


# ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ SMARTPHONES ΚΑΙ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥΣ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΞΟΥΝ ΤΙΣ ΒΑΣΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ

## ΚΙΤ ΕΞΥΠΝΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

## ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΝΟΣ ΕΞΥΠΝΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΣΕ 4 ΒΗΜΑΤΑ

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project code: 2022-1-IT02-KA220-SCH-000087091



# ΒΑΣΙΚΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΓΙΑ ΤΑ ΕΞΥΠΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ

## 1. Τι είναι ένα Έξυπνο Μάθημα

Ένα Έξυπνο Μάθημα είναι ένα μάθημα ειδικά σχεδιασμένο για άμεση πρόσβαση από ένα έξυπνο κινητό τηλέφωνο (smartphone). Βασίζεται στην ιδέα ότι ένα κινητό τηλέφωνο, αντί να αποτελεί απλώς μια πηγή απόσπασης της προσοχής, μπορεί να γίνει ένα ισχυρό εργαλείο μάθησης και ένα μέσο για την ανάπτυξη τεχνικών, εγκάρσιων και ψηφιακών δεξιοτήτων.

Για την επίτευξη αυτών των στόχων, ωστόσο, τα μαθήματα πρέπει να σχεδιάζονται χρησιμοποιώντας τη Μέθοδο Έξυπνου Μαθήματος, η οποία επιτρέπει τη δημιουργία στοχευμένων, δομημένων σε ενότητες και συναρπαστικών μαθησιακών εμπειριών. Αυτά τα μαθήματα επικεντρώνονται στην αξιοποίηση των θετικών επιδράσεων που συνδέονται με την ανάπτυξη βασικών ψηφιακών ικανοτήτων.

## 1. Η Μέθοδος Έξυπνου Μαθήματος

Η προσέγγιση του Έξυπνου Μαθήματος βασίζεται σε τέσσερις πυλώνες:

- Μάθηση μέσω Κινητών Τηλεφώνων, η οποία σχεδιάζει μαθήματα για πρόσβαση μέσω έξυπνων κινητών τηλεφώνων (smartphones)
- Ενεργητική Μάθηση, η οποία εμπλέκει τους μαθητές με συμμετοχικό και δημιουργικό τρόπο
- DigComp, η οποία εστιάζει στην ανάπτυξη και αξιολόγηση ψηφιακών ικανοτήτων
- AppOriented, η οποία αναδεικνύει το μετασχηματιστικό και εκπαιδευτικό δυναμικό των εφαρμογών

**Ένα απλό, αποτελεσματικό μοντέλο προσαρμοσμένο στα σημερινά σχολεία.**

👉 **Για μια πλήρη επισκόπηση του θέματος, διαβάστε: Μεθοδολογικές Οδηγίες για τον Σχεδιασμό ενός Έξυπνου Μαθήματος** https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit

### 2. Οι συγγραφείς της Μεθόδου Έξυπνου Μαθήματος

Η Μέθοδος Έξυπνου Μαθήματος αναπτύχθηκε με την υποστήριξη του προγράμματος Erasmus+ από μια ευρωπαϊκή συνεργασία που συντονίζεται από τον οργανισμό Aretés (Ιταλία) και αποτελείται από δέκα εταίρους από πέντε ευρωπαϊκές χώρες: την Πανελλήνια Επιστημονική Ένωση Καινοτομίας Open Up και το Γυμνάσιο και Λύκειακές Τάξεις Καλλιθέας Ελασσόνας (Ελλάδα), το Instituto Vallauri (Ιταλία), το Fundación Cibervoluntarios και το σχολείο IES Luis Vives (Ισπανία), την Ένωση GO-AHEAD και το Ρουμανικο-Φινλανδικό Λύκειο (Ρουμανία), τον Οργανισμό Νεολαίας LIGZDA και το Γυμνάσιο Rūjiena (Λετονία).

## ΠΩΣ ΝΑ ΣΧΕΔΙΑΣΕΤΕ ΕΝΑ ΕΞΥΠΝΟ ΜΑΘΗΜΑ (ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ)

### Βήμα Πρώτο: Δώστε στο μάθημά σας μια ταυτότητα

Κάθε Έξυπνο Μάθημα ξεκινά με μια σαφώς καθορισμένη ταυτότητα: τίτλος, θέμα, σύνθεση τάξης, εκτιμώμενη διάρκεια και μέθοδος παράδοσης (προσωπική, διαδικτυακή ή υβριδική). Αυτά τα στοιχεία αποτελούν τη βάση για τον σχεδιασμό ενός σαφούς, αποτελεσματικού και εύκολα επαναχρησιμοποιήσιμου μαθήματος.

Όταν σχεδιάζετε ένα ψηφιακό μάθημα, προσδιορίστε αμέσως αυτά τα βασικά στοιχεία. Μην παραβλέψετε τις λεπτομέρειες - αυτές οι πληροφορίες κάνουν το μάθημά σας κατανοητό και κοινόχρηστο με άλλους εκπαιδευτικούς.

Πρακτικές συμβουλές 👉 Μπείτε κατευθείαν στο θέμα, αλλά μην παραλείψετε τις λεπτομέρειες: αυτό είναι που κάνει το μάθημά σας μοναδικό και εύκολο στην κοινοποίηση. Σκεφτείτε αυτό το βήμα ως την «επαγγελματική κάρτα» της εκπαιδευτικής σας πρότασης.

Παραπομπές 👉 Μπορείτε να βρείτε τη φόρμα ταυτότητας στις Μεθοδολογικές Οδηγίες για τον Σχεδιασμό ενός Έξυπνου Μαθήματος - δείτε την ενότητα 3.3: Το Πρότυπο Έξυπνου Μαθήματος - **https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit**

### Βήμα Δεύτερο: Ορισμός των μαθησιακών αποτελεσμάτων

Το δεύτερο βήμα της Μεθόδου Smart Lesson επικεντρώνεται στην οικοδόμηση του παιδαγωγικού πυρήνα του μαθήματός σας. Αυτό σημαίνει σαφή ορισμό:

- των επιστημονικών στόχων (δηλαδή, του περιεχομένου που αναμένεται να μάθουν οι μαθητές),
- των στόχων για επίτευξη ψηφιακής ικανότητας, με βάση τους πέντε τομείς του πλαισίου DigComp 2.2,
- των στόχων δια βίου μάθησης που ενεργοποιούνται από το μάθημα (π.χ. συνεργασία, επικοινωνία, κριτική σκέψη ή επίλυση προβλημάτων).

Πρακτικές συμβουλές 👉 Ένα καλό **Εξυπνο Μάθημα** δεν «προσδίδει» απλώς περιεχόμενο - βοηθά τους μαθητές να αναπτύξουν πραγματικές, εφαρμόσιμες δεξιότητες. Θυμηθείτε: ακόμη και μία μόνο καλά επιλεγμένη ψηφιακή ικανότητα μπορεί να κάνει το μάθημά σας αποτελεσματικό και μετρήσιμο.
Χρησιμοποιήστε έναν απλό αλλά ισχυρό τύπο κατά τον σχεδιασμό του μαθήματός σας — τον τύπο 3Comp:

**Πειθαρχικές Ικανότητες + Ψηφιακή Ικανότητα + Ικανότητες Δια Βίου Μάθησης**

Αναφορές 👉 Μπορείτε να βρείτε τη δομή των ψηφιακών ικανοτήτων από το μοντέλο DigComp 2.2 στις Μεθοδολογικές Οδηγίες για τον Σχεδιασμό ενός Έξυπνου Μαθήματος – βλ. ενότητα 2.3.2: Ψηφιακές Ικανότητες **-** **https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit**

## Βήμα τρίτο: Επιλέξτε τα σωστά εργαλεία για να κάνετε τη διαφορά

Στο τρίτο βήμα ορίζονται τα ψηφιακά εργαλεία που θα χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια του Έξυπνου Μαθήματος. Καταγράψτε τις εφαρμογές και τις πλατφόρμες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε (π.χ. Padlet, Kahoot, Canva, Mentimeter) και εξηγήστε σε τι χρησιμεύουν και ποιες ψηφιακές δεξιότητες βοηθούν στην ανάπτυξη. Κάθε εργαλείο θα πρέπει να έχει έναν σαφή ρόλο στο μάθημά σας: ενθαρρύνοντας τον αναστοχασμό, συλλέγοντας απαντήσεις, ενισχύοντας τη συνεργασία ή δημιουργώντας περιεχόμενο.

Συμβουλές 👉 Δεν χρειάζεται να το παρακάνετε: επικεντρωθείτε σε εργαλεία που είναι απλά, δωρεάν και αξιόπιστα. Επιλέξτε αυτά που κάνουν το μάθημα πιο διαδραστικό, δημιουργικό και ελκυστικό. Και θυμηθείτε: ένα εργαλείο είναι μέσο, όχι σκοπός. Θα πρέπει να ενισχύει τον μαθησιακό σας στόχο, όχι να τον περιπλέκει.

Παραπομπές 👉 Μπορείτε να βρείτε μια επιλογή από προτεινόμενες εφαρμογές στις Μεθοδολογικές Οδηγίες για τον Σχεδιασμό ενός Έξυπνου Μαθήματος - βλ. Ενότητα 2.4 Ο Πίνακας Έξυπνου Μαθήματος: Πώς να Ενσωματώσετε Διαφορετικά Σύνολα Ικανοτήτων **-** **https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit**

## Βήμα Τέταρτο: Δώστε ρυθμό στο μάθημά σας σε 4 Έξυπνες Φάσεις

Μόλις καθοριστούν η Ταυτότητα του Μαθήματος, οι μαθησιακοί στόχοι για τα τρία επίπεδα ικανότητας και τα ψηφιακά εργαλεία, το Έξυπνο Μάθημα διαμορφώνεται μέσα από μια δομή τεσσάρων φάσεων, γνωστή ως μοντέλο e-μάθησης. Η ακολουθία αυτή έχει σχεδιαστεί ώστε να καθοδηγεί τόσο τους μαθητές όσο και τους εκπαιδευτικούς σε μια λογική, ενεργή και φιλική προς τις κινητές συσκευές μαθησιακή διαδρομή.

Οι τέσσερις φάσεις είναι:

- **eTASK** – Εισαγωγή στη δραστηριότητα, διευκρίνιση των στόχων και τόνωση της περιέργειας.
- **eEXECUTION** – Βασική φάση: οι μαθητές χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία για να ολοκληρώσουν την εργασία.
- **eCORRECTION** – Ανατροφοδότηση, σύγκριση μεταξύ συνομηλίκων, αυτοδιόρθωση ή παρέμβαση του εκπαιδευτικού.

- **eASSESSMENT** – Τελική αξιολόγηση της δραστηριότητας και των ικανοτήτων, μεταξύ άλλων μέσω του Smart Evaluation Meter.

Συμβουλές 👉 Διατηρήστε το μάθημα σύντομο, απλοποιημένο και δομημένο σε ενότητες. Κάθε φάση θα πρέπει να έχει σαφή σκοπό και να συμβάλλει στον μαθησιακό στόχο. Συμπεριλάβετε χρόνο για αναστοχασμό και εμπλέξτε τους μαθητές όχι μόνο στο μαθησιακό περιεχομένο αλλά και στην αξιολόγηση της ίδιας της εμπειρίας.

Αναφορές 👉 Μπορείτε να βρείτε μια επιλογή από προτεινόμενες εφαρμογές στις Μεθοδολογικές Οδηγίες για τον Σχεδιασμό ενός Έξυπνου Μαθήματος, Κεφάλαιο 3: Πώς να Αναπτύξετε ένα Έξυπνο Μάθημα **- https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit**

# 7 Βασικές συστάσεις για τη δημιουργία ενός αποτελεσματικού έξυπνου μαθήματος

Οι **7 συστάσεις** που παρουσιάζονται εδώ είναι το αποτέλεσμα μιας συλλογικής προσπάθειας που πραγματοποιήθηκε από την εταιρική σχέση του έργου Smart Lesson κατά τη διάρκεια μιας διεθνούς συνάντησης των εταίρων που πραγματοποιήθηκε στη Μαδρίτη στις 9 Μαΐου 2025.

Κατά τη διάρκεια αυτής της συνάντησης, οι εταίροι από την Ιταλία, Ισπανία, Ελλάδα, Ρουμανία και Λετονία ανέλυσαν τις πιλοτικές πρωτοβουλίες που εφαρμόστηκαν σε όλο το έργο, συγκρίνοντας πρακτικές, εργαλεία και ανάγκες που προέκυψαν στις διάφορες συμμετέχουσες χώρες.

Μέσω άμεσης συζήτησης και ανάλυσης εμπειριών που συλλέχθηκαν σε σχολικά περιβάλλοντα, η ομάδα επέλεξε τις πιο αποτελεσματικές και κατά προτεραιότητα δράσεις για τους διάφορους τομείς ικανοτήτων, με στόχο να παρέχει στους εκπαιδευτικούς και τους εκπαιδευτές έναν σαφή, πρακτικό και βασισμένο στην εμπειρία οδηγό.

Οι συστάσεις αυτές αποτελούν, επομένως, μια κοινά αποδεκτή και πανευρωπαϊκά επικυρωμένη σύνθεση, βασισμένη στην πράξη και προσανατολισμένη στην εφαρμογή.

### 1️⃣ Ψηφιακές Δεξιότητες – Ασφάλεια

Η ψηφιακή ασφάλεια δεν είναι απλώς ένα τεχνικό ζήτημα: είναι εκπαίδευση για την ψηφιακή ταυτότητα. Στόχος της είναι να ευαισθητοποιήσει τους μαθητές σχετικά με τους κινδύνους, να τους κάνει υπεύθυνους στις διαδικτυακές τους επιλογές και να προστατεύσει αυτούς και άλλους.

***Δράσεις προτεραιότητας:***

1. Ενσωμάτωση της ψηφιακής ασφάλειας στο πρόγραμμα σπουδών με διεπιστημονικό και πρακτικό τρόπο
2. Ενίσχυση της ευαισθητοποίησης σχετικά με τους ψηφιακούς κινδύνους μέσω συνεχιζόμενων εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων
3. Αντιμετώπιση των λιγότερο ορατών πτυχών της ασφάλειας (π.χ. συναισθηματική ευεξία, ενημερώσεις)

4. Ενεργή συμμετοχή των μαθητών στην ανάπτυξη ασφαλών συμπεριφορών
5. Σχεδιασμός εκπαιδευτικών διαδρομών κατάλληλων για επίτευξη ψηφιακής ωριμότητας

**2 Ψηφιακές Δεξιότητες – Ικανότητα Κατανόησης και Χρήσης Πληροφορίας και Δεδομένων**

Η γνώση του τρόπου αναζήτησης, ανάλυσης και ερμηνείας της πληροφορίας βρίσκεται στον πυρήνα του ψηφιακού εγγραμματισμού.Η διδασκαλία στους μαθητές της κριτικής αξιολόγησης των πηγών αποτελεί πλέον απόλυτη προτεραιότητα.

***Δράσεις Προτεραιότητας:***

1. Ενίσχυση της κριτικής αξιολόγησης των ψηφιακών πηγών
2. Ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων σε ερευνητικές και αναλυτικές δραστηριότητες
3. Προώθηση της συνειδητής ερμηνείας των δεδομένων
4. Ενθάρρυνση της αυτοαξιολόγησης και της επίγνωσης των δεξιοτήτων κάποιου
5. Παροχή διαφοροποιημένης υποστήριξης για βασικές ψηφιακές δεξιότητες

**3 Ψηφιακές Δεξιότητες – Επικοινωνία και Συνεργασία**

**Η ψηφιακή συνεργασία δεν αφορά μόνο τη συνεργασία στο διαδίκτυο, αλλά πάνω απ' όλα την πραγματοποίησή της με δομημένο, χωρίς αποκλεισμούς και ουσιαστικό τρόπο. Οι προσομοιώσεις και οι σαφείς ρόλοι ενισχύουν τις πραγματικές δεξιότητες.**

***Δράσεις Προτεραιότητας:***

1. Ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων μέσω προσομοιώσεων πραγματικών καταστάσεων
2. Προώθηση ποικίλης χρήσης ψηφιακών εργαλείων επικοινωνίας
3. Ενθάρρυνση δομημένης συνεργασίας με καθορισμένους ρόλους
4. Υποστήριξη μαθητών που αισθάνονται λιγότερο σίγουροι στη συνεργασία
5. Σχεδιασμός αποτελεσματικών εργαστηρίων για τη διαχείριση του χρόνου

**4 Ψηφιακές Δεξιότητες – Δημιουργία Ψηφιακού Περιεχομένου**

**Η δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου σημαίνει παραγωγή αξίας, όχι απλώς αναπαραγωγή πληροφοριών. Είναι ένας μοχλός για την τόνωση της δημιουργικότητας, της συμμετοχής και του αισθήματος ευθύνης.**

***Δράσεις Προτεραιότητας:***

1. Χρησιμοποιήστε τη δημιουργία περιεχομένου ως μέσο για την αύξηση της συμμετοχής
2. Τονώστε την ψηφιακή δημιουργικότητα με προηγμένα εργαλεία
3. Παρέχετε ευρεία και διαφοροποιημένη τεχνική εκπαίδευση σε ψηφιακά εργαλεία
4. Ενσωματώστε μαθήματα σχετικά με τα πνευματικά δικαιώματα και την παραπομπή σε πηγές
5. Παρακολουθήστε την πρόοδο μέσω αξιολόγησης ικανοτήτων

**5 Ψηφιακές Δεξιότητες – Τομέας Επίλυσης Προβλημάτων**

**Η επίλυση προβλημάτων αναπτύσσει την αυτονομία, την κριτική σκέψη και την ανθεκτικότητα. Αυτό με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και δεξιοτήτων σημαίνει ότι γίνεται πιο γρήγορα και με μεγαλύτερη ακρίβεια. Αυτός ο τομέας αναπτύσσει την ικανότητα αυτή που προετοιμάζει καλύτερα τους μαθητές για την πραγματική ζωή.**

***Δράσεις Προτεραιότητας:***

1. Υποστηρίξτε τη μετάβαση από το αίτημα βοήθειας στην αυτονομία κατά την επίλυση προβλημάτων

2. Διδάξτε μια ανεξάρτητη και στοχαστική προσέγγιση στα ψηφιακά προβλήματα
3. Χρησιμοποιήστε προβλήματα για να χτίσετε εμπιστοσύνη στις ικανότητές σας
4. Διδάξτε προσαρμοστικές και ευέλικτες στρατηγικές για την αντιμετώπιση της πολυπλοκότητας
5. Διαφοροποιήστε τις πηγές και τις μεθόδους υποστήριξης για την αντιμετώπιση προβλημάτων

### 6️⃣ Δεξιότητες Δια Βίου Μάθησης

**Η δια βίου μάθηση σημαίνει καλλιέργεια της αυτονομίας, του αναστοχασμού και της ικανότητας προσαρμογής. Τα σχολεία πρέπει να εκπαιδεύουν τους μαθητές ώστε να γίνονται οι πρωταγωνιστές του δικού τους μαθησιακού ταξιδιού.**

***Δράσεις Προτεραιότητας:***

1. Σχεδιάστε εργασίες που απαιτούν πρωτοβουλία και αυτόνομη διαχείριση της εργασίας
2. Συμπεριλάβετε συστηματικά την κριτική σκέψη και τον αναστοχασμό στα ψηφιακά μαθησιακά μονοπάτια
3. Παρέχετε δομημένες στιγμές αυτό-ανάλυσης μέσα στη μαθησιακή διαδικασία
4. Αξιολογήστε την προσαρμοστικότητα ως βασική ικανότητα
5. Ενσωματώστε εγκάρσιες δεξιότητες στα κριτήρια αξιολόγησης

### 7️⃣ Εξυπνο Μάθημα

Το Έξυπνο Μάθημα είναι ένας δυναμικός συλλέκτης όλων αυτών: ένα στοχευμένο, ψηφιακό, συμμετοχικό μάθημα που εστιάζει στις δεξιότητες. Η αξία του έγκειται στη συνοχή μεταξύ περιεχομένου, εργαλείων και αξιολόγησης.

***Δράσεις Προτεραιότητας:***

1. Εκπαίδευση εκπαιδευτικών στο σχεδιασμό εξατομικευμένων ψηφιακών μαθησιακών διαδρομών
2. Χρήση εργαλείων ανατροφοδότησης που έχουν σχεδιαστεί από κοινού με τους μαθητές
3. Τυποποίηση της χρήσης πολυτροπικών, διαδραστικών και αναστοχαστικών δραστηριοτήτων
4. Διασφάλιση ισότητας στην πρόσβαση σε τεχνολογίες και εξατομικευμένους πόρους
5. Ανάπτυξη μέσων παρακολούθησης για την ευέλικτη ικανότητα

## ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ

👉 *Για το πλήρες κείμενο των Συστάσεων, ανατρέξτε στην* **Τελική Έκθεση του Smart Lesson**

## ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΕΞΥΠΝΩΝ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

Θέλετε να σχεδιάσετε ένα Ψηφιακό Μάθημα; Μπορείτε να βρείτε έμπνευση από αυτά που έχουν ήδη σχεδιαστεί και δοκιμαστεί κατά τη διάρκεια του έργου.

👉 Δείτε τα Έξυπνα Μαθήματα που σχεδιάστηκαν

**https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-**

# LEARNING PATHS BASED ON THE USE OF SMARTPHONES AND THEIR POTENTIAL TO DEVELOP STUDENTS' KEY SKILLS

# ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΒΑΣΙΣΜΕΝΕΣ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ **SMARTPHONES** ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥΣ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΞΟΥΝ ΤΙΣ ΒΑΣΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project code: 2022-1-IT02-KA220-SCH-000087091




smartlesson.eu
info@smartlesson.eu
+39 3494677942