

Εκπαίδευση εντός υπηρεσίας και εργαλειοθήκη για Επικύρωση δεξιοτήτων

Εγχειρίδιο μαθητή

Περιεχομένων

04

Εισαγωγή του έργου

08

Επικύρωση δεξιοτήτων

11

Παρουσίαση του προγράμματος ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης

12

Μέρος Α - Η δέσμη εκπαιδευτικών μέτρων εντός της υπηρεσίας

12

Μέρος Β - Η εργαλειοθήκη για την επικύρωση των δεξιοτήτων

13

Συμπέρασμα

Χρήση ευέλικτων, διαδραστικών περιβαλλόντων μάθησης για την προώθηση της μάθησης με βάση την εργασία σε cVET

INTERFACE

Ref. No. 2021-1-DE02-KA220-000034783

Αποτέλεσμα έργου 1

Πρόγραμμα κατάρτισης εν υπηρεσία

Εγχειρίδιο μαθητή



Εισαγωγή στο έργο

Το ευρωπαϊκό θεματολόγιο δεξιοτήτων δίνει ιδιαίτερη έμφαση στη σημασία των εγκάρσιων και επιχειρηματικών δεξιοτήτων, καθώς και των δεξιοτήτων που θα συνοδεύουν την ψηφιακή και πράσινη μετάβαση. Πέρα από τις τεχνικές δεξιότητες, η αγορά εργασίας χρειάζεται όλο και περισσότερο οριζόντιες δεξιότητες, όπως η ομαδική εργασία, η κριτική σκέψη και η δημιουργική επίλυση προβλημάτων. Ενώ η τυπική εκπαίδευση και τα σχολεία επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης (ΕΕΚ) έχουν να διαδραματίσουν έναν ρόλο, οι εγκάρσιες δεξιότητες συχνά αναπτύσσονται εκτός της τυπικής μάθησης, στην εργασία και καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής. Ωστόσο, μερικές φορές μπορεί να είναι δύσκολο να εντοπιστούν, να αναγνωριστούν και να κοινοποιηθούν αυτές οι εγκάρσιες δεξιότητες. Για το λόγο αυτό, επιλέξαμε να ασχοληθούμε με αυτόν τον τομέα στο πλαίσιο του έργου INTERFACE.

Το έργο INTERFACE επικεντρώνεται στην υποστήριξη των καθηγητών και των εκπαιδευτών επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης μαζί με τους εκπαιδευτές και τους προπονητές των επιχειρήσεων, ώστε να εντοπίσουν τα κενά δεξιοτήτων μεταξύ των μαθητών, των εκπαιδευομένων και των εργαζομένων τους. Με την ενασχόλησή τους με τη συλλογή μας σχετικά με τους πόρους καινοτομίας της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης για την ανάπτυξη οριζόντιων δεξιοτήτων, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να δημιουργήσουν ένα χαρτοφυλάκιο μικροπιστοποιητικών για την αναγνώριση αυτών των δεξιοτήτων στο χώρο εργασίας. Το μοντέλο που προτείνουμε στο πλαίσιο του έργου INTERFACE συμβάλλει στην καινοτομία στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση, ιδίως στη συνεχιζόμενη επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (CVET), διασφαλίζοντας ότι αυτή προσαρμόζεται και ανταποκρίνεται στις σημερινές ανάγκες της αγοράς εργασίας.

Η συνεχιζόμενη επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση, ιδίως οι μορφές της που

βασίζονται στην εργασία, είναι σημαντικές στο σημερινό ευρωπαϊκό οικονομικό και κοινωνικό πλαίσιο, ιδίως καθώς η Ευρώπη ετοιμάζεται να ανασυγκροτηθεί και να ανανεωθεί σε μια μεταπανδημική εποχή. Οι τάσεις προς τη γήρανση της κοινωνίας, η επιμήκυνση του εργασιακού βίου, η μεγαλύτερη ποικιλομορφία των γενεών και ο αυξανόμενος παγκοσμιοποιημένος ανταγωνισμός καθιστούν αναγκαία την τακτική επικαιροποίηση και διεύρυνση των δεξιοτήτων των εργαζομένων σε όλα τα επίπεδα μέσω της συνεχιζόμενης επαγγελματικής κατάρτισης. Η μάθηση με βάση την εργασία (WBL) είναι ένας ισχυρός τρόπος υποστήριξης αυτής της μεθόδου δια βίου μάθησης. Η επαγγελματική μάθηση CVET έχει τη δυνατότητα να προωθήσει την ένταξη και την κοινωνική συνοχή, να αντιμετωπίσει την ανεργία και την υποαπασχόληση και να υποστηρίξει τις πολιτικές και τις στρατηγικές των επιχειρήσεων και των χωρών για την καινοτομία, την ανταγωνιστικότητα και την ανάπτυξη.

Τα διαδραστικά infographics είναι ένας νέος τύπος μαθησιακού περιβάλλοντος που είναι ελκυστικό και καθηλωτικό για τους εκπαιδευόμενους και έχει αναπτυχθεί στο πλαίσιο του έργου INTERFACE. Αυτοί οι καινοτόμοι μαθησιακοί πόροι μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους εκπαιδευόμενους για να τους βοηθήσουν να αναβαθμίσουν τις δεξιότητές τους μέσω μη τυπικού μαθησιακού υλικού. Ένα διαδραστικό Infographic είναι μια ελκυστική εκπαιδευτική εμπειρία για τους εκπαιδευόμενους. Τα Infographics αποτελούνται από μαθησιακό υλικό που εμπλέκει τον χρήστη να "αλληλεπιδράσει" με τις πληροφορίες. Τα Διαδραστικά Infographics σε αυτό το έργο περιλαμβάνουν εκπαιδευτικά βίντεο, ψηφιακά διαλείμματα, παιχνίδια, κουίζ, WebQuests και παζλ που ενσωματώνονται σε ένα Infographic. Το infographic παρουσιάζεται ως αφίσα με κωδικούς QR. Αυτή η μεθοδολογία μάθησης μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε τυπικά και μη τυπικά περιβάλλοντα, σε αίθουσες διδασκαλίας, στο διαδίκτυο και σε χώρους εργασίας. Η επαγγελματική κατάρτιση παρέχεται από ένα ευρύ φάσμα ενδιαφερόμενων φορέων και ιδρυμάτων και είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την αγορά εργασίας και τον τρόπο με τον οποίο είναι δομημένη. Οι εκπαιδευτές επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης, οι καθηγητές και οι εκπαιδευτές σε χώρους εργασίας σε μια ευρεία ποικιλία πλαισίων διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην WBL στην CVET.

Το έργο INTERFACE προτείνει μια ολοκληρωμένη εκπαιδευτική παρέμβαση, όπου οι ανάγκες των εκπαιδευτικών και των καθηγητών CVET στην πρώτη γραμμή και των εκπαιδευτών στις επιχειρήσεις ως βασικών διαμεσολαβητών της μάθησης με βάση την εργασία θεωρούνται εξίσου σημαντικές με τις ανάγκες των εργαζομένων χαμηλής ειδίκευσης και των εκπαιδευόμενων στη WBL. Το προτεινόμενο πρόγραμμα ενδούπηρεσιακής κατάρτισης για την υποστήριξη των εκπαιδευτών ΕΕΚ ώστε να μεγιστοποιήσουν τις δυνατότητες των νέων δυναμικών, πλούσιων σε μέσα ενημέρωσης πόρων του προγράμματος σπουδών, που αντιπροσωπεύουν την καινοτομία στην ΕΕΚ για μάθηση με βάση την εργασία. Παρέχει επίσης στους καθηγητές, τους εκπαιδευτές και τους διδάσκοντες τα εργαλεία για τον εντοπισμό, την αναγνώριση και την επικοινωνία των οριζόντιων

δεξιοτήτων μεταξύ των ομάδων των εκπαιδευόμενων (χαμηλής ειδίκευσης εργαζόμενοι και εκπαιδευόμενοι στο WBL).

Το έργο INTERFACE προσφέρει μια συλλογή διαδραστικών μαθησιακών πόρων για την ανάπτυξη βασικών εγκάρσιων δεξιοτήτων που θα υποστηρίξουν τους εργαζόμενους και τους εκπαιδευόμενους με χαμηλή ειδίκευση να διατηρήσουν και να διατηρήσουν την απασχόληση τους επόμενους μήνες και χρόνια. Θα προσφέρει μια σειρά προοδευτικών μαθησιακών πόρων που έχουν σχεδιαστεί για την επίτευξη συγκεκριμένων και συμφωνημένων μαθησιακών αποτελεσμάτων για 10 από τις πιο περιζήτητες εγκάρσιες δεξιότητες από τους εργοδότες, δηλαδή

Ψηφιακός αλφαριθμητισμός	Επιχειρηματικό πνεύμα	Κριτική και δημιουργική σκέψη	Ηγεσία	Καινοτομία
Επίλυση προβλημάτων	Ομαδική εργασία	Ηθική εργασίας	Επικοινωνία	Διαγενεακές σχέσεις

Οι πόροι που ενσωματώνονται στο διαδραστικό infographic INTERFACE καλύπτουν εισαγωγικά, ενδιάμεσα, προχωρημένα και έμπειρα επίπεδα, ώστε να υποστηρίζεται μια σαφής μαθησιακή εξέλιξη και να διασφαλίζεται ότι κανένας δυνητικός μαθητής δεν αποκλείεται.

Κατά συνέπεια, το έργο INTERFACE στοχεύει στην:

- Προώθηση της απόκτησης βασικών εγκάρσιων δεξιοτήτων μέσω της χρήσης εναλλακτικών παιδαγωγικών μεθόδων σε περιβάλλοντα μάθησης με βάση την εργασία.
- Υποστήριξη των επαγγελματιών της ΕΕΚ από τον χώρο της εκπαίδευσης και της εργασίας ώστε να αναπτύξουν τις δικές τους ψηφιακές και παιδαγωγικές δεξιότητες για τη δημιουργία μαθησιακών πόρων που βασίζονται σε προκλήσεις με διεπιστημονικό τρόπο.
- Ανάπτυξη ενός μοντέλου διαπίστευσης για την επικύρωση και αναγνώριση των εγκάρσιων δεξιοτήτων μέσω της χρήσης μικροπιστοποιητικών και ψηφιακών σημάτων.
- Δημιουργία ενός συστήματος για την επικοινωνία των εγκάρσιων δεξιοτήτων μέσω μιας κοινότητας πρακτικής υπό την καθοδήγηση ομοτίμων

Προκειμένου να επιτευχθούν τα αποτελέσματα του έργου και να επιτευχθούν οι στόχοι του INTERFACE, το έργο προσφέρει ποικίλους πόρους που στοχεύουν να ανταποκριθούν στις ανάγκες της αγοράς εργασίας του 21ου αιώνα, παρέχοντας καινοτόμες προσεγγίσεις στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση για τη βελτίωση των βασικών εγκάρσιων δεξιοτήτων των εργαζομένων με χαμηλή ειδίκευση





Για να επιτευχθούν αυτά τα αποτελέσματα, το έργο προσφέρει ένα πρόγραμμα ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης για εκπαιδευτικούς και καθηγητές επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης και εκπαιδευτές σε επιχειρήσεις, το οποίο περιλαμβάνει 2 διακριτά μέρη ως εξής:

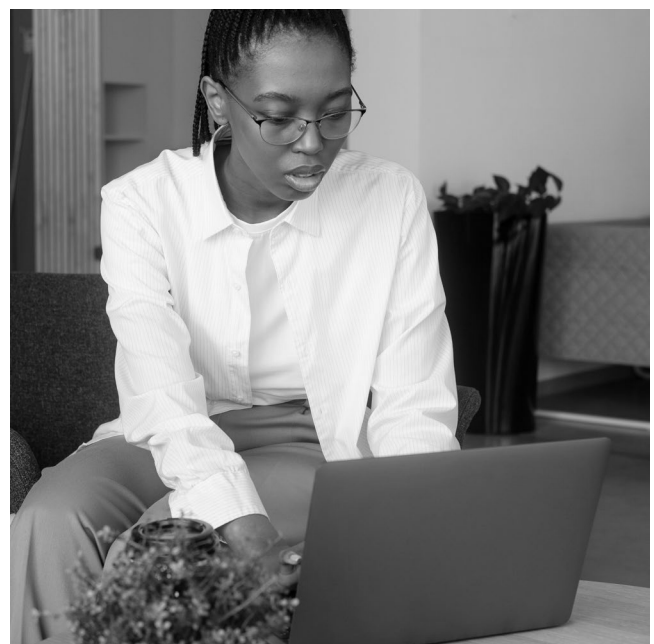
- **Μέρος Α:** Η οικοδόμηση της ψηφιακής παιδαγωγικής των διδασκόντων ΣΕΚ ώστε να εργάζονται με επιτυχία σε διαδικτυακά περιβάλλοντα και η εισαγωγή επικοινωνιακών προσεγγίσεων στη διδασκαλία, οι οποίες είναι ιδανικά προσαρμοσμένες σε ένα περιβάλλον WBL.
- **Μέρος Β:** Ο προσδιορισμός, η αναγνώριση και η επικοινωνία των οριζόντιων δεξιοτήτων στο χώρο εργασίας και στην αγορά εργασίας

Η επανεκπαίδευση και η αναβάθμιση των εργαζομένων χαμηλής ειδίκευσης είναι απαραίτητη για να διασφαλιστεί ότι μπορούν να συμμετέχουν πλήρως στην κοινωνία καθώς η Ευρώπη ανακάμπτει από τις επιπτώσεις του COVID-19. Η επαγγελματική κατάρτιση διαδραματίζει κρίσιμο ρόλο στην ανάκαμψη αυτή, καθώς μπορεί να επηρεάσει τόσο τα άτομα όσο και τις επιχειρήσεις. Για τα άτομα, συμβάλλει στην απασχολησιμότητά τους και τους βοηθά να προετοιμαστούν για αλλαγές και μεταβάσεις στην εργασία τους καθώς και μεταξύ των θέσεων εργασίας. Αποτελεί επίσης βασικό πυλώνα της δια βίου μάθησής τους- για τις επιχειρήσεις όσον αφορά την ενημέρωση και την ανανέωση των γνώσεων, των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων του εργατικού δυναμικού τους.

Η συνεχιζόμενη επαγγελματική κατάρτιση αποτελεί ουσιαστικό εργαλείο για την αντιμετώπιση του αυξανόμενου παγκόσμιου ανταγωνισμού και των μεταβαλλόμενων τεχνολογικών και κοινωνικοοικονομικών απαιτήσεων. Η επείγουσα ανάγκη να δοθεί έμφαση στις εγκάρσιες ικανότητες είναι ολοφάνερη σε έναν κόσμο όπου οι οργανισμοί, το εργατικό δυναμικό και τα άτομα υπόκεινται συνεχώς σε πρωτοφανείς πολύπλοκες αλλαγές: ταχείες και ριζικές τεχνολογικές εξελίξεις, οι μετασχηματιστικές δυνάμεις και προκλήσεις της παγκοσμιοποίησης, η περιβαλλοντική βιωσιμότητα, οι δημογραφικές αλλαγές και η μετανάστευση, καθώς και η πολιτική αβεβαιότητα. Απαιτείται να λειτουργούμε με σαφήνεια, υπευθυνότητα και ορθή κρίση και να λαμβάνουμε σύνθετες αποφάσεις, παρά τη δίνη της αβεβαιότητας, της ασάφειας και της μεταβλητότητας που μας περιβάλλει.



Για τους οργανισμούς, τα εργατικά δυναμικά και τους πολίτες, το να μάθουν να προσαρμόζονται σε αυτές τις βαρυσήμαντες αλλαγές, οι οποίες συμπίπτουν για να δημιουργήσουν έναν άνευ προηγούμενου αντίκτυπο στην ανθρωπότητα (π.χ. παγκοσμιοποίηση και τεχνητή νοημοσύνη), αποτελεί σημαντική πρόκληση, αλλά είναι απαραίτητη για να αποφύγουν την περιθωριοποίησή τους. Για να επιβιώσουν και να ευδοκιμήσουν σε αυτή την ανταγωνιστική, υπερ-συνδεδεμένη, καθοδηγούμενη από την τεχνολογία παγκόσμια οικονομία, οι οργανισμοί, οι εργαζόμενοι και οι πολίτες πρέπει να αναπτύξουν και να χρησιμοποιήσουν ένα βασικό σύνολο εγκάρσιων ικανοτήτων ως ακρογωνιαίο λίθο για τις προσπάθειές τους, τόσο σε προσωπικό όσο και σε επαγγελματικό επίπεδο. Αυτές οι εγκάρσιες ικανότητες είναι το νόμισμα που θα επιτρέψει στις ομάδες-στόχους του INTERFACE να κατανοήσουν τις πολύπλοκες αλλαγές και να συμμετάσχουν ως φορείς αλλαγής και καινοτόμοι και όχι απλώς ως επιβάτες



Επικύρωση των δεξιοτήτων

Με την επιτυχή ολοκλήρωση του προγράμματος ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης INTERFACE έχουν καθοριστεί συγκεκριμένα μαθησιακά αποτελέσματα. Με την ολοκλήρωση του προγράμματος, μπορείτε να αναμένετε την επίτευξη των ακόλουθων μαθησιακών στόχων και την ενίσχυση της κατανόησης της επικύρωσης εγκάρσιων δεξιοτήτων.

Μέρος Α			
Ενότητα	Γνώση	Δεξιότητες	Στάσεις
A. Παιδαγωγικές προσεγγίσεις με έμφαση στη θεωρία της μάθησης βάσει προκλήσεων	<ul style="list-style-type: none"> Κατανόηση της θεωρίας μάθησης με βάση την πρόκληση Κατανόηση διαφόρων παιδαγωγικών προσεγγίσεων Ερευνητικά ευρήματα σχετικά με τα μαθησιακά αποτελέσματα Αξιολόγηση των προκλήσεων κατά την εφαρμογή παιδαγωγικών προσεγγίσεων CBL 	<ul style="list-style-type: none"> Σχεδιασμός και εφαρμογή μαθησιακών δραστηριοτήτων CBL Κριτική αξιολόγηση και επιλογή κατάλληλων παιδαγωγικών προσεγγίσεων Εφαρμογή μεθόδων αξιολόγησης ευθυγραμμισμένων με το CBL Αντιμετώπιση προβλημάτων κατά την εφαρμογή της CBL 	<ul style="list-style-type: none"> Εκτίμηση της αξίας της βιωματικής και πρακτικής μάθησης Ανοιχτότητα στην υιοθέτηση διαφορετικών μεθόδων διδασκαλίας Ανοιχτότητα στην προσαρμοστικότητα για την αντιμετώπιση των εκπαιδευτικών προκλήσεων Εμπιστοσύνη στην αποτελεσματικότητα των καινοτόμων μεθόδων διδασκαλίας
B. Εργαλεία διάσκεψης και ψηφιακά διαλείμματα	<ul style="list-style-type: none"> Γνώση διαφόρων τύπων εργαλείων διάσκεψης Κατανόηση του τρόπου χρήσης των διαφόρων εργαλείων διάσκεψης και του μηχανισμού των ψηφιακών διαλειμμάτων Διερεύνηση εφαρμογών σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα 	<ul style="list-style-type: none"> Χρήση εργαλείων διάσκεψης αποτελεσματικά Σχεδιασμός και δημιουργία ψηφιακών δραστηριοτήτων διαλείμματος Προσαρμογή των εργαλείων διάσκεψης για εκπαιδευτικούς σκοπούς Επίλυση τεχνικών ζητημάτων κατά τη διάρκεια εικονικών συνεδριών 	<ul style="list-style-type: none"> Εμπιστοσύνη στη χρήση της τεχνολογίας για συνεργασία Προθυμία ενσωμάτωσης διαδραστικών στοιχείων στις διδακτικές πρακτικές Εκτίμηση της εικονικής συνεργασίας ως πολύτιμης δεξιότητας Ανθεκτικότητα στην αντιμετώπιση των εμποδίων σε περιβάλλοντα μάθησης

Μέρος Α

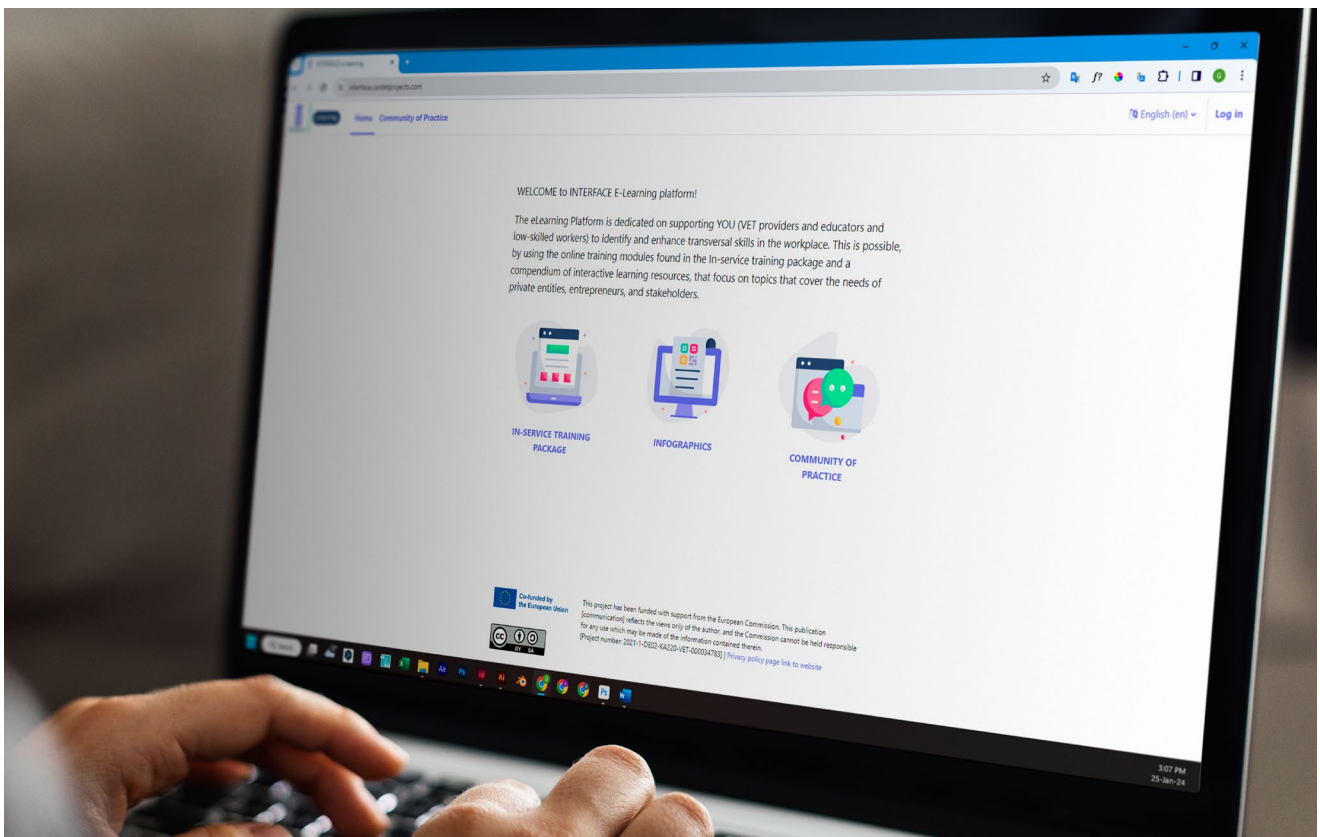
Ενότητα	Γνώση	Δεξιότητες	Στάσεις
C. Διαδικτυακά εκπαιδευτικά δωμάτια διαφυγής ως παιδαγωγικό εργαλείο	<ul style="list-style-type: none"> • Κατανόηση την έννοια, τις αρχές και τα στοιχεία των διαδικτυακών εκπαιδευτικών δωματίων απόδρασης • Ανάλυση της αποτελεσματικότητας των δωματίων απόδρασης στη μάθηση • Προσαρμογή δωματίων διαφυγής για διαφορετικά εκπαιδευτικά πλαίσια 	<ul style="list-style-type: none"> • Ανάπτυξη και σχεδιασμός online εκπαιδευτικών δωματίων διαφυγής • Εφαρμογή και αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας των διαδικτυακών εκπαιδευτικών δωματίων απόδρασης για την ανάπτυξη βασικών εγκάρσιων δεξιοτήτων • Προσαρμόστε online εκπαιδευτικές αίθουσες διαφυγής για διαφορετικούς μαθησιακούς στόχους • Προώθηση της ομαδικής εργασίας κατά τη διαδικασία σχεδιασμού και υλοποίησης 	<ul style="list-style-type: none"> • Προθυμία ενσωμάτωσης gamification και διαδραστικών στοιχείων στην εκπαίδευση • Εμπιστοσύνη στην ικανότητα των διαδραστικών δραστηριοτήτων να ενισχύουν τη μάθηση • Εκτίμηση της ευελιξίας και της πολυχρηστικότητας των διαδικτυακών εκπαιδευτικών δωματίων απόδρασης
D. WebQuests ως πλαίσια μάθησης!	<ul style="list-style-type: none"> • Κατανόηση της έννοιας και του σκοπού των WebQuests • Ανάλυση παραδειγμάτων βέλτιστης πρακτικής σε WebQuests για την επιτυχή ανάπτυξη δεξιοτήτων 	<ul style="list-style-type: none"> • Ανάπτυξη και διάρθρωση WebQuests • Δημιουργία και εφαρμογή WebQuests ως δραστηριότητα μάθησης βασισμένη στη διερεύνηση • Κριτική αξιολόγηση του αντίκτυπου των WebQuests στους εκπαιδευόμενους • Προώθηση της ομαδικής εργασίας για τη δημιουργία εκπαιδευτικών πόρων 	<ul style="list-style-type: none"> • Αναγνώριση της σημασίας της ενσωμάτωσης διαφορετικών μορφών μαθησιακού υλικού στις διδακτικές πρακτικές • Εμπιστοσύνη στη χρήση καλά σχεδιασμένων πόρων μάθησης με βάση τη διερεύνηση • Ανοιχτότητα στη δημιουργία ελκυστικών μαθησιακών πόρων WebQuest

Μέρος Β

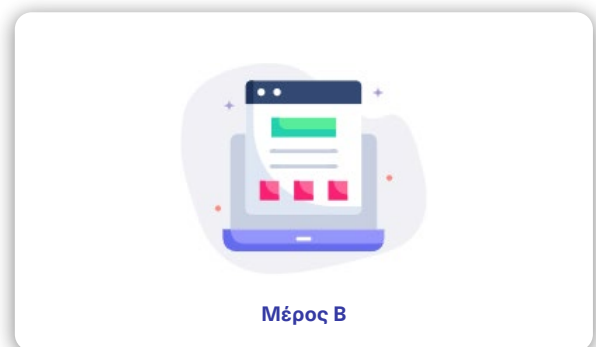
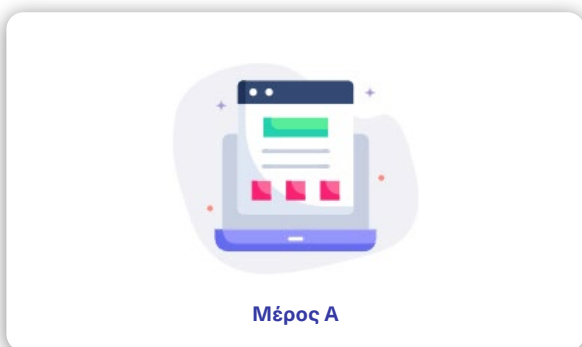
Ενότητα	Γνώση	Δεξιότητες	Στάσεις
A. Μοντέλα για τον προσδιορισμό των οριζόντιων δεξιοτήτων	<ul style="list-style-type: none"> • Ορισμός οριζόντιων δεξιοτήτων • Διαφοροποίηση των τυπικών, μη τυπικών και άτυπων πλαισίων ανάπτυξης δεξιοτήτων • Αντιπαραβολή παραδειγμάτων δια βίου μάθησης 	<ul style="list-style-type: none"> • Προσδιορισμός των αποκτηθέντων σχολικών και επαγγελματικών εγκάρσιων δεξιοτήτων μέσω τεκμηρίωσης • Παραπομπή ατόμων σε διαδικασίες κατάρτισης ή αναγνώρισης δεξιοτήτων σύμφωνα με την ανάλυση τεκμηρίωσης 	<ul style="list-style-type: none"> • Αξιολόγηση του προφίλ των υποψηφίων για τις διαδικασίες αναγνώρισης δεξιοτήτων
B. Μοντέλα για την αναγνώριση οριζόντιων δεξιοτήτων	<ul style="list-style-type: none"> • Προσδιορισμός των συντελεστών μιας διαδικασίας αναγνώρισης δεξιοτήτων • Διάκριση των σταδίων της διαδικασίας αναγνώρισης δεξιοτήτων • Κατάλογος εργαλείων για την υποστήριξη της αξιολόγησης των εγκάρσιων δεξιοτήτων 	<ul style="list-style-type: none"> • Χρήση κατάλληλων πινάκων δεξιοτήτων για την αναγνώριση των οριζόντιων δεξιοτήτων • Ανάλυση των εγκάρσιων δεξιοτήτων με βάση τα αποδεικτικά στοιχεία 	<ul style="list-style-type: none"> • Ενεργή συμμετοχή των ατόμων στις διαδικασίες αναγνώρισης των δεξιοτήτων τους
C. Μοντέλα για την επικοινωνία των οριζόντιων δεξιοτήτων στο χώρο εργασίας και στην αγορά εργασίας	<ul style="list-style-type: none"> • Εξήγηση της σημασίας των οριζόντιων δεξιοτήτων στο χώρο εργασίας και στην αγορά εργασίας. • Συσχέτιση των εννοιών των μικροπιστοποιητικών και των ψηφιακών σημάτων • Σύγκριση μοντέλων για την επικοινωνία των οριζόντιων δεξιοτήτων στο χώρο εργασίας και στην αγορά εργασίας 	<ul style="list-style-type: none"> • Σχεδιασμός της δημιουργίας μικροπιστοποιητικών και ψηφιακών σημάτων για την προώθηση της επίτευξης οριζόντιων δεξιοτήτων. • Σχεδιασμός μικροπιστοποιητικών και ψηφιακών σημάτων για την επικοινωνία των εγκάρσιων δεξιοτήτων 	<ul style="list-style-type: none"> • Συνιστώντας μέσα επικοινωνίας των εγκάρσιων δεξιοτήτων σύμφωνα με τους στόχους του ατόμου

Παρουσίαση του προγράμματος ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης

Το πρόγραμμα ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης για εκπαιδευτικούς και καθηγητές επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης και για εκπαιδευτές σε επιχειρήσεις περιλαμβάνει 2 διακριτά μέρη ως εξής. Μπορείτε να έχετε πρόσβαση στο πρόγραμμα κατάρτισης στον ακόλουθο σύνδεσμο: <https://interface.cardetprojects.com/>



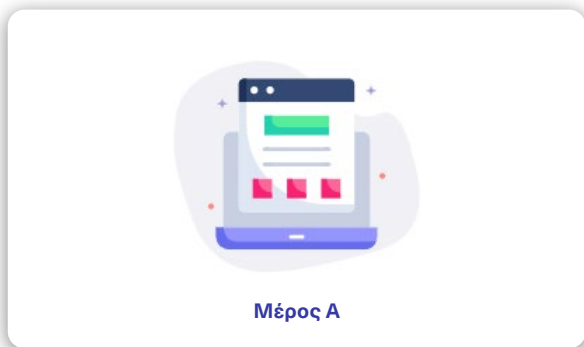
Κατά την είσοδό σας στο πρόγραμμα ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης, έχετε την επιλογή να ολοκληρώσετε το μέρος Α ή το μέρος Β..



Το μέρος Α επικεντρώνεται στην ανάπτυξη των ψηφιακών παιδαγωγικών δεξιοτήτων των καθηγητών ΕΕΚ για να εργάζονται με επιτυχία σε διαδικτυακά περιβάλλοντα και στην εισαγωγή εποικοδομητικών προσεγγίσεων στη διδασκαλία, οι οποίες είναι ιδανικά προσαρμοσμένες σε ένα περιβάλλον WBL. Αυτό θα υποστηρίξει τους καθηγητές ΕΕΚ να εξετάσουν διαφορετικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις με έμφαση στη θεωρία της μάθησης βάσει προκλήσεων και στον τρόπο χρήσης ψηφιακών διαλειμάτων, διαδικτυακών εκπαιδευτικών δωμάτων διαφυγής και WebQuests ως μαθησιακά πλαίσια. Θα υποστηρίξει τους διδάσκοντες ως προγραμματιστές νέων μαθησιακών πόρων πλούσιων σε ψηφιακά μέσα και στο πώς να τους παρουσιάσουν καλύτερα στους δυνητικούς εκπαιδευόμενους σε κατάλληλα διαδικτυακά περιβάλλοντα..

Το μέρος Β επικεντρώνεται σε μοντέλα για τον προσδιορισμό, την αναγνώριση και την επικοινωνία των εγκάρσιων δεξιοτήτων στο χώρο εργασίας και στην αγορά εργασίας. Το μέρος αυτό απευθύνεται σε:

1. Διδάσκοντες ως διευκολυντές της μάθησης σε απομακρυσμένα, διαδικτυακά περιβάλλοντα - οι διδάσκοντες θα εξετάσουν διαφορετικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις με έμφαση στη θεωρία της μάθησης με βάση την πρόκληση ως πλαίσιο μάθησης
2. Διδάσκοντες ως προγραμματιστές νέων μαθησιακών πόρων πλούσιων σε ψηφιακά μέσα και πώς να τους παρουσιάσουν καλύτερα στους δυνητικούς μαθητές σε κατάλληλα διαδικτυακά περιβάλλοντα - οι διδάσκοντες θα εισαχθούν σε προγράμματα λογισμικού ανοικτού κώδικα και θα τους δείξουν πώς μπορούν να ενσωματωθούν σε σχέδια μαθημάτων για εξ αποστάσεως μάθηση.
3. Διδάσκοντες ως επικυρωτές των εγκάρσιων δεξιοτήτων - αποτελεσματικές στρατηγικές διδασκαλίας και μέθοδοι ανατροφοδότησης, ενδυνάμωση των διδασκόντων για την ενίσχυση της ολιστικής ανάπτυξης δεξιοτήτων

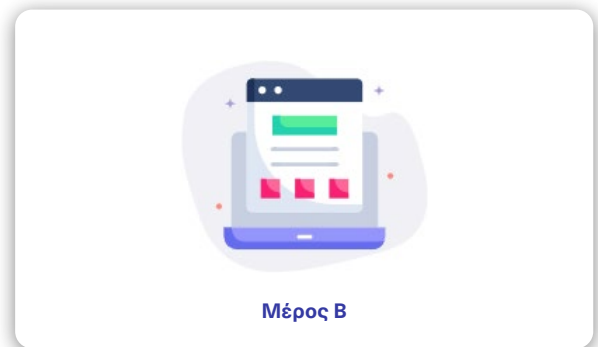


Μέρος Α

Η δέσμη εκπαιδευτικών μέτρων εντός της υπηρεσίας

Το μέρος Α αποτελείται από 4 ενότητες. Οι ενότητες αποτελούν συνδυασμό θεματικού περιεχομένου καθώς και ατομικών και ομαδικών εργασιών. (<https://interface.cardetprojects.com/>)

- Ενότητα Α: Παιδαγωγικές προσεγγίσεις με έμφαση στη θεωρία της μάθησης βάσει προκλήσεων
- Ενότητα Β: Εργαλεία διασκέψεων και ψηφιακά διαλείμματα
- Ενότητα Γ: Διαδικτυακά εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης ως παιδαγωγικό εργαλείο
- Ενότητα Δ: WebQuests ως πλαίσια μάθησης!



Μέρος Β

Η εργαλειοθήκη για την επικύρωση των δεξιοτήτων

Το μέρος Β αποτελείται από 3 ενότητες. Οι ενότητες αποτελούν συνδυασμό θεματικού περιεχομένου καθώς και ατομικών και ομαδικών εργασιών. (<https://interface.cardetprojects.com/>)

Μέρος Β

- Ενότητα Α: Μοντέλα για τον προσδιορισμό των οριζόντιων δεξιοτήτων
- Ενότητα Β: Μοντέλα για την αναγνώριση οριζόντιων δεξιοτήτων
- Ενότητα Γ: Μοντέλα για την επικοινωνία των οριζόντιων δεξιοτήτων στο χώρο εργασίας και στην αγορά εργασίας

Συμπέρασμα

Εν κατακλείδι, το έργο INTERFACE αποτελεί μια ευκαιρία για τους εκπαιδευτικούς επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης, τους καθηγητές και τους εκπαιδευτές στις επιχειρήσεις να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους και να συμβάλουν στο δυναμικό τοπίο της συνεχιζόμενης επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης (CVET). Το μέρος Α επικεντρώνεται στην ανάπτυξη ψηφιακών παιδαγωγικών δεξιοτήτων και εισάγει κonstrουκτιβιστικές προσεγγίσεις, ευθυγραμμισμένες με τη θεωρία της μάθησης βάσει προκλήσεων για διαδικτυακά περιβάλλοντα. Εν τω μεταξύ, το Μέρος Β προσφέρει μια πολύτιμη εργαλειοθήκη για την επικύρωση των δεξιοτήτων, που περιλαμβάνει μοντέλα για τον προσδιορισμό, την αναγνώριση και την επικοινωνία των εγκάρσιων δεξιοτήτων στο χώρο εργασίας και την αγορά εργασίας. Μέσω αυτών των πόρων, μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση σε εκπαιδευτικές μεθοδολογίες, δίνοντάς σας τη δυνατότητα να υποστηρίξετε εργαζόμενους με χαμηλή ειδίκευση να περιηγηθούν στις πολυπλοκότητες της αγοράς εργασίας του 21ου αιώνα



INTERFACE

