



Closing The Digital Gap for Women NEETs Through Serious Gaming

ΠΕ2-Δ2

Πρόγραμμα σπουδών Coding4WIN

Ανάπτυξη της δομής του Προγράμματος Σπουδών
Έκθεση για τις Ενότητες του Προγράμματος Σπουδών και την Επικύρωση
Δεξιοτήτων

Επικεφαλής εταίρος:
Symplexis



Co-funded by
the European Union

Το έργο αυτό χρηματοδοτείται με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Οι πληροφορίες και οι απόψεις που διατυπώνονται στο παρόν έγγραφο είναι αυτές του/των συντάκτη/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη την επίσημη γνώμη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Ούτε τα θεσμικά όργανα της Ευρωπαϊκής Ένωσης ούτε οποιοδήποτε πρόσωπο που ενεργεί εκ μέρους τους μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνο για τη χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό. Αρ. έργου: 2023-1-DK01-KA220-ADU-000161507. Ιστοσελίδα: <https://coding4win.eu>

Τίτλος Έργου & Ακρωνύμιο: Closing the Digital Gap for Women NEETs through serious Gaming / Γεφύρωση του ψηφιακού χάσματος για τις γυναίκες ΕΑΕΚ μέσω του παιχνιδιού σοβαρού σκοπού (Coding4WIN)

Πρόγραμμα χρηματοδότησης & Είδος Δράσης: Erasmus + KA220-ADU – Εταιρικές σχέσεις συνεργασίας στην εκπαίδευση ενηλίκων

Συμφωνία επιχορήγησης αριθ.: 2023-1-DK01-KA220-ADU-000161507

Διάρκεια έργου: 1 Νοεμβρίου 2023 - 31 Οκτωβρίου 2025

Χώρες: Δανία, Ελλάδα, Κύπρος, Πορτογαλία, Τουρκία

Πακέτο Εργασίας: 2. Ανάπτυξη Προγράμματος Σπουδών Coding4Win

Εργασία/Δραστηριότητα: 2. Ανάπτυξη της Δομής του Προγράμματος Σπουδών - Έκθεση για τις Ενότητες του Προγράμματος Σπουδών και την Επικύρωση Δεξιοτήτων

Επικεφαλής εταιρός: Symplexis (Ελλάδα)

Τίτλος Παραδοτέου: Πρόγραμμα Σπουδών Coding4WIN: Ανάπτυξη της δομής του Προγράμματος Σπουδών Έκθεση για τις Ενότητες του Προγράμματος Σπουδών και την Επικύρωση Δεξιοτήτων

Συντελεστές: Επιμέλεια από Symplexis (Ελλάδα) με τη συμβολή όλων των εταιρών: LUDUS XR (Δανία), SYMPLEXIS (Ελλάδα), iED - INSTITUTE OF ENTREPRENEURSHIP DEVELOPMENT (Ελλάδα), RESET - RESEARCH AND EDUCATION OF SOCIAL EMPOWERMENT AND TRANSFORMATION (Κύπρος), INOVA+ - INNOVATION SERVICES (Πορτογαλία), FORCE & BROTHERS CONSULTANCY INC. (Τουρκία).

Επιμέλεια – Στοιχεία επικοινωνίας:

Δρ Χριστίνα Μπονάρου
(bonarou.c@symplexis.eu)

Επίπεδο διάχυσης: Ευρύ κοινό

Εκδοχές:

v.1.1 (τελική – διορθώσεις τυπογραφικών λαθών): 13 Φεβρ. 2025 (ΕΝ)

v.1.1 (τελική - επικαιροποιημένη): 12 Φεβρ. 2025 (ΕΝ)

v.1 (τελική): 27 Σεπτεμβρίου 2024 (αγγλικά)

0.3 (προσχέδιο): 31 Μαΐου 2024

0.2 (προσχέδιο): 30 Μαΐου 2024

0.1 (προσχέδιο): 14 Μαΐου 2024

© 2024 Όλα τα δικαιώματα προστατεύονται.

Όλα τα δημόσια αποτελέσματα του Coding4WIN διατίθενται με άδεια χρήσης Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International public license, η οποία επιτρέπει την ανάμιξη, την τροποποίηση και την αξιοποίηση του έργου χωρίς εμπορικό σκοπό, καθώς και τη διανομή παράγωγων έργων μόνο υπό την ίδια άδεια, αρκεί να αναφέρεται το Coding4WIN ως η αρχική δημιουργία.



Δήλωση περί πνευματικών δικαιωμάτων: Όλα τα υλικά που περιλαμβάνονται στην παρούσα έκθεση χρησιμοποιούνται σύμφωνα με τις αρχές της θεμιτής χρήσης χωρίς πρόθεση παραβίασης πνευματικών δικαιωμάτων. Εάν πιστεύετε ότι τα πνευματικά σας δικαιώματα έχουν παραβιαστεί, παρακαλούμε επικοινωνήστε μαζί μας για να αντιμετωπίσουμε το ζήτημα με άμεσο και αποκαταστατικό τρόπο.

Παρακαλείστε να κάνετε αναφορά ως εξής: Coding4WIN: Closing the Digital Gap for Women NEETs through serious Gaming (2024-25). ΠΕ2-Δ2 Πρόγραμμα Σπουδών Coding4WIN: Έκθεση για τις ενότητες του Προγράμματος Σπουδών και την Επικύρωση Δεξιότητων. Αρ. έργου: 2023-1-DK01-KA220-ADU-000161507.

Περιεχόμενα

1.0 Εισαγωγή	5
1.1 Το έργο Coding4WIN	5
1.2 ΠΕ2: Ανάπτυξη προγράμματος σπουδών Coding4Win	6
1.3 ΠΕ2-Δ2: Ανάπτυξη της δομής του προγράμματος σπουδών	7
2.0 Τρόπος χρήσης του προγράμματος σπουδών Coding4WIN	9
3.0 Η διαδικασία ανάπτυξης του προγράμματος σπουδών Coding4WIN	11
3.1 Βασικά στοιχεία και συναφή στατιστικά δεδομένα	11
3.2 Ανάλυση αναγκών με έμφαση στις γυναίκες ΕΑΕΚ	12
3.3 Μεθοδολογικές προσεγγίσεις	15
3.4 Πλαίσια αναφοράς της ΕΕ & επικύρωση δεξιοτήτων	16
3.4.1 Ευρωπαϊκό πλαίσιο επαγγελματικών προσόντων	17
3.4.2 Ευρωπαϊκές δεξιότητες, ικανότητες, προσόντα και επαγγέλματα	19
4.0 Το πρόγραμμα σπουδών Coding4WIN	20
4.1 Επισκόπηση προγράμματος	20
4.2 Επισκόπηση ενότητων	21
Αρχάριο επίπεδο	24
Ενότητα 1 – Βασικές ψηφιακές δεξιότητες	24
Ενδιάμεσο επίπεδο	28
Ενότητα 2 - Πώς να χρησιμοποιείτε τον υπολογιστή στην εργασία σας	28
Ενδιάμεσο επίπεδο	31
Ενότητα 3 - Ψηφιακά εργαλεία επικοινωνίας και συνεργασίας	31
Προχωρημένο επίπεδο	34
Ενότητα 4 - Βασικά στοιχεία προγραμματισμού υπολογιστών	34
Προχωρημένο επίπεδο	39
Ενότητα 5 – Προγραμματισμός στην καθημερινή ζωή	39
Προχωρημένο επίπεδο	42
Ενότητα 6 - Προγραμματισμός στην καθημερινή ζωή	42
5.0 Εκπαίδευση ενηλίκων και στρατηγικές διδασκαλίας χωρίς αποκλεισμούς	45
5.1 Αρχές εκπαίδευσης ενηλίκων	45
5.2 Πρακτικές συμβουλές για τους εκπαιδευτές του Coding4WIN	47
6.0 Αναφορές	49

1.0 Εισαγωγή

1.1 Το έργο Coding4WIN

Έξι εταίροι από πέντε χώρες της ΕΕ –**Δανία, Ελλάδα, Κύπρο, Πορτογαλία και Τουρκία**– συνεργάζονται για να υλοποιήσουν το έργο «**Coding4WIN: Closing the Digital Gap for Women NEETs**» (Γεφύρωση του ψηφιακού χάσματος για τις γυναίκες ΕΑΕΚ), το οποίο αποσκοπεί στον εφοδιασμό των κέντρων εκπαίδευσης ενηλίκων και των εκπαιδευτών με ένα ευρύ φάσμα εκπαιδευτικού υλικού, ώστε να βοηθήσουν τις γυναίκες εκτός απασχόλησης, εκπαίδευσης ή κατάρτισης (ΕΑΕΚ), και ιδιαίτερα όσες είναι ηλικίας 25 ετών και άνω, να αποκτήσουν τις ψηφιακές δεξιότητες που έχουν την περισσότερη ζήτηση σε διαδικτυακές αγγελίες εργασίας.

Το έργο επιδιώκει, μέσω μιας πολιτισμικά ευαίσθητης προσέγγισης, να ενθαρρύνει αυτές τις γυναίκες να επανέλθουν/εισέλθουν στην αγορά εργασίας, παρέχοντάς τους μια βασική εισαγωγή στον κόσμο των ψηφιακών δεξιοτήτων, των ΤΠΕ και του προγραμματισμού, με τη χρήση καινοτόμων εκπαιδευτικών μεθόδων, όπως η μικρομάθηση και το σοβαρό παιχνίδι (serious gaming).

Το έργο θα διαρκέσει από την 1^η Νοεμβρίου 2023 έως την 31^η Οκτωβρίου 2025 (24 μήνες) στο πλαίσιο της συμφωνίας επιχορήγησης με αριθμό 2023-1-DK01-KA220-ADU-000161507.

Η **κοινοπραξία του Coding4WIN** αποτελείται από τους ακόλουθους οργανισμούς:

- LUDUS XR, Δανία (συντονιστής) - <https://www.ludusxr.com>
- SYMPLEXIS, Ελλάδα - <https://symplexis.eu>
- iED - INSTITUTE OF ENTREPRENEURSHIP DEVELOPMENT, Ελλάδα - <https://ied.eu>
- RESET - RESEARCH AND EDUCATION OF SOCIAL EMPOWERMENT AND TRANSFORMATION, Κύπρος - <https://resetcy.com>
- INOVA+ - INNOVATION SERVICES, Πορτογαλία - <https://inova.business>
- FORCE & BROTHERS CONSULTANCY INC., Τουρκία - <https://www.forcebrothers.com>

Οι βασικές ομάδες-στόχοι του έργου είναι: α) Ενήλικες εκτός απασχόλησης, εκπαίδευσης ή κατάρτισης, με ιδιαίτερη έμφαση στις **γυναίκες ΕΑΕΚ (ηλικίας 25 ετών και άνω)**, β) **εκπαιδευτές ενηλίκων**, ειδικότερα όσοι εργάζονται με ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης, ΕΑΕΚ ή ευάλωτες ομάδες.

Οι δραστηριότητες του έργου Coding4WIN εντάσσονται στο πλαίσιο των ακόλουθων Πακέτων Εργασίας (ΠΕ):

- ΠΕ1: Διαχείριση έργου (σχέδιο παρακολούθησης και διασφάλισης ποιότητας, σχέδιο επικοινωνίας, αξιοποίησης και αξιολόγησης)
- ΠΕ2: Ανάπτυξη προγράμματος σπουδών Coding4Win
- ΠΕ3: Ανάπτυξη του κόμβου ψηφιακής μάθησης Coding4Win και των διαδραστικών εκπαιδευτικών ενοτήτων
- ΠΕ4: Δημιουργία του σοβαρού παιχνιδιού Coding4Win.

Τα απτά αποτελέσματα που θα παραγάγει το έργο είναι:

- Πρόγραμμα σπουδών Coding4WIN και εκπαιδευτικό υλικό: ένα καινοτόμο πρόγραμμα σπουδών για την εκπαίδευση ενηλίκων, ειδικά προσαρμοσμένο ώστε να καλύπτει τις πιο περιζήτητες εγκάρσιες ψηφιακές δεξιότητες στη σημερινή αγορά εργασίας.

- Ψηφιακός κόμβος μάθησης Coding4WIN: ένας διαδικτυακός χώρος όπου θα είναι διαθέσιμο δωρεάν όλο το εκπαιδευτικό υλικό τόσο για τους εκπαιδευτές ενηλίκων όσο και για τις γυναίκες ΕΑΕΚ.
- Σοβαρό παιχνίδι Coding4Win: ένα καινοτόμο παιχνίδι που θα επικεντρώνεται στη διδασκαλία δεξιοτήτων ΤΠΕ και προγραμματισμού σε γυναίκες ΕΑΕΚ.

Συγκεκριμένα, το έργο Coding4Win αποσκοπεί να:

- Δημιουργήσει ελκυστικό και σύγχρονο εκπαιδευτικό υλικό για ενήλικες, καθώς και ευκαιρίες μάθησης για τις γυναίκες ΕΑΕΚ στον τομέα των ψηφιακών γνώσεων και δεξιοτήτων, των ΤΠΕ και του προγραμματισμού, μέσω του προγράμματος σπουδών και του εκπαιδευτικού υλικού Coding4Win.
- Προωθήσει τις γνώσεις στον προγραμματισμό και τις εγκάρσιες ικανότητες της ομάδας-στόχου, εστιάζοντας σε δεξιότητες όπως η δημιουργικότητα, η διαπροσωπική συνεργασία, η διαπολιτισμική συνεργασία, η επικοινωνία στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων προγραμματισμού, η επίλυση προβλημάτων και η αυτοέκφραση, μέσω του ψηφιακού κόμβου μάθησης Coding4Win.
- Βελτιώσει τον ψηφιακό γραμματισμό και τις βασικές δεξιότητες προγραμματισμού των γυναικών από ευάλωτες ομάδες και να βελτιώσει την αυτοπεποίθηση και την ικανότητά τους στις ΤΠΕ μέσω του σοβαρού παιχνιδιού Coding4Win.
- Ενθαρρύνει τις γυναίκες ΕΑΕΚ να μάθουν περισσότερα για τις δεξιότητες πληροφορικής ως παράγοντα οικονομικής ανάπτυξης και να τις ωθήσει να λειτουργήσουν ως πρότυπα.

Κατά τη διάρκεια της 24μηνιας διάρκειάς του, το έργο Coding4WIN θα έχει άμεσο και έμμεσο θετικό αντίκτυπο σε τουλάχιστον:

- 300 εκπαιδευόμενους του ψηφιακού κόμβου μάθησης Coding4Win και των διαδραστικών εκπαιδευτικών ενοτήτων.
- 25 γυναίκες ΕΑΕΚ και 50 εκπαιδευτές ενηλίκων που θα εφαρμόσουν πιλοτικά το εκπαιδευτικό υλικό.
- 60 χρήστες της εφαρμογής κατά τη διάρκεια της πιλοτικής φάσης για το σοβαρό παιχνίδι Coding4WIN.
- 250 επισκέπτες της ιστοσελίδας Coding4Win.
- 120 συμμετέχοντες στις έξι ανοικτές ενημερωτικές ημερίδες που διοργανώθηκαν στη Δανία, την Ελλάδα, την Κύπρο, την Πορτογαλία και την Τουρκία.

1.2 ΠΕ2: Ανάπτυξη προγράμματος σπουδών Coding4Win

Το Πακέτο Εργασίας 2 του Coding4WIN, με επικεφαλής τον οργανισμό Symplexis, αποσκοπεί στη δημιουργία ενός σύγχρονου, συμπεριληπτικού προγράμματος σπουδών που θα επιδιώξει να βελτιώσει τις ψηφιακές δεξιότητες και τις δεξιότητες ΤΠΕ των ενηλίκων γυναικών ΕΑΕΚ.

Το ΠΕ2 θα επικεντρωθεί στους ακόλουθους στόχους:

- ✓ ανάπτυξη και εφαρμογή της **στρατηγικής Coding4Win**, η οποία θα ευθυγραμμίζει τις δραστηριότητες των εταίρων, θα κινητοποιήσει τις ομάδες-στόχους και τα ενδιαφερόμενα μέρη και θα αναπτύξει ένα σχέδιο για την υλοποίηση των δράσεων,
- ✓ ανάπτυξη των **ψηφιακών δεξιοτήτων και των δεξιοτήτων ΤΠΕ των γυναικών ΕΑΕΚ** για την ενίσχυση της απασχολησιμότητάς τους και την προώθηση της επαγγελματικής τους ανάπτυξης,

- ✓ δημιουργία μιας **παιδαγωγικής προσέγγισης χωρίς αποκλεισμούς**, η οποία θα είναι συμπεριληπτική ως προς το φύλο, φιλική προς τον χρήστη και με απλή γλώσσα κατάλληλη για την ομάδα-στόχο,
- ✓ δημιουργία **ευέλικτων ευκαιριών μάθησης** τόσο για τους εκπαιδευτές ενηλίκων όσο και για τις γυναίκες ΕΑΕΚ μέσα από τις διαδραστικές εκπαιδευτικές ενότητες που θα χρησιμοποιούν τη μεθοδολογία της μικρομάθησης, για την ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων τους, των δεξιοτήτων ΤΠΕ και των δεξιοτήτων προγραμματισμού.

Το κύριο αποτέλεσμα του ΠΕ2 θα είναι το **πρόγραμμα σπουδών Coding4Win**, το οποίο θα περιλαμβάνει έξι διαδραστικές εκπαιδευτικές ενότητες που επικυρώνονται μέσω του εργαλείου των «**ανοικτών σημάτων**» (**Open Badges**) και της ευρωπαϊκής ταξινόμησης δεξιοτήτων, ικανοτήτων, προσόντων και επαγγελμαμάτων (**ESCO**).

Για να επιτύχει τους στόχους του, το ΠΕ2 θα πραγματοποιήσει τις ακόλουθες δραστηριότητες:

- ✓ **Δ1. Ανάπτυξη στρατηγικής υλοποίησης και δέσμευσης Coding4Win (υπεύθυνος εταίρος: iED) - Σχέδιο για τη στρατηγική υλοποίησης και δέσμευσης Coding4Win:** Ο οργανισμός iED είναι υπεύθυνος για τη στρατηγική ευθυγράμμισης των δραστηριοτήτων, καθώς και για τη δέσμευση των ομάδων-στόχων και των ενδιαφερόμενων μερών.
- ✓ **Δ2. Ανάπτυξη της δομής του προγράμματος σπουδών (υπεύθυνος εταίρος: Symplexis) - Έκθεση σχετικά με τις ενότητες του προγράμματος σπουδών και την επικύρωση δεξιοτήτων:** Ο οργανισμός Symplexis είναι υπεύθυνος για την οριστικοποίηση της δομής του προγράμματος σπουδών μετά από την ανατροφοδότηση όλων των εταίρων. Είναι επίσης υπεύθυνος για την επικύρωση/αναγνώριση των ενότητων του προγράμματος σπουδών μέσω ανοικτών σημάτων (open badges) και της χρήσης της ταξινόμησης ESCO.
- ✓ **Δ3. Αξιολόγηση, μετάφραση και δημοσίευση (υπεύθυνος εταίρος: RESET) - Αξιολόγηση, μετάφραση του περιεχομένου και δημοσίευση του προγράμματος σπουδών:** Όλοι οι εταίροι, οι εκπρόσωποι των ομάδων-στόχων (μέσω ομάδων εστίασης) και ο εμπειρογνώμονας σε θέματα ποιότητας θα παράσχουν ανατροφοδότηση. Μετά την αξιολόγηση, οι εταίροι θα μεταφράσουν τα αποτελέσματα και θα τα διανεμίσουν.
- ✓ **Δ4. Εναρκτήρια συνάντηση στη Δανία** (υπεύθυνος εταίρος: LUDUS XR).

1.3 ΠΕ2-Δ2: Ανάπτυξη της δομής του προγράμματος σπουδών

Η Δραστηριότητα 2 του ΠΕ2 περιλαμβάνει το περιεχόμενο των εκπαιδευτικών ενότητων που θα αναπτυχθούν στο πλαίσιο του ΠΕ3: Ανάπτυξη του ψηφιακού κόμβου μάθησης Coding4Win. Στο πλαίσιο του ΠΕ-Δ2, ο οργανισμός Symplexis ανέπτυξε ένα εσωτερικό έγγραφο με κατευθυντήριες γραμμές και ένα λεπτομερές παράδειγμα για τον τρόπο με τον οποίο οι υπόλοιποι εταίροι θα πρέπει να αναπτύξουν τις δικές τους ενότητες, συμπεριλαμβάνοντας τους μαθησιακούς στόχους και τα αποτελέσματα, τις μεθόδους (συμπεριλαμβανομένων των μεθόδων αξιολόγησης), το μαθησιακό υλικό και την επικύρωση και αναγνώριση των ικανοτήτων.

Το αποτέλεσμα αυτής της δραστηριότητας είναι η παρούσα δημοσίευση, η οποία περιγράφει την ανάπτυξη των ενότητων του προγράμματος σπουδών Coding4WIN και την επικύρωση των δεξιοτήτων, και η οποία καλύπτει τα ακόλουθα θέματα:

- Τρόπος χρήσης του προγράμματος σπουδών Coding4WIN
- Η διαδικασία ανάπτυξης του προγράμματος σπουδών Coding4WIN (Βασικά στοιχεία και συναφή στατιστικά δεδομένα, Ανάλυση αναγκών με έμφαση στις γυναίκες ΕΑΕΚ, Μεθοδολογικές προσεγγίσεις, Πλαίσια της ΕΕ & Επικύρωση δεξιοτήτων)

- Το πρόγραμμα σπουδών Coding4WIN (Επισκόπηση των μαθημάτων και των ενοτήτων)
- Στρατηγικές διδασκαλίας χωρίς αποκλεισμούς (Αρχές μάθησης ενηλίκων & Πρακτικές συμβουλές για τους εκπαιδευτές του Coding4WIN).

Η οριστικοποίηση του προγράμματος σπουδών πραγματοποιήθηκε μετά την ολοκλήρωση της τρίτης δραστηριότητας του ΠΕ2 που αναφέρθηκε παραπάνω, όπου συμμετείχαν 32 άτομα σε έναν συνδυασμό διαδικτυακών και δια ζώσης συνεδριών. Αυτές διοργανώθηκαν σε όλες τις χώρες εταίρους και επικεντρώθηκαν στην αξιολόγηση του υλικού που παρήχθη στο ΠΕ2-Δ2.

Τα ευρήματα τόσο των ομάδων εστίασης όσο και της αξιολόγησης ανέδειξαν τη συνολική αποτελεσματικότητα και συνάφεια του προγράμματος σπουδών Coding4Win σε σχέση με τη βελτίωση του ψηφιακού γραμματισμού των νεαρών γυναικών. Η ανατροφοδότηση που αντλήθηκε ανέδειξε τους τομείς που χρήζουν βελτίωσης, συμπεριλαμβανομένης της ανάγκης για σαφείς και κατανοητές οδηγίες, διαδραστικά στοιχεία και στόχευση του υλικού σε διαφορετικά επίπεδα δεξιοτήτων. Οι βασικές συστάσεις περιλάμβαναν την απλοποίηση της τεχνικής γλώσσας, περισσότερες πρακτικές δραστηριότητες και την κάλυψη περισσότερων θεμάτων κυβερνοασφάλειας και προγραμματισμού.

2.0 Τρόπος χρήσης του προγράμματος σπουδών Coding4WIN

Τι είναι το πρόγραμμα σπουδών Coding4WIN;

Το πρόγραμμα σπουδών Coding4WIN είναι ένας ολοκληρωμένος οδηγός που περιγράφει τις εκπαιδευτικές ενότητες και την επικύρωση των δεξιοτήτων. Το πρόγραμμα σπουδών, με απλά λόγια, είναι μια περιγραφή του τι, γιατί, πώς και πότε πρέπει να μάθουν οι εκπαιδευόμενες –στην προκειμένη περίπτωση οι γυναίκες ΕΑΕΚ– και τον τρόπο με τον οποίο αυτό θα βελτιώσει τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις ικανότητές τους.

Στο παρόν έγγραφο, ο όρος «ανάπτυξη προγράμματος σπουδών» χρησιμοποιείται ως συνώνυμος του όρου «σχεδιασμός μαθημάτων» ή «ανάπτυξη μαθημάτων». Όπως έχει ήδη αναφερθεί, το πρόγραμμα σπουδών του Coding4WIN αντικατοπτρίζει το περιεχόμενο των εκπαιδευτικών εννοιών που θα αναπτυχθούν στο πλαίσιο του ΠΕ3 του έργου: Ανάπτυξη του ψηφιακού κόμβου μάθησης. Επισημαίνεται ότι η επικύρωση/αναγνώριση των εννοιών του προγράμματος σπουδών στο ΠΕ3 θα γίνει μέσω των ανοικτών σημάτων και της χρήσης της ταξινόμησης ESCO, που θα εξηγηθεί στην ενότητα 3.4.2.

Σε ποιον απευθύνεται το πρόγραμμα σπουδών Coding4WIN;

Σε κέντρα εκπαίδευσης ενηλίκων και εκπαιδευτές, ιδίως σε όσους δουλεύουν με γυναίκες ΕΑΕΚ (εκτός εκπαίδευσης, απασχόλησης ή κατάρτισης).

Πώς πρέπει να χρησιμοποιηθεί;

Θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί παράλληλα με το εκπαιδευτικό υλικό, για να βοηθήσει τους εκπαιδευτές στην παροχή των πλέον σύγχρονων γνώσεων και δεξιοτήτων στον τομέα της ψηφιακής τεχνολογίας, των ΤΠΕ και του προγραμματισμού στις γυναίκες ΕΑΕΚ, συμβάλλοντας στην ενίσχυση της απασχολησιμότητάς τους και στην επαγγελματική τους ανάπτυξη.

Το πρόγραμμα σπουδών δεν είναι αυτοσκοπός. Στόχος του είναι να βοηθήσει τις εκπαιδευόμενες στην επίτευξη σημαντικών πρακτικών μαθησιακών στόχων, ικανοποιώντας παράλληλα διάφορες κοινωνικές ανάγκες. Πρωταρχικός στόχος ενός ποιοτικού προγράμματος σπουδών είναι, με δίκαιο και συμπεριληπτικό τρόπο, να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να αποκτήσουν τις γνώσεις, τις δεξιότητες, τις αξίες και τις ικανότητες που χρειάζονται ώστε να ζήσουν μια ουσιαστική και παραγωγική ζωή (UNESCO, 2016).

Η επισκόπηση κάθε ενότητας παρέχει βασικά στοιχεία που βοηθούν τους εκπαιδευτές να σχεδιάσουν και να παραδώσουν μαθήματα με αποτελεσματικό τρόπο:

Τίτλος και αριθμός ενότητας

- Σκοπός και στόχοι: 2-3 προτάσεις που περιγράφουν συνοπτικά τον γενικό σκοπό και τους μαθησιακούς στόχους της ενότητας. Με βάση τον [Οδηγό της ΕΑΣΟ \(2018\)](#), οι σκοποί ορίζονται ως γενικές δηλώσεις που αφορούν την πρόθεση της διδασκαλίας· υποδεικνύουν, με άλλα λόγια, τι σκοπεύει να καλύψει ο εκπαιδευτής στην ενότητα. Οι στόχοι, από την άλλη, είναι συνήθως πιο συγκεκριμένες δηλώσεις για το τι προτίθεται να κάνει ο εκπαιδευτής για

τους εκπαιδευόμενους και αποτελούν συνήθως μέρος μιας προσέγγισης με επίκεντρο τον εκπαιδευτή/διδάσκοντα.

- Επίπεδο: Αρχάριο - Μέσο - Προχωρημένο
- Εκτιμώμενη διάρκεια: ~ 2,5-3 ώρες
- Λέξεις-κλειδιά: 3-5 βασικοί όροι
- Ανάπτυξη από: Υπεύθυνος εταίρος του έργου
- Πλήρης κατάλογος των θεμάτων των ενότητων (περιεχόμενο)
- Μαθησιακά αποτελέσματα: Σε αντίθεση με τους μαθησιακούς στόχους, τα μαθησιακά αποτελέσματα είναι μαθητοκεντρικά, παρατηρήσιμα και μετρήσιμα και διατυπώνονται δίνοντας έμφαση στον τρόπο με τον οποίο ο εκπαιδευόμενος θα μπορεί να αποδείξει την επίτευξή τους, καθιστώντας ευκολότερη την αξιολόγηση της μάθησης.

Η σύσταση του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 23^{ης} Απριλίου 2008 σχετικά με τη θέσπιση του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Επαγγελματικών Προσόντων (ΕΠΕΠ) (γίνεται αναφορά στο EASO 2018:5) περιλαμβάνει τους ακόλουθους ορισμούς, που είναι χρήσιμοι για όλους τους επαγγελματίες και τους εκπαιδευτές ενηλίκων που θα συμμετάσχουν στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες του Coding4WIN:

(στ) ως «μαθησιακά αποτελέσματα» νοούνται οι διατυπώσεις όλων αυτών που ο εκπαιδευόμενος γνωρίζει, κατανοεί και μπορεί να κάνει μετά την ολοκλήρωση μιας μαθησιακής διαδικασίας και οι σχετικοί ορισμοί αφορούν τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις ικανότητες.

(ζ) ως «γνώση» νοείται το αποτέλεσμα της αφομοίωσης πληροφοριών μέσω της μάθησης. Οι γνώσεις είναι το σώμα αντικειμενικών στοιχείων, αρχών, θεωριών και πρακτικών που σχετίζονται με ένα πεδίο εργασίας ή σπουδής. Στο ΕΠΕΠ, οι γνώσεις περιγράφονται ως θεωρητικές ή/και αντικειμενικές.

(η) ως «δεξιότητες» νοείται η ικανότητα εφαρμογής γνώσεων και αξιοποίησης τεχνογνωσίας για την εκπλήρωση εργασιών και την επίλυση προβλημάτων. Στο Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Επαγγελματικών Προσόντων, οι δεξιότητες περιγράφονται ως νοητικές (χρήση λογικής, διαισθητικής και δημιουργικής σκέψης) και πρακτικές (αφορούν τη χειρωνακτική επιδεξιότητα και τη χρήση μεθόδων, υλικών, εργαλείων και οργάνων)

(θ) ως «ικανότητες» νοείται η αποδεδειγμένη επάρκεια στη χρήση γνώσεων, δεξιοτήτων και προσωπικών, κοινωνικών ή/και μεθοδολογικών δυνατοτήτων σε περιστάσεις εργασίας ή σπουδής και στην επαγγελματική ή/και προσωπική ανάπτυξη. Στο ΕΠΕΠ, η περιγραφή ως προς τις ικανότητες αφορά την υπευθυνότητα και την αυτονομία.

Τονίζεται ότι το παρόν έγγραφο υπόκειται σε επικαιροποιήσεις και αναθεωρήσεις, για να διασφαλιστεί η ακρίβεια και η καταλληλότητά του μετά την ολοκλήρωση του ΠΕ3: Ανάπτυξη του ψηφιακού κόμβου μάθησης Coding4Win.

3.0 Η διαδικασία ανάπτυξης του προγράμματος σπουδών Coding4WIN

3.1 Βασικά στοιχεία και συναφή στατιστικά δεδομένα

Ο «δείκτης ΕΑΕΚ», ο οποίος αναφέρεται στα άτομα –και ιδιαίτερα στους νέους– που βρίσκονται «εκτός απασχόλησης, εκπαίδευσης ή κατάρτισης», είναι ένας σχετικά καινούργιος δείκτης που έγινε δημοφιλής τη δεκαετία του 1990, καθώς θεωρήθηκε ότι παρέχει μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα για την έλλειψη απασχόλησης και τη μελλοντική ευάλωτη κατάσταση των νέων από ό,τι ο δείκτης ανεργίας ([Assmann & Broschinski, 2021](#)). Σήμερα, οι επίσημες στατιστικές κατατάσσουν τους νέους στην εν λόγω ομάδα αν είναι άνεργοι/δεν συμμετέχουν σε οποιαδήποτε μορφή απασχόλησης ή είναι ανενεργοί/δεν αναζητούν ενεργά εργασία ή εκπαιδευτικές ευκαιρίες και δεν έχουν συμμετάσχει σε τυπική ή μη τυπική εκπαίδευση ή κατάρτιση κατά τις τέσσερις εβδομάδες που προηγούνται της έρευνας (Eurostat 2021, IMA 2015). Αν και αρχικά χρησιμοποιήθηκε για την ηλικιακή ομάδα των 16-18 ετών, η έννοια των ΕΑΕΚ επεκτάθηκε και σε άλλες ηλικιακές ομάδες, οδηγώντας στη διαμόρφωση ενός πιο ποικιλόμορφου πληθυσμού ΕΑΕΚ.

Είναι κοινώς αποδεκτό ότι διάφοροι προσωπικοί παράγοντες επηρεάζουν σημαντικά τις πιθανότητες ένα άτομο, ιδίως ένας νέος, να βρεθεί εκτός εκπαίδευσης, απασχόλησης ή κατάρτισης. Οι παράγοντες αυτοί μπορεί να κυμαίνονται από το οικογενειακό υπόβαθρο και τις οικονομικές δυσκολίες μέχρι την πρόωρη εγκατάλειψη του σχολείου και το χαμηλό μορφωτικό επίπεδο. Άλλοι παράγοντες περιλαμβάνουν τη μονογονεϊκότητα, τους εθισμούς, την ασθένεια ή την αναπηρία, καθώς και τη διαβίωση σε αγροτικές ή μικρές αστικές περιοχές ή το μεταναστευτικό καθεστώς εκτός ΕΕ ([Assmann & Broschinski, 2021](#)).

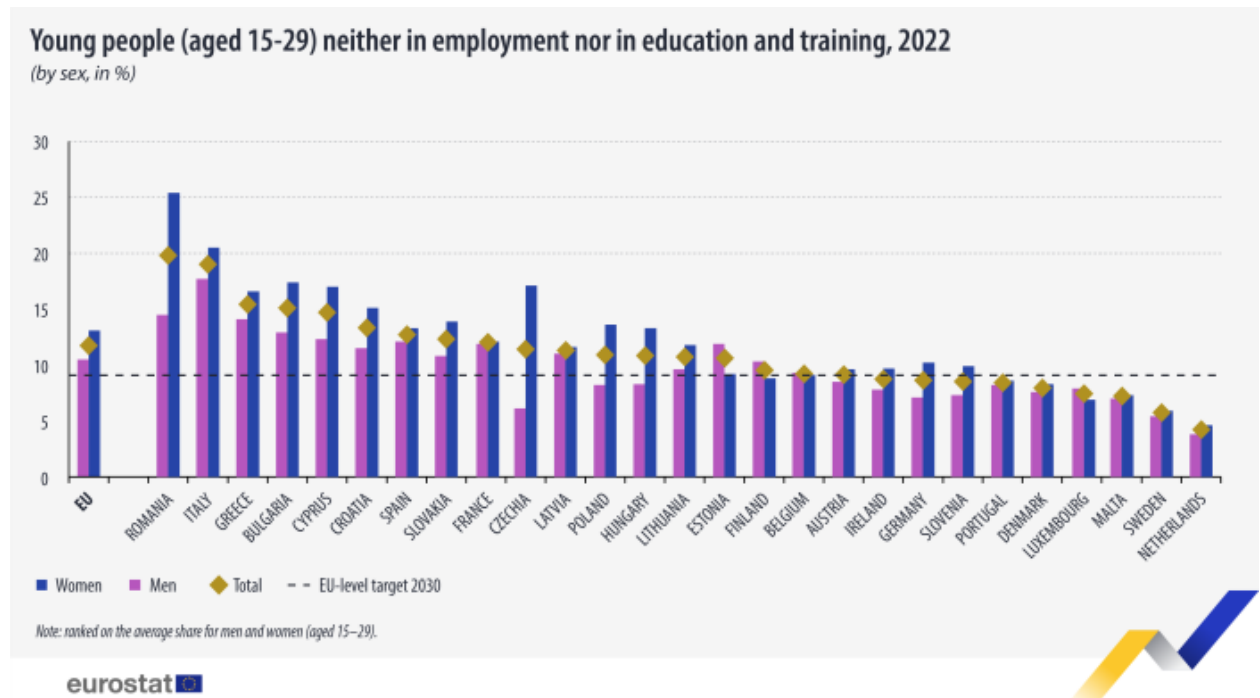
Η ανάλυση των [Assmann & Broschinski \(2021\)](#) αποκαλύπτει ότι οι θεσμικοί παράγοντες για τα άτομα ΕΑΕΚ ποικίλλουν επίσης σε σημαντικό βαθμό, αντανakλώντας την ποικιλομορφία εντός της ίδιας της ομάδας. Για παράδειγμα, οι χώρες με περιορισμένες υπηρεσίες οικογενειακής υποστήριξης και ανεπαρκή επίσημη μακροχρόνια φροντίδα τείνουν να έχουν υψηλότερο αριθμό νεαρών ΕΑΕΚ με ευθύνες φροντίδας, ιδίως στην Κεντρική και Ανατολική Ευρώπη. Αντίθετα, στις χώρες της Βόρειας Ευρώπης με γενναιοδωρά αλλά αναποτελεσματικά συστήματα επιδομάτων αναπηρίας, τα οποία δημιουργούν αντικίνητρα για τη συμμετοχή στην αγορά εργασίας, παρατηρούνται υψηλότερα ποσοστά ΕΑΕΚ με αναπηρία. Επιπλέον, οι περιοχές που πλήττονται έντονα από την οικονομική κρίση και παρακωλύονται από την άκαμπτη αγορά εργασίας και τα ανεπαρκή προγράμματα επαγγελματικής κατάρτισης –όπως η Νότια και ορισμένα τμήματα της Κεντρικής-Ανατολικής Ευρώπης– εμφανίζουν αυξημένα επίπεδα ανέργων και νέων ΕΑΕΚ με μειωμένο κίνητρο.

Παρακάτω παρουσιάζονται συνοπτικά ορισμένα από τα τελευταία στατιστικά στοιχεία και δεδομένα για τα άτομα ΕΑΕΚ στην Ευρώπη (Eurostat 2021, 2023), τα οποία καταδεικνύουν τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι νέοι, και ιδίως οι γυναίκες, καθώς και τη σημασία των στοχευμένων πολιτικών και δράσεων στήριξής τους:

- Περισσότεροι από ένας στους έξι (περίπου 17,6%) νεαρούς ενήλικες ηλικίας 20 έως 34 ετών ήταν ΕΑΕΚ το 2020 στην ΕΕ, σημειώνοντας αύξηση κατά 1,2 ποσοστιαίες μονάδες σε σχέση με το 2019.
- Το 2020, το ποσοστό των γυναικών ΕΑΕΚ ήταν υψηλότερο σε όλες τις χώρες σε σύγκριση με τους άνδρες. Μεταξύ των ατόμων ηλικίας 20-34 ετών, πάνω από μία στις πέντε (21,5%) νεαρές γυναίκες και κάτω από ένας στους επτά (13,8%) νεαρούς άνδρες ήταν ΕΑΕΚ, αλλά τα ποσοστά αυτά διέφεραν σημαντικά μεταξύ των κρατών μελών της ΕΕ.

- Το 2022, το 11,7 % των ατόμων ηλικίας 15-29 ετών στην ΕΕ ήταν ΕΑΕΚ.
- Το 2022, το 13,1 % των νέων γυναικών ηλικίας 15-29 ετών στην ΕΕ χαρακτηρίζονταν ως ΕΑΕΚ.
- Το ποσοστό των νέων 15-29 ετών στην ΕΕ που το 2022 ήταν ΕΑΕΚ κυμαινόταν από 4,2 % στην Ολλανδία έως 19,8 % στη Ρουμανία (βλ. εικόνα 1).

Εικόνα 1: Στατιστικά στοιχεία για τους νέους εκτός εκπαίδευσης, απασχόλησης ή κατάρτισης (ΕΑΕΚ) ανά χώρα και φύλο σε %, 2022



Πηγή: [Eurostat, 2023](https://ec.europa.eu/eurostat/tgm/table.do?tab=table&init=1&language=en&code=sdg_8_4_2)

- Για την ηλικιακή ομάδα 15-29 ετών, η Ευρωπαϊκή Ένωση έχει θέσει ως στόχο το ποσοστό των νέων που βρίσκονται εκτός απασχόλησης, εκπαίδευσης ή κατάρτισης να είναι μικρότερο από 9% έως το 2030.

3.2 Ανάλυση αναγκών με έμφαση στις γυναίκες ΕΑΕΚ

Οι ψηφιακές τεχνολογίες αλλάζουν ριζικά τον κόσμο μας, μετασχηματίζοντας την προσωπική και επαγγελματική ζωή των ανθρώπων. Η πανδημία COVID-19 και οι ευρύτατες επιπτώσεις της έχουν επιταχύνει τη ζήτηση για ψηφιακές δεξιότητες σε πολλά επαγγέλματα, ενώ η αποτελεσματική χρήση των νέων τεχνολογιών έχει αποδειχθεί ότι αποτελεί μοχλό ανθεκτικότητας, βοηθώντας τόσο τους εργαζόμενους όσο και ολόκληρους οργανισμούς να προσαρμοστούν στα νέα δεδομένα. Σύμφωνα με τις εκθέσεις του Παγκόσμιου Οικονομικού Φόρουμ για το μέλλον των θέσεων εργασίας, το 50% όλων των εργαζομένων θα χρειαστεί επανακατάρτιση έως το 2025, καθώς θα αυξάνεται η υιοθέτηση των νέων τεχνολογιών.

Ωστόσο, οι ευκαιρίες εκπαίδευσης για ενήλικες δεν φαίνεται να φτάνουν πάντα στις πιο ευάλωτες ομάδες-στόχους, όπως τα άτομα χαμηλής ειδίκευσης ΕΑΕΚ και οι ενήλικες από κοινωνικά ή οικονομικά ευάλωτες κοινότητες. Παράλληλα, οι γυναίκες εξακολουθούν να είναι αντιμέτωπες με ανισότητες κατά τη διαδικασία της ψηφιακής μετάβασης.

Επιπλέον, οι έρευνες δείχνουν ότι υπάρχει μια γενική έλλειψη εξειδικευμένων εκπαιδευτών κατάλληλα καταρτισμένων να διδάξουν ψηφιακές δεξιότητες και εργαλεία ΤΠΕ σε ενήλικες (European Association for the Education of Adults, 2021). Σύμφωνα με πρόσφατη μελέτη του ΟΟΣΑ, θα πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη βαρύτητα στη συμμετοχή των ενηλίκων ΕΑΕΚ και των ενηλίκων με χαμηλή εξειδίκευση στην ανοικτή ψηφιακή εκπαίδευση.

Ένα ψηφιακά καταρτισμένο εργατικό δυναμικό είναι ζωτικής σημασίας για τους οργανισμούς, αφού είναι απαραίτητο για την υποστήριξη των προσπάθειών για καινοτομία και αντιμετώπιση του ανταγωνισμού. Με το 70% των εταιρειών της ΕΕ να θεωρούν την έλλειψη επαρκών ψηφιακών δεξιοτήτων ως εμπόδιο στις επενδύσεις, η Ευρώπη αντιμετωπίζει σημαντικό έλλειμμα δεξιοτήτων (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2021).

Η ενότητα συλλογής πληροφοριών για τις δεξιότητες (Skills Intelligence) του Ευρωπαϊκού Κέντρου για την Ανάπτυξη της Επαγγελματικής Κατάρτισης-Cedefop (2022a, 2022b) παρέχει πληροφορίες σχετικά με τις θέσεις εργασίας και τις δεξιότητες που περιλαμβάνονται στις διαδικτυακές αγγελίες εργασίας. Στο πλαίσιο ενός εν εξελίξει έργου, έχουν συλλεχθεί και αναλυθεί περισσότερες από 100 εκατομμύρια διαδικτυακές αγγελίες εργασίας σε 28 ευρωπαϊκές χώρες. Ακολουθούν ορισμένα ενδιαφέροντα ευρήματα:

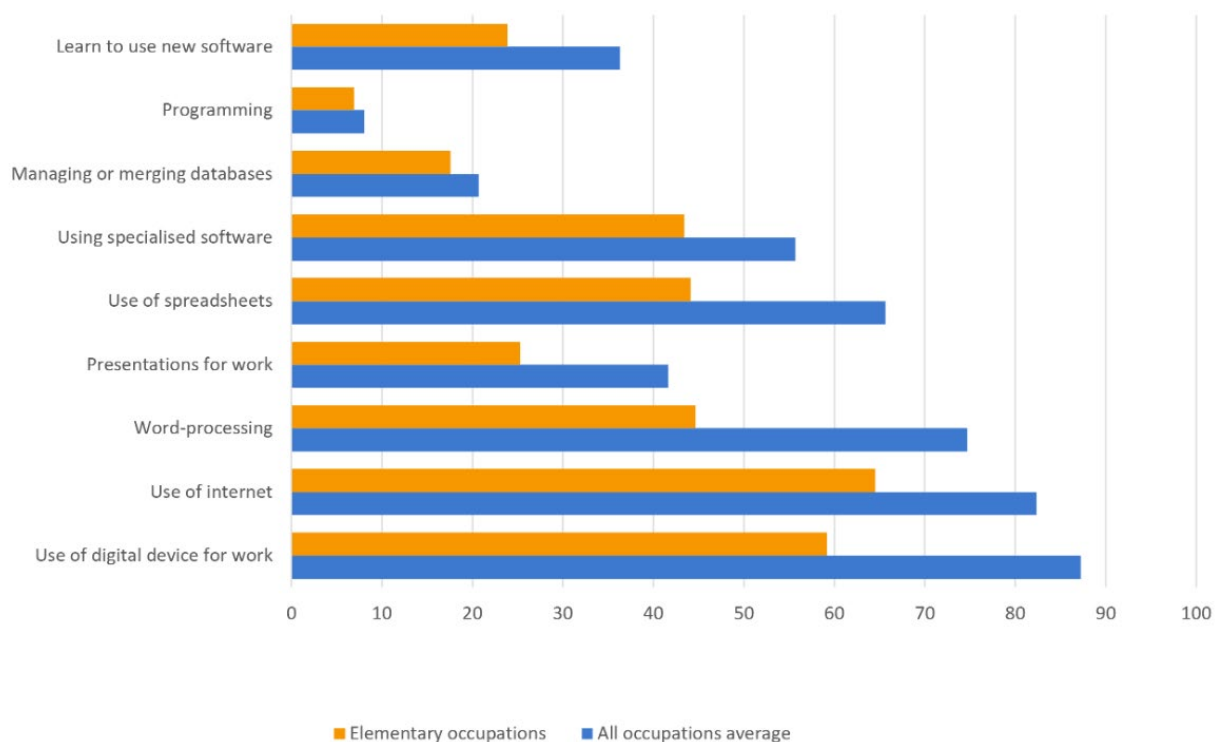
- Οι τρεις κορυφαίοι τομείς στις διαδικτυακές αγγελίες εργασίας είναι οι εξής: Διοικητικές υπηρεσίες, Επαγγελματικές υπηρεσίες και Μεταποίηση.
- Οι δημοφιλέστερες δεξιότητες είναι η χρήση ψηφιακών εργαλείων για τη συνεργασία, τη δημιουργία περιεχομένου και την επίλυση προβλημάτων.
- Το ποσοστό των ενηλίκων εργαζομένων που έπρεπε να εκπαιδευτούν σε νέες ψηφιακές τεχνολογίες το 2020-2021 ήταν 35%, ενώ το ποσοστό των θέσεων εργασίας που απαιτούν τουλάχιστον βασικές ψηφιακές δεξιότητες στην ΕΕ το 2021 ήταν 87%.

Τα ευρήματα από την ανάλυση δεδομένων σχετικά με τις ευκαιρίες και τις προκλήσεις που αφορούν τις δεξιότητες, ειδικά για τα στοιχειώδη επαγγέλματα (Cedefop 2024), αποκαλύπτουν τα εξής:

- Περίπου 16,6 εκατομμύρια άτομα απασχολούνταν σε στοιχειώδη επαγγέλματα το 2022, ποσοστό που αντιστοιχεί στο 8,4% της συνολικής απασχόλησης στην ΕΕ.
- Οι εργαζόμενοι σε στοιχειώδη επαγγέλματα είναι διάσπαρτοι σε πολλούς οικονομικούς τομείς. Το 2021, το μεγαλύτερο μερίδιο αυτών των εργαζομένων απασχολούνταν στον τομέα των διοικητικών και υποστηρικτικών δραστηριοτήτων (15%) και στον τομέα του χονδρικού και λιανικού εμπορίου (12%).
- Το 2021, το ποσοστό των ατόμων με χαμηλά επίπεδα προσόντων που εργάζονταν σε στοιχειώδη επαγγέλματα (Διεθνής Πρότυπη Ταξινόμηση της Εκπαίδευσης/ISCED 2 ή χαμηλότερο, δηλαδή κατώτερη δευτεροβάθμια εκπαίδευση) και μεσαία επίπεδα προσόντων (ISCED 3 και 4 το 2021, που αντιστοιχούν στην ανώτερη δευτεροβάθμια εκπαίδευση και στη μεταδευτεροβάθμια μη τριτοβάθμια εκπαίδευση) ήταν σχεδόν ισοδύναμα μεταξύ τους (περίπου 46%). Μέχρι το 2035, οι περισσότεροι εργαζόμενοι σε στοιχειώδη επαγγέλματα προβλέπεται να κατέχουν μεσαίου επιπέδου προσόντα.
- Οι εργαζόμενοι σε στοιχειώδη επαγγέλματα κατανέμονται σχεδόν ισοδύναμα ανάμεσα στα δύο φύλα. Το 2021, το 53% των εργαζομένων σε στοιχειώδη επαγγέλματα ήταν γυναίκες και το 47% ήταν άνδρες.
- Οι εργαζόμενοι σε στοιχειώδη επαγγέλματα θα πρέπει να προσαρμοστούν στις τεχνολογικές αλλαγές (όπως οι αυτοματοποιημένες τεχνολογίες καθαρισμού ή η χρήση έξυπνων συσκευών στις οικοδομές και τα ορυχεία) και στις απαιτήσεις βιωσιμότητας στους τομείς στους οποίους απασχολούνται.

Η απόκτηση και η αναβάθμιση των δεξιοτήτων που προσδιορίζονται από το Cedefop (2023) θα μπορούσε να βελτιώσει σημαντικά τις προοπτικές εξεύρεσης εργασίας των ατόμων που επιθυμούν να βελτιώσουν την απασχολησιμότητά τους: χρήση ψηφιακών συσκευών για την εκτέλεση καθηκόντων, χρήση καινούργιου (εξειδικευμένου) λογισμικού, χρήση προγραμμάτων επεξεργασίας κειμένου, υπολογιστικών φύλλων και διαδικτύου, παρουσιάσεις, βάσεις δεδομένων και προγραμματισμός (βλ. εικόνα 2).

Εικόνα 2: Ψηφιακές δεξιότητες και καθήκοντα (ποσοστό των ατόμων που δηλώνουν ότι ένα καθήκον/δεξιότητα αποτελεί μέρος της εργασίας τους)



Πηγή: [Cedefop European Skills and Jobs Survey](#)
όπως παρουσιάζεται στο [Cedefop \(2023\)](#)

Ειδικότερα για τις γυναίκες ΕΑΕΚ χαμηλής ειδίκευσης που αναζητούν εργασία, οι πιο περιζήτητες ψηφιακές δεξιότητες και δεξιότητες ΤΠΕ είναι συνήθως εκείνες που μπορούν να αποκτηθούν γρήγορα και να εφαρμοστούν σε διάφορα εργασιακά περιβάλλοντα. Η αναβάθμιση των δεξιοτήτων στους ακόλουθους τομείς μπορεί να βελτιώσει σημαντικά τις προοπτικές απασχόλησης των ατόμων με χαμηλή ειδίκευση:

- Βασικές δεξιότητες χρήσης υπολογιστή: Η κατανόηση των βασικών λειτουργιών του υπολογιστή και του λογισμικού, όπως το Microsoft Office, είναι απαραίτητη για πολλές θέσεις εργασίας εισαγωγικού επιπέδου.
- Πλοήγηση και έρευνα στο διαδίκτυο: Η ικανότητα αποτελεσματικής χρήσης μηχανών αναζήτησης, αξιολόγησης διαδικτυακών πηγών και διεξαγωγής έρευνας είναι ζωτικής σημασίας σε όλους τους επαγγελματικούς τομείς.
- Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και εργαλεία επικοινωνίας: Οι δεξιότητες επικοινωνίας μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και η εξοικείωση με εργαλεία όπως το Slack ή το Microsoft Teams είναι σημαντικές.

- Διαχείριση μέσων κοινωνικής δικτύωσης: Για θέσεις στον τομέα του μάρκετινγκ και της εξυπηρέτησης πελατών, χρήσιμες είναι οι βασικές γνώσεις διαχείρισης των πλατφόρμων κοινωνικής δικτύωσης.
- Καταχώρηση και διαχείριση δεδομένων: Για διοικητικούς και γραφειακούς ρόλους, οι δεξιότητες στη διαχείριση βάσεων δεδομένων και υπολογιστικών φύλλων και στην ορθή εισαγωγή δεδομένων είναι σε ζήτηση.
- Επίγνωση θεμάτων ασφάλειας στον κυβερνοχώρο: Η κατανόηση των βασικών αρχών της ασφάλειας και της προστασίας της ιδιωτικής ζωής στο διαδίκτυο καθίσταται όλο και πιο σημαντική για όλους τους χρήστες.
- Δημιουργία περιεχομένου: Οι βασικές δεξιότητες δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου, όπως η χρήση συστημάτων διαχείρισης περιεχομένου ή απλών εργαλείων γραφικού σχεδιασμού, μπορούν να ανοίξουν ευκαιρίες σε διάφορους τομείς.
- Πλατφόρμες ηλεκτρονικού εμπορίου: Η γνώση των συστημάτων ηλεκτρονικού εμπορίου μπορεί να είναι χρήσιμη για θέσεις στον τομέα του λιανικού εμπορίου και των πωλήσεων.
- Προγραμματισμός: Ακόμη και σε θέσεις εκτός του τεχνολογικού τομέα, η γνώση γλωσσών προγραμματισμού μπορεί να βοηθήσει τους υποψηφίους να ξεχωρίσουν, αφού, μεταξύ άλλων, οι γνώσεις προγραμματισμού αποδεικνύουν την ικανότητα εκμάθησης νέων τεχνολογιών και καταδεικνύουν ισχυρές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.

Το πρόγραμμα σπουδών Coding4WIN αναπτύχθηκε με βάση τις έξι πιο αναγκαίες ψηφιακές δεξιότητες και γνώσεις ΤΠΕ που προσδιορίστηκαν από το Cedefop (2021, 2022a, 2022b, 2023, 2024) και θα περιγραφούν λεπτομερώς στην ενότητα 4.0 του προγράμματος σπουδών Coding4WIN.

3.3 Μεθοδολογικές προσεγγίσεις

Το πρόγραμμα σπουδών Coding4WIN ακολουθεί μια παιδαγωγική προσέγγιση που είναι συμπεριληπτική ως προς το φύλο, φιλική προς τον χρήστη και με απλή γλώσσα κατάλληλη για την ομάδα-στόχο των γυναικών ΕΑΕΚ. **Οι ευέλικτες μορφές μάθησης**, μέσω των **μικτών** (διά ζώσης και/ή διαδικτυακών) και των **αυτόνομων** εκπαιδευτικών ενοτήτων, επιτρέπουν στις συμμετέχουσες να λαμβάνουν καθοδήγηση όταν τη χρειάζονται και να μαθαίνουν με τον δικό τους ρυθμό και χρονοδιάγραμμα.

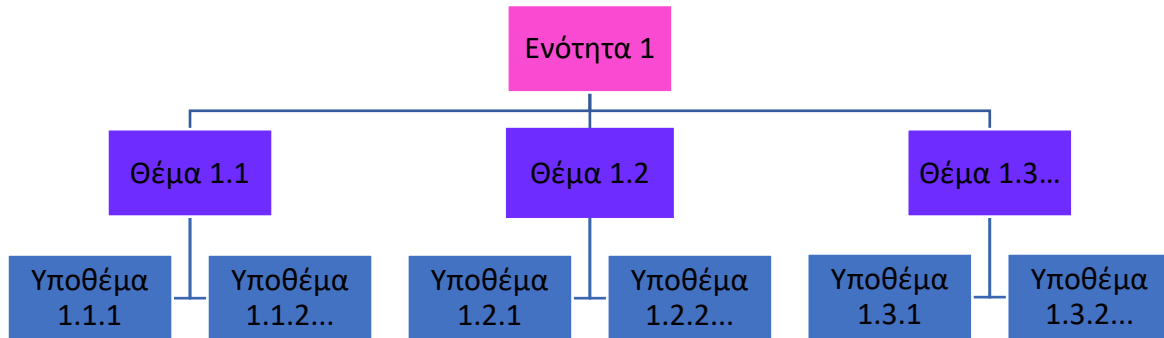
Οι εκπαιδευτικές ενότητες του Coding4Win έχουν αναπτυχθεί σύμφωνα με τη **μεθοδολογία της μικρομάθησης**, η οποία συμβάλλει στη μάθηση «σπάζοντας» τις πληροφορίες σε μικρά, εύληπτα κομμάτια. Η μικρομάθηση έχει τις ρίζες της στη θεωρία του Hermann Ebbinghaus που ονομάζεται «καμπύλη λήθης», σύμφωνα με την οποία οι εκπαιδευόμενοι τείνουν να ξεχνούν περισσότερο από το 50% του μαθησιακού υλικού 20 λεπτά αμέσως μετά το τέλος του μαθήματος, ενώ το ποσοστό αυτό πέφτει στο 40% μέσα σε εννέα ώρες, και στη συνέχεια στο 24% σε 31 ημέρες, αν δεν γίνει καμία επανάληψη και όλες οι άλλες μεταβλητές παραμείνουν σταθερές ([Shail, 2019](#)).

Ακολουθώντας το σύστημα (μοντέλο) ενοτήτων, το πρόγραμμα σπουδών του έργου (το εκπαιδευτικό πρόγραμμα Coding4WIN) έχει δομηθεί στη βάση ανεξάρτητων ενοτήτων, με την κάθε ενότητα να αφορά σε έναν συγκεκριμένο τομέα ή δεξιότητα. Οι ενότητες έχουν σχεδιαστεί για να διδάσκονται αυτόνομα, αλλά είναι εύκολο να συνδυαστούν ή να αναδιαταχθούν ώστε να ανταποκρίνονται στις προτιμήσεις ή τις ανάγκες των εκπαιδευομένων ([Alsulaili, 2023](#)).

Κάθε ενότητα περιλαμβάνει θέματα και υποθέματα (υποενότητες) που δημιουργούν μια γραμμική αλλά ευέλικτη ροή των όσων πρέπει να παρακολουθήσουν και να κάνουν οι εκπαιδευόμενοι (βλ.

εικόνα 3). Έχει δοθεί έμφαση στην επίτευξη διαφορετικών μαθησιακών αποτελεσμάτων σε κάθε ενότητα.

Εικόνα 3: Η δομή των ενοτήτων Coding4WIN (ενδεικτικό παράδειγμα)



Οι βασικές πτυχές όλων των ενοτήτων μικρομάθησης του Coding4WIN μπορούν να συνοψιστούν ως εξής:

- Σύντομες και εστιασμένες, παρέχοντας στοχευμένο μαθησιακό περιεχόμενο σε σύντομο χρονικό διάστημα.
- Η διάρκεια κάθε **ενότητας** είναι περίπου **2 ½ - 3 ώρες**.
- Η διάρκεια κάθε **θέματος** είναι περίπου **30-45 λεπτά**.
- Η διάρκεια κάθε **υποθέματος** είναι περίπου **5-10 λεπτά**.

Προκειμένου να επιτευχθεί η όσον το δυνατόν μεγαλύτερη δέσμευση των εκπαιδευομένων, η εκπαίδευση περιλαμβάνει διάφορα διαδραστικά στοιχεία, όπως διαδραστικές παρουσιάσεις, κουίζ, βίντεο, περιεχόμενο που επιτρέπει στους χρήστες να προσθέσουν ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και συμπλήρωσης κενών, αναδυόμενο κείμενο, διαδραστικό περιεχόμενο και αξιολογήσεις. Σε κάθε ενότητα μικρομάθησης, οι εκπαιδευόμενες έχουν την ευκαιρία να μάθουν, μεταξύ άλλων, μέσω:

- Παρακολούθησης ενός σύντομου εκπαιδευτικού **βίντεο** και απάντησης σε μια ερώτηση.
- Ενός διαδικτυακού **εκπαιδευτικού παιχνιδιού** που έχει σχεδιαστεί για να διδάξει μια συγκεκριμένη ενέργεια.
- Ανάγνωσης **κειμένου στο διαδίκτυο** και απάντησης σε μια σύντομη σειρά ερωτήσεων.
- Προβολής ενός **infographic** και απάντησης σε μια σύντομη σειρά **ερωτήσεων**.
- Χρήσης εικονικών **εκπαιδευτικών καρτών** (flashcards) για την προετοιμασία για ένα κουίζ.
- Δραστηριοτήτων όπως σωστό-λάθος, συμπλήρωση κενών κ.λπ.
- Εικονικής συμμετοχής σε μια προσομοίωση βασισμένη σε σενάριο κ.λπ.

3.4 Πλαίσια αναφοράς της ΕΕ & επικύρωση δεξιοτήτων

3.4.1 Ευρωπαϊκό πλαίσιο επαγγελματικών προσόντων

Το πρόγραμμα σπουδών Coding4WIN περιγράφει τα προσόντα σε όρους **μαθησιακών αποτελεσμάτων**, ακολουθώντας την προσέγγιση που έχει υιοθετήσει το [Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Επαγγελματικών Προσόντων \(ΕΠΕΠ\)](#). Το [ΕΠΕΠ](#) είναι ένα πλαίσιο οκτώ επιπέδων βασισμένο σε μαθησιακά αποτελέσματα για όλους τους τύπους επαγγελματικών προσόντων. Παρέχει ένα κοινό πλαίσιο αναφοράς που βοηθά στη σύγκριση των εθνικών συστημάτων επαγγελματικών προσόντων, των πλαισίων και των επιπέδων τους, καθιστώντας τα προσόντα μεταξύ των διαφόρων χωρών και συστημάτων στην Ευρώπη πιο ευανάγνωστα και κατανοητά.

Κάθε ένα από τα οκτώ επίπεδα του ΕΠΕΠ ορίζεται από ένα σύνολο περιγραφικών δεικτών που υποδεικνύουν τα σχετικά με τα μαθησιακά αποτελέσματα προσόντα του συγκεκριμένου επιπέδου σε οποιοδήποτε σύστημα προσόντων.

Τα μαθησιακά αποτελέσματα ορίζονται από το [Europass](#) με όρους:

- **Γνώσεων:** Στο ΕΠΕΠ, οι γνώσεις περιγράφονται ως θεωρητικές ή/και αντικειμενικές.
- **Δεξιοτήτων:** Στο ΕΠΕΠ, οι δεξιότητες περιγράφονται ως νοητικές (χρήση λογικής, διαισθητικής και δημιουργικής σκέψης) και πρακτικές (αφορούν τη χειρωνακτική επιδεξιότητα και τη χρήση μεθόδων, υλικών, εργαλείων και οργάνων).
- **Υπευθυνότητας και αυτονομίας:** Στο ΕΠΕΠ, η υπευθυνότητα και αυτονομία περιγράφεται ως η ικανότητα του διδασκόμενου να εφαρμόζει γνώσεις και δεξιότητες αυτόνομα και με υπευθυνότητα (βλ. πίνακα 1).

Πίνακας 1: Μαθησιακά αποτελέσματα ανά επίπεδο ΕΠΕΠ από το [Europass \(χ.η.\)](#)

Επίπεδο 1 - μαθησιακά αποτελέσματα		
Γνώσεις	Δεξιότητες	Υπευθυνότητα και αυτονομία
Βασικές γενικές γνώσεις	Βασικές δεξιότητες που απαιτούνται για την εκτέλεση απλών εργασιών	Εργασία ή σπουδή υπό άμεση επίβλεψη σε δομημένο πλαίσιο
Επίπεδο 2 - μαθησιακά αποτελέσματα		
Γνώσεις	Δεξιότητες	Υπευθυνότητα και αυτονομία
Βασικές αντικειμενικές γνώσεις σε έναν τομέα εργασίας ή σπουδής	Βασικές γνωστικές και πρακτικές δεξιότητες που απαιτούνται για την αξιοποίηση σχετικών πληροφοριών με σκοπό την εκτέλεση εργασιών και την επίλυση συνήθων προβλημάτων με τη χρήση απλών κανόνων και εργαλείων	Εργασία ή σπουδή υπό επίβλεψη και με κάποια αυτονομία
Επίπεδο 3 - μαθησιακά αποτελέσματα		
Γνώσεις	Δεξιότητες	Υπευθυνότητα και αυτονομία
Γνώση αντικειμενικών στοιχείων, αρχών, διαδικασιών και γενικών εννοιών σε ένα πεδίο εργασίας ή σπουδής	Φάσμα γνωστικών και πρακτικών δεξιοτήτων που απαιτούνται για την εκτέλεση εργασιών και την επίλυση προβλημάτων με επιλογή και εφαρμογή βασικών μεθόδων, εργαλείων, υλικών και πληροφοριών	Ανάληψη ευθύνης για την εκπλήρωση καθηκόντων στην εργασία ή στη σπουδή προσαρμογή της προσωπικής συμπεριφοράς στις περιστάσεις κατά την επίλυση προβλημάτων
Επίπεδο 4 - μαθησιακά αποτελέσματα		
Γνώσεις	Δεξιότητες	Υπευθυνότητα και αυτονομία
Αντικειμενικές και θεωρητικές γνώσεις	Φάσμα γνωστικών και πρακτικών δεξιοτήτων που απαιτούνται για την	Άσκηση αυτοδιαχείρισης βάσει κατευθύνσεων σε περιβάλλοντα εργασίας ή

γενικού φάσματος σε ένα πεδίο εργασίας ή σπουδής	εξεύρεση λύσεων σε συγκεκριμένα προβλήματα σε ένα πεδίο εργασίας ή σπουδής	σπουδής που είναι συνήθως προβλέψιμα, αλλά υπόκεινται σε αλλαγές επίβλεψη της συνήθους εργασίας άλλων ατόμων, αναλαμβάνοντας κάποια ευθύνη για την αξιολόγηση και τη βελτίωση των δραστηριοτήτων εργασίας ή σπουδής
Επίπεδο 5 - μαθησιακά αποτελέσματα		
Γνώσεις	Δεξιότητες	Υπευθυνότητα και αυτονομία
Ευρείες, εξειδικευμένες, αντικειμενικές και θεωρητικές γνώσεις σε ένα πεδίο εργασίας ή σπουδής και επίγνωση των ορίων των γνώσεων αυτών	Ευρύ φάσμα γνωστικών και πρακτικών δεξιοτήτων που απαιτούνται για την εξεύρεση δημιουργικών λύσεων σε αφηρημένα προβλήματα	άσκηση διαχείρισης και επίβλεψης στο πλαίσιο δραστηριοτήτων εργασίας ή σπουδής όπου συμβαίνουν απρόβλεπτες αλλαγές αξιολόγηση και ανάπτυξη της προσωπικής απόδοσης και της απόδοσης άλλων ατόμων
Επίπεδο 6 - μαθησιακά αποτελέσματα		
Γνώσεις	Δεξιότητες	Υπευθυνότητα και αυτονομία
Προχωρημένες γνώσεις σε ένα πεδίο εργασίας ή σπουδής, οι οποίες συνεπάγονται κριτική κατανόηση θεωριών και αρχών	Προχωρημένες δεξιότητες, απόδειξη δεξιοτεχνίας και καινοτομίας, που απαιτούνται για την επίλυση σύνθετων και απρόβλεπτων προβλημάτων σε εξειδικευμένο πεδίο εργασίας ή σπουδής	Διαχείριση σύνθετων τεχνικών ή επαγγελματικών δραστηριοτήτων ή σχεδίων εργασίας, με ανάληψη ευθύνης για τη λήψη αποφάσεων σε απρόβλεπτα περιβάλλοντα εργασίας ή σπουδής ανάληψη ευθύνης για τη διαχείριση της επαγγελματικής ανάπτυξης ατόμων και ομάδων
Επίπεδο 7 - μαθησιακά αποτελέσματα		
Γνώσεις	Δεξιότητες	Υπευθυνότητα και αυτονομία
Πολύ εξειδικευμένες γνώσεις, μερικές από τις οποίες είναι γνώσεις αιχμής σε ένα πεδίο εργασίας ή σπουδής, ως βάση για πρωτότυπη σκέψη κριτική επίγνωση των ζητημάτων γνώσης σε ένα πεδίο και στη διασύνδεσή του με διαφορετικά πεδία	Εξειδικευμένες δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, οι οποίες απαιτούνται στην έρευνα και/ή στην καινοτομία προκειμένου να αναπτυχθούν νέες γνώσεις και διαδικασίες και να ενσωματωθούν γνώσεις από διαφορετικά πεδία	Διαχείριση και μετασχηματισμός σε περιβάλλοντα εργασίας ή σπουδής που είναι σύνθετα, απρόβλεπτα και απαιτούν νέες στρατηγικές προσεγγίσεις ανάληψη ευθύνης για τη συνεισφορά στις επαγγελματικές γνώσεις και πρακτικές ή/και για την αξιολόγηση της στρατηγικής απόδοσης ομάδων
Επίπεδο 8 – μαθησιακά αποτελέσματα		
Γνώσεις	Δεξιότητες	Υπευθυνότητα και αυτονομία
Γνώσεις στα πλέον προχωρημένα όρια ενός πεδίου εργασίας ή σπουδής και στη διασύνδεσή του με άλλα πεδία	Οι πλέον προχωρημένες και εξειδικευμένες δεξιότητες και τεχνικές, συμπεριλαμβανομένης της σύνθεσης και της αξιολόγησης, που απαιτούνται για την επίλυση κρίσιμων προβλημάτων στην έρευνα ή/και στην καινοτομία και για τη διεύρυνση και τον επαναπροσδιορισμό των υφιστάμενων γνώσεων ή της υφιστάμενης επαγγελματικής πρακτικής	Επίδειξη ουσιαστικού κύρους, καινοτομίας, αυτονομίας, επιστημονικής και επαγγελματικής ακεραιότητας και σταθερής προσήλωσης στη διαμόρφωση νέων ιδεών ή διαδικασιών στην πρωτοπορία πλαισίων εργασίας ή σπουδής, συμπεριλαμβανομένης της έρευνας

Το πρόγραμμα σπουδών Coding4WIN είναι δομημένο σε τρία επίπεδα: Αρχάριο επίπεδο (ΕΠΕΠ 1 & 2) - Ενδιάμεσο Επίπεδο (ΕΠΕΠ 3 & 4) – Προχωρημένο επίπεδο (ΕΠΕΠ 5).

3.4.2 Ευρωπαϊκές δεξιότητες, ικανότητες, προσόντα και επαγγέλματα

Το [ESCO \(European Skills, Competences and Occupations - Ευρωπαϊκές δεξιότητες, ικανότητες, προσόντα και επαγγέλματα\)](#) είναι ένα έργο της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, το οποίο διαχειρίζεται η Γενική Διεύθυνση Απασχόλησης, Κοινωνικών Υποθέσεων και Ένταξης. Πρόκειται για την ευρωπαϊκή πολυγλωσσική ταξινόμηση των δεξιοτήτων, ικανοτήτων και επαγγελμάτων που έχει ως στόχο να υποστηρίξει την επαγγελματική κινητικότητα σε ολόκληρη την Ευρώπη και, ως εκ τούτου, τη δημιουργία μιας πιο ενοποιημένης και αποτελεσματικής αγοράς εργασίας, προσφέροντας μια «κοινή γλώσσα» για τα επαγγέλματα και τις δεξιότητες, η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί από διάφορους ενδιαφερόμενους φορείς σε θέματα απασχόλησης και εκπαίδευσης και κατάρτισης. Με άλλα λόγια, το ESCO λειτουργεί ως λεξικό, περιγράφοντας, προσδιορίζοντας και ταξινομώντας επαγγέλματα και δεξιότητες που σχετίζονται με την αγορά εργασίας και την εκπαίδευση και κατάρτιση στην ΕΕ.

Το ESCO παρέχει περιγραφές για 3.039 επαγγέλματα και 13.939 δεξιότητες που συνδέονται με αυτά τα επαγγέλματα, μεταφρασμένες σε 28 γλώσσες (όλες τις επίσημες γλώσσες της ΕΕ, καθώς και τα ισλανδικά, τα νορβηγικά, τα ουκρανικά και τα αραβικά). Ο πυλώνας προσόντων του ESCO αναπτύχθηκε με τρόπο που συνάδει με το ΕΠΕΠ, επιτρέποντας την αξιοποίηση των αποτελεσμάτων που επιτεύχθηκαν κατά τη διάρκεια των εργασιών για το ΕΠΕΠ. Είναι διαθέσιμο μέσω διαδικτυακής πύλης και μπορεί να χρησιμοποιηθεί δωρεάν. Η πρώτη πλήρης έκδοσή του (ESCO v1) δημοσιεύθηκε στις 28 Ιουλίου 2017, ενώ η τελευταία έκδοση της ταξινόμησης μπορεί να ληφθεί ή να ανακτηθεί μέσω της ιστοσελίδας [ESCO API](#).

Χρησιμοποιούμενο σε διαδικτυακές εφαρμογές και πλατφόρμες, το ESCO συνδέει ανθρώπους και θέσεις εργασίας, προωθώντας παράλληλα την κινητικότητα. Οι έννοιές του και οι μεταξύ τους σχέσεις μπορούν να γίνουν κατανοητές από τα ηλεκτρονικά συστήματα, δίνοντας σε διαφορετικά συστήματα και πλατφόρμες τη δυνατότητα να το χρησιμοποιούν για να προτείνουν σε άτομα που αναζητούν εργασία τις πιο συναφείς θέσεις εργασίας με βάση τις δεξιότητές τους ή σε άτομα που επιθυμούν να αλλάξουν ή να αναβαθμίσουν τις δεξιότητές τους τα πιο συναφή προγράμματα κατάρτισης. Ταυτόχρονα, το ESCO περιέχει ακριβείς περιγραφές των επαγγελμάτων και των δεξιοτήτων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν τόσο για τη σύνταξη προσφορών εργασίας όσο και για τη σύνταξη βιογραφικών σημειωμάτων, διευκολύνοντας τη συγκρισιμότητα και την αντιστοίχιση. Μέσω της χρήσης του στην πύλη EURES και σε πολλές άλλες διαδικτυακές πλατφόρμες, το ESCO βοηθά τις ευρωπαϊκές δημόσιες και ιδιωτικές υπηρεσίες απασχόλησης να προσφέρουν τις υπηρεσίες τους διασυνοριακά, σε διάφορες γλώσσες και ηλεκτρονικά συστήματα, ώστε να μπορούν να στηρίξουν καλύτερα όσους επιθυμούν να εργαστούν σε άλλη ευρωπαϊκή χώρα.

Αναγνωρίζοντας ότι το ESCO συνδέει την απασχόληση και την εκπαίδευση, το Coding4WIN διερευνά πώς η χρήση του στις διαδικτυακές αγγελίες θέσεων εργασίας μπορεί να βοηθήσει τους παρόχους εκπαίδευσης και κατάρτισης να εντοπίσουν τις δεξιότητες που χρειάζεται η αγορά εργασίας. Ως αποτέλεσμα, το πρόγραμμα σπουδών Coding4WIN προσαρμόστηκε ώστε να προετοιμάσει καλύτερα τις γυναίκες ΕΑΕΚ για τη μελλοντική αγορά εργασίας. Το ESCO βοηθά επίσης τους εν δυνάμει εργοδότες να κατανοήσουν καλύτερα τι έχουν μάθει οι συμμετέχουσες στο Coding4WIN.

4.0 Το πρόγραμμα σπουδών Coding4WIN

4.1 Επισκόπηση προγράμματος

ΣΤΟΧΟΣ

Ένα υψηλής ποιότητας, ευέλικτο πρόγραμμα με ενότητες μικρομάθησης που στοχεύουν στην ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων και ικανοτήτων των γυναικών ΕΑΕΚ, για τη γεφύρωση του ψηφιακού χάσματος και τη δημιουργία νέων ευκαιριών απασχόλησης.

Ενότητες Coding4WIN:

Αρχάριο επίπεδο (ΕΠΕΠ 1 & 2)

E1 - Βασικές ψηφιακές δεξιότητες: Για χρήστες με χαμηλά επίπεδα ψηφιακού γραμματισμού.

Ενδιάμεσο επίπεδο (ΕΠΕΠ 3 & 4)

E2 - Πώς να χρησιμοποιείτε τον υπολογιστή στην εργασία σας: Εστιάζει στα προγράμματα OFFICE, παρέχοντας μια βασική εισαγωγή στο Word, το Excel, το Microsoft Outlook κ.λπ.

E3 - Ψηφιακά εργαλεία επικοινωνίας και συνεργασίας: Πώς να χρησιμοποιείτε το πιο σύγχρονο λογισμικό για διαδικτυακή επικοινωνία και συνεργασία.

Προχωρημένο επίπεδο (ΕΠΕΠ 5)

E4 - Βασικά στοιχεία προγραμματισμού υπολογιστών: Εστιάζει στο τι είναι ο προγραμματισμός υπολογιστών, στη σημασία και τις χρήσεις του προγραμματισμού κ.λπ.

E5 - Υπολογιστική σκέψη: Αυτή η ενότητα θα βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν ορισμένα στοιχεία της υπολογιστικής σκέψης, όπως η ανάλυση δεδομένων, διαδικασιών ή προβλημάτων σε μικρότερα, διαχειρίσιμα μέρη, η αναγνώριση μοτίβων κ.λπ.

E6 - Προγραμματισμός στην καθημερινή ζωή: Παρέχει στους χρήστες μια σειρά από παραδείγματα, μελέτες περιπτώσεων και ασκήσεις με τις οποίες μπορούν να συσχετιστούν.

Αντλεί από: Προηγούμενη έρευνα στο πλαίσιο της προετοιμασίας της πρότασης Coding4WIN για την Πρόσκληση Erasmus+ 2023 Γύρος 1 KA2 (KA220-ADU – Εταιρικές σχέσεις συνεργασίας στην εκπαίδευση ενηλίκων) - Περαιτέρω έρευνα - Συζήτηση και ανατροφοδότηση από όλους τους εταίρους του έργου.

6 ενότητες ηλεκτρονικής μάθησης

για μικτή (πρόσωπο με πρόσωπο και/ή διαδικτυακή) και αυτόνομη μάθηση



~ 3 ώρες ανά
ενότητα

=

~ 18 ώρες μελέτης

Διαδραστικά στοιχεία
και πρόσθετο υλικό για
μελέτη

ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ (ΠΕ2-Δ2)

13/05/2024: προσχέδιο έκθεσης για το πρόγραμμα σπουδών | 27/05/2024: ανατροφοδότηση από τους εταίρους |

31/05/2024: τελική έκθεση του προγράμματος σπουδών | 30/06/2024: Μετάφραση στις γλώσσες

Δανία

Ελλάδα

Κύπρος

Πορτογαλία

Τουρκία

4.2 Επισκόπηση ενότητων

Αρ. ενότητας	Ενότητα 1	Ενότητα 2	Ενότητα 3	Ενότητα 4	Ενότητα 5	Ενότητα 6
Υπεύθυνος εταίρος	Force & Brothers	RESET	INOVA+	LUDUS XR	Symplexis	iED
Επισκόπηση περιεχομένου	Βασικές ψηφιακές δεξιότητες	Πώς να χρησιμοποιείτε τον υπολογιστή στην εργασία σας	Ψηφιακά εργαλεία επικοινωνίας και συνεργασίας	Βασικά στοιχεία προγραμματισμού υπολογιστών	Προγραμματισμός στην καθημερινή ζωή	Υπολογιστική σκέψη
Εκτιμώμενη διάρκεια όλης της ενότητας: 2,5 - 3 ώρες Διάρκεια κάθε θέματος: 30-45 λεπτά. Διάρκεια κάθε υποθέματος: 5-10 λεπτά.	Θέμα 1.1: Εισαγωγή στην ψηφιακή τεχνολογία	Θέμα 2.1: Microsoft	Θέμα 3.1: Βασικά εργαλεία καθημερινής επικοινωνίας	Θέμα 4.1: Απομυθοποίηση του προγραμματισμού	Θέμα 5.1: Δημιουργήστε τη δική σας ιστοσελίδα με το WordPress	Θέμα 6.1: Εισαγωγή στην υπολογιστική σκέψη
	Υποθέματα	Υποθέματα	Υποθέματα	Υποθέματα	Υποθέματα	Υποθέματα
	1.1.1: Τύποι ψηφιακών συσκευών	2.1.1: Microsoft Office	3.1.1: Instagram	4.1.1 Τι είναι ο προγραμματισμός και γιατί είναι σημαντικός	5.1.1: Ρύθμιση του WordPress σας: πλοήγηση στον πίνακα ελέγχου	6.1.1: Ιστορικό πλαίσιο και εξέλιξη
	1.1.2: Κατανόηση των στοιχείων λογισμικού και υλισμικού	2.1.2: Microsoft Excel	3.1.2: Facebook	4.1.2 Χρήσεις του προγραμματισμού στην πραγματική ζωή	5.1.2: Σχεδιασμός της ιστοσελίδας/του ιστολογίου σας: εξατομικευμένα θέματα και διατάξεις	6.1.2: Κατανόηση της υπολογιστικής σκέψης
	1.1.3 Λειτουργικά συστήματα υπολογιστών (Apple iOS, Microsoft Windows, Apple macOS, Linux)	2.1.3: Microsoft Power Point	3.1.3: WhatsApp	4.1.3 Προγραμματισμός χωρίς εργαλεία κώδικα	5.1.3: Βελτίωση της λειτουργικότητας με πρόσθετα (plugins)	6.1.3: Εφαρμογές και παραδείγματα υπολογιστικής σκέψης
	1.1.4 Υλισμικό (συσκευές εισόδου, εξόδου, συσκευές και αποθήκευσης, επεξεργαστής (CPU))	2.1.4: Microsoft OneNote	3.1.4: LinkedIn		5.1.4: Μεταφόρτωση και επεξεργασία πολυμέσων	
	Θέμα 1.2: Ενεργοποίηση ψηφιακής συσκευής	Θέμα 2.2: Λογισμικά γραφικού σχεδιασμού	Θέμα 3.2: Βασικά εργαλεία για την καθημερινή επικοινωνία και συνεργασία στην εργασία	Θέμα 4.2: Εισαγωγή στις βασικές αρχές προγραμματισμού	Θέμα 5.2: Τα πρώτα σας βήματα στο μάρκετινγκ ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με το Mailchimp	Θέμα 6.2: Αποδόμηση προβλημάτων και αφαιρετική ικανότητα
	Υποθέματα	Υποθέματα	Υποθέματα	Υποθέματα	Υποθέματα	Υποθέματα
	1.2.1 Ενεργοποίηση συσκευών (φορητός υπολογιστής (Windows 10), επιτραπέζιος υπολογιστής (Windows 10), τηλέφωνο Android, iPhone)	2.2.1: Adobe Photoshop	3.2.1: Microsoft Team	4.2.1: Κατανόηση των γλωσσών προγραμματισμού	5.2.1: Προσδιορισμός του κοινού σας	6.2.1: Αποδόμηση προβλημάτων
	1.2.2 Επανεκκίνηση συσκευών	2.2.2: Adobe Illustrator	3.2.2: Slack	4.2.2: Βασικές έννοιες προγραμματισμού	5.2.2: Εξατομίκευση της φόρμας εγγραφής σας	6.2.2: Αφαιρετική ικανότητα

	1.2.3 Επίλυση προβλημάτων συσκευών (μηνύματα σφάλματος κ.λπ.)	2.2.3: Canva	3.2.3: Trello	4.2.3: Σύνταξη και δομή του κώδικα	5.2.3: Σύνταξη μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου	6.2.3: Πρακτικές εφαρμογές - παραδείγματα
	1.2.4 Βασικές δεξιότητες πλοήγησης (υπολογιστής, φορητός υπολογιστής, έξυπνο τηλέφωνο)	2.2.4: CorelDRAW	3.2.4: Miro	4.2.4: Αντιμετώπιση σφαλμάτων και προβλημάτων	5.2.4: Δημιουργία εκστρατείας	
	1.2.5 Χρήση λειτουργιών προσβασιμότητας (λεκτικός έλεγχος, μεγεθυντικός φακός κ.λπ.)			4.2.5 Γυναίκες πρότυπα στον τεχνολογικό τομέα (ιστορίες επιτυχίας για παροχή κινήτρου)		
	Θέμα 1.3: Εισαγωγή στο Διαδίκτυο και τον Παγκόσμιο Ιστό	Θέμα 2.3: Εργαλεία διαχείρισης χρόνου	Θέμα 3.3: Εργαλεία επικοινωνίας και συνεργασίας στον κόσμο της τεχνολογίας	Θέμα 4.3: Τα πρώτα βήματα στον προγραμματισμό	Θέμα 5.3: Εμβάθυνση στις βασικές αρχές προγραμματισμού	Θέμα 6.3: Αλγοριθμική σκέψη και αναγνώριση μοτίβων
	Υποθέματα	Υποθέματα	Υποθέματα	Υποθέματα	Υποθέματα	Υποθέματα
	1.3.1 Σύνδεση στο διαδίκτυο μέσω Wi-Fi	2.3.1: Εισαγωγή στις τεχνικές διαχείρισης χρόνου	3.3.1: Github	4.3.1: Γράφοντας τον πρώτο σας κώδικα	5.3.1 Προκλήσεις και πρακτικές ασκήσεις	6.3.1: Αναγνώριση μοτίβων
	1.3.2 Κατανόηση του URL - της διεύθυνσης ενός ιστότοπου	2.3.2: Τεχνικές διαχείρισης χρόνου για εργασία εξ αποστάσεως	3.3.2: Jira	4.3.2: Κατανόηση των αλγόριθμων	5.3.2 Ανάπτυξη πορτφόλιου και επαγγελματική ετοιμότητα	6.3.2: Εισαγωγή στους αλγόριθμους
	1.3.3 Κουμπιά πλοήγησης στο Google Chrome	2.3.3: Χρήση του Todoist για τη διαχείριση εργασιών	3.3.3: Confluence	4.3.3: Διαδραστικές ασκήσεις προγραμματισμού	5.3.3 Επανάληψη στα βασικά στοιχεία προγραμματισμού	6.3.3: Τύποι αλγόριθμων
	1.3.4 Λήψη/αποθήκευση αρχείων	2.3.4: Βασικά στοιχεία του Toggl Time Tracker		4.3.4: Καθοδήγηση και υποστήριξη (Πόροι και κοινότητες που προσφέρουν υποστήριξη για αρχάριους στον προγραμματισμό, συμπεριλαμβανομένων εκείνων που εστιάζουν ειδικότερα στην παροχή βοήθειας σε άτομα ΕΑΕΚ).	5.3.4 Επόμενα βήματα	6.3.4: Πρακτικές εφαρμογές-παραδείγματα
	1.3.5 Ασφαλής πλοήγηση στο διαδίκτυο					
	Θέμα 1.4: Παραμένοντας ασφαλείς στο διαδίκτυο: Ασφάλεια στον κυβερνοχώρο	Θέμα 2.4: Εργαλεία ανάπτυξης και σχεδιασμού ιστοσελίδων		Θέμα 4.4: Εξερεύνηση πόρων για την απόκτηση δεξιοτήτων προγραμματισμού	Θέμα 5.4: Εξερεύνηση πόρων για την απόκτηση δεξιοτήτων προγραμματισμού	Θέμα 6.4: Υπολογιστική σκέψη σε πραγματικά σενάρια
	Υποθέματα	Υποθέματα		Υποθέματα	Υποθέματα	
	1.4.1 Βασικοί όροι που χρησιμοποιούνται στην κυβερνοασφάλεια	2.4.1: Εισαγωγή στην HTML και το CSS		4.4.1: Μαθησιακό υλικό και πλατφόρμες	5.4.1: Μαθησιακό υλικό και πλατφόρμες	6.4.1: Πλεονεκτήματα της υπολογιστικής σκέψης

	1.4.2 Τύποι προσωπικών δεδομένων που αποτελούν στόχο επιθέσεων στον κυβερνοχώρο	2.4.2: Βασικά στοιχεία του Wix Website Builder		4.4.2: Πραγματικές εφαρμογές του προγραμματισμού	5.4.2: Πραγματικές εφαρμογές του προγραμματισμού	6.4.2: Ευκαιρίες χρήσης της υπολογιστικής σκέψης στην πραγματική ζωή
	1.4.3 Απειλές για τα προσωπικά δεδομένα	2.4.3: Εισαγωγή στο Adobe Dreamweaver		4.4.3: Ανάπτυξη αυτοπεποίθησης στον προγραμματισμό	5.4.3: Ανάπτυξη αυτοπεποίθησης στον προγραμματισμό	6.4.3: Συνεργασία και επικοινωνία
	1.4.4 Στρατηγικές για την αντιμετώπιση των απειλών στον κυβερνοχώρο			4.4.4: Πρακτικά έργα και ασκήσεις	5.4.4: Πρακτικά έργα και ασκήσεις	6.4.4: Συνεχής μάθηση και προσαρμογή

Αρχάριο επίπεδο

Ενότητα 1 – Βασικές ψηφιακές δεξιότητες

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΤΑΙΡΟΣ: Force & Brothers, Τουρκία

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ: Ψηφιακές συσκευές, Βασικά στοιχεία λογισμικού και υλισμικού, Λειτουργικά συστήματα, Αντιμετώπιση προβλημάτων και συντήρηση, Διαδίκτυο και συνδεσιμότητα, Διαχείριση αρχείων, Βασικά στοιχεία κυβερνοασφάλειας

ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2,5-3 ώρες (η διάρκεια κάθε θέματος είναι 30-45 λεπτά. Η διάρκεια κάθε υποθέματος είναι 5-10 λεπτά).

ΣΚΟΠΟΣ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ: Αυτή η ενότητα έχει σχεδιαστεί για χρήστες με χαμηλό ψηφιακό γραμματισμό. Στόχος της είναι να εφοδιάσει τις εκπαιδευόμενες με βασικές γνώσεις και δεξιότητες ώστε να αναγνωρίζουν και να ξεχωρίζουν τις διάφορες ψηφιακές συσκευές, να κατανοούν τα στοιχεία λογισμικού και υλισμικού, να περιηγούνται σε διάφορα λειτουργικά συστήματα και να εκτελούν βασικές λειτουργίες όπως η ενεργοποίηση συσκευών, η αντιμετώπιση σφαλμάτων και η ασφαλής πλοήγηση στο διαδίκτυο.

ΔΟΜΗ, ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ:

Με την επιτυχή ολοκλήρωση των θεμάτων και των υποθεμάτων αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευόμενες (γυναίκες ΕΑΕΚ) θα αποκτήσουν τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις ικανότητες που περιγράφονται στον παρακάτω πίνακα.

Θέμα 1.1: Εισαγωγή στην ψηφιακή τεχνολογία	
Υποθέματα	Με την επιτυχή ολοκλήρωση, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
1.1.1: Τύποι ψηφιακών συσκευών	ΜΑ 1.1.1: αναγνωρίζουν τους προσωπικούς υπολογιστές και τις κύριες λειτουργίες τους, να διακρίνουν μεταξύ φορητών και επιτραπέζιων υπολογιστών επισημαίνοντας τις βασικές διαφορές τους, να περιγράφουν τις λειτουργίες των τάμπλετ και τις συνήθεις χρήσεις τους, να κατανοούν τις δυνατότητες των έξυπνων κινητών τηλεφώνων σε καθημερινές εργασίες και να εξηγούν τον ρόλο των μόντεμ στη σύνδεση στο διαδίκτυο.
1.1.2: Κατανόηση των στοιχείων λογισμικού και υλισμικού	ΜΑ 1.1.2: ορίζουν τι είναι το υλισμικό και το λογισμικό εξηγώντας τις βασικές διαφορές τους, να απαριθμούν τα συνηθισμένα εξαρτήματα υλισμικού και τις λειτουργίες τους, να προσδιορίζουν τους διάφορους τύπους λογισμικού και τον σκοπό τους, να διακρίνουν το λογισμικό συστήματος από το λογισμικό εφαρμογών και να εξηγούν επίσης πώς το υλισμικό και το λογισμικό αλληλεπιδρούν σε ένα σύστημα υπολογιστή.
1.1.3 Λειτουργικά συστήματα υπολογιστών (Apple iOS, Microsoft Windows, Apple macOS, Linux)	ΜΑ 1.1.3: να περιηγούνται και να χρησιμοποιούν τις διεπαφές χρήστη των Apple iOS, Microsoft Windows, Apple macOS και Linux, να αναγνωρίζουν τα μοναδικά χαρακτηριστικά και πλεονεκτήματα κάθε λειτουργικού συστήματος, να εκτελούν βασικές εργασίες διαχείρισης συστήματος σε διαφορετικά λειτουργικά περιβάλλοντα και να επιλύουν συνήθη προβλήματα σε διάφορα λειτουργικά συστήματα.

1.1.4 Υλισμικό (συσκευές εισόδου, εξόδου, συσκευές και αποθήκευσης, επεξεργαστής (CPU))	ΜΑ 1.1.4: να αναγνωρίζουν διαφορετικούς τύπους συσκευών εισόδου, εξόδου, αποθήκευσης και επεξεργαστών κατανοώντας τον ρόλο τους στα υπολογιστικά συστήματα, να κατανοούν τη σύνδεση και την αλληλεπίδραση μεταξύ των διάφορων στοιχείων υλισμικού σε ένα υπολογιστικό σύστημα, να επιλέγουν τα κατάλληλα στοιχεία υλισμικού με βάση συγκεκριμένες ανάγκες και απαιτήσεις υπολογιστών, να επιλύουν προβλήματα που σχετίζονται με το υλισμικό και να εκτελούν βασικές εργασίες συντήρησης για να εξασφαλίζουν τη βέλτιστη λειτουργία και μακροζωία.
Θέμα 1.2: Ενεργοποίηση ψηφιακής συσκευής	
Υποθέματα	Με την επιτυχή ολοκλήρωση, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
1.2.1 Ενεργοποίηση συσκευών (φορητός υπολογιστής (Windows 10), επιτραπέζιος υπολογιστής (Windows 10), τηλέφωνο Android, iPhone)	ΜΑ 1.2.1: ενεργοποιούν φορητούς και επιτραπέζιους υπολογιστές, τηλέφωνα Android και iPhones, να κατανοούν τις διαδικασίες εκκίνησης των διάφορων συσκευών, να αντιμετωπίζουν συνήθη προβλήματα εκκίνησης, να περιηγούνται στο περιβάλλον εργασίας χρήστη μετά την εκκίνηση, να απενεργοποιούν με ασφάλεια τις συσκευές και να διαχειρίζονται τις ρυθμίσεις ενέργειας.
1.2.2 Επανεκκίνηση συσκευών	ΜΑ 1.2.2: επανεκκινούν υπολογιστές, έξυπνα τηλέφωνα, τάμπλετ και άλλες ψηφιακές συσκευές, να κατανοούν τα οφέλη της επανεκκίνησης των συσκευών, να γνωρίζουν πότε κρίνεται σκόπιμη η επανεκκίνηση, να διακρίνουν μεταξύ επανεκκίνησης, απενεργοποίησης και επαναφοράς και να ακολουθούν τα πρωτόκολλα ασφαλείας για την αποφυγή απώλειας δεδομένων και τη διασφάλιση της λειτουργικότητας.
1.2.3 Επίλυση προβλημάτων συσκευών (μηνύματα σφάλματος κ.λπ.)	ΜΑ 1.2.3: αναγνωρίζουν και να ερμηνεύουν συνήθη μηνύματα σφάλματος σε διάφορες συσκευές, να κατανοούν τις αιτίες των προβλημάτων υλισμικού και να εφαρμόζουν βήματα για την αντιμετώπισή τους, να διαγιγνώσκουν προβλήματα που σχετίζονται με το λογισμικό και να εφαρμόζουν αποτελεσματικές λύσεις, να χρησιμοποιούν ενσωματωμένα διαγνωστικά εργαλεία και βοηθητικά προγράμματα συστήματος για την αντιμετώπιση προβλημάτων, να ακολουθούν συστηματικές διαδικασίες για την απομόνωση, τη διάγνωση και την επαλήθευση λύσεων.
1.2.4 Βασικές δεξιότητες πλοήγησης (υπολογιστής, φορητός υπολογιστής, έξυπνο τηλέφωνο)	ΜΑ 1.2.4: πλοηγούνται στη διεπαφή χρήστη υπολογιστών, φορητών υπολογιστών και έξυπνων κινητών ώστε να αποκτούν πρόσβαση σε βασικές λειτουργίες και εφαρμογές, να κατανοούν τη διάταξη και την οργάνωση των διεπαφών του λειτουργικού συστήματος σε διάφορες συσκευές, να εκτελούν συνήθεις εργασίες πλοήγησης, όπως το άνοιγμα/κλείσιμο εφαρμογών και η εναλλαγή οθονών ή παραθύρων, να χρησιμοποιούν ενσωματωμένα εργαλεία και λειτουργίες πλοήγησης για τη βελτίωση της παραγωγικότητας και να προσαρμόζουν τις τεχνικές πλοήγησης σε διαφορετικούς τύπους συσκευών και λειτουργικά συστήματα.
1.2.5 Χρήση λειτουργιών προσβασιμότητας (λεκτικός έλεγχος, μεγεθυντικός φακός κ.λπ.)	ΜΑ 1.2.5: χρησιμοποιούν φωνητικές λειτουργίες για την αλληλεπίδραση με τις συσκευές μέσω φωνητικών εντολών, να αξιοποιούν λειτουργίες μεγέθυνσης του περιεχομένου στην οθόνη για καλύτερη αναγνωσιμότητα, να διαμορφώνουν τις ρυθμίσεις προσβασιμότητας ώστε να ανταποκρίνονται στις ατομικές προτιμήσεις και ανάγκες, να εντοπίζουν πρόσθετα χαρακτηριστικά προσβασιμότητας, όπως προγράμματα ανάγνωσης οθόνης και εναλλακτικές μεθόδους εισαγωγής, και να προωθούν την ευαισθητοποίηση για την προσβασιμότητα στον ψηφιακό σχεδιασμό και την εφαρμογή.
Θέμα 1.3: Εισαγωγή στο Διαδίκτυο και τον Παγκόσμιο Ιστό	

Υποθέματα	Με την επιτυχή ολοκλήρωση, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
1.3.1 Σύνδεση στο διαδίκτυο μέσω Wi-Fi	ΜΑ 1.3.1: εντοπίζουν και να επιλέγουν διαθέσιμα δίκτυα Wi-Fi για σύνδεση στο διαδίκτυο, να διαμορφώνουν ρυθμίσεις Wi-Fi, συμπεριλαμβανομένης της εισαγωγής διαπιστευτηρίων δικτύου και της προσαρμογής παραμέτρων, να αντιμετωπίζουν συνήθη προβλήματα συνδεσιμότητας Wi-Fi και να εφαρμόζουν λύσεις, να εξασφαλίζουν ασφαλή σύνδεση Wi-Fi χρησιμοποιώντας βέλτιστες πρακτικές και πρωτόκολλα κρυπτογράφησης, να βελτιστοποιούν την απόδοση του Wi-Fi με τη διαχείριση της ισχύος του σήματος και της συμφόρησης του δικτύου.
1.3.2 Κατανόηση του URL – της διεύθυνσης ενός ιστότοπου	ΜΑ 1.3.2: αναγνωρίζουν και να ερμηνεύουν τα συστατικά στοιχεία μιας διεύθυνσης URL, συμπεριλαμβανομένου του πρωτοκόλλου, του ονόματος τομέα και της διαδρομής, να κατανοούν τη λειτουργία και τη σημασία κάθε συστατικού της διεύθυνσης URL, να αναγνωρίζουν διαφορετικούς τύπους διευθύνσεων URL, όπως οι απόλυτες και οι σχετικές διευθύνσεις URL, να πλοηγούνται στον ιστό χρησιμοποιώντας διευθύνσεις URL για πρόσβαση σε συγκεκριμένους ιστότοπους και πόρους, να κατανοούν τις επιπτώσεις των διευθύνσεων URL στην ασφάλεια, συμπεριλαμβανομένου του προσδιορισμού ασφαλών συνδέσεων και της αναγνώρισης κακόβουλων διευθύνσεων URL.
1.3.3 Κουμπιά πλοήγησης στο Google Chrome	ΜΑ 1.3.3: χρησιμοποιούν τα κουμπιά πλοήγησης στο Google Chrome, όπως το κουμπί επιστροφής, το κουμπί προς τα εμπρός, ανανέωσης, αρχικής σελίδας και σελιδοδεικτών, να κατανοούν τις λειτουργίες κάθε κουμπιού πλοήγησης, να χρησιμοποιούν συντομεύσεις πληκτρολογίου και χειρονομίες του ποντικιού για συνήθεις εργασίες πλοήγησης, να εξερευνούν πρόσθετες λειτουργίες πλοήγησης, όπως το omnibox, η διαχείριση καρτελών και το ιστορικό περιήγησης, να προσαρμόζουν τις ρυθμίσεις πλοήγησης και τις προτιμήσεις στο Google Chrome.
1.3.5 Ασφαλής πλοήγηση στο διαδίκτυο	ΜΑ 1.3.4: κατεβάζουν αρχεία από το διαδίκτυο χρησιμοποιώντας προγράμματα περιήγησης ή λογισμικά λήψης, να αναγνωρίζουν τις διάφορες μορφές αρχείων και τις εφαρμογές που απαιτούνται για το άνοιγμά τους, να διαχειρίζονται τα αρχεία που έχουν κατεβάσει, οργανώνοντάς τα, αλλάζοντάς τους όνομα και μετακινώντας τα, να βεβαιώνονται για την ασφάλεια και την αξιοπιστία των αρχείων που έχουν κατεβάσει επαληθεύοντας τη γνησιότητά τους και σαρώνοντάς τα για κακόβουλο λογισμικό, να χρησιμοποιούν διάφορες επιλογές αποθήκευσης αρχείων, συμπεριλαμβανομένης της εσωτερικής, εξωτερικής και της αποθήκευσης στο νέφος.
1.3.5 Ασφαλής πλοήγηση στο διαδίκτυο	ΜΑ 1.3.5: αναγνωρίζουν διαδικτυακές απειλές, όπως κακόβουλο λογισμικό, απάτες ηλεκτρονικού «ψαρέματος» και κακόβουλους ιστότοπους, να ανιχνεύουν ενδείξεις ασφαλών ιστότοπων, όπως HTTPS, πιστοποιητικά SSL και το εικονίδιο κλειδαριάς, να χρησιμοποιούν ενσωματωμένα χαρακτηριστικά ασφαλείας σε προγράμματα περιήγησης στο διαδίκτυο, όπως αναδυόμενα παράθυρα και φίλτρα κατά του «ψαρέματος», να προστατεύουν την ιδιωτικότητα και την εμπιστευτικότητα χρησιμοποιώντας ισχυρούς κωδικούς πρόσβασης και αποφεύγοντας μη ασφαλείς ιστότοπους, να αξιολογούν κριτικά το διαδικτυακό περιεχόμενο να διακρίνουν τις αξιόπιστες πληροφορίες από την παραπληροφόρηση.
Θέμα 1.4: Παραμένοντας ασφαλείς στο διαδίκτυο: Ασφάλεια στον κυβερνοχώρο	
Υποθέματα	Με την επιτυχή ολοκλήρωση, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
1.4.1 Βασικοί όροι που χρησιμοποιούνται στην κυβερνοασφάλεια	ΜΑ 1.4.1: ορίζουν βασικές έννοιες της κυβερνοασφάλειας, όπως κακόβουλο λογισμικό, ηλεκτρονικό ψάρεμα (phishing),

	κρυπτογράφηση, τείχος προστασίας και παραβίαση δεδομένων, να κατανοούν τη σημασία και το πλαίσιο κάθε βασικού όρου στο πλαίσιο της κυβερνοασφάλειας, να διατυπώνουν αποτελεσματικά τις έννοιες της κυβερνοασφάλειας χρησιμοποιώντας την κατάλληλη ορολογία, να αναγνωρίζουν τις συνήθεις απειλές στον κυβερνοχώρο, τους φορείς επίθεσης και τα συναφή μέτρα ασφαλείας.
1.4.2 Τύποι προσωπικών δεδομένων που αποτελούν στόχο επιθέσεων στον κυβερνοχώρο	ΜΑ 1.4.2: εντοπίζουν διάφορους τύπους προσωπικών δεδομένων που αποτελούν στόχο των κυβερνοεπιθέσεων, συμπεριλαμβανομένων οικονομικών, προσωπικών, στοιχείων σύνδεσης και ιατρικών πληροφοριών, να κατανοούν την αξία και την ευαίσθητη φύση των προσωπικών δεδομένων και τις πιθανές συνέπειες της μη εξουσιοδοτημένης πρόσβασης, να εφαρμόζουν μέτρα για την προστασία των προσωπικών δεδομένων, όπως η κρυπτογράφηση και ο έλεγχος ταυτότητας πολλαπλών παραγόντων, να ευαισθητοποιούνται σχετικά με την προστασία των προσωπικών δεδομένων και την αναγνώριση των απειλών στον κυβερνοχώρο.
1.4.3 Απειλές για τα προσωπικά δεδομένα	ΜΑ 1.4.3: αναγνωρίζουν και να κατηγοριοποιούν τις διάφορες απειλές για τα προσωπικά δεδομένα, συμπεριλαμβανομένων των κυβερνοεπιθέσεων και των παραβιάσεων δεδομένων, να κατανοούν τις πιθανές συνέπειες των απειλών για τα προσωπικά δεδομένα, να αξιολογούν και να εκτιμούν τους κινδύνους για τα προσωπικά δεδομένα και να εφαρμόζουν στρατηγικές μετριασμού των κινδύνων, να ενημερώνονται για τις αναδυόμενες και εξελισσόμενες απειλές για τα προσωπικά δεδομένα.
1.4.4 Στρατηγικές για την αντιμετώπιση των απειλών στον κυβερνοχώρο	ΜΑ 1.4.4: αναγνωρίζουν και να κατηγοριοποιούν διάφορες απειλές κυβερνοασφάλειας, όπως το κακόβουλο λογισμικό, το ηλεκτρονικό ψάρεμα και οι επιθέσεις άρνησης υπηρεσιών (DDoS), να κατανοούν τις αρχές της διαχείρισης κινδύνων στον κυβερνοχώρο, συμπεριλαμβανομένης της αξιολόγησης και του μετριασμού των κινδύνων, να εφαρμόζουν προληπτικά μέτρα για την πρόληψη περιστατικών που σχετίζονται με την κυβερνοασφάλεια, να εφαρμόζουν διαδικασίες αντιμετώπισης περιστατικών και αποκατάστασης για την ελαχιστοποίηση των επιπτώσεων και την αποκατάσταση των λειτουργιών.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ (ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΗΝ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ESCO):

Ευρύτερες έννοιες: [Εργασία με υπολογιστές](#)

Ειδικότερες δεξιότητες: [Χρήση εξοπλισμού ΤΠΕ](#)

Ευρύτερες έννοιες: [Τεχνολογίες πληροφορικής και επικοινωνιών \(ΤΠΕ\)](#)

Ειδικότερες έννοιες: [Χρήση υπολογιστών](#)

Ευρύτερες έννοιες: [Βασικές δεξιότητες και ικανότητες](#)

Ειδικότερες δεξιότητες: [Πραγματοποίηση αναζητήσεων στο διαδίκτυο](#), [Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου](#), [Χρήση λογισμικού επικοινωνίας και συνεργασίας](#), [Χειρισμός ψηφιακού υλισμικού](#), [Εφαρμογή μέτρων ψηφιακής ασφάλειας](#)

Ενδιάμεσο επίπεδο

Ενότητα 2 - Πώς να χρησιμοποιείτε τον υπολογιστή στην εργασία σας

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΤΑΙΡΟΣ: RESET, Κύπρος

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ: Microsoft Office, υπολογιστικά φύλλα, παρουσιάσεις, λήψη σημειώσεων, γραφικός σχεδιασμός, διαχείριση χρόνου, διαχείριση εργασιών, εργασία εξ αποστάσεως, εργαλεία παραγωγικότητας, ανάπτυξη ιστοσελίδων, HTML, CSS, προγράμματα κατασκευής ιστοσελίδων

ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2,5-3 ώρες (η διάρκεια κάθε θέματος είναι 30-45 λεπτά. Η διάρκεια κάθε υποθέματος είναι 5-10 λεπτά).

ΣΚΟΠΟΣ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ: Αυτή η ενότητα έχει ως στόχο να βοηθήσει τις εκπαιδευόμενες να κατανοήσουν τις βασικές εφαρμογές ηλεκτρονικών υπολογιστών που χρησιμοποιούνται συνήθως σε διάφορους επαγγελματικούς ρόλους, εστιάζοντας στο Microsoft Office, στο λογισμικό γραφικού σχεδιασμού, στα εργαλεία διαχείρισης χρόνου και στα εργαλεία ανάπτυξης και σχεδιασμού ιστοσελίδων. Η κατανόηση του τρόπου χρήσης του υπολογιστή στην εργασία με τη χρήση αυτών των εργαλείων είναι απαραίτητη για την επαγγελματική επιτυχία στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή.

ΔΟΜΗ, ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ:

Με την επιτυχή ολοκλήρωση των θεμάτων και των υποθέματα αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευόμενες (γυναίκες ΕΑΕΚ) θα αποκτήσουν τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις ικανότητες που περιγράφονται στον παρακάτω πίνακα.

Θέμα 2.1: Microsoft Office	
Υποθέματα	Με την επιτυχή ολοκλήρωση, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
2.1.1: Microsoft Word	ΜΑ 2.1.1: επιδεικνύουν ικανότητα χρήσης του Microsoft Word, συμπεριλαμβανομένης της μορφοποίησης κειμένου, της δημιουργίας και επεξεργασίας εγγράφων και της χρήσης βασικών λειτουργιών όπως ο έλεγχος ορθογραφίας και η καταμέτρηση λέξεων.
2.1.2: Microsoft Excel	ΜΑ 2.1.2: χρησιμοποιούν το Microsoft Excel για την εισαγωγή, τον χειρισμό και τη βασική ανάλυση δεδομένων, συμπεριλαμβανομένης της μορφοποίησης κελιών, της δημιουργίας τύπων και της δημιουργίας απλών διαγραμμάτων και γραφικών παραστάσεων.
2.1.3: Microsoft Power Point	ΜΑ 2.1.3: δημιουργούν ελκυστικές παρουσιάσεις χρησιμοποιώντας το Microsoft PowerPoint, συμπεριλαμβανομένου του σχεδιασμού διαφανειών, της ενσωμάτωσης στοιχείων πολυμέσων και της παράδοσης αποτελεσματικών παρουσιάσεων.
2.1.4: Microsoft OneNote	ΜΑ 2.1.4: οργανώνουν αποτελεσματικά σημειώσεις, ιδέες και εργασίες χρησιμοποιώντας το Microsoft OneNote, συμπεριλαμβανομένης της δημιουργίας σημειωματάρων, τμημάτων και σελίδων και της χρήσης λειτουργιών όπως οι ετικέτες και οι λειτουργίες αναζήτησης.
Θέμα 2.2: Λογισμικά γραφικού σχεδιασμού	
Υποθέματα	Με την επιτυχή ολοκλήρωση, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
2.2.1: Adobe Photoshop	ΜΑ 2.2.1: χρησιμοποιούν το Adobe Photoshop για να επεξεργάζονται εικόνες, να εφαρμόζουν φίλτρα και εφέ και να χειρίζονται επίπεδα για να δημιουργούν οπτικά ελκυστικά γραφικά για διάφορα ψηφιακά και έντυπα μέσα.
2.2.2: Adobe Illustrator	ΜΑ 2.2.2: χρησιμοποιούν το Adobe Illustrator για τη δημιουργία γραφικών, εικονογραφήσεων και λογοτύπων, συμπεριλαμβανομένων τεχνικών όπως η

	σχεδίαση σχημάτων, η εφαρμογή διαβαθμίσεων και η επεξεργασία τυπογραφικών στοιχείων.
2.2.3: Canva	ΜΑ 2.2.3: σχεδιάζουν επαγγελματικά γραφικά και οπτικό περιεχόμενο χρησιμοποιώντας το Canva, συμπεριλαμβανομένης της δημιουργίας αναρτήσεων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, παρουσιάσεων, αφισών και άλλων υλικών μάρκετινγκ με ευκολία.
2.2.4: CorelDRAW	ΜΑ 2.2.4: χρησιμοποιούν το CorelDRAW για να δημιουργούν σχεδιαγράμματα, εικονογραφήσεις και υλικό μάρκετινγκ, συμπεριλαμβανομένων εργασιών όπως η ανίχνευση, η ανάμειξη και η εξαγωγή σχεδίων για εκτύπωση ή ψηφιακή χρήση.
Τopic 2.3: Εργαλεία διαχείρισης χρόνου	
Υποθέματα	Με την επιτυχή ολοκλήρωση, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
2.3.1: Εισαγωγή στις τεχνικές διαχείρισης χρόνου	ΜΑ 2.3.1: κατανοούν τις αρχές της αποτελεσματικής διαχείρισης χρόνου, συμπεριλαμβανομένου του καθορισμού στόχων, της ιεράρχησης εργασιών και της χρήσης εργαλείων για την αύξηση της παραγωγικότητας και τη μείωση του στρες.
2.3.2: Τεχνικές διαχείρισης χρόνου για εργασία εξ αποστάσεως	ΜΑ 2.3.2: εφαρμόζουν συγκεκριμένες στρατηγικές διαχείρισης χρόνου προσαρμοσμένες για περιβάλλοντα εργασίας εξ αποστάσεως, συμπεριλαμβανομένης της αντιμετώπισης των περισπασμών, της υιοθέτησης ρουτινών και της διατήρησης της ισορροπίας μεταξύ επαγγελματικής και προσωπικής ζωής.
2.3.3: Χρήση του Todoist για το Chrome, για τη διαχείριση εργασιών	ΜΑ 2.3.3: χρησιμοποιούν το Todoist για την αποτελεσματική διαχείριση εργασιών, συμπεριλαμβανομένης της δημιουργίας έργων, του καθορισμού προθεσμιών, της οργάνωσης εργασιών σε κατηγορίες και της συνεργασίας με μέλη της ομάδας.
2.3.4: Basics of Toggl Time Tracker	ΜΑ 2.3.4: χρησιμοποιούν το Toggl Time Tracker για να παρακολουθούν και να αναλύουν τη χρήση του χρόνου τους, συμπεριλαμβανομένης της παρακολούθησης των ωρών εργασίας, της κατηγοριοποίησης των δραστηριοτήτων και της δημιουργίας αναφορών για αυτοαξιολόγηση και βελτίωση της παραγωγικότητας.
Θέμα 2.4: Εργαλεία ανάπτυξης και σχεδιασμού ιστοσελίδων	
Υποθέματα	Με την επιτυχή ολοκλήρωση, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
2.4.1: Εισαγωγή στην HTML και το CSS	ΜΑ 2.4.1: κατανοούν τις βασικές αρχές της HTML και της CSS, συμπεριλαμβανομένης της δημιουργίας και μορφοποίησης ιστοσελίδων, της ενσωμάτωσης στοιχείων πολυμέσων και της κατανόησης βασικών εννοιών όπως οι ετικέτες, οι κλάσεις και τα αναγνωριστικά.
2.4.2: Βασικά στοιχεία του Wix Website Builder	ΜΑ 2.4.2: δημιουργούν επαγγελματικές ιστοσελίδες χρησιμοποιώντας το Wix Website Builder, συμπεριλαμβανομένων εργασιών όπως η επιλογή προτύπων, η προσαρμογή στοιχείων σχεδιασμού και η προσθήκη περιεχομένου και λειτουργιών για τη βελτίωση της εμπειρίας του χρήστη.
2.4.3: Εισαγωγή στο Adobe Dreamweaver	ΜΑ 2.4.3: χρησιμοποιούν το Adobe Dreamweaver για τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη ιστοσελίδων. Θα είναι επίσης σε θέση να δημιουργούν και να επεξεργάζονται ιστοσελίδες, να διαχειρίζονται αποτελεσματικά τα αρχεία των ιστοσελίδων και να κατανοούν βασικές έννοιες προγραμματισμού που είναι απαραίτητες για την ανάπτυξη ιστοσελίδων.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ (ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΗΝ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ESCO):

Ευρύτερες έννοιες: [Εργασία με υπολογιστές](#)

Ειδικότερες δεξιότητες: [Χρήση ψηφιακών εργαλείων για συνεργασία, δημιουργία περιεχομένου και επίλυση προβλημάτων](#), [Χρήση λογισμικού επεξεργασίας κειμένου, έκδοσης και παρουσίασης](#), [Χρήση](#)

εργαλείων σχεδιασμού και σχεδίασης με τη βοήθεια ηλεκτρονικού υπολογιστή, Επεξεργασία φωτογραφιών

Ευρύτερες έννοιες: Αποδοτική εργασία, Δεξιότητες και ικανότητες αυτοδιαχείρισης

Ειδικότερες δεξιότητες: Διαχείριση χρόνου, Διαχείριση ποιότητας, Ανεξάρτητη εργασία, Αποδοτική εργασία, Εκπλήρωση δεσμεύσεων, Απόδοση προσοχής στη λεπτομέρεια, Διατήρηση της συγκέντρωσης για μεγάλο χρονικό διάστημα

Ενδιάμεσο επίπεδο

Ενότητα 3 - Ψηφιακά εργαλεία επικοινωνίας και συνεργασίας

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΤΑΙΡΟΣ: INOVA+, Πορτογαλία

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ: Συνεργασία, Διαχείριση, Παραγωγικότητα, Ενσωμάτωση, Καινοτομία.

ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2,5-3 ώρες (η διάρκεια κάθε θέματος είναι 30-45 λεπτά. Η διάρκεια κάθε υποθέματος είναι 5-10 λεπτά).

ΣΚΟΠΟΣ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ: Στόχος αυτής της ενότητας είναι να παρέχει στις εκπαιδευόμενες τις δεξιότητες που απαιτούνται για την αποτελεσματική χρήση των σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων για συνεργασία, επικοινωνία, διαχείριση έργων και παραγωγικότητα σε επαγγελματικά περιβάλλοντα. Οι εκπαιδευόμενες θα εμβαθύνουν στις λειτουργίες εργαλείων όπως τα Microsoft Teams, Slack, Trello, Miro, GitHub, Jira και Confluence, μαθαίνοντας να δημιουργούν και να διαχειρίζονται ψηφιακούς χώρους εργασίας, να βελτιώνουν την ομαδική επικοινωνία και να εφαρμόζουν αποτελεσματικές στρατηγικές διαχείρισης έργων. Μέσω πρακτικών εφαρμογών, θα αναπτύξουν δεξιότητες στη διαχείριση έργων, στον χειρισμό του ελέγχου εκδόσεων και στην προώθηση της συνεργασίας της ομάδας. Η ενότητα δίνει επίσης έμφαση στη συνεχή μάθηση και την καινοτομία, με στόχο να καταστήσει τις εκπαιδευόμενες ικανές να προσαρμόζονται στις νέες τεχνολογίες και να διατηρούν ανταγωνιστικό πλεονέκτημα στον εργασιακό χώρο. Στο τέλος της ενότητας, οι συμμετέχουσες θα είναι έτοιμες να ενσωματώσουν αυτά τα εργαλεία στην εργασία τους, οδηγώντας σε βελτιωμένη αποδοτικότητα και καινοτόμες πρακτικές στους οργανισμούς τους.

ΔΟΜΗ, ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ:

Με την επιτυχή ολοκλήρωση των θεμάτων και των υποθέματα αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευόμενες (γυναίκες ΕΑΕΚ) θα αποκτήσουν τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις ικανότητες που περιγράφονται στον παρακάτω πίνακα.

Θέμα 3.1: Βασικά εργαλεία καθημερινής επικοινωνίας	
Υποθέματα	Με την επιτυχή ολοκλήρωση, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
3.1.1: Instagram	ΜΑ 3.1.1: αναγνωρίζουν τις κύριες λειτουργίες της πλατφόρμας (όπως ροή/feed, αναζήτηση, μεταφόρτωση, δραστηριότητα και ρυθμίσεις), να δημιουργούν και να διαχειρίζονται λογαριασμούς, να χρησιμοποιούν hashtags και geolocations, να δημοσιεύουν φωτογραφίες και βίντεο με φίλτρα, να εφαρμόζουν εργαλεία επεξεργασίας. Επιπλέον, θα είναι σε θέση να αναλύουν τα likes, τα σχόλια και τις κοινοποιήσεις, να αξιολογούν στρατηγικές ανάρτησης και ρυθμίσεις απορρήτου και να δημιουργούν μια στρατηγική περιεχομένου με φωτογραφίες, βίντεο, ιστορίες και reels για τη μεγιστοποίηση της δέσμευσης του κοινού.
3.1.2: Facebook	ΜΑ 3.1.2: γνωρίζουν τις κύριες λειτουργίες, όπως ροή ειδήσεων (News Feed), φίλοι και γεγονότα/εκδηλώσεις, να γνωρίζουν πώς να δημιουργούν προφίλ και να ελέγχουν τις ρυθμίσεις απορρήτου, να δημοσιεύουν περιεχόμενο και να αλληλεπιδρούν, να αναλύουν τις ρυθμίσεις απορρήτου, να αξιολογούν τις μεθόδους αλληλεπίδρασης και να δημιουργούν στρατηγικές ψηφιακού μάρκετινγκ.

3.1.3: WhatsApp	ΜΑ 3.1.3: γνωρίζουν βασικές λειτουργίες όπως μηνύματα, κλήσεις και ενημερώσεις κατάστασης. Θα κατανοήσουν τις ρυθμίσεις απορρήτου, θα εφαρμόσουν δεξιότητες στην ανταλλαγή μηνυμάτων, τις κλήσεις και τη διαχείριση ομάδων, θα αναλύσουν τον αντίκτυπο της κρυπτογράφησης στην ασφάλεια και θα αξιολογήσουν τις μεθόδους επικοινωνίας. Τέλος, θα δημιουργήσουν εξατομικευμένες στρατηγικές επικοινωνίας για ομάδες ή επιχειρήσεις.
3.1.4: LinkedIn	ΜΑ 3.1.4: προσδιορίζουν τα βασικά στοιχεία του προφίλ: πείρα, εκπαίδευση και δεξιότητες. Θα κατανοήσουν τη σημασία της βελτιστοποίησης του προφίλ, θα μάθουν να ενημερώνουν το προφίλ τους και θα χρησιμοποιούν τις λειτουργίες αναζήτησης εργασίας. Θα αναλύσουν στρατηγικές δικτύωσης και θα αξιολογήσουν την ποιότητα των διασυνδέσεών τους. Τέλος, θα δημιουργήσουν μια στρατηγική ανάπτυξης προσωπικού εμπορικού σήματος χρησιμοποιώντας τις λειτουργίες του LinkedIn.
Θέμα 3.2: Βασικά εργαλεία για την καθημερινή επικοινωνία και συνεργασία στην εργασία	
Υποθέματα	Με την επιτυχή ολοκλήρωση, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
3.2.1: Microsoft Teams	ΜΑ 3.2.1: γνωρίζουν βασικές λειτουργίες: κανάλια, συνομιλίες, συσκέψεις και κοινή χρήση αρχείων. Θα κατανοήσουν τον τρόπο δημιουργίας και παραμετροποίησης λογαριασμού, θα εφαρμόσουν δεξιότητες για την έναρξη συνομιλιών, τον προγραμματισμό συναντήσεων και τη συνεργασία σε έγγραφα. Θα αναλύσουν τις δυνατότητες ενσωμάτωσης και θα αξιολογήσουν τις στρατηγικές συνεργασίας. Τέλος, θα δημιουργήσουν ροές εργασίας για να βελτιώσουν τη συνεργασία και την παραγωγικότητα της ομάδας και τη διαχείριση έργων.
3.2.2: Slack	ΜΑ 3.2.2: γνωρίζουν τις βασικές λειτουργίες: κανάλια, ανταλλαγή άμεσων μηνυμάτων και κοινή χρήση αρχείων. Θα κατανοήσουν τον τρόπο δημιουργίας και διαχείρισης χώρου εργασίας, θα εφαρμόσουν τις γνώσεις τους χρησιμοποιώντας κανάλια, ενσωματώνοντας εφαρμογές και διαχειριζόμενοι ειδοποιήσεις. Θα αναλύσουν τις λειτουργίες αναζήτησης και θα αξιολογήσουν τις πρακτικές επικοινωνίας. Τέλος, θα δημιουργήσουν βέλτιστες πρακτικές για τη βελτίωση της επικοινωνίας και της συνεργασίας στο Slack.
3.2.3: Trello	ΜΑ 3.2.3: γνωρίζουν τα συστατικά στοιχεία του Trello: πίνακες, λίστες και κάρτες. Θα κατανοήσουν τη ρύθμιση του πίνακα έργων και την οργάνωση εργασιών, θα εφαρμόσουν δεξιότητες στη διαχείριση καρτών, στη χρήση ετικετών και στον καθορισμό προθεσμιών. Θα αναλύσουν στρατηγικές οργάνωσης και θα αξιολογήσουν τα Power-Ups. Τέλος, θα δημιουργήσουν ροές εργασίας διαχείρισης έργων χρησιμοποιώντας τις λειτουργίες του Trello για την ενίσχυση της οργάνωσης και της συνεργασίας.
3.2.4: Miro	ΜΑ 3.2.4: γνωρίζουν τις βασικές λειτουργίες: ψηφιακός πίνακας, εργαλεία σχεδίασης και συνεργασία σε πραγματικό χρόνο. Θα κατανοήσουν τη ρύθμιση του πίνακα και τη χρήση προτύπων, θα εφαρμόσουν γνώσεις στον καταιγισμό ιδεών, τον προγραμματισμό έργων και τα εργαστήρια. Θα αναλύσουν τα οφέλη της οπτικής συνεργασίας και θα αξιολογήσουν την αποτελεσματικότητα του Miro στη δημιουργικότητα και την επίλυση προβλημάτων της ομάδας. Τέλος, θα δημιουργήσουν οπτικά έργα ενσωματώνοντας διάφορα μέσα και εργαλεία συνεργασίας.
Θέμα 3.3: Εργαλεία επικοινωνίας και συνεργασίας στον κόσμο της τεχνολογίας	
Υποθέματα	Με την επιτυχή ολοκλήρωση, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
3.3.1: Github	ΜΑ 3.3.1: γνωρίζουν τις βασικές λειτουργίες του GitHub: αποθετήρια, διακλαδώσεις και μεταβιβάσεις. Θα κατανοήσουν τον έλεγχο εκδόσεων και τα pull requests, εφαρμόζοντάς τα μέσω της διαχείρισης και της συνεισφοράς σε έργα. Θα αναλύσουν την αποτελεσματικότητα των ροών εργασίας και θα

	αξιολογήσουν τις συνεργασίες. Τέλος, θα δημιουργήσουν βελτιστοποιημένες ροές εργασίας ανάπτυξης.
3.3.2: Jira	ΜΑ 3.3.2: γνωρίζουν τα συστατικά στοιχεία του Jira: εργασίες, sprints και πίνακες. Θα κατανοήσουν τις βασικές αρχές της ευέλικτης ανάπτυξης και θα τις εφαρμόσουν στη διαχείριση έργων, θα αναλύσουν ευέλικτες πρακτικές και θα αξιολογήσουν την πρόοδο της ομάδας χρησιμοποιώντας τις εκθέσεις του Jira. Τέλος, θα δημιουργήσουν προσαρμοσμένους πίνακες ελέγχου για την παρακολούθηση της ανάπτυξης λογισμικού.
3.3.3: Confluence	ΜΑ 3.3.3: γνωρίζουν τις λειτουργίες του Confluence: δημιουργία εγγράφων, διαχείριση περιεχομένου και συνεργασία. Θα κατανοήσουν τον τρόπο δημιουργίας χώρου εργασίας και της διαχείρισης περιεχομένου. Θα εφαρμόσουν δεξιότητες συνεργασίας και οργάνωσης, θα αναλύσουν τις αλληλεπιδράσεις της ομάδας και θα αξιολογήσουν στρατηγικές περιεχομένου. Τέλος, θα δημιουργήσουν μια βάση γνώσεων ενσωματωμένη στις ροές εργασίας του έργου.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ (ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΗΝ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ESCO):

Ευρύτερες έννοιες: [Εγκάρσιες δεξιότητες και ικανότητες](#), [Γνώσεις](#), [Επικοινωνία](#), [συνεργασία και δημιουργικότητα](#)

Ειδικότερες έννοιες: [Κοινωνικές και επικοινωνιακές δεξιότητες και ικανότητες](#), [Τεχνολογίες πληροφορικής και επικοινωνιών \(ΤΠΕ\)](#), [Διεπιστημονικά προγράμματα και προσόντα που περιλαμβάνουν τεχνολογίες πληροφορικής και επικοινωνιών \(ΤΠΕ\)](#)

Προχωρημένο επίπεδο

Ενότητα 4 - Βασικά στοιχεία προγραμματισμού υπολογιστών

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΤΑΙΡΟΣ: LUDUS XR, Δανία

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ: Δημοφιλείς γλώσσες προγραμματισμού (έμφαση στη C#, αναφορά στις γλώσσες C, Python, Java, SQL και παρόμοιες), μεταβλητές, τύποι δεδομένων, δομές ελέγχου, βρόχοι (Loops), προϋποθέσεις, συναρτήσεις, σύνταξη, αποσφαλμάτωση, αντιμετώπιση προβλημάτων.

ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2,5-3 ώρες (η διάρκεια κάθε θέματος είναι 30-45 λεπτά. Η διάρκεια κάθε υποθέματος είναι 5-10 λεπτά).

ΣΚΟΠΟΣ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ: Η ενότητα εστιάζει στην έννοια του προγραμματισμού υπολογιστών, στη σημασία και τις κύριες χρήσεις του. Η βασική γλώσσα για την ανάπτυξη δεξιοτήτων προγραμματισμού θα είναι η C#. Αυτή η ενότητα θα εισαγάγει τις εκπαιδευόμενες στις βασικές αρχές του προγραμματισμού, συμπεριλαμβανομένης της κατανόησης των γλωσσών προγραμματισμού, των θεμελιωδών εννοιών, όπως είναι οι μεταβλητές, οι τύποι δεδομένων και οι δομές ελέγχου, η σύνταξη και η δομή του κώδικα, η αποσφαλμάτωση, η αντιμετώπιση προβλημάτων, καθώς και της ενδυνάμωσης των γυναικών μέσω γυναικείων ιστοριών επιτυχίας στον τομέα της τεχνολογίας.

ΔΟΜΗ, ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ:

Με την επιτυχή ολοκλήρωση των θεμάτων και των υποθεμάτων αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευόμενες (γυναίκες ΕΑΕΚ) θα αποκτήσουν τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις ικανότητες που περιγράφονται στον παρακάτω πίνακα.

Θέμα 4.1: Απομυθοποίηση του προγραμματισμού	
Υποθέματα	Μετά την ολοκλήρωση κάθε υποθέματος, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
4.1.1 Τι είναι ο προγραμματισμός και γιατί είναι σημαντικός	ΜΑ 4.1.1: κατανοούν τις βασικές έννοιες του προγραμματισμού και τη σημασία του στην ψηφιακή εποχή, να αναγνωρίζουν τον ρόλο του στη διαμόρφωση διάφορων τεχνολογιών και κλάδων και να εκτιμούν τη σημασία των δεξιοτήτων προγραμματισμού στους σύγχρονους χώρους εργασίας και στις ευκαιρίες σταδιοδρομίας.
4.1.2 Χρήσεις του προγραμματισμού στην πραγματική ζωή	ΜΑ 4.1.2: προσδιορίζουν τις πραγματικές εφαρμογές του προγραμματισμού σε τομείς όπως η ανάπτυξη λογισμικού, ο σχεδιασμός ιστοσελίδων, η ανάλυση δεδομένων και η ρομποτική, να διερευνούν τον τρόπο με τον οποίο ο προγραμματισμός χρησιμοποιείται σε καθημερινές συσκευές, υπηρεσίες και συστήματα, από εφαρμογές για κινητά έως έξυπνες συσκευές, και να αναλύουν μελέτες περίπτωσης για να κατανοούν τον αντίκτυπο του προγραμματισμού στην καινοτομία, την επίλυση προβλημάτων και την κοινωνική ανάπτυξη.
4.1.3 Προγραμματισμός χωρίς εργαλεία κώδικα	ΜΑ 4.1.3: κατανοούν την έννοια των πλατφόρμων χωρίς κώδικα και χαμηλού κώδικα και τον ρόλο τους στην απλούστευση της

	διαδικασίας ανάπτυξης, και να προσδιορίζουν διάφορα εργαλεία και πλατφόρμες χωρίς κώδικα που διατίθενται για διάφορους σκοπούς.
Θέμα 4.2: Εισαγωγή στις βασικές αρχές προγραμματισμού	
Υποθέματα	Με την επιτυχή ολοκλήρωση, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
4.2.1: Κατανόηση των γλωσσών προγραμματισμού	ΜΑ 4.2.1: κατανοούν τη σημασία των γλωσσών προγραμματισμού στη σύγχρονη τεχνολογία, να αναγνωρίζουν τις δημοφιλείς γλώσσες προγραμματισμού και τις εφαρμογές τους, να διακρίνουν τα βασικά χαρακτηριστικά των διάφορων γλωσσών και να αναλύουν πώς οι γλώσσες προγραμματισμού συνδέονται με τις μεθοδολογίες ανάπτυξης λογισμικού.
4.2.2: Βασικές έννοιες προγραμματισμού	ΜΑ 4.2.2: επιδεικνύουν γνώση των θεμελιωδών εννοιών του προγραμματισμού, συμπεριλαμβανομένων των μεταβλητών, των τύπων δεδομένων και των δομών ελέγχου, να κατανοούν και να εφαρμόζουν βρόχους, όρους και συναρτήσεις στην ανάπτυξη προγραμμάτων, να ορίζουν μεταβλητές, να προσδιορίζουν τους τύπους δεδομένων και να εξηγούν τη σημασία τους, να εξηγούν βασικές δομές ελέγχου για την επίλυση προβλημάτων προγραμματισμού και να εφαρμόζουν συναρτήσεις για την μορφοποίηση του κώδικα και τη βελτίωση της δυνατότητας επαναχρησιμοποίησης.
4.2.3: Σύνταξη και δομή του κώδικα	ΜΑ 4.2.3: κατανοούν και να εφαρμόζουν τη σύνταξη και τη δομή του κώδικα στη γλώσσα C#, συμπεριλαμβανομένων των κατάλληλων πρακτικών μορφοποίησης, οργάνωσης και σχολιασμού, να αναλύουν και να ερμηνεύουν τη σύνταξη της γλώσσας C#, να εξηγούν την αποτελεσματική δόμηση του κώδικα για την ενίσχυση της αναγνωσιμότητας και της δυνατότητας συντήρησης και να εφαρμόζουν συμβάσεις προγραμματισμού και βέλτιστες πρακτικές για τη συγγραφή σαφούς και αποτελεσματικού κώδικα.
4.2.4: Αντιμετώπιση σφαλμάτων και προβλημάτων	ΜΑ 4.2.4: εντοπίζουν και να επιλύουν συνήθη σφάλματα σε κώδικα C#, χρησιμοποιώντας τεχνικές εντοπισμού σφαλμάτων και στρατηγικές αντιμετώπισης προβλημάτων, να εντοπίζουν και να απομονώνουν συντακτικά σφάλματα, λογικά σφάλματα και σφάλματα χρόνου εκτέλεσης, να χρησιμοποιούν συστηματικές τεχνικές εντοπισμού σφαλμάτων για την αποτελεσματική διάγνωση και επίλυση προβλημάτων και να εφαρμόζουν εργαλεία και στρατηγικές εντοπισμού σφαλμάτων για την αντιμετώπιση προβλημάτων σε σύνθετο κώδικα και την ενίσχυση της αξιοπιστίας του προγράμματος.
4.2.5 Γυναίκες πρότυπα στον τεχνολογικό τομέα (ιστορίες επιτυχίας για παροχή κινήτρου)	ΜΑ 4.2.5: εμπνευστούν από ιστορίες επιτυχίας γυναικών στον τομέα της τεχνολογίας, να γνωρίσουν τα επιτεύγματα και τη συμβολή τους, να εντοπίσουν τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν οι γυναίκες στον κλάδο, να διερευνήσουν στρατηγικές για την αντιμετώπιση των έμφυλων προκλήσεων, και να ενδυναμωθούν ώστε να αξιοποιήσουν τις δεξιότητες και τις γνώσεις τους για να συμβάλουν ουσιαστικά στην τεχνολογική κοινότητα, προωθώντας την πολυμορφία και την ένταξη.

Θέμα 4.3: Τα πρώτα βήματα στον προγραμματισμό	
Υποθέματα	Με την επιτυχή ολοκλήρωση, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
4.3.1: Γράφοντας τον πρώτο σας κώδικα	ΜΑ 4.3.1: γράφουν μόνες τους ένα βασικό πρόγραμμα στη γλώσσα C#, επιδεικνύοντας κατανόηση των θεμελιωδών εννοιών και της σύνταξης του κώδικα, να αναπτύσσουν και εκτελούν ένα απλό πρόγραμμα υπολογιστή εφαρμόζοντας αυτές τις έννοιες για τη δημιουργία λειτουργικού κώδικα, να γράφουν σαφή και συνοπτικό κώδικα με κατάλληλες πρακτικές μορφοποίησης και σχολιασμού για την ενίσχυση της αναγνωσιμότητας και της δυνατότητας συντήρησης και, τέλος, να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση στις ικανότητες προγραμματισμού καθώς μεταβαίνουν από τη θεωρητική μάθηση στην πρακτική εφαρμογή, θέτοντας τις βάσεις για συνεχή ανάπτυξη στον προγραμματισμό.
4.3.2: Κατανόηση των αλγόριθμων	ΜΑ 4.3.2: κατανοούν την έννοια των αλγόριθμων, τον ρόλο τους στον προγραμματισμό και τη σημασία τους στην επίλυση προβλημάτων, να αναλύουν και να εφαρμόζουν βασικούς αλγόριθμους στη γλώσσα C#, να κατανοούν πλήρως τους αλγόριθμους και τον ρόλο τους στην επίλυση υπολογιστικών προβλημάτων, να αναλύουν και να αξιολογούν διάφορες αλγοριθμικές στρατηγικές ως προς την αποτελεσματικότητα και την εφαρμοσιμότητά τους και να εφαρμόζουν αλγοριθμική σκέψη για να επινοούν αποτελεσματικές λύσεις σε προβλήματα του πραγματικού κόσμου, ενισχύοντας τις ικανότητές τους στην επίλυση προβλημάτων και την υπολογιστική σκέψη.
4.3.3: Διαδραστικές ασκήσεις προγραμματισμού	ΜΑ 4.3.3: συμμετέχουν ενεργά σε ασκήσεις προγραμματισμού για την εφαρμογή εννοιών προγραμματισμού που έχουν διδαχθεί νωρίτερα, να συμμετέχουν σε διαδραστικές συνεδρίες προγραμματισμού για την ενίσχυση της μάθησης των βασικών αρχών προγραμματισμού C#, να συμμετέχουν σε πρακτικές προκλήσεις και δραστηριότητες προγραμματισμού για την προώθηση ενός περιβάλλοντος ενεργού μάθησης και τη βελτίωση των πρακτικών δεξιοτήτων προγραμματισμού.
4.3.4: Καθοδήγηση και υποστήριξη	ΜΑ 4.3.4: εντοπίζουν και να αξιοποιούν πόρους και κοινότητες που προσφέρουν καθοδήγηση και υποστήριξη σε αρχάριους προγραμματιστές, με έμφαση στην παροχή βοήθειας σε άτομα ΕΑΕΚ, να αποκτούν πρόσβαση σε μια ολοκληρωμένη σειρά πόρων, συμπεριλαμβανομένων διαδικτυακών φόρουμ, κοινοτήτων προγραμματισμού και πλατφόρμων καθοδήγησης και υποστήριξης, να συνεργάζονται με έμπειρους μέντορες και συναδέλφους για να ζητούν συμβουλές, να μοιράζονται εμπειρίες και να συνεργάζονται σε έργα, να διερευνούν εξειδικευμένες υπηρεσίες υποστήριξης για την αντιμετώπιση των μοναδικών προκλήσεων που αντιμετωπίζουν τα άτομα ΕΑΕΚ, αποκτώντας την αυτοπεποίθηση να ακολουθήσουν επαγγελματική σταδιοδρομία στον τομέα της τεχνολογίας.

Θέμα 4.4: Εξερεύνηση πόρων για την απόκτηση δεξιοτήτων προγραμματισμού	
Υποθέματα	Με την επιτυχή ολοκλήρωση, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
4.4.1: Μαθησιακό υλικό και πλατφόρμες	ΜΑ 4.4.1: αξιολογούν και να επιλέγουν το κατάλληλο μαθησιακό υλικό και πλατφόρμες για την απόκτηση δεξιοτήτων προγραμματισμού λαμβάνοντας υπόψη τη συνάφεια του περιεχομένου, την προσβασιμότητα και την ποιότητα της διδασκαλίας, να πλοηγούνται αποτελεσματικά σε διάφορες διαδικτυακές πλατφόρμες μάθησης και πόρους για τη βελτιστοποίηση της μαθησιακής εμπειρίας και να αναπτύσσουν ένα εξατομικευμένο σχέδιο μάθησης προσαρμοσμένο στους ατομικούς στόχους και προτιμήσεις χρησιμοποιώντας έναν συνδυασμό πόρων και υλικών για συνεχή μάθηση.
4.4.2: Πραγματικές εφαρμογές του προγραμματισμού	ΜΑ 4.4.2: αναγνωρίζουν και να περιγράφουν εφαρμογές του προγραμματισμού στον πραγματικό κόσμο επιδεικνύοντας κατανόηση του τρόπου με τον οποίο οι έννοιές του χρησιμοποιούνται σε διάφορους κλάδους και τομείς, να διερευνούν ποικίλες εφαρμογές προγραμματισμού αποκτώντας επίγνωση της πρακτικής σημασίας και της ευελιξίας των δεξιοτήτων του, να αναλύουν μελέτες περίπτωσης και παραδείγματα εντοπίζοντας πρότυπα και βέλτιστες πρακτικές αξιοποίησης του προγραμματισμού για την επίλυση σύνθετων προβλημάτων και την προώθηση της καινοτομίας, και να προτείνουν καινοτόμες λύσεις σε πραγματικές προκλήσεις μέσω της χρήσης εννοιών του προγραμματισμού, ενισχύοντας τη δημιουργικότητα και την κριτική σκέψη.
4.4.3: Ανάπτυξη αυτοπεποίθησης στον προγραμματισμό	ΜΑ 4.4.3: αναπτύξουν στρατηγικές και τεχνικές για να βελτιώσουν την αυτοπεποίθησή τους στον προγραμματισμό προσεγγίζοντας τις προκλήσεις με σιγουριά και ανθεκτικότητα, να καλλιεργήσουν μια νοοτροπία ανάπτυξης όσον αφορά τον προγραμματισμό, αποδεχόμενοι τις προκλήσεις ως ευκαιρίες για μάθηση και ανάπτυξη, να αναπτύξουν αυτοπεποίθηση μέσω επαναληπτικής πρακτικής και αναστοχασμού αναγνωρίζοντας την πρόοδο και τα επιτεύγματά τους, και να συμμετέχουν σε συνεργατικές δραστηριότητες προγραμματισμού για να αναπτύξουν την αυτοπεποίθησή τους στην αποτελεσματική εργασία σε ομαδικά περιβάλλοντα και στην επίτευξη συλλογικών στόχων.
4.4.4: Ανάπτυξη αυτοπεποίθησης στον προγραμματισμό	ΜΑ 4.4.4: ολοκληρώσουν πρακτικά έργα και ασκήσεις προγραμματισμού εφαρμόζοντας τις νεοαποκτηθείσες δεξιότητες σε σενάρια του πραγματικού κόσμου και ενισχύοντας την ικανότητά τους μέσω της πρακτικής εμπειρίας, να ολοκληρώσουν μια σειρά έργων και ασκήσεων (από απλές εργασίες έως σύνθετες προκλήσεις), να αποκτήσουν πρακτική εμπειρία στην ανάπτυξη έργων βελτιώνοντας τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και την ικανότητά τους στον προγραμματισμό σε πραγματικές συνθήκες, να παρουσιάσουν έργα, να μοιραστούν τις εμπειρίες τους με τους συναδέλφους τους, να λάβουν ανατροφοδότηση και να συνεισφέρουν σε μια συνεργατική κοινότητα μάθησης.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ (ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΗΝ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ESCO):

Ευρύτερες έννοιες: [Εγκάρσιες δεξιότητες και ικανότητες](#)

Ειδικότερες έννοιες: [Αντιμετώπιση προβλημάτων](#), [Σχεδιασμός και οργάνωση](#), [Επεξεργασία πληροφοριών](#), [ιδεών και εννοιών](#), [Δημιουργική και καινοτόμος σκέψη](#)

Ευρύτερες έννοιες: [Δεξιότητες και ικανότητες σκέψης](#)

Ειδικότερες δεξιότητες: [Απομνημόνευση πληροφοριών](#), [Γρήγορη σκέψη](#), [Αναλυτική σκέψη](#), [Ολιστική σκέψη](#), [Κριτική σκέψη](#)

Ευρύτερες έννοιες: [Επεξεργασία πληροφοριών](#), [ιδεών και εννοιών](#)

Ειδικότερες δεξιότητες: [Εκτέλεση αναλυτικών μαθηματικών υπολογισμών](#), [Χρήση μέσων ανάλυσης για εμπορικούς σκοπούς](#), [Αντιμετώπιση προβλημάτων με κριτική ικανότητα](#)

Ευρύτερες έννοιες: [Επίδειξη βούλησης για μάθηση](#), [Εργασία με ψηφιακές συσκευές και εφαρμογές](#)

Ειδικότερες δεξιότητες: [Χρήση γλωσσών ερωτημάτων](#), [Εφαρμογή βασικών δεξιοτήτων προγραμματισμού](#)

Προχωρημένο επίπεδο

Ενότητα 5 – Προγραμματισμός στην καθημερινή ζωή

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΤΑΙΡΟΣ: Symplexis, Ελλάδα

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ: Προγραμματισμός, εργαλεία χωρίς κώδικα, καθημερινά παραδείγματα, WordPress, ιστοσελίδα, MailChimp, εκστρατεία

ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2,5-3 ώρες (η διάρκεια κάθε θέματος είναι 30-45 λεπτά. Η διάρκεια κάθε υποθέματος είναι 5-10 λεπτά).

ΣΚΟΠΟΣ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ: Η ενότητα παρέχει στους χρήστες μια σειρά παραδειγμάτων, μελετών περίπτωσης και ασκήσεων «προγραμματισμού στην καθημερινή ζωή» με τα οποία μπορούν να συσχετιστούν. Στόχος της είναι να εφοδιάσει τις εκπαιδευόμενες με βασικές δεξιότητες προγραμματισμού και πρακτικές γνώσεις σχετικά με την ανάπτυξη ιστοσελίδων (με χρήση του WordPress) και το μάρκετινγκ ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (με χρήση του Mailchimp), βοηθώντας τις να αποκτήσουν την αυτοπεποίθηση και τις δεξιότητες για να ασχοληθούν ενεργά με ψηφιακούς στόχους. Μέσα από αυτή την ενότητα, οι εκπαιδευόμενες: α) θα κατανοήσουν τις βασικές αρχές του προγραμματισμού, τις εφαρμογές της στον πραγματικό κόσμο και τη χρήση εργαλείων που δεν περιλαμβάνουν κώδικα για την αποτελεσματική υλοποίηση εργασιών προγραμματισμού, β) θα αποκτήσουν τις απαραίτητες δεξιότητες για την κατασκευή μιας λειτουργικής ιστοσελίδας με τη χρήση του WordPress και γ) θα αποκτήσουν τη βασική κατανόηση και τις πρακτικές δεξιότητες που απαιτούνται για τη δημιουργία εκστρατειών μάρκετινγκ ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με χρήση του Mailchimp.

ΔΟΜΗ, ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ:

Με την επιτυχή ολοκλήρωση των θεμάτων και των υποθέματα αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευόμενες (γυναίκες ΕΑΕΚ) θα αποκτήσουν τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις ικανότητες που περιγράφονται στον παρακάτω πίνακα.

Θέμα 5.1: Δημιουργήστε τη δική σας ιστοσελίδα με το WordPress	
Υποθέματα	Μετά την ολοκλήρωση κάθε υποθέματος, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
5.1.1: Ρύθμιση του WordPress σας: πλοήγηση στον πίνακα ελέγχου	ΜΑ 5.1.1: κατανοούν τον πίνακα εργασίας του WordPress (σκοπός και διάταξη, συμπεριλαμβανομένων των κύριων συστατικών του, όπως η γραμμή εργαλείων διαχείρισης, το μενού πλοήγησης και τα διάφορα widgets), πλοήγηση στο μενού και το υπομενού του πίνακα (συμπεριλαμβανομένων των αναρτήσεων, των σελίδων, των πολυμέσων, της εμφάνισης, των πρόσθετων και των ρυθμίσεων) και προσαρμογή των ρυθμίσεων του πίνακα εργασίας σύμφωνα με τις προτιμήσεις τους για τη βελτίωση της ροής εργασίας και της παραγωγικότητας.
5.1.2: Σχεδιασμός της ιστοσελίδας/του ιστολογίου σας: εξατομικευμένα θέματα και διατάξεις	ΜΑ 5.1.2: εξερευνούν τα διάφορα θέματα και τις επιλογές διάταξης που είναι διαθέσιμες στο WordPress για να προσαρμόζουν την εμφάνιση μιας ιστοσελίδας ή ενός ιστολογίου, να κατανοούν τις αρχές του ανταποκρινόμενου σχεδιασμού και πώς να επιλέγουν θέματα που προσαρμόζονται σε διάφορα μεγέθη οθόνης και συσκευές, και να

	προσαρμόζουν τις ρυθμίσεις του θέματος, τα χρώματα, τις γραμματοσειρές και τα στοιχεία διάταξης για να δημιουργούν μια μοναδική και οπτικά ελκυστική ιστοσελίδα ή ιστολόγιο.
5.1.3: Βελτίωση της λειτουργικότητας με πρόσθετα (plugins)	ΜΑ 5.1.3: εξερευνούν το ευρύ φάσμα των πρόσθετων (plugins) που είναι διαθέσιμα στο WordPress και τις ποικίλες λειτουργίες τους, να μαθαίνουν πώς να αναζητούν, να εγκαθιστούν, να ενεργοποιούν και να ρυθμίζουν τα πρόσθετα (plugins) για να προσθέτουν νέα χαρακτηριστικά και να βελτιώνουν τη λειτουργικότητα μιας ιστοσελίδας ή ενός ιστολογίου, και να εφαρμόζουν βέλτιστες πρακτικές για τη διαχείριση των πρόσθετων (plugins), συμπεριλαμβανομένων των ενημερώσεων, των ελέγχων συμβατότητας και της αντιμετώπισης κοινών προβλημάτων.
5.1.4: Μεταφόρτωση και επεξεργασία πολυμέσων	ΜΑ 5.1.4: ανεβάζουν εικόνες, βίντεο, αρχεία ήχου και άλλους τύπους πολυμέσων χρησιμοποιώντας τη βιβλιοθήκη πολυμέσων, να οργανώνουν αρχεία πολυμέσων, να δημιουργούν γκαλερί και να ενσωματώνουν πολυμέσα σε αναρτήσεις και σελίδες, και να χρησιμοποιούν ενσωματωμένα εργαλεία επεξεργασίας για να περικόπτουν, να αλλάζουν το μέγεθος, να περιστρέφουν και να βελτιστοποιούν εικόνες απευθείας μέσα στο WordPress για καλύτερη παρουσίαση και απόδοση.
Θέμα 5.2: Τα πρώτα σας βήματα στο μάρκετινγκ ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με το Mailchimp	
Υποθέματα	Μετά την ολοκλήρωση κάθε υποθέματος, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
5.2.1: Προσδιορισμός του κοινού σας	ΜΑ 5.2.1: προσδιορίζουν και να διαχειρίζονται αποτελεσματικά το κοινό για να στοχεύουν στους σωστούς συνδρομητές, να κατανοούν τη σημασία της τμηματοποίησης του κοινού για εξατομικευμένες εκστρατείες ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και να διερευνούν στρατηγικές για τη δημιουργία και την αύξηση των λιστών συνδρομητών ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.
5.2.2: Εξατομίκευση της φόρμας εγγραφής σας	ΜΑ 5.2.2: ανακαλύπτουν πώς να δημιουργούν και να προσαρμόζουν τις φόρμες εγγραφής για να καταγράφουν βασικές πληροφορίες συνδρομητών, να εφαρμόζουν βέλτιστες πρακτικές για τον σχεδιασμό φορμών εγγραφής που συνάδουν με το εμπορικό σήμα, να ενθαρρύνουν τις εγγραφές, και να αναγνωρίζουν τον ρόλο των φορμών εγγραφής στη βελτιστοποίηση των προσπαθειών μάρκετινγκ ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.
5.2.3: Σύνταξη μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου	ΜΑ 5.2.3: γνωρίζουν τη διαδικασία δημιουργίας και σχεδιασμού επαγγελματικών μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με τη χρήση του Mailchimp, να αναπτύξουν δεξιότητες στη δημιουργία ελκυστικών γραμμών θέματος, πειστικών κειμένων και αποτελεσματικών προσκλήσεων προς δράση ώστε να προωθούν τη δέσμευση, και να εξερευνούν τεχνικές μορφοποίησης ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και δυνατότητες εξατομίκευσης για να παραδίδουν μηνύματα με αντίκτυπο στους συνδρομητές.
5.2.4: Δημιουργία εκστρατείας	ΜΑ 5.2.4: σχεδιάζουν και να εκτελούν μια εκστρατεία μάρκετινγκ ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, να κατανοούν τη σημασία των στόχων της εκστρατείας, του καθορισμού του κοινού-στόχου και του σχεδιασμού του περιεχομένου, και να εξερευνούν διαφορετικούς τύπους εκστρατειών ηλεκτρονικού ταχυδρομείου αξιοποιώντας τις δυνατότητες του Mailchimp για την επιτυχή υλοποίηση της εκστρατείας.
Θέμα 5.3: Εμβάθυνση στις βασικές αρχές προγραμματισμού	
Υποθέματα	Μετά την ολοκλήρωση κάθε υποθέματος, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:

5.3.1 Προκλήσεις και πρακτικές ασκήσεις	ΜΑ 5.3.1: εξερευνούν προκλήσεις και να ολοκληρώνουν ασκήσεις (μέσω του σοβαρού παιχνιδιού C4WIN)
5.3.2 Ανάπτυξη πορτφόλιου και επαγγελματική ετοιμότητα	ΜΑ 5.3.2: ολοκληρώνουν διάφορες προκλήσεις προγραμματισμού και πρακτικές ασκήσεις για την ενίσχυση των δεξιοτήτων προγραμματισμού και των ικανοτήτων επίλυσης προβλημάτων σε ένα υποστηρικτικό περιβάλλον, να συμμετέχουν σε ασκήσεις που έχουν σχεδιαστεί για την απόκτηση βασικών εννοιών προγραμματισμού και δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων, να εφαρμόζουν κριτική σκέψη για τον εντοπισμό βέλτιστων λύσεων σε προβλήματα προγραμματισμού επαναλαμβάνοντας και βελτιώνοντας τις προσεγγίσεις ανάλογα με τις ανάγκες, και να επιδεικνύουν ανθεκτικότητα και επιμονή στην αντιμετώπιση των προκλήσεων, αναπτύσσοντας αυτοπεποίθηση στην αποτελεσματική ολοκλήρωση σύνθετων εργασιών προγραμματισμού.
5.3.3 Επανάληψη στα βασικά στοιχεία προγραμματισμού	ΜΑ 5.3.3: βελτιώσουν την κατανόηση των θεμελιωδών εννοιών προγραμματισμού που καλύφθηκαν σε όλη την ενότητα, να κάνουν επανάληψη στις θεμελιώδεις έννοιες και τεχνικές προγραμματισμού εμβαθύνοντας στην κατανόηση και την εμπέδωση των αρχών του προγραμματισμού, να εντοπίσουν τους τομείς που χρήζουν βελτίωσης και να θέσουν εξατομικευμένους μαθησιακούς στόχους για τη συνεχή ανάπτυξη δεξιοτήτων, και να σταθεροποιήσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους μέσω της πρακτικής εξάσκησης, ώστε να καταστούν ικανές για την συμμετοχή σε προχωρημένα μαθήματα ή έργα.
5.3.4 Επόμενα βήματα	ΜΑ 5.3.4: αποκτήσουν γνώσεις και δεξιότητες για να προσδιορίσουν και να προχωρήσουν στα επόμενα βήματα στον προγραμματισμό, να αναστοχαστούν σχετικά με την πορεία της μάθησης, τα επιτεύγματα και τους τομείς ανάπτυξης, να αναπτύξουν έναν οδικό χάρτη για συνεχή πρόοδο στον προγραμματισμό περιγράφοντας συγκεκριμένους στόχους και σχέδια δράσης, και να αξιοποιήσουν πόρους και κοινότητες για συνεχή υποστήριξη και επαγγελματική ανάπτυξη, προωθώντας τη διά βίου δέσμευση για μάθηση και ανάπτυξη στον τομέα.
Θέμα 5.4: Εξερεύνηση πόρων για την απόκτηση δεξιοτήτων προγραμματισμού	
Υποθέματα	Μετά την ολοκλήρωση κάθε υποθέματος, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
5.4.1: Μαθησιακό υλικό και πλατφόρμες	ΜΑ 5.4.1: αξιολογούν και να επιλέγουν το κατάλληλο μαθησιακό υλικό και πλατφόρμες για την απόκτηση δεξιοτήτων προγραμματισμού λαμβάνοντας υπόψη τη συνάφεια του περιεχομένου, την προσβασιμότητα και την ποιότητα της διδασκαλίας, να πλοηγούνται αποτελεσματικά σε διάφορες διαδικτυακές πλατφόρμες μάθησης και πόρους για τη βελτιστοποίηση της μαθησιακής εμπειρίας και να αναπτύσσουν ένα εξατομικευμένο σχέδιο μάθησης προσαρμοσμένο στους ατομικούς στόχους και προτιμήσεις χρησιμοποιώντας έναν συνδυασμό πόρων και υλικών για συνεχή μάθηση.
5.4.2: Πραγματικές εφαρμογές του προγραμματισμού	ΜΑ 5.4.2: αναγνωρίζουν και να περιγράφουν εφαρμογές του προγραμματισμού στον πραγματικό κόσμο επιδεικνύοντας κατανόηση του τρόπου με τον οποίο οι έννοιές του χρησιμοποιούνται σε διάφορους κλάδους και τομείς, να διερευνούν ποικίλες εφαρμογές προγραμματισμού αποκτώντας επίγνωση της πρακτικής σημασίας και της ευελιξίας των δεξιοτήτων του, να αναλύουν μελέτες περίπτωσης και παραδείγματα εντοπίζοντας πρότυπα και βέλτιστες πρακτικές αξιοποίησης του προγραμματισμού για την επίλυση σύνθετων προβλημάτων και την προώθηση της καινοτομίας, και να προτείνουν καινοτόμες λύσεις σε πραγματικές προκλήσεις μέσω της χρήσης εννοιών

	του προγραμματισμού, ενισχύοντας τη δημιουργικότητα και την κριτική σκέψη.
5.4.3: Ανάπτυξη αυτοπεποίθησης στον προγραμματισμό	ΜΑ 5.4.3: αναπτύξουν στρατηγικές και τεχνικές για να βελτιώσουν την αυτοπεποίθησή τους στον προγραμματισμό προσεγγίζοντας τις προκλήσεις με σιγουριά και ανθεκτικότητα, να καλλιεργήσουν μια νοοτροπία ανάπτυξης όσον αφορά τον προγραμματισμό, αποδεχόμενοι τις προκλήσεις ως ευκαιρίες για μάθηση και ανάπτυξη, να αναπτύξουν αυτοπεποίθηση μέσω επαναληπτικής πρακτικής και αναστοχασμού αναγνωρίζοντας την πρόοδο και τα επιτεύγματά τους, και να συμμετέχουν σε συνεργατικές δραστηριότητες προγραμματισμού για να αναπτύξουν την αυτοπεποίθησή τους στην αποτελεσματική εργασία σε ομαδικά περιβάλλοντα και στην επίτευξη συλλογικών στόχων.
5.4.4: Πρακτικά έργα και ασκήσεις	ΜΑ 5.4.4: ολοκληρώσουν πρακτικά έργα και ασκήσεις προγραμματισμού εφαρμόζοντας τις νεοαποκτηθείσες δεξιότητες σε σενάρια του πραγματικού κόσμου και ενισχύοντας την ικανότητά τους μέσω της πρακτικής εμπειρίας, να ολοκληρώσουν μια σειρά έργων και ασκήσεων (από απλές εργασίες έως σύνθετες προκλήσεις), να αποκτήσουν πρακτική εμπειρία στην ανάπτυξη έργων βελτιώνοντας τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και την ικανότητά τους στον προγραμματισμό σε πραγματικές συνθήκες, να παρουσιάσουν έργα, να μοιραστούν τις εμπειρίες τους με τους συναδέλφους τους, να λάβουν ανατροφοδότηση και να συνεισφέρουν σε μια συνεργατική κοινότητα μάθησης.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ (ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΗΝ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ESCO):

Ευρύτερες έννοιες: [Εγκάρσιες δεξιότητες και ικανότητες](#)

Ειδικότερες έννοιες: [Αντιμετώπιση προβλημάτων](#), [Σχεδιασμός και οργάνωση](#), [Επεξεργασία πληροφοριών](#), [ιδεών και εννοιών](#), [Δημιουργική και καινοτόμος σκέψη](#)

Ευρύτερες έννοιες: [Χρήση ψηφιακών εργαλείων για συνεργασία και παραγωγικότητα](#), [Επίλυση προβλημάτων με ψηφιακά εργαλεία](#), [Δημιουργική χρήση ψηφιακών τεχνολογιών](#), [Σχεδιασμός στρατηγικής μάρκετινγκ](#)

Ειδικότερες δεξιότητες: [Παρακολούθηση των τάσεων της τεχνολογίας](#), [Ενθάρρυνση δημιουργικών διαδικασιών](#), [Σχεδιασμός στρατηγικών διαδικτυακού μάρκετινγκ](#), [Ενθάρρυνση δημιουργικότητας εντός της ομάδας](#), [Εφαρμογή καινοτομιών στις τρέχουσες πρακτικές](#), [Ανάπτυξη δημιουργικών ιδεών](#), [Ανάπτυξη στρατηγικής μέσων](#)

Προχωρημένο επίπεδο

Ενότητα 6 - Προγραμματισμός στην καθημερινή ζωή



ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΤΑΙΡΟΣ: iED, Ελλάδα

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ: Υπολογιστική σκέψη, αλγόριθμοι, αφαίρεση, επίλυση προβλημάτων, αποδόμηση, αναγνώριση μοτίβων, δεξιότητες

ΣΚΟΠΟΣ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ: Η ενότητα θα βοηθήσει την ομάδα-στόχο να κατανοήσει ορισμένα στοιχεία της υπολογιστικής σκέψης, όπως η ανάλυση δεδομένων, διαδικασιών ή προβλημάτων σε μικρότερα, διαχειρίσιμα μέρη, η αναγνώριση μοτίβων κ.λπ. Έχει ως στόχο να εισαγάγει τις εκπαιδευόμενες στις αρχές και τις εφαρμογές της υπολογιστικής σκέψης. Μέσω της διερεύνησης του ιστορικού πλαισίου, της κατανόησης της υπολογιστικής σκέψης και της εξέτασης των πρακτικών εφαρμογών της, οι εκπαιδευόμενες θα αναπτύξουν μια στέρεη βάση στις έννοιες της υπολογιστικής σκέψης. Οι μαθησιακοί στόχοι περιλαμβάνουν την κατανόηση της αποδόμησης των προβλημάτων, της αφαίρεσης, της αλγοριθμικής σκέψης και της αναγνώρισης μοτίβων, καθώς και την αναγνώριση ευκαιριών για την εφαρμογή της υπολογιστικής σκέψης σε διάφορα σενάρια της πραγματικής ζωής, προωθώντας τη συνεργασία, την επικοινωνία, τη συνεχή μάθηση και την προσαρμογή.

ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2,5-3 ώρες (η διάρκεια κάθε θέματος είναι 30-45 λεπτά. Η διάρκεια κάθε υποθέματος είναι 5-10 λεπτά).

ΔΟΜΗ, ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ & ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ:

Με την επιτυχή ολοκλήρωση των θεμάτων και των υποθεμάτων αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευόμενες (γυναίκες ΕΑΕΚ) θα αποκτήσουν τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις ικανότητες που περιγράφονται στον παρακάτω πίνακα.

Θέμα 6.1: Εισαγωγή στην υπολογιστική σκέψη	
Υποθέματα	Με την επιτυχή ολοκλήρωση, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
6.1.1: Ιστορικό πλαίσιο και εξέλιξη	ΜΑ 6.1.1: προσδιορίζουν το ιστορικό πλαίσιο και την εξέλιξη της υπολογιστικής σκέψης, επιδεικνύοντας κατανόηση των βασικών ορόσημων και επιρροών στην ανάπτυξη της.
6.1.2: Κατανόηση της υπολογιστικής σκέψης	ΜΑ 6.1.2: εξηγούν τις βασικές έννοιες της υπολογιστικής σκέψης.
6.1.3: Εφαρμογές και παραδείγματα της υπολογιστικής σκέψης	ΜΑ 6.1.3: εφαρμόζουν τις αρχές της υπολογιστικής σκέψης σε πραγματικά προβλήματα, επιδεικνύοντας ικανότητα στην αναγνώριση ευκαιριών για υπολογιστικές λύσεις και παρέχοντας συγκεκριμένα παραδείγματα για το πώς η υπολογιστική σκέψη μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διάφορους τομείς.
Θέμα 6.2: Αποδόμηση προβλημάτων και αφαιρετική ικανότητα	
Υποθέματα	Με την επιτυχή ολοκλήρωση, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
6.2.1: Αποδόμηση προβλημάτων	ΜΑ 6.2.1: αποδομούν πολύπλοκα προβλήματα και να τα αναλύουν σε μικρότερα, πιο διαχειρίσιμα κομμάτια.
6.2.2: Αφαιρετική ικανότητα	ΜΑ 6.2.2: απλοποιούν πολύπλοκες έννοιες ή προβλήματα σε απλούστερα μοντέλα ή αναπαραστάσεις.
6.2.3: Πρακτικές εφαρμογές - παραδείγματα	ΜΑ 6.2.3: εφαρμόζουν τεχνικές αποδόμησης και απλοποίησης σε προβλήματα του πραγματικού κόσμου, αποδεικνύοντας την ικανότητά τους να αναλύουν πολύπλοκα ζητήματα σε διαχειρίσιμες κομμάτια και να δημιουργούν απλοποιημένα μοντέλα ή αναπαραστάσεις που αποτυπώνουν βασικά χαρακτηριστικά για την αποτελεσματική επίλυση προβλημάτων.

Θέμα 6.3: Αλγοριθμική σκέψη και αναγνώριση μοτίβων	
Υποθέματα	Με την επιτυχή ολοκλήρωση, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
6.3.1: Αναγνώριση μοτίβων	ΜΑ 6.3.1: εντοπίζουν μοτίβα σε διάφορα σύνολα δεδομένων ή σενάρια.
6.3.2: Εισαγωγή στους αλγόριθμους	ΜΑ 6.3.2: αναγνωρίζουν βασικούς αλγόριθμους και δομές αλγόριθμων.
6.3.3: Τύποι αλγόριθμων	ΜΑ 6.3.3: κατηγοριοποιούν και να διακρίνουν μεταξύ διαφόρων τύπων αλγόριθμων.
6.3.4: Πρακτικές εφαρμογές-παραδείγματα	ΜΑ 6.3.4: εφαρμόζουν αρχές της αλγοριθμικής σκέψης στην ανάλυση και εφαρμογή πρακτικών παραδειγμάτων σε διάφορους τομείς.
Θέμα 6.4: Υπολογιστική σκέψη σε πραγματικά σενάρια	
Υποθέματα	Με την επιτυχή ολοκλήρωση, οι εκπαιδευόμενες θα είναι σε θέση να:
6.4.1: Πλεονεκτήματα της υπολογιστικής σκέψης	ΜΑ 6.4.1: αναγνωρίζουν τα οφέλη της υπολογιστικής σκέψης.
6.4.2: Ευκαιρίες χρήσης της υπολογιστικής σκέψης στην πραγματική ζωή	ΜΑ 6.4.2: αναγνωρίζουν και να αξιολογούν ευκαιρίες για την εφαρμογή της υπολογιστικής σκέψης σε σενάρια της πραγματικής ζωής.
6.4.3: Συνεργασία και επικοινωνία	ΜΑ 6.4.3: επιδεικνύουν αποτελεσματικές δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας στο πλαίσιο της υπολογιστικής σκέψης.
6.4.4: Συνεχής μάθηση και προσαρμογή	ΜΑ 6.4.4: συμμετέχουν σε συνεχή μάθηση και προσαρμογή στο πλαίσιο της υπολογιστικής σκέψης και να προσαρμόζουν τις προσεγγίσεις επίλυσης προβλημάτων στις εξελισσόμενες προκλήσεις και πλαίσια.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ & ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ (ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΗΝ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ESCO):

Ευρύτερες έννοιες: [Γνώση, Σκέψη](#)

Ειδικότερες έννοιες: [Τεχνολογίες πληροφορικής και επικοινωνιών \(ΤΠΕ\)](#)

Ευρύτερες έννοιες: [Δεξιότητες](#)

Ειδικότερες έννοιες: [Εργασία με υπολογιστές](#)

Ευρύτερες έννοιες: [Εγκάρσιες δεξιότητες και ικανότητες](#)

Ειδικότερες έννοιες: [Αντιμετώπιση προβλημάτων, Σχεδιασμός και οργάνωση, Επεξεργασία πληροφοριών ιδεών και εννοιών, Δημιουργική και καινοτόμος σκέψη](#)

Ευρύτερες έννοιες: [Χρήση ψηφιακών εργαλείων για συνεργασία, δημιουργία περιεχομένου και επίλυση προβλημάτων](#)



Ειδικότερες δεξιότητες: [Επίλυση προβλημάτων με ψηφιακά εργαλεία](#)

Ειδικότερες έννοιες: [Χρήση υπολογιστών](#), [Σχεδιασμός και διαχείριση βάσεων δεδομένων και δικτύων](#), [Ανάπτυξη και ανάλυση λογισμικού και εφαρμογών](#)

5.0 Εκπαίδευση ενηλίκων και στρατηγικές διδασκαλίας χωρίς αποκλεισμούς

Στη μετά-COVID εποχή του ψηφιακού γραμματισμού –ή ακόμα καλύτερα των «γραμματισμών»– οι εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευτές ενηλίκων δεν είναι πλέον «ειδικοί» αλλά συνδημιουργοί της γνώσης με τους μαθητές τους. Είναι διαμεσολαβητές, μέντορες, και ταυτόχρονα διά βίου εκπαιδευόμενοι! Ως αποτέλεσμα, οι δραστηριότητες μάθησης, είτε διά ζώσης είτε διαδικτυακά, έχουν αλλάξει ριζικά, η θεωρία εμπλουτίζεται με την πράξη και ο στόχος γίνεται κάτι πολύ περισσότερο από την απλή «μετάδοση» της γνώσης· έχει να κάνει με τον επαναπροσδιορισμό της σχέσης εκπαιδευτή-εκπαιδευόμενου, αλλά και με το να νιώσουν οι εκπαιδευόμενοι πιο ευπρόσδεκτοι, ότι τυγχάνουν σεβασμού και ότι μπορούν να πετύχουν ένα καλύτερο μέλλον.

Η εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς αποτελεί την πρώτη αρχή του ευρωπαϊκού πυλώνα κοινωνικών δικαιωμάτων, ο οποίος τονίζει ότι: *«Κάθε άνθρωπος έχει δικαίωμα σε ποιοτική και χωρίς αποκλεισμούς εκπαίδευση, κατάρτιση και διά βίου μάθηση προκειμένου να διατηρήσει και να αποκτήσει δεξιότητες που θα του επιτρέψουν να συμμετέχει πλήρως στην κοινωνία και να διαχειρίζεται με επιτυχία τις αλλαγές στην αγορά εργασίας»* ([Ευρωπαϊκός Χώρος Εκπαίδευσης, χ.η](#)).

Η εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς βρίσκεται στον πυρήνα του έργου Coding4WIN και ισοδυναμεί με την παροχή πραγματικών ευκαιριών μάθησης σε παραδοσιακά περιθωριοποιημένες ομάδες, όπως οι γυναίκες, οι μειονότητες, τα άτομα με αναπηρίες, οι κοινωνικοοικονομικά μειονεκτούσες κοινότητες, οι μετανάστες, οι πρόσφυγες, τα άτομα ΛΟΑΤΚΙ+, οι ηλικιωμένοι, τα άτομα από αγροτικές ή απομακρυσμένες περιοχές κ.ά. Οι συμπεριληπτικές τάξεις του Coding4WIN αξιοποιούν τη μοναδική συμβολή των γυναικών ΕΑΕΚ από κάθε υπόβαθρο, επιτρέποντας σε ποικιλόμορφες ομάδες να μάθουν και να αναπτυχθούν από κοινού προς όφελος όλων. ([UNICEF, χ.η](#)).

5.1 Αρχές εκπαίδευσης ενηλίκων

Οι βασικές αρχές της εκπαίδευσης ενηλίκων τονίζουν το γεγονός ότι οι ενήλικοι εκπαιδευόμενοι διαφέρουν πολύ από τα παιδιά όσον αφορά τα κίνητρά τους, τη σημασία της εκπαίδευσης στη ζωή τους και τους τρόπους με τους οποίους εφαρμόζουν τις γνώσεις, τις δεξιότητες, τις στάσεις και τις εμπειρίες που αποκτούν μέσω της εκπαίδευσης, είτε της τυπικής είτε της μη τυπικής ([Knowles et al, 2020](#)). Οι ακόλουθες βασικές αρχές προσαρμοσμένες από τον [Collins \(2004\)](#) μπορούν να χρησιμεύσουν ως οδηγός για τους εκπαιδευτές ενηλίκων και τους εκπαιδευτές που συμμετέχουν στο έργο Coding4WIN, βοηθώντας τους να σχεδιάσουν και να παρέχουν μη τυπική εκπαίδευση προσαρμοσμένη στις ειδικές

ανάγκες των ενήλικων εκπαιδευομένων τους: των γυναικών εκτός απασχόλησης, εκπαίδευσης ή κατάρτισης.

- ✓ Οι ενήλικες θέλουν να κατανοήσουν τον σκοπό της μάθησης. Έχουν κίνητρο για μάθηση όταν πιστεύουν ότι θα τους βοηθήσει στην προσωπική ή επαγγελματική τους ανάπτυξη, π.χ. για να εκτελούν πρακτικές εργασίες ή να αντιμετωπίζουν καθημερινά προβλήματα.
«Τι πρέπει να κάνω ως εκπαιδευτής;» Δείξτε στις εκπαιδευόμενες πώς η εκπαίδευση στο Coding4WIN μπορεί να εφαρμοστεί στη μελλοντική τους εργασία ή σε άλλα καθήκοντα, ώστε να έχει αξία για αυτές. Αν είναι απαραίτητο, προσαρμόστε το υλικό και τις δραστηριότητες ή τα παραδείγματα, ώστε να αντικατοπτρίζουν τα δικά τους ενδιαφέροντα.
- ✓ Οι ενήλικες είναι προσανατολισμένοι στον στόχο και εκτιμούν ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που είναι καλά οργανωμένο, με σαφή δομή και σχετικό, χρήσιμο περιεχόμενο. Αναζητούν τη συνάφεια αυτού που μαθαίνουν με αυτό που θέλουν να επιτύχουν.
«Τι πρέπει να κάνω ως εκπαιδευτής;» Εξηγήστε στις εκπαιδευόμενες πώς το μάθημα θα τους βοηθήσει να επιτύχουν τους στόχους τους. Δείξτε τους τη μεγάλη εικόνα από την αρχή, θέστε σαφείς και συγκεκριμένους στόχους και θεμελιώστε τη μάθηση σε πρακτικά αποτελέσματα.
- ✓ Ενώ οι ενήλικες αντιδρούν στις εξωτερικές πιέσεις, ως επί το πλείστον καθοδηγούνται από εσωτερικά κίνητρα, π.χ. την επιθυμία για αυξημένη ικανοποίηση από την εργασία, την αυτοεκτίμηση και την ποιότητα ζωής, τα οποία αποτελούν ισχυρούς κινητήριους παράγοντες.
«Τι πρέπει να κάνω ως εκπαιδευτής;» Η γνώση χάριν της ίδιας της γνώσης μπορεί να αποθαρρύνει πολλά άτομα ΕΑΕΚ. Να είστε σαφείς σχετικά με το πώς το μάθημα θα τους βοηθήσει στη ζωή και την εργασία τους. Χρησιμοποιήστε παραδείγματα από την πραγματική ζωή που θα τους κινητοποιήσουν.
- ✓ Οι ενήλικες διαθέτουν ένα πλούσιο απόθεμα εμπειριών που αποτελεί τη βάση της μάθησής τους, ενώ μαθαίνουν ευκολότερα όταν η μάθηση είναι ενεργή. Επομένως, μαθαίνουν καλύτερα όταν μπορούν να αξιοποιήσουν τις εμπειρίες τους στο πλαίσιο πραγματικών καθηκόντων και προβλημάτων.
«Τι πρέπει να κάνω ως εκπαιδευτής;» Ενθαρρύνετε τους να μοιραστούν προσωπικές ιστορίες, εμπειρίες και γνώσεις σχετικές με το θέμα. Ενθαρρύνετε τη σκέψη, τη συζήτηση και την αλληλεπίδραση, κάντε ερωτήσεις, οργανώστε ομαδικές δραστηριότητες, πρακτικές επιδείξεις κ.λπ.
- ✓ Οι ενήλικες μαθαίνουν αυτόνομα και θέλουν να έχουν την ευθύνη των αποφάσεών τους σχετικά με τη μάθηση, συμπεριλαμβανομένου του πότε, του πώς και του τι θα μάθουν. Ενώ η αυτονομία αποτελεί βασική πτυχή της εκπαίδευσης ενηλίκων, οι επικριτές της επισημαίνουν ότι δεν προτιμούν ή δεν είναι ικανοί όλοι οι ενήλικες να μαθαίνουν αυτόνομα, οπότε ο ρόλος του εκπαιδευτή/διαμεσολαβητή είναι καθοριστικός.
«Τι πρέπει να κάνω ως εκπαιδευτής;» Εμπλέξτε τους στη μαθησιακή διαδικασία, διαμορφώστε από κοινού το «εκπαιδευτικό συμβόλαιο» της τάξης σας και ενθαρρύνετε την ενεργό συμμετοχή, για να προωθήσετε την αίσθηση της ανάληψης ευθύνης και της ενδυνάμωσης. Λάβετε υπόψη ότι οι Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι (ΑΕΠ) μπορούν να «αλλάξουν τη φύση της ίδιας της εκπαιδευτικής δραστηριότητας, δίνοντας στους εκπαιδευόμενους την ευκαιρία να αναλάβουν μεγαλύτερο έλεγχο της μάθησής τους» ([Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2012, σ. 22](#)). Ωστόσο, καθώς δεν γνωρίζουν όλες οι εκπαιδευόμενες πώς να χρησιμοποιούν το πλήρες φάσμα των νέων τεχνολογιών ή δεν έχουν όλοι καλές δεξιότητες πλοήγησης, ο ρόλων των εκπαιδευτικών είναι να τους βοηθήσουν να εντοπίσουν, να αναζητήσουν, να

αξιολογήσουν, να αναλύσουν και να χρησιμοποιήσουν αποτελεσματικά τον τεράστιο αριθμό πηγών και πληροφοριών που τους περιβάλλουν στην ψηφιακή εποχή.

- ✓ Οι ενήλικες έχουν ανάγκη να τυγχάνουν σεβασμού και αναγνώρισης για τη συνεισφορά και την πείρα τους, επομένως αναμένουν ότι θα έχουν την ευκαιρία να εκφράσουν τις απόψεις τους και να ακουστούν.
«Τι πρέπει να κάνω ως εκπαιδευτής;» Να είστε ευγενικοί και υπομονετικοί, να μαθαίνετε και να χρησιμοποιείτε σωστά τα ονόματα των εκπαιδευομένων και να δείχνετε ότι εκτιμάτε όλες τις συνεισφορές τους στο μάθημα. Αφιερώστε χρόνο για να γνωρίσετε το ακροατήριό σας: ποιοι είναι, τι γνωρίζουν, τι θέλουν να μάθουν και, τέλος, τι έχουν μάθει.

5.2 Πρακτικές συμβουλές για τους εκπαιδευτές του Coding4WIN

Σκεφτείτε για λίγο τις σημερινές ή τις προηγούμενες τάξεις σας. Θα μπορούσε η ομάδα σας να θεωρηθεί ποικιλόμορφη λόγω ενός ή περισσότερων από τα ακόλουθα; Ηλικία – Αναπηρία – Βιολογικό φύλο – Κοινωνικό φύλο – Σεξουαλικός προσανατολισμός – Γάμος και σύμφωνο συμβίωσης – Εγκυμοσύνη και μητρότητα – Φυλή και εθνικότητα – Εθνική καταγωγή – Γλώσσα – Θρησκεία ή πεποιθήσεις (συμπεριλαμβανομένης της απουσίας πεποιθήσεων) ή οποιοδήποτε άλλο καθεστώς ή χαρακτηριστικό. Σκεφτείτε επίσης αν έχετε εκπαιδευόμενες με διαφορετικά επίπεδα κινήτρου, στάσεις, ακαδημαϊκή ή επαγγελματική πείρα ή διαφορετική στάση απέναντι σε συγκεκριμένα περιβάλλοντα στην τάξη και διδακτικές πρακτικές.

Σε μια ποικιλόμορφη, χωρίς αποκλεισμούς τάξη, είτε φυσική είτε εικονική, η αποτελεσματική διδασκαλία είναι άμεσα συνυφασμένη με το έργο αποτελεσματικών δασκάλων ή εκπαιδευτών. Τι χαρακτηρίζει όμως τον αποτελεσματικό, συμπεριληπτικό εκπαιδευτή;

Οι αποτελεσματικοί, συμπεριληπτικοί εκπαιδευτές δεν εστιάζουν μόνο σε παράγοντες όπως η σαφήνεια της διδασκαλίας, η πολυμορφία των διδακτικών πρακτικών, η ενεργή συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία και τα ποσοστά επιτυχίας των εκπαιδευομένων, αλλά – και αυτό είναι ένα κρίσιμο σημείο – στη συμπερίληψη συμμετεχόντων από διαφορετικά υπόβαθρα, με διαφορετικές ανάγκες και διαφορετικές ικανότητες. Οι συμπεριληπτικοί, αποτελεσματικοί εκπαιδευτές:

- ✓ έχουν μια συμπεριληπτική στάση, χρησιμοποιώντας και αναζητώντας συνεχώς μεθόδους διδασκαλίας, εργαλεία και πόρους που επιτρέπουν σε όλους τους εκπαιδευόμενους, ανεξάρτητα από το υπόβαθρο ή τις ιδιαιτερότητές τους, να απολαμβάνουν και να επωφελούνται από την καλύτερη δυνατή μαθησιακή εμπειρία,
- ✓ εκτιμούν τα μοναδικά ταλέντα και τις συνεισφορές των μαθητών τους και επιδιώκουν να κάνουν τη μάθηση πιο ποικιλόμορφη και εμπλουτισμένη για όλους, θέτοντας υψηλούς στόχους για όλους τους μαθητές και παρέχοντάς τους κίνητρα,
- ✓ αναγνωρίζουν ότι μια πιο κριτική κατανόηση οποιουδήποτε θέματος είναι δυνατή όταν στην τάξη υπάρχει μια ευρύτερη ποικιλία οπτικών και εμπειριών,
- ✓ είναι ιδιαίτερα υπομονετικοί, φιλόξενοι, φιλικοί, με κίνητρο και αφοσίωση, με ενσυναίσθηση και καλοί ακροατές,
- ✓ επιδεικνύουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, είναι ευέλικτοι και προσπαθούν να σκέφτονται «έξω από το κουτί»,

- ✓ αναβαθμίζουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες, τις γνώσεις τους και χρησιμοποιούν σύγχρονο διδακτικό υλικό/πηγές/εργαλεία.
- ✓ εργάζονται ως ομάδα με την τάξη τους και άλλους επαγγελματίες της εκπαίδευσης, εφόσον χρειάζεται.

Ακολουθώντας τον [Wyatt-Ross \(2018\)](#) και το [Yale University - Poorvu Center for Teaching and Learning \(2017\)](#), έχουμε προσαρμόσει και προτείνουμε –με τυχαία σειρά– διάφορες προσεγγίσεις οικοδόμησης σχέσεων που μπορούν να βοηθήσουν τους εκπαιδευτές, τόσο σε φυσικές όσο και σε διαδικτυακές τάξεις, να δημιουργήσουν μια φιλόξενη και ασφαλή τάξη για όλους:

- ✓ Μάθετε και προφέρετε σωστά τα ονόματα των εκπαιδευομένων σας, αφού αυτό αποτελεί ένδειξη σεβασμού στην ταυτότητά τους.
- ✓ Αφιερώστε χρόνο στην οικοδόμηση σχέσεων, επιτρέποντας στις εκπαιδευόμενες να μοιραστούν σύντομες ιστορίες και να κάνουν ερωτήσεις για να αναπτύξουν εμπιστοσύνη μεταξύ τους.
- ✓ Πραγματοποιήστε τακτικές κατ' ιδίαν συνομιλίες με τις εκπαιδευόμενες για να αναπτύξετε σχέσεις μαζί τους και να αντιμετωπίσετε τις ανησυχίες τους έγκαιρα, αντί να περιμένετε να προκύψουν προβλήματα.
- ✓ Επιδείξτε πάθος και τεχνογνωσία στο αντικείμενό σας, ώστε να εμπνεύσετε και να παρακινήσετε τις εκπαιδευόμενες, και να καλλιεργήσετε ένα συνεργατικό περιβάλλον μάθησης που θα προωθή την αμοιβαία κατανόηση.
- ✓ Παρέχετε υποστήριξη μέσω πρόσθετων ευκαιριών μάθησης και αξιόπιστης επικοινωνίας, επιδεικνύοντας τη δική σας δέσμευση για την επιτυχή ολοκλήρωση του προγράμματος από τις εκπαιδευόμενες.
- ✓ Ενσωματώστε την ποικιλομορφία στο πρόγραμμα σπουδών μέσω συμπεριληπτικού υλικού και ευαισθητοποιημένης γλώσσας, ώστε όλες οι εκπαιδευόμενες να αισθάνονται ότι εκπροσωπούνται και ότι εκτιμώνται.
- ✓ Αναστοχαστείτε για τις άρρητες προκαταλήψεις και στάσεις απέναντι στις εκπαιδευόμενες, παρακολουθείτε ενεργά τις αλληλεπιδράσεις και εφαρμόζετε στρατηγικές για την ελαχιστοποίηση των προκαταλήψεων και τη διατήρηση υψηλών προσδοκιών για όλους.
- ✓ Χρησιμοποιήστε τις διεθνείς ημέρες ως ευκαιρίες για συζήτηση και ευαισθητοποίηση σε κρίσιμα ζητήματα, π.χ. Διεθνής Ημέρα για τις Γυναίκες και τα Κορίτσια στις Επιστήμες, Παγκόσμια Ημέρα της Γυναίκας, Παγκόσμια Ημέρα για την Εξάλειψη της Βίας κατά των Γυναικών, Παγκόσμια Ημέρα Υπερηφάνειας και πολλές άλλες!
- ✓ Δείτε τον εαυτό σας όπως σας βλέπουν οι συμμετέχουσες στο Coding4WIN! Τι είδους εκφράσεις προσώπου βλέπουν; Τι τους λέει ο τόνος της φωνής και η γλώσσα του σώματός σας για το πόσο άνετα νιώθετε μαζί τους; Τι είδους γλώσσα χρησιμοποιείτε; Ποιες αντιλήψεις έχουν οι εκπαιδευόμενες για εσάς με βάση το πώς φαίνεστε, ντύνεστε και μιλάτε; Αφήστε την ομάδα σας να σας γνωρίσει. Πράγματα που νομίζετε ότι δεν έχουν σημασία, όπως το αγαπημένο σας χρώμα ή η αγαπημένη σας τηλεοπτική εκπομπή, στην πραγματικότητα έχουν σημασία γιατί τους κάνουν να νιώθουν πιο κοντά σας!

6.0 Αναφορές

- Alsulaili, B. (2023). Explore the Different Curriculum Design Models. LinkedIn <https://www.linkedin.com/pulse/do-you-know-difference-between-linear-modular-spiral-models-bader>
- Assmann, ML. & Broschinski, S. (2021). Mapping Young NEETs Across Europe: Exploring the Institutional Configurations Promoting Youth Disengagement from Education and Employment. *Journal of Applied Youth Studies* (4):95–117. <https://doi.org/10.1007/s43151-021-00040-w>
- Cedefop (2021). Digital, greener and more resilient. Insights from Cedefop’s European skills forecast. Luxembourg: Publications Office. <http://data.europa.eu/doi/10.2801/154094>
- Cedefop (2022a). Skills in online job advertisements https://www.cedefop.europa.eu/sl/tools/skills-intelligence/trend-focus/skills-online-job-advertisements?country=EU27_2020&year=2022#1
- Cedefop (2022b). Digitalization and technology <https://www.cedefop.europa.eu/en/tools/skills-intelligence/trend-focus/digitalization-and-technology#1>
- Cedefop (2023) European skills and jobs survey <https://www.cedefop.europa.eu/en/tools/european-skills-jobs-survey/data/explorer?country=EU27&field12=A56&indicator=Q60T154> cited in Cedefop (2023) <https://www.cedefop.europa.eu/en/data-insights/elementary-occupations-skills-opportunities-and-challenges-2023-update#group-details>
- Cedefop (2024). Key facts - Data Insights - Elementary occupations: skills opportunities and challenges (2024, Jan - 2023 update) <https://www.cedefop.europa.eu/en/data-insights/elementary-occupations-skills-opportunities-and-challenges-2023-update>
- Cedefop (n.d). European qualifications framework (EQF) <https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/european-qualifications-framework-eqf>
- Collins, J. (2004). Education techniques for lifelong learning: principles of adult learning. *Radiographics*, 24(5), 1483-9. <https://doi.org/10.1148/rg.245045020>
- EASO/ European Asylum Support Office (2018) EASO Guide to writing learning outcomes. Luxembourg: Publications Office of the European Union https://publications.europa.eu/resource/cellar/c54036c3-5ca1-11e8-ab41-01aa75ed71a1.0001.01/DOC_1
- ESCO (n.d.). European Qualifications Framework (EQF) <https://esco.ec.europa.eu/en/about-esco/escopedia/escopedia/european-qualifications-framework-eqf>
- Europass (n.d.). Description of the eight EQF levels <https://europass.europa.eu/en/description-eight-eqf-levels>
- European Association for the Education of Adults (2021). Country reports. www.countryreport.eaea.org
- European Association for the Education of Adults (2021). EAEA country reports 2021 published. <https://eaea.org/2021/12/22/eaea-country-reports-2021-published>
- European Commission (2020). What is ESCO? <https://esco.ec.europa.eu/en/about-esco/what-esco>

- European Commission (2012). Rethinking education, investing in skills for better socioeconomic outcome: communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. COM(2012) 669 final. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52012DC0669&rid=1>
- European Commission (2020). How can ESCO be used? <https://esco.ec.europa.eu/en/about-esco/what-esco/how-can-esco-be-used>
- European Commission, European Education Area (n.d.), Inclusive education <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/improving-quality/inclusive-education>
- Eurostat (2021). Over 1 in 6 young adults not in employment or education. <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/-/edn-20210714-2>
- Eurostat (2023). Statistics on young people neither in employment nor in education or training - Statistics explained. Data extracted in May 2023. Webpage last edited on 8 April 2024. https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Statistics_on_young_people_neither_in_employment_nor_in_education_or_training
- ILO/International Labour Office (2015). What does NEETs mean and why is the concept so easily misinterpreted? Technical Brief No.1, Geneva https://webapps.ilo.org/wcmsp5/groups/public/@dgreports/@dcomm/documents/publication/wcms_343153.pdf
- Knowles, M.S., Holton III, E.F., Swanson, R.A. & Robinson, P.A. (2020). The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development (9th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429299612>
- Shail, M.S. (August 02, 2019). Using Micro-learning on Mobile Applications to Increase Knowledge Retention and Work Performance: A Review of Literature. Cureus 11(8) <https://www.cureus.com/articles/21612-using-micro-learning-on-mobile-applications-to-increase-knowledge-retention-and-work-performance-a-review-of-literature#!/>
- UNESCO (2016). What Makes a Quality Curriculum? Current and Critical Issues in Curriculum and Learning. In-Progress Reflection March, 2016, No.2IBE/2016/WP/CD/02 <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000243975>
- UNICEF (n.d.). Inclusive education <https://www.unicef.org/education/inclusive-education>
- World Economic Forum (2020). The Future of Jobs Report 2020. https://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2020.pdf
- World Economic Forum (2023). The Future of Jobs Report 2023 <https://www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-report-2023>
- Wyatt-Ross, J. (2018). A Classroom Where Everyone Feels Welcome. Edutopia. <https://www.edutopia.org/article/classroom-where-everyone-feels-welcome>
- Yale University - Poorvu Center for Teaching and Learning (2017). Inclusive Teaching Strategies. <https://poorvucenter.yale.edu/InclusiveTeachingStrategies>