



ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ ΚΑΙ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ: ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΑΥΤΟ-ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Synthesis Center for Research and Education

Φεβρουάριος, 2022



Αναγνωριστικό έργου: 2020-1-BE02-KA226-SCH-083033

Περιεχόμενα

| | |
|---|----|
| Κατευθυντήριες γραμμές | 2 |
| 1 Επαγγελματική δέσμευση | 4 |
| 1.1 Χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στην τάξη | 4 |
| 1.2 Ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά και διαχείριση δεδομένων | 5 |
| 1.3 Επαγγελματική συνεργασία | 5 |
| 1.4 Πολιτιστική κληρονομιά και σχολικές υποδομές | 6 |
| 1.5 Αναστοχαστική πρακτική | 7 |
| 1.6 Επαγγελματική μάθηση (μέσω της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς) | 7 |
| 1.7 Επαγγελματική μάθηση (σχετικά με τις ψηφιακές τεχνολογίες) | 8 |
| 2 Ψηφιακές πηγές..... | 8 |
| 2.1 Ψηφιακές πηγές - Αναζήτηση και επιλογή..... | 8 |
| 2.2 Ψηφιακές πηγές - Δημιουργία..... | 9 |
| 2.3 Ψηφιακές πηγές - Τροποποίηση | 9 |
| 2.4 Ψηφιακές πηγές - Κοινή χρήση | 10 |
| 3 Διδασκαλία και μάθηση | 11 |
| 3.1 Διδασκαλία και μάθηση | 11 |
| 3.2 Διδασκαλία και μάθηση - Συνεργατική μάθηση | 11 |
| 3.3 Διδασκαλία και μάθηση - Αυτορρυθμιζόμενη μάθηση | 12 |
| 3.4 Διδασκαλία και μάθηση - Αναδυόμενες τεχνολογίες | 12 |
| 4 Ενδυνάμωση των μαθητών - Προσβασιμότητα και ένταξη | 13 |
| 4.1 Εξασφάλιση της πρόσβασης..... | 13 |
| 4.2 Ενδυνάμωση των μαθητών - Διαφοροποίηση και εξατομίκευση..... | 14 |
| 4.3 Ενδυνάμωση των μαθητών - Ενεργός συμμετοχή των μαθητών..... | 14 |
| 5 Διευκόλυνση της ψηφιακής επάρκειας των μαθητών - Πληροφοριακός γραμματισμός | 15 |
| 5.1 Ενσωμάτωση μαθησιακών δραστηριοτήτων | 15 |
| 5.2 Επικοινωνία και συνεργασία | 15 |
| 5.3 Δημιουργία περιεχομένου..... | 16 |
| 5.4 Υπεύθυνη χρήση | 16 |
| 5.5 Επίλυση προβλημάτων | 17 |
| Παράρτημα 1: Παιδαγωγικό πλαίσιο | 18 |

Κατευθυντήριες γραμμές

Το παρόν εργαλείο αυτοαξιολόγησης για την ενσωμάτωση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση δημιουργήθηκε στη βάση έρευνας που διεξήγαγε η σύμπραξη γύρω από υφιστάμενα κριτήρια, συστήματα και εργαλεία αξιολόγησης εκπαιδευτικών σε όλη την Ευρώπη. Τα αποτελέσματα της έρευνας που διεξήχθη τους μήνες Νοέμβριο-Δεκέμβριο 2021, το Παιδαγωγικό Πλαίσιο (IO1) και το περιεχόμενο του Προγράμματος Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών (IO3) αποτελούν τη βάση για την ανάπτυξη αυτού του διαδικτυακού εργαλείου αυτοαξιολόγησης.

Όπως αναφέρεται και στην ερευνητική πρόταση του έργου Cherished, όλο και περισσότερα στοιχεία επισημαίνουν ότι οι πολιτικές ψηφιακής εκπαίδευσης είναι πιο επιτυχημένες όταν είναι δυνατόν να εξασφαλιστεί η συμμετοχή και η εμπλοκή των εκπαιδευτικών στη διαδικασία (Conrads, Rasmussen, Winters, Geniet, & Langer, 2017). Στο πλαίσιο αυτό, η σύμπραξη του Cherished θα εξοικειώσει τους εκπαιδευτικούς της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης με το παιδαγωγικό πλαίσιο CHERISHED (IO1), καθώς και με το πρόγραμμα επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών, και ενσωματώσει τις έννοιές του στο **εργαλείο αυτοαξιολόγησης** για τους εκπαιδευτικούς ώστε να αξιολογήσουν τις ικανότητές τους στη χρήση ψηφιακών πόρων πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το εργαλείο βασίζεται στις αρχές των **πέντε περιοχών του Παιδαγωγικού Πλαισίου** (βλ. Παράρτημα 1), καθώς και στις προδιαγραφές του εργαλείου αυτοαναστοχασμού DigCompEdu γύρω από τις ψηφιακές ικανότητες των εκπαιδευτικών.¹ Κάθε περιοχή του εργαλείου περιλαμβάνει δηλώσεις που περιγράφουν τις ικανότητες με συγκεκριμένους και πρακτικούς όρους, ενώ για κάθε δήλωση δίνονται έξι πιθανές απαντήσεις. Οι εκπαιδευτικοί καλούνται να επιλέξουν την απάντηση που αντικατοπτρίζει καλύτερα την πρακτική τους.

Το διαδικτυακό εργαλείο αυτοαξιολόγησης θα είναι διαθέσιμο στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης και ελεύθερα προσβάσιμο στις **γλώσσες των εταίρων**. Το εργαλείο αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο κυρίως για τους **εκπαιδευτικούς της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης**, τους επαγγελματίες πολιτιστικής εκπαίδευσης και τους υπεύθυνους χάραξης εκπαιδευτικής πολιτικής.

¹ Πλαίσιο ψηφιακής επάρκειας για εκπαιδευτικούς (DigCompEdu) | EU Science Hub (europa.eu)

Η ανάπτυξη και η εφαρμογή του εργαλείου, προηγείται της πιλοτικής δοκιμής μέσω της δημιουργίας μιας κοινότητας ενδιαφερομένων με εμπειρογνώμονες και επαγγελματίες (τοπικές ομάδες ελέγχου έρευνας) που συμβάλλουν στον εννοιολογικό σχεδιασμό του εργαλείου. Η ανατροφοδότηση από το εργαλείο αυτοαξιολόγησης θα τροφοδοτήσει την αναθεώρηση του Παιδαγωγικού Πλαισίου (Ο1) και του Προγράμματος Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών (Ο3). Η πρακτική εφαρμογή του εργαλείου αυτοαξιολόγησης θα επιδιωχθεί μέσω των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών στην πιλοτική φάση. Επιπλέον, θα παρουσιαστεί κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων διάδοσης και του τελικού συνεδρίου (εκδηλώσεις διάχυσης) που θα πραγματοποιηθούν στις χώρες εταίρους και στην κατάρτιση των εκπαιδευτικών (μαθησιακή δραστηριότητα), που θα πραγματοποιηθεί στην Κύπρο.

1 Επαγγελματική δέσμευση

Οι εκπαιδευτικοί είναι μεσολαβητές ανάμεσα στο σχολείο και την κοινωνία. Ο ρόλος τους στην ενσωμάτωση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στην υποχρεωτική εκπαίδευση του 21ου αιώνα είναι εξαιρετικά σημαντικός. Η ψηφιακή και παιδαγωγική επάρκεια των εκπαιδευτικών αποδεικνύεται από την ικανότητά τους να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες για τη βελτίωση της διδασκαλίας, την αλληλεπίδραση με τους μαθητές τους, καθώς και για τη δική τους επαγγελματική ανάπτυξη. Ο ρόλος τους ως εκπαιδευτικών από την άλλη πλευρά τους υποχρεώνει:

- α) να εξοικειωθούν με την αξία της ψηφιακής εκπαίδευσης χωρίς αποκλεισμούς και τον τρόπο προώθησής της
- β) να αναγνωρίζουν τα οφέλη της χρήσης της πολιτιστικής κληρονομιάς στην εκπαίδευση
- γ) να μάθουν πώς να διδάσκουν με ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά
- δ) να μάθουν πώς να πλοηγούνται στις ψηφιακές πηγές πολιτιστικής κληρονομιάς
- ε) και πώς να διδάσκουν με δύσκολη κληρονομιά

Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να υποστηρίξουν τους δεσμούς μεταξύ της πολιτιστικής κληρονομιάς και των εκπαιδευτικών πολιτικών, να ενθαρρύνουν τη διεπιστημονική διδασκαλία και μάθηση με τη χρήση ψηφιακών πόρων πολιτιστικής κληρονομιάς, καθώς και συστηματικές συνεργείες μεταξύ σχολείων και ιδρυμάτων πολιτιστικής κληρονομιάς. Πρέπει να είναι σε θέση να συνεργάζονται με άλλους εκπαιδευτικούς που χρησιμοποιούν την ψηφιακή πολιτιστική τεχνολογία, να μοιράζονται και να ανταλλάσσουν γνώσεις και εμπειρίες, να επινοούν συνεργατικά παιδαγωγικές τεχνικές, να προβληματίζονται ατομικά και συλλογικά, να αναθεωρούν κριτικά και να αναπτύσσουν ενεργά τις δικές τους μαθησιακές ιδέες, σενάρια και ψηφιακές παιδαγωγικές πρακτικές. Εν μέσω των τεχνολογικών εξελίξεων και των κοινωνικών προκλήσεων του 21ου αιώνα, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να στοχεύουν στη συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη και την καλλιέργεια της πολιτιστικής εκπαίδευσης.

1.1 Χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στην τάξη

Χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς για την ενίσχυση της μάθησης στην τάξη.

Οι δηλώσεις οργανώνονται με βάση το αυξανόμενο επίπεδο ενασχόλησης με την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά με έμφαση στην ενίσχυση της μάθησης.

1. Γνωρίζω ότι η ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ενίσχυση της μάθησης στην τάξη (π.χ. εικονικά μουσεία, εικονικές γκαλερί, διαδικτυακές πλατφόρμες μάθησης).

2. Δοκίμασα να χρησιμοποιήσω την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά για να εμπλέξω τους μαθητές στη μαθησιακή διαδικασία (εικονικά μουσεία, εικονικές γκαλερί, διαδικτυακές πλατφόρμες μάθησης).
3. Χρησιμοποιώ διάφορα εργαλεία ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς ανάλογα με τις διδακτικές μου ανάγκες (π.χ. τους στόχους, τον στόχο και το πλαίσιο).
4. Αναλύω και επιλέγω την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά με βάση τα χαρακτηριστικά της και την καταλληλότητά της για τις διδακτικές μου ανάγκες (π.χ. στόχοι, κριτήρια επιτυχίας).
5. Υποστηρίζω και παρέχω συμβουλές σε συναδέλφους σχετικά με τον τρόπο χρήσης της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στις τάξεις τους (π.χ. στόχοι, κριτήρια επιτυχίας, ηθική, χωρίς αποκλεισμούς).
6. Δεν γνωρίζω αυτή την ικανότητα.

1.2 Ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά και διαχείριση δεδομένων

Διαχείριση εκπαιδευτικού περιβάλλοντος λαμβάνοντας υπόψη τη διαχείριση δεδομένων και τη δεοντολογία.

1. Γνωρίζω ότι κατά τη διαχείριση πολιτιστικών περιβαλλόντων, θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη ηθικά ζητήματα και να χρησιμοποιούνται κατάλληλες μέθοδοι διαχείρισης δεδομένων (π.χ. ανοικτή ή περιορισμένη πρόσβαση, άδεια κοινής χρήσης, εμπορική χρήση, συμμόρφωση με τον ΓΚΠΔ).
2. Δοκίμασα διάφορες ρυθμίσεις για να διασφαλίσω ότι τα πολιτιστικά περιβάλλοντα που χρησιμοποιώ συμμορφώνονται με δεοντολογικά ζητήματα και με τη στρατηγική διαχείρισης δεδομένων (π.χ. προστασία των δεδομένων των χρηστών, πολιτική πρόσβασης, όροι χρήσης, διαχείριση δεδομένων, θέματα προστασίας της ιδιωτικής ζωής).
3. Διαχειρίζομαι διαδικτυακά πολιτιστικά περιβάλλοντα σύμφωνα με δεοντολογικά ζητήματα και τη στρατηγική διαχείρισης δεδομένων (π.χ. λειτουργίες διαχείρισης, διαχείριση περιεχομένου και δεδομένων μαθητών).
4. Υποστηρίζω και παρέχω συμβουλές σε συναδέλφους σχετικά με δεοντολογικά ζητήματα και πρακτικές διαχείρισης δεδομένων κατά τη χρήση διαδικτυακών πολιτιστικών περιβαλλόντων (π.χ. χρήση κωδικών πρόσβασης, κρυπτογραφήσεις, διαδικασίες ασφαλείας, διαφάνεια στη διαχείριση δεδομένων).
5. Ξεκινάω και προωθώ μια πολιτική δεδομένων σε επίπεδο σχολείου και έναν κώδικα δεοντολογικής συμπεριφοράς σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης (π.χ. διαχείριση προσωπικών δεδομένων, προσβασιμότητα για όλους, ασφάλεια, προστασία της ιδιωτικής ζωής).
6. Δεν γνωρίζω τίποτα σχετικό.

1.3 Επαγγελματική συνεργασία

Χρήση/προώθηση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς σε συνεργασία και αλληλεπίδραση με συναδέλφους ή/και άλλους φορείς της εκπαίδευσης.

1. Γνωρίζω ότι η ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη συνεργασία και την αλληλεπίδραση με συναδέλφους ή/και άλλους φορείς της εκπαίδευσης.
2. Προσπάθησα να χρησιμοποιήσω την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά για να συνεργαστώ και να αλληλεπιδράσω με συναδέλφους ή/και άλλους φορείς της εκπαίδευσης.
3. Χρησιμοποιώ διάφορα εργαλεία ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς για να συνεργάζομαι και να αλληλεπιδρώ με συναδέλφους ή/και άλλους ενδιαφερόμενους, ανάλογα με τις ανάγκες συνεργασίας (π.χ. ανταλλαγή περιεχομένου, πρακτικών ή/και ιδεών).
4. Ηγούμαι συνεργατικών εργασιών με συναδέλφους ή/και άλλους φορείς της εκπαίδευσης που χρησιμοποιούν την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά (π.χ. συνεργασία και συνδημιουργία μαθησιακών σχεδίων, υλοποίηση κοινών έργων).
5. Ξεκινώ και προωθώ συνεργατικές δραστηριότητες μεταξύ του σχολείου μου και της ευρύτερης κοινότητάς του με τη χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς (π.χ. δίκτυα, κοινότητες και συνέργειες, συνεργασίες με την τοπική και την ευρύτερη κοινότητα).
6. Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

1.4 Πολιτιστική κληρονομιά και σχολικές υποδομές

Χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών (συσκευές, πλατφόρμες και λογισμικό) και των υποδομών (πρόσβαση στο διαδίκτυο) που είναι διαθέσιμες στο σχολείο μου για την ενίσχυση της πολιτιστικής εκπαίδευσης.

1. Γνωρίζω τις ψηφιακές τεχνολογίες που είναι διαθέσιμες στο σχολείο μου και οι οποίες μπορούν να υποστηρίξουν την ενσωμάτωση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στην τάξη (π.χ. συσκευές, εφαρμογές, υποδομές).
2. Δοκίμασα να χρησιμοποιήσω τις ψηφιακές τεχνολογίες που είναι διαθέσιμες στο σχολείο μου και μπορούν να υποστηρίξουν την ενσωμάτωση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στην τάξη (π.χ. διαδραστικοί πίνακες, ταμπλέτες).
3. Χρησιμοποιώ διάφορες ψηφιακές τεχνολογίες που είναι διαθέσιμες στο σχολείο μου και μπορούν να υποστηρίξουν την ενσωμάτωση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στην τάξη (π.χ. σύστημα διαχείρισης μάθησης, υπηρεσίες νέφους).
4. Υποστηρίζω και παρέχω συμβουλές σε συναδέλφους σχετικά με τον τρόπο χρήσης των ψηφιακών τεχνολογιών που είναι διαθέσιμες στο σχολείο μας για την ενσωμάτωση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στην τάξη (π.χ. παρουσιάσεις, οργάνωση εργαστηρίων, ανάπτυξη μαθησιακών πόρων).
5. Προτείνω νέες ψηφιακές τεχνολογίες για την ενσωμάτωση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς που θα χρησιμοποιηθούν στο σχολείο μου (π.χ. αναδυόμενες τεχνολογίες, εφαρμογές).
6. Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

1.5 Αναστοχαστική πρακτική

Αναστοχασμός της δικής μου και της συλλογικής επαγγελματικής πρακτικής με χρήση ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς.

1. Γνωρίζω ότι μπορώ να αναστοχαστώ σχετικά με τον τρόπο που χρησιμοποιώ την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά στη διδακτική μου πρακτική (π.χ. διαδικτυακό ημερολόγιο, αναστοχασμοί μεταξύ ομοτίμων).
2. Έχω δοκιμάσει μεθόδους αναστοχασμού σχετικά με τη χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς (π.χ. διαδικτυακά εργαλεία αυτοαναστοχασμού, ημερολόγιο αναστοχασμού).
3. Χρησιμοποιώ διάφορες μεθόδους αναστοχασμού προκειμένου να βελτιώσω και να επικαιροποιήσω τη χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς (π.χ. συνδιδασκαλία, βιντεοσκόπηση μαθημάτων, συνεδρίες ενημέρωσης από ομότιμους).
4. Υποστηρίζω και παρέχω συμβουλές σε συναδέλφους σχετικά με τη βελτίωση της χρήσης της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στην επαγγελματική τους πρακτική (π.χ. μέσω φόρουμ συζητήσεων, ιστολογίων, κοινωνικών δικτύων, επιγραμμικών επαγγελματικών κοινοτήτων).
5. Ξεκινώ και συμβάλλω στην ανάπτυξη μιας αναστοχαστικής μαθησιακής κουλτούρας που ενισχύει τη χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στο σχολείο μου και πέραν αυτού (π.χ. μελέτη μαθήματος, συνεργατικός μαθησιακός σχεδιασμός, καθοδήγηση, καθοδήγηση).
6. Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

1.6 Επαγγελματική μάθηση (μέσω της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς)

Χρήση ψηφιακών πόρων πολιτιστικής κληρονομιάς (π.χ. Europeana) για τη δική σας επαγγελματική μάθηση.

1. Γνωρίζω ότι η ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να υποστηρίξει και να ενισχύσει την επαγγελματική μου μάθηση (π.χ. ψηφιακά εργαλεία και πόροι, επιγραμμικά περιβάλλοντα μάθησης και μαθήματα).
2. Έχω δοκιμάσει να χρησιμοποιήσω την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά για την επαγγελματική μου μάθηση (π.χ. εικονικά μουσεία/γκαλερί/αρχεία, να συμμετάσχω σε διαδικτυακά μαθήματα, να χρησιμοποιήσω διαδικτυακές εφαρμογές μάθησης, να επισκεφθώ διαδικτυακές βιβλιοθήκες και αποθετήρια).
3. Χρησιμοποιώ διάφορα εργαλεία/πηγές ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς για την επαγγελματική μου μάθηση.
4. Υποστηρίζω και παρέχω συμβουλές σε συναδέλφους σχετικά με τη χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς για την επαγγελματική τους μάθηση (π.χ. εικονικά μουσεία/πινακοθήκες/αρχεία).
5. Ξεκινάω και προωθώ ένα σχέδιο για την υποστήριξη της ψηφιακά/πολιτισμικά ενισχυμένης επαγγελματικής μάθησης των συναδέλφων μου (π.χ. παροχή διαδικτυακών σεμιναρίων, επιγραμμικής κατάρτισης, επιγραμμικών κοινοτήτων, αποθετηρίου πόρων, ψηφιακών σημάτων).
6. Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

1.7 Επαγγελματική μάθηση (σχετικά με τις ψηφιακές τεχνολογίες)

Ενασχόληση με την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά για την ανάπτυξη της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευτικών.

1. Γνωρίζω ότι με την εξοικείωση του με την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά μπορώ να αναπτύξω την ψηφιακή μου ικανότητα (π.χ. χρήση εργαλείων, εφαρμογών, ψηφιακών πολιτιστικών πόρων).
2. Έχω χρησιμοποιήσει την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά σε μια προσπάθεια να αναπτύξω τις ψηφιακές μου ικανότητες (π.χ. χρησιμοποιώντας εργαλεία, εφαρμογές, ψηφιακούς πολιτιστικούς πόρους).
3. Συμμετέχω σε σεμινάρια για την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά σε μια προσπάθεια να αναπτύξω την ψηφιακή μου επάρκεια (π.χ. κατάρτιση για την παιδαγωγική χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς, προσεγγίσεις χωρίς αποκλεισμούς, ψηφιακή αξιολόγηση).
4. Παρέχω μαθησιακές δραστηριότητες σχετικά με τη χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς και υποστηρίζω τους συναδέλφους στην ανάπτυξη των ψηφιακών ικανοτήτων τους (π.χ. εργαστήρια, άτυπες συνεδρίες με συναδέλφους, μικροδιδασκαλία σχετικά με τη χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς).
5. Συμβάλλω στο σχεδιασμό προγραμμάτων επαγγελματικής μάθησης που στοχεύουν στην ανάπτυξη της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευτικών μέσω της χρήσης της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς (π.χ. μάθηση με ψηφιακή υποστήριξη, ανταλλαγή καλών πρακτικών).
6. Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

2 Ψηφιακές πηγές

2.1 Ψηφιακές πηγές - Αναζήτηση και επιλογή

Χρήση, αναζήτηση και κριτήρια επιλογής για τον εντοπισμό ψηφιακών πόρων πολιτιστικής κληρονομιάς για τη διδασκαλία και τη μάθηση.

1. Γνωρίζω ότι μπορώ να αναζητήσω πόρους πολιτιστικής κληρονομιάς στο διαδίκτυο (π.χ. χρησιμοποιώντας μια μηχανή αναζήτησης, ακολουθώντας έναν σύνδεσμο, επισκεπτόμενος ένα αποθετήριο πόρων).
2. Προσπάθησα να ψάξω στο διαδίκτυο για να βρω πόρους πολιτιστικής κληρονομιάς (π.χ. ακολουθώντας έναν σύνδεσμο, χρησιμοποιώντας λέξεις-κλειδιά σε μια μηχανή αναζήτησης, φιλτράροντας πόρους σε διαδικτυακά αποθετήρια).
3. Χρησιμοποιώ διάφορα διαδικτυακά εργαλεία και πύλες για την αναζήτηση ενός ευρέος και διαφοροποιημένου συνόλου πόρων πολιτιστικής κληρονομιάς που ανταποκρίνονται στις εκπαιδευτικές ανάγκες (π.χ. μηχανές αναζήτησης, αποθετήρια πόρων, ψηφιακές βιβλιοθήκες, εικονικά μουσεία, ψηφιακές συλλογές, κοινωνικά δίκτυα, κοινότητες μάθησης).

4. Αναλύω και επιλέγω ψηφιακούς πόρους πολιτιστικής κληρονομιάς με βάση κριτήρια που ανταποκρίνονται σε συγκεκριμένους στόχους διδασκαλίας και μάθησης (π.χ. παιδαγωγική αξία, συνάφεια, αξιοπιστία, εγκυρότητα, ποιότητα, αδειοδότηση).
5. Προτείνω στρατηγικές και εργαλεία που θα βοηθήσουν τους συναδέλφους να αναζητήσουν και να επιλέξουν ψηφιακούς πόρους πολιτιστικής κληρονομιάς σύμφωνα με τις απαιτήσεις του προγράμματος σπουδών και τους μαθησιακούς στόχους (π.χ. αποθετήρια, μαθησιακά περιβάλλοντα, ομάδες κοινωνικών μέσων, αναφορές σε πύλες πόρων).
6. Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

2.2 Ψηφιακές πηγές - Δημιουργία

Δημιουργία ψηφιακών πόρων που ενισχύουν την ενσωμάτωση της πολιτιστικής κληρονομιάς στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση

1. Γνωρίζω ότι μπορώ να δημιουργήσω ψηφιακούς πόρους που ενισχύουν την ενσωμάτωση της πολιτιστικής κληρονομιάς στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση (π.χ. φωτογραφίες, ήχος, βίντεο).
2. Προσπάθησα να δημιουργήσω ψηφιακούς πόρους που ενισχύουν την ενσωμάτωση της πολιτιστικής κληρονομιάς στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση (π.χ. φωτογραφίες, ήχος, βίντεο).
3. Χρησιμοποιώ διάφορα ψηφιακά εργαλεία που ενισχύουν την ενσωμάτωση της πολιτιστικής κληρονομιάς στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση (π.χ. εικονικά μουσεία, παιχνιδιοποιημένη μάθηση, πύλες μάθησης, αποθετήρια).
4. Μοιράζομαι τους ψηφιακούς πόρους που δημιουργώ και τους αναστοχάζομαι και τους αναπροσαρμόζω ανάλογα με την ανατροφοδότηση που λαμβάνω.
5. Ξεκινώ και συμβάλλω στη συνδημιουργία ψηφιακών πολιτιστικών πόρων με άτομα και οργανισμούς πέραν του σχολείου μου (π.χ. ερευνητές, εκδότες εκπαιδευτικού περιεχομένου, εταιρείες εκπαιδευτικής τεχνολογίας).
6. Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

2.3 Ψηφιακές πηγές - Τροποποίηση

Τροποποίηση των υφιστάμενων ψηφιακών πόρων που ενισχύουν την ενσωμάτωση της πολιτιστικής κληρονομιάς στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, με σεβασμό στα πνευματικά δικαιώματα και τους κανόνες αδειοδότησης.

1. Γνωρίζω ότι κατά την τροποποίηση υφιστάμενων ψηφιακών πόρων που ενισχύουν την ενσωμάτωση της πολιτιστικής κληρονομιάς στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση πρέπει να τηρώ τους κανόνες πνευματικών δικαιωμάτων και αδειοδότησης (π.χ. προσθήκη εικόνας σε κείμενο, προσθήκη νέου περιεχομένου, επεξεργασία ή διαγραφή τμημάτων, προσθήκη υπερσυνδέσμων).
2. Δοκίμασα τρόπους τροποποίησης υφιστάμενων ψηφιακών πόρων που ενισχύουν την ενσωμάτωση της πολιτιστικής κληρονομιάς στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, με σεβασμό των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας και των χαρακτηριστικών της άδειας χρήσης τους (π.χ. επεξεργασία μιας παρουσίασης, τροποποίηση μιας εικόνας, αλλαγή μορφής ενός βίντεο, επεξεργασία κουίζ, προσαρμογή γενικών ρυθμίσεων).

3. Χρησιμοποιώ διάφορα ψηφιακά εργαλεία με βάση τα χαρακτηριστικά τους για την τροποποίηση και επαναχρησιμοποίηση ψηφιακών πόρων που ενισχύουν την ενσωμάτωση της πολιτιστικής κληρονομιάς στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση (π.χ. προσαρμογή του περιεχομένου ενός διαδικτυακού μαθήματος, αξιοποίηση των χαρακτηριστικών ενός εικονικού περιβάλλοντος, χρήση επεξεργαστών ηλεκτρονικών βιβλίων).
4. Αναστοχάζομαι και επανασχεδιάζω υφιστάμενους ψηφιακούς πόρους που ενισχύουν την ενσωμάτωση της πολιτιστικής κληρονομιάς στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση (π.χ. προσαρμογή ψηφιακά ενισχυμένων εργασιών σε ένα διαδικτυακό μάθημα μάθησης, διαδικτυακή αξιολόγηση, διαδικτυακό συνεργατικό έργο, ένα wiki, ένα ιστολόγιο, έναν εικονικό χώρο μάθησης).
5. Ξεκινάω και συμβάλλω στην καθοδήγηση των εκπαιδευτικών και των μαθητών σε επίπεδο σχολείου σχετικά με την τροποποίηση των υφιστάμενων ψηφιακών πολιτιστικών πόρων σύμφωνα με τις απαιτήσεις του προγράμματος σπουδών και τις ανάγκες διδασκαλίας και μάθησης (π.χ. στρατηγικές για την αναθεώρηση, βελτίωση και επαναχρησιμοποίηση των ψηφιακών πόρων του σχολείου, άδειες πνευματικών δικαιωμάτων που πρέπει να χρησιμοποιηθούν, συμφωνίες με εξωτερικούς φορείς).
6. Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

2.4 Ψηφιακές πηγές - Κοινή χρήση

Κοινή χρήση ψηφιακού περιεχομένου με σεβασμό στους κανόνες πνευματικής ιδιοκτησίας και πνευματικών δικαιωμάτων.

1. Γνωρίζω ότι οι κανόνες περί πνευματικών δικαιωμάτων ισχύουν για τους ψηφιακούς πόρους πολιτιστικής κληρονομιάς που χρησιμοποιώ για εκπαιδευτικούς σκοπούς (π.χ. εικόνες, κείμενο, ήχος, βίντεο).
2. Έχω δοκιμάσει τρόπους να αναφέρω τον δημιουργό των πολιτιστικών πόρων που χρησιμοποιώ (π.χ. αναφορά του ονόματος του συγγραφέα, σύνδεσμος προς την αρχική πηγή).
3. Επιλέγω και εφαρμόζω άδειες πνευματικών δικαιωμάτων όταν μοιράζομαι ψηφιακούς πόρους που δημιουργώ, υποστηρίζοντας τους ανοικτούς εκπαιδευτικούς πόρους (π.χ. άδεια Creative Commons).
4. Σχεδιάζω και αναπτύσσω τρόπους για τους συναδέλφους μου και για μένα να μοιραζόμαστε και να επαναχρησιμοποιούμε ψηφιακούς πόρους.
5. Ξεκινάω και προωθώ έναν διαδικτυακό χώρο για να μοιράζομαι ψηφιακούς πόρους πολιτιστικής κληρονομιάς με τη σχολική κοινότητα (π.χ. εφαρμόζοντας λέξεις-κλειδιά/ετικέτες, επιτρέποντας σε άλλους να σχολιάζουν, να αξιολογούν, να τροποποιούν ή να συν-δημιουργούν).
6. Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

3 Διδασκαλία και μάθηση - Διδασκαλία

3.1 Διδασκαλία και μάθηση - Διδασκαλία

Σχεδιασμός, ανάπτυξη και υποστήριξη της μάθησης με τη χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς για τη βελτίωση των μαθησιακών αποτελεσμάτων.

1. Γνωρίζω ότι η ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να υποστηρίξει και να βελτιώσει τη διδασκαλία και τη μάθηση (π.χ. ψηφιακές δεξιότητες, εκπαίδευση για την ισότητα, κριτική σκέψη, ποικιλομορφία, σεβασμός).
2. Έχω προσπαθήσει να χρησιμοποιήσω την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά για να υποστηρίξω ή/και να βελτιώσω τη διδακτική μου πρακτική.
3. Χρησιμοποιώ την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά που μπορεί να υποστηρίξει καινοτόμες παιδαγωγικές προσεγγίσεις, ενισχύοντας την ενεργό συμμετοχή των μαθητών μου στη μάθησή τους (π.χ. μάθηση με βάση σχέδια, μάθηση με βάση παιχνίδια, ψηφιακές συλλογές, ψηφιακές βιβλιοθήκες, εικονικά μουσεία, ψηφιακά αρχεία).
4. Επιλέγω και χρησιμοποιώ την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά στα μαθησιακά μου σχέδια, ώστε να ανταποκρίνομαι στους στόχους διδασκαλίας και μάθησης (π.χ. διαδικτυακά πολιτιστικά περιβάλλοντα, εικονικά μουσεία, Europeana).
5. Μαζί με τους φοιτητές μου, προβληματίζομαι και (ανα)σχεδιάζω τη χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς για την ενίσχυση των διδακτικών πρακτικών και των καινοτόμων μαθησιακών προσεγγίσεων (π.χ. χρήση αναδυόμενων εργαλείων, συμβουλές, μελέτη μαθημάτων).
6. Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

3.2 Διδασκαλία και μάθηση - Συνεργατική μάθηση

Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για την προώθηση και ενίσχυση της συνεργασίας των μαθητών για ατομική και συλλογική μάθηση

1. Γνωρίζω ότι η ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την προώθηση και την ενίσχυση της συνεργασίας των μαθητών προς την κατεύθυνση της ατομικής και συλλογικής μάθησης (π.χ. on-line συνεργασία, κοινή χρήση μαθησιακών πόρων).
2. Προσπάθησα να χρησιμοποιήσω την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά για να υποστηρίξω και να ενισχύσω τις συνεργατικές δραστηριότητες των μαθητών (π.χ. ερευνητικά έργα, κοινή χρήση μαθησιακών πόρων).
3. Χρησιμοποιώ την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά για να υποστηρίξω και να ενισχύσω τη συνεργατική μάθηση των μαθητών, σε δια ζώσης ή/και διαδικτυακά περιβάλλοντα.
4. Μαζί με τους μαθητές μου, προβληματίζομαι και (ανα)σχεδιάζω τη χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς για ατομική ή/και συνεργατική μάθηση (π.χ. επεξεργασία και ανάπτυξη περιεχομένου, συν-δημιουργία, συμμετοχή σε συνεργατικά έργα, εικονικές επισκέψεις).
5. Ξεκινώ και προωθώ τη χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στο σχολείο μου και στην ευρύτερη κοινότητά του, παρέχοντας ευκαιρίες συνεργασίας για την υποστήριξη της ατομικής και συλλογικής μάθησης, εντός και εκτός του σχολείου (π.χ. χρήση διαδικτυακών

περιβαλλόντων και εργαλείων, διδασκαλία συναντήσεων, κοινά έργα, συνδιοργάνωση διαδικτυακών εκδηλώσεων μάθησης, συν-σχεδιασμός και συν-δημιουργία μαθησιακού υλικού).

6. Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

3.3 Διδασκαλία και μάθηση - Αυτορρυθμιζόμενη μάθηση

Χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς για την ενίσχυση των αυτορρυθμιζόμενων μαθησιακών διαδικασιών των μαθητών, προάγοντας την ενεργό και αυτόνομη μάθηση, καθιστώντας τους μαθητές πιο υπεύθυνους για τη δική τους μάθηση, μετατοπίζοντας έτσι την εστίαση από τη διδασκαλία στη μάθηση.

1. Γνωρίζω ότι η ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την προώθηση της ενεργητικής και αυτόνομης μάθησης (π.χ. έρευνα, κριτική σκέψη, πρωτοβουλία).
2. Δοκίμασα να χρησιμοποιήσω την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά για να υποστηρίξω τους μαθητές στο σχεδιασμό και τη διεύρυνση της μάθησής τους (π.χ. διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης, ψηφιακά αποθετήρια πολιτιστικής κληρονομιάς, συνεργατικά εργαλεία και χώροι, ψηφιακά αρχεία, εικονικά μουσεία).
3. Χρησιμοποιώ διάφορους ψηφιακούς πόρους πολιτιστικής κληρονομιάς για να υποστηρίξω τους μαθητές να σχεδιάσουν και να επεκτείνουν τη δική τους μάθηση.
4. Επιλέγω και χρησιμοποιώ διάφορους ψηφιακούς πόρους πολιτιστικής κληρονομιάς για να υποστηρίξω τους μαθητές μου να σχεδιάσουν και να επεκτείνουν τη δική τους μάθηση.
5. Ξεκινάω και προωθώ στρατηγικές και πρακτικές σχετικά με το πώς η ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να υποστηρίξει την αυτορρυθμιζόμενη μάθηση στο σχολείο μου και στην ευρύτερη κοινότητα (π.χ. χώροι μάθησης με ψηφιακές τεχνολογίες για την υποδοχή πρακτικών δραστηριοτήτων, καθοδήγηση μαθητών).
6. Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

3.4 Διδασκαλία και μάθηση - Αναδυόμενες τεχνολογίες

Χρήση αναδυόμενων τεχνολογιών με ηθικούς τρόπους για την εξερεύνηση της πολιτιστικής κληρονομιάς.

1. Γνωρίζω τις αναδυόμενες τεχνολογίες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ενσωμάτωση της πολιτιστικής κληρονομιάς στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση (π.χ. προσομοιώσεις, ρομποτική, εικονική πραγματικότητα).
2. Δοκίμασα νέες τεχνολογίες για την ενσωμάτωση της πολιτιστικής κληρονομιάς στην τάξη μου (π.χ. προσομοιώσεις, ρομποτική, εικονική πραγματικότητα).
3. Χρησιμοποιώ διάφορες αναδυόμενες τεχνολογίες (π.χ. εικονική πραγματικότητα, τεχνητή νοημοσύνη) για την ενσωμάτωση της πολιτιστικής κληρονομιάς στην τάξη μου και την προώθηση των εγκάρσιων δεξιοτήτων (μαθησιακές εμπειρίες που περιλαμβάνουν π.χ. παιχνίδια, δημιουργική και καινοτόμο σκέψη, επίλυση προβλημάτων).
4. Επιλέγω και χρησιμοποιώ αναδυόμενες τεχνολογίες στα μαθησιακά μου σχέδια για να εμπλέξω τους μαθητές μου στην πολιτιστική κληρονομιά, λαμβάνοντας υπόψη τις ηθικές

- επιπτώσεις (π.χ. εμπυθιστική μάθηση, υπολογιστική σκέψη, αντιμετώπιση της δράσης του μαθητή όταν αλληλεπιδρά με την ΤΝ).
- Ξεκινάω και προωθώ στρατηγικές και πρακτικές στο σχολείο μου και στην ευρύτερη κοινότητά του που μπορούν να υποστηρίξουν συναδέλφους και μαθητές στη χρήση των αναδυόμενων τεχνολογιών για την ενσωμάτωση της πολιτιστικής κληρονομιάς στις τάξεις τους, αντιμετωπίζοντας παράλληλα τις ηθικές επιπτώσεις (π.χ. προσαρμογή εικονικών κόσμων για μαθησιακές δραστηριότητες, προώθηση της ανθρώπινης δράσης κατά την αλληλεπίδραση με την ΤΝ, συνεργασία με εταιρείες τεχνολογίας).
 - Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

4 Ενδυνάμωση των μαθητών - Προσβασιμότητα και ένταξη

4.1 Εξασφάλιση της πρόσβασης

Εξασφάλιση της πρόσβασης σε ψηφιακούς πόρους πολιτιστικής κληρονομιάς και μαθησιακές δραστηριότητες για όλους τους μαθητές, λαμβάνοντας υπόψη τυχόν συγκυριακούς, φυσικούς ή γνωστικούς περιορισμούς στη χρήση τους.

- Γνωρίζω τους πιθανούς περιορισμούς και τα εμπόδια που μπορεί να αντιμετωπίσουν οι μαθητές σε σχέση με την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά (π.χ. περιορισμένη πρόσβαση σε ψηφιακές συσκευές ή/και σύνδεση στο Διαδίκτυο, μαθησιακές δυσκολίες).
- Δοκίμασα την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά που μπορεί να προσαρμοστεί στο πλαίσιο και τις ανάγκες των μαθητών (π.χ. συσκευές των μαθητών, πρόσβαση σε υποδομές, οικογενειακό πλαίσιο, ειδικές ανάγκες των μαθητών).
- Χρησιμοποιώ την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά για να προωθήσω την ισότιμη και χωρίς αποκλεισμούς εκπαίδευση για όλους τους μαθητές μου (π.χ. προσαρμοστικές και υποστηρικτικές τεχνολογίες όπως αναγνώστες οθόνης, ενσωματωμένα εργαλεία προσβασιμότητας).
- Αναστοχάζομαι και επανασχεδιάζω τη διδασκαλία και τη μάθηση με τη χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς για να εξασφαλίσω προσβάσιμες και χωρίς αποκλεισμούς προσεγγίσεις που ανταποκρίνονται στις ανάγκες και τις ικανότητες όλων των μαθητών μου, συμπεριλαμβανομένων εκείνων με ειδικές μαθησιακές ανάγκες (π.χ. προσαρμογή χαρακτηριστικών προσβασιμότητας όπως το μέγεθος και η διάταξη γραμματοσειράς, ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών).
- Ξεκινώ και προωθώ στρατηγικές για την ισότιμη πρόσβαση και ένταξη στην εκπαίδευση μέσω της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στο σχολείο μου και στην ευρύτερη κοινότητά του (π.χ. απογευματινά εργαστήρια για μαθητές και γονείς, συνεργασίες με τη βιομηχανία για διαθέσιμες υποδομές).
- Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

4.2 Ενδυνάμωση των μαθητών - Διαφοροποίηση και εξατομίκευση

Χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς για την αντιμετώπιση διαφορετικών μαθησιακών αναγκών και ικανοτήτων, επιτρέποντας στους εκπαιδευόμενους να εξελίσσονται σε διαφορετικά επίπεδα και ταχύτητες και να ακολουθούν ατομικές μαθησιακές διαδρομές και στόχους.

1. Γνωρίζω ότι η ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη διαφοροποίηση και την εξατομίκευση της μάθησης (π.χ. προσαρμογή των οδηγιών στις ανάγκες διαφορετικών ομάδων μαθητών, παροχή ατομικής υποστήριξης στους μαθητές).
2. Έχω δοκιμάσει την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά που επιτρέπει τη διαφοροποίηση και την εξατομίκευση της μάθησης (π.χ. διαδικτυακά κουίζ με εξατομικευμένη ανατροφοδότηση, διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης με προσαρμοστικό υλικό).
3. Χρησιμοποιώ την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά στη διδασκαλία και τη μάθηση για να ανταποκριθώ στις ατομικές μαθησιακές ανάγκες (π.χ. διαφοροποιημένες δραστηριότητες εξάσκησης).
4. Επιλέγω και χρησιμοποιώ ψηφιακές τεχνολογίες στα μαθησιακά μου σχέδια με βάση τα χαρακτηριστικά τους, για να αναπτύξω εξατομικευμένα μαθησιακά περιβάλλοντα.
5. Εμπλέκω τους μαθητές μου στο σχεδιασμό των δικών τους μαθησιακών διαδρομών χρησιμοποιώντας την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά που ταιριάζει καλύτερα στις μαθησιακές τους ανάγκες.
6. Ξεκινώ και προωθώ τη χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς με τρόπους που επιτρέπουν τη διαφοροποίηση και την εξατομίκευση των μαθητικών εμπειριών των μαθητών στο σχολείο μου και στην ευρύτερη κοινότητά του (π.χ. ομάδα ενδιαφέροντος για εκπαιδευτικούς για την ανταλλαγή καλών πρακτικών, διαδικτυακή πλατφόρμα με πόρους και ζωντανά μαθήματα).
7. Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

4.3 Ενδυνάμωση των μαθητών - Ενεργή συμμετοχή των μαθητών

Χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς για την προώθηση της ενεργού και δημιουργικής εμπλοκής των μαθητών στη μάθησή τους.

1. Γνωρίζω ότι μπορώ να χρησιμοποιήσω την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά για να εμπλέξω τους μαθητές σε ενεργητική μάθηση (π.χ. παιχνίδια, διαδραστικές δραστηριότητες, εικονικοί κόσμοι, προσομοιώσεις).
2. Προσπάθησα να χρησιμοποιήσω την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά για να εμπλέξω τους μαθητές σε ενεργητική μάθηση (π.χ. χρήση πόρων της Europeana, εικονική πραγματικότητα).
3. Χρησιμοποιώ την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά για να εμπλέξω τους μαθητές στην ενεργό μάθηση.
4. Επιλέγω και χρησιμοποιώ την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά στα μαθησιακά μου σχέδια για να προωθήσω την ενεργό συμμετοχή των μαθητών στην ατομική και συνεργατική μάθηση (π.χ. συνεργατική γραφή, παιχνίδια και προσομοιώσεις, εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα).

- Ξεκινώ και προωθώ χώρους μάθησης της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στο σχολείο μου και στην ευρύτερη κοινότητά του, όπου οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά σε μαθησιακές δραστηριότητες (π.χ. makerspace, εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης).
- Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

5 Διευκόλυνση της ψηφιακής επάρκειας των εκπαιδευομένων - Πληροφορική και παιδεία χρήσης δεδομένων

5.1 Ενσωμάτωση μαθησιακών δραστηριοτήτων

Ενσωμάτωση μαθησιακών δραστηριοτήτων που απαιτούν από τους μαθητές να χρησιμοποιούν την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά για την αναζήτηση, αξιολόγηση και διαχείριση πληροφοριών και δεδομένων

- Γνωρίζω πηγές ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς που μπορούν να ενισχύσουν τον πληροφοριακό και πληροφοριακό γραμματισμό των μαθητών.
- Προσπάθησα να χρησιμοποιήσω την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά για να ενθαρρύνω τους μαθητές να αναζητούν και να διαχειρίζονται πληροφορίες και δεδομένα (π.χ. καθορισμός κριτηρίων αναζήτησης, σύγκριση διαφορετικών πηγών, ερμηνεία δεδομένων).
- Χρησιμοποιώ διάφορες πηγές ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς που απαιτούν από τους μαθητές να αναζητούν, να αξιολογούν και να διαχειρίζονται κριτικά πληροφορίες και δεδομένα από διαφορετικά ψηφιακά περιβάλλοντα, ανάλογα με τις μαθησιακές τους ανάγκες (π.χ. καθορισμός κριτηρίων επιλογής, εντοπισμός ανακριβειών, ελλιπών πληροφοριών ή μεροληψίας, διαχείριση παραπληροφόρησης, ρατσισμού και ξενοφοβίας).
- Είμαι επικεφαλής πρωτοβουλιών ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς που βασίζονται σε έργα, όπου οι μαθητές περνούν μέσα από τη διαδικασία κριτικής αναζήτησης, αξιολόγησης και διαχείρισης πληροφοριών και δεδομένων.
- Οι μαθητές μου και εγώ συμβάλλουμε στη δημιουργία στρατηγικών που προωθούν τρόπους χρήσης της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς για τη βελτίωση του πληροφοριακού γραμματισμού στο σχολείο και στην ευρύτερη κοινότητά του (π.χ. εργαστήρια, συζητήσεις, βιωματικές δραστηριότητες).
- Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

5.2 Επικοινωνία και συνεργασία

Εφαρμογή μαθησιακών δραστηριοτήτων που απαιτούν από τους μαθητές να επικοινωνούν και να συνεργάζονται χρησιμοποιώντας ψηφιακές τεχνολογίες.

- Γνωρίζω ότι η ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να ενισχύσει την επικοινωνία και τη συνεργασία των μαθητών.
- Δοκίμασα μαθησιακές δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τους μαθητές να επικοινωνούν και να συνεργάζονται με τους εκπαιδευτικούς και μεταξύ τους χρησιμοποιώντας την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά.

3. Εφαρμόζω διάφορες μαθησιακές δραστηριότητες που απαιτούν από τους μαθητές να επικοινωνούν και να συνεργάζονται μεταξύ τους χρησιμοποιώντας την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά, ανάλογα με τις μαθησιακές τους ανάγκες.
4. Αναλογίζομαι την καταλληλότητα της χρήσης των ψηφιακών πόρων πολιτιστικής κληρονομιάς από μέρους μου με σκοπό την προώθηση της επικοινωνίας και της συνεργασίας των μαθητών και αναπροσαρμόζομαι αναλόγως.
5. Οι μαθητές μου και εγώ ξεκινάμε και προωθούμε δίκτυα επικοινωνίας και συνεργασίας με άλλα σχολεία και εκπαιδευτικούς φορείς (σε εθνικό και διεθνές επίπεδο) για την ανταλλαγή ψηφιακών πόρων πολιτιστικής κληρονομιάς, μαθησιακών δραστηριοτήτων κ.λπ.
6. Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

5.3 Δημιουργία περιεχομένου

Εφαρμογή δραστηριοτήτων ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς που απαιτούν από τους μαθητές να εκφραστούν δημιουργώντας ψηφιακά αντικείμενα.

1. Γνωρίζω δραστηριότητες ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς που ενθαρρύνουν τους μαθητές να εκφραστούν δημιουργώντας ψηφιακά αντικείμενα (π.χ. παρουσιάσεις, ψηφιακή αφήγηση κ.λπ.)
2. Έχω δοκιμάσει δραστηριότητες ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς που ενθαρρύνουν τους μαθητές να εκφραστούν δημιουργώντας ψηφιακά αντικείμενα (π.χ. παρουσιάσεις, ψηφιακή αφήγηση).
3. Εφαρμόζω διάφορες δραστηριότητες ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς που απαιτούν από τους μαθητές μου να εκφραστούν δημιουργώντας ψηφιακά αντικείμενα (π.χ. παρουσιάσεις, ψηφιακή αφήγηση).
4. Σχεδιάζω μάθηση που εμπλέκει τους μαθητές να δημιουργήσουν ποιοτικό ψηφιακό περιεχόμενο, με σεβασμό στους κανόνες και τις άδειες πνευματικής ιδιοκτησίας (π.χ. βοηθώντας τους μαθητές να περάσουν από μια διαδικασία σχεδιασμού για την ανάπτυξη περιεχομένου, διευκολύνοντας τους μαθητές να επιλέξουν τα κατάλληλα ψηφιακά εργαλεία, καθοδηγώντας τους μαθητές να κατανοήσουν τα πνευματικά δικαιώματα, να αναφέρουν τις άδειες και να δώσουν τα credits).
5. Οι μαθητές μου και εγώ ξεκινάμε και προωθούμε στρατηγικές στο σχολείο και στην ευρύτερη κοινότητά του που επιτρέπουν στους μαθητές να συμμετέχουν στο σχεδιασμό, την ανάπτυξη και τη δημοσίευση των ψηφιακών πολιτιστικών τους (ανα)δημιουργιών.
6. Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

5.4 Υπεύθυνη χρήση

Ενδυνάμωση των μαθητών να χρησιμοποιούν την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά με υπευθυνότητα και ηθική, διαχειριζόμενοι την ψηφιακή τους ταυτότητα, το ψηφιακό τους αποτύπωμα και την ψηφιακή τους φήμη

1. Γνωρίζω τις μαθησιακές δραστηριότητες για την ενδυνάμωση των μαθητών ώστε να κατανοήσουν τις νομικές και ηθικές επιπτώσεις της (επανα)χρήσης της ψηφιακής

πολιτιστικής κληρονομιάς (π.χ. κοινοποίηση ευαίσθητων πληροφοριών κ.λπ., κοινοποίηση αδειών κ.λπ.)

2. Δοκίμασα μαθησιακές δραστηριότητες που ενισχύουν την κατανόηση των μαθητών για τις νομικές και ηθικές επιπτώσεις κατά τη χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς (π.χ. κοινή χρήση ψηφιακού περιεχομένου που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα, ευαίσθητη κληρονομιά κ.λπ.)
3. Εφαρμόζω διάφορες δραστηριότητες ψηφιακής μάθησης που απαιτούν από τους μαθητές να ενεργούν με υπεύθυνο και ηθικό τρόπο τόσο ως καταναλωτές όσο και ως δημιουργοί περιεχομένου ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς (π.χ. κριτική αξιολόγηση διαδικτυακών πληροφοριών, αντίδραση στην παραπληροφόρηση, θετική συμπεριφορά στο διαδίκτυο, συμμόρφωση με τους κανόνες προστασίας δεδομένων και πνευματικών δικαιωμάτων, σεβασμός της δύσκολης κληρονομιάς και των πολλαπλών απόψεων).
4. Σκέφτομαι και (ανα)σχεδιάζω τις μαθησιακές μου δραστηριότητες ώστε να επιτρέπω στους μαθητές να εξετάζουν την ηθική και τις πιθανές επιπτώσεις της ψηφιακής τους συμπεριφοράς σε αυθεντικές καταστάσεις (π.χ. να εξετάζουν πώς κάτι που δημοσιεύουν στο διαδίκτυο μπορεί να τους πληγώσει, να μοιράζονται με σεβασμό μια διαφορετική άποψη σε ένα σχόλιο, να δραστηριοποιούνται στο διαδίκτυο, να σχολιάζουν δύσκολη κληρονομιά).
5. Οι μαθητές μου και εγώ ξεκινάμε και προωθούμε στρατηγικές στο σχολείο και στην ευρύτερη κοινότητά του που προωθούν την ηθική και υπεύθυνη χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς από το προσωπικό, τους μαθητές και τους γονείς (π.χ. εργαστήρια, καθοδήγηση συμμαθητών, εκπαιδευτικών και γονέων).
6. Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

5.5 Επίλυση προβλημάτων

Χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς για την ανάλυση, την κατανόηση και την επίλυση προβλημάτων.

1. Γνωρίζω μαθησιακές δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά για να κατανοήσουν προβλήματα και να βρουν απαντήσεις (π.χ. ψηφιακά αρχεία, αφίσες, εφημερίδες, δύσκολη κληρονομιά).
2. Δοκίμασα μαθησιακές δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά για να κατανοήσουν προβλήματα και να βρουν απαντήσεις (π.χ. ψηφιακά αρχεία, αφίσες, εφημερίδες, δύσκολη κληρονομιά).
3. Εφαρμόζω διάφορες μαθησιακές δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τους μαθητές να χρησιμοποιούν την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά για να κατανοήσουν προβλήματα και να βρουν απαντήσεις (π.χ. ψηφιακά αρχεία, αφίσες, εφημερίδες, δύσκολη κληρονομιά).
4. Σκέφτομαι τη διδασκαλία μου και (ανα)σχεδιάζω δραστηριότητες διδασκαλίας και μάθησης για να ενθαρρύνω τους μαθητές μου να χρησιμοποιούν την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά για να κατανοήσουν προβλήματα και να βρουν απαντήσεις (π.χ. ψηφιακά αρχεία, αφίσες, εφημερίδες, δύσκολη κληρονομιά).
5. Οι μαθητές μου και εγώ ενθαρρύνουμε τη χρήση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς (π.χ. ψηφιακά αρχεία, αφίσες, εφημερίδες, δύσκολη κληρονομιά) από τους μαθητές για να κατανοήσουν προβλήματα και να βρουν απαντήσεις εντός και εκτός του σχολείου μας.

6. Δεν έχω αυτή τη δεξιότητα.

Παράρτημα 1: Παιδαγωγικό πλαίσιο

Παρά τις διάφορες πρωτοβουλίες και την πρόοδο που έχει σημειωθεί προς την κατεύθυνση της χρήσης ψηφιακού πολιτιστικού υλικού στην υποχρεωτική εκπαίδευση, οι εκπαιδευτικοί δεν έχουν την απαραίτητη αυτοπεποίθηση και κατάρτιση για να διδάξουν με ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά. Οι εκπαιδευτικοί, ωστόσο, αποτελούν παράδειγμα για τις μελλοντικές γενιές - ως πολίτες και διαμορφωτές του μέλλοντος, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να είναι σε θέση να αποδείξουν την ψηφιακή τους επάρκεια στους μαθητές και να μεταδώσουν την καινοτόμο και κριτική χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών, καλλιεργώντας παράλληλα και πολιτιστική συνείδηση.

Όλα τα παραπάνω περιγράφονται στο Παιδαγωγικό Πλαίσιο Cherished, το οποίο έχει σχεδιαστεί σε πλήρη ευθυγράμμιση με το Πλαίσιο DigiCompEdu, καθώς η πρόθεση ήταν να ενσωματώσει τις ακόλουθες έξι περιοχές:

1. Επαγγελματική δέσμευση
2. Ψηφιακές πηγές
3. Διδασκαλία και μάθηση
4. Αξιολόγηση
5. Ενδυνάμωση των μαθητών
6. Διευκόλυνση της ψηφιακής επάρκειας των μαθητών

1. Επαγγελματική δέσμευση

Οι εκπαιδευτικοί λειτουργούν ως μεσολαβητές μεταξύ σχολείου και κοινωνίας. Ο ρόλος τους στην ενσωμάτωση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στην υποχρεωτική εκπαίδευση του 21ουst αιώνα είναι στοιχειώδης. Η ψηφιακή και παιδαγωγική επάρκεια των εκπαιδευτικών αποδεικνύεται από την ικανότητά τους να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες για τη βελτίωση της διδασκαλίας, την αλληλεπίδραση με τους μαθητές τους, καθώς και για τη δική τους επαγγελματική ανάπτυξη. Ο ρόλος τους ως εκπαιδευτικών από την άλλη πλευρά τους υποχρεώνει:

- α) να εξοικειωθούν με την αξία της ψηφιακής εκπαίδευσης χωρίς αποκλεισμούς και τον τρόπο προώθησής της
- β) αναγνωρίζουν τα οφέλη της χρήσης της πολιτιστικής κληρονομιάς στην εκπαίδευση
- γ) να μάθουν πώς να διδάσκουν με την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά
- δ) να μάθουν πώς να πλοηγούνται στις ψηφιακές πηγές πολιτιστικής κληρονομιάς

ε) καθώς και πώς να διδάσκουν ευαίσθητη πολιτιστική κληρονομιά.

Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να υποστηρίξουν τους δεσμούς μεταξύ της πολιτιστικής κληρονομιάς και των εκπαιδευτικών πολιτικών, να ενθαρρύνουν τη διεπιστημονική διδασκαλία και μάθηση με τη χρήση ψηφιακών πόρων πολιτιστικής κληρονομιάς, καθώς και συστηματικές συνέργειες μεταξύ σχολείων και ιδρυμάτων πολιτιστικής κληρονομιάς. Πρέπει να είναι σε θέση να συνεργάζονται με άλλους εκπαιδευτικούς που χρησιμοποιούν την ψηφιακή πολιτιστική τεχνολογία, να μοιράζονται και να ανταλλάσσουν γνώσεις και εμπειρίες, να επινοούν συνεργατικά παιδαγωγικές τεχνικές- ατομικά και συλλογικά να προβληματίζονται, να αναθεωρούν κριτικά και να αναπτύσσουν ενεργά τις δικές τους μαθησιακές ιδέες, σενάρια και ψηφιακές παιδαγωγικές πρακτικές. Εν μέσω των τεχνολογικών εξελίξεων και των κοινωνικών προκλήσεων του 21ουst αιώνα, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να στοχεύουν στη συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη και την καλλιέργεια της πολιτιστικής εκπαίδευσης.

2. Ψηφιακές πηγές

Οι εκπαιδευτικοί είναι πλέον αντιμέτωποι με μια πληθώρα ψηφιακού (εκπαιδευτικού) υλικού για να το χρησιμοποιήσουν στις τάξεις τους. Η αντιμετώπιση αυτής της ποικιλίας, ο αποτελεσματικός εντοπισμός των πόρων που ταιριάζουν καλύτερα στους μαθησιακούς στόχους, στις ομάδες των μαθητών και στο στυλ διδασκαλίας, η δόμηση του πλούτου του υλικού, η δημιουργία συνδέσεων, η τροποποίηση, η προσθήκη και η ανάπτυξη των δικών τους ψηφιακών πόρων για την υποστήριξη της διδασκαλίας τους, είναι μερικές από τις βασικές ικανότητες που πρέπει να αναπτύξει κάθε εκπαιδευτικός.

Ταυτόχρονα, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να κατανοήσουν πώς να χρησιμοποιούν και να διαχειρίζονται σωστά το ψηφιακό περιεχόμενο. Όταν χρησιμοποιούν και μοιράζονται πόρους, πρέπει να τηρούν τους νόμους περί πνευματικών δικαιωμάτων.

Υπάρχει μια ποικιλία ψηφιακών πηγών που θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί στην προσπάθειά τους να ενσωματώσουν την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά στις τάξεις τους. Ψηφιακές βιβλιοθήκες, εικονικά μουσεία, ψηφιακά αρχεία, ψηφιακές γκαλερί, ιστότοποι όπως η Europeana, είναι μερικά από τα ψηφιακά εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί για να εμπλουτίσουν τη διδασκαλία τους και να εμπλέξουν τους μαθητές στη μαθησιακή διαδικασία. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να είναι σε θέση να περιηγηθούν στις ψηφιακές πηγές CH σε Αρχεία, Βιβλιοθήκες, Εκπαιδευτικές πλατφόρμες, Οπτικοακουστικά αρχεία.

3. Διδασκαλία και μάθηση

Με διάφορους τρόπους, οι ψηφιακοί πολιτιστικοί πόροι μπορούν να ενισχύσουν και να βελτιώσουν τις πρακτικές διδασκαλίας και μάθησης. Ανεξάρτητα από το παιδαγωγικό στυλ ή την προσέγγιση που χρησιμοποιείται, η ξεχωριστή ψηφιακή ικανότητα του εκπαιδευτικού

έγκειται στο συντονισμό της χρήσης ψηφιακών εργαλείων σε διάφορες φάσεις και πλαίσια καθ' όλη τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας. Η ευθύνη ενός ψηφιακά ικανού εκπαιδευτικού είναι να ενεργεί ως μέντορας και οδηγός για τους μαθητές καθώς προχωρούν προς μεγαλύτερη αυτονομία στη μάθησή τους. Υπό αυτή την έννοια, οι ψηφιακά ικανοί εκπαιδευτικοί πρέπει να είναι σε θέση να σχεδιάζουν νέους τρόπους παροχής πόρων και γνώσεων στους μαθητές.

4. Αξιολόγηση

Η ψηφιακή τεχνολογία μπορεί να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να αξιολογούν και να προσαρμόζουν τις διδακτικές τους τακτικές, παρακολουθώντας άμεσα την πρόοδό τους και επιτρέποντάς τους να αξιολογούν και να προσαρμόζουν τις διδακτικές τους στρατηγικές. Όλο και περισσότερα στοιχεία επισημαίνουν ότι οι ψηφιακές εκπαιδευτικές πολιτικές είναι πιο επιτυχημένες όταν είναι δυνατόν να διασφαλιστεί η αποδοχή, η συμμετοχή, η δέσμευση και, η ιδιοκτησία των εκπαιδευτικών στη διαδικασία (Congrats, Rasmussen, Winters, Geniet, & Langer, 2017). Από την άποψη αυτή, είναι σημαντικό να εξοικειωθούν οι εκπαιδευτικοί με το πλαίσιο CHERISHED και να ενσωματώσουν τις έννοιές του στις δικές τους πρακτικές θεωρίες σχετικά με την ψηφιακή πολιτισμική διδακτική επάρκεια. Ένα διαδικτυακό εργαλείο αυτοαξιολόγησης, το οποίο βασίζεται στις αρχές του πλαισίου και στις προδιαγραφές του εργαλείου αυτοαναστοχασμού "Check-In" για το DigCompEdu Framework for Educators' Digital Competences, διαθέσιμο στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης και ελεύθερα προσβάσιμο στις γλώσσες των εταίρων, επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να μετρήσουν τις ικανότητές τους στην επαναχρησιμοποίηση των πόρων ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς.

Δεν έχει υπάρξει παρόμοιο εργαλείο αυτοαξιολόγησης στον τομέα της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς για εκπαιδευτικούς. Το εργαλείο αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο για τους εκπαιδευτικούς της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, τους επαγγελματίες της πολιτιστικής εκπαίδευσης και τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής. Κάθε στοιχείο θα περιλαμβάνει μια δήλωση που θα περιγράφει τον πυρήνα της ικανότητας με συγκεκριμένους και πρακτικούς όρους, ενώ οι πέντε πιθανές απαντήσεις θα είναι αθροιστικά δομημένες και αντιστοιχισμένες στα επίπεδα επάρκειας. Οι εκπαιδευτικοί καλούνται να επιλέξουν την απάντηση που αντικατοπτρίζει καλύτερα την πρακτική τους.

5. Ενδυνάμωση των μαθητών

Η ενδυνάμωση των μαθητών σημαίνει ότι πρέπει πάντα να διασφαλίζεται ότι όλοι οι μαθητές, συμπεριλαμβανομένων εκείνων με ειδικές ανάγκες, έχουν πρόσβαση σε μαθησιακούς πόρους και δραστηριότητες. Οι (ψηφιακές) προσδοκίες, οι ικανότητες, οι χρήσεις και οι παρανοήσεις των μαθητών, καθώς και οι περιβαλλοντικοί, φυσικοί ή γνωστικοί περιορισμοί στη χρήση των ψηφιακών συσκευών πρέπει να λαμβάνονται υπόψη και να αντιμετωπίζονται.

Η εξατομίκευση και η διαφοροποίηση είναι μια άλλη σημαντική πτυχή κατά τη διδασκαλία με την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά. Η χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας για την ικανοποίηση των μοναδικών μαθησιακών αναγκών των μαθητών, επιτρέποντάς τους να προσδεύουν σε διαφορετικά επίπεδα και ταχύτητες, καθώς και να ακολουθούν τις δικές τους μαθησιακές διαδρομές και στόχους.

Χρειαζόμαστε μαθητές που να συμμετέχουν ενεργά- πρέπει να προωθήσουμε την ενεργό και δημιουργική αλληλεπίδραση μέσω της χρήσης των πόρων της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς- να συμπεριλάβουμε την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά σε παιδαγωγικές πρακτικές που ενθαρρύνουν τους μαθητές να αναπτύξουν εγκάρσιες ικανότητες, βαθιά σκέψη και δημιουργική έκφραση. Να εκθέσουμε τους μαθητές σε νέα, πραγματικά πλαίσια μάθησης, όπως πρακτικές δραστηριότητες, επιστημονική μελέτη ή επίλυση περίπλοκων προβλημάτων.

6. Διευκόλυνση της ψηφιακής επάρκειας των μαθητών

Μία από τις εγκάρσιες ικανότητες που πρέπει να ενσταλάξουν οι εκπαιδευτικοί στους μαθητές είναι η ψηφιακή ικανότητα. Ενώ η ικανότητα καλλιέργειας άλλων εγκάρσιων δεξιοτήτων αποτελεί απλώς μέρος της ψηφιακής επάρκειας των εκπαιδευτικών όταν χρησιμοποιούνται ψηφιακές τεχνολογίες, η ικανότητα υποστήριξης της ψηφιακής επάρκειας των μαθητών αποτελεί εγγενές μέρος της ψηφιακής επάρκειας των εκπαιδευτικών. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να προσπαθήσει να συμπεριλάβει μαθησιακές δραστηριότητες και εργασίες που απαιτούν από τους μαθητές να εντοπίζουν πληροφορίες και πηγές σε ψηφιακά περιβάλλοντα, να οργανώνουν και να επεξεργάζονται δεδομένα και να συγκρίνουν και να αξιολογούν κριτικά την αξιοπιστία και την αξιοπιστία των πληροφοριών και των πηγών τους.

Οι μαθητές θα πρέπει να μάθουν πώς να χρησιμοποιούν την ψηφιακή τεχνολογία αποτελεσματικά και ηθικά για επικοινωνία, συνεργασία και συμμετοχή στα κοινά. Ενσωμάτωση μαθησιακών δραστηριοτήτων, εργασιών και αξιολογήσεων που απαιτούν από τους μαθητές να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία για να εκφράζονται, καθώς και να τροποποιούν και να δημιουργούν ψηφιακές πληροφορίες σε διάφορες μορφές. Οι εκπαιδευόμενοι θα μάθουν πώς να αναφέρουν τις πηγές και να αναφέρουν τις άδειες χρήσης, καθώς και πώς να εφαρμόζουν τα πνευματικά δικαιώματα και την αδειοδότηση σε ψηφιακό περιεχόμενο.

Οι εκπαιδευτικοί πρέπει επίσης να λαμβάνουν μέτρα για να εγγυηθούν τη σωματική, ψυχολογική και κοινωνική ευημερία των μαθητών κατά τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών. Να εξοπλίσουν τους μαθητές με τις γνώσεις και τις δεξιότητες που χρειάζονται για να διαχειρίζονται τους κινδύνους και να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες με ασφάλεια και υπευθυνότητα. Θα πρέπει να συμπεριληφθούν μαθησιακές δραστηριότητες, εργασίες και αξιολογήσεις που απαιτούν από τους μαθητές να αναγνωρίζουν και να επιλύουν τεχνικές προκλήσεις.