ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΚΟΥΤΙ ΑΠΟΣΥΝΔΕΔΕΜΕΝΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Οι ψηφιακές συνδρομές αλληλεπικαλύπτονται

Σε αυτήν την αποσυνδεδεμένη δραστηριότητα, οι συμμετέχοντες αναλύουν ένα σύνολο φανταστικών ψηφιακών προγραμμάτων συνδρομής (όπως πλατφόρμες ροής, υπηρεσίες ειδήσεων, εφαρμογές μουσικής και λογαριασμούς αποθήκευσης cloud) για να εντοπίσουν επικαλύψεις, πλεονασμούς και ευκαιρίες βελτιστοποίησης. Δουλεύοντας μεμονωμένα ή σε ομάδες, συγκρίνουν τις δυνατότητες που περιλαμβάνονται σε κάθε συνδρομή, εντοπίζουν διπλές υπηρεσίες και αποφασίζουν πώς να αναδιοργανώσουν τις συνδρομές με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο.

Αυτό το έργο συγχρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη του προγράμματος ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Αυτή η δημοσίευση αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων της και ούτε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ούτε ο SEPIE μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Θέμα

Ψηφιακή κατανάλωση και διαχείριση συνδρομών στην καθημερινή ζωή

Διάρκεια

60 λεπτά - 90 λεπτά

Επίπεδο

Αρχάριο

Ομάδα-στόχος

- ☑ Ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης με χαμηλές ψηφιακές ικανότητες
- ☐ Ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης με περιορισμένη τυπική εκπαίδευση ή προσόντα
- ☐ Ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης με χαμηλή συμμετοχή σε ευκαιρίες δια βίου μάθησης / κατάρτισης

Μαθησιακοί στόχοι

- Εντοπισμός και ανάλυση αλληλεπικαλυπτόμενων πληροφοριών σε πολλαπλές πηγές για τον εντοπισμό πλεονασμών και αναποτελεσματικών
- Ανάλυση για ένα σύνθετο σενάριο σε διαχειρίσιμα στοιχεία για ανάλυση
- Αναγνώριση μοτίβων για να συγκρίνετε στοιχεία και να προσδιορίσετε επαναλαμβανόμενα χαρακτηριστικά ή διπλότυπους πόρους
- Αφαίρεση για να διακρίνετε τα σχετικά δεδομένα λήψης αποφάσεων από άσχετες λεπτομέρειες
- Αξιολόγηση εναλλακτικών λύσεων και αιτιολογία για την πιο αποτελεσματική λύση με βάση καθορισμένα κριτήρια

Βήματα υπολογιστικής σκέψης που χρησιμοποιούνται

- ☑ Αποσύνθεση
- ☑ Αναγνώριση προτύπων
- ☑ Αφαίρεση
- ☐ Αλγοριθμική σκέψη

Μεθοδολογική Προσέγγιση

- ☐ Παιχνιδοποίηση
- ☐ Μάθηση με βάση τις προκλήσεις
- ☑ Συνεργατική μάθηση
- ☐ Βιωματική μάθηση

Τομείς Αρμοδιότητας

α) Ικανότητες καινοτομίας

- ☐ Δημιουργικότητα
- ☑ Κριτική σκέψη
- ☑ Επίλυση προβλήματος
- ☑ Επικοινωνία
- ☑ Συνεργασία

β) Ικανότητες Πληροφοριακής Παιδείας

- ☑ Ικανότητα πρόσβασης, κατανόησης και κριτικής ανάλυσης πληροφοριών
- ☑ Ερμηνεία ψηφιακού και οπτικού περιεχομένου
- ☑ Επίγνωση της επιρροής και των προκαταλήψεων των μέσων ενημέρωσης

γ) Ικανότητες ζωής και σταδιοδρομίας

- ☑ Ευελιξία και προσαρμοστικότητα
- ☑ Πρωτοβουλία και αυτονομία
- ☐ Κοινωνικότητα και διαπολιτισμική ικανότητα
- ☐ Παραγωγικότητα
- ☐ Ηγεσία και υπευθυνότητα

Μαθησιακά Αποτελέσματα

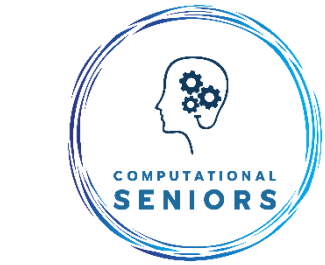
- Προσδιορίστε επικαλυπτόμενες ή διπλότυπες υπηρεσίες ή στοιχεία μέσα σε ένα σύστημα
- Συγκρίνετε χαρακτηριστικά χρησιμοποιώντας σχετικά κριτήρια όπως το κόστος, η χρησιμότητα ή η αποτελεσματικότητα
- Εφαρμόστε την αποσύνθεση, την αναγνώριση προτύπων και την αφαίρεση για να αναλύσετε ένα σύνθετο πρόβλημα
- Αναπτύξτε μια στρατηγική βήμα προς βήμα για τη βελτιστοποίηση των επιλογών μέσα σε ένα περιορισμένο σύστημα
- Εφαρμόστε υπολογιστική σκέψη για την επίλυση σύνθετων προβλημάτων λήψης αποφάσεων στον πραγματικό κόσμο-

Σημειώσεις

- Διατηρήστε τον αριθμό των συνδρομών διαχειρίσιμο για να αποφύγετε τη γνωστική υπερφόρτωση, ειδικά για αρχάριους.
- Βεβαιωθείτε ότι ορισμένες επικαλύψεις είναι προφανείς και άλλες λιγότερο ορατές, ενθαρρύνοντας τη βαθύτερη

ανάλυση.

- Ενθαρρύνετε τη συζήτηση σχετικά με το γιατί ορισμένες συνδρομές πρέπει να διατηρηθούν, να συνδυαστούν ή να καταργηθούν.





Co-funded by
the European Union

Βήμα 1: Κατανόηση και οργάνωση των συνδρομών

Οι συμμετέχοντες λαμβάνουν ένα σύνολο φανταστικών ψηφιακών συνδρομών (π.χ. ροή βίντεο, ροή μουσικής, αποθήκευση στο cloud, διαδικτυακές ειδήσεις, εφαρμογές γυμναστικής ή εκμάθησης). Κάθε συνδρομή περιλαμβάνει λεπτομέρειες όπως το κόστος, τα κύρια χαρακτηριστικά και την τυπική χρήση.

Οι συμμετέχοντες πρώτα διαβάζουν και οργανώνουν προσεκτικά τις πληροφορίες με δομημένο τρόπο (για παράδειγμα, έναν πίνακα ή μια ομαδοποιημένη λίστα). Προσδιορίζουν τι πραγματικά παρέχει κάθε υπηρεσία και διευκρινίζουν τυχόν ασαφείς όρους.

Εστίαση υπολογιστικής σκέψης: Αποσύνθεση, διάσπαση ενός πολύπλοκου συστήματος σε μικρότερα, κατανοητά μέρη.

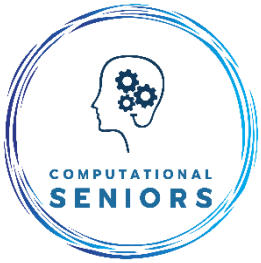
Η επικάλυψη της ψηφιακής συνδρομής

Βήμα 2: Σύγκριση και εντοπισμός επικαλύψεων

Οι συμμετέχοντες συγκρίνουν όλες τις συνδρομές για να εντοπίσουν ομοιότητες και πλεονασμούς μεταξύ των υπηρεσιών. Αναζητούν περιπτώσεις όπου διαφορετικές συνδρομές προσφέρουν την ίδια ή πολύ παρόμοια λειτουργικότητα (π.χ. πολλαπλές πλατφόρμες μουσικής ή επικαλυπτόμενες υπηρεσίες αποθήκευσης).

Θα πρέπει επίσης να εξετάσουν πόσο συχνά χρησιμοποιείται ή χρειάζεται κάθε υπηρεσία και ποιες παρέχουν μοναδική αξία έναντι διπλότυπης αξίας. Η επισήμανση ή η ομαδοποίηση παρόμοιων υπηρεσιών μπορεί να βοηθήσει στην υποστήριξη αυτής της ανάλυσης.

Εστίαση στην υπολογιστική σκέψη: Αναγνώριση και αφαίρεση προτύπων, εντοπισμός επαναλαμβανόμενων δομών και εστίαση μόνο σε σχετικά κριτήρια λήψης αποφάσεων (κόστος, χρησιμότητα, συχνότητα χρήσης).





Co-funded by
the European Union

Βήμα 3: Βελτιστοποιήστε και αιτιολογήστε τις αποφάσεις

Με βάση την ανάλυσή τους, οι συμμετέχοντες αποφασίζουν πώς να βελτιστοποιήσουν το σύνολο συνδρομής: ποιες υπηρεσίες θα διατηρήσουν, θα ακυρώσουν ή ενδεχομένως θα συγχωνεύσουν. Πρέπει να διασφαλίσουν ότι οι βασικές ανάγκες εξακολουθούν να καλύπτονται, μειώνοντας παράλληλα την περιττή επικάλυψη και το κόστος.

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες εξηγούν τη λύση τους περιγράφοντας μια σαφή συλλογιστική διαδικασία ή έναν «αλγόριθμο απόφασης» που ακολούθησαν. Διαφορετικές λύσεις είναι δυνατές, αρκεί να αιτιολογούνται λογικά.

Εστίαση υπολογιστικής σκέψης: Αλγοριθμική σκέψη – σχεδιασμός μιας στρατηγικής βήμα προς βήμα για την επίλυση ενός προβλήματος βελτιστοποίησης στον πραγματικό κόσμο.

Η επικάλυψη της ψηφιακής συνδρομής

ΚΑΡΤΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Οι ψηφιακές συνδρομές αλληλεπικαλύπτονται

Κατηγορίες καρτών

Συνδρομές

Προκλήσεις

Επίπεδο προτεραιότητας

Απαραίτητο
Εξαιρετικά απαραίτητο να ληφθεί υπόψη

Υψηλό
Σημαντικό

Μεσαίο
Χρήσιμο να ληφθεί υπόψη

Αυτό το έργο συγχρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη του προγράμματος ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Αυτή η δημοσίευση αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων της και ούτε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ούτε ο SEPIE μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Εκτυπώστε και κόψτε τις κάρτες στις ακόλουθες διαφάνειες για να τις χρησιμοποιήσετε στη δραστηριότητα.

Co-funded by the European Union

CINEFLIX+

Πλατφόρμα ροής

Πρωτότυπες σειρές και ταινίες

Λήψεις εκτός σύνδεσης

2 συσκευές

12€ / μήνα

SOUNDWAVE

Πλατφόρμα ήχου

Απεριόριστη μουσική χωρίς διαφημίσεις

Τυπική ποιότητα

Αυτόματες λίστες αναπαραγωγής

10€ / μήνα

PLAYVIEW MAX

Πλατφόρμα ροής

Εναλλακτικός κατάλογος

Ζωντανά αθλήματα

4 συσκευές

14€ / μήνα

BEATCLOUD

Πλατφόρμα ήχου

Αποκλειστική μουσική και podcast

Ήχος υψηλής ποιότητας

Προηγμένη λειτουργία εκτός σύνδεσης

12€ / μήνα

ΑΥΞΗΣΗ ΤΙΜΩΝ

Η τιμή του CineFlix+ αυξάνεται στα 15€ / μήνα

Διατήρηση ή αλλαγή πλατφόρμας;

Προτεραιότητα: Απαραίτητη

OVERLAP DETECTED

Το CineFlix+ και το Playview MAX μοιράζονται το 65% του καταλόγου τους

Μερική επικάλυψη ή συμπληρωματικές υπηρεσίες;

Προτεραιότητα: Απαραίτητη

ΜΕΤΡΗΜΕΝΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΧΡΗΣΗ

Το SoundWave χρησιμοποιείται μόνο το 20% του χρόνου σε σύγκριση με άλλες πλατφόρμες ροής

Πρέπει να διατηρηθεί;

Προτεραιότητα: Υψηλή

ΑΛΛΑΓΗ ΣΥΝΗΘΕΙΩΝ

Ξεκινάς να δουλεύεις άλλες 3 μέρες από το σπίτι

Προτεραιότητα της παραγωγικότητας έναντι του ελεύθερου χρόνου

Προτεραιότητα: Υψηλή