



DESSA

Μοντέλο για την ανάπτυξη ήπιων δεξιοτήτων κατά την διάρκεια της μαθητείας/πρακτικής άσκησης



Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Αποτελέσματα

- IO1 Μοντέλο μαθητείας/πρακτικής άσκησης για την ανάπτυξη ήπιων δεξιοτήτων και ικανοτήτων
- Οδηγός για μαθητευόμενους: Ένας οδηγός για την ανάπτυξη των ήπιων δεξιοτήτων σας κατά τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης!
- IO2 Οδηγός εκπαιδευτή
- IO3 Διαδικτυακή πλατφόρμα για την εκτίμηση των ήπιων δεξιοτήτων
- Οδηγός για την ανάπτυξη ήπιων δεξιοτήτων



Διοργάνωση διαδικτυακής έρευνας και ομάδων εστίασης (focus groups)

- 12 πιο σημαντικές ήπιες δεξιότητες κατά την διάρκεια πρακτικής άσκησης/μαθητείας

Επικοινωνία

Ηγετική ικανότητα

Προσωπικό κίνητρο

Αυτοπεποίθηση

Δημιουργικότητα/ Καινοτομία

Διαπραγμάτευση

Επίλυση προβλημάτων

Συνεργατικότητα

Προσαρμοστικότητα στην αλλαγή

Προσωπική ανάπτυξη

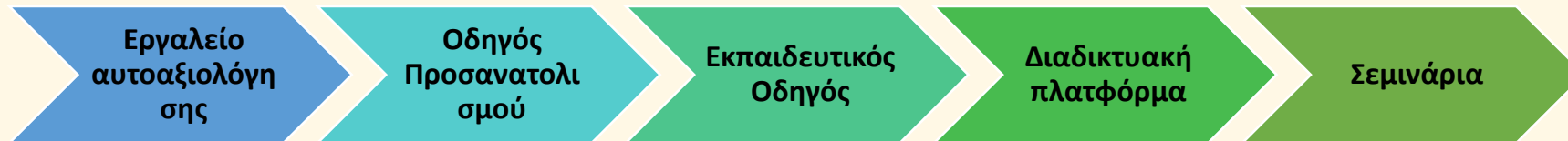
Διαχείριση χρόνου

Επίλυση συγκρούσεων



Μοντέλο μαθητείας/πρακτικής άσκησης για την ανάπτυξη ήπιων δεξιοτήτων και ικανοτήτων

- Το μοντέλο μαθητείας περιλαμβάνει **θεωρητική θεμελίωση** και **καθοδηγητικές αρχές** για τον σχεδιασμό, την εφαρμογή και την αξιολόγηση του προγράμματος μαθητείας με **σκοπό την ανάπτυξη ήπιων δεξιοτήτων** και ικανοτήτων.



Βασικά στοιχεία μοντέλου



Εμπλεκόμενα μέρη

- Κέντρα επαγγελματικής εκπαίδευσης, που οργανώσουν προγράμματα πρακτικής άσκησης/μαθητείας.
- Εταιρίες, που συμμετέχουν σε προγράμματα πρακτικής άσκησης/μαθητείας
- Σπουδαστές



Το μοντέλο

Προετοιμασία

Πάροχοι ΕΕΚ: πρόσκληση εκδήλωσης ενδιαφέροντος.

Εταιρείες: εκδηλώνουν ενδιαφέρον για συμμετοχή

Σπουδαστές: εκδηλώνουν ενδιαφέρον για συμμετοχή

Πριν την πρακτική άσκηση/μαθητεία

Πάροχοι ΕΕΚ: αντιστοίχιση μεταξύ σπουδαστών και εταιριών.

Σπουδαστές: επιλέγουν ένα μέντορα και κάνουν μια αυτοαξιολόγηση των ήπιων δεξιοτήτων τους.

Εταιρίες+Πάροχοι ΕΕΚ: ορίσουν τους **στόχους** της μαθητείας και τα **μαθησιακά αποτελέσματα** τα οποία εστιάζονται στις ήπιες δεξιότητες.



Το μοντέλο

Κατά την διάρκεια της πρακτικής άσκησης/μαθητείας

Πάροχοι ΕΕΚ: υποστηρίζουν και παρακολουθούν την πρακτική άσκηση/μαθητεία, παρέχοντας τα εργαλεία του προγράμματος DESSA.

Σπουδαστές: χρησιμοποιούν τα εργαλεία υποστήριξης της μαθητείας, εφαρμόζοντας δραστηριότητες.

Εταιρίες: εφαρμόζουν τον οδηγό για εκπαιδευτές, χρησιμοποιούν τα εργαλεία DESSA, εφαρμόζουν στοιχεία παιχνιδοποίησης και καθοδήγησης και επιβλέπουν την ανάπτυξη των ήπιων δεξιοτήτων των σπουδαστών.

Μετά την πρακτική άσκηση/μαθητεία

Σπουδαστές: κάνουν νέα αυτοαξιολόγηση των ήπιων δεξιοτήτων τους.

Εταιρίες: κάνουν την τελική αξιολόγηση της πρακτικής άσκησης/μαθητείας.

Πάροχοι ΕΕΚ: προετοιμάζουν την τελική αναφορά σχετικά με την ανάπτυξη των ήπιων δεξιοτήτων των φοιτητών.

Παιχνιδοποίηση

- **Ορισμός:** Η χρήση στοιχείων παιχνιδιού και των τεχνικών σχεδιασμού παιχνιδιού σε πλαίσια μη παιχνιδιού.
- Η παιχνιδοποίηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε **διάφορα περιβάλλοντα**, συμπεριλαμβανομένης της εκπαίδευσης, προκειμένου να **παρακινήσει** τους μαθητές.
- Τα τελευταία χρόνια, η παιχνιδοποίηση έχει επίσης προσαρμοστεί σε επιχειρηματικά περιβάλλοντα, λόγω της δυνατότητάς της να **διαμορφώσει** τη συμπεριφορά των εμπλεκόμενων προς μια επιθυμητή κατεύθυνση

Πλεονεκτήματα παιχνιδοποίησης

Παρακίνηση

Ενίσχυση
Επικοινωνίας

Αυξάνει
παραγωγικό
τητα

Αυξάνει
δέσμευση

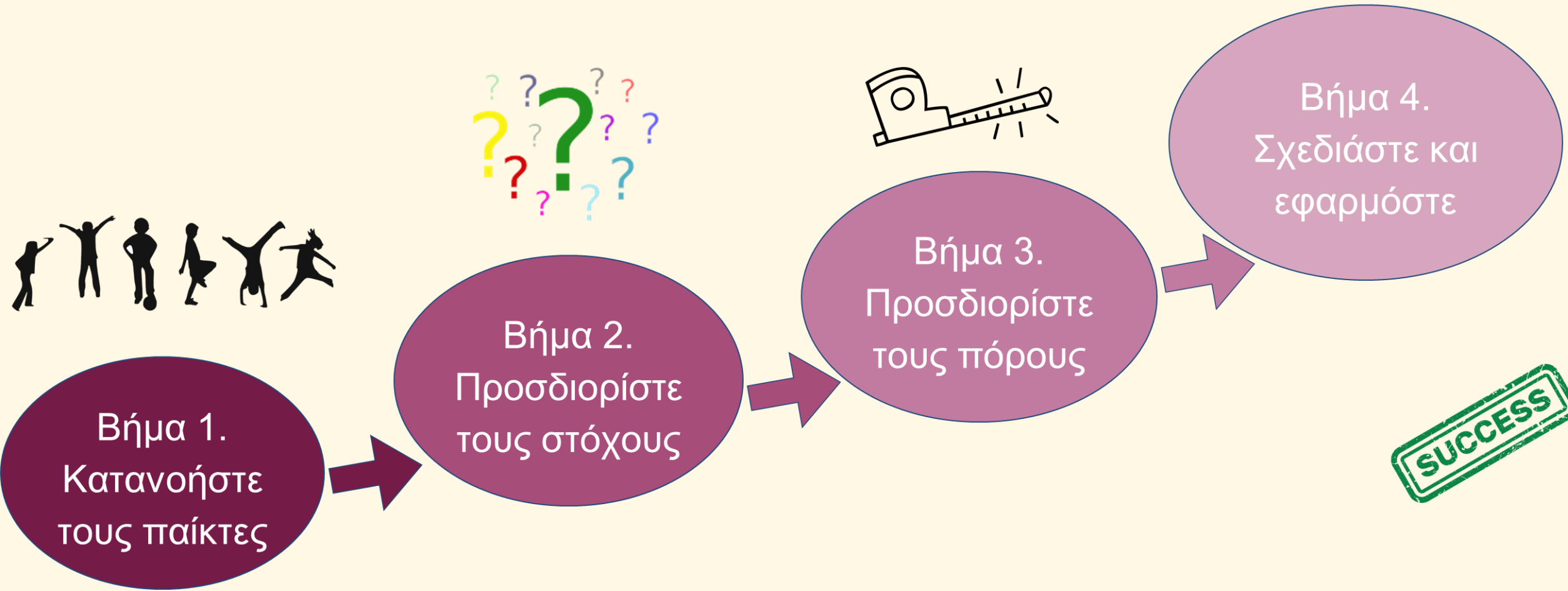
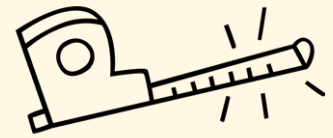
Προσφέρει
ικανοποίηση

Διευκολύνει
την απόκτηση
και διατήρηση
γνώσης

Στοιχεία παιχνιδοποίησης

<p>1. Επιτεύγματα (πόντοι, εμβλήματα, πίνακες κατάταξης)</p>	<p>Οι σπουδαστές κερδίζουν πόντους για κάθε εργασία Όταν ολοκληρώσουν ένα σύνολο συναφών εργασιών λαμβάνουν ένα έμβλημα Εμφανίζονται οι πόντοι που έχουν κερδηθεί από κάθε μαθητευόμενο σε ένα πίνακα κατάταξης</p>
<p>2. Επιβραβεύσεις (bonus, βραβεία)</p>	<p>Δώστε ένα bonus ή ένα βραβείο κάθε φορά που ο σπουδαστής ολοκληρώνει μια εργασία Δώστε ένα bonus ή ένα βραβείο σε όποιον είναι πρώτος στον πίνακα κατάταξης</p>
<p>3. Αφήγηση</p>	<p>Χρησιμοποιήστε μια ιστορία που να συνδέει συναφείς εργασίες (quests)</p>
<p>4. Χρόνος</p>	<p>Δώστε συγκεκριμένο χρονικό περιθώριο για την ολοκλήρωση μιας εργασίας. Εάν οι σπουδαστές την ολοκληρώσουν πιο γρήγορα, κερδίζουν ένα βραβείο.</p>
<p>5. Ανατροφοδότηση</p>	<p>Ενθαρρύνετε τους σπουδαστές να ολοκληρώσουν τις εργασίες τους δίνοντας τους επιπλέον στοιχεία που τους βοηθούν (hints)</p>
<p>6. Εξατομίκευση</p>	<p>Αφήστε τους σπουδαστές να σχεδιάσουν ένα avatar που να τους αντιπροσωπεύει ή δώστε τους ένα ψευδώνυμο</p>

Βήματα για την εφαρμογή της παιχνιδοποίησης



Βήματα για την εφαρμογή της παιχνοδοποίησης

- Βήμα 1: Κατανοήστε τους παίκτες
 - Ανάγκες
 - Μαθησιακό στυλ
 - Επίπεδο ήπιων δεξιοτήτων τους
 - Τύπος παίκτη

Socialisers	Τους αρέσει η συναναστροφή με άλλους	Philanthropists	Τους αρέσει να βοηθάνε τους άλλους χωρίς αντάλλαγμα
Free spirits	Τους αρέσει η εξερεύνηση	Disruptors	Τους αρέσουν οι ζαβολιές
Achievers	Τους αρέσουν οι προκλήσεις	Players	Τους αρέσουν οι ανταμοιβές

Βήματα για την εφαρμογή της παιγνιδοποίησης

- Βήμα 2: προσδιορίστε τους στόχους
 - Τι θέλουμε να πετύχουμε;
 - Ποιες ήπιες δεξιότητες θέλουμε να αναπτύξουμε;
- Βήμα 3: προσδιορίστε τους πόρους
 - Πώς θα μετρήσουμε την πρόοδο των σπουδαστών; Θα χρησιμοποιήσουμε πόντους;
 - Πόσους πόντους θα «δίνει» εργασία;
 - Τι ανταμοιβές θα δώσουμε;
- Βήμα 4: Σχεδιάστε και εφαρμόστε
 - Ποιο είναι το κατάλληλο στοιχείο παιγνιδοποίησης που θα χρησιμοποιήσουμε;
 - Πώς θα το εφαρμόσουμε;

Ι02 Οδηγός εκπαιδευτή

- Ένας οδηγός για εκπαιδευτές εταιριών, για να **υποστηρίξει τον σχεδιασμό, την εφαρμογή, τη διαχείριση, την αξιολόγηση** του μοντέλου μαθητείας.
- Ο οδηγός προσφέρει αναλυτικές οδηγίες, παραδείγματα και μεθόδους υλοποίησης του μοντέλου.

IO2 Οδηγός εκπαιδευτή - Περιεχόμενα

- **Παρουσίαση των ήπιων δεξιοτήτων** που επιλέχθηκαν μέσα από την πανευρωπαϊκή έρευνα και τα focus groups
- Αναλυτική παρουσίαση των **σταδίων του μοντέλου DESSA**
- Μεθοδολογία για την **καθοδήγηση (mentoring)** κατά την διάρκεια της πρακτικής
- Μεθοδολογία για την χρήση της **παιχνιδοποίησης**
- Μεθοδολογία για την **αποτύπωση και αξιολόγηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων** για τις ήπιες δεξιότητες
- **Παραδείγματα δραστηριοτήτων** που μπορούν να διοργανώσουν οι εκπαιδευτές κατά την πρακτική άσκηση για την ανάπτυξη των ήπιων δεξιοτήτων των σπουδαστών
- **Καλές πρακτικές** από την εφαρμογή του μοντέλου DESSA



Οδηγός για μαθητευόμενους: Ένας οδηγός για την ανάπτυξη των ήπιων δεξιοτήτων σας κατά τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης!

- Σε αυτόν τον εκπαιδευτικό οδηγό οι μαθητευόμενοι μπορούν να βρουν πάνω από 20 δραστηριότητες που θα τους δώσουν την ευκαιρία να αναπτύξουν τις ήπιες δεξιότητές τους, να αποκτήσουν πολύτιμη εμπειρία σε ένα πραγματικό εργασιακό περιβάλλον.
- Αυτές οι δραστηριότητες έχουν σχεδιαστεί ειδικά για να υποστηρίζουν μαθητευόμενους στην επίτευξη των στόχων τους και την προσωπική και επαγγελματική τους ανάπτυξη.



Οδηγός για μαθητευόμενους - Δραστηριότητες

- Κάθε δραστηριότητα περιέχει:
 - Ελκυστικό τίτλο
 - Μια εισαγωγή/επεξήγηση της δραστηριότητας
 - Ερωτήσεις για συζήτηση με τον μέντορα
 - Λίστα με τις ήπιες δεξιότητες στις οποίες επικεντρώνεται η δραστηριότητα

Οδηγός για μαθητευόμενους - Παράδειγμα

- **Τίτλος:** Πίτσα ή Σουβλάκια
- Ο στόχος σας είναι να οργανώσετε ένα μεσημεριανό διάλειμμα και να αποφασίσετε για το μενού που πρόκειται να παραγγείλετε!
- Χωρίσετε τους συναδέλφους σας σε δύο ομάδες και δώστε σε κάθε ομάδα ένα πιθανό μενού για να παραγγείλετε, είτε πίτσα είτε σουβλάκια. Τώρα ζητήστε από κάθε ομάδα να προσπαθήσει να πείσει την άλλη ομάδα, να παραγγείλει από το μενού της.
- Προσπαθήστε να βρείτε μια λύση, έτσι ώστε όλοι να παραγγέλλουν κάτι που τους αρέσει από το μενού που έχει επιλεγεί στο τέλος, και κανείς δεν θα μείνει πεινασμένος.
- Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, δώστε προσοχή σε όλα τα επιχειρήματα που χρησιμοποιούνται. Εάν κάποιος μείνει δυσαρεστημένος από το επιλεγμένο μενού, προσπαθήστε να τον κάνετε να δει τη θετική πλευρά και να τον πείσετε να παραγγείλει κάτι που θα τον ικανοποιήσει.
- **Ήπιες δεξιότητες:** Επικοινωνία, διαπραγμάτευση, επίλυση συγκρούσεων



IO3 Διαδικτυακή πλατφόρμα για την εκτίμηση των ήπιων δεξιοτήτων

- Η πλατφόρμα φιλοξενεί εργαλεία αυτοαξιολόγησης για κάθε ήπια δεξιότητα, με τον χρήστη να έχει τη δυνατότητα να αξιολογήσει το επίπεδο του/της με βάση προκαθορισμένα επίπεδα.

<http://dessaproject.eu/gr/>



Παραδοτέα του έργου

- Διαθέσιμα στα Αγγλικά, Ελληνικά, Ολλανδικά, Λιθουανικά, Ισπανικά και Πολωνικά.

<http://dessaproject.eu/gr/>

Ευχαριστούμε πολύ!

Δημοπούλου Νεφέλη

nefeli@idec.gr

210 4286227