

UPSKILLEAD

Upskilling Adult Educators Digital Lead

2

Intellectual Output

Up-skilling Digital Competence Index of Adult Educators



Upskilling Adult Educators Digital Lead



Erasmus+

Τίτλος παραδοτέου

Up-skilling Digital Competence Index of Adult Educators

Υπεύθυνος:



- Pixel



- A&A Emphasys Interactive Solutions Ltd

Πληροφορίες προγράμματος

Πρόγραμμα: Erasmus+

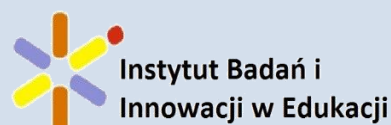
Τίτλος: Upskilling Adult Educators Digital Lead

Ακρώνυμο: UPSKILLEAD

Αρ. Προγράμματος.: 2016-1-SI01-KA204-021588

Συντονιστής έργου: Development and Education Centre Novo mesto (RIC Novo mesto), Slovenia

Εταίροι:



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1	ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	1
2	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ	2
2.1	Ψηφιακή Δεξιότητα 1: Δομή Ασφάλειας Διαδικτύου	2
2.2	Ψηφιακή Ικανότητα 2: Η χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στην εκπαίδευση 2	
2.3	Ψηφιακή Δεξιότητα 3: Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Εκμάθησης.....	2
2.4	Ψηφιακή Ικανότητα 4: Σχεδιασμός Γραφικών	2
2.5	Ψηφιακή Δεξιότητα 5: Σχεδιασμός Ιστοσελίδων.....	3
2.6	Ψηφιακή ικανότητα 6: Χρήση Διαδραστικού Πίνακα	3
2.7	Κύριοι Στόχοι Ψηφιακών Ικανοτήτων	4
3	ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ 1: ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	2
3.1	ΘΕΜΑ 1: Βασικοί Όροι Ασφαλείας Διαδικτύου Και Το Διαδίκτυο	2
3.2	ΘΕΜΑ 2: Ασφάλεια Διαδικτύου Και Δικτύου	4
3.3	ΘΕΜΑ 3: Ασφαλής Διαχείριση Δεδομένων και η Χρήση του Ιστού.....	6
3.4	ΘΕΜΑ 4: Ψηφιακή Ιθαγένεια	8
4	ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ 2: ΜΕΣΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ.....	10
4.1	ΘΕΜΑ 1: Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης - Εισαγωγή.....	10
4.2	ΘΕΜΑ 2: Δημιουργία Στρατηγικής Κοινωνικών Μέσων για την Εκπαίδευση.....	13
4.3	ΘΕΜΑ 2: Δημιουργία Στρατηγικής Κοινωνικών Μέσων για την Εκπαίδευση .	13
4.4	ΘΕΜΑ 3: Δημιουργία και Διαχείριση Περιεχομένου	16
4.5	ΘΕΜΑ 4: Συνέχεια (follow up) και Ανάλυση Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης	18
5	ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ 3: ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ	20
5.1	ΘΕΜΑ 1: Εισαγωγή (ΗΠΕ Moodle).....	20
5.2	ΘΕΜΑ 2: Παράλληλη εκμάθηση (ΗΠΕ Moodle).....	22
5.3	ΘΕΜΑ 3: Οργάνωση Περιεχομένου/Πόρων (ΗΠΕ Moodle)	24
5.4	ΘΕΜΑ 4: Αξιολόγηση Διαχείρισης της πλατφόρμας Moodle	26
5.5	ΘΕΜΑ 4: Αξιολόγηση διαχείρισης της πλατφόρμας Moodle	26
6	ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ 4: ΓΡΑΦΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ	28
6.1	ΘΕΜΑ 1: Λειτουργικό και Λογισμικό για γραφικό σχέδιο.....	28
	Ορισμός/ Θεωρία/ Οπτικό υλικό: ψηφιακή υποδομή, εργαλεία ΤΠΕ, λειτουργικό, λογισμικό	29
	Θεωρία, Παραδείγματα: Πλεονεκτήματα και Μειονεκτήματα της χρήσης ΤΠΕ στις διαδικασίες εκμάθησης και διδασκαλίας, Χρήση δεξιοτήτων ΤΠΕ	29
6.2	ΘΕΜΑ 2: Οπτική ταυτότητα και λογότυπο	31
6.3	ΘΕΜΑ 3: Σχεδιασμός ενός οπτικού προϊόντος/αποτελέσματος (outcome)	34
6.4	ΘΕΜΑ 4: Προετοιμασία αρχείου για εκτύπωση.....	40
7	ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ 5: ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ.....	44

7.1	ΘΕΜΑ 1: Εφαρμογή Εισαγωγικών Αρχών – Σχεδιασμού Ιστοσελίδων. Βασικοί όροι σχεδίασης και σχεδίασης ιστοσελίδων	44
7.2	ΘΕΜΑ 2: Σχεδιασμός μιας αποτελεσματικής ιστοσελίδας – Σχεδιασμός Ιστοσελίδων (Ψηφιακή Ικανότητα)	46
7.3	ΘΕΜΑ 3: Χειρισμός εικόνας και δεξιότητες δημιουργίας σελίδας – Σχεδιασμός Ιστοσελίδων (Ψηφιακή Ικανότητα).....	48
7.4	ΘΕΜΑ 4: Εφαρμογή αποτελεσματικών τεχνικών διαχείρισης ιστοσελίδας – Σχεδιασμός Ιστοσελίδας (ψηφιακή ικανότητα).....	51
8	ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ 6: ΧΡΗΣΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΥ ΠΙΝΑΚΑ.....	53
8.1	ΘΕΜΑ 1: Έκθεση (διάλεξη)	53
8.2	ΘΕΜΑ 2: Ενίσχυση έκθεσης (Μάθημα πολυμέσων)	54
8.3	ΘΕΜΑ 3: Αλληλεπίδραση (Διαδραστικό μάθημα)	55
8.4	ΘΕΜΑ 4: Ενίσχυση Της Διαδραστικότητας (Συνεργατικό Μάθημα).....	57



1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο στόχος του Ψηφιακού Πλαισίου / Ευρετηρίου είναι να εισάγει ποιοτικά πρότυπα στην Εκπαίδευση Ενηλίκων σε σχέση τόσο με τον επαγγελματισμό της εκπαίδευσης ενηλίκων όσο και με την εισαγωγή αποδεικτικών στοιχείων για τη διασφάλιση της ποιότητας.

Το ψηφιακό πλαίσιο είναι ουσιαστικά το πρόγραμμα σπουδών που πρέπει να ακολουθήσουν οι οργανώσεις ενηλίκων στην ψηφιακή εποχή, καθώς και η βάση για τη διαδικασία που πρέπει να ακολουθηθεί για την επικύρωση των ψηφιακών δεξιοτήτων που αποκτώνται μέσω του συστήματος Open Badges που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου UpSkilllead. Το πλαίσιο έχει επίσης μια προστιθέμενη αξία δεδομένου ότι ενσωματώνει τις ψηφιακές δεξιότητες που πρέπει να έχουν οι εκπαιδευτικοί ενηλίκων, προκειμένου να είναι ανταγωνιστικοί στην αγορά εργασίας, καθώς και μια καινοτόμο μέθοδο για την αντιστοίχιση και την επικύρωση αυτών των δεξιοτήτων.

Η δημιουργία της δομής για όλες τις ψηφιακές δεξιότητες βασίζεται στην προτεινόμενη μεθοδολογία της Γενικής Αναφοράς (Overall Report), σύμφωνα με την οποία η Δομή της Ψηφιακής Δεξιότητας διαχωρίζεται σε ευρύτερες έννοιες, που ονομάζουμε 'Θέματα' (Topics). Κάθε Θέμα, καλύπτει συγκεκριμένες ικανότητες/ δεξιότητες/ γνώσεις/ συμπεριφορές. Η παρακάτω μεθοδολογία αποφασίστηκε για την δημιουργία της Δομής για κάθε ψηφιακή δεξιότητα, καθώς και το ανάλογο πρόγραμμα μαθημάτων. Έπειτα όλα τα 'Θέματα', χωρίζονται σε έξι μικρότερες κατηγορίες που ονομάζουμε 'Μέρος'. Κάθε ένα από αυτά παρέχει ξεχωριστές πληροφορίες και εις βάθος ανάλυση για το συγκεκριμένο Θέμα που θα διδαχθεί.

- Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς
- Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες
- Μέρος 3: Τύπος γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων που σχετίζονται με την Ψηφιακή Δεξιότητα την οποία θα αποκτήσει ο εκπαιδευτής ενηλίκων
- Μέρος 4: Δραστηριότητες οι οποίες αναφέρονται στις πρακτικές, μεθόδους και εργαλεία που χρησιμοποιούνται για να διδαχθεί η κάθε Δεξιότητα, με στόχο οι εκπαιδευτές ενηλίκων να αποκτήσουν τις απαραίτητες ικανότητες.
- Μέρος 5: Αξιολογήσεις και Διαγωνίσματα τα οποία περιλαμβάνουν μηχανισμούς, δοκιμασίες, διαγωνίσματα και διαδικασίες για την αξιολόγηση όλων των δεξιοτήτων που αποκτήθηκαν σχετικά με την ψηφιακή δεξιότητα που διδάχτηκε κατά την διάρκεια του προγράμματος UPSKILLEAD για επαγγελματική ανάπτυξη.

2 ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ

2.1 Ψηφιακή Δεξιότητα 1: Δομή Ασφάλειας Διαδικτύου

Ζούμε σε μια εξελιγμένη εποχή της τεχνολογίας όπου όλα γίνονται μέσω του διαδικτύου. Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και τα κινητά τηλέφωνα είναι πλέον η επέκταση μας. Όμως με το Διαδίκτυο ήρθαν επίσης και κάποιες δόλιες δραστηριότητες οι οποίες βάζουν σε κίνδυνο την προσωπική μας ασφάλεια.

Με βάση τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου που έγιναν κατά την διάρκεια της υλοποίησης του IO1 αποδείχθηκε ότι οι περισσότεροι ενήλικοι εκπαιδευτές γνωρίζουν ότι πρέπει να ενημερωθούν και να εκπαιδευτούν για την Ασφάλεια του Διαδικτύου.

Σύμφωνα με την ατζέντα που παρουσίασε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 1 στα 7 ποιο σημαντικά κομμάτια που η Ευρώπη του 2020 σκοπεύει να αναπτυχθεί είναι να ενδυναμώσει το αίσθημα της ασφάλειας στο διαδίκτυο διδάσκοντας μέσω της εκπαίδευσης για το τι είναι το Διαδίκτυο και ποιους κινδύνους περιέχει.

2.2 Ψηφιακή Ικανότητα 2: Η χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στην εκπαίδευση

Η χρήση των κοινωνικών μέσων ενημέρωσης ως εκπαιδευτικό εργαλείο αποτέλεσε το αντικείμενο πολυάριθμων μελετών τα τελευταία χρόνια, τα οποία συμφωνούν ότι, αν χρησιμοποιηθούν στρατηγικά και προσεκτικά, μπορούν να ενισχύσουν την εμπειρία των μαθητών και τα αποτελέσματα διδασκαλίας / κατάρτισης. Το δυναμικό των μέσων κοινωνικής δικτύωσης για τη στήριξη της μετάβασης από την «τυποποιημένη» στην «εξατομικευμένη» εκπαίδευση (EC 2001: 9 · UNESCO, 1996) ορίζεται από την ικανότητά να προωθεί την ανάπτυξη γνωστικής και μετά-γνωστικής μάθησης χρησιμοποιώντας μια εποικοδομητική προσέγγιση διδασκαλίας και μάθησης (EC SM2016).

2.3 Ψηφιακή Δεξιότητα 3: Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Εκμάθησης

Η ψηφιακή Δεξιότητα 'ΗΠΕ' ακολουθεί την απόφαση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής 'Decision C(2017)2468', 24 Απρίλιος 2017, όπου αναφέρεται ότι οι ηλεκτρονικές υποδομές θεωρούνται καθοριστικές για την μελλοντική ανάπτυξη της ερευνητικών υποδομών, καθώς οι δραστηριότητες γίνονται ολοένα και πιο ηλεκτρονικές (online) και παράγουν ένα τεράστιο αριθμό δεδομένων. Η υποστήριξη αυτή είναι απαραίτητη για παράδειγμα στο Ευρωπαϊκό Στρατηγικό Φόρουμ για τις Υποδομές Έρευνας (ESFRI). Οι ψηφιακές υποδομές προσφέρουν στους ερευνητές μια εύκολη και ελεγχόμενη πρόσβαση σε εγκαταστάσεις, πηγές και εργαλεία συνεργασίας, δίνοντας του την δύναμη των ΤΠΕ για πληροφόρηση, συνδεσιμότητα, αποθήκευση δεδομένων και πρόσβαση σε έρευνες με εικονικό περιβάλλον. Η έρευνα μπορεί να θεωρηθεί ως αποτελεσματική, μεταδοτική, διάφανη και αποδοτική με τη χρήση νέων ψηφιακών εργαλείων για επιστημονική συνεργασία μέσω των Ανοιχτών Επιστημών (Open Science).

Για παράδειγμα, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το παρακάτω διάγραμμα που απεικονίζει τις απαντήσεις για το πόσο σημαντική είναι η γνώση της (ΠΜΔ) Moodle, μεταξύ των ινστιτούτων και υπαλλήλων που ασχολούνται με την εκπαίδευση ενηλίκων στην Πολωνία.

2.4 Ψηφιακή Ικανότητα 4: Σχεδιασμός Γραφικών

Ο σχεδιασμός γραφικών είναι μια από τις συγκεκριμένες ψηφιακές ικανότητες, η οποία αποτελεί τη βάση για την αποτελεσματικότερη λειτουργία των εκπαιδευτικών ενηλίκων. Οι εκπαιδευτικοί ενηλίκων χρειάζονται βασικές γνώσεις για την αποτελεσματικότερη προώθηση της οργάνωσης και της εμπύχωσης των συμμετεχόντων για τη διά βίου μάθηση. Ένας

εκπαιδευτικός ενηλίκων προετοιμάζει και παράγει μηνύματα με διάφορες τεχνικές. Η αποστολή είναι η μεταφορά πληροφοριών με τις σχετικές λέξεις και εικόνες και τη χρήση διαφόρων εργαλείων έκφρασης, τα οποία προσαρμόζονται στη συγκεκριμένη ομάδα εστίασης (Χρήστες εκπαίδευσης ενηλίκων / Ενήλικοι Μαθητές).

2.5 Ψηφιακή Δεξιότητα 5: Σχεδιασμός Ιστοσελίδων

Η Ψηφιακή Δεξιότητα Σχεδιασμού Ιστοσελίδων είναι πολύ περίπλοκη και απαιτεί πολλές διαφορετικές ικανότητες. Αυτή η δεξιότητα είναι συνδυασμένη με άλλες γνώσεις και δεξιότητες των ΤΠΕ (Τεχνολογιών Πληροφορικής). Παρακάτω μπορείτε να βρείτε μια εμπειρία χρήστη με βασικές δεξιότητες σχεδιασμού για να δείξει την πολυπλοκότητα των ζητημάτων σχεδίασης ιστοσελίδων.

Οι σχεδιαστές ιστοσελίδων σχεδιάζουν, δημιουργούν και κωδικοποιούν ιστοσελίδες, πολλές από τις οποίες συνδυάζουν κείμενο με ήχους, εικόνες, γραφικά και βίντεο κλιπ.

Τί κάνει ένας σχεδιαστής ιστοσελίδας;

Ένας σχεδιαστής ιστοσελίδων είναι υπεύθυνος για τη δημιουργία του σχεδιασμού και της διαμόρφωσης μιας ιστοσελίδας ή ιστοσελίδων. Αυτό μπορεί να σημαίνει την εργασία σε ένα ολοκαίνουργιο δικτυακό τόπο ή την ενημέρωση ενός ήδη υπάρχοντος. Ο ρόλος τους είναι διαφορετικός από τους προγραμματιστές ιστού, οι οποίοι ειδικεύονται στο να κάνουν το σχεδιασμό ιστοσελίδων πραγματικότητα ή να γράψει κώδικα που υπαγορεύει το πώς τα διαφορετικά μέρη της ιστοσελίδας ταιριάζουν μαζί. Ωστόσο, μπορεί να υπάρξει μια διασταύρωση μεταξύ των δύο ρόλων.

2.6 Ψηφιακή ικανότητα 6: Χρήση Διαδραστικού Πίνακα

Οι έρευνες δείχνουν ότι οι Διαδραστικοί Πίνακες έχουν άμεση επίδραση στη συμμετοχή των εκπαιδευόμενων στα μαθήματα. Η χρήση τους οδηγεί συχνά σε βελτιωμένη παρουσίαση περιεχομένου βασισμένη στη χρήση εικόνων και ταινιών που μπορούν να προσελκύσουν την προσοχή και να επηρεάσουν θετικά τους εκπαιδευόμενους. Παρέχοντας στον εκπαιδευτικό τη δυνατότητα να προσαρμόζει το μάθημα στις ανάγκες των εκπαιδευόμενων, η χρήση του επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να εφαρμόσουν μη τυπικούς (non-formal) και άτυπους (informal) τρόπους μάθησης που συνήθως χαρακτηρίζουν την εμπειρία των ενηλίκων, όπως η μάθηση που προέρχεται από τη «διαχείριση» της προσωπικής ζωής, την εκπαίδευση στην εργασία, τις ευκαιρίες μάθησης που προσφέρονται συνήθως σε μια κοινότητα. Η χρήση των Διαδραστικών Πινάκων έχει επίσης σημαντική επίδραση στο κίνητρο των εκπαιδευτικών. Το κύριο κίνητρο προέρχεται από την ευκαιρία να χρησιμοποιήσει μια τεράστια ποσότητα ψηφιακού υλικού που είναι διαθέσιμο τόσο στο Διαδίκτυο όσο και σε εκπαιδευτικό λογισμικό και από την ικανότητα να παράγει το δικό του ψηφιακό περιεχόμενο (κείμενο, ήχο, εικόνες, βίντεο) για χρήση στην τάξη.



2.7 Κύριοι Στόχοι Ψηφιακών Ικανοτήτων

Digital Competence 1: Internet Security Framework aims to:

- educate Adults Educators about the basic Internet terminology the importance of information and its protection and also important principles on retention and data privacy and threats on personal security are introduced. Additionally, essential skills like using passwords, using firewalls and wireless networks will be developed. It is important for them to know what malware is and how to protect computers, networks and personal information from it. In addition, some other terms like firewalls, hotspots will be defined and some technical experience will be gained.
- develop another skill; safe browsing of the Internet through secure browsers and identifying ordinary and wireless security types. Moreover, the topic covers some communication security issues while using email and social networks. Finally, it aims to create aware Adults Educators in relation to the important threats of thoughtless use of the Internet, social media websites by users.

Digital competence 2: Use of Social Media for Education aims to provide AdEd with competences:

- needed to design social media based educational resources to support, complement and enhance their educational activities.
- both the technical skills and individual competences the educators need in order to design social media based learning material.

Digital Competence 3: Learning Management System aims to:

- educate AdEd about the a learning management system (LMS), which is a software application for the administration, documentation, tracking, reporting and delivery of educational courses or training programs.
- gain skills of LMS manager (administring tests and other assignments, tracking student progress, taking care of the administration, delivery, and management of online courseware and online course support, providing technical support guidance and assistance to trainers and trainees ect.).

Digital Competence 4: Graphic design aims to:

- educate AdEd about the basic terminology in graphic design,
- to equip them with the basic skills and the knowledge regarding hard and software for graphic design, visual identity and logo, preparing the document for the print and regarding efficient communication with superiors, co-workers and subcontractors and the influence on quality of the product. Adults Educators should be able to design attractive visual product /outcome, should foster the sense for graphic design and should pay special attention to environmental responsibility at work on the field of graphic design.

Digital Competence 5: Web design aims to provide AdEd:

with basic principles of Web Design and knowledge about the subject. They will not become Web designers (perhaps some of them could) but they will possess the skills with which they could work on a simple web site or update, edit and add content and information on an existing web page. They will be able to do following the good concept and principles of effective Web sites. They will be able to use Web design tools to improve images and accessibility of the page. They will put target groups to attention, their specifics and characteristics. Finally, they will know how to implement "user friendly" elements.

Digital Competence 6: Interactive White Board aims to provide AdEd:

- with competences needed to design educational resources suitable for use with IWBs and to integrate these in everyday teaching activities. This framework aims also to provide technical skills such as knowing how to use the tools, software and electronic communication channels for teaching.
- needed to design educational resources suitable for use with IWBs and to integrate these in everyday teaching activities.
- technical skills such as knowing how to use the tools, software and electronic communication channels for teaching.

3 ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ 1: ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

3.1 ΘΕΜΑ 1: Βασικοί Όροι Ασφαλείας Διαδικτύου Και Το Διαδίκτυο

Σε αυτόν τον τομέα καλύπτονται ορισμένες θεωρητικές πτυχές της ασφάλειας στο Διαδίκτυο. Σκοπός του είναι να βοηθήσει τους Εκπαιδευτικούς Ενηλίκων να κατανοήσουν πόσο σημαντικό είναι να διατηρούνται ασφαλείς οι πληροφορίες / τα δεδομένα, να εντοπίζονται τα τυπικά δεδομένα, η προστασία της ιδιωτικής ζωής, η διατήρηση και ο έλεγχος των προσωπικών δεδομένων. Επιπλέον, οι εκπαιδευτές θα διδάχονται πώς να εντοπίζουν τις απειλές κατά την κλοπή της προσωπικής τους ασφάλειας και θα τους βοηθήσει να αναγνωρίζουν τους κρυμμένους κινδύνους από τη χρήση του cloud computing. Τέλος, θα προωθηθεί η χρήση των κωδικών πρόσβασης και θα διδαχθούν επίσης τεχνικές για τον τρόπο επιλογής ισχυρών κωδικών πρόσβασης.

ΘΕΜΑ 1: ΒΑΣΙΚΟΙ ΟΡΟΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ ΚΑΙ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Γνώσεων Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διαδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Απόκτηση βασικών γνώσεων σχετικά με το τι είναι το Διαδίκτυο, τους κινδύνους Διαδικτύου και πώς να προστατεύονται από αυτούς. Να κατανοήσουν τα προβλήματα	Κατανώ: <ul style="list-style-type: none"> • Τι είναι το Διαδίκτυο • τι είναι το WWW • τους όρους του ISP και της διεύθυνσης URL • Τι είναι το πρόγραμμα περιήγησης 	Έχω την δυνατότητα να: <ul style="list-style-type: none"> • προσδιορίσω τη διαφορά μεταξύ του Διαδικτύου και του Παγκόσμιου Ιστού • ρυθμίσω και να χρησιμοποιήσω διαφορετικά προγράμματα περιήγησης ιστού • αναλύσω τη δομή μιας διεύθυνσης ιστού 	Διάλεξη: Εισαγωγή στο Διαδίκτυο και WWW (World Wide Web) και τη δομή μιας διεύθυνσης ιστού.	Τεστ/Κουίζ: Τι είναι το διαδίκτυο και WWW (World Wide Web). Τεστ/Κουίζ: Ποια είναι η σωστή δομή μιας ηλεκτρονικής διεύθυνσης
	Κατανώ: <ul style="list-style-type: none"> • τη διαφορά μεταξύ των δεδομένων και των πληροφοριών • Τι είναι τα εγκλήματα στον κυβερνοχώρο: hacking, phishing, pharming 	Έχω την δυνατότητα να: <ul style="list-style-type: none"> • αναγνωρίζω απειλές στα δεδομένα • προστατεύω σημαντικές πληροφορίες 	Διάλεξη: ορισμός δεδομένων και πληροφοριών, ασφάλεια	Τεστ/Κουίζ: Περιγράψτε τα ακόλουθα: Δεδομένα και

ασφάλειας της επικοινωνίας που μπορούν να προκύψουν από τη χρήση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και κοινωνικών δικτύων.	<ul style="list-style-type: none"> τα χαρακτηριστικά της ασφάλειας των πληροφοριών 		<p>πληροφοριών και εγκλήματα στον κυβερνοχώρο. (παράδειγμα απειλών κατά του εγκλήματος στον κυβερνοχώρο)</p>	<p>Πληροφορίες, Πληροφορίες Ασφαλείας και Ηλεκτρονικό έγκλημα.</p> <p>Τεστ/Κουίζ: Αναγνώριση διάφορων απειλών στο ηλεκτρονικό έγκλημα.</p>
	<p>Καταννώ:</p> <ul style="list-style-type: none"> τι είναι το κακόβουλο λογισμικό(malware), οι διαφορετικοί τύποι και οι τρόποι προστασίας του Σχετικά με το λογισμικό προστασίας(antivirus) από ιούς τους κινδύνους χρήσης μη υποστηριζόμενου λογισμικού 	<p>Έχω την δυνατότητα να:</p> <ul style="list-style-type: none"> Προστατεύομαι από κακόβουλο λογισμικό Κάνω εγκατάσταση και ενημέρωση λογισμικού προστασίας από ιούς σαρώνω σε προγράμματα οδήγησης και αρχεία 		<p>Διάλεξη: Τι είναι το antivirus και πώς μπορεί να προστατεύσει τον υπολογιστή σας;</p> <p>Τεστ/Κουίζ: Τι είναι το antivirus και πως μπορεί να προστατεύσει τον ηλεκτρονικό υπολογιστή;</p> <p>Πρακτικές ασκήσεις: Εγκατάστησε ή αναβάθμισε ένα antivirus / σκάναρε δίσκους και αρχεία στον υπολογιστή για ιούς</p>

3.2 ΘΕΜΑ 2: Ασφάλεια Διαδικτύου Και Δικτύου

Ο τομέας αυτός επικεντρώνεται στη δημιουργία μιας αρχικής βάση σχετικά με το τι πρέπει να γνωρίζουν οι εκπαιδευτικοί ενηλίκων για την ασφάλεια του δικτύου και διαδικτύου. Συμπεριλαμβάνει εισαγωγή με τους διαφορετικούς τύπους δικτύων και τους κινδύνους που υπάρχουν όταν μια σύνδεση δεν είναι ασφαλής ή όταν ένα δίκτυο είναι αναξιόπιστο. Επιπλέον, αναλύεται ο όρος firewall, η χρήση του και ορισμένοι από τους περιορισμούς του. Οι εκπαιδευτές θα εξοικειωθούν επίσης με τα hotspots.

Στόχος είναι το πιο δημοφιλές θέμα της εποχής μας, η επικοινωνία και τα κοινωνικά μέσα δικτύωσης. Η ασφάλεια των κοινωνικών μέσων δικτύωσης είναι ένα κρίσιμο θέμα αφού όλες οι πληροφορίες, οι συναλλαγές και οι επικοινωνίες γίνονται μέσω του διαδικτύου. Για αυτό οι εκπαιδευτές ενηλίκων θα πρέπει να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν τους διάφορους τύπους διαθέσιμων δικτύων και τους κινδύνους που υφίστανται εάν μια σύνδεση δικτύου δεν είναι ασφαλής, ή εάν μια σύνδεση δεν είναι αξιόπιστη. Τέλος, θα μάθουν τι είναι τα firewalls και ποιοι είναι οι περιορισμοί τους. Σε αυτό τον τομέα εξηγούνται οι βασικοί όροι επικοινωνίας και χρήσης λογαριασμών κοινωνικών δικτύων και γίνονται εισηγήσεις για τον τρόπο αντιμετώπισης των ακατάλληλων συμπεριφορών στο διαδίκτυο. Μια άλλη πτυχή που καλύπτεται είναι οι εφαρμογές και η διαχείριση δικαιωμάτων χρήσης εφαρμογών.

Θέμα 2: Ασφάλεια Διαδικτύου και Δικτύου				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Γνώσεων Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
<p>Εξοικείωση με τις βασικές έννοιες ασφάλειας</p> <p>Κατανόηση των πιθανών κινδύνων της προσωπικής</p>	<p>Κατανόω:</p> <ul style="list-style-type: none"> • τους μεθόδους κοινωνικής μηχανικής και την κλοπή ταυτότητας • πώς / γιατί να επιλέξω ισχυρούς κωδικούς πρόσβασης • τι είναι η κρυπτογράφηση και οι εφαρμογές της • σχετικά με λογαριασμούς δικτύου 	<p>Έχω την δυνατότητα να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ορίσω κωδικούς πρόσβασης σε αρχεία και σημαντικά έγγραφα • αποτρέπω τη μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση στα δεδομένα • αναγνωρίζω τις μεθόδους κοινωνικής μηχανικής και να είναι ύποπτες όταν μοιράζονται πληροφορίες 	<p>Διάλεξη:</p> <p>Τι είναι η Κοινωνική Μηχανική; Πώς λειτουργεί ο Έλεγχος Πρόσβασης στον Πίνακα Ελέγχου;</p>	<p>Τεστ/Κουίζ:</p> <p>Τι είναι το Social Engineering και πως δουλεύει ο Έλεγχος Πρόσβασης (Access Control) στον Πίνακα Ελέγχου(Control Panel);</p>

ασφάλειας	<p>Κατανώ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Τι είναι ένα δίκτυο και τους διαφορετικούς τύπους δικτύων που υπάρχουν • τι είναι ένα τείχος προστασίας τους κινδύνους της χρήσης ασύρματων δικτύων όταν δεν είναι προστατευμένα 	<p>Έχω την δυνατότητα να</p> <ul style="list-style-type: none"> • διακρίνω τα διάφορα δίκτυα LAN, WLAN και VPN. <ul style="list-style-type: none"> • ενεργοποιήσω και να απενεργοποιήσω ένα τείχος προστασίας 	<p>Διάλεξη: Ορισμός LAN, WLAN, VPN, Firewall</p>	<p>Πρακτική άσκηση: Δημιούργησε έναν δυνατό κωδικό για προσωπικό λογαριασμό, δημιούργησε ένα λογαριασμό χρήστη.</p> <p>Τεστ/Κουίζ: Ποια είναι η διαφορά μεταξύ LAN, WLAN, VPN, Firewall (τείχος προστασίας);</p>
	<p>Κατανώ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • τι είναι μια ψηφιακή υπογραφή • Γιατί πρέπει να κρυπτογραφήσω / αποκρυπτογραφήσω τα μηνύματα του ηλεκτρονικού μου ταχυδρομείου • ποιοι είναι οι κίνδυνοι αποκάλυψης εμπιστευτικών πληροφοριών σχετικά με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης • γιατί είναι απαραίτητο να εφαρμόσω τις ρυθμίσεις απορρήτου στους λογαριασμούς κοινωνικών μέσων • τους κινδύνους της χρήσης λογαριασμών κοινωνικών μέσων • ποιες προσωπικές πληροφορίες πρέπει να μοιράζονται σε ιστότοπους κοινωνικού δικτύου. • πώς και σε ποιον πρέπει να αναφέρω ανάρμοστη συμπεριφορά στα κοινωνικά μέσα δικτύου <ul style="list-style-type: none"> • πώς να χρησιμοποιώ με ασφάλεια τα κοινωνικά μέσα δικτύωσης (fb, YouTube, snapchat, twitter) 	<p>Έχω την δυνατότητα να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • εντοπίσω ψευδή /ανεπιθύμητα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου • προσδιορίσω τα μολυσμένα αρχεία που περικλείονται στα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου <ul style="list-style-type: none"> • αλλάξω τις ρυθμίσεις απορρήτου σε ιστότοπους κοινωνικών μέσων. 	<p>Διάλεξη: Η ιδιωτικότητα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.</p>	<p>Πρακτική άσκηση: Ενεργοποίησε ή απενεργοποίησε το firewall (τείχος προστασίας) / επέτρεψε ή απότρεψε σε μια εφαρμογή να έχει πρόσβαση στον υπολογιστή σου</p> <p>Τεστ/Κουίζ: Τι είναι το απόρρητο στα Κοινωνικά Μέσα;</p> <p>Πρακτική</p>

				άσκηση: Άλλαξε τις ρυθμίσεις απόρρητου σε κάποιο κοινωνικό σου δίκτυο (π.χ. Facebook)
--	--	--	--	---

3.3 ΘΕΜΑ 3: Ασφαλής Διαχείριση Δεδομένων και η Χρήση του Ιστού

Ο τομέας αυτός καλύπτει ένα άλλο σημαντικό ζήτημα. Η ασφαλής χρήση των προγραμμάτων περιήγησης στο διαδίκτυο δημιουργεί ένα πρόγραμμα περιήγησης ιστού για να παρέχει την ασφαλέστερη δυνατή περιήγηση και να γνωρίζει τους κινδύνους και τις πιθανές απειλές όταν οι χρήστες χρησιμοποιούν το cloud computing κατά την διάρκεια ενός backup. Επιπλέον, εγείρει το ζήτημα της διαγραφής με ασφάλεια αυτών των αρχείων και της οριστικής διαγραφής τους, την ανάγκη δημιουργίας αντιγράφων ασφαλείας δεδομένων και αποκατάστασης από αυτά.

Θέμα 3: Ασφαλής διαχείριση δεδομένων και χρήση του ιστού				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Γνώσεων Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Απόκτηση βασικών γνώσεων σχετικά με τη χρήση των κατάλληλων ρυθμίσεων περιήγησης ιστού και να κατανοήσουν τον τρόπο με τον οποίο	Καταννώ: • τη σημασία των αντιγράφων ασφαλείας και των διαφορετικών τύπων λειτουργιών δημιουργίας αντιγράφων ασφαλείας και των διαφορετικών τοποθεσιών δημιουργίας αντιγράφων ασφαλείας • τη διαφορά της διαγραφής και τη διαγραφή μόνιμων αρχείων. • σε ποιες περιπτώσεις η διαγραφή αρχείων δεδομένων ενδέχεται να μην είναι μόνιμη	Έχω την δυνατότητα να: • προστατεύσω δεδομένα σε έναν υπολογιστή • αποθηκεύω αντίγραφα ασφαλείας των δεδομένων • διαγράψω ένα αρχείο μόνιμα • ορίσω τις κατάλληλες ρυθμίσεις για την ενεργοποίηση και απενεργοποίηση της αυτόματης συμπλήρωσης • διαγράψω δεδομένα από το πρόγραμμα περιήγησης	Διάλεξη: Η διαγραφή των αρχείων δεν είναι μόνιμη ούτε στον υπολογιστή ούτε στο διαδίκτυο.	Τεστ/Κουίζ: Ποια είναι η διαφορά διαγραφής και μόνιμης διαγραφής στον υπολογιστή ή στο διαδίκτυο. Πρακτική άσκηση: Κάνε αντιγραφή ασφαλείας

<p>μπορούν να κάνουν ασφαλή αναζήτηση στο διαδίκτυο.</p> <p>Δημιουργία αντίγραφων ασφαλείας και να επαναφέρουν δεδομένα σε διάφορες τοποθεσίες αποθήκευσης.</p> <p>Δυνατότητα διαγραφής και απόρριψής δεδομένων με ασφάλεια.</p>				<p>(Backup) δεδομένων σε εξωτερικό δίσκο. Αντιγραφή ασφαλείας στο cloud (Dropbox). Άδειασε τον κάλαθο.</p> <p>Τεστ/Κουίζ: Πώς γίνονται οι αγορές από κατάστημα στο διαδίκτυο; Πώς να ρυθμίσετε-εγκαταστήσετε ένα πρόγραμμα περιήγησης;</p> <p>Πρακτική άσκηση: Αγόρασε κάτι στο διαδίκτυο (EBay) για να ελέγξεις την ασφάλεια μιας σελίδας. Εγκατάστησε ένα πρόγραμμα περιήγησης (browser).</p>
--	--	--	--	---

3.4 ΘΕΜΑ 4: Ψηφιακή Ιθαγένεια

Αυτό το πλαίσιο (framework), εστιάζεται στη συμπεριφορά που μπορεί να έχει ένας χρήστης όταν χρησιμοποιεί το διαδίκτυο, καθώς και στους πιθανούς κινδύνους και απειλές που μπορεί να αντιμετωπίσει. Αναφέρεται επίσης και στις απειλές που πιθανών μπορεί να αντιμετωπίσει. Ακόμη, δίδεται έμφαση στη σημασία της πληροφόρησης και ένα υπό-τμήμα στοχεύει στην ενημέρωση των πληροφοριών που γίνονται δεκτές όταν μοιραστούν στο διαδίκτυο, ενώ μάλιστα αναφέρονται οι κίνδυνοι που υπάρχουν κατά την ανταλλαγή πολλών πληροφοριών. Τέλος, παρουσιάζεται η εκφοβιστική συμπεριφορά στον κυβερνοχώρο και καθορίζονται οι διαφορετικοί ρόλοι που μπορεί να έχει κάποιος, καθώς και οι στρατηγικές αντιμετώπισης του.

Θεμα 4: Ψηφιακή ιθαγένεια				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Γνώσεων Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Απόκτηση βασικών γνώσεων για την βοήθεια χρηστών του Διαδικτύου να προστατευθούν από τις ηλεκτρονικές μεταχειρίσεις	Κατανόω: <ul style="list-style-type: none"> Αυτό που ενδέχεται να συναντήσω σε ακατάλληλο περιεχόμενο, τι είναι ακατάλληλο να δημοσιεύεται ηλεκτρονικά τις συνέπειες των ακατάλληλων θέσεων ποιες προσωπικές πληροφορίες δεν πρέπει να μοιράζονται τους κινδύνους από την ανταλλαγή προσωπικών πληροφοριών 	Έχω την δυνατότητα να: <ul style="list-style-type: none"> Αντιμετωπίζω τα ακατάλληλα περιεχόμενα αποτρέπω ακατάλληλες θέσεις προστατεύω τους εκπαιδευόμενους από την αποκάλυψη πάρα πολλών πληροφοριών 	Διάλεξη: Ποιο είναι το ακατάλληλο περιεχόμενο και πώς να το αντιμετωπίσουμε αν πρόκειται για τα χέρια μας; Ποιες πληροφορίες είναι «ασφαλείς» για κοινή χρήση στο διαδίκτυο;	Τεστ/Κουίζ: Ανάρμοστο περιεχόμενο και πώς να το χειριστείς εάν πέσει στα χέρια σου Τεστ/Κουίζ: Ποιες πληροφορίες είναι 'ασφαλείς' να μοιράζεσαι στο διαδίκτυο;
	Κατανόω: <ul style="list-style-type: none"> Τι είναι το sexting ποια είναι η σεξουαλική προσέλευση τι είναι η περιποίηση (grooming) τι είναι ο ηλεκτρονικός αποκλεισμός και οι παίκτες του πώς να διακρίνετε τους ρόλους του 	Έχω την δυνατότητα να: <ul style="list-style-type: none"> προστατεύω τους εφήβους από τους αρπακτικούς παραβάτες ασχολούμε με περιστατικά ηλεκτρονικής παρενόχλησης <ul style="list-style-type: none"> βοηθώ το θύμα 	Διάλεξη: Τι είναι ο ηλεκτρονικός αποκλεισμός; Συμβαίνει συχνά; Και πώς μπορούμε να τον αποτρέψουμε από το	Τεστ/Κουίζ: Τι είναι ο ηλεκτρονικός εκφοβισμός και πως μπορείς να προστατεύσεις τον

	ηλεκτρονικού εκφοβισμού (θύμα, φονικός κυβερνοχώρος και παρευρισκόμενοι)	εκφοβισμού κυβερνοχώρο	στον να συμβεί σε εμάς;	εαυτό σου; Πρακτική άσκηση: Αποσυνδέσου από διαδικτυακούς λογαριασμούς πριν φύγεις από το γραφείο ή κάποιο δημόσιο ηλ. Υπολογιστή. Ρύθμισε ένα πρόγραμμα περιήγησης (browser).
--	--	---------------------------	----------------------------	---

4 ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ 2: ΜΕΣΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ

4.1 ΘΕΜΑ 1: Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης - Εισαγωγή

Το πρώτο θέμα επικεντρώνεται στην παροχή βασικών τεχνικών ικανοτήτων προς τους εκπαιδευτές, με στόχο να τους βοηθήσει να καταλάβουν και να χρησιμοποιήσουν τα βασικά χαρακτηριστικά των γνωστών πλατφόρμων κοινωνικών μέσων. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης που καλύπτονται σε αυτό το θέμα είναι Facebook, Twitter, Google+, Pinterest, Instagram and Tumblr, You Tube. Τα παραπάνω επιλέχθηκαν λόγω των διαφορών τους σε πιθανά περιεχόμενα, καθώς και τα δημογραφικά δεδομένα όπως τοποθεσία, ηλικία, φύλο, ενδιαφέροντα και ενασχόληση. Τα κοινωνικά μέσα που απέμειναν είναι αυτά με την ασθενέστερη αφοσίωση στο τοπικό πλαίσιο των εκπαιδευτών που επιλέχθηκαν για να παρακολουθήσουν το μάθημα.

ΘΕΜΑ 1: Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης- Εισαγωγή				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Δεξιοτήτων Γνώσεων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Απόκτηση βασικών γνώσεων ως προς τι είναι τα κοινωνικά μέσα, τα πιο γνωστά κοινωνικά μέσα, και τα βασικά εργαλεία που προσφέρουν	Γνωρίζω τι είναι τα κοινωνικά μέσα δικτύωσης. Κατανόω: <ul style="list-style-type: none"> τις βασικές λειτουργίες του Facebook (δημιουργία προφίλ, δημιουργία σελίδων, φίλοι και συνδρομές, μηνύματα, εκδηλώσεις, κουμπιά, απόρρητο και ρυθμίσεις κ.λπ.) τις βασικές λειτουργίες του Twitter (δημιουργία προφίλ, ρυθμίσεις και 	Γνωρίζοντας τι είναι τα κοινωνικά μέσα. Έχω την ικανότητα να χρησιμοποιώ τις βασικές λειτουργίες του Facebook: <ul style="list-style-type: none"> δημιουργώ προφίλ ρυθμίζω το απόρρητο και την ασφάλεια δημιουργία σελίδων Προσθέτω φίλους και στέλνω προσκλήσεις για συνδρομές Δημιουργώ κουμπιά, δημοσιεύσεις, 	Διάλεξη: Τι είναι τα κοινωνικά μέσα, πως και γιατί χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση Διάλεξη: Μελέτες περιπτώσεων (Case studies) για το πώς χρησιμοποιούνται τα κοινωνικά μέσα στη εκπαίδευση Εργαστήριο: Δημιουργία προφίλ/σελίδας/γκρουπ/εκδήλωσης στο Facebook	Τεστ/Κουίζ: Οι διαφορές των κοινωνικών μέσων Εργαστήριο: Facebook Εργαστήριο: Twitter Εργαστήριο: Google+ Εργαστήριο: Pinterest/Instagram/ Tumblr

	<p>απόρρητο, ακολουθία χρηστών, ακολουθία λιστών, τις βάσεις χρήσης του tweeting, hashtags σχετικά με την εκπαίδευση, συνδέσμους και retweeting, εικόνες και τοποθεσίες κ.λπ.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • τις βασικές λειτουργίες του Google+ (δημιουργία, σελίδες, απόρρητο και ρυθμίσεις, circles, plus 1 και κοινοποίηση, hangouts κ.λπ.) • τις βασικές λειτουργίες του Pinterest, Instagram και Tumblr (δημιουργία προφίλ, δημιουργία πίνακα, καρφίτσωμα - rinning, ρυθμίσεις και απόρρητο, κοινοποίηση και εύρεση περιεχομένου, διάδραση κ.λπ.) • τις βασικές λειτουργίες του YouTube (δημιουργία προφίλ, απόρρητο και ασφάλεια, δημιουργία μουσικών λιστών, δημιουργία καναλιού, διάδραση κ.λπ.) 	<p>μηνύματα, εκδηλώσεις</p> <ul style="list-style-type: none"> • Κοινοποιώ περιεχόμενο, κείμενο, βίντεο, εικόνες κ.λπ. <p>Είμαι σε θέση να χρησιμοποιώ τις βασικές λειτουργίες του Twitter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Δημιουργία προφίλ • Ρυθμίζω απόρρητο και ασφάλεια • Δημιουργία διάφορων τύπων περιεχόμενο • Ακολουθώ χρήστες και λίστες • Δημιουργώ και χρησιμοποιώ hashtags κ.λπ. <p>Έχω την ικανότητα να χρησιμοποιώ τις βασικές λειτουργίες του Google+:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Δημιουργώ προφίλ • Ρυθμίζω απόρρητο • Δημιουργώ σελίδες • Διαχείριση circles • Κοινοποίηση περιεχομένου • Δημιουργώ μια συνάντηση στο google+ • Ξεκινώ ένα hangout 	<p>Εργαστήριο: Δημιουργία προφίλ στο Twitter</p> <p>Εργαστήριο: Δημιουργία προφίλ/σελίδας/hangout στο Google+</p> <p>Εργαστήριο: Δημιουργία προφίλ και πίνακα στο Pinterest/Instagram/ Tumblr</p> <p>Εργαστήριο: Δημιουργία προφίλ και μουσικής λίστας στο You Tube</p>	<p>Εργαστήριο: YouTube</p>
--	---	---	---	---------------------------------------

		<p>κ.λπ.</p> <p>Είμαι σε θέση να χρησιμοποιώ τις βασικές λειτουργίες του Pinterest, Instagram και Tumblr, YouTube:</p> <ul style="list-style-type: none">• Δημιουργώ προφίλ• Ρυθμίζω απόρρητο• Δημιουργώ και κοινοποιώ περιεχόμενο• Δημιουργώ πίνακα• Δημιουργώ μουσική λίστα κ.λπ.		
--	--	---	--	--

4.2 ΘΕΜΑ 2: Δημιουργία Στρατηγικής Κοινωνικών Μέσων για την Εκπαίδευση

Στόχος αυτού του θέματος έχει δύο πτυχές: από την μια θα προσφέρει του μαθητευόμενους με εγκάρσιες δεξιότητες απαραίτητες για την ανάπτυξη λειτουργικού εκπαιδευτικού υλικού βασισμένο στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Από την άλλη θα εμβαθύνει τις τεχνικές ικανότητες ως προς την χρήση των κοινωνικών μέσων, που ταιριάζουν με τις ατομικές ανάγκες στην διδασκαλία/εκπαίδευση. Οι εγκάρσιες ικανότητες που καλύπτονται εδώ είναι οι στρατηγικές ικανότητες (ρύθμιση στόχων, στρατηγικός σχεδιασμός και διοίκηση αναφορικά με μαθησιακούς/εκπαιδευτικούς στόχους). Αυτά θα επιτρέψουν στο κάθε ένα από τους συμμετέχοντες, να επικεντρωθεί περαιτέρω στην γνώση ενός συγκεκριμένου συνδυασμού πλατφόρμων, κοινωνικών μέσων και εργαλείων για τις ατομικές τους ανάγκες (με την επιλογή κοινωνικού μέσου και πλαισίωση περιεχομένου). Το θέμα αυτό είναι η μετάβαση από την διδακτική, γενικευμένη προσέγγιση στο Θέμα 1, σε πιο εποικοδομητικές προσεγγίσεις που επιλέχθηκαν στα θέματα 3 και 4.

ΘΕΜΑ 2: Δημιουργία Στρατηγικής Κοινωνικών Μέσων για την Εκπαίδευση				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Γνώσεων Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Χτίζοντας μια επαρκή στρατηγική κοινωνικών μέσων για τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες του καθενός.	Καταννώ την προοπτική των κοινωνικών μέσων για την ενίσχυση ποιότητας της εκπαίδευσης και την μαθητική εμπειρία και αποτελεσμάτων Έχω την ικανότητα: <ul style="list-style-type: none"> • Να επιλέγω το κατάλληλο μέσο κοινωνικής δικτύωσης σχετικά με τους διδακτικούς/εκπαιδευτικούς στόχους και σκοπούς • Να επιλέγω το σωστό μέσο κοινωνικής δικτύωσης ανάλογα με το δημογραφικό προφίλ του μαθητευόμενου μου • Να δημιουργήσω στρατηγική, λαμβάνοντάς υπόψιν τους 	Καταννώ ποιοι είναι οι πυλώνες της εκπαίδευσης, γιατί είναι σημαντικοί για την αποτελεσματική διδασκαλία/κατάρτιση και πως η επαρκής χρήση κοινωνικών μέσων μπορούν να βελτιώσουν τα αποτελέσματα του μαθητευόμενου. Είμαι σε θέση : <ul style="list-style-type: none"> • Να επιλέγω το κατάλληλο μέσο κοινωνικής δικτύωσης σχετικά με τους εκπαιδευτικούς 	Διάλεξη: Εισαγωγή στο Θέμα: Κατανώντας τους πυλώνες της εκπαίδευσης ως υπόβαθρο για την χρήση Μέσων κοινωνικής Δικτύωσης στην εκπαίδευση και μάθηση. Διάλεξη: Επιλέγοντας τα σωστά μέσα κοινωνικής δικτύωσης για τις ατομικές, ξεχωριστές δραστηριότητες: Μελέτες	Τεστ/Κουίζ: Σημαντικοί παράγοντες, στην οικοδόμηση στρατηγικής κοινωνικών μέσων. Εργαστήριο: Στην οικοδόμηση στρατηγικής μέσων κοινωνικής δικτύωσης για

	<p>παράγοντες που θα μπορούσαν να επηρεάσουν τα αποτελέσματα της εκπαίδευσης/διδασκαλίας</p>	<p>στόχους και σκοπούς</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να ορίσω και να σχεδιάσω περιεχόμενο στο κοινωνικά μέσα δικτύωσης για τις δραστηριότητες του καθενός. • Να επιλέγω το σωστό μέσο κοινωνικής δικτύωσης ανάλογα με τα δημογραφικά στοιχεία στα κοινωνικά μέσα. • Να δημιουργήσω μια ικανοποιητική στρατηγική μέσων κοινωνικής δικτύωσης, με τον συνδυασμό μεγάλων παραγόντων, που μπορούν να επηρεάσουν τα αποτελέσματα. 	<p>περιπτώσεων (Case studies).</p> <p>Διάλεξη: Ορίζοντας Εκπαιδευτικούς στόχους και σκοπούς, με στόχο την καλύτερη πλαισίωση του ατομικού εκπαιδευτικού περιεχομένου.</p> <p>Εργαστήριο: Ορίζοντας Εκπαιδευτικούς στόχους και σκοπούς για τις ατομικές και ξεχωριστές δραστηριότητες στην διδασκαλία/κατάρτιση.</p> <p>Εργαστήριο: Ορίζοντας και σχεδιάζοντας περιεχόμενο για τις ατομικές δραστηριότητες.</p> <p>Διάλεξη: Κατανοώντας τα Δημογραφικά στοιχεία των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης με στόχο να εντοπιστεί το κοινό.</p> <p>Εργαστήριο:</p>	<p>τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες του καθενός.</p>
--	--	---	--	--

			<p>Αναγνωρίζοντας το είδος κοινωνικού μέσου δικτύωσης χρησιμοποιούν οι μαθητές μας.</p> <p>Διάλεξη: Συνδυάζοντας τα στοιχεία και δημιουργώντας στρατηγική μέσω κοινωνικής δικτύωσης.</p> <p>Εργαστήριο: Δημιουργώντας στρατηγική κοινωνικών μέσων δικτύωσης για τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες του καθενός.</p>	
--	--	--	---	--



4.4 ΘΕΜΑ 3: Δημιουργία και Διαχείριση Περιεχομένου

Στόχος αυτού του θέματος είναι να οδηγήσει τους συμμετέχοντες στον ορισμό δικού τους περιεχομένου, αναπτύσσοντας και δημοσιεύοντας περιεχόμενο για τις εκπαιδευτικές τους δραστηριότητες. Εστιάζει επίσης, στην διαχείριση και οργάνωση περιεχομένου, χρησιμοποιώντας αυτοματοποίηση για προγραμματισμό αναρτήσεων και οργάνωση πολλαπλών πλατφορμών παραγωγής περιεχομένου. Σε αυτό το θέμα οι εκπαιδευτές μπορούν να 'ξεκινήσουν' τα εκπαιδευτικά προγράμματα κατάρτισης τους, που βασίζονται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τα οποία ενισχύουν τα αποτελέσματα της εκπαίδευσης μέσα από εμπειρία.

ΘΕΜΑ 3: Δημιουργία και Διαχείριση Περιεχομένου				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Γνώσεων Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Ανάπτυξη και διαχείριση περιεχομένου μέσω κοινωνικής δικτύωσης: Δημιουργώντας δεσμευτικό περιεχόμενο, διαχείριση περιεχομένου, τι να κάνεις και τι όχι, σχεδιασμός περιεχομένου.	<p>Γνωρίζω:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ποιο είδος περιεχομένου μπορώ να δημιουργήσω στα διάφορα κοινωνικά μέσα δικτύωσης • Πώς να ορίσω το μείγμα περιεχομένου για τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες και έχω την ικανότητα να αναπτύξω περιεχόμενο για το κάθε ένα μέσο κοινωνικής δικτύωσης που χρησιμοποιώ • Πώς να οργανώσω και να διαχειριστώ τις δημοσιεύσεις μου • Πώς να χρησιμοποιήσω τα εργαλεία αυτοματοποίησης και πώς να αναρτήσω δημοσιεύσεις στα διάφορα κοινωνικά μέσα 	<p>Γνωρίζω το είδος περιεχομένου που μπορώ να δημιουργήσω σε διαφορετικά μέσα κοινωνικής δικτύωσης</p> <p>Έχω την ικανότητα</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να ξεχωρίσω το μείγμα περιεχομένου του καθενός και να το αναπτύξω για τις ατομικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες • Να οργανώσω και να σχεδιάσω περιεχόμενο για την κάθε μια από τις πλατφόρμες κοινωνικών μέσων δικτύωσης 	<p>Διάλεξη: Εισαγωγή στην δημιουργία περιεχομένου – είδος περιεχομένου που μπορεί να δημιουργηθεί σε πλατφόρμες μέσω κοινωνικής δικτύωσης</p> <p>Διάλεξη: Ορίζοντας το μείγμα περιεχομένου: Επίτευξη ισορροπίας μεταξύ των διαφορετικών τύπων δημοσιεύσεων.</p> <p>Εργαστήριο: Ορίζοντας μείγμα</p>	<p>Εργαστήριο: Ορισμός και δημιουργία μείγματος περιεχομένου</p> <p>Εργαστήριο: αυτοματοποίηση και πολλαπλές δημοσιεύσεις κοινωνικών μέσων.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Να χρησιμοποιήσω εργαλεία αυτοματοποίησης αναρτήσεων 	<p>περιεχομένου και δημιουργώντας περιεχόμενο για τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες του καθενός: δημιουργία εκδήλωσης/ δημοσιεύσεις ανακοινώσεων, κατάρτιση/διδασκαλία/ ενημερωτικές αναρτήσεις, αλληλεπιδραστικές δημοσιεύσεις.</p> <p>Διάλεξη: Διαχείριση περιεχομένου: οργάνωση και σχεδιασμός περιεχομένου για κάθε μια από τις πλατφόρμες. Χρήση εργαλείων αυτοματοποίησης</p> <p>Εργαστήριο: Χρησιμοποιώντας την αυτοματοποίηση, προγραμματισμό και πολλαπλές δημοσιεύσεις μέσω κοινωνικών μέσων δικτύωσης.</p>	
--	--	--	--	--

4.5 ΘΕΜΑ 4: Συνέχεια (follow up) και Ανάλυση Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης

Το τελευταίο θέμα εστιάζει στην συνέχεια (follow up), η οποία θα αναβαθμίσει τις τεχνικές ικανότητες των συμμετεχόντων, που θα συμπεριλαμβάνουν ανάλυση, παρακολούθηση και μετρίαση. Θα ενδυναμώσει επίσης, τις αυτοκατευθυνόμενες ικανότητες μάθησης, καθώς και την αυτοκριτική και την αυτορρύθμιση ικανοτήτων. Το θέμα αυτό θα παρέχει στους μαθητευόμενους τις βασικές ικανότητες που χρειάζονται για να μπορέσουν να αναπτυχθούν περαιτέρω και να αναβαθμίσουν το υλικό κατάρτισης/διδασκαλίας που δημιουργείτε μέσω της ίδιας της κατάρτισης, δημιουργώντας έτσι έδαφος για βιώσιμα μαθησιακά αποτελέσματα.

ΘΕΜΑ 4: Συνέχεια (follow up) και ανάλυση Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Γνώσεων Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Έχω την ικανότητα να συνεχίσω (follow up), να παρακολουθήσω, να αναλύσω και να βελτιώσω την απόδοση.	<p>Γνωρίζω πως:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να προσδιορίζω τους βασικούς δείκτες της απόδοσής μου και να μετρήσω τα αποτελέσματα των δραστηριοτήτων της διδασκαλίας/κατάρτισης μου στα κοινωνικά μέσα. • Να παρακολουθώ δημοσιεύσεις • Να αντιμετωπίζω θετικά αλλά και αρνητικά σχόλια καθώς και να εφαρμόζω μέτρο. • Να συλλέγω και να αναλύω σχόλια με στόχο να μπορώ να εφαρμόζω αλλαγές. 	Έχω την ικανότητα να: <ul style="list-style-type: none"> • Προσδιορίζω τους βασικούς δείκτες απόδοσης και να μετρώ αποτελέσματα • Συνέχεια (follow up) περιεχομένου και παρακολούθηση δημοσιεύσεων • Μετριάζω περιεχόμενο • Συλλέγω και αναλύω σχόλια με στόχο την εφαρμογή αλλαγών/βελτιώσεις στο περιεχόμενο/στρατηγικές. 	<p>Διάλεξη: Μέτρηση αποτελεσμάτων: πώς να καθορίζω τους βασικούς δείκτες απόδοσης με στόχο την μέτρηση αποτελεσμάτων.</p> <p>Εργαστήριο: παρακολούθηση δημοσιεύσεων, συνέχεια (follow up) περιεχομένου.</p> <p>Εργαστήριο: Μετρίαση: Αντιμετωπίζοντας θετικά και αρνητικά σχόλια.</p>	<p>Τεστ/Κουίζ: Βασικοί δείκτες απόδοσης, ανάλυση και μετρίαση</p> <p>Εργαστήριο: Παρακολούθηση και μετρίαση</p> <p>Εργαστήριο: υλικό διδασκαλίας/κατάρτισης αναπτυγμένο στα Μέσα κοινωνικής Δικτύωσης</p>

			<p>Διάλεξη: Συλλογή και ανάλυση σχόλιων, εφαρμόζοντας αλλαγές.</p> <p>Εργαστήριο: Ολοκληρώνοντας: Ολοκληρώνοντας το μάθημα στην διδασκαλία/κατάρτιση των κοινωνικών μέσα δικτύωσης.</p>	
--	--	--	---	--

5 ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ 3: ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ

5.1 ΘΕΜΑ 1: Εισαγωγή (ΗΠΕ Moodle)

Το θέμα αυτό καλύπτει κάποιες θεωρητικές πτυχές της Ηλεκτρονικής Πλατφόρμας Εκμάθησης. Έχει διαιρεθεί σε τρία κυρίως μέρη όπως: Εισαγωγή στο Moodle, Πλοήγηση (Navigation) και εργασία στις δομικές ενότητες (working on blocks).

Οι στόχοι αυτού του θέματος είναι:

- Να έχεις τις βασικές γνώσεις σχετικά με το ΗΠΕ (Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Εκμάθησης) και κυρίως σχετικά με την πλατφόρμα Moodle για τους εκπαιδευτές ενηλίκων.
- Να καταλάβεις τον τρόπο με τον οποίο είναι διαχωρισμένο το Moodle καθώς και μια πρώτη ματιά στις διαφορετικές δομικές ενότητες.
- Να καταλάβεις το σύστημα διαχείρισης των δομικών ενότητων και να παρέχεις πρόσβαση στα διάφορα μέρη της πλατφόρμας Moodle.

ΘΕΜΑ 1: Εισαγωγή στην Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Εκμάθησης MOODLE				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες Διαδραστικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Απόκτηση βασικών γνώσεων σχετικά με το Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης και της πλατφόρμας Moodle για εκπαιδευτές ενηλίκων.	Κατανού: <ul style="list-style-type: none"> • Τι είναι το ΗΠΕ • Τι μπορεί ένας δάσκαλος να κάνει στην πλατφόρμα Moodle • Τι μπορεί ένας μαθητής να κάνει στην πλατφόρμα Moodle 	Έχω την ικανότητα να: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ψάχνω αρχεία στην πλατφόρμα Moodle 2. Ξεχωρίζω τις διάφορες εκδοχές της πλατφόρμας Moodle 3. Εξηγώ την διαφορά μεταξύ της πλατφόρμας Moodle για μαθητές και της πλατφόρμας Moodle για καθηγητές 	Διάλεξη: Εισαγωγή στην πλατφόρμα Moodle Εργαστήριο: Ψάχνοντας αρχεία πλατφόρμας Moodle στο διαδίκτυο	Αξιολόγηση: Τεστ/Κουίζ σε βασικούς ορισμούς Αξιολόγηση – Εργαστήριο: να βρεις τρεις ορισμούς από αρχεία της πλατφόρμας Moodle
Να κατανοήσεις πως διαχωρίζεται η πλατφόρμα Moodle και μια πρώτη ματιά στις διάφορες δομικές ενότητες.	Κατανού: <ul style="list-style-type: none"> • Τι είναι το Μπλοκ Διαχείρισης (Administration block) • Τι να κάνω με το μπλοκ συμμετεχόντων (people block) • Τι είναι το μπλοκ δραστηριοτήτων(activity block) • Τι είναι το μπλοκ μαθημάτων (course block) 	Είμαι σε θέση να: <ol style="list-style-type: none"> 1. Δουλεύω με μπλοκ διαχείρισης 2. Πλοηγούμε μέσα από μπλοκ συμμετεχόντων 3. Ψάχνω για μπλοκ μαθημάτων 	Διάλεξη: Πώς να δουλέψεις με μπλοκ Εργαστήριο: Διαχείριση μπλοκ	Αξιολόγηση: Τεστ/Κουίζ στα μπλοκ Αξιολόγηση – Εργαστήριο: διαχείριση μπλοκ
Να καταλάβεις το σύστημα διαχείρισης των δομικών ενότητων και να παρέχεις πρόσβαση στα διάφορα μέρη της πλατφόρμας Moodle.	Κατανού: <ul style="list-style-type: none"> • Ενέργειες διαχείρισης δομικών ενότητων • Δίνοντας πρόσβαση στο μάθημα • Πρόσβαση σε συνομιλία • Πώς αλλάζουν τα όρια 	Έχω την ικανότητα να: <ol style="list-style-type: none"> 1. Διαχειρίζομαι μπλοκ δραστηριοτήτων 2. Δίνω πρόσβαση μαθημάτων στους μαθητές 3. Διαχειρίζομαι πρόσβαση 	Διάλεξη: Εισαγωγή στην πρόσβαση στην πλατφόρμα Moodle Workshop: Διαχείριση πρόσβασης συνομιλιών	Αξιολόγηση: Τεστ/Κουίζ σε βασικούς ορισμούς Αξιολόγηση – Εργαστήριο: διαχείριση συνομιλιών

	μεταφόρτωσης (upload limits)	σε συνομιλίες 4. Ορίζω όρια σε μεταφόρτωση αρχείων		
--	------------------------------	---	--	--

5.2 ΘΕΜΑ 2: Παράλληλη εκμάθηση (ΗΠΕ Moodle)

Αυτό το θέμα καλύπτει κάποιες πρακτικές πτυχές της Ηλεκτρονικής Πλατφόρμας Εκμάθησης. Είναι διαχωρισμένο σε τρεις κύριους τομείς, όπως: Βασικές ικανότητες διαχείρισης, Δουλεύοντας με αρχεία και δημιουργώντας διαγωνίσματα.

Οι στόχοι αυτού του θέματος είναι:

Να έχεις βασικές γνώσεις σχετικά με την διαχείριση πηγών στην πλατφόρμα Moodle

Να έχεις βασικές γνώσεις σχετικά με την διαχείριση αρχείων στην πλατφόρμα Moodle

Να εξοικειωθείς με τις έννοιες των διαγωνισμάτων και τις πρακτικές τους χρήσεις

ΘΕΜΑ 2: Διαχείριση πηγών στην πλατφόρμα Moodle				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Δεξιοτήτων Γνώσεων	Μέρος 4: Δραστηριότητες Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Απόκτηση βασικών γνώσεων σχετικά με την διαχείριση πηγών στην πλατφόρμα Moodle	Καταλαβαίνω: Βασικές ικανότητες διαχείρισης Σημαντικότητα της πρόσθεσης ενός μενού πόρων Ποια είναι τα βήματα για την σύνθεση ενός κειμένου – διαδικτυακής σελίδας	Έχω την ικανότητα να: Προσθέσω μενού πόρων Συνθέσω σελίδα κειμένου Συνθέσω μια ιστοσελίδα	Διάλεξη: Πώς να προσθέσω πόρους στην πλατφόρμα Moodle Εργαστήριο: Σύνθεση μιας ιστοσελίδας	Αξιολόγηση: Τεστ/κουίζ στην διαχείριση πόρων Αξιολόγηση – Εργαστήριο: στους υπερσυνδέσμους (hyperlinks)
Απόκτηση βασικών γνώσεων σχετικά με την διαχείριση αρχείων στην πλατφόρμα Moodle	Καταλαβαίνω: Σημαντικότητα της σύνδεσης σε ένα αρχείο Τον τρόπο να προσθέσεις σωστά σύνδεσμο σε μια	Είμαι σε θέση να: Συνδέσω ένα αρχείο από τον φορητό μου υπολογιστή Συνδέσω ένα αρχείο ή μια ιστοσελίδα στο διαδίκτυο	Διάλεξη: Εργάζομαι με αρχεία Εργαστήριο: Προσθήκη εικόνων	Αξιολόγηση: Τεστ/Κουίζ στην διαχείριση πόρων Αξιολόγηση – Εργαστήριο: στην

	ιστοσελίδα Τον ρόλο των καταλόγων και ταμπελών	Εργαστώ με καταλόγους και ταμπέλες		επεξεργασία και μεταφόρτωση εικόνων
Εξοικείωση με τις έννοιες των διαγωνισμάτων και τις πρακτικές τους χρήσεις	Καταλαβαίνω: Τον ρόλο της διαχείρισης διαγωνισμάτων στην πλατφόρμα Moodle Σημαντικότητα δημιουργίας καλών διαγωνισμάτων Διαφορετικοί τύποι ερωτηματολογίων	Έχω την ικανότητα να: Προσθέσω ένα κουίζ Δημιουργήσω ερωτηματολόγια Χτίσω πολλαπλών επιλογών και τυχαίες ερωτήσεις	Διάλεξη: Δημιουργία διαγωνισμάτων Εργαστήριο: Σύνθεση ενός κουίζ	Αξιολόγηση: Τεστ στην εφαρμογή κουίζ Αξιολόγηση – Εργαστήριο: στα κουίζ πολλαπλών επιλογών

5.3 ΘΕΜΑ 3: Οργάνωση Περιεχομένου/Πόρων (ΗΠΕ Moodle)

Το θέμα αυτό καλύπτει πρακτικές πτυχές της Ηλεκτρονικής Πλατφόρμας Εκμάθησης. Διαχωρίζεται σε τρεις βασικούς τομείς όπως: Αξιοποιώντας γενικά τα χαρακτηριστικά δραστηριοτήτων της πλατφόρμας Moodle και αργότερα εστιάζομαστε στην συνεργασία και δραστηριότητες πολυμέσων.

Οι στόχοι αυτού του θέματος είναι:

Να έχεις βασικές γνώσεις αναφορικά με την χρήση των χαρακτηριστικών δραστηριοτήτων της πλατφόρμας Moodle

- Να έχεις βασικές γνώσεις αναφορικά με την αξιοποίηση συνεργατικών δραστηριοτήτων της πλατφόρμας
- Να έχεις βασικές γνώσεις για το πώς χρησιμοποιούνται οι δραστηριότητες πολυμέσων ης πλατφόρμας Moodle (Moodle's Multimedia activities)

ΘΕΜΑ 3: Διαχείριση Δραστηριοτήτων στην πλατφόρμα Moodle				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Απόκτηση βασικών γνώσεων αναφορικά με την χρήση των χαρακτηριστικών δραστηριοτήτων της πλατφόρμας Moodle	Κατανού: <ul style="list-style-type: none"> • Πώς να προσθέσω μια εργασία στην ομάδα • Τον ρόλο ενός ημερολογίου στην πλατφόρμα Moodle • Τρόπους δημιουργίας δημοσκοπήσεων και γλωσσαρίων 	Έχω την ικανότητα να: <ol style="list-style-type: none"> 1. Δημιουργώ εργασίες 2. Δημιουργώ Ημερολόγιο 3. Δουλεύω με δημοσκοπήσεις και γλωσσάρια σε μια ομάδα 	Διάλεξη: Πώς να προσθέσεις εργασίες και δημοσκοπήσεις για το μάθημα στην πλατφόρμα Moodle Εργαστήριο: Συνέθεσε ένα γλωσσάριο	Αξιολόγηση: Τεστ/Κουίζ στις εργασίες και δημοσκοπήσεις Αξιολόγηση - Εργαστήριο στην δημιουργία γλωσσαρίου
Απόκτηση βασικών γνώσεων αναφορικά με την αξιοποίηση συνεργατικών δραστηριοτήτων της πλατφόρμας	Κατανού: <ul style="list-style-type: none"> • Τον ρόλο συνεργατικών εργαλείων σε μαθήματα διαχείρισης • Πώς χρησιμοποιώ Συνομιλίες και φόρουμ κατά την διάρκεια των μαθημάτων • Τρόπους χρήσης νέων και κοινωνικών φόρουμ 	Είμαι σε θέση να: <ol style="list-style-type: none"> 1. Χρησιμοποιώ συζητήσεις σε πραγματικό χρόνο 2. Δημιουργώ δελτίο ή πίνακα συζητήσεων 3. Δημοσιεύω νέα σχετικά με την τάξη 	Διάλεξη: Συνεργατικά εργαλεία στην πλατφόρμα Moodle Εργαστήριο: Δημιουργία ενός φόρουμ	Αξιολόγηση: Τεστ/Κουίζ στα συνεργατικά εργαλεία της πλατφόρμας Moodle Αξιολόγηση - Εργαστήριο στην οικοδόμηση φόρουμ

<p>Απόκτηση βασικών γνώσεων για το πώς χρησιμοποιούνται οι δραστηριότητες πολυμέσων της πλατφόρμας Moodle (Moodle's Multimedia activities)</p>	<p>Κατανούω:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Τον ρόλο των βίντεο στο εκπαιδευτικό υλικό • Πώς να συνδέσω βίντεο στο διαδίκτυο • Χρήση ήχου σε εικονική τάξη 	<p>Έχω την ικανότητα να:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ανεβάζω βίντεο στην πλατφόρμα Moodle 2. Συνδέω βίντεο στο διαδίκτυο 3. Χρησιμοποιώ ήχο στα μαθήματα 	<p>Διάλεξη: Εργαλεία πολυμέσων</p> <p>Εργαστήριο: Σύνδεση ήχου και βίντεο</p>	<p>Αξιολόγηση: Τεστ/Κουίζ στα εργαλεία πολυμέσων της πλατφόρμας Moodle</p> <p>Αξιολόγηση - Εργαστήριο στην μεταφόρτωση οπτικοακουστικού υλικού στα μαθήματα</p>
---	--	--	---	--

5.4 ΘΕΜΑ 4: Αξιολόγηση Διαχείρισης της πλατφόρμας Moodle

Το θέμα αυτό καλύπτει κάποιες πρακτικές πτυχές της Ηλεκτρονικής πλατφόρμας Εκμάθησης, και έχει διαχωριστεί σε δύο βασικά μέρη όπως: παρακολούθηση προόδου και Moodle badges (ψηφιακά εμβλήματα).

Στόχοι αυτού του θέματος είναι:

- Να έχεις βασικές γνώσεις αναφορικά με την παρακολούθηση προόδου
- Να έχεις βασικές γνώσεις σχετικά με τα Moodle badges

5.5 ΘΕΜΑ 4: Αξιολόγηση διαχείρισης της πλατφόρμας Moodle				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Απόκτηση βασικών γνώσεων αναφορικά με την παρακολούθηση προόδου	Κατανού: <ul style="list-style-type: none"> • Τον ρόλο των συστημάτων ολοκλήρωσης δραστηριοτήτων • Τις πιθανές μεθόδους για την εφαρμογή ολοκλήρωσης δραστηριοτήτων • Σημασία παρακολούθησης της ολοκλήρωσης δραστηριοτήτων 	Έχω την ικανότητα να: 1. Εφαρμόσω την παρακολούθηση της ολοκλήρωσης σε πόρους δραστηριότητες 2. Εφαρμόσω την παρακολούθηση ολοκλήρωσης νέους πόρους 3. Εφαρμόσω την παρακολούθηση ολοκλήρωσης σε νέες δραστηριότητες 4. Παρακολούθηση ολοκλήρωσης δραστηριοτήτων	Διάλεξη: παρακολούθηση προόδου Εργαστήριο: Ορίζω βαθμούς επιτυχίας και αποτυχίας για δραστηριότητες	Αξιολόγηση: Τεστ/Κουίζ στα εργαλεία παρακολούθησης Αξιολόγηση - Εργαστήριο στον ορισμό βαθμών επιτυχίας
Απόκτηση βασικών γνώσεων σχετικά με τα	Κατανού: <ul style="list-style-type: none"> • Τι είναι ένα badge 	Έχω την ικανότητα να: 1. Προσθέσω ένα	Διάλεξη: Παρακολούθηση προόδου	Αξιολόγηση: Τεστ/Κουίζ στην

Moodle badges	<ul style="list-style-type: none"> • Σημασία του ορισμού κριτηρίων ενός badge • Διαδικασία διαχείρισης και επεξεργασίας ενός badge 	<p>(ψηφιακό έμβλημα) badge</p> <p>2. Επιβραβεύσω με το χέρι ένα badge (ψηφιακό έμβλημα)</p> <p>3. Εισάγω στα μαθήματα τα badges (ψηφιακά εμβλήματα)</p>	<p>δραστηριοτήτων και badges (ψηφιακών εμβλημάτων)</p> <p>Εργαστήριο: Δημιουργία badge (ψηφιακού εμβλήματος)</p>	<p>παρακολούθηση προόδου δραστηριοτήτων</p> <p>Αξιολόγηση – Εργαστήριο στην εφαρμογή των badges</p>
----------------------	--	---	--	--

6 ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ 4: ΓΡΑΦΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ

6.1 ΘΕΜΑ 1: Λειτουργικό και Λογισμικό για γραφικό σχέδιο

Το θέμα αυτό αναφέρεται σε θεωρητικές πτυχές του γραφικού σχεδίου: βασική ορολογία, βασικές/σύνθετες τεχνικές επιλογές για την υλοποίηση και απεικόνιση γραφιστικών ιδεών και συγκεκριμένων πρακτικών γνώσεων καθώς και την ικανότητα σχετικά με βασικά/προηγμένα σύγχρονα εργαλεία ΤΠΕ και χρήση βασικού/προηγμένου υλικού και λογισμικού γραφικού σχεδιασμού.

ΘΕΜΑ 1: Λειτουργικό και Λογισμικό για γραφικό σχέδιο				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Γνώσεων Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Απόκτηση βασικών γνώσεων σχετικά με το λειτουργικό και λογισμικό γραφικού σχεδίου.	Κατανού: <ul style="list-style-type: none"> Τι είναι οι ικανότητες ΤΠΕ (γενικές και βασικές, συγκεκριμένες – γραφικού σχεδίου). Βασικό λειτουργικό και λογισμικό για γραφικό σχέδιο. Πώς να χρησιμοποιώ βασικό λογισμικό για γραφικό σχέδιο. Πώς να χρησιμοποιώ ένα προηγμένο λογισμικό για γραφικό σχέδιο. 	<ul style="list-style-type: none"> Έχω την ικανότητα να αναγνωρίσω την διαφορά μεταξύ μοντέρνων εργαλείων ΤΠΕ: <ul style="list-style-type: none"> Λειτουργικό Ηλεκτρονικού Υπολογιστή (εξαρτήματα η/υ – computer components) Λογισμικό Ηλεκτρονικού Υπολογιστή (λειτουργικό σύστημα, προγράμματα κ.λπ.) Τεχνικές ικανότητες (χρωματικά κενά κ.λπ.) Άλλες ικανότητες ΤΠΕ, 	Εισαγωγική ενθάρρυνση/ Ορισμός/Θεωρία: Τι είναι το γραφικό σχέδιο, Οπτική διαδικασία επικοινωνίας, Ενδιαφέρον για απόκτηση νέας γνώσης αναφορικά με τον γραφικό σχεδιασμό, Βασικά στοιχεία απεικόνισης γραφιστικών ιδεών	Κουίζ: Τι είναι το Γραφικό σχέδιο Κουίζ: Οπτική επικοινωνία Κουίζ: Όρος ΤΠΕ Κουίζ: Τι είναι το ΤΠΕ Κουίζ: Λογισμικό συστήματος και Λογισμικό εφαρμογής Κουίζ: Λογισμικό, Λειτουργικό

		<p>από τον τομέα του γραφικού σχεδίου.</p> <ul style="list-style-type: none"> Έχω την ικανότητα χρήσης των ικανοτήτων του τομέα ΤΠΕ σε καθημερινή βάση. Είμαι σε θέση να αναγνωρίζω την διαφορές μεταξύ λογισμικών για γραφικό σχέδιο: <ul style="list-style-type: none"> Γραφικό Vector: InDesign, Adobe Illustrator, CorelDraw, Inscap Γραφικό Raster: Photoshop, Gimp, Paint κ.λπ.) και τις δυνατότητες του σχετικά με το γραφικό σχέδιο. Έχω την ικανότητα χρήσης βασικού λογισμικού για γραφικό σχέδιο, όπως Inscap, Gimp και Microsoft Publisher. Έχω την ικανότητα αναγνώρισης βασικών ορολογιών γραφικού σχεδιασμού. Έχω την ικανότητα αναγνώρισης βασικών 	<p>Ορισμός/ Θεωρία/ Οπτικό υλικό: ψηφιακή υποδομή, εργαλεία ΤΠΕ, λειτουργικό, λογισμικό</p> <p>Θεωρία, Παραδείγματα: Πλεονεκτήματα και Μειονεκτήματα της χρήσης ΤΠΕ στις διαδικασίες εκμάθησης και διδασκαλίας, Χρήση δεξιοτήτων ΤΠΕ</p> <p>Θεωρία/ Οπτικό υλικό/ Παραδείγματα: Διαφορετικά λειτουργικά και λογισμικά για τον γραφικό σχεδιασμό</p> <p>Θεωρία. Οπτικό υλικό/ Παδείγματα: Γραφικά Vector/Raster</p>	<p>Κουίζ: Γραφικά Vector και raster</p> <p>Κουίζ: Ορολογία στον γραφικό σχεδιασμό</p>
--	--	--	--	---

		<p>τεχνολογικών παραμέτρων ψηφιακών πολυμέσων σε εικονικές και διαδραστικές υπηρεσίες και εφαρμογές</p> <ul style="list-style-type: none"> • Έχω την ικανότητα αναγνώρισης βασικών τεχνικών επιλογών για την υλοποίηση ιδεών γραφικού σχεδιασμού. • Έχω την ικανότητα αναγνώρισης βασικών αρχών για απεικόνιση γραφιστικών ιδεών. • Έχω την ικανότητα αναγνώρισης σύνθετων τεχνολογικών επιλογών για την υλοποίηση ιδεών γραφικού σχεδιασμού. • Είμαι σε θέση να κερδίσω νέες γνώσεις σχετικά με τον γραφικό σχεδιασμό. • Έχω την ικανότητα χρήσης ενός προηγμένου λογισμικού γραφικού σχεδιασμού σε δισδιάστατα (2D) και τρισδιάστατα (3D) σχέδια/animation, όπως Gimp και Google Sketchup (2D animation ή 3D σχέδιο). 	<p>Θεωρία/ Ορισμός: Βασική ορολογία</p>	
--	--	--	--	--

6.2 ΘΕΜΑ 2: Οπτική ταυτότητα και λογότυπο

Το θέμα αυτό καλύπτει κάποιες θεωρητικές πτυχές σχετικά με την οπτική ταυτότητα και λογότυπο (σκοπός της οπτικής ταυτότητας, πρωταρχικά στοιχεία της οπτικής ταυτότητας, τεχνική λύση κ.λπ.) καθώς και πρακτικές γνώσεις/ικανότητες/στάσεις (εφαρμογή στοιχείων οπτικής ταυτότητας, βασικοί κανόνες που αφορούν την εφαρμογή λογότυπου μέσα σε άλλων γραφικών υλοποιήσεων (πανό, φυλλάδια, αφίσες κ.λπ.), υποεργολάβηση οπτικής ταυτότητας από εξωτερικό εμπειρογνώμονα, λογική χρήση οδηγιών για τον τρόπο χρήσης οπτικής ταυτότητας, σχεδιασμός λογότυπου και προτύπων οπτικής ταυτότητας καθώς και ο επανασχεδιασμός της.

ΘΕΜΑ 2: Οπτική ταυτότητα και λογότυπο				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Γνώσεων Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Απόκτηση βασικών γνώσεων για την οπτική ταυτότητα και το λογότυπο.	<p>Κατανούώ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Τους βασικούς κανόνες για την εφαρμογή οπτικής ταυτότητας και τον σχεδιασμό λογότυπου. • Πως σχεδιάζεται ένα βασικό λογότυπο. • Πως σχεδιάζονται βασικά πρότυπα με την χρήση εταιρικής ταυτότητας. • Πότε είναι η κατάλληλη στιγμή για επανασχεδιασμό της οπτικής ταυτότητας. 	<p>Έχω την ικανότητα να αναγνωρίζω πρωταρχικά στοιχεία της οπτικής ταυτότητας:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Λογότυπο: σχήμα και χρώμα λογότυπου, επιλογή χρωματισμού. • Επιλογή γραμματοσειράς (βασικές γνώσεις τυπογραφίας και της χρήσης της) • Έκφραση περιεχομένου μέσα από την οπτική ταυτότητα κ.λπ. • Πρότυπα υλοποιήσεων (φυλλάδια, πανό, παρουσίαση, γράμμα, πρόσκληση, 	<p>Εισαγωγική ενθάρρυνση: Εικονικά μηνύματα.</p> <p>Μελέτη περίπτωσης: Καλά και κακά εικονικά μηνύματα.</p> <p>Θεωρία: Ορισμός της οπτικής ταυτότητας (μάρκα) και στοιχεία.</p> <p>Μελέτη περίπτωσης: Η σημασία της οπτικής ταυτότητας για τον οργανισμό.</p> <p>Θεωρία/Μελέτη περίπτωσης:</p>	<p>Κουίζ: Η σημασία της οπτικής ταυτότητας για τον οργανισμό.</p> <p>Κουίζ: Ποια είναι τα στοιχεία του λογότυπου (εικόνες, τυπογραφία).</p> <p>Κουίζ: Χρήση χρωματικών μοντέλων, τύποι χρωμάτων, σύνθεση, προετοιμασία σχεδιασμού</p>

		<p>επαγγελματική κάρτα, διαφημιστικό φυλλάδιο κ.λπ.)</p> <p>Είμαι σε θέση να αναγνωρίζω τους βασικούς κανόνες σχετικά με την εφαρμογή λογοτύπου μέσα σε άλλες υλοποιήσεις (πανό, φυλλάδια, αφίσες κ.λπ.)</p> <p>Έχω την ικανότητα να γνωρίζω την σημαντικότητα της οπτικής ταυτότητας για τον οργανισμό (την αξία, την φήμη, την έκφραση του οράματος, την στρατηγική, τον σκοπό κ.λπ.)</p> <p>Έχω την ικανότητα παραγγελίας οπτικής ταυτότητας σύμφωνα με τον σκοπό και τις δικές μου προσδοκίες και περιεχόμενο.</p> <p>Είμαι σε θέση να δίνω εισηγήσεις στον υποεργολάβο σχετικά με το λογότυπο και την οπτική ταυτότητα (σχήμα, χρώμα, γραμματοσειρά κ.λπ.)</p> <p>Έχω την ικανότητα να εφαρμόσω στοιχεία της οπτικής ταυτότητας, όπως: εφαρμογή ενός προσχεδιασμένου πανό μέσα σε ερωτηματολόγιο,</p>	<p>Κανόνες και στοιχεία – τα είναι το λογότυπο, τι είναι τα στοιχεία του λογότυπου (εικόνες, τυπογραφία).</p> <p>Θεωρία/παραδείγματα: Κανόνες και στοιχεία του λογότυπου: χρώμα, art order, πως δημιουργείται το λογότυπο, τεχνικές. Μετατροπή σχεδίου σε γραφικά Vector. Εφαρμογή λογότυπου σε άλλα στοιχεία (χώρος του λογότυπου, συνοχή). Εφαρμογή στοιχείων της οπτικής ταυτότητας (επαγγελματική κάρτα, αλληλογραφία). Συναρμολόγηση των κομματιών της οπτικής ταυτότητας. Ενημέρωση υποεργολάβου για το λογότυπο και τα ην οπτική ταυτότητα (σχήμα, χρώμα, γραμματοσειρά κ.λπ.). Επανασχεδιασμός της οπτικής ταυτότητας (τότε και πώς).</p>	<p>λογότυπου, χρήση γραφικών vector και raster.</p> <p>Κουίζ: Επανασχεδιασμός της οπτικής ταυτότητας.</p> <p>Πρακτικές ασκήσεις: Σχεδιασμός λογότυπου.</p>
--	--	--	--	--

	<p>δημιουργία γράμματος με την χρήση προσχεδιασμένου προτύπου κ.λπ.</p> <p>Είμαι σε θέση να λαμβάνω υπόψιν και να ακολουθώ τις οδηγίες για την χρήση της οπτικής ταυτότητας με πρακτικό τρόπο.</p> <p>Έχω την ικανότητα να σχεδιάσω ένα πρόχειρο σχέδιο, απλού λογότυπου σε χαρτί (το σχήμα, χρώμα και κείμενο κ.λπ.)</p> <p>Είμαι σε θέση να σχεδιάσω ένα απλό λογότυπο χρησιμοποιώντας ένα βασικό λογισμικό γραφικού σχεδιασμού.</p> <p>Έχω την ικανότητα να σχεδιάσω βασικά πρότυπα για αρχεία (γράμμα, πρόσκληση, εξώφυλλα βιβλίων, παρουσίαση κ.λπ.) σύμφωνα με της οπτική ταυτότητα.</p> <p>Είμαι σε θέση να βελτιώσω την υπάρχουσα οπτική ταυτότητα και να δώσω εισηγήσεις για τον επανασχεδιασμό της για πιο αποτελεσματική προβολή.</p>	
--	--	--

6.3 ΘΕΜΑ 3: Σχεδιασμός ενός οπτικού προϊόντος/αποτελέσματος (outcome)

Αυτό το κομμάτι καλύπτει κάποιες θεωρητικές πτυχές και πρακτικές γνώσεις/ικανότητες/στάσεις του γραφικού σχεδιασμού: πώς μεταδίδεται η ιδέα μέσα από την κατάλληλη χρήση λέξεων και εικόνων, τους διάφορους τύπους βασικών μέσων (διαδικτυακές δημοσιεύσεις, φυλλάδια, βιβλία, διαφημιστικά φυλλάδια κ.λπ.) και ποια μέσα χρησιμοποιούνται σε συγκεκριμένα περιεχόμενα, καθώς και σχεδιασμό οπτικά ολοκληρωμένων μηνυμάτων και πρωτότυπων προϊόντων/αποτελεσμάτων. Επίσης, ο τομέας αυτός καλύπτει επικοινωνιακά ζητήματα σχετικά με την παραγγελία υπηρεσιών γραφικού σχεδιασμού, που αποσκοπούν στην δημιουργία υψηλής ποιότητας, οπτικά ολοκληρωμένων και αυθεντικών μηνυμάτων, προϊόντων/αποτελεσμάτων. Το κομμάτι αυτό περιλαμβάνει ορισμένες θεωρητικές πτυχές και πρακτικές γνώσεις/ικανότητες/στάσεις στα βασικά της οπτικής γλώσσας, τεχνικές για καλλιτεχνική έκφραση, τρόπους ερμηνείας και σχεδίασης γραφικού περιεχόμενου (σκίτσου) του προϊόντος, που είναι συνεπής με τον τύπο μέσων και του λογισμικού γραφικού σχεδιασμού. Μέσα από το θέμα αυτό θα δοθεί μεγάλη έμφαση στην ανάπτυξη της καλλιτεχνικής αίσθησης, της δημιουργίας νέων ιδεών και της συνεχείς αναζήτησης νέων τρόπων βελτίωσης της δουλειάς στον τομέα της δημιουργικής έκφρασης.

ΘΕΜΑ 3: Σχεδιασμός ενός οπτικού προϊόντος /αποτελέσματος				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Σχεδιασμός ελκυστικού οπτικού προϊόντος/αποτελέσματος.	Κατανόω: <ul style="list-style-type: none"> Πώς να μεταδώσω την ιδέα με την κατάλληλη χρήση λέξεων και εικόνων. Ποιοι τύποι βασικών μέσων υπάρχουν (διαδικτυακές δημοσιεύσεις, φυλλάδια, βιβλία, διαφημιστικά φυλλάδια κ.λπ.) και ποια μέσα χρησιμοποιούνται σε συγκεκριμένα περιεχόμενα. Πως παραγγέλνω υπηρεσίες γραφικού σχεδιασμού που αποσκοπούν στην 	Είμαι σε θέση: <ul style="list-style-type: none"> Να αναγνωρίσω την διαφορά μεταξύ μέσων (επίσημα αρχεία, διαφημιστικό υλικό και αρχεία ηλ. Ταχυδρομείου(e-documents) κ.λπ.) και τους βασικούς κανόνες που αφορούν τον γραφικό σχεδιασμό στους διάφορους τύπους μέσων. 	Θεωρία/ Οπτικό υλικό/ Παραδείγματα: Από ιδέα σε τελικό αποτέλεσμα, Βασική ανάλυση πελάτη, Προετοιμασία ενός απλού γραφικού περιεχομένου (σκίτσο) ενός προϊόντος σε ένα χαρτί, Διάφοροι τύποι μέσων και οι	Κουίζ: Από ιδέα σε τελικό αποτέλεσμα Κουίζ: Βασική ανάλυση πελατών Κουίζ: Οι φάσεις της δημιουργικής σκέψης Κουίζ: Προώθησης

	<p>δημιουργία οπτικά ολοκληρωμένων και πρωτότυπων μηνυμάτων, προϊόντων/αποτελεσμάτων.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Πώς να σχεδιάσω ένα απλό/προηγμένο προϊόν. • Πώς να διαχειριστώ σύνθετες εργασίες, που εμπλέκουν γραφικό σχεδιασμό. • Πως επικοινωνώ με ανωτέρους, συνάδελφους και υποεργολάβους, διασφαλίζοντας βασική ποιότητα του αποτελέσματος στον γραφικό σχεδιασμό. 	<ul style="list-style-type: none"> • Να κατανοήσω την συσχέτιση μεταξύ τεχνολογίας και σχεδίου. • Να αναγνωρίσω ποιο είδος εργαλείου/λογισμικό ή χρησιμοποιείται για γραφικό σχεδιασμό σε διαφορετικά αποτελέσματα. • Να δώσω σημασία στην λειτουργικότητα και τις αισθητικές πτυχές στην παραγγελία γραφικών προϊόντων. • Να αναγνωρίσω τις ιδιότητες των γραφικών και άλλων υλικών, που χρησιμοποιούνται στον σχεδιασμό και κατασκευή γραφικών προϊόντων. • Να αναγνωρίσω 	<p>χρήσεις τους, Παραγγελία οπτικής ταυτότητας</p> <p>Θεωρία/ Οπτικό υλικό/ Ασκήσεις: Δημιουργικότητα, προώθηση της δημιουργικότητας</p> <p>Θεωρία/ Οπτικό υλικό: Σχεδιασμός ενός προϊόντος, βασικοί κανόνες (χρήση τυπογραφίας και χρωμάτων)</p> <p>Πρακτικές οδηγίες/ Ασκήσεις: ένα απλό γραφικό περιεχόμενο (σκίτσο), Σχεδιασμός απλού προϊόντος (φυλλάδια, αφίσες, φυλλάδια σε επεξεργαστή, μια απλή επαγγελματική κάρτα, ένα διαδικτυακό flipbook, ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο), επεξεργασία</p>	<p>δημιουργικότητας</p> <p>Κουίζ: Χαρακτηριστικά ενός καλού ηγέτη</p> <p>Κουίζ: Σχεδιασμός φυλλαδίων, αφίσων, φυλλαδίων σε επεξεργαστή κειμένου</p> <p>Κουίζ: Δημιουργία ενός flipbook.</p> <p>Πρακτική άσκηση: Ένα απλό γραφικό περιεχόμενο (σκίτσο) ενός προϊόντος σε χαρτί, σχεδιασμός επαγγελματικής κάρτας σε ένα από τα προγράμματα</p> <p>Πρακτική άσκηση: Προετοιμασία ενός</p>
--	--	--	---	--

		<p>βασικά τυπογραφικά στοιχεία, γραμματοσειρές, τις βάσεις του σχεδιασμού στην τυπογραφία και να μπορώ να κρίνω και να αξιολογώ το τελικό προϊόν.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίσω τους βασικούς κανόνες για την χρήση χρωμάτων στον γραφικό σχεδιασμό και να τους χρησιμοποιήσω δημιουργικά. • Να αναγνωρίσω τις βάσεις επεξεργασίας της εικόνας και την χρήση τους στον γραφικό σχεδιασμό. • Σχεδιασμός απλών αρχείων: φυλλάδια, αφίσες, διαφημιστικά φυλλάδια στην Word και μεταφορά σε μορφή PDF κ.λπ. 	<p>εικόνας</p> <p><u>Θεωρία/ Ασκήσεις/ Παραδείγματα:</u> Διαχείριση σύνθετων έργων, ποιοτική διασφάλιση, αποτελεσματική επικοινωνία με την αρμόδια ομάδα και τους εξωτερικούς εμπειρογνώμονες</p>	<p>ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου</p> <p>Κουίζ: Διασφάλιση ποιότητας</p> <p>Κουίζ: Αποτελεσματική επικοινωνία</p> <p>Πρακτική άσκηση: Ιδέες για προώθηση έργων</p>
--	--	---	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> • Σχεδιασμός απλής επαγγελματικής κάρτας (για παράδειγμα στο Publisher). • Σχεδιασμός βασικών αρχείων Word, μεταφορά σε PDF και δημιουργία Flipbook με την χρήση διαδικτυακών εφαρμογών, όπως ISSUU. • Προετοιμασία απλού γραφικού περιεχομένου (σκίτσο) του προϊόντος σε χαρτί. • Τροποποίηση ηλ. Ερωτηματολογίων ή άλλων παρόμοιων εντύπων (χρησιμοποιώντας doodle, google μορφές κ.λπ.) – προσθέτοντας λογότυπα, αλλάζοντας θέματα ή χρησιμοποιώντας τα δικά τους θέματα κ.λπ. 		
--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Σχεδιασμός απλών διαφημίσεων (διαφημιστικά φυλλάδια, φυλλάδια, αφίσες κ.λπ.) με την χρήση ενός από τα λογισμικά για γραφικό σχεδιασμό. • Σχεδιασμός αρχείων (επεξεργασία βιβλίων: οπτική εμφάνιση, επεξεργασία κειμένου, χρήση εικόνων) χρησιμοποιώντας ένα από τα εργαλεία για γραφικό σχεδιασμό. • Είμαι σε θέση να σχεδιάσω σημάνσεις και σήματα καθοδήγησης όλων των ειδών με την χρήση λογισμικού γραφικού σχεδιασμού. • Να αναπτύξω/σχεδιάσω προϊόν σε ένα από 		
--	--	---	--	--

		<p>τα προηγμένα λογισμικά γραφικού σχεδιασμού σε δισδιάστατη και τρισδιάστατη μορφή, όπως για παράδειγμα Gimp και Google Sketchup (2D animation ή 3D εργαλείο σχεδιασμού).</p> <ul style="list-style-type: none">• Να κάνω εισηγήσεις για την αναδιοργάνωση του περιεχομένου και την εμφάνιση του τελικού προϊόντος.		
--	--	--	--	--

6.4 ΘΕΜΑ 4: Προετοιμασία αρχείου για εκτύπωση

Μέσα από το κομμάτι αυτό, οι εκπαιδευτές ενηλίκων θα αποκτήσουν θεωρητικές και πρακτικές γνώσεις που αφορούν τους βασικούς κανόνες αναφορικά με τη εκτύπωση τελικού αποτελέσματος, γνώσεις σχετικά με την παραγωγή τύπου και δυνατότητες επιλογών εκτύπωσης υλικού. Θα αποκτήσουν επίσης, θεωρητικές και πρακτικές γνώσεις σε θέματα που αφορούν την περιβαλλοντική προστασία μέσα από την γραφική βιομηχανία και την επίλυση περιβαλλοντικών προβλημάτων μέσα από το γραφικό σχέδιο. Οι εκπαιδευτές ενηλίκων θα αναπτύξουν θετική στάση σε ότι αφορά περιβαλλοντική ευθύνη.

ΘΕΜΑ 4: Προετοιμασία αρχείου για εκτύπωση				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Γνώσεων Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
<p>Απόκτηση βασικών γνώσεων σε ότι αφορά εκτύπωση αρχείων και τον ρόλο του γραφικού σχεδιασμού.</p> <p>Να δοθεί ιδιαίτερη σημασία στην περιβαλλοντική ευθύνη, στον εργασιακό χώρο, στον τομέα του</p>	<p>Κατανού:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Τους βασικούς κανόνες εκτύπωσης τελικού αποτελέσματος. • Πώς να γίνει παραγγελία για εκτύπωση, έτσι ώστε να είναι χρήσιμο το προϊόν. • Πώς να λύσω βασικά περιβαλλοντικά προβλήματα μέσα από τον γραφικό σχεδιασμό και η ικανότητα παραγωγής νέων ιδεών μέσα σε αυτό το πλαίσιο. • Πώς να συμμετέχω στην εμπλοκή της περιβαλλοντικής ευθύνης, στην πολιτική ποιότητας εντός του οργανισμού, όσον αφορά την διαφήμιση και τον γραφικό σχεδιασμό. 	<p>Είμαι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζω την διαφορά μεταξύ τύπων εκτύπωσης (ψηφιακό, καλώδιο, οθόνη και εκτύπωση offset) <ul style="list-style-type: none"> ○ Γνωρίζω τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα διαφορετικών τεχνικών εκτύπωσης (σε ότι αφορά την χρησιμότητα του τελικού προϊόντος) ○ Γνωρίζω τις διαφορετικές προδιαγραφές εκτύπωσης 	<p>Θεωρία/παραδείγματα: Τι είναι μια παραγωγή εκτύπωσης; Διαφορετικοί τύποι εκτύπωσης (ψηφιακό, καλώδιο, οθόνη και εκτύπωση offset)</p> <p>Θεωρία/παραδείγματα: Βασικοί κανόνες εκτύπωσης τελικού αποτελέσματος.</p> <p>Θεωρία/παραδείγματα: Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα των διάφορων τεχνικών εκτύπωσης.</p>	<p>Ατομική εργασία: προετοιμασία αρχείου για εκτύπωση.</p> <p>Κουίζ: Βασικοί κανόνες εκτύπωσης του τελικού αποτελέσματος, χρήση τεχνικών εκτύπωσης, είδος χαρτιού στην εκτύπωση.</p> <p>Κουίζ: Περιβαλλοντικά προβλήματα και λύσεις στις</p>

<p>γραφικού σχεδιασμού.</p>		<p>(διαστάσεις, υλικό, βάρος σε γραμμάρια, χρώμα, τελική παραγωγή)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Μπορώ να προβλέψω πως θα είναι το τελικό προϊόν, ανάλογα με τα καθορισμένα χαρακτηριστικά ○ Μπορώ να επιλέξω τον τύπο εκτύπωσης σε σχέση με τον αριθμό αντιγράφων, την χρήση και σκοπό των αναμενόμενων αποτελεσμάτων και κόστους. <ul style="list-style-type: none"> • Να κατανοήσω τις πιθανές απεικονίσεις επιλογών εκτύπωσης υλικών – επιλογή χρωμάτων ανάλογα με το απαιτούμενο αποτέλεσμα (χρώματα CMYK (τετράχρωμη εκτύπωση), spot χρώματα (Pantone) • Προεπιλογή παραγωγής (επιλογή κατάλληλου τύπου 	<p>Θεωρία/παραδείγματα: Περιβαλλοντική προστασία: επιπτώσεις διαδικασιών της γραφικής βιομηχανίας, απόβλητα και προϊόντα στο περιβάλλον.</p> <p>Θεωρία/παραδείγματα: Περιβαλλοντικά προβλήματα και λύσεις στις ατομικές τεχνικές εκτύπωσης, φιλικά προς το περιβάλλον γραφικά υλικά, περιβαλλοντικοί νόμοι και πρότυπα.</p> <p>Θεωρία/παραδείγματα: Δίνοντας πρωτοβουλίες για βελτιώσεις στον τομέα αυτό.</p> <p>Θεωρία/παραδείγματα: Δίνοντας πρωτοβουλίες για την ανάπτυξη ποιοτικής πολιτικής εντός του οργανισμού, σε ότι αφορά την προώθηση και τον γραφικό σχεδιασμό.</p>	<p>ατομικές τεχνικές εκτύπωσης, φιλικά προς το περιβάλλον γραφικά υλικά, περιβαλλοντικοί νόμοι και πρότυπα.</p>
-----------------------------	--	--	---	---

		<p>αρχείο, σύμφωνα με το επιλεγμένο αποτέλεσμα (pdf, jpeg, png κ.λπ.), επιλογή ξεβάμματος bleeding options, σημάδια περικοπής, επιλογές slug-τμήμα σελίδας εκτός εκτύπωσης κ.λπ.)</p> <ul style="list-style-type: none">• Να αναγνωρίσω τις βάσεις της περιβαλλοντικής προστασίας εντός της γραφικής βιομηχανίας.• Να αναγνωρίσω μια απειλή περιβαλλοντικής ρύπανσης και να λύσω τα πρόβλημα μέσα από κατάλληλη πρακτική.• Να χρησιμοποιώ οικολογικά υλικά (ανακυκλωμένο χαρτί) όταν παραγγέλνω υλικά.• Να χρησιμοποιώ τις λιγότερο επιβλαβείς για το περιβάλλον τεχνικές εκτύπωσης και χρώματα όταν παραγγέλνω υλικά.		
--	--	---	--	--

		<ul style="list-style-type: none">• Να δίνω πρωτοβουλίες για βελτίωση στον τομέα αυτό.• Να δίνω πρωτοβουλίες για την ανάπτυξη ποιοτικής πολιτικής εντός του οργανισμού, σε ότι αφορά διαφήμιση και γραφικό σχεδιασμό.		
--	--	--	--	--

7 ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ 5: ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ

7.1 ΘΕΜΑ 1: Εφαρμογή Εισαγωγικών Αρχών – Σχεδιασμού Ιστοσελίδων. Βασικοί όροι σχεδίασης και σχεδίασης ιστοσελίδων

Αυτή η ενότητα καλύπτει τις θεωρητικές πτυχές του σχεδιασμού ιστοσελίδων. Στόχος της είναι να βοηθήσει τους Εκπαιδευτικούς Ενηλίκων να κατανοήσουν τις βασικές αρχές του σχεδιασμού και του σχεδιασμού ιστοσελίδων και να προσδιορίσουν τα βασικά στοιχεία των ιστοσελίδων. Οι εκπαιδευτικοί ενηλίκων διδάσκονται πώς να χρησιμοποιούν διαδικτυακούς πόρους, όπως σεμινάρια, αναζητήσεις ιστού, ιστοσελίδες δωρεάν λήψης κλπ. Επιπλέον, θα εισαχθούν σε έννοιες του ηλεκτρονικού εμπορίου που σχετίζονται με τα προγράμματα που βασίζονται στο διαδίκτυο. Θα διαφοροποιούν τις διάφορες πλατφόρμες και τα προγράμματα περιήγησης. Θα μάθουν πώς να εφαρμόζουν την κατάλληλη ανάλυση στις εικόνες για το σχεδιασμό ιστοσελίδων και την τεχνογνωσία που επηρεάζει τις ιστοσελίδες.

Θέμα 1: Εφαρμογή Εισαγωγικών Αρχών – Σχεδιασμός Ιστοσελίδας (Ψηφιακή Δεξιότητα)				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Γνώσεων Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Απόκτηση βασικών γνώσεων σχετικά με το σχεδιασμό ιστοσελίδων	1. Κατανώ τους όρους που σχετίζονται με έργα διαδικτύου 2. Κατανώ τους πόρους που βασίζονται στο Διαδίκτυο 3. Κατανώ τις ιδέες του ηλεκτρονικού εμπορίου καθώς σχετίζονται με Διαδικτυακά έργα 4. Κατανώ τη διαφορά μεταξύ των πλατφόρμων και των φυλλομετρητών σε σχέση με τον Ιστό 5. Κατανώ πώς η επίλυση/resolution επηρεάζει τη δημιουργία ιστοσελίδων	<ul style="list-style-type: none"> Μπορώ να ορίσω όρους που σχετίζονται με Διαδικτυακά έργα Είμαι σε θέση να βρω Web quests, διαδικτυακούς πόρους, ιστοσελίδες δωρεάν λήψης Είμαι σε θέση να χρησιμοποιήσω ιδέες ηλεκτρονικού εμπορίου για αποτελεσματικές ιστοσελίδες Είμαι σε θέση να αναγνωρίσω μια πλατφόρμα και μπορώ να χρησιμοποιήσω μερικά 	Διάλεξη: Όροι Διαδικτύου, Πόροι Διαδικτύου, πλατφόρμες και προγράμματα περιήγησης, ανάλυση Εργαστήριο: Πρότυπο ιστότοπου μίας σελίδας	Διαγώνισμα/Κουίζ: <ol style="list-style-type: none"> Τι είναι το πρότυπο ιστοσελίδας; Τι είναι ο καλός σχεδιασμός ιστοσελίδας; Γλώσσα επικοινωνίας στον παγκόσμιο ιστό (www) για το κοινό-στόχο είναι... Τι είναι το λεγόμενο “F pattern”; Πόσο χρόνο πρέπει να

		<p>υπάρχοντα προγράμματα περιήγησης</p> <ul style="list-style-type: none"> • Είμαι σε θέση να αλλάξω την ανάλυση και τις διαστάσεις της ιστοσελίδας 		<p>παίρνει μια λήψη;</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Τι είναι ένα πρότυπο ιστοσελίδας; 7. Τι είναι οι πόροι που βασίζονται στο δίκτυο; 8. Τι είναι η προβολή ανάλυσης; 9. Ποιος είναι ο πρώτος κανόνας του σχεδιασμού ιστοσελίδας; 10. Τι είναι το ηλεκτρονικό εμπόριο;
--	--	--	--	--

7.2 ΘΕΜΑ 2: Σχεδιασμός μιας αποτελεσματικής ιστοσελίδας – Σχεδιασμός Ιστοσελίδων (Ψηφιακή Ικανότητα)

Η ενότητα αυτή επικεντρώνεται στη δημιουργία μιας βασικής γραμμής σχετικά με το τι πρέπει να γνωρίζουν οι εκπαιδευτικοί ενηλίκων για το σχεδιασμό και τους αποτελεσματικούς δικτυακούς τόπους. Τους εισάγει σε διαφορετικούς τύπους στοιχείων σχεδιασμού (χρώματα, γραμματοσειρές) και αρχές σχεδιασμού ιστοσελίδων. Θα είναι σε θέση να αξιολογούν ιστότοπους βάσει αυτών των στοιχείων και αρχών. Θα τα εισαγάγει στο σκοπό της ιστοσελίδας και τον τρόπο εφαρμογής της οργάνωσης στο σχεδιασμό. Θα προσδιορίσουν το κοινό-στόχο και τον τρόπο επικοινωνίας με την ομάδα-στόχο σχετικά με τα χαρακτηριστικά του. Το περιεχόμενο συνδέεται στενά με το σκοπό της ιστοσελίδας. Θα γνωρίζουν πώς να παρουσιάζουν περιεχόμενο με τα κατάλληλα σχεδιαστικά στοιχεία σχετικά με το συγκεκριμένο κοινό-στόχο. Θα γνωρίζουν πώς να κάνουν μια διάταξη της ιστοσελίδας και να επιλέγουν κατάλληλη δομή πλοήγησης. Επιπλέον, θα χρησιμοποιήσουν τεχνικές διόρθωσης και επεξεργασίας. Η προσβασιμότητα της ιστοσελίδας είναι σήμερα πολύ σημαντική, επομένως οι Εκπαιδευτές Ενηλίκων πρέπει να εισαχθούν στα εργαλεία προσβασιμότητας και πώς να βελτιωθεί η προσβασιμότητα της ιστοσελίδας τους.

Θέμα 2: Σχεδιασμός μιας Αποτελεσματικής Ιστοσελίδας				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Γνώσεων Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Απόκτηση βασικών γνώσεων σχετικά με το σχεδιασμό ιστοσελίδων	<ol style="list-style-type: none"> Καταννώ τί είναι οι αρχές και τα στοιχεία σχεδίασης ιστοσελίδων Καταννώ τα στοιχεία σχεδίασης και τις αρχές στις οποίες βασίζονται οι ιστοσελίδες Καταννώ το σκοπό της ιστοσελίδας Καταννώ τί σημαίνει ταυτοποίηση του ακροατηρίου Καταννώ τί είναι το περιεχόμενο για μια ιστοσελίδα, επιλέγω και αναπτύσσω Καταννώ τι είναι μία οργανωμένη διάταξη Καταννώ τι είναι μία κατάλληλη δομή πλοήγησης Καταννώ τι είναι ασφαλή Διαδικτυακά χρώματα και γραμματοσειρές Καταννώ ποιες είναι οι τεχνικές 	<ul style="list-style-type: none"> Μπορώ να διαφοροποιήσω τα στοιχεία σχεδιασμού ιστοσελίδας Είμαι σε θέση να χρησιμοποιήσω την ευθυγράμμιση και να επιλέξω χρώμα Μπορώ να χρησιμοποιήσω την πλοήγηση και να λάβω σχόλια χρηστών Μπορώ να αναγνωρίσω το σκοπό της ιστοσελίδας Μπορώ να λάβω υπόψη το κοινό για το οποίο προορίζεται η 	<p>Διαλέξεις: Βασικό μάθημα για το Σχεδιασμό Ιστοσελίδων:</p> <p>αρχές και στοιχεία, σκοπός και περιεχόμενο της ιστοσελίδας, κοινό, δομή πλοήγησης, χρώματα, γραμματοσειρές, επεξεργασία και προσβασιμότητα.</p> <p>Εργαστήριο: Πρότυπο ιστότοπου με μία σελίδα</p>	<p>Διαγώνισμα/Κουίζ:</p> <ol style="list-style-type: none"> Πως επιτυγχάνουμε οπτική ιεραρχία σε μια ιστοσελίδα; Ο νόμος του Χίκ (Hick's Law) δηλώνει ότι... Σκοπός μιας ενημερωτικής ιστοσελίδας είναι; Ποια ΔΕΝ είναι τα βασικά χαρακτηριστικά του κοινού-στόχου; Περιεχόμενο ενός ιστότοπου είναι...

	<p>διόρθωσης και επεξεργασίας</p> <p>10. Κατανόω ποια είναι τα πρότυπα προσβασιμότητας διαδικτύου</p>	<p>ιστοσελίδα</p> <ul style="list-style-type: none"> • Μπορώ να χρησιμοποιήσω τεχνικές έρευνας • Μπορώ να κάνω μία διάταξη για την ιστοσελίδα • Μπορώ να χρησιμοποιήσω την κατάλληλη δομή πλοήγησης για τη σελίδα • Μπορώ να χρησιμοποιήσω χρώματα και γραμματοσειρές ασφαλείς για το διαδίκτυο • Μπορώ να χρησιμοποιήσω τεχνικές επεξεργασίας • Μπορώ να χρησιμοποιήσω τη διόρθωση του ιστοτόπου και τα πρότυπα προσβασιμότητας 		<ol style="list-style-type: none"> 6. Ποια ΔΕΝ είναι τα χαρακτηριστικά μιας σταθερής διάταξης της σελίδας; 7. Τι είναι σχετική διάταξη ιστότοπου; 8. Τι ΔΕΝ είναι πλοήγηση στον ιστότοπο; 9. Τι είναι η τοπική πλοήγηση; 10. Τι είναι τα χρώματα του ιστότοπου; 11. Ποιες είναι οι ασφαλή γραμματοσειρές για ένα ιστότοπο; 12. Τι είναι το proofreading; 13. Τι είναι η επεξεργασία; 14. Προσβασιμότητα σελίδας αναφέρεται σε...
--	---	--	--	---

7.3 ΘΕΜΑ 3: Χειρισμός εικόνας και δεξιότητες δημιουργίας σελίδας – Σχεδιασμός Ιστοσελίδων (Ψηφιακή Ικανότητα)

Η ενότητα, τομέας αυτής της επάρκειας καλύπτει ένα άλλο σημαντικό θέμα, τη δημιουργία εικόνων και τη χειραγώγηση. Είναι απαραίτητο να γίνει διάκριση μεταξύ μορφών αρχείων εικόνων και τύπων και της χρήσης τους στον σχεδιασμό ιστοσελίδων. Οι εικόνες μπορούν να βρεθούν σε διάφορες πηγές, όπως φωτογραφίες, CD, Internet, σαρώσεις. Θα εισαχθούν σε εργαλεία λογισμικού για επεξεργασία εικόνων. Θα γνωρίζουν πώς να εφαρμόζουν την κατάλληλη ανάλυση για τη βελτιστοποίηση του χρόνου φόρτωσης. Οι Εκπαιδευτές Ενηλίκων θα χρησιμοποιήσουν το λογισμικό ιστού του Wordpress για να δημιουργήσουν μια ιστοσελίδα και θα δημιουργήσουν και θα χρησιμοποιήσουν ένα πρότυπο. Θα προσδιορίσουν και θα εφαρμόσουν ετικέτες και χαρακτηριστικά HTML για βασικό σχεδιασμό ιστοσελίδας (π.χ. τίτλος, μεταδεδομένα, πίνακας, σύνδεσμοι). Οι Εκπαιδευτές Ενηλίκων θα χρησιμοποιήσουν προηγμένες τεχνικές για τη δημιουργία μιας ιστοσελίδας με βασική HTML. Θα είναι σε θέση να δημιουργήσουν διαδραστικά στοιχεία σχεδιασμού όπως rollover, slideshow και θα τα εφαρμόσουν στις ιστοσελίδες. Μπορούν να ελέγχουν τα στοιχεία της ιστοσελίδας με το WordPress και να ενσωματώνουν τις προσθήκες του προγράμματος περιήγησης. Τέλος, θα αξιολογήσουν την εμπειρία των χρηστών.

Θέμα 3: Δημιουργία/Χειρισμός εικόνας και δεξιότητες δημιουργίας σελίδας				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Γνώσεων Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Απόκτηση βασικών γνώσεων σχετικά με το σχεδιασμό ιστοσελίδων	<ol style="list-style-type: none"> Καταννώ τι είναι οι διαφορετικοί τύποι εικόνων και οι επεκτάσεις τους Καταννώ πώς να χρησιμοποιώ εικόνες από διάφορες πηγές Καταννώ τι είναι το πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και τις πρότυπες εικόνες raster Καταννώ τι είναι εργαλεία στο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνων Καταννώ τις τεχνικές στρωματοποίησης (layering) στο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας για την καλύτερη διαχείριση των 	<ul style="list-style-type: none"> Μπορώ να χρησιμοποιήσω διαφορετικούς τύπους εικόνας, όπως gif, jpg, png. Μπορώ να λάβω εικόνες από το διαδίκτυο, CD, σαρωτή, ψηφιακή κάμερα Μπορώ να επεξεργαστώ εικόνα, να κάνω κολάζ, πανό, κουμπιά Μπορώ να κάνω crop μία φωτογραφία με το lasso, magic wand 	<p>Διάλεξη: Τύποι εικόνων, πηγές εικόνων, τεχνικές στρώσεων (layers techniques)</p> <p>Εργαστήριο: Δημιουργία κολλάζ, πανό, επεξεργασία εικόνας, στρώματα (layers)</p> <p>Διάλεξη: Χρήση της WordPress</p> <p>Διάλεξη: Βασική χρήση Flash</p> <p>Διάλεξη: Βασική χρήση Adobe</p>	<p>Διαγώνισμα:</p> <ol style="list-style-type: none"> Τι είναι το GIF; Τι είναι το JPG; Τι ΔΕΝ ισχύει για το PNG; Τι σημαίνει ο όρος Creative Commons Zero (CC0);

	<p>εικόνων</p> <p>6. Κατανόω πώς να ρυθμίζω και να μεταμορφώνω εικόνες με πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνων</p> <p>7. Κατανόω τι είναι η βελτιστοποίηση της εικόνας και πώς μπορεί να βελτιωθεί ο χρόνος φόρτωσης</p> <p>8. Κατανόω πώς να κόψω μία εικόνα σε ξεχωριστά μέρη</p> <p>9. Κατανόω τι είναι το λογισμικό WordPress και πρότυπο στο WordPress και πώς να δημιουργείς ιστοσελίδες</p> <p>11. Κατανόω τι είναι τα στοιχεία διαδραστικού σχεδιασμού</p> <p>12. Κατανόω τι είναι τα plug-ins του προγράμματος περιήγησης</p> <p>13. Κατανόω τι είναι η HTML</p> <p>14. Κατανόω τι είναι οι ετικέτες και τα χαρακτηριστικά HTML για βασικό σχεδιασμό ιστοσελίδας (π.χ. τίτλος, μετα-δεδομένα, πίνακας, σύνδεσμοι)</p> <p>15. Κατανόω τι είναι εργαλεία και τεχνικές animation</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Μπορώ να κάνω στρώματα (layers) με πρόγραμμα επεξεργασίας • Μπορώ να κάνω crop, περιστρέψω, skew, αλλάξω χρώμα, αλλάξω εικόνα, αλλάξω το μέγεθος των διαστάσεων μίας εικόνας • Μπορώ να βελτιώσω το χρόνο φόρτωσης • Μπορώ να κάνω slice μία εικόνα • Μπορώ να χρησιμοποιήσω το λογισμικό WordPress για να δημιουργήσω μία ιστοσελίδα • Μπορώ να προσαρμόσω ένα πρότυπο στη WordPress • Μπορώ να χρησιμοποιήσω το rollover, slideshow και swap εικόνας • Μπορώ να χρησιμοποιήσω plug ins • Μπορώ να χρησιμοποιήσω εργαλεία και τεχνικές 	<p>Διάλεξη: Διαδραστικά στοιχεία σχεδιασμού, plug-ins, WordPress για τον έλεγχο στοιχείων σελίδας, εργαλεία animation Διάλεξη: HTML Εργαστήριο: Σύνθετη ιστοσελίδα με animation</p>	<p>5. Ποια είναι η επιθυμητή ανάλυση εικόνας για σκοπούς προβολής;</p> <p>6. Τι είναι η WordPress;</p> <p>7. Τι ΔΕΝ ισχύει σε αρχεία vector;</p>
--	--	---	--	--

		<p>animation</p> <ul style="list-style-type: none">• Μπορώ να χρησιμοποιήσω τα βασικά της HTML και ετικέτες HTML• Μπορώ να δω τον πηγαίο κώδικα ενός ιστότοπου• Μπορώ να δημιουργήσω μία δάταξη ιστοσελίδας		
--	--	---	--	--

7.4 ΘΕΜΑ 4: Εφαρμογή αποτελεσματικών τεχνικών διαχείρισης ιστοσελίδας – Σχεδιασμός Ιστοσελίδας (ψηφιακή ικανότητα)

Σε αυτόν τον τομέα, οι Εκπαιδευτές Ενηλίκων θα εισαχθούν στις τεχνικές δημοσίευσης ιστού. Θα γνωρίζουν τι είναι οι οικοδεσπότες Ιστού και πώς να δημιουργήσουν έναν λογαριασμό. Θα γνωρίζουν πώς να αποκτήσουν ένα όνομα τομέα και να δημιουργήσουν ένα ηλεκτρονικό χαρτοφυλάκιο. Θα οργανώσουν το περιεχόμενο σε ένα φάκελο και θα εφαρμόσουν τεχνικές διαχείρισης του χρόνου. Θα είναι σε θέση να δημιουργήσουν μετα-ετικέτες που θα χρησιμοποιηθούν από μια ποικιλία μηχανών αναζήτησης.

Θέμα 4: Εφαρμογή αποτελεσματικών τεχνικών διαχείρισης ιστοσελίδων				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Γνώσεων Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Απόκτηση βασικών γνώσεων σχετικά με το σχεδιασμό ιστοσελίδων	<ol style="list-style-type: none"> Κατανόω διάφορες τεχνικές δημοσίευσης στο Διαδίκτυο Κατανόω τι είναι οι επιλογές λογαριασμού φιλοξενίας ιστοσελίδων (Web hosting account options) Κατανόω τη διαδικασία απόκτησης ενός ονόματος τομέα Κατανόω τι είναι ένα ηλεκτρονικό χαρτοφυλάκιο (electronic portfolio) Κατανόω τον τρόπο οργάνωσης όλων των αρχείων περιεχομένου στη διαχείριση φακέλων Κατανόω ποιες είναι οι τεχνικές διαχείρισης του χρόνου Κατανόω τι είναι οι μεταετικέτες 	<ul style="list-style-type: none"> Μπορώ να αποκτήσω ένα όνομα domain Μπορώ να συγκρίνω και να αντιπαραβάλλω τις επιλογές λογαριασμού φιλοξενίας ιστοσελίδων Μπορώ να δημιουργήσω ένα διαδικτυακό χαρτοφυλάκιο Μπορώ να οργανώσω αρχεία Μπορώ να χρησιμοποιήσω τεχνικές διαχείρισης χρόνου Μπορώ να κάνω μετα-ετικέτες, για να αξιοποιηθούν από ποικίλες μηχανές 	<p>Διάλεξη: Τεχνικές δημοσίευσης στο διαδίκτυο, φιλοξενία ιστοσελίδων, όνομα τομέα, διαχείριση φακέλων, μετα-ετικέτες</p> <p>Διάλεξη: Ηθική συμπεριφορά, δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας</p> <p>Εργαστήριο: Ηλεκτρονικό χαρτοφυλάκιο (Electronic</p>	<p>Πρακτικές δοκιμές:</p> <ul style="list-style-type: none"> Δημιουργήστε μια απλή σελίδα στην WordPress: ιστοσελίδα με περιεχόμενο σχετικό με το θέμα σας. Θα πρέπει να περιέχει περίπου 5 σελίδες το ελάχιστο και να τις τοποθετήσετε σε κατηγορίες. Χρησιμοποιήστε τουλάχιστον 5 εικόνες από το διαδίκτυο. Χρησιμοποιήστε τις για ην μπροσινή σελίδα, το περιεχόμενο, το εξώφυλλο κ.λπ. Προσθέστε στην σελίδα σας την επιλογή 'Αναζήτηση' και κάντε την

	<p>8. Κατανοώ τις δοκιμές ευχρηστίας</p>	<p>αναζήτησης</p> <ul style="list-style-type: none"> Μπορώ να δοκιμάσω τη χρηστικότητα 	<p>portfolio)</p>	<p>εμφανές.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Κάθε δημοσίευση θα πρέπει να έχει hashtags (#) τα οποία αντιπροσωπεύουν τις κύριες λέξεις του περιεχομένου εκείνης της σελίδας. - Δημοσιεύστε την σελίδα σας. - Αντιγράψτε τον σύνδεσμο σας σε ένα αρχείο της Word, περιγράψτε σε λίγες προτάσεις την διαδικασία που ακολουθήσατε κατά την ανάπτυξη της ιστοσελίδας σας (Αποθηκεύστε το ως 'Σχεδιασμός Ιστοσελίδας Τελική εργασία – ΤοΌνομαΚαιΤοΕπίθετοΣας', και έπειτα μεταφορτώστε το.
--	--	---	-------------------	--

8 ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ 6: ΧΡΗΣΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΥ ΠΙΝΑΚΑ

8.1 ΘΕΜΑ 1: Έκθεση (διάλεξη)

Οι δάσκαλοι χρησιμοποιούν κυρίως τον Διαδραστικό Πίνακα για να «δείξουν» τι λένε. Ο πίνακας γίνεται αντιληπτός ως εργαλείο παρουσίασης, ως προβολέας διαφανειών. Στην πραγματικότητα χρησιμοποιείται με τον ίδιο τρόπο όπως ένας συμβατικός μαυροπίνακας.

Πρόκειται για ένα αρχικό στάδιο του Διαδραστικού Πίνακα, το οποίο χρησιμοποιείται για την παρουσίαση εγγράφων που προετοιμάζονται εκ των προτέρων (έγγραφα κειμένου, διαφάνειες-PowerPoint ή διαφάνειες με τη χρήση του λογισμικού του Διαδραστικού Πίνακα) και / ή για γραφή και παραγωγή χειρόγραφων διαγραμμάτων ως αποτέλεσμα αλληλοεπιδράσεων με την τάξη κατά τη διάρκεια του μαθήματος.

Θέμα 1: Έκθεση				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Γνώσεων Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διαδραστικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Βασική γνώση σχετικά με το τι είναι ο Διαδραστικός Πίνακας και τα βασικά χαρακτηριστικά του	Κατανού: <ul style="list-style-type: none"> • Την κύρια λειτουργία του Διαδραστικού Πίνακα • Μοντέλα Διαδραστικού Πίνακα • Πώς θα γίνει μια παρουσίαση 	<ul style="list-style-type: none"> • Γνώση ρύθμισης Διαδραστικού Πίνακα • Γνώση ανάλυσης κειμένου αφήγησης • Γνώση γραφής και δημιουργίας διαγραμμάτων με το χέρι. • Γνώση του να δείξω τι λέω • Γνώση μετάδοσης μαθητών κρίσιμων πληροφοριών 	<p>Διάλεξη: Επικοινωνία μονής κατεύθυνσης</p> <p>Διάλεξη: Πώς πραγματοποιηθεί μια παρουσίαση</p> <p>Εργαστήριο: Αποθήκευση και κοινή χρήση παρουσίασης</p>	<p>Τεστ/Κουίζ: Στις βασικές λειτουργίες του Διαδραστικού Πίνακα</p> <p>Τεστ/Κουίζ: για τη βασική οργάνωση ενός μαθήματος με Διαδραστικό Πίνακα</p>

8.2 ΘΕΜΑ 2: Ενίσχυση έκθεσης (Μάθημα πολυμέσων)

Ο Διαδραστικός Πίνακας χρησιμοποιείται κυρίως από τον εκπαιδευτικό για να «απεικονίσει» και να εξηγήσει το περιεχόμενο του μαθήματος μέσω διάφορων πολυμέσων (ιστοσελίδες, ήχο, βίντεο, προσομοιώσεις κλπ.) που προσελκύουν την προσοχή των μαθητών, διευκολύνουν την εξήγηση των διαδικασιών, την περιγραφή καταστάσεων και περιβαλλόντων και την ανάλυση κειμένων. Εν συντομία, ο Διαδραστικός Πίνακας χρησιμοποιείται για να εξηγήσει, με τη βοήθεια των πολυμέσων, στο τι αναφέρεται ο δάσκαλος.

Θέμα 2: Ενίσχυση Έκθεσης				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Γνώσεων Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
"Ενίσχυση της έκθεσης" στοχεύει να επεξηγήσει και να εξηγήσει το περιεχόμενο του μαθήματος μέσω πολυμέσων που προσελκύουν την προσοχή των μαθητών	Κατανού: <ul style="list-style-type: none"> υλικά πολυμέσων στο Διαδραστικό Πίνακα Τι είναι το εργαλείο επεξεργασίας εικόνων και βίντεο Πώς να προβάλλετε ιστοσελίδες, ήχο, βίντεο, προσομοιώσεις 	<ul style="list-style-type: none"> Γνώση δημιουργίας παρουσίασης πολυμέσων Γνώση σχεδιασμού με τη χρήση ψηφιακής πένας Χρήση αποσπασμάτων βίντεο ή κινούμενων εικόνων Δυνατότητα υποστηρίξης της κατανόησης των εννοιών, αντί της χρήσης απλού διάγραμμα Γνώση μεγέθυνσης εικόνων υψηλής ανάλυσης για ανάλυση συγκεκριμένων λεπτομερειών Γνώση χρήσης βασικών εργαλείων <ul style="list-style-type: none"> Στυλό πλαίσιο εισαγωγής κειμένου για την πληκτρολόγηση Αντιγραφή & Επικόλληση Highlighter 	<p>Διάλεξη: Έκθεση σε πολυμέσα</p> <p>Διάλεξη: IWB & video files</p> <p>Εργαστήριο: Εμπλοκή μαθητών με τη βοήθεια πολυμέσων</p>	<p>Τεστ/Κουίζ: Εργαλεία πολυμέσων</p> <p>Αξιολογημένο Εργαστήριο Για τη δημιουργία ενός ημι-διαδραστικού μαθήματος με πολυμέσα</p>

8.3 ΘΕΜΑ 3: Αλληλεπίδραση (Διαδραστικό μάθημα)

Ο Διαδραστικός Πίνακας γίνεται εργαλείο για την προσέγγιση των θεμάτων μάθησης μέσω πολλαπλών διαδικασιών και πολλαπλών γλωσσών (λεκτική, οπτική, κινησιο-θεραπευτική κ.λπ.) αλλά και μέσω απλών αλληλεπιδράσεων ή ασκήσεων που περιλαμβάνουν μαθητές σε δραστηριότητες στο Διαδραστικό Πίνακα, συμπεριλαμβανομένων ασκήσεων όπως ταξινόμηση, ομαδοποίηση επεξεργασμένων μορφών και σχημάτων και χρησιμοποιώντας τη λειτουργία απόκρυψης και αποκάλυψης.

Θέμα 3: Αλληλεπίδραση				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Γνώσεων Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διαδραστικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
<p>Η χρήση του Διαδραστικού Πίνακα στοχεύει σε μια πιο ώριμη προσέγγιση στην τεχνολογία που αναπτύσσει διαδραστικά μαθήματα.</p>	<p>Κατανούω:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Πώς να υιοθετήσω διαφορετικές μεθόδους διδασκαλίας • Πώς παρέχω πληροφορίες, εικόνες, υλικό για δοκιμές απευθείας από το Διαδίκτυο • Πώς να ανταποκρίνομαι καλύτερα στις ανάγκες των σπουδαστών με διαφορετικές μορφές μάθησης 	<ul style="list-style-type: none"> • Να είστε σε θέση να εμπλέξετε τους μαθητές στην εξερεύνηση εικονικών περιβαλλόντων • Να είστε σε θέση να χρησιμοποιήσετε το ψηφιακό πίνακα για δραστηριότητες επανάληψης και ερωτήσεων • Να είναι σε θέση να προβάλλει διαδραστικά κουίζ ή εικόνες και ταινίες που μπορούν να σχολιάζονται από μαθητές 	<p>Διάλεξη: Συζήτηση στην τάξη</p> <p>Εργαστήριο: Πώς να διδάχουν οι μαθητές να χρησιμοποιούν τα βασικά εργαλεία του Διαδραστικού Πίνακα</p> <p>Διάλεξη: Εμπλοκή μαθητών στη χρήση του Διαδραστικού Πίνακα</p>	<p>Τεστ/Κουίζ: Εργαλεία Διαδραστικού Πίνακα</p> <p>Τεστ/Κουίζ: Επιπρόσθετοι ορισμοί</p> <p>Αξιολογημένο Εργαστήριο: Χρήση των πόρων και υλικών που είναι διαθέσιμα στο Διαδίκτυο.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Να είναι σε θέση να προτείνει δραστηριότητες που επιτρέπουν στους μαθητές να χειριστούν τις έννοιες που παρουσιάζει ο εκπαιδευτικό 	Εργαστήριο: Κάνει τη δραστηριότητα πιο ενδιαφέρουσα, διασκεδαστική και ελκυστική	
--	--	--	--	--

8.4 ΘΕΜΑ 4: Ενίσχυση Της Διαδραστικότητας (Συνεργατικό Μάθημα)

Η οθόνη του διαδραστικού πίνακα δεν χρησιμοποιείται μόνο για την εμφάνιση ή τον χειρισμό, αλλά και για την επικοινωνία. Τα περιεχόμενα παρέχουν ερεθίσματα για συζήτηση, για τη διατύπωση υποθέσεων και για την επίλυση προβλημάτων. Ο δάσκαλος υιοθετεί διαφορετικές μεθόδους, τροποποιώντας την κλασική δυναμική δασκαλοκεντρικών διαλέξεων με μικρές ομάδες δραστηριοτήτων και ενθαρρύνοντας την επικοινωνία μεταξύ συμμαθητών και τη συνεργατική μάθηση, μέσω της παρουσίασης των εργασιών στον διαδραστικό πίνακα.

Θέμα 4: Ενίσχυση Αλληλεπίδρασης				
Μέρος 1: Κύριος στόχος και Σημείο Αναφοράς	Μέρος 2: Επίπεδα και Δείκτες	Μέρος 3: Τύπος Γνώσεων Δεξιοτήτων	Μέρος 4: Δραστηριότητες / Διδακτικό υλικό	Μέρος 5: Αξιολογήσεις & Τεστ
Χρήση του Διαδραστικού Πίνακα όχι μόνο για παρουσιάζετε ή να χειρίζεστε, αλλά για να επικοινωνείτε. Τα περιεχόμενα παρέχουν ερεθίσματα για συζήτηση, για τη διατύπωση υποθέσεων και για την επίλυση προβλημάτων	Κατανού: <ul style="list-style-type: none"> • Πώς να διευκολύνω τις δραστηριότητες της συνεργατικής μάθησης • Πώς να τονωθεί η αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών • Πώς να αυξηθούν οι δεξιότητες κριτικής σκέψης στους μαθητές 	<ul style="list-style-type: none"> • Να είστε σε θέση να διαχειριστείτε δραστηριότητες μικρών ομάδων • Να είστε σε θέση να καθοδηγήσετε τους μαθητές στην παρουσίαση των εργασιών τους σε Διαδραστικό Πίνακα • Να είστε σε θέση να εξάγετε αρχεία από παρουσιάσεις μαθητών σε μορφή συμβατή με χρήση σε ιστοσελίδες • Να είστε σε θέση να ανεβάσετε αρχεία σε μια ιστοσελίδα • Να είστε σε θέση να 	<p>Διάλεξη: Δραστηριότητες σε ομάδες</p> <p>Εργαστήριο: Διαδραστική τάξη</p> <p>Διάλεξη: Χρήση διαδικτύου κατά τη διάρκεια του μαθήματος</p> <p>Εργαστήριο: Διδακτικό Εργαστήριο</p>	<p>Τεστ/Κουίζ: Χρήση διαδικτύου</p> <p>Αξιολογημένο Εργαστήριο: Συγκέντρωση και παρουσίαση αποτελεσμάτων που βρέθηκαν σε ομαδικές δραστηριότητες</p> <p>Αξιολογημένο Εργαστήριο: Σχετικά με τον εκφοβισμό στον κυβερνοχώρο</p>

		πλοηγηθείτε στο διαδίκτυο απευθείας από τον Διαδραστικό Πίνακα με τη συμμετοχή ολόκληρης της τάξης		
--	--	--	--	--