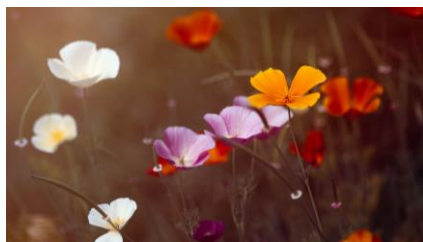




ADDET

**ΧΡΗΣΗ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ ΣΥΝΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ ΣΤΗΝ
ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ/ΜΑΘΗΤΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΩΝ
ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΤΩΝ ΣΠΟΥΔΑΣΤΩΝ ΕΕΚ**



Πρόγραμμα ADDET

- Erasmus+ KA2 Στρατηγικές συμπράξεις στην Επαγγελματική Εκπαίδευση
- 6 εταίροι
 - Colegiul Economic “Ion Ghica”, Ρουμανία
 - Antalya Il Milli Egitim Mudurlugu, Τουρκία
 - CESIE, Ιταλία
 - ZBB, Γερμανία
 - KISMC, Βουλγαρία
 - IDEC, Ελλάδα



Παραδοτέα του έργου

- Μοντέλο εφαρμογής της μεθοδολογίας Design Thinking στην πρακτική άσκηση/μαθητεία
- Οδηγός για εκπαιδευτικούς και εκπαιδευτές
- Οδηγός για την προώθηση της συνεργασίας μεταξύ επιχειρήσεων και σχολών Επαγγελματικής Εκπαίδευσης
- Οδηγός καλών πρακτικών



Μοντέλο ADDET

- Συνδυασμός Μάθησης με βάση τα project (PBL) και εφαρμογή της μεθόδου Design Thinking
- Στόχος → ανάπτυξη των ήπιων δεξιοτήτων των σπουδαστών (δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων)
- Ομάδες στόχοι:
 - Εκπαιδευτικοί από σχολές ΕΕΚ
 - Εκπαιδευτές από επιχειρήσεις
 - Σπουδαστές που κάνουν πρακτική άσκηση/μαθητεία



Στάδια μοντέλου

- Πριν την πρακτική άσκηση
 - Συνεργασία μεταξύ σχολής-εταιρίας
 - Καθορισμός στόχων και μαθησιακών αποτελεσμάτων της πρακτικής
 - Εύρεση project που θα ανατεθεί
- Κατά την διάρκεια της πρακτικής άσκησης
 - Ανάθεση project και καθοδήγηση από εκπαιδευτή (μέντορα)
 - Παρουσίαση και εφαρμογή Design thinking για την εκπλήρωση του project
 - Συνεργασία μεταξύ υπεύθυνου εκπαιδευτικού και εκπαιδευτή
 - Επίβλεψη πορείας σπουδαστή για την ολοκλήρωση του project
- Στο τέλος της πρακτικής άσκησης
 - Αξιολόγηση των ήπιων δεξιοτήτων των σπουδαστών



Ο ρόλος του εκπαιδευτή

- Ο εκπαιδευτής έχει διττό ρόλο, αυτόν του επόπτη/αξιολογητή σε συνδυασμό με αυτόν του μέντορα:
 - **Επόπτης/αξιολογητής:** Ο εκπαιδευτής επιβλέπει τους σπουδαστές προκειμένου να τους παρέχει ανατροφοδότηση όχι μόνο για την εργασία τους αλλά και για τον τρόπο με τον οποίο εκτελούν τις φάσεις του Design Thinking.
 - **Μέντορας:** Δίνει στους σπουδαστές κατευθυντήριες γραμμές και συμβουλές, θέτει όρια, δίνει ευκαιρίες για νέες ιδέες, ενώ παράλληλα τους ενθαρρύνει να ενεργούν ανεξάρτητα και να αναλαμβάνουν ρίσκα.

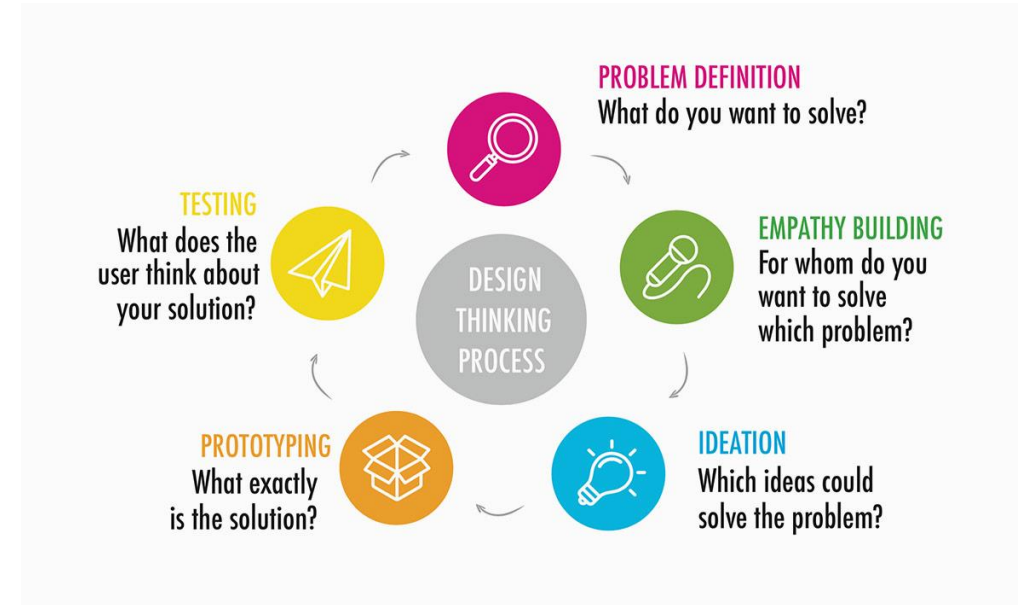


Μάθηση με βάση τα project (PBL)

- Ανάθεση ενός project (προβλήματος) στον σπουδαστή
- Οι σπουδαστές έχουν ηγετικό και ενεργό ρόλο στην επίτευξη του project
- Αποτέλεσμα: ανάπτυξη ήπιων δεξιοτήτων (κριτική σκέψη, συνεργασία, δημιουργικότητα και επικοινωνιακές δεξιότητες)

Design thinking

- Αφού ανατεθεί το project, πρέπει να υπάρχει συνεργασία μεταξύ σπουδαστών και επιχείρησης ώστε να ολοκληρωθεί η πρόκληση.
- Ο ρόλος του εκπαιδευτή από την πλευρά της επιχείρησης είναι να προσφέρει ευκαιρίες στους ασκούμενους και να τους παρατηρεί παρέχοντας τους απαραίτητους πόρους στους μαθητές που θα τους βοηθήσουν να ολοκληρώσουν την πρόκληση.



1^ο βήμα: Empathize

- Πρώτον, οι σπουδαστές πρέπει να κατανοήσουν το project που προσπαθούν να λύσουν.
- Το πρώτο βήμα θα είναι να παρατηρούν, να λαμβάνουν τις πληροφορίες και να κάνουν ερωτήσεις αν χρειαστεί, προκειμένου να εναρμονιστούν με τις ανάγκες και τους στόχους.
- Οι σπουδαστές πρέπει να συνεργαστούν είτε με άλλους σπουδαστές είτε με υπαλλήλους και να κάνουν μια έρευνα ώστε να βρουν πληροφορίες που θα τους βοηθήσουν να κατανοήσουν καλύτερα τι πρέπει να αντιμετωπίσουν, ώστε οι ιδέες και οι λύσεις τους να είναι πιο έγκυρες και αποτελεσματικές.



2^ο βήμα: Define

- Στη συνέχεια, οι σπουδαστές πρέπει να αναλύσουν τις παρατηρήσεις τους και να τις συνθέτουν.
- Αυτό το βήμα θα βοηθήσει τους σπουδαστές να εστιάσουν καλύτερα στο project και να αναγνωρίσουν πια είναι τα πιο σημαντικά σημεία στα οποία πρέπει να επικεντρωθούν.
- Σε αυτό το βήμα οι σπουδαστές χρειάζονται καθοδήγηση από τον εκπαιδευτή ώστε να μπορούν να εντοπίσουν τα προβλήματα που μπορεί να αντιμετωπίσουν κατά την αντιμετώπιση του συγκεκριμένου project.



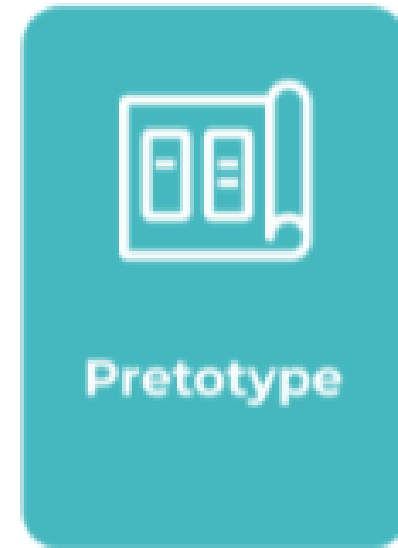
3^ο βήμα: Ideate

- Οι σπουδαστές δημιουργούν πιθανά σενάρια και καινοτόμες ιδέες για να ολοκληρώσουν το project.
- Αυτό το στάδιο ενισχύει την δημιουργικότητα, τη φαντασία και την έκπληξη.
- Οι καινοτόμες και πρωτοποριακές ιδέες θα πρέπει να είναι ο κύριος στόχος τους, εφόσον είναι εφαρμόσιμες.



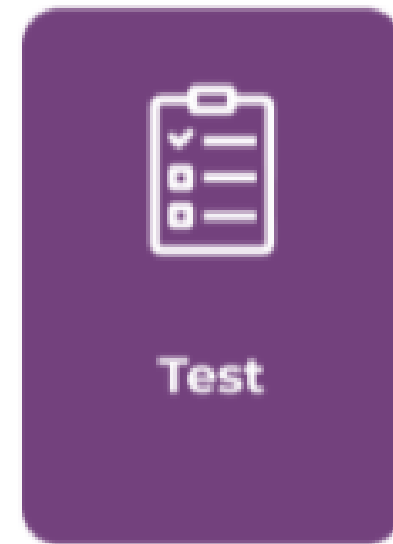
4^ο βήμα: Prototype

- Τώρα που οι σπουδαστές έχουν καταλήξει σε ιδέες, πρέπει να αρχίσουν να εργάζονται για τη δημιουργία πιθανών προτάσεων.
- Οι σπουδαστές πρέπει να δημιουργήσουν αναπαραστάσεις (πρότυπα) για τις ιδέες τους.
- Αυτό το βήμα θα τους βοηθήσει να δημιουργήσουν ένα καλό μοντέλο λύσης του project.



5^ο βήμα: Test

- Τέλος, τώρα που οι σπουδαστές έχουν δημιουργήσει πρότυπα, είναι καιρός να τα δοκιμάσουν και να δουν ποιο από αυτά λειτουργεί πραγματικά για την εκπλήρωση του project.
- Η δοκιμή θα συμβάλει στην επικύρωση των προτύπων που επιλέχθηκαν στο προηγούμενο βήμα.



Η εφαρμογή του μοντέλου ADDET στην IDEC

- 7 σπουδαστές / 3 ομάδες
- 6 εκπαιδευτές
- Projects
 - Δημιουργία 2 ιστοσελίδων
 - Δημιουργία εκπαιδευτικών υλικών για μουσειακή εκπαίδευση
 - Δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού για γυναίκες που ζουν σε απομακρυσμένες περιοχές (επιχειρηματικότητα και digital marketing)
- Διατήρηση ημερολογίου πρακτικής

Οδηγός για εκπαιδευτικούς και εκπαιδευτές

- Υποστηρικτικό υλικό για τον σχεδιασμό, την εφαρμογή, τη διαχείριση και την αξιολόγηση του μοντέλου ADDET.
- Ομάδα στόχος:
 - Εκπαιδευτικοί από σχολές ΕΕΚ
 - Εκπαιδευτές από επιχειρήσεις



Οδηγός για την προώθηση της συνεργασίας μεταξύ επιχειρήσεων και σχολών Επαγγελματικής Εκπαίδευσης

- Ενημερωτικό υλικό με έμφαση στα οφέλη της πρακτικής άσκησης/μαθητείας. Στόχος → προσέγγιση περισσότερων επιχειρήσεων για την διοργάνωση πρακτικής άσκησης/μαθητείας.
- Πλαίσιο ποιότητας πρακτικής άσκησης/μαθητείας.
- Πρότυπο μνημόνιο συνεργασίας για την εφαρμογή του μοντέλου ADDET
- Πρακτικές οδηγίες και συμβουλές για καλύτερη και αποδοτικότερη συνεργασία μεταξύ σχολών ΕΕΚ και επιχειρήσεων.



Οδηγός καλών πρακτικών

- Καλές πρακτικές από την εφαρμογή του μοντέλου ADDET στις χώρες εταίρους του προγράμματος.

