

Εφαρμογή της παιγνιώδους διδασκαλίας στο πλαίσιο ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως (μη τυπικής) εκπαίδευσης ενηλίκων, σε διεθνή πρότυπα διαχείρισης και επιθεώρησης συστημάτων ποιότητας (ISO 9001, ISO 19011)

Ανναμπέλλα Παλλαδά

Δρ., Ειδικός Ποιότητας & Εκπαιδύτρια Ενηλίκων
pallada@otenet.gr

Περίληψη

Στην εργασία αυτή παρουσιάζεται ο τρόπος εφαρμογής της παιγνιώδους διδασκαλίας, μέσω του παιχνιδιού ρόλων και της προσομοίωσης κατά την ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση ενηλίκων σε διεθνή πρότυπα διαχείρισης και επιθεώρησης συστημάτων ποιότητας (ISO 9001, ISO 19011). Στόχος της εργασίας είναι η ανάδειξη των ιδιαιτεροτήτων αλλά και των βημάτων της προσαρμογής, του σχεδιασμού και της υλοποίησης των συγκεκριμένων διαδραστικών εκπαιδευτικών μεθόδων στην τρέχουσα ψηφιακή πραγματικότητα και τις δυνατότητές της σε εκπαιδευτικά θέματα τα οποία επειδή είναι πολύ τεχνικά, δεν είναι εύκολο να σχεδιαστούν και υλοποιηθούν διαδραστικά, ούτε ακόμα και στη «διά ζώσης» (“face-to-face”) διδασκαλία τους. Αρχικά, παρουσιάζονται οι απαιτήσεις και ιδιαιτερότητες μιας εκπαίδευσης επί προτύπων, όπως τα προαναφερθέντα, και αναφέρονται οι στόχοι και οι επιδιώξεις της προσαρμογής και εφαρμογής του παιχνιδιού ρόλων και της προσομοίωσης στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση ενηλίκων σε τέτοια εκπαιδευτικά αντικείμενα. Στη συνέχεια, συνοψίζονται τα βασικά στοιχεία που αφορούν το παιχνίδι ρόλων και την προσομοίωση στην προαναφερόμενη διδασκαλία, αναδεικνύοντας αφενός τα κρίσιμα σημεία αυτών των μεθόδων, όταν σχεδιάζονται και υλοποιούνται στο πλαίσιο μιας ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης επί τεχνικού αντικειμένου, και αφετέρου οι σύγχρονες σχετικές τεχνικές δυνατότητες υλοποίησής τους μέσω πλατφορμών - εργαλείων, όπως ενδεικτικά το CiscoWebex, ή το TEAMSMicrosoft. Ακολούθως, παρουσιάζεται μια συνοπτική Ανάλυση Δυνατών - Αδύνατων Σημείων - Απειλών - Ευκαιριών (SWOTAnalysis) επί του σχεδιασμού και της υλοποίησης του παιχνιδιού ρόλων και της προσομοίωσης κατά την παραπάνω διδασκαλία. Τέλος, δίνεται ένα παράδειγμα εφαρμογής παιχνιδιού ρόλων και προσομοίωσης κατά τη διδασκαλία στα παραπάνω ιδιαίτερα δημοφιλή διεθνή πρότυπα διαχείρισης με περιγραφή των διδακτικών βημάτων που ακολουθούνται και αναφορά σχετικών προτάσεων. Η εργασία ολοκληρώνεται με αξιολόγηση, γενικό σχολιασμό των αποτελεσμάτων της παραπάνω εφαρμογής, τόσο από την πλευρά του εκπαιδευτή όσο και από την πλευρά των εκπαιδευόμενων, και πρακτικές σχετικές συμβουλές.

Λέξεις κλειδιά: Ηλεκτρονική Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση Ενηλίκων, Παιχνίδι Ρόλων, Προσομοίωση, ISO 9001, ISO 19011.

1. Εισαγωγή

Αντικείμενο της παρούσας εργασίας είναι η παρουσίαση του τρόπου εφαρμογής της παιγνιώδους διδασκαλίας (Seaborn & Fels, 2015) μέσω του συνδυασμού του παιχνιδιού ρόλων και της προσομοίωσης κατά την μη τυπική ηλεκτρονική και σύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευση ενηλίκων (Holsbrink-Engels, 1997), σε διεθνή πρότυπα διαχείρισης και επιθεώρησης συστημάτων ποιότητας (ISO 9001; ISO 19011). Μια τέτοια εκπαίδευση, η οποία λόγω και του αντικειμένου της ιδίως πρέπει να εξασφαλίζει ποιότητα μάθησης (Παλλαδά,



2017; Παλλαδά, 2021), έχει τις εξής απαιτήσεις και ιδιαιτερότητες: Ως προς τα θεματικά της αντικείμενα:

- Πολλή και συμπυκνωμένη πληροφορία.
- Εξειδικευμένες έννοιες και τεχνική ορολογία και
- Στριφνή και δύσκολα κατανοητή γλώσσα, ιδίως λόγω προβληματικών μεταφράσεων των προτύπων.

Ως προς την υλοποίησή της:

- Έχει καθιερωθεί διαχρονικά η υλοποίησή της με τυποποιημένο, άκαμπτο, καθιερωμένο τρόπο παραδοσιακής εκπαίδευσης (εισήγηση μόνο), με ειδικότερα θέματα τα οποία απαιτούν ιδιαίτερο και συνήθως χρονοβόρο σχεδιασμό και υλοποίηση σχετικών διαδραστικών δραστηριοτήτων.
- Περιέχει αυστηρά καθορισμένο και τυποποιημένο σώμα γνώσεων (Body of Knowledge - BoK).
- Τις περισσότερες φορές έχει πολύ περιορισμένα χρονικά περιθώρια υλοποίησης, τα οποία δεν διευκολύνουν τον εκπαιδευτή να την υλοποιήσει με έναν ρυθμό που να υποστηρίζει την ιδανική ή θεωρητικά εφικτή, κατά περίπτωση, διαδραστικότητα (σε χρόνο και ποικιλία δραστηριοτήτων, μεθόδων - τεχνικών).
- Συμμετέχουν ενήλικες από όλο το φάσμα των επαγγελματικών κλάδων και κατηγοριών με κυριολεκτικά πανσπερμία ακαδημαϊκών και τεχνικών υποβάθρων και επαγγελματικών εμπειριών, οι οποίοι στις περισσότερες περιπτώσεις, παρακολουθούν για πρώτη φορά εκπαιδευτικό πρόγραμμα με αυτά τα αντικείμενα.

Ως προς τον εκπαιδευτή, ο οποίος πρέπει να:

- Είναι όχι μόνο εξαιρετικός γνώστης των συγκεκριμένων θεματικών αντικειμένων αλλά και να έχει και όσο το δυνατό περισσότερη επαγγελματική εμπειρία σε αυτά.
- Έχει και αξιοποιεί έμπρακτα και ταυτόχρονα: τις δεξιότητες του εκπαιδευτή ενηλίκων και του μέντορα και συμβούλου.
- Έχει δεξιότητες επικοινωνιακές, οργάνωσης και διαχείρισης ομάδων και να είναι ευέλικτος και ευρηματικός.
- Έχει τις απαιτούμενες τεχνικές γνώσεις και δεξιότητες χειρισμού των μέσων ΤΠΕ (Τεχνολογιών Πληροφορικής & Επικοινωνιών) που θα χρησιμοποιηθούν στο πλαίσιο της εκπαίδευσης και να γνωρίζει πολύ καλά τις λειτουργίες τους, τόσο ως εκπαιδευτής, όσο και ως εκπαιδευόμενος.

2. Στοιχεία υλοποίησης της διδακτικής πρότασης

Βασικοί στόχοι και επιδιώξεις της προσαρμογής και εφαρμογής του συνδυασμού παιχνιδιού ρόλων και προσομοίωσης στην ηλεκτρονική (σύγχρονη) εξ αποστάσεως εκπαίδευση ενηλίκων με εκπαιδευτικό αντικείμενο πρότυπα, όπως ISO 9001, ISO 19011, αποτελούν οι εξής:

- Η βιωματική μάθηση από τους εκπαιδευόμενους του τρόπου μελέτης αυτών των προτύπων και της «αποκωδικοποίησής» τους για την κατανόηση, χρήση και μεταφορά του περιεχομένου τους στην πράξη.
- Η κατανόηση της λογικής, της γλώσσας, του περιεχομένου και του τρόπου εφαρμογής αυτών των προτύπων με απλό και βιωματικό τρόπο μέσα από την πράξη, όπως θα κληθούν να κάνουν και στην καθημερινή επαγγελματική - εργασιακή τους ζωή οι εκπαιδευόμενοι.



- Η απόκτηση από τους εκπαιδευόμενους της βιωματικής εμπειρίας των θεματικών αντικειμένων αυτών των προτύπων με έναν πολυδιάστατο τρόπο και μια οπτική που δεν περιορίζεται μόνο στον δικό τους επαγγελματικό ρόλο, αναπτύσσοντας και ενισχύοντας την ενσυναίσθηση.
- Η δημιουργία μιας παρακαταθήκης βιωματικής λειτουργίας ικανής να αποτελέσει τη βάση χτισίματος της σχετικής επαγγελματικής εμπειρίας κάθε εκπαιδευόμενου στα συγκεκριμένα αντικείμενα, ενδυναμώνοντας ταυτόχρονα τη σχετική επαγγελματική - εργασιακή αυτοπεποίθηση και θετική του ψυχολογία.

Το παιχνίδι ρόλων αποτελεί αλληλεπιδραστική μέθοδο βιωματικής και συνεργατικής μάθησης η οποία εξασφαλίζει (υπό κανονικές συνθήκες και ορθά σχεδιασμένη και υλοποιούμενη): την ενεργητική συμμετοχή των εκπαιδευόμενων και τη συνεργασία μεταξύ τους στο πλαίσιο μιας προσομοίωσης μιας υποθετικής ή πραγματικής κατάστασης - δραστηριότητας η οποία έχει και νόημα και αξία για αυτούς. Με τη δραματοποίηση διευκολύνεται η καλλιέργεια της ενσυναίσθησης.

Υποδύομενοι έναν ρόλο και αλληλοεπιδρώντας μέσα από αυτόν, οι εκπαιδευόμενοι:

- συμμετέχουν φυσικά και νοητικά στη διαδικασία μάθησης,
- αντιλαμβάνονται καλύτερα και κατανοούν στην πράξη, το γνωστικό αντικείμενο του μαθήματος,
- κατανοούν ευκολότερα τη δική του οπτική των πραγμάτων, τις συνθήκες, τη λειτουργία και συμπεριφορά του και μπορούν να:
 1. εκφραστούν ελεύθερα, αυθόρμητα και δημιουργικά,
 2. δοκιμάσουν και πειραματιστούν στη λειτουργία του ρόλου τους με ασφάλεια και χωρίς επιπτώσεις ή ανησυχία - φόβο για τυχόν συνέπειες (αντίθετα από ό,τι στην πραγματική ζωή),
 3. αποκτήσουν ή εξελίξουν κοινωνικές δεξιότητες οι οποίες θα τους χρησιμεύσουν στην επικοινωνία και στις συναλλαγές τους, ειδικά όταν θα έχουν την ίδια λειτουργία με τον ρόλο τους, αλλά και γενικότερα στην πραγματική ζωή σε ένα ελεγχόμενο και ασφαλές εκπαιδευτικό περιβάλλον με την άμεση συμβουλευτική υποστήριξη του εκπαιδευτή.

Η προσομοίωση αποτελεί μέθοδο αρκετά όμοια με το παιχνίδι ρόλων, στο πλαίσιο της οποίας οι εκπαιδευόμενοι συμμετέχουν νοητά και όχι ενεργά στην αναπαράσταση μιας κατάστασης που ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα. Στο πλαίσιο της, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να φανταστούν τις στάσεις και συμπεριφορές των εμπλεκόμενων σε μια πραγματική κατάσταση με αποτέλεσμα να πρέπει να διερευνήσουν και αντιληφθούν όλα τα επίπεδα και τις διαστάσεις της.

Σύμφωνα με τα παραπάνω και τα αναφερόμενα από τον Κόκκο (Κόκκος, 1998) και τον Καραλή (Καραλής, 2007) για τους σκοπούς του μαθήματος επί του διεθνούς προτύπου ISO 19011, κρίθηκε ότι ο συνδυασμός παιχνιδιού ρόλων και της προσομοίωσης σε μια ενιαία και ολοκληρωμένη διαδραστική δραστηριότητα (η οποία ενισχύει και την ενεργητική και τη συνεργατική μάθηση (Ott et al., 2012; Wallberg & Paik, 2000; ChengChia et al., 2018; White & White, 1999) θα ήταν η καλύτερη επιλογή ικανοποιώντας πλήρως και ολοκληρωμένα το εκπαιδευτικό και μαθησιακό ζητούμενο του συγκεκριμένου μαθήματος.



3. Στόχοι - Επιδιώξεις

Στόχοι και επιδιώξεις της παρούσας εργασίας είναι η ανάδειξη των ιδιαιτεροτήτων αλλά και των βημάτων της προσαρμογής, του σχεδιασμού και της υλοποίησης των συγκεκριμένων διαδραστικών εκπαιδευτικών μεθόδων στην τρέχουσα ψηφιακή πραγματικότητα και τις δυνατότητές της, σε εκπαιδευτικά θέματα τα οποία επειδή είναι πολύ τεχνικά, δεν είναι εύκολο να σχεδιαστούν και να υλοποιηθούν διαδραστικά ούτε ακόμα και στη «διά ζώσης» (face-to-face) διδασκαλία τους, όπως ουσιαστικά αναφέρει -σε άλλο τέτοιο παράδειγμα τεχνικού εκπαιδευτικού αντικειμένου- ο Κανίδης (2005).

4. Μεθοδολογία εφαρμογής σύγχρονων τεχνικών δυνατοτήτων συνδυαστικής υλοποίησης παιχνιδιού ρόλων και προσομοίωσης μέσω πλατφορμών - εργαλείων, όπως ενδεικτικά CiscoWebex, ή MicrosoftTEAMS

Στις πλατφόρμες, όπως CiscoWebex ή η MicrosoftTEAMS, είναι εφικτή η υλοποίηση συνδυασμένου παιχνιδιού ρόλων και προσομοίωσης, τόσο: (α) μέσω των γενικών δυνατοτήτων και επιλογών τους, όπως το Share για παρουσίαση περιεχομένου και το Chat για επικοινωνία, όσο και ιδίως (β) μέσω των πιο ειδικών δυνατοτήτων και επιλογών τους, όπως τα Breakout Sessions/ Rooms. Με τα Breakout Sessions/ Rooms, η λειτουργία των οποίων περιγράφεται αναλυτικά στα αντίστοιχα σχετικά εγχειρίδια των CiscoWebex (2021) και MicrosoftTeams (2021), ο εκπαιδευτής και οι εκπαιδευόμενοι έχουν πλέον και ηλεκτρονικά σε μεγάλο βαθμό τις δυνατότητες των ενεργειών που θα είχαν και στο διά ζώσης μάθημα:

- Λειτουργία των εκπαιδευόμενων σε ολομέλεια αλλά και διαμοιρασμό τους σε ανεξάρτητες αλλά με δυνατότητα αλληλεπίδρασης ομάδες.
- Λειτουργία κάθε ομάδας εκπαιδευόμενων ανεξάρτητα από τις άλλες, με το δικό της επικοινωνιακό κανάλι.
- Επίβλεψη γενική (όλων των ομάδων εκπαιδευόμενων) αλλά και ειδική (κάθε ομάδα εκπαιδευόμενων) από τον εκπαιδευτή με συμμετοχή του σε αυτές.
- Επικοινωνία του εκπαιδευτή με κάθε ομάδα χωριστά αλλά και με όλους μαζί.
- Χρήση, παρουσίαση ή και συνεργατική συμπλήρωση υλικού από κάθε ομάδα εκπαιδευόμενων χωριστά και από το σύνολο των εκπαιδευόμενων (ανάλογα με τη δραστηριότητα) αλλά και σε κάθε φάση κάθε δραστηριότητας.
- Ομοίως και αντίστοιχα με το παραπάνω σημείο, από τον εκπαιδευτή.

Οι παραπάνω πλατφόρμες παρέχουν και άλλες τεχνικές δυνατότητες οι οποίες είναι δυνατόν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο της παιγνιώδους διδασκαλίας, όπως ενδεικτικά η δυνατότητα γραφής - σχεδίου σε «Επιφάνεια Πίνακα» (εφαρμογή Whiteboard) και η άμεση σφυγμομέτρηση σε ένα θέμα με ψηφοφορία ή στατιστική απαντήσεων σε ένα θέμα/ ερώτηση/ άσκηση (εφαρμογή Polling). Αυτές οι δυνατότητες με κατάλληλη χρήση και αξιοποίησή τους από τον εκπαιδευτή μπορούν (συμπληρωματικά προς τις λειτουργίες Share, Chat και Breakrooms) να ολοκληρώσουν πολύ επιτυχημένα την εκπαιδευτική αλληλεπίδραση και το εκπαιδευτικό και μαθησιακό αποτέλεσμα προς ικανοποίηση και όφελος όλων των ενδιαφερόμενων και εμπλεκόμενων μερών.

Κρίσιμα σημεία της συνδυαστικής διαδραστικής δραστηριότητας παιχνιδιού ρόλων και προσομοίωσης στον σχεδιασμό [Σ] και στην υλοποίηση [Υ] μιας ηλεκτρονικής (σύγχρονης) εξ αποστάσεως εκπαίδευσης επί τεχνικού αντικειμένου αποτελούν τα εξής:



- Ο πολύ καλός σχεδιασμός της υλοποίησης της δραστηριότητας και η πολύ καλή προετοιμασία του εκπαιδευτή, ο οποίος πρέπει να έχει και εναλλακτικό σχέδιο για πιθανά εμπόδια ή απρόβλεπτα έκτακτα γεγονότα [Σ].
- Η θετική ψυχολογία και η παραδειγματική και κατάλληλα καθοδηγητική και υποστηρικτική λειτουργία του εκπαιδευτή, η οποία πρέπει να εμπνέει θετική στάση αναφορικά με το αντικείμενο και ενθουσιασμό για τη συνδυαστική διαδραστική δραστηριότητα παιχνιδιού ρόλων και προσομοίωσης αλλά και να προκαλεί την ενεργό και δημιουργική σκέψη και συμμετοχή των εκπαιδευόμενων [Σ], [Υ].
- Η παρατηρητικότητα, ετοιμότητα, ευρηματικότητα του εκπαιδευτή και η διαρκής υποστήριξη και παρακίνηση των εκπαιδευόμενων με θετική ψυχολογία [Υ].
- Η κατάλληλη ένταξη και διασύνδεση της συγκεκριμένης δραστηριότητας με τα θεωρητικά της αντικείμενα (περιεχόμενο προτύπων) και τις υπόλοιπες δραστηριότητες στο πλαίσιο του ίδιου μαθήματος [Σ], [Υ].
- Ο κατάλληλος χρονισμός και η χρονική διάρκεια της συγκεκριμένης δραστηριότητας στο πλαίσιο του ίδιου μαθήματος [Σ], [Υ].
- Η πολύ καλή διαχείριση του χρόνου της δραστηριότητας συνολικά, όπως και των επιμέρους σταδίων της, περιλαμβανομένων και των απαιτούμενων χρόνων για τεχνικές διευθετήσεις και επιλογές τεχνικών μέσων [Σ], [Υ].
- Η σαφήνεια της παρουσίασης του θέματος της δραστηριότητας, η συνάρτησή της με τη σχετική θεωρία που έχει προηγηθεί ή θα ακολουθήσει και, κυρίως, η σύνδεσή της με τους επιδιωκόμενους μαθησιακούς στόχους, τις ανάγκες ή και τις προσδοκίες και τα οφέλη των εκπαιδευόμενων από αυτήν [Σ], [Υ].
- Η απλότητα και ευκολία εφαρμογής των οδηγιών υλοποίησης της δραστηριότητας και της χρήσης των τεχνικών μέσων [Σ], [Υ].
- Η σωστή διαχείριση της ροής της δραστηριότητας. Στο πλαίσιο αυτό ο εκπαιδευτής πρέπει να ασκεί διακριτική εποπτεία και διαχείριση των ομάδων, υπο-ομάδων και ατόμων που μετέχουν στη δραστηριότητα, για να μη «ξεφύγουν τα πράγματα και οι χρόνοι» [Υ].
- Η πρόβλεψη και παροχή των κατάλληλων απαραίτητων τεχνικών μέσων από τον εκπαιδευτικό φορέα [Σ], [Υ].
- Η γνώση και ο καλός χειρισμός των τεχνικών μέσων (ΤΠΕ - Τεχνολογιών Πληροφορικής & Επικοινωνιών) που χρησιμοποιούνται στο πλαίσιο της δραστηριότητας, με αξιοποίηση των δυνατοτήτων και λειτουργιών τους τόσο από την πλευρά του εκπαιδευτή όσο και από την πλευρά των εκπαιδευόμενων [Υ].

5. Διδακτικά βήματα – Παρουσίαση Παραδείγματος εφαρμογής Παιχνιδιού Ρόλων & Προσομοίωσης κατά τη διδασκαλία προτύπων, όπως ISO 9001, ISO 19011 (με περιγραφή των διδακτικών βημάτων και αναφορά σχετικών προτάσεων) μέσω ηλεκτρονικής (σύγχρονης) εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ενηλίκων

Με τίτλο “Εργαστήρι Προσομοίωσης” σχεδιάστηκε από την εκπαιδευτρια ειδικά και υλοποιήθηκε σε αρκετές επαναλήψεις του ένα συνδυαστικό παιχνίδι ρόλων και προσομοίωσης, ως μέρος των διαδραστικών δραστηριοτήτων σε 2ωρο μέρος 7ωρου μαθήματος επί του διεθνούς προτύπου ISO 19011, στο πλαίσιο 5ημερου εκπαιδευτικού προγράμματος σύγχρονης, ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (μέσω CISCOWebex),



του Ινστιτούτου Επιμόρφωσης (ΙΝΕΠ) του Εθνικού Κέντρου Δημόσιας Διοίκησης & Αποκέντρωσης (ΕΚΔΔΑ) σε εργαζόμενους του δημόσιου τομέα.

Το υλικό του μαθήματος (θεωρητική παρουσίαση - ανάλυση του προτύπου) στάλθηκε με e-mail μία εβδομάδα πριν το μάθημα με τη συμβουλή στους εκπαιδευόμενους, αν υπήρχε χρόνος και διάθεση, να το έχουν μελετήσει πριν το μάθημα.

Τη συγκεκριμένη ώρα του μαθήματος η εκπαιδεύτρια εξήγησε αρχικά στους εκπαιδευόμενους το ειδικό αντικείμενο της δραστηριότητας, τη σύνδεσή της με τις προηγούμενες ενότητες θεωρίας του μαθήματος, τους στόχους και τα οφέλη από την υλοποίησή της καθώς και τον τρόπο υλοποίησής της. Σε κάθε ομάδα δόθηκαν προς ανάγνωση και προετοιμασία δραματοποιημένης παρουσίασης, από ένα διαφορετικό, αλλά ισομεγέθες μέρος του προτύπου (τα οποία όλα μαζί καλύπτουν το σύνολο του προτύπου 19011) και μια πολύ απλή και σύντομη (της μιας σελίδας) Διαδικασία ενός Συστήματος Ποιότητας συμμορφούμενο προς το διεθνές πρότυπο ISO 9001 (στο οποίο είχαν εκπαιδευτεί τις προηγούμενες ημέρες του προγράμματος). Αφού επιβεβαιώθηκε ότι τα παραπάνω ήταν πλήρως κατανοητά σε όλους, η εκπαιδεύτρια μοίρασε τους εκπαιδευόμενους (μέσω της επιλογής Breakout > Enable Breakout Sessions) με τυχαία επιλογή (Automatically) σε ομάδες, αφήνοντάς τους ακολούθως να μοιραστούν ελεύθερα, σε υπο-ομάδες επιθεωρητών και επιθεωρούμενων.

Μετά το πέρας του χρόνου που τους δόθηκε οι ομάδες επανήλθαν στην ολομέλεια και μετά από μια σύντομη ανακεφαλαιωτική εισαγωγή από την εκπαιδεύτρια αναφορικά με τι θα έβλεπαν όλοι από κάθε ομάδα, άρχισε η υλοποίηση της δραματοποίησης από κάθε ομάδα βάσει των θεματικών ενοτήτων του προτύπου που είχε και των ρόλων τους (επιθεωρητές, επιθεωρούμενοι του οργανισμού που επιθεωρήθηκε). Μετά την παρουσίαση κάθε ομάδας ζητήθηκε ο σχολιασμός των δρώμενων από τους υπόλοιπους εκπαιδευόμενους και η εκπαιδεύτρια έκανε και αυτή τα δικά της σχόλια, προσέχοντας να είναι συμβουλευτικά, καθόλου επικριτικά, με θετική ψυχολογία (στην οποία αναφέρεται η Waters (2017) και παρακίνηση. Αφού ολοκλήρωσαν τη δραματοποίησή τους όλες οι ομάδες, έγινε συνολικός σχολιασμός από τους εκπαιδευόμενους και τελευταία από την εκπαιδεύτρια τόσο επί των δρώμενων όσο και επί της ίδιας της δραστηριότητας (παιχνίδι ρόλων και προσομοίωση) καθώς και ευρύτερη συζήτηση με επίκεντρο το πώς και πόσο τους βοήθησε το “Εργαστήρι Προσομοίωσης” να:

- εξοικειωθούν περισσότερο με το πρότυπο ISO 19011 (ως προς τις περιεχόμενες έννοιες, τη γλώσσα και τις οδηγίες του) το οποίο ήταν το αντικείμενο του μαθήματος και να έχουν μία θετικότερη στάση απέναντί του
- μάθουν πώς να μεταφέρουν στην πράξη - πραγματική επαγγελματική ζωή τους, τις οδηγίες του προτύπου
- δοκιμάσουν και πειραματιστούν με τις στάσεις και συμπεριφορές τους, λειτουργώντας ως επιθεωρητές ή επιθεωρούμενοι της εταιρείας που επιθεωρήθηκε
- αναστοχαστούν και αυτοαξιολογήσουν τις γνώσεις τους και τις στάσεις και συμπεριφορές τους ως επιθεωρητές ή επιθεωρούμενοι, από τυχόν προηγούμενη σχετική λειτουργία ή εμπειρία τους στην επαγγελματική τους ζωή
- είναι ικανοί να αξιοποιήσουν άμεσα τις γνώσεις που πήραν από το μάθημα
- μάθουν με ευχάριστο, ακόμα και διασκεδαστικό, ξεκούραστο τρόπο, ξεφεύγοντας από τη «ρουτίνα» της εργασιακής και οικογενειακής - προσωπικής τους καθημερινότητας.



6. Αξιολόγηση, μέσω Συνοπτικής “Ανάλυσης Δυνατών Σημείων - Αδύνατων Σημείων - Απειλών – Ευκαιριών (SWOT Analysis) επί του σχεδιασμού και της υλοποίησης συνδυαστικής διαδραστικής δραστηριότητας Παιχνιδιού Ρόλων και Προσομοίωσης κατά τη διδασκαλία μέσω ηλεκτρονικής (σύγχρονης) εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ενηλίκων

Κύρια Δυνατά Σημεία - Γενικά: (α) Προσδίδει ποικιλία, αμεσότητα και ζωντάνια σε ένα πολύ γενικό, περιγραφικό, θεωρητικό και «ξύλινο» υλικό. (β) Δημιουργεί και αναπτύσσει καλύτερη εκπαιδευτική και μαθησιακή δυναμική του συνόλου των εκπαιδευομένων. (γ) Αποτελεί έναν ευχάριστο τρόπο μάθησης και αναζωογονεί τη μαθησιακή διεργασία και διαδικασία. (δ) Δείχνει -έμπρακτα, άμεσα και ρεαλιστικά- τη μεταφορά της θεωρίας του περιεχομένου στην πράξη. (ε) Ενισχύει την ενσυναίσθηση των εκπαιδευομένων στη βάση του ρόλου τους και τις αλληλεπιδράσεις τους με τους υπόλοιπους ρόλους στο πλαίσιο της Δραστηριότητας. (ζ) Δίνει τη δυνατότητα άμεσης ανατροφοδότησης και αποσαφήνισης σε δυσνόητα ή «θολά» σημεία του περιεχομένου ή ενδεχόμενες δυσκολίες ή/ και παρανοήσεις των εκπαιδευόμενων αναφορικά με τα θεματικά αντικείμενα.

Κύρια Δυνατά Σημεία - Για εκπαιδευόμενους: (α) Τους κάνει να: (i) αντιλαμβάνονται και κατανοούν βαθύτερα το θεματικό αντικείμενο, (ii) αναλογίζονται και αξιολογούν συνειδητά και ασυνείδητα τη γνώση τους και τις δεξιότητές τους αναφορικά με το θέμα της δραστηριότητας, (iii) εκτιμούν πληρέστερα τη σημασία των διαφορετικών απόψεων και το πότε και πώς αυτές διαμορφώνονται, ενισχύοντας την ενσυναίσθηση καθώς και τις επικοινωνιακές και κοινωνικές τους δεξιότητες. (β) Αποτελεί μέσο αυτοδιδασκισμού και ενδυνάμωσης της αυτονομίας στη λύση γνωστικών προβλημάτων και στην αντιμετώπιση και διαχείριση πραγματικών καταστάσεων. (γ) Ενθαρρύνει τη συνεργατικότητα τους. (δ) Παρέχει ένα ασφαλές περιβάλλον το οποίο αναπαριστά πραγματικές καταστάσεις, όπου οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να εφαρμόσουν τις θεωρητικές έννοιες που διδάσκονται και να πειραματιστούν άφοβα σχετικά με αυτές. (ε) Μπορεί να αξιοποιηθεί έμπρακτα και πολυδιάστατα προς ικανοποίηση πολλών και διαφορετικών αναγκών τους τόσο στον επαγγελματικό όσο και στον προσωπικό και κοινωνικό τους χώρο, καθώς και στην εξελικτική τους πορεία σε αυτόν.

Κύρια Δυνατά Σημεία - Για εκπαιδευτή: (α) Κεντρίζει και αποτελεί μέσο - δίοδο έκφρασης της δημιουργικότητάς του - τον βοηθά στην εξελικτική του πορεία ως εκπαιδευτή (μέσω της βιωματικής του εμπειρίας και σχετικού αναστοχασμού). (β) Τον «ξεκουράζει» από τη μονήρη παραδοσιακή «εισήγηση», παρέχοντάς του ταυτόχρονα αναζωογονητικές εκπαιδευτικές και μαθησιακές προκλήσεις.

Κύρια Αδύνατα Σημεία - Γενικά: (α) Εξάρτηση από διαθεσιμότητα, αδιάλειπτη λειτουργία και δυνατότητα πρόσβασης και λειτουργικές δυνατότητες –περιλαμβανομένων: ευκολίας και φιλικότητας χρήσης, ύπαρξη λειτουργικής και τεχνικής υποστήριξης, κατάλληλων και κατανοητών οδηγιών ή ηλεκτρονικού οδηγού (e-helpdesk, robot) των χρησιμοποιούμενων γενικά στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα και ειδικά κατά τη δραστηριότητα τεχνικών μέσων. (β) Περιορισμένα έως καθόλου εμφανή (λόγω των μικρών εικονιδίων - παραθύρων, ειδικά όσο αυξάνει ο αριθμός των εκπαιδευόμενων): η έκφραση προσώπου και συνολική γλώσσα του σώματος εκπαιδευόμενων και εκπαιδευτή, τα οποία αποτελούν σημαντικές παραμέτρους της επικοινωνίας μεταξύ τους στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής αλληλεπίδρασης (στη μη λεκτική διάστασή της) με συνέπεια και την απώλεια σχετικών αντιδράσεων και συμπερασμάτων σε συνάρτηση με αυτά. (γ) Σε σχέση με την αντίστοιχη διάζωση υλοποίηση: είναι πιο πιθανή να οδηγήσει σε υπερβολική απλοποίηση σύνθετων



καταστάσεων και έχει περισσότερο και πιο αυξημένο βαθμό εξάρτησης του αποτελέσματος από όλο το φάσμα δυνατοτήτων, ικανοτήτων και δεξιοτήτων εκπαιδευτή και εκπαιδευόμενων.

Κύρια Αδύνατα Σημεία - Για εκπαιδευόμενους: (α) Απαιτεί διαθεσιμότητα των τεχνικών μέσων της δραστηριότητας, δυνατότητα πρόσβασης σε αυτά και γνώση χειρισμού τους, με αποτέλεσμα –ανάλογα με διαθεσιμότητα, δυνατότητα πρόσβασης και το επίπεδο εξοικείωσης και γνώσης χρήσης τους– να αποτρέπεται ενδεχομένως στην πράξη η συμμετοχή κάποιων εκπαιδευόμενων στη δραστηριότητα και να αναπτύσσεται αρνητική σχετική ψυχολογία (αίσθημα αποστασιοποίησης ή/ και αποκλεισμού, αρνητικά συναισθήματα αναφορικά με εκπαιδευτικό πρόγραμμα και τον εκπαιδευτή κ.ά.). (β) Πιο εύκολα - πιθανά (σε σχέση με διά ζώσης): (1) η ανάπτυξη αισθήματος αποστασιοποίησης (διότι βρίσκονται στον δικό τους χώρο ο καθένας και όχι όλοι μαζί και όχι μαζί με τον εκπαιδευτή), (2) ο αποσυντονισμός (αν έστω και το παραμικρό πάει στραβά ή περισπάσεις στον χώρο τους), (3) η μη ή η περιορισμένη αναζήτηση βοήθειας από τον εκπαιδευτή, και (γ) η μη δυνατότητα χρήσης συνολικά του σώματος στο πλαίσιο της δραστηριότητας, στην οποία η στάση και η κίνηση του σώματος (περιλαμβανομένων των εκούσιων και ακούσιων χειρονομιών) κάθε ρόλου επηρεάζουν, κατά περίπτωση, ακόμα και καταλυτικά τις αντιδράσεις των υπόλοιπων συμμετεχόντων στη δραστηριότητα εκπαιδευόμενων και, κατά συνέπεια, την έκβαση του θεωρητικού σεναρίου και τα αποτελέσματα της δραστηριότητας και σε μαθησιακό επίπεδο.

Κύρια Αδύνατα Σημεία - Για εκπαιδευτή: (α) Απαιτεί διαθεσιμότητα των τεχνικών μέσων της δραστηριότητας, δυνατότητα πρόσβασης σε αυτά και βασική τουλάχιστον γνώση χειρισμού τους με αποτέλεσμα –ανάλογα με διαθεσιμότητα, δυνατότητα πρόσβασης και το επίπεδο εξοικείωσης και γνώσης χρήσης τους– να επηρεάζεται τόσο το πρόγραμμα και η εκπαιδευτική διαδικασία όσο και η ψυχολογία του (αρνητικά, στρεσογόνα) και, κατά συνέπεια, η εκπαιδευτική και μαθησιακή δυναμική καθώς και το εκπαιδευτικό και μαθησιακό αποτέλεσμα. (β) Απαιτεί πολύ καλή προετοιμασία, διαρκή εγρήγορση και ετοιμότητα.

Κύριες Ευκαιρίες - Γενικά: (α) Δίνει τη δυνατότητα έκφρασης και ανάπτυξης της ευρηματικότητας, δημιουργικότητας, οργανωτικότητας, αισθητικής και των προσωπικών και επαγγελματικών χαρακτηριστικών τόσο του εκπαιδευτή όσο και των εκπαιδευόμενων. (β) Δίνει τη δυνατότητα πολυδιάστατου και πολυεπίπεδου αυτοδιδασκισμού, προσωπικού αναστοχασμού και αυτοαξιολόγησης τόσο των γνώσεων όσο και των εμπειριών και μαθησιακών και κοινωνικών δεξιοτήτων του εκπαιδευτή και των εκπαιδευόμενων. (γ) Η απόκτηση (από τους εκπαιδευόμενους) της βιωματικής εμπειρίας των θεματικών αντικειμένων αυτών των προτύπων με έναν πολυδιάστατο τρόπο και μια οπτική που δεν περιορίζονται μόνο στο δικό τους επαγγελματικό ρόλο, αναπτύσσοντας και ενισχύοντας την ενσυναίσθηση.

Κύριες Ευκαιρίες - Για εκπαιδευόμενους: (α) Έναυσμα - πρόκληση περαιτέρω ανάπτυξης και εξέλιξης των γνώσεων, εμπειριών και δεξιοτήτων τους ακόμα και αν το εκπαιδευτικό αποτέλεσμα δεν έχει επιτύχει απόλυτα τους αρχικά προδιαγραφμένους σχετικά με αυτό στόχους. (β) Η βιωματική εμπειρία από τους εκπαιδευόμενους του τρόπου μελέτης αυτών των προτύπων, της «αποκωδικοποίησης», χρήσης και μεταφοράς του περιεχομένου τους στην πράξη καθώς και η δημιουργία μιας παρακαταθήκης βιωματικής λειτουργίας ικανής να αποτελέσει τη βάση χτισίματος της σχετικής επαγγελματικής εμπειρίας κάθε εκπαιδευόμενου στα συγκεκριμένα αντικείμενα, ενδυναμώνοντας ταυτόχρονα την αυτοπεποίθησή τους. (γ) Ο ασφαλής πειραματισμός και η δοκιμή της λειτουργίας τους κατά



τη μεταφορά και εφαρμογή στην πράξη των περιεχομένων των διεθνών προτύπων με την άμεση διόρθωση - επεξήγηση - υποστήριξη του εκπαιδευτή - μέντορα - συμβούλου, πριν κληθούν να το κάνουν στον επαγγελματικό τους χώρο, όπου είναι βασικά “μόνοι” τους και έχει ψυχολογικό, επαγγελματικό και εργασιακό βάρος, επιπτώσεις και αλυσιδωτές αντιδράσεις - αποτελέσματα. (δ) Η ανάδειξη και αυτοαξιολόγηση των επικοινωνιακών, κοινωνικών αλλά και υποκριτικών δεξιοτήτων - ικανοτήτων τους.

Κύριες Ευκαιρίες - Για εκπαιδευτή: (α) Η μεταφορά στην πράξη των αρχών και θεωριών μάθησης ενηλίκων σε ένα πιο απαιτητικό (από τη διά ζώσης εκπαίδευση) περιβάλλον. (β) Ο αναστοχασμός και η αυτοαξιολόγηση των σχετικών επικοινωνιακών, κοινωνικών, εκπαιδευτικών, δημιουργικών και τεχνικών γνώσεων και δεξιοτήτων - ικανοτήτων του. (γ) Ο εμπλουτισμός των εμπειριών του στην ηλεκτρονική διαδραστική εκπαιδευτική διαδικασία.

Κύριες Απειλές - Γενικά: (α) Θέματα και κίνδυνοι ασφάλειας περιεχομένου και κυρίως προσωπικών στοιχείων και δεδομένων των εκπαιδευόμενων και του εκπαιδευτή. (β) Θέματα και κίνδυνοι πνευματικών δικαιωμάτων του παραγόμενου από τον εκπαιδευτικό φορέα και από τον εκπαιδευτή περιεχομένου και υλικού. (γ) Διατάραξη της ροής του μαθήματος και της υλοποίησης των προδιαγραμμένων δραστηριοτήτων ή πλήρης αδυναμία υλοποίησής τους, εξαιτίας έκτακτου φυσικού φαινομένου ή άλλου απρόβλεπτου γεγονότος: (i) γενικά (διακοπής ρεύματος, σεισμού, πλημμύρας, τρομοκρατικής ενέργειας, κ.ά.) ή/και (ii) λόγω απρόβλεπτης κατάστασης - έκτακτου κωλύματος του εκπαιδευτικού φορέα (όπως μη δυνατότητα παροχής ή τεχνικό πρόβλημα από τον προμηθευτή της υπηρεσίας της ηλεκτρονικής πλατφόρμας ή τον πάροχο της σύνδεσης με το Διαδίκτυο), ή/ και (ii) λόγω απρόβλεπτης κατάστασης - κωλύματος του εκπαιδευτή (όπως ασθένεια, ή/ και όλα όσα προαναφέρθηκαν για εκπαιδευτικό φορέα).

Κύριες Απειλές - Για εκπαιδευόμενους: (α) Περίσπαση και αποσυντονισμός ενός ή περισσότερων εκπαιδευόμενων από συνθήκες στον δικό τους χώρο από όπου παρακολουθούν - συμμετέχουν στην εκπαίδευση (γραφείο ή σπίτι) και τα αντίστοιχα που προαναφέρθηκαν. (β) Η ενδεχόμενα (ανάλογα με τους εκπαιδευόμενους κυρίως (ιδιοσυγκρασίες, αν γνωρίζονται ήδη κ.ά.) αλλά και του εκπαιδευτή (έμπειρος ή μη στη διαχείριση ατόμων, ομάδων) πιο εύκολη (σε σχέση με τη διά ζώσης) παρεξήγηση κάποιας στάσης, διατύπωσης ή σιωπής άλλου-ων εκπαιδευόμενων με αποτέλεσμα κάποιας μορφής παρεκτροπή συμπεριφοράς και δημιουργία μη συνεργατικού, αρνητικού κλίματος.

Κύριες Απειλές - Για εκπαιδευτή: (α) Μεγαλύτερη «έκθεσή» του σε περισσότερα πεδία, όπως δεξιότητες επικοινωνιακές και διαχείρισης ομάδων, ή τεχνικές (όπως στη χρήση των τεχνικών μέσων της εκπαίδευσης). (β) Περίσπαση και αποσυντονισμός από συνθήκες στον δικό του χώρο από όπου υλοποιεί την εκπαίδευση (γραφείο ή σπίτι) και τα αντίστοιχα που προαναφέρθηκαν. (γ) Η ενδεχόμενα (ανάλογα με τους εκπαιδευόμενους (ιδιοσυγκρασίες, εργασιακές θέσεις κ.ά.) πιο εύκολη (σε σχέση με τη διά ζώσης) παρεξήγηση κάποιας στάσης, διατύπωσης ή σιωπής του από εκπαιδευόμενο/-ους με αποτέλεσμα κάποιας μορφής παρεκτροπή συμπεριφοράς και δημιουργία αρνητικού κλίματος.

7. Συμπεράσματα

Παρά τις ενδεχόμενες δυσκολίες –τα αδύνατα σημεία/ στοιχεία και τις ενδεχόμενες απειλές\– της προσαρμογής και συνδυαστικής χρήσης του παιχνιδιού ρόλων και της προσομοίωσης στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση ενηλίκων, οι οποίες



προαναφέρθηκαν στη σχετική ανάλυση SWOT, αναφορικά με τον εκπαιδευτή και τους εκπαιδευόμενους, από την εφαρμογή της επισημαίνονται συμπερασματικά τα εξής:

Με κατάλληλο σχεδιασμό, ευρηματικότητα, διδακτική και επικοινωνιακή ευελιξία, αξιοποίηση των αρχών μάθησης των ενηλίκων, καλή διάθεση και θετική ψυχολογία ένας (πιστοποιημένος ή έστω σχετικά εκπαιδευμένος) Εκπαιδευτής Ενηλίκων, ο οποίος γνωρίζει πολύ καλά το αντικείμενο της εκπαίδευσης τόσο επιστημονικά - θεωρητικά όσο και βιωματικά (από την επαγγελματική και εργασιακή του εμπειρία), έχει τη δυνατότητα και μπορεί να κάνει μια εξαιρετική παιγνιώδη διδασκαλία, αξιοποιώντας τις τρέχουσες δυνατότητες των διαθέσιμων ηλεκτρονικών πλατφορμών, όπως CISCOWebex, MicrosoftTeams, ZOOM κ.ά., που θα μείνει στη μνήμη των εκπαιδευόμενων και θα αποτελέσει και «παράδειγμα στην πράξη», το οποίο μπορούν να μιμηθούν - επαναλάβουν στους δικούς τους επαγγελματικούς - εργασιακούς χώρους, με τη δική τους ευρηματικότητα, δημιουργικότητα και αισθητική. Με αυτόν τον τρόπο διαχέεται η γνώση και αναπτύσσεται και εξελίσσεται κάθε εκπαιδευόμενος και μετά την εκπαιδευτική αλληλεπίδραση στο χωροχρονικό πλαίσιο του μαθήματος, πολλαπλασιάζοντας και την αξία του μαθήματος και τη δική του τόσο για τον εαυτό του όσο και για το εργασιακό και προσωπικό του περιβάλλον.

Όσον αφορά τους εκπαιδευόμενους –με την προϋπόθεση ότι η εκπαίδευση και οι συγκεκριμένες δραστηριότητες παιγνιώδους διδασκαλίας έχουν σχεδιαστεί, οργανωθεί και υλοποιηθεί πλήρως, ορθά και σύμφωνα με τις ανάγκες και αρχές μάθησης ενηλίκων, από τον εκπαιδευτικό φορέα και τον εκπαιδευτή σε αμοιβαία συνεργασία μεταξύ τους– η μάθηση γίνεται παιχνίδι και το παιχνίδι μάθηση. Αισθάνονται μικρότερο «φόβο»/ «δέος» και αποκτούν μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση απέναντι στις έννοιες και τα περιεχόμενα των διδασκόμενων διεθνών προτύπων αλλά και αναφορικά με τον τρόπο με τον οποίο θα πρέπει να λειτουργήσουν, όταν κληθούν να τα εφαρμόσουν “επίσημα” και στην πράξη μόνοι τους, στην εργασία τους. Οι σχετικές με τη συγκεκριμένη εκπαίδευση ανάγκες ή ακόμα και προσδοκίες τους ικανοποιούνται άμεσα και ουσιαστικά και οι ίδιοι εξελίσσονται σε πολλά επίπεδα και διαστάσεις, γνωστικά, μαθησιακά, επικοινωνιακά, ακόμα και πέρα από το αυστηρό χωρο-χρονικό πλαίσιο της συγκεκριμένης εκπαιδευτικής αλληλεπίδρασης (δηλ. το συγκεκριμένο μάθημα).

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Chen C.-C. , Huang, C., Gribbins, M., & Swan K. (2018). Gamify Online Courses With Tools Built Into Your Learning Management System (LMS) to Enhance Self-Determined and Active Learning. *Online Learning Journal* 22(3).
- CiscoWebex (2021). Retrieved from <https://help.webex.com/en-US/article/nft9foq/WebexMeetings-%7C-Create-breakout-sessions>
- Holsbrink - Engels, G.A. (1997). Computer-based role playing for interpersonal skills training. *Psychology*, 28, 164-180.
- Microsoft Teams. (2021). Retrieved from <https://support.microsoft.com/en-us/office/usebreakout-rooms-in-teams-meetings-7de1f48a-da07-466c-a5ab-4ebace28e461>
- Ott, M., Remmele, B., & Whitton, N. (2012). Not just for children: Game-based learning for older adults. *Proceedings of the European Conference on Games-based Learning*, 1-8.



- Seaborn, K. & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14-31.
- Walberg, J. H., & Paik, J. S. (2000). Co-operative learning. Effective educational practices, UNESCO. International Bureau of Education. *Educational practices*, 3, 18-19.
- Waters, L. (2017). Progressing Positive Education and creating Visible Wellbeing. *Scientific Advances in Positive Psychology*, 229-256.
- White, K., & White, K. (1999). *The Online Teaching Guide: A Handbook of Attitudes, Strategies, and Techniques for the Virtual Classroom*. Allyn & Bacon.
- Κανίδης, Ε. (2005). Η Τεχνική Διδασκαλία "Παιχνίδι Ρόλων" και η Εφαρμογή της στη Διδασκαλία του Αλγορίθμου Ταξινόμησης των Στοιχείων Πίνακα. *Πρακτικά Εργασιών 3ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Διδακτική της Πληροφορικής»*. Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου Κόρινθος.
- Καραλής, Α. (2007). *Διδακτικές Σημειώσεις μαθήματος: Διά βίου Μάθηση και Εκπαιδευτικές Πρακτικές: Συμμετοχικές Εκπαιδευτικές Τεχνικές*. Πάτρα: Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία.
- Κόκκος, Α. (1998). *Προετοιμασία των ομαδικών συμβουλευτικών συναντήσεων*. Στο Α. Βεργίδης, Α. Λιοναράκης, Α. Λυκουργιώτης, Β. Μακράκης, Χ. Ματραλής (Επιμ.), *Ανοικτή και Εξ αποστάσεως Εκπαίδευση, Τόμος Β΄*, Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.
- Παλλαδά, Α. (2017). Πρακτική εφαρμογή και παραδείγματα διαδραστικής διδασκαλίας βασικών αρχών και εργαλείων Διαχείρισης και Ελέγχου Ποιότητας, σε ενήλικες, βάσει σύνθεσης αρχών μάθησης ενηλίκων, μεθόδων ανάπτυξης κριτικής και δημιουργικής σκέψης και θεωρητικών στοιχείων και εργαλείων ποιότητας. Στο *Καλές εκπαιδευτικές πρακτικές: Κριτική Σκέψη & Δημιουργικότητα, Πρακτικά του 6ου Συνέδριου Επιστημονικής Ένωσης Εκπαιδευτών Ενηλίκων. Τόμος Πρακτικών* (σσ. 523-532).
- Παλλαδά, Α. (2021). Πρακτικός Οδηγός Μετασχηματισμού Συμβατικής Ενδοεπιχειρησιακής Εκπαίδευσης σε Εξ Αποστάσεως (πλήρως ηλεκτρονική) & Υλοποίησής της, βάσει των αρχών & μεθόδων/ τεχνικών μάθησης ενηλίκων και ποιότητας. *Εκπαίδευση και Πολιτισμός στον 21ο αιώνα, Πρακτικά του 6ου Πανελληνίου Συνεδρίου*. Αθήνα: Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του ΕΚΕΔΙΣΥ.

