

The IDC-VET project has been financed within the framework of Erasmus+ programme (KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices KA202 - Strategic Partnerships for vocational education and training; Nr. 2020-1-LT01-KA202-078040)

Disclaimer

The European Commission's support for the production of this communication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Learning Scenarios (IO2)

Σενάριο: Εκπαίδευση στις διαδικτυακές πωλήσεις στον τομέα του Τουρισμού και της Φιλοξενίας

Στόχος- κοινό

Εκπαιδευόμενοι Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (ΕΕΚ) και τουριστικό προσωπικό από μικρές επιχειρήσεις στον τομέα της φιλοξενίας και του τουρισμού. ΕΠΕΠ 3 και 4.

Πρόβλημα προς επίλυση - Μαθησιακή κατάσταση

Επείγουσα ανάγκη για διαδικτυακές πωλήσεις στον τομέα της φιλοξενίας και του τουρισμού για την παροχή στους καταρτιζόμενους από τα σχολεία ΕΕΚ επιπέδου εκπαίδευσης 3 και 4 να αποκτήσουν θεωρητικές και πρακτικές έννοιες, εργαλεία και βέλτιστες πρακτικές που θα τους επιτρέψουν να χρησιμοποιούν τα ψηφιακά κανάλια για την πραγματοποίηση διαδικτυακών πωλήσεων και έτσι να αποτρέψουν καταστάσεις κρίσης και πανδημίας που καθιστούν αδύνατη για τις επιχειρήσεις, ιδίως στον τομέα της φιλοξενίας και του τουρισμού, την πραγματοποίηση των συνήθων δραστηριοτήτων τους αυτοπροσώπως.

Επισκόπηση του σεναρίου

Οι τελικοί δικαιούχοι του προγράμματος κατάρτισης είναι εκπαιδευόμενοι επιπέδου εκμάθησης 3 και 4.

Σε αυτό το μαθησιακό σενάριο προτείνουμε μια σειρά από δραστηριότητες που αποσκοπούν στην ενεργοποίηση της πρακτικής των εκπαιδευομένων. Θα χρησιμοποιηθούν ενεργητικές μέθοδοι διδασκαλίας, υποστηριζόμενες από τη «μάθηση βάσει σχεδίου»,

προσκαλώντας τη συμμετοχή και την παρέμβαση του εκπαιδευόμενου. Θα υπάρξουν σύγχρονες και ασύγχρονες συνεδρίες.

Μπορούν να πραγματοποιηθούν διαφορετικές δραστηριότητες ανάλογα με το επίπεδο των εκπαιδευομένων - 3ο και 4ο επίπεδο εκμάθησης. Οι δραστηριότητες του επιπέδου 3 είναι περισσότερο πρακτικές και του επιπέδου 4 περισσότερο διοικητικής φύσης.

Δεξιότητες που καλύπτονται από το DigCompEdu

Τομέας 2: Ψηφιακές πηγές

2.1 Επιλογή ψηφιακών πόρων

Εντοπισμός, αξιολόγηση και επιλογή ψηφιακών πόρων για την υποστήριξη και την ενίσχυση της διδασκαλίας και της μάθησης. Να λαμβάνουν υπόψη τη συγκεκριμένη μάθηση, τον στόχο, το πλαίσιο, την παιδαγωγική προσέγγιση και την ομάδα μαθητών, όταν επιλέγουν ψηφιακούς πόρους και σχεδιάζουν τη χρήση τους.

2.2 Δημιουργία και τροποποίηση ψηφιακών πόρων

Να τροποποιούν και να αξιοποιούν υφιστάμενους πόρους με ανοικτή άδεια χρήσης και άλλους πόρους, όπου αυτό επιτρέπεται. Να δημιουργούν ή να συνδημιουργούν νέους ψηφιακούς εκπαιδευτικούς πόρους. Να λαμβάνουν υπόψη τους συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους, το πλαίσιο, την παιδαγωγική προσέγγιση και την ομάδα των μαθητών, όταν σχεδιάζουν ψηφιακούς πόρους και σχεδιάζουν τη χρήση τους.

2.3 Διαχείριση, προστασία και κοινή χρήση ψηφιακών πόρων

Οργάνωση του ψηφιακού περιεχομένου και διάθεσή του σε μαθητές, γονείς και άλλους εκπαιδευτικούς. Να προστατεύουν αποτελεσματικά το ευαίσθητο ψηφιακό περιεχόμενο. Να σέβονται και να εφαρμόζουν σωστά τους κανόνες προστασίας της ιδιωτικής ζωής και των πνευματικών δικαιωμάτων. Να κατανοούν τη χρήση και τη δημιουργία ανοικτών αδειών χρήσης και ανοικτών εκπαιδευτικών πόρων, συμπεριλαμβανομένης της ορθής απόδοσής τους.

Τομέας 3: Διδασκαλία και μάθηση

3.1 Διδασκαλία

Σχεδιασμός και εφαρμογή ψηφιακών συσκευών και μέσων στη διδακτική διαδικασία, ώστε να ενισχυθεί η αποτελεσματικότητα των διδακτικών παρεμβάσεων. Να διαχειρίζονται και να εννορηστρώνουν κατάλληλα τις ψηφιακές διδακτικές παρεμβάσεις. Να πειραματίζονται και να αναπτύσσουν νέες μορφές και παιδαγωγικές μεθόδους διδασκαλίας.

3.3 Συνεργατική μάθηση

Να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες για την προώθηση και την ενίσχυση της συνεργασίας των μαθητών. Να δώσουν τη δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες στο πλαίσιο συνεργατικών εργασιών, ως μέσο ενίσχυσης της επικοινωνίας, της συνεργασίας και της συνεργατικής δημιουργίας στην παραγωγή γνώσης.

Τομέας 4: Αξιολόγηση

4.1 Στρατηγικές αξιολόγησης

Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για διαμορφωτική και αθροιστική αξιολόγηση. Να ενισχυθεί η ποικιλομορφία και η καταλληλότητα των μορφών και των προσεγγίσεων αξιολόγησης.

4.2. Ανάλυση των αποδεικτικών στοιχείων

Να δημιουργούν, να επιλέγουν, να αναλύουν κριτικά και να ερμηνεύουν ψηφιακά αποδεικτικά στοιχεία σχετικά με τη δραστηριότητα, τις επιδόσεις και την πρόοδο των μαθητών, προκειμένου να ενημερώνονται για τη διδασκαλία και τη μάθηση.

Τομέας 5: Ενδυνάμωση των μαθητών

5.3 Ενεργή συμμετοχή των μαθητών

Χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών για την προώθηση της ενεργητικής και δημιουργικής εμπλοκής των μαθητών με ένα γνωστικό αντικείμενο. Να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες στο πλαίσιο παιδαγωγικών στρατηγικών που ενισχύουν τις εγκάρσιες δεξιότητες των μαθητών, τη βαθιά σκέψη και τη δημιουργική έκφραση. Να ανοίξουν τη μάθηση σε νέα, πραγματικά πλαίσια, τα οποία εμπλέκουν τους ίδιους τους μαθητές σε πρακτικές δραστηριότητες, επιστημονική διερεύνηση ή επίλυση σύνθετων προβλημάτων, ή με άλλους τρόπους να αυξήσουν την ενεργό εμπλοκή των μαθητών σε σύνθετα θέματα.

Τομέας 6: Διευκόλυνση των ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών

6.2 Ψηφιακή επικοινωνία και συνεργασία

Ενσωμάτωση μαθησιακών δραστηριοτήτων, εργασιών και αξιολογήσεων που απαιτούν από τους μαθητές να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά και υπεύθυνα τις ψηφιακές τεχνολογίες για επικοινωνία, συνεργασία και συμμετοχή στα κοινά.

6.3 Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου

Να ενσωματωθούν μαθησιακές δραστηριότητες, εργασίες και αξιολογήσεις που απαιτούν από τους μαθητές να εκφράζονται με ψηφιακά μέσα και να τροποποιούν και να δημιουργούν ψηφιακό περιεχόμενο σε διάφορες μορφές. Να διδάσκονται οι μαθητές, πώς εφαρμόζονται τα πνευματικά δικαιώματα και οι άδειες χρήσης στο ψηφιακό περιεχόμενο, πώς να αναφέρονται οι πηγές και να αποδίδονται οι άδειες χρήσης.

6.5 Επίλυση ψηφιακών προβλημάτων

Να ενσωματωθούν μαθησιακές δραστηριότητες, εργασίες και αξιολογήσεις που απαιτούν από τους εκπαιδευόμενους να εντοπίζουν και να επιλύουν τεχνικά προβλήματα ή να μεταφέρουν δημιουργικά τις τεχνολογικές γνώσεις σε νέες καταστάσεις.

Δομή-ές των προγραμμάτων σπουδών

Σύμφωνα με την αναθεωρημένη ταξινόμηση του Bloom (Anderson and Krathwohl, 2001)¹, το σενάριο μάθησης αφορά πέντε τομείς:

- **Κατανόηση:** Κατανόηση των αναγκών του τομέα πωλήσεων της τουριστικής/ξενοδοχειακής επιχείρησης (ξενοδοχείο, εστιατόριο, ταξιδιωτικό γραφείο, μουσείο κ.λπ.) για την ψηφιακή προώθηση της επιχείρησής τους

¹https://www.researchgate.net/publication/264675976_Transitioning_from_Teaching_Lean_Tools_To_Teaching_Lean_Transformation/figures?lo=1

- **Εφαρμογή:** Εφαρμογή των γνώσεων που αποκτήθηκαν μέσω της θεωρίας στην πράξη σε πλαίσια φιλοξενίας / τουρισμού (δημιουργία σελίδων FB και Youtube, καθορισμός στόχων / μετρήσεων πωλήσεων, δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου)
- **Ανάλυση:** Ανάλυση των αναγκών προβολής της τουριστικής επιχείρησης μέσω των social media και διαδικτυακών εκστρατειών (στόχοι, κανάλια επικοινωνίας, αναμενόμενα αποτελέσματα). Ανάλυση δραστηριοτήτων από ομοτίμους και παροχή ανατροφοδότησης.
- **Αξιολόγηση:** Αξιολόγηση της εργασίας άλλων μαθητών από ομοτίμους και παροχή ανατροφοδότησης. Αναστοχασμός σχετικά με τη δική τους απόδοση στην πράξη και μέσω άλλων ανατροφοδότησης (εκπαιδευτής και συμμαθητές)
- **Δημιουργία:** παραγωγή ψηφιακού περιεχομένου, δημιουργία κοινωνικών μέσων και σχεδιασμός καμπανιών πωλήσεων, στόχων, μετρήσεων.

Περιγραφή σεναρίου

Αυτό το σενάριο προορίζεται να υποστηρίξει τους εκπαιδευτές ΕΕΚ να δημιουργήσουν μαθήματα ηλεκτρονικής μάθησης στον τομέα των διαδικτυακών πωλήσεων για τον τομέα της φιλοξενίας και του τουρισμού, αναπτύσσοντας παιδαγωγικές δραστηριότητες που τους επιτρέπουν να αποκτήσουν γνώσεις / δεξιότητες σχετικά με ψηφιακά εργαλεία και τεχνολογίες που οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να εφαρμόσουν στην εμπορική προώθηση των επιχειρήσεων που σχετίζονται με τον τουρισμό.

Στόχοι του σεναρίου

Στόχος είναι ο εκπαιδευτής να σχεδιάσει και να εκπονήσει ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα (διαδικτυακά) με το περιεχόμενο και το ψηφιακό διδακτικό υλικό (βίντεο ή/και διαφάνειες, ηλεκτρονικά βιβλία), καθώς και το καταλληλότερο μοντέλο και εργαλεία αξιολόγησης.



Εικόνα 1: Διαδικτυακή διαφήμιση στο πλαίσιο διαδικτυακής εκστρατείας πωλήσεων -
[created by macrovector official - www.freepik.com](https://www.freepik.com)

ΓΕΝΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

- Να γνωρίζουν και να χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο για να επικοινωνούν και να διαδίδουν πληροφορίες από διαφορετικά μέσα με ελκυστικό και αποτελεσματικό τρόπο.
- Να χρησιμοποιούν τα κοινωνικά δίκτυα για διαδικτυακές πωλήσεις στον τομέα του Τουρισμού
- Να σχεδιάζουν καμπάνιες πωλήσεων για κοινωνικά δίκτυα.
- Να χρησιμοποιούν εργαλεία παραγωγής περιεχομένου για ψηφιακά κανάλια για την προώθηση των διαδικτυακών πωλήσεων.

Τα θέματα που καλύπτονται είναι:

- Το Διαδίκτυο και ο Ιστός στη Φιλοξενία και τον Τουρισμό
- Κοινωνικά μέσα δικτύωσης και Τουρισμός
- Ηλεκτρονικές πωλήσεις
- Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου για διαδικτυακές πωλήσεις (ιστότοπος, CMS, σελίδες προορισμού, βίντεο, εικόνα)
- Διαδικτυακές καμπάνιες πωλήσεων

Προϋποθέσεις

Όσον αφορά τις προϋποθέσεις του εκπαιδευτή (και των εκπαιδευομένων), προτείνουμε την υλοποίηση των δραστηριοτήτων που προτείνονται σε αυτό το μαθησιακό σενάριο από εκείνους που έχουν ήδη κατακτήσει τις ενδιαμέσες ψηφιακές δεξιότητες στο DigCompEdu, όπως αναφέρθηκε παραπάνω.

Ως εκ τούτου, είναι σημαντικό ο εκπαιδευτής να αναλάβει, εκ των προτέρων, το εργαλείο αυτοαξιολόγησης IDC-VET, προκειμένου να διασφαλιστεί η συνέπεια με αυτήν την απαίτηση.

ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ:

- Πλατφόρμα LMS / Moodle με πρόσθετο H5P
- Δεξιότητες ΤΠΕ
- Υπολογιστής με σύνδεση στο διαδίκτυο, κάμερα και μικρόφωνο
- Smartphone ή βιντεοκάμερα
- Πρόσβαση σε ψηφιακά λογισμικά όπως: Padlet, Canva, Shotcut
- Προσωπικός λογαριασμός στο Facebook
- Λογαριασμός Google
- Προσωπικός λογαριασμός στο Youtube

Σχέδιο μαθήματος

Δραστηριότητα 1	Εισαγωγή στην πλατφόρμα LMS
Διάρκεια	1 ώρα
Μέθοδοι	Διαλέξεις, παρουσιάσεις, ερωτήσεις-απαντήσεις. Ενεργητική μάθηση.
Τι κάνει ο διδάσκων	<p>Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να προετοιμάσει την πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης / LMS για να καταστήσει το περιεχόμενο διαθέσιμο και οι εκπαιδευόμενοι να έχουν πρόσβαση σε αυτό διαδικτυακά. Ο διδάσκων θα πρέπει να:</p> <ul style="list-style-type: none"> - δημιουργήσει το μάθημα στην πλατφόρμα - δημιουργήσει τα προφίλ των μαθητών - εισάγει εκπαιδευτικό περιεχόμενο (αρχεία, βίντεο κ.λπ.) - δημιουργήσει στοιχεία αξιολόγησης όπως κουίζ, έρευνες. <p>Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να αλληλεπιδράσει με τους εκπαιδευόμενους με:</p> <ul style="list-style-type: none"> - παροχή πρόσβασης στην πλατφόρμα LMS - εισαγωγή της πλατφόρμας στους εκπαιδευόμενους (πώς λειτουργεί) - επεξήγηση του τρόπου χρήσης των εργαλείων της πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης: χρήση φόρουμ, απάντηση σε δημοσκοπήσεις, εργασία με γλωσσάρια, δραστηριότητες απαντήσεων κ.λπ.
Τι κάνουν οι εκπαιδευόμενοι	Μεμονωμένα, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν πρόσβαση στην πλατφόρμα και θα δοκιμάσουν τις λειτουργίες του LMS που παρέχονται από τον εκπαιδευτή.
Εξοπλισμός και Υποστήριξη	Πλατφόρμα LMS (όπως το Moodle), υπολογιστής με πρόσβαση στο διαδίκτυο.
Παραπομπή στο DigCompEdu	<p>02 Ψηφιακοί πόροι - 2.2 Δημιουργία και τροποποίηση ψηφιακών πόρων (C1)</p> <p>02 Ψηφιακοί πόροι - 2.3 Διαχείριση, προστασία και κοινή χρήση ψηφιακών πόρων (B2)</p> <p>03 Διδασκαλία και Μάθηση - 3.1 Διδασκαλία (B1)</p> <p>03 Διδασκαλία και Μάθηση - 3.3 Συνεργατική Μάθηση (B2)</p> <p>05 Ενδυνάμωση των μαθητών - 5.3 Ενεργή συμμετοχή των μαθητών (B2)</p>

	06 Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευομένων - 6.2 Ψηφιακή επικοινωνία και συνεργασία (C1)
Αξιολόγηση της μάθησης	Αξιολόγηση για μάθηση (για να δούμε αν οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν το LMS): παρατήρηση της μαθησιακής δραστηριότητας των μαθητών χρησιμοποιώντας την πλατφόρμα LMS.
Πόροι/σύνδεσμοι/σχετικό περιεχόμενο/Παραδείγματα	Moodle – Καταγραφή “Πώς να...”: https://docs.moodle.org/400/en/Main_page

Δραστηριότητα 2	Γνωριστείτε online (διαδικτυακά)
Διάρκεια	1 ώρα
Μέθοδοι	Ενεργητική μάθηση
Τι κάνει ο διδάσκων	Στην πρώτη συνεδρία, ο δάσκαλος θα παρουσιάσει το Padlet ως άσκηση γνωριμίας και θα εξηγήσει στους μαθητές πώς λειτουργεί το Padlet και η άσκηση.
Τι κάνουν οι εκπαιδευόμενοι	Χρήση του Padlet για την παρουσίαση του ονόματος τους, του φόντου και τη γνωριμία, την εισαγωγή κειμένου, εικόνων, συνδέσμων και περιγραφών. Κάθε εκπαιδευόμενος θα παρουσιάσει τον εαυτό του με τα ακόλουθα χαρακτηριστικά: όνομα, φωτογραφία, προσόντα, τι του αρέσει να κάνει στον ελεύθερο χρόνο του, τι θα ήθελε να μάθει στο μάθημα.
Εξοπλισμός και Υποστήριξη	Υπολογιστής με πρόσβαση στο διαδίκτυο, εφαρμογή Padlet
Παραπομπή στο DigCompEdu	02 Ψηφιακοί πόροι - 2.1 Επιλογή ψηφιακών πόρων (B2) 02 Ψηφιακοί πόροι - 2.2 Δημιουργία και τροποποίηση ψηφιακών πόρων (C1) 02 Ψηφιακοί πόροι - 2.3 Διαχείριση, προστασία και κοινή χρήση ψηφιακών πόρων (B2) 03 Διδασκαλία και Μάθηση - 3.1 Διδασκαλία (B1) 03 Διδασκαλία και Μάθηση - 3.3 Συνεργατική Μάθηση (B2) 05 Ενδυνάμωση των μαθητών - 5.3 Ενεργή συμμετοχή των

	<p>μαθητών (B2)</p> <p>06 Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευομένων - 6.2 Ψηφιακή επικοινωνία και συνεργασία (Γ1)</p> <p>06 Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευομένων - 6.3 Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου (B2)</p>
Αξιολόγηση της μάθησης	Αξιολόγηση για μάθηση - γνωριμία με ορισμένες ψηφιακές δεξιότητες από τους εκπαιδευόμενους.
Πόροι/σύνδεσμοι/σχετικό περιεχόμενο/Παραδείγματα	www.padlet.com

Δραστηριότητα 3	Το Διαδίκτυο και ο Ιστός στη Φιλοξενία και τον Τουρισμό - έρευνα, γλωσσάριο και H5P
Διάρκεια	2 ώρες
Μέθοδοι	Διαλέξεις, παρουσιάσεις, ερωτήσεις-απαντήσεις. ενεργητική μάθηση, αξιολόγηση της γνώσης και ανατροφοδότηση.
Τι κάνει ο διδάσκων	<p>Ο καθηγητής παρουσιάζει στους εκπαιδευόμενους το πρώτο θέμα, που αφορά το «Διαδίκτυο και τον Παγκόσμιο Ιστό στη Φιλοξενία και τον Τουρισμό», παρουσιάζοντας τη σημασία των ΤΠΕ στις στρατηγικές πωλήσεων στον Τουρισμό και αναφερόμενος σε ορισμένα πρακτικά παραδείγματα που χρησιμοποιούνται στον τομέα αυτό, τόσο σημαντικά στη σημερινή εποχή. Ο καθηγητής χρησιμοποιεί παρουσιάσεις, βίντεο ή/και εικόνες με σχετικά παραδείγματα.</p> <p>Με βάση τα θεωρητικά θέματα που παρουσιάστηκαν στη διαδικτυακή συνεδρία, ο διδάσκων:</p> <ul style="list-style-type: none"> - δημιουργεί μια έρευνα (στο LMS, όπως το Moodle) με έναν κατάλογο όρων που αναφέρθηκαν στο θεωρητικό μέρος του μαθήματος μέχρι στιγμής. Κάθε όρος μπορεί να επιλεγεί μόνο από έναν εκπαιδευόμενο, έτσι ώστε να μην υπάρχει επανάληψη όρων και να διασφαλιστεί ότι κανένας όρος δεν μένει αναπάντητος. - Στη συνέχεια, ο διδάσκων δημιουργεί ένα γλωσσάρι στο

	<p>LMS, ώστε οι εκπαιδευόμενοι να μπορούν να συμμετέχουν, δημιουργώντας ορισμούς για τους όρους. Κάθε όρος θα πρέπει να έχει έναν ορισμό και μια βιβλιογραφική αναφορά.</p> <p>- δημιουργεί στο LMS ένα σύνολο δραστηριοτήτων H5P για την αξιολόγηση των γνώσεων σχετικά με το θέμα «Το Διαδίκτυο και ο Παγκόσμιος Ιστός στη Φιλοξενία και τον Τουρισμό» (π.χ. σύρετε τις λέξεις, συμπληρώστε τα κενά, πολλαπλής επιλογής, κουίζ, κ.λπ.)</p>
Τι κάνουν οι εκπαιδευόμενοι	<p>Οι εκπαιδευόμενοι έχουν πρόσβαση στο υλικό που παρουσιάζει ο καθηγητής και συμμετέχουν στις φάσεις ερωτήσεων/απαντήσεων της συζήτησης στην τάξη. Ο εκπαιδευόμενος, στη συνέχεια, αποκτά πρόσβαση στην πλατφόρμα LMS και στους συνδέσμους για τις δραστηριότητες H5P που αναπτύσσει ο διδάσκων, συμπληρώνει τις δραστηριότητες και λαμβάνει άμεσα αποτελέσματα.</p> <p>Μετά το θεωρητικό μέρος, κάθε εκπαιδευόμενος πρέπει να έχει πρόσβαση στην έρευνα με τον κατάλογο των όρων και να επιλέξει ατομικά 2 όρους (ώστε να μην υπάρξει επανάληψη). Στη συνέχεια, θα δημιουργήσουν τους ορισμούς τους στο εργαλείο «γλωσσάρι» του Moodle. Στο τέλος, όλοι οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν συμβάλει στη δημιουργία ενός πλήρους γλωσσάριου όρων που σχετίζονται με τα διάφορα θέματα που καλύφθηκαν στην εκπαίδευση και θα αξιολογηθούν από τις υποβολές τους.</p>
Εξοπλισμός και Υποστήριξη	<p>Παρουσίαση, LMS με πρόσθετο H5P, βίντεο / εικόνες, υπολογιστής με διαδίκτυο.</p>
Παραπομπή στο DigCompEdu	<p>02 Ψηφιακοί πόροι - 2.1 Επιλογή ψηφιακών πόρων (Γ1) 02 Ψηφιακοί πόροι - 2.2 Δημιουργία και τροποποίηση ψηφιακών πόρων (Γ1) 02 Ψηφιακοί πόροι - 2.3 Διαχείριση, προστασία και κοινή χρήση ψηφιακών πόρων (B2) 03 Διδασκαλία και Μάθηση - 3.1 Διδασκαλία (B2) 03 Διδασκαλία και Μάθηση - 3.3 Συνεργατική Μάθηση (B2) 04 Αξιολόγηση - 4.1 Στρατηγικές αξιολόγησης (B1) 05 Ενδυνάμωση των μαθητών - 5.3 Ενεργή συμμετοχή των</p>

	<p>μαθητών (B2)</p> <p>06 Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευομένων - 6.2 Ψηφιακή επικοινωνία και συνεργασία (Γ1)</p> <p>06 Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευομένων - 6.3 Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου (B2)</p>
Αξιολόγηση της μάθησης	<p>Αξιολόγηση της μάθησης - διαμορφωτική και αθροιστική αξιολόγηση:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Αξιολόγηση μαθησιακών ερωτήσεων/απαντήσεων συζήτησης στην τάξη - συμμετοχή σε δραστηριότητες H5P στο LMS - επιλογή όρων στην έρευνα - Αξιολόγηση κάθε συνεισφοράς στο γλωσσάριο όρων.
Πόροι/σύνδεσμοι/σχετικό περιεχόμενο/Παραδείγματα	<p>https://h5p.org/content-types-and-applications</p>

Δραστηριότητα 4	Κοινωνικά δίκτυα και πωλήσεις στον τουρισμό
Διάρκεια	3 ώρες
Μέθοδοι	Ενεργή μάθηση
Τι κάνει ο διδάσκων	<p>Ο καθηγητής παρουσιάζει στους εκπαιδευόμενους το θέμα που σχετίζεται με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τη φιλοξενία και τον τουρισμό. Ο διδάσκων χρησιμοποιεί παρουσιάσεις, βίντεο ή/και εικόνες με σχετικά παραδείγματα.</p> <p>Ο διδάσκων επιδεικνύει και εξηγεί:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Πώς να δημιουργήσετε μια σελίδα στο Facebook για μια επιχείρηση/μια εκδήλωση (ο καθηγητής δημιουργεί πραγματικά μια σελίδα, για να το δείξει βήμα προς βήμα). - Πώς να δημιουργήσετε ένα κατάστημα σε μια σελίδα στο Facebook - Πώς να δημιουργήσετε ένα κανάλι στο Youtube (ο καθηγητής δημιουργεί πραγματικά μια σελίδα, για να το δείξει βήμα προς βήμα)

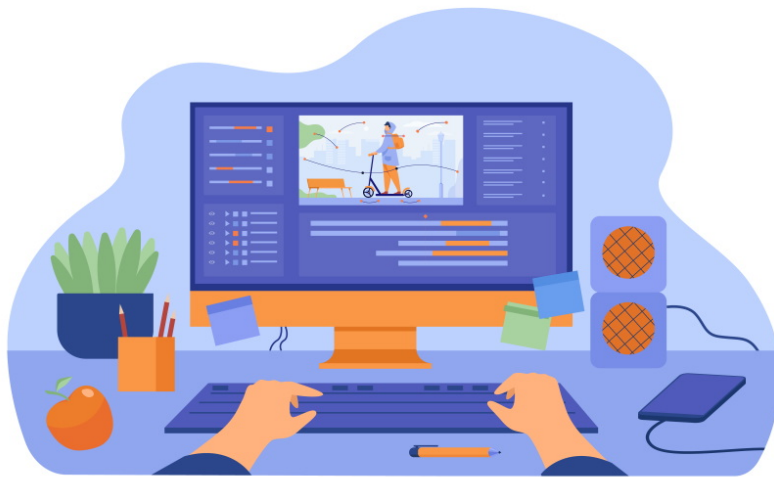
	<p>Στο LMS, ο καθηγητής θα πρέπει να δημιουργήσει μια περιοχή, όπου οι μαθητές θα μπορούν να υποβάλλουν τις αναφορές/ εκθέσεις τους, όπου ο καθηγητής θα αξιολογεί κάθε υποβολή και θα υποβάλλει ανατροφοδότηση στους μαθητές προκειμένου να βελτιωθούν.</p>
<p>Τι κάνουν οι εκπαιδευόμενοι</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι έχουν πρόσβαση στο υλικό που παρουσιάζει ο καθηγητής και συμμετέχουν στις φάσεις ερωτήσεων/απαντήσεων της συζήτησης στην τάξη.</p> <p>Σε ζεύγη, κάθε ομάδα μαθητών θα πρέπει:</p> <ul style="list-style-type: none"> - να επιλέξει και να ορίσει μια επιχείρηση (υφιστάμενη ή φανταστική), να καθορίσει τους στόχους για μια στρατηγική κοινωνικών μέσων για την εν λόγω επιχείρηση σε χρονικό διάστημα 1 μήνα - να δημιουργήσει μια σελίδα στο FB, λαμβάνοντας υπόψη το είδος της επιχείρησης (ξενοδοχείο, εστιατόριο, ταξιδιωτικό γραφείο, θέρετρο, B&B, μια εκδήλωση όπως ένα φεστιβάλ κ.λπ.) - να δημιουργήσετε για την ίδια επιχείρηση ένα κανάλι στο Youtube - δημιουργήστε ένα ημερολόγιο δημοσιεύσεων για τη σελίδα FB και το κανάλι Youtube, λαμβάνοντας υπόψη τους στόχους που καθορίστηκαν στη στρατηγική. Για τη δημιουργία του ημερολογίου, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν μεταξύ τους ένα συνεργατικό έγγραφο (όπως το google doc). <p>Οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να υποβάλουν τις δραστηριότητες στην πλατφόρμα LMS (με τα ονόματα των μελών της ομάδας ζεύγους):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Έγγραφο με συνδέσμους προς τη σελίδα FB και το κανάλι Youtube που δημιουργήθηκε - Έγγραφο με τη στρατηγική των μέσων κοινωνικής δικτύωσης που έχει καθοριστεί για την επιχείρηση/εκδήλωση - Έγγραφο με το ημερολόγιο που δημιουργήθηκε για τη δημοσίευση της ανάρτησης και στις δύο σελίδες
<p>Εξοπλισμός και Υποστήριξη</p>	<p>Παρουσίαση, υπολογιστής με σύνδεση δικτύου, λογαριασμοί facebook/youtube/google drive.</p>

	Αυτή η δραστηριότητα μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για την κατανόηση και τη δημιουργία ενός επαγγελματικού λογαριασμού στο Instagram.
Παραπομπή στο DigCompEdu	02 Ψηφιακές πηγές - 2.1 Επιλογή ψηφιακών πηγών (Γ1) 02 Ψηφιακοί πόροι - 2.2 Δημιουργία και τροποποίηση ψηφιακών πόρων (Γ1) 03 Διδασκαλία και μάθηση - 3.1 Διδασκαλία (B2) 03 Διδασκαλία και μάθηση - 3.3 Συνεργατική μάθηση (Γ1) 04 Αξιολόγηση - 4.1 Στρατηγικές αξιολόγησης (B1) 04 Αξιολόγηση - 4.2 Ανάλυση αποδεικτικών στοιχείων (B2) 05 Ενδυνάμωση των μαθητών - 5.3 Ενεργός συμμετοχή των μαθητών (B2) 06 Διευκόλυνση των ψηφιακών ικανοτήτων των μαθητών - 6.2 Ψηφιακή επικοινωνία και συνεργασία (Γ1) 06 Διευκόλυνση των ψηφιακών ικανοτήτων των μαθητών - 6.3 Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου (Γ2) 06 Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των μαθητών - 6.5 Ψηφιακή επίλυση προβλημάτων (B2)
Αξιολόγηση της μάθησης	Αξιολόγηση της μάθησης - διαμορφωτική και αθροιστική αξιολόγηση: ερωτήσεις/απαντήσεις στιγμές συζήτησης στην τάξη αξιολόγηση της εργασίας κάθε ομάδας: δημιουργία σελίδας στο FB, του καναλιού στο Youtube και ημερολογίου δημοσιεύσεων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Αξιολόγηση των εγγράφων που δημιούργησαν οι μαθητές που μοιράστηκαν στο google drive και των σελίδων που δημιουργήθηκαν.
Πόροι/σύνδεσμοι/σχετικό περιεχόμενο/Παραδείγματα	13 Ημερολόγια, Εργαλεία και Πρότυπα Κοινωνικών μέσων δικτύωσης για να προγραμματίσετε το περιεχόμενό σας: https://blog.hubspot.com/marketing/social-media-calendar-tools

Δραστηριότητα 5	Στόχοι και μετρήσεις διαδικτυακών πωλήσεων - σχεδιασμός
Διάρκεια	3 ώρες
Μέθοδοι	Διαλέξεις, παρουσιάσεις, ερωτήσεις-απαντήσεις- ενεργητική

	μάθηση: ομαδική δραστηριότητα και αλληλοδιδασκτική μάθηση.
Τι κάνει ο διδάσκων	<p>Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει στους εκπαιδευόμενους το θέμα, που σχετίζεται με τις διαδικτυακές πωλήσεις στη φιλοξενία και τον τουρισμό. Ο εκπαιδευτής χρησιμοποιεί παρουσιάσεις, βίντεο ή /και εικόνες με σχετικά παραδείγματα.</p> <p>Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να δημιουργήσει ένα cloud / διαδικτυακό φάκελο (όπως το google drive) για να μοιραστεί με τους μαθητές, όπου θα πρέπει να δημοσιεύσουν τα αποτελέσματα των δραστηριοτήτων τους.</p>
Τι κάνουν οι εκπαιδευόμενοι	<p>1) Οι ομάδες μαθητών (από την προηγούμενη δραστηριότητα) θα πρέπει να δημιουργήσουν μια αναφορά στην οποία:</p> <ul style="list-style-type: none"> - θα ορίζουν τους στόχους και τα αναμενόμενα αποτελέσματα για τις διαδικτυακές πωλήσεις μιας επιχείρησης στον τομέα του τουρισμού. - θα αναφέρουν ποια ψηφιακά κανάλια επικοινωνίας θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν για την επίτευξη των στόχων και των αναμενόμενων αποτελεσμάτων (π.χ. μέσα κοινωνικής δικτύωσης, google ads, affiliates, email marketing κ.λπ.). - θα ορίσουν ένα σύνολο μετρήσεων, με ποσοτικές τιμές, για να αξιολογήσετε το χρονοδιάγραμμα δημοσίευσης που παρουσιάζεται στο προηγούμενο θέμα. <p>Η αναφορά θα πρέπει να υποβληθεί στο google drive που δημιουργήθηκε από τον δάσκαλο.</p> <p>2) Όλες οι ομάδες ζευγαριών θα έχουν πρόσβαση στις αναφορές από τα άλλα ζευγάρια μαθητών και θα σχολιάζουν σύμφωνα με τα θεωρητικά στοιχεία (μάθηση με βάση την αξιολόγηση από ομοτίμους)</p>
Εξοπλισμός και Υποστήριξη	Google drive, υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο.
Παραπομπή στο DigCompEdu	<p>02 Ψηφιακοί πόροι - 2.1 Επιλογή ψηφιακών πόρων (Γ1)</p> <p>02 Ψηφιακοί πόροι - 2.2 Δημιουργία και τροποποίηση ψηφιακών πόρων (Γ1)</p> <p>03 Διδασκαλία και Μάθηση - 3.1 Διδασκαλία (Β2)</p>

	<p>03 Διδασκαλία και Μάθηση - 3.3 Συνεργατική Μάθηση (Γ1)</p> <p>04 Αξιολόγηση - 4.1 Στρατηγικές αξιολόγησης (B1)</p> <p>04 Αξιολόγηση - 4.2 Ανάλυση αποδεικτικών στοιχείων (B2)</p> <p>05 Ενδυνάμωση των μαθητών - 5.3 Ενεργή συμμετοχή των μαθητών (B2)</p> <p>06 Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευομένων - 6.2 Ψηφιακή επικοινωνία και συνεργασία (Γ1)</p> <p>06 Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των μαθητών - 6.5 Ψηφιακή επίλυση προβλημάτων (B2)</p>
Αξιολόγηση της μάθησης	Αξιολόγηση της μάθησης - διαμορφωτική και συμπερασματική αξιολόγηση: ο εκπαιδευτής θα αξιολογήσει την υποβληθείσα έκθεση και την αξιολόγηση από ομοτίμους.
Πόροι/σύνδεσμοι/σχετικό περιεχόμενο/Παραδείγματα	<p>Ποιες μετρήσεις κοινωνικών μέσων παρακολουθούν οι έμποροι; [Νέα έρευνα]:</p> <p>https://blog.hubspot.com/marketing/social-media-metrics-ceos-cares-about</p>



Εικόνα 2: Δημιουργία περιεχομένου βίντεο – [δημιουργία από pch.vector](#)

Δραστηριότητα 6	Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου
Διάρκεια	4 ώρες
Μέθοδοι	Ενεργητική μάθηση
Τι κάνει ο διδάσκων	Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει στους εκπαιδευόμενους το θέμα, που σχετίζεται με το ψηφιακό περιεχόμενο στη

	<p>φιλοξενία και τον τουρισμό. Ο εκπαιδευτής χρησιμοποιεί παρουσιάσεις, βίντεο ή / και εικόνες με σχετικά παραδείγματα (π.χ. ένα βίντεο που δημιουργήθηκε από τον εκπαιδευτή ως παράδειγμα της πρακτικής άσκησης για τους εκπαιδευόμενους).</p> <p>Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να προετοιμάσει, στην πλατφόρμα LMS, ένα σύνολο ψηφιακού υλικού για χρήση από τους εκπαιδευόμενους στη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου: δωρεάν εικόνες (φωτογραφίες, γραφικά), έναν κατάλογο ιστότοπων, όπου οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να κατεβάσουν δωρεάν ήχους / μουσική / βίντεο / τράπεζες εικόνων για χρήση σε ψηφιακό περιεχόμενο), αντανακλώντας τους διαφορετικούς τύπους αδειών / πνευματικών δικαιωμάτων.</p> <p>Ο εκπαιδευτής πρέπει να προετοιμάσει, στο LMS, μια «Δραστηριότητα ανάθεσης» για τους μαθητές να υποβάλουν την εργασία τους και μετά την υποβολή, ο δάσκαλος θα δώσει ανατροφοδότηση.</p>
<p>Τι κάνουν οι εκπαιδευόμενοι</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Δημιουργήσουν ένα προωθητικό σύντομο βίντεο (3 λεπτά το πολύ) για μια τουριστική επιχείρηση (για μια υπηρεσία, μια εκδήλωση, ένα προϊόν, μια πρωτοβουλία, μια προώθηση κ.λπ.). Ο εκπαιδευόμενος μπορεί να χρησιμοποιήσει τα ψηφιακά στοιχεία που παρέχονται από τον εκπαιδευτή και είναι διαθέσιμα στο LMS και να τα χρησιμοποιήσει για να δημιουργήσει ένα διαφημιστικό βίντεο ή να χρησιμοποιήσει τους δικούς του πόρους, όπως βίντεο που γυρίστηκαν από τον εκπαιδευόμενο. Το τελικό αποτέλεσμα θα πρέπει να δημοσιευτεί στο κανάλι Youtube που δημιουργήθηκε πριν και ο σύνδεσμος θα πρέπει να δημοσιευτεί στην πλατφόρμα LMS, στη «Δραστηριότητα ανάθεσης» που δημιουργήθηκε από τον δάσκαλο. - Δημιουργήσουν 2 διαφορετικές αναρτήσεις για μια καμπάνια στο Facebook, χρησιμοποιώντας υλικό που παρέχεται από τον εκπαιδευτή ή δημιουργήθηκε εξ ολοκλήρου από τον εκπαιδευόμενο.
<p>Εξοπλισμός και Υποστήριξη</p>	<p>Υπολογιστής με σύνδεση στο διαδίκτυο, smartphone ή</p>

	βιντεοκάμερα, λογισμικό επεξεργασίας βίντεο, λογισμικό για επεξεργασία εικόνας. Λογαριασμός Στο Youtube, λογαριασμός Canva. Υποβολή στο LMS «δραστηριότητα ανάθεσης».
Παραπομπή στο DigCompEdu	02 Ψηφιακοί πόροι - 2.1 Επιλογή ψηφιακών πόρων (B2) 02 Ψηφιακοί πόροι - 2.2 Δημιουργία και τροποποίηση ψηφιακών πόρων (Γ1) 02 Ψηφιακοί πόροι - 2.3 Διαχείριση, προστασία και κοινή χρήση ψηφιακών πόρων (B2) 03 Διδασκαλία και Μάθηση - 3.1 Διδασκαλία (B2) 03 Διδασκαλία και Μάθηση - 3.3 Συνεργατική Μάθηση (Γ1) 04 Αξιολόγηση - 4.1 Στρατηγικές αξιολόγησης (B1) 04 Αξιολόγηση - 4.2 Ανάλυση αποδεικτικών στοιχείων (B2) 05 Ενδυνάμωση των μαθητών - 5.3 Ενεργή συμμετοχή των μαθητών (B2) 06 Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευομένων - 6.2 Ψηφιακή επικοινωνία και συνεργασία (Γ1) 06 Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευομένων - 6.3 Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου (Γ2)
Αξιολόγηση της μάθησης	Αξιολόγηση της μάθησης - διαμορφωτική: Ο εκπαιδευτής θα αξιολογήσει τη δημιουργία και τη δημοσίευση του διαφημιστικού σύντομου βίντεο και τη δημιουργία αναρτήσεων για μια καμπάνια στο Facebook.
Πόροι/σύνδεσμοι/σχετικό περιεχόμενο/Παραδείγματα	https://www.youtube.com https://www.canva.com https://shotcut.org/ https://www.dotpdn.com/downloads/pdn.html

Δραστηριότητα 7	Διαδικτυακή καμπάνια πωλήσεων
Διάρκεια	2 ώρες
Μέθοδοι	Ενεργητική μάθηση
Τι κάνει ο διδάσκων	Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει στους εκπαιδευόμενους το θέμα, που σχετίζεται με διαδικτυακές καμπάνιες πωλήσεων

	<p>στη φιλοξενία και τον τουρισμό. Ο εκπαιδευτής χρησιμοποιεί παρουσιάσεις, βίντεο ή /και εικόνες με σχετικά παραδείγματα.</p> <p>Ο εκπαιδευτής πρέπει να προετοιμάσει, στο LMS, μια «Δραστηριότητα ανάθεσης» για τους μαθητές να υποβάλουν την εργασία τους και μετά την υποβολή, ο δάσκαλος θα δώσει ανατροφοδότηση σε κάθε ομάδα / ζευγάρι.</p>
Τι κάνουν οι εκπαιδευόμενοι	<p>Σε ομάδα ή ζευγάρι, οι εκπαιδευόμενοι σχεδιάζουν μια διαδικτυακή καμπάνια πωλήσεων για μια επιχείρηση στον τομέα του τουρισμού, χρησιμοποιώντας διαφημίσεις σελίδων στο Facebook και διαφημίσεις google.</p> <p>Συμπεριλαμβάνουν:</p> <ul style="list-style-type: none"> - τους στόχους της εκστρατείας και τις μετρήσεις, με ποσοτικές τιμές, για την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας της προγραμματισμένης καμπάνιας (FB και google ads) - υποβολή της εργασίας στο LMS στη «δραστηριότητα ανάθεσης», μέσω ενός αρχείου κειμένου με τους στόχους και τις μετρήσεις της καμπάνιας, καθώς και τα στιγμιότυπα οθόνης της διαμόρφωσης της καμπάνιας στο Facebook Ads Manager και διαφημίσεις Google.
Εξοπλισμός και Υποστήριξη	Υπολογιστής με πρόσβαση στο διαδίκτυο, επεξεργαστής κειμένου, λογαριασμός facebook, λογαριασμός google.
Παραπομπή στο DigCompEdu	<p>02 Ψηφιακοί πόροι - 2.1 Επιλογή ψηφιακών πόρων (B2)</p> <p>02 Ψηφιακοί πόροι - 2.2 Δημιουργία και τροποποίηση ψηφιακών πόρων (Γ1)</p> <p>02 Ψηφιακοί πόροι - 2.3 Διαχείριση, προστασία και κοινή χρήση ψηφιακών πόρων (B2)</p> <p>03 Διδασκαλία και Μάθηση - 3.1 Διδασκαλία (B2)</p> <p>03 Διδασκαλία και Μάθηση - 3.3 Συνεργατική Μάθηση (Γ1)</p> <p>04 Αξιολόγηση - 4.1 Στρατηγικές αξιολόγησης (B1)</p> <p>04 Αξιολόγηση - 4.2 Ανάλυση αποδεικτικών στοιχείων (B2)</p> <p>05 Ενδυνάμωση των μαθητών - 5.3 Ενεργή συμμετοχή των μαθητών (B2)</p> <p>06 Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευομένων - 6.2 Ψηφιακή επικοινωνία και συνεργασία (Γ1)</p>

	<p>06 Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευομένων - 6.3 Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου (Γ2)</p> <p>06 Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευομένων - 6.5 Ψηφιακή επίλυση προβλημάτων (Γ1)</p>
Αξιολόγηση της μάθησης	Αξιολόγηση της μάθησης - διαμορφωτική
Πόροι/σύνδεσμοι/σχετικό περιεχόμενο/Παραδείγματα	<p>Πώς να δημιουργήσετε διαφημίσεις στο Facebook: https://www.youtube.com/watch?v=8I9jBS4_GxE</p> <p>Σεμινάριο για το Google ads: https://www.youtube.com/watch?v=SNjge9GT9mw</p>

Οι σημειώσεις μας από την πρακτική εξάσκηση

Ο στόχος αυτού του διαδικτυακού μαθήματος πωλήσεων σε ξενοδοχεία και στον τομέα τουρισμού είναι να παρέχει στους εκπαιδευόμενους θεωρητικές έννοιες, εργαλεία και καλές πρακτικές που τους επιτρέπουν να χρησιμοποιούν ψηφιακά κανάλια για να κάνουν διαδικτυακές καμπάνιες πωλήσεων, για την περαιτέρω προώθηση της επιχείρησης στον τομέα της φιλοξενίας / τουρισμού (είτε μικρών επιχειρήσεων, είτε ακόμη μεγαλύτερων). Αυτό θα επιτρέψει στην επιχείρηση να διαφοροποιηθεί από τον αυξανόμενο (και όλο και πιο δυναμικό) ανταγωνισμό και να προσεγγίσει μεγαλύτερο κοινό.

Με αυτό το σενάριο, ο εκπαιδευτής θα είναι σε θέση να αναπτύξει ψηφιακές ικανότητες όταν αλληλεπιδρά με την πλατφόρμα LMS, όταν υποστηρίζει τους εκπαιδευόμενους να δημιουργήσουν την πρακτική τους εργασία και όταν αλληλεπιδρά με διαφορετικό λογισμικό.