

DInSAd

Ψηφιακή ένταξη ενηλίκων με χαμηλό επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων

I01 - A3 Ευρωπαϊκή έκθεση επικύρωσης **Σύνοψη της έκθεσης**

Το ιστορικό: Σύντομη περιγραφή του χάρτη ικανοτήτων

Ο χάρτης των ψηφιακών ικανοτήτων διαρθρώνεται σε 6 τομείς που καλύπτουν: 1. Βασικά / Θεμελιώδη 2. Ηλεκτρονική - Καθημερινή ζωή / Ηλεκτρονική - Συμμετοχή / Συνεργασία / Ηλεκτρονικός πολίτης 3. Εξωτερικές δραστηριότητες 4. Αγορές 5. Εργασία 6. Κοινωνική Δικτύωση. Οι δύο πρώτοι τομείς αναφέρονται στην αναζήτηση βασικών δεξιοτήτων για επαρκή χρήση υλικού και λογισμικού. Ενώ οι άλλοι 4 τομείς κυμαίνονται σε θέματα που συνδέονται περισσότερο με τη συνειδητή χρήση των αναγκών τους.

Μέθοδος έρευνας: Οργάνωση των ομάδων εστίασης (μεθοδολογία και ενδιαφερόμενοι)

Και στις τέσσερις χώρες (Ιταλία, Σουηδία, Ρουμανία και Ελλάδα) που απαρτίζουν την κοινοπραξία, η ομάδες εργασιών διεξήχθησαν στο διαδίκτυο. Μόνο στη Σουηδία διεξήχθη σε ομάδες δύο ατόμων για κάθε μία φορά, ενώ στις υπόλοιπες χώρες όλοι οι συμμετέχοντες συναντήθηκαν όλοι μαζί στο διαδίκτυο.

Στην **Ιταλία**, η ερευνητική μέθοδος που εφαρμόστηκε στην ομάδα εργασίας ήταν να αναζητήσει και να κατανοήσει τις πραγματικές ανάγκες των χρηστών, μέσω μιας ανοιχτής συζήτησης. Για το λόγο αυτό, οι συμμετέχοντες ήταν όλοι εκπαιδευτές εκπαίδευσης ενηλίκων, με μακρά καριέρα σε αυτόν τον τομέα εργασίας, ώστε να είναι σε θέση να αναγνωρίσουν την εξέλιξη των εκπαιδευόμενων οι οποίοι τους έχουν ανατεθεί. Στη **Σουηδία, την Ελλάδα και τη Ρουμανία** οι συμμετέχοντες προέρχονταν από διαφορετικά επαγγέλματα όπως καθηγητές, σύμβουλοι σπουδών εκπαίδευσης ενηλίκων, υπεύθυνοι σπουδών, εκπρόσωποι οργανισμών που εργάζονται στον κοινωνικό, δημόσιο ή ιδιωτικό τομέα.

Αποτελέσματα των ομάδων εργασίας

Στη **Ρουμανία**, η συζήτηση των συμμετεχόντων δεν αφορούσε τόσο πολύ στις ικανότητες που περιλαμβάνονται στον Χάρτη ψηφιακών ικανοτήτων, αλλά για το πώς οι ενήλικες μπορούν να αποκτήσουν αυτές τις ικανότητες και να τις χρησιμοποιήσουν στην επαγγελματική ή καθημερινή τους ζωή. Αυτό είναι κατά κάποιο τρόπο κατανοητό, καθώς δεν είναι όλοι εκπαιδευτικοί, αλλά και διευθυντές δημόσιων ή ιδιωτικών φορέων οι οποίοι ήρθαν αντιμέτωποι με ενήλικες με πολύ χαμηλές ψηφιακές δεξιότητες όσον αφορά τις ανάγκες και τις προσδοκίες.

Οι συντονιστές εξήγησαν ότι το 1^ο Πνευματικό Προϊόν είναι η ερευνητική φάση του έργου, η βάση στην οποία θα σχεδιαστεί και θα αναπτυχθεί το επόμενο εκπαιδευτικό υλικό.

Οι ειδικοί από την **Ελλάδα** δήλωσαν ότι το πλαίσιο των προτεινόμενων Ικανοτήτων του έργου DInSAd φαίνεται πολύ ακριβές, πλήρες και λεπτομερές. Επίσης ότι είναι εύκολο στην κατανόηση του φάσματος που καλύπτει και ότι οι προτεινόμενες ικανότητες φαίνονται επαρκείς ώστε οι συμμετέχοντες να μάθουν μέσω της μεθοδολογίας παιχνιδιού.

Στην **Ιταλία**, τα αποτελέσματα της ομάδας εργασίας ήταν δύο, (κατά την άποψη της κοινοπραξίας) με τη μεγαλύτερη σημασία:

Το πρώτο αφορά το ενδιαφέρον για την εισαγωγή μιας μεθοδολογίας όπως αυτή του παιχνιδιού για την εκμάθηση ψηφιακών δεξιοτήτων μέσα στο σχολείο, σε ένα πλαίσιο εκπαίδευσης για ενήλικες.

Το δεύτερο που πρέπει να σημειωθεί, από κοινωνιολογική άποψη, είναι ότι ο τρόπος με τον οποίο γίνονται οι καθημερινές επισκέψεις στο διαδίκτυο ή η χρήση του smartphone δεν αποτελεί ένδειξη σωστής χρήσης, ούτε πραγματική δυνατότητα ανάπτυξης των δυνατοτήτων κάποιου είτε προσωπικά ή είτε επαγγελματικά.

Οι συμμετέχοντες (ομάδα εργασίας) από τη **Σουηδία** ήταν ικανοποιημένοι με την περιγραφή του χάρτη ικανοτήτων. Το περιεχόμενο και η περιγραφή του χάρτη ικανοτήτων ήταν σαφή, κατανοητά για κάθε τομέα.

Συμπεράσματα & Συστάσεις: Πώς αυτά τα αποτελέσματα θα μπορούσαν να ενσωματωθούν στην τελική έκδοση του Χάρτη ικανοτήτων

Το κύριο πρόβλημα για τους συμμετέχοντες από τη **Σουηδία** είναι ότι πρέπει να αποκτήσουν μόνοι τους όλες τις απαραίτητες δεξιότητες που σχετίζονται με τον υπολογιστή και το διαδίκτυο. Επομένως, η προτεινόμενη ιδέα δημιουργίας ενός παιχνιδιού είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο που θα τους επιτρέψει να μάθουν ό, τι χρειάζονται όχι μόνοι τους, αλλά με τη βοήθεια ενός υλικού που επικεντρώνεται σε μια συγκεκριμένη ομάδα στόχο. Θεωρούν σπουδαίο ότι αυτή η εκπαίδευση θα πραγματοποιηθεί με τη μορφή παιχνιδιού και επίσης σπουδαίο εάν οι δεξιότητες που θα αποκτηθούν θα μπορούν να εφαρμοστούν αμέσως στην πράξη. Επίσης, θεωρούν ότι θα ήταν καλή ιδέα να υπάρχει κάποιος που να μπορεί να απαντήσει σε ερωτήσεις και να βοηθήσει εάν υπάρχουν δυσκολίες. Οι συμμετέχοντες απάντησαν ότι θα ενδιαφερόταν να χρησιμοποιήσουν την εταιρεία τους για διδακτικούς σκοπούς. Πρότειναν επίσης τη χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών στην προσχολική εκπαίδευση.

Το κύριο μέλημα των εκπαιδευτών στην **Ελλάδα** ήταν, καθώς οι συμμετέχοντες θα μάθουν μόνοι τους, να έχουν λεπτομερείς και ακριβείς οδηγίες για το πώς να συμμετέχουν στο παιχνίδι. Οι ειδικοί πρότειναν επίσης ότι θα ήταν ευκολότερο να γνωρίζουν οι συμμετέχοντες ποιες ικανότητες αποκτούν κατά την εκτέλεση μιας εργασίας στο επιτραπέζιο παιχνίδι.

Η **Ιταλία** πρότεινε ότι θα ήταν χρήσιμο να παρέχεται μια ενημερωτική συνεδρία στους εκπαιδευτικούς που θέλουν να δοκιμάσουν το παιχνίδι σε μια τάξη ενηλίκων.

Στη **Ρουμανία** το έργο θεωρήθηκε ως ένα καλό εργαλείο για να συμπεριληφθεί στην εκπαίδευση που προσφέρουν και εκτίμησαν τον Χάρτη των ψηφιακών ικανοτήτων ως ένα χρήσιμο εργαλείο στο οποίο μπορούν να αναπτυχθούν τα Πνευματικά Προϊόντα 2 και 3.

Τέλος, μπορεί να αναφερθεί ότι ο χάρτης των προτεινόμενων ψηφιακών δεξιοτήτων έχει βρει πλήρη επικύρωση και ότι είναι ένας καλός χάρτης με τον οποίο μπορεί να δημιουργηθεί το παιχνίδι.