Ο εκπαιδευόμενος μπορεί να επιλέξει εκπαιδευτικό χωρίς άμεσο προσανατολισμό προς επίσημη πιστοποίηση.

Το πλαίσιο του προγράμματος

Υπάρχουν δύο Ευρωπαϊκά Πλαίσια Προσόντων: το Πλαίσιο Προσόντων του Ευρωπαϊκού Χώρου Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης (QF-EHEA) και το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Επαγγελματικών Προσόντων για Δια Βίου Μάθηση της ΕΕ (EQFLLL). Και τα δύο πλαίσια χρησιμοποιούν μαθησιακά αποτελέσματα για να περιγράψουν τα προσόντα (π.χ. Bachelor, Master, Doctor) και είναι συμβατά μεταξύ τους όσον αφορά την υψηλότερη εκπαίδευση (οι κύκλοι QF-EHEA 1, 2 και 3 αντιστοιχούν στα επίπεδα 6, 7 και 8 του EQF-LLL) και καλύπτουν τα προσόντα στα επίπεδα ISCED 6, 7, 8.

QF-EHEA

Στο QF-EHEA εντοπίζονται τρεις κύριοι κύκλοι, καθώς και ένας σύντομος κύκλος που περιγράφονται από τους επονομαζόμενους Περιγραφείς του Δουβλίνου, όσον αφορά: την εφαρμογή της γνώσης και κατανόηση, λήψη κρίσεων, δεξιότητες επικοινωνίας και μάθηση μαθαίνω.

Οι βραχυπρόθεσμοι, πρώτοι και δεύτεροι κύκλοι χαρακτηρίζονται επίσης από τα πιστωτικά όρια:

- Τα προσόντα μικρού κύκλου συνήθως περιλαμβάνουν περίπου 120 μονάδες ECTS.
- Τα προσόντα του πρώτου κύκλου συνήθως περιλαμβάνουν 180 ή 240 μονάδες ECTS.
- Τα προσόντα του δεύτερου κύκλου συνήθως περιλαμβάνουν 90 ή 120 μονάδες ECTS, με τουλάχιστον 60 μονάδες ECTS στο επίπεδο του δεύτερου κύκλου.
- Η χρήση του ECTS στον τρίτο κύκλο ποικίλλει.

EQF-LLL

Το EQF-LLL περιγράφει τα «επίπεδα προσόντων» (χωρίς να υποδεικνύει κανένα πιστωτικό εύρος) - να παρέχει ένα κοινό πλαίσιο αναφοράς το οποίο βοηθά στη σύγκριση των εθνικών συστημάτων προσόντων, των πλαισίων και των επιπέδων τους. Βασίζεται σε οκτώ επίπεδα.

- Ως μέσο για την προώθηση της διά βίου μάθησης, το ΕΠΕΠ καλύπτει τη γενική και την εκπαίδευση ενηλίκων, την επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση καθώς και την τριτοβάθμια εκπαίδευση.
- Τα οκτώ επίπεδα καλύπτουν όλο το εύρος των προσόντων από εκείνα που επιτυγχάνονται στο τέλος της υποχρεωτικής εκπαίδευσης σε αυτά που απονέμονται στο υψηλότερο επίπεδο ακαδημαϊκής και επαγγελματικής ή επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης.
- Κάθε επίπεδο πρέπει κατ' αρχήν να επιτευχθεί μέσω μιας ποικιλίας εκπαιδευτικών και επαγγελματικών σταδίων.
- Τα μαθησιακά αποτελέσματα καθορίζονται σε τρεις κατηγορίες - ως γνώση, δεξιότητες και ικανότητες. Αυτό υποδηλώνει ότι οι ικανότητες - σε διαφορετικούς συνδυασμούς - αποτυπώνουν ένα ευρύ πεδίο μαθησιακών αποτελεσμάτων, συμπεριλαμβανομένων των θεωρητικών γνώσεων, των πρακτικών και τεχνικών δεξιοτήτων και των κοινωνικών ικανοτήτων, όπου η ικανότητα συνεργασίας με άλλους θα είναι καθοριστική.

Οι διαφορετικοί κύκλοι του QF-EHEA αναφέρονται στα επίπεδα του EQF-LLL as ακολουθεί:

- Προσόντα μικρού κύκλου στο επίπεδο 5
- Προσόντα πρώτου κύκλου στο επίπεδο 6
- Προσόντα δεύτερου κύκλου στο επίπεδο 7
- Προσόντα τρίτου κύκλου στο επίπεδο 8

Τα εθνικά εκπαιδευτικά συστήματα μπορούν να περιλαμβάνουν επίπεδα διαφορετικά από αυτά που περιλαμβάνονται στα γενικά πλαίσια, εφόσον τα εθνικά πλαίσια είναι αυτοπιστοποιημένα και αναφέρεται σε σχέση με το QF-EHEA και το EQF. Για παράδειγμα, ενώ το ΕΠΕΠ περιλαμβάνει 8 επίπεδα, τον αριθμό των επιπέδων στα εθνικά πλαίσια κυμαίνεται από 7 έως 12. Ως εκ τούτου, το γεγονός ότι οι μικρές ικανότητες κύκλου συμπεριλαμβάνονται στο QF-EHEA δεν υποχρεώνει τις χώρες να συμπεριλάβουν τέτοια προσόντα στα εθνικά τους πλαίσια, αλλά αναγνωρίζει ρητά ότι πολλά εθνικά πλαίσια περιλαμβάνουν προσόντα μικρού κύκλου.

Οι όροι «μαθησιακά αποτελέσματα» και «ικανότητες» χρησιμοποιούνται με διαφορετικές σημασίες νοήματος και σε κάπως διαφορετικά πλαίσια αναφοράς. Ως «ικανότητα» νοείται η αποδεδειγμένη ικανότητα χρήσης γνώσεων, δεξιοτήτων και προσωπικών, κοινωνικών και / ή μεθοδολογικών ικανοτήτων, σε εργασιακές ή σπουδές καταστάσεις και στην επαγγελματική και προσωπική ανάπτυξη. Στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού πλαισίου επαγγελματικών προσόντων περιγράφεται η αρμοδιότητα όσον αφορά την ευθύνη και την αυτονομία ». Οι ικανότητες μπορούν να είναι γενικές ή ειδικά. Η ενίσχυση των ικανοτήτων αποτελεί αντικείμενο μιας διαδικασίας μάθησης και ενός εκπαιδευτικού προγράμματος. Τα μαθησιακά αποτελέσματα εκφράζουν το επίπεδο ικανοτήτων που επιτυγχάνεται από τον φοιτητή και επαληθεύονται με αξιολόγηση. Είναι «δηλώσεις για το τι γνωρίζει, καταλαβαίνει και είναι ικανό να κάνει ένας μαθητής μετά την ολοκλήρωση μιας μαθησιακής διαδικασίας» (Ibid.). Διατυπώνονται από ακαδημαϊκό προσωπικό, στο οποίο συμμετέχουν μαθητές και άλλοι ενδιαφερόμενοι. Προκειμένου να διευκολυνθεί η αξιολόγηση, οι δηλώσεις αυτές πρέπει να είναι επαληθεύσιμες.

Αποτελέσματα του εκπαιδευτικού προγράμματος

Πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στη διαμόρφωση των μαθησιακών αποτελεσμάτων. Ο ακόλουθος κατάλογος παρέχει ένα σύνολο οδηγιών που αποδείχθηκε χρήσιμο.

- Τα μαθησιακά αποτελέσματα θα πρέπει να αντικατοπτρίζουν επαρκώς το πλαίσιο, το επίπεδο, το πεδίο εφαρμογής και το περιεχόμενο του προγράμματος.
- Οι δηλώσεις μαθησιακών αποτελεσμάτων πρέπει να είναι σύντομες και όχι υπερβολικά λεπτομερείς.
- Τα μαθησιακά αποτελέσματα πρέπει να είναι αλληλένδετα.
- Τα μαθησιακά αποτελέσματα θα πρέπει να είναι εύκολα κατανοητά και επαληθεύσιμα σε σχέση με το τι έχει πράγματι επιτύχει ο σπουδαστής στο τέλος του προγράμματος.
- Τα μαθησιακά αποτελέσματα πρέπει να είναι εφικτά εντός του καθορισμένου φόρτου εργασίας.
- Τα μαθησιακά αποτελέσματα πρέπει να συνδέονται με κατάλληλες μαθησιακές δραστηριότητες, μεθόδους αξιολόγησης και κριτήρια αξιολόγησης.
- Δεν υπάρχουν κανόνες σχετικά με τον ιδανικό αριθμό μαθησιακών αποτελεσμάτων σε επίπεδο προγράμματος. Η εμπειρία δείχνει ότι μεταξύ 10 και 12 είναι κατάλληλη.
- Ένας ευρέως αποδεκτός τρόπος διαμόρφωσης των μαθησιακών αποτελεσμάτων βασίζεται σε τρία βασικά στοιχεία.

1. Χρησιμοποιήστε ένα ενεργό ρήμα για να εκφράσετε αυτό που οι μαθητές αναμένεται να γνωρίζουν και να είναι σε θέση να κάνουν (π.χ. οι απόφοιτοι μπορούν να «περιγράψουν», «εφαρμόσουν», «ανάγουν συμπεράσματα», «εκτιμούν», «σχεδιάζουν»).
2. Καθορίστε ποια είναι η έκβαση αυτού του αποτελέσματος (το αντικείμενο ή η δεξιότητα π.χ. μπορεί να εξηγήσει τη «λειτουργία των εξαρτημάτων σκληρού υλικού» ή μπορεί να παρουσιάσει το «σχέδιο του καθιστικού με το χέρι»).
3. Να διευκρινιστεί ο τρόπος απόδειξης της επίτευξης των μαθησιακών αποτελεσμάτων (π.χ. «να δοθεί μια γενική εικόνα των υλικών που χρησιμοποιούνται συχνότερα στην ηλεκτροτεχνία», «να αναπτυχθεί μια έρευνα με την εφαρμογή σύγχρονων επιστημονικών μεθόδων», και τα λοιπα.).

Το προφίλ του προγράμματος αναλύεται σε εκπαιδευτικά στοιχεία που μπορούν να συνίστανται σε μία ή περισσότερες ενότητες, σε άλλους τύπους μονάδων μαθήματος, σε εργασιακές και κλινικές τοποθετήσεις, σε ερευνητικά έργα, σε εργαστηριακές εργασίες και σε άλλες σχετικές μαθησιακές δραστηριότητες. Μπορούν επίσης να συμπεριλαμβάνουν κοινωνικές και κοινοτικές δραστηριότητες (π.χ. διδασκαλία και καθοδήγηση), αρκεί να ταιριάζουν με τα μαθησιακά αποτελέσματα του προγράμματος και να μεταφέρουν πιστώσεις. Τα μαθησιακά αποτελέσματα, με συναφείς στρατηγικές αξιολόγησης και κριτήρια αξιολόγησης, θα πρέπει να καθοριστούν για κάθε εκπαιδευτικό στοιχείο.

Το ECTS και τη δια βίου μάθηση

Η συνεχής επαγγελματική ανάπτυξη (CPD) αναγνωρίζεται όλο και περισσότερο ότι είναι ουσιαστική για όσους εργάζονται σε νομοθετικά κατοχυρωμένα επαγγέλματα. Αυτό ισχύει ιδιαίτερα στον τομέα της υγειονομικής περίθαλψης. Η CPD έχει διασυννοριακή διάσταση, η οποία είναι όλο και πιο σημαντική. Είτε εθελοντικά είτε υποχρεωτικά, θεωρείται από τους επαγγελματίες και τους παρόχους ως τρόπος διά βίου μάθησης. Αφορά την επίσημη, μη τυπική και άτυπη μάθηση. Η ισχύς του ECTS είναι ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλα αυτά τα πλαίσια της δια βίου μάθησης, εφαρμόζοντας τις ίδιες αρχές για την κατανομή, τη χορήγηση, τη συσσώρευση και τη μεταφορά πιστώσεων. Κατά τον ίδιο τρόπο που οι πιστώσεις κατανέμονται στα συστατικά μέρη των προγραμμάτων, οι πιστώσεις που διατίθενται για την ανοικτή μάθηση και άλλες μορφές διά βίου μάθησης βασίζονται στον φόρτο εργασίας που συνήθως απαιτείται για την επίτευξη των καθορισμένων μαθησιακών αποτελεσμάτων.

Τα ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης θα πρέπει να είναι αρμόδια για τη χορήγηση πιστώσεων για μαθησιακά αποτελέσματα που αποκτώνται εκτός του τυπικού πλαισίου μάθησης μέσω της εργασιακής εμπειρίας, της εθελοντικής εργασίας, της συμμετοχής των σπουδαστών, της ανεξάρτητης μελέτης, υπό τον όρο ότι αυτά τα μαθησιακά αποτελέσματα ικανοποιούν τις απαιτήσεις των προσόντων ή των συστατικών τους. Η αναγνώριση των μαθησιακών αποτελεσμάτων που αποκτήθηκαν μέσω της ανεπίσημης και άτυπης μάθησης θα πρέπει να ακολουθείται αυτόματα από την απονομή του ίδιου αριθμού μονάδων ECTS που επισυνάπτονται στο αντίστοιχο τμήμα του επίσημου προγράμματος.

Πίστωση στην επίσημη και ανεπίσημη εκπαίδευση

Η διαδικασία χορήγησης πίστωσης σε άτυπη ή ανεπίσημη μάθηση έχει τέσσερα κύρια στάδια:

1. Πρώτες συμβουλές και καθοδήγηση (τι σημαίνει η διαδικασία για τον εκπαιδευόμενο, τα όρια πίστωσης για την ανεπίσημη / άτυπη μάθηση, ποιο είναι το κόστος, οι ρόλοι και οι ευθύνες του εκπαιδευόμενου και του διδάσκοντος / συμβούλου και οι διαφορετικές διαδρομές μάθησης σε ένα προσόν).
2. Υποστήριξη (αντανακλαστική διαδικασία, κατανόηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων, προσδιορισμός των ιδίων μαθησιακών αποτελεσμάτων, συγκέντρωση και επιλογή αποδεικτικών στοιχείων).
3. Αναγνώριση / αξιολόγηση (αξιολόγηση των αποδεικτικών στοιχείων για την επίτευξη μαθησιακών αποτελεσμάτων και κριτηρίων αξιολόγησης).
4. Ανάθεση πίστωσης (η πίστωση που χορηγείται μέσω αυτής της διαδικασίας έχει την ίδια αξία με την πίστωση που αποκτήθηκε μέσω της επίσημης μάθησης).

Για την αξιολόγηση της ποιότητας της εφαρμογής του ECTS μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι ακόλουθοι δείκτες:

- Τα εκπαιδευτικά στοιχεία εκφράζονται με τα κατάλληλα μαθησιακά αποτελέσματα και διατίθενται σαφείς πληροφορίες σχετικά με το επίπεδο, τις πιστώσεις, την παράδοση και την εκτίμησή τους.
- Οι σπουδές μπορούν να ολοκληρωθούν κατά το χρόνο που τους έχει δοθεί επίσημα (δηλαδή ο φόρτος εργασίας που συνδέεται με ένα ακαδημαϊκό έτος, ένα εξάμηνο, ένα τρίμηνο ή ένα μόνο τμήμα μαθημάτων είναι ρεαλιστικό).
- Η ετήσια παρακολούθηση εξετάζει τυχόν διακυμάνσεις των τρόπων επίτευξης και των επιτευχθέντων αποτελεσμάτων και ακολουθεί την κατάλληλη αναθεώρηση.
- Παρέχονται στους φοιτητές αναλυτικές πληροφορίες και συμβουλές, ώστε να μπορούν να ακολουθήσουν τους κανόνες περί προστασίας, να εκμεταλλευτούν τις επιλογές για ευέλικτα μονοπάτια και να επιλέξουν τα εκπαιδευτικά στοιχεία σε κατάλληλο επίπεδο για την απόκτηση των προσόντων τους.
- Οι σπουδαστές ενημερώνονται έγκαιρα για τα αποτελέσματά τους.

Για την αναγνώριση των μετακινούμενων σπουδαστών, αυτό σημαίνει ότι:

- Οι διαδικασίες μεταφοράς πίστωσης περιλαμβάνονται στις διαδικασίες παρακολούθησης, επανεξέτασης και επικύρωσης.
- Το αρμόδιο προσωπικό ορίζεται υπεύθυνο για θέματα αναγνώρισης και μεταφοράς πιστώσεων.
- Οι συμφωνίες μάθησης ολοκληρώνονται σε όλες τις περιπτώσεις. η εξέλιξή τους και οι τυχόν μεταγενέστερες τροποποιήσεις τους υπόκεινται σε ευαίσθητες αλλά ισχυρές διαδικασίες έγκρισης.
- Οι φοιτητές που έρχονται από το εξωτερικό αναλαμβάνουν εκπαιδευτικά στοιχεία από τον υπάρχοντα κατάλογο μαθημάτων. Αξιολογούνται και βαθμολογούνται όπως οι τοπικοί σπουδαστές.
- Παρέχονται λεπτομερείς καταγραφές των βαθμών που απονέμονται.
- Η αναγνώριση δίδεται σε όλες τις πιστώσεις που συνδέονται με τα επιτυχώς ολοκληρωμένα εκπαιδευτικά συστατικά που πραγματοποιούνται στο πλαίσιο μιας εγκεκριμένης εκπαίδευσης
- Σύμβαση εκμάθησης στην τελική του μορφή. τα αποτελέσματα εκδίδονται και διαβιβάζονται χωρίς καθυστέρηση.
- Υπάρχουν πίνακες ταξινόμησης για την ερμηνεία των βαθμολογιών που έχουν απονεμηθεί, έτσι ώστε οι βαθμοί - και όχι μόνο οι πιστωτικές μονάδες - να αντικατοπτρίζονται σωστά στα τελικά προσόντα που αποκτήθηκαν.

Η συμφωνία εκμάθησης είναι επίσης απαραίτητη για τις τοποθετήσεις στο χώρο εργασίας, ως δεσμευτικό έγγραφο που περιγράφει τις μαθησιακές δραστηριότητες που πρέπει να πραγματοποιήσει ο φοιτητής στο πλαίσιο αυτού του εκπαιδευτικού στοιχείου.

Η δέσμευση του οργανισμού υποδοχής είναι να παρέχει ποιοτική τοποθέτηση εργασίας, σχετική με τη μαθησιακή πορεία του μαθητή, με σαφώς καθορισμένα μαθησιακά αποτελέσματα και να εκδίδει πιστοποιητικό τοποθέτησης στο χώρο εργασίας μετά την ολοκλήρωση της τοποθέτησης.

Η δέσμευση του ιδρύματος αποστολής είναι να διασφαλίσει την ποιότητα και τη συνάφεια της τοποθέτησης στο χώρο εργασίας, να παρακολουθήσει την πρόοδο του φοιτητή και να αναγνωρίσει τις πιστώσεις του ECTS για τα επιτυχώς ολοκληρωμένα μαθησιακά αποτελέσματα.

Η συμφωνία εκμάθησης για τοποθετήσεις εργασίας θα πρέπει να υπογραφεί από τα τρία μέρη: ο φοιτητής, το ίδρυμα αποστολής και ο παραλήπτης οργανισμός / εταιρεία.

**Συνιστώμενα στοιχεία για τη Συμφωνία
Μάθησης για την κινητικότητα των
σπουδαστών**

- όνομα και στοιχεία επικοινωνίας του σπουδαστή
- ονόματα, διευθύνσεις και ακαδημαϊκά ή / και διοικητικά πρόσωπα επαφής των ιδρυμάτων αποστολής και υποδοχής
- το πεδίο σπουδών του σπουδαστή στο ίδρυμα αποστολής (κωδικοί ISCED-F)
- κύκλος μελέτης (σύντομος / πρώτος / δεύτερος / τρίτος κύκλος)
- περίοδος σπουδών (από / προς) στο φορέα υποδοχής
- πρόγραμμα σπουδών στο εξωτερικό: σύνδεση με τον κατάλογο μαθημάτων στο φορέα υποδοχής και κατάλογος των εκπαιδευτικών στοιχείων που πρέπει να ληφθούν (με κωδικούς και πιστωτικές μονάδες ECTS)
- τα εκπαιδευτικά στοιχεία από τα οποία ο φοιτητής θα απαλλάσσεται από την αρχή της αποστολής εάν τα εξαρτήματα που μεταφέρονται στο εξωτερικό ολοκληρώνονται με επιτυχία ή προβλέπουν ότι η περίοδος κινητικότητας στο σύνολό της θα αναγνωρισθεί (για παράδειγμα, πρόκειται για κινητικά παράθυρα και πτυχία που ενσωματώνουν υποχρεωτική περίοδο στην αλλοδαπή)
- υπογραφές των τριών μερών (φοιτητής, εκπρόσωποι των ιδρυμάτων αποστολής και υποδοχής)

**Συνιστώμενα στοιχεία για τη Συμφωνία
Μάθησης για τοποθετήσεις εργασίας**

- όνομα και στοιχεία επικοινωνίας του σπουδαστή
- ονόματα, διευθύνσεις και πρόσωπα επαφής του ιδρύματος αποστολής και του οργανισμού / εταιρίας παραλαβής / κλπ.
- το πεδίο σπουδών του σπουδαστή στο ίδρυμα αποστολής (κωδικοί ISCED-F)
- κύκλος μελέτης (σύντομος / πρώτος / δεύτερος / τρίτος κύκλος)
- τύπος οργάνωσης / εταιρείας (ιδιωτικό / δημόσιο / κλπ.)
- περίοδος εκπαίδευσης (από / προς) στο φορέα υποδοχής και πιστωτικές μονάδες ECTS
- μαθησιακά αποτελέσματα που πρέπει να αποκτήσει ο εκπαιδευόμενος στο τέλος της πρακτικής άσκησης
- λεπτομερές πρόγραμμα περιόδων πρακτικής άσκησης, συμπεριλαμβανομένων των καθηκόντων / παραδοτέων
- αριθμός ωρών εργασίας ανά εβδομάδα
- Επίπεδο ικανότητας στη γλώσσα του χώρου εργασίας που ο φοιτητής έχει ή συμφωνεί να αποκτήσει μέχρι την έναρξη της περιόδου σπουδών (εάν ισχύει)
- ρυθμίσεις παρακολούθησης και σχέδιο αξιολόγησης
- Προβλέψεις για αλλαγές στη Συμφωνία Εκμάθησης για τοποθετήσεις εργασίας
- ρυθμίσεις αναγνώρισης στο ίδρυμα αποστολής
- υπογραφές των τριών μερών (φοιτητής, εκπρόσωπος του ιδρύματος αποστολής και φορέας / εταιρεία υποδοχής - συμπεριλαμβανομένου του επιβλέποντος του εκπαιδευόμενου)

Πηγές:

- Cook, W. (2013). Five reasons you can't ignore gamification. Chief Learning Officer Magazine, 5(8). Retrieved from <http://www.clomedia.com/2013/05/08/five-reasons-you-cant-ignore-gamification/>
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.
- Klopfer, E., Osterweil, S., Groff, J., & Haas, J. (2009). Using the technology of today in the classroom today: The instructional power of digital games, social networking, simulations and how teachers can leverage them. Retrieved from http://education.mit.edu/wpcontent/uploads/2015/01/GamesSimsSocNets_EdArcade.pdf
- Marczewski, A. (2013, 03 11). What's the difference between Gamification and Serious Games? Retrieved from Gamasutra: http://www.gamasutra.com/blogs/AndrzejMarczewski/20130311/188218/Whats_the_difference_between_Gamification_and_Serious_Games.php
- Randel, J.M., Morris, B.A., Wetzel, C.D., & Whitehill, B.V. (1992). The effectiveness of games for educational purposes: A review of recent research. Simulation and Gaming, 23, 261-276.
- Ryan, R.M., & Deci, E.L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. Contemporary Educational Psychology, 25, 54-67
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.



EMPOWERING *You!*



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects 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.