



# AdultDigitalUP

## Εγχειρίδιο εκπαιδευτών



ΚΥΠΡΙΑΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ  
ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΝΕΟΛΑΙΑΣ



Με τη χρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Το έργο υλοποιήθηκε 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. Αριθμός έργου: 101052752

## Περιεχόμενα

<b>Εισαγωγή</b> .....	<b>1</b>
<b>Δομή προγράμματος</b> .....	<b>3</b>
<b>Ολοκλήρωση</b> .....	<b>5</b>
<b>Κεφάλαιο 1: Μάθηση ενηλίκων και ψηφιακές δεξιότητες</b> .....	<b>6</b>
<b>Ενότητα 1: Πώς μαθαίνουν οι ενήλικες</b> .....	<b>6</b>
<i>Δεξιότητες εκπαιδευτών</i> .....	<i>7</i>
<i>Πώς μαθαίνουν οι ενήλικες;</i> .....	<i>12</i>
<i>Πώς μαθαίνουν οι ενήλικες: το μοντέλο της ανδραγωγικής</i> .....	<i>13</i>
<i>Πώς μαθαίνουν οι ενήλικες: μετασχηματιστική μάθηση</i> .....	<i>15</i>
<b>Ενότητα 2: Διδακτικές προσεγγίσεις και επικοινωνία</b> .....	<b>17</b>
<i>Διδακτικές προσεγγίσεις: ποια να επιλέξω;</i> .....	<i>18</i>
<i>Επικοινωνία</i> .....	<i>21</i>
<i>Συγκρούσεις</i> .....	<i>23</i>
<i>Δυναμική και διαχείριση ομάδας</i> .....	<i>25</i>
<i>Στρατηγικές δημιουργίας και διαχείρισης ομάδων</i> .....	<i>26</i>
<b>Ενότητα 3: Ψηφιακές δεξιότητες</b> .....	<b>27</b>
<i>Ψηφιακές δεξιότητες πολιτών</i> .....	<i>28</i>
<i>Ψηφιακές δεξιότητες εκπαιδευτών</i> .....	<i>31</i>
<i>Αυτοαξιολόγηση και σχέδιο δράσης</i> .....	<i>35</i>
<b>Κεφάλαιο 2: Σχεδιασμός διδασκαλίας για ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης</b> .....	<b>36</b>
<b>Ενότητα 1: Διερεύνηση αναγκών και στόχοι</b> .....	<b>36</b>
<i>Ανάλυση αναγκών</i> .....	<i>37</i>
<i>Στοχοθεσία</i> .....	<i>40</i>
<b>Ενότητα 2: Προφίλ ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης</b> .....	<b>44</b>
<i>Προφίλ: ανάγκες και χαρακτηριστικά</i> .....	<i>45</i>
<i>Ενίσχυση κινήτρων</i> .....	<i>46</i>
<b>Ενότητα 3: Σχεδιασμός για συμπερίληψη</b> .....	<b>48</b>
<i>Ψηφιακή συμπερίληψη</i> .....	<i>49</i>

<i>Διδακτικές προσεγγίσεις για ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης.....</i>	<i>52</i>
<i>Δημιουργία μαθήματος για ψηφιακές δεξιότητες σε 9 βήματα .....</i>	<i>55</i>
<b>Κεφάλαιο 3: Καλλιέργεια και αξιολόγηση ψηφιακών δεξιοτήτων ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης .....</b>	<b>58</b>
<b>Ενότητα 1: Καλλιέργεια ψηφιακών δεξιοτήτων .....</b>	<b>58</b>
<i>Δραστηριότητες διδασκαλίας ψηφιακών δεξιοτήτων .....</i>	<i>59</i>
<b>Ενότητα 2: Αξιολόγηση ψηφιακών δεξιοτήτων .....</b>	<b>64</b>
<i>Μέθοδοι αξιολόγησης.....</i>	<i>65</i>
<i>Επικοινωνιακή ανατροφοδότηση.....</i>	<i>68</i>
<b>Ενότητα 3: Σχεδιασμός, εφαρμογή και αξιολόγηση μαθήματος.....</b>	<b>70</b>
<i>Πρότυπο πλάνο μαθήματος.....</i>	<i>71</i>
<i>Εφαρμογή μαθήματος - υποστήριξη ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης .....</i>	<i>72</i>
<i>Αξιολόγηση μαθήματος.....</i>	<i>73</i>
<b>Ενδεικτική βιβλιογραφία .....</b>	<b>76</b>

## Εισαγωγή

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα AdultDigitalUp έχει ως στόχο να προετοιμάσει τους εκπαιδευτές ενηλίκων στην Κύπρο, ώστε να καλλιεργήσουν τις ψηφιακές δεξιότητες των ενηλίκων, και ιδιαίτερα των ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης. Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα αποτελείται από τρία κεφάλαια, που καλύπτουν τόσο το θεωρητικό υπόβαθρο όσο και τον σχεδιασμό και την υλοποίηση της διδασκαλίας και της αξιολόγησης των ψηφιακών δεξιοτήτων.

Το παρόν εγχειρίδιο απευθύνεται στους **εκπαιδευτές των εκπαιδευτών**. Περιλαμβάνει:

- **ενδεικτική δομή** για το πρόγραμμα των συναντήσεων και της μελέτης των εκπαιδευτών.
- τις **δραστηριότητες των σύγχρονων συναντήσεων** με τους εκπαιδευόμενους, είτε των διαδικτυακών (μορφή webinar) είτε των δια ζώσης συναντήσεων.
- **πρακτικές συμβουλές**, σε συμφωνία με τους μαθησιακούς στόχους και το περιεχόμενο των ενοτήτων του προγράμματος. **Το υλικό του εγχειρίδιου δεν αποτελεί αντιγραφή του διαδικτυακού υλικού** της ασύγχρονης διαδικτυακής μελέτης **αλλά σύνοψη των βασικών εννοιών** που παρουσιάζονται **οπτικά σε πίνακες και διαγράμματα** για υποστήριξη στην καθημερινή διδακτική πρακτική.

**Σημείωση:** το υλικό του εγγράφου μετά από τη δομή του προγράμματος μπορεί να εκτυπωθεί και να δοθεί στους συμμετέχοντες για τις σύγχρονες συναντήσεις ώστε α) να έχουν πρόσβαση σε συνοπτική παρουσίαση του περιεχομένου και πρακτικές συμβουλές β) να ολοκληρώσουν τις δραστηριότητες σημειώνοντας πάνω σε αυτό (μορφή φύλλου εργασίας).τ



Εκπαιδευτές  
(Βασικό  
Επίπεδο)



Εκπαιδευτές  
(Προχωρημένο  
Επίπεδο)



Εκπαιδευτές  
Εκπαιδευτών

## Δομή προγράμματος

### Εποπτικά μέσα

Βεβαιωθείτε ότι στην αίθουσα διδασκαλίας θα υπάρχουν τα εξής εποπτικά μέσα:

- υπολογιστής ή laptop για τον εκπαιδευτή και παρουσιάσεις PowerPoint
- προβολέας (projector)
- σύνδεση στο Διαδίκτυο, πρόσβαση στη [διαδικτυακή πλατφόρμα μάθησης](#)
- πίνακας ή Flipchart
- ηλεκτρονικές συσκευές για τους συμμετέχοντες (κινητά ή φορητοί υπολογιστές) (προαιρετικά)
- γραφική ύλη για συμμετέχοντες (βλ. σημειωματάριο ή μπλοκ και στυλ)

### Διαδικτυακή συνάντηση (2 ώρες)

#### Κεφάλαιο 1: Μάθηση Ενηλίκων & Ψηφιακές Δεξιότητες

Παρουσίαση PowerPoint Ενοτήτων 1, 2, 3

Δραστηριότητες Ενότητας 1

- Δραστηριότητα 1.1.1 (εργασία ομαδικά και παρουσίαση σε όλους, 15')
- Δραστηριότητα 1.1.2 (ανοικτή συζήτηση όλοι μαζί, 10')

Δραστηριότητες Ενότητας 2

- Δραστηριότητα 1.2.1 (εργασία ομαδικά και παρουσίαση σε όλους, 15')
- Δραστηριότητα 1.2.3 (συζήτηση σε дуάδες, 20')

Δραστηριότητες Ενότητας 3

- Δραστηριότητα 1.3.1 (εργασία ομαδικά, 15')

Οι υπόλοιπες δραστηριότητες είναι προαιρετικές.

Ασύγχρονη, διαδικτυακή μελέτη

Ατομική μελέτη Κεφαλαίου 1: Μάθηση Ενηλίκων & Ψηφιακές Δεξιότητες

- Μελέτη θεωρητικού υλικού Ενότητων 1, 2, 3
- Συμμετοχή στις δραστηριότητες των διαδικτυακών συζητήσεων (forum)
- Μελέτη πρόσθετου υλικού
- Υποβολή κουίζ αξιολόγησης

### Δια ζώσης συνάντηση (3 ώρες)

**Κεφάλαιο 2: Σχεδιασμός Διδασκαλίας για Ενήλικες Χαμηλής Ειδίκευσης**

Παρουσίαση PowerPoint Ενότητων 1, 2, 3:

Δραστηριότητες Ενότητας 1:

- Δραστηριότητα 2.1.1 (εργασία ομαδικά και παρουσίαση σε όλους, 20')
- Δραστηριότητα 2.1.2 (εργασία ομαδικά και παρουσίαση σε όλους, 30')

Δραστηριότητες Ενότητας 2:

- Δραστηριότητα 2.2.1 (εργασία ομαδικά και παρουσίαση σε όλους, 20')
- Δραστηριότητα 2.2.2 (εργασία ομαδικά και παρουσίαση σε όλους, 30')

Δραστηριότητες Ενότητας 3:

- Δραστηριότητα 2.3.1 (εργασία ομαδικά και παρουσίαση σε όλους, 20')
- Δραστηριότητα 2.3.2 (εργασία ομαδικά και παρουσίαση σε όλους, 30')

### Ασύγχρονη, διαδικτυακή μελέτη

Ατομική μελέτη Κεφαλαίου 2: Σχεδιασμός Διδασκαλίας για Ενήλικες Χαμηλής Ειδίκευσης

- Μελέτη θεωρητικού υλικού Ενότητων 1, 2, 3
- Συμμετοχή στις δραστηριότητες των διαδικτυακών συζητήσεων (forum)
- Μελέτη πρόσθετου υλικού
- Υποβολή κουίζ αξιολόγησης

### Δια ζώσης συνάντηση (3 ώρες)

**Κεφάλαιο 3: Διδασκαλία και αξιολόγηση ψηφιακών δεξιοτήτων ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης**

Παρουσίαση PowerPoint Ενότητων 1, 2, 3

Δραστηριότητες Ενότητας 1:

- Δραστηριότητα 3.1.1 (εργασία ομαδικά και παρουσίαση σε όλους, 30')
- Δραστηριότητα 3.1.2 (εργασία ομαδικά και παρουσίαση σε όλους, 30')

Δραστηριότητες Ενότητας 2:

- Δραστηριότητα 3.2.1 (εργασία ομαδικά και παρουσίαση σε όλους, 30')
- Δραστηριότητα 3.2.2 (εργασία ομαδικά και παρουσίαση σε όλους, 30')

Δραστηριότητες Ενότητας 3:

- Δραστηριότητα 3.3.1 (εργασία ομαδικά και παρουσίαση σε όλους, 20')

### Ασύγχρονη, διαδικτυακή μελέτη

Ατομική μελέτη Κεφαλαίου 3: Διδασκαλία και αξιολόγηση ψηφιακών δεξιοτήτων ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης

- Μελέτη θεωρητικού υλικού Ενότητων 1, 2, 3
- Συμμετοχή στις δραστηριότητες των διαδικτυακών συζητήσεων (forum)
- Μελέτη πρόσθετου υλικού
- Υποβολή κοιζ αξιολόγησης
- Προετοιμασία σχεδίου διδασκαλίας

### Διαδικτυακή συνάντηση (2 ώρες)

Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε дуάδες, στο πλαίσιο των οποίων ο καθένας λειτουργεί ως σύμβουλος - κριτικός αναγνώστης στον συνάδελφό του. Συζητούν τα σχέδια διδασκαλίας τους και ανταλλάσσουν ανατροφοδότηση.

### Υποβολή σχεδίου διδασκαλίας

Οι συμμετέχοντες διορθώνουν τα σχέδια διδασκαλίας, με βάση την ανατροφοδότηση που έλαβαν, και υποβάλλουν το σχέδιο διδασκαλίας.

### Παρουσίαση/διδασκαλία (3 ώρες)

Οι συμμετέχοντες παρουσιάζουν μέρος του σχεδίου διδασκαλίας τους.

### Ολοκλήρωση

Οι συμμετέχοντες λαμβάνουν ανατροφοδότηση για τα σχέδια διδασκαλίας. Η εκπαίδευση ολοκληρώνεται.

## Κεφάλαιο 1: Μάθηση ενηλίκων και ψηφιακές δεξιότητες

### Ενότητα 1: Πώς μαθαίνουν οι ενήλικες



Με το τέλος της ενότητας θα είσαι σε θέση να:

- αναγνωρίζεις τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των ενηλίκων εκπαιδευομένων
- διακρίνεις τις βασικές δεξιότητες, που πρέπει να κατέχει ένας εκπαιδευτής ενηλίκων
- προτείνεις πρακτικές, που στηρίζονται στο μοντέλο της ανδραγωγικής και στη θεωρία της μετασχηματιστικής μάθησης

## Δεξιότητες εκπαιδευτών



### Δραστηριότητα 1.1.1: Δεξιότητες εκπαιδευτών ενηλίκων

Ποιες δεξιότητες πρέπει να έχει ένας εκπαιδευτής ενηλίκων; Σημείωσε επιγραμματικά 4 δεξιότητες και τουλάχιστον 1 παράδειγμα εφαρμογής για κάθε δεξιότητα (π.χ. δημιουργική σκέψη – παραγωγή καινοτόμων ιδεών).

#### Σημειώσεις:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

<b>Δεξιότητες που πρέπει να κατέχει ένας εκπαιδευτής ενηλίκων.</b>						
<b>Δεξιότητα</b>	<b>Καθόλου</b>	<b>Λίγο</b>	<b>Αρκετά</b>	<b>Πολύ</b>	<b>Πάρα πολύ</b>	<b>Σχόλια (τρόποι βελτίωσης, κ.λπ.)</b>
<b>Προσωπικές δεξιότητες</b>						
Αναλύω τις ατομικές μου ανάγκες.						
Αναστοχάζομαι την αποτελεσματικότητα των πρακτικών μου στα πλαίσια δια βίου μάθησης.						
Εντοπίζω ευκαιρίες για ανάπτυξη.						
Διαθέτω ενδιαφέρον για αυτοβελτίωση.						
<b>Διαπροσωπικές δεξιότητες και δεξιότητες επικοινωνίας</b>						
Συνεργάζομαι αποτελεσματικά με τους εκπαιδευόμενους.						
Ανταλλάσσω πληροφορίες, όπως εκπαιδευτικές ευκαιρίες και επιπρόσθετες πηγές, με εκπαιδευόμενους.						
Επιλύω συγκρούσεις με αποτελεσματικότητα.						
Διαχειρίζομαι με ευελιξία τη δυναμική της ομάδας (βλ. υπόβαθρο, ανάγκες).						
Είμαι σαφής κατά τη λεκτική επικοινωνία με τους εκπαιδευόμενους.						

Χρησιμοποιώ αποτελεσματικά τη μη λεκτική επικοινωνία στην αλληλεπίδρασή μου με τους εκπαιδευόμενους.						
<b>Εξειδίκευση</b>						
Διαθέτω τις κατάλληλες γνώσεις για το διδακτικό αντικείμενο.						
Αξιοποιώ στο έπακρο τις γνώσεις που διαθέτω σχετικά με το αντικείμενο διδασκαλίας.						
Γνωρίζω το προφίλ των ενηλίκων (βλ. ψυχολογικά, κοινωνικά χαρακτηριστικά).						
Πραγματοποιώ ανάλυση αναγκών.						
Μπορώ να προετοιμαστώ για το μάθημα.						
<b>Παιδαγωγικές δεξιότητες</b>						
Εναρμονίζω τη διδασκαλία στις ανάγκες των εκπαιδευομένων.						
Στοχεύω στην καλλιέργεια ανώτερων δεξιοτήτων σκέψης.						
Επιλέγω κατάλληλες διδακτικές μεθόδους, αξιοποιώντας τις νέες τεχνολογίες.						
Αξιολογώ την εκπαιδευτική διαδικασία.						
Αξιοποιώ τα αποτελέσματα της αξιολόγησης για βελτίωση της διδασκαλίας.						

Αξιοποιώ πολλαπλές μεθόδους αξιολόγησης.						
<b>Ενδυνάμωση εκπαιδευομένων</b>						
Υποστηρίζω τους εκπαιδευόμενους, με στόχο τη διευκόλυνση της μάθησής τους.						
Καθοδηγώ τους εκπαιδευόμενους, προωθώντας τον αυτοέλεγχο της προόδου τους.						
Συμβουλευώ τους εκπαιδευόμενους σχετικά με τους προβληματισμούς τους.						
Παραπέμπω τους εκπαιδευόμενους σε άλλους ειδικούς, όταν οι συμβουλές που χρειάζονται δεν εμπίπτουν στο πεδίο εξειδίκευσής μου.						
<b>Συμπερίληψη</b>						
Σέβομαι τη διαφορετικότητα των εκπαιδευομένων.						
Δημιουργώ ένα ασφαλές, υποστηρικτικό περιβάλλον, με σεβασμό σε όλους.						
Προσαρμόζω τη διδασκαλία για να ανταποκριθώ στη διαφορετικότητα των εκπαιδευομένων.						
Σχεδιάζω και προσφέρω υλικό που είναι προσβάσιμο σε όλους, ανεξαρτήτως των δυσκολιών τους (δυσκολίες στη γλώσσα, μαθησιακές δυσκολίες κ.λπ.).						

Ενίσχυση κινήτρων <sup>1</sup>						
Δείχνω ενσυναίσθηση απέναντι στους εκπαιδευόμενους.						
Δείχνω ενθουσιασμό για το περιεχόμενο του μαθήματος.						
Ενισχύω τα εσωτερικά κίνητρα των εκπαιδευομένων (βλ. ενίσχυση της ικανοποίησής τους, δραστηριότητες σε συνάρτηση με τους στόχους τους).						

---

<sup>1</sup> Wlodkowski, 1993

## Πώς μαθαίνουν οι ενήλικες;



### Δραστηριότητα 1.1.2: Μάθηση ενηλίκων

Σκέψου μια μαθησιακή εμπειρία που βίωσες και σου έκανε ιδιαίτερη εντύπωση. Ποια χαρακτηριστικά του συγκεκριμένου μαθησιακού περιβάλλοντος σε βοήθησαν να μάθεις;

#### Σημειώσεις:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Πώς μαθαίνουν οι ενήλικες: το μοντέλο της ανδραγωγικής

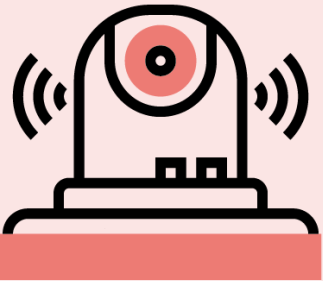


### Δραστηριότητα 1.1.3: Μοντέλο ανδραγωγικής

Σύμφωνα με το μοντέλο της ανδραγωγικής του Knowles, οι ενήλικες φαίνεται να έχουν διαφορετικές ανάγκες και προτιμήσεις ως προς τη μάθησή τους. Γράψε τουλάχιστον 1 παράδειγμα για το τι μπορείς να κάνεις στην πράξη ως εκπαιδευτής, για να καλύψεις αυτές τις ανάγκες, συμπληρώνοντας την τρίτη στήλη του πίνακα παρακάτω.

Ενήλικες	Τι μπορείς να κάνεις ως εκπαιδευτής; (Παραδείγματα)	Τι μπορείς να κάνεις ως εκπαιδευτής; (Δικές σου ιδέες)
Ανάγκη να γνωρίζουν τι πρόκειται να μάθουν και γιατί.	Σε κάθε ενότητα, παρουσίασε τους στόχους και τα οφέλη (π.χ. η σύνθεση σωστού email μπορεί να μειώσει πιθανές παρεξηγήσεις).	
Αυτογνωσία/ Αυτοαντίληψη, με ευθύνη για τις αποφάσεις που παίρνουν.	Πρόσφερε ευελιξία ως προς τις δραστηριότητες και την αξιολόγηση.	
Πλούσιες εμπειρίες, οι οποίες διαφέρουν από άτομο σε άτομο.	Πριν την παρουσίαση μιας λύσης σε ένα πρόβλημα, ζήτησε από τους εκπαιδευόμενους να εκφράσουν τις δικές τους απόψεις.	
Ετοιμότητα για μάθηση, εφόσον επιλέγουν το τι θα μάθουν, με γνώμονα το πώς τους βοηθήσει.	Στην πρώτη σας συνάντηση, ζήτησε από τους εκπαιδευόμενους να καταγράψουν τους λόγους, για τους οποίους συμμετέχουν στο πρόγραμμα.	

<p><b>Προβληματοκεντρική προσέγγιση</b> στη μάθηση, δηλαδή αντί για συσσώρευση πληροφορίας επιθυμούν να λύνουν προβλήματα.</p>	<p>Εμπλούτισε το μάθημα με δραστηριότητες επίλυσης προβλήματος, μέσω αναζήτησης και πειραματισμού, αντί διαλέξεων.</p>	
<p><b>Εσωτερικά κίνητρα.</b></p>	<p>Αύξησε σταδιακά τον βαθμό δυσκολίας των δραστηριοτήτων (στόχευε σε επιτυχία στο 85% των περιπτώσεων και αποτυχία στο 15%).</p>	



Όταν σχεδιάζεις τα μαθήματά σου, μπες στη θέση των εκπαιδευομένων και απάντησε τις εξής ερωτήσεις:

- Γιατί πρέπει να το ξέρω αυτό;
- Θα μπορώ να παίρνω αποφάσεις ή θα πρέπει να κάνω ό,τι μου λες, όπως στο σχολείο;
- Γιατί είμαι εδώ; Ταιριάζω;
- Πώς θα με βοηθήσει στην καθημερινότητά μου αυτό που θα μάθω; Θα γίνει η καθημερινότητα και η εργασία μου πιο απλή ή/και εύκολη;
- Θέλω να το μάθω αυτό; Γιατί;
- Τι με κινητοποιεί;

## Πώς μαθαίνουν οι ενήλικες: μετασχηματιστική μάθηση



### Δραστηριότητα 1.1.4: Μετασχηματιστική μάθηση

Σύμφωνα με τη θεωρία της μετασχηματιστικής μάθησης του Mezirow, η μάθηση είναι αποτέλεσμα αλλαγής στις παγιωμένες απόψεις, πεποιθήσεις και οπτικές μας, μέσα από κριτικό αναστοχασμό. Σκέψου το σενάριο στο πλαίσιο του οποίου διδάσκεις ψηφιακές δεξιότητες σε ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης. Γράψε 3 τρόπους που μπορείς να εφαρμόσεις για να ενισχύσεις τη μετασχηματιστική μάθηση, σε ένα μάθημα.



**Σημειώσεις:**

---



---



---



---



---



---



---



Τι μπορείς να κάνεις στην πράξη για να ενισχύσεις τη μετασχηματιστική μάθηση;

- Ενσωμάτωσε βιωματικές δραστηριότητες, όπως παιχνίδια ρόλου.
- Κάνε ερωτήσεις αναστοχασμού που προβληματίζουν. Παράδειγμα: Τι πιστεύεις για τον εαυτό σου ως εκπαιδευόμενο;
- Ενθάρρυνε τη διατήρηση ημερολογίου.
- Ενθάρρυνε τον γόνιμο διάλογο μέσα από κοινούς κανόνες.
- Δώσε συνεχή ανατροφοδότηση.
- Δώσε ευκαιρίες για ρίσκο.

## Ενότητα 2: Διδακτικές προσεγγίσεις και επικοινωνία



Με το τέλος της ενότητας θα είσαι σε θέση να:

- κατονομάζεις τουλάχιστον τρεις διδακτικές προσεγγίσεις κατάλληλες για τη διδασκαλία ενηλίκων
- αναλύεις τα χαρακτηριστικά βασικών διδακτικών προσεγγίσεων, ώστε να επιλέγεις τις κατάλληλες με βάση τα πλεονεκτήματά τους
- εφαρμόζεις τεχνικές αποτελεσματικής επικοινωνίας και αντιμετώπισης συγκρούσεων
- εφαρμόζεις τεχνικές διαχείρισης ομάδων

## Διδακτικές προσεγγίσεις: ποια να επιλέξω;



### Δραστηριότητα 1.2.1: Διδακτικές προσεγγίσεις – παραδείγματα και οφέλη

Σκέψου ένα παράδειγμα δραστηριότητας για 1 από τις ακόλουθες διδακτικές προσεγγίσεις: άμεση διδασκαλία ή διάλεξη, συνεργατική μάθηση, επίλυση προβλήματος, προσομοίωση και σενάρια, διερεύνηση, μελέτη περίπτωσης. Παράλληλα, εξήγησε σύντομα ποια είναι τα οφέλη της.

#### Σημειώσεις:

---

---

---

---

---

---


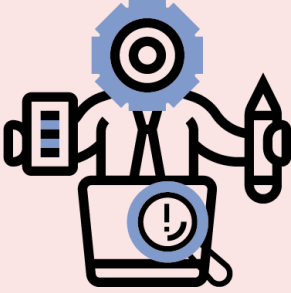
---

---

---

---

Διδακτική προσέγγιση	Περιγραφή	Πότε είναι ιδιαίτερα ωφέλιμη;
<p><b>Άμεση διδασκαλία/διάλεξη</b></p> 	<p>Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει υλικό στους εκπαιδευόμενους.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων, πριν την εξάσκηση.</li> <li>• Παρουσίαση περιεχομένου, σταδίων εκτέλεσης μιας διαδικασίας.</li> <li>• Απλοποίηση ενός δύσκολου θέματος (βλ. σπάσιμο πληροφορίας και επεξήγηση).</li> </ul>
<p><b>Συνεργατική μάθηση</b></p> 	<p>Οι εκπαιδευόμενοι συνεργάζονται για να πετύχουν έναν κοινό στόχο.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας και συνεργασίας.</li> <li>• Ποικιλομορφία απόψεων και ιδεών.</li> <li>• Ανομοιογενή τμήματα (σκαλωσιά αρχάριου - προχωρημένου).</li> </ul>
<p><b>Επίλυση προβλήματος</b></p> 	<p>Οι εκπαιδευόμενοι επιλύουν ένα αληθινό ή υποθετικό πρόβλημα, με κριτική σκέψη και συνεργασία.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ανάπτυξη δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων.</li> <li>• Συνδυασμός προσεγγίσεων (βλ. διερεύνηση, μελέτη περίπτωσης).</li> </ul>
<p><b>Προσομοίωση και σενάρια</b></p> 	<p>Οι εκπαιδευόμενοι εμπλέκονται σε μια δραστηριότητα ή ένα σενάριο, που προσομοιάζει με αληθινή κατάσταση.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ανάπτυξη δεξιοτήτων προσαρμογής, αντιμετώπισης απρόβλεπτων καταστάσεων.</li> <li>• Αληθινά παραδείγματα και καταστάσεις.</li> <li>• Πειραματισμός σε ασφαλές περιβάλλον (βλ. εκπαιδευόμενοι που νιώθουν ανασφάλεια).</li> </ul>

<p><b>Διερεύνηση</b></p> 	<p>Οι εκπαιδευόμενοι εξερευνούν ένα θέμα ή ερώτημα μέσα από έρευνα, μελέτη και αναστοχασμό.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Αυτορρύθμιση, αυτοκαθοδηγούμενη μάθηση.</li> <li>• Ανάπτυξη δεξιοτήτων συλλογής και ερμηνείας πληροφοριών.</li> <li>• Εμβάθυνση στο αντικείμενο.</li> </ul>
<p><b>Μελέτη περίπτωσης</b></p> 	<p>Οι εκπαιδευόμενοι αναλύουν μια αληθινή ή υποθετική περίπτωση, για να εντοπίσουν προβλήματα ή λύσεις (βλέποντας πώς λειτουργούν άλλοι).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ανάπτυξη δεξιοτήτων ανάλυσης και κριτικής σκέψης.</li> <li>• Αληθινά παραδείγματα και καταστάσεις (σύγκριση με τον εαυτό μας).</li> <li>• Εναλλακτικές λύσεις - καταϊγισμός ιδεών.</li> </ul>

## Επικοινωνία



### Δραστηριότητα 1.2.2: Επικοινωνία με εκπαιδευόμενους

Ποια είναι τα δύο πιο συχνά προβλήματα που προκύπτουν κατά την επικοινωνία σου με τους εκπαιδευόμενους;

#### Σημειώσεις:

---

---

---

---

---

---

---

---

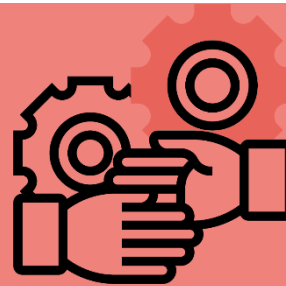
---

---



### Λεκτική

- Εστίασε στο μήνυμα όχι στο άτομο.
- Εστίασε στο παρόν και στις «αποδείξεις», παρά σε υποθέσεις.
- Δέξου αντίθετες απόψεις.
- Να είσαι ίσος απέναντι στον συνομιλητή.
- Μην επικρίνεις, καταδικάζεις ή παραπονιέσαι.
- Ζήτα διευκρινίσεις, κάνε σχετικές ερωτήσεις και ενθάρρυνε τον συνομιλητή να μιλήσει για τον εαυτό του.
- Σκέψου τα συναισθήματα του συνομιλητή και κάνε αναφορά σε αυτά («Πρέπει να νιώθεις..»).
- Άκου, πριν βιαστείς να μιλήσεις.
- Μοιράσου την εμπειρία σου.
- Πρόσθεσε την άποψή σου.
- Χρησιμοποίησε το όνομα του συνομιλητή.
- Να είσαι ειλικρινής.



### Μη λεκτική

- Δείξε ενδιαφέρον γνέφοντας.
- Χαμογέλα.
- Κοίτα τον συνομιλητή.
- Προσπάθησε να μη σταυρώνεις τα χέρια ή τα πόδια.
- Γύρε το σώμα προς τον συνομιλητή.



Παρατήρησε τους εκπαιδευόμενους. Έχουν υψηλό ενδιαφέρον όταν:

- Κουνάνε το κεφάλι καταφατικά.
- Χαμογελούν ή διατηρούν βλεμματική επαφή.
- Θέτουν σχετικές ερωτήσεις.
- Γέρνουν το σώμα μπροστά.
- Μοιράζονται προσωπικές εμπειρίες.
- Προσθέτουν απόψεις ή/και πληροφορίες.
- Δοκιμάζουν και πειραματίζονται με δραστηριότητες.
- Κρατούν σημειώσεις.

## Συγκρούσεις



### *Δραστηριότητα 1.2.3: Αποτελεσματική επικοινωνία και αντιμετώπιση συγκρούσεων*

Α) Σκέψου το σενάριο, κατά το οποίο ένας εκπαιδευόμενος δημιουργεί προβλήματα στο μάθημα με το να μιλά χωρίς άδεια, να συμπεριφέρεται προκλητικά και με υποτιμητικό τρόπο προς εσένα και τους άλλους εκπαιδευομένους. Πώς θα το χειριστείς;

#### Σημειώσεις:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Δυναμική και διαχείριση ομάδας



### Δραστηριότητα 1.2.4: Ομάδες εργασίας

Πρόκειται να χωρίσεις τους εκπαιδευόμενούς σου σε ομάδες. Τι πρέπει να προσέξεις; Παρουσίασε τα βήματα που θα ακολουθήσεις.

#### Σημειώσεις:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Στρατηγικές δημιουργίας και διαχείρισης ομάδων

### Στάδιο 1: Οργάνωση

- Δημιούργησε ομάδες με 4-5 άτομα.
- Χώρισέ τους τυχαία ή με βάση δεξιότητες και ατομικά χαρακτηριστικά. Προτίμησε τη δημιουργία μικτών ομάδων.

### Στάδιο 2: Προ- διδασκαλία δεξιοτήτων

- Δώσε ξεκάθαρες οδηγίες, εξήγησε τον σκοπό των δραστηριοτήτων. Δώσε παραδείγματα του τι αναμένεται να κάνουν οι εκπαιδευόμενοι.
- Όρισε κανόνες συνεργασίας και επιχειρηματολογίας.
- Αφιέρωσε χρόνο για δεξιότητες κριτικής σκέψης και επικοινωνίας.
- Καθοδήγησε για την επίλυση συγκρούσεων.

### Στάδιο 3: Επιτήρηση

- Πέρα από τις ομάδες για να παρατηρείς πώς εργάζονται και να βοηθάς.
- Υπενθύμιζε τον χρόνο, κάνε διαλείμματα όταν οι εκπαιδευόμενοι φαίνονται αποπροσανατολισμένοι ή/και κουρασμένοι.
- Κάνε ερωτήσεις για να «ξεκολλήσεις» τους εκπαιδευόμενους.
- Βοήθα τους να αναθέσουν ρόλους μεταξύ τους.
- Επιβράβευε την προσπάθεια και την καλή δουλειά της ομάδας.

### Στάδιο 4: Αξιολόγηση

- Καθόρισε τι θα αξιολογήσεις: πώς δουλεύουν οι εκπαιδευόμενοι, ή/και τις τελικές λύσεις και εργασίες τους.
- Καθόρισε ποιος θα αξιολογήσει: μόνο εσύ ή/και οι άλλες ομάδες.
- Ετοίμασε λίστα με κριτήρια αξιολόγησης, με βάση τους αρχικούς μαθησιακούς στόχους.

### Ενότητα 3: Ψηφιακές δεξιότητες

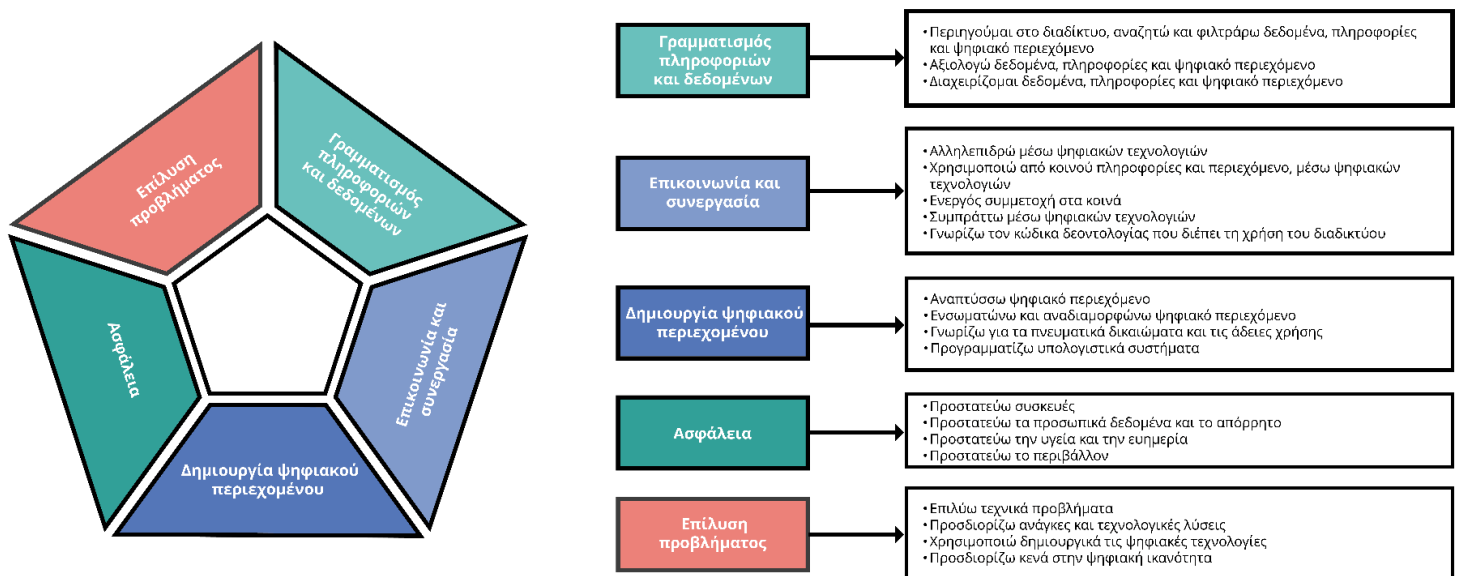


Με το τέλος της ενότητας θα είσαι σε θέση να:

- διακρίνεις τις ψηφιακές δεξιότητες, που πρέπει να κατέχουν οι πολίτες και οι εκπαιδευτικοί του 21<sup>ου</sup> αιώνα, σύμφωνα με το μοντέλο DigComp 2.2. της Ευρωπαϊκής Επιτροπής
- αξιολογείς τις ατομικές ψηφιακές δεξιότητές σου ως εκπαιδευτής, όπως αυτές ορίζονται από το πλαίσιο DigCompEdu
- εφαρμόζεις συγκεκριμένα βήματα, για να ενισχύσεις την ψηφιακή κατάρτισή σου

## Ψηφιακές δεξιότητες πολιτών

Το [Digital Competence Framework for Citizens](#) ή αλλιώς **DigComp** υποδεικνύει ποιες είναι οι ψηφιακές δεξιότητες, που μπορεί να αναπτύξει κάθε πολίτης. Σύμφωνα με το DigComp, ένας ψηφιακά εγγράμματος πολίτης κατέχει 21 δεξιότητες σε 5 ευρύτερες περιοχές. Κάθε άτομο μπορεί να βρίσκεται σε διάφορα επίπεδα επάρκειας: Βασικό (επίπεδα 1 και 2), Ενδιάμεσο (επίπεδα 3 και 4), Προχωρημένο (επίπεδα 5 και 6), Υψηλά Εξειδικευμένο (επίπεδα 7 και 8).



Πλαίσιο DigComp 2.2. (European Commission, 2022)



### **Δραστηριότητα 1.3.1: Περιοχές ψηφιακών δεξιοτήτων – παραδείγματα εφαρμογής**

Σημείωσε 1 παράδειγμα για κάθε μία από τις 5 περιοχές του μοντέλου DigComp 2.2., που να δείχνει τη χρησιμότητα των ψηφιακών δεξιοτήτων στην καθημερινότητά σου.

#### **1. Γραμματισμός πληροφοριών και δεδομένων**

---

---

---

---

---

---

---

#### **2. Επικοινωνία και συνεργασία**

---

---

---

---

---

---

---

#### **3. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου**

---

---

---

---

---

---

---

#### 4. Ασφάλεια

---

---

---

---

---

---

---

#### 5. Επίλυση προβλήματος

---

---

---

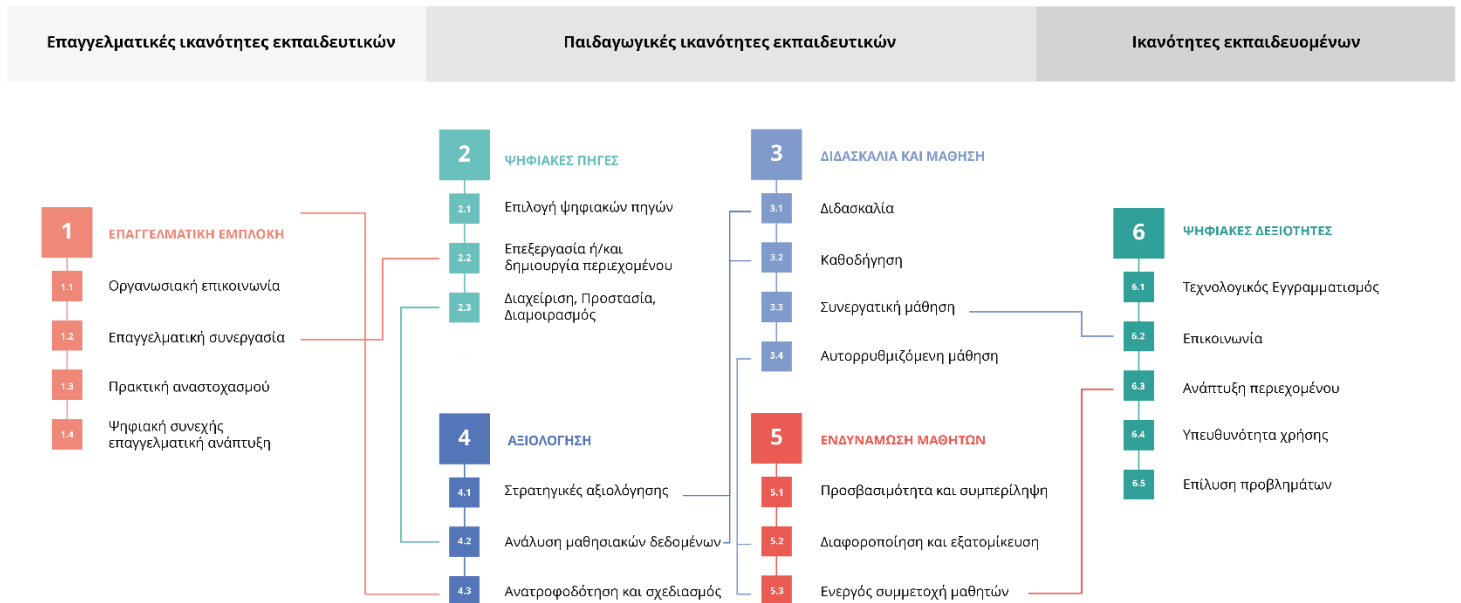
---

---

---

---

## Ψηφιακές δεξιότητες εκπαιδευτών



### Δραστηριότητα 1.3.2: Αναστοχασμός εκπαιδευτών για την ψηφιακή κατάρτισή τους

Μελέτησε τις παρακάτω ψηφιακές δεξιότητες εκπαιδευτών, όπως ορίζονται στο μοντέλο DigCompEdu. Διάλεξε 2 δεξιότητες, που πιστεύεις ότι θα μπορούσες να βελτιώσεις και σημείωσε με ποιον τρόπο θα το κάνεις αυτό.

#### ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΩΝ

##### Επαγγελματικές ικανότητες

##### Επαγγελματική εμπλοκή

##### Οργανωσιακή επικοινωνία

Κατανόηση του τρόπου χρήσης ψηφιακών εργαλείων για επικοινωνία με εκπαιδευόμενους, συναδέλφους και τρίτους, για οργάνωση και συνεργασία.

##### Επαγγελματική συνεργασία

Χρήση τεχνολογιών για επικοινωνία (ανταλλαγή ιδεών, γνώσεων, εμπειριών) με συναδέλφους (π.χ. εκπαιδευτές ενηλίκων), με στόχο τη βελτίωση των επαγγελματικών πρακτικών σου.

### **Πρακτική αναστοχασμού**

Αναστοχασμός και αξιολόγηση της ψηφιακής παιδαγωγικής πρακτικής (ενός ατόμου ή μιας ομάδας).

### **Ψηφιακή συνεχής επαγγελματική ανάπτυξη**

Συνεχής βελτίωση της διδασκαλίας με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών.

## **Παιδαγωγικές ικανότητες**

### **Ψηφιακές πηγές**

#### **Επιλογή ψηφιακών πηγών**

Επιλογή ψηφιακών πηγών για διδασκαλία και μάθηση, με γνώμονα τους συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους που έχουν τεθεί, καθώς και το εκάστοτε μαθησιακό ακροατήριο.

#### **Επεξεργασία πηγών ή συνδημιουργία νέου περιεχομένου**

Τροποποίηση υπάρχοντος περιεχομένου, με γνώμονα τα πνευματικά δικαιώματα, και συνδημιουργία νέου.

#### **Διαχείριση, προστασία, διαμοιρασμός**

Οργάνωση και αποθήκευση ψηφιακού περιεχομένου, με γνώμονα τα πνευματικά δικαιώματα για τα έργα των άλλων και τα δικά σου.

## **Διδασκαλία και μάθηση**

### **Διδασκαλία**

Σχεδιασμός και χρήση ψηφιακών μέσων για αποτελεσματική διδασκαλία, διαχείριση και οργάνωση στρατηγικών ψηφιακής διδασκαλίας, καθώς και πειραματισμός και ανάπτυξη νέων μεθόδων διδασκαλίας.

### **Καθοδήγηση**

Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για αλληλεπίδραση με τους εκπαιδευόμενους, ατομικά και συλλογικά, εντός και εκτός τάξης και παροχή καθοδήγησης.

### **Συνεργατική μάθηση**

Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για προώθηση της συνεργασίας μεταξύ των εκπαιδευομένων, επιτρέποντάς τους να αξιοποιήσουν τις τεχνολογίες για δημιουργία γνώσης.

### **Αυτορρυθμιζόμενη μάθηση**

Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για υποστήριξη της αυτορρύθμισης των εκπαιδευομένων (να σχεδιάζουν, να επιβλέπουν και να αναστοχάζονται τη μάθησή τους).

### **Αξιολόγηση**

#### **Στρατηγικές αξιολόγησης**

Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για αξιολόγηση, καθώς και ενίσχυση της ποικιλομορφίας των μεθόδων αξιολόγησης.

#### **Ανάλυση μαθησιακών δεδομένων**

Ανάλυση και επιλογή εργαλείων, που αποδεικνύουν τη μαθητική δραστηριότητα, επίδοση και πρόοδο με απώτερο στόχο την (πιθανή) προσαρμογή των μεθόδων αξιολόγησης.

#### **Ανατροφοδότηση και σχεδιασμός**

Χρήση λογισμικών για την παροχή στοχευμένης και έγκαιρης ανατροφοδότησης, καθώς και δυνατότητες συζήτησης με τους εκπαιδευόμενους, με στόχο την ενίσχυση της μάθησης.

### **Ενδυνάμωση εκπαιδευομένων**

#### **Προσβασιμότητα και συμπερίληψη**

Εξασφάλιση της προσβασιμότητας στις πηγές μάθησης και στις δραστηριότητες, για όλους, συμπεριλαμβανόμενων των ατόμων με αναπηρία.

#### **Διαφοροποίηση και εξατομίκευση**

Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για την ικανοποίηση του διαφορετικού επιπέδου και των αναγκών κάθε εκπαιδευόμενου.

#### **Ενεργός συμμετοχή εκπαιδευομένων**

Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για την προώθηση της ενεργού και δημιουργικής εμπλοκής των εκπαιδευομένων, καθώς και εμπλοκή τους σε αυθεντικές και πρακτικές δραστηριότητες.

#### **Ψηφιακές δεξιότητες εκπαιδευομένων**

Ενίσχυση ψηφιακών δεξιοτήτων των εκπαιδευομένων - Σύμφωνα με το μοντέλο DigComp 2.2 και τις 5 περιοχές.

**Σημειώσεις:**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Αυτοαξιολόγηση και σχέδιο δράσης

### Βήμα 1: Αυτοαξιολόγηση

Συμπλήρωσε ένα τεστ αξιολόγησης των ψηφιακών σου δεξιοτήτων. Ένα πολύ χαρακτηριστικό, ελεύθερο εργαλείο αξιολόγησης είναι το [SELFIE for TEACHERS](#).

### Βήμα 2: Θέσε στόχους

Με βάση τα αποτελέσματα που προέκυψαν θα δεις ποιες δεξιότητες χρειάζεται να βελτιώσεις. Γράψε αρχικά 1-3 στόχους, με βάση τις ψηφιακές δεξιότητες που θα ήθελες να καλλιεργήσεις.

**Παράδειγμα:** διαπίστωσης ότι έχεις έλλειψη γνώσεων ως προς τη χρήση ψηφιακών εργαλείων, για αξιολόγηση των εκπαιδευομένων. Αυτό σημαίνει πως χρειάζεσαι περισσότερη δουλειά προς αυτή την κατεύθυνση.

### Βήμα 3: Ετοίμασε σχέδιο δράσης

Το πλάνο δράσης περιλαμβάνει τα βήματα που θα ακολουθήσεις για να πετύχεις τους στόχους σου.

**Παράδειγμα:** Τα βήματα για να βελτιώσεις την ικανότητά σου να αξιολογείς τους εκπαιδευόμενους με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων θα μπορούσαν να είναι τα εξής:

1. Αναζήτηση στο Διαδίκτυο με μηχανή αναζήτησης (π.χ. Google) γνωστών εργαλείων αξιολόγησης.
2. Καταγραφή των 2-3 πιο συνηθισμένων εργαλείων.
3. Επιλογή ενός εργαλείου από αυτά, για πειραματισμό και εξοικείωση.
4. Αναζήτηση βίντεο στο YouTube που να επεξηγούν τη χρήση του εργαλείου. Αναζήτηση άρθρων, είτε στην επίσημη ιστοσελίδα του προϊόντος, είτε σε ιστοσελίδες και blogs που επεξηγούν τη χρήση των εργαλείων.
5. Δημιουργία λογαριασμού για πειραματισμό με το εργαλείο, παράλληλα με την παρακολούθηση ή/και το διάβασμα των βοηθημάτων.
6. Επιλογή ενός εργαλείου για το επόμενο μάθημα, με γνώμονα τους διδακτικούς στόχους, τις δεξιότητες των εκπαιδευομένων και την υποδομή που υπάρχει.
7. Πειραματισμός και αναστοχασμός (για διατήρηση του εργαλείου στη διδασκαλία, προσαρμογή ή αλλαγή).

Στο σχέδιο δράσης θα πρέπει να σημειώσεις:

- πόσο συχνά θα ασχοληθείς με τον στόχο που έχεις θέσει (π.χ. κάθε μέρα ή 2-3 φορές τη βδομάδα);
- πώς θα αξιολογήσεις την πρόοδό σου (π.χ. θα μοιράζεσαι τις νέες γνώσεις με έναν συνάδελφο ή θα κρατήσεις ημερολόγιο καταγράφοντας σκέψεις και εμπόδια που συναντάς);

## Κεφάλαιο 2: Σχεδιασμός διδασκαλίας για ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης

### Ενότητα 1: Διερεύνηση αναγκών και στόχοι



Με το τέλος της ενότητας θα είσαι σε θέση να:

- απαριθμείς τις μεθόδους συλλογής πληροφοριών για τους εκπαιδευόμενους, στο πλαίσιο της ανάλυσης αναγκών
- πραγματοποιείς ανάλυση αναγκών, επιλέγοντας τον κατάλληλο τύπο συλλογής δεδομένων με βάση τα χαρακτηριστικά και τις ανάγκες των εκπαιδευομένων
- διατυπώνεις αποτελεσματικούς μαθησιακούς στόχους, ειδικότερα για την καλλιέργεια ψηφιακών δεξιοτήτων χρησιμοποιώντας το μοντέλο S.M.A.R.T. και την ταξινόμια του Bloom

## Ανάλυση αναγκών

Όταν προετοιμάζεσαι για το μάθημά σου, σκέψου τα εξής:

	Τι γνωρίζω;	Τι χρειάζεται να μάθω;
Ποιοι είναι οι εκπαιδευόμενοι;		
Ποιες είναι οι γνώσεις και οι δεξιότητες των εκπαιδευομένων έως τώρα;		
Ποια είναι τα κίνητρα και οι προσδοκίες των εκπαιδευομένων;		
Ποιες γνώσεις και δεξιότητες πρέπει να κατακτήσουν οι εκπαιδευόμενοι;		
Ποιοι εξωτερικοί παράγοντες επηρεάζουν τη μάθηση των εκπαιδευομένων (π.χ. περιορισμένος χρόνος, θέματα οργάνωσης);		
Ποιοι είναι οι διαθέσιμοι πόροι των εκπαιδευομένων; (χρόνος, υλικό, τεχνολογία, κ.λπ.)		



### **Δραστηριότητα 2.1.1: Διαδικασία ανάλυσης αναγκών εκπαιδευομένων**

Το πρώτο βήμα πριν τον σχεδιασμό ενός προγράμματος είναι η ανάλυση αναγκών των εκπαιδευομένων. Τι πληροφορίες σχετικά με τους εκπαιδευόμενους πρέπει να γνωρίζεις; Με ποιον τρόπο μπορείς να συλλέξεις αυτές τις πληροφορίες;

**Σημειώσεις:**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Αφιέρωσε χρόνο στις πρώτες συναντήσεις για να γνωρίσεις τους εκπαιδευόμενους, τις ανάγκες και τις προτιμήσεις τους.

Τι ερωτήσεις μπορείς να κάνεις;	Συμβουλές
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Γιατί θέλετε να παρακολουθήσετε το πρόγραμμα;</li> <li>2. Τι γνωρίζετε ήδη αναφορικά με τη Χ θεματική; (αναφέρετε συγκεκριμένα σημεία με βάση την ύλη)</li> <li>3. Τι επαγγελματικούς ή προσωπικούς στόχους έχετε και πώς περιμένετε να σας βοηθήσει το εν λόγω πρόγραμμα για να τους πετύχετε;</li> <li>4. Πόσο εξοικειωμένοι νιώθετε με τις νέες τεχνολογίες; Τι εργαλεία διαθέτετε; (π.χ. υπολογιστή, κ.λπ.)</li> <li>5. Ποια είναι τα εμπόδια που συναντάτε και σας δυσκολεύουν να παρακολουθήσετε ή να ολοκληρώσετε ένα πρόγραμμα;</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Άφησε τις ευαίσθητες ερωτήσεις (π.χ. στόχους, εμπόδια που έχουν) για ατομικές συναντήσεις και προς το τέλος μιας συζήτησης, ώστε οι εκπαιδευόμενοι να νιώθουν πιο άνετα.</li> <li>• Απόφυγε πολύ προσωπικές ερωτήσεις (π.χ. οικογενειακή κατάσταση)</li> <li>• Αξιολόγησε τις δεξιότητες των εκπαιδευομένων. Για τις ψηφιακές δεξιότητες υπάρχουν <a href="#">έτοιμα τεστ όπως το Dig-SAT της Ευρωπαϊκής Επιτροπής</a>.</li> <li>• Σκέψου το πολιτισμικό υπόβαθρο των εκπαιδευομένων, για να αποφύγεις παρανοήσεις στη γλώσσα.</li> <li>• Χρησιμοποίησε απλή, ουδέτερη γλώσσα - μην τους κατευθύνεις προς κάποια απάντηση.</li> </ul>

## Στοχοθεσία

*Οι μαθησιακοί στόχοι είναι συγκεκριμένες, μετρήσιμες και παρατηρήσιμες δηλώσεις, που περιγράφουν τι θα μπορούν να κάνουν οι εκπαιδευόμενοι στο τέλος κάθε μαθήματος ή στο τέλος ολόκληρου του εκπαιδευτικού προγράμματος.*

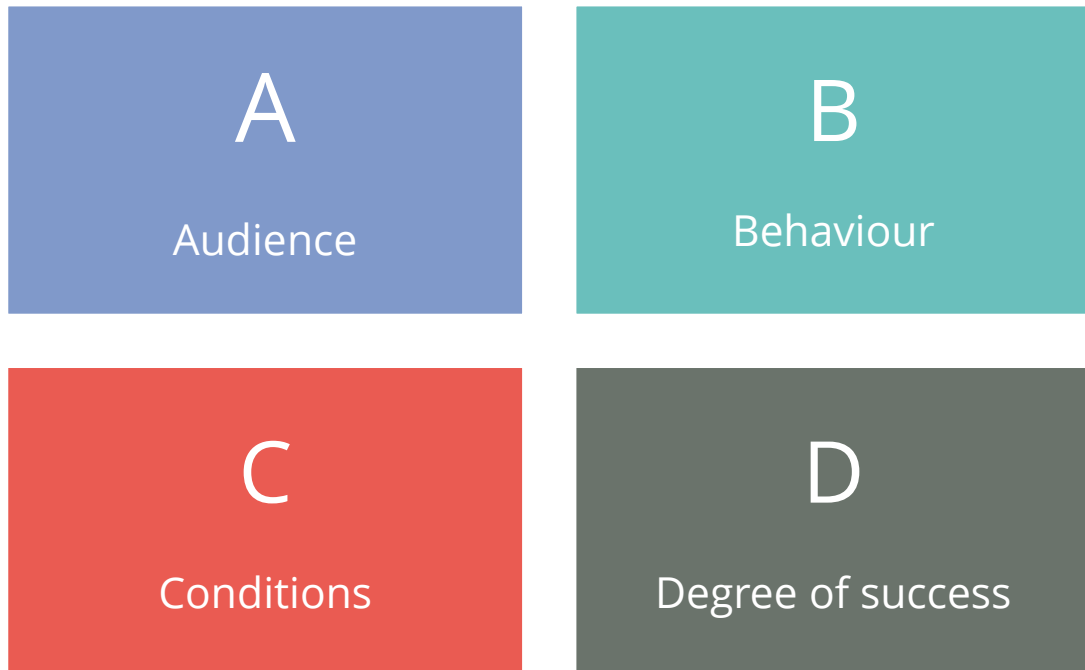
### Μοντέλο S.M.A.R.T.



Χρησιμοποίησε το μοντέλο S.M.A.R.T. για να καθορίσεις τους μαθησιακούς στόχους. Το μοντέλο παίρνει το όνομα του από τα αρχικά των λέξεων που αποτελούν τους πυλώνες ενός μαθησιακού στόχου:

- **Συγκεκριμένος (Specific):** μήπως ο στόχος είναι αρκετά γενικός και δεν φαίνεται τι ακριβώς χρειάζεται να πετύχουν οι εκπαιδευόμενοι;
- **Μετρήσιμος (Measurable):** πώς θα ξέρεις ότι οι εκπαιδευόμενοι πέτυχαν τον στόχο;
- **Επιτεύξιμος (Attainable):** είναι εφικτό οι εκπαιδευόμενοι να πετύχουν τον στόχο; (π.χ. με τους διαθέσιμους πόρους, τον διαθέσιμο χρόνο κ.λπ.)
- **Σχετικός (Relevant):** πώς σχετίζεται ο στόχος με τη ζωή των εκπαιδευομένων (ανάγκες, ενδιαφέροντα, προτιμήσεις);
- **Χρονικά καθορισμένος (Time-bound):** μέχρι πότε θα πρέπει να ολοκληρωθεί ο στόχος;

### Μέθοδος ABCD



Όταν γράφεις μαθησιακούς στόχους πρέπει να μην ξεχνάς να συμπεριλάβεις τα εξής, σύμφωνα με τη μέθοδο ABCD:

- **Άτομα (Audience):** ποιος πρέπει να ολοκληρώσει κάτι ώστε να κατακτήσει τη συγκεκριμένη δεξιότητα;
- **Συμπεριφορά (Behaviour):** τι αναμένεται να κάνει ο εκπαιδευόμενος; (εδώ χρησιμοποιούμε συγκεκριμένα ρήματα που δείχνουν αυτή τη συμπεριφορά, π.χ. επιλέγω, διακρίνω, αξιολογώ, χρησιμοποιώ, κ.λπ. όπως στον Πίνακα παρακάτω).
- **Προϋποθέσεις (Conditions):** υπό ποιες συνθήκες αναμένεται να κάνουν κάτι οι εκπαιδευόμενοι; (π.χ. τι είδους εργαλεία μπορούν ή δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν).
- **Βαθμός επιτυχίας (Degree of success):** πόσο καλά θα πρέπει να μπορούν να κάνουν κάτι οι εκπαιδευόμενοι; (π.χ. ταχύτητα, ακρίβεια, ποιότητα, κ.λπ.).

### Ταξινόμια Bloom

Όταν γράφεις τους μαθησιακούς στόχους, διάλεξε ρήματα δράσης, σύμφωνα με την ταξινόμια Bloom. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις τον παρακάτω πίνακα.

Επίπεδο/Κατηγορία	Ενέργεια
<b>Γνώση</b>	προσδιορίζει, περιγράφει, αναγνωρίζει, αποκαλεί, κατονομάζει, διατυπώνει, ορίζει
<b>Κατανόηση</b>	υπερασπίζεται, διακρίνει, εντοπίζει, εξηγεί, επεκτείνει, γενικεύει, δίνει παραδείγματα, παραφράζει, προβλέπει, ξαναγράφει, συνοψίζει, μετατρέπει, συμπεραίνει
<b>Εφαρμογή</b>	μεταβάλλει, χειρίζεται, τροποποιεί, προετοιμάζει, παράγει, συσχετίζει, δείχνει, επιλύει, χρησιμοποιεί, αποδεικνύει, υπολογίζει
<b>Ανάλυση</b>	διαφοροποιεί, διαχωρίζει, διακρίνει, συμπεραίνει, συνάγει, συσχετίζει, χωρίζει, κατηγοριοποιεί
<b>Σύνθεση</b>	συνδυάζει, συνθέτει, δημιουργεί, σχεδιάζει, εξηγεί, γενικεύει, τροποποιεί, οργανώνει, ανακατασκευάζει, συσχετίζει, αναδιοργανώνει, συνοψίζει
<b>Αξιολόγηση</b>	συγκρίνει, συμπεραίνει, αντιπαραθέτει, ασκεί κριτική, περιγράφει, διακρίνει, εξηγεί, δικαιολογεί, ερμηνεύει, υποστηρίζει, εκτιμά



Παράδειγμα SMART στόχου για ψηφιακές δεξιότητες:  
 «Μετά την ολοκλήρωση του προγράμματος εκπαίδευσης στις ψηφιακές δεξιότητες, σε διάστημα 2 μηνών, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να μπορούν να δημιουργούν και να επεξεργάζονται επαγγελματικά κείμενα στο Word, με 80% ακρίβεια, βάσει της ρουμπρικής αξιολόγησης».



### Δραστηριότητα 2.1.2: Μαθησιακοί στόχοι

Χρησιμοποιώντας το μοντέλο DigComp 2.2. γράψε τους μαθησιακούς στόχους, σε σχέση με τις ψηφιακές δεξιότητες, που πρέπει να καλλιεργήσουν οι εκπαιδευόμενοι με τα εξής προφίλ:

- οι εκπαιδευόμενοι δυσκολεύονται να διακρίνουν αν οι πληροφορίες που βρίσκουν στο Διαδίκτυο είναι αξιόπιστες.
- οι εκπαιδευόμενοι δεν μπορούν να συνεργαστούν αποτελεσματικά εξ αποστάσεως και συχνά δημιουργούνται παρεξηγήσεις.
- οι εκπαιδευόμενοι δεν γνωρίζουν πότε μπορούν να αναπαράγουν και να τροποποιούν υλικό που εντοπίζουν στο Διαδίκτυο.
- οι εκπαιδευόμενοι δεν μπορούν να ξεχωρίσουν τα μηνύματα phishing που λαμβάνουν στο κινητό τηλέφωνο και στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο τους.
- οι εκπαιδευόμενοι δεν γνωρίζουν ποια βήματα να ακολουθήσουν, όταν εμφανίζεται κάποιο τεχνικό πρόβλημα στη συσκευή τους.

Γράψε τους στόχους, χρησιμοποιώντας ρήματα από την ταξινόμια του Bloom και αναρμόνισέ τους με τη μέθοδο ABCD.

**Σημειώσεις:**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Ενότητα 2: Προφίλ ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης



Με το τέλος της ενότητας θα είσαι σε θέση να:

- αναγνωρίζεις το προφίλ, με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, των ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης
- διακρίνεις τα κυριότερα εμπόδια, που αντιμετωπίζουν οι ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης
- εφαρμόζεις μεθόδους για να ενισχύσεις τα κίνητρα των εκπαιδευομένων, σύμφωνα με το μοντέλο κινήτρων ARCS



## Ενίσχυση κινήτρων



### Δραστηριότητα 2.2.2: Τεχνικές ενίσχυσης κινήτρων εκπαιδευομένων

Γράψε 5 τεχνικές που θα εφαρμόζεις για να ενισχύσεις τα κίνητρα των εκπαιδευομένων.

#### Σημειώσεις:

---

---

---

---

---

---

---



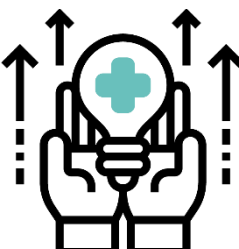
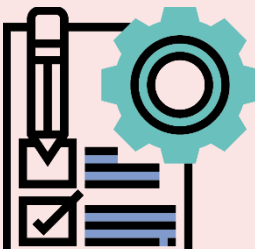
---

---

---

## Μοντέλο κινήτρων ARCS

Το μοντέλο κινήτρων ARCS του John Keller προσφέρει στρατηγικές για την ενίσχυση των κινήτρων των εκπαιδευομένων. Το ARCS, αποτελείται από τέσσερα στοιχεία, τα οποία δίνουν στο μοντέλο το όνομα του: Attention – Προσοχή, Relevance – Συνάφεια, Confidence – Αυτοπεποίθηση, Satisfaction – Ικανοποίηση.

Συνιστώσα μοντέλου ARCS	Τι μπορείς να κάνεις
<b>Προσοχή</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Κέντρισε το ενδιαφέρον τους</b> μέσα από παραδείγματα, χιούμορ, ρητορικές ερωτήσεις, αναφορές αντίθετες με τις εμπειρίες τους.</li> <li>• <b>Ενεργοποίησε τη διάθεσή τους για έρευνα</b> μέσα από ευκαιρίες για ενεργό συμμετοχή και διερεύνηση.</li> <li>• <b>Ενίσχυσε την ποικιλομορφία</b>, μέσα από διαφορετικές διδακτικές προσεγγίσεις, διαφορετικούς τρόπους παρουσίασης της γνώσης και εναλλαγή ύφους.</li> </ul>
<b>Συνάφεια</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Πες τους τι θα κερδίσουν</b>, πώς το περιεχόμενο θα τους ωφελήσει στη ζωή τους, άμεσα αλλά και στο μέλλον.</li> <li>• <b>Συσχέτισε το μάθημα με τα κίνητρά τους</b>, μέσα από αντιστοίχιση αναγκών και παροχή επιλογών.</li> <li>• <b>Συσχέτισε το μάθημα με τις εμπειρίες τους</b>, παρουσιάζοντας ανθρώπους- πρότυπα.</li> </ul>
<b>Αυτοπεποίθηση</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Πες τι αναμένεις</b>, ενημέρωσέ τους για τις απαιτήσεις της εκπαίδευσης.</li> <li>• <b>Δώσε ευκαιρίες για να πετύχουν</b>, μέσα από εποικοδομητική ανατροφοδότηση και ελεγχόμενο επίπεδο δυσκολίας.</li> <li>• <b>Δώσε τους τον έλεγχο</b>, προφέροντας επιλογές και δυνατότητα αυτονομίας.</li> </ul>
<b>Ικανοποίηση</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ενίσχυσε τα εσωτερικά κίνητρα</b>, ευθυγραμμίζοντας τις δραστηριότητες με τους προσωπικούς ή τους επαγγελματικούς τους στόχους.</li> <li>• <b>Ενίσχυσε τα εξωτερικά κίνητρα</b>, μέσα από προφορική επιβράβευση και εξωτερική ανταμοιβή (π.χ. πιστοποιήσεις).</li> <li>• <b>Δώσε ίσες ευκαιρίες μάθησης</b>, μέσα από κοινά κριτήρια αξιολόγησης και ισότιμη επιβράβευση.</li> </ul>

### Ενότητα 3: Σχεδιασμός για συμπερίληψη



Με το τέλος της ενότητας θα είσαι σε θέση να:

- εφαρμόζεις συγκεκριμένες μεθόδους για την ψηφιακή συμπερίληψη των ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης
- επιλέγεις κατάλληλες διδακτικές προσεγγίσεις για τη διδασκαλία ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης
- αναπτύσσεις εκπαιδευτικά προγράμματα και μαθήματα, με βάση τα 9 Συμβάντα Διδασκαλίας του Gagne
- εφαρμόζεις τρόπους υποστήριξης και ενίσχυσης της συμμετοχής των ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης

## Ψηφιακή συμπερίληψη



### Δραστηριότητα 2.3.1: Ψηφιακή συμπερίληψη ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης

Ένας συνάδελφος σου πρόκειται να διδάξει ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης. Τι συμβουλές θα του έδινες για την ψηφιακή συμπερίληψη των εκπαιδευομένων του και την υποστήριξή τους;

#### Σημειώσεις:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



Για να ενισχύσεις την προσβασιμότητα των εκπαιδευομένων στο διδακτικό υλικό που ετοιμάζεις φρόντισε τα εξής:

- Βάλε **ξεκάθαρους τίτλους και υπότιτλους** (headings) και ιεράρχησε το περιεχόμενο.
- Κράτησε **σταθερή δομή** στον σχεδιασμό.
- Χρησιμοποίησε **εικόνες και εικονίδια που ενισχύουν την κατανόηση** του κειμένου, δείχνουν οπτικά το περιεχόμενο.
- Χρησιμοποίησε **γνωστές λέξεις, ενεργητική φωνή και προτίμησε θετική διατύπωση παρά διπλή άρνηση**.
- Χρησιμοποίησε ένα **σταθερό χρώμα (solid) στο φόντο** που να έρχεται σε **αντίθεση με το κείμενο**.
- Χρησιμοποίησε **alt text για τις εικόνες - γραπτές προτάσεις, που περιγράφουν το νόημα των εικόνων**.
- Περιορίσε τους **περισπασμούς όπως περιττές κινήσεις, φόντο και εικόνες** που αποπροσανατολίζουν.
- Πρόσθεσε **υπότιτλους** σε βίντεο, σε παρουσιάσεις και σπάσε το περιεχόμενο σε ενότητες.
- Βεβαιώσου ότι οι **υπερσύνδεσμοι διακρίνονται εύκολα**.

Ακολουθεί μια ρουμπρίκα για να μπορείς να αξιολογείς τα διάφορα τεχνολογικά εργαλεία, πριν τα αξιοποιήσεις στη διδασκαλία σου.

	Σχόλια
<b>Κριτήρια</b>	
<b>Διδακτική μέθοδος:</b> σε ποιο βαθμό υποστηρίζει το εργαλείο τη διδακτική προσέγγιση που επέλεξες;	
<b>Δεξιότητες:</b> σε ποιο βαθμό βοηθάει το εργαλείο τους εκπαιδευόμενους να αναπτύξουν τις επιδιωκόμενες δεξιότητες – ιδιαίτερα τις ψηφιακές (όπως δημιουργία περιεχομένου, αναζήτηση, επίλυση προβλήματος);	
<b>Διάδραση με το περιεχόμενο:</b> σε ποιο βαθμό μπορούν οι εκπαιδευόμενοι να αλληλεπιδράσουν με το εργαλείο και το περιεχόμενο;	

<b>Διάδραση μεταξύ εκπαιδευομένων:</b> σε ποιο βαθμό μπορούν οι εκπαιδευόμενοι να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους, αν επέλεξες το εργαλείο γι' αυτόν τον σκοπό;	
<b>Προσβασιμότητα:</b> πόσο εύχρηστο είναι το εργαλείο (π.χ. εύκολο στη χρήση και στην εξερεύνηση, στην αναγνωσιμότητα);	
<b>Σύγχρονη/ασύγχρονη μάθηση:</b> σε ποιο βαθμό υποστηρίζει το εργαλείο τον επιλεγμένο τρόπο επικοινωνίας;	
<b>Βοήθεια:</b> σε ποιο βαθμό παρέχεται βοήθεια για τον εκπαιδευόμενο (π.χ. chat υποστήριξης, βοηθήματα, παραδείγματα, υποστηρικτικό υλικό);	
<b>Έλεγχος:</b> σε ποιο βαθμό υπάρχει δυνατότητα καταγραφής της προόδου των εκπαιδευομένων (π.χ. τι είδαν, πόση ώρα αφιέρωσαν στο εργαλείο, κ.λπ.);	
<b>Ανατροφοδότηση:</b> σε ποιο βαθμό υπάρχει δυνατότητα παροχής ανατροφοδότησης στους εκπαιδευόμενους (εκ των προτέρων ή σε πραγματικό χρόνο);	
<b>Πολυμέσα:</b> πόσο υψηλή είναι η ποιότητα των πολυμεσικών αναπαραστάσεων του εργαλείου (ήχος, κίνηση, γραφικά, κ.λπ.);	
<b>Προσαρμογή:</b> σε ποιο βαθμό μπορεί να προσαρμοστεί το εργαλείο στις ικανότητες του εκπαιδευόμενου (π.χ. χρόνος απόδοσης, γνώση, κ.λπ.);	
<b>Απαιτούμενος εξοπλισμός:</b> σε ποιο βαθμό μπορεί ο εκπαιδευόμενος να χρησιμοποιήσει το εργαλείο με τον βασικό εξοπλισμό που ήδη διαθέτει (π.χ. υπολογιστής, σύνδεση στο Διαδίκτυο);	
<b>Απαιτούμενες δεξιότητες:</b> σε ποιο βαθμό χρειάζεται να έχει εξειδικευμένες δεξιότητες ο εκπαιδευόμενος, ώστε να μπορεί να χρησιμοποιήσει το εργαλείο;	
<b>Επιλογές διαμοιρασμού:</b> σε ποιο βαθμό μπορεί το εργαλείο να ενσωματωθεί στο σύστημα διαχείρισης μάθησης της τάξης (π.χ. διαμοιρασμός με σύνδεσμο ή πλήρης ενσωμάτωση στη ψηφιακή τάξη όπως το Google Classroom).	

## Διδακτικές προσεγγίσεις για ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης



### Δραστηριότητα 2.3.2: Διδασκαλία ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης

Υπάρχουν διάφορες διδακτικές προσεγγίσεις κατάλληλες για τους ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης.

- Διατύπωσε έναν μαθησιακό στόχο για καλλιέργεια μιας ψηφιακής δεξιότητας.
- Επίλεξε μία από τις παρακάτω διδακτικές προσεγγίσεις και γράψε ένα παράδειγμα δραστηριότητας ή δραστηριοτήτων που να ακολουθεί αυτήν την προσέγγιση, σε συμφωνία με τον μαθησιακό στόχο.

**Διδακτικές προσεγγίσεις:** άμεση διδασκαλία/ διάλεξη, αυθεντική μάθηση, συνεργατική μάθηση, μάθηση μέσα από την οικογένεια, διαφοροποιημένη διδασκαλία, μικτή μάθηση, διδασκαλία σε ενότητες.

**Σημειώσεις:**

---

---

---

---

---

---

---

---

---



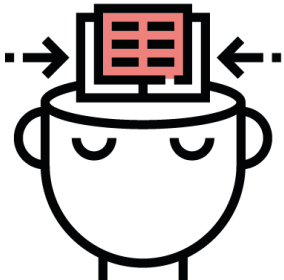
---



Δες παρακάτω μερικές συμβουλές για την εφαρμογή των διδακτικών προσεγγίσεων.


Διδακτική προσέγγιση	Περιγραφή	Συμβουλές εφαρμογής
<b>Άμεση διδασκαλία/ διάλεξη (direct instruction)</b>	Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει υλικό στους εκπαιδευόμενους.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Απλή γλώσσα, παραδείγματα και αναλογίες.</li> <li>• Επίδειξη και μοντελοποίηση.</li> <li>• Οπτικά βοηθήματα.</li> <li>• Δυνατότητα προσαρμογής εμφάνισης υλικού (γραμματοσειρά, κ.λπ.).</li> <li>• Μικρές διαλέξεις (&gt;10 λεπτά).</li> <li>• Παύσεις για ερωτήσεις και επανάληψη.</li> </ul>
<b>Αυθεντική μάθηση (authentic learning)</b>	Η αυθεντική μάθηση επικεντρώνεται στη δημιουργία ενός εκπαιδευτικού περιβάλλοντος, που προσομοιάζει με την πραγματικότητα (βλ. σενάρια, ιστορίες, αληθινές περιπτώσεις).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Σενάρια καθημερινότητας.</li> <li>• Απλή γλώσσα και οπτικοακουστικά μέσα.</li> <li>• Αναστοχασμός και αυτοαξιολόγηση.</li> <li>• Αυξανόμενης δυσκολίας δραστηριότητες.</li> </ul>
<b>Συνεργατική μάθηση (peer or collaborative learning)</b>	Η συνεργατική μάθηση προωθεί την ενεργό συμμετοχή, δημιουργώντας ένα υποστηρικτικό περιβάλλον.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Επεξήγηση σκοπού και πλεονεκτημάτων.</li> <li>• Ομάδες εργασίας.</li> <li>• Κανόνες για ρόλους και ευθύνες.</li> </ul>
<b>Μάθηση μέσα από την οικογένεια (family learning)</b>	Οι ενήλικες μαθαίνουν μέσα από το οικογενειακό και κοινωνικό τους περιβάλλον.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Δραστηριότητες που εμπλέκουν όλη την οικογένεια και τα ενδιαφέροντά τους.</li> <li>• Βοηθήματα, εικόνες-οδηγούς που μπορούν να αξιοποιούν μέσα στην οικογένεια.</li> </ul>
<b>Διαφοροποιημένη διδασκαλία (differentiated instruction)</b>	Η διαφοροποιημένη διδασκαλία αφορά στην τροποποίηση της διδασκαλίας, δηλαδή των	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Εναλλακτικό υλικό και δραστηριότητες πριν και κατά τη διάρκεια του προγράμματος.</li> </ul>

	<p>διδακτικών προσεγγίσεων, δραστηριοτήτων, υποστήριξης με γνώμονα τις ανάγκες των εκπαιδευομένων.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ευελιξία (τρόπου, χρόνου, περιεχομένου).</li> <li>• Διαφορετικό επίπεδο δυσκολίας.</li> <li>• Ποικιλία στον τρόπο αναπαράστασης εννοιών.</li> </ul>
<p><b>Μικτή μάθηση (blended learning)</b></p>	<p>Η μικτή μάθηση αφορά στον συνδυασμό διδασκαλίας στην τάξη (δια ζώσης) και διαδικτυακής μελέτης.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χρόνος για εξοκείωση.</li> <li>• Εφαρμογή με πιο προχωρημένους.</li> <li>• Σταδιακή αυτονομία.</li> </ul>
<p><b>Διδασκαλία σε ενότητες (modular learning)</b></p>	<p>Η διδασκαλία σε ενότητες αφορά στο σπάσιμο του διδακτικού περιεχομένου σε μικρότερα μέρη, δηλαδή ενότητες.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Μικρές ενότητες με έναν συγκεκριμένο στόχο και θεματική η κάθε μία.</li> <li>• Σταδιακή απόκτηση δεξιοτήτων.</li> <li>• Ευκαιρίες για επανάληψη δύσκολων και αδύναμων σημείων.</li> <li>• Δυνατότητα μελέτης οποτεδήποτε.</li> </ul>

## Δημιουργία μαθήματος για ψηφιακές δεξιότητες σε 9 βήματα

<p><b>Διέγερση προσοχής</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χρησιμοποίησε <b>δημοφιλείς φράσεις ή αποφθέγματα</b> («Είναι πολύ καλό να μοιράζεσαι κάτι, και με τις νέες τεχνολογίες ο διαμοιρασμός είναι εύκολος» - Richard Stallman).</li> <li>• Χρησιμοποίησε <b>δίλημμα ή ερώτηση για αναστοχασμό</b> («Θεωρείτε ότι είναι καλό να μοιραζόμαστε τα νέα μας, όπως φωτογραφίες της οικογένειάς μας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης;»).</li> <li>• Χρησιμοποίησε <b>ιστορίες ή πραγματικά περιστατικά</b> («Ας δούμε την περίπτωση της Μαρίας, που έχασε επαφή με τους συγγενείς της στο εξωτερικό, καθώς δεν μπορούσε να χρησιμοποιήσει εφαρμογές επικοινωνίας»).</li> <li>• Κάνε <b>αναφορές σε ιστορικά γεγονότα, στατιστικά δεδομένα</b> («Νέα έρευνα δείχνει ότι το 92% των δουλειών σήμερα απαιτούν βασικές ψηφιακές δεξιότητες»).</li> </ul>
<p><b>Κοινοποίηση μαθησιακών στόχων</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρουσίασε τους <b>στόχους</b>, τις (ψηφιακές) δεξιότητες που θα δουλέψετε.</li> <li>• Τόνισε τη <b>σημαντικότητα</b> των ψηφιακών δεξιοτήτων που θα δουλέψετε μέσα από την αφήγηση μιας ιστορίας ή ενός περιστατικού.</li> <li>• Ενημέρωσε για τις <b>απαιτήσεις</b> του προγράμματος.</li> </ul>
<p><b>Ανάκληση προηγούμενης γνώσης</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Κάνε ερωτήσεις και <b>αναφορές από την αμέσως προηγούμενη διδακτική ενότητα</b> ή ψηφιακή δεξιότητα που καλύψατε.</li> <li>• Δώσε <b>παραδείγματα από σχετικό περιεχόμενο</b> (π.χ. από την καθημερινότητά τους, τη δουλειά τους).</li> <li>• Αξιολόγησε την <b>πρότερη γνώση</b> μέσα από δημιουργία νοητικών χαρτών (mindmaps) για σύνδεση εννοιών και θεματικών.</li> </ul>

<p><b>Δημιουργία περιεχομένου</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Προτίμα <b>σύντομες προτάσεις, μικρές διαλέξεις</b>, με σημαντικές και όχι περιττές πληροφορίες.</li> <li>• Εμπλούτισε το <b>περιεχόμενο με εικόνες, ήχο, βίντεο</b>.</li> <li>• Δώσε ευκαιρίες για <b>αλληλεπίδραση</b> (π.χ. Debate, συζητήσεις).</li> </ul>
<p><b>Παροχή καθοδήγησης</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Δώσε <b>βήμα-βήμα οδηγούς</b>.</li> <li>• Δώσε καθοδηγούμενες δραστηριότητες ή <b>κοινές παγίδες</b>.</li> <li>• Δώσε «καλά» και «κακά» <b>παραδείγματα</b> (αντιπαραδείγματα).</li> <li>• Δώσε συμβουλές για τον <b>τρόπο μελέτης</b>.</li> <li>• Δώσε <b>πρόσθετο υλικό</b>.</li> </ul>
<p><b>Εκμείευση επιθυμητής απόδοσης</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Δώσε ευκαιρίες για <b>εξάσκηση</b>.</li> <li>• Χρησιμοποίησε <b>σενάρια πραγματικού κόσμου</b>.</li> </ul>
<p><b>Παροχή ανατροφοδότησης</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Δώσε <b>σαφή, έγκαιρη, λεπτομερή και εφαρμόσιμη</b> ανατροφοδότηση.</li> <li>• Χρησιμοποίησε <b>διαφορετικούς τύπους</b> ανατροφοδότησης όπως προφορική, γραπτή ή ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές.</li> </ul>
<p><b>Αξιολόγηση απόδοσης</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Βεβαιώσου ότι η αξιολόγηση είναι <b>ευθυγραμμισμένη με τους μαθησιακούς στόχους</b>.</li> <li>• Εστίασε σε <b>αυθεντική αξιολόγηση</b>: αξιολόγηση επίδοσης, αυτοαξιολόγηση, πορτφόλιο και πρότζεκ, αντί κλειστού τύπου ερωτήσεις.</li> <li>• Πρόσφερε <b>ποικιλία τύπων αξιολόγησης</b> (βλ. συνεχή, τελική).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Δώσε ευκαιρίες να <b>εφαρμόσουν οι εκπαιδευόμενοι όσα έμαθαν</b> από την αξιολόγηση για βελτίωση.</li> </ul>
<p><i>Διατήρηση γνώσης και συσχέτιση με το πραγματικό κόσμο</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Δώσε ευκαιρίες να <b>εφαρμόζουν οι εκπαιδευόμενοι όσα μαθαίνουν σε νέες συνθήκες ή στην καθημερινότητά τους.</b></li> <li>• <b>Επανάλαβε</b> τις πληροφορίες μετά από κάποιο διάστημα, ρωτώντας αν άλλαξε κάτι ή ζητώντας να αναθεωρήσουν όσα έμαθαν με βάση νέες εμπειρίες.</li> </ul>

## Κεφάλαιο 3: Καλλιέργεια και αξιολόγηση ψηφιακών δεξιοτήτων ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης

### Ενότητα 1: Καλλιέργεια ψηφιακών δεξιοτήτων



Με το τέλος της ενότητας θα είσαι σε θέση να:

- απαριθμείς τις διδακτικές προσεγγίσεις που μπορούν να αξιοποιηθούν για τη διδασκαλία ψηφιακών δεξιοτήτων
- σχεδιάζεις δραστηριότητες διδασκαλίας ψηφιακών δεξιοτήτων ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης, επιλέγοντας κατάλληλες διδακτικές προσεγγίσεις και τεχνολογικά εργαλεία
- εφαρμόζεις τρόπους ενίσχυσης των ψηφιακών δεξιοτήτων ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης, όπως αυτές ορίζονται από το πλαίσιο DigComp 2.2.

### **Δραστηριότητες διδασκαλίας ψηφιακών δεξιοτήτων**

Με τους ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης, πρέπει να ξεκινάς πάντα από τα βασικά, που για άλλη ομάδα μπορεί να θεωρούνται δεδομένα. Όταν στοχεύσεις στην καλλιέργεια ψηφιακών δεξιοτήτων, ακολούθησε τα εξής βήματα:

1. **Εξήγησε τη σημαντικότητα** της αντίστοιχης δεξιότητας μέσα από ιστορίες και παραδείγματα ανθρώπων και κοινοτήτων που επωφελήθηκαν, ταινίες- ντοκιμαντέρ, χιουμοριστικά κόμικ, στατιστικά δεδομένα.
2. **Ευαισθητοποίησε** τους εκπαιδευόμενους σχετικά με τη δυνατότητα των νέων τεχνολογιών μέσα από θετικές ιστορίες, περιπτώσεις, χιουμοριστικά κόμικ.
3. **Παρουσίασε τις βασικές έννοιες και ορισμούς**, που σχετίζονται με τη δεξιότητα (π.χ. netiquette στην επικοινωνία και συνεργασία).
4. **Παρουσίασε τις τεχνικές και τις στρατηγικές**, που σχετίζονται με τη δεξιότητα (π.χ. δημιουργία ισχυρών κωδικών πρόσβασης).
5. **Ετοίμασε βήμα-βήμα οδηγίες** για τις διαδικασίες που διδάσκεις, στην αντίστοιχη δεξιότητα (π.χ. δημιουργία email βήμα βήμα).
6. **Δείξε πώς να χρησιμοποιούν βασικά εργαλεία**, που σχετίζονται με τη δεξιότητα που διδάσκεις (π.χ. Google για αναζήτηση διαδικτυακών πηγών).
7. **Χρησιμοποίησε αληθινές καταστάσεις**, για τις οποίες οι ενήλικες θα χρειαστεί να εφαρμόσουν τις δεξιότητες που διδάσκεις (π.χ. πώς να κλείνουν διαδικτυακά ραντεβού με τον γιατρό).



### **Δραστηριότητα 3.1.1: Δραστηριότητες καλλιέργειας ψηφιακών δεξιοτήτων**

Διάλεξε από τις 5 περιοχές ψηφιακών δεξιοτήτων του μοντέλου DigComp 2.2. Γράψε 2 μαθησιακούς στόχους, χρησιμοποιώντας ρήματα από την ταξινόμια του Bloom, οι οποίοι είναι εναρμονισμένοι με τη μέθοδο ABCD για ενήλικες αρχάριου επιπέδου. Ετοίμασε τουλάχιστον 2 δραστηριότητες για την επίτευξη των στόχων και την καλλιέργεια των αντίστοιχων δεξιοτήτων.

#### **Σημειώσεις:**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Δες παρακάτω μερικά παραδείγματα για κάθε μία από τις διδακτικές προσεγγίσεις καθώς και ψηφιακά εργαλεία που μπορείς να χρησιμοποιήσεις.

	Παραδείγματα	Ενδεικτικά τεχνολογικά εργαλεία
Άμεση διδασκαλία	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρουσιάζεις τη σημαντικότητα του email μέσα από μια ιστορία. Ζητάς από τους εκπαιδευόμενους να μοιραστούν τις εμπειρίες τους.</li> <li>• Με διαδραστική παρουσίαση, παρουσιάζεις βήμα-βήμα, σε ενότητες, τα βασικά συστατικά ενός email. Σε κάθε ενότητα έχεις εικόνες και σύντομο quiz για έλεγχο κατανόησης.</li> <li>• Ετοιμάζεις βίντεο, καταγράφοντας την οθόνη σου, εξηγώντας τη διαδικασία δημιουργίας email.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Δημιουργία παρουσιάσεων: <a href="#">Google slides</a>, <a href="#">PowerPoint</a>, <a href="#">Mentimeter</a>, <a href="#">Genially</a>, <a href="#">Prezi</a>, <a href="#">Nearpod</a>, <a href="#">H5P</a>, <a href="#">SlideShare</a></li> <li>• Βιντεοσκόπηση και καταγραφή οθόνης: <a href="#">Panopto</a>, <a href="#">OBS Software</a>, <a href="#">Screen-cast-o-matic</a></li> <li>• Καταγραφή και επεξεργασία ήχου: <a href="#">Audacity</a></li> <li>• Επεξεργασία βίντεο: <a href="#">VSDC</a>, <a href="#">Openshot</a></li> <li>• Κινούμενα σχέδια: <a href="#">Powtoon</a>, <a href="#">Animoto</a></li> <li>• Διαδραστικά βίντεο: <a href="#">EdPuzzle</a>, <a href="#">H5P</a></li> <li>• Δημιουργία αφήγησης, κόμικ: <a href="#">Pixton</a>, <a href="#">Storyboard That</a>, <a href="#">Canva</a></li> </ul>
Συνεργασία και συζήτηση	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χωρίζεις τους εκπαιδευόμενους σε δυάδες για να ανταλλάξουν μεταξύ τους αρχεία μέσω email.</li> <li>• Ζητάς να συζητήσουν τι έμαθαν και τι προβλήματα αντιμετώπισαν.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Τηλεδιάσκεψη: <a href="#">ZOOM</a>, <a href="#">WebEx</a>, <a href="#">Google meet</a>, <a href="#">Microsoft Teams</a></li> <li>• Debate: <a href="#">Kialo</a>, <a href="#">Tricider</a>, <a href="#">Flip</a></li> <li>• Διαχείριση έργου: <a href="#">Trello</a></li> <li>• Ψηφιακοί πίνακες: <a href="#">Padlet</a>, <a href="#">Mural</a>, <a href="#">Canvanizer</a></li> <li>• Κοινή διαχείριση περιεχομένου: <a href="#">Google Workspace</a>, <a href="#">Dropbox</a></li> </ul>

<p>Επίλυση προβλήματος</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρουσιάζεις ένα πρόβλημα, στο οποίο δεν τηρείται ο κώδικας δεοντολογίας (π.χ. ανάρτηση με προσβλητικά σχόλια).</li> <li>• Ζητάς από τους εκπαιδευόμενους να εντοπίσουν ποιους κανόνες δεν τηρούνται και πώς θα επέλυαν το συγκεκριμένο πρόβλημα.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Επικοινωνία: <a href="#">ZOOM</a>, <a href="#">Viber</a>, <a href="#">WhatsApp</a></li> <li>• Δημιουργία παρουσίασης: <a href="#">Google slides</a>, <a href="#">PowerPoint</a>, <a href="#">Prezi</a></li> <li>• Ψηφιακός συνεργατικός πίνακας: <a href="#">Padlet</a>, <a href="#">Mural</a></li> <li>• Ψηφιακό αποθετήριο: <a href="#">Wakelet</a>, <a href="#">Google Workspace</a></li> </ul>
<p>Προσομοίωση και σενάρια</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ετοιμάζεις περιπτώσεις κανονικών και επικίνδυνων μηνυμάτων, που έχουν ως στόχο την υποκλοπή προσωπικών στοιχείων στο Διαδίκτυο (π.χ. μια εικόνα από ένα spam email, phishing).</li> <li>• Ζητάς από τους εκπαιδευόμενους να σκεφτούν τι θα έκαναν σε κάθε περίπτωση.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Δημιουργία εικονικών περιηγήσεων 360, εικόνων 3D: <a href="#">Roundme</a>, <a href="#">Thinglink</a></li> <li>• Δημιουργία μονοπατιών που ακολουθούν οι εκπαιδευόμενοι απαντώντας σε ερωτήσεις: <a href="#">Twine</a>, <a href="#">H5P branching scenario</a>, <a href="#">Google Forms</a>, <a href="#">Mindmeister</a></li> </ul>
<p>Διερεύνηση</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ζητάς από τους εκπαιδευόμενους να εντοπίσουν 1 εικόνα για να συνοδεύσει μια έτοιμη ανάρτηση, τηρώντας τους κανόνες πνευματικής ιδιοκτησίας στο Διαδίκτυο.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Μηχανές αναζήτησης: <a href="#">Google</a>, <a href="#">DuckDuckGo</a></li> <li>• Ψηφιακός πίνακας: <a href="#">Padlet</a>, <a href="#">Mural</a>, <a href="#">Canvanizer</a></li> <li>• Ψηφιακό αποθετήριο: <a href="#">Wakelet</a>, <a href="#">Google Workspace</a></li> <li>• Αναστοχασμός: <a href="#">RetroTool</a></li> <li>• Νοητικοί χάρτες (mindmap): <a href="#">Mindmeister</a>, <a href="#">Mindmup</a></li> </ul>
<p>Μελέτη περίπτωσης</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρουσιάζεις μια περίπτωση για το πώς διαχειρίστηκε κάποιος μια προσβλητική ανάρτηση σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης.</li> <li>• Θέτεις 2-3 ερωτήσεις, για παράδειγμα πώς εντόπισε ότι η ανάρτηση ήταν προσβλητική.</li> <li>• Ζητάς από τους εκπαιδευόμενους να σκεφτούν εναλλακτικές προσεγγίσεις.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Δημιουργία παρουσιάσεων: <a href="#">Prezi</a>, <a href="#">Canva</a></li> <li>• Ψηφιακός πίνακας: <a href="#">Padlet</a>, <a href="#">Mural</a></li> <li>• Ψηφιακό αποθετήριο: <a href="#">Wakelet</a>, <a href="#">Google Workspace</a></li> <li>• Αναστοχασμός: <a href="#">RetroTool</a></li> </ul>



### **Δραστηριότητα 3.1.2: Ενίσχυση ψηφιακών δεξιοτήτων**

Σκέψου ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που προσφέρεις. Με ποιον τρόπο μπορείς να ενισχύσεις τις ψηφιακές δεξιότητες των εκπαιδευομένων, ακόμα κι αν οι ψηφιακές δεξιότητες δεν είναι πρωταρχικός στόχος; Γράψε τουλάχιστον 1 τεχνική για κάθε μία από τις 5 περιοχές ψηφιακών δεξιοτήτων του μοντέλου DigComp 2.2.

#### **Σημειώσεις:**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Ενότητα 2: Αξιολόγηση ψηφιακών δεξιοτήτων



Με το τέλος της ενότητας θα είσαι σε θέση να:

- ετοιμάζεις δραστηριότητες αξιολόγησης των ψηφιακών δεξιοτήτων ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης
- διακρίνεις τα χαρακτηριστικά της αποτελεσματικής ανατροφοδότησης
- προσφέρεις διορθωτική ανατροφοδότηση στους εκπαιδευόμενους

## Μέθοδοι αξιολόγησης



Η αξιολόγηση των εκπαιδευομένων μπορεί να γίνει **πριν** (διαγνωστική), **κατά τη διάρκεια** (συνεχής, διαμορφωτική) και **στο τέλος** (τελική) μιας ενότητας ή όλου του προγράμματος.

Υπάρχουν διάφορες προσεγγίσεις αναφορικά με το πώς μπορείς να αξιολογήσεις τους εκπαιδευόμενους.

Προσέγγιση	Περιγραφή
<b>Ερωτήσεις αναστοχασμού</b>	Βοηθούν να ελέγξεις την αυτοπεποίθηση ή την ικανότητα που νιώθουν ότι έχουν οι εκπαιδευόμενοι.
<b>Αυτοαξιολόγηση</b>	Επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να ελέγχουν την πορεία της μάθησής τους. Ενδεικτικές ερωτήσεις: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ποιο είναι το πιο σημαντικό πράγμα που έμαθες;</li> <li>• Τι θα αλλάξεις ως προς τον τρόπο που αξιοποιείς τις νέες τεχνολογίες;</li> <li>• Τι θα σε εμποδίσει να εφαρμόσεις όσα έμαθες; Τι μπορείς να κάνεις για να ξεπεράσεις αυτά τα εμπόδια;</li> <li>• Τι θα κάνεις για να βελτιώσεις το επίπεδο των ψηφιακών σου δεξιοτήτων εκτός τάξης; Πώς θα αξιολογείς την πρόοδο σου;</li> </ul>
<b>Ασκήσεις επίδοσης</b>	Βοηθούν να ελέγξεις αν οι εκπαιδευόμενοι πέτυχαν τους μαθησιακούς στόχους. Θέσε συγκεκριμένα κριτήρια, τα οποία να αξιολογούν την επίδοση.
<b>Παρατήρηση</b>	Βοηθούν να δεις τη συμπεριφορά, τις δεξιότητες και τις δράσεις των εκπαιδευομένων όταν αυτοί εργάζονται. Θέσε συγκεκριμένα κριτήρια, τα οποία θα παρατηρήσεις.
<b>Πρότζεκτ (Project)</b>	Βοηθούν να ελέγξεις ανώτερες δεξιότητες σκέψης, όπως η σύνθεση, η δημιουργικότητα και η αξιολόγηση, καθώς οι εκπαιδευόμενοι δημιουργούν ένα τελικό «προϊόν».

<b>Πορτφόλιο (Portfolio)</b>	Βοηθά στο να ελέγξεις τη συνολική πορεία μάθησης των εκπαιδευομένων, αφού αποτελεί αποθετήριο όλων των εργασιών και της δουλειάς τους.
<b>Ρουμπρίκα</b>	Βοηθά στο να αξιολογήσεις τους εκπαιδευόμενους με γνώμονα συγκεκριμένα κριτήρια. Καθόρισε τον σκοπό της αξιολόγησης, τα κριτήρια επιτυχίας και τα επίπεδα ικανοτήτων.
<b>Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής (quiz) ή ανοικτού τύπου</b>	Βοηθούν στη διαγνωστική αξιολόγηση, για τον έλεγχο κατανόησης των βασικών, κυρίως θεωρητικών, εννοιών. Οι ερωτήσεις ανοικτού τύπου μπορούν να έχουν τη μορφή 1-1 συνέντευξης, με κάθε εκπαιδευόμενο ξεχωριστά, για αξιολόγηση των γνώσεων και δεξιοτήτων του.



## Επικοινωνιακή ανατροφοδότηση



Η αποτελεσματική ανατροφοδότηση πρέπει να είναι:

- **Εξατομικευμένη:** αναφέρεται συγκεκριμένα στη συμπεριφορά των εκπαιδευομένων.
- **Αντίστοιχη με τους στόχους:** βοηθά τους εκπαιδευόμενους να πετύχουν τους επιθυμητούς στόχους.
- **Συγκεκριμένη και ξεκάθαρη:** περιέχει επεξηγήσεις και αιτιολογήσεις για το τι είναι σωστό ή λάθος και γιατί.
- **Προσανατολισμένη σε δράση:** ορίζει τι πρέπει να κάνουν στη συνέχεια οι εκπαιδευόμενοι για να βελτιωθούν.
- **Έγκαιρη:** δίνεται άμεσα.
- **Συνεπής:** δίνεται σταθερά, με τον ίδιο τρόπο.
- **Κατανεμημένη:** προσφέρεται σε όλη τη διάρκεια ενός προγράμματος και όχι μόνο πριν από σημαντικά γεγονότα (π.χ. τελική αξιολόγηση).



### Δραστηριότητα 3.2.2: Χαρακτηριστικά αποτελεσματικής ανατροφοδότησης

Μελέτησε τα παραδείγματα ανατροφοδότησης που ακολουθούν. Αξιολόγησε την αποτελεσματικότητά τους με επιχειρήματα και πρότεινε αλλαγές, όπου κρίνεις απαραίτητο.

- «Η παρουσίαση σου έχει καλή δομή και το περιεχόμενο είναι επαρκές. Θα μπορούσες να ελαφρύνεις τις διαφάνειες από το πολύ κείμενο, για παράδειγμα με εικόνες».
- «Οι απαντήσεις σου στις διαδικτυακές συζητήσεις δείχνουν την κριτική σου σκέψη. Χρησιμοποιείς επιχειρήματα για να υποστηρίξεις τις απόψεις σου. Θα πρότεινα να προσπαθήσεις να απαντάς στα επιχειρήματα των άλλων, για περισσότερη διάδραση».
- «Μπράβο πολύ καλή δουλειά! Συνέχισε έτσι...».
- «Η εργασία σου έχει μερικά αρκετά καλά στοιχεία! Η δομή της όμως θα μπορούσε να είναι λίγο καλύτερη».

Σημειώσεις:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Ενότητα 3: Σχεδιασμός, εφαρμογή και αξιολόγηση μαθήματος



Με το τέλος της ενότητας θα είσαι σε θέση να:

- αναγνωρίζεις τα βασικά στοιχεία που πρέπει να περιλαμβάνει ένα σχέδιο μαθήματος για τη διδασκαλία ψηφιακών δεξιοτήτων σε ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης
- σχεδιάζεις και να εφαρμόζεις μάθημα για τη διδασκαλία ψηφιακών δεξιοτήτων σε ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης
- δημιουργείς σχέδιο διδασκαλίας, χρησιμοποιώντας ένα πρότυπο πλάνο
- αξιολογείς την αποτελεσματικότητα του μαθήματος που προσφέρεις, χρησιμοποιώντας την ρουμπρίκα αξιολόγησης

### Πρότυπο πλάνο μαθήματος

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις το παρακάτω πρότυπο για να σχεδιάσεις τα μαθήματά σου.

<b>Τίτλος μαθήματος ή ενότητας:</b>			
<b>Θεματική:</b> (π.χ. Γραμματισμός Πληροφοριών και δεδομένων, 1η περιοχή DigComp 2.2.)			
<b>Μαθησιακοί στόχοι:</b>			
<b>Γενικός εξοπλισμός/εργαλεία:</b>			
<b>Δραστηριότητες και αξιολόγηση</b>  Σε ποιες δραστηριότητες θα εμπλακούν οι εκπαιδευόμενοι;  Σημείωσε όλες τις δραστηριότητες συμπεριλαμβανομένων της εισαγωγής, αξιολόγησης και σύνοψης.  Σημείωσε τον τρόπο ανατροφοδότησης.	<b>Τύπος διδασκαλίας (ασύγχρονη/σύγχρονη)</b>  Πότε θα γίνει η δραστηριότητα, σύγχρονα ή ασύγχρονα, δια ζώσης ή διαδικτυακά;	<b>Εκπαιδευτικό Υλικό / Λογισμικό</b>  Ποιο είναι το εκπαιδευτικό υλικό που θα αξιοποιήσεις;  Ποια είναι τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσετε (εσύ ή/και οι εκπαιδευόμενοι);	<b>Διάρκεια ή Χρονοδιάγραμμα</b>  Πότε ή μέχρι πότε θα γίνει η δραστηριότητα;

### **Εφαρμογή μαθήματος – υποστήριξη ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης**

- Δώσε **χρόνο για γνωριμία στην πρώτη** συνάντηση (δραστηριότητες για σπάσιμο πάγου, για γνωριμία ομάδας), χώρισε ομάδες εξαρχής.
- Αφιέρωσε **πάντα χρόνο στην αρχή των συναντήσεων** για να μαθαίνεις τα **νέα των εκπαιδευομένων**.
- Διατήρησε **συνεχή διάλογο** με τους εκπαιδευόμενους, π.χ. εβδομαδιαία αναφορά των προβλημάτων που αντιμετωπίζουν μέσω αναστοχασμού, 1-1 συναντήσεις.
- Ετοίμασε **βοηθήματα για τους βασικούς όρους, τις τεχνικές** που διδάσκεις, στα πλαίσια ψηφιακών δεξιοτήτων, όπως βίντεο, εικόνες και διαγράμματα.
- Δώσε **προσοχή στη γλώσσα του σώματός σου**.
- Διατήρησε **σταθερά τα επίπεδα ενεργητικότητας**, δηλαδή κάνε παύσεις και διαλείμματα μετά από μια μεγάλη δραστηριότητα, τόνισε τις κρίσιμες δραστηριότητες.
- **Χρησιμοποίησε τη φωνή σου** στρατηγικά, δηλαδή άλλαξε τον τόνο όταν θες να τονίσεις κάτι ή χαμήλωσε τη φωνή όταν θέλεις να ηρεμήσεις το κοινό μετά από έντονη συζήτηση.

## Αξιολόγηση μαθήματος



### Δραστηριότητα 3.3.1: Αξιολόγηση εκπαιδευτικού προγράμματος

Σκέψου ότι προσφέρεις εσύ το τρέχον εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Με ποιον τρόπο θα αξιολογούσες την επιτυχία του;

Σημειώσεις:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Ακολουθεί μια ενδεικτική ρουμπρίκα με τα κριτήρια που μπορείς να χρησιμοποιήσεις για να αξιολογήσεις την επιτυχία ενός μαθήματος.

Κριτήρια	Σχόλια	Βαθμοί
<b>Εκπαιδευτικός σκοπός:</b> είναι ξεκάθαρος		5
<b>Χαρακτηριστικά ενηλίκων και θεωρίες μάθησης:</b> το μάθημα είναι σχεδιασμένο με βάση τα χαρακτηριστικά των ενηλίκων και τον τρόπο που μαθαίνουν αποτελεσματικά.		5
<b>Ανάλυση αναγκών:</b> λαμβάνονται μέτρα για τη διάγνωση των αναγκών και των προτιμήσεων των εκπαιδευομένων (π.χ. με συζητήσεις)		5
<b>Μαθησιακοί στόχοι</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• επικεντρώνονται στις ψηφιακές δεξιότητες (σύμφωνα με το μοντέλο DigComp 2.2)</li> <li>• είναι συγκεκριμένοι (βλ. SMART, ABCD μέθοδο) με μετρήσιμα ρήματα</li> </ul>		5
<b>Διδακτικές προσεγγίσεις:</b> επιλέχθηκαν οι πιο κατάλληλες σε συνάρτηση με τους μαθησιακούς στόχους		5
<b>Ψηφιακά εργαλεία:</b> επιλέχθηκαν τα πιο κατάλληλα σε συνάρτηση με τους μαθησιακούς στόχους, τις διδακτικές προσεγγίσεις και τις θεωρίες μάθησης που επιλέχθηκαν		5
<b>(Πολυμεσικό) Μαθησιακό περιεχόμενο:</b> είναι πλήρες σε σχέση με τις επιλεγμένες θεματικές και τους στόχους που τέθηκαν.		5
<b>Αξιολόγηση:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• τα στοιχεία αξιολόγησης καλύπτουν επαρκώς όλους τους μαθησιακούς στόχους</li> <li>• υπάρχει ποικιλία στο πότε (διαμορφωτική, τελική) και πώς εφαρμόζεται (παρατήρηση, πρότζεκ κλπ)</li> </ul>		5

<b>Ανατροφοδότηση:</b> υπάρχουν ευκαιρίες για εποικοδομητική ανατροφοδότηση στους εκπαιδευόμενους		5
<b>Εμπλοκή και ικανοποίηση:</b> εφαρμόζονται τεχνικές για ενίσχυση κινήτρων		5
<b>Βαθμός προσβασιμότητας και συμπερίληψη:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• λαμβάνονται υπόψη μέτρα ψηφιακής συμπερίληψης</li> <li>• λαμβάνονται υπόψη οι διαφορετικές ανάγκες των εκπαιδευομένων</li> </ul>		5
<b>Περιβάλλον:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• προσφέρεται συνεχής καθοδήγηση και υποστήριξη στους εκπαιδευόμενους</li> <li>• υπάρχουν ευκαιρίες για συνεργασία και δημιουργία κοινότητας</li> <li>• προωθείται η αυτονομία και ευελιξία</li> </ul>		5
<b>Επικοινωνιακές δεξιότητες εκπαιδευτή:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• οπτική επαφή</li> <li>• έκφραση και μορφασμοί του προσώπου</li> <li>• κινήσεις των χεριών και του σώματος</li> <li>• στάση του σώματος</li> <li>• φωνή (ρυθμός, ένταση, ύψος)</li> <li>• εξωτερική εμφάνιση</li> </ul>		5
<b>Σύνολο</b>		65

## Ενδεικτική βιβλιογραφία

Ακολουθεί ενδεικτική βιβλιογραφική λίστα. Ο πλήρης κατάλογος βρίσκεται [στην ηλεκτρονική πλατφόρμα μάθησης του έργου](#) καθώς και στην εφαρμογή για κινητές συσκευές.

Cedefop. (2020). *Empowering adults through upskilling and reskilling pathways*. Volume 1: adult population with potential for upskilling and reskilling. Publications Office of the European Union. Cedefop reference series; No 112. <http://data.europa.eu/doi/10.2801/475393>

Cedefop. (2020). *Empowering adults through upskilling and reskilling pathways*. Volume 2: Cedefop analytical framework for developing coordinated and coherent approaches to upskilling pathways for low-skilled adults. Publications Office of the European Union. Cedefop reference series; No 113. <http://data.europa.eu/doi/10.2801/61322>

European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. (2019). *Key competences for lifelong learning*, Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/569540>

European Commission, Joint Research Centre, Redecker, C., Punie, Y. (2017). *European framework for the digital competence of educators – DigCompEdu*, Y.Punie (Ed.), Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2760/159770>

European Commission, Joint Research Centre, Kluzer, S., Centeno, C., O’Keeffe, W. (2020). *DigComp at work – The EU’s digital competence framework in action on the labour market: a selection of case studies*, Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2760/17763>

European Commission, Joint Research Centre, O’Keeffe, W. (2020). *DigComp at work – Implementation guide*, Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2760/936769>

European Commission, Joint Research Centre, Vuorikari, R., Kluzer, S., Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2, The Digital Competence framework for citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes*, Publications Office of the European Union. <https://data.europa.eu/doi/10.2760/115376>

European Commission, Joint Research Centre, Economou, A. (2023). *SELFIE for teachers – Toolkit Using SELFIEforTEACHERS : supporting teachers in building their digital competence*, Publications Office of the European Union. <https://data.europa.eu/doi/10.2760/626409>

Knowles, M. (1984). *The adult learner: A neglected species* (3rd ed). Gulf Publishing.

Mezirow, J. (1997). *Transformative learning: Theory to practise*. In P. Cranton. (Ed.) *Transformative learning in action*. New Directions for Adult and Continuing Education. No. 74. Jossey-Bass.

Rogers, A. (1996). *Teaching Adults*. Open University Press.

Vuorikari, R., Kluzer, S. & Punie, Y. (2023). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens* [DigComp 2.2: Το ευρωπαϊκό πλαίσιο για την ψηφιακή ικανότητα των πολιτών. Μετάφραση: Γενική Γραμματεία Ψηφιακής Διακυβέρνησης και Απλούστευσης Διαδικασιών, Υπουργείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης. Η πρωτότυπη έκδοση δημοσιεύθηκε το 2022].

