

ΕΝΟΤΗΤΑ 6. Ευελιξία και Προσβασιμότητα στην Υλοποίηση της Εκπαίδευσης



Δομή της ενότητας

Αυτό το στάδιο αποτελείται από 9 μέρη

- 1 Στόχοι και σκοπός
- 2 Αποτελέσματα
- 3 Εισαγωγή
- 4 Κύριες αρχές ΥΣ που εφαρμόστηκαν
- 5 Σχέση με τις ενότητες του WP2 (θεωρία)
- 6 Αιτιολόγηση (Γιατί αυτό το στάδιο είναι σημαντικό)
- 7 9 Δραστηριότητες
- 8 Συμπεράσματα
- 9 Ποια είναι η αξία αυτού του σταδίου;



Στόχοι και σκοπός

Σκοπός της Ενότητας 6 είναι να εξοπλίσει τους εκπαιδευτές ενηλίκων με ένα πρακτικό πλαίσιο και εργαλεία ΥΣ για την παροχή εκπαίδευσης που είναι δομικά ευέλικτη και γνωστικά προσβάσιμη για ηλικιωμένους και ενήλικες με χαμηλά προσόντα.

Στόχοι:

- Να δοθεί η δυνατότητα στους εκπαιδευτές ενηλίκων να κατακτήσουν την «Μορφή Ενοτήτων» για την παράδοση μαθημάτων εφαρμόζοντας την αρχή της Αποσύνθεσης της ΥΣ για να χωρίσουν σύνθετα μαθήματα σε τμήματα των 15 λεπτών.
- Να βοηθηθούν οι εκπαιδευτές ενηλίκων να εφαρμόσουν την «Πολυκαναλική» παράδοση, συνδυάζοντας φύλλα εργασίας εκτός σύνδεσης, ηχογραφημένες εξηγήσεις και οπτικά βοηθήματα για να διασφαλιστεί η προσβασιμότητα.
- Να δημιουργηθεί ένας συνεπής κύκλος «Ανασκόπησης και Σύνδεσης» που αξιοποιεί τις εμπειρίες ζωής των ενηλίκων εκπαιδευόμενων για να διασφαλιστεί η συνέχεια της μάθησης.



Αποτελέσματα

Ένας εκπαιδευτής ενηλίκων θα είναι σε θέση να προσαρμόσει οποιοδήποτε σχέδιο μαθήματος υπολογιστικής σκέψης –ειδικά όσον αφορά την παραπληροφόρηση– σε μια αρθρωτή, προσβάσιμη μορφή που να προσαρμόζεται σε ποικίλα επίπεδα ψηφιακού γραμματισμού, ακανόνιστη παρουσία και ποικίλα στυλ μάθησης.



Ο Ρόλος των Εκπαιδευτών Ενηλίκων

Ο ρόλος των εκπαιδευτών ενηλίκων είναι να καθοδηγούν τους ενήλικες μαθητές, ειδικά τους ηλικιωμένους και τους λιγότερο εξειδικευμένους, μέσα από ένα «ευαίσθητο περιβάλλον» και όχι μια σταθερή τάξη. Η ευελιξία και η προσβασιμότητα δεν είναι απλώς «επιπλέον» αλλά βασικές απαιτήσεις για συμμετοχή. Η εκπαίδευση ενηλίκων συχνά παρεμποδίζεται από την ακανόνιστη παρακολούθηση και τα ετερογενή επίπεδα δεξιοτήτων. Χωρίς μια ευέλικτη προσέγγιση, οι ενήλικες μαθητές που χάνουν μια συνεδρία ή δυσκολεύονται με την ανάγνωση συχνά εγκαταλείπουν.

Μεταβαίνοντας από ένα μοντέλο «διάλεξης» σε ένα «ενότητες», οι εκπαιδευτές ενηλίκων μπορούν να διασφαλίσουν ότι ακόμη και αν ένας ενήλικας μαθητής φτάσει αργά ή δεν διαθέτει οικιακή τεχνολογία, μπορεί να κατακτήσει συγκεκριμένες ικανότητες ΥΣ μέσω εναλλακτικών οδών. Αυτό το στάδιο αφαιρεί το «ψηφιακό τείχος» που αντιμετωπίζουν οι ηλικιωμένοι, δίνοντας προτεραιότητα στην ψυχολογική ασφάλεια, την απλή γλώσσα και την επικύρωση των πλούσιων εμπειριών της ζωής τους.



Κύριες αρχές ΥΣ που εφαρμόστηκαν

- **Αποσύνθεση:** Διαχωρισμός μιας σύνθετης εκπαιδευτικής συνεδρίας 60 λεπτών σχετικά με την παραπληροφόρηση σε «μικρο-μονάδες» (π.χ., εργασίες 15 λεπτών).
- **Αφαίρεση:** Απλοποίηση σύνθετων τεχνικών οδηγιών σχετικά με τις διαδικτυακές «ψεύτικες ειδήσεις» σε απλή γλώσσα και σαφή οπτικά βοηθήματα.
- **Αλγόριθμοι:** Δημιουργία «συνταγών» βήμα προς βήμα για τους ενήλικες μαθητές που πρέπει να ακολουθούν κατά την επαλήθευση της πηγής ενός διαδικτυακού άρθρου.
- **Αναγνώριση Προτύπων:** Βοηθώντας τους ενήλικες μαθητές να εντοπίζουν επαναλαμβανόμενα χαρακτηριστικά παραπληροφόρησης, όπως τίτλους που παραπλανούν τα κλικ ή ύποπτες διευθύνσεις URL.



Σχέση με τις ενότητες του WP2

Αυτή η ενότητα χρησιμεύει ως η πρακτική προσέγγιση για το Θεωρητικό Πλαίσιο Υπολογιστικής Σκέψης (ΥΣ) του WP2.

Ενώ το ΠΕ2 ορίζει τι είναι η Υπολογιστική Σκέψη (Αποσύνθεση, Αναγνώριση Προτύπων, Αφαίρεση, Αλγόριθμοι, κλπ.), η Ενότητα 6 εξηγεί πώς να μεταδώσει αυτές τις έννοιες στον ενήλικα εκπαιδευόμενο με απλό και κατανοητό τρόπο.

Εφαρμόζει τις «Αρχές Ανδραγωγικής» εστιάζοντας στην παροχή πολλαπλών μέσων μάθησης με εμπλοκή στην ενσωμάτωση εμπειριών ζωής.





Αιτιολόγηση

Η εκπαίδευση ενηλίκων συχνά παρεμποδίζεται από την ακανόνιστη φοίτηση και τα ετερογενή επίπεδα δεξιοτήτων. Χωρίς ευελιξία, οι ενήλικες μαθητές που υστερούν συχνά εγκαταλείπουν την εκπαίδευση. Η προσβασιμότητα (οπτική, ακουστική και σωματική) εξαλείφει το «ψηφιακό τείχος» που συχνά αντιμετωπίζουν οι ηλικιωμένοι, καθιστώντας τη μετάβαση στις έννοιες της Υπολογιστικής Μάθησης πιο ομαλή και πιο συμπεριληπτική.

Εξισορρόπηση των ευθυνών της ζωής

Οι ενήλικες μαθητές, ιδίως οι ηλικιωμένοι και οι ενήλικες με χαμηλά προσόντα, συχνά εξισορροπούν την εργασία, την οικογένεια και την κοινοτική μελέτη, γεγονός που επηρεάζει άμεσα τη διαθεσιμότητά τους και την ψυχική τους ενέργεια.

Φύση προσανατολισμένη στον στόχο

Οι ενήλικες είναι εκ φύσεως πρακτικοί και προσανατολισμένοι στους στόχους. Είναι πιο πιθανό να ασχοληθούν με αυτό όταν βλέπουν άμεση, πραγματική αξία στις έννοιες της Υπολογιστικής Σκέψης (ΥΣ) που διδάσκονται.

Ευαλωτότητα και Αυτοπεποίθηση

Πολλοί ηλικιωμένοι βιώνουν υψηλά επίπεδα «άγχους μάθησης» ή έλλειψη αυτοπεποίθησης σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Οι εκπαιδευτές που το κατανοούν αυτό μπορούν να αποφύγουν δραστηριότητες υψηλού στρες —όπως οι αναγκαστικές αυτοπαρουσιάσεις— που διαφορετικά θα μπορούσαν να προκαλέσουν την απομόνωση ενός μαθητή.

Ευαλωτότητα και Αυτοπεποίθηση

Η κατανόηση της πλούσιας εμπειρίας ζωής του εκπαιδευόμενου επιτρέπει στον εκπαιδευτή να χρησιμοποιεί εργαλεία όπως ο «Χάρτης Εμπειριών Ζωής» για να επικυρώσει όσα ήδη γνωρίζει, μετατρέποντας τεχνικές έννοιες σε οικείες «ψηφιακές συνταγές» ή αλγόριθμους για την καθημερινή ζωή.

Γιατί είναι σημαντικό αυτό το στάδιο;

Για να κατανοήσουμε γιατί οι εκπαιδευτές ενηλίκων θα πρέπει να κατανοούν τους ενήλικες μαθητές





Δραστηριότητα 1

Ο Χάρτης Εμπειριών Ζωής

Όταν εργάζεστε με ενήλικες, η **ευελιξία και η προσβασιμότητα** είναι σημαντικές. Σε αυτό το στάδιο της ζωής, οι ενήλικες μαθητές δεν αναζητούν «δραστηριότητες για χάρη των δραστηριοτήτων» – θέλουν να νιώθουν ότι τα χρόνια εμπειρίας τους είναι ένα πλεονέκτημα, όχι ένα λείψανο του παρελθόντος.

Ακολουθεί ένα **παράδειγμα δραστηριότητας** που έχει σχεδιαστεί για να επικυρώσει την **εμπειρία ζωής των ενήλικων μαθητών**, διασφαλίζοντας παράλληλα την προσβασιμότητα και την απουσία πίεσης.

Αυτή η δραστηριότητα μετατρέπει μια τυπική «εισαγωγή» σε έναν οπτικό εορτασμό μιας ζωής που βιώνεται καλά. Μετατοπίζει την εστίαση από το «τι θέλω να μάθω» στο «τι έχω ήδη φέρει».

Συμβουλή για την προσβασιμότητα:

Για όσους έχουν περιορισμένη κινητικότητα ή όραση, αυτό μπορεί να γίνει ως "Λεκτικός Χάρτης" όπου περιγράφουν το ταξίδι τους σε έναν σύντροφο που κρατάει σημειώσεις.

Βήμα προς βήμα:

Εργασία 1:

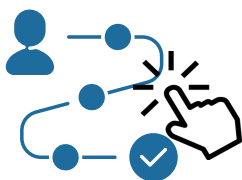
Παρέχετε σε κάθε συμμετέχοντα ένα μεγάλο φύλλο χαρτιού (ή έναν ψηφιακό πίνακα όπως Jamboard/Miro, αν είναι online). Ζητήστε του να σχεδιάσει έναν απλό «δρόμο» ή «χάρτη» που να αντιπροσωπεύει την επαγγελματική και προσωπική του πορεία.

Εργασία 2:

Σημειώστε 3-4 «ορόσημα» όπου μάθατε ένα μάθημα που εξακολουθείτε να χρησιμοποιείτε σήμερα

Εργασία 3:

Αντί να λέει ονόματα, κάθε μαθητής παρουσιάζεται ως «ειδικός από την εμπειρία».



Πρότυπο Δραστηριότητας:
Ο Χάρτης Εμπειριών Ζωής



Δραστηριότητα 2

«Ειδικός για ένα Λεπτό»

Οι ενήλικες συχνά αισθάνονται λίγο φοβισμένοι από τη νέα τεχνολογία ή τις σύγχρονες μεθόδους εκπαίδευσης. Αυτό το παιχνίδι ανατρέπει τη δυναμική της εξουσίας και τους βάζει αμέσως στη θέση του δασκάλου.

Συμβουλή για την προσβασιμότητα:

Βεβαιωθείτε ότι η αίθουσα έχει χαμηλό θόρυβο υποβάθρου, ώστε οι συμμετέχοντες να μπορούν να ακούν καθαρά τους συντρόφους τους.



Δραστηριότητα: "Το κόλπο της παραπληροφόρησης"

- **Εργασία:** Σε ζευγάρια, οι μαθητές μοιράζονται ένα "κόλπο" που έχουν χρησιμοποιήσει στη ζωή τους για να εντοπίσουν ένα ψέμα ή μια απάτη (π.χ., σε μια αγορά ή μέσω τηλεφώνου).
- **Ενσωμάτωση Υπολογιστικής Μάθησης:** Ο εκπαιδευτής εξηγεί ότι πρόκειται για Αναγνώριση Προτύπων - εφαρμογή προηγούμενης εμπειρίας για την επίλυση ενός νέου ψηφιακού προβλήματος.
- **Προσβασιμότητα:** Για όσους έχουν προβλήματα ακοής, χρησιμοποιήστε τη λειτουργία "Συνομιλία" στις ψηφιακές συνεδρίες για να συνοψίσετε τη συμβουλή.

Βήμα προς βήμα:

Εργασία 1:

Χωρίστε την ομάδα σε ζευγάρια. Κάθε άτομο έχει 60 δευτερόλεπτα για να διδάξει στον σύντροφό του ένα «κόλπο ζωής» ή μια δεξιότητα που έχει κατακτήσει όλα αυτά τα χρόνια – από το «πώς να καλλιεργήσετε την τέλεια ντομάτα» μέχρι το «πώς να διαπραγματευτείτε ένα πολύπλοκο συμβόλαιο».

Εργασία 2:

Ερώτηση: «Ποιο είναι ένα πράγμα που μπορείτε να κάνετε τόσο καλά που θα μπορούσατε να το κάνετε με κλειστά μάτια;»

Εργασία 3:

Καθορίστε μέσα στην ομάδα ότι όλοι στην αίθουσα έχουν κάτι πολύτιμο να συνεισφέρουν, κάτι που προωθεί τη δημιουργία ενός αμοιβαίου μαθησιακού περιβάλλοντος.



Δραστηριότητα 3

Κοινά Νήματα (Το Δίκτυο Σοφίας)

Πρόκειται για μια δραστηριότητα υψηλής ενέργειας αλλά με χαμηλό αντίκτυπο στη φυσική κατάσταση, που αναδεικνύει την κοινή ιστορία και τη συλλογική γνώση.

Συμβουλή Προσβασιμότητας:

Εάν η ρίψη κουβαριού είναι δύσκολη λόγω κινητικών δεξιοτήτων, χρησιμοποιήστε μια "Ψηφιακή Λίστα Σύνδεσης" σε μια οθόνη όπου σχεδιάζετε γραμμές μεταξύ των ονομάτων καθώς οι άνθρωποι βρίσκουν κοινά σημεία.

Βήμα προς βήμα:

Βήμα 1:

Ο εκπαιδευτής ξεκινά με μια κουβάρια από νήμα. Εσείς αναφέρετε ένα κομμάτι «σοφίας που έχω μάθει» (π.χ., «Έχω μάθει ότι η υπομονή είναι πιο σημαντική από την ταχύτητα»). Όποιος συμφωνεί ή έχει βιώσει μια παρόμοια εμπειρία σηκώνει το χέρι του. Πετάτε το νήμα σε έναν από αυτούς (κρατώντας την άκρη) και μοιράζεται την εμπειρία του πριν αναφέρει το δικό του κομμάτι σοφίας.

Βήμα 2:

Ζητήστε: «Μοιραστείτε μια αλήθεια που έχετε ανακαλύψει μέσα από την εργασία ή τη ζωή σας».

Βήμα 3:

Μέχρι το τέλος, η ομάδα συνδέεται φυσικά με ένα «ιστό» κοινών εμπειριών, αποδεικνύοντας ότι είναι μια κοινότητα ειδικών.



Όταν εφαρμόζετε αυτού του είδους τις δραστηριότητες, να θυμάστε **τρεις κανόνες για τους ενήλικες μαθητές**:

Σεβασμός: Αναγνώριση του ιστορικού τους.

Σχετικότητα: Σύνδεση του παιχνιδιού με το πραγματικό θέμα της εκπαίδευσης.

Χαλάρωση: Διατήρηση της χαλαρής ατμόσφαιρας για τη μείωση του «άγχους για την τεχνολογία» ή της «νευρικότητας στην τάξη».



Πώς μπορώ να προσαρμόσω τις δραστηριότητες σε απομακρυσμένο/ψηφιακό περιβάλλον;

Ακολουθεί μια **πρακτική λίστα ελέγχου** για τους εκπαιδευτές, ώστε να διασφαλιστεί ότι αυτές οι δραστηριότητες είναι συμπεριληπτικές και αποτελεσματικές σε μια **εικονική τάξη**.

Γενική Λίστα Ελέγχου

Ψηφιακής Προσβασιμότητας

Πριν ξεκινήσετε οποιοδήποτε ψηφιακό παιχνίδι με ηλικιωμένους, βεβαιωθείτε ότι υπάρχουν τα ακόλουθα θεμελιώδη στοιχεία:

- **Έλεγχος Τεχνολογίας πριν από τη Συνεδρία:** Προσφέρατε μια 15λεπτη συνεδρία "εισαγωγής στην τεχνολογία" μια μέρα πριν για να βοηθήσετε τους συμμετέχοντες να δοκιμάσουν τα μικρόφωνα, τις κάμερες και τις λειτουργίες της πλατφόρμας τους;
- **Ο Κανόνας της "Μεγάλης Γραμματοσειράς":** Χρησιμοποιούν όλες οι κοινόχρηστες διαφάνειες και οι ψηφιακές οδηγίες σας γραμματοσειρά sans-serif τουλάχιστον 24pt;
- **Υποστήριξη Συν-Πιλότου:** Έχετε έναν συντονιστή για να χειρίζεται τις ερωτήσεις "Δεν ακούω τίποτα" ή "Πού είναι το κουμπί;" στη συνομιλία ενώ εσείς ηγείστε της δραστηριότητας;
- **Απλοποιημένη Πλοήγηση:** Έχετε αντικαταστήσει τους σύνθετους συνδέσμους με κουμπιά που είναι εύκολα στο κλικ ή κωδικούς QR;

Προσαρμογές ανά δραστηριότητα

1. Ο Χάρτης Εμπειριών Ζωής (Ψηφιακή Έκδοση)

Αντί για φυσικό χαρτί, χρησιμοποιήστε ένα συνεργατικό εργαλείο όπως το Padlet ή το Google Slides.

- Προσαρμογή: Αντιστοιχίστε σε κάθε συμμετέχοντα μία διαφάνεια σε μια κοινόχρηστη παρουσίαση. Προφορτώστε τις διαφάνειες με ένα απλό γραφικό "δρόμου".
- Ενέργεια: Ζητήστε τους να εισάγουν 3 πλαίσια κειμένου ή φωτογραφίες που αντιπροσωπεύουν τα ορόσημα τους.
- Προσβασιμότητα: Εάν ένας συμμετέχων δυσκολεύεται με τη διεπαφή "μεταφοράς και απόθεσης", ζητήστε του να περιγράψει τα ορόσημα του ενώ ο εκπαιδευτής/συντονιστής δημιουργεί τον χάρτη για αυτόν στην οθόνη σε πραγματικό χρόνο.

2. Ο Ειδικός για ένα Λεπτό (Ψηφιακή Έκδοση)

Χρησιμοποιήστε Δωμάτια Διαλείμματος για να μειώσετε την ασηθητηριακή υπερφόρτωση.

- Προσαρμογή: Μετακινήστε τους συμμετέχοντες σε ζεύγη σε δωμάτια διαλείμματος. Αυτό μιμείται την οικειότητα μιας συνομιλίας πρόσωπο με πρόσωπο και αποτρέπει την κόπωση «όλοι μιλάνε ταυτόχρονα».
- Ενέργεια: Χρησιμοποιήστε τη λειτουργία «Μετάδοση Μηνύματος» για να τους πείτε πότε να αλλάξουν ομιλητή.
- Προσβασιμότητα: Για όσους έχουν προβλήματα ακοής, ενθαρρύνετε τον «μαθητή» να κρατήσει την κάμερά του ενεργοποιημένη, ώστε ο «ειδικός» να μπορεί να δει τις αντιδράσεις του και προτείνετε τη χρήση της λειτουργίας «Συνομιλία» για να συνοψίσετε τη βασική συμβουλή «κόπο ζωής».

3. Κοινά Νήματα (Ψηφιακή Έκδοση)

Αντικαταστήστε το νήμα με έναν Συνεργατικό Ψηφιακό Πίνακα (π.χ., Miro ή Zoom Whiteboard).

- Προσαρμογή: Τοποθετήστε το όνομα όλων σε έναν κύκλο στην οθόνη.
- Ενέργεια: Όταν κάποιος μοιράζεται μια σοφία και οι άλλοι συμφωνούν, ο εκπαιδευτής σχεδιάζει μια πολύχρωμη γραμμή (ένα "ψηφιακό νήμα") που συνδέει τα ονόματά τους.
- Προσβασιμότητα: Βεβαιωθείτε ότι ανακοινώνετε ποιανού τα ονόματα συνδέονται (π.χ., "Σχεδιάζω ένα μπλε νήμα από τη Μαρία στον Γιάννη επειδή και οι δύο εκτιμούν την κοινότητα"). Αυτό βοηθά τα άτομα με προβλήματα όρασης να παρακολουθούν την "ανάπτυξη" του ιστού.



Δραστηριότητα 4

Η Πρόκληση του "Προσχεδίου Ενοτήτων"

Είναι μια πρακτική άσκηση για τους εκπαιδευτές, η μετάβαση από μια "διάλεξη" 60 λεπτών σε ένα ευέλικτο, 15λεπτο "προγραμματικό" σύστημα. Αυτή η προσέγγιση εφαρμόζει άμεσα την αρχή της Αποσύνθεσης της ΥΣ - τη μετατροπή ενός μεγάλου, τρομακτικού στόχου σε μικρές, εφικτές νίκες. Στην εκπαίδευση ενηλίκων, μία ώρα ψηφιακής εκπαίδευσης μπορεί να είναι εξαντλητική ή αδύνατη λόγω ακανόνιστης παρακολούθησης. Αποσυνθέτοντας το μάθημα σε τρία τμήματα των 15 λεπτών, διασφαλίζετε ότι ακόμη και αν ένας μαθητής φτάσει αργά ή πρέπει να φύγει νωρίς, εξακολουθεί να κατακτά τουλάχιστον μία πλήρη "μικρο-ικανότητα".

Εργασία:

Πάρτε ένα τυπικό μάθημα ΥΣ διάρκειας 60 λεπτών (π.χ., "Ασφαλείς αγορές στο διαδίκτυο") και "αναλύστε" το σε τρεις "Μικρο-εργασίες" των 15 λεπτών.

Βήμα προς βήμα:

Εργασία Α: Προσδιορισμός ενός προϊόντος (Αναγνώριση μοτίβων).

Εργασία Β: Σύγκριση δύο τιμών (Αξιολόγηση).

Εργασία Γ: Ολοκλήρωση μιας προσομοίωσης αγοράς (Αλγόριθμος).

Πρακτικό Εργαλείο:

Ένα «Πρότυπο Ενότητας» όπου οι εκπαιδευτές μπορούν να ελέγξουν ποια τμήματα είναι «Βασικά» και ποια είναι «Προαιρετικά/Επεκτατικά» με βάση την ταχύτητα της ομάδας.



Δραστηριότητα: Η Πρόκληση της «Αρθρωτής Παραπληροφόρησης»
[Downloadable Resource Link](#)



Δραστηριότητα 5

Η Πρόκληση του "Αρθρωτού Σχεδίου"

Το πρακτικό παράδειγμα: "Ασφαλείς Αγορές στο Διαδίκτυο"

Δείτε πώς το μάθημα των 60 λεπτών ουσιαστικά "αναλύεται" χρησιμοποιώντας τις αρχές της ΥΣ.

Εργασία Α: Αναγνώριση Προϊόντος (Αναγνώριση Προτύπων) – 15 λεπτά

- **Στόχος της Συνεχιζόμενης Εργασίας:** Αναγνώριση κοινών προτύπων σε ηλεκτρονικά καταστήματα (πού βρίσκεται η γραμμή αναζήτησης; πού είναι η τιμή);
- **Πρακτική Δράση:** Οι μαθητές βρίσκουν ένα συγκεκριμένο προϊόν σε δύο διαφορετικούς ιστότοπους. «Αναγνωρίζουν το μοτίβο» του τρόπου με τον οποίο είναι δομημένοι οι ιστότοποι αγορών.

Εργασία Β: Σύγκριση Δύο Τιμών (Αξιολόγηση/Συγκέντρωση) – 15 λεπτά

- **Στόχος της Συνεχιζόμενης Εργασίας:** Αξιολόγηση πληροφοριών και φιλτράρισμα του "θορύβου" (όπως διαφημίσεις που αποσπούν την προσοχή) για να εστιάσετε στο συνολικό κόστος, συμπεριλαμβανομένης της αποστολής.
- **Πρακτική Δράση:** Οι μαθητές συγκρίνουν το τελικό κόστος. Αυτό τους διδάσκει να "αφαιρούν" τα σημαντικά δεδομένα από μια γεμάτη οθόνη.

Εργασία Γ: Ολοκλήρωση Προσομοίωσης Ολοκλήρωσης Αγοράς (Αλγόριθμος) – 15 λεπτά

- **Ο Στόχος του CT:** Ακολουθήστε μια ακολουθία οδηγιών βήμα προς βήμα για να επιτύχετε έναν στόχο.
- **Πρακτική Δράση:** Οι μαθητές ακολουθούν τον "Αλγόριθμο" ολοκλήρωσης αγοράς: Προσθήκη στο Καλάθι - Προβολή Καλαθιού - Εισαγωγή Διεύθυνσης - Αξιολόγηση.

Σημείωση: Αυτό θα πρέπει πάντα να γίνεται σε μια "προσομοίωση" ή "δοκιμαστική" τοποθεσία για να διασφαλιστεί η ασφάλεια.





Δραστηριότητα 6

Η Πρόκληση του "Μοντελικού Σχεδίου"

Πρακτικές Συμβουλές Υλοποίησης:



Ο Κανόνας των 15 Λεπτών

Εάν μια εργασία διαρκεί περισσότερο από 15 λεπτά, πιθανότατα είναι πολύ περίπλοκη και θα πρέπει να αναλυθεί περαιτέρω



Αντίγραφα ασφαλείας εκτός σύνδεσης

Για κάθε μικροεργασία, να έχετε έτοιμο ένα εκτυπώσιμο φύλλο εργασίας. Εάν το διαδίκτυο αποτύχει ή ένας μαθητής διαπιστώσει ότι η οθόνη είναι πολύ φωτεινή, μπορεί να συνεχίσει την εργασία "Αξιολόγηση" σε χαρτί χωρίς να χάσει την ορμή του.

«Μικρές Νίκες»

Στο τέλος κάθε 15λεπτης ενότητας, ρωτήστε τους μαθητές: «Ποιο είναι το ένα πράγμα που μπορείτε να κάνετε τώρα που δεν μπορούσατε να κάνετε πριν από 15 λεπτά;»





Δραστηριότητα 7

Συμμετοχή & Ανασκόπηση

Για να διασφαλιστεί η ψυχολογική ασφάλεια και η συνέχεια, κάθε συνεδρία θα πρέπει να ξεκινά με μια φάση «Ανασκόπησης και Σύνδεσης».

Ο Σύντομος Κύκλος Ανασκόπησης:

Χρησιμοποιήστε διαδραστικά εργαλεία 5 λεπτών για να ανακαλέσετε προηγούμενο περιεχόμενο πριν ξεκινήσετε νέο μάθημα/δραστηριότητα.

Πρακτική Σύσταση:

Χρησιμοποιήστε απλά παιχνίδια με κάρτες flash ή έναν κύκλο με θέμα «Ένα πράγμα που θυμάμαι».

Σπάσιμο πάγου για ενήλικες:

Σύνδεσμοι προς 2-3 απλά παιχνίδια εισαγωγής (π.χ., "Ο Χάρτης Εμπειριών Ζωής") που επικυρώνουν τις υπάρχουσες γνώσεις τους.

Συμμετοχή σε ευάλωτες ομάδες:

Συμβουλές για το "Τι να ρωτήσετε".

Παράδειγμα: Αντί για "Καταλαβαίνετε;", ρωτήστε: "Πώς θα μπορούσε αυτό το βήμα να εφαρμοστεί στην πρωινή σας ρουτίνα;" ή "Ποιο μέρος αυτού σας φαίνεται πιο χρήσιμο για τις καθημερινές σας εργασίες;"





Δραστηριότητα 8

Σχεδιάζοντας για ευελιξία

Αυτή η δραστηριότητα εστιάζει στο «πότε» και στο «πώς» της συμμετοχής, διασφαλίζοντας ότι κανένας ενήλικας μαθητής δεν θα μείνει πίσω λόγω των ευθυνών της ζωής.

Ηχογραφημένες Διαδρομές

Μάθησης: Συστάσεις για ηχογράφηση συνεδριών, ώστε οι μαθητές να μπορούν να καλύψουν τυχόν απώλειες σε κάποιο μάθημα.

Βήμα προς βήμα:

Απλός οδηγός για την ηχογράφηση, π.χ. μιας συνεδρίας Zoom ή τη χρήση smartphone για την ηχογράφηση ενός ηχητικού αποσπάσματος "Σύνοψης Μαθήματος".

Η Στρατηγική «Μικρών

Τμημάτων»: Χωρίστε θέματα 60 λεπτών σε ενότητες των 10-15 λεπτών.

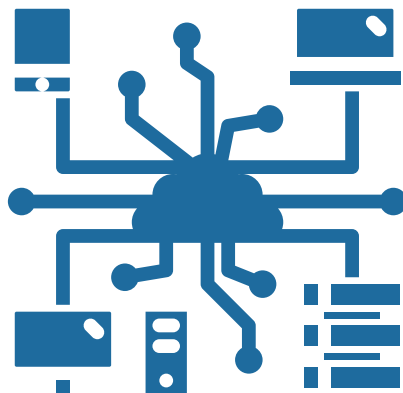
Πρακτική Εργασία:

Πάρτε ένα σύνθετο θέμα όπως «Δημόσιες Υπηρεσίες στο Διαδίκτυο» και αναλύστε το σε τρεις μικροεργασίες:

(1) Σύνδεση, (2) Εύρεση της φόρμας, (3) Τελική υποβολή.

Ευέλικτο Πρόγραμμα Μαθημάτων:

Συμβουλές για την προσφορά ωρών "drop-in" ή ποικίλων χρονικών περιθωρίων για την εξυπηρέτηση της ακανόνιστης παρουσίας των ενήλικων μαθητών.





Δραστηριότητα 9

Προσβασιμότητα σε Πολλαπλές Μορφές

Η προσβασιμότητα πρέπει να υπερβαίνει την τεχνολογία και να περιλαμβάνει τη σωματική και γνωστική ευκολία. Αυτή η προσέγγιση μειώνει το «άγχος μάθησης» και βοηθά τους μαθητές να δουν την άμεση σχέση των εννοιών με την καθημερινή τους ρουτίνα.

Η Υβριδική Προσέγγιση:

Κάθε ψηφιακή εργασία πρέπει να έχει ένα "Εκτυπώσιμο Ισοδύναμο".

Σενάριο: Εάν διδάσκετε "Διαχείριση Οικογενειακού Προϋπολογισμού", παρέχετε έναν σύνδεσμο Excel και ένα εκτυπώσιμο φύλλο εργασίας με την ίδια δομή.

Μετατροπή Περιεχομένου:

- **Κείμενο σε Ήχο:** Οδηγίες για τη χρήση δωρεάν εργαλείων (π.χ. λειτουργίες "Ανάγνωσης Δυνατά" του προγράμματος περιήγησης) για να μπορούν οι μαθητές να ακούσουν το εγχειρίδιο.
- **Συνοψίσεις Βίντεο:** Πώς να χρησιμοποιήσετε ένα τηλέφωνο για να δημιουργήσετε μια "Οπτική Σύνοψη" 2 λεπτών μιας διάλεξης για άτομα με χαμηλό αναγνωστικό αλφαριθμητισμό.

Οπτική και απλή γλώσσα: Οδηγίες για την αποφυγή αφηρημένων εννοιών. Αντικαταστήστε την τεχνική ορολογία με "Καθημερινές Μεταφορές".

Παράδειγμα:

Αντί να πείτε "δημιουργήστε έναν αλγόριθμο", ρωτήστε: "Ποια είναι η συνταγή για την πληρωμή ενός λογαριασμού online; Ποιο είναι το βήμα 1, 2 και 3;"





Πρόσθετοι Πόροι

Για την ενίσχυση της Ενότητας 6: Ευελιξία και Προσβασιμότητα στην Υλοποίηση της Εκπαίδευσης, προτείνονται οι ακόλουθοι πόροι για να βοηθήσουν τους εκπαιδευτές ενηλίκων να δημιουργήσουν μαθήματα για ενήλικες μαθητές που σέβονται τις ποικίλες ανάγκες τους.

Πόροι βίντεο

Βασικές αρχές προσβασιμότητας της Microsoft:

Μια σειρά σύντομων ενοτήτων βίντεο σχετικά με τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου χωρίς αποκλεισμούς (χρήσιμο για εκπαιδευτές που σχεδιάζουν τις δικές τους διαφάνειες).

<https://learn.microsoft.com/en-us/training/paths/accessibility-fundamentals/>

UNESCO: Γεφυρώνοντας το Γκρι Ψηφιακό Χάσμα:

Συζητά καινοτόμες πρωτοβουλίες ψηφιακής μάθησης προσαρμοσμένες στις μοναδικές ανάγκες των ηλικιωμένων.

[Δείτε εδώ](#)



Αποσυνδεδεμένες vs. Ψηφιακές δραστηριότητες ΥΣ

Αρχή ΥΣ

Αποσυνδεδεμένο παράδειγμα (εκτός σύνδεσης)

Ψηφιακό (Διαδικτυακό) Παράδειγμα

Αποσύνθεση

"**Ο Αλγόριθμος του Τσαγιού**": Ανάλυση της παρασκευής ενός φλιτζανιού τσαγιού σε μικροσκοπικά, λογικά βήματα που πρέπει να ακολουθηθεί ένα «ρομπότ».

"**Ίεραρχία Φακέλων**": Οργάνωση 10 φωτογραφιών σε 3 φακέλους με σαφή ονόματα (π.χ., "Οικογένεια", "Κήπος", "Διακοπές").

Αναγνώριση προτύπων

"**Κυνήγι Στίχων Τραγουδιού**": Εντοπισμός επαναλαμβανόμενων φράσεων (ρεφρέν) σε ένα οικείο τραγούδι και ονομασία τους «Συναρτήσεις».

"**Προγνωστικό Κείμενο**": Παρατήρηση του τρόπου με τον οποίο ένα τηλέφωνο «μαντεύει» την επόμενη λέξη με βάση προηγούμενα μοτίβα.

Αφαίρεση

"**Ο Απλός Χάρτης**": Σχεδίαση ενός χάρτη από την τάξη μέχρι το πλησιέστερο καφέ, παραλείποντας κάθε λεπτομέρεια εκτός από τις στροφές.

"**Εικονική παιδεία**": Μαθαίνοντας ότι το σύμβολο «Κάδος απορριμμάτων» σημαίνει πάντα διαγραφή, ανεξάρτητα από την εφαρμογή.

Αλγόριθμος

"**Κυνήγι Θησαυρού**": Ένα άτομο γράφει οδηγίες (κώδικα) για να βρει ένα κρυφό αντικείμενο. Το άλλο τις ακολουθεί ακριβώς για να βρει «έντομα».

"**Ονλάιν Ταμείο**": Ακολουθώντας μια ακολουθία 3 βημάτων για να "αγοράσετε" ένα δωρεάν αντικείμενο σε ένα sandbox εκπαίδευσης.



Ποια είναι η αξία αυτού του σταδίου;

Σχεδιάζοντας με γνώμονα την ευελιξία, ο εκπαιδευτής δημιουργεί ένα «δίχτυ ασφαλείας». Αυτό το στάδιο διασφαλίζει ότι η εκπαίδευση δεν είναι μια εκδήλωση «ενιαίας εφαρμογής» αλλά μια εξατομικευμένη προσέγγιση προς τους εκπαιδευόμενους. Ενισχύει την αυτοπεποίθηση του ενήλικα εκπαιδευόμενου αποδεικνύοντας ότι το υλικό μπορεί να προσαρμοστεί σε αυτόν, αντί να τον αναγκάζει να προσαρμοστεί σε ένα άκαμπτο, πολύπλοκο σύστημα. Στην εκπαίδευση ενηλίκων, «η ζωή συμβαίνει». Ένας εκπαιδευόμενος μπορεί να έχει ραντεβού με γιατρό, μια οικογενειακή έκτακτη ανάγκη ή απλώς μια μέρα όπου η συγκέντρωσή του είναι χαμηλή.

Πρακτική Δράση

Ευελιξία μαθημάτων ενοτήτων (εργασίες 15 λεπτών)

Προσβασιμότητα Απλή γλώσσα και οπτικά εικονίδια.

Εξατομίκευση Βασικές εργασίες έναντι εργασιών επέκτασης

Συμπεριληπτικότητα Φυσικά/ Έντυπα αντίγραφα ασφαλείας.

Επιπτώσεις στους μαθητές

Μειώνει το άγχος και τα ποσοστά εγκατάλειψης του σχολείου.

Αφαιρεί τον «Ψηφιακό Τείχος» της ορολογίας.

Επικυρώνει τους ατομικούς ρυθμούς μάθησης.

Εξασφαλίζει την πρόσβαση ανεξάρτητα από τις τεχνολογικές δεξιότητες.

BE FLEXIBLE

