



DIGITALLI

DIGITAL STRATEGIES
FOR LIFELONG
LEARNING INSTITUTIONS



**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ
ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΥ**



ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Εισαγωγή	3
Εξερεύνηση θεμάτων	5
Μαθησιακά αποτελέσματα του εκπαιδευτικού προγράμματος	9
Οδηγίες για τους εκπαιδευτές	12
Σκοπός	12
Παιδαγωγική προσέγγιση και ρόλος του εκπαιδευτή	12
Δομή και υλοποίηση του προγράμματος	13
Χρήση των σχεδίων μαθήματος	13
Προσαρμογές για συμπερίληψη και προσβασιμότητα	14
Ενότητα 1	16
Σχέδιο μαθήματος:	16
Φύλλο δραστηριοτήτων 1	22
Φύλλο δραστηριοτήτων 2	23
Ενότητα 2	25
Σχέδιο μαθήματος:	25
Φύλλο δραστηριοτήτων 3	31
Ενότητα 3	36
Σχέδιο μαθήματος:	36
Φύλλο δραστηριοτήτων 4	42
Ενότητα 4	44
Σχέδιο μαθήματος:	44
Φύλλο δραστηριοτήτων 5	49
Φύλλο δραστηριοτήτων 6	50
Ενότητα 5	52
Σχέδιο μαθήματος:	52
Φύλλο δραστηριοτήτων 7	56
Φύλλο δραστηριοτήτων 8	57
Συμπέρασμα	59



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το πρόγραμμα κατάρτισης DIGITALLI για το Ανθρώπινο Δυναμικό στοχεύει στην αντιμετώπιση του αυξανόμενου χάσματος μεταξύ της ζήτησης για εργατικό δυναμικό με ψηφιακές δεξιότητες και της διαθέσιμης προσφοράς. Επιδιώκει να υποστηρίξει τους ενήλικες ώστε να γίνουν πιο ανθεκτικοί στις ραγδαίες τεχνολογικές εξελίξεις και τις αλλαγές στην αγορά εργασίας. Για να επιτευχθεί αυτό, το έργο εστιάζει στην ενίσχυση της ικανότητας των ιδρυμάτων δια βίου μάθησης και εκπαίδευσης ενηλίκων. Ενθαρρύνει αυτά τα ιδρύματα να εφαρμόσουν στρατηγικές ψηφιακής μεταρρύθμισης, να εκσυγχρονίσουν τις πρακτικές τους και να προωθήσουν τα πιο πρόσφατα πλαίσια ψηφιακών δεξιοτήτων για ενήλικες.

Το πρόγραμμα αυτό έχει σχεδιαστεί για να εξοπλίζει τους εκπαιδευτές ενηλίκων με τις βασικές γνώσεις και τις ψηφιακές ικανότητες που απαιτούνται για να επιτύχουν σε σύγχρονα, τεχνολογικά ενισχυμένα μαθησιακά περιβάλλοντα. Δομημένο γύρω από το πλαίσιο TPACK και ευθυγραμμισμένο με τους τομείς του DigCompEdu, το πρόγραμμα διερευνά τις παιδαγωγικές, τεχνολογικές γνώσεις, και γνώσεις περιεχομένου, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο αυτές αλληλεπιδρούν για να διαμορφώσουν αποτελεσματικές ψηφιακές διδακτικές πρακτικές.

Μέσα από πέντε αλληλένδετες ενότητες, οι συμμετέχοντες μπορούν να εξερευνήσουν τη βασική ψηφιακή παιδαγωγική, να μάθουν να σχεδιάζουν πλούσιες μαθησιακές εμπειρίες, να ενσωματώνουν ουσιαστικές αξιολογήσεις και να προωθούν συμπεριληπτικά περιβάλλοντα, με επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στη συνεργατική πρακτική, στον αναστοχασμό και στη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης και άλλων αναδυόμενων τεχνολογιών για την ενίσχυση τόσο της διδασκαλίας όσο και της μάθησης στην εκπαίδευση ενηλίκων. Το πρόγραμμα αυτό παρέχεται σε μορφή ενοτήτων, σύμφωνα με το πλαίσιο μικροδιαπιστευτηρίων της ΕΕ. Δίνει μεγάλη έμφαση στην ευαισθητοποίηση σχετικά με τον ρόλο που διαδραματίζουν οι εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευτές εκπαιδευτών στην ενδυνάμωση των ενήλικων εκπαιδευόμενων ώστε να αναπτύξουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες.

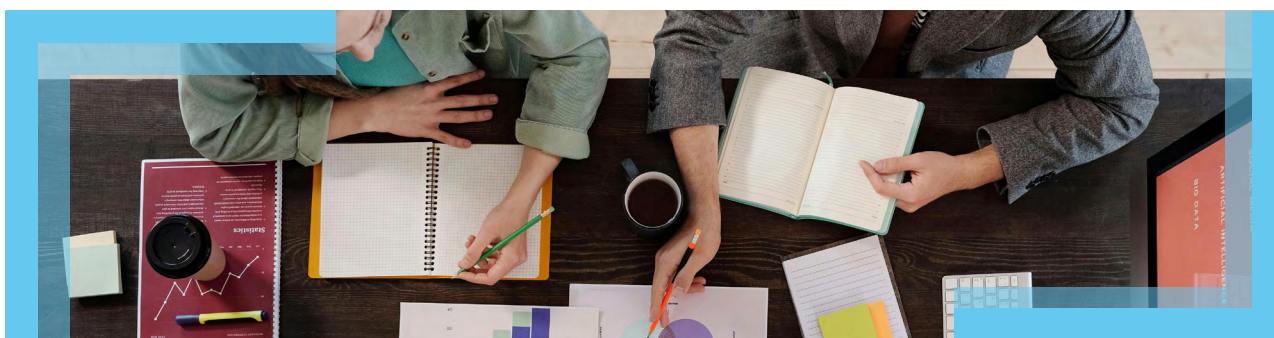
Το πρόγραμμα στοχεύει στην προώθηση της Υποδομής Ψηφιακών Πιστοποιητικών Europass (EDCI), του Ευρωπαϊκού Πιστοποιητικού Ψηφιακών Δεξιοτήτων (EDSC), των Μικροδιαπιστευτηρίων και του Πλαισίου DigComp και βασίζεται κυρίως στο μοντέλο TPACK και στο πλαίσιο DigCompEdu.

Το μοντέλο TRACK περιλαμβάνει επτά τομείς:

- Γνώση περιεχομένου (CK),
- Παιδαγωγική γνώση (PK),
- Γνώση της τεχνολογίας (TK),
- Παιδαγωγική γνώση περιεχομένου (PCK),
- Γνώση τεχνολογικού περιεχομένου (TCK),
- Τεχνολογική παιδαγωγική γνώση (TPK),
- Τεχνολογική παιδαγωγική γνώση περιεχομένου (TPACK)

Το πλαίσιο DigCompEdu περιλαμβάνει έξι τομείς:

- Επαγγελματική δέσμευση,
- Ψηφιακοί πόροι,
- Διδασκαλία και μάθηση,
- Αξιολόγηση,
- Ενδυνάμωση των εκπαιδευόμενων,
- Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευόμενων



Το πρόγραμμα απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς και εκπαιδευτές δια βίου μάθησης (εφεξής συμμετέχοντες) που επιθυμούν να ψηφιοποιήσουν την καθημερινή τους πρακτική και να συμβάλουν ενεργά στον ψηφιακό μετασχηματισμό των κοινοτήτων τους. Με το πέρας αυτού του εκπαιδευτικού προγράμματος, οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί θα έχουν αποκτήσει βαθιά κατανόηση του τρόπου με τον οποίο μπορούν να ενσωματώσουν την παιδαγωγική, το περιεχόμενο και την τεχνολογία για να δημιουργήσουν ψηφιακές μαθησιακές εμπειρίες με αντίκτυπο και συμπερίληψη. Θα αποκομίσουν:

- Πρακτικές στρατηγικές για τη χρήση ψηφιακών εργαλείων με σκοπό την ενίσχυση της επαγγελματικής συνεργασίας, της συμμετοχής των εκπαιδευόμενων και της διαμορφωτικής αξιολόγησης.
- Την ικανότητα να σχεδιάζουν περιεχόμενο με επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο και χωρίς αποκλεισμούς, το οποίο προάγει την κριτική σκέψη και την εφαρμογή στην πραγματική ζωή.
- Αυξημένη αυτοπεποίθηση στην προώθηση της ψηφιακής ικανότητας και της ενεργού συμμετοχής των ενήλικων εκπαιδευόμενων.

ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΘΕΜΑΤΩΝ

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα περιλαμβάνει ένα εγχειρίδιο με πέντε ενότητες, ένα σύνολο υλικών αυτοκατευθυνόμενης μάθησης που διατίθενται στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης DIGITALI και συνοδευτικές οδηγίες για τους εκπαιδευτές των συμμετεχόντων εκπαιδευτών .

Συγκεκριμένα, εστιάζει στα εξής:

Ενότητα 1: Ενδυνάμωση της ψηφιακής παιδαγωγικής – Θεμέλια της προσχολικής και νηπιακής εκπαίδευσης και επαγγελματική δέσμευση

Ενότητα 1

Ενδυνάμωση της ψηφιακής παιδαγωγικής

Ενότητα 2

Σχεδιασμός ψηφιακών μαθησιακών εμπειριών

Ενότητα 3

Καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση

Ενότητα 4

Αξιολόγηση στην ψηφιακή εποχή

Ενότητα 5

Συμπεριληπτική και προσανατολισμένη στις ικανότητες μάθηση

Εστίαση:

- Παιδαγωγική Γνώση (PK)
- Τεχνολογική γνώση (TK)
- Περιοχή DigCompEdu: Επαγγελματική εμπλοκή

Στόχος: Δημιουργία βασικής κατανόησης των στρατηγικών διδασκαλίας στην ψηφιακή εποχή και ενθάρρυνση της επαγγελματικής ψηφιακής συνεργασίας.

Περιγραφή: Αυτή η ενότητα εισάγει τους συμμετέχοντες στις βασικές παιδαγωγικές και τεχνολογικές έννοιες που είναι απαραίτητες για τη διδασκαλία στην ψηφιακή εποχή. Δίνει έμφαση στην επαγγελματική συνεργασία, την αναστοχαστική πρακτική και την αξιοποίηση της τεχνολογίας σε περιβάλλοντα μάθησης ενηλίκων..



Μαθησιακά αποτελέσματα::

- Εφαρμογή βασικών παιδαγωγικών στρατηγικών κατάλληλων για ενήλικους εκπαιδευόμενους σε ψηφιακά περιβάλλοντα.
- Χρήση ψηφιακών εργαλείων για την ενίσχυση της επαγγελματικής ανάπτυξης και της συνεργασίας μεταξύ ενηλίκων.
- Κριτικός αναστοχασμός σχετικά με την ψηφιακή διδακτική πρακτική για συνεχή βελτίωση.

Ενότητα 2: Σχεδιασμός ψηφιακών μαθησιακών εμπειριών – Ενσωμάτωση γνώσης περιεχομένου, γνώση τεχνολογικού περιεχομένου και ψηφιακών πόρων**Εστίαση:**

- Γνώση Περιεχομένου (CK)
- Γνώση Τεχνολογικού Περιεχομένου (TCK)
- Περιοχή DigCompEdu: Ψηφιακοί πόροι

Στόχος: Ανάπτυξη δεξιοτήτων στην επιλογή και προσαρμογή ψηφιακών εργαλείων για τον εμπλουτισμό της διδασκαλίας συγκεκριμένων μαθημάτων.

Περιγραφή: Οι ενήλικοι εκπαιδευόμενοι φέρνουν μαζί τους ποικίλες εμπειρίες και προσδοκίες. Αυτή η ενότητα καθοδηγεί τους συμμετέχοντες στην επιλογή και προσαρμογή ψηφιακών πόρων που είναι σχετικοί, πρακτικοί και ειδικοί ως προς το περιεχόμενο, προωθώντας τη βαθύτερη μάθηση και την εμπλοκή σε πλαίσια εκπαίδευσης ενηλίκων.

Μαθησιακά αποτελέσματα:

- Αξιολόγηση και προσαρμογή ψηφιακού περιεχομένου στις ανάγκες και το πλαίσιο των ενήλικων εκπαιδευόμενων.
- Ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων που ενισχύουν τη διδασκαλία συγκεκριμένων μαθημάτων.
- Σχεδιασμός υλικού με επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο που αξιοποιεί τις προηγούμενες γνώσεις των ενηλίκων.

Εκπαιδευτικό υλικό: Περιλαμβάνει ένα σεμινάριο σχετικά με τη χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία σχεδίων μαθήματος για υλικό αυτοκατευθυνόμενης μάθησης.



Ενότητα 3: Καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση – Εφαρμογή της Τεχνολογικής Παιδαγωγικής Γνώσης, Τεχνολογικής Παιδαγωγικής Γνώσης Περιεχομένου TRACK και της διδασκαλίας και μάθησης

Εστίαση:

- Τεχνολογική Παιδαγωγική Γνώση (TPK)
- Τεχνολογική Παιδαγωγική Γνώση Περιεχομένου (TRACK)
- Περιοχή DigCompEdu: Διδασκαλία και μάθηση

Στόχος: Ενίσχυση της ενσωμάτωσης της τεχνολογίας στην παιδαγωγική για τον σχεδιασμό αποτελεσματικών και διαδραστικών ψηφιακών μαθησιακών περιβαλλόντων.

Περιγραφή: Εξερευνήστε πώς να δημιουργήσετε δυναμικά, συναφή μαθησιακά περιβάλλοντα χρησιμοποιώντας το πλήρες πλαίσιο TRACK. Αυτή η ενότητα δίνει τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να σχεδιάζουν ευέλικτες, διαδραστικές εμπειρίες που σέβονται την αυτονομία των εκπαιδευόμενων και προωθούν την εφαρμογή στην πραγματική ζωή.

Μαθησιακά αποτελέσματα:

- Σχεδιασμός ψηφιακών μαθησιακών δραστηριοτήτων που ενσωματώνουν αποτελεσματικά την τεχνολογία, την παιδαγωγική και το περιεχόμενο.
- Διευκόλυνση συνεργατικών και βασισμένων σε προβλήματα μαθησιακών εμπειριών χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία.
- Υποστήριξη των ενηλίκων εκπαιδευόμενων στην εφαρμογή της γνώσης σε πρακτικά, επαγγελματικά πλαίσια.

Εκπαιδευτικό υλικό: περιλαμβάνει σεμινάρια για εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης που έχουν περιγραφεί στην εργαλειοθήκη του 2ου Πακέτου Εργασίας (WP).



Ενότητα 4: Αξιολόγηση στην ψηφιακή εποχή – Εξερεύνηση της PCK, της TK και της ψηφιακής αξιολόγησης

Εστίαση:

- Παιδαγωγική Γνώση Περιεχομένου (PCK)
- Τεχνολογική γνώση (TK)
- Περιοχή DigCompEdu: Αξιολόγηση

Στόχος: Χρήση ψηφιακών εργαλείων για διαμορφωτική και συνολική αξιολόγηση, σε συνάρτηση με τις παιδαγωγικές γνώσεις και τις γνώσεις περιεχομένου.

Περιγραφή: Αυτή η ενότητα παρέχει στους εκπαιδευτές ενηλίκων εργαλεία και στρατηγικές για ουσιαστική ψηφιακή αξιολόγηση. Δίνεται έμφαση στην διαμορφωτική αξιολόγηση, στην ανατροφοδότηση και στην αναγνώριση της προηγούμενης μάθησης.

Μαθησιακά αποτελέσματα:

- Ανάπτυξη στρατηγικών αξιολόγησης που αναγνωρίζουν και αξιοποιούν τις εμπειρίες των ενηλίκων εκπαιδευόμενων.
- Χρήση ψηφιακών πλατφορμών για διαμορφωτική και συνολική αξιολόγηση σε ευέλικτες μορφές.
- Παροχή έγκαιρης, εποικοδομητικής ανατροφοδότησης που υποστηρίζει την αυτονομία και την ανάπτυξη των εκπαιδευόμενων.

Εκπαιδευτικό υλικό: περιλαμβάνει ένα σεμινάριο για τη δημιουργία κριτηρίων αξιολόγησης/προτύπων αναφοράς

Ενότητα 5: Μαθησιακή διαδικασία χωρίς αποκλεισμούς και προσανατολισμένη στις ικανότητες – Διευκόλυνση και ενδυνάμωση των εκπαιδευόμενων

Εστίαση:

- Πλήρης ενσωμάτωση του TPACK
- Τομείς DigCompEdu: Ενδυνάμωση των εκπαιδευόμενων και διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευόμενων

Στόχος: Προώθηση της αυτονομίας, της ισότητας και της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευόμενων μέσω μιας ψηφιακής παιδαγωγικής χωρίς αποκλεισμούς και με επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο

Περιγραφή: Οι εκπαιδευτές ενηλίκων διαδραματίζουν ζωτικό ρόλο στην προώθηση της ψηφιακής παιδείας και της δια βίου μάθησης. Αυτή η ενότητα εστιάζει στην ενσωμάτωση, την ψηφιακή ενδυνάμωση και τη βοήθεια προς τους ενήλικους εκπαιδευόμενους ώστε να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση και να αναλάβουν πρωτοβουλίες σε ποικίλα εκπαιδευτικά και επαγγελματικά περιβάλλοντα.

Μαθησιακά αποτελέσματα:

- Προώθηση της ψηφιακής ικανότητας και της κριτικής ψηφιακής παιδείας μεταξύ των ενηλίκων εκπαιδευόμενων.
- Ενθάρρυνση περιβαλλόντων μάθησης χωρίς αποκλεισμούς που σέβονται τη διαφορετικότητα και τις επιλογές των εκπαιδευόμενων.
- Να δώσει στους ενήλικες τη δυνατότητα να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία για την προσωπική, ακαδημαϊκή και επαγγελματική τους ανάπτυξη.

Εκπαιδευτικό υλικό: Συμπεριλάβετε μια δραστηριότητα σχετικά με τον σχεδιασμό και την υλοποίηση σχεδίων δράσης για τον ψηφιακό μετασχηματισμό



ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Τίτλος ενότητας	Γνώσεις	Δεξιότητες	Στάσεις
Ενότητα 1: Ενδυνάμωση της ψηφιακής παιδαγωγικής	- Βασικές γνώσεις σχετικά με τις αρχές της εκπαίδευσης ενηλίκων και της ψηφιακής παιδαγωγικής - Πρακτική γνώση βασικών ψηφιακών εργαλείων για την επαγγελματική συνεργασία - Θεωρητική γνώση των μοντέλων επαγγελματικής ανάπτυξης και της ψηφιακής ταυτότητας στην εκπαίδευση	- Εφαρμογή στρατηγικών εκπαίδευσης ενηλίκων με αποτελεσματικό τρόπο σε περιβάλλοντα ψηφιακής και μεικτής μάθησης - Χρήση ψηφιακών πλατφορμών για τη συμμετοχή σε επαγγελματικά δίκτυα μάθησης και συνεργασίας - Κριτική ανασκόπηση των διδακτικών πρακτικών και εφαρμογή βελτιώσεων	- Εφαρμογή στρατηγικών εκπαίδευσης ενηλίκων με αποτελεσματικό τρόπο σε περιβάλλοντα ψηφιακής και μεικτής μάθησης - Χρήση ψηφιακών πλατφορμών για τη συμμετοχή σε επαγγελματικά δίκτυα μάθησης και συνεργασίας - Κριτική ανασκόπηση των διδακτικών πρακτικών και εφαρμογή βελτιώσεων
Ενότητα 2: Σχεδιασμός ψηφιακών μαθησιακών εμπειριών	- Πρακτικές γνώσεις σχετικά με την επιλογή και την προσαρμογή ψηφιακών μαθησιακών πόρων - Πρακτική γνώση εργαλείων που υποστηρίζουν τη δημιουργία και την προσαρμογή ψηφιακού περιεχομένου - Θεωρητική γνώση του σχεδιασμού με επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο και του εκπαιδευτικού προγραμματισμού	- Αξιολόγηση ψηφιακών πόρων ως προς την ποιότητα, την προσβασιμότητα και τη συνάφεια με ενήλικους εκπαιδευόμενους - Δημιουργία υλικού χωρίς αποκλεισμούς, εναρμονισμένου με το περιεχόμενο, χρησιμοποιώντας τις κατάλληλες τεχνολογίες - Χρήση τεχνητής νοημοσύνης και άλλων ψηφιακών εργαλείων για την υποστήριξη, αλλά όχι τη δημιουργία, του σχεδιασμού μαθημάτων και της ανάπτυξης πόρων	- Προθυμία προσαρμογής του περιεχομένου στις διαφορετικές ανάγκες των εκπαιδευόμενων - Εκτίμηση των προηγούμενων εμπειριών και γνώσεων των ενηλίκων εκπαιδευόμενων - Δεκτική διάθεση για πειραματισμό με εργαλεία ανάπτυξης ψηφιακού περιεχομένου

Ενότητα 3: Καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση	• Βασικές γνώσεις σχετικά με τα αναδυόμενα εργαλεία και τις μεθόδους της ψηφιακής παιδαγωγικής • Πρακτική γνώση της τεχνολογικά ενισχυμένης συνεργατικής και βασισμένης σε προβλήματα μάθησης • Θεωρητικές γνώσεις σχετικά με το πλαίσιο TRACK και την πρακτική εφαρμογή του	• Σχεδιασμός μαθησιακών εμπειριών που ενσωματώνουν αποτελεσματικά το περιεχόμενο, την παιδαγωγική και την τεχνολογία • Διευκόλυνση διαδραστικών και αυτόνομων μαθησιακών περιβαλλόντων • Εφαρμογή πραγματικών εργασιών και προκλήσεων για την ενίσχυση της ανάπτυξης δεξιοτήτων των ενήλικων εκπαιδευόμενων	• Προθυμία για καινοτομία και ανάληψη δημιουργικών κινδύνων στη ψηφιακή διδασκαλία • Εκτίμηση του εξελισσόμενου ρόλου των εκπαιδευτικών στην ψηφιακή εποχή • Δεκτική διάθεση σε προσεγγίσεις που καθοδηγούνται από τον εκπαιδευόμενο και έχουν διερευνητικό χαρακτήρα σε παιδαγωγικά περιβάλλοντα
Ενότητα 4: Αξιολόγηση στην ψηφιακή εποχή	• Γνώση των τύπων και των σκοπών της αξιολόγησης στην ψηφιακή εκπαίδευση • Πρακτική γνώση των εργαλείων για τη διαμορφωτική και συνολική ψηφιακή αξιολόγηση • Θεωρητική γνώση του σχεδιασμού της αξιολόγησης σύμφωνα με τους παιδαγωγικούς στόχους	• Ανάπτυξη ευέλικτων στρατηγικών αξιολόγησης που αναγνωρίζουν την προηγούμενη μάθηση των ενηλίκων • Χρήση ψηφιακών εργαλείων (κουίζ, κριτήρια αξιολόγησης κ.λπ.) για την αξιολόγηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων • Παροχή εποικοδομητικής και έγκαιρης ανατροφοδότησης για την υποστήριξη της προόδου της μάθησης	• Προθυμία προσαρμογής των μεθόδων αξιολόγησης ώστε να ταιριάζουν σε ψηφιακά περιβάλλοντα • Ανοιχτή στάση στη χρήση της ανατροφοδότησης ως εργαλείου για την ενδυνάμωση των εκπαιδευόμενων • Επίγνωση των στρατηγικών αξιολόγησης που επικεντρώνονται στον εκπαιδευόμενο και διαφανείς ¹

Ενότητα 5: Μαθησιακή διαδικασία χωρίς αποκλεισμούς και προσανατολισμένη στις ικανότητες	• Βασικές γνώσεις σχετικά με τη ψηφιακή ένταξη και τις στρατηγικές ισότη-τας • Πρακτικές γνώ-σεις σχετικά με τα πλαίσια ψηφι-ακών ικανοτήτων (DigCompEdu κ.λπ.) και τις τεχνικές ενδυνάμωσης των εκπαιδευόμενων (θέσπιση στόχων, αυτόνομη μάθηση, μάθηση βάσει έργων κ.λπ.) • Θεωρητικές γνώσεις σχετικά με την παι-δαγωγική της έντα-ξης και τις αρχές της δια βίου μάθησης	• Διευκόλυνση της ψηφιακής μάθησης χωρίς αποκλεισμούς που σέβεται την δι-αφορετικότητα των εκπαιδευόμενων • Ενδυνάμωση των συμμετεχόντων ώστε να αναπτύξουν και να εφαρμόσουν ψηφιακές δεξιότη-τες σε πραγματικές συνθήκες • Καθοδήγηση των συμμετεχόντων στην ανάπτυξη προ-σωπικών σχεδίων ψηφιακής μεταμόρ-φωσης	• Προθυμία να προω-θήσει την ένταξη και την ψηφιακή ισότη-τα σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα • Επίγνωση των συ-στημικών εμποδίων που αντιμετωπίζουν οι ενήλικους εκπαι-δευόμενους στους ψηφιακούς χώρους • Εκτίμηση της αυτο-νομίας των εκπαι-δευόμενων και της δια βίου μάθησης ως βασικών εκπαιδευτι-κών αξιών
---	--	--	---

ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ

ΣΚΟΠΟΣ

Αυτές οι Οδηγίες για Εκπαιδευτές υποστηρίζουν τους εκπαιδευτές εκπαιδευτών, τους συντονιστές και τους εκπαιδευτές ενηλίκων στην αποτελεσματική υλοποίηση του Προγράμματος Κατάρτισης Ανθρώπινου Δυναμικού DIGITALLI. Παρέχουν σαφείς και πρακτικές οδηγίες για τον τρόπο υλοποίησης των σχεδίων μαθήματος, τη διευκόλυνση των μαθησιακών δραστηριοτήτων και την προσαρμογή της κατάρτισης σε διαφορετικά πλαίσια εκπαίδευσης ενηλίκων, παραμένοντας παράλληλα ευθυγραμμισμένες με τους στόχους, τα παιδαγωγικά πλαίσια και τα πρότυπα ποιότητας του έργου. Οι οδηγίες συμπληρώνουν τα σχέδια μαθήματος και τα υλικά αυτοκατευθυνόμενης μάθησης και πρέπει να χρησιμοποιούνται ως σημείο αναφοράς καθ' όλη τη διάρκεια της υλοποίησης και των πέντε ενοτήτων. Σκοπός τους είναι να διασφαλίσουν τη συνέπεια μεταξύ των οργανισμών-εταίρων, επιτρέποντας παράλληλα ευελιξία στην υλοποίηση ανάλογα με τις τοπικές ανάγκες.

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΚΑΙ ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗ

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα DIGITALLI βασίζεται στις αρχές της εκπαίδευσης ενηλίκων, στο μοντέλο TPACK και στο πλαίσιο DigCompEdu. Οι εκπαιδευτές αναμένεται να υιοθετήσουν έναν ρόλο διευκόλυνσης και όχι διδασκαλίας, δημιουργώντας μαθησιακά περιβάλλοντα που είναι συμμετοχικά, στοχαστικά και προσανατολισμένα στην πρακτική.



Οι βασικές αρχές για τους εκπαιδευτές περιλαμβάνουν:

- Διευκόλυνση με επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο: Αναγνώριση και αξιοποίηση της προηγούμενης επαγγελματικής εμπειρίας και των υφιστάμενων ψηφιακών πρακτικών των συμμετεχόντων.
- Προσανατολισμός στην πράξη: Εστίαση στην εφαρμογή στον πραγματικό κόσμο και όχι στη θεωρητική γνώση των εργαλείων.
- Αναστοχασμός και αμοιβαία μάθηση (peer learning): Ενθάρρυνση του διαλόγου, της ανταλλαγής εμπειριών και της κοινής επίλυσης προβλημάτων.
- Κριτική χρήση της τεχνολογίας και της τεχνητής νοημοσύνης: Έμφαση στην παιδαγωγική πρόθεση και την ηθική χρήση έναντι της τεχνικής καινοτομίας.

Οι εκπαιδευτές πρέπει να αποτελούν πρότυπο των στοχαστικών, ψηφιακά ικανών πρακτικών που το πρόγραμμα επιδιώκει να προωθήσει.

ΔΟΜΗ ΚΑΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Το πρόγραμμα αποτελείται από πέντε αλληλένδετες ενότητες, καθεμία από τις οποίες υλοποιείται μέσω ενός συνδυασμού των παρακάτω:

- Πρόσωπο με πρόσωπο ή σύγχρονες διαδικτυακές συνεδρίες
- Δομημένων μαθησιακών δραστηριοτήτων
- Καθοδηγούμενη αναστοχαστική σκέψη
- Υλικό αυτοκατευθυνόμενης μάθησης (SDL) που φιλοξενείται στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης DIGITALLI

Κάθε ενότητα εξελίσσεται προοδευτικά προς την πλήρη ενσωμάτωση του TPACK και την αύξηση της αυτονομίας των συμμετεχόντων. Οι εκπαιδευτές εκπαιδευτών θα πρέπει να ενθαρρύνουν τους συμμετέχοντες να βλέπουν το πρόγραμμα ως ένα ταξίδι ανάπτυξης και όχι ως μεμονωμένα εργαστήρια. Αν και παρέχονται προτεινόμενες χρονικές διάρκειες, οι εκπαιδευτές μπορούν να προσαρμόσουν ελαφρώς το χρονοδιάγραμμα ώστε να ταιριάζει στις τοπικές ανάγκες, υπό την προϋπόθεση ότι επιτυγχάνονται τα μαθησιακά αποτελέσματα.

ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Οι μαθησιακές δραστηριότητες αποτελούν τον πυρήνα του εκπαιδευτικού προγράμματος και έχουν σχεδιαστεί για να προωθούν την ενεργό συμμετοχή, τον αναστοχασμό και την αμοιβαία μάθηση. Οι εκπαιδευτές θα πρέπει να εξηγούν με σαφήνεια τον σκοπό κάθε δραστηριότητας και πώς αυτή σχετίζεται με την επαγγελματική πρακτική των συμμετεχόντων και το ευρύτερο πλαίσιο του DIGITALLI.

Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, οι εκπαιδευτές θα πρέπει να αφήνουν αρκετό χρόνο για συζήτηση και αναστοχασμό, να ενθαρρύνουν τη συμμετοχή όλων των συμμετεχόντων και να χρησιμοποιούν καθοδηγητικές ερωτήσεις ώστε να διατηρείται η έμφαση στον παιδαγωγικό σκοπό και όχι μόνο στα τεχνικά χαρακτηριστικά. Η ποικιλομορφία των εμπειριών και των προσεγγίσεων πρέπει να αναγνωρίζεται ως πλεονέκτημα, και οι εκπαιδευτές πρέπει να τονίζουν ότι η αποτελεσματική ψηφιακή παιδαγωγική μπορεί να λάβει πολλαπλές μορφές ανάλογα με το πλαίσιο. Τα ψηφιακά εργαλεία και οι εφαρμογές που υποστηρίζονται από τεχνητή νοημοσύνη (TN) εισάγονται στο πρόγραμμα ως υποστηρικτικοί πόροι για τον σχεδιασμό, την προσαρμογή και τον αναστοχασμό. Οι εκπαιδευτές πρέπει να παρουσιάζουν τα εργαλεία χρησιμοποιώντας απλά, σχετικά παραδείγματα και να τονίζουν τη σημασία της εποπτείας από τους εκπαιδευτικούς, της κριτικής αξιολόγησης και της υπεύθυνης χρήσης.

Τα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης πρέπει να παρουσιάζονται ως βοηθητικά μέσα και όχι ως αυτοματοποιημένες λύσεις. Οι εκπαιδευτές πρέπει να ενθαρρύνουν τους συμμετέχοντες να αναστοχάζονται σχετικά με ηθικά ζητήματα, την προσβασιμότητα και την προστασία των δεδομένων, καθώς και να διατηρούν τον παιδαγωγικό έλεγχο κατά την ενσωμάτωση της τεχνητής νοημοσύνης στις διαδικασίες διδασκαλίας και μάθησης. Πρέπει να γίνονται παραπομπές στην εργαλειοθήκη DIGITALLI (Toolkit), που παρέχει πρόσθετο υλικό αναφοράς και παραδείγματα.

ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΕΣ ΓΙΑ ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΨΗ ΚΑΙ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ

Η συμπερίληψη αποτελεί τη βάση ολόκληρου του προγράμματος. Οι εκπαιδευτές πρέπει να διασφαλίζουν ότι τα μαθησιακά περιβάλλοντα είναι φιλόξενα, σέβονται τους συμμετέχοντες και είναι προσβάσιμα σε όλους, ανεξάρτητα από την ψηφιακή τους αυτοπεποίθηση ή την προηγούμενη εμπειρία τους. Αυτό περιλαμβάνει τη χρήση σαφούς και προσβάσιμης γλώσσας, την προσφορά εναλλακτικών μορφών υλικού όπου είναι κατάλληλο και την προσοχή στις διαφορετικές μαθησιακές ανάγκες. Ενώ η συμπερίληψη καλύπτεται στην Ενότητα 5, οι εκπαιδευτές πρέπει να ενσωματώνουν συμπεριληπτικές πρακτικές κατά τη διάρκεια της παράδοσης όλων των ενοτήτων.

Το Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα DIGITALLI μπορεί να παραδοθεί δια ζώσης, διαδικτυακά, σε μικτές μορφές ή ως αυτοκατευθυνόμενη μάθηση. Οι εκπαιδευτές πρέπει να προσαρμόζουν τις δραστηριότητες και τις μεθόδους αλληλεπίδρασης ώστε να ταιριάζουν στον τρόπο παράδοσης, διατηρώντας παράλληλα ευκαιρίες για συνεργασία, αναστοχασμό και ανατροφοδότηση. Οι σαφείς οδηγίες, τα δομημένα χρονοδιαγράμματα και οι τακτικές ευκαιρίες για ανταλλαγή είναι ιδιαίτερα σημαντικές στις διαδικτυακές και αυτοκατευθυνόμενες μορφές. Οι εκπαιδευτές πρέπει να ανατρέχουν στις σημειώσεις προσαρμογής που παρέχονται σε κάθε σχέδιο μαθήματος για να υποστηρίξουν την αποτελεσματική παράδοση.



ENOTHTA 1

ΕΝΟΤΗΤΑ 1

ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ:



Τίτλος σχεδίου μαθήματος	Ενδυνάμωση της ψηφιακής παιδαγωγικής – Θεμέλια της Παιδαγωγικής Γνώσης (PK), της Τεχνολογικής Γνώσης (TK) και της Επαγγελματικής Δέσμευσης
Στόχος	Στόχος αυτού του μαθήματος είναι να εισαγάγει τους εκπαιδευτές ενηλίκων στα θεμέλια της ψηφιακής παιδαγωγικής, ενισχύοντας τις παιδαγωγικές γνώσεις (PK) και τις τεχνολογικές γνώσεις (TK) τους και προωθώντας την επαγγελματική ψηφιακή εμπλοκή. Το μάθημα υποστηρίζει τους εκπαιδευτές στην αναστοχασμό της δικής τους διδακτικής πρακτικής, στη συνεργασία με συναδέλφους και στη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για τη συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη στο πλαίσιο της εκπαίδευσης ενηλίκων.
Μαθησιακά αποτελέσματα	Μετά την ολοκλήρωση αυτού του μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να: 1. Να εφαρμόζουν βασικές παιδαγωγικές αρχές κατάλληλες για ενήλικους εκπαιδευόμενους σε ψηφιακά και μικτά μαθησιακά περιβάλλοντα. 2. Να διακρίνουν μεταξύ παιδαγωγικής γνώσης (PK) και τεχνολογικής γνώσης (TK) και να εξηγούν τον ρόλο τους στη ψηφιακή διδασκαλία. 3. Να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία για την υποστήριξη της επαγγελματικής συνεργασίας και της συνεχούς επαγγελματικής ανάπτυξης. 4. Να αναστοχάζονται κριτικά τη δική τους πρακτική ψηφιακής διδασκαλίας και να εντοπίζουν τομείς που χρήζουν βελτίωσης.
Διάρκεια	120 λεπτά
Θέματα	• Αρχές εκπαίδευσης ενηλίκων σε ψηφιακά περιβάλλοντα • Ψηφιακή παιδαγωγική στην εκπαίδευση ενηλίκων • Παιδαγωγική γνώση (PK) • Τεχνολογική γνώση (TK) • Επαγγελματική ψηφιακή εμπλοκή και αναστοχαστική πρακτική

Προετοιμασία

Πριν από το μάθημα, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να:

- Αναθεωρήσει το πλαίσιο DigCompEdu με έμφαση στον Τομέα 1 (Επαγγελματική Εμπλοκή).
- Προετοιμάσει μια σύντομη παρουσίαση που να εισάγει την ΡΚ, την ΤΚ και την ψηφιακή παιδαγωγική στην εκπαίδευση ενηλίκων.
- Προετοιμάσει έντυπα ή ψηφιακά φύλλα εργασίας αναστοχασμού για τους συμμετέχοντες.
- Εξασφαλίσει πρόσβαση σε βασικά ψηφιακά εργαλεία (π.χ. κοινόχρηστο έγγραφο, ηλεκτρονικό πίνακα ή πλατφόρμα μάθησης) για ομαδική εργασία.
- Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να:
- Φέρουν μια ψηφιακή συσκευή (φορητό υπολογιστή, tablet ή smartphone), αν είναι δυνατόν.
- Είναι έτοιμοι να αναστοχαστούν τη δική τους διδακτική εμπειρία.

Σχέδιο μαθήματος

Θέματα and SubΘέματα	Αυτό το μάθημα εισάγει τις βάσεις της ψηφιακής παιδαγωγικής στην εκπαίδευση ενηλίκων. Οι συμμετέχοντες διερευνούν πώς μαθαίνουν οι ενήλικες σε ψηφιακά περιβάλλοντα και γιατί η παιδαγωγική γνώση παραμένει κεντρική κατά τη χρήση της τεχνολογίας στη διδασκαλία. Το μάθημα αποσαφηνίζει τη διάκριση μεταξύ παιδαγωγικής γνώσης (πώς μαθαίνουν οι ενήλικες και πώς δομείται η διδασκαλία) και τεχνολογικής γνώσης (κατανόηση και χρήση ψηφιακών εργαλείων). Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στην επαγγελματική επλοκή, συμπεριλαμβανομένης της συνεργασίας με συναδέλφους, της αναστοχαστικής πρακτικής και της συνεχούς επαγγελματικής ανάπτυξης με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών.
Μέθοδοι κατάρτισης	• Σύντομη παρουσίαση και καθοδηγούμενη εισήγηση • Διαμεσολαβημένη συζήτηση • Αναστοχασμός με βάση περιπτώσεις • Ομαδική εργασία και ανταλλαγή απόψεων μεταξύ συμμαθητών • Μάθηση μέσω πράξης • Ατομικός αυτοαναστοχασμός
Απαιτούμενοι πόροι	• Διαφάνειες παρουσίασης (Ενότητα 1 – Εισαγωγή) • Φύλλα εργασίας για αναστοχασμό / φύλλα δραστηριοτήτων (έντυπα ή ψηφιακά) • Πρόσβαση σε ένα συνεργατικό ψηφιακό εργαλείο (π.χ. κοινόχρηστο έγγραφο, Padlet, ηλεκτρονικός πίνακας) • Πίνακας παρουσιάσεων ή λευκός πίνακας • Εργαλειοθήκη DIGITALLI – επιλεγμένα μέρη σχετικά με το Ανθρώπινο Δυναμικό, το DigCompEdu και τα εργαλεία αυτοαναστοχασμού (χρησιμοποιούνται ως πηγή αναφοράς)
Εκπαιδευτική δραστηριότητα	Αυτή η δραστηριότητα έχει σχεδιαστεί για να εμπλέξει ενεργά τους εκπαιδευτές ενηλίκων στην αναστοχασμό σχετικά με την τρέχουσα ψηφιακή διδακτική πρακτική και την επαγγελματική τους δέσμευση. Μέσω δομημένου αναστοχασμού, ανταλλαγής απόψεων μεταξύ συμμαθητών και οπτικής χαρτογράφησης, οι συμμετέχοντες αναλύουν τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούν σήμερα τα ψηφιακά εργαλεία, πώς αυτά σχετίζονται με τους παιδαγωγικούς στόχους και πού μπορεί να ενισχυθεί η επαγγελματική συνεργασία και ο αναστοχασμός. Η δραστηριότητα συνδέει ρητά την παιδαγωγική γνώση (PK), την τεχνολογική γνώση (TK) και την επαγγελματική δέσμευση, όπως περιγράφεται στην Περιοχή 1 του DigCompEdu. Η δραστηριότητα υποστηρίζεται από επιλεγμένα στοιχεία της εργαλειοθήκης DIGITALLI (WP2), η οποία χρησιμεύει ως σημείο αναφοράς για αναστοχασμό και όχι ως τεχνικό εγχειρίδιο. Οι συμμετέχοντες καλούνται να χρησιμοποιήσουν την εργαλειοθήκη για να αναγνωρίσουν τις υπάρχουσες πρακτικές, να εντοπίσουν κενά στην επαγγελματική ψηφιακή τους ικανότητα και να συνδέσουν τον αναστοχασμό τους με έναν ευρύτερο πόρο του έργου.



- **Βήμα 1 - Ατομική χαρτογράφηση (15 λεπτά):**

Οι συμμετέχοντες λαμβάνουν ένα φύλλο δραστηριότητας με τίτλο «Ο χάρτης της ψηφιακής παιδαγωγικής μου». Ατομικά, αναστοχάζονται τη δική τους πρακτική και συμπληρώνουν τρεις στήλες:

- Ψηφιακά εργαλεία και πλατφόρμες που χρησιμοποιούν επί του παρόντος στη διδασκαλία ή στην επαγγελματική τους εργασία (TK)
- Παιδαγωγικοί σκοποί που υποστηρίζουν αυτά τα εργαλεία (π.χ. κίνητρα, εξήγηση, συνεργασία, αναστοχασμός) (PK)
- Επαγγελματικές πρακτικές που υποστηρίζονται από αυτά τα εργαλεία (επικοινωνία με συναδέλφους, αναστοχασμός, συνεχής επαγγελματική ανάπτυξη)
- Παραδείγματα απαντήσεων (για καθοδήγηση):
- Εργαλείο: Κοινόχρηστα έγγραφα → Παιδαγωγικός σκοπός: συνεργατική ανάπτυξη γνώσεων → Επαγγελματική δέσμευση: συν-σχεδιασμός με συναδέλφους
- Εργαλείο: Πλατφόρμα ανταλλαγής μηνυμάτων → Παιδαγωγικός σκοπός: υποστήριξη εκπαιδευόμενων → Επαγγελματική δέσμευση: συντονισμός με την ομάδα διδασκαλίας

- **Βήμα 2 - Ανταλλαγή σε μικρές ομάδες (25 λεπτά):**

Οι συμμετέχοντες εργάζονται σε μικρές ομάδες (3–4 άτομα) για να συγκρίνουν τους χάρτες τους και να συζητήσουν:

- Ποια εργαλεία είναι κυρίως εργαλειακά και όχι παιδαγωγικά;
- Πού οι παιδαγωγικές προθέσεις είναι ισχυρές, αλλά η χρήση της τεχνολογίας είναι περιορισμένη;
- Πώς τα ψηφιακά εργαλεία υποστηρίζουν (ή δεν υποστηρίζουν) τη συνεργασία και τον αναστοχασμό.
- Οι ομάδες προσδιορίζουν μία σημαντική πρακτική και έναν τομέα που χρήζει βελτίωσης.
- Κατευθυντήριες ερωτήσεις:
- Επιλέγουμε πρώτα τα εργαλεία ή πρώτα τους μαθησιακούς στόχους;
- Πού θα μπορούσαν τα ψηφιακά εργαλεία να υποστηρίξουν καλύτερα τη συνεργασία ή τον αναστοχασμό;

- **Βήμα 3 - Δραστηριότητα συνεχούς κλίμακας και αναστοχασμός στην ολομέλεια (25 λεπτά):**

Ο συντονιστής παρουσιάζει μία γραμμή - ευθεία (φυσικά στον τοίχο ή ψηφιακά):

«Χρήση με έμφαση στην τεχνολογία» - αριστερά ↔ «Χρήση με έμφαση στην παιδαγωγική και τη συνεργασία» - δεξιά

Οι ομάδες τοποθετούν τις πρακτικές που έχουν εντοπίσει κατά μήκος της ευθείας και εξηγούν εν συντομία την επιλογή τους. Ο συντονιστής συνδέει τις αναστοχαστικές σκέψεις με την ΠΚ, την ΤΚ, τον Τομέα 1 του DigCompEdu και στοιχεία της Εργαλειοθήκης DIGITALLI.

- **Βήμα 4 - Ενοποίηση και μεταφορά στην πράξη (20 λεπτά):**

Οι συμμετέχοντες συμπληρώνουν ατομικά το Φύλλο Δραστηριότητας 2: Από τα εργαλεία στην παιδαγωγική – Αναστοχασμός. Προσδιορίζουν μία συγκεκριμένη αλλαγή που θα δοκιμάσουν στη διδασκαλία ή στην επαγγελματική τους συνεργασία και έναν τομέα όπου απαιτείται περαιτέρω επαγγελματική ανάπτυξη. Επιλεγμένοι αναστοχασμοί μοιράζονται στην ολομέλεια για να υποστηρίξουν τη μάθηση μεταξύ συμμεθητών και την υπευθυνότητα.

- **Βήμα 5 - Τελική συζήτηση και σύνδεση με την αυτοκατευθυνόμενη μάθηση (10 λεπτά):**

Ο συντονιστής συνοψίζει τα βασικά συμπεράσματα της δραστηριότητας, επισημαίνει τις συνδέσεις με τα επερχόμενα υλικά αυτοκατευθυνόμενης μάθησης (SDL) και απαντά σε τελικές ερωτήσεις. Οι συμμετέχοντες ενθαρρύνονται να συνεχίσουν τον αναστοχασμό χρησιμοποιώντας την εργαλειοθήκη DIGITALLI και τους πόρους αυτοκατευθυνόμενης μάθησης.

Προσαρμογή για διαδικτυακή ή αυτοκατευθυνόμενη μάθηση

- Ατομικός αναστοχασμός: συμπληρώνεται μέσω ηλεκτρονικής φόρμας ή ημερολογίου αναστοχασμού.
- Ομαδική συζήτηση: διεξάγεται σε αίθουσες ομαδικής εργασίας ή σε διαδικτυακά φόρουμ.
- Ομαδική ανταλλαγή απόψεων: αντικαθίσταται από κοινόχρηστο φόρουμ συζήτησης ή καταγεγραμμένες αναστοχαστικές σκέψεις.

Φύλλα δραστηριοτήτων

Φύλλο δραστηριότητας 1: Ο χάρτης της ψηφιακής παιδαγωγικής μου
Φύλλο δραστηριότητας 2: Από τα εργαλεία στην παιδαγωγική – Αναστοχασμός



Πρόσθετη βιβλιογραφία

- Redecker, C. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2015). *The adult learner* (8th ed.). Routledge.
- DIGITALLI Consortium. (2024). DIGITALLI toolkit: Human capital perspective and self-reflection tools. Erasmus+ KA220-ADU Project.



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ 1

Ενότητα 1	Ενδυνάμωση της ψηφιακής παιδαγωγικής – Θεμέλια της Παιδαγωγικής Γνώσης (PK), της Τεχνολογικής Γνώσης (TK) και της Επαγγελματικής Δέσμευσης															
Τίτλος δραστηριότητας	Ο χάρτης της ψηφιακής παιδαγωγικής μου															
Διάρκεια	15-20 λεπτά															
Ποια είναι τα οφέλη από τη χρήση αυτής της δραστηριότητας;	Να υποστηρίξει τους εκπαιδευτές ενηλίκων να αναστοχαστούν σχετικά με το πώς η χρήση των ψηφιακών εργαλείων συνδέεται με τους παιδαγωγικούς στόχους και την επαγγελματική τους εμπλοκή.															
Πόρος δραστηριότητα	Φύλλο εργασίας αναστοχασμού (DIGITALLI WP4 Φύλλο δραστηριότητας 1) Οδηγίες για τους συμμετέχοντες: Συμπληρώστε τον παρακάτω πίνακα με βάση την τρέχουσα διδακτική και επαγγελματική σας πρακτική. <table><tr><th>Ψηφιακό εργαλείο / πλατφόρμα</th><th>Παιδαγωγικός σκοπός (Γιατί;)</th><th>Επαγγελματική εμπλοκή (Συνεργασία, Αναστοχασμός, Συνεχής Επαγγελματική Ανάπτυξη)</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> Ερωτήσεις για αναστοχασμό: • Ποια εργαλεία χρησιμοποιώ κυρίως για λόγους αποδοτικότητας και όχι για λόγους μάθησης; • Πού θα μπορούσα να ενισχύσω τη συνεργασία ή τον αναστοχασμό; • Σε ποιον τομέα θα έδινα προτεραιότητα για την επαγγελματική μου ανάπτυξη;	Ψηφιακό εργαλείο / πλατφόρμα	Παιδαγωγικός σκοπός (Γιατί;)	Επαγγελματική εμπλοκή (Συνεργασία, Αναστοχασμός, Συνεχής Επαγγελματική Ανάπτυξη)												
Ψηφιακό εργαλείο / πλατφόρμα	Παιδαγωγικός σκοπός (Γιατί;)	Επαγγελματική εμπλοκή (Συνεργασία, Αναστοχασμός, Συνεχής Επαγγελματική Ανάπτυξη)														

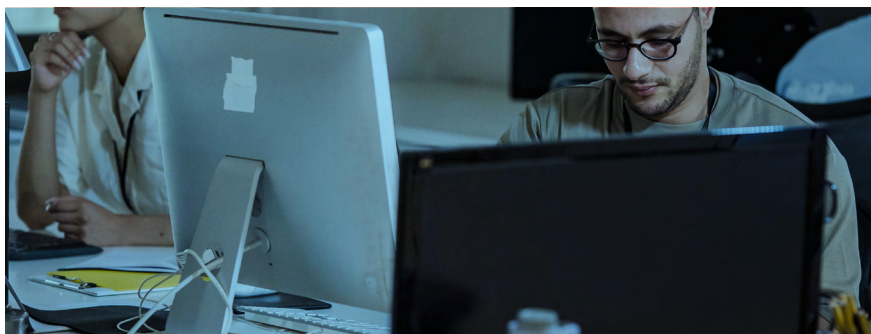
ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ 2

Ενότητα 1	Ενδυνάμωση της ψηφιακής παιδαγωγικής – Θεμέλια της Παιδαγωγικής Γνώσης (PK), της Τεχνολογικής Γνώσης (TK) και της Επαγγελματικής Δέσμευσης
Τίτλος δραστηριότητας	Από τα εργαλεία στην παιδαγωγική – Αναστοχασμός
Διάρκεια	15-20 λεπτά
Ποια είναι τα οφέλη από τη χρήση αυτής της δραστηριότητας;	Ενίσχυση της μάθησης μέσω της σύνδεσης της παιδαγωγικής και τεχνολογικής γνώσης με την επαγγελματική δέσμευση και τη μελλοντική πρακτική.
Πόρος δραστηριότητα	Φύλλο εργασίας καθοδηγούμενου αναστοχασμού (DIGITALI WP4 Φύλλο δραστηριότητας 2) Ερωτήσεις αναστοχασμού: 1. Μια ψηφιακή πρακτική για την οποία αισθάνομαι σίγουρος/η είναι: 2. Ένας τομέας στον οποίο η παιδαγωγική θα πρέπει να καθοδηγεί με μεγαλύτερη σαφήνεια τη χρήση της τεχνολογίας από μέρους μου είναι: 3. Μια συγκεκριμένη αλλαγή που θα δοκιμάσω στη διδασκαλία ή στην επαγγελματική μου συνεργασία τον επόμενο μήνα είναι:

ENOTHTA 2

ΕΝΟΤΗΤΑ 2

ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ:



Τίτλος σχεδίου μαθήματος	Σχεδιασμός ψηφιακών μαθησιακών εμπειριών – Ενσωμάτωση γνώσης περιεχομένου, τεχνολογική γνώση περιεχομένου και ψηφιακών πόρων
Στόχος	Στόχος αυτής της ενότητας είναι να υποστηρίξει τους εκπαιδευτές ενηλίκων και τους εκπαιδευτές στην σχεδίαση ουσιαστικών ψηφιακών μαθησιακών εμπειριών που βασίζονται σε σαφείς στόχους περιεχομένου και στις ανάγκες των ενήλικων εκπαιδευόμενων. Οι συμμετέχοντες θα αναπτύξουν πρακτικές δεξιότητες για την επιλογή, την προσαρμογή και τη χρήση ψηφιακών πόρων και πόρων που υποστηρίζονται από τεχνητή νοημοσύνη, με σκοπό την ενίσχυση της διδασκαλίας συγκεκριμένων μαθημάτων, διατηρώντας παράλληλα τον παιδαγωγικό έλεγχο.
Μαθησιακά αποτελέσματα	Μετά την ολοκλήρωση αυτού του μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να: 1. Να αξιολογούν τους ψηφιακούς μαθησιακούς πόρους ως προς την ποιότητα, την προσβασιμότητα και τη συνάφεια με τους ενήλικους εκπαιδευόμενους. 2. Να προσαρμόζουν και να σχεδιάζουν ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό που να συνάδει με το περιεχόμενο, χρησιμοποιώντας τις κατάλληλες τεχνολογίες. 3. Να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία και εργαλεία που υποστηρίζονται από τεχνητή νοημοσύνη για να υποστηρίξουν υπεύθυνα τον σχεδιασμό των μαθημάτων και την προσαρμογή του περιεχομένου. 4. Να σχεδιάζουν ψηφιακές μαθησιακές δραστηριότητες με επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο, οι οποίες βασίζονται στις προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες των ενηλίκων.
Διάρκεια	120 λεπτά
Θέματα	• Γνώση περιεχομένου (CK) στην ψηφιακή μάθηση • Γνώση τεχνολογικού περιεχομένου (TCK) • Επιλογή και προσαρμογή ψηφιακών πόρων • Σχεδιασμός μαθημάτων με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης • Ψηφιακός σχεδιασμός με επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο

Προετοιμασία

Πριν ξεκινήσετε, εξοικειωθείτε με τα υλικά και τις δραστηριότητες της Ενότητας 2 της αυτοκατευθυνόμενης μάθησης.

- Οργανώστε τη συνεδρία (εάν είναι διαδικτυακή – GoogleMeet/MS Teams/Zoom), στείλτε προσκλήσεις και εξοικειωθείτε με τις δραστηριότητες και το χρονοδιάγραμμα της Ενότητας 2.
- Προετοιμάστε έναν κοινόχρηστο διαδραστικό πίνακα όπως το Miro/Padlet με παραδείγματα ψηφιακών πόρων που συνάδουν με τη μάθηση του περιεχομένου (βίντεο με κινούμενα σχέδια, ΑΕΠ, παραδείγματα Canva ή Genially).
- Προσθέστε στον πίνακα σαφείς οδηγίες που εστιάζουν στους στόχους του περιεχομένου (CK), την καταλληλότητα του εργαλείου για το περιεχόμενο (TCK), την προσβασιμότητα και τη συνάφεια με τον εκπαιδευόμενο.
- Προετοιμάστε μια σύντομη επίδειξη σχεδιασμού μαθήματος με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης (π.χ. περιλήψεις, παραδείγματα, απλοποίηση κειμένου) και επισημάνετε την αναθεώρηση και την προσαρμογή από τον εκπαιδευτικό.
- Δώστε στους συμμετέχοντες ένα φύλλο δραστηριοτήτων που περιλαμβάνει κριτήρια αξιολόγησης πόρων, βήματα επανασχεδιασμού και συνδέσμους προς παραδείγματα υλικού.



Σχέδιο μαθήματος

Θέματα and SubΘέματα	Αυτό το μάθημα υποστηρίζει τους εκπαιδευτές ενηλίκων στο σχεδιασμό ψηφιακών μαθησιακών εμπειριών που ξεκινούν με σαφείς στόχους περιεχομένου και τις ανάγκες των ενήλικων εκπαιδευόμενων. Οι συμμετέχοντες αναστοχάζονται την τρέχουσα πρακτική τους και διερευνούν πώς τα ψηφιακά εργαλεία και η τεχνητή νοημοσύνη μπορούν να υποστηρίξουν την κατανόηση του θέματος αντί να αντικαταστήσουν την παιδαγωγική. Η συνεδρία εισάγει τη Γνώση Περιεχομένου (CK) και τη Τεχνολογική Γνώση Περιεχομένου (TCK) μέσω παραδειγμάτων ψηφιακών πόρων, όπως βίντεο, συνεργατικά έγγραφα, προσομοιώσεις και Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους (ΑΕΠ). Μέσω πρακτικών δραστηριοτήτων, οι συμμετέχοντες προσαρμόζουν τα υπάρχοντα υλικά με γνώμονα την προσβασιμότητα, την ενσωμάτωση και τη συνάφεια με την πραγματική ζωή. Τα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης διερευνώνται ως υποστήριξη για τον σχεδιασμό και την προσαρμογή του περιεχομένου, διατηρώντας παράλληλα τον έλεγχο του εκπαιδευτικού. Η συνεργασία και η αναστοχασμός δίνουν έμφαση στον πρακτικό ψηφιακό σχεδιασμό με επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο.
Μέθοδοι κατάρτισης	• Παρουσίαση • Καθοδηγούμενη συζήτηση • Ανάλυση και αξιολόγηση πόρων όσον αφορά την ποιότητα, την προσβασιμότητα και τη συνάφεια • Πρακτική προσαρμογή υφιστάμενου υλικού • Επίδειξη και εξάσκηση σχεδιασμού μαθήματος με τη βοήθεια τεχνητής νοημοσύνης • Μάθηση μέσω της πράξης • Συνεργασία σε μικρές ομάδες και αμοιβαία ανατροφοδότηση • Ανταλλαγή παραδειγμάτων πρακτικής και «ανταπόδοση γνώσεων»
Απαιτούμενοι πόροι	Στην τάξη: • Φορητός υπολογιστής, σταθερή σύνδεση στο Διαδίκτυο και προβολέας για τον εκπαιδευτή • Λευκός πίνακας, πίνακας παρουσιάσεων και μαρκαδόροι • Έντυπα φυλλάδια, όπως λίστα ελέγχου αξιολόγησης πόρων, φύλλο εργασίας ανασχεδιασμού • Αυτοκόλλητα σημειώματα και στυλό για γρήγορη χαρτογράφηση και ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές • Φορητοί υπολογιστές/ταμπλέτες των συμμετεχόντων • Έτοιμος διαδραστικός πίνακας όπως Miro, Padlet ή παρόμοιος με παραδείγματα πόρων όπως βίντεο, ΑΕΠ κ.λπ. • Προαιρετικό εργαλείο γρήγορης ανατροφοδότησης όπως το Mentimeter ή ή παρόμοιο εργαλείο Διαδικτυακά: • Πλατφόρμα εικονικής ομαδικής εργασίας με αίθουσες ομαδικής εργασίας όπως το Zoom/Teams • Φορητός υπολογιστής του εκπαιδευτή και σταθερή σύνδεση στο Διαδίκτυο • Κοινόχρητος πίνακας Padlet/Miro • Φάκελος με συνδέσμους προς εκπαιδευτικά βίντεο, αποθετήρια ΑΕΠ, οδηγίες προσβασιμότητας και παραδείγματα προτροπών τεχνητής νοημοσύνης • Mentimeter ή παρόμοιο εργαλείο • Προκαθορισμένες ομάδες εργασίας • Εφεδρικός τρόπος επικοινωνίας μέσω email ή chat

Εκπαιδευτική δραστηριότητα

- Βήμα 1 – Εισαγωγή και καθοδηγούμενη αναστοχασμός (15 λεπτά)

Σκοπός: Να ενεργοποιήσει τις προηγούμενες εμπειρίες και να συνδέσει τη συνεδρία με τους μαθησιακούς στόχους και το πλαίσιο της εκπαίδευσης ενηλίκων.

Οδηγίες: Ο συντονιστής παρουσιάζει το θέμα της Ενότητας 2: ο σχεδιασμός ψηφιακών μαθησιακών εμπειριών που ξεκινούν από αυτό που πρέπει να μάθουν οι ενήλικες, και όχι από τα εργαλεία.

Ζητείται από τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν ατομικά και στη συνέχεια να μοιραστούν εν συντομία:

- Ποιο μάθημα ή θέμα διδάσκετε;
- Ποιους ψηφιακούς πόρους χρησιμοποιείτε επί του παρόντος για αυτό το περιεχόμενο;
- Τι λειτουργεί καλά και τι σας φαίνεται δύσκολο;

Οι απαντήσεις συλλέγονται σε έναν κοινόχρηστο πίνακα Padlet ή Miro.

Ομαδική δραστηριότητα: Οι συμμετέχοντες συζητούν τις ομοιότητες και τις διαφορές στις τρέχουσες πρακτικές τους σε μικρές ομάδες.

Εάν είναι εικονική: Χρησιμοποιήστε αίθουσες ομαδικής εργασίας και έναν κοινό πίνακα για τις σκέψεις σας.

Για αυτοκατευθυνόμενη μάθηση: Οι συμμετέχοντες συμπληρώνουν ένα σύντομο φύλλο εργασίας αναστοχασμού και δημοσιεύουν τις απαντήσεις τους ασύγχρονα στην πλατφόρμα.

- Βήμα 2 – Δραστηριότητα 1: Ανάλυση υφιστάμενων ψηφιακών πόρων (30 λεπτά)

Σκοπός: Να αξιολογηθεί η τρέχουσα πρακτική χρησιμοποιώντας τα κριτήρια γνώσης περιεχομένου, γνώσης τεχνολογικού περιεχομένου και ψηφιακών πόρων.

Οδηγίες: Οι συμμετέχοντες επιλέγουν ένα υπάρχον μάθημα ή κάποιον μαθησιακό πόρο που χρησιμοποιούν επί του παρόντος. Χρησιμοποιώντας ένα δομημένο φύλλο εργασίας, το αναλύουν μέσω:

- Γνώση Περιεχομένου (CK): Ποιες βασικές γνώσεις ή δεξιότητες πρέπει να κατανοήσουν ή να εφαρμόσουν οι εκπαιδευόμενοι;
- Γνώση τεχνολογικού περιεχομένου (TCK): Το επιλεγμένο ψηφιακό εργαλείο υποστηρίζει την κατανόηση αυτού του περιεχομένου;
- Κριτήρια ψηφιακών πόρων: Είναι ο πόρος προσβάσιμος, συμπεριληπτικός, προσαρμόσιμος και σχετικός με την πραγματική ζωή των ενηλίκων εκπαιδευόμενων;





Οι συμμετέχοντες εντοπίζουν τουλάχιστον έναν τομέα που χρήζει βελτίωσης.

Ομαδική δραστηριότητα: Οι συμμετέχοντες εργάζονται σε ζεύγη ή μικρές ομάδες για να συγκρίνουν τις αναλύσεις και να συζητήσουν ιδέες βελτίωσης.

Σε περίπτωση εικονικής δραστηριότητας: Η ανάλυση ολοκληρώνεται σε ξεχωριστές αίθουσες χρησιμοποιώντας ένα κοινό έγγραφο.

Για αυτοκατευθυνόμενη μάθηση: Οι συμμετέχοντες συμπληρώνουν το φύλλο εργασίας ατομικά και το υποβάλλουν ηλεκτρονικά για αξιολόγηση.

- Βήμα 3 – Δραστηριότητα 2: Προσαρμογή ή επανασχεδιασμός ενός ψηφιακού μαθησιακού πόρου (45 λεπτά)

Σκοπός: Να εφαρμόσουν τη μάθηση επανασχεδιάζοντας έναν ψηφιακό πόρο που υποστηρίζει καλύτερα τη μάθηση του περιεχομένου.

Οδηγίες: Οι συμμετέχοντες επιλέγουν ένα σημείο για βελτίωση, όπως:

- Διευκρίνιση του τρόπου εξήγησης του περιεχομένου
- Αύξηση της προσβασιμότητας ή της συμμετοχικότητας
- Υποστήριξη της αυτοκατευθυνόμενης μάθησης
- Προσθήκη ουσιαστικής αλληλεπίδρασης ή συνεργασίας

Στη συνέχεια, επανασχεδιάζουν ένα μικρό ψηφιακό μαθησιακό στοιχείο:

- Προσαρμόζουν έναν υπάρχον ΑΕΠ
- Δημιουργούν μια δομημένη σειρά αυτοκατευθυνόμενης μάθησης
- Σχεδιάζουν μια συνεργατική εργασία χρησιμοποιώντας ένα κοινόχρηστο έγγραφο ή πίνακα
- Χρησιμοποιούν ένα εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης για την υποστήριξη του σχεδιασμού, της δημιουργίας παραδειγμάτων ή της απλοποίησης

Οι συμμετέχοντες δημιουργούν ένα πρωτότυπο, όχι ένα τελικό προϊόν.

Ομαδική δραστηριότητα: Οι συμμετέχοντες συνεργάζονται σε μικρές ομάδες, προσφέροντας προτάσεις και υποστήριξη κατά τη διάρκεια του επανασχεδιασμού.

Εάν είναι διαδικτυακή: Οι ομάδες εργάζονται σε ξεχωριστές αίθουσες χρησιμοποιώντας κοινόχρηστα ψηφιακά εργαλεία.

Για αυτοκατευθυνόμενη μάθηση: Οι συμμετέχοντες δημιουργούν ένα πρωτότυπο και το ανεβάζουν στην πλατφόρμα με μια σύντομη εξήγηση.

- **Βήμα 4 – Κοινοποίηση, ανατροφοδότηση από συμμαθητές και αναστοχασμός (30 λεπτά)**

Σκοπός: Να εδραιωθεί η μάθηση μέσω της ανατροφοδότησης και της αναστοχασμού.

Οδηγίες: Οι συμμετέχοντες παρουσιάζουν τον επανασχεδιασμένο πόρο τους σε μια σύντομη μορφή «Παρουσιάζω και Μοιράζομαι», εξηγώντας:

- την αρχική πρόκληση
- την επιλογή του επανασχεδιασμού
- πώς ο ψηφιακός πόρος υποστηρίζει τη μάθηση του περιεχομένου

Οι υπόλοιποι συμμετέχοντες παρέχουν ανατροφοδότηση χρησιμοποιώντας καθοδηγητικές ερωτήσεις:

- Ο πόρος υποστηρίζει σαφώς τον στόχο του περιεχομένου;
- Είναι προσβάσιμος και κατάλληλος για ενήλικους εκπαιδευόμενους;
- Η τεχνολογία προσθέτει αξία αντί για πολυπλοκότητα;

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες συμπληρώνουν μια σύντομη ανασκόπηση:

- Τι λειτούργησε καλά;
- Τι θα προσαρμόσω πριν το χρησιμοποιήσω με τους εκπαιδευόμενους;
- Ποια είναι η πρακτική που θα δοκιμάσω στη συνέχεια;

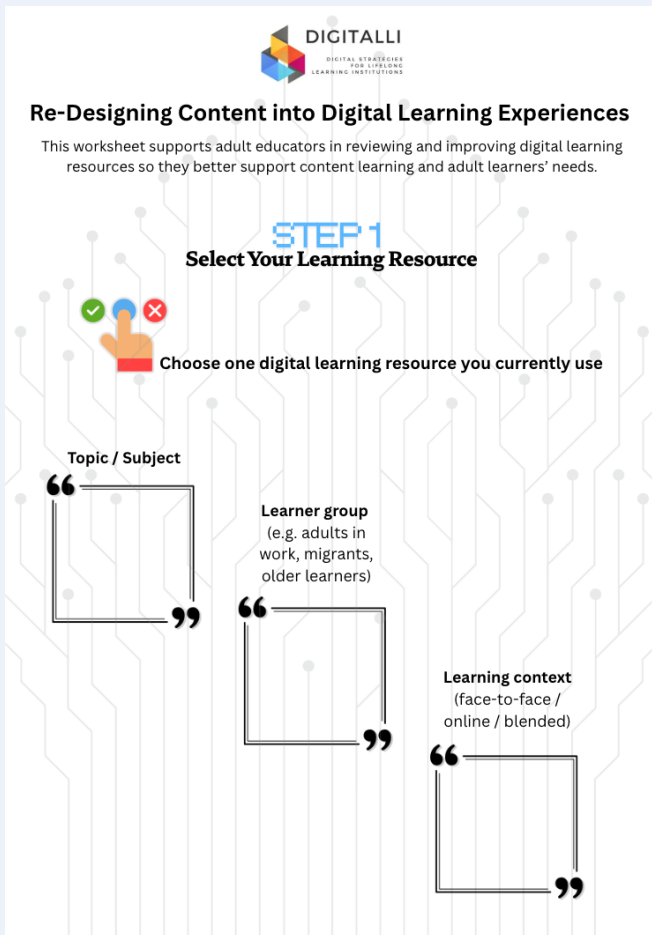
Εάν είναι εικονική: Οι παρουσιάσεις πραγματοποιούνται σε αίθουσες ομαδικής εργασίας ή μέσω παραδειγμάτων που έχουν αναρτηθεί με σχόλια από τους συμμαθητές.

Για αυτοκατευθυνόμενη μάθηση: Η ανασκόπηση συμπληρώνεται μέσω μιας ηλεκτρονικής φόρμας ή ενός φόρουμ συζήτησης.

**Πρόσθετη
βιβλιογραφία**

- Kim, Jinhee & Yu, Seongryeong & Detrick, Rita & Lin, Xi & Li, Na. (2025). Designing AI-powered learning: adult learners' expectations for curriculum and human-AI interaction. Educational Technology Research and Development. 10.1007/s11423-025-10549-z.
- Holmes, Wayne & Bialik, Maya & Fadel, Charles. (2019). Artificial Intelligence in Education. Promise and Implications for Teaching and Learning.
- Widiastutik, Amelia & Saraswati, Girindra & Wahyuni, Sri. (2025). Pre-Service Teachers' Experiences and Challenges in Creating Digital Learning Media Concerning TPACK Framework. Language Circle: Journal of Language and Literature. 19. 69-80. 10.15294/lc.v19i2s.26384.

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ 3

Ενότητα 2	Σχεδιασμός ψηφιακών μαθησιακών εμπειριών – Ενσωμάτωση γνώσης περιεχομένου, γνώσης τεχνολογικού περιεχομένου και ψηφιακών πόρων
Τίτλος δραστηριότητας	Επανασχεδιασμός περιεχομένου σε ψηφιακές μαθησιακές εμπειρίες
Διάρκεια	(45 λεπτά)
Ποια είναι τα οφέλη από τη χρήση αυτής της δραστηριότητας;	Βοηθά τους εκπαιδευτές να καθοδηγήσουν έναν στοχευμένο ψηφιακό σχεδιασμό, ενώ παράλληλα επιτρέπει στους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν πρακτικές, προσβάσιμες και με έμφαση στο περιεχόμενο μαθησιακές εμπειρίες.
Πόρος δραστηριότητα	 DIGITALLI DIGITAL STRATEGIES FOR LIFELONG LEARNING INSTITUTIONS Re-Designing Content into Digital Learning Experiences This worksheet supports adult educators in reviewing and improving digital learning resources so they better support content learning and adult learners' needs. STEP 1 Select Your Learning Resource Choose one digital learning resource you currently use Topic / Subject Learner group (e.g. adults in work, migrants, older learners) Learning context (face-to-face / online / blended)

Re-Designing Content into Digital Learning Experiences

This worksheet supports adult educators in reviewing and improving digital learning resources so they better support content learning and adult learners' needs.

STEP 2

Content & Technology Reflection



Content Focus

After this lesson,
learners should be able to

Write down the name of digital
tools or resources used

What works well for learners?

What feels challenging?

Re-Designing Content into Digital Learning Experiences

This worksheet supports adult educators in reviewing and improving digital learning resources so they better support content learning and adult learners' needs.

STEP 3

Choose One Improvement Focus



Tick ONE main focus area

☐

Clearer explanations of content

☐

Better accessibility or inclusiveness

☐

More interaction or collaboration

☐

Better support for self-directed learning

Re-Designing Content into Digital Learning Experiences

This worksheet supports adult educators in reviewing and improving digital learning resources so they better support content learning and adult learners' needs.

STEP 4 Redesign Your Resource



Choose ONE approach

☐

Adapt an existing digital or open resource

☐

Create a short structured learning sequence

☐

Design a collaborative activity

☐

Use an AI tool to support planning or examples *

Note: AI-generated content must always be reviewed and adapted by you.

Re-Designing Content into Digital Learning Experiences

This worksheet supports adult educators in reviewing and improving digital learning resources so they better support content learning and adult learners' needs.

STEP 4 Redesign Your Resource



Digital tool or approach used:



How does this improve content understanding?



How will adult learners interact with this resource?

Re-Designing Content into Digital Learning Experiences

This worksheet supports adult educators in reviewing and improving digital learning resources so they better support content learning and adult learners' needs.

STEP 5 Reflection & Take-Away



What worked well in your redesign?



What would you improve before using it with learners?



One digital or AI-supported practice I will try next:

ENOTHTA 3

ΕΝΟΤΗΤΑ 3

ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ:



Τίτλος σχεδίου μαθήματος	Καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση - Εφαρμογή της Τεχνολογικής Παιδαγωγική Γνώσης, του μοντέλου TRACK και της διδασκαλίας και μάθησης
Στόχος	Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι η δημιουργία και η βελτίωση μιας ψηφιακής μαθησιακής εμπειρίας που αναδεικνύει την τεχνολογία και τα καινοτόμα εργαλεία και δίνει στους εκπαιδευόμενους τον έλεγχο της μάθησής τους.
Μαθησιακά αποτελέσματα	Μετά την ολοκλήρωση αυτού του μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να: 1. Χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία για να ενθαρρύνουν τη συνεργατική και προβληματοκεντρική μάθηση. 2. Να ενσωματώνουν το περιεχόμενο, την παιδαγωγική και την τεχνολογία στην διδακτική τους πρακτική. 3. Να ενθαρρύνουν διαδραστικές, μαθητοκεντρικές διαδικασίες σχεδιασμού. 4. Να υιοθετήσουν τη δημιουργικότητα και να αναστοχαστούν σχετικά με τον ρόλο του εκπαιδευτικού στην ψηφιακή μάθηση.
Διάρκεια	120 λεπτά
Θέματα	Σε αυτό το πρακτικό σχέδιο μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα έχουν την ευκαιρία να μάθουν περισσότερα σχετικά με τα εξής: • Αναδυόμενες εκπαιδευτικές τεχνολογίες • Ενσωμάτωση TRACK • Σχεδιασμός συνεργατικής μάθησης • Προβληματοκεντρικές δραστηριότητες • Δημιουργία πρωτοτύπων και αναστοχασμός

Προετοιμασία

- Εάν το μάθημα διεξάγεται διαδικτυακά, δημιουργήστε την ομάδα (Zoom, MS Teams κ.λπ.) και στείλτε προσκλήσεις για τη συνεδρία.
- Εξοικειωθείτε με κάθε βήμα της δραστηριότητας.
- Προετοιμάστε έναν πίνακα ([Padlet/Miro](#)) με ορισμένα αναδυόμενα εργαλεία (παραδείγματα H5P, διακλαδώσεις Genially, Gemini/ChatGPT/Copilot για ανατροφοδότηση, προσαρμοστικές πλατφόρμες, παραδείγματα AR/VR, πλατφόρμες συνεργασίας, Loom για μικρομάθηση)
- Προσθέστε τις καθοδηγητικές ερωτήσεις, τις υποδείξεις και τις ερωτήσεις αναστοχασμού στον διαδραστικό πίνακα, έτσι ώστε να είναι ορατές στους συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια κάθε βήματος της δραστηριότητας.
- Δώστε στους συμμετέχοντες μια εκτυπωμένη ή ψηφιακή έκδοση του φύλλου δραστηριότητας που περιλαμβάνει τη λίστα των σεμιναρίων και των παραδειγμάτων (για το Βήμα 3).

Σχέδιο μαθήματος

Θέματα and SubΘέματα

Αυτό το σχέδιο μαθήματος έχει ως στόχο να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να εξερευνήσουν νέους τρόπους για να ενσωματώσουν την τεχνολογία στη διδασκαλία τους με ουσιαστικό και πρακτικό τρόπο. Οι συμμετέχοντες ξεκινούν μοιράζοντας τις εμπειρίες τους με ψηφιακά εργαλεία και στη συνέχεια ανακαλύπτουν και πειραματίζονται με εργαλεία που ίσως δεν έχουν χρησιμοποιήσει στο παρελθόν, όπως το H5P, το Genially branching, τα συστήματα ανατροφοδότησης AI ή τις συνεργατικές πλατφόρμες. Η έμφαση δίνεται στη συνδυαστική χρήση περιεχομένου, παιδαγωγικής και τεχνολογίας με προσεκτικό τρόπο, έτσι ώστε η τεχνολογία να ενισχύει πραγματικά τη μάθηση και να μην προστίθεται απλώς για χάρη της ίδιας της τεχνολογίας. Σε μικρές ομάδες, οι συμμετέχοντες σχεδιάζουν ψηφιακές μαθησιακές εμπειρίες βασισμένες σε πραγματικές προκλήσεις, δημιουργούν απλά πρωτότυπα και μοιράζονται τις ιδέες τους με την υπόλοιπη ομάδα. Καθ' όλη τη διάρκεια της συνάντησης, αναστοχάζονται σχετικά με το τι λειτούργησε, τι τους εξέπληξε και πώς μπορούν να ενσωματώσουν τη δημιουργικότητα, τη συνεργασία και την επίλυση προβλημάτων στη δική τους διδακτική πρακτική.

Μέθοδοι κατάρτισης

- Πειραματισμός,
- Καταιγισμός ιδεών,
- Μάθηση μέσω πράξης,
- Ανταλλαγή εμπειριών,
- Μικρές ομάδες,
- Διδασκαλία άλλων.

Απαιτούμενοι πόροι

Για τη διδασκαλία στην τάξη:

- Φορητός υπολογιστής και προβολέας
- Λευκός πίνακας/flipchart και μαρκαδόροι
- Έντυπα φυλλάδια (λίστα με οδηγίες και παραδείγματα)
- Αυτοκόλλητα σημειώματα και στυλό
- Φορητοί υπολογιστές/τάμπλετ συμμετεχόντων
- Πίνακας Padlet/Miro έτοιμος εκ των προτέρων
- Mentimeter (ή παρόμοιο) για ανατροφοδότηση

Online:

- Πλατφόρμα βίντεο με αίθουσες ομαδικής εργασίας (Zoom/Teams)
- Φορητός υπολογιστής του εκπαιδευτή και σταθερή σύνδεση στο διαδίκτυο
- Κοινόχρηστος πίνακας Padlet/Miro
- Φάκελος με συνδέσμους προς οδηγίες/παραδείγματα
- Mentimeter ή παρόμοιο εργαλείο
- Προκαθορισμένες ομάδες εργασίας
- Εφεδρικό κανάλι επικοινωνίας (email/chat)



Εκπαιδευτική δραστηριότητα

Βήμα 1 (5 λεπτά): Ο συντονιστής παρουσιάζει τη δραστηριότητα και ζητά από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν την εμπειρία τους σχετικά με την ενσωμάτωση εργαλείων στη διδακτική τους πρακτική. Αυτό θα ανοίξει το θέμα και θα δώσει στον συντονιστή ιδέες για τη δυναμική της ομάδας, ενώ θα μειώσει τον κίνδυνο οι ομάδες να χρησιμοποιήσουν εργαλεία με τα οποία είναι ήδη εξοικειωμένες.

Βήμα 2 (20 λεπτά): Ο συντονιστής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες των 3-5 ατόμων (η δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί δια ζώσης ή διαδικτυακά με αίθουσες εργασίας). Ο συντονιστής παρέχει έναν πίνακα (Padlet/Miro) με ορισμένα αναδυόμενα εργαλεία (παραδείγματα H5P, διακλαδώσεις Genially, Gemini/ChatGPT/Copilot) για ανατροφοδότηση, προσαρμοστικές πλατφόρμες, παραδείγματα AR/VR, πλατφόρμες συνεργασίας, Loom για μικρομάθηση κ.λπ.). Κάθε ομάδα επιλέγει τρία εργαλεία που δεν έχει χρησιμοποιήσει ποτέ ή χρησιμοποιεί σπάνια. Συζητούν:

- ο Τι είδους μάθηση θα μπορούσε να υποστηρίξει κάθε εργαλείο;
- ο Πώς θα μπορούσε να ενθαρρύνει τη συνεργασία, την αυτονομία και/ή την εφαρμογή στον πραγματικό κόσμο;
- ο Ποιοι δημιουργικοί κίνδυνοι ενδέχεται να εμπλέκονται;
- Κάθε ομάδα μοιράζεται μία νέα ιδέα εμπνευσμένη από τα εργαλεία – δεν επιτρέπεται η επανάληψη. Αυτό τους προετοιμάζει για την πρόκληση σχεδιασμού χωρίς να επαναλαμβάνονται οι ατομικές δραστηριότητες.

Βήμα 3 (60 λεπτά): Ομαδική δραστηριότητα, όπου κάθε ομάδα θα σχεδιάσει μια ψηφιακή μαθησιακή εμπειρία για ενήλικους εκπαιδευόμενους με βάση μια πραγματική πρόκληση σχετική με το διδακτικό τους πλαίσιο. Παραδείγματα (οι ομάδες μπορούν να επιλέξουν ένα από τα παρακάτω ή να ορίσουν το δικό τους):

- ο Αντιμετώπιση ενός δύσκολου πελάτη με σενάριο διακλαδώσεων
- ο Διεξαγωγή ελέγχου ασφάλειας στο χώρο εργασίας χρησιμοποιώντας ψηφιακά στοιχεία
- ο Ανάλυση μιας μελέτης περίπτωσης χρησιμοποιώντας εργαλεία συνεργασίας
- ο Δημιουργία μιας πολυμεσικής ανασκόπησης χρησιμοποιώντας πλατφόρμες που καθοδηγούνται από τους εκπαιδευόμενους
- ο Επίλυση ενός προβλήματος της κοινότητας/αγοράς εργασίας μέσω συνεργατικής έρευνας

- Ο συντονιστής καθοδηγεί τους συμμετέχοντες ώστε να:
1. ορίσουν το πραγματικό πρόβλημα, σημειώνοντας τα εξής:
 - ο Ένα πραγματικό πρόβλημα που αντιμετωπίζουν οι εκπαιδευόμενοι σας.
 - ο Γιατί είναι σημαντικό;
 - ο Πώς θα πρέπει να μοιάζουν τα θετικά αποτελέσματα;
 - ο Ποιες δεξιότητες θα εξασκούν οι εκπαιδευόμενοι;
 2. δημιουργήσουν ένα προσχέδιο για τη μάθηση που ενσωματώνει το μοντέλο TRACK

Για να επιτευχθεί αυτό, οι ομάδες θα μπορούσαν να δημιουργήσουν ένα κοινό έγγραφο Miro/Google Doc ή να σημειώσουν σε έναν πίνακα παρουσίασης τα εξής:

- ο Περιεχόμενο (CK): Ποιες γνώσεις είναι απαραίτητες;
- ο Παιδαγωγική (PK): Ποιες στρατηγικές θα καθοδηγήσουν τη μάθηση; Προβληματοκεντρική; Συνεργατική έρευνα; Βασισμένες σε σενάρια;
- ο Τεχνολογία (TK): Ποια εργαλεία θα επιτρέψουν την εμβάθυνση της μάθησης; (Όχι απλώς την παράδοση περιεχομένου.)

Πάντα έχοντας κατά νου ότι η έμφαση δίνεται στην σκόπιμη ενσωμάτωση - όχι στην προσθήκη τεχνολογίας για την ίδια την τεχνολογία.

- Ο συντονιστής καθοδηγεί τους συμμετέχοντες να έχουν κατά νου όλα όσα έχουν σημειώσει και να τα εφαρμόσουν δημιουργώντας ένα λειτουργικό πρωτότυπο χρησιμοποιώντας μία από τις παρακάτω επιλογές (χρησιμοποιήστε το φυλλάδιο με τη λίστα των εκπαιδευτικών βίντεο και των παραδειγμάτων):
 - ο Μια σύντομη διακλαδισμένη διαδρομή στο Genially ([εκπαιδευτικό βίντεο, παράδειγμα](#))
 - ο Ένας πίνακας συνεργατικών δραστηριοτήτων (Padlet/Miro) ([εκπαιδευτικό υλικό, παραδείγματα](#))
 - ο Μια ψηφιακή εργασία περίπτωσης στο Google Docs/Loop ([εκπαιδευτικό υλικό & παράδειγμα](#))
 - ο Ένα κουίζ H5P ή ένα διαδραστικό απόσπασμα βίντεο ([εκπαιδευτικό υλικό, παραδείγματα](#))
 - ο Ένα βίντεο μικρομάθησης διάρκειας 1 λεπτού ([εκπαιδευτικό υλικό, παραδείγματα](#))
 - ο Ένα σύστημα ανατροφοδότησης ή μια διαδρομή μάθησης που δημιουργείται από τεχνητή νοημοσύνη ([tutorial & παράδειγμα](#))
- Μόλις οι συμμετέχοντες ολοκληρώσουν το πρωτότυπό τους, καθοδηγούνται να δημιουργήσουν μια παρουσίαση και να επιλέξουν ένα άτομο που θα την παρουσιάσει στην υπόλοιπη ομάδα.



Βήμα 4 (20 λεπτά): Οι ομάδες παρουσιάζουν με τη σειρά τους το πρωτότυπό τους και εξηγούν πώς ενσωματώνει την τεχνολογία με ουσιαστικό τρόπο και ποια είναι τα συγκεκριμένα οφέλη για τους εκπαιδευόμενους. Οι υπόλοιποι συμμετέχοντες θα δώσουν ανατροφοδότηση. Εάν είναι δυνατόν, αυτό θα μπορούσε να διευκολυνθεί με το Mentimeter ή ενός άλλου συνεργατικού εργαλείου. Κατά την παροχή ανατροφοδότησης θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη οι ακόλουθες τρεις πτυχές:

1. 1. Ποιο είναι το κύριο πλεονέκτημα; (ευθυγράμμιση, δημιουργικότητα, αυτονομία, σύνδεση με τον πραγματικό κόσμο)
2. 2. Πού θα μπορούσε να βελτιωθεί η ενσωμάτωση του TPACK;
3. 3. Ποια καινοτόμος ή διερευνητική ιδέα θα μπορούσε να κάνει την εμπειρία ακόμη πιο ωφέλιμη;

Βήμα 5 (15 λεπτά): Ο συντονιστής καθοδηγεί τους συμμετέχοντες να επανασηματίσουν τις αρχικές τους ομάδες και να αναστοχαστούν σχετικά με τη συνάντηση χρησιμοποιώντας τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- ο Πώς συνδύασε η ομάδα σας το περιεχόμενο, την παιδαγωγική και την τεχνολογία;
- ο Πού εμφανίστηκε η δημιουργικότητα ή η ανάληψη κινδύνου;
- ο Ποιο ήταν το στοιχείο-έκπληξη στον σχεδιασμό δραστηριότητας που οι εκπαιδευόμενοι θα καθοδηγούν ή μιας διερευνητικής δραστηριότητας;
- ο Πώς η χρήση των νέων εργαλείων άλλαξε τον τρόπο που σκέφτεστε για τον ρόλο σας ως εκπαιδευτικός;
- ο Τι είδους υποστήριξη θα χρειαζόνταν οι ενήλικοι εκπαιδευόμενοι για να επιτύχουν σε αυτό το είδος ψηφιακής μαθησιακής εμπειρίας;
- ο Πώς θα μπορούσατε να εφαρμόσετε μια παρόμοια διαδικασία συνεργατικού σχεδιασμού ή επίλυσης προβλημάτων στη δική σας διδασκαλία;

Ο συντονιστής ζητά από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις σκέψεις και τα σχόλιά τους σχετικά με τη συνεδρία και την ολοκληρώνει ενθαρρύνοντας όλους να κάνουν το άλμα και να αρχίσουν ή να συνεχίσουν να ενσωματώνουν τις αναδυόμενες τεχνολογίες στη διδακτική τους πρακτική.

Φύλλα δραστηριοτήτων	Λίστα με οδηγίες και παραδείγματα (για το Βήμα 3)
Πρόσθετη βιβλιογραφία	• BridgeUniverse. (2025, June 4). Pedagogy First: Frameworks for Integrating Technology and AI With Purpose in ELT. Bridge. https://bridge.edu/tefl/blog/frameworks-integrating-technology-ai-elt/ • Modern Campus. (2025, August 28). Supporting non-traditional learners through technology. Modern Campus. https://moderncampus.com/blog/technology-in-adult-education.html • Ενότηταed Ceres College. (2024, December 12). 5 groundbreaking trends shaping adult education in 2025: A guide for educators. Ενότηταed Ceres College. https://Ενότηταedceres.edu.sg/5-groundbreaking-trends-shaping-adult-education-in-2025-a-guide-for-educators/

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ 4

Ενότητα 3	Καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση - Εφαρμογή Τεχνολογικής Γνώσης περιεχομένου, του μοντέλου TPACK και της διδασκαλίας και μάθησης																					
Τίτλος δραστηριότητας	Λίστα με οδηγίες και παραδείγματα (για το Βήμα 3)																					
Διάρκεια α	(60 λεπτά)																					
Ποια είναι τα οφέλη από τη χρήση αυτής της δραστηριότητας;	Παρέχει στους συμμετέχοντες ευκολότερη πρόσβαση στα σχετικά σεμινάρια και παραδείγματα, βοηθώντας τους εκπαιδευόμενους να δημιουργήσουν το πρωτότυπό τους.																					
Πόρος δραστηριότητα	Handout Sheet for Unit 3: Innovating Teaching and Learning - Applying TPK, TPACK & Teaching and Learning  <table><thead><tr><th>Innovating Teaching and Learning</th><th>Tutorial</th><th>Example</th></tr></thead><tbody><tr><td>A short branching path in Genially</td><td></td><td></td></tr><tr><td>A collaborative activity board (Padlet/Miro)</td><td></td><td></td></tr><tr><td>A digital case task in Google Docs/Loop</td><td></td><td></td></tr><tr><td>An H5P quiz or interactive video snippet</td><td></td><td></td></tr><tr><td>A 1-minute microlearning video</td><td></td><td></td></tr><tr><td>An AI-generated feedback system or learning path</td><td></td><td></td></tr></tbody></table>  Co-funded by the European Union Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or OeAD-GmbH. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.	Innovating Teaching and Learning	Tutorial	Example	A short branching path in Genially			A collaborative activity board (Padlet/Miro)			A digital case task in Google Docs/Loop			An H5P quiz or interactive video snippet			A 1-minute microlearning video			An AI-generated feedback system or learning path		
Innovating Teaching and Learning	Tutorial	Example																				
A short branching path in Genially																						
A collaborative activity board (Padlet/Miro)																						
A digital case task in Google Docs/Loop																						
An H5P quiz or interactive video snippet																						
A 1-minute microlearning video																						
An AI-generated feedback system or learning path																						

ENOTHTA 4

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ:



Τίτλος σχεδίου μαθήματος	Αξιολόγηση στην ψηφιακή εποχή
Στόχος	Σκοπός αυτού του μαθήματος είναι να εφοδιάσει τους εκπαιδευτές ενηλίκων με τις γνώσεις και τα εργαλεία για να σχεδιάσουν αυθεντικές, συμπεριληπτικές και αποτελεσματικές ψηφιακές αξιολογήσεις που υιοθετούν την τεχνητή νοημοσύνη με υπευθυνότητα και βοηθούν τους εκπαιδευόμενους να προοδεύσουν στη μάθησή τους μέσω ουσιαστικής ανατροφοδότησης.
Μαθησιακά αποτελέσματα	Μετά την ολοκλήρωση αυτού του μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να: 1. Σχεδιάσουν αυθεντικές ψηφιακές εργασίες αξιολόγησης που απαιτούν από τους εκπαιδευόμενους να εφαρμόσουν δεξιότητες ανώτερης τάξης σκέψης σε πραγματικά πλαίσια (όπως ηλεκτρονικά πορτφόλιο ή αυτοαξιολογήσεις), διασφαλίζοντας ότι είναι ανθεκτικές στην ανίχνευση λογοκλοπής μέσω τεχνητής νοημοσύνης και σχετικές με τη ζωή των ενηλίκων εκπαιδευόμενων 2. Εφαρμόσουν στρατηγικές εποικοδομητικής ανατροφοδότησης, διασφαλίζοντας ότι τα σχόλια είναι συγκεκριμένα, προσανατολισμένα στους στόχους και έγκαιρα 3. Αξιολογούν κριτικά την εγκυρότητα και τις ηθικές επιπτώσεις των αυτοματοποιημένων εργαλείων αξιολόγησης, τηρώντας την αρχή «Human-in-the-Loop»
Διάρκεια	120 λεπτά
Θέματα	1. 1. Αυθεντική ψηφιακή αξιολόγηση και εγκυρότητα 2. 2. Ουσιαστική ανατροφοδότηση 3. 3. Η αρχή «Human-in-the-Loop»
Προετοιμασία	Εάν το μάθημα διεξάγεται διαδικτυακά, δημιουργήστε την ομάδα (Zoom, MS Teams κ.λπ.) και στείλτε προσκλήσεις για τη συνάντηση. Χαρτί για πίνακα παρουσιάσεων και μαρκαδόροι για ομαδική εργασία ή ψηφιακός πίνακας όπως το Miro για διαδικτυακή συνεργασία Προσθέστε τις καθοδηγητικές ερωτήσεις, τις υποδείξεις και τις ερωτήσεις αναστοχασμού στον διαδραστικό πίνακα, έτσι ώστε να είναι ορατές στους συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια κάθε βήματος της δραστηριότητας.

Σχέδιο μαθήματος

Θέματα and SubΘέματα	Αυτό το μάθημα εστιάζει στην υιοθέτηση πρακτικών αξιολόγησης που διατηρούν την εγκυρότητα και την ακεραιότητα στην εποχή της τεχνητής νοημοσύνης. Οι συμμετέχοντες θα διερευνήσουν πώς να σχεδιάζουν αυθεντικές ψηφιακές αξιολογήσεις που μοιάζουν με πραγματικές καταστάσεις. Η συνεδρία εξετάζει επίσης στρατηγικές για την παροχή ουσιαστικής ανατροφοδότησης. Τέλος, δίνει έμφαση στην αρχή «Human-in-the-Loop», καθοδηγώντας τους εκπαιδευτικούς σχετικά με τον τρόπο εποπτείας της αυτοματοποίησης, διατηρώντας τον τελικό λόγο και υποστηρίζοντας το ανθρώπινο στοιχείο.
Μέθοδοι κατάρτισης	Παρουσίαση, αυτοανασκόπηση
Απαιτούμενοι πόροι	Στην τάξη: • Φορητός υπολογιστής και προβολέας • Λευκός πίνακας/flipchart και μαρκαδόροι • Αυτοκόλλητα σημειώματα και στυλό 'Η πίνακας Padlet/Miro έτοιμος εκ των προτέρων • Φορητοί υπολογιστές/τάμπλετ των συμμετεχόντων • Κοινόχρηστα φύλλα δραστηριοτήτων (Google Docs) Διαδικτυακά: • Πλατφόρμα βίντεο με αίθουσες ομαδικής εργασίας (Zoom/Teams) • Φορητός υπολογιστής του εκπαιδευτή και σταθερή σύνδεση στο Διαδίκτυο • Κοινόχρηστος πίνακας Padlet/Miro • Προκαθορισμένες ομάδες εργασίας • Εφεδρικό κανάλι επικοινωνίας (email/chat) • Κοινόχρηστα φύλλα δραστηριοτήτων (Google Docs)
Εκπαιδευτική δραστηριότητα	1. Μετράτε το εργαλείο ή την ανθρώπινη ικανότητα; (25 λεπτά) Ο συντονιστής σχεδιάζει μια ευθεία γραμμή στον πίνακα (ή χρησιμοποιεί ένα πλαίσιο Jamboard/Miro στο Διαδίκτυο). Σημειώνει στο αριστερό άκρο «Αξιολογεί το εργαλείο (μπορεί να το κάνει η τεχνητή νοημοσύνη)» και στο δεξί άκρο «Αξιολογεί τον άνθρωπο (απαιτεί εφαρμογή δεξιοτήτων)». Ο συντονιστής μοιράζει αυτοκόλλητα σημειώματα ή κάρτες, σε κάθε μία από τις οποίες είναι γραμμένη μια κοινή μέθοδος αξιολόγησης (π.χ. «Διαδικτυακό τεστ ορθογραφίας», «Περίληψη κειμένου 300 λέξεων», «Απαγγελία ενός ορισμού», «Βιντεοσκοπημένο παιχνίδι ρόλων», «Συζήτηση στην τάξη», «Φάκελος/ Πορτφόλιο με προσχέδια»). Οι εκπαιδευόμενοι εργάζονται σε ζεύγη για να συζητήσουν πού ανήκει η κάρτα τους στο φάσμα. Τα ζευγάρια έρχονται μπροστά και κολλάνε την κάρτα τους στη γραμμή. Ο συντονιστής επιλέγει μία από τις μεθόδους στην άκρη αριστερά και ρωτά: «Αν οι εκπαιδευόμενοι σας χρησιμοποιούν ορθογραφικό έλεγχο, τι αξιολογείτε; Την ορθογραφία τους ή την ικανότητά τους να χρησιμοποιούν το εν λόγω λογισμικό;».

Ο συντονιστής δείχνει μια μέθοδο στην άκρη δεξιά και ρωτά: «Γιατί είναι πιο δύσκολο για την τεχνητή νοημοσύνη να το μιμηθεί αυτό;» (π.χ., το παιχνίδι ρόλων απαιτεί τόνο φωνής, γλώσσα του σώματος και αντίδραση σε πραγματικό χρόνο). Ο στόχος είναι να αναγνωρισθεί ότι η εγκυρότητα περιλαμβάνει τη μέτρηση της δεξιότητας, όχι τη χρήση του συγκεκριμένου τεχνολογικού εργαλείου.

Παραδείγματα απαντήσεων:

- Διαδικτυακό κουίζ ορθογραφίας: Εάν οι εκπαιδευόμενοι χρησιμοποιούν ορθογραφικό έλεγχο ή το Grammarly, βαθμολογείτε τη βάση δεδομένων του λογισμικού, όχι τη γραμματική τους.
- Απαγγελία ενός ορισμού: Αυτό μετρά την απομνημόνευση (σκέψη χαμηλότερης τάξης). Η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να δημιουργήσει αμέσως το κείμενο για να το διαβάσει ο εκπαιδευόμενος από την οθόνη. Αξιολογεί την «ανάκληση» και όχι την «εφαρμογή».
- Περίληψη κειμένου 300 λέξεων: Η γενετική τεχνητή νοημοσύνη (LLMs) υπερρέχει στην περίληψη περιεχομένου. Εκτός αν αυτό γίνεται σε εποπτευόμενο περιβάλλον ή απαιτεί προβληματισμό, είναι μια δραστηριότητα γενική και εύκολα αυτοματοποιήσιμη
- Φάκελος/Πορτφόλιο προσχεδίων: Μετρά τη διαδικασία της μάθησης και της εξέλιξης της εργασίας, κάτι που είναι πιο δύσκολο να αναπαραχθεί από ένα εργαλείο.
- Βιντεοσκοπημένο παιχνίδι ρόλων: Αυτό απαιτεί τόνο, γλώσσα του σώματος, συναίσθημα και αντίδραση σε πραγματικό χρόνο, τα οποία είναι όλα ανθρώπινα στοιχεία που δεν μπορούν να αναπαραχθούν.
- Συζήτηση στην τάξη: Απαιτεί κριτική σκέψη, με τους εκπαιδευόμενους να ακούν, να επεξεργάζονται και να αντικρούουν επιχειρήματα σε πραγματικό χρόνο.

Ερωτήσεις για την αξιολόγηση της αντίδρασης των συμμετεχόντων (εάν χρειαστεί):

- Τι αξιολογείτε εδώ;
- Γιατί είναι πιο δύσκολο να το κάνετε αυτό με την τεχνητή νοημοσύνη;



Εκπαιδευτική δραστηριότητα

2. Η πρόκληση της αυθεντικότητας (40 λεπτά)

Η επόμενη εργασία αφορά στον σχεδιασμό «αυθεντικών αξιολογήσεων», σχετικών με ενήλικους εκπαιδευόμενους και κατά της αντιγραφής με τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης. Ο συντονιστής χωρίζει την αίθουσα σε μικρές ομάδες των 3-4 ατόμων. Κάθε ομάδα λαμβάνει συγκεκριμένα μαθησιακά αποτελέσματα του κατώτερου επιπέδου της [ταξινόμησης του Bloom](#) (π.χ. εστιάζοντας στην απομνημόνευση, όπως «Ο εκπαιδευόμενος θα απαριθμήσει τα 5 στάδια ανάπτυξης μιας ομάδας» ή «Ο εκπαιδευόμενος θα ορίσει τι σημαίνει «ενεργητική ακρόαση»»). Οι ομάδες πρέπει να μετατρέψουν το μαθησιακό αποτέλεσμα σε ένα που περιλαμβάνει δεξιότητες σκέψης υψηλότερης τάξης, πιο σχετικές με τις ανάγκες των ενήλικων εκπαιδευόμενων. Στη συνέχεια, πρέπει να προετοιμάσουν μια δραστηριότητα αξιολόγησης που να αποτελεί πραγματική εργασία και απαιτεί αποδεικτικά στοιχεία της διαδικασίας (π.χ. προσχέδια, σημειώσεις ή αναστοχασμό). Πρέπει να υιοθετήσουν αρχές συμμετοχικότητας, για τις οποίες μπορούν να ανατρέξουν στις [αρχές της Καθολικής Σχεδίασης για τη Μάθηση](#).

Παράδειγμα για να τους καθοδηγήσει: Αντί για «Ορίστε την ενεργητική ακρόαση», η εργασία γίνεται: «Ηχογραφήστε ένα ηχητικό αρχείο 3 λεπτών όπου λαμβάνεται συνέντευξη από έναν συνάδελφο σχετικά με ένα πρόβλημα. Υποβάλετε το ηχητικό αρχείο και μια ανασκόπηση σχετικά με ποια τεχνική «Ενεργητικής Ακρόασης» χρησιμοποιήσατε καλύτερα. Κάθε ομάδα πρέπει να παρουσιάσει την ιδέα της σε 60 δευτερόλεπτα. Οι υπόλοιποι στην αίθουσα ψηφίζουν αν αυτή ευθυγραμμίζεται με τους στόχους (ανθεκτική στην εξαπάτηση με TN).

Εκπαιδευτική δραστηριότητα

3. Ουσιαστική ανατροφοδότηση (30 λεπτά)

Ο συντονιστής ζητά από όλους να βγάλουν τα smartphone τους ή να ανοίξουν μια εφαρμογή ηχογράφησης (όπως [to Vocaboo](#)) στους φορητούς υπολογιστές τους. Παρουσιάζεται ένα σενάριο: «Ένας ενήλικος εκπαιδευόμενος ονόματι Κώστας υπέβαλε ένα σχέδιο έργου, αλλά έχει καθυστερήσει 3 εβδομάδες και είναι γεμάτο σφάλματα μορφοποίησης». Οι συμμετέχοντες πρέπει να προσφέρουν ουσιαστική ανατροφοδότηση. Για παράδειγμα: Επικύρωση = κάτι συγκεκριμένο που τους άρεσε στο σχέδιο, διόρθωση = ευγενικό σχόλιο σχετικά με τα αδύνατα σημεία, όπως η καθυστέρηση/η μορφοποίηση, και υποστήριξη = μια ενθαρρυντική καταληκτική δήλωση. Ο συντονιστής μπορεί να ζητήσει από τους συμμετέχοντες να αναπαραστήσουν με ρόλους την παροχή ανατροφοδότησης. Μπορούν όλοι να συζητήσουν πώς μια ζεστή φωνή και ένας ζεστός τόνος χτίζουν εμπιστοσύνη.

Εκπαιδευτική δραστηριότητα

4. Human in the loop (25 λεπτά)

Σε μικρές ομάδες, οι συμμετέχοντες πρέπει να σχεδιάσουν μία λίστα με 3-5 βήματα που μπορούν να ακολουθήσουν αφότου ένα εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης παράγει βαθμολογίες/σχόλια, αλλά πριν ο εκπαιδευόμενος τα λάβει, με σκοπό την ενίσχυση της αξιοπιστίας. Για να συντάξουν τη λίστα, πρέπει να εξετάσουν τα ακόλουθα ερωτήματα:

- Πώς θα επαληθεύσετε ότι η τεχνητή νοημοσύνη δεν έχει επινοήσει γεγονότα (βλ. hallucinations- πληροφορίες που φαίνονται αληθείς αλλά είναι ψεύτικες);
- Πώς θα διασφαλίσει ο εκπαιδευτικός ότι η ανατροφοδότηση δεν είναι ρομποτική; (π.χ. «Προσθέστε μία προσωπική αναφορά στη συζήτηση της τάξης»).

Κάθε ομάδα παρουσιάζει τη λίστα ελέγχου της για ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές.

Παραδείγματα απαντήσεων (για να τους καθοδηγήσουν αν χρειαστεί και για ανατροφοδότηση):

1. Έλεγχος γεγονότων: ελέγξτε τις παραπομπές, αναθεωρήστε τα δεδομένα και αναφέρετε τουλάχιστον ένα συγκεκριμένο σημείο (π.χ. ημερομηνίες, αριθμητικά στοιχεία) στην ανατροφοδότηση σε σχέση με την αρχική υποβολή του εκπαιδευόμενου, βεβαιωθείτε ότι η ανατροφοδότηση ευθυγραμμίζεται με τα κριτήρια της ρουμπρίκας

2. Εντοπισμός προκαταλήψεων: διαβάστε ξανά το 10% με τις υψηλότερες βαθμολογίες και το 10% με τις χαμηλότερες βαθμολογίες για να εντοπίσετε λάθη ή προκαταλήψεις της βαθμολόγησης από την τεχνητή νοημοσύνη, δώστε ιδιαίτερη προσοχή σε οποιαδήποτε εργασία βρίσκεται ακριβώς στο όριο της επιτυχίας/αποτυχίας για να διασφαλίσετε ότι η απόφαση είναι δίκαιη

3. Έμφαση στο ανθρώπινο στοιχείο: βεβαιωθείτε ότι η ανατροφοδότηση ξεκινά με το όνομα του εκπαιδευόμενου, προσθέστε μια πρόταση που να συνδέει την εργασία με μια συγκεκριμένη συζήτηση στην τάξη, προηγούμενη εργασία ή προσωπική συνομιλία που είχατε με τον εκπαιδευόμενο, δώστε προσοχή σε τυχόν ρομποτικές ή «αυστηρές» φράσεις (π.χ., αλλάξτε το «Αυτό είναι ανεπαρκές» σε «Αυτός ο τομέας θα μπορούσε να ενισχυθεί με...»).

Φύλλα δραστηριοτήτων

Πρότυπο φύλλου δραστηριότητας 1: Η πρόκληση της αυθεντικότητας

Πρότυπο φύλλου δραστηριότητας 2: Ουσιώδης ανατροφοδότηση

Πρόσθετη βιβλιογραφία

- Bickerstaff, A., & Muscat, A. (n.d.). Formative Feedback with AI: Opportunities & Risks [Webinar]. AI for Education. <https://www.aiforeducation.io/formative-feedback-with-ai-opportunities-risks-webinar>
- McMinn, S. (2023, May 24). Incorporating AI in learning assessments: A guided pathway. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/incorporating-ai-learning-assessments-guided-pathway-sean-mcminn>
- Sharma, D. (2023). What Is A Feedback Sandwich? Pros And Cons Of Feedback Sandwich. Risely. <https://www.risely.me/what-is-a-feedback-sandwich/>
- University College London (UCL). (n.d.). Using AI tools in assessment. UCL Teaching & Learning. <https://www.ucl.ac.uk/teaching-learning/generative-ai-hub/using-ai-tools-assessment>



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ 5

Ενότητα 4	
Τίτλος δραστηριότητας	Η πρόκληση της αυθεντικότητας
Διάρκεια	(40 λεπτά)
Ποια είναι τα οφέλη από τη χρήση αυτής της δραστηριότητας;	Πρακτική εξάσκηση στο σχεδιασμό πιο αυθεντικών εργασιών αξιολόγησης.
Πόρος δραστηριότητα	1. Ταξινομία του Bloom – οπτικό διάγραμμα της ταξινόμιας του Bloom 2. Παραδείγματα μαθησιακών αποτελεσμάτων προς επεξεργασία: • Ο εκπαιδευόμενος θα ορίσει τις βασικές αρχές της ενεργητικής ακρόασης • Ο εκπαιδευόμενος θα προσδιορίσει τα σωστά βήματα για τη διαχείριση ενός παραπόνου πελάτη σύμφωνα με την πολιτική της εταιρείας. • Ο εκπαιδευόμενος θα προσδιορίσει τους πιθανούς κινδύνους πυρκαγιάς σε μια επαγγελματική κουζίνα. • Ο εκπαιδευόμενος θα απариθμήσει τα 5 στάδια ανάπτυξης μιας ομάδας (Σχηματισμός, Σύγκρουση, Ομαλοποίηση, Απόδοση, Διάλυση). • Ο εκπαιδευόμενος θα απариθμήσει τρεις τύπους πλατφορμών κοινωνικών μέσων. • Ο εκπαιδευόμενος θα απαγγείλει τις βασικές αρχές του GDPR. • Ο εκπαιδευόμενος θα ορίσει τον όρο «Κυκλική Οικονομία». 3. Αρχές UDL για την αξιολόγηση

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ 6

Ενότητα 4	
Τίτλος δραστηριότητας	Ουσιώδης ανατροφοδότηση
Διάρκεια	(30 λεπτά)
Ποια είναι τα οφέλη από τη χρήση αυτής της δραστηριότητας;	Να εργαστούμε έμπρακτα στην παροχή ουσιώδους ανατροφοδότησης.
Πόρος δραστηριότητα	ανανεωμένη μέθοδος «σάντουιτς» για την παροχή ανατροφοδότησης (εναλλακτική, πιο σύγχρονη προσέγγιση στην επικοινωνιακή ανατροφοδότηση)



ENOTHTA 5

ΕΝΟΤΗΤΑ 5

ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ:



Τίτλος σχεδίου μαθήματος	Συμπεριληπτική και προσανατολισμένη στις ικανότητες μάθηση – Διευκόλυνση και ενδυνάμωση των εκπαιδευόμενων
Στόχος	Στόχος αυτού του μαθήματος είναι να βοηθήσει τους εκπαιδευτές ενηλίκων να εφαρμόσουν συμπεριληπτικές ψηφιακές πρακτικές, να ενδυναμώσουν τους εκπαιδευόμενους ώστε να αναλάβουν την ευθύνη για την ανάπτυξη των ικανοτήτων τους και να ενσωματώσουν ψηφιακά εργαλεία για τη δημιουργία ισότιμων, μαθητοκεντρικών μαθησιακών περιβαλλόντων.
Μαθησιακά αποτελέσματα	Μετά την ολοκλήρωση αυτού του μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να: • Να διευκολύνουν τη συμπεριληπτική ψηφιακή μάθηση που σέβεται τη διαφορετικότητα των εκπαιδευόμενων • Να ενδυναμώνουν τους εκπαιδευόμενους ώστε να αναπτύσσουν και να εφαρμόζουν ψηφιακές δεξιότητες σε πραγματικές συνθήκες • Να καθοδηγούν τους εκπαιδευόμενους στην ανάπτυξη προσωπικών σχεδίων ψηφιακής μεταρρύθμισης • Να προωθούν την ενεργό συμμετοχή των εκπαιδευόμενων, τον κριτικό ψηφιακό γραμματισμό και τις δεξιότητες αυτορρύθμισης (Από: συμπεριληπτική και προσανατολισμένη στις ικανότητες μάθηση: γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις)
Διάρκεια	120 λεπτά
Θέματα	Ψηφιακή ισότητα και ένταξη Αυτονομία εκπαιδευόμενου Μάθηση προσανατολισμένη στις ικανότητες DigComp & DigCompEdu Προσωπικά σχέδια ψηφιακής μεταρρύθμισης
Προετοιμασία	• Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει πρόσβαση στο Διαδίκτυο και διαθέσιμος προβολέας • Δημιουργήστε τέσσερις σταθμούς εργασίας (συμπεριληπτικός σχεδιασμός, προσβασιμότητα, τεχνικές ενδυνάμωσης, χαρτογράφηση ικανοτήτων) • Προετοιμάστε έντυπο ή ψηφιακό φυλλάδιο: «Αυτοαξιολόγηση ψηφιακών ικανοτήτων» • Προετοιμάστε ένα απλό πρότυπο για το Σχέδιο Ψηφιακής Μεταρρύθμισης (A4 Word ή πίνακας Miro)

Σχέδιο μαθήματος

Θέματα and SubΘέματα	Αυτό το μάθημα εισάγει τις αρχές της συμπεριληπτικής και προσανατολισμένης στις ικανότητες μάθησης στην ψηφιακή εκπαίδευση ενηλίκων. Οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί θα μελετήσουν πώς να μειώσουν τα εμπόδια στη συμμετοχή, να αναγνωρίσουν το χάσμα ψηφιακής αυτοπεποίθησης και να καλλιεργήσουν περιβάλλοντα όπου οι ενήλικες αναλαμβάνουν την ευθύνη για τις μαθησιακές τους διαδρομές. Μέσα από πρακτικές δραστηριότητες, οι συμμετέχοντες διερευνούν πώς η ψηφιακή ενδυνάμωση, ο συμπεριληπτικός παιδαγωγικός σχεδιασμός, η μάθηση που βασίζεται σε έργα και ο καθορισμός στόχων μπορούν να χτίσουν αυτονομία και αυτοπεποίθηση για τους εκπαιδευόμενους σε διαφορετικά κοινωνικοοικονομικά και πολιτισμικά πλαίσια.
Μέθοδοι κατάρτισης	• Παρουσίαση • Συζήτηση που βασίζεται σε περιπτώσεις • Καταιγισμός ιδεών • Μάθηση μέσω πράξης • Ομαδική εργασία • Αναστοχασμός • Διδασκαλία άλλων • Προσομοίωση σεναρίων
Απαιτούμενοι πόροι	Φορητός υπολογιστής, προβολέας, φύλλα εργασίας για ομαδική εργασία, αυτοκόλλητα σημειώματα, διαδικτυακός πίνακας συνεργασίας (Miro/Padlet), έντυπο αυτοαξιολόγησης ψηφιακών δεξιοτήτων, πρότυπο σχεδίου ψηφιακής μεταμόρφωσης, εργαλείο ελέγχου διαθεσιμότητας υπότιτλων στο YouTube, εργαλείο ελέγχου προσβασιμότητας για Word/PowerPoint, εργαλείο δημιουργίας QR.
Εκπαιδευτική δραστηριότητα	• Βήμα 1 (10 λεπτά): Ο συντονιστής εισάγει την έννοια της ψηφιακής ένταξης στην εκπαίδευση ενηλίκων, εστιάζοντας σε κοινά εμπόδια που επηρεάζουν την ψηφιακή αυτοπεποίθηση, όπως η πρόσβαση, προηγούμενες μαθησιακές εμπειρίες, η γλώσσα, η αναπηρία, η ηλικία ή κοινωνικοοικονομικοί παράγοντες. Οι συμμετέχοντες καλούνται να αναλογιστούν για λίγο καταστάσεις στις οποίες οι εκπαιδευόμενοι δε συμμετείχαν ενεργά λόγω ψηφιακών εμποδίων. Ο συντονιστής παρουσιάζει τη συμπερίληψη ως σχεδιαστική και παιδαγωγική ευθύνη και όχι ως έλλειμμα του εκπαιδευόμενου. • Βήμα 2 (10 λεπτά) Οι συμμετέχοντες συμπληρώνουν ατομικά το Ερωτηματολόγιο Αυτοαξιολόγησης Ψηφιακών Ικανοτήτων. Αυτή η δραστηριότητα αποτελεί πρότυπο ενός εργαλείου αναστοχασμού που μπορεί να χρησιμοποιηθεί αργότερα με τους εκπαιδευόμενους και ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να εξετάσουν τη δική τους αυτοπεποίθηση και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν κατά τη χρήση ψηφιακών εργαλείων. Οι συμμετέχοντες σημειώνουν έναν τομέα στον οποίο αισθάνονται αυτοπεποίθηση και έναν τομέα που χρειάζεται βελτίωση, που θα αποτελέσουν τη βάση για τις επόμενες δραστηριότητες.

- **Βήμα 3 (25 λεπτά)**

Δουλεύοντας σε μικρές ομάδες των τριών έως τεσσάρων ατόμων, οι συμμετέχοντες εντοπίζουν ένα ψηφιακό εμπόδιο που αντιμετωπίζουν συνήθως οι ενήλικοι εκπαιδευόμενοι στο περιβάλλον τους. Στη συνέχεια, οι ομάδες προτείνουν πρακτικές στρατηγικές ανάπτυξης ικανοτήτων χρησιμοποιώντας πραγματικά εργαλεία και συμπεριληπτικές προσεγγίσεις. Δίνεται έμφαση σε εφικτά μέτρα υποστήριξης που προωθούν την αυτοπεποίθηση, την αυτονομία και τη σταδιακή ανάπτυξη δεξιοτήτων των εκπαιδευόμενων.

- **Βήμα 4 (25 λεπτά)**

Ατομικά, οι συμμετέχοντες ετοιμάζουν ένα Προσωπικό Σχέδιο Ψηφιακής Μεταρρύθμισης για ένα επιλεγμένο προφίλ εκπαιδευόμενου. Χρησιμοποιώντας το πρότυπο που τους δίνεται, οι συμμετέχοντες περιγράφουν το σημείο εκκίνησης του εκπαιδευόμενου, τις βασικές ανάγκες σε ικανότητες, τους ρεαλιστικούς στόχους και τα κατάλληλα εργαλεία ή μέσα υποστήριξης. Δίνεται έμφαση στην προοδευτική εξέλιξη με επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο και όχι στην απόλυτη γνώση των εργαλείων.

- **Βήμα 5 (20 λεπτά)**

Οι συμμετέχοντες ανταλλάσσουν τα Σχέδια Ψηφιακής Μεταρρύθμισης και παρέχουν ανατροφοδότηση μεταξύ τους χρησιμοποιώντας αυτοκόλλητα σημειώματα ή ψηφιακά σχόλια. Η ανατροφοδότηση εστιάζει στη σαφήνεια, την περιεκτικότητα, είναι σκόπιμη και ενδυναμώνει τον εκπαιδευόμενο. Ο συντονιστής διασφαλίζει ότι η ανατροφοδότηση παραμένει εποικοδομητική και ευθυγραμμισμένη με τις αρχές της περιεκτικότητας και έμφασης στις ικανότητες.

- **Βήμα 6 (10 λεπτά)**

Η συνάντηση ολοκληρώνεται με μια σύντομη ανασκόπηση από όλη την ομάδα. Οι συμμετέχοντες εντοπίζουν μία συγκεκριμένη αλλαγή που θα εφαρμόσουν στην πρακτική τους, προκειμένου να υποστηρίξουν καλύτερα τις ψηφιακές ικανότητες και τη συμπερίληψη των ενήλικων εκπαιδευόμενων. Μπορούν να διαμοιραστούν συγκεκριμένες δηλώσεις δράσης για την ενίσχυση της υπευθυνότητας και της αλληλομάθησης.

Φύλλα δραστηριοτήτων

Φύλλο 1: Αυτοαξιολόγηση ψηφιακών ικανοτήτων
Φύλλο 2: Προσωπικό σχέδιο ψηφιακής μεταρρύθμισης



Πρόσθετη βιβλιογραφία

Συμπεριληπτική και ψηφιακή εκπαίδευση ενηλίκων

- European Commission. (2020). Digital education action plan (2021–2027): Resetting education and training for the digital age. Publications Office of the European Union.
- European Commission. (2023). Digital inclusion and skills: Bridging the digital divide. Publications Office of the European Union.
- OECD. (2019). Getting skills right: Future-ready adult learning systems. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9789264311756-en>
- Μάθηση προσανατολισμένη στις ικανότητες και επικεντρωμένη στον εκπαιδευόμενο
- European Commission, Joint Research Centre. (2019). Key competences for lifelong learning. Publications Office of the European Union.
- Mulder, M. (2017). Competence-based vocational and professional education: Bridging the worlds of work and education. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-41713-4>
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). Understanding by design (Expanded 2nd ed.). Association for Supervision and Curriculum Development.
- Πλαίσια ψηφιακών ικανοτήτων (DigComp & DigCompEdu)
- European Commission, Joint Research Centre. (2017). DigComp 2.1: The digital competence framework for citizens. Publications Office of the European Union.
- Redecker, C. (2017). European framework for the digital competence of educators (DigCompEdu). Publications Office of the European Union.
- Ενεργός ρόλος του εκπαιδευόμενου, ενδυνάμωση και αυτορρύθμιση
- Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. W. H. Freeman.
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation: Classic definitions and new directions. Routledge.
- Κριτικός Ψηφιακός Γραμματισμός και ισότητα
- Selwyn, N. (2016). Education and technology: Key issues and debates. Bloomsbury Academic.
- van Dijk, J. (2020). The digital divide. Polity Press.
- UNESCO. (2018). A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2. UNESCO Institute for Statistics.
- Πρακτική εφαρμογή στην εκπαίδευση ενηλίκων
- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2015). The adult learner (8th ed.). Routledge.
- Brookfield, S. D. (2013). Powerful techniques for teaching adults. Jossey-Bass.

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ 7

Ενότητα 5	
Τίτλος δραστηριότητας	Αυτοαξιολόγηση ψηφιακών δεξιοτήτων (Γρήγορη ανάλυση)
Διάρκεια	15–20 λεπτά
Ποια είναι τα οφέλη από τη χρήση αυτής της δραστηριότητας;	Αυτή η δραστηριότητα βοηθά τους εκπαιδευόμενους να αναστοχαστούν σχετικά με το τρέχον επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων τους και να εντοπίσουν τους τομείς στους οποίους αισθάνονται σιγουριά και εκείνους που αποτελούν πρόκληση. Ενθαρρύνει την αυτογνωσία, δίνει τη δυνατότητα στους ενήλικες να εκφράσουν τις ανάγκες τους και παρέχει ένα διαγνωστικό σημείο εκκίνησης για εξατομικευμένες διαδρομές μάθησης και σχεδιασμό ψηφιακής μεταρρύθμισης.
Πόρος δραστηριότητα	Κουίζ: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSchhEaoZlDg7qP0FHQn9Spfqs95R_E13S6qFE1XHoG4mCl2Tw/viewform?usp=publish-editor

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ 8

Ενότητα 5	
Τίτλος δραστηριότητας	Προσωπικό σχέδιο ψηφιακής μεταρρύθμισης
Διάρκεια	30 λεπτά max
Ποια είναι τα οφέλη από τη χρήση αυτής της δραστηριότητας;	Αυτή η δραστηριότητα ενθαρρύνει εκπαιδευόμενους να αναλάβουν την ευθύνη της ψηφιακής τους βελτίωσης, θέτοντας εφικτούς στόχους, εντοπίζοντας εμπόδια και σχεδιάζοντας ρεαλιστικά βήματα. Προωθεί την πρωτοβουλία, την επίλυση προβλημάτων και την ευθυγράμμιση με τους στόχους της εργασίας, της εκπαίδευσης και της προσωπικής ζωής τους.



PERSONAL DIGITAL TRANSFORMATION PLAN TEMPLATE

Name:
Date:
Learning Context:

My goal
What digital skill do I want to develop?

Why is this important for me?
Describe the personal, social or professional reason,

Current Level (Based on Self-Inventory)
I rated myself as:
☐ Beginner
☐ Developing
☐ Confident
☐ Very Confident

Barriers that may stop me
time, cost, confidence, access to devices, internet connection, language, other

Tools & Resources I Will Use
(e.g., YouTube course, Microsoft Learn, Google Applied Skills, Digital Citizenship guide, local community centre)

Reflection

- What will be different in 3 months if I commit to this?
- Who can support or motivate me?
- What will be my first small step this week?

<https://digitalli-project.eu/>



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Πρόγραμμα Κατάρτισης Ανθρώπινου Δυναμικού DIGITALLI έχει σχεδιαστεί ως μια πρακτική, αναστοχαστική και προσανατολισμένη στο μέλλον πορεία επαγγελματικής ανάπτυξης για εκπαιδευτές ενηλίκων και εκπαιδευτές εκπαιδευτών. Μέσα από πέντε αλληλένδετες ενότητες, το πρόγραμμα υποστηρίζει τους συμμετέχοντες στην προοδευτική ενίσχυση των παιδαγωγικών, τεχνολογικών και γνωστικών τους γνώσεων, ενώ παράλληλα καλλιεργεί την αυτοπεποίθηση, την κριτική συνείδηση και την ψηφιακή πρακτική με επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο. Το παρόν εγχειρίδιο προορίζεται όχι μόνο ως οδηγός υλοποίησης, αλλά και ως ευέλικτος πόρος αναφοράς που μπορεί να προσαρμοστεί σε ποικίλα πλαίσια εκπαίδευσης ενηλίκων. Οι εκπαιδευτές ενθαρρύνονται να προσαρμόζουν τις δραστηριότητες στο εκάστοτε πλαίσιο, να αξιοποιούν την επαγγελματική εμπειρία των συμμετεχόντων και να υποστηρίζουν τον συνεχή αναστοχασμό και πειραματισμό πέρα από τις επίσημες συναντήσεις κατάρτισης.

Ευθυγραμμίζοντας το πρόγραμμα με το μοντέλο TPACK, το πλαίσιο DigCompEdu και ευρωπαϊκές πρωτοβουλίες όπως τα μικροδιαπιστευτήρια και την πιστοποίηση ψηφιακών ικανοτήτων, το πρόγραμμα συμβάλλει στους ευρύτερους στόχους του έργου DIGITALLI: την ενίσχυση της θεσμικής ικανότητας για ψηφιακή μεταρρύθμιση και την ενδυνάμωση των εκπαιδευτών ώστε να υποστηρίζουν τους ενήλικους εκπαιδευόμενους σε μια ολοένα και πιο ψηφιακή κοινωνία.



DIGITALLI

DIGITAL STRATEGIES
FOR LIFELONG
LEARNING INSTITUTIONS

Project partners:

META



CRDT360°



UNIVERSITY *of*
NICOSIA



Center za
izobraževanje in
kulturo Trebnje



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή της OeAD-GmbH. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές. Αριθμός Έργου: 2024-1-AT01-KA220-ADU-000254167


CC BY-NC-SA 4.0