



# Μεθοδολογικός Οδηγός Μάθησης με το **bEUp+**



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



## Περιεχόμενα

|   |    |
|---|----|
| Εισαγωγή στον Οδηγό   | 2  |
| Μάθηση Ομότιμων   | 4  |
| Εισαγωγή στη Μάθηση Ομότιμων                                    | 4  |
| Κατανόηση του ρόλου του εκπαιδευτή ομότιμων                     | 4  |
| Οι αρχές της Μάθησης Ομότιμων                                   | 5  |
| Η βιωματική μάθηση, βάσει της Μάθησης Ομότιμων                  | 5  |
| Τεχνικές Μάθησης Ομότιμων                                       | 7  |
| Ενσωμάτωση της Μάθησης Ομότιμων σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες | 8  |
| Ψηφιακές Δεξιότητες   | 9  |
| Επίπεδα ικανοτήτων DigCompEdu (europa.eu)                       | 12 |
| Περιοχή 1: Επαγγελματική Προσέγγιση                             | 12 |
| Περιοχή 2: Ψηφιακοί Πόροι                                       | 14 |
| Περιοχή 3: Διδασκαλία και Μάθηση                                | 17 |
| Περιοχή 4: Αξιολόγηση   | 20 |
| Περιοχή 5: Ενδυνάμωση Μαθητών/τριών                             | 23 |
| Περιοχή 6: Καλλιέργεια Ψηφιακών Προσόντων των Μαθητών           | 25 |
| Βέλτιστες Πρακτικές Μάθησης Ομότιμων με την Εφαρμογή bEUjo+     | 29 |
| Βέλτιστες Πρακτικές διαδικτυακής Μάθησης Ομότιμων               | 48 |

## Εισαγωγή στον Οδηγό

Ο μεθοδολογικός αυτός οδηγός έχει δημιουργηθεί για τους συντονιστές και τους βοηθούς προγραμμάτων ERASMUS+, ούτως ώστε να τους καθοδηγεί και να τους δώσει το κλειδί για την αποτελεσματική και ολοκληρωμένη εκπαίδευση των συναδέλφων τους, ακόμη κι αν τους χωρίζει κάποια απόσταση. Οι ακόλουθες σελίδες επικεντρώνονται στη μέθοδο της Μάθησης Ομότιμων, μιας διαδικασίας που υπάρχει εδώ και δεκαετίες. Η καινοτομία της έγκειται στο ότι δεν εστιάζει μόνο στην Ομότιμη Μάθηση, αλλά πιο συγκεκριμένα, στο πώς μπορούν οι έμπειροι συντονιστές προγραμμάτων να μεταδίδουν τις γνώσεις τους στους συναδέλφους τους. Ακολουθούν κεφάλαια με βέλτιστες πρακτικές Μάθηση Ομότιμων, με αναλυτική ματιά στην εφαρμογή bEUjo+ για να δούμε πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον ίδιο σκοπό. Επιπλέον, ένα κεφάλαιο είναι αφιερωμένο στα πρότυπα για διάφορες πλευρές του συντονισμού ενός προγράμματος ERASMUS+. Απαριθμούνται τα ήδη υπάρχοντα διαδικτυακά εργαλεία που μπορούν να συνδράμουν στη διαδικασία της μάθησης ανάμεσα σε ομότιμους. Για παράδειγμα, ποιο διαδικτυακό εργαλείο μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι διαχειριστές προγραμμάτων για να συντάξουν το προσχέδιο ενός πλάνου Διασφάλισης Ποιότητας. Δεν πρόκειται απλώς για την ανταλλαγή ενός αρχείου κειμένου μέσω email. Πέρα από τη δημιουργία του πλάνου, διερευνάται το πώς μπορεί να διευκολύνεται η μετάδοση γνώσεων και δεξιοτήτων. Τέλος, γίνεται αναφορά στις ψηφιακές δεξιότητες που πρέπει να κατέχει ένας συντονιστής. Συνεπώς, το τελευταίο κεφάλαιο του οδηγού επικεντρώνεται στο





πλαίσιο του Digital Competence of Educators (DigCompEdu) για εκπαιδευτές, με επιπλέον κριτήρια για το τι πρέπει να μπορεί να κάνει ένας συντονιστής ή μια συντονίστρια προγράμματος ERASMUS+. Ελπίζουμε οι σελίδες αυτές να φανούν χρήσιμες στην εκπαίδευση ανάμεσα σε ομότιμους, έχοντας θετικό αντίκτυπο στην ποιότητα των αποτελεσμάτων των προγραμμάτων ERASMUS+ και στη διαχείριση των επιπέδων δεξιοτήτων σε όλη την Ευρώπη.



## Μάθηση Ομότιμων

### Εισαγωγή στη Μάθηση Ομότιμων

Η Μάθηση Ομότιμων είναι μια εμπιστευτική διαδικασία, μέσω της οποίας δύο οι περισσότεροι επαγγελματίες συνάδελφοι συνεργάζονται για να αναστοχαστούν επί των σύγχρονων πρακτικών, να διευρύνουν και να καλλιεργήσουν τις δεξιότητές τους και να αναπτύξουν νέες, να ανταλλάξουν ιδέες, να διεξαγάγουν έρευνα στην τάξη ή για να λύσουν προβλήματα στον χώρο εργασίας (Robbins, 1991). Όπως φαίνεται από τον ορισμό, η Μάθηση Ομότιμων, γνωστή και ως Διδασκαλία Ομότιμων, αρχικά αναφερόταν σε άτομα που ασκούν το ίδιο επάγγελμα. Μπορεί, όμως, να χρησιμοποιηθεί και σε ένα ευρύτερο πλαίσιο. Για τη μεθοδολογία του bEUjo+, η μάθηση και η υποστήριξη ανάμεσα σε ομότιμους είναι σημαντικές παράμετροι, καθώς έμπειροι/ες διαχειριστές/στριες προγραμμάτων καλούνται να μεταδώσουν τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει σε συναδέλφους τους, χρησιμοποιώντας την εφαρμογή. Η αξία και τα πλεονεκτήματα της Μάθησης Ομότιμων είναι γνωστά: προσόντα κι εμπειρίες μεταδίδονται εύκολα μέσω αυτής της μεθόδου. Η καινοτομία της Μάθησης Ομότιμων έγκειται στο γεγονός ότι το περιεχόμενο της μάθησης δεν έρχεται «απ' έξω», αλλά μέσα από την ίδια την ομάδα.

Τα πλεονεκτήματα της Μάθησης Ομότιμων είναι σημαντικά. Όπως:

- βελτίωση της μάθησης,
- ενεργοποίηση μηχανισμών εμπιστοσύνης και συνεργασίας,
- αύξηση αυτοπεποίθησης,
- ενίσχυση επικοινωνιακών & κοινωνικών δεξιοτήτων.

Το εκπαιδευτικό υλικό του bEUjo+ έχει σχεδιαστεί με γνώμονα όλες τις κύριες πλευρές της διαχείρισης έργων στην Ευρώπη και δίνει κίνητρο στους/στις διαχειριστές/στριες που μόλις ξεκινούν την καριέρα τους ή δεν έχουν πρότερη εμπειρία στο ERASMUS+. Θα τους βοηθήσει να αναπτύξουν δικά τους υλικά για τη διαχείριση των έργων. Ενώ οι εκπαιδευόμενοι/ες αναπτύσσουν το υλικό, οι εκπαιδευτές/τριες ενθαρρύνονται να υποστηρίξουν άλλους ώστε να έχουν καλύτερα αποτελέσματα.

Οι οδηγίες αυτές καλύπτουν το αντικείμενο της Μάθησης Ομότιμων, με έμφαση στην ψηφιακή μάθηση. Συμπεριλαμβάνονται τεχνικές, συμβουλές και προτάσεις για τη μάθηση εκπαιδευτών/τριών και εκπαιδευόμενων οι οποίοι θέλουν να μεταδώσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους στους/στις συναδέλφους τους.

### Κατανόηση του ρόλου του εκπαιδευτή ομότιμων

Ο καλός εκπαιδευτής ή η καλή εκπαιδευτρια ομότιμων πρέπει να διαθέτει ορισμένες δεξιότητες και προσόντα, προκειμένου να κάνει σωστά τη δουλειά του. Ας δούμε ποιες:

- υψηλή συναισθηματική νοημοσύνη: πρέπει να καταλαβαίνει και να συσχετίζεται με τους ανθρώπους, να τον/την ενδιαφέρουν,
- ενσυναίσθηση και να μπορεί να χτίζει σχέσεις,
- δυνατές δεξιότητες επικοινωνίας,
- να μπορεί να συγκεντρώνει πληροφορίες και να τις επεξηγεί στο άτομο που συμβουλεύει. Ο/η καλός/ή coach ξέρει να ακούει τους άλλους,
- ο/η coach δεν βιάζεται να δώσει απαντήσεις. Φροντίζει πρώτα να έχει κατανοήσει πλήρως το θέμα μέσω αναστοχασμού και αποσαφήνισης,
- επενδύει χρόνο για να μάθει να κάνει σωστά ερωτήσεις,





- υπομονή για να δίνει στον άλλον τον χώρο και τον χρόνο που χρειάζεται για να κάνει δοκιμές. Ο εκπαιδευτής ομότιμων ή η εκπαιδευτριά δεν υπερενθουσιάζεται, ούτε θυμώνει όταν γίνονται λάθη. Αντί αυτού, προσπαθεί να σώσει την κατάσταση ψύχραιμα, συμπεριλαμβάνοντας το άτομο που έκανε το λάθος. Μπορεί να κάνει κριτική με διακριτικότητα και διπλωματία.

Αυτές είναι κάποιες από τις δεξιότητες και προσόντα που μπορούμε να εξασκούμε με το bEYjo+ και να τα χρησιμοποιούμε, όταν μεταδίδουμε τις γνώσεις και τις εμπειρίες μας σε άλλους/ες εκπαιδευτές/τριες.

## Οι αρχές της Μάθησης Ομότιμων

Οι διευκολυντές/εκπαιδευτές και οι συμμετέχοντες/εκπαιδευόμενοι που έχουν ήδη συμμετάσχει σε εκπαιδευτικό πρόγραμμα και άρα έχουν εμπειρία από προγράμματα του ERASMUS+ και είναι πρόθυμοι να μεταδώσουν τα επαυξημένα προσόντα κι εμπειρίες τους στους συναδέλφους τους, μπορούν να ακολουθούν ορισμένες οδηγίες και συμβουλές. Η Shana Montesol Johnson (2011), ειδικός της Μάθησης Ομότιμων, απαριθμεί τις αρχές που κάνουν κάποιον καλό εκπαιδευτή ομότιμων:

1. Εντοπίστε έναν/μία συνάδελφο που να τον/την εμπιστεύεστε.
2. Ζητήστε του/της να συνεργαστείτε, με εκείνον/η ως εκπαιδευτή/τριά σας.
3. Προγραμματίστε συνάντηση, δια ζώσης ή online.
4. Στο μάθημα, να αναλαμβάνετε για ίσο χρονικό διάστημα τον ρόλο του/της εκπαιδευτή/τριας και του/της εκπαιδευόμενου/ης.
5. Όταν έχετε τον ρόλο του/της εκπαιδευτή/τριας, δώστε στον/στην εκπαιδευόμενο/η όλη σας την προσοχή, ενώ εκείνος/η μιλά για το αντικείμενο στο οποίο θέλει να εστιάσει.
6. Εστιάστε στα θετικά και στις ενέργειες που θέλετε να κάνετε στο μέλλον.
7. Δύο ερωτήσεις θα σας βοηθήσουν να κλείσετε και να δώσετε ώθηση σε κάθε συνεδρία: στο τέλος της εκπαιδευτικής συνομιλίας, ο διευκολυντής μπορεί να ρωτήσει: «Ποιο είναι το βασικότερο πράγμα που μάθατε σε αυτή τη συνεδρία;» και «Ποια ενέργεια θα κάνετε στη συνέχεια;»
8. Άπαξ και τελειώσει η συνεδρία, προγραμματίστε την επόμενη.

Ο Meier (2014) προσθέτει 5 χρήσιμες συμβουλές για μια πιο αποτελεσματική Μάθηση Ομότιμων:

- Η κριτική πρέπει να γίνεται με τέτοιο τρόπο ούτως ώστε να ανοίγει νέες προοπτικές.
- Ο/η πιο έμπειρος/η συνάδελφος πρέπει να πιστεύει στον/στην εκπαιδευόμενο/η, να επισημαίνει τα δυνατά του/της σημεία, όχι μόνο τις αδυναμίες του/της.
- Πρέπει να διεγείρεται η περιέργεια, η φαντασία και η έμπνευση του/της συναδέλφου.
- Ο/η εκπαιδευτής/τρια πρέπει να τηρεί το απόρρητο και να μην είναι επικριτικός/η.
- Ο/η εκπαιδευτής/τρια θέτει ανοικτές ερωτήσεις και αφήνει χώρο για ουσιαστική συζήτηση.

Οι συμμετέχοντες/ουσες στη Μάθηση Ομότιμων καθίστανται ικανοί να σχεδιάζουν οι ίδιοι το μέλλον τους, εκμεταλλευόμενοι/ες τα προσόντα και τις δυνατότητές τους, αποκτώντας παράλληλα την ικανότητα να διαχειρίζονται ευρωπαϊκά προγράμματα.

## Η βιωματική μάθηση, βάσει της Μάθησης Ομότιμων

Όπως είπε ο Brandon Carson (2015) «ως ενήλικες, μαθαίνουμε διαφορετικά απ' ό,τι μαθαίναμε όταν ήμασταν παιδιά. Ο ενήλικας συγκεντρώνει βιώματα και εν καιρώ σχηματίζει ορισμένες νοοτροπίες. Η μάθησή μας τείνει επίσης να είναι πιο αποτελεσματική και αποδοτική, όταν βιώνουμε κάτι σχετικό με το πλαίσιο στο οποίο κινούμαστε, όταν αποκτούμε νέες γνώσεις ή διευρύνουμε τις παλιότερες. Ο σχεδιασμός αποτελεσματικών μαθησιακών εμπειριών για ενήλικες με περιορισμένο χρόνο, είναι καλύτερο να βασίζεται στη λεγόμενη βιωματική μάθηση – μάθηση που προσελκύει τα άτομα με εύστοχα άμεσα βιώματα και που ωθεί σε αναστοχασμό ούτως ώστε να αυξάνονται οι γνώσεις, να αναπτύσσονται δεξιότητες και να αποσαφηνίζονται οι αξίες».





Στις αρχές της βιωματικής μάθησης συμπεριλαμβάνονται οι εξής:

1. Τα βιώματα πρέπει να υποστηρίζονται από αναστοχασμό, κριτική ανάλυση και σύνθεση, χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως οι τηλεδιασκέψεις ούτως ώστε να υπάρχει οπτική επαφή και να χτίζονται οι σχέσεις.
2. Τα βιώματα πρέπει να είναι δομημένα, ούτως ώστε να μπορεί ο/η εκπαιδευόμενος/η να παίρνει πρωτοβουλίες, να λαμβάνει αποφάσεις και να αναλαμβάνει την ευθύνη των αποτελεσμάτων, για παράδειγμα χρησιμοποιώντας την εφαρμογή bEUJo+ ή άλλα εργαλεία διαχείρισης έργων.
3. Τα βιώματα πρέπει να ενθαρρύνουν τον/την εκπαιδευόμενο/η να συμμετέχει ενεργά, θέτοντας ερωτήσεις, διερευνώντας, κάνοντας πειραματισμούς, δείχνοντας περιέργεια, λύνοντας προβλήματα, αναλαμβάνοντας ευθύνες, όντας δημιουργικός και δομώντας νόημα. Αυτό καθίσταται εφικτό μέσω διαδικτυακών εργαλείων όπως τα padlet, Blogs, Forums ή Google Teams, τα οποία προάγουν τη δημιουργικότητα.
4. Τα βιώματα για τα οποία χρησιμοποιούνται τηλεδιασκέψεις και διαδικτυακά εργαλεία διαχείρισης έργων πρέπει να προσελκύουν τους/τις εκπαιδευόμενους/ες διανοητικά, συναισθηματικά, κοινωνικά ή/και σωματικά. Συμμετέχοντας κατά αυτόν τον τρόπο, το μάθημα γίνεται πιο αυθεντικό. Ειδικά η διέγερση των συναισθημάτων οδηγεί σε βαθύτερη συμμετοχή, προσδίδοντας μια αίσθηση αυθεντικότητας.
5. Τα βιώματα πρέπει να καθιστούν τα αποτελέσματα της μάθησης προσωπικά και να σχηματίζουν τη βάση για μελλοντικές εμπειρίες και μαθήματα. Η χρήση διαδικτυακών ερωτηματολογίων (π.χ. Slido, Kahoot, Mentimeter) για την ανατροφοδότηση, προάγει τον αναστοχασμό.
6. Τα βιώματα πρέπει να οδηγούν στην ανάπτυξη και καλλιέργεια σχέσεων σε ένα κατάλληλο ψηφιακό περιβάλλον: του/της μαθητή/τριας με τον/την εαυτό του/της, του/της μαθητή/τριας με τους άλλους, και του/της μαθητή/τριας με τον κόσμο εν γένει.
7. Τα βιώματα πρέπει να επιτρέπουν τόσο στον/στην εκπαιδευτή/τρια όσο και στον/στην εκπαιδευόμενο/η να βιώνει επιτυχία, αποτυχία, περιπέτεια, ρίσκο και αβεβαιότητα, επειδή τα αποτελέσματα των βιωμάτων δεν μπορούν να προβλέπονται πάντα με ακρίβεια. Οι ευκαιρίες αυτές θα τους επιτρέψουν να διερευνήσουν και να εξετάσουν τις αξίες τους, χρησιμοποιώντας εφαρμογές ιστού, π.χ. Miro, Mentimeter ή Slido.
8. Τα βιώματα πρέπει να δημιουργούν ένα περιβάλλον στο οποίο κύριος ρόλος του διευκολυντή θα είναι να προσαρμόζει συναφείς καταστάσεις, να θέτει προβλήματα, να θέτει όρια, να υποστηρίζει τους μαθητές & τις μαθήτριες, να εξασφαλίζει τη σωματική και συναισθηματική τους ασφάλεια και να διευκολύνει την όλη μαθησιακή διαδικασία, διασφαλίζοντας παράλληλα τη σωματική, ψηφιακή και συναισθηματική κυβερνοασφάλεια.
9. Τα βιώματα πρέπει να συμπεριλαμβάνουν απολογισμό ούτως ώστε να τονίζονται τα μαθήματα που πάρθηκαν και να συσχετίζονται με το εργασιακό πλαίσιο, πιθανά μέσω συγκέντρωσης σχολίων με τη χρήση διαδικτυακών ερωτηματολογίων.

Έχοντας κατά νου αυτές τις συμβουλές και προτάσεις, οι εκπαιδευτές/τριες μπορούν να χρησιμοποιούν εκπαιδευτικά εργαλεία που βασίζονται στη μάθηση ανάμεσα σε ομότιμους και στη βιωματική μάθηση. Όταν οργανώνουμε μια συνεδρία Μάθησης Ομότιμων ή όταν διεξάγουμε εκπαίδευση, βασισμένη στην υποστήριξη από ομότιμους, πρέπει να ακολουθούμε τα παρακάτω βήματα:

- ανάλυση των αναγκών των μαθητών/τριών,
- ανάλυση των διαθέσιμων πόρων,
- σκοποί και στόχοι που να ανταποκρίνονται στις ανάγκες των μαθητών/τριών,
- ορισμός ομάδας εργασίας,
- επιλογή εκπαιδευτών/τριών (με βάση κριτήρια που σχετίζονται με τους στόχους που έχουν τεθεί),
- εκπαίδευση εκπαιδευτών/τριών,



- σχεδιασμός και υλοποίηση παρεμβάσεων,
- υλοποίηση παρεμβάσεων ανάμεσα σε ομότιμους,
- αξιολόγηση.

Αφού επιλεγθεί ο/η εκπαιδευτής/τρια, σχηματίζεται η ομάδα με τη χρήση διαδραστικών μεθόδων, όπως ο ιδεοκαταιγισμός (brainstorming), τα παιχνίδια ρόλων, τα συνεργατικά παιχνίδια, τα οποία βοηθούν τους/τις εκπαιδευτές/τριες να διευρύνουν τις γνώσεις τους σχετικά με τις διάφορες συμπεριφορές και να αυξήσουν τις συναισθηματικές, σχεσιακές και επικοινωνιακές δεξιότητες που χρειάζονται προκειμένου να προσεγγίσουν τους/τις ομότιμους/ές τους. Με τη στήριξη της ομάδας, οι μαθητές/τριες βιώνουν κατανόηση και σιγουριά. Μπορούν να δουν πόσο αποτελεσματικοί είναι, να ανταλλάξουν εμπειρίες και συναισθήματα.

## Τεχνικές Μάθησης Ομότιμων

Υπάρχουν πολλά εργαλεία για τη βιωματική μάθηση ομότιμων. Ορισμένα περιγράφονται στον Brookfield (2013): *Κύκλος Φωνών, Κιμωλία, Ερωτήσεις, Χιονόμπαλα, Ρόλοι* (Circle of Voices, Chalk Talk, Questioning, Snowballing, Conversational Roles) και πολλά άλλα. Στην περίπτωση αυτή, η διευκόλυνση εστιάζει στην ενίσχυση των διασυνδέσεων, της ανταλλαγής, των σχέσεων, και στη διαχείριση και τήρηση των κανόνων που επιτρέπουν την ενεργό συμμετοχή όλων. Η ομαδική εργασία είναι από μόνη της μια μέθοδος, μέσω της οποίας προάγεται η μάθηση σε διάφορα εκπαιδευτικά πλαίσια μέσω της χρήσης τεχνικών και μεθόδων που διευκολύνουν την κίνηση και τη συνεργατική μάθηση. Κάποιες από τις δραστηριότητες που ενθαρρύνουν την αλληλεπίδραση και τη συμμετοχή είναι οι: *Εργασία ενός λεπτού, Σκέψη, Ταϊριάζω και Μοιράζομαι, Διαμορφωτικό κουίζ, συστήματα αλληλεπίδρασης με βάση τους υπολογιστές και Εννοιολογικοί χάρτες* (One minute paper, Think, pair and share, Formative quiz, Computer-based interaction systems and Concept maps) (Coryell, 2016). Ακολουθούν κάποια πιο παραδοσιακά εργαλεία και τεχνικές για βιωματικά, διαδικτυακά μαθήματα ομότιμων:

### ΚΥΚΛΟΣ

Οι συμμετέχοντες/ουσες μπαίνουν online με έναν/μια διαχειριστή/στρια που αναλαμβάνει να συντονίσει τη συζήτηση εντός ορισμένου χρονικού ορίου. Η διαδοχή των παρεμβάσεων με βάση τη σειρά του κύκλου πρέπει να τηρείται απόλυτα. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με τη χρήση διαδικτυακής αντίστροφης μέτρησης που θα φαίνεται στην κοινή εικόνα. Ο/η διαχειριστής/στρια έχει το πλεονέκτημα να μπορεί να θέτει ερωτήσεις ή να δίνει απαντήσεις. Η δραστηριότητα διευκολύνει και αναπτύσσει την κυκλική επικοινωνία, ευνοεί την αυτογνωσία, προάγει την ελεύθερη και ενεργητική έκφραση ιδεών, απόψεων, συναισθημάτων και προσωπικών βιωμάτων και, τέλος, δημιουργεί ένα κλίμα γαλήνης και μοιρασιάς, διευκολύνοντας έτσι είτε τον σχηματισμό μιας νέας ομάδας εργασίας είτε την οποιαδήποτε μεταγενέστερη δραστηριότητα. Ο διευκολυντής μπορεί επίσης να χρησιμοποιεί έναν «τροχό τυχαίας επιλογής» για να επιλέγει το επόμενο άτομο ή να ζητά από τους ακροατές να ανταποκρίνονται στα όσα λένε οι ομιλητές/τριες χρησιμοποιώντας emojis.

### ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΡΟΛΩΝ

Τα παιχνίδια ρόλων συνιστούν εξομοίωση συμπεριφορών και στάσεων που κατά κανόνα υιοθετούμε στην αληθινή μας ζωή. Οι συμμετέχοντες/ουσες παίζουν τους ρόλους που τους αναθέτει ο/η εκπαιδευτής/τρια και συμπεριφέρονται όπως νομίζουν ότι θα συμπεριφέρονταν υπό τις συγκεκριμένες περιστάσεις. Η τεχνική αυτή αποσκοπεί στο να αποκτήσουμε την ικανότητα να υποδυόμαστε έναν ρόλο και να κατανοούμε εις βάθος τις απαιτήσεις αυτού του ρόλου. Το παιχνίδι ρόλων έχει πραγματικό αντικείμενο. Εξετάζει τη συμπεριφορά ατόμων όσον αφορά στις διαπροσωπικές σχέσεις, σε συγκεκριμένες λειτουργικές καταστάσεις, για να δούμε πώς αντιδρούν οι άνθρωποι σε αυτές. Στη διαδικτυακή εκδοχή, ο/η εκπαιδευτής/τρια μπορεί να χρησιμοποιεί μουσική, εικόνες και βίντεο για να το ενισχύσει ή να κάνει πιο αυθεντική την εμπειρία. Ο/η εκπαιδευτής/τρια πρέπει να σέβεται τις επιλογές και τις αντιδράσεις των μαθητών/τριών, χωρίς να τις κρίνει. Όπως





οποιαδήποτε εκπαιδευτική τεχνική που φέρνει επίγνωση, τα παιχνίδια ρόλων πρέπει να χρησιμοποιούνται για αυτόν τον σκοπό (εκπαίδευση), να έχουν δομή και να ολοκληρώνονται με επικύρωση συμμετοχής. Σε ορισμένες περιπτώσεις, μπορεί να είναι χρήσιμο να λάβουν προκαταρκτικά ένα μήνυμα οι συμμετέχοντες, ώστε να έχουν χρόνο να προετοιμαστούν για τον ρόλο τους. Είναι σημαντικό να διαθέτουν οι συμμετέχοντες/ουσες όλα τα εργαλεία που χρειάζονται, δηλαδή μικρόφωνο, κάμερα και σταθερή σύνδεση στο διαδίκτυο.

#### ΑΝΕΣΤΡΑΜΜΕΝΗ ΤΑΞΗ

Η εκπαιδευτική προσέγγιση της «ανεστραμμένης μάθησης» βασίζεται στην εξασφάλιση του ότι οι μαθητές/τριες μπορούν να μελετήσουν πριν τα μαθήματα, και μέσω βίντεο. Ακούγεται ασήμαντο, αλλά η προσέγγιση αυτή, τοποθετώντας τη φάση μετάδοσης της γνώσης σε άλλους χώρους και χρόνους, σας βοηθά να «απελευθερώσετε» πολύ χρόνο για το μάθημα. Έτσι θα μπορείτε να δώσετε μεγαλύτερη έμφαση στην πραγματική, ουσιαστική μάθηση, με την υποστήριξη ενός εκπαιδευτή – διευκολυντή. Η ανεστραμμένη τάξη (ή ανεστραμμένη μάθηση) συνεπάγεται την αντιστροφή του χώρου εκπαίδευσης (στο σπίτι, αντί σε μία τάξη) με τον χώρο μελέτης (στην τάξη, αντί για το σπίτι). Η κεντρική ιδέα είναι ότι η εκπαίδευση γίνεται «εργασία για το σπίτι» ενώ στην τάξη γίνονται συνεργατικές δραστηριότητες, βιώματα, συζητήσεις και εργαστήρια. Στο πλαίσιο αυτό, ο εκπαιδευτής/διευκολυντής γίνεται οδηγός, κάτι σαν «μέντορας», διευθυντής της εκπαίδευσης. Αυτού του τύπου η μαθησιακή δραστηριότητα μπορεί να είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για τον αναστοχασμό και την αντιστροφή των ρόλων του διαχειριστή του έργου και του υφισταμένου του.

#### Ενσωμάτωση της Μάθησης Ομότιμων σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες

Το bEUp+ χρησιμοποιεί ως υποδομή την αλληλοϋποστήριξη των συναδέλφων. Αυτή ορίζεται ως μια εμπιστευτική διαδικασία συνεργασίας ανάμεσα σε συναδέλφους ή ίσους. Βοηθά την ενδυνάμωση και την ανάπτυξη δομών δικτύωσης ανάμεσα στους συμμετέχοντες. Η στήριξη ομότιμων δεν είναι μόνο ο σχηματισμός ζευγών για να πάψει να είναι μονόδρομος η μάθηση και να γίνει αμοιβαία ανταλλαγή. Πρέπει να εκτείνεται πέρα από την τάξη και να δημιουργεί μια κοινότητα υποστήριξης για τους/τις συμμετέχοντες/ουσες.

Σημαντικές προϋποθέσεις για την επιτυχία της διαδικασίας είναι:

- Η ικανότητα να ακούμε πραγματικά και να δείχνουμε ενδιαφέρον για τους/τις άλλους/ες συμμετέχοντες/ουσες.
- Δεξιότητες επικοινωνίας για να μοιραζόμαστε αποτελεσματικά πράγματα ο ένας με τον άλλον.
- Αμοιβαία εμπιστοσύνη, για να συνεργαζόμαστε για τους κοινούς ή ατομικούς μας στόχους.



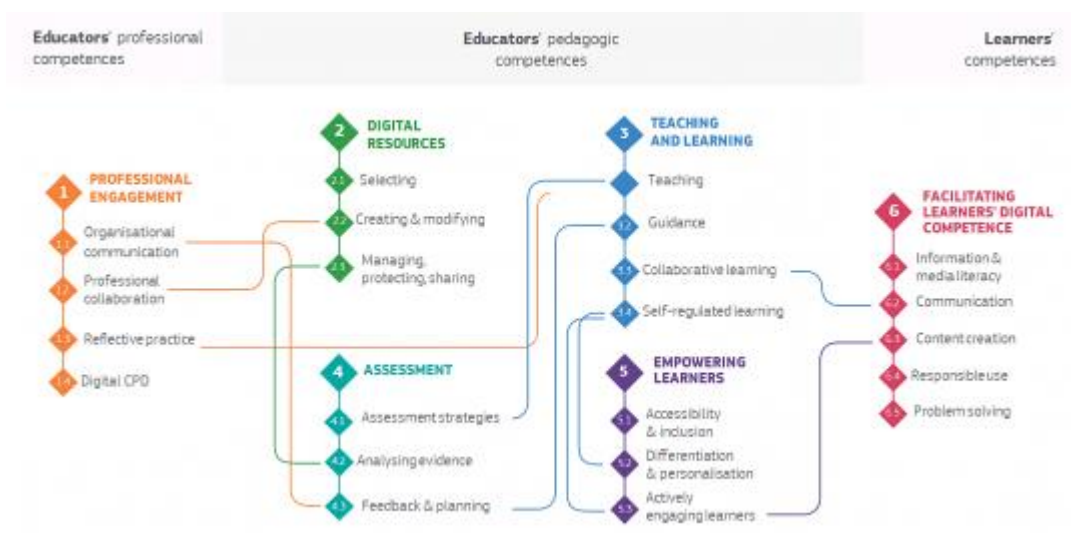


## Ψηφιακές Δεξιότητες

Η ψηφιοποίηση έχει διεισδύσει στην εκπαίδευση εδώ και καιρό. Στις μέρες μας είναι ασύλληπτη η εργασία χωρίς τη χρήση ψηφιακών συσκευών και διαδικτυακών πόρων, ειδικά για διαχειριστές προγραμμάτων του Erasmus+. Μαθησιακές πλατφόρμες, online δίκτυα, clouds και podcasts είναι πλέον κοινά τμήματα της ψηφιακής μάθησης, καθώς και της Μάθησης Ομότιμων .

Η Μάθηση Ομότιμων, είτε γίνεται στο διαδίκτυο, είτε είναι υβριδική ή/και ενσωματώνει ψηφιακά εργαλεία και διαδραστικό περιεχόμενο σε δια ζώσης εκπαίδευση, συνιστά μια νέα πρόκληση στο εκπαιδευτικό πλαίσιο, καθώς απαιτούνται διαφορετικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις και δεξιότητες, σε σύγκριση με αυτές των παραδοσιακών εκπαιδεύσεων. Ο/η επιτυχημένος/η coach πρέπει να διαθέτει νέες δεξιότητες. Ορισμένες από αυτές είναι: διαχείριση τεχνολογικών συσκευών, μαθησιακών εφαρμογών και πλατφορμών, αλληλεπίδραση και συναναστροφή με συναδέλφους online, επιλογή και αξιολόγηση ψηφιακών πόρων μάθησης, ανάγκες, ενδιαφέροντα και ψηφιακές δεξιότητες μαθητών/τριών, εφαρμογή καινοτόμων στρατηγικών αξιολόγησης για την έγκαιρη ανατροφοδότηση των μαθητών/τριών, νέες μέθοδοι επικοινωνίας, διαχείριση αλληλεπίδρασης μαθητών online, ενημέρωση για την υπεύθυνη χρήση των ψηφιακών τεχνολογικών και βελτίωση των ψηφιακών προσόντων των μαθητών. Επιπλέον, η χρήση των διαδικτυακών εργαλείων στην εκπαίδευση μπορεί να κάνει την εκπαιδευτική διαδικασία πιο διασκεδαστική και διαδραστική. Για να κατέχει κάποιος ψηφιακά προσόντα και να χειρίζεται τεχνολογικά εκπαιδευτικά εργαλεία με σιγουριά πρέπει να επενδύσει χρόνο και να έχει υπομονή. Απαιτείται εξάσκηση.

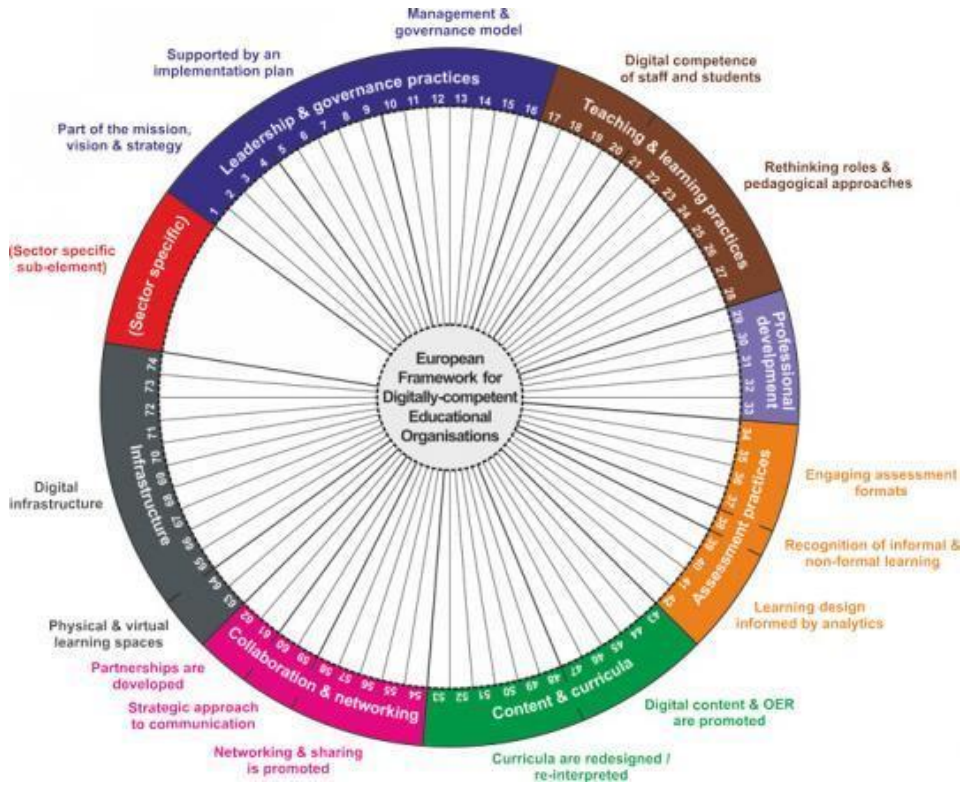
Η εφαρμογή bEUjo+ και η Μάθηση Ομότιμων έχουν αναπτυχθεί λαμβάνοντας υπόψη την κλίμακα ικανοτήτων DigCompEdu. Αυτή συμπεριλαμβάνει έξι περιοχές συνολικά 22 προσόντων τα οποία κατέχουν τυπικά οι εκπαιδευτές/τριες.



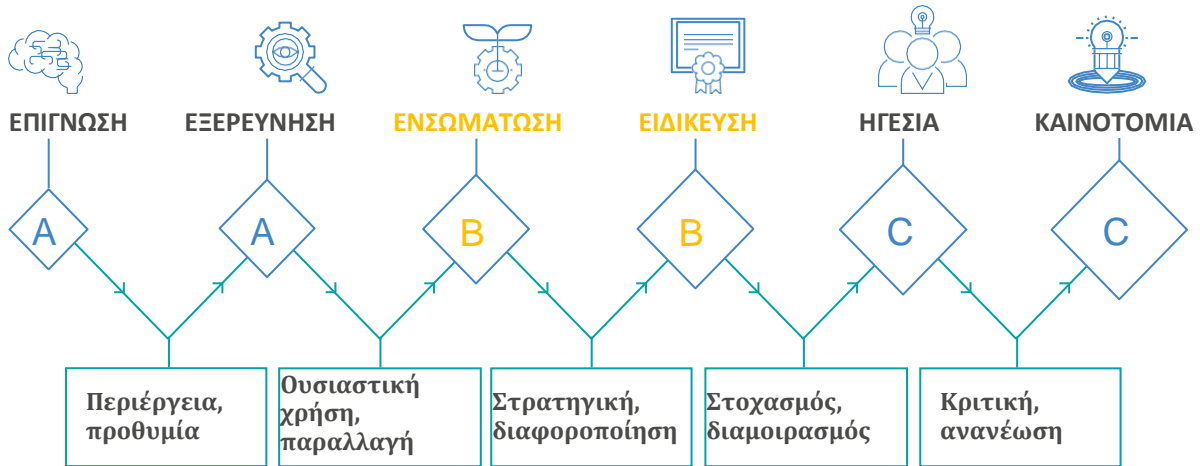
Άλλο ένα θεμέλιο για την ανάπτυξη του ψηφιακού πλαισίου bEUjo+ είναι το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο για Ψηφιακά Ικανούς Εκπαιδευτικούς Οργανισμούς (*DigCompOrg*). Το DigCompOrg παρέχει ένα κοινό πλαίσιο αναφοράς για τα ψηφιακά προσόντα, λειτουργώντας ταυτόχρονα ως βάση για την πλαισίωση της πολιτικής επί των ψηφιακών δεξιοτήτων. Το πλαίσιο DigCompOrg έχει επτά στοιχεία – κλειδιά και 15 υπό-στοιχεία, τα οποία είναι κοινά σε όλους τους εκπαιδευτικούς τομείς. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα προσθήκης στοιχείων και υποστοιχείων ανά τομέα.

<sup>1</sup> [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu/digcompedu-framework\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu/digcompedu-framework_en)





Παρόμοια με το DigCompEdu, το ψηφιακό πλαίσιο bEUjo+ συμπεριλαμβάνει επίσης έξι τομείς προσόντων με επίπεδα προόδου. Κατά την ανάπτυξη του bEUjo+ λήφθηκαν υπόψη κυρίως δύο ενδιάμεσα επίπεδα προόδου του DigCompEdu: η Ενσωμάτωση και η Ειδίκευση.



ΣΧΗΜΑ 5: ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΡΟΟΔΟΥ DIGCOMPEDU

Για τους/τις διαχειριστές/στρίες έργων που τώρα αναλαμβάνουν τον ρόλο του/της εκπαιδευτή/τριας, η εφαρμογή bEUjo+ και αυτές οι οδηγίες για τη Μάθηση Ομότιμων έχουν αναπτυχθεί για τα επίπεδα:

- Ενσωματωτής (B1)** Οι ενσωματωτές πειραματίζονται με ψηφιακές τεχνολογίες σε ποικίλα πλαίσια και για ευρύ φάσμα σκοπών, ενσωματώνοντάς τες σε πολλές από τις πρακτικές τους. Τις χρησιμοποιούν δημιουργικά για να ενισχύουν διάφορες πλευρές της επαγγελματικής τους πρακτικής. Λαχταρούν να διευρύνουν το ρεπερτόριο πρακτικών τους. Είναι, όμως, ακόμη σε φάση που προσπαθούν να καταλάβουν ποια εργαλεία είναι ιδανικά για ποιες περιστάσεις και να ταιριάζουν κατάλληλες ψηφιακές τεχνολογίες με παιδαγωγικές στρατηγικές και



μεθόδους. Οι ενσωματωτές χρειάζονται απλώς λίγο περισσότερο χρόνο για να κάνουν πειραματισμούς και να στοχαστούν, σε συνδυασμό με συνεργατική ενθάρρυνση και ανταλλαγή γνώσεων, ούτως ώστε να γίνουν Ειδικοί.

- **Ειδικός (B2)** Οι ειδικοί χρησιμοποιούν ένα ευρύ φάσμα ψηφιακών τεχνολογιών με σιγουριά, δημιουργικότητα και σωστή κρίση, ούτως ώστε να ενισχύουν τις επαγγελματικές τους δραστηριότητες. Επιλέγουν σκόπιμα ψηφιακές τεχνολογίες για συγκεκριμένες περιστάσεις και προσπαθούν να κατανοούν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των διαφόρων ψηφιακών στρατηγικών. Είναι περίεργοι και ανοικτοί σε νέες ιδέες, γνωρίζοντας ότι υπάρχουν πολλά πράγματα που δεν έχουν δοκιμάσει ακόμη. Χρησιμοποιούν τον πειραματισμό προκειμένου να διευρύνουν, να δομούν και να παγιτοποιούν το ρεπερτόριο στρατηγικών τους. Οι ειδικοί είναι η ραχοκοκαλιά οποιουδήποτε εκπαιδευτικού οργανισμού, όσον αφορά στις καινοτόμες πρακτικές.

Το επίπεδο αυτό επιλέχτηκε συνειδητά, καθώς οι εκπαιδευτές ομότιμων έχουν γερή βάση ψηφιακών δεξιοτήτων και προγραμμάτων, από την εμπειρία τους στη διαχείριση προγραμμάτων του ERASMUS+. Μπορούν να πειραματίζονται με σιγουριά για να διευρύνουν τις στρατηγικές τους και είναι έτοιμοι να δεχτούν τη στήριξη τρίτων. Το ψηφιακό πλαίσιο bEUjo+ ενθαρρύνει τον αναστοχασμό και την αυτοαξιολόγηση μέσα στους εκπαιδευτικούς οργανισμούς και επιτρέπει στους διαχειριστές προγραμμάτων να σχεδιάζουν, να υλοποιούν και να αξιολογούν προγράμματα για την ενσωμάτωση ψηφιακών τεχνολογιών μάθησης.

## Επίπεδα ικανοτήτων DigCompEdu (europa.eu)

### Περιοχή 1: Επαγγελματική Προσέγγιση

| 1.1 Οργανωσιακή επικοινωνία  |  |  |
|------------------------------|--|--|
| <b>Ενσωματωτής (B1)</b>      | Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για την επικοινωνία, αποτελεσματικά και υπεύθυνα, στην καθημερινή επικοινωνία με υπαλλήλους του οργανισμού, καθώς και με υπαλλήλους συνεταιριων οργανισμών. | Χρησιμοποιώ διάφορους διαύλους και εργαλεία ψηφιακής επικοινωνίας, ανάλογα με τον σκοπό αυτής και με το πλαίσιο αναφοράς των δραστηριοτήτων του προγράμματος                     |
|                              |  | Επικοινωνώ υπεύθυνα και ηθικά με ψηφιακές τεχνολογίες, σεβόμενος/η τα εργαλεία και τις διαδικασίες που καθορίζονται από τον συνεταιρισμό   |
| <b>Ειδικός (B2)</b>          | Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για επικοινωνία με δομημένο και υπεύθυνο τρόπο, διευθύνοντας δραστηριότητες προγραμμάτων  | Επιλέγω τον πλέον κατάλληλο διάυλο, μορφή και ύφος επικοινωνίας, ανάλογα με τις ιδιαιτερότητες της δραστηριότητας ή του αποτελέσματος του προγράμματος                           |
|                              |  | Προσαρμόζω τις στρατηγικές επικοινωνίας μου στο προφίλ του κάθε συνεταιρικού οργανισμού, ομάδας – στόχου ή ενδιαφερόμενου μέρους   |
| 1.2 Επαγγελματική Συνεργασία |  |  |
| <b>Ενσωματωτής (B1)</b>      | Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για τον διαμοιρασμό και ανταλλαγή πρακτικών, σχετικών με διάφορες περιοχές ανάπτυξης των προγραμμάτων   | Χρησιμοποιώ ψηφιακές κοινότητες για να εξερευνώ νέες εκπαιδευτικές προσεγγίσεις ή μεθόδους και για να βρίσκω νέες ιδέες από συνεταιρικούς οργανισμούς                            |
|                              |  | Χρησιμοποιώ ψηφιακές τεχνολογίες για να μοιράζομαι και να ανταλλάσσω με συναδέλφους τους πόρους που αναπτύσσω στο πλαίσιο ενός προγράμματος, εντός και εκτός του οργανισμού μου. |
| <b>Ειδικός (B2)</b>          | Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για την απόκτηση γνώσεων μέσω συνεργασίας, με ταυτόχρονη διεύθυνση και ανάπτυξη δραστηριοτήτων και αποτελεσμάτων προγραμμάτων                               | Χρησιμοποιώ ενεργά ψηφιακές μαθησιακές πλατφόρμες για να ανταλλάσσω καλές πρακτικές και για να αναπτύσσω ψηφιακούς πόρους σε συνεργασία με άλλους.                               |
|                              |  |  |
| 1.3 Αναστοχασμός             |  |  |

|                         |  |   |
|-------------------------|--|---|
| <b>Ενσωματωτής (B1)</b> | Πειραματισμός και μάθηση με συναδέλφους ως πηγή προόδου στο πλαίσιο της διαχείρισης προγραμμάτων   | Προσπαθώ να βελτιώνω και να επικαιροποιώ τα ψηφιακά, παιδαγωγικά μου προσόντα μέσω πειραματισμού και μαθαίνοντας με συναδέλφους από τον οργανισμό μου   |
| <b>Ειδικός (B2)</b>     | Χρήση ευρέως φάσματος διαδικτυακών και μη πόρων διαχείρισης προγραμμάτων για την ανάπτυξη ατομικών ψηφιακών και παιδαγωγικών πρακτικών μέσω της εφαρμογής ιστού bEUjo+ | Αναζητώ βέλτιστες πρακτικές, μαθήματα ή άλλες συμβουλές ούτως ώστε να βελτιώνω τα παιδαγωγικά και ευρύτερα ψηφιακά μου προσόντα, ζητώντας συμβουλές από συναδέλφους του οργανισμού μου και συνέταιρων οργανισμών. |
|                         |  | Αξιολογώ, σκέφτομαι και συζητώ με συναδέλφους σχετικά με τη χρήση του bEUjo+ για την καινοτομία και τη βελτίωση των πρακτικών διαχείρισης προγραμμάτων.   |

#### 1.4 Συνεχής Ψηφιακή Επαγγελματική Εξέλιξη (CPD)

|                         |   |   |
|-------------------------|---|---|
| <b>Ενσωματωτής (B1)</b> | Χρήση του διαδικτύου για τον εντοπισμό ευκαιριών για CPD πάνω στη διαχείριση προγραμμάτων | Χρησιμοποιώ το διαδίκτυο για να εντοπίζω κατάλληλα εκπαιδευτικά προγράμματα κι άλλες ευκαιρίες επαγγελματικής εξέλιξης σχετικά με τη διαχείριση προγραμμάτων  |
| <b>Ειδικός (B2)</b>     | Εξερεύνηση ευκαιριών για CPD στη διαχείριση προγραμμάτων, στο διαδίκτυο                   | Χρησιμοποιώ το διαδίκτυο για να καλλιεργώ προσόντα ως διαχειριστής προγραμμάτων, π.χ. συμμετέχοντας σε online μαθήματα, webinars ή για να βρίσκω ψηφιακά εκπαιδευτικά υλικά και βίντεο.<br><br>Χρησιμοποιώ επίσημες κι ανεπίσημες αλληλεπιδράσεις σε επαγγελματικές διαδικτυακές κοινότητες, όπως η EPALE, ως πηγή για την επαγγελματική μου εξέλιξη. |

### 2.1 Επιλογή Ψηφιακών Πόρων

|                                |   |  |
|--------------------------------|---|--|
| <p><b>Ενσωματωτής (B1)</b></p> | <p>Αναγνώριση και αξιολόγηση κατάλληλων πόρων με βάση βασικά κριτήρια, για παράδειγμα η επιλογή εργαλείου σύγχρονης γραφής για τη συνεργατική σύνταξη ιδέας ή για την ανάπτυξη ενός συγκεκριμένου αποτελέσματος.</p>  | <p>Προσαρμόζω τις στρατηγικές αναζήτησής μου στα αποτελέσματα που παίρνω, όταν προετοιμάζω προϋπολογισμό προγράμματος για εξωτερικά κόστη.</p> <p>Φιλτράρω τα αποτελέσματα για να βρίσκω κατάλληλους πόρους, χρησιμοποιώ κατάλληλα κριτήρια για να βρίσκω καλές πηγές, όταν συντάσσω την κεντρική ιδέα ή διεξάγω έρευνα.</p> <p>Αξιολογώ την ποιότητα των ψηφιακών πόρων με βάση στοιχειώδη κριτήρια, όπως π.χ. την έκδοση, τους συγγραφείς, την κριτική άλλων χρηστών, όταν προετοιμάζω δελτία τύπου για δραστηριότητες του προγράμματος.</p> <p>Επιλέγω πόρους που οι χρήστες, οι επωφελούμενοι του προγράμματος, θα έβρισκαν ελκυστικούς, π.χ. βίντεο με παραδείγματα, όταν προσεγγίζω την ομάδα – στόχο.</p> |
| <p><b>Ειδικός (B2)</b></p>     | <p>Αναγνώριση και αξιολόγηση κατάλληλων πόρων χρησιμοποιώντας περίπλοκα κριτήρια, π.χ. χρήση διαδικτυακών βιβλιοθηκών και σελιδοδεικτών για την οργάνωση πληροφοριών και στατιστικών, για τη δημιουργία σημειώματος κεντρικής ιδέας ή για την ανάπτυξη των προϊόντων.</p> | <p>Προσαρμόζω τις στρατηγικές αναζήτησής μου για να εντοπίζω πόρους τους οποίους μπορώ να τροποποιώ και να προσαρμόζω, π.χ. αναζητώ και φιλτράρω με βάση την άδεια χρήσης, την επέκταση του ονόματος αρχείου, την ημερομηνία, τις κριτικές των χρηστών κλπ, για παράδειγμα, όταν αναπτύσσω τα προϊόντα.</p> <p>Εντοπίζω εφαρμογές ή/και παιχνίδια που μπορούν να χρησιμοποιούν οι συνάδελφοί μου, για να ενισχύω την εμπειρία της μάθησης μεταξύ συναδέλφων.</p> <p>Αξιολογώ την αξιοπιστία των ψηφιακών πόρων και την καταλληλότητά τους για την ομάδα μου και τους συνεργάτες μου, καθώς και τους συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους, σχετικά με τα</p>  |

|   |  |  |
|---|--|--|
|   |  | <p>διάφορα ορόσημα ενός προγράμματος ERASMUS+.</p>   |
|   |  | <p>Παρέχω κριτική και συστάσεις σχετικά με τους πόρους που χρησιμοποιώ, για να βελτιώνω την ποιότητα των κρίσεων για τα προϊόντα ή για την αξιολόγηση της διασφάλισης ποιότητας.</p>   |
| <b>2.2 Δημιουργία και τροποποίηση ψηφιακού περιεχομένου</b> |  |  |
| <p><b>Ενσωματωτής (B1)</b></p>                              | <p>Δημιουργία και τροποποίηση πόρων με τη χρήση προηγμένων χαρακτηριστικών για τα προϊόντα και για την προσέλκυση ομάδων – στόχων.</p> | <p>Όταν δημιουργώ ψηφιακούς πόρους για να προσελκύσω ομάδες – στόχους και τυχόν ενδιαφερόμενους (π.χ. παρουσιάσεις, οδηγούς, υλικά προς διασπορά), ενσωματώνω κινούμενα γραφικά, συνδέσμους, πολυμέσα ή διαδραστικά στοιχεία.</p> <p>Κάνω κάποιες βασικές τροποποιήσεις στους ψηφιακούς μαθησιακούς πόρους που χρησιμοποιώ, για να τους προσαρμόζω στην ύλη των προγραμμάτων του ERASMUS+, π.χ. επεξεργάζομαι ή διαγράφω τμήματα, προσαρμόζω τις γενικές ρυθμίσεις.</p> <p>Εστιάζω σε συγκεκριμένο μαθησιακό στόχο, όταν επιλέγω, τροποποιώ, συνδυάζω και δημιουργώ ψηφιακούς μαθησιακούς πόρους, για να δημιουργώ οδηγίες υλοποίησης συγκεκριμένων αποτελεσμάτων.</p> |
| <p><b>Ειδικός (B2)</b></p>                                  | <p>Προσαρμογή προηγμένων ψηφιακών πόρων για την ανάπτυξη προϊόντων.</p>  | <p>Ενσωματώνω φάσμα διαδραστικών στοιχείων και παιχνιδιών σε διδακτικούς πόρους που έχω δημιουργήσει ο/η ίδιος/α, για παράδειγμα όταν αναπτύσσω μαθησιακές πλατφόρμες.</p> <p>Προσαρμόζω και συνδυάζω υπάρχοντες πόρους για να δημιουργώ μαθησιακές δραστηριότητες, προσαρμοσμένες σε ένα συμπαγές μαθησιακό πλαίσιο και στόχο ή ομάδα, και στα χαρακτηριστικά των άμεσων και έμμεσων επωφελουμένων των αποτελεσμάτων του προγράμματος.</p>  |

|   |  |  |
|---|--|--|
|   |  | <p>Καταλαβαίνω τις διάφορες άδειες των ψηφιακών πόρων και γνωρίζω τι περιθώρια έχω σχετικά με την τροποποίησή τους και τη δημοσίευση των αποτελεσμάτων ενός προγράμματος του ERASMUS+.</p>   |
| <b>2.3 Διαχείριση, προστασία και ανταλλαγή ψηφιακών πόρων</b> |  |  |
| <p><b>Ενσωματωτής (B1)</b></p>                                | <p>Αποτελεσματική ανταλλαγή και προστασία πόρων χρησιμοποιώντας βασικές στρατηγικές για την προσέλκυση μιας ομάδας, ενδιαφερομένων και εκπαιδευτών/εκπαιδευόμενων.</p> | <p>Μοιράζομαι περιεχόμενο πάνω στη διαχείριση προγραμμάτων σε περιβάλλοντα εικονικής μάθησης ή μεταφορτώνοντας, διασυνδέοντας ή ενσωματώνοντας το π.χ. σε ιστότοπους ή πλατφόρμες διαχείρισης προγραμμάτων.</p> <p>Προστατεύω αποτελεσματικά την ύλη, π.χ. συγκεντρώνοντας πληροφορίες για έρευνα, δημοσιεύοντας εκθέσεις και συντάσσοντας εκδόσεις για περιοδικά και ακαδημαϊκές εργασίες.</p> <p>Κατανοώ τους κανόνες προστασίας πνευματικών δικαιωμάτων που ισχύουν για τους ψηφιακούς πόρους που χρησιμοποιώ για το πρόγραμμα (εικόνες, κείμενα, ηχητικά και βίντεο), όταν προσαρμόζω περιεχόμενο στο πόνημά μου και όταν μοιράζομαι / δημιουργώ ύλη για διασπορά.</p> |
| <p><b>Ειδικός (B2)</b></p>                                    | <p>Επαγγελματικός διαμοιρασμός πόρων για προγράμματα ERASMUS+, διαχείριση ή προσέλκυση ομάδων – στόχων.</p>  | <p>Μοιράζομαι πόρους ενσωματώνοντας τους σε ψηφιακά περιβάλλοντα, π.χ. για τη συγκέντρωση δεδομένων για εκθέσεις ή όταν συγκεντρώνω τα στοιχεία των συντάκτων.</p> <p>Προστατεύω αποτελεσματικά προσωπικά και ευαίσθητα δεδομένα και περιορίζω κατάλληλα την πρόσβαση στους πόρους, όταν αποθηκεύω πληροφορίες για εκθέσεις στο νέφος.</p> <p>Παραπέμπω σε προστατευμένες πηγές όταν δημοσιεύω μια έρευνα και όταν παράγω πονήματα τα οποία θέλω να μοιραστώ με ομάδες – στόχους.</p>  |



### Περιοχή 3: Διδασκαλία και Μάθηση

| 3.1 Διδασκαλία   |   |   |
|------------------|---|---|
| Ενσωματωτής (B1) | Ουσιαστική ενσωμάτωση διαθέσιμων ψηφιακών τεχνολογιών στις μαθησιακές διαδικασίες διαχειριστών προγραμμάτων της Ε.Ε. μέσω των αποτελεσμάτων του bEUjo+. | <p>Οργανώνω και διαχειρίζομαι την ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων (π.χ. πλατφορμών συνεργασίας, ψηφιακών γραφικών) στη διδακτική και μαθησιακή διαδικασία.</p> <p>Διαχειρίζομαι την ενσωμάτωση ψηφιακού περιεχομένου, π.χ. φωτογραφίες, εικόνες, λογιστικά φύλλα κλπ στη μαθησιακή διαδικασία.</p>  |
|                  | Ειδικός (B2)  | <p>Σκόπιμη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για την ενίσχυση των προσόντων νέων υπαλλήλων στη διαχείριση προγραμμάτων της Ε.Ε.</p> <p>Λαμβάνω υπόψη τις σχετικές εργασίες και επίπεδα ειδίκευσης, όταν ενσωματώνω ψηφιακές τεχνολογίες στη μαθησιακή διαδικασία.</p> <p>Χρησιμοποιώ ψηφιακές τεχνολογίες στη μάθηση για να αυξάνω την αποτελεσματικότητα και τον βαθμό συνεργασίας, ειδικά ανάμεσα σε συναδέλφους και εξωτερικούς συνεργάτες προγραμμάτων.</p> <p>Οργανώνω συνεδρίες καθοδήγησης ή άλλες αλληλεπιδράσεις σε ψηφιακό περιβάλλον (όπως ομαδικές συζητήσεις στο MS Teams ή μηνιαίες τηλεδιασκέψεις).</p> |
| 3.2 Καθοδήγηση   |   |   |
| Ενσωματωτής (B1) | Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για την ενίσχυση της αλληλεπίδρασης και της ανατροφοδότησης με νέους διαχειριστές προγραμμάτων της Ε.Ε.                      | <p>Χρησιμοποιώ έναν κοινό ψηφιακό δίαυλο επικοινωνίας με τους νέους συναδέλφους μου στη διαχείριση προγραμμάτων της Ε.Ε., για να ανταποκρίνομαι στις ερωτήσεις και στις αμφιβολίες τους.</p> <p>Έρχομαι συχνά σε επαφή με του νέους συναδέλφους μου στη διαχείριση προγραμμάτων της Ε.Ε. και ακούω τα προβλήματα και τις ερωτήσεις τους.</p>  |
|                  |   | Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για την ενίσχυση της παρακολούθησης της αλληλεπίδρασης με συναδέλφους σε συνεργατικά ψηφιακά περιβάλλοντα,   |

|  |   |   |
|--|---|---|
| <p><b>Ειδικός (B2)</b></p>   | <p>προόδου και της καθοδήγησης νέων διαχειριστών προγραμμάτων της Ε.Ε.</p>  | <p>παρακολουθώ την πρόοδό τους και τους προσφέρω εξατομικευμένη καθοδήγηση και υποστήριξη.</p>  |
| <p>Πειραματίζομαι με νέες πλατφόρμες και τεχνικές και προσφέρω καθοδήγηση και υποστήριξη μέσω ψηφιακών τεχνολογιών.</p>  |   |   |
| <p><b>3.3 Συνεργατική μάθηση</b></p>   |   |   |
| <p><b>Ενσωματωτής (B1)</b></p>   | <p>Ενσωμάτωση ψηφιακών τεχνολογιών στον σχεδιασμό συλλογικών δραστηριοτήτων, όπως είναι τα πλάνα διασποράς.</p>   | <p>Σχεδιάζω και υλοποιώ συλλογικές δραστηριότητες, στις οποίες διαχειριστές προγραμμάτων της Ε.Ε. χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες για να παράγουν συνεργατική γνώση, π.χ. για δραστηριότητες που οργανώνουν και διεξάγουν συνέταιροι, στα πλαίσια ενός προγράμματος.</p> |
| <p>Ζητώ από επαφές και άλλους διαχειριστές προγραμμάτων της Ε.Ε. να καταγράψουν τις συλλογικές τους προσπάθειες με ψηφιακές τεχνολογίες, π.χ. υπολογιστικά φύλλα της Google, εκθέσεις και φόρμες της Google.</p>   |   |   |
| <p><b>Ειδικός (B2)</b></p>   | <p>Χρήση ψηφιακών περιβαλλόντων για την υποστήριξη της συλλογικής μάθησης και συνεργασίας: ομαδικές συνομιλίες, χώρος στο Google drive και βιντεοκλήσεις είναι κάποια παραδείγματα για τη βελτίωση των προσόντων των διαχειριστών προγραμμάτων της Ε.Ε.</p> | <p>Οργανώνω συλλογικές δραστηριότητες σε ψηφιακό περιβάλλον, π.χ. συμπληρώνω ερωτηματολόγιο ανατροφοδότησης, συμπληρώνω παρατηρήσεις και σχόλια σε ένα κοινόχρηστο έγγραφο Google, συμπληρώνω καταχωρήσεις για την οργάνωση ταξιδιών σε υπολογιστικό φύλλο της Google.</p>  |
| <p>Παρακολουθώ και συντονίζω την αλληλεπίδραση των διαχειριστών προγραμμάτων της Ε.Ε. στα ψηφιακά περιβάλλοντα.</p>  |   |   |
| <p>Χρησιμοποιώ ψηφιακές τεχνολογίες για να επιτρέπω στους διαχειριστές προγραμμάτων της Ε.Ε. να ανταλλάζουν απόψεις και να λαμβάνουν τα σχόλια των συναδέλφων τους, ακόμη και για ατομικές εργασίες – π.χ. για τη Διασφάλιση Ποιότητας ή για τις Εκθέσεις Διασποράς.</p> |   |   |

### 3.4 Αυτορυθμιζόμενη μάθηση

|                                |  |  |
|--------------------------------|--|--|
| <p><b>Ενσωματωτής (B1)</b></p> | <p>Ενσωμάτωση ψηφιακών τεχνολογιών στον σχεδιασμό εργασιών που αποσκοπούν στην ανάπτυξη προσόντων για λιγότερο έμπειρους διαχειριστές προγραμμάτων της Ε.Ε., για παράδειγμα η δημιουργία παρουσίασης στο Canva αντί για το PowerPoint.</p> | <p>Ενθαρρύνω τους/τις μαθητές/τριες να χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες για να συγκεντρώνουν αποδεικτικά στοιχεία και να καταγράφουν την πρόοδο, π.χ. να γράφουν εκθέσεις για δραστηριότητες διασποράς, να παρακολουθούν την πρόοδο μιας εργασίας ή να ετοιμάζουν λίστα με τα απαραίτητα έγγραφα για την υποβολή μιας πρότασης.</p> <p>Χρησιμοποιώ ψηφιακές τεχνολογίες (π.χ. Zoom, MS Teams) για να επιτρέπω στους διαχειριστές προγραμμάτων της Ε.Ε. να καταγράφουν και να παρουσιάζουν τη δουλειά τους.</p> <p>Χρησιμοποιώ ψηφιακές τεχνολογίες για την αυτοαξιολόγηση των διαχειριστών, όπως λίστες για τη διάχυση των αποτελεσμάτων ή άλλα παραδοτέα.</p> |
| <p><b>Ειδικός (B2)</b></p>     | <p>Χρήση ψηφιακών περιβαλλόντων για την ουσιαστικά υποστήριξη της αυτόνομης πρόόδου των διαχειριστών προγραμμάτων της Ε.Ε.</p>   | <p>Χρησιμοποιώ ψηφιακές τεχνολογίες ή περιβάλλοντα (π.χ. πλατφόρμες συνεργασίας, emails και άμεσα μηνύματα) για να επιτρέπω στους διαχειριστές προγραμμάτων της Ε.Ε. να διαχειρίζονται και να καταγράφουν όλα τα στάδια των προγραμμάτων τους, π.χ. τον προγραμματισμό εργασιών, ανατροφοδότηση και συγκέντρωση σχολίων, επίσημα παραδοτέα, τελικά σχόλια και αξιολόγηση.</p> <p>Βοηθώ τους διαχειριστές προγραμμάτων της Ε.Ε. να αναπτύσσουν, να εφαρμόζουν και να αναθεωρούν κριτήρια αξιολόγησης και παρακολούθησης, με την υποστήριξη ψηφιακών τεχνολογιών όπως οι φόρμες Google για ερωτηματολόγια αξιολόγησης.</p>   |

## Περιοχή 4: Αξιολόγηση

| 4.1 Στρατηγικές αξιολόγησης |   |   |
|-----------------------------|---|---|
| <b>Ενσωματωτής (B1)</b>     | Χρήση και τροποποίηση υπαρχόντων ψηφιακών εργαλείων και μορφών διαχείρισης για την αξιολόγηση της προόδου των συνεργατών. | Χρησιμοποιώ υπάρχουσες ψηφιακές τεχνολογίες για διαμορφωτική ή αθροιστική αξιολόγηση, π.χ. ψηφιακά κουίζ και διαδικτυακά εργαλεία διαχείρισης.  |
|                             |   | Προσαρμόζω ψηφιακά εργαλεία αξιολόγησης στον συγκεκριμένο στόχο αξιολόγησής μου, π.χ. δημιουργώντας έναν διαδικτυακό πίνακα δραστηριοτήτων ή λίστα εκκρεμοτήτων.  |
| <b>Ειδικός (B2)</b>         | Στρατηγική χρήση φάσματος ψηφιακών μορφών αξιολόγησης.  | Χρησιμοποιώ ένα φάσμα λογισμικών, εργαλείων και προσεγγίσεων ηλεκτρονικής αξιολόγησης, για διαμορφωτική αξιολόγηση, τόσο στην τηλεργασία, όσο και στο γραφείο.  |
|                             |   | Επιλέγω, ανάμεσα σε διάφορες μορφές αξιολόγησης, αυτή που ταιριάζει καλύτερα στη φύση του υπό αξιολόγηση μαθησιακού αποτελέσματος.  |
|                             |   | Σχεδιάζω ψηφιακές αξιολογήσεις που είναι έγκυρες και αξιόπιστες.  |
| 4.2 Ανάλυση τεκμηρίων       |   |   |
| <b>Ενσωματωτής (B1)</b>     | Αξιολόγηση φάσματος ψηφιακών δεδομένων για τη βελτίωση των πρακτικών διδασκαλίας.   | Εκτιμώ τα αποτελέσματα των ψηφιακών αξιολογήσεων για να βελτιώνω την εμπειρία της Μάθησης Ομότιμων .  |
|                             |   | Γνωρίζω ότι τα δεδομένα της δραστηριότητάς μου για διαχειριστές προγραμμάτων, όπως αυτά καταγράφονται στα ψηφιακά περιβάλλοντα που χρησιμοποιώ, μπορούν να με βοηθήσουν να παρακολουθώ την πρόοδό τους και να τους παρέχω έγκαιρα κριτική και υποστήριξη. |
| <b>Ειδικός (B2)</b>         | Στρατηγική εφαρμογή ψηφιακών εργαλείων για την παραγωγή δεδομένων πάνω στη μαθησιακή                                      | Χρησιμοποιώ ψηφιακές τεχνολογίες (π.χ. κουίζ, πρότυπα, κατάλληλα ψηφιακά εργαλεία διαχείρισης) στα πλαίσια της διδακτικής διαδικασίας, για να λαμβάνω   |

|   |   |  |
|---|---|--|
|   | <p>πρόοδο νέων διαχειριστών προγραμμάτων της Ε.Ε.</p>   | <p>έγκαιρη ανατροφοδότηση επί της προόδου των μαθητών.</p> <p>Χρησιμοποιώ τα εργαλεία ανάλυσης δεδομένων που μου παρέχουν τα ψηφιακά περιβάλλοντα που χρησιμοποιώ, για να παρακολουθώ και να οπτικοποιώ τη δραστηριότητα, π.χ. διάγραμμα Gantt, διαδραστικό χρονοδιάγραμμα...</p> <p>Ερμηνεύω τα διαθέσιμα δεδομένα και στοιχεία ούτως ώστε να κατανοώ καλύτερα τις ανάγκες του κάθε διαχειριστή για υποστήριξη.</p>   |
| <p><b>4.3 Ανατροφοδότηση και Σχεδιασμός</b></p> |   |  |
| <p><b>Ενσωματωτής (B1)</b></p>                  | <p>Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για την παροχή σχολίων πάνω στη δουλειά και στα προσόντα των διαχειριστών προγραμμάτων της Ε.Ε.</p>     | <p>Χρησιμοποιώ ψηφιακή τεχνολογία για να παρέχω ηλεκτρονικά σχόλια στους διαχειριστές προγραμμάτων της Ε.Ε. σχετικά με τη δουλειά και την πρακτική τους, για παράδειγμα χρησιμοποιώντας κοινόχρηστα έγγραφα στα οποία μπορούν να προστίθενται υποσημειώσεις και σχόλια (Google doc, sheet...)</p> <p>Δίνω στους διαχειριστές προγραμμάτων της Ε.Ε. πρόσβαση σε πληροφορίες για την απόδοσή τους, χρησιμοποιώντας ψηφιακές τεχνολογίες.</p>   |
| <p><b>Ειδικός (B2)</b></p>                      | <p>Χρήση ψηφιακών δεδομένων για την ενίσχυση της αποτελεσματικότητας της ανατροφοδότησης και της υποστήριξης στη μάθηση ομότιμων.</p> | <p>Προσαρμόζω τις πρακτικές διδασκαλίας και αξιολόγησής μου, με βάση τα δεδομένα που παράγουν οι ψηφιακές τεχνολογίες, οι κατάλληλες για μάθηση ομότιμων.</p> <p>Παρέχω προσωπική κριτική και προσφέρω διαφοροποιημένη υποστήριξη σε διαχειριστές προγραμμάτων της Ε.Ε. με βάση τα δεδομένα που παράγουν οι χρησιμοποιούμενες ψηφιακές τεχνολογίες.</p> <p>Χρησιμοποιώ ψηφιακές τεχνολογίες για να επιτρέπω στους διαχειριστές προγραμμάτων της Ε.Ε. να είναι συνεχώς ενήμεροι για την πρόδό τους και να κάνουν ενημερωμένες επιλογές σχετικά με τις</p> |



|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | μελλοντικές μαθησιακές προτεραιότητες και τα απαιτούμενα μαθησιακά εργαλεία. |
|--|--|--|



**5.1 Προσβασιμότητα και συμπερίληψη**

|                                |  |  |
|--------------------------------|--|--|
| <p><b>Ενσωματωτής (B1)</b></p> | <p>Διαχείριση της προσβασιμότητας και της συμπερίληψης</p> | <p>Καταλαβαίνω πώς μπορεί να δημιουργεί χάσματα η πρόσβαση στην ψηφιακή τεχνολογία και το πώς οι κοινωνικές και οικονομικές συνθήκες των μαθητών/τριών επηρεάζουν τον τρόπο χρήσης της τεχνολογίας.</p> <p>Εξασφαλίζω ότι όλοι οι διαχειριστές προγραμμάτων έχουν πρόσβαση στις ψηφιακές τεχνολογίες που χρησιμοποιώ κι εγώ.</p> <p>Γνωρίζω ότι υπάρχουν ψηφιακές τεχνολογίες για διαχειριστές προγραμμάτων που χρειάζονται κάποια ειδική υποστήριξη (π.χ. που ζουν σε απομακρυσμένη περιοχή, που έχουν προβλήματα σύνδεσης στο διαδίκτυο).</p>  |
| <p><b>Ειδικός (B2)</b></p>     | <p>Χορήγηση προσβασιμότητας και συμπερίληψης</p>           | <p>Επιλέγω ψηφιακές παιδαγωγικές στρατηγικές που προσαρμόζονται στα ψηφιακά πλαίσια των μαθητών/τριών, π.χ. αργή σύνδεση στο διαδίκτυο, διαθέσιμα λογισμικά.</p> <p>Λαμβάνω υπόψη και διαχειρίζομαι τυχόν θέματα προσβασιμότητας, όταν επιλέγω, τροποποιώ ή δημιουργώ ψηφιακούς πόρους, και παρέχω εναλλακτικά ή συμπληρωματικά εργαλεία ή προσεγγίσεις για διαχειριστές προγραμμάτων με ειδικές ανάγκες.</p> <p>Χρησιμοποιώ ψηφιακές τεχνολογίες και στρατηγικές, π.χ. τεχνολογίες υποστήριξης, για να διορθώνω προβλήματα διαθεσιμότητας που αντιμετωπίζουν οι διαχειριστές προγραμμάτων, π.χ. θέματα με τη σύνδεση στο διαδίκτυο, τηλεργασία.</p> |

**5.2 Διαφοροποίηση και εξατομίκευση**

|                         |   |   |
|-------------------------|---|---|
| <b>Ενσωματωτής (B1)</b> | Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για διαφοροποίηση και εξατομίκευση.                            | Επιλέγω και χρησιμοποιώ ορισμένες διδακτικές δραστηριότητες, π.χ. κουίζ ή παιχνίδια, οι οποίες επιτρέπουν στους διαχειριστές προγραμμάτων να προοδεύουν με διαφορετικούς ρυθμούς, να επιλέγουν διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας ή/και να επαναλαμβάνουν δραστηριότητες στις οποίες δεν τα πήγαν αρκετά καλά προηγουμένως.  |
| <b>Ειδικός (B2)</b>     | Στρατηγική χρήση φάσματος ψηφιακών τεχνολογιών για τη διαφοροποίηση και την εξατομίκευση. | <p>Όταν σχεδιάζω δραστηριότητες μάθησης και αξιολόγησης χρησιμοποιώ ένα ευρύ φάσμα διαφόρων ψηφιακών τεχνολογιών, τις οποίες προσαρμόζω ούτως ώστε να καλύπτουν διάφορες ανάγκες, επίπεδα, ρυθμούς και προτιμήσεις.</p> <p>Όταν τοποθετώ σε σειρά και διεξάγω μαθησιακές δραστηριότητες, επιτρέπω διάφορες μαθησιακές οδούς, επίπεδα και ρυθμούς, και προσαρμόζω με ευελιξία τις στρατηγικές μου πάνω σε μεταβαλλόμενες συνθήκες ή ανάγκες.</p> |

### 5.3 Προσέλκυση ενδιαφέροντος μαθητών

|                         |  |  |
|-------------------------|--|--|
| <b>Ενσωματωτής (B1)</b> | Προώθηση της ενεργού χρήσης ψηφιακών τεχνολογιών από τους διαχειριστές προγραμμάτων της Ε.Ε.                         | <p>Τοποθετώ την ενεργή χρήση ψηφιακών τεχνολογιών από τους διαχειριστές προγραμμάτων στο επίκεντρο των μελλοντικών αποτελεσμάτων/ αντίκτυπου των προγραμμάτων τους.</p> <p>Επιλέγω το πλέον κατάλληλο εργαλείο για να προωθή την ενεργή συμμετοχή των διαχειριστών προγραμμάτων σε ένα ορισμένο μαθησιακό πλαίσιο ή για έναν συγκεκριμένο μαθησιακό στόχο.</p> |
| <b>Ειδικός (B2)</b>     | Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για την ενεργή ενασχόληση των διαχειριστών προγραμμάτων της Ε.Ε. με το δοθέν αντικείμενο. | Χρησιμοποιώ φάσμα ψηφιακών τεχνολογιών για να δημιουργώ σχετικό, πλούσιο και αποτελεσματικό ψηφιακό μαθησιακό περιβάλλον, π.χ. προσεγγίζοντας διαφορετικούς αισθητηριακούς διαύλους, στηλ μάθησης και στρατηγικές, διαφοροποιώντας μεθοδικά τύπους δραστηριοτήτων και συνθέσεις ομάδων.  |



|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | Αναστοχάζομαι επί της αποτελεσματικότητας των στρατηγικών διδασκαλίας για την αύξηση του βαθμού συμμετοχής και της ενεργής μάθησης των διαχειριστών προγραμμάτων της Ε.Ε. |
|--|--|---|

## Περιοχή 6: Καλλιέργεια Ψηφιακών Προσόντων των Μαθητών

### 6.1 Πληροφοριακή και μιντιακή παιδεία

|                         |  |   |
|-------------------------|--|---|
| <b>Ενσωματωτής (B1)</b> | Υλοποίηση δραστηριοτήτων που καλλιεργούν την πληροφοριακή και μιντιακή παιδεία των διαχειριστών της Ε.Ε., ειδικά της ομάδας διαχειριστών προγραμμάτων και των τελικών χρηστών.   | Διεξάγω μαθησιακές δραστηριότητες στις οποίες οι διαχειριστές της Ε.Ε. χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες για να ανακτούν πληροφορίες, για παράδειγμα, για την προετοιμασία ενός διαδικτυακού εκπαιδευτικού προγράμματος.   |
|                         |  | Μαθαίνω στους διαχειριστές πώς να βρίσκουν πληροφορίες, πώς να αξιολογούν την αξιοπιστία τους, πώς να συγκρίνουν και να συνδυάζουν πληροφορίες από διαφορετικές πηγές. Αυτά έχουν πολυποίκιλη χρησιμότητα: από την προετοιμασία της αιτιολόγησης του προγράμματος, μέχρι τη δημιουργία των MOOCs. |
| <b>Ειδικός (B2)</b>     | Στρατηγική χρήση φάσματος παιδαγωγικών στρατηγικών για την καλλιέργεια της πληροφοριακής και μιντιακής παιδείας των διαχειριστών της Ε.Ε., οι οποίες μπορούν να εισάγονται εγκάρσια στα τεχνολογικά προϊόντα προγραμμάτων. | Χρησιμοποιώ φάσμα διάφορων παιδαγωγικών στρατηγικών για να επιτρέπω στους διαχειριστές να συγκρίνουν και να συνδυάζουν πληροφορίες από διαφορετικές πηγές. Οι στρατηγικές αυτές πρέπει να προσαρμόζονται στις ανάγκες των διαφόρων τελικών χρηστών.   |
|                         |  | Μαθαίνω στους διαχειριστές να αναφέρουν πηγές καταλλήλως, να αποφεύγουν τη λογοκλοπή σε όλα τα στάδια του προγράμματος και στην ανάπτυξη των προϊόντων.   |

### 6.2 Ψηφιακή επικοινωνία και συνεργασία

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p><b>Ενσωματωτής (B1)</b></p>                     | <p>Υλοποίηση δραστηριοτήτων που καλλιεργούν την ψηφιακή επικοινωνία και συνεργασία των διαχειριστών της Ε.Ε., πράγμα πολύ χρήσιμο στην περίπτωση διεθνών προγραμμάτων όπου η δια ζώσης συνεργασία είναι περιορισμένη.</p> | <p>Διεξάγω μαθησιακές δραστηριότητες στις οποίες οι διαχειριστές χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες για να επικοινωνούν, για παράδειγμα σχετικά με τη διαχείριση διεθνών προγραμμάτων.</p> <p>Καθοδηγώ τους διαχειριστές της Ε.Ε. ώστε να δείχνουν αρμόζουσα συμπεριφορά, να επιλέγουν κατάλληλες επικοινωνιακές στρατηγικές και διαύλους και να έχουν επίγνωση της πολιτισμικής και κοινωνικής ετερογένειας στα ψηφιακά περιβάλλοντα, ειδικά σε προγράμματα Erasmus+ όπου συμμετέχουν άτομα από πολλές χώρες.</p> |
| <p><b>Ειδικός (B2)</b></p>                         | <p>Στρατηγική χρήση φάσματος παιδαγωγικών στρατηγικών για την καλλιέργεια της ψηφιακής επικοινωνίας και συνεργασίας διαχειριστών και άλλων, σε όλες τις πλευρές των προγραμμάτων του Erasmus+.</p>                        | <p>Χρησιμοποιώ φάσμα διαφόρων παιδαγωγικών στρατηγικών, κατά τις οποίες οι διαχειριστές χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες για επικοινωνία και συνεργασία τόσο για τη διαχείριση προγραμμάτων του Erasmus+, όσο και για αντίστοιχες θεματικές.</p> <p>Στηρίζω και ενθαρρύνω τους διαχειριστές να χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες για να συμμετέχουν σε δημόσιο διάλογο και να χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες ενεργά και συνειδητά για τη συμμετοχή τους σε προγράμματα του Erasmus+.</p>                    |
| <p><b>6.3 Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου</b></p> |   |  |
| <p><b>Ενσωματωτής (B1)</b></p>                     | <p>Υλοποίηση δραστηριοτήτων που καλλιεργούν τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου από διαχειριστές της Ε.Ε. σε σχετικά με το Erasmus+ προγράμματα.</p>  | <p>Διεξάγω μαθησιακές δραστηριότητες στις οποίες οι διαχειριστές χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες για να παράγουν ψηφιακό περιεχόμενο, π.χ. υπό τη μορφή κειμένου, φωτογραφιών, άλλου είδους εικόνων, βίντεο, κλπ σε προγράμματα σχετικά με το Erasmus+.</p> <p>Ενθαρρύνω τους διαχειριστές να δημοσιεύουν και να μοιράζονται τα ψηφιακά προϊόντα τους, τα σχετικά με τα προγράμματα του Erasmus+.</p>   |
|  | <p>Στρατηγική χρήση φάσματος παιδαγωγικών στρατηγικών για την</p>   | <p>Χρησιμοποιώ φάσμα διαφόρων παιδαγωγικών στρατηγικών για να</p>  |

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p><b>Ειδικός (B2)</b></p>   | <p>καλλιέργεια της δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου από διαχειριστές της Ε.Ε. σε όλους τους τομείς των θεματικών και της διαχείρισης προγραμμάτων του Erasmus+.</p> | <p>επιτρέπω στους νέους διαχειριστές και στους τελικούς χρήστες να εκφράζονται ψηφιακά, π.χ. συνεισφέροντας σε wikis ή blogs, χρησιμοποιώντας ePortfolios για τις ψηφιακές δημιουργίες τους σε όλους τους τομείς της διαχείρισης και των θεματικών των προγραμμάτων του Erasmus+.</p>            |
| <p>Βοηθώ τους διαχειριστές να καταλάβουν την έννοια της προστασίας πνευματικών δικαιωμάτων και των αδειών, και το πώς να χρησιμοποιούν κατάλληλα ψηφιακό περιεχόμενο σε όλους τους τομείς της διαχείρισης και των θεματικών των προγραμμάτων του Erasmus+.</p> |  |  |
| <p><b>6.4 Υπεύθυνη χρήση</b></p>   |  |  |
| <p><b>Ενσωματωτής (B1)</b></p>   | <p>Υλοποίηση μέτρων για την προστασία των διαχειριστών της Ε.Ε. σε κάθε περιοχή διαχείρισης και θεματικών των προγραμμάτων του Erasmus+.</p>                         | <p>Παρέχω πρακτικές και εμπειρικές συμβουλές για την προστασία των προσωπικών δεδομένων, π.χ. τη χρήση κωδικών, την προσαρμογή των ρυθμίσεων των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στη διαχείριση προγραμμάτων του Erasmus+, καθώς και για την υλοποίηση των προγραμμάτων με τους τελικούς χρήστες.</p> |
| <p>Βοηθώ τους διαχειριστές να προστατεύουν την ψηφιακή τους ταυτότητα και να διαχειρίζονται το ψηφιακό τους αποτύπωμα κατά τη διαχείριση των προγραμμάτων του Erasmus+, καθώς και κατά την υλοποίησή τους με τους χρήστες.</p>                                 |  |  |
| <p>Συμβουλευτώ τους διαχειριστές σχετικά με αποτελεσματικά μέτρα περιορισμού ή αντιμετώπισης ανάρμοστης συμπεριφοράς (δικής τους ή συναδέλφων) κατά τη διαχείριση των προγραμμάτων του Erasmus+, καθώς και κατά την υλοποίησή τους με τους χρήστες.</p>        |  |  |
| <p><b>Ειδικός (B2)</b></p>   | <p>Παιδαγωγική υποστήριξη της χρήσης ψηφιακών τεχνολογιών από τους διαχειριστές της Ε.Ε. για την προστασία τους σε κάθε περιοχή διαχείρισης και</p>                  | <p>Αναπτύσσω στρατηγικές για να αποτρέπω, να εντοπίζω και να ανταποκρίνομαι σε ψηφιακές συμπεριφορές (π.χ. cyberbullying) που επηρεάζουν αρνητικά την υγεία και την κατάσταση των διαχειριστών κατά τη διαχείριση των</p>  |

|   |   |   |
|---|---|---|
|   | <p>Θεματικών των προγραμμάτων του Erasmus+.</p>   | <p>προγραμμάτων του Erasmus+, καθώς και κατά την υλοποίησή τους με τους χρήστες.</p>  |
|   |   | <p>Ενθαρρύνω τους νέους διαχειριστές να έχουν θετική στάση απέναντι στις ψηφιακές τεχνολογίες κατά την υλοποίηση προγραμμάτων του Erasmus+, να έχουν επίγνωση πιθανών κινδύνων και περιορισμών, αλλά και να νιώθουν σιγουριά ότι μπορούν να τα διαχειριστούν ούτως ώστε να επωφεληθούν των αποτελεσμάτων.</p> |
| <p><b>6.5 Ψηφιακή επίλυση προβλημάτων</b></p> |   |   |
| <p><b>Ενσωματωτής (B1)</b></p>                | <p>Υλοποίηση δραστηριοτήτων που καλλιεργούν την ικανότητα των διαχειριστών να επιλύουν προβλήματα ψηφιακά, ειδικά για την ομάδα διαχείρισης και τους χρήστες.</p>   | <p>Διεξάγω μαθησιακές δραστηριότητες στις οποίες οι διαχειριστές χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες δημιουργικά κατά την υλοποίηση προγραμμάτων του Erasmus+, διευρύνοντας έτσι το τεχνικό τους ρεπερτόριο.</p>   |
|   |   | <p>Ενθαρρύνω τους διαχειριστές και τους εταίρους να βοηθούν ο ένας τον άλλον για να αναπτύσσουν ψηφιακά προσόντα κατά τη διαχείριση των προγραμμάτων του Erasmus+, καθώς και κατά την υλοποίησή τους με τους χρήστες.</p>   |
| <p><b>Ειδικός (B2)</b></p>                    | <p>Στρατηγική χρήση φάσματος παιδαγωγικών στρατηγικών για την καλλιέργεια ικανοτήτων ψηφιακής επίλυσης προβλημάτων από νέους διαχειριστές της Ε.Ε. σε κάθε περιοχή διαχείρισης και θεματικών των προγραμμάτων του Erasmus+.</p> | <p>Χρησιμοποιώ φάσμα διαφόρων παιδαγωγικών στρατηγικών για να βοηθώ τους νέους διαχειριστές να εκμεταλλεύονται τα ψηφιακά τους προσόντα σε νέες καταστάσεις ή σε νέα πλαίσια, σε κάθε περιοχή διαχείρισης και θεματικών των προγραμμάτων του Erasmus+.</p>  |
|   |   | <p>Ενθαρρύνω τους νέους διαχειριστές να αναγνωρίζουν τα όρια των ψηφιακών τους προσόντων και τους βοηθώ να σχεδιάζουν κατάλληλες στρατηγικές ανάπτυξής τους κατά τη διαχείριση των προγραμμάτων του Erasmus+, καθώς και κατά την υλοποίησή τους με τους χρήστες.</p>  |



Βέλτιστες Πρακτικές Μάθησης Ομότιμων με την Εφαρμογή bEUjo+

## Περιοχή 1: Προσχέδιο πρότασης

### Εργαλείο: Περιγραφή Έργου

Τύπος μάθησης: Αυτόνομη ή Ομότιμων

|   |  |
|---|--|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | MURAL  |
| Σύντομη Περιγραφή                       | Το MURAL είναι ουσιαστικά ένας κοινόχρηστος ψηφιακός πίνακας που επιτρέπει σε ομάδες να συνεργάζονται σε πραγματικό χρόνο ή ασύγχρονα. Διαθέτει διάφορα εργαλεία συνεργασίας, σχεδιασμένα για να εμπνέουν τη συνεργασία, οδηγώντας σε θετικά επιχειρηματικά αποτελέσματα. Υπάρχει και εφαρμογή MURAL για κινητά και ταμπλέτες, διευκολύνοντας την επικοινωνία ανάμεσα στα μέλη της ομάδας και επιτρέποντας την καταγραφή και την ανταλλαγή ιδεών εν κινήσει. Για τη σύνταξη περιγραφής του έργου, ο διαχειριστής μπορεί να δημιουργήσει ένα πρότυπο μέσα στο MURAL και να προσκαλέσει συναδέλφους να ανταλλάξουν ιδέες, να αναρτήσουν εικόνες και συλλογικά κείμενα. |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Ένας υπάλληλος (π.χ. διαχειριστής έργου) του οργανισμού που συντονίζει το πρόγραμμα, ιδανικά ο υπεύθυνος για τη σύνταξη της πρότασης, δημιουργεί τον πίνακα και προσκαλεί άλλα μέλη της ομάδας να συνεισφέρουν ιδέες για την περιγραφή του έργου.  |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Το Mural μπορεί να χρησιμοποιείται για την ανταλλαγή ιδεών και για τη σύνταξη της περιγραφής ενός έργου εκ των προτέρων, ούτως ώστε να αποστέλλεται αυτή σε πιθανούς εταίρους υπό τη μορφή πρόσκλησης στην κοινοπραξία.  |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Ενσωματωτής Β1   |
| Κόστος                                  | Δωρεάν για προσωπική χρήση/ επαγγελματικά προγράμματα από 9,99 δολάρια ΗΠΑ/χρήστη/μήνα   |
| Σύνδεσμος                               | <a href="https://www.mural.co">https://www.mural.co</a>  |

© το εργαλείο bEUjo+ έχει αναπτυχθεί από την: Mindshift, Πορτογαλία





## Εργαλείο: Διάγραμμα Gantt

Τύπος μάθησης: Αυτόνομη ή Ομότιμων

|   |   |
|---|---|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | TeamGantt   |
| Σύντομη Περιγραφή                       | Το TeamGantt είναι λογισμικό διαχείρισης έργων βασισμένο στο νέφος (Cloud) που διευκολύνει την οργάνωση επιτρέποντάς μας να δημιουργούμε και να προσαρμόζουμε χρονοδιαγράμματα γρήγορα, απλώς σέρνοντάς τα μέσα στο σχετικό πεδίο, και να προγραμματίζουμε και να ενημερώνουμε εργασίες με ένα απλό κλικ. Παρέχει πλήρη επισκόπηση των εργασιών, των χρονοδιαγραμμάτων και των αναθέσεων του έργου σε ένα εύχρηστο διάγραμμα Gantt. Το TeamGantt μπορεί να ενισχύει την εσωτερική επικοινωνία και συνεργασία σε ένα έργο, καθώς όλα τα μέλη της ομάδας έχουν τη δυνατότητα να παρακολουθούν την κατάσταση μιας συγκεκριμένης εργασίας, αλλά και ολόκληρου του έργου, ανά πάσα στιγμή. |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Ένας υπάλληλος (π.χ. διαχειριστής έργου) του οργανισμού που συντονίζει το πρόγραμμα, ιδανικά ο υπεύθυνος για τη σύνταξη της πρότασης.   |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Το διάγραμμα Gantt συνήθως σχεδιάζεται κατά τη σύνταξη της πρότασης, καθώς παρέχει επισκόπηση των προς διεκπεραίωση εργασιών και της περιόδου υλοποίησής τους. Το teamGantt μάς επιτρέπει να εξάγουμε και να μεταφορτώνουμε το διάγραμμα Gantt ως παράρτημα στη φάση της υποβολής αίτησης. Μπορούμε να χρησιμοποιούμε το teamGantt καθόλη τη διάρκεια του έργου, για να εντοπίζουμε και να ενημερώνουμε εύκολα την κατάσταση των διαφόρων δραστηριοτήτων και εργασιών.  |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Ενσωματωτής Β1  |
| Κόστος                                  | Δωρεάν για προσωπική χρήση / επαγγελματικά προγράμματα από 19 δολάρια ΗΠΑ/διαχειριστή/μήνα  |
| Σύνδεσμος                               | <a href="https://www.teamgantt.com">https://www.teamgantt.com</a>   |

© το εργαλείο bEUJo+ έχει αναπτυχθεί από την: Mindshift, Πορτογαλία





## Εργαλείο: PIF (partner's identification form)

Τύπος μάθησης: Αυτόνομη ή Ομότιμων

|   |  |
|---|--|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | forms.app  |
| Σύντομη Περιγραφή                       | Η forms.app είναι μια εφαρμογή δημιουργίας ερευνών, διαθέσιμη σε Android και iOS. Είναι σχεδιασμένη πρωταρχικά για φορητές συσκευές, πράγμα που σημαίνει ότι είναι πολύ εύκολη η χρήση της σε έξυπνα κινητά. Οι χρήστες δεν χρειάζεται να εγγραφούν, ενώ οι φόρμες αποθηκεύονται αυτόματα. Κάποια από τα χαρακτηριστικά που την κάνουν να ξεχωρίζει από άλλες παρόμοιες εφαρμογές είναι ότι επιτρέπει την προσαρμογή των URL, την προσθήκη σημειώσεων σε απαντήσεις και τη μεταφόρτωση των υποβληθέντων φορμών σε μορφή αρχείων CSV, XLS ή PDF. Το εργαλείο αυτό μας χαρίζει μεγαλύτερη ευελιξία, όταν συγκεντρώνουμε τα στοιχεία των εταίρων. |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Υπάλληλος του οργανισμού που συντονίζει το πρόγραμμα προετοιμάζει τη φόρμα και την αποστέλλει στους οργανισμούς – συνέταιρους, για να τη συμπληρώσουν υπάλληλοι εκεί (π.χ. διαχειριστές έργων).  |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Η συγκέντρωση των στοιχείων των εταίρων γίνεται αφού αυτοί αποδεχτούν να συμμετέχουν στην κοινοπραξία του έργου.   |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Ενσωματωτής B1   |
| Κόστος                                  | Δωρεάν για προσωπική χρήση/ επαγγελματικά προγράμματα από 5,20 ευρώ/χρήση/μήνα.  |
| Σύνδεσμος                               | <a href="https://forms.app/en">https://forms.app/en</a>  |



## Περιοχή 2: Διαχείριση και αναφορές

### Εργαλείο: Φύλλο Χρονοχρέωσης

Τύπος μάθησης: Αυτόνομη ή Ομότιμων

|   |  |
|---|--|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | Monday.com   |
| Σύντομη Περιγραφή                       | <p>Το Monday.com είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο για τη διαχείριση προγραμμάτων. Συνδυάζει σε ένα εργαλείο τη διαχείριση και την παρακολούθηση εργασιών, τη διαχείριση του χρόνου και την ανταλλαγή περιεχομένου και παρατηρήσεων. Το ενδιαφέρον με το Monday.com είναι ότι μας επιτρέπει να συνδέουμε τα περισσότερα ψηφιακά εργαλεία (asana, google drive, κλπ). Όσον αφορά στη Μάθηση Ομότιμων, μας επιτρέπει να παρακολουθούμε την πρόοδο ενός συναδέλφου σε ένα πρόγραμμα. Πιο συγκεκριμένα, το Monday.com μάς δείχνει το συνολικό χρονικό διάστημα που έχει δαπανηθεί σε μία εργασία. Συνεπώς, μας επιτρέπει να συγκεντρώνουμε, να υπολογίζουμε και να προσαρμόζουμε τον χρόνο εργασιών ανάλογα με τις ανάγκες ή τις δυνατότητές μας. Το διαδραστικό αυτό εργαλείο είναι ιδανικό για να βλέπουμε εύκολα τον χρόνο που ξοδεύουμε στα διάφορα προγράμματα, ούτως ώστε να μπορούμε εκ των υστέρων να συμπληρώνουμε τα απαραίτητα φύλλα χρονοχρέωσης.</p> |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Ο διαχειριστής έργου (έμπειρος) και ο εκπαιδευόμενος (αρχάριος).   |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Από την αρχή του έργου, για να παρακολουθούνται οι διάφορες δραστηριότητες και η εξέλιξή του.  |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Ενσωματωτής Β1   |
| Κόστος                                  | Ανάμεσα σε 8 και 16€ ανά μήνα ανά χρήστη, ανάλογα με τις ανάγκες και τον αριθμό των έργων.   |
| Σύνδεσμος                               | <a href="https://monday.com/">https://monday.com/</a>  |





## Εργαλείο: Διμερής Συμφωνία

Τύπος μάθησης: Αυτόνομη ή Ομότιμων

|   |   |
|---|---|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | Google doc  |
| Σύντομη Περιγραφή                       | Το Google doc είναι διαδικτυακό εργαλείο επεξεργασίας κειμένου που συμπεριλαμβάνεται στο πακέτο προγραμμάτων της Google. Μας επιτρέπει να συντάσσουμε κείμενα σε συνεργασία με συναδέλφους. Όσον αφορά στη μάθηση ομότιμων, το Google doc επιτρέπει στον εκπαιδευόμενο να δημιουργεί έγγραφα του τύπου της διμερούς συμφωνίας. Ο εκπαιδευόμενος (έμπειρος διαχειριστής έργων) μπορεί να προσθέτει σχόλια και να τροποποιεί το έγγραφο, ούτως ώστε να είναι αυτό χρησιμοποιήσιμο. Εναλλακτικά, ο εκπαιδευτής μπορεί να δημιουργήσει ένα υπόδειγμα εγγράφου, το οποίο θα πρέπει μετά να επεξεργάζεται και να συμπληρώνει ο εκπαιδευόμενος, ανάλογα με τις πληροφορίες και τις ιδιαιτερότητες του έργου. |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Ο εκπαιδευόμενος ή ο εκπαιδευτής  |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Το Google doc μπορεί να χρησιμοποιείται σε οποιαδήποτε φάση του έργου. Στην περίπτωση αυτή, χρησιμοποιείται στην αρχή του, οπότε και συντάσσονται οι διμερείς συμβάσεις, στις οποίες καθορίζεται το πλαίσιο συνεργασίας ανάμεσα στα μέλη του συνεταιρισμού.   |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Εξερευνητής A2  |
| Κόστος                                  | Δωρεάν ή 9,36€ τον μήνα για επαγγελματική χρήση   |
| Σύνδεσμος                               | <a href="https://www.google.fr/intl/en-GB/docs/about/">https://www.google.fr/intl/en-GB/docs/about/</a>   |



## Εργαλείο: Ενδιάμεση έκθεση

Τύπος μάθησης: Αυτόνομη ή Ομότιμων

|   |   |
|---|---|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | Lucanet   |
| Σύντομη Περιγραφή                       | Το Lucanet είναι ένα εργαλείο δημιουργίας εκθέσεων. Επιτρέπει τη συγκέντρωση δεδομένων του έργου, για τη δημιουργία απαραίτητων και χρήσιμων εργαλείων για εκθέσεις (γραφήματα, αναλύσεις, συγκρίσεις κλπ). Στην αυτόνομη μάθηση, το Lucanet προσφέρει στον χρήστη μια συνολική εικόνα του έργου και των δεικτών του. Παρέχει στον/στην μαθητή/τρια μια συλλογή πρακτικών και χρήσιμων πληροφοριών, επιτρέποντάς του να παράγει εύκολα οικονομικές και τεχνικές εκθέσεις. |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Εκπαιδευόμενος  |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Καθόλη τη διάρκεια του έργου, κυρίως στις φάσεις των εκθέσεων (ενδιάμεση και τελική έκθεση).  |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Ειδικός B2  |
| Κόστος                                  | Δεν διατίθεται δωρεάν   |
| Σύνδεσμος                               | <a href="https://www.lucanet.com/">https://www.lucanet.com/</a>   |



## Περιοχή 3: Ανάπτυξη προϊόντων

### Εργαλείο: Υλοποίηση πλάνου εργασίας

Τύπος μάθησης: Αυτόνομη ή Ομότιμων

|   |   |
|---|---|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | Asana   |
| Σύντομη Περιγραφή                       | Το Asana είναι ένα εργαλείο «διαχείρισης εργασίας» για ομάδες. Διατίθεται στον ιστό και σε φορητές συσκευές. Επιτρέπει τον σχεδιασμό έργων, εργασιών, διαθέτει αρχείο δραστηριοτήτων, αποθηκευτικό χώρο, δυνατότητα παροχής σχολίων και αποστολής μηνυμάτων στα μέλη της ομάδας. Υποστηρίζει διάφορες απεικονίσεις (λίστα, πίνακας, ημερολόγιο). Επιτρέπει τη σύνταξη εκθέσεων (από βασικές, μέχρι προηγμένες, με πίνακες, φόρτους εργασιών και ενσωμάτωση με άλλα εργαλεία). |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Μέλη ομάδας, συντονιστής/τρια   |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Το Asana μπορεί να χρησιμοποιείται καθόλη τη διάρκεια υλοποίησης του προγράμματος, ακόμη και στη φάση του σχεδιασμού του, πριν καν ξεκινήσει αυτό, παρέχοντάς μας μια γενική επισκόπηση των απαιτούμενων εργασιών και φόρτου.   |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Ενσωματωτής B1  |
| Κόστος                                  | Τα βασικά χαρακτηριστικά παρέχονται δωρεάν<br>Πρόγραμμα Premium, 10,99 δολάρια ΗΠΑ/μήνα<br>Πρόγραμμα για επιχειρήσεις, 24,99 δολάρια ΗΠΑ/μήνα   |
| Σύνδεσμος                               | <a href="http://www.asana.com">www.asana.com</a>  |



## Εργαλείο: Οδηγίες για την ανάπτυξη προϊόντων και προτύπων

Τύπος μάθησης: Αυτόνομη ή Ομότιμων

|   |   |
|---|---|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | Doodle  |
| Σύντομη Περιγραφή                       | Το Doodle είναι διαδικτυακό εργαλείο προγραμματισμού. Ακόμη κι η επιλογή μέρας και ώρας για τη συνάντηση μιας μικρής ομάδας μπορεί να αποδεχτεί δύσκολη υπόθεση, πολύ περισσότερο αν εμπλέκεται πάρα πολύς κόσμος. Το Doodle υποστηρίζει τη διεξαγωγή δημοσκοπήσεων και ερευνών με διάφορους τρόπους, για τη γρήγορη κι αποτελεσματική οργάνωση επερχόμενων συναντήσεων ή εκδηλώσεων. |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Μέλη ομάδας, Συντονιστής/τρια.  |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Μπορούμε να χρησιμοποιούμε το Doodle για να καταλήγουμε σε προθεσμίες σχετικά με την υλοποίηση του έργου.   |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Αρχάριος A1   |
| Κόστος                                  | Δωρεάν. Η επαγγελματική έκδοση κοστίζει 6,95 δολάρια ΗΠΑ.   |
| Σύνδεσμος                               | <a href="http://www.doodle.com">www.doodle.com</a>  |



## Εργαλείο: Ανατροφοδότηση

Τύπος μάθησης: Αυτόνομη ή Ομότιμων

|   |  |
|---|--|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | Zoom   |
| Σύντομη Περιγραφή                       | Παρέχει υπηρεσίες βιντεοκλήσεων και διαδικτυακών συνομιλιών μέσω ενός λογισμικού χρήστη-προς-χρήστη που βασίζεται στο cloud. Η πλατφόρμα χρησιμοποιείται για επικοινωνία με βίντεο (Meetings), για ανταλλαγή μηνυμάτων (Chat), για φωνητικές κλήσεις (Phone), για τηλεδιασκέψεις σε εικονικές αίθουσες συνεδριάσεων (Rooms), για εικονικές εκδηλώσεις (Events) και για κέντρα επικοινωνιών (Contact Center). Η πλατφόρμα είναι ανοικτή, επιτρέποντας σε τρίτους προγραμματιστές να αναπτύσσουν εφαρμογές στην ενοποιημένη πλατφόρμα επικοινωνίας της (Developer Platform). |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Μέλη ομάδας, Συντονιστής/τρια.   |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Μπορεί να χρησιμοποιείται σε συγκεκριμένες φάσεις της υλοποίησης, οπότε και χρειάζεται ανατροφοδότηση και ανοικτή συζήτηση στην κοινοπραξία ή στην τοπική ομάδα ειδικών.   |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Εξερευνητής A2   |
| Κόστος                                  | Δωρεάν για διάσκεψη διάρκειας έως 40 λεπτών. Η έκδοση premium κοστίζει 139,9 ευρώ/έτος/χρήση και το πρόγραμμα για επιχειρήσεις κοστίζει 189,0 ευρώ/έτος/χρήση.   |
| Σύνδεσμος                               |  |



## Περιοχή 4: Προσέγγιση κοινού & ενδιαφερομένων

### Εργαλείο: Δελτίο τύπου

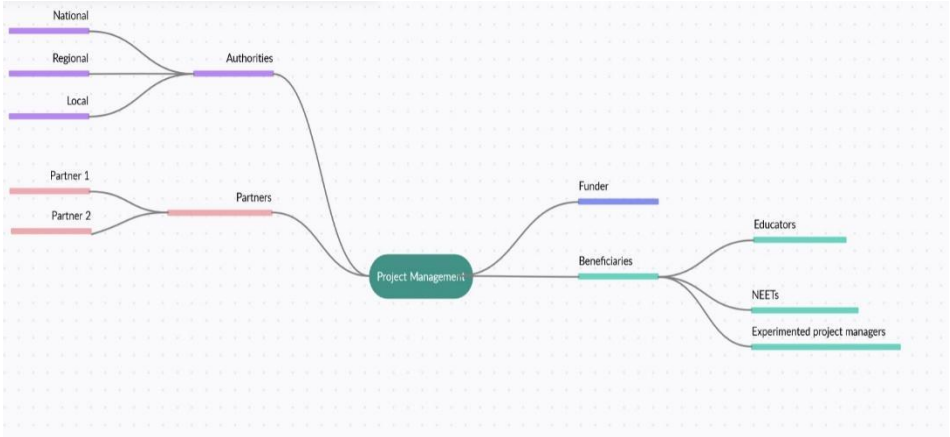
Τύπος μάθησης: Αυτόνομη

|   |   |
|---|---|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | Canva   |
| Σύντομη Περιγραφή                       | Το Canva είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο γραφιστικής, το οποίο μας επιτρέπει να δημιουργούμε κάθε είδους περιεχόμενο, συμπεριλαμβανομένων δελτίων τύπου σε μορφή PDF. Είναι απλό στη χρήση και δωρεάν! Διατίθενται πολλά πρότυπα διαφόρων τύπων εγγράφων, συμπεριλαμβανομένων δελτίων τύπου. |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Εκπαιδευτής ή εκπαιδευόμενος διαχείρισης έργου  |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Χρησιμοποιείται για τον σχεδιασμό του δελτίου τύπου   |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Ενσωματωτής Β1  |
| Κόστος                                  | Δωρεάν  |
| Σύνδεσμος                               | <a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>   |

© το εργαλείο bEUjo+ έχει αναπτυχθεί από την: Petra Patrimonia Sud, Γαλλία

## Εργαλείο: Πλάνο προσέγγισης ενδιαφερομένων μερών

Τύπος μάθησης: Ομότιμων

|   |  |
|---|--|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | Creately   |
| Σύντομη Περιγραφή                       | <p>Το Creately είναι ένα εικονικό περιβάλλον εργασίας για ανταλλαγή ιδεών, σχεδιασμό, εκτέλεση και απόκτηση γνώσης. Επιτρέπει στους χρήστες να οργανώνουν και να διαχειρίζονται εργασίες, πόρους, εφόδια και ροές εργασιών σε μια εύχρηστη, οπτική πλατφόρμα, σχεδιασμένη για την οργάνωση της εργασίας. Το εργαλείο Stakeholder Maps παρέχει σαφή απεικόνιση των ενδιαφερομένων μερών και ποιοι βρίσκονται στις ίδιες κατηγορίες.</p>  |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Εκπαιδευτής ή εκπαιδευόμενος διαχείρισης έργου   |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Χρησιμοποιείται για τον σχεδιασμό του δελτίου τύπου  |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Ενσωματωτής Β1   |
| Κόστος                                  | Από δωρεάν μέχρι 5€ τον μήνα   |
| Σύνδεσμος                               | <a href="https://creately.com/">https://creately.com/</a>  |

© το εργαλείο bEUjo+ έχει αναπτυχθεί από την: Petra Patrimonia Sud, Γαλλία

## Εργαλείο: Εμφύχωση ομάδας εστίασης

Τύπος μάθησης: Ομότιμων

|   |  |
|---|--|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | Mentimeter   |
| Σύντομη Περιγραφή                       | <p>Το Mentimeter είναι μια Πλατφόρμα Προσέγγισης Κοινού η οποία μας διευκολύνει “να ακούμε και να ακουγόμαστε”. Βοηθά τους διαχειριστές έργων να μεταμορφώνουν παθητικά κοινά σε ενεργούς συντελεστές. Είτε δια ζώσης, είτε απομακρυσμένα, είτε υβριδικά, το Mentimeter δημιουργεί μια συναρπαστική εμπειρία για όλους.</p> <p>Στις ομάδες εστίασης, ο διαχειριστής έργου μπορεί να χρησιμοποιεί τα διάφορα διαθέσιμα εργαλεία ούτως ώστε να επιτρέψει στο κοινό να συνεισφέρει με:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Σύννεφα λέξεων</li> </ul> <p>Δηλαδή: Ανάλογα με τις ερωτήσεις σας στην ομάδα εστίασης, μπορείτε να ζητήστε από τους/τις συμμετέχοντες/ουσες να αναφέρουν λέξεις, σχετικές με το αντικείμενο.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Δημοσκοπήσεις</li> <li>- Ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών</li> <li>- Έρευνες</li> <li>- Κουίζ</li> </ul> <p>Δηλαδή: Κάθε συμμετέχων/ουσα μπορεί να δώσει τη δική του/της απάντηση</p> |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Εκπαιδευτής ή εκπαιδευόμενος διαχείρισης έργου   |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Χρησιμοποιείται στις ομάδες εστίασης για να διευκολύνει τον διάλογο.   |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Ειδικός Β2   |
| Κόστος                                  | Δωρεάν   |
| Σύνδεσμος                               | <a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a>  |

© το εργαλείο bEUjo+ έχει αναπτυχθεί από την: Petra Patrimonia Sud, Γαλλία





## Εργαλείο: Εμφύχωση ομάδας εστίασης

Τύπος μάθησης: Αυτόνομη ή Ομότιμων

|   |   |
|---|---|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | Padlet  |
| Σύντομη Περιγραφή                       | <p>Το Padlet είναι ένας «εικονικός τοίχος» στον οποίο ο διαχειριστής του έργου μπορεί να προβάλλει κάθε είδους αρχεία, αν θέλει να τα διανέμει ή να τα μοιράζεται: κείμενα, εικόνες, ηχογραφήσεις, βίντεο, ιστοσελίδες.</p> <p>Όλοι οι συμμετέχοντες μπορούν να συνεισφέρουν, μοιράζοντας όλων των ειδών τα αρχεία.</p> <p>Ο διαχειριστής μπορεί επίσης να επιλέξει τον ρόλο κάθε συμμετέχοντα: διαχειριστής, απλός συντάκτης...</p> <p>Το padlet επιτρέπει στον διαχειριστή του έργου να χρησιμοποιεί κι άλλων ειδών εργαλεία, όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Χάρτη</li><li>- Καμβά</li><li>- Ροή</li><li>- Πλέγμα</li><li>- Χρονοδιάγραμμα</li></ul> |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Εκπαιδευτής ή εκπαιδευόμενος διαχειριστής έργου   |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Χρησιμοποιείται στην ομάδα εστίασης για να διευκολύνει τον διάλογο.   |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Ενσωματωτής Β1  |
| Κόστος                                  | Δωρεάν  |
| Σύνδεσμος                               | <a href="https://padlet.com/dashboard">https://padlet.com/dashboard</a>   |

© το εργαλείο bEUjo+ έχει αναπτυχθεί από την: Petra Patrimonia Sud, Γαλλία



## Περιοχή 5: Προώθηση και Διασπορά

### Εργαλείο: Στρατηγική Διασποράς

Τύπος μάθησης: Αυτόνομη ή Ομότιμων

|   |  |
|---|--|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | Canva  |
| Σύντομη Περιγραφή                       | <p>Το Canva είναι ένα ολιστικό εργαλείο σχεδίου. Μπορούμε να δημιουργούμε διάφορες μορφές και σχέδια, ανάλογα με τις προωθητικές και επικοινωνιακές ανάγκες μας: φυλλάδια, διαφάνειες, ενημερωτικά γραφήματα κλπ. Υπάρχουν πανεύκολα στη χρήση τους πρότυπα τα οποία διατίθενται δωρεάν, ακόμη και άλλα υλικά (όπως φωτογραφίες) που μπορούν να χρησιμοποιούνται μέσω του CanvaPro. Το Canva είναι ένα τρομερά επαγγελματικό, αλλά και φιλικό εργαλείο που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία προωθητικού υλικού. Γενικά, το Canva είναι επίσης μια σπουδαία πλατφόρμα για να δημιουργούμε επιτυχημένες παρουσιάσεις, όταν χρειάζεται να επεξηγούμε περίπλοκα έγγραφα, όπως τη Στρατηγική Διάδοσης. Παράλληλα, με το Canva μπορούμε να δημιουργούμε προωθητικά υλικά πολύ γρήγορα, για να παρουσιάσουμε ό,τι προβλέπεται στη στρατηγική διάδοσης.</p> |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Επικεφαλής διάδοσης  |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Για τη στρατηγική διάδοση, στην αρχή του έργου. Το Canva, όμως, μπορεί να χρησιμοποιείται και για τη δημιουργία υλικού που προβλέπεται από τη στρατηγική, καθώς και σε μεταγενέστερα στάδια του έργου.   |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Ειδικός Β2   |
| Κόστος                                  | Δωρεάν λογαριασμός<br>Λογαριασμός CanvaPro (109 ευρώ ανά έτος)   |
| Σύνδεσμος                               | <a href="http://www.canva.com">www.canva.com</a>   |





## Εργαλείο: Εργαλείο Παρακολούθησης

Τύπος μάθησης: Αυτόνομη ή Ομότιμων

|   |  |
|---|--|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | Hootsuite  |
| Σύντομη Περιγραφή                       | <p>Η Hootsuite είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα που μας επιτρέπει να προγραμματίζουμε προωθητικές δραστηριότητες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ακολουθώντας μια συγκεντρωτική προσέγγιση. Μπορούμε να προετοιμάζουμε αντίγραφα αναρτήσεων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, να τα προγραμματίζουμε μέσω ενός ολιστικού ημερολογίου και να συνδέουμε τους λογαριασμούς μας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για να λαμβάνουμε αυτόματες αναφορές. Συνήθως η πλατφόρμα αυτή είναι πολύ βολική για την παρακολούθηση και τα αναλυτικά στοιχεία: τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης βασίζονται όσο και πιο πολύ σε ποσοτικά και ποιοτικά δεδομένα, και η αυτόματη συγκέντρωση αυτών των δεδομένων είναι ιδιαίτερα χρήσιμη. Τα νούμερα αυτά μπορούν επίσης να είναι σημαντικά για μια διορατική έκθεση. Η Hootsuite καθιστά πολύ εύκολη την παρακολούθηση δραστηριοτήτων διάδοσης, καθώς μας επιτρέπει να βλέπουμε το ημερολόγιο όλων των αναρτήσεων που έχουμε κάνει στα κοινωνικά δίκτυα, σε μία μόνο πλατφόρμα. Μπορούμε να προσθέτουμε κι άλλους χρήστες στις ίδιες σελίδες έργου, ανάλογα με το πρόγραμμα που έχουμε αγοράσει (αν έχουμε). Είναι εφικτό και με το δωρεάν πρόγραμμα</p> |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Ο επικεφαλής διάδοσης, συνήθως   |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Μπορεί να χρησιμοποιείται στην αρχή των δραστηριοτήτων κοινωνικής δικτύωσης του έργου  |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Εξερευνητής A2   |
| Κόστος                                  | <p>Δωρεάν λογαριασμός / 2 λογαριασμοί στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης<br/>Επαγγελματικό (49 ευρώ/μήνα) για 1 χρήστη και 10 λογαριασμούς στα κοινωνικά δίκτυα<br/>Για ομάδες (179 ευρώ/μήνα) για 3 χρήστες και 20 λογαριασμούς στα κοινωνικά δίκτυα<br/>Για επιχειρήσεις (669 ευρώ/μήνα) για 5 χρήστες και 35 λογαριασμούς στα κοινωνικά δίκτυα</p>   |
| Σύνδεσμος                               | <a href="https://www.hootsuite.com/">https://www.hootsuite.com/</a>  |





## Εργαλείο: Έκθεση Διάδοσης

Τύπος μάθησης: Αυτόνομη ή Ομότιμων

|   |  |
|---|--|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | Υπολογιστικά φύλλα Google  |
| Σύντομη Περιγραφή                       | <p>Ο σκοπός μιας έκθεσης διάδοσης είναι η συγκέντρωση εγγράφων, τα οποία να αποδεικνύουν ότι οι προωθητικές δραστηριότητες έχουν όντως διεξαχθεί από τον συνεταιρισμό. Δεν αρκεί, όμως, η συγκέντρωσή τους. Είναι απαραίτητο να συγκεντρώνονται με τέτοιο τρόπο, ώστε να είναι συγκρίσιμες και ομοιογενείς, αν θέλουμε να κατανοήσουμε το εύρος, την έκταση και το βάθος τους. Για τα ευρωπαϊκά προγράμματα, η κοινή πρακτική είναι η χρήση των υπολογιστικών φύλλων της Google για αυτόν τον στόχο. Το εργαλείο αυτό μπορεί να είναι αρκετά περίπλοκο, καθώς η δομή του φύλλου μπορεί να έχει ενσωματωμένες διάφορες λειτουργίες. Για την έκθεση διάδοσης, όμως, αυτό που έχει σημασία είναι η δημιουργία ενός προτύπου το οποίο να καθιστά δυνατή τη σύγκριση των πληροφοριών ανάμεσα στους εταίρους, καθώς και τον εύκολο υπολογισμό του συνόλου των δεικτών με απλές αθροίσεις (π.χ. =SUM(Cell (a1:b1) κλπ).</p> |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Ο επικεφαλής διάδοσης φτιάχνει το πρότυπο και συνήθως το συμπληρώνουν όλοι οι εταίροι.   |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Καθ' όλη τη διάρκεια υλοποίησης του έργου, ειδικά στη φάση των εκθέσεων, σύμφωνα και με τη σύμβαση χρηματοδότησης.   |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Ειδικός Β2   |
| Κόστος                                  | Δωρεάν   |
| Σύνδεσμος                               | <a href="https://docs.google.com/spreadsheets/u/0/">https://docs.google.com/spreadsheets/u/0/</a>  |



## Περιοχή 6: Αξιολόγηση και αντίκτυπος

### Εργαλείο: Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης

Τύπος μάθησης: Αυτόνομη ή Ομότιμων

|   |   |
|---|---|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | Google Forms  |
| Σύντομη Περιγραφή                       | Οι Google Forms είναι ένας εύκολος τρόπος να συγκεντρώνουμε σχόλια από τα μέλη μιας κοινοπραξίας ή από ομάδες στόχους πάνω στα προϊόντα και στη διαχείριση ενός έργου. Για τη μάθηση ομότιμων, μπορούμε να ανταλλάζουμε εύκολα μεταξύ μας ερωτηματολόγια, κάνοντας τις απαραίτητες προσαρμογές και αλλαγές. Όταν αξιολογούμε την κριτική, μπορούμε να εξάγουμε τις απαντήσεις σε ένα ευκολονόητο αρχείο Excel, το οποίο μπορούμε να αποθηκεύουμε. |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Εκπαιδευόμενος ή εκπαιδευτής διαχείρισης έργου  |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Χρησιμοποιείται μετά από συσκέψεις, εκπαιδύσεις, πιλοτικά προγράμματα ή και τακτικά, συνοδεύοντας τις εκθέσεις του έργου.   |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Εξερευνητής A2  |
| Κόστος                                  | Δωρεάν  |
| Σύνδεσμος                               | <a href="https://www.google.com/forms/about/">https://www.google.com/forms/about/</a>   |



## Εργαλείο: Πλάνο Διασφάλισης Ποιότητας

Τύπος μάθησης: Ομότιμων

|   |   |
|---|---|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | BigBlueButton   |
| Σύντομη Περιγραφή                       | Ένα απλό εργαλείο που επιτρέπει στους εκπαιδευτές να γνωρίζονται με εκπαιδευόμενους, ομότιμους ή συναδέλφους τους από άλλα ιδρύματα. Μπορεί να χρησιμοποιείται για ηχογραφήσεις, σχέδια και συνδημιουργία, καθώς μοιραζόμαστε την οθόνη μας με άλλους. Πράγμα χρήσιμο, όταν σχεδιάζουμε το πλάνο διασφάλισης ποιότητας και όταν συγκεντρώνουμε άμεσες παρατηρήσεις σε πραγματικό χρόνο. |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Εκπαιδευτής ή εκπαιδευόμενος διαχείρισης έργου  |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Χρησιμοποιείται στη φάση συνεργασίας και προσχεδιασμού του πλάνου διασφάλισης ποιότητας.  |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Εξερευνητής A2  |
| Κόστος                                  | Δωρεάν  |
| Σύνδεσμος                               | <a href="https://demo.bigbluebutton.org/gl/">https://demo.bigbluebutton.org/gl/</a>   |

© το εργαλείο bEUpj+ έχει αναπτυχθεί από την: VHS Cham, Γερμανία





## Εργαλείο: Αρχείο Καταγραφής Ζητημάτων

Τύπος μάθησης: Ομότιμων

|   |   |
|---|---|
| Όνομα ψηφιακού εργαλείου                | ZumPad  |
| Σύντομη Περιγραφή                       | <p>Η ZUMpad είναι μια ιστοσελίδα στην οποία ο διαχειριστής έργου μπορεί να γράφει σε πραγματικό χρόνο με άλλους προκειμένου να δημιουργεί αρχείο ελέγχου ζητημάτων. Για να συντονίζουμε την εργασία, μπορούμε να χρησιμοποιούμε ένα chat forum ούτως ώστε να συζητάμε καθώς θα επεξεργαζόμαστε το έγγραφο. Κάθε συντάκτης μπορεί να χρησιμοποιεί το δικό του/της χρώμα, για να αναγνωρίζουμε ποιος έγραψε τι. Επιπλέον, αποθηκεύεται η χρονολογική σειρά των αλλαγών.</p> <p>Αν επιλέξετε να χρησιμοποιείτε τακτικά το ZumPad καθόλη τη διάρκεια του έργου, αφού συγκεντρώσετε τις παρατηρήσεις τρίτων, μπορείτε να εξάγετε το περιεχόμενο σε διάφορες μορφές (π.χ. txt, word, pdf...) τις οποίες μετά μπορείτε να αποθηκεύετε εύκολα. Μπορείτε να προσαρμόζετε το URL για να αντιγράφετε μια σελίδα, ώστε να προσαρμόζετε τα νέα δεδομένα του έργου.</p> |
| Ποιος το προετοιμάζει                   | Εκπαιδευτής ή εκπαιδευόμενος διαχείρισης έργου  |
| Πότε χρησιμοποιείται                    | Μπορεί να χρησιμοποιείται κατά τη φάση του προσχεδιασμού του αρχικού αρχείου ελέγχου ζητημάτων ή περιοδικά, για ανατροφοδότηση.   |
| Απαιτούμενο επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων | Εξερευνητής A2  |
| Κόστος                                  | Δωρεάν  |
| Σύνδεσμος                               | <a href="#">ZUMPad</a>  |



## Βέλτιστες Πρακτικές διαδικτυακής Μάθησης Ομότιμων

Στις Οδηγίες αυτές παρουσιάζονται αρκετές *Καλές Πρακτικές για τη διαδικτυακή μάθηση ομότιμων*. Οι καλύτερες πρακτικές προέρχονται από την εκπαίδευση ενηλίκων, την επαγγελματική κατάρτιση ή σχετίζονται ειδικά με τη διαχείριση έργων. Οι μεθοδολογίες αυτές μπορούν να εφαρμόζονται από το πρόγραμμα bEUJo+. Καθώς ο κύριος στόχος του προγράμματός μας είναι η εκπαίδευση των νεοεισερχόμενων στα προγράμματα του Erasmus+, το Pratico Edu παρέχει ζωντανή υποστήριξη που μπορεί εύκολα να μεταφερθεί στο δικό μας περιβάλλον. Η άμεση ανατροφοδότηση και η κοινή χρήση εγγράφων είναι κρίσιμης σημασίας για την επιτυχία της διαδικτυακής εκπαίδευσης.

Η πλατφόρμα [Myskillcamp](#) θα μπορούσε να είναι χρήσιμη για το πρόγραμμά μας, καθώς μπορεί να δημιουργείται αποκλειστικός χώρος για κάθε χρήστη, επιτρέποντας την παρακολούθηση της εκπαιδευτικής του εξέλιξης. Επιπλέον, διατίθεται διεπαφή για εκπαιδευτές/ομότιμους, για την παρακολούθηση της εκπαίδευσης του επαγγελματικά εσωτερικά και για την ενθάρρυνση της συναναστροφής ανάμεσα σε μαθητή/τρια και εκπαιδευτικό. Η πλατφόρμα προάγει την αυτονομία των μαθητών/τριών και την επίβλεψη των ομότιμων των.

Η μεθοδολογία του [Admin project](#) μπορεί να μεταφερθεί εν μέρει και στο δικό μας. Παρέχει ένα συμπαγές πλαίσιο για την διαχείριση ευρωπαϊκών προγραμμάτων με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Το πλαίσιο αυτό είναι ενδιαφέρον για το πρόγραμμά μας, γιατί τονίζει όλες τις απαραίτητες πλευρές για τη διαχείριση ευρωπαϊκών προγραμμάτων. Το πρόγραμμά μας μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτήν τη μεθοδολογία για να παρέχει στην ομάδα – στόχο μια καθολική άποψη των προγραμμάτων του Erasmus+ και για να συλλάβει τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά των προγραμμάτων αυτού του τύπου.

Αντίθετα με το πρόγραμμα bEUJo+, το admin είναι μια πλατφόρμα διαχείρισης έργων. Βασισμένο σε αυτού του τύπου την πλατφόρμα, το bEUJo+ αποσκοπεί να εκπαιδεύσει την ομάδα - στόχο στη διαχείριση προγραμμάτων του Erasmus+. Σκοπός του προγράμματος είναι να αποκτήσουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιούν πλατφόρμες όπως η admin, για να διαχειρίζονται τα μελλοντικά τους προγράμματα.

**Vhs.cloud:** Θα ήταν χρήσιμη η δυνατότητα να βλέπει ο «εκπαιδευτής» της τάξης ποια έγγραφα έχουν μεταφορτωθεί. Ο διαχειριστής του έργου μπορεί να βλέπει ποια έγγραφα έχουν δημιουργηθεί και ποια εκκρεμούν. Μια διαδικασία αυτόνομης μάθησης, στην οποία οι μαθητές/τριες κατεβάζουν και μετά δουλεύουν μόνοι τους, πριν ανεβάσουν το αρχείο στο Basecamp. Η Μάθηση Ομότιμων ήταν περιορισμένη, με τους μαθητές & τις μαθήτριες να μπορούν να ανταλλάζουν πληροφορίες μεταξύ τους με την επίβλεψη του εκπαιδευτή. Το ημερολόγιο ήταν χρήσιμο για την επιθεώρηση και τον έλεγχο των επικείμενων εργασιών και για την επίτευξη των ορόσημων.

**Future Learn:** Τα MOOCs προσαρμόζονται εύκολα στο πρόγραμμά μας, καθώς τα δύο μοιράζονται τον ίδιο στόχο: την εκπαίδευση ανθρώπων. Τα MOOCs καλύπτουν κάθε είδους αντικείμενο, οπότε είναι εφικτή και η εκπαίδευση πάνω στη διαχείριση προγραμμάτων. Το forum μπορεί να προσαρμοστεί στο πρόγραμμά μας, ενθαρρύνοντας τους νεοεισερχόμενους να συνεργάζονται. Μπορούν να βοηθούν ο ένας τον άλλον σε διάφορα αντικείμενα και να ανταλλάσσουν γνώσεις, πράγμα που συνιστά τον πυρήνα της Μάθησης Ομότιμων .

**Think-Pair-Share:** Μπορεί να μεταφερθεί στο πρόγραμμά μας προσαρμόζοντας την ερώτηση στο αντικείμενο της εκπαίδευσης. Μπορεί επίσης να γίνει περιπτωσιολογική μελέτη ή άσκηση προσομοίωσης για να αξιολογηθεί πώς αντιμετώπισε το πρόβλημα η κάθε ομάδα. Μπορεί να γίνεται διαδικτυακά και δια ζώσης.

**Inspirer:** Η μεθοδολογία συμβουλευτικής καθοδήγησης από ομότιμους είναι διαθέσιμη στα Σλοβακικά, τα Ελληνικά, τα Ουγγρικά, τα Γερμανικά, τα Γαλλικά και τα Αγγλικά. Συνεπώς, είναι εύκολη η προσαρμογή της σε όλους τους οργανισμούς που εδρεύουν σε χώρες στις οποίες μιλούνται αυτές οι γλώσσες.

**Hybrid-Connection:** Ο συνδυασμός διαδικτυακής και δια ζώσης μάθησης έχει πλεονεκτήματα, τα οποία έχουν εφαρμογή και σε αυτό το πρόγραμμα. Όλα τα υλικά που αναπτύσσονται δημοσιεύονται







στο διαδίκτυο, αλλά κατά τη διάρκεια αυτού του προγράμματος, θα υπάρχουν επίσης και πολλαπλασιαστικές εκδηλώσεις, καθώς και άλλες δραστηριότητες εκπαίδευσης και διάδοσης, στις οποίες θα μπαίνουν σε εφαρμογή αυτές οι ιδέες.

**42 Madrid:** Η μεθοδολογία αυτή μπορεί να εφαρμοστεί στο πρόγραμμα bEUjo+, καθώς ο σκοπός του δεν είναι η αξιολόγηση, αλλά η εκπαίδευση νέων διαχειριστών προγραμμάτων. Κύριος στόχος είναι να διδαχθούν νεοεισερχόμενοι στον κόσμο των προγραμμάτων του Erasmus+ πώς να λειτουργούν αυτόνομα. Όλα αυτά, όπως και το 42 Madrid, βασίζονται στη δημιουργία δωρεάν και ανοικτού περιεχομένου για όλους/ες όσους/ες θέλουν να το συμβουλευτούν.

**Presidency Peer Learning:** Η βέλτιστη αυτή πρακτική μπορεί να προσαρμοστεί εύκολα στο πρόγραμμα bEUjo+, κυρίως χάρη στα εργαλεία δωρεάν τηλεδιασκέψεων και ζωντανών αναμεταδόσεων. Αυτό επέτρεψε τη συμμετοχή ενδιαφερομένων, κι ας μην μπορούσαν να είναι παρόντες στη Δραστηριότητα Μάθησης Ομοτίμων. Στη διαδικασία αυτή μίλησαν και ειδικοί, οι οποίοι συμμετείχαν σε πάνελ για τη συμπερίληψη και συμμετοχή των νέων στη λήψη αποφάσεων στη διάρκεια της ολομέλειας, πράγμα εύκολο να επαναληφθεί. Στις ομάδες εργασίας, οι συμμετέχοντες/ουσες παρέλαβαν τα κύρια θέματα προς συζήτηση, και ένας εισηγητής ανέλαβε να παρουσιάσει τα συμπεράσματα και τις συστάσεις. Πρέπει να εξασφαλίζεται καλή σύνδεση στο διαδίκτυο και πρόσβαση σε τεχνολογικές συσκευές, όπως υπολογιστές, έξυπνα κινητά ή ταμπλέτες, πράγμα που μπορεί να είναι δύσκολο σε άλλο πλαίσιο.

**LearnGen:** Αυτή η βέλτιστη πρακτική μπορεί να προσαρμοστεί εύκολα στο πρόγραμμα bEUjo+, κυρίως γιατί διατίθεται ως ανοιχτή εκπαιδευτική πηγή, παρέχοντας πλήρη και ανοικτή πρόσβαση σε όλα τα υλικά του προγράμματος, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιούνται και να προσαρμόζονται σε άλλο εθνικό πλαίσιο, στο διαδίκτυο και εκτός αυτού. Αυτή η πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης παρέχει επίσης λύσεις σε συγκεκριμένες πολιτισμικές και γλωσσικές δυσκολίες, καθώς κάθε εταίρος αναλαμβάνει από ένα τμήμα στο δικό του πλαίσιο και γλώσσα, πέρα από την αγγλική έκδοση στην οποία συμπεριλαμβάνεται όλη η εκπαιδευτική ύλη. Επιπλέον, το εγχειρίδιο για παρόχους και εκπαιδευτές Επαγγελματικής Εκπαίδευσης & Κατάρτισης (EEK) βοηθά τους διαχειριστές και τους επαγγελματίες των Ανθρώπινων Πόρων να εντοπίζουν τις απαραίτητες δεξιότητες και προσόντα για την υλοποίηση του προγράμματος LearnGen στον οργανισμό τους, παρέχοντας ένα σύνολο εργαλείων με υλικά για εργαστήρια, πολιτικές, βέλτιστες πρακτικές και πρακτικές συμβουλές και δραστηριότητες για την καλύτερη προετοιμασία των οργανισμών ώστε να αποφεύγουν τις ηλικιακές διακρίσεις και να εκπαιδεύουν με γνώμονα τη δικαιοσύνη, τη διαφορετικότητα και τη συμπερίληψη.

