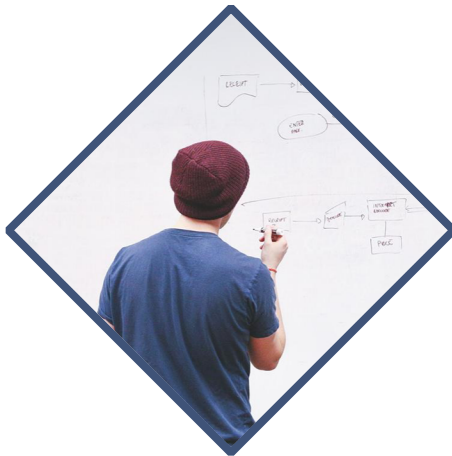


EXEMPLAR

Ενδοϋπηρεσιακό Πρόγραμμα
Κατάρτισης

Ενότητα 2

Πώς να γίνετε Καλός Εκπαιδευτής



ΓΕΙΑ ΣΑΣ!

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1

Ακολουθήστε τις Οδηγίες




ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2

**Ο ρόλος του Εκπαιδευτικού /
Εκπαιδευτή στον 21ο αιώνα**




Κινούμενη Ιστορία της Εργασίας-MIT OpenCourseWare



RES.15-003, Spring 2016
Shaping the Future of Work (15.662x)

**1.2.2 Animated Version of
the Evolution History of Work**

MITOPENOURSEWARE
MASSACHUSETTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY





Εκπαιδευτής

Προώθηση της αυτόνομης & συνεχούς μάθησης



Αυτο-οργάνωση

Αυτοδιαχείριση

Ανάληψη ευθύνης

Γνωστική ικανότητα



Βοηθά στη λογική συλλογιστική και τη δημιουργική σκέψη

Συνεργασία



Η συνεργασία είναι κρίσιμη στο πλαίσιο ενός διασυνδεδεμένου κόσμου

Επικοινωνία



Είναι κρίσιμη για τη δικτύωση και την επικοινωνία ιδεών, καθώς και στις

Επίλυση Προβλημάτων



**Κρίσιμη για τη δικτύωση και την
επικοινωνία ιδεών**

Δημιουργικότητα



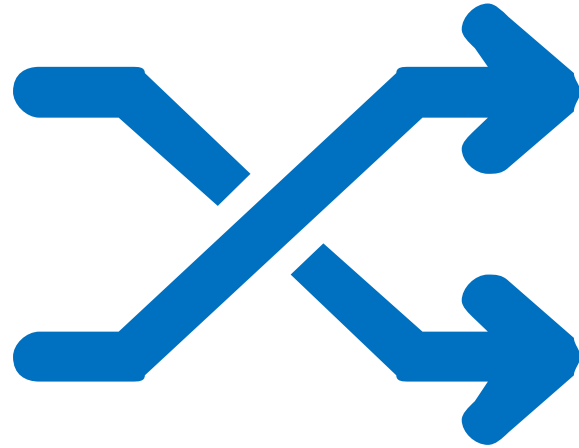
**Επίλυση προβλημάτων με δημιουργικό τρόπο.
Εύρεση νέων μεθόδων διδασκαλίας.**

Συναισθηματική Νοημοσύνη



Σημαντική για τη διαφοροποίηση του
ανθρώπου από τις μηχανές
Ανάπτυξη Διαπροσωπικών Δεξιοτήτων

Ευκαμψία



Ευελιξία σε συνδυασμό με ταχύτητα

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3

Τα εργαλεία του σύγχρονου
εκπαιδευτικού / εκπαιδευτή



Top 200 Tools for Learning 2019

Top 10	         
11-20	         
21-40	                  
41-60	               
61-80	               
81-100	             
101-120	                
121-140	            
141-160	             
161-180	              
181-200	              

This list was compiled by Jane Hart of the Centre for Learning & Performance Technologies from the results of the 13th annual learning tools survey and published on 18 September 2019

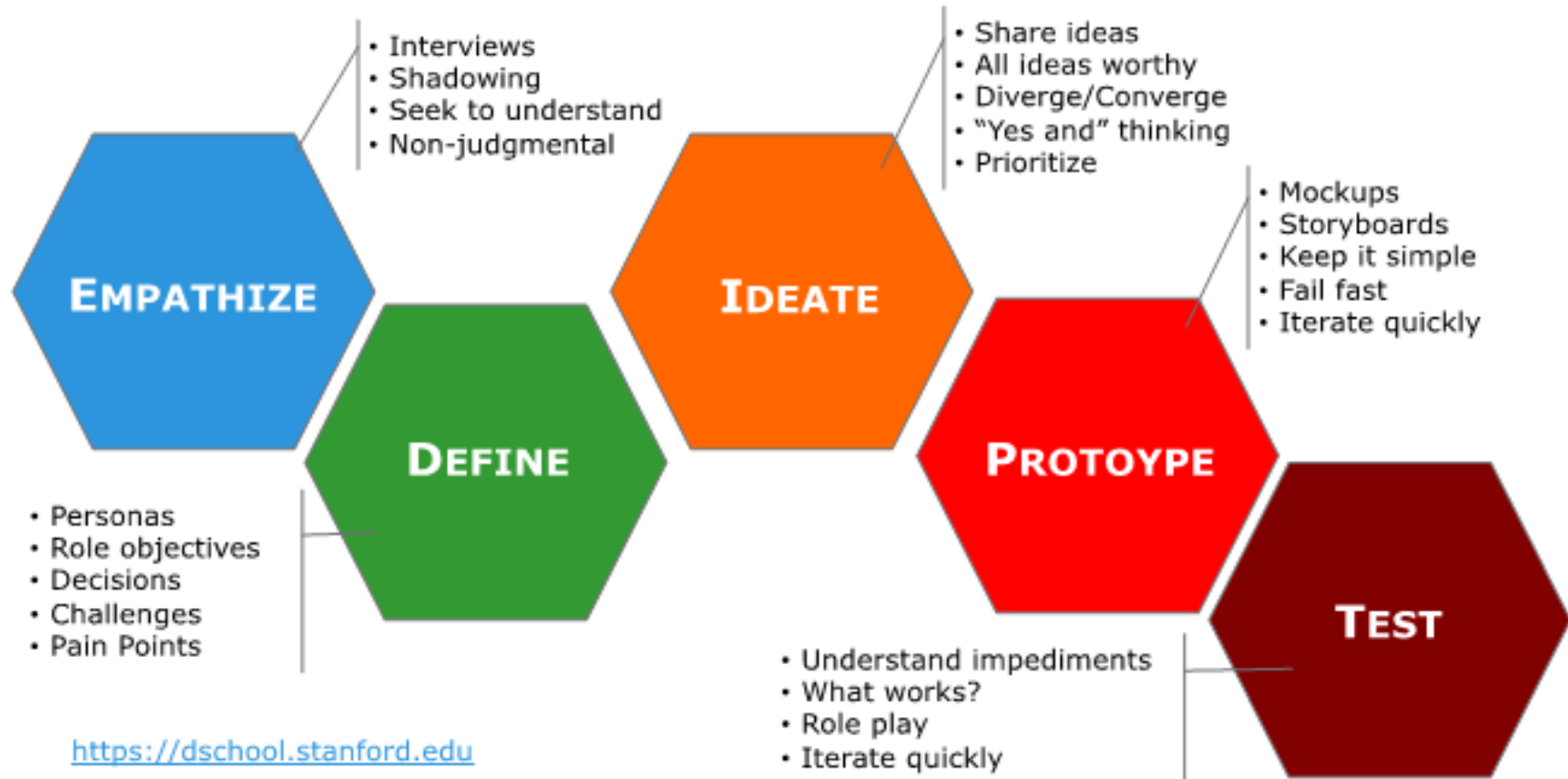
TopTools4Learning.com

Permission to re-use this image is granted provided full attribution remains

Σχεδιαστική Λογική



Stanford d.school Design Thinking Process





Trend #2: Micro-Learning



Μικρο-Μάθηση

Μικρο-Μάθηση



Παιχνιδοποίηση



Πόσα συναισθήματα μπορεί να νιώσει ένας άνθρωπος;



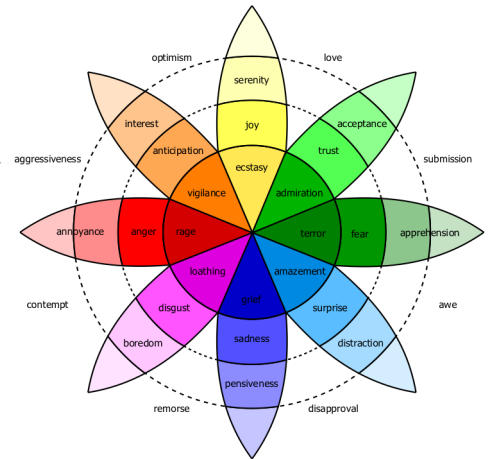


Περίπου

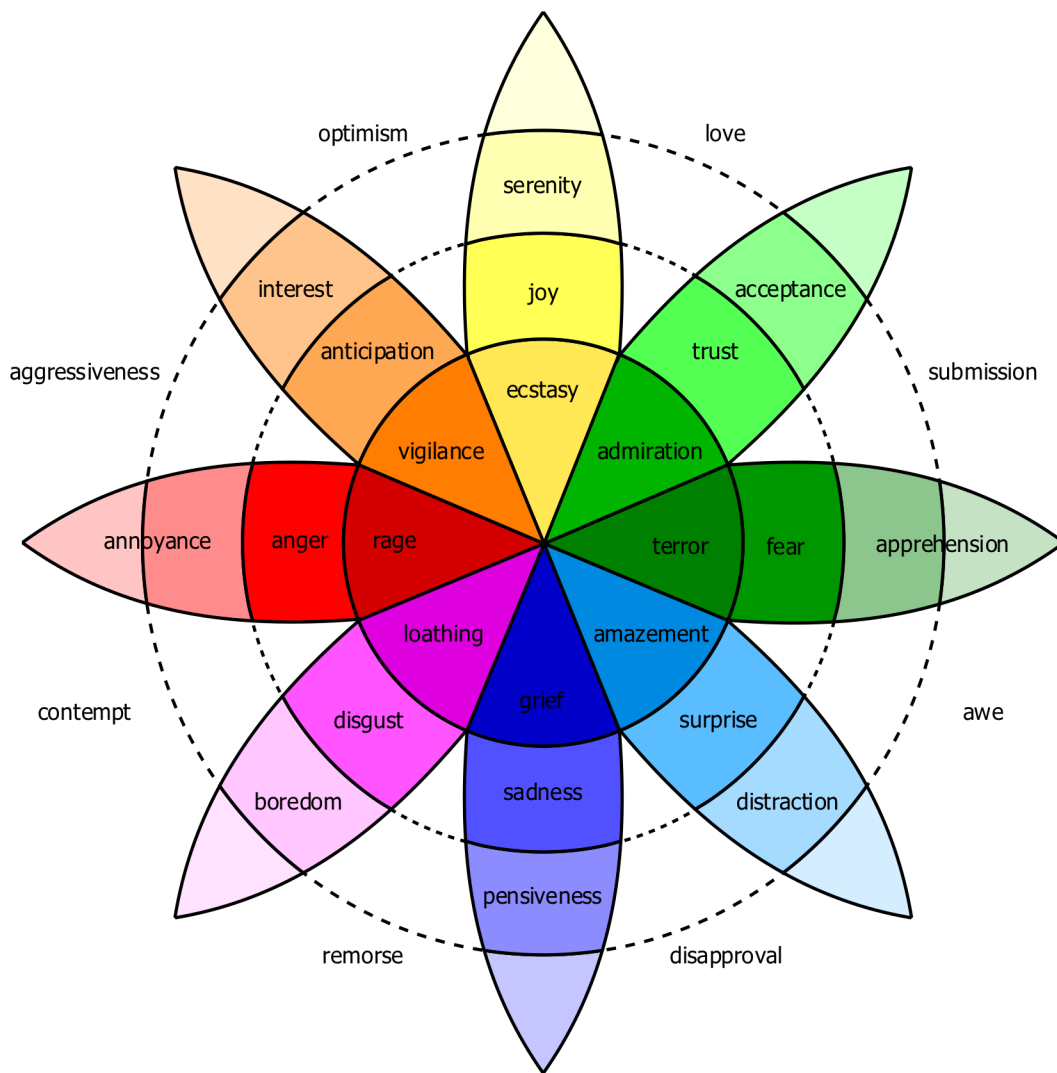
34.000

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4

Αναγνώριση Συναισθημάτων



«Τροχός Συναισθημάτων ν» του Plutchik



8 βασικά συναισθήματα και ο σκοπός



Θυμός

Για αντιμετώπιση προβλημάτων



Προσμονή

Για προσμονή και σχεδιασμό



Χαρά

Για να μας θυμίσει τι είναι σημαντικό



Εμπιστοσύνη

Για να συνδεθούμε με άτομα που μας βοηθούν

ΤΟΥΣ



Φόβος

Για προστασία από τον κίνδυνο



Έκπληξη

Για εστίαση σε νέες καταστάσεις



Λύπη

Για σύνδεση με αυτούς που αγαπάμε



Αηδία


Για απόρριψη των ανθυγιεινών



Ο πιο σημαντικός ρόλος των
συναισθημάτων είναι να μας βοηθήσουν
να **ΕΠΙΒΙΩΣΟΥΜΕ**



Συναισθηματικός Γραμματισμός




Έχοντας λόγια για συναισθήματα, κατανοώντας πόσο διαφορετικά συναισθήματα σχετίζονται μεταξύ τους και πώς τείνουν να αλλάζουν με την πάροδο του χρόνου

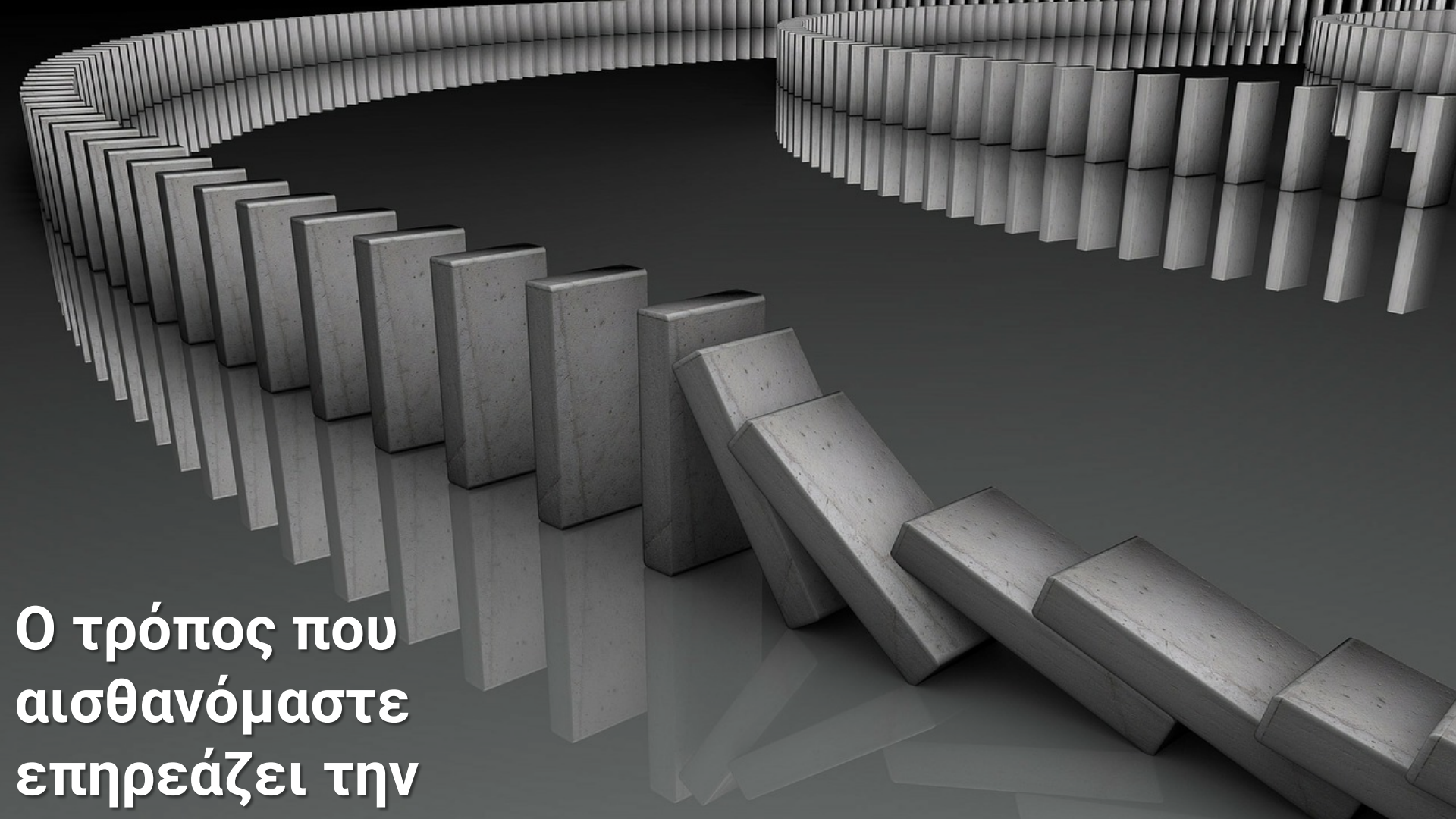
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5

Ο Καλός και ο Κακός Εκπαιδευτής/Εκπαιδευτικός





**Η συμπεριφορά άλλων
ανθρώπων μπορεί να
επηρεάσει σίγουρα τα
ΑΙΣΘΗΜΑΤΑ μας**



**Ο τρόπος που
αισθανόμαστε
επηρεάζει την**

Τί είναι η Συναισθηματική Νοημοσύνη;

Συναισθηματική Νοημοσύνη

The background features a central orange gear with a black center, set against a vibrant, multi-colored abstract pattern. The colors include shades of yellow, orange, red, purple, and blue, arranged in concentric, overlapping shapes that create a sense of depth and movement.

Είναι μια ικανότητα που επιτρέπει στα ανθρώπινα όντα να κατανοούν και να διαχειρίζονται αποτελεσματικά τα συναισθήματά τους καθώς και τα συναισθήματα των άλλων, έτσι ώστε να ζουν σε αρμονία με τον εαυτό τους και με τους

01
Αυτογνωσία
Ικανότητα να
κατανοήσουμε πώς
νιώθουμε και πώς
σκεφτόμαστε για αυτήν
την συγκεκριμένη
κατάσταση.

02
Αυτορρύθμιση
Αποδοχή και έλεγχος των
συναισθημάτων μας.
Αναλαμβάνοντας την
ευθύνη.

03
Αυτοκίνηση
Έπιθυμία βελτίωσης με
τη δέσμευση σε
ξεκάθαρους στόχους.

EQ

05
**Κοινωνικές
Δεξιότητες**
Ικανότητα αποτελεσματικής
διαχείρισης των
συναισθημάτων των άλλων
και τις σχέσει.
Αρμονική διαβίωση.

04
Ενσυναίσθηση
Ικανότητα κατανόησης των
συναισθημάτων των άλλων. Να
βάζουμε τους εαυτούς μας στα
παπούτσια κάποιου άλλου.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 6

Αποδοχή συναισθημάτων



Αυτορρύθμιση



ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 7

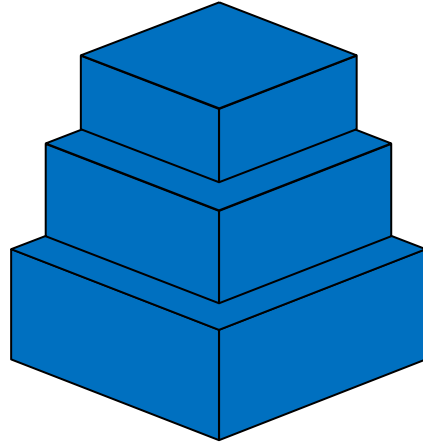
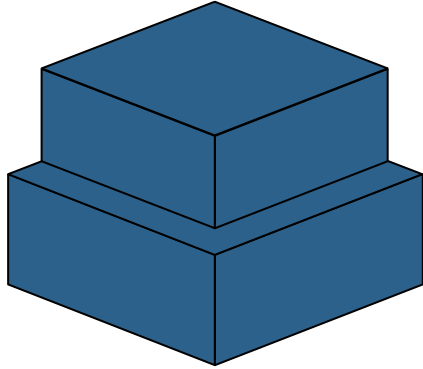
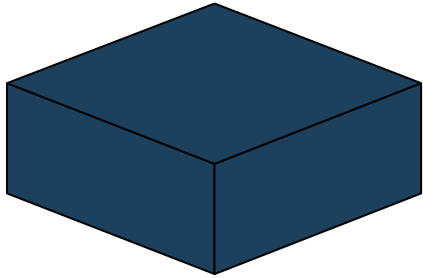
**Μαντέψτε την αρχική
διάθεση**





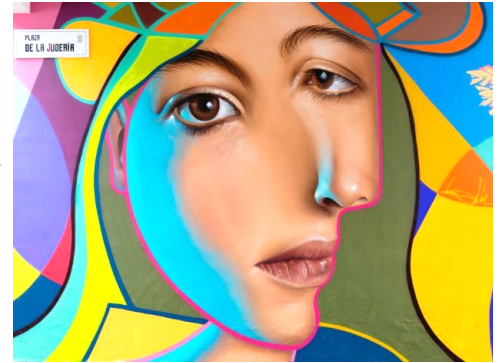
7-38-55%

Κανόνας επικοινωνίας



ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 8

Οπτική Επαφή





PLAZA
DE LA JUDERÍA

Ενισχύει την ΕQ & την
Επικοινωνία

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 9

Ενίσχυση EQ σε ομάδες





exemplar

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 10

Η Παρουσίαση “Hero’s Journey”

The “Hero’s Journey” Presentation Canvas

Basic Info	Who is going to present?	When and where the presentation will take place?	How will the presentation be delivered? What means are going to be used?	
	Who is the audience? What issues the audience faces? What the audience wants to accomplish?			
Purpose, Audience	What is the purpose of the presentation? What we want to accomplish. For the specific audience? We want to inform the audience, to persuade to take action or just to have fun? What change we want to see to our audience after the delivery of the presentation?			
	What is the main message of our presentation?			What is the title of the presentation?
Main Message				
The Story	The Protagonist A person or a group/company is faced with a problem and he/she/it cannot solve it or solution he/she/it has a need.	The Antagonist Protagonist's problem or need. How he/she/it/it becomes difficult?	The Solution The solution he/she/it managed to find out via us.	The New Antagonist Although he/she/it/it initial problem/need was solved, a new one, a new antagonist comes up.
	The Solution What's the new solution as provided?	The Challenge If the challenge could have the form of a bigger complex article, to what (like the antagonist), help is needed.	The Mentor How the help of the protagonist changed things?	Twist! Like sum up This, the ending on 180 pages/for the whole presentation, we responsible to what part we explain.

This work is provided under the license Creative Commons Attribution-ShareAlike license. <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Erasmus+ Project Activity Report



Erasmus+

1 ΓΙΑ ΕΜΠΛΟΚΗ ΒΛΕΠΕΤΕ ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΣΑΣ ΣΤΑ ΜΑΤΙΑ

ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ
ΔΙΝΟΥΝ ΣΗΜΑΣΙΑ
ΠΙΣΤΕΥΟΥΝ &
ΕΜΠΙΣΤΕΥΟΝΤΑΙ



Erasmus+

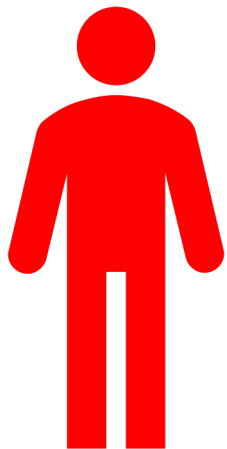
**ΓΙΑ ΝΑ ΝΙΩΣΕΤΕ
ΑΥΤΟΠΕΠΟΙΘΗΣΗ**

ΑΝΟΙΞΤΕ ΣΤΗΘΟΣ

ΚΑΙ ΧΕΡΙΑ

ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΗΝ ΠΛΑΤΗ

ΣΑΣ ΕΥΘΕΙΑ



2

3

ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΟ ΚΟΙΝΟ Σ
ΝΑ ΝΙΩΣΕΙ ΑΝΕΤΑ



ΧΑΜΟΓΕΛΑΣΤΕ



ΓΙΑ ΝΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΕΤΕ ΑΥΤΟ ΠΟΥ
ΛΕΤΕ **ΠΕΡΠΑΤΗΣΤΕ**

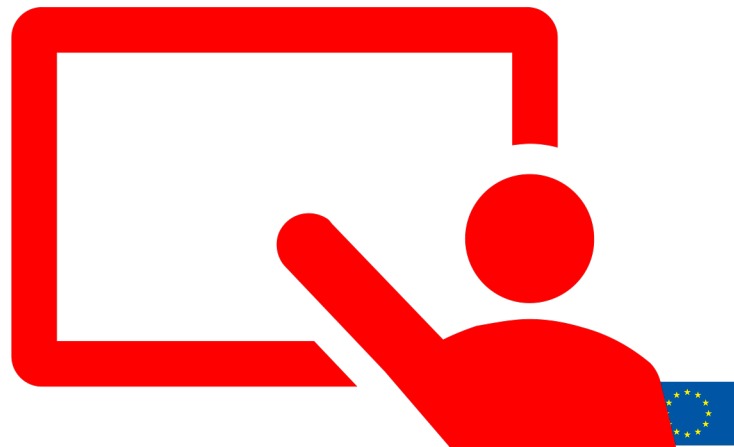
4



Erasmus+

5

ΓΙΑ ΝΑ ΕΝΙΣΧΥΣΕΤΕ ΈΝΑ ΣΗΜΕΙΟ
ΔΕΙΞΕΤΕ ΤΟ
ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ &
ΚΟΙΤΑΞΕΤΕ ΤΟ



Erasmus+

ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΝΑ
ΠΙΣΤΕΥΕΙ

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣ

ΤΕ

6

ΧΕΙΡΟΝΟΜΙΕΣ

ΚΤΕΙ ΚΑΙ ΘΕΤΙΚΕΣ



Erasmus+



feedback ✓



exemplar

