



Επαγγελματικά προφίλ E- learning

Τα επαγγελματικά προφίλ e-learning που περιγράφονται στο παρόν έγγραφο, δημιουργήθηκαν κατά την διάρκεια του έργου eVirtue, Μεταφοράς Καινοτομίας, του Προγράμματος Δια Βίου Μάθησης με κωδικό έργου: 2013-1-PL1-LE005-37880.

Συγγραφέας: Clive Shepherd, FASTRAK

Συνεισφορές: Κοινοπραξία του έργου eVirtue:

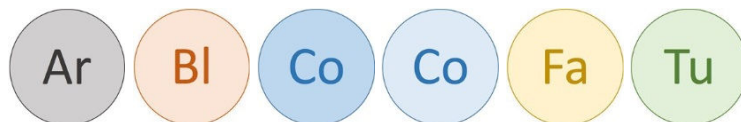
Πανεπιστήμιο Οικονομικών του Wrocław
EUPROMA
European Multimedia Forum – EMF
Maison de la Promotion Sociale – MPS
Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο – ΕΑΠ
DEKRA Akademie

Το έργο e-Virtue, Μεταφοράς Καινοτομίας, έλαβε την υποστήριξη του Προγράμματος Δια Βίου Μάθησης της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η παρούσα δημοσίευση αντανακλά μόνο τις απόψεις του συγγραφέα, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση μπορεί να γίνει των πληροφοριών που εμπεριέχονται στο παρόν έγγραφο.



Μια Εισαγωγή



Τι είναι η ηλεκτρονική μάθηση

Η ηλεκτρονική μάθηση είναι ένας όρος που περιγράφει την εφαρμογή του υλικού και λογισμικού ηλεκτρονικών υπολογιστών και δικτύων, όπως το Διαδίκτυο, σε κάθε πτυχή της διδασκαλίας και της μάθησης. Το E-learning απελευθερώνει τον εκπαιδευόμενο από περιορισμούς του χρόνου και του χώρου, παρέχοντας πρόσβαση σε δισεκατομμύρια μαθητές και πρακτικά απεριόριστο εκπαιδευτικό περιεχόμενο. Ο όρος «ηλεκτρονική μάθηση» είναι ουσιαστικά ισοδύναμος με την «εικονική μάθηση», «ψηφιακή μάθηση» ή «τεχνολογικώς αναβαθμισμένη μάθηση».

Η ηλεκτρονική μάθηση έχει τη δυνατότητα να μειώνει δραματικά το κόστος της επαγγελματικής εκπαίδευσης, καθώς και την πρόσβαση στην εκπαίδευση περισσότερων ανθρώπων σε όλη την ΕΕ και τον υπόλοιπο κόσμο· και αυτό γίνεται σε μια εποχή που η οικονομική επιτυχία είναι στενά συνδεδεμένη με τις γνώσεις και τις δεξιότητες των εργαζομένων.

Μορφές της ηλεκτρονικής μάθησης

Στο πλαίσιο της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης, το e-learning, έχει πολλές μορφές:

- Διαδραστικά, ατομικά μαθήματα, τα οποία παραδίνονται από το διαδίκτυο και λαμβάνουν πολλές μορφές, εφόσον περιλαμβάνουν σεμινάρια, ασκήσεις πρακτικής, σενάρια, παιχνίδια και προσομοιώσεις. Η συγκεκριμένη μορφή της ηλεκτρονικής μάθησης, είναι ίσως η πιο γνωστή σε ένα εταιρικό περιβάλλον.

- Μη-διαδραστικό ψηφιακό περιεχόμενο, συμπεριλαμβανομένων βίντεο, podcasts, άρθρα στο διαδίκτυο, infographics, παρουσιάσεις, επιδείξεις λογισμικού, αρχεία PDF, e-books και ούτω καθεξής.

- Συνεδρίες σε ζωντανή σύνδεση, οι οποίες παρέχουν την εμπειρία της εικονικής τάξης με τη βοήθεια του λογισμικού των διαδικτυακών συνεδρίων.

Οι συνεδρίες που απασχολούν μεγάλο αριθμό συμμετεχόντων συνήθως ονομάζονται «webinars».

- Μαθήματα εξ αποστάσεως, στα οποία δύναται να χρησιμοποιηθεί περιεχόμενο και ζωντανές συνεδρίες, όπως περιγράφονται πιο πάνω, αλλά και να επιτρέψουν μια συνεχή συνεργασία μεταξύ εκπαιδευόμενων και εκπαιδευτών. Τα μαθήματα αυτά μπορεί να γίνονται είτε εξ ολοκλήρου μέσα από το διαδίκτυο είτε με δια ζώσης συναντήσεις. Αν και τα περισσότερα από αυτά τα μαθήματα είναι σχετικά μικρά, βλέπουμε πολλά παραδείγματα MOOCs (μαζικά ανοιχτά διαδικτυακά μαθήματα), τα οποία μπορεί να παρακολουθούν δεκάδες χιλιάδες φοιτητές.

- Συστήματα υποστήριξης απόδοσης, τα οποία παρέχουν στους εργαζομένους έγκαιρη πρόσβαση στις πληροφορίες που χρειάζονται για να εκτελούν τις εργασίες τους. Τα συστήματα αυτά είναι ιδιαίτερα χρήσιμα όταν διατίθενται σε κινητές συσκευές.

- Άτυπη μάθηση, η οποία βρίσκεται εκτός του πεδίου εφαρμογής των τυπικών προγραμμάτων, και στην οποία χρησιμοποιούνται εργαλεία όπως τα κοινωνικά δίκτυα, τα wikis, blogs, μηχανές αναζήτησης, βιβλιοθήκες με βίντεο και ούτω καθεξής.

Είναι σαφές ότι αυτές οι μορφές του e-learning μπορεί να εφαρμοστούν είτε ανεξάρτητα ή με συνδυασμούς μεταξύ τους, ανάλογα με το πλαίσιο. Ομοίως, οι ρόλοι των επαγγελματιών που χρησιμοποιούν μαθησιακές τεχνολογίες μπορούν να συνδυαστούν με όλους τους τρόπους.



Το έργο e-Virtue

Το έργο e-Virtue σχεδιάστηκε για να διαβεβαιώσει ότι οι δεξιότητες που διαθέτει η Ευρώπη είναι αρκετές για να εκμεταλλευτούν τις ευκαιρίες που παρέχονται από την εκμάθηση τεχνολογιών. Το έργο e-Virtue έχει ως στόχο να προσδιορίσει τις απαιτούμενες ικανότητες και δεξιότητες για να μπορούν όχι μόνο οι ειδικοί πλήρους απασχόλησης αλλά και όλοι οι επαγγελματίες στην εκπαίδευση, να εκπληρώνουν διάφορους ρόλους στην ηλεκτρονική μάθηση.

Τα επαγγελματικά περιγράμματα τα οποία προσδιορίστηκαν μέσα από το έργο, έχουν αντιστοιχηθεί στο Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Επαγγελματικών Προσόντων (ΕΠΕΠ) και στο Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ηλεκτρονικών Δεξιοτήτων (e-CF). Επιπλέον, το έργο e-Virtue έχει αναπτύξει ένα σύνολο κατευθυντήριων οδηγιών κατάρτισης, συμπεριλαμβανομένης μιας λίστας μαθησιακών αποτελεσμάτων.

Τα επαγγελματικά προφίλ και ο οδηγός κατάρτισης θα συμβάλλουν στην ενίσχυση της απασχολησιμότητας των επαγγελματιών e-learning, μειώνοντας τις αναντιστοιχίες μεταξύ προσφοράς και ζήτησης εργασίας και ενισχύοντας την κινητικότητα των εργαζομένων.

Μια σημείωση για τα επαγγελματικά προφίλ και τις περιγραφές θέσεων εργασίας

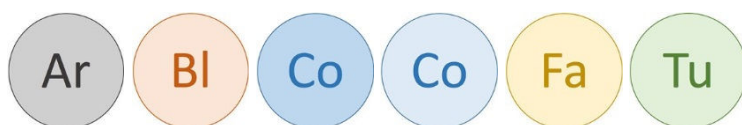
Κατά τον έλεγχο και τη χρήση αυτών των προφίλ, είναι πολύ σημαντικό να γίνει κατανοητή η διάκριση μεταξύ των προφίλ και της περιγραφής των θέσεων εργασίας:

- Τα *επαγγελματικά προφίλ* περιγράφουν μια συγκεκριμένη περιοχή ευθύνης.
- Οι *περιγραφές θέσεων εργασίας* περιγράφουν όλες τις ευθύνες που σχετίζονται με μια συγκεκριμένη θέση εργασίας.

Είναι πιθανό για ένα προφίλ να απαιτείται πλήρης απασχόληση ενός ατόμου, ένα πολύ χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ο ειδικός προγραμματιστής ψηφιακού μαθησιακού περιεχομένου. Στην περίπτωση αυτή, το προφίλ και η περιγραφή της θέσης εργασίας είναι ουσιαστικά ισοδύναμες. Ωστόσο, τις περισσότερες φορές, ένα άτομο θα αναλάβει διάφορους ρόλους, ένας ή

περισσότεροι από τους οποίους μπορεί να περιγραφούν σε αυτό το έγγραφο.

Τα έξι επαγγελματικά προφίλ e-learning



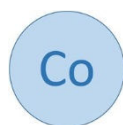
Κατά τη διάρκεια του έργου e-Virtue έχουν εντοπιστεί έξι επαγγελματικά προφίλ, τα οποία πιστεύουμε ότι περιγράφουν με τον καλύτερο τρόπο τα είδη των εργασιών που οι επαγγελματίες της εκπαίδευσης πρέπει να είναι σε θέση να διεκπεραιώνουν, εκμεταλλευόμενοι τις νέες τεχνολογίες μάθησης. Μια σημαντική υπενθύμιση είναι ότι δεν αναφερόμαστε σε περιγραφές θέσεων εργασίας - μόνο σε ορισμένες περιπτώσεις θα μπορούν να διενεργούνται από οποιονδήποτε σε βάση πλήρους απασχόλησης - αλλά σε περιγράμματα ή αλλιώς προφίλ. Πολλές φορές, αρκετά από τα περιγράμματα αυτά θα είναι δυνατόν να συνδυαστούν με άλλα είδη περιγραμμάτων που δεν σχετίζονται με τις τεχνολογίες μάθησης και να συντελέσουν σε μια θέση εργασίας.



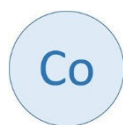
Αρχιτέκτονας Ηλεκτρονικής Μάθησης (Architecting a digital learning strategy): Είναι υπεύθυνος για την ανάπτυξη και την εφαρμογή της μακροπρόθεσμης στρατηγικής ενός οργανισμού για τη χρήση των τεχνολογιών μάθησης.



Υπεύθυνος ανάπτυξης προγράμματος σπουδών ηλεκτρονικής μάθησης (*Designing blended learning solutions*): είναι υπεύθυνος για τον σχεδιασμό συνολικής παρέμβασης της μάθησης υψηλού επιπέδου, είτε η απόφαση που λαμβάνεται περιλαμβάνει ή όχι ένα στοιχείο e-learning.



Υπεύθυνος ανάπτυξης περιεχομένου ψηφιακής Μάθησης- Ειδικός πλήρους απασχόλησης (*Developing digital learning content (specialist)*): Είναι υπεύθυνος για τον σχεδιασμό ή / και την ανάπτυξη των πιο εξελιγμένων μορφών ψηφιακού περιεχομένου μάθησης, ιδίως εκείνων που είναι εμπλουτισμένα με μέσα ενημέρωσης ή εντελώς διαδραστικά.



Υπεύθυνος ανάπτυξης περιεχομένου ψηφιακής Μάθησης-ως ένα μέρος μιας ευρύτερης διδασκαλίας / εκπαιδευτικός ρόλος (*Developing digital learning content (non-specialist)*): Είναι υπεύθυνος για τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη πιο απλών μορφών του ψηφιακού περιεχομένου, όπως απαιτείται για την στήριξη της διδασκαλίας και κατάρτισης του επαγγελματία.



Διευκολυντής εικονικής τάξης (*Facilitating virtual classroom sessions*): Είναι υπεύθυνος για την παράδοση διαδικτυακών συνεδρίων σε πραγματικό χρόνο κάνοντας χρήση του λογισμικού web conferencing.



Διαδικτυακός Καθηγητής-Σύμβουλος (*Online tutoring*): Είναι υπεύθυνος για την επιτυχή υλοποίηση εκτεταμένων διαδικτυακών και δια ζώσης προγραμμάτων και για την υποστήριξη των φοιτητών που εμπλέκονται σε αυτά.

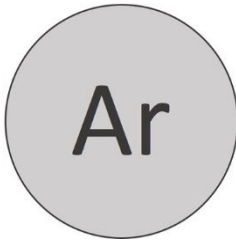
Τα προφίλ σε μια παράγραφο

Η πρώτη προτεραιότητα ενός οργανισμού είναι να δημιουργήσει μια ψηφιακή στρατηγική μάθησης, θεμελιώνοντας τις σωστές πολιτικές, υποδομές και δεξιότητες. Μικτές μαθησιακές λύσεις μπορούν να σχεδιαστούν για να καλύψουν συγκεκριμένες απαιτήσεις μάθησης.

Ο ειδικός ανάπτυξης περιεχομένου δημιουργεί εκλεπτυσμένο περιεχόμενο, συνήθως για να υποστηριχθεί η αυτο-μελέτη. Οι οι δάσκαλοι, εκπαιδευτές και εμπειρογνώμονες αναπτύσσουν απλούστερες μορφές περιεχομένου για την υποστήριξη του έργου τους και μπορούν επίσης να οργανώνουν διαδικτυακές συνεδρίες. Οι διαδικτυακοί καθηγητές σύμβουλοι παραδίδουν εκτεταμένα διαδικτυακά και δια ζώσης προγράμματα.

Στις ενότητες που ακολουθούν, μπορείτε να εξερευνήσετε και τα 6 επαγγελματικά προφίλ με περισσότερες λεπτομέρειες.

Ο Αρχιτέκτονας ηλεκτρονικής μάθησης σε δράση



Αρχιτέκτονας Ηλεκτρονικής Μάθησης

Είναι υπεύθυνος για την ανάπτυξη και την εφαρμογή της μακροπρόθεσμης στρατηγικής ενός οργανισμού για τη χρήση των τεχνολογιών μάθησης. Ο ρόλος αυτός μπορεί να αποτελέσει μια θέση πλήρους απασχόλησης σε ένα μεγάλο οργανισμό (αν και ο όρος «αρχιτέκτονας» δεν θα είναι συνήθως το πώς περιγράφεται), αλλά είναι πιο πιθανό να είναι ένας ρόλος ενός κορυφαίου επαγγελματία εκπαίδευσης με γενική υπευθυνότητα τη στρατηγική. Ο ρόλος αυτός θα μπορούσε, επίσης, να πραγματοποιηθεί από εξωτερικό σύμβουλο για λογαριασμό ενός οργανισμού.

Ο αρχιτέκτονας ηλεκτρονικής μάθησης θα καθορίσει τους στόχους για την εφαρμογή των τεχνολογιών μάθησης, στο πλαίσιο της επιχειρηματικής στρατηγικής ενός οργανισμού. Θα συνεργαστεί με βασικούς ενδιαφερόμενους φορείς, θα αναπτύξει ικανότητες, θα προτείνει την απόκτηση πλατφορμών και εργαλείων ηλεκτρονικής μάθησης, και θα υποβάλει εκθέσεις σχετικά με την πρόοδο στα ανώτερα διευθυντικά στελέχη.

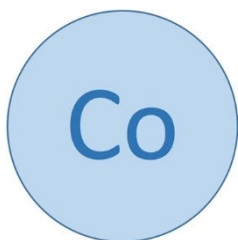


Ο **Σταύρος** είναι επικεφαλής του Τμήματος Μάθησης και Ανάπτυξης σε έναν κατασκευαστή αυτοκινήτων. Στο πλαίσιο των αρμοδιοτήτων του για τη θέση αυτή, έχει αναλάβει μια στρατηγική αναθεώρηση του τρόπου με τον οποίο ο οργανισμός του κάνει χρήση των τεχνολογιών μάθησης, σε συνεργασία με εξωτερικούς συμβούλους. Ο ρόλος αυτός μπορεί να περιγραφεί ως αυτός του αρχιτέκτονα ηλεκτρονικής μάθησης.

Η **Αλεξάνδρα** είναι προσφάτως διορισμένη ως Διευθύντρια Τεχνολογίας Μάθησης σε ένα κολλέγιο που παρέχει επαγγελματική κατάρτιση. Η ευθύνη της είναι να συνεργαστεί με βασικούς ενδιαφερόμενους φορείς, προκειμένου να αλλάξει τον τρόπο που το κολλέγιο παραδίδει μαθήματα, ιδίως στους φοιτητές του εξωτερικού.

Σημείωση: Οι σκιασμένες περιοχές πίσω από τους χαρακτήρες σε αυτή αλλά και στις επόμενες σελίδες αντιπροσωπεύουν την αναλογία των εργασιών του ατόμου που είναι πιθανό να ληφθούν από αυτό το ρόλο

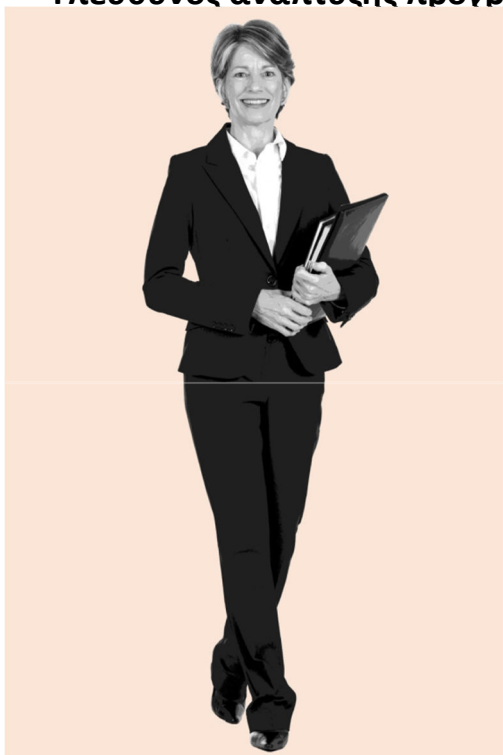
Υπεύθυνος ανάπτυξης προγράμματος σπουδών ηλεκτρονικής μάθησης



Υπεύθυνος ανάπτυξης προγράμματος σπουδών ηλεκτρονικής μάθησης

Είναι υπεύθυνος για τον σχεδιασμό υψηλού επιπέδου της συνολικής παρέμβασης της μάθησης, για το αν ή όχι συμπεριλαμβάνονται στοιχεία ηλεκτρονικής μάθησης. Υπό αυτή την έννοια, ο ρόλος αυτός θα μπορούσε να θεωρηθεί ότι απλά σχεδιάζει ένα πρόγραμμα σπουδών, ή ένα μικτό μοντέλο μάθησης διότι μέχρι να αναλυθεί σωστά το πρόβλημα, δεν θα είναι σαφές αν η τεχνολογία μπορεί να διαδραματίσει σημαντικό ρόλο στη λύση. Ο σχεδιαστής του προγράμματος σπουδών έχει το σημαντικό έργο να αναλύει μια ιδιαίτερη μαθησιακή ανάγκη και να προσδιορίζει τις πιο κατάλληλες μεθόδους και μέσα για την ικανοποίηση αυτής της ανάγκης. Ως εκ τούτου, το έργο του σχεδιαστή διδασκτέας ύλης πρέπει να υλοποιηθεί πριν από την ανάπτυξη του περιεχομένου ή την διαδικτυακή φιλοξενία του.

Υπεύθυνος ανάπτυξης προγράμματος σπουδών ηλεκτρονικής



Η **Κάτια** είναι σύμβουλος μάθησης και ανάπτυξης αρμόδια για την αντιμετώπιση των μαθησιακών αναγκών ενός τμήματος μια μεγάλης τράπεζας. Κάνει συναντήσεις με τους προϊσταμένους και αναλύει τις απαιτήσεις τους πριν αποστείλει τις προτάσεις της για έγκρισή τους. Για να το πετύχει αυτό, μπορεί να διαβουλευέται με το αντίστοιχο τμήμα εκμάθησης της τεχνολογίας για να δει πως η ηλεκτρονική μάθηση μπορεί να συμβάλει στην αντιμετώπιση του προβλήματος



Ο **Αντώνης** είναι υπεύθυνος για τον σχεδιασμό των προγραμμάτων σπουδών για μια νέα σειρά επαγγελματικών μαθημάτων που πρέπει να παρέχονται σε μικτή βάση από το κολέγιο. Έχει την ικανότητα να αναπτύσσει κατευθύνσεις για κάθε μάθημα, συμπεριλαμβανομένων των προδιαγραφών για κάθε νέο ψηφιακό μαθησιακό περιεχόμενο που θα απαιτείται.

Υπεύθυνος ανάπτυξης περιεχομένου ψηφιακής Μάθησης - Ειδικός πλήρους απασχόλησης

Υπεύθυνος ανάπτυξης περιεχομένου ψηφιακής Μάθησης - Ειδικός πλήρους απασχόλησης

Ο υπεύθυνος ανάπτυξης περιεχομένου ψηφιακής μάθησης φροντίζει να σχεδιάζει ή / και να αναπτύσσει τις πιο εξελιγμένες μορφές ψηφιακού περιεχομένου μάθησης, ιδίως εκείνες που είναι πλούσια σε μέσα ενημέρωσης ή άκρως διαδραστικές.

Αυτός είναι το μοναδικό προφίλ για το οποίο έχουμε κάνει την υπόθεση ότι αποτελεί μια θέση πλήρους απασχόληση. Αυτό έρχεται σε αντίθεση με την ενασχόληση σε περιστασιακή βάση που έχουν αναλάβει πολλοί επαγγελματίες της εκπαίδευσης στο σχεδιασμό και την ανάπτυξη μαθησιακού περιεχομένου.

Ο ειδικός ανάπτυξης του περιεχομένου ψηφιακής μάθησης αναλαμβάνει να υλοποιεί πολύπλοκα έργα που απαιτούνται δεξιότητες που συνήθως χρειάζονται σε διεπιστημονικές ομάδες, συμπεριλαμβανομένων ειδικών για το δημιουργικό, το τεχνικό κομμάτι και το περιεχόμενο. Οι θέσεις αυτές μπορούν να εντοπιστούν σε Τμήματα μάθησης και ανάπτυξης μεγάλων εργοδοτών, σε Τμήματα Μέσων Ενημέρωσης σε κολέγια και σε πανεπιστήμια, καθώς και σε μικρές εξειδικευμένες υπηρεσίες που εργάζονται ως ανάδοχοι σε εργοδότες.

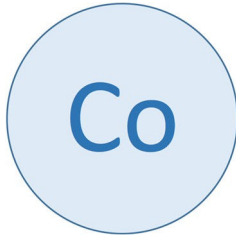
Ο Υπεύθυνος ανάπτυξης περιεχομένου (πλήρης απασχόληση) σε δράση



Η **Άννα** εργάζεται για μια εξειδικευμένη εταιρεία ανάπτυξης περιεχομένου στον τομέα του eLearning. Ανέλαβε την θέση αυτή ως ασκούμενη πτυχιούχος αφού σπούδασε Αγγλικά και Μέσα Ενημέρωσης. Μέσα στα καθήκοντα της συμπεριλαμβάνεται συνεργασία με τους πελάτες, ως επί το πλείστον με μεγάλες επιχειρήσεις και οργανισμούς του δημόσιου τομέα, στο σχεδιασμό προγραμμάτων στο τομέα του e-learning που αφορούν στους εργαζόμενους των πελατών. Εντός του οργανισμού, συνεργάζεται με άλλους ειδικούς, συμπεριλαμβανομένων των σχεδιαστών γραφιστικών και μηχανικών λογισμικού, για να αναπτύξουν εξαιρετικά διαδραστικά προγράμματα.



Ο **Τάσος** εργάζεται ως σχεδιαστής και προγραμματιστής στο Τμήμα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας μιας μεγάλης επαγγελματικής σχολής. Συνεργάζεται με ακαδημαϊκό προσωπικό και με το Τμήμα Μέσων Επικοινωνίας του κολλεγίου για να αναπτύξει εξειδικευμένο διαδραστικό περιεχόμενο που απαιτείται για τα μαθήματα που παρέχονται από το κολέγιο



Υπεύθυνος ανάπτυξης περιεχομένου ψηφιακής Μάθησης-ως ένα μέρος μιας ευρύτερης διδασκαλίας / εκπαιδευτικός ρόλος)

Είναι υπεύθυνος για τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη απλούστερων μορφών ψηφιακού περιεχομένου μάθησης συμπεριλαμβανομένων αναφορών, διαφανειών, αξιολογήσεων, screencasts, βίντεο συνεντεύξεων, podcasts κ.λπ.

Ο ρόλος αυτός θα αποτελέσει μία μόνο πτυχή ενός γενικού ρόλου διδασκαλίας / κατάρτισης, αν και σε ορισμένες περιπτώσεις, ο ρόλος μπορεί επίσης να αναληφθεί από ένα ειδικό που δεν είναι επαγγελματίας εκπαίδευσης.

Μια σημαντική πτυχή αυτού του ρόλου είναι ότι το άτομο είναι υπεύθυνο για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη περιεχομένου για την υποστήριξη της διδασκαλίας ή κατάρτισης που έχουν αναλάβει, με τέτοιο τρόπο που ένας εκπαιδευτής ετοιμάζει διαφάνειες ή σημειώσεις για τις τάξεις στις οποίες διδάσκουν. Αυτό μπορεί να αντιπαραβληθεί με τον υπεύθυνο ανάπτυξης περιεχομένου (πλήρους απασχόλησης) ο οποίος μπορεί να δημιουργεί περιεχόμενο για οποιοδήποτε θέμα ή σκοπό και ο οποίος δεν έχει την ευθύνη κατάρτισης ή εκπαίδευσης.

Δεν είναι εξεζητημένο να αναφέρουμε ότι οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί ή εκπαιδευτές είναι πιθανό στο μέλλον να έχουν μερική ευθύνη για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη του ψηφιακού εκπαιδευτικού περιεχομένου. Εξάιρεση θα αποτελούν όσοι διδάσκουν μαθήματα που δημιουργούνται από ειδικούς σχεδίασης.

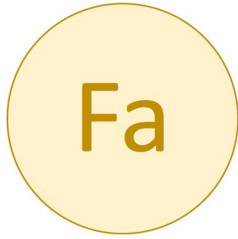
Ο Υπεύθυνος ανάπτυξης περιεχομένου (μη-ειδικός) σε δράση



Η **Amélie** είναι εκπαιδύτρια η οποία εργάζεται σε μια μικρή εταιρεία πληροφορικής και κατάρτισης. Για να ενισχύσει τα μαθήματα της, αναπτύσσει σύντομες παρουσιάσεις λογισμικού και διαδικτυακά έγγραφα που μπορούν οι εκπαιδευόμενοι να χρησιμοποιήσουν ως αναφορές αφού έχουν ολοκληρώσει τα μαθήματα τους. Επίσης δημιουργεί κουίζ που χρησιμοποιούν οι μαθητές για να ελέγχουν την πρόοδό τους κατά τη διάρκεια των μαθημάτων τους.



Ο **Νικόλας** είναι ειδικός για την εκπαίδευση και την ανάπτυξη περιεχομένου και παρέχει εκπαίδευσης για την ηγεσία σε ένα μεγάλο εργοδότη. Έχει δημιουργήσει μια βιβλιοθήκη από απλά βίντεο- συνεντεύξεις στα οποία οι διαχειριστές συζητήσουν για τον ρόλο που έχουν αναλάβει ως ηγέτες.



Διευκολυντής εικονικής τάξης

Ο ρόλος αυτός αναλαμβάνει την παράδοση διαδικτυακών συνεδριών σε πραγματικό χρόνο, χρησιμοποιώντας λογισμικό web conferencing. Αυτές οι διαδικτυακές συνεδρίες είναι ισοδύναμες με τις συνεδρίες που πραγματοποιούνται σε φυσικές αίθουσες διδασκαλίας και μπορούν να λάβουν την μορφή διαλέξεων, σεμιναρίων, εργαστηρίων, συμβουλευτικές συνεδρίες ή συνεδρίες καθοδήγησης.

Ο ρόλος αυτός θα είναι μία πτυχή ενός γενικότερου ρόλου κατάρτισης ή θα μπορεί να αναληφθεί από έναν εμπειρογνώμονα πεδίου ο οποίος δεν είναι απαραίτητα επαγγελματίας εκπαιδευτής.

Μερικοί διαμεσολαβητές εικονικής τάξης μπορεί επίσης να έχουν έναν ευρύτερο ρόλο διαδικτυακής καθοδήγησης όπου έχουν την συνολική ευθύνη για την εποπτεία και την παροχή ενός διαδικτυακού ή μικτού προγράμματος εκμάθησης, όπως βλέπουμε παρακάτω.

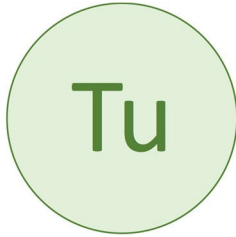
Διευκολυντής εικονικής τάξης σε δράση



Ο **Κώστας** είναι ένας εκπαιδευτής ο οποίος εργάζεται για μια τεχνική εταιρεία, παρέχοντας τεχνική κατάρτιση στους πελάτες της εταιρείας οι οποίοι βρίσκονται σε όλο τον κόσμο. Υλοποιεί μια σειρά από webinars που παρέχουν πληροφορίες στους πελάτες σχετικά με τις εξελίξεις των προϊόντων.



Η **Κατερίνα** εργάζεται στον τομέα των επικοινωνιών των εργαζομένων για μια κυβερνητική υπηρεσία. Είναι υπεύθυνη για την κινητοποίηση μιας σειράς από συζητήσεις που αφορούν τα ανώτερα διευθυντικά στελέχη και τους ειδικούς προς όφελος των εργαζομένων του τμήματος. Χρησιμοποιώντας το ίδιο λογισμικό, υλοποιεί εντατικά μαθήματα με ολιγομελή τμήματα για την εκπαίδευση των μηχανικών συντήρησης.



Διαδικτυακός Καθηγητής-Σύμβουλος

Είναι υπεύθυνος για την επιτυχή υλοποίηση διαδικτυακών και μικτών προγραμμάτων επιμόρφωσης που διαρκούν πολλές εβδομάδες ή μήνες καθώς και για την υποστήριξη των φοιτητών που συμμετέχουν σε αυτά. Ο ρόλος αυτός μπορεί να περιλαμβάνει την επικοινωνία με τους φοιτητές, την βαθμολογία εργασιών, τον συντονισμό φόρουμ συζητήσεων και την αντιμετώπιση δυσκολιών που μπορεί να προκύψουν καθώς το πρόγραμμα υλοποιείται.

Ο διαδικτυακός Καθηγητής-Σύμβουλος μπορεί να παίζει ρόλο στον σχεδιασμό διαδικτυακών δραστηριοτήτων καθώς και ατομικών και ομαδικών εργασιών που λαμβάνουν χώρα μέσα σε ένα πρόγραμμα επιμόρφωσης. Μπορεί επίσης να είναι να ενεργεί ως διευκολυντής εικονικής τάξης. Ωστόσο, δεν μπορούν να θεωρηθούν όλοι οι διαμεσολαβητές εικονικής τάξης και διαδικτυακοί εκπαιδευτές.

Ο Διαδικτυακός Καθηγητής-Σύμβουλος σε δράση



Η **Ελένη** είναι η υπεύθυνη Καθηγήτρια-Σύμβουλος σε ένα online διετές πρόγραμμα MBA της σχολής Διοίκησης Επιχειρήσεων. Ενεργεί ως το κύριο σημείο επαφής επικοινωνίας για όλους τους μαθητές και στόχος της είναι η ομαλή λειτουργία του προγράμματος. Βαθμολογεί εργασίες και συντονίζει όλες τις συνεργατικές δραστηριότητες. Επίσης, υλοποιεί μια σειρά από webinars, στα οποία συμμετέχουν καθηγητές από το σχολείο και διαχειριστές από επιχειρήσεις.



Ο **Αργύρης** διαχειρίζεται ένα μονοετές μεταπτυχιακό εκπαιδευτικό πρόγραμμα για μια πολυεθνική φαρμακευτική εταιρεία. Πρόκειται για ένα μικτό πρόγραμμα που περιλαμβάνει δια ζώσης συναντήσεις καθώς και ατομικές και ομαδικές εργασίες οι οποίες πραγματοποιούνται διαδικτυακά. Ο Αργύρης παρακολουθεί κάθε πτυχή του προγράμματος και στόχος του είναι να εξασφαλίσει ότι όλοι οι εκπαιδευόμενοι θα ολοκληρώσουν επιτυχώς το πρόγραμμα.

Αρχιτέκτονας Ηλεκτρονικής Μάθησης

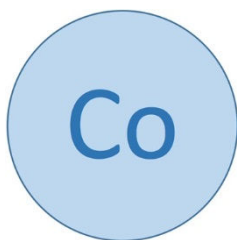
Ρόλος	Αναπτύσσει την αρχιτεκτονική μιας ψηφιακής στρατηγικής μάθησης		
Περίληψη	Ο Αρχιτέκτονας Ηλεκτρονικής Μάθησης είναι υπεύθυνος για την ανάπτυξη και την εφαρμογή της στρατηγικής ενός οργανισμού για τη χρήση τεχνολογιών εκμάθησης όπως προκύπτουν από την επιχειρησιακή στρατηγική. Ο ρόλος αυτός δύναται να αναληφθεί από έναν ειδικό στις τεχνολογίες μάθησης, από έναν μάνατζερ με συνολική εποπτεία επί της μάθησης, από εξωτερικούς συμβούλους μάθησης ή κάποιο συνδυασμό αυτών.		
Αποστολή:	Η δημιουργία στρατηγικών στόχων για την εφαρμογή των τεχνολογιών εκμάθησης σε έναν οργανισμό καθώς και η δημιουργία υποδομής που θα υποστηρίζει τους στόχους αυτούς.		
Παραδοτέα:	<i>Υπεύθυνος για</i>	<i>Υπεύθυνος για</i>	<i>Συμβάλλει στην</i>
	Την εφαρμογή των τεχνολογιών εκμάθησης σε έναν οργανισμό για την υποστήριξη των στρατηγικών στόχων του οργανισμού.	Την συμφωνία σχετικά με τους στόχους, τα προγράμματα, τους προϋπολογισμούς και τις αρμοδιότητες σχετικά την στρατηγική Ηλεκτρονικής Μάθησης. Τη διαχείριση των συνεισφορών στην ανάπτυξη και την εφαρμογή της στρατηγικής μέσω άμεσων αναφορών και εξωτερικών παρόχων.	Ευρεία στρατηγική μάθησης για έναν οργανισμό. Ευρεία τεχνολογική στρατηγική για έναν οργανισμό.
Κύριες εργασίες:	<ul style="list-style-type: none"> • Ανάλυση δυνάμεων, αδυναμιών, ευκαιριών και κινδύνων όσον αφορά στη χρήση της Ηλεκτρονικής Μάθησης σε έναν οργανισμό. • Δημιουργία μιας συνολικής στρατηγικής για τη χρήση Ηλεκτρονικής Μάθησης. • Προσδιορισμός κενών στις δεξιότητες των υπεύθυνων για την εφαρμογή της στρατηγικής και σχεδιασμός λύσεων. • Προσδιορισμός κενών στην τεχνική υποδομή και σχεδιασμός λύσεων για την αντιμετώπιση τους. • Ανάλυση των πηγών αντίστασης στις τεχνολογίες μάθησης μεταξύ των βασικών ομάδων ενδιαφέροντος όπως οι μάνατζερ, άλλοι εκπαιδευτές/δάσκαλοι και/ή 		

	<p>μαθητές και δημιουργία σχεδίων για την αντιμετώπιση τους.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ανάπτυξη ενός σχεδίου για την προώθηση της στρατηγικής Ηλεκτρονικής Μάθησης και την μεγιστοποίηση της αφομοίωσης τόσο μέσα στον οργανισμό όσο και εκτός αυτού όταν είναι απαραίτητο. • Παρακολούθηση και αναφορά στους ΒΔΑ που είναι επιφορτισμένοι με την στρατηγική Ηλεκτρονικής Μάθησης.
<p>Περιβάλλον:</p>	<p>Ο Αρχιτέκτονας Ηλεκτρονικής Μάθησης θα ασχοληθεί με το περιεχόμενο μιας ομάδας μάθησης και ανάπτυξης. Με βάση το μέγεθος του οργανισμού, δύναται να ηγείται της ομάδας ή να έχει απλά το ρόλο ειδικού. Δύναται να πρέπει να επηρεάσει τις πράξεις των επαγγελματιών μάθησης οι οποίοι δεν αναφέρονται κατευθείαν σε αυτόν για να εξασφαλιστεί ότι εφαρμόζεται η στρατηγική. Επίσης θα δουλέψει εκτενώς με εξωτερικούς προμηθευτές και εργολάβους, όπως εταιρείες λογισμικού και άτομα που αναπτύσσουν το περιεχόμενο της ηλεκτρονικής μάθησης.</p>
<p>Βασικοί Δείκτες απόδοσης:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Η εξοικονόμηση κόστους και χρόνου που επιτυγχάνεται μέσα από τη χρήση τεχνολογιών μάθησης (πρωτίστως μέσω της μείωσης του κόστους ταξιδιών, τη μειωμένη ανάγκη για δασκάλους και εκπαιδευτές και τον λιγότερο χρόνο που ξοδεύουν οι εκπαιδευόμενοι μακριά από την εργασία). • Βελτιωμένα εκπαιδευτικά αποτελέσματα που επιτυγχάνονται μέσα από τη χρήση τεχνολογιών, όπως μετρώνται από τις αξιολογήσεις της μάθησης και της επάρκειας, καθώς και βελτιώσεις στην απόδοση των εργαζομένων. • Ανατροφοδότηση από τους εκπαιδευόμενους, όπως προκύπτει από έρευνες, ομάδες εστίασης και άλλες μεθόδους.

Υπεύθυνος ανάπτυξης προγράμματος σπουδών ηλεκτρονικής μάθησης

Ρόλος	Υπεύθυνος ανάπτυξης προγράμματος σπουδών ηλεκτρονικής μάθησης		
Περίληψη	Οι δεξιότητες του υπεύθυνου ανάπτυξης προγράμματος σπουδών ηλεκτρονικής μάθησης εφαρμόζονται στον σχεδιασμό κάθε εκπαιδευτικής παρέμβασης, είτε η απόφαση που λαμβάνεται περιλαμβάνει κάποιο στοιχείο ηλεκτρονικής μάθησης είτε όχι. Οι δεξιότητες αυτές μπορεί να άπτονται γενικά του πεδίου της μάθησης, αλλά πρέπει να εφαρμόζονται σωστά για να διεξαχθεί κατάλληλα η ηλεκτρονική μάθηση.		
Αποστολή:	Να δημιουργηθούν σχέδια για νέα εκπαιδευτικά προγράμματα που είναι αποτελεσματικά στην επίτευξη των επιθυμητών εκπαιδευτικών αποτελεσμάτων, στη διαχείριση του χρόνου, χρημάτων και άλλων οργανωσιακών πόρων, και ευέλικτα για τους εκπαιδευτές και τους εκπαιδευόμενους.		
Παραδοτέα:	Υπεύθυνος για	Υπεύθυνος για	Συμβάλλει στην
	Τον σχεδιασμό των εκπαιδευτικών προγραμμάτων που είναι αποτελεσματικά στην πραγματοποίηση των εκπαιδευτικών αποτελεσμάτων, σε όρους χρόνου, κόστους και προσπάθειας, και ευέλικτα σε όρους παράδοσης, και μπορούν να εφαρμοστούν εντός των περιορισμών στον προϋπολογισμό, το χρόνο και άλλων περιορισμών που τίθενται από τον οργανισμό.	Την ανάλυση των ελλείψεων σε δεξιότητες και των αναγκών για το εκπαιδευτικό πρόγραμμα, όπως προτείνονται από αυτούς που ζητούν το πρόγραμμα. Διασύνδεση και διατήρηση καλών σχέσεων με τους ειδικούς επί του θέματος. Σχεδιασμό προγραμμάτων που κάνουν κατάλληλη χρήση των τεχνολογιών αλλά δεν οδηγούνται από αυτές. Επικοινωνία των σχεδίων τους με εκείνους που είναι υπεύθυνοι για την ανάπτυξη και την παράδοση προγραμμάτων, π.χ. με αυτούς που αναπτύσσουν περιεχόμενο ηλεκτρονικής μάθησης. Παρακολούθηση και εκτέλεση των προγραμμάτων	Οργανωσιακές πρωτοβουλίες για τη βελτίωση της απόδοσης των εργαζομένων που επεκτείνονται πέρα από τις προβλέψεις των εκπαιδευτικών προγραμμάτων (π.χ. στρατηγική για τη βελτίωση της απόδοσης των πωλήσεων). Ανάπτυξη των οργανωσιακών πολιτικών που σχετίζονται με τον σχεδιασμό των εκπαιδευτικών προγραμμάτων.
Κύριες εργασίες:	<ul style="list-style-type: none"> • Ανάλυση των απαιτήσεων μάθησης σε όρους 		

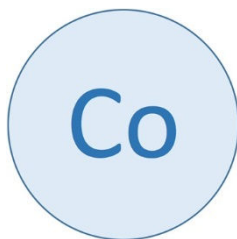
	<p>επιχειρησιακών αναγκών και οι συγκεκριμένοι τύποι μάθησης που απαιτούνται.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ανάλυση των χαρακτηριστικών του κοινού στόχου. • Ανάλυση των πρακτικών περιορισμών και των ευκαιριών, όπως ο προϋπολογισμός, ο χρόνος, οι εγκαταστάσεις, εργαλεία λογισμικού, πρόσβαση στο διαδίκτυο, οι διαθέσιμοι καθηγητές στο διαδίκτυο, διαχειριστές εικονικών αιθουσών, διαμορφωτές περιεχομένου κ.τ.λ. • Απόφαση για τη δομή του προγράμματος σε όρους του προγράμματος σπουδών, και των αντικειμενικών στόχων της μάθησης που πρέπει να επιτευχθούν σε κάθε τμήμα του προγράμματος. • Επιλογή αποτελεσματικών μεθόδων (δραστηριότητες εκπαίδευσης) για κάθε βασικό στοιχείο του προγράμματος. • Επιλογή των μέσων εκπαίδευσης ώστε να παραδοθούν αποτελεσματικά κάθε μια από τις μεθόδους, για παράδειγμα, τι πρέπει να παραδίδεται δια ζώσης και τι μέσω διαδικτύου.
Περιβάλλον:	<p>Ο σχεδιαστής του προγράμματος μπορεί αν είναι υπάλληλος ή εξωτερικός συνεργάτης. Θα πρέπει να συνδέεται εκτενώς με τις ομάδες ενδιαφέροντος, εκείνες που θα προχωρήσουν, θα αναπτύξουν και θα παραδώσουν το πρόγραμμα.</p>
Βασικοί Δείκτες απόδοσης:	<ul style="list-style-type: none"> • Κόστος ανά εκπαιδευόμενο. • Ανατροφοδότηση εκπαιδευόμενου



Υπεύθυνος ανάπτυξης περιεχομένου ψηφιακής Μάθησης- Ειδικός πλήρους απασχόλησης

Ρόλος	Υπεύθυνος ανάπτυξης περιεχομένου ψηφιακής Μάθησης- Ειδικός πλήρους απασχόλησης		
Περίληψη	Ο Υπεύθυνος ανάπτυξης περιεχομένου ψηφιακής μάθησης σχεδιάζει και/ή αναπτύσσει το περιεχόμενο σε όλες τις μορφές του- σεμινάρια, εξομοιώσεις, εκτιμήσεις, βίντεο, ψηφιοποίηση αρχείων, οδηγούς αντιμετώπισης προβλημάτων και απλό υλικό αναφοράς. Αναλαμβάνει εκλεπτυσμένα έργα που απαιτούν δεξιότητες που φυσιολογικά συναντώνται σε διεπιστημονικές ομάδες συμπεριλαμβανομένων ειδικών επί του δημιουργικού του τεχνικού τμήματος και του περιεχομένου. Είναι συνήθως μια θέση πλήρους απασχόλησης.		
Αποστολή	Να δημιουργήσει ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο που να ικανοποιεί τις καταγεγραμμένες εκπαιδευτικές ανάγκες, λαμβάνοντας υπόψη τα χαρακτηριστικά του πληθυσμού στόχου, εντός των τεχνικών, οικονομικών και χρονικών περιορισμών.		
Παραδοτέα	Υπόλογος για	Υπεύθυνος για	Συμβάλλει στην
	Την ποιότητα του τελικού περιεχομένου σε όρους χρηστικότητας, την συνάφεια του υλικού του, το βαθμό στον οποίο εμπλέκεται με τους εκπαιδευόμενους, τα πρότυπα ποιότητας παραγωγής, και την τεχνική αρτιότητα (απαλλαγή από ιούς).	Την ανάληψη οποιασδήποτε συμπληρωματικής έρευνας χρειάζεται. Την καθοδήγηση του λεπτομερούς σχεδιασμού και της προσπάθειας ανάπτυξης εντός των παραμέτρων που έχουν τεθεί στα πλαίσια του συνολικού προγράμματος/σειράς μαθημάτων, σε συνεργασία με άλλους ειδικούς. Την κωδικοποίηση του προφορικού περιεχομένου. Τον συντονισμό με ειδικούς όπως γραφίστες, εμψυχωτές, εικονογράφοι, οι μηχανικοί λογισμικού, οι ειδικοί ήχου και βίντεο, δοκιμαστές, κ.λπ. Την απόκτηση εγκρίσεων από τους χορηγούς των	Στον σχεδιασμό του προγράμματος μαθημάτων. Στο σχεδιασμό των γραφικών, την οπτικοακουστική ανάπτυξη, την σύνταξη του υλικού, βασιζόμενος σε δεξιότητες.

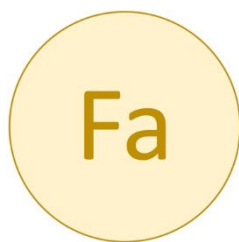
		προγραμμάτων (αυτούς που ζήτησαν το πρόγραμμα και μπορεί να πληρώνουν για αυτό) και του ειδικούς του περιεχομένου.	
Κύριες εργασίες:	<ul style="list-style-type: none"> • Ανάλυση δυνάμεων, αδυναμιών, ευκαιριών και κινδύνων όσον αφορά στη χρήση της Ηλεκτρονικής Μάθησης σε έναν οργανισμό. • Διαχείριση έργου στα πλαίσια της διαδικασίας δημιουργίας περιεχομένου. • Σχεδιασμός του περιεχομένου. • Κωδικοποίηση του περιεχομένου. • Προετοιμασία αλληλεπιδράσεων και αντικειμένων ελέγχου. • Δημιουργία οπτικοακουστικών στοιχείων • Εποπτεία της δημιουργίας του περιεχομένου. • Έλεγχος και διόρθωση του περιεχομένου 		
Περιβάλλον:	<p>Ο Υπεύθυνος ανάπτυξης περιεχομένου ηλεκτρονικής μάθησης – ειδικός πλήρους απασχόλησης λειτουργεί ως συντονιστής μια ομάδας ειδικών, εργάζεται με τους δημιουργούς του προγράμματος μαθημάτων, τους χρηματοδότες των έργων, τους ειδικούς περιεχομένου και τους εκπαιδευόμενους. Ο ρόλος μπορεί να βρεθεί σε τμήματα ειδικών σε μεγαλύτερες οργανώσεις ή ως τμήμα μιας μικρής ανεξάρτητης εταιρείας ανάπτυξης ηλεκτρονικής μάθησης.</p>		
Βασικοί Δείκτες απόδοσης:	<ul style="list-style-type: none"> • Συντονισμός με τον προϋπολογισμό • Συντονισμός με το πρόγραμμα • Ανατροφοδότηση εκπαιδευόμενων 		



Υπεύθυνος ανάπτυξης περιεχομένου ψηφιακής Μάθησης-ως ένα μέρος μιας ευρύτερης διδασκαλίας / εκπαιδευτικός ρόλος)

Τίτλος ρόλου	Υπεύθυνος ανάπτυξης περιεχομένου ψηφιακής Μάθησης-ως ένα μέρος μιας ευρύτερης διδασκαλίας / εκπαιδευτικός ρόλος)		
Περίληψη πρότασης	<p>Ένας δάσκαλος / εκπαιδευτής που σχεδιάζει ή / και αναπτύσσει απλούστερες μορφές ψηφιακού μαθησιακού περιεχομένου, συμπεριλαμβανομένων υλικών αναφοράς, διαφάνειες, αξιολογήσεις, screencasts, βίντεο συνέντευξη, podcasts, κ.λπ. Αυτός ο ρόλος είναι κανονικά μία μόνο πτυχή ενός γενικού ρόλου της διδασκαλίας / κατάρτισης. Σε ορισμένες περιπτώσεις, ο ρόλος μπορεί επίσης να αναληφθεί από έναν ειδικό που δεν είναι επαγγελματίας μάθησης.</p> <p>Μια σημαντική πτυχή αυτού του ρόλου είναι ότι το πρόσωπο αυτό αναπτύσσει αυτό το περιεχόμενο για την υποστήριξη της διδασκαλίας ή κατάρτισης για τα οποία είναι υπεύθυνοι, με τον τρόπο που ένας δάσκαλος δημιουργεί διαφάνειες ή φυλλάδια για τις τάξεις τους. Αυτό μπορεί να αντιπαραβληθεί με τον υπεύθυνο ανάπτυξης περιεχομένου πλήρους απασχόλησης, ο οποίος θα μπορούσε να δημιουργήσει περιεχόμενο για οποιοδήποτε θέμα ή σκοπό και ο οποίος δεν έχει καθόλου εκπαιδευτικές ευθύνες ή ευθύνες κατάρτισης.</p>		
Αποστολή:	Να δημιουργήσει ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο που να ανταποκρίνεται στις εκπαιδευτικές ανάγκες, λαμβάνοντας υπόψη τα χαρακτηριστικά του πληθυσμού στόχου, εντός των τεχνικών, οικονομικών και χρονικών περιορισμών.		
Παραδοτέα:	<p><i>Υπόλογος για</i></p> <p>Την ποιότητα του τελικού περιεχομένου.</p>	<p><i>Υπεύθυνος για</i></p> <p>Την ανάληψη οποιασδήποτε συμπληρωματικής έρευνας χρειάζεται. Την καθοδήγηση του λεπτομερούς σχεδιασμού και της προσπάθειας ανάπτυξης εντός των παραμέτρων που έχουν τεθεί στα πλαίσια του συνολικού προγράμματος/σειράς μαθημάτων, σε συνεργασία με άλλους ειδικούς. Την κωδικοποίηση του προφορικού περιεχομένου.</p>	<p><i>Συμβάλλει στην</i></p> <p>Στον σχεδιασμό του προγράμματος μαθημάτων.</p>

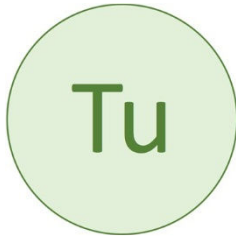
		<p>Την ανάπτυξη γραφικών και οπτικοακουστικό περιεχόμενο, ενδεχομένως με τη βοήθεια εξωτερικών εμπειρογνομόνων. Κατασκευάζει το περιεχόμενο χρησιμοποιώντας μια ποικιλία εργαλείων. Η λήψη εγκρίσεων από τρίτους (εμπειρογνώμονες θέμα, σχεδιαστές προγραμμάτων σπουδών, διαχειριστές, κ.λπ.) όπου απαιτείται.</p>	
Κύριες εργασίες:	<ul style="list-style-type: none"> • Σχεδιασμός του περιεχομένου. • Κωδικοποίηση του περιεχομένου. • Προετοιμασία αλληλεπιδράσεων και αντικειμένων ελέγχου. • Δημιουργία οπτικοακουστικών στοιχείων • Δημιουργία του περιεχομένου. • Έλεγχος και διόρθωση του περιεχομένου 		
Περιβάλλον:	<p>Ο Υπεύθυνος ανάπτυξης περιεχομένου ηλεκτρονικής μάθησης-εκπαιδευτής αναλαμβάνει το ρόλο αυτό ως μία μόνο πτυχή μιας ευρύτερης διδασκαλία, ή μιας εξειδικευμένης θέσης στην εκπαίδευση και κατάρτιση. Είναι πιθανό να αναλάβει τις περισσότερες πτυχές του έργου μόνος του ή σε συνεργασία με τους συναδέλφους / συμμαθητές, αλλά μπορούν επίσης να λάβει βοήθεια από ειδικούς σε θέματα δημιουργικού ή τεχνικά ζητήματα.</p>		
Βασικοί Δείκτες απόδοσης:	<ul style="list-style-type: none"> • Μαθησιακά αποτελέσματα • Ανατροφοδότηση εκπαιδευόμενων 		



Διαμεσολαβητής εικονικής τάξης

Τίτλος ρόλου	Διαμεσολαβητής εικονικής τάξης		
Περίληψη πρότασης	<p>Ένας δάσκαλος / εκπαιδευτής που σχεδιάζει και παραδίδει ομαδικές συνεδρίες σε πραγματικό χρόνο χρησιμοποιώντας το web conferencing εργαλεία (αυτές οι συνεδρίες αποκαλούνται «webinars»). Αυτές οι συνεδρίες είναι το διαδικτυακό ισοδύναμο συνεδριών που πραγματοποιούνται σε φυσικές αίθουσες διδασκαλίας και διαλέξεων και θα μπορούσαν να λάβει τη μορφή διαλέξεων, σεμιναρίων, εργαστηρίων, καθοδήγηση ή διδασκαλία. Ο ρόλος αυτός αποτελεί κανονικά μία μόνο πτυχή της γενικής εκπαίδευσης / κατάρτισης ή είναι ένας ρόλος που πρόκειται να αναληφθεί από έναν εμπειρογνώμονα θέμα.</p> <p>Μερικοί διαμεσολαβητές εικονικής τάξης μπορούν επίσης να αναλάβουν τον ευρύτερο ρόλο του διαδικτυακού καθοδηγητή, ο οποίος έχει τη συνολική ευθύνη για την εποπτεία και την παροχή ενός διαδικτυακού προγράμματος εκμάθησης.</p>		
Αποστολή:	<p>Να σχεδιάζει και να παραδίδει διαδικτυακές συνεδρίες οι οποίες θα τουλάχιστον τόσο αποτελεσματικές όσο οι ισοδύναμες συνεδρίες που πραγματοποιούνται σε φυσικό χώρο, παρέχοντας παράλληλα το χρόνο και τις εξοικονομήσεις κόστους και τη βελτίωση της ευελιξίας που προέρχεται από το γεγονός ότι οι εκπαιδευόμενοι δεν απαιτείτε να μετακινηθούν.</p>		
Παραδοτέα:	<p><i>Υπόλογος για</i></p> <p>Την αποτελεσματικότητα του περιεχομένου που παραδίδει, όπως αποδεικνύεται από τα μαθησιακά αποτελέσματα και την ανατροφοδότηση των εκπαιδευομένων</p>	<p><i>Υπεύθυνος για</i></p> <p>Την ανάληψη οποιασδήποτε συμπληρωματικής έρευνας χρειάζεται.</p> <p>Τη σχεδίαση της λεπτομερούς δομής και του περιεχομένου των ζωντανών διαδικτυακών συνεδριών.</p> <p>Τη συνεργασία με τους συναδέλφους οι οποίοι θα συμμετέχουν επίσης στην επίτευξη των συνεδριών.</p>	<p><i>Συμβάλλει στην</i></p> <p>Στον σχεδιασμό του προγράμματος σπουδών.</p>

		<p>Το σχεδιασμό του προγράμματος σπουδών.</p> <p>Την ανάπτυξη οποιουδήποτε γραφικού και ακουστικού υλικού--οπτικό περιεχόμενο, ενδεχομένως με τη βοήθεια εξωτερικών εμπειρογνομόνων.</p> <p>Την επικοινωνία με τους μαθητές πριν και μετά τις συνεδρίες. Την παράδοση των συνεδριών. Την αναθεώρηση και αξιολόγηση των συνεδριών</p>	
Κύριες εργασίες:	<ul style="list-style-type: none"> • Αναλαμβάνει την έρευνα και ανάλυση σε σχέση με το θέμα, τις μαθησιακές απαιτήσεις, τα χαρακτηριστικά του ακροατηρίου και τους πρακτικούς περιορισμούς. • Σχεδιάζει τις συνεδρίες. • Συνεργάζεται με τους συναδέλφους οι οποίοι θα συμμετέχουν επίσης στην παράδοση συνεδριών. • Αναπτύσσει γραφικό και ακουστικό υλικό- οπτικό περιεχόμενο, ενδεχομένως με τη βοήθεια εξωτερικών εμπειρογνομόνων. • Παράδοση των συνεδριών • Επανεξέταση και αξιολόγηση των συνεδριών. 		
Περιβάλλον:	<p>Ο εικονικός δάσκαλος έχει εμπειρία από την παροχή παρόμοιων συνεδριών με αυτές σε ένα φυσικό περιβάλλον. Κατά συνέπεια, η εικονική αίθουσα διδασκαλίας είναι μόνο ένας από τους τρόπους με τους οποίους παραδίδονται μαθήματα. Στους οργανισμούς στους οποίους ο σχεδιασμός πραγματοποιείται κεντρικά, οι εικονικοί εκπαιδευτές είναι υπεύθυνοι μόνο για την παράδοση των συνεδριών. Η εικονική διδασκαλία μπορεί να διεξαχθεί από οποιοδήποτε σημείο, συμπεριλαμβανομένου του σπιτιού του δασκάλου.</p>		
Βασικοί Δείκτες απόδοσης:	<ul style="list-style-type: none"> • Μαθησιακά αποτελέσματα • Ανατροφοδότηση εκπαιδευόμενων 		



Διαδικτυακός Εκπαιδευτής

Τίτλος ρόλου	Διαδικτυακός Εκπαιδευτής		
Περίληψη πρότασης	<p>Ο διαδικτυακός εκπαιδευτής εξασφαλίζει την επιτυχή παράδοση των εκτεταμένων διαδικτυακών και μεικτών προγραμμάτων μάθησης από απόσταση και υποστηρίζει τους φοιτητές που συμμετέχουν σε αυτά τα προγράμματα. Επίσης να παρέχουν υποστήριξη σε όσους μαθαίνουν ανεπίσημα –μέσω πρακτικής εκτός του πεδίου εφαρμογής του προγράμματος, συχνά μέσω της επιμέλειας του περιεχομένου. Ο διαδικτυακός εκπαιδευτής, είναι επίσης πιθανό να διαδραματίσει ενεργό ρόλο στο σχεδιασμό των διαδικτυακών δραστηριοτήτων και εργασιών για τα άτομα και τις ομάδες που λαμβάνουν χώρα μέσα σε ένα πρόγραμμα.</p> <p>Σημειώνεται ότι ένας από τους ρόλους ενός διαδικτυακού εκπαιδευτή πρέπει να είναι να ενεργεί ως διαμεσολαβητής σε εικονική αίθουσα διδασκαλίας. Ωστόσο, δεν είναι όλοι οι βοηθοί εικονικών τάξεων, διαδικτυακοί εκπαιδευτές.</p>		
Αποστολή:	<p>Να παρέχει την υποστήριξη που απαιτείται για να διασφαλιστεί ότι οι σπουδαστές είναι επιτυχημένοι στην ολοκλήρωση των διαδικτυακών και μεικτών προγραμμάτων εκμάθησης στα οποία εγγράφονται / είναι εγγεγραμμένοι. Αυτό περιλαμβάνει τη διευκόλυνση της διαδικασίας, την καθοδήγηση, την παροχή συμβουλών, την παροχή ανατροφοδότηση στις αντιστοιχίες, την ταξινόμηση των αντιστοιχιών που έχουν υποβληθεί σε τυπικό επίπεδο, την επιμέλεια του περιεχομένου και την παροχή βοήθειας στους μαθητές να μαθαίνουν πιο παραγωγικά. Παρακολουθεί, επηρεάζει, όπου είναι αναγκαίο, ελέγχει τη συμπεριφορά των μαθητών σε αυτά τα προγράμματα. Διασφαλίζει ανάλογα με την περίπτωση, την ακαδημαϊκή ακεραιότητα των προγραμμάτων αυτών. Επίσης, σε ορισμένες περιπτώσεις, συνεχίζει να στηρίζει και να διευκολύνει την εκμάθηση πέρα από το πεδίο εφαρμογής του προγράμματος.</p>		
Παραδοτέα:	Υπόλογος για	Υπεύθυνος για	Συμβάλλει στην
	<p>Τα επιτυχημένα μαθησιακά αποτελέσματα των διαδικτυακών και μεικτών προγραμμάτων σπουδών.</p>	<p>Το σχεδιασμό δραστηριοτήτων διύλισης ή απευθείας αναθέσεις και για τα άτομα και τις ομάδες.</p> <p>Την εποπτεία δραστηριοτήτων χρησιμοποιώντας φόρουμ, wikis, blogs και παρόμοια εργαλεία κοινωνικής μάθησης.</p> <p>Την παρακολούθηση και</p>	<p>Τη σχεδίαση του προγράμματος σπουδών</p> <p>Την ανάπτυξη του ψηφιακού μαθησιακού περιεχομένου</p> <p>Την κατασκευή των προγραμμάτων</p>

		<p>την αντιμετώπιση της διαδικτυακής συμπεριφοράς των μαθητών. Τη βαθμολόγηση αντιστοιχιών.</p> <p>Την παροχή ανατροφοδότησης στους μαθητές.</p> <p>Την παροχή ζωντανής συνεδρίας σε εικονικές τάξεις, όταν αυτές περιλαμβάνονται στο πρόγραμμα σπουδών (βλέπε το ξεχωριστό προφίλ του ρόλου του εικονικού παράγοντα διευκόλυνσης της τάξης).</p> <p>Τη στήριξη μαθητών που αντιμετωπίζουν δυσκολίες.</p> <p>Την παρακολούθηση και το ραφινάρισμα των προγραμμάτων και των χρονοδιαγραμμάτων.</p> <p>Την επιμέλεια του περιεχομένου.</p>	<p>σπουδών μέσα σε ένα εικονικό περιβάλλον.</p>
<p>Κύριες εργασίες:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Συμβολή στην κατασκευή προγραμμάτων σπουδών μέσα σε ένα εικονικό μαθησιακό περιβάλλον. • Σχεδιασμός και επεξεργασία των διαδικτυακών δραστηριοτήτων και εργασιών για τα άτομα και τις ομάδες. • Ρυθμίζει τις δραστηριότητες χρησιμοποιώντας φόρουμ, wikis, blogs και παρόμοια εργαλεία κοινωνικής μάθησης. • Παρακολούθηση και αντιμετώπιση της διαδικτυακής συμπεριφοράς των μαθητών. • Βαθμολόγηση αντιστοιχιών • Παροχή ανατροφοδότησης στους μαθητές. • Παράδοση ζωντανών συνεδριών σε εικονική τάξη, όταν αυτά περιλαμβάνονται στο πρόγραμμα σπουδών (βλέπε το ξεχωριστό προφίλ του ρόλου του Virtual διαμεσολαβητής της τάξης). • Υποστήριξη μαθητών που αντιμετωπίζουν δυσκολίες. • Παρακολούθηση και τελειοποίηση των προγραμμάτων σπουδών • Επιμέλεια περιεχομένου ανάμεσα στους μαθητές που συμμετέχουν σε ένα πρόγραμμα σπουδών και σε αυτούς 		

	που δεν συμμετέχουν. Πολλές αυτό έχει τη μορφή της σύστασης συγκεκριμένων βιβλίων, ιστοσελίδων, βίντεο και διαδικτυακών κοινοτήτων.
Περιβάλλον:	
Βασικοί Δείκτες απόδοσης:	<ul style="list-style-type: none"> • Μαθησιακά αποτελέσματα • Ανατροφοδότηση εκπαιδευομένων

Πρακτικές πληροφορίες:

Μπορείτε να βρείτε τα Ψηφιακά Μαθησιακά Επαγγελματικά Προφίλ καθώς και άλλα σχετικά έγγραφα στον παρακάτω ιστότοπο:



http://www.e-jobs-observatory.eu/focus_areas/e-learning

Φόρμα Επικοινωνίας:

<http://www.e-jobs-observatory.eu/contact>

Θα χαρούμε να λάβουμε τα σχόλιά και τις προτάσεις σας για να δημιουργηθούν προφίλ όσο το δυνατόν πιο εύχρηστα!