# 

**Οικονομικός Αλφαβητισμός για Οικογένειες**

**Εκπαίδευση του/της Εκπαιδευτή/-τριας**

**ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ 6: Δημιουργία και χρήση ψηφιακών πόρων**

# 

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ 6: | | | |
| Στόχος: | Δημιουργία και χρήση ψηφιακών πόρων | | |
| Ώρες εκπαίδευσης  Σύνολο ωρών: | Διάρκεια μαθήματος  3 ώρες | Μελέτη  2 ώρες | Σημειώσεις |
| Μαθησιακά Αποτελέσματα: | Με την επιτυχή ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, οι συμμετέχοντες/-χουσες θα είναι σε θέση να:   * εξετάζουν τα οφέλη και τις προκλήσεις της χρήσης ψηφιακών πόρων * εξερευνούν μια σειρά ψηφιακών πόρων | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ενότητα 6 Σχέδιο μαθήματος: Δημιουργία ψηφιακών πόρων | | | | |
| Χρονοδιάγραμμα | **Δραστηριότητα** | **Μέθοδος παράδοσης** | **Πόροι** | **Σημειώσεις** |
| 5 λεπτά | Έναρξη εργαστηρίου Ο/Η συντονιστής/-στρια θα καλωσορίσει τους εκπαιδευόμενους στη συνεδρία και θα δώσει μια σύντομη επισκόπηση των  Μαθησιακά Αποτελέσματα (ΜΑ).  Οι εκπαιδευόμενοι /-νες θα κληθούν να συζητήσουν τι προσδοκούν να επιτύχουν με την ολοκλήρωση αυτής της συνεδρίας. | Χώρος με τεχνικό εξοπλισμό βιντεοπροβολέα και οθόνη.  Πίνακας και μαρκαδόροι | PP 1  PP2- ΜΑ  PP3– σχεδιάγραμμα |  |
| 10 λεπτά | Δραστηριότητα προθέρμανσης 6.1 - Ζωγραφίστε πώς αισθάνεστε Ο/Η συντονιστής/-στρια θα ζητήσει από κάθε συμμετέχοντα/-χουσα να ζωγραφίσει πώς αισθάνεται σε ένα post-it ή σε ένα φύλλο χαρτί. Εναλλακτικά, ο/η συντονιστής/-στρια μπορεί να ζητήσει από τους/τις συμμετέχοντες/-χουσες να γράψουν μία λέξη για το πώς αισθάνονται. Η ερώτηση αυτή μπορεί να είναι γενική όσον αφορά το πώς κυλάει η μέρα τους.  Εάν είναι online, η ερώτηση μπορεί να συμπληρωθεί σε πίνακα. | Σχεδιάζοντας ένα πρόσωπο  Εάν είναι online - Χρησιμοποιήστε τον πίνακα | PP4- πώς αισθάνεστε; |  |
| 15 λεπτά | Δραστηριότητα Μ 6.2Χρήση ψηφιακών πόρων Ο/Η συντονιστής/-στρια θα θέσει την ακόλουθη ερώτηση στην ομάδα:  Πώς και ποιοι ψηφιακοί πόροι θα μπορούσαν να βοηθήσουν τα άτομα να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους στον οικονομικό αλφαβητισμό;  Ο/Η συντονιστής/-στρια θα διερευνήσει περαιτέρω τον αντίκτυπο της χρήσης ψηφιακού λογισμικού, πλατφορμών και μαθησιακού υλικού στο πλαίσιο της διδασκαλίας.  Ο/Η συντονιστής/-στρια μπορεί να καταγράψει τις απαντήσεις σε ένα flipchart. | Δια ζώσης - χρήση flip chart για τη συλλογή ιδεών  Εάν είναι online, μπορούν να χρησιμοποιηθούν διαδικτυακές πλατφόρμες όπως το<https://padlet.com/>. | PP 5- ερώτηση |  |
| 15 λεπτά | Δημιουργία ψηφιακών πόρων Ο/Η συντονιστής/-στρια θα εξηγήσει στους/στις συμμετέχοντες/-χουσες πώς μπορούν να δημιουργήσουν τους δικούς τους ψηφιακούς πόρους. Ο/Η συντονιστής/-στρια θα διερευνήσει τα θέματα της δημιουργίας:   * Ενός κουίζ * Ενός βίντεο * Ενός δωματίου απόδρασης   Ο/Η συντονιστής/-στρια μπορεί να επιλέξει να εξερευνήσει τους συνδέσμους των πλατφορμών που παρέχονται στην παρουσίαση του PowerPoint, εάν το επιθυμεί.  Κατά την εξήγηση του τρόπου δημιουργίας ενός ψηφιακού δωματίου απόδρασης, ο/η συντονιστής/-στρια μπορεί να επιλέξει να δείξει στους/στις συμμετέχοντες/-χουσες το ακόλουθο βίντεο:   * <https://www.youtube.com/watch?v=Fd0CZaSWPjA> | Συνεργασία & Εξάσκηση. | PP 6 - δημιουργία ψηφιακού πόρου- ένα κουίζ  PP7 – ένα βίντεο |  |
| 10 λεπτά | Ψηφιακός πόρος - Ψηφιακά μοντέλα μάθησης, επιταχυντής και οφέλη Οι συμμετέχοντες/-χουσες ερωτώνται ποιους ψηφιακούς εκπαιδευτικούς πόρους τείνουν να χρησιμοποιούν στις εκπαιδευτικές συνεδρίες. Ο/Η συντονιστής/-στρια θα συμμετάσχει σε μια σύντομη ομαδική συζήτηση με τους/τις συμμετέχοντες/-χουσες.  Στη συνέχεια, ο/η συντονιστής/-στρια θα εντοπίσει πιθανούς συνδέσμους με τα θέματα των PP7 και 8, συμπεριλαμβανομένων των μικτών, εξατομικευμένων και συνεργατικών εμπειριών μάθησης και των πλεονεκτημάτων των ψηφιακών | Εάν είναι online, διαδικτυακές πλατφόρμες όπως | PP 8- μαθησιακά μοντέλα  και PP 9 - ψηφιακοί πόροι ως επιταχυντής  Και PP10 –Οφέλη της Ψηφιακής Μάθησης |  |
| 10 λεπτά | Δραστηριότητα 6,3Προκλήσεις που συνδέονται με τη χρήση ψηφιακών πόρων Ο/Η συντονιστής/-στρια θα ζητήσει από τους/τις συμμετέχοντες/-χουσες να εντοπίσουν τα τέλματα που θα μπορούσαν να εμποδίσουν τη χρήση ψηφιακών πόρων και μη παραδοσιακών μεθόδων μάθησης.  Ο/Η συντονιστής/-στρια μπορεί να ζητήσει από τους/τις συμμετέχοντες/-χουσες τυχαία να περιγράψουν ένα εμπόδιο που μπορεί να έχουν αντιμετωπίσει/θα μπορούσαν να αντιμετωπίσουν κατά την εφαρμογή ψηφιακών πόρων σε περιβάλλοντα μάθησης. Οι συμμετέχοντες/-χουσες θα κληθούν να εστιάσουν στην αξιοποίηση των ψηφιακών πόρων τόσο σε διαδικτυακά όσο και σε μη διαδικτυακά περιβάλλοντα.  Ο/Η συντονιστής/-στρια θα προτείνει προκλήσεις που σχετίζονται με την ψηφιακή προσαρμογή στο PP 13. |  | PP 11- παρουσίαση προκλήσεων  PP  12 - Ερώτηση - ποιες προκλήσεις;  PP 13- προτεινόμενες απαντήσεις |  |
| 10 λεπτά | Δραστηριότητα M6.4Ψηφιακοί πόροι μάθησης - Παρουσίαση ενός δωματίου απόδρασης Θα ζητηθεί από τους/τις συμμετέχοντες/-χουσες να αναφέρουν ψηφιακούς μαθησιακούς πόρους που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για τη διδασκαλία του οικονομικού αλφαβητισμού και να καταγράψουν τις απαντήσεις σε ένα flipchart.  Στη συνέχεια, ο/η συντονιστής/-στρια θα δείξει στην ομάδα ένα από τα ψηφιακά δωμάτια απόδρασης *Money Matters* και θα ενθαρρύνει την ομάδα να δοκιμάσει ένα από αυτά.  Πάρτε ανατροφοδότηση από τους/τις συμμετέχοντες/-χουσες σχετικά με τη γνώμη τους για το δωμάτιο, το περιεχόμενο κ.λπ. Πώς θα μπορούσε αυτό το δωμάτιο απόδρασης να συμβάλει στην εργασία τους με τις οικογένειες. |  | PP 14– ερώτηση  και σύνδεσμος σε ένα δωμάτιο απόδρασης |  |
| 10 λεπτά | Διάλειμμα |  | PP 15 |  |
| 30 λεπτά | M6.5 Δημιουργία του δικού σας δωματίου απόδρασης Ζητήστε από τους/τις συμμετέχοντες/-χουσες να εργαστούν σε μικρές ομάδες για να δημιουργήσουν ένα δωμάτιο απόδρασης, με τρεις προκλήσεις.  Το PP16 έχει συνδέσμους με οδηγίες για τη χρήση των google forms για την ανάπτυξη του δωματίου απόδρασης.  Το PP17 είναι οδηγίες για την ομάδα. |  | PP16- Δημιουργία ενός δωματίου απόδρασης με τη χρήση google forms- Σύνδεσμος Youtube για τις κατευθυντήριες γραμμές  PP 17- Οδηγίες για την εργασία | Κάθε ομάδα θα χρειαστεί έναν υπολογιστή για να δημιουργήσει το δωμάτιό της. |
| 30 λεπτά | M6.6 Κοιτάζοντας την εφαρμογή Money Matters Ο/Η συντονιστής/-στρια θα επιδείξει και θα συζητήσει επίσης την εφαρμογή *Money Matters* και θα εξηγήσει τη λειτουργία της.  Πρόκειται για έναν ψηφιακό πόρο που διερευνά το οικονομικό λεξιλόγιο, τα σχέδια αποταμίευσης και τον προϋπολογισμό  Κατεβάστε την εφαρμογή στο τηλέφωνό σας. |  | PP 18 |  |
| 20 λεπτά | Επισκόπηση των ψηφιακών πόρων Money Matters Ο/Η συντονιστής/-στρια θα δώσει στην ομάδα μια επισκόπηση του ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού από το πρόγραμμα Money Matters, ρωτήστε τους/τις συμμετέχοντες/-χουσες  Πώς θα μπορούσαν να ενσωματώσουν τους δικούς τους, και τους πόρους του Money Matters με τους/τις εκπαιδευόμενούς/-νές σας; |  | PP 19 |  |
| 10 λεπτά | Συλλογισμοί Μπορεί να ζητηθεί από τους/τις συμμετέχοντες/-χουσες να συζητήσουν πώς θα εφαρμόσουν τους ψηφιακούς πόρους στις εκπαιδευτικές τους συνεδρίες. Αυτή η συνεδρία ανατροφοδότησης μπορεί να λειτουργήσει για να προσφέρει συνεργατικές ιδέες μεταξύ των συμμετεχόντων. |  | PP20 |  |
| 5 λεπτά | **Περίληψη:**  **Εργασίες για προσωπική μελέτη:**  - Δοκιμάστε να δημιουργήσετε τους δικούς σας ψηφιακούς εκπαιδευτικούς πόρους - ένα διαδικτυακό κουίζ, μια αναζήτηση λέξεων ή ένα δωμάτιο διαφυγής.  - Μεταβείτε διαδικτυακά στη Βιβλιοθήκη Οικονομικού Αλφαβητισμού Money Matters για να συμπληρώσετε την Ψηφιακή Κάρτα για την ενότητα 6.  - Θα σας αποσταλεί μια τελική εκπαιδευτική έρευνα για να τη συμπληρώσετε.  **Σας ευχαριστούμε** | *Η έρευνα ανατροφοδότησης θα αποσταλεί στους συμμετέχοντες με email.* | PP 21  PP22 |  |
| Διάρκεια | 180 λεπτά | | | |
|  | Πρόσθετα αναγνώσματα και πηγές | | | |