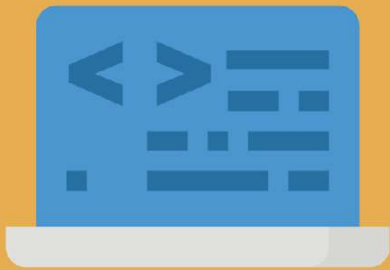


ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΑΝΟΙΚΤΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

30 Νοεμβρίου 2021



01001
11010



ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ

ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ



010
1010



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

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612126-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IP1-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD



Περιεχόμενα

Περίληψη	2
Περιγραφή έργου	3
Ενδυνάμωση ψηφιακών και εγκάρσιων δεξιοτήτων των νέων και προώθηση της κοινωνικής ένταξης των νέων – Πλαίσιο Πολιτικής της ΕΕ	7
Συστάσεις για δυνατότητα μεταφοράς και εφαρμογή της μεθοδολογίας Social Hackademy	11
Συστάσεις αναβάθμισης και δυνατότητας μεταφοράς	12
Συστάσεις για τους διοργανωτές των Εργαστηρίων Social Hackademy	15





Περίληψη

Οι Συστάσεις Πολιτικής αναφέρονται στις εμπειρίες, τις αναλύσεις και τις αξιολογήσεις του έργου και συμβάλλουν στη δυνατότητα μεταφοράς και εκμετάλλευσης της μεθοδολογίας Social Hackademy σε όλη την Ευρώπη.

Το έγγραφο παρουσιάζει το έργο Social Hackademy και τα αποτελέσματα του, σχετικά έγγραφα πολιτικής και, στο τέλος παρουσιάζονται δύο σενάρια με συστάσεις που θα βοηθήσουν στη μεταφορά και την περαιτέρω αναβάθμιση της μεθοδολογίας και της οργάνωσης των Εργαστηρίων Social Hackademy.

Οι συγκεκριμένες συστάσεις προσδιορίστηκαν σε συνεργασία με τους ενδιαφερόμενους φορείς του έργου (εκπαιδευτικούς, οργανισμούς κοινωνίας πολιτών, νέους ανθρώπους και συνεργάτες του έργου) και περιέχουν συγκεκριμένη μεθοδολογία και συστημικές προτάσεις που αφορούν τους διαφορετικούς ρόλους των ομάδων-στόχων.

Οι εταίροι του έργου Social Hackademy αναγνωρίζουν ότι η μεταφορά και η εφαρμογή της μεθοδολογίας σε διαφορετικά πλαίσια θα ακολουθεί την ίδια γραμμή, αλλά πρέπει να προσαρμοστεί στην εθνική, περιφερειακή και τοπική πραγματικότητα για υπάρχει μεγαλύτερη επιτυχία. Ωστόσο, οι βασικές αρχές της συνδημιουργίας της Μεθοδολογίας Social Hackademy που χρησιμοποιούνται για την ανάπτυξη ψηφιακών λύσεων σε κοινωνικές προκλήσεις και την ενδυνάμωση των νέων ανθρώπων, ειδικά αυτών που προέρχονται από μειονεκτικά υπόβαθρα, με ψηφιακές δεξιότητες μπορούν να εφαρμοστούν σε μια σειρά από διαφορετικές πραγματικότητες σε όλη την Ευρώπη και πέρα από αυτήν.

Οι συστάσεις πολιτικής μεταφράζονται στην κροατική, γαλλική, ελληνική και ιταλική γλώσσα. Οι μεταφρασμένες εκδόσεις του εγγράφου είναι διαθέσιμες [στον ιστότοπο του έργου](#).





Περιγραφή έργου

Διάρκεια έργου: 24 μήνες

Ημερομηνία έναρξης: 15 Ιανουαρίου 2020

Ημερομηνία λήξης: 14 Ιανουαρίου 2022

Συμμετέχοντες χώρες: Βέλγιο, Κροατία, Γαλλία, Ελλάδα, Ιταλία,

Συγχρηματοδοτείται από το Πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης στο πλαίσιο της δράσης KA3 Κοινωνική Ένταξη.

Πολλές πρωτοβουλίες πολιτικής της ΕΕ υπογραμμίζουν ότι η κοινωνική ένταξη των νέων εξαρτάται από την πρόσβασή τους στις ΤΠΕ και την απόκτηση των απαραίτητων ψηφιακών ικανοτήτων για τη συμμετοχή τους στη σύγχρονη κοινωνία. Για την αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων, το έργο Social Hackademy (HackAD) **στοχεύει στην ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων και ικανοτήτων** των νέων από μειονεκτικά υπόβαθρα, μέσω της **εφαρμογής συνεργατικών εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων** βάσει της μεθοδολογίας συνδημιουργίας Social Hackademy

Το Social Hackademy βασίζεται στη μεθοδολογία Social Hackathon Umbria (#SHU), μια καλή πρακτική που εφαρμόζεται στην Ιταλία από το 2016 και μετά. Το έργο αναβάθμισε τις καλές πρακτικές καθώς βασίστηκε σε τρία κύρια στοιχεία/αρχές. Οι θεμελιώδεις αρχές της μεθοδολογίας του Social Hackademy είναι οι εξής:

- να **ενισχύσει την επίπτωση που έχει η εκπαιδευτική δραστηριότητα** στους εκπαιδευόμενους για να καταλάβουν πώς: (1) μπορούν να εκμεταλλευτούν τις ικανότητες που αποκτήθηκαν κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης στην υλοποίηση ενός συγκεκριμένου προϊόντος ή υπηρεσίας, που είναι χρήσιμο για την υπόλοιπη κοινωνία, (2) η συνεργασία και η ομαδική εργασία είναι βασικά στοιχεία για την επιτυχή υλοποίηση ενός έργου και (3) η ικανοποίηση των αναγκών μιας συγκεκριμένης ομάδας στόχου δεν μπορεί να αγνοήσει τη συμμετοχή εκείνων που επηρεάζονται άμεσα από αυτές τις ανάγκες ή, τουλάχιστον, κάποιου εκπροσώπου του σχετικές οργανώσεις.



- **η απόκτηση βασικών (ή/και προηγμένων) ψηφιακών ικανοτήτων** θα διασφαλίσει τη βιωσιμότητα των αναπτυγμένων λύσεων και θα επηρεάσει την τεχνική/ψηφιακή ανάπτυξη, καθώς και τη δημιουργική διαδικασία, εξασφαλίζοντας έναν άμεσο έλεγχο ποιότητας σχετικά με τη σκοπιμότητα, τη συνάφεια, τη χρηστικότητα κ.λπ.
- την εκπαίδευση εξειδικευμένων υπευθύνων ομάδων που παρακολουθούν και καθοδηγούν τη διαδικασία συν-δημιουργίας και εγγυώνται την οριστικοποίηση των αποτελεσμάτων είναι ζωτικής σημασίας για την επιτυχή εφαρμογή της μεθοδολογίας.

Η μετάβαση από την καλή πρακτική του Social Hackademy Umbria σε μια Μεθοδολογία Social Hackademy χαρακτηρίζεται από την εξέλιξη από μια προσέγγιση βασισμένη σε γεγονότα, σε μια σταθερή πρωτοβουλία που λειτουργεί κάτω από ένα Εργαστήριο Social Hackademy. Ο μετασχηματισμός χαρακτηρίζεται από τη μετάβαση από μια δραστηριότητα προσανατολισμένη στο προϊόν (όπως τα κλασικά hackathons) σε μια μαθησιακή εμπειρία που σχεδιάζεται και διευκολύνεται από εκπαιδευτές σε συνεργασία με οργανισμούς κοινωνίας πολιτών και άλλους ενδιαφερόμενους φορείς.

Ως εκ τούτου, ο κύριος ρόλος της μεθοδολογίας Social Hackademy είναι να υποστηρίξει την υλοποίηση καινοτόμων δράσεων και έργων και να καταδείξει πώς η ψηφιακή και η κοινωνική καινοτομία μπορούν αμοιβαία να ωφελήσουν στην υλοποίηση προϊόντων και αποτελεσμάτων βασισμένα στις κοινωνικές αξίες και επενδύσεις, παρέχοντας παράλληλα ευκαιρίες στους νέους για επαγγελματική και προσωπική ανάπτυξη.

Το έργο Social Hackademy μετασχημάτισε τη μεθοδολογία σε ένα συγκεκριμένο σύνολο δραστηριοτήτων που αποτελείται από μαθήματα κατάρτισης για ψηφιακές δεξιότητες για νέους και Social Hackathons, που οργανώθηκαν στο πλαίσιο των Social Hackademy Labs.

Τα βασικά αποτελέσματα του έργου Social Hackademy είναι:

- **Μεθοδολογία Social Hackademy** που περιγράφει βασικά χαρακτηριστικά της μεταφερόμενης καλής πρακτικής και θέτει το πλαίσιο για τη μεταφορά και την αναβάθμιση της καλής πρακτικής. Συμπληρώνεται με εκπαιδευτικά έγγραφα που υποστηρίζουν την προετοιμασία και οργάνωση των Social Hackathons
- **Επιμορφωτικά Μαθήματα** που απευθύνονται στους εκπαιδευτικούς χρησιμεύουν ως βασικό σημείο αναφοράς για τη μη τυπική εκπαίδευση των νέων. Τα μαθήματα κατάρτισης



είναι ζωτικής σημασίας για την υποστήριξη των νεαρών εκπαιδευόμενων με ψηφιακές ικανότητες που θα τους επιτρέψουν να συμμετέχουν ουσιαστικά στα Social hackathons. Διατίθενται τρία θεματικά πεδία μαθημάτων: Visual and Graphic Design, Web Design και Native Mobile App Development. Όλα συνοδεύονται από Ανοιχτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους (OERs) και Εγχειρίδιο για Εκπαιδευτές.

- **Online Πλατφόρμα Social Hackademy** που υποστηρίζει την εφαρμογή των Εργαστηρίων Social Hackademy και διευκολύνει την ανάπτυξη διαδικτυακών κοινοτήτων. Η πλατφόρμα λειτουργεί ως κόμβος φιλοξενώντας εκπαιδευτικό περιεχόμενο, προβάλλοντας αποτελέσματα από δραστηριότητες συν-δημιουργίας που παράγονται σε εκπαιδευτικά μαθήματα και Social Hackathons και διευκολύνει τη δικτύωση και την επικοινωνία μεταξύ νέων, εκπαιδευτών, εκπροσώπων οργανισμών κοινωνίας πολιτών και άλλων ενδιαφερομένων που περιλαμβάνονται στη συν-δημιουργία ή εκπαιδευτικές δραστηριότητες.
- **Συστάσεις πολιτικής** που βασίζονται στα αποτελέσματα της κατάρτισης και των πιλοτικών δραστηριοτήτων, για περαιτέρω δυνατότητα μεταφοράς και αναβάθμισης των αποτελεσμάτων του έργου.

Κατά τη διάρκεια του έργου, οι εταίροι του έργου δημιούργησαν εργαστήρια Social Hackademy σε 4 ευρωπαϊκές χώρες (Ιταλία, Ελλάδα, Κροατία και Γαλλία) και, μέσω εκπαιδευτικών μαθημάτων για ψηφιακές δεξιότητες συνολικής διάρκειας 100 ωρών, εκπαίδευσαν περισσότερους από 120 νέους ηλικίας 16-29 ετών (το τρίτο από αυτά προέρχεται από μειονεκτικά υπόβαθρα) σε τρία θεματικά πεδία: Native Mobile App Development, Web Design and Visual and Graphic Design. Στο πλαίσιο της μαθησιακής διαδρομής, διοργανώθηκαν τέσσερα Social Hackathon σε κάθε χώρα, κατά τη διάρκεια των οποίων οι νεαροί συμμετέχοντες είχαν την ευκαιρία να εφαρμόσουν τις νέες ψηφιακές ικανότητες που απέκτησαν. Για να αντιμετωπίσουν τυχόν ελλείψεις σε γνώσεις και ικανότητες και να προωθήσουν τη μάθηση σχετικά με τη σημασία της ομαδικής εργασίας και της συνεργασίας, συνεργάστηκαν με εκπροσώπους και εμπειρογνώμονες από οργανισμούς κοινωνίας πολιτών για την ανάπτυξη ψηφιακών λύσεων σε κοινωνικές προκλήσεις που συνδέονται με έναν ή περισσότερους από τους 17 Στόχους του ΟΗΕ για την Αειφόρο Ανάπτυξη. Περισσότερες λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με τα αποτελέσματα των δραστηριοτήτων του Social Hackademy Labs είναι διαθέσιμες στη Περιεκτική Πιλοτική Έκθεση που δημοσιεύεται στον ιστότοπο του έργου.



Τα βασικά αποτελέσματα του έργου είναι διαθέσιμα στην αγγλική, κροατική, ελληνική και ιταλική και γλώσσα στον ιστότοπο του έργου: <https://socialhackademy.eu/>.

Συνεργάτες του έργου Social Hackademy:

- [ALL DIGITAL](#), Βέλγιο – project coordinator
- [EGInA Srl](#), Ιταλία
- [Centre of Technical Culture Rijeka](#), Κροατία
- [Hellenic Open University](#), Ελλάδα
- [Simplon.co](#), Γαλλία
- [Public Libraries 2030](#), Βέλγιο



Ενδυνάμωση ψηφιακών και εγκάρσιων δεξιοτήτων των νέων και προώθηση της κοινωνικής ένταξης των νέων – Πλαίσιο Πολιτικής της ΕΕ

‘Πρέπει να κάνουμε τα πάντα για να ενδυναμώσουμε, να στηρίξουμε και να εμπνεύσουμε τους νέους. Για να διασφαλίσουν ότι έχουν τις ευκαιρίες απασχόλησης, εκπαίδευσης και κατάρτισης που τους αξίζουν.’ - Ursula Von der Leyen, Πρόεδρος της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, 1 Ιουλίου 2020

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή τόνισε ήδη από το 2016¹ ότι η Ευρώπη χρειάζεται ψηφιακά έμπειρους ανθρώπους για έναν επιτυχημένο ψηφιακό μετασχηματισμό. Ταυτόχρονα, οι πραγματικότητες που διαμορφώνονται από την ψηφιοποίηση απαιτούν επίσης ένα πλαίσιο πολιτικής που επιτρέπει την καλύτερη χρήση των ευκαιριών και τη ρύθμιση των κινδύνων. Υπάρχουν δύο διαστάσεις της πολιτικής της ΕΕ σε αυτόν τον τομέα: η ατζέντα της ψηφιοποίησης που, κατά καιρούς, αναφέρεται στους νέους, αλλά όχι μέσω μιας ξεχωριστής ατζέντας για όλους τους πολίτες της, και η ατζέντα της πολιτικής για τη νεολαία που επικεντρώνεται επί του παρόντος στην προώθηση ψηφιακών εργαλείων².

Είναι εύκολο να έχουμε μια λανθασμένη αντίληψη ότι η ατζέντα ψηφιοποίησης ξεκίνησε μετά τη πανδημία COVID-19 το 2020, αλλά η αλήθεια είναι ότι από το 2010 πολλές ευρωπαϊκές χώρες έχουν εμπλακεί στην ανάπτυξη πολιτικών και πλαισίων που αντιμετωπίζουν τη διαδικασία ψηφιοποίησης των κοινωνιών τους. Στο πλαίσιο αυτό, η Ευρωπαϊκή Ένωση ανέλαβε την ευθύνη να εναρμονίσει και να συντονίσει αυτές τις προσπάθειες. Το πρώτο εξάμηνο της δεκαετίας του 2010, η μεγαλύτερη έμφαση όσον αφορά τις προτεραιότητες και τη χρηματοδότηση δόθηκε στην υποδομή συνδεσιμότητας ή διαδικτύου. Τα τελευταία χρόνια, έχει δοθεί μεγαλύτερη προβολή στην εκπαίδευση και την ένταξη, καθώς μόνο το 56%³ των πολιτών της ΕΕ έχει τουλάχιστον βασικές ψηφιακές δεξιότητες.

Ξεκινώντας το 2020, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή παρουσίασε μια νέα ψηφιακή στρατηγική της ΕΕ με τίτλο ‘Μια Ευρώπη κατάλληλη για την ψηφιακή εποχή’⁴. Ένας από τους τρεις πυλώνες επικεντρώνεται

¹ <https://ec.europa.eu/transparency/reqdoc/rep/1/2016/EN/1-2016-381-EN-F1-1.PDF>

² <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261953/053120+Study+on+SID+Web.pdf/0057379c-2180-dd3e-7537-71c468f3cf9d>

³ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/digital-economy-and-society-index-2021>

⁴ https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age_en



ιδιαίτερα στην «Τεχνολογία που λειτουργεί για τους ανθρώπους», συμπεριλαμβανομένων των ενεργειών που αφορούν τις επενδύσεις σε ψηφιακές ικανότητες και την ανάπτυξη της τεχνητής νοημοσύνης.

Μία από τις προτεραιότητες της ενιαίας ψηφιακής αγοράς για την Ευρώπη 2014-2020 είναι «Μια ηλεκτρονική κοινωνία χωρίς αποκλεισμούς – Η Επιτροπή στοχεύει να υποστηρίξει μια ενιαία ψηφιακή αγορά χωρίς αποκλεισμούς, στην οποία οι πολίτες και οι επιχειρήσεις έχουν τις απαραίτητες δεξιότητες και μπορούν να επωφεληθούν από τη διασύνδεση και τις πολυγλωσσικές ηλεκτρονικές υπηρεσίες, από την ηλεκτρονική διακυβέρνηση, την ηλεκτρονική δικαιοσύνη, την ηλεκτρονική υγεία, την ηλεκτρονική ενέργεια ή τις ηλεκτρονικές μεταφορές.» Σε αυτό το πλαίσιο, η ευρωπαϊκή ψηφιακή ένταξη επικεντρώνεται κυρίως στο να καταστήσει τις ΤΠΕ πιο προσιτές και να τις χρησιμοποιήσει για τη μείωση της περιθωριοποίησης, γεγονός που είχε ως αποτέλεσμα τη συμπερίληψη της ανάπτυξης δεξιοτήτων που είναι απαραίτητες στη νέα ψηφιακή εποχή ως ειδική προτεραιότητα στη χρηματοδότηση της ΕΕ (Κοινωνικό Ταμείο της ΕΕ, περιφερειακά ταμεία ή Erasmus+). Για την παρακολούθηση και αξιολόγηση της ψηφιακής προόδου στα κράτη μέλη, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή εργάζεται στο πλαίσιο του Ευρωπαϊκού Εξαμήνου⁵, δημοσιεύοντας εθνικές εκθέσεις και συστάσεις ανά χώρα, καθώς και μέσω του Ψηφιακού και Οικονομικού Δείκτη της ΕΕ (ΨΟΔ)⁶ – ένα εργαλείο που δημιουργήθηκε για τη μέτρηση διαφόρων ψηφιακών διαστάσεων, που ομαδοποιούνται σε πέντε κύριες κατηγορίες: συνδεσιμότητα, ανθρώπινο κεφάλαιο, χρήση υπηρεσιών διαδικτύου, ενοποίηση ψηφιακής τεχνολογίας και ψηφιακές δημόσιες υπηρεσίες.

Το 2016, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δημιούργησε ομάδα εμπειρογνομώνων σχετικά με το θέμα «Κίνδυνοι, ευκαιρίες και συνέπειες της ψηφιοποίησης για τη νεολαία, την εργασία για τη νεολαία και την πολιτική για τη νεολαία» που συντονίστηκε από τη Γενική Διεύθυνση Εκπαίδευσης και Πολιτισμού - Ενότητα Γ.1: Πολιτική για τη νεολαία, για την αντιμετώπιση μεταξύ άλλων και του ζητήματος του ψηφιακού χάσματος.

Η Ατζέντα Ευρωπαϊκών Ικανοτήτων ⁷ στοχεύει στο να βοηθήσει τα άτομα και τις επιχειρήσεις να αναπτύξουν περισσότερες και καλύτερες δεξιότητες και να τις χρησιμοποιήσουν, ενισχύοντας τη

⁵ https://ec.europa.eu/info/business-economy-euro/economic-and-fiscal-policy-coordination/eu-economic-governance-monitoring-prevention-correction/european-semester_en

⁶ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/desi>

⁷ <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1223&langId=en>



βιώσιμη ανταγωνιστικότητα, όπως ορίζεται στην Ευρωπαϊκή Πράσινη Συμφωνία, διασφαλίζοντας την κοινωνική δικαιοσύνη, εφαρμόζοντας την πρώτη αρχή του ευρωπαϊκού πυλώνα Κοινωνικών Δικαιωμάτων: πρόσβαση στην εκπαίδευση, την κατάρτιση και τη δια βίου μάθηση για όλους, παντού στην ΕΕ και δημιουργία μηχανισμών διαχείρισης κρίσεων, βάσει των διδαγμάτων που αντλήθηκαν κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID-19.

Το ψηφιακό χάσμα για τους νέους από μειονεκτικά υπόβαθρα όσον αφορά την πρόσβαση στο διαδίκτυο και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης οδηγεί επίσης στο «χάσμα φωνής» στις ψηφιακές πλατφόρμες. Η ανακοίνωση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής: Διαμορφώνοντας το ψηφιακό μέλλον της Ευρώπης (Φεβρουάριος 2020) θέτει ένα νέο όραμα για τους ψηφιακούς πολίτες της Ευρώπης, αναγνωρίζοντας ότι «η ανάγκη για ψηφιακές δεξιότητες υπερβαίνει τις αγορές εργασίας» και συνδέεται στενά με όλες τις πτυχές της επαγγελματικής και ιδιωτικής ζωής. Έτσι, οι βασικές ψηφιακές δεξιότητες αποτελούν αναγκαιότητα για τη συμμετοχή σε μια ταχέως μεταβαλλόμενη κοινωνία και την αγορά εργασίας.

Ένας από τους πυλώνες αυτής της προσέγγισης είναι ένα Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Σχέδιο 2021-2027 (ΨΕΔ)⁸ το οποίο η Ευρωπαϊκή Επιτροπή εισήγαγε τον Σεπτέμβριο του 2020. Το ΨΕΔ έχει δύο στρατηγικές προτεραιότητες: (1) Να προωθήσει ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό οικοσύστημα υψηλής απόδοσης, και (2) Να ενισχύσει τις ψηφιακές δεξιότητες και ικανότητες για την ψηφιακή εποχή. Η κρίση του COVID-19 ενίσχυσε την ανάγκη προώθησης μιας ορθής κατανόησης του ψηφιακού κόσμου και υποστήριξης της ανάπτυξης της ψηφιακής ικανότητας πολιτών και μαθητών όλων των ηλικιών. Η Δράση 10 στο πλαίσιο της Προτεραιότητας 2 - Ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων και ικανοτήτων για τον ψηφιακό μετασχηματισμό στοχεύει στην ενδυνάμωση των νεαρών Ευρωπαίων από νεαρή ηλικία να αναπτύξουν βασικές και προηγμένες ψηφιακές δεξιότητες μέσω της εκπαίδευσης και της κατάρτισης.

Τον Φεβρουάριο του 2021, το Συμβούλιο ενέκρινε Ψήφισμα για ένα στρατηγικό πλαίσιο για την ευρωπαϊκή συνεργασία στην εκπαίδευση και κατάρτιση για τον Ευρωπαϊκό Χώρο Εκπαίδευσης και πέραν αυτού (2021-2030)⁹ που βασίζεται σε προηγούμενες στρατηγικές εκπαίδευσης και κατάρτισης, και συγκεκριμένα την Εκπαίδευση και Κατάρτιση 2010 και το Στρατηγικό Πλαίσιο για Ευρωπαϊκή

⁸ https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_en

⁹ [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32021G0226\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32021G0226(01))



Συνεργασία στην Εκπαίδευση και Κατάρτιση (ΕΤ 2020) και ΕΤ2030. Συγκεκριμένα, κατά την επόμενη δεκαετία, το στρατηγικό πλαίσιο θα αφορά τις ακόλουθες πέντε στρατηγικές προτεραιότητες:

- Βελτίωση της ποιότητας, της ισότητας, της ένταξης και της επιτυχίας για όλους στην εκπαίδευση και την κατάρτιση.
- Να γίνει η δια βίου μάθηση και η κινητικότητα πραγματικότητα για όλους.
- Ενίσχυση ικανοτήτων και κινήτρων στο επάγγελμα της εκπαίδευσης.
- Ενίσχυση της ευρωπαϊκής τριτοβάθμιας εκπαίδευσης.
- Υποστήριξη της πράσινης και ψηφιακής μετάβασης μέσω της εκπαίδευσης και της κατάρτισης.

Το έργο Social Hackademy συνέβαλε στην επίτευξη των στόχων των πολιτικών της ΕΕ στον τομέα της εκπαίδευσης και της κατάρτισης, ιδίως με την ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων των νέων και τη βελτίωση της προσβασιμότητας για αυτούς τους τύπους μη τυπικής εκπαίδευσης σε νέους με λιγότερες ευκαιρίες.





Συστάσεις για δυνατότητα μεταφοράς και εφαρμογή της μεθοδολογίας Social Hackademy

Η Μεθοδολογία Social Hackademy έχει αναβαθμίσει μια ιταλική καλή πρακτική (Social Hackathon Umbria) και την έχει εδραιώσει στο έργο Social Hackademy για την επίτευξη των στόχων που ορίζονται στην πρόταση του έργου. Η πιλοτική εφαρμογή της μεθοδολογίας έδειξε ότι η μεταφορά και η αναβάθμιση είχαν επιτυχία, όπως υποδεικνύεται από τις θετικές αξιολογήσεις των εμπλεκόμενων φορέων (εκπαιδευτές, νέους, οργανισμούς κοινωνίας πολιτών και τους εκπροσώπους τους).

Ωστόσο, ο αντίκτυπος του COVID-19 στην υλοποίηση των δραστηριοτήτων ήταν σημαντικός. Η Μεθοδολογία Social Hackademy υλοποιείται μέσω των Εργαστηρίων Social Hackademy και περιλαμβάνει δύο τύπους δραστηριοτήτων. Εκπαιδευτικά μαθήματα σε ψηφιακές δεξιότητες και Social Hackathons. Και οι δύο δραστηριότητες είχαν αρχικά προγραμματιστεί να οργανωθούν ως δια ζώσης δραστηριότητες, αλλά το πιλοτικό σχέδιο έπρεπε να προσαρμοστεί στους περιορισμούς COVID-19 που ίσχυαν μεταξύ Μαρτίου – Μαΐου 2021. Αυτό σήμαινε ότι έπρεπε να οργανωθούν όλα τα μαθήματα κατάρτισης διαδικτυακά αντί για δια ζώσης. Αυτό αποδείχθηκε πρόκληση λόγω των δυσκολιών που σχετίζονται με τις διαδικτυακές δραστηριότητες, των λιγότερων δυνατοτήτων για μάθηση από ομότιμους (peers) και περιορίσε το εύρος των αλληλεπιδράσεων μεταξύ εκπαιδευτών και εκπαιδευόμενων. Επιπλέον, μείωσε επίσης την αποτελεσματικότητα της ένταξης των συμμετεχόντων με λιγότερες ευκαιρίες, επειδή η υποστήριξη που μπορούσαν να τους παρέχουν οι εκπαιδευτές μέσω της διαδικτυακής αλληλεπίδρασης ήταν περιορισμένη.

Οι εταιρείες του έργου δημιούργησαν δύο σετ συστάσεων που αφορούν τη δυνατότητα μεταφοράς και την περαιτέρω αναβάθμιση της μεθοδολογίας και την υλοποίηση των δραστηριοτήτων που προβλέπονται από τη μεθοδολογία.

Οι συστάσεις απευθύνονται σε πολλούς ενδιαφερόμενους:

- τις αρχές σε τοπικό, περιφερειακό, εθνικό και ευρωπαϊκό επίπεδο
- παρόχους εκπαίδευσης στην (κυρίως) μη τυπική και τυπική εκπαίδευση



- και φορείς που χαράσσουν πολιτική στον τομέα της πολιτικής για τη νεολαία, της ανάπτυξης δεξιοτήτων, της ψηφιοποίησης και της συμμετοχής.

Θα πρέπει να χρησιμοποιούνται σε συνδυασμό με άλλα παραδοτέα και αναφορές έργων Social Hackademy: Οδηγός Μεθοδολογίας Social Hackademy, Περιγράμματα Εκπαιδευτικών Μαθημάτων, Εγχειρίδιο για Εκπαιδευτές και Περιεκτική Πιλοτική Έκθεση.

Οι παρακάτω συστάσεις βασίζονται στις εμπειρίες και τα διδάγματα των εταίρων που αποκτήθηκαν κατά την ανάπτυξη και την πιλοτική εφαρμογή της Μεθοδολογίας Social Hackademy και σε αξιολογήσεις που παρέχονται από νέους, εκπαιδευτές και εκπροσώπους οργανισμών κοινωνίας πολιτών που συμμετείχαν στις πιλοτικές δραστηριότητες των Εργαστηρίων Social Hackademy και παρουσιάστηκαν στη Περιεκτική Πιλοτική Έκθεση.

Συστάσεις αναβάθμισης και δυνατότητας μεταφοράς

- Ο **χαρακτήρας της Μεθοδολογίας Social Hackademy είναι πολυδιάστατος**. Ο συνδυασμός της εμπειρίας σε πολλαπλά υπόβαθρα και οι συνέργειες μεταξύ διαφορετικών ενδιαφερομένων (παρόχων τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης και κατάρτισης, οργανισμούς κοινωνίας πολιτών, εμπειρογνώμονες, επαγγελματίες και υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής) θα πρέπει να ενθαρρυνθεί για να καλύψει εκτενώς όλες τις πτυχές του και να επιτύχει συνεργασία υψηλής ποιότητας - διαδικασίες δημιουργίας.
- Ο **δυνητικός αντίκτυπος των αποτελεσμάτων της Μεθοδολογίας Social Hackademy είναι μεγάλος**, αλλά εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τη δέσμευση των σχετικών ενδιαφερομένων ως προς την υλοποίηση. Απαιτείται συστηματική και συνεχής προσπάθεια για την ενημέρωσή τους σχετικά με τις εξελίξεις των προγραμματισμένων δραστηριοτήτων και τις πιθανές επιπτώσεις τους.
- Η **συν-δημιουργία (βασική διαδικασία που βασίζεται στη Μεθοδολογία Social Hackademy) μπορεί να αποτελέσει παράγοντα αλλαγής** αλλά και η εκπαίδευση και κατάρτιση έχουν βασικό ρόλο. Μεταξύ όλων των ενδιαφερομένων, οι νέοι υπηρετούν ως παράγοντες αλλαγής και, ως εκ τούτου, πρέπει να είναι οι πρωταρχικοί στόχοι των



δραστηριοτήτων κατάρτισης. Το έργο Social Hackademy στοχεύει κυρίως σε αυτούς, προσφέροντας μια μεγάλη συλλογή δυνατοτήτων εκπαίδευσης: Εκπαιδευτικά μαθήματα σε ψηφιακές δεξιότητες, Social Hackathon, διαδικτυακή κοινότητα και πλατφόρμα χάκερ.

- **Απαιτείται μια καλά υποστηριζόμενη κοινότητα για να εξασφαλιστεί υψηλός αντίκτυπος και μακροχρόνια βιωσιμότητα των αποτελεσμάτων.** Η προσέγγιση Social Hackademy (εκπαίδευση των εκπαιδευτών που θα εκπαιδεύσουν δασκάλους/εκπαιδευτές που θα εκπαιδεύσουν και θα εργαστούν με νέους) διασφαλίζει την επεκτασιμότητα. Η συνεχής υποστήριξη των παρόχων εκπαίδευσης μέσω διαδικτυακών πλατφορμών οδηγεί σε αυξημένο αριθμό ενεργών συμμετοχών. Οι εκπαιδευμένοι εκπαιδευτές (και οι δάσκαλοι) και οι ίδιοι οι μαθητές λειτουργούν ως παράγοντες πολλαπλασιασμού.
- **Οι πρακτικές δραστηριότητες που οδηγούν σε απτά αποτελέσματα αποτελούν βασικό συστατικό των μαθημάτων κατάρτισης για ψηφιακές δεξιότητες.** Αυτό αυξάνει το ενδιαφέρον για δραστηριότητες συν-δημιουργίας. Το αυξημένο ενδιαφέρον και η συμμετοχή αυξάνουν τον αντίκτυπο και τη βιωσιμότητα. Τα εκπαιδευτικά μαθήματα Social Hackademy και τα hackathons επικεντρώνονται σε καθημερινά κοινωνικά ζητήματα και βρίσκουν ψηφιακές λύσεις για αυτά. Στο τέλος, οι λύσεις που έχουν αναπτυχθεί επιλύουν προβλήματα της πραγματικής ζωής.
- Οι διαδικασίες συν-δημιουργίας **έχουν μεγάλες δυνατότητες για θετικό αντίκτυπο στην κοινωνική ένταξη** των νέων και τους παρακινούν για ενεργό συμμετοχή στην κοινωνία.
- **Ο εντοπισμός των αναγκών των εκπαιδευτών και η αντιμετώπισή τους μέσω των δραστηριοτήτων εκπαίδευσης των εκπαιδευτών είναι ζωτικής σημασίας για την επιτυχή εφαρμογή της μεθοδολογίας.** Οι εκπαιδευτές βρίσκονται στο επίκεντρο της μεθοδολογίας Social Hackademy. Δεν ενδυναμώνουν μόνο τους νέους παρέχοντάς τους εκπαίδευση ψηφιακών δεξιοτήτων, αλλά λειτουργούν ως γέφυρα μεταξύ αυτών, των οργανισμών κοινωνίας πολιτών και των εμπειρογνομόνων που συμμετέχουν. Για να μπορέσουν να εκπληρώσουν με επιτυχία αυτόν τον ρόλο, πρέπει να διαθέτουν δεξιότητες που υποστηρίζουν, πράγμα που σημαίνει ότι η επαρκής υποστήριξη στους εκπαιδευτές είναι το κλειδί για την επιτυχή εφαρμογή της εκπαίδευσης των εκπαιδευτών, επειδή τα Hackathons είναι αρκετά επιτυχημένα όταν παρέχεται η σωστή υποστήριξη από τους εκπαιδευτές.



- **Οικοδόμηση σχέσεων με οργανισμούς κοινωνίας πολιτών στα στάδια σχεδιασμού των δραστηριοτήτων της Μεθοδολογίας Social Hackademy.** Οι οργανισμοί κοινωνίας πολιτών αντιπροσωπεύουν ένα βασικό ενδιαφερόμενο μέρος στην προετοιμασία και την εφαρμογή των δραστηριοτήτων της Μεθοδολογίας Social Hackademy. Η δημιουργία μιας καθοδηγούμενης ανταλλαγής, συζήτησης μεταξύ των οργανισμών κοινωνίας πολιτών και των εκπαιδευτών πριν από την έναρξη των δραστηριοτήτων του Social Hackademy διευκολύνει την κατανόηση των στόχων από τους ανθρώπους, που για όσους είναι εντελώς νέοι στη διαδικασία συν-δημιουργίας και στη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας στην κοινωνικό τομέας δεν είναι πάντα άμεσος.
- **Συμπεριλάβετε και συνεργαστείτε με τους νέους στην υλοποίηση των δραστηριοτήτων Social Hackademy όσο το δυνατόν νωρίτερα.** Είναι πολύ σημαντικό να δημιουργήσετε μια ανταλλαγή, συζήτηση πριν από την εκδήλωση για να ενημερώσετε τους συμμετέχοντες σχετικά με την πολυπλοκότητα του έργου και τους διάφορους παράγοντες και να τους κάνετε να αισθανθούν μέρος του. Η έναρξη μιας πρώιμης ανταλλαγής ιδεών μεταξύ του μέλους της ομάδας σχετικά με τη λύση θα μπορούσε να διευκολύνει και να επιταχύνει τη διαδικασία για την παραγωγή πιο ολοκληρωμένων λύσεων.
- **Υποστηρίξτε τους νέους με λιγότερες ευκαιρίες να ενισχύσουν τη συμμετοχή τους σε δραστηριότητες Social Hackademy.** Η Μεθοδολογία Social Hackademy δεν παρέχει ειδική κατάρτιση για τους παρόχους εκπαίδευσης σχετικά με την κοινωνική ένταξη των νέων. Υπάρχουν πολλοί διαθέσιμοι πόροι και δραστηριότητες κατάρτισης που θα πρέπει να αξιοποιηθούν από εκπαιδευτές και εκπαιδευτικούς για την παροχή της σωστής υποστήριξης στους νέους με λιγότερες ευκαιρίες που τους επιτρέπει την ισότιμη και πλήρη συμμετοχή.
- **Η Μεθοδολογία Social Hackademy θα πρέπει να αξιοποιηθεί για να ενισχυθεί η συνεργασία μεταξύ τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης.** Σε τοπικό επίπεδο, η συνεργασία με πανεπιστήμια και σχολεία ΕΕΚ θα μπορούσε να είναι επωφελής για την περαιτέρω χρήση τμημάτων της μεθοδολογίας ή ολόκληρης της μεθοδολογίας. Η μεθοδολογία που αναπτύχθηκε θα μπορούσε να προσαρμοστεί κατά τέτοιο τρόπο ώστε οι μαθητές να αναπτύσσουν λύσεις με οργανισμούς κοινωνίας πολιτών ως μέρος της πρακτικής εργασίας τους ή της μάθησης υπηρεσιών/της μάθησης με βάση την κοινότητα.



Συστάσεις για τους διοργανωτές των Εργαστηρίων Social Hackademy

- **Τα Εκπαιδευτικά Μαθήματα και τα Social Hackathons θα πρέπει να οργανωθούν δια ζώσης** για να είναι επιτυχή σε οποιοδήποτε εκπαιδευτικό πλαίσιο, καθώς η μάθηση από ομοτίμους και η ανταλλαγή ιδεών και ανατροφοδότησης σε δια ζώσης περιβάλλον έχουν μεγάλο αντίκτυπο στην ποιότητα μάθησης οδηγώντας έτσι σε καλύτερα αποτελέσματα.
- **Η διάρκεια των μαθημάτων κατάρτισης θα πρέπει να προσαρμοστεί** στην καμπύλη μάθησης των θεμάτων των μαθημάτων κατάρτισης και θα πρέπει να ενσωματωθεί περισσότερος χρόνος για ασκήσεις στα Εκπαιδευτικά Μαθήματα από ό,τι είχε αρχικά προγραμματιστεί. Αυτό θα βοηθήσει τους μαθητές να είναι πιο αποτελεσματικοί κατά τη διάρκεια του Hackathon και έτοιμοι να χειριστούν πιο σύνθετα έργα.
- **Οργανώστε μια σύντομη, διάρκειας μιας εβδομάδας συνεδρία** κατά την οποία οι συμμετέχοντες από όλα τα Εκπαιδευτικά Μαθήματα θα χωριστούν σε ομάδες και θα εργαστούν σε καθήκοντα που θα ορίσει ο εκπαιδευτής. Αυτό θα τους επιτρέψει να γνωριστούν μεταξύ τους, να αναπτύξουν σχέσεις και να εξοικειωθούν με τις δεξιότητες, τις γνώσεις και τα ενδιαφέροντα των μελών της ομάδας. Αυτό θα οδηγήσει σε καλύτερα αποτελέσματα κατά τη διάρκεια του Hackathon.
- **Η συνεργασία με τους οργανισμούς κοινωνίας πολιτών πρέπει να επισημοποιηθεί.** Η επισημοποίηση της συνεργασίας παρέχει μια σαφή επισκόπηση των δεσμεύσεων και των προσδοκιών προς τους συμμετέχοντες οργανισμούς κοινωνίας πολιτών όσον αφορά τα καθήκοντά τους, τη διαθεσιμότητα κατά τη διάρκεια των μαθημάτων κατάρτισης και του Social Hackathon.
- **Εξερευνήστε τις δυνατότητες συνεργασίας με ένα επίσημο εκπαιδευτικό σύστημα.** Η μεθοδολογία του Social Hackathon μπορεί εύκολα να ενσωματωθεί στο επίσημο εκπαιδευτικό σύστημα με μια μορφή ανταγωνισμού μεταξύ των σχολείων, μάθησης με βάση την κοινότητα, εθελοντισμού, αλλά σύμφωνα με την εμπειρία μας, ένας διαγωνισμός πρέπει να είναι πάντα μέρος του, καθώς αυξάνει τη δέσμευση και τα κίνητρα των φοιτητών, έχει ένα πολύ σαφές χρονοδιάγραμμα και επιτρέπει την εξάσκηση των χρήσιμων και απαραίτητων εγκάρσιων και κοινωνικών δεξιοτήτων. Επιπλέον, η εκτέλεση ενός έργου με ισχυρό κοινωνικό





στοιχείο, καθώς και έργα που στη συνέχεια χρησιμοποιούνται από οργανισμούς ή το ευρύ κοινό, έχουν ισχυρότερο αντίκτυπο στην περαιτέρω εμπλοκή των μαθητών στην τοπική κοινότητα.

- Όταν **μεταφέρετε τη μεθοδολογία στο περιβάλλον σας, θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη ένας ορισμένος βαθμός προσαρμογής των μαθημάτων κατάρτισης**. Η προσαρμογή μπορεί να διαφέρει ανάλογα με την ηλικία της ομάδας στόχου ή τα συγκεκριμένα διαθέσιμα εργαλεία και ειδικούς. Η αναβάθμιση των ιδιαιτεροτήτων της μεθοδολογίας θα πρέπει να εξαρτάται από τους πόρους των οργανισμών που θα εφαρμόσουν τη μεθοδολογία. Ο αριθμός των μαθημάτων κατάρτισης μπορεί να είναι μεγαλύτερος ή μικρότερος, παρέχοντας μεγαλύτερη ή μικρότερη ευελιξία για τη δημιουργία ψηφιακών λύσεων.
- **Δώστε επιπλέον χρόνο και χώρο** στους νέους συμμετέχοντες και στους οργανισμούς κοινωνίας πολιτών μετά το Social Hackathon για να αναθεωρήσουν τις λύσεις τους με βάση την αρχική ανατροφοδότηση από την κριτική επιτροπή και να τις οριστικοποιήσουν μετά τα Social Hackathon. Αυτές οι αναθεωρημένες λύσεις μπορούν επίσης να παρουσιαστούν σε μια σειρά δημόσιων εκδηλώσεων, όπου οι νέοι θα έχουν την ευκαιρία να μιλήσουν με ειδικούς, ακτιβιστές και μέλη της κοινότητας που επηρεάζονται περισσότερο από τις λύσεις τους
- **Το υπόβαθρο των συμμετεχόντων νέων θα πρέπει να τεκμηριώνεται επαρκώς** για να ληφθούν υπόψη οι προσδοκίες, η ικανότητα, οι ανάγκες κατάρτισης και υποστήριξης. Αυτό δίνει τη δυνατότητα στους διοργανωτές των δραστηριοτήτων να επινοήσουν και να εφαρμόσουν συγκεκριμένα μέτρα που επιτρέπουν σε όλους τους νέους συμμετέχοντες ίση και ουσιαστική συμμετοχή.
- **Την πρώτη ημέρα του Social Hackathon θα πρέπει να πραγματοποιηθεί μια Συνεδρία Καλωσορίσματος** για να μπορέσουν οι συμμετέχοντες να εξοικειωθούν με τις ομάδες τους και τις προκλήσεις. Όλοι οι σχετικοί παράγοντες θα πρέπει να συμμετέχουν σε μια αίθουσα και να διευκολύνουν έναν ανοιχτό διάλογο σχετικά με το τι συνιστά μια λύση βιώσιμη.