

**ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ 3**

**PROMO  
VET**

**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ**

**jugend am werk** \_  
\_vielfalt wirkt

**meath**  
partnership  
engage. inspire. participate. progress.

**WINNOVA**  
LANSIRANNIKON KOULUTUS OY

**ENTER**  
ENTER

**ARES**

**CARDET**  
CENTRE FOR THE ADVANCEMENT OF RESEARCH  
& DEVELOPMENT IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY

**Docete Omnes**  
ASSOCIATION

Με συγχρηματοδότηση από το  
πρόγραμμα «Erasmus+»  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΚΑ2 – Στρατηγικές Συνεργασίες | Αρ. προγράμματος 2017-1-ΑΤ01-ΚΑ202-035009 | ΣΕΠΤ. 2017  
μέχρι ΑΥΓ. 2019  
Συντονιστής: Jugend am Werk Steiermark GmbH, Αυστρία

Με συγχρηματοδότηση από το  
πρόγραμμα «Erasmus+»  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Το σχέδιο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.

Η παρούσα δημοσίευση (ανακοίνωση) δεσμεύει μόνο τον συντάκτη της και η Επιτροπή δεν ευθύνεται για τυχόν χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# **PROMOVET**

## **Πρόγραμμα Κατάρτισης**

Εκπονήθηκε από  
Jugend am Werk Steiermark, AT  
Υποστήριξη και συνεισφορές  
PROMOVET Project Partnership

Χειμώνας 2018/19

**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ**  
Από την ηλεκτρονική μάθηση στην «τεχνολογία» στη  
μάθηση: Βελτίωση ποιότητας, επαγγελματοποίηση και  
εκσυγχρονισμός της κατάρτισης ΕΕΚ για νέους  
εκπαιδευόμενους χαμηλής ειδίκευσης μέσω της σύγχρονης  
χρήσης ΤΠΕ

**ΑΚΡΩΝΥΜΙΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**  
**PROMOVET**

**ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**  
**2017-1-ΑΤ01-ΚΑ202-035009**

Το Πρόγραμμα Κατάρτισης PROMOVET αποτελεί μέρος του τρίτου Παραδοτέου του προγράμματος Erasmus+ *Από την ηλεκτρονική μάθηση στην «τεχνολογία» στη μάθηση: Βελτίωση ποιότητας, επαγγελματοποίηση και εκσυγχρονισμός της κατάρτισης ΕΕΚ για νέους εκπαιδευόμενους χαμηλής ειδίκευσης μέσω της σύγχρονης χρήσης ΤΠΕ.*

© Τα πνευματικά δικαιώματα ανήκουν στην Κοινοπραξία του έργου PROMOVET. Η αναπαραγωγή του υλικού (ή τμημάτων του) επιτρέπεται· πρέπει να παρέχεται η πηγή. Δεν επιτρέπονται αλλαγές στο αρχικό υλικό.

## Πίνακας Περιεχομένων

1.	Εισαγωγή.....	6
1.1	Τι είναι το PROMOVET;.....	6
1.2	Γιατί είναι τόσο ξεχωριστό αυτό το πρόγραμμα; .....	7
2.	Μάθημα 1: Προβληματισμός και Ανάπτυξη μέσω του PROMOVET .....	9
2.1	Μάθημα 1: Επισκόπηση .....	9
2.2	Μάθημα 1: Εφαρμογή βήμα-βήμα.....	11
2.3	Μάθημα 1: Βιβλιογραφία.....	13
3.	Μάθημα 2: Ζητήματα Δεοντολογίας και Ασφάλεια στον Κυβερνοχώρο.....	14
3.1	Μάθημα 2: Επισκόπηση .....	14
3.2	Μάθημα 2: Εφαρμογή βήμα-βήμα.....	16
3.3	Μάθημα 2: Βιβλιογραφία.....	21
4.	Μάθημα 3: Συλλογή Εργαλείων ΤΠΕ .....	22
4.1	Μάθημα 3: Επισκόπηση .....	22
4.2	Μάθημα 3: Εφαρμογή βήμα-βήμα.....	24
4.3	Μάθημα 3: Βιβλιογραφία.....	27
5.	Μάθημα 4: Σχεδιασμός Ηλεκτρονικού Μαθήματος .....	28
5.1	Μάθημα 4: Επισκόπηση .....	28
5.2	Μάθημα 4: Εφαρμογή βήμα-βήμα.....	30
5.3	Μάθημα 4: Βιβλιογραφία.....	33
6.	Μάθημα 5: Πέντε «κουλ» εργαλεία που χρησιμοποιούνται περισσότερο από τους νέους .....	34
6.1	Μάθημα 5: Επισκόπηση .....	34
6.2	Μάθημα 5: Εφαρμογή βήμα-βήμα.....	35
6.3	Μάθημα 5: Βιβλιογραφία.....	37
7.	Μάθημα 6: Αξιολόγηση των εργαλείων και πολλαπλασιασμός του θετικού τους αντίκτυπου ..	38
7.1	Μάθημα 6: Επισκόπηση .....	38
7.2	Μάθημα 6: Εφαρμογή βήμα-βήμα.....	39
7.3	Μάθημα 6: Βιβλιογραφία.....	39
<b>8.</b>	<b>Αξιολόγηση μαθήματος .....</b>	<b>41</b>
8.1	Αξιολόγηση γνώσεων.....	41
8.2	Αξιολόγηση ικανοτήτων.....	46
8.3	Αξιολόγηση δεξιοτήτων .....	48

# 1. Εισαγωγή

## 1.1 Τι είναι το PROMOVET;

Το πρόγραμμα PROMOVET «Από την ηλεκτρονική μάθηση στην ‘τεχνολογία’ στη μάθηση: Βελτίωση ποιότητας, επαγγελματοποίηση και εκσυγχρονισμός της κατάρτισης ΕΕΚ για νέους εκπαιδευόμενους χαμηλής ειδίκευσης μέσω της σύγχρονης χρήσης ΤΠΕ» είναι ένα καινοτόμο πρόγραμμα για εκπαιδευτές ΕΕΚ και τη βελτίωση ποιότητας των διαδικασιών ΕΕΚ για νέους εκπαιδευόμενους χαμηλής ειδίκευσης για τον τρόπο συμπερίληψης των πιο πρόσφατων και σύγχρονων μέσων Ιστού 2.0, εργαλείων, πλατφόρμων και προγραμμάτων στον διδακτικό σχεδιασμό και εφαρμογή της κατάρτισης ΕΕΚ. Με αυτό τον τρόπο, θα καταστεί δυνατό να εισέλθουν οι διαδικασίες εκμάθησης της ΕΕΚ στα σύγχρονα κανάλια επικοινωνίας των νέων ανθρώπων (άτομα των γενιών Y και Z).

Το Πρόγραμμα του PROMOVET είναι το τρίτο παραδοτέο από το πρόγραμμα Erasmus+, το οποίο συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Δημιουργήθηκε από μια κοινοπραξία προγράμματος, που αποτελείται από έξι οργανισμούς από την Αυστρία, την Ιρλανδία, την Ιταλία, τη Φινλανδία, την Κύπρο και την Ισπανία. Ο συντονιστής του προγράμματος είναι ο οργανισμός Jugend am Werk Steiermark από το Γκκρατς στην Αυστρία. Το πρόγραμμα βασίζεται στην Ερευνητική Μελέτη του PROMOVET για τα κανάλια επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης της πληροφορικής και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (IO1) και περιέχει δεδομένα από κάθε χώρα εταίρο για τις εμπειρίες και τις απόψεις των νέων ανθρώπων, των εκπαιδευτών και των ειδικών όσον αφορά τη χρήση εργαλείων πληροφορικής για κατάρτιση ΕΕΚ. Το πρόγραμμα συνδέεται, επίσης, στενά με το 2<sup>ο</sup> Παραδοτέο που παρέχει μια συλλογή από διαδικτυακές βάσεις δεδομένων για μέσα και εργαλεία πληροφορικής και μέσων κοινωνικής δικτύωσης για διδακτική χρήση στις διαδικασίες ΕΕΚ.

Το Πρόγραμμα Κατάρτισης του PROMOVET μορφοποιείται στη βάση μαθημάτων: κάθε μάθημα κατάρτισης βασίζεται στην αντίστοιχη κατευθυντήρια οδηγία για ένα σύνολο 6 μαθημάτων και 32 ωρών κατάρτισης. Το Πρόγραμμα αναπτύσσεται χρησιμοποιώντας την προσέγγιση του Μαθησιακού Αποτελέσματος και περιέχει, επομένως, μια περιγραφή των πιστωτικών μονάδων ECVET (Ευρωπαϊκό σύστημα πιστωτικών μονάδων για την επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση) όσον αφορά τις γνώσεις, ικανότητες και δεξιότητες που αποκτούν οι συμμετέχοντες μετά την παρακολούθηση κάθε μαθήματος.

ΜΑΘΗΜΑ	ΤΙΤΛΟΣ	ECVET	ΩΡΕΣ
Μάθημα 1	Προβληματισμός και Ανάπτυξη μέσω του PROMOVET	0,16	3.5
Μάθημα 2	Ζητήματα Δεοντολογίας και Ασφάλεια στον Κυβερνοχώρο	0,20	4
Μάθημα 3	Συλλογή Εργαλείων ΤΠΕ	0,78	10
Μάθημα 4	Σχεδιασμός ηλεκτρονικού μαθήματος	0,28	6
Μάθημα 5	Πέντε «cool» εργαλεία που χρησιμοποιούνται περισσότερο από τους νέους	0,36	8
Μάθημα 6	Αξιολόγηση των εργαλείων και πολλαπλασιασμός του θετικού τους αντίκτυπου	0,10	2
	Αξιολόγηση (μπορεί να γίνει εκτός της αίθουσας διδασκαλίας)	0,12	2.5
<b>Συνολικός αριθμός ωρών εκμάθησης</b>		<b>2</b>	<b>36</b>

Τα 6 μαθήματα ακολουθούν την ίδια λογική δομή:

- όνομα μαθήματος
- όνομα εταιρού που το ανέπτυξε
- χρόνος και πιστωτικές μονάδες ECVET
- στόχοι
- μαθησιακά αποτελέσματα
- αξιολόγηση
- (ενότητες)
- κύριο περιεχόμενο
- δομή κατάρτισης
- διάρκεια μαθήματος/ενότητας
- οργανωτικές προϋποθέσεις
- μέθοδοι κατάρτισης
- συμβουλές για εκπαιδευτές
- οδηγός εφαρμογής βήμα-βήμα
- βιβλιογραφία

Πέρα από την περιγραφή των μαθημάτων, το πρόγραμμα είναι εξοπλισμένο με ένα παράρτημα που περιέχει μια συλλογή υλικών κατάρτισης. Αυτά τα υλικά περιλαμβάνουν φυλλάδια, περιγραφή δραστηριοτήτων, παρουσιάσεις PowerPoint, πρότυπα, συνδέσμους κλπ. Τα υλικά του παραρτήματος είναι διαθέσιμα ως ξεχωριστά αρχεία.

Προκειμένου να αξιολογηθούν οι γνώσεις, οι ικανότητες και οι δεξιότητες που αποκτούν οι συμμετέχοντες, το Πρόγραμμα Κατάρτισης του PROMOVET προβλέπει μια τελική αξιολόγηση. Όσοι έχουν παρακολουθήσει όλα τα μαθήματα και έχουν περάσει την τελική εξέταση με βαθμό τουλάχιστον 80% (πρέπει να επιτευχθεί ένας ελάχιστος βαθμός 80% για κάθε ένα από τα τρία μέρη της αξιολόγησης), λαμβάνουν ένα πιστοποιητικό που δείχνει τα μαθησιακά αποτελέσματα που επιτεύχθηκαν.

## 1.2 Γιατί είναι τόσο ξεχωριστό αυτό το πρόγραμμα;

Το πρόγραμμα βασίζεται στη συμπεριληπτική προσέγγιση. Αυτό σημαίνει ότι κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης του Παραδοτέου 3 – Πρόγραμμα Κατάρτισης για εκπαιδευτές ΕΕΚ και ειδικά κατά τη διάρκεια της προγραμματισμένης Δραστηριότητας Εκμάθησης/Διδασκαλίας και Κατάρτισης, νεαρά

άτομα χαμηλής ειδίκευσης θα γίνουν (εν μέρει) εκπαιδευτές των εκπαιδευτών τους στην ΕΕΚ, γιατί πιστεύουμε ακράδαντα ότι κανείς δεν θα μπορούσε να είναι καλύτερος εκπαιδευτής για την εκμάθηση που βασίζεται στις ΤΠΕ και την επικοινωνία των νεαρών ατόμων χαμηλής ειδίκευσης από την ίδια την ομάδα-στόχο. Αυτό σημαίνει ότι στην εφαρμογή του Προγράμματος Κατάρτισης του PROMOVET, οι εκπαιδευόμενοι χαμηλής ειδίκευσης θα προσπαθήσουν να ενεργήσουν ως εκπαιδευτές για τους εκπαιδευτές τους στην ΕΕΚ. Θα δουλέψουν μαζί τους πάνω σε εργαλεία που βασίζονται στις ΤΠΕ, σε πλατφόρμες μέσω κοινωνικής δικτύωσης και σε τρόπους διαδικτυακής επικοινωνίας των νέων για την καινοτομική ποιότητα των διαδικασιών της κατάρτισης ΕΕΚ. Στο πρόγραμμα, οι συμβουλές για την ενσωμάτωση της συμπεριληπτικής προσέγγισης σημειώνονται σαφώς με ένα «σ».

*Σημείωση: Κατά τη διάρκεια της πρώτης εφαρμογής του προγράμματος κατάρτισης, έγινε σαφές ότι οι νεαροί εκπαιδευόμενοι που ενεργούν ως εκπαιδευτές πρέπει να είναι καλά προετοιμασμένοι. Σε ένα διεθνές πλαίσιο, πρέπει να έχουν καλή γνώση Αγγλικών. Τα νεαρά άτομα δεν πρέπει να είναι πολύ συνεσταλμένα και πρέπει να έχουν αυτοπεποίθηση. Είναι απαραίτητη η στενή υποστήριξη από τον εκπαιδευτή του προγράμματος!*



## 2. Μάθημα 1: Προβληματισμός και Ανάπτυξη μέσω του PROMOVET

### 2.1 Μάθημα 1: Επισκόπηση

<b>Μάθημα 1</b>	<b>Προβληματισμός και Ανάπτυξη μέσω του PROMOVET</b>
<b>Αναπτύχθηκε από</b>	Εταίρος 2 – Meath Partnership, Ιρλανδία
<b>Χρόνος  ECVET</b>	3.5 ώρες   0.16 πιστωτικές μονάδες ECVET
<b>Στόχος</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ο μαθησιακός στόχος για αυτό το μάθημα είναι η παρουσίαση του θέματος της ενσωμάτωσης σύγχρονων τεχνολογιών και καναλιών επικοινωνίας στη διδασκαλία για την ολοκλήρωση της κατάρτισης από τους δασκάλους και τους εκπαιδευτές της ΕΕΚ. Άλλοι στόχοι περιλαμβάνουν τη δημιουργία μιας ατμόσφαιρας στην οποία οι δάσκαλοι και οι εκπαιδευτές θα μοιραστούν παραδείγματα βέλτιστων πρακτικών και θα παρουσιάσουν τα ευρήματα της Ερευνητικής Μελέτης-ενθάρρυνση των δασκάλων και των εκπαιδευτών να προβληματιστούν για τις πρακτικές διδασκαλίας τους.</li> </ul>
<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>	<p><b>Γνώσεις:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>να κατανοήσουν τα βασικά ευρήματα της ερευνητικής φάσης στη χώρα τους αλλά και σε όλη την Ευρώπη.</li> <li>να κατανοήσουν τις διαφορές μεταξύ παραδοσιακών και πιο σύγχρονων πρακτικών διδασκαλίας.</li> <li>να κατανοήσουν νέες στρατηγικές που βασίζονται στα ευρήματα της έρευνας για την εμπλοκή νέων εκπαιδευομένων.</li> </ul> <p><b>Ικανότητες:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>να κάνουν brainstorm για νέες στρατηγικές για την εμπλοκή νέων εκπαιδευομένων.</li> <li>να εξασκήσουν αποτελεσματική ομαδική δουλειά και επικοινωνία ως εκπαιδευόμενοι.</li> <li>να επανεξετάσουν τα ευρήματα της έρευνας και να συναγάγουν τα βασικά ευρήματα της ερευνητικής διαδικασίας.</li> </ul> <p><b>Δεξιότητες:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>να ολοκληρώσουν μια άσκηση αυτό-προβληματισμού.</li> <li>να εντοπίσουν σε ποια σημεία μπορούν να βελτιωθούν οι πρακτικές διδασκαλίας τους μέσω της ενσωμάτωσης σύγχρονων τεχνολογιών και καναλιών.</li> <li>να κάνουν εκτιμήσεις όσον αφορά τα σημεία που θα μπορούσαν οι νέοι εκπαιδευόμενοι να διδάξουν περιεχόμενο κατάρτισης στους δασκάλους και τους εκπαιδευτές.</li> </ul>
<b>Αξιολόγηση</b>	Παρακαλώ βλέπε Κεφάλαιο 8.
<b>Ενότητα 1.1</b>	<b>Προβληματισμός και Ανάπτυξη μέσω του PROMOVET</b>

<b>Περιεχόμενο</b>	<p>Συνολικά, το περιεχόμενο αυτού του μαθήματος επικεντρώνεται στην παρουσίαση παραδοσιακών πρακτικών διδασκαλίας και στον τρόπο με τον οποίο αντιδιαστέλλονται με τη χρήση σύγχρονων τεχνολογιών και καναλιών επικοινωνίας στη διδασκαλία νέων εκπαιδευομένων. Για την παρουσίαση αυτού του θέματος, το περιεχόμενο αυτού του μαθήματος παρουσιάζει τα ευρήματα από την ερευνητική μελέτη που διενεργήθηκε στην έναρξη του προγράμματος PROMOVET και προσκαλεί δασκάλους και εκπαιδευτές να προβληματιστούν για τις πρακτικές διδασκαλίας και εμπλοκής τους με νέους εκπαιδευομένους να επισημάνουν τα πεδία στα οποία θα μπορούσαν να υιοθετηθούν νέες μέθοδοι και κανάλια.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Εισαγωγή στο PROMOVET («σπάσιμο του πάγου» και επισκόπηση του προγράμματος)</li> <li>• Παραδοσιακές πρακτικές διδασκαλίας vs. χρήση σύγχρονων τεχνολογιών στην πράξη)</li> <li>• Επανεξέταση των ευρημάτων της έρευνας και αυτοπροβληματισμός</li> </ul>
<b>Δομή κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Βήμα 1: Εισαγωγές και «σπάσιμο του πάγου» (30 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 2: Παρουσίαση Διδάσκοντα (20 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 3: Ομαδική Συζήτηση I (20 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 4: Ευρήματα Έρευνας (60 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 5: Αυτοπροβληματισμός (20 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 6: Ανατροφοδότηση (20 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 7: Ομαδική Συζήτηση II (20 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 8: Κλείσιμο (20 λεπτά)</li> </ul>
<b>Χρόνος</b>	<p>3.5 ώρες</p>
<b>Οργανωτικές προϋποθέσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Κομμάτια νήματος διαφορετικών μεγεθών για σπάσιμο πάγου.</li> <li>• Πίνακας παρουσιάσεων και μαρκαδόρος.</li> <li>• Διαφάνειες PowerPoint.</li> <li>• Προτζέκτορας, οθόνη και φορητός υπολογιστής.</li> <li>• Αντίγραφα της συνοπτικής παρουσίασης από την Ερευνητική Μελέτη για τους δασκάλους/εκπαιδευτές.</li> <li>• Στυλό και υλικά για σημειώσεις για τους δασκάλους/εκπαιδευτές.</li> </ul>
<b>Μεθόδοι κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Σπάσιμο πάγου</li> <li>• Παρουσίαση</li> <li>• Ομαδική συζήτηση</li> <li>• Αυτοπροβληματισμός</li> <li>• Ανατροφοδότηση</li> </ul>
<b>Συμβουλές για εκπαιδευτές</b>	<p>Δεδομένου ότι αυτό είναι το πρώτο μάθημα και εργαστήριο του προγράμματος κατάρτισης, πρέπει να δοθεί έμφαση στο να εμπλακούν οι εκπαιδευτές και οι δάσκαλοι σε συζήτηση για το θέμα της ενσωμάτωσης σύγχρονων τεχνολογιών και καναλιών επικοινωνίας στη διδακτική τους πρακτική. Η αίθουσα είναι καλό να στηθεί σε ημικύκλιο, που ευνοεί την ομαδική συζήτηση και το μοίρασμα. Ο συντονιστής πρέπει, όπου είναι δυνατό, να ενθαρρύνει τους δασκάλους και τους εκπαιδευτές που βρίσκονται στην αίθουσα να μοιραστούν τις εμπειρίες, τις πρακτικές, τις σκέψεις τους και να αναπτύξουν στρατηγικές για να χρησιμοποιήσουν αυτά τα σύγχρονα εργαλεία στη διδακτική τους πρακτική.</p>

## 2.2 Μάθημα 1: Εφαρμογή βήμα-βήμα

### ΒΗΜΑ 1 Εισαγωγή και Σπάσιμο Πάγου (30 λεπτά)

*Απαιτούμενα Υλικά: Θα χρειαστείτε ένα μεγάλο κουβάρι νήμα.*

Στην αρχή της συνάντησης, ο συντονιστής θα παρουσιάσει την ακόλουθη δραστηριότητα για το σπάσιμο πάγου: «*Το νήμα της ιστορίας*»

Επισκόπηση: Ένα παιχνίδι εισαγωγής και συζήτησης για το σπάσιμο του πάγου, ωθεί τους ανθρώπους να μιλήσουν στους άλλους για τον εαυτό τους! Μπορείτε να κάνετε αυτό το παιχνίδι όσο σύντομο ή εκτενές επιθυμείτε και να το χρησιμοποιήσετε για οποιοδήποτε μέγεθος ομάδας.

Οδηγίες:

1. Κόψτε ένα κουβάρι νήμα σε διάφορα μεγέθη από 30 μέχρι 80 εκατοστά.
2. Μαζέψτε τα όλα μαζί σε έναν μεγάλο σωρό.
3. Για να παίξετε, ζητήστε από έναν δάσκαλο στην ομάδα να τραβήξει ένα κομμάτι νήμα από τον σωρό και να το τυλίξει αργά γύρω από τον δείκτη του.
4. Ενώ κάνουν αυτό, πρέπει να συστήσουν τον εαυτό τους και έπειτα να μιλήσουν για οποιοδήποτε από τα ακόλουθα θέματα:
  - Για τον εαυτό τους
  - Για τη διδακτική τους πρακτική
  - Για τους νέους ανθρώπους με τους οποίους δουλεύουν
  - Για το τι ελπίζουν να αποκομίσουν από την κατάρτιση
  - Για το πώς αλληλεπιδρούν επί του παρόντος με τους νέους εκπαιδευόμενους τους χρησιμοποιώντας μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή εργαλεία επικοινωνίας κλπ.
5. Οι δάσκαλοι συνεχίζουν να μιλούν μέχρι το νήμα να τυλιχτεί εντελώς γύρω από τον δείκτη τους. Το διασκεδαστικό κομμάτι είναι ότι κάποιοι παίρνουν μακρύτερο νήμα και πρέπει να συνεχίσουν να μιλούν.

### ΒΗΜΑ 2 Παρουσίαση Διδάσκοντα (20 λεπτά)

*Παρακαλώ βλέπε: Παράρτημα 1.1*

Ο συντονιστής κάνει μια σύντομη παρουσίαση για το Πρόγραμμα PROMOVET και υποδεικνύει εν συντομία τις διαφορές μεταξύ της παραδοσιακής διδακτικής πρακτικής έναντι της διδασκαλίας σε διαδικτυακές πλατφόρμες και πλατφόρμες μέσω κοινωνικής δικτύωσης όπως αυτές ορίστηκαν μέσω της ερευνητικής φάσης.

### ΒΗΜΑ 3 Ομαδική Συζήτηση I – ομαδική συζήτηση, brainstorming (20 λεπτά)

Μετά από αυτή τη θεωρητική παρουσίαση από τον συντονιστή, όλοι οι δάσκαλοι και εκπαιδευτές θα συμμετάσχουν σε μια ομαδική συζήτηση για να προτείνουν συμβουλές και στρατηγικές για την εμπλοκή των νέων εκπαιδευόμενων μέσω νέων τεχνολογιών.

### ΒΗΜΑ 4 Ευρήματα Έρευνας – παρουσίαση, ομαδική δουλειά (60 λεπτά)

*Παρακαλώ βλέπε: Παράρτημα 1.2*

Ο συντονιστής θα παρουσιάσει (μέσω PPT – παράρτημα 1.2) τα βασικά ευρήματα από τη φάση της Ερευνητικής Μελέτης του προγράμματος· ευρήματα που προκύπτουν από το σύνολο της κοινοπραξίας και, επίσης, ευρήματα από τις τοπικές ερευνητικές εκθέσεις.



**[Συμπεριληπτική προσέγγιση:** Αυτό το τμήμα του μαθήματος πρέπει να παραδοθεί από τον συντονιστή και τον νέο εκπαιδευόμενο από κοινού και ο νέος εκπαιδευόμενος πρέπει να συζητήσει και να περιγράψει γιατί και πώς οι νέοι άνθρωποι εμπλέκονται με την εκπαιδευτική τεχνολογία και τα πλεονεκτήματα που προκύπτουν από αυτήν.]

Μέσα από αυτή την παρουσίαση, ο συντονιστής θα τονίσει τα βασικά ευρήματα συμπεριλαμβανομένων των καναλιών επικοινωνίας που χρησιμοποιούνται από τους νέους εκπαιδευόμενους έναντι των καναλιών επικοινωνίας που χρησιμοποιούνται συνήθως από τους δασκάλους και τους εκπαιδευτές στη χώρα τους και σε όλες τις συμμετέχουσες χώρες. Έπειτα, ο συντονιστής χωρίζει την ομάδα σε μικρότερες ομάδες και διανέμει αντίγραφα της Συνοπτικής Παρουσίασης της Ερευνητικής Μελέτης. Δουλεύοντας σε ομάδες, ζητείται από τους δασκάλους και τους εκπαιδευτές να επανεξετάσουν το περιεχόμενο της Παρουσίασης και να συζητήσουν πώς τα ευρήματα που παρουσιάζονται στην έρευνα αντανακλούν ή όχι τη δική τους εμπειρία διδασκαλίας νέων εκπαιδευόμενων.

#### **ΒΗΜΑ 5** Αυτοπροβληματισμός – ατομική δουλειά (20 λεπτά)

*Παρακαλώ βλέπε: Παράρτημα 1.3*

Μετά από αυτή τη σύντομη συζήτηση, οι δασκάλοι και οι εκπαιδευτές καλούνται να προβληματιστούν για τη δική τους διδακτική πρακτική σύμφωνα με τα ερευνητικά ευρήματα που έχουν συζητηθεί. Για αυτό τον σκοπό θα χρησιμοποιηθεί ένα σύντομο ερωτηματολόγιο. Θα τους ζητηθεί να σκεφτούν 2 ή 3 τρόπους με τους οποίους θα μπορούσαν να αναβαθμίσουν ή να βελτιώσουν τη διδακτική τους πρακτική με νέους εκπαιδευόμενους ενόψει των ερευνητικών ευρημάτων και της άσκησης προβληματισμού.

#### **ΒΗΜΑ 6** Ανατροφοδότηση – ατομική δουλειά (20 λεπτά)

Μετά τον αυτοπροβληματισμό, οι δάσκαλοι και οι εκπαιδευτές καλούνται να δώσουν ανατροφοδότηση στην ομάδα για το πώς θα μπορούσαν να αναβαθμίσουν τη διδακτική τους πρακτική με τους νέους εκπαιδευόμενους να χρησιμοποιούν σύγχρονες τεχνολογίες και κανάλια επικοινωνίας. Αφού δοθεί σε όλους τους δασκάλους και εκπαιδευτές η ευκαιρία να μοιραστούν τα σχέδια και τις ιδέες τους με την ομάδα, ο συντονιστής μπορεί να παρέχει κάποια ανατροφοδότηση στην ομάδα για τις βέλτιστες πρακτικές όσον αφορά τη χρήση σύγχρονων τεχνολογιών και καναλιών επικοινωνίας για την εμπλοκή των νέων εκπαιδευόμενων.

#### **ΒΗΜΑ 7** Ομαδική Συζήτηση II (20 λεπτά)

*Για αυτό το βήμα χρειάζεστε έναν πίνακα παρουσιάσεων και μαρκαδόρους.*

Ως δραστηριότητα ολοκλήρωση του εργαστηρίου, ο συντονιστής παρουσιάζει τη «συμπεριληπτική προσέγγιση» στην εκπαίδευση την οποία προτείνει το πρόγραμμα PROMOVET – και συγκεκριμένα το ότι οι νέοι εκπαιδευόμενοι θα εμπλακούν στη διάρκεια του προγράμματος κατάρτισης ως διδάσκοντες. Σε αυτό το σημείο, ο συντονιστής ξεκινά μια σύντομη ομαδική συζήτηση για πιθανά θέματα τα οποία οι δάσκαλοι και οι εκπαιδευτές θα ήθελαν να καλύψουν οι εκπαιδευόμενοι κατά τη διάρκεια του προγράμματος. Ο συντονιστής μπορεί να καταγράψει τα βασικά θέματα που αναφέρονται κατά τη διάρκεια της ομαδικής συζήτησης σε έναν πίνακα παρουσιάσεων.

#### **ΒΗΜΑ 8** Κλείσιμο (20 λεπτά)

Όταν δοθεί η ευκαιρία σε όλους τους εκπαιδευτές να εμπλακούν σε αυτή τη δραστηριότητα ομαδικής συζήτησης, ο συντονιστής μπορεί να πραγματοποιήσει μια σύντομη, ανεπίσημη, προφορική συνάντηση ανατροφοδότησης και να κλείσει το εργαστήριο.

### **2.3 Μάθημα 1: Βιβλιογραφία**

Ο οργανισμός-εταίρος δεν παρείχε/δεν χρησιμοποίησε οποιεσδήποτε πηγές για την ανάπτυξη του μαθήματος.

### 3. Μάθημα 2: Ζητήματα Δεοντολογίας και Ασφάλεια στον Κυβερνοχώρο

#### 3.1 Μάθημα 2: Επισκόπηση

<b>Μάθημα 2</b>	<b>Ζητήματα Δεοντολογίας και Ασφάλεια στον Κυβερνοχώρο</b>
<b>Αναπτύχθηκε από</b>	Εταίρος 1 – Jugend am Werk Steiermark, Αυστρία
<b>Χρόνος   ECVET</b>	4 ώρες   0.20 πιστωτικές μονάδες ECVET
<b>Στόχος</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ανάπτυξη μιας γενικής κατανόησης των ζητημάτων δεοντολογίας όσον αφορά τη χρήση του διαδικτύου. Οι συμμετέχοντες πρέπει να ευαισθητοποιηθούν σχετικά με τη σωστή και τη λανθασμένη συμπεριφορά στο Διαδίκτυο, καθώς ο διαδικτυακός εκφοβισμός και οι διενέξεις αυξάνονται ολοένα και περισσότερο προκαλώντας ακόμα και αυτοκτονίες. [Ενότητα 2.1]</li> <li>Στόχος αυτής της ενότητας είναι να αποκτήσουν οι συμμετέχοντες επίγνωση της υφιστάμενης νομοθεσίας σχετικά με τη διαδικτυακή βία και να γνωρίζουν ποια εργαλεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να προστατέψει κανείς τον εαυτό του από επιθέσεις μέσω εργαλείων πληροφορικής. [Ενότητα 2.2]</li> </ul>
<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>	<p><b>Γνώσεις:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>να εξηγήσουν το πλαίσιο δεοντολογίας για την επικοινωνία που πραγματοποιείται στον παγκόσμιο ιστό. [Ενότητα 2.1]</li> <li>να εξηγήσουν βασικούς όρους όπως ο διαδικτυακός εκφοβισμός και οι διαδικτυακές διενέξεις και τις συνέπειές τους. [Ενότητα 2.1]</li> <li>να περιγράψουν βασικές συνιστώσες της ασφάλειας πληροφορικής. [Ενότητα 2.2]</li> <li>να εξηγήσουν τη νομοθεσία που αφορά την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο. [Ενότητα 2.2]</li> <li>να ορίσουν την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο [Ενότητα 2.2]</li> </ul> <p><b>Ικανότητες:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>να εντοπίσουν λανθασμένη συμπεριφορά σχετικά με τη χρήση εργαλείων πληροφορικής. [Ενότητα 2.1]</li> <li>να αντιδράσουν σε περίπτωση διαδικτυακού εκφοβισμού. [Ενότητα 2.2]</li> <li>να αλλάξουν τις ρυθμίσεις ασφαλείας στα εργαλεία πληροφορικής. [Ενότητα 2.2]</li> </ul> <p><b>Δεξιότητες:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>να ενεργήσουν ανεξάρτητα και να προβληματιστούν σε περιπτώσεις διαδικτυακού εκφοβισμού. [Ενότητα 2.1]</li> <li>να εντοπίσουν τους κινδύνους. [Ενότητα 2.2]</li> <li>να ελέγξουν τις ιδιωτικές και δημόσιες ρυθμίσεις. [Ενότητα 2.2]</li> </ul>
<b>Αξιολόγηση</b>	Παρακαλώ βλέπε Κεφάλαιο 8.

<b>Ενότητα 2.1</b>	<b>Ζητήματα Δεοντολογίας</b>
<b>Περιεχόμενο</b>	Τα νέα μέσα είναι ισχυρά εργαλεία για την εκπαίδευση και τον πολιτισμικό εμπλουτισμό, για το εμπόριο και την πολιτική δραστηριότητα, για τον διαπολιτισμικό διάλογο και κατανόηση. Ωστόσο, μπορούν, επίσης, να χρησιμοποιηθούν για εκμετάλλευση, χειραγώγηση, επιβολή και διαφθορά.
<b>Δομή κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Βήμα 1: Εισαγωγή και brainstorming – «Ποια ζητήματα δεοντολογίας πρέπει να ληφθούν υπόψη όταν χρησιμοποιεί κανείς εργαλεία πληροφορικής;» (30 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 2: Παρουσίαση διδάσκοντα – «Διάφορα είδη διαδικτυακών απειλών» (15 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 3: Παρουσίαση μελέτης περίπτωσης – «Ο διαδικτυακός εκφοβισμός σε σύνδεση με την αυτοκτονία» και brainstorming (45 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 4: Ταινία και παιχνίδι ρόλων – «Τι να κάνεις σε περίπτωση διαδικτυακού εκφοβισμού;» (60 λεπτά)</li> </ul>
<b>Χρόνος</b>	2 ώρες
<b>Οργανωτικές προϋποθέσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Προτζέκτορας, οθόνη, φορητός υπολογιστής, πίνακας παρουσιάσεων, μαρκαδόροι.</li> </ul>
<b>Μέθοδοι κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brainstorming</li> <li>• Παρουσίαση διδάσκοντα</li> <li>• Παρουσίαση μελέτης περίπτωσης</li> <li>• Δημιουργία αφίσσας στην ομαδική δουλειά</li> <li>• Παιχνίδι ρόλων</li> </ul>
<b>Συμβουλές για εκπαιδευτές</b>	Εμπλουτίστε τη θεωρητική εισαγωγή με παραδείγματα, ώστε οι συμμετέχοντες να μπορούν να σας καταλάβουν ευκολότερα! Προσέξτε, επίσης, τη σύνθεση της ομάδας, καθώς μπορεί να προκύψουν διαφορετικές ιδέες για την ηθική. Προσέξτε όταν μιλάτε για την αυτοκτονία με νέους ανθρώπους, καθώς υπάρχει η πιθανότητα μίμησης.
<b>Ενότητα 2.2</b>	<b>Ασφάλεια στον Κυβερνοχώρο</b>
<b>Περιεχόμενο</b>	Τα σημερινά μέσα επικοινωνίας, και συγκεκριμένα το Διαδίκτυο με τα συστήματα δικτύωσής του, είναι σημαντικά κομμάτια της καθημερινής μας ζωής. Τα δίκτυα είναι ιδιαίτερα επωφελή γιατί μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη γρήγορη και αποτελεσματική ανταλλαγή πληροφοριών. Ωστόσο, πολλοί άνθρωποι δεν έχουν επίγνωση του ότι η χρήση τέτοιων δικτύων ενέχει, επίσης, πολλούς κινδύνους. Αυτή η ενότητα παρέχει πληροφορίες για τις αρχές της ασφάλειας στην πληροφορική και για την υφιστάμενη νομοθεσία και υποδεικνύει πώς μπορεί κανείς να προστατέψει τον εαυτό του στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.
<b>Δομή κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Βήμα 5: Εργαλεία για την προστασία από επιθέσεις μέσω εργαλείων πληροφορικής (30 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 6: Υφιστάμενη νομοθεσία σχετικά με την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο (45 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 7: Τεστ πολλαπλής επιλογής στο Kahoot (15 λεπτά)</li> </ul>
<b>Χρόνος</b>	2 ώρες

<b>Οργανωτικές προϋποθέσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Προτζέκτορας, οθόνη, φορητός υπολογιστής, φύλλα χαρτιού, στυλό, ηλεκτρονικοί υπολογιστές/φορητοί υπολογιστές/τάμπλετ ή κινητά τηλέφωνα.</li> </ul>
<b>Μεθόδοι κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ομαδική δουλειά</li> <li>• Ατομική δουλειά</li> <li>• Kahoot</li> </ul>
<b>Συμβουλές για εκπαιδευτές</b>	Λάβετε υπόψη ότι η νομοθεσία μπορεί να αλλάζει συχνά!

### 3.2 Μάθημα 2: Εφαρμογή βήμα-βήμα

Αυτό το μάθημα ξεκινά με μια σύντομη εισαγωγή για το νόημα της δεοντολογίας και του προτύπου διαδικτυακής συμπεριφοράς, ακολουθούμενης από ένα brainstorming με όλη την ομάδα με βάση το ερώτημα «Ποια δεοντολογικά ζητήματα πρέπει να ληφθούν υπόψη όταν χρησιμοποιεί κανείς εργαλεία πληροφορικής;». Μετά το brainstorming, ο διδάσκοντας θα κάνει μια παρουσίαση για τα διάφορα είδη διαδικτυακών απειλών. Στο Βήμα 3 οι συμμετέχοντες θα δουλέψουν πάνω σε μια μελέτη περίπτωσης για τον διαδικτυακό εκφοβισμό για να δημιουργήσουν ιδέες για το πώς να αποτρέψουν τη λανθασμένη χρήση των εργαλείων πληροφορικής. Η ενότητα κλείνει με ένα παιχνίδι ρόλων: «Τι να κάνεις σε περίπτωση διαδικτυακού εκφοβισμού;».

Η ηθική είναι κομμάτι της φιλοσοφίας. Πολύ σημαντικό είναι το ερώτημα που έθεσε ο σπουδαίος φιλόσοφος Immanuel Kant: «Τι πρέπει να κάνω;» Η ηθική ασχολείται με νόρμες που αφορούν τη συμπεριφορά μας, κανόνες που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ως προσανατολισμό όταν παίρνουμε την απόφαση να δράσουμε. Αυτοί οι κανόνες μας βοηθούν να δρούμε όσο το δυνατό καλύτερα και να αποφεύγουμε κακές ενέργειες (πβ. Mathis 2018, χ.σ.)

Οι κανόνες του προτύπου διαδικτυακής συμπεριφοράς δεν είναι παγκόσμιοι και διαφέρουν ανάλογα με την κοινότητα. Νοούμενου ότι ο κύριος σκοπός του προτύπου διαδικτυακής συμπεριφοράς είναι να παρέχει καλύτερη επικοινωνία εντός της κοινότητας, οι κανόνες μπορούν να τεθούν με βάση τους στόχους της κοινότητας και να προσαρμοστούν σε ένα στυλ επικοινωνίας, σε τεχνικούς περιορισμούς κλπ. (Kondyushova 2014, σ. 17).

**ΒΗΜΑ 1** Εισαγωγή με Brainstorming: «Ποια ζητήματα δεοντολογίας πρέπει να ληφθούν υπόψη όταν χρησιμοποιεί κανείς εργαλεία πληροφορικής;» – ομαδική δουλειά (30 λεπτά)  
*Παρακαλώ βλέπε: Παράρτημα 2.1*

Δουλέψτε με το σύνολο της ομάδας και προσέξτε να δεχτείτε όλες τις απόψεις που θα εκφραστούν. Βάλτε τες στη σειρά και συζητήστε τες! Για αυτό το βήμα χρειάζεστε έναν πίνακα παρουσιάσεων και μαρκαδόρους.



**[Συμπεριληπτική προσέγγιση: Οι νέοι εκπαιδευόμενοι αναλαμβάνουν τον ρόλο του αρχηγού της συζήτησης και συμβάλλουν με τις δικές τους ιδέες.]**



**ΒΗΜΑ 2 Παρουσίαση Διδάσκοντα (15 λεπτά)**

Εξηγήστε διάφορες διαδικτυακές απειλές με τη βοήθεια των εγγράφων που παρέχονται.

**Τι είναι ο διαδικτυακός εκφοβισμός;**

Ο διαδικτυακός εκφοβισμός είναι ο εκφοβισμός μέσω διαδικτύου και κινητών τηλεφώνων. Μπορεί να συμβεί, για παράδειγμα, μέσω τηλεφωνημάτων, γραπτών μηνυμάτων, μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή μέσω ανάρτησης φωτογραφιών και βίντεο για να βλάψουν άλλα άτομα με επαναλαμβανόμενο τρόπο. Η ανωνυμία και η φυσική απόσταση καθιστούν πολύ ευκολότερο να πει ή να γράψει κανείς πράγματα που δεν θα έλεγε υπό κανονικές συνθήκες σε μια πρόσωπο με πρόσωπο επαφή. Το διαδίκτυο προσφέρει, επίσης, τη δυνατότητα διάδοσης κακόβουλου υλικού σε μεγάλο κοινό (πβ. Kondyushova 2014, σ. 10).

Ο διαδικτυακός εκφοβισμός είναι ιδιαίτερα επικίνδυνος για παιδιά και εφήβους, γιατί η γνώμη άλλων ανθρώπων είναι πολύ σημαντική για αυτούς και αναζητούν αναγνώριση από τους άλλους. Ο διαδικτυακός εκφοβισμός μπορεί να οδηγήσει σε μακροπρόθεσμη ψυχολογική βλάβη στα θύματα, συμπεριλαμβανομένου του χαμηλού αυτοσεβασμού, κατάθλιψης, θυμού, σχολικής αποτυχίας και αποφυγής και σε κάποιες περιπτώσεις σχολικής βίας ή αυτοκτονίας. Τα θύματα του διαδικτυακού εκφοβισμού ντροπιάζονταν συχνά για πολλά χρόνια, κάτι που μερικές φορές επηρεάζει τη μελλοντική τους ζωή και μπορεί να κοστίσει μια καλή δουλειά (Kondyushova 2014, σ. 10).

**Τι είναι το cybergrooming;**

Στην περίπτωση του cybergrooming, (άρρνες) ενήλικες προσπαθούν να κερδίσουν την εμπιστοσύνη παιδιών και εφήβων με σκοπό τη σεξουαλική παρενόχληση ή κακοποίηση τους. Η επικοινωνία συνήθως ξεκινά ακίνδυνα με συζητήσεις για το σχολείο, τα χόμπι ή τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Οι δράστες ενεργούν με εμφατική κατανόηση και συνήθως συμπεριφέρονται ως συνομήλικοι. Μετά από κάποιο καιρό, ζητούν φωτογραφίες – αρχικά άκακες, έπειτα γυμνές. Οι δράστες στέλνουν συνήθως δικές τους γυμνές φωτογραφίες στους νεαρούς συνομιλητές τους. Κάποιοι «groomers» ενεργούν με διαφορετικό τρόπο: προσποιούνται, για παράδειγμα, ότι είναι ατζέντηδες μόδας και υπόσχονται να κάνουν τα θύματά τους διάσημα (πβ. saferinternet.at 2018, χ.σ.).

**Τι σημαίνει «Happy Slapping»;**

Το Happy Slapping σημαίνει να τραβάει κανείς ένα βίντεο ατόμων που χτυπούν ο ένας τον άλλο και να διαδίδει αυτό το βίντεο στο διαδίκτυο (πβ. Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort 2018, χ.σ.).

**Sexting και παιδική πορνογραφία**

Sexting σημαίνει να στέλνει κανείς δικές του γυμνές φωτογραφίες ή βίντεο ερωτικού περιεχομένου μέσω ψηφιακών μέσων. Οι νέοι συνηθίζουν να κάνουν sexting επειδή θεωρείται ένα είδος φλερτ ή ένας τρόπος εμπλουτισμού των σχέσεών τους. Δεν σκέφτονται, ωστόσο, τις συνέπειες της αποστολής αυτών των φωτογραφιών και βίντεο, μετά την αποστολή των οποίων χάνουν τον έλεγχο τους και δεν ξέρουν ποιος μπορεί να τις δει. Αν οι σχέσεις ή οι φιλίες χαλάσουν, οι γυμνές φωτογραφίες και τα βίντεο διαδίδονται συχνά δημόσια στο διαδίκτυο.

Κανονικά δεν επιτρέπεται να έχει κανείς στην κατοχή του πορνογραφικές φωτογραφίες ή βίντεο ατόμων κάτω των 18 ετών. Η κατοχή είναι παράνομη και επιφέρει νομικές κυρώσεις λόγω του νόμου για την παιδική πορνογραφία. Ωστόσο, υπάρχουν εξαιρέσεις για νεαρά άτομα στην Αυστρία: αν είναι άνω των 14 ετών, μπορούν να στέλνουν φωτογραφίες και βίντεο μεταξύ τους αφού συμφωνήσουν (πβ. saferinternet.at 2018, χ.σ.).

#### **Διαδικτυακή παρακολούθηση**

Η παρακολούθηση είναι η εμμονική καταδίωξη, παρενόχληση και απειλή ενός ατόμου ενάντια στη δεδηλωμένη βούλησή του, που συμπεριλαμβάνει τηλεφωνήματα (τηλεφωνική τρομοκρατία), απειλητικά γραπτά μηνύματα και μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (διαδικτυακή παρακολούθηση), παρακολούθηση και κατασκοπεία του ατόμου-στόχου. Τα θύματα είναι συχνότερα γυναίκες παρά άντρες και οι δράστες είναι περισσότερο άντρες παρά γυναίκες. Η παρακολούθηση μπορεί να μετατραπεί σε σωματική βία. Τα θύματα των δραστών υποφέρουν συνήθως από ψυχολογικές συνέπειες της παρακολούθησης, οι οποίες είναι ανάλογες με τα συμπτώματα της διαταραχής μετατραυματικού στρες (πβ. Stangl χ.η., χ.σ.).

Η διαδικτυακή παρακολούθηση ξεκινά συνήθως με μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, ακολουθούμενα από μηνύματα στο Facebook ή στο Whatsapp. Σε κάποιες περιπτώσεις, η διαδικτυακή παρακολούθηση είναι αποτέλεσμα πραγματικών συμβάντων που ακολουθούνται έπειτα από το διαδίκτυο (πβ. TechTarget 2018, χ.σ.).

### **ΒΗΜΑ 3 Παρουσίαση Μελέτης Περίπτωσης, Brainstorming και Παρουσίαση Αφισών – ομαδική δουλειά (45 λεπτά)**

*Παρακαλώ βλέπε: Παράρτημα 2.2*

Οι συμμετέχοντες διαβάζουν το κείμενο για τον διαδικτυακό εκφοβισμό. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες και αφήστε τους να δημιουργήσουν μια αφίσα με βάση το ερώτημα «Πώς μπορεί κανείς να αποτρέψει τη λανθασμένη χρήση των εργαλείων πληροφορικής;». Χρειάζεστε έναν πίνακα παρουσιάσεων, χαρτί και μαρκαδόρους. Στο τέλος, κάθε ομάδα παρουσιάζει τα αποτελέσματά της.

#### **12χρονοι συνελήφθησαν για διαδικτυακό εκφοβισμό σε σύνδεση με την αυτοκτονία 12χρονου κοριτσιού**

Πέμπτη, 25 Ιανουαρίου, 2018 ΠΟΛΗ ΤΟΥ ΠΑΝΑΜΑ, Φλόριδα --

Δύο 12χρονοι συνελήφθησαν στη Φλόριδα για διαδικτυακό εκφοβισμό σε σύνδεση με τον θάνατο μιας μαθήτριας γυμνασίου, η οποία, σύμφωνα με την αστυνομία, κρεμάστηκε πριν από δύο βδομάδες.

Οι συνθήκες γύρω από τον θάνατο της 12χρονης Gabriella Green στις 10 Ιανουαρίου οδήγησαν στη σύλληψη δύο μαθητών του Γυμνασίου του Surfside, όπως δήλωσαν αξιωματούχοι της Πόλης του Παναμά σε δελτίο τύπου τη Δευτέρα.

Η αστυνομία δεν έδωσε τα ονόματα των δύο παιδιών στη δημοσιότητα λόγω του ότι είναι ανήλικοι.

Σύμφωνα με το δελτίο τύπου, οι ερευνητές ενημερώθηκαν για τον πιθανό διαδικτυακό εκφοβισμό εις βάρος του κοριτσιού ενώ διερευνούσαν τον θάνατό της, κάτι το οποίο

τους οδήγησε να εξετάσουν διάφορα κινητά τηλέφωνα και λογαριασμούς σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Εξέτασαν τους δύο υπόπτους με συναίνεση των γονέων τους και δηλώνουν ότι και οι δύο ομολόγησαν στον διαδικτυακό εκφοβισμό.

Μια αστυνομική έκθεση δηλώνει ότι μία από τους υπόπτους είπε σε έναν από τους ερευνητές ότι είχε ξεκινήσει να διαδίδει φήμες για την Green αυτοπροσώπως αλλά και διαδικτυακά.

«Οι πράξεις της συνίσταντο στη διάδοση φημών ότι το θύμα είχε σεξουαλικά μεταδιδόμενα νοσήματα, σε χυδαίους χαρακτηρισμούς ... και απειλές ότι θα “αποκαλύψει” λεπτομέρειες προσωπικού και ευαίσθητου χαρακτήρα για τη ζωή του θύματος», αναφέρει η αστυνομική έκθεση. Σύμφωνα με την έκθεση, ο άλλος ύποπτος, ένα αγόρι, είπε στην αστυνομία ότι πραγματοποίησε βιντεοκλήση με την Green αφού του είχε πει ότι προσπάθησε να κρεμαστεί και είχε σημάδια στον λαιμό της. «Απάντηση λέγοντας κάτι του τύπου “Αν είναι να το κάνεις, απλά κάνε το” και τερμάτισε την κλήση», έγραψε η αστυνομία. «Μετάνιωσε αμέσως για αυτή τη δήλωση και άρχισε να της τηλεφωνεί και να της στέλνει γραπτά μηνύματα, αλλά δεν έλαβε απάντηση». Όπως αναφέρει η αστυνομική έκθεση, ο ξάδερφος της Green, Chad Baker, είπε στην αστυνομία ότι κρεμάστηκε με ένα λουρί σκύλου στην ντουλάπα της.

Η αστυνομία είπε ότι οι ύποπτοι δεν ενημέρωσαν κανέναν ενήλικα ή αρχή για τη νοητική κατάσταση της Green. Τα δύο παιδιά που συνελήφθησαν είχαν, επίσης, επίγνωση ότι η συμπεριφορά τους απευθυνόταν στην Green «γνωρίζοντας ότι η εν λόγω συμπεριφορά θα οδηγούσε σε συναισθηματική αναστάτωση» (...)

Ακόμα και με αυτά τα δεδομένα, η αστυνομία δήλωσε ότι η έρευνα δεν αποκάλυψε ότι ο διαδικτυακός εκφοβισμός προκάλεσε τον θάνατο του κοριτσιού, αλλά ότι απλώς συνέβαινε τις μέρες και τις βδομάδες που οδήγησαν σε αυτόν.

Η αστυνομία ανέφερε ότι κατά τη διάρκεια της έρευνας, ανακάλυψε πολλά παιδιά γυμνασίου με ανεξέλεγκτη και χωρίς παρακολούθηση πρόσβαση σε εφαρμογές μέσω κοινωνικής δικτύωσης (...).

Σε εθνικό επίπεδο, περίπου 1 στα 3 παιδιά αναφέρουν ότι έχουν υποστεί διαδικτυακό εκφοβισμό και περίπου 12% αναφέρουν ότι έχουν εκφοβίσει άλλους στο διαδίκτυο, σύμφωνα με τον Sameer Hinduja, καθηγητή εγκληματολογίας στο Πανεπιστήμιο Florida Atlantic και συνδιευθυντή του Κέντρου Ερευνών Διαδικτυακού Εκφοβισμού (The Associated Press 2018, χ.σ.).

**ΒΗΜΑ 4** Τι να κάνεις σε περίπτωση διαδικτυακού εκφοβισμού; – ομαδική δουλειά (60 λεπτά)  
*Παρακαλώ βλέπε: Παράρτημα 2.3*  
*Απαιτούμενα υλικά: προτζέκτορας, οθόνη, φορητός υπολογιστής, πίνακας παρουσιάσεων, μαρκαδόροι*

Δείτε την ταινία «Ας το πολεμήσουμε μαζί». Έπειτα, χωρίστε τους συμμετέχοντες σε πέντε ομάδες για να ενσαρκώσουν τα άτομα της ταινίας (τον Joe, τη μητέρα, τη δασκάλα, τη διευθύντρια και τους μαθητές). Τώρα, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σχεδιάσουν μια αφίσα με πιθανές λύσεις για το συμβάν του διαδικτυακού εκφοβισμού. Πώς μπορεί η μητέρα να βοηθήσει τον γιο της; Ποιος είναι ο ρόλος των δασκάλων; Πώς μπορούν οι μαθητές να στηρίξουν τον Joe; κλπ. Όταν η αφίσα είναι έτοιμη, οι συμμετέχοντες θα παίξουν ένα παιχνίδι ρόλων προσπαθώντας να βρουν μια λύση.

Ταινία: «Ας το πολεμήσουμε μαζί»(6:31)  
<https://www.youtube.com/watch?v=hYrDbGzZVUQ>

Προσπαθήστε να βρείτε μια λύση! Φτιάξτε μια αφίσα για κάθε ομάδα και παίξτε ένα παιχνίδι ρόλων!

Χαρακτήρες: Joe, μητέρα, δασκάλα, διευθύντρια, μαθητές

Ο σκοπός της δεύτερης ενότητας αυτού του μαθήματος είναι να δώσει πληροφορίες για την υφιστάμενη νομοθεσία σχετικά με τη βία και να γνωστοποιήσει ποια εργαλεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να προστατέψει κανείς τους συμμετέχοντες και τον εαυτό του από επιθέσεις μέσω εργαλείων πληροφορικής.

**ΒΗΜΑ 5** Ποια εργαλεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να προστατέψει κανείς τους συμμετέχοντες και τον εαυτό του από επιθέσεις μέσω εργαλείων πληροφορικής; – ατομική δουλειά, ομαδική δουλειά (30 λεπτά)  
*Παρακαλώ βλέπε: Παράρτημα 2.4*  
*Απαραίτητα υλικά: ηλεκτρονικοί υπολογιστές/φορητοί υπολογιστές/τάμπλετ ή κινητά τηλέφωνα, πίνακας παρουσιάσεων και μαρκαδόροι*

Οι συμμετέχοντες μπορούν να ελέγξουν ποιες πληροφορίες είναι διαθέσιμες για τον εαυτό τους στον παγκόσμιο ιστό και να ελέγξουν τις ρυθμίσεις ασφαλείας για τους λογαριασμούς των μέσω κοινωνικής δικτύωσης που χρησιμοποιούν. Έπειτα, θα δουλέψουν σε μικρές ομάδες για να βρουν ιδέες για το πώς μπορεί κανείς να προστατέψει τους συμμετέχοντες και τον εαυτό του από επιθέσεις μέσω εργαλείων πληροφορικής.

- Οι συμμετέχοντες γράφουν το όνομά τους στο Google και ελέγχουν τις πληροφορίες που είναι διαθέσιμες για αυτούς
- Όταν χρησιμοποιούν το Facebook οι συμμετέχοντες ελέγχουν τις ρυθμίσεις απορρήτου

**ΒΗΜΑ 6** Γραπτή επεξήγηση της υφιστάμενης νομοθεσίας στη χώρα σας σχετικά με την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο, π.χ. sexting, διαδικτυακός εκφοβισμός κλπ. – ατομική δουλειά (45 λεπτά)  
*Απαιτούμενα υλικά: ηλεκτρονικοί υπολογιστές/φορητοί υπολογιστές/τάμπλετ ή κινητά τηλέφωνα/χαρτί και στυλό*

Οι συμμετέχοντες κάνουν έρευνα στο διαδίκτυο για την υφιστάμενη νομοθεσία σχετικά με τη χρήση εργαλείων πληροφορικής και τις συνέπειες της λανθασμένη χρήσης τους. Όταν είναι έτοιμοι, οι συμμετέχοντες συγκρίνουν τα αποτελέσματα στη συνάντηση ολόκληρης της ομάδας.

**ΒΗΜΑ 7** Τεστ πολλαπλής επιλογής στο Kahoot – ατομική δουλειά (15 λεπτά)  
 Υλικά: ηλεκτρονικοί υπολογιστές/φορητοί υπολογιστές/τάμπλετ ή κινητά τηλέφωνα



**[Συμπεριληπτική προσέγγιση: Ο νέος εκπαιδευόμενος θα ηγηθεί της άσκησης με το Kahoot.]**

Ο εκπαιδευτής χρησιμοποιεί ένα τεστ Kahoot για την εμπέδωση του μαθήματος. Ο εκπαιδευτής χρειάζεται να έχει λογαριασμό στο Kahoot. Στη λειτουργία αναζήτησης, ο εκπαιδευτής εισάγει «Αξιολόγηση PROMOVET ασφάλεια στον κυβερνοχώρο Μάθημα 2» για να βρει το τεστ. Ξεκινώντας το τεστ, ο εκπαιδευτής πρέπει να επιλέξει την κλασική εκδοχή για να μπορούν όλοι οι συμμετέχοντες να βλέπουν τα αποτελέσματα που επιτεύχθηκαν.

### 3.3 Μάθημα 2: Βιβλιογραφία

Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (2018): Was ist Cyber-Mobbing, Cyber-Bullying, Cyber-Stalking? Στο: <https://www.help.gv.at/Portal.Node/hlpd/public/content/172/Seite.1720710.html> [10.09.2018].

Kondyushova, Liubov (2014): “Child Protection on the Internet. A Teaching Framework for Russian Schools.” Στο: [http://othes.univie.ac.at/32195/1/2014-03-10\\_1106200.pdf](http://othes.univie.ac.at/32195/1/2014-03-10_1106200.pdf) [10.09.2018].

Mathis, Edeltraud (2018): Was ist Ethik? – Kerninformation. Στο: <https://www.brgdomath.com/ethik/definition-ethik/> [27.08.2018].

Saferinternet.at (2018): Cyber-Grooming – Wie kann ich mein Kind vor sexueller Belästigung im Internet schützen? Στο: <https://www.saferinternet.at/news-detail/cyber-grooming-wie-kann-ich-mein-kind-vor-sexueller-belaestigung-im-internet-schuetzen/> [10.09.2018].

Saferinternet.at (2018): Sexting. Στο: <https://www.saferinternet.at/faq/jugendarbeit/sexting/> [12.09.2018].

Stangl, Werner (χ.η.): Stalking. Στο: <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/KOMMUNIKATION/Stalking.Shtml> [11.09.2018].

TechTarget (2018): Cyber Stalking. Στο: <https://whatis.techtarget.com/de/definition/Cyber-Stalking> [11.09.2018].

The Associated Press (2018): 12-year-olds arrested for cyber bullying in connection with suicide of 12-year-old girl. Στο: <https://abc13.com/2-arrested-for-cyber-bullying-after-12-year-old-girls-suicide/2983420/> [12.09.2018].

Unicum (2018): Cybermobbing. Erste Hilfe. Στο: <https://abi.unicum.de/schule-z/mobbing/cybermobbing-erste-hilfe> [24.09.2018].

## 4. Μάθημα 3: Συλλογή Εργαλείων ΤΠΕ

### 4.1 Μάθημα 3: Επισκόπηση

<b>Μάθημα 3</b>	<b>Συλλογή Εργαλείων ΤΠΕ</b>
<b>Αναπτύχθηκε από</b>	Εταίρος 6 – CARDET, Κύπρος
<b>Χρόνος   ECVET</b>	10 ώρες   0,78 πιστωτικές μονάδες ECVET
<b>Στόχος</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Με την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα έχουν τη δυνατότητα να χειρίζονται επιτυχώς μια σειρά από διαφορετικά εργαλεία μέσω πρακτικής και συνεργατικής ενασχόλησης. Οι συμμετέχοντες θα γράψουν την άποψή τους για τη διευκόλυνση της χρήσης (εγγραφή, χρόνος, εξοικείωση). [Ενότητα 3.1], [Ενότητα 3.2], [Ενότητα 3.3]</li> </ul>
<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>	<p><b>Γνώσεις:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>να έχουν μια καλή εικόνα των θετικών και αρνητικών χαρακτηριστικών των «έξυπνων» εργαλείων επικοινωνίας στο διαδίκτυο.</li> <li>να χρησιμοποιήσουν το εργαλείο τόσο από την οπτική του εκπαιδευτή όσο και από την οπτική του εκπαιδευόμενου.</li> </ul> <p><b>Ικανότητες:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>να επιδείξουν την τεχνική εμπειρογνωμοσύνη για την εγγραφή σε πλατφόρμες, να μπορούν λύνουν προβλήματα που μπορεί να προκύψουν από άποψη λειτουργικότητας.</li> </ul> <p><b>Δεξιότητες:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>να έχουν μια τεκμηριωμένη άποψη για τα εργαλεία που δοκίμασαν και να μπορούν να μπαίνουν, να αναρτούν και να αλληλεπιδρούν με τους εκπαιδευόμενους ανάλογα με την περίπτωση και όταν είναι απαραίτητο στην αίθουσα διδασκαλίας.</li> </ul>
<b>Αξιολόγηση</b>	Παρακαλώ βλέπε Κεφάλαιο 8.
<b>Ενότητα 3.1</b>	<b>Εισαγωγή στη Συλλογή Εργαλείων ΤΠΕ του PROMOVET</b>
<b>Περιεχόμενο</b>	<p>Πριν από την έναρξη αυτής της ενότητας θα υπάρξει μια φάση αυτοσκοπήσης 4 ωρών της επιτομής.</p> <p>Παρουσίαση της Συλλογής Εργαλείων ΤΠΕ του Promovet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Επιλογή των Εργαλείων (Βασικές Αρχές κάθε εργαλείου)</li> </ul> <p>Λογική και σύντομη επεξήγηση για τη δομή της συλλογής διαδικτυακών εργαλείων:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Περιγραφή</li> <li>Βασική Λειτουργικότητα</li> <li>Ποιος χρησιμοποιεί το εργαλείο</li> <li>Πλατφόρμες</li> <li>Απόρρητο και Δεδομένα Χρηστών</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Χρήση του εργαλείου για εκπαίδευση</li> <li>Λειτουργία αναζήτησης</li> </ul>
<b>Δομή κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Βήμα 1: Επιλογή των εργαλείων – βασικές αρχές κάθε εργαλείου (7 λεπτά)</li> <li>Βήμα 2: Λογική και σύντομη επεξήγηση για τη δομή της συλλογής διαδικτυακών εργαλείων – «Περιγραφή» (7 λεπτά)</li> <li>Βήμα 3: Λογική και σύντομη επεξήγηση για τη δομή της συλλογής διαδικτυακών εργαλείων – «Βασική Λειτουργικότητα» (7 λεπτά)</li> <li>Βήμα 4: Λογική και σύντομη επεξήγηση για τη δομή της συλλογής διαδικτυακών εργαλείων – «Ποιος χρησιμοποιεί το εργαλείο;» (7 λεπτά)</li> <li>Βήμα 5: Λογική και σύντομη επεξήγηση για τη δομή της συλλογής διαδικτυακών εργαλείων – «Πλατφόρμες» (7 λεπτά)</li> <li>Βήμα 6: Λογική και σύντομη επεξήγηση για τη δομή της συλλογής διαδικτυακών εργαλείων – «Απόρρητο και Δεδομένα Χρηστών» (7 λεπτά)</li> <li>Βήμα 7: Λογική και σύντομη επεξήγηση για τη δομή της συλλογής διαδικτυακών εργαλείων – «Χρήση του εργαλείου για το PROMOVET» (7 λεπτά)</li> <li>Βήμα 8: Λογική και σύντομη επεξήγηση για τη δομή της συλλογής διαδικτυακών εργαλείων – «Λειτουργία αναζήτησης» (7 λεπτά)</li> <li>Βήμα 9: Ενεργοποιητής (10-30 λεπτά)</li> </ul>
<b>Χρόνος</b>	1 ώρα
<b>Οργανωτικές προϋποθέσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Η σύνδεση στο διαδίκτυο είναι απαραίτητη.</li> <li>Οι συμμετέχοντες θα έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν τα κινητά τους τηλέφωνα (smartphones) (εναλλακτικά, μπορούν να δοθούν τάμπλετ από τον οργανισμό κατάρτισης προκειμένου να διευκολυνθεί η διαδικασία και να διασφαλιστεί η λειτουργικότητα για όλους).</li> </ul>
<b>Μέθοδοι κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Παρουσίαση, δουλειά με το σύνολο της ομάδας, ομαδική δουλειά</li> </ul>
<b>Συμβουλές για εκπαιδευτές</b>	Οι εκπαιδευτές πρέπει να προσπαθήσουν να κάνουν μια καλή επισκόπηση της συλλογής.
<b>Ενότητα 3.2</b>	<b>Πρακτική, Συνεργατική Αλληλεπίδραση</b>
<b>Περιεχόμενο</b>	Οι συμμετέχοντες θα έχουν ένα υποτιθέμενο θέμα διδασκαλίας, ώστε να μπορούν να χρησιμοποιήσουν το εργαλείο πέρα από την προσωπική χρήση.
<b>Δομή κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Βήμα 10: Πρακτική, συνεργατική αλληλεπίδραση (4 ώρες)</li> </ul>
<b>Χρόνος</b>	4.5 ώρες
<b>Οργανωτικές προϋποθέσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Η σύνδεση στο διαδίκτυο είναι απαραίτητη.</li> <li>Οι συμμετέχοντες θα έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν τα κινητά τους τηλέφωνα (smartphones) (εναλλακτικά, μπορούν να δοθούν τάμπλετ από τον οργανισμό κατάρτισης προκειμένου να διευκολυνθεί η διαδικασία και να διασφαλιστεί η λειτουργικότητα για όλους).</li> <li>Προετοιμασμένα έντυπα για να γράψουν οι εταίροι τα σχόλιά τους για κάθε εργαλείο που δοκίμασαν, που θα διατηρηθούν ως ανατροφοδότηση από τους εταίρους.</li> </ul>

<b>Μέθοδοι κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρουσίαση, δουλειά με το σύνολο της ομάδας, ομαδική δουλειά</li> </ul>
<b>Συμβουλές για εκπαιδευτές</b>	Επιλέξαμε να μην εμπλέξουμε τους συμμετέχοντες με τις πιο συνεργατικές πλατφόρμες, εξαιρώντας διαισθητικές πλατφόρμες επικοινωνίας όπως το Facetime, το Google Allo, το Messenger, το Google Duo, το WhatsApp, το Viber και το Kahoot.
<b>Ενότητα 3.3</b>	<b>Βιωσιμότητα – Προσθήκη Μελλοντικών Εργαλείων (Διαδικτυακό Σεμινάριο)</b>
<b>Περιεχόμενο</b>	Επεξήγηση του τρόπου με τον οποίο μπορούμε να διασφαλίσουμε τη βιωσιμότητα και τη σχετικότητα του προγράμματος στο μέλλον, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να προσθέσουν μια πιο περιορισμένη εκδοχή της συλλογής διαδικτυακών εργαλείων.
<b>Δομή κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Βήμα 11: Βιωσιμότητα – προσθήκη μελλοντικών εργαλείων – Διαδικτυακό σεμινάριο (30 λεπτά)</li> </ul>
<b>Χρόνος</b>	30 λεπτά
<b>Οργανωτικές προϋποθέσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Η σύνδεση στο διαδίκτυο είναι απαραίτητη.</li> <li>• Οι συμμετέχοντες θα έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν τα κινητά τους τηλέφωνα (smartphones) (εναλλακτικά, μπορούν να δοθούν τάμπλετ από τον οργανισμό κατάρτισης προκειμένου να διευκολυνθεί η διαδικασία και να διασφαλιστεί η λειτουργικότητα για όλους).</li> <li>• Προτζέκτορας, οθόνη, κινητά τηλέφωνα ή φορητοί υπολογιστές</li> </ul>
<b>Μέθοδοι κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρουσίαση, δουλειά με το σύνολο της ομάδας, ομαδική δουλειά</li> </ul>
<b>Συμβουλές για εκπαιδευτές</b>	---

## 4.2 Μάθημα 3: Εφαρμογή βήμα-βήμα

**ΒΗΜΑ 1** Επιλογή των εργαλείων – βασικές αρχές για κάθε εργαλείο – παρουσίαση (7 λεπτά)  
*Παρακαλώ βλέπε: Παράρτημα 3.1*

Επεξήγηση του τρόπου με τον οποίο επιλέγουμε τα εργαλεία και αναφορά στη διαδικασία που ακολουθείται για την εφαρμογή αυτής της πλατφόρμας, καθώς και μια πολύ σύντομη εισαγωγή στις διάφορες μορφές πλατφόρμων που επιλέξαμε να συμπεριλάβουμε στη συλλογή διαδικτυακών εργαλείων.

**ΒΗΜΑ 2** Λογική και σύντομη επεξήγηση για τη δομή της συλλογής διαδικτυακών εργαλείων «Περιγραφή» (7 λεπτά)

Εξηγήστε το τμήμα «Περιγραφή» και ποιες πληροφορίες παρέχει.



**ΒΗΜΑ 3** Λογική και σύντομη επεξήγηση για τη δομή της συλλογής διαδικτυακών εργαλείων «Βασική Λειτουργικότητα» (7 λεπτά)

Εξηγήστε το τμήμα «Βασική Λειτουργικότητα» και ποιου είδους άμεσες πληροφορίες μπορεί να βρει κανείς εκεί για την τεχνική/πρακτική ενασχόληση με το εργαλείο.

**ΒΗΜΑ 4** Λογική και σύντομη επεξήγηση για τη δομή της συλλογής διαδικτυακών εργαλείων «Ποιος χρησιμοποιεί το εργαλείο» (7 λεπτά)

Εξηγήστε το τμήμα «Ποιος χρησιμοποιεί το εργαλείο» και ποιου είδους χρήσιμες πληροφορίες θα μπορούσαν να βοηθήσουν τους δασκάλους να επιλέξουν το καλύτερο εργαλείο για την τάξη τους.

**ΒΗΜΑ 5** Λογική και σύντομη επεξήγηση για τη δομή της συλλογής διαδικτυακών εργαλείων «Πλατφόρμες» (7 λεπτά)

Εξηγήστε το τμήμα «Πλατφόρμες» και τη δυνατότητά του να παρέχει μια γρήγορη επισκόπηση των πλατφόρμων στις οποίες το εργαλείο είναι διαθέσιμο.

**ΒΗΜΑ 6** Λογική και σύντομη επεξήγηση για τη δομή της συλλογής διαδικτυακών εργαλείων «Απόρρητο και Δεδομένα Χρηστών» (7 λεπτά)

Εξηγήστε το τμήμα «Απόρρητο και Δεδομένα Χρηστών» στους συμμετέχοντες, το οποίο είναι ιδιαίτερα σημαντικό για δασκάλους με νεαρούς μαθητές.

**ΒΗΜΑ 7** Λογική και σύντομη επεξήγηση για τη δομή της συλλογής διαδικτυακών εργαλείων «Χρήση του εργαλείου για το PROMOVET» (7 λεπτά)

Εξηγήστε το τμήμα «Χρήση του εργαλείου για το PROMOVET». Δίνουμε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της υιοθέτησης κάθε εργαλείου στην τάξη.

**ΒΗΜΑ 8** Λειτουργία αναζήτησης (7 λεπτά)

Εξηγήστε στους συμμετέχοντες πώς χρησιμοποιείται η λειτουργία λέξεων στην πλατφόρμα.

**ΒΗΜΑ 9** Ενεργοποιητής (10-30 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες θα βρίσκονται σε ημικύκλιο και ο πρώτος συμμετέχοντας θα πρέπει να πει το πρώτο στερεοτυπικό αρνητικό χαρακτηριστικό ενός εργαλείου που βλέπει στον πίνακα και ο συντονιστής θα το σημειώσει στον πίνακα παρουσιάσεων. Ο δεύτερος συμμετέχοντας θα σκεφτεί μια διαφορετική λέξη και έπειτα ο τρίτος, ο τέταρτος, ο πέμπτος, μέχρι που κανείς δεν έχει κάτι άλλο να πει. Ο επόμενος συμμετέχοντας θα περάσει στο επόμενο εργαλείο μέχρι να περιγραφούν και τα 30 εργαλεία. Με αυτό τον τρόπο, τα αρνητικά συναισθήματα εκφράζονται άμεσα και δεν επηρεάζουν τους συμμετέχοντες όταν όντως προσπαθούν να χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία.

**ΒΗΜΑ 10** Πρακτική, συνεργατική αλληλεπίδραση – ομαδική δουλειά (4 ώρες)  
*Παρακαλώ βλέπε: Παράρτημα 3.2*

Οι συμμετέχοντες θα έχουν ένα υποτιθέμενο θέμα διδασκαλίας, ώστε να μπορούν να χρησιμοποιήσουν το εργαλείο πέρα από την προσωπική χρήση.

Ομάδες (x3 συμμ.)	1 <sup>ος</sup> Γύρος 50 λεπτά	2 <sup>ος</sup> Γύρος (χωρίς τη χρήση του Promovet) 50 λεπτά	3 <sup>ος</sup> Γύρος 50 λεπτά	4 <sup>ος</sup> Γύρος 50 λεπτά	5 <sup>ος</sup> Γύρος 50 λεπτά
Ομάδα 1 „θέμα“	Story Remix	Wikipedia	Moodle	ανοικτό	ανοικτό
Ομάδα 2 „θέμα“	Prezi	Google Classroom	Email	ανοικτό	ανοικτό
Ομάδα 3 „θέμα“	Dropbox	Cerebriti	Periscope	ανοικτό	ανοικτό
Ομάδα 4 „θέμα“	Telegram	LinkedIn	Twitter	ανοικτό	ανοικτό
Ομάδα 5 „θέμα“	Tumblr	Skype	Google Allo	ανοικτό	ανοικτό
Ομάδα 6 „θέμα“	Blogger	Edmodo	Viber	ανοικτό	ανοικτό
Ομάδα 7 „θέμα“	ScreenCast-o-Matic	Google +	Pinterest	ανοικτό	ανοικτό

(Εξαιρούνται Facebook, WhatsApp, Instagram, Snapchat, YouTube, που είναι η εστίαση στο Μάθημα 5, και το Kahoot, που είναι η εστίαση στο Μάθημα 2.)

Όλοι οι συμμετέχοντες (συμπεριλαμβανομένων των εταίρων και του παρουσιαστή) χωρίζονται σε ομάδες των τριών. Δίνονται στις ομάδες σύντομα έντυπα σχολιασμού που θα τους επιτρέψουν να γράψουν την προσωπική τους αξιολόγηση των εργαλείων σε τρία πεδία.

Κάθε ομάδα επιλέγει ένα θέμα διδασκαλίας που θα είναι χρήσιμο ως διδακτική μεθοδολογία (δηλ. παγκόσμιες σπουδές, λογοτεχνία, γλώσσα κλπ.). Θα δοθεί σύντομη ανατροφοδότηση για κάθε εργαλείο από την κάθε ομάδα στο τέλος κάθε ενότητας. Αυτά τα αποτελέσματα θα κοινοποιηθούν σε όλους τους συμμετέχοντες και θα περιλαμβάνουν

1. Ευκολία χρήσης (προσωπική και επαγγελματική χρήση)
  - α) Εγγραφή / Χρόνος
  - β) Πρακτικότητα
  - γ) Συνεργατική Λειτουργικότητα
  - δ) Χρήση της Συλλογής εργαλείων ΤΠΕ του PROMOVET για την εισαγωγή του εργαλείου
2. Εκπαιδευτική αξία
  - α) Ιδέες
  - β) Αποτελεσματικότητα
  - γ) Χρησιμότητα

Οι ομάδες θα δοκιμάσουν το πρώτο τους εργαλείο δημιουργώντας έναν προσωπικό λογαριασμό και προσπαθώντας να αλληλεπιδράσουν με τη χρήση του και τα διαισθητικά του χαρακτηριστικά με τη βοήθεια της πλατφόρμας PROMOVET για εργαλεία πληροφορικής. Έπειτα, διορίζουν έναν «δάσκαλο» και θα προσπαθήσουν να δημιουργήσουν ένα σχολικό περιβάλλον και να δοκιμάσουν διάφορες ιδέες. Οι ιδέες τους θα καταγραφούν στα εκτυπωμένα από πριν έντυπα που θα έχουν μορφή σύντομου σχολιασμού. Μετά από 40 λεπτά, κάθε ομάδα θα παρουσιάσει την αξιολόγησή της στην τάξη και θα περάσει στο επόμενο εργαλείο για να επαναλάβει τη διαδικασία. Η δεύτερη εφαρμογή θα πραγματοποιηθεί χωρίς τη χρήση του εργαλείου PROMOVET για να εξετάσει τη χρησιμότητα του εργαλείου πέρα από τον βασικό του σκοπό που είναι η ευαισθητοποίηση. Μετά την τρίτη φορά, για τις δύο τελευταίες συναντήσεις, οι ομάδες θα αποφασίσουν ποιο εργαλείο θέλουν να εξετάσουν βασισμένες στις επιθυμίες τους και στις παρουσιάσεις ανατροφοδότησης από άλλες ομάδες.



*[Συμπεριληπτική προσέγγιση: Οι νέοι εκπαιδευόμενοι θα υποστηρίξουν τις ομάδες στα τεχνικά ζητήματα επειδή είναι ειδικοί στη χρήση εργαλείων πληροφορικής!]*

**ΒΗΜΑ 11** Βιωσιμότητα – προσθήκη μελλοντικών εργαλείων – Διαδικτυακό σεμινάριο (30 λεπτά)  
*Παρακαλώ βλέπε: Παράρτημα 3.3*

Επεξήγηση του τρόπου με τον οποίο μπορούμε να διασφαλίσουμε τη βιωσιμότητα και τη σχετικότητα του προγράμματος στο μέλλον, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να προσθέσουν μια πιο περιορισμένη εκδοχή της συλλογής διαδικτυακών εργαλείων.

### **4.3 Μάθημα 3: Βιβλιογραφία**

Ο οργανισμός-εταίρος δεν παρείχε/δεν χρησιμοποίησε οποιεσδήποτε πηγές για την ανάπτυξη του μαθήματος.

## 5. Μάθημα 4: Σχεδιασμός Ηλεκτρονικού Μαθήματος

### 5.1 Μάθημα 4: Επισκόπηση

<b>Μάθημα 4</b>	<b>Σχεδιασμός Ηλεκτρονικού Μαθήματος</b>
<b>Αναπτύχθηκε από</b>	Εταίρο 7 – Fundacion Docete Omnes, Ισπανία
<b>Χρόνος   ECVET</b>	6 ώρες   0.28 πιστωτικές μονάδες ECVET
<b>Στόχος</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να αναπτυχθεί βαθιά κατανόηση της διαδικασίας του σχεδιασμού μαθήματος και του κριτικού προβληματισμού για τα σημεία που πρέπει να ληφθούν υπόψη όταν ενσωματώνει κανείς εργαλεία ΤΠΕ στην Επαγγελματικής Εκπαίδευση και Κατάρτιση. Να αποκτηθεί προηγούμενη γνώση για τη δημιουργία ενός σχεδίου ηλεκτρονικού μαθήματος. [Ενότητα 4.1]</li> <li>• Να παρασχεθούν δάσκαλοι με τις απαραίτητες ικανότητες και γνώσεις για να ενσωματώσουν αυτά τα σύγχρονα εργαλεία στην τάξη τους, σχεδιάζοντας με σκοπό τη συμμετοχή των μαθητών και ενθαρρύνοντας τη διαδικασία μάθησης. [Ενότητα 4.2]</li> </ul>
<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>	<p><b>Γνώσεις:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• να αναγνωρίσουν τα βήματα που χαρακτηρίζουν τη διαδικασία σχεδιασμού μαθήματος. [Ενότητα 4.1]</li> <li>• να ονομάσουν τις κύριες μεταβλητές που πρέπει να ληφθούν υπόψη πριν τη διδασκαλία ενός μαθήματος. [Ενότητα 4.1]</li> <li>• να ονομάσουν τις παιδαγωγικές προσεγγίσεις που λειτουργούν καλύτερα όταν ενσωματώσει κανείς εργαλεία ΤΠΕ στην τάξη. [Ενότητα 4.2]</li> <li>• να κατανοήσουν πώς ένα μάθημα μπορεί να διαχωριστεί σε διάφορα μέρη. [Ενότητα 4.2]</li> </ul> <p><b>Ικανότητες:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• να αναγνωρίσουν και να αντιμετωπίσουν τις ανάγκες και τις μαθησιακές προτιμήσεις των μαθητών, βρίσκοντας αποτελεσματικές λύσεις για διαφοροποίηση. [Ενότητα 4.1]</li> <li>• να περιγράψουν τι είδους δυναμικές θέλουν να δημιουργήσουν κατά τη διάρκεια των μαθημάτων τους και πώς θα τις πετύχουν. [Ενότητα 4.1]</li> <li>• να συζητήσουν και να μάθουν ο ένας από τον άλλο με παραγωγικό τρόπο. [Ενότητα 4.1]</li> <li>• να δημιουργήσουν ένα σχέδιο μαθήματος που ενσωματώνει πλήρως εργαλεία πληροφορικής. [Ενότητα 4.2]</li> <li>• να είναι μια ενεργή παρουσία κατά τη διάρκεια της αυτόνομης δουλειάς των μαθητών. [Ενότητα 4.2]</li> <li>• να δίνουν στους μαθητές ενημερωμένη ανατροφοδότηση ή ανατροφοδότηση σε πραγματικό χρόνο για τη χρήση των ΤΠΕ όσον αφορά το περιεχόμενο του μαθήματος. [Ενότητα 4.2]</li> </ul> <p><b>Δεξιότητες:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα...</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• να προετοιμάσουν ένα σχέδιο μαθήματος σε μικρές ομάδες σχετικά με το πεδίο ειδίκευσης. [Ενότητα 4.1]</li> <li>• να προβληματιστούν κριτικά για τα νέα στοιχεία που θα συμπεριληφθούν στο σχέδιο ηλεκτρονικού μαθήματος και να τα αξιοποιήσουν με κατάλληλο τρόπο. [Ενότητα 4.1]</li> <li>• να διαφοροποιούν και να αξιοποιούν κατάλληλα τις παιδαγωγικές προσεγγίσεις και δραστηριότητες, ώστε να ικανοποιούν τις ανάγκες των μαθητών. [Ενότητα 4.2]</li> <li>• να εντοπίσουν τα δυνατά και αδύναμα σημεία των σχεδίων μαθημάτων και, έτσι, να σχεδιάσουν την καλύτερη επιλογή για κάθε πλαίσιο. [Ενότητα 4.2]</li> <li>• να αξιολογήσουν την απόδοση των μαθητών στη χρήση των πλατφόρμων. [Ενότητα 4.2]</li> </ul>
<b>Αξιολόγηση</b>	Παρακαλώ βλέπε Κεφάλαιο 8.
<b>Ενότητα 4.1</b>	<b>Γενική Δομή ενός Σχεδίου Μαθήματος και Συγκεκριμένες Παράμετροι</b>
<b>Περιεχόμενο</b>	Ορισμός των βημάτων του επιτυχημένου σχεδιασμού μαθημάτων. Προβληματισμός για τα στοιχεία που πρέπει να ληφθούν υπόψη όταν σχεδιάζει κανείς ένα μάθημα, λαμβάνοντας ιδιαίτερα υπόψη τις ανάγκες των μαθητών και τη διαφοροποίηση. Πρακτική εξάσκηση στον σχεδιασμό μαθήματος. Ανάλυση περαιτέρω παραμέτρων όσον αφορά την ενσωμάτωση εργαλείων ΤΠΕ στην τάξη.
<b>Δομή κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Βήμα 1: Εισαγωγή (5 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 2: Θεωρητική εισαγωγή και brainstorming – πώς να επιλέξετε υλικό, μέσο, εργασία και αποτελέσματα (45 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 3: Προβληματισμός και συζήτηση για τις ανάγκες των μαθητών (30 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 4: Πρακτικός σχεδιασμός μαθήματος (30 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 5: Προβληματισμός και συζήτηση για την ενσωμάτωση ΤΠΕ (60 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 6: Σύνοψη και συμπεράσματα (10 λεπτά)</li> </ul>
<b>Χρόνος</b>	3 ώρες
<b>Οργανωτικές προϋποθέσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Αίθουσα διδασκαλίας με ηλεκτρονικούς υπολογιστές που έχουν σύνδεση στο Διαδίκτυο, προτζέκτορας, κινητά τηλέφωνα (smartphones) και/ή τάμπλετ ή ηλεκτρονικές συσκευές με επεξεργαστές λέξεων και παρουσιάσεις PowerPoint.</li> </ul>
<b>Μέθοδοι κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρουσίαση PowerPoint</li> <li>• Ατομική δουλειά (προβληματισμός)</li> <li>• Συζήτηση</li> <li>• Ομαδική δουλειά</li> </ul>
<b>Συμβουλές για εκπαιδευτές</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ο συντονιστής πρέπει να εφαρμόσει προσεγγίσεις ενεργής μάθησης και ανάθεσης εργασιών.</li> <li>• Ο συντονιστής πρέπει να συμβουλεύει σε σχέση με τα εργαλεία ΤΠΕ και πρέπει να εγγυηθεί τη σωστή τους χρήση.</li> <li>• Ο συντονιστής πρέπει να δίνει παραδείγματα και εισηγήσεις τις οποίες οι δάσκαλοι να μπορούν να εφαρμόσουν στη δουλειά τους.</li> </ul>

<b>Ενότητα 4.2</b>	<b>Αναπτύσσοντας ένα Σχέδιο Ηλεκτρονικού Μαθήματος</b>
<b>Περιεχόμενο</b>	Ενσωμάτωση εργαλείων ΤΠΕ σε ένα σχέδιο μαθήματος. Πώς να τα ενσωματώσετε με παραγωγικό τρόπο φτιάχνοντας ένα σχέδιο ηλεκτρονικών μαθημάτων και πώς να διδάξετε μέρα με τη μέρα χρησιμοποιώντας το Διαδίκτυο στην τάξη.
<b>Δομή κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Βήμα 7: Εισαγωγή (5 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 8: Παιδαγωγικές προσεγγίσεις και brainstorming (60 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 9: Δομή του μαθήματος και παράδειγμα (20 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 10: Πρακτική άσκηση και σχεδιασμός μαθήματος (45 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 11: Παρουσίαση και αξιολόγηση (40 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 12: Σύνοψη και συμπέρασμα (10 λεπτά)</li> </ul>
<b>Χρόνος</b>	3 ώρες
<b>Οργανωτικές προϋποθέσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Προτζέκτορας και οθόνη, σύνδεση στο διαδίκτυο, κινητά τηλέφωνα (smartphones) και/ή τάμπλετ ή ηλεκτρονικές συσκευές με επεξεργαστές λέξεων και παρουσιάσεις PowerPoint.</li> </ul>
<b>Μέθοδοι κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρουσίαση</li> <li>• Brainstorming</li> <li>• Συζήτηση</li> </ul>
<b>Συμβουλές για εκπαιδευτές</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Δώστε παραδείγματα και εισηγήσεις.</li> <li>• Επιτρέψτε στους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις εμπειρίες τους και να συζητήσουν τις ιδέες τους. Ελέγξτε τη συζήτηση για να χειριστείτε τον χρόνο αποδοτικά.</li> <li>• Βεβαιωθείτε ότι διατηρείτε συνοχή με το υπόλοιπο του μαθήματος. Κάντε αναφορές στην προηγούμενη ενότητα κατάρτισης.</li> <li>• Βεβαιωθείτε ότι οι συμμετέχοντες κατανοούν το περιεχόμενο της ενότητας και τις εργασίες που ανατέθηκαν. Ρωτήστε αν χρειάζονται περισσότερες διευκρινίσεις.</li> </ul>

## 5.2 Μάθημα 4: Εφαρμογή βήμα-βήμα

**ΒΗΜΑ 1** Υποδοχή συμμετεχόντων, σύντομη εισαγωγή – παρουσίαση διδάσκοντα (5 λεπτά)  
*Παρακαλώ βλέπε: Παράρτημα 4.1*

**ΒΗΜΑ 2** Παραδοσιακός σχεδιασμός μαθήματος – παρουσίαση διδάσκοντα και brainstorming (45 λεπτά)  
*Παρακαλώ βλέπε: Παράρτημα 4.2*

Ο συντονιστής εξετάζει τις 5 φάσεις του σχεδιασμού μαθήματος: ορισμός του θέματος, ανάλυση των γνώσεων και των ικανοτήτων, επιλογή του διδακτικού υλικού, μέθοδοι αποτίμησης και αξιολόγησης και περαιτέρω ανάπτυξη εκτός της αίθουσας διδασκαλίας.

Δραστηριότητα brainstorming: ανάλυση των στοιχείων που πρέπει να λάβετε υπόψη όταν σχεδιάζετε ένα μάθημα: γνώσεις των συμμετεχόντων, περιβάλλον μάθησης,



χρόνος, στόχοι, μαθησιακά αποτελέσματα... Οι συμμετέχοντες πρέπει να είναι ήδη αρκετά εξοικειωμένοι με αυτά.

*[Συμπεριληπτική προσέγγιση: Οι νέοι εκπαιδευόμενοι ηγούνται του brainstorming.]*

### ΒΗΜΑ 3 Προβληματισμός και συζήτηση για τις ανάγκες των μαθητών – ατομική δουλειά και συζήτηση (30 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες καλούνται να εντοπίσουν ποιες μπορεί να είναι οι διάφορες ανάγκες των μαθητών, τα διάφορα συλ μάθησης τους, τα δυνατά τους σημεία, πώς μπορούν να ικανοποιηθούν αυτές οι ανάγκες χάρη στη διαφοροποίηση των δραστηριοτήτων που προτείνονται. Ο προβληματισμός πρέπει να επικεντρωθεί, επίσης, στις δυναμικές που θέλουμε να δημιουργήσουμε στην τάξη. Πάντα να σχετίζετε αυτό το στοιχείο με τη φάση του σχεδιασμού του μαθήματος.

Συζήτηση των συμμετεχόντων για ζητήματα που μπορεί να προκύψουν και πιθανές στρατηγικές για την αντιμετώπισή τους. Περαιτέρω αμφιβολίες πρέπει να διευκρινιστούν τώρα.

### ΒΗΜΑ 4 Πρακτική άσκηση σχεδιασμού μαθήματος – ομαδική δουλειά (30 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες ανάλογα με τον τομέα ειδικότητάς τους και καλούνται να φτιάξουν το προσχέδιο ενός πιθανού σχεδίου για ένα παραδοσιακό μάθημα, κρατώντας κάποιες σημειώσεις σχετικά με τα στοιχεία που λήφθηκαν υπόψη προηγουμένως. Δεν καλούνται να συμπεριλάβουν οποιαδήποτε στοιχεία ΤΠΕ ακόμα, αλλά θα τα χρειαστούν για την επόμενη ενότητα.

### ΒΗΜΑ 5 Απαραίτητες παράμετροι για την ενσωμάτωση εργαλείων ΤΠΕ – ατομική δουλειά και συζήτηση (60 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες καλούνται να προβληματιστούν για το πώς τα στοιχεία που λήφθηκαν υπόψη προηγουμένως αλλάζουν όταν εισάγονται στην τάξη εργαλεία ΤΠΕ. Μπορούν, επίσης, να σκεφτούν εισηγήσεις για άλλα στοιχεία που χρειάζεται να ληφθούν υπόψη κατά τη μετατόπιση προς ένα ηλεκτρονικό μάθημα.

Οι συμμετέχοντες μοιράζονται τα ευρήματά τους με τους υπόλοιπους.

Ο συντονιστής ρωτά ποια είναι, κατά τη γνώμη των συμμετεχόντων, άλλα στοιχεία πάνω στα οποία χρειάζεται να προβληματιστούν όταν σχεδιάζουν ένα μάθημα που περιλαμβάνει εργαλεία ΤΠΕ και ενσωματώνει τις εισηγήσεις τους αν υπάρχουν. Κάποιες από τις κύριες παραμέτρους θα μπορούσαν να είναι: οι διαθέσιμοι πόροι και τεχνολογίες στο σχολείο, η επιλογή των κατάλληλων εργαλείων ΤΠΕ για έναν συγκεκριμένο διδακτικό σκοπό, η ικανότητα των μαθητών και των δασκάλων να χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία ΤΠΕ και η τελική διαδικασία για την αξιολόγηση της τάξης.

### ΒΗΜΑ 6 Σύνοψη και συμπέρασμα (10 λεπτά)

Ο συντονιστής ολοκληρώνει τη συνάντηση κατάρτισης συνοψίζοντας τα κύρια σημεία και ευχαριστώντας τους συμμετέχοντες για τη συμβολή τους.

#### **ΒΗΜΑ 7** Εισαγωγή (5 λεπτά)

Ο συντονιστής κάνει μια σύντομη περίληψη των κύριων σημείων που συζητήθηκαν στην προηγούμενη ενότητα.

#### **ΒΗΜΑ 8** Παιδαγωγικές προσεγγίσεις – παρουσίαση και brainstorming (60 λεπτά)

*Παρακαλώ βλέπε: Παράρτημα 4.3*

Ο συντονιστής εξηγεί εν συντομία τι είναι η προσέγγιση της «αντεστραμμένης τάξης».

Δραστηριότητα brainstorming για τα πλεονεκτήματα (προώθηση της συνεργατικής μάθησης, διευκόλυνση της επικοινωνίας, διαφοροποίηση των στυλ μάθησης, ανάπτυξη των εγκάρσιων δεξιοτήτων, χρήση της γραφής, ενδυνάμωση των μαθητών κλπ.) και τα στοιχεία που πρέπει ο δάσκαλος να λάβει υπόψη του (παρουσία, έλεγχος και επίβλεψη· παρουσία και διαδικτυακή υποστήριξη και επικοινωνία· σαφήνεια στην επεξήγηση· κινητοποίηση μαθητών· παράμετρος ανατροφοδότησης κλπ.).

#### **ΒΗΜΑ 9** Δομή του μαθήματος – παρουσιάσεις (20 λεπτά)

*Παρακαλώ βλέπε: Παράρτημα 4.4*

Μέσω μιας παρουσίασης, ο συντονιστής επεξηγεί τα διάφορα μέρη που μπορούν να αποτελέσουν ένα ηλεκτρονικό μάθημα: η συμμετοχή των μαθητών, η εισαγωγή και η επεξήγηση της εργασίας, η έρευνα των μαθητών, η αυτόνομη δουλειά πάνω στο τελικό προϊόν, η σύνοψη και η αξιολόγηση.

Παρουσίαση παραδείγματος ηλεκτρονικού μαθήματος: Ο συντονιστής δείχνει ένα παράδειγμα ηλεκτρονικού μαθήματος.

#### **ΒΗΜΑ 10** Πρακτική άσκηση σχεδιασμού μαθήματος – ομαδική δουλειά (45 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες χωρίζονται στις ίδιες ομάδες που είχαν σχηματίσει στην προηγούμενη ενότητα. Με βάση το μοντέλο του παραδοσιακού μαθήματος που έχουν ήδη προετοιμάσει, καλούνται να το βελτιώσουν. Θα δουλέψουν περισσότερο στην κατανομή του διδακτικού χρόνου, την ενσωμάτωση των εργαλείων ΤΠΕ και τη διδακτική προσέγγιση.



**ΒΗΜΑ 11 Παρουσίαση και αξιολόγηση – συζήτηση (40 λεπτά)**

Οι συμμετέχοντες καλούνται να παρουσιάσουν τη δουλειά τους εν συντομία και οι υπόλοιποι συμμετέχοντες και ο συντονιστής μπορούν να δώσουν συναδελφικές εισηγήσεις και ανατροφοδότηση.

Η τελική συζήτηση έχει στόχο να συγκρίνει τα δύο σχέδια μαθήματος, τις ομοιότητες και τις διαφορές τους.

**ΒΗΜΑ 12 Σύνοψη και συμπέρασμα**

Ο συντονιστής ολοκληρώνει τη συνάντηση κατάρτισης συνοψίζοντας τα κύρια σημεία και ευχαριστώντας τους συμμετέχοντες για τη συμβολή τους.

### 5.3 Μάθημα 4: Βιβλιογραφία

Leow, R. (2015). *Explicit Learning in the L2 Classroom*. New York: Routledge.

O'Flaherty, J., & Phillips, C. (2015). The use of flipped classrooms in higher education: A scoping review. *The internet and higher education*, 25, 85-95.

Roehl, A., Reddy, S. L., & Shannon, G. J. (2013). The flipped classroom: An opportunity to engage millennial students through active learning strategies. *Journal of Family & Consumer Sciences*, 105(2), 44-49.

Sarkar, S. (2012). The role of information and communication technology (ICT) in higher education for the 21st century. *Science*, 1(1), 30-41.

Tondeur, J., Van Keer, H., van Braak, J., & Valcke, M. (2008). ICT integration in the classroom: Challenging the potential of a school policy. *Computers & education*, 51(1), 212-223.

Wastiau, P., Blamire, R., Kearney, C., Quittre, V., Van de Gaer, E., & Monseur, C. (2013). The Use of ICT in Education: a survey of schools in Europe. *European Journal of Education*, 48(1), 11-27.

Young, S. S. C. (2003). Integrating ICT into second language education in a vocational high school. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19(4), 447-461.

## 6. Μάθημα 5: Πέντε «κουλ» εργαλεία που χρησιμοποιούνται περισσότερο από τους νέους

### 6.1 Μάθημα 5: Επισκόπηση

<b>Μάθημα 5</b>	<b>Πέντε «κουλ» εργαλεία που χρησιμοποιούνται περισσότερο από τους νέους</b>
<b>Αναπτύχθηκε από</b>	Εταίρος 3 – WinNova, Φινλανδία
<b>Χρόνος   ECVET</b>	8 ώρες   0.36 πιστωτικές μονάδες ECVET
<b>Στόχος</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν να χρησιμοποιούν τα από παιδαγωγικής άποψης βασικά χαρακτηριστικά των πέντε εργαλείων ΤΠΕ: 1. WhatsApp 2. Facebook 3. Instagram 4. Snapchat 5. YouTube. Έχουν την ευκαιρία να δοκιμάσουν τουλάχιστον ένα από αυτά τα εργαλεία οι ίδιοι και να σχεδιάσουν έναν παιδαγωγικά ουσιαστικό τρόπο να χρησιμοποιήσουν το εργαλείο αυτό. Λαμβάνουν υποστήριξη από τους νέους εκπαιδευόμενους που λειτουργούν ως συνεκπαιδευτές.</li> </ul>
<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>	<p><b>Γνώσεις:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>να αναφέρουν ποια ψηφιακά εργαλεία χρησιμοποιούν οι νέοι άνθρωποι τη δεδομένη στιγμή.</li> <li>να ονομάσουν τα σημαντικότερα τεχνικά χαρακτηριστικά των πέντε εργαλείων ΤΠΕ από μια παιδαγωγική σκοπιά. (1. WhatsApp 2. Facebook 3. Instagram 4. Snapchat 5. YouTube).</li> </ul> <p><b>Ικανότητες:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>να χρησιμοποιήσουν τα πέντε εργαλεία ΤΠΕ (1. WhatsApp 2. Facebook 3. Instagram 4. Snapchat 5. YouTube) με βασικό τρόπο.</li> </ul> <p><b>Δεξιότητες:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>να εκμεταλλευτούν την τεχνική γνώση και τις ικανότητες που απέκτησαν π.χ. τη χρήση των πέντε εργαλείων ΤΠΕ για παιδαγωγικούς σκοπούς.</li> </ul>
<b>Αξιολόγηση</b>	Παρακαλώ βλέπε Κεφάλαιο 8.
<b>Ενότητα 5.1</b>	<b>Δουλεύοντας με τα πιο «κουλ» εργαλεία</b>
<b>Περιεχόμενο</b>	Τα βασικά χαρακτηριστικά των πέντε εργαλείων ΤΠΕ (1. WhatsApp 2. Facebook 3. Instagram 4. Snapchat 5. YouTube). Τα βασικά χαρακτηριστικά που πρέπει να μάθουν οι συμμετέχοντες επιλέχθηκαν ώστε να ληφθεί υπόψη η παιδαγωγική χρήση του εργαλείου. Είναι χαρακτηριστικά που είναι σημαντικό να διδαχτούν σε σχέση με την παιδαγωγική χρήση του εργαλείου. Βλέπε, επίσης, το θεωρητικό και πρακτικό περιεχόμενο.
<b>Δομή κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Βήμα 1: Εισαγωγή στα πέντε εργαλεία ΤΠΕ (45 λεπτά)</li> <li>Βήμα 2: Παραδείγματα των πέντε εργαλείων ΤΠΕ από παιδαγωγική σκοπιά (90 λεπτά)</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Βήμα 3: Δοκιμή των τεσσάρων εργαλείων ΤΠΕ – ομαδική δουλειά (120 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 4: Λεπτομέρειες για το YouTube – δοκιμή του YouTube (150 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 5: Παρατηρήσεις, σχόλια, συζήτηση, ανατροφοδότηση κλπ. (60 λεπτά)</li> <li>• Βήμα 6: Αυτοαξιολόγηση</li> </ul>
<b>Χρόνος</b>	8 ώρες
<b>Οργανωτικές προϋποθέσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Αίθουσα διδασκαλίας με σύνδεση wi-fi.</li> <li>• Κάθε συμμετέχοντας έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει κινητή συσκευή ή φορητό υπολογιστή (αυτά μπορούν, επίσης, να χρησιμοποιηθούν από κοινού, π.χ. κάθε ζευγάρι να έχει μία συσκευή).</li> <li>• Πρέπει να υπάρχει ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής για τον δάσκαλο και ένας προβολέας.</li> <li>• Αν ο καθένας φέρει τη δική του συσκευή, πρέπει να βεβαιωθείτε ότι κάθε συμμετέχοντας έχει τις απαραίτητες εφαρμογές στην κινητή του/της συσκευή.</li> </ul>
<b>Μέθοδοι κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρουσίαση, συζήτηση, ομαδική δουλειά, παρατήρηση</li> </ul>
<b>Συμβουλές για εκπαιδευτές</b>	Χρειάζονται τουλάχιστον δύο εκπαιδευτές. Οι εκπαιδευόμενοι που ενεργούν ως συνεκπαιδευτές είναι άτομα για τεχνική υποστήριξη. Μπορούν να περνούν από όλους τους συμμετέχοντες και να βοηθούν αυτούς που χρειάζονται περισσότερη βοήθεια με την εκμάθηση των τεχνικών χαρακτηριστικών των πέντε εργαλείων ΤΠΕ. Οι εκπαιδευόμενοι λαμβάνουν, επίσης, μέρος και στην ομαδική δουλειά για το Snapchat στο Βήμα 3. Στο Βήμα 4 οι εκπαιδευόμενοι παρουσιάζουν τη λειτουργία αναζήτησης στο YouTube.

## 6.2 Μάθημα 5: Εφαρμογή βήμα-βήμα

<b>ΒΗΜΑ 1</b>	<b>Εισαγωγή στα πέντε εργαλεία ΤΠΕ – παρουσίαση και συζήτηση (45 λεπτά)</b>
	<p>Οι εκπαιδευτές χρησιμοποιούν πόρους Ο2 (συλλογή διαδικτυακών εργαλείων) και συστήνουν τα πέντε εργαλεία ΤΠΕ στους συμμετέχοντες. Εξηγούν στους δασκάλους γιατί είναι σημαντικό να χρησιμοποιούν αυτά τα εργαλεία και ποιος είναι ο γενικός σκοπός και οι βασικές λειτουργίες κάθε εργαλείου. Στο τέλος, θα γίνει συζήτηση σε ζευγάρια – Ποια είναι η εμπειρία σας σχετικά με τη χρήση αυτών των πέντε εργαλείων ΤΠΕ; Έχετε χρησιμοποιήσει αυτά τα εργαλεία για παιδαγωγικούς σκοπούς; Οι εκπαιδευτές μπορούν, έπειτα, να ρωτήσουν κάποια από τα ζευγάρια τι έχουν συζητήσει και τι είδους εμπειρία έχουν. Εναλλακτικά, ανάλογα με τον χρόνο που απομένει, κάθε ζευγάρι μπορεί να μιλήσει για την εμπειρία του.</p>
<b>ΒΗΜΑ 2</b>	<b>Παραδείγματα των πέντε εργαλείων ΤΠΕ από παιδαγωγική σκοπιά – παρουσίαση και ομαδική δουλειά (90 λεπτά)</b>
	<p>Οι εκπαιδευτές χρησιμοποιούν πόρους Ο2 (συλλογή διαδικτυακών εργαλείων). Δείχνουν στους δασκάλους τα βίντεο από τη συλλογή που αφορούν αυτά τα πέντε εργαλεία. Αφού παρακολουθήσουν τα βίντεο, θα χωριστούν σε τρεις ή τέσσερις ομάδες (ανάλογα με το</p>

μέγεθος ολόκληρης της ομάδας). Ο διαχωρισμός σε ομάδες μπορεί να γίνει π.χ. μετρώντας 1, 2, 3, ώστε φίλοι ή συνάδελφοι να μην είναι στην ίδια ομάδα. Έπειτα, η ομάδα συγκεντρώνει ιδέες για να απαντήσει στις εξής ερωτήσεις: Πώς οι δάσκαλοι ΕΚΕ μπορούν να αξιοποιήσουν αυτά τα εργαλεία στη διδασκαλία τους; Πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν αυτά τα εργαλεία στην ΕΚΕ; Πώς επωφελείται ο εκπαιδευόμενος από τη χρήση αυτών των εργαλείων; Χρειάζεστε πίνακα παρουσιάσεων, χαρτί και μαρκαδόρους. Στο τέλος της δραστηριότητας, κάθε ομάδα παρουσιάζει τα αποτελέσματά της.



*[ Συμπεριληπτική προσέγγιση: Οι εκπαιδευόμενοι που ενεργούν ως συνεκπαιδευτές μπορούν να σχολιάσουν τις παρουσιάσεις από την οπτική των εκπαιδευόμενων ΕΚΕ.]*

### ΒΗΜΑ 3 Δοκιμή των τεσσάρων εργαλείων ΤΠΕ – ομαδική δουλειά (2 ώρες)

Θα δημιουργηθούν μικρότερες ομάδες (π.χ. 4 άτομα ανά ομάδα). Ανατίθεται μια εργασία σε κάθε ομάδα (4 διαφορετικές εργασίες για κάθε ένα από τα εργαλεία – εξαιρείται το Snarchat). Οι συνεκπαιδευτές (οι εκπαιδευόμενοι δηλαδή) αποτελούν μια ομάδα και τους ανατίθεται η εργασία για το Snarchat.



*Ο στόχος της ανάθεσης εργασιών είναι ο σχεδιασμός ενός παιδαγωγικά ουσιαστικού τρόπου να χρησιμοποιηθεί το εν λόγω εργαλείο.*

### ΒΗΜΑ 4 Λεπτομέρειες για το YouTube· δοκιμή του YouTube – ομαδική δουλειά (2.5 ώρες)

Θα υπάρξει μια εργασία σχετικά με το YouTube που περιλαμβάνει τη δημιουργία και την επεξεργασία ενός απλού βίντεο.



*[Συμπεριληπτική προσέγγιση: Πρώτα, παρουσιάζεται η λειτουργία αναζήτησης του YouTube από τους συνεκπαιδευτές (=εκπαιδευόμενους), επειδή είναι πολύ σημαντικό να γνωρίζει κανείς πώς να αναζητά βίντεο που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για παιδαγωγικούς σκοπούς.]*

Προετοιμάζεται ένα πολύ σύντομο φυλλάδιο σχετικά με αυτό το σημείο. Μετά από αυτό, θα γίνει ομαδική δουλειά ή δουλειά σε ζευγάρια σχετικά με τις διάφορες λειτουργίες του YouTube και της δημιουργίας ενός βίντεο: κινηματογράφηση του βίντεο, επεξεργασία του βίντεο (με απλές εφαρμογές στο κινητό), ανέβασμα του βίντεο στο YouTube, δημιουργία λιστών αναπαραγωγής. Ο σύνδεσμος του βίντεο που δημιούργησε η ομάδα θα κοινοποιηθεί μέσω WhatsApp, Facebook κ.ο.κ.

### ΒΗΜΑ 5 Παρατηρήσεις, σχόλια, συζήτηση, ανατροφοδότηση κλπ. (60 λεπτά)

Οι υπόλοιπες ομάδες θα παρακολουθήσουν τα βίντεο και θα δώσουν ανατροφοδότηση στους συναδέλφους τους μέσω WhatsApp, Facebook και/ή αυτοπροσώπως.

### ΒΗΜΑ 6 Αυτοαξιολόγηση

Θα δημιουργηθεί ένα έντυπο ή ένα τεστ αυτοαξιολόγησης βασισμένο στο διαδίκτυο. Ο σύνδεσμος για το έντυπο/τεστ θα κοινοποιηθεί π.χ. σε μια ομάδα στο WhatsApp. Στο τέλος του μαθήματος ο δάσκαλος/συμμετέχοντας ΕΚΕ συμπληρώνει το έντυπο. Δίνεται ανατροφοδότηση σε κάθε δάσκαλο/συμμετέχοντα με βάση την αυτοαξιολόγηση και άλλες παρατηρήσεις που έκαναν οι εκπαιδευτές κατά τη διάρκεια της εφαρμογής του μαθήματος. Στο τέλος πραγματοποιείται, επίσης, μια τελική συζήτηση για τη χρησιμότητα αυτών των πέντε εργαλείων για παιδαγωγικούς σκοπούς.

### **6.3 Μάθημα 5: Βιβλιογραφία**

Ο οργανισμός-εταίρος δεν παρείχε/δεν χρησιμοποίησε οποιεσδήποτε πηγές για την ανάπτυξη του μαθήματος.

## 7. Μάθημα 6: Αξιολόγηση των εργαλείων και πολλαπλασιασμός του θετικού τους αντίκτυπου

### 7.1 Μάθημα 6: Επισκόπηση

<b>Μάθημα 6</b>	<b>Αξιολόγηση των εργαλείων και πολλαπλασιασμός του θετικού τους αντίκτυπου</b>
<b>Αναπτύχθηκε από</b>	Εταίρο 5 – A.R.E.S., Ιταλία
<b>Χρόνος   ECVET</b>	2 ώρες   0.10 πιστωτικές μονάδες ECVET
<b>Στόχος</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ευρήματα των συμμετεχόντων με σκοπό την αξιολόγηση των επιλεγμένων εργαλείων.</li> </ul>
<b>Μαθησιακά συμπεράσματα</b>	<p><b>Γνώσεις:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>να περιγράψουν τα στοιχεία που είναι ουσιώδη για τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται στη διδασκαλία.</li> <li>να ονομάσουν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των εργαλείων εκμάθησης.</li> <li>να περιγράψουν διάφορα είδη μεθοδολογιών.</li> </ul> <p><b>Ικανότητες:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>να χρησιμοποιήσουν και να εφαρμόσουν τα κατάλληλα εργαλεία.</li> <li>να δικτυωθούν με άλλους συμμετέχοντες.</li> </ul> <p><b>Δεξιότητες:</b> Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>να σχηματίσουν ένα δίκτυο για την ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών.</li> <li>να προβληματιστούν και να αξιολογήσουν τα εργαλεία.</li> <li>να μοιραστούν τις γνώσεις, τις εμπειρίες και τις διαπιστώσεις τους.</li> </ul>
<b>Αξιολόγηση</b>	Παρακαλώ βλέπε Κεφάλαιο 8.
<b>Ενότητα 6.1</b>	<b>Αξιολόγηση, παρακολούθηση και διάδοση</b>
<b>Περιεχόμενο</b>	Σε αυτή την ενότητα εκμάθησης οι συμμετέχοντες θα αξιολογήσουν τα επιλεγμένα εργαλεία μέσω διαδικασιών παρακολούθησης και θα έχουν τη δυνατότητα να ξεκινήσουν μια εκστρατεία διάδοσης.
<b>Δομή κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Βήμα 1: Αυτοαξιολόγηση</li> </ul>
<b>Χρόνος</b>	2 ώρες
<b>Οργανωτικές προϋποθέσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Παρουσίαση PowerPoint, ερωτηματολόγια.</li> <li>Οθόνη, προτζέκτορας.</li> </ul>
<b>Μέθοδοι κατάρτισης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Παρουσίαση</li> <li>Ατομική δουλειά (προβληματισμός/ερωτηματολόγιο)</li> <li>Συζήτηση</li> </ul>

**Συμβουλές για εκπαιδευτές**

Χρειάζονται ένας δάσκαλος και ένας διδάσκοντας για να οργανώσουν την παράδοση των ερωτηματολογίων.

## 7.2 Μάθημα 6: Εφαρμογή βήμα-βήμα

**ΒΗΜΑ 1 Αυτοαξιολόγηση**

*Παρακαλώ βλέπε: Παράρτημα 6.1*

Η αυτοαξιολόγηση θα θέσει τη βάση για όλες τις άλλες μορφές αξιολόγησης και αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της επαγγελματικής πρακτικής που είναι ανοικτή στον προβληματισμό. Η αυτοαξιολόγηση μπορεί να βοηθήσει:

- να βελτιωθούν οι διδακτικές εμπειρίες που παρέχονται για τους εκπαιδευόμενους
- να αναγνωριστεί η επαγγελματική ανάπτυξη που χρειάζεται για την περαιτέρω αναβάθμιση της καλής διδασκαλίας
- να προετοιμαστεί κανείς για μια αξιολόγηση απόδοσης
- να αξιολογήσει κανείς την ετοιμότητά του για να κάνει αίτηση για προαγωγή ή μονιμότητα.

Παρουσίαση PowerPoint για την αξιολόγηση.

**ΒΗΜΑ 2 Αξιολόγηση**

*Παρακαλώ βλέπε: Παράρτημα 6.2*

Οι δάσκαλοι θα αναλύσουν τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν στη διδασκαλία τους μέσω μιας σειράς ερωτηματολογίων και δεικτών προκειμένου να εξακριβωθεί η αποτελεσματικότητά τους.

Η σειρά ερωτηματολογίων θα παραδοθεί ακολουθώντας τους τρεις βασικούς δείκτες που χρησιμοποιούνται συνήθως για τη διαδικασία αξιολόγησης: Γιατί το κάνουμε αυτό; Ποιοι θα εμπλακούν; Τι αναμένεται ότι θα κάνουμε;

## 7.3 Μάθημα 6: Βιβλιογραφία

Ο οργανισμός-εταίρος δεν παρείχε/δεν χρησιμοποίησε οποιεσδήποτε πηγές για την ανάπτυξη του μαθήματος.





## 8. Αξιολόγηση μαθήματος

Η αξιολόγηση του μαθήματος περιλαμβάνει τρία μέρη: αξιολόγηση γνώσεων, ικανοτήτων και δεξιοτήτων. Ο υποψήφιος μπορεί να φτάσει τις 30 μονάδες ανά μέρος και τις 90 συνολικά. Σε κάθε ένα από τα τρία μέρη, ο υποψήφιος πρέπει να φτάσει τουλάχιστον 80% του συνολικού αριθμού των 30 μονάδων προκειμένου να περάσει την αξιολόγηση του μαθήματος.

### 8.1 Αξιολόγηση γνώσεων

Το ακόλουθο ερωτηματολόγιο μπορεί να εφαρμοστεί σε γραπτή μορφή ή σε μορφή συνέντευξης. Σε κάθε περίπτωση, πέρα από τα αποτελέσματα της αξιολόγησης, πρέπει να καταγράφονται τα ονόματα του συμμετέχοντα και του αξιολογητή, η ημερομηνία, ο χρόνος και ο χώρος της αξιολόγησης.

Αρ.	Ερώτηση	Σωστή απάντηση	Μονάδες
1	Το περιεχόμενο στις πλατφόρμες μέσω κοινωνικής δικτύωσης που προτιμούν οι νέοι άνθρωποι τείνει να είναι... οπτικό, πολύχρωμο, χωρίς κείμενο και ανώνυμο. οπτικό, ακουστικό, διαδραστικό και συναρπαστικό. ακουστικό, δυνατό, γραφικό και χρονοβόρο. διαδραστικό, επαναλαμβανόμενο, βασισμένο στη μνήμη και κατοχυρωμένο.	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1
2	Σωστό ή λάθος: Οι εκπαιδευτές που δουλεύουν με νέους ανθρώπους πρέπει να προσπαθούν σκληρά για την ύπαρξη «ομοιομορφίας». Σωστό. Λάθος.	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	1
3	Η ενσωμάτωση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στη μάθηση, επιτρέπει στους εκπαιδευτές... να μοιράζονται μόνο εκπαιδευτικό περιεχόμενο με τους νέους ανθρώπους. να αναθέτουν εργασίες στην ομάδα. να παίρνουν μόνο ανατροφοδότηση για τα υλικά από τους εκπαιδευόμενους. όλα τα παραπάνω.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	1
4	Η έρευνα PROMOVET ανακάλυψε ότι τα συνηθέστερα κανάλια επικοινωνίας που χρησιμοποιούνται από τους νέους εκπαιδευόμενους είναι: WhatsApp, Facebook, Instagram και Snapchat. Facebook, Twitter, Gmail και Tumblr. Snapchat, Telegram, Pinterest και Instagram. Viber, Email, Moodle και Google.	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1
5	Στο PROMOVET προτείνουμε μια καινοτόμα συνεργατική συνεργασία με τους εκπαιδευόμενους που ονομάζεται...		

	προσέγγιση δικτύωσης.	<input type="checkbox"/>	
	προσέγγιση ομαδικής δουλειάς.	<input type="checkbox"/>	
	<i>συμπεριληπτική προσέγγιση.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	συναδελφική προσέγγιση.	<input type="checkbox"/>	
6	Τι σημαίνει «διαδικτυακός εκφοβισμός»;		
	Το να έρχεται κανείς σε επαφή με παιδιά για να λάβει φωτογραφίες.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Εκφοβισμός μέσω διαδικτύου.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Ένα είδος φλερτ.	<input type="checkbox"/>	
	Κατασκοπεία κάποιου ατόμου.	<input type="checkbox"/>	
7	Τι σημαίνει «cyber grooming»;		
	Να χτυπά κανείς άλλους ανθρώπους.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Να κερδίζει κανείς την εμπιστοσύνη παιδιών με σκοπό τη σεξουαλική τους κακοποίηση.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Να κοροϊδεύει κανείς άλλους ανθρώπους.	<input type="checkbox"/>	
	Παρακολούθηση άλλων ανθρώπων.	<input type="checkbox"/>	
8	Ποια είναι η σημασία του «happy slapping»;		
	Αποστολή γυμνών φωτογραφιών.	<input type="checkbox"/>	
	Παρακολούθηση άλλων ανθρώπων.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Βιντεογράφιση ανθρώπων που χτυπούν ο ένας τον άλλο.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Το να κερδίζει κανείς την εμπιστοσύνη νέων ανθρώπων.	<input type="checkbox"/>	
9	Τι σημαίνει «sexting»;		
	<i>Αποστολή προσωπικών γυμνών φωτογραφιών μέσω ψηφιακών μέσων.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Να έρχεται κανείς σε επαφή με νέους ανθρώπους.	<input type="checkbox"/>	
	Εκφοβισμός άλλων ανθρώπων.	<input type="checkbox"/>	
	Απειλή άλλων ανθρώπων.	<input type="checkbox"/>	
10	Τι σημαίνει «διαδικτυακή παρακολούθηση»;		
	Να κοροϊδεύει κανείς άλλους ανθρώπους.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Κατασκοπεία άλλων ανθρώπων.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	<i>Βιντεογράφιση ανθρώπων που χτυπούν ο ένας τον άλλο.</i>	<input type="checkbox"/>	
	Το να προσπαθεί κανείς να αποκτήσει γυμνές φωτογραφίες εφήβων.	<input type="checkbox"/>	
11	Ποια είναι η πρώτη φάση του σχεδιασμού μαθήματος;		
	Άνοιγμα του βιβλίου.	<input type="checkbox"/>	
	Παρακολούθηση βίντεο.	<input type="checkbox"/>	
	Προσδιορισμός κριτηρίων αξιολόγησης.	<input type="checkbox"/>	

	<i>Προσδιορισμός του θέματος.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
12	Σε ένα παραδοσιακό μάθημα, ο διάλογος ελέγχεται...		
	<i>μόνο από τον δάσκαλο.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	<i>μόνο από τους εκπαιδευόμενους.</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>μόνο από τον διευθυντή.</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>όλα τα παραπάνω.</i>	<input type="checkbox"/>	
13	Ποια στυλ εκμάθησης πρέπει να λαμβάνονται υπόψη στη διδασκαλία;		
	<i>Οπτικό (χωρικό).</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Προφορικό (γλωσσικό).</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Κοινωνικό (διαπροσωπικό).</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Όλα τα παραπάνω.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
14	Ποιο από τα παρακάτω είναι σχεδιασμός παραδοσιακού μαθήματος;		
	<i>Ηλεκτρονικό μάθημα.</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Μάθημα σε μορφή διάλεξης.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	<i>Μάθημα επικεντρωμένο στους μαθητές.</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Όλα τα παραπάνω.</i>	<input type="checkbox"/>	
15	Τι πρέπει να είναι μια εργασία;		
	<i>Κυρίως ουσιώδης.</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Κυρίως απαιτητική.</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Κυρίως εφικτή.</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Όλα τα παραπάνω.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
16	Ποιο από αυτά τα στοιχεία που είναι σημαντικά στην κατάρτιση ΔΕΝ ΠΡΕΠΕΙ να συζητούνται μέσω WhatsApp;		
	<i>Ανταλλαγή τεχνικών πληροφοριών και γεγονότων.</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Ανταλλαγή συμβουλών μελέτης· συμβουλευτική μάθησης.</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Ανταλλαγή φωτογραφιών που πάρθηκαν για την ολοκλήρωση μιας εργασίας.</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Ανταλλαγή προσωπικών πληροφοριών και λεπτομερειών.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
17	Ποια από τις παρακάτω προτάσεις ισχύει τόσο για τις μυστικές όσο και για τις κλειστές ομάδες στο Facebook;		
	<i>Η συζήτηση είναι ορατή μόνο για τα μέλη των ομάδων.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	<i>Τα άτομα μπορούν να ζητήσουν άδεια για να ενταχθούν στις ομάδες.</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Τα άτομα μπορούν να βρουν τις ομάδες χρησιμοποιώντας τη λειτουργία αναζήτησης.</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Η εύρεση και η συζήτηση στις ομάδες είναι εύκολη.</i>	<input type="checkbox"/>	

18	Ποια από τις παρακάτω προτάσεις που αφορούν τη χρήση του Instagram ΔΕΝ είναι σωστή;		
	Μπορείς κανείς να κοινοποιήσει φωτογραφίες και να τις χρησιμοποιήσει για οπτική κατάρτιση.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Οι εκπαιδευόμενοι δεν μπορούν να δημιουργήσουν άλλο λογαριασμό πέρα από τον προσωπικό τους.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Ορισμένα hashtags κάνουν την εύρεση φωτογραφιών για κάποια θέματα ευκολότερη.	<input type="checkbox"/>	
	Είναι υποχρεωτικό να δημιουργήσει κανείς λογαριασμό όταν χρησιμοποιεί το Instagram.	<input type="checkbox"/>	
19	Ποια πρόταση που αφορά τη χρήση του YouTube και των βίντεο είναι σωστή;		
	Όλα τα βίντεο που ανεβαίνουν στο YouTube είναι δημόσια.	<input type="checkbox"/>	
	Μπορεί κανείς να χρησιμοποιεί πάντοτε βίντεο από το YouTube για τη διδασκαλία.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Μπορεί κανείς να εγγραφεί στο YouTube χρησιμοποιώντας τον λογαριασμό του στην Google.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Για να ανεβάσει κανείς ένα δικό του βίντεο πρέπει να εγκριθεί πρώτα.	<input type="checkbox"/>	
20	Ποιο από τα παρακάτω ΔΕΝ είναι χαρακτηριστικό του Snapchat;		
	Τα μηνύματα του Snapchat αυτοκαταστρέφονται.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Οι φωτογραφίες και τα βίντεο που κοινοποιούνται δεν μπορούν να αποθηκευτούν από άλλους χρήστες.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Μπορεί κανείς να βρει χάρτες στο Snapchat.	<input type="checkbox"/>	
	Μπορεί κανείς να μοιραστεί τα μηνύματά του δημόσια ή με επιλεγμένους χρήστες.	<input type="checkbox"/>	
21	Πόσα είδη αξιολόγησης γνωρίζουμε;		
	9.	<input type="checkbox"/>	
	1.	<input type="checkbox"/>	
	3.	<input type="checkbox"/>	
	5.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
22	Η προκαταρκτική αξιολόγηση βασίζεται συνήθως...		
	σε γραπτές ερωτήσεις.	<input type="checkbox"/>	
	σε ανοικτές γραπτές ερωτήσεις.	<input type="checkbox"/>	
	σε επίσημη παρατήρηση	<input type="checkbox"/>	
	<i>σε προφορικές ερωτήσεις και ανεπίσημη παρατήρηση.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
23	Ποιος είναι ο ορισμός της «εσωτερικής αξιολόγησης»;		
	<i>Είναι μια διαδικασία ποιοτικής αξιολόγησης.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1

	Είναι μια διαδικασία ποσοτικής αξιολόγησης.	<input type="checkbox"/>	
	Είναι μια διαδικασία γενικής αξιολόγησης.	<input type="checkbox"/>	
	Είναι μια διαδικασία αξιολόγησης από εξωτερικό ειδικό.	<input type="checkbox"/>	
24	Ποιες είναι οι κύριες ερωτήσεις για την εκκίνηση μιας διαδικασίας αξιολόγησης;		
	<i>Τι είναι; Γιατί τα χρειαζόμαστε; Πότε τα χρησιμοποιούμε;</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Ποιοι είναι; Τι χρειαζόμαστε; Γιατί τα χρησιμοποιούμε;	<input type="checkbox"/>	
	Τι είναι; Τι χρειαζόμαστε; Γιατί τα θέλουμε;	<input type="checkbox"/>	
	Γιατί ενδιαφέρεσαι; Πότε τα χρησιμοποιούμε;	<input type="checkbox"/>	
25	Τι είναι η συνολική αξιολόγηση;		
	Η αξιολόγηση στην αρχή μιας δραστηριότητας.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Η αξιολόγηση στην ολοκλήρωση μιας δραστηριότητας.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Η αξιολόγηση κατά τη διάρκεια μιας δραστηριότητας.	<input type="checkbox"/>	
	Η αξιολόγηση πριν και μετά τη δραστηριότητα.	<input type="checkbox"/>	
26	Ποιος είναι ο καλύτερος τρόπος να κατανοήσει κανείς τις δυνατότητες ενός διαδικτυακού εργαλείου;		
	Διαίσθηση.	<input type="checkbox"/>	
	Διαδικτυακή έρευνα,	<input type="checkbox"/>	
	Προσωπική εμπειρία.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Συνεργατική εργασιακή εμπειρία.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
27	Ποιος είναι ο καλύτερος τρόπος να αναζητήσει κανείς ένα σχετικό διαδικτυακό εργαλείο;		
	<i>Η Λειτουργία Αναζήτησης στη συλλογή διαδικτυακών εργαλείων PROMOVET.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Ένα-ένα στη συλλογή διαδικτυακών εργαλείων PROMOVET.	<input type="checkbox"/>	
	Η επιλογή από προσωπική εμπειρία.	<input type="checkbox"/>	
28	Ποιο από τα παρακάτω είναι το σημαντικότερο μέρος της διαδικασίας εγγραφής ως δάσκαλος;		
	Όνομα χρήστη.	<input type="checkbox"/>	
	Κωδικός.	<input type="checkbox"/>	
	<i>Ανάγνωση και αποδοχή της Δήλωσης Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
29	Επιλέξτε τη σωστή απάντηση. Ως δάσκαλος πρέπει...		
	να ζητήσω από τους εκπαιδευόμενους να μάθουν τα διαδικτυακά εργαλεία στον προσωπικό τους χώρο και χρόνο για τις δικές τους λειτουργίες.	<input type="checkbox"/>	
	<i>να εξασκήσω τη λειτουργία εκμάθησης του εργαλείου στην τάξη και να είμαι βαθιά εξοικειωμένος με αυτό.</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	1

30	Τι είναι αυτό που θα διασφαλίσει τη βιωσιμότητα της συλλογής διαδικτυακών εργαλείων PROMOVET στο μέλλον;		
	Η χρήση της πλατφόρμας σε τακτική βάση.	<input type="checkbox"/>	
	Η μελλοντική ενημέρωση της πλατφόρμας με την προσθήκη νέων εργαλείων.	<input type="checkbox"/>	
	Όλα τα παραπάνω.	<input checked="" type="checkbox"/>	1

**Συνολικός αριθμός μονάδων<sup>ο</sup> 30**

<sup>ο</sup> Ο συμμετέχοντας πρέπει να πάρει τουλάχιστον 24 μονάδες (80%) σε αυτό το μέρος της αξιολόγησης προκειμένου να περάσει τη συνολική αξιολόγηση.

## 8.2 Αξιολόγηση ικανοτήτων

Οι ακόλουθες ερωτήσεις μπορούν να απαντηθούν γραπτώς από τον συμμετέχοντα ή σε μορφή συνέντευξης. Σε κάθε περίπτωση, πέρα από τα αποτελέσματα της αξιολόγησης, πρέπει να καταγράφονται τα ονόματα του συμμετέχοντα και του αξιολογητή, η ημερομηνία, ο χρόνος και ο χώρος της αξιολόγησης.

Αρ.	Ερώτηση και σχόλια αξιολογητή	Επίδοση	Σύνολο μονάδων
1	Ποια είναι, κατά τη γνώμη σας, τα βασικά ευρήματα της Ερευνητικής Έκθεσης του PROMOVET και πώς μπορείτε να τα συσχετίσετε με την καθημερινή σας δουλειά ως εκπαιδευτής/δάσκαλος ΕΚΕ;		5
2	Εξηγήστε εν συντομία πώς θα αντιδρούσατε αν ένας από τους εκπαιδευόμενούς σας έπεφτε θύμα διαδικτυακού εκφοβισμού: ο John λαμβάνει ένα ανώνυμο μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με ένα στιγμιότυπο οθόνης από μια πλατφόρμα μέσου κοινωνικής δικτύωσης που δείχνει μια φωτογραφία του ίδιου με διάφορα ταπεινωτικά σχόλια από γνωστούς του και άγνωστους ανθρώπους.		5
3	Εξηγήστε εν συντομία τι θα κάνατε αν ανακαλύπτατε ένα ενδιαφέρον εργαλείο επικοινωνίας το οποίο θα θέλατε να προσθέσετε στη συλλογή διαδικτυακών εργαλείων PROMOVET.		5

4	<p>Πρέπει να διδάξετε τεχνικό λεξιλόγιο στους νέους εκπαιδευόμενους στο μάθημα ΕΚΕ σας και σχεδιάζετε το μάθημά σας για την επόμενη βδομάδα. Παρακαλώ ονομάστε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της χρήσης παραδοσιακών σχεδίων μαθημάτων έναντι σχεδίων ηλεκτρονικών μαθημάτων και περιγράψτε εν συντομία τη λύση για τα μαθήματα γλώσσας σας στην ΕΚΕ.</p>	5
5	<p>Θέλετε να είστε «κουλ» δάσκαλος/εκπαιδευτής και αποφασίζετε να συμπεριλάβετε δύο εργαλεία μέσω κοινωνικής δικτύωσης στη διδασκαλία/κατάρτισή σας. Επιλέξτε δύο «κουλ» εργαλεία και εξηγήστε γιατί τα επιλέξατε.</p>	5
6	<p>Αποφασίσατε να χρησιμοποιήσετε το Snarchat για το επόμενο θέμα στην κατάρτιση ΕΚΕ/μάθημά σας (παρακαλώ, σκεφτείτε κάποιο θέμα). Θα θέλατε να αξιολογήσετε την επιτυχία χρήσης του Snarchat. Πώς το κάνετε αυτό; (Εξηγήστε εν συντομία).</p>	5
<b>Συνολικός αριθμός μονάδων*</b>		<b>30</b>

\* Ο συμμετέχοντας πρέπει να πάρει τουλάχιστον 24 μονάδες (80%) σε αυτό το μέρος της αξιολόγησης προκειμένου να περάσει τη συνολική αξιολόγηση.

### 8.3 Αξιολόγηση δεξιοτήτων

Η ακόλουθη μελέτη περίπτωσης και οι ερωτήσεις πρέπει να απαντηθούν γραπτώς από τον συμμετέχοντα. Πέρα από τα αποτελέσματα της αξιολόγησης, πρέπει να καταγράφονται τα ονόματα του συμμετέχοντα και του αξιολογητή, η ημερομηνία, ο χρόνος και ο χώρος της αξιολόγησης.

#### Ο τέλειος δάσκαλος/εκπαιδευτής

Ένας από τους συναδέλφους σας στην ΕΚΕ θέλει να είναι «κουλ» δάσκαλος/εκπαιδευτής και έχει αποφασίσει να χρησιμοποιήσει το *Google Allo* στα μαθήματά του. Οι συνάδελφοί του τού λένε να κάνει πρώτα μαζί τους ένα brainstorming, για να σκεφτούν την παρούσα διδακτική τους πρακτική. Εισηγούνται, επίσης, να ρωτήσουν τους μαθητές για ιδέες σχετικά με τη χρήση εργαλείων ΤΠΕ στα μαθήματα. Ο δάσκαλος, ωστόσο, αρνείται. Λέει ότι είναι δική του η διδασκαλία και ξέρει καλύτερα τι πρέπει να κάνει. Σκέφτεται, ακόμα, ότι είναι χάσιμο χρόνου να διερευνήσει τη νομική πτυχή της χρήσης του εργαλείου και τις συνθήκες για την εγγραφή στο *Google Allo*.

Χμμ... Φαίνεται να υπάρχουν αρκετά προβλήματα με την προσέγγιση του δασκάλου/εκπαιδευτή μας, ειδικά αν βασιστείτε στο τι έχετε μάθει στο μάθημα του PROMOVET. Παρακαλώ, αναπτύξτε (τουλάχιστον 2 σελίδες – δακτυλογραφημένες) τα ακόλουθα:

- Ποια είναι τα βασικά λάθη του δασκάλου; Και γιατί;
- Πώς θα προχωρούσατε σε μια παρόμοια κατάσταση; (Παρακαλώ να είστε λεπτομερείς και να συμπεριλάβετε τις πτυχές των διδακτικών πρακτικών, της ασφάλειας στον κυβερνοχώρο, της συλλογής διαδικτυακών εργαλείων PROMOVET, του σχεδιασμού μαθήματος, των δημοφιλών εργαλείων και των διαδικασιών αξιολόγησης).

	Επίδοση	Σύνολο μονάδων
<b>Συνολικός αριθμός μονάδων<sup>ο</sup></b>		<b>30</b>

<sup>ο</sup> Ο συμμετέχοντας πρέπει να πάρει τουλάχιστον 24 μονάδες (80%) σε αυτό το μέρος της αξιολόγησης προκειμένου να περάσει τη συνολική αξιολόγηση.



**ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ**

**Jugend am Werk Steiermark GmbH**

Graz (Αυστρία)

[robert.schuen@jaw.or.at](mailto:robert.schuen@jaw.or.at)

**ΕΤΑΙΡΟΙ**

**Meath Partnership**

Kells (Ιρλανδία)

[info@meathpartnership.ie](mailto:info@meathpartnership.ie)

**LÄNSIRANNIKON KOULUTUS OY WINNOVA**

Pori (Φινλανδία)

[jonna.malmivuori@winnova.fi](mailto:jonna.malmivuori@winnova.fi)

**E.N.T.E.R. GmbH**

Graz (Αυστρία)

[office@enter-network.eu](mailto:office@enter-network.eu)

**A.R.E.S. scarl**

Campobasso (Ιταλία)

[p.pletrangelo@ares.cb.it](mailto:p.pletrangelo@ares.cb.it)

**CARDET**

Lefkosia (Κύπρος)

[theocharis.michail@cardet.org](mailto:theocharis.michail@cardet.org)

**FUNDACION DOCETE OMNES**

La Zubia (Ισπανία)

[andrew.barry@doceteomnes.com](mailto:andrew.barry@doceteomnes.com)