

Learning Outcomes

ΕΝΟΤΗΤΑ 1: ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΟΡΩΝ			
Ικανότητες	Αυτή η θεματική ενότητα επικεντρώνεται στην ενσωμάτωση ψηφιακών πόρων σε δια ζώσης και εικονικά σενάρια στην τάξη. Οι συμμετέχοντες στο Workshop θα μάθουν πώς: α) να εντοπίζουν, να αξιολογούν και να επιλέγουν ψηφιακούς πόρους για να υποστηρίξουν και να βελτιώσουν τη διδακτική τους πρακτική, β) να οργανώνουν το ψηφιακό περιεχόμενο για να το καθιστούν διαθέσιμο στους εκπαιδευόμενους, και γ) να σχεδιάζουν και να εντάσσουν ψηφιακό εξοπλισμό και πόρους στην εκπαιδευτική διαδικασία ώστε να ενισχύσουν την αποτελεσματικότητα των διδακτικών παρεμβάσεων.		
Μαθησιακά αποτελέσματα	Έρευνα (A2)	Ενσωμάτωση (B1)	Εξειδίκευση (B2)
	<ul style="list-style-type: none"> - Επιλογή ψηφιακών τεχνολογιών και πόρων ανάλογα με τον μαθησιακό στόχο και το πλαίσιο. - Εντοπισμός ψηφιακού περιεχομένου σχετικού με τη διδασκαλία και τη μάθηση, εφαρμόζοντας απλές στρατηγικές αναζήτησης στο διαδίκτυο. - Καταγραφή εκπαιδευτικών πλατφορμών που παρέχουν εκπαιδευτικούς πόρους. - Κοινοποίηση εκπαιδευτικού περιεχομένου μέσω συνημμένων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή μέσω συνδέσμων. - Διαφοροποίηση μεταξύ των τύπων πνευματικών δικαιωμάτων που αποδίδονται σε πόρους του διαδικτύου. - Ορθή αναφορά των πόρων που διέπονται από πνευματικά δικαιώματα. 	<ul style="list-style-type: none"> - Επιλογή ψηφιακών τεχνολογιών και πόρων ανάλογα με τον μαθησιακό στόχο και το πλαίσιο. - Προσαρμογή των στρατηγικών αναζήτησης βάσει των επιστραφέντων αποτελεσμάτων. - Φιλτράρισμα των αποτελεσμάτων για τον εντοπισμό των κατάλληλων πόρων, χρησιμοποιώντας τα κατάλληλα κριτήρια. - Αξιολόγηση της ποιότητας των ψηφιακών πόρων βάσει βασικών κριτηρίων. - Επιλογή πόρων που μπορεί να είναι ελκυστικοί για τους εκπαιδευόμενους. - Κοινοποίηση εκπαιδευτικού περιεχομένου, είτε μέσω εικονικών περιβαλλόντων μάθησης, είτε μέσω μεταφόρτωσης, αποστολής συνδέσμου ή ενσωμάτωσης. - Επεξήγηση του τρόπου με τον οποίο εφαρμόζονται οι κανόνες περί πνευματικών δικαιωμάτων στους ψηφιακούς πόρους, οι οποίοι χρησιμοποιούνται για σχολικούς σκοπούς. - Ορθή αναφορά των πόρων που διέπονται από πνευματικά δικαιώματα. 	<ul style="list-style-type: none"> - Επιλογή ψηφιακών τεχνολογιών και πόρων ανάλογα με τον μαθησιακό στόχο και το πλαίσιο. - Προσαρμογή των στρατηγικών αναζήτησης για τον εντοπισμό προσαρμοσμένων πόρων και τροποποίηση αυτών. - Αξιολόγηση της αξιοπιστίας των ψηφιακών πόρων και της καταλληλότητάς τους για την ομάδα των εκπαιδευομένων και για τον συγκεκριμένο μαθησιακό στόχο. - Κοινοποίηση πόρων ενσωματώνοντάς τους σε ψηφιακά περιβάλλοντα. - Οργάνωση συνεδριών διδασκαλίας ή άλλων αλληλεπιδράσεων στο ψηφιακό περιβάλλον. - Διαφοροποίηση μεταξύ των διαφόρων αδειών που αποδίδονται σε ψηφιακούς πόρους και τροποποίηση αυτών σύμφωνα με τις χορηγηθείσες άδειες. - Ορθή αναφορά των πόρων που διέπονται από πνευματικά δικαιώματα
AT1.1 Υπηρεσίες Κοινής Χρήσης Βίντεο	AT1.2 Ηλεκτρονικά Βιβλία	AT1.3 Βάσεις Δεδομένων Εικόνων	AT1.4 Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι

ΕΝΟΤΗΤΑ 2: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ			
Ικανότητες	Αυτή η θεματική ενότητα επικεντρώνεται στη δημιουργία ψηφιακού διδακτικού υλικού, το οποίο οι εκπαιδευτικοί να χρησιμοποιήσουν στην τάξη τους. Οι συμμετέχοντες στο Workshop θα μάθουν πώς: α) να τροποποιούν και να αξιοποιούν υπάρχοντες πόρους με ανοικτή άδεια χρήσης, καθώς και άλλους τύπους πόρων όπου αυτό επιτρέπεται, β) να δημιουργούν ή να συνδημιουργούν νέους ψηφιακούς εκπαιδευτικούς πόρους, γ) να προστατεύουν αποτελεσματικά το ευαίσθητο ψηφιακό περιεχόμενο, δ) να σέβονται και να εφαρμόζουν σωστά τους κανόνες προστασίας της ιδιωτικής ζωής και των πνευματικών δικαιωμάτων, ε) να προστατεύουν τα προσωπικά δεδομένα και την ιδιωτική ζωή σε ψηφιακά περιβάλλοντα, και στ) να κατανοούν τη χρήση και τη δημιουργία ανοικτών αδειών και ανοικτών εκπαιδευτικών πόρων, συμπεριλαμβανομένης της σωστής αναφοράς αυτών.		
Μαθησιακά αποτελέσματα	Έρευνα (A2)	Ενσωμάτωση (B1)	Εξειδίκευση (B2)
	<ul style="list-style-type: none"> - Αξιοποίηση λογισμικού για τον σχεδιασμό, τη δημιουργία και την τροποποίηση ψηφιακού διδακτικού υλικού. - Δημιουργία ψηφιακών πόρων για εκπαιδευτικούς σκοπούς. - Περιγραφή του τρόπου με τον οποίο οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να υποστηρίξουν τη διαφοροποίηση και την εξατομίκευση. - Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για την οπτικοποίηση και την επεξήγηση νέων εννοιών με ενθαρρυντικό και ελκυστικό τρόπο, π.χ. χρησιμοποιώντας animation ή βίντεο. - Αναφορά των κύριων τύπων εργαλείων για τη δημιουργία αρχείων ήχου και βίντεο. - Διασφάλιση της πρόσβασης όλων των μαθητών στο ψηφιακό περιεχόμενο που χρησιμοποιείται στην τάξη. - Προστασία των προσωπικών και ευαίσθητων δεδομένων και περιορισμός της πρόσβασης στους πόρους, ανάλογα με την περίπτωση. - Αναφορά των ζητημάτων προσβασιμότητας που μπορεί να εμποδίσουν τους εκπαιδευόμενους να αποκτήσουν πρόσβαση σε ψηφιακό διδακτικό υλικό. 	<ul style="list-style-type: none"> - Αξιοποίηση λογισμικού για τον σχεδιασμό, τη δημιουργία και την τροποποίηση ψηφιακού διδακτικού υλικού. - Ενσωμάτωση κινούμενων εικόνων, συνδέσμων, πολυμέσων ή διαδραστικών στοιχείων σε ψηφιακούς πόρους. - Τροποποίηση των ψηφιακών μαθησιακών πόρων ώστε να προσαρμοστούν στο μαθησιακό πλαίσιο. - Απασχόληση με τον εκάστοτε μαθησιακό στόχο κατά τα στάδια της επιλογής, της τροποποίησης, του συνδυασμού και της δημιουργίας ψηφιακών μαθησιακών πόρων. - Επιλογή των κατάλληλων πνευματικών δικαιωμάτων για τους πόρους που δημιουργούνται από το μηδέν και διασφάλιση της σωστής και εύκολης αναζήτησης αυτών. - Διασφάλιση της πρόσβασης όλων των μαθητών στο ψηφιακό περιεχόμενο που χρησιμοποιείται στην τάξη. - Προστασία των προσωπικών και ευαίσθητων δεδομένων και περιορισμός της πρόσβασης στους πόρους, ανάλογα με την περίπτωση. - Προβληματισμός σε πιθανά ζητήματα προσβασιμότητας κατά την τροποποίηση ή τη δημιουργία ψηφιακών πόρων. 	<ul style="list-style-type: none"> - Αξιοποίηση λογισμικού για τον σχεδιασμό, τη δημιουργία και την τροποποίηση ψηφιακού διδακτικού υλικού. - Τροποποίηση και συνδυασμός μιας ευρείας ποικιλίας πόρων (ήχου, κινούμενων εικόνων, διαδραστικών εργαλείων, κ.α.) ώστε οι μαθησιακές δραστηριότητες να προσαρμοστούν σε έναν συγκεκριμένο μαθησιακό πλαίσιο και στόχο, καθώς και στα χαρακτηριστικά της ομάδας των μαθητών. - Τροποποίηση των πόρων σύμφωνα με τις χορηγηθείσες άδειες πνευματικής ιδιοκτησίας. - Διασφάλιση της πρόσβασης όλων των μαθητών στο ψηφιακό περιεχόμενο που χρησιμοποιείται στην τάξη. - Προστασία των προσωπικών και ευαίσθητων δεδομένων και περιορισμός της πρόσβασης στους πόρους, ανάλογα με την περίπτωση. - Προβληματισμός σε πιθανά ζητήματα προσβασιμότητας κατά την τροποποίηση ή τη δημιουργία ψηφιακών πόρων.
AT2.1 Εργαλεία Screencast		AT2.2 Πόροι Ήχου	AT2.3 Πόροι Βίντεο

ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ			
Ικανότητες	Αυτή η θεματική ενότητα επικεντρώνεται στην ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων διδασκαλίας. Οι συμμετέχοντες στο Workshop θα μάθουν πώς: α) να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά τις ψηφιακές τεχνολογίες για τη διαχείριση και την οργάνωση ψηφιακών διδακτικών παρεμβάσεων, β) να χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες και υπηρεσίες για να βελτιώσουν την αλληλεπίδραση με τους εκπαιδευόμενους, σε ατομικό και συλλογικό επίπεδο, εντός και εκτός της εκπαιδευτικής συνεδρίας και γ) να χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες για να προσφέρουν έγκαιρη και στοχευμένη καθοδήγηση και βοήθεια.		
Μαθησιακά αποτελέσματα	Έρευνα (A2)	Ενσωμάτωση (B1)	Εξειδίκευση (B2)
	<ul style="list-style-type: none"> - Αξιοποίηση των διαθέσιμων τεχνολογιών στην τάξη, π.χ. ψηφιακούς πίνακες, προτζέκτορες, Η/Υ. - Αναφορά των κύριων εργαλείων για τη σύνταξη ψηφιακών παρουσιάσεων. - Αναφορά των κύριων εργαλείων για τη δημιουργία τηλεδιασκέψεων. - Επιλογή ψηφιακών τεχνολογιών ανάλογα με τον μαθησιακό στόχο και πλαίσιο. - Οργάνωση εκπαιδευτικών συνεδριών ή άλλων αλληλεπιδράσεων σε ψηφιακό περιβάλλον. - Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών, π.χ. ανταλλαγή e-mail ή άμεσων μηνυμάτων, προκειμένου να απαντώνται οι ερωτήσεις ή αμφιβολίες των εκπαιδευομένων. - Επεξήγηση της σημασίας της εξασφάλισης ίσης πρόσβασης στις χρησιμοποιούμενες ψηφιακές τεχνολογίες για όλους τους μαθητές. 	<ul style="list-style-type: none"> - Αξιοποίηση των διαθέσιμων τεχνολογιών στην τάξη, π.χ. ψηφιακούς πίνακες, προτζέκτορες, Η/Υ. - Αξιοποίηση διαφορετικών καναλιών και εργαλείων ψηφιακής επικοινωνίας, ανάλογα με το σκοπό και το πλαίσιο αυτής. - Οργάνωση εκπαιδευτικών συνεδριών ή άλλων αλληλεπιδράσεων σε ψηφιακό περιβάλλον. - Επιλογή ψηφιακών τεχνολογιών ανάλογα με τον μαθησιακό στόχο και πλαίσιο. - Εξέταση των προβλημάτων των μαθητών και ανταπόκριση στις ερωτήσεις τους. - Εντοπισμός κατάλληλων ψηφιακών τεχνολογιών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για μαθητές που χρειάζονται ειδική υποστήριξη. 	<ul style="list-style-type: none"> - Αξιοποίηση των διαθέσιμων τεχνολογιών στην τάξη, π.χ. ψηφιακούς πίνακες, προτζέκτορες, Η/Υ. - Επιλογή του καταλληλότερου καναλιού, μορφότυπου και ύφους για έναν δεδομένο επικοινωνιακό σκοπό και πλαίσιο. - Προσαρμογή των στρατηγικών επικοινωνίας στο συγκεκριμένο κοινό. - Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών στη διδασκαλία για την αύξηση της μεθοδολογικής ποικιλομορφίας. - Οργάνωση εκπαιδευτικών συνεδριών ή άλλων αλληλεπιδράσεων σε ψηφιακό περιβάλλον. - Παρακολούθηση της συμπεριφοράς των μαθητών και παροχή ατομικής καθοδήγησης και υποστήριξης, εφόσον χρειάζεται. - Προβληματισμός σε πιθανά ζητήματα προσβασιμότητας κατά την οργάνωση της ψηφιακής διδασκαλίας και αντιμετώπιση αυτών.
ΑΤ3.1 Λογισμικό Παρουσίασης		ΑΤ3.2 Τηλεδιασκέψεις	

ΕΝΟΤΗΤΑ 4: ΚΑΙΝΟΤΟΜΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ			
Ικανότητες	Αυτή η θεματική ενότητα επικεντρώνεται στην εφαρμογή καινοτόμων μεθόδων διδασκαλίας στην τάξη σε δια ζώσης και εικονικά σενάρια. Οι συμμετέχοντες στο Workshop θα μάθουν πώς: α) να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες για να προωθήσουν την ενεργό και δημιουργική εμπλοκή των μαθητών σε ένα θέμα, β) να τοποθετούν τη μάθηση σε νέα, ρεαλιστικά πλαίσια που εμπλέκουν τους ίδιους τους μαθητές σε πρακτικές δραστηριότητες, επιστημονική διερεύνηση ή επίλυση σύνθετων προβλημάτων, και που αυξάνουν την ενεργό συμμετοχή των μαθητών σε σύνθετα θέματα με άλλους τρόπους, και γ) να πειραματίζονται και να αναπτύσσουν με ευχαρίστηση νέες μορφές και παιδαγωγικές μεθόδους διδασκαλίας.		
Μαθησιακά αποτελέσματα	Έρευνα (A2)	Ενσωμάτωση (B1)	Εξειδίκευση (B2)
	<ul style="list-style-type: none"> - Επιλογή ψηφιακών τεχνολογιών ανάλογα με τον μαθησιακό στόχο και το πλαίσιο. - Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για την οπτικοποίηση και την επεξήγηση νέων εννοιών με τρόπο ενθαρρυντικό. - Εντοπισμός ψηφιακών πόρων (συμπεριλαμβανομένων εφαρμογών ή/και παιχνιδιών) για τους μαθητές. - Χρήση ψηφιακών ελκυστικών μαθησιακών δραστηριοτήτων, π.χ. παιχνίδια. - Επεξήγηση του τρόπου με τον οποίο οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να υποστηρίξουν τη διαφοροποίηση και την εξατομίκευση. - Ενθάρρυνση των μαθητών να χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες για την υποστήριξη των ατομικών μαθησιακών δραστηριοτήτων και εργασιών τους. 	<ul style="list-style-type: none"> - Εφαρμογή βασικών τροποποιήσεων στους χρησιμοποιούμενους ψηφιακούς μαθησιακούς πόρους ώστε να προσαρμοστούν στο μαθησιακό πλαίσιο και στις ανάγκες των μαθητών. - Διαχείριση της ενσωμάτωσης ψηφιακού περιεχομένου. - Εντοπισμός ψηφιακών πόρων (συμπεριλαμβανομένων εφαρμογών ή/και παιχνιδιών) για τους μαθητές. - Χρήση μιας γκάμας ψηφιακών τεχνολογιών για τη δημιουργία ενός σχετικού, πλούσιου και αποτελεσματικού ψηφιακού μαθησιακού περιβάλλοντος. - Επιλογή του καταλληλότερου εργαλείου για την προώθηση της ενεργού συμμετοχής των μαθητών σε ένα δεδομένο μαθησιακό πλαίσιο ή για έναν συγκεκριμένο μαθησιακό στόχο. - Τοποθέτηση της ενεργού χρήσης των ψηφιακών τεχνολογιών από τους μαθητές στο επίκεντρο της διδακτικής διαδικασίας. 	<ul style="list-style-type: none"> - Χρήση κατά το στάδιο του σχεδιασμού των μαθησιακών δραστηριοτήτων μιας γκάμας από διαφορετικές ψηφιακές τεχνολογίες, προσαρμοσμένες και ρυθμισμένες ώστε να λαμβάνονται υπόψη οι διαφορετικές ανάγκες, επίπεδα, ταχύτητες και προτιμήσεις. - Διαχείριση της ενσωμάτωσης ψηφιακού περιεχομένου. - Εντοπισμός εφαρμογών ή/και παιχνιδιών για τους μαθητές, τα οποία διευκολύνουν την ενσωμάτωση μιας γκάμας διαδραστικών στοιχείων και παιχνιδιών σε διδακτικούς πόρους που καταρτίζουν οι ίδιοι. - Δυνατότητα ύπαρξης διαφορετικών μαθησιακών διαδρομών, επιπέδων και ταχυτήτων και προσαρμογή με ευέλικτο τρόπο των στρατηγικών στις μεταβαλλόμενες περιστάσεις ή ανάγκες κατά την οργάνωση και την εφαρμογή των μαθησιακών δραστηριοτήτων.
AT4.1 Διδασκαλία Βασισμένη στο Παιχνίδι		AT4.2 Διαδραστικά Μαθήματα	AT4.3 Εκπαιδευτικές Τεχνικές

ΕΝΟΤΗΤΑ 5: ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΜΑΘΗΤΩΝ			
Ικανότητες	Αυτή η θεματική ενότητα επικεντρώνεται στους τρόπους με τους οποίους τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αξιολόγηση και την παρακολούθηση των επιδόσεων των μαθητών. Οι συμμετέχοντες στο Workshop θα μάθουν πώς: α) να δημιουργούν, να επιλέγουν, να αναλύουν κριτικά και να ερμηνεύουν ψηφιακά στοιχεία σχετικά με τη δραστηριότητα, τις επιδόσεις και την πρόοδο των μαθητών, β) να προσαρμόζουν τις στρατηγικές διδασκαλίας και να παρέχουν στοχευμένη υποστήριξη, με βάση τα στοιχεία που παράγονται από τις χρησιμοποιούμενες ψηφιακές τεχνολογίες, γ) να χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες για να ενισχύσουν την ποικιλομορφία και την καταλληλότητα των μορφών και των προσεγγίσεων αξιολόγησης, δ) να χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες για να παρέχουν στοχευμένη και έγκαιρη ανατροφοδότηση στους μαθητές και ε) να χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες για να υποστηρίξουν διαδικασίες αυτορρυθμιζόμενης μάθησης.		
Μαθησιακά αποτελέσματα	Έρευνα (A2)	Ενσωμάτωση (B1)	Εξειδίκευση (B2)
	<ul style="list-style-type: none"> - Αναφορά των κύριων τύπων εργαλείων υποστήριξης της αξιολόγησης των μαθητών που είναι διαθέσιμα στο διαδίκτυο. - Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για τη δημιουργία εργασιών αξιολόγησης. - Σχεδιασμός της χρήσης από τους μαθητές ψηφιακών τεχνολογιών σε εργασίες αξιολόγησης. - Αναφορά των ψηφιακών εργαλείων αξιολόγησης που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο πλαίσιο της διδακτικής διαδικασίας για τη λήψη έγκαιρης ανατροφοδότησης σχετικά με την πρόοδο των μαθητών. - Χρησιμοποίηση ψηφιακών μαθησιακών δραστηριοτήτων που είναι ενθαρρυντικές και ελκυστικές, π.χ. κουίζ. - Κοινοποίηση εκπαιδευτικού περιεχομένου μέσω συνημμένων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή μέσω συνδέσμων. 	<ul style="list-style-type: none"> - Αξιολόγηση του καταλληλότερου εργαλείου υποστήριξης της αξιολόγησης των μαθητών σε μια συγκεκριμένη κατάσταση. - Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών ώστε οι μαθητές να καταγράφουν και να παρουσιάζουν το έργο τους. - Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για την αυτοαξιολόγηση των μαθητών. - Χρήση των υπαρχουσών ψηφιακών τεχνολογιών για διαμορφωτική ή τελική αξιολόγηση με στόχο την υποστήριξη ενός συγκεκριμένου στόχου αξιολόγησης. - Αξιολόγηση των δεδομένων που προκύπτουν από τις ψηφιακές αξιολογήσεις με στόχο την επικαιροποίηση των διαδικασιών μάθησης και διδασκαλίας - Χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας για την παροχή ανατροφοδότησης σε ηλεκτρονικά υποβαλλόμενες εργασίες. - Υποστήριξη των μαθητών ώστε με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών να έχουν πρόσβαση σε πληροφορίες σχετικά με τις επιδόσεις τους. 	<ul style="list-style-type: none"> - Αξιοποίηση ψηφιακών τεχνολογιών ή περιβαλλόντων που επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να διαχειρίζονται και να τεκμηριώνουν όλα τα στάδια της μάθησής τους. - Υποστήριξη των μαθητών ώστε με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών να αναπτύσσουν, να εφαρμόζουν και να επανεξετάζουν τα κατάλληλα κριτήρια για την αυτοαξιολόγηση. - Χρήση μιας γκάμας λογισμικών, εργαλείων και προσεγγίσεων ηλεκτρονικής αξιολόγησης για διαμορφωτική αξιολόγηση, τόσο για χρήση στην τάξη όσο και για χρήση μετά το σχολείο. - Σχεδιασμός έγκυρων και αξιόπιστων ψηφιακών αξιολογήσεων. - Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών στο πλαίσιο της διδακτικής διαδικασίας για τη λήψη έγκαιρης ανατροφοδότησης σχετικά με την πρόοδο των μαθητών και την οπτικοποίηση των δραστηριοτήτων των μαθητών.
AT5.1 Κουίζ		AT5.2 e-Portfolios και Ημερολόγια	AT5.3 Ερωτηματολόγια

ΕΝΟΤΗΤΑ 6: ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ			
Ικανότητες	Αυτή η θεματική ενότητα επικεντρώνεται στη δημιουργία συνεργατικών περιβαλλόντων μάθησης. Οι συμμετέχοντες στο Workshop θα μάθουν πώς: α) να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες για την προώθηση και την ενίσχυση της συνεργασίας των μαθητών, β) να δίνουν τη δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες στο πλαίσιο συνεργατικών εργασιών, ως μέσο ενίσχυσης της επικοινωνίας, της συνεργασίας και της συνεργατικής δημιουργίας γνώσης, γ) να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες για να συνεργαστούν με άλλους εκπαιδευτικούς, να μοιραστούν και να ανταλλάξουν γνώσεις και εμπειρίες και να καινοτομήσουν συνεργατικά σε παιδαγωγικές πρακτικές, και δ) να επικοινωνούν υπεύθυνα και ηθικά με τις ψηφιακές τεχνολογίες, π.χ. σεβόμενοι τον κώδικα δεοντολογικής συμπεριφοράς στο διαδίκτυο και τις πολιτικές αποδεκτής χρήσης (AUP) .		
Μαθησιακά αποτελέσματα	Έρευνα (A2)	Ενσωμάτωση (B1)	Εξειδίκευση (B2)
	<ul style="list-style-type: none"> - Αναφορά των κύριων τύπων συνεργατικών εργαλείων, τα οποία είναι διαθέσιμα στο διαδίκτυο. - Κοινοποίηση εκπαιδευτικού περιεχομένου μέσω συνημμένων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή μέσω συνδέσμων. - Ενθάρρυνση των μαθητών να χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες για συνεργατικές δραστηριότητες. - Αναφορά των βασικών κανόνων του κώδικα δεοντολογικής συμπεριφοράς στο διαδίκτυο. - Αξιολόγηση διαχειριστικών δεδομένων (π.χ. παρουσιών) και δεδομένων σχετικά με τις επιδόσεις των μαθητών (π.χ. βαθμών) για ανατροφοδότηση σε ατομικό επίπεδο και στοχευμένες παρεμβάσεις. - Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για τη σύνταξη επισκόπησης της προόδου των μαθητών με στόχο τη δημιουργία μιας βάσης για την παροχή ανατροφοδότησης και συμβουλών. - Υπεύθυνη και ηθική επικοινωνία με τις ψηφιακές τεχνολογίες, π.χ. σεβασμός του κώδικα δεοντολογικής συμπεριφοράς στο διαδίκτυο. 	<ul style="list-style-type: none"> - Αξιολόγηση του καταλληλότερου συνεργατικού εργαλείου για μια συγκεκριμένη εκπαιδευτική στρατηγική σε ένα καθορισμένο πλαίσιο. - Σχεδιασμός και υλοποίηση συνεργατικών δραστηριοτήτων, κατά τις οποίες οι ψηφιακές τεχνολογίες χρησιμοποιούνται από τους εκπαιδευόμενους για τη συνεργατική παραγωγή γνώσεων. - Αξιοποίηση διαφορετικών καναλιών και εργαλείων ψηφιακής επικοινωνίας, ανάλογα με το σκοπό και το πλαίσιο αυτής. - Χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας για τη βαθμολόγηση και την παροχή ανατροφοδότησης σε ηλεκτρονικά υποβαλλόμενες εργασίες. - Αποτελεσματική προστασία ευαίσθητου περιεχομένου, π.χ. εξετάσεις, αναφορές μαθητών. - Εντοπισμός δεδομένων σχετικών με τη δραστηριότητα των μαθητών με στόχο την παρακολούθηση της προόδου αυτών και την παροχή έγκαιρης ανατροφοδότησης και βοήθειας. - Υπεύθυνη και ηθική επικοινωνία με τις ψηφιακές τεχνολογίες, π.χ. σεβασμός του 	<ul style="list-style-type: none"> - Εφαρμογή μιας σειράς διαφορετικών παιδαγωγικών στρατηγικών κατά τις οποίες οι μαθητές χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες με στόχο την επικοινωνία και τη συνεργασία. - Συγκέντρωση με συνοχή και αποτελεσματικότητα διαφορετικών συνεργατικών εργαλείων που υποστηρίζουν μια συνεργατική δραστηριότητα. - Παρακολούθηση και καθοδήγηση της συνεργατικής αλληλεπίδρασης των μαθητών σε ψηφιακά περιβάλλοντα. - Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών με στόχο να μπορούν οι μαθητές να μοιράζονται τις γνώσεις τους με άλλους και να λαμβάνουν ανατροφοδότηση από ομοτίμους και για τις ατομικές τους εργασίες. - Σεβασμός των κατάλληλων κοινωνικών πλαισίων και τρόπων αλληλεπίδρασης κατά την ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών (π.χ. τήρηση του κώδικα δεοντολογικής συμπεριφοράς στο διαδίκτυο). - Ερμηνεία των διαθέσιμων δεδομένων και στοιχείων με στόχο την καλύτερη

Πρόγραμμα σπουδών DigiPath

Επισκόπηση Μαθησιακών Αποτελεσμάτων

		κώδικα δεοντολογικής συμπεριφοράς στο διαδίκτυο.	κατανόηση των αναγκών υποστήριξης του κάθε μαθητή.
AT6.1 Συνεργατικές Διαδικτυακές Πλατφόρμες	AT6.2 Κοινόχρηστα Αρχεία και Εργαλεία Συνεργατικής Επεξεργασίας	AT6.3 Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης	