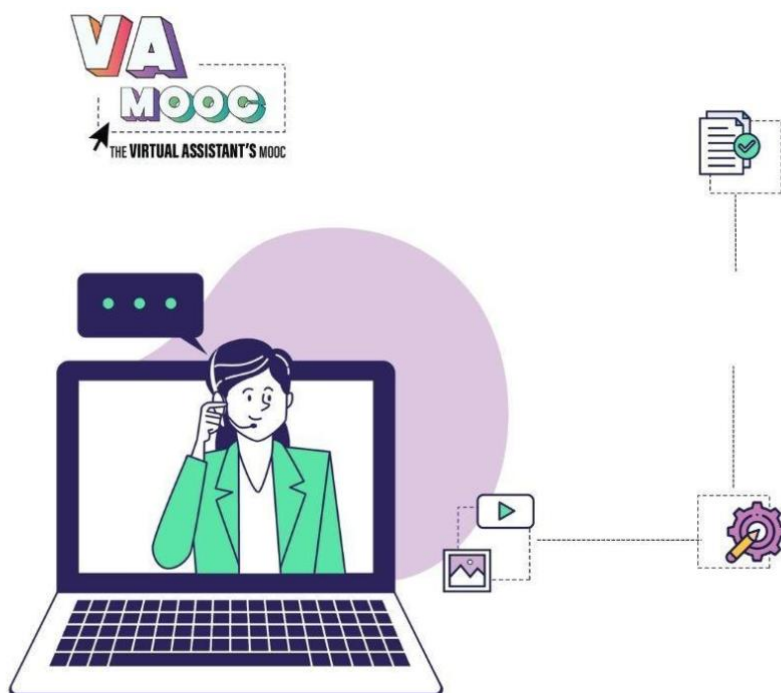


**Co-funded by  
the European Union**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Κωδικός έργου: 2021-1-FR01-KA220-VET-000033162). Ωστόσο, οι απόψεις και οι απόψεις που εκφράζονται είναι μόνο του ή των συγγραφέων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτά. Αυτό το έργο αδειοδοτείται με την άδεια Creative Commons Attribution - NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγή	2
Κεφάλαιο 1: Η έννοια της μικτής μάθησης	3
Κεφάλαιο 2: Ψηφιακά εργαλεία	4
Κεφάλαιο 3: Σενάρια εργαστηρίων	5
Κεφάλαιο 4: Μέθοδοι αξιολόγησης	85
Κεφάλαιο 5: Μαθησιακά αποτελέσματα σε σχέση με το EQF και το EQAVET	88
Σύνοψη	97
Βιβλιογραφία	98
Παραρτήματα	104



## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αγαπητοί αναγνώστες,

Το υλικό του μαθήματος που διαβάζετε είναι το έκτο αποτέλεσμα του έργου Erasmus+ **“The Virtual Assistant's MOOC”** (Κωδικό έργου 2021-1-FR01-KA220-VET-000033162). Το έργο στοχεύει στη δημιουργία ενός συνόλου εργαλείων για αρχική και συνεχή Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση για μαθητές σχετικά με τον τρόπο εργασίας ως Εικονικός Βοηθός (πάροχος ψηφιακών υπηρεσιών), λαμβάνοντας υπόψη τις ψηφιακές και επιχειρηματικές δεξιότητες που απαιτούνται σύμφωνα με την αγορά εργασίας του 21ου αιώνα και την κατάσταση του επαγγέλματος στην Ευρώπη.

Αυτό το υλικό μαθημάτων δημιουργήθηκε με σκοπό να παρέχει στους δασκάλους και τους εκπαιδευτές μελλοντικών εικονικών βοηθών δραστηριότητες και μεθόδους για την εκπαίδευση των μαθητών με ελκυστικό τρόπο. Επιπλέον, στα 17 σενάρια εργαστηρίου που παρουσιάζονται σε αυτό το υλικό του μαθήματος, παρουσιάζονται ορισμένες πληροφορίες σχετικά με τη Μεικτή Μάθηση, την ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων καθώς και ορισμένες μέθοδοι αξιολόγησης.

Η ομάδα-στόχος του υλικού μαθημάτων είναι:

1. Οι πάροχοι ψηφιακών υπηρεσιών που δραστηριοποιούνται ή εκπαιδεύονται ή σκέφτονται να ξεκινήσουν την καριέρα τους,
2. Μαθητές και εκπαιδευτές ΕΕΚ που ενδιαφέρονται για δεξιότητες σχετικές με την αγορά,
3. Άνεργοι και μειονεκτούντα άτομα,
4. Οργανισμοί ΕΕΚ,
5. Σύμβουλοι απασχόλησης.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το έργο, μπορείτε να επισκεφθείτε το

<https://virtualassistantmooc.eu/>

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΗΣ ΜΙΚΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Η μικτή μάθηση, μια υβριδική εκπαιδευτική προσέγγιση, συνδυάζει την παραδοσιακή διδασκαλία στην τάξη με ψηφιακούς και διαδικτυακούς πόρους για τη βελτίωση της μαθησιακής εμπειρίας. Αυτό το δυναμικό μοντέλο επιδιώκει να αξιοποιήσει τα οφέλη τόσο των αλληλεπιδράσεων πρόσωπο-με-πρόσωπο όσο και της μάθησης που βασίζεται στην τεχνολογία. Τα βασικά στοιχεία περιλαμβάνουν την ευελιξία, επιτρέποντας στους μαθητές να μαθαίνουν με τον δικό τους ρυθμό ενώ αλληλεπιδρούν με συνομηλίκους και εκπαιδευτές. Προωθεί την εξατομικευμένη μάθηση προσαρμόζοντας το περιεχόμενο της σε ατομικές ανάγκες.

Η μικτή μάθηση προσαρμόζεται σε διάφορα στυλ μάθησης, ενισχύοντας ένα περιβάλλον πιο περιεκτικό. Αυτή η προσέγγιση συχνά βελτιώνει τη δέσμευση, καθώς οι μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση σε πόρους πέρα από τις ώρες της τάξης.

Αξιοποιώντας την τεχνολογία για αξιολογήσεις και αλληλεπιδράσεις, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρέχουν ανατροφοδότηση σε πραγματικό χρόνο και γνώσεις βάσει δεδομένων, βελτιώνοντας τις εκπαιδευτικές στρατηγικές.

### Ικανότητες εκπαιδευτών και εκπαιδευόμενων

Οι εκπαιδευτές χρειάζονται ισχυρές τεχνολογικές δεξιότητες για να διευκολύνουν την απρόσκοπτη διαδικτυακή διδασκαλία, να σχεδιάσουν ελκυστικό περιεχόμενο και να παρέχουν αποτελεσματική ανατροφοδότηση. Οι ικανότητες επικοινωνίας είναι απαραίτητες για τη δημιουργία ενός συνεργατικού εικονικού χώρου.

Για τους μαθητές, ο ψηφιακός γραμματισμός είναι ζωτικής σημασίας για την πλοήγηση σε διαδικτυακούς πόρους και εργαλεία. Οι δεξιότητες αυτορρύθμισης και διαχείρισης χρόνου βοηθούν στη διατήρηση παραγωγικών συνηθειών μελέτης. Η κριτική σκέψη επιτρέπει την αξιολόγηση του ψηφιακού περιεχομένου, ενώ η αποτελεσματική επικοινωνία προωθεί τη

συμμετοχή σε εικονικές συζητήσεις. Η προσαρμοστικότητα στις νέες τεχνολογίες και η αναζήτηση βοήθειας όταν χρειάζεται είναι επίσης βασικά χαρακτηριστικά επιτυχίας σε αυτό το περιβάλλον.

Συνολικά, μια επιτυχημένη εμπειρία μικτής μάθησης απαιτεί την **ικανότητα των εκπαιδευτών στην τεχνολογία και την επικοινωνία**, σε συνδυασμό με την **ψηφιακή επάρκεια**, την **αυτοπειθαρχία**, την **κριτική σκέψη** και τις **επικοινωνιακές δεξιότητες των εκπαιδευόμενων**.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

- 1. Εγχειρίδιο Εικονικού Βοηθού:** Το εγχειρίδιο εικονικού βοηθού χρησιμεύει ως μια περιεκτική πηγή στην οποία μπορούν να απευθυνθούν οι δάσκαλοι και οι εκπαιδευτές για καθοδήγηση και υποστήριξη στους ρόλους τους ως εκπαιδευτές. Θα τους βοηθήσει να παραμείνουν ενημερωμένοι για τον ρόλο των VA και την κατάσταση του επαγγέλματος στην ΕΕ, έτσι ώστε να παρέχουν τις καλύτερες δυνατές μαθησιακές εμπειρίες στους μαθητές τους.
- 2. Ενημερωτικά δελτία:** Τα ενημερωτικά δελτία VAMOOC περιγράφουν 14 γενικά και συγκεκριμένα θέματα που σχετίζονται με την εργασία του εικονικού βοηθού. Παρέχουν μια επισκόπηση των διαφορετικών τρόπων εργασίας όσον αφορά τη σύναψη συμβάσεων ως VA, παρέχοντας πρακτική καθοδήγηση που ισχύει σε διαφορετικά περιβάλλοντα στην ΕΕ. Οι δάσκαλοι και οι εκπαιδευτές μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν ως υποστηρικτικό υλικό για την εισαγωγή συγκεκριμένων εργαλείων.
- 3. MOOC:** Το MOOC είναι ένα δωρεάν διαδικτυακό μάθημα που εστιάζει στις ανάγκες των εικονικών βοηθών της αγοράς της ΕΕ. Πράγματι, προσφέρει μια πλήρη εκπαίδευση μαθημάτων για τις περισσότερες χρήσιμες τεχνολογίες και εργαλεία για VA και απαντά στις ανάγκες των μαθητών στην ΕΕΚ. Οι χρήστες του MOOC θα εμβαθύνουν επίσης τις γνώσεις τους σχετικά με το θέμα και τα άλλα αποτελέσματα του έργου VAMOOC.
- 4. Εκπαιδευτικό Chatbot:** Το εκπαιδευτικό chatbot προτείνει καθημερινές υπενθυμίσεις στον εκπαιδευόμενο σχετικά με το περιεχόμενο του μαθήματος και επίσης προτείνει κουίζ και περιλήψεις μαθημάτων για να υποστηρίξει τη συνεχή απομνημόνευση του περιεχομένου του μαθήματος από τους μαθητές.
- 5. Εργαλειοθήκη:** Η Εργαλειοθήκη συγκεντρώνει τα πρακτικά εργαλεία και τους πόρους για την καθημερινή εργασία των εικονικών βοηθών. Καλύπτουν διάφορες πτυχές της εργασίας της VA, διαφορετικά επίπεδα τεχνικής δυσκολίας και επίπεδο τεχνογνωσίας.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΣΕΝΑΡΙΑ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΩΝ

Σε αυτό το κεφάλαιο, θα βρείτε 17 σενάρια εργαστηρίων, τα οποία έχουν προγραμματιστεί ως δραστηριότητες 60–90 λεπτών. Αυτά τα σενάρια εργαστηρίων παρέχουν στους δασκάλους και στους εκπαιδευτές μελλοντικών εικονικών βοηθών δραστηριότητες που πρέπει να διεξάγουν με τους μαθητές τους. Όλα τα σενάρια εργαστηρίων περιλαμβάνουν ένα περίγραμμα εργαστηρίου, στόχους, πληροφορίες για το κοινό-στόχο και εάν απαιτείται προηγούμενη γνώση, ένα σχέδιο εργαστηρίου και λεπτομερείς πληροφορίες για τον τρόπο ανάπτυξης των δραστηριοτήτων.

Παρουσιάζονται δραστηριότητες για τα ακόλουθα θέματα:

1. Αυτοπροβολή και εύρεση πελατών
2. Επιχειρηματικές Δεξιότητες
3. Οργάνωση της εξ αποστάσεως εργασίας
4. Πράσινες ψηφιακές πρακτικές
5. Διοικητική βοήθεια
6. Κειμενογραφία
7. Δημιουργία κοινοτήτων
8. Διαχείριση εκδηλώσεων
9. Εξυπηρέτηση πελατών
10. Σχεδιασμός και διαχείριση ιστοσελίδων
11. VA Γνώστες τεχνολογίας
12. Επεξεργασία βίντεο
13. Επεξεργασία ήχου
14. Δημιουργία προηγμένου ψηφιακού περιεχομένου

## Εργαστήριο

### Αυτοπροβολή και εύρεση πελατών



#### Περιγραμμά

Αυτή η δραστηριότητα απευθύνεται σε μαθητές σε οποιοδήποτε στάδιο του επιχειρηματικού τους ταξιδιού. Στοχεύει στο να τους διδάξει πώς να μιλούν για τις υπηρεσίες τους. Ένα καλό μέγεθος ομάδας είναι 10-12 άτομα.



#### Σκοποί

**Γενικός σκοπός:** Αυτό το εργαστήριο στοχεύει να υποστηρίξει τους εκπαιδευόμενους να παρουσιάσουν την προσφορά υπηρεσιών τους.

#### Σκοπός εργαστηρίου:

- Για να ορίσουν οι συμμετέχοντες την υπηρεσία που προσφέρουν
- Να δουλέψουν πάνω στην ομιλία τους για τις πωλήσεις
- Να συνδέσουν την προσφορά υπηρεσιών τους με τις ανάγκες των πελατών τους
- Για να μοιραστείτε ιδέες με τους άλλους συμμετέχοντες
- Να εξασκήσουν τις δεξιότητες παρουσίασής τους.



#### Ομάδα-στόχος

Αυτό το εργαστήριο απευθύνεται σε όλους που μαθαίνουν για την επιχειρηματικότητα. Μπορεί να γίνει με μια νέα ομάδα αρκεί να έχετε επικοινωνήσει μαζί τους εκ των προτέρων.



Η κύρια προϋπόθεση είναι οι εκπαιδευόμενοι να καταλήξουν σε μια ιδέα για τις υπηρεσίες που επιθυμούν να προσφέρουν. Εάν οι μαθητές σας δεν είναι αρκετά προχωρημένοι στο επιχειρηματικό τους ταξίδι ώστε να έχουν μια ακριβή ιδέα για τις υπηρεσίες που επιθυμούν να προσφέρουν, ενθαρρύνετέ τους να επικεντρωθούν σε μια ιδέα, τουλάχιστον για χάρη του εργαστηρίου.



## Πλάνο

Χρόνος	Δραστηριότητα
00:00 – 00:10	Ζέσταμα/Σπάσιμο πάγου
00:10 – 00:25	Συζήτηση σε ζευγάρια
00:25 – 00:45	Μαθαίνοντας να πουλάτε το «γιατί»
00:45 – 01:05	Εργαστήριο για την πώληση του «γιατί»
01:05 – 01:45	Ανατροφοδότηση
01:45 – 02:00	Απολογισμός

**Χώρος:** ένα δωμάτιο όπου μπορείτε να βάλετε τους συμμετέχοντες σε κύκλο και ανά ζευγάρια, με έναν προβολέα.

**Προετοιμασία:** επικοινωνήστε με τους εκπαιδευόμενους για να τους ζητήσετε να βρουν μια ιδέα υπηρεσίας στην οποία θα ήθελαν να δουλέψουν.

**Μέσα/Εργαλεία:** Ετοιμάστε μια παρουσίαση με το πρόγραμμα και το περιεχόμενο του εργαστηρίου.

**Υλικά για τον εκπαιδευτή:** ετοιμάστε μια παρουσίαση για το βίντεο του Simon Sinek «πώς οι σπουδαίοι ηγέτες εμπνέουν τη δράση» (βλ. παραπομπές).

**Υλικό για μαθητές:** στυλό και χαρτί

**Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:** Κατά τη διάρκεια αυτού του εργαστηρίου, μην εστιάσετε στην οικονομική βιωσιμότητα της υπηρεσίας που προσφέρουν οι εκπαιδευόμενοι, αλλά στην ανάπτυξη των ικανοτήτων επικοινωνίας και πωλήσεων τους.

## 1. Ζέσταμα

Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να δηλώσει το όνομά του, την ιδέα για την προσφορά υπηρεσιών και ποιες είναι οι προσδοκίες του για το εργαστήριο. Θα μπορούσατε να το κάνετε αυτό με τη σειρά σας ή να ζητήσετε από τους συμμετέχοντες να περάσουν ένα τοτέμ στο επόμενο άτομο που θα πρέπει να μιλήσει.

## 2. Δραστηριότητα: Συζήτηση σε

Παρουσιάστε τον στόχο του εργαστηρίου, ο οποίος είναι οι συμμετέχοντες να αναπτύξουν ένα συναρπαστικό μήνυμα πώλησης για να προωθήσουν την προσφορά υπηρεσιών τους σε πιθανούς πελάτες. Στη συνέχεια, παρουσιάστε το πρόγραμμα του εργαστηρίου.

Στη συνέχεια, βάλτε τους συμμετέχοντες σε ζευγάρια. Ζητήστε τους να συνεργαστούν για να προσδιορίσουν τα ακόλουθα για τις ιδέες τους:

- Η προσφορά υπηρεσιών τους,
- Οι πιθανοί πελάτες τους (ή αυτοί που επιθυμούν να στοχεύσουν για αυτήν την άσκηση),
- Ποιες είναι οι ανάγκες των πελατών,
- Ποιες είναι οι κύριες προκλήσεις που αντιμετωπίζουν για να προσεγγίσουν πελάτες.

Υπενθυμίστε στους συμμετέχοντες ότι πρέπει να στοχεύουν στο να μάθουν καλύτερα το σχέδιο του άλλου και να εμπλουτίσουν το όραμά τους.

Δώστε 15 λεπτά για να συνεργαστούν τα ζευγάρια. Πηγαίνετε στην αίθουσα και υποστηρίξτε τους συμμετέχοντες εάν αισθάνονται κολλημένοι ή ενθαρρύνετε τη συζήτηση εάν έχουν τελειώσει νωρίτερα.

Μετά από αυτή τη δραστηριότητα, συγκεντρώστε όλους τους συμμετέχοντες. Αφιερώστε λίγα λεπτά για να τους ρωτήσετε πώς νιώθουν και αν βρήκαν κάποιες απαντήσεις δύσκολες. Παρουσιάστε την ιδέα του Simon Sinek για «πώληση του γιατί, όχι του τι». Βεβαιωθείτε ότι έχετε συμπεριλάβει τουλάχιστον τις ακόλουθες πληροφορίες:

- Το «Πουλώντας το Γιατί, όχι το Τι» παρουσιάστηκε αρχικά ως μάθημα ηγεσίας, αλλά μεταφέρθηκε στην πώληση προϊόντων και υπηρεσιών.
- Μοιραστείτε τα παραδείγματα του μηνύματος πωλήσεων της Apple.
- Υπενθυμίστε στους συμμετέχοντες ότι ακόμη και ως μικρές επιχειρήσεις, το μήνυμα για την προσφορά τους έχει σημασία, καθώς θα τους βοηθήσει να ξεχωρίσουν από τον ανταγωνισμό.
- Ολοκληρώστε με το απόσπασμα του Sinek ως βασικό μήνυμα: «Οι άνθρωποι δεν αγοράζουν αυτό που κάνετε. Αγοράζουν το γιατί το κάνετε».

Αφιερώστε 5 λεπτά στους συμμετέχοντες για να κάνουν ερωτήσεις σχετικά με την παρουσίαση ή κάντε τους μερικές ερωτήσεις για να βεβαιωθείτε ότι κατανοούν το περιεχόμενο της παρουσίασης.

## 4. Δραστηριότητα: Εργαστήριο για την πώληση

Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 3-4 (αν είναι ομάδες των 3, χωρίστε τα προηγούμενα ζευγάρια). Ζητήστε τους να αφιερώσουν 5 λεπτά για να προσδιορίσουν τα πιθανά «γιατί» της ιδέας ενός μέλους της ομάδας. Υπενθυμίστε τους να προσαρμόζουν διαφορετικούς τρόπους σε διαφορετικούς πελάτες-στόχους.

Χρησιμοποιήστε ένα χρονόμετρο για να υπενθυμίζετε στους συμμετέχοντες να μετακινούνται στην ιδέα του επόμενου συμμετέχοντα κάθε 5 λεπτά.

## 5. Δραστηριότητα: Ανατροφοδότηση

Τώρα, είναι καιρός οι συμμετέχοντες να μοιραστούν τις ιδέες τους και να εξασκήσουν το μήνυμά τους!

Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να παρουσιάσει την προσφορά υπηρεσιών του σε 2 λεπτά το πολύ, αναφέροντας:

- Η προσφορά υπηρεσιών τους,
- Ποιοι είναι οι πελάτες τους,
- Γιατί η προσφορά υπηρεσιών τους θα βοηθήσει τους πελάτες τους,
- Γιατί οι πελάτες πρέπει να τους προσλαμβάνουν για αυτήν την υπηρεσία ή ποιο δείγμα υπηρεσίας θα μπορούσαν να στείλουν προσαρμοσμένο σε έναν συγκεκριμένο πελάτη για να τους πείσουν.

Μετά από κάθε ιδέα, ζητήστε από 2-3 συμμετέχοντες να δώσουν εποικοδομητική ανατροφοδότηση, επισημαίνοντας τα θετικά σημεία και αυτά που θα μπορούσαν να βελτιωθούν. Χειροκροτήστε τον συμμετέχοντα και προχωρήστε στον επόμενο.

Λαμβάνοντας υπόψη το χρόνο για να σχολιάσετε, είναι πιθανό να χρειαστεί περισσότερος χρόνος για αυτό το βήμα, εάν έχετε περισσότερο χρόνο και εάν οι συμμετέχοντες είναι ομιλητικοί.

## 6. Απολογισμός

Αφιερώστε 15 λεπτά για να συζητήσετε με τους συμμετέχοντες.

Πρώτα, ρωτήστε τους πώς νιώθουν τώρα. Είναι πιθανό να κυμαίνεται από «ενθουσιώδη» και «εμπνευσμένο» έως «μπερδεμένο». Πείτε στους συμμετέχοντες ότι είναι εντάξει να αισθάνονται σύγχυση –ελπίζουμε λίγο λιγότερο από ό,τι ήταν όταν έφτασαν–, καθώς κάποιοι χρειάζονται περισσότερο χρόνο για να δουλέψουν μόνοι τους πριν το μοιραστούν.

Μετά την ενημέρωση, δώστε εργασία στους μαθητές: ζητήστε τους να δημιουργήσουν προωθητικό υλικό για να πουλήσουν την προσφορά υπηρεσιών τους σε έναν συγκεκριμένο πελάτη, το οποίο περιέχει το «γιατί» προσφέρουν αυτήν την υπηρεσία σε αυτόν τον πελάτη. Θα μπορούσε να είναι ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, εικόνες ή δείγμα προϊόντος. Δώστε τους μια εβδομάδα να το κάνουν. Όταν δίνετε σχόλια για αυτήν την εργασία, είναι καλύτερα να το κρατάτε σύντομο για να μην εξαντλήσετε την ενέργεια και τον ενθουσιασμό του συμμετέχοντα. Βρίσκονται ακόμα στην αρχή του ταξιδιού τους. Θα εξελιχθούν με τα άλλα εργαστήρια.

Επιπλέον, στείλτε στους συμμετέχοντες ένα επακόλουθο e-mail με τον σύνδεσμο προς το βίντεο του Simon Sinek «How great leaders inspire action» (βλ. παραπομπές), το οποίο έχει υποτιτλιστεί σε 48 γλώσσες μέχρι στιγμής.

## Εργαστήριο

### Δημιουργία επιχειρηματικού σχεδίου



#### Περίγραμμα

Αυτή η δραστηριότητα απευθύνεται σε μαθητές που έχουν ήδη ορίσει το επιχειρηματικό τους μοντέλο, δηλαδή τι θέλουν να προσφέρουν, σε ποιον και γιατί. Στοχεύει στην εισαγωγή του πώς να δημιουργήσουν το επιχειρηματικό τους σχέδιο. Συνιστάται μια μικρότερη ομάδα (7-10 άτομα).



#### Σκοποί

**Γενικός σκοπός:** Αυτό το εργαστήριο στοχεύει να φέρει τους συμμετέχοντες σε θέση να αναπτύξουν το επιχειρηματικό τους σχέδιο.

#### Σκοποί εργαστηρίου:

- Για να κατανοήσουν οι συμμετέχοντες τις απαραίτητες πληροφορίες που πρέπει να συμπεριλάβουν στο επιχειρηματικό τους σχέδιο.
- Να κάνουν ενδεδειγμένη έρευνα αγοράς για την προσφορά τους.
- Να ενοποιήσουν όλη την ερευνητική εργασία που έχουν κάνει στο έργο τους σε ένα ενιαίο έγγραφο.
- Να ενοποιήσουν το οικονομικό τους σχέδιο.
- Να μπορούν να υπερασπιστούν το έργο τους μπροστά σε τράπεζες ή χρηματοδότες/επενδυτές.



## Ομάδα στόχος

Αυτό το εργαστήριο απευθύνεται σε όλους τους μαθητές που έχουν ήδη ορίσει και ερευνήσει το επιχειρηματικό τους μοντέλο. Μπορεί να γίνει με μια νέα ομάδα αρκεί να έχετε επικοινωνήσει μαζί τους εκ των προτέρων.

Η κύρια προϋπόθεση είναι να έρθουν οι εκπαιδευόμενοι αφού καθορίσουν ποιες υπηρεσίες θα προσφέρουν, σε ποιους και για ποιο εύρος τιμών. Εάν κάποιοι μαθητές έρχονται χωρίς ιδέα, ανάλογα με την πρόοδό τους, είτε καθοδηγήστε τους στην έρευνά τους είτε συνδυάστε τους με έναν πιο προχωρημένο συμμετέχοντα, ώστε να μπορούν να εργαστούν σε ένα συγκεκριμένο παράδειγμα.



## Πλάνο εργαστηρίου

Χρόνος	Δραστηριότητα
00:00 – 00:10	Ζέσταμα/Σπάσιμο πάγου
00:10 – 00:30	Παρουσίαση των βασικών εννοιών δημιουργίας επιχειρηματικού σχεδίου
00:30 – 00:50	Συζήτηση με τους συμμετέχοντες
00:50 – 01:10	Εργαστείτε σε ζευγάρια για να ορίσετε τα επόμενα βήματα
01:10 – 01:45	Ανατροφοδότηση
01:45 – 02:00	Απολογισμός και ολοκλήρωση

**Χώρος:** ένα δωμάτιο όπου μπορείτε να βάλετε τους συμμετέχοντες σε κύκλο και ανά ζευγάρια, με έναν προβολέα.

**Προετοιμασία:** επικοινωνήστε με τους μαθητές για να τους ζητήσετε να έρθουν με ένα επιχειρηματικό μοντέλο.

**Μέσα/Εργαλεία:** Ετοιμάστε μια παρουσίαση με το πρόγραμμα και το περιεχόμενο του εργαστηρίου

Υλικό για εκπαιδευτή: δείτε πόρους στις αναφορές.

**Υλικό για μαθητές:** στυλό και χαρτί

**Συμβουλές για εκπαιδευτή:** Αυτό το εργαστήριο ξεκινά με μια παρουσίαση, επομένως επικεντρωθείτε στη συζήτηση με τους συμμετέχοντες για να τους κρατήσετε αφοσιωμένους.

## 1. Ζέσταμα

Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να δηλώσει το όνομά του, το επιχειρηματικό του σχέδιο και μια προσδοκία ή ερώτηση που έχει για αυτό το εργαστήριο και θα ήθελε να απαντηθεί σήμερα. Θα μπορούσατε να το κάνετε αυτό με τη σειρά σας ή να ζητήσετε από τους συμμετέχοντες να περάσουν ένα τοτέμ στο επόμενο άτομο που θα πρέπει να μιλήσει.

## 2. Δραστηριότητα: Παρουσίαση και

Στη συνέχεια, κάντε μια παρουσίαση για να εισαγάγετε τις βασικές έννοιες της δημιουργίας του επιχειρηματικού σχεδίου κάποιου. Εστιάστε στην παρουσίαση της αρχής κάθε στοιχείου: για πιο ολοκληρωμένη καθοδήγηση, μοιραστείτε τις αναφορές στη γλώσσα σας με τους συμμετέχοντες, ώστε να μπορούν να αναφέρουν λεπτομερώς το δικό τους επιχειρηματικό σχέδιο.

Καθώς εξετάζετε κάθε αντικείμενο ή μετά την παρουσίασή σας, συζητήστε με τους συμμετέχοντες με βάση το δικό τους επιχειρηματικό μοντέλο.



### 3. Δραστηριότητα: Εργασία σε ζευγάρια

Βάλτε τους συμμετέχοντες σε ζευγάρια, ιδανικά αναμειγνύοντας τους συμμετέχοντες σε διαφορετικά στάδια προόδου, ώστε να μπορούν να μοιραστούν την άποψή τους. Ζητήστε τους να συζητήσουν κάθε στοιχείο του επιχειρηματικού σχεδίου και πόσο σίγουροι είναι για την ικανότητά τους να το αναπτύξουν, ώστε να μοιραστούν συμβουλές.

Στο τέλος αυτού του βήματος, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να προσδιορίσουν τα 3 επόμενα βήματα για να επεξεργαστούν το επιχειρηματικό τους σχέδιο.

### 4. Δραστηριότητα: Ανατροφοδότηση

Είναι καιρός οι συμμετέχοντες να μοιραστούν τα αποτελέσματα της συζήτησής τους! Κάθε συμμετέχων θα πρέπει να παρουσιάσει πού βρίσκεται, τα επόμενα βήματά του και τυχόν εναπομείνουσες αβεβαιότητες, ώστε οι άλλοι να μπορούν να δώσουν σχόλια για το πώς να τις ξεπεράσουν.

### 5. Απολογισμός και ολοκλήρωση

Ευχαριστήστε τους μαθητές για τη συμμετοχή τους. Συζητήστε τυχόν εκκρεμείς ερωτήσεις, αναφερόμενοι σε αυτές που αναφέρθηκαν στην αρχή.

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να αναφέρουν την πρόοδό τους σε εσάς και προσφέρετε συμβουλές για συγκεκριμένες ενότητες του επιχειρηματικού σχεδίου.

## Πρόσθετο υλικό

Οδηγοί δημιουργίας επιχειρηματικού σχεδίου:

- **Αγγλικά:** Rittenberg, J. and Main, K. (August, 20 2022) 'How To Write A Business Plan (2023 Guide)', Forbes.com, available at:  
<https://www.forbes.com/advisor/business/how-to-write-a-business-plan/>
- **Γαλλικά:** BPIFrance (no date) 'Construire son projet - Mode d'emploi', available at:  
<https://bpifrance-creation.fr/boiteaoutils/construire-son-projet-mode-demploi>
- **Γερμανικά:** Nagl., A. (2020): Der Businessplan: Geschäftspläne professionell erstellen Mit Checklisten und Fallbeispielen. Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH.
- **Ελληνικά:** FinancialAdvisor.gr. (2021, March 25). *Business Plan (Πλήρης Οδηγός) - Πώς το Χτίζουμε; Υποδείγματα Σχεδίων*. Financial Advisor.
- **Πολωνικά:** Piasecki, M. (2023, June 15), Jak napisać biznesplan. Porady i wzory biznesplanu do pobrania, available at: <https://www.bankier.pl/smart/jak-napisac-biznesplan-porady-i-wzory-biznesplanu-do-pobrania>
- **Ισπανικά:** Nesta. DIY Toolkit. Available in: <https://www.nesta.org.uk/toolkit/diy-toolkit/>

## Εργαστήριο

### Ανάλυση SWOT



#### Περίγραμμα

Αυτό το εργαστήριο στοχεύει να εκπαιδεύσει τους συμμετέχοντες στο πώς να διεξάγουν μια ανάλυση SWOT ως μέρος της ανάπτυξης των επιχειρηματικών τους δεξιοτήτων. Ο ιδανικός αριθμός συμμετεχόντων είναι 4 άτομα.



#### Σκοποί

**Γενικός σκοπός:** Να παρέχει στους ενήλικες εκπαιδευόμενους τις βασικές δεξιότητες και στρατηγικές για να διεξάγουν ανάλυση SWOT στις δικές τους επιχειρήσεις ως Εικονικοί Βοηθοί.

#### Σκοποί εργαστηρίου:

- Μετά το εργαστήριο, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να κατανοήσουν την έννοια της ανάλυσης SWOT.
- Μετά το εργαστήριο, οι συμμετέχοντες θα έχουν αποκτήσει ένα ολοκληρωμένο σύνολο δεξιοτήτων προκειμένου να διεξαγάγουν ανάλυση SWOT για τις ατομικές τους επιχειρηματικές προσπάθειες Virtual Assistant.
- Μετά το εργαστήριο, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να περιγράψουν συγκεκριμένες στρατηγικές, στόχους και βήματα που μπορούν να κάνουν για να επιτύχουν ως Εικονικοί Βοηθοί.



## Ομάδα στόχος

Η ομάδα-στόχος του εργαστηρίου θα πρέπει να περιλαμβάνει 4 άτομα διαφόρων επαγγελματικών καταβολών. Ωστόσο, θα πρέπει να έχουν χαμηλή έως μέτρια εμπειρία στην εργασία ως Εικονικός Βοηθός.



## Πλάνο εργαστηρίου

Χρόνος	Δραστηριότητα
00:00 – 00:05	Ζέσταμα
00:05 – 00:20	Η Ρουμπρίκα Ανάλυσης SWOT
00:20 – 00:50	Διεξαγωγή ανάλυσης SWOT
00:50 – 01:00	Απολογισμός

**Χώρος:** Εκπαιδευτής και 4 συμμετέχοντες κάθονται σε ένα στρογγυλό τραπέζι

**Προετοιμασία:** Εκτυπώστε το Παράρτημα 1 και το Παράρτημα 2, κόψτε τις κάρτες ιδέας του Παραρτήματος 2

**Μέσα/Εργαλεία:** Πίνακας, μαρκαδόροι

**Υλικά για εκπαιδευτή:** Βασική ρουμπρίκα ανάλυσης SWOT (Παράρτημα 1), Έννοιες ανάλυσης SWOT (Παράρτημα 2)

**Υλικό για μαθητές:** Ρουμπρίκα βασικής ανάλυσης SWOT (Παράρτημα 1)

**Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:** Γνωρίστε την εμπειρία και το εργασιακό υπόβαθρο των συμμετεχόντων πριν από το εργαστήριο. Διατηρήστε την εκπαίδευση διαδραστική, σχετική και με επίκεντρο τους συμμετέχοντες για να έχει μόνιμο αντίκτυπο στις γνώσεις τους στην ανάλυση SWOT.

## 1. Ζέσταμα

Περιγράψτε συνοπτικά τους στόχους του εργαστηρίου και τα θέματα που θα καλυφθούν κατά τη διάρκεια της συνεδρίας και ζητήστε από τους συμμετέχοντες να συστηθούν. Ρωτήστε τους συμμετέχοντες εάν γνωρίζουν την έννοια της ανάλυσης SWOT και τι περιμένουν να κερδίσουν από το εργαστήριο.

## 2. Δραστηριότητα: Η Ρουμπρίκα Ανάλυσης SWOT

- Ξεκινήστε τη δραστηριότητα καρφισώνοντας τη Ρουμπρίκα Βασικής Ανάλυσης SWOT (Παράρτημα 1) στον πίνακα. Ρωτήστε τους συμμετέχοντες τι σημαίνει SWOT και μετά από κάθε σωστή απάντηση, γράψτε τις λέξεις Δυνάμεις, Αδυναμίες, Ευκαιρίες και Απειλές δίπλα στο αντίστοιχο γράμμα τους.
- Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να ορίσουν ποια είναι τα δυνατά σημεία, οι αδυναμίες, οι ευκαιρίες και οι απειλές και τι σημαίνουν από την άποψη μιας επιχείρησης.
- Αντιμετωπίστε μία κατηγορία κάθε φορά και δίπλα της, καρφισώστε τη λίστα των εννοιών που ισχύουν για αυτήν (Παράρτημα 2).

Η δραστηριότητα τελειώνει όταν συζητηθούν και οι τέσσερις έννοιες και εξηγηθεί λεπτομερώς η Ρουμπρίκα.

### 3. Δραστηριότητα: Διεξαγωγή ανάλυσης SWOT

- Ξεκινήστε τη δραστηριότητα μοιράζοντας τη Βασική Ρουμπρίκα Ανάλυσης SWOT (Παράρτημα 1), ένα αντίγραφο ανά συμμετέχοντα.
- Εξηγήστε τον στόχο της δραστηριότητας, ο οποίος είναι οι συμμετέχοντες να πραγματοποιήσουν μια ανάλυση SWOT για τη δική τους επιχείρηση ως Εικονικοί Βοηθοί.
- Αφήστε περίπου 20 λεπτά στους συμμετέχοντες να κάνουν σημειώσεις και να εντοπίσουν τα δυνατά σημεία, τις αδυναμίες, τις ευκαιρίες και τις απειλές τους.
- Στο τέλος, διευκολύνετε μια επικοινωνητική συζήτηση όπου οι συμμετέχοντες μοιράζονται τις σκέψεις τους. Ενθαρρύνετέ τους να είναι ειλικρινείς και να παρατηρήσουν εάν μοιράζονται τα ίδια αποτελέσματα με οποιονδήποτε άλλο συμμετέχοντα.

### 4. Απολογισμός

Ξεκινήστε ευχαριστώντας τους συμμετέχοντες για την ενεργό συμμετοχή τους κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου. Αναγνωρίστε την πολύτιμη συνεισφορά τους και ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις βασικές τους γνώσεις από τη δραστηριότητα. Εάν οι συμμετέχοντες έχουν οποιεσδήποτε ερωτήσεις ή ανησυχίες, απευθυνθείτε σε αυτούς τώρα προσφέροντάς τους περαιτέρω πληροφορίες ή πόρους για να υποστηρίξουν την κατανόησή τους.

## Εργαστήριο

### Οργάνωση απομακρυσμένης εργασίας



#### Περίγραμμα

Αυτό το εργαστήριο ασχολείται με το ζήτημα της οργάνωσης της απομακρυσμένης εργασίας και βασίζεται στην Ενότητα 1, Μάθημα 4 του MOOC του Virtual Assistant. Ο ιδανικός αριθμός συμμετεχόντων είναι 5 άτομα.



#### Σκοποί

**Γενικός σκοπός:** Να παρέχει στους ενήλικες εκπαιδευόμενους τις βασικές δεξιότητες και στρατηγικές για να οργανώσουν αποτελεσματικά την απομακρυσμένη εργασία τους ως Εικονικοί Βοηθοί.

#### Σκοποί εργαστηρίου:

- Μετά το εργαστήριο, οι συμμετέχοντες θα μπορούν να εντοπίσουν κοινές προκλήσεις διαχείρισης χρόνου που αντιμετωπίζουν οι Εικονικοί Βοηθοί όταν εργάζονται εξ αποστάσεως.
- Μετά το εργαστήριο, οι συμμετέχοντες θα μπορούν να ιεραρχήσουν τις εργασίες με βάση τον επείγοντα χαρακτήρα και τη σημασία για τη μεγιστοποίηση της παραγωγικότητας.
- Μετά το εργαστήριο, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να αναγνωρίσουν τη σημασία της εφαρμογής τεχνικών που μεγιστοποιούν την αποτελεσματικότητα ενός Εικονικού Βοηθού.



## Ομάδα στόχος

Η συμπερίληψη ατόμων με διαφορετικό επαγγελματικό υπόβαθρο μπορεί να δημιουργήσει έναν δυναμικό συνδυασμό εμπειριών και συνόλων δεξιοτήτων, αλλά βεβαιωθείτε ότι και οι 5 συμμετέχοντες έχουν χαμηλό επίπεδο εμπειρίας στην εξ αποστάσεως εργασία.



## Πλάνο εργαστηρίου

Χρόνος	Δραστηριότητα
00:00 – 00:10	Ζέσταμα
00:10 – 00:20	Κατανόηση των προκλήσεων απομακρυσμένης εργασίας
00:20 – 00:55	Το δίλημμα διαχείρισης χρόνου
00:55 – 01:00	Απολογισμός

**Χώρος:** Εκπαιδευτής και 5 συμμετέχοντες κάθονται σε ένα στρογγυλό τραπέζι

**Προετοιμασία:** Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μελετήσουν την Ενότητα 1, Μάθημα 4, να εκτυπώσουν το σενάριο της μελέτης περίπτωσης με τίτλο «Το δίλημμα διαχείρισης χρόνου»

**Μέσα/Εργαλεία:** Πίνακας, μαρκαδόροι

**Υλικά για τον εκπαιδευτή:** Κανένα

**Υλικό για μαθητές:** Φυλλάδια, υλικά για τη λήψη σημειώσεων (στυλό, σημειωματάρια)



**Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:** Γνωρίστε την εμπειρία και το εργασιακό υπόβαθρο των συμμετεχόντων πριν από το εργαστήριο. Διατηρήστε την εκπαίδευση διαδραστική, σχετική και με επίκεντρο τους συμμετέχοντες για να έχει μόνιμο αντίκτυπο στις δεξιότητες οργάνωσης της εργασίας εξ αποστάσεως.

## 1. Ζέσταμα

Περιγράψτε συνοπτικά τους στόχους του εργαστηρίου και τα θέματα που θα καλυφθούν κατά τη διάρκεια της συνεδρίας. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να συστηθούν και να τους παρακινήσουν να μοιραστούν ένα πράγμα που ελπίζουν να επιτύχουν ή να βελτιώσουν ως Εικονικοί Βοηθοί παρακολουθώντας αυτό το εργαστήριο.

## 2. Δραστηριότητα: Κατανόηση των προκλήσεων απομακρυσμένης εργασίας

- Συζητήστε τα βασικά στοιχεία της οργάνωσης της εργασίας εξ αποστάσεως, όπως η διαχείριση χρόνου και η ιεράρχηση εργασιών, και οι προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι Εικονικοί Βοηθοί.
- Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να κάνει μια πρόβλεψη σχετικά με το ποια πιστεύει ότι είναι η μεγαλύτερη πρόκληση που μπορεί να αντιμετωπίσει όταν εργάζεται εξ αποστάσεως.
- Συγκεντρώστε τις ιδέες στον πίνακα.

### 3. Δραστηριότητα: Το δίλημμα

- Παρουσιάστε το σενάριο της μελέτης περίπτωσης με τίτλο «Το δίλημμα διαχείρισης χρόνου» (Παράρτημα 3): Η Marie είναι μια εικονική βοηθός με πολλούς πελάτες που έχουν διαφορετικές απαιτήσεις και προθεσμίες. Συχνά παλεύει να εξισορροπήσει αποτελεσματικά τον χρόνο της και αυτό επηρεάζει την παραγωγικότητά της και την ποιότητα της δουλειάς της. Βρίσκει τον εαυτό της να εργάζεται συχνά υπερωρίες και να βιώνει εξάντληση.
- Εκτυπώστε το σενάριο και δώστε τα φυλλάδια στους συμμετέχοντες. Ενθαρρύνετε τα να κρατούν σημειώσεις σε οποιοδήποτε σημείο της δραστηριότητας (χρησιμοποιώντας το υλικό λήψης σημειώσεων που θα έχετε παράσχει).
- Συγκεντρώστε ιδέες για το τι πιστεύουν οι συμμετέχοντες ότι είναι η πρόκληση που αντιμετωπίζει η Μαρί και συγκεντρώστε τις στον πίνακα.
- Αφού απαριθμήσετε τις προκλήσεις, δώστε εντολή στους συμμετέχοντες να τις ιεραρχήσουν με βάση τον επείγοντα χαρακτήρα και τη σημασία τους. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αποφασίσουν ποιες προκλήσεις είναι πιο κρίσιμες για να αντιμετωπίσει η Marie.
- Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σκεφτούν πιθανές λύσεις για τις προκλήσεις που εντοπίστηκαν. Ενθαρρύνετε τη δημιουργικότητα και την πρακτικότητα στις λύσεις τους.
- Στο τέλος, συνοψίστε τα βασικά σημεία από τη δραστηριότητα και τονίστε τη σημασία της σωστής διαχείρισης του χρόνου.

## 4. Απολογισμός

Ξεκινήστε ευχαριστώντας τους συμμετέχοντες για την ενεργό συμμετοχή και τη συμμετοχή τους κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου. Αναγνωρίστε την πολύτιμη συνεισφορά τους και ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις βασικές τους γνώσεις από τη δραστηριότητα. Εάν οι συμμετέχοντες έχουν οποιεσδήποτε ερωτήσεις ή ανησυχίες, απευθυνθείτε σε αυτούς τώρα προσφέροντάς τους περαιτέρω πληροφορίες ή πόρους για να υποστηρίξουν την κατανόησή τους.

# Εργαστήριο

## Πράσινες Ψηφιακές Πρακτικές



### Περίγραμμα

Αυτό το εργαστήριο Green Digital Practices περιέχει ένα γενικό κουίζ προθέρμανσης και δύο ανασκοπήσεις περιπτώσιολογικών μελετών. Βασίζεται στην Ενότητα 1: Green Digital Practices of the Virtual Assistant's MOOC. Ο ιδανικός αριθμός συμμετεχόντων είναι 10 άτομα.



### Σκοποί

**Γενικός σκοπός:** Μάθετε για τις πρακτικές που μπορούν να οδηγήσουν σε πιο οικολογικά υπεύθυνες συνήθειες ως Εικονικός Βοηθός.

#### Σκοποί εργαστηρίου:

- Αναγνωρίστε τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις μιας VA.
- Μάθετε να εφαρμόζετε πράσινες ψηφιακές πρακτικές στην καθημερινή ζωή.
- Ανακαλύψτε τα βασικά στοιχεία ενός βιώσιμου ιστότοπου.
- Υπολογίστε τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις ενός ιστότοπου.



## Ομάδα στόχος

Αυτό το εργαστήριο δεν απαιτεί προηγούμενη εμπειρία ή γνώση σχετικά με τις πράσινες ψηφιακές πρακτικές. Ενθαρρύνει άτομα διαφορετικού υπόβαθρου να συμμετάσχουν προκειμένου να ευαισθητοποιήσουν και να αποκτήσουν γνώσεις και πρακτικές σχετικά με τον τρόπο ενσωμάτωσης πράσινων συνηθειών και ψηφιακών πρακτικών στην καθημερινή ζωή και την εργασία ως VA.



## Πλάνο εργαστηρίου

Χρόνος	Δραστηριότητα
00:00 – 00:10	Ζέσταμα
00:10 – 00:40	Συμβουλευτική για την αειφορία
00:45 - 01:15	Βιώσιμος σχεδιασμός ιστοσελίδων
01:15 – 01:30	Απολογισμός

**Χώρος:** Τάξη

**Προετοιμασία:** Εκτυπώστε το κιτ πληροφοριών και τις κάρτες σε ψηφιακό αντίκτυπο.

**Μέσα/Εργαλεία:** Διαδικτυακά

**Υλικά για τον εκπαιδευτή:** Κανένα

**Υλικό για μαθητές:** Φορητή συσκευή με σύνδεση στο Διαδίκτυο συν το κιτ πληροφοριών και κάρτες βιώσιμης σχεδίασης ιστοσελίδων. (Παράρτημα 4).

**Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:** Καμία

## 1. Ζέσταμα

Μεμονωμένα, οι συμμετέχοντες θα έχουν 5 λεπτά για να ελέγξουν την οικολογική τους εκτύπωση κάνοντας το παρακάτω κουίζ: <https://www.footprintcalculator.org/home/en>

Αργότερα, ο εκπαιδευτής θα ενισχύσει μια συνομιλία 5 λεπτών σχετικά με το πώς νιώθουν για τα αποτελέσματα και ποιες πληροφορίες τους εκπλήσσουν περισσότερο. Θα τους φτιάξουν τη διάθεση παρουσιάζοντας την πρώτη δραστηριότητα και περιγράφοντας συνοπτικά τους στόχους του εργαστηρίου και τα θέματα που θα καλυφθούν κατά τη διάρκεια της συνεδρίας.

## 2. Δραστηριότητα: Συμβουλευτική για την

### Εισαγωγή

- Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε μικρές ομάδες.
- Ο εκπαιδευτής παρέχει στους συμμετέχοντες το κιτ πληροφοριών και τις κάρτες βιώσιμης σχεδίασης ιστοσελίδων. Οι συμμετέχοντες διάβασαν τη σελίδα 1 (5 λεπτά). Αφού διαβάσει τις πληροφορίες, ο εκπαιδευτής παρουσιάζει τη μελέτη περίπτωσης (5 λεπτά).

### Παρουσίαση της μελέτης περίπτωσης

Η εταιρεία A ανησυχεί πρόσφατα για την κλιματική έκτακτη ανάγκη και θέλει να προσλάβει έναν οργανισμό συμβούλων βιωσιμότητας για να εφαρμόσει μια σειρά βελτιώσεων με στόχο τη μείωση του αποτυπώματος άνθρακα του οργανισμού.

Κάθε ομάδα θέλει να παρουσιαστεί ως υποψήφιος για αυτή τη θέση εργασίας. Για αυτό, θα πρέπει να αναλύσουν τη λειτουργία του οργανισμού και στη συνέχεια να εκθέσουν στις οδηγίες του οργανισμού τις 5 συγκεκριμένες πιο σχετικές ενέργειες που πρέπει να εφαρμοστούν προκειμένου να μειωθεί ο οικολογικός αντίκτυπος.

### **Μελέτη περίπτωσης:**

Εταιρεία Μια εργασία στον τομέα των νομικών συμβουλών. Οι εργαζόμενοι χρησιμοποιούν υπολογιστές και χαρτικά σε καθημερινή βάση. Τα έγγραφα εκτυπώνονται μόνιμα και οι ψηφιακές επικοινωνίες είναι υψηλής συχνότητας. Υπάρχουν πολλές βιντεοκλήσεις με πελάτες. Έχουν επίσης πολλές κατ' ιδίαν συναντήσεις στο γραφείο για τις οποίες διατίθεται αίθουσα καφέ και παρέχεται κέτερινγκ. Πολλοί από τους υπαλλήλους παραγγέλνουν φαγητό στο μεσημεριανό τους διάλειμμα. Το γραφείο παραμένει πλήρως φωτισμένο για περισσότερες από 10 ώρες την ημέρα. Η τρέχουσα πολιτική εργασίας στην παρούσα. Οι εργαζόμενοι φτάνουν στη δουλειά με διαφορετικά μέσα μεταφοράς.

### **Άσκηση:**

Κάθε ομάδα έχει 10 λεπτά για να αναλύσει τη μελέτη περίπτωσης και να γράψει τις πέντε προτάσεις. Στη συνέχεια θα επιλέξουν έναν εκπρόσωπο για να παρουσιάσει τις 5 προτάσεις στις υπόλοιπες ομάδες (5 λεπτά). Ο εκπαιδευτής θα παίξει το ρόλο της οδηγίας του οργανισμού ενημερώνοντας τις ομάδες (5 λεπτά).

### 3. Δραστηριότητα: Αειφόρος Σχεδιασμός

#### Εισαγωγή

- Οι συμμετέχοντες παραμένουν χωρισμένοι σε μικρές ομάδες.
- Οι συμμετέχοντες κόβουν τις κάρτες του κιτ, σελίδα 2.

#### Επανεξέταση μελετών περίπτωσης

- Κάθε ομάδα επιλέγει έναν ιστότοπο που ενδιαφέρει (5 λεπτά)
- Μόλις κάθε ομάδα επιλέξει έναν ιστότοπο, θα πρέπει να ακολουθήσει αυτά τα βήματα:
  - ο **Θέστε βάσεις:** Χρησιμοποιήστε το [Ecograder](#) ή/και το [Website Carbon calculator](#) για να κατανοήσετε πώς αποδίδει η επιλεγμένη τοποθεσία και να αναλύσετε το αποτύπωμα άνθρακα.
  - ο **Κάντε ένα σχέδιο και τις σταδιακές βελτιώσεις:** Με βάση την προηγούμενη ανάλυση, δώστε προτεραιότητα στις διάφορες ενέργειες που περιγράφονται στις κάρτες που μπορεί να εφαρμόσει ο οργανισμός/κάτοχος του ιστότοπου, προκειμένου να μειώσει το αποτύπωμα άνθρακα του ιστότοπού του.
  - ο **Ενσωμάτωση βιώσιμου σχεδιασμού ιστοσελίδων:** Για κάθε μία από τις κάρτες, η ομάδα προτείνει μια συγκεκριμένη λύση που συμβάλλει στη μείωση της κατανάλωσης ενέργειας και των εκπομπών άνθρακα (για παράδειγμα, ποιον πάροχο πράσινων κεντρικών υπολογιστών μπορεί να χρησιμοποιήσει ο ιδιοκτήτης του ιστότοπου; Ποιες ενέργειες μπορούν να ενσωματωθούν για μια πιο βιώσιμη σχέδιο;)

Για τον καθορισμό μιας βάσης, την κατάρτιση του σχεδίου και την ενσωμάτωση βιώσιμου σχεδιασμού ιστοσελίδων, κάθε ομάδα έχει 25 λεπτά.



## 4. Απολογισμός

Ο εκπαιδευτής ευχαριστεί τους συμμετέχοντες για την ενεργή συμμετοχή τους κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου. Οι συμμετέχοντες μοιράζονται τις εμπειρίες, τις γνώσεις και τις προκλήσεις τους. Εάν οι συμμετέχοντες έχουν οποιεσδήποτε ερωτήσεις ή ανησυχίες, ο εκπαιδευτής τους απευθύνεται προσφέροντας περαιτέρω πληροφορίες ή πόρους για να υποστηρίξει την κατανόησή τους.

## Εργαστήριο

### Διοικητική Βοήθεια



#### Περίγραμμα

Αυτό το εργαστήριο πραγματεύεται το θέμα της διοικητικής βοήθειας και βασίζεται στην Ενότητα 2, Μάθημα 1 του MOOC του Εικονικού Βοηθού. Ο ιδανικός αριθμός συμμετεχόντων είναι 6 άτομα.



#### Σκοποί

**Γενικός σκοπός:** Να παρέχει στους ενήλικες εκπαιδευόμενους τις απαραίτητες δεξιότητες και στρατηγικές ώστε να εργάζονται αποτελεσματικά ως Εικονικοί Βοηθοί Διοικητικών.

#### Σκοποί εργαστηρίου:

- Μετά το εργαστήριο, οι συμμετέχοντες θα μπορούν να αναγνωρίσουν τις απαιτήσεις της εργασίας ως Εικονικός Βοηθός Διοικητικού.
- Μετά το εργαστήριο, οι συμμετέχοντες θα έχουν αποκτήσει ένα ολοκληρωμένο σύνολο δεξιοτήτων διοικητικής βοήθειας.
- Μετά το εργαστήριο, οι συμμετέχοντες θα μπορούν να διακρίνουν τους ρόλους ενός Προσωπικού Εικονικού Βοηθού και ενός Διοικητικού Εικονικού Βοηθού.



#### Ομάδα στόχος

Η ομάδα-στόχος του εργαστηρίου θα πρέπει να περιλαμβάνει 6 άτομα διαφόρων επαγγελματικών υποβάθρων. Ωστόσο, θα πρέπει να έχουν βασική εμπειρία στην εργασία ως Εικονικός Βοηθός.



## Πλάνο εργαστηρίου

Χρόνος	Δραστηριότητα
00:00 – 00:10	Ζέσταμα
00:10 – 00:50	Δραστηριότητα: Διαφοροποίηση ρόλων
00:50 – 01:00	Απολογισμός

**Χώρος:** Εκπαιδευτής και 6 συμμετέχοντες κάθονται σε ένα στρογγυλό τραπέζι

**Προετοιμασία:** Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μελετήσουν την Ενότητα 2, Μάθημα 1, να εκτυπώσουν τις κάρτες ρόλων (Παράρτημα 5) σε χοντρό χαρτί και να τις κόψουν ξεχωριστά

**Μέσα/Εργαλεία:** Πίνακας, μαρκαδόροι

**Υλικά για εκπαιδευτή:** Αυτοκόλλητες σημειώσεις, λίστα με περιεχόμενο 6 καρτών ρόλων

**Υλικό για μαθητές:** Κάρτες ρόλων (έτοιμες εκ των προτέρων): 3 κάρτες ρόλων για Personal Virtual Assistants και 3 για Administrative Virtual Assistants.

**Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:** Γνωρίστε την εμπειρία και το εργασιακό υπόβαθρο των συμμετεχόντων πριν από το εργαστήριο. Διατηρήστε την εκπαίδευση διαδραστική, σχετική και με επίκεντρο τους συμμετέχοντες για να έχει μόνιμο αντίκτυπο στις γνώσεις τους σχετικά με τη διοικητική βοήθεια.

## 1. Ζέσταμα

Περιγράψτε συνοπτικά τους στόχους του εργαστηρίου και τα θέματα που θα καλυφθούν κατά τη διάρκεια της συνεδρίας και ζητήστε από τους συμμετέχοντες να συστηθούν. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σκεφτούν και να καταγράψουν ατομικά τις βασικές δεξιότητες που πιστεύουν ότι απαιτούνται για ρόλους διοικητικής βοήθειας. Κάθε δεξιότητα πρέπει να γραφτεί σε μια ξεχωριστή αυτοκόλλητη σημείωση, η οποία στη συνέχεια θα κολληθεί στον πίνακα. Διευκολύνετε μια σύντομη συζήτηση όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να μοιραστούν τις σκέψεις τους σχετικά με τις δεξιότητες που έχουν προσδιοριστεί.

## 2. Δραστηριότητα: Διαφοροποίηση

- Εξηγήστε το σκοπό της δραστηριότητας. Συζητήστε εν συντομία τις κοινές παρανοήσεις ή επικαλύψεις μεταξύ των ρόλων των Προσωπικών Εικονικών Βοηθών και των Διοικητικών Εικονικών Βοηθών και εξηγήστε ότι η δραστηριότητα θα επικεντρωθεί στην κατανόηση των διακριτών ευθυνών κάθε ρόλου.
- Διανείμετε κάρτες ρόλων τυχαία μεταξύ των συμμετεχόντων, διασφαλίζοντας ότι 3 συμμετέχοντες λαμβάνουν κάρτες ρόλων Προσωπικός Εικονικός Βοηθός και οι άλλοι 3 λαμβάνουν κάρτες ρόλων Διοικητικός Εικονικός Βοηθός. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μην αποκαλύπτουν τις κάρτες ρόλων τους σε άλλους.
- Καθοδηγήστε τους συμμετέχοντες να αλληλεπιδρούν με άλλους σαν να εκτελούσαν τους αντίστοιχους ρόλους τους αναλαμβάνοντας τα χαρακτηριστικά και τις ευθύνες του ρόλου που υποδεικνύονται στις κάρτες ρόλων τους. Επιτρέψτε τους να συμμετέχουν σε συζητήσεις, να κάνουν ερωτήσεις και να λαμβάνουν αποφάσεις με βάση τους ρόλους που τους

έχουν ανατεθεί και ενθαρρύνετέ τους να εξερευνήσουν τις μοναδικές πτυχές κάθε ρόλου και πώς διαφέρουν στην υποστήριξη των «εργοδότην» τους.

- Συγκεντρώστε τους συμμετέχοντες για μια ομαδική συνομιλία όπου κάθε συμμετέχων μοιράζεται τα βασικά καθήκοντα και τις ευθύνες που είχε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ρόλων, χωρίς να αποκαλύψει τον συγκεκριμένο ρόλο του.
- Ενθαρρύνετε τους άλλους συμμετέχοντες να μαντέψουν ποιος έπαιξε το ρόλο ενός Προσωπικού Εικονικού Βοηθού ή ενός Διοικητικού Εικονικού Βοηθού με βάση τις ευθύνες που περιγράφουν.
- Αφού οι συμμετέχοντες μοιραστούν τις εμπειρίες τους, επιβεβαιώστε εάν οι εικασίες τους ήταν σωστές. Συζητήστε τις διαφορές και τις ομοιότητες μεταξύ των καθηκόντων και των ευθυνών των Προσωπικών Εικονικών Βοηθών και των Διοικητικών Εικονικών Βοηθών και διευκρινίστε τυχόν παρανοήσεις ή αβεβαιότητες που μπορεί να έχουν προκύψει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ρόλων.

### 3. Απολογισμός

Ξεκινήστε ευχαριστώντας τους συμμετέχοντες για την ενεργό συμμετοχή και τη συμμετοχή τους κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου. Αναγνωρίστε την πολύτιμη συνεισφορά τους και ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις βασικές τους γνώσεις από τη δραστηριότητα. Εάν οι συμμετέχοντες έχουν οποιεσδήποτε ερωτήσεις ή ανησυχίες, απευθυνθείτε σε αυτούς τώρα προσφέροντάς τους περαιτέρω πληροφορίες ή πόρους για να υποστηρίξουν την κατανόησή τους.

## Εργαστήριο

### Κειμενογραφία



#### Περίγραμμα

Αυτό το εργαστήριο copywriting περιέχει μια γενική άσκηση προθέρμανσης και δύο δραστηριότητες. Ο ιδανικός αριθμός συμμετεχόντων είναι 6 άτομα.



#### Σκοποί

**Γενικός σκοπός:** Μάθετε επικοινωνιακές δεξιότητες

#### Σκοποί εργαστηρίου:

- Αποκτήστε εργαλεία για να γίνετε κειμενογράφος.
- Μάθετε πώς να γράφετε μια επικεφαλίδα.
- Εξασκηθείτε στις δεξιότητες πειθούς.



#### Ομάδα στόχος

Αυτό το εργαστήριο δεν απαιτεί προηγούμενη εμπειρία ή γνώση copywriting. Ενθαρρύνει άτομα διαφορετικού υπόβαθρου να συμμετέχουν και να αναπτύξουν καλύτερες επικοινωνιακές δεξιότητες.



## Πλάνο εργαστηρίου

Time	Δραστηριότητα
00:00 – 00:10	Ζέσταμα
00:10 – 00:30	Δραστηριότητα 1: Γράψτε έναν τίτλο εφημερίδας
00:30 – 01:00	Δραστηριότητα 2: Γράψτε μια επικεφαλίδα προϊόντος
01:00 – 01:20	Δραστηριότητα 3: Δεξιότητες πειθούς
01:20 – 01:30	Απολογισμός

**Χώρος:** Εκπαιδευτής και 6 συμμετέχοντες κάθονται σε ένα στρογγυλό τραπέζι

**Προετοιμασία:** Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μελετήσουν την Ενότητα 2, Μάθημα 3 για τη συγγραφή κειμένων.

**Μέσα/Εργαλεία:** Εκτύπωση παραρτημάτων 6 έως 8 σε χαρτί

**Υλικό για εκπαιδευτή:** Παραρτήματα 6 έως 8

**Υλικό για μαθητές:** Λευκό χαρτί, στυλό, διαφορετικά τυχαία αντικείμενα, παραρτήματα 6 έως 8

**Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:** Διατηρήστε το εργαστήριο διαδραστικό και δυναμικό.

### 1. Ζέσταμα

Περιγράψτε συνοπτικά τους στόχους του εργαστηρίου και τα θέματα που θα καλυφθούν κατά τη διάρκεια της συνεδρίας. Χρησιμοποιήστε το True or False παγοθραυστικό ως άσκηση προθέρμανσης. Ζητήστε από τους μαθητές να εισαγάγουν και να κάνουν τρεις δηλώσεις για τον εαυτό τους, εκ των οποίων η μία είναι ψευδής. Τώρα ζητήστε από την

υπόλοιπη ομάδα να ψηφίσει ποιο γεγονός είναι ψευδές. Εκτός από τη γνωριμία μεταξύ τους ως άτομα, αυτή η άσκηση βοηθά στην έναρξη της αλληλεπίδρασης μέσα στην ομάδα. Οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες επικοινωνίας καθώς πρέπει να μπερδεύουν τους άλλους σχετικά με την ακρίβεια των δηλώσεων.

## 2. Δραστηριότητα: γράψτε έναν τίτλο εφημερίδας

### Εισαγωγή

- Ο εκπαιδευτής παρέχει στους συμμετέχοντες το Παράρτημα 6 (Κειμενογραφία): Επικεφαλίδες εφημερίδων (σελίδα 117) και τους ενημερώνει με τις ακόλουθες πληροφορίες:

Ο ΤΙΤΛΟΣ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΠΑΝΤΑ

Η σύνταξη ενός συναρπαστικού τίτλου είναι ζωτικής σημασίας. Μπορεί να επικοινωνήσει ένα ολόκληρο μήνυμα στο κοινό και να επιδείξει πειστικές δεξιότητες γραφής. Ο τίτλος είναι αυτό που θα κάνει το κοινό σας να συνεχίσει να διαβάζει καθώς τραβάει αμέσως την προσοχή του αναγνώστη. ΜΕΡΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ: Να είστε ειλικρινείς, να βρείτε μία πιασάρικη φράση ή πρόταση, μην χρησιμοποιείτε κρυπτική γλώσσα, να είστε συνοπτικοί, να γνωρίζετε το κοινό σας, να τραβάτε την προσοχή και να προκαλείτε συναισθήματα.

### Άσκηση

- Κάθε συμμετέχων ολοκληρώνει την άσκηση στο Παράρτημα 6 (10 λεπτά)
- Ο εκπαιδευτής προτείνει ένα στρογγυλό τραπέζι για να διαβάσει κάθε μία από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων και η ομάδα αξιολογεί μαζί την καλύτερη επικεφαλίδα και γιατί λειτουργούν καλύτερα (10 λεπτά)



- Εάν απομένει χρόνος, οι συμμετέχοντες μπορούν να πάρουν τους τίτλους που παρέχονται στο Παράρτημα 6 και να αναζητήσουν στο Διαδίκτυο ένα εργαλείο "δημιουργίας τίτλων" για να δουν κάποιες άλλες ιδέες (πχ.  
<https://www.wix.com/tools/title-generator>)

### 3. Δραστηριότητα: γράψτε μια επικεφαλίδα

#### Εισαγωγή

Ο εκπαιδευτής παρέχει στους συμμετέχοντες τα παραρτήματα 7-8.

#### Άσκηση

- Κάθε συμμετέχων επιλέγει ένα αντικείμενο από την αίθουσα (π.χ. ένα στυλό, ένα ζευγάρι γυαλιά ηλίου, έναν φορτιστή τηλεφώνου, ένα βιβλίο).
- Κάθε συμμετέχων θα πρέπει να συμπληρώσει τα Παραρτήματα 7-8 λαμβάνοντας υπόψη το αντικείμενο που έχει επιλεγεί.
- Οι συμμετέχοντες μπορούν να ανατρέξουν στο Παράρτημα 8 για παραδείγματα.
- Ο εκπαιδευτής ενισχύει τη συζήτηση για την άσκηση και ενημερώνει τους μαθητές. Οι ομάδες επιλέγουν τους καλύτερους τίτλους αναλύοντας τη δομή και το περιεχόμενο.

## 4. Δραστηριότητα: Δεξιότητες πειθούς

### Εισαγωγή

- Ο εκπαιδευτής ενημερώνει τους εκπαιδευόμενους για τη δυναμική των ΠΑΙΧΝΙΔΩΝ ΠΩΛΗΣΕΩΝ, που αποτελούνται από ένα παιχνίδι συζήτησης ή διαμάχης. Οι μαθητές θα πρέπει να ενθαρρύνονται να κατανοούν τις αναλογίες μεταξύ των τεχνικών που χρησιμοποιούν για να προσπαθούν να πουλήσουν ένα αντικείμενο και πώς να υπερασπιστούν ή να «πουλήσουν» μια ιδέα.

### Άσκηση

- Κάθε συμμετέχων έχει 3 λεπτά για να πουλήσει το προϊόν που έχει επιλέξει στη Δραστηριότητα 2 στην ομάδα. Ο συμμετέχων θα πρέπει να ενισχύσει τις πειστικές του δεξιότητες πείθοντας τους άλλους γιατί πρέπει να «αγοράσουν» το αντικείμενό τους. Ενθαρρύνονται να χαλαρώσουν και να εκφέρουν μια σύντομη ομιλία, χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους και όντας δημιουργικοί.
- Μόλις όλοι οι συμμετέχοντες έχουν εκφωνήσει την ομιλία τους, οι ομάδες επιλέγουν ένα προϊόν που κερδίζει συνολικά.

## 5. Απολογισμός

Ο εκπαιδευτής ευχαριστεί τους συμμετέχοντες για την ενεργό συμμετοχή και τη δέσμευσή τους κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου. Οι συμμετέχοντες μοιράζονται τις εμπειρίες, τις γνώσεις και τις προκλήσεις τους. Εάν οι συμμετέχοντες έχουν οποιεσδήποτε ερωτήσεις ή ανησυχίες, ο εκπαιδευτής τους απευθύνεται προσφέροντας περαιτέρω πληροφορίες ή πόρους για να υποστηρίξει την κατανόησή τους.

## Εργαστήριο

### Δημιουργία κοινότητας (1)



#### Περίγραμμα

Αυτή η εκπαιδευτική συνεδρία εστιάζει στη δημιουργία κοινότητας για εικονικούς βοηθούς. Η συνεδρία περιλαμβάνει μια δραστηριότητα προθέρμανσης για την εμπλοκή των συμμετεχόντων, μια διαδραστική ανάλυση περιπτωσιολογικής μελέτης όπου οι συμμετέχοντες εργάζονται σε ομάδες για να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις οικοδόμησης κοινότητας και μια ενημέρωση για να συνοψιστούν οι βασικές προτάσεις.



#### Σκοποί

##### Γενικός σκοπός:

- Εξοπλίστε τους συμμετέχοντες με στρατηγικές για την αντιμετώπιση των προκλήσεων δημιουργίας κοινότητας και την προώθηση της συνεργασίας μεταξύ εικονικών βοηθών και πελατών.

##### Σκοποί εργαστηρίου:

- Μέχρι το τέλος της συνεδρίας, οι συμμετέχοντες θα μπορούν να:
- Εξηγούν τη σημασία της οικοδόμησης κοινότητας στο επάγγελμα του εικονικού βοηθού.
- Αναλύουν μια φανταστική μελέτη περίπτωσης για να εντοπίσετε προκλήσεις και ευκαιρίες για την οικοδόμηση κοινότητας.
- Να συνεργαστούν σε μικρές ομάδες για να επινοήσετε λύσεις για τη βελτίωση των κοινοτήτων εικονικών βοηθών.

- Να αξιολογήσουν διαφορετικές πτυχές της οικοδόμησης κοινότητας, όπως τα εργαλεία επικοινωνίας, την επίλυση συγκρούσεων, τους στόχους της ομάδας και τη διαφορετικότητα και την ένταξη.
- Να συνοψίσουν βασικά στοιχεία από την ανάλυση της μελέτης περίπτωσης και συνεισφέρετε γνώσεις σε μια ομαδική συζήτηση σχετικά με αποτελεσματικές στρατηγικές οικοδόμησης κοινότητας.



## Ομάδα στόχος

Αυτή η εκπαιδευτική συνεδρία έχει σχεδιαστεί για ενήλικες μαθητές, συμπεριλαμβανομένων των σημερινών ή επίδοξων εικονικών βοηθών. Με ένα μέγεθος ομάδας περίπου 10 έως 20 συμμετεχόντων, ένας ετερογενής συνδυασμός υποβάθρου ενισχύει τις συζητήσεις, προσφέροντας ποικίλες γνώσεις σχετικά με τις προκλήσεις οικοδόμησης κοινότητας. Ο εκπαιδευτής διασφαλίζει τη συμπερίληψη και προωθεί τη συνεργασία μεταξύ των συμμετεχόντων από διαφορετικές εμπειρίες και προοπτικές.



## Πλάνο εργαστηρίου

Χρόνος	Δραστηριότητα
00:00 – 00:10	Ζέσταμα
00:10 – 00:50	Δραστηριότητα: Ανάλυση Διαδραστικής Μελέτης Περίπτωσης
00:50 – 01:00	Απολογισμός

**Χώρος:** (Εικονική) Αίθουσα

**Προετοιμασία:**

- Κάρτες Bingo για τη Δραστηριότητα προθέρμανσης
- Φανταστική μελέτη περίπτωσης (ένα παράδειγμα παρουσιάζεται στο Παράρτημα 9) που επισημαίνει τις προκλήσεις οικοδόμησης κοινότητας, συμπεριλαμβανομένων σχετικών λεπτομερειών σχετικά με τη δομή της ομάδας, τους στόχους, τα ζητήματα επικοινωνίας και τυχόν συγκρούσεις.

**Μέσα/Εργαλεία:** Διαφάνειες παρουσίασης ή οπτικά βοηθήματα για την εισαγωγή της μελέτης περίπτωσης και την παροχή πλαισίου.

**Υλικά για τον εκπαιδευτή:** Διαφάνειες παρουσίασης που περιέχουν τη φανταστική μελέτη περίπτωσης και οδηγίες για κάθε ομάδα.

**Υλικό για μαθητές: /**

**Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:**

- Εξηγήστε ξεκάθαρα τη μελέτη περίπτωσης
- Υπενθυμίστε στους συμμετέχοντες το χρονικό όριο για ανάλυση και συζήτηση.
- Τονίστε τη σημασία της κριτικής σκέψης και της δημιουργικής επίλυσης προβλημάτων.

## 1. Ζέσταμα

1. Καλωσόρισμα και Εισαγωγή (2 λεπτά)

- Εισαγάγετε εν συντομία το θέμα «Δημιουργία Κοινότητας» και τη συνάφειά του με τους εικονικούς βοηθούς.

## 2. Δραστηριότητα: "Bingo Εικονικών Βοηθών" (8 λεπτά)

- Παρέχετε στους συμμετέχοντες μια κάρτα μπίνγκο που περιέχει διάφορα χαρακτηριστικά, δεξιότητες ή εμπειρίες που μπορεί να διαθέτουν οι εικονικοί βοηθοί (π.χ. μιλά πολλές γλώσσες, λατρεύει να λύνει προβλήματα κ.λπ.).
- Οι συμμετέχοντες συναναστρέφονται στην κύρια συνεδρία και συνομιλούν μεταξύ τους για να βρουν κάποιον που ταιριάζει με κάθε χαρακτηριστικό. Συμπληρώνουν την κάρτα μπίνγκο τους με τα ονόματα των συμμετεχόντων τους.
- Όταν κάποιος έχει συμπληρώσει μια πλήρη σειρά, μπορεί να καταργήσει τη σίγαση του εαυτού του και να μοιραστεί μια σύντομη εισαγωγή του ατόμου που βρήκε και του χαρακτηριστικού που ταιριάζει.

## 2. Δραστηριότητα: Ανάλυση Διαδραστικής Μελέτης Περίπτωσης

### Διαδραστική Ανάλυση Μελέτης Περίπτωσης (25 λεπτά)

Ετοιμάστε ένα φανταστικό σενάριο όπου μια ομάδα εικονικών βοηθών παλεύει με ζητήματα επικοινωνίας και συνεργασίας.

Παρουσιάστε τη μελέτη περίπτωσης στους συμμετέχοντες και χωρίστε τους σε μικρές ομάδες.

Αναθέστε σε κάθε ομάδα μια συγκεκριμένη πτυχή της οικοδόμησης της κοινότητας στην οποία θα επικεντρωθεί, όπως εργαλεία επικοινωνίας, επίλυση συγκρούσεων, στόχους ομάδας ή διαφορετικότητα και συμπερίληψη.

Στις ομάδες τους, οι συμμετέχοντες αναλύουν τη μελέτη περίπτωσης και καταλήγουν σε λύσεις ή στρατηγικές για την αντιμετώπιση των προκλήσεων οικοδόμησης κοινότητας που παρουσιάζονται.

### Ομαδική συζήτηση λύσεων (15 λεπτά)

Φέρτε τους συμμετέχοντες πίσω στην κύρια συνεδρία και ζητήστε από κάθε ομάδα να παρουσιάσει την ανάλυσή της και τις προτεινόμενες λύσεις.

Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να κάνουν ερωτήσεις και να παρέχουν σχόλια στις ομάδες που παρουσιάζουν.

Διευκολύνετε μια συζήτηση γύρω από τις διαφορετικές στρατηγικές και προσεγγίσεις που προτείνονται από τις ομάδες.

## 3. Απολογισμός

### 1. Ανακεφαλαίωση και Βασικά σημεία (5 λεπτά)

- Συνοψίστε τα κύρια σημεία που συζητήθηκαν κατά τη διάρκεια της συνεδρίας.
- Τονίστε τη σημασία της δημιουργίας κοινότητας για εικονικούς βοηθούς.

### 2. Αναστοχασμός συμμετεχόντων (3 λεπτά)

- Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να αναλογιστούν εν συντομία ένα πράγμα που έμαθαν ή βρήκαν πολύτιμο από τη συνεδρία. Μπορούν να μοιραστούν τις σκέψεις τους στη συνομιλία.

### 3. Παρατηρήσεις (2 λεπτά)

- Ευχαριστήστε τους συμμετέχοντες για την ενεργό συμμετοχή τους.
- Παρέχετε τυχόν πρόσθετους πόρους ή αναφορές για περαιτέρω μάθηση σχετικά με το θέμα.



## Εργαστήριο

### Δημιουργία κοινότητας (2)



#### Περίγραμμα

Σε αυτήν την εκπαιδευτική συνεδρία διάρκειας 60 λεπτών, οι συμμετέχοντες εξερευνούν αποτελεσματικές στρατηγικές οικοδόμησης κοινότητας για ανθρώπινους εικονικούς βοηθούς. Η συνεδρία περιλαμβάνει μια δραστηριότητα προθέρμανσης παγοθραυστικού, ακολουθούμενη από ένα συναρπαστικό σενάριο παιχνιδιού ρόλων όπου οι συμμετέχοντες συνεργάζονται σε ομάδες για να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις δημιουργίας κοινότητας μέσα σε μια εικονική ομάδα βοηθών. Η συνεδρία ολοκληρώνεται με μια σύντομη ενημέρωση για να συνοψιστούν βασικές γνώσεις και συμπεράσματα. Ένα βέλτιστο μέγεθος ομάδας 10 έως 20 συμμετεχόντων εξασφαλίζει ενεργό συμμετοχή και γόνιμες συζητήσεις.



#### Σκοποί

##### Γενικοί σκοποί:

- Εξοπλίστε τους συμμετέχοντες με πρακτικές στρατηγικές για την καλλιέργεια μιας ισχυρής αίσθησης κοινότητας μεταξύ των εικονικών βοηθών.
- Βελτιώστε την ικανότητα των συμμετεχόντων να επιλύουν συνεργατικά προκλήσεις οικοδόμησης κοινότητας και να εφαρμόσουν αυτές τις δεξιότητες σε πραγματικές καταστάσεις.

##### Σκοποί εργαστηρίου:

Μέχρι το τέλος της συνεδρίας, οι συμμετέχοντες θα μπορούν να:

- Αναγνωρίζουν τη σημασία της οικοδόμησης κοινότητας για την ενίσχυση του επαγγέλματος του εικονικού βοηθού.
- Αναλύουν τις προκλήσεις οικοδόμησης κοινότητας μέσω της ενεργού συμμετοχής σε ένα σενάριο παιχνιδιού ρόλων.
- Συνεργάζονται σε διάφορες ομάδες για να επινοήσουν καινοτόμες λύσεις για τις προκλήσεις της κοινότητας εικονικών βοηθών.
- Εφαρμόζουν κριτική σκέψη για την αξιολόγηση και την ιεράρχηση των στρατηγικών οικοδόμησης κοινότητας.
- Μοιράζονται και συζητούν τα πορίσματα με συναδέλφους, ενθαρρύνοντας τον ανοιχτό διάλογο και την ανταλλαγή ιδεών.



## Ομάδα στόχος

Αυτό το εργαστήριο είναι προσαρμοσμένο για ενήλικες εκπαιδευόμενους που ασχολούνται με τον τομέα των εικονικών βοηθών. Ο ετερογενής συνδυασμός συμμετεχόντων, με ποικίλες εμπειρίες και υπόβαθρα, εμπλουτίζει τη μαθησιακή διαδικασία παρέχοντας ποικίλες γνώσεις σχετικά με τις προκλήσεις οικοδόμησης κοινότητας. Ο συντονιστής διαδραματίζει κεντρικό ρόλο στην προώθηση μιας ατμόσφαιρας χωρίς αποκλεισμούς που εκτιμά όλες τις προοπτικές και ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να συνεισφέρουν ενεργά.

Ο ιδανικός αριθμός συμμετεχόντων είναι 15 έως 20 άτομα.



## Πλάνο εργαστηρίου

Χρόνος	Δραστηριότητα
00:00 – 00:10	Δραστηριότητα προθέρμανσης: Κουίζ Εικονικών Βοηθών
00:10 – 00:50	Δραστηριότητα: Παιχνίδι ρόλων
00:50 – 01:00	Απολογισμός: Σέλφι με εικονικό βοηθό

**Χώρος:** (Εικονική) Τάξη

**Προετοιμασία:** Προσαρμογή κουίζ ή σεναρίου ρόλων

**Μέσα/Εργαλεία:** Διαφάνειες παρουσίασης ή οπτικά βοηθήματα για την εισαγωγή του σεναρίου παιχνιδιού ρόλων και τον καθορισμό του πλαισίου.

**Υλικά για εκπαιδευτή:**

- Κουίζ (παράδειγμα μπορεί να βρεθεί ως Παράρτημα 10)
- Σενάριο παιχνιδιού ρόλων (παράδειγμα μπορεί να βρεθεί ως Παράρτημα 11)

**Υλικό για μαθητές:** Ανάθεση ρόλων και σεναρίων για τη δραστηριότητα παιχνιδιού ρόλων.

**Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:**

- Βεβαιωθείτε ότι οι συμμετέχοντες κατανοούν τους ρόλους και τους στόχους που τους έχουν ανατεθεί πριν ξεκινήσουν.
- Αφιερώστε αρκετό χρόνο για την παρουσίαση και τη συζήτηση κάθε ομάδας κατά τη διάρκεια της ενημέρωσης.

## 1. Ζέσταμα

### Διασκεδαστικό ζέσταμα: Κουίζ Εικονικών Βοηθών (5 λεπτά)

Ενεργοποιήστε τους συμμετέχοντες με ένα γρήγορο και ζωντανό κουίζ trivία που σχετίζεται με τον κόσμο των εικονικών βοηθών. Ετοιμάστε ένα σύνολο ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής που καλύπτουν διάφορες πτυχές της εργασίας εικονικού βοηθού, εργαλεία, δεξιότητες και διασκεδαστικά γεγονότα. Εμφανίστε τις ερωτήσεις στην οθόνη και δώστε στους συμμετέχοντες περιορισμένο χρόνο για να απαντήσουν σε κάθε ερώτηση. Μετά από κάθε ερώτηση, αποκαλύψτε τη σωστή απάντηση μαζί με μια σύντομη εξήγηση ή ενδιαφέρουσα κουβέντα. Οι συμμετέχοντες μπορούν να παρακολουθούν τις βαθμολογίες τους και μπορείτε ακόμη και να απονεμίσετε έναν εικονικό τίτλο "Trivia Master" στον συμμετέχοντα με την υψηλότερη βαθμολογία στο τέλος.

## 2. Δραστηριότητα: Παιχνίδι ρόλων

### 1. Εισάγετε το σενάριο ρόλων (5 λεπτά):

- Παρουσιάστε το φανταστικό σενάριο που περιλαμβάνει μια ομάδα εικονικών βοηθών που αντιμετωπίζει προκλήσεις δημιουργίας κοινότητας.
- Εξηγήστε τους στόχους: Οι συμμετέχοντες θα αναλάβουν διαφορετικούς ρόλους εντός του σεναρίου και θα συνεργαστούν για να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις.

### 2. Σχηματισμός ομάδας και ανάθεση ρόλων (5 λεπτά):

- Αναθέστε τους συμμετέχοντες σε αίθουσες επιμέρους με βάση το μέγεθος των ομάδων.

- Μοιράστε κάρτες ρόλων σε κάθε συμμετέχοντα, προσδιορίζοντας τον ρόλο και τους στόχους που τους έχουν ανατεθεί στο παιχνίδι ρόλων.

### 3. Δραστηριότητα παιχνιδιού ρόλων (20 λεπτά):

- Οι συμμετέχοντες συμμετέχουν στο σενάριο του παιχνιδιού ρόλων μέσα στις ομάδες τους, αλληλεπιδρώντας με βάση τους ρόλους που τους έχουν ανατεθεί.
- Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να συνεργάζονται ενεργά, να επικοινωνούν και να προτείνουν λύσεις για την αντιμετώπιση των προκλήσεων που παρουσιάζονται στο σενάριο.

### 4. Ομαδικές Παρουσιάσεις (15 λεπτά):

- Επαναφέρετε τους συμμετέχοντες στην κύρια συνεδρία και προσκαλέστε κάθε ομάδα να μοιραστεί τα αποτελέσματα και τις λύσεις του παιχνιδιού ρόλων.
- Αφήστε χρόνο για ερωτήσεις, σχόλια και προβληματισμούς από τους άλλους συμμετέχοντες.

## 3. Απολογισμός

### Σέλφι Εικονικών Βοηθών (10 λεπτά)

Ολοκληρώστε την προπόνηση με μια δημιουργική και ανάλαφρη δραστηριότητα " Σέλφι Εικονικών Βοηθών". Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να αναλογιστούν τις προσωπικές τους ιδέες από την εκπαίδευση και να τις εκφράσουν μέσω ευφάνταστων σέλφι.

- **Ρύθμιση δραστηριότητας:** Εξηγήστε στους συμμετέχοντες ότι θα τραβήξουν "Εικονικές Σέλφι Βοηθού" που αντιπροσωπεύουν τα βασικά στοιχεία ή στιγμές έμπνευσής τους από τη συνεδρία.

- **Δημιουργία Σέλφι:** Οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν ένα εργαλείο ψηφιακής σχεδίασης, emoji ή ακόμα και πραγματικές φωτογραφίες για να δημιουργήσουν τις «Σέλφι» τους. Μπορούν να επιλέξουν σύμβολα, εικόνες ή στοιχεία που αντιπροσωπεύουν τις έννοιες, τις ιδέες ή τα συναισθήματα που απέκτησαν από την εκπαίδευση.
- **Κοινή χρήση:** Προσκαλέστε τους συμμετέχοντες να μοιραστούν εν συντομία τις "Εικονικές Σέλφι του Βοηθού" με την ομάδα. Μπορούν να εξηγήσουν τα στοιχεία που επέλεξαν και πώς σχετίζονται με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο.
- **Συζήτηση:** Καθώς οι συμμετέχοντες μοιράζονται τις selfies τους, προωθήστε μια ανάλαφρη συζήτηση γύρω από τις διάφορες ερμηνείες και ιδέες. Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να βρουν συνδέσεις μεταξύ των «Σέλφι» τους και του περιεχομένου που συζητήθηκε κατά τη διάρκεια της συνεδρίας.

Αυτή η συναρπαστική δραστηριότητα επιτρέπει στους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με τα μαθήματά τους με δημιουργικό και αξιωματικό τρόπο, ενώ παράλληλα προάγει την αίσθηση της κοινότητας καθώς οι συμμετέχοντες μοιράζονται τις μοναδικές προοπτικές και ερμηνείες τους.

## Εργαστήριο

### Διαχείριση εκδηλώσεων



#### Περίγραμμα

Αυτό το εργαστήριο αναπτύσσει δεξιότητες επικοινωνίας, χειρισμού κρίσεων και λήψης αποφάσεων. Οι δραστηριότητες καλύπτουν αποτελεσματική ομαδική εργασία, πειστικά παρουσιάσεις εκδηλώσεων, σίγουρη διαχείριση κρίσεων, καινοτόμες λύσεις και γρήγορη λήψη αποφάσεων.

Ο ιδανικός αριθμός συμμετεχόντων είναι 15 έως 20 άτομα.



#### Σκοποί

**Γενικός σκοπός:** Βελτιώστε τις δεξιότητες διαχείρισης εκδηλώσεων των εικονικών βοηθών για αποτελεσματικό σχεδιασμό, επικοινωνία και αντιμετώπιση κρίσεων.

**Σκοποί εργαστηρίου:** Μετά από αυτό το εργαστήριο, οι συμμετέχοντες θα μπορούν να

- Καθορίζουν και εφαρμόζουν αποτελεσματική επικοινωνία,
- Δημιουργούν συναρπαστικές εκδηλώσεις για εκδηλώσεις,
- Επιδεικνύουν εμπιστοσύνη στη διαχείριση κρίσεων,
- Παρουσιάζουν καινοτόμες λύσεις προβλημάτων,
- Δίνουν παράδειγμα στη γρήγορη λήψη αποφάσεων.



## Ομάδα στόχος

Άτομα που εργάζονται στον τομέα της διαχείρισης εκδηλώσεων, όπως προγραμματιστές εκδηλώσεων, εικονικοί βοηθοί κ.λπ., αποτελούν την ομάδα-στόχο.

Αυτό το εργαστήριο απαιτεί κάποια προηγούμενη εμπειρία ή γνώσεις σχετικά με τη διαχείριση εκδηλώσεων, αλλά οι αρχάριοι μπορούν επίσης να συμμετάσχουν προκειμένου να αποκτήσουν γνώσεις και να εξασκήσουν άμεσα τις δεξιότητες που απαιτούνται για να εργαστούν σε αυτόν τον τομέα.



## Πλάνο εργαστηρίου

Χρόνος	Δραστηριότητα
00:00 – 00:10	Ζέσταμα
00:10 – 00:20	Δραστηριότητα 1: Η τέλεια πρόταση
00:20 – 00:50	Δραστηριότητα 2: Διαχείριση Κρίσεων
00:50 – 01:00	Απολογισμός και ανατροφοδότηση

**Χώρος:** Τάξη

**Προετοιμασία:** Δημιουργήστε λίστες με λέξεις που σχετίζονται με συμβάντα, σενάρια συμβάντων και προετοιμάστε μηνύματα για πιθανή κρίση συμβάντων.

**Μέσα/Εργαλεία:** /

**Υλικά για εκπαιδευτή:** Κάρτες για τις λίστες/προτροπές

**Υλικό για μαθητές:** /

**Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:** /



## 1. Ζέσταμα

- Ετοιμάστε μια λίστα με όρους που σχετίζονται με την εκδήλωση, όπως «συνέδριο», «ομιλητής», «catering», «πρόγραμμα» κ.λπ.
- Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες.
- Κάθε ομάδα στέλνει εκ περιτροπής έναν εκπρόσωπο για να πει τον όρο χωρίς να μιλήσει, ενώ η ομάδα της μαντεύει εντός ενός χρονικού ορίου.
- Ενθαρρύνετε τη δημιουργικότητα και το γέλιο.

## 2. Δραστηριότητα: Η τέλεια πρόταση

- Προετοιμάστε σενάρια εκδηλώσεων (για παράδειγμα: εταιρικό συνέδριο, συνάντηση, φιλανθρωπικό γκαλά, εκπαιδευτικό σεμινάριο, διαδικτυακή εκδήλωση κ.λπ.).
- Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες των 3-4.
- Αναθέστε σε κάθε ομάδα ένα μοναδικό σενάριο εκδήλωσης.
- Κάθε ομάδα έχει 10 λεπτά για να προετοιμάσει ένα βήμα 2 λεπτών στους «πελάτες» (τον εκπαιδευτή) εξηγώντας γιατί η ιδέα της εκδήλωσης είναι η καλύτερη.
- Μετά από όλες τις παρούσες ομάδες, δώστε σχόλια και επιλέξτε μια νικήτρια ομάδα με βάση τη δημιουργικότητα, τη σκοπιμότητα και την παρουσίαση.

### 3. Δραστηριότητα: Διαχείριση

- Ετοιμάστε μια λίστα με πιθανές κρίσεις συμβάντων, όπως ξαφνική αλλαγή καιρού, βλάβη τεχνικού εξοπλισμού, διακοπή ρεύματος, επείγουσα ιατρική περίθαλψη, απροσδόκητη ακύρωση ομιλητή επισκέπτη, εγκατάλειψη παρόχου υπηρεσιών κ.λπ.
- Δημιουργήστε κάρτες για κάθε σενάριο.
- Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες και αναθέστε σε κάθε ομάδα ένα διαφορετικό σενάριο κρίσης.
- Κάθε ομάδα τραβάει μια κάρτα σεναρίου και έχει περιορισμένο χρόνο (για παράδειγμα 2 λεπτά) για να καταλήξει σε μια γρήγορη και αποτελεσματική απόφαση για τη διαχείριση της κρίσης.
- Μετά την προετοιμασία, ζητήστε από κάθε ομάδα να παρουσιάσει το σχέδιο διαχείρισης κρίσεων, αναφέροντας λεπτομερώς τα βήματα που θα λάβουν για να χειριστούν αποτελεσματικά την κατάσταση.

### 4. Απολογισμός

Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να σκεφτούν πώς οι δεξιότητες που αποκτήθηκαν στο εργαστήριο μπορούν να εφαρμοστούν στους ρόλους τους ως εικονικοί βοηθοί στη διαχείριση εκδηλώσεων.

Συνοψίστε τα βασικά διδάγματα που αντλήθηκαν από κάθε δραστηριότητα:

- Δραστηριότητα προθέρμανσης: Η αποτελεσματική μη λεκτική επικοινωνία και η ομαδική εργασία είναι ζωτικής σημασίας για τη διαχείριση εκδηλώσεων.
- Δραστηριότητα 1: Η δημιουργία και η παρουσίαση ενός συναρπαστικού προγράμματος εκδήλωσης απαιτεί δημιουργικότητα, αξιολόγηση σκοπιμότητας και αποτελεσματικές δεξιότητες παρουσίασης.
- Δραστηριότητα 2: Η διαχείριση κρίσεων περιλαμβάνει γρήγορη λήψη αποφάσεων, συνεργασία και αυτόνομη σκέψη.

## Εργαστήριο

### Εξυπηρέτηση πελατών



#### Περίγραμμα

Αυτό το εργαστήριο εξυπηρέτησης πελατών θα περιέχει ένα γενικό κουίζ προθέρμανσης σχετικά με την εξυπηρέτηση πελατών και δύο συναφείς δραστηριότητες: ένα παιχνίδι ρόλων και μια ανασκόπηση των πραγματικών σεναρίων.

Ο ιδανικός αριθμός συμμετεχόντων είναι 15 έως 20 άτομα.



#### Σκοποί

**Γενικός σκοπός:** Να βελτιώσετε τις δεξιότητες εξυπηρέτησης πελατών.

**Σκοποί εργαστηρίου:** Μετά από αυτό το εργαστήριο, οι συμμετέχοντες θα έχουν κερδίσει:

- πρακτική εμπειρία στην αποφυγή της αρνητικής γλώσσας,
- πρακτική εμπειρία στη χρήση θετικής επικοινωνίας κατά τις αλληλεπιδράσεις με τους πελάτες,
- πρακτικές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων,
- πρακτικές δεξιότητες για τον εντοπισμό βέλτιστων πρακτικών εξυπηρέτησης πελατών.



## Ομάδα στόχος

Άτομα που εργάζονται σε έναν τομέα εξυπηρέτησης πελατών, όπως πράκτορες εξυπηρέτησης πελατών, εικονικοί βοηθοί κ.λπ., αποτελούν την ομάδα-στόχο.

Αυτό το εργαστήριο απαιτεί κάποια προηγούμενη εμπειρία ή γνώσεις σχετικά με την εξυπηρέτηση πελατών, αλλά οι αρχάριοι μπορούν επίσης να συμμετάσχουν προκειμένου να αποκτήσουν γνώσεις και να εξασκήσουν άμεσα τις δεξιότητες που απαιτούνται για να εργαστούν στην εξυπηρέτηση πελατών.



## Πλάνο εργαστηρίου

Χρόνος	Δραστηριότητα
00:00 – 00:10	Ζέσταμα
00:10 – 00:30	Δραστηριότητα 1: Το παιχνίδι όχι-όχι - Παίζοντας ρόλους
00:30 – 00:50	Δραστηριότητα 2: Πραγματικά σενάρια εξυπηρέτησης πελατών
00:50 – 01:00	Απολογισμός

**Χώρος:** Τάξη

**Προετοιμασία:** Προετοιμάστε το κουίζ προθέρμανσης καθώς και τα σενάρια παιχνιδιού ρόλων (κάρτες ή έντυπα φυλλάδια) και συλλέξτε μεταγραφές αλληλεπίδρασης με τους πελάτες της πραγματικής ζωής (κάρτες ή έντυπα φυλλάδια).

**Μέσα/Εργαλεία:** Διαδικτυακή πλατφόρμα κουίζ

**Υλικά για Εκπαιδευτή:** Φορητή συσκευή με σύνδεση στο Διαδίκτυο, flipchart ή λευκό πίνακα, δείκτες, σενάρια ρόλων, πραγματικές μεταγραφές αλληλεπίδρασης πελατών.

**Υλικό για μαθητές:** Φορητή συσκευή με σύνδεση στο διαδίκτυο

**Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:** Μην πιέζετε τους συμμετέχοντες να είναι ηθοποιοί για τη δραστηριότητα παιχνιδιού ρόλων. Δεν θα αισθάνονται όλοι άνετα με αυτόν τον ρόλο. Αντ' αυτού, ζητήστε εθελοντές.

## 1. Ζέσταμα

Ο εκπαιδευτής θα έχει προετοιμάσει προηγουμένως ένα διαδικτυακό διαδραστικό κουίζ σχετικά με την εξυπηρέτηση πελατών γενικά (χρησιμοποιώντας μια πλατφόρμα όπως π.χ [PanQuiz](#)). Οι εκπαιδευτές θα μπορούσαν επίσης να χρησιμοποιήσουν ένα ήδη φτιαγμένο κουίζ, όπως το "[Basic Customer Service Skills Quiz](#)".

Οι συμμετέχοντες θα παίξουν το κουίζ για να δοκιμάσουν τις ικανότητές τους σχετικά με την εξυπηρέτηση πελατών.

Αυτό το παιχνίδι προθέρμανσης θα τους επιτρέψει να εμπλακούν στο εργαστήριο.

## 2. Δραστηριότητα 1: Το παιχνίδι όχι-όχι - Παίζοντας

### Εισαγωγή

- Κανόνες: Οι συμμετέχοντες πρέπει να αποφεύγουν τη χρήση οποιασδήποτε μορφής της λέξης «όχι» όταν απαντούν σε αιτήματα πελατών («όχι», «δεν» κ.λπ.). Θα εξασκηθούν στη χρήση θετικής γλώσσας, διατηρώντας έναν χρήσιμο τόνο και βρίσκοντας μια απάντηση προσανατολισμένη στη λύση.
- Ιδέες για σενάρια εξυπηρέτησης πελατών
  - Αίτημα για έκπτωση
  - Ερωτήσεις σχετικά με μια αγορά
  - Αγενής πελάτης

- Θέματα Ποιότητας
- κλπ.

### **Δραστηριότητα παιχνιδιού ρόλων**

- Οι συμμετέχοντες σχηματίζουν ζευγάρια ή μικρές ομάδες, με ένα άτομο να αναλαμβάνει το ρόλο του «πελάτη» και τα άλλα ως «πράκτορες εξυπηρέτησης πελατών».
- Ο εκπαιδευτής βάζει ένα σημάδι, όπως ένα παλαμάκι, για να υποδείξει πότε πρέπει να παγώσει η σκηνή.
- Οι συμμετέχοντες αρχίζουν να παίζουν ρόλους στα σενάρια εξυπηρέτησης πελατών, χρησιμοποιώντας θετική γλώσσα και δημιουργικές τεχνικές επίλυσης προβλημάτων.
- Όταν δίνεται το σήμα, τα μέλη του κοινού που χειροκροτούν μπορούν να επιλέξουν είτε να ανταλλάξουν θέσεις με έναν από τους ηθοποιούς είτε να παρέχουν ιδέες και προτάσεις για να βελτιώσουν το παιχνίδι ρόλων.

## **3. Δραστηριότητα: Πραγματικά σενάρια εξυπηρέτησης πελατών**

### **Εισαγωγή**

- Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε μικρές ομάδες.
- Ο εκπαιδευτής παρέχει πραγματικές μεταγραφές αλληλεπίδρασης πελατών σε κάθε ομάδα.

## Επανεξέταση σεναρίων

- Κάθε ομάδα εξετάζει τις μεταγραφές και προσδιορίζει τι πήγε καλά και τι θα μπορούσε να βελτιωθεί σε κάθε αλληλεπίδραση.
- Κάθε ομάδα μοιράζεται τα ευρήματά της.
- Οι συμμετέχοντες δημιουργούν συλλογικά μια βάση λίστας ελέγχου για καλές πρακτικές στην εξυπηρέτηση πελατών.

## 4. Απολογισμός

Οι συμμετέχοντες μοιράζονται τις εμπειρίες και τις προκλήσεις που αντιμετώπισαν κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών ρόλων και της ανασκόπησης σεναρίων πραγματικής ζωής.

Ο εκπαιδευτής ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με την αποτελεσματικότητα της χρήσης θετικής γλώσσας και προσεγγίσεων προσανατολισμένων στη λύση.

Ο εκπαιδευτής διευκολύνει μια συζήτηση σχετικά με τις βέλτιστες πρακτικές στις αλληλεπιδράσεις με τους πελάτες.



## Εργαστήριο

### Σχεδιασμός και διαχείριση ιστοσελίδων



#### Περίγραμμα

Αυτό το φιλικό για αρχάριους εργαστήριο παρέχει στους συμμετέχοντες μια θεμελιώδη κατανόηση του Σχεδιασμού Ιστού και της Διαχείρισης Ιστοσελίδων χρησιμοποιώντας το WordPress. Μέσω μιας πρακτικής προσέγγισης, οι συμμετέχοντες θα μάθουν τα βασικά της δημιουργίας και της προσαρμογής ιστοσελίδων, γεγονός που καθιστά το μάθημα ιδανικό σημείο εκκίνησης για όσους έχουν περιορισμένη προηγούμενη εμπειρία στο σχεδιασμό ιστοσελίδων και τη διαχείριση περιεχομένου.

Ο ιδανικός αριθμός συμμετεχόντων είναι 10 έως 15 άτομα.



#### Σκοποί

**Γενικός σκοπός:** Ενισχύστε την εμπιστοσύνη για να ξεκινήσετε να σχεδιάζετε απλούς ιστότοπους χρησιμοποιώντας το WordPress.

**Σκοποί εργαστηρίου:** Μετά από αυτό το εργαστήριο, οι συμμετέχοντες θα έχουν αποκτήσει γνώσεις και δεξιότητες για:

- εκτίμηση καλής σχεδίασης ιστοσελίδων
- επιλογή κατάλληλων θεμάτων
- δημιουργία σελίδων και αναρτήσεων
- αποτελεσματική διαχείριση και ενημέρωση περιεχομένου



## Ομάδα στόχος

Η κύρια ομάδα-στόχος είναι άτομα που εργάζονται στο διαδικτυακό μάρκετινγκ και την προώθηση, ειδικά οι Εικονικοί Βοηθοί.

Αυτό το εργαστήριο απαιτεί μόνο πολύ βασική εμπειρία σχεδιασμού ιστοσελίδων και διαχείρισης ιστοσελίδων, αλλά απευθύνεται ιδιαίτερα σε όσους δεν έχουν χρησιμοποιήσει το WordPress στο παρελθόν.



## Πλάνο εργαστηρίου

Χρόνος	Δραστηριότητα
00:00 – 00:15	Ζέσταμα: Καλή ή κακή σχεδίαση ιστοσελίδων;
00:15 – 01:00	Δραστηριότητα 1: Επιλογή κατάλληλου θέματος
01:00 – 01:45	Δραστηριότητα 2: Δημιουργία σελίδων και αναρτήσεων
01:45 – 02:30	Δραστηριότητα 3: Αποτελεσματική διαχείριση και ενημέρωση περιεχομένου
02:30 – 02:45	Απολογισμός

**Χώρος:** Αίθουσα εργαστηρίου, κατά προτίμηση εργαστήριο υπολογιστών

**Προετοιμασία:** Βεβαιωθείτε ότι όλος ο εξοπλισμός λειτουργεί σωστά με τη σύνδεση στο Διαδίκτυο. δώστε σε όλους τους συμμετέχοντες πρόσβαση σε έναν λειτουργικό πίνακα διαχείρισης WordPress ενός καλά σχεδιασμένου ιστότοπου.

**Μέσα/Εργαλεία:** Παράδειγμα ιστότοπου WordPress με προσβάσιμο πίνακα διαχείρισης, ένα σύνολο θεμάτων WP

**Υλικά για Trainer:** Η/Υ ή φορητός υπολογιστής με σύνδεση στο Διαδίκτυο, ψηφιακός πίνακας, διαδικτυακά παραδείγματα διαφόρων σχεδίων ιστού

**Υλικά για Μαθητές:** Η/Υ/Φορητοί υπολογιστές με σύνδεση στο Διαδίκτυο

**Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:** Να είστε ανεκτικοί όσον αφορά στο επίπεδο ψηφιακής ικανότητας των συμμετεχόντων. Μπορεί να υπάρχουν κάποιες σημαντικές διαφορές και οι μαθητές με χαμηλότερες ικανότητες/εμπειρία μπορεί να χρειάζονται περισσότερη βοήθεια στα πρακτικά μέρη.

## 1. Ζέσταμα

1. Ξεκινήστε επισημαίνοντας τη σημασία του καλού σχεδιασμού ιστοσελίδων και τον αντίκτυπό του στην εμπειρία, την αφοσίωση και την αξιοπιστία των χρηστών.
2. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες ή αφήστε τους να εργαστούν μεμονωμένα, ανάλογα με τη δυναμική της τάξης.
3. Παρουσιάστε μια σειρά από ιστοτόπους σε μια οθόνη, συμπεριλαμβανομένων τόσο καλοσχεδιασμένων όσο και κακοσχεδιασμένων παραδειγμάτων. Αυτή είναι η πρόκληση «των ιστοσελίδων».
4. Εξοπλίστε τους συμμετέχοντες με παιχνιδιάρικες κάρτες βαθμολογίας ή σημειωματάρια για να καταγράφουν τις παρατηρήσεις και τις κρίσεις τους.
5. Δώστε οδηγίες στους συμμετέχοντες να αναλύσουν τους ιστότοπους και, με ανταγωνιστικό πνεύμα, να αποφασίσουν εάν κάθε ιστότοπος παρουσιάζει καλό ή κακό σχεδιασμό.
6. Συγκεντρώστε την τάξη και ζητήστε από κάθε ομάδα να παρουσιάσει τα ευρήματά της σχετικά με έναν ιστότοπο. Ενθαρρύνετε μια διασκεδαστική και φιλική συζήτηση για τα στοιχεία σχεδιασμού, με τους συμμετέχοντες να δίνουν τις βαθμολογίες τους.

7. Διευκολύνετε μια σύντομη συζήτηση στην τάξη, επιτρέποντας παιχνιδιάρικα αστεία και δίνοντας έμφαση σε βασικά συμπεράσματα και κοινές παρατηρήσεις.

## 2. Δραστηριότητα 1: Επιλογή κατάλληλου θέματος

1. Εισαγωγή: Ξεκινήστε συζητώντας τη σημασία της επιλογής του σωστού θέματος WordPress. Επισημάνετε ότι τα θέματα επηρεάζουν τη συνολική εμφάνιση, αίσθηση και λειτουργικότητα ενός ιστότοπου.
2. Εξερεύνηση θεμάτων: Διανείμετε μια λίστα με ιστότοπους ή πόρους που παρουσιάζουν μια ποικιλία θεμάτων WordPress. Επιτρέψτε στους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν και να περιηγηθούν σε αυτά τα θέματα μεμονωμένα ή ομαδικά. Ένα από τα παραδείγματα που μπορούμε να προτείνουμε είναι: <https://www.elegantthemes.com/layouts/>. Επίσης το ίδιο το WordPress έχει ένα μεγάλο αποθετήριο θεμάτων.
3. Κριτήρια αξιολόγησης: Δώστε σε κάθε ομάδα ένα φυλλάδιο με κριτήρια αξιολόγησης για ένα κατάλληλο θέμα. Τα κριτήρια μπορεί να περιλαμβάνουν την ανταπόκριση, τις επιλογές προσαρμογής, τη συμβατότητα με πρόσθετα και την ευθυγράμμιση με τον σκοπό του ιστότοπου.
4. Θέμα Κυνήγι: Ξεκινήστε τον διαγωνισμό «Θεμάτο Κυνήγι». Σε ομάδες, οι συμμετέχοντες πρέπει να επιλέξουν από κοινού ένα θέμα με βάση τα παρεχόμενα κριτήρια. Θα πρέπει επίσης να σημειώσουν γιατί πιστεύουν ότι το θέμα που έχουν επιλέξει πληροί τα κριτήρια.
5. Παρουσίαση: Κάθε ομάδα παρουσιάζει το θέμα της επιλογής της και αιτιολογεί την επιλογή της με βάση τα κριτήρια αξιολόγησης. Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να κάνουν τις παρουσιάσεις τους ελκυστικές και πειστικές.

6. Ψηφοφορία και Ανακοίνωση νικητή: Μετά από όλες τις παρουσιάσεις, κάντε μια παιχνιδιάρικη ψηφοφορία όπου οι συμμετέχοντες ψηφίζουν για το θέμα που βρίσκουν το πιο κατάλληλο. Ανακοινώστε τη νικήτρια ομάδα.
  7. Συζήτηση: Διευκολύνετε μια σύντομη συζήτηση σχετικά με τα διάφορα θέματα που επιλέχθηκαν, τους λόγους πίσω από τις επιλογές και πώς οι διαφορετικές προτιμήσεις σχεδιασμού επηρέασαν τις αποφάσεις.
1. Εισαγωγή: η σημασία της δημιουργίας περιεχομένου χρησιμοποιώντας σελίδες και αναρτήσεις στο WordPress. επισημάνετε τη διάκριση μεταξύ σελίδων (στατικό περιεχόμενο) και αναρτήσεων (δυναμικό περιεχόμενο).
  2. Επισκόπηση του πίνακα ελέγχου: μια σύντομη περιήγηση στον πίνακα ελέγχου του WordPress με έμφαση στις ενότητες Σελίδες και Αναρτήσεις.
  3. Δημιουργία σελίδας: πώς να δημιουργήσετε μια νέα σελίδα προσθέτοντας τίτλο και περιεχόμενο χρησιμοποιώντας το οπτικό πρόγραμμα επεξεργασίας, πώς να μορφοποιήσετε κείμενο (έντονα, πλάγια, λίστες) και να προσθέσετε μέσα (εικόνες, βίντεο) στις σελίδες τους. πώς να κάνετε προεπισκόπηση της σελίδας, να την αποθηκεύσετε ως πρόχειρο και να τη δημοσιεύσετε.
  4. Δημιουργία ανάρτησης: πώς να δημιουργήσετε μια νέα ανάρτηση με τίτλο και περιεχόμενο. κατηγοριοποίηση και προσθήκη ετικετών σε αναρτήσεις για οργάνωση και SEO.
  5. Πρακτική: οι συμμετέχοντες εργάζονται στη δημιουργία της δικής τους σελίδας και ανάρτησης, εφαρμόζοντας τις έννοιες που έχουν μάθει. ο συντονιστής παρέχει βοήθεια και απαντά σε ερωτήσεις όπως απαιτείται.
  6. Κοινή χρήση και σχόλια: οι συμμετέχοντες μοιράζονται τις σελίδες και τις αναρτήσεις που έχουν δημιουργήσει με την ομάδα, συζητώντας τις επιλογές και τα στοιχεία σχεδίασής τους.

### 3. Δραστηριότητα 2: Δημιουργία σελίδων και αναρτήσεων

1. Εισαγωγή: έμφαση στον ρόλο της συνεχούς διαχείρισης περιεχομένου στην επιτυχία της ιστοσελίδας.
2. Επισκόπηση διαχείρισης περιεχομένου: επεξήγηση της ενότητας Διαχείριση περιεχομένου του πίνακα ελέγχου του WordPress.
3. Ενημέρωση υπάρχοντος περιεχομένου: εντοπισμός και επεξεργασία δημοσιευμένου περιεχομένου. προεπισκόπηση αλλαγών πριν από τη μετάδοση ζωντανά. προγραμματισμός μελλοντικών ενημερώσεων.
4. Βιβλιοθήκη πολυμέσων & προσθήκη πολυμέσων: διαχείριση και προσθήκη εικόνων, βίντεο, αρχείων. βελτιστοποίηση μέσων για απόδοση.
5. Έλεγχος περιεχομένου και SEO: μια σύντομη εισαγωγή στον έλεγχο περιεχομένου και στις βασικές αρχές SEO.
6. Πρακτική: οι συμμετέχοντες ενημερώνουν το περιεχόμενο, διαχειρίζονται πολυμέσα με καθοδήγηση.

### 4. Απολογισμός

Στο τέλος του εργαστηρίου, αφιερώστε λίγο χρόνο για να συμμετάσχετε σε μια σύντομη συνεδρία ενημέρωσης. Αυτό χρησιμεύει ως πολύτιμη ευκαιρία για προβληματισμό σχετικά με τις βασικές γνώσεις που αποκτήθηκαν και ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να εφαρμόσουν όσα έμαθαν.

Ανοίξτε τον λόγο για τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις σκέψεις, τις ερωτήσεις και τυχόν προκλήσεις που αντιμετώπισαν κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων του εργαστηρίου. Ενθαρρύνετέ τους να επισημάνουν τα πιο πολύτιμα συμπεράσματα και πώς

σχεδιάζουν να ενσωματώσουν αυτές τις δεξιότητες στην πρακτική τους ως Εικονικοί Βοηθοί.

Χρησιμοποιήστε αυτόν τον χρόνο για να ενισχύσετε τη σημασία της συνεχούς μάθησης και πρακτικής, καθώς και για να καλλιεργήσετε μια αίσθηση ολοκλήρωσης και ενθουσιασμού για το ταξίδι τους στον σχεδιασμό ιστοσελίδων και τη διαχείριση WordPress.

## Εργαστήριο

### Επεξεργασία εικόνας



#### Περίγραμμα

Αυτό το εργαστήριο διάρκειας 60 λεπτών εισάγει τους συμμετέχοντες στον κόσμο της επεξεργασίας εικόνων, εστιάζοντας στην ενίσχυση των δεξιοτήτων τους, ενισχύοντας παράλληλα μια συνεργατική και δημιουργική κοινότητα. Η συνεδρία περιλαμβάνει μια δυναμική προθέρμανση, μια πρακτική κύρια δραστηριότητα και μια αναστοχαστική συνεδρία. Ένα ιδανικό μέγεθος ομάδας 8 έως 12 συμμετεχόντων εξασφαλίζει ουσιαστικές αλληλεπιδράσεις και αποτελεσματική ανταλλαγή πληροφοριών.



#### Σκοποί

**Γενικός σκοπός:** Ενδυναμώστε τους εικονικούς βοηθούς με πρακτικές δεξιότητες επεξεργασίας εικόνων, ενισχύοντας παράλληλα μια αίσθηση συντροφικότητας και έμπνευσης σε μια κοινότητα δημιουργικών μαθητών.

#### Σκοποί εργαστηρίου:

- Αποκτήστε επάρκεια στις βασικές τεχνικές επεξεργασίας εικόνας, συμπεριλαμβανομένης της διόρθωσης χρώματος, της περικοπής και του ρετούς.
- Εξερευνήστε τις δημιουργικές δυνατότητες διαφόρων εργαλείων και εφέ επεξεργασίας εικόνας.



- Δημιουργήστε ένα υποστηρικτικό και συνεργατικό περιβάλλον όπου οι συμμετέχοντες ανταλλάσσουν ιδέες και σχόλια.
- Βελτιώστε την ικανότητα των συμμετεχόντων να εφαρμόζουν τις δεξιότητες επεξεργασίας εικόνας σε διάφορα σενάρια έργων.
- Δημιουργήστε ένα συνεργατικό ψηφιακό έργο τέχνης που προβάλλει τη συλλογική δημιουργικότητα.



## Ομάδα στόχος

Αυτό το εργαστήριο απευθύνεται σε εικονικούς βοηθούς με διαφορετικά επίπεδα εμπειρίας επεξεργασίας εικόνας και περιέργεια. Η αγκαλιά μιας ετερογενούς ομάδας επιτρέπει στους συμμετέχοντες να μάθουν ο ένας από τις διαφορετικές οπτικές γωνίες του άλλου.



## Πλάνο εργαστηρίου

Χρόνος	Δραστηριότητα
00:00 – 00:10	Ζέσταμα: Πρόκληση δημιουργικών υπότιτλων
00:10 – 00:45	Δραστηριότητα: Συνεργατική Μεταμόρφωση Εικόνας
00:45 – 01:00	Προβολή εικόνων και προβληματισμός

**Χώρος:** (Εικονική) Τάξη

## **Προετοιμασία:**

- Προετοιμάστε μια ποικιλία ακατέργαστων εικόνων για τη δραστηριότητα Συνεργατικής Μεταμόρφωσης Εικόνας.
- Βεβαιωθείτε ότι οι συμμετέχοντες έχουν πρόσβαση σε λογισμικό/εργαλεία επεξεργασίας εικόνων και κοινοποιήστε εκ των προτέρων μια λίστα με προτεινόμενα εργαλεία.

**Μέσα/Εργαλεία:** Λογισμικό επεξεργασίας εικόνας ή διαδικτυακά εργαλεία (π.χ. Adobe Photoshop, GIMP)

**Υλικά για Εκπαιδευτή:** Ακατέργαστες εικόνες για τη δραστηριότητα Συνεργατικής Μεταμόρφωσης Εικόνας.

**Υλικό για μαθητές:** Λογισμικό ή εργαλεία επεξεργασίας εικόνας, ανάλογα με τις προτιμήσεις και τις δεξιότητες των συμμετεχόντων.

## **Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:**

- Δώστε έμφαση στην ισορροπία μεταξύ των τεχνικών δεξιοτήτων και του δημιουργικού πειραματισμού.
- Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να βγουν από τις ζώνες άνεσής τους και να εξερευνήσουν νέες τεχνικές επεξεργασίας.
- Τονίστε την αξία της προσωπικής δημιουργικότητας και της καλλιτεχνικής έκφρασης σε έργα επεξεργασίας εικόνας.

## 1. Ζέσταμα

### Πρόκληση δημιουργικών υπότιτλων (10 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες βλέπουν με μια σειρά από ενδιαφέρουσες εικόνες. Κάθε συμμετέχων έχει περιορισμένο χρόνο για να δημιουργήσει μια δημιουργική και ευφάνταστη λεζάντα για μια εικόνα. Οι λεζάντες μοιράζονται με την ομάδα, προκαλώντας γέλια και δημιουργώντας μια παιχνιδιάρικη ατμόσφαιρα.

## 2. Δραστηριότητα: Συνεργατική Μεταμόρφωση Εικόνας

Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ζευγάρια και κάθε ζευγάρι επιλέγει μια ακατέργαστη εικόνα από ένα σύνολο παρεχόμενων επιλογών. Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι οι συμμετέχοντες να επεξεργαστούν και να μεταμορφώσουν από κοινού την επιλεγμένη εικόνα χρησιμοποιώντας το προτιμώμενο λογισμικό επεξεργασίας εικόνων. Η δραστηριότητα δίνει έμφαση στη δημιουργικότητα, τη συνεργασία και την εφαρμογή τεχνικών επεξεργασίας εικόνας.

1. **Επιλογή εικόνας (5 λεπτά):** Ο συντονιστής παρουσιάζει στους συμμετέχοντες μια συλλογή ακατέργαστων εικόνων. Κάθε ζευγάρι επιλέγει μια εικόνα που απευθύνεται στα δημιουργικά τους ένστικτα και ευθυγραμμίζεται με τα θέματα που συζητήθηκαν στο εργαστήριο.
2. **Σχεδιασμός και συζήτηση (5 λεπτά):** Τα ζευγάρια συμμετέχουν σε μια σύντομη συζήτηση για να περιγράψουν το όραμά τους για τη μεταμόρφωση της επιλεγμένης εικόνας. Καταιγίζουν ιδέες, αποφασίζουν για τις τεχνικές επεξεργασίας που θα χρησιμοποιήσουν και κατανέμουν εργασίες μέσα στο ζευγάρι.

3. **Συνεργατική επεξεργασία (20 λεπτά):** Οι συμμετέχοντες αρχίζουν να επεξεργάζονται την επιλεγμένη εικόνα από κοινού. Εφαρμόζουν διάφορες τεχνικές επεξεργασίας, όπως προσαρμογή χρωμάτων, περικοπή, προσθήκη φίλτρων και πειραματισμό με δημιουργικά εφέ. Τα ζευγάρια επικοινωνούν σε πραγματικό χρόνο, συζητούν την πρόοδό τους και μοιράζονται γνώσεις.
4. **Βελτιστοποίηση και τελικές πινελιές (5 λεπτά):** Καθώς η διαδικασία επεξεργασίας πλησιάζει στην ολοκλήρωση, οι συμμετέχοντες βελτιώνουν τις επεξεργασίες τους και εφαρμόζουν τις τελευταίες πινελιές για να εξασφαλίσουν ότι η εικόνα ευθυγραμμίζεται με το δημιουργικό τους όραμα.
5. **Έκθεση εικόνας και συζήτηση (5 λεπτά):** Κάθε ζευγάρι παρουσιάζει τη μεταμορφωμένη εικόνα του στη μεγαλύτερη ομάδα. Εξηγούν τις επιλογές επεξεργασίας που έκαναν, τις τεχνικές που εφάρμοσαν και τη δημιουργική αφήγηση πίσω από τη μεταμορφωμένη εικόνα τους.

### 3. Απολογισμός

#### Προβολή εικόνων και προβληματισμός (15 λεπτά)

Τα ζευγάρια παρουσιάζουν τις επεξεργασμένες εικόνες τους στη μεγαλύτερη ομάδα, εξηγώντας τη διαδικασία επεξεργασίας, τις επιλογές και την ιστορία πίσω από τη μεταμορφωμένη εικόνα τους. Ακολουθεί μια στοχαστική συζήτηση, όπου οι συμμετέχοντες μοιράζονται τις γνώσεις που αποκτήθηκαν, τις προκλήσεις που ξεπεράστηκαν και τις νέες εμπνεύσεις.

## Πρόσθετο υλικό

Οι εικόνες ανοιχτού κώδικα είναι ψηφιακές εικόνες ή γραφικά που διατίθενται στο κοινό με άδεια που επιτρέπει σε οποιονδήποτε να τις χρησιμοποιεί, να τις τροποποιεί και να τις διανέμει ελεύθερα. Αυτές οι εικόνες δημιουργούνται συνήθως από άτομα, καλλιτέχνες ή οργανισμούς που θέλουν να μοιραστούν τη δουλειά τους με τον κόσμο χωρίς να επιβάλλουν αυστηρούς περιορισμούς πνευματικών δικαιωμάτων. Οι εικόνες ανοιχτού κώδικα είναι ένας απαραίτητος πόρος για διάφορους σκοπούς, συμπεριλαμβανομένου του σχεδιασμού ιστοσελίδων, του γραφικού σχεδιασμού, του εκπαιδευτικού υλικού και άλλων.

Ακολουθούν ορισμένες πληροφορίες σχετικά με τις εικόνες ανοιχτού κώδικα και πού μπορείτε να τις βρείτε:

### 1. Ιστότοποι για εύρεση εικόνων ανοιχτού κώδικα:

- α. Το **Pixabay** είναι μια δημοφιλής πλατφόρμα που προσφέρει μια τεράστια συλλογή από φωτογραφίες υψηλής ποιότητας, εικόνες, διανυσματικά γραφικά και βίντεο που κυκλοφορούν με άδεια Creative Commons CC0. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε τόσο για προσωπικούς όσο και για εμπορικούς σκοπούς χωρίς αναφορά.
- β. Το **Unsplash** είναι ένας άλλος ευρέως χρησιμοποιούμενος πόρος για φωτογραφίες υψηλής ανάλυσης που μπορούν να χρησιμοποιηθούν δωρεάν για οποιονδήποτε σκοπό. Έχει ποικίλη επιλογή εικόνων που συνεισφέρουν φωτογράφοι από όλο τον κόσμο.
- γ. Το **Pexels** προσφέρει μια βιβλιοθήκη με δωρεάν στοκ φωτογραφίες και βίντεο. Το μεγαλύτερο μέρος του περιεχομένου τους αδειοδοτείται με την άδεια Creative Commons Zero (CC0), επιτρέποντας την απεριόριστη χρήση.
- δ. Το **Flickr** φιλοξενεί μια τεράστια συλλογή φωτογραφιών και εικόνων. Αν και δεν είναι όλες οι εικόνες στο Flickr ανοιχτού κώδικα, πολλοί φωτογράφοι

επιλέγουν να αδειοδοτήσουν την εργασία τους με άδειες Creative Commons που επιτρέπουν διάφορες χρήσεις.

ε. Το **Wikimedia Commons** είναι ένας χώρος αποθήκευσης αρχείων πολυμέσων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ελεύθερα, συμπεριλαμβανομένων εικόνων, ήχου και βίντεο. Συνδέεται στενά με τη Wikipedia και περιέχει μια τεράστια συλλογή στοιχείων μέσω των οποίων μπορούν να χρησιμοποιηθούν και να μοιραστούν ελεύθερα.

στ. **Αποθετήρια ανοιχτής πρόσβασης:** Ορισμένα πανεπιστήμια και ιδρύματα παρέχουν αποθετήρια ανοιχτής πρόσβασης όπου μπορείτε να βρείτε επιστημονικές και εκπαιδευτικές εικόνες. Παραδείγματα περιλαμβάνουν τα DPLA (Digital Public Library of America) και Europeana.

## 2. Άδειες Creative Commons:

Όταν χρησιμοποιείτε εικόνες ανοιχτού κώδικα, είναι σημαντικό να κατανοείτε τη συγκεκριμένη άδεια Creative Commons που σχετίζεται με κάθε εικόνα. Αυτές οι άδειες διαφέρουν ως προς τις απαιτήσεις για απόδοση, τροποποίηση και εμπορική χρήση. Οι κοινές άδειες περιλαμβάνουν CC0 (αποστολή δημόσιου τομέα), CC BY (αναφορά), CC BY-SA (αναφορά με κοινή χρήση) και άλλες.

## 3. Αναφορά και σεβασμός στην άδεια:

- α. Εάν μια εικόνα απαιτεί απόδοση αναφοράς, φροντίστε να δώσετε την κατάλληλη πίστωση στον δημιουργό, όπως ορίζεται στους όρους άδειας χρήσης.
- β. Σεβαστείτε τους όρους της άδειας χρήσης και μην χρησιμοποιείτε εικόνες ανοιχτού κώδικα με τρόπο που παραβιάζει αυτούς τους όρους.

4. **Επεξεργασία και τροποποίηση εικόνας:** Οι εικόνες ανοιχτού κώδικα συχνά επιτρέπουν την τροποποίηση. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε λογισμικό επεξεργασίας εικόνων για να τις προσαρμόσετε στις ανάγκες σας.

**5. Εμπορική χρήση:** Ορισμένες εικόνες ανοιχτού κώδικα είναι κατάλληλες για εμπορικούς σκοπούς, ενώ άλλες ενδέχεται να έχουν περιορισμούς. Ελέγχετε πάντα τους όρους άδειας χρήσης προτού χρησιμοποιήσετε εικόνες σε εμπορικά έργα.

## Εργαστήριο

### Γραφιστικός σχεδιασμός



#### Περιγραμμά

Αυτό το εργαστήριο διάρκειας 60 λεπτών εστιάζει στην καλλιέργεια της δημιουργικότητας και της ομαδικής εργασίας σε ομάδες γραφιστικής. Η συνεδρία περιλαμβάνει μια συναρπαστική δραστηριότητα προθέρμανσης, μια κύρια δραστηριότητα που περιλαμβάνει προκλήσεις συνεργατικού σχεδιασμού και μια στοχαστική ενημέρωση για τη σύνθεση βασικών γεγονότων. Ένα ιδανικό μέγεθος ομάδας 12 έως 20 συμμετεχόντων εξασφαλίζει ενεργή δέσμευση και ουσιαστικές αλληλεπιδράσεις.



#### Σκοποί

**Γενικός σκοπός:** Εξοπλίστε τους συμμετέχοντες με στρατηγικές για την ενίσχυση της συνεργασίας, της δημιουργικότητας και της επικοινωνίας μέσα σε ομάδες γραφιστικής.

#### Σκοποί εργαστηρίου:

- Κατανοήστε το ρόλο της αποτελεσματικής επικοινωνίας και της ομαδικής εργασίας στην επίτευξη επιτυχημένων αποτελεσμάτων γραφιστικής.
- Εξερευνήστε δημιουργικές τεχνικές επίλυσης προβλημάτων και την εφαρμογή τους σε έργα συλλογικής σχεδίασης.
- Προωθήστε ένα περιβάλλον αμοιβαίου σεβασμού, ανταλλαγής ιδεών και ανοιχτής επικοινωνίας μεταξύ των γραφιστών.



- Βελτιώστε την ικανότητα των συμμετεχόντων να παρέχουν επικοινωνιακή ανατροφοδότηση και κριτική σε ένα πλαίσιο συνεργατικού σχεδιασμού.
- Εφαρμόστε τις αποκτηθείσες δεξιότητες και γνώσεις σε σενάρια σχεδίασης πραγματικού κόσμου και συνεργασίες έργων.



## Ομάδα στόχος

Αυτό το εργαστήριο έχει σχεδιαστεί για ενήλικες μαθητές σε ρόλους γραφιστικής που επιδιώκουν να ενισχύσουν τις συνεργατικές και δημιουργικές τους δεξιότητες. Η υιοθέτηση ενός ετερογενούς μείγματος συμμετεχόντων από διαφορετικά σχεδιαστικά υπόβαθρα και εμπειρίες εμπλουτίζει τις συζητήσεις και τη δημιουργία ιδεών, συμβάλλοντας σε μια ολοκληρωμένη μαθησιακή εμπειρία.



## Πλάνο εργαστηρίου

Χρόνος	Δραστηριότητα
00:00 – 00:10	Ζέσταμα
00:10 – 00:45	Δραστηριότητα: Αγώνας συνεργατικού σχεδιασμού
00:45 – 01:00	Δραστηριότητα κλεισίματος: Βόλτα στη γκαλερί

**Χώρος:** (Εικονική) τάξη

**Προετοιμασία:** Δημιουργία σχεδιαστικής πρόκλησης για τον Αγώνα συνεργατικού σχεδιασμού

**Μέσα/Εργαλεία:** όταν είστε συνδεδεμένοι διαδικτυακά: διαδικτυακή συνεργασία και εργαλείο τηλεδιάσκεψης

**Υλικά για εκπαιδευτή:** Περιγραφές και προτροπές πρόκλησης σχεδιασμού για τον Αγώνα συνεργατικού σχεδιασμού

**Υλικό για μαθητές:** Ψηφιακά εργαλεία σχεδίασης ή λογισμικό σχεδίασης (προαιρετικό) για σκίτσο και συνεργασία σε σχεδιαστικές λύσεις.

**Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:** Εξηγήστε ξεκάθαρα τους στόχους κάθε δραστηριότητας και τα αναμενόμενα αποτελέσματα.

## 1. Ζέσταμα

Δίνεται στους συμμετέχοντες ένα σύνολο τυχαίων σχεδιαστικών στοιχείων (σχήματα, χρώματα, αντικείμενα) και περιορισμένος χρόνος για να δημιουργήσουν συνεργατικά ένα μοναδικό αριστούργημα σχεδιασμού χρησιμοποιώντας μόνο αυτά τα στοιχεία. Αυτό το ζέσταμα δίνει έναν παιχνιδιάρικο τόνο στη συνεργασία ενώ προκαλεί τη δημιουργικότητα και την ομαδική εργασία των συμμετεχόντων.

## 2. Δραστηριότητα: Αγώνας συνεργατικού

**Περιγραφή:** Οι συμμετέχοντες θα χωριστούν σε μικρές ομάδες, ιδανικά αποτελούμενες από 3-5 μέλη η καθεμία. Ο στόχος του Αγώνα συνεργατικού σχεδιασμού είναι κάθε ομάδα να δημιουργήσει από κοινού μια σχεδιαστική λύση για μια συγκεκριμένη πρόκληση μέσα σε ένα περιορισμένο χρονικό πλαίσιο. Η δραστηριότητα μιμείται τον γρήγορο και συνεργατικό χαρακτήρα των πραγματικών έργων σχεδιασμού.

1. **Εισαγωγή:** Ο συντονιστής εισάγει μια πρόκληση σχεδιασμού σε κάθε ομάδα. Για παράδειγμα, η πρόκληση θα μπορούσε να είναι ο σχεδιασμός μιας διαφημιστικής αφίσας για ένα φεστιβάλ φανταστικής μουσικής, λαμβάνοντας υπόψη συγκεκριμένα θέματα, κοινό-στόχο και βασικές πληροφορίες.
2. **Ιδέες και σχεδιασμός (15 λεπτά):** Οι ομάδες συμμετέχουν σε μια ταχεία συνεδρία καταϊγισμού ιδεών για να δημιουργήσουν ιδέες για το σχέδιό τους. Συζητούν έννοιες, διάταξη, σχέδια χρωμάτων, τυπογραφία και άλλα σχεδιαστικά στοιχεία. Οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν ψηφιακά εργαλεία, χαρτί ή οποιοδήποτε προτιμώμενο μέσο για να σκιαγραφήσουν τις ιδέες τους.
3. **Συνεργατική σχεδίαση (15 λεπτά):** Έχοντας κατά νου τις ιδέες, τα μέλη της ομάδας αρχίζουν να συνεργάζονται για το σχέδιο. Κατανέμουν εργασίες με βάση τις δυνάμεις και τις προτιμήσεις. Ορισμένα μέλη μπορεί να εργαστούν στη διάταξη, άλλα στην τυπογραφία ή στα γραφικά. Εργαλεία επικοινωνίας, όπως εικονικοί πίνακες ή λογισμικό σχεδίασης, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για απρόσκοπτη συνεργασία.
4. **Βελτιστοποίηση (5 λεπτά):** Καθώς το ρολόι χτυπά, οι ομάδες τελειοποιούν και οριστικοποιούν τον συλλογικό σχεδιασμό τους, διασφαλίζοντας ότι ευθυγραμμίζεται με τις απαιτήσεις πρόκλησης και επικοινωνεί αποτελεσματικά το επιδιωκόμενο μήνυμα.
5. **Διαμοιρασμός σχεδίου (5 λεπτά):** Μόλις τελειώσει ο χρόνος, κάθε ομάδα παρουσιάζει εν συντομία το συλλογικό της σχέδιο στους υπόλοιπους συμμετέχοντες. Εξηγούν τις σχεδιαστικές επιλογές τους, το σκεπτικό πίσω από τις αποφάσεις τους και πώς ξεπέρασαν τις προκλήσεις κατά τη διάρκεια της χρονικά περιορισμένης διαδικασίας.

### 3. Απολογισμός

#### **Προβολή σχεδίου και Βόλτα στη γκαλερί (15 λεπτά)**

Μετά τον Αγώνα συνεργατικού σχεδιασμού, εμπλέξτε τους συμμετέχοντες σε μια στοχαστική και οπτικά δυναμική δραστηριότητα απολογισμού που ονομάζεται " Προβολή σχεδίου και Βόλτα στη γκαλερί ". Αυτή η δραστηριότητα ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να αξιολογήσουν τα δικά τους σχέδια και τα σχέδια των άλλων, ενώ στοχάζονται στη διαδικασία συνεργασίας.

**Προβολή σχεδίου (5 λεπτά):** Κάθε ομάδα εμφανίζει το συλλογικό της σχέδιο σε έναν τοίχο της τάξης ή σε μια εικονική πλατφόρμα/κοινόχρηστη οθόνη. Ένα μέλος από κάθε ομάδα παρουσιάζει εν συντομία το σχέδιο, επισημαίνοντας τις βασικές σχεδιαστικές επιλογές και τη συνεργατική διαδικασία.

**Βόλτα στη γκαλερί (7 λεπτά):** Οι συμμετέχοντες συμμετέχουν σε μία «Βόλτα στη γκαλερί» όπου επισκέπτονται (εικονικά) παρουσιάσεις σχεδιασμού άλλων ομάδων. Έχουν την ευκαιρία να παρατηρήσουν τις διάφορες σχεδιαστικές προσεγγίσεις, τις δημιουργικές λύσεις και τη δυναμική της ομαδικής εργασίας. Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να κρατούν σημειώσεις για πτυχές που βρίσκουν ενδιαφέρουσες ή καινοτόμες.

**Αναστοχαστική συζήτηση (3 λεπτά):** Ξεκινήστε μια στοχαστική συζήτηση. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις παρατηρήσεις και τις γνώσεις τους από τη Βόλτα στη γκαλερί. Προωθήστε συζητήσεις σχετικά με την ποικιλία των στρατηγικών σχεδιασμού, τα διδάγματα που αντλήθηκαν από τις εμπειρίες άλλων ομάδων και τυχόν απροσδόκητες ανακαλύψεις.

## Εργαστήριο

### Επεξεργασία βίντεο



#### Περίγραμμα

Αυτό το εργαστήριο θα βάλει τους μαθητές στη θέση των ανεξάρτητων συντακτών βίντεο μέσω κοινωνικής δικτύωσης. Θα πρέπει ιδανικά ο καθένας να έχει μία συσκευή στην οποία θα επεξεργαστεί, κατά προτίμηση ένα φορητό υπολογιστή, αλλά μπορεί να προσαρμοστεί σε smartphone. Εάν είναι δυνατόν, μην υπερβείτε τους 30 μαθητές. Υπάρχει κάποιο περιεχόμενο που μπορούν οι μαθητές να αναθεωρήσουν ή να παράγουν πριν και μετά το εργαστήριο, ώστε να μπορούν να επικεντρωθούν στην επεξεργασία. Θα πρέπει να παρέχετε το ακατέργαστο υλικό για επεξεργασία.



#### Σκοποί

**Γενικός σκοπός:** Εξασκηθείτε στην επεξεργασία βίντεο σε ένα πραγματικό σενάριο

#### Σκοποί εργαστηρίου:

- Βάλτε τον εαυτό σας στη θέση ενός ανεξάρτητου επεξεργαστή βίντεο.
- Συνειδητοποιήστε ότι το μάτι του καλλιτέχνη είναι εξίσου σημαντικό με τις τεχνικές δεξιότητες.
- Εξετάστε βασικές τεχνικές και πόρους.
- Εξασκηθείτε στην επεξεργασία βίντεο στο πλαίσιο.



## Ομάδα στόχος

Αυτό το εργαστήριο απευθύνεται σε αρχάριους, αλλά μπορείτε να παραλείψετε την οργάνωση και τις αρχές και να προσαρμόσετε το επίπεδο σε μαθητές μεσαίου επιπέδου παρέχοντας πιο προηγμένες τεχνικές αναζητώντας τους πόρους που παρέχονται.



## Πλάνο εργαστηρίου

Χρόνος	Δραστηριότητα
00:00 – 00:15	Στήσιμο
00:15 – 00:45	Επεξεργασία
00:45 – 01:00	Απολογισμός

**Χώρος:** Σε αυτό το εργαστήριο, οι μαθητές θα προσποιηθούν ότι είναι ανεξάρτητοι συντάκτες βίντεο που δημοσίευσαν το προφίλ τους σε έναν ιστότοπο ελεύθερου επαγγελματία και έλαβαν μια αποστολή: ένα σύντομο περιεχόμενο μέσω κοινωνικής δικτύωσης ή διαφήμιση. Οι εκπαιδευόμενοι μπορεί να υποστηρίξουν ότι ένα εργαστήριο είναι πολύ σύντομος χρόνος για να επεξεργαστείτε ένα βίντεο, αλλά θα πρέπει να συνειδητοποιήσουν ότι στην οικονομία των συναυλιών, το μόνο που χρειάζεται είναι η μεγιστοποίηση των εσόδων σας: αφιερώνοντας πολύ χρόνο σε ένα σύντομο βίντεο χάνεται χρόνος που θα μπορούσαν να είχαν χρησιμοποιήσει σε ένα άλλο δουλειά και να βγάλουν περισσότερα χρήματα.

**Προετοιμασία:** τεχνητή εμπορική ιδέα προϊόντος και απαιτούμενο περιεχόμενο προς επεξεργασία (ακατέργαστο υλικό, B-rolls, μουσική)

Δε μπορούμε να προσομοιώσουμε την αναζήτηση εργασίας, αλλά αυτή είναι η ευκαιρία να αναθεωρήσουμε ορισμένες έννοιες σχετικά με την εύρεση εργασίας.

Χρησιμοποιήστε το [MOOC](#) ενότητα 3: επεξεργασία βίντεο - μάθημα 1: Κάνοντας τα πρώτα σας βήματα ως πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο για να διαβάσετε μαζί με τους μαθητές σας μερικές συμβουλές για το πώς να βρείτε δουλειά. *(Πρέπει πρώτα να εγγραφείτε για να μπορείτε να δείτε τις πληροφορίες).*

Πριν από το εργαστήριο θα πρέπει να αναθεωρήσουν τις οδηγίες για αυτό το είδος περιεχομένου χρησιμοποιώντας την ενότητα 3 του MOOC: Επεξεργασία βίντεο – μάθημα 3: Σύντομη δημιουργία περιεχομένου για μέσα κοινωνικής δικτύωσης – κανόνες και εμπνεύσεις.

Μπορούν ακόμη και να κάνουν ένα μικρό κουίζ σχετικά με αυτό το θέμα χρησιμοποιώντας [το chatbot](#).

**Υλικά για μαθητές:** επεξεργασία, υλικό και λογισμικό, σκληρός δίσκος ή φάκελος στο cloud

## 2. Προετοιμασία

Before the actual editing, learners should review good practices or intermediate topics like colour grading using the following resources:

- ενότητα 3 του [MOOC](#): επεξεργασία βίντεο – εργαλεία και τεχνικές επεξεργασίας βίντεο/βασικά στοιχεία επεξεργασίας βίντεο. Αυτά τα μαθήματα περιλαμβάνουν βασικές τεχνικές επεξεργασίας καθώς και συμβουλές για το πώς να ρυθμίσουν το περιβάλλον εργασίας τους. *(Πρέπει πρώτα να εγγραφείτε για να μπορείτε να δείτε τις πληροφορίες).*

- Μπορούν επίσης να ελέγξουν τους πόρους που παρέχονται στο ενημερωτικό φυλλάδιο [“εκπαιδευτικοί πόροι επεξεργασίας βίντεο”](#) για να μάθουν τεχνικές και καλές πρακτικές.

### 3. Στήσιμο (15 λεπτά)

Οι εκπαιδευόμενοι:

- Λαμβάνουν έναν σκληρό δίσκο ή φάκελο στο cloud με ακατέργαστο υλικό (περιορίστε τον αριθμό των βιαστών καθώς μπορεί να χρειαστεί πολύς χρόνος για να τα ταξινομήσετε. Εάν παρέχετε ένα λεπτομερές σενάριο, δώστε περίπου 3 βιασύνες ανά γραμμή)
- Λαμβάνουν ένα αρκετά σύντομο σενάριο που περιγράφει το σκοπό του βίντεο (διαφήμιση στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, περιεχόμενο βίντεο για ένα κανάλι...) και μερικές γραμμές περιγραφής (βλ. παράδειγμα στο Παράρτημα 12)
- Το βίντεο πρέπει να έχει διάρκεια 30 έως 60 δευτερόλεπτα
- Μερικά κομμάτια μουσικής με διαφορετικούς ρυθμούς και διάθεση
- Ορισμένα γραφικά στοιχεία (λογότυπο, ένθετα που θα χρησιμοποιηθούν στο βίντεο)
- Δεν τους παρέχονται ηχητικά εφέ και θα πρέπει να τα αποκτήσουν μόνοι τους (χωρίς άδεια)

Παρέχετε το ίδιο περιεχόμενο σε όλους τους μαθητές. Θα χρειαστεί να αποκτήσετε μόνοι σας αυτό το στοκ πλάνο και να το παρέχετε στους μαθητές σαν να το τράβηξε ένας παραγωγός βίντεο. Προσπαθήστε να προσομοιώσετε την ύπαρξη βίντεο Α και Β. Εχουμε ένα [φύλλο εργαλείων για παρόχους πλάνων και ήχου](#) που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε εσείς και οι μαθητές σας.



## 4. Επεξεργασία (30 λεπτά)

Βεβαιωθείτε ότι έχετε δοκιμάσει την οργάνωσή τους βάζοντάς τους να οργανώσουν τον χώρο εργασίας τους σύμφωνα με όσα φάνηκαν στην ενημέρωση/προετοιμασία.

Πρέπει να διασφαλίσουν ότι το έργο τους μπορεί να ανοίξει αλλού: οι σχετικές διαδρομές και οι σύνδεσμοι προς τους πόρους που χρησιμοποιούνται δεν πρέπει να σπάσουν εάν ο φάκελος που περιέχει το έργο εξαχθεί και ανοίξει αλλού.

Τώρα θα πρέπει να έχουν όλα όσα χρειάζονται για να ξεκινήσουν την επεξεργασία!

## 5. Απολογισμός (15 λεπτά)

Παρακολουθήστε διαφορετικά βίντεο, αμέσως μετά το εργαστήριο ή κατά τη διάρκεια της επόμενης συνεδρίας.

Είναι η αφορμή για μια συνεδρία ανάλυσης. Αυτή είναι επίσης καλή συμβουλή από το ΜΟΟC μας:

«Παρακολουθήστε καλά και κακά βίντεο: Αναλύστε γιατί σας άρεσαν ή όχι. Αντιγράψτε αυτά που σας άρεσαν. Θα μάθετε νέες τεχνικές και θα δημιουργήσετε ένα οπτικό λεξιλόγιο». (3.3.2. Κάνοντας τα πρώτα σας βήματα ως πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο)

Δείξτε τις διαφορές στα βίντεο των μαθητών για να δείξετε πώς η ίδια πρώτη ύλη στα χέρια διαφορετικών συντακτών βίντεο παράγει πολύ διαφορετικά αποτελέσματα.

Αυτή είναι η ευκαιρία να αναφέρουμε το καλλιτεχνικό μέρος της επεξεργασίας βίντεο και ότι η γνώση των εργαλείων είναι μόνο η μία πλευρά: πρέπει να αναπτύξουν τις θεωρητικές τους γνώσεις και την καλλιτεχνική τους ματιά. Δείτε τις διαφάνειες [“μάθετε το λογισμικό, μάθετε την τέχνη» στο μάθημά μας στο ΜΟΟC\(3.3.2\)](#). (Πρέπει πρώτα να εγγραφείτε για να μπορείτε να δείτε τις πληροφορίες).

Για να τονίσετε αυτό, μπορείτε επίσης να τους δείξετε αυτό το βίντεο: [Πλήρωσα 25 \\$ σε έναν ξένο για να επεξεργαστεί το διαφημιστικό μου για πίτσα](#)

Εάν θέλουν να ενισχύσουν το αναλυτικό τους μάτι, έχουμε συστάσεις για διαδικτυακούς πόρους για να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους ανάλυσης και επεξεργασίας βίντεο σε [αυτό το ενημερωτικό φυλλάδιο](#).

Ο κύριος πόρος είναι το [StudioBinder](#), που αναλύει την καλλιτεχνική γλώσσα των ταινιών.

## Πρόσθετο υλικό

### Παράδειγμα σεναρίου:

Τίτλος: "Μια μέρα στη ζωή μιας πόλης"

Πελάτης: Περιοδικό Urban Life

Στόχος: Δημιουργήστε ένα βίντεο διάρκειας 3 λεπτών που παρουσιάζει τα αξιοθέατα, τους ήχους και την ενέργεια μιας πολυσύχναστης πόλης.

Πλάνα: Παρέχεται από τον πελάτη. Περιλαμβάνει φωτογραφίες από αστικά τοπία, ανθρώπους, κίνηση και ορόσημα.

Μουσική: (Αισιόδοξη και ενεργητική. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους μαθητές σας και να βάλετε μια απίθανη μουσική που δεν ταιριάζει στον παρεχόμενο φάκελο αποστολής)

Παρέχεται από τον πελάτη.

Μεταγλώττιση: Καμία

## Οδηγίες:

1. Ξεκινήστε με μια καθιερωμένη λήψη του ορίζοντα της πόλης κατά την ανατολή του ηλίου.
2. Κόψτε τις φωτογραφίες με ανθρώπους που ξεκινούν τη μέρα τους - ετοιμάζονται για δουλειά, περπατούν μέχρι το μετρό, αρπάζουν καφέ.
3. Δείξτε τη φασαρία της πόλης - πολυσύχναστους δρόμους, αυτοκίνητα που κορνάρουν, φώτα που αναβοσβήνουν.
4. Επισημάνετε μερικά από τα διάσημα ορόσημα και αξιοθέατα της πόλης.
5. Τελειώστε με ένα μοντάζ ανθρώπων που απολαμβάνουν την πόλη τη νύχτα - δειπνούν σε εστιατόρια, παρακολουθούν συναυλίες, περπατούν κατά μήκος του ποταμού.
6. Επικάλυψη κειμένου με αποσπάσματα από κατοίκους για το τι αγαπούν στην πόλη τους.
7. Τελειώστε με το λογότυπο και την ετικέτα του περιοδικού Urban Life.

## Σημειώσεις:

- Διατηρήστε τις περικοπές γρήγορες και δυναμικές για να μεταφέρετε την ενέργεια της πόλης.
- Χρησιμοποιήστε ταξινόμηση χρώματος για να ενισχύσετε τη ζωντάνια των πλάνων.
- Προσθέστε ηχητικά εφέ (κόρνες αυτοκινήτου, φλυαρία, μουσική) για να ζωντανέψετε την πόλη.

## Εργαστήριο

### Επεξεργασία ήχου



#### Περίγραμμα

Αυτό το εργαστήριο θα περιλαμβάνει δύο κύριες δραστηριότητες: μία σχετικά με την επεξεργασία ήχου με το Audacity και μία άλλη σχετικά με τις εισαγωγές και τις εξαγωγές podcast και την εγγραφή podcast.

Ο ιδανικός αριθμός συμμετεχόντων είναι 15 έως 20 άτομα.



#### Σκοποί

**Γενικός σκοπός:** Βελτιώστε τις δεξιότητες στην επεξεργασία ήχου και στο podcasting.

**Σκοποί εργαστηρίου:** Μετά από αυτό το εργαστήριο, οι συμμετέχοντες θα μπορούν

- Να επεξεργάζονται τον ήχο χρησιμοποιώντας το Audacity.
- Να γράφουν εισαγωγές και κλεισίματα για ένα podcast.
- Να εγγράφουν podcast χρησιμοποιώντας το Zencastr.
- Να επιλέγουν μουσική χωρίς πνευματικά δικαιώματα.



#### Ομάδα στόχος

Τα άτομα που επιθυμούν να μάθουν για την επεξεργασία ήχου και την εγγραφή podcast αποτελούν την ομάδα-στόχο.

Αυτό το εργαστήριο δεν απαιτεί προηγούμενη γνώση σχετικά με την επεξεργασία και την εγγραφή ήχου.



## Πλάνο εργαστηρίου

Χρόνος	Δραστηριότητα
00:00 – 00:25	Δραστηριότητα 1: Βασική επεξεργασία ήχου με το Audacity
00:25 – 00:50	Δραστηριότητα 2: Δημιουργία Podcast με το Zencastr
00:50 – 01:00	Απολογισμός

**Χώρος:** Τάξη

**Προετοιμασία:** /

**Μέσα/Εργαλεία:** Συσκευή με σύνδεση στο Διαδίκτυο, Audacity, Zencastr

**Υλικά για τον εκπαιδευτή:** Συσκευή με σύνδεση στο Διαδίκτυο, Audacity, Zencastr

**Υλικά για μαθητές:** Συσκευή με σύνδεση στο Διαδίκτυο, Audacity, Zencastr

**Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:** /

## 1. Δραστηριότητα: Βασική επεξεργασία ήχου με το Audacity

### Βήμα 1: Εισαγωγή στο Audacity

Το Audacity είναι ένα εργαλείο επεξεργασίας ήχου ανοιχτού κώδικα ιδανικό για μουσικούς, podcasters και δημιουργούς. Η φιλική προς το χρήστη διεπαφή του προσφέρει λειτουργίες όπως εγγραφή, επεξεργασία, εφέ, υποστήριξη πολλαπλών κομματιών και ευέλικτες επιλογές εισαγωγής/εξαγωγής.

Εδώ είναι μερικά βασικά χαρακτηριστικά του Audacity:

- Εγγραφή: Λήψη ήχου μέσω μικροφώνου ή εισόδων.
- Επεξεργασία: Αποκοπή, αντιγραφή, επικόλληση και τακτοποίηση τμημάτων ήχου.
- Εφέ: Εφαρμόστε φίλτρα, μείωση θορύβου, μετατοπίσεις τόνου και πολλά άλλα.
- Multi-Track: Ταυτόχρονη επεξεργασία και μίξη πολλαπλών κομματιών ήχου.
- Εισαγωγή/Εξαγωγή: Εργαστείτε με διάφορες μορφές ήχου.
- Αυτοματισμός: Αυτοματοποιήστε την ένταση, τη μετατόπιση και τα εφέ.

Μπορείτε να βρείτε εύκολα διαδικτυακά σεμινάρια για να κυριαρχήσετε την επεξεργασία ήχου με το Audacity, όπως π.χ. [“Master Audio Editing Basics in Under 10 mins! | The Ultimate Audacity Guide for Beginners”](#) και [“Audacity Podcast Tutorial - QUICKLY Edit a Podcast and Sound Great!”](#) του Mike Russel.

## **Βήμα 2: Εισαγωγή του ήχου**

Δείξτε πώς να εισάγετε το παρεχόμενο ηχητικό κλιπ στο Audacity.

## **Βήμα 3: Καθαρισμός του θορύβου φόντου**

Καθοδηγήστε τους συμμετέχοντες στις τεχνικές μείωσης θορύβου χάρη στο εκπαιδευτικό βίντεο [“How to Remove Background Noise in Audacity”](#).

## **Βήμα 4: Εξίσωση των επιπέδων ήχου**

Διδάξτε στους συμμετέχοντες πώς να προσαρμόζουν τα επίπεδα έντασης για συνέπεια χρησιμοποιώντας το βίντεο [“How to Fix Volume Levels in Audacity - Perfect Podcast Episode EVERY TIME”](#).

## **Βήμα 5: Εξαγωγή του επεξεργασμένου ήχου**

Δείξτε στους συμμετέχοντες πώς να εξαγάγουν το τελικό επεξεργασμένο ηχητικό κλιπ.

## 2. Δραστηριότητα: Δημιουργία Podcast με το

### Βήμα 1: Εισαγωγή στο Zencastr

Το Zencastr είναι μια πλατφόρμα που έχει σχεδιαστεί για να απλοποιεί και να βελτιώνει τη διαδικασία εγγραφής απομακρυσμένων συνεντεύξεων, podcast και συνομιλιών.

### Βήμα 2: Παραδείγματα εισαγωγής και κλεισίματος

Οι εισαγωγές και τα κλεισίματα του podcast είναι απαραίτητα στοιχεία που πλαισιώνουν το περιεχόμενο κάθε επεισοδίου. Έχουν ξεχωριστούς σκοπούς.

- **Εισαγωγή:** Οι εισαγωγές των podcast δίνουν τον τόνο, παρουσιάζουν την εκπομπή και προσελκύουν τους ακροατές από την αρχή. Συνήθως περιλαμβάνουν το όνομα του podcast, μια σύντομη περιγραφή, τον αριθμό επεισοδίου και ίσως ένα teaser για το τι πρόκειται να ακολουθήσει.

**Παράδειγμα:** "Είμαι ο JP Davidson και αυτό είναι το " Πώς να κάνετε Podcast ", όπου μοιράζομαι συμβουλές για το πώς να ξεκινήσετε το podcast και σας δείχνω πόσο απλό μπορεί να είναι να μοιράζεστε το μήνυμά σας με τον κόσμο."<sup>1</sup>

- **Κλείσιμο:** Τα κλεισίματα των podcast ολοκληρώνουν το επεισόδιο, παρέχουν μία σύνοψη και καθοδηγούν τους ακροατές να αναλάβουν δράση. Συχνά περιλαμβάνουν μια παρότρυνση για δράση (π.χ. "Εγγραφή", "Βαθμολογήστε και αξιολογήστε", "Επισκεφτείτε τον ιστότοπό μας") και εκφράζουν ευγνωμοσύνη για τον χρόνο των ακροατών.

**Παράδειγμα:** "Ευχαριστώ που ήρθατε μαζί μου σε αυτό το επεισόδιο του " Πώς να κάνετε Podcast ". Να θυμάστε ότι μπορείτε να εγγραφείτε στη λίστα email μας στο

---

<sup>1</sup> *Scripting Your Podcast Intro, Outro, and Teaser*, 2020

porupodcast.ca για περισσότερες συμβουλές και κόλπα για το πώς να κάνετε το podcast σας υπέροχο. Είμαι ο JP Davidson, καλό podcasting.”<sup>2</sup>

### **Βήμα 3: Γράψτε την Εισαγωγή και το Κλείσιμο**

Τώρα, είναι η σειρά των συμμετεχόντων να συλλέξουν ιδέες για ένα podcast που σχετίζεται με τις περιπέτειές τους ως εικονικοί βοηθοί!

Οι συμμετέχοντες γράφουν μια εισαγωγή και ένα κλείσιμο για ένα φανταστικό podcast.

### **Βήμα 4: Επιλογή μουσικής**

Η συμπερίληψη μουσικής στις εισαγωγές και τις εξαγωγές των podcast σας είναι πάντα καλή ιδέα! Πράγματι, τραβάει την προσοχή και αιχμαλωτίζει τους ακροατές. Δίνει επίσης τον τόνο και ενισχύει το branding.

Όταν συμπεριλαμβάνετε μουσική, βεβαιωθείτε ότι δεν έχει δικαιώματα. Ακολουθούν μερικοί ιστότοποι όπου μπορείτε εύκολα να κατεβάσετε μουσική δωρεάν και ανοιχτού κώδικα:

- [Bensound](#)
- [Freemusicarchive](#)
- [Pixabay music](#)
- [Audionautix](#)
- [Cctrax](#)

### **Βήμα 5: Καταγραφή της εισαγωγής και του κλεισίματος**

Δείξτε πώς να χρησιμοποιείτε το Zencastr για την εγγραφή των σεναρίων εισαγωγών και κλεισιμάτων.

---

<sup>2</sup> *Scripting Your Podcast Intro, Outro, and Teaser*, 2020



Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το σεμινάριο για να εξοικειωθείτε με το Zencastr: "[How to record your podcast with the new Zencastr](#)".

Τέλος, οι συμμετέχοντες μπορούν να ηχογραφήσουν την εισαγωγή και το κλείσιμό τους.

### 3. Απολογισμός

Οι συμμετέχοντες μοιράζονται την εμπειρία τους χρησιμοποιώντας το Audacity και το Zencastr. Μοιράζονται επίσης συμβουλές και κόλπα ή πράγματα που βρήκαν ενδιαφέροντα σχετικά με την επεξεργασία ήχου.

Οι συμμετέχοντες μοιράζονται τα εισαγωγικά και τα έξω τους με την ομάδα.

## Εργαστήριο

### Προηγμένη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου



#### Περίγραμμα

Αυτό το φιλικό για αρχάριους εργαστήριο παρέχει στους συμμετέχοντες μια θεμελιώδη κατανόηση της δημιουργίας προηγμένου ψηφιακού περιεχομένου. Μέσω μιας πρακτικής προσέγγισης, οι συμμετέχοντες θα μάθουν τα βασικά για τη δημιουργία ενός chatbot, ενός eBook και διαδραστικών βίντεο. Το μάθημα έχει σχεδιαστεί ως αφετηρία για όσους έχουν περιορισμένη προηγούμενη εμπειρία σε αυτούς τους τομείς, αλλά έχουν κάποια εμπιστοσύνη στη δημιουργία πιο κοινών ψηφιακών περιεχομένων (γραφικά, αρχεία ήχου, έγγραφα κειμένου).

Ο ιδανικός αριθμός συμμετεχόντων είναι 10 έως 15 άτομα.



#### Σκοποί

**Γενικός σκοπός:** Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να επιχειρήσουν τη δημιουργική χρήση τεχνολογιών αιχμής που αλλάζουν τον τρόπο συλλογής και επεξεργασίας πληροφοριών.

**Σκοποί εργαστηρίου:** Μετά από αυτό το εργαστήριο, οι συμμετέχοντες θα έχουν αποκτήσει γνώσεις και δεξιότητες στα πεδία:

- κατάλληλα εργαλεία για προηγμένη δημιουργία περιεχομένου
- βασικά της δημιουργίας chatbot
- βασικά της δημιουργίας e-book
- βασικά της δημιουργίας διαδραστικών βίντεο



## Ομάδα στόχος

Η κύρια ομάδα-στόχος είναι άτομα που εργάζονται στο διαδικτυακό μάρκετινγκ και την προώθηση, ειδικά οι Εικονικοί Βοηθοί.

Αυτό το εργαστήριο απαιτεί μόνο εμπειρία στη δημιουργία πιο τυπικού ψηφιακού περιεχομένου, αλλά απευθύνεται ιδιαίτερα σε όσους δεν έχουν ακόμη δημιουργήσει περιεχόμενο για chatbots, e-Books ή διαδραστικά βίντεο.



## Πλάνο εργαστηρίου

Χρόνος	Δραστηριότητα
00:00 – 00:15	Ζέσταμα: Διαδραστικό παιχνίδι γνώσεων
00:15 – 01:00	Δραστηριότητα 1: Πλατφόρμες ανάπτυξης Chatbot
01:00 – 01:45	Δραστηριότητα 2: Εργαλεία δημιουργίας eBook
01:45 – 02:30	Δραστηριότητα 3: Διαδραστικά στοιχεία σε βίντεο
02:30 – 02:45	Απολογισμός

**Χώρος:** Αίθουσα εργαστηρίου, κατά προτίμηση εργαστήριο υπολογιστών

**Προετοιμασία:** Βεβαιωθείτε ότι όλος ο εξοπλισμός λειτουργεί σωστά με τη σύνδεση στο Διαδίκτυο.

**Μέσα/Εργαλεία:** Δώστε σε όλους τους συμμετέχοντες πρόσβαση σε διαδικτυακά εργαλεία για προηγμένη δημιουργία περιεχομένου (όπως καθορίζεται στις παρακάτω ενότητες).

**Υλικά για Trainer:** Η/Υ ή φορητός υπολογιστής με σύνδεση στο Διαδίκτυο, ψηφιακός πίνακας, διαδικτυακά παραδείγματα chatbot, ηλεκτρονικά βιβλία και διαδραστικά βίντεο.

**Υλικό για Μαθητές:** Η/Υ/Φορητοί υπολογιστές με σύνδεση στο Διαδίκτυο

**Συμβουλές για τον εκπαιδευτή:** Να είστε ενήμεροι όσον αφορά στο επίπεδο ψηφιακής ικανότητας των συμμετεχόντων. Μπορεί να υπάρχουν κάποιες σημαντικές διαφορές και οι μαθητές με χαμηλότερη αυτοπεποίθηση μπορεί να χρειάζονται περισσότερη βοήθεια στα πρακτικά μέρη.

## 1. Ζέσταμα

1. Εισαγωγή: Καλωσορίστε τους συμμετέχοντες και εξηγήστε ότι η δραστηριότητα προθέρμανσης θα είναι ένα παιχνίδι γνώσεων με θέμα τη δημιουργία περιεχομένου.
2. Σχηματισμός ομάδων: χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες, επιτρέποντάς τους να σχηματίσουν ομάδες των 3-4 μελών η καθεμία.
3. Διανομή ερωτήσεων trivia: Μοιράστε τυπωμένα αντίγραφα των ερωτήσεων trivia σε κάθε ομάδα. διευκρινίστε ότι θα υπάρξουν 3 γύροι ερωτήσεων σχετικά με chatbot, eBook και διαδραστικά βίντεο.
4. Γύρος 1 - Στοιχεία σχετικά με τα Chatbot: Διαβάστε ή εμφανίστε τις ερωτήσεις που σχετίζονται με το chatbot. Δώστε στις ομάδες 1-2 λεπτά για να συζητήσουν και να γράψουν τις απαντήσεις τους. εξετάστε μαζί τις σωστές απαντήσεις.
5. Γύρος 2 - trivia για eBook: Επαναλάβετε τη διαδικασία για τις ερωτήσεις trivia που σχετίζονται με eBook. δώστε στις ομάδες 1-2 λεπτά για συζήτηση και καταγραφή απαντήσεων. συζητήστε τις σωστές απαντήσεις και επεξεργαστείτε βασικές έννοιες.

6. Γύρος 3 - Διαδραστικές λεπτομέρειες βίντεο: Συνεχίστε με την ίδια διαδικασία για τις αλληλεπιδραστικές ερωτήσεις που σχετίζονται με βίντεο. Οι ομάδες συζητούν και σημειώνουν τις απαντήσεις τους, ακολουθούμενη από συλλογική ανασκόπηση.
7. Συζήτηση και προβληματισμός: Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τυχόν ιδέες ή εκπλήξεις που απέκτησαν από το παιχνίδι trivvia. συσχετίζουν τις ασήμαντες ερωτήσεις με τα κύρια θέματα και έννοιες του εργαστηρίου.

## 2. Δραστηριότητα: Πλατφόρμες ανάπτυξης Chatbot

1. Εισαγωγή: Εξηγήστε συνοπτικά τη σημασία των πλατφορμών ανάπτυξης chatbot στη δημιουργία αποτελεσματικών αλληλεπιδράσεων chatbot.
2. Επισκόπηση πλατφόρμας: Παρέχετε μια συνοπτική επισκόπηση 3 δημοφιλών πλατφορμών ανάπτυξης chatbot (π.χ. Dialogflow, Microsoft Bot Framework, IBM Watson, Chatfuel). επισημάνετε τα κύρια χαρακτηριστικά, τις δυνατότητες ενσωμάτωσης και τις βιομηχανικές εφαρμογές τους.
3. Συζητήσεις σε μικρές ομάδες: Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες. Αναθέστε σε κάθε ομάδα μία από τις 3 πλατφόρμες που εισάγονται. καθοδηγήστε τις ομάδες να συζητήσουν τα δυνατά σημεία, τις αδυναμίες και τις πιθανές χρήσεις της πλατφόρμας που τους έχει ανατεθεί.
4. Παρουσιάσεις πλατφόρμας: Κάθε ομάδα παρουσιάζει τα ευρήματά της σχετικά με την πλατφόρμα ανάπτυξης chatbot που της έχει ανατεθεί. ενθαρρύνουν την ανταλλαγή πληροφοριών και πιθανών σεναρίων όπου η πλατφόρμα τους υπερέχει.
5. Πρακτική εμπειρία: Κάντε ένα ερώτημα και παρέχετε πρόσβαση σε μια απλοποιημένη έκδοση μιας από τις υπάρχουσες πλατφόρμες ανάπτυξης chatbot. Οι συμμετέχοντες εργάζονται στις μικρές τους ομάδες για να δημιουργήσουν ένα βασικό chatbot που βασίζεται σε κανόνες.

6. Πραγματική κοινή χρήση και κλείσιμο: Κάθε ομάδα παρουσιάζει το περιεχόμενο που δημιουργήθηκε και εξηγεί τις προθέσεις και τις απαντήσεις που σχεδίασε.

### 3. Δραστηριότητα: Εργαλεία δημιουργίας eBook

1. Εισαγωγή: Εξηγήστε τη σημασία των εργαλείων δημιουργίας eBook στη δημιουργία ελκυστικού ψηφιακού περιεχομένου.
2. Επισκόπηση εργαλείων: Παρέχετε μια σύντομη επισκόπηση τριών σημαντικών εργαλείων δημιουργίας eBook (π.χ. Calibre, Adobe InDesign, Pressbooks). επισημάνετε τα βασικά χαρακτηριστικά, τη συμβατότητα και την καταλληλότητά τους για διαφορετικούς τύπους eBook.
3. Συζητήσεις σε μικρές ομάδες: Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες. Αναθέστε σε κάθε ομάδα ένα εργαλείο δημιουργίας eBook στο οποίο θα επικεντρωθεί. καθοδηγήστε τις ομάδες να συζητήσουν τα πλεονεκτήματα, τους περιορισμούς και τις πιθανές περιπτώσεις χρήσης του εργαλείου.
4. Παρουσιάσεις εργαλείων: Κάθε ομάδα παρουσιάζει τα ευρήματά της σχετικά με το εκχωρημένο εργαλείο δημιουργίας eBook. ενθαρρύνουν την ανταλλαγή πληροφοριών και παραδειγμάτων έργων eBook κατάλληλα για το επιλεγμένο εργαλείο τους.
5. Πρακτική εμπειρία: Παρέχετε πρόσβαση σε μια απλοποιημένη διεπαφή εργαλείου δημιουργίας eBook (π.χ. Canva). Οι συμμετέχοντες εργάζονται στις μικρές τους ομάδες για να δημιουργήσουν μια ενιαία σελίδα ενός eBook. ενσωματώνουν κείμενο, εικόνες και βασική μορφοποίηση.
6. Πραγματική κοινή χρήση και κλείσιμο: Κάθε ομάδα παρουσιάζει τη σελίδα eBook της, εξηγώντας τα χαρακτηριστικά του εργαλείου που χρησιμοποίησε και τις επιλογές σχεδίασης.

## 4. Δραστηριότητα: Διαδραστικά στοιχεία σε βίντεο

1. Εισαγωγή: Συζητήστε τον αντίκτυπο των διαδραστικών βίντεο στη βελτίωση της αφοσίωσης των θεατών και των μαθησιακών εμπειριών.
2. Διαδραστικές εφαρμογές βίντεο: Εξηγήστε τις πιθανές εφαρμογές τους στην εκπαίδευση, το μάρκετινγκ και την ψυχαγωγία.
3. Συζητήσεις σε μικρές ομάδες: Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες. εκχωρήστε σε κάθε ομάδα έναν συγκεκριμένο τύπο διαδραστικής αλληλεπίδρασης βίντεο (π.χ. κουίζ, σύνδεσμοι με δυνατότητα κλικ). δώστε οδηγίες στις ομάδες να συζητήσουν πώς αυτή η αλληλεπίδραση ενισχύει την αφοσίωση στο βίντεο.
4. Παρουσιάσεις αλληλεπίδρασης: Κάθε ομάδα παρουσιάζει τον τύπο αλληλεπίδρασης βίντεο που της έχει ανατεθεί. ενθαρρύνουν την ανταλλαγή πληροφοριών σχετικά με το γιατί η επιλεγμένη αλληλεπίδρασή τους είναι αποτελεσματική στη μετάδοση περιεχομένου.
5. Πρακτική εμπειρία: Παρέχετε στους συμμετέχοντες πρόσβαση σε ένα διαδραστικό εργαλείο δημιουργίας βίντεο (π.χ. H5P). καθοδηγήστε τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν ένα σύντομο διαδραστικό απόσπασμα βίντεο με τον τύπο αλληλεπίδρασης που τους έχει ανατεθεί.
6. Πραγματική κοινή χρήση και κλείσιμο: Κάθε συμμετέχων ή ομάδα επιδεικνύει το διαδραστικό απόσπασμα βίντεο που δημιούργησε, εξηγώντας το σκοπό και το πλαίσιο.

## 5. Απολογισμός

Μετά την εξερεύνηση των πλατφορμών ανάπτυξης chatbot, των εργαλείων δημιουργίας eBook και των διαδραστικών εννοιών βίντεο, η συνεδρία απολογισμού παρέχει μια πολύτιμη ευκαιρία στους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με τις εμπειρίες και τις γνώσεις τους.

Ως διαμεσολαβητής, ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τα βασικά στοιχεία τους από κάθε δραστηριότητα, επισημαίνοντας τυχόν απροσδόκητες ανακαλύψεις, προκλήσεις ή στιγμές που ανακαλύπτουν κάτι. Δώστε το λόγο για τους συμμετέχοντες να συνδέσουν τις δραστηριότητες με τα ευρύτερα θέματα της προηγμένης δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου και τις εφαρμογές του στο έργο ενός Εικονικού Βοηθού. Αυτή η συζήτηση όχι μόνο ενισχύει τη μάθηση από τις δραστηριότητες, αλλά βοηθά επίσης τους συμμετέχοντες να εδραιώσουν την κατανόησή τους για τους στόχους του εργαστηρίου. Είναι ένας χώρος για να απαντήσετε σε τυχόν ερωτήσεις, να διευκρινίσετε τις έννοιες και να δημιουργήσετε ένα περιβάλλον συνεργασίας όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να μοιραστούν τις διαφορετικές προοπτικές τους και τα μοναδικά ταξίδια μάθησης.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΜΕΘΟΔΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

### Αξιολόγηση μελλοντικών εικονικών βοηθών

Φτάνοντας σε αυτό το μέρος του υλικού του μαθήματος, θα έχετε ολοκληρώσει τουλάχιστον μερικά από τα εργαστήρια εκπαίδευσης εικονικών βοηθών με τους μαθητές σας. Τώρα είναι καιρός να αναλογιστείτε μαζί τους τι έχουν μάθει και τις γνώσεις και τις δεξιότητες που έχουν αποκτήσει.

Για το σκοπό αυτό προτείνουμε την ακόλουθη δραστηριότητα αξιολόγησης:

#### **Παιχνίδι ρόλων: Η συνέντευξη για δουλειά**

Το παιχνίδι παρέχει έναν περιεκτικό οδηγό για τη διεξαγωγή μιας προσομοιωμένης συνέντευξης εργασίας για μια θέση εικονικού βοηθού. Αυτό το παιχνίδι ρόλων προσφέρει στους συμμετέχοντες την ευκαιρία να εξασκήσουν τις δεξιότητες συνέντευξης ενώ διερευνούν τα προσόντα και τις εμπειρίες που απαιτούνται για τη δουλειά. Η περιγραφή της θέσης εργασίας μπορεί φυσικά να προσαρμοστεί στις συγκεκριμένες δεξιότητες που έχουν μάθει οι μαθητές (π.χ. γραφιστική).

#### Αγγελία εργασίας:

Τίτλος	Εικονικός Βοηθός: Διοίκηση
Τοποθεσία	Απομακρυσμένα
Εταιρεία	ΜΚΟ VAMOOO
Περιγραφή	Αναζητούμε έναν εξαιρετικά οργανωμένο και αυτοκινούμενο εικονικό βοηθό για να ενταχθεί στην ομάδα μας. Ως εικονικός βοηθός, θα είστε υπεύθυνοι για την <b>παροχή διοικητικής υποστήριξης στους πελάτες μας</b> . Αυτό περιλαμβάνει τη διαχείριση χρονοδιαγραμμάτων, τον χειρισμό της επικοινωνίας, την εκτέλεση έρευνας και την παροχή βοήθειας σε διάφορες εργασίες για τη

	διασφάλιση της αποτελεσματικής λειτουργίας των επιχειρήσεων των πελατών μας.
--	--

### Ρόλοι συμμετεχόντων:

Συνεντευξιαστής (Μαθητής Α)

Ερωτώμενος (Μαθητής Β)

### Οδηγίες:

Ο μαθητής Α, ως ο συνεντευξιαστής, θα διεξάγει τη συνέντευξη θέτοντας ερωτήσεις σχετικά με τις δεξιότητες, τις εμπειρίες και τα προσόντα που απαιτούνται για τη θέση εικονικού βοηθού. Ο μαθητής Β, ως ο ερωτώμενος, θα πρέπει να προετοιμαστεί για τη συνέντευξη εργασίας με βάση την αγγελία εργασίας που παρέχεται.

### Ερωτήσεις αναστοχασμού:

Μετά το σενάριο του παιχνιδιού ρόλων, και οι δύο μαθητές θα πρέπει να σκεφτούν μαζί τη διαδικασία της συνέντευξης. Ακολουθούν ορισμένες ερωτήσεις που πρέπει να ληφθούν υπόψη:

Ικανότητες οργάνωσης	Πόσο καλά επέδειξε ο ερωτώμενος την ικανότητά του να διαχειρίζεται εργασίες και χρονοδιαγράμματα; Ο ερωτώμενος έδωσε παραδείγματα της εμπειρίας του στο χειρισμό πολλαπλών ευθυνών;
Τεχνική επάρκεια	Επέδειξε ο ερωτώμενος επάρκεια στη χρήση σχετικών εργαλείων και λογισμικού παραγωγικότητας; Υπήρχαν τεχνικές δεξιότητες στις οποίες ο ερωτώμενος είχε ελλείψεις ή διέπρεψε;
Επίλυση προβλημάτων και	Ο ερωτώμενος έδωσε παραδείγματα για το πώς αντιμετώπισε απροσδόκητες προκλήσεις στους προηγούμενους ρόλους του;

προσαρμοστικότητα	Πόσο καλά γνωστοποίησε ο ερωτώμενος την προσαρμοστικότητά του στις μεταβαλλόμενες καταστάσεις;
Σχετική εμπειρία	Είχε ο ερωτώμενος προηγούμενη εμπειρία ως εικονικός βοηθός ή σε συναφείς διοικητικούς ρόλους; Πόσο καλά ευθυγραμμίστηκε η εμπειρία του ερωτώμενου με τις ευθύνες της θέσης εικονικού βοηθού;
Δεξιότητες απομακρυσμένης εργασίας	Ο ερωτώμενος τόνισε την ικανότητά του να εργάζεται ανεξάρτητα και εξ αποστάσεως; Πόσο αποτελεσματικά μετέφερε ο ερωτώμενος την ικανότητά του να επικοινωνεί και να συνεργάζεται με τα μέλη της ομάδας και τους πελάτες σε απομακρυσμένο περιβάλλον; Υπήρχαν παραδείγματα για το πώς ο ερωτώμενος ξεπέρασε πιθανά εμπόδια επικοινωνίας;
Αλληλεπίδραση με τον πελάτη	Πόσο αποτελεσματικά μετέφερε ο ερωτώμενος την εμπειρία του στο χειρισμό των αλληλεπιδράσεων με τους πελάτες και στη διατήρηση επαγγελματικών σχέσεων; Υπήρχαν ενδείξεις ισχυρών διαπροσωπικών δεξιοτήτων κατά τη διάρκεια της συνέντευξης;
Μακροπρόθεσμοι στόχοι	Συζήτησε ο ερωτώμενος για τις επαγγελματικές του φιλοδοξίες και πώς ο ρόλος ενός εικονικού βοηθού ευθυγραμμίζεται με τους μακροπρόθεσμους στόχους του; Υπήρχαν ενδείξεις ότι ο ερωτώμενος θεωρεί τον ρόλο του εικονικού βοηθού ως σκαλοπάτι ή ως μακροπρόθεσμη δέσμευση;

## Αξιολόγηση του μαθήματος / εργαστηρίων

Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τρόποι για την αξιολόγηση ενός μαθήματος ή των εργαστηρίων. Εδώ σας δίνουμε δύο παραδείγματα για το πώς να το κάνετε αυτό:

## Έρευνα Αξιολόγησης Μαθημάτων

Μια έρευνα αξιολόγησης μπορεί να προσφέρει πολύτιμες πληροφορίες για τις εμπειρίες των συμμετεχόντων, την αποτελεσματικότητα του περιεχομένου και τους τομείς προς βελτίωση.

Επιπλέον, αυτός ο τύπος έρευνας μπορεί εύκολα να διεξαχθεί μέσω μιας διαδικτυακής πλατφόρμας όπως το Google Forms, η οποία επιτρέπει μια επισκόπηση των απαντήσεων των συμμετεχόντων.

## Αξιολόγηση από ομοτίμους και ομαδική συζήτηση

Με αυτήν την προσέγγιση, οι συμμετέχοντες συμμετέχουν σε αξιολόγηση από ομοτίμους και ομαδικές συζητήσεις για να αξιολογήσουν συλλογικά τον αντίκτυπο του μαθήματος ή του εργαστηρίου στη μάθηση και την ανάπτυξή τους.

Αυτή η μέθοδος όχι μόνο παρέχει μια ολοκληρωμένη αξιολόγηση, αλλά ενθαρρύνει επίσης μια αίσθηση κοινότητας και κοινής μάθησης μεταξύ των συμμετεχόντων.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟ EQF ΚΑΙ ΤΟ EQAVET

Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων (EQF) και η Ευρωπαϊκή Διασφάλιση Ποιότητας στην Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση (EQAVET) είναι κρίσιμα εργαλεία για τη βελτίωση της ποιότητας, της συνέπειας και της αποτελεσματικότητας της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης (EEK) σε όλη την Ευρώπη.

### Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων (EQF)

Το EQF αποτελεί ένα κοινό πλαίσιο για την κατανόηση και τη σύγκριση των προσόντων μεταξύ των ευρωπαϊκών χωρών. Περιλαμβάνει διαφορετικά επίπεδα προσόντων, παρέχοντας ένα τυποποιημένο σημείο αναφοράς που προάγει την κινητικότητα και τη διαβίωση μάθησης. Αυτό το πλαίσιο διασφαλίζει ότι τα προσόντα EEK είναι συγκρίσιμα και μεταβιβάσιμα, προς όφελος των εκπαιδευομένων, των εργοδοτών και των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων. Για τα προγράμματα EEK, το EQF διασφαλίζει ότι τα μαθησιακά αποτελέσματα είναι σαφώς καθορισμένα, επιτρέποντας τη δημιουργία στοχευμένου και σχετικού εκπαιδευτικού υλικού που ευθυγραμμίζεται με αναγνωρισμένα ευρωπαϊκά πρότυπα.

### Ευρωπαϊκή Διασφάλιση Ποιότητας στην Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση (EQAVET)

Το EQAVET, από την άλλη πλευρά, είναι αφιερωμένο στη βελτίωση της ποιότητας των συστημάτων EEK. Προσφέρει κατευθυντήριες γραμμές για πρακτικές διασφάλισης ποιότητας στην EEK, ενθαρρύνοντας τη συνεχή βελτίωση και ευθυγράμμιση με τις ανάγκες της αγοράς εργασίας. Το EQAVET ενισχύει τη συνάφεια των προγραμμάτων EEK δίνοντας έμφαση στην αξιολόγηση, την ανατροφοδότηση και τη συμμετοχή των ενδιαφερομένων.

Όταν εφαρμόζεται σε εκπαιδευτικό υλικό στην ΕΕΚ, το EQAVET υποστηρίζει την ανάπτυξη περιεχομένου που είναι ενημερωμένο, σχετικό με τον κλάδο και ανταποκρίνεται στις ανάγκες των μαθητών που αναζητούν πρακτικές δεξιότητες και ικανότητες.

**Συμπερασματικά**, το EQF και το EQAVET έχουν μεγάλη σημασία για την κατάρτιση και το εκπαιδευτικό υλικό της ΕΕΚ. Διασφαλίζουν ότι τα προγράμματα ΕΕΚ είναι συνεκτικά, συγκρίσιμα και υψηλής ποιότητας σε όλα τα ευρωπαϊκά έθνη. Αυτά τα πλαίσια καθοδηγούν τη δημιουργία αποτελεσματικού εκπαιδευτικού υλικού που εξοπλίζει τους μαθητές με σχετικές δεξιότητες, ενισχύοντας την απασχολησιμότητα και συμβάλλοντας στη συνολική πρόοδο της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης στην Ευρώπη.

## Πόροι VAMOOC και EQF

Το EQF ταξινομείται σε οκτώ επίπεδα. Όσον αφορά στις δεξιότητες που αναπτύσσονται με το MOOC, την εργαλειοθήκη, το chatbot και το πρόγραμμα μάθησης, το τρίτο επίπεδο μπορεί να προβλεφθεί ως το μαθησιακό αποτέλεσμα του πακέτου μάθησης VAMOOC:

Γνώση	Δεξιότητες	Ευθύνη και αυτονομία
Γνώση γεγονότων, αρχών, διαδικασιών και γενικών εννοιών, σε ένα πεδίο εργασίας ή μελέτης	Σειρά από γνωστικές και πρακτικές δεξιότητες που απαιτούνται για την ολοκλήρωση εργασιών και την επίλυση προβλημάτων με την επιλογή και την εφαρμογή βασικών μεθόδων, εργαλείων, υλικών και πληροφοριών	Ανάληψη ευθύνης για την ολοκλήρωση των καθηκόντων στην εργασία ή τη μελέτη, προσαρμογή συμπεριφοράς στις περιστάσεις για την επίλυση προβλημάτων

Κατά την οριστικοποίηση του MOOC καθώς και των δραστηριοτήτων του εργαστηρίου αυτού του υλικού μαθήματος, τα ακόλουθα μαθησιακά αποτελέσματα μπορούν να θεωρηθούν ότι πληρούνται από τους εκπαιδευόμενους:

<b>Θέμα 1</b>			
<b>Αυτοπροβολή και εύρεση πελατών</b>			
Είναι σε θέση να επικοινωνούν την προσφορά υπηρεσιών τους και αναζητούν τους πρώτους πελάτες τους.			
Γνώση	Δεξιότητες	Επάρκεια	
Ξέρουν πώς να ορίσουν την προσφορά υπηρεσιών τους.	Είναι σε θέση να περιγράψουν τι μπορούν και τι δεν μπορούν να προσφέρουν και πώς σχετίζεται με τις ανάγκες των πιθανών πελατών τους.	Είναι υπεύθυνοι για την επικοινωνία σχετικά με την προσφορά υπηρεσιών τους και την αναζήτηση πελατών.	

<b>Θέμα 2</b>			
<b>Επιχειρηματικές Δεξιότητες</b>			
Είναι σε θέση να δημιουργήσουν ένα σαφές επιχειρηματικό σχέδιο και να προβλέψουν κινδύνους και ευκαιρίες για τη δραστηριότητά τους.			
Γνώση	Δεξιότητες	Επάρκεια	
Γνωρίζουν πώς να δημιουργούν ένα επιχειρηματικό σχέδιο για επενδυτές και να δημιουργούν μια ανάλυση SWOT.	Είναι σε θέση να εντοπίζουν ευκαιρίες και κινδύνους για τη δραστηριότητά τους, καθώς και να σχεδιάζουν τρόπους	Είναι υπεύθυνοι για την υλοποίηση μιας οικονομικά βιώσιμης επιχειρηματικής δραστηριότητας.	

		αντίδρασης σε απειλές.	
--	--	------------------------	--

Θέμα 3	Οργάνωση απομακρυσμένης εργασίας		
	Θα έχουν αποκτήσει όλες τις απαραίτητες δεξιότητες και στρατηγικές για να οργανώσουν αποτελεσματικά την απομακρυσμένη εργασία τους ως Εικονικοί Βοηθοί.		
	Γνώση	Δεξιότητες	Επάρκεια
	Γνωρίζουν τη σημασία της εφαρμογής τεχνικών που μεγιστοποιούν την αποτελεσματικότητα ενός Εικονικού Βοηθού.	Είναι σε θέση να εντοπίσουν κοινές προκλήσεις διαχείρισης χρόνου που αντιμετωπίζουν οι Εικονικοί Βοηθοί όταν εργάζονται εξ αποστάσεως.	Είναι υπεύθυνοι για την ιεράρχηση των εργασιών με βάση τον επείγοντα χαρακτήρα και τη σημασία για τη μεγιστοποίηση της παραγωγικότητας.

Θέμα 4	Πράσινες ψηφιακές πρακτικές		
	Θα μάθουν για τις πρακτικές που μπορούν να οδηγήσουν σε πιο οικολογικά υπεύθυνες συνήθειες στο ρόλο τους ως Εικονικοί Βοηθοί, κάνοντας καλή χρήση αυτών των πρακτικών προκειμένου να μειωθεί ο αρνητικός ψηφιακός αντίκτυπος.		
	Γνώση	Δεξιότητες	Επάρκεια
	Αναγνωρίζουν τον περιβαλλοντικό αντίκτυπο των Εικονικών Βοηθών	Είναι σε θέση να εφαρμόζουν πράσινες πρακτικές όταν	Είναι ικανοί μείωσης του αρνητικού ψηφιακού αντίκτυπου της δραστηριότητάς τους και



	<p>και κατανοούν τι είναι μια πράσινη Ψηφιακή πρακτική.</p>	<p>προσφέρουν τις υπηρεσίες τους. Είναι σε θέση να σχεδιάσουν έναν βιώσιμο ιστό Είναι σε θέση να υπολογίσουν τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις ενός ψηφιακού έργου.</p>	<p>του πελάτη τους με την ενσωμάτωση πράσινων ψηφιακών πρακτικών Με την προώθηση βιώσιμων πρακτικών, μπορούν να βοηθήσουν τους οργανισμούς να γίνουν πιο ικανοί, ανταγωνιστικοί και κερδοφόροι.</p>
--	---	--	---

Θέμα 5	Διοικητική βοήθεια		
	<p>Θα έχουν μάθει τις απαραίτητες δεξιότητες και στρατηγικές για να εργάζονται αποτελεσματικά ως Εικονικοί Βοηθοί Διοικητικού.</p>		
	Γνώση	Δεξιότητες	Επάρκεια
	<p>Γνωρίζουν πώς να αναγνωρίζουν τις απαιτήσεις της εργασίας ως Virtual Assistant Administrative.</p>	<p>Έχουν ένα ολοκληρωμένο σύνολο δεξιοτήτων διοικητικού βοηθού.</p>	<p>Είναι υπεύθυνοι για τη διάκριση μεταξύ των ρόλων ενός Προσωπικού Εικονικού Βοηθού και ενός Διοικητικού Εικονικού Βοηθού.</p>

Θέμα 6	Κειμενογραφία
	<p>Θα μάθουν περισσότερα για το προφίλ εργασίας και θα ανακαλύψουν μερικές στρατηγικές για το πώς να αναπτύξουν τις γνώσεις τους στον τομέα.</p>

	Είναι σε θέση να δημιουργήσουν ένα χαρτοφυλάκιο, γνωρίζουν τις γενικές απαιτήσεις για τη σύνταξη ενός αντιγράφου και τα βασικά στοιχεία της πειστικής γραφής.		
	Γνώση	Δεξιότητες	Επάρκεια
	Γνωρίζουν τα χαρακτηριστικά του προφίλ εργασίας του κειμενογράφου.	Είναι σε θέση να προσδιορίσουν μια πρόταση αξίας, να διαβάσουν ένα κοινό-στόχο, να έχουν καλή σχέση με τον πελάτη, να αναπτύξουν μια καλή μέθοδο για να γράφουν με πειστικό και συναρπαστικό τρόπο.	Είναι υπεύθυνοι για τη σύνταξη ενός πειστικού, ενημερωτικού και καλής κατάταξης αντιγράφου στις μηχανές αναζήτησης, το οποίο παρακινεί τον αναγνώστη να αναλάβει άμεση δράση.

<b>Θέμα 7</b>	<b>Διαχείριση κοινότητας</b>		
	Είναι σε θέση να δημιουργήσουν και να εργαστούν με πρακτικές στρατηγικές για την καλλιέργεια μιας ισχυρής αίσθησης κοινότητας μεταξύ των εικονικών βοηθών. Είναι σε θέση να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις οικοδόμησης κοινότητας και να προωθήσουν τη συνεργασία μεταξύ εικονικών βοηθών και πελατών.		
	Γνώση	Δεξιότητες	Επάρκεια
	Γνωρίζουν τη σημασία της οικοδόμησης κοινότητας στο	Είναι σε θέση να αξιολογήσουν διαφορετικές πτυχές της οικοδόμησης	Είναι υπεύθυνοι για την εφαρμογή της κριτικής σκέψης για την αξιολόγηση και την ιεράρχηση των

	<p>επάγγελμα του εικονικού βοηθού.</p>	<p>κοινότητας, όπως τα εργαλεία επικοινωνίας, την επίλυση συγκρούσεων, τους στόχους της ομάδας και τη διαφορετικότητα και την ένταξη.</p>	<p>στρατηγικών οικοδόμησης κοινότητας.</p>
--	--	---	--

<b>Θέμα 8 Διαχείριση εκδηλώσεων</b>			
	<p>Είναι σε θέση να ακολουθούν διαδικασίες βήμα προς βήμα για αποτελεσματικό σχεδιασμό εκδηλώσεων, να παρέχουν βιώσιμες ιδέες για την αναβάθμιση της εκδήλωσης, να διαχειρίζονται την επικοινωνία γύρω από αυτήν και να χειρίζονται κρίσεις.</p>		
	<p>Γνώση</p>	<p>Δεξιότητες</p>	<p>Επάρκεια</p>
	<p>Γνωρίζουν πώς να ορίζουν και να εφαρμόζουν αποτελεσματική επικοινωνία, καθώς και πώς να δημιουργούν και να προσφέρουν συναρπαστικές εκδηλώσεις.</p>	<p>Είναι σε θέση να επιδείξουν εμπιστοσύνη στη διαχείριση κρίσεων.</p>	<p>Είναι υπεύθυνοι για την απεικόνιση της καινοτόμου επίλυσης προβλημάτων και της γρήγορης λήψης αποφάσεων.</p>

<b>Θέμα 9</b>	<b>Εξυπηρέτηση πελατών</b>
---------------	----------------------------

	Είναι σε θέση να προσδιορίσουν τις ανάγκες των πελατών και να ζητήσουν ανατροφοδότηση.		
	Γνώση	Δεξιότητες	Επάρκεια
	Γνωρίζουν πώς να διαχειρίζονται δύσκολους πελάτες και αρνητικά σχόλια, καθώς και πώς να παρέχουν πολυεπίπεδη υποστήριξη.	Είναι σε θέση να επιδείξουν πρακτικές δεξιότητες για την επίλυση προβλημάτων και για τον εντοπισμό βέλτιστων πρακτικών εξυπηρέτησης πελατών.	Είναι υπεύθυνοι για την έκφραση θετικής επικοινωνίας κατά τις αλληλεπιδράσεις με τους πελάτες και την αποφυγή της αρνητικής γλώσσας.

Θέμα 10	Σχεδιασμός και διαχείριση ιστοσελίδων		
		Θα μάθουν τα βασικά για τη δημιουργία και την προσαρμογή ιστοσελίδων	
	Γνώση	Δεξιότητες	Επάρκεια
	Γνωρίζουν τις βασικές πληροφορίες σχετικά με το πώς λειτουργεί το WordPress CMS, πώς και πού να αναζητήσουν τα κατάλληλα εργαλεία και στοιχεία των ιστοτόπων και πώς να τα διαχειριστούν σωστά.	Θα ξέρουν πώς να αναγνωρίζουν έναν καλό σχεδιασμό ιστοτόπου, να επιλέγουν τα κατάλληλα θέματα ιστοτόπων, να δημιουργούν σελίδες και αναρτήσεις και να διαχειρίζονται και να ενημερώνουν	Είναι υπεύθυνοι για τη λειτουργία της βασικής διαδικτυακής υπηρεσίας της εταιρείας.

		αποτελεσματικά το περιεχόμενο.	
--	--	--------------------------------	--

Θέμα 11 Εικονικός βοηθός με τεχνικές γνώσεις			
Είναι σε θέση να εργαστούν για να δημιουργήσουν δικά τους αποτελέσματα με τεχνικές εικόνες και γραφικού σχεδιασμού.			
	Γνώση	Δεξιότητες	Επάρκεια
	Ξέρουν πώς να αναπτύξουν οπτικά στοιχεία για να υποστηρίξουν μια καμπάνια μάρκετινγκ. Ξέρουν ποιο εργαλείο γραφικού σχεδιασμού να χρησιμοποιήσουν.	Είναι σε θέση να εφαρμόσουν τις αποκτηθείσες δεξιότητες και γνώσεις για να σχεδιάσουν σενάρια και συνεργασίες έργων. Είναι σε θέση να εξερευνήσουν δημιουργικές τεχνικές επίλυσης προβλημάτων και την εφαρμογή τους σε έργα συλλογικής σχεδίασης.	Είναι υπεύθυνοι για τη δημιουργία οπτικών επικοινωνιών όπως διαφημίσεις, επωνυμία εταιρείας, διαφημιστικό υλικό και διάταξη περιοδικών. Είναι υπεύθυνοι για την επικοινωνία με τους πελάτες σχετικά με τη διάταξη και το σχεδιασμό. Είναι υπεύθυνοι για τη χρήση κειμένου και εικόνων για την επικοινωνία ενός συγκεκριμένου μηνύματος.

Θέμα 12 Επεξεργασία βίντεο	
	Είναι σε θέση να αναλάβει μια σύντομη αποστολή επεξεργασίας περιεχομένου από την αρχή μέχρι το τέλος

Γνώση	Δεξιότητες	Επάρκεια
Γνωρίζουν καλές πρακτικές για εύρεση εργασίας, οργάνωση χώρου εργασίας, βασικές τεχνικές επεξεργασίας βίντεο, καλές πρακτικές για σύντομο περιεχόμενο για μέσα κοινωνικής δικτύωσης.	Μπορούν να αναζητήσουν και να χρησιμοποιήσουν στιγμιότυπα και ήχο, να δημιουργήσουν σύντομο περιεχόμενο για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, να εντοπίσουν τις διαφορετικές προσεγγίσεις και το στυλ και να τα συσχετίσουν με τεχνικές επεξεργασίας.	Είναι υπεύθυνοι για την απάντηση στη ζήτηση/αποστολή ενός πελάτη με ή χωρίς σενάριο. Για την ανάπτυξη των ματιών και του στυλ τους.

<b>Θέμα 13 Επεξεργασία ήχου</b>		
Μπορούν να εφαρμόσουν βασική επεξεργασία ήχου και να συνεργαστούν με δημιουργούς podcast.		
Γνώση	Δεξιότητες	Επάρκεια
Γνωρίζουν βασικές ρυθμίσεις επεξεργασίας ήχου στο Audacity, πώς να δημιουργούν εισαγωγές και κλεισίματα, καθώς	Μπορούν να χρησιμοποιήσουν βασικές τεχνικές δεξιότητες επεξεργασίας ήχου που μπορούν να εφαρμοστούν πέρα	Είναι υπεύθυνοι για τη διεξαγωγή έρευνας σε επεισόδια και ερωτήσεις συνεντεύξεων, την ενασχόληση με τη διαχείριση επισκεπτών και τους ακροατές, καθώς και

	και πώς να εγγράφουν podcast χρησιμοποιώντας το Zencastr.	από τα podcast σε ηχητικά βιβλία, φωνητικά, ραδιοφωνική παραγωγή κ.λπ.	την προσθήκη ηχητικών εφέ.
--	---	--	----------------------------

Θέμα 14	Προηγμένη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου		
	Μπορούν να ξεκινήσουν τη δημιουργία ενός chatbot, ενός eBook και διαδραστικών βίντεο		
	Γνώση	Δεξιότητες	Επάρκεια
	Γνωρίζουν τα βασικά της δημιουργίας chatbot, τα βασικά της δημιουργίας e-Book και τα βασικά της δημιουργίας διαδραστικών βίντεο.	Μπορούν να επιλέξουν κατάλληλα εργαλεία για προηγμένη δημιουργία περιεχομένου και να αρχίσουν να εργάζονται με τα πιο χρήσιμα.	Είναι υπεύθυνοι για την καθοδήγηση της εταιρείας σε νέες τεχνολογίες και προηγμένη δημιουργία περιεχομένου, καθώς και για την εμπάθυση των πεδίων που προσδιορίζονται ως τα πλέον απαραίτητα.

## ΣΥΝΟΨΗ

Το κύριο συστατικό αυτού του υλικού μαθήματος είναι το σύνολο των 17 εργαστηρίων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από εκπαιδευτές και καθηγητές κατά τη διδασκαλία περιεχομένου που σχετίζεται με την εικονική βοήθεια. Έχουν ληφθεί υπόψη διάφορες πτυχές - μαθησιακό περιβάλλον, μέθοδοι διδασκαλίας, διδακτικές και μεθοδολογικές πτυχές - προκειμένου να παρασχεθεί στους εκπαιδευτικούς κατάλληλο υλικό που μπορούν να χρησιμοποιήσουν αμέσως στην τάξη.

Παρουσιάστηκαν οι γενικές πτυχές της μικτής μάθησης και τα μαθησιακά αποτελέσματα αυτού του υλικού μαθήματος σε σχέση με το EQF και το EQAVET καθώς και οι μέθοδοι αξιολόγησης.

Ο παρών πόρος αναπτύχθηκε κατά τη διάρκεια του έργου Erasmus+ «VAMooc – Virtual Assistance MOOC». Βρείτε περισσότερες πληροφορίες για το έργο στον ιστότοπο:

<https://virtualassistantmooc.eu/>



## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

### Αυτοπροβολή και εύρεση πελατών

- Deeb, G. (2016, July 1<sup>st</sup>) 'Stop Selling the 'What' and Start Selling the 'Why'', Entrepreneur.com, διαθέσιμο στο <https://www.entrepreneur.com/growing-a-business/stop-selling-the-what-and-start-selling-the-why/276922>
- Fatemi, F. (2016, December 21<sup>st</sup>) 'The 'Why' Behind the Buy: 3 Steps to Solutions-Based Selling', Forbes.com, διαθέσιμο στο <https://www.forbes.com/sites/falonfatemi/2016/12/21/the-why-behind-the-buy-3-steps-to-solutions-based-selling/>
- Sinek, S. (2009, September) 'How great leaders inspire action', Ted.com, διαθέσιμο στο [https://www.ted.com/talks/simon\\_sinek\\_how\\_great\\_leaders\\_inspire\\_action/transcript](https://www.ted.com/talks/simon_sinek_how_great_leaders_inspire_action/transcript)

### Δημιουργία επιχειρηματικού σχεδίου

- Insightful. (n.d.). *Using time management to manage your remote employees*. Retrieved from <https://www.insightful.io/blog/impact-remote-work-time-management>
- Griffeth, L. L. (n.d.). *Time management: 10 Strategies for Better Time Management*. UGA Cooperative Extension. διαθέσιμο στο <https://extension.uga.edu/publications/detail.html?number=C1042&title=time-management-10-strategies-for-better-time-management>
- *Principles of effective time management for balance, well-being, and success*. (n.d.). McGraw Center for Teaching and Learning. διαθέσιμο στο <https://mcgraw.princeton.edu/undergraduates/resources/resource-library/effective-time-management>

### Ανάλυση SWOT

- Conrad, A. (2019, November 22). 5 SWOT Analysis Examples For Beginners. *Capterra*. διαθέσιμο στο <https://www.capterra.com/resources/s-w-o-t-analysis-examples-for-beginners/>

- Lindley, A. (2023). SWOT analysis: What it is & how to do it [Examples + template]. *Semrush Blog*. διαθέσιμο στο <https://www.semrush.com/blog/swot-analysis-examples/>
- Loughborough College. (2010, January 5). *SWOT analysis activity*. διαθέσιμο στο [https://learnzone.loucoll.ac.uk/sportres/CourseGenie/Sport/2010spec/AASELevel3/L3SportsCoaching/L3SportsCoaching\\_03Mod/L3SportsCoaching\\_03Mod\\_03.htm](https://learnzone.loucoll.ac.uk/sportres/CourseGenie/Sport/2010spec/AASELevel3/L3SportsCoaching/L3SportsCoaching_03Mod/L3SportsCoaching_03Mod_03.htm)
- UK, Y. E. (2023). Activity: Understand Your Skills And Strengths With SWOT Analysis. *Youth Employment UK*. διαθέσιμο στο <https://www.youthemployment.org.uk/swot-analysis/>

## Πράσινες Ψηφιακές Πρακτικές

- Bollig, M. (2022, January 28). Eco-friendly web design: How to create a sustainable website. *Svaerm Online Marketing Frankfurt*. Διαθέσιμο στο <https://svaerm.com/en/blog/sustainable-website/>
- Cardinali, P. G., & de Giovanni, P. (2022). Responsible digitalization through digital technologies and green practices. *Corporate Social Responsibility and Environmental Management*. Διαθέσιμο στο <https://doi.org/10.1002/csr.2249>
- Curiously Green. (n.d.). Curiously Green. Διαθέσιμο στο <https://www.wholegraindigital.com/curiously-green/issue-29/>
- Green Digital & SEO Freelancer - Jalé. (2022, May 2). Jalé Digital. Διαθέσιμο στο <https://www.jaledigital.com/en/green-digitalfreelancer/>
- Greenwood, T. (2021, February 9). Sustainable Web Design. Διαθέσιμο στο <https://abookapart.com/products/sustainable-web-design/>
- How to be a Sustainability Consultant: Tips from an Expert. (2022, February 24). *Ecomasteryproject*. Διαθέσιμο στο <https://www.ecomasteryproject.com/sustainability-consultant/>
- Karkovack, E. (2022, April 12). Ideas for Becoming a Greener Freelancer., *Speckyboy Design Magazine*. Διαθέσιμο στο <https://speckyboy.com/greener-freelancer/>
- Pineda, M. (2022, January 10). Your Digital Carbon Footprint. Yes, It's Real. Διαθέσιμο στο <https://porch.com/advice/digital-carbonfootprint-yes-real>
- Sustainable web design. (2021, June 14). Sustainable Web Design. Διαθέσιμο στο <https://sustainablewebdesign.org/>
- Sustainable Web Manifesto. Διαθέσιμο στο <https://www.sustainablewebmanifesto.com/>

- The Green Web Foundation. (2022, May 12). The green web foundation. Διαθέσιμο στο <https://www.thegreenwebfoundation.org/>
- Data, Digital Technology, and the Environment (2021, November 25). Geneva environment network. Διαθέσιμο στο <https://www.genevaenvironmentnetwork.org/resources/updates/data-digital-technology-and-the-environment/>
- Edwards, Carlyann. (2022, June 29). What Is Greenwashing? Business news daily. Διαθέσιμο στο <https://www.businessnewsdaily.com/10946-greenwashing.html>
- Frew, James. (2021, April 14). What Is Greenwashing and How Does It Affect Your Tech? Make of use. Διαθέσιμο στο <https://www.makeuseof.com/greenwashing-and-technology/>
- Jungblut, Sarah-Indra. (2019, December 30). Our Digital Carbon Footprint: What's the Environmental Impact of the Online World? RESET Digital for good. Διαθέσιμο στο <https://en.reset.org/knowledge/our-digital-carbon-footprint-whats-the-environmental-impact-online-world-12302019>
- Loewe, Emma. (2022, April 27). Greenwashing 101: Definition, Examples & How To Call It Out. Mind Body Green. Διαθέσιμο στο <https://www.mindbodygreen.com/articles/greenwashing-definition/>
- Sustainable web design the ultimate guide. (2022, February 22). Positive impact studio. Διαθέσιμο στο <https://www.positiveimpact.studio/blog/sustainable-web-design-the-ultimate-guide>
- The Green Web Foundation. (2022, May 12). The green web foundation. Διαθέσιμο στο <https://www.thegreenwebfoundation.org/>
- The growing footprint of digitalisation (2021, November). UN Environment programme. Διαθέσιμο στο <https://wedocs.unep.org/bitstream/handle/20.500.11822/37439/FB027.pdf>
- What is a sustainable web? (2022, January 19). JCChouinard. Διαθέσιμο στο [https://www.jcchouinard.com/sustainable-web/#What\\_is\\_a\\_Sustainable\\_Web](https://www.jcchouinard.com/sustainable-web/#What_is_a_Sustainable_Web)

## Διοικητική βοήθεια

- De La Cruz-Pandy, A. (2023, January 2). Executive Assistant vs Personal Assistant: Which One to Hire. *Wing Assistant*. Διαθέσιμο στο <https://wingassistant.com/executive-assistant-vs-personal-assistant/>
- Rangwani, N. (2023). Executive Assistant VS Administrative Assistant: Ideal Guide For 2023. *Wishup Blog | Remote Teams | Remote Employees*. Διαθέσιμο στο <https://www.wishup.co/blog/executive-assistant-vs-administrative-assistant/>

- Watkins, G. (n.d.). What is the difference between a personal assistant and executive assistant? [www.linkedin.com](http://www.linkedin.com). Διαθέσιμο στο <https://www.linkedin.com/pulse/what-difference-between-personal-assistant-executive-georgia-watkins/>

## Δημιουργία κοινότητας

- McCormick, K. (2022): How to Write a Case Study. Διαθέσιμο στο <https://www.wordstream.com/blog/ws/2017/04/03/how-to-write-a-case-study>
- Mula, I. (2022): Play Ice Breaker Bingo To Warm Up The Retrospective Meeting. Διαθέσιμο στο <https://www.goretro.ai/post/ice-breaker-bingo>

## Διαχείριση εκδηλώσεων

- How do you prepare an event crisis management plan? (2023, August 3). LinkedIn. Διαθέσιμο στο <https://www.linkedin.com/advice/1/how-do-you-prepare-event-crisis-management-plan>
- Larson, S. (2023, February 8). 10 Tactics to Sell Your Big Event Idea | Eventbrite. Eventbrite Blog. Διαθέσιμο στο <https://www.eventbrite.com/blog/how-to-pitch-event-ds00/>
- Prasad, P. (2017, June 22). How to Pitch an Event. Διαθέσιμο στο <https://www.gevme.com/en/blog/how-to-pitch-an-event/>

## Εξυπηρέτηση πελατών

- *19 Best Customer Service Training Ideas and Resources*. (2023, April 3). Tidio. Διαθέσιμο στο <https://www.tidio.com/blog/customer-service-training/>
- *21 Customer Service Scenarios (With Sample Responses)*. (2023, March 17). Indeed. Διαθέσιμο στο <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/customer-service-scenarios>

- *30 Amazing Customer Service Training Ideas, Exercises & Topics*. (2022, June 01.). HubSpot. Διαθέσιμο στο <https://blog.hubspot.com/service/customer-service-training-ideas>
- *Try yourself in Customer Service Quiz! | LiveChat Quizzes*. (n.d.). LiveChat. Διαθέσιμο στο <https://www.livechat.com/quizzes/customer-service-quiz/>

## Σχεδιασμός και διαχείριση ιστοσελίδων

- [WordPress.org's Official Beginner's Guide](#)
- [WPBeginner - WordPress Tutorials](#)
- [Principles of Design](#)
- [Moz Beginner's Guide to SEO](#)
- [ThemeForest - WordPress Themes](#)
- [Smashing Magazine's Web Design Category](#)

## Επεξεργασία ήχου

- *Audacity*. Διαθέσιμο στο <https://www.audacityteam.org/>
- *Audacity Manual*. Διαθέσιμο στο <https://manual.audacityteam.org/>
- *Getting Started with Recording*. Zencastr Help Center. (n.d.). Διαθέσιμο στο <https://support.zencastr.com/en/articles/6688443-getting-started-with-recording>
- *How to Edit Your Podcast in Audacity—A Step by Step Guide*. CEU Podcasts. (n.d.). Διαθέσιμο στο <https://podcasts.ceu.edu/how-edit-your-podcast-audacity-step-step-guide>
- Mike Russell. (2016, September 29). *How to Remove Background Noise in Audacity*. YouTube. Διαθέσιμο στο <https://www.youtube.com/watch?v=bur7PJrvKgQ>

- Mike Russell. (2022, March 24). *Audacity Podcast Tutorial—QUICKLY Edit a Podcast and Sound Great!* YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ymj4sADYkpU>
- Mike Russell. (2022, December 13). *How to Fix Volume Levels in Audacity—Perfect Podcast Episode EVERY TIME.* YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1KrW7BvEEfl>
- Mike Russell. (2023, May 9). *Master Audio Editing Basics in Under 10 mins! | The Ultimate Audacity Guide for Beginners.* YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HhM3Q9ir11Q>
- *Podcast Intros and Outros: How to Give Your Show Polish.* Castos. (2019, August 27). <https://castos.com/podcast-intros-and-outros/>
- *Scripting Your Podcast Intro, Outro, and Teaser.* (2020, March 22). Pop Up Podcasting. <https://popuppodcasting.ca/blog/scripting>
- The Base Sound. (2021, April 14). *How to record your podcast with the new Zencastr.* YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=ci8OqjRBT\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=ci8OqjRBT_Q)
- Zencastr. <https://zencastr.com/>

## Προηγμένη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου

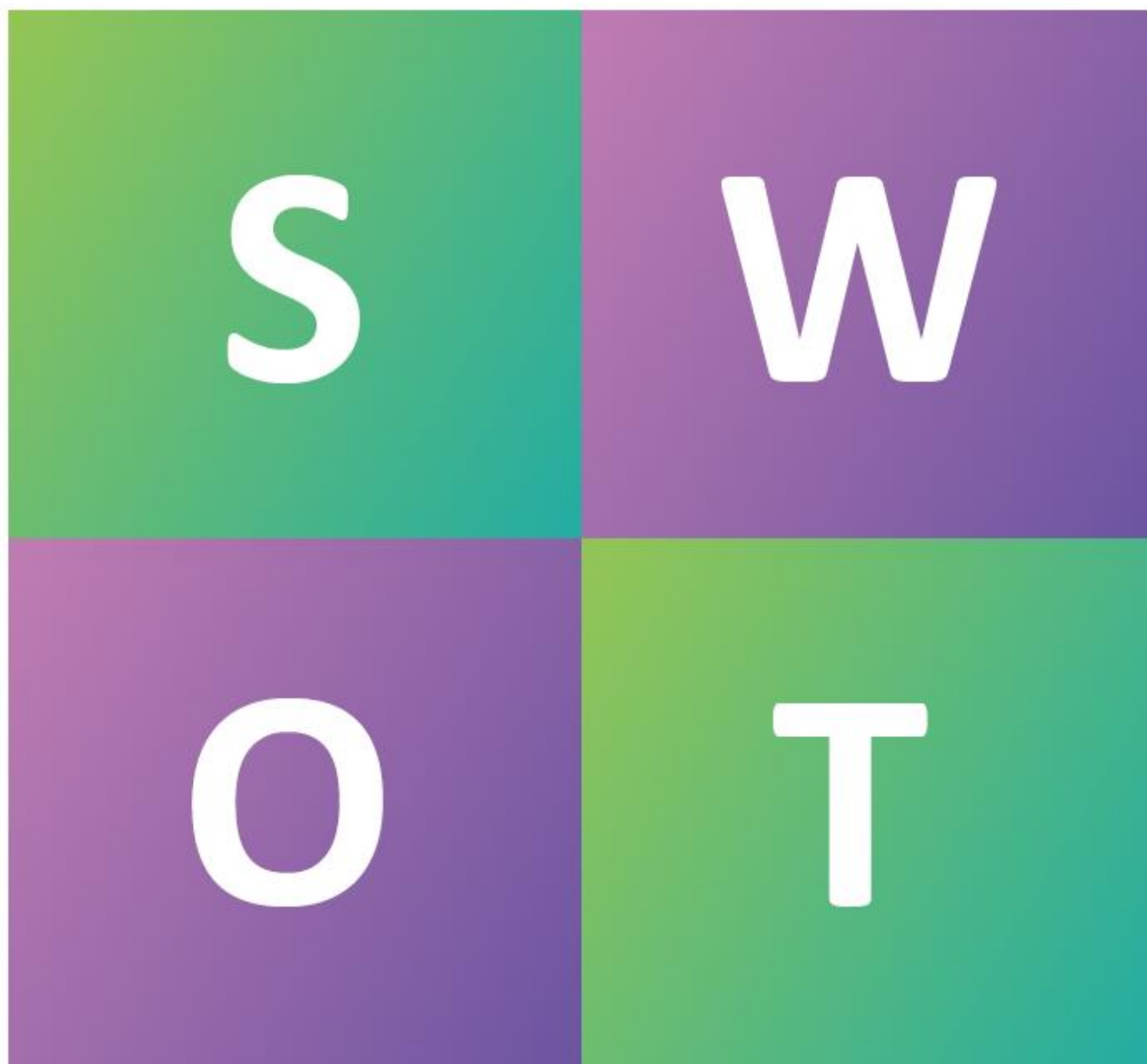
- [Dialogflow Documentation](#) - Comprehensive guides and tutorials for using Dialogflow
- [Microsoft Bot Framework Documentation](#) - In-depth documentation for building bots using Microsoft Bot Framework
- [IBM Watson Assistant Documentation](#) - Guides and examples for creating chatbots with IBM Watson Assistant
- [Calibre User Manual](#) - A detailed manual for using Calibre eBook management software
- [Adobe InDesign Tutorials](#) - Adobe's official tutorials for creating eBooks with InDesign
- [Pressbooks Guide](#) - A guide for using Pressbooks to create professional eBooks

- [H5P Interactive Content Types](#) - Explore various interactive content types you can create with H5P
- [Articulate Rise 360 Interactive Video](#) - Learn about Articulate Rise 360's capabilities for designing responsive interactive videos and other e-learning content



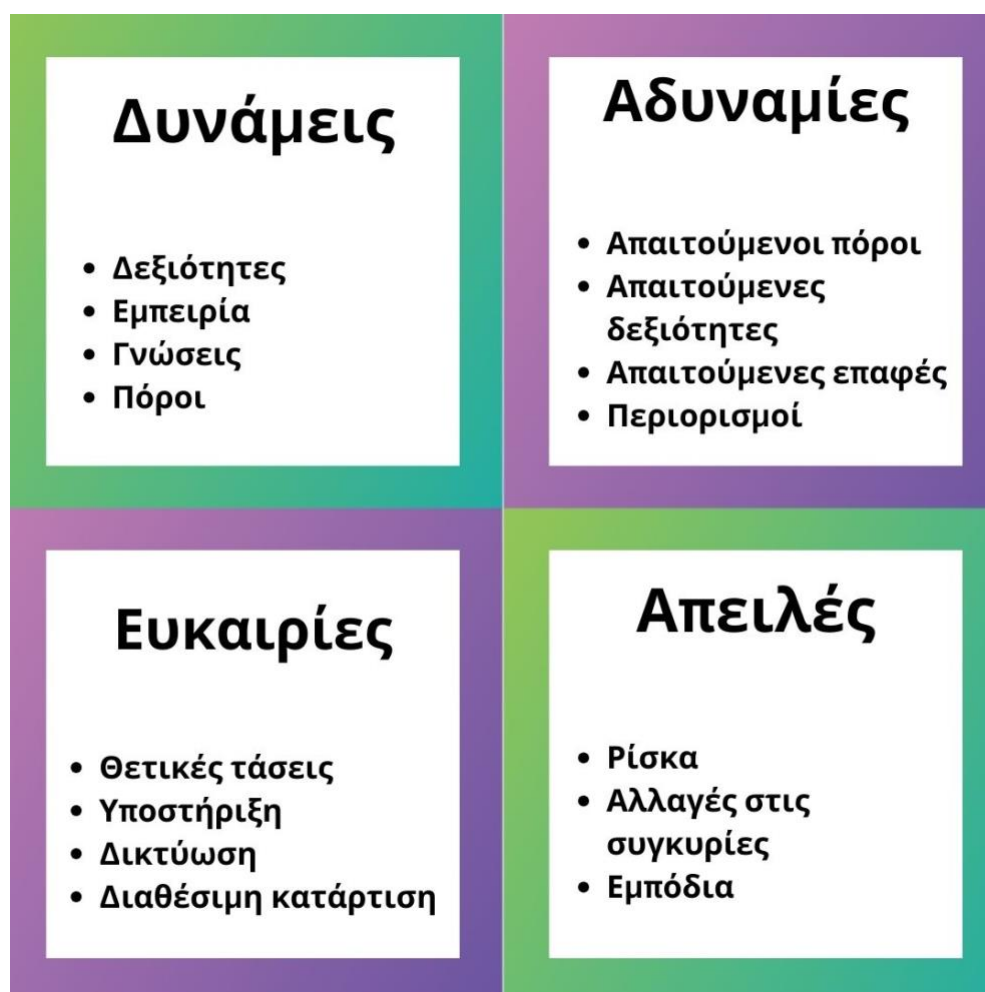
## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Παράρτημα 1 (Ανάλυση SWOT): Βασική ρουμπρίκα ανάλυσης SWOT





## Παράρτημα 2 (Ανάλυση SWOT): Έννοιες ανάλυσης SWOT



## Παράρτημα 3 (Οργάνωση απομακρυσμένης εργασίας): Το δίλημμα διαχείρισης χρόνου

«Η Μαρία είναι εικονική βοηθός με πολλούς πελάτες που έχουν διαφορετικές απαιτήσεις και προθεσμίες.

Συχνά παλεύει να εξισορροπήσει αποτελεσματικά τον χρόνο της και αυτό επηρεάζει την παραγωγικότητά της και την ποιότητα της δουλειάς της.

Βρίσκει τον εαυτό της να εργάζεται συχνά υπερωρίες και να βιώνει εξάντληση.»

## Παράρτημα 4 (Πράσινες Ψηφιακές Πρακτικές): Κιτ πληροφοριών και κάρτες βιώσιμης σχεδίασης ιστοσελίδων

Ο αρνητικός αντίκτυπος του ψηφιακού περιβάλλοντος στον πλανήτη υποτιμάται. Ωστόσο, το Διαδίκτυο είναι το μεγαλύτερο μηχάνημα που λειτουργεί με άνθρακα στον κόσμο, που παράγει περίπου το 3,8% των παγκόσμιων εκπομπών άνθρακα (Πηγή: Έργο Sustainable Web Design). Μια τέτοια κατάσταση δημιουργεί την ανάγκη για ανθρώπους που μπορούν να ενισχύσουν τη βιώσιμη περιβαλλοντική μετάβαση εισάγοντας τις εταιρείες σε πράσινες ψηφιακές πρακτικές. Επομένως, η ενσωμάτωση πράσινων ψηφιακών πρακτικών σε οποιονδήποτε τομέα ως VA είναι θεμελιώδης. Οι άνθρωποι που κατανοούν τον αντίκτυπο που έχει η ψηφιακή τεχνολογία στο περιβάλλον και λαμβάνουν μέτρα για να τον μειώσουν είναι απαραίτητοι για αυτόν τον ψηφιακό μετασχηματισμό. Όποιος σκέφτεται πώς μπορεί να χρησιμοποιήσει τις δεξιότητες και τους πόρους του με τρόπο που να ωφελεί τόσο τους ανθρώπους όσο και τον πλανήτη, μπορεί να λειτουργήσει ως VA στις πράσινες ψηφιακές πρακτικές.

Οι πράσινες ψηφιακές πρακτικές ενσωματώνουν γνώσεις και πρακτικές που μπορούν να οδηγήσουν σε πιο περιβαλλοντικά και οικολογικά υπεύθυνες αποφάσεις και συνήθειες, οι οποίες μπορούν να βοηθήσουν στην προστασία του περιβάλλοντος και στη διατήρηση των φυσικών του πόρων για τις σημερινές και τις μελλοντικές γενιές. Αυτή η προσέγγιση προσφέρει προϊόντα και υπηρεσίες, ενώ μειώνει τον αντίκτυπο της ψηφιακής δραστηριότητας στο οικοσύστημα. Επιπλέον, η προώθηση βιώσιμων και πράσινων πρακτικών μπορεί να βοηθήσει τους οργανισμούς να γίνουν πιο ικανοί, ανταγωνιστικοί και κερδοφόροι.

### ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Οι συσκευές απελευθερώνουν άνθρακα κατά τη δημιουργία, τη χρήση και όταν τελειώσουν τον κύκλο ζωής τους.

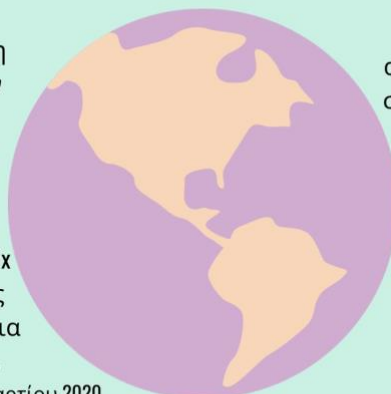
### ΒΙΝΤΕΟΚΛΗΣΕΙΣ & ΖΩΝΤΑΝΗ ΡΟΗ

Η συνολική παγκόσμια κατανάλωση ενέργειας του Netflix έφτασε τις 451.000 μεγαβατώρες ετησίως, η οποία είναι επαρκής για να τροφοδοτήσει 37.000 σπίτια.

Πηγή: BBC - Smart Guide to Climate Change, 6 Μαρτίου 2020

### ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ

Η δημιουργία ιστοσελίδας - φιλοξενία, θέματα, γκαλερί φωτογραφιών και βίντεο κ.λπ. έχει σημαντικό αντίκτυπο στο αποτύπωμα άνθρακα.



### EMAIL

Ένα περιττό email - δηλαδή ένα email με έως και τέσσερις λέξεις - έχει περίπου 1 γρ. CO2e.

Πηγή: OVO Energy, 26 Νοεμβρίου 2019

### ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ

Το αποτύπωμα άνθρακα της αποθήκευσης ενός terabyte δεδομένων σε αποθήκευση cloud εκπέμπει περίπου 2,7 κ. CO2e ετησίως.

Πηγή: Digital Declutter for business. Wholegrain digital

### ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

Όλο το λογισμικό, από τις εφαρμογές που εκτελούνται στον υπολογιστή σας μέχρι τη δοκιμή εφαρμογών VR/AR, καταναλώνει ηλεκτρική ενέργεια κατά την εκτέλεσή του.

### ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΟΤΗΤΑ

8 ώρες εργασίας σε υπολογιστή Mac παράγουν 160 γρ. CO2. Η εργασία ως VA απαιτεί μεγάλη κατανάλωση ενέργειας!

## ΚΑΡΤΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΒΙΩΣΙΜΩΝ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ

### ΚΑΡΤΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΒΙΩΣΙΜΩΝ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ

Εικόνες & Μέσα	Φιλοξενία & Μεταφορά Δεδομένων	Εκπομπές CO2
SEO	Σχεδιασμός, Περιεχόμενο & Ανάπτυξη	Πλοήγηση και εμπειρία χρήστη
Χρόνος φόρτωσης & σχετικό περιεχόμενο	Εκπαίδευση	Οργανωτικές πρακτικές και επιχειρηματικές λειτουργίες

## Παράρτημα 5 (Διοικητική Βοήθεια): Κάρτες ρόλων

Προσωπικός Εικονικός Βοηθός Κάρτα Ρόλου 1	Προσωπικός Εικονικός Βοηθός Κάρτα Ρόλου 2
<p><b>Όνομα:</b> Σάρα</p> <p><b>Αρμοδιότητες:</b> Διαχείριση του προσωπικού ημερολογίου του εργοδότη, προγραμματισμός ραντεβού και κοινωνικές δεσμεύσεις / Συντονισμός ταξιδιωτικών ρυθμίσεων / Χειρισμός προσωπικής αλληλογραφίας, email και τηλεφωνικών κλήσεων εκ μέρους του</p>	<p><b>Όνομα:</b> Στέφανος</p> <p><b>Αρμοδιότητες:</b> Λειτουργία ως το πρώτο σημείο επαφής για τον εργοδότη, διαχείριση εισερχόμενων κλήσεων και αλληλογραφίας / Οργάνωση επαγγελματικών και προσωπικών ραντεβού, ιεράρχηση και διαχείριση του χρόνου του εργοδότη</p>

<p>εργοδότη / Βοήθεια σε προσωπικές εργασίες και διασφάλιση της ομαλής λειτουργίας της προσωπικής ζωής του εργοδότη</p>	
---	--

<p><b>Προσωπικός Εικονικός Βοηθός</b> Κάρτα Ρόλου 3</p>	<p><b>Διοικητικός Εικονικός Βοηθός</b> Κάρτα Ρόλου 4</p>
<p><b>Όνομα:</b> Αλέξανδρος</p> <p><b>Αρμοδιότητες:</b> Βοήθεια στη διαχείριση του χρονοδιαγράμματος του εργοδότη, διασφάλιση έγκαιρης παρουσίας σε συναντήσεις και εκδηλώσεις / Χειρισμός προσωπικών οικονομικών θεμάτων, συμπεριλαμβανομένων αναφορών δαπανών και παρακολούθησης προϋπολογισμού / Διαχείριση οικιακού προσωπικού και επίβλεψη καθημερινών λειτουργιών στην κατοικία του εργοδότη / Χειρισμός προσωπικών αγορών και επιλογής δώρων για ειδικές περιστάσεις</p>	<p><b>Όνομα:</b> Άννα</p> <p><b>Αρμοδιότητες:</b> Οργάνωση και συντήρηση ηλεκτρονικών και φυσικών συστημάτων αρχειοθέτησης / Προγραμματισμός και συντονισμός συναντήσεων, συνεδρίων και ραντεβού για το τμήμα / Βοήθεια στην προετοιμασία προϋπολογισμών και παρακολούθηση δαπανών για το τμήμα</p>

<p><b>Διοικητικός Εικονικός Βοηθός</b> Κάρτα Ρόλου 5</p>	<p><b>Διοικητικός Εικονικός Βοηθός</b> Κάρτα Ρόλου 6</p>
<p><b>Όνομα:</b> Μιχάλης</p> <p><b>Αρμοδιότητες:</b> Διαχείριση του ημερολογίου της ομάδας,</p>	<p><b>Όνομα:</b> Λίζα</p> <p><b>Αρμοδιότητες:</b> Προετοιμασία και μορφοποίηση εγγράφων, αναφορών</p>

<p>προγραμματισμός συναντήσεων και διασφάλιση άμεσης παρουσίας / Συντονισμός ταξιδιωτικών ρυθμίσεων για το τμήμα, συμπεριλαμβανομένων πτήσεων και καταλυμάτων / Χειρισμός εισαγωγής δεδομένων, τήρηση αρχείων και διαχείριση πληροφοριών για την ομάδα / Βοήθεια στην οργάνωση δραστηριοτήτων συγκρότησης ομάδας και γραφείου εκδηλώσεις</p>	<p>και παρουσιάσεων σύμφωνα με τις κατευθυντήριες γραμμές της εταιρείας / Απάντηση σε γενικές ερωτήσεις και κατευθύνει συγκεκριμένα αιτήματα στα κατάλληλα μέλη της ομάδας / Υποστήριξη της ομάδας στην επίτευξη των ορόσημων του έργου και στην παρακολούθηση της προόδου</p>
--	--

## Παράρτημα 6 (Copywriting): Επικεφαλίδες εφημερίδων

### Τίτλοι εφημερίδων 1

Διαβάστε τους τίτλους παρακάτω. Σκεφτείτε καλύτερους και πιο ελκυστικούς τρόπους να τους γράψετε.

<p><b>Η έκτακτη ανάγκη στο κλίμα είναι εδώ</b></p>	→	<p>----- -----</p>
<p><b>Τα παιδιά μπορούν να διδαχθούν να τρώνε σωστά</b></p>	→	<p>----- -----</p>
<p><b>HPV και καρκίνος του λαιμού</b></p>	→	<p>----- -----</p>
<p><b>Άνδρας ξεφεύγει κλέβοντας πολλά χρήματα από μια τράπεζα</b></p>	→	<p>----- -----</p>

## Παράρτημα 7 (Κειμενογραφία): άσκηση επικεφαλίδας «περιγραφή προϊόντος»

Γράψτε τις απαντήσεις για καθεμία από τις παρακάτω «κατηγορίες». 2

Ποιο είναι το προϊόν σας	
Τι κάνει	
Για ποιον είναι	
Τα βασικά χαρακτηριστικά των πελατών σας	
Οι στόχοι των πελατών σας	
Πρόβλημα(τα) που επιλύει το προϊόν σας	
Στόχοι ή αποτελέσματα που το προϊόν σας βοηθά τους ανθρώπους να επιτύχουν	
Οφέλη ή αξία που παρέχει το προϊόν σας	
Πώς ή γιατί διαφέρει από παρόμοιες λύσεις	

Πηγή: <https://www.anniemaguire.com/3-step-process-for-quickly-generating-headline-ideas-includes-exercises-examples/>

## Παράρτημα 8 (Κειμενογραφία): άσκηση επικεφαλίδας «φύλλο κατηγοριών»

Διαλέξτε 3-4 κατηγορίες και συνδυάστε τις

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ / Προϊόν: WINPRO

Παράδειγμα 1: Πώς διαφέρει + Τι είναι + Για ποιον είναι + Τι κάνει / αποτελέσματα

Μοναδικά **μασητικά** που **κρατάνε το σκύλο σας υγιή και ενεργό σε κάθε στάδιο ζωής.**

Παράδειγμα 2: Τι κάνει / αποτελέσματα + Για ποιον είναι + Πρόβλημα που λύνει + Πώς διαφέρει + Τι είναι

**Ανακουφίστε του σκύλου σας τη φαγούρα, τις σκληρές αρθρώσεις, και πολλά άλλα με τα μοναδικά μασητικά**

Παράδειγμα 3: Πώς διαφέρει + Τι είναι + Για ποιον είναι + Πρόβλημα που λύνει

**"Δεν είναι απλό συμπλήρωμα," αλλά λύση για του σκύλου σας τα επίμονα προβλήματα!**

Πηγή: <https://www.anniemaguire.com/3-step-process-for-quickly-generating-headline-ideas-includes-exercises-examples/>



## Παράρτημα 9 (Δημιουργία κοινότητας): Φανταστική μελέτη περίπτωσης

**Υπόθεση:** Οι "Λύσεις VirtuAssist" είναι μια ομάδα εικονικών βοηθών που προσφέρει υπηρεσίες διαχείρισης και υποστήριξης σε ένα ευρύ φάσμα πελατών. Η ομάδα αναγνωρίζει τη δυνατότητα οικοδόμησης μιας ισχυρής κοινότητας με τους πελάτες της για τη βελτίωση των σχέσεων, την παροχή προστιθέμενης αξίας και τη δημιουργία της αίσθησης του ανήκειν. Στόχος τους είναι να αξιοποιήσουν στρατηγικές οικοδόμησης κοινότητας για να αυξήσουν την ικανοποίηση των πελατών, την αφοσίωση και τις συστάσεις.

### **Προκλήσεις:**

1. Περιορισμένη δέσμευση πελατών: Η ομάδα αλληλεπιδρά κυρίως με τους πελάτες σε συναλλακτική βάση, εστιάζοντας αποκλειστικά στην ολοκλήρωση εργασιών. Υπάρχει έλλειψη ουσιαστικής δέσμευσης πέρα από την επικοινωνία που σχετίζεται με το έργο.
2. Ποικίλες ανάγκες πελατών: Οι πελάτες προέρχονται από διαφορετικούς κλάδους και έχουν διαφορετικές ανάγκες. Η εύρεση κοινού εδάφους και η δημιουργία μιας ενοποιημένης κοινοτικής εμπειρίας για μια τόσο διαφορετική πελατεία αποτελεί πρόκληση.
3. Περιορισμοί χρόνου και πόρων: Οι εικονικοί βοηθοί έχουν πολυάσχολα προγράμματα διαχείρισης εργασιών και αιτημάτων πελατών, αφήνοντας περιορισμένο χρόνο για προληπτικές προσπάθειες οικοδόμησης κοινότητας.

**Σενάριο:** Η «VirtuAssist Solutions» ολοκλήρωσε πρόσφατα ένα έργο για μια startup τεχνολογίας. Ενώ το έργο ήταν επιτυχές, ο πελάτης εξέφρασε ενδιαφέρον για συνεχείς ευκαιρίες συνεργασίας και δικτύωσης. Ωστόσο, η ομάδα δυσκολεύτηκε να καταλήξει σε μια συνεκτική στρατηγική για τη διατήρηση της δέσμευσης των πελατών μετά την ολοκλήρωση του έργου.

**Στόχος:** Ο πρωταρχικός στόχος της ομάδας είναι να δημιουργήσει μια ζωντανή κοινότητα πελατών που προωθεί τις συνδέσεις, την ανταλλαγή γνώσεων και την αμοιβαία υποστήριξη. Σκοπεύουν να δημιουργήσουν ένα περιβάλλον όπου οι πελάτες θα αισθάνονται ότι τους εκτιμούν, τους ακούνε και ότι αποτελούν μέρος ενός ευρύτερου δικτύου.

### **Προσδοκώμενα αποτελέσματα:**

1. Ενισχυμένες σχέσεις με τους πελάτες: Η ομάδα στοχεύει να αναπτύξει βαθύτερες σχέσεις με τους πελάτες μέσω ουσιαστικών αλληλεπιδράσεων και εξατομικευμένης επικοινωνίας.
2. Περιεχόμενο προστιθέμενης αξίας: Θέλουν να παρέχουν πολύτιμους πόρους, όπως πληροφορίες για τον κλάδο, συμβουλές και βέλτιστες πρακτικές, για να βοηθήσουν τους πελάτες να επιτύχουν στους αντίστοιχους τομείς τους.
3. Ευκαιρίες Δικτύωσης: Η ομάδα σκοπεύει να διευκολύνει τις ευκαιρίες δικτύωσης μεταξύ των πελατών, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να συνδέονται, να συνεργάζονται και να μοιράζονται εμπειρίες.

### **Σημεία συζήτησης για ανάλυση:**

- Πώς μπορεί η ομάδα να ξεκινήσει και να διατηρήσει τις προσπάθειες αφοσίωσης των πελατών χωρίς να συντρίψει τα πολυάσχολα προγράμματά τους;
- Ποιες στρατηγικές θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία μιας ενοποιημένης εμπειρίας από την κοινότητα των πελατών που να καλύπτει τις διαφορετικές ανάγκες και κλάδους των πελατών;
- Πώς μπορεί η «VirtuAssist Solutions» να συγκεντρώσει σχόλια και προτιμήσεις πελατών για να προσαρμόσουν αποτελεσματικά τις πρωτοβουλίες οικοδόμησης κοινότητας;
- Ποιες πλατφόρμες και εργαλεία θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει η ομάδα για να προωθήσει τις αλληλεπιδράσεις με τους πελάτες, όπως φόρουμ, διαδικτυακά σεμινάρια ή εκδηλώσεις δικτύωσης;

Οι συμμετέχοντες στην εκπαιδευτική συνεδρία θα αναλύσουν αυτή τη μελέτη περίπτωσης στις ομάδες που τους έχουν ανατεθεί, εστιάζοντας σε μία από τις προκλήσεις που παρουσιάζονται. Στη συνέχεια θα προτείνουν λύσεις για την αντιμετώπιση των ζητημάτων και θα μοιραστούν τα ευρήματά τους με τη μεγαλύτερη ομάδα κατά τη διάρκεια του τμήματος Κοινή χρήση λύσεων και συζήτησης της συνεδρίας.

## Παράρτημα 10 (Δημιουργία Κοινότητας): Κουίζ γνώσεων VA

Ακολουθεί ένα σύνολο ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής που καλύπτουν διάφορες πτυχές της εργασίας εικονικού βοηθού, εργαλεία, δεξιότητες και διασκεδαστικές πληροφορίες:

**Ποια είναι μια βασική δεξιότητα που χρειάζονται οι εικονικοί βοηθοί για την αποτελεσματική διαχείριση εργασιών;**

- α. Εξειδίκευση στην κβαντική φυσική
- β. Ικανότητα στη χρήση λογισμικού διαχείρισης εργασιών
- γ. Δεξιότητες στις τεχνικές origami
- δ. Γνώση αρχαίων γλωσσών σε βάθος

**Ποιο από τα παρακάτω ΔΕΝ είναι ένα κοινό εργαλείο επικοινωνίας που χρησιμοποιείται από εικονικούς βοηθούς;**

- α. Ταχυδρομικό περιστέρι
- β. Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο
- γ. Τηλεδιάσκεψη
- δ. Αμεσο μήνυμα

**Τι αναφέρεται ο όρος "ζώνη ώρας" στο πλαίσιο της εργασίας εικονικού βοηθού;**

- α. Ένα ακουστικό εικονικής πραγματικότητας για καλύτερη εστίαση
- β. Οι ώρες που οι εικονικοί βοηθοί είναι πιο δημιουργικοί
- γ. Η διαφορά χρόνου μεταξύ τοποθεσιών όπου βρίσκονται οι πελάτες και οι εικονικοί βοηθοί
- δ. Ο χρόνος που χρειάζεται ένας εικονικός βοηθός για να ολοκληρώσει μια εργασία

**Ποιος είναι ο πρωταρχικός στόχος της δημιουργίας κοινότητας για εικονικούς βοηθούς;**

- α. Πρωτιά τους εικονικούς Ολυμπιακούς Αγώνες

- β. Ενίσχυση των σχέσεων, της επικοινωνίας και της συνεργασίας μεταξύ εικονικών βοηθών
- γ. Εύρεση του καλύτερου εικονικού καφέ στον κόσμο
- δ. Συλλογή σπάνιων εικονικών γραμματοσήμων

**Ποιο από τα παρακάτω εργαλεία χρησιμοποιείται συνήθως για τον προγραμματισμό συναντήσεων και συναντήσεων;**

- α. Γυάλινη σφαίρα
- β. Τηλεπαθητική επικοινωνία
- γ. Hashtags των μέσων κοινωνικής δικτύωσης
- δ. Λογισμικό ημερολογίου και προγραμματισμού

**Τι είναι μια "διαδικασία ενσωμάτωσης πελάτη" στον τομέα της εργασίας εικονικού βοηθού;**

- α. Το να διδάσκεις στους πελάτες πώς να κάνουν εικονικά ταχυδακτυλουργικά
- β. Παροχή σε πελάτες με ακουστικά εικονικής πραγματικότητας
- γ. Καλωσορίζοντας νέους πελάτες και θέτοντας προσδοκίες για συνεργασία
- δ. Αποστολή πελατών σε ένα εικονικό κунήγι θησαυρού

**Πώς μπορούν οι εικονικοί βοηθοί να διασφαλίσουν ότι διατηρούν μια υγιή ισορροπία μεταξύ επαγγελματικής και προσωπικής ζωής;**

- α. Έχοντας έναν εικονικό κατοικίδιο δράκο για να τους αποσπά την προσοχή
- β. Θέτοντας σαφή όρια μεταξύ των ωρών εργασίας και του προσωπικού χρόνου
- γ. Ισορροπία σε ένα εικονικό τεντωμένο σχοινί ενώ απαντάτε σε email
- δ. Λειτουργεί μόνο κατά τη διάρκεια σεληνιακών εκλείψεων

**Ποιο από τα παρακάτω είναι μια κοινή εργασία που μπορεί να χειριστούν οι εικονικοί βοηθοί για τους πελάτες;**

- α. Δαμάζοντας εικονικούς μονόκερους

- β. Εκτόξευση εικονικών πυραύλων
- γ. Διαχείριση λογαριασμών μέσω κοινωνικής δικτύωσης
- δ. Μετάφραση ιερογλυφικών

**Ποιος είναι ο όρος για την πρακτική της πρόσληψης εικονικών βοηθών για συγκεκριμένες εργασίες σε προσωρινή βάση;**

- α. Ο νόμος για το εικονικό τσίρκο
- β. Προσλήψεις προσωρινών συνεργατών
- γ. Εικονικός Βοηθός ως Ελεύθερος Επαγγελματίας
- δ. Οικονομία της προσωρινής εργασίας

**Ποιο είναι το πιθανό όφελος από την εργασία ως εικονικός βοηθός;**

- α. Απεριόριστες εικονικές ημέρες διακοπών
- β. Ευέλικτο ωράριο εργασίας και ανεξαρτησία τοποθεσίας
- γ. Το να γίνεις εικονικός υπερήρωας
- δ. Πρόσβαση σε εικονική μηχανή χρόνου

Μη διστάσετε να χρησιμοποιήσετε αυτές τις ερωτήσεις για το κουίζ σας ή οποιαδήποτε άλλη δραστηριότητα έχετε κατά νου!

---

Εδώ είναι οι σωστές απαντήσεις για τις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής:

β) Ικανότητα στη χρήση λογισμικού διαχείρισης εργασιών

α) ταχυδρομικό περιστέρι

γ) Η διαφορά χρόνου μεταξύ των τοποθεσιών όπου βρίσκονται οι πελάτες και οι εικονικοί βοηθοί

β) Ενίσχυση των σχέσεων, της επικοινωνίας και της συνεργασίας μεταξύ εικονικών βοηθών

δ) Λογισμικό ημερολογίου και προγραμματισμού

- γ) Καλωσόρισμα νέων πελατών και δημιουργία προσδοκιών για συνεργασία
- β) Θέτοντας σαφή όρια μεταξύ των ωρών εργασίας και του προσωπικού χρόνου
- γ) Διαχείριση λογαριασμών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης
- δ) Οικονομία της προσωρινής εργασίας
- β) Ευέλικτο ωράριο εργασίας και ανεξαρτησία τοποθεσίας

## Παράρτημα 11 (Δημιουργία Κοινότητας): Φανταστικό παιχνίδι ρόλων

### **Φανταστικό σενάριο: "Συνεργάτες VirtuLink"**

Σε μια πολυσύχναστη ψηφιακή σφαίρα, η ομάδα εικονικών βοηθών "VirtuLink Collaborators" συγκεντρώνεται από όλο τον κόσμο. Αποτελούμενη από άτομα με διαφορετικές δεξιότητες, πολιτισμούς και ζώνες ώρας, η ομάδα μοιράζεται έναν κοινό στόχο: να παρέχει κορυφαία βοήθεια στους πελάτες, ενισχύοντας παράλληλα μια ισχυρή αίσθηση κοινότητας μεταξύ τους.

### **Η ομάδα:**

- Η Τζέιν, ειδικός στα social media από τη Νέα Υόρκη
- Ο Άλι, γραφίστας με έδρα το Λονδίνο
- Ο Ραζ, ένας συγγραφέας περιεχομένου με καταγωγή από τη Βομβάη
- Η Μαρία, μια βοηθός με γνώσεις τεχνολογίας που κατοικεί στο Σίδνεϋ
- Ο Κάρλος, ερευνητής γκουρού στο Μπουένος Άιρες

### **Προκλήσεις:**

- Λαβύρινθος επικοινωνίας: Με τα μέλη της ομάδας διασκορπισμένα σε ηπείρους, η σύγχρονη επικοινωνία γίνεται δύσκολη λόγω των διαφορετικών ζωνών ώρας. Οι βασικές συζητήσεις γίνονται συχνά σε αποσπασματικά κομμάτια, προκαλώντας παρεξηγήσεις.
- Πολιτιστικές Διασυνδέσεις: Το διαφορετικό πολιτισμικό υπόβαθρο οδηγεί σε περιστασιακές παρερμηνείες και παρεξηγήσεις στις εικονικές αλληλεπιδράσεις. Η ομάδα αγωνίζεται να βρει κοινό έδαφος και να μοιραστεί τις εμπειρίες αποτελεσματικά.



- Κοινή ταυτότητα: Παρά την ατομική τους εμπειρία, τα μέλη της ομάδας δεν έχουν κοινή αίσθηση ταυτότητας και ανήκειν. Αυτό εμποδίζει την ικανότητά τους να συνεργάζονται απρόσκοπτα και να υποστηρίζουν ο ένας τον άλλον πέρα από συζητήσεις που σχετίζονται με εργασίες.

### **Στόχοι:**

Δημιουργήστε μια ενοποιημένη ταυτότητα ομάδας που υπερβαίνει τα γεωγραφικά και πολιτιστικά όρια.

Βελτιώστε τις πρακτικές επικοινωνίας για να διασφαλίσετε ότι η φωνή όλων ακούγεται και γίνεται κατανοητή.

Δημιουργήστε έναν εικονικό χώρο για τα μέλη της ομάδας να συνδέονται, να μοιράζονται εμπειρίες και να συνεργάζονται σε δραστηριότητες οικοδόμησης κοινότητας.

### **Προσπάθειες:**

Η ομάδα ξεκινά μια εικονική "Εβδομάδα Πολιτιστικών Ανταλλαγών", όπου τα μέλη μοιράζονται εκ περιτροπής γνώσεις για τους αντίστοιχους πολιτισμούς και παραδόσεις τους.

Εφαρμόζεται μια καθορισμένη πλατφόρμα επικοινωνίας, διασφαλίζοντας ότι όλες οι συζητήσεις είναι καλά τεκμηριωμένες και προσβάσιμες σε όλους, ανεξαρτήτως ζώνης ώρας.

Παρουσιάζεται μία "Καφετέρια Συνεργατών", μια εβδομαδιαία εικονική συνάντηση όπου τα μέλη της ομάδας μπορούν να συμμετάσχουν σε περιστασιακές συζητήσεις, να συζητήσουν θέματα εκτός εργασίας και να δημιουργήσουν προσωπικές σχέσεις.

### **Αποτελέσματα:**

Η Εβδομάδα Πολιτιστικών Ανταλλαγών πυροδοτεί μια νέα εκτίμηση για το υπόβαθρο κάθε μέλους, ενισχύοντας την ενσυναίσθηση και την κατανόηση μεταξύ των μελών της ομάδας.

Η αποκλειστική πλατφόρμα επικοινωνίας βελτιστοποιεί τις συζητήσεις, μειώνοντας τη σύγχυση και διασφαλίζοντας ότι κανείς δεν αισθάνεται περιττός.

Η Καφετέρια Συνεργατών γίνεται μια λατρεμένη παράδοση, επιτρέποντας στα μέλη της ομάδας να μοιράζονται ιστορίες, να ανταλλάσσουν ιδέες και να αναπτύσσουν μια αίσθηση συντροφικότητας που εκτείνεται πέρα από τις εργασιακές εργασίες.

Καθώς οι "Συνεργάτες VirtuLink" ξεπερνούν τις αρχικές τους προκλήσεις για την οικοδόμηση κοινότητας, ανακαλύπτουν τη δύναμη του να αγκαλιάζουν τη διαφορετικότητα, να βελτιώνουν την επικοινωνία και να καλλιεργούν μια κοινή ταυτότητα στο δυναμικό εικονικό τους περιβάλλον.

## Παράρτημα 12 (Επεξεργασία βίντεο): Αγώνας συνεργατικού σχεδιασμού

### **Πρόκληση σχεδίασης 1: Αφίσα εκδήλωσης**

Δημιουργήστε μια οπτικά εντυπωσιακή διαφημιστική αφίσα για μια επερχόμενη εικονική έκθεση τέχνης. Το σχέδιό σας θα πρέπει να συλλαμβάνει το θέμα της "Τέχνης στην ψηφιακή εποχή" και να προσελκύει ένα παγκόσμιο κοινό από λάτρεις της τέχνης. Σκεφτείτε την παλέτα χρωμάτων, την τυπογραφία και τις εικόνες που μεταφέρουν καλύτερα τη συγχώνευση παραδοσιακών και ψηφιακών μορφών τέχνης.

### **Πρόκληση σχεδίασης 2: Γράφημα κοινωνικού αντικτύπου**

Σχεδιάστε ένα γράφημα που υπογραμμίζει τη θετική επίδραση μιας εικονικής εθελοντικής πρωτοβουλίας. Το γράφημα πρέπει να παρουσιάζει δεδομένα, ιστορίες και γραφικά που παρουσιάζουν τα αποτελέσματα της πρωτοβουλίας, όπως ζωές που επηρεάστηκαν, έργα που ολοκληρώθηκαν και στόχους που επιτεύχθηκαν. Βεβαιωθείτε ότι ο σχεδιασμός επικοινωνεί αποτελεσματικά τη σημασία της πρωτοβουλίας.

### **Πρόκληση σχεδίασης 3: Συσκευασία προϊόντων ηλεκτρονικού εμπορίου**

Φανταστείτε ότι σχεδιάζετε συσκευασίες για μια σειρά οικολογικών προϊόντων για το σπίτι (π.χ. επαναχρησιμοποιήσιμα μπουκάλια νερού, βιολογικά είδη καθαρισμού). Δημιουργήστε ένα σχέδιο συσκευασίας που δίνει έμφαση στη βιωσιμότητα των προϊόντων και απευθύνεται σε καταναλωτές με περιβαλλοντική συνείδηση. Ενσωματώστε φυσικά χρώματα, μινιμαλιστικά γραφικά και σαφείς πληροφορίες προϊόντος.

### **Πρόκληση σχεδίασης 4: Ταυτότητα επωνυμίας για εικονικό εργαστήριο**

Αναπτύξτε μια ταυτότητα επωνυμίας για μια σειρά εικονικών εργαστηρίων για την προσωπική ανάπτυξη και την ευεξία. Σχεδιάστε ένα λογότυπο, έναν συνδυασμό χρωμάτων και στοιχεία επωνυμίας που αντικατοπτρίζουν θέματα ανάπτυξης, μετασχηματισμού και

ολιστικής ευημερίας. Το σχέδιό σας πρέπει να προκαλεί μια αίσθηση θετικότητας και ενδυνάμωσης.

### **Design Challenge 5: Εξώφυλλο ψηφιακού βιβλίου**

Σχεδιάστε ένα συναρπαστικό εξώφυλλο ψηφιακού βιβλίου για ένα μυθιστόρημα επιστημονικής φαντασίας με τίτλο " Διαστημική Οδύσσεια ". Το εξώφυλλο θα πρέπει να μεταφέρει το μυστήριο και το θαύμα της εξερεύνησης του διαστήματος, ενώ ταυτόχρονα ενδιαφέρει τους πιθανούς αναγνώστες. Εξετάστε το ενδεχόμενο να συνδυάσετε κοσμικές εικόνες, φουτουριστικά στοιχεία και μια αίσθηση περιπέτειας για να δημιουργήσετε μια δελεαστική οπτική αφήγηση.

### **Πρόκληση σχεδίασης 6: Πανό εικονικής διάσκεψης**

Σχεδιάστε ένα εντυπωσιακό ψηφιακό πανό για ένα επερχόμενο συνέδριο εικονικής τεχνολογίας. Το πανό πρέπει να μεταφέρει την καινοτομία, τη συνδεσιμότητα και το ψηφιακό τοπίο. Ενσωματώστε σχετικές εικόνες, φουτουριστικά στοιχεία και δυναμική τυπογραφία για να προσελκύσετε λάτρεις της τεχνολογίας από όλο τον κόσμο.

### **Πρόκληση Σχεδιασμού 7: Εκστρατεία Περιβαλλοντικής Ευαισθητοποίησης**

Αναπτύξτε μια οπτική εκστρατεία για την ευαισθητοποίηση σχετικά με την πλαστική ρύπανση και τις επιπτώσεις της στη θαλάσσια ζωή. Δημιουργήστε μια σειρά γραφικών μέσων κοινωνικής δικτύωσης που εκπαιδεύουν και εμπνέουν τους θεατές να αναλάβουν δράση. Χρησιμοποιήστε ισχυρά γραφικά, στατιστικά στοιχεία και παροτρύνσεις για δράση για να τονίσετε τον επείγοντα χαρακτήρα του ζητήματος.

### **Πρόκληση Σχεδιασμού 8: Εξώφυλλο ψηφιακού άλμπουμ**

Φανταστείτε ότι σχεδιάζετε το εξώφυλλο για ένα μουσικό άλμπουμ εικονικής πραγματικότητας με τίτλο "Synthetic Serenity". Δημιουργήστε ένα εξώφυλλο άλμπουμ που συμπυκνώνει τη συγχώνευση της ηλεκτρονικής μουσικής και τις εμπειρίες εικονικής πραγματικότητας. Πειραματιστείτε με αφηρημένα γραφικά, φουτουριστική τυπογραφία και αρμονική χρωματική παλέτα.

### **Πρόκληση σχεδίασης 9: Διεπαφή εφαρμογής εικονικής φυσικής κατάστασης**

Σχεδιάστε μια διαισθητική διεπαφή χρήστη για μια εικονική εφαρμογή γυμναστικής που προσφέρει εξατομικευμένες προπονήσεις και πόρους ευεξίας. Δημιουργήστε μια καθαρή και φιλική προς το χρήστη διάταξη που παρακινεί τους χρήστες να παραμείνουν ενεργοί και να δώσουν προτεραιότητα στην ευημερία τους. Ενσωματώστε διαδραστικά στοιχεία και ελκυστικά γραφικά.

### **Design Challenge 10: Έκθεση εικονικής γκαλερί τέχνης**

Επιμεληθείτε μια έκθεση εικονικής γκαλερί τέχνης που παρουσιάζει τα έργα ανερχόμενων ψηφιακών καλλιτεχνών. Σχεδιάστε ένα καθηλωτικό περιβάλλον γκαλερί που αποτυπώνει την ουσία του μοναδικού στυλ και προοπτικής κάθε καλλιτέχνη. Εξετάστε τις διαδραστικές λειτουργίες που επιτρέπουν στους επισκέπτες να εξερευνήσουν τη γκαλερί και να ασχοληθούν με τα έργα τέχνης.



## Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

\* Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης (κωδικός έργου: 2021-1-FR01-KA220-VET-000033162). Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.



Το έργο αδειοδοτείται με την άδεια χρήσης: Αναφορά Δημιουργού – Μη Εμπορική Χρήση – Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).