

AN INNOVATIVE
OUTREACH
PROGRAMME TO
EQUIP ADULTS WITH
DISSABILITIES WITH
KEY COMPETENCES
(SOCIAL
ENTREPRENEURIAL
AND DIGITAL)



ENTRE4ALL ΚΟΙΝΟΤΙΚΑ ΚΕΝΤΡΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ

Αριθμός έργου: 2019-1-SI01-KA204-060426

Ο2. Πακέτο (Μαθησιακό) ENTRE4ALL: Εκπαιδευτικός - εκπαιδευτικός οδηγός για τη δημιουργία ψηφιακών κόμβων κοινωνικής επιχειρηματικότητας

Ο2.1. Διδακτικό και μαθησιακό υλικό με βάση την προσέγγιση της κοινωνικής ενεργοποίησης

ΠΡΟΤΥΠΟ: Τεχνικές κατάρτιση και φυλλάδια για εκπαιδευτικούς/ εκπαιδευτές ενηλίκων

Συνεργάτης: equalizent

Ημερομηνία: Σεπτέμβριος 2020



Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου,
το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για
οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Ενότητα	3. Οικονομικές Ικανότητες
Αριθμός δραστηριότητας	M3-T1-A1
Θέμα	1. Επιλογή χρηματοοικονομικής υπηρεσίας
Μαθησιακά Αποτελέσματα	Να κατανοούν τις βασικές υπηρεσίες πληρωμών και καταθέσεων Να γνωρίζουν τους τρόπους χρηματοδότησης μιας επιχείρησης: οικονομικές ανάγκες, δυνατότητες χρηματοδότησης
Μαθησιακή προσέγγιση	<input type="checkbox"/> Ευκαιρίες ανάμεικτης-μάθησης <input checked="" type="checkbox"/> Εκπαίδευση F2F <input type="checkbox"/> Ατομική ηλεκτρονική μάθηση <input type="checkbox"/> Μάθηση ανοικτής απόστασης <input type="checkbox"/> Μάθηση με βάση την εργασία <input checked="" type="checkbox"/> Κοινωνική εργασία <input type="checkbox"/> άλλο (διευκρινίστε)
Τεχνική εκπαίδευσης	Ανάμεικτη μάθηση (διαδραστικό παιχνίδι)
Διάρκεια	30 λεπτά
Εγκατάσταση/ Εξοπλισμός	50 κάρτες A4 θα πρέπει να παρασκευάζονται από τον εκπαιδευτή εκ των προτέρων Όλα τα τραπέζια και οι καρέκλες ωθούνται στην πλευρά του δωματίου
Οι συμμετέχοντες θα χρειαστούν:	/
Συνημμένα φύλλα εργασίας	Excel πρότυπο για την παραγωγή καρτών / πιθανά φυλλάδια για τους συμμετέχοντες στην εκπαίδευση: M3-T1-A1_Terminology.xlsx
Κύρια Καθήκοντα / Διαδικασία	<p>Ο εκπαιδευτής εξηγεί ότι ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να ταιριάζει με την ορολογία της χρηματοδότησης με τους αντίστοιχους ορισμούς.</p> <p>Στο πάτωμα τοποθετούνται 25 κάρτες μεγέθους A4. Υπάρχουν 25 ορισμοί μεγέθους A4 στους πίνακες. Η εργασία είναι να αντιστοιχίσει κάθε κάρτα οικονομικού όρου με τον σωστό ορισμό.</p> <p>Θα πρέπει να υπάρχει μια συζήτηση / σύγκριση στο τέλος για να εξασφαλιστεί ότι όλοι οι όροι είναι σαφείς (και να μάθουν τα σημάδια για τους επιμέρους όρους).</p>
Χρήσιμοι πόροι που αναφέρονται στο DATABANK (IO2-A2)	Ορολογία και ορισμοί που σχετίζονται με την επιχείρηση στη Νοηματική Γλώσσα στη θέση: https://signmediaenterprise.com/a-z/

<p>Συμβουλές</p>	<p>Αυτό μπορεί να διεξαχθεί ως ομαδική εργασία ή άτομο, ανάλογα με το επίπεδο γνώσης εντός της ομάδας. Η παροχή μεταξύ των εκπαιδευομένων μπορεί να επιτραπεί (ή όχι).</p> <p>Με τους κωφούς μαθητές, θα πρέπει να ληφθεί χρόνος για να διασφαλιστεί ότι τα σημεία για όλους τους όρους είναι σαφώς κατανοητά (βλ. σύνδεσμο SignMedia Enterprise για περισσότερους οικονομικούς όρους / περαιτέρω εκπαιδευτικό υλικό)</p>
-------------------------	---

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

M3-T1-A1_Terminology.xlsx

