



LAB-ADA

LAB for Adults non-formal Digital Awareness

**Χαρτογράφηση
ψηφιακών ικανοτήτων
για ενήλικες με
βασικές δεξιότητες**

ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΗΣΗΣ

Ενημερωτικό δελτίο

Πρόγραμμα: Erasmus+ KA2 Strategic Partnership

Τίτλος: Μη-τυπική ανάπτυξη ψηφιακών ικανοτήτων για κάθε ενήλικο (LAB-ADA)

Αριθμός: 2021-1-LT01-KA220-ADU-000033776

Κύριος στόχος: η δημιουργία αποτελεσμάτων που μπορούν να βοηθήσουν στη δημιουργία καλύτερων ευκαιριών για ενήλικες με χαμηλές ψηφιακές ικανότητες.

Ομάδες-στόχοι: ενήλικες χαμηλών ψηφιακών ικανοτήτων, εκπαιδευτές ενηλίκων.

Κοινοπραξία:

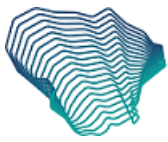
Λογότυπο	Όνομα Οργανισμού	Συντάκτες
	Asociacija „Liba“ – Lithuania www.liba.lt	Baciulyte Rima Ignatonis Marius
	Eco Logic - The Republic of North Macedonia www.ecologic.mk	Lozanovska Mia Neshkoski Nikola
	Consorzio Scuola Comunità Impresa – Italy www.cscinovara.it	Negro Antonio Tosi Barbara
	EcoKtima – Greece http://www.ecoktima.com	Philippi Maria Kotsani Natalia Economou Despoina Kotsanis Yannis
	Prometeo – Italy http://asprometeo.altervista.org/	Pastorino Smaldone Villani Francesca Smaldone Villani Carlo



Co-funded by
the European Union

Το σχέδιο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.

Η παρούσα δημοσίευση δεσμεύει μόνο τον συντάκτη της και η Επιτροπή δεν ευθύνεται για τυχόν χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



LIBA
LIETUVOS IMITACINIŲ
BENDROVIŲ ASOCIACIJA



ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΗΣΗΣ

Εισαγωγή	4
Πυλώνας 1: Γραμματισμός στις πληροφορίες και τα δεδομένα	7
Πυλώνας 2: Επικοινωνία και συνεργασία	8
Πυλώνας 3: Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου	9
Πυλώνας 4: Ασφάλεια και Δεοντολογία	10
Πυλώνας 5: Επίλυση προβλημάτων	11



Εισαγωγή

Η ανάπτυξη πλαισίου χαρτογράφησης αφορά την εμπειρογνωμοσύνη και την ικανότητα των ενηλίκων να επεξεργάζονται το περιεχόμενο, τον εντοπισμό παραγόντων που υποστηρίζουν το ενδιαφέρον των ενηλίκων χαμηλής ειδίκευσης για σχετικές ευκαιρίες μάθησης και καλύτερες δυνατότητες συμμετοχής στη μη τυπική μάθηση και μια περιγραφή διαφόρων ψηφιακών δεξιοτήτων, που ορίζονται ως ένα καλά τεκμηριωμένο σύνολο δεξιοτήτων, σε συνδυασμό με τους αναγνωρισμένους παράγοντες που μπορούν να υποστηρίξουν τους LSA. Τα αποτελέσματα συνδυάστηκαν σε αυτό το έγγραφο με μια ομοιόμορφη και συνεπή μορφή.

Μετά το Desk Research και την [Ψηφιακή Δεκαετία της Ευρώπης](#), η απόφαση του LAB-ADA Expert Working Group (EGW) ήταν η επιλογή του γενικού πλαισίου της ΕΕ του DigComp, εστιάζοντας στην τελευταία έκδοση (2022) του DigComp 2.2:

- DigComp 2.0, joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digital-competence-framework-20_en.
- DigComp 2.1, publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281.
- DigComp 2.2, publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415 (pdf).

Το νέο ολοκληρωμένο πλαίσιο **DigComp 2.2** (22 Μαρτίου 2022) «επικεντρώνεται σε παραδείγματα γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων που ισχύουν για κάθε ικανότητα (διάσταση 4). Για κάθε μία από τις 21 ικανότητες, δίνονται 10-15 δηλώσεις για την επεξήγηση επίκαιρων και επικαιροποιημένων παραδειγμάτων που αναδεικνύουν σύγχρονα θέματα. Ως εκ τούτου, η επικαιροποίηση δεν μεταβάλλει τους περιγραφείς του εννοιολογικού μοντέλου αναφοράς και δεν μεταβάλλει τον τρόπο με τον οποίο περιγράφονται τα επίπεδα επάρκειας (διάσταση 3). Επίσης, οι περιπτώσεις χρήσης και τα σενάρια μάθησης που παρουσιάζονται στη Διάσταση 5 παραμένουν τα ίδια».

Για τους σκοπούς του **πλαίσιο χαρτογράφησης LAB-ADA**, διερευνήθηκε και εξηγήθηκε ένα ευρύ φάσμα παραγόντων (ατομικών και συμφραζόμενων) που σχετίζονται με τους **5 κύριους τομείς αρμοδιότητας**. Στην 1η διάσταση, που ονομάζεται **Pillars**, υπάρχει η απόκτηση **18 δεξιοτήτων για τους LSA**, ενώ η 2η διάσταση που ονομάζεται **Skillset** ξεκινά από τις αρχικές 21 ικανότητες του DigComp Framework, σύμφωνα με την ανάλυση αναγκών της Έκθεσης Έρευνας.

ΚΟΛΩΝΑ (διάσταση 1: Τομείς αρμοδιότητας)	ΣΥΝΟΛΟ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ (διάσταση 2: Ικανότητες με έμφαση στις δεξιότητες)
Πυλώνας 1: Πληροφοριακή παιδεία και γραμματισμός δεδομένων	1.1 Περιήγηση, αναζήτηση και φιλτράρισμα 1.2 Αξιολόγηση πληροφοριών και περιεχομένου 1.3 Διαχείριση πληροφοριών και περιεχομένου
Πυλώνας 2: Επικοινωνία και Συνεργασία	2.1 Αλληλεπίδραση 2.2 Κοινή χρήση 2.3 Συμμετοχή στην ιθαγένεια 2.4 Συνεργασία 2.5 Netiquette
Πυλώνας 3:	3.1 Ανάπτυξη περιεχομένου



Δημιουργία Ψηφιακού Περιεχομένου	3.2 Ενσωμάτωση και εκ νέου επεξεργασία 3.3 Πνευματικά δικαιώματα και άδειες
Πυλώνας 4: Ασφάλεια και Ηθική	4.1 Προστασία συσκευών 4.2 Προστασία προσωπικών δεδομένων και απορρήτου 4.3 Προστασία της υγείας και της ευημερίας 4.4 Προστασία του περιβάλλοντος
Πυλώνας 5: Επίλυση προβλημάτων	5.1 Επίλυση τεχνικών προβλημάτων 5.2 Προσδιορισμός αναγκών και απαντήσεων 5.3 Δημιουργική χρήση ψηφιακών τεχνολογιών

13



DIMENSION 1 - COMPETENCE AREA
1. INFORMATION AND DATA LITERACY

DIMENSION 2 - COMPETENCE
1.3 MANAGING DATA, INFORMATION AND DIGITAL CONTENT

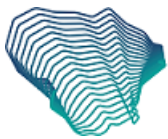
To organise, store and retrieve data, information, and content in digital environments. To organise and process them in a structured environment.

DIMENSION 3 - PROFICIENCY LEVEL		
FOUNDATION	1 At basic level and with guidance, I can:	<ul style="list-style-type: none"> identify how to organise, store and retrieve data, information and content in a simple way in digital environments. recognise where to organise them in a simple way in a structured environment.
	2 At basic level and with autonomy and appropriate guidance where needed, I can:	<ul style="list-style-type: none"> identify how to organise, store and retrieve data, information and content in a simple way in digital environments. recognise where to organise them in a simple way in a structured environment.
INTERMEDIATE	3 On my own and solving straightforward problems, I can:	<ul style="list-style-type: none"> select data, information and content in order to organise, store and retrieve them in a routine way in digital environments. organise them in a routine way in a structured environment.
	4 Independently, according to my own needs, and solving well-defined and non-routine problems, I can:	<ul style="list-style-type: none"> organise information, data and content to be easily stored and retrieved. organise information, data and content in a structured environment.
ADVANCED	5 As well as guiding others, I can:	<ul style="list-style-type: none"> manipulate information, data and content for their easier organisation, storage and retrieval. carry out their organisation and processing in a structured environment.
	6 At advanced level, according to my own needs and those of others, and in complex contexts, I can:	<ul style="list-style-type: none"> adapt the management of information, data and content for the most appropriate easy retrieval and storage. adapt them to be organised and processed in the most appropriate structured environment.
HIGHLY SPECIALISED	7 At highly specialised level, I can:	<ul style="list-style-type: none"> create solutions to complex problems with limited definition that are related to managing data, information, and content for their organisation, storage and retrieval in a structured digital environment. integrate my knowledge to contribute to professional practices and knowledge and to guide others in managing data, information and digital content in a structured digital environment.
	8 At the most advanced and specialised level, I can:	<ul style="list-style-type: none"> create solutions to solve complex problems with many interacting factors that are related to managing data, information, and content for their organisation, storage and retrieval in a structured digital environment. propose new ideas and processes to the field.

DIMENSION 4 - EXAMPLES OF KNOWLEDGE, SKILLS AND ATTITUDES	
KNOWLEDGE	31. Aware that many applications on the internet and mobile phones collect and process data (personal data, behavioural data and contextual data) that the user can access or retrieve, for example, to monitor their activities online (e.g. clicks in social media searches on Google) and offline (e.g. daily steps, bus rides on public transport).
	32. Aware that for data (e.g. numbers, text, images, sounds) to be processed by a program, they have to be first properly digitised (i.e. digitally encoded).
	33. Knows that data collected and processed, for example by online systems, can be used to recognise patterns (e.g. questions) in new data (i.e. other images, sounds, mouse clicks, online behaviour) to further optimise and personalise online services (e.g. advertisements).
	34. Aware that sensors used in many digital technologies and applications (e.g. facial tracking cameras, virtual assistants, wearable technologies, mobile phones, smart devices) generate large amounts of data, including personal data, that can be used to train an AI system. (AI)
35. Knows that open data repositories exist where anyone can get data to support some problem solving activities (e.g. citizens can use open data to generate thematic maps or other digital content).	
SKILLS	36. Knows how to collect digital data using basic tools such as online forms, and present them in an accessible way (e.g. using headers in tables).
	37. Can apply basic statistical procedures to data in a structured environment (e.g. spreadsheet) to produce graphs and other visualisations (e.g. histograms, bar charts, pie charts).
	38. Knows how to interact with dynamic data visualisation and can manipulate dynamic graphs of interest (e.g. as provided by Eurostat, government websites).
	39. Can differentiate between different types of storage locations (local devices, local network, cloud) that are the most appropriate to use (e.g. data on the cloud is available any time and from anywhere, but has implications for access time).
40. Can use data tools (e.g. databases, data mining, analysis software) designed to manage and organise complex information, to support decision-making and solving problems.	
ATTITUDES	41. Considers transparency when manipulating and presenting data to ensure reliability, and spots data that are expressed with underlying motives (e.g. unethical, profit, manipulation) or in misleading ways.
	42. Watchful of accuracy when evaluating sophisticated representations of data (e.g. tables or visualisations) as they could be used to mislead one's judgement by trying to give a false sense of objectivity.

DIMENSION 5 - USE CASES	
FOUNDATION	1
EMPLOYMENT SCENARIO: job seeking process	At home with my sister who I ask whenever I need:
	<ul style="list-style-type: none"> I can identify how and where to organise and keep track of job ads in a job app (e.g. www.indeed.com) of my smartphone in order to retrieve them when I need them along my job seeking.
LEARNING SCENARIO: prepare group work with my classmates	
	<ul style="list-style-type: none"> In the classroom with my teacher who I can consult whenever I need. I can identify an app in my tablet to organise and store links to those websites, blogs and digital databases related with a specific topic of literature and use it to retrieve them when needed for my report.

Εικόνα 1: Η δομή του DigCom2.2. Πλαίσιο (Πηγή: [DigComp 2.2, 2022](#))



Το πλαίσιο DigComp 2.2 χρησιμοποιεί την ακόλουθη δομή (βλ. Σχήμα 1).

- Διάσταση 1: Τομέας αρμοδιότητας
- Διάσταση 2: Ικανότητα
- Διάσταση 3: Επαγγελματικό επίπεδο
- Διάσταση 4/5: Παραδείγματα και σενάρια μάθησης

Το πλαίσιο χαρτογράφησης LAB-ADA εστιάζει στη διάσταση 3 και 4 προσπαθώντας να ταιριάζει αυτά τα στοιχεία με τις ανάγκες των LSA. Αυτό σημαίνει ότι αυτό το πλαίσιο επιλέγει μόνο το βασικό και ενδιάμεσο επίπεδο και επιλέγει το κατάλληλο

ή νέα παραδείγματα από την 4η και 5η διάσταση.

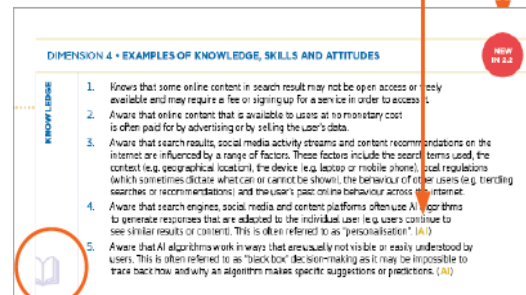
Υπάρχει επίσης κάτι νέο που θα μπορούσε να είναι πολύ χρήσιμο για το έργο LAB-ADA. Η νέα ενσωμάτωση του DigComp εισάγει την ιδέα των "ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΩΝ με ΕΠΙΣΗΜΑΝΣΗ" στις 4 διαστάσεις (σελίδα 8, βλ. Σχήμα 2). Στην 4η διάσταση, μπορούμε να παρουσιάσουμε τα παραδείγματά μας που θα μπορούσαν να επισημανθούν ως "(LSA)".

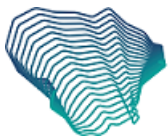
Κάθε ένας από τους 5 πυλώνες του πλαισίου χαρτογράφησης LAB-ADA κατασκευάζεται με βάση τα ακόλουθα 7 σχετικά πεδία:

1. **Τίτλος του πυλώνα** (διάσταση 1: Τομείς αρμοδιοτήτων)
2. **Δεξιότητες** του πυλώνα (διάσταση 2: Ικανότητες με έμφαση στις δεξιότητες)
3. **Skillsets: Σύντομη περιγραφή** (από το DigComp Framework)
4. **Foundation & Intermediate Level** (διάσταση 3: Επαγγελματικό επίπεδο, με καθοδήγηση σε επίπεδο ιδρύματος και με αυτονομία και κατάλληλη καθοδήγηση όπου χρειάζεται σε ενδιάμεσο επίπεδο)
5. **Παραδείγματα** (διάσταση 4 & 5: Παραδείγματα και σενάρια μάθησης)
6. **Παραδείγματα υλοποίησης σχετικών ιστοριών** (τουλάχιστον 5 παραδείγματα, από τα οποία 4 χρησιμοποιούνται για την ανάπτυξη των ιστοριών R2)
7. **Αποσπάσματα, παραπομπές και άλλες πηγές** (του πυλώνα)

A small **red dot** is used to introduce the new Dimension 4. It helps the reader quickly spot the new updated part.

Artificial intelligence, Remote Working and Digital Accessibility examples are highlighted with **(AI)**, **(RW)**, **(DA)**.



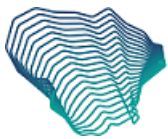


Πυλώνας 1: Πληροφοριακή παιδεία και γραμματισμός στα δεδομένα

Πυλώνας 1 (διάσταση 1)	Σύνολο δεξιοτήτων (διάσταση 2)	Σύντομη περιγραφή δεξιοτήτων (Πλαίσιο DigComp)
Πληροφοριακή παιδεία και γραμματισμός δεδομένων	1.1 Περιήγηση, αναζήτηση και φιλτράρισμα 1.2 Αξιολόγηση πληροφοριών και περιεχομένου 1.3 Διαχείριση πληροφοριών και περιεχομένου	1.1 Η διατύπωση πληροφοριακών αναγκών, ο εντοπισμός και η ανάκτηση ψηφιακών δεδομένων, πληροφοριών και περιεχομένου. 1.2 Να κρίνει τη συνάφεια της πηγής και του περιεχομένου της. 1.3 Αποθήκευση, διαχείριση και οργάνωση ψηφιακών δεδομένων, πληροφοριών και περιεχομένου

Παραδείγματα υλοποίησης σχετικών ιστοριών

1. Δημιουργία κάθε είδους άρθρου κατά τη συλλογή δεδομένων από το διαδίκτυο και σχετικών εγγράφων
2. Εξερεύνηση διαφορετικών μηχανών αναζήτησης και παροχή δεδομένων με παράλληλη απόδειξη διαφορών
3. Αναζήτηση σχετικών θέσεων εργασίας στον τομέα στο διαδίκτυο
4. Δημιουργία ημερολογίου εκδηλώσεων για το επόμενο έτος, το οποίο θα αναζητηθεί στο διαδίκτυο και στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης
5. Συλλογή πληροφοριών από διάφορα διαδικτυακά άρθρα και οδηγίες σχετικά με τον τρόπο σύνταξης ενός καλού βιογραφικού σημειώματος και παρουσίασης των δικών σας δεξιοτήτων

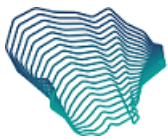


Πυλώνας 2: Επικοινωνία και συνεργασία

Πυλώνας 2 (διάσταση 1)	Σύνολο δεξιοτήτων (διάσταση 2)	Σύντομη περιγραφή δεξιοτήτων (Πλαίσιο DigComp)
Επικοινωνία και συνεργασία:	2.1 Αλληλεπίδραση 2.2 Κοινή χρήση 2.3 Συμμετοχή στην ιθαγένεια 2.4 Συνεργασία 2.5 Netiquette	<p>2.1 Να αλληλεπιδρούν μέσω ποικίλων ψηφιακών τεχνολογιών και να κατανοούν τα κατάλληλα ψηφιακά μέσα επικοινωνίας για ένα δεδομένο πλαίσιο.</p> <p>2.2 Για την ανταλλαγή δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου με άλλους μέσω κατάλληλων ψηφιακών τεχνολογιών. Να ενεργεί ως μεσάζων, να γνωρίζει σχετικά με τις πρακτικές αναφοράς και απόδοσης.</p> <p>2.3 Συμμετοχή στην κοινωνία μέσω της χρήσης δημόσιων και ιδιωτικών ψηφιακών υπηρεσιών και συμμετοχικής ιδιότητας του πολίτη. Να αναζητήσουν ευκαιρίες για αυτο-ενδυνάμωση και για συμμετοχική ιδιότητα του πολίτη μέσω κατάλληλων ψηφιακών τεχνολογιών.</p> <p>2.4 Χρήση ψηφιακών εργαλείων και τεχνολογιών για συνεργατικές διαδικασίες, καθώς και για συν-κατασκευή και συνδημιουργία δεδομένων, πόρων και γνώσεων. Να αλληλεπιδρούν, να επικοινωνούν και να συνεργάζονται μέσω ψηφιακών τεχνολογιών, έχοντας παράλληλα επίγνωση της πολιτιστικής και γενεαλογικής πολυμορφίας.</p> <p>2.5 Να γνωρίζουν τους κανόνες συμπεριφοράς και την τεχνογνωσία κατά τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών και την αλληλεπίδραση σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Να προσαρμόσει τις στρατηγικές επικοινωνίας στο συγκεκριμένο κοινό και να γνωρίζει την πολιτιστική και γενεαλογική ποικιλομορφία στα ψηφιακά περιβάλλοντα.</p>

Παραδείγματα υλοποίησης σχετικών ιστοριών

1. Επικοινωνία σε όλο τον κόσμο και ορισμός ένα ραντεβού.
2. Σύγχρονη επικοινωνία σε οποιαδήποτε γλώσσα χρησιμοποιώντας κινητές συσκευές.
3. Αναζήτηση και παροχή σχολίων σε έναν προορισμό στον πλανήτη.
4. Αναζήτηση Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης για τη μετακίνηση από έναν τόπο σε έναν άλλο.
5. Χρησιμοποίηση της κατάλληλης γλώσσας για επικοινωνία online με τον άλλο.
6. Ανταλλαγή ιδεών και αρχείων με άλλους.
Αποτελεσματική επικοινωνία χρησιμοποιώντας μη άμεσα ψηφιακά εργαλεία.
7. Οργάνωση «κοινωνικών» ομάδων / χρησιμοποίηση εργαλείων για να εμπλέξετε τους πολίτες.



Πυλώνας 3: Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου

Πυλώνας 3 (διάσταση 1)	Σύνολο δεξιοτήτων (διάσταση 2)	Σύντομη περιγραφή δεξιοτήτων (Πλαίσιο DigComp)
Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου	3.1 Ανάπτυξη περιεχομένου 3.2 Ενσωμάτωση και εκ νέου επεξεργασία 3.3 Πνευματικά δικαιώματα και άδειες	3.1 Να δημιουργεί και να επεξεργάζεται ψηφιακό περιεχόμενο σε διαφορετικές μορφές, να εκφράζεται με ψηφιακά μέσα. 3.2 Να τροποποιήσει, να βελτιώσει και να ενσωματώσει νέες πληροφορίες και περιεχόμενο σε ένα υπάρχον σώμα γνώσεων και πόρων για τη δημιουργία νέου, πρωτότυπου και σχετικού περιεχομένου και γνώσης. 3.3 Να γίνει κατανοητό πώς τα πνευματικά δικαιώματα και η άδεια ισχύουν για τις ψηφιακές πληροφορίες και το περιεχόμενο.

Παραδείγματα υλοποίησης σχετικών ιστοριών

1. Δημιουργία ενός πλήρους προφίλ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.
2. Δημιουργία λίστας αναπαραγωγής χρησιμοποιώντας εργαλεία AI (τραγούδια, βίντεο κ.λπ.).
3. Δημιουργία και επιμέλεια κομψών-πλήρων εγγράφων, αναρτήσεων με συνδέσμους.
4. Σάρωση και οργάνωση μη ψηφιακών αρχείων (επεξεργασία εικόνας).
5. Δημιουργία και οργάνωση αρχείων δεδομένων (επεξεργασία φύλλου εργασίας).
6. Δημιουργία βίντεο με το προφίλ μου και τις ικανότητές μου.



Πυλώνας 4: Ασφάλεια και Δεοντολογία

Πυλώνας 4 (διάσταση 1)	Σύνολο δεξιοτήτων (διάσταση 2)	Σύντομη περιγραφή δεξιοτήτων (Πλαίσιο DigComp)
Ασφάλεια και Ηθική	4.1 Προστασία συσκευών 4.2 Προστασία προσωπικών δεδομένων και απορρήτου 4.3 Προστασία της υγείας και της ευημερίας 4.4 Προστασία του περιβάλλοντος	Για την προστασία συσκευών, περιεχομένου, προσωπικών δεδομένων και απορρήτου σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Η προστασία της σωματικής και ψυχικής υγείας και η ευαισθητοποίηση σχετικά με τις ψηφιακές τεχνολογίες για την κοινωνική ευημερία και την κοινωνική ένταξη. Να γνωρίζουν τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις των ψηφιακών τεχνολογιών και τη χρήση τους.

Παραδείγματα υλοποίησης σχετικών ιστοριών

1. Δημιουργία ενός βίντεο που λέει μια ιστορία για τον «Δούρειο Ίππο», σχετικά με τον κίνδυνο λήψης αναρτήσεων και μηνυμάτων από οπαδούς με ψευδή προφίλ και συνέπειες.
2. Δημιουργία ενός βίντεο που λέει μια ιστορία σχετικά με το "Watch and trick", σχετικά με τους κινδύνους που σχετίζονται με τις απόπειρες ηλεκτρονικού ψαρέματος.
3. Δημιουργία ενός βίντεο που λέει μια ιστορία για τον "Κακό λύκο" σχετικά με τον εντοπισμό κινδύνων και απειλών κατά τη χρήση των κοινωνικών μέσων.
4. Δημιουργία ενός βίντεο που λέει μια ιστορία σχετικά με τη "Δημιουργία ισχυρού κωδικού πρόσβασης" και τον κίνδυνο που συνδέεται με τη μη χρήση κωδικών πρόσβασης με σωστό τρόπο.
5. Σχετικά με το κατάλληλο και ακατάλληλο ψηφιακό περιεχόμενο για κοινή χρήση σε ψηφιακές πλατφόρμες (δείτε το θέμα που καλύπτεται στο βίντεο αριθ. 3).

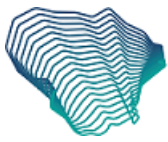


Πυλώνας 5: Επίλυση προβλημάτων

Πυλώνας 5 (διάσταση 1)	Σύνολα δεξιοτήτων (διάσταση 2)	Σύνολα δεξιοτήτων Σύνομη περιγραφή (Πλαίσιο DigComp)
Επίλυση προβλημάτων	<p>5.1 Επίλυση τεχνικών προβλημάτων</p> <p>5.2 Προσδιορισμός αναγκών και απαντήσεων</p> <p>5.3 Δημιουργική χρήση ψηφιακών τεχνολογιών</p> <p>5.4 Εντοπισμός κενών ψηφιακών ικανοτήτων</p>	<p>5.1. Για τον εντοπισμό τεχνικών προβλημάτων κατά τη λειτουργία συσκευών και τη χρήση ψηφιακών περιβαλλόντων και για την επίλυσή τους (από την αντιμετώπιση προβλημάτων έως την επίλυση πιο σύνθετων προβλημάτων).</p> <p>5.2. Εκτίμηση αναγκών και εντοπισμός, αξιολόγηση, επιλογή και χρήση ψηφιακών εργαλείων και πιθανών τεχνολογικών απαντήσεων και επίλυσή τους. Προσαρμογή και προσαρμογή των ψηφιακών περιβαλλόντων στις προσωπικές ανάγκες (π.χ. προσβασιμότητα). Για την επίλυση εννοιολογικών προβλημάτων και προβληματικών καταστάσεων σε ψηφιακά περιβάλλοντα.</p> <p>5.3. Χρήση ψηφιακών εργαλείων και τεχνολογιών για τη δημιουργία γνώσης και την καινοτομία διαδικασιών και προϊόντων. Να συμμετέχουν ατομικά και συλλογικά στη γνωστική επεξεργασία για την κατανόηση και επίλυση εννοιολογικών προβλημάτων και προβληματικών καταστάσεων σε ψηφιακά περιβάλλοντα.</p> <p>5.4. Να κατανοήσουν πού πρέπει να βελτιωθεί ή να επικαιροποιηθεί η δική του ψηφιακή ικανότητα. Να είναι σε θέση να υποστηρίξει άλλους στην ανάπτυξη των ψηφιακών τους ικανοτήτων. Να αναζητά ευκαιρίες για αυτο-ανάπτυξη και να ενημερώνεται για την ψηφιακή εξέλιξη.</p>

Παραδείγματα υλοποίησης σχετικών ιστοριών

1. Άνοιγμα συνημμένου ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που δεν ανοίγει με την πρώτη προσπάθεια.
2. Ο υπολογιστής δεν μπορεί να εντοπίσει έναν εκτυπωτή.
3. Η σύνδεση στο Διαδίκτυο συνεχίζει να πέφτει.
4. Χρήση λογισμικού μετατροπής ομιλίας σε κείμενο και μετατροπής κειμένου σε ομιλία, όπως απαιτείται.
5. Δημιουργία σύντομων χαιρετισμών βίντεο.
6. Δημιουργία πολύχρωμων προσκλήσεων για τον εορτασμό της επετείου.
7. Εύρεση χρήσιμων συντομεύσεων πληροφορολογίου στο Internet.
8. Ορισμός ψευδών ειδήσεων και εξεύρεση εναλλακτικών πηγών για το ίδιο θέμα.
9. Αναζήτηση των καλύτερων εργαλείων για αυτοαξιολόγηση της προσωπικής ικανότητας, δοκιμασία ψηφιακών δεξιοτήτων και πιστοποίηση στο διαδίκτυο.



References

Alexiou, A., & Schippers, M. C. (2018). Digital game elements, user experience and learning: A conceptual framework. *Education and Information Technologies*, 23(6), 2545-2567.

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-018-9730-6>

Andreas Schleicher (2022). A fresh start in education <https://www.youtube.com/watch?v=xIQ9kJbUrNs&t=8s>

Boydjjeva, P., & Ilieva-Trichkova, P. (2018). Adult education as a common good: conceptualisation and measurement. *International Journal of Lifelong Education*, 37(3), 345-358.

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02601370.2018.1478458>

Brieger, E., Arghode, V., & McLean, G. (2020). Connecting theory and practice: reviewing six learning theories to inform online instruction. *European Journal of Training and Development*.

[https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/EJTD-07-2019-](https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/EJTD-07-2019-0116/full/html?casa_token=qdHGuzUwomMAAAAA:5P7WBx-)

[0116/full/html?casa_token=qdHGuzUwomMAAAAA:5P7WBx-NNMUZzC3cSe2FoAujVa1UZrAxY0VJbZl0ezW_9hfWGoM8H5dfgQ4vJ_DkwpoWbw8Eva3R1jSR4Rr69QxFVBm2ufh55S-ix1z12NcVuWiNohQ](https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/EJTD-07-2019-0116/full/html?casa_token=qdHGuzUwomMAAAAA:5P7WBx-NNMUZzC3cSe2FoAujVa1UZrAxY0VJbZl0ezW_9hfWGoM8H5dfgQ4vJ_DkwpoWbw8Eva3R1jSR4Rr69QxFVBm2ufh55S-ix1z12NcVuWiNohQ)

Cascio, E. U., & Narayan, A. (2022). Who needs a fracking education? The educational response to low-skill-biased technological change. *ILR Review*, 75(1), 56-89.

<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0019793920947422>

De Paepe, L., Zhu, C., & Depryck, K. (2018). Online Dutch L2 learning in adult education: educators' and providers' viewpoints on needs, advantages and disadvantages. *Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, 33(1), 18-33. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02680513.2017.1414586>

DigComp https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp_en

DigComp 2.0, 2.1, 2.2

https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digital-competence-framework-20_en,

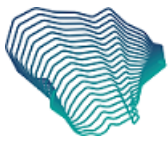
<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281>,

<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

DigCompEdu https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu/digcompedu-framework_en

Farashahi, M., & Tajeddin, M. (2018). Effectiveness of teaching methods in business education: A comparison study on the learning outcomes of lectures, case studies and simulations. *The international journal of Management Education*, 16(1), 131-142.

https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1472811717303294?casa_token=f7zo3Ezy01wAAAAA:z3rS4dxCeWonyy9ZLZAajWP3VvSIZX3ramCYWtjF4rDziDsbVe0WICK4cKkESMTmiOp2ErH_8m8



LIBA
LIETUVOS IMITACINIŲ
BENDROVIŲ ASOCIACIJA



Consorzio Scuola Comunità Impresa



Graesser, A. C., Fiore, S. M., Greiff, S., Andrews-Todd, J., Foltz, P. W., & Hesse, F. W. (2018). Advancing the science of collaborative problem solving. *Psychological Science in the Public Interest*, 19(2), 59-92.
<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1529100618808244>

Greenhow, C., & Galvin, S. (2020). Teaching with social media: Evidence-based strategies for making remote higher education less remote. *Information and Learning Sciences*.
<https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/ILS-04-2020-0138/full/pdf?title=teaching-with-social-media-evidence-based-strategies-for-making-remote-higher-education-less-remote>

Foley, G. (Ed.). (2020). *Understanding adult education and training*. Routledge.
https://books.google.gr/books?hl=en&lr=&id=NsHyDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=adult+education+framework&ots=ZgLRq-kULH&sig=WdemP3AF36ipweTR679R8BhM08U&redir_esc=y#v=onepage&q=adult%20education%20framework&f=false

López-Meneses, E., Sirignano, F. M., Vázquez-Cano, E., & Ramírez-Hurtado, J. M. (2020). University students' digital competence in three areas of the DigCom 2.1 model: A comparative study at three European universities. *Australasian Journal of Educational Technology*, 36(3), 69-88.
<https://ajet.org.au/index.php/AJET/article/view/5583/1650>

Nedungadi, P. P., Menon, R., Gutjahr, G., Erickson, L., & Raman, R. (2018). Towards an inclusive digital literacy framework for digital India. *Education+ Training*.
<https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/ET-03-2018-0061/full/html>

OECD 2019, *Getting Skills Right Engaging low-skilled adults in learning*.
<https://www.oecd.org/employment/emp/engaging-low-skilled-adults-2019.pdf>

Rasi, P., Vuojärvi, H., & Rivinen, S. (2021). Promoting media literacy among older people: A systematic review. *Adult Education Quarterly*, 71(1), 37-54. <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/0741713620923755>

Rogers-Shaw, C., Carr-Chellman, D. J., & Choi, J. (2018). Universal design for learning: Guidelines for accessible online instruction. *Adult learning*, 29(1), 20-31.
<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1045159517735530>

World Economic Forum. (2016). *New Vision for Education, Fostering Social and Emotional Learning Through Technology*. World Economic Forum Publications.
http://www3.weforum.org/docs/WEF_New_Vision_for_Education.pdf