



# Εκπαιδευτικό μονοπάτι ενηλίκων για την ψηφιακή ιθαγένεια

DQ Skills Project – Αναπτύσσοντας ψηφιακή ευφυΐα για ενήλικες για ενεργή ιθαγένεια



Αυτό το έργο δημιουργήθηκε με την υποστήριξη από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Αυτή η έκδοση και τα περιεχόμενα αυτής αντανακλούν τις απόψεις του αρθρογράφου και η Κομισιόν δεν μπορεί να φέρει την ευθύνη για την όποια χρήση που μπορεί να δημιουργηθεί από την περιεχόμενη πληροφορία.



## Εταίροι



2



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. To see a copy of this licence visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



[www.dq-skills.eu](http://www.dq-skills.eu)  
<https://www.instagram.com/dqskillsproject/>  
<https://www.facebook.com/dqskills/>

Icons created by - Freepik.com



Αυτό το έργο δημιουργήθηκε με την υποστήριξη από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Αυτή η έκδοση και τα περιεχόμενα αυτής αντανακλούν τις απόψεις του αρθρογράφου και η Κομισιόν δεν μπορεί να φέρει την ευθύνη για την όποια χρήση που μπορεί να δημιουργηθεί από την περιεχόμενη πληροφορία.



## Περιεχόμενα

---

<b>Εισαγωγή</b> .....	<b>3</b>
Τι μπορείς να εντοπίσεις σ' αυτό το έγγραφο; .....	4
Για ποιο λόγο είναι αυτό το έγγραφο;.....	5
Πως μπορείς να χρησιμοποιήσεις αυτό το υλικό;.....	5
<b>Πρωθώντας την Ψηφιακή Ιθαγένεια</b> .....	<b>7</b>
<b>Πλαίσιο DigComp</b> .....	<b>9</b>
<b>Ενότητες DQ Skills</b> .....	<b>12</b>
Ενότητα 1. Ενημέρωση και αλφαριθμητικός δεδομένων.....	12
Ενότητα 2. Επικοινωνία και Συνεργασία.....	18
Ενότητα 3. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου.....	27
Ενότητα 4. Ασφάλεια .....	34
Ενότητα 5. Επίλυση προβλημάτων.....	42

## Εισαγωγή

---



Αυτό το έργο δημιουργήθηκε με την υποστήριξη από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Αυτή η έκδοση και τα περιεχόμενα αυτής αντανακλούν τις απόψεις του αρθρογράφου και η Κομισιόν δεν μπορεί να φέρει την ευθύνη για την όποια χρήση που μπορεί να δημιουργηθεί από την περιεχόμενη πληροφορία.



Η ψηφιακή νοημοσύνη είναι ένα μείγμα κοινωνικών, συναισθηματικών και γνωστικών ικανοτήτων απαραίτητων για να ζήσεις στον ψηφιακό κόσμο. Η ψηφιακή νοημοσύνη συνυπολογίζεται στα απαραίτητα εργαλεία της γνώσης, είναι η δεξιότητα να προσαρμόσει τα συναισθήματα και να προσαρμόσει τη συμπεριφορά ώστε να αντιμετωπίζει τις προκλήσεις και τις απαιτήσεις της ψηφιακής εποχής.

## Τι μπορούμε να βρούμε σ' αυτό το έγγραφο;

Σχεδόν κανείς δεν έχει αμφιβολία ότι σ' ένα υψηλά συνδεδεμένο κόσμο στον οποίο ψηφιακές δεξιότητες είναι συνεχώς απαραίτητες, η εκπαίδευση είναι θεμελιώδης. Αλλά όχι οποιαδήποτε εκπαίδευση, αλλά κάποια περιεχόμενα που αναπτύχθηκαν σύμφωνα με την γενική γραμμή που επιτρέπει τους ανθρώπους να αποκτήσουν ικανότητες και γνώση ώστε να διασφαλίσουν την ενεργή ιθαγένεια έτσι ώστε να επωφεληθούν από ένα ανοιχτό παράθυρο στον κόσμο που παρέχει η τεχνολογία.

Επομένως, αυτό το έγγραφο περιέχει μια εκπαίδευση δρομολογημένη να επιτρέψει – μέσω μιας δομής διαμορφωμένης σε επίπεδα, με επάρκειας, παραδείγματα γνώσης, δεξιοτήτων και συμπεριφοράς – σχεδιασμένο να προσαρμόσουν ή και να χρησιμοποιήσουν τα περιεχόμενα της εκπαίδευσης για την ψηφιακή ιθαγένεια στις δικές τους ανάγκες ώστε να γίνουν κίνητρα και περιεκτικά εκπαιδευτικά περιουσιακά στοιχεία τους.

4

## Ποιον αφορά αυτό το έγγραφο;

Αυτό το εκπαιδευτικό μονοπάτι απευθύνεται σε καθηγητές και εκπαιδευτές ενηλίκων οι οποίοι επιθυμούν να σχεδιάσουν τη δική τους εκπαιδευτική δράση πάνω στην ψηφιακή ιθαγένεια ή να προσαρμόσουν το ήδη υπάρχον περιεχόμενο σύμφωνα με την παιδαγωγική δομή υποστηριζόμενο από ένα εννοιολογικό πλαίσιο το οποίο προσφέρεται από το DIGCOMP (ένα πλαίσιο για την ανάπτυξη και την κατανόηση των ψηφιακών δεξιοτήτων στην Ευρώπη).

## Τι είναι αυτό το έγγραφο;

Τα αντικείμενα αυτής της διαδρομής είναι:

- Να σχεδιάσει μια αναφορά ψηφιακής επάρκειας για ενήλικες η οποία θα εξυπηρετεί ως μια βάση για καθηγητές και εκπαιδευτές ενηλίκων να αναπτύξουν εκπαιδευτικά προγράμματα τα οποία πραγματικά προωθούν την ενεργό ιδιότητα του πολίτη αυτού του συλλογικού εκπαιδευόμενου.
- Να καθιερώσει το ελάχιστο που κάθε εκπαιδευτικό πρόγραμμα στις ψηφιακές δεξιότητες θα πρέπει να καλύψει.
- Να παρέχει στους εκπαιδευτές ένα εκπαιδευτικό υλικό που διευκολύνει την σύνδεση των μαθητών με την ψηφιακή ιθαγένεια.
- Να οργανώσει τα εκπαιδευτικά περιεχόμενα σύμφωνα με την ικανότητα και ένα πλαίσιο δεξιοτήτων που διευκολύνει τον εκπαιδευτή να εφαρμόσει τους καταλληλότερους παιδαγωγικούς πόρους σε κάθε περίπτωση.
- Να διευκολύνει μέσω διαφορετικών επιπέδων αναφοράς, τη διαπίστευση και την αξιολόγηση της γνώσης.
- Να παρέχει σε καθηγητές και εκπαιδευτές με ένα ευέλικτο υλικό το οποίο μπορεί να προσαρμοστεί σύμφωνα με τις ειδικές ανάγκες.

5

## Πως μπορεί να χρησιμοποιηθεί αυτό το υλικό;

Σ' αυτό το υλικό μπορείς να βρεις 5 σημεία κλειδιά δράσης πάνω στη ψηφιακή επάρκεια:

- Πληροφόρηση και γραφή δεδομένων
- Επικοινωνία και συνεργασία
- Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου
- Ασφάλεια
- Επίλυση προβλήματος



Η εκπαιδευτική διαδρομή DQ SKILLS αναπτύσσει τα 21 σημεία επάρκειας που περιλαμβάνονται σ' αυτό το πλαίσιο αναφοράς, προσφέροντας έναν οδηγό για ανάπτυξη ενός πλήρους σχεδιασμένου μαθήματος γύρω από 3 πιθανά επίπεδα (βασικό επίπεδο χρήστη, μεσαίου επιπέδου χρήστη, προχωρημένου επιπέδου χρήστη).



Για αυτόν τον λόγο θα βρείτε μια λεπτομερή πληροφόρηση, προσαρμοσμένο στην εκπαίδευση ενηλίκων σύμφωνα με την ακόλουθη δομή:

- 1) Τομείς ψηφιακών ικανοτήτων
- 2) Λέξεις κλειδιά
- 3) Ικανότητες που ανταποκρίνονται σε κάθε περιοχή
- 4) Παραδείγματα γνώσεων, ικανοτήτων και στάσεων για κάθε ικανότητα
- 5) Επίπεδα για κάθε ικανότητα
- 6) Χρήσιμες βιβλιογραφικές αναφορές
- 7) Παραδείγματα πιθανών δραστηριοτήτων ταξινομημένων βάση επιπέδων.

Επιπροσθέτως και σε μια εμβάθυνση στον πρακτικό σκοπό αυτού του εγγράφου, έγινε μια προσπάθεια στον προσδιορισμό της χρήσης και της εφαρμογής αυτών των ικανοτήτων σε αληθινά περιεχόμενα σύμφωνα με το επόμενο επίπεδο:



Ελεύθερος χρόνος  
Κοινωνική ζωή  
Εμπορικές συναλλαγές  
Μάθηση και εκπαίδευση  
Εργασία  
Ιθαγένεια  
Ευημερία

## Πρωθώντας την ψηφιακή ιθαγένεια

Η επίδραση της τεχνολογίας εξαπλώνεται ραγδαία που αυτό σημαίνει ότι η ταχύτητα και η ένταση της πληροφορίας αναπτύσσεται εκθετικά κάθε μέρα.

Στην πραγματικότητα, ειδικοί προβλέπουν ότι το 90% του πληθυσμού θα είναι συνδεδεμένο με το διαδίκτυο τα επόμενα 10 χρόνια. Η αύξηση της χρήσης του ιντερνετ θα παράγει μια αναπόφευκτη σύντηξη μεταξύ του ψηφιακού και φυσικού κόσμου και αυτό θα κάνει ακόμη πιο απαραίτητο να είμαστε ψηφιακά ευφυείς. Παρόλο αυτά, η εκτίμηση της Οικονομικής και Ψηφιακής Κοινότητας (2017), επιβεβαιώνει το υπαρκτό έλλειμμα στις βασικές δεξιότητες ανάμεσα σε όλους τους πολίτες, επισημαίνοντας ότι αυτό το χάσμα μεταξύ των πλέον μειονεκτικών ομάδων, όπως οι ηλικιωμένοι, οι νέοι με χαμηλότερο μορφωτικό επίπεδο και οι οικογένειες με χαμηλά εισοδήματα και οι μετανάστες είναι αυτοί που παρουσιάζουν τα περισσότερα προβλήματα από αυτή την άποψη.

Ο συνασπισμός για τις ψηφιακές δεξιότητες και την απασχόληση υπογραμμίζει με αυτή την έννοια ότι μία από τις πιο επείγουσες προτεραιότητες που ξεχωρίζουν στο επίπεδο της ΕΕ είναι η ανάγκη ανάπτυξης ψηφιακών ικανοτήτων για όλους, δηλαδή «ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων για να διασφαλιστεί ότι

όλοι οι πολίτες είναι ενεργοί στην ψηφιακή μας κοινωνία».

Η ψηφιακή ικανότητα είναι μία από τις 8 βασικές ικανότητες για τη μόνιμη μάθηση και πέρα από το σύνολο των υφιστάμενων ορισμών που συνήθως περιορίζουν αυτή την έννοια στη χρήση των νέων τεχνολογιών και της συνεχιζόμενης εξέλιξής της σημαίνει ότι ως πολίτες συμμετέχουμε με διάφορους τρόπους σε όλους τους τομείς στην καθημερινή ζωή. Τελικά απαιτείται να μετατραπούν σε ψηφιακούς πολίτες

Γι 'αυτό πρέπει να σταματήσουμε να σκεφτόμαστε τις τεχνολογίες, απλώς ως εργαλεία για την παροχή της παγκόσμιας διάστασης που επιτρέπει την κατανόηση του ρόλου τους σε ολόκληρο το οικοσύστημα στο οποίο βασίζεται η ψηφιακή ιθαγένεια.

Είναι ακριβώς σε αυτό το σημείο της ψηφιακής ιθαγένειας που η έννοια της ψηφιακής νοημοσύνης εισάγεται ώστε να καταλαβαίνουμε το σύνολο των κοινωνικών, συναισθηματικών και γνωστικών δεξιοτήτων που μας επιτρέπουν να αντιμετωπίσουμε τις προκλήσεις και τις απαιτήσεις της ψηφιακής ζωής.

Η ψηφιακή νοημοσύνη παρουσιάζεται μέσα από τρεις διαστάσεις οποίες είναι:

## Ιθαγένεια

**Ψηφιακή ιθαγένεια** νοείται ως η ικανότητα να χρησιμοποιεί αποτελεσματικά και υπεύθυνα την ψηφιακή τεχνολογία.

## Δημιουργικότητα

**Ψηφιακή δημιουργικότητα** επικεντρώνεται στην δημιουργία των περιεχομένων σαν μέρος του ψηφιακού οικοσυστήματος

## Επιχειρηματικότητα

**Ψηφιακή επιχειρηματικότητα** ως την ικανότητα να δημιουργεί ευκαιρίες και να επιλύει προβλήματα χρησιμοποιώντας ψηφιακές τεχνολογίες.

Η ποιοτική διάκριση αυτών των πτυχών, δίνεται δεδομένου ότι τόσο η ιθαγένεια όσο και η ψηφιακή νοημοσύνη επιδιώκουν πέρα από την εκπαίδευση στις Νέες Τεχνολογίες, ενισχύοντας τους πολίτες ώστε να αποκτήσουν τους απαραίτητους πόρους για να αντιληφθούν και / ή να δημιουργήσουν νέες ευκαιρίες στις κοινότητές τους , να αποτελούν μέρος μιας αλλαγής που θα επηρεάσει τον τρόπο μάθησης, ζωής.

Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο ο σχεδιασμός αυτής της εκπαιδευτικής διαδρομής έχει επικεντρωθεί στην έμφαση εκείνων των διαστάσεων που διευκολύνουν το σχεδιασμό πρωτοβουλιών στον τομέα της ψηφιακής ιθαγένειας από την εννοιολογική προσέγγιση της ψηφιακής νοημοσύνης, διευκολύνοντας ώστε οι εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευτές γίνονται πραγματικοί ενεργοί παράγοντες αλλαγής

Μέσω των DQ Skills θα εργαστούμε στο πρώτο επίπεδο δεδομένου ότι αυτή η πρωτοβουλία δεν τελειώνει εδώ, αλλά αποτελεί ένα σημείο εκκίνησης για την πλήρη αξιοποίηση των 3 διαστάσεων.



## DigComp ΠΛΑΙΣΙΟ

Ο δείκτης της Οικονομικής και Ψηφιακής κοινότητας (2017) επιβεβαιώνει ότι το 44% των Ευρωπαίων δεν έχουν τις βασικές ψηφιακές ικανότητες και το Ευρωπαϊκό πλαίσιο ανταγωνισμού για πολίτες - European Digital Citizens' Competition Framework- προσθέτει ότι οι ενηλικιωμένοι, οι λιγότερο εκπαιδευμένοι νέοι, οι χαμηλόμισθοι και οι οικογένειες μεταναστών συχνά έχουν το μεγαλύτερο πρόβλημα.

Το έργο μας παρέχει υψηλού επιπέδου μαθησιακές ευκαιρίες για τις ομάδες ενηλίκων που αναφέρθηκαν πιο πάνω ειδικά με το να προσαρμόσουν το εκπαιδευτικό μάθημα (το οποίο περιλαμβάνει 3 επίπεδα: βασικό, μεσαίο και προχωρημένο) στις ειδικές τους ανάγκες αυτών με χαμηλά προσόντα.

Βάση της Based on the DigComp framework (Digital Competence Framework for Citizens <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>)

σχεδιασμένο με τα πρότυπα της Ευρωπαϊκής Ένωσης, το έργο μας προσδιορίζει ένα εκπαιδευτικό μονοπάτι, το οποίο προσφέρει μια ολοκληρωμένη βάση για οποιονδήποτε εκπαιδευτή ή προγραμματιστή, για τη δημιουργία σημαντικών και σχετικών με την κατάρτιση προγραμμάτων κατάρτισης για την ανάπτυξη ψηφιακών μαθημάτων.

Αυτό το εκπαιδευτικό μονοπάτι προσφέρει μια σαφή σχέση μεταξύ ικανοτήτων - δράσης κατάρτισης - επιπέδων, έτσι ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί ή / και να προσαρμοστεί από οποιαδήποτε οντότητα που ενδιαφέρεται να

σχεδιάσει τις δικές της δράσεις για την εκπαίδευση των ψηφιακών πολιτών.

Η ψηφιακή ικανότητα είναι η αυτοπεποίθηση, η κριτική και η δημιουργική χρήση των ΤΠΕ για την επίτευξη στόχων που σχετίζονται με την εργασία, την απασχόληση, τη μάθηση, τον ελεύθερο χρόνο, την ένταξη και / ή τη συμμετοχή στην κοινωνία. Πρόκειται για μια εγκάρσια βασική ικανότητα που επιτρέπει στους ανθρώπους να αποκτήσουν άλλες βασικές ικανότητες και σχετίζεται με πολλές από τις δεξιότητες του 21ου αιώνα, οι οποίες θα πρέπει να αποκτηθούν από όλους τους πολίτες για να διασφαλιστεί η ενεργός συμμετοχή τους στην κοινωνία και στην οικονομία.

Το ευρωπαϊκό πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων για τους πολίτες, γνωστό και ως DigComp, προσφέρει ένα εργαλείο για τη βελτίωση της ψηφιακής ικανότητας των πολιτών για εργασία και απασχόληση, μάθηση, αναψυχή, κατανάλωση και συμμετοχή στην κοινωνία. Το DigComp δημοσιεύθηκε για πρώτη φορά το 2013 και έχει γίνει αναφορά για πολλές πρωτοβουλίες στον τομέα των ψηφιακών δεξιοτήτων τόσο σε ευρωπαϊκό επίπεδο όσο και σε επίπεδο κρατών μελών. Ως αποτέλεσμα της τεχνολογικής ανάπτυξης, το προαναφερθέν έγγραφο έχει ενημερωθεί συνεχώς DigComp 2.0 (2016) και 2.1. (2017). Δύο παράγωγα πλαίσια αναπτύχθηκαν το 2016, ένα για τους καταναλωτές.

(<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompconsumers>) and the other one for educators (<http://blog.educalab.es/intef/2016/12/22/marc>

Το πλαίσιο DigComp παρουσιάζει 21 ψηφιακές επάρκειες σε 5 περιοχές:

1. Ενημέρωση και αλφαριθμητισμός δεδομένων	<i>Μέρος 1. Περιήγηση/ έρευνα για πληροφορία</i>
	<i>Μέρος 2. Ανάλυση, κριτική εκτίμηση και σύγκριση πληροφορίας και των δεδομένων που συλλέγονται</i>
	<i>Μέρος 3. Αποθήκευση και οργάνωση των δεδομένων που συλλέχθηκαν</i>
2. Επικοινωνία και συνεργασία	<i>Μέρος 1. Αλληλεπιδρώντας μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας</i>
	<i>Μέρος 2. Μοίρασμα πληροφορίας και δεδομένων</i>
	<i>Μέρος 3. Ηλεκτρονική αφοσίωση των πολιτών</i>
	<i>Μέρος 4. Συνεργασία μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών</i>
	<i>Μέρος 5. Κώδικας δεοντολογικής συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο</i>
	<i>Μέρος 6. Διαχειρίζοντας την ψηφιακή ταυτότητα</i>
3. Δημιουργία Ψηφιακού περιεχομένου	<i>Μέρος 1. Αναπτύσσοντας ψηφιακό περιεχόμενο</i>
	<i>Μέρος 2. Ενσωμάτωση και εκ νέου επεξεργασία ψηφιακού περιεχομένου</i>
	<i>Μέρος 3. Δικαιώματα και άδειες</i>
	<i>Μέρος 4. Προγραμματισμός</i>
4. Ασφάλεια	<i>Μέρος 1. Προστασία συσκευών</i>
	<i>Μέρος 2. Προστασία προσωπικών δεδομένων και ιδιωτικότητας</i>
	<i>Μέρος 3. Προστασία της Υγείας και την Ευημερίας</i>
	<i>Μέρος 4. Προστασία του περιβάλλοντος</i>
5. Επίλυση προβλήματος	<i>Μέρος 1. Επίλυση τεχνικών προβλημάτων</i>
	<i>Μέρος 2. Προσδιορισμός αναγκών και τεχνολογικών απαντήσεων</i>
	<i>Μέρος 3. Χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών δημιουργικά</i>
	<i>Μέρος 4. Προσδιορισμός του κενού στην ψηφιακή ικανότητα</i>

Αυτές οι περιοχές θα αποτελέσουν τις ενότητες του μαθήματος εκπαίδευσης DQ Skills οι οποίες θα επιτρέψουν στον εκπαιδευόμενο να βελτιωθεί μέσω των 3 επιπέδων από το βασικό στο προχωρημένο.

Το πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων μπορεί να βοηθήσει τους πολίτες με αυτοαξιολόγηση, να θέσουν στόχους μάθησης, να εντοπίσουν ευκαιρίες κατάρτισης και να διευκολύνουν την αναζήτηση εργασίας. Από το 2015 το βιογραφικό σημείωμα Europass περιλαμβάνει ένα ηλεκτρονικό εργαλείο για άτομα που αναζητούν εργασία για να αυτο-αξιολογούν τις ψηφιακές τους ικανότητες και να το περιγράψουν και να το συμπεριλάβουν στο βιογραφικό τους πρόγραμμα (CV). Το εργαλείο χρησιμοποιεί τις πέντε περιοχές του πλαισίου DigComp με εύκολη χρήση της φόρμας αυτοαξιολόγησης

(<http://europass.cedefop.europa.eu/documents/curriculum-vitae>).

## DQ Skills Ενότητες

### Ενότητα 1. Ενημέρωση και αλφαριθμητισμός δεδομένων

Ενότητα 1	Ενημέρωση και αλφαριθμητισμός δεδομένων
Προσδιορισμός	<p>Ο κύριος προσδιορισμός της ενότητας: «Ενημέρωση και αλφαριθμητισμός δεδομένων» αναφέρεται στην ικανότητα του ατόμου να αναγνωρίζει και να εντοπίζει να ανακτά και να αποθηκεύει αλλά επίσης να οργανώνει και να αναλύει την ψηφιακή πληροφορία.</p> <p>Η εργασία και η διαχείριση δεδομένων και πληροφοριών στη σημερινή κοινωνία της γνώσης είναι απαραίτητη. Η ενότητα χωρίζεται σε τρία μέρη που κυμαίνονται από βασικές έως πιο προηγμένες δεξιότητες.</p>
Λέξεις κλειδιά	<b>Αλφαριθμητισμός δεδομένων, αλφαριθμητισμός πληροφορίας, μηχανή αναζήτησης, πηγές δεδομένων, αποθήκευση δεδομένων.</b>
Ικανότητες	<p><b>Μέρος 1. Περιήγηση/ έρευνα για πληροφορία :</b> θα αναφέρεται στις ικανότητες κάποιου ατόμου να διεξάγει αρθρωτές αναζητήσεις στο διαδίκτυο μέσω διαθέσιμων εργαλείων, να έχει γνώση των εργαλείων αυτών και να κατανοεί τη διαφορά μεταξύ των εργαλείων που χρησιμοποιούνται.</p> <p><b>Μέρος 2. Ανάλυση, κριτική εκτίμηση και σύγκριση πληροφορίας και των δεδομένων που συλλέγονται:</b> θα αναφέρεται στην ικανότητα ενός ατόμου να αναλύει τα δεδομένα που συλλέγονται, να αξιολογεί με κριτικό πνεύμα το σκοπό και τη συνάφεια του και να συγκρίνει διαφορετικές πηγές πληροφοριών για να χρησιμοποιεί την πιο έγκυρη και αξιόπιστη.</p> <p><b>Μέρος 3. Αποθήκευση και οργάνωση των δεδομένων που συλλέχθηκαν:</b> αναφέρεται στην ικανότητα ενός ατόμου να αποθηκεύει πληροφορίες και περιεχόμενο στη συσκευή αποθήκευσης ενός ατόμου, να</p>

12

	<p>διαχειρίζεται τη συσκευή αποθήκευσης και να δημιουργεί ένα δικό του σύστημα αποθήκευσης για εύκολη ανάκτηση.</p>
<b>Παραδείγματα ΓΝΩΣΗΣ</b>	<p><b>Μέρος 1. Περιήγηση/ έρευνα για πληροφορία :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να περιγράψει ποια είναι η μηχανή αναζήτησης και πώς λειτουργεί</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να κατανοήσει τον τρόπο διαχείρισης των πληροφοριών</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος καταλαβαίνει πώς να βρει πληροφορίες μέσω διαφόρων εργαλείων και μέσων χρησιμοποιώντας τις κατάλληλες λέξεις-κλειδιά</li> </ul> <p><b>Μέρος 2. Ανάλυση, κριτική εκτίμηση και σύγκριση πληροφορίας και των δεδομένων που συλλέγονται</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να αξιολογήσει δεδομένα και πληροφορίες που συλλέγονται για το σκοπό και τη συνάφεια του</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να συγκρίνει διαφορετικές πηγές πληροφοριών / τοποθεσιών</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να αξιολογήσει την εγκυρότητα των πηγών πληροφόρησης στο διαδίκτυο</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να καταλάβει ότι οι πληροφορίες πρέπει να ελεγχθούν διπλά</li> </ul> <p><b>Μέρος 3. Αποθήκευση και οργάνωση των δεδομένων που συλλέχθηκαν :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ο εκπαιδευόμενος μπορεί να κατανοήσει τις μεθόδους αποθήκευσης</li> <li>- Ο εκπαιδευόμενος μπορεί να παρουσιάσει διάφορες συσκευές αποθήκευσης</li> <li>- Ο εκπαιδευόμενος μπορεί να κατανοήσει την έννοια της ύπαρξης ενός δικού του συστήματος αποθήκευσης για τον εντοπισμό δεδομένων</li> </ul>
<b>Παραδείγματα ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</b>	<p><b>Μέρος 1. Αλληλεπιδρώντας μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να αναζητήσει πληροφορίες και δεδομένα που χρειάζεται</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να χρησιμοποιήσει λέξεις-κλειδιά για αναζήτηση</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να χρησιμοποιήσει μηχανές metasearch για τον εντοπισμό σχετικών δεδομένων</li> </ul> <p><b>Μέρος 2. Ανάλυση, κριτική ανάλυση και σύγκριση των δεδομένων και της πληροφορία που συλλέγεται:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να συγκρίνει δεδομένα που συλλέγονται για συγκεκριμένο σκοπό</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να φιλτράρει τα δεδομένα που λαμβάνει (ειδοποιήσεις push, αναξιόπιστες πηγές κ.λπ.)</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να αξιολογήσει την ακεραιότητα των δεδομένων</li> </ul>

	<p><b>Μέρος 3. Αποθήκευση και οργάνωση των δεδομένων που συλλέχθηκαν :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να οργανώσει τα δικά του δεδομένα σε δικές του συσκευές αποθήκευσης</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να διαχειριστεί και να επεξεργαστεί το δικό του σύστημα αποθήκευσης με ετικέτες</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να εντοπίσει τα αποθηκευμένα δεδομένα, να τα χρησιμοποιήσει ξανά και να τα αποθηκεύσει ξανά / ανεβάσει</li> <li>- ο χρήστης μπορεί να χρησιμοποιήσει λύσεις ηλεκτρονικής αποθήκευσης</li> </ul>
<b>Παραδείγματα ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΩΝ</b>	<p><b>Μέρος 1. Περιήγηση/ έρευνα πληροφορίας:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος κατανοεί τον ρόλο της τεχνολογίας στην αναζήτηση πληροφοριών</li> </ul> <p><b>Μέρος 2. Analyze Ανάλυση, κριτική ανάλυση και σύγκριση των δεδομένων και της πληροφορία που συλλέγεται :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος έχει μια κριτική προσέγγιση στα δεδομένα που βρίσκονται στο διαδίκτυο και μπορεί να αξιολογήσει το σκοπό του</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος έχει μια προορατική προσέγγιση όσον αφορά τα δεδομένα για την αποθήκευση στο διαδίκτυο, ποια δεδομένα είναι δημόσια και ποια δεδομένα είναι ιδιωτικά.</li> </ul> <p><b>Μέρος 3. Αποθήκευση και οργάνωση των δεδομένων που συλλέχθηκαν:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος κατανοεί τα οφέλη από την αποθήκευση δεδομένων και πληροφοριών καθώς και από τις συσκευές και τα μέσα</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει ότι η συστηματική αποθήκευση έχει αξία</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να αποφασίσει εάν θα αποθηκεύσει ηλεκτρονικά ή σε συσκευές υλικού</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει τα ιδιωτικά και δημόσια δεδομένα</li> </ul>
<b>EQF επίπεδο 4/5 (VET)</b>	<b>4 &amp; 5</b>
<b>Σκοπός της εκπαίδευσης</b>	<p>Πρακτικά παραδείγματα σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να αξιοποιηθούν οι ικανότητες που αποκτήθηκαν στην καθημερινή ζωή:</p> <p><b>Αναψυχή:</b> αναζήτηση εισιτηρίων ή πληροφορίες για εκδηλώσεις. Εκπαιδευτικές δραστηριότητες: βιβλία εστιατορίων, αναζήτηση προσφορών κ.λπ.</p>





	<p>Κοινωνική ζωή: δυνατότητα αναζήτησης πληροφοριών σχετικά με διάφορα εργαλεία κοινωνικών μέσων (Facebook, Twitter κ.λπ.).</p> <p><b>Εμπορικές συναλλαγές:</b> Να είστε σε θέση να επιλέξετε ιστότοπους ηλεκτρονικού εμπορίου και να κατανοήσετε την αξιοπιστία τους.</p> <p><b>Εκμάθηση:</b> αναζήτηση και επιλογή διαθέσιμων μαθημάτων, δυνατότητα λήψης και αποθήκευσης εκπαιδευτικών πόρων, δυνατότητα ανάκτησης και μάθησης, χρήση των πληροφοριών για τη σύνταξη ενός δοκίμιου, αναζήτηση σχετικής βιβλιογραφίας κ.λπ.,</p> <p><b>Απασχόληση:</b> δυνατότητα πλοήγησης σε διαφορετικούς ιστότοπους απασχόλησης, δυνατότητα αποστολής και λήψης πληροφοριών σχετικά με διαθέσιμες θέσεις εργασίας,</p> <p><b>Ιθαγένεια:</b> να είναι σε θέση να εντοπίσει τα σχετικά έγγραφα που απαιτούνται, να είναι σε θέση να αναζητήσει πληροφορίες αφορούν: ταξίδια, διαβατήρια, ψηφοφορία, τοπικές / περιφερειακές δραστηριότητες κλπ.</p> <p><b>Ευημερία:</b> να είναι σε θέση να αναζητά και να εντοπίζει πληροφορίες σχετικά με την ευημερία, να μεταφορτώνει και να αποθηκεύει φόρμες αιτήσεων, να ανακτά από δικές της συσκευές αποθήκευσης, να χρησιμοποιεί υπηρεσίες ηλεκτρονικού εμπορίου και ηλεκτρονικής διακυβέρνησης όπως πληρωμή φόρων.</p>
<b>Προτεινόμενοι μέθοδοι εκπαίδευσης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Online εκπαίδευση μέσω του LMS.</li> <li>• Διαθέσιμα εργαλεία επικοινωνίας, δηλ. Φόρουμ και ηλεκτρονικό ταχυδρομείο με εκπαιδευτή.</li> <li>• Ομαδική εργασία για τα ενδιάμεσα και προχωρημένα επίπεδα.</li> </ul>
<b>Χρονοδιάγραμμα</b>	<p>4 ΩΡΕΣ:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 ώρα για το αυτόνομο τμήμα</li> <li>• 3 ώρες για εργασίες στο έργο</li> </ul>
<b>Εργαλεία (περιλαμβάνονται συναντήσεις και μελέτες περίπτωσης)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Υπολογιστής / φορητός υπολογιστής, κινητό τηλέφωνο, πρόσβαση στο Internet LMS</li> <li>• Ηλεκτρονικό εκπαιδευτικό υλικό</li> <li>• Μελέτες περίπτωσης (3, μία για κάθε μέρος)</li> <li>• Συνεντεύξεις (εθνικές) και αποστολή ως εκπαιδευτικοί πόροι</li> <li>• Αξιολόγηση και αξιολόγηση</li> <li>• Εργαλεία επικοινωνίας για το LMS</li> <li>• Βιβλιογραφία και αναφορές</li> </ul>

<b>Αναφορές (βιβλιογραφία)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. The Journal of Community Informatics, <a href="http://ci-journal.net/index.php/ciej/article/view/1294/1229">http://ci-journal.net/index.php/ciej/article/view/1294/1229</a>, accessed 15/01/2018</li> <li>2. Chantel Ridsdale et al, Strategies and Best Practices for Data Literacy Education, Dalhousie University, <a href="http://www.mikesmit.com/wp-content/papercite-data/pdf/data_literacy.pdf">http://www.mikesmit.com/wp-content/papercite-data/pdf/data_literacy.pdf</a>, accessed 15/01/2018</li> <li>3. Ed Shelley, The data literacy shortfall: Are we data-driven, or data-duped? <a href="https://blog.chartmogul.com/data-literacy-deficit/">https://blog.chartmogul.com/data-literacy-deficit/</a>, accessed 15/01/2018</li> <li>4. Anusca Ferrari, Digital Competence in Practice: An Analysis of Frameworks, 2012, <a href="http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC68116.pdf">http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC68116.pdf</a>, accessed 18/12/2017</li> <li>5. Anusca Ferrari, 2013, DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe, accessed 18/12/2017</li> </ol>		
<b>Μέθοδοι Αξιολόγησης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής</b> μετά τη συμπλήρωση κάθε μέρους, το πολύ 10 συνολικά. Έργο έργου: καθήκοντα και δραστηριότητες (άτομο ή / και ομάδα) για τον προσδιορισμό των ικανοτήτων</li> </ul>		
<b>Επίπεδα *</b>	<b>Βασικό</b>	<b>Μεσαίο</b>	<b>Προχωρημένο</b>
	<b>Μέρος 1</b>	<b>Μέρος 2</b>	<b>Μέρος 3</b>

\*Σύμφωνα με την ψηφιακή επάρκεια – Δίκτυο Αυτοαξιολόγησης Ευρωπαϊκή Ένωση, 2015 | <http://europass.cedefop.europa.eu>.

<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ για την ΕΝΟΤΗΤΑ 1</b>	
<b>ΒΑΣΙΚΟ επίπεδο</b>	
<b>ΜΕΣΑΙΟ επίπεδο</b>	<p><b>ΕΡΓΑΣΙΕΣ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Δώστε μια λίστα απο τουλάχιστον 3 μηχανών αναζήτησης και 1 μηχανής αναζήτησης.</li> <li>• Χρησιμοποιήστε τη μηχανή αναζήτησης για να αναζητήσετε ένα θέμα (συζητήθηκε με τον εκπαιδευτή σας ή αποφασίστηκε από εσάς).</li> <li>• Αποθηκεύστε τουλάχιστον 10 πόρους που σχετίζονται με το θέμα σας και παρουσιάστε το σύστημα αποθήκευσης (εμφάνιση ετικετών και συστήματος ονομασίας).</li> <li>• Αξιολογήστε και σχολιάστε τουλάχιστον 2 ιστότοπους που επισκέφτηκαν κατά την αναζήτησή σας με ασαφείς σχετικές πληροφορίες.</li> <li>• Παρουσιάστε την αναφορά σας online στο φόρουμ ή στείλτε στον εκπαιδευτή σας.</li> <li>• Συζητήστε με τους συναδέλφους σας online.</li> </ul>

<p><b>ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ επίπεδο</b></p>	<p><b>ΕΡΓΑΣΙΕΣ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρουσιάστε τη στρατηγική σας για την αναζήτηση στο διαδίκτυο.</li> <li>• Αναφέρετε πώς μπορείτε να διασταυρώσετε τις πληροφορίες online.</li> <li>• Δηλώστε τουλάχιστον 2 ιστότοπους οι οποίοι είναι γνωστοί ως έγκυροι και αξιοσέβαστοι κατά την αναζήτηση ορισμών και πληροφοριών.</li> <li>• Δημιουργήστε ένα σύστημα αρχειοθέτησης στον πελάτη ηλεκτρονικού ταχυδρομείου σας για να αποθηκεύσετε και να ανακτήσετε τα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου</li> </ul>

## ΕΝΟΤΗΤΑ 2. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ

Ενότητα 2	Επικοινωνία και συνεργασία
<p><b>Προσδιορισμός</b></p>	<p>Η ενότητα "<b>Επικοινωνία και συνεργασία</b>" αναφέρεται στην ικανότητα ενός ατόμου να επικοινωνεί σε ψηφιακά περιβάλλοντα, να μοιράζεται πόρους μέσω ηλεκτρονικών εργαλείων, να συνδέει και να συνεργάζεται με άλλους μέσω ψηφιακών εργαλείων, να αλληλεπιδρά και να συμμετέχει σε κοινότητες και δίκτυα. Η χρήση ψηφιακών εργαλείων στην καθημερινή μας επικοινωνία και συνεργασία με άλλους είναι αναπόφευκτη στην ψηφιακή εποχή, αυτή η ενότητα δείχνει πώς οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να βοηθήσουν και να διευκολύνουν τους πολίτες της καθημερινής ζωής.</p>
<p><b>Λέξεις κλειδιά</b></p>	<p><b>Ψηφιακά μέσα ενημέρωσης, πληροφοριακή παιδεία, συμμετοχή πολιτών, κώδικας δεοντολογικής συμπεριφοράς, ψηφιακή ταυτότητα, ψηφιακό αποτύπωμα / δακτυλικό αποτύπωμα, διαδικτυακός εκφοβισμός, διαπολιτισμική ευαισθητοποίηση, ηλεκτρονική συνεργασία</b></p>
<p><b>Ικανότητες</b></p>	<p><b>Μέρος 1. Αλληλεπίδραση μέσω ψηφιακών τεχνολογιών:</b> αναφέρεται στις δυνατότητες ενός ατόμου να αλληλεπιδράσει με διάφορες ψηφιακές συσκευές, εργαλεία, να κατανοεί τον τρόπο διαχείρισης της ψηφιακής επικοινωνίας και να κατανοεί την κατάλληλη χρήση των διαφόρων μορφών επικοινωνίας μέσω ψηφιακών μέσων.</p> <p><b>Μέρος 2. Κοινή χρήση πληροφοριών και περιεχομένου:</b> αναφέρεται στην ικανότητα ενός ατόμου να μοιράζεται δεδομένα, πληροφορίες και ψηφιακό περιεχόμενο με άλλους μέσω κατάλληλων ψηφιακών συσκευών, εργαλείων και να ενεργεί ως ενδιάμεσος και να γνωρίζει τους κανόνες αναφοράς και αποδόσεων, τα οφέλη, τους κινδύνους και τα όρια.</p> <p><b>Μέρος 3. Ηλεκτρονική αφοσίωση των πολιτών:</b> αναφέρεται στην ικανότητα ενός ατόμου να συμμετέχει στην κοινωνία μέσω της χρήσης δημόσιων και ιδιωτικών ψηφιακών υπηρεσιών, προκειμένου να αναζητήσει ευκαιρίες συμμετοχικής ιθαγένειας μέσω κατάλληλων ψηφιακών συσκευών και εργαλείων.</p> <p><b>Μέρος 4. Συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών:</b> αναφέρεται στην ικανότητα ενός ατόμου να χρησιμοποιεί ψηφιακά εργαλεία και τεχνολογίες για να συνεργάζεται με άλλους και να δημιουργεί πόρους, περιεχόμενο και γνώσεις.</p>

18

	<p><b>Μέρος 5. Κώδικας δεοντολογικής συμπεριφοράς:</b> αναφέρεται στην ικανότητα ενός ατόμου να γνωρίζει, να κατανοεί και να εφαρμόζει συμπεριφορικά πρότυπα και τεχνογνωσία κατά τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών και να αλληλεπιδρά με το ψηφιακό περιβάλλον, να συνειδητοποιεί την πολιτισμική και γενετική πολυμορφία σε ψηφιακά περιβάλλοντα.</p> <p><b>Μέρος 6. Διαχείριση της ψηφιακής ταυτότητας:</b> αναφέρεται στην ικανότητα ενός ατόμου να δημιουργεί και να διαχειρίζεται μία ή περισσότερες ψηφιακές ταυτότητες, για να μπορεί να προστατεύει τη δική του φήμη.</p>
<p><b>Παραδείγματα ΓΝΩΣΗΣ</b></p>	<p><b>Μέρος 1. Αλληλεπίδραση μέσω ψηφιακών τεχνολογιών:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να παρουσιάσει διάφορα κανάλια ψηφιακής επικοινωνίας (π.χ. μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, συνομιλίες, τηλεδιάσκεψη, SMS)</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να περιγράψει πώς αποθηκεύονται μηνύματα και μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και εμφανίζονται με διάφορες εφαρμογές</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να προσδιορίσει και να παρουσιάσει τη χρησιμότητα, τα οφέλη από διάφορα μέσα ενημέρωσης ανάλογα με το πλαίσιο (επαγγελματική χρήση, οικογενειακή χρήση)</li> </ul> <p><b>Μέρος 2. Κοινή χρήση πληροφοριών και περιεχομένου:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να αποφασίσει ποιο περιεχόμενο / γνώσεις / πόροι μπορούν να μοιραστούν δημόσια.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να καθορίσει την αξία του ψηφιακού πόρου και μπορεί να αποφασίσει ποιο κοινό θα αντιμετωπίσει</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να αποδώσει, να προσδιορίσει την πηγή ενός συγκεκριμένου περιεχομένου με τον κατάλληλο τρόπο</li> </ul> <p><b>Μέρος 3. Ηλεκτρονική αφοσίωση των πολιτών:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να κατανοήσει ότι η τεχνολογία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για συμμετοχή σε δημοκρατικές ενέργειες (όπως αιτήματα πίεσης, επικοινωνία με την κυβέρνηση, τις τράπεζες, το νοσοκομείο, τις αναφορές)</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να εντοπίσει τα ψηφιακά μέσα και τις τεχνολογίες που μπορεί να χρησιμοποιήσει για την καλύτερη ψηφιακή συμμετοχή των πολιτών.</li> </ul> <p><b>Μέρος 4. Συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να καταλάβει ότι διαφορετικές μορφές ηλεκτρονικής συνεργασίας προϋποθέτουν διαφορετικούς ρόλους.</li> </ul>

	<p><b>Μέρος 5. Κώδικας δεοντολογικής συμπεριφοράς:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος έχει επίγνωση των δεοντολογικών ζητημάτων στα ψηφιακά μέσα (π.χ. επισκέψεις σε ακατάλληλους ιστότοπους, διαδικτυακή παρενόχληση)</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να κατανοήσει την συνέπεια της συμπεριφοράς του / της.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να καταλάβει ότι οι διαφορετικοί πολιτισμοί έχουν διαφορετικές πρακτικές επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης</li> </ul> <p><b>Μέρος 6. Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει ότι διαθέτει μία ή περισσότερες ψηφιακές ταυτότητες</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος κατανοεί ότι υπάρχουν διάφοροι παράγοντες που μπορούν να συμβάλλουν θετικά ή αρνητικά στην κατασκευή της ψηφιακής ταυτότητας.</li> </ul>
<p><b>Παραδείγματα ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</b></p>	<p><b>Μέρος 1. Αλληλεπίδραση μέσω ψηφιακών τεχνολογιών:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να στείλει ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, ένα SMS ή να γράψει και να εισέλθει σε ένα blog, να στείλει μια ανάρτηση σε μια πλατφόρμα κοινωνικών μέσων</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να προσαρμόσει την επικοινωνία στην ομάδα-στόχο και τον στόχο της.</li> </ul> <p><b>Μέρος 2. Κοινή χρήση πληροφοριών και περιεχομένου:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να ελέγξει το δικαίωμα ιδιοκτησίας ή το δικαίωμα χρήσης ψηφιακού περιεχομένου</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να μοιράζεται περιεχόμενο στο διαδίκτυο (δηλ. να μοιράζεται βίντεο σε κοινωνικά δίκτυα)</li> </ul> <p><b>Μέρος 3. Ηλεκτρονική αφοσίωση των πολιτών:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να βρει σχετικές κοινότητες, δίκτυα και κοινωνικά μέσα που να ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντα / ανάγκες του</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να χρησιμοποιήσει διάφορα χαρακτηριστικά δικτύων, ψηφιακών μέσων και ηλεκτρονικών υπηρεσιών</li> </ul> <p><b>Μέρος 4. Συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να χρησιμοποιήσει τα κοινωνικά μέσα για διαφορετικούς τύπους συνεργασίας</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να παρέχει και να λαμβάνει σχόλια</li> </ul>



	<p>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να χρησιμοποιήσει τις δυνατότητες συνεργασίας των πακέτων λογισμικού και των υπηρεσιών συνεργασίας με βάση το διαδίκτυο (π.χ. σχόλια σε ένα έγγραφο, ετικέτες, συνεισφορά στα wikis, σε συνεργατικά αρχεία κ.λπ.)</p> <p><b>Μέρος 5. Κώδικας δεοντολογικής συμπεριφοράς:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να προστατεύσει τον εαυτό του ή τους άλλους από online απειλές</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να εντοπίσει, να απαγορεύσει και να αναφέρει καταχρήσεις και απειλές</li> </ul> <p><b>Μέρος 6. Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να προστατεύσει την ψηφιακή του φήμη</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να δημιουργήσει ένα κατάλληλο προφίλ κοινωνικών μέσων</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να παρακολουθήσει το δικό του ψηφιακό δακτυλικό αποτύπωμα</li> </ul>
<p><b>Παραδείγματα ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΩΝ</b></p>	<p><b>Μέρος 1. Αλληλεπίδραση μέσω ψηφιακών τεχνολογιών:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να λάβει μέτρα προφύλαξης όταν χρησιμοποιεί ψηφιακά μέσα επικοινωνίας</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να λάβει προληπτικά μέτρα όταν επικοινωνεί στο διαδίκτυο με ξένους</li> </ul> <p><b>Μέρος 2. Κοινή χρήση πληροφοριών και περιεχομένου:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος έχει επίγνωση της ύπαρξης πρακτικών κοινής χρήσης πληροφοριών και ψηφιακών πόρων, των οφελών, των κινδύνων και των ορίων αυτών</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει την ύπαρξη πνευματικών δικαιωμάτων και δικαιωμάτων ψηφιακών πόρων</li> </ul> <p><b>Μέρος 3. Ηλεκτρονική αφοσίωση των πολιτών:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να κατανοήσει με κριτικό τρόπο και να συμμετέχει στα κοινωνικά μέσα, στα δίκτυα ψηφιακής μετάδοσης και στις διαδικτυακές κοινότητες</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να αξιολογήσει το δυναμικό των ψηφιακών μέσων και της τεχνολογίας για τη συμμετοχή του κοινού</li> </ul> <p><b>Μέρος 4. Συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να αποφασίσει για νέες μορφές ψηφιακής συνεργασίας που δεν συνεπάγονται κατ'ανάγκη φυσική συνάντηση</li> </ul> <p><b>Μέρος 5. Κώδικας δεοντολογικής συμπεριφοράς:</b></p>

	<p>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να σεβαστεί τις δεοντολογικές αρχές κατά τη δημοσίευση της χρήσης και</p> <p>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να σεβαστεί τη διαφορετικότητα</p> <p>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να προστατεύσει τον εαυτό του κατά τη διάρκεια ψηφιακών δραστηριοτήτων</p> <p><b>Μέρος 6. Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας:</b></p> <p>- ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει τα πλεονεκτήματα και τους κινδύνους σχετικά με την παρουσία στο διαδίκτυο</p> <p>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να εκφράσει την ψηφιακή ταυτότητα και την προσωπικότητά του μέσω ψηφιακών μέσων με πολλούς τρόπους</p>
<b>EQF επίπεδα 4/5 (VET)</b>	<b>4 &amp; 5</b>
<b>Στόχος εκπαίδευσης</b>	<p>Πρακτικά παραδείγματα σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να αξιοποιηθούν οι ικανότητες που αποκτήθηκαν στην καθημερινή ζωή:</p> <p><b>Αναψυχή:</b> μοιράζονται άρθρα, βίντεο, αναζητούν και ζητούν πληροφορίες σχετικά με τις δραστηριότητες αναψυχής, τα χόμπι.</p> <p><b>Κοινωνική ζωή:</b> Χρήση ιστότοπων κοινωνικής δικτύωσης, αποστολή μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου σε φίλους, μέλη της οικογένειας, συνομιλία με φίλους, χρήση διαφορετικών εργαλείων web 2.0 για επικοινωνία με φίλους, συναδέλφους, συμμετοχή σε διαφορετικές ομάδες κοινωνικών μέσων (ανάλογα με τον τομέα ενδιαφέροντος το πρόσωπο);</p> <p><b>Εμπορικές συναλλαγές:</b> χρήση του chatbot σε ένα ηλεκτρονικό κατάστημα, επικοινωνία με διαφορετικές υπηρεσίες στο διαδίκτυο για την επίλυση θεμάτων.</p> <p><b>Μάθηση:</b> εγγραφή σε ηλεκτρονικές πλατφόρμες εκμάθησης, χρήση πλατφόρμων συνδυασμένης μάθησης, δυνατότητα παροχής και ανάκτησης σχολίων, ηλεκτρονική επικοινωνία με εκπαιδευτικούς και συνομηλίκους σε μια πλατφόρμα εκμάθησης.</p> <p><b>Ιθαγένεια:</b> υπογραφή ηλεκτρονικής αναφοράς, επίλυση κοινωνικών, υγειονομικών και διοικητικών ζητημάτων που χρησιμοποιούν ηλεκτρονική ψηφιακή τεχνολογία.</p> <p><b>Απασχόληση:</b> αναζήτηση εργασίας στο διαδίκτυο, συμπλήρωση βιογραφικού σημειώματος και αποστολή μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, παρακολούθηση συνέντευξης στο skype.</p> <p><b>Ευημερία:</b> αναζήτηση πληροφοριών σχετικά με τον υγιεινό τρόπο ζωής, κοινή χρήση βίντεο, έγγραφα στο διαδίκτυο, τήρηση των κανόνων πνευματικής ιδιοκτησίας.</p>
<b>Προτεινόμενοι μέθοδοι εκπαίδευσης (εν συντομία)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Δράση μάθησης (μάθηση με πράξη)</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Συνεργατική μάθηση - οι μαθητές με διαφορετικές ικανότητες και δεξιότητες συγκεντρώνονται για να αλληλεπιδρούν και να επωφελούνται από τη γνώση του άλλου.</li> <li>• Forum theatre - διαδραστικό παιχνίδι ρόλων, κοινή εμπειρία</li> <li>• Map Mind - μπορεί να είναι το εισαγωγικό βήμα για οποιοδήποτε εκπαιδευτικό θέμα ή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για ολόκληρη τη συνεδρία.</li> <li>• Παρακολούθηση βίντεο και ομαδική συζήτηση: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ηλεκτρονική εθιμοτυπία: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=80uRE972uQ0">https://www.youtube.com/watch?v=80uRE972uQ0</a></li> <li>- διαδικτυακή netiquette: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=d72NtV4I_p0">https://www.youtube.com/watch?v=d72NtV4I_p0</a></li> </ul> </li> </ul> <p>Εθιμοτυπία ηλεκτρονικού ταχυδρομείου: <a href="https://www.teachingchannel.org/videos/teaching-email-etiquette">https://www.teachingchannel.org/videos/teaching-email-etiquette</a> (παιδιά, βίντεο); <a href="http://www.businessinsider.com/email-etiquette-rules-everyone-should-know-2014-9">http://www.businessinsider.com/email-etiquette-rules-everyone-should-know-2014-9</a> (ενήλικες)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ice - brakers</li> <li>• Ευαισθητοποίηση για τη διαφορετικότητα, Διαπολιτισμική επικοινωνία (παιχνίδι Barnga)</li> <li>• Κλίμακα ανοχής</li> <li>• Κριτική σκέψη (Bono Edward's 6 Thinking Καπέλα)</li> </ul>
<b>Χρονοδιάγραμμα</b>	5 ΩΡΕΣ
<b>Εργαλεία, μελέτες περίπτωσης, (περιλαμβάνονται οι συναντήσεις)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Υπολογιστής / φορητός υπολογιστής, κινητό τηλέφωνο, πρόσβαση στο Internet</li> <li>- Φυλλάδια</li> <li>- Μελέτες περιπτώσεων (6, τουλάχιστον 1 για κάθε τμήμα)</li> <li>- Ψηφιακές συσκευές, εργαλεία</li> <li>- Συνεντεύξεις</li> <li>- Περιοδικό - ως εργαλείο αυτο-αντανακλαστικότητας (μπορεί να είναι ένα ψηφιακό περιοδικό)</li> <li>- Βίντεο</li> </ul>
<b>Αναφορές (βιβλιογραφία)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>4 ways you can become a good digital citizen</u>, <a href="https://www.ophea.net/blog/4-ways-you-can-become-good-digital-citizen">https://www.ophea.net/blog/4-ways-you-can-become-good-digital-citizen</a></li> <li>2. <u>Writing Effective Emails, Getting People to Read and Act on Your Messages</u>, <a href="https://www.mindtools.com/CommSkill/EmailCommunication.htm?route=article/EmailCommunication.htm">https://www.mindtools.com/CommSkill/EmailCommunication.htm?route=article/EmailCommunication.htm</a> (short video – 2,45 min.)</li> <li>3. <u>10 Common Email Mistakes, Using Email Effectively</u>, <a href="https://www.mindtools.com/pages/article/10-common-email-mistakes.htm">https://www.mindtools.com/pages/article/10-common-email-mistakes.htm</a></li> </ol>

	<p>4. <u>20 basic rules for digital citizenship</u>, <a href="https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/20-basic-rules-for-digital-citizenship/">https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/20-basic-rules-for-digital-citizenship/</a></p> <p>5. <u>Online etiquette</u>, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=80uRE972uQ0">https://www.youtube.com/watch?v=80uRE972uQ0</a></p> <p>6. <u>Online Netiquette</u>, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=d72NtV4I_p0">https://www.youtube.com/watch?v=d72NtV4I_p0</a></p> <p>7. <u>Email etiquette</u>, <a href="https://www.teachingchannel.org/videos/teaching-email-etiquette">https://www.teachingchannel.org/videos/teaching-email-etiquette</a> (kids, video)  <a href="http://www.businessinsider.com/email-etiquette-rules-everyone-should-know-2014-9">http://www.businessinsider.com/email-etiquette-rules-everyone-should-know-2014-9</a> (adults)</p> <p>8. <u>Europass CV creator</u>, <a href="http://europass.cedefop.europa.eu/documents/curriculum-vitae">http://europass.cedefop.europa.eu/documents/curriculum-vitae</a></p> <p>9. <u>Lear more about social media sites</u>, <a href="https://makeawebsitehub.com/social-media-sites/">https://makeawebsitehub.com/social-media-sites/</a></p>		
<b>Μέθοδοι αξιολόγησης</b>	<p><b>Blob Tree</b>, <a href="https://www.blobtree.com/">https://www.blobtree.com/</a></p> <p><b>Kirkpatrick's Four-Level Training Evaluation Model</b>, <a href="https://www.mindtools.com/pages/article/kirkpatrick.htm">https://www.mindtools.com/pages/article/kirkpatrick.htm</a></p> <p><b>Stop – Keep Doing – Start Simple Questions for Improving Performance</b>  <a href="https://www.mindtools.com/pages/article/SKS-process.htm">https://www.mindtools.com/pages/article/SKS-process.htm</a></p>		
<b>Επίπεδα *</b>	<b>Βασικό</b>	<b>Μεσαίο</b>	<b>Προχωρημένο</b>
	<b>Μέρος 1, 2</b>	<b>Μέρος 3, 4, 5, 6</b>	<b>Μέρος 3, 4, 5, 6</b>

\* Σύμφωνα με την ψηφιακή επάρκεια – Δίκτυο Αυτοαξιολόγησης Ευρωπαϊκή Ένωση, 2015 | <http://europass.cedefop.europa.eu..>

<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ για την ενότητα 2</b>	
<b>ΒΑΣΙΚΟ</b> επίπεδο	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Παρακαλείσθε να προσδιορίσετε λίγες υπηρεσίες ψηφιακής επικοινωνίας που χρησιμοποιείτε στην καθημερινή επικοινωνία σας.</li> <li>▪ Παρακαλείσθε να προσδιορίσετε λίγα κοινωνικά δίκτυα και σε απευθείας σύνδεση κοινότητες όπου είστε μέλος.</li> <li>▪ Ελέγξτε εάν η γεωγραφική θέση είναι απενεργοποιημένη ή στο κινητό σας τηλέφωνο.</li> <li>▪ Δημιουργήστε το ψηφιακό σας αποτύπωμα.</li> <li>▪ Πως σας εξυπηρετεί το κοινωνικό σας προφίλ;</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Σκεφτείτε 5 θέσεις - post κοινωνικών μέσων που έχετε μοιραστεί πρόσφατα. Τι έχετε αποκαλύψει δημοσίως για τον εαυτό σας όταν τις μοιράζεστε;</li> <li>▪ Ποια ηθικά σχόλια ακολουθείτε όταν μοιράζεστε φωτογραφίες από άλλους (φίλους, οικογένεια, συναδέλφους);</li> <li>▪ Σήμερα οι άνθρωποι συχνά κάνουν φίλους στο διαδίκτυο χωρίς να έχουν συναντηθεί ποτέ με αυτό το άτομο. Τι νομίζετε, ποιες θα είναι οι απειλές και οι ευκαιρίες σε μια τέτοια φιλία;</li> </ul>
<b>ΜΕΣΑΙΟ επίπεδο</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Σκεφτείτε ποια δεδομένα συλλέγει η γεωγραφική περιοχή από εσάς; Σκεφτείτε αν θέλετε όλα τα δεδομένα να είναι δημόσια; Τι μπορείτε να κάνετε για να προστατευθείτε;</li> <li>▪ Σκεφτείτε το ψηφιακό αποτύπωμα σας - σημειώστε τις ιστοσελίδες που επισκεφθήκατε την προηγούμενη εβδομάδα και δημιουργήστε τη λίστα των πληροφοριών που μπορεί να έχουν συγκεντρωθεί για εσάς (είτε αποκαλύψατε οικειοθελώς - όπως η διεύθυνσή σας όταν κάνετε αγορές μέσω διαδικτύου - είτε ακούσια παρέχονται) όπως οι μουσικές σας προτιμήσεις όταν ακούτε μουσική στο διαδίκτυο).</li> <li>▪ Σκεφτείτε 5 θέσεις κοινωνικών μέσων που έχετε μοιραστεί πρόσφατα. Τι έχετε αποκαλύψει δημοσίως για τον εαυτό σας όταν τις μοιράζεστε;</li> <li>▪ Ποια ηθικά σχόλια ακολουθείτε όταν μοιράζεστε φωτογραφίες από άλλους (φίλους, οικογένεια, συναδέλφους);</li> <li>▪ Φανταστείτε ότι έχετε υποβάλει αίτηση για δουλειά. Ο υποψήφιος υπάλληλος σας πηγαίνει στο διαδίκτυο και αναζητά πληροφορίες για εσάς. Τι μπορεί να συναγάγει από τις πληροφορίες που βρήκε;</li> <li>▪ Δημιουργήστε μια ομάδα συνομιλίας σε αυτούς τους συμμετέχοντες στην κατάρτιση, προσκαλέστε μέλη και μοιραστείτε βίντεο που σχετίζονται με τον ηλεκτρονικό αποκλεισμό</li> <li>▪ Μοιραστείτε την ατζέντα των εκδηλώσεων σας χρησιμοποιώντας το σύστημα αποθήκευσης που βασίζεται σε σύννεφο (π.χ. Google Drive).</li> </ul>
<b>ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ επίπεδο</b>	<p>Σκέψου τις πληροφορίες που οι αιτήσεις που κατεβάσατε πρόσφατα ζητήθηκαν από εσάς. Τι μπορεί να χρησιμοποιούν αυτές τις πληροφορίες;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Τι θεωρείτε "προσωπικές πληροφορίες"; Ποια από αυτά προβάλλετε / αποκαλύπτετε ηλεκτρονικά; Βάλτε τα σε σειρά "εμπιστευτικότητας" (Ποια πρέπει να διατηρηθεί η πιο εμπιστευτική, η οποία μπορεί να μοιραστεί με την οικογένεια - φίλους - online φίλους - ξένους)</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Σήμερα οι άνθρωποι συχνά κάνουν φίλους στο διαδίκτυο χωρίς να έχουν συναντηθεί ποτέ με αυτό το άτομο. Τι νομίζετε, ποιες θα είναι οι απειλές και οι ευκαιρίες σε μια τέτοια φιλία;</li><li>▪ Είστε έτοιμοι να ταξιδέψετε σε μια χώρα όπου δεν έχετε ξαναδεί. Τι είδους πληροφορίες μπορείτε να κάνετε αναζήτηση στο διαδίκτυο; Από πού γνωρίζετε ποιες από αυτές τις πληροφορίες είναι εμπιστευτικές και ποιες όχι; Πώς μπορείτε να διπλασιάσετε / ελέγξετε μια πληροφορία που βρίσκεται online; Θα χρησιμοποιούσατε blogs ταξιδιώτη ή όχι; Γιατί;</li><li>▪ Πώς αποφασίζετε αν μπορείτε να εμπιστευτείτε το USG (περιεχόμενο που δημιουργείται από το χρήστη) ή όχι (Wikipedia);</li></ul>
--	---





## ΕΝΟΤΗΤΑ 3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ

ΕΝΟΤΗΤΑ 3	Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου
Προσδιορισμός	Ο κύριος ορισμός της ενότητας "Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου" αναφέρεται στην ικανότητα ενός ατόμου να δημιουργεί και να επεξεργάζεται νέο ψηφιακό περιεχόμενο, να ενσωματώνει και να αναπαράγει προηγούμενες γνώσεις και περιεχόμενο, να κάνει καλλιτεχνικές παραγωγές, περιεχόμενο πολυμέσων και προγραμματισμό ηλεκτρονικών υπολογιστών, να γνωρίζει πώς να εφαρμόζει δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας άδειες.
Λέξεις κλειδιά	<b>Ψηφιακό περιεχόμενο / Πνευματικά δικαιώματα / Άδεια / Πνευματική ιδιοκτησία / Περιεχόμενο πολυμέσων</b>
Ικανότητες	<p><b>Μέρος 1. Ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου:</b> Για να δημιουργήσετε και να επεξεργαστείτε ψηφιακό περιεχόμενο σε διαφορετικές μορφές και να εκφράσετε τον εαυτό σας μέσω ψηφιακών μέσων.</p> <p><b>Μέρος 2. Ενσωμάτωση και εκ νέου επεξεργασία ψηφιακού περιεχομένου:</b> Τροποποίηση, βελτίωση, βελτίωση και ενσωμάτωση πληροφοριών και περιεχομένου σε ένα υπάρχον σύνολο γνώσεων για τη δημιουργία νέων, πρωτότυπων και σχετικών περιεχομένων και γνώσεων.</p> <p><b>Μέρος 3. Πνευματικά δικαιώματα και άδειες χρήσης:</b> Για να κατανοήσετε τον τρόπο με τον οποίο ισχύουν τα πνευματικά δικαιώματα και οι άδειες χρήσης για δεδομένα, πληροφορίες και ψηφιακών μέσων.</p> <p><b>Μέρος 4. Προγραμματισμός:</b> Σχεδιάστε και αναπτύξτε μια ακολουθία κατανοητών οδηγιών για ένα υπολογιστικό σύστημα για να λύσετε ένα συγκεκριμένο πρόβλημα ή να εκτελέσετε μια συγκεκριμένη εργασία.</p>
Παραδείγματα ΓΝΩΣΗΣ	<p><b>Μέρος 1. Ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να περιγράψει τις διάφορες μορφές που μπορεί να παράγει το ψηφιακό περιεχόμενο.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να εντοπίσει το καλύτερο πρόγραμμα / εφαρμογή που είναι κατάλληλο για κάθε τύπο περιεχομένου</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να κατανοήσει πώς δημιουργείται η έννοια μέσω μορφών πολυμέσων (κείμενο, ήχος, βίντεο, εικόνες)</li> </ul> <p><b>Μέρος 2. Ενσωμάτωση και εκ νέου επεξεργασία ψηφιακού περιεχομένου:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να καταλάβει πώς λειτουργεί ένα wiki, ένα δημόσιο φόρουμ ή ένα περιοδικό e.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να εντοπίσει την ποικιλία πληροφοριών πηγών που κατασκευάζουν τους πόρους.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να γνωρίζει διαφορετικές βάσεις δεδομένων και πόρους που μπορούν να ανασυνδυαστούν και να επαναχρησιμοποιηθούν.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να ξέρει πώς να υποδείξει την ταυτότητα του επαναχρησιμοποιημένου συγγραφέα περιεχομένου ή των δημιουργών</li> </ul> <p><b><u>Μέρος 3. Πνευματικά δικαιώματα και άδειες χρήσης:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να κατανοήσει τις αρχές που διέπουν τη ρύθμιση των αδειών χρήσης και δημοσίευσης των πληροφοριών</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να κατανοήσει τους κανόνες περί πνευματικής ιδιοκτησίας και αδειοδότησης.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να εντοπίσει τους διαφορετικούς τρόπους χορήγησης αδείας για την παραγωγή πνευματικής ιδιοκτησίας</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να κατανοήσει τις διαφορές μεταξύ των αδειών πνευματικής ιδιοκτησίας, του Creative Commons, αντίγραφο αριστερά και δημόσιο τομέα</li> </ul> <p><b><u>Μέρος 4. Προγραμματισμός:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να κατανοήσει πώς λειτουργούν τα ψηφιακά συστήματα και διαδικασίες.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να καταλάβει πώς λειτουργεί το λογισμικό.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να κατανοήσει τα τεχνολογικά οικοσυστήματα</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να γνωρίζει τις αρχιτεκτονικές αρχές πίσω από την τεχνολογία</li> </ul>
<p><b>Παραδείγματα ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</b></p>	<p><b><u>Μέρος 1. Ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να χρησιμοποιήσει βασικά πακέτα εργαλείων για τη δημιουργία περιεχομένου σε διαφορετικές μορφές όπως κείμενο, ήχο, βίντεο ή εικόνες</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να δημιουργήσει αναπαραστάσεις γνώσης χρησιμοποιώντας ψηφιακά μέσα, όπως χάρτες μυαλού, διαγράμματα).</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα ευρύ φάσμα μέσων για να εκφράσει δημιουργικά τα κείμενα, τις εικόνες, τον ήχο και τα βίντεο.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να επεξεργαστεί περιεχόμενο για να βελτιώσει το τελικό προϊόν.</li> </ul> <p><b><u>Μέρος 2. Ενσωμάτωση και εκ νέου επεξεργασία ψηφιακού περιεχομένου:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να χρησιμοποιήσει λειτουργίες επεξεργασίας για να τροποποιήσει το περιεχόμενο με έναν απλό και βασικό τρόπο.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να χρησιμοποιήσει ψηφιακά μέσα για την ανάπτυξη παραστάσεων γνώσης χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως χάρτες μυαλού, διαγράμματα.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να χρησιμοποιήσει τις κατάλληλες άδειες για τη δημιουργία και τη διανομή περιεχομένου.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να δημιουργήσει νέο περιεχόμενο χρησιμοποιώντας διαφορετικό υπάρχον περιεχόμενο.</li> </ul> <p><b><u>Μέρος 3. Πνευματικά δικαιώματα και άδειες χρήσης:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να κάνει άδεια για τη δική του ψηφιακή παραγωγή.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να βρει πληροφορίες σχετικά με τους κανονισμούς που σχετίζονται με τα πνευματικά δικαιώματα και τις άδειες</li> </ul> <p><b><u>Μέρος 4. Προγραμματισμός:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να δημιουργήσει πολύπλοκα μοντέλα, προσομοιώσεις και οπτικοποιήσεις του πραγματικού κόσμου χρησιμοποιώντας ψηφιακές πληροφορίες.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να κωδικοποιεί και να προγραμματίζει ψηφιακές συσκευές.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να αλλάξει τις βασικές ρυθμίσεις των ήδη αναπτυγμένων προγραμμάτων.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να εφαρμόσει προηγμένες ρυθμίσεις σε ορισμένα προγράμματα.</li> </ul>
<p><b>Παραδείγματα ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΩΝ</b></p>	<p><b><u>Μέρος 1. Ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να διερευνήσει νέες μορφές και μορφές δημιουργίας περιεχομένου</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να κατανοήσει το δυναμικό των τεχνολογιών αυτοεκδήλωσης προς τη δημιουργία γνώσης.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να προσθέσει αξία στα νέα ψηφιακά μέσα για δημιουργικές και γνωστικές διαδικασίες.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να αναλάβει μια κριτική άποψη από άποψη παραγωγής και κατανάλωσης πόρων και γνώσεων μέσω τεχνολογιών.</li> </ul> <p><b><u>Μέρος 2. Ενσωμάτωση και εκ νέου επεξεργασία ψηφιακού περιεχομένου:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να υιοθετήσει μια κριτική γνώμη για την επιλογή του περιεχομένου και των πόρων για την επανεπεξεργασία.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να γνωρίζει την ύπαρξη αποθετηρίων όπως οι ανοικτοί εκπαιδευτικοί πόροι.</li> </ul> <p><b><u>Μέρος 3. Πνευματικά δικαιώματα και άδειες χρήσης:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να διατηρήσει μια κριτική στάση έναντι των νομικών πλαισίων και κανονισμών.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να ενεργεί ανεξάρτητα και να αναλαμβάνει την ευθύνη για τις ενέργειες και τις επιλογές του.</li> </ul>

	<p><b>Μέρος 4. Προγραμματισμός:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να κατανοήσει τη λογική του υπάρχοντος προγραμματισμού.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να εφαρμόσει διαμορφώσεις στο μεγαλύτερο μέρος του υπάρχοντος λογισμικού και να καθορίσει τις βέλτιστες ρυθμίσεις για κάθε πρόγραμμα, ανάλογα με τις ανάγκες του / της.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να κατανοήσει τις δυνατότητες των ΤΠΕ για προγραμματισμό και δημιουργία τελικών προϊόντων.</li> </ul>
<b>EQF επίπεδο 4/5 (VET)</b>	<b>4 &amp; 5</b>
<b>Σκοπός εκπαίδευσης</b>	<p>Πρακτικά παραδείγματα σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να αξιοποιηθούν οι ικανότητες που αποκτήθηκαν στην καθημερινή ζωή:</p> <p><b>Αναψυχή:</b> Δημιουργήστε το δικό σας blog, το blog, μια δημοσίευση σε ένα blog, το κανάλι YouTube, τη δική σας αναθεώρηση σε εξειδικευμένες ιστοσελίδες όπως το TripAdvisor, το δικό σας avatar, το δικό σας κινούμενο gif, το μίμιντο, τον δικό σας ήχο για το smartphone.</p> <p><b>Κοινωνική ζωή:</b> Δημοσιεύστε τα δικά σας tweets, δημοσιεύστε τις αναρτήσεις σας στο Facebook, δημοσιεύστε σχόλια στο περιεχόμενο που έχουν γραφτεί από άλλους χρήστες, μάθετε πώς να μοιράζεστε το περιεχόμενο άλλων χρηστών (retweets, αναρτήσεις στο Facebook, ανασκόπηση ιστολογίων ...) βίντεο ή σχόλια.</p> <p><b>Εμπορικές συναλλαγές:</b> Δημιουργήστε τη διαφήμισή σας για να πουλήσετε κάτι, να χρησιμοποιήσετε εφαρμογές για να πουλήσετε μεταχειρισμένα πράγματα και να δημιουργήσετε το δικό σας βίντεο για να διαφημίσετε ένα στοιχείο.</p> <p><b>Μάθηση:</b> Δημιουργήστε μαθήματα YouTube, μάθετε να σχεδιάζετε και να δημιουργείτε τις δικές σας παρουσιάσεις (SlideShare, googledocs, Prezi ...)</p> <p><b>Απασχόληση:</b> Δημιουργήστε το πρόγραμμα σπουδών σας, δημιουργήστε το πρόγραμμα σπουδών βίντεο, προσαρμόστε το μήνυμα της Εταιρείας σας μέσω της αφήγησης, δημιουργήστε και ενημερώστε την επαγγελματική / επαγγελματική σας ζωή και επεξεργαστείτε μια συνέντευξη βίντεο.</p> <p><b>Ιθαγένεια:</b> Μάθετε πώς μπορείτε να διαχειριστείτε το περιεχόμενο των κοινωνικών δικτύων, όπως το Instagram, το snapchat, να δημιουργήσετε ηχητικά εφέ σε διάφορες μορφές (mp3, OGG, Midi ...) και να δημιουργήσετε τα δικά σας podcasts.</p> <p><b>Ευημερία:</b> Μάθετε πώς να δημιουργείτε και να διαχειρίζεστε τον δικό σας τομέα, να προστατεύετε τα δικαιώματα και να σέβεστε τα δικαιώματα του άλλου</p>
<b>Προτεινόμενοι μέθοδοι εκπαίδευσης</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Online εκπαίδευση μέσω του LMS.</li> <li>- Διαθέσιμα εργαλεία επικοινωνίας, δηλ. Φόρουμ και ηλεκτρονικό ταχυδρομείο με εκπαιδευτή.</li> <li>- Ομαδική εργασία για τα ενδιάμεσα και προχωρημένα επίπεδα.</li> </ul>

<b>Χρονοδιάγραμμα</b>	5 ΩΡΕΣ (συμπεριλαμβάνοντας βίντεο / ανάλυση δημοσιεύσεων και συζήτηση, μελέτες περίπτωσης/ ομαδική εργασία)		
<b>Εργαλεία (περιλαμβάνει συναντήσεις, μελέτες περίπτωσης)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Υπολογιστής / φορητός υπολογιστής, κινητό τηλέφωνο, πρόσβαση στο Internet</li> <li>- LMS</li> <li>- Ηλεκτρονικό εκπαιδευτικό υλικό</li> <li>- Περιπτωσιολογικές μελέτες (3, μία για κάθε μέρος)</li> <li>- Πόροι κατάρτισης</li> <li>- Αξιολόγηση</li> </ul>		
<b>Αναφορές (βιβλιογραφία)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Content Rules," Ann Handley and C.C. Chapman</li> <li>2. Don't Make Me Think," Steve Krug</li> <li>3. On Writing Well," William Zinsser</li> <li>4. European Commission (2010b). A Digital Agenda for Europe, COM (2010)</li> <li>5. Digital Content Creation 2001st Edition. Rae Earnshaw/ John Vince</li> <li>6. International ICT Literacy Panel. (2007). Digital Transformation. A Framework for ICT Literacy: ETS, <a href="http://www.ets.org/Media/Tests/Information_and_Communication_Technology_Literacy/ictreport.pdf">http://www.ets.org/Media/Tests/Information_and_Communication_Technology_Literacy/ictreport.pdf</a></li> <li>7. Managing Intellectual Assets in the Digital Age, Jeffrey H. Matsuura</li> <li>8. <a href="https://pixabay.com/es/monitor-binaria-sistema-binario-1307227/">https://pixabay.com/es/monitor-binaria-sistema-binario-1307227/</a></li> <li>9. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5egLxg_7mg0">https://www.youtube.com/watch?v=5egLxg_7mg0</a></li> <li>10. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wXLwYchMIPA">https://www.youtube.com/watch?v=wXLwYchMIPA</a></li> </ol>		
<b>Μέθοδοι αξιολόγησης</b>	Πολλαπλές ερωτήσεις επιλογής μετά την ολοκλήρωση κάθε τμήματος, το πολύ 10 συνολικά. Έργο έργου: καθήκοντα και δραστηριότητες (άτομο ή / και ομάδα) για τον προσδιορισμό των ικανοτήτων		
<b>Επίπεδα *</b>	<b>Βασικό</b>	<b>Μεσαίο</b>	<b>Προχωρημένο</b>
	<b>Μέρος 1</b>	<b>Μέρος 1, 2, 3, 4</b>	<b>Μέρος 1, 2, 3, 4</b>

\* Σύμφωνα με την ψηφιακή επάρκεια – Δίκτυο Αυτοαξιολόγησης Ευρωπαϊκή Ένωση, 2015 | <http://europass.cedefop.europa.eu>.

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ για την Ενότητα 3

<p><b>ΒΑΣΙΚΟ</b> επίπεδο</p>	
<p><b>ΜΕΣΑΙΟ</b> επίπεδο</p>	<p><b>Δυναμικός Τύπος: ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ</b></p> <p>1. Η διήγηση μιας ιστορίας είναι ένα εργαλείο που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να ...</p> <p>α. Αυξήστε τη συναισθηματική ενσυναίσθηση με τους υπόλοιπους χρήστες (σωστά)</p> <p>β. Αντιγράψτε το ίδιο μοτίβο μηνυμάτων άλλων δημιουργών περιεχομένου.</p> <p>γ. Περιορίστε τις δυνατότητες διάδοσης των μηνυμάτων σας.</p> <p><b>Δυναμικός τύπος: Το Έργο</b></p> <p>Ρίξτε μια ματιά στο ακόλουθο blog: <a href="https://brasilmasquefutbol.com/">https://brasilmasquefutbol.com/</a></p> <p>Και προσδιορίστε:</p> <p>Ποιος το γράφει</p> <p>Ποιες πηγές χρησιμοποιεί</p> <p>Πώς είναι δομημένες οι παράγραφοι</p> <p>Ποιοι πόροι πολυμέσων χρησιμοποιεί</p> <p>Πώς είναι οργανωμένο το περιεχόμενο</p> <p><b>Δυναμικός τύπος: ΠΟΛΛΑΠΛΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ</b></p> <p>1. Επιλέξτε μεταξύ των παρακάτω επιλογών τις βασικές πτυχές για να γράψετε ένα αποτελεσματικό τιτίβισμα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Συμπερίληψη συνδέσμου σε άλλο ιστότοπο (σωστό)</li> <li>- Διαδώστε τις μόνο στις επαφές που θεωρείτε ότι μπορεί να σας ενδιαφέρουν.</li> <li>- Μεγέθυνση όσο το δυνατόν περισσότερο (280 χαρακτήρες). τα μακρά tweets έχουν μεγαλύτερη επιτυχία.</li> <li>- Χρησιμοποιήστε τα hashtag για να τα συνδέσετε με τις τάσεις ή τα τρέχοντα θέματα (σωστά)</li> <li>- Παρέχετε πρωτότυπες, ελκυστικές και καινοτόμες πληροφορίες (σωστές).</li> <li>- Σπάστε τη συνοχή του προφίλ σας στο Twitter. μερικές φορές είναι καλό.</li> <li>- Εάν είναι δυνατόν, συμπεριλάβετε μια εικόνα (σωστή).</li> </ul> <p><b>Δυναμικός τύπος: ΣΩΣΤΟ ή ΛΑΘΟΣ</b></p> <p>Απαντήστε αληθές (Σ) ή ψευδές (Λ) στις ακόλουθες ερωτήσεις σχετικά με τις επιλογές ήχου στη διαδικασία δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου:</p> <p>A) Το podcast, το σύννεφο ετικετών και η συνέντευξη είναι μερικές από τις μορφές για τη δημιουργία περιεχομένου στο διαδίκτυο (Λ)</p> <p>R /: Το σύννεφο ετικέτας είναι μία από τις μορφές της ψηφιακής εικόνας.</p>

	<p>B) Η εμφάνιση νέων ψηφιακών εργαλείων επέκτεινε την εμβέλεια διάδοσης των podcasts, πριν ήταν πολύ δύσκολο να τα παραγάγει και να τα διαδώσει. (Σ)</p> <p>R /: Οι νέες τεχνολογίες είχαν σημαντική επίδραση σε αυτό το περιεχόμενο. Σήμερα έχουν αυξηθεί η διάδοση στο δίκτυο χάρη, μεταξύ άλλων, στην ευκολία δημιουργίας και αναπαραγωγής περιεχομένου στα smartphones.</p>
<p><b>ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ</b> επίπεδο</p>	<p><b>Δυναμικός τύπος Εργασίας έργου</b></p> <p>Γράψτε ένα σχετικό άρθρο σύμφωνα με την ταυτότητα του ιστολογίου. Θυμηθείτε να χρησιμοποιήσετε τους κανόνες θέσης SEO για να αποκτήσετε περισσότερες πιθανότητες να πιάσετε όταν οι χρήστες γράψουν τις λέξεις-κλειδιά στα προγράμματα περιήγησης.</p> <p><b>Δυναμικός τύπος: ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗ ΤΩΝ ΚΕΝΩΝ</b></p> <p>Συμπληρώστε τα κενά των παρακάτω κειμένων, με τις λέξεις που λείπουν, θεωρώντας ότι ολόκληρη η πρόταση πρέπει να έχει νόημα. Το θέμα του κειμένου είναι εικαστικά.</p> <p>- _____ (1), _____ (2) και _____ (3) είναι οι πιο συνηθισμένες μορφές για ένα infographic. Είναι ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο όταν ασχολείται με θέματα που δεν είναι εύκολο να εξηγηθούν με μη οπτικό τρόπο.</p> <p>(1) Tweets, ταχυδρομείο, χάρτες, βίντεο.  (2) Εικόνες, αριθμοί, εργαλεία, πίνακες.  (3) Διαφήμιση, γραφήματα, avatars, GIF.  (4) Σύνθετο, εύκολο, αυθαίρετο, δυσανάγνωστο.</p> <p><b>Δυναμικός τύπος: Εργασίας έργου</b></p> <p>Σχεδιάστε ένα πρόγραμμα βίντεο / ενημερωτικό υλικό όπου η επαγγελματική σας ζωή αντικατοπτρίζεται. Μόλις δημιουργηθεί, μεταφορτώστε το στο κανάλι σας στο YouTube.</p>

## ΕΝΟΤΗΤΑ 4. ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Ενότητα 4	Ασφάλεια
Προσδιορισμός	Ο χώρος ασφάλειας αφορά την ικανότητα του ατόμου να προστατεύει αυτοπροσώπως κατά τη χρήση τεχνολογίας και συσκευών, την προστασία δεδομένων, την ψηφιακή τους ταυτότητα (και άλλων), την ασφαλή, ασφαλή και βιώσιμη χρήση των τεχνολογιών.
Λέξεις κλειδιά	<b>Ασφάλεια / ασφάλεια, προστασία δεδομένων, προστασία της υγείας, βιώσιμη κατανάλωση, ψηφιακή ταυτότητα</b>
Ικανότητες	<p><b>Μέρος 1. Προστασία συσκευών:</b> αναφέρεται στην ικανότητα ενός ατόμου να προστατεύει συσκευές και ψηφιακό περιεχόμενο, να κατανοεί τους κινδύνους και τις απειλές του ψηφιακού περιβάλλοντος και να γνωρίζει τα μέτρα ασφαλείας και ασφάλειας και να λαμβάνει υπόψη την αξιοπιστία και την ιδιωτικότητα.</p> <p><b>Μέρος 2. Προστασία προσωπικών δεδομένων και ιδιωτικότητας:</b> αναφέρεται στην ικανότητα ενός ατόμου να προστατεύει τα προσωπικά δεδομένα και την ιδιωτική ζωή σε ψηφιακά περιβάλλοντα. να κατανοήσουν πώς να χρησιμοποιούν και να μοιράζονται προσωπικές αναγνωρίσιμες πληροφορίες ενώ είναι σε θέση να προστατεύουν τον εαυτό τους και τους άλλους από ζημιές. να κατανοήσουν ότι οι ψηφιακές υπηρεσίες χρησιμοποιούν μια «πολιτική απορρήτου» για να ενημερώσουν για τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούνται τα προσωπικά δεδομένα.</p> <p><b>Μέρος 3. Προστασία της υγείας και της ευημερίας:</b> αναφέρεται στην ικανότητα ενός ατόμου να αποφεύγει κινδύνους για την υγεία και σε απειλές για φυσική και ψυχολογική ευημερία, ενώ χρησιμοποιεί ψηφιακές τεχνολογίες. να είναι σε θέση να προστατεύσει τον εαυτό του και τους άλλους από τους πιθανούς κινδύνους σε ψηφιακά περιβάλλοντα. να γνωρίζει τις ψηφιακές τεχνολογίες για την κοινωνική ευημερία και την κοινωνική ένταξη.</p> <p><b>Μέρος 4. Προστασία του περιβάλλοντος:</b> συνειδητοποίηση των περιβαλλοντικών επιπτώσεων των ψηφιακών τεχνολογιών και της χρήσης τους.</p>
Παραδείγματα ΓΝΩΣΗΣ	<p><b>Μέρος 1. Προστασία συσκευών:</b> αναφέρεται στην ικανότητα ενός ατόμου</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- να προστατεύει συσκευές και ψηφιακό περιεχόμενο,</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- να κατανοεί τους κινδύνους και τις απειλές του ψηφιακού περιβάλλοντος και</li> <li>- να γνωρίζει τα μέτρα ασφαλείας και ασφάλειας και</li> <li>- να λαμβάνει υπόψη την αξιοπιστία και την ιδιωτικότητα.</li> </ul> <p><b>Μέρος 2. Προστασία προσωπικών δεδομένων και ιδιωτικότητας:</b> αναφέρεται στην ικανότητα ενός ατόμου</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- να προστατεύει τα προσωπικά δεδομένα και την ιδιωτική ζωή σε ψηφιακά περιβάλλοντα.</li> <li>- να κατανοήσουν πώς να χρησιμοποιούν και να μοιράζονται προσωπικές αναγνωρίσιμες πληροφορίες ενώ είναι σε θέση να προστατεύουν τον εαυτό τους και τους άλλους από ζημιές.</li> <li>- να κατανοήσουν ότι οι ψηφιακές υπηρεσίες χρησιμοποιούν μια «πολιτική απορρήτου» για να ενημερώσουν για τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούνται τα προσωπικά δεδομένα.</li> </ul> <p><b>Μέρος 3. Προστασία της υγείας και της ευημερίας:</b> αναφέρεται στην ικανότητα ενός ατόμου</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- να αποφεύγει κινδύνους για την υγεία και σε απειλές για φυσική και ψυχολογική ευημερία, ενώ χρησιμοποιεί ψηφιακές τεχνολογίες.</li> <li>- να είναι σε θέση να προστατεύσει τον εαυτό του και τους άλλους από τους πιθανούς κινδύνους σε ψηφιακά περιβάλλοντα.</li> <li>- να γνωρίζει τις ψηφιακές τεχνολογίες για την κοινωνική ευημερία και την κοινωνική ένταξη.</li> </ul> <p><b>Μέρος 4. Προστασία του περιβάλλοντος:</b> συνειδητοποίηση των περιβαλλοντικών επιπτώσεων των ψηφιακών τεχνολογιών και της χρήσης τους.</p>
<p><b>Παραδείγματα ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</b></p>	<p><b>Μέρος 1. Συσκευές προστασίας:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να εγκαταστήσει λογισμικό προστασίας στις συσκευές του / της (π.χ. Εγκατάσταση λογισμικού προστασίας από ιούς)</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος είναι σε θέση να λάβει μέτρα για τη μείωση του κινδύνου απάτης (δηλ. Ορισμός ασφαλών κωδικών πρόσβασης, διαχείριση ρυθμίσεων προστασίας ...)</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να προστατεύσει διαφορετικές συσκευές από ψηφιακές απειλές (κακόβουλο λογισμικό, ιούς κ.λπ.)</li> </ul> <p><b>Μέρος 2. Προστασία προσωπικών δεδομένων και ιδιωτικότητας:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος είναι σε θέση να διαχειριστεί την ταυτότητά του και τα δακτυλικά του αποτυπώματα.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος είναι σε θέση να ενεργήσει με σύνεση όσον αφορά τα θέματα ιδιωτικής ζωής.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να εντοπίσει πληροφορίες σχετικά με τον εαυτό του.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να τροποποιήσει ή να διαγράψει πληροφορίες για τις οποίες είναι υπεύθυνος για τον εαυτό του ή άλλους.</li> </ul>

	<p><b><u>Μέρος 3. Προστασία της υγείας και της ευημερίας:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος είναι σε θέση να ελέγχει τις αποσπασματικές πτυχές της εργασίας και της ψηφιακής ζωής.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος είναι σε θέση να λάβει προληπτικά μέτρα για την προστασία της υγείας του και επίσης εκείνου για τον οποίο είναι υπεύθυνος.</li> </ul> <p><b><u>Μέρος 4. Προστασία του περιβάλλοντος:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος είναι σε θέση να χρησιμοποιεί ψηφιακές υπηρεσίες χωρίς να εξαρτάται πλήρως από αυτές.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει πώς να χρησιμοποιεί αποτελεσματικά τον ψηφιακό εξοπλισμό όσον αφορά το κόστος και τον χρόνο.</li> </ul>
Παραδείγματα ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΩΝ	<p><b><u>Μέρος 1. Συσκευές προστασίας:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει και είναι ρεαλιστής τα οφέλη και οι κίνδυνοι που συνδέονται με τη χρήση των online τεχνολογιών.</li> </ul> <p><b><u>Μέρος 2. Προστασία προσωπικών δεδομένων και ιδιωτικότητας:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο ασκούμενος γνωρίζει τις πρακτικές απορρήτου σε απευθείας σύνδεση που ισχύουν για τον εαυτό του και τους άλλους.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος έχει επίγνωση του αντίκτυπου και της μακροζωίας που έχουν οι ψηφιακές πληροφορίες κατά τη δημοσίευσή τους.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος μπορεί να επωφεληθεί από την ύπαρξη πολλαπλών ψηφιακών ταυτοτήτων, με στόχο την επίτευξη διαφορετικών στόχων.</li> <li>- Ο εκπαιδευόμενος μπορεί να δράσει κριτικά όταν παρουσιάζει πληροφορίες για τον εαυτό του.</li> </ul> <p><b><u>Μέρος 3. Προστασία της υγείας και της ευημερίας:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος έχει ισορροπημένη στάση απέναντι στη χρήση της τεχνολογίας.</li> </ul> <p><b><u>Μέρος 4. Προστασία του περιβάλλοντος:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ο εκπαιδευόμενος είναι ενήμερος και ρεαλιστικός όσον αφορά τα οφέλη και τους κινδύνους που συνδέονται με τις τεχνολογίες της πληροφορίας.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος κατανοεί ότι τα ψηφιακά περιβάλλοντα μπορούν να κάνουν τα πράγματα καλύτερα ή χειρότερα, ανάλογα με το πώς τα χρησιμοποιεί και τους κανόνες που ακολουθεί.</li> <li>- ο εκπαιδευόμενος έχει επίγνωση των περιβαλλοντικών προβλημάτων που συνδέονται με τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών.</li> </ul>
EQF επίπεδα 4/5 (VET)	4 & 5

<p><b>Στόχος εκπαίδευσης (πρακτική εφαρμογή των δεξιοτήτων που αποκτήθηκαν σε 7 τομείς: Αναψυχή, Κοινωνικές, Εμπορικές συναλλαγές, Μάθηση, Απασχόληση, Ιθαγένεια, Ευημερία)</b></p>	<p>Πρακτικά παραδείγματα σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να αξιοποιηθούν οι ικανότητες που αποκτήθηκαν στην καθημερινή ζωή:</p> <p><b>Αναψυχή:</b> διαχείριση του online προφίλ στα κοινωνικά μέσα (Facebook, Instagram, twitter ...) ενημέρωση των ρυθμίσεων απορρήτου στα online δημόσια προφίλ. διαχείριση του χρόνου αναπαραγωγής με βιντεοπαιχνίδια.</p> <p><b>Κοινωνική ζωή:</b> χρήση κοινωνικών μέσων ενημέρωσης λαμβάνοντας υπόψη ένα και άλλα δικαιώματα ιδιωτικού απορρήτου. δημιουργία διαφόρων ηλεκτρονικών προφίλ με διαφορετικούς στόχους, συμπεριλαμβανομένων επαγγελματικών και προσωπικών προσεγγίσεων.</p> <p><b>Εμπορικές συναλλαγές:</b> χρήση του chatbot σε ένα ηλεκτρονικό κατάστημα, επικοινωνία με διαφορετικές υπηρεσίες στο διαδίκτυο για την επίλυση θεμάτων.</p> <p><b>Μάθηση:</b> εγγραφή και ενημέρωση του δικού του προφίλ σε εκπαιδευτικές πλατφόρμες, χρησιμοποιώντας ασφαλή περιβάλλοντα εκμάθησης. τη διαχείριση των δεδομένων και των συνεισφορών σε ηλεκτρονικά περιβάλλοντα εκμάθησης.</p> <p><b>Ιθαγένεια:</b> δημιουργία ή συμμετοχή σε κοινωνικές διαδικτυακές καμπάνιες που διαχειρίζονται την προστασία των προσωπικών δεδομένων.</p> <p><b>Απασχόληση:</b> διαχείριση ρυθμίσεων απορρήτου στις πλατφόρμες αναζήτησης εργασίας σε απευθείας σύνδεση, ενημέρωση κωδικών πρόσβασης και προφίλ. να αναζητούν τα δικά τους δημόσια δεδομένα και να τα διαχειρίζονται για να αποφεύγουν την ενοχλητική δημόσια εικόνα.</p> <p><b>Ευημερία:</b> καθορισμός σχεδίων δράσης για τη χρήση συσκευών και χρόνου που δαπανάται στο διαδίκτυο. εφαρμόζοντας ασκήσεις για τη βελτίωση της υγείας κατά τη χρήση τεχνολογικών συσκευών.</p>
<p><b>Προτεινόμενη εκπαίδευση</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Δράση μάθησης</b> (μάθηση με πράξη)</li> <li>- <b>Συνεργατική μάθηση</b> - οι μαθητές με διαφορετικές ικανότητες και δεξιότητες συγκεντρώνονται για να αλληλεπιδρούν και να επωφελούνται από τη γνώση του άλλου.</li> <li>- <b>Ανάγνωση και συζήτηση</b> - οι μαθητές διαβάζουν επιλεγμένα άρθρα ή δημοσιεύσεις online και στη συνέχεια συζητούν γύρω από βασικές έννοιες</li> </ul> <p><u>Passwords management</u>  <a href="https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2014/08/07/how-to-keep-track-of-your-passwords-without-going-insane/?utm_term=.1455a9d4a7bb">https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2014/08/07/how-to-keep-track-of-your-passwords-without-going-insane/?utm_term=.1455a9d4a7bb</a></p> <p><u>Identity theft</u>  <a href="https://www.nextadvisor.com/blog/2017/06/26/4-groups-of-people-most-at-risk-for-identity-theft/">https://www.nextadvisor.com/blog/2017/06/26/4-groups-of-people-most-at-risk-for-identity-theft/</a></p> <p><u>Online privacy</u>  <a href="https://www.networkworld.com/article/2185187/security/15-worst-internet-privacy-scandals-of-all-time.html">https://www.networkworld.com/article/2185187/security/15-worst-internet-privacy-scandals-of-all-time.html</a></p>

	<p><a href="https://www.extremetech.com/internet/180485-the-ultimate-guide-to-staying-anonymous-and-protecting-your-privacy-online">https://www.extremetech.com/internet/180485-the-ultimate-guide-to-staying-anonymous-and-protecting-your-privacy-online</a>  False news/information  <a href="https://www.aarp.org/money/scams-fraud/info-2017/fake-news-alert-fd.html">https://www.aarp.org/money/scams-fraud/info-2017/fake-news-alert-fd.html</a></p> <p>Responsible consumption of technologies  <a href="http://www.digitalresponsibility.org/environmental-and-societal-impact-of-technology/">http://www.digitalresponsibility.org/environmental-and-societal-impact-of-technology/</a></p> <p>▪ <b>Video watching, and group discussion:</b>  Data protection - <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PVaVIOJniSQ">https://www.youtube.com/watch?v=PVaVIOJniSQ</a></p> <p>Online security - <a href="https://www.youtube.com/watch?v=H3XpuDN4Tsc">https://www.youtube.com/watch?v=H3XpuDN4Tsc</a></p> <p>Health risks - <a href="https://www.youtube.com/watch?v=W6CBb3yX9Zs">https://www.youtube.com/watch?v=W6CBb3yX9Zs</a></p>		
<b>Χρονοδιάγραμμα</b>	5 ΩΡΕΣ (συμπεριλαμβάνονται βίντεο, ανάλυση δημοσιεύσεων, συζητήσεις και μελέτες περιπτώσεων / ομαδική εργασία )		
<b>Εργαλεία (συμπεριλαμβάνονται συναντήσεις και μελέτες περίπτωσης)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Υπολογιστής / φορητός υπολογιστής, κινητό τηλέφωνο, πρόσβαση στο Internet</li> <li>- LMS (συμπεριλαμβανομένων των εργαλείων επικοινωνίας με άλλους εκπαιδευόμενους και μαθητές)</li> <li>- Δημοσιεύσεις και βίντεο - ως αυτοπροστατευτικά εργαλεία και ως ομαδική δραστηριότητα διεύθυνσης / διευκολυντή)</li> <li>- Μελέτες περιπτώσεων (6, τουλάχιστον 1 για κάθε τμήμα)</li> <li>- Ψηφιακές συσκευές, εργαλεία</li> <li>- Συνεντεύξεις</li> </ul>		
<b>Αναφορές (βιβλιογραφία)</b>	<p><b>1. Engin Isin &amp; Evelyn Ruppert</b>, (2015). <i>Being Digital Citizens</i>. London: RLI.  González, Deborah (2015). <i>Managing Online Risk: Apps, Mobile, and Social Media Security</i>.</p> <p><b>2. Kevin Mitnick &amp; Mikko Hypponen</b>, (2017). <i>The Art of Invisibility: The World's Most Famous Hacker Teaches You How to Be Safe in the Age of Big Brother and Big Data</i>.  Sean Smith, (2017). <i>The Internet of Risky Things: Trusting Devices that Surround us</i>.  Health and Safety when working with computers. <a href="https://www.bbc.co.uk/education/guides/zkyg87h/revision/3">https://www.bbc.co.uk/education/guides/zkyg87h/revision/3</a></p>		
<b>Μέθοδοι Αξιολόγησης</b>	Ερωτηματολόγιο αξιολόγησης (τεστ με 10 ερωτήσεις, πολλαπλής επιλογής, πολλαπλής επιλογής (ΣΩΣΤΟ/ΛΑΘΟΣ) για κάθε μέρος) Εργασία (ατομική ή ομαδική)		
<b>Επίπεδα *</b>	<b>Βασικό</b>	<b>Μεσαίο</b>	<b>Προχωρημένο</b>
	<b>Μέρος 1 έως 2</b>	<b>Μέρος 1 έως 4</b>	<b>Μέρος 1 έως 4</b>

\* Σύμφωνα με την ψηφιακή επάρκεια – Δίκτυο Αυτοαξιολόγησης Ευρωπαϊκή Ένωση, 2015 | <http://europass.cedefop.europa.eu>.

<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ για την Ενότητα 4</b>	
<b>Βασικό επίπεδο</b>	-
<b>ΜΕΣΑΙΟ επίπεδο</b>	<p>Από τη λίστα που έχετε επιλέξει, επιλέξτε εκείνες που μπορούν να αναγνωριστούν ως "spam":</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Τα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που μιλάνε για ιστορίες ή φήμες (ναι)</li> <li>- Προωθήσεις που σας ζητούν να κάνετε κλικ σε έναν σύνδεσμο (όχι πάντα, καθώς ενδέχεται να δεχθείτε τέτοιου είδους επικοινωνίες από ορισμένους παρόχους, συμπεριλαμβανομένων των αδειών χρήσης τρίτων μέσω email)</li> <li>- Τα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που αντιγράφουν το λογότυπο ή τη διαφήμιση των επίσημων ιδρυμάτων (ναι)</li> <li>- μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου από αποστολείς ή άγνωστες μάρκες (ναι)</li> <li>- SMS από μια άγνωστη εταιρεία με προσφορές (ναι) <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Αναζητήστε online δημοσιεύσεις σχετικά με επιθέσεις στον κυβερνοχώρο και βρείτε τουλάχιστον ένα παράδειγμα για καθένα από τα παρακάτω: phishing, ransomware και αντικείμενα ερπυσμού.</li> <li>▪ Επιλέξτε 5 λειτουργίες (1 για κάθε μια από τις επιλογές που δίνονται παρακάτω: φύλο, χόμπι, αγαπημένο σχέδιο διακοπών, επαγγελματικό προφίλ, ηλικία) και γράψτε την ιστορία των χαρακτήρων.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Επιλογές</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Φύλο Αρσενικό Θυληκό</li> <li>• Χόμπι: ψάρεμα, βιντεοπαιχνίδια, περπάτημα, χορός, μαγείρεμα, κηπουρική</li> <li>• Πρόγραμμα διακοπών: περιήγηση σε εξωτικές παραλίες, σπουδές διδακτορικού, εθελοντισμός σε υπανάπτυκτη χώρα, επίσκεψη σε ταινίες / τηλεοπτικές εκπομπές σε όλο τον κόσμο</li> <li>• Επαγγελματικό προφίλ: δάσκαλος, νοσοκόμος, αναπληρωτής, τραγουδιστής, ιερέας</li> <li>• Ηλικία: κάτω των 25, 25-30, 30-40, 40-50, άνω των 50 ετών</li> <li>• Τυχαία θα σας προσφέρουμε μια προσωπικότητα (με βάση την επιλογή χρώματος).</li> </ul> <p><b>Χρώματα-προσωπικότητα</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Μπλε - εξωστρεφής πρόσωπο</li> <li>• Κόκκινο - συζήτηση</li> <li>• Πράσινο - εσωστρεφής, ντροπαλός</li> <li>• Κίτρινο - γκρινιαρής</li> </ul> <p>Στη συνέχεια, επιλέξτε ένα κοινωνικό μέσο και δημιουργήστε ένα προφίλ, συνεκτικό με τα χαρακτηριστικά που δίνονται.</p> <p>Να αναλογιστεί κανείς πόσο εύκολο είναι να πλαστογραφήσετε μια προσωπικότητα στο διαδίκτυο, να μοιραστείτε ψευδείς πληροφορίες και να ανιχνεύσετε απάτες. Νιώσατε άνετα με αυτή τη δραστηριότητα; Ποιο ήταν το καλύτερο μέρος; Ποιο ήταν το χειρότερο;</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Προσδιορίστε, από μια δεδομένη λίστα, ποιες είναι οι συχνότερες συνέπειες της χρήσης τεχνολογιών: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Απώλεια ακοής - Διαβήτης - Αίσθηση απομόνωσης - Ελλείψεις στις κοινωνικές δεξιότητες</li> <li>- Στέλεχος του λαιμού - Άγχος - Αλλεργίες - Σύνδρομο δακτύλων</li> <li>- Πίεση αίματος - Πνευμονοπάθειες</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ επίπεδο</b></p>	<p>Από μια δεδομένη λίστα, προσδιορίστε τις ενέργειες που συνεπάγονται κίνδυνο και είναι επικίνδυνες για εσάς.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Παραγγείλετε τη σωστή σειρά βημάτων που πρέπει να ακολουθήσετε εάν ο υπολογιστής σας έχει μολυνθεί από ιό / Trojan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Δημιουργία αντιγράφων ασφαλείας των προσωπικών σας αρχείων (1)</li> <li>- Αποσύνδεση από το Διαδίκτυο (2)</li> <li>- Εκκίνηση σε ασφαλή λειτουργία ή με ζωντανό δίσκο διάσωσης (3)</li> <li>- Πάρτε έναν άλλο υπολογιστή με πρόσβαση στο Internet (4)</li> <li>- Προσπαθήστε να προσδιορίσετε το πραγματικό κακόβουλο λογισμικό και την αναζήτηση για διορθώσεις (5)</li> <li>- Σάρωση με πολλαπλά προγράμματα έως ότου δεν εντοπιστούν λοιμώξεις (6)</li> <li>- Εκκαθάριση προσωρινών αρχείων και άξιων προγραμμάτων (7)</li> </ul> </li> <li>▪ Αναζήτηση online για ενημερωμένα δεδομένα σχετικά με τα τεχνολογικά απορρίμματα και τα ηλεκτρονικά απόβλητα. Προτείνετε μια λίστα με τις ενέργειες που μπορείτε να κάνετε για να μειώσετε τις επιπτώσεις των τεχνολογιών στο περιβάλλον.</li> <li>▪ Σχεδιάστε ένα σχέδιο δράσης, το οποίο περιλαμβάνει τουλάχιστον 5 συγκεκριμένες δραστηριότητες, για να προστατεύσετε την υγεία σας από τη χρήση τεχνολογιών (μπορεί να παρέχεται πρότυπο)</li> <li>▪ Από μια δεδομένη λίστα, επιλέξτε εκείνες που μπορούν να βοηθήσουν στην αναγνώριση ψευδών ειδήσεων / πληροφοριών: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Εάν η πηγή είναι αξιόπιστη, τα νέα είναι καλά (Λάθος - κάποια παραδοσιακά μέσα μαζεύτηκαν επίσης)</li> <li>- Εάν οι ειδήσεις συνοδεύονται από εικόνες ή βίντεο, τότε μπορείτε να το εμπιστευτείτε (Λάθος - υπάρχουν επίσης ψεύτικα βίντεο και εικόνες που υποστηρίζουν ψευδή νέα)</li> <li>- Συμβουλευτείτε τους εμπειρογνώμονες στον τομέα (Σωστό - εμπειρογνώμονες μπορούν εύκολα να επιβεβαιώσουν ή όχι την αξιοπιστία των ειδήσεων)</li> <li>- Ένας χώρος ποιότητας σημαίνει πάντα αξιοπιστία (Λάθος - αν και η κακή ποιότητα συνεπάγεται περισσότερες δυνατότητες ψεύτικων ειδήσεων και πληροφοριών, το αντίθετο δεν είναι πάντα αλήθεια)</li> <li>- Ελέγξτε αν κάποιος άλλος αναφέρει το ίδιο πράγμα (Σωστό - αναζήτηση για περισσότερες πηγές που δημοσιεύουν τις ίδιες πληροφορίες, επειδή αυτό συνήθως σημαίνει μεγαλύτερη αξιοπιστία γι' αυτούς)</li> </ul> </li> </ul>

	<p>- Μην σταματάτε στον τίτλο (Σωστό - διαβάστε όλες τις πληροφορίες με ένα κριτικό μυαλό για να ανιχνεύσετε τα γεγονότα και να τα ξεχωρίσετε από τις απλές απόψεις ή τις προσωπικές εκτιμήσεις)</p> <p>- Εμπιστευθείτε τα σχόλια παρακάτω (Ψευδείς - πολλά ψευδή νέα ή πληροφορίες σχολιάζονται από άλλους, αλλά δεν υπονοούν ότι οι πληροφορίες είναι αληθινές)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Προσδιορίστε τουλάχιστον 2 λογισμικά κρυπτογράφησης και εξηγήστε πώς λειτουργούν σε μια παράγραφο. Στη συνέχεια, ο κατάλογος 5 έχει τα πλεονεκτήματα της κρυπτογράφησης πληροφοριών.</li></ul>
--	--

## ΕΝΟΤΗΤΑ 5. ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΟΣ

Module 5	Επίλυση προβλήματος
Ορισμός	Η ενότητα «Επίλυση προβλημάτων» απευθύνεται σε άτομα που ενδιαφέρονται να εντοπίσουν και να επιλύσουν τα συνηθέστερα προβλήματα που σχετίζονται με το υλικό και το λογισμικό πληροφορικής, καθώς και έναν ασφαλή τρόπο επιλογής και απόκτησης εργαλείων που είναι απαραίτητα για την επίλυση καθημερινών προβλημάτων με τη χρήση ψηφιακών μέσων.
Λέξεις κλειδιά	Τεχνική υποστήριξη, Ψηφιακό πρόβλημα, πρόβλημα υπολογιστή
Ικανότητες	<p><b>Μέρος 1: Επίλυση τεχνικών προβλημάτων:</b> θα αναφέρεται στις ικανότητες ενός ατόμου να εντοπίζει τα τεχνικά προβλήματα και να τα επιλύει (από μικρά προβλήματα σε πιο πολύπλοκες δυσκολίες).</p> <p><b>Μέρος 2: Αναγνώριση αναγκών και τεχνολογικών απαντήσεων:</b> θα αναφέρεται στις ικανότητες ενός ατόμου να εκτιμήσει τις δικές του ανάγκες όσον αφορά τους πόρους, την ανάπτυξη εργαλείων και ικανοτήτων, τις ικανότητες προσαρμογής των αναγκών και πιθανών λύσεων, την προσαρμογή των εργαλείων στις ατομικές ανάγκες, λύσεων και ψηφιακών εργαλείων.</p> <p><b>Μέρος 3: Δημιουργική χρήση ψηφιακών τεχνολογιών:</b> θα αναφέρεται στις ικανότητες ενός ατόμου στην καινοτόμο προσέγγιση στις τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας (ΤΠΕ), στην ενεργό συμμετοχή στην κοινή δημιουργία νέων τεχνολογιών και πολυμέσων, στην αυτοεκφραση με τη χρήση ψηφιακών μέσων, στη δημιουργία γνώσεων και στην επίλυση προβλημάτων με την υποστήριξη των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας.</p> <p><b>Μέρος 4: Αναγνώριση του χάσματος ψηφιακών δεξιοτήτων:</b> θα αναφέρεται στις ικανότητες κάποιου ατόμου να γνωρίζει τους δικούς του περιορισμούς στη χρήση των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας, να κατανοεί τους τομείς αρμοδιοτήτων που απαιτούν ανάπτυξη, να υποστηρίζει άλλους ανθρώπους στην ανάπτυξη των ικανοτήτων τους, με την ανάπτυξη των τεχνολογιών των πληροφοριών και των επικοινωνιών.</p>
Παραδείγματα ΓΝΩΣΗΣ	<p><b>Μέρος 1. Επίλυση τεχνικών προβλημάτων</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ο εκπαιδευόμενος ξέρει πού να βρει λύσεις σε προβλήματα</li> <li>– ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει πώς και ποιος ζητά υποστήριξη όταν οι ΤΠΕ δεν λειτουργούν σωστά</li> <li>– ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει ποιες είναι οι πηγές πληροφόρησης και πού θα βρει βοήθεια στην επίλυση απλών προβλημάτων με τις τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας</li> </ul>



	<p>– ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει πώς μια συσκευή ΤΠΕ πρέπει να λειτουργεί σωστά</p> <p><b><u>Μέρος 2. Προσδιορισμός των αναγκών και των τεχνολογικών απαντήσεων</u></b></p> <p>– ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει ποια είναι τα καθήκοντα που μπορούν να γίνουν χρησιμοποιώντας τεχνολογίες πληροφοριών και επικοινωνιών (ΤΠΕ)</p> <p>– ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει ποια είναι τα πιο κατάλληλα και δημοφιλή προγράμματα, εφαρμογές και συσκευές που χρησιμοποιούνται από άλλους</p> <p>– ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει πώς να αντιδράσει σε πιθανή αποτυχία της συσκευής ΤΠΕ και να λύσει το πρόβλημα</p> <p><b><u>Μέρος 3. Δημιουργική χρήση ψηφιακών τεχνολογιών</u></b></p> <p>– ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει πώς να μοιράζεται το έργο του (φωτογραφίες, γραφικά, έργα, άλλα) με άλλους (π.χ. μέσω ταχυδρομείου, Skype, YouTube, FB, Pinterest, Instagram)</p> <p>– ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει πώς να βρει τις σωστές πληροφορίες για την επίλυση του προβλήματος χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία</p> <p><b><u>Μέρος 4. Προσδιορισμός του κενού ψηφιακής ικανότητας</u></b></p> <p>– ο εκπαιδευόμενος έχει επίγνωση των περιορισμένων γνώσεων και δεξιοτήτων που διαθέτει στον τομέα των ΤΠΕ</p> <p>– ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει πώς δημιουργούνται οι ΤΠΕ, για ποιους σκοπούς και ποιος εργάζεται για την ανάπτυξή τους</p> <p>– ο εκπαιδευόμενος έχει εξειδικευμένη γνώση βασικών τεχνολογικών λύσεων που χρησιμοποιούνται στον τομέα των συμφερόντων του</p>
<p><b>Παραδείγματα ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</b></p>	<p><b><u>Μέρος 1. Επίλυση τεχνικών προβλημάτων</u></b></p> <p>– ο εκπαιδευόμενος μπορεί να αναγνωρίσει ότι η συσκευή ΤΠΕ λειτουργεί εσφαλμένα</p> <p>– ο εκπαιδευόμενος είναι σε θέση να χειρίζεται βασικές εφαρμογές ΤΠΕ και μπορεί να αναγνωρίζει καταστάσεις όταν δεν λειτουργεί σωστά</p> <p>– ο εκπαιδευόμενος μπορεί να ζητήσει υποστήριξη όταν χρησιμοποιεί νέα προγράμματα, συσκευές και υπηρεσίες</p> <p><b><u>Μέρος 2. Προσδιορισμός των αναγκών και των τεχνολογικών απαντήσεων</u></b></p> <p>– ο εκπαιδευόμενος μπορεί να λάβει συνειδητές αποφάσεις σχετικά με το εάν και πώς θα χρησιμοποιήσει τις ΤΠΕ σε συγκεκριμένα καθήκοντα</p> <p>– ο εκπαιδευόμενος μπορεί να επιλέξει την καλύτερη τεχνολογική λύση για ένα δεδομένο πρόβλημα</p> <p><b><u>Μέρος 3. Δημιουργική χρήση ψηφιακών τεχνολογιών</u></b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– ο εκπαιδευόμενος μπορεί να μοιραστεί μαζί του άλλα έργα (φωτογραφίες, γραφικά, έργα, άλλα) μέσω ταχυδρομείου, Skype, YouTube, FB, Pinterest, Instagram)</li> <li>– ο εκπαιδευόμενος μπορεί να χρησιμοποιήσει άλλη συσκευή ΤΠΕ παρά υπολογιστή (π.χ. μικρόφωνο, φωτογραφική μηχανή, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, εκτυπωτή, σαρωτή) για δημιουργική εργασία</li> </ul> <p><b>Μέρος 4. Προσδιορισμός του κενού ψηφιακής ικανότητας</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ο εκπαιδευόμενος μπορεί να βελτιώσει την ψηφιακή του ικανότητα</li> <li>– ο εκπαιδευόμενος μπορεί να αποκτήσει νέες γνώσεις σχετικά με τις ΤΠΕ και να το ενσωματώσει στις υπάρχουσες ικανότητες</li> </ul>
<b>Παραδείγματα ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΩΝ</b>	<p><b>Μέρος 1. Επίλυση τεχνικών προβλημάτων</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ο εκπαιδευόμενος έχει επίγνωση της ανάγκης συνεχούς εκπαίδευσης σε αυτόν τον τομέα</li> <li>– ο εκπαιδευόμενος λαμβάνει ενεργό στάση απέναντι στην επίλυση προβλημάτων</li> <li>– Συμβουλές για την επίλυση προβλημάτων</li> <li>– τότε ο εκπαιδευόμενος πηγαίνει για λύσεις που αποτελούν εναλλακτική λύση όταν το πρόβλημα των ΤΠΕ δεν μπορεί να λυθεί</li> </ul> <p><b>Μέρος 2. Προσδιορισμός των αναγκών και των τεχνολογικών απαντήσεων</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ο εκπαιδευόμενος ενδιαφέρεται για νέες τεχνολογίες</li> <li>– ο εκπαιδευόμενος είναι σε θέση να αξιολογήσει κριτικά πιθανές λύσεις χρησιμοποιώντας τεχνολογίες πληροφοριών και επικοινωνιών</li> </ul> <p><b>Μέρος 3. Δημιουργική χρήση ψηφιακών τεχνολογιών</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει τις δυνατότητες που προσφέρουν οι τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας</li> <li>– ο εκπαιδευόμενος λαμβάνει ενεργό στάση ενώ αναζητά λύσεις σε προβλήματα</li> <li>– ο εκπαιδευόμενος υιοθετεί μια ενεργό στάση, ενώ επιλύει από κοινού τα προβλήματα</li> </ul> <p><b>Μέρος 4. Προσδιορισμός του κενού ψηφιακής ικανότητας</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ο εκπαιδευόμενος έχει επίγνωση της ανάγκης συνεχούς εκπαίδευσης σε αυτόν τον τομέα</li> <li>– ο εκπαιδευόμενος αναπτύσσει ψηφιακή ικανότητα ανάλογα με τις ανάγκες σας</li> <li>– ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει τις πιο σημαντικές τάσεις στις ΤΠΕ, ακόμη και αν δεν είναι χρήστης</li> </ul>
<b>EQF επίπεδα 4/5 (VET)</b>	<b>4 &amp; 5</b>
<b>Στόχος εκπαίδευσης</b>	Πρακτικά παραδείγματα σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να αξιοποιηθούν οι ικανότητες που αποκτήθηκαν στην καθημερινή ζωή:



	<p><b>Αναψυχή:</b> Πώς να ξεκλειδώσετε τον αλλαγμένο ή ξεχασμένο κωδικό σύνδεσης στο κινητό. Πρόβλημα με την αποστολή φωτογραφιών, αρχείων, εγγράφων μέσω μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, μηνυμάτων SMS, εφαρμογών κ.λπ.</p> <p><b>Κοινωνική ζωή:</b> Αποκλεισμός smartphone ή tablet Δεν υπάρχει σύνδεση WIFI σε υπολογιστή, κινητό ή tablet. Δεν υπάρχει χώρος στη μνήμη της συσκευής για την εφαρμογή</p> <p>Εμπορικές συναλλαγές: Απεμπλοκή τραπεζικού λογαριασμού στο διαδίκτυο, κ.λπ. συμπτώματα του ιού του συστήματος</p> <p><b>Μάθηση:</b> Ο υπολογιστής λειτουργεί πολύ αργά, δεν μπορεί να ξεκινήσει τον υπολογιστή ή ένα πρόβλημα με την κανονική του λειτουργία</p> <p><b>Απασχόληση:</b> Αποκλεισμός λογαριασμού ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στο διαδίκτυο. Απομάκρυνση του ιού στον υπολογιστή. Ο υπολογιστής δεν μπορεί να συνδεθεί στον εκτυπωτή. Ο υπολογιστής δεν ανιχνεύει έναν εξωτερικό δίσκο. Πλήρης χωρητικότητα δίσκου.</p> <p><b>Ιθαγένεια:</b> πρόβλημα με τη λήψη της εφαρμογής σε υπολογιστή ή τηλέφωνο. Ενημερώστε την ημερομηνία και την ώρα στη συσκευή ΤΠΕ. Χρήση πύλης ηλεκτρονικής διακυβέρνησης</p> <p><b>Ευημερία:</b> Πρόβλημα με την αποθήκευση βίντεο που προβάλλονται από το YouTube σε κινητά</p>		
<b>Προτεινόμενοι εκπαιδευσης</b>	<b>μέθοδοι</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Δράση μάθησης (μάθηση με πράξη)</li> <li>▪ Παρακολούθηση βίντεο και ομαδική συζήτηση</li> </ul>	
<b>Χρονοδιάγραμμα</b>	5 ΩΡΕΣ		
<b>Εργαλεία (συμπεριλαμβάνονται συναντήσεις,μελέτες περίπτωσης)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ένας υπολογιστής με πρόσβαση στο Internet που είναι εξοπλισμένος με οποιοδήποτε λειτουργικό σύστημα με τουλάχιστον ένα πρόγραμμα περιήγησης ιστού εγκατεστημένο</li> <li>▪ Εξωτερικές συσκευές ΤΠΕ (εκτυπωτής, φορητός υπολογιστής, σαρωτής κ.λπ.)</li> </ul>		
<b>Αναφορές (βιβλιογραφία)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="https://support.google.com">https://support.google.com</a></li> <li>2. <a href="https://support.microsoft.com">https://support.microsoft.com</a></li> <li>3. <a href="https://support.apple.com">https://support.apple.com</a></li> </ol> <p><i>Υπο ανάπτυξη κατά τη διάρκεια της εργασίας στις εκπαιδευτικές ενότητες</i></p>		
<b>Μέθοδοι αξιολόγησης</b>	<b>Μιας επιλογής τεστ, περιλαμβάνοντας 10 ερωτήσεις</b>		
	<b>Basic</b>	<b>Intermediate</b>	<b>Advanced</b>

Levels *	Part 1	Part 2, 3	Part 2, 3, 4
----------	--------	-----------	--------------

\* Σύμφωνα με την ψηφιακή επάρκεια – Δίκτυο Αυτοαξιολόγησης Ευρωπαϊκή Ένωση, 2015 | <http://europass.cedefop.europa.eu>.

<b>ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ για την Ενότητα 5</b>	
<b>ΒΑΣΙΚΟ</b> επίπεδο	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Τα προγράμματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στη συσκευή ΤΠΕ (π.χ. διαμόρφωση του προγράμματος ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, προβλήματα με την αποστολή και λήψη μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου κ.λπ.)</li> <li>• Υπολογιστικά φύλλα (π.χ. απώλεια δεδομένων, προβλήματα που προκύπτουν από ανεπαρκώς ενημερωμένο ή μη ενημερωμένο υπολογιστικό φύλλο, ασφάλεια δεδομένων κ.λπ.)</li> <li>• Επεξεργαστές κειμένων (π.χ. κατά λάθος κλήση ανεπιθύμητων λειτουργιών, μορφοποίηση κειμένου, κ.λπ.)</li> <li>• Plug-ins Google plus</li> <li>• Ανάγνωση των προδιαγραφών του συστήματος, της έκδοσης ή του συστήματος εφαρμογής</li> <li>• Πληκτρολόγιο, γλώσσες, κωδικοποίηση</li> </ul>
<b>ΜΕΣΑΙΟ</b> επίπεδο	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Επαναφορά συστήματος</li> <li>• Ρυθμίσεις εργοστασιακής προεπιλογής</li> <li>• Προβλήματα με προεπιλεγμένες εφαρμογές</li> <li>• Εγκατάσταση και απεγκατάσταση της εφαρμογής</li> <li>• Εργασία με τη γραμμή εντολών και προβλήματα</li> <li>• Προβλήματα με αναβαθμίσεις σε συσκευές ΤΠΕ</li> <li>• Καθαρισμός χώρου στο δίσκο, ελάχιστη μνήμη στο δίσκο της συσκευής ΤΠΕ (υπολογιστής, κινητό, tablet)</li> <li>• Προβλήματα με τη συμβατότητα προγραμμάτων με την τρέχουσα έκδοση του συστήματος</li> </ul>
<b>ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ</b> επίπεδο	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Πρωτόκολλο IP, διαχείριση δικτύου, κοινή χρήση</li> <li>• Ασφάλεια και δικαιώματα</li> <li>• Εγκατάσταση υποσυγκροτημάτων και προγραμμάτων οδήγησης για προγράμματα ή άλλες συσκευές ΤΠΕ</li> </ul>

46

# BOOST YOUR DQ SKILLS

Developing Digital Intelligence of adult learners for an  
active Citizenship

