

01001
11010



010
1010



Σύνοψη της Πιλοτικής Έκθεσης





Σύνοψη της Πιλοτικής Έκθεσης

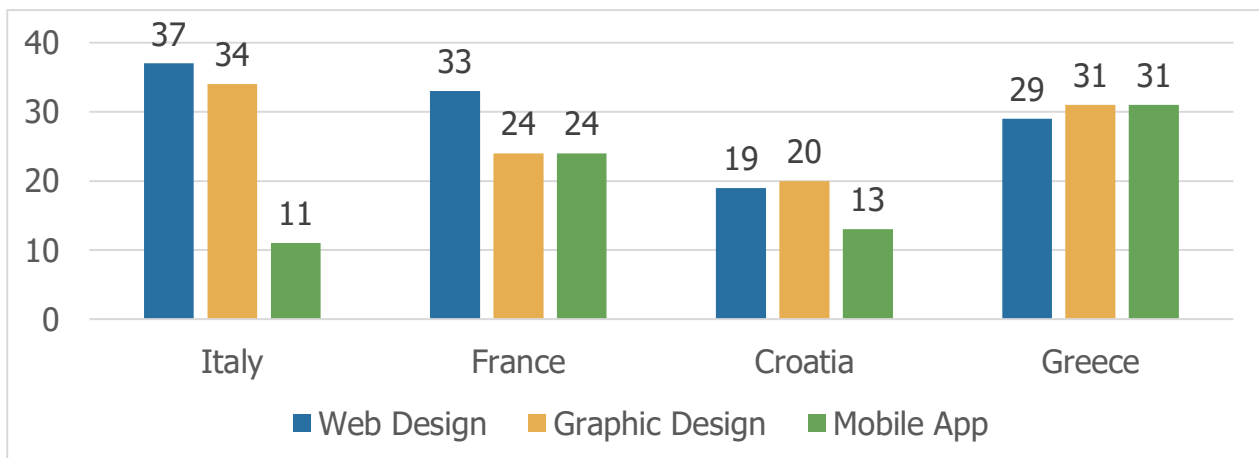
ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΕΡΓΟ

Η πιλοτική φάση του έργου #hackAD αντιπροσωπεύει το τελικό στάδιο ενός έργου KA3 Erasmus+ που χρηματοδοτήθηκε το 2019 στο πλαίσιο της πρόσκλησης «Κοινωνική ένταξη και κοινές αξίες: η συμβολή στον τομέα της εκπαίδευσης και της κατάρτισης».

Το έργο στοχεύει στη μεταφορά και την κλιμάκωση μιας καλής πρακτικής, του Social Hackathon Umbria, που εφαρμόζεται από έναν από τους εταίρους από το 2016, και το οποίο προωθεί την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων για νέους και τη συμμετοχή τους σε δραστηριότητες που βασίζονται σε έργα για τη συν-δημιουργία ψηφιακές λύσεις στις κοινωνικές προκλήσεις. Πιο συγκεκριμένα, οι συνεργάτες του έργου #hackAD συνεργάστηκαν για το σχεδιασμό τριών περιγραμμάτων μαθημάτων που αφορούν αντικείμενα σχετικά με το Web Design, το Graphic and Visual design και την ανάπτυξη εφαρμογών για κινητά, καθώς και οδηγίες και σουίτες εργαλείων για εκπαιδευτές που θέλουν να προσαρμόσουν και να εφαρμόσουν την καλή πρακτική σε τοπικό επίπεδο.

Όλοι οι εκπαιδευτές που συμμετείχαν στη διεξαγωγή των τριών μαθημάτων έχουν λάβει μέρος σε τρία διαδικτυακά προπαρασκευαστικά εργαστήρια όπου συζήτησαν για τις καλύτερες στρατηγικές προσέγγισης μειονεκτούντων νέων και τους εμπλέκουν ενεργά στα εργαστήρια συν-δημιουργίας και στα hackathons, πώς να χρησιμοποιούν την πλατφόρμα και το kit εργαλείων που αναπτύχθηκε από τους εταίρους του έργου και πώς να σχεδιάσουν και να εφαρμόσουν αποτελεσματικά τις εκπαιδευτικές ενέργειες διασφαλίζοντας την ενεργό συμμετοχή των Οργανώσεων της Κοινωνίας των Πολιτών.

Κάθε χώρα επέλεξε διαφορετική διάρκεια για το μάθημα, σύμφωνα με τις προτάσεις και τη μεθοδολογία των επιλεγμένων εκπαιδευτών και τους εκπαιδευόμενους-στόχους. Συμπεριλαμβανομένων και των τριών μαθημάτων, η Ιταλία πραγματοποίησε συνολικά 68 ώρες εκπαίδευσης, η Κροατία 105, η Ελλάδα 80 και η Γαλλία 188.



Γράφημα 1. – Αριθμός συμμετεχόντων στις εκπαιδευτικές δράσεις ανά χώρα



ΣΤΟΧΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΗΝ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ ΝΕΩΝ ΑΠΟ ΜΕΙΟΝΕΚΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ

Οι συμμετέχοντες επιλέχθηκαν μέσω μιας στοχευμένης εκστρατείας προώθησης που πραγματοποιήθηκε σε διαφορετικά επίπεδα. Κάθε χώρα σχεδίασε και ξεκίνησε μια εκστρατεία για να προσελκύσει δύο διαφορετικούς στόχους: νέους μαθητές μεταξύ 16 και 30 ετών από μειονεκτικά περιβάλλοντα και νέους που ενδιαφέρονται να προτείνουν μια πρόκληση για το Hackathon του έργου.

Οι συμμετέχοντες ενημερώθηκαν μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, των τηλεοπτικών και ραδιοφωνικών εμφανίσεων, των αναρτήσεων σε ιστότοπους και της άμεσης επαφής με άλλους ή οργανισμούς. Όλοι οι συμμετέχοντες έπρεπε να συμπληρώσουν τη φόρμα αίτησης στην οποία έπρεπε να δηλώσουν τι είδους προβλήματα ένταξης στην αγορά εργασίας αντιμετωπίζουν, όπως αυτά ορίζονται στη στρατηγική Ένταξης και Διαφορετικότητας του Erasmus+ και του Ευρωπαϊκού Σώματος Αλληλεγγύης. Βάσει των δηλώσεων αυτών, όσοι νέοι προέρχονταν από περιβάλλον με μειονεκτικό υπόβαθρο είχαν προτεραιότητα σε σχέση με αυτούς που δεν είχαν.

Μέρος των μαθητών συμμετείχε σε περισσότερα από ένα μαθήματα, υποστηρίζοντας την ανάπτυξη διεπιστημονικών λύσεων (project). Ειδικά για μαθήματα γραφικών και σχεδίου ιστοσελίδων ήταν δυνατή η ευθυγράμμιση των λύσεων και η επίτευξη ενός αποτελέσματος από κοινού. Ο διεπιστημονικός χαρακτήρας αυτής της διαδικασίας συν-δημιουργίας έχει πολύ καλό αντίκτυπο τόσο στους νεαρούς μαθητές όσο και στους ενήλικες συμμετέχοντες, ενισχύοντας μια ευρύτερη και ευέλικτη προσέγγιση στον κόσμο γύρω τους, ενισχύοντας, κατανόηση των διαδικασιών, τη σχεδίαση βιώσιμων λύσεων και την αμοιβαία μάθηση.

Η ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΤΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ HACKATHON

Αντιπροσωπεύοντας το τελικό στάδιο της εκπαιδευτικής διαδρομής που ακολούθησαν οι νέοι που εγγράφηκαν στα Social Hackademy Labs, διοργανώθηκαν τέσσερα Social Hackathon στην Ιταλία, τη Γαλλία, την Κροατία και την Ελλάδα την περίοδο από τις 31 Μαΐου έως τις 8 Σεπτεμβρίου.

Και στις τέσσερις χώρες, οι εταίροι του έργου, οι διοργανωτές και οι συμμετέχοντες δήλωσαν όλοι ότι το Social Hackathon δεν αφορούσε μόνο τις λύσεις που αναπτύχθηκαν, αλλά περισσότερο τους ανθρώπους. Η δικτύωση, η δημιουργία φίλων με ίδια ή διαφορετικά ενδιαφέροντα και η εκμάθηση στο πώς θα πρέπει να αξιοποιηθούν στο έπακρο τις ικανότητες του καθενός, είναι η πραγματική κεκτημένη αξία. Ορισμένες λύσεις σχεδιάστηκαν για να κλιμακώνονται ή να μεταφέρονται σε διαφορετικά περιβάλλοντα, όπως μικρές κοινότητες ή οργανισμούς παρόμοιοι με αυτούς για τους οποίους δημιουργήθηκαν. Ορισμένες λύσεις έχουν δημιουργηθεί ειδικά για τις ανάγκες των οργανισμών που εκπροσωπούνται στις ομάδες και είναι πολύ πιθανό να αξιοποιηθούν από άλλους οργανισμούς. Παρουσιάστηκαν ορισμένες λύσεις με τη μορφή δομημένου έργου, με ανάλυση αναγκών και στόχων, σχέδιο χρηματοοικονομικής και βιωσιμότητας, περιγραφή του εργαλείου και των λειτουργιών του. Οι περισσότερες από τις ομάδες ανέπτυξαν μερικά από τα ψηφιακά εργαλεία





που περιλαμβάνονται στο έργο: την αρχική σελίδα μιας πλατφόρμας ιστού, την ταυτότητα του προϊόντος, σελίδες κοινωνικών δικτύων, πρωτότυπα γραφικών εφαρμογών για κινητά ή παιχνιδιών.

Η εκπαιδευτική μεθοδολογία Social Hackademy και Social Hackathon μαζί, απέδειξαν ότι η προώθηση της συνεργασίας, της συν-δημιουργίας και των οριζόντιων δεξιοτήτων, η συγκέντρωση ατόμων με διαφορετική τεχνογνωσία, ενδιαφέροντα και ικανότητες, μπορεί να φέρει εξαιρετικά αποτελέσματα. Επιπλέον, το έργο ενδυνάμωσε τους νέους συμμετέχοντες και τους εκπροσώπους της Κοινωνίας των Πολιτών με σημαντικά εργαλεία για την πρόοδό τους, τόσο σε επαγγελματικό όσο και σε προσωπικό επίπεδο.

