



ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
NEWSLETTER ΓΙΑ
ΤΟ PROJECT

OUR DIGI SPACE

Τεύχος 1 Ιουνίου 2019

Σε αυτό το τεύχος

OUR DIGI SPACE με μια ματιά σ.1

ΠΡΩΤΗ ΔΙΑΚΡΑΤΙΚΗ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ σ.2

ΟΛΑ ΤΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ σ. 2/3

► OUR DIGI SPACE με μια ματιά

Ο κύριος στόχος του έργου Erasmus + KA2 OUR DIGI SPACE είναι να δοθούν σε ενηλίκους που είναι δύσκολα προσβάσιμοι, ευέλικτες μαθησιακές ευκαιρίες μέσω προσωπικών αλληλεπιδράσεων και της χρήσης μιας διαδραστικής πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης καθώς και μιας εφαρμογής για κινητές συσκευές εξοπλισμένες με στρατηγικές παιχνιδοποίησης (gamification) για τη βελτίωση των ψηφιακών τους δεξιοτήτων.

Το έργο θα συγκεντρώσει επίσης μικρές ομάδες αυτών των ενηλίκων σε εκδηλώσεις και θα τους δείξει πώς να μεταφέρουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες σε πραγματικές καταστάσεις και πώς να χρησιμοποιούν την τεχνολογία για τη βελτίωση της ζωής τους.

Το έργο στοχεύει στα εξής:

- Να παρέχει στους ενηλίκους δεξιότητες του 21ου αιώνα και να τους ενθαρρύνει να αναλάβουν δράση και να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση, επιτρέποντάς τους να αντιληφθούν τις καταστάσεις τους ως ένα σοβαρό παιχνίδι στο οποίο πρέπει να παίξουν για να κερδίσουν,
 - Να τους ενθαρρύνει να δουν ότι είναι «ικανοί να αλλάξουν την κατάστασή τους» στην κοινωνία πιο αποτελεσματικά, χρησιμοποιώντας τις ψηφιακές τους δεξιότητες και τις στρατηγικές παιχνιδιού,
 - Να ενισχύσει τις ικανότητες των εκπαιδευτικών ενηλίκων μέσω εκπαιδεύσεων σχετικά με τις στρατηγικές παιχνιδιού για την προώθηση ψηφιακών δεξιοτήτων ενηλίκων που είναι δύσκολα προσβάσιμοι και την ενσωμάτωση αυτών των στρατηγικών σε πραγματικές καταστάσεις ζωής.
- Η ομάδα-στόχος θα περιλαμβάνει "50 ενηλίκους που είναι δύσκολα προσβάσιμοι" και "50 ενήλικους εκπαιδευτικούς".

Το εταιρικό σχήμα αποτελείται από 6 εταίρους από 4 χώρες: UOM – Πανεπιστήμιο Μακεδονίας (Ελλάδα), APEC – Educational Enterprise (Τουρκία), Kerigma – Innovation and Social Development Institute of Barcelos (Πορτογαλία), PRSC - Panevezys District Education Centre (Λιθουανία), Nara Education Technologies (Turkey).

Του εταιρικού σχήματος ηγείται το Τουρκικό Υπουργείο Παιδείας (Τουρκία).

Το project OUR DIGI SPACE έχει διάρκεια 30 μηνών και θα υλοποιηθεί από το Νοέμβριο του 2018 ως τον Απρίλιο του 2021.

Παραγόμενα διανοητικά προϊόντα: παιχνιδοποίηση Ψηφιακών στόχων – Παιχνιδοποίηση (Gamification) Ψηφιακών Έργων – Κατευθυντήρια γραμμή, Ανοιχτή, Διαδραστική πλατφόρμα e-learning "My Digi Space", Κινητή Εφαρμογή – "My Digi Box".



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



Το έργο (project) "Enhancing Digital Skills of Hard-to-Reach Adults for Better Life Chances" (No 2018-1-TR01-KA204-058750) χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.

► Η ΠΡΩΤΗ συνάντηση εργασίας των εταίρων ODS

Η πρώτη συνάντηση εργασίας με εκπροσώπους από τα ιδρύματα της Λιθουανίας, Πορτογαλίας και Τουρκίας έλαβε χώρα στην Άγκυρα 8-29 Μαΐου. Οι Έλληνες εκπρόσωποι που δε μπόρεσαν να παραστούν, χρησιμοποίησαν τις δυνατότητες του Skype και συμμετείχαν σε μια εικονική (εξ αποστάσεως) συζήτηση με τους εταίρους του έργου.

Κατά τη διάρκεια της συνάντησης, όλα τα ιδρύματα παρουσίασαν τους στόχους τους, υλοποίησαν δραστηριότητες και συντόνισαν προγράμματα για την εκπαίδευση ενηλίκων. Το APEC συντονίζει έργα, προσδιορίζει ανάγκες για ανθρώπινο δυναμικό, σχεδιάζει εκπαιδευτικά προγράμματα για την ομάδα-στόχο. Το NARA προσφέρει καινοτόμο, δημιουργικό και πρωτότυπο περιεχόμενο στον τομέα της εκπαίδευσης χρησιμοποιώντας τεχνολογίες AR / VR. Οι στόχοι του PRSC είναι η ανάπτυξη της επαγγελματικής ικανότητας των μελών των σχολικών κοινοτήτων και η προώθηση της διάδοσης καινοτομιών στην εκπαίδευση ενηλίκων. Η αποστολή του KERIGMA είναι να προωθήσει την ολοκληρωμένη ανάπτυξη ατόμων, οργανισμών και κοινοτήτων, δημιουργώντας καινοτόμες υπηρεσίες και προϊόντα που συμβάλλουν στην πιο ενεργό συμμετοχή των πολιτών, την αλληλεγγύη και την κοινωνική συνοχή. Η Γενική Διεύθυνση Δια Βίου Μάθησης του Υπουργείου Εθνικής Παιδείας είναι υπεύθυνη για όλη την εκπαίδευση ενηλίκων στην Τουρκία.



Δεδομένου ότι το έργο OUR DIGI SPACE στοχεύει στην εκπαίδευση ενηλίκων και στην ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων, η έρευνα εξέτασε την κατάσταση της εκπαίδευσης ενηλίκων στις χώρες εταίρους του έργου. Οι εκπρόσωποι του NARA συνέκριναν την εκπαίδευση ενηλίκων στην Τουρκία και στις χώρες του ΟΟΣΑ. Το μέσο ποσοστό συμμετοχής σε 30 χώρες του ΟΟΣΑ είναι 50%. Το ποσοστό συμμετοχής στην εκπαίδευση ενηλίκων στην Τουρκία είναι 23%. Οι εκπρόσωποι του KERIGMA, βάσει της Ευρωπαϊκής Ψηφιακής Έκθεσης Προόδου (EDPR) 2017 στα στοιχεία για την Πορτογαλία, ανέφεραν, έναν μέσο όρο της ΕΕ, αντίστοιχα, 44% και 19%. Οι εκπρόσωποι του PRSC (Λιθουανία), αναφερόμενοι στις ψηφιακές δεξιότητες, βασίστηκαν στα αποτελέσματα της μελέτης του ΟΟΣΑ του 2016. Επικεντρώθηκαν στην επίλυση προβλημάτων σε περιβάλλοντα πλούσια σε τεχνολογία, καθώς και στην ικανότητα πρόσβασης, ερμηνείας και ανάλυσης πληροφοριών που βρέθηκαν, μετασχηματίστηκαν και επικοινωνήθηκαν σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Σύμφωνα με αυτόν τον δείκτη, η Λιθουανία, η Ελλάδα και η Τουρκία είναι κάτω του μέσου όρου του ΟΟΣΑ.



Οι δραστηριότητες του έργου (project) OUR DIGI SPACE θα αντιμετωπίσουν αυτά τα ζητήματα, θα εμβαθύνουν τις ψηφιακές ικανότητες των ενηλίκων και θα δείξουν πώς να μεταφερθούν ψηφιακές δεξιότητες για εφαρμογή σε πραγματικές καταστάσεις και πώς να χρησιμοποιηθούν τεχνολογίες για τη βελτίωση της ζωής. Τα στοιχεία της παιχνιδοποίησης θα είναι πολύ σημαντικά σε όλες τις δραστηριότητες του έργου.

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



Το έργο (project) "Enhancing Digital Skills of Hard-to-Reach Adults for Better Life Chances" (No 2018-1-TR01-KA204-058750) χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.

► Γιατί παιχνιδοποίηση;

Οι ενήλικοι έχουν μια ποικιλία μαθησιακών εμπειριών: μερικοί από αυτούς έχουν βιώματα από το κανονικό σχολείο που προκαλούν δυσάρεστες αναμνήσεις. Ως εκ τούτου, προκειμένου να εμπλακούν οι ενήλικες σε μια διαδικασία μάθησης και προκειμένου να τους καλλιεργηθεί η ικανότητα που απαιτείται για τον 21ο αιώνα, είναι απαραίτητο ένα περιβάλλον χωρίς αποκλεισμούς μάθησης. Ένα τέτοιο περιβάλλον διευκολύνεται από την παιχνιδοποίηση της μαθησιακής διαδικασίας, η οποία παρέχει μαθησιακή απόλαυση και ενθαρρύνει την αυτοπεποίθηση των ενηλίκων, την επιθυμία να επιτύχουν τους μαθησιακούς τους στόχους. Οι εκπαιδευτές ενηλίκων θα βοηθήσουν τους μαθητές να κατανοήσουν την κατάστασή τους ως ένα σοβαρό παιχνίδι, να τους ενθαρρύνουν να καταλάβουν ότι μπορούν να αλλάξουν την κατάστασή τους πιο αποτελεσματικά χρησιμοποιώντας ψηφιακές δεξιότητες και στοιχεία παιχνιδιού.



► Όλα τα γεγονότα

1η ΔΙΑΚΡΑΤΙΚΗ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ
@TOYRKIA HOST: APEC

2η ΔΙΑΚΡΑΤΙΚΗ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ
@LITHUANIA HOST: PRSC

3η ΔΙΑΚΡΑΤΙΚΗ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ
@PORTUGAL HOST: KERIGMA

4η ΔΙΑΚΡΑΤΙΚΗ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ
@ÇANAKKALE, TURKEY HOST: NARA

5η ΔΙΑΚΡΑΤΙΚΗ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ
@GREECE HOST: UOM

6η ΔΙΑΚΡΑΤΙΚΗ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ
@ANKARA, TURKEY HOST: DGLL



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



The project "Enhancing Digital Skills of Hard-to-Reach Adults for Better Life Chances" (No 2018-1-TR01-KA204-058750) has been funded with support from the European Commission.