

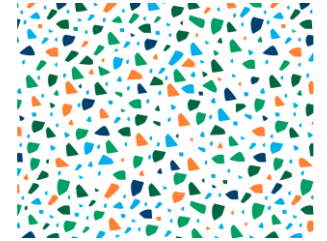
Ενότητα 3: Περιεκτικές ψηφιακές παιδαγωγικές μέθοδοι



www.learningforallproject.eu



Περιεχόμενα



1. Σκοπός και στόχοι

Παρουσιάζει τη σημασία του σχεδιασμού ψηφιακών μαθησιακών περιβαλλόντων χωρίς αποκλεισμούς, ιδίως για ενήλικες μαθητές που προέρχονται από προσφυγικές και μεταναστευτικές κοινότητες και από διαφορετικά κοινωνικοοικονομικά υπόβαθρα. Περιγράφει τους μαθησιακούς στόχους που εστιάζονται στην προσβασιμότητα, τον καθολικό σχεδιασμό, την ψηφιακή ισότητα και τη διδασκαλία

2. Εισαγωγή στην ψηφιακή εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς

Εξετάζει τα θεμέλια της ψηφιακής πρακτικής χωρίς αποκλεισμούς, συμπεριλαμβανομένων των εννοιών της ένταξης, της ισότητας, της ευπάθειας και της ψηφιακής μεταμόρφωσης, και υπογραμμίζει τις συστημικές αλλαγές που απαιτούνται για την προώθηση της ουσιαστικής συμμετοχής όλων των μαθητών.

3. Βασικές έννοιες: Καθολικός σχεδιασμός, προσβασιμότητα και διατομεακότητα

Παρουσιάζει βασικά θεωρητικά πλαίσια, όπως ο καθολικός σχεδιασμός (UD), ο καθολικός σχεδιασμός για τη μάθηση (UDL), η βοηθητική τεχνολογία (AT), οι οδηγίες προσβασιμότητας στο διαδίκτυο (WCAG) και η διατομεακότητα, εξασφαλίζοντας ότι οι εκπαιδευτικοί κατανοούν τον τρόπο με τον οποίο οι αλληλεπικαλυπτόμενες μειονεκτικές συνθήκες επηρεάζουν τη ψηφ

4. Παιδαγωγικά εργαλεία και πρακτικές χωρίς αποκλεισμούς

Παρέχει πρακτικές μεθόδους για την εφαρμογή της παιδαγωγικής χωρίς αποκλεισμούς μέσω της αναστρεφόμενης μάθησης, της μάθησης βάσει έργων (PBL), της μικρομάθησης, της ψηφιακής αφήγησης, της ευέλικτης αξιολόγησης και της παιχνιδοποίησης, με έμφαση στον ευέλικτο, φιλικό προς τα κινητά και πολυγλωσσικό σχεδιασμό.

5. Δημιουργία προσβάσιμων και προσαρμοστικών μαθησιακών διαδρομών

Καθοδηγεί τους εκπαιδευτικούς στη δημιουργία προσαρμοστικών, πολιτισμικά ευαίσθητων μαθησιακών εμπειριών, ενσωματώνοντας στρατηγικές που δίνουν προτεραιότητα στα κινητά, πολυγλωσσικό περιεχόμενο, εξατομικευμένα συστήματα υποστήριξης και τεχνολογία που προσαρμόζεται στις διαφορετικές αφετηρίες και ανάγκες των μαθητών.



LEARNING
for all

1

Σκοπός και στόχοι

Ενότητα 3: Περιεκτικές ψηφιακές παιδαγωγικές μέθοδοι

Αυτό το μάθημα διερευνά πώς μπορεί να σχεδιαστεί η ψηφιακή εκπαίδευση ώστε να εξαλείφονται τα εμπόδια και να προάγεται η ένταξη, ιδίως για ενήλικες μαθητές που προέρχονται από μεταναστευτικό, προσφυγικό και διαφορετικό κοινωνικοοικονομικό υπόβαθρο. Οι συμμετέχοντες θα εξετάσουν βασικές έννοιες όπως η καθολική σχεδίαση (UD), η καθολική σχεδίαση για τη μάθηση (UDL), η βοηθητική τεχνολογία (AT) και τα πρότυπα προσβασιμότητας στο διαδίκτυο (WCAG).

Θα μάθουν να εφαρμόζουν ψηφιακές παιδαγωγικές μεθόδους χωρίς αποκλεισμούς — όπως η Αντεστραμμένη Μάθηση, η Μάθηση με βάση Έργα, η Μικρομάθηση, η Ψηφιακή Αφήγηση, η Ευέλικτη Αξιολόγηση και η Παιχνιδοποίηση — για να υποστηρίξουν την εμπλοκή, την έκφραση και τη συμμετοχή. Η ενότητα εστιάζει επίσης στη δημιουργία προσαρμοστικών, κινητών και πολυγλωσσικών ψηφιακών μαθησιακών διαδρομών που ανταποκρίνονται στις ποικίλες ανάγκες, τα επίπεδα πρόσβασης και τις πολιτισμικές εμπειρίες των μαθητών.

Μέσα από αναστοχασμό και πρακτικές δραστηριότητες, οι συμμετέχοντες θα αναπτύξουν στρατηγικές για το σχεδιασμό ευέλικτου, προσβάσιμου και πολιτισμικά ευαίσθητου ψηφιακού περιεχομένου που προάγει την ισότητα και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών σε διαφορετικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα

Μαθησιακοί στόχοι

Μετά την ολοκλήρωση του Μοντέλου 3, οι μαθητές θα είναι σε θέση να:

- Εξηγήσουν τη σημασία της ψηφιακής εκπαίδευσης χωρίς αποκλεισμούς για την αντιμετώπιση των ανισοτήτων, ιδίως για τους μετανάστες, τους πρόσφυγες και τους ευάλωτους μαθητές.
- Εφαρμόσουν τις αρχές της καθολικής σχεδίασης (UD), της καθολικής σχεδίασης για τη μάθηση (UDL) και της προσβασιμότητας στο διαδίκτυο (WCAG) σε ψηφιακά μαθησιακά περιβάλλοντα.
- Διακρίνουν μεταξύ στρατηγικών καθολικού σχεδιασμού και βοηθητικών τεχνολογιών και να κατανοούν τη σωστή χρήση τους.
- Αναγνωρίζουν τον αντίκτυπο της διατομεακότητας στην ψηφιακή ένταξη.
- Εφαρμόζουν ψηφιακές παιδαγωγικές μεθόδους χωρίς αποκλεισμούς, όπως αναστρεφόμενες τάξεις, μάθηση βάσει έργων, μικρομάθηση, ψηφιακή αφήγηση, ευέλικτη αξιολόγηση και παιχνιδοποίηση.
- Σχεδιάστε προσαρμοστικές, πολιτισμικά ευαίσθητες και φιλικές προς τα κινητά συσκευές διαδρομές μάθησης χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως H5P, Google Forms, Kahoot! και Wordwall.
- Αναστοχασμός και βελτίωση των προσωπικών και θεσμικών πρακτικών για την ενίσχυση της ψηφιακής ένταξης.

Ενότητα 3: Σύνδεση με άλλες ενότητες

Η Ενότητα 1 αποτελεί τη βασική ενότητα του μαθήματος, παρέχοντας στους διευθυντές ιδρυμάτων τα απαραίτητα εργαλεία και γνώσεις για την ανάπτυξη πρακτικών χωρίς αποκλεισμούς. Εστιάζοντας στον προσδιορισμό των οργανωτικών αναγκών, στην αντιμετώπιση των προκαταλήψεων και στην προώθηση της ισότητας, η ενότητα αυτή θέτει τις βάσεις για τα εξειδικευμένα θέματα που εξετάζονται στις επόμενες ενότητες.

- **Ενότητα 2: Διαπολιτισμική επικοινωνία στην εκπαίδευση ενηλίκων**
Βασίζεται στην πολιτισμική ευαισθητοποίηση που εισήχθη στην Ενότητα 1, εξοπλίζοντας τους διευθυντές με στρατηγικές για τη βελτίωση της επικοινωνίας και την αποτελεσματική υποστήριξη των διαφορετικών μαθητών.
- **Ενότητα 3: Ψηφιακές μέθοδοι μάθησης**
Επεκτείνει τις στρατηγικές ανάπτυξης ικανοτήτων εισάγοντας ψηφιακά εργαλεία και μεθόδους για την προώθηση της ένταξης και την αντιμετώπιση ποικίλων μαθησιακών αναγκών.
- **Ενότητα 4: Παιδαγωγική χωρίς αποκλεισμούς**
Παρέχει μια βαθύτερη ανάλυση της δημιουργίας προγραμμάτων σπουδών και αξιολογήσεων χωρίς αποκλεισμούς, χρησιμοποιώντας τα οργανωτικά πλαίσια που αναπτύχθηκαν στην Ενότητα 1.
- **Ενότητα 5: Συμμετοχή και υποστήριξη της κοινότητας**
Εστιάζει στην επέκταση των πρακτικών ένταξης της Ενότητας 1 στην ευρύτερη κοινότητα, προωθώντας τη συνεργασία και τις βιώσιμες εκπαιδευτικές πρωτοβουλίες.
- **Ενότητα 6: Στρατηγικές προβολής**
Βασίζεται στην ανάπτυξη ικανοτήτων για την υλοποίηση στοχευμένων προσπάθειών προβολής, εξασφαλίζοντας ότι οι υποεκπροσωπούμενες ομάδες έχουν πρόσβαση σε ισότιμες ευκαιρίες εκπαίδευσης.



LEARNING
for all

2

Εισαγωγή & Ευαισθητοποίηση

Σκεφτείτε-Συζητήστε-Μοιραστείτε



Τι αποκάλυψε η πανδημία σχετικά με την πρόσβαση ή την ενασχόληση των μαθητών σας με τα ψηφιακά εργαλεία;

Τι άλλαξε και τι δεν άλλαξε;

Γιατί είναι σημαντική σήμερα η ψηφιακή εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς;

Η ψηφιακή μεταμόρφωση της εκπαίδευσης, η οποία επιταχύνθηκε από παγκόσμια γεγονότα όπως η πανδημία COVID-19 και οι συνεχιζόμενες συγκρούσεις, αποκάλυψε βαθιές ανισότητες στην πρόσβαση, τη συμμετοχή και τα αποτελέσματα. Η ψηφιακή εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς δεν αφορά απλώς την ανάπτυξη ψηφιακών εργαλείων. Αυτή η εκπαίδευση είναι μια διαδικασία αναδιάρθρωσης των εκπαιδευτικών περιβαλλόντων με σκοπό την άρση των συστημικών εμποδίων και τη διασφάλιση ισότιμων ευκαιριών για όλους τους μαθητές.

«Οι δυνατότητες της τεχνολογίας προσφέρουν στα εκπαιδευτικά συστήματα εργαλεία για να ξεπεράσουν τις μακροχρόνιες ανισότητες... να προσεγγίσουν τους μειονεκτούντες πληθυσμούς και να διασφαλίσουν ότι το περιεχόμενο φτάνει σε όλους τους μαθητές με πιο ελκυστικές και φθηνότερες μορφές.» (Έκθεση GEM, 2021, σ. 5)



Ορισμοί των εννοιών «ένταξη», «ισότητα» και «ευπάθεια»

Η ένταξη δεν είναι μια στατική κατάσταση, αλλά μια συνεχής διαδικασία προσαρμογής των εκπαιδευτικών περιβαλλόντων στις ανάγκες όλων των μαθητών.

Είναι τόσο αρχή (δικαίωμα) όσο και πρακτική (συνεχής προσπάθεια).

Η ένταξη έρχεται σε αντίθεση με την ενσωμάτωση και τον αποκλεισμό, καθώς απορρίπτει την ιδέα των ομοιογενών ομάδων μαθητών.

«Κανένας εκπαιδευτικός στόχος δεν πρέπει να θεωρείται επιτευχθείς, εκτός αν επιτευχθεί από όλους.» (Παγκόσμιο Φόρουμ για την Εκπαίδευση, 2015)

Η ευαλωτότητα δεν είναι εγγενής σε ένα άτομο, αλλά προκύπτει από τη διασταύρωση διαρθρωτικών συνθηκών και συστημικών εμποδίων (π.χ. γλώσσα, αναπηρία, φτώχεια, μετανάστευση).





Μικρή εργασία

Γράψτε 3 εμπόδια που μπορεί να αντιμετωπίσει ένας μαθητής στο περιβάλλον σας.
Τώρα προσδιορίστε αν αυτά σχετίζονται με την πρόσβαση, τη συμμετοχή ή την επίτευξη.

Ψηφιακή ένταξη, πέρα από την πρόσβαση

Η ψηφιακή εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς δεν περιορίζεται στην παροχή συσκευών ή συνδεσιμότητας. Περιλαμβάνει:

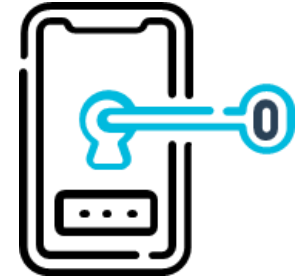
- Σχεδιασμό για προσβασιμότητα και χρηστικότητα (π.χ. πολυγλωσσικό περιεχόμενο, UDL, AT).
- Την εξασφάλιση της κοινωνικής συμμετοχής, της συνεργατικής μάθησης και της ψηφιακής ευημερίας.
- Την αναγνώριση ότι τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν να μειώσουν ή να αναπαράγουν τις ανισότητες, ανάλογα με τον τρόπο σχεδιασμού και χρήσης τους.

«Ο ψηφιακός μετασχηματισμός αναφέρεται σε πολύ περισσότερα από την εφαρμογή κατάλληλα σχεδιασμένων ψηφιακών τεχνολογιών στην εκπαίδευση.» (Inclusive Digital Education, 2022)

Ένα βασικό μήνυμα που πρέπει να θυμόμαστε είναι ότι η ισότητα στην εκπαίδευση απαιτεί ισότητα στον ψηφιακό σχεδιασμό, την παιδαγωγική και τις δομές υποστήριξης.



Η εξάσκηση κάνει τον τέλειο!



Εξετάστε έναν πόρο ή μια πλατφόρμα που χρησιμοποιείτε.
Χρησιμοποιήστε την παρακάτω ερώτηση «Έλεγχος ένταξης» για να την
αξιολογήσετε

- ☐ Είναι προσβάσιμη σε μαθητές με χαμηλό επίπεδο γραμματισμού;
- ☐ Είναι πολιτισμικά ευαίσθητη;
- ☐ Απαιτεί υψηλό επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων;

Ενσωμάτωση της ένταξης σε όλο το σύστημα

Η ψηφιακή εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς πρέπει να ενσωματωθεί σε όλα τα επίπεδα του εκπαιδευτικού συστήματος...

Ατομικό επίπεδο: μαθητές και εκπαιδευτικοί (σχεδιασμός, ικανότητες, συμμετοχή)

Σε θεσμικό επίπεδο: οργανωτική ετοιμότητα, ηγεσία, υποδομές

Επίπεδο πολιτικής: πλαίσια, χρηματοδότηση, παρακολούθηση, πρότυπα ένταξης

Αυτό συνάδει με το Μοντέλο Οικοσυστήματος Περιεκτικής Εκπαίδευσης (2019) του Οργανισμού, το οποίο υπογραμμίζει την ανάγκη για συνοχή και ευθυγράμμιση μεταξύ αυτών των επιπέδων.

Εργασία ευαισθητοποίησης για το οικοσύστημα



Σχεδιάστε το δικό σας «μικρό οικοσύστημα» – Ποιοι είναι οι άνθρωποι, οι πολιτικές και τα τεχνολογικά εργαλεία που επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο παρέχετε τη μάθηση;

Πού βλέπετε κενά ή παράγοντες που ευνοούν την ένταξη;



LEARNING
for all

3

Ενότητα 3: Βασικές έννοιες

Επανεξέταση του ψηφιακού στοιχείου στην εκπαίδευση

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός στην εκπαίδευση δεν είναι μια ουδέτερη ή αμιγώς τεχνολογική διαδικασία. Αντιθέτως, αντιπροσωπεύει μια **κοινωνικοτεχνική αλλαγή** που αναδιαμορφώνει τις ίδιες τις συνθήκες υπό τις οποίες πραγματοποιείται η **διδασκαλία** και η **μάθηση**. Η χωρίς αποκλεισμούς χρήση της **ψηφιακής τεχνολογίας** πρέπει να νοείται ως μια σκόπιμη **παιδαγωγική πράξη** — μια πράξη που είτε **αμφισβητεί** είτε **ενισχύει** τα υπάρχοντα πρότυπα αποκλεισμού. Η απλή παρουσία της τεχνολογίας δεν εγγυάται την ισότητα. Αντίθετα, η **αξία** της έγκειται στον τρόπο με τον οποίο **επιλέγεται**, **εφαρμόζεται** και **ενσωματώνεται** στην εκπαιδευτική πρακτική.

Αυτή η προσέγγιση μας μεταφέρει από **την ψηφιοποίηση** (μετατροπή του αναλογικού σε ψηφιακό) και **την ψηφιοποίηση** (αναδιάρθρωση των κοινωνικών πρακτικών γύρω από τα ψηφιακά μέσα) στον **ψηφιακό μετασχηματισμό** χωρίς αποκλεισμούς — όπου τα ψηφιακά εργαλεία χρησιμοποιούνται στρατηγικά για τη δημιουργία συστημάτων που εξυπηρετούν όλους τους μαθητές.

Η ψηφιακή εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς είναι ένας ψηφιακός μετασχηματισμός που υπερβαίνει κατά πολύ την εφαρμογή κατάλληλα σχεδιασμένων ψηφιακών τεχνολογιών στην εκπαίδευση. (Inclusive Digital Education, 2022)

Σκεφτείτε και αφιερώστε χρόνο!



- Αναφέρετε δύο τρόπους με τους οποίους ο φορέας σας χρησιμοποιεί ψηφιακά εργαλεία.
- Τώρα ρωτήστε: Ποιος ωφελείται περισσότερο; Ποιος είναι πιθανό να μείνει εκτός;

Ο καθολικός σχεδιασμός ως προληπτική προσέγγιση

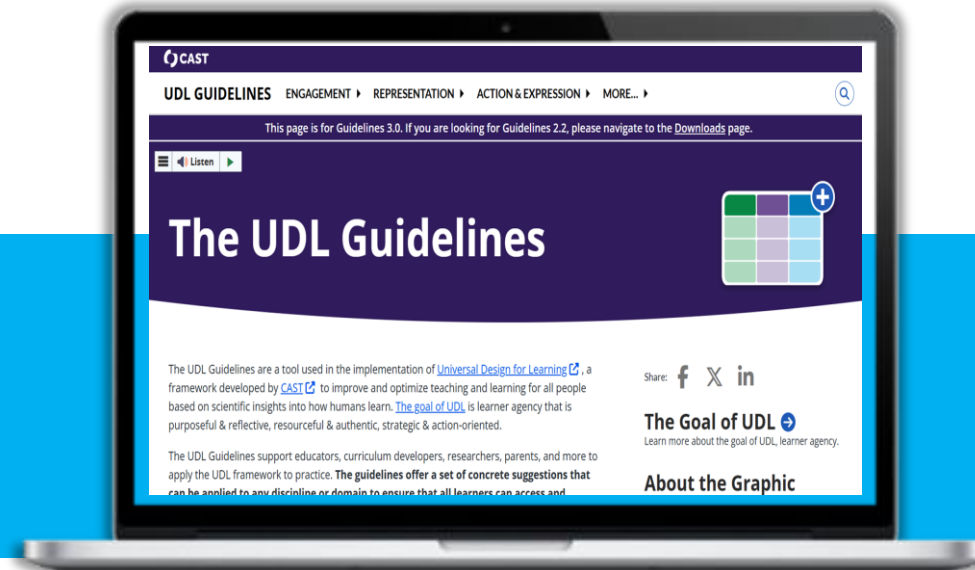
Ο όρος «καθολικός σχεδιασμός» (UD) αναφέρεται σε περιβάλλοντα και προϊόντα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από όλους τους ανθρώπους, χωρίς να απαιτείται προσαρμογή ή εξειδικευμένος σχεδιασμός.

Εφαρμοζόμενη στην ψηφιακή εκπαίδευση, η UD προάγει την πρόσβαση από την αρχή, μειώνοντας την εξάρτηση από αντιδραστικά ή αντισταθμιστικά μέτρα.

Ο Σχεδιασμός για Όλους στοχεύει στην εξάλειψη των δομικών φραγμών πριν αυτοί προκύψουν.

«Σχεδιασμός προϊόντων, περιβαλλόντων, προγραμμάτων και υπηρεσιών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από όλους στο μέγιστο δυνατό βαθμό, χωρίς να απαιτείται προσαρμογή.» (UNESCO, 2020, σ. 420)

Χρησιμοποιήστε τις κατευθυντήριες γραμμές UDL του CAST για να βοηθήσετε στην εφαρμογή Στις διαδικτυακές σας πηγές:



Η καθολική σχεδίαση ως προληπτική προσέγγιση

Αρχές UDL

Πολλαπλά μέσα αναπαράστασης – Δώστε στους μαθητές διαφορετικούς τρόπους πρόσβασης στο περιεχόμενο (π.χ. βίντεο, κείμενο, οπτικό υλικό, μεταφρασμένο υλικό).



Πολλαπλά μέσα εμπλοκής – Παρακινήστε και διατηρήστε το ενδιαφέρον των μαθητών μέσω ποικίλων δραστηριοτήτων, επιλογών και σχετικότητας.



Πολλαπλά μέσα δράσης και έκφρασης – Αφήστε τους μαθητές να δείξουν αυτά που μαθαίνουν με διαφορετικούς τρόπους (π.χ. βίντεο, κουίζ, εικόνες, κείμενο).

Εξετάστε αυτό το μάθημα

Βήμα 1 Ελέγξτε τη μορφή του μαθήματος

Υγιεινές διατροφικές συνήθειες

Οι μαθητές διαβάζουν ένα άρθρο 2 σελίδων (PDF) σχετικά με την υγιεινή διατροφή.

Στη συνέχεια, συμπληρώνουν ένα κουίζ πολλαπλών επιλογών (5 ερωτήσεις). Το κουίζ φιλοξενείται σε μια βασική πλατφόρμα μάθησης (μόνο κείμενο, μόνο στα αγγλικά).

Βήμα 2 Προσδιορίστε τα εμπόδια του μαθήματος

Ποιοι μαθητές ενδέχεται να δυσκολευτούν με αυτό το μάθημα;
Τι είδους εμπόδια μπορεί να υπάρχουν (γλωσσικά, αισθητηριακά, γνωστικά, συμμετοχή); μόνο).

Εξετάστε αυτό το μάθημα

Βήμα 3 Ανασχεδιάστε με UDL

- Εργαστείτε σε μικρές ομάδες (2–3 άτομα)
- Χρησιμοποιήστε τη λίστα ελέγχου UDL (που παρέχεται παρακάτω) για να επανασχεδιάσετε το μάθημα
- Κάντε τουλάχιστον 3 πρακτικές αλλαγές — μία για κάθε UDL Αρχή

Αρχές UDL	Εντοπισμένο εμπόδιο	Πρόταση επανασχεδιασμού
Αναπαράσταση		
Εμπλοκή		
Έκφραση		

Η βοηθητική τεχνολογία (ΑΤ) και ο ρόλος της



ΚΛΙΚ
ΕΔΩ

Η βοηθητική τεχνολογία (ΑΤ) είναι τεχνολογία που έχει σχεδιαστεί για να υποστηρίζει άτομα με ειδικές ανάγκες όταν η καθολική σχεδίαση δεν είναι επαρκής.

Παραδείγματα περιλαμβάνουν προγράμματα ανάγνωσης οθόνης, εφαρμογές μετατροπής κειμένου σε ομιλία, πληκτρολόγια Braille, συσκευές παρακολούθησης των κινήσεων των ματιών.

Η ΑΤ είναι αντισταθμιστική, όχι προληπτική — καθίσταται απαραίτητη όταν τα ψηφιακά συστήματα δεν είναι καθολικά προσβάσιμα.

Οι κίνδυνοι περιλαμβάνουν!

Υψηλό κόστος και χαμηλή επεκτασιμότητα

Κακή εμπειρία χρήστη

Περιορισμένη ενσωμάτωση σε mainstream εργαλεία

Ο συμμετοχικός, επικεντρωμένος στον χρήστη σχεδιασμός της ΑΤ είναι κρίσιμος για τη βελτίωση της ποιότητας και της συνάφειας.

Η ΑΤ πρέπει να χρησιμοποιείται μόνο όταν η τεχνολογία καθολικού σχεδιασμού δεν ικανοποιεί επαρκώς τις ανάγκες όλων των χρηστών.» (Inclusive Digital Education, 2022)

UDL ή ΑΤ; Σκεφτείτε και βρείτε την καλύτερη λύση!



Ένας μαθητής έχει χαμηλή όραση και δεν μπορεί να διαβάσει το περιεχόμενο της οθόνης. Πρέπει να εφαρμόσουμε UDL ή ΑΤ; Γιατί; Ποια είναι η πιο βιώσιμη λύση;

Καθολική σχεδίαση έναντι βοηθητικής τεχνολογίας

Καθολική σχεδίαση (UD)	Βοηθητική τεχνολογία (AT)
Προληπτική: σχεδιασμένη για όλους από την αρχή	Αντιδραστική: προστίθεται όταν εντοπίζονται εμπόδια
Ευέλικτη και ολοκληρωμένη	Συχνά ξεχωριστή, δαπανηρή και περιορισμένη σε εμβέλεια
Ενθαρρύνει τη συμμετοχή και την ισότητα	Μπορεί να δημιουργήσει εξάρτηση ή διαχωρισμό
Επωφελεί όλους	Στοχεύει σε συγκεκριμένες ανάγκες των χρηστών

Η υιοθέτηση μιας νοοτροπίας UD μειώνει τη μακροπρόθεσμη ανάγκη για AT και αυξάνει την ένταξη σε όλο το σύστημα.

Κοιτάξτε την οργάνωσή σας

Ποια προσέγγιση βλέπετε
πιο συχνά;
Γιατί;



Η προοπτική της προσβασιμότητας στο διαδίκτυο

Το περιεχόμενο του διαδικτύου είναι συχνά η πρώτη διεπαφή μεταξύ των μαθητών και των ψηφιακών εκπαιδευτικών συστημάτων. Η προσβασιμότητα είναι εδώ ουσιαστικής σημασίας για την ένταξη. Οι Οδηγίες Προσβασιμότητας Περιεχομένου Ιστού (WCAG) ορίζουν τις βέλτιστες πρακτικές για τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου:

- Οι πληροφορίες πρέπει να παρουσιάζονται με τρόπους που μπορούν να αναγνωρίσουν όλοι οι χρήστες (π.χ. εναλλακτικό κείμενο, υπότιτλοι).
- Τα στοιχεία της διεπαφής πρέπει να είναι πλοηγήσιμα χρησιμοποιώντας διάφορες συσκευές (π.χ. πληκτρολόγιο, παρακολούθηση ματιών).
- Το περιεχόμενο πρέπει να είναι σαφές, ευανάγνωστο και προβλέψιμο.
- Το περιεχόμενο πρέπει να λειτουργεί σε τρέχουσες και μελλοντικές τεχνολογίες.



Κάντε κλικ στον σύνδεσμο και διαβάστε τη λίστα ελέγχου WCAG για να δείτε πόσο συμμορφωμένοι

Δραστηριότητα ελέγχου προσβασιμότητας ιστού

Ολοκληρώστε έναν «έλεγχο προσβασιμότητας» διάρκειας 5 λεπτών σε έναν ιστότοπο ή ένα έγγραφο που χρησιμοποιείτε με τους μαθητές σας.

Ελέγξτε τα εξής:

- Εναλλακτικό κείμενο στις εικόνες
- Λεζάντες
- Επίπεδο γλώσσας (προτεινόμενο εργαλείο: Hemingway App ή MS Word Readability Check)



Διατομεακότητα στην ψηφιακή ένταξη

Η ένταξη δεν μπορεί να διαχωριστεί από τις ευρύτερες κοινωνικές πραγματικότητες που διαμορφώνουν τη ζωή των μαθητών. Ένας μαθητής μπορεί να βιώνει πολλαπλές, αλληλοεπικαλυπτόμενες μορφές μειονεκτήματος — όπως το να είναι μετανάστης, να έχει αναπηρία και να είναι οικονομικά περιθωριοποιημένος. Αυτό αποτυπώνεται στην έννοια της διατομεακότητας.

«Διατομεακότητα σημαίνει ότι ένα άτομο... επηρεάζεται από μια σειρά πιέσεων, δυνάμεων, διακρίσεων και μειονεκτημάτων» (Ευρωπαϊκός Οργανισμός, 2021β, σ. 6).

Ο σχεδιασμός με στόχο την ένταξη απαιτεί την αναγνώριση αυτών των διασταυρώσεων και τη διασφάλιση ότι τα ψηφιακά συστήματα δεν ενισχύουν την περιθωριοποίηση μέσω προσεγγίσεων που εφαρμόζονται σε όλες τις περιπτώσεις.





Δραστηριότητα αναπρογραμμασμού

Μια μαθήτρια είναι μετανάστρια, μητέρα και χρησιμοποιεί αναπηρικό καροτσάκι. Έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο, αλλά το μοιράζεται με την εξαμελή οικογένειά της.

- Ποια εμπόδια μπορεί να αντιμετωπίσει στην τρέχουσα κατάσταση;
- Καταγράψτε ή συζητήστε τις στρατηγικές χρησιμοποιώντας μια πολυεπίπεδη προσέγγιση.

Περιεκτική ψηφιακή παιδαγωγική

Μια νέα προσέγγιση

Η συμπεριληπτική ψηφιακή παιδαγωγική είναι ο σκόπιμος σχεδιασμός και η διευκόλυνση μαθησιακών εμπειριών που

- Είναι προσβάσιμες και σημαντικές για όλους τους μαθητές
- Χρησιμοποιούν πολλαπλούς τρόπους αναπαράστασης και συμμετοχής
- Προωθούν τη συνεργασία και την κοινωνική ένταξη
- Προσαρμόζονται στις ανάγκες των μαθητών χωρίς στιγματισμό

Βασισμένη στην Καθολική Σχεδίαση για τη Μάθηση (UDL), αυτή η προσέγγιση...

- Προσφέρει πολλαπλά μέσα αναπαράστασης (βίντεο, ήχο, κείμενο, εικόνες)
- Παρέχει πολλαπλά μέσα εμπλοκής (με δικό σας ρυθμό, συνεργατικά, με παιχνιδοποίηση)
- Επιτρέπει πολλαπλά μέσα έκφρασης (φωνή, γραφή, οπτικά μέσα)

«Η διδακτική των μέσων ενημέρωσης χωρίς αποκλεισμούς στοχεύει στην εξάλειψη των εμποδίων πριν αυτά προκύψουν, σχεδιάζοντας την ψηφιακή διδασκαλία και μάθηση με τρόπο συμμετοχικό, ανταποκρινόμενο και προνοητικό.» (Inclusive Digital Education, 2022)

Το ψηφιακό χάσμα εξακολουθεί να υπάρχει και παραμένει κρίσιμο

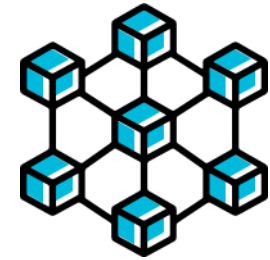
Παρά την αυξημένη συνδεσιμότητα, πολλοί μαθητές εξακολουθούν να είναι ψηφιακά αποκλεισμένοι. Το ψηφιακό χάσμα δεν αφορά μόνο την πρόσβαση σε συσκευές ή στο διαδίκτυο, αλλά και:

- Ψηφιακές δεξιότητες
- Την ποιότητα του περιεχομένου
- Κοινωνική υποστήριξη και στήριξη
- Ασφαλή και προσβάσιμα περιβάλλοντα

Το χάσμα μεταξύ εκείνων που μπορούν να επωφεληθούν από την ψηφιακή τεχνολογία και εκείνων που δεν μπορούν. (Digital Divide Institute, αναφορά στο UNESCO IITE, 2011)

Η αντιμετώπιση του χάσματος απαιτεί συστηματικές απαντήσεις, όχι μόνο την παροχή υλικού.

Πώς βρίσκουμε τη λύση;



Στο εκπαιδευτικό σας περιβάλλον, το ψηφιακό χάσμα αφορά περισσότερο τις συσκευές, τις δεξιότητες ή την υποστήριξη;

Χρησιμοποιήστε αυτό για να χαρτογραφήσετε τις τοπικές υποστηρικτικές δομές και τα κενά.



LEARNING
for all

4

Παιδαγωγικά εργαλεία και
πρακτική

Διδακτική των μέσων ενημέρωσης χωρίς αποκλεισμούς – Βάσεις για την πρακτική

Η διδακτική των μέσων ενημέρωσης χωρίς αποκλεισμούς βασίζεται στην προσέγγιση της Καθολικής Σχεδίασης για τη Μάθηση (UDL) και επιδιώκει να σχεδιάσει ψηφιακές μαθησιακές εμπειρίες που προβλέπουν και προσαρμόζονται στη διαφορετικότητα των μαθητών.

Είναι προληπτική, όχι αντιδραστική.

Μειώνει την εξάρτηση από τις τεχνολογίες υποβοήθησης, ενσωματώνοντας ευελιξία, προσβασιμότητα και επιλογή από την αρχή.

«Η διδακτική των μέσων ενημέρωσης χωρίς αποκλεισμούς πρέπει να διασφαλίζει ότι η ψηφιακή διδασκαλία και μάθηση σχεδιάζεται με τρόπο συμμετοχικό, ανταποκρινόμενο και προνοητικό.» (Inclusive Digital Education, 2022)

Τι πρέπει να έχετε κατά νου...

Η ποικιλομορφία είναι η προεπιλεγμένη παραδοχή.

Η ευελιξία είναι ενσωματωμένη σε όλες τις μαθησιακές δραστηριότητες.

Η εκπροσώπηση, η συμμετοχή και η έκφραση είναι ποικίλες και καθοδηγούνται από τους μαθητές.



Ποια είναι η γνώμη σας;

1. Το ψηφιακό σας περιεχόμενο επιτρέπει διαφορετικούς τρόπους πρόσβασης, συμμετοχής και έκφρασης της κατανόησης;
2. Μπορεί ένας μαθητής με χαμηλό επίπεδο γραμματισμού να συμμετάσχει;
3. Μπορεί ένας χρήστης που χρησιμοποιεί μόνο κινητά τηλέφωνα να έχει πρόσβαση σε αυτό;
4. Υπάρχουν ενσωματωμένες μεταφράσεις ή οπτικές υποστηρίξεις;

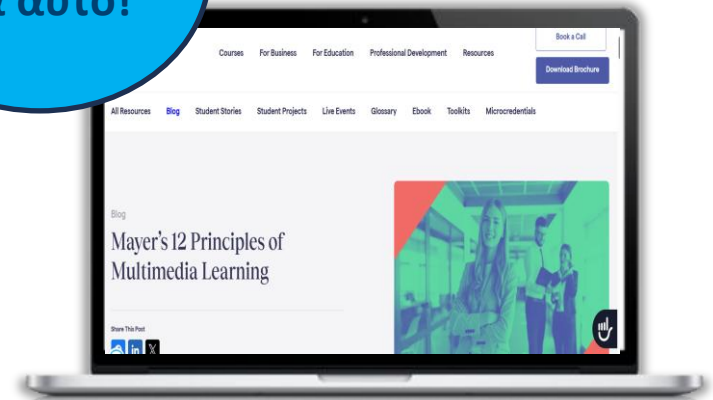


ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΜΕΝΕΣ αρχές διδασκαλίας πολυμέσων που πρέπει να γνωρίζετε και να ακολουθείτε: Οι αρχές του Mayer

Η θεωρία της πολυμεσικής μάθησης του Richard Mayer είναι απαραίτητη ανάγνωση για τους σχεδιαστές εκπαιδευτικών προγραμμάτων, τους προγραμματιστές ηλεκτρονικής μάθησης και κάθε εκπαιδευτικό που σχεδιάζει μαθήματα ψηφιακής εκπαίδευσης.

Οι αρχές της πολυμεσικής μάθησης του Mayer παρέχουν ένα σχέδιο για τον τρόπο δομής των πολυμεσικών στοιχείων, ώστε να μεγιστοποιηθούν τα μαθησιακά αποτελέσματα για όλους τους μαθητές!

ΔΙΑΒΑΣΤΕ
για αυτό!



Και/ή

ΑΚΟΥΣΤΕ
για αυτό!





Δραστηριότητα αναστοχασμού

Εξετάστε ένα τμήμα του δικού σας ψηφιακού εκπαιδευτικού περιεχομένου (διαφάνεια, πόρος, ιστότοπος).

1. Είναι πολυτροπικό (κείμενο, οπτικό, ηχητικό);
2. Προσφέρονται επιλογές ή εναλλακτικές διαδρομές;
3. Μπορούν να έχουν πρόσβαση σε αυτό οι μαθητές με χαμηλότερες

Αναστρεφόμενη τάξη για ένταξη

Η αναστρεφόμενη τάξη μεταφέρει τη βασική διδασκαλία εκτός του χρόνου της ζωντανής ομαδικής εργασίας, απελευθερώνοντας τις ζωντανές συνεδρίες για συνεργασία, υποστήριξη και ενεργή επίλυση προβλημάτων.

Η σύνδεση με την UDL

Πολλαπλά μέσα αναπαράστασης - Επιτρέπουν στους μαθητές να έχουν πρόσβαση σε περιεχόμενο σε μορφές που ταιριάζουν στις ανάγκες τους (βίντεο, ήχος, περιλήψεις κειμένου).

Πολλαπλά μέσα εμπλοκής - Μειώστε το άγχος της απόδοσης, επιτρέψτε στους μαθητές να προετοιμαστούν με το δικό τους ρυθμό.

Γιατί η αναστρεφόμενη τάξη υποστηρίζει την ένταξη;

- Προσφέρει προετοιμασία με δικό του ρυθμό, κάτι που είναι σημαντικό όταν η επεξεργασία της δεύτερης γλώσσας απαιτεί περισσότερο χρόνο.
- Οι μαθητές μπορούν να ξαναδούν/ξαναδιαβάσουν δύσκολες έννοιες, όπως απαιτείται.

Μειωμένη πίεση για γρήγορη σκέψη ή άμεση λεκτική συμμετοχή.



Παρακολουθήστε
αυτό το βίντεο για
να κατανοήσετε

Αναστρεφόμενη τάξη για ένταξη

Αρχές σχεδιασμού χωρίς αποκλεισμούς	Παραδείγματα εργαλείων
Σύντομα βίντεο με υπότιτλους (καθολικός σχεδιασμός)	Edpuzzle (διαδραστικό βίντεο με ερωτήσεις κατανόησης) https://edpuzzle.com/
Πολύγλωσσοι υπότιτλοι (Προσαρμοστική υποστήριξη)	YouTube + υπότιτλοι https://www.youtube.com/
Προκαταρκτικές σκέψεις μέσω Loom ή Padlet	Loom education (προηχογραφημένες σκέψεις σε βίντεο) https://www.loom.com/education



Δραστηριότητα αναστρεφόμενης τάξης



1. Σχεδιάστε μια αναστρεφόμενη μαθησιακή δραστηριότητα

Επιλέξτε ένα θέμα που διδάσκετε.

Σχεδιάστε δύο τρόπους προετοιμασίας για τους μαθητές (π.χ. σύντομο βίντεο, εικονογραφημένη περίληψη).

Σχεδιάστε μια ενεργητική δραστηριότητα για το μάθημα (συζήτηση, εργασία σε ομάδες).

Προσδιορίστε πώς θα εξασφαλίσετε την προσβασιμότητα (υπότιτλοι, γλωσσικό επίπεδο, εναλλακτικές λύσεις).

Μάθηση βάσει έργων (PBL) για συμμετοχική εμπλοκή

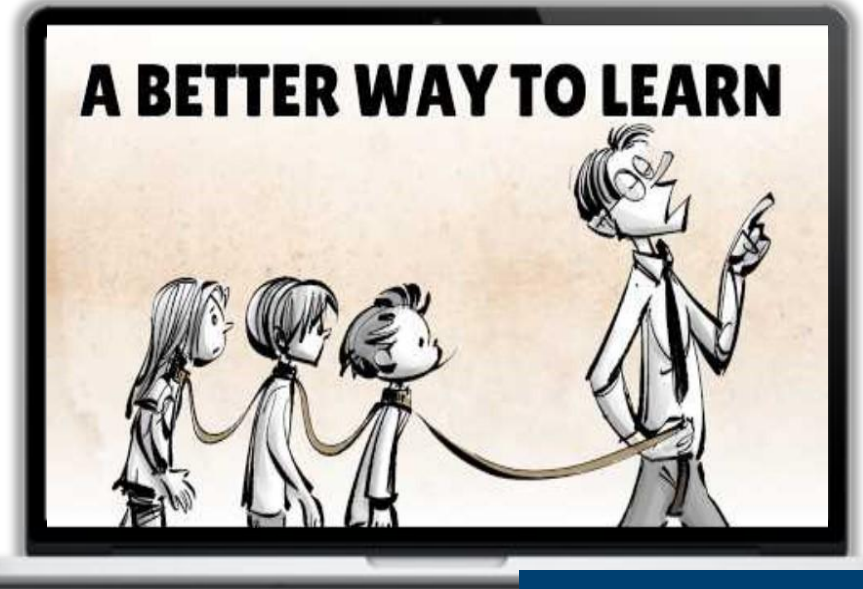
Η PBL επικεντρώνει τη μάθηση σε αυθεντικά έργα που περιλαμβάνουν έρευνα, επίλυση προβλημάτων και συνεργασία.

Γιατί η PBL υποστηρίζει την ένταξη των μεταναστών και των προσφύγων μαθητών;

- Επιτρέπει την αυθεντική σύνδεση με τις βιωμένες εμπειρίες.
- Ενθαρρύνει την αλληλοϋποστήριξη και την εξάσκηση της γλώσσας.
- Επιτρέπει πολυτροπική συμβολή με βάση τα δυνατά σημεία (προφορικά, οπτικά, γραπτά).

Γιατί το PBL λειτουργεί για ενήλικες μαθητές όλων των υποβάθρων;

Το PBL έχει απήχηση στους ενήλικες μαθητές επειδή ευθυγραμμίζεται με τις προτιμήσεις τους για μάθηση βασισμένη στην εμπειρία, ενθαρρύνει την αυτοκατευθυνόμενη μάθηση και προάγει την πρακτική εφαρμογή της γνώσης, οδηγώντας τελικά σε μια βαθύτερη και πιο ουσιαστική συμμετοχή.



Παρακολουθήστε
αυτό το βίντεο για
να κατανοήσετε

Μάθηση βάσει έργου (PBL) για συμμετοχική εμπλοκή

Αρχές UDL στην PBL;

Συμμετοχή - Αυθεντικά, πραγματικά προβλήματα.

Έκφραση - Επιλογή αποτελεσμάτων (εκθέσεις, podcasts, βίντεο, αφίσες).

Αναπαράσταση - Πολλαπλά σημεία εισόδου στο πρόβλημα (κείμενο, οπτικά στοιχεία, μελέτες περιπτώσεων)

Χαρακτηριστικά της PBL χωρίς αποκλεισμούς

Εναλλαγή ρόλων στην ομάδα (μεταφραστής, ερευνητής, δημοσιογράφος, σχεδιαστής).

Σταδιακή υλοποίηση του έργου με σημεία ελέγχου.

Παραδείγματα εργαλείων για PBL

Monday.com (οπτική παρακολούθηση ομαδικών/ατομικών εργασιών)

<https://monday.com/>

Padlet (συνεργατική κοινή χρήση πόρων)

<https://padlet.com/>

Miro (οπτική χαρτογράφηση)

<https://miro.com/>



Δραστηριότητα PBL

Εργαστήριο σχεδιασμού PBL Σε ομάδες

Σχεδιάστε μια απλή ιδέα για ένα έργο (π.χ. «Σχεδιάστε ένα υγιεινό μενού για ένα κέντρο προσφύγων»).

Επιτρέψτε πολυτροπικά αποτελέσματα (αφίσσα, podcast, βιβλίο συνταγών, φωτογραφικό δοκίμιο).



Μικρομάθηση για ευέλικτη πρόσβαση

Η μικρομάθηση είναι μια σύγχρονη εκπαιδευτική προσέγγιση που παρέχει περιεχόμενο σε μικρά, εύκολα αφομοιώσιμα κομμάτια. Αυτή η μορφή είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική για μαθητές που χρειάζονται γρήγορες, στοχευμένες συνεδρίες μάθησης που ταιριάζουν στο πολυάσχολο πρόγραμμά τους.

Η μικρομάθηση μπορεί να λάβει διάφορες μορφές, όπως σύντομα βίντεο, infographics, κουίζ και διαδραστικά modules. Η μικρομάθηση είναι ιδανική για μαθητές που:

- Έχουν περιορισμένο χρόνο ή αντιμετωπίζουν γλωσσικά/γραμματικά εμπόδια
- Έχουν πρόσβαση σε περιεχόμενο μέσω κινητών συσκευών
- Χρειάζονται επανάληψη για την απομνημόνευση



Παρακολουθήστε
αυτό το βίντεο για
να κατανοήσετε
την παιδαγωγική

Μικρομάθηση για ευέλικτη πρόσβαση

Πώς το μικρομάθημα ευθυγραμμίζεται με τις αρχές της UDL (Unified Design for All);

Αναπαράσταση - Παρέχει περιεχόμενο οπτικά, κειμενικά, ακουστικά.

Εμπλοκή - Προσφέρει αυτονομία στον έλεγχο του ρυθμού.

Έκφραση - Χρησιμοποιεί μορφές σύντομων απαντήσεων (κουίζ, δημοσκοπήσεις).

Παραδείγματα εργαλείων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για μαθήματα μικρομάθησης

Wordwall (γρήγορα παιχνίδια αντιστοίχισης)

<https://wordwall.net/>

WhatsApp ή Telegram για ενημερώσεις

<https://www.whatsapp.com/> ή <https://telegram.org/>

Canva για σύντομα, απλά infographics

<https://www.canva.com/>



Δραστηριότητα δημιουργίας μαθήματος μικρομάθησης



Επιλέξτε ένα θέμα (π.χ. «Βήματα για τη δημιουργία ενός ασφαλούς κωδικού πρόσβασης»).

Δημιουργήστε μια μικρο-ακολουθία 3 μερών:

1. Σύντομο ενημερωτικό γράφημα
1. 2λεπτο ηχητικό ή βίντεο
1. Κουίζ 5 ερωτήσεων

Προσαρμόστε το καθένα σε μια αοχή UDL.

Ψηφιακή αφήγηση για τη φωνή και την ταυτότητα

Η ψηφιακή αφήγηση είναι το αποτέλεσμα του συνδυασμού της παραδοσιακής αφήγησης με τη χρήση της τεχνολογίας πολυμέσων (Normann, 2011; Lowenthal y Dunlap, 2010; Heo, 2009). Πρόκειται για ένα εργαλείο που επιτρέπει τη σημαντική ενίσχυση των δυνατοτήτων τόσο στη δημιουργία των ιστοριών όσο και στην επακόλουθη μετάδοσή τους (Di Fuccio & Mastroberti, 2018). Τα εργαλεία ψηφιακής αφήγησης επιτρέπουν την ενσωμάτωση στοιχείων από διαφορετικά αισθητηριακά πεδία στη σύνθεση μιας ιστορίας (εικόνα, ήχος, κίνηση κ.λπ.), τα οποία μπορούν να επεξεργαστούν τόσο ατομικά όσο και συνεργατικά.

Η ψηφιακή αφήγηση δίνει στους μαθητές την ευκαιρία να μοιραστούν εμπειρίες, να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση στη γλώσσα και να εκφράσουν την ταυτότητά τους — κάτι που είναι ζωτικής σημασίας για τους μετανάστες και τους πρόσφυγες που προσαρμόζονται σε νέα περιβάλλοντα. Τα ο

- Επικύρωση των βιωμένων εμπειριών.



LEARN προωθεί την ανάπτυξη της γραμματικής μέσω προφορικών και οπτικών μορφών.



Παρακολουθήστε
αυτό το βίντεο για
να κατανοήσετε



Co-funded by
the European Union

Ψηφιακή αφήγηση σε συνάρτηση με την UDL

Αναπαράσταση - Παροχή πολλαπλών μορφών για κατανόηση και έκφραση

Η ψηφιακή αφήγηση ευθυγραμμίζεται φυσικά με τα πολλαπλά μέσα αναπαράστασης της UDL, επιτρέποντας:

- Οπτικά στοιχεία (φωτογραφίες, σχέδια, βίντεο)
- Ήχος (ηχογραφήσεις φωνής, μουσική)
- Γραπτό κείμενο (λεζάντες, υπότιτλοι, αφήγηση)
- Κινούμενα σχέδια (κινούμενα οπτικά στοιχεία)

Για μαθητές μετανάστες και πρόσφυγες

- Μειώνει την εξάρτηση από την υψηλού επιπέδου ακαδημαϊκή γλώσσα.
- Οι μαθητές μπορούν να εκφράσουν το νόημα μέσω εικόνων, ήχων και αφηγηματικής ροής, όχι μόνο μέσω κειμένου.
- Τα γλωσσικά εμπόδια μειώνονται μέσω πολυτροπικού περιεχομένου.

Εμπλοκή - Δημιουργία συναισθηματικών δεσμών και επικύρωση της ταυτότητας

Η αφήγηση ιστοριών είναι εγγενώς ελκυστική επειδή

- Συνδέει τη μάθηση με την ιστορία της ζωής, τις αξίες και τις εμπειρίες του μαθητή.
- Επικυρώνει διαφορετικές ταυτότητες — οι μαθητές βλέπουν ότι η ιστορία και ο πολιτισμός τους έχουν σημασία.
- Υποστηρίζει τη θεραπεία των μαθητών που έχουν βιώσει τραύματα, επιτρέποντας τον ελεγχόμενο, δημιουργικό εκφραστικό τρόπο.

Για τους πρόσφυγες και τους μετανάστες

Η αφήγηση ιστοριών μπορεί να είναι ένας τρόπος για να αναδιαμορφώσουν θετικά τις προσωπικές τους διαδρομές (δύναμη, ανθεκτικότητα). Οι μαθητές γίνονται συγγραφείς της εμπειρίας τους, αυξάνοντας τη **мотивация**, την ενεργητικότητα και την συναισθηματική επένδυση στη μάθηση.

Ψηφιακή αφήγηση σε συνάρτηση με την UDL

Έκφραση - Δυνατότητα επιλογής μέσου για την επίδειξη γνώσεων

- Η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει πολλαπλά μέσα δράσης και έκφρασης
- Οι μαθητές επιλέγουν τον τρόπο με τον οποίο θα επιδείξουν την κατανόησή τους — μέσω προφορικής αφήγησης, φωτογραφικών αφηγήσεων, εικονογραφημένων κόμικς, ταινιών μικρού μήκους ή γραπτών ιστολογ
- Οι μαθητές ελέγχουν το ρυθμό, το στυλ, τη γλώσσα και το βάθος της αφήγησής τους.

Για μαθητές μετανάστες και πρόσφυγες

Δίνει την ελευθερία να χρησιμοποιούν πιο δυνατές γλώσσες (L1) για μέρη του έργου τους, αν χρειαστεί.

Οι μαθητές μπορούν να συνδυάζουν διάφορα μέσα για να ξεπεράσουν τα κενά στην γραμματική ή το λεξιλόγιο (π.χ. συνδυάζοντας φωτογραφίες + σύντομες λεζάντες).

Μειώνει την πίεση σε σύγκριση με τις επίσημες εκθέσεις ή τις

Παραδείγματα εργαλείων

Book Creator

<https://bookcreator.com/>

Δημιουργήστε απλά ψηφιακά βιβλία ιστοριών με κείμενο, εικόνες και ήχο.



Canva Video Editor

<https://www.canva.com/>

Δημιουργήστε σύντομα βίντεο από πρότυπα με εικόνες, κείμενο και μουσική.



Padlet (Story Wall)

<https://padlet.com/>

Δημιουργήστε συνεργατικούς πίνακες με κείμενο, βίντεο, εικόνες ή φωνή.



Εργαστήριο ψηφιακής αφήγησης

Σχεδιάστε μια απλή εργασία ψηφιακής αφήγησης με θέμα την ταυτότητα, τον πολιτισμό ή την εμπειρία της μετανάστευσης.

Βήμα 1: Επιλέξτε ένα θέμα αφήγησης, π.χ.

«Ταξίδι σε ένα νέο μέρος»

«Μια ανάμνηση από τη μάθηση»

«Μια μέρα στη ζωή μου»

Βήμα 2: Αφήστε τους μαθητές να επιλέξουν

Βιβλίο ιστοριών (Book Creator) Σύντομο βίντεο (Canva) Δημοσίευση σε τοίχο ιστοριών (Padlet)

Βήμα 3: Παροχή

Παραδείγματα ιστοριών σε διάφορες μορφές (οπτική, ηχητική, κείμενο)

Απλά πρότυπα ή storyboards

Υποστήριξη για τη χρήση της πρώτης γλώσσας, αν το επιθυμούν

Επιλογή να παραμείνουν οι ιστορίες ιδιωτικές, αν το προτιμούν οι μαθητές

Βήμα 4: Ενσωματώστε

Εργασίες αξιολόγησης από τους συμμαθητές (π.χ. «Ένα πράγμα που μου άρεσε στην ιστορία σου...»)

Προαιρετική υποστήριξη μετάφρασης/υπότιτλων.



Ευέλικτη αξιολόγηση στην περιεκτική ψηφιακή μάθηση

Σε μια εποχή όπου η ποικιλομορφία των μαθητών είναι μεγαλύτερη από ποτέ, η διασφάλιση της δίκαιης, ευέλικτης και προσβάσιμης αξιολόγησης είναι θεμελιώδης για τη δημιουργία ενός ισότιμου μαθησιακού περιβάλλοντος. Πέρασαν οι μέρες που οι ενιαίες προσεγγίσεις αξιολόγησης ήταν ο κανόνας. Στην πραγματικότητα, συχνά οι παραδοσιακές προσεγγίσεις δεν αναγνωρίζουν τους διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους οι μαθητές ασχολούνται με τη μάθησή τους. Η αξιολόγηση πρέπει να ταιριάζει στον μαθητή και όχι το αντίστροφο.

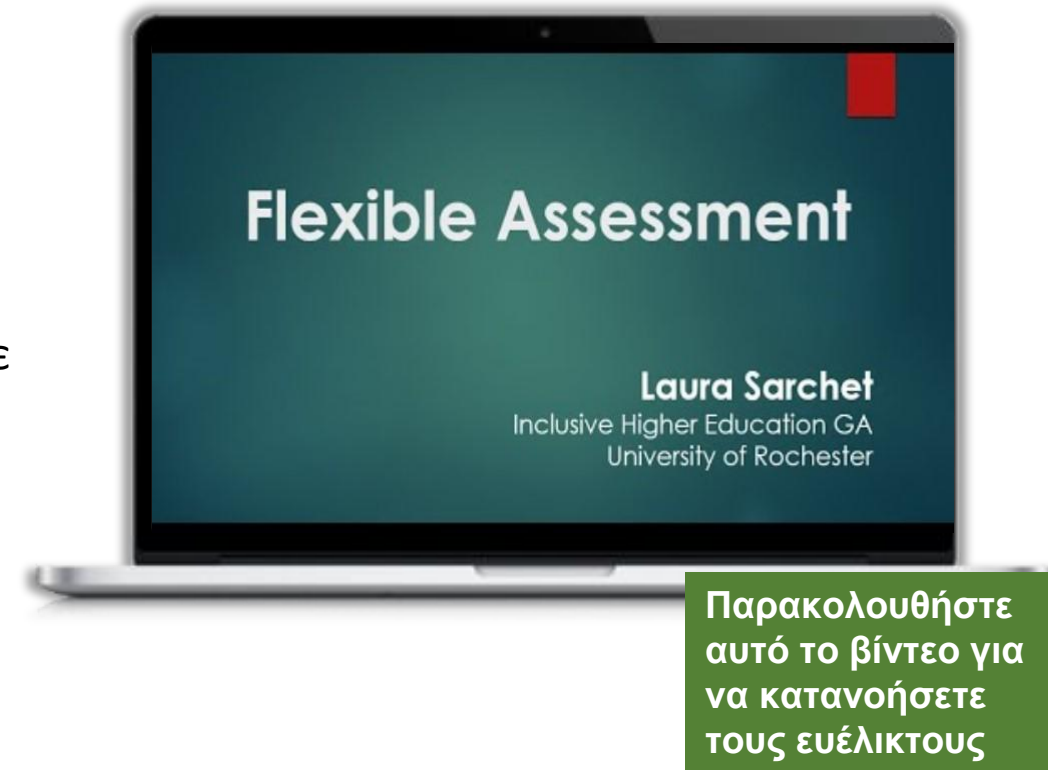
Για τους πρόσφυγες και τους μετανάστες

Η γραπτή αγγλική γλώσσα ενδέχεται να μην αντικατοπτρίζει τις πραγματικές γνώσεις τους.

Εναλλακτικές μορφές παρέχουν μια πληρέστερη και πιο δίκαιη εικόνα.

Επομένως, οι εκπαιδευτικοί πρέπει

Επομένως, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να προσφέρουν ποικίλες μορφές για να καλύψουν διαφορετικούς τρόπους μάθησης.



Co-funded by
the European Union

Ευέλικτη αξιολόγηση στην περιεκτική ψηφιακή μάθηση

Αρχές της συμπεριληπτικής αξιολόγησης

Αποδοχή πολλαπλών μορφών αποδεικτικών στοιχείων, π.χ. κείμενο, ήχος, οπτικά στοιχεία, απόδοση. Ενσωματώστε διαμορφωτική ανατροφοδότηση, π.χ. συνεχείς ευκαιρίες εξάσκησης, όχι μόνο εξετάσεις υψηλού κινδύνου.

Δώστε τη δυνατότητα επιλογής, ώστε οι μαθητές να επιλέξουν τη μορφή που αναδεικνύει καλύτερα τη μάθησή τους.

Εστιάστε στην πρόοδο, ώστε να δίνετε προτεραιότητα σε ό,τι κερδίζουν οι μαθητές και όχι μόνο στη

Παραδείγματα εργαλείων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για ευέλικτες αξιολογήσεις

H5p <https://h5p.org/>

Διαδραστικές δραστηριότητες (κουίζ, παρουσιάσεις, σενάρια διακλάδωσης) ενσωματωμένες σε πλατφόρμες μάθησης

Quizlet <https://quizlet.com/>

Επανάληψη λεξιλογίου και εννοιών μέσω καρτών, παιχνιδιών και τεστ

Google Forms <https://docs.google.com/forms/>

Δημιουργία ευέλικτων κουίζ και ερευνών, με δυνατότητα ενσωμάτωσης εικόνων, βίντεο και ποικίλων τύπων απαντήσεων

Kahoot! <https://kahoot.com/>

Ζωντανά κουίζ με βάση παιχνίδια για έλεγχο ή επανάληψη γνώσεων



Gamification για εμπλοκή και συμμετοχή

Η παιχνιδοποίηση αναφέρεται στην ενσωμάτωση μηχανισμών παιχνιδιού (πόντοι, διακριτικά, επίπεδα, αποστολές, προκλήσεις) σε περιβάλλοντα που δεν σχετίζονται με παιχνίδια, όπως η εκπαίδευση, με σκοπό την ενίσχυση της εμπλοκής, της κινητοποίησης και της επιμονής.

Έρευνες δείχνουν

- ✓ Η παιχνιδοποίηση μπορεί να αυξήσει την εμπλοκή των μαθητών, ιδιαίτερα εκείνων που μπορεί να αισθάνονται αποξενωμένοι από τις παραδοσιακές δομές της τάξης (Deterding et al., 2011).
- ✓ Μπορεί να υποστηρίξει την επιμονή και την ανθεκτικότητα, χαρακτηριστικά κρίσιμα για τους μαθητές που αντιμετωπίζουν σημαντικές αλλαγές στη ζωή τους, όπως η μετανάστευση και η αναγκαστική μετακίνηση (Karr, 2012).
- ✓ Παρέχει άμεση ανατροφοδότηση, ένα βασικό κίνητρο για ενήλικες μαθητές που έχουν ανάγκη να βλέπουν γρήγορα την πρόοδό τους.

Ωστόσο, η κακώς σχεδιασμένη παιχνιδοποίηση μπορεί να ενισχύσει τις υπάρχουσες ανισότητες (ανταμείβοντας μόνο την ταχύτητα ή τις προηγούμενες γνώσεις), να αποξενώσει τους μαθητές που δεν είναι εξοικειωμένοι με ανταγωνιστικές κουλτούρες μάθησης και να δημιουργήσει άγχος ή αποκλεισμό εάν οι πολιτισμικές αφηγήσεις ή



Παρακολουθήστε
αυτό το βίντεο για
να κατανοήσετε τη

Gamification και UDL

UDL και Gamification

Προσέλκυση ενδιαφέροντος - Δημιουργεί περιέργεια, ενθουσιασμό και επιλογές μέσω ποικίλων προκλήσεων στο παιχνίδι

Διατήρηση της προσπάθειας και της επιμονής - Παρέχει άμεση ανατροφοδότηση, καθορισμό στόχων και παρακολούθηση της προόδου

Αυτορρύθμιση - Ενθαρρύνει τον αναστοχασμό σχετικά με τους στόχους, την πρόοδο και τις στρατηγικές μάθησης

Ειδικά για μετανάστες και πρόσφυγες

- Τα παιχνίδια που επιτρέπουν ασφαλείς, ανώνυμες δοκιμές και λάθη (όπως τα ανώνυμα κουίζ Kahoot!) μειώνουν το άγχος.
- Οι αφηγήσεις που αντικατοπτρίζουν ταξίδια, ανθεκτικότητα ή συλλογική προσπάθεια έχουν βαθιά επίδραση.

➤ Η πολυγλωσσική υποστήριξη στα παιχνίδια αυξάνει τη

Παραδείγματα εργαλείων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη gamification

Wordwall <https://wordwall.net/>
Δημιουργήστε απλά διαδραστικά παιχνίδια (αντιστοίχιση, ταξινόμηση, αναζήτηση λέξεων, κουίζ)



Kahoot! <https://kahoot.it/>
Κουίζ, δημοσκοπήσεις και έρευνες με βάση τα παιχνίδια



Classcraft

Classcraft
<https://www.clever.com/app-gallery/classcraft>
Σύστημα διαχείρισης μάθησης με αποστολές τύπου RPG



LEARNING
for all

5

Τι είναι η προσαρμοστική
διαδρομή μάθησης;

Τι είναι η προσαρμοστική μαθησιακή διαδρομή;

Οι προσαρμοστικές διαδρομές μάθησης είναι ευέλικτες διαδρομές μάθησης, όπως:

- Αναγνωρίζουν ότι δεν ξεκινούν όλοι οι μαθητές από το ίδιο σημείο.
- Ανταποκρίνονται σε διαφορετικές ανάγκες, όπως γλώσσα, προηγούμενη μάθηση, ρυθμός, ψηφιακή πρόσβαση και προσωπικοί στόχοι.
- Αντί να υποχρεώνουν όλους τους μαθητές να ακολουθούν μια άκαμπτη, πανομοιότυπη ακολουθία, οι προσαρμοστικές διαδρομές μάθησης προσαρμόζουν δυναμικά την εμπειρία ή επιτρέπουν στους μαθη

Οι προσαρμοστικές διαδρομές μάθησης βοηθούν στη γεφύρωση των κενών για τους μαθητές που ενδέχεται να έχουν διακόψει την εκπαίδευσή τους, να έχουν περιορισμένη τυπική σχολική εκπαίδευση ή ανάγκες εκμάθησης γλώσσας, κάτι που είναι συνηθισ



Γιατί η προσαρμοστικότητα είναι σημαντική για τους πρόσφυγες και τους μετανάστες μαθητές

Οι μετανάστες και οι πρόσφυγες ενδέχεται να αντιμετωπίσουν

- Διακοπές στην επίσημη εκπαίδευση
- Πολλαπλές πρώτες γλώσσες
- Χαμηλή αυτοπεποίθηση στη χρήση άγνωστων πλατφορμών
- Δυσκολίες συγκέντρωσης ή μνήμης που σχετίζονται με τραυματικές εμπειρίες

Χωρίς ευέλικτες διαδρομές, αυτοί οι μαθητές αποσυνδέονται ή μπορεί να μείνουν πίσω.

Υποστήριξη προσαρμοστικότητας

- Επιλογή μεταξύ ανάγνωσης, ακρόασης και παρακολούθησης
- Πρόοδος με δικό του ρυθμό
- Περιεχόμενο χωρισμένο σε μικρότερα μέρη
- Πολυγλωσσικές επιλογές
- Υποστήριξη για βασικές ψηφιακές δεξιότητες.

Παράδειγμα ψηφιακών εργαλείων

Moodle LMS (προσαρμοστική δημοσίευση περιεχομένου) <https://moodle.org/>

Padlet (πολυγλωσσική δημοσίευση, φωνή ή βίντεο) <https://padlet.com/>

Microsoft Immersive Reader (απλοποίηση και μετάφραση κειμένου) <https://support.microsoft.com/en-gb/office/use-immersive-reader-in-word-a857949f-c91e-4c97-977c-a4efcaf9b3c1>



padlet





Πρακτικές στρατηγικές για τη δημιουργία προσαρμοστικών διαδρομών

Ακολουθεί μια λίστα ελέγχου που πρέπει να ακολουθήσετε:

- ✓ Παρέχετε εναλλακτικές μορφές (βίντεο, ήχο, κείμενο)
- ✓ Ενεργοποιήστε ευέλικτο ρυθμό (ξεκλειδώστε το επόμενο βήμα όταν είστε έτοιμοι)
- ✓ Ενισχύστε τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες πριν από σύνθετες εργασίες
- ✓ Χρησιμοποιήστε απλή, κατανοητή γλώσσα (επίπεδο CEFR A2-B1 ή χαμηλότερο)
- ✓ Δημιουργήστε επιλογές μετάφρασης ή πολυγλωσσικής υποστήριξης
- ✓ Προσφέρετε «επανάληψη» για βασικές έννοιες

Προσαρμοστικές τεχνολογίες που υποστηρίζουν την ένταξη

Η προσαρμοστική τεχνολογία αναφέρεται σε τεχνολογία που προσαρμόζεται με βάση τις εισροές, τις ανάγκες ή τις προτιμήσεις του μαθητή. Για διαδρομές ένταξης, εστιάστε σε εργαλεία με χαμηλά εμπόδια και υψηλή επίδραση...

Τύπος τεχνολογίας	Παράδειγμα εργαλείου	Λειτουργία ένταξης	Σύνδεσμος προς το εργαλείο
Μετατροπή κειμένου σε ομιλία	NaturalReader, Microsoft Immersive Reader	Υποστηρίζει άτομα με χαμηλό επίπεδο αλφαριθμητισμού και προβλήματα όρασης	https://www.naturalreaders.com/
Αυτόματη μετάφραση	DeepL, ενσωμάτωση Google Translate	Υποστηρίζει πολυγλωσσική πρόσβαση	https://www.deepl.com/
Μάθηση μέσω κινητών συσκευών	Μαθήματα WhatsApp, εφαρμογή Moodle Mobile	Υποστηρίζει μαθητές που χρησιμοποιούν κυρίως κινητά	https://www.whatsapp.com/
Προσαρμοστικό περιεχόμενο	Moodle υπό όρους	Ο μαθητής ξεκλειδώνει τα επόμενα βήματα αφού κατακτήσει τα βασικά	https://moodle.org/

Higher4Life Podcast

Αυτή είναι μια εκπομπή του podcast HigherEd4Life του Atlantic Technological University στην Ιρλανδία. Ο Garry Sheahan, Περιφερειακός Διευθυντής Επιχειρήσεων της McGraw-Hill Education, συμμετείχε σε διαδικτυακή συζήτηση με τον Noel Mulkeen, Διευθυντή Καινοτόμων Προγραμμάτων Higher Education 4.0 του Atlantic Technological University, τους καθηγητές του ATU Orla Warren και Aurora Dimache, καθώς και τον Stephen Glennon, Υπεύθυνο Επικοινωνίας του Higher Education 4.0 και οικοδεσπότη της εκπομπής, για να συζητήσουν το καυτό θέμα της χρήσης τεχνολογιών προσαρμοστικής μάθησης και τεχνητής νοημοσύνης (AI) σε κολέγια και πανεπιστήμια τριτοβάθμιας εκπαίδευσης.



**Ακολουθ
ήστε τον
σύνδεσμ
ο για να
ακούσετ**

Ε!

Σας ευχαριστούμε που
ολοκληρώσατε το
Μοντέλο 3

Περιεκτικές ψηφιακές
παιδαγωγικές μέθοδοι
εκπαιδευτικών και του προσωπικού
για τη δημιουργία περιβαλλόντων
μάθησης για ενήλικες που είναι χωρίς
αποκλεισμούς και προσβάσιμα και
ανταποκρίνονται στις διαφορετικές
ανάγκες των μαθητών και των

