

# **ΔΙΗΜΕΡΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΣΕΜΙΝΑΡΙΟ**

**Η αξιοποίηση της σύγχρονης τεχνολογίας στη  
διδασκαλία της Ελληνικής ως δεύτερης/ξένης γλώσσας**

**Εκπαιδευτικές Αποστολές Κύπρου και Ελλάδας**

## **ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ**

**Η διδασκαλία της ελληνικής ως ξένης γλώσσας με τη  
μέθοδο πρότζεκτ**

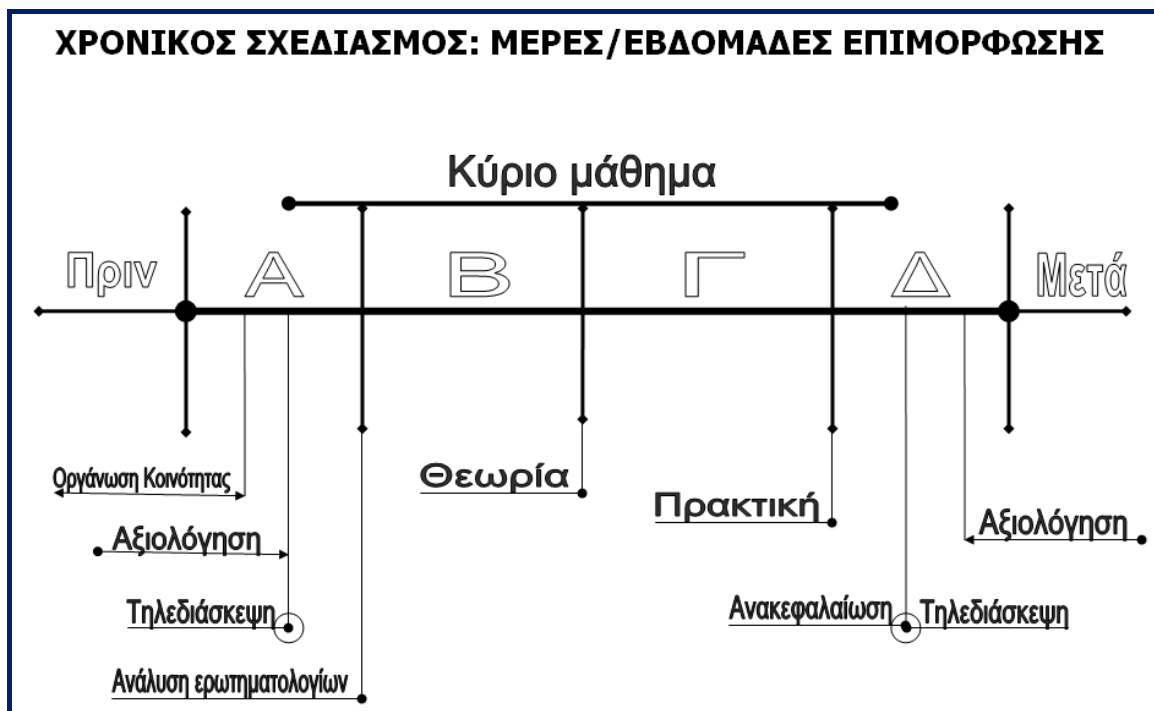
**Νίκη Λαμπροπούλου & Σοφία Ντάνη**

**Έκδοση: 02/02/2011**

**ΛΟΝΔΙΝΟ 14 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ 2011**

# Περιεχόμενα

<b>A. ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ .....</b>	<b>3</b>
1. Δεξιότητες Ελλήνων Εκπαιδευτικών: Εισαγωγικά.....	3
2. Δεξιότητες Ελλήνων Εκπαιδευτικών: Μέθοδος Πρότζεκτ.....	4
<b>B. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ &amp; ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ.....</b>	<b>5</b>
1. Οργάνωση Διαδικτυακού Μαθήματος.....	5
<b>Γ. ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ .....</b>	<b>7</b>
1. Εργαλεία για τους εκπαιδευτές.....	7
2. Εργαλεία για τους εκπαιδευόμενους .....	7
<b>Δ. ΓΕΝΙΚΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ ΤΗΛΕΜΑΘΗΜΑΤΟΣ .....</b>	<b>8</b>



## Γενικός Χρονικός Σχεδιασμός Τηλεμαθήματος

(Η προσαρμογή στον αριθμό των ημερών/εβδομάδων είναι απαραίτητη)

## A. ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Σε αυτήν την παρουσίαση και το εργαστήριο θα ακολουθήσουμε ένα πρωτοποριακό σχεδιασμό για τη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας με τη μέθοδο πρότζεκτ με διαφορετικά είδη διδασκαλίας και μάθησης που βασίζονται στην κοινωνικο-πολιτιστική μάθηση στις κοινότητες πρακτικής. Η μάθηση σε ανοιχτές επαγγελματικές διαδικτυακές κοινότητες δεν αντικαθιστά τον παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας. Αντίθετα, βοηθά την ανταλλαγή εμπειριών χρόνων των εν ενεργεία εκπαιδευτικών και την εύρεση λύσεων με δυναμικές επεμβάσεις που βοηθούν να επιτευχθούν οι στόχοι του οργανισμού.

Οι στόχοι αυτοί αναφέρονται στην: **(α)** επαγγελματική κατάρτιση των Ελλήνων εκπαιδευτικών της Διασποράς όσον αφορά την εξοικίωση με θεωρίες και εργαλεία που τώρα χρησιμοποιούνται στη διαδικτυακή εκπαίδευση, **(β)** απόκτηση γνώσης και δεξιοτήτων για τη θεωρία και αρχιτεκτονική κατασκευής συνεργατικών διαδικτυακών μαθημάτων, και **(γ)** πρακτική εφαρμογή με παραδείγματα και πρωτοβουλίες των ίδιων των εκπαιδευτικών με συμμετοχή τους σε εργαστήρια.

Το αποτέλεσμα είναι η κατασκευή ενός ρεζερβουάρ γνώσεων με την παραγωγή νέας και εποικοδομητικής γνώσης βασισμένης στη δημιουργικότητα και καινοτομία στην καθημερινή εκπαιδευτική πράξη. Αναλυτικά οι στόχοι για την ανάπτυξη δεξιοτήτων για τους Έλληνες εκπαιδευτικούς στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας με το μέθοδο πρότζεκτ είναι:

### 1. Δεξιότητες Ελλήνων Εκπαιδευτικών: Εισαγωγικά

Οι δεξιότητες που θα πρέπει να αναπτύξουν οι εκπαιδευόμενοι σε αυτήν την ενότητα είναι σχετικές με τη διδασκαλία της ελληνικής ως ξένης γλώσσας με τη μέθοδο πρότζεκτ, τη χρήση των συνεργατικών εργαλείων ιστολόγιου και γουίκι, την αυτο-οργανώσιμη μάθηση και τη μάθηση με παρατήρηση, τη συνεργατική μάθηση και συν-δημιουργία, και υπευθυνότητα στη συμμετοχή σε διαδικτυακό μάθημα όπου υπάρχει κυρίως αυτο-έλεγχος της προόδου κάθε εκπαιδευτικού.

#### □ Διδασκαλία της Ελληνικής Γλώσσας με τη Μέθοδο Πρότζεκτ

- Αναγνώριση των αναγκών και των ιδιοτεροτήτων των συμμετεχόντων σε προγράμματα για τη διδασκαλία της ελληνικής ως ξένης γλώσσας
- Διεξαγωγή ενός πρότζεκτ με τους μαθητές/τριές τους
- Συνειδητοποίηση της σημαντικότητας της Μεθόδου Πρότζεκτ στη διδακτική πράξη και την καθημερινή ζωή
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων για επικοινωνία και παρουσίαση αποτελεσμάτων
- Χρήση συνεργατικών εργαλείων όπως το ιστολόγιο και το γουίκι

#### □ Χρήση νέων τεχνολογιών

- **Ιστολόγιο:** Το ιστολόγιο παρέχει μηχανισμό για ανταλλαγή απόψεων πάνω σε συγκεκριμένα θέματα που προτείνονται από το συγγραφέα/κατασκευαστή. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργείται ένα αρχείο με θέματα και απόψεις που αφορούν την εργασία των Ελλήνων εκπαιδευτικών.

- **Γουίκι:** Το γουίκι παρέχει μηχανισμό συν-γραφής από περισσότερους από ένα συγγραφείς ώστε να μοιραστούν τις εμπειρίες τους με πιο οργανωμένο τρόπο σε σχέση με το ιστολόγιο.
- **Αυτο-οργανώσιμη μάθηση – Μάθηση με Παρατήρηση**
  - Ανάπτυξη εμπιστοσύνης για την εμπειρική μάθηση
    - Ανταλλαγή εμπειριών
    - Αυτο-εκτίμηση και εκτίμηση των ικανοτήτων των άλλων
  - Αξιοποίηση και οργάνωση πηγών
  - Αξιοποίηση και οργάνωση χρόνου
- **Συνεργατική μάθηση – Συν-δημιουργία**
  - Χρήση διαλόγου για συν-δημιουργία και καινοτομία
  - Αναγνώριση κειμένων με σημασία για χρήση στο σχολείο
  - Κατασκευή αρχείου με χρήσιμο υλικό
  - Επίπεδα διαλόγου και κριτικής σκέψης
    - Πληροφορία - για εισαγωγή πληροφοριών
    - Ερώτηση - για ερωτήσεις
    - Εξήγηση - για επεξηγήσεις
    - Εξερεύνηση - για υποθέσεις και καινούριες ιδέες
    - Συμφωνία – είναι σημαντικό αν συμφωνείτε να το λέτε για να υπάρχει νέα κοινή βάση
    - Αξιολόγηση - για αξιολόγηση
    - Ανακεφαλαίωση – περίληψη και κύρια σημεία
    - Άλλο
  - Δεξιότητες διαδικτυακής επικοινωνίας
    - Γραφή μηνυμάτων
    - Κατασκευή προφίλ
    - Κοινωνική δικτύωση
    - Άσκηση επιρροής
  - Διαδικτυακές κοινωνικές δεξιότητες: Κοινωνική νοημοσύνη
    - Αυτο-παρουσία
    - Αίσθηση συμπαρουσίας
    - Ενσυναίσθηση
    - Παροχή βοήθειας στους συναδέλφους
  - Συμμετοχή σε διαδικτυακές κοινότητες πρακτικής
    - Δημιουργία ετερογενών ομάδων ανάλογα με τα χρόνια διδασκαλικής εμπειρίας και χρήσης του Διαδικτύου
    - Αναγνώριση ατόμων με ιδιαίτερες ικανότητες
- **Υπεύθυνη συμμετοχή στην υλοποίηση του μαθήματος**
  - Κατασκευή προφίλ
  - Αποστολή τουλάχιστον 2 μηνυμάτων κάθε εβδομάδα

## 2. Δεξιότητες Ελλήνων Εκπαιδευτικών: Μέθοδος Πρότζεκτ

Στο τέλος του διαδικτυακού μαθήματος οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να έχουν αυτοπεποίθηση για το σχεδιασμό και την εκπλήρωση ενός πρότζεκτ για τη διδασκαλία της λληνικής ως ξένης γλώσσας. Οι δραστηριότητες είναι:

- Μελέτες περιπτώσεων - κριτική
- Αποδόμηση των στοιχείων - ανάλυση
- Δημιουργία διαφορετικών ειδών πρώτων σχεδιασμών - πρακτική
- Αναζήτηση φορμών από το διαδίκτυο - έρευνα

- Μελέτη των σταδίων
- Πρότυπα σχέδια δράσης
- Παιχνίδια ρόλων - ομαδική συζήτηση
- Καταιγισμός ιδεών
- Αξιολόγηση

Οι δεξιότητες που θα αποκτήσουν οι εκπαιδευτικοί έχουν σχέση με τη διαχείριση προγραμμάτων, τη δημιουργία ομάδων, την έρευνα και την επικοινωνία, συγγραφή και παρουσίαση των αποτελεσμάτων. Πιο συγκεκριμένα:

- Διαχείριση Πρότζεκτ:** Προγραμματισμός & διαχείριση χρόνου, σεβασμός στις προθεσμίες, κατάλληλη/ αποτελεσματική διανομή ρόλων, ευελιξία στις προσεγγίσεις για την ολοκλήρωση ενός στόχου, ισορροπία φόρτου εργασίας, δημιουργικότητα, δημοκρατικότητα, καθορισμός στόχων με βάση τη δυναμική των ομάδων, αντιμετώπιση της πίεσης, αντιμετώπιση συγκρούσεων και τεκμηρίωση λειτουργικών πρακτικών.
- Δημιουργία Ομάδων:** Ευχάριστη ομαδική εργασία, παροχή έμπνευσης και κινήτρων, εστίαση και επικοινωνία με τους συναδέλφους για τους στόχους και τα αποτελέσματα, ενθάρρυνση, εμπιστοσύνη και υποστήριξη, καθοδήγηση – έπαινος – ανατροφοδότηση - αναγνώριση όταν απαιτείται, αντιμετώπιση δύσκολων καταστάσεων όταν συμβαίνουν, και εύρεση ευκαιριών για μάθηση.
- Έρευνα:** Χρήση νέων τεχνολογιών και ανάπτυξη συστημάτων ΤΠΕ για την εκπαίδευση, αξιολόγηση, κράτηση αρχείων, κριτική και ανίχνευση ιδεών και κατασκευή προβλημάτων.
- Επικοινωνία – Συγγραφή & Παρουσίαση:** Γραπτή επικοινωνία, πληροφόρηση για αποφάσεις, επικοινωνία σημαντικών πληροφοριών, διανομή πληροφοριών, δεκτικότητα στις ιδέες, επικοινωνία στόχων, διάδοση πληροφοριών, ανάπτυξη στρατηγικών επικοινωνίας, συγγραφή, παρουσίαση, προγραμματισμός, δεξιότητες για προετοιμασία και υποβολή άρθρων για δημοσίευση, χρήση αναφορών, γνώση πνευματικών δικαιωμάτων, επιχειρηματολογία, λογική, σαφής και συνεπής έκφραση, γνώση των κανόνων και της νομοθεσίας για την προστασία των δεδομένων και την ελευθερία διακίνησης πληροφοριών.

## **B. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ**

### **1. Οργάνωση Διαδικτυακού Μαθήματος**

Η οργάνωση του διαδικτυακού μαθήματος διαμορφώνεται με βάση 4 προσαρμόσιμες χρονικές περιόδους που ακολουθούν τα διαφορετικά είδη διδασκαλίας και μάθησης. Πιο αναλυτικά, οι χρονικές περίοδοι είναι:

- 1η Χρονική περίοδος: Κοινωνική νοημοσύνη**
  - **Εξοικείωση και παροχή βοήθειας για τη χρήση περιβάλλοντος:** Περιγραφή και στόχοι μαθήματος.
    - **Αρχικό Μήνυμα:** πρόσκληση (ενθάρρυνση και αισιόδοξος τόνος), λίγες ενδιαφέρουσες πληροφορίες, τρόπος συνεργασίας και συνεισφοράς, χρόνος της αλληλεπίδρασης με ηλεκτρονικό διάλογο. Τι και πώς το κάνουν, χρόνο που θα

αφιερώσουν, και πώς θα γίνει καταμερισμός του, προσδιορισμός δείκτης επιτυχίας και πώς μπορεί να επιτευχθεί.

▪ **Κοινωνική νοημοσύνη**

- **Μεθοδολογία:** Αποστολή αρχικού μηνύματος, κατασκευή προφίλ και ανταλλαγή εμπειριών στις συζητήσεις και στην κουβεντούλα
- **Αξιολόγηση:** Επίπεδα παθητικής και ενεργητικής συμμετοχής

□ **2η Χρονική περίοδος: Διδασκαλία**

- **Παραδοσιακή διδασκαλία:**  
Ανάγνωση παρεχόμενου εκπαιδευτικού υλικού και συζητήσεων των εκπαιδευτικών, έρευνα στο Διαδίκτυο
- **Μεθοδολογία:** Ανταλλαγή πληροφοριών και ομαδικές - ατομικές εργασίες, Εισαγωγή και αξιοποίηση σύντομων δραστηριοτήτων που εκμεταλλεύονται διαφορές/ομοιότητες μεταξύ μαθητών για ανάπτυξη εμπιστοσύνης
- **Αξιολόγηση:** Ιστορία και περιγραφή διαδικασίας ενός πρότζεκτ που μας κίνησε το ενδιαφέρον. Είναι ατομική εργασία 2-3 σελίδων A4. Τα αρχεία σώζονται με το επώνυμο.doc και αποστέλλονται με email στους εκπαιδευτές.

□ **3η Χρονική περίοδος: Συνεργατική Μάθηση & Συν-δημιουργία**

**Συνεργατική μάθηση & Αυτο-οργανώσιμη μάθηση:** Εύκολα Οργάνωση μικρών ομάδων για πρακτική τεχνικών και διαδραστικών (συναισθηματικών/κοινωνικών) ικανοτήτων για συνεργασία Δραστηριότητες – Ρόλοι, Διαμόρφωση, επεξεργασία, κατανεμημένη μάθηση και εμπάθυνση κατανόησης. Μαθησιακά έργα και προβλήματα, Πρωτότυπες ιδέες και ανάπτυξη κριτικού λόγου, Νέες γνωστικές δεξιότητες για αξιολόγηση και αυτό-αξιολόγηση, Εργασίες για: Υποθέσεις – Προβλήματα – Διαφορετικές ερμηνείες – Λύσεις, Συμμετοχή ως μέρος υλοποίησης διαδικασίας με πλήρη εμπειρία, βραχυπρόθεσμοι στόχοι, σταθεροποίηση εμπειρίας με ικανοποιητική ροή δράσεων.

- **Μεθοδολογία:** Ανταλλαγή πληροφοριών, Δραστηριότητες για ανακάλυψη γνώσης, Εργασίες για διερεύνηση και καταμερισμός γνώσεων με συζητήσεις σε επίπεδο όλης της τάξης.
- **Αξιολόγηση:** Συνέχεια της προηγούμενης εργασίας και έναρξη κατασκευής προγράμματος.

□ **4η Χρονική περίοδος: Παρουσιάσεις - Αξιολόγηση**

- **Παρουσιάσεις:** Παρουσιάσεις στο Μουντλ και στο <http://www.wiziq.com>
- **Μεθοδολογία:** Ομαδικές εργασίες, κουίζ, παρουσιάσεις, κ.ά.
- **Αξιολόγηση:** Αξιολόγηση των προγραμμάτων όλων των ομάδων με βάση τον προγραμματισμό και τα αξιολογητικά κριτήρια.

## Γ. ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ

Μέρος της ανάπτυξης και εξέλιξης μια εκπαιδευτικής κοινότητας είναι η χρήση νέων και κατάλληλων εργαλείων. Στη συνέχεια παρουσιάζονται τα εργαλεία που θα χρησιμοποιηθούν σε αυτό το διαδικτυακό μάθημα.

### 1. Εργαλεία για τους εκπαιδευτές

Η συγγραφική ομάδα θα πρέπει να χρησιμοποιήσει έναν κοινό οδηγό (template) και μια εφαρμογή παραγωγής πολυμορφικού (κείμενα, εικόνες, ήχοι και βίντεο) εκπαιδευτικού υλικού, ανοικτού κώδικα. Τέτοιες φιλικές, εύχρηστες και χωρίς προαπαιτούμενες γνώσεις προγραμματισμού εφαρμογές ανοικτού κώδικα είναι:

- eXe -eLearning XHTML editor** (<http://exelearning.org/>)  
Εφαρμογή παραγωγής πολυμορφικού εκπαιδευτικού υλικού.
- Reload - Reusable eLearning Object Authoring & Delivery** (<http://www.reload.ac.uk>)  
Εφαρμογή η οποία διευκολύνει την περιγραφή και την οργάνωση των μαθησιακών αντικειμένων σε δομημένα εκπαιδευτικά πακέτα.
- Hot Potatoes** (<http://hotpot.uvic.ca/>)  
Εφαρμογή που διευκολύνει τη δημιουργία εύκολα και γρήγορα ασκήσεων αυτοαξιολόγησης διαφόρων μορφών (πολλαπλής επιλογής, σωστό-λάθος, σταυρόλεξα, συμπλήρωμα κενών, αντιστοίχιση στηλών)

### 2. Εργαλεία για τους εκπαιδευόμενους

Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν διάφορα ιστολόγια ανοιχτού λογισμικού, και τα γουίκις του Μουντλ και του wiki-editor. Τα εργαλεία αυτά θα χρησιμοποιηθούν για την οργάνωση, ανάπτυξη, και αξιολόγηση των διδακτικών/μαθησιακών δραστηριοτήτων.

- Ιστολόγια** (π.χ. <http://www.pcw.gr/pcwblogs.html>, <http://blogs.pathfinder.gr>, <http://i-blog.gr>, <http://www.blogger.com>, <http://myblog.gr>, <http://shoutpost.com>, <http://knol.google.com/>, <http://wordpress.com>)
- Γουίκι** (π.χ. <http://el.wikipedia.org/>, <http://www.wikipedia.org/>, <http://www.scholarpedia.org/>, <http://wikispaces.com/>, <http://www.mediawiki.org>, <http://pbwiki.com/>, <http://www.wikieducator.org/>, και το Γουίκι που είναι ενσωματωμένο στο Μουντλ)
- Συζητήσεις:**
  - **Εισαγωγή**
    - Νέα (κλειδωμένη συζήτηση)
    - Συστηθείτε παρακαλώ!
    - Ποιος ξέρει ποιόν και από πού (κοινωνικά δίκτυα)
    - Οδηγίες προς ναυτιλομένους
    - Τεχνικά προβλήματα
    - Έχω μια ερώτηση!

- Ιδεο-καταιγίδες! (γενικά)
- Επικοινωνία με τους εκπαιδευτές
- **Ιστολόγιο και Γουίκι**
  - Χωρισμός σε ομάδες
  - Τεχνικά προβλήματα
  - Ιδεο-καταιγίδες! (ειδικά για κάθε εργαλείο)
  - Έχω μια ερώτηση!
- **Τσατ:** Κουβεντούλα εδώ και τώρα!

## Δ. ΓΕΝΙΚΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ ΤΗΛΕΜΑΘΗΜΑΤΟΣ


### ΑΝΟΙΚΤΟ & ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΜΑΘΗΜΑ: ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

Μπορείτε να κατεβάσετε και να εγκαταστήσετε το διαδικτυακό μάθημα 'Διαχείριση Καινοτομίας' στα ελληνικά από το Μουντλ:

**Εγγραφή:** <http://intelligentq.net/e-learning/>

**Πρόσβαση στο τηλεμάθημα:** <http://www.intelligentq.net/e-learning/course/view.php?id=33>

**Κλειδί:** innovation4greece



#### Διαχείριση Καινοτομίας στον 21ο Αιώνα

**\* Καλωσήρθατε στο Τηλεμάθημα! \***

Το Τηλεμάθημα αυτό δημιουργήθηκε για να προσφέρει ακόμα μια λύση για την αντιμετώπιση της κρίσης στην Ελλάδα. 'Αντί να μας δώσει κάποιος φαγητό είναι καλύτερα να μάθουμε να φαρμακούμε μόνοι μας!'

Αυτό το μάθημα έχει τους ίδιους σκοπούς με τα επίσημα μαθήματα Διαχείρισης Καινοτομίας που διδασκούμε: να μας βοηθήσει να ανακαλύψουμε δημιουργικές και εφαρμόσιμες λύσεις όχι μόνο για εμάς αλλά και στους εξαρτούμαστε από εμάς. Το μάθημα είναι 4 ημερών. Θα πρέπει να δημιουργήσουμε ομάδες κοινών ενδιαφερόντων και να εργαστούμε μαζί για την κατασκευή μιας πρότασης για επιχορήγηση ή το πλάνο για χρηματοδότηση από τράπεζα. Η δομή της πρότασης είναι **εδώ** και είναι γενική και κοινή για όλες τις ομάδες.

**Δομή Τηλεμαθήματος**

**Ημέρα 1:** Φιλοσοφία & Αρχές Καινοτομίας & Δημιουργικότητας – Δημιουργήστε ομάδες, αναθέστε ρόλους & βρείτε την ιδέα του έργου σας

**Ημέρα 2:** Καινοτομία και Ανοιχτή Καινοτομία – Αναγνωρίστε τις διαφορές και Εργαστείτε πάνω στη διαδικασία για το ομαδικό πρόγραμμα/έργο καινοτομίας

**Ημέρα 3:** Blue Ocean Strategy – Εφαρμογή/Αξιοποίηση εργαλείων BOS στο έργο σας

**Ημέρα 4:** Κοινωνική καινοτομία & Ομαδικά έργα – Παρουσιάσεις προγραμμάτων, αξιολογήσεις ομάδων και ατομικές αναθέσεις/εργασίες

\* Η επιλογή της ελληνικής γλώσσας στην επιφάνεια εργασίας γίνεται στην αρχική σελίδα (μικρού επάνω δεξιά).

---

**Στρατηγική Αξιολόγησης**

**Εργασία Αξιολόγησης Ομάδων**  
Συμμετοχή και κριτική σκέψη για παραγωγή ιδεών στους χώρους συζήτησης (forums). [Αυτά αξιολογούνται από τα εργαλεία που είναι ενσωματωμένα στα forums].

**Ατομική Εργασία:** Πρέπει να συμπληρώσετε ένα ερωτηματολόγιο 10 ερωτήσεων στο τέλος του μαθήματος.

Μέθοδοι αξιολόγησης που σας επιτρέπουν να επιδείξετε τα επιδιωκόμενα μαθησιακά αποτελέσματα για το Module.

1. Αξιολόγηση Ομαδικής Κριτικής Ικανότητας
2. Ομαδικό Προϊόν Πραγματικού Έργου & Παρουσίαση
3. Ατομικό Ερωτηματολόγιο

Βαρύτητα: (1-2) 60% (3) 40%

Όροι χρήσης: Το μάθημα είναι Ανοιχτό και Ελεύθερο για όλους και προσφέρεται από την Ελληνική Ομάδα του Restructuring Europe.

#### Πρώτη Εντύπωση: Εισαγωγή, Σκοποι & Αξιολόγηση Τηλεμαθήματος



**Όροι χρήσης:** Το μάθημα είναι **Ανοιχτό και Ελεύθερο για όλους** και προσφέρεται από την Ελληνική Ομάδα του Restructuring Europe, Intelligenesis. Στο ελληνικό μάθημα βοήθησαν οι η-καθηγητές (με α/β σειρά): Γιώργος Καπάρος, Χρήστος Καρακίριος, Νίκη Λαμπροπούλου, Σοφία Ντάνη και Σμαράγδα Παπαδοπούλου. Μπορείτε επίσης να το κατεβάσετε για δική σας χρήση με βάση τα Πνευματικά Δικαιώματα [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) **εδώ** τα οποία θα πρέπει να αναφέρονται σε κάθε χρήση. (Απαγορεύεται η χρήση του τηλεμαθήματος αν για οποιαδήποτε λόγο διαγραφεί η παραπάνω παράγραφος.)

## Δημιουργήστε ΟΜΑΔΕΣ



Δημιουργήστε τις ομάδες σας ώστε να διαβάσετε και να εργαστείτε από κοινού.

1. Δημιουργήστε το προφίλ σας και συμπεριλάβετε μια πραγματική σας φωτογραφία
2. Δημιουργήστε τις ομάδες σας και αναθέστε ρόλους
3. Δώστε ένα όνομα, ένα λογότυπο και μια δήλωση (statement) κάθε ομάδας και αποστείλετε αυτές τις πληροφορίες στην εκπαιδευτρια (niklambropoulos@gmail.com) ή στον/στην εκάστοτε εκπαιδευτή/τρια
4. Δημιουργήστε την ομάδα σας
5. Εργαστείτε πάνω στο εκπαιδευτικό υλικό
6. Χρησιμοποιήστε τα συνεργατικά εργαλεία του Moodle (forums, chats, wiki) για απόλυτη online επικοινωνία καθώς και τα νέα εργαλεία ενημερότητας ομάδος (new group awareness tools).
7. **ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΟ:** Κάνετε χρήση των Χώρων Συζήτησης (Discussion Forums) και των Χώρων Συνομιλίας (chats) για ομαδικές συζητήσεις σαν να βρίσκεστε σε διαφορετικές περιοχές.







### Ενδεικτικές Πηγές

- 📄 Λίστα Εργαλείων για Διαχείριση Προγραμμάτων/Πλάνων
- 📄 Πηγές
- 📄 Εργαλεία Καινοτομίας (ΑΓΓΛ) Innovation Tools
- 📄 Παράδειγμα εταιρίας Καινοτομίας (AUS)
- 📄 Παράδειγμα ευρωπαϊκής βραβευμένης εταιρίας Καινοτομίας (EU)
- 📄 Αναγκαία Αλλαγή στο Εκπ/κό Σύστημα (ΑΓΓΛ)
- 📄 Διαχείριση Επιχειρησιακής Συμπεριφοράς του 21ου αιώνα
- 📄 Ηθική επένδυση
- 📄 Stanford Centre for Social Innovation
- 📄 Centre for Social Innovation (Vienna, Austria)
- 📄 User Innovation Networks Facebook Group



## Δημιουργία Ομάδων

Ημέρα 1/	Ενότητες	Δραστηριότητες Εκπαιδευομένων
Ενότητα#		
1α	<p><b>Τι είναι καινοτομία;</b></p> <p><b>Τι είναι δημιουργικότητα;</b></p> <p><b>Τεχνικές δημιουργικότητας</b></p> <p><b>Παραδείγματα</b></p> <p><b>Εργαστήριο (Workshop)</b></p>	<p>Εργασία σε Ομάδες:</p> <p><b>Επικοινωνιακή συζήτηση σχετικά με τις Προκλήσεις της Καινοτομίας</b></p> <p>Αναθέσεις/εργασίες: <b>Παραδείγματα διαφορετικών μορφών καινοτομίας</b></p> <p><b>Παράδειγμα καινοτομίας ακολουθώντας την επαναστατική σκέψη του Tarde's</b></p> <p><b>Εφαρμογή των τεχνικών δημιουργικότητας στην παραδοσιακή καινοτομία</b></p>
<p>09:00 - 09:30: Δημιουργήστε τις ομάδες σας &amp; αναθέστε ρόλους στις ομάδες (βλ. την ενότητα δημιουργίας ομάδων παραπάνω)</p> <p>09:00 - 10:30: Εισαγωγή στην Καινοτομία (Ορισμός &amp; Φιλοσοφία)</p> <p>10:30 - 10:45: Διάλειμμα</p> <p>10:45 - 12:00: Δημιουργικότητα (Ορισμός &amp; Σύνδεση με την Καινοτομία, Τεχνικές Μέρος I)</p> <p>12:00 - 12:30: Δραστηριότητα 1 - Χώρος Συζήτησης A (Discussion Forum A)</p> <p>12:30 - 13:30: Μεσημεριανή Διακοπή</p> <p>📄 Έννοιες &amp; Φιλοσοφία της Καινοτομίας</p> <p>📄 Ημέρα_01 -Forum A: Η Εξελικτική Πορεία Καινοτομίας Προϊόντος</p> <p>13:30 - 15:30: Τεχνικές Δημιουργικότητας Μέρος II</p> <p>15:30 - 17:00: Εργαστήριο - Εφαρμόστε 2 ή περισσότερες τεχνικές δημιουργικότητας για να βρείτε την ιδέα του έργου σας και γράψτε τη δήλωση οράματος (vision statement) στο έγγραφο του έργου σας (project document) - Χώρος Συζήτησης B (Discussion Forum B)</p> <p>📄 Πηγές για Τεχνικές Δημιουργικότητας</p> <p>📄 Τεχνική Συνεργατικής Εργασίας σε εταιρίες: Hoshin Kanri "Catch-Ball -Πιάσε-την-Μπάλα"</p> <p>📄 Σχεδιασμός για Καινοτομία</p> <p>📄 Ομαδικό Πρότζεκτ Διαχείρισης Καινοτομίας</p> <p>📄 Ημέρα_01 -Forum B: Η Ιδέα του Ομαδικού σας Έργου</p>		

## Ημέρα 1<sup>η</sup>: Θεωρία (Δημιουργικότητα)

Ημέρα 2	Ενότητες	Δραστηριότητες Εκπαιδευομένων
2	<b>Διαδικασία Καινοτομίας και Εισηγητής της Καινοτομίας</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Η διαδικασία της καινοτομίας (Μέρος I &amp; II)</li> <li>• Ριζική έναντι Σταδιακής Καινοτομίας</li> <li>• Hoshin Kanri "Catch- Ball" τεχνική δημιουργικότητας</li> <li>• Σχεδιάζοντας για την Καινοτομία</li> <li>• Η οπτική του Ανθρώπινου Δυναμικού (HR) για τους Εισηγητές Καινοτομιών</li> <li>• Τα χαρακτηριστικά των Εισηγητών Καινοτομιών</li> <li>• Τεχνικές Διαχείρισης Ανθρώπινου Δυναμικού (HRM techniques) για την αξιολόγηση, την αναγνώριση, την ενθάρρυνση και την καθοδήγηση των εισηγητών καινοτομιών.</li> <li>• Καινοτομία στην Ευρώπη</li> </ul>	<p>Εργασία σε Ομάδες: <b>Συζητήστε τις διαφορές μεταξύ των διαφορετικών προσεγγίσεων στη Διαδικασία της Καινοτομίας</b></p> <p>Ανάθεση/Εργασία: <b>Αναφορές (reports)</b></p> <p><b>Καινοτομία στο Έργο σας - Σχεδιάζοντας για την Καινοτομία</b></p>
<p>09:00 - 10:30: Διαδικασία Καινοτομίας - Ο αρχηγός κάθε ομάδας αποφασίζει με ποια μελέτη περίπτωσης (case study) θα ασχοληθεί η ομάδα.</p> <p>10:30 - 10:45: Διάλειμμα</p> <p>10:45 - 12:00: Διαδικασία Καινοτομίας και μελέτη περίπτωσης για κάθε ομάδα (συνέχεια)</p> <p>12:00 - 12:30: Χώρος Συζήτησης A: Διαφορές Παραδοσιακής και Ανοιχτής Καινοτομίας (Discussion Forum A)</p> <p>12:30 - 13:30: Μεσημεριανή Διακοπή</p> <p>13:30 - 15:30: Ανθρώπινο Δυναμικό &amp; Καινοτομία</p> <p>15:30 - 17:00: Εργαστήριο - Εκκίνηση εργασίας με το Wiki (ένα για κάθε ομάδα) που συνεχιστεί κάθε μέρα για τις υπόλοιπες μέρες του τηλεμαθήματος</p> <p> Η Διαδικασία της Καινοτομίας</p> <p> Η καταπληκτική ιστορία της IBM</p> <p> Radical vs Incremental Innovation (ΑΓΓΛ)</p> <p> Ανθρώπινο Δυναμικό &amp; Καινοτομία</p> <p> Τα Χαρακτηριστικά του/της Καινοτόμου</p> <p> Ημέρα_02- Forum A: Διαφορές Παραδοσιακής &amp; Ανοιχτής Καινοτομίας</p>		

## Ημέρα 2<sup>η</sup>: Θεωρία (Καινοτομία)

Ημέρα 3	Ενότητες	Δραστηριότητες Εκπαιδευομένων
Ημέρα 3	<b>Ανοιχτή Καινοτομία</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Αρχές Ανοιχτής Καινοτομίας</li> <li>• Δυσκολίες διαχείρισης ανοιχτής καινοτομίας</li> <li>• Μέτρηση/Αποτίμηση ανοιχτής καινοτομίας</li> <li>• Πηγές για ανοιχτή καινοτομία</li> </ul>	<p>Εργασία σε Ομάδες: <b>Συζητήστε τις αρχές της Ανοιχτής Καινοτομίας και προσδιορίστε τις δυνατότητες της αγοράς</b></p> <p>Ανάθεση/Εργασία: <b>Εργαστείτε σε ομάδες πάνω σε ένα υπάρχον έργο βασισμένοι στην Ανοιχτή Καινοτομία &amp; στη Στρατηγική Blue Ocean.</b></p>
<p>Η διαχείριση της καινοτομίας είναι συνδεδεμένη με την ηγεσία και τις επιχειρησικές και συχνά θεωρείται κατάλληλη μόνο για μεγάλες εταιρείες και εξειδικευμένα εργαστήρια. Ωστόσο, <b>η Ανοιχτή Καινοτομία συνδυάζει εσωτερικές και εξωτερικές ιδέες, καθώς και εσωτερικές και εξωτερικές διαδρομές στην καθημερινή αγορά.</b> Είναι το πιο σημαντικό ανταγωνιστικό πλεονέκτημα που επιτρέπει σε μια εταιρεία να σημειώσουμε πρόοδο. Η ανοιχτή καινοτομία αφορά και την ικανότητα εκτίμησης του ταλέντου και των κινήτρων των εργαζομένων. Αυτό είναι εφικτό με την εκμετάλλευση της επινοητικότητας των ανθρώπων ώστε να δημιουργήσουν νέα γνώση. Έτσι, το μάθημα στοχεύει στο να δώσει μια γενική επισκόπηση του θέματος και έχει σχεδιαστεί για να παρέχει την καλύτερη κατανόηση της Διαχείρισης Ανοιχτής Καινοτομίας σε όποιο τη χρειάζεται και όχι απλά στους ειδικούς.</p>		
<p>09:00 - 10:30: Ανοιχτή Καινοτομία (εκπαιδευτικό υλικό)</p> <p>10:30 - 10:45: Διάλειμμα</p> <p>10:45 - 12:00: Ανοιχτή Καινοτομία (εκπαιδευτικό υλικό) (συνέχεια)</p> <p>12:00 - 12:30: Χώρος Συζήτησης A: Διαφορές Κλασικής και Ανοιχτής Καινοτομίας (Discussion Forum A)</p> <p>12:30 - 13:30: Μεσημεριανή διακοπή</p> <p>13:30 - 16:30: Ανοιχτή Καινοτομία - <i>Εισαμματώστε τη διαδικασία της Ανοιχτής καινοτομίας στη δομή του έργου σας</i></p> <p>16:30 - 17:00: <i>Forum B: Κλασική και Ανοιχτή Καινοτομία &amp; Συστήματα Διαχείρισης Καινοτομίας</i></p> <p><i>* Είναι σημαντικό να ολοκληρώσετε το υλικό "Ανοιχτής Καινοτομίας" σήμερα, αλλά αν για οποιονδήποτε λόγο δεν μπορείτε, παρακαλώ να φροντίσετε να το έχετε ολοκληρώσει μέχρι αύριο το πρωί (χρόνος επανάληψης).</i></p> <p><i>* Παρακαλώ να δηλώνετε το όνομα της ομάδας σας στην αρχή κάθε συζήτησης</i></p> <p> Open Innovation website</p> <p> Introduction Henry Chesbrough "Open Innovation"</p>		

## Ημέρα 3<sup>η</sup>: Θεωρία & Πράξη (Ανοιχτή Καινοτομία)

Ημέρα 4/	Ενότητες	Δραστηριότητες Εκπαιδευομένων
4	<p><b>Blue Ocean Strategy</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Οι συνιστώσες της Blue Ocean Strategy λεπτομερώς</li> <li>• Πρακτική εφαρμογή των BOS εργαλείων</li> <li>• Οικονομικά Ζητήματα στην Καινοτομία</li> </ul> <p><b>Marketing Καινοτομίας</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Επιχειρηματικότητα και καινοτομία σε περιορισμένο προϋπολογισμό για Έρευνα και Ανάπτυξη</li> <li>• Σταθερότητα και κοινωνική ευθύνη για μικρές επιχειρήσεις</li> <li>• Πατέντες για να προεκτείνετε/επεκτείνετε τα δικαιώματα πνευματικού κεφαλαίου σας</li> <li>• Ευθυγραμμίζοντας την Έρευνα &amp; Ανάπτυξη με το μάρκετινγκ.</li> <li>• Προωθώντας των εαυτό σας στην αγορά ως εισηγητή καινοτομίας.</li> </ul>	<p>Εργασία σε Ομάδες: <b>Εφαρμογή/Αξιοποίηση BOS Εργαλείων στο έργο σας.</b></p>
<p>09:00 - 10:30: Blue Ocean Strategy (δεν έχει μεταφραστεί καθώς είναι ολόκληρο βιβλίο)            10:30 - 10:45: Διάλειμμα            10:45 - 12:00: Εργασία BOS            12:00 - 12:30: Χώρος Συζήτησης A (Discussion Forum A: Your Will case study)            12:30 - 13:30: Μεσημεριανή Διακοπή</p> <p> <a href="#">Μελέτες Περιπτώσεων BOS: Braynesbridge Industries &amp; NTT DoCoMo</a>  <a href="#">Τα Εργαλεία BOS στο Διαδίκτυο</a>  <a href="#">Ημέρα_03 - Discussion Forum A: Μελέτη περιπτώσεων και η δική σας μελέτη στο Will</a></p> <p>13:30 - 14:30: Καινοτομία &amp; Marketing            14:30 - 15:30: Εφαρμόζοντας τα Εργαλεία BOS            15:30 - 17:00: Εργαστήριο (Workshop) - Χώρος Συζήτησης B (Discussion Forum B: My Team Innovation Project)</p>		

## Ημέρα 4<sup>η</sup>: Μεθοδολογία (Ανοικτή Καινοτομία)

Ημέρα 5/	Ενότητες	Δραστηριότητες Εκπαιδευομένων
5	<p><b>Κοινωνική Καινοτομία &amp; Μαθητές Ομαδικό Έργο</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κοινωνική Καινοτομία - Δίκτυα Καινοτομίας (User Innovation Networks)</li> <li>• Συστήματα Διαχείρισης Ιδεών</li> <li>• Πρακτικά ζητήματα (π.χ. πώς να ενισχύσετε "disruptive" δυναμότερες καινοτομίες)</li> <li>• Έργα (projects) εκπαιδευομένων και παρουσιάσεις</li> </ul>	<p>Εργασία σε Ομάδες: <b>Εργαστείτε πάνω στη μελέτη περίπτωσης (case study) της ομάδας σας.</b></p> <p>Εργασία σε Ομάδες: <b>Παρουσιάσεις των σχεδίων των έργων (Project Plans presentations) &amp; αξιολόγηση ομάδων</b></p> <p><b>Ατομικό Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης</b></p>
<p>09:00 - 10:30: Θεωρία Κοινωνικής Καινοτομίας και Παραδείγματα            10:30 - 10:45: Διάλειμμα            10:45 - 12:30: Εφαρμογή της Κοινωνικής Καινοτομίας στο έργο σας - <b>ΟΡΙΣΤΙΚΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟ ΕΡΓΟ ΣΑΣ</b>            12:30 - 13:30: Μεσημεριανή Διακοπή</p> <p> <b>Μελέτες Περίπτωσης (Case Studies) - Ο αρχηγός της ομάδας αποφασίζει με ποια μελέτη περίπτωσης θα ασχοληθεί η ομάδα.</b></p> <p>  IDEO (check <a href="http://patterns.ideo.com/">http://patterns.ideo.com/</a>)   The Daz3D community   Dell Ideasstorm   MyStarbucksIdea  <input type="checkbox"/> Σύγχρονη συζήτηση: Αρχηγό ομάδων με Η-Καθηγήτρια         </p> <p> IDEO Αξιώματα για Τρόπους Κριτικής Σχέσης καινοτομίας στο UoMMichigan (3:10) <a href="#">tv</a></p> <p><b>Πρακτικά ζητήματα στην καινοτομία</b></p> <p><b>Κοινωνική Καινοτομία</b> είναι η συμμετοχή των ανθρώπων στη διαδικασία της καινοτομίας για την αντιμετώπιση υπαρκτών, πραγματικών αναγκών. Επίσης, επεκτείνει την έννοια της καινοτομίας στη φρονίδα για τις επιπτώσεις και τον αντίκτυπο της καινοτομίας στο περιβάλλον και την κοινωνία γενικά. Η παρουσίαση της <b>Κοινωνικής Καινοτομίας</b> είναι <b>εδώ</b> από το Κέντρο Κοινωνικής Καινοτομίας - Centre for Social Innovation, Vienna, Austria. (Οι υπόλοιπες πηγές είναι στα αγγλικά)</p> <p> <a href="#">Crowdsourcing (wikipedia)</a></p>		

## Ημέρα 5<sup>η</sup>: Θέματα και Αξιολόγηση (Ομαδική και Ατομική)

Η εταιρία IntelligenesiS (<http://intelligenesiS.eu/>) είναι εταιρία έρευνας, ανάπτυξης και τεχνολογίας με ειδίκευση στη Διάδραση Ανθρώπου-Μηχανής, τη Διαδικτυακή Μάθηση, τις μαθησιακές κοινότητες και τα κοινωνικά δίκτυα και γενικά στη χρήση της Τεχνολογίας για την ανάπτυξη των ανθρώπινων νοητικών ικανοτήτων και της κοινωνικής-συλλογικής νοημοσύνης. Δημιουργήθηκε στο Λονδίνο το 2005 και τα βασικά στελέχη είναι η Νίκη λαμπροπούλι και η Σοφία Ντάνη. Εκτός από τα βασικά στελέχη η εταιρία έχει δημιουργήσει συνεργασίες με ερευνητές, προγραμματιστές, οργανισμούς και άλλες εταιρίες ανάλογα με τις εκάστοτε ανάγκες των προγραμμάτων.