

Eduweb Erasmus+ KA2: Μαθητές πέντε Ευρωπαϊκών Χωρών σε ρόλο εκπαιδευτών ενηλίκων για την καταπολέμηση του ψηφιακού αναλφαριθμητισμού

Λούβρης Άρης¹, Μπαλωμένου Αθανασία²

¹ Πληροφορικός, Περιφερειακή Διεύθυνση Π.Ε & Δ.Ε. Δυτικής Ελλάδας
louvrts@gmail.com

² Μαθηματικός, Phd, Πειραματικό Γυμνάσιο Παν/μίου Πατρών
smpalom@upatras.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το Πειραματικό Γυμνάσιο Πανεπιστημίου Πατρών συμμετέχει από τον Σεπτέμβριο του 2016 στο Πρόγραμμα ERASMUS+ Key Action 2: Strategic Partnerships for school education, με κωδική ονομασία Eduweb και πλήρη τίτλο “Combating Digital Exclusion: Children educate digitally illiterate adults in safe and creative web”.

Το Σχολείο μας, σε συνεργασία με άλλα δύο σχολεία και 4 φορείς από Αγγλία, Βουλγαρία, Ιταλία και Κύπρο στοχεύουν να αναδείξουν τον σημαντικό ρόλο που μπορούν να διαδραματίσουν οι μαθητές για τη βελτίωση των δεικτών που αφορούν τον ψηφιακό αναλφαριθμητισμό ενηλίκων. Τελικό αποτέλεσμα - παραδοτέο του Προγράμματος είναι μια διαδικτυακή (online) πλατφόρμα, η οποία θα περιλαμβάνει, μεταξύ άλλων, κατάλληλο εκπαιδευτικό υλικό για τον ψηφιακό γραμματισμό ενηλίκων, καθώς και δράσεις εκπαίδευσης ενηλίκων από μαθητές στο ρόλο των εκπαιδευτών. Η παρούσα εισήγηση εστιάζει στο σκεπτικό του προγράμματος και στοχεύει να παρουσιάσει την καινοτόμο φιλοσοφία και τους στόχους του, καθώς και τις δράσεις που έχουν έως τώρα υλοποιηθεί στο πλαίσιο του προγράμματος, αλλά και τις δράσεις που έχουν προγραμματιστεί ώστε να επιτευχθούν οι στόχοι του.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: *ασφαλές & δημιουργικό διαδίκτυο, Eduweb, Erasmus+ KA2, ψηφιακός γραμματισμός ενηλίκων*

ΕΙΣΑΓΩΓΗ & ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η σημερινή ευρωπαϊκή αλλά και παγκόσμια πραγματικότητα με τη ραγδαία ανάπτυξη των ΤΠΕ διαμορφώνει ένα νέο πλαίσιο μορφωτικών και κοινωνικών αναγκών για τον πολίτη, κυρίως όσον αφορά την αναζήτηση, απόκτηση, διαχείριση και αξιοποίηση της νέας γνώσης, σε ένα πλαίσιο δια βίου μάθησης και εκπαίδευσης.

Ο επίσημος ορισμός της Επιτροπής των Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων για τη δια βίου μάθηση (2001: 10-11) διατυπώνεται ακολούθως: «η δια βίου μάθηση ορίζεται ως κάθε μαθησιακή δραστηριότητα η οποία λαμβάνει χώρα καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής του ατόμου με σκοπό τη βελτίωση των γνώσεων, των δεξιοτήτων και των εφοδίων του, στο πλαίσιο μιας προσωπικής, κοινωνικής οπτικής ή/και μιας οπτικής που σχετίζεται με την επαγγελματική του πορεία».

Συγκεκριμένα για τις κοινωνικές δεξιότητες, ο Goleman (1998) αναφέρει ότι αποτελούν μία από τις διαστάσεις της συναισθηματικής νοημοσύνης που είναι ιδιαίτερα σημαντικές για την εξέλιξη της προσωπικής, σχολικής και επαγγελματικής πορείας του ατόμου. Εστιάζοντας στους μαθητές, οι κοινωνικές δεξιότητες μπορούν να αποκτηθούν μέσα από την ενεργητική συμμετοχή τους στη μαθησιακή διαδικασία σ' ένα περιβάλλον το οποίο παρέχει κίνητρα για ανακάλυψη, πειραματισμό, συνεργασία, επικοινωνία και αλληλεπίδραση (Γκλιάου – Χριστοδούλου, 2011).

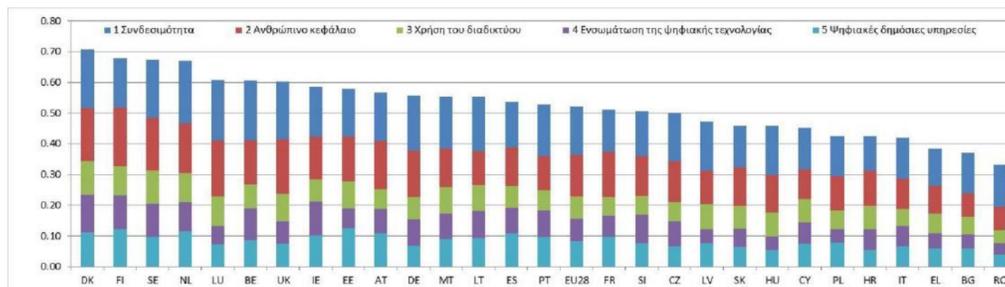
Τα προγράμματα «Erasmus+ KA2» έχουν έναν τέτοιο προσανατολισμό. Οι βασικοί στόχοι ενός προγράμματος Erasmus+ KA2 είναι αφενός «να αναπτύξουν οι μαθητές και το εκπαιδευτικό προσωπικό κατανόηση και εκτίμηση της ποικιλομορφίας των ευρωπαϊκών πολιτισμών και γλωσσών και της αξίας της, αφετέρου να βοηθηθούν οι νέοι ώστε να

αποκτήσουν τις βασικές ζωτικές δεξιότητες και ικανότητες που είναι απαραίτητες για την προσωπική τους ανάπτυξη, τη μελλοντική τους απασχόληση και για να γίνουν ενεργοί πολίτες» (Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, 2006: 55-56). Στους επιμέρους στόχους του προγράμματος Erasmus+ KA2 συγκαταλέγονται μεταξύ άλλων: η ανάπτυξη καινοτόμων παιδαγωγικών και διδακτικών μεθόδων, η υποστήριξη για τη βελτίωση των παιδαγωγικών προσεγγίσεων και της διαχείρισης των σχολείων και η ανταλλαγή εμπειριών/καλών πρακτικών (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2016). Η συμμετοχή των μαθητών/τριών σε προγράμματα Erasmus+ KA2 φαίνεται να έχει θετική επίδραση τόσο στις διαπολιτισμικές όσο και στις κοινωνικές δεξιότητες (Hansel & Grove, 1986; Stone & Petrick, 2013; Brandenburg et al., 2014).

Το Ευρωπαϊκό πρόγραμμα ERASMUS+ "EduWeb" «**Combating Digital Exclusion: Children educate digitally illiterate adults in safe and creative web**» ανήκει στη δράση KA2 (Στρατηγικές Συμπράξεις στον τομέα της Εκπαίδευσης), και χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση μέσω του Ιδρύματος Κρατικών Υποτροφιών (IKY). Στόχος του προγράμματος Eduweb, είναι η καταπολέμηση του ψηφιακού αναλφαριθμητισμού ενηλίκων και η βελτίωση του σχετικού Ευρωπαϊκού δείκτη ψηφιακής οικονομίας και κοινωνίας DESI (Digital Economy Society Index) για τις συμμετέχουσες χώρες που βρίσκονται σε χαμηλή θέση στη γενική κατάταξη μεταξύ των Ευρωπαϊκών χωρών.

Ο δείκτης ψηφιακής οικονομίας και κοινωνίας (DESI) είναι ένας σύνθετος δείκτης που κατάρτισε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή (ΓΔ CNECT) για να αξιολογεί την πρόοδο των χωρών της ΕΕ προς μια ψηφιακή οικονομία και κοινωνία. Ο δείκτης αυτός συναρθροίζει μια σειρά σχετικών δεικτών διαρθρωμένων γύρω από 5 παραμέτρους: **συνδεσιμότητα, ανθρώπινο κεφάλαιο, χρήση του διαδικτύου, ενσωμάτωση της ψηφιακής τεχνολογίας και ψηφιακές δημόσιες υπηρεσίες** (<http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/digital-agenda-scoreboard>).

Η Ελλάδα κατατάσσεται 26η στο σύνολο των 28 κρατών μελών της ΕΕ. Συνολικά, η Ελλάδα δεν σημείωσε μεγάλη πρόοδο σε σύγκριση με άλλα κράτη μέλη της ΕΕ. Από τη θετική πλευρά, οι Έλληνες πολίτες χρησιμοποιούν πιο ενεργά το διαδίκτυο για online περιεχόμενο και βιντεοκλήσεις. Ωστόσο, το χαμηλό επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων μπορεί να δράσει ως τροχοπέδη για την περαιτέρω ανάπτυξη της ψηφιακής οικονομίας και κοινωνίας. Η χώρα μας ανήκει στην ομάδα των χωρών με χαμηλές επιδόσεις. Χαμηλές επιδόσεις σημειώνουν επίσης η Ρουμανία, η Βουλγαρία, η Ιταλία, η Κροατία, η Πολωνία, η Κύπρος, η Ουγγαρία και η Σλοβακία.



Κατάταξη για το 2017 με βάση τον δείκτη ψηφιακής οικονομίας και κοινωνίας (DESI)

Όσον αφορά το ανθρώπινο κεφάλαιο, οι επιδόσεις της Ελλάδας είναι αρκετά χαμηλότερες από τον μέσο όρο της ΕΕ, αλλά σημειώνεται μικρή πρόοδος. Το 2016, το ποσοστό του ελληνικού πληθυσμού που χρησιμοποιούσε το διαδίκτυο σε τακτική βάση (66 %) ήταν από τα χαμηλότερα μεταξύ των ευρωπαϊκών χωρών (ο μέσος όρος της ΕΕ ήταν 79 %). Ωστόσο, σε σχέση με το 2015 (63 %), βελτιώθηκε κατά 3 ποσοστιαίες μονάδες. Ο αριθμός των ατόμων που έχουν τουλάχιστον βασικό επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων αυξάνεται επίσης, φτάνοντας το 46 % το 2016 έναντι 44 % το 2015.

Μια από τις καινοτομίες του προγράμματος Eduweb είναι ο προσανατολισμός στον μαθητή, ώστε, μέσα από το ρόλο του ως εκπαιδευτής ενηλίκων, να αποκτήσει σωστή εκπαίδευση και συνείδηση σχετικά με την ασφαλή και δημιουργική χρήση του διαδικτύου. **Η αντιστροφή των ρόλων σχετικά με το ποιος είναι ο εκπαιδευτής και ποιος ο εκπαιδευόμενος αποτελεί μια από τις σημαντικές καλές εκπαιδευτικές διδακτικές**

πρακτικές που έχει να αναδείξει το συγκεκριμένο πρόγραμμα. Πώς προέκυψε όμως η ιδέα των αντεστραμμένων ρόλων στο πρόγραμμα Eduweb;

Τη δεκαετία του 2000 ο σύμβουλος εκπαίδευσης Marc Prensky (2003, 2001) χαρακτήρισε τους μαθητές ως «ψηφιακούς ιθαγενείς» ή «γενιά των παιχνιδιών», σε αντίθεση με τους γονείς που τους αποκαλούσε «ψηφιακούς μετανάστες» διότι γεννήθηκαν σε μια τεχνολογικά φτωχότερη εποχή. Ο Prensky αποκάλεσε την αναλογική γενιά "ψηφιακούς μετανάστες" ώστε να επισημάνει στους δασκάλους ότι το αναδύμενο κύμα μαθητών που θα έρχονταν στα σχολεία χαρακτηρίζονταν από νέους τρόπους σκέψης και απορρόφησης πληροφοριών, δεδομένου ότι τα παιδιά μεγάλωναν πλέον ψηφιακά με υπολογιστές, βιντεοπαιχνίδια, ψηφιακές συσκευές αναπαραγωγής μουσικής, κάμερες βίντεο, κινητά τηλέφωνα και άλλες ψηφιακές συσκευές. Αυτό είχε ως συνέπεια να προκύψουν γνωστικές αλλαγές στον τρόπο μάθησης των «ψηφιακά ιθαγενών» μαθητών. Ορισμένα από τα χαρακτηριστικά αυτών των αλλαγών συνοψίζονται ακολούθως:

1. Απότομη ταχύτητα vs συμβατικής ταχύτητας
2. Παράλληλη επεξεργασία vs γραμμικής ταχύτητας
3. Πρώτα τα γραφικά vs πρώτα το κείμενο
4. Τυχαία προσπέλαση vs βαθμιαίας προσπέλασης
5. Συνδεδεμένος vs αυτόνομος
6. Ενεργητικός vs παθητικός
7. Φαντασία vs πραγματικότητα
8. Τεχνολογία ως φίλος vs τεχνολογία ως εχθρός

Πλέον όμως, οι όροι «ψηφιακός ιθαγενής» και «ψηφιακός μετανάστης» τείνουν να αντικατασταθούν, ακολουθώντας μια νέα κατηγοριοποίηση, την οποία εισήγαγε το 2016 η Alexandra Samuel. Η κατηγοριοποίηση αυτή στηρίζεται στην υπόθεση ότι οι γονείς δεν θεωρούνται πια ότι ανήκουν στην κατηγορία των ψηφιακών μεταναστών, αλλά ανήκουν πλέον στην πλειοψηφία τους και οι ίδιοι στους ψηφιακούς ιθαγενείς, (κατά Prensky, 2001), και είναι αυτοί που διαχειρίζονται τη χρήση της τεχνολογίας από τα παιδιά τους με πολύ διαφορετικούς τρόπους. Ως αποτέλεσμα, προκύπτουν τρεις διαφορετικές ομάδες νέων: **οι ψηφιακοί ορφανοί, οι ψηφιακά εξόριστοι και οι ψηφιακοί κληρονόμοι** (<http://ideas.ted.com/opinion-forget-digital-natives-heres-how-kids-are-really-using-the-internet/>). Σύμφωνα με την κατηγοριοποίηση του Prensky, **στους ψηφιακούς μετανάστες εντάσσονται πλέον κυρίως οι παππούδες και γιαγιάδες των σημερινών μαθητών. Οι επόμενες γενιές τον γονέων και μαθητών ακολουθούν την κατηγοριοποίηση της Samuel, σύμφωνα με την οποία:**

- **Ως ψηφιακοί ορφανοί θεωρούνται οι μαθητές οι οποίοι, έχουν μεγαλώσει με μεγάλη τεχνολογική πρόσβαση - αλλά πολύ λίγη καθοδήγηση.** Έχουν ανατραφεί από γονείς που τους έχουν δώσει σχεδόν απεριόριστη πρόσβαση στην τεχνολογία χωρίς έλεγχο ή καθοδήγηση για το τι μαθαίνουν, βλέπουν ή βιώνουν και γιατί αυτό έχει σημασία. Έτσι, τα «ορφανά» μπορεί να καταλήξουν να δίνουν προτεραιότητα στις διαδικτυακές αλληλεπιδράσεις παρά πρόσωπο με πρόσωπο, κάτι που οδηγεί σε ασταθείς διαπροσωπικές δεξιότητες.
- **Ως ψηφιακά εξόριστοι θεωρούνται οι μαθητές οι οποίοι βρίσκονται στο αντίθετο άκρο από τα ψηφιακά ορφανά: έχουν μεγαλώσει με ελάχιστη τεχνολογία.** Ο στόχος των γονέων τους ήταν να περιορίσουν την πρόσβαση των παιδιών τους, προκειμένου να καθυστερήσουν την εισοδό τους στον ψηφιακό κόσμο μέχρι την έφηβη ηλικία, αν είναι δυνατόν - όταν τα παιδιά είναι λιγότερο πιθανό να ακούσουν τις συμβουλές των γονιών τους. Πολλοί εξόριστοι θα εκτοξευθούν στην ψηφιακή τους ζωή με εκδίκηση και μπορεί να αγωνιστούν για την εξεύρεση ισορροπημένης προσέγγισης στην τεχνολογία.
- **Ως ψηφιακοί κληρονόμοι θεωρούνται οι μαθητές που έχουν εντυπωσιακές τεχνολογικές δεξιότητες, χάρη κυρίως στους γονείς και τους δασκάλους τους.** Οι ενήλικες μέντορες τους ενθάρρυναν και κατεύθυναν την τεχνολογική τους εκπαίδευση με μαθήματα και συνομιλώντας μαζί τους για να είναι υπεύθυνοι χρήστες του Διαδικτύου.

Το πρόγραμμα Eduweb στοχεύει ακριβώς στην καλλιέργεια της κουλτούρας των ψηφιακών κληρονόμων, συμβάλλοντας όμως παράλληλα και στον ψηφιακό γραμματισμό ενηλίκων μέσα από την καινοτόμο ιδέα αντιστροφής ρόλων εκπαιδευτού και εκπαιδευόμενου, αναθέτοντας στους μαθητές τον ρόλο του εκπαιδευτή.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Στο πρόγραμμα Eduweb για το Πειραματικό Γυμνάσιο Πανεπιστημίου Πατρών εμπλέκονται συνολικά δώδεκα εκπαιδευτικοί του συλλόγου διδασκόντων (2 συντονιστές και 10 μέλη της παιδαγωγικής ομάδας) και 40 μαθητές του Σχολείου. Αρχικά, οι εκπαιδευτικοί – μέλη της παιδαγωγικής ομάδας εκπαιδεύονται σύμφωνα με το υλικό που παράγεται από τους συνεργαζόμενους φορείς του προγράμματος (εταίρους) και αναρτάται στην ηλεκτρονική πλατφόρμα του έργου, ώστε στη συνέχεια να εκπαιδεύσουν τους μαθητές στο ρόλο του εκπαιδευτή. Η διαδικασία εκπαίδευσης εκπαιδευτικών αλλά και μαθητών ακολουθεί το μοντέλο της μικτής μάθησης (Alexander, 2010), συνδυάζοντας ανάπτυξη δεξιοτήτων και ανάπτυξη συγκεκριμένης γνώσης (Skill-driven model of blended learning), με την ανάμιξη: offline και online μορφών εκπαίδευσης, σύγχρονων και ασύγχρονων μορφών μάθησης και αυτοκαθοδηγούμενης και συνεργατικής μάθησης.

Στη συνέχεια, οι μαθητές αναλαμβάνουν τον ρόλο του εκπαιδευτή ενηλίκων συγγενών τους, αξιοποιώντας και αυτοί με τη σειρά τους το παραγόμενο εκπαιδευτικό υλικό και δραστηριότητες που βρίσκεται αναρτημένο στην πλατφόρμα του έργου, με την υποστήριξη και καθοδήγηση των εκπαιδευτικών. Ακολουθούμε σε αυτό το σημείο το μοντέλο της αντεστραμμένης τάξης, το οποίο προσαρμόζουμε στο δικό μας πρόγραμμα, με αντιστροφή του ρόλου εκπαιδευτή (μαθητής) και εκπαιδευόμενου (ενήλικες). Τα οφέλη αυτού του συνδυασμού είναι πολλαπλά. Για τους μαθητές, έμφαση δίνεται στον ενεργητικό και συνεργατικό τρόπο μάθησης της ασφαλούς και δημιουργικής αξιοποίησης του διαδικτύου, καθώς και η μείωση του χάσματος μεταξύ γενεών. Και για τους ενήλικες, η εκπαίδευση αυτή συμβάλλει στη μείωση του χάσματος γενεών, αλλά παράλληλα αποτελεί και κοινωνική προσφορά, η οποία έρχεται να συμβάλλει με τρόπο ευχάριστο στον ψηφιακό γραμματισμό ενηλίκων και κατ' επέκταση στη βελτίωση του σχετικού δείκτη DESI για τη χώρα μας.

Έτσι, η εργασία μας αποτελεί και πρόταση -παρουσίαση ενός υβριδικού μοντέλου μάθησης που συνδυάζει τις αρχές της μικτής μάθησης (Blended learning) (Alexander, 2010) και της αντεστραμμένης τάξης (flipped classroom), (Abeysekera, Lakmal, & Dawson, 2015).

ΤΟ ΕΡΓΟ: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Συντονιστικός φορέας του προγράμματος **Eduweb** είναι η Περιφερειακή Διεύθυνση Π/θμιας & Δ/θμιας Εκπ/σης Δυτικής Ελλάδας. Οι εταίροι του προγράμματος είναι:

1. το Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών & Εκδόσεων (I.T.Y.E.) «Διόφαντος» και το Πειραματικό Γυμνάσιο Πανεπιστημίου Πατρών από την **Ελλάδα**,
2. το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου και το Λύκειο Αραδίππου από την **Κύπρο**,
3. το Bournemouth University και το Isle of Portland Aldridge Community Academy από τη **Μεγάλη Βρετανία**,
4. το Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto και το Istituto Istruzione Superiore – EINAUDI- SCARPA από **Ιταλία**, καθώς και
5. το Ministry of Youth and Sports of the Republic of Bulgaria από τη **Βουλγαρία**.

Το **EduWeb** επιδιώκει να ενισχύσει τη συνεργασία μεταξύ σχολείων και εκπαιδευτικών ινστιτούτων με σκοπό την καταπολέμηση του ψηφιακού αποκλεισμού των ενηλίκων. Βασική ιδέα είναι οι ίδιοι οι μαθητές να λειτουργήσουν ως εκπαιδευτές των ψηφιακά αναλφάβητων ενηλίκων μελών των οικογενειών τους ή του κοινωνικού τους περίγυρου, στην ασφαλή και δημιουργική χρήση του Διαδικτύου. Σε αυτή τη λογική, τα συνεργαζόμενα Πανεπιστημιακά Ιδρύματα και οι επιστημονικοί φορείς αναλαμβάνουν την παραγωγή κατάλληλου εκπαιδευτικού υλικού, το οποίο θα είναι συγκεντρωμένο σε ηλεκτρονική εκπαιδευτική πύλη,

και το οποίο στη συνέχεια θα αξιοποιηθεί από τους μαθητές των συνεργαζόμενων σχολείων για την εκπαίδευση ενηλίκων στην ασφαλή και δημιουργική αξιοποίηση του διαδικτύου.

Η σύνθεση των χωρών που συμμετέχουν στο πρόγραμμα ως εταίροι είναι σκοπίμως τέτοια ώστε να περιλαμβάνει τόσο χώρες που κατατάσσονται υψηλά σχετικά με τον δείκτη DESI (όπως το Ηνωμένο Βασίλειο), αλλά και χώρες (όπως η Ελλάδα η Ιταλία, η Κύπρος και η Βουλγαρία) όπου βρίσκονται χαμηλά στη γενική Ευρωπαϊκή κατάταξη αναφορικά με αυτόν τον δείκτη και έχουν ανάγκη από δράσεις βελτίωσης του. Η φιλοσοφία είναι ότι οι εταίροι που συμμετέχουν από το Ηνωμένο Βασίλειο, το οποίο κατετάγη ως η έκτη χώρα σχετικά με τον δείκτη DESI 2016, μπορούν να συνεισφέρουν τις καλές πρακτικές χρήσης και αξιοποίησης του Διαδικτύου, οι οποίες θα προσαρμοστούν αναλόγως από τους εταίρους στην Ελλάδα, στη Βουλγαρία, στην Κύπρο και στην Ιταλία, συνεισφέροντας με αυτόν τον τρόπο στην προσπάθεια των χωρών αυτών για καταπολέμηση του ψηφιακού αποκλεισμού των πολιτών τους, αλλά και στον ευρύτερο στόχο της Ευρωπαϊκής Ένωσης να καταστεί μία από τις πιο δυναμικές και ανταγωνιστικές οικονομίες της γνώσης στον κόσμο.

Προκειμένου να επιτευχθούν οι παραπάνω στόχοι, το EduWeb έχει ήδη δημιουργήσει μια εκπαιδευτική πύλη για τη φιλοξενία και διάθεση του κοινού εκπαιδευτικού υλικού τόσο για αρχάριους όσο και για προχωρημένους χρήστες του Διαδικτύου. Επιπλέον, η πύλη θα παρέχει ένα περιβάλλον ηλεκτρονικής μάθησης, το οποίο θα χρησιμοποιηθεί για την on-line εκπαίδευση των εκπαιδευτικών (μαζί με το απαραίτητο υλικό), οι οποίοι με τη σειρά τους θα εκπαιδεύσουν σε πρώτη φάση τους μαθητές στην ασφαλή και δημιουργική χρήση του Διαδικτύου. Στο πλαίσιο αυτό, οι μαθητές από απλοί χρήστες του Διαδικτύου, θα γίνουν στη συνέχεια οι ίδιοι εκπαιδευτές των ενηλίκων (και ειδικότερα των ηλικιωμένων) μελών των οικογενειών τους, δημιουργώντας μια κοινότητα μάθησης ενηλίκων με εκπαιδευτές ανήλικους μαθητές και συνδράμοντας αφενός στην καταπολέμηση του ψηφιακού αποκλεισμού των ευρωπαϊκών πολιτών μέσω πιο αποτελεσματικών και καινοτόμων διδακτικών και παιδαγωγικών μεθόδων, αφετέρου αποκομίζοντας οι ίδιοι οι μαθητές εκπαίδευση για την ασφαλή πλοήγηση και αξιοποίηση του διαδικτύου.

Η καινοτόμος αυτή πρακτική ταυτόχρονης εκπαίδευσης μαθητών και ενηλίκων την ασφαλή και δημιουργική χρήση του διαδικτύου μπορεί να αποτελέσει **παράδειγμα καλής πρακτικής που θα μπορεί να αξιοποιηθεί διεθνώς για παρόμοιους εκπαιδευτικούς σκοπούς.**

ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΙΣ ΕΤΑΙΡΩΝ

Στο πλαίσιο του προγράμματος Eduweb έχουν προγραμματισθεί τέσσερις συναντήσεις των εταίρων. Η πρώτη συνάντηση (kick off meeting) πραγματοποιήθηκε επιτυχώς στην Πάτρα, όπου αποτελεί την έδρα του συντονιστή φορέα του προγράμματος, τον Οκτώβριο του 2016. Η συνάντηση είχε διάρκεια τρεις ημέρες. Στη συνάντηση αυτή αρχικά υπήρξε η δυνατότητα γνωριμίας και αυτοπαρουσίασης των συνεργαζόμενων φορέων τους προγράμματος. Ακολούθησε παρουσίαση και ανάλυση της φιλοσοφίας και στοχοθεσίας του προγράμματος Eduweb από τον συντονιστή του προγράμματος. Τέλος, συζητήθηκαν διεξοδικά ο προγραμματισμός, το χρονοδιάγραμμα, τα παραδοτέα του προγράμματος, έγινε οριστικοποίηση του λογότυπου, και ορίστηκε επ' ακριβώς η συμβολή και ο ρόλος κάθε εταίρου στο πρόγραμμα. Στη δεύτερη συνάντηση που πραγματοποιήθηκε τον Σεπτέμβριο 2017 στην Αγγλία (Πανεπιστήμιο Bournemouth), όπου συζητήθηκε πώς θα παραχθεί το επιμορφωτικό υλικό για την πλατφόρμα του προγράμματος, το οποίο θα αξιοποιηθεί στην εκπαίδευση των ενηλίκων. Παρουσιάστηκε η φιλοσοφία των “learning mites” & “learning courses”, πάνω στην οποία θα βασισθεί η δημιουργία του υλικού.

Ακολουθούν δύο ακόμα συναντήσεις των εταίρων. Η μία είναι προγραμματισμένη για την Ελλάδα και η τελευταία συνάντηση στην Ιταλία λίγο πριν την ολοκλήρωση του προγράμματος.

ΠΟΡΕΙΑ ΕΞΕΛΙΞΗΣ -ΔΙΑΧΥΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Το πρόγραμμα Eduweb είναι διετές και έχει μέχρι τώρα ολοκληρωθεί ο πρώτος χρόνος υλοποίησης αυτού επιτυχώς ως προς τα παραδοτέα του. Τα παραγόμενα του προγράμματος συμβαδίζουν με το χρονοδιάγραμμα του έργου. Η επίσημη γλώσσα του

προγράμματος είναι η Αγγλική. Η ιστοσελίδα του προγράμματος είναι επίσης στην αγγλική γλώσσα, αλλά παράλληλα είναι και στην ελληνική, ιταλική και βουλγαρική γλώσσα. Το σκεπτικό ήταν να δομηθεί στην αγγλική γλώσσα ώστε να είναι προσβάσιμη και αξιοποιήσιμη από όλους τους εκπαιδευτικούς διεθνώς. Παράλληλα όμως στόχος είναι να είναι διαθέσιμη και στις επίσημες γλώσσες των εταίρων χωρών.

Με αυτόν τον τρόπο, η πλατφόρμα θα καταστεί ευκολότερα αξιοποιήσιμη από εκπαιδευτικούς των εταίρων - χωρών που θα εκδηλώσουν ενδιαφέρον να την αξιοποιήσουν για διδακτικούς σκοπούς. Η διεύθυνση της ιστοσελίδας είναι η ακόλουθη: <http://eduweb-project.eu>

Σε αυτή την εκπαιδευτική πύλη συγκεντρώνεται όλο το παραγόμενο επιμορφωτικό υλικό, καθώς και οι επιμέρους δράσεις που υλοποιούνται στο πλαίσιο του προγράμματος, όπως, εκδηλώσεις διάχυσης του προγράμματος, συμμετοχές σε διαγωνισμούς, συνέδρια κ.α.

Καταπολέμηση του ψηφιακού αποκλεισμού
Τα παιδιά εκπαιδεύουν ψηφιακά αναλφάβητους ενήλικους στη χρήση του ασφαλούς και δημιουργικού διαδικτύου

APXH | EDUWEB | ΜΑΘΗΜΑΤΑ | ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ

To EduWeb!
Το EduWeb έχει ως στόχο να ενισχύσει τη συνεργασία μεταξύ σχολείων και εκπαιδευτικών ιδρυμάτων / νοστιτούτων με σκοπό την καταπολέμηση του ψηφιακού αποκλεισμού των ενηλίκων στον χώρο του διαδικτύου. Στόχος είναι οι ίδιοι οι μαθητές να λειτουργήσουν ως εκπαιδευτές των ψηφιακά αναλφάβητων ενηλίκων μέσω των οικογενειών τους, στην ασφαλή και δημιουργική χρήση του διαδικτύου.

Τελευταία νέα

- Το EduWeb στο 9ο Πανελλήνιο συνέδριο για τις ΤΠΕ (29-30/4)

Πρόσφατα μαθήματα

- How To Send Your First Message On Your Phone
- Sending Your First Email
- How to access the news on the Internet.

ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΕΡΓΑΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΜΑΖΙ ΜΑΣ ΟΤΩΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ!

Erasmus+

Αρχική σελίδα του προγράμματος *EduWeb*

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το πρόγραμμα EduWeb υιοθετεί **μια καινοτόμο διδακτική προσέγγιση για την ταυτόχρονη εκπαίδευση μαθητών και ενηλίκων** στην ασφαλή και δημιουργική αξιοποίηση του διαδικτύου, δοκιμάζοντας ένα **υβριδικό μοντέλο μάθησης που συνδυάζει το μοντέλο της μικτής μάθησης και της αντεστραμμένης τάξης**. Έμφαση δίνεται στους μαθητές, οι οποίοι μαθαίνουν μέσα από το ρόλο τους ως εκπαιδευτές ενηλίκων, αποκομίζοντας, γνωστικά αλλά και κοινωνικά οφέλη. Αλλά και οι ενήλικες ωφελούνται γνωστικά και κοινωνικά με αυτό το προτεινόμενο μοντέλο μάθησης.

Η Ελλάδα χρειάζεται να αντιμετωπίσει τις σοβαρές ελλείψεις της σε ψηφιακές δεξιότητες. Θα ωφεληθεί σε σημαντικό βαθμό από την υλοποίηση πρωτοβουλιών όπως η συγκεκριμένη μέσω του προγράμματος **EduWeb** για την αντιμετώπιση των χρόνιων αναντιστοιχιών που παρατηρούνται μεταξύ των δεξιοτήτων τις οποίες έχει ανάγκη η βιομηχανία των ΤΠΕ και των δεξιοτήτων που προσφέρει η επίσημη εκπαίδευση, καθώς και από την ανάληψη ηγετικού ρόλου και τη συνεργασία μεταξύ ποικίλων ενδιαφερομένων, και την παροχή βασικών πόρων για την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων. Σε περίπτωση που γίνει αποδεκτό θετικά από την εκπαιδευτική κοινότητα, ευελπιστούμε σε συνεργασία με τον Ελληνικό εθνικό συνασπισμό για τις ψηφιακές δεξιότητες και θέσεις εργασίας έτσι ώστε επίσης να συμβάλει στην ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων και να μπορούσε να επιτρέψει την καλύτερη συνεργασία, ιδίως μεταξύ του δημόσιου, του τομέα της εκπαίδευσης και της αγοράς εργασίας.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Abeysekera, Lakmal, & Dawson, P. (2015). "Motivation and cognitive load in the flipped classroom: definition, rationale and a call for research." *Higher Education Research & Development* 34(1), 1-14.

Alexander, S. (2010). *Flexible Learning in Higher Education*. In Penelope Peterson; Eva Baker; Barry McGaws. *International Encyclopedia of Education* (Third ed.). Oxford: Elsevier. pp. 441–447. [ISBN 9780080448947](#). [doi:10.1016/B978-0-08-044894-7.00868-X](#)

Hansel, B., & Grove, N. (1986). International Student Exchange Programs—Are the Educational Benefits Real? *Nassp Bulletin*, 70(487), 84-90.

Goleman, D. (1998). *Η Συναισθηματική Νοημοσύνη*. Εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα.

Hansel, B., & Grove, N. (1986). International Student Exchange Programs—Are the Educational Benefits Real? *Nassp Bulletin*, 70 (487), 84-90.

Majorosi, A. (2010): Lernerorientierung. In: Barkowski, H./Krumm, H.-J. (Hg.: *Fachlexikon Deutsch als Fremd- und Zweitsprache*. Tübingen, Basel: Francke UTB

Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *ACM Computers in Entertainment - Theoretical and Practical Computer Applications in Entertainment*, 1(1), 1-4.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon(PDF)*. 9. MCB University Press.

Stone, M. J., & Petrick, J. F. (2013). The educational benefits of travel experiences a literature review. *Journal of Travel Research*, 52(6), 731-744.

ΔΙΚΤΥΟΓΡΑΦΙΑ

Brandenburg, U., Berghoff, S., Taboadela, O., Bischof, L., Gajowniczek, J., Gehlke, A., & Vancea, M. L. (2014). The ERASMUS Impact Study. Effects of mobility on the skills and employability of students and the internationalisation of higher education institutions. *Publications Office of the European Union, Luxembourg*. Διαθέσιμο on - line: ec.europa.eu/education/library/study/comenius-central-report_en.pdf

Γκλιάου-Χριστοδούλου, Ν. (2011). Μεθοδολογικές προσεγγίσεις που συμβάλλουν στην ανάπτυξη επικοινωνιακών και κοινωνικών δεξιοτήτων για αποτελεσματική συμμετοχή των παιδιών στη μαθησιακή διαδικασία. Διαθέσιμο στον διαδικτυακό τόπο: http://www.pi-schools.gr/content/index.php?lesson_id=300&ep=371

Επιτροπή των Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων, (2001). Η πραγμάτωση μιας ευρωπαϊκής περιοχής δια βίου μάθησης, COM(2001)678. διαθέσιμο on - line: <http://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:52001DC0678:EL:NOT>

Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2016). *Erasmus+.* Οδηγός προγράμματος. Διαθέσιμο on - line: https://www.iky.gr/el/eggrafa-eplus/odigoseplus/item/download/3283_d69116a0bd5e8364561717ed01ab8cd9

Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο (2006). Απόφαση Αριθ. 1720/2006/EK του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 15ης Νοεμβρίου 2006 για τη θέσπιση προγράμματος δράσης στον τομέα της δια βίου μάθησης. Διαθέσιμο on - line: <http://eur-lex.europa.eu/legalcontent/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006D1720&from=EL>

Λούβρης Α. (2017) «Ξεχάστε τους ψηφιακούς ιθαγενείς, ιδού πώς τα παιδιά χρησιμοποιούν πραγματικά το Διαδίκτυο!» <http://internet-safety.sch.gr/index.php/articles/parents/item/609-dn>

Samuel, A. (2016). Forget digital natives. Heres how kids are really using the internet. Διαθέσιμο On-line <http://ideas.ted.com/opinion-forget-digital-natives-heres-how-kids-are-really-using-the-internet/>

The Digital Economy and Society Index (DESI) <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/desi>