



ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΕΝΗΛΙΚΩΝ

2. Ψηφιακή Ευαισθητοποίηση

2.1 Τι είναι οι ψηφιακές δεξιότητες και γιατί τις χρειαζόμαστε; Πώς να χρησιμοποιούμε τους ψηφιακούς πόρους/ περιεχόμενο;

Φεβρουάριος, 2021

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	2
1.1 Εκπαιδευτικοί Στόχοι.....	2
1.2 Ικανότητες.....	2
2. ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	3



1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1. Εκπαιδευτικοί Στόχοι

Σκοπός της παρούσας υποενότητας είναι να καθοδηγήσει τους εκπαιδευτές/τριες ενηλίκων, ώστε με τις ικανότητές τους να αξιολογήσουν και να πιστοποιήσουν τις δεξιότητες και τις ικανότητες των ενηλίκων με λιγότερες ευκαιρίες πάνω στο θέμα της ψηφιακής ευαισθητοποίησης.

Οι βασικοί εκπαιδευτικοί στόχοι για τους εκπαιδευόμενους/ες είναι:

- Προσδιορισμός ψηφιακών δεξιοτήτων.
- Κατανόηση της σπουδαιότητας των ψηφιακών δεξιοτήτων.
- Διερεύνηση των προκλήσεων σχετικά με τις ψηφιακές δεξιότητες.
- Γνωριμία με διάφορους τύπους ψηφιακών πόρων για τους σκοπούς της διδασκαλίας και της μάθησης.
- Εκμάθηση του πώς να ενσωματώνουμε τις ψηφιακές λύσεις.
- Κατανόηση των κινδύνων στην χρήση του Διαδικτύου και στις διαδικτυακές δραστηριότητες.
- Κατανόηση της διαδικασίας διαδικτυακής προστασίας πριν και κατά τη διάρκεια της σύνδεσης στο Διαδίκτυο.
- Εφαρμογή λύσεων για την προστασία των συσκευών και δραστηριοτήτων κατά τη διάρκεια της σύνδεσης στο Διαδίκτυο.
- Αξιολόγηση των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας.
- Διάκριση μεταξύ ανοικτών εκπαιδευτικών πόρων και παραβίασης πνευματικών δικαιωμάτων.

2. Ικανότητες

Ικανότητες που αναμένονται να αποκτηθούν μετά την ολοκλήρωση της ενότητας:

- Προσωπικός αναστοχασμός
- Εντοπισμός ευκαιριών
- Διερεύνηση νέων δυνατοτήτων
- Εμπειρική μάθηση
- Προσαρμοστικότητα
- Ευελιξία
- Ανάλυση πρωτοβουλιών
- Δημιουργικότητα
- Αξιολόγηση κινδύνων



- Αποτελεσματική λήψη αποφάσεων
- Επίλυση προβλημάτων
- Αναζήτηση πληροφοριών
- Εφαρμογή νέων λύσεων
- Καθοδήγηση
- Κριτική σκέψη

2. ΠΕΡΙΓΡΑΦΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Το παρόν περίγραμμα μαθήματος και η συνημμένη παρουσίαση PowerPoint αποτελούν μια προτεινόμενη προσέγγιση για το πώς θα διενεργηθεί η εκπαίδευση της ενότητας 2.1. «Τι είναι οι ψηφιακές δεξιότητες και γιατί τις χρειαζόμαστε; Πώς να χρησιμοποιούμε τους ψηφιακούς πόρους/περιεχόμενο;».

Έπειτα από μια διεξοδική ανάγνωση της ενότητας του Εγχειρίδιου Αυτοβοήθειας JIMINY, τόσο το σχέδιο μαθήματος όσο και η παρουσίαση PowerPoint οφείλουν να προσαρμοστούν στις ανάγκες του ακροατηρίου σας, αλλά και στον δικό σας προσωπικό τρόπο διδασκαλίας.

Προτεινόμενη διάρκεια	Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες/ Συμβουλές για τον Εκπαιδευτή/τρια	Υλικό	Πόρος
45 λεπτά (ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων)	<p>1. Καλωσόρισμα των εκπαιδευόμενων</p> <p>2. Παρουσίαση των εκπαιδευτών/τριών και του προγράμματος (δραστηριότητα για να «σπάσει ο πάγος»)</p> <p>Στη θέση της συμβατικής αυτοπαρουσίασης του εκπαιδευτή/τριας, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένα αστείο και ενδιαφέρον παιχνίδι: το «δύο αλήθειες και ένα ψέμα». Με αυτόν τον τρόπο, μπορεί να «σπάσει ο πάγος» στην εκπαιδευτική ομάδα, οι εκπαιδευόμενοι να μάθουν πράγματα ο ένας για τον άλλο και έτσι να ξεκινήσουν να αναπτύσσουν ισχυρότερους δεσμούς.</p> <p>Το σημαντικό είναι πως αυτή η δραστηριότητα μπορεί να διενεργηθεί είτε δια ζώσης είτε εξ αποστάσεως.</p> <p>Ουσιαστικά, ζητάτε από τους εκπαιδευόμενους να «κατεβάσουν» ιδέες για περίπου 2-3 λεπτά και έπειτα να μοιραστούν με την ομάδα τρία «στοιχεία» για τον εαυτό τους: δύο από αυτά είναι αληθινά και ένα από αυτά είναι ψέμα. Ο</p>	Σελίδα Flipchart / διαφάνεια, δείκτες/ μαρκαδόροι	Ενότητα 2.1 Γενικές Πληροφορίες Κεφάλαια 1.1. Στόχος της Ενότητας 1.2 Εκπαιδευτικά Αποτελέ- σματα Διαφάνειες 1- 5



Προτεινόμενη διάρκεια	Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες/ Συμβουλές για τον Εκπαιδευτή/τρια	Υλικό	Πόρος
	<p>εκπαιδευτής μπορεί να είναι ο πρώτος που θα ξεκινήσει! Για παράδειγμα, μπορεί να πει «Εργάζομαι ως ταμίας. Κάνω μαθήματα χορού. Έχω κάνει bungee jumping μία φορά». Έπειτα, οι υπόλοιποι μπορούν με τη σειρά τους ναμαντέψουν ποια από τις προτάσεις είναι το ψέμα. Φανταστείτε την έκπληξη όλων αν το ψέμα βρίσκεται στην πρώτη πρόταση (δεν εργάζομαι ως ταμίας, αλλά ως σερβιτόρος) πράγμα το οποίο σημαίνει πως οι άλλες δύο προτάσεις είναι αληθινές!</p> <p>3. Κανόνες του μαθήματος - συμφωνήστε πάνω στους κανόνες τους οποίους όλοι θα σέβονται κατά τη διάρκεια του μαθήματος (τα κινητά τηλέφωνα σε αθόρυβη λειτουργία, διατύπωση ερωτήσεων, καμία ερώτηση δεν είναι χαζή, γίνετε δημιουργικοί, η διαφωνία δεν θα πρέπει να λαμβάνεται προσωπικά από κανέναν ή να θεωρείται προσωπική επίθεση, διασκεδάστε και περάστε καλά κλπ.), καταγράψτε τους σε μια σελίδα Flirchart ή σε ένα έγγραφο που θα έχουν όλοι πρόσβαση, και ζητήστε από όλους/ες να «υπογράψουν» και να συμφωνήσουν πως αυτό το έγγραφο θα αποτελεί το «συμφωνητικό τάξης» σας/ εκπαιδευτικό σας σύμβολο.</p> <p>4. Εκπαιδευτικοί στόχοι και ικανότητες: Παρουσιάστε τη διαφάνεια όπου φαίνονται οι Εκπαιδευτικοί Στόχοι και οι Ικανότητες</p>		
15 λεπτά	<p>Αρχικό τέστ - κουίζ αυτοαξιολόγησης</p> <ul style="list-style-type: none"> • Κάθε συμμετέχων/ουσα οφείλει να απαντήσει το κουίζ αυτοαξιολόγησης. • Έπειτα, ο εκπαιδευτής/τρια θα μοιραστεί τις σωστές απαντήσεις με την τάξη (και τη σχετική εκτίμηση και τις προτάσεις). • Κάθε συμμετέχων/ουσα θα αξιολογήσει τα δικά του/της αποτελέσματα και το πλάνο 	Αντίγραφο της αρχικής αξιολόγησης	Ενότητα 2.1 Κεφάλαιο 5.1 Διαφάνεια 6



Προτεινόμενη διάρκεια	Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες/ Συμβουλές για τον Εκπαιδευτή/τρια	Υλικό	Πόρος
	βελτίωσης που θα ταιριάζει με τους εκπαιδευτικούς στόχους.		
45 λεπτά	<p>Επισκόπηση της Ψηφιακής Ευαισθητοποίησης:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ορισμός των Ψηφιακών Δεξιοτήτων – Δραστηριότητα καταιγισμού ιδεών (brainstorming) - Ερώτηση προς απάντηση: Τι είναι οι ψηφιακές δεξιότητες και γιατί τις χρειαζόμαστε; – Πρακτική άσκηση. 	Υπολογιστής και προτζέκτορας	Ενότητα 2.1 Κεφάλαιο 2.1, Πρακτική άσκηση 3.2 Διαφάνειες 7-11
45 λεπτά	<p>Διαδίκτυο και Ασφαλής Χρήση των Διαδικτυακών Πόρων:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Κίνδυνοι που ελλοχεύουν στη χρήση του Διαδικτύου – Εισαγωγή στα «Βασικά στοιχεία για την Ασφάλεια συσκευών και Διαδικτύου» – Πρακτική άσκηση <p>Οι εκπαιδευόμενοι/ες μοιράζονται τις σκέψεις τους και από κοινού με τον εκπαιδευτή/τρια συγκροτούν μια λίστα συμβουλών με τίτλο «Βασικά βήματα για την ασφάλεια στο Διαδίκτυο».</p>	Υπολογιστής και προτζέκτορας	Ενότητα 2.1 Κεφάλαιο 2.2 Πρακτική άσκηση 3.4 Διαφάνειες 12-14
45 λεπτά	<p>Δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Δραστηριότητα καταιγισμού ιδεών -Ερώτηση προς απάντηση: Τι είναι τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας; – Συζήτηση: Παραβίαση των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας – Πρακτική άσκηση 	Υπολογιστής και προτζέκτορας	Ενότητα 2.1 Κεφάλαιο 2.2 Πρακτική εξάσκηση 3.3 Διαφάνειες 15- 18



Προτεινόμενη διάρκεια	Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες/ Συμβουλές για τον Εκπαιδευτή/τρια	Υλικό	Πόρος
20 λεπτά	<p>Συμπέρασμα Ανακεφαλαίωση της υποενότητας, εξήγηση των βασικών συμπερασμάτων που προκύπτουν από το μάθημα</p> <p>Τελική αξιολόγηση</p> <ul style="list-style-type: none"> • Παροχή εκτυπωμένου αντιγράφου της τελικής αξιολόγησης σε κάθε εκπαιδευόμενο, το οποίο οφείλει να συμπληρώσει ατομικά. • Αφού οι εκπαιδευόμενοι/ες το συμπληρώσουν, διορθώστε το ομαδικά, ζητώντας από τον/την κάθε εκπαιδευόμενο/η να διαβάσει και να απαντήσει από μία ερώτηση. Διορθώστε όταν κάποιος δίνει λανθασμένες απαντήσεις. 	Αντίγραφο της τελικής αξιολόγησης	Κεφάλαια 2.1, 5.2 Διαφάνειες 19-22

