A picture containing graphical user interface

Description automatically generated

## Ενότητα 1: Δια ζώσης μάθηση

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων** | **Χρόνος (λεπτά)** | **Απαιτούμενα υλικά/ εξοπλισμός** | **Αξιολόγηση** |
| **Έναρξη εργαστηρίου:**   * Καλωσόρισμα * Εισαγωγή (εξήγηση των στόχων, μεθοδολογία) * Παρουσίαση της ημερήσιας διάταξης/ενότητας | 5 λεπτά | * Flipchart και μαρκαδόροι * Στυλό και σημειώσεις * Ψηφιακές συσκευές (π.χ. επιτραπέζιος υπολογιστής, φορητός υπολογιστής, tablet, smartphone) * Πρόσβαση στο Διαδίκτυο | Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε όλες τις ομαδικές δραστηριότητες |
| **Μέρος Α: Γνώσεις** | | | |
| **Ψηφιακές ικανότητες:**   1. Παρουσίαση της έννοιας των ψηφιακών ικανοτήτων (ορισμοί). 2. Συζήτηση με τους συμμετέχοντες | 5 λεπτά |  |  |
| **Το πλαίσιο ψηφιακής επάρκειας**   1. Εισαγωγή στο Ευρωπαϊκό Πλαίσιο για τις Ψηφιακές Ικανότητες (DigComp 2.0) 2. Σύντομη παρουσίαση των 5 τομέων ικανοτήτων και των 21 ικανοτήτων 3. Συζήτηση με τους συμμετέχοντες | 5 λεπτά |  |  |
| **Ψηφιακά εργαλεία**   * Σύντομη εισαγωγή θεωρίας (ποια είναι τα ψηφιακά εργαλεία, παραδείγματα) * Συζήτηση με τους συμμετέχοντες | 5 λεπτά |  |  |
| **Ομαδική δραστηριότητα 1: Παραδείγματα ψηφιακών εργαλείων**   * Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να χωριστούν σε ομάδες για να εντοπίσουν διάφορα παραδείγματα ψηφιακών εργαλείων. * Ο εκπαιδευτής θέτει ένα χρονόμετρο σε 5 λεπτά και οι συμμετέχοντες μπορούν να συγκεντρώσουν όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες. * Αυτό μπορεί να γίνει με αυτοκόλλητες σημειώσεις ή με τον εκπαιδευτή να καταγράφει τις ιδέες σε πίνακα ή flipchart. Εναλλακτικά, ο εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει την εφαρμογή padlet (https://padlet.com/dashboard), όπου όλοι οι συμμετέχοντες μπορούν να αναρτούν σημειώσεις σε μια κοινή σελίδα. * - Ομαδική συζήτηση με τις συνεισφορές κάθε ομάδας. (5 λεπτά). | 5 λεπτά |  |  |
| **Πώς τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν να ωφελήσουν τη ζωή μας**   * Παρουσίαση καθημερινών παραδειγμάτων για το πώς τα ψηφιακά εργαλεία ωφελούν τη ζωή μας * Συζήτηση με τους συμμετέχοντες για το πώς τα ψηφιακά εργαλεία βελτιώνουν την εργασιακή και προσωπική τους ζωή. | 5 λεπτά |  |  |
| **Μέρος 2: Δεξιότητες** | | | |
| **Γιατί είναι σημαντικές οι ψηφιακές δεξιότητες;**   * Εισαγωγή από τον εκπαιδευτή: Σύντομη θεωρία * Συζήτηση με τους συμμετέχοντες για τους λόγους για τους οποίους οι δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού είναι σημαντικές. | 5 λεπτά |  |  |
| **Ομαδική δραστηριότητα 2: Παραδείγματα ψηφιακών εργαλείων**   * Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με το πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων (21 διαστάσεις). * Στόχος της άσκησης αυτής είναι ο συμμετέχων να εντοπίσει τρεις διαστάσεις που θα ήθελε να βελτιώσει και τρεις διαστάσεις για τις οποίες είναι αρκετά σίγουρος με βάση το πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων. * Ο εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει την εφαρμογή padlet (https://padlet.com/dashboard), όπου όλοι οι συμμετέ | 5 λεπτά |  |  |
| **Εργαλεία αυτοαξιολόγησης των ψηφιακών δεξιοτήτων**   * Ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει διάφορα παραδείγματα εργαλείων όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να μοιραστούν. * Συζήτηση με τους συμμετέχοντες | 5 λεπτά |  |  |
| **Εφαρμογές εκμάθησης για να δημιουργήσετε ένα κουίζ**   * Οι εκπαιδευτές θα παρουσιάσουν τα οφέλη της χρήσης μαθησιακών κουίζ από τους εκπαιδευτικούς και διάφορα παραδείγματα εργαλείων κουίζ. * Συζήτηση με τους συμμετέχοντες | 5 λεπτά |  |  |
| **Μέρος 3: Στάσεις** | | | |
| **4Ψηφιακό περιεχόμενο**   * Εισαγωγή από τον εκπαιδευτή: * Τι είναι το ψηφιακό περιεχόμενο * Ποιος δημιουργεί ψηφιακό περιεχόμενο * Ψηφιακό περιεχόμενο: Εύρεση, αξιολόγηση, χρήση και δημιουργία του * Συζήτηση με τους συμμετέχοντες | 5 λεπτά |  |  |
| **Άσκηση αυτοαναστοχασμού: Δοκιμάστε τις ψηφιακές σας δεξιότητες** | | | |
| Ο εκπαιδευτής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να δοκιμάσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες προκειμένου να κατανοήσουν τις τρέχουσες ψηφιακές τους ικανότητες και να προσδιορίσουν τι μπορούν να κάνουν στη συνέχεια για να τις βελτιώσουν.   * Το εργαλείο "Δοκιμάστε τις ψηφιακές σας δεξιότητες" βασίζεται στο καθιερωμένο Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων - DigComp 2.0. * Μπορείτε να βρείτε το τεστ στον ακόλουθο σύνδεσμο: <https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/questionnaire/generic> * **Πώς λειτουργεί αυτό το τεστ;** * Απαντήστε πρώτα σε μερικές ερωτήσεις σχετικά με την εργασία των ονείρων σας και το μορφωτικό σας επίπεδο για να προσαρμόσετε το τεστ στις ανάγκες σας. * Αρχίζει το πραγματικό τεστ - όπου επιλέγετε την κατάλληλη επιλογή ως απάντηση για κάθε ερώτηση. * Αφού ολοκληρώσετε το τεστ, θα δείτε το επίπεδο των ψηφιακών σας δεξιοτήτων. * Θα λάβετε επίσης μια λεπτομερή έκθεση με περιγραφή του επιπέδου σας. * Ομαδική συζήτηση με όλα τα αποτελέσματα κάθε συμμετέχοντα. | 30 λεπτά |  |  |
| **Κλείσιμο εργαστηρίου**   * Ο εκπαιδευτής χρειάζεται 5 λεπτά για να ενημερώσει για τις προηγούμενες ασκήσεις. * Ο εκπαιδευτής πρέπει να απαντήσει σε τυχόν ανοικτές ερωτήσεις * Ο εκπαιδευτής δίνει μια προοπτική και οδηγίες για τη φάση της αυτοκατευθυνόμενης μάθησης | 5 λεπτά |  |  |
| **Συνολική διάρκεια της ενότητας** | **1,5 ώρες** |

## Ενότητα 2: Διαδικτυακές δραστηριότητες

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Δραστηριότητα 1: Πλέγμα λέξεων | 20 λεπτά | Συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο (PC, φορητός υπολογιστής, tablet, έξυπνο τηλέφωνο) |  |
| Δραστηριότητα 2: Μαντέψτε τη λέξη | 20 λεπτά | Συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο (PC, φορητός υπολογιστής, tablet, έξυπνο τηλέφωνο) |  |
| Δραστηριότητα 3: Άσκηση κουίζ | 20 λεπτά | Συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο (PC, φορητός υπολογιστής, tablet, έξυπνο τηλέφωνο) |  |
| **Συνολική διάρκεια της ενότητας** | **1 ώρα** |

Logo, company name

Description automatically generated