

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗ



MeLDE:

Ψηφιακός Γραμματισμός και Παιδεία στα Μέσα
Ενημέρωσης στην Ψηφιακή Εποχή: Υποστηρίζοντας
τους εκπαιδευτικούς μέσω μιας ολιστικής προσέγγισης
στο σχολείο.

Συντάκτης (-ες): Dr. Bianca Fox, University of Wolverhampton, UK

Συγγραφείς:

Chrystalla Thrasyvoulou, Emphasys Centre & Michalis Odysseos, ANTI Limited, Cyprus

Beata Jaranowska, Daria Jaranowska, Arbeitskreis e.V. in Munster, Germany

Athanaïos Drigas, Vasiliki Bravou, Eleftheria Demertzi & Yannis Papagerasimou, N.C.S.R.
"Demokritos", Greece

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΕΡΓΟΥ

ΑΚΡΟΝΥΜΙΟ ΕΡΓΟΥ: MeLDE

ΤΙΤΛΟΣ ΕΡΓΟΥ: Ψηφιακός Γραμματισμός και Παιδεία στα Μέσα Ενημέρωσης στην Ψηφιακή Εποχή: Υποστηρίζοντας τους εκπαιδευτικούς μέσω μιας ολιστικής προσέγγισης στο σχολείο.

ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΡΓΟΥ: 2018-1-UK01-KA201-048041

ΒΑΣΙΚΗ ΔΡΑΣΗ (ΚΑ): ΚΑ2 ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΤΩΝ ΟΡΘΩΝ ΠΡΑΚΤΙΚΩΝ

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ:

www.meldeproject.eu

ΚΟΙΝΟΠΡΑΞΙΑ:



Τα σύγχρονα ταχύρρυθμα τεχνολογικά επιτεύγματα έχουν αλλάξει όλες τις πτυχές της σύγχρονης ζωής και έχουν επηρεάσει σημαντικά την ανθρώπινη επαφή και όλους τους τομείς δραστηριότητας. Η εκπαίδευση έχει επίσης επηρεαστεί από την εξέλιξη της τεχνολογίας αφού ο τρόπος που διαβάζουμε, μαθαίνουμε ή διδάσκουμε έχει αλλάξει και συνεχίζει να αλλάζει με έντονο ρυθμό. Ενώ η τεχνολογία μας δίνει την δυνατότητα να ενισχύσουμε την διδασκαλία με τρόπους άγνωστους σε εμάς μέχρι τώρα, ανοίγοντας νέες ευκαιρίες και παιδαγωγικές προσεγγίσεις, είναι επίσης αλήθεια ότι είναι πολύ δύσκολο να συμβαδίσουμε με τις νέες τεχνολογικές εξελίξεις. Κατακλυσμένοι από τον βομβαρδισμό πληροφοριών, οι καθηγητές, οι σπουδαστές και οι ειδικοί της εκπαίδευσης συνήθως αγωνίζονται να συμβαδίσουν με την τεχνολογία και παρουσιάζονται να είναι ένα βήμα πίσω.

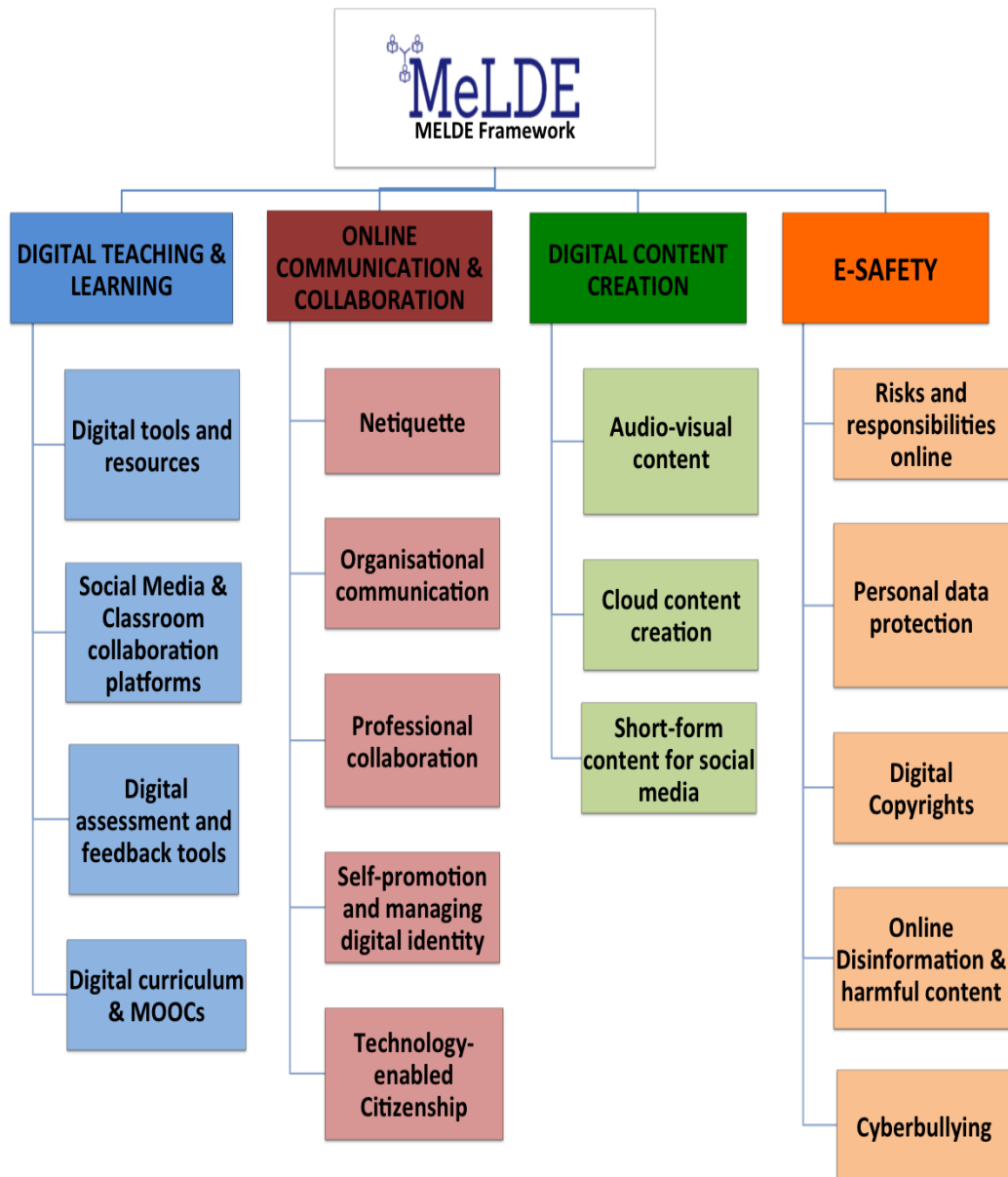
Οι ευρωπαίοι δάσκαλοι και φοιτητές ζουν σε έναν ολοένα και πιο πολύπλοκο ψηφιακό κόσμο που αλλάζει ταχύτατα το πώς δουλεύουν, διδάσκουν, μαθαίνουν και συμπεριφέρονται ως ενεργοί πολίτες. Αποτελεί προϋπόθεση ότι η ψηφιακή επανάσταση πρέπει να ενσωματωθεί και στις αίθουσες διδασκαλίας ώστε να αντικατοπτρίζει την ψηφιακή επανάσταση που παρουσιάζεται στην κοινωνία. Είναι αδιανόητο κάποιος να καταφέρει να αναπτυχθεί στη σημερινή κοινωνία που έχει ως γνώμονα την τεχνολογία χωρίς να διαθέτει τις απαραίτητες ψηφιακές δεξιότητες. Ωστόσο, οι ευρωπαίοι δάσκαλοι και φοιτητές έχουν επανειλημμένα αναφερθεί στην έλλειψη ικανοτήτων, δεξιοτήτων και γνώσεων για την πλήρη αξιοποίηση των δυνατοτήτων των ψηφιακών τεχνολογιών.

Χρησιμοποιώντας το ευρωπαϊκό πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων για τους πολίτες (DigComp, 2016) ως κύρια βάση και σε συνδυασμό με περεταίρω έρευνα που διεξήχθη στις 4 χώρες που λαμβάνουν μέρος στο πρόγραμμα (βλ. τις διεθνείς εκθέσεις για κάθε χώρα και την συγκριτική έρευνα στο <http://meldeproject.eu>), η κοινοπραξία MeLDE έχει αναπτύξει ένα εργαλείο που θα βοηθήσει οποιοδήποτε εκπαιδευτικό ίδρυμα να εξασφαλίσει ότι οι εκπαιδευτικοί και οι σπουδαστές του χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες με ουσιαστικό τρόπο που θα προωθήσει την ενασχόληση και την συνεργασία των σπουδαστών μέσα και έξω από την τάξη. Το πλαίσιο MeLDE για την ψηφιακή προετοιμασία των εκπαιδευτικών στοχεύει να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να φέρουν την επανάσταση στη διδασκαλία, στην τάξη και επίσης να κάνει τη μάθηση μια διασκεδαστική και αξέχαστη εμπειρία. Ουσιαστικά, στο πλαίσιο εντοπίζονται οι δεξιότητες σε βασικούς τομείς στους οποίους οι ευρωπαίοι δάσκαλοι πρέπει να φέρουν την επανάσταση στον τρόπο με τον οποίο διδάσκουν και να συμβαδίζουν με τις νέες τεχνολογικές εξελίξεις. Στόχος μας είναι όχι μόνο η μετάδοση της γνώσης αλλά και να αλλάξουμε τον τρόπο σκέψης των εκπαιδευτικών και να τους ενθαρρύνουμε να συμπεριλάβουν την τεχνολογία στην διδακτέα ύλη με δημιουργικούς τρόπους, ανεξάρτητα από το θέμα που διδάσκουν.

Η βασική κατάρτιση στον τομέα του Ψηφιακού Γραμματισμού δεν είναι πια αρκετή, αφού τώρα είναι καιρός να ξανασκεφτούμε την εκπαίδευση, να κατανοήσουμε τον τρόπο με τον οποίο οι σημερινοί μαθητές μαθαίνουν και να αρχίσουμε να δοκιμάζουμε νέες καινοτόμες προσεγγίσεις και μεθόδους διδασκαλίας σχετικές με τους σημερινούς σπουδαστές. Για να βοηθήσουμε τα ευρωπαϊκά σχολεία να προετοιμάσουν τους καθηγητές και τους σπουδαστές τους για ένα ψηφιακό μέλλον σχεδιάσαμε τις παρακάτω εκπαιδευτικές ενότητες οι οποίες, αν παραδοθούν στα σχολεία, θα υποστηρίξουν τόσο τους δασκάλους όσο και τους μαθητές να κατανοήσουν καλύτερα τις ψηφιακές τεχνολογίες και να τις χρησιμοποιούν περισσότερο για άλλους σκοπούς πέραν του να παίζουν παιχνίδια ή την κοινωνικοποίηση. Το πλαίσιο αυτό θα επιτρέψει στους εκπαιδευτικούς να κατανοήσουν τι σημαίνει να είναι ψηφιακά καταρτισμένοι στην τάξη.

Το πλαίσιο MeLDE για την ψηφιακή προετοιμασία των εκπαιδευτικών περιλαμβάνει τέσσερις κύριους πυλώνες γνώσης και 17 τομείς δεξιοτήτων και ικανοτήτων. Επίσης, το πλαίσιο MeLDE διαφέρει από άλλα πλαίσια σχετικά με την κατάρτιση των εκπαιδευτικών, αφού επικεντρώνετε και στην απόκτηση πρακτικών δεξιοτήτων και περιλαμβάνει σύγχρονη θεματολογία. Το πλαίσιο μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην κατάρτιση των εκπαιδευτικών ως εργαλείο αναφοράς και επίσης μπορεί να χρησιμοποιηθεί με πολλούς τρόπους. Για να παρακολουθήσουμε την πρόοδο των εκπαιδευτικών, συνιστούμε να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας ικανοτήτων για να συγκρίνετε την εμπειρία και τις ικανότητες των συμμετεχόντων στην αρχή και στο τέλος κάθε ενότητας. Αυτό το πλαίσιο μπορεί να χρησιμοποιηθεί από οποιοδήποτε ίδρυμα θέλει να προετοιμάσει τους καθηγητές του ώστε να έχουν μια καλύτερη ψηφιακή προσέγγιση στη διδασκαλία τους, αλλά και να τους βοηθήσει να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση για τη μεταφορά αυτής της γνώσης στους μαθητές τους.

Εκπαιδευτικό Πλαίσιο MeLDE Για Την Ψηφιακή Κατάρτιση Του Εκπαιδευτή



1. ΕΝΟΤΗΤΑ 1 (ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ - DIGITAL TEACHING AND LEARNING): ΚΥΡΙΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Κύριος στόχος: Να εισάγει τους εκπαιδευτικούς σε διάφορα ψηφιακά εκπαιδευτικά υλικά, πλατφόρμες, εργαλεία και τεχνικές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μια αίθουσα διδασκαλίας για τη βελτίωση της μάθησης, της συνεργασίας στην τάξη και την ενίσχυση της συμμετοχής των μαθητών.

2. ΕΝΟΤΗΤΑ 1 (ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ - DIGITAL TEACHING AND LEARNING): ΓΕΝΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Γενική Περιγραφή: Αυτή η ενότητα θα εισάγει τους εκπαιδευτικούς σε μια σειρά ψηφιακών εργαλείων και τεχνικών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μια αίθουσα διδασκαλίας. Η ενότητα θα αναλύσει και θα διερευνήσει μια σειρά από ψηφιακούς πόρους, εργαλεία, πλατφόρμες, λογισμικό και τεχνικές που είναι ελεύθερες να χρησιμοποιηθούν για την ενίσχυση της προετοιμασίας των διαλέξεων, της μάθησης, του σχεδιασμού αξιολόγησης και της ανατροφοδότησης. Η ενότητα θα περιλαμβάνει επίσης πρακτικές συνεδρίες που στοχεύουν στην ενίσχυση της αυτοπεποίθησης των εκπαιδευτικών επιτρέποντάς τους να δοκιμάσουν μερικά από τα ψηφιακά εργαλεία, τις πλατφόρμες και τις τεχνικές που συζητούνται σε όλη την ενότητα.

3. ΕΝΟΤΗΤΑ 1 (ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ - DIGITAL TEACHING AND LEARNING): ΘΕΜΑ 1 (ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΠΟΡΟΙ - DIGITAL TOOLS AND RESOURCES)

Σύντομη περιγραφή: Το θέμα αυτό θα εισάγει τους εκπαιδευτικούς σε μια σειρά από ψηφιακούς πόρους, εργαλεία και πλατφόρμες που είναι εύκολο να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία. Θα συζητηθούν μια σειρά περιπτώσιολογικών μελετών και παραδειγμάτων.

4. ΕΝΟΤΗΤΑ 1 (ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ - DIGITAL TEACHING AND LEARNING): ΘΕΜΑ 2 (ΜΕΣΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ ΚΑΙ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ ΣΤΗΝ ΑΙΘΟΥΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ - SOCIAL MEDIA AND CLASSROOM COLLABORATION PLATFORMS)

Σύντομη Περιγραφή: Αυτό το θέμα θα εισάγει τους εκπαιδευτικούς σε μια σειρά από πλατφόρμες για την καλυτέρευση της συνεργασίας στην τάξη. Το θέμα στοχεύει επίσης να διερευνήσει ποικίλους τρόπους με τους οποίους οι πλατφόρμες μέσω κοινωνικής δικτύωσης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη διδασκαλία και τη μάθηση ώστε να ενθαρρύνουν και να διατηρούν την ομαδική συνοχή. Επίσης, θα συζητηθούν μια σειρά περιπτώσιολογικών μελετών και παραδειγμάτων.

5. ΕΝΟΤΗΤΑ 1 (ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ - DIGITAL TEACHING AND LEARNING): ΘΕΜΑ 3 (ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΚΑΙ ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗΣ - DIGITAL ASSESSMENT AND FEEDBACK TOOLS)

Σύντομη Περιγραφή: Το θέμα αυτό αποσκοπεί στη συζήτηση και διερεύνηση ποικίλων τρόπων χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας για την υποστήριξη διαφορετικών τύπων αξιολόγησης και την παροχή αποτελεσματικής ανατροφοδότησης. Θα διερευνηθούν περιπτώσιολογικές μελέτες και ιδέες για τον τρόπο με τον οποίο θα ενισχυθεί η αξιολόγηση και η ανατροφοδότηση.

6. ΕΝΟΤΗΤΑ 1 (ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ - DIGITAL TEACHING AND LEARNING): ΘΕΜΑ 4 (ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΚΑΙ ΑΝΟΙΚΤΗ ΣΕΙΡΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ - DIGITAL CURRICULUM AND MOOCS)

Σύντομη Περιγραφή: Το θέμα αυτό θα διερευνήσει πώς να χρησιμοποιήσετε την ενσωμάτωση ψηφιακών τεχνολογιών στο πρόγραμμα σπουδών και να φέρετε επανάσταση στη μαθησιακή διαδικασία. Θα συζητηθεί επίσης η εξ' αποστάσεως εκμάθηση και ο σχεδιασμός ανοικτής σειράς διαδικτυακών μαθημάτων για να συμπληρώσει την εκμάθηση.

Ενότητα 1: (Ψηφιακή Διδασκαλία Και Μάθηση)

Κύριος Στόχος: Να εισάγει τους εκπαιδευτικούς σε μια σειρά από ψηφιακές πλατφόρμες, εργαλεία και τεχνικές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μια αίθουσα διδασκαλίας για να βελτιώσει της μάθησης και να την ενίσχυση της συμμετοχής των μαθητών.

Θέματα:	Μαθησιακά Αποτελέσματα:
1.1. Ψηφιακά Εργαλεία και Εκπαιδευτικό Υλικό	<p>1.1.1. Να γνωρίζετε μια σειρά ψηφιακών πόρων ελεύθερης πρόσβασης που διατίθενται για εκπαιδευτικούς και μαθητές.</p> <p>1.1.2. Να εξερευνήσετε μια σειρά από ψηφιακές πλατφόρμες και εργαλεία που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν με διάφορους τρόπους στην τάξη για να ενισχύσουν την συμμετοχή των μαθητών.</p> <p>1.1.3. Να αποκτήσετε πρακτική εμπειρία σχετικά με τον τρόπο χρήσης ψηφιακών εργαλείων και πλατφορμών για να υποστηρίξετε τη μάθηση και να ενισχύσετε την ενασχόληση των σπουδαστών.</p>
1.2. Πλατφόρμες Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης και Συνεργασίας στην Αίθουσα Διδασκαλίας.	<p>1.2.1. Να συζητήσετε και να κατανοήσετε τους τρόπους με τους οποίους τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν στην τάξη για να ενισχύσουν τη συμμετοχή των μαθητών και την ομαδική συνοχή.</p> <p>1.2.2. Να συζητήσετε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της χρήσης των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στην τάξη.</p> <p>1.2.3. Να δοκιμάσετε μια ποικιλία διαφόρων πλατφορμών συνεργασίας στην τάξη.</p> <p>1.1.4. Να αναλύσετε μια σειρά από περιπτωσιολογικές μελέτες και παραδείγματα και να αναλύσετε ορθές και μη πρακτικές.</p>
1.3. Ψηφιακά Εργαλεία Αξιολόγησης	<p>1.3.1. Να συζητήσετε και να διερευνήσετε ιδέες, ορθές πρακτικές και μη για την ενίσχυση της αξιολόγησης μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας.</p> <p>1.3.2. Να εξερευνήσετε μια ποικιλία τρόπων χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας για την υποστήριξη διαφορετικών τύπων αξιολόγησης.</p> <p>1.3.3. Να αποκτήσετε πρακτική εμπειρία σχεδιάζοντας αναθέσεις εργασίας και εξερευνώντας τρόπους για την παροχή αξιολόγησης μέσω ψηφιακών εργαλείων.</p>

<p>1.4. Ψηφιακό πρόγραμμα σπουδών και ανοικτή σειρά διαδικτυακών μαθημάτων</p>	<p>1.4.1. Να συζητήσετε νέους τρόπους για να συμπεριλάβετε τις ψηφιακές τεχνολογίες στο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών με έναν μη επαναλαμβανόμενο τρόπο και μη δυσβάστακτο τρόπο που θα ωφελήσει τους μαθητές.</p> <p>1.4.2. Να σχεδιάσετε μαθήματα που προωθούν έναν καινοτόμο τρόπο χρήσης ψηφιακών τεχνολογιών στην τάξη.</p> <p>1.4.3. Να κατανοήσετε πώς η εξ' αποστάσεως εκμάθηση μπορεί να συμπληρώσει την εκμάθηση στην τάξη.</p> <p>1.4.4. Να μάθετε πώς να σχεδιάσετε μια ανοικτή σειρά διαδικτυακών μαθημάτων.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΙΝΑΚΑ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑΣ ΓΙΑ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΕΝΟΤΗΤΑ

		ΣΥΜΜΕΤΕΧΩΝ 1			ΣΥΜΜΕΤΕΧΩΝ 2		
Τομείς Γνώσεων		ΓΝΩΣΗ	ΕΜΠΕΙΡΙΑ	ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ	ΓΝΩΣΗ	ΕΜΠΕΙΡΙΑ	ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ
Ψηφιακά εργαλεία και εκπαιδευτικό υλικό	L01						
	L02						
	L03						
Πλατφόρμες Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης και Πλατφόρμες Συνεργασίας στην Αίθουσα Διδασκαλίας	L01						
	L02						
	L03						
	L04						
Ψηφιακά εργαλεία αξιολόγησης	L01						
	L02						
	L03						
Ψηφιακό Πρόγραμμα Σπουδών και	L01						
	L02						
	L03						

Ανοικτή Σειρά Διαδικτυακών Μαθημάτων.	LO4						
<p style="text-align: center;">Γνώση</p> <p>0- Καμία Γνώση. 1- Μικρή ή Βασική Γνώση . 2- Σημαντική Γνώση. 3- Προηγμένη Γνώση.</p>		<p style="text-align: center;">Εμπειρία</p> <p>0 - Καμία Εμπειρία. 1 - Μικρή Εμπειρία. 2- Αξιοσημείωτη Εμπειρία. 3 - Εμπειρογνωμοσύνη.</p>			<p style="text-align: center;">Ενδιαφέρον</p> <p>0 – Δεν υπάρχει ενδιαφέρον για το θέμα και για την εφαρμογή οποιασδήποτε από αυτές τις δεξιότητες και ικανότητες. 1- Μέτριο Ενδιαφέρον. 2- Υψηλό ενδιαφέρον για το θέμα και εφαρμογή των γνώσεων και δεξιοτήτων που αποκτήθηκαν.</p>		

1. ΕΝΟΤΗΤΑ 2 (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ - ONLINE COMMUNICATION AND COLLABORATION): ΚΥΡΙΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Κύριος στόχος: Να διδάξει στους εκπαιδευτικούς την διαδικτυακή αυτοπροβολή και την προβολή των εκδηλώσεων και να τους εκθέσει σε διάφορα παραδείγματα που θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν. Επίσης θα συζητηθούν άλλα ζητήματα όπως το netiquette, η οργανωτική επικοινωνία, η επαγγελματική συνεργασία και ο τρόπος με τον οποίο θα διδάσκονται οι μαθητές να είναι υπεύθυνοι ψηφιακοί πολίτες.

2. ΕΝΟΤΗΤΑ 2 (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ - ONLINE COMMUNICATION AND COLLABORATION): ΓΕΝΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Γενική Περιγραφή: Η ενότητα αυτή αποσκοπεί στην κάλυψη ενός κενού στη γνώση των εκπαιδευτικών, γνωρίζοντας τους τα οφέλη της προσωπικής επωνυμίας, τις καλές πρακτικές, τις στρατηγικές και τις συμβουλές για την αυτοπροβολή και την προώθηση εκδηλώσεων στο διαδίκτυο. Η ενότητα αποσκοπεί να εμπνεύσει τους εκπαιδευτικούς να αρχίσουν να προωθούν περισσότερες από τις εκδηλώσεις τους και από την δουλειά τους στο διαδίκτυο. Θα συζητηθούν και άλλα θέματα όπως το netiquette, ο τρόπος χρήσης των ψηφιακών τεχνολογιών για συνεργασία, ο τρόπος διαχείρισης της ψηφιακής ταυτότητας και ο τρόπος διδασκαλίας των φοιτητών ως υπεύθυνων ψηφιακών πολιτών.

3. ΕΝΟΤΗΤΑ 2 (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ - ONLINE COMMUNICATION AND COLLABORATION): ΘΕΜΑ 1 (NETIQUETTE)

Σύντομη Περιγραφή: Το θέμα αυτό θα εξοικειώσει τους εκπαιδευτικούς με την έννοια του netiquette και τους κανόνες για αποδεκτή συμπεριφορά στο διαδίκτυο και αποδεκτή χρήση του υλικού του διαδικτύου.

4. ΕΝΟΤΗΤΑ 2 (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ - ONLINE COMMUNICATION AND COLLABORATION): ΘΕΜΑ 2 (ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ)

Σύντομη Περιγραφή: Το θέμα αυτό θα εξοπλίσει τους εκπαιδευτικούς με τις δεξιότητες και τις γνώσεις σχετικά με το πώς να επικοινωνούν καλύτερα μέσω του διαδικτύου με τους μαθητές, τους γονείς αλλά και τους συναδέλφους τους. Επίσης θα ενημερωθούν για διάφορους τρόπους οργάνωσης και προώθησης ενός γεγονότος χρησιμοποιώντας τις ψηφιακές τεχνολογίες.

5. ΕΝΟΤΗΤΑ 2 (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ - ONLINE COMMUNICATION AND COLLABORATION): ΘΕΜΑ 3 (ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ)

Σύντομη Περιγραφή: Το θέμα αυτό θα καλύψει τα οφέλη της χρήσης των ψηφιακών εργαλείων και τεχνολογιών για επαγγελματική συνεργασία στην εκπαίδευση. Θα γνωρίσει στους εκπαιδευτικούς τα βήματα για να θέσουν την βάση για μια επιτυχημένη συνεργασία και θα επικεντρωθεί στον τρόπο χρήσης των επαγγελματικών δικτύων συνεργασίας για την προώθηση παραδειγμάτων ορθής πρακτικής.

6. ΕΝΟΤΗΤΑ 2 (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ - ONLINE COMMUNICATION AND COLLABORATION): ΘΕΜΑ 4 (ΑΥΤΟΠΡΟΒΟΛΗ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ)

Σύντομη Περιγραφή: Το θέμα αυτό αποσκοπεί στην εισαγωγή στις έννοιες της ψηφιακής ταυτότητας και του ψηφιακού αποτυπώματος. Θα εξοπλίσει τους συμμετέχοντες με γνώσεις σχετικά με τον τρόπο χρήσης των ψηφιακών τεχνολογιών για την οικοδόμηση της επαγγελματικής ταυτότητάς τους, καθώς και με τον τρόπο διαχείρισης και προστασίας της φήμης τους στο διαδίκτυο.

7. ΕΝΟΤΗΤΑ 2 (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ - ONLINE COMMUNICATION AND COLLABORATION): ΘΕΜΑ 5 (ΕΝΕΡΓΟΙ ΠΟΛΙΤΕΣ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ)

Σύντομη περιγραφή: Το θέμα αυτό θα επικεντρωθεί στον τρόπο χρήσης των ψηφιακών τεχνολογιών για την δέσμευση και την ενδυνάμωση των πολιτών και θα εξοπλίσει τους διδάσκοντες με τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τα εργαλεία για να διδάξουν στους μαθητές να είναι ενεργοί πολίτες μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας.

Ενότητα 2: (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ)

Κύριος Στόχος: Να διδάξει τους εκπαιδευτικούς την αυτοπροβολή και την προβολή γεγονότων στο διαδίκτυο και να τους εκθέσει σε διάφορα παραδείγματα που θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν. Θα συζητηθούν και άλλα ζητήματα όπως το netiquette, η οργανωτική επικοινωνία, η επαγγελματική συνεργασία, η αυτοπροβολή μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας και ο τρόπος διδασκαλίας των μαθητών ώστε να είναι υπεύθυνοι ψηφιακοί πολίτες.

Θέματα:	Μαθησιακά Αποτελέσματα:
2.1. Netiquette	<p>2.3.1. Να κατανοήσετε τι είναι το netiquette και γιατί είναι σημαντικό.</p> <p>2.3.2. Να είστε εξοικειωμένοι με τους βασικούς κανόνες του netiquette.</p> <p>2.3.3. Να μάθετε πώς να αντιδράτε στην παραβίαση των κανόνων του netiquette.</p>
2.2. Οργανωτική Επικοινωνία	<p>2.2.1. Να γνωρίζετε γιατί η οργανωτική επικοινωνία είναι σημαντική και τα πλεονεκτήματά της.</p> <p>2.2.2. Να είστε σε θέση να αναγνωρίσετε διάφορους τρόπους καλύτερευσης της επικοινωνίας με τους εκπαιδευόμενους και τους γονείς μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών.</p> <p>2.2.3. Να είστε σε θέση να αναγνωρίσετε διάφορους τρόπους καλύτερευσης της επικοινωνίας με τους συνάδελφους εκπαιδευτικούς μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών.</p> <p>2.2.4. Να είστε σε θέση να αναγνωρίσετε διάφορους τρόπους να χρησιμοποιήσετε ψηφιακές τεχνολογίες για να οργανώσετε και να προωθήσετε ένα γεγονός.</p>
2.3. Επαγγελματική Συνεργασία	<p>2.3.1. Να γνωρίζετε γιατί η συνεργασία με άλλους εκπαιδευτικούς είναι σημαντική και τα πλεονεκτήματά της.</p> <p>2.3.2. Να είστε σε θέση να αναγνωρίσετε διάφορους τρόπους για συνεργατική δημιουργία γνώσης, δηλ. ανάπτυξη εκπαιδευτικών πόρων, σχέδια μαθημάτων κλπ μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας.</p> <p>2.3.3. Να μπορείτε να αναγνωρίσετε επαγγελματικά δίκτυα συνεργασίας με σκοπό την επαγγελματική ανάπτυξη.</p>
2.4. Αυτοπροβολή και διαχείριση της ψηφιακής ταυτότητας	<p>2.4.1. Να έχετε βασικές γνώσεις σχετικά με την ψηφιακή ταυτότητα και τα ψηφιακά αποτυπώματα</p> <p>2.4.2. Να μάθετε γιατί η φήμη σας στο διαδίκτυο είναι σημαντική</p>

	<p>και να είστε σε θέση να τη διαχειρίζεστε και να την προστατεύετε αποτελεσματικά.</p> <p>2.4.3. Να είστε σε θέση να αναγνωρίσετε διάφορους τρόπους να δημιουργήσετε την επαγγελματική σας ταυτότητα.</p>
<p>2.5. Ενεργοί Πολίτες μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας</p>	<p>2.5.1. Να συζητήσετε μια σειρά από τρόπους με τους οποίους η τεχνολογία μπορεί να δημιουργήσει ψηφιακούς πολίτες.</p> <p>2.5.2. Να έχετε μια σαφή αντίληψη για το τι σημαίνει ψηφιακή πολιτικοποίηση.</p> <p>2.5.3. Να κατανοήσετε τον τρόπο συμμετοχής στην ιθαγένεια-υπηκοότητα χρησιμοποιώντας την ψηφιακή τεχνολογία.</p> <p>2.5.4. Να μάθετε πώς να χρησιμοποιείτε την ψηφιακή τεχνολογία για να ενδυναμώσετε τους μαθητές και να τους ενθαρρύνετε να γίνουν ενεργοί πολίτες με τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας με έναν ουσιαστικό τρόπο.</p>

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΙΝΑΚΑ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑΣ ΓΙΑ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΕΝΟΤΗΤΑ

		ΣΥΜΜΕΤΕΧΩΝ 1			ΣΥΜΜΕΤΕΧΩΝ 2		
Τομείς Γνώσεων		ΓΝΩΣΗ	ΕΜΠΕΙΡΙΑ	ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ	ΓΝΩΣΗ	ΕΜΠΕΙΡΙΑ	ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ
Netiquette	LO1						
	LO2						
	LO3						
Οργανωτική Επικοινωνία	LO1						
	LO2						
	LO3						
	LO4						
Επαγγελματική Συνεργασία	LO1						
	LO2						
	LO3						
	LO4						
Αυτοπροβολή	LO1						

και Διαχείριση της Ψηφιακής Ταυτότητας	LO2						
	LO3						
Πολίτες βοηθούμενοι από την τεχνολογία	LO1						
	LO2						
	LO3						
	LO4						
Γνώση		Εμπειρία			Ενδιαφέρον		
<ul style="list-style-type: none"> 0- Καμία Γνώση. 1- Μικρή ή Βασική Γνώση. 2- Σημαντική Γνώση. 3- Προηγμένη Γνώση. 		<ul style="list-style-type: none"> 0 - Καμία Εμπειρία. 1 - Μικρή Εμπειρία. 2- Αξιοσημείωτη Εμπειρία. 3 - Εμπειρογνωμοσύνη. 			<ul style="list-style-type: none"> 0 – Δεν υπάρχει ενδιαφέρον για το θέμα και για την εφαρμογή οποιασδήποτε από αυτές τις δεξιότητες και ικανότητες. 1- Μέτριο Ενδιαφέρον. 2- Υψηλό ενδιαφέρον για το θέμα και εφαρμογή των γνώσεων και δεξιοτήτων που αποκτήθηκαν. 		

1. ΕΝΟΤΗΤΑ 3 (ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ – DIGITAL CONTENT CREATION): ΚΥΡΙΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Κύριος στόχος: Να εισάγει τους εκπαιδευτικούς σε μια σειρά τεχνικών που θα τους βοηθήσουν να παράγουν ενδιαφέρον περιεχόμενο ήχου και εικόνας για να εμπλουτίσουν τις διαλέξεις τους και να βελτιώσουν την εμπειρία των σπουδαστών, καθώς και να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους στο περιεχόμενο του διαδικτύου και την γνώση τους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Δημιουργία Ψηφιακού Περιεχομένου

2. ΕΝΟΤΗΤΑ 3 (ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ – DIGITAL CONTENT CREATION): ΓΕΝΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Γενική Περιγραφή: Η ενότητα αυτή έχει ως στόχο να διδάξει στους εκπαιδευτικούς τη χρήση μιας σειράς τεχνικών κινηματογράφησης, μαγνητοσκόπησης και επεξεργασίας, καθώς και εφαρμογών που θα τους βοηθήσουν να δημιουργήσουν ενδιαφέρον περιεχόμενο ήχου και εικόνας για χρήση σε διαλέξεις.

3. ΕΝΟΤΗΤΑ 3 (ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ – DIGITAL CONTENT CREATION): ΘΕΜΑ 1 (ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ)

Σύντομη Περιγραφή: Το θέμα αυτό θα εξοικειώσει τους εκπαιδευτικούς με μια σειρά τεχνικών εγγραφής ήχου και βίντεο και θα τους διδάξει πώς να δημιουργήσουν οπτικοακουστικό περιεχόμενο χρησιμοποιώντας τις δικές τους ψηφιακές συσκευές ή κάποια άλλα εργαλεία που θα τους βοηθήσουν με την επίσημη εκπαίδευση καθώς και για προσωπική τους χρήση.

4. ΕΝΟΤΗΤΑ 3 (ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ – DIGITAL CONTENT CREATION): ΘΕΜΑ 2 (ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΔΙΚΤΥΟΥ (CLOUD))

Σύντομη Περιγραφή: Αυτό το θέμα θα βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να αποκτήσουν βασικές δεξιότητες και ικανότητες που αφορά τη δημιουργία, την επεξεργασία, την αποθήκευση και την κοινή χρήση περιεχομένου μέσω δικτύου (cloud) και άλλων διαδικτυακών υπηρεσιών. Η εστίαση θα είναι στις ανοικτές πηγές ή σε άλλες ελεύθερες προς χρήση ψηφιακές ιδιότητες.

5. ΕΝΟΤΗΤΑ 3 (ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ – DIGITAL CONTENT CREATION): ΘΕΜΑ 3 (ΣΥΝΟΠΤΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΓΙΑ ΤΑ ΜΕΣΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ)

Σύντομη Περιγραφή: Το θέμα αυτό θα διδάξει στους εκπαιδευτικούς πώς να σχεδιάσουν, να προετοιμάσουν και να αναπτύξουν περιεχόμενο σύντομης μορφής για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Αυτή η σύντομη μορφή μπορεί να είναι βίντεο, ήχος ή εικόνα, συνοδευόμενα από κείμενο. Τα χαρακτηριστικά κάθε πλατφόρμας θα συζητηθούν και οι εκπαιδευτικοί θα μάθουν πώς να προσαρμόσουν το περιεχόμενό τους σε κάθε πλατφόρμα.

Ενότητα 3: (Δημιουργία Ψηφιακού Περιεχομένου)

Κύριος Στόχος: Να εισαγάγει τους δασκάλους σε μια σειρά τεχνικών που θα τους βοηθήσουν να παράγουν ενδιαφέρον περιεχόμενο οπτικοακουστικών μέσων και κειμένων για να εμπλουτίσουν τις διαλέξεις τους και να βελτιώσουν την εμπειρία των σπουδαστών καθώς και να βελτιώσουν τις δεξιότητες τους που αφορούν το διαδίκτυο και την γνώση τους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Θέματα	Μαθησιακά Αποτελέσματα
3.1. Οπτικοακουστικό περιεχόμενο	<p>3.1.1. Να κατανοήσετε τη σημασία της χρήσης οπτικοακουστικού περιεχομένου σε διαλέξεις και στην αίθουσα διδασκαλίας.</p> <p>3.1.2. Να μάθετε πώς να εγγράφετε περιεχόμενο ήχου και βίντεο με διάφορους τρόπους χρησιμοποιώντας τις δικές τους συσκευές (κινητό τηλέφωνο / tablet).</p> <p>3.1.3. Να αποκτήσετε πρακτική εμπειρία στην δημιουργία και επεξεργασία περιεχομένου βίντεο χρησιμοποιώντας ορισμένα ψηφιακά εργαλεία (π.χ. Powtoon, Camtasia).</p> <p>3.1.4. Να επισυνάψετε οπτικοακουστικό περιεχόμενο σε διαφάνειες διαλέξεων.</p>
3.2. Δημιουργία περιεχομένου δικτύου (cloud)	<p>3.2.1. Να κατανοήσετε τη χρήση της δημιουργίας περιεχομένου ιστού σε διαφορετικές ρυθμίσεις (π.χ. επίσημη, άτυπη κ.λπ.).</p> <p>3.2.2. Να μάθετε τα βασικά στοιχεία της δημιουργίας περιεχομένου ιστού μέσω διαφόρων τύπων ψηφιακών τεχνολογιών (π.χ. Facebook, Wix, Canva κλπ.).</p> <p>3.2.3. Να αποκτήσετε πρακτική εμπειρία δημιουργώντας περιεχόμενο για διαδικτυακές πλατφόρμες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για επίσημη εκπαίδευση ή για προσωπική χρήση (π.χ. Edmodo, Trello, Instagram κ.λπ.).</p> <p>3.2.4. Να αποκτήσετε αυτοπεποίθηση στη δημιουργία του δικού σας περιεχομένου που είναι μοναδικό, δημιουργικό και εντυπωσιακό.</p>
3.3. Συνοπτικό Περιεχόμενο για τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης	<p>3.3.1. Να αναλύσετε μια ποικιλία περιεχομένων σύντομης μορφής διαθέσιμων στο διαδίκτυο και να κατανοήσετε τη σημασία της δημιουργίας περιεχομένου σύντομης μορφής για να προσεγγίσετε ένα στοχευμένο κοινό.</p> <p>3.3.2. Να μάθετε πώς να προγραμματίζετε, να προετοιμάζετε και να δημιουργείτε περιεχόμενο σύντομης μορφής.</p> <p>3.3.3. Να δημιουργήσετε περιεχόμενο σύντομης μορφής μέσω συγκεκριμένων πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης και να κατανοήσετε πώς να εμπλακείτε σωστά σε μια τυπική ή μη τυπική ρύθμιση.</p>

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΙΝΑΚΑ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑΣ ΓΙΑ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΕΝΟΤΗΤΑ										
		ΣΥΜΜΕΤΕΧΩΝ 1			ΣΥΜΜΕΤΕΧΩΝ 2					
Τομείς Γνώσεων		ΓΝΩΣΗ	ΕΜΠΕΙΡΙΑ	ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ	ΓΝΩΣΗ	ΕΜΠΕΙΡΙΑ	ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ			
Οπτικοακουστικό περιεχόμενο	LO1									
	LO2									
	LO3									
	LO4									
Δημιουργία περιεχομένου δικτύου (cloud)	LO1									
	LO2									
	LO3									
	LO4									
Συνοπτικό Περιεχόμενο για τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης	LO1									
	LO2									
	LO3									
		Γνώση 0- Καμία Γνώση. 1- Μικρή ή Βασική Γνώση . 2- Σημαντική Γνώση. 3- Προηγμένη Γνώση.			Εμπειρία 0 - Καμία Εμπειρία. 1 - Μικρή Εμπειρία. 2- Αξιοσημείωτη Εμπειρία. 3 - Εμπειρογνωμοσύνη.			Ενδιαφέρον 0 – Δεν υπάρχει ενδιαφέρον για το θέμα και για την εφαρμογή οποιασδήποτε από αυτές τις δεξιότητες και ικανότητες. 1- Μέτριο Ενδιαφέρον. 2- Υψηλό ενδιαφέρον για το θέμα και εφαρμογή των γνώσεων και δεξιοτήτων που αποκτήθηκαν.		

1. ΕΝΟΤΗΤΑ 4 (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ – E-SAFETY): ΚΥΡΙΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Κύριος Σκοπός: Η ενότητα αυτή στοχεύει να εισαγάγει τους εκπαιδευτικούς σε μια σειρά από σενάρια και τρόπους για να παραμείνουν ασφαλείς στο διαδίκτυο. Θα συζητηθούν θέματα όπως οι κίνδυνοι και οι υποχρεώσεις στο διαδίκτυο, η προστασία των προσωπικών δεδομένων, η διαδικτυακή παραπληροφόρηση και το επιβλαβές περιεχόμενο, τα δικαιώματα ψηφιακής πνευματικής ιδιοκτησίας και η αποτελεσματική ή μη πρακτική διαδικτυακού εκφοβισμού.

2. ΕΝΟΤΗΤΑ 4 (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ – E-SAFETY): ΓΕΝΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Γενική Περιγραφή: Η ενότητα αυτή στοχεύει να βοηθήσει τον εκπαιδευτικό να αποκτήσει βασικές δεξιότητες ασφάλειας στο διαδίκτυο, από την προστασία δεδομένων και την ιδιωτικότητα έως και πιο περίπλοκα ζητήματα όπως η αναγνώριση και η αναφορά πλαστών ιστότοπων και ψεύτικων ειδήσεων ή ο εκφοβισμός στον κυβερνοχώρο.

3. ΕΝΟΤΗΤΑ 4 (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ – E-SAFETY): ΘΕΜΑ 1 (ΚΙΝΔΥΝΟΙ ΚΑΙ ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ)

Σύντομη Περιγραφή: Οι εκπαιδευτικοί θα εισαχθούν σε μια σειρά κινδύνων που ενδέχεται να συναντήσουν στο διαδίκτυο και θα συζητήσουν τόσο τους κινδύνους όσο και τις υποχρεώσεις στον ψηφιακό κόσμο. Το θέμα θα καλύψει διάφορες απειλές για τα μηχανήματα υπολογιστών και το λογισμικό και για τα δεδομένα / πληροφορίες όπως είδη εγκλήματος στον κυβερνοχώρο, κακόβουλα λογισμικά, οικονομικές απώλειες και κλοπή ταυτότητας, απατεώνες στο διαδίκτυο και θα διδάξει στα άτομα πώς να προστατευθούν από αυτούς τους κινδύνους και πώς να διδάξουν στους μαθητές αυτές απειλές.

4. ΕΝΟΤΗΤΑ 4 (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ – E-SAFETY): ΘΕΜΑ 2 (ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΠΡΟΣΩΠΙΚΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ)

Σύντομη Περιγραφή: Στόχος του θέματος είναι να εισαγάγει τους καθηγητές στα πιο κοινά μέτρα ασφαλείας, όπως ισχυρούς κωδικούς πρόσβασης, λογισμικό προστασίας από κακόβουλο λογισμικό (Antimalware), αντίγραφα ασφαλείας (backup δεδομένων), κρυπτογράφηση, τείχος προστασίας και ηλεκτρονικές αγορές με ασφάλεια. Το θέμα θα ασχοληθεί επίσης με τον τρόπο με τον οποίο θα παραμείνετε ασφαλείς στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να διατηρήσετε ασφαλή τα κινητά σας, τον τρόπο αποφυγής επιβλαβούς ή προσβλητικού περιεχομένου στα κοινωνικά μέσα και πώς να εντοπίσετε ψεύτικες ειδήσεις.

5. ΕΝΟΤΗΤΑ 4 (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ – E-SAFETY): ΘΕΜΑ 3 (ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗΣ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑΣ)

Σύντομη περιγραφή: Το θέμα αυτό θα συζητήσει τις παραβιάσεις πνευματικών δικαιωμάτων και θα εισαγάγει τους εκπαιδευτικούς σε μια σειρά πηγών ανοικτής πρόσβασης, ενημερώνοντάς τους για ποιες πληροφορίες είναι νόμιμες και ποιες όχι προς επαναχρησιμοποίηση για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

6. ΕΝΟΤΗΤΑ 4 (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ – E-SAFETY): ΘΕΜΑ 4 (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΠΑΡΑΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ ΚΑΙ ΒΛΑΒΕΡΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ)

Σύντομη Περιγραφή: Το θέμα αυτό εισάγει τους εκπαιδευτικούς σε μια σειρά από απάτες στο Διαδίκτυο (απατεώνες στο Διαδίκτυο, ψεύτικες ιστοσελίδες) και στοχεύει στην αύξηση της γνώσης και της διδασκαλίας των ατόμων σχετικά με τον εντοπισμό μηνυμάτων ηλεκτρονικού "ψαρέματος" (ψεύτικων μηνυμάτων), πλαστών ειδήσεων και ψεύτικων ιστότοπων και τον τρόπο προστασίας τους από τις διαδικτυακές απάτες. Επιπλέον, το θέμα υπογραμμίζει τη σημασία ενός καθαρού υγιούς περιβάλλοντος στο διαδίκτυο, διδάσκοντας στους συμμετέχοντες πώς μπορεί ο καθένας να συνεισφέρει στη διατήρηση του ηλεκτρονικού μας περιβάλλοντος απαλλαγμένου από ψεύτικες ειδήσεις.

7. ΕΝΟΤΗΤΑ 4 (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ – E-SAFETY): ΘΕΜΑ 5 (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ)

Σύντομη περιγραφή: Το θέμα αυτό θα αυξήσει την γνώση σχετικά με τον ηλεκτρονικό εκφοβισμό και θα εισαγάγει τους εκπαιδευτικούς σε μια σειρά διαδικασιών για τον εντοπισμό και τη βοήθεια τόσο των σπουδαστών που κινδυνεύουν όσο και των σπουδαστών που έχουν πέσει θύματα του ηλεκτρονικού εκφοβισμού.

Ενότητα 4: (Διαδικτυακή Ασφάλεια)

Κύριος Στόχος: Αυτή η ενότητα αποσκοπεί να εισαγάγει τους εκπαιδευτικούς σε μια σειρά σεναρίων και τρόπων για να παραμείνουν ασφαλείς στο διαδίκτυο. Θα συζητηθούν θέματα όπως οι κίνδυνοι και οι ευθύνες στο διαδίκτυο, η προστασία προσωπικών δεδομένων, η διαδικτυακή παραπληροφόρηση και το επιβλαβές περιεχόμενο, τα ψηφιακά πνευματικά δικαιώματα, ο διαδικτυακός εκφοβισμός και αποτελεσματικές ή μη πρακτικές στον κυβερνοχώρο.

Θέματα:	Μαθησιακά Αποτελέσματα:
4.1. Κίνδυνοι και υποχρεώσεις στο διαδίκτυο.	<p>4.1.1. Να συζητήσετε μια ποικιλία πιθανών απειλών για τα μηχανήματα υπολογιστών και το λογισμικό, συμπεριλαμβανομένων των ιών υπολογιστών, των διαφημίσεων και του λογισμικού κρυφής παρακολούθησης (spyware) και πώς να τις ξεπεράσετε.</p> <p>4.1.2. Να κατανοήσετε τις απειλές για δεδομένα / πληροφορίες, όπως (αλλά όχι περιοριστικά):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Τύποι εγκλήματος στον κυβερνοχώρο: hacking (καταγραφή κλειδιών), «ψάρεμα» στο διαδίκτυο και ψευδή κοινωνικοποίηση για παρακολούθηση • Είδη κακόβουλου λογισμικού • Οικονομική απώλεια • Κλοπή ταυτότητας <p>4.1.3. Να γνωρίσετε μια ποικιλία τρόπων αναφοράς των απατεώνων στο Διαδίκτυο.</p> <p>4.1.4. Να προσδιορίσετε και να συζητήσετε τα δικαιώματα και τις ευθύνες κάποιου στο διαδίκτυο.</p>
4.2. Προστασία προσωπικών δεδομένων.	<p>4.2.1. Να κατανοήσετε τον τρόπο δημιουργίας και διατήρησης ισχυρών κωδικών πρόσβασης ασφαλείς και μακριά από απατεώνες.</p> <p>4.2.2. Να κατανοήσετε τη σημασία του να έχετε πάντα ενημερωμένο λογισμικό προστασίας από κακόβουλο λογισμικό και ενημερωμένο λειτουργικό σύστημα.</p> <p>4.2.3. Να κατανοήσετε ότι οι συσκευές κινητής τηλεφωνίας μπορούν επίσης να παραβιαστούν και να εξοικειωθείτε με διάφορους τρόπους για να διατηρήσετε ασφαλή τα “έξυπνα τηλέφωνα” σας (smartphones).</p> <p>4.2.4. Να αναγνωρίσετε κακόβουλα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και να εξοικειωθείτε με το τι πρέπει να κάνετε όταν</p>

	<p>συνειδητοποιήσετε ότι κάνατε κλικ σε σύνδεσμο και μοιραστήκατε τον κωδικό πρόσβασής σας.</p> <p>4.2.5. Να εξετάσετε τρόπους προστασίας των προσωπικών δεδομένων σας σε ιστότοπους κοινωνικής δικτύωσης.</p>
<p>4.3. Δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας στο διαδίκτυο.</p>	<p>4.3.1. Να συζητήσετε τις νέες νομικές και πολιτικές εξελίξεις στο νόμο περί πνευματικών δικαιωμάτων και να κατανοήσετε πώς τα πνευματικά δικαιώματα έχουν προσαρμοστεί στην ψηφιακή εποχή.</p> <p>4.3.2. Να κατανοήσετε τον τρόπο προστασίας του ψηφιακού περιεχομένου που δημιουργήθηκε και δημοσιεύθηκε από εσάς ή τους σπουδαστές σας.</p> <p>4.3.3. Να κατανοήσετε την έννοια της λογοκλοπής και πώς μπορεί να αποφευχθεί στην εποχή της υπερφόρτωσης πληροφοριών όπου το περιεχόμενο μπορεί να χρησιμοποιηθεί και να επαναχρησιμοποιηθεί με διάφορους τρόπους από αμέτρητες πηγές.</p> <p>4.3.4. Να εξερευνήσετε μια σειρά πηγών ελεύθερης πρόσβασης και να κατανοήσετε τι είδους και πότε μπορεί να χρησιμοποιηθεί το ψηφιακό περιεχόμενο και να επαναχρησιμοποιηθεί για εκπαιδευτικούς σκοπούς.</p> <p>4.3.5. Να εργαστείτε σε ομάδες για να δημιουργήσετε ένα εγχειρίδιο σύντομης και εύκολης ανάγνωσης για τα σχολεία.</p>
<p>4.4. Διαδικτυακή παραπληροφόρηση και βλαβερό περιεχόμενο στο διαδίκτυο.</p>	<p>4.4.1. Να κατανοήσετε τη διαφορά μεταξύ ενός γνήσιου και ενός ψεύτικου ιστότοπου.</p> <p>4.4.2. Να αξιολογήσετε και να γνωρίσετε πώς να κάνετε αναφορά (report) ψεύτικων ιστότοπων.</p> <p>4.4.3. Να κατανοήσετε την έννοια των «ψεύτικων ειδήσεων» και να γνωρίζετε πώς να αξιολογείτε, να εντοπίζετε και να αναφέρετε ψεύτικα νέα.</p> <p>4.4.4. Να συζητήσετε γιατί είναι σημαντικό να αναφέρετε ψεύτικους ιστότοπους και να κατανοήσετε τις επιζήμιες επιπτώσεις τους στη δημοκρατία, την κοινωνία και στα άτομα.</p>

<p>4.5. Διαδικτυακός εκφοβισμός.</p>	<p>4.5.1. Να κατανοήσετε τι είναι ο διαδικτυακός εκφοβισμός και γιατί είναι σημαντικός.</p> <p>4.5.2. Να αντιλαμβάνεστε την διαφορά μεταξύ των διαφόρων μορφών διαδικτυακού εκφοβισμού.</p> <p>4.5.3. Να είστε σε θέση να αναγνωρίσετε τους σπουδαστές που είναι θύματα της διαδικτυακής παρενόχλησης με διάφορους τρόπους.</p> <p>4.5.4. Να είστε εξοικειωμένοι με μια σειρά δράσεων που θα βοηθήσουν τους σπουδαστές που είναι θύματα του διαδικτυακού εκφοβισμού.</p> <p>4.5.5. Να συζητήσετε για τη σημασία της ύπαρξης στρατηγικής παρέμβασης και πρόληψης στον κυβερνοχώρο και να ξεκινήσετε την εκπόνηση στρατηγικής πρόληψης και παρενόχλησης στον κυβερνοχώρο για το σχολείο σας.</p>
---------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΙΝΑΚΑ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑΣ ΓΙΑ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΕΝΟΤΗΤΑ

		ΣΥΜΜΕΤΕΧΩΝ 1			ΣΥΜΜΕΤΕΧΩΝ 2		
Τομείς Γνώσεων		ΓΝΩΣΗ	ΕΜΠΕΙΡΙΑ	ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ	ΓΝΩΣΗ	ΕΜΠΕΙΡΙΑ	ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ
Κίνδυνοι και υποχρεώσεις στο διαδίκτυο.	LO1						
	LO2						
	LO3						
	LO4						
Προστασία προσωπικών δεδομένων.	LO1						
	LO2						
	LO3						
	LO4						
	LO5						
	LO6						
Δικαιώματα	LO1						
	LO2						
	LO3						

πνευματικής ιδιοκτησίας στο διαδίκτυο.	LO4						
	LO5						
Διαδικτυακή παραπληροφόρηση και βλαβερό περιεχόμενο στο διαδίκτυο.	LO1						
	LO2						
	LO3						
	LO4						
Διαδικτυακός εκφοβισμός.	LO1						
	LO2						
	LO3						
	LO4						
	LO5						
Γνώση		Εμπειρία			Ενδιαφέρον		
0- Καμία Γνώση. 1- Μικρή ή Βασική Γνώση . 2- Σημαντική Γνώση. 3- Προηγμένη Γνώση.		0 - Καμία Εμπειρία. 1 - Μικρή Εμπειρία. 2- Αξιοσημείωτη Εμπειρία. 3 - Εμπειρογνωμοσύνη.			0 – Δεν υπάρχει ενδιαφέρον για το θέμα και για την εφαρμογή οποιασδήποτε από αυτές τις δεξιότητες και ικανότητες. 1- Μέτριο Ενδιαφέρον. 2- Υψηλό ενδιαφέρον για το θέμα και εφαρμογή των γνώσεων και δεξιοτήτων που αποκτήθηκαν.		