

Πρόγραμμα Ε+ ΚΑ204 Νέα Μέσα για τη Δια Βίου Μάθηση

**Εγχειρίδιο για το διάλογο
μεταξύ των γενεών μεταξύ
των ηλικιωμένων και των
οικογενειών τους**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Το 2018 στα κράτη μέλη της ΕΕ, τα υψηλότερα ποσοστά συμμετοχής ενηλίκων στη μάθηση ήταν στη Σουηδία (29,2 %), στη Φινλανδία (28,5 %) και στη Δανία (23,5 %).

Αντίθετα, πέντε κράτη μέλη είχαν ποσοστά συμμετοχής κάτω του 5 %: Ρουμανία (0,9 %), Βουλγαρία (2,5 %), Κροατία (2,9 %), Σλοβακία (4,0 %) και Ελλάδα (4,5 %).

Όσον αφορά την Πολωνία – 5,7 %, και μόνο η Σλοβενία είναι ελαφρώς κάτω από τον μέσο όρο – 11,4 %.

Ως εκ τούτου, βλέπουμε μεγάλη ανάγκη για την παροχή περισσότερων ευκαιριών για συμμετοχή ενηλίκων και την προώθηση της δια βίου μάθησης.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

4 ΚΥΡΙΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

του Πρόγραμμα E+ ΚΑ204 Νέα Μέσα για τη Δια Βίου Μάθηση

ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΡΓΑ ΓΙΑ ΝΑ ΜΑΘΕΙΣ

- 1) να κάνουν μεγαλύτερη χρήση των νέων μέσων στη διαδικασία της δια βίου μάθησης σε συνεργασία με ενήλικες
- 2) ανάπτυξη της εκπαίδευσης ενηλίκων με νέα μέσα
- 3) να αυξήσει τις ικανότητες των εκπαιδευτικών και των μαθητών
- 4) να τονωθεί ο διάλογος μεταξύ των γενεών



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

1. Να κάνουν μεγαλύτερη χρήση των νέων μέσων στη διαδικασία της δια βίου μάθησης σε συνεργασία με ενήλικες

1. Πραγματοποιήσαμε την έρευνα σχετικά με τη χρήση των νέων μέσων σε ηλικιωμένους από την Πολωνία, τη Σλοβενία, τη Βουλγαρία και την Ελλάδα

2. Τα πιο σημαντικά συμπεράσματα είναι:

- Σχεδόν κάθε συμμετέχων (εκτός 3) χρησιμοποιούσε κινητές συσκευές για πρόσβαση στο διαδίκτυο. Ένας συγκρίσιμος αριθμός (138 και 90, αντίστοιχα) χρησιμοποιήθηκε smartphone ή φορητός υπολογιστής. Ένα τέταρτο (40) χρησιμοποιημένα δισκία. Ένα smartphone ήταν το πιο δημοφιλές, ήταν μια συσκευή επιλογής για περισσότερους από τους μισούς συμμετέχοντες (127 το χρησιμοποιούσαν μερικές ή πολλές φορές την ημέρα)
- Λόγοι χρήσης του διαδικτύου: Το σύνολο των 71 που δηλώθηκαν ότι χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για τραπεζικές συναλλαγές, είναι σχεδόν τόσοι για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (84). Η κύρια δραστηριότητα στο διαδίκτυο ήταν η αναζήτηση πληροφοριών (105) και η χρήση για επικοινωνία (92). Η λιγότερο δημοφιλής δραστηριότητα ήταν η εκπαίδευση (έως και 41 δεν δήλωσαν καμία).
- Από τους 81 ερωτηθέντες, σχεδόν οι μισοί, 39, ανέφεραν προβλήματα στη χρήση του διαδικτύου. Οι οικογένειές τους βοήθησαν σε 87 από τις 143 περιπτώσεις. Η βοήθεια ζητήθηκε από τις οικογένειές τους στις περισσότερες περιπτώσεις, 103 από τις 144. Οι οικογένειες ήταν επίσης ενθαρρυντικές για 85 ερωτηθέντες.



**Πρόγραμμα E+ KA204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

1. Να κάνουν μεγαλύτερη χρήση των νέων μέσων στη διαδικασία της δια βίου μάθησης σε συνεργασία με ενήλικες γ.δ.

- Η συντριπτική πλειοψηφία (85%) των ερωτηθέντων χρησιμοποίησε τις κινητές συσκευές τους για πρόσβαση στο διαδίκτυο κατά τη διάρκεια των μαθημάτων με τους εκπαιδευτικούς. Σχεδόν το 77% σχεδίαζε να χρησιμοποιήσει τα νέα μέσα στις δραστηριότητες με τους συμμετέχοντες.
- Η πλειοψηφία (86%) των εκπαιδευτικών χρησιμοποιούν τα νέα μέσα στην καθημερινότητά τους. Οι πιο συνηθισμένες δραστηριότητες περιελάμβαναν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (24%), τις τηλεφωνικές κλήσεις (41%) και τους φορείς επικοινωνίας (8%).

**Στην έρευνα συμμετείχαν συνολικά 157 ερωτηθέντες.
Ολόκληρη η έκθεση είναι διαθέσιμη εδώ: [σύνδεσμος](#)**

Αυτά τα συμπεράσματα έκαναν την ομάδα μας να σκεφτεί τι μπορούμε να κάνουμε για να κάνουμε τη χρήση των νέων μέσων από τους ηλικιωμένους πιο συνειδητή και αποτελεσματική.



**Πρόγραμμα E+ KA204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

2. Ανάπτυξη της εκπαίδευσης ενηλίκων με νέα μέσα.

Δημιουργήθηκαν 8 σενάρια εργαστηρίων για νέες δεξιότητες που συνδέονται με νέα μέσα για ηλικιωμένους. Όλοι οι εταίροι εφάρμοσαν τα δύο επιλεγμένα.

Όλα είναι διαθέσιμα εδώ: σύνδεσμος

Κύρια συμπεράσματα από τις εμπειρίες όλων των εταίρων:

- Το κύριο θέμα των σεναρίων του εργαστηρίου ήταν ο χρόνος, μερικά από τα θέματα που επέλεξε η ομάδα ήταν πολύ ευρεία για να το συζητήσουμε σε τόσο σύντομο χρονικό διάστημα.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Πρόγραμμα Ε+ ΚΑ204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**

2. Ανάπτυξη της εκπαίδευσης ενηλίκων με τη χρήση νέων μέσων c.d.

- Οι ηλικιωμένοι έχουν δυσκολίες να παραδεχτούν την έλλειψη γνώσης ή την έλλειψη κατανόησης της διαδικασίας
- μερικοί από τους ηλικιωμένους χρειάζονταν πρόσθετη βοήθεια, κατά προτίμηση ένας προς έναν
- όλα τα σενάρια λειτούργησαν καλά μεταξύ όλων των χωρών εταίρων - αυτό το γεγονός τις έκανε σπουδαία διεθνή εργαλεία στην εκπαίδευση ενηλίκων



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Πρόγραμμα Ε+ ΚΑ204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**

Ένα παράδειγμα του σεναρίου

New Media 4 Lifelong Learning Workshop for Seniors - Scenario

WORKSHOP TITLE	<i>Mental well-being</i>
CHALLENGE <small>What problem does the workshop address?</small>	<i>Seniors' mental health is getting worse through the times, eg depression, intellectual problems, dementia, loneliness, fear for unknown, creativity, social interaction</i>
GOAL	<i>Improve seniors' mental and intellectual possibilities we can try to slow down deterioration of mental health related to age</i>
SPECIFIC OBJECTIVES	<ul style="list-style-type: none"> • <i>To use health apps</i> • <i>To increase physical activities in groups/ alone</i> • <i>To improve emotional stability through mental stimulation</i> • <i>To prevent negative feelings spirale</i> • <i>To become social</i>
DURATION	<i>weekly sessions for 3 months, each session 2 hours and if the project is successful and the groups want to continue the sessions, we can extend for another 3 months</i>
LEVEL <small>how well participants use technology</small>	<i>basic</i>
AGE GROUP	<i>65-80</i>
AVAILABLE SKILLS <small>what participants already know</small>	<i>basic knowledge about using mobile phones, applications, good internet connection, basic physical exercise</i>
NUMBER OF PARTICIPANTS IN THE GROUP	<i>10</i>

NUMBER OF PARTICIPANTS PER TRAINER	<i>5</i>
MANNER OF RECRUITMENT	<i>leaflets, newspapers, social media, websites</i>
OTHER REQUIREMENTS	<i>mobile phones, mobile apps, information about apps</i>
INSTRUCTION METHODS	<i>lecture, pair work, group work, mixed learning lecture, pair work, group work, mixed learning</i>
TECHNICAL SPECIFICATIONS	<i>smartphone</i>
MATERIALS	<i>smartphone for each participant email/ account on social media for each participant VR set projector speakers materials to draw such as pencils, crayons, big brushes etc. wi-fi connect</i>
EVALUATION METHODS	<i>Qualitative</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>interview before and after the workshop</i> - <i>seniors' diary (e.g recording) with their activities during workshops</i> <i>Quantitative</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>questionnaire</i>
ONBOARDING METHODOLOGY	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Group chats</i> - <i>Training mediated communication</i> - <i>Download the apps</i> - <i>Scenario 1: combination of physical exercise with application learning eg measure the steps track counter - Actionbound</i> - <i>Scenario 2: using VR technology with work with seniors ("tilt brush", "job simulator").</i> - <i>Scenario 3 using AR Aps - EyeJack</i>
POTENTIAL RISKS (target activity)	<i>They can't manage to complete the tasks and want to stop the tasks They believe that the tasks are too hard/ difficult/ complicated for them</i>



Ένα παράδειγμα του σεναρίου

New Media 4 Lifelong Learning Workshop for Seniors - Scenario

WORKSHOP TITLE	<i>Fake news</i>
CHALLENGE <small>What problem does the workshop address?</small>	<i>The workshop addresses the problem of all fake news on the Internet. It specifies in educating elderly to spot fake news and possible scams; be aware and learn how to avoid them.</i>
GOAL	<i>Help elders in spotting fake news.</i>
SPECIFIC OBJECTIVES	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Spot fake news;</i> • <i>Multi platform information verification;</i> • <i>Understanding search engines;</i> • <i>Understanding propaganda (political, commercial);</i> • <i>Safety on internet.</i>
DURATION	<i>120 minutes (with 20 min break in between).</i>
LEVEL <small>how well participants use technology</small>	<i>The level of the group is from intermediate to advanced.</i>
AGE GROUP	<i>65+</i>
AVAILABLE SKILLS <small>what participants already know</small>	<i>Participants already know how to operate a mobile device, PC etc. They manage to use some social media applications, use online streaming platforms (e.. YouTube), effectively search for needed information online.</i>
NUMBER OF PARTICIPANTS IN THE GROUP	<i>+/- 5</i>
NUMBER OF PARTICIPANTS	<i>+/- 5</i>

PER TRAINER	
MANNER OF RECRUITMENT	<i>The workshop will be part of the daily activities in the elderly day care home.</i>
OTHER REQUIREMENTS	<i>Access to an electronic device, will to learn, patience, time to practice.</i>
INSTRUCTION METHODS	<i>Comparison of fake news and legitimate news on a projector. Explanation what fake news usually consists of and how fake news looks.</i>
TECHNICAL SPECIFICATIONS	<i>Smartphone or a laptop/tablet, Wi-fi access.</i>
MATERIALS	<ul style="list-style-type: none"> - <i>An account on Facebook for each participant;</i> - <i>projector;</i> - <i>laptop/smartphone for each participant;</i> - <i>internet connection;</i> - <i>energy connection for devices.</i>
EVALUATION METHODS	<p><i>Qualitative:</i> <i>Testing - We present a number of fake and legitimate news and we ask the participants to differentiate between them.</i></p> <p><i>Quantitative:</i> <i>Interviews, group discussions.</i></p>
METHODOLOGY	<i>Draw on the personal experiences of being deceived by fake news. Create a fake news article with the participants. The activity will be fun for the participants, as it will engage them on practical terms.</i>
POTENTIAL RISKS (target activity)	<i>Seniors getting too paranoid and not believing any news on the internet.</i>



3. Να αυξήσει τις ικανότητες των εκπαιδευτικών και των μαθητών.

Εξαιρετικό παράδειγμα αύξησης των ικανοτήτων των εκπαιδευτικών κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης του έργου ήταν η εκπαίδευση για εκπαιδευτικούς ηλικιωμένων που πραγματοποιήθηκε στο Żory. Η ομάδα συμμετεχόντων εμπνεύστηκε από δύο εκπαιδευτές σε τομείς όπως:

- Εικονική πραγματικότητα
- VR & ευημερία των ηλικιωμένων
- Επαυξημένης πραγματικότητας
- Κυβερνοκίνδυνο

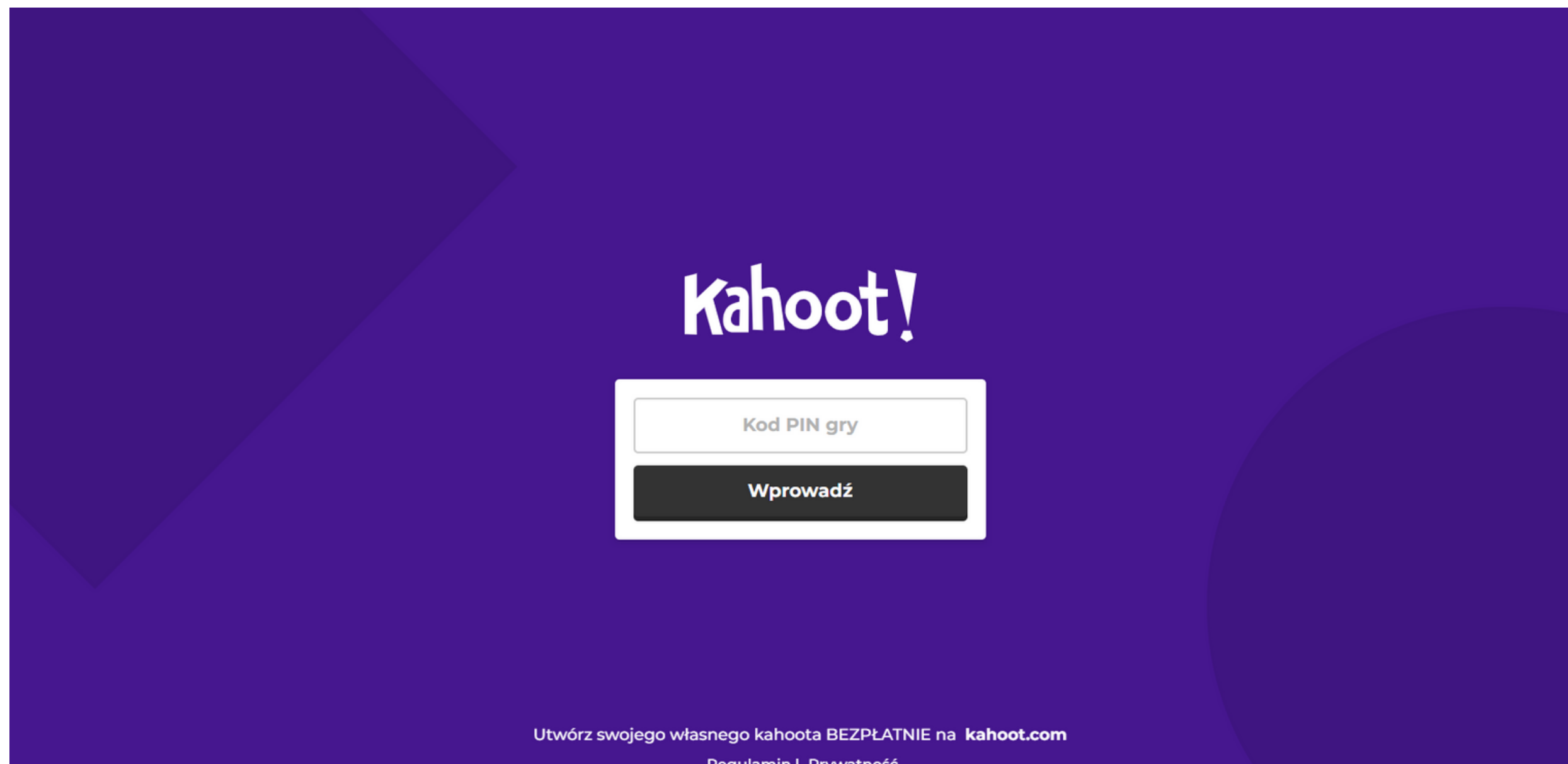


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Πρόγραμμα Ε+ ΚΑ204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση

Χρήσιμα εργαλεία

Kahoot - διαδικτυακό κουίζ



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Πρόγραμμα Ε+ ΚΑ204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση

Χρήσιμα εργαλεία Padlet - εικονικός τοίχος

:Padlet

Zaloguj

Strona główna

Produkt

Członkowska

Informacje Zadania

Prywatność Więcej

Polski

Mamy piękny dzień.
Stwórz coś pięknego.

Zarejestruj się bezpłatnie

Zainstaluj aplikację dla systemu Windows

Ściana

Tło

Kolumna

Lista

Scenopis

Oś czasu

Mapa



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Πρόγραμμα Ε+ ΚΑ204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**

Χρήσιμα εργαλεία Miro - λογισμικό συνεργασίας ομάδας

miro Product ▾ Solutions ▾ Resources ▾ Enterprise Pricing

🌐 EN Contact Sales Login

Sign up free →

Where teams get work done

The online collaborative whiteboard platform to bring teams together, anytime, anywhere.

Enter your work email

Sign up free →

Free forever — no credit card required

35M+ users: Walmart ✨ CISCO Deloitte. VOLVO



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Πρόγραμμα Ε+ ΚΑ204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**

Χρήσιμα εργαλεία Genially - πλατφόρμα για διαδραστικό και κινούμενο περιεχόμενο



What's it for? ▾

Create ▾

Why Genially

LOGIN

SIGN UP

EN ▾

Creating interactive content is



WOW!



Create presentations, infographics and other stunning content by yourself or with your team.

Start now. It's free!



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

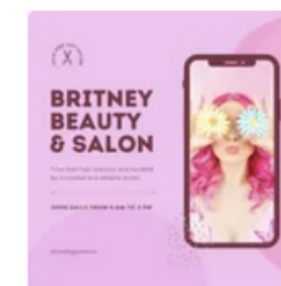
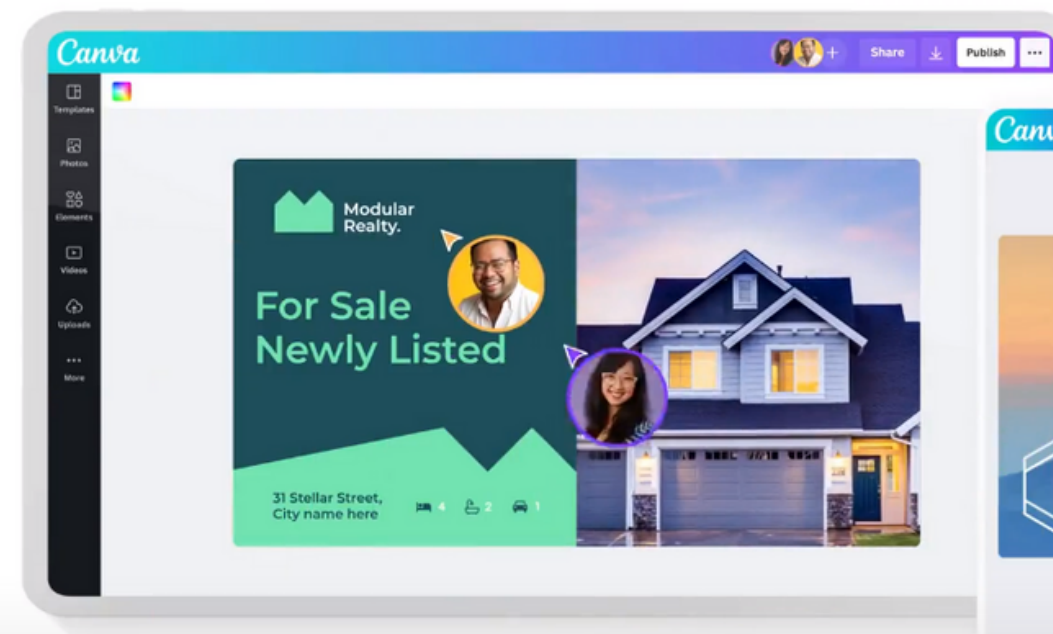
**Πρόγραμμα Ε+ ΚΑ204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**

Χρήσιμα εργαλεία Canva - λογισμικό γραφικού σχεδιασμού

What will you design today?

Canva makes it easy to create professional designs and to share or print them.

Sign up for free



Make yourself at home! Log in to keep your work safely stored to your account.

Play with Canva

Log in



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Πρόγραμμα Ε+ ΚΑ204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση

Χρήσιμα εργαλεία

Actionbound - πλατφόρμα παιχνιδιών εξωτερικού χώρου

Actionbound Public Bounds Create Bound Not logged in

Actionbound

Innovative multimedia app

Watch & learn!
Learn more about the Actionbound app, the licences and how to quickly create your own Bounds with the our easy-to-use Bound Creator. Watch the recording of our "Beginner's course"!

Create mobile adventures and interactive guides for smartphones and tablets

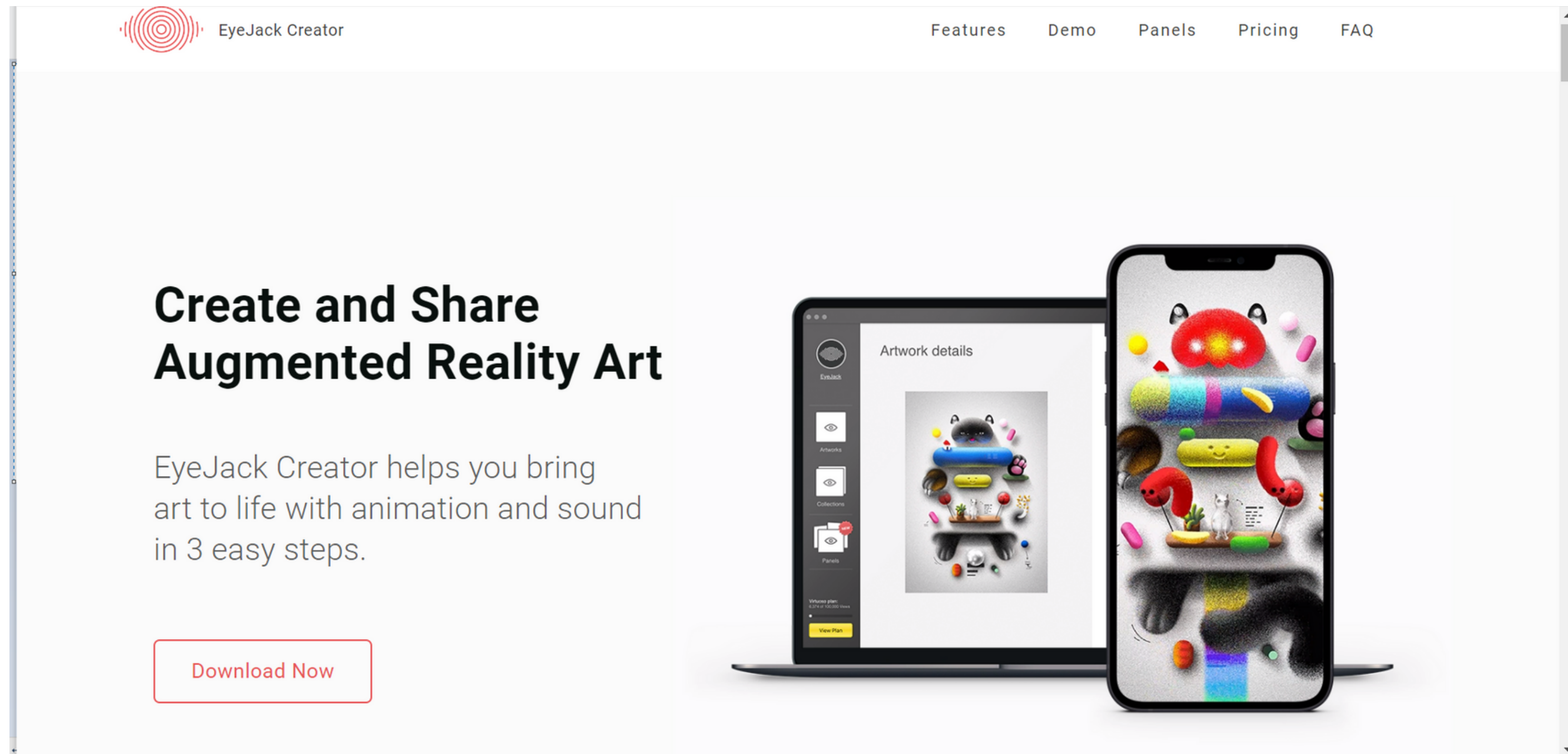


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Πρόγραμμα Ε+ ΚΑ204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**

Χρήσιμα εργαλεία

EyeJack - μετατροπή κινούμενων εικόνων σε AR



The screenshot shows the EyeJack Creator website. At the top left is the logo, a red concentric circle with radiating lines, followed by the text "EyeJack Creator". To the right are navigation links: "Features", "Demo", "Panels", "Pricing", and "FAQ". The main content area features the heading "Create and Share Augmented Reality Art" in large, bold black font. Below it, a paragraph reads: "EyeJack Creator helps you bring art to life with animation and sound in 3 easy steps." At the bottom left of this section is a red-bordered button with the text "Download Now". On the right side of the main content area, there is an image of a laptop and a smartphone. The laptop screen displays a web interface with a sidebar menu containing icons for "EyeJack", "Artworks", "Collections", and "Panels". The main content on the laptop is titled "Artwork details" and shows a 3D-rendered artwork of a panda surrounded by various colorful objects like a blue and yellow striped bar, a yellow smiley face, and a red telephone. The smartphone next to it shows the same artwork in an AR view, with the 3D objects appearing to be placed on a surface in front of the phone's camera.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Πρόγραμμα Ε+ ΚΑ204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**

4. Να τονωθεί ο διάλογος μεταξύ των γενεών.

ΔΙΑΓΕΝΕΙΑΚΌΣ ΔΙΆΛΟΓΟΣ:

Λεκτική και μη λεκτική μορφή επικοινωνίας μεταξύ διαφορετικών γενεών για καλύτερη κατανόηση και συνεργασία.

Ο διάλογος μεταξύ των γενεών αποτρέπει την περιθωριοποίηση κάθε κοινωνικής κοινωνικής ομάδας. Είναι ένας ασφαλής χώρος όπου τόσο οι νέοι όσο και οι μεγαλύτεροι μπορούν να μοιραστούν τις σκέψεις και τις ιδέες τους χωρίς να φοβούνται ότι θα κριθούν.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Πρόγραμμα E+ KA204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**

4. Να τονωθεί ο διάλογος μεταξύ των γενεών.



Θετικές πτυχές της διατήρησης του διαλόγου μεταξύ των γενεών

1. Ευκολότερη επαφή
2. Περάστε χρόνο μαζί ενώ μοιράζεστε χόμπι και δραστηριότητες.
3. Μαθαίνουμε περισσότερα για τα παιδιά, τους γονείς και τους παππούδες μας.
4. Μαθαίνοντας νέα πράγματα ακολουθώντας τις πληροφορίες που δημοσιεύουν οι άνθρωποι στο διαδίκτυο.
5. Η χρήση των νέων μέσων κάνει τη Γη μικρότερη για όλους.
6. Αποτρέπει τον κοινωνικό αποκλεισμό και τη μοναξιά.
7. Επιτρέπει τόσο να γνωρίσετε νέους ανθρώπους όσο και να διατηρήσετε σχέσεις με ανθρώπους που ζουν μακριά.



Απειλές του διεθνούς διαλόγου

1. Φόβος χρήσης νέων μέσων.
2. Πίεση να νιώθεις «για πάντα νέος».
3. Έλλειψη σεβασμού τόσο από μεγάλους σε νέους όσο και το αντίστροφο.
4. Προβλήματα με την ενεργητική ακρόαση.
5. Διαφορετικές γλώσσες και αργκό του Διαδικτύου.
6. Έλλειψη ενσυναίσθησης.
7. Έλλειψη γνώσεων για το πώς να διδάξουν τους ανθρώπους.
8. Έλλειψη χρόνου μαζί.
9. Ασθενέστερες οικογενειακές σχέσεις.



4. Να τονωθεί ο διάλογος μεταξύ των γενεών.



ΜΕΘΟΔΟΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΩΝ ΑΠΕΙΛΩΝ:

- Εργασία σε ομάδες.
- Αναζήτηση κοινών απαντήσεων μέσω καταιγισμός ιδεών.
- Λήψη απόφασης για τις πιο χρήσιμες ερωτήσεις μεταξύ των ομάδων.
- Σημειώνοντας κάθε ιδέα και συζητάμε τους με άλλες ομάδες.

**Πρόγραμμα E+ KA204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ΚΥΚΛΟΣ ΖΩΗΣ - χαρακτηριστικά

Κοντά στον θάνατο

- Μετά τα 80 πρέπει να προστατεύονται μέρα με τη μέρα.
- Προβλήματα με την επίγνωση, την καρδιά, τα αυτιά και τα μάτια τους.
- Τους δίνουν σπίτι ή κάτι άλλο στα παιδιά τους.
- Μερικά από αυτά βρίσκονται σε ιδρύματα για ενήλικες.
- Έτοιμοι να αφήσουν το μονοπάτι τους στη Γη.

Εγγονια

- Κάτι σαν γονείς
- Περισσότερος ελεύθερος χρόνος.
- Έλλειψη ζωτικής ενέργειας.
- Προβλήματα υγείας.
- Θέλουν να επιστρέψουν στα χόμπι τους.
- Περισσότερη εμπειρία και σοφία αποκτήθηκε.

Παιδιά

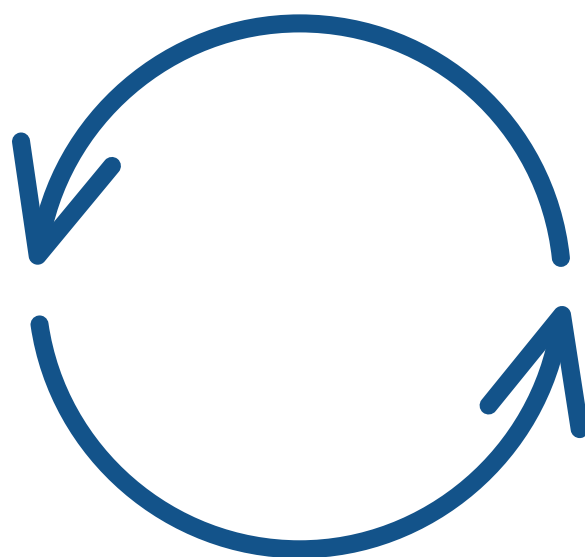
- Ευθύνες για τη νέα ζωή.
- Οι νέοι άνθρωποι κάνουν την ευτυχία, την εκπλήρωση.
- Δώσε τον χρόνο μας σε άλλο άτομο.
- Όχι πολύς χρόνος για τον εαυτό μας.
- Να βάλουμε κάποιους κανόνες για να δουλέψουμε με αυτή τη γενιά.

Γάμος

- «Δουλειά και ανησυχίες».
- Ευθύνες για άλλο άτομο.
- Κάνοντας στρατηγικές του live.
- Μαθαίνοντας να αρμονικά ζωντανά.

Περίοδος γέννησης:

- Το μωρό μεταφέρεται από τους γονείς.
- Μαθαίνει να περπατά.
- Εξερευνώντας τον κόσμο.
- Το μωρό πρέπει να είναι υπό επίβλεψη όλη την ώρα.
- Ακούγεται μόνο, δεν μπορούσε να εκφράσει λεκτικά τις σκέψεις του.
- Άγχος αποχωρισμού.



Εργασία

- Πρώτα δικά του χρήματα
- περισσότερη ευθύνη
- Ζήστε χωρίς τους γονείς τους
- Ξεκινήστε περισσότερο χρόνο σε νέες ομάδες (γραφεία)
- Ψάχνετε για νέο μέρος για να ζήσετε
- Ευθύνη του πολίτη
- Οικονομική σταθερότητα

Νηπιαγωγείο

- Συνάντηση με τον πρώτο Δάσκαλο.
- Πρώτη λεκτική επικοινωνία.
- Εμφανίζεται η πρώτη ρουτίνα.
- Δημιουργήθηκαν οι πρώτες σχέσεις φιλίας.
- Παίζοντας με τη φαντασία.
- Μαθαίνοντας να αποθηκεύουν τον έλεγχο.
- Πρώτη ομαδική εργασία

Σχολείο

- Πρώτες υποχρεωτικές εργασίες.
- Εργασίες για το σπίτι.
- Περισσότερες τάξεις κάθονται.
- Περνώντας περισσότερο χρόνο έξω από το σπίτι.
- Οι γονείς δεν είναι η μόνη αρχή.
- Προβλήματα ορμονών και εφηβείας.
- Προσανατολισμός στις κοινωνικές συμπεριφορές.
- Μπορεί να προκύψουν προβλήματα με τα ναρκωτικά και το αλκοόλ.
- Να γνωρίσουμε καλύτερα πώς λειτουργεί ο κόσμος και η κοινωνία.
- Ανάπτυξη αφηρημένης και κριτικής σκέψης.
- Πρώτο φιλί. Πρώτη στενή επαφή.

Πανεπιστήμιο

- Περισσότερες ευθύνες.
- Μερικοί άνθρωποι αρχίζουν να δουλεύουν.
- Δυνατότητα πανεπιστημιακής κινητικότητας ή φοίτησης σε άλλο χώρο.
- Ζουν χωρίς τους γονείς τους.
- Πρώτες συνεργασίες.
- Ζωντανά πάρτι και ιστοί φίλων.

**Πρόγραμμα E+ KA204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

	Άτομα από 10-20 ετών	Γενιά 20-30	Άτομα από 30-50 ετών	Γενιά 60s+
1. Περιγράψτε ποιες είναι οι συνήθειες αυτής της γενιάς;	πάρτι, παιχνίδια, ταινίες, tik-tok (βλέποντας, κάνω, φτιάχνω)	σπουδές ή δουλειά, αθλητισμός, μέσα κοινωνικής δικτύωσης, συνάντηση με φίλη ή φίλο	δουλεύοντας καθημερινά, έχοντας κυρίως τη δική του οικογένεια και παιδιά, λίγο ελεύθερο χρόνο, έχουν ήδη τρόπο ζωής (χόμπι, πάθη)	περισσότερο χρόνο στο σπίτι, θρησκεία, φροντίδα για την υγεία
2. Πώς μοιάζει μια κανονική μέρα αυτής της γενιάς;	<ul style="list-style-type: none"> • Πηγαίνοντας στο σχολείο • Κάνω τα μαθήματα μου, τις εργασίες για το σπίτι • Εξωσχολικές δραστηριότητες μετά το σχολείο 	<ul style="list-style-type: none"> • Εάν δεν εργάζονται: • ξυπνάνε αργά • νυχτερινή ζωή (πάρτι, κλαμπ) • Εάν εργάζονται: • καθήκοντα (εργασία, καθήκοντα σπιτιού) • πάρτι τα Σαββατοκύριακα 	<ul style="list-style-type: none"> • ξυπνώντας νωρίς • οδηγώντας όλους να πάρουν και να επιστρέψουν από το σχολείο (δουλειά κ.λπ.) • ψώνια, μαγείρεμα • baby sitting • χόμπι μετά (αν είναι δυνατόν μετά τη δουλειά) 	<ul style="list-style-type: none"> • Σηκώνονται νωρίς • Βλέπω τηλεόραση • Πηγαίνοντας στην εκκλησία • Πηγαίνοντας στο γιατρό • Ψώνια • περπάτημα
3. Ποια είναι τα κύρια θέματα και οι δραστηριότητες του τρόπου ζωής αυτής της γενιάς;	<ul style="list-style-type: none"> • Παιχνίδι • ακούγοντας τη μουσική • συναυλίες, πολιτιστικές εκδηλώσεις • κινηματογράφος • ταξίδια (γονείς, φίλοι) 	<ul style="list-style-type: none"> • μέσα και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης • Πανεπιστήμιο • Αθλητισμός • σχέσεις • ξεκινήσετε την οικογενειακή ζωή 	<ul style="list-style-type: none"> • hobby • ταξίδι • σπίτι, αυτοκίνητο και κήπο • πίστωση (χρηματοοικονομικές υποχρεώσεις) • αυτοανάπτυξη 	<ul style="list-style-type: none"> • Υγεία • Θρησκεία • Οικογένεια (ειδικά τα εγγόνια) • Οι φίλοι
4. Ποια είναι τα πιο συνηθισμένα στίγματα που σχετίζονται με αυτή τη γενιά;	SOCIAL MEDIA	<ul style="list-style-type: none"> • Η γενιά των μέσων κοινωνικής δικτύωσης • Τεμπελιά • Αλλάζουν συχνά συντρόφους 	<ul style="list-style-type: none"> • carrier • money • tasks • managing 	<ul style="list-style-type: none"> • θρήσκος • Παράπονα για την υγεία • Να έχεις άφθονο χρόνο

<p>5. Αναλογιστείτε τα βασικά σημεία των διαφορετικών πυλώνων της ζωής: εργασία, κοινωνική ζωή, οικογένεια, σχέσεις.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Περνώντας πολύ χρόνο στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης - γίνεστε ζόμπι. • Πιθανή «διάκριση ηλικίας» σύμφωνα με την εμπειρία ζωής. • Δεν μπορούσαν να φροντίσουν τον εαυτό τους. 	<ul style="list-style-type: none"> • Εργασία - πολλές ώρες, καταπονημένη, νέα προσέγγιση (αυτοαπασχολούμενος, ελεύθερος επαγγελματίας, γραφείο στο σπίτι) • Κοινωνική ζωή - πολλοί φίλοι, νυχτερινή ζωή • Οικογένεια - έναρξη • Σχέσεις - άτυπη χρήση μέσων κοινωνικής δικτύωσης για τη δημιουργία νέων σχέσεων 	<ul style="list-style-type: none"> • πάρτι με την οικογένεια ή τους φίλους • φίλοι από τη δουλειά • διαζύγιο (μερικές φορές δεύτερος παντρεμένος) • ευθύνη για τα παιδιά • facebook, LinkedIn, Instagram, twitter 	<ul style="list-style-type: none"> • συνταξιούχος • λέσχη ηλικιωμένων, παλιοί φίλες • Οικογένεια - φροντίδα των εγγονιών, συναντήσεις με μέλη της οικογένειας, • λιγότερα καθήκοντα Σχέσεις - ρουτίνα
<p>6. Ποια είναι η προσφορά αυτής της γενιάς στην κοινωνία;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Φέρνοντας θετική στάση και συναισθήματα. • Αγνή χαρά • Αγωνία για το μέλλον και την επόμενη μέρα 	<ul style="list-style-type: none"> • Νέες Ιδέες • Νέες προοπτικές • Δύναμη και ενέργεια 	<ul style="list-style-type: none"> • η γνώση • εμπειρία • δεξιότητες διαχείρισης • πολιτικές δεξιότητες • εθελοντικώς 	<ul style="list-style-type: none"> • Εμπειρία • σοφία ζωής
<p>7. Σε τι μπορεί να είναι ευάλωτη αυτή η γενιά;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • νέα κατάσταση πριν γίνει ενήλικος. • Γλυκός εθισμός. • Εθισμός στα παιχνίδια 	<ul style="list-style-type: none"> • κριτική και παράπονα από τους ηλικιωμένους 	<ul style="list-style-type: none"> • υγεία • οικογένεια, παιδιά, γονείς (παππούδες και γιαγιάδες) • ψυχολογική κατάσταση • κατάσταση του σώματος και καλή εμφάνιση 	<ul style="list-style-type: none"> • Αφελής για νέα πράγματα (μέσα)
<p>8. Ποια είναι τα δυνατά σημεία αυτής της γενιάς;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Τεράστια ποσότητα ενέργειας. • Παθιασμένος και ενθουσιώδης. • δύναμη να κάνεις πολλά νέα πράγματα χωρίς φόβο. 	<ul style="list-style-type: none"> • Νέες Ιδέες • Εύκαμπτος • Ενέργεια 	<ul style="list-style-type: none"> • εμπειρία • δεξιότητες διαχείρισης • πολιτικές δεξιότητες • η γνώση • επίπεδο ευθύνης • σταθεροποιημένος τρόπος ζωής • καθιερωμένες απόψεις 	<ul style="list-style-type: none"> • Ανάμνηση του παρελθόντος • Εμπειρία • σοφία

<p>9. Ποιο είναι το πιο πολύτιμο πράγμα σε αυτή τη γενιά;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Δύναμη για πρωτοβουλία και δράση. 	<ul style="list-style-type: none"> • Φρεσκάδα • Νέα γνώση • Δεν φοβάται τα νέα πράγματα 	<ul style="list-style-type: none"> • εμπειρία ζωής • γέφυρα μεταξύ της νεολαίας και των ηλικιωμένων 	<ul style="list-style-type: none"> • Ανάμνηση του παρελθόντος • Εμπειρία • σοφία
<p>10. Ο ρόλος αυτής της γενιάς στην κοινωνία καθόλου;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ανθρωπότητα. • Να μάθουν στους γονείς τους πώς να απολαμβάνουν τη ζωή. • Για να δημιουργήσουμε έναν καλύτερο κόσμο. 	<ul style="list-style-type: none"> • Καινοτόμες ιδέες • Νέοι τρόποι ζωής • Δημιουργήστε νέες οικογένειες στην κοινωνία • Νέοι εργαζόμενοι στην αγορά εργασίας 	<ul style="list-style-type: none"> • συμμετέχοντας ενεργά στην πολιτική ζωή • ανταλλαγή εμπειριών και γνώσεων • υποστηρίζοντας άλλες γενιές 	<ul style="list-style-type: none"> • Στήριξη οικογένεια • μοιράζονται γνώσεις • φροντίζοντας τις παραδόσεις
<p>11. Οι προκλήσεις που αντιμετωπίζει αυτή η γενιά στο πλαίσιο της κοινωνικής ένταξης</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Χαμηλοί βαθμοί στο σχολείο. Πιθανότητα αποχώρησης από το εκπαιδευτικό σύστημα. 	<ul style="list-style-type: none"> • για πολλή δουλειά • Η εκπαίδευση δεν συνδέεται πάντα με την εργασία 	<ul style="list-style-type: none"> • είναι εκτός ορισμένων μέσων κοινωνικής δικτύωσης • φοβάται να κάνει νέα πράγματα • αφήνοντας τη ζώνη άνεσης 	<ul style="list-style-type: none"> • Νέα τεχνολογία • Αλλαγές στη γλώσσα (αργκό) • Νέοι τρόποι ζωής
<p>12. Για τι θα μπορούσε να είναι περήφανη αυτή η γενιά;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Επιτεύγματα, αποφοίτηση κ.λπ. • Κάνοντας τους γονείς περήφανους • Πρώτη δουλειά και μισθός. 	<ul style="list-style-type: none"> • Η γνώση • έξυπνος Στη χρήση νέας τεχνολογίας και νέων μέσων 	<ul style="list-style-type: none"> • επιτυχία • οικογένεια • χρήματα • εργασία • όλη την προηγούμενη ζωή 	<ul style="list-style-type: none"> • Επιπτώσεις της ίδιας της εργασίας • Οικογένεια
<p>13. Ποιοι είναι οι φόβοι αυτής της γενιάς;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • βαθμολογίες στα σχολεία και οι ακόλουθοι στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης • κρίνοντας από τους συνομηλίκους • φόβος για το μέλλον (πανεπιστήμιο, χρήματα, εργασία, ανεξαρτησία) 	<ul style="list-style-type: none"> • Μένοντας μόνοι • Πόλεμος 	<ul style="list-style-type: none"> • προβλήματα υγείας • χάνοντας δουλειά • που χάνει οικογένεια • χρηματοπιστωτική σταθεροποίηση 	<ul style="list-style-type: none"> • Νέα τεχνολογία και νέα μέσα • Το μέλλον του κόσμου

4. Να τονωθεί ο διάλογος μεταξύ των γενεών.

Προκλήσεις και προοπτικές των ενηλίκων που χρησιμοποιούν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Προκλήσεις:

1. Γνώση χρήσης μεταφραστή
2. Φοβούνται γιατί δεν ξέρουν να χρησιμοποιούν
3. Πώς να ξεφύγετε από τα fake news
4. Να είστε ασφαλείς για αγορές στο διαδίκτυο και προκλήσεις τραπεζικών συναλλαγών
5. Σε πολλές λειτουργίες και κουμπιά
6. Φοβάστε μήπως σπάσετε κάτι
7. Ιοί υπολογιστών
8. Σλανγκ και συντομεύσεις (π.χ. brb, lol κ.λπ.)
9. Απάτη αναρτήσεις και ιοί
10. Με μικρά γράμματα
11. Κυβερνοεκφοβισμός
12. Εμπορία νέων (π.χ. εξαπάτηση)
13. Ο φόβος των χάκερ
14. Κλειστό για πραγματική ζωή και αληθινά πρόσωπα

1. Οικογενειακή σύνδεση
2. Επικοινωνία με φίλους
3. Κάνε νέους φίλους
4. Επικοινωνία με τα μικρότερα μέλη της οικογένειας
5. Απόκτηση γνώσεων για εκδηλώσεις
6. Συγκέντρωση γνώσεων και ειδήσεων
7. Αγορές μέσω Διαδικτύου
8. Βρίσκοντας παλιούς φίλους
9. Εύρεση πολλών λειτουργιών
10. Επικοινωνία με άτομα που έχουν τις ίδιες συνθήκες
11. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης μπορούν να επηρεάσουν την ικανότητα των παιδιών να αναπτύξουν ισχυρές σχέσεις
12. Γρήγορη σύνδεση

**Πρόγραμμα E+ KA204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ

Ομαδική συνομιλία -

Παρόμοια με τις δυνατότητες συνομιλίας που σας δίνει τη δυνατότητα να στέλνετε άμεσα μηνύματα σε άλλους σε ένα «θάλαμο συνομιλίας». Πιο συγκεκριμένα, είναι η δυνατότητα συνομιλίας με πολλά άτομα.

Ζωντανό βίντεο -

Το χαρακτηριστικό των μέσων κοινωνικής δικτύωσης σε πλατφόρμες όπως το Facebook και το Instagram προσκαλεί τους χρήστες να μοιράζονται μη επεξεργασμένα, ακατέργαστα πλάνα σε πραγματικό χρόνο.

Ετικέτα -

Επιτρέπει στους χρήστες των μέσων κοινωνικής δικτύωσης να προσελκύουν ένα άτομο, μια επιχείρηση ή οποιαδήποτε οντότητα με προφίλ κοινωνικής δικτύωσης όταν τα αναφέρουν σε μια ανάρτηση ή ένα σχόλιο.

Σχόλια -

Σας επιτρέπει να απαντάτε σε μια ανάρτηση ή μια φωτογραφία στο Facebook/Instagram

Βιντεοκλήσεις -

Γίνονται μέσω κινητού τηλεφώνου ή υπολογιστή με κάμερα και οθόνη, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να βλέπουν ο ένας τον άλλον καθώς μιλάνε.

Ηχητικά μηνύματα -

Αυτή η επιλογή είναι να επικοινωνείτε με άλλα άτομα όταν έχετε πολλά να πείτε ή δεν έχετε χρόνο να στείλετε μήνυμα.

Στιγμιότυπο οθόνης -

Αρχείο εικόνας που καταγράφει τα περιεχόμενα μιας ψηφιακής οθόνης. Είναι ένα στιγμιότυπο του τι βλέπει ο χρήστης στην οθόνη.

Ιστορία -

Λειτουργία εντός εφαρμογής που επιτρέπει στους χρήστες να δημοσιεύουν φωτογραφίες ή βίντεο που εξαφανίζονται αυτόματα μέσα σε 24 ώρες. Εμφανίζονται σε κάθετη μορφή και είναι γρήγορες, αξέχαστες και διασκεδαστικές από τη σχεδιάσή τους. Δημόσια μηνύματα που δημοσιεύονται σε ολόκληρο το κοινό ενός χρήστη του Facebook ή του Instagram ή στη σελίδα προφίλ ενός συγκεκριμένου ατόμου (ή "τοίχος").



ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ

Hashtag -

Λέξεις ή φράσεις πολλών λέξεων που κατηγοριοποιούν περιεχόμενο και παρακολουθούν θέματα στο Twitter, το Facebook, το Instagram, το Pinterest και άλλα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Προηγείται το σύμβολο #. Δύο παραδείγματα είναι το #picoftheday και το #sweepstakes.

Reel -

Σύντομα, διασκεδαστικά βίντεο στο Instagram όπου μπορείτε να εκφράσετε τη δημιουργικότητά σας και να ζωντανέψετε την επωνυμία σας.

Αυτοκόλλητα -

Διαδραστικά μικρά στοιχεία που μπορούν να προστεθούν στις αναρτήσεις του Story για να γίνουν πιο ελκυστικές.

GIF -

Εικόνα κωδικοποιημένη σε μορφή ανταλλαγής γραφικών, η οποία περιέχει έναν αριθμό εικόνων ή πλαισίων σε ένα μόνο αρχείο και περιγράφεται από τη δική της επέκταση ελέγχου γραφικών. Τα καρτέ παρουσιάζονται με συγκεκριμένη σειρά για να μεταφέρουν κινούμενα σχέδια. Μπορεί να κάνει βρόχο ατελείωτα ή να σταματήσει μετά από μερικές ακολουθίες.

Emojis -

Αναπαράσταση μιας έκφρασης του προσώπου, όπως ένα χαμόγελο ή συνοφρύωμα, που σχηματίζεται από διάφορους συνδυασμούς χαρακτήρων πληκτρολογίου και χρησιμοποιείται για να μεταφέρει τα συναισθήματα ή τον επιθυμητό τόνο του συγγραφέα.

Facebook σελίδα-

Δημόσιος λογαριασμός στο Facebook που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από επωνυμίες, οργανισμούς, καλλιτέχνες και δημόσια πρόσωπα. Οι επιχειρήσεις χρησιμοποιούν αυτήν την επιλογή για να μοιράζονται στοιχεία επικοινωνίας, να δημοσιεύουν ενημερώσεις, να μοιράζονται περιεχόμενο, να προωθούν εκδηλώσεις και κυκλοφορίες και — ίσως το πιο σημαντικό — να συνδέονται με το κοινό τους στο Facebook.

Facebook group -

Χώροι στο δίκτυο κοινωνικής δικτύωσης για φίλους, γνωστούς ή άτομα με παρόμοια ενδιαφέροντα για συζήτηση ή κοινή χρήση για γενικά ή στενά θέματα. Παρέχει μια αρένα για οργανική συζήτηση σχετικά με τα προϊόντα ή τις υπηρεσίες σας και παρουσιάζει την ευκαιρία να καλλιεργήσετε την αναγνωρισιμότητα της επωνυμίας σας.

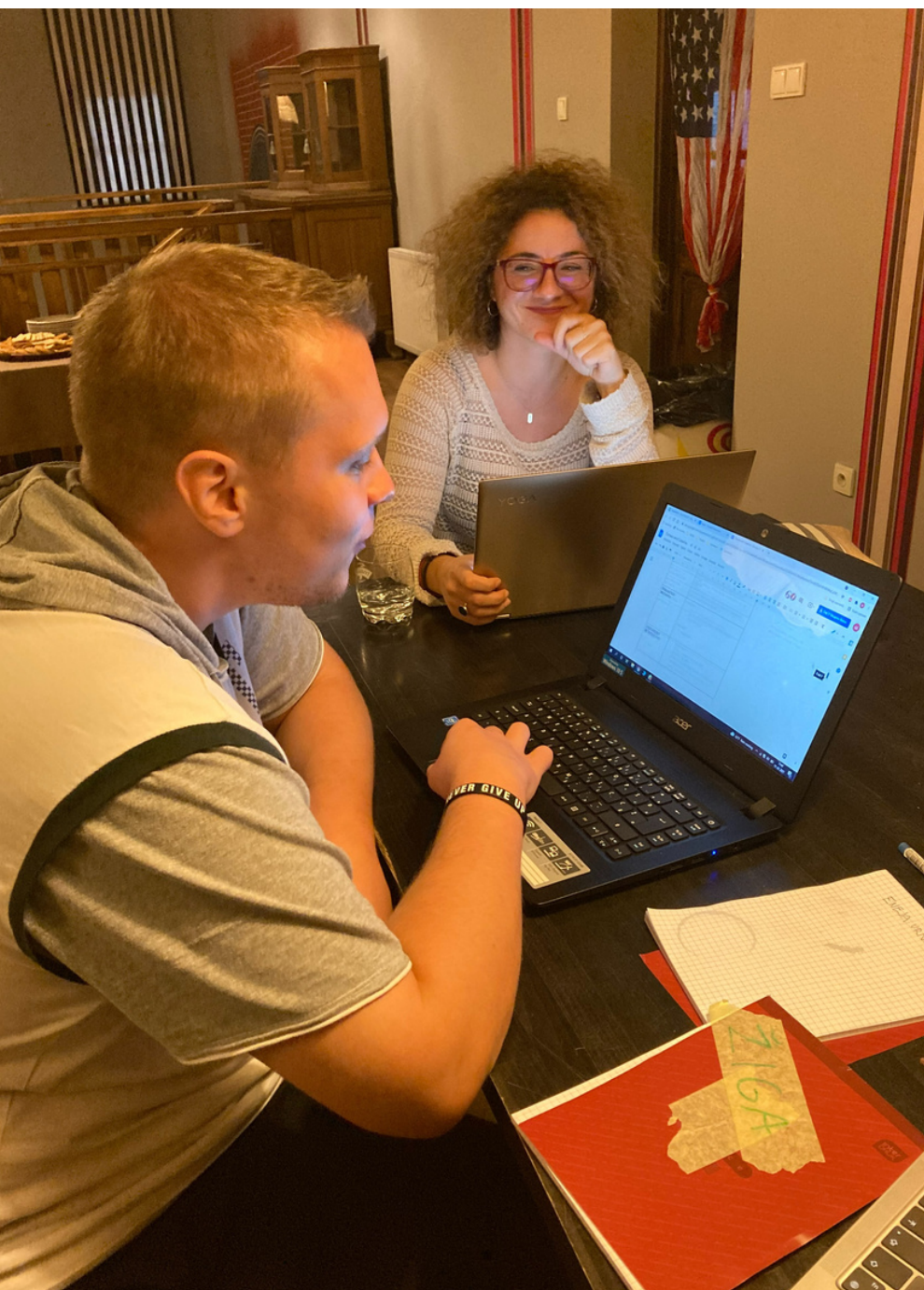
**Πρόγραμμα E+ KA204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

που δημιουργήθηκαν από τους συμμετέχοντες



Όνομα Δραστηριότητας 1

Εργαστήριο Durdevdan Je

Ποιο είναι το θέμα της δραστηριότητας;

Ενσωμάτωση με εργαλεία arte therapy

Ποιοι είναι οι στόχοι της δραστηριότητας;

Ένταξη μιας ομάδας ηλικιωμένων, διαγενεακή ένταξη μέσω διαπολιτισμικών συναντήσεων

Ποιο είναι το επιθυμητό προφίλ των συμμετεχόντων για τη δραστηριότητα;

ένα ευρύ προφίλ ανεξαρτήτως ηλικίας

Ποιο είναι το επιθυμητό μέγεθος της ομάδας;

Όλες οι ηλικίες και οι τύποι ομάδων

Ποιες είναι οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας;

Ο στόχος είναι να διδάξουν στην ομάδα χορού ένα απλό τραγούδι και μια ιστορία Ρομά για τη γένεσή της και να συζητήσουν τις δυνατότητες χρήσης της τέχνης σε συνδυασμό με νέα μέσα για την ενσωμάτωση μεταξύ των γενεών.

Μέθοδοι:

- Ομαδική δουλειά
- μουσικοθεραπεία
- χοροθεραπεία
- ομαδική συζήτηση
- δραστηριότητες πολυμέσων

Πρόγραμμα E+ KA204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ που δημιουργήθηκαν από τους συμμετέχοντες



Τι υλικά χρειάζεστε για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας;

Υλικά:

- οθόνη
- φύλλα χαρτιού
- ηχείο + συσκευές αναπαραγωγής πολυμέσων

Ποιο είναι το χρονικό πλαίσιο της όλης δραστηριότητας και σε ενότητες (εισαγωγή, υλοποίηση, απολογισμός);

Η δραστηριότητα διαρκεί 45 λεπτά.

- αρχή, επεξήγηση του σκοπού του εργαστηρίου - 5 λεπτά.
- εκμάθηση τραγουδιού και χορού - 15 λεπτά
- πρακτική χορού - 5 λεπτά.
- ομαδική συζήτηση, ερωτήσεις από τον εκπαιδευτή - 20 λεπτά.

Ποιες είναι οι απολογιστικές ερωτήσεις που θέλετε να κάνετε στους συμμετέχοντες;

- Πώς νιώσατε για το έργο;
- Σας αρέσει αυτό το είδος έκφρασης;
- Είναι η επικοινωνία μέσω των νέων μέσων χρήσιμη ή ενοχλητική;
- Μπορείτε να διατηρήσετε σχέσεις με άλλες εθνικότητες χωρίς να γνωρίζετε τη γλώσσα μέσω των νέων μέσων;

**Πρόγραμμα E+ KA204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

που δημιουργήθηκαν από τους συμμετέχοντες



Όνομα Δραστηριότητας 2

Παιχνίδι πεδίου

Ποιο είναι το θέμα της δραστηριότητας;

Μάθετε πώς να χρησιμοποιείτε τα Ψηφιακά Εργαλεία

Ποιοι είναι οι στόχοι της δραστηριότητας;

Μαθαίνοντας πώς να:

- ανέβασε στο Facebook
- χρησιμοποιήστε την εφαρμογή Google Lens
- χρησιμοποιήστε το Google Translator
- χρησιμοποιήστε τους Χάρτες Google
- λήψη εφαρμογών

Ποιο είναι το επιθυμητό προφίλ των συμμετεχόντων για τη δραστηριότητα;

καθολική δραστηριότητα

Ποιο είναι το επιθυμητό μέγεθος της ομάδας;

περίπου. 20 άτομα χωρισμένα σε 4-5 ομάδες

Ποιες είναι οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας;

Παιχνίδι γηπέδου που διεξάγεται έξω

Κάθε ομάδα πρέπει να εκτελέσει 5 εργασίες και να ανεβάσει τα αποτελέσματα στο Facebook ή/και στην ομάδα Whatsapp

Εργασίες προς εκτέλεση:

- 1) Η ομάδα πρέπει να βγάλει μια selfie με ένα αντικείμενο που έχει επιλέξει ο εκπαιδευτής
- 2) Βρείτε ένα τυχαίο άτομο και κάντε σύντομο βίντεο στο οποίο διδάσκετε αυτό το άτομο πώς να λείει μια επιλεγμένη φράση σε μια ξένη γλώσσα



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ που δημιουργήθηκαν από τους συμμετέχοντες



3) Βρείτε πληροφορίες σχετικά με το επιλεγμένο αντικείμενο χρησιμοποιώντας το Google Lens, συλλέξτε 3 στοιχεία για αυτό

4) Χρησιμοποιήστε τους Χάρτες Google για να βρείτε την πλησιέστερη στάση λεωφορείου και να δημιουργήσετε ένα στιγμιότυπο οθόνης για το πώς θα φτάσετε εκεί

5) Χρησιμοποιώντας το Google Translator
(<https://translate.google.com/?hl=pl>)

μεταφράστε μια ερώτηση που έχει επιλέξει ο εκπαιδευτής και απαντήστε την σε διαφορετική γλώσσα και τραβήξτε ένα στιγμιότυπο οθόνης αυτής της μετάφρασης

Τι υλικά χρειάζεστε για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας;

- Smartphone
- Εφαρμογή Google Lens
- Ομάδα στο Facebook ή/και στο Whatsapp

Ποιο είναι το χρονικό πλαίσιο της όλης δραστηριότητας και σε ενότητες (εισαγωγή, υλοποίηση, απολογισμός);

- Εισαγωγή - 10 λεπτά
- Λήψη εφαρμογών - 15 λεπτά
- Ολοκλήρωση εργασιών - 60 λεπτά
- Απολογισμός - 20 λεπτά

Ποιες είναι οι απολογιστικές ερωτήσεις που θέλετε να κάνετε στους συμμετέχοντες;

- Πώς σας φάνηκε η δραστηριότητα;
- Τι έμαθες από αυτό;
- Ποιο ήταν το καλύτερο μέρος για εσάς;
- Τι πιστεύετε για την ομαδική εργασία;

**Πρόγραμμα E+ KA204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

που δημιουργήθηκαν από τους συμμετέχοντες



Όνομα Δραστηριότητας 3

Εργαστήρι

Ποιο είναι το θέμα της δραστηριότητας;

Περπατώντας με το παρελθόν

Ποιοι είναι οι στόχοι της δραστηριότητας;

Μαθαίνοντας πώς να:

- περνούν χρόνο μαζί (ενσωμάτωση μεταξύ γενεών)
- βρείτε κάτι κοινό - παππούδες και εγγόνια
- φτιάξετε μαζί πολύτιμα πράγματα

Ποιο είναι το επιθυμητό προφίλ των συμμετεχόντων για τη δραστηριότητα;

Παππούδες και εγγόνια

Ποιο είναι το επιθυμητό μέγεθος της ομάδας;

20 άτομα (10 ζευγάρια)

Ποιες είναι οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας;

- Εισαγωγή - εξηγήστε τους κανόνες
- Βόλτα - παππούδες και εγγόνια πηγαίνουν στο μέρος, όπου έγινε η παλιά φωτογραφία
- Τραβήξτε μια νέα φωτογραφία μαζί σε αυτό το μέρος και πείτε την ιστορία για την παλιά φωτογραφία ή αυτό το μέρος
- Επιστρέψτε στο πολιτιστικό κέντρο και μοιραστείτε την παλιά φωτογραφία, τη νέα φωτογραφία και την ιστορία με τους άλλους συμμετέχοντες
- Απολογισμός



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ που δημιουργήθηκαν από τους συμμετέχοντες



μετά δραστηριότητα - έκθεση

Τι υλικά χρειάζεστε για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας;
προβολέας, οθόνη, φωτογραφίες, για την έκθεση: κορνίζες, τυπωμένες φωτογραφίες

Ποιο είναι το χρονικό πλαίσιο της όλης δραστηριότητας και σε ενότητες (εισαγωγή, υλοποίηση, απολογισμός);

2 ώρες

- εισαγωγή 15 λεπτά.
- υλοποίηση - περπάτημα 1 ώρα
- παρουσίαση και απολογισμός 45 λεπτά

Ποιες είναι οι απολογιστικές ερωτήσεις που θέλετε να κάνετε στους συμμετέχοντες;

- Σας άρεσε να περνάτε χρόνο μαζί;
- Τι γνωρίσατε ο ένας για τον άλλον;
- Θα κάνετε κάτι τέτοιο στο μέλλον;



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Πρόγραμμα Ε+ ΚΑ204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

που δημιουργήθηκαν από τους συμμετέχοντες



Όνομα Δραστηριότητας 4

Εργαστήρι

Ποιο είναι το θέμα της δραστηριότητας;

Εφαρμογές ειδικά για εσάς

Ποιοι είναι οι στόχοι της δραστηριότητας;

1. Εμφάνιση χρήσιμων λειτουργιών διαφορετικών εφαρμογών στους ηλικιωμένους
2. Πώς να το εγκαταστήσετε και να το χρησιμοποιήσετε
3. Κίνηση της περιέργειας στους ηλικιωμένους για εφαρμογές /να έχουν τις εφαρμογές

Ποιο είναι το επιθυμητό προφίλ των συμμετεχόντων για τη δραστηριότητα;

ηλικιωμένοι 60+, άνδρες και γυναίκες ενδιαφέροντες των νέων μέσων

Ποιο είναι το επιθυμητό μέγεθος της ομάδας;

10 άτομα

Ποιες είναι οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας;

- παρουσίαση: (οπτική) - πολύ απλή μορφή (παρουσίαση για εφαρμογές: μεταφραστής, endomondo, Instagram)
- κοινή επιλογή της εφαρμογής που θα εγκατασταθεί (επιλέγοντας 1 εφαρμογή)
- οδηγίες βήμα προς βήμα σχετικά με τον τρόπο εγκατάστασης της εφαρμογής με κοινή χρήση μιας οθόνης (ο εκπαιδευτής δείχνει τι πρέπει να κάνετε στην οθόνη που εμφανίζεται από τον προβολέα)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

που δημιουργήθηκαν από τους συμμετέχοντες



Τι υλικά χρειάζεστε για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας;
προβολέα, κάθε άτομο έχει το δικό του smartphone με το διαδίκτυο

Ποιο είναι το χρονικό πλαίσιο της όλης δραστηριότητας και σε ενότητες (εισαγωγή, υλοποίηση, απολογισμός);

1 ώρα

- εισαγωγή - 20 λεπτά.
- υλοποίηση - 30 λεπτά
- απολογισμός - 10 λεπτά.

Ποιες είναι οι απολογιστικές ερωτήσεις που θέλετε να κάνετε στους συμμετέχοντες;

- Θα χρησιμοποιήσετε αυτήν την εφαρμογή;
- Μπορείτε να επαναλάβετε αυτή τη διαδικασία εγκατάστασης;
- Τι δυσκολίες βρήκατε;

**Πρόγραμμα E+ KA204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

που δημιουργήθηκαν από τους συμμετέχοντες



Όνομα Δραστηριότητας 5

Kahoot

Ποιο είναι το θέμα της δραστηριότητας;

Ερωτήσεις για το εργαστήριο

Ποιοι είναι οι στόχοι της δραστηριότητας;

Παίζοντας kahoot

Ποιο είναι το επιθυμητό προφίλ των συμμετεχόντων για τη δραστηριότητα;

- 40-50 ετών
- Όχι μεγάλη εμπειρία
- Καλή επικοινωνία
- Καλή ομαδική δουλειά
- Γρήγορες αντιδράσεις

Ποιο είναι το επιθυμητό μέγεθος της ομάδας;

20 άτομα

Ποιες είναι οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας;

Αρχικά, ξεκινάμε με ερωτήσεις όπως:

- Τι γνωρίζουν για το εργαστήριο;
- Τι εμπειρία έχουν;
- Τι χρειάζονται για το εργαστήριο;
- Έχουν κάνει ποτέ εργαστήριο;



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ που δημιουργήθηκαν από τους συμμετέχοντες



Μετά από αυτό, δίνουμε πληροφορίες για το εργαστήριο όπως:

- Πρέπει να έχουν: θέμα, πόσα άτομα, το προφίλ των συμμετεχόντων, μεθόδους/μάθηση, χρόνο και υλικό, ερωτήσεις

Τι υλικά χρειάζεστε για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας;

Διαδίκτυο, τηλέφωνα, φορητοί υπολογιστές, ήρεμος χώρος

Ποιο είναι το χρονικό πλαίσιο της όλης δραστηριότητας και σε ενότητες (εισαγωγή, υλοποίηση, απολογισμός);

Έναρξη από τις 10:00 έως τις 10:50

Ποιες είναι οι απολογιστικές ερωτήσεις που θέλετε να κάνετε στους συμμετέχοντες;

- Πώς σας έκανε αυτό το παιχνίδι;
- Έχει αρκετή επικοινωνία;
- Είναι χρήσιμο;
- Τι έμαθες?

**Πρόγραμμα E+ KA204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

που δημιουργήθηκαν από τους συμμετέχοντες



Όνομα Δραστηριότητας 6

Πρόκληση Hashtag

Ποιο είναι το θέμα της δραστηριότητας;

Πώς να χρησιμοποιήσετε τα hashtags;

Ποιοι είναι οι στόχοι της δραστηριότητας;

Κάντε μια ανάρτηση με hashtags

Ποιο είναι το επιθυμητό προφίλ των συμμετεχόντων για τη δραστηριότητα;

- Μικρή εμπειρία με τα social media
- 30-40 ετών
- Καλή ομαδική δουλειά
- Σχεδιαστής

Ποιο είναι το επιθυμητό μέγεθος της ομάδας;

20 άτομα, 2 ομάδες με 10 άτομα

Ποιες είναι οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας;

Πρώτα να φτιάξεις ένα δυναμωτικό

Μετά από αυτό ερωτήσεις όπως:

- Τι γνωρίζετε για τα social media;
- Πόσο χρόνο αφιερώνετε στα social media;
- Ξέρετε τι είναι το hashtag;



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ που δημιουργήθηκαν από τους συμμετέχοντες



Τι υλικά χρειάζεστε για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας;

- Τηλέφωνα
- Κάμερα στο τηλέφωνο
- Internet
- Προφίλ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Ποιο είναι το χρονικό πλαίσιο της όλης δραστηριότητας και σε ενότητες (εισαγωγή, υλοποίηση, απολογισμός);

Έναρξη από τις 10:00 έως τις 11:20

Ποιες είναι οι απολογιστικές ερωτήσεις που θέλετε να κάνετε στους συμμετέχοντες;

- Ειχε πλακα?
- Τι έμαθαν;
- Πώς τους έκανε αυτό να νιώθουν;
- Θα το χρησιμοποιήσουν στο μέλλον;

**Πρόγραμμα E+ KA204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ΔΗΛΩΣΗ ΚΛΕΙΣΙΜΑΤΟΣ



Συμπερασματικά, υπάρχει πολλή έρευνα που σχετίζεται με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για ηλικιωμένους στο πλαίσιο της μάθησης, αλλά το θέμα των νέων μέσων παραμένει ανοιχτό και απαιτεί συνεχή ευελιξία στην έρευνα, καθώς αυτά τα νέα μέσα αλλάζουν και βελτιώνονται συνεχώς. Αυτός είναι ο λόγος που στράφηκε η εργασία μας όχι σε μεμονωμένα εργαλεία, αλλά στη μεθοδολογία του τρόπου χρήσης των νέων μέσων για τη δια βίου μάθηση.

Στο πλαίσιο του έργου καταλήξαμε σε έναν καινοτόμο συνδυασμό δραστηριοτήτων. Σχεδόν κάθε διεθνής δραστηριότητα έχει αυξηθεί λόγω της τοπικής δραστηριότητας που λαμβάνει χώρα μετά. Έτσι, έχουμε ταυτόχρονα ισχυρή παρακολούθηση, ποιοτική ανατροφοδότηση και προώθηση έργων, η οποία μπορεί να έχει μεγαλύτερο αντίκτυπο στην τοπική κοινωνία και σε άλλους φορείς.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Πρόγραμμα E+ KA204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**



Ευχαριστούμε



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Πρόγραμμα Ε+ ΚΑ204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**



Συνεργάτες του Προγράμματος



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Πρόγραμμα Ε+ ΚΑ204
Νέα Μέσα για τη
Δια Βίου Μάθηση**