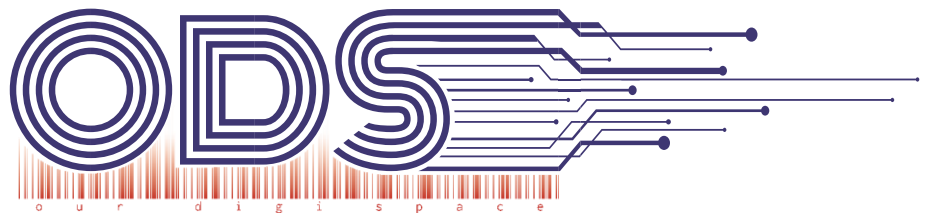




2019 - 2020



OUR DIGI SPACE

Ο κύριος στόχος του έργου Erasmus + KA2 OUR DIGI SPACE είναι να παρέχουμε στους σκληροπυρηνικούς ενήλικες ευέλικτες ευκαιρίες μάθησης μέσω προσωπικών αλληλεπιδράσεων και μιας διαδραστικής πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης και μιας κινητής εφαρμογής εξοπλισμένης με στρατηγικές gamification για την προώθηση των ψηφιακών τους δεξιοτήτων.



Το έργο «Ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων των ενηλίκων που είναι δύσκολο να προσεγγιστούν για καλύτερες ευκαιρίες ζωής» (αριθ. 2018-1-TR01-KA204-058750) χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής

Περιεχόμενα

1. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ.....	1
1.1 ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΟΧΗ.....	1
1.2 ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ.....	1
1.2.1 ΒΑΣΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ.....	4
1.2.2 ΒΑΣΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΠΟΥ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΟΥΝ ΤΗ ΖΩΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ ΠΟΥ-ΠΡΟΣΕΓΓΙΖΟΝΤΑΙ-ΔΥΣΚΟΛΑ.....	6
1.2.3 ΠΡΟΗΓΜΕΝΕΣ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ.....	6
1.2.4 Διαδραστική πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης.....	7
1.2.5 ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ.....	8
2. ΜΕΘΟΔΟΣ.....	9
3. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΩΝ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΩΝ.....	9
3.1. Τουρκικά αποτελέσματα εργαστηρίων.....	9
3.1.1. Εργαστήριο 1 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα).....	9
3.1.2. Εργαστήριο 2 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα).....	10
3.1.3. Εργαστήριο 3 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα).....	11
3.1.4. Εργαστήριο 4 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα).....	14
3.1.5. Εργαστήρια 1 (Εκπαιδευτές ενηλίκων).....	15
3.1.6 Εργαστήρια 2 (εκπαιδευτές ενηλίκων).....	15
3.1.7. Εργαστήριο 3 (εκπαιδευτές ενηλίκων).....	16
3.2. Αποτελέσματα εργαστηρίων στη Λιθουανία.....	17
3.2.1. Εργαστήριο 1 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα).....	17
3.2.2. Εργαστήριο 2 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα).....	17
3.3. Αποτελέσματα εργαστηρίων στην Πορτογαλία.....	18
3.3.1. Εργαστήριο 1 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα).....	18
3.3.2. Εργαστήριο 2 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα).....	18
3.3.3. Εργαστήριο 3 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα).....	19
3.3.4. Εργαστήριο 4 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα).....	20
Επικοινωνία.....	20
Χειρισμός πληροφοριών και περιεχομένου.....	20
Συμπεριφορά ή εκτέλεση (επιχείρηση).....	21

3.3.5. Εργαστήριο 1,2,3,4 (εκπαιδευτές ενηλίκων).....	23
3.4. Αποτελέσματα εργαστηρίων στην Ελλάδα	24
3.4.1. Εργαστήρια 1,2 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα).....	24
3.4.3. Εργαστήριο 3 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα).....	26
3.4.4. Εργαστήριο 4 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα).....	27
4. ΕΜΠΝΕΥΣΜΕΝΑ ΣΕΝΑΡΙΑ	29
5. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ.....	32
ΑΝΑΦΟΡΕΣ	36

1. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

1.1 ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΟΧΗ

Οι πληροφορίες έχουν δύο διαφορετικά, αλλά ταυτόχρονα, στενά συνδεδεμένα συστατικά: περιεχόμενο και δεξιότητες.

Το περιεχόμενο περιλαμβάνει γεγονότα, σκέψεις, αρχές, διαδικασίες ή διεργασίες. Από την άλλη πλευρά, η δεξιότητα ορίζεται ως η επίτευξη κάποιου στόχου που βασίζεται στην προσωπική κλίση και μάθηση, ή στο να είναι κάποιος σε θέση να ολοκληρώσει μια εργασία όπως απαιτείται (δηλαδή σύμφωνα με τις προδιαγραφές της).

Οι απαιτούμενες δεξιότητες για μια κοινωνία της πληροφορίας μπορεί να αναφέρονται ως εξής (Συμβούλιο Συνεδρίου του Καναδά, 2014):

- Δεξιότητες επικοινωνίας: οι δεξιότητες επικοινωνίας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης πρέπει να περιλαμβάνονται στις παραδοσιακές δεξιότητες όπως η ανάγνωση, η ομιλία, η συνεπής και σαφής γραφή.
- Ανεξάρτητες δεξιότητες μάθησης: το να έχει κανείς την ευθύνη της κατανόησης του τι είναι απαραίτητο να μάθει και πού θα το βρει για να το μάθει, είναι μια δεξιότητα. Δεδομένου ότι η γνώση αλλάζει συνεχώς, οι δεξιότητες αλλάζουν αναλόγως.
- Ηθική και ευθύνη: η οικοδόμηση εμπιστοσύνης είναι μια ανάγκη. Η εμπιστοσύνη είναι πολύ σημαντική στον επιχειρηματικό κόσμο για να κάνει κάποιος μια «καλή» δουλειά, ειδικά σε ανεπίσημα κοινωνικά δίκτυα, όπου κάποιος πρέπει να εμπιστευτεί τους άλλους προκειμένου να επιτύχει έναν στόχο.
- Ομαδική εργασία και ευελιξία: παρόλο που οι περισσότεροι εργαζόμενοι στη γνώση εργάζονται σε μικρές εταιρείες, μοιράζονται πληροφορίες και συνεργάζονται εντατικά με άλλους ανθρώπους και ιδρύματα.
- Σκέψη (κριτική σκέψη, επίλυση προβλημάτων, δημιουργικότητα, αυθεντικότητα, στρατηγική διαμόρφωσης): είναι η πιο σημαντική ικανότητα για μια κοινωνία της πληροφορίας. Οι επιχειρήσεις πρέπει να παράγουν νέα προϊόντα και να παρέχουν νέες υπηρεσίες και διαδικασίες για τη μείωση του κόστους και την αύξηση της ανταγωνιστικότητας.
- Ψηφιακές δεξιότητες: οι δραστηριότητες και τα έργα που βασίζονται σε πληροφορίες σχετίζονται κυρίως με την τεχνολογία. Το πιο σημαντικό θέμα σε αυτό το σημείο είναι ότι πρέπει να είναι μέρος της εν λόγω εμπειρογνωμοσύνης.
- Διαχείριση πληροφοριών: είναι η πιο περιεκτική ικανότητα μεταξύ άλλων. Οι πληροφορίες δεν εξελίσσονται μόνο λόγω νέων ερευνών, εξελίξεων ή εξάπλωσης της εμπλοκής και των σκέψεων μέσω του Διαδικτύου. παρατηρείται ότι η ταχεία αύξηση των πόρων πληροφόρησης είναι πιθανό να δημιουργήσει άλλους όρους όσον αφορά την εγκυρότητα και την αξιοπιστία τους.

1.2 ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Η αποτελεσματική χρήση των τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνιών κατέστη εντελώς απαραίτητη σε αυτήν την εποχή της πληροφορίας και εμφανίζεται ως ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό της σύγχρονης κοινωνίας (Fraillon, Ainley, Schulz, Friedman & Gebhardt, 2014). Συγκεκριμένα, σημειώθηκε μια δραματική ανάπτυξη στις τεχνολογίες επικοινωνίας από τα τέλη της δεκαετίας του '90. Ο αριθμός των συνδρομητών κινητών τηλεφώνων υπερέβη τα επτά δισεκατομμύρια σε όλο τον κόσμο το 2016. Επίσης, ο αριθμός των χρηστών του Διαδικτύου έφτασε τα 3,5 δισεκατομμύρια. 2,5 δισεκατομμύρια από αυτούς τους χρήστες προέρχονται από ανεπτυγμένες χώρες (Παγκόσμια Τράπεζα, 2018). Είναι λογικό λοιπόν να θεωρήσουμε ότι η αναπόφευκτη ανάπτυξη της τεχνολογίας θα συνεχιστεί στο μέλλον. Αναμένεται ότι ο αριθμός των ατόμων

που θα έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο θα φτάσει περίπου τα 8 δισεκατομμύρια το 2025 (Schmidt & Cohen, 2013, σ. 4).

Αυτές οι ταχείες αλλαγές στην πληροφορία και την επικοινωνία δημιουργούν με τη σειρά τους σημαντικές αλλαγές στην ολοκλήρωση, την πρόσβαση και την αποθήκευση νέων πληροφοριών και συστημάτων (Dunn & Johnson-Brown, 2008). Όλα τα γεγονότα που συνέβησαν καθ' όλη τη διάρκεια αυτής της διεργασίας, απαιτούσαν από τους ανθρώπους να γίνουν επιδέξιοι στις ΤΠΕ. Για αυτόν τον λόγο, είναι πλέον ανάγκη οι πολίτες να αγκαλιάσουν ψηφιακές καινοτομίες που θα τους επιτρέψουν να χρησιμοποιούν και να παράγουν πληροφορίες και όχι απλώς να τις καταναλώνουν.

Η δραματική ανάπτυξη της τεχνολογίας επηρέασε και τις έννοιες που χρησιμοποιούνται για τον καθορισμό της ικανότητας των ανθρώπων στις ΤΠΕ. Τα τελευταία χρόνια, εμφανίστηκαν πολλές νέες έννοιες όπως οι τεχνολογικές δεξιότητες, οι δεξιότητες τεχνολογίας πληροφοριών, οι δεξιότητες του 21ου αιώνα, η γνώση της πληροφορικής, ο ψηφιακός γραμματισμός και οι ψηφιακές δεξιότητες λόγω της χρήσης ψηφιακής τεχνολογίας. Μία από τις πιο πρόσφατες έννοιες που σχετίζονται με τις τεχνολογικές δεξιότητες είναι η *ψηφιακή ικανότητα* (Ilomäki, Kantosalo & Lakkala, 2011, σ.1).

Σύμφωνα με τους Larraz και Esteve (2015, σελ. 99), ένας από τους πρώτους ορισμούς της ψηφιακής ικανότητας εισήχθη από τον Paul Gilster το 1997. Σε αυτόν τον ορισμό, η ψηφιακή ικανότητα αναφέρεται ως «η ικανότητα κατανόησης και χρήσης πληροφοριών σε πολλές μορφές από μια μεγάλη ποικιλία πηγών, όταν παρουσιάζεται μέσω υπολογιστών» (Larraz & Esteve, 2015, αναφορά από τους Knobel and Lankshear, 2008). Ωστόσο, η ψηφιακή ικανότητα μετατράπηκε σε ασαφή έννοια με την πάροδο του χρόνου, καθώς πολλοί συγγραφείς και ιδρύματα έχουν βρει τους δικούς τους ορισμούς, και αυτοί πολλές φορές μεταφράζονται αργότερα σε άλλες γλώσσες με διαφοροποιήσεις στο νόημά τους (Larraz & Esteve, 2015, από τη Ferreira, 2011).

Ο αριθμός των εννοιών που χρησιμοποιούνται για την έκφραση της ικανότητας στην τεχνολογία συνεχίζει να αυξάνεται, και ως αναδυόμενος όρος, τώρα είναι ακόμη πιο δύσκολο να προσδιοριστεί η έννοια της ψηφιακής ικανότητας.

Οι ερευνητές έχουν ορίσει την ψηφιακή ικανότητα ως: «το σύνολο των γνώσεων, δεξιοτήτων, στάσεων, ικανοτήτων, στρατηγικών και ευαισθητοποίησης που απαιτείται κατά τη χρήση ΤΠΕ και ψηφιακών μέσων για την εκτέλεση εργασιών, λύση προβλημάτων, επικοινωνία, διαχείριση πληροφοριών, συμπεριφορά με ηθικό και υπεύθυνο τρόπο, συνεργασία. Ακόμη έχει να κάνει με τη δημιουργία και κοινή χρήση περιεχομένου και γνώσεων για εργασία, αναψυχή, συμμετοχή, μάθηση, κοινωνικοποίηση, ενδυνάμωση και τον καταναλωτισμό» (Ferrari, Punie & Redecker, 2012, p.84).

Αν και η ψηφιακή ικανότητα αντιμετωπίζεται διαφορετικά σε διάφορους τομείς, τελικά, έχει γίνει ανάγκη να βρεθεί ένας κοινός και λειτουργικός ορισμός για όλους, προκειμένου να εκφράσουν ρητά την ψηφιακή ικανότητα των πολιτών του 21ου αιώνα. Σύμφωνα με τους Ilomäki, Paavola, Kantosalo & Lakkala, (2016, σελ. 657), αυτός είναι επίσης ο λόγος για τον οποίο η ψηφιακή ικανότητα χρησιμοποιείται όλο και περισσότερο στα έγγραφα ευρωπαϊκής πολιτικής. Η ψηφιακή ικανότητα εμφανίστηκε για πρώτη φορά στα έγγραφα της Ευρωπαϊκής Ένωσης στο πλαίσιο της Δια βίου Μάθησης τη δεκαετία του 2000 (από το 2017, σελ. 44 από τους Kack & Mannikkö Barbutiu, 2012, σελ. 16) και έχει αναφερθεί ως μία από τις οκτώ βασικές ικανότητες που οι πολίτες χρειάζονται για να προσαρμοστούν στις μεταβαλλόμενες συνθήκες ζωής. Σύμφωνα με το Συμβούλιο του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου: «Η ψηφιακή ικανότητα περιλαμβάνει την αυτοπεποίθηση και κριτική χρήση της τεχνολογίας της κοινωνίας της πληροφορίας (IST) για εργασία, αναψυχή και επικοινωνία. Υποστηρίζεται από βασικές δεξιότητες στις ΤΠΕ: τη χρήση υπολογιστών για ανάκτηση, αξιολόγηση, αποθήκευση, παραγωγή, παρουσίαση και ανταλλαγή πληροφοριών και για επικοινωνία και συμμετοχή σε συνεργατικά δίκτυα μέσω του Διαδικτύου» (Ευρωπαϊκό Συμβούλιο, 2006).

Κατ' αυτόν τον τρόπο, το Συμβούλιο του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου επιχείρησε να καθορίσει έναν κοινό ορισμό της ψηφιακής ικανότητας και επεσήμανε το ευρύ πεδίο αυτής της (ψηφιακής) ικανότητας. Τονίζεται ότι «η ψηφιακή ικανότητα απαιτεί καλή κατανόηση και γνώση της φύσης, του ρόλου και των ευκαιριών του [Πληροφορική για την Κοινωνία της Πληροφορίας] σε καθημερινά περιβάλλοντα: στην προσωπική και κοινωνική ζωή καθώς και στην εργασία» (Ευρωπαϊκό Συμβούλιο, 2006). Την επόμενη περίοδο, η σημασία

που αποδίδει η Ευρωπαϊκή Ένωση στην ψηφιακή ικανότητα συνέχισε να είναι σημαντική. Το γεγονός ότι πολλοί πολίτες δε μπορούν να επωφεληθούν από την ψηφιακή τεχνολογία στην καθημερινή τους ζωή, η έλλειψη συναίνεσης σχετικά με το ποιες τεχνολογικές δεξιότητες είναι απαραίτητες και πώς μπορούν να αξιολογηθούν, έθεσε το έδαφος για τη δημιουργία ενός κοινού ευρωπαϊκού πλαισίου ψηφιακής ικανότητας που ονομάζεται DigComp από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Με αυτόν τον τρόπο, έχει αποσαφηνιστεί ποια ικανότητα πρέπει να αναμένεται από τους σημερινούς πολίτες, όσον αφορά την τεχνολογία. Το πλαίσιο αυτό δημοσιεύθηκε για πρώτη φορά το 2013, ενημερώθηκε (επικαιροποιήθηκε) τον Ιούνιο του 2016 με το όνομα DigComp 2.0 και κυκλοφόρησε ως DigComp 2.1 το 2017 με τελική ενημέρωση (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2017). Στο πλαίσιο αυτό, πέντε ικανότητες που αποτελούν ψηφιακή ικανότητα εκφράζονται ως «πληροφορία και γνώση δεδομένων», «επικοινωνία και συνεργασία», «δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου», «ασφάλεια» και «επίλυση προβλημάτων». Οι απαιτήσεις για κάθε τομέα ικανοτήτων αναφέρονται επίσης για διαφορετικά επίπεδα επάρκειας που ονομάζονται θεμέλια, ενδιάμεσα, προηγμένα και εξαιρετικά εξειδικευμένα (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2017).

Ως αποτέλεσμα της μελέτης της σχετικής βιβλιογραφίας, παρουσιάζονται οι απόψεις των καθηγητών τεχνολογίας πληροφοριών (IT) των εκπαιδευτικών (που εργάζονται για το MONE) σχετικά με την ψηφιακή ικανότητα. Υπάρχουν 3 θέματα και αυτά είναι «ψηφιακή επάρκεια και οι συνιστώσες της», «σημαντικότητα και επιπτώσεις», «ψηφιακή ικανότητα και εκπαίδευση». Το μοντέλο των θεμάτων παρουσιάζεται παρακάτω στο Σχήμα 1.

Ψηφιακή ικανότητα		
Ψηφιακή ικανότητα και οι συνιστώσες της	Σημαντικότητα και επιπτώσεις στο μέλλον	Ψηφιακή ικανότητα και εκπαίδευση

Σχήμα 1: Θέματα από την ψηφιακή ικανότητα

Το θέμα της ψηφιακής ικανότητας και των συστατικών του αποτελείται από τις κατηγορίες «νόημα», «υποδιαστάσεις», «υποστηρικτικές ικανότητες». Το θέμα «σημασία και αποτελέσματα» αποτελείται από τις κατηγορίες «σημασία», «θετικά αποτελέσματα για το μέλλον», «αρνητικά αποτελέσματα για το μέλλον». Το θέμα «ψηφιακή ικανότητα και εκπαίδευση» αποτελείται από τις κατηγορίες «απόκτηση με επίσημη εκπαίδευση», «απόκτηση με άτυπη εκπαίδευση» και «ψηφιακή ικανότητα και εκπαιδευτικά προβλήματα». Το μοντέλο για αυτές τις κατηγορίες παρουσιάζεται στο παρακάτω Σχήμα 2.

Ψηφιακή ικανότητα και οι συνιστώσες της	Σημαντικότητα και επιπτώσεις στο μέλλον	Ψηφιακή ικανότητα και εκπαίδευση
Νόημα, έννοια	Σημαντικότητα	Απόκτηση μέσω της τυπικής εκπαίδευσης
Υπο-διαστάσεις	Θετικές συνέπειες για το μέλλον	Απόκτηση μέσω της άτυπης εκπαίδευσης
Υποστηρικτικά συστατικά	Αρνητικές επιπτώσεις για το μέλλον	Ψηφιακή ικανότητα και εκπαιδευτικά προβλήματα

Σχήμα 2: ικανότητα

Όταν διερευνήθηκαν οι απόψεις των καθηγητών πληροφορικής για την ψηφιακή ικανότητα, οι κωδικοί για τις κατηγορίες «νόημα», «υποδιαστάσεις» και «ικανότητες υποστήριξης» παρουσιάζονται στο ακόλουθο Σχήμα 3.

Νόημα, έννοια	Υπο-διαστάσεις	Υποστηρικτικά συστατικά
Ψηφιακός γραμματισμός Δεξιότητες για το Διαδίκτυο Δεξιότητες επικοινωνίας Δεξιότητες προγραμματισμού (λογισμικού) Δεξιότητες προμήθειας ψηφιακού εξοπλισμού Τεχνολογικές δεξιότητες	Ασφάλεια Επικοινωνία Πληροφορία Χρήσεις Ηθική διάσταση	Γνώση ξένων γλωσσών Λογικο-μαθηματική νοημοσύνη • Έρευνα • Διερεύνηση • Επίλυση προβλήματος • Πολλαπλή νοημοσύνη • Γνώση των νόμων του ψηφιακού κόσμου • Μαθαίνοντας πως να μαθαίνεις • Διεπιστημονικότητα • Επιχειρηματικότητα και ανάληψη πρωτοβουλιών

Σχήμα 3: Codes for meaning, sub-dimensions and supporting competences categories

Η ψηφιακή επάρκεια (όπως και η ψηφιακή ικανότητα) , μια έννοια που διατυπώνεται στα έγγραφα πολιτικής της ΕΕ, κέρδισε πρόσφατα μεγάλη προβολή στην Τουρκία. Η ψηφιακή ικανότητα περιλαμβάνεται στις οκτώ βασικές ικανότητες για τη διά βίου μάθηση στο TQF (Turkish Qualifications Framework - Τουρκικό Πλαίσιο Προσόντων), η οποία προετοιμάστηκε σύμφωνα με το EQF (European Qualifications Framework), και τέθηκε σε εφαρμογή το 2016 (ΟΟΣΑ, 2011). Το 2011, μια ομάδα εμπειρογνομόνων συγκεντρώθηκε στις ΗΠΑ και συνέταξε μια έκθεση με τίτλο «Δεξιότητες του 21ου αιώνα». Οι σκέψεις των εμπειρογνομόνων σχετικά με την αναγκαιότητα των ατόμων να είναι είναι στο κατάλληλο επίπεδο προσόντων όσον αφορά τη δημιουργικότητα, την επίλυση προβλημάτων, την καινοτομία και την κριτική σκέψη προκειμένου να είναι έτοιμοι για τον 21ο αιώνα, αντικατοπτρίζονται στην έκθεση αυτή (Aydeniz, 2017). Οι δεξιότητες και οι ικανότητες του 21ου αιώνα έλαβαν θέση στα προγράμματα εκπαίδευσης και κατάρτισης σύμφωνα με το «Τουρκικό Πλαίσιο Προσόντων» και το «Εθνικό Πλαίσιο Ποιότητας Εκπαίδευσης» που καταρτίστηκαν σύμφωνα με το «Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων» που έγινε δεκτό από το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο το 2008 (TTKB, 2017).

1.2.1 ΒΑΣΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ

Ενώ οι ψηφιακές ικανότητες εμφανίζονται σε ένα ευρύ πλαίσιο, το πρωταρχικό πλαίσιο που μπορεί να οριστεί ως «βασικές δεξιότητες», εκφράζεται όχι ως όφελος, αλλά ως η αντανάκλαση της «ιεραρχίας των αναγκών» του Maslow» που είναι ένας διευκολυντής, στη σημερινή ψηφιακή κοινωνία.

I. Ψυχικές ανάγκες

Απαραίτητες δεξιότητες για την κάλυψη των βασικών αναγκών, όπως πρόσβαση σε οικονομικούς πόρους, απόκτηση μιας ιδιοκτησίας, όπως ένα σπίτι ή αυτοκίνητο, ή πρόσβαση σε υπηρεσίες υγείας

II. Ασφάλεια

Λήψη πληροφοριών σχετικά με θεμελιώδη δικαιώματα και υπηρεσίες ανάλογα με το ρόλο που παίζετε στην κοινωνία.

III. Αγάπη και ανήκειν

Για να βρεις μια ευκαιρία να ανήκεις σε μια ομάδα ή μια κοινωνία, μια ευκαιρία να φτάσεις σε κάποιο μαζικό κίνημα και να δημιουργήσεις μια τεράστια δύναμη μέσω των κοινωνικών μέσων μαζικής ενημέρωσης.

IV. Ανάγκες αυτοεκτίμησης

Μια ευκαιρία για επικοινωνία στη σημερινή κοινωνία και αλληλεπίδραση με μέλη της οικογένειας και κοντινούς ανθρώπους.

V. Αυτο-ενεργοποίηση

Μια ευκαιρία πρόσβασης στην εκπαίδευση, για απόκτηση καριέρας ή δουλειάς χωρίς να επηρεάζονται από φυσικούς περιορισμούς

Προκειμένου να ικανοποιηθούν οι προαναφερθείσες ανάγκες, οι βασικές δεξιότητες κατατάσσονται ως εξής:

- α) δυνατότητα χρήσης ψηφιακών συσκευών (π.χ. πλυντήριο ρούχων, πλυντήριο πιάτων, τηλεόραση, κεντρική θέρμανση, λέβητας, κλιματιστικό)
- β) δυνατότητα χρήσης συσκευών πληροφορικής (π.χ. ενεργοποίηση και απενεργοποίηση υπολογιστή, tablet ή έξυπνου τηλεφώνου, έλεγχος βασικής λειτουργίας)
- γ) γνώση εξωτερικών συσκευών υλικού (χρησιμοποιώντας περιφερειακό εξοπλισμό ανάλογα με τις εκάστοτε επαγγελματικές ανάγκες του χρήστη, όπως εκτυπωτή, σαρωτή, κάμερα web)
- δ) δεξιότητα χρήσης εφαρμογών που ικανοποιούν διάφορες ανάγκες (την ικανότητα χρήσης προγραμμάτων όπως ως λογισμικό επεξεργασίας κειμένου, υπολογιστής λογισμικού επεξεργασίας ψηφιακού σήματος)
- ε) δεξιότητα χρήσης δημόσιου δικτύου (δυνατότητα πρόσβασης σε δημόσιο δίκτυο, αναζήτηση και χρήση δημόσιου δικτύου), υπηρεσίες (πραγματοποίηση τραπεζικής συναλλαγής)
- στ) δυνατότητα ελέγχου των εργαλείων επικοινωνίας (ικανότητα χρήσης εργαλείων κοινωνικής δικτύωσης και ηλεκτρονικού ταχυδρομείου)
- ζ) διασφάλιση προσωπικής ασφάλειας (δυνατότητα προστασίας προσωπικών πληροφοριών από άποψη δεδομένων και ασφάλεια)

Για τις προαναφερθείσες δεξιότητες που είναι απαραίτητες στη σημερινή κοινωνία απαιτείται μια εκπαίδευση. Είναι αναπόφευκτο το γεγονός ότι η ικανοποίηση των αναγκών των ανθρώπων, που έχουν αυτές τις δεξιότητες έχει διευκολυνθεί σε μια ψηφιακή κοινωνία, και από την άλλη, τα άτομα που δεν διαθέτουν αυτές

τις δεξιότητες είναι σταδιακά ανίκανα να ικανοποιήσουν τις ανάγκες τους, και για το λόγο αυτό, μπορεί να συμπεριληφθούν σε μειονεκτική ομάδα στο μέλλον.

1.2.2 ΒΑΣΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΠΟΥ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΟΥΝ ΤΗ ΖΩΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ ΠΟΥ-ΠΡΟΣΕΓΓΙΖΟΝΤΑΙ-ΔΥΣΚΟΛΑ

Στο πεδίο των ψηφιακών ικανοτήτων, οι βασικές δεξιότητες, οι οποίες διευκολύνουν τη ζωή των ενηλίκων που-προσεγγίζονται-δύσκολα και δίνουν καλύτερες πιθανότητες αναφέρονται παρακάτω:

- α) Χρήση ποντικιού και πληκτρολογίου σε υπολογιστή,
- β) Σύνδεση συσκευής στο Διαδίκτυο χρησιμοποιώντας ρυθμίσεις Wi-Fi και εισαγωγή κωδικού πρόσβασης όταν απαιτείται
- γ) Πραγματοποίηση υπολογισμού με τη βοήθεια υπολογιστή και παρακολούθηση λογιστικής
- δ) Εκτέλεση και χρήση ψηφιακών συσκευών
- ε) Χρήση tablet και smartphone
- στ) Να είναι σε θέση να χρησιμοποιούν εφαρμογές για διάφορες ανάγκες
- ζ) Αναζήτηση στο Διαδίκτυο

Μπορεί να ειπωθεί ότι το Διαδίκτυο είναι μια από την ευκολότερη και ταχύτερη πηγή πρόσβασης σε πληροφορίες.

Τα άτομα που χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο στην καθημερινή ζωή θεωρούνται ψηφιακά εγγράμματα, και από την άλλη πλευρά, τα άτομα που το χρησιμοποιούν για επαγγελματικές ανησυχίες αναμένεται να γνωρίζουν τα προγράμματα (λογισμικό).

Για να εξαλειφθούν οι προκλήσεις που αντιμετωπίζουν δύσκολα οι ενήλικοι, η υποχρεωτική μελέτη στους παραπάνω τομείς για την αντιμετώπιση των ελλείψεων τους, θεωρείται υποχρεωτική. Διαφορετικά, είναι αναπόφευκτο για αυτά τα άτομα να μην μπορούν να ικανοποιήσουν τις δικές τους ανάγκες στο μέλλον.

1.2.3 ΠΡΟΗΓΜΕΝΕΣ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Η Digital Skills Academy από τις Ηνωμένες Πολιτείες απαντά στην ερώτηση "*Ποιες είναι οι απαραίτητες δεξιότητες και γνώσεις για τον επιχειρηματικό κόσμο στο μέλλον;*" ως εξής σε οκτώ επιγραμματικές οδηγίες.

α- Προγραμματισμός και Ανάπτυξη Ιστού

Η κωδικοποίηση βρίσκεται στο επίκεντρο όλων των ψηφιακών υπηρεσιών και τεχνολογικών προϊόντων. Αυτή η βασική δεξιότητα χειρισμού γλωσσών (προγραμματισμού) έχει γίνει απαραίτητη. Άτομα που γνωρίζουν καλά τις γλώσσες προγραμματισμού όπως το Bootstrap, το jQuery, το Angular, το Codeigniter, το PHP / JavaScript το MySQL μπορούν να προχωρήσουν περισσότερο στην καριέρα τους και να ασχοληθούν με τον προγραμματισμό.

β- Ανάπτυξη εφαρμογής

Πολλές εταιρείες έχουν τις δικές τους εφαρμογές. Ταυτόχρονα, οι περισσότερες από εκατομμύρια εταιρείες δολαρίων έχουν τους κλάδους εφαρμογής τους στο σώμα τους. Η ανάπτυξη της εφαρμογής είναι ένα άλλο επιχειρηματικό πεδίο από μόνο του.

γ- Ψηφιακός σχεδιασμός

Ιστοσελίδες, εφαρμογές, ψηφιακές υπηρεσίες - κοινό σημείο τους είναι το περιβάλλον εργασίας χρήστη και η διεπαφή. Πολλά άτομα που είναι σε επίπεδο σχεδιαστών όσον αφορά την ποιότητα (της εργασίας τους) ή έχουν αναπτύξει δημιουργικά εφέ και δυναμική εμπειρία χρήστη, μπορεί να προσληφθούν σε εταιρείες προηγμένης τεχνολογίας.

δ- Διαχείριση έργου

Μπορεί να μην θεωρείται ψηφιακή ικανότητα. Ωστόσο, το σημάδι ενός διαχειριστή έργου φαίνεται πριν από πολλά ψηφιακά προϊόντα που παράγονται σήμερα. Το μελλοντικό προσωπικό διαχείρισης προχωρά σε αυτόν τον τομέα.

e- Διαχείριση προϊόντος

Μπορεί να θεωρηθεί ότι η διαχείριση προϊόντων συναντάται μόνο σε βιβλία για την επιχειρηματικότητα, στην πραγματικότητα, δεν είναι δυνατόν μια επιχείρηση να είναι επιτυχής και βιώσιμη χωρίς την κατάλληλη και αποτελεσματική διαχείριση ενός προϊόντος.

f - Ψηφιακό μάρκετινγκ

Μαζί με τα κοινωνικά μέσα, το ψηφιακό μάρκετινγκ είναι ένα ατελείωτο πεδίο. Υπάρχουν αμέτρητες εγκαταστάσεις. Η εκμάθηση νέων τεχνολογιών και δεξιοτήτων είναι απαραίτητο κομμάτι της καριέρας του 21ου αιώνα.

g- Κοινωνικά μέσα

Η χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης θεωρείται ως δεξιότητα στον σημερινό κόσμο, το να γνωρίζει κανείς πώς να ελέγχει λογαριασμούς κοινωνικών μέσων όπως το Twitter και το Facebook ή άλλα και η παραγωγή περιεχομένου ορίζεται ως τομέας εξειδίκευσης.

h- Ανάλυση δεδομένων

Η έννοια «ανάλυση μεγάλων δεδομένων» έχει λάβει θέση στη βιβλιογραφία και θα συζητηθεί περισσότερο στο μέλλον. Η πλήρης γνώση σχετικά με τα μέσα ενημέρωσης και ανάλυσης είναι εξαιρετικά σημαντική για τους σκοπούς της σταδιοδρομίας.

Είναι απαράδεκτο το γεγονός ότι τα άτομα, τα οποία είναι επιτυχημένα ή μπορούν να πραγματοποιήσουν τον εαυτό τους σε μια επιτυχημένη κοινωνία, και τα οποία είναι κοινωνικά, συνειδητά και καταρτισμένα, στερούνται αυτών των απαραίτητων και απαραίτητων προαναφερθεισών δεξιοτήτων.

Οι αναβαθμισμένες γενιές X και Y, οι οποίες αποτελούν ένα μεγάλο μέρος της κοινωνίας, με τις δεξιότητες που απέκτησαν τα άτομα της γενιάς Z (γεννημένα το 2000) σε μια έγκαιρη διαδικασία, έχει καταστεί εθνικό καθήκον.

1.2.4 Διαδραστική πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης

Η ταχεία τεχνολογική πρόοδος στις νέες τεχνολογίες και τα εργαλεία τηλεπικοινωνιών φέρνει νέες ευκαιρίες για τα ιδρύματα, τα οποία είναι πρόθυμα να εκπαιδεύουν και να εκπαιδεύονται. Το WWW (World Wide Web), το οποίο εμφανίστηκε στα τέλη της δεκαετίας του 1980, έχει γίνει ένα εργαλείο που χρησιμοποιείται συχνά για την ανταλλαγή και την παροχή πληροφοριών. Η δυναμική της τεχνολογίας WWW είναι πέρα από το να αποτελεί μια εναλλακτική μέθοδος για τη μάθηση. Επιπλέον, το WWW έφερε νέες μορφές διδασκαλίας και μάθησης. Το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό της νέας τεχνολογίας για τη μάθηση είναι η αλλαγή και η ανάπτυξη γρήγορα και συνεχώς. Η ηλεκτρονική μάθηση μπορεί να οριστεί ως ένα διαδικτυακό εκπαιδευτικό σύστημα που παρέχεται μέσω Διαδικτύου ή δικτύου υπολογιστών. Η βασική διαφορά μεταξύ της ηλεκτρονικής μάθησης και της μάθησης στην τάξη έγκειται λοιπόν στα μέσα που χρησιμοποιούνται για την παροχή της εκπαίδευσης.

Η ηλεκτρονική μάθηση σημαίνει τη διαδραστική χρήση τεχνολογιών Διαδικτύου για την εξεύρεση ευρύτερων λύσεων για τα προβλήματα βελτίωσης της απόδοσης και της γνώσης και γι' αυτό, υπάρχουν τρία βασικά κριτήρια. Πρώτον, η ηλεκτρονική μάθηση διαθέτει ένα σύστημα δικτύου που επιτρέπει την κοινή χρήση, την παράδοση και την αποθήκευση των πληροφοριών και την άμεση ενημέρωση σχετικά με τις πληροφορίες και τις εκπαιδεύσεις. Δεύτερον, η ηλεκτρονική μάθηση παρέχεται στον τελικό χρήστη με τη βοήθεια ενός υπολογιστή μέσω διαδικτύου. Τρίτον, η ηλεκτρονική μάθηση επικεντρώνεται σε μια ευρύτερη προοπτική. Οι μαθησιακές λύσεις είναι ανώτερες από το παραδοσιακό πρότυπο της εκπαίδευσης (Rosenberg, 2000, s. 28-

29). Η διαδραστική ηλεκτρονική μάθηση δίνει την ευκαιρία «να διαβάσετε και να ακούσετε», επιπλέον, επιτρέπει την ανταλλαγή γνώσεων, εμπειριών και σχολίων, ενώ ταυτόχρονα ο χρήστης εκτελεί τις εργασίες και ακολουθεί τις οδηγίες και τη διδασκαλία. Η ηλεκτρονική μάθηση 2.0 φέρνει το Web 2.0 και έτσι, με αυτόν τον τρόπο, επιτρέπει την *κοινωνική μάθηση*. Η ηλεκτρονική μάθηση είναι ένας ψηφιακός και συνεργατικός τρόπος μάθησης που χρησιμοποιεί το web 2.0. Η ηλεκτρονική εκμάθηση 2.0 δίνει την ευκαιρία αναζήτησης, δημιουργίας και συνεργασίας σε χρήστες / μαθητές για την κάλυψη των αναγκών τους (Thalheimer, 2008, σελ.2). Αν και η ηλεκτρονική μάθηση θεωρείται ένας εναλλακτικός τρόπος για την μάθηση στην τάξη, η χρήση της ως συμπληρωματικής μάθησης είναι πιθανό να επιφέρει πιο αποτελεσματικά αποτελέσματα.

Η ηλεκτρονική μάθηση έχει μεγάλο δυναμικό όσον αφορά τα εθνικά εκπαιδευτικά συστήματα των χωρών όπου οι επενδύσεις είναι φτωχές. Η ικανότητα χρήσης του δυναμικού της ηλεκτρονικής μάθησης για την αύξηση της ποιότητας της εκπαίδευσης εξαρτάται από τις καθορισμένες εθνικές εκπαιδευτικές πολιτικές και τη μεταρρύθμιση που πρέπει να πραγματοποιηθεί στην εκπαίδευση στο πλαίσιο της τεχνολογίας και των τεχνολογικών εγκαταστάσεων. Η ηλεκτρονική μάθηση είναι μια εντελώς νέα ιδέα στην Τουρκία. Από την άλλη πλευρά, το τουρκικό εκπαιδευτικό σύστημα χρειάζεται να επωφεληθεί από τις Τεχνολογίες ΤΠΕ με τον καλύτερο τρόπο για να αναπτύξει ποιοτικό εργατικό δυναμικό, απαραίτητο για τον 21ο αιώνα. Αυτή η κατάσταση αυξάνει τη σημασία των νέων μεθόδων μάθησης που σχετίζονται με τις νέες τεχνολογίες στον τομέα της εκπαίδευσης. Επιπλέον, ο εκσυγχρονισμός στην εκπαίδευση μπορεί να δημιουργήσει μια ευκαιρία για τις εξελίξεις σε άλλους τομείς.

1.2.5 ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

Η εμφάνιση και ο ορισμός της μεθόδου Gamification, η οποία μπορεί να ονομαστεί προϊόν της ψηφιακής εποχής ή προϊόν του 21ου αιώνα, σημαίνει ότι η χρήση στοιχείων παιχνιδιού έξω από περιβάλλοντα παιχνιδιών, έτσι ώστε να παρακινήσει στοχευμένες συμπεριφορές με το πλαίσιο που καθορίζεται από τις θεωρίες συμπεριφοράς. Η μέθοδος Gamification μπορεί να συνοψιστεί ως εξής: τα παιχνίδια, τα οποία αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής, έχουν αλλάξει στο χρόνο με την τεχνολογική πρόοδο. Στο παρελθόν, τα παιδιά παίζουν παιχνίδια έξω από το σπίτι, ενώ σήμερα παίζουν παιχνίδια στον υπολογιστή. Παρόλο που υπάρχουν παιχνίδια που παίζονται έξω από το σπίτι, τα οποία προτιμούν τα παιδιά, τα ψηφιακά παιχνίδια γίνονται πιο δημοφιλή (Yilmaz and the Çağıltay, 2004).

Μερικοί ερευνητές επικεντρώθηκαν στη χρήση θετικών πτυχών των ψηφιακών παιχνιδιών στο περιβάλλον όπου δεν υπάρχουν παιχνίδια. (Domínguez vd., 2013). Σε αυτό το σημείο, υποστηρίζεται μια νέα αντίληψη που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μέθοδος στην gamification. Η παιχνιδοποίηση gamification ορίζεται ως η χρήση ψηφιακών στοιχείων παιχνιδιού σε μέρη όπου δεν υπάρχει παιχνίδι για την ενίσχυση των εμπειριών των χρηστών και την παρακίνηση του χρήστη για το περιβάλλον (Deterding, Sicart, Nacke, O'Hara και Dixon, 2011). Καθώς εξετάζονται τα στατιστικά στοιχεία αναζήτησης Google, φαίνεται ότι η gamification είναι μια από τις δημοφιλείς λέξεις-κλειδιά που αναζητήθηκαν και έγινε πιο συχνή στο χρόνο και έφτασε στην κορυφαία δημοτικότητα της το 2013 σήμερα, η δημοτικότητά της εξακολουθεί να αυξάνεται.

Όλοι οι ορισμοί σχετικά με το gamification αποκαλύπτουν τα οφέλη της στρατηγικής στη διαδικασία εφαρμογής και εκπαίδευσης: στο πλαίσιο της εκπαίδευσης, η διαδικασία gamification όχι μόνο αναφέρεται σε παιχνίδια στην εκπαιδευτική διαδικασία, αλλά επίσης αξιοποιεί τη διευκόλυνση της μάθησης των μαθητών στο υπάρχον μαθησιακό περιβάλλον ενσωματώνοντας χαρακτηριστικά παιχνιδιού (Karataş, 2014). Η Gamification προσπαθεί να μετατρέψει την παραδοσιακή τάξη σε ένα ανταγωνιστικό περιβάλλον παιχνιδιού για πολλούς παίκτες και με αυτόν τον τρόπο, βελτιώνει τη συμμετοχή των μαθητών στην τάξη (Freitas και Freitas, 2013). Η Gamification μπορεί επίσης να αντιστοιχεί και σε μια εκπαιδευτική πλατφόρμα που στοχεύει στην αλληλεπίδραση του εξωτερικού κινήτρου των ατόμων, με εργαλεία όπως η παροχή σχολίων και ανταμοιβών. Τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα των παιχνιδιών όπως η προαγωγή στο επόμενο επίπεδο, η ανταμοιβή, η επαγγελματική ή η ανάπτυξη επαγγέλματος χρησιμοποιούνται για τη βελτίωση της εκπαίδευσης (Gökkaya, 2014)

Ένα από τα πιο σημαντικά αποτελέσματα είναι ότι η gamification έχει θετική επίδραση στα κίνητρα και την ακαδημαϊκή απόδοση. Παρόλο που η προσέγγιση gamification έχει μακρά παρελθόν στο τουρκικό

εκπαιδευτικό σύστημα, οι στρατηγικές ψηφιακής gamification δεν έχουν ακόμη φτάσει στο επαρκές επίπεδο. Όταν λαμβάνονται υπόψη όλα αυτά τα ερευνητικά αποτελέσματα, προκειμένου να προχωρήσουν στις στρατηγικές παιχνιδιού, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να συμμετέχουν σε δραστηριότητες επαγγελματικής κατάρτισης και να εφαρμόζουν τις εμπειρίες τους σε περιβάλλοντα τάξης.

2. ΜΕΘΟΔΟΣ

Οι συνεντεύξεις ομάδας εστίασης (focus groups) μπορούν να οριστούν ως μια ποιοτική τεχνική συλλογής δεδομένων που λαμβάνει χώρα στο πλαίσιο προκαθορισμένων κατευθυντήριων γραμμών, δίνοντας προτεραιότητα στην υποκειμενικότητα των ερωτηθέντων, σύμφωνα με τη λογική αυτής της μεθόδου, και η οποία θα πρέπει να δώσει προσοχή στον λόγο των συμμετεχόντων και κοινωνικό πλαίσιο αυτού του λόγου. Ο Krueger (1994) ορίζει τη συνέντευξη της ομάδας εστίασης ως μια προσεκτικά σχεδιασμένη συζήτηση σε ένα περιβάλλον όπου τα άτομα μπορούν να εκφράσουν ελεύθερα τις σκέψεις τους. Σε αυτήν την έρευνα, η συνέντευξη ομάδας εστίασης χρησιμοποιήθηκε ως μέθοδος συλλογής δεδομένων. Η ανάλυση των ληφθέντων δεδομένων έγινε με ανάλυση περιεχομένου. Η ανάλυση περιεχομένου είναι μια ερευνητική τεχνική που χρησιμοποιείται για την εξαγωγή συστηματικών και αμερόληπτων αποτελεσμάτων από ορισμένους χαρακτήρες που ορίζονται στο κείμενο (Stone et al. 1966).

3. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΩΝ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΩΝ

3.1. Τουρκικά αποτελέσματα εργαστηρίων

3.1.1. Εργαστήριο 1 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα)

- Έχετε ψηφιακά εργαλεία; (κινητό τηλέφωνο, tablet κ.λπ.)

Ως αποτέλεσμα της ανάλυσης αναγκών που πραγματοποιήθηκε για τις απαντήσεις των ενηλίκων-που-προσεγγίζονται-δύσκολα, καθορίστηκε ότι όλοι οι ενήλικοι διαθέτουν κινητό τηλέφωνο, αλλά μόνο το 45% του κινητού τηλεφώνου είναι εξοπλισμένο για να καλύψει τις ανάγκες τους σε ψηφιακά μέσα και e-πλατφόρμες. Ενώ μόνο το 10% των συμμετεχόντων βρέθηκε να χρειάζονται tablet, το 80% ανέφερε ότι χρησιμοποίησε φορητό υπολογιστή ή επιτραπέζιο υπολογιστή στα σπίτια τους.

- Πιστεύετε ότι αυτές οι ψηφιακές συσκευές κάνουν τη ζωή σας πιο εύκολη;

Ενώ το 95% των ενηλίκων-που-προσεγγίζονται-δύσκολα υποστηρίζουν την ύπαρξη ψηφιακών συσκευών καθιστά τη ζωή ευκολότερη για τους ενήλικους, το 5% υποστήριξε ότι η ύπαρξη οποιασδήποτε ψηφιακής συσκευής στην καθημερινή ζωή δεν θα ήταν εύκολη.

- Χρειάζεστε βασικές ψηφιακές δεξιότητες (αριθμητική, αλφαριθμητισμός, ψηφιακή) για να χρησιμοποιήσετε αυτές τις συσκευές;

Το 90% των ενηλίκων δήλωσαν ότι δεν θα μπορούσαν να επωφεληθούν από τη χρήση των ψηφιακών συσκευών στην καθημερινή ζωή χωρίς να έχουν βασικές ψηφιακές δεξιότητες.

Το 60% των ενηλίκων δήλωσαν ότι προτιμούν τις ψηφιακές τους δεξιότητες ενώ αγοράζουν ψηφιακές συσκευές. Και πάλι, ένα 60% από αυτούς δήλωσε ότι θα προτιμούσαν περισσότερες εξοπλισμένες συσκευές εάν είχαν υψηλότερες ψηφιακές δεξιότητες.

- Πιστεύετε ότι οι ψηφιακές δεξιότητες μπορούν να αλλάξουν την ποιότητα ζωής σας και να κάνουν τη ζωή σας ευκολότερη;

Ενώ το 95% των ενηλίκων υποστηρίζει ότι η ύπαρξη ψηφιακών δεξιοτήτων θα βελτιώσει την ποιότητα ζωής, μόνο το 5% υποστηρίζει ότι η κατοχή αυτών των δεξιοτήτων δεν θα κάνει τη ζωή πιο εύκολη.

Ο συμμετέχων με κωδικοποίηση K4 είπε: «Δεν δυσκολεύομαι να βρω τη διεύθυνση που ψάχνω όταν πηγαίνω σε μια πόλη που δεν ξέρω επειδή έχω βασικές ψηφιακές δεξιότητες. Ομοίως, όταν θέλω να πουλήσω ένα αντικείμενο που δεν χρησιμοποιώ στο σπίτι, μπορώ εύκολα να πουλήσω από σχετικές πλατφόρμες χρησιμοποιώντας τις ψηφιακές μου δεξιότητες. »

- Ποιες είναι οι συνέπειες από το να μην έχετε αρκετές ψηφιακές δεξιότητες για να κάνετε τη συνήθη καθημερινή εργασία;

Το 65% των συμμετεχόντων δήλωσαν ότι κάνουν τις συνήθειες καθημερινές εργασίες σε μεγαλύτερο χρονικό διάστημα επειδή δεν έχουν επαρκείς ψηφιακές δεξιότητες. Ο συμμετέχων με κωδικοποίηση K7 είπε: «Δεδομένου ότι δεν έχω επαρκείς ψηφιακές δεξιότητες, πρέπει να πάω σε αυτό το ίδρυμα όταν πρέπει να λάβω πληροφορίες από οποιοδήποτε ίδρυμα. Γνωρίζω ότι άλλοι μπορούν να λάβουν τις ίδιες πληροφορίες στο Διαδίκτυο. »

Ενώ το 55% θεώρησε ότι είναι πιο δύσκολο να πάρει πληροφορίες για οποιοδήποτε θέμα, το 40% εξέφρασε την άπψη ότι είναι μειονέκτημα να μη συμβάλει στην οικονομία του σπιτιού και το 10% δήλωσε ότι έχουν δυσκολία στην εύρεση εργασίας επειδή δεν έχουν ψηφιακές δεξιότητες.

- Πιστεύετε ότι πρέπει να έχετε κίνητρα για να αποκτήσετε βασικές ψηφιακές δεξιότητες;

Το 90% των συμμετεχόντων δήλωσε ότι για να έχουν βασικές ψηφιακές δεξιότητες, πρέπει να διεξάγονται εκπαιδευτικές δραστηριότητες που τις ενθαρρύνουν και τις υποστηρίζουν. Και πάλι, το 90% δήλωσε ότι η γνώση της ύπαρξης όλων των ειδών εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για βασικές ψηφιακές δεξιότητες είναι ένας σημαντικός παράγοντας για να παρακινηθούν. Ο συμμετέχων με κωδικό K5 σχολίασε το θέμα, «Αν υπάρξει ένα μάθημα που στοχεύει στη διευκόλυνση της ζωής μου με την απόκτηση βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων στην περιοχή μου, σίγουρα θα παρευρεθώ».

- Θα θέλατε να αλλάξετε τη ροή της ζωής σας για καλύτερες συνθήκες διαβίωσης;

Όλοι οι συμμετέχοντες δήλωσαν ότι θα ήταν αποφασισμένοι να αλλάξουν τη ροή της ζωής τους για καλύτερες συνθήκες ζωής. 55% των συμμετεχόντων δήλωσαν ότι είναι πρόθυμοι να έχουν δεξιότητες πάνω από τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες.

- Θα θέλατε να το χρησιμοποιήσετε, εάν έχετε εύκολη πρόσβαση σε ευέλικτες ευκαιρίες μάθησης μέσω μιας εφαρμογής για κινητά εξοπλισμένη με μια διαδραστική πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης και στρατηγικές παιχνιδιών;

Το 95% των συμμετεχόντων ανέφεραν ότι εάν υπήρχε μια εφαρμογή για κινητά εξοπλισμένη με μια διαδραστική πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης και στρατηγικές παιχνιδιού, θα χρειαζόταν σίγουρα χρόνο για να τη χρησιμοποιήσει και να έχει βασικές ψηφιακές δεξιότητες. K9 κωδικοποιημένος συμμετέχων «Δεν είμαι σε θέση να συμμετάσχω σε κανένα επίσημο εκπαιδευτικό σεμινάριο λόγω της ανάγκης να κερδίσω τα προς το ζην κατά την εκτέλεση της καθημερινής μου ζωής. Εάν είχα την ευκαιρία να αποκτήσω αυτήν την εκπαίδευση σε μια πλατφόρμα, σίγουρα θα έπαιρνα χρόνο για αυτό και θα βελτιώσω τις ψηφιακές μου δεξιότητες. »

3.1.2. Εργαστήριο 2 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα)

- Αντιμετωπίζετε δυσκολίες στην καθημερινή σας ζωή λόγω ανεπαρκών ψηφιακών δεξιοτήτων;

Ενώ το 95% των ενηλίκων υποστηρίζει ότι το να μην έχουν ψηφιακές δεξιότητες προκαλεί δυσκολίες στην καθημερινή ζωή, μόνο το 5% των ανθρώπων υποστήριξε ότι η μη ύπαρξη αυτών των δεξιοτήτων δεν θα συμβάλει στην δυσκολία της καθημερινής ζωής.

- Εάν είστε, ποιες δυσκολίες αντιμετωπίζετε;

Συμμετέχοντες που δήλωσαν ότι αντιμετωπίζουν δυσκολίες στην καθημερινή ζωή λόγω ανεπαρκών ψηφιακών δεξιοτήτων.

90% των συμμετεχόντων στη λήψη πληροφοριών καθώς είναι ανεπαρκείς στις ψηφιακές τους δεξιότητες, 75% στην επικοινωνία, 65% στην εύρεση εργασίας, 50% στις τραπεζικές συναλλαγές, 50% στην αγορά κάτι, 45% στην πώληση μεταχειρισμένων αγαθών, 25% στην αποθήκευση πληροφοριών και 10% στην εύρεση φίλων στο διαδίκτυο.

3.1.3. Εργαστήριο 3 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα).

Ποιες είναι οι βασικές δεξιότητες για εσάς;

Όταν ρωτήθηκαν ποιες είναι οι βασικές ψηφιακές δεξιότητες ανάλογα με τα δεδομένα που λαμβάνονται από την κλίμακα που προετοιμάζεται για ενήλικι που είναι δύσκολο να προσεγγιστούν.

Απάντησαν ως εξής:

95% - χρησιμοποιώντας το ποντίκι και το πληκτρολόγιο στον υπολογιστή

95% - σύνδεση μιας συσκευής στο Διαδίκτυο χρησιμοποιώντας ρυθμίσεις Wi-Fi και εισαγωγή κωδικού πρόσβασης, εάν είναι απαραίτητο

90%% - ενεργοποιήστε τη συσκευή και εισάγοντας πληροφορίες λογαριασμού όταν είναι απαραίτητο

85% - χρησιμοποιώντας την οθόνη αφής του tablet ή του smartphone

70% - εύρεση της εφαρμογής επιλέγοντας το σωστό εικονίδιο στην Αρχική οθόνη

40% - αλλαγή της εικόνας οθόνης της συσκευής για ευκολότερη ανάγνωση περιεχομένου χρησιμοποιώντας το μενού

30% - εύρεση του ιστότοπου χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα περιήγησης για να εντοπίσετε το εικονίδιο

Ποιες πιστεύετε ότι είναι οι σημαντικές ψηφιακές δεξιότητες για τη ζωή και την εργασία στον ψηφιακό κόσμο;

Όταν ρωτήθηκαν ποιες είναι οι σημαντικές ψηφιακές δεξιότητες για τη ζωή και την εργασία στον ψηφιακό κόσμο με βάση τα δεδομένα που λαμβάνονται από την κλίμακα που προετοιμάζεται για ενήλικοι που είναι δύσκολο να προσεγγιστούν.

Απάντησαν ως εξής:

95% - Επικοινωνία

90% - Διαχείριση πληροφοριών και περιεχομένου

85% - Ασφαλής και νόμιμη στο διαδίκτυο

80% επίλυση προβλημάτων

70% - Διαχείριση και εκτέλεση επιχειρήσεων.

Οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να επισημάνουν τι μπορούν να κάνουν από τις εργασίες που έχουν ανατεθεί για αυτές τις δεξιότητες και τα ποσοστά εκτέλεσης αυτών των εργασιών είναι τα εξής:

Επικοινωνία

- Δημιουργία ομάδας σε πλατφόρμες ανταλλαγής μηνυμάτων, όπως whatsapp ή messenger, για να μιλήσετε με τα μέλη της οικογένειας ή τους φίλους σας (70%)

- Χρήση προγραμμάτων του Office για τη δημιουργία βιογραφικών (20%)

- Αποστολή φωτογραφιών ή αρχείων σε φίλους ή συγγενείς σε συνημμένα e-mail (35%)
- Χρήση ή εγκατάσταση προϊόντων τηλεφώνου βίντεο-βίντεο, όπως ο χρόνος προσώπου ή το Skype για επικοινωνία με φίλους και συγγενείς (40%)
- Σύνθεση και διαχείριση λογαριασμών κοινωνικών μέσων (50%)
- Μεταφόρτωση κάτι στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, επίσκεψη και δημοσίευση στο φόρουμ (45%)
- Αποστολή email στους φίλους τους από τη λίστα λογαριασμών email τους και προσθήκη cc (carbon copy, κοινοποίηση σε άλλους παραλήτες) όταν χρειάζεται (55%)
- Εργασία εξ αποστάσεως συνδέοντας τον υπολογιστή μέσω του ιδιωτικού δικτύου που παρέχεται από τον εργοδότη (25%)
- Χρήση διαφορετικών μορφών εγγράφων, όπως PDF για τη διευκόλυνση της κοινής χρήσης εγγράφων με τους φίλους σας (30%)
- Κοινή χρήση εγγράφων μέσω cloud, όπως έγγραφα της Google, σε συνεργασία με συναδέλφους (20%)
- Χρήση προϊόντων τηλεδιάσκεψης όπως το Skype και ο χρόνος προσώπου σε συνέδρια και κλήσεις (25%)
- Κατοχή και διαχείριση λογαριασμών σε επαγγελματικές τοποθεσίες σταδιοδρομίας όπως το LinkedIn (30%)

Διαχείριση πληροφοριών και περιεχομένου

- Κατανόηση ότι όλες οι πληροφορίες που εισάγονται σε μια ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια όπως η Wikipedia είναι αξιόπιστες και ακριβείς (40%)
- Αναζήτηση ειδήσεων χρησιμοποιώντας ιστότοπους όπως το Chrome, το Safari και ο Internet Explorer (90%)
- Χρήση λογαριασμού αποθήκευσης cloud για μουσική και άλμπουμ φωτογραφιών (iCloud, Instagram) και πρόσβαση σε άλμπουμ με εργαλεία όπως υπολογιστής και τηλέφωνο (30%)
- Ακούγοντας μουσική από νόμιμες πηγές όπως spotify ή apple music, παρακολουθώντας ταινίες από νόμιμες πηγές όπως Netflix ή Amazon Prime (40%)
- Αναζήτηση πληροφοριών που ζητούνται από το αφεντικό χρησιμοποιώντας ένα πρόγραμμα περιήγησης όπως ο Chrome Internet Explorer ή το σαφάρι (70%)
- Διαχείριση ημερολογίων ή ραντεβού σε συσκευές όπως επαγγελματικούς υπολογιστές, τηλέφωνα ή tablet (50%)

Διαχείριση και εκτέλεση επιχειρήσεων

- Άνοιγμα διαδικτυακού λογαριασμού για δημόσιες υπηρεσίες (ηλεκτρονική διακυβέρνηση) (80%)
- Άνοιγμα διαδικτυακού λογαριασμού για αγορά ή παραγγελία προϊόντων από διαδικτυακούς ιστότοπους πωλήσεων όπως η Amazon ή η Bay (25%)
- Χρήση ταξιδιωτικών ιστότοπων και εφαρμογών για κινητά για αγορά εισιτηρίων ή κράτηση (40%)
- Ρύθμιση ραντεβού γιατρών / γιατρών στο διαδίκτυο (40%)
- Συμπλήρωση διαδικτυακών εντύπων για την υποβολή αίτησης για τέλη δορυφορικής και καλωδιακής μετάδοσης ή οδικό φόρο (20%).
- Χρήση ή δημιουργία διαδικτυακής τραπεζικής μέσω ιστότοπων ή εφαρμογών για κινητά, διασφαλίζοντας την ασφάλεια των πληροφοριών (50%)
- Μεταφόρτωση βιογραφικών σε διαδικτυακούς ιστότοπους αιτήσεων εργασίας (40%)

- Συμπλήρωση των ηλεκτρονικών εντύπων αίτησης (π.χ. για εργασία) (50%)
- Χρήση του Διαδικτύου για πρόσβαση σε συγκεκριμένες πληροφορίες που σχετίζονται με καθημερινές εργασίες που πρέπει να κάνετε. π.χ. εύρεση συνταγών, εύρεση πληροφοριών για βοήθεια στο ταξιδιωτικό σχέδιο (70%)
- Χρησιμοποιώντας τον ιστότοπο του κατασκευαστή, την ενότητα συχνών ερωτήσεων ή το σύστημα συνομιλίας για βοήθεια για την επίλυση του προβλήματος μιας συσκευής (55%)
- Βρίσκοντας πώς να κάνετε κάτι παρακολουθώντας ένα εκπαιδευτικό βίντεο όπως βίντεο στο Youtube (80%)

Επίλυση προβλήματος

- Χρήση του Διαδικτύου για πρόσβαση σε συγκεκριμένες πληροφορίες που σχετίζονται με καθημερινές εργασίες που πρέπει να κάνετε. π.χ. εύρεση συνταγών, εύρεση πληροφοριών για βοήθεια στο ταξιδιωτικό σχέδιο (80%)
- Χρησιμοποιώντας τον ιστότοπο του κατασκευαστή, την ενότητα συχνών ερωτήσεων ή το σύστημα συνομιλίας για βοήθεια για την επίλυση του προβλήματος μιας συσκευής (55%)
- Βρίσκοντας πώς να κάνετε κάτι παρακολουθώντας ένα εκπαιδευτικό βίντεο όπως βίντεο στο Youtube (80%)
- Χρήση του Διαδικτύου για την εξεύρεση εναλλακτικών τρόπων επίλυσης ενός προβλήματος που συναντάτε στην εργασία. π.χ. έλεγχος ενός ανταγωνιστή στο Διαδίκτυο (25%)
- Σχεδιασμός του κόστους του έργου χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα ηλεκτρονικών υπολογιστικών φύλλων (60%)
- Χρήση των ιστότοπων για τη λήψη αποφάσεων σχετικά με τακτικές μάρκετινγκ (40%).

Ασφαλείς και νόμιμοι στο Διαδίκτυο

- Να είστε βέβαιοι ότι κανείς δεν γνωρίζει τα δικά σας στοιχεία σύνδεσης στο διαδίκτυο (70%)
- Να είστε βέβαιος ή βέβαιη ότι δεν μοιράζεστε και δεν διακινείτε ταπεινωτικό ή ακατάλληλο περιεχόμενο στα κοινωνικά μέσα (70%)
- Να μην μοιράζεστε τίποτα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, συμπεριλαμβανομένων μη εξουσιοδοτημένων παιδιών (65%)
- Χρήση δεύτερης συσκευής για τη λήψη κωδικών όταν ένας ιστότοπος επιτρέπει δυαδικό έλεγχο ταυτότητας και εισαγωγή κωδικού για πρόσβαση στον συνδεδεμένο λογαριασμό (70%)
- Δημιουργία κωδικού πρόσβασης με 3 τυχαίες λέξεις ή με πεζά γράμματα, κεφαλαία γράμματα, αριθμούς και σύμβολα (80%)
- Ρύθμιση αναρτήσεων και κοινόχρηστου περιεχομένου στην ενότητα ρυθμίσεων απορρήτου στο Facebook, έτσι ώστε μόνο οι φίλοι να μπορούν να το δουν (90%)
- Ενεργοποίηση του αποκλεισμού αναδυόμενων παραθύρων του προγράμματος περιήγησης ιστού για τη μείωση των απειλών επιβλαβών ιστότοπων (65%)
- Άνοιγμα αυτόματων ενημερώσεων από το μενού ρυθμίσεων για λειτουργικό σύστημα υπολογιστή και antivirus (50%)
- Χρήση της γραμμής αναζήτησης για πρόσβαση σε εικόνες και άλλο περιεχόμενο (80%)
- Χρήση εξωτερικού σκληρού δίσκου και δημιουργία νέου εγγράφου στον σκληρό δίσκο (75%).

3.1.4. Εργαστήριο 4 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα)

- Πιστεύετε ότι η τεχνολογία βελτιώνει τη ζωή σας;

Ενώ το 95% των ενηλίκων πιστεύουν ότι η τεχνολογία βελτιώνει τη ζωή τους, μόνο το 5% υποστηρίζει ότι η τεχνολογία δεν συμβάλλει στη βελτίωση της ζωής. Το 70% των ενηλίκων που ανταποκρίνονται θετικά είναι σε θέση να εκπληρώσουν τις ευθύνες τους που πρέπει να εκπληρωθούν χρησιμοποιώντας τεχνολογικές συσκευές στην επιχείρηση και την κοινωνική ζωή πολύ πιο εύκολο και λιγότερο χρόνο, το 65% από αυτούς δηλώνει ότι η τεχνολογία προσθέτει χρώμα στη ζωή τους, κάνει τη δική τους ζωή πιο ευχάριστη και άνετη, και το 50% τους λέει ότι είναι σε θέση να αντιμετωπίσουν πολλές δυσκολίες στη ζωή (υγεία, κοινωνική, οικονομική, κ.λπ.) πιο εύκολα χάρη στην τεχνολογία

- Έχετε βιώσει ποτέ ένα θετικό γεγονός χρησιμοποιώντας τεχνολογία;

Το 90% των ενηλίκων δήλωσαν ότι βίωσαν ένα θετικό συμβάν χρησιμοποιώντας τεχνολογία και το 10% δήλωσε ότι δεν είχαν θετική εμπειρία.

- Εάν το έχετε βιώσει, μπορείτε να το εξηγήσετε εν συντομία;

Ο συμμετέχων με κωδικοποίηση K18 είπε: «Εγώ, εγώ και η οικογένειά μου χρησιμοποίησα τα πλεκτά παπούτσια που σχεδίασα και παρήγαγα στο σπίτι πριν ξεκινήσω να χρησιμοποιώ την τεχνολογία. Συνεισφέρω στο σπίτι μου με την πώληση των πλεκτών παπουτσιών που παράγω από τότε που άρχισα να χρησιμοποιώ την τεχνολογία στις σχετικές ηλεκτρονικές πλατφόρμες. »

Ο συμμετέχων κωδικοποίησε το K21 «Άρχισα να χρησιμοποιώ πλατφόρμες αναζήτησης εργασίας για να βρω δουλειά και μπήκα στη δουλειά που δουλεύω με αυτόν τον τρόπο».

K3 «Στο παρελθόν, οι φωτογραφίες μου χάθηκαν ή καταστράφηκαν, αλλά μπορώ να τις κρατήσω πιο ασφαλείς καθώς τις φυλάσσω τώρα στα ψηφιακά μέσα».

K2 «Συνήθιζα να πηγαίνω στην τράπεζα και να περιμένω στην ουρά να καταθέσω χρήματα στο παρελθόν, αλλά τώρα μπορώ εύκολα να πραγματοποιήσω τις τραπεζικές μου συναλλαγές σε ψηφιακά μέσα».

- Σας έδωσε η θετική εμπειρία σας αυτοπεποίθηση;

Ενώ το 95% των ενηλίκων που είχαν θετικές εμπειρίες εξέφρασαν τις θετικές τους εμπειρίες ότι απέκτησαν αυτοπεποίθηση, 5% δήλωσε ότι δεν κέρδισαν αυτοπεποίθηση.

- Σας έχει ενθαρρύνει ποτέ κάποιος να χρησιμοποιήσετε την τεχνολογία;

Το 70% των ενηλίκων δήλωσαν ότι έχουν ενθαρρυνθεί να χρησιμοποιούν τεχνολογία μία ή περισσότερες φορές μέχρι τώρα, αλλά το 30% από αυτούς δεν έχουν βιώσει ποτέ ένα τέτοιο κίνητρο. Περισσότεροι από τους μισούς ενήλικοι που έδωσαν ένα

Η θετική γνώμη ανέφερε ότι βίωσαν το κίνητρο κατά τη σχολική τους περίοδο ή την επαγγελματική τους ζωή.

- Μάθατε κάτι παίζοντας ψηφιακά παιχνίδια;

Το 60% των ενηλίκων είπε ότι έμαθαν κάτι παίζοντας ψηφιακά παιχνίδια, αλλά το 40% είπε ότι δεν έπαιζαν ψηφιακά παιχνίδια. Το 90% των ενηλίκων που έδωσαν θετικές απόψεις δήλωσαν ότι έμαθαν κάτι χρησιμοποιώντας διαδικτυακά ψηφιακά παιχνίδια και εφαρμογές για κινητά.

- Πιστεύετε ότι έχετε την ικανότητα να αλλάξετε την τρέχουσα κατάστασή σας χρησιμοποιώντας ψηφιακές δεξιότητες;

Ενώ το 85% των ενηλίκων-που-προσεγγίζονται-δύσκολα πιστεύουν ότι έχουν την ικανότητα να αλλάξουν την κατάστασή τους χρησιμοποιώντας ψηφιακές δεξιότητες, το 15% από αυτούς δήλωσε ότι δεν έχουν αυτήν την ικανότητα. Η πλειονότητα των ενηλίκων που έδωσαν αρνητικές απόψεις ανέφεραν ότι οι ψηφιακές τους δεξιότητες δεν είναι σε επίπεδο για να αντιμετωπίσουν μια τέτοια κατάσταση και δηλώνουν ότι θέλουν να βελτιώσουν αυτές τις δεξιότητες.

3.1.5. Εργαστήρια 1 (Εκπαιδευτές ενηλίκων)

- Έχετε δυσκολία στη διδασκαλία ψηφιακών δεξιοτήτων σε ενήλικους;

Ενώ 9 από τους εκπαιδευτές ενηλίκων δήλωσαν ότι είχαν δυσκολία στη διδασκαλία ψηφιακών δεξιοτήτων στην εκπαίδευσή τους για διάφορους λόγους, 1 από αυτούς δήλωσε ότι δεν είχαν καμία δυσκολία.

- Μπορείτε να εξηγήσετε εν συντομία μία ή περισσότερες από αυτές τις δυσκολίες;

7 από τους εκπαιδευτές ενηλίκων δήλωσαν ότι είχαν δυσκολία στην παροχή ψηφιακών δεξιοτήτων λόγω του χαμηλού επιπέδου εκπαίδευσης των ενηλίκων. Και πάλι, 6 από τους εκπαιδευτές ενηλίκων δήλωσαν ότι οι ηλικιωμένοι ενήλικοι έχουν δυσκολία στην εκμάθηση βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων. Τέσσερις από τους εκπαιδευτές ενηλίκων δήλωσαν ότι είχαν δυσκολία στην κατάρτιση επειδή οι ενήλικοι δεν είχαν αρκετές προηγούμενες γνώσεις και δεξιότητες επειδή δεν ήταν σε θέση να αγοράσουν ψηφιακές συσκευές για να καλύψουν τις ανάγκες τους λόγω της οικονομικής κατάστασης των ενηλίκων. Ο συμμετέχων με κωδικοποίηση E10 σχολίασε το θέμα: «Ενώ οι που-προσεγγίζονται-δύσκολα ενήλικοι συχνά αγωνίζονται με οικονομικές δυσκολίες, όσοι χρησιμοποιούσαν προηγουμένως ψηφιακές συσκευές μαθαίνουν πιο γρήγορα, ενώ δυσκολεύονται να μάθουν βασικές δεξιότητες, καθώς δεν έχουν ψηφιακές συσκευές πριν από την προπόνηση. »

- Πιστεύετε ότι το υλικό που χρησιμοποιείτε στις τάξεις σας είναι επαρκές για να αποκτήσουν οι ενήλικοι ψηφιακές δεξιότητες;

7 από τους εκπαιδευτές ενηλίκων δήλωσαν ότι το υλικό που χρησιμοποιείται είναι ανεπαρκές για να παρέχει βασικές ψηφιακές δεξιότητες σε δυσπρόσιτους ενήλικους. Αντιθέτως, 3 από αυτά δήλωσαν ότι τα υλικά είναι επαρκή.

- Πιστεύετε ότι το υλικό που χρησιμοποιείτε στα μαθήματα είναι αποτελεσματικό για τους ενήλικους να αποκτήσουν ψηφιακές δεξιότητες;

Έξι από τους εκπαιδευτές ενηλίκων δήλωσαν ότι το υλικό που χρησιμοποιήθηκε στα μαθήματα δεν ήταν αποτελεσματικό στη διδασκαλία ψηφιακών δεξιοτήτων για δυσπρόσιτους ενήλικους. Περισσότεροι από 5 από τους εκπαιδευτές που έδωσαν αυτήν την απάντηση ανέφεραν την ανεπάρκεια του τεχνολογικού / τεχνικού εξοπλισμού των υλικών, σχεδόν οι μισοί από αυτούς σχετίζονται με τη σύνδεση στο Διαδίκτυο και 4 από αυτούς ως λόγος για την αδυναμία των ενηλίκων να χρησιμοποιούν το υλικό. Ο συμμετέχων με τον κωδικό E3 δήλωσε ότι «είχα δυσκολίες στη διεξαγωγή και το τέλος του μαθήματος λόγω τεχνικών προβλημάτων στα μαθήματα ή της ανεπαρκούς σύνδεσης στο Διαδίκτυο». Ο συμμετέχων με κωδικοποίηση E7 είπε: «Οι δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι εκπαιδευόμενοι στη χρήση ψηφιακού υλικού μπορούν να προκαλέσουν πολύ χρόνο στο μάθημα. Αυτό μας εμποδίζει να χρησιμοποιούμε τα υλικά αποτελεσματικά. »

Τέσσερις από τους εκπαιδευτές ενηλίκων δήλωσαν ότι το υλικό που χρησιμοποιείται στα μαθήματα είναι αποτελεσματικό στη διδασκαλία ψηφιακών δεξιοτήτων για δυσπρόσιτους ενήλικους.

3.1.6 Εργαστήρια 2 (εκπαιδευτές ενηλίκων)

Αντιμετωπίζετε δυσκολίες στη διδασκαλία τεχνολογίας και ψηφιακών εργασιών σε ενήλικους που-προσεγγίζονται-δύσκολα;

Ενώ 9 από τους εκπαιδευτές ενηλίκων δήλωσαν ότι είχαν δυσκολίες για διάφορους λόγους, ενώ διδάσκουν την τεχνολογία και τις ψηφιακές εργασίες σε ενήλικους, 1 δήλωσε ότι δεν είχαν καμία δυσκολία.

- Πιστεύετε ότι χρειάζεστε ανάπτυξη ικανοτήτων για να διευκολύνετε τους δυσπρόσιτους ενήλικους;

9 από τους εκπαιδευτές ενηλίκων δήλωσαν ότι πρέπει να αναπτύξουν ικανότητα για να διευκολύνουν την ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων ενηλίκων-που-προσεγγίζονται-δύσκολα και 1 από αυτούς είπε ότι δεν το κάνουν. Ο κωδικοποιημένος χρήστης του E9 είπε: «Χρειάζομαι υποστήριξη ειδικά όταν έχω δυσκολίες στη διδασκαλία ενηλίκων σχετικά με αυτές τις δεξιότητες. Για παράδειγμα, τα μαθησιακά κίνητρα και οι ανάγκες

των ενηλίκων είναι διαφορετικά. Φυσικά, οι μέθοδοι είναι επίσης ... Όταν το θέμα είναι ψηφιακό, η εργασία μπορεί να γίνει λίγο πιο περίπλοκη. Χρειάζομαι δραστηριότητες επαγγελματικής ανάπτυξης για να τα αντιμετωπίσω όλα αυτά. "

- Πιστεύετε ότι πρέπει να βελτιώσετε τον εαυτό σας για να παρακινήσετε τους ενήλικι που είναι δύσκολο να προσεγγίσετε ξανά στην κοινότητα;

Ενώ 9 από τους εκπαιδευτές ενηλίκων δήλωσαν ότι πρέπει να βελτιωθούν προκειμένου να παρακινήσουν τους ενήλικι στην κοινότητα να δυσκολευτούν, 1 είπε ότι δεν αισθάνεται τέτοια ανάγκη. Κωδικοποιημένος χρήστης E5 «Η παρακίνηση ενηλίκων ατόμων να μάθουν κάτι δεν είναι τόσο εύκολη όσο η παρακίνηση παιδιών. Σε αυτό το σημείο, είναι απαραίτητο να κατανοήσουμε τι χρειάζονται οι ενήλικι και να εξηγήσουμε πώς οι ψηφιακές δεξιότητες θα συμβάλουν στη ζωή τους. Θα ήθελα πολύ να έχω μια ολοκληρωμένη εκπαίδευση σε αυτό για να επιτύχω την επιτυχία στην εκπαίδευσή μου. "

- Πιστεύετε ότι το εκπαιδευτικό υλικό με τη στρατηγική gamification διευκολύνει τη δουλειά σας;

Ενώ 8 από τους εκπαιδευτές ενηλίκων πιστεύουν ότι το εκπαιδευτικό υλικό με στρατηγική παιχνιδιού διευκολύνει τη δουλειά τους, 2 από αυτούς πιστεύουν ότι αυτά τα υλικά δεν θα έχουν καμία επίδραση ή όφελος ειδικά στην εκπαίδευση ενηλίκων. Φαίνεται ότι πολλοί από τους εκπαιδευτικούς που έδωσαν αρνητικές απόψεις σχετικά με αυτό θεωρήθηκαν και οι δύο ότι πιστεύουν ότι η δυνατότητα των ενηλίκων να μάθουν μέσω του παιχνιδιού είναι ανεπαρκής.

- Θέλετε να χρησιμοποιήσετε σενάρια έμπνευσης βάσει εργασιών για τη βελτίωση των ψηφιακών δεξιοτήτων των ενηλίκων-που-προσεγγίζονται-δύσκολα;

Ενώ 7 από τους εκπαιδευτές ενηλίκων θέλουν να χρησιμοποιήσουν σενάρια έμπνευσης βάσει εργασιών για τη βελτίωση των ψηφιακών δεξιοτήτων των ενηλίκων-που-προσεγγίζονται-δύσκολα, 3 ανέφεραν αρνητικές απόψεις. Ενώ ο συμμετέχων με κωδικοποίηση E10 από τους συμμετέχοντες που έδωσαν αρνητικές απόψεις εκφράζει ότι δεν γνωρίζει για το σενάριο έμπνευσης βάσει εργασιών και δεν το έχει χρησιμοποιήσει ποτέ, ο E6 δήλωσε ότι «χρησιμοποίησα αυτήν την τεχνική αλλά δεν μπορώ να πω ότι την βρίσκω πολύ αποτελεσματική από την άποψη της εξοικονόμησης χρόνου. " Ο E9 είπε, «Είναι μια εξαιρετικά διασκεδαστική και παρακινητική τεχνική που χρησιμοποιώ αρκετά συχνά και παίρνω επιτυχημένα αποτελέσματα. Θα ήθελα σίγουρα περισσότεροι εκπαιδευτικοί ενηλίκων να ενημερώνονται σχετικά με αυτό και να επωφελούνται από αυτούς σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.

3.1.7. Εργαστήριο 3 (εκπαιδευτές ενηλίκων)

- Μάθατε κάτι παίζοντας ψηφιακά παιχνίδια;

9 από τους εκπαιδευτές ενηλίκων ανέφεραν ότι έμαθαν κάτι παίζοντας ψηφιακά παιχνίδια και ένας από αυτούς ανέφερε ότι δεν είχε τέτοια μάθηση. Το 7% των εκπαιδευτικών που έδωσαν θετικές απόψεις δήλωσαν ότι συχνά παίζουν παιχνίδια στον ελεύθερο χρόνο τους επειδή τους αρέσει να παίζουν και ότι συνειδητοποιούν ότι εκτελούν σιωπηρή μάθηση με αυτόν τον τρόπο. 3 από αυτούς δήλωσαν ότι πραγματοποίησαν συνειδητή μάθηση μέσω ψηφιακών παιχνιδιών.

- Έχετε βιώσει ποτέ ένα θετικό γεγονός χρησιμοποιώντας τεχνολογία;

9 από τους εκπαιδευτές ενηλίκων δήλωσαν ότι βίωσαν ένα θετικό συμβάν χρησιμοποιώντας τεχνολογία και 1 από αυτούς δεν είχε θετική εμπειρία.

- Εάν το έχετε βιώσει, μπορείτε να το εξηγήσετε εν συντομία;

E9 κωδικοποιημένος συμμετέχων "Άρχισα να δημοσιεύω τα άρθρα μου που μοιράστηκα στα κοινωνικά μου μέσα ανοίγοντας έναν ιστότοπο για τον εαυτό μου." Συμμετέχων E4 «Άρχισα να ετοιμάζω το δικό μου ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό» Κωδικοποιημένος χρήστης E7 «Άρχισα να προσφέρω πρόσωπο με πρόσωπο εκπαίδευση στο πλαίσιο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης μέσω της ηλεκτρονικής πλατφόρμας που δημιούργησα».

- Πιστεύετε ότι έχετε την ικανότητα να βελτιώσετε τη ζωή των ενηλίκων βελτιώνοντας τις ψηφιακές σας δεξιότητες;

Ενώ 9 από τους εκπαιδευτές ενηλίκων πιστεύουν ότι έχουν την ικανότητα να βελτιώσουν τη ζωή των ενηλίκων χρησιμοποιώντας ψηφιακές δεξιότητες, 1 συμμετέχων δήλωσε ότι δεν έχει αυτή την ικανότητα. Περισσότεροι από τους μισούς ερωτηθέντες που εξέφρασαν θετικές απόψεις δήλωσαν ότι οι ψηφιακές δεξιότητές τους είναι επαρκείς εν προκειμένω, αλλά θέλουν να αναπτύξουν αυτές τις δεξιότητες περαιτέρω μέσω δραστηριοτήτων επαγγελματικής κατάρτισης, λαμβάνοντας υπόψη τις απαιτήσεις της εποχής και τις νέες εξελίξεις.

3.2. Αποτελέσματα εργαστηρίων στη Λιθουανία

3.2.1. Εργαστήριο 1 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα)

Οι που-προσεγγίζονται-δύσκολα ενήλικοι διαθέτουν κινητές συσκευές, αλλά οι ψηφιακές τους δεξιότητες είναι πολύ κακές. Οι περισσότεροι άνθρωποι χρησιμοποιούν υπολογιστές μόνο για την ανάγνωση ειδήσεων στο διαδίκτυο, αλλά μας εκπλήσσει το υψηλό κίνητρο για μάθηση. Οι εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν στην εκπαίδευση σημείωσαν ότι απαιτείται μεθοδολογικό υλικό καθώς το επίπεδο των μαθητών ήταν πολύ διαφορετικό. Οι συμμετέχοντες στην εκπαίδευση πρέπει να ενθαρρύνονται να γράφουν πληροφορίες, καθώς μερικές φορές ανησυχούν για τη χρήση των κινητών τους συσκευών και φοβούνται να πατήσουν το λάθος πλήκτρο. Εάν οι μαθητές είχαν έτοιμο προς χρήση υλικό και σημείωναν σημειώσεις, θα ένιωθαν χαλαροί και θα μπορούσαν να δουλέψουν με τον δικό τους ρυθμό.

3.2.2. Εργαστήριο 2 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα)

Οι που-προσεγγίζονται-δύσκολα ενήλικοι σπάνια χρησιμοποιούν τεχνολογία, κυρίως για την ανάγνωση ειδήσεων. Το κίνητρο αυτής της ομάδας ήταν μέτριο, μερικοί από αυτούς ισχυρίζονται ότι ήταν πολύ μεγάλοι ή ότι η τεχνολογία δεν τους κάνει ευκολότερη τη ζωή. Οι ίδιοι δεν χρησιμοποιούν υπολογιστές για πώληση μεταχειρισμένων αντικειμένων, αγοράζοντας κάτι ή τραπεζικές συναλλαγές. Οι τραπεζικές μεταφορές πραγματοποιούνται συνήθως από παιδιά. Μερικά από αυτά χρησιμοποιούν κοινωνικά δίκτυα για επικοινωνία ή το Διαδίκτυο για τη λήψη πληροφοριών, την αποθήκευση πληροφοριών. Πολλοί από αυτούς είναι μεγαλύτεροι, επομένως η εύρεση νέων φίλων στο διαδίκτυο είναι απαραίτερη.

Οι εκπαιδευτικοί δεν έχουν εμπειρία να εργάζονται με δυσπρόσιτους ενήλικους, όλοι τους οδηγούν στην ψηφιακή κατάρτιση για καθηγητές, βιβλιοθηκονόμους και σχολικούς ηγέτες. Ενδιαφέρονταν για το θέμα του έργου, ήταν η πρώτη τους συνάντηση με δυσπρόσιτους ενήλικους, οι εκπαιδευτικοί έχουν πολλή εμπειρία ψηφιακής κατάρτισης, αλλά δεν έχουν τη γνώση πώς να συνεργαστούν με την ομάδα-στόχο του έργου. Πιστεύουν ότι πρέπει να βελτιωθούν για να παρακινήσουν τους απρόσιτους ενήλικους να τους κινητοποιήσουν εκ νέου στην κοινότητα, ότι εκπαιδευτικό υλικό εξοπλισμένο με στρατηγικές gamification θα βοηθήσει τη δουλειά τους, θέλουν να χρησιμοποιήσουν σενάρια έμπνευσης βάσει εργασιών για τη βελτίωση των ψηφιακών δεξιοτήτων ενηλίκων-που-προσεγγίζονται-δύσκολα.

3.2.3. Εργαστήριο 3 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα)

Οι που-προσεγγίζονται-δύσκολα ενήλικοι γνωρίζουν τις ψηφιακές δεξιότητες, συχνά δίνουν ως παραδείγματα των παιδιών τους ή ακόμη και των εγγονιών τους, που είναι επιδέξιοι χρήστες υπολογιστών. Ήμασταν έκπληκτοι όταν ανακαλύψαμε ότι είχαν πολύ κίνητρα και ζήτησαν περισσότερη πρακτική και συμμετείχαν ενεργά σε αυτό. Ήταν ευτυχείς να στείλουν κολάζ που δημιούργησαν στα παιδιά τους χρησιμοποιώντας το Messenger και το email. Είπαν ότι το Skype δεν χρησιμοποιείται από τα παιδιά τους και δεν είναι σχετικό, αλλά όλοι ήταν ευχαριστημένοι όταν έμαθαν πώς να χρησιμοποιούν το Messenger. Μερικές φορές υπήρχαν διάφορα προβλήματα, όπως ξεχασμένοι κωδικοί πρόσβασης email. Όλοι ανησυχούσαν πολύ για ζητήματα ασφάλειας στο Διαδίκτυο, φοβούνται την απάτη στον κυβερνοχώρο και επομένως δεν πραγματοποιούν οι ίδιοι τραπεζικές μεταφορές. Οι που-προσεγγίζονται-δύσκολα ενήλικοι γνωρίζουν τους

κινδύνους του Διαδικτύου όσον αφορά την προστασία των προσωπικών δεδομένων, αλλά γνωρίζουν πολύ λίγα πώς να το προστατεύσουν.

3.2.4. Εργαστήριο 4 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα)

Συναντηθήκαμε με αυτήν την ομάδα δύο φορές, στην πρώτη συνάντηση ορισμένοι από αυτούς δεν είχαν κίνητρα και είπαν ότι η τεχνολογία δεν κάνει τη ζωή τους ευκολότερη. Ωστόσο, μετά από δύο εργαστήρια, άλλαξαν τη στάση τους και ήταν ιδιαίτερα ευτυχείς να μάθουν πώς να χρησιμοποιούν τα κοινωνικά δίκτυα, ειδικά το Messenger. Έτσι, ικανοποιήθηκαν οι ανάγκες τους για εικονική επικοινωνία (επικοινωνία με παιδιά και εγγόνια που ζούσαν στο εξωτερικό, αποστολή κολάζ που δημιουργήθηκαν κατά τη διάρκεια εκπαιδευτικών συνεδριών, λήψη email από προπονητές και σχόλια). Είπαν ότι δεν είχαν μάθει ακόμα να παίζουν, αλλά θα ήθελαν να το δοκιμάσουν. Οι μαθητές πέρασαν υπέροχα κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου και οι στάσεις τους απέναντι στην ψηφιακή τεχνολογία έχουν αλλάξει. Πίστευαν ότι η τεχνολογία θα μπορούσε να κάνει τη ζωή τους ευκολότερη, να τους βοηθήσει να λύσουν τα προβλήματα της ζωής τους. Οι μαθητές ζήτησαν να οργανώνουν εργαστήρια πιο συχνά στο χωριό τους και να τους διδάσκουν πώς να χρησιμοποιούν κινητές συσκευές.

3.3. Αποτελέσματα εργαστηρίων στην Πορτογαλία

3.3.1. Εργαστήριο 1 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα)

- Όσον αφορά τις ψηφιακές συσκευές: όλοι είχαν κινητό τηλέφωνο. 11 άτομα είχαν φορητό υπολογιστή. 5 άτομα είχαν επιτραπέζιο υπολογιστή και 3 άτομα είχαν tablet. Μερικοί από τους ενήλικιους είχαν παιδιά, έτσι οι συσκευές χρησιμοποιούνταν κυρίως από τα παιδιά σε ορισμένες περιπτώσεις.
- Όλοι συμφώνησαν ότι για να δουλέψουν με αυτές τις συσκευές χρειάζονται βασικές δεξιότητες.
- Όλοι συμφώνησαν ότι η τεχνολογία έκανε τη ζωή πιο εύκολη. Υπό αυτήν την έννοια, ένας συμμετέχων ανέφερε ένα πρόβλημα που είχε πρόσφατα με μια εταιρεία επικοινωνιών που θα μπορούσε να επιλυθεί μόνο στο διαδίκτυο. Ήταν κάτι πολύ απαιτητικό γι' αυτήν.
- Ορισμένοι συμμετέχοντες ανέφεραν ότι η εμπιστοσύνη σε άλλα άτομα ήταν ένα «εμπόδιο» για αυτούς όσον αφορά την εκμάθηση ψηφιακών δεξιοτήτων, επειδή ζητούν από τα παιδιά ή τους συζύγους τους να επιλύσουν τα ζητήματα για αυτούς.
- Όταν παρουσιάστηκαν τα αποτελέσματα (η πλατφόρμα e-learning και η εφαρμογή) φαινόταν πολύ δεκτά για την ιδέα και όταν ρωτήθηκαν αν θα είχαν προτίμηση για έναν άλλο τύπο πόρου (για παράδειγμα, ένα βιβλίο). Είπαν ότι και οι δύο ήταν πολύτιμοι πόροι, αλλά δεν θα προτιμούσαν μια πιο παραδοσιακή προσέγγιση. Νόμιζαν ότι η πλατφόρμα και η εφαρμογή ήταν καλές ιδέες.

3.3.2. Εργαστήριο 2 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα)

- "Πώληση μεταχειρισμένων αντικειμένων." Οι περισσότεροι συμμετέχοντες δεν πούλησαν ποτέ τίποτα στο διαδίκτυο και δεδομένου ότι δεν το δοκίμασαν ποτέ, δεν ήταν σίγουροι αν θα ήταν μια πρόκληση ή όχι. Όταν ρωτήθηκαν γιατί δεν είχαν ποτέ το ενδιαφέρον να το κάνουν, είπαν ότι δεν αισθάνονταν ασφαλείς να το κάνουν. Προτιμούν να αγοράζουν πράγματα που μπορούν να δουν και να αγγίξουν με τα χέρια τους.
- «Αγορά κάτι» - Μόνο τρεις συμμετέχοντες είχαν αγοράσει και πουλήσει διαδικτυακά. Ωστόσο, ακόμη και ένας από αυτούς ένιωθε ανασφαλής να το κάνει. Αν και η εμπειρία της δεν ήταν προβληματική, ένιωθε σίγουρη και κάπως ανασφαλής σε όλη τη διαδικασία. Εκτός από την προστασία των δεδομένων της, χωρίς να τα γράφει ρητά και να τα δίνει σε άλλους, δεν ήξερε τι άλλα μέτρα πρέπει να λάβει για να προστατευθεί.
- "Τραπεζικές συναλλαγές" και "Επικοινωνία". Οι συμμετέχοντες γνώριζαν τα περισσότερα για αυτά τα δύο πεδία. Όταν ρωτήθηκαν πώς και γιατί ήξεραν περισσότερα για αυτά τα θέματα, είπαν ότι είχαν περάσει από εμπειρίες που τους «ανάγκασαν» να μάθουν πώς να το κάνουν. Επίσης αποκάλυψαν ότι δεν έμαθαν αυτά τα πράγματα μόνα τους. οι περισσότεροι από αυτούς έπρεπε να ζητήσουν βοήθεια.

- «Λήψη πληροφοριών». Η απάντηση ήταν και παραθέτω "Χρησιμοποιείτε απλώς το Google!" Ωστόσο, ένας συμμετέχων πήγε πιο μακριά και εξήγησε ότι είχε προειδοποιηθεί από τον γιο της ότι δεν είναι όλα τα διαδικτυακά αληθινά και ότι έπρεπε να είναι προσεκτικοί κατά την ανάλυση των πληροφοριών

- «Αποθήκευση πληροφοριών». Στην αρχή, δεν ήξεραν πώς να αντιδράσουν σε αυτό το θέμα. Ωστόσο, αξίζει να αναφερθεί ότι ένας συμμετέχων ανέφερε τη χρήση μονάδων flash ως μέσο αποθήκευσης πληροφοριών.

- «Εύρεση εργασίας». Μερικοί δεν είχαν προβλήματα κατά την παραγωγή των βιογραφικών τους, αλλά είχαν προβλήματα με την αποστολή τους. Μερικές φορές δεν κατάλαβαν πώς λειτουργούσαν οι πλατφόρμες προσλήψεων και ποιος ήταν ο σωστός τρόπος για να στείλουν την αίτησή τους. Άλλοι είχαν προβλήματα και με τα δύο (κάνοντας το βιογραφικό και στέλνοντάς το)

- «Εύρεση διαδικτυακών φίλων». Αυτό το στοιχείο είχε πολύ λίγα σχόλια. Αυτό δεν ήταν ενδιαφέρον για τους συμμετέχοντες. Ωστόσο, όταν ρωτήθηκαν για μια υποθετική κατάσταση «Τι γίνεται αν θέλετε να μιλήσετε με έναν ξένο στο διαδίκτυο;» Ένα ή δύο άτομα ανέφεραν το Facebook, αλλά με την επιμονή να μάθουν αν ήξεραν άλλα μέσα, ήταν προφανές ότι οι άνθρωποι δεν γνώριζαν τα δωμάτια συνομιλίας ή άλλες επιλογές.

Συμπερασματικά, οι άνθρωποι ενδιαφέρονται να αποκτήσουν ή να βελτιώσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες. Τα κύρια πλεονεκτήματά τους αφορούσαν «τραπεζικές συναλλαγές», «επικοινωνία» και «λήψη πληροφοριών». Οι αδυναμίες τους αφορούσαν κυρίως την «πώληση μεταχειρισμένων ειδών». «Αγορά κάτι», «αποθήκευση πληροφοριών», «εύρεση εργασίας».

Το «εύρεση διαδικτυακών φίλων» ήταν το πεδίο για το οποίο έδειξαν λιγότερες δεξιότητες γιατί ήταν το πεδίο που θεωρούσαν λιγότερο σημαντικό.

3.3.3. Εργαστήριο 3 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα)

Το 78,6% των συμμετεχόντων θεωρεί ότι «ενεργοποιήστε τη συσκευή και εισαγάγετε τυχόν πληροφορίες λογαριασμού όπως απαιτείται» ως βασική ψηφιακή ικανότητα.

Το 92,9% των συμμετεχόντων θεωρεί «χρήση ποντικιού και πληκτρολογίου σε υπολογιστή, χρήση οθόνης αφής σε έξυπνο τηλέφωνο ή tablet» ως βασική ψηφιακή ικανότητα.

Το 64,3% των συμμετεχόντων θεωρεί ότι "χρησιμοποιήστε τα μενού ρυθμίσεων για να αλλάξετε την οθόνη της συσκευής για να κάνετε το περιεχόμενο ευκολότερο στην ανάγνωση" μια βασική ψηφιακή ικανότητα.

Το 64,3% των συμμετεχόντων θεωρεί ότι «βρίσκουν εφαρμογές επιλέγοντας τα σωστά εικονίδια στην αρχική οθόνη» ως βασική ψηφιακή ικανότητα.

Το 78,6% των συμμετεχόντων θεωρεί ότι «συνδέει μια συσκευή στο Διαδίκτυο χρησιμοποιώντας τις ρυθμίσεις Wi-Fi και εισάγει τον κωδικό πρόσβασης όταν απαιτείται» ως βασική ψηφιακή ικανότητα.

Το 57,1% των συμμετεχόντων θεωρεί ότι «εντοπίστε το εικονίδιο του προγράμματος περιήγησης σε μια συσκευή και βρείτε έναν ιστότοπο» μια βασική ψηφιακή ικανότητα.

Το 78,6% των συμμετεχόντων θεωρεί ότι «διατηρήστε τα στοιχεία σύνδεσης για μια συσκευή και οποιοδήποτε ιστότοπο ασφαλή, δεν κοινοποιούνται σε κανέναν ή γράφονται και αφήνονται εμφανώς κοντά στη συσκευή μου» ως βασική ψηφιακή δεξιότητα.

Επομένως, η δήλωση που βλέπει η ομάδα ως πιο προχωρημένη είναι αυτή που ζητά την ικανότητά τους να βρουν το εικονίδιο του προγράμματος περιήγησης και να το χρησιμοποιήσουν για να βρουν έναν ιστότοπο. Η πιο πιθανή εξήγηση για αυτό είναι ότι αυτή η δήλωση είναι η πιο απαιτητική, καθώς περιλαμβάνει πολλά βήματα και διαφορετικές έννοιες. Πρώτον, πρέπει να γνωρίζουν τι είναι ένα πρόγραμμα περιήγησης ή τουλάχιστον να κατανοούν τον σκοπό του. Πρέπει επίσης να γνωρίζουν τα διαθέσιμα προγράμματα περιήγησης. Επιπλέον, πρέπει να καταλάβουν πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν ένα πρόγραμμα περιήγησης και τι είναι ένας ιστότοπος.

Αντίθετα, πιστεύουν ότι η χρήση ποντικιού, πληκτρολογίου ή οθόνης αφής είναι πολύ πιο άμεση και απλούστερη, καθώς δεν χρειάζεται να γνωρίζουν διαφορετικές έννοιες ή να έχουν συγκεκριμένες δεξιότητες.

3.3.4. Εργαστήριο 4 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα)

28,6% των συμμετεχόντων είχαν μόνο γνώσεις / δεξιότητες σχετικά με την επικοινωνιακή πτυχή. Αυτή η ομάδα ήταν στα τέλη της δεκαετίας του σαράντα-αρχές της δεκαετίας του 50

Το 21,4% των συμμετεχόντων είχε μόνο γνώσεις / δεξιότητες σχετικά με δύο από τις πέντε γενικές πτυχές (ωστόσο η αντιστοίχιση που έκανε κάθε άτομο ήταν διαφορετική). Αυτή η ομάδα είχε στοιχεία στα 50 του και ένα στα 60 του.

Το 21,4% των συμμετεχόντων είχε μόνο γνώσεις / δεξιότητες σχετικά με τρεις από τις πέντε γενικές πτυχές (ωστόσο η αντιστοίχιση που έκανε κάθε άτομο ήταν διαφορετική). Αυτή η ομάδα είχε στοιχεία στα τριάντα τους και ένα στα πρώτα του σαράντα.

Το 7,14% των συμμετεχόντων (1 άτομο) είχε μόνο γνώσεις / δεξιότητες σχετικά με τέσσερις από τις πέντε γενικές πτυχές (ωστόσο το ζεύγος που έκανε κάθε άτομο ήταν διαφορετικό). Αυτό το άτομο είναι 48 ετών.

Το 21,4% των συμμετεχόντων είχε γνώσεις / δεξιότητες σχετικά με όλες τις γενικές πτυχές που περιγράφονται. Αυτή η ομάδα περιελάμβανε το νεότερο μέλος της ομάδας (29 ετών) και δύο άτομα με 33 και 38 ετών.

Έτσι, περίπου το 50% της ομάδας κυριάρχησε, στην καλύτερη περίπτωση, δύο από τις πέντε περιοχές.

Επικοινωνία

Σε αυτό το πεδίο, οι συμμετέχοντες έδειξαν ότι:

- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελέσει 2 από τις 13 εργασίες.
- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελέσει 3 από τις 13 εργασίες.
- 21,4% (3 συμμετέχοντες) ήξεραν πώς να εκτελέσουν 4 από τις 13 εργασίες.
- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελέσει 5 από τις 13 εργασίες.
- 21,4% (3 συμμετέχοντες) ήξεραν πώς να εκτελέσουν 6 από τις 13 εργασίες.
- 14,3% (2 συμμετέχοντες) ήξεραν πώς να εκτελέσουν 7 από τις 13 εργασίες.
- 14,3% (2 συμμετέχοντες) ήξεραν πώς να εκτελέσουν 10 από τις 13 εργασίες.
- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελέσει 12 από τις 13 εργασίες.

Επομένως, κανένας από τους συμμετέχοντες δεν είχε πλήρη γνώση στον τομέα της επικοινωνίας. Επίσης, είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι μόνο ένας συμμετέχων σημείωσε την επιλογή - "γίνετε μέλος και διαχειριστείτε τον λογαριασμό μου σε επαγγελματικούς ιστότοπους δικτύωσης, όπως το LinkedIn" - και μόνο δύο συμμετέχοντες σημείωσαν την επιλογή - "χρήση κοινής χρήσης εγγράφων μέσω εφαρμογών που βασίζονται στον Ιστό όπως τα Έγγραφα Google για εργασία σε ένα έγγραφο σε συνεργασία με συναδέλφους».

Από την άλλη πλευρά, "να είστε μέλος και να διαχειρίζεστε προσωπικούς ιστότοπους δικτύωσης, όπως το Facebook" ήταν μια από τις πιο επιλεγμένες επιλογές - το 78,6% της ομάδας (11 συμμετέχοντες) είχε λογαριασμό Facebook και θεωρήθηκε ικανός να διαχειριστεί το.

Χειρισμός πληροφοριών και περιεχομένου

Σε αυτό το πεδίο, οι συμμετέχοντες έδειξαν ότι:

- 21,4% (3 συμμετέχοντες) δεν ήξεραν πώς να εκτελέσουν κάποια από τις εργασίες που περιγράφονται. Η ηλικία αυτών

Οι συμμετέχοντες ήταν 38, 46 και 50 ετών, αντίστοιχα.

- 21,4% (3 συμμετέχοντες) ήξεραν πώς να εκτελέσουν 1 από τις 6 εργασίες. Δύο από αυτούς σημείωσαν την ίδια επιλογή - «διαχείριση ημερολογίου ή συστήματος ραντεβού σε πολλές συσκευές, συμπεριλαμβανομένου του υπολογιστή εργασίας και του τηλεφώνου ή του tablet».

- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελέσει 2 από τις 6 εργασίες.

- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελέσει 3 από τις 6 εργασίες.

- 28,6% (4 συμμετέχοντες) ήξεραν πώς να εκτελέσουν 4 από τις 6 εργασίες.

- 14,3% (2 συμμετέχοντες) ήξεραν πώς να εκτελέσουν κάθε εργασία που περιγράφεται. Η ηλικία αυτών των συμμετεχόντων ήταν

33 και 38 ετών, αντίστοιχα.

Η πιο επιλεγμένη εργασία ήταν «αναζήτηση ειδήσεων χρησιμοποιώντας ένα πρόγραμμα περιήγησης όπως το Chrome, ο Internet Explorer ή το Safari» - 8 συμμετέχοντες δήλωσαν ότι ήταν σε θέση να πραγματοποιήσουν αυτήν την εργασία.

Η λιγότερο επιλεγμένη εργασία ήταν «κατανοήστε ότι δεν είναι όλες οι καταχωρίσεις σε διαδικτυακές εγκυκλοπαίδειες, όπως η Wikipedia, αληθινές ή αξιόπιστες» - 10 ερωτηθέντες δήλωσαν ότι δεν το γνώριζαν.

Συμπεριφορά ή εκτέλεση (επιχείρηση)

Αυτή η ενότητα περιλάμβανε τις ακόλουθες δηλώσεις: χρησιμοποιήστε το Διαδίκτυο για να εντοπίσετε εναλλακτικούς τρόπους επίλυσης ενός προβλήματος που αντιμετωπίζετε στην εργασία, όπως τον έλεγχο ενός επιχειρηματικού ανταγωνιστή. Χρησιμοποιήστε υπολογιστικά φύλλα για να σχεδιάσετε το κόστος ενός έργου. Χρησιμοποιήστε αναλυτικά εργαλεία για να παρακολουθείτε τη χρήση του ιστότοπου και να εντοπίζετε τάσεις που επιτρέπουν τη λήψη αποφάσεων σχετικά με τις τακτικές μάρκετινγκ.

Σημείωση: Αυτή η ενότητα και η ενότητα "Επίλυση προβλημάτων" είχαν κοινές δηλώσεις. Επομένως, για να αποφευχθεί η επανάληψη, εξετάσαμε τις παραπάνω δηλώσεις για αυτήν την ενότητα και οι υπόλοιπες συμπεριλήφθηκαν στην ενότητα «Επίλυση προβλημάτων».

- Το 50% των συμμετεχόντων (7 συμμετέχοντες) δήλωσαν ότι δεν ήταν σε θέση να εκτελέσουν κάποια από τις εργασίες

περιγράφεται. Αυτοί οι συμμετέχοντες ήταν στα τριάντα, σαράντα και πενήντα.

- 28,6% των συμμετεχόντων (4 ερωτηθέντες) δήλωσαν ότι ήταν σε θέση να εκτελέσουν 1 από τις τρεις εργασίες.

- 14,3% (2 συμμετέχοντες) ήξεραν πώς να εκτελέσουν 2 από τις 3 εργασίες που παρουσιάστηκαν.

- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελεί κάθε εργασία. Αυτός ο συμμετέχων έχει ηλικία 38 ετών.

Η δουλειά που μπορούσαν να κάνουν περισσότεροι άνθρωποι ήταν: «χρησιμοποιήστε το Διαδίκτυο για να εντοπίσετε εναλλακτικούς τρόπους επίλυσης ενός προβλήματος που αντιμετωπίστηκε στην εργασία, όπως τον έλεγχο ενός ανταγωνιστή επιχείρησης» - 6 συμμετέχοντες έλεγξαν αυτήν τη δήλωση ως εφικτή. Αντίστροφα, η δήλωση που είχε τη λιγότερη συμμετοχή ήταν: "χρησιμοποιήστε αναλυτικά εργαλεία για να παρακολουθείτε τη χρήση του ιστότοπου και να εντοπίζετε τάσεις που επιτρέπουν τη λήψη αποφάσεων σχετικά με τακτικές μάρκετινγκ" - μόνο 1 άτομο ήξερε πώς να το κάνει.

Επίλυση προβλήματος

- 14,3% (2 συμμετέχοντες) δήλωσαν ότι δεν ήταν σε θέση να εκτελέσουν οποιαδήποτε από τις εργασίες που περιγράφονται. Αυτοί

έχουν 38 και 50 ετών, αντίστοιχα.

- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελέσει μία εργασία.

- 28,6% των συμμετεχόντων (4 ερωτηθέντες) δήλωσαν ότι ήταν σε θέση να εκτελέσουν 2 από τις 11 δηλώσεις.

- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελέσει 3 εργασίες.

- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελέσει 5 εργασίες.

- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελέσει 6 από τις 11 εργασίες.

- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελέσει 7 από τις 11 εργασίες.

- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελέσει 9 από τις 11 εργασίες.

- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελέσει 10 από τις 11 εργασίες.

- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελέσει όλες τις εργασίες.

Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω δεδομένα, μπορεί κανείς να συμπεράνει ότι αυτή η ενότητα ήταν πολύ διχαστική στην ομάδα, καθώς οι μισοί από τους συμμετέχοντες ήξεραν πώς να εκτελέσουν 2 εργασίες ή λιγότερο. Και το υπόλοιπο της ομάδας είχε ένα πολύ διαφορετικό φάσμα γνώσεων. Αυτό πιθανότατα προκύπτει από το γεγονός ότι ο καθένας είχε διαφορετικές προκλήσεις να ξεπεράσει στην καθημερινή ζωή από την άποψη των ψηφιακών δεξιοτήτων, έτσι κάποιοι ξέρουν λίγο πολύ ανάλογα με τις άμεσες ανάγκες που πρέπει να ικανοποιήσουν.

Ασφαλείς και νόμιμοι στο Διαδίκτυο

- Το 7,1% (1 άτομο) ήξερε μόνο πώς να εκτελέσει 1 εργασία («βεβαιωθείτε ότι οι δημοσιεύσεις σας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης δεν είναι

προσβλητικό ή ακατάλληλο »).

- 14,3% (2 συμμετέχοντες) δήλωσαν ότι ήταν ικανοί να εκτελέσουν 3 από τις 10 εργασίες που διατυπώθηκαν.

- 35,7% (5 ερωτηθέντες) δήλωσαν ότι ήταν ικανοί να εκτελέσουν 4 από τις 10 εργασίες που αναφέρθηκαν.

- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελέσει 5 εργασίες.

- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελέσει 6 εργασίες.

- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελέσει 7 εργασίες.

- 14,3% (2 συμμετέχοντες) δήλωσαν ότι ήταν σε θέση να εκτελέσουν 9 από τα 10 καθήκοντα που διατυπώθηκαν

- 7,1% (1 άτομο) ήξερε πώς να εκτελέσει όλες τις εργασίες.

Η πιο επιλεγμένη εργασία σε αυτήν την ομάδα ήταν «βεβαιωθείτε ότι οι δημοσιεύσεις σας στα κοινωνικά μέσα δεν είναι προσβλητικές ή ακατάλληλες». Όλοι στο δωμάτιο που είχαν λογαριασμό στο Facebook το σημείωσαν. Από την άλλη πλευρά, η λιγότερο επιλεγμένη δήλωση ήταν «ορίστε αυτόματες ενημερώσεις στο μενού ρυθμίσεων για το λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή και το λογισμικό ασφαλείας» - μόνο τέσσερα άτομα δήλωσαν ότι μπορούσαν να το κάνουν.

Τέλος, όταν ρωτήθηκαν για το τι θα ήθελαν να μάθουν δεδομένης των άμεσων αναγκών τους, έδωσαν παρόμοιες απαντήσεις. Οι περισσότεροι απλώς ήθελαν να βελτιώσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες και τις γνώσεις τους γενικά. Ωστόσο, τόνισαν την ασφάλεια - ήθελαν να μάθουν πώς να είναι ασφαλείς ανά πάσα στιγμή όταν χρησιμοποιούν τον υπολογιστή / τηλέφωνο. Άλλοι έδωσαν πιο συγκεκριμένες απαντήσεις, για παράδειγμα: «να κλείσετε ραντεβού για GP» (2 άτομα το είπαν αυτό). "Χρήση αποκλεισμών αναδυόμενων παραθύρων". "Ορίστε αυτόματες ενημερώσεις στο μενού ρυθμίσεων για το λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή και το λογισμικό ασφαλείας". «Ρύθμιση και χρήση διαδικτυακής τραπεζικής και τηλεφωνικής τραπεζικής μέσω ιστότοπων ή εφαρμογών, διατηρώντας ασφαλείς τις πληροφορίες πρόσβασης» · "Εργασία με το Excel". "Συνημμένα email". «Αγοράστε πράγματα online και δημιουργήστε μια κάρτα» (2 άτομα). "Επιλύστε προβλήματα σε μια συσκευή."

3.3.5. Εργαστήριο 1,2,3,4 (εκπαιδευτές ενηλίκων)

- Από την εμπειρία τους, οι ΑΕ θεωρούν ότι τα χαμηλά επίπεδα εκπαίδευσης και η έλλειψη πρόσβασης σε ψηφιακό εξοπλισμό (κυρίως υπολογιστές και φορητοί υπολογιστές) είναι τα μεγαλύτερα εμπόδια για την HRA στην απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων.
- Η έλλειψη ψηφιακού υλικού και διαδραστικών παιχνιδιών στην τάξη είναι επίσης ένα πρόβλημα στη διδασκαλία των ψηφιακών δεξιοτήτων.
- Εκτός από την αναποτελεσματικότητα κάποιου υλικού, η έλλειψη κινήτρων για απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων είναι μερικές φορές ένα μεγαλύτερο ζήτημα.
- Στα μάτια του ΑΕ, οι βασικές δεξιότητες αντιστοιχούν στη χρήση ψηφιακών δεξιοτήτων σε καθημερινές δραστηριότητες, όπως η αποστολή μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, οι διαδικτυακές αγορές, τα κοινωνικά δίκτυα και η χρήση ιστότοπων δημόσιων ιδρυμάτων (Κοινωνική Ασφάλιση, Υγειονομική περίθαλψη και άλλοι).
- Οι δεξιότητες που χρειάζονται περισσότερο οι HRA είναι αυτές που χρειάζονται σε ένα εργασιακό περιβάλλον. Για παράδειγμα, το Excel και η διαδικτυακή έρευνα.
- Οι κύριες δυσκολίες στη διδασκαλία της τεχνολογίας που σχετίζεται με τη χαμηλή ψυχική ευελιξία που έχουν κάποιο HRA στη μαθησιακή τους διαδικασία και τα χαμηλά κίνητρα των ενηλίκων μετά το τέλος του μαθήματος για να συνεχίσουν να ασκούν τις νέες τους δεξιότητες. Επίσης, ορισμένοι δεν διαθέτουν τα εργαλεία που χρειάζονται για να συνεχίσουν τη μαθησιακή τους διαδικασία αυτόνομα.
- Όσον αφορά την αυτοαξιολόγησή τους, οι ΑΕ θεωρούν ότι η βελτίωση τους είναι συνεχής και πρέπει συχνά να καταβάλλουν προσπάθειες για την ανανέωσή της. Ένας από τους ΑΕ πιστεύει ότι μπόρεσε να δημιουργήσει καλές σχέσεις με την HRA στα μαθήματά της και ήταν σε θέση να τα παρακινήσει μέσω της διδασκαλίας των αξιών των πολιτών.
- Όσον αφορά τις μεθόδους gamification και τα «εμπνευσμένα σενάρια», οι ΑΕ πιστεύουν ότι και οι δύο μπορούν να βοηθήσουν γιατί μπορεί να διευκολύνει την κατανόηση του περιεχομένου και να κάνει τη μαθησιακή διαδικασία λιγότερο απαιτητική και πιο συναρπαστική.
- Όσον αφορά τις δικές τους μαθησιακές εμπειρίες με ψηφιακά παιχνίδια, ανέφεραν τη μάθηση για ξένες γλώσσες και έννοιες που σχετίζονται με την Ιστορία και τη Γεωγραφία.
- Οι θετικές εμπειρίες που είχαν ως επί το πλείστον σχετίζονται με την επικοινωνία και την απόκτηση πληροφοριών. Ένας ΑΕ είπε ότι η χρήση ενός διαδραστικού βίντεο που σχετίζεται με μια εκστρατεία ευαισθητοποίησης ήταν εξαιρετικά επιτυχημένη με τους ενήλικι που δίδαξε.
- Λόγω της αύξησης των ψηφιακών πρακτικών στον κόσμο, οι ΑΕ πιστεύουν ότι οι ψηφιακές δεξιότητες καθίστανται βασική ανάγκη με κάποιους τρόπους. Γίνονται απαραίτητη για την επίλυση πολλών ζητημάτων.

3.4. Αποτελέσματα εργαστηρίων στην Ελλάδα

3.4.1. Εργαστήρια 1,2 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα)

Όταν ξεκίνησε η οικονομική κρίση στην Ελλάδα στις αρχές του 2010, αμέτρητοι άνθρωποι έχασαν τη δουλειά τους και πάρα πολλοί έγιναν κυριολεκτικά άστεγοι, χωρίς εισόδημα και κοινωνική ασφάλιση. Μετά το πρώτο σοκ άρχισαν να αυτο-οργανώνονται και δημιούργησαν κάποιες συλλογικότητες για να αντιμετωπίσουν τα οικονομικά και οικονομικά τους προβλήματα. Ταυτόχρονα, πολλές μη κυβερνητικές οργανώσεις και πρωτοβουλίες πολιτών φάνηκαν να υποστηρίζουν αυτούς τους ανθρώπους σε όλα τα επίπεδα, όχι βοηθώντας τους με τη μορφή ελεημοσύνης, αλλά βοηθώντας τους να οργανωθούν αποτελεσματικά για να αντιμετωπίσουν την κρίση. Για το σκοπό αυτό δημιουργήθηκαν κοινωνικά ιατρεία και φαρμακεία, κοινωνικά παντοπωλεία και συνεταιρισμοί και η οικονομία αλληλεγγύης υποστηρίχθηκε από τους πολίτες και το κράτος. Σε αυτό το πλαίσιο, μία από τις βασικές δραστηριότητες μιας ελληνικής ΜΚΟ ήταν η δημιουργία του περιοδικού "Raft" (Σχεδία), η ίδρυση της εθνικής ομάδας ποδοσφαιρικών αστέγων και η υποστήριξη της ετήσιας συμμετοχής της στο Παγκόσμιο Κύπελλο των Αστείων. Το "Raft" είναι το μόνο ελληνικό περιοδικό δρόμου και μέλος του Διεθνούς Δικτύου Street Papers-INSP, το οποίο απαριθμεί 122 περιοδικά δρόμου σε 41 χώρες, με 14.000 άστεγους, άνεργους πωλητές και 6.000.000 διεθνείς αναγνώστες. Το "Raft", όπως και όλα τα περιοδικά του κόσμου, δεν πωλείται στα συνήθη καταστήματα τύπου αλλά μόνο στους δρόμους της πόλης από διαπιστευμένους πωλητές. Οι πωλητές προέρχονται από ευάλωτες κοινωνικά μειονεκτούσες ομάδες: άστεγοι, άνεργοι και γενικά άτομα που έχουν αποδειχθεί ότι ζουν κάτω από το όριο της φτώχειας. Από 4,00 €, που είναι η τιμή πώλησης του περιοδικού, 1,52 € είναι το καθαρό εισόδημα για κάθε πωλητή. Παρόλο που το εισόδημα είναι χαμηλό και αυτοί οι άνθρωποι στέκονται για πολλές ώρες τις περισσότερες φορές κάτω από αντίξοες συνθήκες στην οδό, η πώληση του "Raft" είναι μια μοναδική ευκαιρία να εξασφαλίσετε ένα ελάχιστο, αξιοπρεπές εισόδημα, αλλά και ένα μέσο για να απαλλαγείτε κοινωνική απομόνωση και αποκλεισμός. Είναι επίσης ένα επιπλέον κίνητρο για να ξαναχτίσουν τη ζωή τους.

Θεωρούμε ότι όλο αυτό το πρόλογο ήταν απαραίτητο για την κατανόηση του τυπικού προφίλ ενός πωλητή "Raft". Προκειμένου να υλοποιήσουμε το πρόγραμμά μας για ψηφιακές δεξιότητες, αποφασίσαμε να επικοινωνήσουμε με τους ανθρώπους του "Raft" στη Θεσσαλονίκη, τη δεύτερη μεγαλύτερη πόλη της Ελλάδας, επειδή η σχεδία και οι πωλητές της, οι άνθρωποι με κόκκινα γιλέκα, είναι πολύ δημοφιλείς και η Θεσσαλονίκη, όπως λένε οι ίδιοι οι πωλητές, τους υποστήριξε.

Στα Γραφεία «Raft's», μετά από πρόσκλησή μας, συναντηθήκαμε με 10 άτομα με τα οποία είχαμε μια συζήτηση που, ενώ αρχικά ξεκίνησε με ένα ερωτηματολόγιο, αλλά σταδιακά άλλαξε μορφή και έγινε πιο νόημα. Οι ερωτηθέντες μετά την παρουσίαση του προγράμματος από την ομάδα μας εντυπωσιάστηκαν.

Οι ερωτηθέντες είχαν μια άποψη για την ψηφιακή τεχνολογία, αλλά όχι ενοποιημένοι. Ακούνε ότι οι υπολογιστές χρειάζονται σήμερα για να βρουν δουλειά, αλλά δεν γνώριζαν το εύρος των γνώσεων που χρειάζονταν. Είναι ενήλικοι άνω των 40, και των δύο φύλων, χωρίς συγκεκριμένα προσόντα. Πριν από την κρίση, εργάστηκαν ως χειρώνακτες σε διάφορες χειροκίνητες εργασίες. Δύο από τις γυναίκες δεν δούλευαν καθόλου και μία από αυτές ήταν μετανάστρια. Ήξερε μερικά πράγματα που είχε μάθει από τα παιδιά της που είχαν υπολογιστή στο σπίτι, αλλά το είχαν ξεχάσει.

Οι προκλήσεις που αντιμετωπίζουν καθημερινές καταστάσεις και αναδυόμενες ανάγκες αναγνωρίστηκαν από όλους τους συμμετέχοντες. Γνώριζαν γενικά και επ'αόριστον ότι οι ψηφιακές τεχνολογίες είναι απαραίτητες. Αλλά δεν έχουν πολύ σαφή άποψη. Στο ερώτημα πού θα ήθελε να επικεντρωθεί η διδασκαλία, δεν είχαν γνώμη, δεν απάντησαν. Τους εξηγήσαμε παραδείγματα των δυνατοτήτων και της χρησιμότητάς τους.

Στην πρώτη μας συνάντηση έγινε μια πρώτη προσπάθεια καταγραφής των αναγκών τους, όπως δήλωσαν οι ίδιοι. Η έκπληξη για εμάς ήταν ότι όλοι είχαν πολύ μοντέρνα κινητά τηλέφωνα και σχεδόν όλοι είχαν επαφή με υπολογιστές. Όμως, καθώς η συζήτηση προχώρησε, διαπιστώσαμε ότι τα κινητά τηλέφωνα δεν έχουν αξιοποιήσει στο έπακρο τις δυνατότητές τους και ότι οι υπολογιστές έχουν μια εντελώς λανθασμένη εικόνα του τι σημαίνει να τα χρησιμοποιούν. Οι περισσότεροι είχαν την εντύπωση ότι η είσοδος στο Facebook ή ο λογαριασμός Facebook σημαίνει ότι έχουν ουσιαστικές γνώσεις σχετικά με τους υπολογιστές και ότι εάν έμαθαν κάτι περισσότερο θα μπορούσαν να βρουν καλή δουλειά, καθώς ένας από αυτούς πίστευε ότι μπορούσε να εργαστεί στο ταχυδρομείο ή εταιρική εφοδιαστική.

Αυτό ήταν το πρώτο μας μικρό εργαστήριο που υλοποιήθηκε. Στα επόμενα τρία παρατηρήσαμε ότι οι ερωτηθέντες (οι οποίοι ήταν μαθητές στα Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας, βλ. Αναφορές 2,3,4) είχαν μια πιο σαφή εικόνα των αναγκών τους. Ίσως η συχνή επαφή με τους εκπαιδευτικούς έχει συμβάλει στη δημιουργία συγκεκριμένων απόψεων σχετικά με τις ψηφιακές τεχνολογίες και τις χρήσεις τους. Οι άνθρωποι του "Raft" είναι μερικές φορές αυτοδίδακτοι.

Οι απαντήσεις που λάβαμε αφού ρωτήσαμε συγκεκριμένα τι θα ήθελαν να μάθουν ήταν διάφορες:

- Πώς να χρησιμοποιήσετε το Διαδίκτυο για την εύρεση εργασίας
 - Πώς να λαμβάνετε ενδιαφέρουσες πληροφορίες από το Διαδίκτυο (π.χ. σχετικά με δωρεάν σεμινάρια)
 - Πώς να γράψετε ένα βιογραφικό γράμμα
 - Πώς να μάθετε τη δουλειά ενός γραμματέα
 - Πώς να φτιάξετε έναν εμπορικό ιστότοπο - καθώς ένας από αυτούς δημιούργησε μικρά κοσμήματα και ήθελε να τα πουλήσει στο διαδίκτυο
- 3.4.2. Εργαστήριο 2 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα)

Αυτή η ομάδα ήταν μια ομάδα 12 ενηλίκων μαθητών του SCS (Second Chance School), στη Λαγκάδα. Ο Λαγκαδός είναι μια μικρή πόλη 8000 κατοίκων, 25 χιλιόμετρα βόρεια από τη Θεσσαλονίκη. Οι κάτοικοί του ασχολούνται κυρίως με τη γεωργική εργασία. Στην περιοχή είναι μερικά μικρά εργοστάσια επεξεργασίας γεωργικών προϊόντων.

Το Second Chance School, είναι ένα δημόσιο σχολείο για ενήλικους (όλοι οι μαθητές είναι άνω των 18 ετών) δεν ολοκλήρωσαν το κατώτερο δευτεροβάθμιο επίπεδο (το οποίο είναι υποχρεωτικό στην Ελλάδα), για διάφορους λόγους (κυρίως οικονομικά, κοινωνικά, οικογενειακά). Οι ενήλικοι που φοίτησαν σε αυτά τα σχολεία ενδιαφέρονται να αποκτήσουν πτυχίο ώστε να μπορούν να εργαστούν στο δημόσιο ή στον ιδιωτικό τομέα, διότι στην πράξη αποκλείονται από την αγορά εργασίας (ακόμα κι αν είναι μερικές περιπτώσεις με μαθητές που έχουν τη δική τους προσωπική ή μικρή επιχείρηση). Είναι μερικές φορές μετανάστες, με πολύ χαμηλό εισόδημα και, σε σπάνιες περιπτώσεις, μερικώς άστεγοι (έχουν ένα σπίτι για μερικές περιόδους).

Αυτά τα σχολεία δεν ακολουθούν το τυπικό πρόγραμμα της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, αλλά τα μαθήματά τους βασίζονται περισσότερο σε έργα, σχετικά με τις βασικές αριθμητικές γνώσεις, τη γλώσσα, τις επιστήμες, την πληροφοριακή παιδεία, τις συναντήσεις με ψυχολόγο ή σύμβουλο φορέα. Το διδακτικό υλικό οργανώνεται ειδικά για κάθε τάξη από έναν δάσκαλο. Είναι υποχρεωμένοι να παρακολουθήσουν τα μαθήματα, αλλά το πρόγραμμα είναι πολύ ευέλικτο. Η διάρκεια των σπουδών είναι δύο χρόνια. Αυτή η έκθεση αφορά μια ομάδα του δεύτερου έτους. Μεταξύ αυτών το ποσοστό ανεργίας είναι περίπου 30%.

Τα ευρήματα για αυτήν την ομάδα συμπίπτουν σχεδόν με τα ευρήματα της δεύτερης ομάδας - αυτό αναμενόταν καθώς είχαν το ίδιο προφίλ

Όπως παρατηρήθηκε με όλες τις ομάδες του SCS (3/4), η πλειοψηφία τους (πάνω από το 70%) κατέχουν ένα έξυπνο τηλέφωνο και έχουν λογαριασμό Facebook ή Instagram. Ωστόσο, ορισμένοι από αυτούς δεν ξέρουν πώς να χρησιμοποιούν το τηλέφωνο εκτός από αυτές τις 2 εφαρμογές (και πραγματοποιούν τηλεφωνικές κλήσεις). Οι άλλοι που γνωρίζουν περισσότερα - αλλά δεν μπορούν εύκολα να εκτελέσουν εργασίες που απαιτούν υψηλότερο επίπεδο ψηφιακής παιδείας. Σχεδόν όλοι αποφεύγουν τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών καθημερινής ζωής. Όταν η τεχνολογία είναι απολύτως απαραίτητη, σε περιπτώσεις όπως οι συναλλαγές μέσω ψηφιακής τράπεζας ή για σκοπούς πληρωμής φόρων (στην Ελλάδα μόνο διαδικτυακά), προτιμούν να πάνε στην τράπεζα ή να πληρώσουν έναν επαγγελματία για να το κάνει, ακόμη και για τις πιο απλές ενέργειες. Έτσι, εκτιμούν τις ψηφιακές δεξιότητες και εξέφρασαν ένα αίσθημα στέρησης πρόσβασης σε σημαντικές πληροφορίες, ευκαιρίες και πιθανές θέσεις εργασίας. Σε ορισμένες περιπτώσεις, εάν έχουν ενήλικοι ή εφήβους, μπορούν να τους ζητήσουν βοήθεια. Αλλά, γενικά, έχουν οργανώσει τη ζωή τους με τρόπο που δεν απαιτείται τεχνολογία.

Δεν διαθέτουν όλοι υπολογιστές. Μόνο μια φορά που έχουν έφηβους στο σπίτι. Αλλά μπορούν να έχουν πρόσβαση σε ένα στο σχολείο ή μπορούν να χρησιμοποιούν υπολογιστές στις δημόσιες βιβλιοθήκες. Σχεδόν σε ποσοστό 60-70% ξέρουν πώς να πλοηγούνται στο Διαδίκτυο, αλλά έχουν δυσκολίες στην εκτέλεση συγκεκριμένων εργασιών αναζήτησης κ.λπ.

Όλοι τους ενδιαφέρονται να μάθουν νέες τεχνολογίες. Αλλά ο χρόνος που δεσμεύονται να επενδύσουν ποικίλλει πολύ. Φοιτητές στην παραγωγική εποχή, φυσικά αναζητούν εργασία ή ενδιαφέρονται να κάνουν κάτι καλύτερο επαγγελματικά. Αυτοί οι μαθητές όμως προσποιούνται ότι δεν έχουν πολύ χρόνο να επενδύσουν. Αυτό ήταν ένα γεγονός που μας εξέπληξε. Αν και κατανοούν την αναγκαιότητα των νέων τεχνολογιών για να βελτιώσουν τη θέση τους (επαγγελματικά και ακόμη και κοινωνικά) και σε καθημερινές δραστηριότητες, δεν μπορούν να επενδύσουν πολλά

χρόνος. Ενδιαφέρονται να μάθουν γρήγορα και σχεδόν τα πάντα σε σύντομο χρονικό διάστημα. Αντιθέτως, οι ηλικιωμένοι που είναι συνταξιούχοι ή δεν ενδιαφέρονται να εργαστούν είναι πρόθυμοι να μάθουν τεχνολογίες. Λένε ότι μπορούν να αφιερώσουν πολύ χρόνο. Ειδικά αφού τελειώσουν το σχολείο.

Στη συζήτησή μας, και στις 3 ομάδες, οι μαθητές παραδέχτηκαν ότι η εκμάθηση νέων τεχνολογιών θα άλλαζε ριζικά τη ζωή τους, ξεκινώντας από την απλούστερη πτυχή έως την πιο απαιτητική. Για παράδειγμα, είναι σημαντικό να γνωρίζουμε πώς να κατεβάζουν από μόνα τους μια εφαρμογή στο τηλέφωνο. Τέτοιες εφαρμογές, όπως αυτή της χρονικής γραμμής της πόλης-δημόσιας συγκοινωνίας θα μπορούσαν να τους βοηθήσουν να εξοικονομήσουν πολύτιμο χρόνο.

Οι απαντήσεις που λάβαμε αφού ρωτήσαμε τι θα ήθελαν να μάθουν ήταν διάφορες:

- Πώς να χρησιμοποιήσετε το Διαδίκτυο για την εύρεση εργασίας
- Πώς να αποφύγετε τους κινδύνους στο Διαδίκτυο
- Πώς να γράψετε ένα βιογραφικό γράμμα
- Πώς να δείτε ταινίες στο YouTube ή μουσική ή συνταγές φαγητού
- Πώς να κατεβάσετε ταινίες από το Διαδίκτυο
- Πώς να μάθετε τη δουλειά ενός γραμματέα

3.4.3. Εργαστήριο 3 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα)

Αυτή η ομάδα ήταν μια ομάδα 11 ενήλικων μαθητών του SCS (Second Chance School), στη Λαγκάδα. Ο Λαγκαδάς είναι μια μικρή πόλη 8000 κατοίκων, 25 χιλιόμετρα βόρεια από τη Θεσσαλονίκη. Οι κάτοικοί του ασχολούνται κυρίως με τη γεωργική εργασία. Στην περιοχή είναι μερικά μικρά εργοστάσια επεξεργασίας γεωργικών προϊόντων.

Το Second Chance School, είναι ένα δημόσιο σχολείο για ενήλικοι (όλοι οι μαθητές είναι άνω των 18 ετών) δεν ολοκλήρωσαν το κατώτερο δευτεροβάθμιο επίπεδο (το οποίο είναι υποχρεωτικό στην Ελλάδα), για διάφορους λόγους (κυρίως οικονομικά, κοινωνικά, οικογενειακά). Οι ενήλικοι που φοίτησαν σε αυτά τα σχολεία ενδιαφέρονται να αποκτήσουν πτυχίο ώστε να μπορούν να εργαστούν στο δημόσιο ή στον ιδιωτικό τομέα, διότι στην πράξη αποκλείονται από την αγορά εργασίας (ακόμα κι αν είναι μερικές περιπτώσεις με μαθητές που έχουν τη δική τους προσωπική ή μικρή επιχείρηση). Είναι μερικές φορές μετανάστες, με πολύ χαμηλό εισόδημα και, σε σπάνιες περιπτώσεις, μερικώς άστεγοι (έχουν ένα σπίτι για μερικές περιόδους).

Αυτά τα σχολεία δεν ακολουθούν το τυπικό πρόγραμμα της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, αλλά τα μαθήματά τους βασίζονται περισσότερο σε έργα, σχετικά με τις βασικές αριθμητικές γνώσεις, τη γλώσσα, τις επιστήμες, την πληροφοριακή παιδεία, τις συναντήσεις με ψυχολόγο ή σύμβουλο φορέα. Το διδακτικό υλικό οργανώνεται ειδικά για κάθε τάξη από έναν δάσκαλο. Είναι υποχρεωμένοι να παρακολουθήσουν τα μαθήματα, αλλά το πρόγραμμα είναι πολύ ευέλικτο. Η διάρκεια των σπουδών είναι δύο χρόνια. Αυτή η έκθεση αφορά μια ομάδα του δεύτερου έτους. Μεταξύ αυτών το ποσοστό ανεργίας είναι περίπου 30%.

Τα ευρήματα για αυτήν την ομάδα συμπίπτουν σχεδόν με τα ευρήματα της δεύτερης ομάδας - αυτό αναμενόταν καθώς είχαν το ίδιο προφίλ

Όπως παρατηρήθηκε με όλες τις ομάδες του SCS (3/4), η πλειοψηφία τους (πάνω από το 70%) κατέχουν ένα έξυπνο τηλέφωνο και έχουν λογαριασμό Facebook ή Instagram. Ωστόσο, ορισμένοι από αυτούς δεν ξέρουν πώς να χρησιμοποιούν το τηλέφωνο εκτός από αυτές τις 2 εφαρμογές (και πραγματοποιούν τηλεφωνικές κλήσεις). Οι άλλοι που γνωρίζουν περισσότερα - αλλά δεν μπορούν εύκολα να εκτελέσουν εργασίες που απαιτούν υψηλότερο επίπεδο ψηφιακής παιδείας. Σχεδόν όλοι αποφεύγουν τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών καθημερινής ζωής. Όταν η τεχνολογία είναι απολύτως απαραίτητη, σε περιπτώσεις όπως οι συναλλαγές μέσω ψηφιακής τράπεζας ή για σκοπούς πληρωμής φόρων (στην Ελλάδα μόνο διαδικτυακά), προτιμούν να πάνε στην τράπεζα ή να πληρώσουν έναν επαγγελματία για να το κάνει, ακόμη και για τις πιο απλές ενέργειες. Έτσι, εκτιμούν τις ψηφιακές δεξιότητες και εξέφρασαν ένα αίσθημα στέρησης πρόσβασης σε σημαντικές πληροφορίες, ευκαιρίες και πιθανές θέσεις εργασίας. Σε ορισμένες περιπτώσεις, εάν έχουν ενήλικοι ή εφήβους, μπορούν να τους ζητήσουν βοήθεια. Αλλά, γενικά, έχουν οργανώσει τη ζωή τους με τρόπο που δεν απαιτείται τεχνολογία.

Δεν διαθέτουν όλοι υπολογιστές. Μόνο μια φορά που έχουν έφηβους στο σπίτι. Αλλά μπορούν να έχουν πρόσβαση σε ένα στο σχολείο ή μπορούν να χρησιμοποιούν υπολογιστές στις δημόσιες βιβλιοθήκες. Σχεδόν σε ποσοστό 60-70% ξέρουν πώς να πλοηγούνται στο Διαδίκτυο, αλλά έχουν δυσκολίες στην εκτέλεση συγκεκριμένων εργασιών αναζήτησης κ.λπ.

Όλοι τους ενδιαφέρονται να μάθουν νέες τεχνολογίες. Αλλά ο χρόνος που δεσμεύονται να επενδύσουν ποικίλλει πολύ. Φοιτητές στην παραγωγική εποχή, φυσικά αναζητούν εργασία ή ενδιαφέρονται να κάνουν κάτι καλύτερο επαγγελματικά. Αυτοί οι μαθητές όμως προσποιούνται ότι δεν έχουν πολύ χρόνο να επενδύσουν. Αυτό ήταν ένα γεγονός που μας εξέπληξε. Αν και κατανοούν την αναγκαιότητα των νέων τεχνολογιών για να βελτιώσουν τη θέση τους (επαγγελματικά και ακόμη και κοινωνικά) και σε καθημερινές δραστηριότητες, δεν μπορούν να επενδύσουν πολύ χρόνο. Ενδιαφέρονται να μάθουν γρήγορα και σχεδόν τα πάντα σε σύντομο χρονικό διάστημα. Αντιθέτως, οι ηλικιωμένοι που είναι συνταξιούχοι ή δεν ενδιαφέρονται να εργαστούν είναι πρόθυμοι να μάθουν τεχνολογίες. Λένε ότι μπορούν να αφιερώσουν πολύ χρόνο. Ειδικά αφού τελειώσουν το σχολείο.

Στη συζήτησή μας, και στις 3 ομάδες, οι μαθητές παραδέχτηκαν ότι η εκμάθηση νέων τεχνολογιών θα άλλαζε ριζικά τη ζωή τους, ξεκινώντας από την απλούστερη πτυχή έως την πιο απαιτητική. Για παράδειγμα, είναι σημαντικό να γνωρίζουμε πώς να κατεβάζουν από μόνα τους μια εφαρμογή στο τηλέφωνο. Τέτοιες εφαρμογές, όπως αυτή της χρονικής γραμμής της πόλης-δημόσιας συγκοινωνίας θα μπορούσαν να τους βοηθήσουν να εξοικονομήσουν πολύτιμο χρόνο.

Οι απαντήσεις που λάβαμε αφού ρωτήσαμε τι θα ήθελαν να μάθουν ήταν διάφορες:

- Πώς να χρησιμοποιήσετε το Διαδίκτυο για την εύρεση εργασίας
- Πώς να αποφύγετε τους κινδύνους στο Διαδίκτυο
- Πώς να γράψετε ένα βιογραφικό γράμμα
- Πώς να δείτε ταινίες στο YouTube ή μουσική ή συνταγές φαγητού
- Πώς να γράψετε στη λέξη
- Για να μάθετε ορισμένα προγράμματα υπολογιστή για την αρχειοθέτηση αρχείων

3.4.4. Εργαστήριο 4 (Ενήλικοι-που-προσεγγίζονται-δύσκολα)

Αυτή η ομάδα ήταν μια ομάδα 22 ενηλίκων μαθητών του SCS (Second Chance School), στο Λαγκαδά. Ο Λαγκαδάς είναι μια μικρή πόλη 8000 κατοίκων, 25 χιλιόμετρα βόρεια από τη Θεσσαλονίκη. Οι κάτοικοί του

ασχολούνται κυρίως με τη γεωργική εργασία. Στην περιοχή είναι μερικά μικρά εργοστάσια επεξεργασίας γεωργικών προϊόντων.

Το Second Chance School, είναι ένα δημόσιο σχολείο για ενήλικους (όλοι οι μαθητές είναι άνω των 18 ετών) δεν ολοκλήρωσαν το κατώτερο δευτεροβάθμιο επίπεδο (το οποίο είναι υποχρεωτικό στην Ελλάδα), για διάφορους λόγους (κυρίως οικονομικά, κοινωνικά, οικογενειακά). Οι ενήλικες που φοίτησαν σε αυτά τα σχολεία ενδιαφέρονται να αποκτήσουν πτυχίο ώστε να μπορούν να εργαστούν στο δημόσιο ή στον ιδιωτικό τομέα, διότι στην πράξη αποκλείονται από την αγορά εργασίας (ακόμα κι αν είναι μερικές περιπτώσεις με μαθητές που έχουν τη δική τους προσωπική ή μικρή επιχείρηση). Είναι μερικές φορές μετανάστες, με πολύ χαμηλό εισόδημα και, σε σπάνιες περιπτώσεις, μερικώς άστεγοι (έχουν ένα σπίτι για μερικές περιόδους).

Αυτά τα σχολεία δεν ακολουθούν το τυπικό πρόγραμμα της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, αλλά τα μαθήματά τους βασίζονται περισσότερο σε έργα, σχετικά με τις βασικές αριθμητικές γνώσεις, τη γλώσσα, τις επιστήμες, την πληροφοριακή παιδεία, τις συναντήσεις με ψυχολόγο ή σύμβουλο φορέα. Το διδακτικό υλικό οργανώνεται ειδικά για κάθε τάξη από έναν δάσκαλο. Είναι υποχρεωμένοι να παρακολουθήσουν τα μαθήματα, αλλά το πρόγραμμα είναι πολύ ευέλικτο. Η διάρκεια των σπουδών είναι δύο χρόνια. Αυτή η έκθεση αφορά μια ομάδα του πρώτου έτους. Μεταξύ αυτών το ποσοστό ανεργίας είναι περίπου 25%.

Τα ευρήματα για αυτήν την ομάδα είναι σχεδόν παρόμοια με τα ευρήματα της δεύτερης ομάδας, αλλά δεν συμπίπτουν. Για κάποιο λόγο (ίσως σχετίζεται με το ίδιο το SCS) η μέση ηλικία αυτής της ομάδας ήταν χαμηλότερη - πολύ χαμηλότερη από ένα έτος που διαχωρίζει συνήθως το πρώτο έτος (τρέχουσα ομάδα) από το δεύτερο έτος σπουδών (των άλλων ομάδων που αναφέρονται στις αναφορές 2 και 3). Αυτό σημαίνει ότι:

- Οι μαθητές αυτής της ομάδας είχαν μια «στενότερη» σχέση με τις ψηφιακές τεχνολογίες (ειδικά «συνδεδεμένες» με τα έξυπνα τηλέφωνα).
- Οι μαθητές αυτής της ομάδας δεν έλαβαν πρακτικά μαθήματα σχετικά με την ψηφιακή τεχνολογία στο SCS (καθώς ξεκίνησαν τα μαθήματά τους τον Οκτώβριο του 2019).

Ωστόσο, όπως παρατηρήθηκε με όλες τις ομάδες του SCS (3/4), η πλειοψηφία αυτών (σχεδόν το 90%) κατέχουν ένα έξυπνο τηλέφωνο και έχουν λογαριασμό Facebook ή Instagram. Ωστόσο, ορισμένοι από αυτούς δεν ξέρουν πώς να χρησιμοποιούν το τηλέφωνο εκτός από αυτές τις 2 εφαρμογές (και πραγματοποιούν τηλεφωνικές κλήσεις).

Οι άλλοι που γνωρίζουν περισσότερα – αλλά δε μπορούν εύκολα να εκτελέσουν εργασίες που απαιτούν υψηλότερο επίπεδο ψηφιακής παιδείας. Σχεδόν όλοι αποφεύγουν τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών καθημερινής ζωής. Όταν η τεχνολογία είναι απολύτως απαραίτητη, σε περιπτώσεις όπως οι συναλλαγές μέσω ψηφιακής τράπεζας ή για σκοπούς πληρωμής φόρων (στην Ελλάδα μόνο διαδικτυακά), προτιμούν να πάνε στην τράπεζα ή να πληρώσουν έναν επαγγελματία για να το κάνει, ακόμη και για τις πιο απλές ενέργειες. Έτσι, εκτιμούν τις ψηφιακές δεξιότητες και εξέφρασαν ένα αίσθημα στέρησης πρόσβασης σε σημαντικές πληροφορίες, ευκαιρίες και πιθανές θέσεις εργασίας. Σε ορισμένες περιπτώσεις, εάν έχουν ενήλικος ή εφήβους, μπορούν να τους ζητήσουν βοήθεια. Αλλά, γενικά, έχουν οργανώσει τη ζωή τους με τρόπο που δεν απαιτείται τεχνολογία.

Δεν διαθέτουν όλοι υπολογιστές. Μόνο μια φορά που έχουν έφηβους στο σπίτι. Αλλά μπορούν να έχουν πρόσβαση σε ένα στο σχολείο ή μπορούν να χρησιμοποιούν υπολογιστές στις δημόσιες βιβλιοθήκες. Σχεδόν σε ποσοστό 60-70% ξέρουν πώς να πλοηγούνται στο Διαδίκτυο, αλλά έχουν δυσκολίες στην εκτέλεση συγκεκριμένων εργασιών αναζήτησης κ.λπ.

Όλοι τους ενδιαφέρονται να μάθουν νέες τεχνολογίες. Αλλά ο χρόνος που δεσμεύονται να επενδύσουν ποικίλλει πολύ. Οι μαθητές στην παραγωγική ηλικία, όπως οι περισσότεροι μαθητές αυτής της ομάδας, φυσικά αναζητούν εργασία ή ενδιαφέρονται να κάνουν κάτι καλύτερο επαγγελματικά. Αυτοί οι μαθητές όμως ισχυρίζονται ότι δεν έχουν πολύ χρόνο να επενδύσουν. Αυτό ήταν ένα γεγονός που μας εξέπληξε. Αν και κατανοούν την αναγκαιότητα των νέων τεχνολογιών για να βελτιώσουν τη θέση τους (επαγγελματικά και ακόμη και κοινωνικά) και σε καθημερινές δραστηριότητες, δεν μπορούν να επενδύσουν πολύ χρόνο.

Ενδιαφέρονται να μάθουν γρήγορα και σχεδόν τα πάντα σε σύντομο χρονικό διάστημα. Αντιθέτως, οι ηλικιωμένοι που είναι συνταξιούχοι ή δεν ενδιαφέρονται να εργαστούν είναι πρόθυμοι να μάθουν τεχνολογίες. Λένε ότι μπορούν να αφιερώσουν πολύ χρόνο. Ειδικά αφού τελειώσουν το σχολείο.

Στη συζήτησή μας, και στις 3 ομάδες, οι μαθητές παραδέχτηκαν ότι η εκμάθηση νέων τεχνολογιών θα άλλαζε ριζικά τη ζωή τους, ξεκινώντας από την απλούστερη πτυχή έως την πιο απαιτητική. Για παράδειγμα, είναι σημαντικό να γνωρίζουμε πώς να κατεβάζουν από μόνα τους μια εφαρμογή στο τηλέφωνο. Τέτοιες εφαρμογές, όπως αυτή της χρονικής γραμμής της πόλης-δημόσιας συγκοινωνίας θα μπορούσαν να τους βοηθήσουν να εξοικονομήσουν πολύτιμο χρόνο.

Οι απαντήσεις που λάβαμε αφού ρωτήσαμε τι θα ήθελαν να μάθουν ήταν διάφορες:

- Πώς να χρησιμοποιήσετε το Διαδίκτυο για την εύρεση εργασίας
- Πώς να αποφύγετε τους κινδύνους στο Διαδίκτυο
- Πώς να γράψετε ένα βιογραφικό γράμμα
- Πώς να κατεβάσετε ταινίες από το Διαδίκτυο
- Πώς να γράψετε στο Word και στο Excel
- Για να μάθετε ορισμένα προγράμματα υπολογιστή για την αρχειοθέτηση αρχείων

4. ΕΜΠΝΕΥΣΜΕΝΑ ΣΕΝΑΡΙΑ

Βασικοί Στόχοι:

- * 4 κύριοι στόχοι
- * 4 βήμα-προς-βήμα κινούμενα βίντεο εξήγηση για κάθε κύριο στόχο
- * 1 διαδραστική εμπειρία για κάθε κύριο στόχο

Στοιχεία Gamification της πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης:

- * Οι που-προσεγγίζονται-δύσκολα ενήλικοι θα έχουν κονκάρδες και αστέρια για το επίπεδο μάθησης τους.

Συλλέγονται Σημεία Αστέρια Σήμα

25 Σημεία Εκκίνησης	*
150 Πόντοι Ερασιτεχνικό	**
300 Σημεία Μεσαίου Επιπέδου	***
450 Σημεία Επαγγελματική	****
600 Σημεία Εμπειρογνομώνων	*****

- * Οι ενήλικοι που-προσεγγίζονται-δύσκολα θα κερδίζουν 25 πόντους μετά την παρακολούθηση κάθε βίντεο.

* Οι ενήλικοι που-προσεγγίζονται-δύσκολα θα κερδίσουν 50 πόντους μετά την ολοκλήρωση κάθε διαδραστικής εμπειρίας. Η πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης θα δώσει ανατροφοδότηση σε δύσκολους ενήλικους κατά τη διάρκεια της διαδραστικής εμπειρίας.

* Οι ενήλικοι που-προσεγγίζονται-δύσκολα φτάνουν στο στόχο όταν κερδίζουν 150 πόντους συμπληρώνοντας τα περιεχόμενα κάθε κύριου στόχου. Έχουν το δικαίωμα να έχουν πρόσβαση στο περιεχόμενο του επόμενου κύριου στόχου.

- * Οι ενήλικοι που-προσεγγίζονται-δύσκολα θα λάβουν πιστοποιητικό μετά την ολοκλήρωση κάθε στόχου.
- * Οι ενήλικοι που-προσεγγίζονται-δύσκολα θα συμπεριληφθούν στην κατάταξη στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης και θα ανταγωνίζονται μεταξύ τους σύμφωνα με τους βαθμούς που έχουν συλλέξει.

Κύριοι Στόχοι:

- * Βασικά στοιχεία επικοινωνίας μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (παράδειγμα στο Gmail)
- * Βασικά μέσα κοινωνικής δικτύωσης (παράδειγμα στο Facebook)
- * Αναζήτηση στο Διαδίκτυο και ανάγνωση ειδήσεων (παράδειγμα στο Google)
- * Online εμπειρία αγορών (παράδειγμα στο Amazon)

Υπο-καθήκοντα κύριων στόχων (Κινούμενα Βίντεο και διαδραστική εμπειρία):

- * Βασικά στοιχεία επικοινωνίας μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (παράδειγμα στο Gmail)

Τι είναι ένας λογαριασμός ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και γιατί είναι απαραίτητος; Δημιουργία λογαριασμού ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (κινούμενο βίντεο)

- Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (ηλεκτρονικό ταχυδρομείο ή ηλεκτρονικό ταχυδρομείο) είναι μια μέθοδος ανταλλαγής μηνυμάτων ("ταχυδρομείο") μεταξύ ατόμων που χρησιμοποιούν ηλεκτρονικές συσκευές. Βήμα-βήμα κινούμενο βίντεο για τη δημιουργία ενός ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.
- Μεταβείτε στη σελίδα Gmail στον ιστότοπο Google
- Κάντε κλικ - > Δημιουργία Λογαριασμού
- Συμπλήρωση των πλαισίων κειμένου των εντύπων που απαιτούνται (Όνομα, Επώνυμο, Όνομα Χρήστη)
- Οι κανόνες δημιουργίας κωδικού πρόσβασης και συμβουλές ασφαλείας (κινούμενο βίντεο)
- Δημιουργία του κωδικού πρόσβασης σύμφωνα με τους κανόνες δημιουργίας κωδικού πρόσβασης (ελάχ. 8 χαρακτήρες, μείγμα γραμμάτων, αριθμών & συμβόλων)
- Συμβουλές επιλογής κωδικού πρόσβασης
- Έλεγχος του φακέλου εισερχομένων (τι είναι το αναγνωσμένο/μη αναγνωσμένο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο;) (Κινούμενο Βίντεο)
- Μετά τη δημιουργία του λογαριασμού Gmail, κοιτάζοντας βαθιά στο φάκελο εισερχομένων
- Παροχή πληροφοριών σχετικά με τις διαφορές ανάγνωσης / μη αναγνωσμένων μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- Στέλνοντας ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου σε ένα άτομο και απαντώντας σε ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με ένα συνημμένο αρχείο (κινούμενο βίντεο)
- Συνθέστε ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου σε ένα άτομο με τη συμπλήρωση των πλαισίων προς, θέμα και μήνυμα
- Απαντώντας σε ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με την προσθήκη ενός αρχείου στο συνημμένο
- Αποστολή ενός e-mail με βασικά στοιχεία, όπως Να, θέμα, μήνυμα ,συνημμένο (σύρετε &

Πτώση Διαδραστική Εμπειρία)

- * Βασικά μέσα κοινωνικής δικτύωσης (παράδειγμα στο Facebook)
- ποια είναι τα κοινωνικά μέσα; Ποια είναι η διαφορά μεταξύ των παραδοσιακών μέσων (τηλεόραση, ραδιόφωνο) και κοινωνικά μέσα (κινούμενο βίντεο)

- Τα κοινωνικά μέσα είναι διαδραστικές τεχνολογίες με τη μεσολάβηση υπολογιστών που διευκολύνουν τη δημιουργία ή την ανταλλαγή πληροφοριών, ιδεών, ενδιαφερόντων σταδιοδρομίας και άλλων μορφών έκφρασης μέσω εικονικών κοινοτήτων και Δικτύων.
- Το δίκτυο κοινωνικών μέσων ενημέρωσης και τα διάφορα κανάλια έχουν πιάσει την φαντασία τόσο των νέων όσο και των ενηλίκων και αυτό το φαινόμενο έχει εξαπλωθεί σε όλο τον κόσμο.WW
- Facebook Instagram, LinkedIn, Facebook, Twitter, Instagram, παραδείγματα πλατφορμών κοινωνικών μέσων όπως Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn
- Οδηγίες για τη δημιουργία ενός λογαριασμού στο Facebook. Προσθήκη ονόματος, επωνύμου, ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, κωδικού πρόσβασης και φωτογραφία προφίλ (κινούμενο βίντεο)
- Πηγαίνετε στο Facebook.com. Συμπληρώστε τα πλαίσια στην ενότητα Δημιουργία λογαριασμού (όνομα, επώνυμο, e-mail, Κωδικός Πρόσβασης, γενέθλια και φύλο). Προσθέστε μια φωτογραφία προφίλ από υπολογιστή / τηλέφωνο
- Δημιουργώντας μια ανάρτηση, προσθέτοντας μια φωτογραφία και ρυθμίζοντας το απόρρητο της ανάρτησης (κινούμενο βίντεο)
- ο βρίσκοντας φίλους και διασημότητες, προσθέτοντας έναν φίλο και στέλνοντας ένα μήνυμα σε αυτόν / αυτήν (κινούμενο Βίντεο)
- Βρείτε ένα άτομο από έναν από τους συνεργαζόμενους οργανισμούς και στείλτε ένα αίτημα φίλου και στη συνέχεια να στείλετε ένα μήνυμα σε αυτό το άτομο
- Μοιράζονται μια θέση με μια φωτογραφία που είναι μόνο για τους φίλους (Drag & Drop διαδραστική εμπειρία)
- * Αναζήτηση στο Διαδίκτυο και ανάγνωση ειδήσεων (παράδειγμα στο Google)
- Ποιο είναι το πρόγραμμα περιήγησης ιστού και η μηχανή αναζήτησης; (Κινούμενο Βίντεο)
- Ένα πρόγραμμα περιήγησης ιστού (κοινώς αναφερόμενο ως πρόγραμμα περιήγησης) είναι μια εφαρμογή λογισμικού για την πρόσβαση σε πληροφορίες στον Παγκόσμιο Ιστό. Όταν ένας χρήστης ζητά έναν συγκεκριμένο ιστότοπο, το πρόγραμμα περιήγησης ιστού ανακτά το απαραίτητο περιεχόμενο από έναν διακομιστή ιστού και στη συνέχεια εμφανίζει την προκύπτουσα ιστοσελίδα στη συσκευή του χρήστη.
- Ένα πρόγραμμα περιήγησης ιστού δεν είναι το ίδιο πράγμα με μια μηχανή αναζήτησης, αν και οι δύο συχνά συγχέονται. Για έναν χρήστη, μια μηχανή αναζήτησης είναι απλώς ένας ιστότοπος, όπως η αναζήτηση Google, το Bing ή το DuckDuckGo, που αποθηκεύει δεδομένα αναζήτησης για άλλους ιστότοπους. Ωστόσο, για να συνδεθεί με το διακομιστή ενός ιστότοπου και να εμφανίσει τις ιστοσελίδες του, ένας χρήστης πρέπει να έχει εγκατεστημένο ένα πρόγραμμα περιήγησης ιστού.
- Πώς να κάνετε αναζήτηση στο Google; Χρησιμοποιώντας διπλά εισαγωγικά, αναζήτηση στις εικόνες Google (κινούμενες Βίντεο)
- Πηγαίνετε στο Google.com και αναζητήστε τις λέξεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης
- Μετά από αυτό χρησιμοποιήστε διπλά εισαγωγικά για αναζήτηση και εξηγήστε τις διαφορές
- Αναζήτηση μιας λέξης στη σελίδα Google Images
- Ανάγνωση ειδήσεων στις Ειδήσεις Google, ανάγνωση από διαφορετικές πηγές (κινούμενο βίντεο)
- Μεταβείτε στη σελίδα ειδήσεων Google και αναζητήστε ένα δημοφιλές θέμα
- Διαβάστε τα ίδια νέα σε διαφορετικές πηγές

- Πώς να ελέγξετε τη διεύθυνση URL της πηγής, εξετάζοντας τα ορθογραφικά λάθη και τις δραματικές στίξεις και την ημερομηνία του άρθρου; (Κινούμενο Βίντεο)
- Έλεγχος της διεύθυνσης URL της πηγής, της ημερομηνίας και των ορθογραφικών σφαλμάτων για το άρθρο (True/False Interactive Εμπειρία)
- * Online εμπειρία αγορών (παράδειγμα στο Amazon)

Τι είναι το ηλεκτρονικό εμπόριο; Παραδείγματα αξιόπιστων τοπικών / διεθνών πλατφορμών αγορών (κινούμενα

Βίντεο)

Το ηλεκτρονικό εμπόριο (ηλεκτρονικό εμπόριο) είναι η δραστηριότητα της ηλεκτρονικής αγοράς ή πώλησης προϊόντων σε ηλεκτρονικές υπηρεσίες ή μέσω του Διαδικτύου. (Amazon, AliExpress, eBay, Etsy)

- Δημιουργία λογαριασμού στο Amazon.com (κινούμενο βίντεο)
- Πώς να βρείτε ένα προϊόν στο Amazon.com χρησιμοποιώντας τα πεδία μενού / αναζήτησης και προσθήκη στο καλάθι; (Κινούμενο Βίντεο)
- Βρείτε έναν υπολογιστή για αναζήτηση στο μενού και στη συνέχεια χρησιμοποιώντας τη γραμμή αναζήτησης
- Συμβουλές για να συμπληρώσετε τις μορφές της διεύθυνσης και τις επιλογές πληρωμής (κινούμενο βίντεο)
- Συμπλήρωση της φόρμας διεύθυνσης και των πληροφοριών πληρωμής παράδειγμα βίντεο
- Από την εύρεση ενός προϊόντος στην επιβεβαίωση της παραγγελίας online shopping simulation (Drag & Drop Διαδραστική Εμπειρία)

5. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της ανάλυσης περιεχομένου των ενηλίκων που είναι δύσκολο να προσεγγιστούν, οι ενήλικοι αυτοί έχουν κινητές συσκευές, αλλά οι ψηφιακές δεξιότητές τους είναι πολύ αδύναμες. Πολλοί απλά χρησιμοποιούν υπολογιστές για να διαβάσουν ηλεκτρονικά νέα και λένε ότι η τεχνολογία έχει κάνει τη ζωή τους ευκολότερη. Επίσης, δεν χρησιμοποιούν υπολογιστές για να πωλούν μεταχειρισμένα αντικείμενα, να αγοράζουν οτιδήποτε ή να εκτελούν τραπεζικές συναλλαγές. Άλλοι χρησιμοποιούν κοινωνικά δίκτυα για επικοινωνία ή το Διαδίκτυο για να λαμβάνουν και να αποθηκεύουν πληροφορίες. Επομένως, εύρεση νέων φίλων σε απευθείας σύνδεση έχει περιγραφεί ως απαράδεκτη για τους. Και; Δήλωσαν ότι οι που-προσεγγίζονται-δύσκολα ενήλικοι φοβούνται την απάτη στον κυβερνοχώρο, επομένως δεν εκτελούν οι ίδιοι τις τραπεζικές τους συναλλαγές, αλλά κάνουν τα παιδιά τους.

Οι εκπαιδευτικοί που ασχολούνται με την εκπαίδευση ενηλίκων χρειάζονται μεθοδολογικά υλικά καθώς το επίπεδο των μαθητών είναι πολύ διαφορετικό. Έχει διαπιστωθεί ότι οι εκπαιδευτικοί δεν έχουν εμπειρία στην εργασία με δύσκολους ενήλικους. Οι εκπαιδευτές πιστεύουν ότι πρέπει να βελτιωθούν για να επανενεργοποιήσουν τους δύσκολους ενήλικους στην κοινότητα και τα εκπαιδευτικά υλικά που είναι εξοπλισμένα με στρατηγικές gamification θα βοηθήσουν το έργο τους, θέλουν να χρησιμοποιήσουν εμπνευσμένα σενάρια βασισμένα σε εργασίες για την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων.

Η Τουρκία έχει επιτύχει το αποτέλεσμα της ανάλυσης περιεχομένου που πραγματοποιήθηκε για τις απαντήσεις των ενηλίκων-που-προσεγγίζονται-δύσκολα ότι όλοι οι ενήλικοι έχουν κινητά τηλέφωνα, αλλά έχει εντοπιστεί ότι τα κινητά τηλέφωνα που ανήκουν σχεδόν στα μισά είναι επαρκώς εξοπλισμένα για να καλύψουν τις ανάγκες των ηλεκτρονικών πλατφορμών και των ψηφιακών μέσων. Ενώ σχεδόν όλοι οι που-προσεγγίζονται-δύσκολα ενήλικοι υποστηρίζουν ότι η κατοχή ψηφιακών συσκευών διευκολύνει τη ζωή τους, οι περισσότεροι δήλωσαν ότι η κατοχή ψηφιακών δεξιοτήτων θα βελτιώσει την ποιότητα της ζωής τους. Ο συμμετέχων του K4 δήλωσε: "Δεν δυσκολεύομαι να βρω τη διεύθυνση που ψάχνω όταν πηγαίνω σε μια πόλη που δεν γνωρίζω επειδή έχω βασικές ψηφιακές δεξιότητες. Ομοίως, όταν θέλω να πουλήσω ένα

στοιχείο που δεν χρησιμοποιώ στο σπίτι, μπορώ εύκολα να πουλήσω από σχετικές πλατφόρμες χρησιμοποιώντας τις ψηφιακές δεξιότητές μου. "Περισσότεροι από τους μισούς συμμετέχοντες δήλωσαν ότι κάνουν τις συνήθειες καθημερινές εργασίες σε μεγαλύτερο χρονικό διάστημα επειδή δεν διαθέτουν επαρκείς ψηφιακές δεξιότητες. Σχεδόν όλοι οι συμμετέχοντες δήλωσαν ότι οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες που τους ενθαρρύνουν και τους υποστηρίζουν να έχουν βασικές ψηφιακές δεξιότητες θα πρέπει να διεξάγονται και ότι είναι σημαντικό για αυτούς να παρακινηθούν να γνωρίζουν την ύπαρξη οποιωνδήποτε εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που θα διεξαχθούν για βασικές ψηφιακές δεξιότητες. Και πάλι, σχεδόν όλοι οι συμμετέχοντες δήλωσαν ότι θα ήθελαν να το χρησιμοποιήσουν εάν υπήρχε μια διαδραστική πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης και μια κινητή εφαρμογή εξοπλισμένη με στρατηγικές gamification.

Ενώ σχεδόν όλοι οι ενήλικοι υποστηρίζουν ότι η έλλειψη ψηφιακών δεξιοτήτων προκαλεί δυσκολίες στην καθημερινή ζωή, η πλειοψηφία τους εξέφρασε ότι έχουν δυσκολίες στην απόκτηση πληροφοριών, επικοινωνίας, εύρεσης εργασίας, διατήρησης τραπεζικών πληροφοριών, αγοράς κάτι και λιγότερο από το μισό, πώλησης μεταχειρισμένων αγαθών, αποθήκευσης πληροφοριών και εύρεσης φίλων στο Διαδίκτυο.

Όταν ρωτήθηκαν ποιες είναι οι βασικές ψηφιακές δεξιότητες ανάλογα με τα δεδομένα που ελήφθησαν από την κλίμακα που προετοιμάστηκε για τους δυσπρόσιτους ενήλικους, απάντησαν ως;

- * 95% χρησιμοποιώντας το ποντίκι και το πληκτρολόγιο στον υπολογιστή
- * 95% σύνδεση μιας συσκευής στο internet χρησιμοποιώντας Ρυθμίσεις Wi-Fi και εισαγωγή κωδικού πρόσβασης εάν είναι απαραίτητο 90% ενεργοποίηση της συσκευής και εισαγωγή πληροφοριών λογαριασμού όταν είναι απαραίτητο
- * 85% χρησιμοποιώντας την οθόνη αφής του tablet ή smartphone
- * 70% εύρεση της εφαρμογής επιλέγοντας το σωστό εικονίδιο στην αρχική οθόνη
- * 40% αλλαγή της εικόνας της οθόνης της συσκευής για να καταστεί ευκολότερη για να διαβάσετε το περιεχόμενο χρησιμοποιώντας το μενού
- * 30% εύρεση της ιστοσελίδας χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα περιήγησης για να εντοπίσετε το εικονίδιο
- * Όταν ρωτήθηκαν ποιες είναι οι σημαντικές ψηφιακές δεξιότητες που νομίζετε ότι έχετε για τη ζωή και την εργασία στον ψηφιακό κόσμο, απάντησαν ως;
- * 95% επικοινωνία
- * 90% χειρισμό πληροφοριών και Περιεχομένου
- * 85% είναι ασφαλές και νόμιμο σε απευθείας σύνδεση
- * 80% επίλυση προβλημάτων

Ενώ η πλειοψηφία των ενηλίκων πιστεύει ότι η τεχνολογία βελτιώνει τη ζωή τους, λίγοι έχουν υποστηρίξει ότι η τεχνολογία δεν συμβάλλει στη βελτίωση της ζωής τους. Και πάλι, η πλειοψηφία των ενηλίκων δήλωσε ότι βίωσαν ένα θετικό γεγονός χρησιμοποιώντας την τεχνολογία. K20 κωδικοποιημένος συμμετέχων " άρχισα να χρησιμοποιώ πλατφόρμες αναζήτησης εργασίας για να βρω δουλειά και μπήκα στη δουλειά που δουλεύω με αυτόν τον τρόπο." K3 κωδικοποιημένος συμμετέχων " στο παρελθόν, οι φωτογραφίες μου χάθηκαν ή καταστράφηκαν και τώρα μπορώ να τις κρατήσω ασφαλέστερες επειδή τις κρατώ σε ψηφιακά μέσα." Δήλωσαν επίσης ότι η θετική εμπειρία που είχαν αποκτήσκει και τους παρακίνησε. Περισσότεροι από τους μισούς ενήλικους δήλωσαν ότι έμαθαν κάτι παίζοντας ψηφιακά παιχνίδια και έχουν την ικανότητα να αλλάξουν την κατάστασή τους χρησιμοποιώντας ψηφιακές δεξιότητες.

Ενώ σχεδόν όλοι οι εκπαιδευτικοί ενηλίκων δήλωσαν ότι είχαν δυσκολία στη διδασκαλία των ψηφιακών δεξιοτήτων τους στην εκπαίδευσή τους για διάφορους λόγους, οι περισσότεροι δήλωσαν ότι οι ενήλικοι είχαν δυσκολία στην παροχή ψηφιακών δεξιοτήτων λόγω του χαμηλού επιπέδου εκπαίδευσης και ότι οι ηλικιωμένοι ενήλικοι είχαν δυσκολία στην εκμάθηση βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων. Οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί

ενηλίκων δήλωσαν ότι τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν ήταν ανεπαρκή για την παροχή βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων σε δυσπρόσιτους ενήλικους. Περισσότεροι από τους μισούς εκπαιδευτικούς ενηλίκων δήλωσαν ότι τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν στα μαθήματα δεν ήταν αποτελεσματικά στην απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων για ενήλικους που είναι δύσκολο να φτάσουν.

Ενώ σχεδόν το σύνολο% των εκπαιδευτικών ενηλίκων δήλωσαν ότι είχαν δυσκολίες για διάφορους λόγους, ενώ η διδασκαλία των ενηλίκων και των καθηκόντων που βασίζονται στην τεχνολογία στην εκπαίδευσή τους, η ίδια πλειοψηφία δήλωσε ότι υπάρχει ανάγκη για την ανάπτυξη ικανοτήτων για τη διευκόλυνση της ανάπτυξης των ψηφιακών δεξιοτήτων των ενηλίκων-που-προσεγγίζονται-δύσκολα. Επιπλέον, η πλειοψηφία των εκπαιδευτικών ενηλίκων δηλώνει ότι υπάρχει ανάγκη για αυτοβελτίωση προκειμένου να παρακινηθούν οι που-προσεγγίζονται-δύσκολα ενήλικους στην κοινότητα, ενώ ταυτόχρονα πιστεύουν ότι τα εκπαιδευτικά υλικά με μια στρατηγική gamification διευκολύνουν τη δουλειά τους. Σχεδόν οι μισοί εκπαιδευτικοί ενηλίκων έχουν δηλώσει ότι θέλουν να χρησιμοποιήσουν εμπνευσμένα σενάρια βασισμένα σε εργασίες για να βελτιώσουν τις ψηφιακές δεξιότητες των δύσκολων ενηλίκων.

Η πλειοψηφία των εκπαιδευτικών ενηλίκων δήλωσε ότι έμαθαν κάτι παίζοντας ψηφιακά παιχνίδια και βίωσαν ένα θετικό γεγονός χρησιμοποιώντας την τεχνολογία. E9 κωδικοποιημένος συμμετέχων " άρχισα να δημοσιεύω τις δικές μου θέσεις στα κοινωνικά μέσα μου ανοίγοντας έναν ιστότοπο για τον εαυτό μου."Χρήστης με κωδικό E4" άρχισα να ετοιμάζω το δικό μου ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό."Ενώ σχεδόν όλοι οι εκπαιδευτικοί ενηλίκων πιστεύουν ότι έχουν την ικανότητα να βελτιώσουν τη ζωή των ενηλίκων χρησιμοποιώντας ψηφιακές δεξιότητες, λίγοι από αυτούς πιστεύουν ότι δεν έχουν τη δυνατότητα να βελτιώσουν τη ζωή τους χρησιμοποιώντας ψηφιακές δεξιότητες. Περισσότεροι από τους μισούς ερωτηθέντες που εξέφρασαν θετικές απόψεις δήλωσαν ότι οι ψηφιακές δεξιότητές τους είναι επαρκείς από αυτή την άποψη, αλλά θέλουν να αναπτύξουν περαιτέρω αυτές τις δεξιότητες μέσω δραστηριοτήτων επαγγελματικής κατάρτισης που λαμβάνουν υπόψη τις απαιτήσεις της εποχής και τις νέες εξελίξεις.

Ως αποτέλεσμα της ανάλυσης περιεχομένου των δύσκολων απαντήσεων των ενηλίκων;

Ws 1: Όλοι οι συμμετέχοντες συμφώνησαν ότι χρειάζονται βασικές δεξιότητες για να εργαστούν με αυτές τις συσκευές;

- Η τεχνολογία έκανε τη ζωή ευκολότερη. Με αυτή την έννοια, ένας συμμετέχων ανέφερε ότι ένα πρόβλημα που είχε πρόσφατα με μια εταιρεία επικοινωνίας μπορεί να λυθεί μόνο στο Διαδίκτυο.
- Όταν παρουσιάστηκαν τα αποτελέσματα (πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης και εφαρμογή) η ιδέα όλων φαινόταν πολύ σαφής και ρώτησε αν θα προτιμούσαν έναν άλλο τύπο πόρου (π.χ. ένα βιβλίο), είπαν ότι και οι δύο είναι πολύτιμοι πόροι, αλλά δεν θα προτιμούσαν μια πιο παραδοσιακή προσέγγιση. Νόμιζαν ότι η πλατφόρμα και η εφαρμογή είναι καλές ιδέες.

Ws 2: γενικά, έχει αποκαλυφθεί ότι οι συμμετέχοντες ενδιαφέρονται να αποκτήσουν ή να αναπτύξουν ψηφιακές δεξιότητες. Οι κύριες δυνάμεις τους είναι οι "τραπεζικές συναλλαγές", η "επικοινωνία" και η "λήψη πληροφοριών". οι αδυναμίες τους σχετίζονται κυρίως με την "πώληση μεταχειρισμένων αγαθών". "αγοράζοντας κάτι", "αποθήκευση πληροφοριών", "εύρεση εργασίας".

Η "εύρεση φίλων σε απευθείας σύνδεση" είναι ο τομέας όπου παρουσιάζουν λιγότερες δεξιότητες επειδή αισθάνονται ότι είναι λιγότερο σημαντικό.

Ws 3: η φράση που η ομάδα συμμετεχόντων θεωρεί πιο προηγμένη είναι αυτή που ζητά την εύρεση του εικονιδίου του προγράμματος περιήγησης και τη χρήση του για την εύρεση ενός ιστότοπου. Η πιο πιθανή εξήγηση γι ' αυτό είναι ότι αυτή η δήλωση είναι πιο απαιτητική καθώς περιλαμβάνει διάφορα βήματα και διαφορετικές έννοιες. Πρώτον, πρέπει να γνωρίζουν τι είναι ένα πρόγραμμα περιήγησης ή τουλάχιστον να κατανοούν το σκοπό του.πρέπει επίσης να γνωρίζουν τα υπάρχοντα προγράμματα περιήγησης. Επιπλέον, θα πρέπει να κατανοήσουν πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν ένα πρόγραμμα περιήγησης και τι είναι ένας ιστότοπος.

Ws 4: το 28,6% των συμμετεχόντων είχε μόνο τις γνώσεις / δεξιότητες που σχετίζονται με την επικοινωνία. Αυτή η ομάδα ήταν στα σαράντα τους και στα πενήντα τους;

Το 21, 4% των συμμετεχόντων είχε τις γνώσεις / δεξιότητες που αφορούσαν μόνο δύο από τις πέντε γενικές πτυχές (αλλά κάθε άτομο ήταν διαφορετικό). Αυτή η ομάδα είναι στη δεκαετία του πενήντα και του εξήντα τους;

Το 21, 4% των συμμετεχόντων είχε γνώσεις / δεξιότητες για μόνο τρία από τα πέντε γενικά στοιχεία (αλλά ο αγώνας κάθε ατόμου ήταν διαφορετικός). Αυτή η ομάδα είναι στα τριάντα και σαράντα τους;

Το 7.14% (1 άτομο) των συμμετεχόντων είχε μόνο γνώσεις / δεξιότητες σε τέσσερις από τις πέντε γενικές πτυχές (αλλά ο αγώνας κάθε ατόμου ήταν διαφορετικός). Αυτό το άτομο είναι 48 ετών.

Το 21,4% των συμμετεχόντων είχε γνώσεις / δεξιότητες για όλες τις γενικές πτυχές που καθορίστηκαν. Αυτή η ομάδα περιλαμβάνει το νεότερο μέλος της ομάδας (29 ετών) και δύο από αυτούς είναι 33 και 38 ετών.

Ως εκ τούτου, περίπου το 50% της ομάδας ειδικεύεται σε δύο από τους πέντε τομείς τουλάχιστον.

Ως αποτέλεσμα της ανάλυσης περιεχομένου των δυσπρόσιτων απαντήσεων ενηλίκων της Greece;

Οι ερωτηθέντες είχαν μια ιδέα για την ψηφιακή τεχνολογία, αλλά δεν ήταν συνεργάτες. Γνωρίζουν ότι χρειάζονται υπολογιστές για να βρουν δουλειές σήμερα, αλλά δεν γνώριζαν το εύρος των πληροφοριών που χρειάζονταν. Οι συμμετέχοντες ήταν ενήλικοι και των δύο φύλων άνω των 40 ετών χωρίς συγκεκριμένα προσόντα. Ήταν άτομα που είχαν έναν υπολογιστή στο σπίτι, αλλά ήξεραν μερικά πράγματα που έμαθαν από τα παιδιά τους. Οι δυσκολίες που αντιμετωπίζουν καθημερινές καταστάσεις και αναδυόμενες ανάγκες έγιναν αποδεκτές από όλους τους συμμετέχοντες. Γνώριζαν ότι οι ψηφιακές τεχνολογίες ήταν απαραίτητες γενικά και επ'αόριστον. Αλλά δεν έχουν πολύ σαφή άποψη. Δεν είχαν ιδέα πού ήθελε να επικεντρωθεί η διδασκαλία, δεν απάντησαν. Καθώς ο καθένας έχει πολύ μοντέρνα κινητά τηλέφωνα και σχεδόν όλοι έχουν επαφή με υπολογιστές, καθώς προχωρά η συζήτηση, έχουμε δει ότι τα κινητά τηλέφωνα δεν αξιοποιούν στο έπακρο τις δυνατότητές τους και ότι οι υπολογιστές έχουν εντελώς λανθασμένη εικόνα του τι σημαίνει να τα χρησιμοποιούν. Οι απαντήσεις που λάβαμε ήταν ιδιαίτερα διαφορετικές αφού ρωτούσαν τι ήθελαν να μάθουν:

- Χρήση του Διαδικτύου για εύρεση εργασίας
- Πώς να λάβετε ενδιαφέρουσες πληροφορίες από το Διαδίκτυο (π.χ. σχετικά με δωρεάν σεμινάρια)
- Πώς να γράψετε ένα βιογραφικό γράμμα • Πώς να μάθετε το έργο του γραμματέα
- Πώς να δημιουργήσετε έναν εμπορικό ιστότοπο

Τα ευρήματα της δεύτερης ομάδας είναι σχεδόν τα ίδια με αυτά της πρώτης ομάδας - αναμένεται να έχουν το ίδιο προφίλ. Η πλειοψηφία αυτών (πάνω από 70%) έχουν smartphone και λογαριασμό Facebook ή Instagram - αλλά δεν μπορούν εύκολα να εκτελέσουν εργασίες που απαιτούν υψηλότερα επίπεδα ψηφιακής παιδείας, σχεδόν όλοι απέχουν από τη χρήση καθημερινών ψηφιακών τεχνολογιών. Όταν η τεχνολογία είναι απολύτως απαραίτητη, προτιμούν να πάνε στην τράπεζα ή να πληρώσουν έναν ειδικό για να το κάνουν αυτό για συναλλαγές ψηφιακών τραπεζών ή για πληρωμές φόρων (μόνο στην Ελλάδα), ακόμη και για τις πιο απλές ενέργειες. Δεν έχουν όλοι υπολογιστές. Ξέρουν πώς να μεταβούν στο Διαδίκτυο σχεδόν 60-70%, αλλά ψάχνουν κ.λπ. Αντιμετωπίζουν προβλήματα κατά την εκτέλεση ορισμένων εργασιών, όπως. Όλοι ενδιαφέρονται να μάθουν νέες τεχνολογίες. Στη συζήτησή μας, οι μαθητές και στις τρεις ομάδες παραδέχτηκαν ότι η εκμάθηση νέων τεχνολογιών θα άλλαζε ριζικά τη ζωή τους από την απλούστερη στην πιο απαιτητική. Τα ευρήματα αυτής της ομάδας είναι σχεδόν τα ίδια με τα ευρήματα της δεύτερης ομάδας - αναμένεται να έχουν το ίδιο προφίλ. Η πλειοψηφία (πάνω από 70%) διαθέτει smartphone και λογαριασμό Facebook ή Instagram. Οι απαντήσεις που λάβαμε αφού ρωτήσαμε τι ήθελαν να μάθουν ήταν διάφορες:

- Χρήση του Διαδικτύου για εύρεση εργασίας
- Πώς να προστατευτείτε από τους κινδύνους στο Διαδίκτυο
- Πώς να γράψετε ένα βιογραφικό γράμμα
- Πώς μπορεί να προβληθεί σε ταινίες ή μουσική του YouTube ή σε συνταγές

Οι εκπαιδευόμενοι σε αυτήν την ομάδα είχαν στενότερη σχέση με τις ψηφιακές τεχνολογίες (ειδικά «συνδεδεμένοι» με smartphone). Οι συμμετέχοντες αυτής της ομάδας ουσιαστικά δεν έκαναν μαθήματα σχετικά με την ψηφιακή τεχνολογία, ωστόσο, όπως φαίνεται σε όλες τις ομάδες, η πλειοψηφία (σχεδόν το 90%) έχει smartphone και έχει λογαριασμό Facebook ή Instagram. Ωστόσο, φαίνεται ότι οργανώνουν τη ζωή τους με τρόπο που δεν απαιτείται τεχνολογία. Όλοι ενδιαφέρονται να μάθουν νέες τεχνολογίες. Αν και καταλαβαίνουν την αναγκαιότητα των νέων τεχνολογιών να βελτιώσουν τις θέσεις τους (επαγγελματικά και ακόμη και κοινωνικά), ενδιαφέρονται να μάθουν γρήγορα και σχεδόν τα πάντα σε σύντομο χρονικό διάστημα. Στη συζήτησή μας, οι συμμετέχοντες σε κάθε ομάδα παραδέχτηκαν ότι η εκμάθηση νέων τεχνολογιών θα άλλαζε ριζικά τη ζωή τους από την απλούστερη στην πιο απαιτητική. Για παράδειγμα, γνωρίζοντας πώς να κατεβάσετε μια εφαρμογή στο τηλέφωνο, τέτοιες εφαρμογές, ένα από τα δρομολόγια δημοτικών συγκοινωνιών, πιστεύουν ότι μπορούν να τους βοηθήσουν να εξοικονομήσουν πολύτιμο χρόνο.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Aydeniz, M. (2017). Eğitim Sistemimiz ve 21. Yüzyıl Hayalimiz: 2045 Hedeflerine İlerlerken, Türkiye İçin STEM Odaklı Ekonomik Bir Yol Haritası. http://trace.tennessee.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1019&context=utk_theopubs. Erişim: 25.02.2018.
- Dunn, H. S. ve Johnson-Brown, S. (2008). Information Literacies and Digital Empowerment in the Global South. In A. W. Khan (Assistant Director-General for Communication and
- European Council. (2006). On key competences for lifelong learning.
- Ferrari, A., Punie, Y., & Redecker, C. (2012). Understanding digital competence in the 21st Century: An analysis of current frameworks. *EC-TEL* , 79-92.
- Fraillon, J., Ainley, J., Schulz, W., Friedman, T., & Gebhardt, E. (2014). Preparing for life in a digital age e The IEA International Computer and Information Literacy Study International.
- From, J. (2017). Pedagogical Digital Competence-Between Values, Knowledge and Skills. *Higher Education Studies*, Vol.7, No.2 , 43-50.
- Huyer, S., & Sikoska, T. (2003). Overcoming the gender digital divide: understanding ICTs and their potential for the empowerment of women. INSTRAW.
- Ilomäki, L., Paavola, S., Kantosalo, A., & Lakkala, M. (2016). Digital Competence-an emergent boundary concept for policy and educational research. *Educ. Inf. Technol* (21) , 655-679.
- Larraz, V., & Esteve, F. (2015). Evaluating Digital Competence in Simulation Environments. E. G. Bullen içinde, *Teaching and Learning in Digital Worlds, Strategies and Issues in Higher Education* (s. 99-105). Tarragone: URV.
- OECD. (2001). Learning to Change: ICT in Schools. OECD.
- OECD. (2011). Students, Computers and Learning: Making the connection. OECD Publishing.
- OECD. (2011). The Practice and Professional Development of Teachers. *Schooling for Tomorrow Learning to Change: ICT in Schools* (s. 73-86). içinde Paris : OECD Publications.
- Schmidt, E., & Cohen, J. (2013). *The New Digital Age*. New York: Vintagebooks.

TTKB (2017). Müfredatta Yenileme ve Değişiklik Çalışmalarımız Üzerine... https://ttkb.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2017_07/18160003_basin_aciklamasi-program.pdf. Erişim: 25.02.2018.

World Bank. (2018). The Little Data Book on Information and Communication Technology 18. Washington: The World Bank.

The Conference Board of Canada (2014) Employability Skills 2000+ Ottawa ON: Conference Board of Canada.

