



STAYCONNECTED

Όνομα συμμετέχοντος	
Ημερομηνία	
Θέμα συνεδρίας	

1. Αναστοχασμός σχετικά με την εμπειρία της συνεδρίας

1.1. Βαθμολογήστε τις ακόλουθες πτυχές της συνεδρίας (1 - Κακή έως 5 - Άριστη)

	1	2	3	4	5
Συνάφεια των χρησιμοποιούμενων σεναρίων					
Ευκαιρίες για συζήτηση και συνεργασία					
Σαφήνεια των οδηγιών του παιχνιδιού ρόλων					
Πρακτικότητα των στρατηγικών που συζητήθηκαν					

2. Βασικές γνώσεις και σημεία εκμάθησης

2.1. Ποια εμπόδια ψηφιακής ενσωμάτωσης είχαν μεγαλύτερη απήχηση στην εμπειρία σας (π.χ. προκατάληψη λόγω εγγύτητας, πολυδιεργασία, τεχνικά προβλήματα);

2.2. Ποιο σενάριο παιχνιδιού ρόλων παρείχε την πιο πολύτιμη μαθησιακή εμπειρία;

- 2.1. Περιγράψτε μια κοινή πρόκληση που αντιμετωπίζουν οι υβριδικές συσκέψεις (π.χ. πολυδιεργασία, κακή ορατότητα)

- 2.2. Ποια στρατηγική από τις πρακτικές χωρίς αποκλεισμούς της εργαλειοθήκης STAY CONNECTED (σελίδες 37-39) θα μπορούσε να βοηθήσει στην αντιμετώπιση αυτής της πρόκλησης;



STAY CONNECTED

innovADE
LEADERSHIP IN INNOVATION



The Rural Hub

INSTITUTE OF DEVELOPMENT
N. CHARALAMBOUS

BRCCI
Bulgarian-Romanian Chamber
of Commerce and Industry

GEINNOVA

mindshift



Co-funded by
the European Union



Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. 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 (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.