



Έργο Erasmus+

Εκπαίδευση στα μέσα ενημέρωσης για ενημερωμένους ενήλικες

PR1. Εκπαιδευτές ενηλίκων

Πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων

Ρουμανία, Ιταλία, Ιρλανδία, Ελλάδα, Ισπανία, Εσθονία

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

1. Εισαγωγή	3
2. Μεθοδολογία και προσέγγιση	4
3. Ορισμοί και συντομογραφίες	4
4. Πλαίσιο ψηφιακής επάρκειας για τους πολίτες : DigComp	6
5. Ευρωπαϊκό πλαίσιο για την ψηφιακή επάρκεια των εκπαιδευτικών: DigCompEdu	7
6. Εκπαίδευση και κατάρτιση ενηλίκων στην Ευρώπη	9
7. Συμπέρασμα του ΜΕΑΑ_PR1-1. State of the Art_Summative report	10
8. Συμπέρασμα του ΜΕΑΑ_PR1-2. Εθνική Ομάδα Εστίασης_Συνοπτική έκθεση	11
9. Συμπέρασμα του ΜΕΑΑ_PR1-4 Επικύρωση του πλαισίου	12
10. Πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων για εκπαιδευτές ενηλίκων: DigCompEduAdu	13
11. Συμπέρασμα	23
12. Αναφορές	25

1. Εισαγωγή

Σήμερα, περισσότερο από κάθε άλλη φορά, οι ψηφιακές δεξιότητες είναι απαραίτητες σε όλους τους τομείς της ζωής, κοινωνικούς ή προσωπικούς, σε σχέση με την εργασία ή τον ελεύθερο χρόνο, στον δημόσιο και ιδιωτικό τομέα. Κανείς δεν πρέπει να αισθάνεται αποκλεισμένος από την πρόσβαση στην τυπική και μη τυπική εκπαίδευση και κατάρτιση στον ψηφιακό γραμματισμό και τον γραμματισμό των μέσων ενημέρωσης. Είναι απαραίτητο να βοηθηθούν όλοι οι πολίτες, ιδίως όσοι κινδυνεύουν να αποκλειστούν, όπως οι ενήλικες με χαμηλή μόρφωση, να βελτιώσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες με στόχο την ένταξή τους στις σύγχρονες κοινωνίες που αντιμετωπίζουν τον ψηφιακό μετασχηματισμό.

Σύμφωνα με το Παγκόσμιο Οικονομικό Φόρουμ 2019, την Παγκόσμια Έκθεση για την Ανταγωνιστικότητα, οι ψηφιακές ικανότητες στις χώρες της ΕΕ διαφέρουν σημαντικά από χώρα σε χώρα, σε σύγκριση με τον μέσο όρο της ΕΕ που είναι 4,79, οι έξι χώρες-εταίροι του παρόντος έργου βαθμολογούν, κατά φθίνουσα σειρά: Εσθονία - 5,4, Ιρλανδία - 5, Ρουμανία - 4,5, Ισπανία - 4,3, Ιταλία - 4,2, Ελλάδα - 4,1.

Ο ψηφιακός πίνακας αποτελεσμάτων σύμφωνα με τον Δείκτη Ψηφιακής Οικονομίας και Κοινωνίας (DESI) 2022, που αναφέρεται σε όλες τις κύριες διαστάσεις του (Ανθρώπινο Κεφάλαιο, Συνδεσιμότητα, Ενσωμάτωση Ψηφιακής Τεχνολογίας, Ψηφιακές Δημόσιες Υπηρεσίες), δείχνει τις έξι χώρες εταίρους σε όλο το φάσμα. Έτσι, σε σύγκριση με τον ευρωπαϊκό μέσο όρο, ο οποίος βρίσκεται στη 15η θέση, τρεις χώρες βρίσκονται σε καλύτερη θέση: η Ιρλανδία στην 5η, η Ισπανία στην 7η, η Εσθονία στην 9η, ενώ οι τρεις άλλες βρίσκονται σε χαμηλότερες θέσεις. Η Ιταλία στην 18η, ή ακόμη και στον πάτο της κατάταξης, η Ελλάδα στην 25η και η Ρουμανία στην 27η.

Στις έξι χώρες-εταίρους του έργου ΜΕΑΑ, η κατάσταση είναι ελαφρώς καλύτερη σε δύο περιπτώσεις και χειρότερη στις άλλες τέσσερις, με τα ακόλουθα ποσοστά: Ελλάδα - 28%/1%- Εσθονία - 29%/1%- Ισπανία - 33%/2%- Ιταλία - 34%/3%- Ιρλανδία - 37%/1%- Ρουμανία - 47%/.

Δεδομένου ότι, σύμφωνα με τις επίσημες στατιστικές, οι ενήλικες αποτελούν μια ομάδα που διατρέχει μεγάλο κίνδυνο αποκλεισμού λόγω έλλειψης ή ανεπάρκειας ψηφιακών δεξιοτήτων, είναι πολύ σημαντικό να επωφεληθούν από κατάρτιση προσαρμοσμένη σε αυτούς και στην τρέχουσα εποχή. Για το σκοπό αυτό, οι εκπαιδευτές ενηλίκων χρειάζονται, πρώτα απ' όλα, μια επαγγελματική κατάρτιση προσαρμοσμένη στην ψηφιακή εποχή, όχι μόνο από

παιδαγωγική άποψη αλλά, κυρίως, από την άποψη των ψηφιακών δεξιοτήτων, των ψηφιακών πόρων και εργαλείων και της εκπαίδευσης στα μέσα ενημέρωσης.

Ο πρώτος στόχος του έργου ΜΕΑΑ είναι να αναπτυχθεί ένα κοινό πλαίσιο των απαραίτητων δεξιοτήτων για τους εκπαιδευτές ενηλίκων και τους εκπαιδευτές γενικότερα για την αποτελεσματική ενσωμάτωση των ψηφιακών εργαλείων και της εκπαίδευσης στα μέσα ενημέρωσης στα τοπικά τους πλαίσια. Το πλαίσιο έχει σχεδιαστεί για να προσφέρει ένα τυποποιημένο πλαίσιο αναφοράς που μπορεί να τροποποιηθεί ώστε να ανταποκρίνεται σε διάφορους σκοπούς.

Το Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων θα καθορίσει τις βασικές συνιστώσες των ικανοτήτων που χρειάζονται οι εκπαιδευτές ενηλίκων για την αποτελεσματική ενσωμάτωση των ψηφιακών εργαλείων και της εκπαίδευσης στα μέσα ενημέρωσης στα τοπικά τους πλαίσια, καθώς και για την παροχή και επικύρωση ενός πλαισίου αναφοράς της ΕΕ για την ανάπτυξη και αξιολόγηση των ψηφιακών ικανοτήτων.

Η ανάπτυξη του πλαισίου ικανοτήτων θα παρέχει μια αποτελεσματική μέθοδο για την αξιολόγηση, τη διατήρηση και την παρακολούθηση των γνώσεων, των δεξιοτήτων και των χαρακτηριστικών των εκπαιδευτών ενηλίκων στην ψηφιακή εκπαίδευση και την εκπαίδευση ενηλίκων στα μέσα επικοινωνίας.

Ως βασικό μέρος του έργου, η θέσπιση πλαισίου ικανοτήτων για την εκπαίδευση στα μέσα ενημέρωσης επιτρέπει:

- ορισμός των γνώσεων και των δεξιοτήτων που απαιτούνται για την εκπαίδευση στα μέσα μαζικής ενημέρωσης για την αντιμετώπιση των ενηλίκων
- ανάπτυξη και πρόταση κατευθυντήριων γραμμών, μαθημάτων και ευκαιριών κατάρτισης για τις ομάδες-στόχους με βάση το πλαίσιο.

Τα ψηφιακά εργαλεία και μέσα παρέχουν μια νέα διάσταση της δια βίου μάθησης, παρέχοντας ένα μέσο για την ανάπτυξη καινοτόμων μεθόδων μάθησης και διδασκαλίας με προσεγγίσεις με γνώμονα τον μαθητή, καθώς και σύνδεση και συνεργασία μεταξύ εκπαιδευτικών, εκπαιδευτών, εκπαιδευτικών οργανισμών και διαφόρων άλλων ενδιαφερομένων.

2. Μεθοδολογία και προσέγγιση

Με βάση τις 6 εθνικές έρευνες γραφείου, τις βιβλιογραφικές ανασκοπήσεις εγγράφων και εκθέσεων στο εθνικό πλαίσιο κάθε οργανισμού-εταίρου, εκπονήθηκε η συνοπτική έκθεση "Πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων εκπαιδευτών ενηλίκων/εκπαιδευτών" - State of the Art.

Στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας την εθνική Συνοπτική Έκθεση που προέκυψε από τις εθνικές αναφορές που βασίστηκαν σε έξι εθνικές ομάδες εστίασης, αναπτύχθηκε μια πρώτη έκδοση του πλαισίου, "Ανάπτυξη του πλαισίου ψηφιακών ικανοτήτων των εκπαιδευτών ενηλίκων".

Μετά από μια διαδικασία επικύρωσης των κατευθυντήριων γραμμών του πλαισίου, η τελική έκδοση του "Πλαισίου ψηφιακών ικανοτήτων των εκπαιδευτών ενηλίκων", θα μεταφραστεί σε όλες τις εθνικές γλώσσες όλων των εταίρων.

Στα Συμπεράσματα του Πλαισίου παρουσιάζεται ένας κατάλογος μεθοδολογικών και παιδαγωγικών βασικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων, που θα αποτελέσουν τη βάση για την ανάπτυξη του επόμενου αποτελέσματος του έργου, του "Εγχειριδίου - Εκπαίδευση στα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης για ενημερωμένους ενήλικες". Το εγχειρίδιο θα αποτελέσει ένα έγκυρο εργαλείο υποστήριξης για εκπαιδευτές ενηλίκων από όλη την Ευρώπη που εργάζονται με ενήλικες και θα παρέχει βασικές γνώσεις και πρακτικά εργαλεία προς χρήση, από τεχνικής και παιδαγωγικής άποψης.

3. Ορισμοί και συντομογραφίες

Οι ικανότητες ορίζονται στο Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς Βασικών Ικανοτήτων (2018) ως ένας συνδυασμός γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων κατάλληλων για το εκάστοτε πλαίσιο, και όπου:

- η *γνώση* αποτελείται από τα γεγονότα και τους αριθμούς, έννοιες, ιδέες και θεωρίες που είναι ήδη καθιερωμένες και υποστηρίζουν την κατανόηση ενός συγκεκριμένου τομέα ή θέματος
- οι *δεξιότητες* ορίζονται ως η ικανότητα και η δυνατότητα να εκτελούνται διαδικασίες και να χρησιμοποιούνται οι υπάρχουσες γνώσεις για την επίτευξη αποτελεσμάτων
- οι *στάσεις* περιγράφουν τη διάθεση και τις νοοτροπίες για να ενεργεί ή να αντιδρά σε ιδέες, πρόσωπα ή καταστάσεις.

Αν αναφερόμαστε στην ταξινόμηση των μαθησιακών τομέων ως γνωστικών (γνώσεις), ψυχοκινητικών (δεξιότητες) και συναισθηματικών (στάση), όσον αφορά τους εκπαιδευτές ενηλίκων:

- ο *γνώση* - επικεντρώνεται στην αύξηση των γνώσεων των εκπαιδευτών ενηλίκων
- ο *δεξιότητες* - επικεντρώνεται στην αλλαγή ή τη βελτίωση των καθηκόντων που μπορεί να εκτελέσει ο εκπαιδευτής ενηλίκων
- ο *στάση* - αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο ένας εκπαιδευτής ενηλίκων επιλέγει να ενεργεί.

Η ψηφιακή επάρκεια είναι μία από τις βασικές ικανότητες για τη δια βίου μάθηση, μαζί με άλλες επτά: επάρκεια αλφαριθμητισμού, πολυγλωσσική, μαθηματική και επάρκεια στις επιστήμες, την τεχνολογία και τη μηχανική, προσωπική, κοινωνική και μαθησιακή επάρκεια, πολιτική, επιχειρηματική, πολιτισμική συνείδηση και ικανότητα έκφρασης.

"Η ψηφιακή επάρκεια περιλαμβάνει την αυτοπεποίθηση, την κριτική και υπεύθυνη χρήση και εμπλοκή με τις ψηφιακές τεχνολογίες για τη μάθηση, την εργασία και τη συμμετοχή στην κοινωνία. Περιλαμβάνει τον αλφαριθμητισμό στις πληροφορίες και τα δεδομένα, την επικοινωνία και τη συνεργασία, τον αλφαριθμητισμό στα μέσα ενημέρωσης, τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου (συμπεριλαμβανομένου του προγραμματισμού), την ασφάλεια (συμπεριλαμβανομένης της ψηφιακής ευημερίας και των ικανοτήτων που σχετίζονται με την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο), ζητήματα που σχετίζονται με την πνευματική ιδιοκτησία, την επίλυση προβλημάτων και την κριτική σκέψη." (Σύσταση του Συμβουλίου σχετικά με τις βασικές ικανότητες για τη δια βίου μάθηση, 2018)

Τα ψηφιακά εργαλεία δεν αποτελούν στόχο αλλά μέσο, και είναι απαραίτητο να γίνει διάκριση μεταξύ της μάθησης της χρήσης ψηφιακών εργαλείων και της μάθησης μέσω της χρήσης ψηφιακών εργαλείων. Στο πλαίσιο αυτό, ο στόχος των εκπαιδευτών ενηλίκων θα πρέπει να είναι όχι απλώς να ενθαρρύνουν τη μάθηση μέσω ψηφιακών μέσων, αλλά να διασφαλίσουν ότι η χρήση ψηφιακών εργαλείων ενισχύει τη μάθηση (Mallows, 2019).

Οι καινοτόμες παιδαγωγικές μέθοδοι αποτελούν υποχρεωτική απαίτηση για τους εκπαιδευτικούς, οι οποίοι πρέπει να χρησιμοποιούν μια αναλυτική προσέγγιση που βρίσκεται μεταξύ πρακτικής και θεωρίας, σύμφωνα με τη δημοσίευση του ΟΟΣΑ, Διδασκαλία στο επίκεντρο #21, οι εκπαιδευτικοί ως σχεδιαστές μαθησιακών περιβαλλόντων, που ορίζει έξι ομάδες καινοτόμων παιδαγωγικών μεθόδων:

- *Μικτή μάθηση*: επανεξέταση του σκοπού της τάξης και του χρόνου διδασκαλίας
- *Παιχνιδοποίηση*: εμπλοκή μέσω του παιχνιδιού και των παιδαγωγικών παιχνιδιών
- *Υπολογιστική σκέψη*: προσέγγιση επίλυσης προβλημάτων μέσω της λογικής
- *Βιωματική μάθηση*: έρευνα σε έναν πολύπλοκο κόσμο
- *Ενσώματη μάθηση*: αξιοποίηση της δημιουργικότητας και των συναισθημάτων
- *Πολυγραμματισμοί και διδασκαλία με βάση τη συζήτηση*: προώθηση της κριτικής σκέψης και της αμφισβήτησης.

Η εκπαίδευση στα μέσα αναφέρεται στην εκπαιδευτική διαδικασία διδασκαλίας και μάθησης σχετικά με τα μέσα ενημέρωσης για την ανάπτυξη ικανοτήτων (συμπεριλαμβανομένων γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων) που σχετίζονται με τον γραμματισμό στα μέσα ενημέρωσης (McDougall, 2018).

Ο γραμματισμός στα μέσα ενημέρωσης είναι η ικανότητα πρόσβασης στα μέσα ενημέρωσης, κατανόησης και κριτικής αξιολόγησης διαφόρων πτυχών τους, των πλαισίων τους και δημιουργίας επικοινωνιών σε διάφορα επιμέρους πλαίσια (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2007).

Έχουν προσδιοριστεί πέντε βασικές ικανότητες για την υποστήριξη του γραμματισμού στα μέσα ενημέρωσης στην εκπαίδευση, οι οποίες υποστηρίζουν την ενεργό συμμετοχή των ανθρώπων στη δια βίου μάθηση μέσω των διαδικασιών τόσο της κατανάλωσης όσο και της δημιουργίας μηνυμάτων: *πρόσβαση, δράση/ενεργητικότητα, προβληματισμός, δημιουργία, ανάλυση και αξιολόγηση* (Hobbs, 2010).

DigComp: DigComp: Πλαίσιο ψηφιακής επάρκειας για τους πολίτες

DigCompEdu: CdCompE: Ευρωπαϊκό Πλαίσιο για την Ψηφιακή Επάρκεια των Εκπαιδευτικών

DigCompEduAdu: Εκπαιδευτές/Εκπαιδευτές Ενηλίκων

ΜΕΑΑ: "Media Education for Aware Adults", Erasmus+ 2022-1-RO01-KA220-ADU-000085196.

4. Πλαίσιο ψηφιακής επάρκειας για τους πολίτες: DigComp

Το Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων για τους Πολίτες παρέχει μια γενική, επιστημονικά στέρεη βάση και περιγραφή υψηλού επιπέδου του συνόλου των σχετικών δεξιοτήτων για όλους τους χρήστες της ψηφιακής τεχνολογίας. Το DigComp παρέχει μια κοινή αναφορά για τις

ψηφιακές δεξιότητες στην Ευρώπη. Κύριος στόχος του είναι να βοηθήσει τους πολίτες και τους οργανισμούς να εντοπίσουν τα κενά ψηφιακών ικανοτήτων και τον τρόπο αντιμετώπισής τους. Βοηθά επίσης τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής να διαμορφώσουν πολιτικές στον τομέα των ψηφιακών ικανοτήτων και χρησιμεύει ως πηγή έμπνευσης για τους παρόχους κατάρτισης στη διαδικασία βελτίωσης των ψηφιακών ικανοτήτων των διαφόρων ομάδων-στόχων.

Από την πρώτη έκδοση που αναπτύχθηκε από το Κοινό Κέντρο Ερευνών (ΚΚΕρ) της Ευρωπαϊκής Επιτροπής το 2013, το DigComp έχει ολοκληρωθεί και επικαιροποιηθεί τρεις φορές, με την τρέχουσα έκδοση να ισχύει από το 2022.

Το DigComp προτείνει ένα σύνολο ψηφιακών ικανοτήτων για όλους τους πολίτες ώστε να επιτύχουν στόχους που σχετίζονται με την εργασία, τη μάθηση, τον ελεύθερο χρόνο και τη συμμετοχή στην κοινωνία. Οι 21 επιμέρους προτεινόμενες ικανότητες ομαδοποιούνται σε 5 τομείς ικανοτήτων: Επικοινωνία και συνεργασία, δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου, ασφάλεια και επίλυση προβλημάτων. Τα μαθησιακά αποτελέσματα αντιστοιχίζονται σε 4 συνολικά επίπεδα εξέλιξης (βασικό, ενδιάμεσο, προχωρημένο και ιδιαίτερα εξειδικευμένο), τα οποία εξειδικεύονται σε 8 επίπεδα εξέλιξης.

Αν, αρχικά, υπήρχαν 3 βασικά δομικά στοιχεία για την κατανόηση του DigComp: τομείς, ικανότητες και επίπεδα επάρκειας, στη συνέχεια προστέθηκε η τέταρτη διάσταση, οι περιπτώσεις χρήσης, και τώρα, το DigComp 2.2 εισάγει μια νέα διάσταση, με πάνω από 250 παραδείγματα γνώσεων, δεξιοτήτων και συμπεριφορών που εφαρμόζονται σε κάθε ικανότητα.

Τομέας 1 - Πληροφορική και παιδεία δεδομένων επικεντρώνεται στον εντοπισμό, το φιλτράρισμα, την ανάκτηση, την αποθήκευση, την οργάνωση, ανάλυση και διαχείριση ψηφιακών πληροφοριών και δεδομένων, κρίνοντας τη σημασία και τον σκοπό τους.

Τομέας 2 - Επικοινωνία και συνεργασία στοχεύει στην επικοινωνία σε ψηφιακά περιβάλλοντα, στην κοινή χρήση πόρων μέσω διαδικτυακών εργαλείων, στη σύνδεση με άλλους και στη συνεργασία μέσω ψηφιακών εργαλείων, στην αλληλεπίδραση και συμμετοχή σε κοινότητες και δίκτυα, στη διαπολιτισμική ευαισθητοποίηση, ψηφιακή ιθαγένεια.

Τομέας 3 - Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου σημαίνει δημιουργία και επεξεργασία ψηφιακού περιεχομένου και πολυμέσων, παραγωγή δημιουργικής έκφρασης και αποτελεσμάτων πολυμέσων- προγραμματισμός και κωδικοποίηση- αντιμετώπιση και εφαρμογή δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας και αδειών χρήσης.

Τομέας 4 - Ασφάλεια αφορά την προσωπική προστασία και ευημερία, την προστασία των δεδομένων, την προστασία της ψηφιακής ταυτότητας, τα μέτρα ασφαλείας, την ασφαλή και βιώσιμη χρήση.

Τομέας 5 - Επίλυση προβλημάτων στοχεύει στην επίλυση τεχνικών προβλημάτων, στον εντοπισμό ψηφιακών αναγκών και πόρων, στην επίλυση εννοιολογικών προβλημάτων με ψηφιακά μέσα, στη δημιουργική χρήση των τεχνολογιών, στην ενημέρωση των ικανοτήτων του ιδίου και των άλλων.



5. Ευρωπαϊκό πλαίσιο για την ψηφιακή επάρκεια των εκπαιδευτικών: DigCompEdu

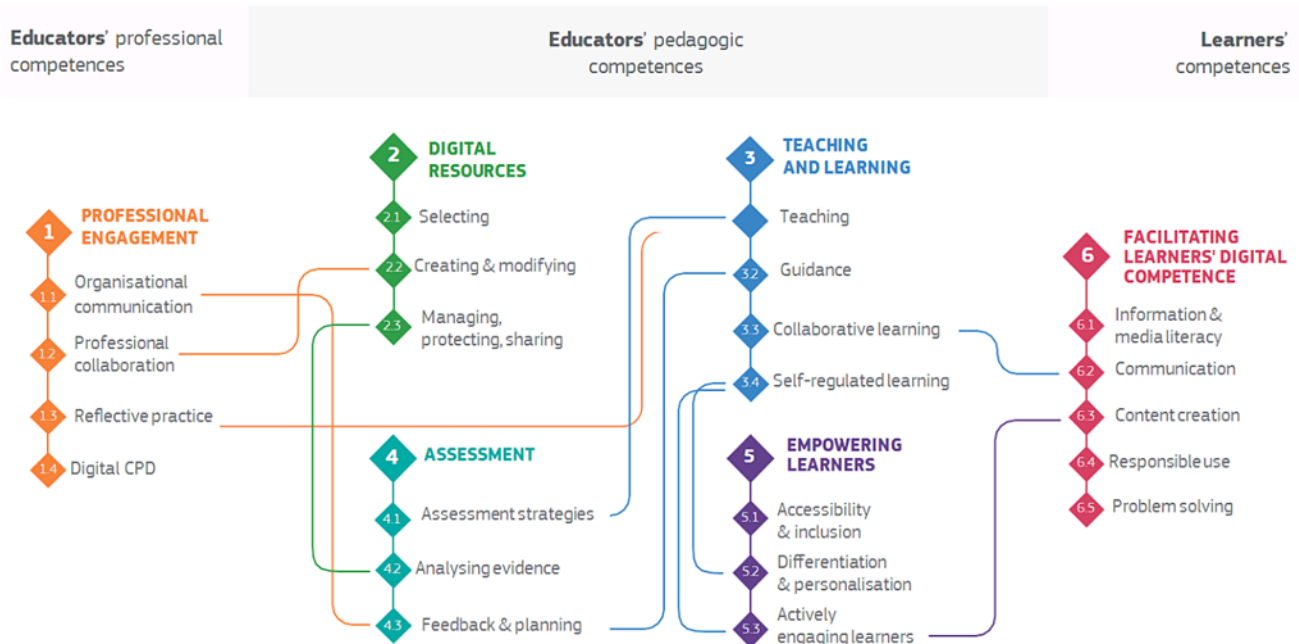
Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο για την Ψηφιακή Επάρκεια των Εκπαιδευτικών, που δημοσιεύθηκε για πρώτη φορά στα αγγλικά το 2017 από το Κοινό Κέντρο Ερευνών της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, ανταποκρίνεται στην αυξανόμενη συνειδητοποίηση μεταξύ των ευρωπαϊκών κρατών μελών ότι οι εκπαιδευτικοί χρειάζονται ένα σύνολο ψηφιακών ικανοτήτων ειδικά για το επάγγελμά τους, προκειμένου να είναι σε θέση να αξιοποιήσουν το δυναμικό των ψηφιακών τεχνολογιών για την ενίσχυση και την καινοτομία της εκπαίδευσης. DigCompEdu:

- ☑ είναι ένα κοινό ευρωπαϊκό πλαίσιο για την ψηφιακή επάρκεια όλων των εκπαιδευτικών
- ☑ αποτελεί ένα επιστημονικά τεκμηριωμένο πλαίσιο αναφοράς για τον καθορισμό πολιτικών
- ☑ μπορούν να προσαρμοστούν άμεσα για χρήση σε περιφερειακά και εθνικά εργαλεία και προγράμματα κατάρτισης
- ☑ παρέχει μια κοινή ορολογία και προσέγγιση, η οποία θα είναι χρήσιμη για τον διασυνοριακό διάλογο και την ανταλλαγή ορθών πρακτικών.

Το πλαίσιο DigCompEdu προτείνει και περιγράφει ένα σύνολο ψηφιακών ικανοτήτων ειδικά για εκπαιδευτικούς από όλα τα επίπεδα εκπαίδευσης, από την πρώιμη παιδική ηλικία έως

την τριτοβάθμια εκπαίδευση και την εκπαίδευση ενηλίκων, συμπεριλαμβανομένης της γενικής και επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης, της εκπαίδευσης ειδικών αναγκών και των πλαισίων μη τυπικής μάθησης. Περιλαμβάνει έναν αριθμό 22 στοιχειωδών ικανοτήτων, οργανωμένων σε 6 τομείς: Επαγγελματική δέσμευση- Ψηφιακές πηγές- Διδασκαλία και μάθηση- Αξιολόγηση- Ενδυνάμωση των μαθητών- Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των μαθητών.

Η κατανομή των ικανοτήτων στους έξι τομείς και οι συνδέσεις μεταξύ τους παρουσιάζονται σε σχετικό διάγραμμα ροής:



Ο τομέας 1 - Επαγγελματική Δέσμευση επικεντρώνεται στη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών για επικοινωνία, συνεργασία και επαγγελματική ανάπτυξη, στο ευρύτερο επαγγελματικό περιβάλλον, εξετάζοντας τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών από τους εκπαιδευτικούς στις επαγγελματικές τους αλληλεπιδράσεις με συναδέλφους, μαθητές, γονείς και άλλους ενδιαφερόμενους, για τη δική τους επαγγελματική ανάπτυξη και για το συλλογικό καλό του οργανισμού.

Ο τομέας 2: Προμήθεια ψηφιακών πόρων αφορά τις δεξιότητες που απαιτούνται για την αποτελεσματική και υπεύθυνη χρήση, δημιουργία και κοινή χρήση ψηφιακών πόρων για τη μάθηση.

Ο τομέας 3: Διδασκαλία και μάθηση είναι αφιερωμένος στη διαχείριση και την εννοχήστρωση της χρήσης των ψηφιακών τεχνολογιών στη διδασκαλία και τη μάθηση.

Περιοχή 4: Η αξιολόγηση αφορά τη χρήση ψηφιακών στρατηγικών για τη βελτίωση της αξιολόγησης.

Ο τομέας 5: Ενδυνάμωση των μαθητών επικεντρώνεται στις δυνατότητες των ψηφιακών τεχνολογιών για στρατηγικές διδασκαλίας και μάθησης με επίκεντρο τον μαθητή,

χρησιμοποιώντας τις ψηφιακές τεχνολογίες για την ενίσχυση της ένταξης, της εξατομίκευσης και της ενεργού συμμετοχής των μαθητών.

Ο τομέας 6: Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευομένων περιγράφει λεπτομερώς τις ειδικές παιδαγωγικές δεξιότητες που απαιτούνται για τη διευκόλυνση της απόκτησης ψηφιακής ικανότητας από τους εκπαιδευόμενους, επιτρέποντας στους εκπαιδευόμενους να χρησιμοποιούν δημιουργικά και υπεύθυνα τις ψηφιακές τεχνολογίες για την πληροφόρηση, την επικοινωνία, τη δημιουργία περιεχομένου, την ευημερία και την επίλυση προβλημάτων.

Η ψηφιακή επάρκεια είναι μία από τις εγκάρσιες ικανότητες που πρέπει να εμφυσήσουν οι εκπαιδευτικοί στους μαθητές. Έτσι, η ικανότητα διευκόλυνσης της ψηφιακής επάρκειας των μαθητών αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της ψηφιακής επάρκειας των εκπαιδευτικών. Για το λόγο αυτό, η ικανότητα αυτή έχει μια ειδική περιοχή στο πλαίσιο DigCompEdu, που ακολουθεί την ίδια λογική και περιγράφει λεπτομερώς τις πέντε ικανότητες που ευθυγραμμίζονται ως προς το περιεχόμενο και την περιγραφή με το DigComp, αλλά με τίτλους προσαρμοσμένους ώστε να τονίζεται η παιδαγωγική τους διάσταση και εστίαση.

6.1. Πληροφόρηση και παιδεία στα μέσα ενημέρωσης

Να ενσωματώσει μαθησιακές δραστηριότητες, εργασίες και αξιολογήσεις που απαιτούν από τους εκπαιδευόμενους να διατυπώνουν τις πληροφοριακές τους ανάγκες, να βρίσκουν πληροφορίες και πόρους σε ψηφιακά περιβάλλοντα, να οργανώνουν, να επεξεργάζονται, να αναλύουν και να ερμηνεύουν πληροφορίες, να συγκρίνουν και να αξιολογούν κριτικά την αξιοπιστία και την αξιοπιστία των πληροφοριών και των πηγών τους.

6.2. Ψηφιακή επικοινωνία και συνεργασία

Ενσωμάτωση μαθησιακών δραστηριοτήτων, εργασιών και αξιολογήσεων που απαιτούν από τους μαθητές να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά και υπεύθυνα τις ψηφιακές τεχνολογίες για επικοινωνία, συνεργασία και συμμετοχή στα κοινά.

6.3. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου

Ενσωμάτωση μαθησιακών δραστηριοτήτων, εργασιών και αξιολογήσεων που απαιτούν από τους μαθητές να εκφράζονται με ψηφιακά μέσα και να τροποποιούν και να δημιουργούν ψηφιακό περιεχόμενο σε διάφορες μορφές. Να μάθουν οι μαθητές πώς εφαρμόζονται τα πνευματικά δικαιώματα και οι άδειες χρήσης στο ψηφιακό περιεχόμενο, πώς να παραπέμπουν σε πηγές και να αποδίδουν τις άδειες χρήσης.

6.4. Υπεύθυνη χρήση

Λήψη μέτρων για τη διασφάλιση της σωματικής, ψυχολογικής και κοινωνικής ευεξίας των μαθητών κατά τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών. Να ενδυναμώνουμε τους μαθητές να διαχειρίζονται τους κινδύνους και να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες με ασφάλεια και υπευθυνότητα.

6.5. Επίλυση ψηφιακών προβλημάτων

Να ενσωματώσει μαθησιακές δραστηριότητες, εργασίες και αξιολογήσεις που απαιτούν από τους εκπαιδευόμενους να εντοπίζουν και να επιλύουν τεχνικά προβλήματα ή να μεταφέρουν τις τεχνολογικές γνώσεις δημιουργικά σε νέες καταστάσεις.

6. Εκπαίδευση και κατάρτιση ενηλίκων στην Ευρώπη

Η έκθεση Ευρυδίκη 2021 - "Εκπαίδευση και κατάρτιση ενηλίκων στην Ευρώπη: οικοδόμηση μονοπατιών για την απόκτηση δεξιοτήτων και προσόντων χωρίς αποκλεισμούς" παρέχει, με βάση μια ευρεία διερεύνηση των υφιστάμενων προσεγγίσεων για την προώθηση της διαβίου μάθησης, με ιδιαίτερη έμφαση στις πολιτικές και τα μέτρα υποστήριξης ενηλίκων με χαμηλό επίπεδο δεξιοτήτων και προσόντων, προκειμένου να τους προσφερθεί πρόσβαση σε ευκαιρίες μάθησης, μια ευρεία προοπτική, εξετάζοντας και διερευνώντας μια σειρά αλληλένδετων τομέων ζωτικής σημασίας για τον σκοπό αυτό.

Όσον αφορά τη δομή του τομέα της εκπαίδευσης και κατάρτισης ενηλίκων, υπάρχουν τέσσερις κατηγορίες:

1. βασική και γενική εκπαίδευση ενηλίκων - αναφέρεται σε προγράμματα δεύτερης ευκαιρίας και βασικών δεξιοτήτων, ενταγμένα στο επίσημο εκπαιδευτικό σύστημα ή ως μέρος της μη τυπικής εκπαίδευσης
2. τριτοβάθμια εκπαίδευση ενηλίκων
3. επαγγελματική εκπαίδευση ενηλίκων - μπορεί να έχει τη μορφή συνεχιζόμενης εκπαίδευσης, επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης (EEK), τεχνικής εκπαίδευσης ή μάθησης με βάση την εργασία
4. Ελεύθερη εκπαίδευση ενηλίκων - συνήθως περιλαμβάνει προγράμματα αθλητισμού, χόμπι και διάφορα προγράμματα που προσανατολίζονται στον ελεύθερο χρόνο.

Από την άποψη της τυπολογίας της μάθησης, παρουσιάζονται τρεις διαφορετικοί τύποι μάθησης, συμπληρωματικοί, μέσω της τυπικής, της μη τυπικής και της άτυπης εκπαίδευσης.

Όσον αφορά τις ευκαιρίες μάθησης για τους ενήλικες, η έννοια της **ευελιξίας στην εκπαίδευση και την κατάρτιση** είναι πρωταρχικής σημασίας, χέρι-χέρι με την εξατομίκευση της μάθησης. Μια πιο ευέλικτη εκπαίδευση και κατάρτιση προσφέρει στους ενήλικες εκπαιδευόμενους μεγαλύτερη επιλογή όσον αφορά τον χρόνο, τον τόπο, τον ρυθμό, το περιεχόμενο και τον τρόπο μάθησης, που επιτρέπει την εξισορρόπηση των πολλαπλών υποχρεώσεών τους, συμπεριλαμβανομένων της εργασίας τους, των οικογενειακών ευθυνών και άλλων υποχρεώσεων.

Η εξ αποστάσεως μάθηση, με τη χρήση διαφόρων μέσων επικοινωνίας, **η ηλεκτρονική μάθηση και η μικτή μάθηση** θεωρούνται συνήθως ως οι προσεγγίσεις που μπορούν να ενισχύσουν την ευελιξία της εκπαίδευσης και της κατάρτισης.

Τα προγράμματα και τα προσόντα σε ενότητες είναι, επίσης, ένας τρόπος να παρέχονται μεγαλύτερες ευκαιρίες στους ενήλικες εκπαιδευόμενους να αποκτήσουν αναγνωρισμένα προσόντα με σπουδές μεγαλύτερου χρονικού διαστήματος.

Η εξατομίκευση της μαθησιακής παροχής, δηλαδή η προσαρμογή των προγραμμάτων στις ανάγκες των ενηλίκων εκπαιδευομένων, πρέπει να ενσωματωθεί στην παροχή εκπαίδευσης και κατάρτισης ενηλίκων.

7. Συμπέρασμα του ΜΕΑΑ_PR1-1. Κατάσταση της τέχνης_Συνοπτική έκθεση

Παρόλο που σε ευρωπαϊκό επίπεδο, η εκπαίδευση ενηλίκων και η δια βίου μάθηση αποτελούν σημαντικά θέματα και η ψηφιοποίηση του συστήματος εκπαίδευσης και κατάρτισης θεωρείται προτεραιότητα εδώ και πολλά χρόνια, υπάρχουν διαφορετικοί τρόποι προσέγγισης από χώρα σε χώρα.

Ακόμη και αν, εδώ και περισσότερο από μια δεκαετία, το πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων για τους πολίτες (DigComp) παρέχει μια κοινή αντίληψη, σε ολόκληρη την ΕΕ και πέραν αυτής, για το τι είναι οι ψηφιακές ικανότητες και, ως εκ τούτου, παρέχει μια βάση για τη διαμόρφωση της πολιτικής ψηφιακών δεξιοτήτων, υπάρχουν χώρες που δεν διαθέτουν μια επικαιροποιημένη εθνική στρατηγική σχετικά με τις ψηφιακές ικανότητες.

Ακόμη και αν το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο για την Ψηφιακή Επάρκεια των Εκπαιδευτικών (DigCompEdu) μεταφράστηκε, εγκρίθηκε και ρυθμίζεται σε όλες τις χώρες, δεν υπάρχει επί του παρόντος κανένα νομικό πλαίσιο που να αντιμετωπίζει συγκεκριμένα τις απαιτήσεις των ψηφιακών ικανοτήτων των εκπαιδευτών ενηλίκων στο πλαίσιο κάθε χώρας.

Δυστυχώς, το αποτέλεσμα αυτής της έρευνας γραφείου δείχνει την έλλειψη ενός συγκεκριμένου κοινού πλαισίου για τη βελτίωση των ψηφιακών ικανοτήτων των εκπαιδευτών ή των εκπαιδευτών ενηλίκων, προκειμένου να επιτευχθεί μια καλύτερη και ρεαλιστική εκπαίδευση για τους ενήλικες εκπαιδευόμενους, με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και την εκπαίδευση μέσω των μέσων.

Οι λύσεις που θα μπορούσαν να μειώσουν το χάσμα μεταξύ των χωρών που βρίσκονται στην τελευταία και την πρώτη θέση θα μπορούσαν να είναι η πιστοποίηση των ψηφιακών δεξιοτήτων και η επιτυχής υλοποίηση ορισμένων κοινών έργων, η ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών σε επίπεδο ΕΕ στους τομείς της εκπαίδευσης και της κατάρτισης, καθώς και η ευαισθητοποίηση.

Σε αυτό το πλαίσιο, το έργο ΜΕΑΑ βρίσκεται επομένως σε ευνοϊκή θέση στην ανάπτυξη ανοικτών εκπαιδευτικών πόρων για την υποστήριξη των εκπαιδευτών ενηλίκων στον τομέα των ψηφιακών ικανοτήτων, των ψηφιακών εργαλείων και της εκπαίδευσης στα μέσα.

Ξεκινώντας από την προσέγγιση της Ιρλανδίας για την υποστήριξη των ψηφιακών δεξιοτήτων των εκπαιδευτικών, από το Κοινό Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων για Εκπαιδευτικούς της Ισπανίας και χρησιμοποιώντας την εσθονική εμπειρία στις εκπαιδευτικές μεταρρυθμίσεις και τον εκσυγχρονισμό των εκπαιδευτικών συστημάτων, καθώς και άλλες σχετικές πληροφορίες από τα κατάλληλα μαθήματα, έργα ή έρευνες, μέσω αυτού του έργου θα μπορούσε να αναπτυχθεί ένα ρεαλιστικό και αποτελεσματικό Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων Εκπαιδευτών Ενηλίκων και εκπαιδευτών.

8. Συμπέρασμα του ΜΕΑΑ_PR1-2. Εθνική Ομάδα Εστίασης_Συνοπτική έκθεση

Η έρευνα που διεξήχθη μέσω της ομάδας εστίασης αποτελεί σημαντική πηγή για τον προσδιορισμό των δεξιοτήτων που χρειάζονται οι εκπαιδευτικοί για να υποστηρίξουν τους ενήλικες στην ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων σε εκπαιδευτικά πλαίσια.

Για να συνοψίσουμε τα αποτελέσματα της έρευνας, μπορούμε να δηλώσουμε ότι **οι ενήλικες έχουν περισσότερα κίνητρα για μάθηση εάν η μάθηση τοποθετείται σε πρακτικό και**

συγκεκριμένο επίπεδο, παρέχοντας στους εκπαιδευόμενους ένα σύνολο δεξιοτήτων και ικανοτήτων που μπορούν να εφαρμοστούν άμεσα στην πραγματική ζωή, παρέχοντας προστιθέμενη αξία στις γνώσεις υποβάθρου που φέρνουν μαζί τους στη μαθησιακή διαδικασία με στόχο τη βελτίωση των προσωπικών και εργασιακών τους συνθηκών.

Πράγματι, η έρευνα των ομάδων εστίασης αποκάλυψε ότι, παρά τη θεμελιώδη ανάγκη η μάθηση να είναι πρακτική και εφαρμόσιμη στην πραγματική ζωή, μια μη αμελητέα πτυχή είναι το χαρακτηριστικό της μάθησης που αποσκοπεί στην προσωπική βελτίωση, η οποία επηρεάζει ολόκληρο τον τομέα της επαγγελματικής κατάρτισης.

Όσον αφορά τα μαθησιακά χαρακτηριστικά, προέκυψαν ορισμένες ιδιαιτερότητες που πρέπει να ληφθούν υπόψη στη φάση ανάπτυξης του αποτελέσματος 2 του έργου, καθώς η ανατροφοδότηση που συλλέχθηκε τόνισε ότι **η μάθηση πρέπει να είναι διαδραστική, με συνεδρίες που δεν είναι πολύ μεγάλες και ευέλικτες, ώστε να μπορούν όλοι να προσαρμόζουν τις συνεδρίες κατάρτισης στις διαφορετικές ανάγκες της προσωπικής και εργασιακής ζωής.**

Η έρευνα των ομάδων εστίασης δείχνει ότι ένα επιπλέον στοιχείο που πρέπει να ληφθεί υπόψη είναι το πρόσωπο του **εκπαιδευτή, ο οποίος θα πρέπει να είναι επαρκώς εκπαιδευμένος στις διάφορες μεθοδολογίες μάθησης (π.χ. μάθηση μέσω της πράξης, βιωματική μάθηση) και τεχνικές που απαιτούνται για τη συνεργασία με ενήλικες, ώστε να διευκολύνεται η επικοινωνία και η αλληλεπίδραση, δίνοντας στη διαμορφωτική στιγμή μια διαφορετική αξία από την απλή μεταφορά περιεχομένου, αποδίδοντάς της σκοπό και νόημα.**

Για το σκοπό αυτό, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να είναι σε θέση να εξετάζει και να αξιολογεί το κοινό αναφοράς αναλύοντας τις κατάλληλες στρατηγικές για να ανταποκριθεί σε διαφορετικούς τύπους νοημοσύνης και γνωστικές, ψυχολογικές ιδιαιτερότητες, χρησιμοποιώντας οπτικές και διαδραστικές υποστηρίξεις που επιτρέπουν την ενσωμάτωση τεχνολογικών εργαλείων στις μαθησιακές συνεδρίες διευκολύνοντας και απεικονίζοντας τη χρήση τους- σχεδιάζοντας ένα σχέδιο κατάρτισης που θα επιτυγχάνει τη σωστή ισορροπία μεταξύ δια ζώσης και διαδικτυακών μαθημάτων.

Για την αποτελεσματική ενσωμάτωση των ψηφιακών και τεχνολογικών εργαλείων στη μαθησιακή διαδικασία, οι συμμετέχοντες στην παρούσα έρευνα αναγνώρισαν ως απαραίτητες τις ικανότητες που αναφέρονται στον θεματικό τομέα 5 της παρούσας έκθεσης (DigiComp). Κατά συνέπεια, συνιστάται να θεωρηθούν οι εν λόγω τομείς ικανοτήτων ως σημείο αναφοράς για την εκπόνηση του εκπαιδευτικού υλικού του PR2, αλλά και να επεκταθεί

το φάσμα δράσης, εάν αυτό κριθεί απαραίτητο για τους σκοπούς της μεθοδολογίας και του περιεχομένου που θα αποφασίσει να χρησιμοποιήσει η σύμπραξη.

Παρόλο που όλες οι ικανότητες που υπάρχουν στο πλαίσιο DigiComp είναι απαραίτητες, **οι ικανότητες που χαρακτηρίστηκαν ως βασικές** από την ανάλυση που πραγματοποιήθηκε σε κάθε χώρα εταίρο, με τη σειρά των υψηλότερων ψήφων που έλαβαν, είναι οι ακόλουθες:

5.1. Επίλυση τεχνικών προβλημάτων

5.3. Δημιουργική χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών

1.1. Περιήγηση, αναζήτηση και φιλτράρισμα δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου

1.3. Διαχείριση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου

2.2. Ανταλλαγή πληροφοριών και περιεχομένου μέσω ψηφιακών τεχνολογιών

3.1. Ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου

4.3. Προστασία της υγείας και της ευημερίας.

9. Συμπέρασμα της επικύρωσης του πλαισίου ΜΕΑΑ_PR1-4

Μετά την ολοκλήρωση της πρώτης αγγλικής έκδοσης του Πλαισίου Ψηφιακών Ικανοτήτων των εκπαιδευτών ενηλίκων, οι εταίροι του έργου ενέπλεξαν συνεργαζόμενους εταίρους και οργανισμούς βασικών ενδιαφερομένων με κύριο στόχο την επικύρωση της αποδοτικότητας και της αποτελεσματικότητας του Πλαισίου.

Η διαδικασία επικύρωσης πραγματοποιήθηκε ως συνδυασμός ομάδων εστίασης, ερωτηματολογίων και ανατροφοδότησης μέσω διαδικτυακών ερωτηματολογίων, τα οποία περιείχαν έναν συνδυασμό λεπτομερών δεικτών ποιότητας που θα χρησιμοποιούνταν για τα εν λόγω αποτελέσματα (συμπεριλαμβανομένης της συνάφειας, της ευκολίας χρήσης, του σχεδιασμού).

Η ανταπόκριση για το πλαίσιο ήταν παντού εξαιρετικά θετική, και αναφέρθηκαν μόνο μερικές **παρατηρήσεις**, όπως συγκεντρώθηκαν στις διάφορες χώρες:

- Δώστε μεγαλύτερη προσοχή στον τομέα 3: Διδασκαλία και μάθηση.
- Προσθέστε κάποιες δεξιότητες σχετικά με τις εκπαιδευτικές προσεγγίσεις.
- Παροχή περισσότερων πληροφοριών σχετικά με τις νέες παιδαγωγικές τάσεις που μπορούν να συνδεθούν με το ψηφιακό περιβάλλον.
- Θα μπορούσαν να προστεθούν συγκεκριμένα πρακτικά στοιχεία και μελέτες περιπτώσεων για να καταδειχθεί πώς η τεχνολογία μπορεί να ενσωματωθεί σε διάφορα πλαίσια εκπαίδευσης ενηλίκων.
- Πρέπει να συμβαδίζει με την τεχνολογία που βρίσκεται σε συνεχή βελτίωση.
- Ο σχεδιασμός θα μπορούσε να βελτιωθεί.
- Εργαλεία αυτοαξιολόγησης ή ρουμπρίκες ευθυγραμμισμένες με το πλαίσιο.
- Εξετάστε το ενδεχόμενο παροχής μιας κεντρικής πλατφόρμας ή αποθετηρίου όπου οι εκπαιδευτικοί μπορούν να έχουν πρόσβαση σε πρόσθετους πόρους, εκπαιδευτικό υλικό και βέλτιστες πρακτικές που σχετίζονται με κάθε τομέα ικανοτήτων που περιγράφεται στο πλαίσιο. Αυτό θα διευκόλυνε τη συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη.

Μεγάλο μέρος της ανταπόκρισης σε αυτές τις προτάσεις για τη βελτίωση του πλαισίου θα βρεθεί στα επόμενα αποτελέσματα του έργου, PR2 "Εγχειρίδιο - Εκπαίδευση στα ΜΜΕ για ενήλικες με επίγνωση" και PR3 "Διαδίκτυακή πλατφόρμα και εκπαιδευτικό υλικό για την ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ στα ΜΜΕ".

Το Εγχειρίδιο θα αποτελέσει ένα έγκυρο εργαλείο υποστήριξης για τους εκπαιδευτές ενηλίκων και θα παρέχει βασικές γνώσεις και πρακτικά εργαλεία προς χρήση, από τεχνική και παιδαγωγική άποψη. Θα έχει διαφορετικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις, συμπεριλαμβανομένων γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων που σχετίζονται με το πλαίσιο του εκπαιδευτή ενηλίκων από παιδαγωγική άποψη και, επίσης, πρακτικές δραστηριότητες στα θέματα γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων που σχετίζονται με την επίλυση ψηφιακών προβλημάτων και τις ικανότητες συνειδητής χρήσης των μέσων ενημέρωσης, και θα περιλαμβάνει λίγες ιστορίες επιτυχίας και παραδείγματα καλών πρακτικών, για να παρακινήσει και να εμπνεύσει περαιτέρω τους εκπαιδευτές.

Η εξωτερική διαδικτυακή πλατφόρμα, η οποία συνδέεται με τον ιστότοπο του έργου, θα παρέχει στους εκπαιδευτές ενηλίκων μια εις βάθος κατανόηση των ψηφιακών μέσων και την κατανόηση του ψηφιακού γραμματισμού και των βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων, όπως η δημιουργία περιεχομένου, η διαδικτυακή επικοινωνία ή η ικανότητα διασφάλισης της ψηφιακής ιδιωτικότητας. Θα περιέχει δραστηριότητες αυτοεκπαίδευσης με τη μορφή ψηφιακών μαθησιακών πόρων που έχουν σχεδιαστεί με βάση την έννοια της μικρομάθησης, σύντομες και συνεκτικές μαθησιακές προτάσεις που παρέχονται σε μορφές πολυμέσων με στόχο την προώθηση μεθοδολογιών μικτής μάθησης. Τα ψηφιακά μαθησιακά ψήγματα θα περιλαμβάνουν ποικίλους πόρους, όπως διαδραστικά παιχνίδια, podcasts, βίντεο ηλεκτρονικής μάθησης, διαδραστικές μελέτες περιπτώσεων, πηγές γραφικών πληροφοριών κ.λπ. και κούιζ αξιολόγησης.

Όσον αφορά τις δεξιότητες σχετικά με τις εκπαιδευτικές προσεγγίσεις, η διδασκαλία και η μάθηση που βασίζεται στις δεξιότητες θα πρέπει να έχει προτεραιότητα και να χρησιμοποιείται κατά προτεραιότητα έναντι της διδασκαλίας και της μάθησης που βασίζεται στις γνώσεις, όχι μόνο, αλλά κυρίως στην εκπαίδευση ενηλίκων, προκειμένου να διασφαλιστεί ότι η εκπαίδευση επιτυγχάνει το σκοπό της και να αυξηθούν τα κίνητρα και τα επιτεύγματα των εκπαιδευομένων. Υπό αυτή την έννοια, στα επόμενα αποτελέσματα του έργου, όλες οι δραστηριότητες, διδασκαλία, μάθηση ή αξιολόγηση, θα αναπτυχθούν με προσέγγιση βασισμένη στις δεξιότητες, που αποτελεί έναν από τους στόχους του έργου ΜΕΑΑ.

Μέσα από τις αναδυόμενες τάσεις στην παιδαγωγική εντοπίζονται η ανοικτή εκπαίδευση, με τους ανοικτούς εκπαιδευτικούς πόρους και την ανοικτή παιδαγωγική, η παιδαγωγική που βασίζεται στη φροντίδα, η παιχνιδιοποίηση ή η μάθηση που βασίζεται σε παιχνίδια, η κινητή, η μετασχηματιστική, η προσαρμοστική, η μάθηση με βάση τον τόπο, οι αυτοματοποιημένες αξιολογήσεις, τα μαθησιακά περιβάλλοντα με τεχνητή νοημοσύνη, η επταυξημένη πραγματικότητα (AR) και η εικονική πραγματικότητα (VR). Στο εγχειρίδιο και την πλατφόρμα που θα αναπτυχθεί, θα προσπαθήσουμε να χρησιμοποιήσουμε όσο το δυνατόν περισσότερα από τα νέα ψηφιακά εργαλεία και πόρους, ώστε οι εκπαιδευτικοί να μπορούν να τα κατανοήσουν και να τα χρησιμοποιήσουν καλύτερα και να ενισχύσουν τις νέες και αναδυόμενες παιδαγωγικές ικανότητες.

10. Πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων για εκπαιδευτές/εκπαιδευτές ενηλίκων (DigCompEduAdu)

Μια καινοτόμος εκπαιδευτική διαδικασία ή κατάρτιση πρέπει να ενσωματώνει με επιτυχία τα ψηφιακά περιβάλλοντα και τις καινοτόμες παιδαγωγικές μεθόδους, με μια βιωματική και συνδετιστική, πρακτική και βασισμένο στο έργο (μάθηση μέσω πράξης) προσέγγιση, ιδίως στην εκπαίδευση ενηλίκων. Σύμφωνα με το The Human Journey, στο Education for Our Times, ο συνδυασμός του ψηφιακού με το πρόσωπο με πρόσωπο, τόσο στο περιεχόμενο όσο και στη δραστηριότητα, είναι ένας εξαιρετικά επιτυχημένος τρόπος μάθησης για τους σπουδαστές, υπό την προϋπόθεση ότι το διδακτικό προσωπικό έχει επαρκή κατάρτιση.

Λαμβάνοντας ως αφετηρία τα αποτελέσματα της έρευνας που διεξήχθη, καθώς και αυτά που εκφράστηκαν κατά τη διάρκεια των ομάδων εστίασης που οργανώθηκαν, λαμβάνοντας υπόψη τις διαφορετικές εκπαιδευτικές απαιτήσεις που χρειάζονται οι ενήλικες στις εκπαιδευτικές τους διαδικασίες, και με βάση το DigComp και το DigCompEdu, μέσω αυτού του πλαισίου (DigCompEduAdu), παρουσιάζεται και ορίζεται ένα σύνολο ψηφιακών ικανοτήτων που χρειάζονται οι εκπαιδευτές ενηλίκων για την αποτελεσματική ενσωμάτωση των ψηφιακών εργαλείων και του γραμματισμού στα μέσα σε ειδικά εκπαιδευτικά πλαίσια ενηλίκων.

Κατά την ανάπτυξη του πλαισίου, λήφθηκαν επίσης υπόψη τα **επαγγελματικά πρότυπα (PS) του Ιδρύματος Εκπαίδευσης και Κατάρτισης**:

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΓΝΩΣΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ

Ανάπτυξη βαθιάς και κριτικά τεκμηριωμένης γνώσης και κατανόησης στη θεωρία και πράξη.

- ☐ Διατηρήστε και επικαιροποιήστε τις γνώσεις σας στο αντικείμενο ή/και στον επαγγελματικό σας τομέα.
- ☐ Διατηρήστε και επικαιροποιήστε τις γνώσεις σας σχετικά με την εκπαιδευτική έρευνα για την ανάπτυξη τεκμηριωμένης πρακτικής.
- ☐ Εφαρμογή της θεωρητικής κατανόησης της αποτελεσματικής πρακτικής στη διδασκαλία, τη μάθηση και αξιολόγηση με βάση την έρευνα και άλλα στοιχεία.
- ☐ Αξιολογήστε την πρακτική σας με άλλους και εκτιμήστε τον αντίκτυπό της στη μάθηση.
- ☐ Διαχείριση και προώθηση της θετικής συμπεριφοράς των μαθητών.
- ☐ Κατανοήστε τον διδακτικό και επαγγελματικό ρόλο και τις ευθύνες σας.

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

- ☐ Αναπτύξτε την τεχνογνωσία και τις δεξιότητές σας για να εξασφαλίσετε τα καλύτερα αποτελέσματα για τους εκπαιδευόμενους.
- ☐ Παρακινήστε και εμπνεύστε τους μαθητές για να προωθήσετε τα επιτεύγματά τους και να αναπτύξετε τις δεξιότητές τους ώστε να μπορέσουν να εξελιχθούν.
- ☐ Να σχεδιάζετε και να υλοποιείτε αποτελεσματικά προγράμματα μάθησης για διαφορετικές ομάδες ή άτομα σε ένα ασφαλές και χωρίς αποκλεισμούς περιβάλλον και να υποστηρίζετε τους εκπαιδευόμενους στη χρήση του.
- ☐ Αντιμετωπίστε τις μαθηματικές και αγγλικές ανάγκες των μαθητών και εργαστείτε δημιουργικά για να ξεπεράσετε τα ατομικά εμπόδια στη μάθηση.

- ☐ Δώστε στους μαθητές τη δυνατότητα να μοιράζονται την ευθύνη για τη δική τους μάθηση και αξιολόγηση, θέτοντας στόχους που τους προκαλούν και τους διεγείρουν.
- ☐ Εφαρμόζουν κατάλληλες και δίκαιες μεθόδους αξιολόγησης και παρέχουν εποικοδομητική και έγκαιρη ανατροφοδότηση για την υποστήριξη της προόδου και της επίδοσης.
- ☐ Διατηρήστε και επικαιροποιήστε την εμπειρία σας στη διδασκαλία και την κατάρτιση και τις επαγγελματικές σας δεξιότητες μέσω της συνεργασίας με εργοδότες.
- ☐ Συμβολή στην οργανωτική ανάπτυξη και τη βελτίωση της ποιότητας μέσω της συνεργασίας με άλλους.

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ **ΑΞΙΕΣ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ**

Αναπτύξτε τη δική σας κρίση για το τι λειτουργεί και τι δεν λειτουργεί στη διδασκαλία και την εκπαίδευσή σας.

- ☐ Αναλογιστείτε τι λειτουργεί καλύτερα στη διδασκαλία και τη μάθησή σας για να καλύψετε τις διαφορετικές ανάγκες των μαθητών.
- ☐ Αξιολογήστε και αμφισβητήστε την πρακτική, τις αξίες και τις πεποιθήσεις σας.
- ☐ Να εμπνέετε, να παρακινείτε και να αυξάνετε τις φιλοδοξίες των μαθητών μέσω του ενθουσιασμού και των γνώσεών σας.
- ☐ Να είστε δημιουργικοί και καινοτόμοι στην επιλογή και προσαρμογή στρατηγικών για να βοηθήσετε τους μαθητές να μάθουν.
- ☐ Να εκτιμούν και να προωθούν την κοινωνική και πολιτιστική πολυμορφία, την ισότητα ευκαιριών και την ένταξη.
- ☐ Χτίζετε θετικές και συνεργατικές σχέσεις με συναδέλφους και μαθητές.

Επίσης, έλαβε υπόψη ένα παράδειγμα καλής πρακτικής συμβατό με τον στόχο του έργου μας, ένα έργο Erasmus+ - Στρατηγική Σύμπραξη για την Εκπαίδευση Ενηλίκων, **"Ανάπτυξη της ικανότητας των εκπαιδευτών εκπαίδευσης ενηλίκων να συμμορφώνονται με το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο για την Ψηφιακή Επάρκεια των Εκπαιδευτών (DigCompEdu)" (DIGITA)**, στο οποίο συμμετέχουν οκτώ ιδιωτικοί και δημόσιοι φορείς από επτά χώρες: Ιταλία, Κύπρος, Ρουμανία, Ισπανία, Σερβία, Δανία και Ελλάδα. Ο κύριος στόχος του έργου DIGITA είναι να διευκολύνει την ανάπτυξη των ψηφιακών ικανοτήτων των εκπαιδευτών ενηλίκων και του λοιπού προσωπικού που υποστηρίζει τους ενήλικες εκπαιδευόμενους σε διάφορους τομείς και δραστηριότητες, με βάση το Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.

Σύμφωνα με τους μαθησιακούς στόχους της DIGITA για τον τομέα 6 των ικανοτήτων του DigCompEdu, Διευκόλυνση της ψηφιακής επάρκειας των μαθητών, ο συμμετέχων θα είναι σε θέση να:

- να εξηγήσουν τα βασικά του προγραμματισμού και της υπολογιστικής σκέψης σε νεαρά ακροατήρια
- να αναγνωρίζουν και να παρουσιάζουν τον τρόπο κατανόησης της μορφής και της δομής των πληροφοριών ως βάση της υπολογιστικής σκέψης
- να αναγνωρίζουν και να εξηγούν πτυχές του υπολογισμού στον κόσμο που μας περιβάλλει
- να αναγνωρίζουν πότε και πού οι ψηφιακές ικανότητες των μαθητών πρέπει να βελτιωθούν ή να επικαιροποιηθούν
- να κατανοήσουν ποιες πτυχές ενός προβλήματος μπορούν να επιλυθούν με ένα εργαλείο και να προσαρμόσουν μια νέα χρήση

- να συνεργάζονται με τους εκπαιδευόμενους για τον καθορισμό των πληροφοριακών τους αναγκών και την πρόσβαση σε ψηφιακές πληροφορίες
- να εφαρμόζουν και να προτείνουν εργαλεία και τεχνικές από την πληροφορική για την κατανόηση και τη λογική των φυσικών, κοινωνικών και τεχνητών συστημάτων και διαδικασιών
- να ασχοληθούν με νέο τρόπο με θέματα όπως ο προγραμματισμός, η υπολογιστική σκέψη και η επίλυση προβλημάτων
- σύνδεση του ψηφιοποιημένου περιεχομένου με τη δημιουργικότητα των μαθητών
- να επιδεικνύουν τρόπους προσαρμογής των στρατηγικών επικοινωνίας στις πολιτισμικές και γενεαλογικές διαφορές
- να παρακολουθούν τη συμπεριφορά των μαθητών στο ψηφιακό περιβάλλον για την προστασία της ευημερίας τους και να ενεργούν για την αλλαγή των μη ασφαλών συμπεριφορών
- να αξιολογούν την ικανότητα των μαθητών να αξιολογούν τις πηγές πληροφοριών, την αξιοπιστία και την αξιοπιστία τους και να προσαρμόζουν τις στρατηγικές αναζήτησης
- να υποστηρίζει τη σημασία της προστασίας της φήμης του ατόμου και της σωστής διαχείρισης των ψηφιακών ταυτοτήτων
- να ενθαρρύνει τους μαθητές να εκφράζονται με ψηφιακά μέσα
- υποστήριξη των μαθητών στη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών με καινοτόμους τρόπους για τη δημιουργία γνώσης.

Σύμφωνα με το αποτέλεσμα της πρώτης ομάδας εστίασης που οργανώθηκε στο πλαίσιο του έργου ΜΕΑΑ, οι επτά ικανότητες που θεωρούνται περισσότερο αναγκαίες ορίζονται στο DigComp ως εξής:

ΕΠΙΛΥΣΗ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

Να εντοπίζουν τεχνικά προβλήματα κατά τη λειτουργία συσκευών και τη χρήση ψηφιακών περιβαλλόντων και να τα επιλύουν (από την αντιμετώπιση προβλημάτων έως την επίλυση πιο σύνθετων προβλημάτων).

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

Χρήση ψηφιακών εργαλείων και τεχνολογιών για τη δημιουργία γνώσεων και την καινοτομία διαδικασιών και προϊόντων. Να συμμετέχουν ατομικά και συλλογικά στη γνωστική επεξεργασία για την κατανόηση και επίλυση εννοιολογικών προβλημάτων και προβληματικών καταστάσεων σε ψηφιακά περιβάλλοντα.

ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ, ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΚΑΙ ΦΙΛΤΡΑΡΙΣΜΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ

Να διατυπώνουν πληροφοριακές ανάγκες, να αναζητούν δεδομένα, πληροφορίες και περιεχόμενο σε ψηφιακά περιβάλλοντα, να έχουν πρόσβαση σε αυτά και να πλοηγούνται μεταξύ τους. Να δημιουργούν και να ενημερώνουν προσωπικές στρατηγικές αναζήτησης.

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ

Οργάνωση, αποθήκευση και ανάκτηση δεδομένων, πληροφοριών και περιεχομένου σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Να τα οργανώνουν και να τα επεξεργάζονται σε δομημένο περιβάλλον.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΜΕΣΩ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

Να μοιράζονται δεδομένα, πληροφορίες και ψηφιακό περιεχόμενο με άλλους μέσω κατάλληλων ψηφιακών τεχνολογιών. Να ενεργούν ως μεσάζοντες, να γνωρίζουν τις πρακτικές αναφοράς και απόδοσης.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ

Να δημιουργείτε και να επεξεργάζεστε ψηφιακό περιεχόμενο σε διάφορες μορφές, να εκφράζεστε με ψηφιακά μέσα.

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΤΗΣ ΥΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΥΗΜΕΡΙΑΣ

Να είναι σε θέση να αποφεύγουν τους κινδύνους για την υγεία και τις απειλές για τη σωματική και ψυχολογική ευεξία κατά τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών. Να είναι σε θέση να προστατεύουν τον εαυτό τους και τους άλλους από πιθανούς κινδύνους σε ψηφιακά περιβάλλοντα (π.χ. διαδικτυακός εκφοβισμός). Να γνωρίζουν τις ψηφιακές τεχνολογίες για την κοινωνική ευημερία και την κοινωνική ένταξη.

Η παρουσίαση των ψηφιακών ικανοτήτων των εκπαιδευτών ενηλίκων, που ορίζονται στο πλαίσιο του έργου ΜΕΑΑ, μαζί με εκείνες που παρέχονται στο DigComp και στο DigCompEdu, βρίσκεται στην επόμενη ενότητα:

<p>DigComp Τομείς και επιμέρους αρμοδιότητες</p>	<p>DigComp Edu Τομέας 6: Διευκόλυνση της ψηφιακής επάρκειας των εκπαιδευομένων</p>	<p>DigCompEduAdu</p>
<p>1. Πληροφορική και πληροφοριακή παιδεία</p> <p>1.1 Περιήγηση, αναζήτηση και φιλτράρισμα δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου Να διατυπώνουν πληροφοριακές ανάγκες , να αναζητούν δεδομένα, πληροφορίες και περιεχόμενο σε ψηφιακά περιβάλλοντα, να έχουν πρόσβαση σε αυτά και να πλοηγούνται. Να δημιουργούν και να εξελίσσουν προσωπικές στρατηγικές αναζήτησης.</p> <p>1.2 Αξιολόγηση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου Να αναλύουν, να συγκρίνουν και να αξιολογούν κριτικά την αξιοπιστία των πηγών δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου. Να αναλύουν, να ερμηνεύουν και να αξιολογούν κριτικά τα δεδομένα, τις πληροφορίες και το ψηφιακό περιεχόμενο.</p> <p>1.3 Διαχείριση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου Οργάνωση, αποθήκευση και ανάκτηση δεδομένων, πληροφοριών και περιεχομένου σε</p>	<p>6.1. Πληροφόρηση και παιδεία στα μέσα ενημέρωσης Να ενσωματώσει μαθησιακές δραστηριότητες, εργασίες και αξιολογήσεις που απαιτούν από τους εκπαιδευόμενους να διατυπώνουν τις πληροφοριακές τους ανάγκες, να βρίσκουν πληροφορίες και πόρους σε ψηφιακά περιβάλλοντα, να οργανώνουν, να επεξεργάζονται, να αναλύουν και να ερμηνεύουν πληροφορίες, να συγκρίνουν και να αξιολογούν κριτικά την αξιοπιστία των πληροφοριών και των πηγών τους.</p> <p><i>Δραστηριότητες:</i> Να ενσωματώσουν μαθησιακές δραστηριότητες, εργασίες και αξιολογήσεις που ενθαρρύνουν και απαιτούν από τους μαθητές: - Να διατυπώνουν πληροφοριακές ανάγκες, να αναζητούν δεδομένα, πληροφορίες και περιεχόμενο σε ψηφιακά περιβάλλοντα, να έχουν πρόσβαση σε αυτά και να πλοηγούνται μεταξύ τους. - Δημιουργία και ενημέρωση προσωπικών στρατηγικών αναζήτησης.</p>	<p>1. Πληροφορική και παιδεία στα μέσα ενημέρωσης Να εντοπίζουν τις πληροφοριακές ανάγκες, να περιηγούνται και να αναζητούν πόρους, δεδομένα, πληροφορίες και περιεχόμενο σε ψηφιακά περιβάλλοντα, να έχουν πρόσβαση σε αυτά και να επιλέγουν σωστά μεταξύ τους- να αναλύουν, να συγκρίνουν και να ερμηνεύουν πληροφορίες, να τις επεξεργάζονται και να τις οργανώνουν, σύμφωνα με τις ανάγκες των ενήλικων εκπαιδευομένων- να οργανώνουν, να αποθηκεύουν και να ανακτούν δεδομένα, πληροφορίες και περιεχόμενο σε ψηφιακά περιβάλλοντα, να συγκρίνουν και να αξιολογούν κριτικά την αξιοπιστία και την αξιοπιστία των πληροφοριών και των πηγών τους- να δημιουργούν και να ενημερώνουν συνεχώς τις προσωπικές στρατηγικές αναζήτησης- να μεταφέρουν όλες αυτές τις γνώσεις, δεξιότητες και αξίες, ιδιότητες ή στάσεις στους ενήλικες εκπαιδευόμενους, προσαρμοσμένες στις ανάγκες, την εμπειρία και το επίπεδο γνώσεων του καθενός.</p>

<p>ψηφιακά περιβάλλοντα. Να τα οργανώνουν και να τα επεξεργάζονται σε δομημένο περιβάλλον.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Να προσαρμόζουν τις στρατηγικές αναζήτησης με βάση την ποιότητα των πληροφοριών που βρίσκουν. - Να αναλύουν, να συγκρίνουν και να αξιολογούν κριτικά την αξιοπιστία και την αξιοπιστία των πηγών δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου. - Οργάνωση, αποθήκευση και ανάκτηση δεδομένων, πληροφοριών και περιεχομένου σε ψηφιακά περιβάλλοντα. - Να οργανώνουν και να επεξεργάζονται πληροφορίες σε ένα δομημένο περιβάλλον. 	
<p>2. Επικοινωνία και συνεργασία</p> <p>2.1 Αλληλεπίδραση μέσω ψηφιακών τεχνολογιών Να αλληλεπιδρούν μέσω μιας ποικιλίας ψηφιακών τεχνολογιών και να κατανοούν τα κατάλληλα μέσα ψηφιακής επικοινωνίας για ένα δεδομένο πλαίσιο.</p> <p>2.2 Κοινή χρήση μέσω ψηφιακών τεχνολογιών Να μοιράζονται δεδομένα, πληροφορίες και ψηφιακό περιεχόμενο με άλλους μέσω κατάλληλων ψηφιακών τεχνολογιών. Να ενεργούν ως μεσάζοντες, να γνωρίζουν τις πρακτικές αναφοράς και απόδοσης.</p> <p>2.3 Η εμπλοκή των πολιτών μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών</p>	<p>6.2. Επικοινωνία και συνεργασία Να ενσωματώσει μαθησιακές δραστηριότητες, εργασίες και αξιολογήσεις που απαιτούν από τους μαθητές να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά και υπεύθυνα τις ψηφιακές τεχνολογίες για επικοινωνία, συνεργασία και συμμετοχή στα κοινά.</p> <p><i>Δραστηριότητες:</i> Να ενσωματώσει μαθησιακές δραστηριότητες, εργασίες και αξιολογήσεις που ενθαρρύνουν και απαιτούν από τους μαθητές:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Να αλληλεπιδρούν μέσω μιας ποικιλίας ψηφιακών τεχνολογιών. - Να κατανοήσουν τα κατάλληλα μέσα ψηφιακής επικοινωνίας για ένα δεδομένο πλαίσιο. - Να μοιράζονται δεδομένα, πληροφορίες και ψηφιακό περιεχόμενο με άλλους μέσω κατάλληλων ψηφιακών τεχνολογιών. 	<p>2. Επικοινωνία και συνεργασία</p> <p>Να αλληλεπιδρούν μέσω μιας ποικιλίας ψηφιακών τεχνολογιών και να κατανοούν τα κατάλληλα ψηφιακά μέσα επικοινωνίας για ένα δεδομένο πλαίσιο- να μοιράζονται δεδομένα, πληροφορίες και ψηφιακό περιεχόμενο με άλλους μέσω κατάλληλων ψηφιακών τεχνολογιών- να ενεργούν ως μεσάζοντες, να γνωρίζουν τις πρακτικές αναφοράς και απόδοσης στοιχείων- να συμμετέχουν ως πολίτες, να συμμετέχουν στην κοινωνία μέσω της χρήσης δημόσιων και ιδιωτικών ψηφιακών υπηρεσιών- να αναζητούν ευκαιρίες για αυτοδυναμία και για συμμετοχική ιδιότητα του πολίτη μέσω κατάλληλων ψηφιακών τεχνολογιών- να συνεργάζονται μέσω ψηφιακών τεχνολογιών, να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία και</p>

<p>Συμμετοχή στην κοινωνία μέσω της χρήσης δημόσιων και ιδιωτικών ψηφιακών υπηρεσιών. Να αναζητήσουν ευκαιρίες για αυτοδυναμία και για συμμετοχική ιδιότητα του πολίτη μέσω των κατάλληλων ψηφιακών τεχνολογιών.</p> <p>2.4 Συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών Χρήση ψηφιακών εργαλείων και τεχνολογιών για συνεργατικές διαδικασίες, καθώς και για τη συν-δημιουργία και τη συν-δημιουργία δεδομένων, πόρων και γνώσεων.</p> <p>2.5 Νησιωτική συμπεριφορά Να γνωρίζουν τους κανόνες συμπεριφοράς και την τεχνογνωσία κατά τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών και την αλληλεπίδραση σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Να προσαρμόζουν τις στρατηγικές επικοινωνίας στο συγκεκριμένο κοινό και να έχουν επίγνωση της πολιτισμικής και γενεαλογικής ποικιλομορφίας στα ψηφιακά περιβάλλοντα.</p> <p>2.6 Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας Να δημιουργείς και να διαχειρίζεσαι μία ή περισσότερες ψηφιακές ταυτότητες, να μπορείς να προστατεύεις τη φήμη σου, να διαχειρίζεσαι τα δεδομένα που παράγεις μέσω διαφόρων ψηφιακών εργαλείων, περιβαλλόντων και υπηρεσιών.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Να γνωρίζετε τις πρακτικές παραπομπής και απόδοσης.- Συμμετοχή στην κοινωνία μέσω της χρήσης δημόσιων και ιδιωτικών ψηφιακών υπηρεσιών.- Αναζήτηση ευκαιριών για αυτοδυναμία και συμμετοχική ιδιότητα του πολίτη μέσω των κατάλληλων ψηφιακών τεχνολογιών.- Χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών για συνεργατικές διαδικασίες, καθώς και για τη συν-δημιουργία και τη συν-δημιουργία πόρων και γνώσεων.- Να γνωρίζουν τους κανόνες συμπεριφοράς και την τεχνογνωσία κατά τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών και την αλληλεπίδραση σε ψηφιακά περιβάλλοντα.- Να προσαρμόζουν τις στρατηγικές επικοινωνίας στο συγκεκριμένο ακροατήριο και να έχουν επίγνωση της πολιτισμικής και γενεαλογικής ποικιλομορφίας στα ψηφιακά περιβάλλοντα.- Δημιουργία και διαχείριση μιας ή περισσότερων ψηφιακών ταυτοτήτων.- Για να προστατεύσει κανείς τη φήμη του.- Η διαχείριση των δεδομένων που παράγονται μέσω διαφόρων ψηφιακών τεχνολογιών, περιβαλλόντων και υπηρεσιών.	<p>τεχνολογίες για συνεργατικές διαδικασίες και για τη συν-δημιουργία και συν-δημιουργία δεδομένων, πόρων και γνώσης, να γνωρίζουν τους κανόνες συμπεριφοράς και την τεχνογνωσία κατά τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών και την αλληλεπίδραση σε ψηφιακά περιβάλλοντα- να προσαρμόζουν τις στρατηγικές επικοινωνίας στο συγκεκριμένο κοινό και να γνωρίζουν την πολιτισμική και γενεαλογική ποικιλομορφία σε ψηφιακά περιβάλλοντα- να δημιουργούν και να διαχειρίζονται μία ή περισσότερες ψηφιακές ταυτότητες, να είναι σε θέση να προστατεύουν τη φήμη τους, να διαχειρίζονται τα δεδομένα που παράγουν μέσω διαφόρων ψηφιακών εργαλείων, περιβαλλόντων και υπηρεσιών- να μεταφέρουν όλες αυτές τις γνώσεις, δεξιότητες και αξίες, ιδιότητες ή στάσεις στους ενήλικες εκπαιδευόμενους, προσαρμοσμένες στις ανάγκες, την εμπειρία και το επίπεδο γνώσεων του καθενός.</p>
--	---	--

<p>3. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου</p> <p>3.1 Ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου Να δημιουργείτε και να επεξεργάζεστε ψηφιακό περιεχόμενο σε διάφορες μορφές, να εκφράζεστε με ψηφιακά μέσα.</p> <p>3.2 Ενσωμάτωση και εκ νέου επεξεργασία ψηφιακού περιεχομένου Τροποποίηση, βελτίωση και ενσωμάτωση νέων πληροφοριών και περιεχομένου σε ένα υπάρχον σώμα γνώσεων και πόρων για τη δημιουργία νέου, πρωτότυπου και συναφούς περιεχομένου και γνώσης.</p> <p>3.3 Πνευματικά δικαιώματα και άδειες χρήσης Να κατανοήσουν πώς εφαρμόζονται τα πνευματικά δικαιώματα και οι άδειες χρήσης σε ψηφιακές πληροφορίες και περιεχόμενο.</p> <p>3.4 Προγραμματισμός Ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη μιας ακολουθίας κατανοητών οδηγιών για ένα υπολογιστικό σύστημα για την επίλυση ενός συγκεκριμένου προβλήματος ή την εκτέλεση μιας συγκεκριμένης εργασίας.</p>	<p>6.3. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου Ενσωμάτωση μαθησιακών δραστηριοτήτων, εργασιών και αξιολογήσεων που απαιτούν από τους μαθητές να εκφράζονται με ψηφιακά μέσα και να τροποποιούν και να δημιουργούν ψηφιακό περιεχόμενο σε διάφορες μορφές. Να μάθουν οι μαθητές πώς εφαρμόζονται τα πνευματικά δικαιώματα και οι άδειες χρήσης στο ψηφιακό περιεχόμενο, πώς να παραπέμπουν σε πηγές και να αποδίδουν τις άδειες χρήσης.</p> <p>Δραστηριότητες: Να ενσωματώσει μαθησιακές δραστηριότητες, εργασίες και αξιολογήσεις που ενθαρρύνουν και απαιτούν από τους μαθητές:</p> <ul style="list-style-type: none">- Δημιουργία και επεξεργασία ψηφιακού περιεχομένου σε διάφορες μορφές.- Να εκφράζονται με ψηφιακά μέσα.- Τροποποίηση, τελειοποίηση, βελτίωση και ενσωμάτωση πληροφοριών και περιεχομένου σε ένα υπάρχον σώμα γνώσεων.- Δημιουργία νέου, πρωτότυπου και συναφούς περιεχομένου και γνώσης.- Να κατανοήσουν πώς εφαρμόζονται τα πνευματικά δικαιώματα και οι άδειες χρήσης σε δεδομένα, πληροφορίες και ψηφιακό περιεχόμενο.- Ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη μιας ακολουθίας κατανοητών οδηγιών για ένα υπολογιστικό σύστημα για την επίλυση ενός συγκεκριμένου	<p>3. Ψηφιακές πηγές και δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου</p> <p>Να διαμορφώνουν κατάλληλες στρατηγικές αναζήτησης για τον εντοπισμό ψηφιακών πόρων για τη διδασκαλία και τη μάθηση- να εντοπίζουν, να αξιολογούν και να επιλέγουν ψηφιακούς πόρους για την υποστήριξη και την ενίσχυση της διδασκαλίας και της μάθησης- να τροποποιούν και να αξιοποιούν υφιστάμενους πόρους με ανοικτή άδεια χρήσης και άλλους πόρους, όπου αυτό επιτρέπεται- να δημιουργούν ή να συνδημιουργούν νέους ψηφιακούς εκπαιδευτικούς πόρους, να αξιολογούν τη χρησιμότητα των ψηφιακών πόρων, την επιλογή, το σχεδιασμό και τη χρήση τους, ανάλογα με τον μαθησιακό στόχο, τα επίπεδα ικανοτήτων των ενήλικων εκπαιδευόμενων καθώς και την επιλεγμένη παιδαγωγική προσέγγιση- να οργανώνουν το ψηφιακό περιεχόμενο και να το καθιστούν διαθέσιμο στους ενήλικους εκπαιδευόμενους, τους συναδέλφους και άλλους εκπαιδευτικούς- να προστατεύουν αποτελεσματικά το ευαίσθητο ψηφιακό περιεχόμενο- να σέβονται και να εφαρμόζουν σωστά τους κανόνες προστασίας της ιδιωτικής ζωής και τα πνευματικά δικαιώματα- να κατανοούν τη χρήση και τη δημιουργία ανοικτών αδειών και ανοικτών εκπαιδευτικών πόρων,</p>
---	---	---



	προβλήματος ή την εκτέλεση μιας συγκεκριμένης εργασίας.	συμπεριλαμβανομένης της ορθής απόδοσης των δικαιωμάτων τους. Να αναπτύσσουν, να δημιουργούν και να επεξεργάζονται ψηφιακό περιεχόμενο σε διάφορες μορφές, να εκφράζονται με ψηφιακά μέσα- να τροποποιούν, να βελτιώνουν και να ενσωματώνουν νέες πληροφορίες και περιεχόμενο σε ένα υπάρχον σύνολο γνώσεων και πόρων για να δημιουργούν νέο, πρωτότυπο και σχετικό περιεχόμενο και γνώση- να κατανοούν πώς εφαρμόζονται τα πνευματικά δικαιώματα και οι άδειες χρήσης σε ψηφιακές πληροφορίες και περιεχόμενο- να σχεδιάζουν και να αναπτύσσουν μια σειρά κατανοητών οδηγιών για ένα υπολογιστικό σύστημα για την επίλυση ενός συγκεκριμένου προβλήματος ή για την εκτέλεση μιας συγκεκριμένης εργασίας- να μεταφέρουν όλες αυτές τις γνώσεις, δεξιότητες και αξίες, χαρακτηριστικά ή στάσεις στους ενήλικες εκπαιδευόμενους, προσαρμοσμένες στις ανάγκες, την εμπειρία και το επίπεδο γνώσεων του καθενός.
4. Ασφάλεια 4.1 Προστασία συσκευών Προστασία των συσκευών και του ψηφιακού περιεχομένου και κατανόηση των κινδύνων και	6.4. Υπεύθυνη χρήση Λήψη μέτρων για τη διασφάλιση της σωματικής, ψυχολογικής και κοινωνικής ευεξίας των μαθητών κατά τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών. Να ενδυναμώνουμε τους μαθητές	4. Ασφάλεια και υπεύθυνη χρήση Να προστατεύουν τις συσκευές και το ψηφιακό περιεχόμενο και να κατανοούν τους κινδύνους και τις απειλές στα ψηφιακά

<p>των απειλών σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Να γνωρίζουν τα μέτρα ασφάλειας και προστασίας και να λαμβάνουν δεόντως υπόψη την αξιοπιστία και την ιδιωτικότητα</p> <p>4.2 Προστασία των προσωπικών δεδομένων και της ιδιωτικής ζωής Προστασία των προσωπικών δεδομένων και της ιδιωτικής ζωής σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Να κατανοήσουν πώς να χρησιμοποιούν και να μοιράζονται προσωπικά αναγνωρίσιμες πληροφορίες, ενώ είναι σε θέση να προστατεύουν τον εαυτό τους και τους άλλους από ζημιές. Να κατανοήσουν ότι οι ψηφιακές υπηρεσίες χρησιμοποιούν μια "πολιτική απορρήτου" για να ενημερώσουν για τον τρόπο χρήσης των προσωπικών δεδομένων.</p> <p>4.3 Προστασία της υγείας και της ευημερίας Να είναι σε θέση να αποφεύγουν τους κινδύνους για την υγεία και τις απειλές για τη σωματική και ψυχολογική ευεξία κατά τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών. Να είναι σε θέση να προστατεύουν τον εαυτό τους και τους άλλους από πιθανούς κινδύνους σε ψηφιακά περιβάλλοντα (π.χ. διαδικτυακός εκφοβισμός). Να γνωρίζουν τις ψηφιακές τεχνολογίες για την κοινωνική ευημερία και την κοινωνική ένταξη.</p> <p>4.4 Προστασία του περιβάλλοντος</p>	<p>να διαχειρίζονται τους κινδύνους και να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες με ασφάλεια και υπευθυνότητα.</p> <p><i>Δραστηριότητες:</i> Να μεταδώσει στους μαθητές μια θετική στάση απέναντι στις ψηφιακές τεχνολογίες, ενθαρρύνοντας τη δημιουργική και κριτική χρήση τους. Να δώσει τη δυνατότητα στους μαθητές:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Προστασία των συσκευών και του ψηφιακού περιεχομένου και κατανόηση των κινδύνων και των απειλών σε ψηφιακά περιβάλλοντα. - Να κατανοήσουν τα μέτρα ασφαλείας και προστασίας. - Προστασία των προσωπικών δεδομένων και της ιδιωτικής ζωής σε ψηφιακά περιβάλλοντα. - Να κατανοήσουν πώς να χρησιμοποιούν και να μοιράζονται προσωπικές πληροφορίες, ενώ είναι σε θέση να προστατεύουν τον εαυτό τους και τους άλλους από ζημιές. - Να κατανοήσετε ότι οι ψηφιακές υπηρεσίες χρησιμοποιούν μια "πολιτική απορρήτου" σχετικά με τον τρόπο χρήσης των προσωπικών δεδομένων. - Αποφυγή κινδύνων για την υγεία και απειλών για τη σωματική και ψυχολογική ευεξία κατά τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών. - Να προστατεύει τον εαυτό του και τους άλλους από πιθανούς κινδύνους σε ψηφιακά περιβάλλοντα (π.χ. διαδικτυακός εκφοβισμός). 	<p>περιβάλλοντα- να κατανοούν τα μέτρα ασφάλειας και προστασίας- να προστατεύουν τα προσωπικά δεδομένα και την ιδιωτική ζωή στα ψηφιακά περιβάλλοντα- να κατανοούν πώς να χρησιμοποιούν και να μοιράζονται προσωπικές πληροφορίες, ενώ είναι σε θέση να προστατεύουν τον εαυτό τους και τους άλλους από ζημιές- να κατανοούν ότι οι ψηφιακές υπηρεσίες χρησιμοποιούν μια "πολιτική απορρήτου" σχετικά με τον τρόπο χρήσης των προσωπικών δεδομένων- να αποφεύγουν τους κινδύνους για την υγεία και τις απειλές για τη σωματική και ψυχολογική ευεξία κατά τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών- να προστατεύουν τον εαυτό τους και τους άλλους από πιθανούς κινδύνους στα ψηφιακά περιβάλλοντα (π.χ. cyberbullying), να γνωρίζουν τις ψηφιακές τεχνολογίες για την κοινωνική ευημερία και την κοινωνική ένταξη, να γνωρίζουν τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις των ψηφιακών τεχνολογιών και της χρήσης τους, να μεταφέρουν όλες αυτές τις γνώσεις, δεξιότητες και αξίες, χαρακτηριστικά ή στάσεις στους ενήλικες εκπαιδευόμενους, προσαρμοσμένες στις ανάγκες, την εμπειρία και το επίπεδο γνώσεων του καθενός, να λαμβάνουν μέτρα για τη διασφάλιση της σωματικής, ψυχολογικής και κοινωνικής ευημερίας των ενηλίκων εκπαιδευομένων κατά τη χρήση</p>
--	---	--



<p>Να έχουν επίγνωση των περιβαλλοντικών επιπτώσεων των ψηφιακών τεχνολογιών και της χρήσης τους.</p>	<p>- Να γνωρίζουν τις ψηφιακές τεχνολογίες για την κοινωνική ευημερία και την κοινωνική ένταξη. - Να έχουν επίγνωση των περιβαλλοντικών επιπτώσεων των ψηφιακών τεχνολογιών και της χρήσης τους. Παρακολούθηση της συμπεριφοράς των μαθητών σε ψηφιακά περιβάλλοντα για τη διασφάλιση της ευημερίας τους. Να αντιδρούν άμεσα και αποτελεσματικά όταν απειλείται η ευημερία των μαθητών σε ψηφιακά περιβάλλοντα (π.χ. διαδικτυακός εκφοβισμός).</p>	<p>ψηφιακών τεχνολογιών- να ενδυναμώνουν τους ενήλικες εκπαιδευόμενους να διαχειρίζονται τους κινδύνους και να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες με ασφάλεια και υπευθυνότητα- να παρακολουθούν τη συμπεριφορά των ενηλίκων εκπαιδευομένων σε ψηφιακά περιβάλλοντα για τη διασφάλιση της ευημερίας τους- να αντιδρούν άμεσα και αποτελεσματικά όταν απειλείται η ευημερία των ενηλίκων εκπαιδευομένων σε ψηφιακά περιβάλλοντα (π.χ.π.χ. διαδικτυακός εκφοβισμός).</p>
<p>5. Επίλυση προβλημάτων</p> <p>5.1 Επίλυση τεχνικών προβλημάτων Να εντοπίζουν τεχνικά προβλήματα κατά τη λειτουργία συσκευών και τη χρήση ψηφιακών περιβαλλόντων και να τα επιλύουν (από την αντιμετώπιση έως την επίλυση πιο σύνθετων προβλημάτων).</p> <p>5.2 Εντοπισμός αναγκών και τεχνολογικές απαντήσεις Να αξιολογούν τις ανάγκες και να εντοπίζουν, να επιλέγουν και να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία και πιθανές τεχνολογικές απαντήσεις και να τις επιλύουν. Να προσαρμόζουν τα ψηφιακά περιβάλλοντα στις προσωπικές τους ανάγκες (π.χ. προσβασιμότητα).</p>	<p>6.5. Επίλυση προβλημάτων Να ενσωματώσει μαθησιακές δραστηριότητες, εργασίες και αξιολογήσεις που απαιτούν από τους εκπαιδευόμενους να εντοπίζουν και να επιλύουν τεχνικά προβλήματα ή να μεταφέρουν δημιουργικά τις τεχνολογικές γνώσεις σε νέες καταστάσεις.</p> <p><i>Δραστηριότητες:</i> Να ενσωματώσει μαθησιακές δραστηριότητες, εργασίες και αξιολογήσεις που ενθαρρύνουν και απαιτούν από τους μαθητές: - Να εντοπίζουν τεχνικά προβλήματα κατά τον χειρισμό συσκευών και τη χρήση ψηφιακών περιβαλλόντων και να τα επιλύουν. - Προσαρμογή ψηφιακών περιβαλλόντων στις προσωπικές ανάγκες.</p>	<p>5. Επίλυση προβλημάτων</p> <p>Να εντοπίζουν τεχνικά προβλήματα κατά τη λειτουργία συσκευών και τη χρήση ψηφιακών περιβαλλόντων και να τα επιλύουν (από την αντιμετώπιση έως την επίλυση πιο σύνθετων προβλημάτων) ή να μεταφέρουν δημιουργικά τις τεχνολογικές γνώσεις σε νέες καταστάσεις- να αξιολογούν τις ανάγκες και να εντοπίζουν, να αξιολογούν, να επιλέγουν και να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία και πιθανές τεχνολογικές απαντήσεις και να επιλύουν μια δεδομένη εργασία ή ένα δεδομένο πρόβλημα- να προσαρμόζουν και να προσαρμόζουν τα ψηφιακά περιβάλλοντα στις προσωπικές ανάγκες και στις ανάγκες των ενηλίκων εκπαιδευομένων (π.χ. προσβασιμότητα)- να χρησιμοποιούν τις</p>

<p>5.3 Δημιουργική χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας Χρήση ψηφιακών εργαλείων και τεχνολογιών για τη δημιουργία γνώσης και την καινοτομία διαδικασιών και προϊόντων. Να συμμετέχουν ατομικά και συλλογικά στη γνωστική επεξεργασία για την κατανόηση και επίλυση εννοιολογικών προβλημάτων και προβληματικών καταστάσεων σε ψηφιακά περιβάλλοντα.</p> <p>5.4 Εντοπισμός κενών ψηφιακών ικανοτήτων Να κατανοήσει κανείς πού πρέπει να βελτιώσει ή να επικαιροποιήσει τις δικές του ψηφιακές ικανότητες. Να είναι σε θέση να υποστηρίξει άλλους στην ανάπτυξη της ψηφιακής τους ικανότητας. Να αναζητούν ευκαιρίες για αυτοανάπτυξη και να ενημερώνονται για την ψηφιακή εξέλιξη.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Να εντοπίζουν, να αξιολογούν, να επιλέγουν και να χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες και πιθανές τεχνολογικές απαντήσεις για την επίλυση μιας δεδομένης εργασίας ή ενός προβλήματος. - Χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών με καινοτόμους τρόπους για τη δημιουργία γνώσης. - Να κατανοήσουν πού πρέπει να βελτιώσουν ή να επικαιροποιήσουν τις ψηφιακές τους ικανότητες. - Υποστήριξη άλλων στην ανάπτυξη των ψηφιακών τους ικανοτήτων. - Να αναζητά ευκαιρίες για αυτοανάπτυξη και να ενημερώνεται για την ψηφιακή εξέλιξη. 	<p>ψηφιακές τεχνολογίες με καινοτόμους τρόπους για τη δημιουργία γνώσης- να κατανοούν πού πρέπει να βελτιώσουν ή να επικαιροποιήσουν τις ψηφιακές τους ικανότητες- να αναζητούν ευκαιρίες για αυτοανάπτυξη και να ενημερώνονται για την ψηφιακή εξέλιξη- να υποστηρίζουν τους ενήλικους εκπαιδευόμενους στην ανάπτυξη ή βελτίωση των ψηφιακών τους ικανοτήτων- να μεταφέρουν όλες αυτές τις γνώσεις, δεξιότητες και αξίες, χαρακτηριστικά ή στάσεις στους ενήλικους εκπαιδευόμενους, προσαρμοσμένες στις ανάγκες, την εμπειρία και το επίπεδο γνώσεων του καθενός.</p>
--	--	--

11. Συμπέρασμα

Οι ψηφιακές δεξιότητες αποκτώνται και αναπτύσσονται συνεχώς, κυρίως με βάση τις θεμελιώδεις γνώσεις. Οι νέες τεχνολογίες είναι εκείνες που βρίσκονται σε συνεχή μετασχηματισμό και αυτό επιβάλλει τη συνεχή μάθηση, η οποία είναι δυνατή μόνο εάν υπάρχει προθυμία και άνοιγμα να βγει κανείς από τη ζώνη άνεσής του. Αυτό όμως δεν χαρακτηρίζει τον ενήλικα, αντίθετα, είναι δύσκολο για έναν εκπαιδευτή να πείσει τον ενήλικα εκπαιδευόμενο ότι αυτές οι ψηφιακές δεξιότητες θα κάνουν την εργασία του, τη ζωή του, ευκολότερη και όχι πιο περίπλοκη, όπως θεωρούν οι περισσότεροι. Φυσικά, η ανάπτυξη τέτοιων δεξιοτήτων δεν είναι εύκολη υπόθεση, αλλά με τη χρήση συγκεκριμένων και καλά μελετημένων δραστηριοτήτων, οι ενήλικοι εκπαιδευόμενοι θα κατανοήσουν ευκολότερα και θα μπορέσουν να εφαρμόσουν στην πράξη, είτε σε προσωπικό είτε σε επαγγελματικό πλαίσιο, τις γνώσεις που έχουν αφομοιώσει.

Ο τελικός στόχος του έργου ΜΕΑΑ είναι η βελτίωση των ψηφιακών ικανοτήτων των ενηλίκων με την ενσωμάτωση, σε κάθε εκπαιδευτική διαδικασία, των καταλληλότερων μεθόδων, μέσων και εργαλείων για την επίτευξη του προτεινόμενου στόχου. Ο προσδιορισμός του επιπέδου των ψηφιακών ικανοτήτων των ενηλίκων μπορεί να γίνει με αναφορά στους δείκτες αξιολόγησης που έχουν θεσπιστεί στο πλαίσιο του DigComp.

Για να επιτευχθεί ο τελικός στόχος, πρέπει πρώτα να βελτιωθούν οι ψηφιακές ικανότητες των εκπαιδευτών ενηλίκων, οι οποίες, σύμφωνα με την έρευνα που διεξήχθη και τα αποτελέσματα των ομάδων εστίασης που οργανώθηκαν στο πλαίσιο του έργου ΜΕΑΑ, απέχουν ακόμη πολύ από το υψηλότερο επίπεδο. Η αξιολόγηση και η παρακολούθηση των ψηφιακών ικανοτήτων των εκπαιδευτών, σε οποιοδήποτε εκπαιδευτικό επίπεδο, περιγράφεται και μπορεί να ποσοτικοποιηθεί εντός του πλαισίου DigComp Edu.

Λαμβάνοντας υπόψη τις διαφορετικές εκπαιδευτικές απαιτήσεις που χρειάζονται οι ενήλικες στις διαδικασίες εκπαίδευσής τους, δεδομένης της ήδη υπάρχουσας εμπειρίας και της ανάγκης προσαρμογής του περιεχομένου και της μαθησιακής προσέγγισης, της ανάγκης για ευελιξία, αρθρωτότητα και εξατομίκευση της διδασκαλίας και της μάθησης, το πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων για εκπαιδευτές ενηλίκων (DigCompEduAdu), που αναπτύχθηκε μέσω του έργου ΜΕΑΑ, προσαρμόζει το DigCompEdu, προσαρμόζοντας τους ορισμούς των βασικών συστατικών των ικανοτήτων που χρειάζονται οι εκπαιδευτές ενηλίκων. Στόχος της ανάπτυξης του DigCompEduAdu είναι η αποτελεσματική ενσωμάτωση των ψηφιακών εργαλείων και του γραμματισμού στα μέσα επικοινωνίας σε ειδικά εκπαιδευτικά πλαίσια ενηλίκων, καθώς και η παροχή και επικύρωση ενός πλαισίου αναφοράς της ΕΕ για την ανάπτυξη και την αξιολόγηση των ψηφιακών ικανοτήτων. Η ανάπτυξη του πλαισίου ικανοτήτων αποσκοπεί επίσης στην παροχή μιας αποτελεσματικής μεθόδου για την αξιολόγηση, τη διατήρηση και την παρακολούθηση των γνώσεων, των δεξιοτήτων και των στάσεων των εκπαιδευτών ενηλίκων στον ψηφιακό γραμματισμό ενηλίκων και στον γραμματισμό στα μέσα.

Οι **ψηφιακές ικανότητες των εκπαιδευτών ενηλίκων**, οι οποίες ορίζονται στο πλαίσιο του προγράμματος "Εκπαιδευτές ενηλίκων".

Το Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων (DigCompEduAdu), που αναπτύχθηκε μέσω του έργου Media Education for Aware Adults (MEAA) - Εκπαίδευση στα μέσα ενημέρωσης για ενήλικες με επίγνωση, είναι:

1. **Πληροφόρηση και παιδεία στα μέσα ενημέρωσης**
2. **Επικοινωνία και συνεργασία**
3. **Ψηφιακές πηγές και δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου**
4. **Ασφάλεια και υπεύθυνη χρήση**
5. **Επίλυση προβλημάτων.**

Ορισμένα από τα **βασικά στοιχεία των παιδαγωγικών ικανοτήτων των εκπαιδευτών ενηλίκων** που προέκυψαν από τις πρώτες δραστηριότητες του έργου MEAA και τα οποία πρέπει να βελτιωθούν και να συμπεριληφθούν στη διαδικασία κατάρτισης είναι:

- ☐ να διαθέτει γνώσεις, δεξιότητες και συμπεριφορές που τον/την καθιστούν πραγματικό επαγγελματία, ειδικό στον τομέα του/της, ώστε να μπορεί να αντιμετωπίσει την ενίοτε πολύ προχωρημένη εμπειρία των ενήλικων εκπαιδευομένων.
- ☐ να δημιουργήσουν τα πιο αποτελεσματικά πλαίσια στα οποία πρέπει να αναδιοργανώσουν τα προσωπικά γνωστικά σχήματα που θα τους επιτρέψουν να εφαρμόσουν αυτά που γνωρίζουν με έναν πρωτότυπο, προσωπικό τρόπο
- ☐ να επιλέγουν στρατηγικές με επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο, ιδίως για τους ενήλικες εκπαιδευόμενους
- ☐ να ασκούν μια παιδαγωγική της διαφοράς, λαμβάνοντας υπόψη τις ιδιαιτερότητες, τα ενδιαφέροντα και τις αξίες κάθε ενήλικα εκπαιδευόμενου, που συνήθως διαφέρει πολύ ως προς την ηλικία και το επίπεδο αντίληψης και ανήκει σε διαφορετικές εθνοτικές, πολιτιστικές και θρησκευτικές κοινότητες, προκειμένου να καταφέρουν να τους παρακινήσουν να συμμετάσχουν στη μαθησιακή διαδικασία.
- ☐ να γνωρίζουν εξαρχής τα μαθησιακά στυλ των μαθητών, ώστε οι δραστηριότητες που θα διεξαχθούν μαζί τους να ανταποκρίνονται στις ανάγκες όλων των παρευρισκομένων
- ☐ να σχεδιάζει τις μαθησιακές συνεδρίες κατά τρόπο που να διευκολύνει και να αξιοποιεί τις προσωπικές εμπειρίες των εκπαιδευομένων, μέσω αναστοχαστικής, κριτικής και εποικοδομητικής ανατροφοδότησης
- ☐ να μεταφέρουν τη γνωστή θεωρία άμεσα στην πράξη, καθώς οι πρακτικές εφαρμογές αποτελούν την ουσία της ανακαλυπτικής μάθησης
- ☐ να σκέφτεστε και να παρέχετε έναν όσο το δυνατόν πιο σαφή τρόπο διδασκαλίας, διευκολύνοντας την κατανόηση και την αποτελεσματική μάθηση
- ☐ να εναλλάσσουν διαφορετικούς τρόπους διδασκαλίας της γνώσης (ακουστικοί, οπτικοί, βασισμένοι σε προβλήματα, συζήτηση, καταιγισμός ιδεών, παιχνίδι ρόλων κ.λπ.)
- ☐ να εναλλάσσουν διαφορετικούς τύπους δραστηριοτήτων (ατομικές, ζευγαρωτές, ομαδικές)
- ☐ να έχει ενσυναίσθηση, η οποία προϋποθέτει γνωστική εμπλοκή, συναισθηματική μεταφορά, συμμετοχική προθυμία, φανταστική προσπάθεια, κατανόηση των άλλων
- ☐ να επιδεικνύουν ενθουσιασμό, δέσμευση και εκφραστικότητα, να είναι παθιασμένοι με τη δουλειά τους, να ενδιαφέρονται για το τι και πώς διδάσκουν, ώστε να διεγείρουν και να εμπνέουν τους μαθητές, προσελκύοντας και παρακινώντας τους να μάθουν.

Αυτό το πρώτο αποτέλεσμα του έργου ΜΕΑΑ, "Πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων εκπαιδευτών ενηλίκων " (DigCompEduAdu) θα αποτελέσει τη βάση για την ανάπτυξη του επόμενου αποτελέσματος του έργου, του "Εγχειριδίου - Εκπαίδευση στα μέσα ενημέρωσης για ενήλικες με επίγνωση". Το εγχειρίδιο θα αποτελέσει ένα έγκυρο εργαλείο υποστήριξης για εκπαιδευτές ενηλίκων από όλη την Ευρώπη που εργάζονται με ενήλικες και θα παρέχει βασικές γνώσεις και πρακτικά εργαλεία προς χρήση, από τεχνική και παιδαγωγική άποψη.

**"Η τεχνολογία δεν θα αντικαταστήσει ποτέ τους σπουδαίους δασκάλους,
αλλά η τεχνολογία στα χέρια σπουδαιών δασκάλων είναι μεταμορφωτική".**

Γιώργος Κούρος

12. Αναφορές

Braun A., März A., Mertens F. and Nisser A. (2020) *Rethinking education in the digital age*. EPRS | Υπηρεσία Ερευνών του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου. Μονάδα Επιστημονικής Προοπτικής (STOA). PE 641.528 - Μάρτιος 2020

Hobbs R. (2010) Ψηφιακός γραμματισμός και γραμματισμός στα μέσα ενημέρωσης: Ένα σχέδιο δράσης. Ουάσιγκτον, DC: The Aspen Institute

Mallows D. (2019) Η χρήση ψηφιακών εργαλείων στην εκπαίδευση ενηλίκων. Διαθέσιμο στο: <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/use-digital-tools-adult-education>

McDougall J., et al (2018). Διδασκαλία του γραμματισμού στα μέσα ενημέρωσης στην Ευρώπη: στοιχεία αποτελεσματικών σχολικών πρακτικών στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Έκθεση NESET II. Λουξεμβούργο: Υπηρεσία Εκδόσεων της Ευρωπαϊκής Ένωσης. doi: 10.2766/613204

Paniagua A., Istance D. (2018) Οι εκπαιδευτικοί ως σχεδιαστές μαθησιακών περιβαλλόντων: Η σημασία των καινοτόμων παιδαγωγικών μεθόδων. Εκπαιδευτική έρευνα και καινοτομία. Παρίσι: OECD Publishing.
<http://dx.doi.org/10.1787/9789264085374-en>

Redecker, C. *Ευρωπαϊκό πλαίσιο για την ψηφιακή επάρκεια των εκπαιδευτικών: DigCompEdu*. Punie, Y. EUR 28775 EL. Υπηρεσία Εκδόσεων της Ευρωπαϊκής Ένωσης, Λουξεμβούργο, 2017, ISBN 978-92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466

Schwab K. 2019. Παγκόσμιο Οικονομικό Φόρουμ. The Global Competitiveness Report. www.weforum.org/gcr



Vuorikari, R., Kluzer, S. και Punie, Y., DigComp 2.2: *The Digital Competence Framework for Citizens*, EUR 31006 EN, Υπηρεσία Εκδόσεων της Ευρωπαϊκής Ένωσης, Λουξεμβούργο, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415

Ευρωπαϊκή Επιτροπή/ΕΑΕΑ/Eurydice, 2021. *Εκπαίδευση και κατάρτιση ενηλίκων στην Ευρώπη: οικοδόμηση χωρίς αποκλεισμούς διαδρομές προς τις δεξιότητες και τα προσόντα*. Έκθεση Eurydice. Λουξεμβούργο: Υπηρεσία Εκδόσεων της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Ευρωπαϊκή Επιτροπή. *Δείκτης ψηφιακής οικονομίας και κοινωνίας (DESI) 2022*

Ευρωπαϊκή Επιτροπή (Ιανουάριος 2023). *Το πρόγραμμα πολιτικής της ψηφιακής δεκαετίας 2030*

Ίδρυμα Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (2019). *Πηγαίνοντας τη μάθηση στο επόμενο επίπεδο. Επαγγελματικό πλαίσιο ψηφιακής διδασκαλίας*. <https://www.et-foundation.co.uk/>

Το ανθρώπινο ταξίδι. *Εκπαίδευση για την εποχή μας*. <https://humanjourney.us>

<https://digitaleducation.tdm2000.org/>