



Ημερίδα ευαισθητοποίησης της τοπικής κοινωνίας για το θεσμό των Σχολείων Δεύτερης Ευκαιρίας

Καλαμάτα 27 Ιουνίου 2025



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



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

2024-1-ES01-KA210-ADU-000247663



DIGIRaise

Raising Digital Competence of Adult Education Teachers

ΕΔΙΟΥ



BALIKESİR-KARESİ
İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ





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

Αυξάνοντας την ψηφιακή ικανότητα των εκπαιδευτικών για την εκπαίδευση ενηλίκων

ΕΠΙΘΥ



BALIKESİR-KARESİ
İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ





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

Στόχος 1

Αναβάθμιση ψηφιακών δεξιοτήτων εκπαιδευτικών:

- ενίσχυση των ψηφιακών ικανοτήτων της ψηφιακής μετάβασης στην εκπαίδευση

ιδιαίτερη έμφαση στη

- χρήση εργαλείων Web 2.0
- δημιουργία ποιοτικού ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού
- ασφαλή χρήση της τεχνολογίας.



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

Στόχος 2

Ενίσχυση της συμπερίληψης και της προσβασιμότητας: Το έργο επιδιώκει να υποστηρίξει:

- **ενήλικες εκπαιδευόμενους** που αντιμετωπίζουν μειωμένες ευκαιρίες λόγω οικονομικών, κοινωνικών, πολιτισμικών ή γεωγραφικών περιορισμών, ή λόγω προβλημάτων υγείας ή αναπηρίας. Πολλοί από αυτούς επιδιώκουν να επανενταχθούν στην αγορά εργασίας μέσω της εκπαίδευσης.



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

Στόχος 3

Ευαισθητοποίηση για το περιβάλλον και την κλιματική αλλαγή: Το προσωπικό θα εκπαιδευτεί ώστε να ενσωματώνει περιβαλλοντικά θέματα και βιώσιμες πρακτικές στη διδασκαλία, ανεξαρτήτως ειδικότητας, συμβάλλοντας στους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης (SDG).



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

Μοντέλο υλοποίησης

Για την επίτευξη των στόχων αυτών, θα χρησιμοποιηθεί το **μοντέλο Καθολικού Σχεδιασμού για τη Μάθηση (Universal Design for Learning)**, το οποίο παρέχει ευελιξία και προσαρμόζεται καλύτερα στις διαφορετικές ανάγκες των ενήλικων μαθητών, λαμβάνοντας υπόψη τα διαφορετικά επίπεδα εκπαίδευσης, τις προσδοκίες και τα στυλ μάθησης τους.



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

1η δια ζώσης επιμορφωτική συνάντηση



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

1η διακρατική συνάντηση στο Μπαλίκεζιρ της Τουρκίας





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

ΣΔΕ ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ

Συμμετείχαν οι εκπαιδευτές:

- Λιανού Ελένη
- Αθανασία Διαμαντοπούλου
- Σκριβάνος Αναστασιος
- Μιντζά Σοφία
- Μούκος Εμμανουήλ





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

1η δια ζώσης επιμορφωτική συνάντηση



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

Πρόγραμμα επιμόρφωσης: ημέρα 1

GAMIFICATION, ESCAPE ROOMS IN ADULT EDUCATION

- Definition and characteristics of games.
- Historical overview, psychology, and behavioral theories of games.
- What is gamification? Concept and principles of gamification.
- Models and tools of gamification.
- Escape rooms and their role in adult education.
- Designing a digital gamification experience – Applied training for participants

ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ, ΔΩΜΑΤΙΑ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ

- Ορισμός και χαρακτηριστικά των παιχνιδιών.
- Ιστορική ανασκόπηση, ψυχολογία και συμπεριφορικές θεωρίες των παιχνιδιών.
- Τι είναι η παιχνιδοποίηση; Έννοια και αρχές της παιχνιδοποίησης.
- Μοντέλα και εργαλεία παιχνιδοποίησης.
- Δωμάτια απόδρασης και ο ρόλος τους στην εκπαίδευση ενηλίκων.
- Σχεδιασμός μιας ψηφιακής εμπειρίας παιχνιδοποίησης – Εφαρμοσμένη εκπαίδευση για τους συμμετέχοντες.



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

Πρόγραμμα επιμόρφωσης: ημέρα 2

DIGITAL STORYTELLING IN ADULT EDUCATION

- What is Digital Storytelling?
- Components, types and examples of digital storytelling.
- Utilizing digital storytelling in adult education.
- Digital tools for creating digital stories.
- Designing digital storytelling – Applied training for participants

ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ

Τι είναι η Ψηφιακή Αφήγηση;

Συστατικά, είδη και παραδείγματα ψηφιακής αφήγησης.

Αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση ενηλίκων.

Ψηφιακά εργαλεία για τη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών.

Σχεδιασμός ψηφιακής αφήγησης – Εφαρμοσμένη εκπαίδευση για τους συμμετέχοντες



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

Πρόγραμμα επιμόρφωσης: ημέρα 3

40 CREATIVE IDEAS FOR ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN ADULT EDUCATION

- Using QuickDraw & Autodraw to explain AI concept easily
- Using AI art to Express visual metaphors
- Using ChatGPT to build writing skills
- TV Quizmaster!
- Using DALL•E to create images as lesson resources
- AI animate from audio to enable student voices

- ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ
-
- Τι είναι η Ψηφιακή Αφήγηση;
- Συστατικά, είδη και παραδείγματα ψηφιακής αφήγησης.
- Αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση ενηλίκων.
- Ψηφιακά εργαλεία για τη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών.
- Σχεδιασμός ψηφιακής αφήγησης – Εφαρμοσμένη εκπαίδευση για τους συμμετέχοντες



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

Πρόγραμμα επιμόρφωσης: ημέρα 4

GAMIFICATION, ESCAPE ROOMS IN ADULT EDUCATION

- Definition and characteristics of games.
- Historical overview, psychology, and behavioral theories of games.
- What is gamification? Concept and principles of gamification.
- Models and tools of gamification.
- Escape rooms and their role in adult education.
- Designing a digital gamification experience – Applied training for participants

ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ

- Τι είναι η Ψηφιακή Αφήγηση;
- Συστατικά, είδη και παραδείγματα ψηφιακής αφήγησης.
- Αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση ενηλίκων.
- Ψηφιακά εργαλεία για τη δημιουργία ψηφιακών ιστορικών.
- Σχεδιασμός ψηφιακής αφήγησης – Εφαρμοσμένη εκπαίδευση για τους συμμετέχοντες



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

Πρόγραμμα επιμόρφωσης: ημέρα 5

SOCIAL VR in ENVIRONMENTAL EDUCATION

- What is Social VR and How Does It Work?
- Tips and best practices for using social VR in environmental education
- Collaborative learning and interaction with social VR and environmental sustainability
- Evaluation and feedback in environmental education with social VR
- Impact of social VR on environmental Education in the future

ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΕΙΚΟΝΑ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

- Τι είναι η Κοινωνική Εικονική Πραγματικότητα και πώς λειτουργεί;
- Συμβουλές και βέλτιστες πρακτικές για τη χρήση της κοινωνικής εικονικής πραγματικότητας στην περιβαλλοντική εκπαίδευση
- Συνεργατική μάθηση και αλληλεπίδραση με την κοινωνική εικονική πραγματικότητα και περιβαλλοντική βιωσιμότητα
- Αξιολόγηση και ανατροφοδότηση στην περιβαλλοντική εκπαίδευση με την κοινωνική εικονική πραγματικότητα
- Επιπτώσεις της κοινωνικής εικονικής πραγματικότητας στην περιβαλλοντική εκπαίδευση στο μέλλον



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

Το έργο βρίσκεται σε εξέλιξη
και αναμένεται να ολοκληρωθεί
στο τέλος του 2026

πληροφορίες διαθέσιμες στην ιστοσελίδα του σχολείου [εδώ](#)



Σας ευχαριστούμε !!!

Καλαμάτα 27 Ιουνίου 2025



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

