HE ENTRECOMP DIGCOMP



ΟΔΗΓΌΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΆΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ENTRECOMP ΚΑΙ ΤΟΥ DIGCOMP ΠΛΑΊΣΙΟ ΣΤΗΝ ΤΡΙΤΟΒΆΘΜΙΑ ΕΚΠΑΊΔΕΥΣΗ

Cofunded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union. However, European Commission and Turkish National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein


OSTİM TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
ANKARA
OSTİM VAKFI
aide JOVEN
udima
UNIVERSIDAD A DISTANCIA DE MADRID
HELLENIC OPEN UNIVERSITY

EYNEPTATEE

INDEX

1. Εισαγωγη ..... Σελίδα 04
   1.1. Σύντομη παρουσίαση του Προγράμματος Erasmus+ και του Εργου Βασικής Δράσης ..... Σελίδα 04
   1.2. Παρουσίαση του Εργου ..... Σελίδα 06
   1.3. Στόχοι ..... Σελίδα 08
   1.4. Εκπαίδευση δραστηριότητες ..... Σελίδα 09
   1.5. Πνευματικές εκροές ..... Σελίδα 12
2. Πλαίσια απόκτησηS ικανοτήτων ..... Σελίδα 13
   2.1. Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ικανοτήτων Επιχειρηματικότητας ..... Σελίδα 13
      2.1.1. Περιγραφή του πλαισίου, του στόχου και των στόχων ..... Σελίδα 13
      2.1.2. Διαστάσεις, περιοχές και επίπεδα ..... Σελίδα 14
      2.1.3. Πώς να χρησιμοποιήσετε το πλαίσιο ..... Σελίδα 20
   2.2. Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων ..... Σελίδα 21
      2.2.1. Περιγραφή του πλαισίου, του στόχου και των στόχων ..... Σελίδα 22
      2.2.2. Διαστάσεις, περιοχές και επίπεδα ..... Σελίδα 22
      2.2.3. Πώς να χρησιμοποιήσετε το πλαίσιο ..... Σελίδα 26
   2.3. Κοινοί τομείς που μοιράζονται μεταξύ των πλαισίων ..... Σελίδα 27
3. Καινοτόμες Μεθοδολογίες στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση ..... Σελίδα 29
   3.1. Σχεδιασμός και σχεδιασμός κοινωνικών και εκπαιδευτικών έργων με βάση την τεχνολογία ..... Σελίδα 30
   3.2. Σχεδιαστική λογική ..... Σελίδα 31
   3.3. Παιχνιδοποίηση ..... Σελίδα 32
   3.4. Αλλες καινοτόμες Μεθοδολογίες για την απόκτηση ικανοτήτων Entrecomp και Digcomp ..... Σελίδα 35
      3.4.1. Τι σημαίνει «Hackathon»; ..... Σελίδα 36
   3.5. Εκπαιδευτική Τεχνολογία & Τεχνολογική Εκπαίδευση ..... Σελίδα 38
   3.6. Ανοιχτού κώδικα και ανοιχτή τεχνολογία πρόσβασης ..... Σελίδα 40
   3.7. Nettiquete, κυβερνοασφάλεια, αδειοδότηση και συμπεριφορά σε ψηφιακά περιβάλλοντα ..... Σελίδα 42
4. Εφαρμογή στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση ..... Σελίδα 46
   4.1. Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες για το έργο: σχεδιασμός, υλοποίηση και συλλογή αποτελεσμάτων ..... Σελίδα 48
- **Β Εφαρμογή στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση, Εργα Εκπαιδευτικών** ..... Σελίδα 67

Σύντομη παρουσίαση του Προγράμματος Erasmus+ και του Έργου Βασικής Δράσης

Erasmus+ είναι το πρόγραμμα της Ευρωπαϊκής Ενωσης για την υποστήριξη της εκπαίδευσης, της κατάρτισης, της νεολαίας και του αθλητισμού στην Ευρώπη σε διάφορους τομείς:

- τριτοβάθμια εκπαίδευση
- επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση
- σχολική εκπαίδευση (συμπεριλαμβανομένης της προσχολικής εκπαίδευσης και φροντίδας)
- εκπαίδευση ενηλίκων
- νεολαία
- και τον αθλητισμό

Στόχος του είναι να βοηθήσει γενιές Ευρωπαίων να γίνουν ενεργοί πολίτες, εξοπλίζοντάς τους με τις δεξιότητες, τις γνώσεις και την εμπειρία για να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει η κοινωνία μας, τόσο τώρα όσο και στα επόμενα χρόνια. Αυτά περιλαμβάνουν την αύξηση της ανεργίας, την κλιματική αλλαγή, την οικονομική και μετασυγκρουσιακή μετανάστευση, την ψηφιοποίηση, την παγκοσμιοποίηση, τη σωματική αδράνεια και την πολυγλωσσική δομή των ενωμένων αλλά διαφορετικών εθνών της Ευρώπης.

Οι πολιτικές προτεραιότητες του Erasmus+, που προσδιορίζονται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή για την περίοδο 2021-2027, είναι:

Ένταξη και ποικιλομορφία για την προώθηση των ίσων ευκαιριών και της πρόσβασης, επινοείται μια Στρατηγική Ενταξης και Διαφορετικότητας που καλύπτει όλους τους τομείς του προγράμματος για να υποστηρίξει την ευκολότερη πρόσβαση στη χρηματοδότηση για ένα ευρύτερο φάσμα οργανισμών και να προσεγγίσει καλύτερα περισσότερους συμμετέχοντες με λιγότερες ευκαιρίες.

Ψηφιακός μετασχηματισμός η κρίση του COVID-19 έριξε φως στη σημασία της ψηφιακής εκπαίδευσης για τον ψηφιακό μετασχηματισμό που χρειάζεται η Ευρώπη. Ειδικότερα, τόνισε την αυξημένη ανάγκη αξιοποίησης του δυναμικού των ψηφιακών τεχνολογιών για διδασκαλία και μάθηση και ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων για όλους, σύμφωνα με τις στρατηγικές προτεραιότητες του Σχεδίου Δράσης για την Ψηφιακή Εκπαίδευση (2021-2027).

Περιβάλλον και καταπολέμηση της κλιματικής αλλαγής αποτελούν βασικές προτεραιότητες για την ΕΕ τώρα και στο μέλλον. Η Ευρωπαϊκή Πράσινη Συμφωνία είναι η νέα ευρωπαϊκή στρατηγική ανάπτυξης και αναγνωρίζει τον βασικό ρόλο των σχολείων, των ιδρυμάτων κατάρτισης και των πανεπιστημίων να εμπλακούν με τους μαθητές, τους γονείς και την ευρύτερη κοινότητα στις αλλαγές που απαιτούνται για μια επιτυχημένη μετάβαση ώστε να γίνει κλιματικά ουδέτερη έως το 2050.https: //time2hack.es/



Συμμετοχή στη δημοκρατική ζωή Το Πρόγραμμα αντιμετωπίζει την περιορισμένη συμμετοχή των πολιτών στις δημοκρατικές διαδικασίες και την έλλειψη γνώσης για την Ευρωπαϊκή Ενωση και προσπαθεί να τους βοηθήσει να ξεπεράσουν τις δυσκολίες ενεργού συμμετοχής και συμμετοχής στις κοινότητές τους ή στην πολιτική και κοινωνική ζωή της Ενωσης.

Οι προτεραιότητες και οι δραστηριότητες του Erasmus+ κατοχυρώνονται στον Ευρωπαϊκό Χώρο Εκπαίδευσης, στο Σχέδιο Δράσης για την Ψηφιακή Εκπαίδευση και στην Ευρωπαϊκή Ατζέντα Δεξιοτήτων. Επίσης, το Πρόγραμμα υποστηρίζει τον Ευρωπαϊκό Πυλώνα Κοινωνικών Δικαιωμάτων, υλοποιεί τη Στρατηγική της ΕΕ για τη Νεολαία 2019-2027, αναπτύσσει την ευρωπαϊκή διάσταση στον αθλητισμό.

Τα έργα Erasmus+ αντιμετωπίζουν πολλές από τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει η Ευρώπη, τόσο τώρα όσο και στα επόμενα χρόνια μέσω της επίσημης και μη τυπικής μάθησης, της διακρατικής κινητικότητας, της ανταλλαγής καλών πρακτικών, του εθελοντισμού και της αλληλεγγύης, ενώ αναγνωρίζουν τις δυνατότητες του αθλητισμού να προάγει τη συνεργασία. εντός και εκτός συνόρων. Υπάρχουν έργα που μας βοηθούν να προχωρήσουμε προς μια πιο κυκλική, πράσινη οικονομία, όπου σπαταλούνται λίγα και ελαχιστοποιείται η ρύπανση. Αλλα έργα καλλιεργούν τη δημοκρατική διαδικασία στην Ευρώπη και την επιρροή της παγκοσμίως. Υπάρχουν έργα που εστιάζουν στη συμπερίληψη όσων είναι κοινωνικά ή οικονομικά περιθωριοποιημένα, ενώ άλλα συμβάλλουν στην ενίσχυση των επιχειρηματικών και ψηφιακών δεξιοτήτων των νέων, όπως ακριβώς το «ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ENTRECOMP ΚΑΙ ΠΛΑΙΣΙΟΥ DIGCOMP ΣΤΗΝ ΤΡΙΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ (Συμφωνία n° ΚΑ-20301- -094706)" το έργο επιδιώκει να κάνει.

Για την επίτευξη των στόχων του, το Πρόγραμμα Erasmus+ προβλέπει την υλοποίηση των ακόλουθων Δράσεων:

ΒΑΣΙΚΗ ΔΡΑΣΗ 1 Η ΚΙΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΤΟΜΩΝ

είναι η εμβληματική δραστηριότητα του Erasmus+ και υποστηρίζει μαθησιακές εμπειρίες σε άλλη χώρα για μαθητές και προσωπικό εκπαιδευτικών ιδρυμάτων και οργανώσεων της κοινωνίας των πολιτών. δραστηριότητες συμμετοχής νέων· Ανακαλύψτε τις δραστηριότητες της ΕΕ για νέους 18 ετών. ευκαιρίες εκμάθησης γλωσσών.

ΒΑΣΙΚΗ ΔΡΑΣΗ 2 ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕΤΑΞΥ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ ΚΑΙ ΙΔΡΥΜΑΤΑ

ενισχύοντας την πρόσβαση των οργανισμών στο Πρόγραμμα και την ικανότητά τους να λειτουργούν από κοινού σε διακρατικό επίπεδο· συμπράξεις για την αριστεία στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, την επαγγελματική εκπαίδευση, την εκπαίδευση των εκπαιδευτικών· εταιρικές σχέσεις για την καινοτομία και τα μελλοντικά έργα· έργο ανάπτυξης ικανοτήτων· αθλητικές εκδηλώσεις μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα. Το παρόν έργο ανταποκρίθηκε στην πρόσκληση Erasmus+ 2020 Γύρος 1 Βασική Δράση 2 «Συνεργασία για την καινοτομία και την ανταλλαγή καλών πρακτικών», έχοντας ως κύριο στόχο την Καινοτομία. Αυτή η δράση στοχεύει στην αύξηση της υποστήριξης για έργα που προωθούν τη συνεργασία και την ανταλλαγή πρακτικών, επιτρέποντας στους βασικούς παράγοντες να κάνουν καλύτερη χρήση των νέων τεχνολογιών, να αναπτύξουν καινοτόμες μεθόδους διδασκαλίας, κατάρτισης και μάθησης, να προωθήσουν τη μη τυπική μάθηση και να αναπτύξουν κοινά εργαλεία και δραστηριότητες.

ΒΑΣΙΚΗ ΔΡΑΣΗ 3 ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΤΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ

που καλύπτει πρωτοβουλίες που συμβάλλουν σε μεταρρυθμίσεις και εκσυγχρονισμό σε εθνικό και ευρωπαϊκό επίπεδο στους τομείς της εκπαίδευσης, της κατάρτισης, της νεολαίας και του αθλητισμού. Αυτοί οι στόχοι επιδιώκονται μέσω μάθησης και ανταλλαγών από ομοτίμους, αναλυτικής εργασίας, ερευνών, μελετών και συνεργασίας με άλλους διεθνείς οργανισμούς.

ΔΡΑΣΕΙΣ JEAN MONNET

που προωθούν τη διδασκαλία και την έρευνα για την ευρωπαϊκή ολοκλήρωση με τη συμμετοχή του ακαδημαϊκού κόσμου και των υπευθύνων χάραξης πολιτικής, καθώς και των σχολείων και των ινστιτούτων επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης.

1.2 Παρουσίαση του Έργου

Η αύξηση της απασχόλησης των νέων αποτελεί θεμελιώδη στόχο της πολιτικής της ΕΕ για την απασχόληση και εμπίπτει στο πλαίσιο της στρατηγικής για την ανάπτυξη και την απασχόληση «Ευρώπη 2020». Η κύρια προτεραιότητά μας, η ανάπτυξη των επιχειρηματικών δεξιοτήτων μεταξύ των φοιτητών τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, βασίζεται στο ολοένα και πιο δυναμικό περιβάλλον στο οποίο ζούμε, κυρίως στην Ευρώπη.

Η παγκοσμιοποίηση και η νέα αγορά εργασίας κάνουν τους νέους να αντιμετωπίζουν μεταβαλλόμενα περιβάλλοντα που απαιτούν προσαρμοστική ικανότητα, δημιουργικότητα, πρωτοβουλία, αυτοκίνητρο, αντιμετώπιση της ασάφειας, μάθηση από τη δική τους εμπειρία κ.λπ. Αυτές και άλλες ικανότητες (όπως ομαδική εργασία, διαχείριση πόρων, χρηματοοικονομικά αλφαβητισμός, ικανότητα προγραμματισμού και ηθική και βιώσιμη σκέψη) είναι ικανότητες που περιλαμβάνονται στο πλαίσιο επιχειρηματικών ικανοτήτων του EntreComp για την αντιμετώπιση οικονομικών, κοινωνικών και πολιτιστικών προκλήσεων στον σημερινό κόσμο.

PRESENTATION OF THE PROJECT

Από την άλλη πλευρά, η ανάπτυξη αυτών των επιχειρηματικών δεξιοτήτων είναι ένας τρόπος να ενδυναμωθούν οι φοιτητές τριτοβάθμιας εκπαίδευσης - από μια συμμετοχική και δημιουργική μεθοδολογία - να προωθήσουν τα κίνητρα και τη δέσμευσή τους για το επαγγελματικό τους μέλλον καθώς και να κινήσουν το ενδιαφέρον τους για συμμετοχή και σύνδεση με άλλους νέους που ασκούν την ευρωπαϊκή τους ιθαγένεια. Δεν είναι μόνο μια ευκαιρία για τους μαθητές να βελτιώσουν τις δεξιότητες και τις ικανότητές τους, αλλά και για να εμπλακούν περισσότερο κοινωνικά και να προωθήσουν τη συμμετοχή τους διεθνώς.

Αρκετές μελέτες υποστηρίζουν τη θέση ότι η τεχνική και θεωρητική κατάρτιση από μόνη της δεν επαρκεί πλέον για την είσοδο στην αγορά εργασίας με όλες τις συνέπειες που συνεπάγεται: αδυναμία οικονομικής και οικιστικής ανεξαρτησίας των νέων, κρίση ταυτότητας, αντιληπτή μαθημένη ανυπεράσπιστη κ.λπ. γιατί είναι πολύ σημαντικό να αναπτύξουμε άλλους τύπους δεξιοτήτων που είναι πιο εγκάρσιες και χρήσιμες στην τρέχουσα αγορά εργασίας, όπως οι 15 ικανότητες που περιλαμβάνονται στους τρεις τομείς αρμοδιοτήτων του Ευρωπαϊκού Πλαισίου EntreComp.

Επιπλέον, ο ψηφιακός γραμματισμός και η ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων είναι επίσης καθοριστικής σημασίας για την προσαρμογή σε μια κοινωνία και μια αγορά εργασίας στην οποία οι ψηφιακές τεχνολογίες είναι ολοένα και περισσότερο παρούσες με την τάση να αυξάνουν περαιτέρω τη σημασία τους στη ζωή και την εργασία. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο βασιζόμαστε επίσης στο DigComp, το ευρωπαϊκό πλαίσιο ψηφιακών δεξιοτήτων, το οποίο περιλαμβάνει επικοινωνία και συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών (αλληλεπίδραση, κοινή χρήση, άσκηση ιδιότητας του πολίτη κ.λπ.), ανάπτυξη, δημιουργία και προγραμματισμό ψηφιακού περιεχομένου, κυβερνοασφάλεια, επίλυση προβλημάτων μέσω ψηφιακής τεχνολογίες κ.λπ.

Η κοινωνική επιχειρηματικότητα είναι επίσης βασικό μέρος αυτού του έργου, καθώς μέσω των εκδηλώσεων HACKATHON οι μαθητές θα σχεδιάσουν και θα δημιουργήσουν πρωτότυπα νέων λύσεων βασισμένων στην τεχνολογία για την αντιμετώπιση των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDG ή SDG). Με αυτόν τον τρόπο ενθαρρύνουμε τους μαθητές να σκεφτούν τα προβλήματα που βλέπουν και αντιμετωπίζουν στις κοινότητές τους, τις χώρες και την ίδια την Ευρωπαϊκή Ενωση που σχετίζονται με τους ΣΒΑ. Και στη συνέχεια τους δίνουμε εργαλεία και μεθοδολογίες για να δημιουργήσουν τις δικές τους λύσεις, ενώ παράλληλα αποκτούν και αναπτύσσουν επιχειρηματικότητα και ψηφιακές δεξιότητες.

Κατά τη διάρκεια του εορτασμού των δραστηριοτήτων HACKATHON, φοιτητές τριτοβάθμιας εκπαίδευσης διαφορετικών προφίλ θα εργαστούν σε ομάδες, που θα πρέπει να συνεργαστούν για να επιτύχουν τους στόχους τους. Επιπλέον, θα μπορούν επίσης να αξιολογήσουν τις ιδέες άλλων συμμετεχόντων καθώς είναι μια διοργάνωση που έχει τη συμμετοχή 5 χωρών. Θα προωθηθεί η συνεργατική εργασία, η ανάλυση, η δημιουργική σκέψη, η πρωτοβουλία, η ανάπτυξη προϊόντων μέσω πρωτοτύπων, η παρουσίαση ιδεών. Θα έχουν επίσης την ευκαιρία να εργαστούν σε δίκτυα και να συνδεθούν με άλλους ευρωπαίους φοιτητές τριτοβάθμιας εκπαίδευσης. Θα αποκτήσουν αυτοεκτίμηση και ενδυνάμωση.

Σχεδιάζεται η δημιουργία ενός πνευματικού προϊόντος «ΟΔΗΓΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΟΥ ENTRECOMP AND DIGCOMP FRAMEWORK IN Higher EDUCATION» που θα περιλαμβάνει τη συστηματοποίηση της χρήσης του EntreComp στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, καθώς και παραδείγματα εφαρμογής σε διάφορα αντικείμενα και ειδικότητες που δημιουργούνται από το οι ίδιοι οι εκπαιδευτικοί που συμμετέχουν στο έργο.

1.3 ΣΤΌΧΟΙ

OBJETIVES

Από την άλλη, προγραμματίζονται δύο κοινές επιμορφωτικές δραστηριότητες, η μία απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς τριτοβάθμιας εκπαίδευσης στην οποία θα γνωρίζουν λεπτομερώς το ευρωπαϊκό πλαίσιο EntreComp καθώς και συστηματοποίηση για την προσαρμογή του στα αντίστοιχα μαθήματα και ειδικότητες. Με αυτόν τον τρόπο θα έχουν εργαλεία για να διδάξουν δεξιότητες επιχειρηματικότητας (που συλλέγονται στο EntreComp) στους μαθητές τους με απλό και μεθοδολογικά αποτελεσματικό τρόπο. Και ένα άλλο που απευθύνεται στους νικητές μαθητές που μπορούν να μοιραστούν τις ιδέες τους σε μια ανταλλαγή νέων ενώ παρουσιάζουν τα έργα τους στην τελική εκδήλωση πολλαπλασιαστή. Η διευκόλυνση αυτής της απόκτησης και της μάθησης είναι το βασικό μέρος του έργου μας, χωρίς να παραμελούμε τις συμμετοχικές, διασκεδαστικές και παρακινητικές μεθοδολογίες, έτσι ώστε η διαδικασία να είναι ελκυστική, να δημιουργεί θετικά συναισθήματα και έτσι να διευκολύνει την ουσιαστική μάθηση.

Ο γενικός στόχος του έργου είναι η ανάπτυξη της επιχειρηματικότητας και των ψηφιακών δεξιοτήτων σε φοιτητές τριτοβάθμιας εκπαίδευσης στην Ευρώπη.

Προς τούτο προτείνονται οι ακόλουθοι Ειδικοί Στόχοι:

- **SO1** - Ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων σε ευρωπαίους φοιτητές τριτοβάθμιας εκπαίδευσης.
- **SO2** - Ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων σε ευρωπαίους φοιτητές τριτοβάθμιας εκπαίδευσης.
- **SO3** - Εκπαίδευση καθηγητών τριτοβάθμιας εκπαίδευσης στο Ευρωπαϊκό πλαίσιο EntreComp καθώς και στις πιθανές εφαρμογές τους.
- **SO4** - Εκπαίδευση καθηγητών τριτοβάθμιας εκπαίδευσης στη συστηματοποίηση της χρήσης του EntreComp για τη διδασκαλία δεξιοτήτων επιχειρηματικότητας στους μαθητές τους.
- **SO5** - Προώθηση της συμμετοχής φοιτητών τριτοβάθμιας εκπαίδευσης σε ένα έργο ευρωπαϊκού επιπέδου που θα έχει ως αποτέλεσμα τη βελτίωση των κοινωνικών τους δεξιοτήτων - επικοινωνία, αυτοεκτίμηση, συμμετοχή, ομαδική εργασία, διεκδίκηση, γλωσσικές δεξιότητες και κοινωνική ευαισθητοποίηση.
- **SO6** - Προώθηση της συνεργασίας μεταξύ της δημόσιας διοίκησης, ενώσεων, εταιρειών και εκπαιδευτικών κέντρων σε εθνικό και ευρωπαϊκό επίπεδο.
- **SO7** - Μοιραστείτε τις καλές πρακτικές που αναπτύχθηκαν μεταξύ των εταίρων και των συμμετεχουσών χωρών.
- **SO8** - Διάδοση των αποτελεσμάτων και των εργαλείων μεταξύ εκπαιδευτικών τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, εκπαιδευτικών κέντρων, κέντρων κατάρτισης εκπαιδευτικών, άτυπων οργανισμών, δημόσιων ιδρυμάτων, δήμων και επιχειρήσεων.



1.4 ΕΚΠΑΊΔΕΥΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΌΤΗΤΕΣ

Κατά την υλοποίηση του έργου προγραμματίζονται διάφορες δραστηριότητες.

Εκπαιδευτικό μάθημα: ανάπτυξη επιχειρηματικής ικανότητας και καινοτομίας.

Είναι ένα πρόγραμμα κατάρτισης για εκπαιδευτικούς στον τομέα της Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Οι εκπαιδευτικοί που θα συμμετέχουν σε αυτή την εκπαίδευση θα συνεργαστούν με τα εκπαιδευτικά τους κέντρα στις εκδηλώσεις Hackathon που έχουν προγραμματιστεί για τις 4 συμμετέχουσες χώρες και θα εφαρμόσουν ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα βασισμένο στις μεθοδολογίες EntreComp και DigComp στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση.

Ο γενικός στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να εκπαιδεύσει καθηγητές τριτοβάθμιας εκπαίδευσης στις μεθοδολογίες EntreComp και DigComp και στη χρήση του HACKATHON ως καινοτόμου εργαλείου για τη βελτίωση των επιχειρηματικών δεξιοτήτων και της ψηφιακής καινοτομίας. Οι δάσκαλοι θα ενσωματώσουν την επιχειρηματικότητα και τις μεθοδολογίες ψηφιοποίησης στα αντικείμενά τους και θα τις διαδώσουν μεταξύ των συναδέλφων τους. Επιπλέον, θα δημιουργήσουν ένα δίκτυο με εκπαιδευτικούς από άλλες χώρες και θα διατηρήσουν επαφές και συνεργασίες στο τέλος του έργου.

Η εκπαιδευτική δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί μέσω συμμετοχικής μεθοδολογίας και παρουσίασης πρακτικών παραδειγμάτων και περιπτώσεων. Οι δάσκαλοι θα γνωρίζουν πώς να εφαρμόζουν τις καινοτόμες μεθοδολογίες σε εκδηλώσεις Hackathon ή στο έργο που εφαρμόζουν τις μεθοδολογίες ENTRECOMP και DIGCOMP στις τάξεις τους.

Ομοίως, όλη η εκπαίδευση θα διαχειρίζεται και θα συντονίζεται από τεχνικούς εμπειρογνώμονες σε καινοτόμες μεθοδολογίες που ανήκουν στον συντονιστικό οργανισμό AIDEJOVEN και θα είναι επίσης ειδικοί στην εφαρμογή των ENTRECOMP και DIGCOMP στον εκπαιδευτικό τομέα.

Υλοποίηση Hackathons

Συνολικά θα διεξαχθούν τέσσερα Hackathone σε κάθε συμμετέχοντα: Ισπανία, Ιταλία, Ελλάδα και Τουρκία. Οι συμμετέχοντες θα είναι φοιτητές Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης, επιλεγμένοι από Τεχνική Επιτροπή που έχει συσταθεί από τον οργανισμό της χώρας. Η Επιτροπή θα εξετάσει τις ακαδημαϊκές επιδόσεις, την εξειδίκευση και τις αξίες που προωθεί η ΕΕ κάθε υποψηφίου.

Θα οργανωθούν πέντε ομάδες των τεσσάρων ατόμων και θα εργαστούν στον ίδιο χώρο για 52 ώρες για έναν στόχο SDG. Οταν τελειώσει ο χρόνος, μια κριτική επιτροπή θα αξιολογήσει τα πρωτότυπα και το καλύτερο θα συμπεριληφθεί στον Οδηγό για την Ανάπτυξη της Επιχειρηματικής Ικανότητας και Καινοτομίας.



Στόχος του Hackathon θα είναι ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη πρωτοτύπων βασισμένων στην τεχνολογία για την επίλυση οποιουδήποτε προβλήματος που σχετίζεται με έναν Στόχο Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDG) από τους 17 που σηματοδοτεί η ΕΕ.

Δεύτερο σεμινάριο κατάρτισης: ανάπτυξη επιχειρηματικής ικανότητας και καινοτομίας.

Αυτή η εκπαίδευση θα επιτρέψει στους εκπαιδευτικούς να μοιραστούν τις καλές πρακτικές που έμαθαν κατά την υλοποίηση του εκπαιδευτικού τους έργου στα σχολεία τους. Θα μπορούν να μοιραστούν ποια είναι τα πιο αποτελεσματικά εργαλεία και στρατηγικές κατά την εφαρμογή της μεθοδολογίας EntreComp και DigComp, τα αποτελέσματα που προέκυψαν και τις πιθανές βελτιώσεις ή προκλήσεις στην εφαρμογή της. Επιπλέον, θα μπορούν να μάθουν περισσότερα για τους ΣΒΑ και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν άλλες χώρες σε σχέση με αυτούς. Με αυτόν τον τρόπο, διευρύνει το όραμα και τις γνώσεις της για την Ευρωπαϊκή Ενωση με βαθιά και ουσιαστική έννοια.

Ο γενικός στόχος της δεύτερης εκπαίδευσης θα είναι η ανταλλαγή καλών πρακτικών μεταξύ των επαγγελματιών σχετικά με την εφαρμογή της μεθοδολογίας EntreComp και DigComp στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση, καθώς και των εκδηλώσεων Hackathon.

Η εκπαίδευση θα είναι δυναμική και συμμετοχική. Οι επαγγελματίες που έχουν συντονίσει τα έργα και το Hackathon θα είναι υπεύθυνοι να εξηγήσουν τις πιο εξαιρετικές δραστηριότητες με βιωματικό τρόπο, έτσι ώστε όλοι οι συμμετέχοντες να κατανοήσουν καλύτερα και να εσωτερικεύσουν τις καλές πρακτικές που μοιράζονται.

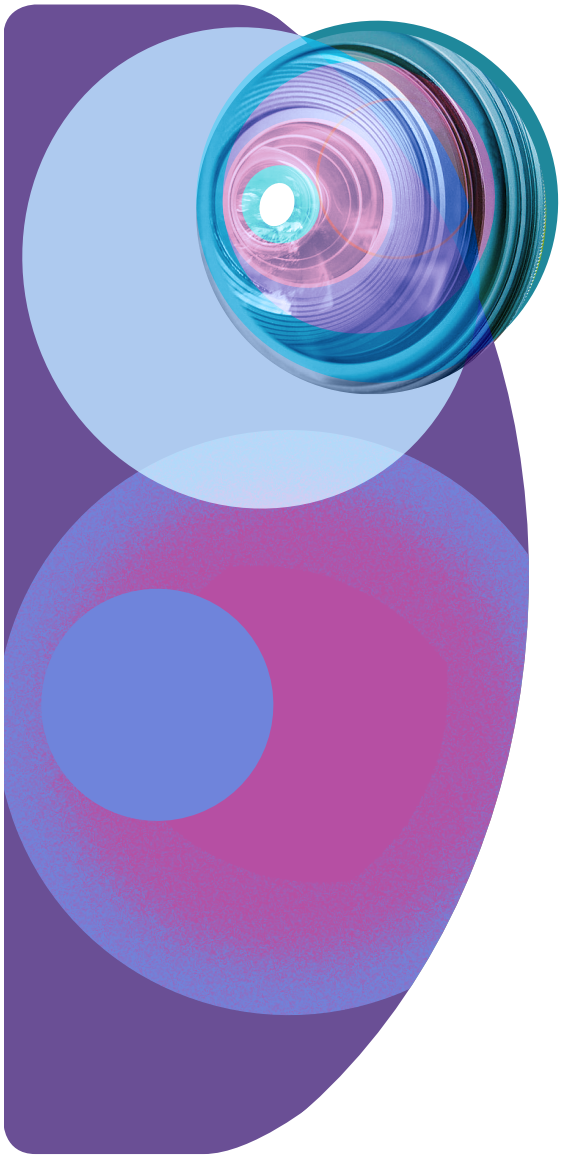
Επιπλέον, το παιχνιδιάρικο και δυναμικό περιβάλλον θα επιτρέψει μια καλύτερη σχέση μεταξύ των επαγγελματιών, οι οποίοι θα είναι σε θέση να δημιουργήσουν νέες συνέργειες συνεργασίας δημιουργώντας σταθερά δίκτυα για μελλοντικά έργα.

Επιπλέον, η εκπαίδευση θα πραγματοποιηθεί ταυτόχρονα με την τελευταία δραστηριότητα του έργου, την εκδήλωση πολλαπλασιαστή. Αυτό αντιπροσωπεύει μια μοναδική ευκαιρία να δείξουμε αποτελέσματα σε άλλους συλλόγους, οργανισμούς, δημόσιες διοικήσεις, εκπαιδευτικά κέντρα, εταιρείες και δυνητικούς επενδυτές.

Γεγονός πολλαπλασιαστή

Στο τέλος του έργου, προγραμματίζεται μια εκδήλωση πολλαπλασιασμού. Το κοινό-στόχος της εκδήλωσης πολλαπλασιαστή θα είναι διαφορετικό, για να αυξήσει τον αντίκτυπο του έργου και να προωθήσει το ενδιαφέρον και τη διάδοση εργαλείων και αποτελεσμάτων. Θα υπάρχουν εκπαιδευτικά κέντρα που θα συνεργάζονται με φοιτητές τριτοβάθμιας εκπαίδευσης:

πανεπιστήμια, κέντρα κατάρτισης, κέντρα ΕΕΚ. δημόσια ιδρύματα που συνεργάζονται με φοιτητές ή χρηματοδοτούν έργα· εταιρείες τεχνολογίας και πιθανοί χρηματοδότες πρωτοτύπων και νεοφυών επιχειρήσεων· μαθητές ή καθηγητές με ενδιαφέρον για την επιχειρηματικότητα ή/και την ψηφιακή τεχνολογία· επαγγελματικές ενώσεις· ΜΚΟ για τη φροντίδα ατόμων που διατρέχουν κίνδυνο κοινωνικού αποκλεισμού· αναπηρικοί σύλλογοι· φοιτητές με νικητήρια έργα από οργανισμούς εταίρους



Οι στόχοι της εκδήλωσης είναι

- Δημοσιεύστε το Πρόγραμμα Erasmus + και τις δυνατότητές του.
- Δημοσιεύστε το πρόγραμμα HACKATHON ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΡΙΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ, τα αποτελέσματα και τον αντίκτυπό του.
- Παρουσίαση του «ΟΔΗΓΟΥ Ανάπτυξης Επιχειρηματικού Ανταγωνισμού και Καινοτομίας»
- Δημοσιοποίηση των μεθοδολογιών ENTRECOMP και DIGCOMP στον τομέα της Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης
- Δημοσιοποιήστε τα χρησιμοποιούμενα εργαλεία για τη μη τυπική εκπαίδευση, τη χρησιμότητα και τα οφέλη τους.
- Παρουσιάστε τα νικητήρια πρωτότυπα λύσεων που βασίζονται στην τεχνολογία για μια πρόκληση SDG που δημιουργήθηκε από μαθητές.
- Τελετή βραβείων για τα νικητήρια πρωτότυπα.
- Προωθήστε μεγαλύτερο αντίκτυπο αναζητώντας πιθανή χρηματοδότηση για πρωτότυπα ή δημιουργία νεοφυών επιχειρήσεων.

Θα χωριστεί σε διάφορα μέρη

- Εγκαίνια από την αρμόδια αρχή.
- Παρουσίαση ολόκληρου του έργου, των στόχων, των αποτελεσμάτων και των επιπτώσεων του: Το OSTIM ως συντονιστής του έργου θα είναι υπεύθυνος για αυτό το μέρος.
- Παρουσίαση της ανάπτυξης, των αποτελεσμάτων και του αντίκτυπου σε καθεμία από τις χώρες εταίρους: ο οργανισμός εταίρος κάθε χώρας θα είναι υπεύθυνος για την παρουσίαση αυτών των δεδομένων.
- Παρουσίαση των πνευματικών προϊόντων από τους αντίστοιχους αρχηγούς.
- Παρουσίαση πρωτοτύπων για κάθε ομάδα μαθητών: μαθητές από κάθε χώρα θα παρουσιάσουν τις ιδέες τους για λύσεις βασισμένες στην τεχνολογία σε μια πρόκληση ενός SDG σημαντικό για τη χώρα τους.
- Το κοινό που θα παρακολουθήσει θα έχει την ευκαιρία να δει τα αποτελέσματα του έργου και τις μεθοδολογίες.
- Κλείσιμο και απόρριψη: θα παρέχονται πληροφορίες σχετικά με το πού μπορείτε να συμβουλευτείτε και να κατεβάσετε το παραγόμενο υλικό.

Επιπλέον, θα προσφέρεται η δυνατότητα χρηματοδότησης Start-Up ή πρωτότυπου των φοιτητικών ομάδων.



1.5 ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΈΣ ΕΚΡΟΈΣ

Αυτό το έργο περιλαμβάνει το σχεδιασμό των δύο Πνευματικών Προϊόντων σύμφωνα με ένα κοινό σχέδιο που μοιράζονται όλοι οι εταίροι αρχικά στα αγγλικά και μόλις εγκριθεί, θα μεταφραστεί στα Ισπανικά, Ιταλικά, Ελληνικά και Τουρκικά.

Το πρώτο πνευματικό προϊόν είναι ο Οδηγός για την Ανάπτυξη της Επιχειρηματικής Ικανότητας και της Καινοτομίας. Η ομάδα στόχος θα είναι τα Ανώτατα Εκπαιδευτικά Κέντρα και οι Καθηγητές. Αυτός ο οδηγός θα περιλαμβάνει πληροφορίες που θα χρησιμοποιηθούν κατά την πρώτη εκπαιδευτική δραστηριότητα. Θα περιέχει θεωρητικό υλικό για τα Ευρωπαϊκά Πλαίσια Αναφοράς στην Επιχειρηματικότητα και τις Ψηφιακές Ικανότητες (ENTRECOMP και DIGCOMP), και θα προσφέρει καινοτόμα εργαλεία και τεχνικές και καλές πρακτικές που έχουν αναπτυχθεί από όλους τους εταίρους, καθώς και οδηγίες για τον σχεδιασμό έργων που βασίζονται στην τεχνολογία. Το δεύτερο μέρος θα παρουσιαστεί κατά τη διάρκεια της δεύτερης επιμορφωτικής δραστηριότητας και θα περιλαμβάνει τις συγκεκριμένες ιδέες και έργα που έχουν εφαρμόσει οι εκπαιδευτικοί στα εκπαιδευτικά τους κέντρα και τα αποτελέσματα.

Το δεύτερο πνευματικό προϊόν είναι ο Οδηγός για την Ανάπτυξη Επιχειρηματικών Εργων στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση και η ομάδα-στόχος θα είναι Φοιτητές Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Οι δάσκαλοι θα συλλέξουν σε αυτόν τον οδηγό τις επεξηγήσεις της διοργάνωσης ενός HACKATHON, καθώς και τα τελικά πρωτότυπα κάθε εκδήλωσης σε κάθε χώρα, ώστε να διαδοθούν και να διατεθούν σε πιθανούς επενδυτές ή ενδιαφερόμενες εταιρείες.

Ο στόχος του οδηγού είναι να θυμηθεί τα αποτελέσματα της διοργάνωσης των διαφορετικών εκδηλώσεων HACKATHON σε κάθε χώρα. Οι δάσκαλοι θα συλλέξουν σε αυτόν τον οδηγό τις επεξηγήσεις της διοργάνωσης ενός HACKATHON, καθώς και τα τελικά πρωτότυπα κάθε εκδήλωσης σε κάθε χώρα, ώστε να διαδοθούν και να διατεθούν σε πιθανούς επενδυτές ή ενδιαφερόμενες εταιρείες.

2

ΠΛΑΊΣΙΑ ΑΠΌΚΤΗΣΗΣ ΙΚΑΝΟΤΉΤΩΝ

2.1 Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ικανοτήτων Επιχειρηματικότητας

Το Πλαίσιο Επιχειρηματικών Ικανοτήτων (EntreComp) είναι το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς που προσφέρει ένα εργαλείο για τη βελτίωση της επιχειρηματικής ικανότητας των ευρωπαίων πολιτών και οργανισμών.[1] Αναπτύχθηκε από το Κοινό Κέντρο Ερευνών (ΚΚΕρ) τον Ιανουάριο του 2015 της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για λογαριασμό της Γενικής Διεύθυνσης Απασχόλησης, Κοινωνικών. Υποθέσεων και Ενταξης (ΓΔ EMPL), αν και οι ρίζες του χρονολογούνται από το 2006, όταν η Ευρωπαϊκή Ενωση η Ενωση πρότεινε την «αίσθηση πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας» ως μία από τις οκτώ βασικές ικανότητες για τη δια βίου μάθηση.

2.1.1 Περιγραφή του πλαισίου, του στόχου και των στόχων

Το European Entrepreneurship Competences Framework (EntreComp) πρόκειται να αποτελέσει σημείο αναφοράς για κάθε πρωτοβουλία που στοχεύει στην ενίσχυση της επιχειρηματικής ικανότητας του Ευρωπαίου πολίτη καθώς περιλαμβάνει σε ένα συνεκτικό πλαίσιο τις δεξιότητες, τις στάσεις και τις αξίες που απαιτούνται για τη σύγχρονη ευρωπαϊκή και παγκόσμια επιχειρηματική νοοτροπία.

Το EntreComp στοχεύει τελικά να διευκολύνει τη μάθηση και την ανταλλαγή από ομοτίμους μεταξύ των κρατών μελών και τελικά να έχει θετικό αντίκτυπο στην κινητικότητα, την απασχολησιμότητα και την ενεργό συμμετοχή των πολιτών στην κοινωνία και την οικονομία. Δημιουργώντας μια κοινή βάση στην οποία μπορούν να αναφέρονται πρωτοβουλίες που αφορούν την προώθηση της επιχειρηματικότητας ως αρμοδιότητα σε όλα τα επίπεδα εκπαίδευσης, τομείς, τομείς και σκοπούς εφαρμογής, το EntreComp θα συμβάλει στην απελευθέρωση του δυναμικού των ευρωπαίων πολιτών να συμμετέχουν σε όλους τους τομείς. της κοινωνίας μετατρέποντας τις ιδέες σε πράξη.

(Bacigalupo et al., 2016, σελ.7).[2]

Το EntreComp, προκειμένου να επιτύχει τους στόχους του, διαμορφώνει ένα εννοιολογικό μοντέλο που περιλαμβάνει όλα τα βασικά στοιχεία της επιχειρηματικότητας ως ικανότητα, προκειμένου όλοι οι φορείς στην επιχειρηματική μάθηση να μπορούν να το μοιραστούν και να αναφερθούν σε αυτό. Ως εκ τούτου, τα διάφορα μαθησιακά αποτελέσματα που αναπτύχθηκαν υποδηλώνουν τι πρέπει να γνωρίζουν, να κατανοούν και να μπορούν να κάνουν οι ευρωπαίοι πολίτες για να επιδείξουν ένα ορισμένο επίπεδο επάρκειας στην επιχειρηματική ικανότητα.

Υπάρχουν 5 βασικά δομικά στοιχεία για την κατανόηση του EntreComp: ορισμός, περιοχές, ικανότητες, νήματα και επίπεδα προόδου.

1 https://joint-research-centre.ec.europa.eu/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework_en, [Accessed 5 April 2022].

2 Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., Van den Brande, G. (2016). EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework. Luxembourg: Publication Office of the European Union; EUR 27939 EN; doi:10.2791/593884



Στο πλαίσιο του Πλαισίου EntreComp, η επιχειρηματικότητα νοείται ως μια εγκάρσια βασική ικανότητα που εφαρμόζεται από άτομα και ομάδες, συμπεριλαμβανομένων των υπαρχόντων οργανισμών, σε όλους τους τομείς της ζωής. Δίνει τη δυνατότητα στους πολίτες να καλλιεργήσουν την προσωπική τους ανάπτυξη, να συμβάλουν ενεργά στην κοινωνική ανάπτυξη, να εισέλθουν στην αγορά εργασίας ως μισθωτοί ή ως αυτοαπασχολούμενοι και σε επιχειρήσεις εκκίνησης ή κλιμάκωσης που μπορεί να έχουν πολιτιστικό, κοινωνικό ή εμπορικό κίνητρο. Ορίζεται ως εξής: «Επιχειρηματικότητα είναι όταν ενεργείς βάσει ευκαιριών και ιδεών και τις μετατρέπεις σε αξία για τους άλλους. Η αξία που δημιουργείται μπορεί να είναι οικονομική, πολιτιστική ή κοινωνική.[3]

Το EntreComp Framework αντανακλά την πολυπλοκότητα του τομέα επιχειρηματικών ικανοτήτων, ο οποίος αγγίζει πολλές πτυχές της καθημερινής μας ζωής και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως οδηγός αναφοράς πολλαπλών χρήσεων. Επιπλέον, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως βάση για την ανάπτυξη προγραμμάτων σπουδών και μαθησιακών δραστηριοτήτων που ενισχύουν την επιχειρηματικότητα ως ικανότητα. Επίσης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον ορισμό των παραμέτρων για την αξιολόγηση των επιχειρηματικών ικανοτήτων των μαθητών και των πολιτών.

2.1.2 Διαστάσεις, περιοχές, ικανότητες, νήματα, επίπεδα και μαθησιακά αποτελέσματα

Διαστάσεις, Περιοχές και Αρμοδιότητες

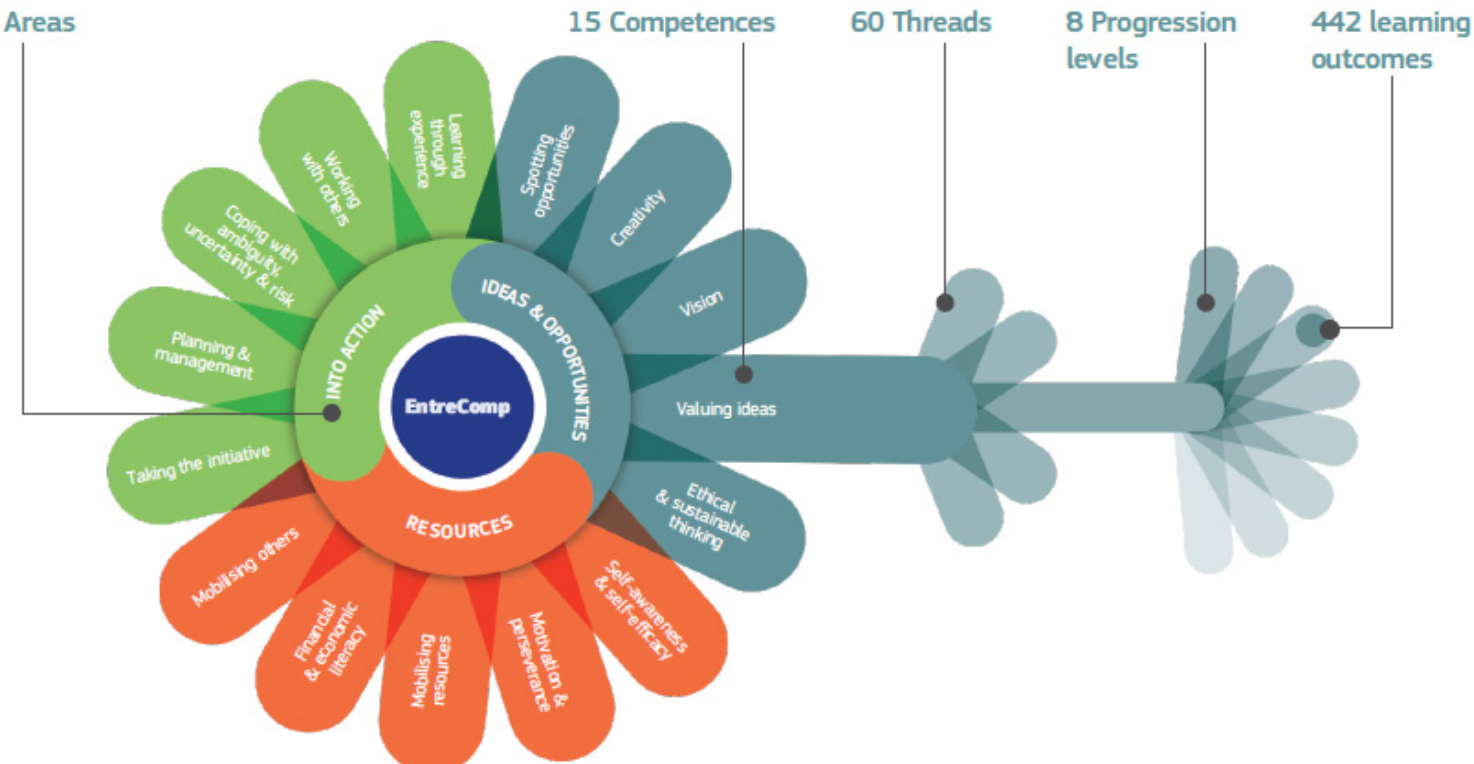
Το εννοιολογικό μοντέλο EntreComp αποτελείται από δύο κύριες διαστάσεις: (1) τους 3 τομείς ικανοτήτων που αντικατοπτρίζουν άμεσα τον ορισμό της επιχειρηματικότητας ως την ικανότητα μετατροπής ιδεών σε δράση που δημιουργούν αξία για κάποιον άλλο εκτός από τον εαυτό του και (2) τις 15 ικανότητες που , μαζί, αποτελούν τα δομικά στοιχεία της επιχειρηματικότητας ως ικανότητας για όλους τους πολίτες, η οποία θεωρείται τόσο ατομική όσο και συλλογική ικανότητα που βρίσκεται πάνω από τους τρεις τομείς μαζί.

Το EntreComp είναι ένα πλαίσιο 3 αλληλένδετων και διασυνδεδεμένων τομέων ικανοτήτων «Ιδέες και ευκαιρίες», «Πόροι» και «Σε δράση». Καθένας από τους τομείς αποτελείται από 5 ικανότητες, 15 ικανότητες επιχειρηματικότητας συνολικά, αναλυμένες περαιτέρω σε 60 νήματα, που ορίζονται μέσω μιας ολοκληρωμένης λίστας 442 μαθησιακών αποτελεσμάτων που χαρτογραφούνται σε 8 διαφορετικά επίπεδα προόδου από αρχάριο σε ειδικό.

3. ibid, p.10

EntreComp σε περίληψη

Εικόνα 1 Περίληψη EntreComp4



Αυτοί οι τρεις τομείς Επιχειρηματικότητας παρουσιάζουν την επιχειρηματικότητα ως πολυδιάστατη ικανότητα, καθώς το EntreComp παρουσιάζει την ικανότητα να μετατρέπει «ιδέες και ευκαιρίες» «σε δράση» με «κινητοποίηση πόρων». Ολα τα παραπάνω (Εικόνα 1) είναι αλληλένδετα και αλληλένδετα και θα πρέπει να τα δούμε συνολικά.

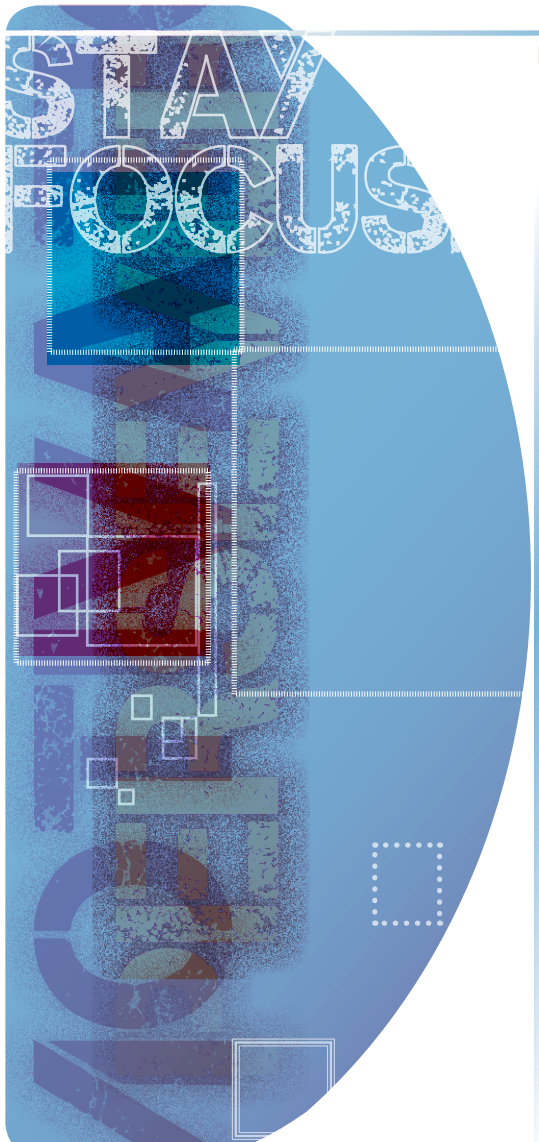
4. European Union (2018) EntreComp: The European Entrepreneurship Competence Framework, p. 10

Αυτοί οι τρεις τομείς Επιχειρηματικότητας παρουσιάζουν την επιχειρηματικότητα ως πολυδιάστατη ικανότητα, καθώς το EntreComp παρουσιάζει την ικανότητα να μετατρέπει «ιδέες και επιχειρήσεις» «σε δράση» με «κινητοποίηση πόρων». Ολα τα παραπάνω (Εικόνα 1) είναι αλληλένδετα και αλληλένδετα και θα πρέπει να τα δούμε συνολικά.

Εννοιολογικό μοντέλο EntreComp5

Περιοχές	Αρμοδιότητες	Συμβουλές	Περιγραφείς
Ιδέες και ευκαιρίες	**1.1 Εντοπισμός ευκαιρίες**	Χρησιμοποιήστε τη φαντασία και τις ικανότητές σας για να εντοπίσετε ευκαιρίες για τη δημιουργία αξίας.	• Εντοπίστε και αδράξτε ευκαιρίες για να δημιουργήσετε αξία εξερευνώντας το κοινωνικό, πολιτιστικό και οικονομικό τοπίο. • Προσδιορίστε τις ανάγκες και τις προκλήσεις που πρέπει να ανταποκριθούν. • Δημιουργήστε νέες συνδέσεις και συγκεντρώστε διάσπαρτους στοιχεία του τοπίου για τη δημιουργία ευκαιριών για τη δημιουργία αξίας.
	1.2 Δημιουργικότητα	Αναπτύξτε δημιουργικό και σκόπιμες ιδέες.	• Αναπτύξτε πολλές ιδέες και ευκαιρίες για να δημιουργήσετε αξία, συμπεριλαμβανομένων καλύτερων λύσεων σε υπάρχουσες και νέες προκλήσεις. • Εξερευνήστε και πειραματιστείτε με καινοτόμες προσεγγίσεις. • Συνδυάστε τη γνώση και τους πόρους για να επιτύχετε πολύτιμα αποτελέσματα.
	1.3. Οραμα	Εργαστείτε για το όραμά σας για το μέλλον.	• Φανταστείτε το μέλλον • Αναπτύξτε ένα όραμα για να μετατρέψετε τις ιδέες σε πράξη • Οραματιστείτε μελλοντικά σενάρια για να βοηθήσετε στην καθοδήγηση της προσπάθειας και της δράσης
	1.4 Εκτίμηση ιδεών	Αξιοποιήστε στο έπακρο τις ιδέες και ευκαιρίες.	• Κρίνετε ποια είναι η αξία από κοινωνική, πολιτιστική και οικονομική άποψη • Αναγνωρίστε τις δυνατότητες που έχει μια ιδέα για τη δημιουργία αξίας και εντοπίστε κατάλληλους τρόπους για να αξιοποιήσετε στο έπακρο.
	1.5 Ηθική και βιώσιμη σκέψη	Εκτιμήστε τις συνέπειες και αντίκτυπο ιδεών, ευκαιριών και δράσεων.	• Κρίνετε ποια είναι η αξία από κοινωνική, πολιτιστική και οικονομική άποψη • Αναγνωρίστε τις δυνατότητες που έχει μια ιδέα για τη δημιουργία αξίας και εντοπίστε κατάλληλους τρόπους για να αξιοποιήσετε στο έπακρο.

5 Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., Van den Brande, G. (2016). EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework. Luxembourg: Publication Office of the European Union; EUR 27939 EN; doi:10.2791/593884



Περιοχές	Αρμοδιότητες	Συμβουλές	Περιγραφείς
Πόροι	**2.1 Αυτογνωσία και αυτοαποτελεσματικότητα**	Πιστέψτε στον εαυτό σας και συνεχίστε να εξελίσσεστε.	• Σκεφτείτε τις ανάγκες, τις φιλοδοξίες και τις επιθυμίες σας βραχυπρόθεσμα, μεσοπρόθεσμα και μακροπρόθεσμα. • Προσδιορίστε και αξιολογήστε τα ατομικά και ομαδικά σας δυνατά σημεία και αδυναμίες. • Πιστέψτε στην ικανότητά σας να επηρεάζετε την εξέλιξη των γεγονότων, παρά την αβεβαιότητα, τις αποτυχίες και τις προσωρινές αποτυχίες.
	2.2 Κίνητρα και επιμονή	Μείνετε συγκεντρωμένοι και μην τα παρατάς.	• Να είστε αποφασισμένοι να μετατρέψετε τις ιδέες σε πράξη και να ικανοποιήσετε τις δικές σας ανάγκη να επιτευχθεί. • Να είστε έτοιμοι να είστε υπομονετικοί και να συνεχίσετε να προσπαθείτε να πετύχετε το δικό σας μακροπρόθεσμους ατομικούς ή ομαδικούς στόχους. • Να είστε ανθεκτικοί κάτω από πίεση, αντιξοότητες και προσωρινή αποτυχία.
	2.3 Κινητοποίηση πόρων	Συγκεντρώστε και διαχειριστείτε τους πόρους που χρειάζεστε.	• Αποκτήστε και διαχειριστείτε τους υλικούς, μη υλικούς και ψηφιακούς πόρους που απαιτούνται για να μετατρέψετε τις ιδέες σε δράση. • Αξιοποιήστε στο έπακρο τους περιορισμένους πόρους. • Αποκτήστε και διαχειριστείτε τις ικανότητες που απαιτούνται σε οποιοδήποτε στάδιο, συμπεριλαμβανομένων των τεχνικών, νομικών, φορολογικών και ψηφιακών ικανοτήτων.
	2.4 Οικονομικά και οικονομική παιδεία	Ανάπτυξη οικονομικών και οικονομική τεχνογνωσία.	• Υπολογίστε το κόστος μετατροπής μιας ιδέας σε δημιουργία αξίας δραστηριότητα. • Σχεδιάστε, βάλτε σε εφαρμογή και αξιολογήστε τις οικονομικές αποφάσεις με την πάροδο του χρόνου. • Διαχειριστείτε τη χρηματοδότηση για να διασφαλίσετε τη δραστηριότητά μου που δημιουργεί αξία
	2.5. Κινητοποίηση άλλων	Εμπνεύστε, ενθουσιάστε και συμμετάσχετε και άλλους.	• Εμπνεύστε και ενθουσιάστε τα σχετικά ενδιαφερόμενα μέρη. • Λάβετε την υποστήριξη που απαιτείται για να επιτύχετε πολύτιμα αποτελέσματα. • Επιδεικνύουν αποτελεσματική επικοινωνία, πειθώ, διαπραγμάτευση και ηγεσία.
	3.1 Παίρνοντας την πρωτοβουλία	Καν 'το	• Ξεκινήστε διαδικασίες που δημιουργούν αξία. • Αντιμετωπίστε τις προκλήσεις. • Ενεργήστε και εργαστείτε ανεξάρτητα για την επίτευξη στόχων, εμμείνετε στις προθέσεις και πραγματοποιήστε προγραμματισμένες εργασίες.



Περιοχές	Αρμοδιότητες	Συμβουλές	Περιγραφείς
	3.2 Προγραμματισμός και διαχείριση	Προτεραιότητα, οργάνωση και παρακολούθηση.	• Θέστε μακροπρόθεσμους, μεσοπρόθεσμους και βραχυπρόθεσμους στόχους. • Καθορίστε προτεραιότητες και σχέδια δράσης. • Προσαρμόστε σε απρόβλεπτες αλλαγές.
Σε Δράση	**3.3 Αντιμετωπίζοντας την αβεβαιότητα, ασάφεια και κίνδυνος**	Πάρτε αποφάσεις που ασχολούνται με αβεβαιότητα, ασάφεια και ρίσκο.	• Λήψη αποφάσεων όταν το αποτέλεσμα αυτής της απόφασης είναι αβέβαιο, όταν οι διαθέσιμες πληροφορίες είναι μερικές ή διφορούμενες, ή όταν υπάρχει κίνδυνος ανεπιθύμητων αποτελεσμάτων. • Στη διαδικασία δημιουργίας αξίας, συμπεριλάβετε δομημένους τρόπους δοκιμών ιδεών και πρωτοτύπων από τα αρχικά στάδια, για να μειωθούν οι κίνδυνοι αποτυχίας. • Χειριστείτε καταστάσεις που εξελίσσονται γρήγορα και με ευελιξία.
	3.4 Δουλεύοντας με άλλους	Συνεργαστείτε, συνεργαστείτε και δικτυωθείτε.	• Συνεργαστείτε και συνεργαστείτε με άλλους για να αναπτύξετε ιδέες και να τα μετατρέψουν σε δράση. • Δίκτυο. • Λύστε τις συγκρούσεις και αντιμετωπίστε θετικά τον ανταγωνισμό όταν απαραίτητη.
	3.5. Μάθηση μέσω της εμπειρίας	Μάθε κάνοντας	• Χρησιμοποιήστε οποιαδήποτε πρωτοβουλία για τη δημιουργία αξίας ως ευκαιρία μάθησης. • Μάθετε με άλλους, συμπεριλαμβανομένων των συνομηλίκων και των μεντόρων. • Σκεφτείτε και μάθετε από την επιτυχία και την αποτυχία (τη δική σας και άλλων ανθρώπων).

Νήματα και Επίπεδα Προόδου

Μέσα σε καθεμία από τις 15 ικανότητες υπάρχει ένας αριθμός διαφορετικών νημάτων που περιγράφουν τι σημαίνει πραγματικά η συγκεκριμένη ικανότητα σε πρακτικούς όρους.

Για παράδειγμα, στον τομέα των Ιδεών και των ευκαιριών (1), μία από τις ικανότητες είναι η Δημιουργικότητα (1.2). Για τη δημιουργικότητα τα θέματα είναι: Να είστε περίεργοι & άνοιγμα (1.2.1), Ανάπτυξη ιδεών (1.2.2), Ορισμός προβλημάτων (1.2.3), Αξία σχεδίασης (1.2.4), Γίνε καινοτόμος (1.2.5).

Στον τομέα των πόρων (2), μία από τις αρμοδιότητες είναι η κινητοποίηση πόρων (2.3). Για αυτήν την ικανότητα τα θέματα είναι: Διαχείριση πόρων (υλικών και μη) (2.3.1), Χρήση πόρων υπεύθυνα (2.3.2), Αξιοποίηση του χρόνου σας (2.3.3), Λήψη υποστήριξης (2.3.4).



Στον τομέα της Ενέργειας (3), μία από τις ικανότητες είναι η Εργασία με άλλους (3.4). Για αυτήν την ικανότητα τα θέματα είναι: Αποδοχή της διαφορετικότητας (τις διαφορές των ανθρώπων) (3.4.1), Ανάπτυξη συναισθηματικής νοημοσύνης (3.4.2), Ακούστε ενεργά (3.4.3), Ομαδικοποίηση (3.4.4), Εργασία μαζί (3.4.5), Επεκτείνετε το δίκτυό σας (3.4.5).

Μπορείτε επίσης να προσπελάσετε το πλήρες σύνολο νημάτων για κάθε ικανότητα στον Οδηγό χρήστη EntreComp Into Action.[6]

Σύμφωνα με το EntreComp (Bacigalupo et al., 2016, σ. 14-15), η πρόοδος στην επιχειρηματική μάθηση αποτελείται από δύο πτυχές:

1. **Ανάπτυξη αυξανόμενης αυτονομίας και υπευθυνότητας για δράση βάσει ιδεών και ευκαιριών για τη δημιουργία αξίας και.**
2. **Ανάπτυξη της ικανότητας παραγωγής αξίας από απλά και προβλέψιμα περιβάλλοντα έως πολύπλοκα, συνεχώς μεταβαλλόμενα περιβάλλοντα.**

Το EntreComp χρησιμοποιεί τέσσερα κύρια επίπεδα μέτρησης και αξιολόγησης των δεξιοτήτων και της προόδου του ατόμου (επίπεδα επάρκειας): Βασικό, Μέσο, Προχωρημένο και Επίπεδα Ειδικών. Σε επίπεδο Ιδρύματος, η επιχειρηματική αξία δημιουργείται με εξωτερική υποστήριξη, σε επίπεδο μεσαίου επιπέδου δημιουργείται με αυξημένη αυτονομία, ενώ σε επίπεδο προχωρημένων η ευθύνη είναι αναπτυχθεί και σε τελικό επίπεδο εμπειρογνωμόνων, η αξία που δημιουργείται έχει σημαντικό αντίκτυπο.

Ως εκ τούτου, τα οκτώ επίπεδα προόδου από αρχάριο σε ειδικό είναι:

- **θεμέλιο** - Βασιζόμενος στην υποστήριξη άλλων, Discover and Explore: Υπό άμεση επίβλεψη (L1) και Με μειωμένη υποστήριξη από άλλους, κάποια αυτονομία και μαζί με τους συνομηλίκους μου **(L2)**
- **Ενδιάμεσο -** Χτίζοντας ανεξαρτησία, Πείραμα και Τόλμη: Μόνος μου και μαζί με τους συνομηλίκους μου (L3) και Αναλαμβάνω και μοιράζομαι κάποιες ευθύνες **(L4).**
- **Προχωρημένοι -** Ανάληψη ευθύνης, Βελτίωση και Ενίσχυση: Με κάποια καθοδήγηση και μαζί με άλλους (L5) και Ανάληψη ευθύνης για τη λήψη αποφάσεων και τη συνεργασία με άλλους **(L6).**
- **Expert -** Οδηγώντας τον μετασχηματισμό, την καινοτομία και την ανάπτυξη, Expand and Transform: Ανάληψη ευθύνης για συμβολή σε σύνθετες εξελίξεις σε συγκεκριμένο τομέα (L7) και ουσιαστική συμβολή στην ανάπτυξη ενός συγκεκριμένου τομέα **(L8).**

6 Mccallum, E., Weicht, R., Mcmullan, L. and Price, A., EntreComp into Action - Get inspired, make it happen: A user guide to the European Entrepreneurship Competence Framework, Bacigalupo, M. and O`keeffe, W. editor(s), EUR 29105 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2018, ISBN 978-92-79-79360-8, doi:10.2760/574864, JRC109128. , http://europa.eu/!kR69Tb

Μαθησιακά αποτελέσματα

Στο πλαίσιο του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Επιχειρηματικών Ικανοτήτων, τα 442 μαθησιακά αποτελέσματα που χαρτογραφήθηκαν είναι στην πραγματικότητα δηλώσεις του τι γνωρίζει και καταλαβαίνει ο εκπαιδευόμενος. Ωστόσο, η λίστα δεν είναι εξαντλητική. Αυτά τα πολλά μαθησιακά αποτελέσματα δεν χρειάζεται να είναι ακριβή, αλλά ως βάση για την ανάπτυξη προγραμμάτων σπουδών και τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό και τους σχετικούς δείκτες που προτείνουν.

Εγκάρσια εφαρμογή σε εκπαιδευτικά πλαίσια και τομείς εφαρμογής ή όπως Bacigalupo et al. (2016, σελ. 17) υποστηρίζουν 7 «Η επιχειρηματική μάθηση δύσκολα μπορεί να περιοριστεί σε σταθερές προ-συγκεκριμένες δηλώσεις μαθησιακών αποτελεσμάτων αφού ασχολείται με τη δημιουργία αξίας που δεν υπάρχει πριν από τη διαδικασία της επιχειρηματικής μάθησης και δεν μπορεί να προβλεφθεί αφηρημένα». . Ολα τα μαθησιακά αποτελέσματα παρουσιάζονται στο Παράρτημα των παραπάνω.

2.1.3 Πώς να χρησιμοποιήσετε το πλαίσιο

Η ανάπτυξη της επιχειρηματικής ικανότητας των ευρωπαίων πολιτών και οργανισμών είναι ένας από τους βασικούς στόχους πολιτικής για την ΕΕ και τα κράτη μέλη. Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ικανοτήτων Επιχειρηματικότητας (EntreComp) συνέβαλε ώστε η επιχειρηματικότητα να θεωρείται ως εγκάρσια βασική αρμοδιότητα που εφαρμόζεται από άτομα και ομάδες, συμπεριλαμβανομένων των οργανισμών, σε όλους τους τομείς της ζωής και όχι μόνο στις επιχειρήσεις και την οικονομία.

Το EntreComp διαμορφώθηκε μετά από συνεισφορά και αξιολόγηση από ένα ευρύ φάσμα ενδιαφερομένων και μεγάλης και ετερογενούς ομάδας εμπειρογνωμόνων και έγινε δεκτό από αυτούς. Ως ευέλικτο πλαίσιο αναφοράς, το EntreComp μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την υποστήριξη της πολιτικής και της πρακτικής για την ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων, συμπεριλαμβανομένης της υποστήριξης προς τους ευρωπαίους πολίτες και τις ΜΜΕ για τη μετατροπή των ιδεών σε δράση σε διαφορετικά περιβάλλοντα. Οι κύριες χρήσεις του πλαισίου μπορούν να κατηγοριοποιηθούν ως εξής.

1. **Υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής:** επηρεάζοντας και υποστηρίζοντας τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής για να καθορίσουν μια κοινή αντίληψη σχετικά με τις επιχειρηματικές ικανότητες και δεξιότητες, καθώς και τον επιχειρηματικό αντίκτυπο και τους δείκτες της και να αναπτύξουν σχετικές πολιτικές που συνδέονται με διαφορετικά περιβάλλοντα (εκπαίδευση και κατάρτιση, οικονομία, απασχόληση) και δραστηριότητες ένταξης σε τοπικό, περιφερειακό, εθνικό ή και ευρωπαϊκό επίπεδο.
2. **Εκπαίδευση και κατάρτιση:** το μοντέλο EntreComp μπορεί να εφαρμοστεί σε τυπικά, μη τυπικά και άτυπα πλαίσια μάθησης και ως εργαλείο μπορεί να προσαρμοστεί σε διαφορετικές ανάγκες και ομάδες-στόχους. Ως εκ τούτου, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ανάπτυξη πρωτοβουλιών εκπαίδευσης και κατάρτισης και προγραμμάτων σπουδών που σχετίζονται με την επιχειρηματικότητα και για την προσαρμογή της επιχειρηματικότητας μαθησιακά αποτελέσματα σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο.

3. **Απασχόληση και ανάπτυξη ΜΜΕ:** Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για το σχεδιασμό δραστηριοτήτων που παρέχουν πρακτικές επιχειρηματικές εμπειρίες για νέους τόσο εντός όσο και εκτός της επίσημης εκπαίδευσης, καθώς και πρωτοβουλίες κατάρτισης για δεξιότητες και απασχόληση, για να βοηθήσουν τους επιχειρηματίες (ειδικά τους νέους) να χαρτογραφήσουν τις δικές τους επιχειρηματικές ικανότητες και να παρέχουν υποστήριξη με νέο σχεδιασμό κατάρτισης σε νεοφυείς επιχειρήσεις και ΜΜΕ, καθώς και σε οργανισμούς και επιχειρήσεις όλων των μεγέθη.
4. **Αξιολόγηση και πιστοποίηση:** Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον σχεδιασμό αξιολόγησης της επιχειρηματικής μάθησης και πιστοποίησης.

Τα ενδιαφερόμενα μέρη περιλαμβάνουν ένα ευρύ φάσμα παραγόντων από φορείς χάραξης πολιτικής, εκπαίδευσης και κατάρτισης, καθώς και αρχές απασχόλησης και τοπικής/περιφερειακής ανάπτυξης, όσους ενδιαφέρονται και εργάζονται σε δραστηριότητες επίσημης εκπαίδευσης, μη τυπικής μάθησης και ένταξης ως δημόσια και ιδιωτικά ιδρύματα κατάρτισης, τριτοβάθμια εκπαίδευση Ιδρύματα, Οργανισμοί Ανθρώπινου Δυναμικού, σε νεοφυείς επιχειρήσεις, οργανισμούς και επιχειρήσεις κάθε μεγέθους, Εμπορικά Επιμελητήρια και κλαδικές οργανώσεις.

2.2 Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων

Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων (DigComp) είναι το ευρωπαϊκό πλαίσιο αναφοράς για την υποστήριξη μιας κοινής, ολοκληρωμένης κατανόησης των ψηφιακών ικανοτήτων. Το DigComp χαρτογραφεί τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις που χρειαζόμαστε όλοι για να χρησιμοποιήσουμε τις ψηφιακές τεχνολογίες με κριτικό, συνεργατικό και δημιουργικό τρόπο σε όλες τις πτυχές της ζωής. Από το 2013, το DigComp χρησιμοποιείται για πολλαπλούς σκοπούς, ιδιαίτερα στο πλαίσιο της απασχόλησης, της εκπαίδευσης και κατάρτισης και της δια βίου μάθησης.

Σήμερα, το να είναι κανείς ψηφιακά ικανός σημαίνει ότι οι άνθρωποι πρέπει να έχουν ικανότητες σε όλους τους τομείς του DigComp.

2.2.1 Περιγραφή του πλαισίου, του στόχου και των στόχων

Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων προσφέρει ένα εργαλείο για τη βελτίωση της ψηφιακής ικανότητας των πολιτών, για να βοηθήσει τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής να διαμορφώσουν πολιτικές που υποστηρίζουν την αναάπτυξη ψηφιακών ικανοτήτων και να σχεδιάσουν πρωτοβουλίες εκπαίδευσης και κατάρτισης για τη βελτίωση της ψηφιακής ικανότητας συγκεκριμένων ομάδων-στόχων. Το DigComp παρείχε επίσης μια κοινή γλώσσα σχετικά με τον τρόπο αναγνώρισης και περιγραφής των βασικών τομέων της ψηφιακής ικανότητας και έτσι προσέφερε μια κοινή αναφορά σε ευρωπαϊκό επίπεδο.

Το DigComp παρουσιάζει 21 διαφορετικές ικανότητες σε 5 βασικούς τομείς που περιγράφουν τι σημαίνει να είσαι ψηφιακά ικανός. Κάθε ικανότητα έχει συσχετισμένα μαθησιακά αποτελέσματα που χαρτογραφούνται από τα πιο βασικά έως τα εξαιρετικά εξειδικευμένα επίπεδα.

Το DigComp εστιάζει στους ανθρώπους και τις δεξιότητές τους. Είναι σημαντικό να είμαστε δημιουργικοί, να επικοινωνούμε πιο αποτελεσματικά και να επιλύουμε προβλήματα μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας.



Μπορεί να προσαρμοστεί και να εφαρμοστεί για την υποστήριξη πολιτικής ή πρακτικής, για την ανάπτυξη ψηφιακής ικανότητας για έναν πληθυσμό-στόχο σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την αξιολόγηση του επιπέδου ψηφιακής ικανότητας, των δυνατών και των αδυναμιών ενός ατόμου ή του πληθυσμού στόχου.

Συγκεκριμένα, ο κύριος στόχος του DigComp είναι η ανάπτυξη και οι ψηφιακές ικανότητες πολιτών, υπευθύνων χάραξης πολιτικής, εκπαιδευτικών, εκπαιδευτών και εκπαιδευτικών. Το DigComp μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να σχεδιάσει εμπειρίες διδασκαλίας και μάθησης για τους μεμονωμένους μαθητές να αναπτύξουν τις ψηφιακές τους ικανότητες.

Επιπλέον, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον εντοπισμό, την αξιολόγηση και την πιστοποίηση μαθησιακών επιτευγμάτων και ανάπτυξης ψηφιακών ικανοτήτων. Το Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων μπορεί να βοηθήσει στην αυτοαξιολόγηση, στον καθορισμό μαθησιακών στόχων, στον εντοπισμό ευκαιριών κατάρτισης και στη διευκόλυνση της αναζήτησης εργασίας.

Όσον αφορά τους κύριους στόχους του DigComp, καταγράφουμε 3 βασικούς στόχους:

1. Η στρατηγική υποστήριξη για τη διαμόρφωση πολιτικής είναι ένας από τους σκοπούς της χρήσης του DigComp σε εθνικό και περιφερειακό επίπεδο.
2. Εκπαιδευτικός σχεδιασμός Το DigComp έχει ως επί το πλείστον αναπτυχθεί για την ανάπτυξη πρωτοβουλιών εκπαίδευσης και κατάρτισης για σκοπούς εκπαίδευσης, δεξιοτήτων και απασχόλησης.
3. Τα εργαλεία αξιολόγησης για την αξιολόγηση της δικής του ψηφιακής ικανότητας αποτελούν έναν από τους πιο ορατούς τομείς όλων των υλοποιήσεων του DigComp. Διάφοροι ενδιαφερόμενοι φορείς έχουν θέσει σε λειτουργία το DigComp ως εργαλείο που χρησιμοποιείται δημόσια και ελεύθερα.

2.2.2 Διαστάσεις και περιοχές

Το DigComp προσδιορίζει τα βασικά στοιχεία της ψηφιακής ικανότητας μέσα από 5 βασικούς τομείς που μπορούν να συνοψιστούν ως εξής:

1. Πληροφοριακός αλφαβητισμός και δεδομένα

Για την άρθρωση των αναγκών πληροφοριών, για τον εντοπισμό και την ανάκτηση ψηφιακών δεδομένων, πληροφοριών και περιεχομένου. Να κρίνει τη συνάφεια της πηγής και του περιεχομένου της. Για αποθήκευση, διαχείριση και οργάνωση ψηφιακών δεδομένων, πληροφοριών και περιεχομένου.

1.1. Περιήγηση, αναζήτηση και φιλτράρισμα δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου

Για τη διατύπωση αναγκών πληροφοριών, την αναζήτηση δεδομένων, πληροφοριών και περιεχομένου σε ψηφιακά περιβάλλοντα, την πρόσβαση σε αυτά και την πλοήγηση μεταξύ τους. Για να δημιουργήσετε και να ενημερώσετε προσωπικές στρατηγικές αναζήτησης.



1.2. Αξιολόγηση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου

ΤΝα αναλύει, να συγκρίνει και να αξιολογεί κριτικά την αξιοπιστία και την αξιοπιστία των πηγών δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου. Να αναλύει, να ερμηνεύει και να αξιολογεί κριτικά τα δεδομένα, τις πληροφορίες και το ψηφιακό περιεχόμενο.

1.3. Διαχείριση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου

Για την οργάνωση, αποθήκευση και ανάκτηση δεδομένων, πληροφοριών και περιεχομένου σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Να τα οργανώσει και να τα επεξεργαστεί σε ένα δομημένο περιβάλλον.

Στον δεύτερο τομέα, το DigComp προσδιορίζει 6 ικανότητες:

2. Επικοινωνία και συνεργασία

αλληλεπιδρούν, να επικοινωνούν και να συνεργάζονται μέσω ψηφιακών τεχνολογιών, ενώ γνωρίζουν την πολιτιστική και γενεαλογική ποικιλομορφία. Συμμετοχή στην κοινωνία μέσω δημόσιων και ιδιωτικών ψηφιακών υπηρεσιών και συμμετοχικής ιδιότητας του πολίτη. Για να διαχειριστείτε την ψηφιακή ταυτότητα και τη φήμη κάποιου.

2.1. Αλληλεπίδραση μέσω ψηφιακών τεχνολογιών

Να αλληλεπιδρούν μέσω μιας ποικιλίας ψηφιακών τεχνολογιών και να κατανοούν τα κατάλληλα μέσα ψηφιακής επικοινωνίας για ένα δεδομένο πλαίσιο.

2.2. Κοινή χρήση μέσω ψηφιακών τεχνολογιών

Να μοιράζονται δεδομένα, πληροφορίες και ψηφιακό περιεχόμενο με άλλους μέσω κατάλληλων ψηφιακών τεχνολογιών. Να ενεργεί ως ενδιάμεσος, να γνωρίζει τις πρακτικές αναφοράς και απόδοσης.

2.3. Συμμετοχή στην ιθαγένεια μέσω ψηφιακών τεχνολογιών

Συμμετοχή στην κοινωνία χρησιμοποιώντας δημόσιες και ιδιωτικές ψηφιακές υπηρεσίες. Να αναζητήσει ευκαιρίες για αυτοενδυνάμωση και για συμμετοχική ιδιότητα του πολίτη μέσω κατάλληλων ψηφιακών τεχνολογιών.

2.4. Συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών

Να χρησιμοποιεί ψηφιακά εργαλεία και τεχνολογίες για συνεργατικές διαδικασίες και για συν-κατασκευή και συνδημιουργία πόρων και γνώσης.

2.5. Νετικέτα

Να γνωρίζει τους κανόνες συμπεριφοράς και την τεχνογνωσία κατά τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών και την αλληλεπίδραση σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Να προσαρμόζει τις στρατηγικές επικοινωνίας στο συγκεκριμένο κοινό και να γνωρίζει την πολιτισμική και γενεαλογική ποικιλομορφία σε ψηφιακά περιβάλλοντα.

2.6. Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας

Να δημιουργεί και να διαχειρίζεται μία ή πολλές ψηφιακές ταυτότητες, να μπορεί να προστατεύει τη φήμη του, να αντιμετωπίζει τα δεδομένα που παράγει μέσω πολλών ψηφιακών εργαλείων, περιβαλλόντων και υπηρεσιών.



3. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου

Δημιουργία και επεξεργασία ψηφιακού περιεχομένου για τη βελτίωση και την ενσωμάτωση πληροφοριών και περιεχομένου σε ένα υπάρχον σώμα γνώσης, κατανοώντας παράλληλα πώς πρέπει να εφαρμόζονται τα πνευματικά δικαιώματα και οι άδειες. Να γνωρίζει πώς να δίνει κατανοητές οδηγίες για ένα σύστημα υπολογιστή.

3.1. Ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου

Να δημιουργεί και να επεξεργάζεται ψηφιακό περιεχόμενο σε διαφορετικές μορφές, να εκφράζεται με ψηφιακά μέσα.

3.2. Ενσωμάτωση και εκ νέου επεξεργασία ψηφιακού περιεχομένου

Τροποποίηση, βελτίωση, βελτίωση και ενσωμάτωση πληροφοριών και περιεχομένου σε ένα υπάρχον σώμα γνώσης για τη δημιουργία νέου, πρωτότυπου και σχετικού περιεχομένου και γνώσης.

3.3. Πνευματικά δικαιώματα και άδειες

Για να κατανοήσετε πώς τα πνευματικά δικαιώματα και οι άδειες ισχύουν για δεδομένα, πληροφορίες και ψηφιακό περιεχόμενο.

3.4. Προγραμματισμός

ή την εκτέλεση μιας συγκεκριμένης εργασίας.

Ο τέταρτος τομέας «Ασφάλεια» αποτελείται από 4 αρμοδιότητες:

4. Ασφάλεια

Προστασία συσκευών, περιεχομένου, προσωπικών δεδομένων και απορρήτου σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Να προστατεύει τη σωματική και ψυχολογική υγεία και να γνωρίζει τις ψηφιακές τεχνολογίες για κοινωνική ευημερία και κοινωνική ένταξη. Να γνωρίζουν τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις των ψηφιακών τεχνολογιών και τη χρήση τους.

4.1. Προστατευτικές συσκευές

Για την προστασία συσκευών και ψηφιακού περιεχομένου και για την κατανόηση κινδύνων και απειλών σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Να γνωρίζει τα μέτρα ασφάλειας και ασφάλειας και να λαμβάνει δεόντως υπόψη την αξιοπιστία και το απόρρητο.

4.2. Προστασία προσωπικών δεδομένων και απορρήτου

Για την προστασία των προσωπικών δεδομένων και του απορρήτου σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Για να κατανοήσετε πώς να χρησιμοποιείτε και να μοιράζεστε προσωπικά αναγνωρίσιμες πληροφορίες, ενώ μπορείτε να προστατεύσετε τον εαυτό σας και τους άλλους από ζημιές. Για να κατανοήσετε ότι οι ψηφιακές υπηρεσίες χρησιμοποιούν μια «Πολιτική Απορρήτου» για να ενημερώσουν πώς χρησιμοποιούνται τα προσωπικά δεδομένα.



4.3. Προστασία της υγείας και της ευημερίας

Να είναι σε θέση να αποφύγει κινδύνους για την υγεία και απειλές για τη σωματική και ψυχολογική ευεξία κατά τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών. Να μπορεί να προστατεύει τον εαυτό του και τους άλλους από πιθανούς κινδύνους σε ψηφιακά περιβάλλοντα (π.χ. διαδικτυακός εκφοβισμός). Να γνωρίζουν τις ψηφιακές τεχνολογίες για κοινωνική ευημερία και κοινωνική ένταξη.

4.4. Προστασία του περιβάλλοντος

Να γνωρίζουν τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις των ψηφιακών τεχνολογιών και τη χρήση τους. **Οπως και η τελευταία περιοχή αποτελείται από 4 αρμοδιότητες:**

5. Επίλυση προβλημάτων

ντοπισμός αναγκών και προβλημάτων και επίλυση εννοιολογικών προβλημάτων και προβληματικών καταστάσεων σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Να χρησιμοποιεί ψηφιακά εργαλεία για να καινοτομεί διαδικασίες και προϊόντα. Για να ενημερώνεστε για την ψηφιακή εξέλιξη.

5.1. Επίλυση τεχνικών προβλημάτων

Για τον εντοπισμό τεχνικών προβλημάτων κατά τη λειτουργία συσκευών και τη χρήση ψηφιακών περιβαλλόντων και την επίλυσή τους (από την αντιμετώπιση προβλημάτων έως την επίλυση πιο περίπλοκων προβλημάτων).

5.2. Προσδιορισμός αναγκών και τεχνολογικών απαντήσεων

Για την αξιολόγηση των αναγκών και τον εντοπισμό, την αξιολόγηση, την επιλογή και τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και πιθανών τεχνολογικών απαντήσεων για την επίλυσή τους. Για να προσαρμόσετε και να προσαρμόσετε τα ψηφιακά περιβάλλοντα στις προσωπικές ανάγκες (π.χ. προσβασιμότητα).

5.3. Δημιουργική χρήση ψηφιακών τεχνολογιών

Να χρησιμοποιεί ψηφιακά εργαλεία και τεχνολογίες για τη δημιουργία γνώσης και την καινοτομία διαδικασιών και προϊόντων. Να εμπλακούν ατομικά και συλλογικά στη γνωστική επεξεργασία για να κατανοήσουν και να επιλύσουν εννοιολογικά προβλήματα και προβληματικές καταστάσεις σε ψηφιακά περιβάλλοντα.

5.4. Εντοπισμός κενών ψηφιακών ικανοτήτων

Για να κατανοήσουμε πού πρέπει να βελτιωθεί ή να ενημερωθεί η δική του ψηφιακή ικανότητα. Να είναι σε θέση να υποστηρίζει άλλους με την ανάπτυξη ψηφιακών ικανοτήτων τους. Να αναζητούν ευκαιρίες για αυτο-ανάπτυξη και να ενημερώνονται για την ψηφιακή εξέλιξη.



2.2.3 Πώς να χρησιμοποιήσετε το πλαίσιο

Η χρήση του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Ψηφιακών Ικανοτήτων έχει μεταμορφώσει τον κόσμο. Το πλαίσιο DigComp έχει εγκριθεί από εκπροσώπους των κρατών μελών της ΕΕ στη Θεματική Ομάδα Εργασίας του Προγράμματος Εκπαίδευση και Κατάρτιση 2020 με θέμα «ΤΠΕ και εκπαίδευση». Αρκετά κράτη μέλη χρησιμοποιούν ήδη το DigComp με διαφορετικούς τρόπους και έχει επίσης διάφορες υλοποιήσεις σε ευρωπαϊκό επίπεδο.

Το πλαίσιο του DigComp έτυχε θετικής υποδοχής και αποδοχής από διάφορους ενδιαφερόμενους. Αυτό το ευέλικτο όργανο χρησιμοποιείται για διάφορους σκοπούς. Σε αυτή την ενότητα, κατηγοριοποιούμε τρεις διαφορετικές χρήσεις που μπορεί να έχει το πλαίσιο στο πλαίσιο της εκπαίδευσης, της κατάρτισης και της απασχόλησης ως εξής:

1. Διαμόρφωση και υποστήριξη πολιτικής: είναι ένας από τους σκοπούς της χρήσης του DigComp σε εθνικό και περιφερειακό επίπεδο.
2. Εκπαιδευτικός σχεδιασμός για την εκπαίδευση, την κατάρτιση και την απασχόληση: έχει ως επί το πλείστον αναπτυχθεί πρωτοβουλίες εκπαίδευσης και κατάρτισης για σκοπούς εκπαίδευσης, δεξιοτήτων και απασχόλησης.
3. Αξιολόγηση και πιστοποίηση: αποτελεί έναν από τους πιο εμφανείς τομείς όλων των υλοποιήσεων του DigComp. Διάφοροι ενδιαφερόμενοι φορείς έχουν θέσει σε λειτουργία το DigComp ως εργαλείο που χρησιμοποιείται δημόσια και ελεύθερα.

Τα ενδιαφερόμενα μέρη κυμαίνονται από φορείς χάραξης πολιτικής, εκπαιδευτικές αρχές και αρχές απασχόλησης σε εθνικό και περιφερειακό επίπεδο έως δημόσια και ιδιωτικά ιδρύματα κατάρτισης και φορείς του τρίτου τομέα, που παρέχουν ευκαιρίες εκπαίδευσης και κατάρτισης.

Σε μια προσπάθεια ανταλλαγής πρακτικών και προσφοράς ευκαιριών για μάθηση από ομοτίμους σχετικά με την εφαρμογή του DigComp, το 2015 κυκλοφόρησε μια «Implementation Gallery» στον ιστότοπο του JRC Science Hub 20. Η Implementation Gallery λειτουργεί με βάση την αρχή της αυτοαναφοράς και παρουσιάζει στιγμιότυπα των υλοποιήσεις σε μια δεδομένη χρονική στιγμή. Στόχος είναι να εμφανιστούν παραδείγματα χρήσης σε όλη την Ευρώπη. Αυτές δεν πρέπει να θεωρούνται, εξ ορισμού, ως βέλτιστες πρακτικές.

2.3 Κοινοί τομείς που μοιράζονται μεταξύ των πλαισίων

Σύμφωνα με το Συμβούλιο της Ε.Ε[8] Οι βασικές ικανότητες είναι εκείνες που χρειάζονται όλα τα άτομα για προσωπική ολοκλήρωση και ανάπτυξη, απασχολησιμότητα, κοινωνική ένταξη, βιώσιμο τρόπο ζωής, επιτυχημένη ζωή σε ειρηνικές κοινωνίες, διαχείριση ζωής με συνείδηση της υγείας και ενεργό πολίτη. Αναπτύσσονται σε μια προοπτική δια βίου μάθησης. Οι βασικές ικανότητες είναι όλες θεωρείται εξίσου σημαντική· καθένα από αυτά συμβάλλει σε μια επιτυχημένη ζωή στην κοινωνία.

Οι ικανότητες μπορούν να εφαρμοστούν σε πολλά διαφορετικά πλαίσια και σε διάφορους συνδυασμούς. Επικαλύπτονται και αλληλοσυνδέονται. πτυχές που είναι απαραίτητες για έναν τομέα θα υποστηρίξουν την ικανότητα σε έναν άλλο. Δεξιότητες όπως η κριτική σκέψη, η επίλυση προβλημάτων, η ομαδική εργασία, οι επικοινωνιακές και διαπραγματευτικές δεξιότητες, οι αναλυτικές δεξιότητες, η δημιουργικότητα και οι διαπολιτισμικές δεξιότητες είναι ενσωματωμένες σε όλες τις βασικές ικανότητες. Το Πλαίσιο Αναφοράς ορίζει οκτώ βασικές ικανότητες. Η ψηφιακή ικανότητα και η ικανότητα επιχειρηματικότητας είναι δύο από αυτές.

Στο EntreComp, η Επιχειρηματικότητα νοείται ως μια εγκάρσια βασική ικανότητα που εφαρμόζεται από άτομα και ομάδες, συμπεριλαμβανομένων των υπαρχόντων οργανισμών, σε όλους τους τομείς της ζωής. Ομοίως, στο DigComp, η ψηφιακή ικανότητα νοείται επίσης ως βασική εγκάρσια ικανότητα.

Εγκάρσιες δεξιότητες και ικανότητες (TSCs)[9] είναι μαθημένες και αποδεδειγμένες ικανότητες που συνήθως θεωρούνται απαραίτητες ή πολύτιμες για αποτελεσματική δράση σε σχεδόν οποιοδήποτε είδος δραστηριότητας εργασίας, μάθησης ή ζωής. Είναι «εγκάρσιες» επειδή δεν σχετίζονται αποκλειστικά με κάποιο συγκεκριμένο πλαίσιο (δουλειά, επάγγελμα, ακαδημαϊκή πειθαρχία, συμμετοχή στα κοινά ή στην κοινότητα, επαγγελματικός τομέας, ομάδα επαγγελματικών τομέων κ.λπ.).

Η Ανακοίνωση 2020 - Ευρωπαϊκή Ατζέντα Δεξιοτήτων10 για τη βιώσιμη ανταγωνιστικότητα, την κοινωνική δικαιοσύνη και την ανθεκτικότητα ενημέρωσε το θεματολόγιο νέων δεξιοτήτων του 2016[11] , υπογραμμίζει την ανάγκη για μια αλλαγή παραδείγματος στις δεξιότητες για την προώθηση της διπλής ψηφιακής και πράσινης μετάβασης και τη διασφάλιση της ανάκαμψης από τις κοινωνικοοικονομικές επιπτώσεις της πανδημίας COVID-19 και η Επιτροπή θα προωθήσει εγκάρσιες δεξιότητες παρέχοντας ένα στρατηγικό πλαίσιο για την αναγνώρισή τους, ανάπτυξη πόρων για την υποστήριξη της επικύρωσης των εγκάρσιων δεξιοτήτων από τους εργοδότες και τις υπηρεσίες απασχόλησης και για την υποστήριξη των επαγγελματιών επικύρωσης στην Ευρώπη.



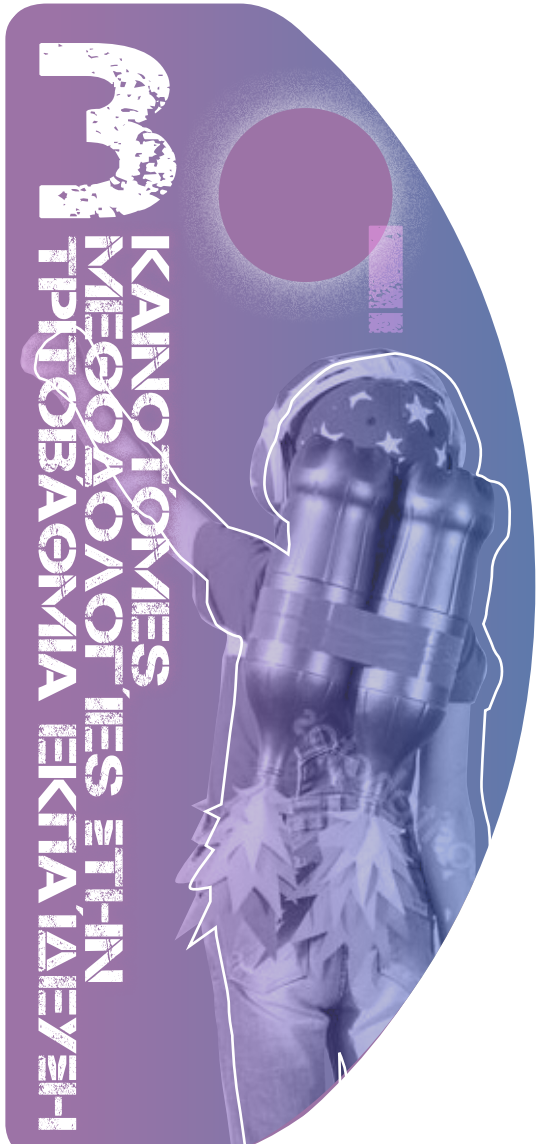
Και για τα δύο Πλαίσια Ικανοτήτων, οι κοινοί τομείς περιλαμβάνουν τη χρήση ποικίλων μαθησιακών προσεγγίσεων και πλαισίων, υποστήριξη για δασκάλους και άλλο εκπαιδευτικό προσωπικό. αξιολόγηση και επικύρωση της ανάπτυξης ικανοτήτων καθώς και υποστήριξη για τη χάραξη στρατηγικής πολιτικής στα παραπάνω θέματα. Μερικά παραδείγματα παρουσιάζονται παρακάτω.

Οπως αναφέρεται στην ενημέρωση EC Stakeholder Update12, η ανάπτυξη της χρήσης του DigComp εντάσσεται σε διαδικασίες για την υποστήριξη της αναβάθμισης των δεξιοτήτων των ατόμων που εργάζονται σε διαφορετικούς οικονομικούς τομείς, όπως η εξερεύνηση της χρήσης του EntreComp σε περιβάλλοντα που βασίζονται στην εργασία για την υποστήριξη της επαγγελματικής ανάπτυξης και αναβάθμισης των ενηλίκων. Ενας άλλος κοινός τομέας είναι πώς τα συστήματα ψηφιακών διαπιστευτηρίων (π.χ. ανοιχτά σήματα ή άλλα) θα μπορούσαν να συμπληρώσουν τόσο το EntreComp όσο και το DigComp για να υποστηρίξουν την ανάπτυξη ικανοτήτων.

Ενα άλλο παράδειγμα είναι η χρήση των DigComp και EntreComp σε συνδυασμό για την υποστήριξη της οργανωτικής αλλαγής. Δεδομένου ότι η διαχείριση της αλλαγής αφορά πρωτίστως τους ανθρώπους, ο συνδυασμός των δύο μοντέλων θα μπορούσε να υποστηρίξει όχι μόνο συγκεκριμένα έργα ψηφιακού μετασχηματισμού αλλά και συνολικές διαδικασίες μετασχηματισμού σε οργανισμούς στη σημερινή ψηφιακή εποχή. Το όραμα, η δημιουργικότητα, η ηγεσία, ο σχεδιασμός και οι ψηφιακές ικανότητες είναι ένας συνδυασμός δεξιοτήτων που μπορούν να βοηθήσουν στη διαχείριση της αλλαγής και να στηρίξουν επιχειρήσεις και οργανισμούς ενάντια στα νέα προβλήματα της σύγχρονης εποχής.

Ενα ακόμη παράδειγμα, είναι η υποστήριξη που μπορούν να παράσχουν σε συνδυασμό για την ενσωμάτωση των φιλοδοξιών των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης των Ηνωμένων Εθνών (SDG) και ειδικότερα (αλλά όχι αποκλειστικά) εντός του SDG4.7, στην εκπαίδευση, την κατάρτιση, τη μάθηση και την απασχόληση (συμπεριλαμβανομένης της δημιουργίας επιχειρήσεων).

8 Council Recommendation of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning (Text with EEA relevance.), Document 32018H0604(01) ST/9009/2018/INIT
9 Noack, M., 2021, Unpacking transversal skills and competences: Towards lifelong learning, Cedefop. https://www.cedefop.europa.eu/files/210629_unpacking-transversal-skills_noack.pdf
10 European Commission (2020), Accompanying the document Communication to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of Regions on achieving the European Education Area by 2025.
11 European Commission (2016). European Skills Agenda for sustainable competitiveness, social fairness and resilience. Luxembourg: Office for Official Publications of the European Communities.
12 https://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=18864&langId=en, [Accessed 5 April 2022].



Η τριτοβάθμια εκπαίδευση στον ΕΗΕΑ κινείται μέσα από μοντέλα μετασχηματισμού διαμορφωτικών στιγμών. Ειδικά ως προς τον ψηφιακό μετασχηματισμό όλου του εκπαιδευτικού συγκροτήματος που το απαρτίζει.

Οι επιλεγμένες μεθοδολογίες που χρησιμοποιούνται για την εκπαίδευση αποκτούν τότε μεγάλη σημασία εάν ευνοούν τον ενεργό ρόλο του μαθητή και την αυτονομία του. Το Πλαίσιο Επιχειρηματικής Ικανότητας είναι ένα από τα εργαλεία που μπορούν να ενσωματωθούν σε αυτόν τον μεθοδολογικό μετασχηματισμό, έτσι ώστε οι αποδέκτες να μπορούν να επωφεληθούν από τη μάθηση που εισάγει.

Για να αποκτήσουν οι μαθητές τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες για να λειτουργήσουν στον κοινωνικό και επαγγελματικό κόσμο, είναι απαραίτητο η διδασκαλία να αρχίσει να επικεντρώνεται στον μαθητή και όχι στους δασκάλους ή στο περιεχόμενο.

Ολόκληρο το μεθοδολογικό σύνολο που μπορεί να περιληφθεί κάτω από την ομπρέλα της ονομασίας "ενεργές μεθοδολογίες" είναι χρήσιμο σε αυτή τη λειτουργία.

Θεωρούνται στο πλαίσιο αυτών των μεθοδολογιών:

Ανάλυση περίπτωσης, μια μεθοδολογία που χαρακτηρίζεται από την επιφανειακή ανάλυση μιας εφικτής κατάστασης που αναδημιουργεί τις συνθήκες του εργασιακού περιβάλλοντος του μελλοντικού επαγγελματία, μπορεί να είναι σε γραπτή ή οπτικοακουστική μορφή.

Η μάθηση με βάση το πρόβλημα είναι μια μεθοδολογία που υποθέτει τα προβλήματα ως σημείο εκκίνησης για την απόκτηση και την ενσωμάτωση της μάθησης. Τους επιτρέπει να αντιμετωπίσουν τις προβληματικές καταστάσεις της καθημερινής ζωής και της δουλειάς τους.

Η ανεστραμμένη τάξη, μια μεθοδολογία που αντιστρέφει τη σειρά μιας παραδοσιακής τάξης, η παρουσίαση του περιεχομένου πραγματοποιείται πριν από την τάξη με σύντομες οπτικοακουστικές επεξηγήσεις, πραγματοποιούν την αυτόνομη εργασία πριν από τη συνεδρία.

Η ομαδική μάθηση επιδιώκει να παράγει μάθηση μέσω της συνεκτικής εργασίας ετερογενών ομάδων, εκείνων που επιτυγχάνουν μεγαλύτερους βαθμούς αυτονομίας με αυτούς που χρειάζονται περισσότερη υποστήριξη.

Μάθηση και υπηρεσία, η οποία βασίζεται στην ενοποίηση μεταξύ της μάθησης που βασίζεται στην εμπειρία και της υπηρεσίας που συμβάλλει στην παροχή πραγματικών λύσεων σε ένα πρόβλημα της κοινότητας.

Για την επιτυχή εφαρμογή αυτής της αλλαγής, είναι απαραίτητο να γνωρίζουμε τις ενεργές μεθοδολογίες, πώς είναι η μάθηση σήμερα και τη χρήση των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας (ΤΠΕ).

Με τις ενεργές μεθοδολογίες, κατανοούμε τις μεθόδους, τις τεχνικές και τις στρατηγικές που χρησιμοποιεί ο δάσκαλος για να μετατρέψει τη διδακτική διαδικασία σε δυναμικές που ευνοούν τη συμμετοχή, οδηγώντας στη μάθηση, εστιάζοντας περισσότερο στο πλαίσιο της δραστηριότητας παρά στο περιεχόμενο.

Καθώς τα πλεονεκτήματα θα μπορούσαν να επισημανθούν ως κίνητρα, ανάπτυξη της ικανότητας ανάλυσης και σύνθεσης και επιτρέπουν στο περιεχόμενο να είναι πιο ουσιαστικό για τους μαθητές. Η επιτυχία έγκειται στο να μπορεί ο δάσκαλος να εφαρμόζει σωστά αυτές τις μεθόδους, αφήνοντας χώρο για προβληματισμό και συζήτηση.

3.1 DESIGN THINKING

Σχεδιασμός και σχεδιασμός κοινωνικών και εκπαιδευτικών έργων βασισμένων στην τεχνολογία

Οπως θα δούμε αργότερα, το Design Thinking είναι ένας τρόπος σκέψης που εφαρμόζεται σε μια μεθοδολογία εργασίας.

επικεντρώνεται στην εξεύρεση λύσεων σε προβλήματα που μπορεί να προκύψουν.

Για να πραγματοποιηθεί μια διαδικασία μέσω του Design Thinking, είναι απαραίτητο να ακολουθήσετε μια σειρά από φάσεις:

Ενσυναίσθηση: είναι το πρώτο στάδιο της διαδικασίας και η βάση αυτού. ορίζουμε τον χρήστη στον οποίο πρόκειται να πάμε και καθορίζουμε τους ερευνητικούς στόχους. Από εδώ, αποφασίζεται ποιες τεχνικές θα χρησιμοποιηθούν για τη συλλογή πληροφοριών.

Στοχεύει στον εντοπισμό επιθυμιών και αναγκών.

Ορισμός: όλες οι πληροφορίες που έχουν συλλεχθεί είναι οργανωμένες ώστε να εντοπίζονται όλοι οι τομείς ευκαιριών από τους οποίους μπορούμε να προσφέρουμε λύσεις για τις επιθυμίες και τις ανάγκες του χρήστη. Η πιο ευρέως χρησιμοποιούμενη τεχνική είναι η ομαδοποίηση, δηλαδή η τοποθέτηση των πληροφοριών σε post-its που θα ομαδοποιηθούν κατά περιεχόμενο και που συνθέτουν τις πληροφορίες.

Ideate: μόλις εντοπιστεί η ανάγκη για την οποία θα βρούμε μια λύση, προχωράμε στην αναζήτηση της. Θα χρειαστεί να προτείνουμε τον μεγαλύτερο αριθμό ιδεών που ανταποκρίνονται στην πρόκληση, θα υπάρξει ένας καταιγισμός ιδεών που θα μας βοηθήσει να βρούμε όσο το δυνατόν περισσότερες.

Πρωτοτυποποίηση: μερικές από τις προτεινόμενες ιδέες επιλέγονται και γίνονται πρωτότυπες, δηλαδή διαμορφώνουμε τις ιδέες έτσι ώστε να τις δείξουμε στον χρήστη ώστε να μπορεί να δείξει τη γνώμη του για αυτό και να γνωρίζει αν καλύπτουμε τις ανάγκες και τις επιθυμίες του .

Επικύρωση: όταν το πρωτότυπο εμφανίζεται στον χρήστη, είναι σημαντικό να κατανοήσουμε ότι δεν πωλείται, αλλά θέλουμε να μάθουμε αν ανταποκρίνεται στις ανάγκες του. Πρόκειται για τη λήψη σχολίων για τη δημιουργία μιας βελτιωμένης έκδοσης της λύσης.



Σκέψη Σχεδιασμού

Είναι μια μέθοδος δημιουργίας καινοτόμων ιδεών που εστιάζει την αποτελεσματικότητά της στην κατανόηση και την επίλυση των πραγματικών αναγκών των χρηστών. Προέρχεται από τον τρόπο που δουλεύουν οι σχεδιαστές προϊόντων και ο άνθρωπος είναι πάντα το επίκεντρο της προσοχής.

Χρησιμοποιείται για την επίλυση προβλημάτων με δημιουργικό και καινοτόμο τρόπο, για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη προϊόντων ή υπηρεσιών, τον επανασχεδιασμό επιχειρηματικών διαδικασιών, την έναρξη και τη δημιουργία εταιρειών ή τη δημιουργία επιχειρηματικών παρουσιάσεων, μεταξύ άλλων.

Η διαδικασία ts αποτελείται βασικά από:

Η γενιά της ενσυναίσθησης: πρέπει να κατανοήσουμε τα προβλήματα, τις ανάγκες και τις επιθυμίες των χρηστών που εμπλέκονται στη λύση που αναζητούμε. Η ομαδική εργασία, καθώς εκτιμά την ικανότητα των ατόμων να συνεισφέρουν στη μοναδικότητα.

Η δημιουργία πρωτοτύπων, αφού υπερασπίζεται ότι κάθε ιδέα πρέπει να επικυρωθεί πριν θεωρηθεί ότι είναι σωστή. Ολα αυτά κάτω από μια ατμόσφαιρα στην οποία προωθείται το παιχνίδισμα. Εχει να κάνει με την απόλαυση της διαδικασίας. Κατά τη διάρκεια αυτής αναπτύσσονται τεχνικές με εξαιρετικό οπτικό και πλαστικό περιεχόμενο, μας κάνει να βάλουμε τόσο το δημιουργικό όσο και το αναλυτικό μας μυαλό να δουλέψει, με αποτέλεσμα καινοτόμες και εφικτές λύσεις.

Πρέπει να αναλογιστούμε τα υλικά που θα χρησιμοποιηθούν, τον εξοπλισμό με τον οποίο θα δουλέψουμε, τον χώρο που θα έχουμε και να έχουμε καλή διάθεση, πρέπει να είμαστε περίεργοι και παρατηρητικοί, αισιόδοξοι και θετικοί.

Το Design Thinking είναι ένα ισχυρό εργαλείο στο σχεδιασμό προϊόντων και υπηρεσιών. Επομένως, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε ως επιχειρηματίας για να προωθήσετε γρήγορα το έργο σας. Ενα άλλο πλεονέκτημα που θα σας φέρει είναι η γρήγορη δημιουργία προτάσεων που συνδέονται με τον χρήστη. Σε δεύτερη φάση, μπορείτε να τα διαμορφώσετε και να τα μετατρέψετε σε επιχειρηματικά μοντέλα, με βάση το προϊόν ή την υπηρεσία που σχεδιάζετε.

Από την άλλη, υπάρχει η φιγούρα του διευκολυντή, ενός ατόμου που έχει μεγάλες γνώσεις σχετικά με το Design Thinking και που είναι ικανό να καθοδηγήσει τους ανθρώπους κατά τη διάρκεια της διαδικασίας. Είναι στην υπηρεσία της ομάδας και στόχος του είναι να σας βοηθήσει να αναδείξετε το καλύτερο.

Ένας συντονιστής πρέπει να έχει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

Δεξιότητες ακρόασης: μπορεί να δουν τι συμβαίνει στην ομάδα για να ενεργήσουν από εκείνο το σημείο. Πρέπει να μπορεί να δημιουργηθεί το περιβάλλον που κρίνει απαραίτητο και να μετρήσει τον χρόνο και να παρέχει στην ομάδα ότι χρειάζεται για να λειτουργήσει καλύτερα.



Αποκόλληση από τις δικές τους απόψεις: δουλειά τους δεν είναι να παρέχουν λύσεις, αλλά να ενδυναμώνουν την ομάδα ώστε να πάρει τις καλύτερες λύσεις. Αν έδινες τη δική σου άποψη, θα δημιουργούσες ανασφάλειες στα μέλη της ομάδας και θα ακύρωνες τη δική σου πρωτοβουλία.

Φιλικότητα και καλή διάθεση: πρέπει να δημιουργήσετε ένα κατάλληλο περιβάλλον εργασίας όπου όλοι οι συμμετέχοντες να αισθάνονται ότι ακούγονται και είναι σημαντικοί. Πρέπει να είστε προσεκτικοί και να συμμετέχετε.

3.3 Παιχνιδοποίηση

Η πολυπλοκότητα και η ταχύτητα των τεχνολογικών και ψηφιακών προόδων αλλάζει (επίσης) τον τρόπο με τον οποίο οι νέοι συμμετέχουν σε μια μαθησιακή πορεία. Σε ένα εκπαιδευτικό οικοσύστημα όπου οι μαθητές στερούνται προσοχής, εμπλοκής και κινήτρων, η παιχνιδοποίηση τους βοηθά να παρακινηθούν και να ασχοληθούν περισσότερο με το αντικείμενο.

Η ιδέα της παροχής κινήτρων στους ανθρώπους δεν είναι νέα, αλλά ο όρος «παιχνιδοποίηση» δεν μπήκε στο βασικό λεξιλόγιο μέχρι το 2010. Μόλις ένα χρόνο αργότερα έγινε βιώσιμη τάση. Σε γενικές γραμμές, το gamification συνίσταται στη χρήση στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιού και αρχών παιχνιδιού σε περιβάλλοντα εκτός παιχνιδιού. Για παράδειγμα, αρχές και θέματα εντός παιχνιδιού, όπως η απόκτηση εικονικών πόντων ή άλλου νομίσματος και η ολοκλήρωση σειράς εργασιών ή δραστηριοτήτων για να προχωρήσετε στο επόμενο επίπεδο, μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε άλλα πλαίσια εκτός από το παιχνίδι (π.χ. εκπαίδευση) για να προσφέρουν διασκέδαση και ερεθίσματα για ο μαθητής. Καθιστά δυνατή την αύξηση της αυτοκίνησης και τη δημιουργία δημιουργικότητας, ενδιαφέροντος και χαρούμενων συναισθημάτων. Δημιουργεί το αίσθημα της ευτυχισμένης και ικανοποιητικής παραγωγικότητας και εστίασης σε εφικτούς στόχους, δίνοντας έτσι καλύτερες προοπτικές επιτυχίας. Τα παιχνίδια έχουν τη δύναμη να δίνουν ανταμοιβές όταν χρειάζεται περισσότερο ο παίκτης.

Υπάρχει μια τεράστια ποικιλία προσεγγίσεων παιχνιδιοποιημένης μάθησης. Διαφέρουν ως προς την προσπάθεια που καταβάλλεται για την ανάπτυξή τους. τους μαθησιακούς στόχους που πρέπει να επιτευχθούν· το θεματικό φάσμα που πρέπει να αντιμετωπιστεί· την ομάδα στόχο που πρέπει να απευθυνθεί και να υποστηριχθεί· τις μεθόδους μάθησης που θα χρησιμοποιηθούν· ο βαθμός ή η έκταση του χρόνου που απαιτείται για την επεξεργασία τους· την τοποθεσία ή την κατάσταση χρήσης τους (σχολείο, πανεπιστήμιο, επαγγελματικός προσανατολισμός, κατάρτιση, εκτός σύνδεσης, διαδικτυακά) κ.λπ.

Η παιχνιδοποιημένη μάθηση μπορεί να εφαρμοστεί ψηφιακά ή παραδοσιακά, σε εσωτερικούς ή εξωτερικούς χώρους, μπορεί να παιχτεί από άτομα ή ομάδες, να επιδιωχθεί ανταγωνιστικά ή συνεργατικά, απαιτώντας ενεργητικό ή παθητικό ρόλο, πρακτική εργασία ή προβληματισμό... Ολες αυτές οι μέθοδοι μπορούν να εφαρμοστούν με διάφορους τρόπους. Κατ 'αρχήν, πέντε τύποι παιχνιδιών μπορούν να διαφοροποιηθούν για την ανάπτυξη ικανοτήτων: Προσομοίωση, Περιπέτεια, Παιχνίδι ρόλων, Στρατηγική και Κουίζ:



Προσομοίωση, Περιπέτεια, Παιχνίδι ρόλων, Στρατηγική και Κουίζ:

Είναι μια τεχνική εκμάθησης που μεταφέρει τη μηχανική του παιχνιδιού στον εκπαιδευτικό-επαγγελματικό τομέα για να επιτύχει καλύτερα αποτελέσματα, να απορροφήσει καλύτερα τη γνώση, να βελτιώσει τις δεξιότητες ή να επιβραβεύσει συγκεκριμένες ενέργειες. Με άλλα λόγια, είναι μια τεχνική εκμάθησης που μεταφέρει τις δυνατότητες των παιχνιδιών στην τάξη με σκοπό τη βελτίωση των αποτελεσμάτων.

Αυτό το είδος μάθησης διευκολύνει την ουσιαστική εκμάθηση της γνώσης και διευκολύνει την εσωτερίκευση του περιεχομένου, επιτυγχάνοντας μια θετική εμπειρία. Αυτό το μοντέλο λειτουργεί επειδή παρακινεί τους μαθητές και δημιουργεί δέσμευση και ενθαρρύνει τη βελτίωση, βελτιώνει τη λογική και τις στρατηγικές για την επίλυση προβλημάτων και επίσης προσαρμόζεται στο επίπεδο δυσκολίας που είναι απαραίτητο και αυξάνει την προσοχή και τη συγκέντρωση.

Η μηχανική τεχνική είναι ο τρόπος επιβράβευσης του χρήστη με βάση τους στόχους που έχουν επιτευχθεί, μερικοί από τους πιο χρησιμοποιούμενους είναι:

- **Συσσώρευση πόντων: απόδοση μιας ποσοτικής αξίας σε ορισμένες ενέργειες και ότι συσσωρεύονται καθώς εκτελούνται.**
- **Κλιμάκωση επιπέδου: ορίστε επίπεδα που πρέπει να ξεπεράσει ο χρήστης για να φτάσει στο επόμενο.**
- **Λήψη βραβείων: καθώς αποκτώνται, τα βραβεία απονέμονται ως συλλογή.**
- **Δώρα - Αγαθά που δίνονται στον παίκτη δωρεάν μετά την επίτευξη ενός στόχου.**
- **Ταξινομήσεις: ταξινομήστε τους χρήστες με βάση τους βαθμούς ή τους στόχους που επιτεύχθηκαν, αναδεικνύοντας τους καλύτερους σε μια κατάταξη.**
- **Προκλήσεις: διαγωνισμοί μεταξύ συμμετεχόντων, απονομή βαθμών.**
- **Αποστολές ή προκλήσεις: λύστε ή ξεπεράστε μια πρόκληση ή στόχο.**

Οι δυναμικές τεχνικές αναφέρονται στο κίνητρο του χρήστη να παίξει και να πετύχει τους στόχους του. Ανάλογα με τη δυναμική, κάποιες μηχανικές τεχνικές ή άλλες θα πρέπει να αξιοποιηθούν περισσότερο. Τα πιο χρησιμοποιημένα είναι:

- **Ανταμοιβή: αποκτήστε όφελος.**
- **Κατάσταση: καθιερώστε μια ιεραρχία με βάση τους επιτευχθέντες στόχους.**
- **Επίτευγμα: προσωπική βελτίωση ή ικανοποίηση.**
- **Ανταγωνισμός: προσπαθήστε να είστε καλύτεροι από τους άλλους.**

Ενα άλλο θετικό σημείο είναι ότι ενθαρρύνει τη χρήση νέων τεχνολογιών, γι' αυτό και χρησιμοποιούνται συνήθως οι ΤΠΕ, επειδή επιτρέπουν την προσαρμογή στα διαφορετικά επίπεδα και μαθήματα που διδάσκονται στις τάξεις. Ως πόροι έχουμε πολλά εργαλεία όπως το Edmodo, το Elever ή το Kahoot.



Υπάρχουν πολλά αποδεδειγμένα οφέλη από τη χρήση του gamification στην τάξη, όπως:

- **Οι μαθητές νιώθουν ότι έχουν οικειότητα στη μάθησή τους**
- **Μια πιο χαλαρή ατμόσφαιρα σε ό,τι αφορά την αποτυχία, αφού οι μαθητές μπορούν απλώς να προσπαθήσουν ξανά**
- **Περισσότερη διασκέδαση στην τάξη**
- **Η μάθηση γίνεται ορατή μέσω των δεικτών προόδου**
- **Οι μαθητές μπορεί να αποκαλύψουν ένα εγγενές κίνητρο για μάθηση**
- **Οι μαθητές μπορούν να εξερευνήσουν διαφορετικές ταυτότητες μέσω διαφορετικών avatar ή χαρακτήρων**
- **Οι μαθητές συχνά νιώθουν πιο άνετα σε περιβάλλοντα παιχνιδιού, επομένως είναι πιο ενεργητικοί και ανοιχτοί στο να κάνουν λάθη**
- **Υψηλότερα επίπεδα δέσμευσης και συγκέντρωσης μεταξύ των μαθητών**
- **Η ευκαιρία να σκεφτείτε έξω από το κουτί. Οι εργασίες δεν αφορούν πλέον μόνο τη συμπλήρωση ενός φύλλου**

Ακολουθούν μερικά παραδείγματα που αντιπροσωπεύουν τη σύγκλιση μεταξύ των τεχνικών gamification και των μαθησιακών στόχων:

1. Το έργο «GAMIFICATION - ICT to Play and Play to Learn» (συμφωνία αρ. 2016-2-ES02-KA205-008528) είναι μια στρατηγική συνεργασία Erasmus+, η οποία διεξήχθη από το 2016 έως το 2018 από μια ευρωπαϊκή κοινοπραξία που αποτελείται από οργανισμούς που δραστηριοποιούνται σε στον τομέα της εκπαίδευσης και της κατάρτισης. Ο στόχος ήταν η εκπαίδευση επαγγελματιών και εργαζομένων για νέους στη χρήση εργαλείων μη τυπικής εκπαίδευσης γύρω από την εφαρμογή μιας παιγνιοποιημένης προσέγγισης, κατανοώντας αυτό ως τη χρήση τεχνικών τυχερών παιχνιδιών σε ψυχαγωγικά περιβάλλοντα και επίσης μη παιχνιδιάρικες εφαρμογές προκειμένου να ενισχυθεί το κίνητρο, η συγκέντρωση. , προσπάθεια, πίστη και άλλες θετικές αξίες.

2. Τον Οκτώβριο του 2020, το FUTURE έλαβε το ειδικό βραβείο για μια καινοτόμο κοινωνική πλατφόρμα στο ετήσιο Computer Space (διεθνές φόρουμ τέχνης υπολογιστών) και έχει αναγνωριστεί ως βέλτιστη πρακτική για την κοινωνική συναισθηματική μάθηση.



Άλλες καινοτόμες Μεθοδολογίες για την απόκτηση ικανοτήτων Entrecomp και Digcomp

Για την προώθηση της ομαδικής εργασίας και τη βελτίωση της ποιότητας της μάθησης, χρησιμοποιούνται άλλες μεθοδολογίες για την προετοιμασία του μαθητή για τις πραγματικές καταστάσεις που θα συναντήσει στη ζωή του. Αυτές οι μεθοδολογίες βασίζονται στο παιχνίδι, τη συνεργασία, την επίλυση προβλημάτων, τη δημιουργία έργων και την προώθηση της κριτικής σκέψης.

Αυτή η μορφή μάθησης αναλαμβάνει ενεργό ρόλο στους μαθητές, που τους επιτρέπει να έχουν μεγαλύτερη συμμετοχή και είναι αυτοί που βρίσκουν λύσεις στα προβλήματα που προτείνονται ή προκύπτουν. Ευνοεί την αυτονομία του μαθητή, τα κίνητρα και την απόκτηση νέων δεξιοτήτων στην ατομική και ομαδική εργασία.

Μερικές από αυτές τις μεθοδολογίες είναι:

Αναποδογυρισμένη τάξη: ένα παιδαγωγικό μοντέλο στο οποίο τα παραδοσιακά στοιχεία του μαθήματος που δίνει ο δάσκαλος αντιστρέφονται. τα υλικά μελετώνται στο σπίτι και δουλεύονται στην τάξη. Με αυτό, είναι δυνατό να βελτιστοποιηθεί ο χρόνος στην τάξη για την ανάπτυξη έργων και η δυνατότητα κάλυψης των αναγκών κάθε μαθητή.

Μάθηση βάσει έργου: επιτρέπει στους μαθητές να αποκτήσουν γνώσεις και δεξιότητες μέσω της ανάπτυξης έργων που ανταποκρίνονται σε προβλήματα της πραγματικής ζωής. ξεκινούν από ένα συγκεκριμένο πρόβλημα και προσπαθούν να βρουν μια λύση για αυτό. Με αυτόν τον τρόπο αναπτύσσουν δεξιότητες όπως η κριτική σκέψη, η συνεργασία ή η επικοινωνία.

Συνεργατική μάθηση: χρησιμοποιείται για την ομαδοποίηση των μαθητών με τέτοιο τρόπο ώστε, δουλεύοντας ως ομάδα, να βελτιώνουν την προσοχή, τη συμμετοχή και την απόκτηση γνώσεων από τους μαθητές. Κάθε μέλος έχει έναν ρόλο και για την επίτευξη των στόχων είναι απαραίτητο να εργαστεί συντονισμένα. Καθώς ο τελικός στόχος είναι κοινός, ο καθένας θα πρέπει να επιτύχει τους ατομικούς του στόχους για να πετύχει τον συλλογικό.

Μάθηση με βάση το πρόβλημα: είναι μια κυκλική διαδικασία μάθησης που ξεκινά με ερωτήσεις που γίνονται όλο και πιο περίπλοκες. Αυτό σημαίνει έρευνα και απόκτηση χρήσιμων δεδομένων. Με αυτή τη μεθοδολογία μπορούμε να αναπτύξουμε την κριτική σκέψη, την επίλυση προβλημάτων, να αυξήσουμε τα κίνητρα και να βελτιώσουμε την ικανότητα μεταφοράς γνώσης σε νέες καταστάσεις.

Μάθηση με βάση τη σκέψη: με αυτό το είδος μεθοδολογιών, οι μαθητές διδάσκονται να εργάζονται με τις πληροφορίες που λαμβάνουν, δηλαδή να τις προσεγγίζουν, να τις αναλύουν και να τις μετατρέπουν σε γνώση. Στοχεύει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων σκέψης πέρα από την απομνημόνευση.

Μάθηση με βάση τις ικανότητες: στόχος της είναι η απόκτηση γνώσεων, η ανάπτυξη δεξιοτήτων και η εμπέδωση των εργασιακών συνηθειών. Επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να διδάξουν το σχέδιο εργασίας προσεγγίζοντάς το με διαφορετικό τρόπο, έτσι ώστε τα πραγματικά παραδείγματα να γίνουν πράξη.

3.4.1 Τι σημαίνει Hackathon

Από την άλλη πλευρά, ένα άλλο πιο συγκεκριμένο παράδειγμα είναι ένα hackathon, μια συγχώνευση μεταξύ «hacking» (επίλυση τεχνικών προβλημάτων με καινοτόμο τρόπο) και «μαραθώνιος». Αυτές οι εκδηλώσεις παρακολουθούνται για να εργαστούν με στόχο τη δημιουργία ενός χρήσιμου προϊόντος ή ιδέας. Συνήθως επικεντρώνονται σε ένα συγκεκριμένο θέμα που επηρεάζει τους συμμετέχοντες, αλλά δίνει ελευθερία στη δημιουργικότητα.

Είναι ένα σύστημα εργασίας που επιτρέπει σε όλους τους συμμετέχοντες να επηρεάσουν το έργο με αξιοσημείωτο και ενεργό τρόπο. αφού, ο καθένας θα προσφέρει τις λύσεις ή τις προσεγγίσεις του σε ένα κοινό έργο και το τελικό προϊόν θα είναι όσο το δυνατόν πιο περίτεχνο.

Το hackathon είναι μια εντατική και καθηλωτική εμπειρία ευέλικτων πρωτοτύπων και τεχνολογικών λύσεων σε μορφή διαγωνισμού και σε περιορισμένο χρόνο. Ταυτόχρονα, είναι επίσης μια εκδήλωση στην οποία ομάδες ατόμων που ενδιαφέρονται για ένα πρόβλημα ή θέμα που τίθεται, που λειτουργεί ως κοινό νήμα, προτείνουν και σχεδιάζουν πρωτότυπα που παρέχουν λύσεις στις υποθέσεις που τίθενται, μοιράζονται γνώσεις και παρακολουθούν εργαστήρια καινοτομίας που σχετίζονται με το θέμα του Hackathon. Ο όρος hackathon προέρχεται από την ανάμειξη του "hack" με το "marathon". Οι ρίζες του στον όρο «hack» οφείλονται στο γεγονός ότι στην αρχή ήταν συναντήσεις σχεδιασμένες για ειδικούς στην τεχνολογική ανάπτυξη. Και η συγχώνευσή του με τον «μαραθώνιο» οφείλεται στο γεγονός ότι αυτές οι συναντήσεις σχεδιάστηκαν με την παιχνιδιάρικη πτυχή του να αποκτήσεις ένα πρωτότυπο ή ένα «χάκερ» σε περιορισμένο χρόνο. Σε ένα hackathon, μπορείτε να πάτε για να συμμετάσχετε στον διαγωνισμό, για τον οποίο πρέπει να είστε πρόθυμοι να συμμετάσχετε σε μία από τις ομάδες που θα δημιουργηθούν στην ίδια την εκδήλωση.

Οι συμμετέχοντες θα ενσωματωθούν στις ομάδες και θα υιοθετήσουν τους απαραίτητους ρόλους για να πραγματοποιήσουν την ανάπτυξη της ιδέας και το πρωτότυπο επίδειξής της στον καθορισμένο χρόνο. Στο τέλος της εκδήλωσης, οι ομάδες παρουσιάζουν τις ιδέες, τα πρωτότυπα και τις εξελίξεις τους σε κριτική επιτροπή.

Αλλοι τρόποι συμμετοχής μπορεί να είναι να πάτε για να μάθετε από τους υπόλοιπους συμμετέχοντες, να διδάξετε στους υπόλοιπους τι μπορείτε να συνεισφέρετε περισσότερο ή απλώς να δώσετε ιδέες που ανταποκρίνονται στις ανάγκες του επιλεγμένου θέματος.

Τελικά, το hackathon θα είναι επίσης ένα σημείο συνάντησης για σχεδιαστές, επιχειρηματίες, ακτιβιστές, δημιουργικούς, ειδικούς στο μάρκετινγκ και την επικοινωνία, επιχειρηματίες και πολίτες γενικότερα με περιέργεια να μάθουν, να συμμετέχουν και να μάθουν νέα πράγματα, πάντα με την υποστήριξη ειδικών σε θέματα ανάπτυξης και ανάπτυξης και τεχνολογία.

Σε αυτό το ανοιχτό και συνεργατικό κλίμα, προκύπτουν ισχυρές συνέργειες που οδηγούν από τη δημιουργία εφαρμογών για κινητά στη δημιουργία του εμβρύου του τι μπορεί να είναι μια μελλοντική τεχνολογική εκκίνηση. Και σε κάθε περίπτωση, χρησιμεύουν ως εκπαιδευτική εμπειρία από πολλές απόψεις για όλους τους συμμετέχοντες, και για τη δημιουργία και ανταλλαγή εμπειριών, που συνήθως έχει ως αποτέλεσμα τη δημιουργία νέων (ή την ενίσχυση ήδη υπαρχόντων) δικτύων γνώσης και ανθρώπων.

3.4 What does "Hackathon

Το hackathon ακολουθεί μια διαδικασία:

Εισαγωγή και εύρος των εργασιών: οι συμμετέχοντες λαμβάνουν πληροφορίες για τα χρονοδιαγράμματα και τις δραστηριότητες, για να τις λάβουν αργότερα για το θέμα και τη δήλωση του προβλήματος. Οι ομάδες θα πρέπει να αρχίσουν να εργάζονται μετά από αυτό.

Προσδιορισμός αναγκών και προβλημάτων: το πεδίο αναζήτησης πρέπει να αναλυθεί για να βρεθούν τα προβλήματα και οι ανάγκες που έχουν ήδη αντιληφθεί οι χρήστες σχετικά με το θέμα.

Συνέδρια: γίνονται ομαδικά εργαστήρια στα οποία συζητείται το θέμα της εκδήλωσης για να προσφέρει χρήσιμες πληροφορίες στις ομάδες.

Περίπτερα ενημέρωσης: Οι εταιρείες προωθούν αυτές τις εκδηλώσεις για να παρουσιαστούν ως εργοδότες και να βρουν νέα ταλέντα.

Θέματα: αυτή είναι η στιγμή που οι συμμετέχοντες προτείνουν ιδέες για έργα που θα ήθελαν να εργαστούν.

Ομαδική εργασία: οι ομάδες είναι συνήθως αυθόρμητες, επομένως θα υπάρχουν συμμετέχοντες με διαφορετικά επίπεδα γνώσης για το θέμα. Αυτό θα κάνει τις προσεγγίσεις πολύ διαφορετικές μεταξύ τους και ένα έργο μπορεί να προωθηθεί γρήγορα.

Εργασία ανάπτυξης: ο καταιγισμός ιδεών γίνεται για τη συλλογή στρατηγικών και λύσεων στο πρόβλημα. Είναι καιρός να ξεκινήσουμε με το πρωτότυπο.

Παρουσίαση: είναι η στιγμή κατά την οποία παρουσιάζεται η λύση που έχουν βρει στο πρόβλημα, δεν είναι μια τελική παρουσίαση, αλλά μια ενδιάμεση κατά την οποία ανακοινώνουν την κατάσταση του πρωτοτύπου. Με αυτόν τον τρόπο, μπορούν να λαμβάνουν συμβουλές από τους άλλους συμμετέχοντες.

Τελετή: παρουσιάζονται οι ιδέες και το τελικό πρωτότυπο και αποφασίζεται η νικήτρια ομάδα.

Είναι ένας καλός τρόπος να συναντήσετε άτομα με τα ίδια ενδιαφέροντα και να μοιραστείτε εμπειρίες. ενθαρρύνεται η ομαδική εργασία και ανακαλύπτονται δεξιότητες προγραμματισμού. Επιπλέον, είναι μια ευκαιρία να μοιραστείτε παρουσιάσεις με επαγγελματίες από τον κόσμο των νέων τεχνολογιών, κάτι που σας επιτρέπει να μάθετε από αυτούς και να εκθέσετε τον εαυτό σας σε νέες ευκαιρίες εργασίας. Επιτρέπει τη μάθηση, την καινοτομία και την επίδειξη δεξιοτήτων. σας επιτρέπει να μάθετε να παραμένετε ήρεμοι, όντας όσο το δυνατόν πιο παραγωγικοί. Σας επιτρέπει να ανακαλύψετε το επίτευγμα, όχι μόνο ομαδικά, αλλά και ατομικά.

3.5

TECHNOLOGICAL EDUCATIONAL TECHNOLOGY

Εκπαιδευτική Τεχνολογία & Τεχνολογική Εκπαίδευση

Η εκπαιδευτική τεχνολογία αναφέρεται στον τομέα της τεχνολογίας που είναι αφιερωμένος στην ανάπτυξη και εφαρμογή εργαλείων (λογισμικό, υλικό και διαδικασίες), επικεντρώνεται στην προώθηση και τη βελτίωση της εκπαίδευσης. Είναι η μελέτη και η πρακτική της διευκόλυνσης της μάθησης και η εφαρμογή της δημιουργίας, χρήσης και διαχείρισης τεχνολογικών πόρων.

Υπάρχουν σπουδαίοι προγραμματιστές που είναι σε θέση να δημιουργήσουν διαδικασίες και εφαρμογές εστιασμένες στα δεδομένα που διευκολύνουν τη μάθηση, αλλά δεν μπορούν να αντικαταστήσουν τους δασκάλους όσον αφορά τη διδασκαλία της γνώσης. Ταυτόχρονα, οι εκπαιδευτικοί δεν είναι διατεθειμένοι να χρησιμοποιήσουν αυτή την τεχνολογία στον κλάδο τους.

Αυτό αναπτύσσεται και υλοποιείται έτσι ώστε οι διαδικασίες που απαιτούν τον περισσότερο χρόνο να είναι απλές διαδικασίες για τη διευκόλυνση της επικοινωνίας. Η σωστή χρήση αυτών των εργαλείων μπορεί να έχει μελλοντικό κοινωνικό αντίκτυπο σε όλες τις πτυχές της κοινωνίας. επιτρέπουν στους μαθητές και τους δασκάλους να επικεντρωθούν στη μάθηση και στη βελτίωση της εκπαιδευτικής ποιότητας.

Αυτό προκύπτει λόγω της ανάγκης χρήσης με τον πληρέστερο και βαθύτερο τρόπο των ψυχολογικών και προσωπικών χαρακτηριστικών των μαθητών κατά τη διδακτική διαδικασία. λόγω της ανάγκης αντικατάστασης των παλιών μεθόδων διδασκαλίας με σύγχρονες και αποτελεσματικές, και λόγω της ανάγκης σχεδιασμού της εκπαιδευτικής διαδικασίας με την αλληλεπίδραση δασκάλου και μαθητή.

Τα χαρακτηριστικά της εκπαιδευτικής τεχνολογίας είναι:

Εννοιολογικότητα: χρησιμεύει ως βάση για μια συγκεκριμένη επιστημονική ιδέα που, με τη σειρά της, χρησιμεύει ως βάση για την τεχνολογία.

Ακεραιότητα: αναφέρεται στην αλληλεξάρτηση των συνιστωσών της εκπαιδευτικής τεχνολογίας.

Έλεγχος: δυνατότητα τροποποίησης των στόχων και παρακολούθησης της εκπαιδευτικής διαδικασίας, πέραν της διόρθωσής της.

Αναπαραγωγή: να χρησιμοποιείται από διαφορετικούς δασκάλους, λόγω της δυνατότητας να υπάρχουν αντίγραφα.

Αποδοτικότητα: επίτευξη εκπαιδευτικών στόχων μειώνοντας το κόστος χρήματος και χρόνου.

Αντιπροσωπεύεται από αλληλένδετα στοιχεία που είναι: το εννοιολογικό πλαίσιο, το περιεχόμενο που ορίζει τους στόχους και το διαδικαστικό μέρος (μέθοδοι και μέσα εργασίας του εκπαιδευτικού).



Υπάρχουν διάφοροι τύποι εκπαιδευτικών τεχνολογιών:

Ανθρωποκεντρική εκπαιδευτική τεχνολογία: αναφέρεται στην αυτοεκπαίδευση, υπονοεί δηλαδή ότι ο μαθητής θέλει να αποκτήσει γνώσεις, δεξιότητες και να αναπτύξει τις δυνατότητές του. Τα στοιχεία της μάθησης παρουσιάζονται σε επίπεδα, οι παιγνιώδεις μέθοδοι μάθησης είναι σημαντικές και η χρήση του διαλόγου είναι απαραίτητη.

Τεχνολογία αρθρωτής μάθησης: βασίζεται στις ατομικές ανάγκες κάθε μαθητή, δημιουργώντας ενότητες που ανταποκρίνονται στις ικανότητές του. δηλαδή βασίζεται στο ότι ο μαθητής είναι το πιο σημαντικό στοιχείο. Η γνώση χωρίζεται σε μπλοκ και υπολογίζεται ο χρόνος μελέτης που σηματοδοτεί τον τελικό στόχο.

Τεχνολογία μάθησης με βάση το πρόβλημα: είναι η μάθηση μέσω της αναζήτησης λύσεων στα προβλήματα. Με αυτόν τον τρόπο κατακτάται το διδακτικό υλικό και αποκτώνται πρακτικές δεξιότητες και ικανότητες. Ο δάσκαλος δεν παρέχει όλο το υλικό, αλλά καθοδηγεί τους μαθητές να το βρουν και να το κατακτήσουν.

Τεχνολογία παιχνιδιάρικης μάθησης: κύριος στόχος της είναι να τονώσει τη γνωστική δραστηριότητα αναπτύσσοντας ενδιαφέρον για μάθηση. Το παιχνίδι είναι εξίσου σημαντικό με τη γνώση.

Τεχνολογία εκπαίδευσης υπολογιστών: η μαθησιακή διαδικασία πραγματοποιείται με τη χρήση υπολογιστών και άλλων μέσων. που το κάνει όχι μόνο μοντέρνο αλλά και ενδιαφέρον.

Σε σχέση με αυτό έχουμε την τεχνολογική εκπαίδευση, δηλαδή τη διδασκαλία της τεχνολογίας. Προς το παρόν, η εκμάθηση της τεχνολογίας δεν είναι ακόμα πολιτιστικά αποδεκτή, επειδή θεωρείται κάτι με το οποίο οι νέοι ενσωματώνονται στην ιθαγένεια.

Υπάρχουν δύο τρόποι κατανόησης της τεχνολογίας:

η κοινή λογική, η κατανόηση της ως κάτι ελάχιστα χρήσιμο. και η πιο περιορισμένη, αυτή που βασίζεται σε πτυχές που σχετίζονται με τη μηχανική. Ο σκοπός μιας καλής τεχνολογικής εκπαίδευσης είναι να προετοιμάσει τους πολίτες να συμμετέχουν στις κοινωνικοτεχνολογικές αποφάσεις και να μειώσει το τεχνολογικό χάσμα.

Ωστόσο, αν και η τεχνολογία ήταν πάντα κάτι που συνδέεται με την εκπαίδευση, υπάρχει ένα μεγάλο πρόβλημα: οι περισσότεροι δάσκαλοι και μαθητές δυσκολεύονται να χρησιμοποιήσουν την τεχνολογία.

Για το λόγο αυτό, η διδασκαλία της τεχνολογίας πρέπει να αποτελεί μέρος της υποχρεωτικής εκπαίδευσης. Ωστόσο, φαίνεται να αντιμετωπίζουν πολλαπλά προβλήματα με τα οποία αυτό μπορεί να πραγματοποιηθεί: δυσκολία στην ανάπτυξη των αναλυτικών προγραμμάτων και έλλειψη καταρτισμένων δασκάλων, εξοπλισμού και διαθέσιμων χώρων και μικρή ωριμότητα στην τεχνολογία.



Η προσέγγιση της τεχνολογίας αποσκοπεί στην εκπαίδευση εργαζομένων στον κλάδο της τεχνολογίας, εστιάζει μόνο σε προβλήματα όπως τεχνολογικά προϊόντα και διαδικασίες. Η εναλλακτική για την τεχνολογία στοχεύει να αναδείξει τις πολιτιστικές και οργανωτικές πτυχές της τεχνολογίας. καθοδηγούν τη διδασκαλία της τεχνολογίας σε οποιοδήποτε πεδίο ανεξάρτητα από το αν είναι επιστημονικό ή όχι. Η τεχνολογική προσέγγιση στοχεύει στην παροχή αρχικής κατάρτισης ως τεχνολόγων.

Τόσο η τεχνολογία όσο και οι εφαρμογές επιδιώκουν να συνδέσουν την επιστήμη με πραγματικά, καθημερινά προβλήματα, αλλά σε μεγαλύτερο βαθμό, οι διδασκαλίες της τεχνολογίας δεν αναφέρονται σε αυτήν, αλλά αντιμετωπίζεται ως κάτι επιφανειακό.

3.6 Τεχνολογία Ανοιχτού Κώδικα και Ανοιχτής Πρόσβασης

Η τεχνολογία ανοιχτού κώδικα αναφέρεται στο λογισμικό ανοιχτού κώδικα (OSS), έναν κώδικα που έχει σχεδιαστεί με τρόπο που είναι προσβάσιμος σε οποιονδήποτε και του επιτρέπει να προβάλλει, να τροποποιεί και να διανέμει με βάση τις ανάγκες του.

Αναπτύσσεται μέσω συνεργασιών, επομένως βασίζεται στην αξιολόγηση από ομοτίμους και την κοινοτική παραγωγή. Είναι πιο προσιτό και ανθεκτικό από άλλες εναλλακτικές λύσεις γιατί δεν εξαρτάται μόνο από μία εταιρεία. Εγινε ένας τρόπος εργασίας που αναζητά νέους τρόπους επίλυσης προβλημάτων.

Η εμφάνισή του συνδέεται με την εμφάνιση του διαδικτύου, για να το δημιουργήσουν έφτιαξαν ένα συνεργατικό και ανοιχτό ερευνητικό περιβάλλον για να το αναθεωρήσουν μεταξύ τους. μερικοί μοιράστηκαν τον πηγαίο κώδικα και οι υπόλοιποι βασίστηκαν σε αυτόν.

Η χρήση του είναι βασικά στην ανάπτυξη συστημάτων λογισμικού που μπορούν να τροποποιηθούν αργότερα από άλλα άτομα. Εχει μια σειρά από χαρακτηριστικά που το καθιστούν όλο και πιο δημοφιλές και μια καλή επιλογή για τη δημιουργία προσαρμοσμένου λογισμικού:

Αξιολόγηση από ομοτίμους: σας επιτρέπει να έχετε πρόσβαση στον πηγαίο κώδικα για να επαληθεύσετε και να βελτιώσετε τον κώδικα.
Διαφάνεια: επιτρέπει σε οποιονδήποτε να έχει πρόσβαση σε πληροφορίες και να τις παρακολουθεί χωρίς να βασίζεται σε μεσάζοντες.
Αξιοπιστία: Ενημερώνεται συνεχώς και οι προγραμματιστές εγγυώνται ότι αξιολογείται σε τακτική βάση.
Ευελιξία: μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την αντιμετώπιση επιχειρηματικών ή κοινοτικών ζητημάτων. δεδομένου ότι δεν έχει συγκεκριμένη χρήση, μπορούν να δημιουργηθούν πολλαπλές λύσεις.
Χαμηλότερο κόστος: ο κωδικός είναι δωρεάν, όταν μια εταιρεία τον χρησιμοποιεί, πληρώνει για υποστήριξη και ενίσχυση ασφάλειας.

Χωρίς να εξαρτάται από έναν μόνο πάροχο: μπορεί να μετακινηθεί οπουδήποτε και να χρησιμοποιηθεί ανά πάσα στιγμή.
Ανοιχτή συνεργασία: σας επιτρέπει να αναζητήσετε βοήθεια, πόρους και απόψεις που υπερβαίνουν τα συμφέροντα μιας ομάδας ή μιας εταιρείας.



Αναπτύσσεται μέσω συνεργασιών, επομένως βασίζεται στην αξιολόγηση από ομοτίμους και την κοινοτική παραγωγή. Είναι πιο προσιτό και ανθεκτικό από άλλες εναλλακτικές λύσεις γιατί δεν εξαρτάται μόνο από μία εταιρεία. Εγινε ένας τρόπος εργασίας που αναζητά νέους τρόπους επίλυσης προβλημάτων.

Η εμφάνισή του συνδέεται με την εμφάνιση του διαδικτύου, για να το δημιουργήσουν έφτιαξαν ένα συνεργατικό και ανοιχτό ερευνητικό περιβάλλον για να το αναθεωρήσουν μεταξύ τους. μερικοί μοιράστηκαν τον πηγαίο κώδικα και οι υπόλοιποι βασίστηκαν σε αυτόν.

Η χρήση του είναι βασικά στην ανάπτυξη συστημάτων λογισμικού που μπορούν να τροποποιηθούν αργότερα από άλλα άτομα. Εχει μια σειρά από χαρακτηριστικά που το καθιστούν όλο και πιο δημοφιλές και μια καλή επιλογή για τη δημιουργία προσαρμοσμένου λογισμικού:

Αξιολόγηση από ομοτίμους: σας επιτρέπει να έχετε πρόσβαση στον πηγαίο κώδικα για να επαληθεύσετε και να βελτιώσετε τον κώδικα.
Διαφάνεια: επιτρέπει σε οποιονδήποτε να έχει πρόσβαση σε πληροφορίες και να τις παρακολουθεί χωρίς να βασίζεται σε μεσάζοντες.
Αξιοπιστία: Ενημερώνεται συνεχώς και οι προγραμματιστές εγγυώνται ότι αξιολογείται σε τακτική βάση.
Ευελιξία: μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την αντιμετώπιση επιχειρηματικών ή κοινοτικών ζητημάτων. δεδομένου ότι δεν έχει συγκεκριμένη χρήση, μπορούν να δημιουργηθούν πολλαπλές λύσεις.
Χαμηλότερο κόστος: ο κωδικός είναι δωρεάν, όταν μια εταιρεία τον χρησιμοποιεί, πληρώνει για υποστήριξη και ενίσχυση ασφάλειας.
Χωρίς να εξαρτάται από έναν μόνο πάροχο: μπορεί να μετακινηθεί οπουδήποτε και να χρησιμοποιηθεί ανά πάσα στιγμή.
Ανοιχτή συνεργασία: σας επιτρέπει να αναζητήσετε βοήθεια, πόρους και απόψεις που υπερβαίνουν τα συμφέροντα μιας ομάδας ή μιας εταιρείας.

Από την άλλη, έχει και μια σειρά από μειονεκτήματα όπως: δεν έχει γραφείο διεκδίκησης και μπορεί να σταματήσει να έχει βελτιώσεις αν δεν υποστηρίζεται από κοινότητα.

Υπάρχει επίσης η τεχνολογία ανοιχτής πρόσβασης, δηλαδή η ελεύθερη πρόσβαση σε πληροφορίες και η απεριόριστη χρήση ψηφιακών πόρων από οποιονδήποτε. Οποιοσδήποτε τύπος ψηφιακού περιεχομένου μπορεί να δημοσιευτεί μέσω ανοιχτής πρόσβασης. Υποστήριξη κειμένων, λογισμικού, βίντεο και ήχου ... Μπορεί να εφαρμοστεί σε μη ακαδημαϊκό περιεχόμενο.

Μια δημοσίευση μπορεί να διαδοθεί σε ανοιχτή πρόσβαση εάν:

- Είναι δυνατή η πρόσβαση στο περιεχόμενο ελεύθερα και καθολικά, χωρίς κανένα κόστος μέσω οποιουδήποτε μέσου.
- Το άτομο που κατέχει τα πνευματικά δικαιώματα του περιεχομένου παραχωρεί αμετάκλητα στους χρήστες το δικαίωμα χρήσης, αντιγραφής ή διανομής του περιεχομένου.
- Η αρχική και η συνολική έκδοση του περιεχομένου κατατίθεται σε κατάλληλη ηλεκτρονική μορφή.

3.7 Δικτυακός τόπος, ασφάλεια στον κυβερνοχώρο, αδειοδότηση και συμπεριφορά σε ψηφιακά περιβάλλοντα.

Τα netiquettes με ένα σύνολο κανόνων συνύπαρξης στο Διαδίκτυο που πρέπει να λαμβάνει υπόψη ο καθένας που το χρησιμοποιεί, βασίζονται στο σεβασμό προς τους άλλους προσαρμόζοντας την καθημερινή συμπεριφορά στο Διαδίκτυο. Ο εικονικός κόσμος είναι ένα πραγματικό περιβάλλον όπου έχετε την ευκαιρία να επικοινωνήσετε με άλλους ανθρώπους, εκμεταλλευόμενοι τους πόρους του Διαδικτύου.

Είναι, επομένως, ένα είδος πρωτοκόλλου που πρέπει να ακολουθείται κατά τη δημιουργία μιας ηλεκτρονικής επαφής. προκειμένου η επικοινωνία να είναι επαρκής. Τα κοινωνικά δίκτυα, τα email, τα ιστολόγια ή τα φόρουμ διέπονται από αυτούς τους κανόνες.

Για να γίνει σωστή χρήση, υπάρχει αυτό το σύνολο κανόνων:

- **Ολοι οι κανόνες συνύπαρξης της πραγματικής ζωής ισχύουν διαδικτυακά (σεβασμός, καλή συμπεριφορά, σωστή χρήση λεξιλογίου...)**
  μην στέλνετε ανεπιθύμητα μηνύματα ή ειδοποιήσεις που μπορεί να φτάσουν ενοχλήσεις.
- **Εφαρμόστε την ψηφιακή υπηκοότητα, εάν δείτε ότι κάποιος παρενοχλείται ή κινδυνεύει, αναφέρετε αυτά τα συμβάντα.**
  Αφήστε χώρο για τα υπόλοιπα.
- **Αποφύγετε τους ιούς, θα μπορούσαν να φτάσουν με τη μορφή ανεπιθύμητων μηνυμάτων ή συνδέσμων σε επικίνδυνα μέρη σε άλλες επαφές.**
  Αποφύγετε να γράψετε ολόκληρο το μήνυμα με κεφαλαία γράμματα γιατί ισοδυναμεί με το να φωνάζετε στο άλλο άτομο.

Η κυβερνοασφάλεια είναι η πρακτική προστασίας υπολογιστών, διακομιστών, φορητών συσκευών, ηλεκτρονικών συστημάτων, δικτύων και δεδομένων από πιθανές απειλές. Μπορεί να εφαρμοστεί από επιχειρήσεις σε φορητές υπολογιστές, χωρίζεται σε:

- **Ασφάλεια δικτύου: προστασία δικτύου υπολογιστών από εισβολείς.**
- **Ασφάλεια εφαρμογών: κρατήστε το λογισμικό και τις συσκευές απαλλαγμένες από απειλές.**
- **Ασφάλεια πληροφοριών: προστατεύει την ακεραιότητα και το απόρρητο των δεδομένων, κατά την αποθήκευση και κατά τη μεταφορά.**
- **Λειτουργική ασφάλεια: διαδικασίες και αποφάσεις για τη διαχείριση και την προστασία των πόρων δεδομένων.**
- **Ανάκτηση καταστροφών: καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο ένας οργανισμός ανταποκρίνεται σε ένα πρόβλημα ασφάλειας στον κυβερνοχώρο.**
- **Εκπαίδευση τελικού χρήστη: είναι υπεύθυνη για τη διδασκαλία των ανθρώπων πώς να χρησιμοποιούν σωστά τα δεδομένα για την αποφυγή ιών ή απειλών.**



Οι απειλές στον κυβερνοχώρο είναι ολοένα και πιο διαδεδομένες, προκαλώντας ζημιές και διαρροές δεδομένων τόσο από χρήστες όσο και από εταιρείες και δημιουργώντας σοβαρές ζημιές στην ασφάλεια. Οι τύποι κυβερνοαπειλών είναι:

- **Ηλεκτρονικό έγκλημα: μεμονωμένοι πράκτορες ή ομάδες που επιτίθενται σε συστήματα για οικονομικό όφελος ή προκαλούν αναστάτωση.**
- **Κυβερνοεπιθέσεις: περιλαμβάνουν τη συλλογή πληροφοριών για πολιτικούς σκοπούς.**
- **Κυβερνοτρομοκρατία: στοχεύει στην αποδυνάμωση των ηλεκτρονικών συστημάτων για να προκαλέσει φόβο.**

Με τη σειρά τους, υπάρχουν διάφορες μέθοδοι για την απειλή της κυβερνοασφάλειας όπως:

Κακόβουλο λογισμικό: αναφέρεται σε κακόβουλο λογισμικό, είναι μια από τις πιο κοινές μορφές και εκδηλώνεται με τη διακοπή ή την καταστροφή του υπολογιστή του χρήστη. Συνήθως διαδίδεται μέσω αυτόκλητου συνημμένου email ή λήψης.

Μεταξύ αυτών είναι:

Ιοί: Ιοί: ένα πρόγραμμα που μπορεί να αναπαραχθεί, είναι ενσωματωμένο σε ένα αρχείο και εξαπλώνεται σε όλο το σύστημα του υπολογιστή.

Trojans: μοιάζουν με λογισμικό, εξαπατούν τους χρήστες να τα κατεβάσουν και να προκαλέσουν ζημιά στους υπολογιστές τους ή να κλέψουν δεδομένα.

Spyware: καταγράφει τη χρήση που κάνει ο χρήστης με τη συσκευή του για να χρησιμοποιήσει αυτές τις πληροφορίες.

Ransomware: κλειδώνει τα αρχεία και τα δεδομένα ενός χρήστη για να απειλήσει να τα διαγράψει.

Adware: Adware που χρησιμοποιείται για τη διάδοση κακόβουλου λογισμικού.

Botnets: Δίκτυα υπολογιστών κακόβουλου λογισμικού που χρησιμοποιούνται για την εκτέλεση εργασιών χωρίς την άδεια του χρήστη.

Έγχυση κώδικα SQL: συνίσταται στον έλεγχο και την κλοπή των δεδομένων από μια βάση δεδομένων, με αυτόν τον τρόπο πρόσβασης σε εμπιστευτικές πληροφορίες.

Phishing: Βασίζεται στην επίθεση σε χρήστες με email που φαίνεται να προέρχονται από μια εταιρεία για να ζητήσουν εμπιστευτικές πληροφορίες.

Επίθεση τύπου "Man in the middle": συνίσταται στην υποκλοπή της επικοινωνίας μεταξύ δύο χρηστών για την κλοπή δεδομένων.



Επίθεση άρνησης υπηρεσίας: Συνίσταται στην υπερφόρτωση δικτύων και διακομιστών για να καταστήσει τα συστήματα υπολογιστών άχρηστα

Ως συστάσεις για να προστατευθείτε από αυτές τις επιθέσεις:

- **Ενημερώστε το λογισμικό και το λειτουργικό σύστημα.**
- **Χρησιμοποιήστε antivirus.**
- **Χρησιμοποιήστε ισχυρούς κωδικούς πρόσβασης.**
- **Μην ανοίγετε συνημμένα email από άγνωστους αποστολείς.**
- **Μην κάνετε κλικ σε συνδέσμους σε μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου από άγνωστους αποστολείς ή ιστότοπους.**
- **Αποφύγετε τη χρήση μη ασφαλών δικτύων Wi-Fi σε δημόσιους χώρους.**

Για την προστασία όλων των πληροφοριών που ανεβάζουμε στα δίκτυα, υπάρχουν πνευματικά δικαιώματα. Για να χρησιμοποιήσετε αυτές τις πληροφορίες, υπάρχουν άδειες. δηλαδή την εξουσιοδότηση που δίνει ο συντάκτης περιεχομένου σε άλλα άτομα σχετικά με το τι μπορούν ή δεν μπορούν να κάνουν με αυτό το περιεχόμενο που έχει δημοσιεύσει αυτό το άτομο.

Μεταξύ των διαφορετικών τύπων αδειών βρίσκουμε:

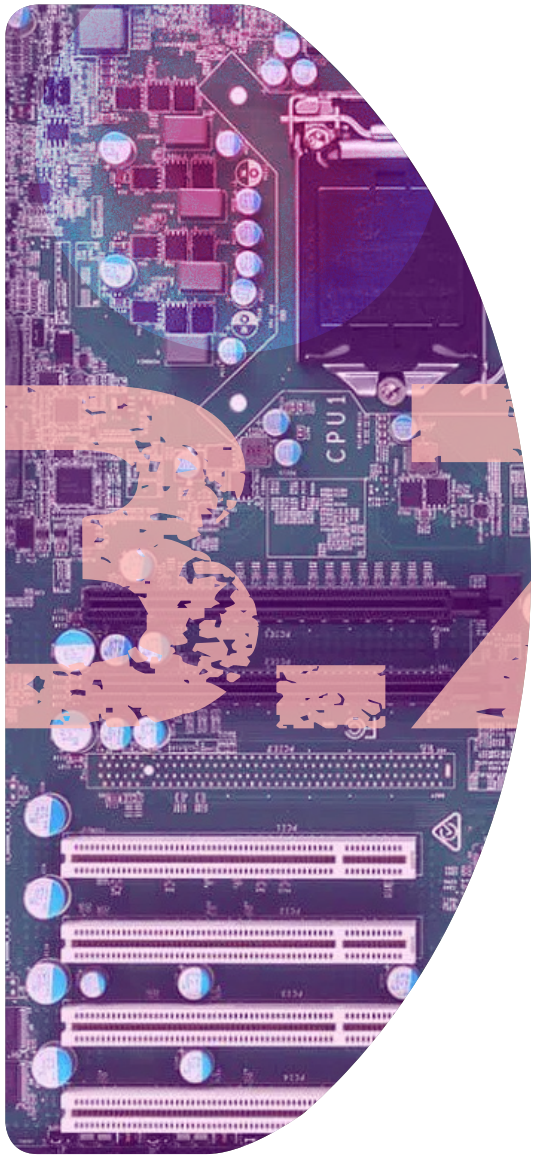
Πνευματικά δικαιώματα: Είναι μια άδεια ψηφιακής χρήσης που προστατεύει τα πνευματικά δικαιώματα, επιτρέπει στον δημιουργό να αποφασίζει για τις συνθήκες υπό τις οποίες τα έργα του μπορούν να διανεμηθούν και να αναπαραχθούν. Εάν κάποιος τρίτος επιθυμεί να το χρησιμοποιήσει, η εξουσιοδότηση είναι απαραίτητη Εξουσιοδότηση του συγγραφέα για τον συγκεκριμένο σκοπό και συνήθως πληρωμή για τη χρήση του. Οποιοδήποτε περιεχόμενο διατίθεται στο Διαδίκτυο που δεν προσδιορίζει τύπο άδειας, προστατεύεται αυτόματα από Πνευματικά δικαιώματα, αν και μπορεί να χρησιμοποιηθεί, με περιορισμούς, για εκπαιδευτικούς σκοπούς ή για ειδήσεις.

Copyleft: Είναι μια ομάδα αδειών, στόχος της οποίας είναι να εγγυηθούν ότι κάθε άτομο που λαμβάνει ένα αντίγραφο ενός περιεχομένου μπορεί να το χρησιμοποιήσει, να το τροποποιήσει και να διανείμει το ίδιο το έργο και τις παραγόμενες εκδόσεις του. μερικές φορές.

Επιτρέπεται η εμπορική χρήση τέτοιων έργων. Αναγνωρίζετε τα πνευματικά δικαιώματα, αλλά παρέχετε δωρεάν χρήση

Μέσα σε αυτό βρίσκουμε:

CreativeCommons: Πρόκειται για έναν οργανισμό που επιτρέπει τη χρήση και την κοινή χρήση ψηφιακού περιεχομένου μέσω μιας σειράς δωρεάν οδηγιών. Ως εκ τούτου, αναγνωρίζει τα πνευματικά δικαιώματα, αλλά ορισμένα επιφυλάσσονται. Το CreativeCommons διακρίνει μεταξύ έξι διαφορετικών αδειών χρήσης:





Αναφορά CC-BY: επιτρέπει όλους τους τύπους χρήσης του περιεχομένου.



Attribution-Non-commercial CC BY-NC: απαγορεύει την εμπορική χρήση.



Μη εμπορικό - Sharealike CC BY-NC-SA: απαγορεύει την εμπορική χρήση του περιεχομένου και πιθανών παράγωγων έργων.



Μη Εμπορική - Χωρίς Παράγωγο Έργο: Απαγορεύει την εμπορική χρήση και τη δημιουργία παράγωγων έργων.



Attribution Share-alike CC BY-SA: είναι υποχρεωτική η κοινή χρήση του νέου πόρου που δημιουργήθηκε με τις ίδιες άδειες χρήσης με την αρχική για οποιονδήποτε τύπο χρήσης προορισμού.



Μη παράγωγα CC BY-ND: Επιτρέπεται η εμπορική χρήση αλλά χωρίς καμία τροποποίηση.

GNU GPL: Χρησιμοποιείται στον τομέα του λογισμικού υπολογιστών, κάθε λογισμικό που χρησιμοποιεί αυτόν τον τύπο άδειας δηλώνεται ως ελεύθερο λογισμικό. Αυτό σημαίνει ότι οποιοσδήποτε μπορεί να εγκαταστήσει αυτό το λογισμικό, να τροποποιήσει τον κώδικά του ή να το διανείμει χωρίς τη ρητή άδεια του συγγραφέα.

Πλαίσιο Επιχειρηματικών Ικανοτήτων στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση

Προτείνουμε:

- μεθοδολογία Αμεση δράση που θα εφαρμοστεί στην τάξη.
- πρόταση Θεωρητική και πρακτική εργασία. Μαθαίνουμε κάνοντας.
- Σημαντική μάθηση και βασισμένη σε έργα.
- Διδακτική ακολουθία που συνοδεύει την ανάπτυξη της πρότασης επιχειρηματικότητας.
- Βοηθά τους συμμετέχοντες φοιτητές να αποκτήσουν με πρακτικό και δυναμικό τρόπο τις επιχειρηματικές δεξιότητες που καθιέρωσε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή στο Πλαίσιο Εφαρμογών.

Συνοδεύουμε την ομάδα στην επιχειρηματική διαδικασία

Μπορείτε να επεκτείνετε ή να συμπυκνώσετε τη διαδικασία, αν και η σύσταση είναι να αφιερώσετε τον καθορισμένο χρόνο, ώστε οι προτάσεις και τα περιεχόμενα μεταξύ των βημάτων να καθιερωθούν και να ωριμάσουν σωστά.

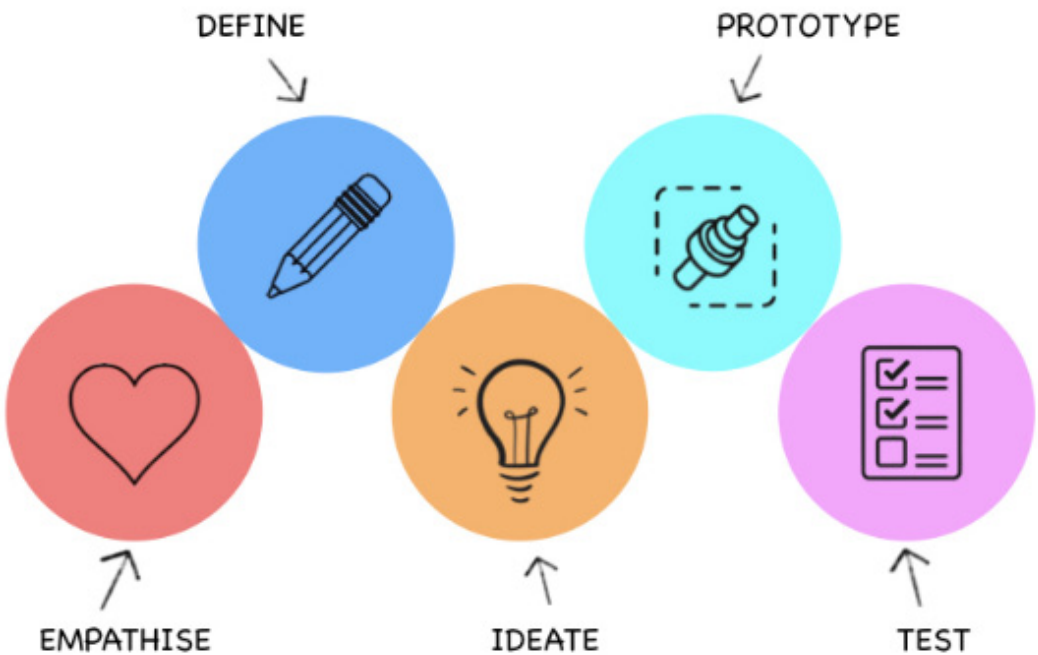
Σε πολλές περιπτώσεις, είναι απαραίτητο να γίνει εξωτερική αντίθεση ή επικύρωση του περιεχομένου, έτσι ώστε αυτά τα κενά μεταξύ δραστηριότητας και δραστηριότητας να επιτρέπουν περισσότερη ανατροφοδότηση και να βελτιώνουν την ιδέα.



Σχεδιαστική λογική

Είναι η βάση της πρότασης. Το Empathize, το Define, το Devise, το Prototype και το Validate εξακολουθούν να υπάρχουν στις διαφορετικές στιγμές της προτεινόμενης ακολουθίας.

Η προτεινόμενη διδακτική ακολουθία υβριδοποιείται επίσης με άλλες καινοτόμες μεθοδολογίες, καθώς και με ειδικά δημιουργημένες και προσαρμοσμένες δραστηριότητες.



Τυπολογία έργων

Ανθρωποι στο επίκεντρο της διαδικασίας

Είναι η βάση του Design Thinking, της μεθοδολογίας του έργου από την οποία εμπνέεται αυτή η πρόταση.

Σε αυτή την περίπτωση, με το να πλαισιώνεται μέσα σε ένα έργο στην τάξη, με μαθητές, και εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Οι άνθρωποι βρίσκονται διπλά στο επίκεντρο της διαδικασίας, τόσο που θα είναι δικαιούχοι ή χρήστες των έργων όσο και οι μαθητές που μαθαίνουν από τη διαδικασία. Τα πάντα έχουν σχεδιαστεί και σχεδιαστεί γύρω από τις εκπαιδευτικές και μαθησιακές τους ανάγκες.



Κοινωνική Προσέγγιση στο ίδιο το κέντρο

Η πρότασή μας συμβάλλει στη δημιουργία επιχειρηματιών με κοινωνική συνείδηση, κατευθύνοντας έργα για την επίλυση προβλημάτων ή αναγκών ανθρώπων κοντά στο φοιτητικό σώμα.

Αυτή η προσέγγιση συμβάλλει άμεσα στη διευκόλυνση της διαδικασίας και στην παρακίνηση των μαθητών, που βιώνουν το πρόβλημα ή την ανάγκη ως κάτι κοντινό.

Αυτό συμβάλλει στο να αισθάνονται περισσότερο εμπλεκόμενοι στην πρόταση και βοηθά στη διεξαγωγή του μέρους της ανάλυσης περιβάλλοντος που είναι πιο κοντά στην πραγματικότητά τους.

Φυσικά, η εκκίνηση είναι πιο βιώσιμη εάν έχουμε ένα στενό περιβάλλον για αίτηση.

Βήματα που προτείνονται στη διδακτική ακολουθία

1.- **Αναλύστε το πλαίσιο**
2.- **Εντοπίστε την ανάγκη**
3.- **Δημιουργήστε ιδέες**
4.- **Επικυρώστε και αντιπαραβάλετε την ιδέα**
5.- **Δημιουργήστε την υπόθεση της αλλαγής**
6.- **Πρωτοτυπήστε την ιδέα**
7.- **Πρωτοτυποποίηση**
8- **Δοκιμή**
9.- **Επικυρώστε το PMV**
10. **Κάντε το πραγματικό**

4.1

1. ANALYZE DE CO

Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες για το έργο: σχεδιασμός, υλοποίηση και συλλογή αποτελεσμάτων

Ακολουθώντας τη σειρά των 10 βημάτων, σας προτείνουμε ορισμένα εργαλεία και δραστηριότητες για να ολοκληρώσετε κάθε βήμα και να παρέχουμε στους συμμετέχοντες την απόκτηση ικανοτήτων που απαιτούνται για την ολοκλήρωση της Απόκτησης Επιχειρηματικής ικανότητας.

1. Αναλυστε το πλαισιο

Σκοπος

Εξερευνήστε προβλήματα της καθημερινότητας των ανθρώπων στο περιβάλλον μας (κοντά ή μακριά). Πλησιάστε πιο κοντά στο πρόβλημα για το οποίο μπορείτε να απαντήσετε.

Πριν ορίσουμε την ιδέα ή το πρόβλημα που θέλουμε να δουλέψουμε, θα μάθουμε, μέσω ανθρώπων όπως ο κάθε συμμετέχων, καταστάσεις της καθημερινής ζωής που θα μας βοηθήσουν να εντοπίσουμε πιθανές εστίες για την παρουσίαση προτάσεων.

Διάρκεια:

45′ έως 60′

Αρμοδιότητες:

- Αναζήτηση ευκαιρίας
- Ηθική και βιώσιμη σκέψη

Ακολουθία ομαδικής εργασίας:

Παρουσιάστε τη δραστηριότητα, τον στόχο και το πλαίσιο.

Ζητήστε μια πρώτη ατομική εργασία, στην οποία εισέρχονται στα κοινωνικά τους δίκτυα, εντοπίζουν ένα πρόβλημα ή μια ανάγκη ενός από τους ακόλουθούς τους που τους έχει τραβήξει την προσοχή.

Ζητήστε τους να ορίσουν σε 3 post-it: Ποιο είναι το πρόβλημα, πώς επηρεάζει το άτομο. Τι προφίλ ατόμου είναι.

Ζητήστε μια γρήγορη ανάγνωση των πληροφοριών. Μπορείτε να συγκεντρώσετε αυτά που έχουν τον ίδιο χώρο εργασίας, ένα κοινό προφίλ, τον ίδιο τύπο προσβεβλημένων ατόμων κ.λπ.
Οργανώστε ομάδες εργασίας μεταξύ 4 και 5 συμμετεχόντων. Καλούνται να μοιραστούν τις πληροφορίες που αναζητούνται μεμονωμένα και να τις ομαδοποιήσουν σε μια ενιαία έννοια. Ενδιαφέρεται όλη η ομάδα ή θέλει όλη η ομάδα να δουλέψει πάνω σε αυτό το στοιχείο; Ναι, κουλ. Οχι, μπορείτε να αλλάξετε ομάδες ή να επαναπροσδιορίσετε την έννοια.



Μόλις κλείσουν οι ομάδες και οριστούν οι πρώτες έννοιες, θα πραγματοποιήσουμε ένα δεύτερο μέρος της δραστηριότητας που θα μας βοηθήσει να τοποθετήσουμε τους συμμετέχοντες σε σχέση με το πρόβλημα ή την ανάγκη - ζητήσαμε από τα δικά τους κοινωνικά δίκτυα και πληροφορίες που βλέπουν και καταναλώνουν τακτικά για να δημιουργήσουν μεγαλύτερη εγγύτητα και ενσυναίσθηση με το έργο που πρόκειται να αναπτυχθεί.

Το δεύτερο μέρος πρέπει να γίνει με έρευνα και συλλογή πληροφοριών που βοηθούν στην καλύτερη μέτρηση και κατανόηση της αρχικής κατάστασης.

Για να γίνει αυτό, ζητάμε από κάθε ομάδα να αναζητήσει τουλάχιστον 5 ειδήσεις σε διαφορετικά μέσα που αφορούν το θέμα. Παίρνουμε τα πρώτα στοιχεία, πρώτες πληροφορίες, ιστορίες, μαρτυρίες κ.λπ.

Πρέπει να συλλέγουν τις πληροφορίες με τρόπο που να επιτρέπει την αποθήκευση και τη χρήση τους αργότερα. Με τον ίδιο τρόπο, και για να βοηθήσουν στην κοινή χρήση και να το κάνουν πιο οπτικό, μπορούν να χρησιμοποιήσουν το συνεχές χαρτί για να καταγράψουν τις πληροφορίες και να τις διδάξουν και να τις μοιραστούν με την υπόλοιπη ομάδα, ώστε να μπορούν να προσθέσουν ή να συμπληρώσουν πληροφορίες.

Συστάσεις

Ζητήστε τους να προσθέσουν τα αποκόμματα τύπου των ειδήσεων, τους συνδέσμους στα βίντεο, τις μαρτυρίες που βρέθηκαν στα δίκτυα κ.λπ. Η αποθήκευση αυτών των πληροφοριών είναι πολύ χρήσιμη για τα επόμενα βήματα

Η χρήση χειριστικών εργαλείων ή πόρων (Lego ή Playmobil, πλαστελίνη κ.λπ.), μπορεί να βοηθήσει στη δημιουργία μιας σαφέστερης αφήγησης των εννοιών, να χρησιμεύσει ως κίνητρο για τους συμμετέχοντες και ως καταλύτης για τη δημιουργικότητα. Για παράδειγμα, αναδημιουργήστε την κατάσταση στην οποία εργάζεστε, μια από τις ειδήσεις που βρέθηκαν κ.λπ.

Και τι ειναι συνεχεια;

Αφού αναλυθεί το πλαίσιο, είναι βολικό να εμβαθύνουμε σε αυτό για να κατανοήσουμε καλύτερα τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ του προβλήματος ή της ανάγκης και των ανθρώπων. Στην επόμενη φάση δεν εμβαθύνουμε απλώς αλλά θα κάνουμε και μια ισχυρή άσκηση ενσυναίσθησης με το περιβάλλον και τους ανθρώπους.

THE FOCUS ON THE PROBLEM

2. DETECT THE NEED

2. ΑΝΙΧΝΕΥΣΤΕ ΤΗΝ

Σκοπος

Προσδιορίστε την εστίαση του προβλήματος στο οποίο θα εργαστείτε. Συγκλίνετε για μια πρώτη ευκαιρία ή ανάγκη.

Μόλις καθοριστεί το πλαίσιο και το πεδίο εφαρμογής της πρότασης, θα ορίσουμε το πρόβλημα και θα προσεγγίσουμε την ευκαιρία.

Διάρκεια:

30 έως 45'

Απαιτούμενοι πόροι:

Καμβάς "Εστίαση του προβλήματος". Δημοσιεύστε το. Στυλό ή μαρκαδόρους. Προαιρετικά:

Αρμοδιότητες:

- Αναζήτηση ευκαιρίας
- Ηθική και βιώσιμη σκέψη

Ακολουθία ομαδικής εργασίας:

Παρουσιάζει τη δραστηριότητα, τον στόχο και το πλαίσιο.

Οργανώστε ομάδες εργασίας μεταξύ 4 και 5 συμμετεχόντων. Αφιερώστε τα πρώτα λεπτά επιστρέφοντας στην προηγούμενη εργασία για να ανανεώσετε το περιεχόμενο και να διευκολύνετε τη συνεργατική ομαδική εργασία.

Αυτός ο καμβάς μας βοηθά να συνδέσουμε και να δώσουμε συνοχή στην ανάγκη, τους ανθρώπους που επηρεάζονται και τα ορατά αποτελέσματα σε αυτήν την ομάδα ανθρώπων.

Ζητήστε από τις ομάδες να περιγράψουν, να οριοθετήσουν και να αναλύσουν με το υψηλότερο δυνατό επίπεδο ακρίβειας:

- η κατάσταση ή η ανάγκη που θέλουν να αλλάξουν,
- τα επηρεαζόμενα άτομα ή ομάδες ανθρώπων
- ορατές επιπτώσεις της ανάγκης ή του προβλήματος στους ανθρώπους.

3. GENERATE IDEAS

Για να γίνει η δραστηριότητα πιο δυναμική, όλα τα μπλοκ δραστηριότητας μπορούν να ολοκληρωθούν ταυτόχρονα.

Συνιστούμε να χρησιμοποιήσετε το post-it ή κάτι παρόμοιο, το οποίο σας επιτρέπει να αλλάξετε και να μετακινήσετε τις πληροφορίες. Ομοίως, για παράδειγμα, εάν μια ομάδα ατόμων που περιγράφονται έχουν χρησιμοποιήσει πράσινο, μπορούμε να βάλουμε τα αποτελέσματα του προβλήματος σε αυτά τα άτομα με το ίδιο χρώμα, προσδιορίζοντας έτσι οπτικά τις διαφορετικές ομάδες ανθρώπων που επηρεάζονται από τα εφέ του.

Ζητήστε από κάθε ομάδα να παρουσιάσει την εργασία της στο τέλος της συνεδρίας, δημιουργώντας το αποτέλεσμα που θα χρησιμοποιηθεί στην επόμενη δραστηριότητα. Πλήρης περιγραφή του προβλήματος, των ανθρώπων και των επιπτώσεων. Τι γίνεται αν τους ζητηθεί να το εκφράσουν με μια μόνο πρόταση που χωράει σε ένα tweet;

Συστάσεις

Ζητήστε τους να προσθέσουν σχέδια και να πατήσουν αποκόμματα που αντιπροσωπεύουν το περιεχόμενο στο οποίο εργάζονται. Το οπτικό αντίκτυπο διευκολύνει και βοηθά στην καλύτερη κατανόηση και ενοποίηση των πληροφοριών.

Η χρήση χειριστικών εργαλείων ή πόρων (Lego ή Playmobil, πλαστελίνη κ.λπ.), μπορεί να βοηθήσει στη δημιουργία μιας σαφέστερης αφήγησης των εννοιών, να χρησιμεύσει ως στοιχείο παρακίνησης για τους συμμετέχοντες και ως καταλύτης για τη δημιουργικότητα

Τι επεται?

Δημιουργήστε ιδέες που μπορούν να λύσουν το πρόβλημα ή την ανάγκη που εντοπίστηκε.

3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗΝ

Σκοπος

πολλαπλών ιδεών για την επίλυση προβλημάτων ή κοινωνικών αναγκών. Δημιουργήστε τις πρώτες ιδέες που πλησιάζουν στην επίλυση του προβλήματος ή της ανάγκης.

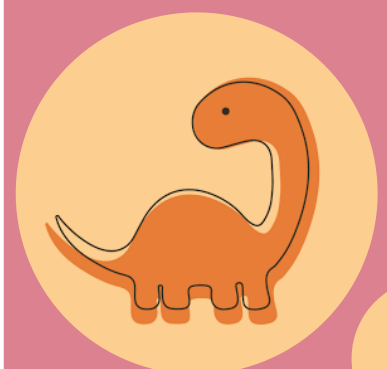
Μόλις εντοπιστεί η ανάγκη και μετά από καταιγισμό ιδεών, είναι καιρός να καθοριστούν κριτήρια ώστε οι ιδέες που δημιουργείτε να στοχεύουν στην επίλυση του προβλήματος ή της ανάγκης.

Διάρκεια:

45 έως 60'

Απαιτούμενοι πόροι:

Σανίδα. Δημοσιεύστε το. Στυλό ή μαρκαδόρους. Χαρτί.



Αρμοδιότητες:

- Αναζήτηση ευκαιριών
- Ηθική και βιώσιμη σκέψη

Ακολουθία ομαδικής εργασίας:

Παρουσιάστε τη δραστηριότητα, το στόχο και το πλαίσιο.

Οργανώστε ομάδες εργασίας μεταξύ 4 και 5 συμμετεχόντων.

Αφιερώστε τα πρώτα λεπτά επιστρέφοντας στην προηγούμενη εργασία για να ανανεώσετε το περιεχόμενο και να διευκολύνετε τη συνεργατική ομαδική εργασία.

Αυτός ο καμβάς μας βοηθά με ευέλικτο και διασκεδαστικό τρόπο να γνωρίζουμε τον πλήρη κύκλο δημιουργίας ιδεών για προβλήματα ή ανάγκες. Εργαζόμαστε σε μια πλασματική υπόθεση, αλλά μια υπόθεση που δημιουργεί συνεχείς παραλληλισμούς με την πραγματικότητα, επομένως είναι εύκολο να αναπαραχθεί αργότερα το τελικό μέρος του μοντέλου-

1ον Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να σχεδιάσει σε ένα φύλλο χαρτί ένα άτομο που γνωρίζει πολύ καλά, να βάλει το όνομά του, την ηλικία του και όσο το δυνατόν περισσότερες λεπτομέρειες. Είναι πολύ σημαντικό να τη γνωρίζουν ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ. Μπορείτε να βάλετε ένα ψεύτικο όνομα για να μην αποκαλύψετε ποιος είναι.

2ον Με το σχέδιο που έχει γίνει, θα κάνουμε μια μικρή ερευνητική εργασία. Τι κάνει αυτό το άτομο μια κανονική μέρα στη ζωή του; Πρέπει να κάνουν ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ, δηλαδή μια μικρή λεπτομέρεια όλων των πραγμάτων που κάνει ο άνθρωπος σε μια μέρα. ΠΟΛΥ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ότι η λεπτομέρεια είναι μέγιστη.

- Σηκώνεται, παίρνει πρωινό και πηγαίνει στο ινστιτούτο (ΟΧΙ).
- Ξυπνά, τεντώνεται. Πηγαίνει πρώτη στο μπάνιο, ανάβει τη θερμάστρα και ετοιμάζει τα ρούχα. Στη συνέχεια, μαζεύει το κρεβάτι, ενώ το πρωινό ζεσταίνεται. Ντύνεται, φεύγει από το σπίτι, αλλά πρώτα κοιτάει στον καθρέφτη. Παρε το ασανσερ.

  Πηγαίνετε στο ινστιτούτο με ποδήλατο, μια διαδρομή 10 λεπτών. (ΝΑΙ), ενδέχεται να μην φτάσουν μέχρι το τέλος της ημέρας. Δεν πειράζει, αρκεί μόνο να έχεις λίγες ώρες (3-4).

3ο ΤΟ ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

Καλείται η προσοχή της ομάδας και ζητείται η μέγιστη προσοχή. Μπορούμε να βάλουμε κοινά μερικά από τα καθημερινά ως παράδειγμα.

«Φανταστείτε ότι καθένας από τους ανθρώπους με τους οποίους εργαζόμαστε, όταν ξυπνήσει σήμερα το πρωί...

Μόλις άνοιξαν τα μάτια τους, παρατηρούν ότι μια ουρά δεινοσαύρου μήκους 2 μέτρων έχει μεγαλώσει στο σώμα τους και ζυγίζει περίπου 100 κιλά».

Ανάλαβε δράση!

Ως ομάδα, στις λίστες και την καθημερινότητα του καθενός, επισημάνετε και σημειώστε ποια πράγματα δεν μπορούν να κάνουν που κάνουν παραδοσιακά και για ποιο λόγο.

Είναι σημαντικό να ορίσουμε καλά το γιατί, το λόγο, το πρόβλημα, αφού ένας λανθασμένος ορισμός συνεπάγεται την πρόταση μιας λανθασμένης λύσης ή ότι δεν λύνει το πραγματικό πρόβλημα.

Επιμείνετε ότι πρέπει να ΣΚΕΦΤΟΥΝ ΣΕ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΠΟΥ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΚΑΙ ΓΙΑΤΙ, ΑΚΟΜΑ ΝΑ ΜΗ ΣΚΕΦΤΟΥΝ ΛΥΣΕΙΣ.

Είναι αναπόφευκτο, αλλά είναι καλύτερο να ορίσουμε καλά τα προβλήματα και μετά να επιλέξουμε τις καλύτερες δυνατές λύσεις.

Παραδείγματα:

Δεν μπορώ να ντυθώ. Ναι, μπορεί, το πρόβλημα είναι ότι τα ρούχα που έχει δεν μπορεί να τα φορέσει.

Δεν μπορείς να πας στην τουαλέτα. Ναι, μπορείς, αυτό που δεν θα μπορείς είναι να καθίσεις στην τουαλέτα ή να μπεις στο ντους. Μπορείτε ακόμη και να μπείτε στο ντους, αλλά θα σπάσει η οθόνη, θα βγει το νερό, ...

ΙΔΕΑΣΜΟΣ

Αφήστε κάθε ομάδα να επιλέξει ένα πρόβλημα από αυτά που έχουν βγει. Είναι καλύτερο για κάθε ομάδα να επιλέξει έναν διαφορετικό τύπο προβλήματος για να έχει μια πλουσιότερη συγκέντρωση πολλαπλών λύσεων σε ένα κοινό πρόβλημα.

Θα σας ζητήσουμε να δώσετε 5 διαφορετικούς τρόπους για να λύσετε το πρόβλημα. Πρέπει να δημιουργήσετε μια ιδέα και να εξηγήσετε πώς θα ήταν.

1η ΙΔΕΑ. Κάντε το άμεσα. Αυτό λύνει το πρόβλημα στη στιγμή. Πχ το παντελόνι του δεν του ταιριάζει και για να μην κατέβει γυμνός στο δρόμο χρησιμοποιεί ένα μακρύ σεντόνι για να καλύψει την ουρά του. Να λυθεί το πρόβλημα; ΣΕ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ.

2η ΙΔΕΑ. Οτι μπορούν να το κάνουν μόνοι τους με τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους. Π.χ.. Δεν μπορείτε να κάνετε ντους γιατί σπάει τα πράγματα και το νερό τελειώνει. Βοηθάμε κρατώντας την ουρά στα χέρια μας και μετά τρίβοντας το πάτωμα. Να λυθεί το πρόβλημα; ΝΑΙ ΟΧΙ

3η ΙΔΕΑ. Αυτό περιλαμβάνει τη χρήση της τεχνολογίας. Πχ για να μην μου πατήσουν την ουρά στο δρόμο, μηχανοκίνητο σύστημα με φώτα θέσης led. Να λυθεί το πρόβλημα;

4η ΙΔΕΑ. Τι θα έκανε ένας υπερήρωας ή υπερήρωας;

5η ΙΔΕΑ. μια τρελή ιδέα, μια φρικτή. Αξίζει να εφεύρουμε πράγματα που δεν υπάρχουν. Π.χ. Δεν μπορείτε να έχετε πρόσβαση στο αυτοκίνητο για να πάτε στη δουλειά, εφεύραμε ένα ευέλικτο σύστημα που μεγεθύνει ή μειώνει το μέγεθος του αυτοκινήτου. Η ένας μετατροπέας ουρών δεινοσαύρων, ή ένα σύστημα αόρατων ουρών, ...



ΚΟΙΝΟ ΣΗΜΕΪΟ

Διαβάστε το σύνολο των ιδεών. Δώστε χώρο στο χιούμορ, για να στρίψετε ιδέες και προτάσεις...

Ζητήστε από τις ομάδες να περιγράψουν, να οριοθετήσουν και να αναλύσουν με το υψηλότερο δυνατό επίπεδο εξειδίκευσης:

- την κατάσταση ή την ανάγκη που θέλουν να αλλάξουν.
- τα άτομα ή οι ομάδες ατόμων που επηρεάζονται.
- ορατές επιπτώσεις της ανάγκης ή του προβλήματος στους ανθρώπους.

Κι αν τους ζητηθεί να το πουν δραματοποιώντας τις παρουσιάσεις;

ΣΥΣΤΆΣΕΙΣ

Ζητήστε τους να προσθέσουν σχέδια και να πατήσουν αποκόμματα που αντιπροσωπεύουν το περιεχόμενο στο οποίο εργάζονται. Το οπτικό αντίκτυπο διευκολύνει και βοηθά στην καλύτερη κατανόηση και ενοποίηση των πληροφοριών.

Η χρήση χειριστικών εργαλείων ή πόρων (Lego ή Playmobil, πλαστελίνη, κ.λπ.), μπορεί να βοηθήσει στη δημιουργία μιας σαφέστερης αφήγησης των εννοιών, να χρησιμεύσει ως στοιχείο παρακίνησης για τους συμμετέχοντες και καταλύτης για τη δημιουργικότητα

WHAT'S NEXT?

Δημιουργήστε ακόμα περισσότερες διαφορετικές ιδέες. Οσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός των ιδεών που λύνουν.



4. ΕΠΙΚΥΡΩΣΤΕ ΚΑΙ ΑΝΤΙΘΕΤΕ ΤΗΝ ΙΔΕΑ

Σκοπος

Αντιπαραβάλετε και επικυρώστε την υπόθεση που δημιουργήθηκε για το πρόβλημα και την πιθανή λύση.

Πολλές φορές φοβόμαστε να μοιραστούμε τις ιδέες μας για έργα επιχειρηματικότητας, άλλοτε από ντροπή και άλλοτε σε περίπτωση που μας το «πάρουν». Στη μεθοδολογική μας πρόταση στοιχηματίζουμε γιατί το μέτρημα και η αντίθεση είναι ένα πολύτιμο εργαλείο προσωπικής μάθησης, με το οποίο εμπλουτίζουμε επίσης τη λύση και την ιδέα. Ολοι κερδίζουν.

Διάρκεια:

60 'έως 90'

Απαιτούμενοι πόροι:

Δημοσιεύστε το. Στυλό ή μαρκαδόρους. Συνεχές χαρτί ή μαυροπίνακας. Ζήλος. Κινητές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο.

Αρμοδιότητες:

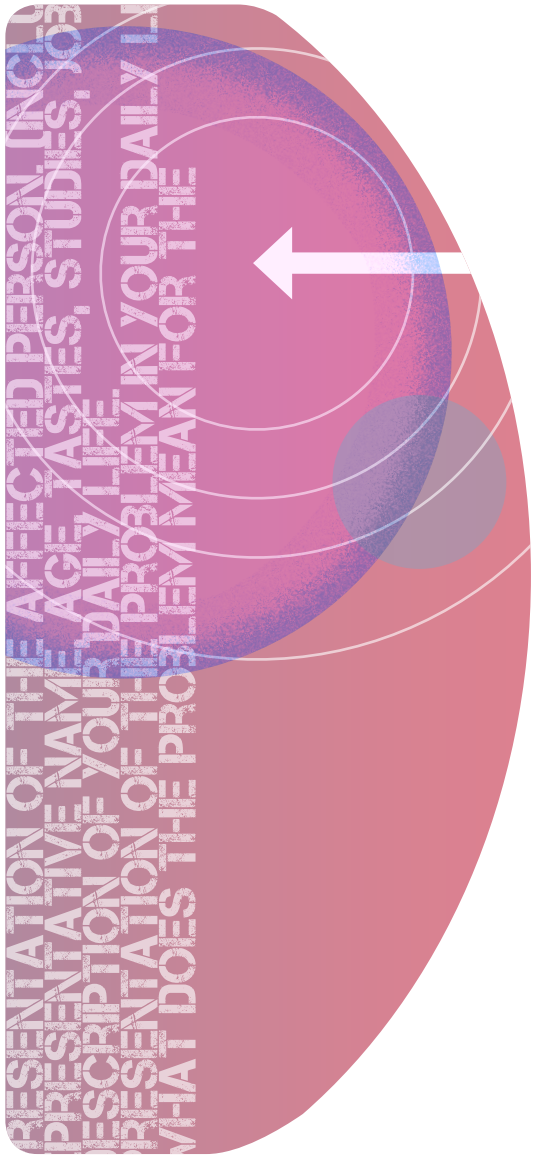
- Αναζήτηση ευκαιρίας
- Ηθική και βιώσιμη σκέψη

Ακολουθία ομαδικής εργασίας:

Παρουσιάζει τη δραστηριότητα, τον στόχο και το πλαίσιο.

Σε αυτή τη φάση, προτείνουμε να φτιάξουμε μια ιστορία που μας βοηθά να παρουσιάσουμε το πλαίσιο της ιδέας μας. Αυτό καθιστά εύκολο να πούμε τι θέλουμε να κάνουμε, τι θέλουμε να πετύχουμε, ποιον θέλουμε να βοηθήσουμε. Επιπλέον, με ένα δημιουργικό εργαλείο, που ήδη ενσωματώνει κάποια στοιχεία «πωλήσεων» και μας επιτρέπει να κάνουμε πράξη τις επικοινωνιακές μας δεξιότητες.

Θα δημιουργήσουμε μια αφήγηση που θα παρουσιάζει το έργο μέχρι τη στιγμή που βρισκόμαστε. Και θα οργανώσουμε τις πληροφορίες σε βήματα με σκοπό να διευκολύνουμε την κατασκευή του πλαισίου της ιστορίας. Εάν οι ομάδες είναι ώριμες και θέλουν να εξερευνήσουν άλλους τρόπους για να το πουν... .., θα είναι ευπρόσδεκτες.



- Παρουσίαση του προσβεβλημένου ατόμου. (Συμπεριλάβετε αντιπροσωπευτικό όνομα, ηλικία, γούστα, σπουδές, δουλειά...).
- Περιγραφή της καθημερινότητάς σας.
- Παρουσίαση του προβλήματος στην καθημερινότητά σας.
- Τι σημαίνει το πρόβλημα για το άτομο;

Προς το παρόν, θα αφήσουμε την ιστορία μας σε αυτό το στάδιο, καθώς δεν έχουμε ακόμη αναπτύξει μια ιδέα και δεν μπορούμε να παρουσιάσουμε τη λύση, όπως συνήθως κάνουν οι διαφημιστικές μυθοπλασίες. Πρόκειται για την παρουσίαση του προβλήματος ή της ανάγκης και τη βοήθεια στην κατανόησή του.

Διατηρούμε την ιδέα της εργασίας σε ομάδες και της δημιουργίας των πληροφοριών συλλογικά. Οργανώστε ομάδες εργασίας μεταξύ 4 και 5 συμμετεχόντων.

Προτείνουμε να φτιάξουμε πρώτα μια γραπτή μικροϊστορία, η οποία βοηθά στην κυριολεξία και τη συμπύκνωση των πληροφοριών. Στις στρατηγικές μάρκετινγκ και πωλήσεων, ο χρόνος είναι το κλειδί και η σωστή βελτιστοποίηση των πληροφοριών μπορεί να βοηθήσει πολύ στην κατανόηση της πρότασής μας.

Καθοδηγεί τις ενδείξεις της διάρκειας της ιστορίας ώστε όλες οι ομάδες να λειτουργούν με ένα κοινό κριτήριο. Για παράδειγμα, όχι περισσότερο από μισή σελίδα.

Μόλις γραφτούν, προσκαλέστε τα να τα διαβάσουν δυνατά και να τα μοιραστούν με την υπόλοιπη ομάδα. Είναι κατανοητό το πρόβλημα; Είναι σαφές το επηρεαζόμενο άτομο; Πώς σας επηρεάζει;

Προσκαλέστε ομάδες να μοιραστούν αυτές τις πληροφορίες στις ομάδες WhatsApp ή στα κοινωνικά δίκτυά τους για να λάβετε σχόλια.

Τι γίνεται αν τους προτείνετε να τα κρεμάσουν στα δίκτυα και να δουν ποιος λαμβάνει τα περισσότερα σχόλια ή likes; Είναι ένας τρόπος να χρησιμοποιήσετε τα κοινωνικά δίκτυα ως συμμάχους για αυτό το έργο.

Εάν είναι διαθέσιμος περισσότερος χρόνος, μπορούν να χρησιμοποιηθούν εφαρμογές όπως https://www.powtoon.

com/?locale=es που επιτρέπουν τη μετατροπή της ιστορίας σε μορφή παρουσίασης βίντεο με κινούμενα σχέδια. Είναι απλό, δωρεάν και πολύ διαισθητικό και διευκολύνει πολύ τη λήψη των πληροφοριών σε άλλα άτομα.

Μια ενδιαφέρουσα μεταβλητή είναι να προσθέσετε μια μικρή έρευνα στην ιστορία ή το βίντεο που επιτρέπει τη συλλογή ορισμένων μετρήσεων σε ερωτήσεις που πρέπει να επικυρωθούν:

Είναι σαφής ο ορισμός του προβλήματος; Πιστεύετε ότι επηρεάζει όλους τους ανθρώπους εξίσου; Ανησυχείτε για αυτό το θέμα; Και τα λοιπά.

5. GENERATE

Συλλέξτε όλες αυτές τις πληροφορίες και εφαρμόστε τις στην ιστορία για να βελτιώσετε όσο το δυνατόν περισσότερο την έννοια: πρόβλημα ή ανάγκη + επιπτώσεις σε ανθρώπους και ανθρώπους. Χρησιμοποιώντας πάντα αυτόν τον κύκλο πληροφοριών, ενσωματώνουμε όλα όσα συλλέγονται στα σχόλια και βελτιώνουμε ξανά την ιστορία μας.

Συστάσεις Αυτό

μπορεί να είναι ενδιαφέρον να προσφέρετε μια πηγή στην οποία μπορείτε να δείτε τι μεταφράζεται μια αφήγηση.

Προσκαλέστε τους να ψάξουν στο διαδίκτυο για το πώς οι εταιρείες δημιουργούν ιστορίες για να μας πουν για τις προτάσεις ή τα προϊόντα τους.

Οι ιστορίες, είτε σε βίντεο είτε γραπτές, μπορούν να προβληθούν σε όλη την ομάδα και μπορούν να τις ψηφίσουν για να δώσουν μια πιο δυναμική πινελιά. Για παράδειγμα: Βραβείο για την καλύτερη έκδοση, την καλύτερη φωνή κ.λπ. Μπορούν να ψηφίσουν χωρίς περισσότερα ή να προτείνουν τις κατηγορίες ψήφου.

Η ύπαρξη στοιχείων παιχνιδιού που συνοδεύουν τη διαδικασία εργασίας συμβάλλουν στην αποτελεσματικότερη σύνδεση των συμμετεχόντων με τη διαδικασία.

Και τι ειναι συνεχεια;

Με την αντίθεση των πληροφοριών και της ανατροφοδότησης που συλλέγουμε, δημιουργούμε την υπόθεση της αλλαγής, δηλαδή σχεδιάζουμε την κατάσταση ελλείμματος που θέλουμε να αλλάξουμε και φανταζόμαστε πώς θα θέλαμε να είναι αυτή η αλλαγή. Δημιουργήστε μια υπόθεση.

5. ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗΝ ΥΠΟΘΕΣΗ ΤΗΣ ΑΛΛΑΓΗΣ

Σκοπος

Σκεφτείτε και ορίστε την επιθυμητή κατάσταση, δηλαδή ότι έχετε λύσει την ανάγκη ή το πρόβλημα που εντοπίστηκε και βοηθήστε να χτιστεί η υπόθεση της αλλαγής.

Με λίγα λόγια, τι θέλουμε να γίνει. Πώς θα συμβάλουμε στην επίλυση της κατάστασης.

Διάρκεια:

45’ έως 60’

Απαιτούμενοι πόροι:

Δημοσιεύστε το. Στυλό ή μαρκαδόρους. Συνεχές χαρτί ή μαυροπίνακας. Ζήλος. Κινητές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο. Υπόθεση καμβά αλλαγών ή παρόμοια.

Αρμοδιότητες:

- Αναζήτηση ευκαιριών
- Ηθική και βιώσιμη σκέψη

USE CREATIVE RESOURCES

Ακολουθία ομαδικής εργασίας

Παρουσιάστε τη δραστηριότητα, το στόχο και το πλαίσιο. Αφιερώστε λίγα λεπτά για να επιστρέψετε στις τελευταίες εργασίες ή περιεχόμενα. Από πού ερχόμαστε.

Χρησιμοποιήστε δημιουργικούς πόρους για να φανταστείτε και να αποτυπώσετε με απτό τρόπο ποια θα ήταν η επιθυμητή κατάσταση, δηλαδή, αφού έχουμε ήδη κάνει κάτι, πώς είναι η ζωή για τους πληγέντες χωρίς αυτό το πρόβλημα.

Δεν είναι εύκολο να διατυπωθεί μια υπόθεση, επομένως θα καθοδηγήσουμε μια σειρά για να διευκολύνουμε τη διαδικασία για τους συμμετέχοντες.

Αν έχετε χρόνο, είναι πολύ χρήσιμο να απαθανατίσετε αυτή τη στιγμή γραφικά. Μπορούν να κάνουν μια περιγραφική τοιχογραφία, ένα σχέδιο, ένα μικρό κόμικ με δύο ή τρία χρονογραφήματα που αντιπροσωπεύουν την επιθυμητή κατάσταση. Στον καμβά θα κρατήσουμε την περιγραφή της κατάστασης. Είναι σημαντικό να το περιγράφουν με όσο το δυνατόν περισσότερες λεπτομέρειες, καθώς αυτό μας βοηθά να οπτικοποιήσουμε καλύτερα το τέλος του δρόμου. Είναι πιο δύσκολο, αλλά είναι καλύτερο να αποφύγουμε τις γενικεύσεις σε αυτό το μέρος της εργασίας.

Για να κάνουμε την υπόθεση, μόλις γίνει αυτό το πρώτο βήμα, θα χρησιμοποιήσουμε τον συνημμένο καμβά.

Περιγράψτε συνοπτικά την κατάσταση εξόδου. Πώς είναι το πρόβλημα ή η ανάγκη σήμερα σε σχέση με τους πληγέντες. Προσδιορίστε τις κύριες αιτίες της κατάστασης.

Μόλις τραβήξουμε τη φωτογραφία του σημείου αναχώρησης, επιστρέφουμε στην επιθυμητή κατάσταση. Πώς είναι αυτή η κατάσταση και τι έχει αλλάξει στις ζωές των πληγέντων ανθρώπων.

Η τελευταία πρόκληση. Συμπληρώστε με το post-it τι πρέπει να συμβεί στη μέση, ποια βήματα πρέπει να κάνουμε, τι συμβάλλει η ιδέα μας, ποιες καταστάσεις πρέπει να δοθούν για να πάμε από το ένα σενάριο στο άλλο. Αν και περίπλοκο, είναι σκόπιμο να προσκαλούνται οι συμμετέχοντες να εργαστούν με όσο το δυνατόν περισσότερες λεπτομέρειες.

Τα χρώματα post-it μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να προσδιορίσουμε τι εξαρτάται από τις ενέργειές μας και τι όχι ή να ενσωματώσουν άλλες μεταβλητές που βοηθούν στην καλύτερη κατανόηση των πληροφοριών.

Συστάσεις

Εργαστείτε στον καμβά σε μια ομάδα, μοιραστείτε τον και περιστρέψτε τον στις υπόλοιπες ομάδες μόλις τελειώσει. Καλούμε τις υπόλοιπες ομάδες να συμμετάσχουν στην υπόθεσή μας και σε αντάλλαγμα λαμβάνουμε σχόλια και ιδέες.

Και τι ειναι συνεχεια;

Με την υπόθεση καθορισμένη και το σενάριο του τι θα θέλαμε να δούμε ξεκάθαρο, το παρακάτω είναι να εμβαθύνουμε στην ιδέα και το πρωτότυπο για να δούμε αν ανταποκρίνεται ή όχι για να καλύψει τις ανάγκες.

6. PROTOTYPE THE IDE

6. ΠΡΩΤΟΤΥΠΗΣΤΕ ΤΗΝ

Σκοπος

Κάντε ένα πρώτο πλήρες σκίτσο της ιδέας και της ανάπτυξης και της εκτέλεσής της. Είναι μια πρώτη προσέγγιση σε λειτουργία πρωτότυπου στην πρόταση έργου.

Δοκιμάστε την ιδέα και την ιδέα.

Διάρκεια:

45 'έως 60'

Απαιτούμενοι πόροι:

Δημοσιεύστε το. Στυλό ή μαρκαδόρους. Συνεχές χαρτί ή μαυροπίνακας. Ζήλος. Κινητές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο. Καμβάς με τις 10 ερωτήσεις ή παρόμοια.

Αρμοδιότητες:

- Αναζήτηση ευκαιρίας
- Ηθική και βιώσιμη σκέψη

Ακολουθία ομαδικής εργασίας:

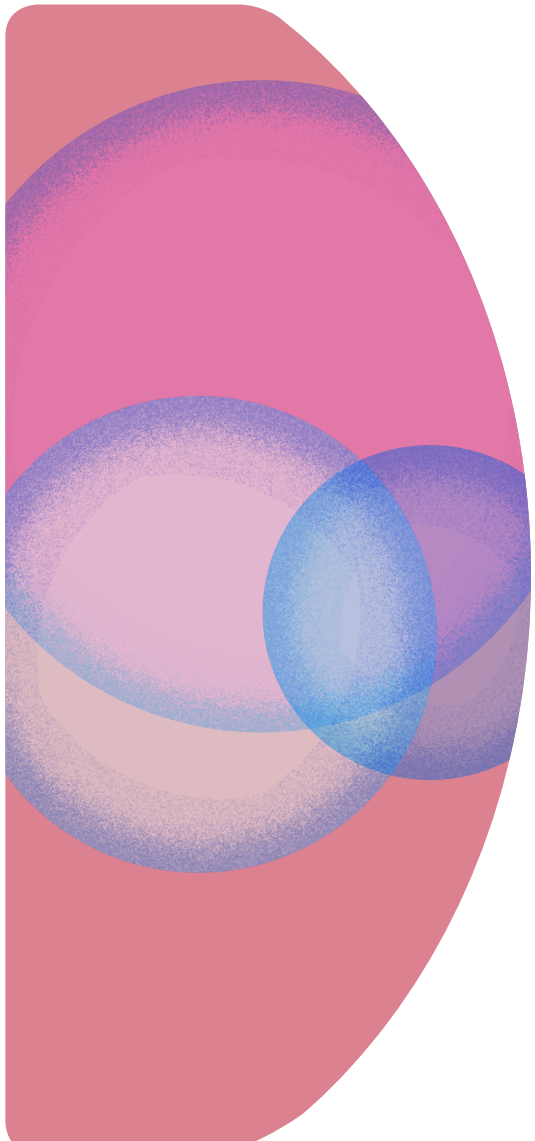
Παρουσιάστε τη δραστηριότητα, το στόχο και το πλαίσιο. Αφιερώστε λίγα λεπτά για να επιστρέψετε στις τελευταίες εργασίες ή περιεχόμενο. Από πού ερχόμαστε.

Ενας εύκολος τρόπος για να ξεκινήσετε να διαμορφώνετε την ιδέα και να βάλετε στο τραπέζι τα διάφορα άκρα ή τομείς ανάπτυξης που συνεπάγεται ένα έργο επιχειρηματικότητας είναι μια τεχνική που χρησιμοποιείται για τον προγραμματισμό του έργου.

Περιλαμβάνει την απάντηση σε μια σειρά ερωτήσεων, πολλές από τις οποίες έχουν ήδη εργαστεί σε προηγούμενες φάσεις, οι οποίες μας κάνουν να παραγγείλουμε τα βήματα και να λύσουμε εκείνα τα πράγματα που ακόμα δεν έχουμε ξεκαθαρίσει ή προσδιορίσει. Και, αν δεν είναι ξεκάθαρα, προσδιορίστε τι πρέπει να διευκρινίσετε ή να ορίσετε καλύτερα.

Αργότερα, μπορούμε να πρωτοτυποποιήσουμε το έργο χρησιμοποιώντας το πρότυπο BMC ή Business Model Canva, αλλά τώρα θα πρωτοτυπήσουμε μόνο την ιδέα και όχι ολόκληρο το έργο. Στην περίπτωση ομάδων των οποίων η ροή εργασίας είναι γρήγορη, και οι δύο καμβάδες μπορούν να εξεταστούν με συμπληρωματικό τρόπο.

Χρησιμοποιήστε ένα συνεχές χαρτί, ένα πρότυπο ή προσκαλέστε κάθε ομάδα να σχεδιάσει τον δικό της τρόπο να το κάνει. Το σημαντικό είναι να απαντήσετε σε αυτές τις 10 ερωτήσεις σχετικά με την ιδέα.



- Τι θέλουμε να κάνουμε; Προσδιορίστε τη φύση του έργου.
- Γιατί θέλουμε να το κάνουμε. Δικαιολογήστε και αιτιολογήστε την ανάγκη.
- Τι θέλουμε να το κάνουμε; Τι θέλουμε να πετύχουμε. Ο σκοπός της ιδέας.
- Πόσα θέλουμε να πετύχουμε. Για το πρόβλημα και τους ανθρώπους... πόσους ανθρώπους θέλουμε να προσεγγίσουμε, πόσο θέλουμε να λύσουμε τα πράγματα.
- Πώς θέλουμε να το κάνουμε. Οργανωτικές, αναπτυξιακές, οργανωτικές πτυχές κ.λπ.
- Πότε θα κάνουμε. Ολες εκείνες οι προσωρινές πτυχές που πρέπει να λάβουμε υπόψη. Ημερομηνίες, ώρες, εποχές,...
- Με τι θα το κάνουμε; Απαραίτητοι πόροι.
- Με ποιον. Τεχνικά προφίλ, άτομα, τεχνογνωσία κ.λπ.

Πόσο. Πρώτη προσέγγιση στα οικονομικά ζητήματα. Προσδιορίστε οτιδήποτε κοστίζει χρήματα (ενοικιάσεις, αγορές εξοπλισμού, καμπάνιες κ.λπ.) Που θα κάνουμε πράγματα. Από φυσικούς, εικονικούς χώρους κλπ. Ολα τα site που χρειαζόμαστε για να αναπτύξουμε το έργο.
Πόσο. Πρώτη προσέγγιση στα οικονομικά ζητήματα. Προσδιορίστε οτιδήποτε κοστίζει χρήματα (ενοικιάσεις, αγορές εξοπλισμού, καμπάνιες κ.λπ.)

Where we are going to do things. From physical, virtual spaces, etc. All the sites we need to develop the project.
How much. First approach to economic issues. Identify everything that costs money (rentals, equipment purchases, campaigns, etc.)

Συστάσεις

Δουλέψτε τον καμβά σε μια ομάδα, μοιραστείτε τον και περιστρέψτε τον στις υπόλοιπες ομάδες μόλις τελειώσει. Καλούμε τις υπόλοιπες ομάδες να συμμετάσχουν στην υπόθεσή μας και σε αντάλλαγμα λαμβάνουμε σχόλια και ιδέες.

Μπορούν να γίνουν σε μεγάλο σχήμα, να τα μοιραστούν στον τοίχο της τάξης και να τα αφήσουν ορατά σε άλλους συμμαθητές να ενσωματώσουν ιδέες για καλύτερα.

Εάν έχετε χρόνο, μπορείτε να πάρετε αυτές τις πληροφορίες και να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο συνέντευξης (σε πραγματικό ή μέσω δικτύων) για να έχετε μια ποιοτική αντίθεση με τα προφίλ που επηρεάζονται από το πρόβλημα ή την προτεινόμενη λύση. Η δημιουργία πρωτοτύπων της ιδέας είναι χρήσιμη μόνο εάν αντιπαραβάλουμε τις πληροφορίες, συλλέξουμε σχόλια και τα μεταφέρουμε πίσω στο προσωπικό μέχρι να βελτιώσουμε και να καθορίσουμε την πρόταση.

Και τι ειναι συνεχεια;

Με την υπόθεση καθορισμένη και το σενάριο του τι θα θέλαμε να δούμε ξεκάθαρο, το παρακάτω είναι να εμβαθύνουμε στην ιδέα και να την πρωτοτυπήσουμε για να δούμε αν ανταποκρίνεται ή όχι για να καλύψει τις ανάγκες.

7. PROTOTYPING



7. ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΠΟΙΗΣΗ

Σκοπος

Κάντε ένα πρώτο πλήρες σκίτσο της ιδέας και της ανάπτυξης και της εκτέλεσής της. Είναι μια πρώτη προσέγγιση σε λειτουργία πρωτότυπου στην πρόταση έργου.

Δοκιμάστε την ιδέα και την ιδέα.

Διάρκεια:

45 'έως 60'

Απαιτούμενοι πόροι:

Δημοσιεύστε το. Στυλό ή μαρκαδόρους. Συνεχές χαρτί ή μαυροπίνακας. Κινητές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο. Υπολογιστής με σύνδεση στο internet.

Αρμοδιότητες:

- Αναζήτηση ευκαιρίας
- Ηθική και βιώσιμη σκέψη

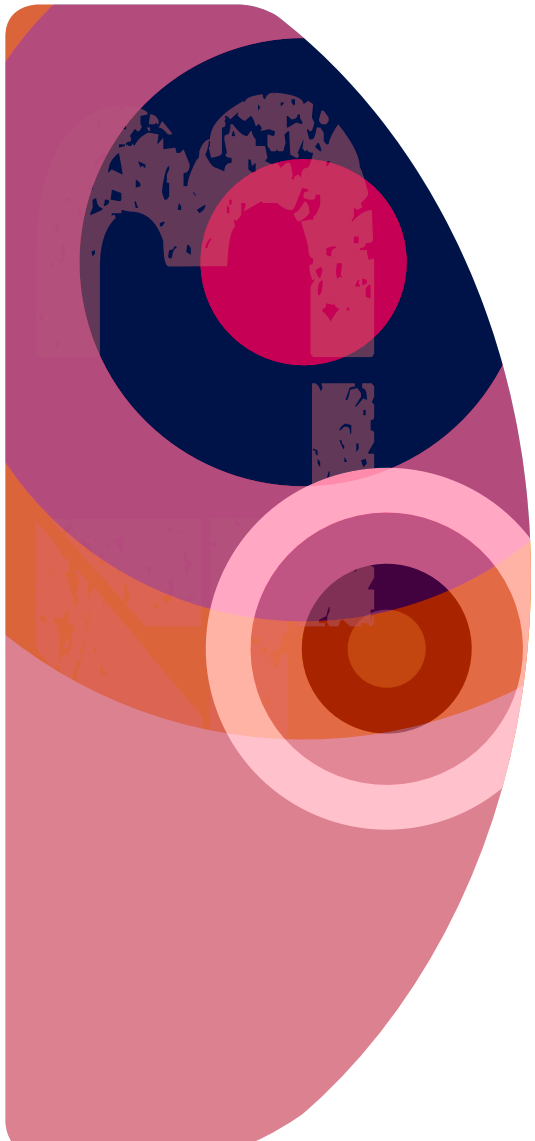
Ακολουθία ομαδικής εργασίας:

Παρουσιάζει τη δραστηριότητα, τον στόχο και το πλαίσιο. Αφιερώστε λίγα λεπτά για να επιστρέψετε στις τελευταίες εργασίες ή περιεχόμενα. Από πού ερχόμαστε.

Η ιδέα, γενικά, είναι να δημιουργήσουμε έναν ιστότοπο για το έργο, τη μάρκα, την υπηρεσία, ... έναν ιστότοπο που μας επιτρέπει να παρουσιάσουμε και να κάνουμε ορατό το έργο.

Είναι καιρός να συλλέξουμε όλες τις πληροφορίες που δημιουργήθηκαν προηγουμένως και ποιες εργασίες μπορούν να οργανωθούν εντός της ομάδας: περιεχόμενο, εικόνα, φωτογραφίες κ.λπ.

Για να καταστεί δυνατή αυτή η ιστοσελίδα, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε διάφορες δωρεάν εναλλακτικές λύσεις. Υπάρχουν πολλά εύχρηστα στην αγορά. Προσκαλέστε τους να βρουν ποιο ταιριάζει καλύτερα στις ανάγκες τους. Μερικές φορές είναι πιο εύκολο να ξεκινήσετε μια σελίδα στο Facebook, από την οποία μπορείτε αργότερα να κάνετε μετεγκατάσταση σε άλλες μορφές.



Αυτός ο ιστότοπος μπορεί να συνοδεύεται από τα κανάλια μέσων κοινωνικής δικτύωσης του έργου, τα οποία μπορούν να εξυπηρετήσουν και να βοηθήσουν στην ύπαρξη μιας πρώτης κοινότητας συνεργαζόμενων ανθρώπων που δημιουργούν συνεχή ανατροφοδότηση, δοκιμάζουν ιδέες ή απλώς συνεισφέρουν ιδέες και βοηθούν στην προώθηση της ιδέας.

Για να δημιουργήσουμε τον ιστό και να ολοκληρώσουμε τις βασικές ενότητες, θα χρειαστεί να εργαστούμε και να ορίσουμε διάφορες πτυχές:

- Ονομα του έργου
- Μάρκα, εικόνα ή λογότυπο
- Καθορίστε το προϊόν ή την υπηρεσία που προσφέρεται.
- Προσδιορίστε την πρόταση αξίας

είναι δομημένα, τι περιεχόμενο έχουν κ.λπ.

Η ανάγκη ορισμού αυτών των πληροφοριών εντός του ιστού βοηθά την ομάδα να αποφασίσει και να καθορίσει εκείνες τις πτυχές που δεν είχαν κλείσει στην προηγούμενη σειρά, όταν πρωτοτυποποιούμε την ιδέα. Με το πρωτότυπο του έργου, κάνουμε ένα βήμα μπροστά και κάνουμε ορατές όλες τις πληροφορίες που δουλέψαμε.

Η δημιουργία του ιστού και των καναλιών μέσων κοινωνικής δικτύωσης μπορεί να έχει μια δυναμική συνιστώσα στην τάξη, προσκαλώντας μικρούς διαγωνισμούς σε σχέση με περιεχόμενο που αυξάνει τα κίνητρα και ευνοεί το εργασιακό περιβάλλον:

ποιος έχει περισσότερες απαντήσεις, περισσότερα likes, περισσότερες αλληλεπιδράσεις κ.λπ.

Συστάσεις

Προσκαλέστε μας να μοιραστούμε τον ιστό στα κοινωνικά δίκτυα, καθώς και τις υπόλοιπες πληροφορίες που δουλέψαμε:

Παρουσίαση της ομάδας υποστηρικτών, το βιογραφικό της, η έκθεση του έργου, προβληματισμοί σχετικά με τη διαδικασία, κ.λπ.

Αυτή η παράλληλη διαδικασία εργασίας περιλαμβάνει επίσης προσωπική μάθηση και σας βοηθά να εκτιμήσετε τη δέσμευσή σας στην ιδέα

Τι επεται?

Μόλις ολοκληρωθεί το τμήμα πρωτοτύπων προϊόντος ή υπηρεσίας, πρέπει να προχωρήσουμε στην εμφάνιση της πρότασής μας για να συλλέξουμε ξανά απόψεις.

Αυτός ο συνεχής κύκλος πράξης + εμφάνισης + συλλογής πληροφοριών + εφαρμογής βελτιώσεων, εμπλουτίζει συνεχώς την ιδέα και μας βοηθά να φτάσουμε στο τέλος της διαδικασίας με μια καλύτερη πρόταση.



8. ΔΟΚΙΜΗ

Σκοπος

Δείξτε την ιδέα στο κοινό-στόχο. Δοκιμάστε την ιδέα και την ιδέα.

Διάρκεια:

45 'έως 60'

Απαιτούμενοι πόροι:

Δημοσιεύστε το. Στυλό ή μαρκαδόρους. Συνεχές χαρτί ή μαυροπίνακας. Κινητές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο. Υπολογιστής με σύνδεση στο internet.

Αρμοδιότητες:

- Αναζήτηση ευκαιρίας
- Ηθική και βιώσιμη σκέψη

Ακολουθία ομαδικής εργασίας:

Αν εργάζεστε πάνω στην ιδέα να κάνετε ένα έργο στο ίδιο πλαίσιο του Εκπαιδευτικού.

Κέντρο, είναι εύκολο να έχεις άλλους μαθητές στους οποίους μπορείς να κάνεις την ιδέα. Εάν όχι, άλλοι δάσκαλοι, άτομα με επιχειρηματική εμπειρία ... περισσότερα άτομα και περισσότερα προφίλ είναι καλύτερα να παρέχουν μια ποικιλία απόψεων. Η ιδέα είναι να υπάρχει ένας ανοιχτός χώρος προβληματισμού στον οποίο θα συλλέγονται πληροφορίες και να μπορούμε να ενσωματώσουμε νέες αποχρώσεις στην πρόταση. Είναι μέρος της λογικής της συνέχειας της μάθησης και της ενσωμάτωσης της μάθησης.

Στο διαδίκτυο μπορείτε να βρείτε πολυάριθμα σενάρια συνεντεύξεων με ειδικούς ή παρόμοια, αλλά καλούμε τις ερωτήσεις και το σενάριο να δημιουργηθούν από κάθε ομάδα σε σχέση με την αντίθεση των αναγκών που έχει. Ισως μια ομάδα χρειάζεται μόνο να γνωρίζει αν θα πλήρωνε ή όχι, αλλά η άλλη ομάδα πρέπει να λάβει ένα μεγαλύτερο ερωτηματολόγιο ή να συλλέξει περισσότερες πληροφορίες.



9. VALIDATE IT

Συστάσεις

Εργαστείτε εκ των προτέρων τα σενάρια για τις συνεντεύξεις ή το χώρο για δουλειά και προβληματισμό.

Προεπισκόπηση του προφίλ των ατόμων με τα οποία πρόκειται να μετρήσουμε. Επικοινωνήστε εκ των προτέρων, ώστε η ομάδα να γνωρίζει ποιος θα βρίσκεται μπροστά της κατά τη διαδικασία επικύρωσης με έναν χρήστη ή δυνητικό πελάτη.

Εάν έχετε χρόνο, λειτουργεί πολύ καλά να κάνετε πρόβες ενός παιχνιδιού ρόλων που εκφράζει είτε το πρόβλημα και τη λύση, είτε το προϊόν, κ.λπ. Οχι τόσο για το κομμάτι της συλλογής πληροφοριών όσο για την κατανόηση του τι περιλαμβάνει η πρότασή μας.

Με τη σημασία της φάσης επικύρωσης, μπορούν να ενσωματωθούν και άλλες διαδικασίες, όπως επισκέψεις σε έργα ή παρόμοιες εταιρείες με στόχο την αντίθεση και τη μάθηση. Ομοίως, προσκαλέστε τα κέντρα σε αυτές τις οντότητες να λειτουργήσουν ως επικυρωτές της διαδικασίας.

Και τι ειναι συνεχεια;

Σε αυτό το σημείο, αφού ενσωματωθούν οι βελτιώσεις αυτής της δραστηριότητας, μπορεί να φυτευτεί ένα πιλοτικό του έργου ή μια έκδοση beta, η οποία δεν αποφέρει πλέον αποτελέσματα

9. ΕΠΙΚΥΡΩΣΤΕ ΤΟ PMV

Σκοπος

Τοποθετήστε το έργο στο σημείο εκκίνησης για να μπορέσετε να δημιουργήσετε μια πρωτότυπη έκδοση στη λειτουργία Minimum Viable Product.

Δώστε αξία σε όλη τη διαδικασία εργασίας και βοηθήστε να γίνει ορατή η δέσμευση των μαθητών.

Διάρκεια:

90′ έως 120′

Απαιτούμενοι πόροι:

Δημοσιεύστε το. Στυλό ή μαρκαδόρους. Συνεχές χαρτί ή μαυροπίνακας. Κινητές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο. Υπολογιστής με σύνδεση στο internet.

Αρμοδιότητες:

- Αναζήτηση ευκαιρίας
- Ηθική και βιώσιμη σκέψη





Ακολουθία ομαδικής εργασίας:

Παρουσιάστε τη δραστηριότητα, το στόχο και το πλαίσιο. Αφιερώστε λίγα λεπτά για να επιστρέψετε στις τελευταίες εργασίες ή περιεχόμενα. Από πού ερχόμαστε.

Προτείνουμε τη δημιουργία μιας Εκθεσης Εργων, στην οποία κάθε ομάδα εργασίας μπορεί να στήσει ένα περίπτερο στο οποίο η συμμετοχή σε έκθεση έργου ή εκδήλωση είναι παρόμοια.

Κάθε περίπτερο έργου θα πρέπει να έχει την εικόνα του έργου, διαφημιστικά στοιχεία, εκδόσεις beta του έργου ή της υπηρεσίας που θα παρασχεθεί και να δέχεται τους επισκέπτες ως πιθανούς πελάτες.

Μπορεί να το επισκεφτούν φίλοι, οικογένεια, άλλες παρέες στο κέντρο, ανοιχτή εκδήλωση. Καταλαβαίνουμε ότι όσο περισσότερη έκθεση, τόσο περισσότερη μάθηση.

Για τον καλύτερο εξορθολογισμό της εργασίας, προτείνουμε, ως άξονα στην επίσκεψη, κάθε επισκέπτης να χρησιμοποιεί ένα πρότυπο για να συλλέγει πληροφορίες σχετικά με τα έργα και να τα αξιολογεί. Μπορεί ακόμη και να είναι σε μορφή Google, η οποία ανατινάζει τα γραφήματα των απόψεων και των ψήφων σε μια δημόσια οθόνη.

Ομοίως, μπορεί να συνοδεύεται από την παροχή ενός ποσού ευρώ σε κάθε επισκέπτη, ώστε να αποφασίσει ποιο έργο αξίζει την επένδυσή του. Δίνοντας σε όλους τους επισκέπτες το ίδιο ποσό

Συστάσεις

Αφιερώστε χρόνο στην προετοιμασία των παρουσιάσεων και των περιπτέρων κάθε ομάδας για να προσφέρετε στα εκθέματα μια συγκεκριμένη ποιότητα.

Και τι ειναι συνεχεια;

Κανε το αληθινο!



HE ENTREDIGO MP

Cofunded by the Erasmus+ Programme of the European Union

HE ENTRE DIGO



ΕΦΑΡΜΟΓΉ ΣΕ ΚΈΝΤΡΑ ΤΡΙΤΟΒΆΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΊΔΕΥΣΗΣ

VI

Cofunded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union. However, European Commission and Turkish National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

INDEX

• Εισαγωγή και Πλαίσιο ..... Σελίδα 69
• Εργο υλοποιηθηκε στην Ελλαδα ..... Σελίδα 70
• Εργο υλοποιηθηκε στην Ιταλια ..... Σελίδα 72
• Εργο υλοποιηθηκε στην Ισπανία ..... Σελίδα 75
• Εργο υλοποιηθηκε στην Τουρκία ..... Σελίδα 78

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΕΡΓΑ

Εισαγωγη

Παρακάτω περιλαμβάνουμε μια σειρά από έργα που πραγματοποιήθηκαν από εκπαιδευτικούς από τα διάφορα σχολεία-εταίρους αυτού του έργου, στα οποία οι μεθοδολογίες και τα εργαλεία που εξηγούνται σε αυτόν τον οδηγό εφαρμόζονται ως μέσο για την ανάπτυξη των επιχειρηματικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων των μαθητών. Αυτά τα έργα χρησιμεύουν ως παράδειγμα εφαρμογής των μεθοδολογιών που αναφέρονται παραπάνω και μπορούν να αναπαραχθούν από οποιονδήποτε άλλο εκπαιδευτικό παράγοντα που θέλει να επιτύχει τους ίδιους στόχους ή μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν ως οδηγός για την ανάπτυξη άλλων παρόμοιων έργων που εφαρμόζονται σε άλλες εκπαιδευτικές καταστάσεις ή περιβάλλοντα .

Συμφραζομενα

Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να χρησιμοποιούν αυτό το πρότυπο για να περιγράψουν τα χαρακτηριστικά και τα βασικά στοιχεία των έργων που έχουν πραγματοποιήσει στα Κέντρα Ανώτατης Εκπαίδευσης τους. Αυτά τα έργα στοχεύουν στη βελτίωση και προώθηση των επιχειρηματικών και ψηφιακών ικανοτήτων των μαθητών. Μετά την επιμορφωτική δραστηριότητα που διεξήχθη στην Ελλάδα (C1), οι εκπαιδευτικοί έπρεπε να σχεδιάσουν και να υλοποιήσουν ένα έργο, χρησιμοποιώντας τις γνώσεις και τα εργαλεία που έλαβαν στην εκπαιδευτική δραστηριότητα και συγκεντρώθηκαν στον «Οδηγό για την Ανάπτυξη του ENTRECOMP και του DIGCOMP Framework in Higher Education».

• Όνομα έργου

DIGI-Health

• Ημερομηνίες υλοποίησης του έργου

7-8/4/2022

• Περιγραφή του έργου

Το Εργο ήταν η δημιουργία γιλέκου με ιατρικές και επικοινωνιακές συσκευές προκειμένου ο πληθυσμός των ειδικών γεωγραφικών περιοχών ή περιοχών (ιδιαίτερα των ορεινών περιοχών της Ελλάδας) με δυσκολίες πρόσβασης σε ιατρικές εγκαταστάσεις και εξειδικευμένους γιατρούς να παρακολουθείται προληπτικά από ιατρικό προσωπικό.

Το γιλέκο μπορεί να έχει μια ποικιλία συσκευών και αισθητήρων για να συλλαμβάνει και να μεταδίδει σε μια κεντρική βάση δεδομένων τα ιατρικά δεδομένα των ατόμων που παρακολουθούνται. Υπάρχουν τρεις συγκεκριμένοι στόχοι του έργου που πρέπει να επιτευχθούν:

1. Τα κόστος του γιλέκου πρέπει να είναι μικρότερο από 400 Ευρώ.
2. Τα γιλέκο πρέπει να είναι ελαφρύ (διάρκεια ζωής μπαταρίας άνω των 7 ημερών και αισθητικά ευχάριστο) και να είναι ενσωματωμένο με υπάρχοντα κανάλια επικοινωνίας (WiFi, GPRS κ.λπ.) χωρίς την παρέμβαση του ατόμου που παρακολουθείται.
3. Τα δεδομένα πρέπει να ενσωματωθούν με το ιατρικό ιστορικό του ατόμου και εφόσον πληρούνται συγκεκριμένες (καθορισμένες από γιατρό) παράμετροι, ο γιατρός μπορεί να ξεκινήσει τη διαδικασία για επίσκεψη στο κοντινό νοσοκομείο.
4. Η ασφάλεια των δεδομένων είναι ύψιστης σημασίας.

Υπήρχαν τρεις καθηγητές (επιχειρήσεων/οικονομικών, μάρκετινγκ, τεχνολογίας) με διαφορετικούς τομείς εξειδίκευσης που χρησιμοποιήθηκαν ως σύμβουλοι για τις πέντε ομάδες φοιτητών. Σε κάθε ομάδα δόθηκε ένας επιχειρησιακός καμβάς για να προσεγγίσει το έργο και να καθορίσει τα προβλήματα που έπρεπε να λύσει ο κατασκευαστής/ πάροχος υπηρεσιών. Τρεις ομάδες ανατέθηκαν να προσεγγίσουν το έργο ως κατασκευαστής και στις άλλες δύο ως πάροχος υπηρεσιών.



ΕΡΓΟ ΥΛΟΠΟΙΗΘΗΚΕ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

• Στόχοι

ένα. Αποκτω ΓΝΩΣΕΙΣ

σι. Αναπτύξτε δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων

ντο. Δεξιότητες εργασίας σε ομάδες

ρε. Κριτική σκέψη

• Μεθοδολογία

- Χρησιμοποιήσαμε τη μεθοδολογία μάθησης βάσει έργου
- Επιχειρηματικός καμβάς
- Καταιγισμός ιδεών
- Παρουσιάσεις

• Αποτελέσματα

- Κατανόηση της πολυπλοκότητας των επιχειρηματικών προβλημάτων
- Προσέγγιση της γνώσης ως εργαλείο επίλυσης προβλημάτων
- Καλύτερη κατανόηση της διασύνδεσης και των συγκεκριμένων θεμάτων (τεχνικά, μάρκετινγκ, χρηματοοικονομικά κ.λπ.).

• Πόροι

- Ανθρώπινο δυναμικό: Τρεις καθηγητές, 25 φοιτητές
- Υλικοί πόροι: Επαγγελματικός καμβάς, εγχειρίδια, πίνακες – μαρκαδόροι



ΕΡΓΟ ΥΛΟΠΟΙΗΘΗΚΕ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

1. Όνομα του έργου

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΗΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ/ΟΜΑΔΑ POLARIS

2. Ημερομηνίες υλοποίησης του έργου

ένα. Σεπτέμβριος 2021: εκπαίδευση εκπαιδευτικών στην Αθήνα

σι. Οκτώβριος 2021 – Μάιος 2022: ευαισθητοποίηση στα λύκεια των συνδεδεμένων εταίρων σχετικά με το έργο «HE-ENTREDIGComp – Ανάπτυξη του πλαισίου EntreComp και DigComp στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση» και την εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα. συναντήσεις με τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς αναφοράς για την επιλογή των συμμετεχόντων

ντο. Ιούνιος 2022: εκπαιδευτικό σεμινάριο για την επιχειρηματικότητα και το Hackathon στο Βάστο

3. Περιγραφή του έργου

Η ΠΡΟΩΘΗΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ΚΑΙ ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΩΝ

Το προσωπικό της Polaris δημιούργησε μια παρουσίαση του Εργου στα ιταλικά με την περιγραφή του

- Στόχος,
- στόχους,
- προγραμματισμένες δραστηριότητες
- αναμενόμενα αποτελέσματα

Το εκπαιδευτικο μαθημα

Οι συμμετέχοντες που επιλέχθηκαν ήταν 12 μαθητές από ανώτατα εκπαιδευτικά ιδρύματα, το προσωπικό της Polaris τους έχει συμμετάσχει σε ένα εντατικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα (διάρκειας 8 ωρών) στην τάξη. το πρόγραμμα ήταν:

ένα. Ποια είναι η εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα

σι. Οι τρεις τομείς και οι 15 ικανότητες: ιδέες, ενέργειες και πόροι

ντο. Ορισμένες ικανότητες και αρμοδιότητες στο πλαίσιο τριών τομέων

Εγώ. Αναλυτική ικανότητα

ii. Ικανότητα επίλυσης προβλημάτων

iii. Ικανότητα ομαδικής εργασίας

iv. Επικοινωνιακή ικανότητα

ρε. Τι είναι ένα Hackathon: στόχοι, κανόνες, μέθοδοι και πηγές

μι. Τα θέματα της Ατζέντας 2030 και ν. 26 Στόχοι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης της Ατζέντας

Τα χκακαθον

Μετά το σεμινάριο κατάρτισης, οι συμμετέχοντες χωρίστηκαν σε 4 ομάδες, καθεμία από αυτές έχει επιλέξει ένα από τα SDG και ένα θέμα που συνδέεται με το SDG. αναλύοντας το πρόβλημα και τις πιθανές λύσεις που απευθύνονται στον επιλεγμένο SDG (αναλυτική ικανότητα και ικανότητα επίλυσης προβλημάτων), κάθε ομάδα (ομαδική ικανότητα εργασίας) έχει αναπτύξει μια ιδέα ή/και ένα κοινωνικό επιχειρηματικό αντικείμενο για να αντιμετωπίσει το πρόβλημα και δημιούργησε μια ψηφιακή παρουσίαση της ιδέας (δυνατότητα επικοινωνίας), για συνολικά 4 μισές ημέρες (2 ημέρες).

4. Στόχοι

Ανάπτυξη του:

- Δεξιότητες επιχειρηματικότητας, όπως αυτογνωσία, επίλυση προβλημάτων, ομαδική εργασία, επικοινωνία
- Ψηφιακές δεξιότητες: οι μαθητές έχουν χρησιμοποιήσει φορητούς υπολογιστές, παρουσιάσεις .ppt. έχουν επίσης χρησιμοποιήσει τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για δραστηριότητες διάδοσης

5. Μεθοδολογία

Οι δάσκαλοι έχουν χρησιμοποιήσει το παιχνίδι ρόλων (π.χ. για τα μαθήματα επίλυσης προβλημάτων και επικοινωνίας) και τις μεθοδολογίες ενεργητικής μάθησης (μάθηση μέσω πράξης, εργασία έργου).

6. Αποτελέσματα

ένα. Παρουσίαση του Εργου σε σχολεία και ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης

σι. Εντατική προπονητική διαδρομή 8 ωρών

ντο. 4 έργα για τους μαθητές

7. Πόροι

Η Polaris έχει χρησιμοποιήσει:

- ανθρώπινο δυναμικό: προσωπικό για την προώθηση, καθηγητές στις τάξεις και εκπαιδευτές επιχειρηματικότητα. όλοι οι άνθρωποι έχουν πληρωθεί με τη χρηματοδότηση του Εργου.
- Υλικοί πόροι: Η Polaris έχει παράσχει 4 φορητούς υπολογιστές, 2 αίθουσες διδασκαλίας και 1 πίνακα.

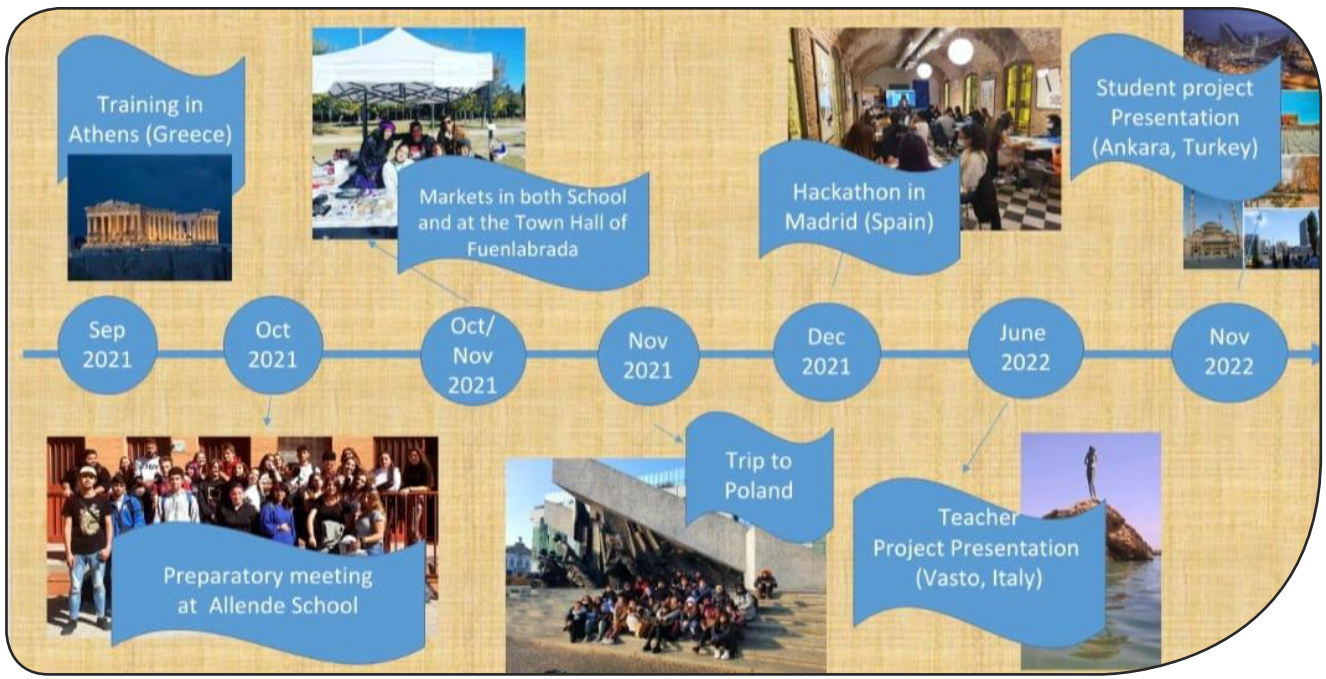




1. Όνομα του έργου

SANTA ENGRACIA/ALLENDE TEAM

2. Ημερομηνίες υλοποίησης του έργου



3. Περιγραφή του έργου

Α. ΦΥΣΙΚΗ / ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΑΓΟΡΑ. ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2021.

- Οι επιλεγμένοι υποψήφιοι θα αναπτύξουν μια επιχειρηματική δραστηριότητα για να πάρουν χρήματα και να χρηματοδοτήσουν το ταξίδι τους:
  - Με μεταπώληση προϊόντων.
  - Επεξεργασία βιοτεχνικών προϊόντων.
  - Προσφορά υπηρεσιών (συμβουλευτική εικόνας, makeover, φωτογραφίες).
- Ολοι οι υποψήφιοι που θα επιλεγούν από όλα τα κέντρα (IES Santa Engracia και IES Salvador Allende) θα είναι σε ΟΜΑΔΕΣ και θα παρουσιάσουν τις ιδέες τους και θα προτείνουν συνεργασίες στα αναφερόμενα κέντρα.
- Θα πραγματοποιηθεί στα κέντρα (μπορεί να είναι και εικονική) όπου θα προσφέρονται τα διάφορα προϊόντα.
- Η επιχειρηματική δραστηριότητα θα υποστηριχθεί από καθηγητές ΕΙΕ σε όλη τη διαδικασία.

Β. ΕΠΙΣΚΕΨΗ ΣΥΝΥΠΑΡΞΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΣΤΟ RADOM της ΠΟΛΩΝΙΑΣ. Από 10 έως 15 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ 2021.

- Οι επιλεγμένοι φοιτητές και από τα δύο ιδρύματα θα έχουν την ευκαιρία να περάσουν τρεις ημέρες επισκεπτόμενοι μια ευρωπαϊκή πόλη.
- Θα λάβουν εκπαίδευση από τους εμπλεκόμενους εκπαιδευτικούς, σχετικά με την επιχειρηματικότητα: δημιουργικότητα, καινοτομία, ανάπτυξη ιδεών, υλοποίηση έργων κ.λπ.
- Θα πραγματοποιηθούν πολιτιστικές επισκέψεις στην πόλη.
- Θα σχηματιστούν ομάδες μεταξύ των μαθητών και των δύο κέντρων για τη συμμετοχή τους στο Hackathon.

4. Στόχοι

Ανάπτυξη δεξιοτήτων:

- Επιχειρηματικότητα:
  - Δημιουργικότητα
  - Καινοτομία
  - Ικανότητα ανάληψης κινδύνων
  - Ικανότητα ομαδικής εργασίας
  - Ικανότητα επίλυσης προβλημάτων και επίλυσης συγκρούσεων
  - Ικανότητα προσαρμογής
- Ψηφιακό:
  - Διαχείριση ψηφιακών περιβαλλόντων
  - Συνεργασία σε ψηφιακά περιβάλλοντα



5. Μεθοδολογία

- Ποιες μέθοδοι ή εργαλεία έχουν χρησιμοποιηθεί κατά την υλοποίηση του έργου;
  Ενεργές μεθοδολογίες, με τη συμμετοχή των μαθητών, ανατρεπόμενη τάξη, ομαδικές εργασίες, μεθοδολογία βάσει έργου...
- Δραστηριότητες;
  Εκπαίδευση και λαϊκές αγορές και στα δύο σχολεία, υπαίθρια αγορά στο πολιτιστικό κέντρο, ταξίδι στην Πολωνία για εκπαίδευση για την επιχειρηματικότητα και τις πολιτιστικές επισκέψεις.

6. Αποτελέσματα

Ποια αποτελέσματα έχει επιτύχει το έργο; Παρακαλώ, συσχετίστε αυτήν την απάντηση με τους στόχους.



ΣΤΟΧΟΙ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ
Ανάπτυξη δεξιοτήτων Επιχειρηματικότητας (Δημιουργικότητα, Καινοτομία, Ικανότητες ανάληψης κινδύνων, ομαδικής εργασίας, επίλυσης προβλημάτων και συγκρούσεων, προσαρμογής).	Επιτεύχθηκε	Ολοι οι μαθητές ανέπτυξαν αυτές τις δεξιότητες με την πρόκληση και τα έργα τους.
Ανάπτυξη δεξιοτήτων Ψηφιακής (διαχείριση και συνεργασία σε ψηφιακά περιβάλλοντα).	Επιτεύχθηκε	Ολες οι ομάδες εργάστηκαν σε ΟΜΑΔΕΣ και δημοσιεύουν τις εργασίες τους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

7. Πόροι

- Ανθρώπινο δυναμικό: συντονιστής και δάσκαλος επιχειρηματικότητας από το IES Santa Engracia και Entrepreneurship και συντονιστής Erasmus από το IES Salvador Allende. 25 μαθητές επιλέχθηκαν από το IES Santa Engracia και το IES Salvador Allende.
- Υλικοί πόροι: 100 € από τμήμα ΦΟΛ από κάθε σχολείο.

1. Όνομα του έργου

DRIVESENSE

2.Ημερομηνίες υλοποίησης του έργου

Ιούνιος 2021-Ιούνιος 2022

3. Περιγραφή του έργου

Εχει παρατηρηθεί ότι οι αρνητικές διαθέσεις των οδηγών (θυμός, θλίψη κ.λπ.) αυξάνουν τον κίνδυνο ατυχήματος περίπου 10 φορές. RQ: Είναι δυνατή η πρόληψη τροχαίων ατυχημάτων; Πώς μπορεί να αντιμετωπιστεί και να λυθεί; Το DRIVESENSE σκοπεύει να λύσει τα προβλήματα που προκύπτουν από ατυχήματα που επηρεάζονται από την απόσπαση της προσοχής από το Smart Driver Tracking System.

4. Στόχοι

- Η συμπεριφορά του οδηγού μπορεί να βελτιωθεί.
- Τα ποσοστά ατυχημάτων μπορούν να μειωθούν κατά 1/3.
- Πρόληψη απώλειας ζωής
- Μείωση των οικονομικών απωλειών
- Αύξηση της ποιότητας των μέσων μαζικής μεταφοράς
- Αύξηση της ασφάλειας οδήγησης στα μέσα μαζικής μεταφοράς
- Δυνατότητα δημιουργίας ανάλυσης κινδύνου οδηγού



5. Μεθοδολογία

- Ποιες μέθοδοι ή εργαλεία έχουν χρησιμοποιηθεί κατά την υλοποίηση του έργου; Κατά την υλοποίηση του έργου έχουν χρησιμοποιηθεί σχεδιαστική σκέψη, ανάλυση SWOT, ανάλυση ανταγωνιστών και μοντέλο επιχειρηματικού καμβά.

- Δραστηριότητες;

• Ανάπτυξη πρωτοτύπων (Λογισμικού και Υλικού).
• Δοκιμές πεδίου και βελτίωση
• Περιορισμένη Παραγωγή (LRIP)
• Μαζική παραγωγή

6. Αποτελέσματα

- Ποια αποτελέσματα έχει επιτύχει το έργο; Παρακαλώ, συσχετίστε αυτήν την απάντηση με τους στόχους.

Η Drive Sense Corporation ιδρύθηκε ως Start-up στο OSTIM Teknopark. Αυτή είναι η πρώτη Πανεπιστημιακή Εταιρεία που ανήκε στους διδάσκοντες

7. Πόροι

- Ανθρώπινο δυναμικό: 3 ιδρυτής και 3 μηχανικοί
- Υλικοί πόροι:
Για τη βιωσιμότητα και τη διάδοση, παρέχονται αυτοί οι υλικοί πόροι:

• Διαχείριση μέσων κοινωνικής δικτύωσης (instagram, linkedin, twitter κ.λπ.)
• Σχεδιασμός Ιστοσελίδων
• Εγχειρίδιο, Εγχειρίδιο, Μπροσούρες κ.λπ

Αυτές οι πληροφορίες πρέπει να είναι επαρκείς ώστε οποιοδήποτε άλλο εκπαιδευτικό κέντρο να μπορεί να τις αναπαράγει και πρέπει να έχει μέγιστο μήκος 2 σελίδων. Η γραμματοσειρά θα είναι Arial και το μέγεθος 12p Επισυνάψτε επίσης δύο μαρτυρικές φωτογραφίες της δραστηριότητας.

Αναλυση swot

INTERNAL FACTORS	**STRENGTHS** • We have enough infrastructure and facilities. • We have lots of capable students. • We have lots of SMEs, i.e. lecturers. • We have experience in AI-based software.	**WEAKNESSES** • We are not the first mover in the market. • Our raw materials, microprocessors, chips etc., are expensive compared to our opponents.
EXTERNAL FACTORS	**OPPORTUNITIES** • There are some VAT and Income Tax advantages for Startups. • There is some financial support from Public Funds.	**THREATS** • There are some strict regulations for lecturers to start a business. • There are powerful competitors in the market.



Μοντελο καμβας επιχειρησεων

KEY PARTNERS	KEY ACTIVITIES	VALUE PREPOSITIONS	CUSTOMER RELATIONSHIPS	CUSTOMER SEGMENTS
• Management of OSTIMTECH • Governmental Agencies (such as tax authorities) • Suppliers • Lecturers • Students • Fund Suppliers • Mangement of Teknopark	• Software development • Hardware development • Field tests	• Improvement in driving Behaviour • Decreased accident rates • Reducing economic losses • Increasing the quality of public transportation and safety	• Clear and transparent relationship • International standards • R&D based sustainability	• Public customers • Bus producers customers • Logistic firms • Vehicle Tracking System Companies • Cargo companies
	KEY RESOURCES • Experiences and applications in AI-based software • Experienced software engineers		**CHANNELS** • Business development department • Social media • Webpage of firm	
COST STRUCTURE • Microprocessors • Integrated cameras • Microchips		**REVENUE STREAMS** • Profit from per production • Yearly business charge		

