

Joint development, piloting and validation of entrepreneurial mindset and key skills curricula and training materials for third countries



Entrepreneurial Mindset and Key Skills for All

ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΤΟΥ ΕΡΦ

**3 ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ: ΑΠΟ ΚΟΙΝΟΥ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΓΙΑ ΤΟ ΕΡΦ « »**

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΤΑΙΡΟΣ ΓΙΑ ΑΥΤΗ ΤΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ: ΦΟΡΟΥΜ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ ΝΕΩΝ ΤΗΣ ΙΟΡΔΑΝΙΑΣ



ΚΥΡΙΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Πρόγραμμα:	Erasmus
Βασική δράση:	Επιχορηγήσεις κατ' αποκοπή
Τίτλος του έργου:	Κοινή ανάπτυξη, πιλοτική εφαρμογή και επικύρωση προγραμμάτων σπουδών και εκπαιδευτικού υλικού για την επιχειρηματική νοοτροπία και τις βασικές δεξιότητες για τρίτες χώρες
Ακρωνύμιο έργου:	EMSA
Αριθμός συμφωνίας έργου:	101092477
Ημερομηνία έναρξης:	01/01/2023
Ημερομηνία λήξης:	31/12/2025

ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ



ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ



Jordan Youth Innovation Forum
المنتدى الأردني للإبداع الشبابي



ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ERF Ψηφιακά προγράμματα σπουδών	1
3 Ψηφιακή ικανότητα: Από κοινού ανάπτυξη των προγραμμάτων σπουδών και του εκπαιδευτικού υλικού για το ERF	1
ΚΥΡΙΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ	2
ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ.....	2
ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ.....	2
Πίνακας περιεχομένων	3
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ: Ψηφιακή	4
Στόχος του εργαστηρίου	4
Μαθησιακά αποτελέσματα	4
Μεθοδολογία εκπαίδευσης	5
Προαπαιτούμενα	5
ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ	5
Διάρκεια του εργαστηρίου	5
Τεχνικές εκπαίδευσης	5
Απαραίτητος εξοπλισμός και υλικά	6
Ανάλυση προγράμματος εργαστηρίου	6
Κατάλογος μεθοδολογικών εργαλείων	12
ΑΥΤΟΔΙΕΥΘΥΝΤΟΜΗ ΜΑΘΗΣΗ	12
Πόροι	12



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ: ΨΗΦΙΑΚΗ

Στόχος του εργαστηρίου

Ο πρωταρχικός στόχος αυτού του εργαστηρίου είναι να εξοπλίσει τους συμμετέχοντες με τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες που απαιτούνται για να πλοηγηθούν και να ευδοκιμήσουν σε σύγχρονα εκπαιδευτικά και επαγγελματικά περιβάλλοντα. Εστιάζοντας σε τρεις βασικούς τομείς — Γενικές Αρχές, Δεξιότητες και Ικανότητες, και Εμπλοκή με τις Ψηφιακές Τεχνολογίες — το εργαστήριο θα προσφέρει μια ολοκληρωμένη κατανόηση των μηχανισμών που βρίσκονται πίσω από τα εξελισσόμενα ψηφιακά εργαλεία και πλατφόρμες. Οι συμμετέχοντες θα αναπτύξουν πρακτικές δεξιότητες για την υπεύθυνη πρόσβαση, διαχείριση και κοινή χρήση ψηφιακού περιεχομένου, ενώ θα κατανοήσουν πώς να εφαρμόζουν ψηφιακές λύσεις τόσο σε προσωπικό όσο και σε συνεργατικό περιβάλλον. Επιπλέον, το εργαστήριο θα καλλιεργήσει την κριτική σκέψη και την ευαισθητοποίηση σχετικά με την ψηφιακή ηθική, την εθιμοτυπία στο διαδίκτυο και την ασφάλεια στο διαδίκτυο, ώστε να διασφαλιστεί ότι οι συμμετέχοντες μπορούν να δραστηριοποιούνται με αυτοπεποίθηση και υπευθυνότητα στον ψηφιακό χώρο. Στο τέλος του εργαστηρίου, οι συμμετέχοντες θα είναι καλά προετοιμασμένοι να εφαρμόσουν αυτές τις ψηφιακές ικανότητες σε πραγματικές καταστάσεις, ενισχύοντας τις επαγγελματικές και ακαδημαϊκές τους εμπειρίες.

Μαθησιακά αποτελέσματα

Μετά το τέλος του εργαστηρίου, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να:

1. Όσον αφορά τις γνώσεις:

- **Ορίζουν** την ψηφιοποίηση και τις βασικές της αρχές.
- **Αναλύουν** αξιόπιστες ψηφιακές πηγές και ανακτούν σχετικά δεδομένα.
- **Περιγράφουν** τη συμμόρφωση με τον ΓΚΠΔ, την προστασία δεδομένων και τα ζητήματα ασφάλειας στο διαδίκτυο.

2. Όσον αφορά τις δεξιότητες:

- **Αποδείξετε** την ικανότητά σας να χρησιμοποιείτε πλατφόρμες που βασίζονται στο cloud για συνεργασία και δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου.
- **Ανάπτυξη** και κοινή χρήση ψηφιακού περιεχομένου χρησιμοποιώντας κατάλληλες πλατφόρμες μέσω (κείμενο, εικόνες, ήχος, βίντεο).
- **Εφαρμόστε** εργαλεία όπως το Google Analytics για να αξιολογήσετε τον αντίκτυπο του ψηφιακού περιεχομένου.

3. Όσον αφορά τις ικανότητες:



- **Να επιδεικνύουν** σεβασμό στον Γενικό Κανονισμό για την Προστασία Δεδομένων (GDPR), την προστασία δεδομένων και τα ηθικά πρότυπα κατά τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών.
- **Επιδείξτε** αυτοπεποίθηση στην εφαρμογή της διαδικτυακής εθιμοτυπίας και της δικτυακής εθιμοτυπίας σε διάφορα ψηφιακά περιβάλλοντα.
- **Εφαρμόστε** στρατηγικές για την προστασία του εαυτού σας και των άλλων από τους κινδύνους και τα ρίσκα του διαδικτύου.

Μεθοδολογία εκπαίδευσης

- Σύγχρονη ηλεκτρονική μάθηση
- Αυτοκατευθυνόμενη μάθηση

Προαπαιτούμενα

- Αρχάριο επίπεδο
- Απαιτούνται συγκεκριμένες δεξιότητες
- Απαιτούνται προηγούμενα εργαστήρια

Εάν το εργαστήριο απαιτεί συγκεκριμένες δεξιότητες ή συμμετοχή σε προηγούμενα εργαστήρια,

παρακαλώ εξηγήστε:

ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ

Διάρκεια εργαστηρίου

Τεχνικές εκπαίδευσης

- Διάλεξη (υποχρεωτική)
- Ατομική άσκηση
- Ομαδική άσκηση



- Παιχνίδι ρόλων
- Εργαστήριο εμπειρικής μάθησης
- Ανταλλαγή ιδεών
- Μελέτη περίπτωσης
- Ερωτήσεις και απαντήσεις (ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και ανοιχτού τύπου)
- Άλλο (παρακαλώ προσδιορίστε) _____

Απαραίτητος εξοπλισμός και υλικά

Εξοπλισμός:

- ✓ Φορητός υπολογιστής/PC
- ✓ Πίνακες και μαρκαδόροι

Υλικά:

- ✓ Παρουσίαση PowerPoint
- ✓ Μεθοδολογικά εργαλεία (φύλλα δραστηριοτήτων)

Ανάλυση προγράμματος εργαστηρίου

ΕΝΌΤΗΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ Αριθ. 1	Θέμα/Περιεχόμενο Γενικές αρχές, μηχανισμοί και λογική που διέπουν τις εξελισσόμενες ψηφιακές τεχνολογίες	Φόρτος εργασίας σε λεπτά	
ΕΝΌΤΗΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 1 :			
1	Εισαγωγή στην ψηφιοποίηση	45 λεπτά	
	Δομή		Τεχνική εκπαίδευσης/Κώδικας Μεθοδολογικό εργαλείο
	<ul style="list-style-type: none"> • Ορισμός, εφαρμογή και παραδείγματα 		Διάλεξη: PPT3.0_1 Παράγοντας διάσπασης του πάγου: MT3.1_6 Ομαδική άσκηση: MT3.1_7
Θέμα 1.1: Βασικές έννοιες της ψηφιοποίησης		90 λεπτά	
	Δομή	Τεχνική εκπαίδευσης/Κωδικός μεθοδολογικού εργαλείου	

6

Πρότυπο για τα προγράμματα σπουδών του ERF

Εργασία 2.2



Co-funded by
the European Union

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

	<ul style="list-style-type: none"> • Οφέλη της ψηφιοποίησης • Προκλήσεις της ψηφιοποίησης • Πώς επηρεάζει η ψηφιοποίηση τους διάφορους τομείς (κοινωνία, οικονομία) 	<p>Διάλεξη: PPTC3.0_1, Brainstorming: MT3.1_1 Ομαδική άσκηση: MT3.1_8</p>	
2	Θέμα 1.2: Πηγές δεδομένων και διαχείριση		90 λεπτά
	Δομή	Τεχνική εκπαίδευσης/Κωδικός μεθοδολογικού εργαλείου	
	<ul style="list-style-type: none"> • Ορισμός και σημασία της διαχείρισης δεδομένων σε ψηφιακά περιβάλλοντα 	<p>Διάλεξη: PPT3.1_1, Ατομική άσκηση: MT3.1_2</p>	
3	Θέμα 1.3: Προστασία δεδομένων και συμμόρφωση με τον ΓΚΠΔ		90 λεπτά
	Δομή	Τεχνική εκπαίδευσης/Κωδικός μεθοδολογικού εργαλείου	
	<ul style="list-style-type: none"> • Αξιολόγηση της αξιοπιστίας των πληροφοριών, εφαρμογή των αρχών του GDPR 	<p>Διάλεξη: PPT3.0_1, Παιχνίδι ρόλων: MT3.1_3, Μελέτη περίπτωσης: MT3.1_4</p>	
4	Σύνοψη και ερωτήσεις-απαντήσεις		45 λεπτά
	Δομή	Τεχνική εκπαίδευσης/Κώδικας μεθοδολογικού εργαλείου	

	<ul style="list-style-type: none"> • Ανακεφαλαίωση των βασικών σημείων • Ανοιχτή συζήτηση 	<p>Συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων: MT3.1_5</p>	
--	---	---	--



ΕΝΟΤΗΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ Αριθ. 2	Δεξιότητες και ικανότητες για τη χρήση, την πρόσβαση, το φιλτράρισμα, την αξιολόγηση και την κοινή χρήση ψηφιακού περιεχομένου ΕΝΟΤΗΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 2		Φόρτος εργασίας σε λεπτά
1	Εισαγωγή στη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου		45
	Δομή	Τεχνική εκπαίδευσης/Κώδικας Μεθοδολογικό εργαλείο	
	<ul style="list-style-type: none"> Ορισμός της δημιουργίας περιεχομένου και των εργαλείων μέσω 	Διάλεξη: PPT3.0_1	
Θέμα 2.1: Συνεργατικές πλατφόρμες και εργαλεία βασισμένα στο cloud			90 λεπτά
Δομή		Τεχνική εκπαίδευσης/Κωδικός μεθοδολογικού εργαλείου	
<ul style="list-style-type: none"> Πώς να συνεργάζεστε χρησιμοποιώντας πλατφόρμες που βασίζονται στο cloud (Google Drive, Dropbox) 		Διάλεξη: PPT3.0_1, Ομαδική άσκηση: MT3.2_1	
2	Θέμα 2.2 Δημιουργία περιεχομένου ψηφιακών μέσων		90 λεπτά
Δομή		Τεχνική εκπαίδευσης/Κώδικας μεθοδολογικού εργαλείου	
<ul style="list-style-type: none"> Χρήση εργαλείων για τη δημιουργία και κοινή χρήση κειμένου, 		Διάλεξη: PPT3.0_1, Παιχνίδι ρόλων: MT3.2_2, Ατομική άσκηση: MT3.2_3	

	εικόνων και βίντεο		
3	3. Θέμα 2.3: Αξιολόγηση ψηφιακού περιεχομένου		90 λεπτά
	Δομή	Τεχνική εκπαίδευσης/Κωδικός μεθοδολογικού εργαλείου	
	<ul style="list-style-type: none"> Χρήση εργαλείων όπως το Google Analytics για τη μέτρηση της αποτελεσματικότητας 	Διάλεξη: PPT3.0_1, Μελέτη περίπτωσης: MT3.2_4, Brainstorming: MT3.2_5	
4	Περίληψη και ερωτήσεις-απαντήσεις		45 λεπτά
	Δομή	Τεχνική εκπαίδευσης/Κώδικας μεθοδολογικού εργαλείου	
	<ul style="list-style-type: none"> Ανακεφαλαίωση των βασικών σημείων Ανοιχτή συζήτηση 	Συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων: MT3.2_6	

ΕΝΟΤΗΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ Αριθ. 3	Ασχολία με τις ψηφιακές τεχνολογίες ΕΝΟΤΗΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 3	Φόρτος εργασίας σε λεπτά
1	Εισαγωγή στην ηλεκτρονική εθιμοτυπία (Netiquette)	45 λεπτά
	Δομή	Τεχνική εκπαίδευσης/Κώδικας Μεθοδολογικό εργαλείο

	<ul style="list-style-type: none"> Ορισμός, κοινές αρχές της συμπεριφοράς στο διαδίκτυο 	<p>Διάλεξη: PPT3.0_1 Ομαδική άσκηση: MT3.3_1</p>	
Θέμα 3.1: Ηλεκτρονική εθιμοτυπία σε επαγγελματικό περιβάλλον			90 λεπτά
	Δομή	Τεχνική εκπαίδευσης/Κώδικας μεθοδολογικού εργαλείου	
	<ul style="list-style-type: none"> Πώς να διατηρήσετε τον επαγγελματισμό σας στο διαδίκτυο 	<p>Διάλεξη: PPT3.0_1 Ομαδική άσκηση: MT3.3_2, Brainstorming: MT3.3_3</p>	
2	2. Θέμα 3.2: Ψηφιακή ασφάλεια και κίνδυνοι		90 λεπτά
	Δομή	Τεχνική εκπαίδευσης/Κωδικός μεθοδολογικού εργαλείου	
	<ul style="list-style-type: none"> Αξιολόγηση των κινδύνων στο διαδίκτυο και προστασία της ψηφιακής ταυτότητας 	<p>Διάλεξη: PPT3.0_1 Παιχνίδι ρόλων: MT3.3_4, Μελέτη περίπτωσης: MT3.3_5</p>	
3	3. Θέμα 3.3: Προσαρμογή στα ψηφιακά μαθησιακά περιβάλλοντα		90 λεπτά
	Δομή	Τεχνική εκπαίδευσης/Κωδικός μεθοδολογικού εργαλείου	
	<ul style="list-style-type: none"> Προσαρμογή ψηφιακών στρατηγικών για περιβάλλοντα μάθησης 	<p>Διάλεξη: PPT3.0_1 Ατομική άσκηση: MT3.3_6, Ομαδική άσκηση: MT3.3_7</p>	
4	Σύνοψη και ερωτήσεις-απαντήσεις		45 λεπτά
	Δομή	Τεχνική εκπαίδευσης/Κωδικός μεθοδολογικού εργαλείου	

	<ul style="list-style-type: none"> Ανακεφαλαίωση των βασικών σημείων Ανοιχτή συζήτηση 	Συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων: MT3.3_8	
--	---	--	--

Κατάλογος μεθοδολογικών εργαλείων

Αρ.	Τεχνική εκπαίδευσης	Κωδικός μεθοδολογικού εργαλείου
1	Διάλεξη	PPT3.0_1
2	Ερωτήσεις και απαντήσεις: Ερωτήσεις ανοιχτού τύπου	MT3.1_5, MT3.2_6,
3	Ομαδική άσκηση	MT3.2_1, MT3.3_1, MT3.3_7, MT3.1_7, MT3.1_8, MT3.3_2
4	Ατομική άσκηση	MT3.1_2, MT3.2_3, MT3.3_5
5	Παιχνίδι ρόλων	MT3.1_3, MT3.2_2, MT3.3_4
6	Ιδεοθύελλα	MT3.3_3, MT3.2_5, MT3.1_1
7	Μελέτη περίπτωσης	MT3.1_4, MT3.2_4, MT3.3_5
8	Παγοθραυστικό	MT3.1_6

ΑΥΤΟΔΙΕΥΘΥΝΤΟ ΜΑΘΗΣΗ

Πόροι

Αρ.	Τίτλος πόρου	Συνημμένο (εάν ισχύει)
-----	--------------	------------------------

1	ΟΟΣΑ (2019). Ψηφιακή μεταμόρφωση στον χώρο εργασίας. Εκδόσεις ΟΟΣΑ.	
2	Ευρωπαϊκή Ένωση (2020). Κατευθυντήριες γραμμές για τον Γενικό Κανονισμό για την Προστασία Δεδομένων (GDPR).	https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection_en
3	Mayer-Schönberger, V., & Cukier, K. (2013). Μεγάλα δεδομένα: Μια επανάσταση που θα μεταμορφώσει τον τρόπο που ζούμε, εργαζόμαστε και σκεφτόμαστε.	https://www.amazon.com/Big-Data-Revolution-Transform-Think/dp/0544227751
4	Castells, M. (2010). Η άνοδος της κοινωνίας των δικτύων. Wiley-Blackwell.	
5	Schwab, K. (2017). Η τέταρτη βιομηχανική επανάσταση. Crown Business.	https://www.amazon.com/Fourth-Industrial-Revolution-Klaus-Schwab/dp/1524758868
6	Benkler, Y. (2006). Ο πλούτος των δικτύων: Πώς η κοινωνική παραγωγή μεταμορφώνει τις αγορές και την ελευθερία. Yale University Press.	https://yalebooks.yale.edu/book/9780300125771/the-wealth-of-networks/
7	Buckingham, D. (2013). Εκπαίδευση στα Μέσα Ενημέρωσης: Αλφαριθμητισμός, Μάθηση και Σύγχρονη Κουλτούρα. Εκδόσεις Polity Press.	
8	Google (2021). Ακαδημία Google Analytics: Δωρεάν μαθήματα για την ψηφιακή ανάλυση.	https://analytics.google.com/analytics/academy/
9	Pew Research Center (2020). Το μέλλον της δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου.	
10	Pariser, E. (2011). Το φίλτρο φούσκα: Τι σας κρύβει το Διαδίκτυο. Penguin Books.	
11	Shapiro, J. (2017). Ο οδηγός Netiquette: Η εθιμοτυπία του Διαδικτύου στην ψηφιακή εποχή.	
12	Eyal, N. (2014). Hooked: Πώς να δημιουργήσετε προϊόντα που δημιουργούν συνήθεια. Portfolio.	https://www.amazon.com/Hooked-Build-Habit-Forming-Nir-Eyal/dp/1591847788
13	Pew Research Center (2018). Εκθέσεις για το Διαδίκτυο και την τεχνολογία: Διαδικτυακή εθιμοτυπία και επαγγελματισμός.	
14	Εθνικό Ινστιτούτο Προτύπων και Τεχνολογίας (NIST). Οδηγίες για την ψηφιακή ταυτότητα (Έκδοση 2020).	https://nvlpubs.nist.gov/nistpubs/SpecialPublications/NIST.SP.800-63-3.pdf
15	Solove, D. J. (2007). Το μέλλον της φήμης: κουτσομπολιά, φήμες και ιδιωτικότητα στο Διαδίκτυο. Yale University Press.	https://yalebooks.yale.edu/book/9780300144222/the-future-of-reputation/

