

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

*Εκπαίδευση και Τεχνολογίες σε συστήματα εξ
αποστάσεως διδασκαλίας και μάθησης -
Επιστήμες της Αγωγής*

Ψηφιακά Μέσα στην Εκπαίδευση
και την Επικοινωνία

Σοφία Παπαδημητρίου

Βασιλική Ιωακειμίδου

Ανθή Καρατράντου

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
Εκπαίδευση και Τεχνολογίες σε συστήματα εξ
αποστάσεως διδασκαλίας και μάθησης -
Επιστήμες της Αγωγής

Θεματική Ενότητα ΕΤΑ 62
Ψηφιακά Μέσα στην Εκπαίδευση
και την Επικοινωνία

Επιστημονική επιμέλεια:
Σοφία Παπαδημητρίου,
Βασιλική Ιωακειμίδου, Ανθή Καρατράντου

4η ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΜΕΛΕΤΗΣ

Ψηφιακοί Γραμματισμοί και Ευρωπαϊκά
Πλαίσια Ψηφιακών Δεξιοτήτων

Σοφία Παπαδημητρίου

Η βιβλιογραφική αναφορά του κειμένου είναι:

Παπαδημητρίου, Σ. (2022). Ψηφιακοί Γραμματισμοί και Ευρωπαϊκά Πλαίσια Ψηφιακών Δεξιοτήτων). Στο Σ. Παπαδημητρίου, Β. Ιωακειμίδου & Α. Καρατράντου (Επιμ.) *Θεματική Ενότητα ETA62: Ψηφιακά Μέσα στην Εκπαίδευση και την Επικοινωνία*. Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

4. Ψηφιακοί γραμματισμοί και Ευρωπαϊκά Πλαίσια Ψηφιακών Δεξιοτήτων

Σκοπός

Σκοπός της ενότητας που ακολουθεί είναι ο προσδιορισμός του όρου του ψηφιακού γραμματισμού ή των ψηφιακών γραμματισμών και η σκιαγράφηση των ευρωπαϊκών Πλαισίων ψηφιακών δεξιοτήτων για εκπαιδευτικούς και πολίτες. Τα δυο αυτά Πλαίσια παρέχουν ένα γενικό σύστημα αναφοράς, μια κοινή γλώσσα για την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων και τα εργαλεία για τη μέτρηση και πιστοποίησή τους.

Μαθησιακά αποτελέσματα

Αφού ολοκληρώσετε την παρούσα εβδομάδα μελέτης, θα πρέπει να είστε σε θέση να:

- προσδιορίζετε τον όρο «ψηφιακό γραμματισμό» ή «ψηφιακούς γραμματισμούς»,
- σκιαγραφείτε το ευρωπαϊκό Πλαίσιο των ψηφιακών γραμματισμών για τους πολίτες,
- σκιαγραφείτε το ευρωπαϊκό Πλαίσιο των ψηφιακών γραμματισμών για τους εκπαιδευτικούς,
- κατανοείτε την αναγκαιότητα και τον ρόλο των Πλαισίων αυτών.

Έννοιες – κλειδιά:

Ψηφιακοί γραμματισμοί, ψηφιακές δεξιότητες, ευρωπαϊκά πλαίσια, DigCompEdu, DigComp2.0, πολίτης, εκπαιδευτικός

Εισαγωγή

Οι ψηφιακές τεχνολογίες δεν αλλάζουν μόνο τα τηλέφωνα, τις συσκευές μας και τα αυτοκίνητα. Μεταμορφώνουν ακόμα τον τρόπο που σκεφτόμαστε, ενεργούμε, επικοινωνούμε και μαθαίνουμε. Τα ψηφιακά Μέσα, τα Μέσα κοινωνικής δικτύωσης, video games, serious games, chat rooms κ.ά., έχουν διεισδύσει στην καθημερινότητα των μαθητών και η χρήση τους καλλιεργεί ψηφιακές δεξιότητες. Οι τεχνολογίες στην τάξη προσφέρουν διαδραστικά εργαλεία που μπορούν να αυξήσουν την αφοσίωση και την ενεργό μάθηση, εργαλεία που μπορούν να κάνουν τη διδασκαλία στην τάξη πιο δυναμική και ελκυστική για τους μαθητές. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προσαρμόσουν τη διδασκαλία τους στις σύγχρονες ανάγκες των μαθητών και να αναπτύξουν αυθεντικά και ελκυστικά περιβάλλοντα μάθησης.

Σε διεθνές και εθνικό επίπεδο έχουν αναπτυχθεί διάφορα πλαίσια, εργαλεία αυτοαξιολόγησης και προγράμματα κατάρτισης για να περιγράψουν τις πτυχές της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευτικών και να τους βοηθήσουν να αξιολογήσουν την ικανότητά τους, να προσδιορίσουν τις εκπαιδευτικές τους ανάγκες και να προσφέρουν εκπαίδευση με συγκεκριμένη στοχοθεσία.

Στόχος των πλαισίων είναι να παρέχουν ένα γενικό πλαίσιο αναφοράς για όσους αναπτύσσουν μοντέλα ψηφιακής ικανότητας, δηλαδή τα κράτη μέλη, περιφερειακές κυβερνήσεις, σχετικούς εθνικούς και περιφερειακούς οργανισμούς, εκπαιδευτικούς οργανισμούς και δημόσιους ή ιδιωτικούς φορείς παροχής επαγγελματικής κατάρτισης. Τα πλαίσια επιπλέον, παρέχουν μια κοινή γλώσσα και προσέγγιση που θα βοηθήσει τον διάλογο και την ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών διασυννοριακά.

Στην ενότητα παρουσιάζεται αρχικά η έννοια των ψηφιακών γραμματισμών όπως την προσεγγίζουν διάφοροι εκπαιδευτικοί φορείς και ερευνητικά ινστιτούτα. Στη συνέχεια παρουσιάζονται τα κοινά ευρωπαϊκά Πλαίσια για τις ψηφιακές δεξιότητες των εκπαιδευτικών και των πολιτών, αντίστοιχα **DigCompEdu** και **DigComp2.0**. Τα δυο αυτά πλαίσια έχουν αναπτυχθεί από το **Ινστιτούτο JRC (Joint Research Centre)** της Ευρωπαϊκής Ένωσης (ΕΕ), το οποίο ερευνά βάσει των αναγκών και αιτημάτων από υπουργεία/σχολεία και σχεδιάζει με βάση την υποστήριξη των πολιτικών της ΕΕ.

Προαιρετικά, μπορείτε να μελετήσετε αντίστοιχα πλαίσια σε διεθνές επίπεδο όπως το Πλαίσιο του Συμβουλίου της Ευρώπης, την DQ - Ψηφιακή νοημοσύνη του Ινστιτούτου – DQI, το OECD 2030 του ΟΟΣΑ (Οργανισμός Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης) καθώς και το Μανιφέστο Ψηφιακών Δεξιοτήτων της σύμπραξης ALL DIGITAL.

4.1 Ψηφιακοί γραμματισμοί

Νέοι γραμματισμοί έχουν αναδυθεί τα τελευταία 50 χρόνια, που συνεπάγονται νέες δεξιότητες για τους πολίτες στη σύγχρονη κοινωνία (Hobbs, 2010). Ο Ψηφιακός Γραμματισμός είναι απαραίτητος για τη ζωή σε έναν ψηφιοποιημένο κόσμο. Οι υπολογιστές και οι αλγόριθμοι μεσολαβούν σε πολλές καθημερινές δραστηριότητες, συνεπώς είναι σημαντικό οι πολίτες όλων των ηλικιών να ενημερωθούν και να εξοικειωθούν για τον τρόπο λειτουργίας των τεχνολογικών συστημάτων και τον αντίκτυπο της ψηφιακής τεχνολογίας στην προσωπική και συλλογική ευημερία. Το δικαίωμα των πολιτών να έχουν πρόσβαση και να επωφελούνται από ένα ευρύ φάσμα πληροφοριών αποτελεί κομβικό σημείο για τη λειτουργία των δημοκρατικών κοινωνιών, καθώς επιτρέπει την ανταλλαγή διαφορετικών απόψεων και ιδεών.

Επιπλέον, είναι σημαντικό για τους πολίτες να μπορούν να προσεγγίσουν κριτικά, να αξιολογήσουν και να επαληθεύσουν τις πληροφορίες και να είναι πιο ανθεκτικοί έναντι της χειραγώγησης λόγω της υπερφόρτωσης πληροφοριών σε καθημερινή βάση και της

έλλειψης αποτελεσματικών τρόπων φιλτραρίσματος. Αυτό επηρεάζει την εμπιστοσύνη των πολιτών τόσο στα παραδοσιακά Μέσα (δημοφιλή Μέσα - mainstream media) όσο και στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (social media), καθώς τα τρωτά σημεία τους μπορεί να γίνουν αντικείμενο εκμετάλλευσης για να υπονομεύσουν τους πολιτικούς θεσμούς, να χειραγωγήσουν την κοινή γνώμη και να αποδυναμώσουν τη δημοκρατική συζήτηση σε ολόκληρη την ΕΕ. Στόχος του Γραμματισμού στα Μέσα είναι αφενός να επιτευχθεί η πρόσβαση και οι δεξιότητες χρήσης των Μέσων επικοινωνίας και αφετέρου η ανάπτυξη δυνατοτήτων κριτικής κατανόησης των περιεχομένων τους.

Αρχικά έως τις αρχές του 2000 ο Ψηφιακός Γραμματισμός αφορούσε ένα μέρος του Γραμματισμού στα Μέσα, ωστόσο στη συνέχεια καθώς οι ψηφιακές τεχνολογίες κυριαρχούν όλο και περισσότερο στην καθημερινότητα του 21^{ου} αιώνα, αντιστρέφεται αυτή η προσέγγιση. Ο Γραμματισμός στα Μέσα επεκτείνεται σε ψηφιακά περιβάλλοντα και αποτελεί πλέον ένα υποσύνολο/μέρος των ψηφιακών γραμματισμών, όπου εμπεριέχονται ακόμα όροι όπως ο πληροφοριακός γραμματισμός, ο γραμματισμός στις ΤΠΕ, η ψηφιακή πολιτειότητα, η ψηφιακή ασφάλεια, η ψηφιακή ταυτότητα, κ.ά. (JISC, JRC, Συμβούλιο της Ευρώπης) και ψηφιακή νοημοσύνη (DQI). Οι προκλήσεις, αλλά και οι δυνατότητες που παρέχει το σύγχρονο ψηφιακό περιβάλλον απαιτούν τη μεθοδική προσέγγιση του Ψηφιακού Γραμματισμού από την πρώτη εκπαιδευτική βαθμίδα.

Ψηφιακός Γραμματισμός και Γραμματισμός στα Μέσα: εννοιολογικά πλαίσια

Ο ευρύς όρος «Νέα Μέσα» ή «Ψηφιακά Μέσα» ή απλά «Μέσα» (Media) χρησιμοποιείται σήμερα στη βιβλιογραφία και αποτελεί έναν όρο-ομπρέλα, η οποία συμπεριλαμβάνει τις έννοιες των ΤΠΕ, της ηλεκτρονικής μάθησης (e-learning), των οπτικοακουστικών Μέσων, των διαδραστικών Μέσων, των εφαρμογών Web2.0 και των διαδικτυακών περιβαλλόντων μάθησης “[*Communication on Media Literacy in the Digital Environment*](#), (EC, 2007 & 2009).

Η Εκπαίδευση στα Μέσα (Media Education) αποτελεί ένα διεπιστημονικό αντικείμενο μελέτης, που αφορά τη διδασκαλία και μάθηση για τα Μέσα, ενώ ο Εγγραμματισμός ή Γραμματισμός, ή Αλφαριθμητισμός ή Αγωγή στα Μέσα (Media Literacy) είναι το αποτέλεσμα αυτής της διαδικασίας, οι γνώσεις και οι δεξιότητες που αποκτούν οι εκπαιδευόμενοι (Buckingham 2008). Σκοπός της Εκπαίδευσης στα Μέσα είναι να συγκροτηθούν οργανωμένα εκπαιδευτικά προγράμματα με σκοπό την καλλιέργεια των παρακάτω στάσεων και δεξιοτήτων (Ντάβου, 2007):

- κριτική στάση απέναντι σε κάθε είδους παραγωγή, όλων των μέσων (κείμενα, άρθρα, βιβλία, οπτικό και ακουστικό υλικό),
- επιλογή εκείνων των πληροφοριών που αξίζουν την επεξεργασία, από εκείνες που είναι άχρηστες ή περιττές,
- εμβάθυνση στο νόημα και τη σημασία των πληροφοριών (συμπεριλαμβανομένης και της προσωπικής σημασίας, δηλαδή του πόσο

πραγματικά σημαντική είναι η πληροφορία για το ίδιο το άτομο, για τις ανάγκες και τις επιθυμίες του),

- συσχέτιση των πληροφοριών με τις γνώσεις που ήδη διαθέτει ο μαθητής και αξιολόγησή τους βάσει αυτών των γνώσεων,
- διερεύνηση της εγκυρότητας και της αξιοπιστίας των πληροφοριών και
- εμπιστοσύνη στην προσωπική κρίση και αποδοχή του πλουραλισμού των ιδεών.

Ο Ψηφιακός Γραμματισμός και η ικανότητα στα Μέσα μπορεί να προσεγγιστεί ως (Martin, 2006):

η ευαισθητοποίηση, η στάση και η ικανότητα των ατόμων να χρησιμοποιούν κατάλληλα ψηφιακά εργαλεία και τις υπηρεσίες προκειμένου να έχουν πρόσβαση, να εντοπίζουν, να διαχειρίζονται, να ενσωματώνουν, να αξιολογούν και να συνθέτουν ψηφιακούς πόρους, κατασκευάζοντας έτσι νέα γνώση, δημιουργώντας μιντιακά περιεχόμενα και εκφράζοντας μέσα από αυτά ιδέες, επικοινωνώντας με άλλους σε ειδικά πλαίσια της καθημερινότητας για να καταστεί δυνατή η εποικοδομητική κοινωνική δράση, και ο αναστοχασμός κοινωνικών διαδικασιών.

Το 2007, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή υιοθέτησε τη στρατηγική «Επικοινωνία για τον γραμματισμό στα Μέσα σε ένα Ψηφιακό Περιβάλλον» (*Communication Media Literacy in the Digital Environment* - EC, 2007). Η Ελλάδα συμμετείχε στην «Πρώτη Ομάδα Εμπειρογνομόνων για τον Γραμματισμό στα Μέσα» (*First Media Literacy Expert Group*, 2009) και το πρώτο επίσημο κείμενο “*the European Recommendation*” της Επιτροπής παρουσιάστηκε για να αποσαφηνίσει το περιεχόμενο και τις βασικές παραμέτρους των Μέσων. Σύμφωνα με το κείμενο της Σύστασης (EC,2009), ο Γραμματισμός στα Μέσα (*Media Literacy*) αποτελεί:

την ικανότητα της πρόσβασης, της κατανόησης και της κριτικής αξιολόγησης διαφορετικών πτυχών των Μέσων και των περιεχομένων τους, καθώς και της δυνατότητας προσωπικής έκφρασης και δημιουργίας Μέσων σε διάφορα πλαίσια». Εμπεριέχει όλες τις μορφές εκπαίδευσης στα Μέσα Επικοινωνίας όπως τύπος, φωτογραφία, τηλεόραση, ράδιο (γραμματισμός στα Μέσα), κινηματογράφος (κινηματογραφική παιδεία), Διαδίκτυο και νέες τεχνολογίες (ψηφιακός γραμματισμός), διαφήμιση (εμπορικός αλφαριθμητισμός) και κάθε άλλη μορφή έκφρασης και επικοινωνίας στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή.

Άλλες προσεγγίσεις χρησιμοποιούν τον Ψηφιακό Γραμματισμό ως όρο-ομπρέλα ο οποίος εμπεριέχει τους υπόλοιπους γραμματισμούς ή αλφαριθμητισμούς. Για παράδειγμα, η προσέγγιση του JISC (*Joint Information Systems Committee*) του Οργανισμού

ψηφιακών υπηρεσιών και λύσεων για την τριτοβάθμια και συνεχιζόμενη εκπαίδευση της Μ.Βρετανίας, προτείνει το μοντέλο με τα επτά στοιχεία των ψηφιακών γραμματισμών: γραμματισμός στα Μέσα, Πληροφοριακός γραμματισμός, γραμματισμός στις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ), Επικοινωνία και Συνεργασία, Διαχείριση Σταδιοδρομίας και Ταυτότητας, Δεξιότητες Μάθησης και Ψηφιακή «Μόρφωση» (συμμετοχή σε αναδυόμενες ακαδημαϊκές, επαγγελματικές και ερευνητικές πρακτικές που εξαρτώνται από ψηφιακά συστήματα), όπως φαίνεται στο πιο κάτω διάγραμμα:



Σχήμα 4.1. Τα 7 στοιχεία των Ψηφιακών Γραμματισμών – (JISC, 2014)

Η Unesco (2014) στο πρώτο Ευρωπαϊκό Φόρουμ για την Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία τον Μάιο του 2014 στο Παρίσι υιοθετεί τον όρο «Γραμματισμός /Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία» (*Media and Information Literacy –MIL*). Στο Φόρουμ τονίστηκε ότι η εκπαίδευση στα Μέσα αποτελεί καταλύτη ανθρωπίνων δικαιωμάτων, στο βαθμό κατά τον οποίο η πρόσβαση στην πληροφόρηση και η συμμετοχή αποτελούν κύριες αξίες των σημερινών κοινωνιών (*European Media and Information Literacy Forum*, 2014). Ο όρος αναφέρεται στις ουσιώδεις γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις που επιτρέπουν στους πολίτες να ασχολούνται αποτελεσματικά με τα Μέσα και γενικότερα τους παρόχους πληροφοριών και να αναπτύσσουν δεξιότητες κριτικής σκέψης και διαβίου μάθησης στοχεύοντας στην κοινωνικοποίηση και τη δημιουργία ενεργών πολιτών.

Στα σχολεία του Καναδά προτείνεται ένα άλλο πλαίσιο για τον Ψηφιακό Γραμματισμό με τίτλο «*USE, UNDERSTAND & CREATE: A Digital Literacy Framework for Canadian Schools*» (MediaSmarts, nd), θέτοντας τους πιο κάτω προβληματισμούς και χαρακτηριστικά:

Τι ακριβώς είναι η ψηφιακή παιδεία και πώς μπορούμε να διασφαλίσουμε ότι οι μαθητές μαθαίνουν τις ψηφιακές δεξιότητες που χρειάζονται στο σχολείο; Το πλαίσιο MediaSmarts ταξινομεί τις ικανότητες για ψηφιακή παιδεία σύμφωνα με τρεις βασικές αρχές: χρήση, κατανόηση και δημιουργία. Αυτές οι αρχές αποτελούν τη βάση για το ψηφιακό πλαίσιο γραμματισμού. Οι νέοι канаδοί πρέπει να είναι σε θέση να κάνουν καλές επιλογές σχετικά με την ιδιωτικότητα (privacy), την ηθική, την ασφάλεια και την επαλήθευση των πληροφοριών όταν χρησιμοποιούν ψηφιακά μέσα και πρέπει να είναι προετοιμασμένοι να είναι ενεργοί ψηφιακοί πολίτες. Με βάση την έρευνα για την εκπαίδευση ψηφιακής παιδείας στον Καναδά, το πλαίσιο USE, UNDERSTAND & CREATE παρέχει έναν οδικό χάρτη για τη διδασκαλία αυτών των δεξιοτήτων στα καναδικά σχολεία. Το πλαίσιο βασίζεται σε επτά βασικές πτυχές του ψηφιακού γραμματισμού και παρέχει στους εκπαιδευτικούς, μαθήματα υποστήριξης και διαδραστικούς πόρους που συνδέονται με τα αποτελέσματα του προγράμματος σπουδών για κάθε επαρχία και περιοχή. Η σύνδεση στο σπίτι και στο σχολείο υποστηρίζεται από τα “φύλλα εργασίας γονικής συμβουλής” (parent tip sheets) που συνδέονται με κάθε πόρο.

Ψηφιακή πολιτειότητα

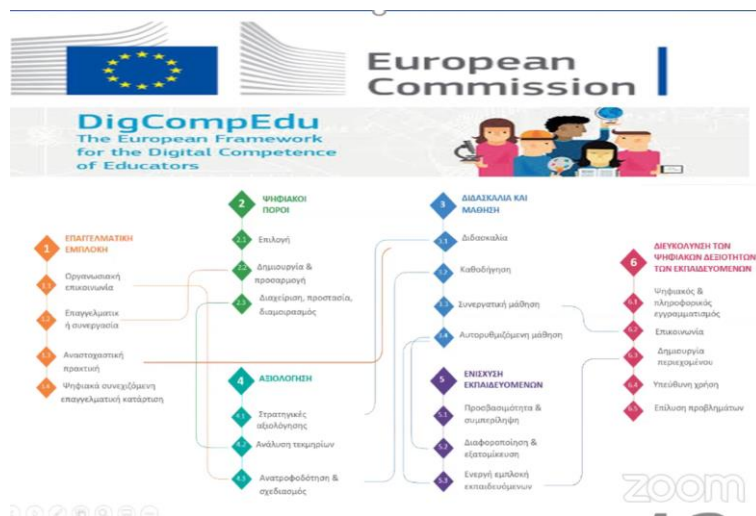
Με αφορμή τον διάλογο που έχει ξεκινήσει σε διεθνές επίπεδο για τον καθορισμό της έννοιας της ψηφιακής πολιτότητας/πολιτειότητας (digital citizenship) (Hobbs & Jensen, 2009:5· Jones & Mitchell, 2016), του τρόπου που συνδέεται με την ανάπτυξη δεξιοτήτων Ψηφιακού Γραμματισμού (Simsek & Simsek, 2013) και της ορθής και υπεύθυνης χρήσης των ψηφιακών Μέσων (Ribble, Bailey & Ross, 2004· Ribble, 2011) είναι σημαντικό οι μαθητές και μαθήτριες να αντιληφθούν τρόπους δημιουργίας και προστασίας της ψηφιακής τους ταυτότητας και του ψηφιακού τους αποτυπώματος, να κατανοήσουν τους ψηφιακούς κινδύνους, να έρθουν σε επαφή με τρόπους πρόληψης, προστασίας και αντιμετώπισής τους καθώς και γενικότερα να αντιληφθούν κανόνες ασφαλούς πλοήγησης, να συμμετάσχουν σε μια ψηφιακή κοινότητα μάθησης, να μάθουν να αναγνωρίζουν τις ψευδείς ειδήσεις στο Διαδίκτυο και κανόνες προστασίας των ψηφιακών πνευματικών δικαιωμάτων. Συνεπώς τα προσδοκώμενα αποτελέσματα προγραμμάτων Ψηφιακού Γραμματισμού που εστιάζουν στην προστασία της ψηφιακής ταυτότητας και του ψηφιακού αποτυπώματος είναι:

- να ευαισθητοποιηθούν σε θέματα ασφάλειας στο Διαδίκτυο, προστασίας της ψηφιακής τους ταυτότητας, ασφαλούς πλοήγησης και κατανόησης και αντιμετώπισης των διαδικτυακών κινδύνων,
- να έρθουν σε επαφή και να ευαισθητοποιηθούν με το θέμα των ψευδών ειδήσεων στο Διαδίκτυο,
- να αντιληφθούν τρόπους προστασίας της ψηφιακής πνευματικής ιδιοκτησίας,

- να κατανοήσουν τη σημασία και ευθύνη του να είναι ενεργοί, υπεύθυνοι ψηφιακοί πολίτες.

Σήμερα παρατηρείται ένα χάσμα ανάμεσα στην πρωτοφανή ποσότητα πληροφορίας και περιεχομένου και της εύστοχης χρήσης τους από το κοινό. Τα Μέσα επικοινωνίας είναι παρόντα στην καθημερινότητα σε τέτοιο βαθμό ώστε να θεωρείται σημαντικό μειονέκτημα για έναν πολίτη να είναι «μιντιακά» αναλφάβητος. Ο αλφαριθμητισμός / γραμματισμός στα Μέσα απαιτείται, ώστε ο πολίτης (EAVI, 2010, σ. 88):

- Να είναι ενεργός στην οικονομική ζωή, εργάζεται, συναλλάσσεται, συνεργάζεται, αναπτύσσεται ως εργαζόμενος ή επιχειρηματίας.
- Να κατανοεί τα μηνύματα στα Μέσα: υπάρχει πλέον πλούτος πληροφορίας και μηνυμάτων και τόσο μικρή δυνατότητα ελέγχου και περιορισμών που η κριτική προσέγγιση είναι ύψιστης σημασίας. Ο γραμματισμός στα Μέσα επιτρέπει την αξιολόγηση των μηνυμάτων βάσει των δικών του εμπειριών, αξιών και πεποιθήσεων. Βοηθά να αναγνωρίσει τις τεχνικές πειθούς και marketing, την παραπλάνηση και πιθανά μηνύματα που υποκρύπτονται.
- Να έχει τη δυνατότητα πρόσβασης δια βίου σε δυνατότητες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.
- Να είναι ένας ενημερωμένος και ευέλικτος καταναλωτής, που προστατεύει τα δικαιώματά του, δεν παραπλανάται και αξιοποιεί τις νέες δυνατότητες στο εμπόριο.
- Να μπορεί να συμμετέχει συνολικά στην πολιτιστική ζωή και κατανοεί την επίδραση των μηνυμάτων στον πολιτισμό και τη σύγχρονη κοινωνία.
- Να μπορεί να δημιουργεί και διανέμει δικά του μηνύματα και να εκφράζεται χρησιμοποιώντας τα Μέσα.



4.2 Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Εκπαιδευτικών DigCompEdu

Οι εκπαιδευτικοί είναι πρότυπα για την επόμενη γενιά. Ως εκ τούτου, είναι ζωτικής σημασίας να οπλιστούν με ψηφιακές δεξιότητες, ώστε να είναι «ψηφιακά επαρκείς». Οι εκπαιδευτικοί σήμερα, πρέπει να ενδυναμώνουν την πρόσβαση, την κριτική προσέγγιση, τη δημιουργικότητα των μαθητών τους σε ψηφιακά περιβάλλοντα με στόχο τους ενημερωμένους, κριτικούς και ενεργούς πολίτες.

Το επάγγελμα του εκπαιδευτικού σήμερα αντιμετωπίζει προκλήσεις που μεταβάλλονται με πολύ γρήγορο ρυθμό και απαιτούν ένα νέο, ευρύτερο και πιο εξελιγμένο σύνολο δεξιοτήτων από παλαιότερα. Η πανταχού παρουσία των ψηφιακών συσκευών και εφαρμογών ειδικότερα, απαιτεί από τους εκπαιδευτικούς να αναπτύξουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες.

Το *Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Εκπαιδευτικών (European Framework for the Digital Competence of Educators - DigCompEdu)* είναι ένα επιστημονικά στιβαρό πλαίσιο που περιγράφει τι σημαίνει για τους εκπαιδευτικούς να είναι ψηφιακά ικανοί. Παρουσιάστηκε το 2017 και παρέχει ένα γενικό πλαίσιο αναφοράς για την υποστήριξη της ανάπτυξης ψηφιακών δεξιοτήτων για εκπαιδευτικούς στην Ευρώπη. Το πλαίσιο DigCompEdu απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς όλων των εκπαιδευτικών βαθμίδων από την παιδική ηλικία έως την τριτοβάθμια εκπαίδευση και την εκπαίδευση ενηλίκων, συμπεριλαμβανομένης της γενικής και επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης, της ειδικής αγωγής και της μη τυπικής εκπαίδευσης.

Το Ευρωπαϊκό Ψηφιακό Πλαίσιο δεξιοτήτων DigCompEdu έχει γίνει ένα ευρέως αποδεκτό εργαλείο για τη μέτρηση και πιστοποίηση των ψηφιακών δεξιοτήτων και χρησιμοποιείται ως βάση για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών σε ολόκληρη την Ευρώπη. Το Πλαίσιο αποτελείται από **6 τομείς** και έχει προκύψει μετά τη βιβλιογραφική ανασκόπηση του πεδίου και τη διεξαγωγή ενός συνόλου workshops – focus group στο Ινστιτούτο JRC.



Το εκπαιδευτικό υλικό της παρούσας εβδομάδας, το οποίο χρειάζεται να μελετήσετε, αποτελείται από:

Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Εκπαιδευτικών:

European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu
| EU Science Hub (europa.eu)

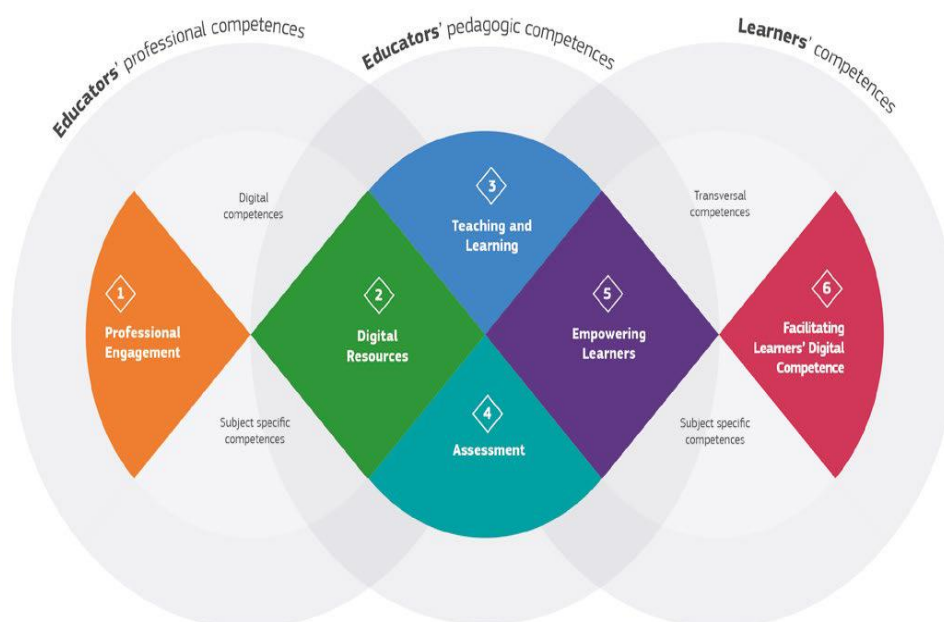
Στα Ελληνικά στη διεύθυνση:

<https://www.pi.ac.cy/pi/files/tecnologia/digcomp/DigCompEdu-el-2024.pdf>

σελ. 22-25

Στα Αγγλικά στη διεύθυνση:

<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fcc33b68-d581-11e7-a5b9-01aa75ed71a1/language-en> σελ.14-25



Εικόνα 4.1: Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Εκπαιδευτικών DigCompEdu

Η προστιθέμενη αξία του πλαισίου DigCompEdu είναι ότι παρέχει:

- Ένα ισχυρό υπόβαθρο που μπορεί να καθοδηγήσει την πολιτική σε όλα τα επίπεδα.
- Ένα πρότυπο που επιτρέπει στους ενδιαφερόμενους σε διαφορετικά κράτη-μέλη να αναπτύξουν ένα συγκεκριμένο έργο, κατάλληλο για τις ανάγκες τους, χωρίς να χρειάζεται να αναπτύξουν μια εννοιολογική βάση για το έργο.
- Μια κοινή γλώσσα και λογική που μπορούν να βοηθήσουν στη συζήτηση και την ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών πέρα από σύνορα.
- Ένα σημείο αναφοράς για τα κράτη μέλη να επικυρώσουν την πληρότητα των υφιστάμενων και μελλοντικών εργαλείων και πλαισίων τους.

4.3 Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Πολιτών DigComp2.0

Όλοι οι πολίτες πρέπει να έχουν τη δυνατότητα συμμετοχής ενεργά σε μια ψηφιακή κοινωνία. Το **Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Πολιτών**, γνωστό και ως DigComp, προσφέρει ένα εργαλείο για τη βελτίωση των *ψηφιακών δεξιοτήτων* των πολιτών. Το DigComp δημοσιεύθηκε για πρώτη φορά το 2013 και αποτελεί αναφορά σε πολλές πρωτοβουλίες για τις ψηφιακές *δεξιότητες* τόσο σε ευρωπαϊκό όσο και σε επίπεδο κρατών-μελών. Το Πλαίσιο DigComp2.0 αποτελεί την πρώτη φάση της ενημέρωσης του πλαισίου DigComp που εστιάζει στο εννοιολογικό μοντέλο αναφοράς, στο νέο λεξιλόγιο και παρέχει παραδείγματα για τους τρόπους αξιοποίησης του DigComp σε ευρωπαϊκό, εθνικό και περιφερειακό επίπεδο. Το Πλαίσιο DigComp2.0 αποτελείται από 5 άξονες:

1. Γραμματισμός στην Πληροφορία και τα Δεδομένα
2. Επικοινωνία και Συνεργασία
3. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου
4. Ασφάλεια
5. Επίλυση προβλήματος



Το εκπαιδευτικό υλικό της παρούσας εβδομάδας, το οποίο χρειάζεται να μελετήσετε, αποτελείται από:

Πλαίσιο ψηφιακών δεξιοτήτων DigComp2.0 των Πολιτών

DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens.

<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/bc52328b-294e-11e6-b616-01aa75ed71a1/language-en>

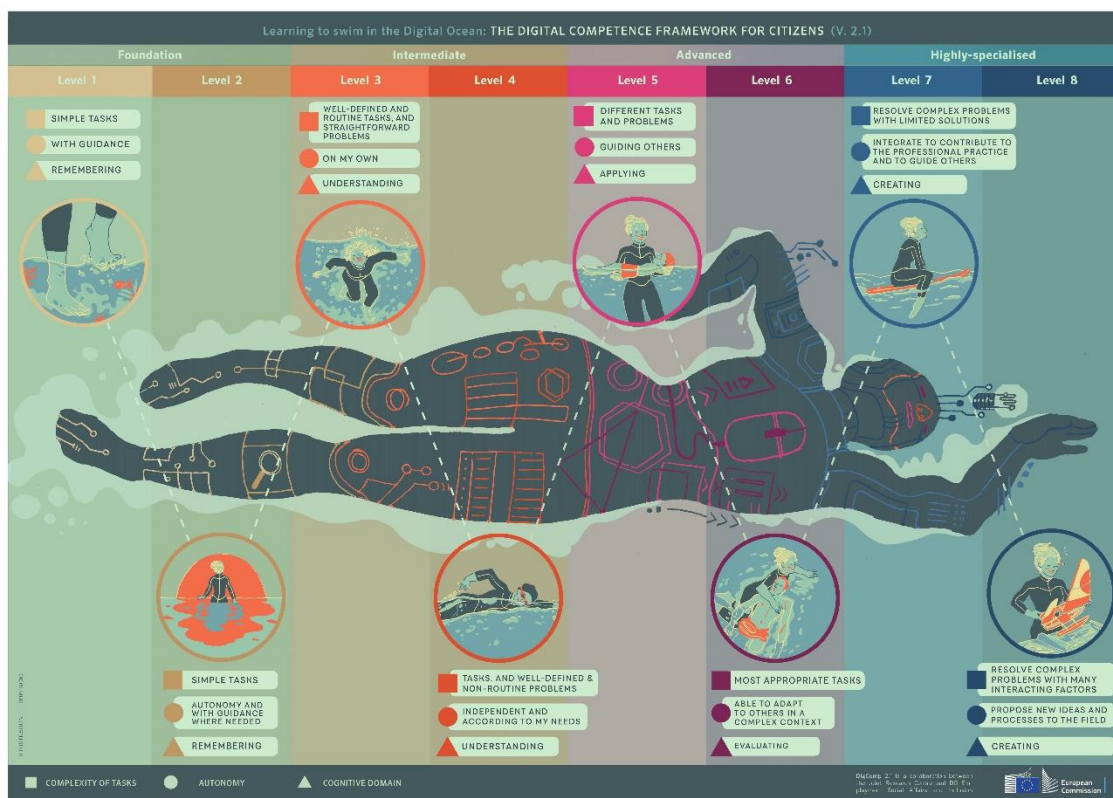
σελ.8-16

Το Πλαίσιο **DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens** παρουσιάστηκε το 2017, είναι σε μια συνεχή εξέλιξη και νέες εκδόσεις αναπτύσσονται ενσωματώνοντας τις αναδυόμενες διαστάσεις του ψηφιακού γραμματισμού. Μέχρι

σήμερα έχει παρουσιαστεί ακόμη η έκδοση DigComp 2.1¹ με μικρές διαφοροποιήσεις από το DigComp 2.0.

Το **DigComp 2.1 (The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use)** παρουσιάστηκε το 2018 και είναι μια περαιτέρω ανάπτυξη του πλαισίου ψηφιακής ικανότητας για τους πολίτες. Με βάση το εννοιολογικό μοντέλο αναφοράς που δημοσιεύτηκε στο DigComp 2.0, παρουσιάζει οκτώ επίπεδα επάρκειας και παραδείγματα χρήσης που εφαρμόζονται στον τομέα της μάθησης και της απασχόλησης.

Το ευρωπαϊκό πλαίσιο για την ψηφιακή ικανότητα των πολιτών **DigComp 2.2** διατίθεται στα Ελληνικά από το 2023 στη διεύθυνση: <https://www.nationalcoalition.gov.gr/ds-resource/diathesimi-i-elliniki-ekdosi-toy-evrop/>



Εικόνα 4.2: DigComp 2.1-Learning to swim in the Digital Ocean
(European Commission)

¹ <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/3c5e7879-308f-11e7-9412-01aa75ed71a1/language-en>



Βιβλιοθήκη 1:

Μανιφέστο Ψηφιακών Δεξιοτήτων - ALL DIGITAL

Οι ψηφιακές δεξιότητες είναι απαραίτητες σε όλες τις πτυχές της ζωής, είτε είναι κοινωνικές είτε προσωπικές, σχετίζονται με την εργασία ή τον ελεύθερο χρόνο, σε οποιονδήποτε τομέα, δημόσιο ή ιδιωτικό. Η βελτίωση της πολιτειότητας είναι ο πρωταρχικός στόχος της ανάπτυξης ψηφιακών δεξιοτήτων. Η εκπαίδευση και η κατάρτιση στις ψηφιακές δεξιότητες χρειάζονται μια πιο συνεπή προσέγγιση και ένα συνεκτικό ευρωπαϊκό σύστημα.

Το [Μανιφέστο Ψηφιακών Δεξιοτήτων](#) παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στη Γενική Συνέλευση ALL DIGITAL τον Μάιο του 2019, και μετά από εκτεταμένη διαβούλευση με τα μέλη του ALL DIGITAL εγκρίθηκε από το Διοικητικό Συμβούλιο και στη συνέχεια παρουσιάστηκε στη Σύνοδο Κορυφής ALL DIGITAL στη Μπολόνια στις 11 Οκτωβρίου 2019.

ALL DIGITAL, (nd). Μανιφέστο Ψηφιακών Δεξιοτήτων, Ανακτήθηκε στις 15 Ιουνίου, 2021 από: <https://all-digital.org/wp-content/uploads/2020/04/Manifesto-GR-for-A4-printing-final.pdf>

<https://all-digital.org/manifesto/>

Το Μανιφέστο περιέχει μια σειρά βασικών αρχών και συστάσεων σε πέντε βασικούς τομείς για το πώς να μεγιστοποιηθεί ο αντίκτυπος της εκπαίδευσης και της κατάρτισης, ως ισχυρά μέσα για τη συνεχή ανάπτυξη ψηφιακών ικανοτήτων για τους ευρωπαίους πολίτες:

1. Προσφορά εκπαίδευσης και κατάρτισης
2. Πρόσβαση στην εκπαίδευση και την κατάρτιση
3. Ποιότητα εκπαίδευσης και κατάρτισης
4. Ευρωπαϊκή ομοιογενής επικύρωση
5. Βιωσιμότητα και ανάπτυξη



Δραστηριότητα Αυτοαξιολόγησης 1

Απαντήστε με Σωστό ή Λάθος στις πιο κάτω επιλογές:

Η προστιθέμενη αξία των Πλαισίων DigCompEdu και DigComp2.0 είναι ότι παρέχουν στα κράτη-μέλη της Ευρωπαϊκής Ένωσης:

1. Μια βάση για την καθοδήγηση της πολιτικής σε όλα τα σχετικά επίπεδα.
2. Πρότυπα για την ανάπτυξη σχετικών έργων.
3. Πλαίσιο συζήτησης πέρα από σύνορα.
4. Μια κοινή γλώσσα με στόχο την ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών.
5. Σημεία αναφοράς της πληρότητας των σχετικών εργαλείων.

Στόχος

Με τη δραστηριότητα αυτή επιδιώκεται η κατανόηση της αναγκαιότητας των ευρωπαϊκών Πλαισίων DigCompEdu και DigComp2.0, ώστε να οικοδομηθεί μια ενιαία πολιτική στον σχεδιασμό και ανάπτυξη δράσεων με στόχο τις ψηφιακές δεξιότητες.

Οδηγίες

Η απάντηση στη δραστηριότητα είναι τύπου **Σωστό ή Λάθος** και η εκπόνησή της μπορεί να βοηθήσει στην εμπέδωση όσων αναφέρονται στα κείμενα της ενότητας που προηγήθηκε.

Για την εκπόνησή της απαιτείται χρόνος περίπου **10 λεπτών**.

Τη δική μας ενδεικτική απάντηση μπορείτε να τη δείτε στο τέλος του εκπαιδευτικού υλικού της τρέχουσας εβδομάδας μελέτης.



Δραστηριότητα Αυτοαξιολόγησης 2

Επισκεφθείτε την ιστοσελίδα <https://mydigiskills.eu/>

Στην επιλογή [Let's start](#) θα συμπληρώσετε ένα ερωτηματολόγιο, το οποίο αποτυπώνει το επίπεδο των ψηφιακών δεξιοτήτων σας.

Το MyDigiSkills σας βοηθά να κατανοήσετε καλύτερα το επίπεδο των ψηφιακών δεξιοτήτων σας με βάση τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις σε καθέναν από τους πέντε τομείς του Ευρωπαϊκού Ψηφιακού Πλαισίου Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Πολιτών, γνωστού ως DigComp.

Στόχος

Στόχος της δραστηριότητας είναι η κατανόηση του επιπέδου ψηφιακών δεξιοτήτων με βάση τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις στους πέντε τομείς του Ευρωπαϊκού Ψηφιακού Πλαισίου Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Πολιτών, DigComp.

Οδηγίες

Θα χρειαστούν περίπου **20 λεπτά** για να συμπληρωθεί το ερωτηματολόγιο και στο τέλος θα λάβετε μια αναφορά σχετικά με τα επίπεδα ψηφιακών δεξιοτήτων σας.



Συμπεράσματα

Στην 4^η Εβδομάδα Μελέτης προσδιορίστηκε η έννοια του Ψηφιακού Γραμματισμού και του Γραμματισμού στα Μέσα και οι προσεγγίσεις της από διάφορους έγκριτους εκπαιδευτικούς φορείς και ερευνητικά ινστιτούτα όπως το Ινστιτούτο JRC (Joint Research Centre) της Ευρωπαϊκής Ένωσης και του JISC (Joint Information Systems Committee) του Οργανισμού ψηφιακών υπηρεσιών και λύσεων για την τριτοβάθμια και συνεχιζόμενη εκπαίδευση της Μ.Βρετανίας.

Η 4^η Εβδομάδα Μελέτης καθώς και στις μεθοδικές προσπάθειες των ευρωπαϊκών χωρών και οργανισμών να προσεγγίσουν τις νέες γνώσεις και δεξιότητες που απαιτούνται στην ψηφιακή εποχή.

Παρουσιάστηκε η δομή και σκιαγραφήθηκαν οι άξονες των ευρωπαϊκών Πλαισίων *Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Εκπαιδευτικών (DigCompEdu)* και στο *Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων των Πολιτών (DigComp2.0)*, τα οποία παρέχουν μια κοινή γλώσσα και προσέγγιση που υποστηρίζει τον διάλογο και την ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών διασυνοριακά. Στόχος είναι να αναδειχθεί ο ρόλος τους στην οικοδόμηση μιας ενιαίας πολιτικής στον σχεδιασμό και ανάπτυξη δράσεων από οργανισμούς, πανεπιστήμια, ινστιτούτα, βιβλιοθήκες, εκδοτικά συγκροτήματα και σχολεία με στόχο τον πολυσύνθετο χώρο των ψηφιακών γραμματισμών.

Τα ευρωπαϊκά Πλαίσια DigCompEdu και DigComp2.0 αποτυπώνουν τις μεθοδικές προσπάθειες των ευρωπαϊκών χωρών και οργανισμών να προσεγγίσουν τις νέες γνώσεις και δεξιότητες που απαιτούνται για «ψηφιακά επαρκείς» εκπαιδευτικούς και πολίτες.



Οδηγός Περαιτέρω Μελέτης

1. SELFIE

Το SELFIE (Self-reflection on Effective Learning by Fostering the use of Innovative Educational technologies/ Αυτοαξιολόγηση για την αποτελεσματική μάθηση με την ενίσχυση της χρήσης καινοτόμων εκπαιδευτικών τεχνολογιών) είναι ένα δωρεάν εργαλείο που έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει τα σχολεία να ενσωματώσουν τις ψηφιακές τεχνολογίες στη διδασκαλία, στη μάθηση και στην αξιολόγηση. Το SELFIE διαθέτει ισχυρή ερευνητική βάση και στηρίζεται στο πλαίσιο της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την προώθηση της μάθησης στην ψηφιακή εποχή σε εκπαιδευτικά ιδρύματα

https://ec.europa.eu/education/schools-go-digital_el

Ομάδα SELFIE

Το SELFIE είναι μια πρωτοβουλία της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.

Το εργαλείο αναπτύχθηκε σε στενή συνεργασία με μια ομάδα εμπειρογνομόνων από σχολεία, υπουργεία παιδείας και ερευνητικά ιδρύματα σε όλη την Ευρώπη. Μεταξύ των ιδρυμάτων εταίρων συγκαταλέγονται το **Ευρωπαϊκό Ίδρυμα Επαγγελματικής Εκπαίδευσης** ^[1], το Ευρωπαϊκό Κέντρο για την Ανάπτυξη της Επαγγελματικής Κατάρτισης (**CEDEFOP** ^[2]) και το **Ίδρυμα Τεχνολογιών της Πληροφορίας στην Εκπαίδευση της UNESCO** ^[3].



2. Πλαίσιο Συμβουλίου της Ευρώπης

<https://rm.coe.int/16809382f9>



3. DQ Ψηφιακή νοημοσύνη – DQI, OECD 2030

[Digital Literacy – DQ institute](#)





	Digital Identity	Digital Use	Digital Safety	Digital Security	Digital Emotional Intelligence	Digital Communication	Digital Literacy	Digital Rights
Digital Citizenship	1 Digital Citizen Identity	2 Balanced Use of Technology	3 Behavioural Cyber-Risk Management	4 Personal Cyber Security Management	5 Digital Empathy	6 Digital Footprint Management	7 Media and Information Literacy	8 Privacy Management
Digital Creativity	9 Digital Co-Creator Identity	10 Healthy Use of Technology	11 Content Cyber-Risk Management	12 Network Security Management	13 Self-Awareness and Management	14 Online Communication and Collaboration	15 Content Creation and Computational Literacy	16 Intellectual Property Rights Management
Digital Competitiveness	17 Digital Changemaker Identity	18 Civic Use of Technology	19 Commercial and Community Cyber-Risk Management	20 Organisational Cyber Security Management	21 Relationship Management	22 Public and Mass Communication	23 Data and AI Literacy	24 Participatory Rights Management

The DQ Institute (DQI), (nd). Retrieved on 11 June, 2021, from:
<https://www.dqinstitute.org/about-us/>



Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Buckingham, D. (2008). *Εκπαίδευση στα ΜΜΕ Αλφαριθμητισμός, μάθηση και σύγχρονη κουλτούρα*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- EC, (2007). *Παιδεία στα μέσα επικοινωνίας της ψηφιακής εποχής*. Retrieved on 9 May, 2015, from: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/HTML/?uri=URISERV:l24112&from=EL>
- EC, (2009). *Γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας στο ψηφιακό περιβάλλον*. Retrieved on 9 May, 2015, from: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:am0004>.
- EC, (2010). The Digital Agenda for Europe. Retrieved on 12 January, 2016, from: <https://ec.europa.eu/digital-agenda/en/digital-agenda-europe-2020-strategy>
- eTwinning, (nd). eTwinning. Ανακτήθηκε στις 15 Ιουνίου, 2021 από: <https://www.etwinning.net/en/>
- eTwinning, (2019). If not in Schools, where? Learn and Practice Democracy in eTwinning. Retrieved on 11 June, 2021, from: <https://www.etwinning.net/en/pub/newsroom/highlights/if-not-in-schools-where-learn.htm>
- Europeana Creative (nd). *Europeana Creative*. Ανακτήθηκε στις 15 Ιουνίου, 2021 από: <https://pro.europeana.eu/project/europeana-creative-project>
- Games in Schools, (2019). *Games in Schools 2019*. Ανακτήθηκε στις 15 Ιουνίου, 2021 από: <http://www.eun.org/el/projects/detail?articleId=4180266>
- JISC, (nd). Developing Digital Literacies. Retrieved on 9 May, 2015, from: <http://www.jisc.ac.uk/guides/developing-digital-literacies>
- JRC, (2016). *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens*. Retrieved on 25 September, 2021, from <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC101254>
- JRC, (2017). European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Retrieved on 25 September, 2021, from <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fcc33b68-d581-11e7-a5b9-01aa75ed71a1/language-en>

- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). *Defining and measuring youth digital citizenship*. *New Media & Society*, 18(9), 2063–2079. Ανακτήθηκε στις 1 Αυγούστου, 2019 από <https://doi.org/10.1177/1461444815577797>
- Hobbs, R. (2010). *A Plan of Action A whITe pAper*. The Aspen Institute. *Communications and Society Program*. Retrieved on 1 October 2016, from: <http://mediaeducationlab.com/digital-and-media-literacy-plan-actionIoannidis>
- Hobbs, R., & Jensen, A. (2009). The Past, Present, and Future of Media Literacy Education. *Journal of Media Literacy Education* (1), 1-11.
- Martin, J., (2006). A Latin American perspective on communication/cultural mediation. In *Global Media and Communication Journal*. Retrieved on 9 July 2019, from: <https://doi.org/10.1177/1742766506069579>
- Ντάβου, Μ. (2007). *Αγωγή και εκπαίδευση στα Μέσα Επικοινωνίας. Ζητήματα Επικοινωνίας*, σσ. 5-12.
- Παπαδημητρίου, Σ., & Σοφός, Α. (2019). Πρόγραμμα εξ αποστάσεως επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης «Ψηφιακός Γραμματισμός στα Οπτικοακουστικά Μέσα σε Διαδικτυακά Περιβάλλοντα Μάθησης»: Αποτελέσματα και Προτάσεις από την Πιλοτική Εφαρμογή. Στο *Λιοναράκης, Α. (Επιμ.) Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 15(1), 73-91. doi:<http://dx.doi.org/10.12681/jode.19773>
- Παπαδημητρίου, Σ., (2024). Ψηφιακός γραμματισμός και ψηφιακή εκπαίδευση: Στοχεύοντας στην καταπολέμηση του ψηφιακού χάσματος. Στο *Επιστημονικό περιοδικό Επιστημονικών και Εκπαιδευτικών Ερευνών του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής «Μέντορας»*, Τόμ. 22 Αρ. 1 (2024) ISSN: 2529-1211. Ανακτήθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 2025 από <https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/mentoras/article/view/34908>
- Punie, Y., editor(s), Redecker, C., *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*, EUR 28775 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2017, ISBN 978-92-79-73718-3 (print), 978-92-79-73494-6 (pdf), doi:10.2760/178382 (print), 10.2760/159770 (online), JRC107466.
- Simsek, E., & Simsek, A. (2013). New Literacies for Digital Citizenship. *Contemporary Educational Technology*, 4(2), 126-137. Available at: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1105529.pdf>
- Rieber, L. R. (1990). Using computer animated graphics in science instruction with children. *Journal of Educational Psychology*, 82. 135-140.

Ribble, M. (2011). Digital Citizenship in Schools. International Society for Technology in Education. (ISTE), 2nd edition, ISBN 978-1-56484-301-2

Ribble, M. Bailey, R. & Ross. T. (2004). Digital Citizenship, Addressing Appropriate Technology Behavior- ISTE. Learning & Leading with Technology. Retrieved on 23 December 2019 from: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ695788.pdf>

UNESCO, (2011). Οδηγός Σπουδών των Εκπαιδευτικών - Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία. Ανακτήθηκε 15 Νοεμβρίου, 2014 από: <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001929/192971GRE.pdf>

UNESCO, (2014). European Media and Information Literacy Forum. Ανακτήθηκε 15 Νοεμβρίου, 2015 από: <http://www.europeanmedialiteracyforum.org/>



Ενδεικτική απάντηση στη Δραστηριότητα Αυτοαξιολόγησης 1

Μελετώντας τα Ευρωπαϊκά Πλαίσια DigComp2.0 και DigCompEdu διαπιστώνουμε ότι όλες οι απαντήσεις είναι σωστές.



Ενδεικτική απάντηση στη Δραστηριότητα Αυτοαξιολόγησης 2

Συμπληρώνετε το ερωτηματολόγιο αφού κάνετε registration στην ιστοσελίδα <https://mydigiskills.eu/test/>.

Όταν ολοκληρώσετε τις απαντήσεις του ερωτηματολογίου, θα λάβετε μια αναφορά σχετικά με τα επίπεδα των ψηφιακών δεξιοτήτων σας.