

Οδηγός Μεταφερσιμότητας

Μέρος Α



CICERO Erasmus+ Project

2018-1-SE01-KA204-039051



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



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.



Πίνακας περιεχομένων

1	Η καινοτόμος προσέγγιση	3
1.1	Η βασική σειρά μαθημάτων (Αγγλική γλώσσα)	3
1.3	Η χρήση του μαθήματος	4
1.3.1	Μάθηση βασισμένη σε σχέδια δράσης (Project-based Learning)	4
1.3.2	Ανεστραμμένη μάθηση 3.0 (Flipped Learning 3.0)	5
1.1.1	Συνεργατική Μάθηση	6
1.1.2	Πλήρως εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση	7
2	Μεταφορά στην Σχολική Εκπαίδευση	12
1.2	Περιγραφή ενός μαθήματος στην Σχολική Εκπαίδευση	12
1.2.1	Βασική ιδέα του μαθήματος	12
1.2.2	Οδηγός βήμα-βήμα	14
1.3	Αξιολόγηση του μαθήματος στη Σχολική Εκπαίδευση(Wiener Neustadt, Αυστρία)	15
3	Μεταφορά στα άλλα πεδία της εκπαίδευσης	16
3.1	Παραδείγματα για την Επαγγελματική Εκπαίδευση & Κατάρτιση	16
	Κτηματομεσιτικές επιχειρήσεις	16
1.3.1	Διαφημίσεις για επιχειρήσεις εμπορίας μεταχειρισμένων ειδών	18
3.2	Τριτοβάθμια εκπαίδευση	18
4	Τεχνικά θέματα μεταφοράς	18
4.1	Πιλοτική μεταφορά της σειράς μαθημάτων	18
4.2	Technical information	19
4.3	Πολυμεσικό περιεχόμενο, βασισμένο σε H5P	19
4.4	Πολυμεσικό και διαδραστικό περιεχόμενο, βασισμένο στο eXe-learning	19
4.4.1	Κατάλογος με τις ενότητες του eXeLearning	21
4.4.2	Διαθεσιμότητα από τον ιστότοπο του σχεδίου	22
5	Αξιολόγηση της μεταφοράς σε άλλα πεδία της εκπαίδευσης	23

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.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



1 Η καινοτόμος προσέγγιση







Η σειρά μαθημάτων CICERO για την ψηφιακή φωτογραφία στοχεύει να διδάξει στους συμμετέχοντες ψηφιακές δεξιότητες. Αυτό το μάθημα ακολουθεί την προσέγγιση Ανεστραμμένη Μάθηση 3.0 (Flipped Learning 3.0) όπως αναπτύχθηκε από τον Jon Bergmann. Ωστόσο, το μάθημα είναι ένα μάθημα Μεικτής Μάθησης που μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως μάθημα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Η προσέγγιση της μαθησιακής διαδικασίας και η παροχή εκπαίδευσης σημαίνει βασικά Μεικτή Μάθηση με βάση τις ικανότητες, όπου η θεωρητική γνώση μεταφέρεται στη σύγχρονη επιτόπια διδασκαλία (με χρήση ενεργητικής διδακτικής προσέγγισης), ενώ διάφορες πρακτικές δραστηριότητες θα εκτελούνται από τους εκπαιδευόμενους ανεξάρτητα (εξ αποστάσεως εκπαίδευση). Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση θα επικεντρωθεί στην εξάσκηση εικόνων και στην εξάσκηση ψηφιακών ικανοτήτων.

Το καινοτόμο στοιχείο είναι η προσέγγιση για τη διδασκαλία ψηφιακών δεξιοτήτων. Η ψηφιακή φωτογραφία (εκπαίδευση για τις τέχνες) χρησιμοποιείται ως «μηχανή» για τη μετάδοση γνώσεων, δεξιοτήτων και ψηφιακών ικανοτήτων (χρησιμοποιώντας το πλαίσιο DigiCom 2.0). Οι από κοινού αναπτυγμένες δεξιότητες επιτρέπουν στους μαθητές να δημιουργήσουν εικόνες υψηλής ποιότητας για το θέμα «Ευρωπαϊκή Πολιτιστική Κληρονομιά». Αυτή η βάση δεδομένων θα περιγραφεί στο Μέρος Β του οδηγού.






1.1 Η βασική σειρά μαθημάτων (Αγγλική γλώσσα)

Το βασικό μάθημα έχει αναπτυχθεί σε μορφή Μεικτής Μάθησης. Ωστόσο, οι διάφορες μονάδες μπορούν να χρησιμοποιηθούν και σε άλλες ρυθμίσεις (όπως περιγράφεται παρακάτω).

<p>Digital Competences through Digital Photography EN version</p> <p>Home / Courses / CICERO / DCDP_1</p> <hr/> <p> Announcements</p> <hr/> <p>Introduction</p> <p>This first chapter provides an overview of the course, presents the course structure and supplies learners with essential information.</p> <hr/> <p> Access to Moodle</p> <p> About the course</p>	<p>Ψηφιακές Δεξιότητες μέσω Ψηφιακής Φωτογραφίας (Αγγλική Έκδοση)</p> <p>Home / Courses / CICERO / DCDP_1</p> <hr/> <p> Ανακοινώσεις</p> <hr/> <p>Εισαγωγή</p> <p>Το πρώτο κεφάλαιο παρέχει μια επισκόπηση του μαθήματος, παρουσιάζει την δομή του και παρέχει στους εκπαιδευόμενους τις βασικές πληροφορίες</p> <hr/> <p> Πρόσβαση στο Moodle</p> <p> Πληροφορίες για το μάθημα</p>
---	--






First individual Distance Learning phase

During the first Distance Learning phase individual and group work is foreseen. The participants should take images, upload them, and do some peer review with others.

-  About this chapter
-  Assignment - My Environment: the place where I live
-  12 Assignment - Create an image using leading lines
-  13 Assignment - Create an image using the rule of thirds
-  14 Assignment - Create an image with different sharpness

Πρώτη φάση ατομικής εξ'αποστάσεως εκπαίδευσης

During the first Distance Learning phase individual and group work is foreseen. The participants should take images, upload them, and do some peer review with others.

-  Πληροφορίες για το κεφάλαιο
-  Εργασία-το περιβάλλον μου: Το μέρος που ζω
-  12 Εργασία- Δημιουργείτε μια φωτογραφία με χρήση κατευθυντήριων γραμμών
-  13 Εργασία- Δημιουργείτε μια φωτογραφία χρησιμοποιώντας τον κανόνα των τρίτων
-  14 Εργασία- Δημιουργείτε μια φωτογραφία με διαφορετική ευκρίνεια

Second individual Distance Learning phase & assignments

About this chapter

20 Assignment - Architecture

Architecture: Images of typical architectural elements

Overview → Detail

Position of the camera, Formats (square/rectangle)

Third Onsite Teaching phase

About this chapter

28 Storage media in the cloud

31 Work with the blog

29 digital problems

Third individual Distance Learning phase & assignments

About this chapter

Forth Onsite Teaching

About this chapter

21 Photo Editing

Part II: Use of Pixlr

Identify digital competence gaps

Forth Individual Distance Learning Phase & Assignments

About this chapter

Assignment - People in the center

Assignment - Still life (Flowers, Fruits, food, ...)

Assignment II - Upload the image to social media, discussion with others (by comments)

Final Onsite Training

About this chapter

Δεύτερη φάση εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης και εργασίες

Πληροφορίες για το κεφάλαιο

20 εργασία - Αρχιτεκτονική

Αρχιτεκτονική: Εικόνες τυπικών αρχιτεκτονικών στοιχείων
Ανασκόπηση Λεπτομέρεια
Θέση της κάμερας, Διαστάσεις (τετράγωνη/παράλληλόγραμμη)

Τρίτη φάση επιτόπιας διδασκαλίας

Πληροφορίες για το κεφάλαιο

28 Αποθηκευτικά μέσα στο "νέφος" [cloud]

31 Εργασία με το Blog

29 Ψηφιακά προβλήματα

Τρίτη ατομική φάση εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης και εργασίες

Πληροφορίες για το κεφάλαιο

Τέταρτη επιτόπια φάση εκπαίδευσης

Πληροφορίες για το κεφάλαιο

21 Επεξεργασία φωτογραφίας

Μέρος II: Η χρήση του Pixlr

Προσδιορισμός κενών στις ψηφιακές δεξιότητες

Τέταρτη φάση εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης και εργασίες

Πληροφορίες για το κεφάλαιο

Εργασία: Άνθρωποι στο κέντρο

Εργασία: Νεκρή φύση (λουλούδια, φρούτα, τροφή)

Εργασία II-Μεταφορτώστε την εικόνα σε κοινωνικά μέσα δικτύωσης, συζήτηση με άλλους (σχόλια)

Τελική επιτόπια εκπαίδευση

Πληροφορίες για το κεφάλαιο

Η επιτόπια εκπαίδευση επικεντρώνεται στην πρακτική εργασία. Αυτό μπορεί να γίνει

- Ως διάλεξη
- Βασισμένο σε εργαστήρια (με βοήθεια για να βοηθηθούν οι εκπαιδευόμενοι)

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση εστιάζει σε

- Εξάσκηση νέων γνώσεων και δεξιοτήτων
- Ατομική μάθηση

1.2 Κάθε μαθησιακή φάση περιέχει υλικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για ατομική μάθηση.

1.3 Η χρήση του μαθήματος

Το μάθημα μπορεί να χρησιμοποιηθεί πλήρως για να μεταφέρει και να διδάξει όλες τις δεξιότητες.

Μπορείτε να επιλέξετε μεμονωμένα στοιχεία ή κεφάλαια του μαθήματος και να τα χρησιμοποιήσετε για να δημιουργήσετε ένα προσαρμοσμένο μάθημα για την ομάδα-στόχο. Τα επιμέρους κεφάλαια είναι (στο μέτρο του δυνατού) ανεξάρτητα το ένα από το άλλο και μπορούν να συνδυαστούν μεμονωμένα σε ένα μάθημα. Ένα παράδειγμα είναι το μάθημα που πραγματοποιήθηκε ως τεστ στον σχολικό τομέα με μαθητές 16–17 ετών στην Αυστρία.

1.3.1 Μάθηση βασισμένη σε σχέδια δράσης (Project-based Learning)

Η δομή του μαθήματος επιτρέπει μια προσέγγιση βασισμένη στα σχέδια δράσης.

Παράδειγμα

Ένας πολιτιστικός οργανισμός διοργανώνει τακτικά μαθήματα λαϊκών χορών. Ορισμένοι συμμετέχοντες σε αυτό το μάθημα ενδιαφέρονται να δημιουργήσουν μια παρουσίαση βασισμένη σε πολυμέσα του επόμενου μαθήματος κατάρτισης για να δημοσιεύσουν αυτές τις δραστηριότητες με ελκυστικό τρόπο.

Ο οργανισμός διοργανώνει ένα πρόγραμμα μαθημάτων με θέμα «Λαϊκή Περιπέτεια Χορού».

Σε αυτό το μάθημα, οι συμμετέχοντες αναπτύσσουν ιδέες και στρατηγικές για την υλοποίηση μιας τέτοιας παρουσίασης. Έχουν πρόσβαση στο μάθημα CICERO για να αποκτήσουν το απαραίτητο τεχνικό υπόβαθρο και να μάθουν τις απαραίτητες τεχνικές γνώσεις και δεξιότητες για τη δημιουργία της παρουσίασης.

1.3.2 Ανεστραμμένη μάθηση 3.0 (Flipped Learning 3.0)

Το μάθημα CICERO που δημιουργήθηκε μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως υλικό για τον ατομικό χώρο μάθησης. Ακολουθεί μια σύντομη περίληψη του πλαισίου Ανεστραμμένης μάθησης 3.0.

Το πλαίσιο αναστροφής της μάθησης 3.0 βασίζεται στην ενεργητική μάθηση και στην ταξινόμηση του Bloom και οι δύο βασικοί πυλώνες είναι δύο διαφορετικοί χώροι μάθησης.

[1] Η ταξινόμηση του Bloom είναι ένα σύνολο τριών ιεραρχικών μοντέλων που χρησιμοποιούνται για την ταξινόμηση των εκπαιδευτικών μαθησιακών στόχων σε επίπεδα πολυπλοκότητας και ειδικότητας.



1] Ο Ατομικός Χώρος Μάθησης

Η ενεργή μάθηση σε αυτόν τον χώρο μάθησης επιτρέπει στον εκπαιδευόμενο να μάθει για τους λεγόμενους κατώτερους κατά Bloom στόχους.

Αυτός είναι ο τόπος και ο χρόνος, όπου και τότε ο μαθητής είναι μόνος. Οι εργασίες είναι σύμφωνες με τους "κατώτερους κατά Bloom στόχους". Αυτές οι εργασίες επικεντρώνονται στη μάθηση που βασίζεται στη γνώση και στην κατάλληλη κατανόηση. Η μαθησιακή διαδικασία χρησιμοποιεί ενεργητικές αναθέσεις μάθησης – που συχνά υλοποιούνται ως περιεχόμενο μάθησης βασισμένο σε πολυμέσα και διαδραστικό περιεχόμενο.

[2] Ο ομαδικός χώρος μάθησης

Η εκμάθηση περιεχομένου που σχετίζεται με τους "Ανώτερους κατά Bloom στόχους" γίνεται στον ομαδικό χώρο εκμάθησης. Η παιδαγωγική είναι η ενεργή μάθηση στον «Ομαδικό Χώρο», εάν είναι δυνατόν, υλοποιούμενη ως ομαδικές δραστηριότητες.

Μπορείτε να σχεδιάσετε και να δομήσετε ένα μάθημα που μεταφέρει ψηφιακές ικανότητες όπου δίνετε συγκεκριμένες εργασίες στους μαθητές στον ατομικό χώρο χρησιμοποιώντας καλά

καθορισμένο εκπαιδευτικό υλικό από το μάθημα. Το μάθημα CICERO βασίζεται σε πολυμέσα και διαδραστικότητα και επομένως είναι κατάλληλο για χρήση στον ατομικό χώρο, Μπορούν να οριστούν πρακτικές δραστηριότητες και δραστηριότητες που βασίζονται σε ομάδες για τον χώρο των ομάδων. Οι τυπικές δραστηριότητες είναι: δημιουργία περιεχομένου, συνεργατική μάθηση (για παράδειγμα χρήση εικόνων) ή συζητήσεις που βασίζονται σε ομάδες.

Πώς να εφαρμόσεις μια σειρά μαθημάτων βασισμένη στην Ανεστραμμένη Μάθηση 3.0?

Προϋπόθεση και αφετηρία

Use theΧρησιμοποιείτε τον Αντίστροφο Σχεδιασμό Backward Design¹ για να αναπτύξετε το μάθημά σας (βασισμένο στο μάθημα CICERO).

Βήμα 1

Προσδιορίστε τις εργασίες με βάση τους " κατώτερους κατά Bloom στόχους " (καταλαβαίνετε, θυμηθείτε). Όλα αυτά τα στοιχεία μπορούν να αφιερωθούν στον Ατομικό Χώρο Μάθησης. Το σχετικό περιεχόμενο βρίσκεται στο μάθημα του Moodle και μπορεί να το επεξεργαστούν μόνο οι εκπαιδευόμενοι και να εκτελεστούν οι προγραμματισμένες εργασίες.

Δραστηριότητα: Γράψτε τη λίστα με τις προγραμματισμένες δραστηριότητες και εργασίες.

Βήμα 2

Προσδιορίστε τις δραστηριότητες που έχουν προγραμματιστεί και αφιερωθούν στον ομαδικό χώρο μάθησης (επιτόπιες δραστηριότητες).

Δραστηριότητα: Γράψτε τη λίστα των ομαδικών διαστημικών δραστηριοτήτων και προσθέστε τις δραστηριότητες αξιολόγησης όπως αναπτύχθηκαν στον Αντίστροφο Σχεδιασμό (Backward Design).

Βήμα 3

Δημιουργήστε τη λογική διαδρομή μάθησης παρέχοντας έναν καλό συνδυασμό επιτόπου μάθησης (με βάση συνεργατικές δραστηριότητες) και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Δραστηριότητα: Γράψτε το σχέδιο μαθήματος ακολουθώντας τα βήματα 1 και 2.

Συμβουλή: Μην ξεχνάτε πρόσθετο υλικό, όπως: Οδηγίες πρόσβασης στον διακομιστή Moodle, διαδικασίες για τον τρόπο επικοινωνίας κατά τη διάρκεια του μαθήματος (εκπαιδευτής ⇔ μαθητής, μαθητής ⇔ μαθητής), υποβολή εργασιών, προβλεπόμενες αξιολογήσεις και άλλα σχετικά στοιχεία.

1.1.1 Συνεργατική Μάθηση

Η συνεργατική μάθηση θεωρείται ως μια αποτελεσματική και ευρέως αποδεκτή στρατηγική διδασκαλίας εδώ και χρόνια, ακόμα κι αν η μεικτή μάθηση ή/και η διαφοροποιημένη διδασκαλία κυριαρχούν στο πεδίο.

Ωστόσο, υπάρχουν ορισμένα ζητήματα που πρέπει να διευκρινιστούν όταν ασχολούμαστε με τη συνεργατική μάθηση.

- Πώς λειτουργεί στην επιτόπια εκπαίδευση (Τάξη στα σχολεία, ομάδα εκπαίδευσης ενηλίκων);

¹ Backward Design in Flipped Learning 3.0: <https://www.fade-in.eu/web/backward-design/>

- Μπορεί η συνεργατική μάθηση να λειτουργήσει σε ένα πλαίσιο σταδιοδρομίας και τεχνικής εκπαίδευσης (CTE);

Ορισμός

Η Συνεργατική Μάθηση, σύμφωνα με την Ada Ritacco (2020) είναι μια εκπαιδευτική μέθοδος στην οποία οι μαθητές εργάζονται σε μικρές ομάδες για να επιτύχουν έναν κοινό μαθησιακό στόχο με την καθοδήγηση του δασκάλου.

Χρησιμοποιώντας αυτή τη μέθοδο, οι δάσκαλοι θα μπορούσαν να εργαστούν πάνω στις βασικές ικανότητες και στις επικοινωνιακές και μαλακές δεξιότητες των μαθητών, ενσωματώνοντάς τις στα σχολικά προγράμματα. Αυτά τα θέματα είναι πολύτιμα για την επιτυχία των μαθητών στη ζωή και την εργασία.

Ένα μεγάλο πλεονέκτημα των Στρατηγικών Συνεργατικής Μάθησης είναι ότι είναι δομές χωρίς περιεχόμενο. Με αυτόν τον τρόπο, μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν σε διαφορετικά σχολικά πλαίσια. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν τόσο σε ζευγάρια όσο και σε ομάδες.

Οι στρατηγικές συνεργατικής μάθησης έχουν σχεδιαστεί για να πληρούν όλες τις λεγόμενες αρχές ΘΑΙΤ:

- Θετική αλληλεξάρτηση,
- Ατομική λογοδοσία,
- Ισότιμη συμμετοχή και
- Ταυτόχρονες αλληλεπιδράσεις.

Σχεδιασμός του μαθήματος CICERO με βάση τη Συνεργατική Μάθηση

(1) Η Πλατφόρμα Μάθησης (MOODLE) θα παραμείνει ακόμα ως η πηγή της βασικής γνώσης (βλ.: Ατομικός χώρος μάθησης της Ανεστραμμένης Μάθησης 3.0).

(2) Η θετική αλληλεξάρτηση πρέπει να εφαρμοστεί χρησιμοποιώντας μικρές ομάδες. Η καλύτερη επιλογή είναι ζευγάρια δύο ή και τριών ατόμων.

(3) Για να μειωθεί η ενεργός συμμετοχή του εκπαιδευτή, θα πρέπει να χρησιμοποιούνται ομαδικές παρουσιάσεις επεξεργασμένου περιεχομένου και να εφαρμόζονται ως «δραστηριότητες συλλογικής ανατροφοδότησης».

(4) Ιδιαίτερα η πρακτική εργασία θα πρέπει να συζητηθεί στην ομάδα συνομηλίκων της εκπαίδευσης.

Αυτό ισχύει και για δημοσιευμένο περιεχόμενο, σε αυτές τις περιπτώσεις η αξιολόγηση από ομοτίμους μπορεί να γίνει ακριβώς κάτω από τις αναρτήσεις (Facebook, Blog).

Οι ομάδες ή τα ιστολόγια του Facebook που χρησιμοποιούνται πρέπει να είναι μη δημόσια για να διασφαλιστεί ένα «ασφαλές περιβάλλον μάθησης και εκπαίδευσης».

1.1.2 Πλήρως εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

Η ΕΔΡΑΣΕ επέλεξε να εφαρμόσει το μάθημα ως καθαρή εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Θα βρείτε την περιγραφή της εφαρμογής τους εδώ. Επιπλέον, μια σύσταση βήμα προς βήμα δίνει οδηγίες, πώς μπορείτε να εφαρμόσετε το μάθημα ως καθαρή εξ αποστάσεως εκπαίδευση.

Γενικά οργανωτικά ζητήματα.

Αξιοποιήσαμε την κοινότητα εκπαιδευτικών της ΕΔΡΑΣΕ, που αποτελείται από εκπαιδευτικούς που μοιράζονται κοινές αξίες, όσον αφορά τις μεθόδους διδασκαλίας και, ιδανικά, υποστηρίζουν ο ένας τον άλλον στη διαδικασία κατάρτισης. Το μάθημα αποτελείται από εβδομαδιαία μαθήματα, τα οποία παρέχουν πληροφορίες για το τρέχον θέμα της εβδομάδας, το προς μελέτη υλικό και δραστηριότητες για εξοικείωση των μαθητών με τα εργαλεία που διδάσκονται. Οι εκπαιδευόμενοι

χωρίζονται σε ομάδες των 20-30 ατόμων (εικονικά τμήματα), και έναν εκπαιδευτή, ο οποίος είναι υπεύθυνος για κάθε ομάδα. Ο χωρισμός σε ομάδες καθορίζεται από τα προσόντα που διαθέτουν και τον τρόπο διαμονής των εκπαιδευομένων. Μια κοινότητα πρακτικής οργανώνεται σε ομόκεντρους κύκλους, ως εξής:

- Η κεντρική ομάδα διαχείρισης έχει αρμοδιότητες για τη συντήρηση και διαχείριση της πλατφόρμας εκπαίδευσης, την παραγωγή και ενημέρωση εκπαιδευτικού υλικού, την παρακολούθηση φόρουμ, την απάντηση σε ερωτήσεις και την επίλυση προβλημάτων. Σε αυτή την ομάδα εργάζονται δύο εκπαιδευτές.
- Μια ομάδα συντονιστών εκπαιδευτών που συντονίζουν τους εκπαιδευτές, οργανώνουν διαδικτυακές συναντήσεις για να συζητήσουν προβλήματα, παρακολουθούν τη βαθμολογία των εκπαιδευτών και παρεμβαίνουν όταν χρειάζεται, παρακολουθούν φόρουμ, απαντούν σε ερωτήσεις και ενημερώνουν την ομάδα διαχείρισης για βασικά θέματα. Αυτή η ομάδα απασχολεί 2 δασκάλους.
- Μια Ομάδα Υποστήριξης Φόρουμ που παρακολουθεί τα φόρουμ και απαντά σε οποιεσδήποτε ερωτήσεις της έχουν οριστεί το συντομότερο δυνατό. Τρεις εκπαιδευτές εργάζονται σε αυτήν την ομάδα.
- Μια ομάδα εκπαιδευτών έχει το ρόλο του βαθμολογητή, του εμπνευστή και του διευκολυντή της μαθησιακής διαδικασίας. Το παραδοσιακό μοντέλο εκπαίδευσης, όπου οι εκπαιδευτές παρέχουν έτοιμες γνώσεις και στη συνέχεια αξιολογούν τους εκπαιδευόμενους, δεν εφαρμόζεται.

Σχεδιασμός Εκπαιδευτικού Υλικού

Οι εκπαιδευόμενοι που παρακολουθούν ένα πρόγραμμα κατάρτισης εξ αποστάσεως, εξαρτώνται περισσότερο από το εκπαιδευτικό υλικό από τους μαθητές που ακολουθούν μια παραδοσιακή μορφή εκπαίδευσης, καθώς δεν υπάρχουν πρόσωπο με πρόσωπο συναντήσεις με τον εκπαιδευτή. Το εκπαιδευτικό υλικό έχει σχεδιαστεί για:

- Καθοδηγεί τους μαθητές στις σπουδές τους.
- Προωθεί την αλληλεπίδραση των μαθητών με το υλικό και τις δραστηριότητες.
- Εξηγεί δύσκολα θέματα και έννοιες.
- Αξιολογεί και ενημερώνει τους μαθητές για την πρόοδό τους.
- Ενθαρρύνει τον εκπαιδευόμενο να συνεχίσει.
- Επιτρέπει στους μαθητές να επιλέξουν ελεύθερα τον τρόπο και τον χρόνο καθώς και τον ρυθμό των σπουδών τους.

Κατά το σχεδιασμό του εκπαιδευτικού υλικού, λαμβάνουμε υπόψη την ικανότητα των εκπαιδευομένων στη χρήση υπολογιστή, τον διαθέσιμο χρόνο για τους εκπαιδευόμενους, την ευκολία επικοινωνίας με τον εκπαιδευτή και τον εθελοντικό χαρακτήρα του μαθήματος.

Εκτέλεση

Χρησιμοποιούμε την Πλήρως Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, η οποία χωρίζεται σε δύο κύριες κατηγορίες όσον αφορά τη χρονική εφαρμογή:

Σύγχρονη: Εκπαιδευτής και εκπαιδευόμενοι αλληλεπιδρούν σε διαφορετικό χώρο αλλά ταυτόχρονα. Η σύγχρονη εκπαίδευση μπορεί να περιλαμβάνει διαδικτυακά σεμινάρια μέσω τηλεδιάσκεψης με ήχο ή/και βίντεο, συζητήσεις (ομαδικές, συνομιλίες) κ.λπ. Στην περίπτωσή μας, οι εικονικές συναντήσεις διοργανώνονται δύο φορές κατά τη διάρκεια του μαθήματος, μέσω του εργαλείου «Big Blue Button». Οι εκπαιδευτές κάθε «εικονικής τάξης» προσκαλούνται σε μια συνάντηση μιας ώρας. Κατά τη διάρκεια αυτών των συναντήσεων, πολλά προβλήματα λύνονται επί τόπου και υπάρχει καλύτερη σύνδεση μεταξύ των εκπαιδευτών. Αυτή η διαδικασία διευκολύνει τη μάθηση από ομοτίμους, η οποία είναι επίσης παρούσα μέσω του φόρουμ.

Τα Συστήματα Διαχείρισης της Μάθησης έχουν συνήθως ένα πρόσθετο συνομηλίκας, μέσω του οποίου οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να επικοινωνούν, είτε σε πραγματικό χρόνο, είτε όποτε είναι διαθέσιμοι. Δουλεύοντας με μια πλατφόρμα Moodle, η οποία χρησιμοποιείται σε αυτό το έργο, οι εκπαιδευόμενοι ενθαρρύνονται να επικοινωνούν με τους συνομηλίκους τους.

Ασύγχρονη: Ο εκπαιδευτής και οι εκπαιδευόμενοι αλληλεπιδρούν σε διαφορετικούς χώρους και χρόνους. Η ασύγχρονη εκπαίδευση μπορεί να περιλαμβάνει επικοινωνία και διαθεσιμότητα υλικού μελέτης που ανεβάζεται στην πλατφόρμα Moodle, email και ηχογραφημένα μηνύματα.

Οι εκπαιδευόμενοι έχουν πρόσβαση στο υλικό του μαθήματος μέσω της πλατφόρμας e-learning Moodle και οι συμμετέχοντες υποστηρίζονται από τους εκπαιδευτές, χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως fora chat, email και video conferencing.

Το υλικό για ένα νέο μάθημα αναρτάται κάθε εβδομάδα και οι συμμετέχοντες καλούνται να υποβάλουν εργασίες που σχετίζονται με την αντίστοιχη ενότητα. Το περιεχόμενο των διαδικτυακών μαθημάτων μεταφράζεται και προσαρμόζεται από το πρωτότυπο υλικό μαθημάτων που παράγεται κατά τη διάρκεια του έργου.

Βαθμολόγηση

Οι εκπαιδευόμενοι, αφού ολοκληρώσουν τις εργασίες τους, καλούνται να το στείλουν είτε στους εκπαιδευτές τους μέσω της πλατφόρμας, είτε να το παρουσιάσουν στους συνομηλίκους τους στο chat. Κάθε εκπαιδευόμενος πρέπει να δώσει μια απάντηση εντός δύο εβδομάδων από τη μεταφόρτωση της εργασίας στην πλατφόρμα Moodle. Μετά από αυτό, η βαθμολόγηση κλειδώνεται και δεν μπορούν να υποβληθούν άλλες εργασίες.

Ο εκπαιδευτής ελέγχει την ορθότητα κάθε εργασίας και δίνει βαθμό 1 (ολοκληρώθηκε επιτυχώς) ή 0 (δεν ολοκληρώθηκε επιτυχώς). Μαζί με τον βαθμό, παρέχεται ανατροφοδότηση στον εκπαιδευόμενο, σχετικά με την ποιότητα της απάντησης.

Ένα άλλο εργαλείο που προσφέρεται στους εκπαιδευόμενους για να ανεβάσουν τα αποτελέσματα των εργασιών τους είναι οι ομάδες του Facebook. Δημιουργείται κλειστή ομάδα μόνο για τους εκπαιδευόμενους και τους εκπαιδευτές. Κάθε εκπαιδευόμενος πρέπει να παρουσιάσει τη δική του εργασία στους άλλους. Η αλληλεπίδραση μεταξύ των συνομηλίκων διευκολύνεται πολύ με αυτόν τον τρόπο.

Κάθε εκπαιδευόμενος, έχοντας ολοκληρώσει το 75% των εργασιών, θεωρείται ότι έχει ολοκληρώσει επιτυχώς το μάθημα.

Αξιολόγηση του μαθήματος.

Πριν από το μάθημα, οι εκπαιδευόμενοι συμπληρώνουν ένα ερωτηματολόγιο, που σχετίζεται με τον βαθμό ικανότητας τους στις ψηφιακές δεξιότητες και τις προσδοκίες τους από το μάθημα.

Στο τέλος του μαθήματος, οι εκπαιδευόμενοι συμπληρώνουν ένα άλλο ερωτηματολόγιο και ερωτώνται για τη γενική και συγκεκριμένη εντύπωσή τους για το μάθημα, τις καλύτερες και τις χειρότερες στιγμές τους, τις προτάσεις τους και τον βαθμό εκπλήρωσης των προσδοκιών τους..

Συμβουλές βήμα-βήμα

Βήμα 1



Το υλικό της εκπαίδευσης δημιουργείται σύμφωνα με τις [Αρχές της Εκπαίδευσης Ενηλίκων](#)² (αρχείο PDF).

Βήμα 2

Επιλέξτε τις ενότητες που ταιριάζουν στα ενδιαφέροντα της ομάδας στόχου στην οποία σκοπεύετε να απευθυνθείτε.

Βήμα 3

Γράψτε μια πρόσκληση για τους συμμετέχοντες, περιγράφοντας με ακρίβεια το περιεχόμενο του μαθήματος, τη διάρκειά του και τις υποχρεώσεις των εκπαιδευομένων. Σημειώστε τον μέγιστο αριθμό εκπαιδευόμενων.

Βήμα 4

Παρέχετε έναν σύνδεσμο προς την ηλεκτρονική εφαρμογή κάθε συμμετέχοντα. Σε αυτήν την εφαρμογή, θα πρέπει να συμπεριληφθούν τα ακόλουθα στοιχεία:

- Πλήρες όνομα
- Πρόσβαση σε δεδομένα: Διεύθυνση email και αριθμός κινητού τηλεφώνου.
- Επίπεδο γλωσσικής επάρκειας, για το μάθημα γλώσσα εργασίας.
- Λίγες ερωτήσεις σχετικά με τις ψηφιακές τους δεξιότητες όπως «Μπορώ να στείλω ένα email», «Μπορώ να χρησιμοποιήσω επεξεργαστή κειμένου», «Μπορώ να πραγματοποιήσω μια βιντεοκλήση».

Βήμα 5

Δώστε μια προθεσμία για την αίτηση, όχι πολύ κοντά - ούτε πολύ αργά μετά την ανακοίνωση του μαθήματος.

Βήμα 6

Αφού επιλέξετε τον επιθυμητό αριθμό συμμετεχόντων, δώστε του λεπτομερείς οδηγίες πώς να εγγραφούν στην πλατφόρμα εκμάθησης. Επίσης, δώστε τους έναν σύνδεσμο/διεύθυνση email για επικοινωνία, σε περίπτωση που αντιμετωπίζουν δυσκολίες.

Βήμα 7

Οργανώστε μια διαδικτυακή συνάντηση, για να συναντήσετε όλους τους συμμετέχοντες, να λύσετε τυχόν προβλήματα και να διευκολύνετε την αλληλεπίδραση ασκούμενου-εκπαιδευόμενου & εκπαιδευτή-εκπαιδευόμενου..

Βήμα 8

Σε κάθε ενότητα, συμπεριλάβετε δραστηριότητες και δραστηριότητες/ερωτήσεις αυτοαξιολόγησης.

Βήμα 9

Όλες οι δραστηριότητες ελέγχονται από τον εκπαιδευτή που παρέχει ανατροφοδότηση το συντομότερο δυνατό.

Βήμα 10

Το εκπαιδευτικό υλικό θα πρέπει να είναι διαδραστικό, σε μορφή πολυμέσων, να μην περιέχει αρχεία pdf.

² https://cdn.who.int/media/docs/default-source/quitting-tobacco/part-iv-applyingadultskillstotrainig.pdf?sfvrsn=300aa459_2

Βήμα 11

Θα πρέπει να υπάρχει ένα φόρουμ για σχόλια και ερωτήσεις, ώστε οι ερωτήσεις να μπορούν να απαντηθούν σύντομα.

Βήμα 12

Η αξιολόγηση πρέπει να γίνεται στην αρχή (διερευνητική), κατά τη διάρκεια του μαθήματος (διαμορφωτική) και στο τέλος του μαθήματος (αθροιστική αξιολόγηση).

Βήμα 13

Στο τέλος του μαθήματος θα πρέπει να δοθεί βεβαίωση παρακολούθησης στους φοιτητές που πληρούν τα κριτήρια εξέτασης.

2 Μεταφορά στην Σχολική Εκπαίδευση

Η μετάβαση στη Σχολική Εκπαίδευση προσφέρει ευκαιρίες υλοποίησης ενεργητικής μάθησης και εμπλουτισμού ψηφιακών ικανοτήτων μαθητών ή σπουδαστών.

Ακολουθούν ορισμένες σκέψεις ως βοήθημα για την εφαρμογή του μαθήματος στη Σχολική Εκπαίδευση:

(α) Πρέπει να ελέγξετε εάν το περιεχόμενο του μαθήματος και το μαθησιακό περιεχόμενο είναι στο πλαίσιο του προγράμματος σπουδών των μαθητών σας. Επί του παρόντος, υπάρχει μεγάλο ενδιαφέρον της Ευρωπαϊκής Επιτροπής να αυξήσει το επίπεδο των ψηφιακών δεξιοτήτων των ευρωπαίων πολιτών – φυσικά, αυτό περιλαμβάνει επίσης μαθητές και φοιτητές.

Συμβουλές:

Εάν το περιεχόμενο του μαθήματος δεν ταιριάζει σε κάποιο πρόγραμμα σπουδών, μπορείτε να προσπαθήσετε να εφαρμόσετε το μάθημα ως μη υποχρεωτικό έργο.

Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε ένα προσαρμοσμένο μάθημα για ένα υπάρχον πρόγραμμα σπουδών επιλέγοντας κατάλληλα ενότητες του μαθήματος (Αυτή ήταν η προσέγγιση του πιλοτικού μαθήματος στην Αυστρία).

(β) Πρέπει να φροντίζετε για την πρόσβαση των μαθητών σας στον διακομιστή Moodle. Εάν οι εκπαιδευόμενοι δεν είναι σε θέση να παρακολουθήσουν το μάθημα στην αγγλική γλώσσα, η μετάφραση είναι απαραίτητη.

Μια ιδέα είναι να συνεργαστείτε με τη διδασκαλία της γλώσσας στο σχολείο σας και να δημιουργήσετε ένα είδος «διεπιστημονικού έργου»: Στη διδασκαλία των Αγγλικών διδάσκεται το απαραίτητο λεξιλόγιο και ξεκαθαρίζονται οι βασικοί όροι, ενώ ασχολείστε με τις ψηφιακές δεξιότητες.

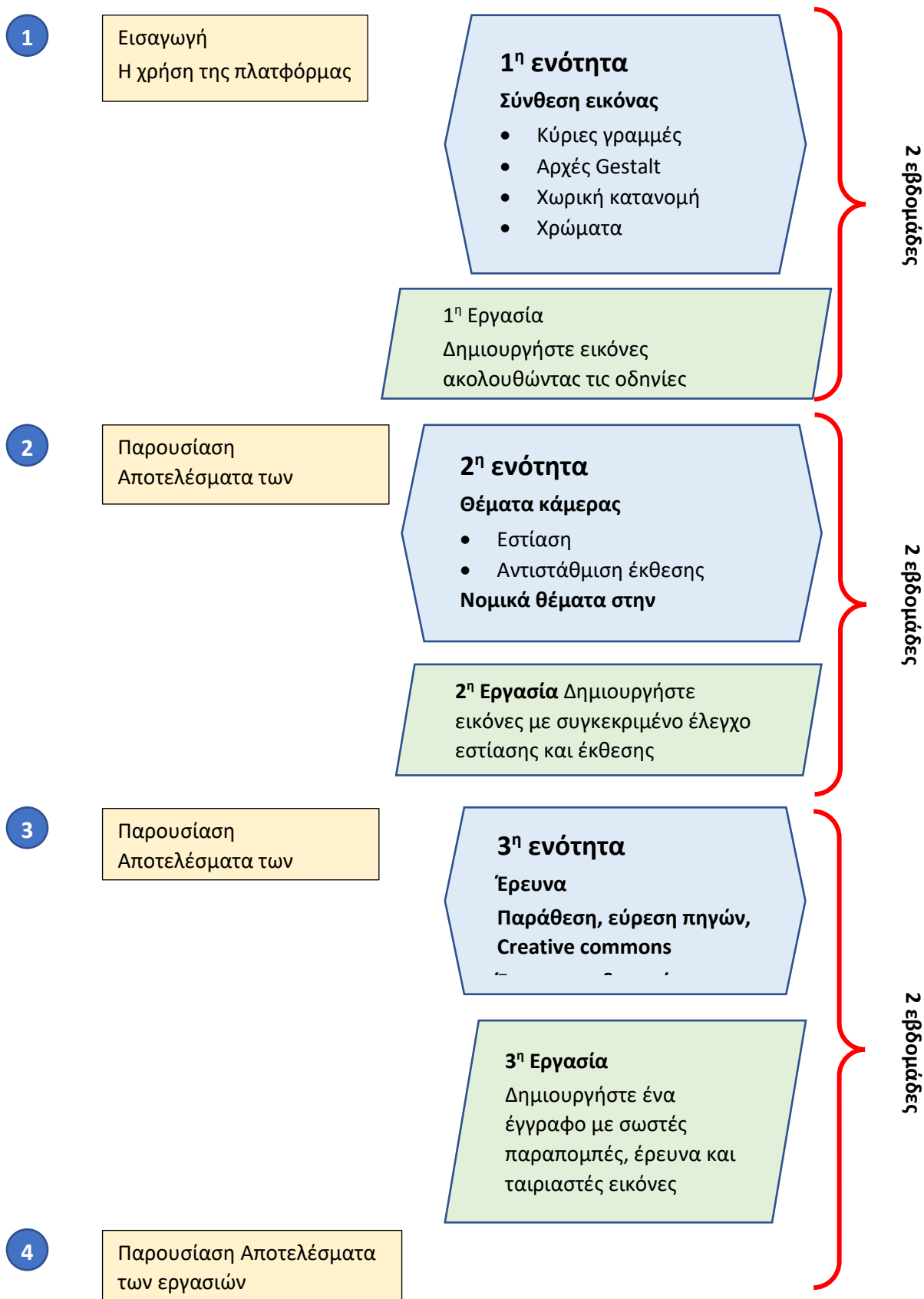
(γ) Οι μαθητές και ιδιαίτερα οι φοιτητές ενδιαφέρονται για διάφορα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και αυτό το ενδιαφέρον θα πρέπει να χρησιμοποιείται για τη μετάδοση ψηφιακών δεξιοτήτων.

1.2 Περιγραφή ενός μαθήματος στην Σχολική Εκπαίδευση

Ως παράδειγμα, για τη μεταφορά σε άλλους τομείς εκπαίδευσης, η κοινοπραξία παρουσιάζει εδώ το πιλοτικό μάθημα στον τομέα της σχολικής εκπαίδευσης. Όλες οι σκέψεις που αναφέρονται σε αυτό το κεφάλαιο μπορούν να χρησιμοποιηθούν για περαιτέρω μαθήματα που βασίζονται στο μάθημα CICERO.

1.2.1 Βασική ιδέα του μαθήματος

Η Σχολική Εκπαίδευση είναι τυπική εκπαίδευση σε αντίθεση με τα μη τυπικά μαθήματα στην Εκπαίδευση Ενηλίκων. Αυτό σημαίνει να σεβαστείτε το πρόγραμμα σπουδών και να ξανα-οργανώσετε το μάθημα που ταιριάζει στο συγκεκριμένο πρόγραμμα σπουδών. Αυτή η ανάγκη απευθύνεται τόσο στους μαθησιακούς στόχους όσο και στην ηλικία των μαθητών.



Σχήμα 1: Η έννοια του μαθήματος, που ταιριάζει με τους μαθησιακούς στόχους του προγράμματος σπουδών

Στο παραπάνω σχήμα βλέπετε τη δομή Μεικτής Μάθησης του έτοιμου μαθήματος. Ο Αντίστροφος Σχεδιασμός χρησιμοποιήθηκε για την ανάπτυξη του μαθήματος από τα δεδομένα μαθησιακά αποτελέσματα. Μια πολλά υποσχόμενη προσέγγιση στο μάθημα είναι να δίνονται εργασίες στους μαθητές (μπλε εξάγωνα) και να τους ζητείται να εμβαθύνουν ή να εξασκήσουν την μαθησιακή τους εμπειρία με συγκεκριμένες εργασίες. Δεδομένου ότι οι μαθητές συναντιούνται τακτικά στα σχολικά μαθήματα, η παρουσίαση των διαφόρων πρακτικών εργασιών είναι εύκολη.

Η ιδέα του μαθήματος ακολουθεί μια προσέγγιση Ανεστραμμένης Μάθησης: Οι «Κατώτεροι κατά Blooms στόχοι» (όπως αναφέρθηκε παραπάνω και χρωματισμένα με πράσινο χρώμα) επεξεργάζονται στη φάση της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Οι εργασίες, ως ατομική εξάσκηση, και οι εργασίες δημιουργίας περιεχομένου συνδυάζονται από τους «Κατώτερους κατά Blooms στόχους» (ατομικός χώρος μάθησης) και τους «Ανώτερους κατά Blooms στόχους» (ομαδικός χώρος μάθησης). Αυτές οι εργασίες λειτουργούν ως εργασίες προετοιμασίας για τον πραγματικό χώρο μάθησης της ομάδας.

Τα κίτρινα στοιχεία στο πρόγραμμα αντιπροσωπεύουν την επιτόπια διδασκαλία. Αυτές οι εργασίες επικεντρώνονται σε «Ανώτερους κατά Blooms στόχους»: Παρουσιάσεις, ομαδικές συζητήσεις, σχόλια από συμμαθητές και παρόμοια θέματα.

1.2.2 Οδηγός βήμα-βήμα

Εδώ η κοινοπραξία παρουσιάζει μια πρόταση πώς να ξεκινήσετε και να δημιουργήσετε ένα τέτοιο μάθημα.

Προϋποθέσεις και έναρξη

Χρησιμοποιείτε τον Αντίστροφο Σχεδιασμό (Backward Design³) για να δημιουργήσετε το μάθημα (βασισμένο στο μάθημα CICERO).

Βήμα 1

Ελέγξτε το πρόγραμμα σπουδών και εντοπίστε τους κατάλληλους μαθησιακούς στόχους. Προσδιορίστε τις εργασίες με βάση το "Lower Blooms" (καταλαβαίνετε, θυμηθείτε). Όλα αυτά τα στοιχεία μπορούν να αφιερωθούν στον Ατομικό Χώρο Μάθησης. Το σχετικό περιεχόμενο βρίσκεται στο μάθημα του Moodle και μπορεί να το επεξεργαστούν μόνο οι εκπαιδευόμενοι και να εκτελεστούν οι προγραμματισμένες εργασίες.
Δραστηριότητα: Γράψτε τη λίστα με τις προγραμματισμένες δραστηριότητες και εργασίες.

Βήμα 2

Προσδιορίστε τις δραστηριότητες που έχουν προγραμματιστεί και αφιερωθούν στον ομαδικό χώρο μάθησης (επιτόπιες δραστηριότητες).
Δραστηριότητα: Γράψτε τη λίστα των ομαδικών διαστημικών δραστηριοτήτων και προσθέστε τις δραστηριότητες αξιολόγησης όπως αναπτύχθηκαν στον Αντίστροφο σχεδιασμό (Backward Design).

Βήμα 3

Δημιουργήστε τη λογική διαδρομή μάθησης παρέχοντας έναν καλό συνδυασμό επιτόπου μάθησης (με βάση συνεργατικές δραστηριότητες) και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Λάβετε υπόψη ότι οι μαθητές του λυκείου είναι νέοι ενήλικες, είναι συνηθισμένοι σε εργασίες και μπορούν να καταλήξουν σε δημιουργικές λύσεις.
Δραστηριότητα: Γράψτε το σχέδιο μαθήματος ακολουθώντας τα βήματα ένα και δύο.

³ Backward Design in Flipped Learning 3.0: <https://www.fade-in.eu/web/backward-design/>



Υπόδειξη: Πολλά σχολεία χρησιμοποιούν το Moodle ως πλατφόρμα εκμάθησης. Αυτό δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να έχουν πρόσβαση στον διακομιστή Moodle (διαφορετικά πρέπει να δώσετε τις κατάλληλες οδηγίες ή πρακτικές συμβουλές). Μην ξεχάσετε να φροντίσετε για μια συμφωνία για το πώς να επικοινωνείτε κατά τη διάρκεια του μαθήματος (εκπαιδευτής ⇔ εκπαιδευόμενος, μαθητής ⇔ εκπαιδευόμενος), πώς και πότε αναμένεται η υποβολή εργασιών και άλλα σχετικά θέματα.



Video 1: Summary of the School Education course

1.3 Αξιολόγηση του μαθήματος στη Σχολική Εκπαίδευση (Wiener Neustadt, Αυστρία)

Δεδομένου ότι οι μαθητές ήταν εξοικειωμένοι με το MOODLE σχετικά με το πού να βρουν την εργασία, δεν υπήρχαν δυσκολίες στην εύρεση των εργασιών.

Συνολικός αριθμός $n = 57$ μαθητών αποδέχθηκαν την εργασία και υπέβαλαν τα αποτελέσματά τους στο MOODLE ή στο TEAMS.

Η αξιολόγηση του μαθήματος έχει γίνει σε συνέντευξη βασικής ερώτησης.

- Το 90% των μαθητών δήλωσε ότι το μάθημα ήταν συναρπαστικό ή πιο συναρπαστικό από ό,τι στα κανονικά μαθήματα. Όλοι οι συμμετέχοντες δήλωσαν ότι οι εργασίες διατυπώθηκαν με σαφήνεια και ακρίβεια.
- Περίπου το 70% των συμμετεχόντων δήλωσαν ότι θα ήθελαν να κάνουν τέτοιες ασκήσεις πιο συχνά ή περισσότερες από αυτές. Όλοι οι συμμετέχοντες υπέβαλαν τα αποτελέσματά τους.

3 Μεταφορά στα άλλα πεδία της εκπαίδευσης

Το διαθέσιμο υλικό διαθέτει άδεια χρήσης CC 4.0 και μπορεί να χρησιμοποιηθεί δωρεάν. Οι περιορισμοί είναι: μη εμπορική χρήση και ονομασία της πηγής.

Εδώ η κοινοπραξία δίνει μερικά παραδείγματα για χρήση στην Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση (EEK) και στη Συνεχή Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση (C-VET).



3.1 Παραδείγματα για την Επαγγελματική Εκπαίδευση & Κατάρτιση

Κτηματομεσιτικές επιχειρήσεις

Η δημοσίευση και η διαφήμιση του τρέχοντος υλικού ή των «κυριότερων σημείων» είναι μια ουσιαστική διαδικασία στις εταιρείες ακινήτων. Το υλικό του μαθήματος CICERO μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία και την εφαρμογή ειδικών εκπαιδεύσεων για άτομα που εργάζονται σε μια εταιρεία ακινήτων και είναι υπεύθυνα για εκθέσεις και διαφημίσεις.

Η προσέγγιση για τη δημιουργία ενός τέτοιου μαθήματος μοιάζει με τη Σχολική Εκπαίδευση, η διαφορά είναι το πρόγραμμα σπουδών που λείπει

Εδώ είναι ο σχεδιασμός ενός τέτοιου μαθήματος.

Πρώτες οδηγίες για το μάθημα. Πρόσβαση στον διακομιστή Moodle.

Πρώτη εξ' αποστάσεως κατάρτιση

- Έλεγχος της κάμερας
- Formats εικόνων
- Βάθος πεδίου
- Έκθεση (και έλεγχος)
- Αλλαγή προοπτικής

Εργασία

Δημιουργήστε μια τεκμηρίωση με εικόνες τριών προσφερόμενων αντικειμένων με τουλάχιστον οκτώ διαφορετικές προβολές

Πρώτη παρουσίαση
Σχόλια από ομοτίμους, προτάσεις τροποποίησης (και εργασίες)

Δεύτερη εξ' αποστάσεως κατάρτιση

- Βασικές γνώσεις επεξεργασίας της φωτογραφίας
- Δημιουργώντας περιεχόμενο (συνδυασμός εικόνας και κειμένου)

Εργασία

Δημιουργήστε μια έκθεση ενός συγκεκριμένου αντικείμενου για την έκθεση της εταιρείας.

Δεύτερη παρουσίαση
Ανατροφοδότηση από ομοτίμους, προτάσεις τροποποίησης και τελικές οδηγίες εργασιών

1.3.1 Διαφημίσεις για επιχειρήσεις εμπορίας μεταχειρισμένων ειδών

Η αγορά μεταχειρισμένων και η επαναχρησιμοποίηση πραγμάτων είναι μια επερχόμενη τάση και έχει νόημα ειδικά στο πλαίσιο των περιβαλλοντικών εκτιμήσεων και της εξοικονόμησης πόρων. Υπάρχουν πολλές πλατφόρμες σε όλες τις ευρωπαϊκές χώρες που προσφέρουν μεταχειρισμένα είδη. Αυτές οι πλατφόρμες επικεντρώνονται σε είδη οικιακής χρήσης, ηλεκτρικές συσκευές και άλλα είδη. Χαρακτηριστικό παράδειγμα διεθνούς πλατφόρμας είναι το eBay.

Όταν ασχολείται κανείς με αυτές τις πλατφόρμες, βλέπει αφενός κακώς φτιαγμένες εικόνες καθώς και τη χρήση φωτογραφιών προϊόντων χωρίς άδεια (που συχνά προμηθεύονται από τον ιστότοπο του κατασκευαστή).

Πολλές προσφορές προέρχονται από αυτοαπασχολούμενους επιχειρηματίες που εμπίπτουν στην κατηγορία MME. Το εκπαιδευτικό υλικό του μαθήματος CICERO μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί άριστα για αυτές τις εταιρείες και τους υπαλλήλους τους.

3.2 Τριτοβάθμια εκπαίδευση

Το μάθημα CICERO μπορεί να χρησιμοποιηθεί και στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση. Σε πολλές επιστημονικές εργασίες ή μεταπτυχιακές διατριβές παρουσιάζεται υλικό εικόνας εξαιρετικά κακής ποιότητας.

Τα πανεπιστήμια μπορούν να προσφέρουν το περιεχόμενο του μαθήματος CICERO ως MOOC για να προσφέρουν στους φοιτητές να μάθουν για τη σύνθεση εικόνας καθώς και τα βασικά στοιχεία της επεξεργασίας εικόνας (και τις κατάλληλες μορφές εικόνας).

Αν και οι σημερινοί μαθητές μεγάλωσαν στον ψηφιακό κόσμο, αυτό δεν σημαίνει αυτόματα ότι διαθέτουν τις απαραίτητες ψηφιακές δεξιότητες για εικόνες και δημοσίευση εικόνων. Το μάθημα CICERO, ως μια ολοκληρωμένη συλλογή του τομέα της ψηφιακής φωτογραφίας, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως πολύτιμο εργαλείο αυτομάθησης.

4 Τεχνικά θέματα μεταφοράς

Το μάθημα CICERO βασίζεται στην πλατφόρμα MOODLE και η γλώσσα είναι η αγγλική. Υπάρχουν και άλλες γλωσσικές εκδόσεις (Γερμανικά, Ισπανικά, Πορτογαλικά και Ελληνικά).

Όλες οι ενότητες είναι διαθέσιμες ως πακέτα μεμονωμένης λήψης από τον διακομιστή Moodle. Αυτές οι ενότητες μπορούν να μεταφορτωθούν στον διακομιστή σας Moodle και να μεταφραστούν σε άλλες γλώσσες (εάν είναι απαραίτητο).

4.1 Πιλοτική μεταφορά της σειράς μαθημάτων

Μέρη του μαθήματος έχουν μεταφορτωθεί σε προσαρμοσμένο σε μαθητές μάθημα (στη γερμανική γλώσσα) στον διακομιστή MOODLE που παρέχεται από το σχολείο που δοκιμάστηκε. Εντοπίστηκε πρόβλημα σε διάφορες εκδόσεις του Moodle. Η έκδοση MOODLE του σχολικού διακομιστή ήταν χαμηλότερη από τον δημόσιο διαθέσιμο διακομιστή του έργου. Ωστόσο, η μεταφορά λειτούργησε και οι ενότητες από το MOODLE 3.9 μπορούσαν να φορτωθούν και να εφαρμοστούν στον διακομιστή του σχολείου με το Moodle 3.6

4.2 Technical information

Η σειρά μαθημάτων CICERO αναπτύχθηκε χρησιμοποιώντας εργαλεία MOODLE 3.9 . Επιπλέον, τα πρόσθετα ήταν H5P Plugin⁴.

4.3 Πολυμεσικό περιεχόμενο, βασισμένο σε H5P

Υπάρχουν δύο ενότητες H5P ενσωματωμένες στο μάθημα.

Τεχνικές συμβουλές: Το H5P χρειάζεται έναν κεντρικό υπολογιστή για επεξεργασία ή εμφάνιση. Πιθανοί οικοδεσπότες είναι το Moodle (το H5P είναι ένα ενσωματωμένο τμήμα του Moodle ξεκινώντας από την έκδοση 3.10) του WordPress (Στο WordPress πρέπει να εγκαταστήσετε το πρόσθετο H5P για να δημιουργήσετε ή να επεξεργαστείτε περιεχόμενο H5P).

Ένα ανεβασμένο στην εφαρμογή κεντρικού υπολογιστή, μπορείτε να επεξεργαστείτε, να τροποποιήσετε ή να μεταφράσετε το περιεχόμενο.

4.4 Πολυμεσικό και διαδραστικό περιεχόμενο, βασισμένο στο eXe-learning

Το exelearning.net είναι ένα έργο συνεργασίας που υποστηρίζεται από το Ισπανικό Υπουργείο Παιδείας και άλλους ισπανικούς οργανισμούς. Προσφέρει ένα πλήρες πρόγραμμα επεξεργασίας, που εκτελείται σε ένα παράθυρο του προγράμματος περιήγησης. Μπορείτε να εγκαταστήσετε το eXeLearning τοπικά και να αποθηκεύσετε τα αρχεία που παρήχθησαν επίσης τοπικά.

Το eXeLearning παράγει ένα σύνολο αρχείων που μπορούν να μεταφορτωθούν στο Moodle καθώς και να χρησιμοποιηθούν ανεξάρτητα (από τον διακομιστή web αλλά και τοπικά).

Για να επεξεργαστείτε τα παρεχόμενα αρχεία eXe χρειάζεστε την έκδοση eXeLearning 2.6. Αυτή η έκδοση μπορεί να ληφθεί από την ιστοσελίδα <https://exelearning.net/en/downloads/>

Υπάρχει μια φορητή έκδοση, η οποία εκτελείται από ένα USB Pen Drive, επίσης.

Για να μεταφράσετε το περιεχόμενο του eXeLearning

[1] Ανοίξτε το αρχείο με τον επεξεργαστή eXeLearning

⁴ H5P είναι ένα πλαίσιο δημιουργίας πολυμεσικού και διαδραστικού περιεχομένου και είναι ελεύθερο για χρήση. Σύνδεσμος: [H5P.org](https://h5p.org)

[1] Θα βρείτε ένα μενού στα αριστερά. Εδώ επιλέγετε τη ενότητα που θα μεταφραστεί

The screenshot shows the CICERO software interface. On the left, the 'Outline' panel lists various topics, with 'Compact Camera' selected under 'Controls of various Types of Cameras'. The main content area displays the following text:

Compact Camera Enhancing Digital Competence through Photography

Compact cameras have semi-automatic and manual modes, which put the control back in your hands for more technical and creative applications.

These programs often are called "modes" and are more or less pre-sets of the camera to create optimized images depending on the selected motive.

These programs only work with the creation of jpeg images through the camera. Specific programs - depending on the motive - will run to create an optimized image result.

[2] Εδώ επιλέγετε την ενότητα που θέλετε να επεξεργαστείτε. Στο τέλος κάθε στοιχείου θα βρείτε το κουμπί «Επεξεργασία» [edit].

The screenshot shows the CICERO software interface. On the left, the 'Outline' panel lists various topics, with 'DSLR (Digital Single-Lens Reflex)' selected under 'Controls of various Types of Cameras'. The main content area displays the following text:

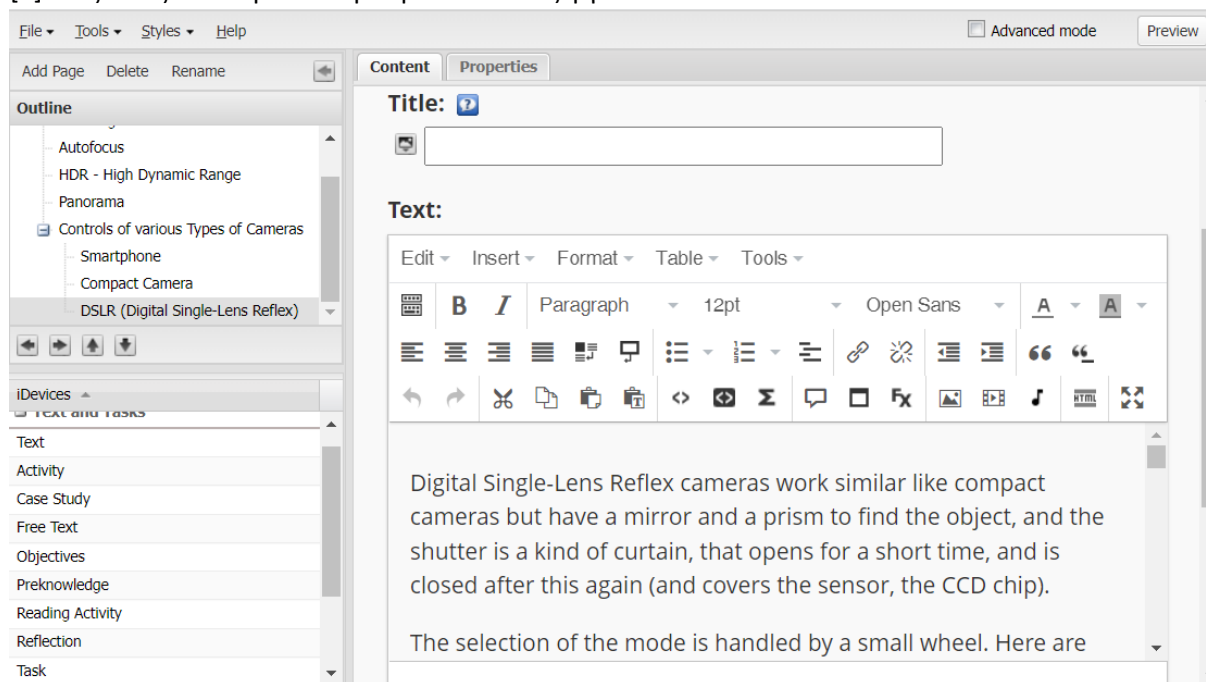
The most common modes are

- Automatic
- Landscape
- Macro
- Night
- Portrait and
- Sports

The presets are managed by similar settings as the compact cameras use.

Licensed under the [Creative Commons Attribution Share Alike License 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

[3] Πιέζοντας το κουμπί edit μπορείτε να επεξεργαστείτε



[4] Ο συντάκτης είναι ο γνωστός επεξεργαστής Tiny-MCE. Μπορεί να γνωρίζετε αυτόν τον επεξεργαστή από το WordPress ή το Moodle.

[5] Μην ξεχάσετε να αποθηκεύσετε το επεξεργασμένο κείμενο - θα βρείτε το κουμπί επίσης στο τέλος κάθε στοιχείου.

[6] Μπορείτε να συντομεύσετε ή να βελτιώσετε τα κείμενα λόγω της δεδομένης άδειας για τα αποτελέσματα του έργου.

Λάβετε υπόψη ότι η εργασία με το eXeLearning χρειάζεται υψηλότερο επίπεδο ψηφιακών ικανοτήτων, καθώς και την ενσωμάτωση στην πηγή Moodle.

Ένας οδηγός για το eXeLearning είναι διαθέσιμος από την ιστοσελίδα intef.es.

Σύνδεσμος:

https://descargas.intef.es/cedec/exe_learning/Manuales/exe21/Manual_exe21_English/the_iddevice_s.html

4.4.1 Κατάλογος με τις ενότητες του eXeLearning

Μπορείτε να μεταφορτώσετε τα αρχεία eXe-Learning από την ιστοσελίδα όπως αναφέρονται παρακάτω. Με το πρόγραμμα επεξεργασίας eXe-Learning μπορείτε να επεξεργαστείτε το υλικό καθώς και να μεταφράσετε το περιεχόμενο σε διαφορετικές γλώσσες. Όλο το υλικό πολυμέσων περιλαμβάνεται σε αυτά τα αρχεία, το εξωτερικό περιεχόμενο (όπως βίντεο) συνδέεται από το YouTube.

Name	Size
02 Control the camera.elp	1,301 MB
03_Image_File_Formats-EN.elp	1,839 MB
04 depth of field-EN.elp	1,896 MB
08_02-Metering.elp	3,217 MB

08_03-Noise.elp	1,191 MB
08_04-Shutter-Speed.elp	988,752 KB
08_05_aperture.elp	1,089 MB
10_07_framing.elp	4,592 MB
ColorCompositionContrast.elp	385,063 KB
FileFormats.elp	1,805 MB
image-compositions-lines.elp	1,614 MB
ManualVsAutomatic.elp	1,706 MB
SmartphoneExposureCompensation.elp	1,863 MB
SmartphoneFocus.elp	441,084 KB
Use the Interplay between Foreground and Background.elp	2,583 MB

4.4.2 Διαθεσιμότητα από τον ιστότοπο του σχεδίου

Όλα τα στοιχεία που αναφέρονται παραπάνω μπορούν να ληφθούν από τη σελίδα λήψης του έργου.

Σύνδεσμος: project-cicero.eu

5 Αξιολόγηση της μεταφοράς σε άλλα πεδία της εκπαίδευσης

Το κύριο θέμα της αξιολόγησης είναι η εκπαίδευση ψηφιακών ικανοτήτων. Όπως αναφέρεται στην «Καινοτόμο Προσέγγιση», η φωτογραφία είναι ο κινητήρας για τη μετάδοση ψηφιακών ικανοτήτων.

Μέθοδος της αξιολόγησης

Για την αξιολόγηση, χρησιμοποιήστε αυτό το σύντομο ερωτηματολόγιο. Οι όροι και τα θέματα αναφέρονται στο DigComp 2.0 Framework.

Ο παρακάτω πίνακας δείχνει τα κύρια θέματα που εξετάζονται στο μάθημα CICERO. Μπορείτε να επιλέξετε ένα θέμα. Για να ακολουθήσετε την έννοια του μοντέλου μαθημάτων CICERO, θα πρέπει να επιλεγούν όλα τα υποστοιχεία.

Θέμα	Ναι	Όχι
Θέμα "Ασφάλεια"		
Ιδιοκτησία στοιχείων σχετικά με τα κοινωνικά δίκτυα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ορθότητα και ηθική	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προστασία των δικών σας έργων	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Εγγραμματοσμός πληροφορίας και δεδομένων		
Περιήγηση, αναζήτηση και φιλτράρισμα δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αξιολόγηση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Διαχείριση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Επικοινωνία και συνεργασία		
Πλατφόρμα (κοινά πεδία)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Συνεργασία (θέματα ενεργής μάθησης)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Διάδραση (γενικά)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Διαμοιρασμός και συζήτηση (Ψηφιακό περιεχόμενο)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Δημιουργία ψηφιακού υλικού		
Πνευματικά δικαιώματα και άδειες	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Θεωρία φωτογραφίας	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αποθήκευση δεδομένων στο "cloud"	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Επεξεργασία φωτογραφίας	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Επίλυση προβλημάτων		
Γνωρίζω πώς να επιλύω ψηφιακά προβλήματα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προσδιορίζω τα κενά ψηφιακών δεξιοτήτων	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Για όλα τα κύρια θέματα, διατίθενται ενότητες εκμάθησης MOODLE. Μπορείτε να κατεβάσετε καθεμία από αυτές τις ενότητες και να δημιουργήσετε ένα νέο μάθημα στον δικό σας διακομιστή MOODLE.