



ΡΟΕΜΕ



ΙΟΙ Ηλεκτρονική Έκθεση



Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Erasmus+

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του συντάκτη και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Αριθμός έργου: 2020-1-FR01-KA226-SCH-095081

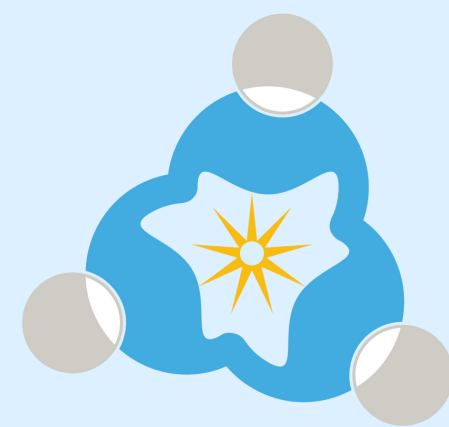


ΕΤΑΙΡΟΙ

LES APPRIMEURS

Ένας εκδοτικός οίκος και ένα digital agency που ειδικεύονται στην παροχή στήριξης σε επαγγελματίες του πολιτιστικού και εκπαιδευτικού τομέα στην ψηφιακή δημιουργία και διάδοση του περιεχομένου τους. Με εξειδίκευση στη μορφή EPUB 3, η ομάδα μας οραματίζεται εξατομικευμένες λύσεις για να απαντήσει στις νέες προσδοκίες των χρηστών όσον αφορά την προσβασιμότητα, τη διάδοση και τη διαδραστικότητα.

Ένας ανεξάρτητος μη κερδοσκοπικός, μη κυβερνητικός οργανισμός από την Κύπρο που αντιμετωπίζει τις ανάγκες και τις απαιτήσεις των ανθρώπων μέσω της συμμετοχής τους στην κοινωνική και πολιτική ζωή, παρέχοντάς τους παράλληλα καινοτόμο υλικό και δωρεάν εκπαίδευση που σχετίζονται με διάφορους τομείς, όπως εκπαίδευση (συμπεριλαμβανομένης της επιγραμμικής εκπαίδευσης), ένταξη, επιχειρηματικότητα, πολιτισμός, αγορά εργασίας και δια βίου μάθηση. Ο CIP στοχεύει κυρίως στην ανάπτυξη της εκπαίδευσης, της επιχειρηματικότητας και της δια βίου μάθησης στην Κύπρο και στο εξωτερικό.



**CITIZENS
IN POWER**



Βελγικός οργανισμός με εξειδίκευση σε ειδικές μαθησιακές δυσκολίες (ΕΜΔ) στις οποίες περιλαμβάνονται η δυσλεξία, η δυσπραξία, η δυσαριθμησία κλπ. Όλοι οι λογοθεραπευτές ειδικεύονται επί αυτού του θέματος και οι γνώσεις τους είναι περιζήτητες από πολλά νοσοκομεία και πανεπιστημιακές κλινικές.

The logo for 'iasis' is rendered in a dotted, halftone style. The letters are lowercase and spaced out, with the 'i' and 's' being slightly larger than the 'a' and 'i'.

Ένας μη κυβερνητικός, μη κερδοσκοπικός οργανισμός που δραστηριοποιείται στον τομέα της κοινωνικής ένταξης, της ψυχικής υγείας και της αποϊδρυματοποίησης. Ο οργανισμός συμμετέχει ενεργά στην ψυχιατρική μεταρρύθμιση που προωθήθηκε από το Υπουργείο Υγείας και Κοινωνικής Αλληλεγγύης και την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ο κύριος στόχος του οργανισμού είναι η παροχή ψυχοκοινωνικής υποστήριξης και εκπαίδευσης σε άτομα που είτε ανήκουν στο περιθώριο ή κινδυνεύουν με αποκλεισμό, και για ενήλικες εκπαιδευόμενους στον ανθρωπιστικό τομέα.

Ένα δίκτυο σχολείων που ιδρύθηκε το 1990 από μια ομάδα εκπαιδευτικών με σκοπό να δημιουργήσουν μια νέα αντίληψη για τον θεσμό του σχολείου, να μεταδώσουν όχι μόνο γνώσεις στους μαθητές αλλά και να τους υποστηρίξουν ψυχολογικά και κοινωνικά και να εφαρμόσουν μεθόδους διδασκαλίας και επαγγελματικής κατάρτισης που προσαρμόζονται στην κοινωνική πραγματικότητα των περισσότερων μειονεκτούντων κοινοτήτων. Σε αυτό το πλαίσιο, ο στόχος του SPEL είναι να βελτιώσει τις κοινωνικοοικονομικές συνθήκες των παιδιών, των νέων και των ενηλίκων από μειονεκτούσες κοινότητες μέσω εκπαίδευσης/κατάρτισης και καθοδήγησης.



Μια δημόσια, περιφερειακή αρχή και συνδεδεμένος σύνδεσμος μεταξύ της κεντρικής αρχής, του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων και των σχολείων δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Αποστολή του είναι η διοικητική και κεντρική παρακολούθηση των σχολείων δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης της Πιερίας ως προς την υλοποίηση του προγράμματος σπουδών, τον διορισμό προσωπικού, τη διαχείριση κεφαλαίων και την επικοινωνία προτεραιοτήτων της εθνικής εκπαίδευσης στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό. Η ΔΔΕ Πιερίας εποπτεύει 41 σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

- 06** ΣΥΝΟΨΗ ΕΡΓΟΥ & ΕΙΣΑΓΩΓΗ
- 13** ΕΝΟΤΗΤΑ 1: ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΚΑΙ ΦΥΣΙΚΕΣ ΜΗ ΤΥΠΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΓΙΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
- 30** ΕΝΟΤΗΤΑ 2: ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΦΗΦΙΑΚΩΝ ΒΙΒΛΙΩΝ. ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΚΑΙ ΓΡΑΠΤΟΥ ΛΟΓΟΥ
- 45** ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ
- 60** ΕΝΟΤΗΤΑ 4: ΟΦΕΛΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΚΑΙ ΦΥΣΙΚΩΝ ΕΚΘΕΣΕΩΝ ΩΣ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ
- 77** ΕΠΙΛΟΓΟΣ
- 80** ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

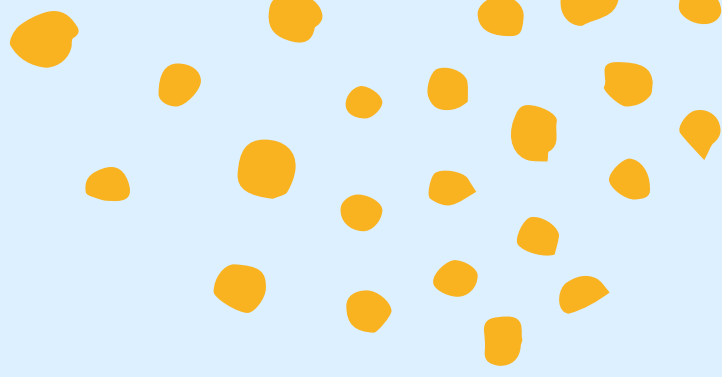
ΣΥΝΟΨΗ ΕΡΓΟΥ & ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΕΡΓΟ ΡΟΕΜΕ

Το έργο «ΡΟΕΜΕ» είναι ένα «έργο που οδηγεί σε μια έκθεση για την ενσωμάτωση μεταναστών παιδιών στα Ευρωπαϊκά σχολικά πλαίσια» με σκοπό κυρίως να εξοπλίσει καθηγητές γλωσσών, γηγενείς και μετανάστες μαθητές με σύγχρονο εκπαιδευτικό υλικό σε ψηφιοποιημένη μορφή σε μια προσπάθεια να προωθηθεί η απόκτηση της δεύτερης γλώσσας. Παράλληλα, το «ΡΟΕΜΕ» στοχεύει να διευκολύνει την ένταξη των μεταναστών μαθητών εστιάζοντας στην ευαισθητοποίηση για την Ευρωπαϊκή πολιτιστική κληρονομιά που δεν προβλέπει μόνο θετική επίδραση στην ευημερία και τις επιδόσεις τους στο σχολείο, αλλά και στη γενική ικανότητά τους να ενσωματωθούν και να ταυτιστούν με τον πολιτισμό της χώρας υποδοχής. Οι μικτές εκθέσεις μάθησης που θα προκύψουν από τις δραστηριότητες του έργου στοχεύουν στον εμπλουτισμό και την προώθηση ισχυρών δεξιοτήτων μεταξύ των ομάδων-στόχων που είναι απαραίτητες στον 21ο αιώνα.

Ο αριθμός των μεταναστών μαθητών στα Ευρωπαϊκά σχολεία αυξάνεται εκθετικά τα τελευταία χρόνια και προβλέπεται ότι θα συνεχίσει να αυξάνεται και μετά τη διάρκεια του έργου.

Για να αντιμετωπιστούν τα χαμηλά επίπεδα ένταξης των μεταναστών μαθητών στα σχολεία και η αποστασιοποίησή τους από την Ευρωπαϊκή πολιτιστική κληρονομιά, τα σχολεία πρέπει να ασχοληθούν περισσότερο με τις πρακτικές απόκτησης της δεύτερης γλώσσας, να εκτιμήσουν τις αξίες της Ευρωπαϊκής κληρονομιάς και να αναγνωρίσουν τα οφέλη τους στην κοινωνική ένταξη και τη θετική εκπαιδευτική ανάπτυξη. Ένας από τους τρόπους για να επιτευχθεί αυτός ο στόχος είναι η ενίσχυση της απόκτησης της δεύτερης γλώσσας με βάση τις έννοιες της Ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς. Αυτό θα γίνει σε συνδυασμό με την ανάπτυξη καινοτόμων πρακτικών, που βασίζεται στην αύξηση των ψηφιακών δεξιοτήτων που έχουν ως σκοπό την προσαρμογή του περιεχομένου για την ψηφιακή μάθηση. Με αυτό τον τρόπο, οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί θα αποκτήσουν μια αίσθηση επάρκειας και αυτοεκτίμησης και θα μετριάσουν τον αντίκτυπο της κρίσης του COVID-19.

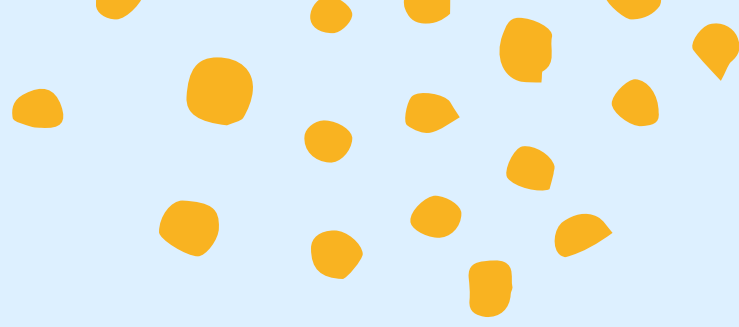


Άλλωστε, σύμφωνα με την έκθεση του Eurydice της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την ένταξη μαθητών με μεταναστευτικό υπόβαθρο στα Ευρωπαϊκά σχολεία (2018), «ένας μαθητής που είναι καλά ενσωματωμένος στο εκπαιδευτικό σύστημα τόσο ακαδημαϊκά όσο και κοινωνικά έχει περισσότερες πιθανότητες να αξιοποιήσει τις δυνατότητές του». Δεδομένου ότι οι μετανάστες μαθητές αντιμετωπίζουν προκλήσεις που μπορούν να επηρεάσουν την ανάπτυξη και τη μάθησή τους, είτε λόγω της μετανάστευσης και των κοινωνικοοικονομικών/πολιτικών πλαισίων, είτε ακόμη και της συμμετοχής τους στην εκπαίδευση, αυτό μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα να μείνουν πίσω από τους συνομήλικούς τους γηγενείς συμμαθητές.

Για τον λόγο αυτό, το έργο POEME δίνει προτεραιότητα στη δημιουργία καινοτόμων πρακτικών σε μια ψηφιακή εποχή για την ετοιμότητα της ψηφιακής εκπαίδευσης. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω της ανάπτυξης συνδυασμένων μαθησιακών προσεγγίσεων, συνδυάζοντας φυσικό και ψηφιακό υλικό για την ανάπτυξη εξατομικευμένων λύσεων και ποιοτικών ψηφιακών εργαλείων για εκπαιδευτικούς και μαθητές στην εκπαίδευση εξ αποστάσεως.

Ταυτόχρονα, το έργο στοχεύει να ενθαρρύνει περισσότερους μετανάστες μαθητές να αποκτήσουν εκ νέου την αίσθηση ότι ανήκουν σε έναν κοινό Ευρωπαϊκό χώρο, ανακαλύπτοντας τη διαπολιτισμικότητα σε εκθέσεις μικτής μάθησης και αναλογίζοντας την ισχυρή επιρροή τους στο εθνικό τους πλαίσιο.

Ως εκ τούτου, το POEME σκοπεύει να παράσχει τις απαραίτητες δομές, μέσα και πόρους για να διευκολύνει την είσοδο των μεταναστών μαθητών στην κουλτούρα της χώρας υποδοχής τους, μέσω της εισαγωγής καινοτόμων πόρων για την απόκτηση δεύτερης γλώσσας που επικεντρώνονται στην Ευρωπαϊκή Πολιτιστική Κληρονομιά. Επίσης το έργο εστιάζει στα εθνικά πλαίσια της κοινοπραξίας και πέρα από αυτή, για να διευρύνει την ικανότητά των μεταναστών μαθητών να κατανοήσουν τον κοινωνικό τους περίγυρο και να ενταχθούν καλύτερα. Εκπαιδεύοντας περαιτέρω καθηγητές και μαθητές, το POEME τους οδηγεί σε μεγαλύτερη ανθεκτικότητα, προσαρμογή στην αλλαγή και ευελιξία, τόσο για την απόκτηση της δεύτερης γλώσσας όσο και για την εξοικείωση με την πολιτιστική κληρονομιά. Η καινοτομία σε αυτή την περίπτωση, επιτυγχάνεται μέσω μιας προσέγγισης από κάτω προς τα πάνω, όπου δίνεται η δυνατότητα σε μετανάστες και γηγενείς μαθητές να δημιουργήσουν μαζί έναν αριθμό πόρων και να αναπτύξουν διαπολιτισμική ευαισθητοποίηση.



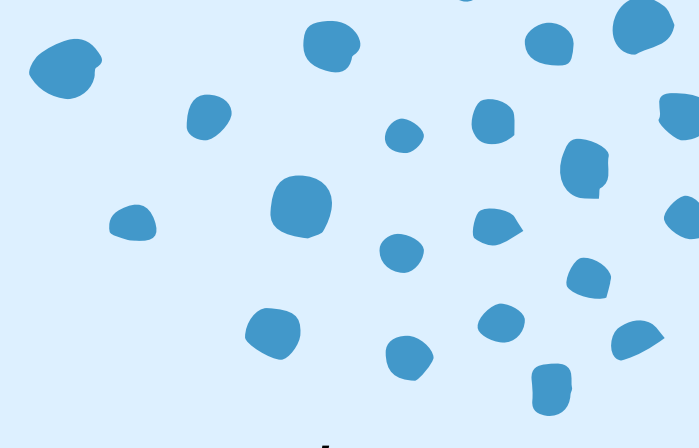
Αυτές οι μεθοδολογίες επιτρέπουν στις ομάδες-στόχους να δημιουργήσουν τεχνικές και εγκάρσιες δεξιότητες ως απάντηση ειδικά στον COVID-19, αλλά και γενικά σε καταστάσεις κρίσης.

Το έργο επικεντρώνεται στην ενίσχυση της ανάπτυξης βασικών ικανοτήτων όπως τα κίνητρα των μαθητών, διατηρώντας αφενός τη καλλιέργεια μιας θετικής στάσης μεταξύ των μαθητών απέναντι στην απόκτηση της γλώσσας και αφετέρου την ενίσχυση της δημιουργικής σκέψης τους. Επιπλέον, οι προγραμματισμένες δραστηριότητες θα τους επιτρέψουν να αποκτήσουν αυτογνωσία, να δώσουν έμφαση στις επικοινωνιακές τους δεξιότητες, να τους βοηθήσουν να γίνουν ενεργοί και διαδραστικοί χρήστες και να ενισχύσουν τη σχέση τους με τους συμμαθητές και τους δασκάλους τους μέσω της συν-δημιουργίας και της ανταλλαγής γνώσεων.

Για την καταπολέμηση της χαμηλής επίδοσης και της χαμηλής αίσθησης ευημερίας των μεταναστών μαθητών στα Ευρωπαϊκά σχολεία σε σύγκριση με τους γηγενείς συνομηλίκους τους, το έργο POEME έχει ως στόχο να ενισχύσει την ανάπτυξη της απόκτησης δεύτερης γλώσσας, προκειμένου να αυξήσει την αίσθηση του ανήκειν και της γενικής ευημερίας τους στο σχολείο. Επίσης στοχεύει να μειώσει τις πιθανότητες για εκφοβισμό επειδή δεν μιλούν τη γλώσσα ή δεν γνωρίζουν ορισμένα στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς που θα μπορούσαν να διευκολύνουν την ενσωμάτωσή τους.

Οι επιδιώξεις του POEME όσον αφορά τους μαθητές (12-18 ετών) και τους καθηγητές γλωσσών είναι:

- Να αποκτήσουν δεξιότητες δεύτερης γλώσσας μέσω της εξοικείωσης με τον Ευρωπαϊκό πολιτισμό, με αποτέλεσμα να αισθάνονται πιο ενωμένοι με τους γηγενείς συνομηλίκους τους και να κατανοούν καλύτερα τη χώρα υποδοχής τους.
- Να επιτρέψουν την εκμάθηση γλωσσών μέσω της αναγνώρισης πολιτιστικών θησαυρών, χρησιμοποιώντας ταυτόχρονα μεθοδολογίες και υλικά που είναι καινοτόμα, ανοικτού κώδικα και ψηφιοποιημένα.
- Να μάθουν πώς να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες για την επικοινωνία της γνώσης, συμβάλλοντας επίσης στον εκσυγχρονισμό των μοντέλων διδασκαλίας στην εκμάθηση γλωσσών και στην προσαρμογή στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση.

- 
- Να εξοπλίσουν μαθητές ηλικίας 12-18 ετών - τόσο γηγενείς όσο και μετανάστες - και τους εκπαιδευτικούς τους, με ισχυρά εργαλεία για το πώς να είναι έφοροι μιας έκθεσης μικτής μάθησης. Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές θα δημιουργήσουν πλαίσια συνεργασίας εξασκώντας τη γλώσσα μέσω της παράλληλης απόκτησης δεξιοτήτων επικοινωνίας και εγκάρσιων δεξιοτήτων.

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΚΘΕΣΗ

Δεδομένου ότι υπάρχει γενικά η ανάγκη για ένα έργο όπως το ΡΟΕΜΕ, είναι σημαντικό να ρίξουμε μια πρώτη ματιά στον τρόπο με τον οποίο θα εξελιχθούν οι δραστηριότητές του. Η ηλεκτρονική έκθεση που διαβάζετε αυτή τη στιγμή στοχεύει στον καθορισμό του πλαισίου των εννοιών με τις οποίες θα έρθετε σε επαφή μέσω των επερχόμενων αποτελεσμάτων του έργου. Οι κύριες προτεραιότητες αυτής της ηλεκτρονικής έκθεσης είναι:

- Η ανάπτυξη των γνώσεων των εκπαιδευτικών σχετικά με τη χρήση ολοκληρωμένου ψηφιακού και ανοιχτού εκπαιδευτικού υλικού, εξηγώντας παράλληλα την παιδαγωγική τους αξία.
- Η ενθάρρυνση των εκπαιδευτικών να χρησιμοποιούν ενδιαφέρουσες δραστηριότητες διδασκαλίας εντός και εκτός της τάξης.
- Παρουσίαση στρατηγικών και συστάσεων για τη χρήση μη τυπικών προσεγγίσεων στη διδασκαλία μιας δεύτερης γλώσσας, αναπτύσσοντας παράλληλα τις γνώσεις για τον πολιτισμό της χώρας υποδοχής.

Θέτοντας τις βάσεις για ολόκληρο το έργο, η ηλεκτρονική έκθεση θα αναδείξει την αξία των μη τυπικών μεθόδων διδασκαλίας, καθώς και τις δυνατότητες που προσφέρει η ανάπτυξη των ηλεκτρονικών φύλλων εργασίας και των ηλεκτρονικών βιβλίων για την απόκτηση δεύτερης γλώσσας. Επίσης θα αναδειχθεί η αξία της Ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς και των εκθέσεων μικτής μάθησης ως παιδαγωγικά εργαλεία.

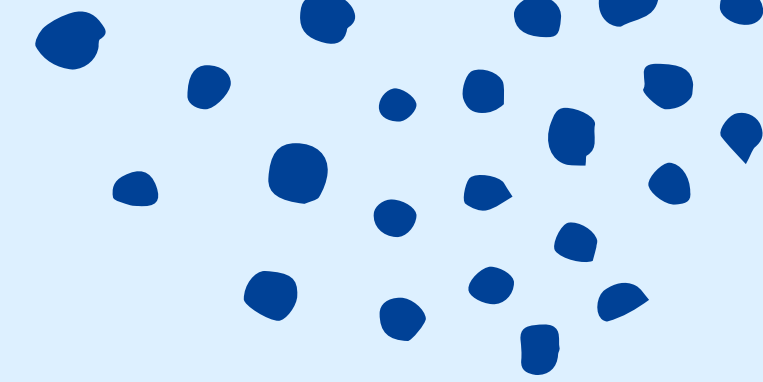
ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΕΚΘΕΣΗΣ

Η έκθεση είναι δομημένη με τέτοιο τρόπο ώστε η πλοήγηση μέσα σε αυτήν να επιτρέπει την ομαλή κατανόηση και διερεύνηση ποικίλων θεμάτων που ενδιαφέρουν τόσο τους μαθητές όσο και τους εκπαιδευτικούς. Χωρίζεται σε τέσσερις (4) κύριες ενότητες που αφορούν θέματα που θα προκύψουν σε όλες τις δραστηριότητες του έργου, άμεσα ή έμμεσα, και είναι ζωτικής σημασίας για την υλοποίηση του έργου.

Η **πρώτη ενότητα** είναι μια γενική διερεύνηση σχετικά με τις ψηφιακές και τις φυσικές μη τυπικές μεθόδους διδασκαλίας μιας δεύτερης γλώσσας και των βέλτιστων πρακτικών που έχουν αναπτυχθεί μέχρι τώρα, συμπεριλαμβανομένων άλλων έργων και πρακτικού υλικού. Αυτή η ενότητα επιθυμεί να προσελκύσει τους χρήστες με την ιδέα της μη τυπικής διδασκαλίας στις πιο τυπικές μορφές της και να σκιαγραφήσει τα οφέλη από τη χρήση τέτοιων μεθοδολογιών γενικά και για τη διδασκαλία γλωσσών. Επίσης αποσκοπεί στο να διερευνήσει τους τρόπους με τους οποίους μπορεί να αναπτυχθούν οι γνώσεις των εκπαιδευτικών με τη χρήση αυτής της μεθοδολογίας. Τέλος, παρουσιάζει τις βέλτιστες πρακτικές ως αφετηρία έμπνευσης για την υλοποίηση των μεθοδολογιών του POEME προσδιορίζοντας στρατηγικές και συστάσεις.

Η **δεύτερη ενότητα** της ηλεκτρονικής έκθεσης υπογραμμίζει τις δυνατότητες χρήσης ηλεκτρονικών βιβλίων και ηλεκτρονικών φύλλων εργασίας για την απόκτηση του προφορικού και του γραπτού λόγου. Αυτή η ενότητα περιγράφει τι είναι τα ηλεκτρονικά βιβλία και τα ψηφιακά φύλλα εργασίας και τι μπορεί να συνεπάγεται από αυτά, καθώς και τα οφέλη του ψηφιακού μετασχηματισμού της εκπαίδευσης όσον αφορά τις δεξιότητες για μαθητές και εκπαιδευτικούς. Τέλος, η ενότητα περιλαμβάνει συγκεκριμένα παραδείγματα και ηλεκτρονικούς συνδέσμους για το πώς μπορούν να αναπτυχθούν αυτές οι μορφές.

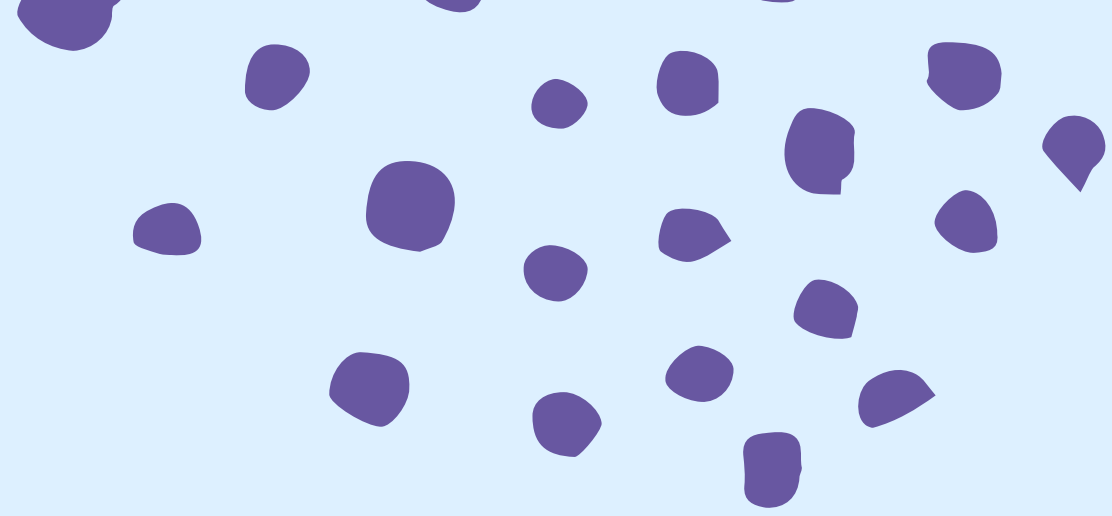
Η **τρίτη ενότητα** αφορά τη διαδικασία ανάπτυξης και ευαισθητοποίησης για την Ευρωπαϊκή πολιτιστική κληρονομιά στην εκπαίδευση. Αυτή η ενότητα αποσκοπεί στον καθορισμό της πολιτιστικής κληρονομιάς και των τεσσάρων βασικών ειδών της, καθώς και στη σκιαγράφηση της χρησιμότητας και των οφελών που έχει η ανάπτυξη της ευαισθητοποίησης για την Ευρωπαϊκή πολιτιστική κληρονομιά με στόχο την απόκτηση δεύτερης γλώσσας. Τέλος, η τρίτη ενότητα περιγράφει απτά παραδείγματα για το πώς η πολιτιστική κληρονομιά έχει χρησιμοποιηθεί ως παιδαγωγικό εργαλείο ανά εθνικό πλαίσιο και γενικότερα.



Η **τέταρτη** και τελευταία **ενότητα** της ηλεκτρονικής έκθεσης αφορά τα οφέλη των ψηφιακών και φυσικών εκθέσεων ως παιδαγωγικά εργαλεία. Πρώτον, καθορίζονται οι εκθέσεις και διερευνάται η παιδαγωγική αξία και οι δυνατότητές τους. Αυτό περιλαμβάνει τη χρήση τους για μάθηση, την ικανότητά τους να ενθαρρύνουν τους εκπαιδευτικούς να χρησιμοποιούν ενδιαφέρουσες πρακτικές διδασκαλίας και την επίδρασή τους στη διδασκαλία μιας δεύτερης γλώσσας, αναπτύσσοντας παράλληλα τις γνώσεις για τον πολιτισμό της χώρας υποδοχής. Επιπλέον, η ενότητα διερευνά την έννοια των μαθητών ως συν-εφόρων/δημιουργών όσον αφορά τα οφέλη για την εκπαίδευση και τις δεξιότητες, τις γνώσεις και τις ικανότητες που προσφέρονται μέσα από αυτή τη διαδικασία. Τέλος, η ηλεκτρονική έκθεση ολοκληρώνεται με μια υπο-ενότητα που επισημαίνει τους τρόπους με τους οποίους ένα τέτοιο περιεχόμενο υψηλής ποιότητας μπορεί να αναπτύξει τις ψηφιακές ικανότητες εκπαιδευτικών και μαθητών-εφόρων μέσω συμβουλών για πρακτικές χρήσεις και ενός πλήρους καταλόγου ικανοτήτων που έχει αναπτυχθεί.

Ο τρόπος με τον οποίο έχει δομηθεί η ηλεκτρονική έκθεση προσφέρει στους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές τη δυνατότητα να κατανοήσουν τη μεθοδολογία μικτής εκπαίδευσης του POEME και βοηθά στη δημιουργία εξατομικευμένου, υψηλής ποιότητας περιεχομένου που ανταποκρίνεται στην ανάγκη χρήσης ψηφιακών τεχνολογιών και καινοτόμων παιδαγωγικών για να διασφαλιστεί η συνεχής παροχή εκπαίδευσης χωρίς αποκλεισμούς. Δεν αντιμετωπίζει μόνο τις προκλήσεις όσον αφορά την ισότητα, τη διαφορετικότητα και την ένταξη, αλλά μπορεί επίσης να προσαρμοστεί στην ηλεκτρονική και ψηφιακή εκπαίδευση για να μετριάσει τον αντίκτυπο της κρίσης του COVID-19.





Είναι πλέον εμφανές πόσο σημαντική είναι η προσπάθεια που καταβάλλεται για να βοηθηθούν οι μετανάστες μαθητές να ενσωματωθούν καλά στο Ευρωπαϊκό εκπαιδευτικό σύστημα. Έτσι, η ηλεκτρονική έκθεση αποσκοπεί να εισάγει ιδέες για πιο ψηφιοποιημένες μεθοδολογίες στην τάξη. Μπορείτε να ακολουθήσετε αυτήν την έκθεση για να δείτε πώς το έργο ΡΟΕΜΕ μπορεί να μετατρέψει αυτό το κενό πολιτικής σε μια εν δυνάμει μεθοδολογία βέλτιστων πρακτικών.



ΕΝΟΤΗΤΑ 1: ΨΗΦΙΑΚΗ ΚΑΙ ΦΥΣΙΚΗ ΜΗ ΤΥΠΙΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗ ΜΗ ΤΥΠΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Εκπαίδευση είναι η σοφή, ελπιδοφόρα και σεβαστή καλλιέργεια της μάθησης και της αλλαγής με βάση την πεποίθηση ότι όλοι πρέπει να έχουμε την ευκαιρία να συμμετέχουμε στη ζωή (Smith, 2015, 2021). Η μάθηση, η οποία είναι η πρόθεση και το αποτέλεσμα της εκπαίδευσης, συμβαίνει συνεχώς και είναι μια δια βίου διαδικασία απόκτησης και ανταλλαγής γνώσεων και δεξιοτήτων, τόσο άμεσα όσο και έμμεσα. Είναι μια «διαδικασία ζωής και όχι μια προετοιμασία για μελλοντική ζωή» (Dewey 1916).

Κατά τη δεκαετία του 1990, ο Οργανισμός Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης (ΟΟΣΑ) άρχισε να προωθεί και να αναγνωρίζει τη μάθηση ως μια δια βίου προσπάθεια. Η μη τυπική εκπαίδευση και η άτυπη μάθηση έγιναν πιο αναγνωρίσιμες με την εισαγωγή της δια βίου μάθησης στα τέλη της δεκαετίας του 1990 και ενισχύθηκαν με την επικύρωση της Στρατηγικής της Λισαβόνας το 2000 και αργότερα με τη Στρατηγική ΕΚ 2010 και ΕΚ 2020 (Lipnickienė 2018).

Μεταξύ της τυπικής και της άτυπης μάθησης βρίσκεται η μη τυπική μάθηση που μπορεί να προκύψει με πρωτοβουλία του ατόμου αλλά και ως υποπροϊόν πιο οργανωμένων δραστηριοτήτων. Ο Latchem (2010) τονίζει τον ορισμό της UNESCO (1997) για τη μη τυπική εκπαίδευση ως «οργανωμένες και συνεχείς εκπαιδευτικές δραστηριότητες που δεν αντιστοιχούν ακριβώς στον ορισμό της τυπικής εκπαίδευσης (και) μπορεί να έχουν διαφορετική διάρκεια και να παρέχουν ή όχι πιστοποίηση».

Έτσι, η συνεργασία μεταξύ φορέων μη τυπικής εκπαίδευσης και σχολείων μπορεί να προσθέσει μια νέα προοπτική στις παραδοσιακές εκπαιδευτικές πρακτικές και να αυξήσει την αποδοχή, τη δεκτικότητα, τον σεβασμό στη διαφορετικότητα και την κατανόηση μεταξύ των παιδιών, καθώς και να ενισχύσει τις σχολικές προσπάθειες για την αντιμετώπιση συγκεκριμένων αναγκών των ευάλωτων ομάδων που αποτελούνται από παιδιά (Golubova, 2018).



ΨΗΦΙΑΚΗ ΚΑΙ ΦΥΣΙΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΣΤΗ ΜΗ ΤΥΠΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Η ψηφιακή μάθηση είναι κάθε εκπαιδευτική πρακτική που χρησιμοποιεί αποτελεσματικά την τεχνολογία προκειμένου να βελτιώσει τις μαθησιακές εμπειρίες των μαθητών χάρη στο καινοτόμο και απαιτητικό περιεχόμενο (κείμενο, εικόνες, βίντεο και άλλα). Είναι μια εξατομικευμένη διδασκαλία και παρέχει ευκαιρίες για μάθηση οπουδήποτε και οποτεδήποτε (Education in Digital Age 2019).

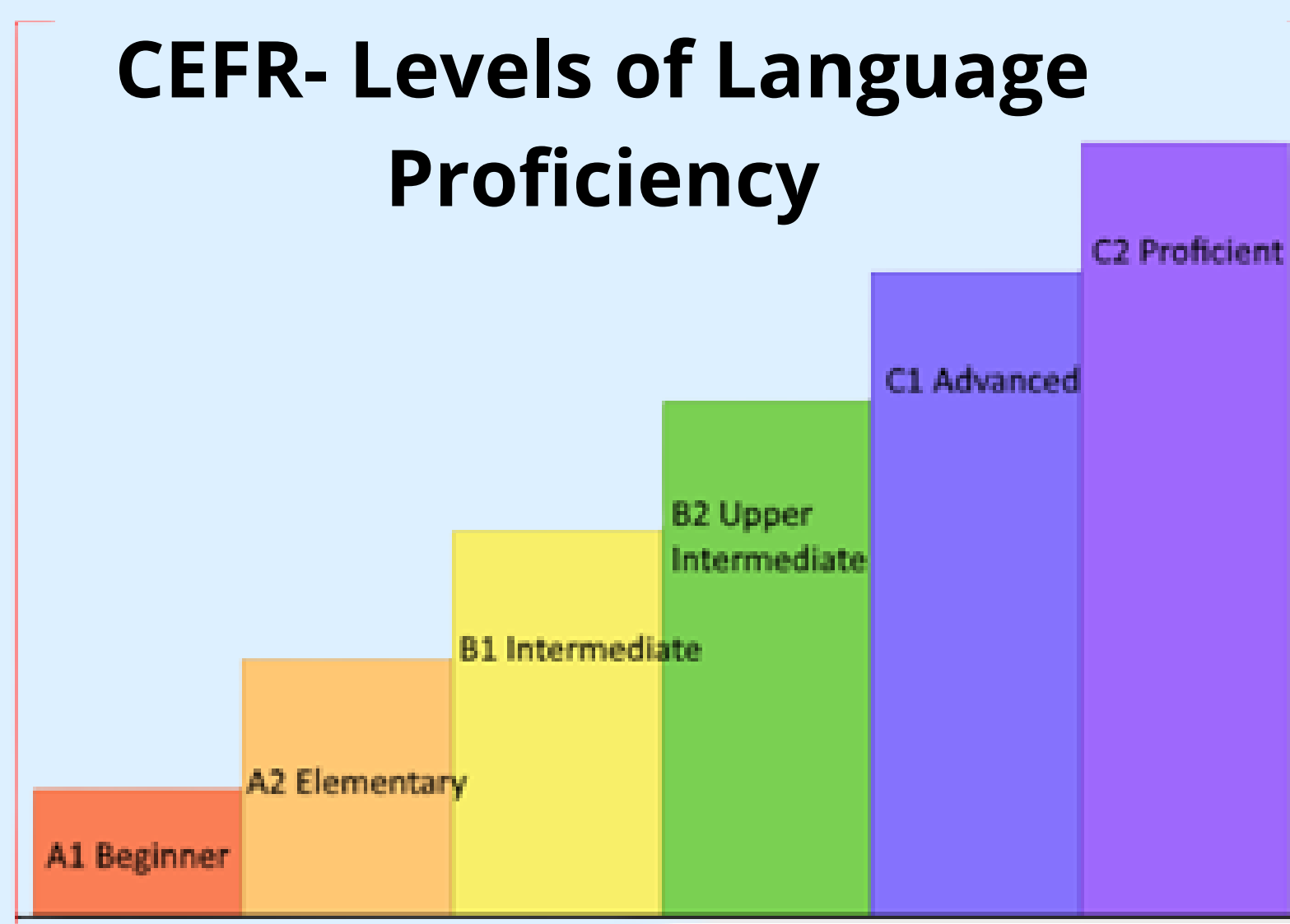
Η ψηφιακή μάθηση ενσωματώνει και υποκαθιστά περιστασιακά τις παραδοσιακές εκπαιδευτικές πρακτικές. Αυτό μπορεί να οφείλεται στις νεοεμφανιζόμενες εκπαιδευτικές ανάγκες που πρέπει να ικανοποιηθούν ή σε ειδικές περιστάσεις όπως η πρόσφατη πανδημία του COVID-19 ή η εκπαίδευση μεταναστευτικών πληθυσμών που δεν είναι ακόμη έτοιμοι ή δεν πληρούν τις προϋποθέσεις για να ενταχθούν στο επίσημο εκπαιδευτικό σύστημα (Ευρωπαϊκή Επιτροπή 2020). Το επίπεδο ενσωμάτωσης ψηφιακών εργαλείων μπορεί να ποικίλλει από την απλή χρήση τάμπλετ αντί για χαρτί ή πίνακα έως την ενσωμάτωση εξελιγμένου λογισμικού και εξοπλισμού για την υποστήριξη ή την αντικατάσταση της φυσικής διδασκαλίας. Φυσικά, η ψηφιακή τεχνολογία πρέπει να αναπτυχθεί επιδέξια και συνεκτικά, προκειμένου να συμβάλει στην επίτευξη εκπαίδευσης και κατάρτισης υψηλής ποιότητας για όλους τους μαθητές (Ευρωπαϊκή Επιτροπή 2020, Sefton & Green 2004, Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο 2020).

Είναι σημαντικό οι θεωρίες μάθησης να στηρίζουν την ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων στη διδασκαλία. «Θέτουν τη βάση του τρόπου με τον οποίο οι άνθρωποι μαθαίνουν και χρησιμεύουν ως τρόπος εξήγησης, περιγραφής, ανάλυσης και πρόβλεψης της μάθησης και βοηθούν τους εκπαιδευτικούς να λαμβάνουν καλύτερες αποφάσεις» σχετικά με τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την παροχή μάθησης μαζί με την ενσωμάτωση των ψηφιακών εργαλείων (Olson & Maurath 2020).

ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

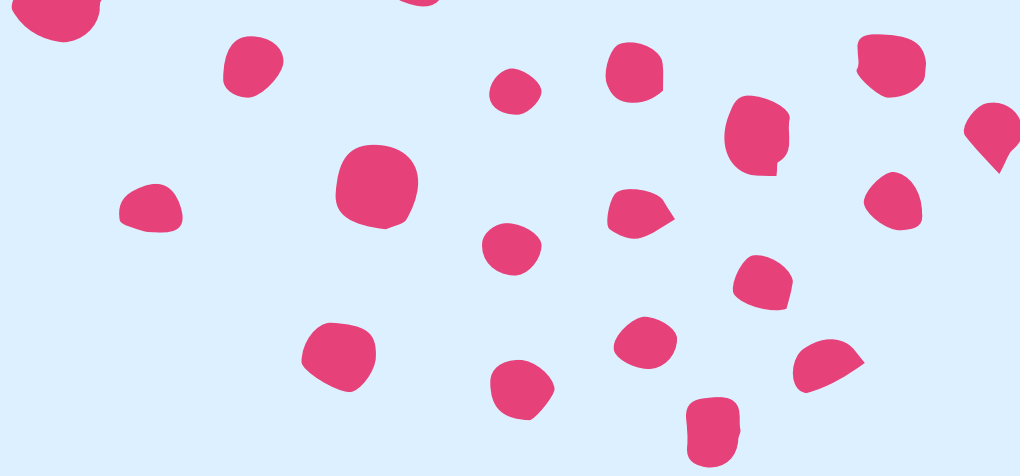
Η απόκτηση δεύτερης γλώσσας είναι ένα εξαιρετικό παράδειγμα γνώσης που μπορεί να αποκτηθεί τυπικά, άτυπα και μη τυπικά μέσω τόσο της φυσικής όσο και της ψηφιακής διδασκαλίας (Eaton 2010; Kalogirou & Trimmis 2020; Lai et al. 2015). Ο όρος «απόκτηση δεύτερης γλώσσας» περιγράφει τη διαδικασία που ακολουθούν οι μαθητές για να μάθουν μια δεύτερη γλώσσα.

Σύμφωνα με τον Krashen (1994), η διαδικασία απόκτησης δεύτερης γλώσσας αποτελείται από πέντε στάδια: **προπαραγωγή, πρώιμη παραγωγή, εμφάνιση λόγου, μεσαίο επίπεδο ευχέρειας και προχωρημένο επίπεδο ευχέρειας της γλώσσας**. Το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες περιγράφει την επάρκεια ξένων γλωσσών σε έξι επίπεδα, A1 και A2, B1 και B2, Γ1 και Γ2, τα οποία αναπτύσσονται όπως φαίνεται στην εικόνα 1 παρακάτω.



Εικόνα 1 (Πηγή: <https://talkwithmyneighbor.com/levels-of-language-proficiency/>)

Μελέτες έχουν δείξει τα μεγάλα οφέλη της συνδυασμένης εφαρμογής τυπικής και μη τυπικής εκμάθησης γλωσσών για παιδιά (Lai et al. 2015). Αυτό σημαίνει ότι οι ποιοτικές εξωσχολικές μαθησιακές εμπειρίες μπορούν να θεωρηθούν ως μαθησιακές εμπειρίες που συμβάλλουν και διατηρούν τη διαφορετικότητα στη συνολική εμπειρία εκμάθησης γλωσσών.



ΟΦΕΛΗ ΜΙΚΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΜΗ ΤΥΠΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Η μη τυπική εκπαίδευση διαθέτει μεγάλη δυνατότητα να βοηθήσει ένα ευρύ φάσμα μαθητών να επιτύχουν πιο επιθυμητές και ανταποδοτικές συνθήκες για τους ίδιους και τις κοινότητές τους (Latchem 2014). Η μη τυπική εκπαίδευση μπορεί να αφορά μεθόδους μικτής μάθησης, πρακτικές και εργαλεία ανεξάρτητα από την in vivo πρακτική.

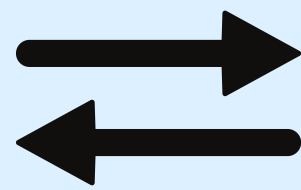
Σύμφωνα με το Oxford Dictionary, η μικτή μάθηση είναι ένα στυλ εκπαίδευσης στο οποίο οι μαθητές μαθαίνουν μέσω ηλεκτρονικών και διαδικτυακών μέσων καθώς και μέσω της παραδοσιακής προσωπικής διδασκαλίας. Η μικτή μάθηση συνδυάζει τις πρακτικές της παραδοσιακής εκπαίδευσης με μια προσέγγιση που βασίζεται στη σύγχρονη τεχνολογία (Yalçinkaya 2015) και φαίνεται να είναι ένας πιο αποτελεσματικός τρόπος από τα δια ζώσης ή διαδικτυακά μαθήματα (Moodlearning 2015).

Το παρακάτω σχήμα προσπαθεί να παρουσιάσει τα κύρια πλεονεκτήματα της μη τυπικής εκπαίδευσης και της μικτής μάθησης όπως αναφέρονται στη βιβλιογραφία (Ευρωπαϊκή Επιτροπή 2020, Education in the digital age 2019, Kalogirou et al. 2020 κλπ.)



ΜΗ ΤΥΠΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ

- Ευελιξία (χρόνος και τόπος)
- Προσαρμογή στις ατομικές εκπαιδευτικές ανάγκες και στο κοινωνικό πλαίσιο
- Ενίσχυση προσωπικής ανάπτυξης
- Ανάπτυξη επαγγελματικών δεξιοτήτων
- Καλύτερη ακαδημαϊκή απόδοση



ΜΙΚΤΗ ΜΑΘΗΣΗ

- Διευκόλυνση και ενίσχυση της εκπαίδευσης
- Υψηλότερη ποιότητα και εμπλουτισμένη μαθησιακή εμπειρία
- Πιο αποτελεσματική από τις αμιγώς διαδικτυακές ή μία προς μία οδηγίες
- Εξατομικευμένη συμμετοχή εκπαιδευτικών σε περίπτωση ειδικών μαθησιακών δυσκολιών

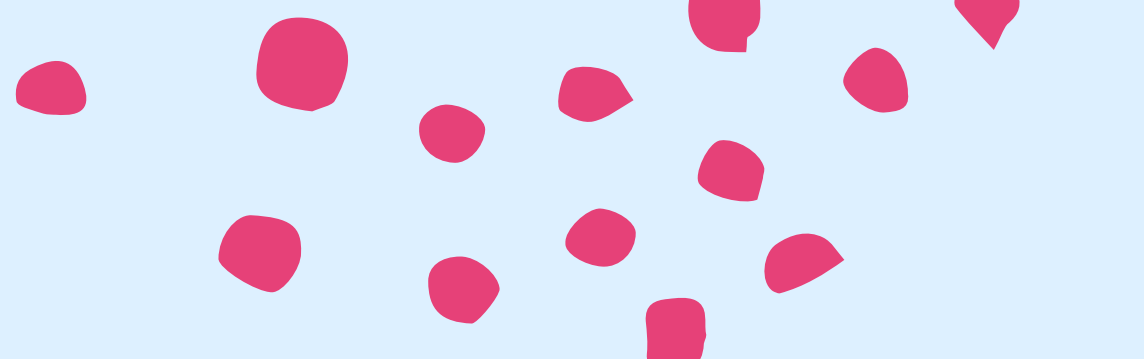
Ιδανικά, εάν η μη τυπική εκπαίδευση ενσωματώνει πρακτικές μικτής μάθησης, θα προκύψει μια μοναδική μαθησιακή εμπειρία που ελαχιστοποιεί τα αδύνατα σημεία και συγκεντρώνει αρκετούς από τους υπάρχοντες περιορισμούς. Φυσικά, χωρίς σωστό προγραμματισμό και χρήσιμες στρατηγικές, η μικτή μάθηση μπορεί να έχει αρνητικό αντίκτυπο στην ανάπτυξη των μαθητών και στην ακαδημαϊκή απόδοση (Blended learning in Education 3.0).

- Μαθητές: δεν είναι πλέον παθητικοί δέκτες, αποκτούν μεγαλύτερη αυτονομία
- Δάσκαλοι: δεν είναι πλέον οι μόνοι διαμεσολαβητές
- Κίνητρο και μεγαλύτερη συμμετοχή
- Αυξημένη ευθύνη των μαθητών
- Υποστηρίζει την ψηφιακή ικανότητα

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΓΝΩΣΕΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΠΛΗΡΟΥΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΑΙ ΑΝΟΙΚΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ

Οι εκπαιδευτικοί, στις μέρες μας, έχουν πρόσβαση σε μια πληθώρα ψηφιακών εργαλείων και στρατηγικών που διευκολύνουν τη μαθησιακή εμπειρία. Οι ψηφιακές τεχνολογίες χρησιμοποιούνται για την ενίσχυση των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, την παροχή διαδικτυακών εργασιών και την ευκολότερη προετοιμασία της διδασκαλίας μέσω διαδραστικών κουίζ, πολυμέσων, βίντεο, ψηφιακών βιβλιοθηκών και άλλων εργαλείων τεχνολογίας πληροφοριών και επικοινωνιών (ΤΠΕ) (European Framework for the Digital Competence of Educators - DigCompEdu, 2017). Η σύγχρονη ψηφιακή εποχή έχει αναδιαμορφώσει τον τρόπο με τον οποίο ερμηνεύουμε τους όρους «κατάρτιση», «μάθηση» και «εκπαίδευση», καθώς στο παρελθόν οι όροι αυτοί συνδέονταν με το μαθησιακό περιβάλλον της τάξης, ενώ τώρα αυτό δεν περιορίζεται σε κανέναν χώρο (Zadorozhnyy & Yu, 2020). Οι ΤΠΕ έφεραν στην επιφάνεια νέες τεχνικές διδασκαλίας και μάθησης, όπως η εξ' αποστάσεως διδασκαλία και οι διαδικτυακές σύγχρονες ή ασύγχρονες εμπειρίες όπου οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν ικανότητες με βάση τον δικό τους χρόνο, ρυθμό και χώρο. Αυτές οι ικανότητες μπορούν να θεωρηθούν υψίστης σημασίας ειδικά για τους μετανάστες, επειδή μπορούν να αρχίσουν να μαθαίνουν τη γλώσσα της χώρας υποδοχής τους ακόμη και πριν από τη μετεγκατάστασή τους. Η υιοθέτηση νέων τεχνολογιών προσαρμοσμένων στις ικανότητες των μαθητών μπορεί επίσης να διεγείρει νέους διαλόγους και να προωθήσει την κριτική σκέψη.

Έχοντας περιγράψει τα οφέλη των ΤΠΕ στην καθημερινή ζωή των μαθητών, είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι λιγότερο από το 40% των εκπαιδευτικών σε όλη την ΕΕ αισθάνθηκαν έτοιμοι να χρησιμοποιήσουν τεχνικές ψηφιακής τεχνολογίας στις μεθοδολογίες διδασκαλίας και τις τάξεις τους, σύμφωνα με την έρευνα που διεξήγαγε ο Οργανισμός Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης (ΟΟΣΑ, 2020). Η ενσωμάτωση ψηφιακών λύσεων στην εκπαίδευση έχει διπλές επιπτώσεις καθώς και οι δύο πλευρές - εκπαιδευτικοί και μαθητές - θα είναι πιο ικανοί στη χρήση εργαλείων ΤΠΕ. Δεδομένου ότι οι εκπαιδευτικοί λειτουργούν ως πρότυπα για τους μαθητές τους, είναι ζωτικής σημασίας να διαθέτουν οι ίδιοι ψηφιακές γνώσεις, ώστε οι τελευταίοι να «μιμούνται» αυτές τις ικανότητες, να εμπνέονται και να εξοικειώνονται με την ψηφιακή τεχνολογία.

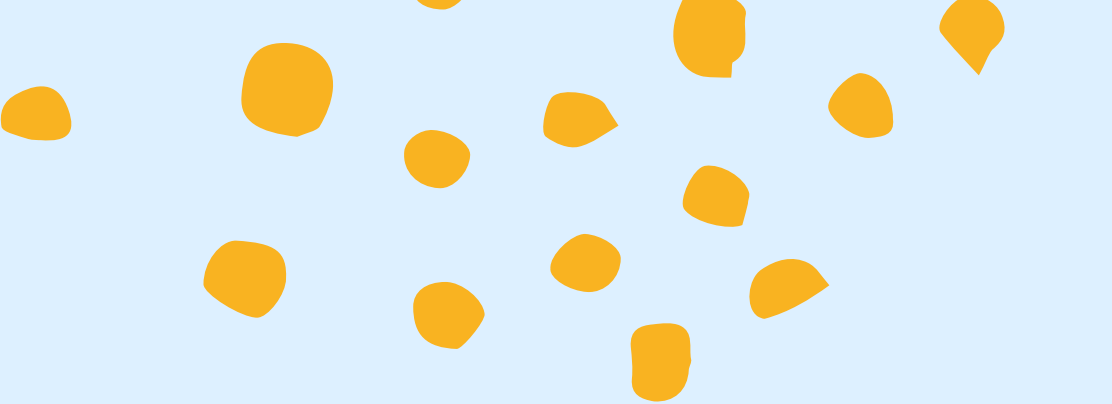


Μελέτες έχουν δείξει ότι περίπου το 40% των ενηλίκων που εργάζονται στην ΕΕ στερούνται βασικών ψηφιακών ικανοτήτων, ενώ περισσότερο από το 30% των μαθητών ηλικίας 13-14 ετών δεν είναι τόσο αποδοτικοί σε βασικές εργασίες υπολογιστών και ψηφιακές εργασίες (Shaping Europe's digital future - European Commission, 2021). Ως εκ τούτου, μπορούμε να δούμε ότι παρόλο που οι ψηφιακές λύσεις στην εκπαίδευση, ιδίως στη διδασκαλία μιας ξένης γλώσσας, είναι χρήσιμα εργαλεία - ενισχύουν τη μαθησιακή εμπειρία, καθιστούν τα δια ζώσης και διαδικτυακά μαθήματα πιο διαδραστικά, βοηθούν τους μαθητές να κατανοήσουν έννοιες και να γεφυρώσουν γεωγραφικές αποστάσεις - οι δάσκαλοι πρέπει πρώτα να αναπτύξουν τις δικές τους ψηφιακές δεξιότητες.

ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ;

Τι εννοούμε όμως λέγοντας ότι ένας εκπαιδευτικός πρέπει να έχει «ψηφιακή ικανότητα»; Οι Hatlevik et al. (2018) όρισαν αυτήν την ικανότητα ως τον συνδυασμό γνώσεων, δεξιοτήτων και ικανοτήτων που πρέπει να έχουν οι εκπαιδευτικοί για να χρησιμοποιήσουν τις ΤΠΕ για την αντιμετώπιση εκπαιδευτικών προκλήσεων. Πηγαίνοντας αυτόν τον ορισμό ένα βήμα πιο πέρα, το DigCompEdu, ένα επιστημονικά αποδεδειγμένο πλαίσιο, καθορίζει αυτές τις ικανότητες λειτουργώντας ως ένα ευρύ πλαίσιο για την ανάπτυξη ψηφιακών ικανοτήτων μεταξύ εκπαιδευτικών σε όλη την Ευρώπη, σε όλα τα επίπεδα τυπικής, άτυπης και μη τυπικής εκπαίδευσης. Με συνολικά 22 ικανότητες, το πλαίσιο DigCompEdu (2017) διαφοροποιεί έξι (6) βασικούς τομείς στους οποίους προσδιορίζεται η εκπαιδευτική ικανότητα των εκπαιδευτικών:

- **Επαγγελματική συμμετοχή:** Η επικοινωνία, η συνεργασία μεταξύ των μαθητών και η επαγγελματική ανάπτυξη ενισχύονται όλα με τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας.
- **Ψηφιακοί πόροι:** Η ικανότητα δημιουργίας, απόκτησης και διάδοσης ψηφιακού υλικού για διδακτική χρήση ενισχύει τη μαθησιακή εμπειρία.
- **Διδασκαλία και Μάθηση:** Η ικανότητα οργάνωσης και διαχείρισης της χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας στην εκπαίδευση και τη μάθηση.
- **Αξιολόγηση:** Η ικανότητα χρήσης ψηφιακών τεχνολογιών και στρατηγικών για την ενίσχυση της αξιολόγησης των μαθητών.

- 
- **Ενδυνάμωση των μαθητών:** Η ικανότητα χρήσης ψηφιακής τεχνολογίας για τη βελτίωση της συμμετοχής, της εξατομίκευσης και της ενεργού συμμετοχής μεταξύ των μαθητών.
 - **Διευκόλυνση των ψηφιακών ικανοτήτων των μαθητών:** Η ικανότητα που επιτρέπει στους μαθητές (δηλ. δικαιούχους) να χρησιμοποιούν την ψηφιακή τεχνολογία για πληροφορίες, επικοινωνία, παραγωγή περιεχομένου, ευεξία και επίλυση προβλημάτων με δημιουργικό και υπεύθυνο τρόπο.

Από τα παραπάνω, μπορεί να παρατηρηθεί ότι το DigComEdu ενδιαφέρεται περισσότερο για τον συνδυασμό εγκάρσιων και τεχνικών δεξιοτήτων, καθώς και για το πώς να χρησιμοποιήσει την τεχνολογία ως σύμμαχο και μεσολαβητή, παρά για τα τεχνικά στοιχεία της ψηφιακής ικανότητας.

ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΑΝΟΙΚΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ

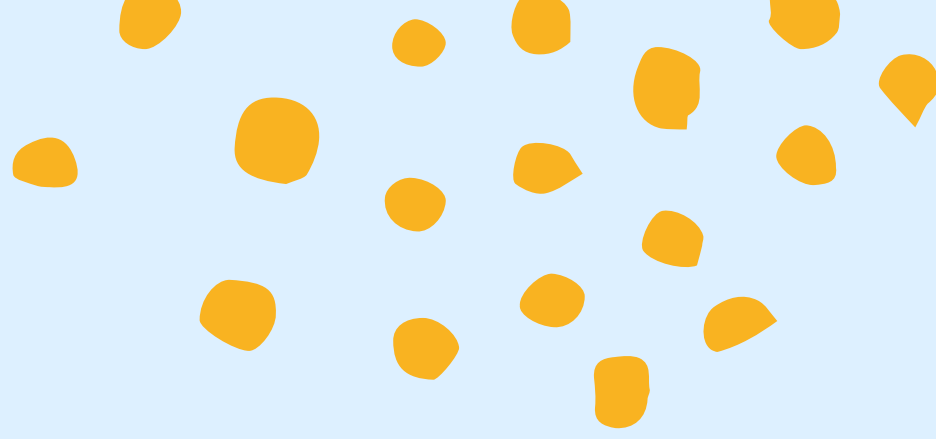
Παρόλο που υπάρχει μια ευρέως διαδεδομένη, εσφαλμένη αντίληψη ότι η ενσωμάτωση της τεχνολογίας στην τάξη και η παροχή βοήθειας στους εκπαιδευτικούς για να αποκτήσουν ψηφιακές δεξιότητες μπορεί να κοστίζει στην εκπαιδευτική υποδομή, απλά φθηνά τεχνολογικά εργαλεία όπως οι PowerPoint, παρουσιάσεις, διαδραστικά διαδικτυακά παιχνίδια, κουίζ και διαδικτυακές εργασίες για το σπίτι μπορούν να κάνουν σημαντική διαφορά στην μαθησιακή πρόοδο, καθώς πολλοί μαθητές είναι ακουστικοί και οπτικοί τύποι.

Το συγκεκριμένο κεφάλαιο δεν στοχεύει απλώς στην παροχή ψηφιακών εκπαιδευτικών εργαλείων, αλλά στην εισαγωγή των εκπαιδευτικών στην πρακτική θεωρία και την έννοια πίσω από τον ψηφιακό μετασχηματισμό, όπου με τη σειρά τους θα μπορούν να αναζητήσουν ή και να δημιουργήσουν τα δικά τους εργαλεία. Για την απόκτηση ψηφιακού γραμματισμού στην εκπαίδευση, πρέπει να αφιερωθεί επαρκής χρόνος για πειραματισμό με τις νέες προσεγγίσεις και τα εργαλεία. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προσπαθήσουν να δημιουργήσουν demo, να πειραματιστούν και να ζητήσουν ανατροφοδότηση από τους ομότιμούς τους πριν δημοσιεύσουν την ψηφιακή τους ιδέα.

Υπάρχουν πολυάριθμες τεχνικές και εργαλεία που μπορούν να εξασκήσουν οι εκπαιδευτικοί ώστε να διευκολύνουν τη διδασκαλία γλωσσών. Για παράδειγμα:

- iSpring Free: ένα εργαλείο που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν διαδικτυακά μαθήματα γλώσσας φιλικά προς τα κινητά τηλέφωνα με κουίζ αντί για βαρετές, μη διαδραστικές παρουσιάσεις PowerPoint.
- Edmodo: Επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργήσουν διαδικτυακούς χώρους μάθησης όπου οι μαθητές μπορούν να αλληλοεπιδρούν και να ανταλλάσσουν μηνύματα, ενώ επιτρέπει την κοινοποίηση των παραδοτέων της τάξης και την προβολή της προόδου των μαθητών. Αυτό το εργαλείο είναι αποτελεσματικό για την άσκηση της γραπτής γλώσσας.
- Kahoot: Ένα διαδραστικό εργαλείο που δίνει την ευκαιρία στους εκπαιδευτικούς να δημιουργήσουν συναρπαστικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες με παιχνιδιοποιημένο τρόπο, όπως «Βρείτε τη λέξη που λείπει», κουίζ γραμματικής και λεξιλογίου και άλλα εκπαιδευτικά παιχνίδια.





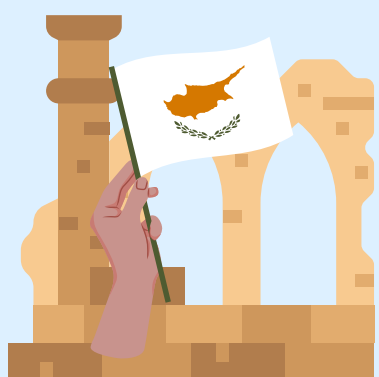
ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ

Η απλή κατοχή αρκετών ψηφιακών εργαλείων δεν θα επιλύσει το ψηφιακό κενό που έχει προκύψει. Για τη χρήση μιας σειράς συσκευών μέσα και έξω από την τάξη, οι φορείς του εκπαιδευτικού τομέα πρέπει να προσφέρουν κατάρτιση και υποστήριξη σε όλους τους εκπαιδευτικούς, όλων των βαθμίδων εκπαίδευσης. Η ψηφιακή εποχή και ο μετασχηματισμός ήρθαν για να μείνουν, επομένως, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να είναι σε θέση να προσαρμοστούν, να είναι δημιουργικοί, να ακολουθούν την ψηφιακή τάση και να αναδιαμορφώσουν έννοιες και διδακτικές κατευθύνσεις για να ικανοποιήσουν τις ανάγκες των μαθητών τους και να ενισχύσουν τη μαθησιακή τους δυνατότητα. Η ψηφιοποίηση λειτουργεί περισσότερο σαν συμπλήρωμα που μπορεί να έχει τεράστιο θετικό αντίκτυπο εάν εφαρμοστεί και παρακολουθείται σωστά. Πρόσφατες μελέτες (Yooyatinvong, Luang & Rai, 2018) έδειξαν ότι ένας από τους μεγαλύτερους τρόπους ανάπτυξης ψηφιακών δεξιοτήτων για την εκπαίδευση είναι μέσω της συνεργατικής προσέγγισης, όπου οι εκπαιδευτικοί καλούνται να επιλέξουν τα ψηφιακά εργαλεία που παρουσιάζονται από την επιτροπή διδασκαλίας της πληροφορικής ώστε να μπορούν να εργαστούν σε ομάδες, να ανταλλάσσουν απόψεις, να κάνουν δοκιμές, να διεξάγουν παιχνίδια ρόλων, να χρησιμοποιούν την προσέγγιση ομότιμης μάθησης και να δημιουργήσουν μια κοινότητα Ψηφιακών Εκπαιδευτικών, όπου όλοι υποστηρίζουν ο ένας τον άλλον.

Τέλος, πρέπει να αναφερθεί ότι η ψηφιακή ικανότητα δεν εστιάζει στην τεχνική ή μηχανική γνώση των εργαλείων, καθώς οι περισσότεροι από τους διαθέσιμους εκπαιδευτικούς πόρους είναι φιλικό προς τον χρήστη και απαιτούν ελάχιστο χρόνο εξοικείωσης. Αντιθέτως, προσπαθεί να ενσωματώσει τις ψηφιακές λύσεις και τις απλές ψηφιακές τεχνικές για να γίνει η διαδικασία διδασκαλίας ευκολότερη και καλύτερη.



ΕΘΝΙΚΕΣ ΒΕΛΤΙΣΤΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ (ΕΕ ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΕΡΓΑ / ΠΡΑΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ)



ΚΥΠΡΟΣ

1. Τα **Κέντρα Εκπαίδευσης Ενηλίκων στην Κύπρο** παρέχουν μη τυπική συνεχή εκπαίδευση μέσω απογευματινών και βραδινών μαθημάτων. Διοργανώνουν ειδικά μαθήματα κάθε χρόνο τα οποία είναι ειδικά προσαρμοσμένα στις ανάγκες διαφόρων μειονεκτούντων ομάδων (δωρεάν μαθήματα)
 - Οι κύριοι τομείς σπουδών είναι ο γραμματισμός, οι ΤΠΕ, η υγεία και η αθλητική εκπαίδευση, η εγχώρια επιστήμη, οι πολιτιστικές δραστηριότητες, οι εξωτερικές υποθέσεις, οι χειροτεχνίες, η εκπαίδευση των γονέων κ.λπ. (Ministry of Education and Culture 2008)
 - Μπορούν να προωθήσουν τις γνώσεις και την πρακτική τους μέσω συζήτησης στα αγγλικά με άλλους μαθητές (μπορεί να αισθάνονται πιο άνετα να εξασκούνται ανάμεσα σε άτομα που δεν είναι φυσικοί ομιλητές αγγλικών)
2. **Ευρωπαϊκό έργο "EdComix"**: εκμάθηση αγγλικών μέσω δημιουργίας κόμικς (<http://edcomix.eu/>)
3. Το **Home for Cooperation** είναι ένα κοινοτικό κέντρο και ένας πολιτιστικός χώρος όπου, μεταξύ άλλων, διδάσκονται μαθήματα ελληνικής και τουρκικής γλώσσας για την ενθάρρυνση της επικοινωνίας μεταξύ των δύο εθνικά διαιρεμένων ομάδων Ελληνοκύπριων & Τουρκοκύπριων
 - & Έκθεση στις αγορές ως άυλη πολιτιστική κληρονομιά για την ενθάρρυνση αλληλεπιδράσεων και πολιτιστικών ανταλλαγών με άλλους (<https://www.home4cooperation.info/node/22179>)



4. **Euroculture** (euroculture.com.cy) – Παγκύπριος πολιτιστικός και εκπαιδευτικός σύλλογος που χρησιμοποιεί μεθόδους, δραστηριότητες και εργαστήρια μη τυπικής εκπαίδευσης για την προώθηση της ενσωμάτωσης στην κυπριακή κοινωνία και τη συμμετοχή των πολιτών στις κυπριακές και ευρωπαϊκές κοινωνίες

- Παραδείγματα: πολιτιστικές εκδρομές σε μουσεία, χρήση βίντεο (παρακολούθηση ταινιών σε ξένες γλώσσες σε μαθήματα γλώσσας. Με αυτόν τον τρόπο οι μαθητές μπορούν να κατανοήσουν διαφορετικούς πολιτισμούς)

5. **Μελέτη** “Non-formal Pathways in Language Teaching” στην οποία ήταν έταίρος μια κυπριακή ΜΚΟ για το έργο “Incorporate Non-Formal Methods into Language Education for Adult Immigrants” (<https://nonformalmethods.wordpress.com/intellectual-output/>)

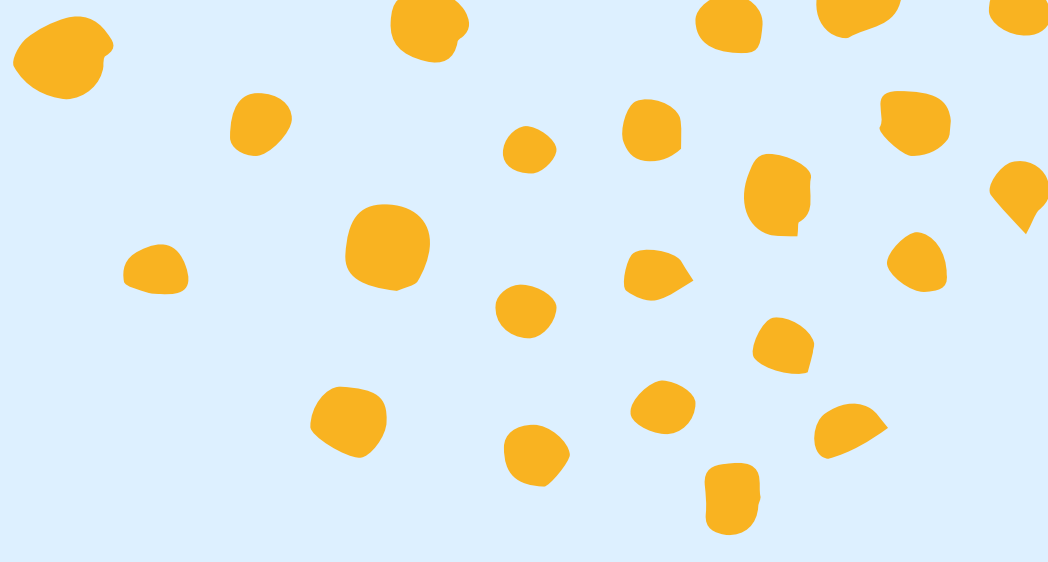
6. **Μελέτη** για την εκμάθηση των ελληνικών ως δεύτερη γλώσσα μέσω της εκμάθησης του πολιτισμού και της ιστορίας της Κύπρου για παιδιά μετανάστες (Οδηγός διαχείρισης κοινωνικοπολιτισμικής ετερότητας στο σχολείο (pi.ac.cy))



ΠΟΡΤΟΓΑΛΙΑ

1. **Youth Coop** (<https://youthcoop.pt/>) - Πρόκειται για έναν μη κερδοσκοπικό συνεταιρισμό με το γραφείο να βρίσκεται σε ένα κοινοτικό κέντρο στην Agualva, Cacém και του οποίου οι δράσεις επικεντρώνονται στην περιοχή Sintra, η οποία στοχεύει στην ενδυνάμωση των νέων μεταξύ 13-30 ετών μέσω της δημιουργίας πρωτοβουλιών που προάγουν την κοινωνική, προσωπική και πολιτιστική ανάπτυξη.

2. **Programa Escolhas** (<http://www.programaescolhas.pt/>) - Ένα πρόγραμμα της πορτογαλικής κυβέρνησης ενσωματωμένο στην Ύπατη αρμοστέια για μετανάστευση, που στοχεύει στην προώθηση της κοινωνικής ένταξης παιδιών και νέων σε ευάλωτα κοινωνικοοικονομικά πλαίσια. Το πρόγραμμα έχει έργα με περισσότερους από 900 φορείς στην Πορτογαλία, μεταξύ των οποίων δήμους, σχολικές ομάδες, επιτροπές για την προστασία των παιδιών, ενώσεις μεταναστών, ιδρύματα κοινωνικής αλληλεγγύης.



3. Η Ύπατη αρμοσσία για μετανάστευση δημιούργησε έναν **οδηγό για τη διδασκαλία των πορτογαλικών** ως γλώσσα υποδοχής στο πλαίσιο της μη τυπικής εκπαίδευσης, ο οποίος παρέχει τεχνικές οδηγίες για την οργάνωση δράσεων μη τυπικής εκπαίδευσης που απευθύνονται σε υπηκόους τρίτων χωρών. Ο οδηγός σκοπεύει να παρέχει καθοδήγηση τόσο σε οργανισμούς όσο και σε δασκάλους/ εκπαιδευτές. Ο οδηγός αναφέρει πιθανές παιδαγωγικές προσεγγίσεις, ποιο πρέπει να είναι το προφίλ του εκπαιδευτή, πώς να προσαρμόσει την εκπαιδευτική προσφορά στο προφίλ των μαθητών, αρχές που έχουν στόχο τη βελτίωση της διδασκαλίας των πορτογαλικών ως ξένη γλώσσα σε μη τυπικά πλαίσια.

4. **The Portuguese Council for Refugees** αναπτύσσει δράσεις κατάρτισης με στόχο να βοηθήσει τους αιτούντες άσυλου και τους πρόσφυγες να αποκτήσουν γλωσσικές και επικοινωνιακές δεξιότητες στα πορτογαλικά, μέσω δραστηριοτήτων που αποσκοπούν στην υποδοχή και την ενσωμάτωση αυτών των ατόμων, συνδέοντας μαθήματα γλώσσας με ένα κοινωνικοπολιτισμικό στοιχείο, διδάσκοντας στους μαθητές ιστορικά και κοινωνικοπολιτισμικά γεγονότα της Πορτογαλίας, οργανώνοντας δραστηριότητες όπως επισκέψεις σε μουσεία και πάρκα, πάρτι, παιχνίδια και κοινωνικές εκδηλώσεις, μεταξύ άλλων δράσεων που λειτουργούν ως παράγοντες ένταξης στην κοινωνία.



ΕΛΛΑΔΑ

1. **Digital Welcome project** - Στόχος του έργου «WELCOME Program» είναι η ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών μεταξύ οργανισμών που ειδικεύονται στην ψηφιακή ένταξη μειονεκτούντων ομάδων και, με βάση αυτήν την ανταλλαγή, η ανάπτυξη και καθοδήγηση μιας καινοτόμου μεθοδολογίας για την κοινωνική ένταξη υπηκόων τρίτων χωρών σε εκπαιδευτικές και κοινωνικές δραστηριότητες, στην πολιτιστική ζωή, στον εθελοντισμό και σε δραστηριότητες ψηφιακής δημιουργίας.



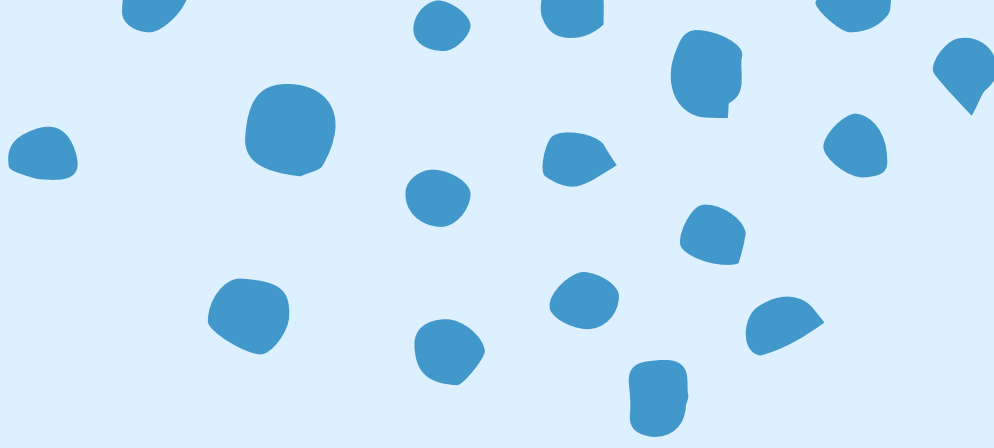
1. **E-learning μάθημα** που παρέχεται από το Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών. Δίνονται πληροφορίες για το πώς οι ψηφιακές τεχνολογίες, συμπεριλαμβανομένων των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ), παρέχουν ενισχυμένες ευκαιρίες διδασκαλίας και μάθησης με τρόπους που βελτιώνουν τη μαθησιακή διαδικασία.
2. **To V-UPGRATeS project** στοχεύει να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς στη βελτίωση των ψηφιακών δεξιοτήτων τους, προσφέροντας ένα διαδικτυακό πρόγραμμα προσωπικής επαγγελματικής ανάπτυξης
3. **Εντατικό πρόγραμμα εκπαίδευσης** από το ελληνικό Υπουργείο Παιδείας & Θρησκευμάτων το 2020 για τεχνικές και εργαλεία ψηφιακής μάθησης για εκπαιδευτικούς. Στόχος είναι να αξιοποιηθεί η απόκτηση εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και να καλλιεργηθούν περαιτέρω οι γνώσεις και οι ψηφιακές δεξιότητες των εκπαιδευτικών σε παιδαγωγικές και διδακτικές προσεγγίσεις με την υποστήριξη των σύγχρονων ψηφιακών μέσων.



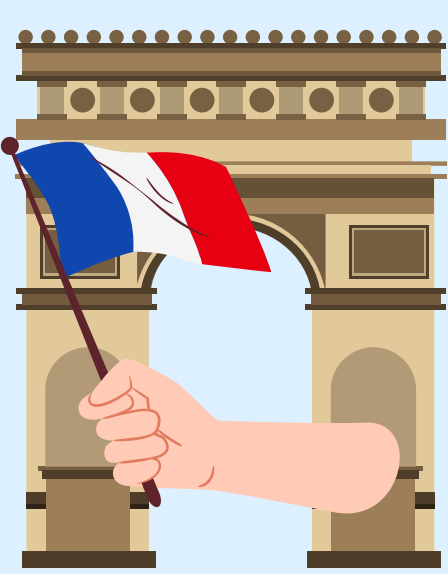
ΒΕΛΓΙΟ

1. **Flash mind project** - το έργο που στοχεύει να γίνει η πρώτη ευρωπαϊκή πλατφόρμα που προσφέρει εξατομικευμένες μαθησιακές κατευθύνσεις για τον μαθητή και προσαρμόσιμες από τον δάσκαλο με βάση τις αρχές της προσαρμοστικής μάθησης με μεγάλη έμφαση στα εργαλεία που χρησιμοποιούνται από οπτικές και διαδοχικές παιδαγωγικές μεθόδους.
2. **SpeakER project** - Το έργο στοχεύει στη δημιουργία δωματίων απόδρασης (escape rooms) και εργαλείων για καθηγητές γλωσσών στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση





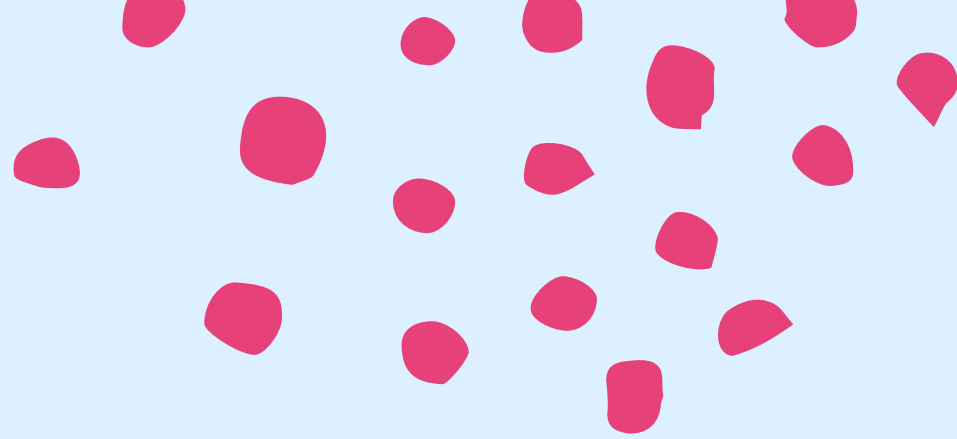
3. **AKI project** - Ένα έργο εξειδικευμένο στην αξιολόγηση και αναγνώριση μη τυπικών ικανοτήτων που αποκτήθηκαν από νέους στο πλαίσιο προγραμμάτων κινητικότητας
4. **Migrant literacies project** - Ένα έργο που αναλύει τις βέλτιστες πρακτικές και μεθοδολογίες των προγραμμάτων για την εκμάθηση ανάγνωσης και γραφής για ενήλικες μετανάστες στις χώρες της κοινοπραξίας και την ανάπτυξη καινοτόμων πρακτικών, συμπεριλαμβανομένης της δημιουργικής χρήσης των ΤΠΕ για την εκμάθηση γλωσσών, χρησιμοποιώντας, για παράδειγμα, κινητά τηλέφωνα και μέσα κοινωνικής δικτύωσης: APPs, Whatsapp, βιντεοπαιχνίδια κ.λπ.
5. **AFS Intercultural Programs** - Διεθνής, εθελοντικός, μη κυβερνητικός, μη κερδοσκοπικός οργανισμός που παρέχει ευκαιρίες διαπολιτισμικής μάθησης. Βρίσκεται σε περισσότερες από 50 χώρες, συμπεριλαμβανομένου του Βελγίου
6. Για την αναγνώριση της μη τυπικής μάθησης: Οι Les Scouts and the Scouts en Gidsen Vlaanderen έχουν αναπτύξει τα **Scout Leader Skills**, ένα εργαλείο για την αξιολόγηση των δεξιοτήτων που έχουν αποκτήσει κάποια άτομα κατά τη διάρκεια της προσκοπικής εμπειρίας τους, με σκοπό να τις κατανοήσουν καλύτερα και να καθορίσουν τον καλύτερο τρόπο χρήσης τους στα προσωπικά και επαγγελματικά τους έργα.
7. **Forem Formation**: <https://www.leforem.be/particuliers/formations-forem.html>
8. **The Flemish Youth Council** <https://vlaamsejeugdraad.be/en>
9. **Explorative research project** σχετικά με την τυπική και μη τυπική εκμάθηση δεύτερης γλώσσας για ενήλικες μετανάστες στη Φλάνδρα το 2013



ΓΑΛΛΙΑ

1. **Bibliodos project** - στοχεύει να προσφέρει προσαρμοσμένα και προσβάσιμα ηλεκτρονικά βιβλία, συνδυάζοντας την εκμάθηση γλωσσών με την προώθηση της ευρωπαϊκής λογοτεχνίας και κληρονομιάς.
2. **Team of Art project** - προτείνει τη συνοδεία ατόμων, που έχουν ελάχιστη ή καθόλου πρόσβαση στον πολιτισμό, στην ανακάλυψη έργων τέχνης μέσω της παρουσίασης σεναρίων, με τη μορφή γραμμικής αφήγησης, με επίπεδο γλώσσας που είναι ευανάγνωστο και κατανοητό.
3. **4 Elements project** - Καινοτόμο εκπαιδευτικό υλικό για δεύτερη γλώσσα που παρουσιάζεται σε πολιτιστικά προσβάσιμα ηλεκτρονικά βιβλία αποτελούμενα από ευρωπαϊκούς θρύλους και ιστορίες, προσαρμοσμένα σε μαθητές με ειδικές ανάγκες, προσδίδοντας ορατότητα στις βασικές κοινές αξίες και αρχές της ΕΕ.
4. **Pilipop** - ένα λογισμικό που αναπτύσσει 2 διαφορετικά είδη εργαλείων για να μάθουν τα παιδιά μια δεύτερη γλώσσα. Το πρώτο είναι μια εφαρμογή για κινητά τηλέφωνα με μηνιαία συνδρομή. Τα παιδιά θα μάθουν τις γλώσσες μέσα από περισσότερες από 200 δραστηριότητες και περίπου σαράντα θέματα. Το δεύτερο είναι «εμβυθιστικά» βιβλία, γραμμένα σε απλά αγγλικά, συνδεδεμένα με την εφαρμογή με επαυξημένη πραγματικότητα. Στην εφαρμογή, τα παιδιά μπορούν να ακούσουν την ηχητική έκδοση του βιβλίου όπου διαβάζει ένας αγγλόφωνος αφηγητής και μπορούν έτσι να εξασκήσουν την κατανόηση προφορικού λόγου. Χάρη στη διαδραστική ανάγνωση, μπορούν επίσης να έχουν περισσότερες πληροφορίες για κάθε λέξη και να εξασκηθούν προφέροντάς τες δυνατά. Η τεχνολογία αναγνώρισης φωνής Pilipop θα τους πει αν τα προφέρουν σωστά.
5. **LingoZing** είναι ένα σύστημα οπτικοακουστικής αφήγησης που επιτρέπει στον μαθητή να βλέπει δύο γλώσσες δίπλα-δίπλα. Έτσι βλέποντας τα συννεφάκια κειμένου στο πλαίσιο μιας εικόνας, η οποία αποτελεί μέρος μιας ιστορίας, ο χρήστης μπορεί εύκολα να αφομοιώσει το σύνολο. Το LingoZING χρησιμοποιεί δύο τέμπε: κανονικό τέμπε (μέσος ρυθμός ομιλίας) και αργό τέμπε (επιβράδυνση), παρέχοντας επιπλέον βοήθεια σε όσους χρειάζονται αυτόν τον ρυθμό, τον οποίο πολλοί από εμάς χρειαζόμαστε όταν μαθαίνουμε τους ήχους μιας νέας γλώσσας.





Η ιστορία διεγείρει τη φαντασία και πολλούς ψυχολογικούς παράγοντες - επομένως μπορεί επίσης να υποστηριχθεί ότι η εξομοίωση χαρακτήρων που είναι αρεστοί σε κάποιον δίνουν ένα επιπλέον κίνητρο για να έχουμε καλύτερη προφορά και να «κατακτήσουμε» τη γλώσσα.

6. Tip Tongue Books Collection - μια συλλογή διαδραστικών βιβλίων σε έντυπη και Epub μορφή (διατίθεται στο Apple Books). Ταξιδεύοντας με τους χαρακτήρες στα μυθιστορήματα του Tip Tongue, ο αναγνώστης έρχεται σε επαφή με τον τρόπο ζωής των κατοίκων μιας άλλης χώρας και μαθαίνει τον πολιτισμό τους εκ των έσω. Διατίθενται ηλεκτρονικά βιβλία με ηχητικά βιβλία για να μάθετε την προφορά.



ΕΝΟΤΗΤΑ 2: ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΦΥΛΛΩΝ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΚΑΙ ΓΡΑΠΤΟΥ ΛΟΓΟΥ

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΑ ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ;

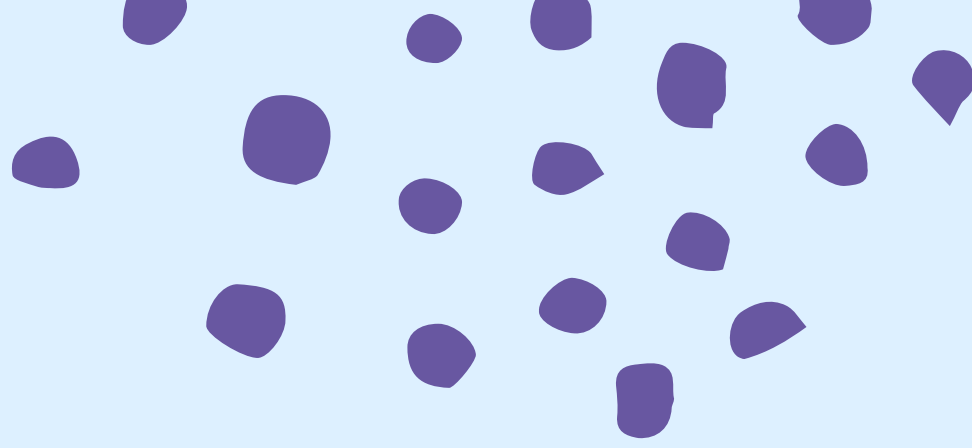
Τα ηλεκτρονικά βιβλία είναι βιβλία διαθέσιμα σε ψηφιακή μορφή αντί σε έντυπη μορφή. Μπορούν να εμφανιστούν σε πολλές διαφορετικές ηλεκτρονικές συσκευές. Συνήθως, οι αναγνώστες χρησιμοποιούν οθόνη υπολογιστή ή φορητή ηλεκτρονική συσκευή που έχει σχεδιαστεί ειδικά για τον σκοπό αυτό: ηλεκτρονικοί αναγνώστες με τεχνολογία e-ink. Από το 2007, τα κινητά τηλέφωνα και τα τάμπλετ έχουν αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούμε τα μέσα μαζικής ενημέρωσης. Τα ηλεκτρονικά βιβλία και οι παιδαγωγικοί πόροι έχουν επίσης εξελιχθεί. Μπορούν πλέον να περιλαμβάνουν πολυμέσα ή διαδραστικό περιεχόμενο. Οι ψηφιακές εκδόσεις κερδίζουν δημοτικότητα, καθώς οι ψηφιακές συσκευές χρησιμοποιούνται ευρύτερα.

Όπως και τα έντυπα βιβλία, υπάρχει μια ποικιλία από διάφορα είδη ηλεκτρονικών βιβλίων και μπορούν να χρησιμοποιηθούν για ψυχαγωγία, εκπαίδευση και κατάρτιση. Χωρίς να υπονομευθεί η αξία των έντυπων βιβλίων, υπάρχουν ορισμένα επιπλέον πλεονεκτήματα στη χρήση των ηλεκτρονικών βιβλίων. Ο Harman (2018) εντόπισε μερικά από αυτά. Πρώτον, τα ηλεκτρονικά βιβλία είναι λειτουργικά και μεταφέρονται εύκολα παντού (αφού μπορούν να διαβαστούν σε πολλές ψηφιακές συσκευές, για παράδειγμα σε κινητό τηλέφωνο ή τάμπλετ), καθιστώντας τα προσβάσιμα παντού. Ένα άλλο πλεονέκτημα που σχετίζεται με αυτά είναι ότι μια συσκευή έχει τη δυνατότητα να αποθηκεύσει πολλά βιβλία. Το περιεχόμενο των ηλεκτρονικών βιβλίων είναι επίσης εύκολο να χρησιμοποιηθεί από πολλά άτομα, ενώ ένα έντυπο βιβλίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί από μόνο ένα άτομο κάθε φορά. Αντιθέτως ένα ηλεκτρονικό βιβλίο έχει τη δυνατότητα να προσεγγίσει πολύ περισσότερους ανθρώπους, ακόμη και άτομα που μπορεί να μην έχουν πρόσβαση σε έντυπα βιβλία.

Τα ηλεκτρονικά βιβλία είναι επίσης πιο εύκολα προσαρμόσιμα στις ανάγκες των αναγνωστών όσον αφορά την προσβασιμότητα, καθώς συνήθως είναι δυνατό να προσαρμοστεί η φωτεινότητα της συσκευής και να αλλαχθεί ή να προσαρμοστεί η γραμματοσειρά ή το μέγεθος της γραμματοσειράς του κειμένου. Ορισμένα ηλεκτρονικά βιβλία έχουν επίσης διαδραστικά στοιχεία, που περιέχουν συνδέσμους που προσφέρουν πρόσθετες πληροφορίες ή βίντεο που μπορούν να βελτιώσουν την εμπειρία ανάγνωσης. Επιπλέον, τα ηλεκτρονικά βιβλία είναι φιλικά προς το περιβάλλον, επειδή εξαλείφουν τη διαδικασία εκτύπωσης χαρτιού και, μακροπρόθεσμα, είναι πιο οικονομικά. Παρόλο που τα ηλεκτρονικά βιβλία απαιτούν μια ψηφιακή συσκευή για ανάγνωση, οι περισσότεροι άνθρωποι έχουν ήδη μια ψηφιακή συσκευή όπως έναν υπολογιστή ή ένα κινητό τηλέφωνο που μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να διαβάσουν, καθιστώντας την επένδυση για την αγορά ενός ηλεκτρονικού βιβλίου πιο οικονομική από την αγορά ενός έντυπου βιβλίου, καθώς το πρώτο τείνει να κοστίζει λιγότερο από το δεύτερο.

Τα ψηφιακά φύλλα εργασίας ακολουθούν τις ίδιες αρχές των ηλεκτρονικών βιβλίων, επομένως είναι φύλλα εργασίας που διατίθενται σε ψηφιακές μορφές.

Αντιπροσωπεύουν έναν πολύ καλό τρόπο για τους εκπαιδευτικούς να κάνουν τα μαθήματά τους πιο ελκυστικά και φιλικά προς το περιβάλλον. Τα ψηφιακά φύλλα εργασίας έχουν τη δυνατότητα να είναι πιο διαδραστικά, για παράδειγμα να έχουν ορισμένα στοιχεία παιχνιδοποίησης. Επίσης μπορούν να έχουν βίντεο ή συνδέσμους που να οδηγούν σε σχετικές πληροφορίες. Τα ψηφιακά φύλλα εργασίας μπορεί να είναι πιο ελκυστικά από τα έντυπα φύλλα εργασίας, καθώς οι μαθητές μπορούν να έχουν μεγαλύτερο κίνητρο έχοντας μια πρακτική προσέγγιση μέσω των διαδραστικών στοιχείων στα φύλλα εργασίας, καθιστώντας τα πιο εύκολα στην απομνημόνευση και εύκολα στη μάθηση. Ορισμένα στοιχεία έχουν επίσης τη δυνατότητα να παρακινήσουν τους μαθητές, για παράδειγμα, τα ψηφιακά φύλλα εργασίας μπορούν να ενσωματώσουν γραμμές προόδου, ενθαρρυντικές λέξεις και ακόμη και στοιχεία αυτο-διόρθωσης, τα οποία επιτρέπουν στον μαθητή να δει αν η απάντησή του ήταν σωστή ή όχι. Συνολικά, χωρίς να υπονομεύεται η αξία των παραδοσιακών έντυπων μεθόδων, είναι σημαντικό να αναγνωρίσουμε ότι στην ψηφιακή εποχή που ζούμε, τα ψηφιακά στοιχεία της εκπαίδευσης, όπως τα βιβλία και τα φύλλα εργασίας, έχουν μεγαλύτερη δυνατότητα να προσελκύσουν και να παρακινήσουν τους μαθητές.



ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Η σημερινή ψηφιακή εποχή που ζούμε, σε συνδυασμό με τα σύγχρονα παγκόσμια γεγονότα, όπως η πανδημία του COVID-19, ευνοούν την εμφάνιση αλλαγών στα τρέχοντα εκπαιδευτικά πρότυπα. Στην πραγματικότητα, η ψηφιακή τεχνολογία έχει αλλάξει τους τρόπους μάθησής μας και στη σημερινή εποχή οι νέοι εμβυθίζονται στον ψηφιακό κόσμο από πολύ νωρίς.

Ως εκ τούτου, είναι λογικό ότι ο ψηφιακός μετασχηματισμός έχει επηρεάσει όχι μόνο τις επιχειρήσεις και την καθημερινή μας ζωή, αλλά και δομές και περιβάλλοντα μάθησης. Αυτές οι αλλαγές επιταχύνθηκαν λόγω της πανδημίας του COVID-19 στις αρχές του 2020, όταν οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές έπρεπε να προσαρμοστούν στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, η οποία έγινε πιο δυνατή και ευκολότερη στην εφαρμογή λόγω των προόδων που έγιναν όσον αφορά την τεχνολογία.

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός στην εκπαίδευση, σύμφωνα με τον Takyar (2021), αφορά την ενίσχυση της εκπαιδευτικής εμπειρίας των μαθητών, των εκπαιδευτικών και του προσωπικού που σχετίζονται με την εκπαίδευση μέσω της τεχνολογίας. Μερικοί από τους τρόπους με τους οποίους μπορεί να γίνει ο μετασχηματισμός είναι η οργάνωση διαδικτυακών μαθημάτων, που επιτρέπουν στους μαθητές να μελετούν και να εργάζονται σε ψηφιακές συσκευές. Η δημιουργία των κατάλληλων συνθηκών για να γίνει ο μετασχηματισμός και η αξιοποίηση της τεχνολογίας στη σημερινή ψηφιακή εποχή ευνοούν την πραγματοποίηση αλλαγών στα τρέχοντα εκπαιδευτικά πρότυπα.



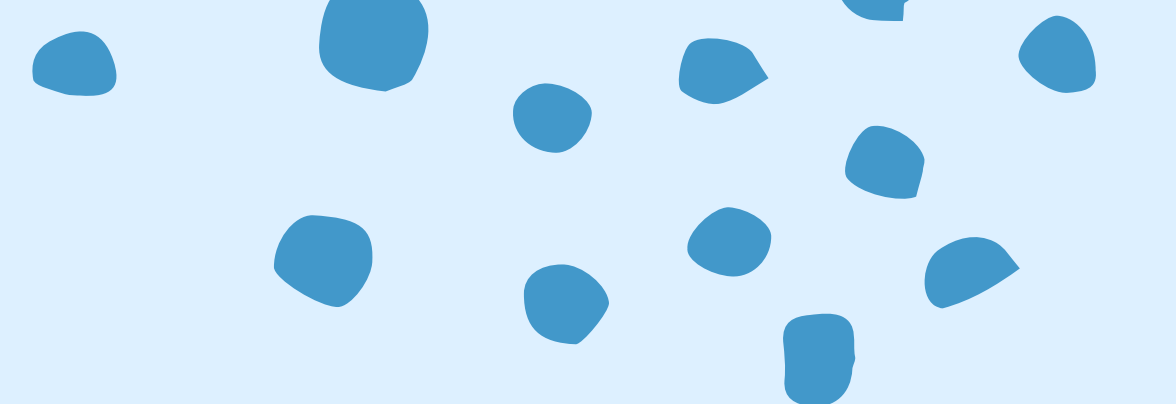
ΟΦΕΛΗ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΔΑΣΚΑΛΟΥΣ

Είναι σημαντικό να αναφέρουμε 1) πώς η εκμάθηση γλωσσών μπορεί να ωφεληθεί από την ψηφιακή εκπαίδευση, και πιο συγκεκριμένα 2) με ποιους τρόπους μπορεί να ωφελήσει τόσο τους εκπαιδευτικούς όσο και τους μαθητές.

Για τους εκπαιδευτικούς, η ψηφιακή εκπαίδευση και η ενσωμάτωση της εκπαιδευτικής τεχνολογίας στη διδασκαλία έχουν τη δυνατότητα να κάνουν τη μάθηση πιο προσιτή. Είναι αλήθεια ότι η προσαρμογή στη χρήση της εκπαιδευτικής τεχνολογίας μπορεί να αποτελέσει πρόκληση για ορισμένους εκπαιδευτικούς (Ostanina- Olszewska, 2018), ειδικά αν έχουν συνηθίσει με τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας. Αυτό, ωστόσο, δεν πρέπει να είναι αποτρεπτικό, καθώς οι ίδιοι οι εκπαιδευτικοί έχουν πολλά να κερδίσουν με την ενσωμάτωση νέων τεχνολογιών στα μαθήματά τους. Ο McNulty (2021) υποστήριξε ότι τα οφέλη της ψηφιακής εκπαίδευσης για όλους τους παράγοντες που συμμετέχουν στη διαδικασία μάθησης παρέχουν ένα κίνητρο στους εκπαιδευτικούς να αναπτύξουν νέες δεξιότητες.

Πιο συγκεκριμένα, σύμφωνα με τους Ostanina - Olszewska (2018), υπάρχουν διάφοροι τρόποι με τους οποίους οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επωφεληθούν επαγγελματικά, τόσο από πλευράς ψηφιακών δεξιοτήτων όσο και από πλευράς εγκάρσιων δεξιοτήτων. Πρώτον, οι εκπαιδευτικοί έχουν την ευκαιρία να αυξήσουν τις λειτουργικές τους ικανότητες, δηλαδή τις γνώσεις τους σχετικά με τον τρόπο χρήσης αυτών των εργαλείων ή, με άλλα λόγια, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να βελτιώσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες, να μάθουν πώς να χρησιμοποιούν διαφορετικούς τύπους τεχνολογίας στην τάξη για να βελτιώσουν τη μάθηση. Δεύτερον, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αναπτύξουν εγκάρσιες δεξιότητες, όπως η κριτική ικανότητα, η οποία θα τους βοηθήσει να προσδιορίσουν ποια εργαλεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για συγκεκριμένους σκοπούς και τρίτον, να αναπτύξουν ρητορική ικανότητα (κατανοώντας πώς ορισμένα εργαλεία μπορούν να βοηθήσουν στον μετασχηματισμό του μαθησιακού περιβάλλοντος και πώς να τα εφαρμόσουν στη διδασκαλία ξένων γλωσσών).

Επιπλέον, σύμφωνα με τη Stoenă (2018), μέσω της ψηφιακής εκπαίδευσης, οι εκπαιδευτικοί έχουν επίσης την ευκαιρία να επικεντρωθούν στην αυτο-ανάπτυξη ή/και να αναπτύξουν δεξιότητες όπως η δημιουργικότητα.



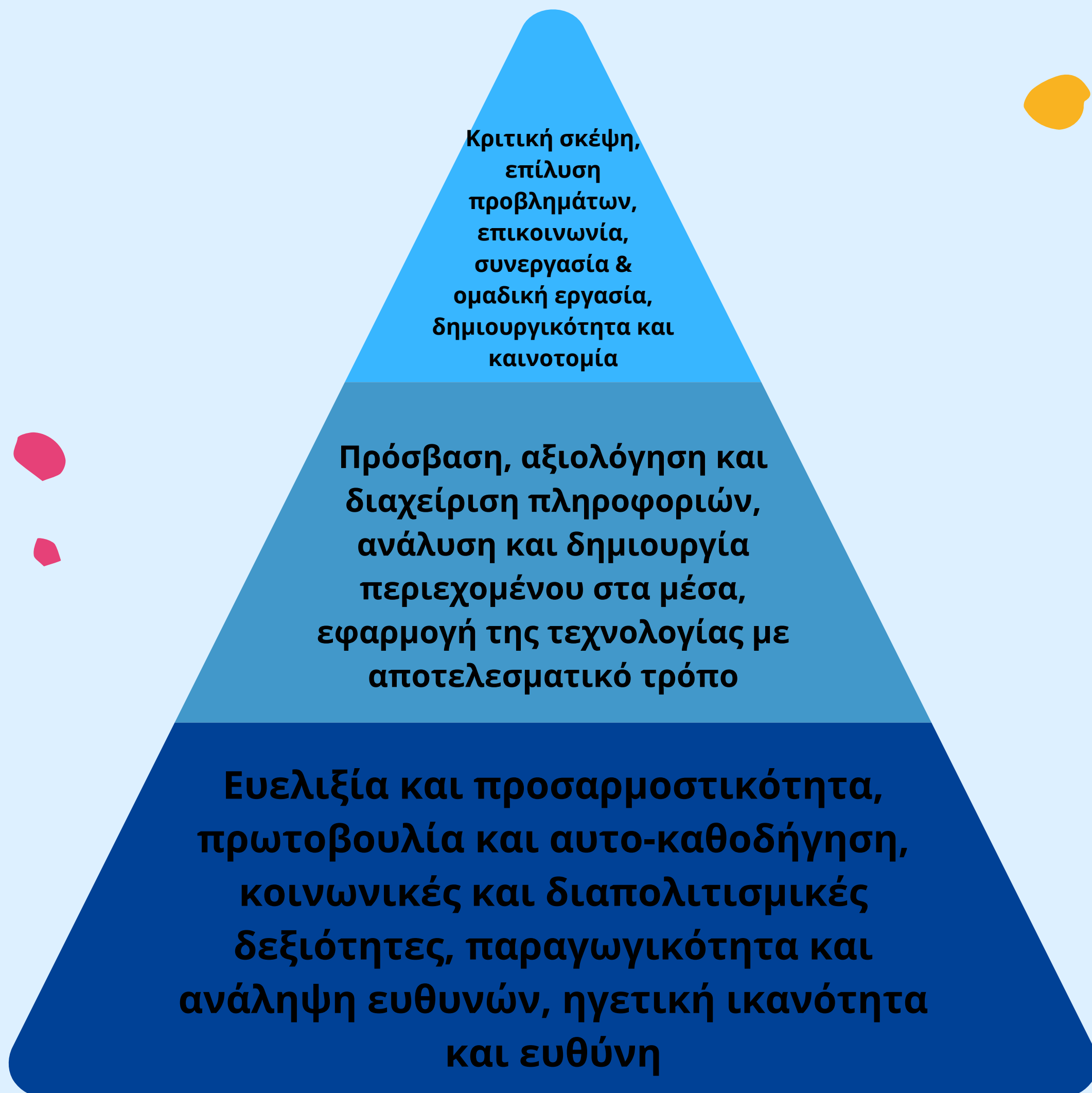
Υπάρχει μια ποικιλία ψηφιακών και διαδικτυακών πόρων που οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ενσωματώσουν στις τάξεις τους, αλλά οι περισσότερες πλατφόρμες πόρων προσφέρουν τη δυνατότητα δημιουργίας και κοινοποίησης νέου περιεχομένου. Μπορούν επίσης να επωφεληθούν από τις ευκαιρίες δια βίου μάθησης, συμμετέχοντας σε διαδικτυακές κοινότητες με άλλους δασκάλους και μοιράζοντας τις εμπειρίες τους.

Ωστόσο, είναι επίσης σημαντικό να αναφερθεί ότι η ψηφιακή εκπαίδευση δεν αφορά μόνο τη χρήση της τεχνολογίας για τη διευκόλυνση του παραδοσιακού μαθήματος (όπως η χρήση του PowerPoint για την επεξήγηση θεμάτων), αλλά και την ενσωμάτωση της τεχνολογίας προκειμένου η μάθηση να εστιάζει περισσότερο στους μαθητές, να είναι περισσότερο προσιτή και συλλογική (Alqahtani, 2019). Ένας από τους τρόπους με τους οποίους η τεχνολογία μπορεί να ενσωματωθεί στη διδασκαλία είναι η χρήση κινητών συσκευών για εκπαιδευτικούς σκοπούς, λόγω της κινητικότητας και της συνδεσιμότητας αυτών των συσκευών, καθώς και του ενδιαφέροντος που δείχνουν ήδη οι μαθητές για τέτοιου είδους συσκευές. Ένα άλλο εργαλείο που μπορούν να αξιοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί είναι το Διαδίκτυο, καθώς η χρήση συσκευών με πρόσβαση στο Διαδίκτυο μπορεί να «αυξήσει το εξωτερικό κίνητρο των μαθητών να συμμετέχουν στη μάθηση» (Ostanina-Olszewska, 2018, σελ. 159). Η χρήση των διαδικτυακών πόρων είναι επίσης ένα εργαλείο που μπορεί να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να κάνουν τα μαθήματά τους να εστιάζουν περισσότερο στους μαθητές, καθώς υπάρχουν πολλές εργασίες και ελκυστικό υλικό που μπορούν να χρησιμοποιηθούν/προσαρμοστούν από τους εκπαιδευτικούς, όχι μόνο στην τάξη αλλά και για να ενθαρρύνουν την αυτόνομη μάθηση των μαθητών.

ΟΦΕΛΗ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ

Η ψηφιακή εκπαίδευση μπορεί να επηρεάσει θετικά τις εκπαιδευτικές εμπειρίες των μαθητών. Ο McNulty (2021) υποστηρίζει ότι στον 21ο αιώνα, η προσωπική και επαγγελματική ζωή μας κυριαρχούνται από την ψηφιοποίηση, καθιστώντας αναγκαίο τον εξοπλισμό των μαθητών με τις απαραίτητες ψηφιακές δεξιότητες που θα τους επιτρέψουν να επιτύχουν σε αυτό το περιβάλλον. Ο McNulty αναφέρει την ταξινόμηση των δεξιοτήτων του Bloom για τον 21ο αιώνα (Εικ. 1), η οποία αντιπροσωπεύει τις δεξιότητες που πρέπει να έχει κάποιος για να πετύχει στον 21ο αιώνα.

Δεξιότητες για τον 21ο αιώνα



Εικόνα 1 - Δεξιότητες για τον 21ο αιώνα

Όπως φαίνεται στην Εικόνα 1, υπάρχει ένα μίγμα πρακτικών δεξιοτήτων, συμπεριλαμβανομένων κοινωνικών, διαπολιτισμικών και γνωστικών δεξιοτήτων, όπως η κριτική σκέψη και επίλυση προβλημάτων.

Μέσω της ψηφιακής εκπαίδευσης, οι μαθητές μπορούν να βελτιώσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες και να εφαρμόσουν αποτελεσματικά την τεχνολογία. Παρόλο που πολλοί μαθητές γεννήθηκαν στην ψηφιακή εποχή, χρησιμοποιούν συχνά την τεχνολογία για ψυχαγωγικούς σκοπούς. Επομένως αν τη χρησιμοποιήσουν για μάθηση, μπορεί να αποκτήσουν τεχνολογικές δεξιότητες που θα τους βοηθήσουν να γίνουν καλύτεροι μαθητές, αξιοποιώντας στο έπακρο την τεχνολογία για να μάθουν, αλλά και να αποκτήσουν ψηφιακές δεξιότητες που μπορεί να είναι χρήσιμες στο άμεσο μέλλον.



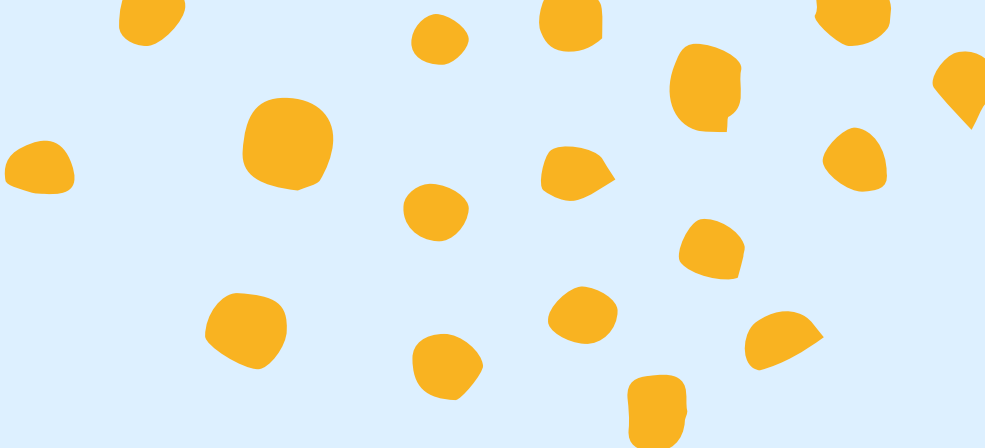
Η ψηφιακή εκπαίδευση έχει επίσης τη δυνατότητα να αυξήσει την επικοινωνία. Για παράδειγμα, στην εκμάθηση γλωσσών, η εκπαιδευτική τεχνολογία μπορεί να οδηγήσει σε αύξηση της επαφής των μαθητών με τη γλώσσα που μαθαίνουν (Ostanina-Olszewska, 2018), καθώς μπορεί να υπάρξουν ευκαιρίες για τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν την ψηφιακή τεχνολογία για να έχουν πρόσβαση σε πόρους που διαφορετικά δεν θα μπορούσαν να έχουν στην παραδοσιακή εκπαίδευση.

Για παράδειγμα, μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας υπάρχει η δυνατότητα πρόσβασης και συνεργασίας με φυσικούς ομιλητές και η εξάσκηση της γλώσσας σε «σχεδόν» πραγματικές καταστάσεις.

Η ψηφιακή εκπαίδευση έχει επίσης τη δυνατότητα να κάνει τα μαθήματα πιο επικεντρωμένα στους μαθητές, όπου οι ίδιοι είναι υπεύθυνοι για τη δική τους μάθηση, καθώς ο δάσκαλος μπορεί να ενσωματώσει τεχνολογίες που εμπλέκουν τη συνεργασία των μαθητών και την κριτική σκέψη, οι οποίες μπορούν να αυξήσουν τη συμμετοχή των μαθητών στις δραστηριότητες, το ενδιαφέρον τους και το κίνητρο τους να μάθουν. Με τη συμμετοχή και τη συνεργασία, οι μαθητές αναπτύσσουν επίσης τις διαπροσωπικές τους δεξιότητες, μαθαίνοντας πώς να επικοινωνούν πιο αποτελεσματικά μεταξύ τους. Σύμφωνα με τον McNulty (2021), η ψηφιακή εκπαίδευση διευκολύνει επίσης την ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων επειδή είναι ευκολότερο να προσαρμοστεί το επίπεδο στις ικανότητες του μαθητή, καθώς οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προσαρμόσουν τη μάθηση σύμφωνα με τις ανάγκες του κάθε μαθητή.

Ο McNulty (2021) αναφέρει επίσης ότι η ψηφιακή εκπαίδευση είναι συμβατή με πρόσθετες ευκαιρίες μάθησης εκτός της τάξης και ότι η ύπαρξη ποικιλίας διαδικτυακού περιεχομένου επιτρέπει στους μαθητές να αναπτύξουν τις γνώσεις τους και τις δεξιότητες κριτικής σκέψης, μέσω της επιλογής των σχετικών πληροφοριών μεταξύ όλων των πόρων που υπάρχουν στο Διαδίκτυο.

Υπάρχουν επίσης στοιχεία ότι η ψηφιακή εκπαίδευση μπορεί να βοηθήσει στη μείωση των χαμηλών επιδόσεων, σύμφωνα με μια έκθεση του Alliance for Excellent Education (2014), εάν εναρμονιστούν τρία στοιχεία, δηλαδή ο δάσκαλος θα πρέπει να επιβλέπει τόσο τον μαθητή όσο και την τεχνολογία που χρησιμοποιείται, η οποία θα



πρέπει να εντάσσει πλήρως τον μαθητή στη διαδικασία της μάθησης, και τέλος, η τεχνολογία θα πρέπει να δίνει κίνητρο στους μαθητές να εξερευνούν και να δημιουργούν.

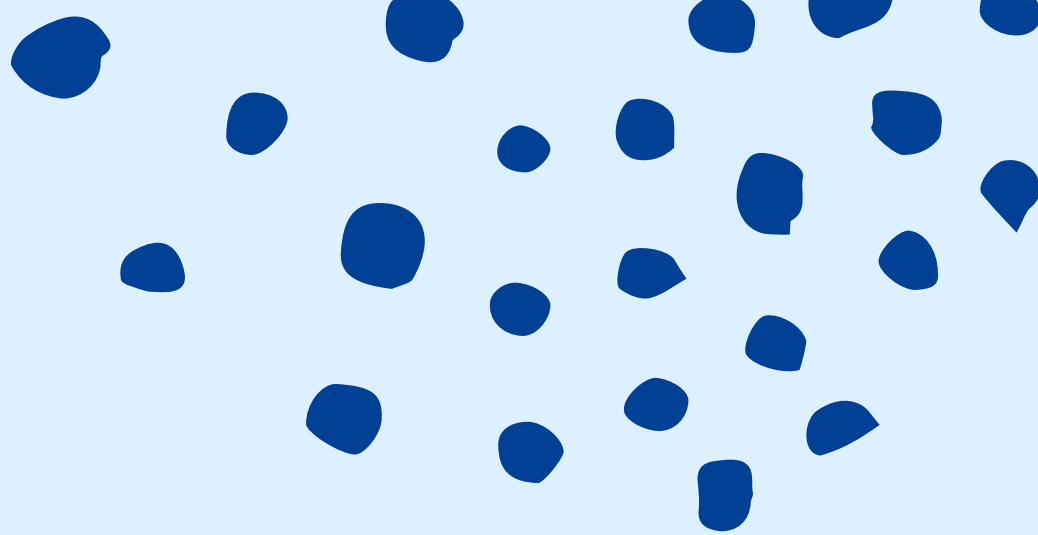
ΠΤΥΧΕΣ ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗΣ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός και η ψηφιακή τεχνολογία ενσωματώνονται στην εκπαίδευση των σημερινών μαθητών (Iivari, Sharma, Ventä-Olkkonen, 2020). Η ψηφιακή μάθηση αντικαθιστά γρήγορα τις παραδοσιακές εκπαιδευτικές μεθόδους και έχει σημαντικό ρόλο στην εκπαίδευση.

Επιπλέον, οι ψηφιακές τεχνολογίες αντιπροσωπεύουν πολύτιμους πόρους για την εκπαίδευση με στόχο τη δημιουργία ευκαιριών για όλους τους μαθητές και ο ψηφιακός μετασχηματισμός στην εκπαίδευση λαμβάνει ολοένα και μεγαλύτερη προσοχή τα τελευταία χρόνια (Hamburg, Bucksch, 2017; Bogdandy, Tamas, Toth, 2020). Πιο πρόσφατα, η πανδημία του COVID-19 επιτάχυνε τον ψηφιακό μετασχηματισμό και ξεκίνησε ένα ψηφιακό άλμα στην εκπαίδευση των παιδιών και των νέων. Σε αυτό το κομμάτι της ηλεκτρονικής έκθεσης, θα εστιάσουμε στις πτυχές της ψηφιακής εκπαίδευσης χωρίς αποκλεισμούς. Το έργο POEME στοχεύει στη χρήση της πολιτιστικής κληρονομιάς ως παιδαγωγικό εργαλείο για την απόκτηση δεξιοτήτων δεύτερης γλώσσας με περιεκτικό τρόπο.

Η ψηφιακή μάθηση μπορεί να ενθαρρύνει τους μαθητές να ενδιαφέρονται περισσότερο για τη μάθηση και να διευρύνουν τους ορίζοντές τους. Μπορεί να βοηθήσει μαθητές όλων των ηλικιών, και ιδιαίτερα μαθητές με μαθησιακές διαταραχές, αναπηρίες, μεταναστευτικό υπόβαθρο ή κακή κοινωνικοοικονομική κατάσταση να αναπτύξουν δεξιότητες απαραίτητες για να πετύχουν.

Παραδοσιακά, η εκπαίδευση περιορίζεται γεωγραφικά με σταθερές τοποθεσίες. Ο ψηφιακός μετασχηματισμός απαλλάσσει την εκπαίδευση από τους χωρικούς περιορισμούς, επομένως, έχει τη δυνατότητα να προσφέρει περισσότερες δυνατότητες στους μαθητές να έχουν πρόσβαση σε εκπαιδευτικό περιεχόμενο και υλικό.

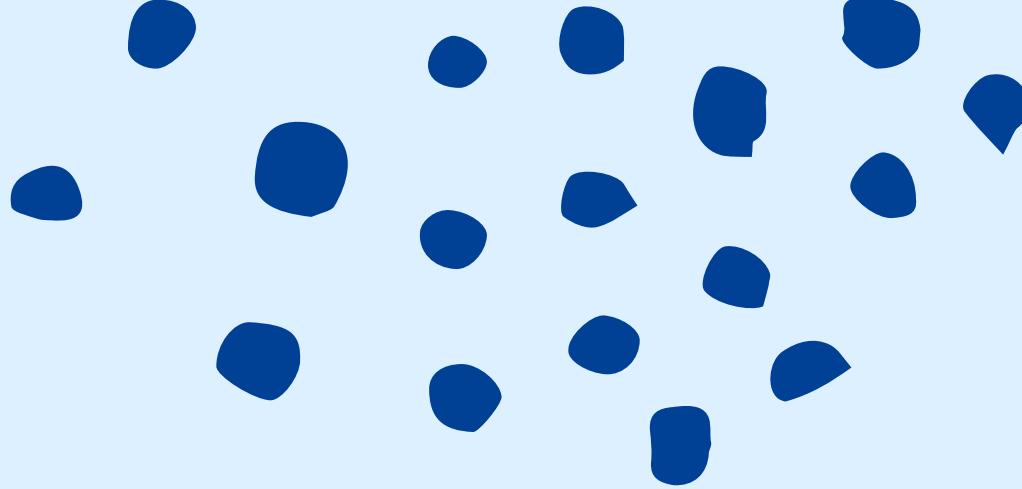


Επιπλέον, μέσω ψηφιακών μαθησιακών περιβαλλόντων οι μαθητές μπορούν να επωφεληθούν από την αυτόνομη και εξατομικευμένη μάθηση, η οποία θέτει τον μαθητή στο επίκεντρο της μαθησιακής διαδικασίας. Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές είναι σε θέση να προσδιορίσουν τι χρειάζονται για να μάθουν, να αναζητήσουν πρόσθετες πληροφορίες και να ενισχύσουν τις δεξιότητές τους στην επίλυση προβλημάτων.

Επιπλέον, όσον αφορά την εκμάθηση γλωσσών, οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να υποστηρίξουν τους μαθητές στην ανάπτυξη δεξιοτήτων λεκτικής αλληλεπίδρασης και του λεξιλογίου και στη βελτίωση της κατανόησης του γραπτού λόγου. Επιπλέον, με τις ψηφιακές τεχνολογίες, οι μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση σε πληροφορίες, να προσαρμόζουν το δικό τους τρόπο μάθησης και να επικοινωνούν με τους συνομηλίκους, τους δασκάλους και τους εκπαιδευτές τους (Hamburg, Bucksch, 2017).









Είναι σημαντικό να έχετε κατά νου ότι δεν είναι όλοι οι μαθητές σε ίση θέση να ασχοληθούν με την ψηφιακή εκπαίδευση (Iivari, et al., 2020). Ένας από τους σημαντικότερους περιορισμούς στην εκπαιδευτική πρόσβαση είναι η πρόσβαση στο Διαδίκτυο, καθώς και η γλώσσα. Η DEAP υποστηρίζει ότι η βελτίωση της πρόσβασης στην τεχνολογία και το Διαδίκτυο για όλους τους μαθητές πρέπει να αποτελέσει βασικό άξονα για να επιτευχθεί η ψηφιακή εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2020).

Επομένως, ένας βασικός άξονας στη δημιουργία ψηφιακής εκπαίδευσης χωρίς αποκλεισμούς έχει ως στόχο να διασφαλίσει ότι όλοι οι μαθητές έχουν ίση πρόσβαση στο Διαδίκτυο και τα ψηφιακά μέσα που θα χρησιμοποιηθούν στο μαθησιακό περιβάλλον (Balkin & Sonnevend, 2016). Επιπλέον, για να καταστεί το ψηφιακό περιβάλλον μάθησης ανοιχτό σε όλους, οι μαθητές με αναπηρίες, μαθησιακές διαταραχές, μεταναστευτικό υπόβαθρο ή κακή κοινωνικοοικονομική κατάσταση θα πρέπει να συμπεριληφθούν στην ανάπτυξη μαθησιακών περιβαλλόντων.



Η χρήση ψηφιακών τεχνολογιών θα πρέπει να ευθυγραμμιστεί με τους στόχους της εκπαίδευσης χωρίς αποκλεισμούς και να είναι διαθέσιμη για τυπική, άτυπη, μη τυπική, μικτή και άλλες μορφές μάθησης.

Κατά τη δημιουργία ψηφιακών πόρων υπάρχουν διάφορες τεχνικές και προσαρμογές που μπορούν να γίνουν προκειμένου να καταστεί το περιεχόμενο διαθέσιμο και προσβάσιμο σε όλους τους μαθητές:

-  Η ψηφιακή εκπαίδευση πρέπει να είναι ευέλικτη, έτσι ώστε οι μαθητές να έχουν διάφορους τρόπους πρόσβασης στο εκπαιδευτικό υλικό
-  Οι πολυαισθητηριακές μέθοδοι (οπτικές, ακουστικές και κιναισθητικές) μπορούν να διευκολύνουν την ένταξη των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία
-  Το εκπαιδευτικό περιεχόμενο και τα υλικά πρέπει να είναι προσβάσιμα και διαθέσιμα για όλους τους μαθητές με τις απαραίτητες προσαρμογές: συνιστάται η χρήση τύπων γραμματοσειράς όπως Arial, Century Gothic ή OpenDys, μέγεθος γραμματοσειράς μεταξύ 12 και 14, προσαρμοσμένο διάστημα 1,5 μεταξύ των γραμμών και το κείμενο πρέπει να είναι ευθυγραμμισμένο προς τα αριστερά
-  Για να διευκολυνθεί η πλοήγηση των μαθητών και να αποφευχθεί η παράλειψη γραμμών, το κείμενο θα πρέπει να γραφτεί σε μικρότερες παραγράφους με σαφείς προτάσεις
-  Η χρήση οπτικών στοιχείων ενθαρρύνεται για την απεικόνιση του περιεχομένου, την ανάδειξη των σημαντικών πληροφοριών και την παρουσίαση των πληροφοριών σε σημεία που μπορούν να βοηθήσουν στην αύξηση της προσοχής και της μνήμης των μαθητών
-  Οι ασκήσεις πρέπει να εστιάζουν στη λογική και όχι στην απομνημόνευση
-  Τα σενάρια μαθημάτων και η παροχή υποτίτλων για οπτικό υλικό μπορούν να υποστηρίξουν μαθητές με προβλήματα ακοής
-  Τα διαδικτυακά μαθήματα πρέπει να καταγράφονται έτσι ώστε οι μαθητές να μπορούν να τα δουν ανά πάσα στιγμή και να τα προσαρμόσουν στο δικό τους ρυθμό μάθησης



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ / ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΒΙΒΛΙΩΝ ΚΑΙ ΦΥΛΛΩΝ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Σε αυτήν την ενότητα, παρουσιάζονται μερικά παραδείγματα για το πώς η ψηφιακή τεχνολογία μπορεί να εφαρμοστεί με επιτυχία στην εκπαίδευση.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ

Τα ηλεκτρονικά βιβλία κυκλοφορούν σε πολλά είδη και μορφές, χρησιμοποιούνται τόσο για ψυχαγωγικούς όσο και για εκπαιδευτικούς σκοπούς και μπορούν να περιέχουν μόνο ηλεκτρονικό κείμενο ή πρόσθετα, όπως ήχο, βίντεο ή υπερσυνδέσμους. Μπορούν να διαβαστούν σε διάφορες συσκευές, όπως υπολογιστές, κινητά τηλέφωνα, τάμπλετ, αλλά μία από τις καλύτερες συσκευές για να διαβάσετε ένα ηλεκτρονικό βιβλίο είναι ένας ηλεκτρονικός αναγνώστης (e-reader), που προσφέρει μια εμπειρία που μοιάζει περισσότερο με την ανάγνωση ενός έντυπου βιβλίου, λόγω της τεχνολογίας E-Ink που χρησιμοποιείται, η οποία κάνει την οθόνη να μοιάζει σχεδόν σαν χαρτί και δεν είναι τόσο κουραστική για τα μάτια όσο άλλοι τύποι οθόνης. Τα ηλεκτρονικά βιβλία έχουν τη δική τους τυποποιημένη μορφή. Η μορφή EPUB, η οποία είναι μορφή ανοιχτού κώδικα, και κυρίως δημοσιεύεται και διατίθεται σε διαδικτυακές βιβλιοθήκες είναι η κύρια μορφή, αλλά τα ηλεκτρονικά βιβλία δημοσιεύονται επίσης συχνά σε μορφή PDF. Ο Harman (2018) αναφέρεται σε μερικά από τα πλεονεκτήματα της χρήσης ηλεκτρονικών βιβλίων στο πλαίσιο της εκπαίδευσης:

- Με τα ηλεκτρονικά βιβλία, είναι δυνατή η **μελέτη οπουδήποτε, ανά πάσα στιγμή**, καθώς υπάρχει πρόσβαση στις περισσότερες κινητές συσκευές και οι μαθητές μπορούν να έχουν πολλά βιβλία στην ίδια συσκευή.
- Οι μαθητές μπορούν να κατεβάσουν τα βιβλία και να έχουν πρόσβαση σε αυτά **εκτός σύνδεσης**.

- Τα ηλεκτρονικά βιβλία διαθέτουν **διαδραστικές δυνατότητες** (σελιδοδείκτες, εργαλεία αναζήτησης, ζουμ σελίδων, διαδικτυακά λεξικά κ.λπ.) που κάνουν την εμπειρία της ανάγνωσης ενός βιβλίου πολύ πιο ενδιαφέρουσα (Σημείωση: αυτές οι δυνατότητες εξαρτώνται κυρίως από τη συσκευή ανάγνωσης που χρησιμοποιείται).
- Τα ηλεκτρονικά βιβλία έχουν «αξία εκπαιδευσιοψυχαγωγίας» («edutainment»), που σημαίνει ότι μπορούν να είναι πιο διασκεδαστικά από τα χάρτινα βιβλία, καθώς μπορούν να περιέχουν βίντεο και κινούμενα σχέδια, τα οποία μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να συγκρατήσουν τις πληροφορίες πιο εύκολα.
- Επικαιροποιούνται πιο εύκολα, καθώς λόγω της εξοικονόμησης κόστους της επανεκτύπωσης, οι εκδότες μπορούν να εκσυγχρονίζουν ευκολότερα το εκπαιδευτικό υλικό, χωρίς να χρειάζεται να εκτυπώσουν ξανά νέα βιβλία.

Οι παρακάτω δωρεάν πόροι επιτρέπουν στους χρήστες να δημιουργήσουν ηλεκτρονικά βιβλία, παρέχοντας ενδιαφέροντα πρότυπα:

- www.visme.co
- www.canva.com
- <https://bookcreator.com/> (δωρεάν και επί πληρωμή επιλογές)
- <https://calibre-ebook.com/> (δωρεάν λογισμικό που απαιτεί λήψη)
- <https://sigil-ebook.com/> (δωρεάν λογισμικό που απαιτεί λήψη)

Οι ακόλουθοι ιστότοποι περιέχουν δωρεάν ηλεκτρονικά βιβλία από τα οποία μπορείτε να αντλήσετε έμπνευση:

- <https://piktochart.com/blog/free-ebooks-inspired/> - Ένας ιστότοπος που περιέχει ηλεκτρονικά βιβλία με μοντέρνα και ενδιαφέροντα σχέδια
- <https://www.gutenberg.org/> - Τεράστια βιβλιοθήκη ηλεκτρονικών βιβλίων
- <https://edtechbooks.org/> - Ιστότοπος που περιέχει δωρεάν σχολικά βιβλία
- <https://www.europeana.eu/> - Μια Ευρωπαϊκή βιβλιοθήκη όπου παρέχονται βιβλία δωρεάν από διάφορες εθνικές βιβλιοθήκες στην Ευρώπη



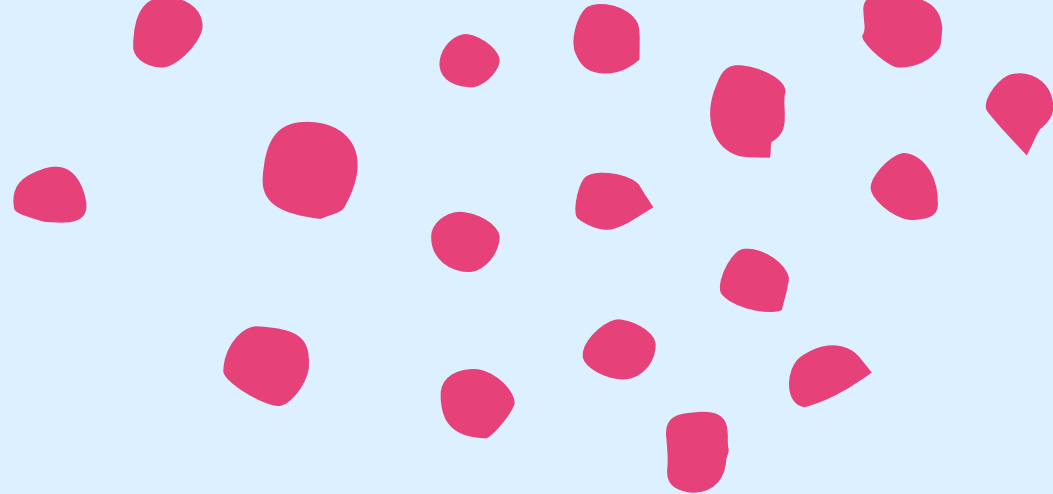
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα ακόλουθα εργαλεία για να δημιουργήσουν φύλλα εργασίας προσαρμοσμένα στις ανάγκες των μαθητών τους:

- www.canva.com/create/worksheets/
- www.quizlet.com
- <https://myworksheetmaker.com/>
- www.visme.co
- <https://www.topworksheets.com/>
- <https://app.wizer.me/>

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ

Τα διαδικτυακά μαθησιακά περιβάλλοντα είναι διαδικτυακές πλατφόρμες, γνωστές και ως Learning Management Systems (LMS), που διαθέτουν πολλές δυνατότητες που επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να δημιουργήσουν μαθήματα, να παραδώσουν εκπαιδευτικό υλικό στους μαθητές, να επικοινωνήσουν με τους μαθητές, να χρησιμοποιήσουν συλλογική εργασία στις τάξεις τους και να παρακολουθήσουν την πρόοδο των μαθητών τους. Μερικά παραδείγματα αυτών των πλατφορμών είναι το Moodle, το Edmodo και το Google Classroom (το οποίο τεχνικά δεν είναι LMS αλλά μοιράζεται μερικά από τα χαρακτηριστικά του).



Αυτός ο τύπος πλατφόρμας παρουσιάζει τα ακόλουθα οφέλη (προσαρμοσμένα από τους Glatkauskas, 2020 και Westfall, 2020):

- **Προσβασιμότητα** – Ένα LMS είναι πάντα προσβάσιμο με την προϋπόθεση ότι υπάρχει πρόσβαση στο Διαδίκτυο και οι μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση σε εκπαιδευτικό υλικό και πόρους όποτε τα χρειάζονται, και επίσης να το χρησιμοποιούν για να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, να κάνουν ερωτήσεις και να ξεκαθαρίζουν αμφιβολίες.
- **Εύκολη παρακολούθηση προόδου** – οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρακολουθούν τις επιδόσεις των μαθητών, να παρακολουθούν την πρόοδό τους και να εντοπίζουν τομείς στους οποίους χρειάζονται βοήθεια
- **Συλλογική εργασία** – Οι μαθητές μπορούν να κάνουν συζητήσεις και δραστηριότητες μαζί.
- **Μάθηση στο ρυθμό του καθενός** – Καθώς τα μαθήματα και το υλικό είναι διαθέσιμα στο Διαδίκτυο, οι μαθητές έχουν μεγαλύτερη ελευθερία να εργαστούν με τον δικό τους ρυθμό.
- **Ευελιξία** – Οι μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση στο LMS από διαφορετικές συσκευές, δίνοντάς τους την ευελιξία να επιλέξουν πού θέλουν να μάθουν.

Η ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΑΞΗ - ΑΝΕΣΤΡΑΜΜΕΝΗ ΤΑΞΗ

Σε αυτό το μικτό μοντέλο μάθησης, ο δάσκαλος πρέπει να σχεδιάσει ευκαιρίες μάθησης, παρέχοντας στους μαθητές υλικό που θα χρησιμοποιήσουν για να μάθουν ανεξάρτητα, εκτός της τάξης. Στη συνέχεια, στην τάξη, πραγματοποιείται πιο εξατομικευμένη μάθηση, όπου οι μαθητές μπορούν να συζητούν και να εμβαθύνουν τις γνώσεις που απέκτησαν από τα υλικά που διατίθενται από τον εκπαιδευτικό, τόσο με τον δάσκαλο όσο και μεταξύ των συμμαθητών τους. Συνήθως, ο δάσκαλος δίνει στους μαθητές συγκεκριμένες ερωτήσεις ή θέματα συζήτησης, δίνοντάς τους πρακτικές δραστηριότητες και ευκαιρίες να εξασκήσουν ό,τι έμαθαν στο σπίτι. Με αυτόν τον τρόπο, ο δάσκαλος μπορεί επίσης να προβλέψει ποια θέματα πιθανότατα θα εγείρουν περισσότερες απορίες και θα απαιτήσουν ιδιαίτερη προσοχή. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρέχει ανατροφοδότηση κατά τη διάρκεια της μάθησης.

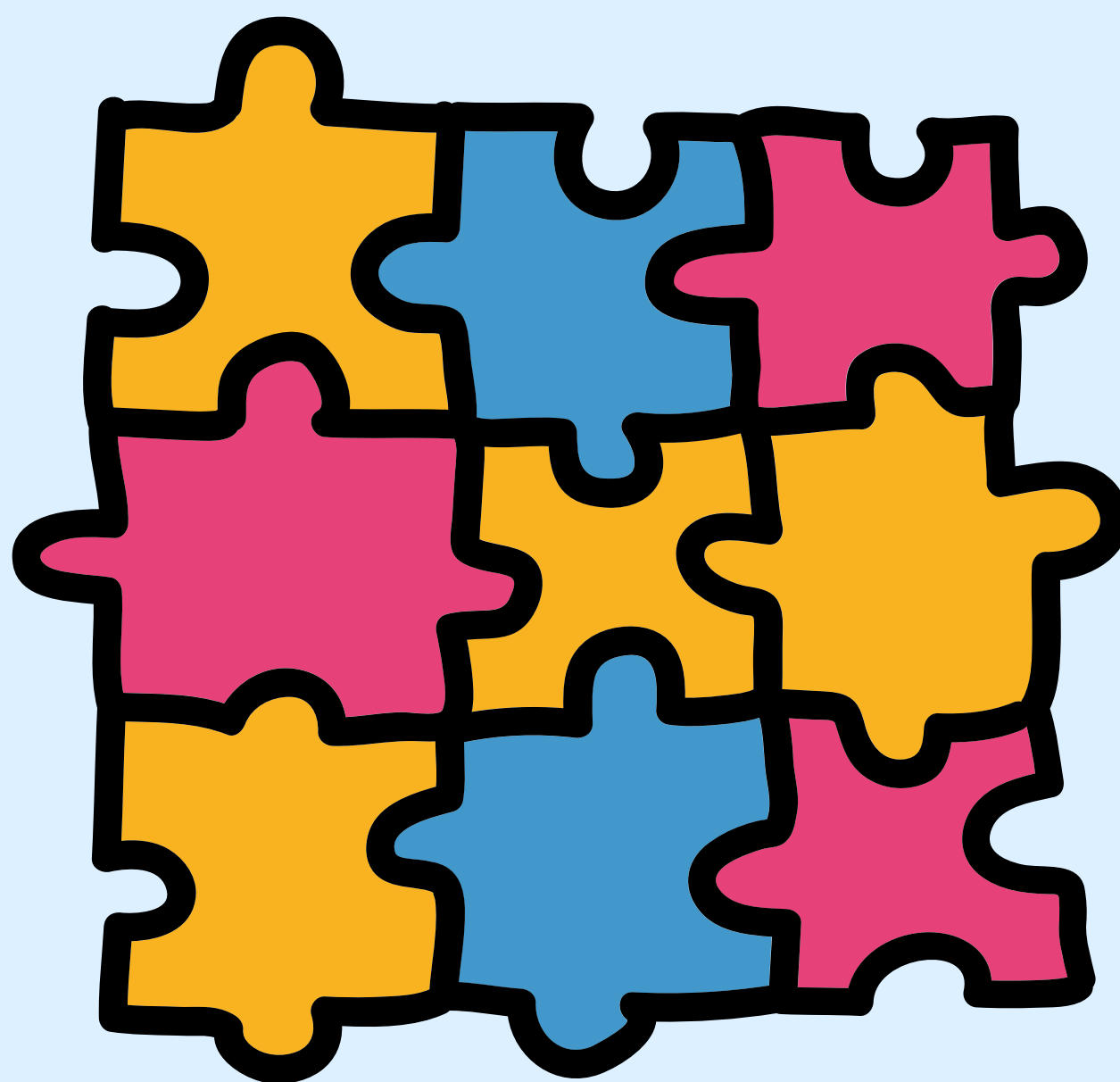




ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

Το παιχνίδι στο πλαίσιο της μάθησης περιλαμβάνει τη χρήση στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιών και αρχών σε περιβάλλοντα χωρίς παιχνίδι. Η ιδέα πίσω από την παιχνιδοποίηση είναι ότι οι μαθητές μαθαίνουν καλύτερα και είναι πιο αφοσιωμένοι όταν κάτι είναι διασκεδαστικό. Στην εκπαίδευση, τα στοιχεία που βασίζονται σε παιχνίδια μπορούν να εφαρμοστούν σε σχολικά μαθήματα, όπως ομαδική εργασία, επίπεδα, βαθμολογία και ανταγωνισμός μεταξύ των μαθητών. Αυτά τα στοιχεία παιχνιδιού μπορούν να εφαρμοστούν με τη χρήση τεχνολογίας, με εφαρμογές ή ιστότοπους. Ορισμένοι ιστότοποι μπορούν επίσης να βοηθήσουν τους εκπαιδευτικούς να προσθέσουν στοιχεία παιχνιδοποίησης στις τάξεις τους, όπως το Kahoot, το Gimkit, το Classcraft και το Class Dojo.

Ορισμένοι εκπαιδευτικοί μπορούν ακόμη και να ενσωματώσουν την Εικονική Πραγματικότητα (VR) στις τάξεις τους. Με αυτήν την τεχνολογία, ένας δάσκαλος μπορεί να εμβυθίσει τους μαθητές σε τρισδιάστατες ιστορίες περιπέτειας, να εξερευνήσει μαζί τους πόλεις σε όλο τον κόσμο και να τους προσφέρει εικονικές περιηγήσεις, οι οποίες μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά να μάθουν και να εξασκήσουν εγκάρσιες δεξιότητες, μέσω της αλληλεπίδρασης και εξερεύνησης (Zimmerman, 2019).

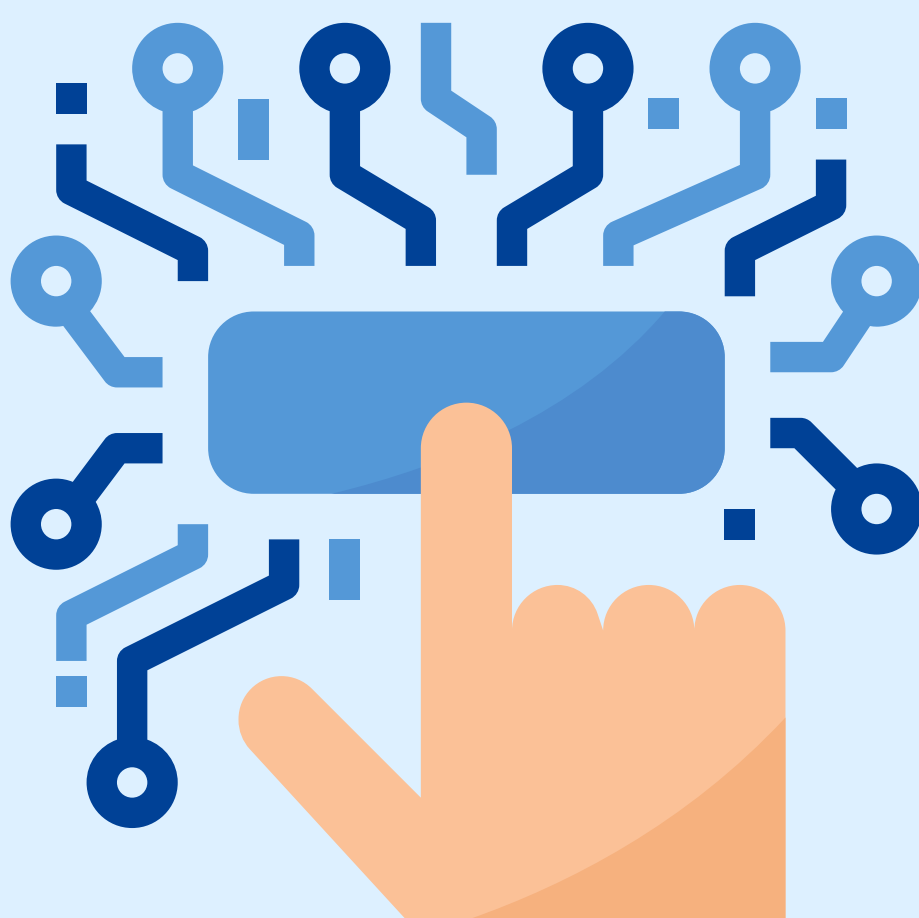


ΕΠΙΛΟΓΟΣ ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ

Αυτό το κεφάλαιο έχει περιγράψει διερευνημένους ψηφιακούς πόρους όπως ηλεκτρονικά βιβλία και ηλεκτρονικά φύλλα εργασίας όσον αφορά τη χρήση τους για μη τυπικές μεθόδους διδασκαλίας. Ο ψηφιακός μετασχηματισμός της εκπαίδευσης έχει μεγάλη σημασία στη σημερινή ραγδαία μεταβαλλόμενη ψηφιακή εποχή και αυτοί οι πόροι περιγράφονται σχετικά με τα οφέλη τους στη σημερινή κοινωνία. Έχουμε επίσης διερευνήσει τα οφέλη που μπορεί να προσφέρει η ψηφιακή εκπαίδευση στην εκμάθηση γλωσσών όσον αφορά τις ψηφιακές και εγκάρσιες δεξιότητες τόσο για τους μαθητές όσο και για τους εκπαιδευτικούς, καθώς και τις πτυχές ενσωμάτωσης που πρέπει να ληφθούν υπόψη στη δημιουργία ηλεκτρονικών πόρων.

Η κοινοπραξία του ΡΟΕΜΕ ανέφερε παραδείγματα χρήσιμων και ανοικτών πόρων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την υλοποίηση τέτοιων καινοτόμων εκπαιδευτικών εργαλείων και μεθόδων με σκοπό να διευκολυνθεί η απόκτηση της δεύτερης γλώσσας τόσο από τους γηγενείς όσο και από τους μετανάστες μαθητές αλλά και να διασφαλιστεί ότι ο ψηφιακός μετασχηματισμός πραγματοποιείται αποτελεσματικά.

Το επόμενο κεφάλαιο θα διερευνήσει την αναγνώριση και την ευαισθητοποίηση για την πολιτιστική κληρονομιά σχετικά με την απόκτηση δεύτερης γλώσσας.

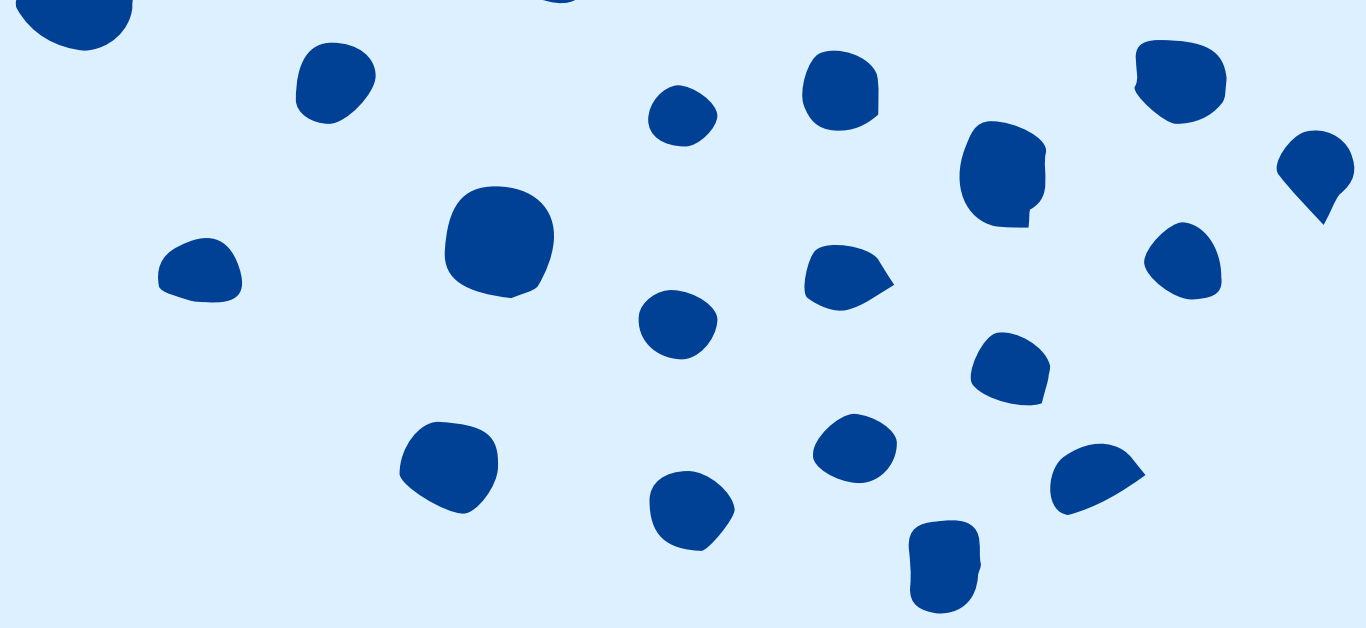


ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗΣ ΚΑΙ ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ

ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ;

Η πολιτιστική κληρονομιά μας λέει ιστορίες για το παρελθόν μας και είναι κάτι που θα μεταδώσουμε στις επόμενες γενιές. Μέσω της πολιτιστικής κληρονομιάς, μπορούμε να ερμηνεύσουμε τις ζωές των προγόνων μας και των προηγούμενων κοινωνιών (Champion, 2015). Η πολιτιστική κληρονομιά επηρεάζει την καθημερινότητά μας και αποτελεί λιθαράκι των ταυτοτήτων μας (UNESCO, 2008). Μπορεί να βρεθεί σε πόλεις, φυσικά τοπία, αρχαιολογικούς χώρους, μνημεία, λογοτεχνία, χειροτεχνίες, τρόφιμα και πολλά άλλα.

Η Ευρωπαϊκή πολιτιστική κληρονομιά είναι ποικίλη και μοναδική και αποτελεί πηγή έμπνευσης για όλους τους πολίτες στην Ευρώπη. Επιπλέον, η πολιτιστική κληρονομιά συνδέει ανθρώπους και κοινότητες, χτίζει σχέσεις, διαμορφώνει ταυτότητες και ενισχύει την αίσθηση του ανήκειν (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2018). Η Σύμβαση-πλαίσιο του Συμβουλίου της Ευρώπης για την Αξία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς για την Κοινωνία (2005) ορίζει την πολιτιστική κληρονομιά ως «μια ομάδα πόρων που κληροδοτήθηκαν από το παρελθόν, τους οποίους οι άνθρωποι αναγνωρίζουν, ανεξάρτητα από την ιδιοκτησία τους, ως αντανάκλαση και έκφραση των συνεχώς εξελισσόμενων αξιών, πεποιθήσεων, γνώσεων και μεταβάσεων. Περιλαμβάνει όλες τις πτυχές του περιβάλλοντος που προκύπτουν από την αλληλεπίδραση μεταξύ ανθρώπων και τόπων στο χρόνο» (Council of Europe Convention, 2005, σελ. 8). Η Εκπαιδευτική, Επιστημονική και Πολιτιστική Οργάνωση των Ηνωμένων Εθνών (UNESCO) αναφέρει ότι η πολιτιστική κληρονομιά περιλαμβάνει μνημεία, κτίρια και χώρους με ιστορική, αισθητική, αρχαιολογική, επιστημονική, εθνολογική και ανθρωπολογική αξία (UNESCO, 2008, σελ. 3).



Στο παρελθόν, η πολιτιστική κληρονομιά αναφερόταν σε μεμονωμένα μνημεία και κτίρια χωρίς να λαμβάνεται υπόψη η σχέση τους με τη γύρω φύση. Αυτό, ωστόσο, άλλαξε τον τελευταίο μισό αιώνα και η έννοια της κληρονομιάς διευρύνθηκε σημαντικά (UNESCO, 2013).

Η έννοια της Παγκόσμιας Κληρονομιάς είναι καθολικά εφαρμόσιμη, πράγμα που σημαίνει ότι οι τοποθεσίες στον κατάλογο της Παγκόσμιας Κληρονομιάς ανήκουν σε όλους τους ανθρώπους στον κόσμο (UNESCO, 2008). Η Σύμβαση του 1972 για την Προστασία της Παγκόσμιας Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς συνδέει την έννοια της διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς ως φυσικής προστασίας, αναγνωρίζοντας τον τρόπο που οι άνθρωποι αλληλεπιδρούν με τη φύση (UNESCO, 2008).

Επιπλέον, η Οικουμενική Διακήρυξη της UNESCO για την Πολιτιστική Ποικιλομορφία (2001) αναφέρει ότι «η πολιτιστική ποικιλομορφία είναι τόσο απαραίτητη για την ανθρωπότητα όσο και η βιοποικιλότητα για τη φύση». Αναφέρει επίσης ότι «ο πολιτισμός βρίσκεται στο επίκεντρο των σύγχρονων συζητήσεων σχετικά με την ταυτότητα, την κοινωνική συνοχή και την ανάπτυξη μιας οικονομίας που βασίζεται στη γνώση» και ότι παρόλο που η παγκοσμιοποίηση μπορεί να απειλεί την πολιτιστική ποικιλομορφία, μπορεί επίσης να προωθήσει την πολιτισμική συνείδηση και ανταλλαγή (Ruggles & Silverman, 2009). Σύμφωνα με τον Gražulevičiūtė (2006), η πολιτιστική κληρονομιά συμβάλλει στην ευημερία και την ποιότητα ζωής. Προάγει το αίσθημα της ομαδικότητας, της αμοιβαίας κατανόησης και των κοινών αξιών, τόσο εντός όσο και εκτός συνόρων. Επιπλέον, η πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να βοηθήσει στον μετριασμό των επιπτώσεων της πολιτισμικής παγκοσμιοποίησης και να αποτελέσει κίνητρο για βιώσιμη ανάπτυξη, που αποτελεί ένα σημαντικό σημείο που πρέπει να ληφθεί υπόψη σε έναν συνεχώς μεταβαλλόμενο παγκοσμιοποιημένο κόσμο.

Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικές πτυχές της πολιτιστικής κληρονομιάς: **απτή, άυλη, φυσική και ψηφιακή**. Αυτές οι πτυχές θα διερευνηθούν περαιτέρω στις επόμενες παραγράφους.

ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΤΕΣΣΑΡΩΝ ΠΤΥΧΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ

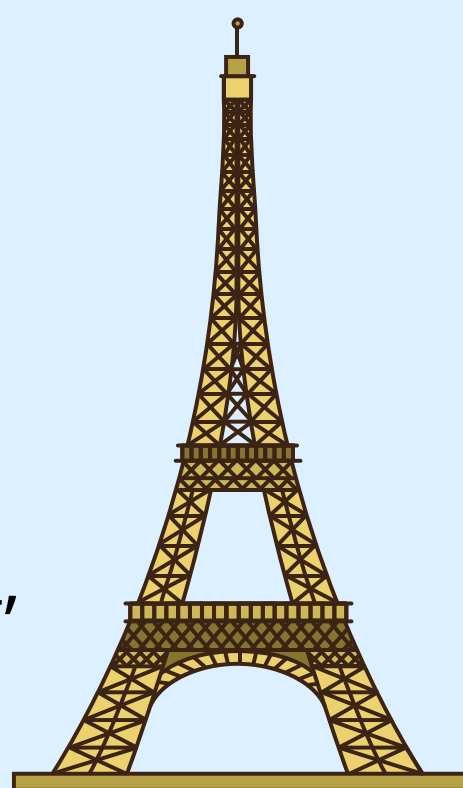


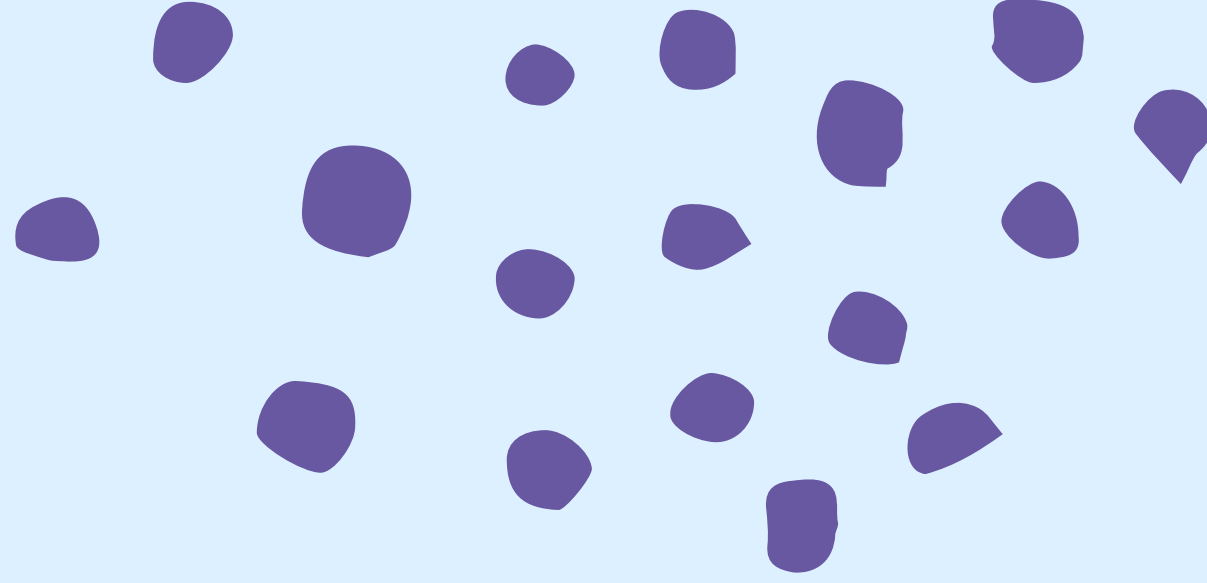
ΑΠΤΗ

Η απτή κληρονομιά περιλαμβάνει κτίρια, μνημεία, γλυπτά, τεχνουργήματα, αρχεία, ρούχα, έργα τέχνης, βιβλία, μηχανές, ιστορικές πόλεις, αρχαιολογικούς χώρους, αρχιτεκτονικές κατασκευές, εργαλεία τεχνολογίας και επιστήμης από τους διάφορους αρχαίους πολιτισμούς κ.λπ.

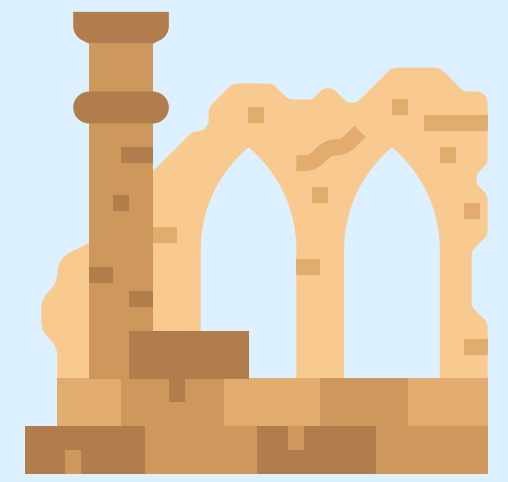
Επιπλέον, η απτή κληρονομιά χωρίζεται σε κινητή και ακίνητη. Η απτή κινητή κληρονομιά αποτελείται από αρχαιολογικά, ιστορικά, εθνογραφικά, θρησκευτικά και καλλιτεχνικά αντικείμενα, για παράδειγμα, έργα τέχνης, χειρόγραφα και έγγραφα, ηχογραφήσεις, φωτογραφίες, οπτικοακουστικά έγγραφα.

Η ακίνητη κληρονομιά περιλαμβάνει ιστορικά κτίρια, μνημεία, αρχαιολογικούς χώρους (Kurniawan, Salim, Suhartanto, & Hasibuan, 2011).



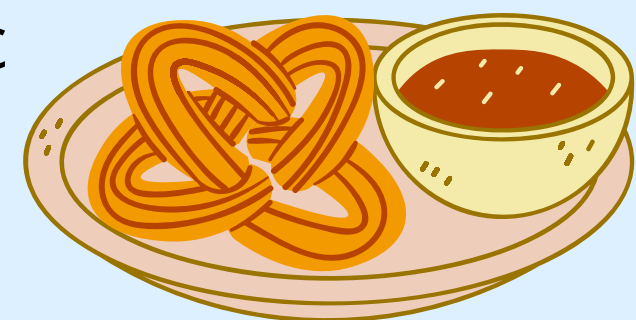


Η απτή και άυλη πολιτιστική κληρονομιά συνδέονται στενά και δεν μπορούν να διαχωριστούν πλήρως μεταξύ τους (Van Zanten, 2004). Αυτό συνεπάγεται ότι η άυλη πολιτιστική κληρονομιά συχνά εκδηλώνεται σε απτές μορφές. Ο Van Zanten (2004) δίνει το παράδειγμα των μουσικών οργάνων - οι δεξιότητες και η γνώση για την κατασκευή ενός μουσικού οργάνου εκδηλώνονται στην απτή κληρονομιά, μέσα από το ίδιο το όργανο.



ΆΥΛΗ

Σύμφωνα με την UNESCO (2003), υπάρχει η ανάγκη ευαισθητοποίησης σχετικά με τη σημασία της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και τη διατήρησή της, ιδιαίτερα στους νέους. Η Σύμβαση της UNESCO για την προστασία της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς ορίζει την άυλη κληρονομιά ως «τις πρακτικές, τις παραστάσεις, τις εκφράσεις, καθώς και τις γνώσεις και τις δεξιότητες, που οι κοινότητες, οι ομάδες και, σε ορισμένες περιπτώσεις, τα άτομα αναγνωρίζουν ως μέρος της πολιτιστικής τους κληρονομιάς» (UNESCO, 2003, σ. 4). Η Σύμβαση αποσκοπεί στη διαφύλαξη της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και την ευαισθητοποίηση σχετικά με τη σημασία της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς σε τοπικό, εθνικό και διεθνές επίπεδο.



Η άυλη πολιτιστική κληρονομιά μεταδίδεται από γενιά σε γενιά και αναδημιουργείται συνεχώς από τις κοινότητες σε σχέση με την ιστορία, το περιβάλλον και την αλληλεπίδρασή τους με τη φύση και την ιστορία (UNESCO, 2003). Η άυλη πολιτιστική κληρονομιά «ενσωματώνεται στους ανθρώπους παρά σε άψυχα αντικείμενα» (Logan, 2007, σελ. 33). Επιπλέον, αντί του όρου «άυλη πολιτιστική κληρονομιά» χρησιμοποιείται συχνά ο όρος «ζωντανός πολιτισμός» (Van Zanten, 2004).



Η UNESCO (2003) προσδιορίζει διάφορες κατηγορίες άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς:

- Προφορικές παραδόσεις και εκφράσεις συμπεριλαμβανομένης της γλώσσας
- Παραστατικές τέχνες (όπως παραδοσιακή μουσική, χορός και θέατρο)
- Κοινωνικές πρακτικές, τελετουργίες και εορταστικές εκδηλώσεις
- Γνώση και πρακτικές σχετικά με τη φύση και το σύμπαν
- Παραδοσιακή τέχνη



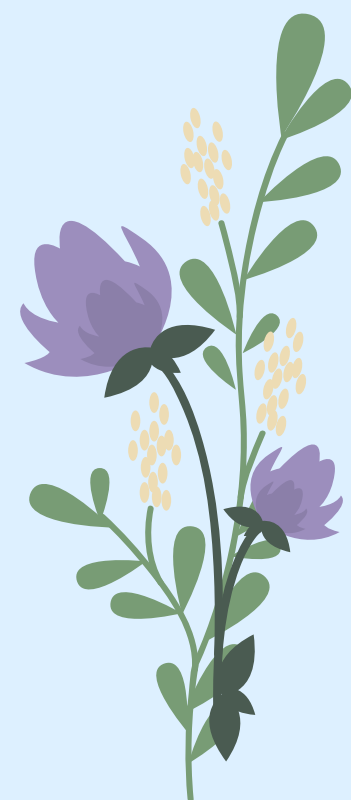
Είναι επίσης σημαντικό να αναφερθεί ότι η άυλη κληρονομιά αποτελείται από διαδικασίες και πρακτικές και απαιτεί διαφορετική προσέγγιση προστασίας. Είναι ευαίσθητη εκ φύσεως και πολύ πιο ευάλωτη από άλλες μορφές κληρονομιάς (Bouchenaki, 2003). Με τη διαδικασία της παγκοσμιοποίησης, η άυλη πολιτιστική κληρονομιά αντιμετωπίζει δυσκολίες καθώς κάποιες κοινωνίες επηρεάζονται ευκολότερα από άλλες κοινωνίες. Αυτό καθιστά την προστασία της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς πιο δύσκολη από την προστασία της υλικής πολιτιστικής κληρονομιάς (Karadeniz, 2020).

ΦΥΣΙΚΗ

Εκτός από την κοινή πολιτιστική μας κληρονομιά, πρέπει επίσης να διατηρήσουμε τη φυσική μας κληρονομιά και τη φυσική ιστορία. Η Ευρώπη είναι γεμάτη από μια ποικιλία ζώων, φυτών και τοπίων. Η πλειοψηφία της χλωρίδας και πανίδας της Ευρώπης δεν μπορεί να βρεθεί πουθενά αλλού στον κόσμο (Ευρωπαϊκή Ένωση, 2018).



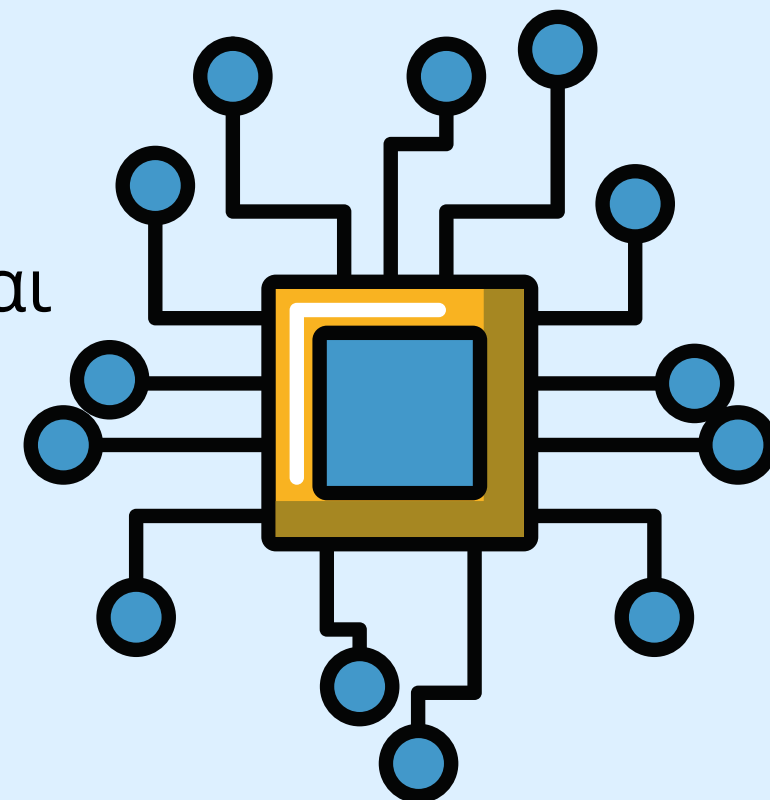
Σύμφωνα με την UNESCO (2008, σελ. 3), η φυσική κληρονομιά αποτελείται από βιολογικούς και γεωλογικούς σχηματισμούς που έχουν εξαιρετική επιστημονική ή αισθητική αξία, απειλούμενα είδη ζώων και φυτών καθώς και περιοχές με αξία διατήρησης, επιστημονική και αισθητική αξία.



Επιπλέον, οι τοποθεσίες φυσικής κληρονομιάς παρέχουν ενδιαφέροντα σε πολλά σπάνια είδη, προστατεύουν αξιοσημείωτα τοπία και συμβάλλουν στη σταθερότητα του κλίματος και τη γενική ευημερία.

ΨΗΦΙΑΚΗ

Η UNESCO (2003, σελ. 1) παραθέτει ότι η ψηφιακή κληρονομιά «περιλαμβάνει πολιτιστικούς, εκπαιδευτικούς, επιστημονικούς και διοικητικούς πόρους, καθώς και τεχνικές, νομικές, ιατρικές και άλλες πληροφορίες που δημιουργήθηκαν ψηφιακά ή μετατράπηκαν σε ψηφιακή μορφή από υπάρχοντες αναλογικούς πόρους». Το ψηφιακό υλικό περιλαμβάνει κείμενα, βάσεις δεδομένων, εικόνες, ήχο, γραφικά, λογισμικό και ιστοσελίδες.

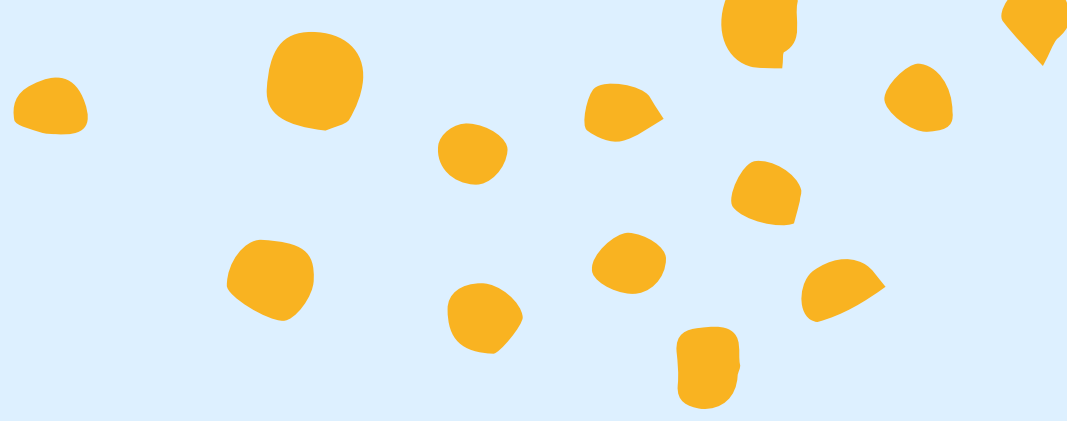


Η ψηφιακή κληρονομιά είναι απεριόριστη από άποψη τόπου, χρόνου και μορφής. Αν και είναι πολιτισμικά συγκεκριμένη, είναι συνήθως προσβάσιμη σε κάθε άτομο στον κόσμο. Επομένως, η ψηφιακή κληρονομιά μπορεί να υπάρχει σε οποιαδήποτε γλώσσα, σε όλα τα μέρη του κόσμου και σε όλους τους τομείς της ανθρώπινης έκφρασης και γνώσης (UNESCO, 2003).

Η ψηφιακή κληρονομιά περιλαμβάνει πόρους που δημιουργήθηκαν σε ψηφιακή μορφή (για παράδειγμα ψηφιακή τέχνη και κινούμενα σχέδια) ή που έχουν ψηφιοποιηθεί για να διατηρηθούν (όπως κείμενα, εικόνες, βίντεο και έγγραφα).



Η ανάπτυξη της νέας τεχνολογίας πληροφοριών συνέβαλε στην ευαισθητοποίηση για την απτή και την άυλη κληρονομιά της Ευρώπης. Επιπλέον, τα ψηφιακά εργαλεία αναγνωρίζονται ως κατάλληλα εργαλεία για την επανεξέταση και την ενίσχυση της εκπαίδευσης, την υποστήριξη της έρευνας και την προώθηση της διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς (Ott & Pozzi, 2008).



Οι ψηφιακές τεχνολογίες δεν πρέπει να θεωρούνται μόνο ως εργαλεία για την ανάλυση της πολιτιστικής κληρονομιάς, αλλά ως μέθοδος για την εκμάθησή της. Παρόλο που οι σύγχρονες και ψηφιακές τεχνολογίες συχνά εκλαμβάνονται ως απειλή για τους παραδοσιακούς τρόπους έκφρασης, μπορούν να έχουν βασικό ρόλο στη διατήρηση και τη διάδοση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς (Alivizatou-Barakou, et. al, 2017). «Οι ψηφιακοί πόροι όπως το έργο Europeana έχουν παίξει σημαντικό ρόλο στην ψηφιακή διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς της Ευρώπης» (Koya & Chowdhury, 2020).

«Οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να προσφέρουν δυνατότητες για εύρεση νέων, ανεξερεύνητων συνδέσμων παρέχοντας έτσι μια περισσότερο παγκόσμια προοπτική των τεχνουργημάτων της Πολιτιστικής Κληρονομιάς» (Ott & Pozzi, 2010) και μπορούν να υποστηρίξουν την πολιτιστική μετάδοση και τη μάθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς με νέους και καινοτόμους τρόπους (Alivizatou-Barakou, et. al, 2017).

ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

Η ενσωμάτωση της πολιτιστικής κληρονομιάς στην εκπαίδευση δεν αφορά μόνο τη γνωριμία με τον πολιτισμό, αλλά μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο για την ανάπτυξη διαφόρων δεξιοτήτων, όπως οι γλωσσικές δεξιότητες. Στο POEME σκοπεύουμε να χρησιμοποιήσουμε την Ευρωπαϊκή πολιτιστική κληρονομιά ως παιδαγωγικό εργαλείο στην εκμάθηση δεύτερης γλώσσας. Οι μαθητές θα εξοικειωθούν καλύτερα με την τοπική πολιτιστική κληρονομιά καθώς και θα μάθουν μια γλώσσα που σχετίζεται με το θέμα.

Η συνάφεια της εκπαίδευσης για την πολιτιστική κληρονομιά υπογραμμίστηκε από την Επιτροπή Υπουργών του Συμβουλίου της Ευρώπης ήδη το 1998 στη σύσταση αριθ. R (98) 5. Η σύσταση αναφέρει ότι η πολιτιστική κληρονομιά είναι σημαντικός παράγοντας για την κοινωνική ένταξη, την πολιτική συνείδηση και την ανάπτυξη αποδοχής. Επιπλέον, η ενσωμάτωση της πολιτιστικής κληρονομιάς στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες μπορεί να αντιπροσωπεύει έναν πολύ καλό τρόπο για την καλύτερη κατανόηση του παρελθόντος και του μέλλοντος.

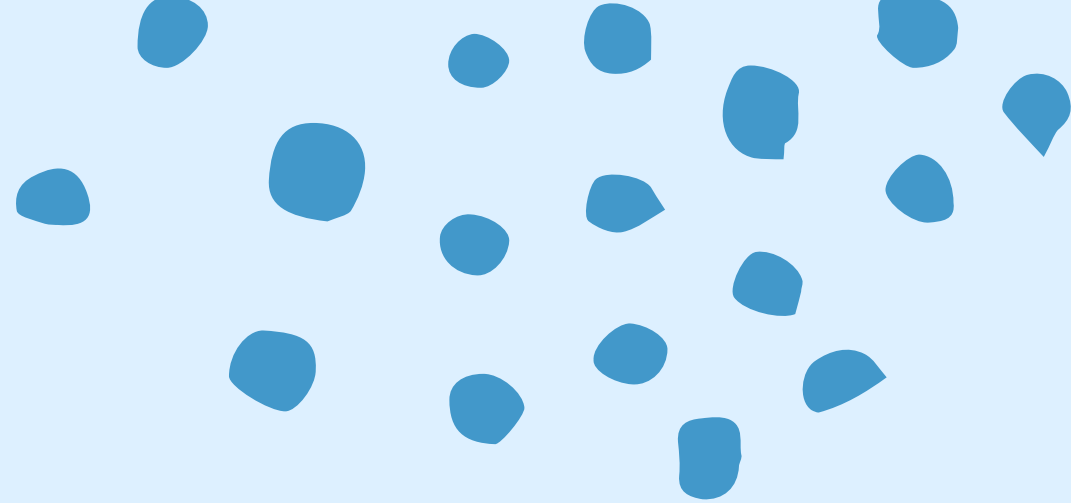


Οι αξίες της πολιτιστικής κληρονομιάς παρέχουν ευκαιρίες για τη μάθηση και την ανάπτυξη των νέων, καλλιεργώντας ταυτόχρονα τη δημιουργικότητα και το κίνητρο για εξερεύνηση (Karadeniz, 2020). Τα τελευταία χρόνια, τα σχολεία στην Ευρώπη επηρεάζονται επίσης από μεγάλα μεταναστευτικά κύματα που αύξησαν τη διαπολιτισμικότητα των σχολικών τάξεων. Η εκπαίδευση κρίνεται απαραίτητη για να καταστεί δυνατή η διαπολιτισμική ευαισθητοποίηση των μαθητών, η κατανόηση των άλλων και η βελτίωση της επικοινωνίας με συνομηλίκους που προέρχονται από διαφορετικούς πολιτισμούς και περιβάλλοντα (Milosevic, 2020). Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, η πολιτιστική κληρονομιά είναι μια αντανάκλαση της γνώσης, των αξιών, των πεποιθήσεων και των παραδόσεων από το παρελθόν στο παρόν (Karadeniz, 2020).

Η γλωσσική πολυμορφία αποτελεί πολύτιμη πηγή για την πολιτιστική ταυτότητα και την κοινωνική συνοχή. Σύμφωνα με την Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2018) η γλωσσική πολυμορφία και η πολυγλωσσία στην Ευρώπη αντιπροσωπεύουν ένα ισχυρό σύμβολο ενότητας στη διαφορετικότητα. Οι μαθητές των οποίων η πρώτη γλώσσα διαφέρει από τη γλώσσα διδασκαλίας ενδέχεται να αντιμετωπίσουν μια σειρά προκλήσεων κατά την προσαρμογή τους στη νέα κουλτούρα και το νέο περιβάλλον (Milosevic, 2020).

Σύμφωνα με τον Milosevic (2020), η γλώσσα και ο πολιτισμός είναι αλληλένδετα, ειδικά στην περίπτωση της «εκμάθησης ξένων γλωσσών, όπου οι μαθητές μαθαίνουν για την πολιτιστική κληρονομιά (έθιμα, παραδόσεις και γιορτές) της χώρας», όπου ομιλείται η γλώσσα. Επιπλέον, ο στόχος της μάθησης του πολιτισμού θα πρέπει να συνδέεται λιγότερο με την κάλυψη του περιεχομένου και να επικεντρώνεται περισσότερο στη σύνδεση των ενδιαφερόντων των μαθητών με την πολιτιστική ταυτότητα και τις διαφορές (Knutson, 2006).

Ένα σημαντικό συστατικό για την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς είναι η ευαισθητοποίηση και ένας τρόπος για να επιτευχθεί είναι μέσω της εκπαίδευσης (Karadeniz, 2020).



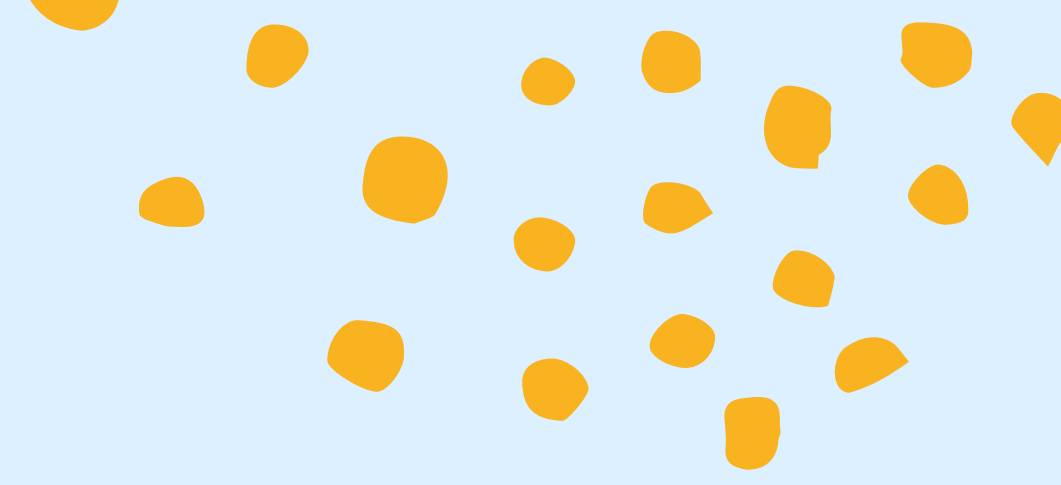
Επομένως, τα σχολεία και η εκπαίδευση, γενικά, έχουν καθήκον να διδάξουν την ποικιλόμορφη πολιτιστική κληρονομιά, να την εκτιμήσουν και να τη διατηρήσουν. Επιπλέον, η πολιτιστική κληρονομιά ενισχύει τα συναισθήματα αλληλεγγύης και ενότητας κάνοντας αναφορές από το παρελθόν στα μέλη της κοινωνίας (Karadeniz, 2020). Η διαπολιτισμική μάθηση μπορεί να επιτευχθεί δημιουργώντας δραστηριότητες και ευκαιρίες για τους μαθητές ώστε να μάθουν για τον πολιτισμό των συνομηλίκων τους και τον παγκόσμιο πολιτισμό (Milosevic, 2020). Η ανάπτυξη μιας βαθύτερης κατανόησης του πολιτισμού της χώρας υποδοχής και η σύνδεση με την τοπική κοινότητα είναι ένα από τα κύρια πλεονεκτήματα της διεθνούς και διαπολιτισμικής εκπαίδευσης (Milosevic, 2020). Έτσι, η πολιτιστική κληρονομιά είναι προσωπική, αλλά αποτελεί επίσης μια σύνδεση με τους άλλους.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΠΩΣ ΕΧΕΙ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΕΙ Η ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ ΩΣ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ

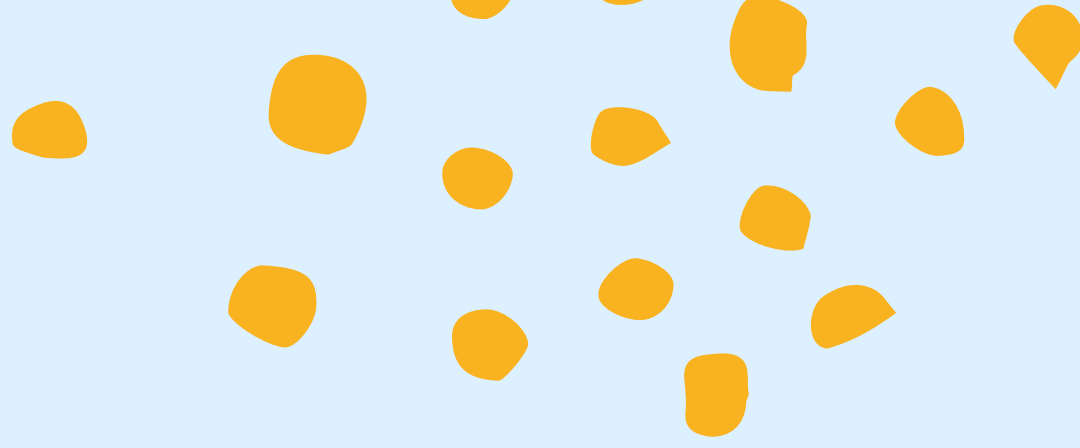
Η ευαισθητοποίηση για την πολιτιστική κληρονομιά έχει χρησιμοποιηθεί ως παιδαγωγικό εργαλείο στην τυπική, μη τυπική και άτυπη εκπαίδευση, σε διάφορα μαθήματα και θέματα. Ακολουθούν ορισμένα παραδείγματα για το πώς η πολιτιστική κληρονομιά έχει χρησιμοποιηθεί ως παιδαγωγικό εργαλείο στη μη τυπική εκπαίδευση και πώς μπορεί να αποτελέσει πηγή έμπνευσης:

1. Το Κυπριακό Ινστιτούτο διευθύνει ένα Κέντρο απεικόνισης για την Αρχαιολογία και την Πολιτιστική Κληρονομιά όπου χρησιμοποιεί τρισδιάστατη ανάλυση και παρουσίαση αντικειμένων πολιτιστικής κληρονομιάς και άλλων σεναρίων. Διοργανώνονται μαθήματα κατάρτισης και συλλογικά έργα για την ενίσχυση της δημόσιας έκθεσης και της εκπαίδευσης σχετικά με τα αντικείμενα και τις τοποθεσίες της πολιτιστικής κληρονομιάς που συμβάλλουν σε σημαντική έρευνα.





2. Χρησιμοποιείται η γενέτειρα της θεάς Αφροδίτης στην Κύπρο ως πολιτιστική διαδρομή από το Υπουργείο Τουρισμού της Κύπρου για να εκπαιδεύσει τους ανθρώπους σχετικά με την κυπριακή πολιτιστική κληρονομιά κατά την επίσκεψή τους σε διάφορους αρχαιολογικούς χώρους.
3. Η Τεχνική Επιτροπή Πολιτιστικής Κληρονομιάς στην Κύπρο διεξάγει μια σειρά προγραμμάτων που περιλαμβάνουν τη συμμετοχή της νεολαίας για να ασχοληθεί με θέματα πολιτιστικής κληρονομιάς στην Κύπρο, ιδιαίτερα τη συμμετοχή Τουρκοκυπρίων και Ελληνοκυπρίων για να ενθαρρύνουν τη συνεργασία και την ένταξή τους και στους δύο πολιτισμούς.
4. Το έργο STEAMER χρησιμοποιεί την πολιτιστική κληρονομιά για να διδάξει μαθήματα STEAM στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση μέσω Δωματίων Απόδρασης (Escape Rooms).
5. Το έργο STEAMBuilders χρησιμοποιεί την πολιτιστική κληρονομιά για να διδάξει δεξιότητες STEAM σε μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (π.χ. τρισδιάστατη εκτύπωση).
6. Το έργο BIBLIODOS ασχολείται με Ευρωπαϊκά κλασικά βιβλία για την ενίσχυση της εκμάθησης γλωσσών, προωθώντας παράλληλα τη λογοτεχνία και την πολιτιστική κληρονομιά της ΕΕ.
7. Το έργο VX-DESIGNERS στοχεύει στη δημιουργία μιας μεθοδολογίας μάθησης για τη χρήση εκθέσεων ως παιδαγωγικών εργαλείων για τη διδασκαλία στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, ενώ παράλληλα αναπτύσσει τις δεξιότητες και τις βασικές ικανότητες εκπαιδευτικών και μαθητών μέσω της πολιτιστικής κληρονομιάς.
8. Το έργο TEAM of ART στοχεύει να βοηθήσει τα άτομα από μειονεκτούντα περιβάλλοντα στην ανακάλυψη έργων τέχνης μέσω της παρουσίασης σεναρίων
9. Το Islam, it's also our history! (ICANH) είναι μια έκθεση πολιτισμού που δίνει μια εικόνα για την κληρονομιά που άφησε ο μουσουλμανικός πολιτισμός στο Ευρωπαϊκό έδαφος μετά από 13 αιώνες παρουσίας.

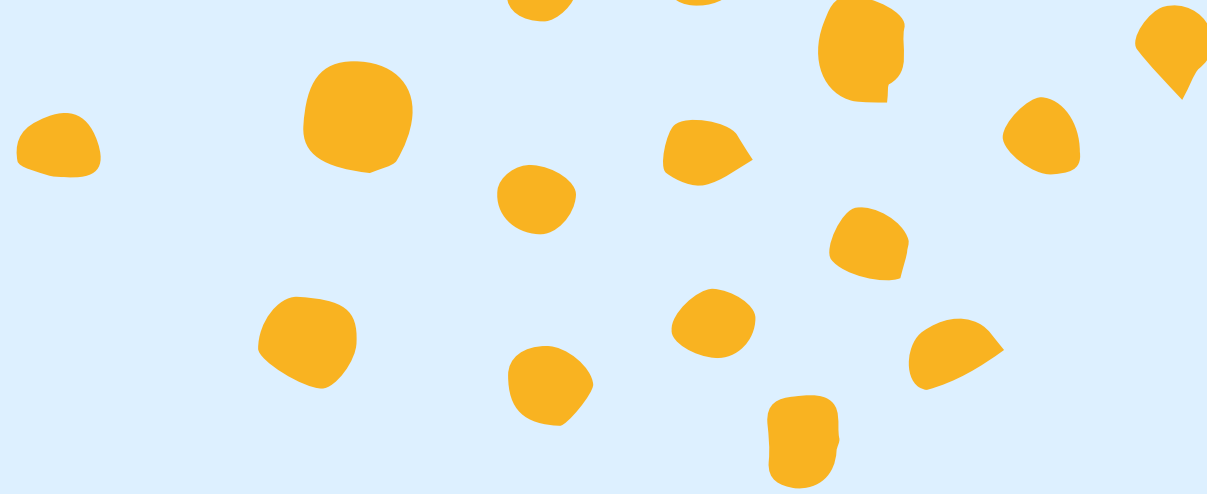


10. Το έργο Sharing a World of Inclusion, Creativity and Heritage (SWICH) συνδέει 10 Ευρωπαϊκά μουσεία όπου αντικατοπτρίζονται θέματα που αφορούν τον ρόλο των εθνογραφικών μουσείων σε μια ολοένα και πιο διαφοροποιημένη Ευρωπαϊκή κοινωνία.

11. CONNECTING Early Medieval European COLLECTIONS (CEMEC) είναι ένα έργο που δημιουργεί εκθέσεις σχετικά με τη συνδεσιμότητα και την ανταλλαγή κατά τον Πρώιμο Μεσαίωνα στην Ευρώπη. Πρόκειται για ένα σύνολο τρισδιάστατων μοντέλων μεγάλης ποσότητας και μια σειρά ψηφιακών εφαρμογών και κινουμένων σχεδίων για τον εμπλουτισμό της εμπειρίας της έκθεσης. Οι εταίροι δημιούργησαν επίσης τη διαδραστική εφαρμογή Cross Culture Timeline για τη δημιουργία διαδραστικών χρονοδιαγραμμάτων για την πολιτιστική κληρονομιά.

12. Πιλοτικό Έργο: Heritage Education, που διοργανώνεται από το Chair in Education, Citizenship and Cultural Diversity, του Πανεπιστημίου Lusofona στην Πορτογαλία. Το έργο στοχεύει στην άρθρωση της εκπαίδευσης και της πολιτιστικής κληρονομιάς, προωθώντας τη γνώση, την κατανόηση και τον σεβασμό της πολιτιστικής ποικιλομορφίας, των ταυτοτήτων και των αξιών που υπάρχουν στα σχολεία, με τη συμμετοχή εκπαιδευτικών, μαθητών και της κοινότητας.

13. Στο Εθνικό Μουσείο Αρχαιολογίας λειτουργεί η Υπηρεσία Εκπαιδευτικής και Πολιτιστικής Επέκτασης - ένα πρόγραμμα που στοχεύει στην προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς της Πορτογαλίας, διερευνώντας το περιεχόμενο των συλλογών με παιδαγωγικό τρόπο και προβάλλοντας το μουσείο ως χώρο γνώσης και ευχαρίστησης. Ορισμένες από τις δραστηριότητες του μουσείου περιλαμβάνουν ξεναγήσεις με παιχνίδια ρόλων, εργαστήρια και εκπαιδευτικά και θεματικά παιχνίδια.



14. Kit Intercultural Escolas (Intercultural School Kit) είναι μια δράση που προωθείται από την Ύπατη Αρμοστεία Μετανάστευσης που στοχεύει να δώσει στα σχολεία και σε όλους τους επαγγελματίες του τομέα της εκπαίδευσης ένα σύνολο υλικών που εστιάζουν στο θέμα της διαπολιτισμικότητας. Το υλικό περιλαμβάνει βιβλία, οδηγούς, φυλλάδια, βίντεο και άλλες εκδόσεις που αφορούν το θέμα της διαπολιτισμικής επικοινωνίας και της πολιτιστικής κληρονομιάς.

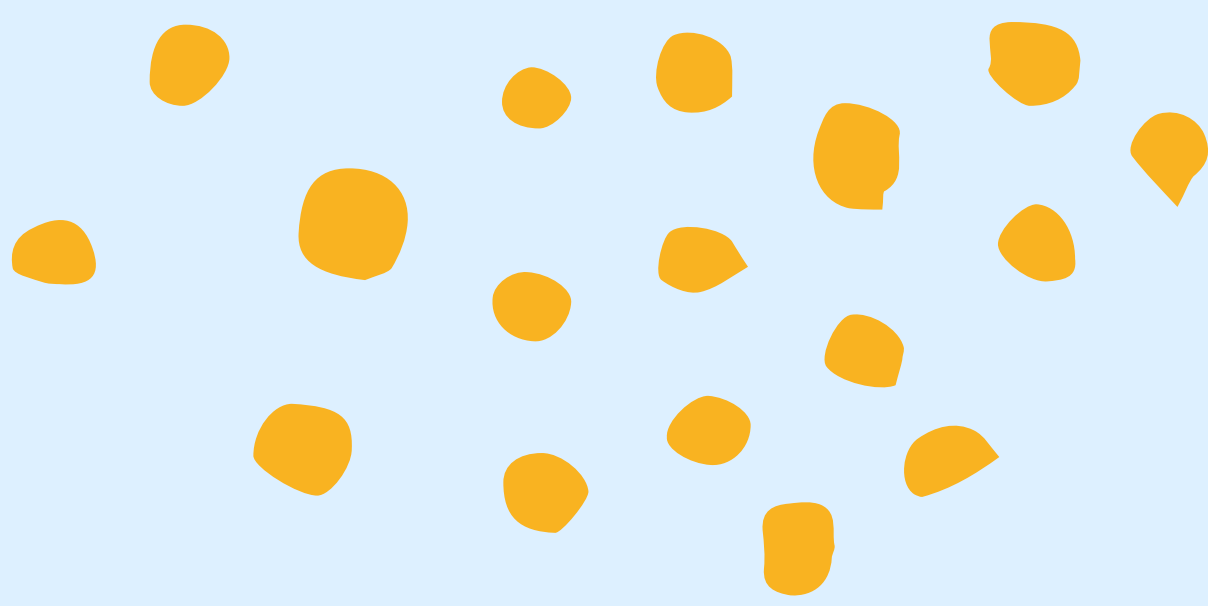
15. RefugiActo - Μια ερασιτεχνική θεατρική ομάδα που δημιουργήθηκε το 2004 με στόχο την ενσωμάτωση των προσφύγων και τη χρήση της θεατρικής πρακτικής ως μέσου μάθησης, επικοινωνίας και κοινωνικής παρέμβασης. Αυτή η ομάδα έχει στόχο να προωθήσει τον διαπολιτισμικό διάλογο βοηθώντας παράλληλα τους πρόσφυγες να μάθουν πορτογαλικά.

16. Acropolis Museum kids: ιστότοπος με δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τα παιδιά να ασχοληθούν ενεργά με το μουσείο.

17. Το Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου ανέπτυξε δύο εκπαιδευτικά προγράμματα τα οποία υλοποιούνται εξ' ολοκλήρου αξιοποιώντας τα οφέλη της ψηφιακής τεχνολογίας.

18. Το Αρχαιολογικό Μουσείο Δελφών προσφέρει διαφορετικά εκπαιδευτικά προγράμματα όπως: «Η εποχή της αθηναϊκής δημοκρατίας μέσα από τα μνημεία των Δελφών: από τη μάχη του Μαραθώνα στους Αιγός ποταμούς», «Αθλητισμός και μουσικά παιχνίδια στην αρχαιότητα».

19. Το Μουσείο της Ελιάς και του Ελληνικού Λαδιού παρουσιάζει τον πολιτισμό, την ιστορία και την τεχνολογία παραγωγής ελιών και ελαιόλαδου στην Ελλάδα, από τους προϊστορικούς χρόνους έως τις αρχές του 20ού αιώνα.



20. Το Μουσείο Μαστίχας Χίου βρίσκεται στα Μαστιχοχώρια, ο μοναδικός χώρος στη Μεσόγειο όπου καλλιεργείται το μαστιχόδεντρο. Το Μουσείο στοχεύει στην παρουσίαση της ιστορίας της παραγωγής της καλλιέργειας της μαστίχας και της επεξεργασίας της ρητίνης της.

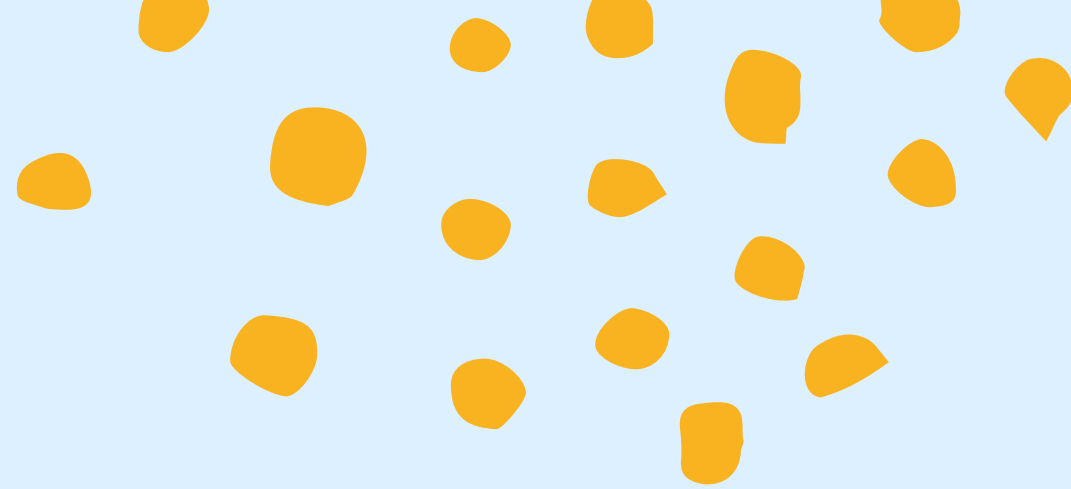
21. Ο Φορέας Διαχείρισης Εθνικού Δρυμού Ολύμπου οργανώνει ξεναγήσεις στο Κέντρο Πληροφόρησης για τους μαθητές για να μάθουν για τον Όλυμπο.

22. Το CretAquarium παρουσιάζει είδη και οικοσυστήματα της Μεσογείου και τη μοναδική βιοποικιλότητά του.

23. Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας: διαθέτει ψηφιακό υλικό που αφορά βάσεις δεδομένων και ανθολογίες Ελλήνων αρχαίων και σύγχρονων συγγραφέων, νεοελληνικά λεξικά κ.λπ.

24. Βιωματικό εκπαιδευτικό παιχνίδι για τη διερεύνηση της κοινωνικής ταυτότητας της ελληνικής επανάστασης - ΒΥΡΩΝ: το έργο στοχεύει σε μια καινοτόμο προσέγγιση της Ελληνικής Επανάστασης, αναδεικνύοντας τις κοινωνικές δυνάμεις που έδρασαν για την έναρξη και την ανάπτυξή της, απευθυνόμενο τόσο στους μαθητές όσο και στο ευρύ κοινό.

25. TV5 Monde, η ψηφιακή βιβλιοθήκη διαθέτει περισσότερα από 300 βιβλία γαλλικής λογοτεχνίας σε ψηφιακή μορφή. Αυτό το πρόγραμμα του γαλλόφωνου καναλιού TV5 Monde σας επιτρέπει να ανακαλύψετε ή να ανακαλύψετε ξανά τα κλασικούς συγγραφείς: Zola, Molière, Baudelaire ή Perrault, από το μυθιστόρημα στο θέατρο, συμπεριλαμβανομένης της ποίησης και των ιστοριών. Ο ιστότοπος προσφέρει επίσης βοηθήματα διδασκαλίας για τη διδασκαλία λογοτεχνικών κειμένων.



Τα φύλλα διδασκαλίας, αναφέρονται ανά επίπεδο και ανά θέμα, σας επιτρέπουν να αναλύσετε το ύφος των μεγάλων γαλλόφωνων συγγραφέων και σας προτείνεται να γράψετε ένα κείμενο με τον δικό τους τρόπο.

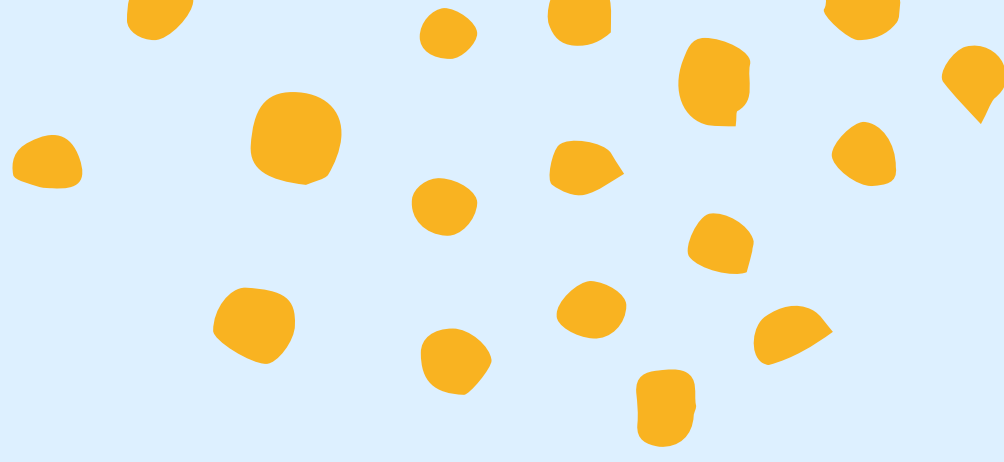
26. Μουσείο SINGA

Το Musée d'Orsay και το Musée de l'Orangerie και ο οργανισμός SINGA France ένωσαν τις δυνάμεις τους για να καταστήσουν τον πολιτισμό και τις επισκέψεις σε μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς βασικά στοιχεία στη διαδικασία ένταξης των προσφύγων στη γαλλική κοινωνία. Το έργο «Mahatta. Paroles d'ailleurs, oeuvres d'ici» (Mahatta σημαίνει «σταθμός» στα Αραβικά) αντιχέει, στον τίτλο και το πνεύμα του, το πρόγραμμα Multaka που διεξάγεται από το 2016 από τα μουσεία του Βερολίνου για τους πρόσφυγες. Στο πλαίσιο αυτού του έργου, τα δημόσια ιδρύματα των μουσείων Orsay και Orangerie οργανώνουν, με τη SINGA France, επισκέψεις στις εκθέσεις και τις μόνιμες συλλογές κάθε εβδομάδα, προκειμένου να μετατρέψουν τους πρόσφυγες σε πολιτιστικούς μεσάζοντες.

27. «Apprendre le français par l'art» Μάθετε γαλλικά μέσω της τέχνης. Το Γαλλικό σχολείο και το μουσείο Jeu de Paume συνεργάζονται από τον Φεβρουάριο του 2018 στο πρόγραμμα «Learning French through art». Η ιδέα είναι να επιτραπεί στους μαθητές να βελτιώσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες ανακαλύπτοντας παράλληλα καλλιτέχνες που εκτίθενται στο μουσείο. Στα μαθήματα γαλλικών που παρέχονται από το aa-e school, οι εικόνες που παρουσιάζονται στις εκθέσεις μελετώνται πριν, κατά τη διάρκεια και μετά τις επισκέψεις. Έχοντας σημαντικό ρόλο στην απόκτηση και απομνημόνευση της γλώσσας, ενθαρρύνουν την ανταλλαγή απόψεων και ευαισθησιών.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ

Σε αυτό το κεφάλαιο, είχαμε ως στόχο να εξηγήσουμε τι είναι πολιτιστική κληρονομιά, καθορίσαμε τα είδη της και την αναγκαιότητα της ευαισθητοποίησης για την πολιτιστική κληρονομιά για τους μαθητές που μαθαίνουν μια δεύτερη γλώσσα. Όταν σκεφτόμαστε να χρησιμοποιήσουμε την πολιτιστική κληρονομιά στην εκπαίδευση, μερικές φορές δεν μπορούμε να είμαστε σίγουροι για το πώς θα την ενσωματώσουμε.



Ωστόσο, λόγω της διασύνδεσής της, η πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διάφορα μαθήματα σε τυπικά, καθώς και μη τυπικά και άτυπα μαθησιακά περιβάλλοντα. Στο ΡΟΕΜΕ σκοπεύουμε να χρησιμοποιήσουμε την πολιτιστική κληρονομιά ως παιδαγωγικό εργαλείο για την εκμάθηση δεύτερης γλώσσας για μαθητές με μεταναστευτικό υπόβαθρο.

Εν κατακλείδι, η πολιτιστική κληρονομιά μας βοηθά να κατανοήσουμε καλύτερα το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον μας. Έχει διάφορες μορφές (απτή, άυλη, φυσική και ψηφιακή) και καθεμία από αυτές μπορεί να χρησιμεύσει ως παιδαγωγικό εργαλείο στην εκμάθηση της δεύτερης γλώσσας. Ως εκ τούτου, η χρήση της πολιτιστικής κληρονομιάς στην εκπαίδευση δεν αφορά μόνο τη γνωριμία με τον πολιτισμό, αλλά μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για την ανάπτυξη διαφορετικών δεξιοτήτων, όπως οι γλωσσικές δεξιότητες.

Η γλώσσα και ο πολιτισμός συνδέονται ιδιαίτερα στην εκμάθηση της δεύτερης γλώσσας καθώς οι μαθητές μαθαίνουν για την πολιτιστική κληρονομιά της χώρας στην οποία ομιλείται η γλώσσα. Επιπλέον, σε αυτό το κεφάλαιο, προσφέραμε παραδείγματα έργων και υλικού που αναπτύχθηκαν με βάση το θέμα της πολιτιστικής κληρονομιάς.



Το ακόλουθο και τελευταίο κεφάλαιο αυτής της ηλεκτρονικής έκθεσης διερευνά τα οφέλη της χρήσης φυσικών και ψηφιακών εκθέσεων ως παιδαγωγικά εργαλεία στις σχολικές τάξεις.

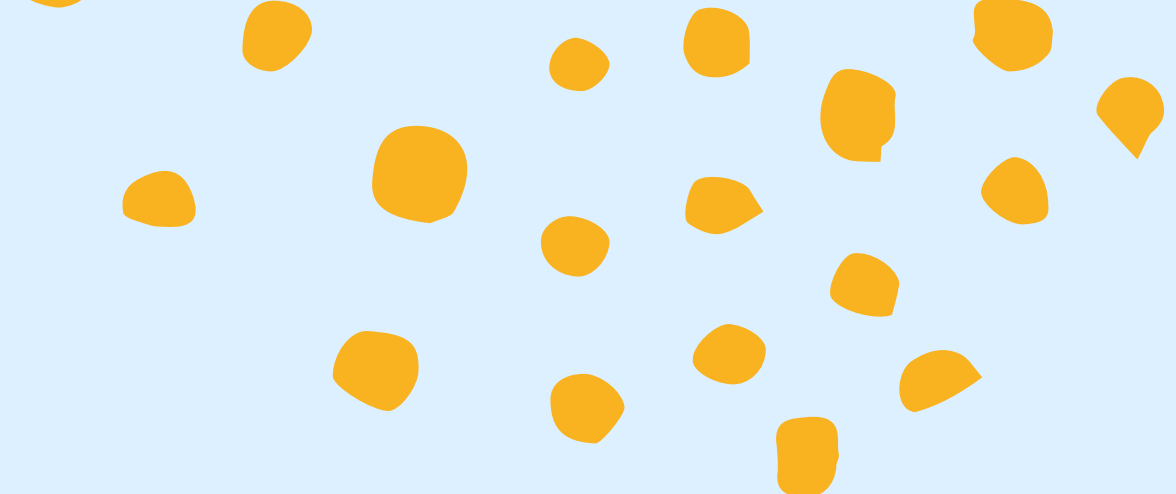
ΕΝΟΤΗΤΑ 4: ΟΦΕΛΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΚΑΙ ΦΥΣΙΚΩΝ ΕΚΘΕΣΕΩΝ ΩΣ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΕΚΘΕΣΗ;

Η φύση και το νόημα μιας έκθεσης έχουν συζητηθεί από διάφορους συγγραφείς. Ο Filiponic (2013, σελ. 102) την ορίζει στο πιο βασικό της επίπεδο ως «οργανωμένη παρουσίαση μιας σειράς αντικειμένων σε κοινό».

Ο Kaplan (2005) υποστηρίζει ότι συνήθως, οι εκθέσεις χρησιμοποιούν τα ίδια βασικά στοιχεία για να πουν τις ιστορίες τους, χρησιμοποιώντας αντικείμενα που είναι φτιαγμένα από τον άνθρωπο ή προέρχονται από τον φυσικό κόσμο. Απαιτούν κείμενα (π.χ. ετικέτες, πίνακες, τίτλοι και μπάνερ) και μπορούν συχνά να ενσωματώνουν γραφικά στοιχεία (π.χ. φωτογραφίες, χάρτες, διαγράμματα και σχέδια). Οι Dean & Edson (2008) υποστηρίζουν ότι μια έκθεση δεν είναι μόνο η διαδικασία παρουσίασης αντικειμένων αλλά ότι είναι ένα «μέσο ή δίαυλος έκφρασης» (σελ. 151), συνδυάζοντας τα στοιχεία της αυτοέκφρασης του καλλιτέχνη.

Ο Filiponic (2013) κάνει μια προσθήκη σε αυτήν την ιδέα, δηλώνοντας ότι μια έκθεση είναι κάτι περισσότερο από ένα σύνολο έργων τέχνης, υπογραμμίζοντας τη σημασία της σχέσης που δημιουργείται μεταξύ των έργων τέχνης και του τρόπου οργάνωσής τους, καθώς ο τρόπος που στήνονται και παρουσιάζονται τα έργα τέχνης μπορεί να προκαλέσει διαφορετικές εμπειρίες και τρόπους ανάγνωσης από την πλευρά των θεατών/επισκεπτών. Λαμβάνοντας υπόψη αυτές τις ιδέες, μπορεί κανείς να πει ότι μια έκθεση συνήθως έχει ως στόχο να προκαλέσει μια συγκεκριμένη αντίδραση στον θεατή και η επιμέλεια της γίνεται λαμβάνοντας υπόψη την αντίδραση που σκοπεύει να προκαλέσει.

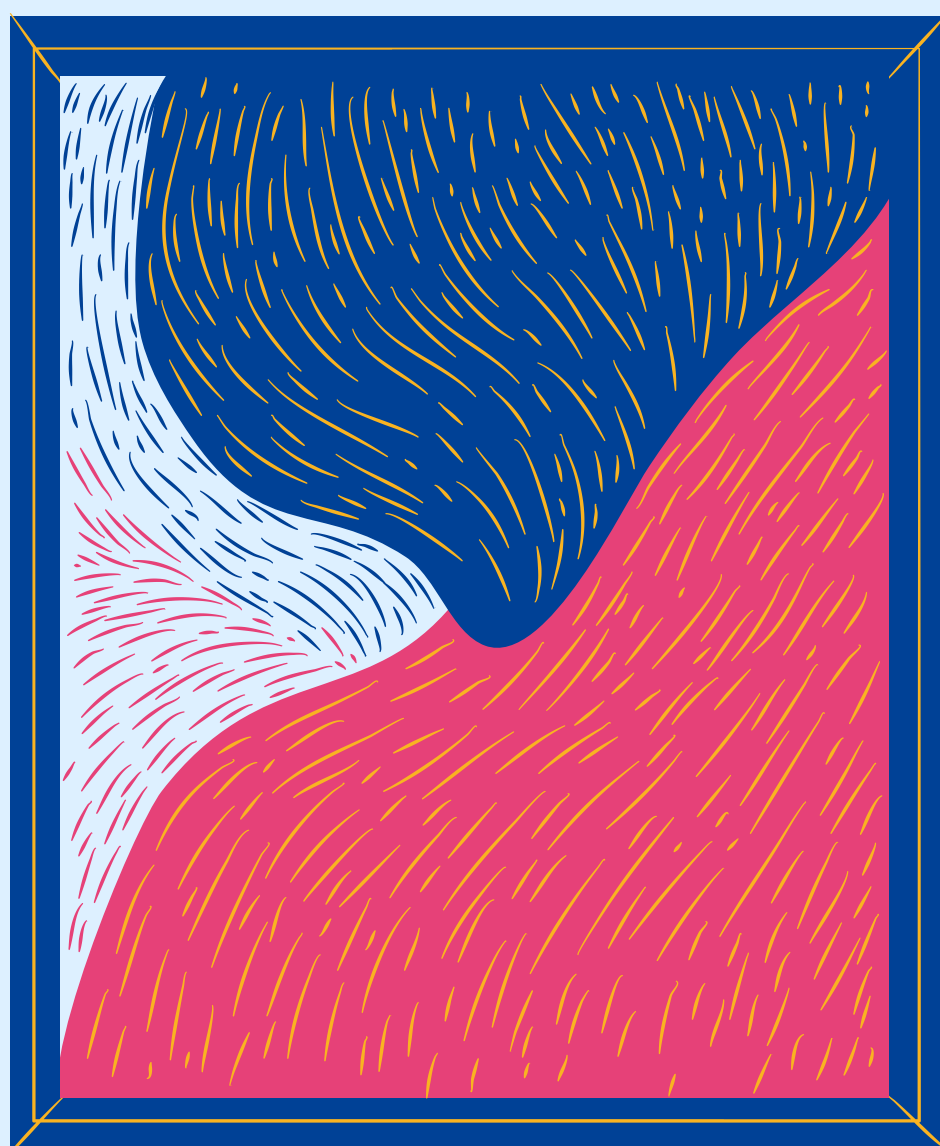


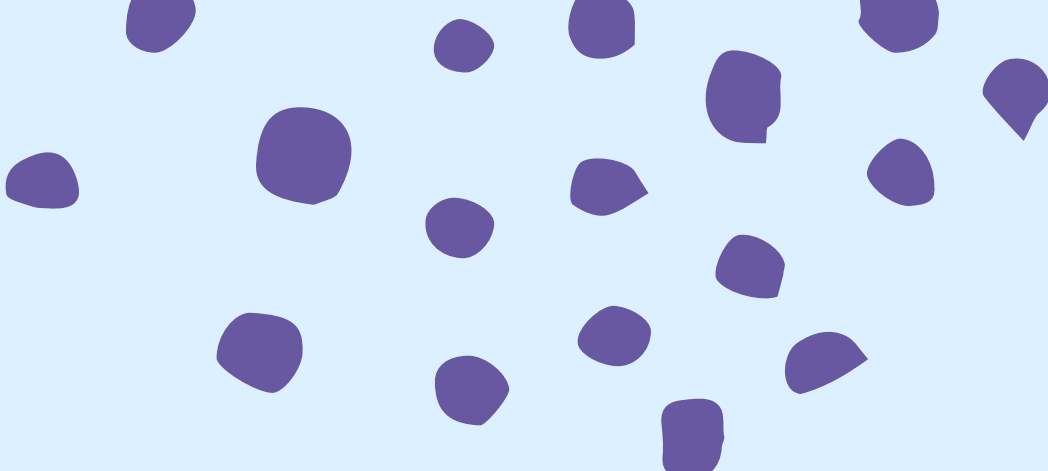
Ο Filironic (2013, σελ. 103) αναφέρει επίσης ότι οι εκθέσεις μπορούν να παρουσιαστούν με πολλούς τρόπους, ότι δηλαδή «μπορεί να είναι φυσικές ή εικονικές, πραγματικές ή προβαλλόμενες. Τα "αντικείμενα" προκαλούν είτε θαυμασμό είτε σκέψη, μπορεί να είναι υλικά ή άυλα. Επίσης το "κοινό" είναι είτε γνωστό είτε άγνωστο, αποτελούμενο από ένα ή πολλά άτομα». Εκτός από αυτό, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι στη σημερινή ψηφιακή εποχή, έχει εμφανιστεί επίσης μια μικτή μορφή, που χρησιμοποιεί ψηφιακά/εικονικά και φυσικά στοιχεία. Πολλά μουσεία και γκαλερί σε όλο τον κόσμο ένιωσαν την ανάγκη, ιδίως κατά τη διάρκεια της πανδημίας του COVID-19, να κάνουν διαθέσιμες τις συλλογές τους στο διαδίκτυο, μέσω εικονικών εκθέσεων, εικονικών περιηγήσεων και περιεχομένου στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, καθώς πολλοί άνθρωποι δεν μπορούσαν να επισκεφθούν τα μουσεία.

Τυπικές μουσειακές συλλογές ή εκθέματα επιμελούνται επαγγελματίες και συχνά έχουν εκπαιδευτικούς σκοπούς. Ωστόσο, ο στόχος του έργου POEME δεν είναι να δημιουργήσει μικτές εκθέσεις επιμελημένες από επαγγελματίες, αλλά οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί να έχουν ενεργό ρόλο στη δημιουργία των εκθέσεών τους, μετατρέποντας αυτή την πράξη σε μια εκπαιδευτική εμπειρία. Σε αυτό το πλαίσιο, θα πρέπει να διευκρινίσουμε περαιτέρω τι σημαίνει η έννοια της «έκθεσης» στο πεδίο της εκπαίδευσης. Σύμφωνα με το Glossary of Education Reform (2014), μια έκθεση που διοργανώνεται στον τομέα της εκπαίδευσης «αφορά έργα, παρουσιάσεις ή προϊόντα μέσω των οποίων οι μαθητές "παρουσιάζουν" όσα έχουν μάθει για να δείξουν εάν και σε ποιο βαθμό έχουν επιτύχει τα αναμενόμενα μαθησιακά πρότυπα ή μαθησιακούς στόχους». Φυσικά, αυτά τα εκθέματα μπορούν να παρουσιαστούν σε διαφορετικές μορφές, φυσικές, ψηφιακές και μικτές. Στην επόμενη ενότητα, θα συζητήσουμε για την παιδαγωγική αξία και την προοπτική των μικτών εκθέσεων.

Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΠΡΟΟΠΤΙΚΗ ΤΩΝ ΜΙΚΤΩΝ ΕΚΘΕΣΕΩΝ ΜΑΘΗΣΗΣ

Οι εκθέσεις έχουν χρησιμοποιηθεί από καιρό ως περιβάλλοντα μάθησης. Δεν είναι ασυνήθιστο οι μαθητές να κάνουν εκδρομές σε μουσεία προκειμένου να μάθουν περισσότερα για ορισμένα θέματα που διδάσκονται στην τάξη. Αυτοί οι τύποι δραστηριοτήτων τείνουν να είναι πιο προσιτοί στους μαθητές από το παραδοσιακό περιβάλλον της τάξης, όπου ο δάσκαλος μεταδίδει πληροφορίες, τις οποίες οι μαθητές απορροφούν παθητικά. Πολλοί μαθητές δεν είναι σε θέση να αξιοποιήσουν στο έπακρο την εκπαίδευσή τους σε παραδοσιακά περιβάλλοντα, καθώς αυτό το είδος εκπαίδευσης δεν ανταποκρίνεται συνήθως σε διαφορετικά στυλ και προτιμήσεις μάθησης. Πράγματι, στην παραδοσιακή εκπαίδευση, η οποία επικεντρώνεται κυρίως στους δασκάλους, δεν υπάρχει πολύς χώρος για βιωματική μάθηση, η οποία, σύμφωνα με τον Barton (2019) αφορά τη συμμετοχή των μαθητών στη μάθηση μέσω της πράξης. Βιώνοντας μια πρακτική εμπειρία σε μια εκπαιδευτική δραστηριότητα, οι μαθητές πιθανότατα θα αναλογιστούν τη διαδικασία που πέρασαν και θα αποκομίσουν ένα νόημα από αυτήν και, κατά συνέπεια, θα μάθουν. Υπάρχουν πολλοί τύποι δραστηριοτήτων που ενσωματώνουν την βιωματική μάθηση, όπως εκδρομές, ομαδικές εργασίες, επισκέψεις σε μουσεία, αλλά σε αυτήν την ηλεκτρονική έκθεση το επίκεντρο θα είναι η παιδαγωγική αξία των μικτών εκθέσεων και πιο συγκεκριμένα, οι μικτές εκθέσεις που επιμελούνται οι ίδιοι οι μαθητές μόνοι τους.





Αν και δεν υπάρχουν πολλά δεδομένα σχετικά με τη διοργάνωση μικτών εκθέσεων από μαθητές, είναι εύκολο να προσδιοριστεί η παιδαγωγική τους αξία με βάση τα οφέλη των φυσικών εκθέσεων. Η δημιουργία εκθέσεων από μαθητές έχει μεγάλη δυνατότητα να προωθήσει τη μάθηση μεταξύ των μαθητών. Ο Davidson (2009, σελ. 36) υποστηρίζει ότι, όταν οι μαθητές αναλαμβάνουν την επιμέλεια, «οι εκθέσεις είναι δημόσιες επιδείξεις δεξιοτεχνίας που συμβαίνουν σε κορυφαίες στιγμές, όπως στο τέλος μιας ενότητας σπουδών, στη μετάβαση από το ένα επίπεδο σχολικής εκπαίδευσης στο επόμενο και στην αποφοίτηση». Σύμφωνα με τον Davidson (2009), υπάρχουν πολλά οφέλη στη δημιουργία εκθέσεων από μαθητές. Για παράδειγμα, διασφαλίζεται η ευθύνη των μαθητών, οι οποίοι είναι πιο πιθανό να παραμείνουν υπεύθυνοι για τη μάθηση και το έργο τους γνωρίζοντας ότι θα το δει η σχολική κοινότητα και, πιθανότατα, άλλα άτομα. Οι εκθέσεις είναι επίσης ένας τρόπος διευκόλυνσης της διαμορφωτικής αξιολόγησης, η οποία ορίζεται από τους Cowie & Bell (1999, σελ. 101) ως «η διαδικασία που χρησιμοποιείται από τους δασκάλους και τους μαθητές για την αναγνώριση και την ανταπόκριση του μαθητή στη μάθηση με σκοπό την ενίσχυση της κατά τη διάρκεια της». Αυτό σημαίνει ότι οι εκπαιδευτικοί δεν βασίζονται σε ποσοτικές μεθόδους αξιολόγησης, όπως τεστ και εξετάσεις, για να παρέχουν ανατροφοδότηση στους μαθητές τους, αλλά κάνουν την αξιολόγηση ενώ οι μαθητές εργάζονται και μαθαίνουν, παρέχοντας, για παράδειγμα, ανατροφοδότηση. Είναι εύκολο να δούμε πώς η δημιουργία εκθέσεων από μαθητές, η οποία είναι μια πρακτική εμπειρία που απαιτεί από τους μαθητές να συνδυάζουν εγκάρσιες και τεχνικές δεξιότητες, είναι ένα γόνιμο περιβάλλον για τους εκπαιδευτικούς να παρέχουν ανατροφοδότηση και να συνεργάζονται με τους μαθητές για να ενισχύσουν τη μάθησή τους. Όσον αφορά τις μικτές εκθέσεις, είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι οι μαθητές δεν θα αποκτήσουν μόνο τεχνικές δεξιότητες που έχουν να κάνουν με την εκμάθηση της γλώσσας και τα πολιτιστικά γεγονότα για τη χώρα στην οποία ζουν, αλλά και δεξιότητες επιμέλειας και χρήσης υπολογιστών, καθώς θα πρέπει να μάθουν πώς να δημιουργούν μια φυσική και μια εικονική έκθεση.

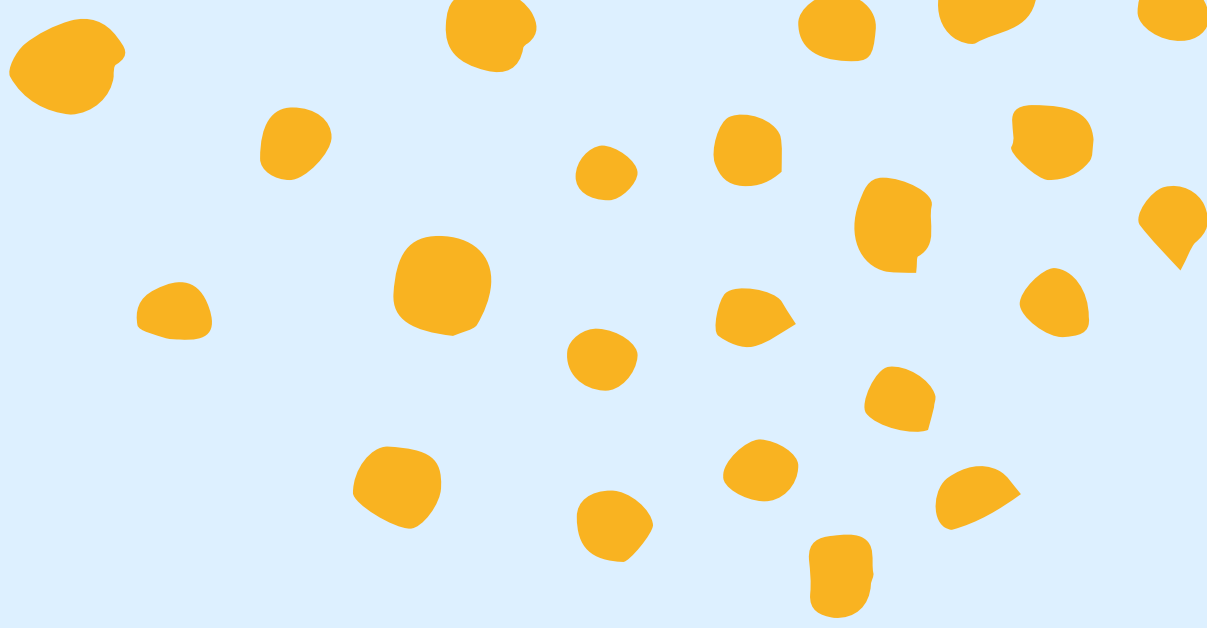
Έτσι, η επιμέλεια μικτών εκθέσεων από μαθητές στο πλαίσιο της εκμάθησης γλωσσών μπορεί να λειτουργήσει ως φορέας πολιτιστικής μετάδοσης, καθώς οι μαθητές θα αναπτύξουν γνώσεις για τον πολιτισμό της χώρας υποδοχής τους, ενώ την ίδια ώρα μαθαίνουν και εργάζονται με τη γλώσσα της.

Επιπλέον, ο Barton (2019) αναφέρει άλλα οφέλη της βιωματικής μάθησης, τα οποία μπορούν να εφαρμοστούν σε εκθέσεις που επιμελούνται οι μαθητές, και που μπορούν ενδεχομένως να κάνουν τη διδασκαλία και τη μάθηση πιο αποτελεσματική.

Μερικά από τα οφέλη που αναφέρονται είναι τα εξής:

- Αυτού του είδους οι δραστηριότητες παρέχουν ασφαλή περιβάλλοντα μάθησης, όπου οι μαθητές μπορούν να κάνουν λάθη και να τα διορθώσουν χωρίς συνέπειες, σε αντίθεση, για παράδειγμα, με τεστ ή εξετάσεις που βαθμολογούνται.
- Γίνεται πιο εύκολο για τους μαθητές να συγκρατήσουν έννοιες, καθώς τις εφαρμόζουν στην πραγματική ζωή, κάτι που είναι πολύ σημαντικό σε όλα τα μαθήματα, αλλά κυρίως στην εκμάθηση γλωσσών, όπου η ικανότητα αποτελεσματικής επικοινωνίας είναι ένας από τους στόχους.
- Μέσω συλλογικής εργασίας και επικοινωνίας, κάθε μαθητής μπορεί να αξιοποιήσει στο έπακρο τα δυνατά του σημεία και να ασχοληθεί με τους τομείς που πρέπει να βελτιώσει, με τη βοήθεια των συνομήλικων και των δασκάλων του.





Με βάση το τελευταίο όφελος που αναφέρθηκε, είναι εύκολο να συμπεράνουμε ότι οι μαθητικές εκθέσεις είναι μια μεγάλη ευκαιρία για τους μαθητές να αναπτύξουν τις εγκάρσιες δεξιότητες τους, καθώς υπάρχει μια ευκαιρία για κοινωνική μάθηση, όπου οι μαθητές μπορούν να βοηθήσουν ο ένας τον άλλον να μάθουν και να αναπτύξουν τις διαπροσωπικές δεξιότητές τους μέσω της συλλογικής εργασίας.

Για τους εκπαιδευτικούς, η δημιουργία μικτών εκθέσεων παρέχει την ευκαιρία να συμμετέχουν οι μαθητές στην πρακτική μάθηση και να αναλάβουν το προβάδισμα στη δική τους μάθηση. Ο δάσκαλος μπορεί να λειτουργήσει ως συντονιστής, βοηθώντας τους μαθητές να μάθουν με τον δικό τους ρυθμό και σύμφωνα με τις ανάγκες τους. Ο κύριος ρόλος του εκπαιδευτικού ως συντονιστής είναι, σύμφωνα με τον Tout (2016), να παρέχει υποστήριξη, να δίνει συμβουλές, να οργανώνει και να βοηθά στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όταν είναι απαραίτητο. Παρά το γεγονός ότι είναι μια δραστηριότητα που εστιάζει στους μαθητές, ο δάσκαλος εξακολουθεί να έχει ζωτικό ρόλο όχι μόνο όσον αφορά τη διδασκαλία των απαραίτητων γλωσσικών δεξιοτήτων και των δεξιοτήτων που απαιτούνται για τη δημιουργία μικτών εκθέσεων, αλλά και από την άποψη της διαπολιτισμικής επικοινωνίας, καθώς ο δάσκαλος αναμφίβολα θα μοιραστεί γνώσεις σχετικά με τον πολιτισμό της χώρας στην οποία ζει με τους μαθητές του/της.

Είναι επίσης σημαντικό να αναφερθεί ότι αυτές οι δραστηριότητες και τα οφέλη δεν αναφέρονται μόνο στην τυπική διδασκαλία, αλλά και στην άτυπη εκπαίδευση. Πράγματι, μια έρευνα έδειξε (Agner & Strang, 2004) ότι η μη τυπική εκπαίδευση είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος βοήθειας για τους μετανάστες που μαθαίνουν τη γλώσσα της χώρας στην οποία βρίσκονται, καθώς, σύμφωνα με τον Morrice (2016), οι κοινοτικές και μη τυπικές εκπαιδευτικές προσεγγίσεις προσαρμοσμένες στις ανάγκες και τα κίνητρα των μαθητών είναι πιο πιθανό να βοηθήσουν τον μαθητή να μάθει πιο αποτελεσματικά. Η ιδέα της διδασκαλίας της γλώσσας της χώρας υποδοχής των παιδιών μεταναστών, μέσω της διδασκαλίας της πολιτιστικής κληρονομιάς και της δημιουργίας μικτών εκθέσεων, είναι συμβατή με αυτήν την προσέγγιση. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι προσθέτει πιο ελκυστικά στοιχεία σε σχέση με τη μάθηση που βασίζονται στα κείμενα ή την ακαδημαϊκή μάθηση.



Αυτό το είδος μάθησης θα μπορούσε να είναι πιο κατάλληλη και δυναμική επιλογή για τη διδασκαλία όχι μόνο της γλώσσας αλλά και της πολιτιστικής κληρονομιάς της χώρας υποδοχής των μεταναστών παιδιών .

ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

Το Συμβούλιο της Ευρώπης γνωρίζει την ανάγκη για την προώθηση της εκπαιδευτικής και πολιτιστικής ένταξης των μεταναστευτικών κοινοτήτων, μέρος της οποίας περιλαμβάνει τη διευκόλυνση της σχολικής εκπαίδευσης για τα παιδιά μετανάστες, η οποία με τη σειρά της μπορεί να προωθήσει την προσαρμογή και των γονέων τους (Συμβούλιο της Ευρώπης, ψήφισμα [70]35, που εγκρίθηκε από τους Αναπληρωτές Υπουργών στις 27 Νοεμβρίου 1970). Φυσικά, οι εκπαιδευτικοί παίζουν σημαντικό ρόλο στην εκπαίδευση και τη γεφύρωση των πολιτισμικών διαφορών για τα παιδιά μετανάστες. Οι δάσκαλοι ωθούντε να συνεργάζονται μαζί τους για να μετατρέψουν τα εμπόδια της επικοινωνίας «σε πηγή αμοιβαίου εμπλουτισμού και κατανόησης» (Συμβούλιο της Ευρώπης, «Σύσταση αριθ. R (82) 18 της Επιτροπής Υπουργών»). Η διδασκαλία και η εκμάθηση γλωσσών παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στην ένταξη των μεταναστών παιδιών, όπως αναφέρθηκε προηγουμένως.

Λαμβάνοντας αυτό υπόψη, αυτό το έγγραφο παρουσιάζει ορισμένες συστάσεις και στρατηγικές που μπορούν να ακολουθήσουν οι εκπαιδευτικοί σε μια μη τυπική προσέγγιση στη διδασκαλία γλωσσών, προωθώντας παράλληλα τη διαπολιτισμική κατανόηση και την πολιτιστική κληρονομιά της χώρας υποδοχής. Η έκθεση Sirius Watch 2018 (Lipnickienė, Siarova και van der Graaf, 2018) εφιστά την προσοχή στο γεγονός ότι οι εκπαιδευτικές αρχές και η διοίκηση του σχολείου πρέπει να διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην παροχή ενός υποστηρικτικού περιβάλλοντος (συμπεριλαμβανομένης της κατάρτισης εκπαιδευτικών) για την επιτυχή ανάπτυξη και διατήρηση των πρακτικών άτυπης εκπαίδευσης. Ωστόσο, οι εκπαιδευτικοί μπορούν επίσης να ακολουθήσουν ορισμένες συστάσεις προκειμένου να βελτιώσουν την πρακτική τους.



Το Συμβούλιο της Ευρώπης έχει παρουσιάσει μια σειρά συστάσεων προς τις κυβερνήσεις των Κρατών Μελών σχετικά με την κατάρτιση των εκπαιδευτικών, οι οποίες μπορούν επίσης να εφαρμοστούν από εκπαιδευτικούς σε προσωπικό επίπεδο. Σε αυτό το πλαίσιο, συνιστάται οι εκπαιδευτικοί να έχουν επίγνωση των ακόλουθων πτυχών (προσαρμοσμένο από το Συμβούλιο της Ευρώπης, σύσταση αριθ. R (84) 18 από την Επιτροπή Υπουργών):

- Υπάρχουν διάφορες μορφές πολιτισμικής έκφρασης που εντοπίζονται στους δικούς τους εθνικούς πολιτισμούς, καθώς και στις κοινότητες μεταναστών.
- Να αναγνωρίζουν την πιθανή επιζήμια επίδραση που μπορούν να έχουν οι εθνοκεντρικές στάσεις και τα στερεότυπα στους μαθητές, και να προσπαθούν για την εξουδετέρωση της επιρροής τους.
- Γνωρίζοντας ότι έχουν σημαντικό ρόλο ως παράγοντες σε μια διαδικασία πολιτιστικής ανταλλαγής, καλούνται να αναγνωρίζουν άλλους πολιτισμούς και να εκπαιδεύουν τους μαθητές τους να κάνουν το ίδιο, αναπτύσσοντας έτσι αποτελεσματικές στρατηγικές για να τις αξιοποιήσουν στη διδασκαλία τους.

Έχοντας επίγνωση αυτών των παραγόντων, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να διαγνώσουν αποτελεσματικά τις γλωσσικές δεξιότητες των μαθητών τους και να τις αναπτύξουν ανάλογα. Μόλις εντοπιστούν και αντιμετωπιστούν οι μαθησιακές ανάγκες ενός παιδιού, αυτό θα το βοηθήσει να αφομοιωθεί πιο γρήγορα στην κουλτούρα και το περιβάλλον του σχολείου, έχοντας τη δυνατότητα «να επωφεληθεί από τις ευκαιρίες της σχολικής ζωής με βάση την ισότητα με τα άλλα παιδιά» (Σύσταση CM/Rec (2008) 4 της Επιτροπής Υπουργών). Αν και η άτυπη εκπαίδευση είναι δομημένη, η πιο ευέλικτη φύση των προγραμμάτων σπουδών της μη τυπικής εκπαίδευσης καθιστά ευκολότερη την προσαρμογή αυτού του τύπου εκπαίδευσης στις ανάγκες των μαθητών.

Έχοντας εντοπίσει το επίπεδο και τις ανάγκες των μαθητών, μία από τις στρατηγικές που μπορούν να αξιοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί είναι η ενσωμάτωση διδακτικού υλικού που στοχεύει στην ανάπτυξη όχι μόνο της προφορικότητας και του γραμματισμού στη γλώσσα της χώρας υποδοχής αλλά και στην εμπάθυση της γνώσης του πολιτισμού της χώρας υποδοχής.

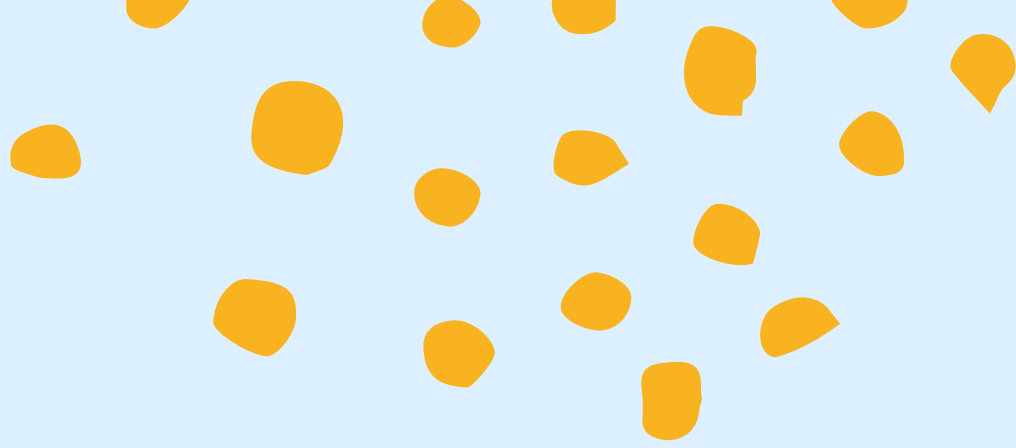


Οι δάσκαλοι πρέπει επίσης να έχουν υπόψη τους το πολιτιστικό υπόβαθρο των μαθητών, δημιουργώντας ένα υποστηρικτικό περιβάλλον στην τάξη.

Η χρήση του πολιτισμού παράλληλα με τη γλώσσα μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν καλύτερα τις έννοιες πίσω από τη γλώσσα.

Η διδασκαλία τόσο των παραδοσιακών στοιχείων του πολιτισμού, όπως η ιστορία και η πολιτιστική κληρονομιά της χώρας, όσο και η αντιμετώπιση των επίκαιρων γεγονότων μπορούν να βοηθήσουν τον μαθητή να κατανοήσει καλύτερα τη χώρα υποδοχής, τον πολιτισμό και τα ήθη της. Συνολικά, αυτό θα διευκολύνει τους μαθητές να δημιουργήσουν μια σύνδεση με την κουλτούρα της χώρας υποδοχής. Ωστόσο, είναι σημαντικό να μην απορρίπτεται το πολιτισμικό υπόβαθρο των μαθητών, καθώς το να μοιράζονται το παρελθόν τους αποτελεί επίσης ένα εργαλείο ευαισθητοποίησης και αποδοχής απέναντι στις πολιτισμικές διαφορές.

Η όσο το δυνατόν μεγαλύτερη έκθεση των μαθητών στη γλώσσα υποδοχής είναι επίσης ένας αποτελεσματικός τρόπος ανάπτυξης γλωσσικών δεξιοτήτων, επιτρέποντας στους μαθητές να αρχίσουν να χρησιμοποιούν τη γλώσσα-στόχο όσο το δυνατόν περισσότερο, ακόμη και αν πρόκειται για απλές εντολές στην τάξη. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να προσπαθούν να είναι δημιουργικοί και να χρησιμοποιούν διαδραστικές προσεγγίσεις. Μια μη τυπική εκπαίδευση έχει μεγαλύτερη ευελιξία για να ξεφύγει από τους περιορισμούς της παραδοσιακής εκπαίδευσης. Η χρήση τεχνολογίας και αυθεντικών υλικών στις δραστηριότητες της τάξης, για παράδειγμα, είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος για να βοηθηθούν οι μαθητές να αναπτύξουν τη γλώσσα τους. Με αυθεντικό υλικό, όπως βίντεο, ειδήσεις, και ραδιοφωνικές εκπομπές, οι μαθητές μπορούν να βιώσουν τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιείται η γλώσσα στην πραγματική ζωή. Η προσθήκη στοιχείων παιχνιδιοποίησης στις δραστηριότητες εκμάθησης γλωσσών είναι επίσης ένας τρόπος για την ενεργή συμμετοχή των μαθητών στην εκμάθηση γλωσσών. Για παράδειγμα, το παιχνίδι ρόλων είναι μια σημαντική δραστηριότητα που βοηθά τους μαθητές να αναδημιουργήσουν σενάρια που βασίζονται στην πραγματικότητα και ενθαρρύνει τους μαθητές να σκέφτονται γρήγορα, γεγονός που διευκολύνει την απόκτηση της γλώσσας. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει επίσης να συμμετέχουν και να προωθούν συνεργατικές πρακτικές, όπως ομότιμη μάθηση, καθοδήγηση, διαμόρφωση ανατροφοδότησης, πρακτικές που βασίζονται στον στοχασμό και την έρευνα (Lipnickienė, Siarova και van der Graaf, 2018).



Η ομότιμη μάθηση μπορεί να λάβει πολλές μορφές, αλλά περιλαμβάνει ουσιαστικά δραστηριότητες όπου οι μαθητές μπορούν να συνεργαστούν με άλλους, να μοιραστούν γνώσεις, ιδέες και εμπειρίες, να δώσουν και να λάβουν ανατροφοδότηση για τη δική τους μάθηση (Boud, 2002). Οι μαθητές μπορούν επίσης να επωφεληθούν από την καθοδήγηση σε ένα πλαίσιο μη τυπικής εκπαίδευσης, για παράδειγμα, όταν μεγαλύτεροι ή πιο έμπειροι μαθητές αναλαμβάνουν τον ρόλο του μέντορα σε νεότερους μαθητές/αρχάριους και μοιράζονται μαζί τους την εμπειρία τους σχετικά με την εκμάθηση γλωσσών.

Η διαμορφωτική ανατροφοδότηση είναι επίσης σημαντική, καθώς είναι κάτι που οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εφαρμόσουν καθ' όλη τη διάρκεια της πρακτικής, ως ένας μη τυπικός τρόπος αξιολόγησης, δίνοντας στους μαθητές ανατροφοδότηση σχετικά με τη μάθησή τους, βοηθώντας τους να συνειδητοποιήσουν τις πιο επιτυχημένες πτυχές της μάθησής τους και σε ποιους τομείς πρέπει να επικεντρωθούν και να βελτιωθούν. Τέλος, η έννοια των πρακτικών που βασίζονται στον στοχασμό και την έρευνα αφορά τους ίδιους τους εκπαιδευτικούς και την πρακτική τους. Οι Earl και Ussher (2016, σελ. 48) συνιστούν τις ακόλουθες στοχαστικές και ερευνητικές προσεγγίσεις για εκπαιδευτικούς:

- Αυτοδιδασκαλία, για την εξέταση της πρακτικής κάποιου με σκοπό να αποκτήσει αυτογνωσία και επαγγελματική ανάπτυξη με επακόλουθη αναμενόμενη βελτίωση στην πράξη.
- Αυτοεθνογραφία για προσοχή σε κοινωνικά, πολιτιστικά και πολιτικά θέματα μέσω της προσωπικής οπτικής.
- Έρευνα δράσης, για τον εντοπισμό «νέων» δράσεων, μεμονωμένα, ως ομάδα ή σε έναν οργανισμό, για την υλοποίηση και την αξιολόγηση των μεταβολών που απορρέουν από τις αλλαγές που κάνουμε.
- Διδασκαλία ως έρευνα, για άμεση εστίαση σε μεγαλύτερα επίπεδα επιτυχίας των μαθητών όπως ορίζονται από τις βασικές προδιαγραφές.
- «Σειρά από έρευνες, για τη διερεύνηση των αντιλήψεων, τη συμμετοχή των μαθητών και την ανάπτυξη καινοτόμων πρακτικών για να αλλάξει ο τρόπος με τον οποίο έχουν γίνει τα πράγματα για τους μαθητές από τους εκπαιδευτικούς».



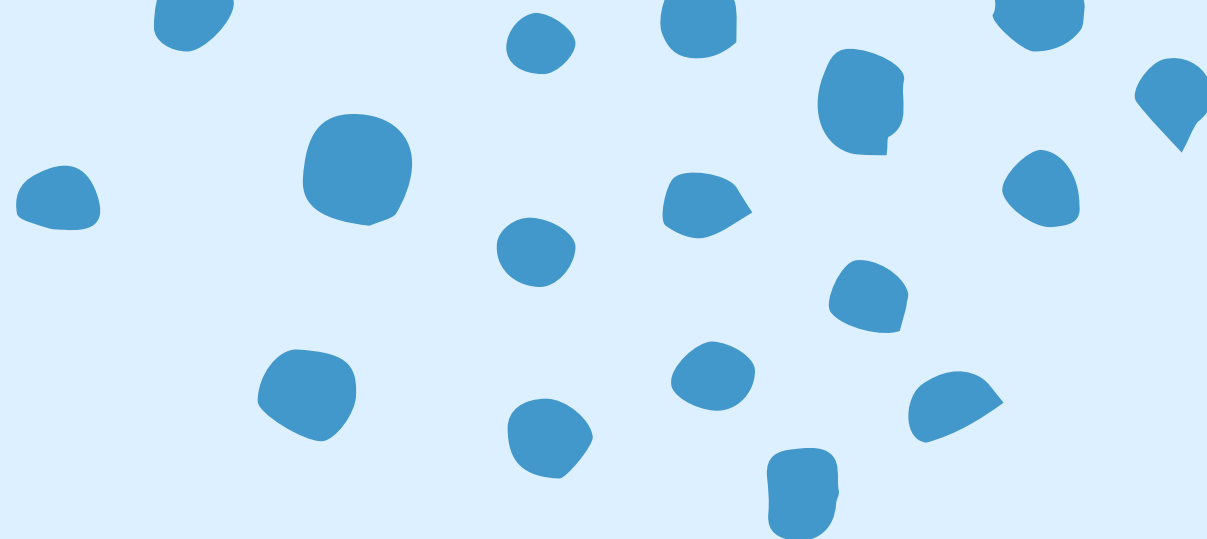
Αν και είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η δυνατότητα για τους εκπαιδευτικούς να υιοθετήσουν ορισμένες παιδαγωγικές καινοτομίες ή μεθόδους διδασκαλίας εξαρτάται από την αυτονομία που τους δίνεται για την εφαρμογή τέτοιων πρακτικών, πολλοί από τους προαναφερθέντες μηχανισμούς μπορούν να εφαρμοστούν σε προσωπικό επίπεδο, ανεξάρτητα από τις πολιτικές του σχολείου.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΩΣ ΕΦΟΡΟΙ

Η θεωρία πίσω από την παιδαγωγική αξία των μικτών εκθέσεων μάθησης έχει ήδη καθιερωθεί, αλλά είναι ιδιαίτερα σημαντικό να διερευνηθεί επίσης η διαδικασία των μαθητών που γίνονται έφοροι.

Η διαδικασία της επιμέλειας προσφέρει πολλά πλεονεκτήματα σε όποιον ασχολείται με αυτήν και αυτά πρέπει να επισημανθούν για να ενισχυθεί περαιτέρω η παιδαγωγική αξία των εκθέσεων μικτής μάθησης στη μαθησιακή διαδικασία.

Αρχικά, είναι σημαντικό να γίνει διάκριση μεταξύ των πλεονεκτημάτων που προσφέρει η συμμετοχή σε φυσικές και ψηφιακές εκθέσεις ξεχωριστά. Φυσικά, διαφορετικοί τύποι εκθέσεων προσφέρουν διαφορετικά πλεονεκτήματα στην εκπαιδευτική διαδικασία, χωρίς ωστόσο να υποδηλώνουν ότι ο ένας τύπος είναι καλύτερος από τον άλλο. Αφενός, οι εικονικές εκθέσεις τείνουν να παρουσιάζουν περισσότερες ευκαιρίες για την ανάπτυξη ψηφιακών και δεξιοτήτων ΤΠΕ, χρησιμοποιώντας πιο προηγμένα τεχνικά εργαλεία από ό, τι χρησιμοποιούνται στις φυσικές εκθέσεις - όπως επαυξημένη πραγματικότητα, εικονική πραγματικότητα, ειδικά εφέ, ήχοι και λογισμικά ήχου. Οι εικονικές εκθέσεις ενδέχεται να απαιτούν περισσότερο πειραματισμό με εναλλακτικούς τρόπους παρουσίασης που μπορεί να απαιτούν την ανάπτυξη συγκεκριμένων δεξιοτήτων ΤΠΕ για να επιτευχθεί αυτό. Από την άλλη πλευρά, οι φυσικές εκθέσεις, λόγω της χρήσης φυσικών χώρων, απαιτούν συχνά την ενεργοποίηση περισσότερων αισθητηριακών ικανοτήτων, όπως διαδικασίες που έχουν να κάνουν με τη φυσική τοποθέτηση και τη δομή των εκθεμάτων και την οργάνωση του χώρου. Ανάλογα με το θέμα της έκθεσης, φυσικά, ενδέχεται να αναπτυχθούν διαφορετικές δεξιότητες και ικανότητες, τόσο κατά την επιμέλεια φυσικών όσο και εικονικών εκθέσεων. Σε αυτό το θέμα, φαίνεται ότι παρά τις διαφορές τους, τόσο οι φυσικές όσο και οι ψηφιακές εκθέσεις μπορούν να προσφέρουν πολύ παρόμοια παιδαγωγικά οφέλη όταν πρόκειται για μαθητές που έχουν τον ρόλο του εφόρου, καθώς η επιμέλεια είναι μια πολύ προσιτή και γεμάτη γνώσεις διαδικασία.



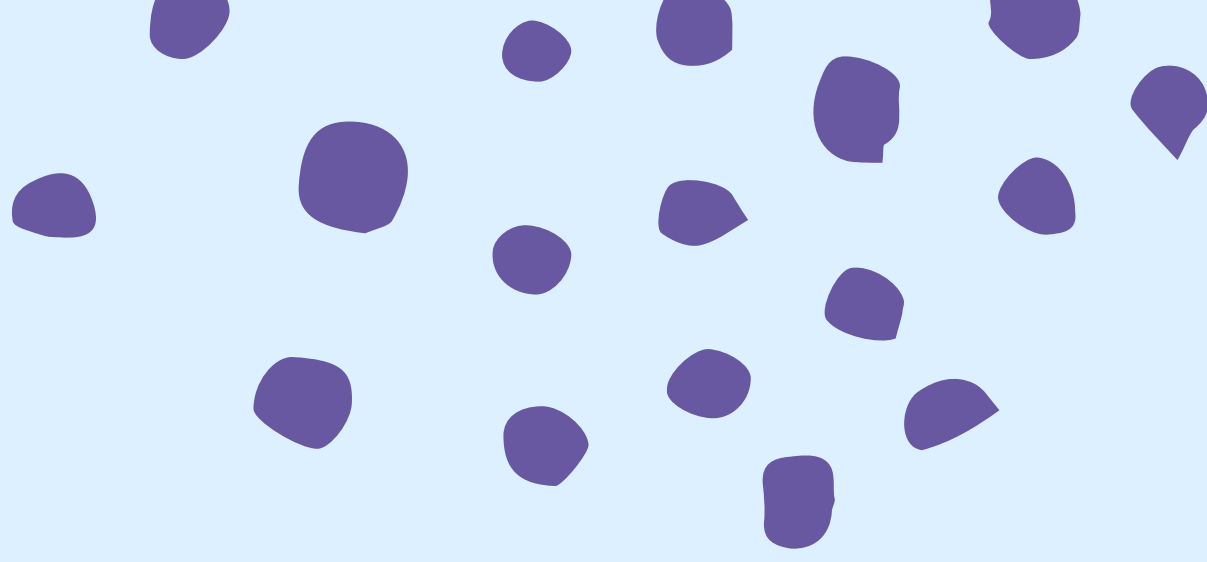
Η συν-δημιουργία και η επιμέλεια μιας έκθεσης, από την αρχή έως το τέλος, είναι μια ικανότητα με μεγάλη αξία. Μια απλή επίσκεψη σε μια έκθεση μπορεί να είναι ιδιαίτερα προσιτή και συμμετοχική εάν σχεδιαστεί και υλοποιηθεί σωστά. Επομένως, φανταστείτε τι θα μπορούσε να προσφέρει στον έφορο η ικανότητα οργάνωσης, σχεδιασμού και υλοποίησης μιας έκθεσης από το μηδέν.

Οι μαθητές συχνά λειτουργούν ως παθητικοί χρήστες στην τάξη, ή το χειρότερο, μπορεί να μην αναγνωρίζουν καν αυτή την παθητικότητα. Τα οφέλη της επιμέλειας συχνά παραβλέπονται, ειδικά σε τυπικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, όπου οι μαθητές μαθαίνουν μέσω πιο παραδοσιακών μεθοδολογιών, στερούμενοι συχνά της ευκαιρίας να προωθήσουν μια πληθώρα εγκάρσιων και τεχνικών δεξιοτήτων.

Η επιμέλεια είναι εξίσου ελκυστική και ωφέλιμη για την εκπαίδευση. Η παθητική μάθηση μετατρέπεται σε συμμετοχική μάθηση, όπου οι μαθητές ασχολούνται καλύτερα με το περιεχόμενο και η μάθηση επιτυγχάνεται πιο παραγωγικά. Ειδικά για τους μετανάστες μαθητές, η επιμέλεια μιας έκθεσης μπορεί να είναι μια ανεκτίμητη εμπειρία, όπου όχι μόνο μαθαίνουν να εξασκούν την παρουσίαση και τις γλωσσικές τους δεξιότητες, αλλά επίσης ασχολούνται καλύτερα και σε περισσότερο βάθος με στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς που θα διευκολύνουν την κοινωνική τους ένταξη στον πολιτισμό της χώρας υποδοχής τους.

Η επιμέλεια, ειδικά μέσα σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, συχνά συνεπάγεται επίσης τη συν-δημιουργία. Οι Cook-Sather et al. (2014) εξετάζουν το γεγονός ότι αυτό επιτρέπει τη δημιουργία μιας συνεργασίας όπου οι μαθητές συμβουλεύονται τους εκπαιδευτικούς για το πώς να σχεδιάσουν και να πραγματοποιήσουν μια έκθεση, που περιλαμβάνει λήψη αποφάσεων, διερεύνηση και ενδελεχή ανάλυση του θέματος που θα παρουσιαστεί.

Οι Ryan και Tilbury (2013) θεωρούν ότι είναι μια διαδικασία ενδυνάμωσης για τους μαθητές καθώς ενθαρρύνει την ενεργό συμμετοχή. Δεδομένου ότι αυτή η διαδικασία παρέχει σε ένα μεγάλο βαθμό μεσολάβηση για τη λήψη αποφάσεων και τη διαμόρφωση στρατηγικής για το πώς να πραγματοποιήσει μια έκθεση, την καθιστά μια πολύ δυναμική διαδικασία.



Για τους μετανάστες μαθητές, οι οποίοι συχνά δεν αισθάνονται ότι ανήκουν στη χώρα υποδοχής τους, η συμμετοχή στην επιμέλεια μιας έκθεσης μπορεί να τους ενθαρρύνει να έχουν μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και να ανοίξουν νέους δρόμους επικοινωνίας μεταξύ αυτών και των γηγενών συνομηλίκων τους.

Επιπλέον, οι μετανάστες μαθητές ενδέχεται να μη διαθέτουν την αίσθηση επιλογής στο νέο τους περιβάλλον, το οποίο μπορεί να ενισχυθεί μέσω της δημιουργίας περιεχομένου με νόημα ως αποτέλεσμα διεξοδικής έρευνας και σχεδιασμού.

Τα οφέλη της επιμέλειας για την εκπαίδευση φαίνεται να είναι αμέτρητα. Δεδομένου ότι η επιμέλεια τοποθετεί τον μαθητή στο κέντρο της μαθησιακής διαδικασίας, δεν υπάρχει τίποτα πιο ικανοποιητικό από αυτό. Η επιμέλεια επιτρέπει σε κάποιον να εντοπίσει τις ανάγκες πίσω από το συγκεκριμένο θέμα, προβληματικούς τομείς που πρέπει να αντιμετωπιστούν από την αρχή, καθώς και δημιουργικές και πρακτικές λύσεις που θα ενισχύσουν την εμπειρία και θα κάνουν τη μάθηση πιο αποτελεσματική.

Για να γίνει κάποιος έφορος, πρέπει να μάθει να είναι αποτελεσματικός συντονιστής (Sotheby Institute, 2021), επομένως, οι μαθητές θα κληθούν να πάρουν τις δικές τους αποφάσεις σχετικά με τις περισσότερες από τις πτυχές που αποτελούν μια έκθεση και συμβάλλουν στην υλοποίησή της.

Μερικές από τις βασικές δεξιότητες που μπορεί να προσφέρει η επιμέλεια στους μαθητές είναι (εν μέρει προσαρμοσμένες από την επιτροπή εφόρων της American Alliance of Museum Curators Committee, 2018):

- Ομαδική εργασία - συνεργασία με άλλους για την επίτευξη του επιθυμητού αποτελέσματος
- Κριτική και καινοτόμος σκέψη
- Διαπροσωπικές και ενδοπροσωπικές δεξιότητες
- Ικανότητα χρήσης της πληροφορίας
- Ικανότητα να εφαρμοστεί ό, τι έχει διδαχθεί
- Αποτελεσματικός καθορισμός στόχων και επίλυση προβλημάτων
- Ανταλλαγή γνώσεων

- ΤΠΕ και ψηφιακές δεξιότητες/γραμματισμός - βαθιά κατανόηση και χρήση των ΤΠΕ για επαγγελματική και εκπαιδευτική επικοινωνία
- Ενεργός συμμετοχή και συμμετοχική μάθηση
- Διοίκηση & Ηγεσία
- Έρευνα και ανάλυση της ακαδημαϊκής βιβλιογραφίας
- Δεξιότητες έρευνας αντικειμένων - κατηγοριοποίηση, ταξινόμηση, τεκμηρίωση και καθιέρωση ταξινομικών συστημάτων για συλλεγμένα δείγματα / τεχνουργήματα / έργα τέχνης
- Δεξιότητες παρουσίασης
- Σχεδιασμός συλλογής
- Επικοινωνιακές δεξιότητες - διαπροσωπικές (προφορική επικοινωνία και προσωπική παρατήρηση)
- Προσοχή στη λεπτομέρεια και στις δυνατότητες σχεδιασμού
- Ικανότητα οργάνωσης, παρουσίασης και επικοινωνίας αποτελεσματικών μηνυμάτων μέσω του σχεδιασμού
- Διαχείριση έργου και οργανωτικές ικανότητες

Ο κατάλογος δεν είναι εξαντλητικός και μπορεί να θεωρηθεί ως ένδειξη για το πόσο γόνιμη είναι η συμμετοχή των μαθητών σε αυτό το είδος της μη τυπικής μάθησης σε μια προσπάθεια να ενισχυθεί η ευαισθητοποίηση για την πολιτιστική του κληρονομιά, αλλά και να διευκολυνθεί η καλύτερη ένταξη των παιδιών μεταναστών στη χώρα υποδοχής μέσω της απόκτησης της γλώσσας και της ομαδικής εργασίας με τους συνομηλίκους τους στα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.

Επειδή οι δεξιότητες που προσφέρει η επιμέλεια μιας έκθεσης είναι ανεξάντλητες, αυτό επιτρέπει την παραγωγή περιεχομένου υψηλής ποιότητας τόσο για τους εκπαιδευτικούς όσο και για τους μαθητές από το οποίο μπορούν να επωφεληθούν τόσο εντός όσο και εκτός της τάξης.

ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΥΨΗΛΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΞΕΙ ΤΙΣ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΜΑΘΗΤΩΝ-ΕΦΟΡΩΝ

Όπως αναφέρθηκε στις προηγούμενες ενότητες, οι μαθητές μπορούν να επωφεληθούν με πολλούς τρόπους μέσω της επιμέλειας των εκθέσεων, είτε είναι φυσικές είτε εικονικές/μικτές. Σε έναν κόσμο που κυριαρχεί όλο και περισσότερο η τεχνολογία, είναι απαραίτητο τόσο για τους εκπαιδευτικούς όσο και για τους μαθητές να αναπτύξουν ψηφιακό γραμματισμό, προκειμένου να συμβαδίσουν με τις απαραίτητες απαιτήσεις για να εξελιχθούν σε μια ψηφιακή κοινωνία. Οι Salar et al. (2013) υποστηρίζουν ότι τα εικονικά μουσεία (ή οι εκθέσεις) μπορούν να είναι πολύ επωφέλη για τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές, καθώς παρέχουν πρόσβαση σε εκπαιδευτικό υλικό πέρα από τα όρια της τάξης και δεν είναι τόσο περιορισμένα από φυσικούς και χρονικούς περιορισμούς. Αυτά τα οφέλη μπορούν να εφαρμοστούν όχι μόνο στη χρήση εικονικών εκθέσεων ως παιδαγωγικά εργαλεία αλλά και στην ίδια την επιμέλεια όταν γίνεται από μαθητές. Η επιμέλεια εικονικών ή μικτών εκθέσεων δεν βοηθά μόνο στην ανάπτυξη εγκάρσιων δεξιοτήτων αλλά μπορεί επίσης να αυξήσει τον ψηφιακό γραμματισμό και τις ψηφιακές ικανότητες τόσο των μαθητών όσο και των εκπαιδευτικών.

Στην πραγματικότητα, ο ψηφιακός γραμματισμός μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη ορισμένων εγκάρσιων δεξιοτήτων. Σύμφωνα με το ResourcEd (2018), ο ψηφιακός γραμματισμός στην παιδαγωγική μπορεί να αυξήσει τη βαθιά μάθηση, η οποία χαρακτηρίζεται από έξι βασικές δεξιότητες: **συνεργασία, δημιουργικότητα, κριτική σκέψη, πολιτική συνείδηση, χαρακτήρα και επικοινωνία.**

Όσον αφορά τις ψηφιακές δεξιότητες των εκπαιδευτικών στο πλαίσιο της δημιουργίας εικονικών ή μικτών εκθέσεων, μια από τις κύριες ευθύνες που πρέπει να αναλάβουν είναι αυτή της διευκόλυνσης της χρήσης της τεχνολογίας, πράγμα που σημαίνει ότι πρέπει να γνωρίζουν ποιοι τεχνολογικοί πόροι μπορούν να χρησιμοποιηθούν και πώς χρησιμοποιούνται. Επομένως, για να καθοδηγήσουν τους μαθητές στη διαδικασία δημιουργίας εικονικών εκθέσεων, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να μάθουν όχι μόνο πώς να χρησιμοποιούν τους πόρους/πλατφόρμες που απαιτούνται για τη δημιουργία περιεχομένου υψηλής ποιότητας, αλλά και να μάθουν τεχνικές επίλυσης ψηφιακών προβλημάτων (Gothart, 2020) καθώς οι μαθητές πιθανότατα θα χρειαστούν πολλή βοήθεια στη διαδικασία της δημιουργίας.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ

- Ανάπτυξη βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων
- Εκμάθηση για την χρήση διαφορετικών πόρων και πλατφόρμων για την καθοδήγηση των μαθητών στη διαδικασία δημιουργίας μιας εικονικής έκθεσης (παροχή στήριξης)
- Εκμάθηση δεξιοτήτων επίλυσης ψηφιακών προβλημάτων
- Συν-μάθηση με τους μαθητές, καθώς αυτός είναι ένας αρκετά πρόσφατος τομέας παιδαγωγικής

ΜΑΘΗΤΕΣ-ΕΦΟΡΟΙ

- Βαθιά μάθηση (ανάπτυξη 6 βασικών δεξιοτήτων)
- Ανάπτυξη/ενίσχυση βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων
- Εκμάθηση για την χρήση εικονικών πλατφόρμων και εφαρμογών για τη δημιουργία εικονικών εκθέσεων
- Απόκτηση δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων
- Απόκτηση δεξιοτήτων ψηφιακού χειρισμού
- Εκμάθηση για την ανάπτυξη και ενσωμάτωση διαφορετικών καλλιτεχνικών μέσα στις εκθέσεις
- Εκμάθηση για την οργάνωση διατάξεων, οπτικών γραφικών και την ακολουθία ροής πληροφοριών

Αυτή η ενότητα είχε ως στόχο να καλύψει τα οφέλη των ψηφιακών και φυσικών εκθέσεων ως παιδαγωγικών εργαλείων. Με βάση την έρευνα που πραγματοποιήθηκε, προέκυψε το συμπέρασμα ότι η επιμέλεια των εκθέσεων μπορεί να ενισχύσει τη μάθηση και να προσφέρει μια προσιτή και διασκεδαστική εκπαιδευτική εμπειρία. Η επιμέλεια εκθέσεων από τους μαθητές είναι μια δραστηριότητα εστιασμένη στους μαθητές, ιδιαίτερα ελκυστική και συμμετοχική. Με την ενεργό συμμετοχή τους στη διαδικασία της δημιουργίας, οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν ένα ευρύ φάσμα εγκάρσιων δεξιοτήτων, καθώς και ψηφιακών δεξιοτήτων.



Οι εκπαιδευτικοί επίσης επωφελούνται από αυτή τη δραστηριότητα, έχοντας την ευκαιρία να συμμετάσχουν στη διαμορφωτική αξιολόγηση, βοηθώντας τους μαθητές να έχουν μια πιο ελκυστική μαθησιακή εμπειρία μέσω υποστήριξης και, δεδομένης της καινοτομίας αυτού του τομέα, έχουν την ευκαιρία να μάθουν από κοινού με τους μαθητές τους και να αναπτύξουν τον ψηφιακό τους γραμματισμό. Συνολικά, η μάθηση μέσω της επιμέλειας ψηφιακών εκθέσεων έχει τη δυνατότητα να είναι μια πολύ θετική εμπειρία τόσο για μαθητές όσο και για εκπαιδευτικούς.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αυτή η ηλεκτρονική έκθεση στόχευσε στην παροχή ενός αρχικού πλαισίου της προσέγγισης ΡΟΕΜΕ διερευνώντας τις έννοιες που θα συναντηθούν στα επερχόμενα αποτελέσματα του έργου.

Η **πρώτη ενότητα** παρείχε ολοκληρωμένες πληροφορίες τόσο για τις ψηφιακές όσο και για τις φυσικές μη τυπικές μεθόδους διδασκαλίας μιας δεύτερης γλώσσας, τις βέλτιστες πρακτικές που έχουν αναπτυχθεί μέχρι τώρα στις χώρες της κοινοπραξίας, καθώς και άλλα συμπληρωματικά έργα και πρακτικά υλικά που μπορούν να συμβάλουν στην πρόοδο των αποτελεσμάτων του έργου.

Η **δεύτερη ενότητα** περιέγραψε τις δυνατότητες που προσφέρουν τα ηλεκτρονικά βιβλία και τα ηλεκτρονικά φύλλα εργασίας στην απόκτηση του προφορικού και του γραπτού λόγου, καθώς και στον ψηφιακό μετασχηματισμό της εκπαίδευσης με συγκεκριμένα παραδείγματα και συνδέσμους για το πώς μπορούν να αναπτυχθούν.

Η **τρίτη ενότητα** εστίασε στην αναγνώριση της πολιτιστικής κληρονομιάς και την ευαισθητοποίησης για την Ευρωπαϊκή πολιτιστική κληρονομιά. Έχει βασιστεί στα τέσσερα είδη της πολιτιστικής κληρονομιάς - απτή, άυλη, φυσική και ψηφιακή - και παρείχε παραδείγματα για το πώς η ευαισθητοποίηση για την πολιτιστική κληρονομιά έχει χρησιμοποιηθεί ως παιδαγωγικό εργαλείο.

Η **τέταρτη** και τελευταία **ενότητα** αυτής της ηλεκτρονικής έκθεσης διερεύνησε τα οφέλη των ψηφιακών και φυσικών εκθέσεων ως παιδαγωγικά εργαλεία με δείγματα μαθητών ως εφόρων. Επίσης διερεύνησε πώς το περιεχόμενο υψηλής ποιότητας μπορεί να αναπτύξει τις ψηφιακές ικανότητες εκπαιδευτικών και μαθητών-εφόρων.

Η ηλεκτρονική έκθεση είχε ως σκοπό να σας βοηθήσει να κατανοήσετε τους τρόπους με τους οποίους η μικτή εκπαιδευτική μεθοδολογία του ΡΟΕΜΕ θα διευκολύνει τη δημιουργία προσαρμοσμένου εκπαιδευτικού περιεχομένου υψηλής ποιότητας. Το συγκεκριμένο περιεχόμενο ανταποκρίνεται στην ανάγκη χρήσης ψηφιακών τεχνολογιών και καινοτόμων παιδαγωγικών για να εξασφαλιστεί η συνεχής παροχή της εκπαίδευσης χωρίς αποκλεισμούς, η οποία αφενός αντιμετωπίζει τις προκλήσεις όσον αφορά την ισότητα, τη διαφορετικότητα και την ένταξη. Από την άλλη όμως προσαρμόζεται στην ηλεκτρονική και ψηφιακή εκπαίδευση για να μετριάσει τον αντίκτυπο της κρίσης του COVID-19.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Alivizatou-Barakou, M., Kitsikidis, A., Tsalakanidou, F., Dimitropoulos, K., Giannis, C., Nikolopoulos, S., Al Kork, S., Denby, B., Buchman, L., Adda-Decker, M. and Pillot-Loiseau, C., (2017). "Intangible cultural heritage and new technologies: challenges and opportunities for cultural preservation and development". In: *Mixed reality and gamification for cultural heritage* (pp. 129-158). Springer, International Publishing
- Alqahtani, S. N. S. (2019). "Impact of Technology in Classrooms of Saudi Arabian Students in a Midwest University". JITEResearch.org
- American Alliance of Museums Curators Committee (2018) "Curator Core Competencies", <https://www.aam-us.org/wp-content/uploads/2018/05/CURATOR-CORE-COMPETENCIES.pdf>
- Balkin, J.M. and Sonnevend, J. (2016). "The digital transformation of education. Education and social media: Toward a digital future", pp.11-24.
- Barton, T. (2019). "Experiential Learning In And Out Of Classrooms", Serve Learn. [Online] <https://servelearn.co/blog/experiential-learning-in-and-out-of-classrooms> (Accessed: 12 August 2021)
- Bogdandy, B., Tamas, J. and Toth, Z. (2020). "Digital transformation in education during covid-19: A case study". In: *2020 11th IEEE International Conference on Cognitive Infocommunications (CogInfoCom)* (pp. 000173-000178). IEEE.
- Bouchenaki, M., (2003). "The interdependency of the tangible and intangible cultural heritage".
- Boud, D. (2002). 'Introduction: Making the move to peer learning', in Boud, D., Cohen, R. and Smapson, J. (eds.) *Peer Learning in Higher Education: Learning From & With Each Other*. London: Kogan Page Limited.
- Champion, E., (2015). "Defining cultural agents for virtual heritage environments". *Presence*, 24(3), pp.179-186.
- Cook-Sather, A., Bovill, C., & Felten, P. (2014). "Engaging students as partners in learning and teaching: a guide for faculty". San Francisco: Jossey Bass.
- Council of Europe, (2005). *Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*. Faro: Council of Europe.
- Council of Europe, "Recommendation No. R (82) 18 of the Committee of Ministers concerning Modern Languages", in *Children and Adolescents from a migrant background: Integration and Education*, compiled by the Language Policy Programme, Council of Europe.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Council of Europe, "Resolution (70) 35 School Education for the Children of Migrant Workers (Adopted by the Ministers' Deputies on 27 November 1970), in Children and Adolescents from a migrant background: Integration and Education, compiled by the Language Policy Programme, Council of Europe.
- Council of Europe, Recommendation CM/Rec(2008)4 of the Committee of Ministers to member states on strengthening the integration of children of migrants and of immigrant background (Adopted by the Committee of Ministers on 20 February 2008 at the 1018th meeting of the Ministers' Deputies)
- Council of Europe, Recommendation No. R (84) 18 concerning the training of teachers in education for intercultural understanding, notably in a context of migration from the Committee of Ministers, in Children and Adolescents from a migrant background: Integration and Education, compiled by the Language Policy Programme, Council of Europe.
- Cowie, B. & Bell, B. (1999). 'A Model of Formative Assessment in Science Education'. *Assessment in Education*, 6(1), pp. 101-116.
- Daniela, L. (2020) Virtual Museums as Learning Agents. *Sustainability*, 12 (2698), pp. 1-24.
- Davidson, J. (2009). 'Exhibitions: Connecting Classroom Assessment with Culminating Demonstrations of Mastery'. *Theory into Practice*, 48(1), pp. 36-43.
- Dean, D., & Edson, G. (2013). *Handbook for Museums*. Oxon: Routledge.
- Dewey, J. (1916), *Democracy and Education*. An introduction to the philosophy of education (1966 edn.). New York: Free Press.
- Earl, K. & Ussher, B. (2016) 'Reflective practice and inquiry: Let's talk more about inquiry', *Teachers and Curriculum*, 16(2), pp. 47-54.
- Eaton, S.A. (2010) *Formal, non-formal and informal learning: The case of literacy, essential skills and language learning in Canada*. Eaton International Consulting Inc.
- *Education in the digital age: Through non-formal to digital education in the digital age*. Available at: http://culturalrelations.org/Resources/2019/Through_non-formal_to_digital_-_2019.pdf (Accessed on 10 July 2021)
- Ellis, C., Adams, T. E. & Bochner, A. P. (2011) 'Autoethnography: An Overview', *Forum: Qualitative Social Research*, 12(1), Art. 10. [online] <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs1101108> [Accessed: 23 August 2021].

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- European Commission (2020) Blended learning in school education – guidelines for the start of the academic year 2020/21. Available at:
https://www.schooleducationgateway.eu/downloads/Blended%20learning%20in%20school%20education_European%20Commission_June%202020.pdf
- European Commission (2020). Digital Education Action Plan (2021-2027) - Commission Staff Working Document. Available at:
https://ec.europa.eu/education/sites/default/files/document-library-docs/deap-swd-sept2020_en.pdf (Accessed on 10 July 2021)
- European Commission, (2018). Innovation in Cultural Heritage Research For an integrated European Research Policy
- European Commission, (2020). CORDIS Results Pack on digital cultural heritage - How digital technologies can play a vital role for the preservation of Europe's cultural heritage
- European Commission, 2020. Digital Education Action Plan
- European Parliament (2020) Rethinking education in the digital age, Study, Panel for the future of science and technology. European Parliamentary Research Service, Scientific Foresight Unit (STOA).
- 'Exhibition' 2014, in The Glossary of Education Reform,
<https://www.edglossary.org/exhibition/> (Accessed: 05 August 2021)
- Filipovic, E. (2013). 'What is an exhibition?', in Hoffmann, J. Ten Fundamental Questions of Curating. Milan, Italy: Mousse Publishing.
- Glatkauskas, G. (2020) Benefits of Using a Learning Management System (LMS). Goodelearning. [Online] <https://blog.goodelearning.com/lms-training/benefits-of-having-a-learning-management-system/> [Accessed 02 September 2021]
- Golubova, I. (2018) The links between education and active citizenship/civic engagement, NESET II ad hoc question No. 1/2018, Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Gražulevičiūtė, I., (2006). Cultural heritage in the context of sustainable development. Environmental Research, Engineering & Management, 37(3).
- Grenfell, J. (2013) Immersive interfaces for art education teaching and learning in virtual and real world learning environments. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 93, pp. 1198-1211.
- Hamburg, I. and Bucksch, S., 2017. Inclusive education and digital social innovation. Advances in social sciences research journal, 4(5).

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Harman, M. (2018). Importance of eBooks in education. [online] Kitaboo. Available at: <https://kitaboo.com/importance-of-ebooks-in-education> [accessed 02 September 2021]
- Harman, M. (2018). Importance of eBooks in education. Kitaboo.
- Hatlevik, O. E., Throndsen, I., Loi, M. & Gudmundsdottir, G. B. (2018). Students' ICT self-efficacy and computer and information literacy: Determinants and relationships. *Computers & Education*, 118, p. 107-119.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.11.011>
- livari, N., Sharma, S. and Ventä-Olkkonen, L., 2020. Digital transformation of everyday life—How COVID-19 pandemic transformed the basic education of the young generation and why information management research should care?. *International Journal of Information Management*, 55, p.102183.
- Kalogirou, K., Fernée, C. L., Stamenkovic, D., Trimmis, K. P. (2020) ' "A Town of Many": Drama and Urban Heritage Landscapes as Mediums for Second Language Acquisition and Social Inclusion', *Global Education Review*, 7 (4), p9-28.
- Kalogirou, K., Trimmis, K. (2020). VIA Culture: Drama based heritage infused teaching resources for language learning and social inclusion, 26 p19 - 23.
- Kaplan, F. E. S. (2005). 'Exhibitions as communicative media', in Hooper-Greenhill, E. (ed.) *Museum, Media, Message*. Oxon: Routledge, pp. 37-58.
- Karadeniz, C.B., (2020). Assessment for awareness and perception of the cultural heritage of geography students. *Review of International Geographical Education Online*, 10(1 (Special Issue)), pp.40-64
- Knutson, E., (2006). Cross-cultural awareness for second/foreign language learners. *Canadian modern language review*, 62(4), pp.591-610.
- Koya, K. and Chowdhury, G., (2020). Cultural heritage information practices and iSchools education for achieving sustainable development. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 71(6), pp.696-710.
- Krashen, S. (1994) "The input hypothesis and its rivals". In Ellis, Nick (ed.). *Implicit and Explicit Learning of Languages*. London: Academic Press. pp. 45–77. ISBN 978-0-12-237475-3.
- Kurniawan, H., Salim, A., Suhartanto, H. and Hasibuan, Z.A., (2011), E-cultural heritage and natural history framework: an integrated approach to digital preservation. In *International Conference on Telecommunication Technology and Applications (IACSIT)* (pp. 177-182).

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Lai, C., Zhu, W., Gong, G. (2015) 'Understanding the Quality of Out-of-Class English Learning', TESOL Quarterly, 49, p278-308.
- Latchem, C. (2014), 'Informal Learning and Non-Formal Education for Development', Journal of learning for development, 1(1).
- Lipnickienė, K., Siarova, H. and van der Graaf, L. (2018). Sirius Watch 2018 Role of non-formal education in migrant children inclusion: links with schools. European Commission. [online] https://www.sirius-migrationeducation.org/wp-content/uploads/2018/11/SIRIUS-Watch_Full-report-1.pdf [Accessed: 23 August 2021].
- Lipnickienė, K., Siarova, H. Van der Graaf, L. (2018) Role of non-formal education in migrant children inclusion: links with schools. Synthesis Report. SIRIUS WATCH 2018. Available at: https://www.sirius-migrationeducation.org/wp-content/uploads/2018/11/SIRIUS-Watch_Full-report-1.pdf (Accessed on 7 July 2021)
- Logan, William (2007) Closing Pandora's Box: Human Rights Conundrums in Cultural Heritage Protection. In Cultural Heritage and Human Rights, edited by Helaine Silverman and D. Fairchild Ruggles, pp. 33–52. Springer, New York
- Lynch, M. (2017). What are the benefits of digital textbooks? The Tech Advocate. [Online] <https://www.thetechadvocate.org/benefits-digital-textbooks> (Accessed 11 August 2011)
- McNulty, N. (2021). What are the benefits of digital education? Niall McNulty.
- Milosevic, O., (2020). The Host Country Culture in Second Language Acquisition: A Case Study in an International School. Global Education Review, 7(4), pp.46-58.
- Morrice, L. (2016). Why non-formal language learning can be more effective for migrants. Electronic Platform for Adult Learning in Europe. [Online]. <https://epale.ec.europa.eu/it/node/21165> (Accessed: 12 August 2021)
- Niglio, O., (2014). Inheritance and identity of Cultural Heritage. Advances in Literary Study, 2(1), pp.1-4.
- OECD (2020). New OECD PISA report reveals challenge of online learning for many students and schools. OECD PISA report. Retrieved from <https://www.oecd.org/newsroom/new-oecd-pisa-report-reveals-challenge-of-online-learning-for-many-students-and-schools.htm>
- Olson, M. and Maurath, K. (2020) Evaluating the learning experience, <https://edtechbooks.org/digitaltoolsapps/evaluatinglearningexperience>
- Ostanina-Olszewsk, J. (2018). Modern technology in language learning and teaching. Linguodidactica.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Ott, M. and Pozzi, F., (2008). ICT and cultural heritage education: Which added value?. In World summit on knowledge society (pp. 131-138). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Ott, M. and Pozzi, F., (2011). Towards a new era for Cultural Heritage Education: Discussing the role of ICT. *Computers in Human Behavior*, 27(4), pp.1365-1371.
- Promethean (2018), Digital literacy in the classroom. How important is it? ResourcEd - A Promethean Blog. [Online] <https://resourced.prometheanworld.com/digital-literacy-classroom-important/> (Accessed: 01 September 2021)
- Redecker, C. & Punie, Y. (2017). European Framework for the Digital Competence of Educators – DigCompEdu. European Commission: EU.
- Research for CULT Committee - Education in Cultural Heritage, (2018). Available at: [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/617486/IPOL_STU\(2018\)617486_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/617486/IPOL_STU(2018)617486_EN.pdf)
- Ruggles, D.F. and Silverman, H., (2009). From tangible to intangible heritage. In *Intangible heritage embodied* (pp. 1-14). Springer, New York, NY.
- Ruggles, D.F. and Silverman, H., (2009). *Intangible heritage embodied*. New York: Springer.
- Ryan, A., & Tilbury, D. (2013). *Flexible pedagogies: new pedagogical ideas*. York: Higher Education Academy.
- Salar, H. C. et al. (2013) Online (Virtual) Exhibitions Applications in Education. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 33(3), pp. 176-182.
- Sefton-Green, J. (2004) 'Report 7: Literature Review in Informal Learning with Technology Outside School' A Report for NESTA Futurelab.
- Shaping Europe's digital future (2021). Digital skills and jobs. European Commission. Retrieved from <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-skills-and-jobs>
- Sotheby Institute (2021) "Key Skills for Curators Today", Sotheby's Institute of Art, <https://www.sothebysinstitute.com/news-and-events/news/key-skills-for-curators-today>
- Stoeva, Z. (2021). What Are the Benefits of E-Learning for Teachers. VEDAMO.
- Sundseth, K., (2019). Natural and Cultural Heritage in Europe: Working together within the Natura 2000 network.
- Takyar, A. (2021). Digital Transformation in Education Industry | LeewayHertz. LeewayHertz.
- Thigpen, K. (2013). *Creating Anytime, Anywhere Learning for All Students: Key Elements of a Comprehensive Digital Infrastructure*. Alliance For Excellent Education.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Top 5 Benefits of a Blended Learning Platform (Moodlelearning) (2015) Available at: <https://blog.moodlelearning.com/top-5-benefits-of-a-blended-learning-platform/>
- Trust, T. (2020). Teaching with Digital Tools and Apps (1st ed.). EdTech Books. <https://edtechbooks.org/digitaltoolsapps>
- UNESCO (n.d) World Heritage. Available at : <https://whc.unesco.org/en/about/>
- UNESCO (n.d.) Tangible Cultural Heritage Available at: <https://en.unesco.org/fieldoffice/ramallah/tangible-cultural-heritage>
- UNESCO Institute for Statistics (2012). International Standard Classification of Education: ISCED 2011, Montreal: UIS.
- UNESCO, (1972). Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage. Paris: UNESCO
- UNESCO, (2003). Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage. Available at: <https://ich.unesco.org/en/convention>
- UNESCO, (2008). World Heritage Information Kit [Online] Available at: <https://whc.unesco.org/en/activities/567/>
- UNESCO, (2009). Charter on the Preservation of the Digital Heritage. Available at: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000179529.page=2>
- UNESCO, (2012). Managing Natural World Heritage. Paris: UNESCO.
- UNESCO, (2013). Managing Cultural World Heritage. Paris: UNESCO.
- Van Zanten, W., (2004). Constructing new terminology for intangible cultural heritage. Museum international, 56(1-2), pp.36-44.
- ViewSonic Education (2021) Blended learning in Education 3.0: <https://www.viewsonic.com/library/blended-learning-in-education-3-0/>
- Westfall, B. (2020) 5 Long-Term LMS Benefits for Schools and Universities. Softwareadvice [Online] <https://www.softwareadvice.com/resources/lms-benefits-schools-universities/> [Accessed 02 September 2021]
- Yalçinkaya, D. (2015) 'Why is blended learning for vocationally oriented language teaching?' Procedia - Social and Behavioral Sciences 174, p1061 – 1068
- Yooyativong, T., Luang, M. F. & Rai, C. (2018). Developing Teacher's Digital Skills Based on Collaborative Approach in Using Appropriate Digital Tools to Enhance Teaching Activities. The 6th Global Wireless Summit.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Zadarozhnyy, A. & Yu, B. (2020). The importance of informal digital eLearning practices for English language acquisition. Conference Paper.
- Zimmerman, E. (2019). AR/VR in K–12: Schools Use Immersive Technology for Assistive Learning. EdTech Magazine. [Online]
<https://edtechmagazine.com/k12/article/2019/08/arvr-k-12-schools-use-immersive-technology-assistive-learning-perfcon> (Accessed 11 August 2011)