



Ενδυναμώνοντας την Δημιουργικότητα των Κοριτσιών Μέσω Ψηφιακών Τεχνολογιών

Project Number: 2020-1-LT02-KA227-YOU-007294

30 Ιουνίου, 2023

**E-GUIDEBOOK: ΕΝΔΥΝΑΜΩΣΗ ΤΩΝ ΕΡΓΑΖΟΜΕΝΩΝ
ΜΕ ΝΕΟΥΣ, ΩΣΤΕ ΝΑ ΕΝΕΡΓΟΥΝ ΩΣ ΜΕΝΤΟΡΕΣ
ΕΠΙΔΙΩΚΟΝΤΑΣ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΤΩΝ
ΚΟΡΙΤΣΙΩΝ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ**



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

PROJECT PARTNERS



ECDL
Lietuva

VIPT
@asociacija

SIMBIOZA
MED GENERACIJAMI



Ο Οδηγός παρέχει σημαντικές πληροφορίες για την ενεργοποίηση και υποστήριξη των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας, ώστε να ενεργούν ως μέντορες οι οποίοι θα έχουν στόχο τη δημιουργικότητα των κοριτσιών μέσω της χρήσης ψηφιακών εφαρμογών.

Οι οδηγίες περιλαμβάνουν καλές πρακτικές, εργαλεία και άλλες χρήσιμες πληροφορίες για εργαζόμενους/ες στον τομέα της νεολαίας, προερχόμενους από την τυπική και τη μη τυπική εκπαίδευση, όπως σχολεία, Μη Κυβερνητικές Οργανώσεις για νέους, δημοτικές βιβλιοθήκες, κοινοτικά κέντρα, διάφορους παρόχους υπηρεσιών εκπαίδευσης και άλλους ενδιαφερόμενους φορείς.

Οι οδηγίες έχουν στόχο:

- i) να διαμοιράσουν εμπειρίες και γνώση από την πιλοτική εφαρμογή του προγράμματος
- ii) να περιγράψουν τους τρόπους ενσωμάτωσης και εφαρμογής του διαδικτυακού προγράμματος σε τυπικά και μη τυπικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα
- iii) να προτείνουν μεθόδους και συστάσεις σχετικά με τον τρόπο διασφάλισης της πρόσβασης σε βιώσιμη ψηφιακή υποστήριξη και καθοδήγηση των εργαζομένων με νέα κορίτσια που ενδιαφέρονται για το πρόγραμμα.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	4
ΕΝΟΤΗΤΑ 1 – ΚΟΡΙΤΣΙΑ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ	6
Ενίσχυση Δεξιοτήτων και Γεφύρωση Διαφορών: Πιλοτική Εκπαίδευση	6
ΕΝΟΤΗΤΑ 2 – ΟΙ ΕΡΓΑΖΟΜΕΝΟΙ/ΕΣ ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΗΣ ΝΕΟΛΑΙΑΣ ΣΤΟ ΡΟΛΟ ΤΟΥ ΜΕΝΤΟΡΑ	14
Εισαγωγή.....	14
Καθοδήγηση.....	14
ΕΝΟΤΗΤΑ 3 - ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΕΝΔΥΝΑΜΩΣΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΓΙΑ ΜΙΚΤΗ ΜΑΘΗΣΗ ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ICT	25
Προσέγγιση μικτής μάθησης	25
Τήρηση της μαθησιακής διαδικασίας και διατήρηση της προσοχής	27
ΕΝΟΤΗΤΑ 4 - ΒΕΛΤΙΣΤΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ, ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ ΚΑΙ ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ ΑΠΟ ΤΟ ΕΡΓΟ SPARKDIGIGIRLS	33
Βέλτιστες πρακτικές στην πιλοτική εκπαίδευση	33
Τρόποι συμμετοχής των κοριτσιών στις ψηφιακές τεχνολογίες.....	39
Σκέψεις και ανατροφοδότηση από την πιλοτική εκπαίδευση	48
ΕΝΟΤΗΤΑ 5 - ΠΡΟΣΘΕΤΟΙ ΠΟΡΟΙ	50
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	58
ΑΝΑΦΟΡΕΣ	61

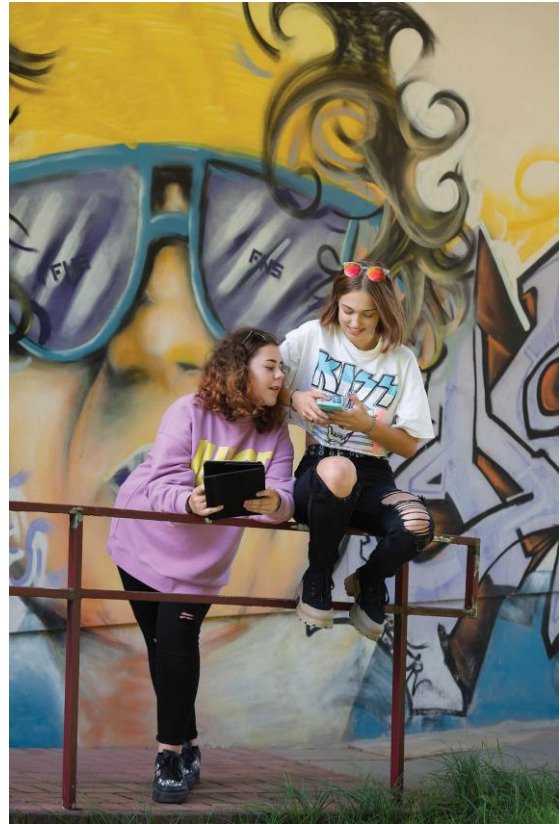
ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ενδυνάμωση των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας, ώστε να ενεργούν ως μέντορες, είναι ένα κρίσιμο βήμα προς την προώθηση της δημιουργικότητας των κοριτσιών μέσω της χρήσης ψηφιακών εφαρμογών. Η παροχή στους εργαζόμενους/ες στον τομέα της νεολαίας της απαραίτητης κατάρτισης, αλλά και πόρων και υποστήριξης, θα τους επιτρέψει να γίνουν αποτελεσματικοί μέντορες που μπορούν να βοηθήσουν τα κορίτσια να αναπτύξουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες και να επιδιώξουν την πραγματοποίηση των ακαδημαϊκών και επαγγελματικών ονείρων τους.

Μία από τις σημαντικότερες πτυχές της πρωτοβουλίας SparkDigiGirls είναι η ενθάρρυνση της συμμετοχής των κοριτσιών σε δραστηριότητες που προάγουν τη δημιουργικότητά τους. Δημιουργώντας ένα υποστηρικτικό περιβάλλον και παρέχοντας πρόσβαση σε πόρους, τα κορίτσια μπορούν να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους και την αυτοπεποίθησή τους στη χρήση ψηφιακών εφαρμογών για να εκφραστούν και να επιδιώξουν τα ενδιαφέροντά τους.

Παράλληλα, είναι σημαντικό να αναγνωριστούν τα επιτεύγματα τόσο των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας όσο και των ίδιων των κοριτσιών. Η επιβράβευση των προσπαθειών τους και η προβολή της δουλειάς τους μπορεί να βοηθήσει και άλλους να εμπνευστούν και να δημιουργήσουν την αίσθηση κοινότητας και ενδυνάμωσης.

Καταλήγοντας, η ενθάρρυνση εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας να ενεργούν ως μέντορες είναι ένα ζωτικό βήμα προς την προώθηση της ισότητας των φύλων και την ενδυνάμωση των κοριτσιών να κατακτήσουν ηγετικές θέσεις στον ψηφιακό κόσμο. Υποστηρίζοντας και



εμπνέοντάς τες να κυνηγήσουν τις επιθυμίες τους, μπορούμε να βοηθήσουμε στη δημιουργία ενός λαμπρού και πιο δίκαιου μέλλοντος για όλους.

Η πρωτοβουλία «Girls Go Digital» / «Κορίτσια και ψηφιακός κόσμος» στοχεύει να ενισχύσει τις δεξιότητες των κοριτσιών και να γεφυρώσει το χάσμα των φύλων στην τεχνολογία. Η πιλοτική εκπαίδευση επικεντρώνεται στην παροχή ελκυστικού περιεχομένου που βοηθά τις/τους συμμετέχουσες/συμμετέχοντες να λύσουν τις προκλήσεις και να αναπτύξουν τις ικανότητές τους. Επιπλέον, οι εργαζόμενοι/ες στον τομέα της νεολαίας αποκτούν κρίσιμο ρόλο ως μέντορες, καθοδηγώντας και υποστηρίζοντας τα κορίτσια σε όλη τη διάρκεια του εκπαιδευτικού και επαγγελματικού ταξιδιού τους. Ο ρόλος του μέντορα ορίζεται ως μια ουσιαστική σχέση που ενδυναμώνει τα άτομα παρέχοντας καθοδήγηση, επικοινωνία και υποστήριξη. Ο βασικός σκοπός είναι να ενδυναμωθούν τα κορίτσια μέσω της επικοινωνίας και να μπορέσουν να αναζητήσουν ευκαιρίες στον τομέα της τεχνολογίας. Το πρόγραμμα δίνει έμφαση στις βέλτιστες πρακτικές και μοιράζεται επιτυχημένες περιπτώσεις από προγράμματα τεχνολογίας για κορίτσια, παρουσιάζοντας εμπειρίες και επιτεύγματα για να εμπνεύσει και να παρακινήσει κι άλλους. Μέσα από αυτές τις πρωτοβουλίες, τα κορίτσια αποκτούν τις απαραίτητες δεξιότητες και υποστήριξη για να προσδεύσουν στον ψηφιακό κόσμο, προωθώντας την ισότητα των φύλων και τη διαφορετικότητα στον τεχνολογικό τομέα.

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 – ΚΟΡΙΤΣΙΑ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Ο στόχος αυτής της ενότητας είναι να παρέχει απλές, άμεσες οδηγίες και σαφείς κατευθυντήριες γραμμές, βασισμένες στην εκτέλεση του πρόσφατα αναπτυγμένου προγράμματος «Unleash Your Creativity with Technology» / «Απελευθέρωσε τη Δημιουργικότητά Σου μέσω της Τεχνολογίας», το οποίο θα βοηθήσει τους/τις εργαζόμενους/ες στον τομέα της νεολαίας, τους μέντορες, τους εκπαιδευτές, τους διδάσκοντες και το λοιπό προσωπικό να προσπαθήσουν για περαιτέρω ευκαιρίες για τα νεαρά κορίτσια σε έναν ψηφιακό κόσμο.

Θα βοηθήσει τους χρήστες να εκτιμήσουν την αξία του προγράμματος «Απελευθέρωσε τη Δημιουργικότητά Σου μέσω της Τεχνολογίας» και να κατανοήσουν πώς μπορούν να επηρεάσουν τα νεαρά κορίτσια και να αυξήσουν το ενδιαφέρον τους για τον κόσμο της πληροφορικής ακολουθώντας τις κατευθυντήριες γραμμές που έχουν προετοιμαστεί.

Ενίσχυση Δεξιοτήτων και Γεφύρωση Διαφορών: Πιλοτική Εκπαίδευση

Η πιλοτική εκπαίδευση SparkDigiGirls παρείχε μια συναρπαστική ευκαιρία να ενδυναμωθούν νεαρά κορίτσια στον ψηφιακό κόσμο, να τους δοθούν οι δεξιότητες, η γνώση και η αυτοπεποίθηση για να ακολουθήσουν επαγγελματική πορεία στην τεχνολογία και να τα ενθαρρύνουν να γίνουν δημιουργοί και πρωτοπόροι, όχι μόνο καταναλωτές τεχνολογίας.

Το έργο περιελάμβανε μια μελέτη όπου εμπειρογνώμονες παρείχαν πληροφορίες για την έλλειψη γυναικείας συμμετοχής στον τομέα της πληροφορικής και εντόπισαν διάφορους παράγοντες και στερεότυπα που επηρεάζουν τη χαμηλή συμμετοχή και το χαμηλό ενδιαφέρον των κοριτσιών στις ψηφιακές τεχνολογίες. Περισσότερα για τη μελέτη και τα ευρήματά της, διαβάστε εδώ:

<http://digigirls.eu/downloads/nuotraukos/sparkdigigirls-io1-report2.pdf>

Παρέχοντας ελκυστικό περιεχόμενο - Αντιμετωπίζοντας προκλήσεις

Λαμβάνοντας υπόψη τα αποτελέσματα της παραπάνω μελέτης, δημιουργήθηκε το διαδικτυακό πρόγραμμα «Unleash Your Creativity with Technology» / «Απελευθέρωσε τη Δημιουργικότητά Σου μέσω της Τεχνολογίας». Το πρόγραμμα αποτελείται από 16 ξεχωριστές ενότητες μάθησης που ονομάζονται προκλήσεις. Κάθε πρόκληση καλύπτει ένα συγκεκριμένο θέμα ή τομέα ενδιαφέροντος για νεαρά κορίτσια ηλικίας 14+. Για παράδειγμα: μόδα, σχέδιο, περιβάλλον, μαγειρική, τέχνες, κ.λπ. Κάθε πρόκληση περιλαμβάνει δύο βασικά αλληλένδετα στοιχεία: ψηφιακές τεχνολογίες (Τεχνητή Νοημοσύνη, Επαυξημένη Πραγματικότητα, Διαδίκτυο των Πραγμάτων, Προγραμματισμός, Τρισδιάστατη μοντελοποίηση και εκτύπωση, Τεχνολογία Υπολογιστικού Νέφους, Blockchain/Αλυσίδα κατανεμημένης εγγραφής) και καταστάσεις της πραγματικής ζωής ή προβλήματα που αντιμετωπίζουν τα νεαρά κορίτσια στη ζωή τους. Για παράδειγμα, πώς να φτιάξετε ένα δώρο γενεθλίων σε 3D, πώς να δημιουργήσετε ρούχα χρησιμοποιώντας προγραμματισμό, πώς να αναπτύξετε αποτύπωμα CO₂, μια γαστρονομική ιστοσελίδα και πολλές άλλες ενδιαφέρουσες προκλήσεις. Ο παρακάτω πίνακας δείχνει τον τρόπο με τον οποίο τα θέματα, οι προκλήσεις και οι ψηφιακές τεχνολογίες συνδυάζονται και ποια ακριβώς απτά αποτελέσματα επιτυγχάνονται στο τέλος της υλοποίησης κάθε πρόκλησης.

Κατηγορίες και Κορυφαία Τεχνολογία	Θέμα	Πρόκληση	Τεχνολογία Υποστήριξης	Χρόνος Υλοποίησης	Αποτελέσματα
Τεχνολογία Υπολογιστικού Νέφους	Μαγειρική	#5 Πρόκληση: Μια σταγόνα εδώδιμων δημιουργιών	Τεχνητή Νοημοσύνη	5 ώρες	Δημιουργία ιστοσελίδας με το Wix.
	Εικαστικές Τέχνες	#7 Πρόκληση: Φουτουριστής καλλιτέχνης	Blockchain / Αλυσίδα block	3 ώρες	Διαδικτυακή γκαλερί έκθεσης έργων τέχνης σε μορφή NFT.
	Οπτικοποίηση Δεδομένων	#8 Πρόκληση: Οι Εικονικές μου Ιστορίες	-	4 ώρες	Δημιουργία Χάρτη Επαφών Φίλων.

	Πράσινη Ευρώπη	#13 Πρόκληση: Μικρές αλλαγές με Μεγάλο αντίκτυπο	Blockchain /Αλυσίδα block Τεχνητή Νοημοσύνη, Διαδίκτυο των πραγμάτων (IoT)	5 ώρες	Ανάπτυξη προσωπικού αποτυπώματος CO ₂ .
	Εικονική Τέχνη	#15 Πρόκληση: Η χρήση του Νέφους για τη δημιουργία Bazaar	-	5 ώρες	
Προγραμματισμός	Σχεδίαση	#2 Πρόκληση: Σχεδιάζω για μένα!	Επαυξημένη πραγματικότητα	5 ώρες	Παιχνίδι μόδας με το Scratch; Ζωγραφίζω με το SketchAR.
	Ψυχαγωγία	#6 Πρόκληση: Τρίλιζα	Υπολογιστικό Νέφος	4 ώρες	Διασκεδαστικό παιχνίδι Τρίλιζας.
	Παιχνίδια	#11 Πρόκληση: Ο εκφοβισμός δεν είναι παιχνίδι!	Υπολογιστικό Νέφος	5 ώρες	Ανάπτυξη ηλεκτρονικού παιχνιδιού Pong με το Scratch.
	Ρομποτική	#16 Πρόκληση: Φτιάξε το δικό σου βοηθό ρομπότ	-	5 ώρες	Δημιουργία ρομπότ.
	Phishing / Ηλεκτρονική Εξαπάτηση	Κυβερνοασφάλεια	#14 Πρόκληση: Ξεκόλλα από το Διαδίκτυο!!	-	4 ώρες

3D – Τρισδιάστατη μοντελοποίηση και εκτύπωση	Σχεδίαση	#1 Πρόκληση: Δώρο Γενεθλίων σε 3D	Τεχνητή Νοημοσύνη	5 ώρες	Δημιουργία 3D θήκης για κινητό με το Fusion 360, Δημιουργία soundtrack με AIWA.
	Ασφαλής χρήση της τεχνολογίας	#12 Πρόκληση:: Ασφάλεια στο διαδίκτυο: Τρισδιάστατα μοντέλα 3D και Επαυξημένη Πραγματικότητα	Επαυξημένη Πραγματικότητα	5 ώρες	Ανάπτυξη τρισδιάστατου μοντέλου 'βάζο 3D' με το Vectary και φωτογραφία selfie με το Metaverse.
Επαυξημένη Πραγματικότητα	Σχεδίαση	#3 Πρόκληση: Φτιάχνω το τέλειο ψηφιακό δωμάτιο	3D – Τρισδιάστατη μοντελοποίηση και εκτύπωση	4 ώρες	Δημιουργία Ψηφιακού Δωματίου με το Live Home 3D; Σχεδιάζοντας με το SketchAR.
	Ψηφιακό Μάρκετινγκ	#4 Πρόκληση: Επαγγελματική κάρτα με Επαυξημένη Πραγματικότητα	-	5 ώρες	Επαγγελματική κάρτα με Canve; Ειδικά εφέ με Assembler EDU.
Τεχνητή Νοημοσύνη	Αγοραπωλησίες	#9 Πρόκληση: Το Επιχειρείν στις Τέχνες	Επαυξημένη Πραγματικότητα	5 ώρες	Ανάπτυξη ηλεκτρονικού καταστήματος
	Self-branding / Ταύτιση με brand names	10# Πρόκληση: Εκτόξευσε την καριέρα σου (Self-branding)	Επαυξημένη Πραγματικότητα – Υπολογιστικό Νέφος	5 ώρες	Ανάπτυξη avatar

Παραπάνω πληροφορίες σχετικά με τις προκλήσεις μπορείτε να βρείτε στο Πρόγραμμα Σπουδών για το πρόγραμμα «Unleash CreativITy withTechnology» / «Απελευθέρωσε τη Δημιουργικότητά Σου μέσω της Τεχνολογίας» <https://moodle.digigirls.eu/>

Η υλοποίηση και των 16 προκλήσεων διαρκεί περίπου 75 ώρες. Ωστόσο, η διάρκεια του προγράμματος μπορεί να είναι μεγαλύτερη ή μικρότερη ανάλογα με το επίπεδο δεξιοτήτων των εκπαιδευομένων, του αριθμού των προκλήσεων που επιλέγονται για εφαρμογή κ.λπ.

Κάθε πρόκληση θα πρέπει να ολοκληρώνεται ακολουθώντας συγκεκριμένα βήματα εφαρμογής. Ακολουθώντας τα βήματα, κάθε εκπαιδευόμενη/ος ξέρει ακριβώς από πού να ξεκινήσει και πώς να το ολοκληρώσει. Κατά τη διαδικασία υλοποίησης οι συμμετέχουσες/οντες θα υλοποιήσουν πολλές διαδραστικές δραστηριότητες και θα φτάσουν στη λύση καταστάσεων ή προβλημάτων. Κάθε πρόκληση περιλαμβάνει:

- *Οδηγό μάθησης*, ο οποίος εισάγει τους εκπαιδευόμενους στο θέμα της πρόκλησης και οδηγίες για το πώς να την εκτελέσουν.
- *Βίντεο*, τα οποία χρησιμοποιούνται για την παρουσίαση διάφορων ψηφιακών τεχνολογιών όπως Τεχνητή Νοημοσύνη, Επαυξημένη Πραγματικότητα, Διαδίκτυο των Πραγμάτων, Προγραμματισμό, Τρισδιάστατη μοντελοποίηση και εκτύπωση, Υπολογιστικό Νέφος, Blockchain. Κάθε βίντεο στοχεύει να εξηγήσει με απλό τρόπο πώς λειτουργούν αυτές οι τεχνολογίες και σε τι χρησιμοποιούνται. Τα βίντεο είτε λαμβάνονται από το Youtube είτε ανήκουν σε συνεργαζόμενους οργανισμούς. Επιπρόσθετα σε κάθε βίντεο υπάρχει το διαδραστικό εργαλείο H5P, το οποίο βοηθάει να δοθεί προσοχή σε σημαντικές πληροφορίες στο βίντεο.
- *Παρουσιάσεις* σε αρχεία pdf ή ppt, οι οποίες χρησιμοποιούνται για την παρουσίαση συγκεκριμένων εργαλείων και δραστηριοτήτων με σαφή και συνοπτικό τρόπο.
- *Κουίζ*, τα οποία χρησιμοποιούνται για την αλληλεπίδραση με τις/τους μαθήτριες/μαθητές και τη δοκιμή των γνώσεών τους σε κάθε πρόκληση.

Για να ολοκληρώσει μια/ένας συμμετέχουσα/συμμετέχων το πρόγραμμα και να λάβει την Πιστοποίηση αρκεί να ολοκληρώσει έξι προκλήσεις από κάθε κατηγορία που παρουσιάζεται στον παρακάτω πίνακα. Η κάθε κατηγορία αφορά σε κορυφαίες υποστηρικτικές τεχνολογίες. Οι

εκπαιδευόμενες/οι επιτρέπεται να επιλέξουν οποιαδήποτε πρόκληση από κάθε κατηγορία και να την εκτελέσουν ακολουθώντας τα προβλεπόμενα βήματα. Μετά την ολοκλήρωση κάθε πρόκλησης, η/ο εκπαιδευόμενη/ος λαμβάνει ένα πιστοποιητικό. Όταν η/ο εκπαιδευόμενη/ος συγκεντρώσει έξι κλειδιά, θα μπορεί να ξεκλειδώσει το Πιστοποιητικό Ολοκλήρωσης του προγράμματος.

Αυτοαξιολόγηση

Ένα σύντομο κουίζ είναι διαθέσιμο στο τέλος κάθε πρόκλησης ως τεστ και αξιολόγηση των γνώσεων των συμμετεχουσών/όντων. Για κάθε πρόκληση, οι συνεργάτες έχουν σχεδιάσει ένα απλό κουίζ που αποτελείται από 5 ερωτήσεις που αντλούνται από το εκπαιδευτικό υλικό της πρόκλησης. Το κουίζ μπορεί να συμπληρωθεί όσες φορές απαιτείται.

H5P

Οι εταίροι αποφάσισαν να χρησιμοποιήσουν το εργαλείο H5P για να κάνουν το περιεχόμενο του προγράμματος «Unleash CreativiTy with Technology» / «Απελευθέρωσε τη Δημιουργικότητά Σου μέσω της Τεχνολογίας» πιο ελκυστικό και διαδραστικό. Το εργαλείο καθιστά δυνατή την προσθήκη διαφόρων ελκυστικών διαδραστικών χαρακτηριστικών στο βίντεο της τεχνολογίας που χρησιμοποιείται στην πρόκληση, για τη δημιουργία ποικίλων ερωτήσεων με πιθανές απαντήσεις. Αυτά τα χαρακτηριστικά ενισχύουν σημαντικά τις προκλήσεις, κάνοντας το περιεχόμενό τους πιο εύκολο στην εκμάθηση, πιο ελκυστικό και λιγότερο βαρετό.

Συμμετοχή στο πιλοτικό πρόγραμμα εκπαίδευσης

Για να πραγματοποιηθεί η πιλοτική εκπαίδευση του προγράμματος «Unleash CreativiTy with Technology» / «Απελευθέρωσε τη Δημιουργικότητά Σου μέσω της Τεχνολογίας», κάθε συνεργάτης επικοινωνήσε με τοπικούς οργανισμούς που εργάζονται με κορίτσια ηλικίας 14 έως 18 ετών (σχολεία, διάφορες ΜΚΟ νέων, τοπικές κοινότητες). Συνολικά 275 κορίτσια και 43 εργαζόμενες/-οι στον τομέα της νεολαίας χρησιμοποίησαν πιλοτικά το νεοσύστατο διαδικτυακό πρόγραμμα (Πίνακας 1).

Χώρα	Εγγεγραμμένες/οι/Εργαζόμενοι /ες στον τομέα της νεολαίας	Εγγεγραμμένα Κορίτσια	Είδος
Λιθουανία	13	57	Hybrid
Σλοβενία	10	103	Διαδικτυακά
Ελλάδα	12	65	Hybrid
Πορτογαλία	11	54	Hybrid

Πίνακας 1. Εργαζόμενοι/-ες στον τομέα της νεολαίας και Κορίτσια που εγγράφησαν στο πιλοτικό πρόγραμμα

Οι βασικοί στόχοι της πιλοτικής εκπαίδευσης ήταν:

- Να εμπλακούν και να ενδυναμωθούν τα κορίτσια στη χρήση νέων τεχνολογιών, να λύσουν προβλήματα της πραγματικής ζωής, να αγκαλιάσουν τη δημιουργικότητα, να βελτιώσουν την προσωπική ανάπτυξη.
- Να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση και να κατανοήσουν τα οφέλη της τεχνολογίας.
- Να επηρεάσει θετικά και να εμπλουτίσει τις δεξιότητες της διδασκαλίας και της συμβουλευτικής των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας.

Στις αρχές του Ιανουαρίου 2023 οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας εκπαιδεύτηκαν και τα κορίτσια που ενδιαφέρθηκαν να λάβουν μέρος στο πρόγραμμα, έκαναν την εγγραφή τους μέσω της πλατφόρμας MOODLE. Ο έλεγχος των διαδικασιών πραγματοποιήθηκε εξ αποστάσεως από τους συνεργάτες του προγράμματος και δια ζώσης από τις/τους εργαζόμενες/νους στον τομέα της νεολαίας.

Κάθε συνεργάτης περιέγραψε τον τρόπο με τον οποίο τα κορίτσια θα μπορούσαν να ολοκληρώσουν τις εργασίες, ανάλογα με την διαθέσιμη τεχνολογία. Σε κάθε χώρα που συμμετείχε στο πρόγραμμα, τέθηκαν διαφορετικές προσκλήσεις. Στη Σλοβενία εφαρμόστηκαν μόνο 6 προκλήσεις κατά την πιλοτική εκπαίδευση. Η Λιθουανία εφάρμοσε 14 από τις 16

προκλήσεις. Οι συνεργάτες από την Πορτογαλία και την Ελλάδα εφάρμοσαν την εκπαίδευση και για τις 16 προκλήσεις.

Αποτελέσματα πιλοτικής εκπαίδευσης

Η πιλοτική εκπαίδευση πραγματοποιήθηκε σε διάστημα δύο μηνών, με κάθε συνεργάτη να έχει αυτονομία να οργανώσει τον τρόπο με τον οποίο εργαζόταν με τα κορίτσια. Οι πρώτες εργασίες προτάθηκε να πραγματοποιηθούν εξ ολοκλήρου διαδικτυακά, με τα κορίτσια να μπορούν να ζητήσουν υποστήριξη από τις/τους εργαζόμενες/ους στον τομέα της νεολαίας ή ακόμα και από ειδικούς συνεργάτες. Τελικά, μόνο ο Πορτογάλος συνεργάτης κράτησε ως το τέλος αυτή την εξ αποστάσεως μέθοδο, ενώ οι υπόλοιποι επέλεξαν να οργανώσουν δια ζώσης συναντήσεις με τα κορίτσια και έτσι να τα παρακινήσουν να ανταποκριθούν στις προκλήσεις. Αυτό εξηγεί τη διαφορά στον αριθμό των κοριτσιών που είναι ενεργά στο Moodle μεταξύ των διαφορετικών συνεργατών. (Πίνακας 2)

Χώρα	Ενεργά Κορίτσια	Προκλήσεις που ολοκληρώθηκαν	Πιστοποιητικό Ολοκλήρωσης Προγράμματος
Λιθουανία	61	296	28
Σλοβενία	53	126	11
Ελλάδα	65	118	10
Πορτογαλία	12	62	5

Πίνακας 2 – Εργαζόμενοι/ες στον τομέα της νεολαίας και κορίτσια που εγγράφησαν στο πιλοτικό πρόγραμμα

ΕΝΟΤΗΤΑ 2 – ΟΙ ΕΡΓΑΖΟΜΕΝΟΙ/ΕΣ ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΗΣ ΝΕΟΛΑΙΑΣ ΣΤΟ ΡΟΛΟ ΤΟΥ ΜΕΝΤΟΡΑ

Εισαγωγή

Στο εκπαιδευτικό έργο SparkDigiGirls, οι εργαζόμενοι/ες στον τομέα της νεολαίας διαδραματίζουν κρίσιμο ρόλο ως μέντορες, καθοδηγώντας και υποστηρίζοντας νεαρά κορίτσια στην επιδίωξη της εκπαίδευσης και της σταδιοδρομίας STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics). Προάγοντας σχέσεις, παρέχοντας καθοδήγηση και μοιράζοντας την τεχνογνωσία τους, οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας δημιουργούν ένα υποστηρικτικό περιβάλλον που δίνει τη δυνατότητα στα κορίτσια να εξερευνήσουν και να διαπρέψουν στους τομείς της επιστήμης, της τεχνολογίας, της μηχανικής και των μαθηματικών. Αυτό το άρθρο εμβαθύνει στη σημασία των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας ως μέντορες στο πλαίσιο της πρωτοβουλίας SparkDigiGirls, επισημαίνοντας τον αντίκτυπό τους στην πορεία των νεαρών κοριτσιών και παρέχοντας παραδείγματα της ανεκτίμητης συνεισφοράς τους.

Καθοδήγηση

Η καθοδήγηση διαδραματίζει ζωτικό ρόλο στο έργο SparkDigiGirls, όπου οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας ενεργούν ως μέντορες για να ενδυναμώσουν τα νεαρά κορίτσια στην επιδίωξή τους για εκπαίδευση και σταδιοδρομία στο χώρο STEM. Η καθοδήγηση είναι μια δυναμική σχέση που βασίζεται στην εμπιστοσύνη, τη συμβουλευτική και την υποστήριξη, όπου έμπειρα άτομα παρέχουν πολύτιμες γνώσεις και καλλιεργούν τις δυνατότητες των καθοδηγούμενων. Αυτό το άρθρο διερευνά την έννοια της καθοδήγησης στο πλαίσιο των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας στο SparkDigiGirls, υπογραμμίζοντας τη σημασία της για την ενδυνάμωση των κοριτσιών και την ενίσχυση του ενδιαφέροντός τους για την επιστήμη, την τεχνολογία, τη μηχανική και τα μαθηματικά.

Ορισμός και σκοπός της καθοδήγησης

Η ωφέλιμη καθοδήγηση προϋποθέτει μια σχέση αφοσίωσης και ουσίας μεταξύ ενός/μιας μέντορα και ενός καθοδηγούμενου. Η/Ο μέντορας, που σε αυτή την περίπτωση είναι οι εργαζόμενοι/ες στον τομέα της νεολαίας, λειτουργεί ως οδηγός, πρότυπο και πηγή υποστήριξης για τον καθοδηγούμενο, βοηθώντας την/τον να πλοηγηθεί στην εκπαιδευτική και επαγγελματική του πορεία. Ο σκοπός της καθοδήγησης στο SparkDigiGirls είναι να παρέχει στα κορίτσια εξατομικευμένη υποστήριξη, να εμπνεύσει εμπιστοσύνη, να ενθαρρύνει την ανάπτυξη δεξιοτήτων και να διευκολύνει την ανάπτυξή τους στους τομείς STEM.

Χτίζοντας σχέσεις

Οι εργαζόμενοι/ΟΙ στον τομέα της νεολαίας ενεργούν ως μέντορες χτίζοντας ισχυρές σχέσεις με τα κορίτσια που συμμετέχουν στο πρόγραμμα SparkDigiGirls. Λειτουργούν ως πρόσωπα εμπιστοσύνης, και μέσω τακτικών αλληλεπιδράσεων καλλιεργούν την αίσθηση του ανήκειν, προσφέροντας ένα ασφαλές πλαίσιο στα κορίτσια να εκφράσουν τα ενδιαφέροντά τους, τις φιλοδοξίες και τις ανησυχίες τους. Η δημιουργία ουσιαστικών σχέσεων μεταξύ των καθοδηγητών και των καθοδηγούμενων είναι ζωτικής σημασίας για τη δημιουργία ενός υποστηρικτικού περιβάλλοντος που καλλιεργεί την ανάπτυξη, εμπνέει αυτοπεποίθηση και ενισχύει την αίσθηση του ανήκειν.



1. Εμπιστοσύνη και ταύτιση: Η οικοδόμηση σχέσεων στον τομέα της καθοδήγησης ξεκινά με την ενίσχυση της εμπιστοσύνης και της ουσιαστικής σχέσης μεταξύ των εργαζομένων στον

τομέα της νεολαίας-μεντόρων και των κοριτσιών στο πρόγραμμα SparkDigiGirls. Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας επενδύουν χρόνο και προσπάθεια για να γνωρίσουν τα κορίτσια μεμονωμένα, δείχνοντας γνήσιο ενδιαφέρον για τις εμπειρίες τους, τις φιλοδοξίες τους και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν. Επιδεικνύοντας ενσυναίσθηση, ενεργητική ακρόαση και υποστήριξη χωρίς κριτική, οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας-μέντορες δημιουργούν έναν ασφαλή χώρο όπου τα κορίτσια νιώθουν άνετα να ανοιχτούν και να μοιραστούν τις σκέψεις και τις ανησυχίες τους.

2. Εξατομικευμένη υποστήριξη: Μέσω της οικοδόμησης σχέσεων, οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας αποκτούν μια βαθύτερη κατανόηση των αναγκών, των δυνατοτήτων και των κλίσεων των κοριτσιών. Αυτή η γνώση επιτρέπει στους εργαζόμενες/ους στον τομέα της νεολαίας-μέντορες να παρέχουν εξατομικευμένη υποστήριξη προσαρμοσμένη στις μοναδικές συνθήκες και ανάγκες κάθε κοριτσιού. Μπορούν να προσφέρουν συμβουλές, καθοδήγηση και πόρους ειδικά για τα ενδιαφέροντα και τους στόχους των κοριτσιών, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις και να περιηγούνται στην πολυπλοκότητα της εκπαίδευσης και της σταδιοδρομίας STEM.
3. Δημιουργία Υποστηρικτικού Περιβάλλοντος: Οι σχέσεις που καλλιεργούνται από τους εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας-μέντορες στο SparkDigiGirls συμβάλλουν στη δημιουργία ενός υποστηρικτικού και χωρίς αποκλεισμούς περιβάλλοντος. Χτίζοντας την αίσθηση του ανήκειν και της συναδελφικότητας, οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας-μέντορες βοηθούν τα κορίτσια να αισθάνονται υποστήριξη και ενθάρρυνση σε όλη τη διάρκεια του ταξιδιού τους στον χώρο των STEM. Καλλιεργούν μια κοινότητα όπου τα κορίτσια μπορούν να μοιράζονται εμπειρίες, να μαθαίνουν το ένα από το άλλο και να εμπνέονται το ένα από τα επιτεύγματα του άλλου, καλλιεργώντας μια θετική και συνεργατική ατμόσφαιρα.
4. Συναισθηματική Υποστήριξη: Η οικοδόμηση σχέσεων στην καθοδήγηση περιλαμβάνει επίσης την παροχή συναισθηματικής υποστήριξης στα κορίτσια στο πρόγραμμα SparkDigiGirls. Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας ενεργούν ως έμπιστοι καθοδηγητές, προσφέροντας ένα αυτί που ακούει και έναν ώμο στήριξης σε δύσκολες στιγμές. Ισχυροποιούν τις εμπειρίες των κοριτσιών, παρέχουν επιβεβαίωση και τα βοηθούν να χτίσουν ανθεκτικότητα για να ξεπεράσουν τις αναποδιές. Αυτή η

συναισθηματική υποστήριξη δημιουργεί ένα προστατευμένο περιβάλλον που ενισχύει την αυτοπεποίθηση, την αυτοεκτίμηση και τα κίνητρα των κοριτσιών.

5. **Μακροπρόθεσμες Σχέσεις:** Οι σχέσεις που δημιουργούνται μεταξύ των μεντόρων και των κοριτσιών εκτείνονται πέρα από τη διάρκεια του προγράμματος SparkDigiGirls. Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας στοχεύουν να καλλιεργήσουν μακροπρόθεσμες σχέσεις με τα κορίτσια, λειτουργώντας ως μέντορες που συνεχίζουν να προσφέρουν καθοδήγηση και υποστήριξη ακόμη και μετά την ολοκλήρωση της επίσημης περιόδου καθοδήγησης. Αυτές οι διαρκείς σχέσεις παρέχουν μια πολύτιμη πηγή συνεχούς ενθάρρυνσης, συμβουλών και ευκαιριών δικτύωσης καθώς τα κορίτσια προοδεύουν στις επαγγελματικές τους επιδιώξεις στο χώρο STEM.
6. **Διαφορετικότητα και συμπερίληψη:** Η οικοδόμηση σχέσεων στην καθοδήγηση των εργαζομένων νέων τονίζει τη σημασία της διαφορετικότητας και της συμπερίληψης. Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας προσπαθούν να δημιουργήσουν έναν πολιτιστικά ανταποκρινόμενο και χωρίς αποκλεισμούς χώρο όπου τα κορίτσια από διάφορα υπόβαθρα αισθάνονται να είναι ευπρόσδεκτα και να έχουν λόγο και εκπροσώπηση. Εκτιμώντας τις μοναδικές προοπτικές και εμπειρίες κάθε κοριτσιού, οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας -μέντορες καλλιεργούν ένα περιβάλλον που ενθαρρύνει τη συνεργασία, τη δημιουργικότητα και την καινοτομία.

Κατευθύνοντας και Υποστηρίζοντας

Οι εργαζόμενες/οθ στον τομέα της νεολαίας παρέχουν ουσιαστική καθοδήγηση και υποστήριξη στα κορίτσια στο πλαίσιο του προγράμματος SparkDigiGirls. Προσφέρουν συμβουλές για εκπαιδευτικά μονοπάτια, επιλογές σταδιοδρομίας και προσωπική ανάπτυξη, βοηθώντας τα κορίτσια να ανταποκρίνονται στις προκλήσεις και να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις. Μοιράζοντας τις δικές τους εμπειρίες και γνώσεις, δίνουν τη δυνατότητα στα κορίτσια να ξεπερνούν τα εμπόδια και να εκμεταλλεύονται ευκαιρίες στους τομείς STEM και τα βοηθούν με διάφορους τρόπους:

1. **Εκπαιδευτικά μονοπάτια:** Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας -μέντορες στο SparkDigiGirls προσφέρουν παρέχουν πληροφορίες για διαφορετικές κατευθύνσεις στους

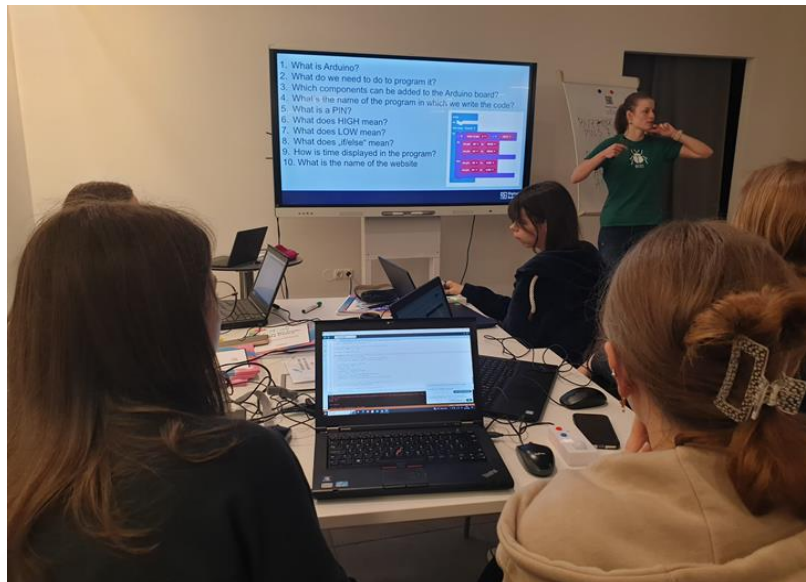
τομείς STEM, επιλογή μαθημάτων και εκπαιδευτικά ιδρύματα που ευθυγραμμίζονται με τα ενδιαφέροντα και τους στόχους των κοριτσιών. Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας -μέντορες μοιράζονται επίσης γνώσεις σχετικά με ευκαιρίες υποτροφιών, πρακτικής άσκησης και άλλα προγράμματα που μπορούν να βελτιώσουν τις εκπαιδευτικές εμπειρίες των κοριτσιών.

2. Επιλογές σταδιοδρομίας: Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας βοηθούν τα κορίτσια να εξερευνήσουν και να πλοηγηθούν σε πιθανές επιλογές σταδιοδρομίας στους τομείς STEM. Μοιράζονται γνώσεις σχετικά με τις διάφορες επιλογές, παρέχουν πληροφορίες για τις τάσεις του κλάδου και επισημαίνουν τις δεξιότητες και τα προσόντα που απαιτούνται για διαφορετικούς ρόλους. Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας-μέντορες βοηθούν επίσης τα κορίτσια να εντοπίσουν επαγγελματίες-πρότυπα στους τομείς που έχουν επιλέξει που μπορούν να προσφέρουν περαιτέρω καθοδήγηση και ευκαιρίες δικτύωσης.
3. Ανάπτυξη δεξιοτήτων: Οι εργαζόμενοι/ες στον τομέα της νεολαίας διαδραματίζουν κρίσιμο ρόλο στην υποστήριξη της ανάπτυξης δεξιοτήτων των κοριτσιών στο SparkDigiGirls. Προσφέρουν καθοδήγηση σχετικά με την απόκτηση και βελτίωση συγκεκριμένων τεχνικών δεξιοτήτων που σχετίζονται με τα πεδία STEM. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει την παροχή πόρων, τη σύσταση διαδικτυακών μαθημάτων, την οργάνωση εργαστηρίων ή τη διευκόλυνση πρακτικών δραστηριοτήτων. Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας ενθαρρύνουν τα κορίτσια να έχουν τόλμη στα βήματά τους, να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις και να αναπτύξουν συνεχώς τις ικανότητές τους.
4. Ξεπερνώντας τις προκλήσεις: Η καθοδήγηση περιλαμβάνει την παροχή υποστήριξης σε κορίτσια για να ξεπεράσουν τις προκλήσεις που μπορεί να αντιμετωπίσουν στο ταξίδι τους στο χώρο των STEM. Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας-μέντορες βοηθούν τα κορίτσια να εντοπίσουν και να αντιμετωπίσουν τα εμπόδια, είτε αυτά είναι ακαδημαϊκής, προσωπικής ή κοινωνικής φύσης. Προσφέρουν στρατηγικές για επίλυση προβλημάτων, διαχείριση χρόνου και μείωση του άγχους. Προσφέροντας ενθάρρυνση και επιβεβαίωση, ενισχύουν την ανθεκτικότητα των κοριτσιών και τους δίνουν τη δυνατότητα να επιμένουν και να μην υποχωρούν μπροστά στις αποτυχίες.

5. Οικοδόμηση εμπιστοσύνης: Η καθοδήγηση και η υποστήριξη διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην οικοδόμηση της εμπιστοσύνης των κοριτσιών. Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας-μέντορες αναγνωρίζουν και επαινούν τα επιτεύγματα των κοριτσιών, όσο μικρά κι αν είναι, για να τονώσουν την αυτοεκτίμησή τους. Παρέχουν επικοινωνιακή ανατροφοδότηση, τονίζοντας τα δυνατά σημεία και τους τομείς για ανάπτυξη, ενώ ενθαρρύνουν ένα θετικό και υποστηρικτικό περιβάλλον. Εμπνέοντας εμπιστοσύνη, οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας-μέντορες δίνουν τη δυνατότητα στα κορίτσια να πιστεύουν στις ικανότητές τους και να επιδιώκουν τις φιλοδοξίες τους στο χώρο των STEM.

Ανάπτυξη Δεξιοτήτων

Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας στο SparkDigiGirls διευκολύνουν την ανάπτυξη δεξιοτήτων οργανώνοντας εργαστήρια, εκπαιδευτικές συνεδρίες και πρακτικές δραστηριότητες. Εισάγουν τα κορίτσια σε διάφορους κλάδους των STEM, παρέχοντας ευκαιρίες να μάθουν νέες τεχνολογίες, να αποκτήσουν πρακτικές δεξιότητες και να συμμετάσχουν σε συνεργατικά έργα. Μέσα από αυτές τις εμπειρίες, διευρύνεται η βάση γνώσεων των κοριτσιών, πυροδοτείται η περιέργειά τους και καλλιεργείται το πάθος τους για τους τομείς STEM.



Μέσω της ανάπτυξης δεξιοτήτων, τους παρέχουν ευκαιρίες, πόρους και καθοδήγηση για να βελτιώσουν τις τεχνικές και μη τεχνικές ικανότητες των κοριτσιών.

1. Εισαγωγή στις έννοιες STEM: Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας διαδραματίζουν βασικό ρόλο στην εισαγωγή των κοριτσιών στις θεμελιώδεις έννοιες STEM στο SparkDigiGirls. Παρέχουν ενδιαφέρουσες δραστηριότητες, εργαστήρια και επιδείξεις που εκθέτουν τα κορίτσια σε διάφορους κλάδους STEM. Δημιουργώντας πρακτικές εμπειρίες και διαδραστικά περιβάλλοντα μάθησης, πυροδοτείται η περιέργεια των κοριτσιών, κεντρίζεται το ενδιαφέρον τους και μπαίνουν τα θεμέλια για περαιτέρω ανάπτυξη δεξιοτήτων.
2. Απόκτηση τεχνικών δεξιοτήτων: Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας διευκολύνουν την απόκτηση τεχνικών δεξιοτήτων που είναι απαραίτητες στους τομείς STEM. Προσφέρουν καθοδήγηση και πόρους για την εκμάθηση εννοιών και γλωσσών προγραμματισμού, ρομποτική, ανάλυση δεδομένων και άλλες τεχνικές δεξιότητες. Μέσω εργαστηρίων, προκλήσεων κωδικοποίησης και πρακτικών έργων, τα κορίτσια αναπτύσσουν πρακτικές δεξιότητες που σχετίζονται με τα ενδιαφέροντά τους και τις πιθανές μελλοντικές τους σταδιοδρομίες.
3. Επίλυση προβλημάτων και κριτική σκέψη: Η ανάπτυξη δεξιοτήτων στο SparkDigiGirls εστιάζει επίσης στην καλλιέργεια ικανοτήτων επίλυσης προβλημάτων και κριτικής σκέψης. Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας ενθαρρύνουν τα κορίτσια να προσεγγίζουν τις προκλήσεις με λογική και αναλυτική σκέψη. Παρέχουν ευκαιρίες στα κορίτσια να συμμετέχουν σε δραστηριότητες που απαιτούν επίλυση προβλημάτων, όπως παζλ κωδικοποίησης, προκλήσεις μηχανικής και επιστημονικά πειράματα. Μέσω αυτής της διαδικασίας, η ικανότητα των κοριτσιών να σκέφτονται κριτικά ενισχύεται, ενώ μαθαίνουν να αναλύουν πληροφορίες και να αναπτύσσουν καινοτόμες λύσεις.
4. Συνεργασία και επικοινωνία: Εκτός από τις τεχνικές δεξιότητες, οι εργαζόμενοι/ες στον τομέα της νεολαίας τονίζουν τη σημασία της συνεργασίας και των επικοινωνιακών δεξιοτήτων. Οργανώνουν ομαδικά έργα, δραστηριότητες δημιουργίας ομάδας και παρουσιάσεις για να ενθαρρύνουν τα κορίτσια να συνεργαστούν, να ανταλλάξουν ιδέες και να επικοινωνήσουν αποτελεσματικά τις σκέψεις τους. Με την προώθηση της ομαδικής

εργασίας και της αποτελεσματικής επικοινωνίας, τα κορίτσια προετοιμάζονται για συνεργατικά εργασιακά περιβάλλοντα στους τομείς STEM.

5. Μάθηση βάσει έργων: Η ανάπτυξη δεξιοτήτων στο SparkDigiGirls συχνά ενσωματώνει μάθηση βάσει έργων. Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας καθοδηγούν τα κορίτσια στη διαδικασία σχεδιασμού, οργάνωσης και εκτέλεσης έργων που ευθυγραμμίζονται με τα ενδιαφέροντά τους και τις φιλοδοξίες τους στο χώρο των STEM. Αυτά τα έργα παρέχουν ευκαιρίες στα κορίτσια να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους, να αναπτύξουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και να επιδείξουν τη δημιουργικότητά τους. Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας παρέχουν καθοδήγηση και ανατροφοδότηση σε όλο το έργο, ενισχύοντας τη συνεχή ανάπτυξη δεξιοτήτων.

6. Ανάπτυξη οριζοντίων δεξιοτήτων: Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας αναγνωρίζουν τη σημασία της ανάπτυξης οριζοντίων δεξιοτήτων (ικανότητα διαχείρισης διαπροσωπικών σχέσεων και αντιμετώπισης καταστάσεων) παράλληλα με τις κάθετες δεξιότητες (τεχνικές ικανότητες). Προσφέρουν καθοδήγηση σχετικά με την αποτελεσματική διαχείριση του χρόνου, την οργάνωση, τις δεξιότητες παρουσίασης και την επαγγελματική εθιμοτυπία. Μέσω καθοδήγησης και παραδειγματισμού, οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας-μέντορες βοηθούν τα κορίτσια να αναπτύξουν αυτοπεποίθηση, ανθεκτικότητα, προσαρμοστικότητα και ηγετικές ιδιότητες που είναι ζωτικής σημασίας.

Παράδειγμα: Η Λίζα, μια εργαζόμενη στον τομέα της νεολαίας που ειδικεύεται στη ρομποτική, ηγείται μιας λέσχης ρομποτικής για κορίτσια στο πρόγραμμα SparkDigiGirls. Τους διδάσκει τις βασικές αρχές της ρομποτικής, ενθαρρύνει την επίλυση προβλημάτων και τους καθοδηγεί στο σχεδιασμό και την κατασκευή ρομπότ. Η καθοδήγηση της Lisa όχι μόνο ενισχύει τις τεχνικές δεξιότητες των κοριτσιών, αλλά ενθαρρύνει επίσης την ομαδική εργασία, την κριτική σκέψη και την επιμονή.

Πρότυπα και Έμπνευση

Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας αποτελούν ισχυρά πρότυπα για τα κορίτσια στο SparkDigiGirls, αποδεικνύοντας ότι οι επιτυχημένες σταδιοδρομίες στους τομείς STEM είναι εφικτές. Μοιραζόμενες/οι τα προσωπικά τους ταξίδια, τα επιτεύγματά τους και τις

προκλήσεις που αντιμετώπισαν, οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας εμπνέουν τα κορίτσια να οραματιστούν τον εαυτό τους ως μελλοντικές ηγέτιδες και πρωτοπόρες στο χώρο των STEM. Καταρρίπτουν τα στερεότυπα και δίνουν τη δυνατότητα στα κορίτσια να ξεπεράσουν τα κοινωνικά εμπόδια που μπορεί να ανακόψουν την πρόοδό τους.

Τα πρότυπα και η έμπνευση διαδραματίζουν ζωτικό ρόλο στην καθοδήγηση στο πλαίσιο του έργου SparkDigiGirls, όπου οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας ενεργούν ως μέντορες για να ενδυναμώσουν τα νεαρά κορίτσια στην επιδίωξη της εκπαίδευσης και της σταδιοδρομίας STEM. Υπηρετώντας ως πρότυπα, εμπνέουν και παρακινούν τα κορίτσια να πιστέψουν στις δικές τους ικανότητες, να αμφισβητήσουν τα κοινωνικά στερεότυπα και να κυνηγήσουν τα όνειρά τους στην επιστήμη, την τεχνολογία, τη μηχανική και τα μαθηματικά.

1. Καταρρίπτοντας τα στερεότυπα: Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας στο SparkDigiGirls λειτουργούν ως ισχυρά πρότυπα που αμφισβητούν τα παραδοσιακά στερεότυπα φύλου στο χώρο των STEM. Επιδεικνύοντας τα δικά τους επιτεύγματα και επιτυχίες, αποδεικνύουν ότι το φύλο δεν περιορίζει τις δυνατότητες κάποιου να ακολουθήσει μια καριέρα STEM. Εμπνέουν τα κορίτσια να απελευθερωθούν από τις κοινωνικές προσδοκίες και πιστεύουν στην ικανότητά τους να διαπρέψουν σε οποιοδήποτε κλάδο STEM επιλέξουν.
2. Προσωπικές πορείες: Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας μοιράζονται τα προσωπικά τους βιώματα και εμπειρίες στους τομείς STEM, επισημαίνοντας τις προκλήσεις που αντιμετώπισαν και τα βήματα που έκαναν για να τις ξεπεράσουν. Μοιραζόμενες/οι τις ιστορίες τους, εμπνέουν τα κορίτσια να επιμείνουν μπροστά στα εμπόδια, αποδεικνύοντας ότι οι αποτυχίες είναι φυσικό μέρος της μαθησιακής διαδικασίας. Παρέχουν επιβεβαίωση και καθοδήγηση, δείχνοντας ότι η επιτυχία στους τομείς STEM μπορεί να επιτευχθεί με αφοσίωση και σκληρή δουλειά.
3. Ενθάρρυνση και πίστη: Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας στο SparkDigiGirls παρέχουν ενθάρρυνση και διαθέτουν πίστη στις ικανότητες των κοριτσιών. Επιβραβεύουν τα επιτεύγματα των κοριτσιών, όσο μικρά κι αν είναι, και παρέχουν θετικά σχόλια για να τονώσουν την αυτοπεποίθησή τους. Επιβεβαιώνοντας με συνέπεια τις δυνατότητες των κοριτσιών, ενσταλάζουν μια αίσθηση σιγουριάς και αυτοπεποίθησης που ενδυναμώνει τα

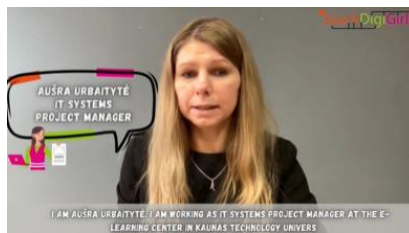
κορίτσια να ανταποκριθούν στις προκλήσεις και να κυνηγήσουν τα όνειρά τους στο χώρο των STEM.

4. Εκπροσώπηση και Διαφορετικότητα: Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας χρησιμεύουν ως πρότυπα που προωθούν την εκπροσώπηση και τη διαφορετικότητα στους τομείς STEM. Δίνουν έμφαση στη συμβολή ατόμων από διαφορετικά υπόβαθρα και πολιτισμούς, αποδεικνύοντας ότι ο χώρος των STEM είναι περιεκτικός και φιλόξενος για όλους. Προβάλλοντας μια σειρά από πρότυπα, εμπνέουν κορίτσια από διάφορα υπόβαθρα να δουν τον εαυτό τους να εκπροσωπείται στα πεδία STEM και τα ενθαρρύνουν να συνεισφέρουν τις μοναδικές ικανότητές τους στην επιστημονική κοινότητα.
5. Συμβουλευτική υποστήριξη και καθοδήγηση: Ως μέντορες, οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας παρέχουν ατομική καθοδήγηση και υποστήριξη στα κορίτσια, λειτουργώντας ως πηγή έμπνευσης σε όλο το ταξίδι στους τομείς STEM. Προσφέρουν συμβουλές, μοιράζονται πόρους και παρέχουν καθοδήγηση για εκπαιδευτικά και επαγγελματικά μονοπάτια. Προσφέροντας εξατομικευμένη καθοδήγηση, επιδεικνύουν τη δέσμευσή τους στην επιτυχία των κοριτσιών και τα εμπνέουν να αξιοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητές τους.
6. Κοινότητα και Δικτύωση: Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας καλλιεργούν την αίσθηση της κοινότητας και της δικτύωσης στο SparkDigiGirls. Συνδέουν κορίτσια με επαγγελματίες, ειδικούς και άλλα άτομα στους τομείς STEM που μπορούν να χρησιμεύσουν ως πρόσθετα πρότυπα και πηγές έμπνευσης. Διευκολύνοντας ευκαιρίες δικτύωσης, εκθέτουν τα κορίτσια σε μια ευρύτερη κοινότητα STEM και τους παρέχουν πρόσβαση σε ένα υποστηρικτικό δίκτυο που μπορεί να προσφέρει καθοδήγηση, συμβουλές και ευκαιρίες για ανάπτυξη.

Παράδειγμα: Η Μάγια, ακολούθησε μια καριέρα στην αεροδιαστημική μηχανική και μοιράζεται τις εμπειρίες της με τα κορίτσια. Αφηγείται το ταξίδι της από το να είναι το μοναδικό κορίτσι στα μαθήματα μηχανικής μέχρι να εργάζεται σε έργα αιχμής. Η ιστορία της Μάγια παρακινεί τα κορίτσια να αμφισβητήσουν τους κανόνες φύλου, να κυνηγήσουν τα πάθη τους και να αγωνιστούν για την αριστεία σε ανδροκρατούμενους τομείς.

Το έργο SparkDigiGirls, αναγνωρίζοντας τη σημασία των προτύπων και της έμπνευσης, δημιούργησε, μέσω της εκστρατείας Role Model, εμπνευσμένα βίντεο επιτυχημένων γυναικών στον τομέα της πληροφορικής, για να χρησιμεύσουν ως εργαλεία καθοδήγησης για τους εργαζόμενες/ους στον τομέα της νεολαίας.

https://www.youtube.com/channel/UCA4D5hijFkrN_a45reoeRbA



ΕΝΟΤΗΤΑ 3 - ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΕΝΔΥΝΑΜΩΣΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΓΙΑ ΜΙΚΤΗ ΜΑΘΗΣΗ ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ICT

Η ενθάρρυνση των μαθητών, στην περίπτωση μας των κοριτσιών ηλικίας 14 έως 18 ετών, και η διατήρηση του ενδιαφέροντος, της εστίασης και των κινήτρων τους για την απόκτηση νέων γνώσεων και δεξιοτήτων στον τομέα των ΤΠΕ είναι ζωτικής σημασίας. Οι αποτελεσματικές πρακτικές επικοινωνίας διαδραματίζουν βασικό ρόλο στην προώθηση μιας επιτυχημένης εμπειρίας μικτής μάθησης. Αυτή η ενότητα επικεντρώνεται στον τρόπο ενίσχυσης του ενδιαφέροντος των μαθητών και στην πρόκληση να κατακτήσουν τη γνώση.

Προσέγγιση μικτής μάθησης

Οι νέες τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας, γενικά, έχουν σημαντική επιρροή και μεγάλο αντίκτυπο στη ζωή των εφήβων στη σύγχρονη κοινωνία. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο ένας αυξανόμενος αριθμός εκπαιδευτικών ιδρυμάτων, τόσο τυπικών όσο και μη τυπικών, επιλέγουν να ενσωματώσουν τη μικτή μάθηση στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Πολυάριθμες μελέτες έχουν δείξει ότι ο συνδυασμός των παραδοσιακών εκπαιδευτικών μεθόδων με την ηλεκτρονική μάθηση και τις μεθόδους εξ αποστάσεως μάθησης μπορεί να οδηγήσει σε αποτελεσματική μάθηση. Η προσέγγιση αυτή συμβάλλει στην υπέρβαση των περιορισμών οποιασδήποτε μεμονωμένης μεθόδου διδασκαλίας και μάθησης και επιτρέπει την ενσωμάτωση της τεχνολογίας και της παιδαγωγικής.

Το πρόγραμμα SparkDigiGirls χρησιμοποίησε μια προσέγγιση μικτής μάθησης, η οποία συνδυάζει:

- ♦ διαδικτυακή μάθηση (εικονική τάξη/πλατφόρμα διαδικτυακής μάθησης -Moodle)
- ♦ μάθηση πρόσωπο με πρόσωπο

Το πρόγραμμα SparkDigiGirls δημιούργησε με επιτυχία ένα θετικό και χωρίς αποκλεισμούς μαθησιακό περιβάλλον, με τις/τους εργαζόμενες/ους σε θέματα νεολαίας να

αναλαμβάνουν το ρόλο του μέντορα τόσο σε διαδικτυακά όσο και σε φυσικά μαθησιακά περιβάλλοντα. Αυτή η προσέγγιση, σε συνδυασμό με ένα συνδυασμό παραδοσιακών και διαδικτυακών μεθόδων διδασκαλίας, παρείχε στα κορίτσια ένα ευρύ φάσμα μαθησιακών εμπειριών στη Λιθουανία, την Ελλάδα και την Πορτογαλία.

Λιθουανία

Η μαθησιακή διαδικασία του προγράμματος "Unleash your Creativity with Technology" πραγματοποιήθηκε σε υβριδική μορφή, συνδυάζοντας τόσο δια ζώσης όσο και διαδικτυακές δραστηριότητες. Στις δια ζώσης συνεδρίες, τα κορίτσια είχαν την ευκαιρία να συναντηθούν μεταξύ τους πρόσωπο με πρόσωπο, να λάβουν πρακτική υποστήριξη από τους μέντορες και να συνεργαστούν σε ομαδικές εργασίες. Επιπλέον, χρησιμοποιήθηκε η πλατφόρμα Moodle, η οποία επέτρεπε στα κορίτσια να έχουν πρόσβαση σε διαδικτυακές προκλήσεις, βίντεο, να παρακολουθούν τις εργασίες και την πρόοδο της μάθησής τους, να ολοκληρώνουν εργασίες και να αξιολογούν τις δεξιότητές τους με τη δική τους ευκολία.

Πορτογαλία

Κατά τη διάρκεια των δια ζώσης συναντήσεων, το πρόγραμμα παρουσιάστηκε στα κορίτσια και τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας, ξεκινώντας τη διαδικασία εγγραφής για την πιλοτική μελέτη. Μόλις συλλέχθηκαν τα δεδομένα, η εγγραφή πραγματοποιήθηκε στο Moodle. Στη συνέχεια, πραγματοποιήθηκε μια διαδικτυακή συνεδρία με τις/τους εργαζόμενες/ους σε θέματα νεολαίας για να εξηγηθεί ο τρόπος οργάνωσης των προκλήσεων στην πλατφόρμα Moodle. Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας ανέλαβαν την ευθύνη της αντιμετώπισης τυχόν ερωτήσεων που τέθηκαν από τα κορίτσια. Στη συνέχεια, τα κορίτσια ολοκλήρωσαν αυτόνομα τις εργασίες τους στο Moodle, ενώ οι μέντορες παρακολουθούσαν την πρόδό τους και παρείχαν ανατροφοδότηση σχετικά με τις υποβληθείσες εργασίες.

Ελλάδα

Για την υποστήριξη των κοριτσιών, οι Έλληνες εταίροι διοργάνωσαν δια ζώσης συνεδρίες όπου παρουσίασαν πρακτικές εφαρμογές του μαθήματος. Καθοδήγησαν τα κορίτσια κατά την ολοκλήρωση των εργασιών, παρέχοντας μια βήμα προς βήμα προσέγγιση. Αυτή η πρακτική προσέγγιση βοήθησε τα κορίτσια να εξοικειωθούν με την πλατφόρμα μάθησης και να νιώσουν αυτοπεποίθηση και ικανότητα στην ολοκλήρωση των εργασιών.

Σλοβενία

Στη Σλοβενία, η πιλοτική εφαρμογή του προγράμματος "Unleash your Creativity with Technology" είχε πειραματική προσέγγιση, εστιάζοντας αποκλειστικά στο διαδικτυακό περιβάλλον μάθησης και στην έννοια της ασύγχρονης μάθησης. Η προσέγγιση αυτή περιελάμβανε μεθόδους και διαδικασίες όπου οι εκπαιδευόμενες/οι συμμετέχουν σε μαθησιακές δραστηριότητες σε διαφορετικούς χρόνους. Η πρόθεση ήταν να δοθεί η δυνατότητα στα κορίτσια να μάθουν και να προχωρήσουν μέσα από το περιεχόμενο αυτόνομα και ανεξάρτητα, επιτρέποντάς τους να αναλάβουν την ευθύνη της δικής τους μαθησιακής διαδικασίας. Η προσέγγιση παρείχε ευκαιρίες στα κορίτσια να δημιουργήσουν τους δικούς τους στόχους, να κάνουν επιλογές στη διαχείριση των γνώσεών τους και να έχουν την αίσθηση του ελέγχου της μαθησιακής τους πορείας. Τα κορίτσια απέκτησαν γνώσεις και ολοκλήρωσαν μόνες τους εργασίες (αυτομάθηση), σε διαφορετικούς χρόνους, με το δικό τους ρυθμό, ανεξάρτητα από τα άλλα κορίτσια. Ο πρωταρχικός ρόλος των διαδικτυακών μεντόρων ήταν να δημιουργήσουν ένα υποστηρικτικό περιβάλλον, προσφέροντας βοήθεια σχετικά με το μαθησιακό περιεχόμενο και την παρακίνηση των κοριτσιών.

Τήρηση της μαθησιακής διαδικασίας και διατήρηση της προσοχής

Ανεξάρτητα από τον τρόπο με τον οποίο πραγματοποιήθηκε η πιλοτική εφαρμογή (υβριδικά ή αποκλειστικά διαδικτυακά), η παρουσία των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας ως μέντορες έπαιξε τεράστιο ρόλο σε αυτό το έργο. Βοήθησαν τα κορίτσια να αξιοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητές τους στη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού και στην επίλυση προκλήσεων, παρέχοντας σαφείς κατευθυντήριες γραμμές για τον τρόπο πλοήγησης και αποτελεσματικής αξιοποίησης των μαθησιακών πόρων. Η υποστήριξη

αυτή ενίσχυσε τη μαθησιακή εμπειρία των κοριτσιών και τους έδωσε τη δυνατότητα να αποκτήσουν νέες δεξιότητες.

Διαδραστικότητα και πρακτική εργασία

Οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας αποτέλεσαν σημείο εστίασης για τα κορίτσια, υποστηρίζοντάς τα στην απάντηση ερωτήσεων, στην επίλυση προβλημάτων και παρέχοντάς τους έναν ασφαλή χώρο για να εκφράσουν τους φόβους και τις αβεβαιότητές τους. Καθοδηγούσαν τα κορίτσια καθ' όλη τη διάρκεια της πιλοτικής διαδικασίας και λειτουργούσαν ως πηγή έμπνευσης, ιδίως όταν τα κορίτσια ένιωθαν αβέβαιες, πίστευαν ότι θα αποτύχουν ή πίστευαν ότι δεν είχαν τις απαραίτητες δεξιότητες για συγκεκριμένο μαθησιακό περιεχόμενο.

Στην υβριδική πιλοτική εφαρμογή, οι εργαζόμενες/οι σε θέματα νεολαίας χρησιμοποίησαν διάφορες μεθόδους για την προώθηση της διαδραστικότητας. Ενθάρρυναν τα κορίτσια να συμμετέχουν ενεργά εκφράζοντας τις απόψεις τους, κάνοντας ερωτήσεις και συμμετέχοντας σε αλληλεπιδράσεις μεταξύ τους.

Στη Σλοβενία, όπου οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας εφάρμοσαν την έννοια της ασύγχρονης μάθησης, όπου οι εκπαιδευόμενοι δεν συμμετέχουν σε ταυτόχρονες αλληλεπιδράσεις σε πραγματικό χρόνο, χρησιμοποιήθηκαν διαδραστικά στοιχεία σε εξατομικευμένο και ατομικό επίπεδο. Συγκεκριμένα, σε καταστάσεις όπου τα κορίτσια ασχολήθηκαν ατομικά με τα θέματά τους, τα οποία εκτείνονταν πέρα από τα θέματα του πλαισίου που σχετίζονταν με το μαθησιακό υλικό. Τα ζητήματα αυτά περιελάμβαναν τομείς όπως τα κίνητρα, η έλλειψη αυτοπεποίθησης και παρόμοιες προκλήσεις, οι οποίες δεν ήταν ασυνήθιστες.

Επιπλέον, οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας διευκόλυναν πρακτικές δραστηριότητες που επέτρεπαν στα κορίτσια να εφαρμόσουν τις θεωρητικές γνώσεις σε συγκεκριμένες πρακτικές. Ενθάρρυναν την εξερεύνηση, τη δημιουργικότητα και την ανάπτυξη νέων δεξιοτήτων. Για παράδειγμα, στην Ελλάδα, τα κορίτσια ανέλαβαν να ερευνήσουν γυναίκες σε προγράμματα τεχνολογίας και υποδειγματικές προσωπικότητες

που θα μπορούσαν να αποτελέσουν πηγή έμπνευσης, αποδεικνύοντας ότι κάθε στόχος είναι εφικτός.

Για παράδειγμα, στην Πορτογαλία, η ομάδα LIED είχε ένα εβδομαδιαίο πρόγραμμα κατά τη διάρκεια της πιλοτικής περιόδου όπου τα κορίτσια μπορούσαν να έρθουν στις εγκαταστάσεις του LIED και να δοκιμάσουν μία από τις τεχνολογίες πρόκλησης. Ωστόσο, μόνο ένα από τα 12 κορίτσια της Πορτογαλίας που συμμετείχαν στο πρόγραμμα χρησιμοποίησε αυτή την ευκαιρία και αυτό το είδος υποστήριξης.

Σε όλες τις χώρες-εταίρους, οι εργαζόμενες/οι σε θέματα νεολαίας χρησιμοποίησαν μια διαδραστική και πρακτική προσέγγιση για την παροχή υψηλής ποιότητας και ελκυστικής κατάρτισης στα κορίτσια. Ενισχύουν το ενδιαφέρον τους, αναπτύσσουν τις δεξιότητές τους και τις υποστηρίζουν ώστε να ξεπεράσουν τυχόν εμπόδια στο μαθησιακό τους ταξίδι.

Όλες/οι οι εργαζόμενοι/ες στον τομέα της νεολαίας επικοινωνούσαν ενεργά με τα κορίτσια κατά τη διάρκεια της κατάρτισης και τους παρείχαν ένα ανοιχτό και υποστηρικτικό περιβάλλον επικοινωνίας για διάλογο.

Ανοιχτή και υποστηρικτική επικοινωνία

Για να παραμείνουν τα κορίτσια εμπλεκόμενα, συνδεδεμένα, παρακινημένα και ενημερωμένα, η διατήρηση μιας ανοιχτής και υποστηρικτικής ροής επικοινωνίας ήταν απαραίτητη. Αυτό επιτεύχθηκε με τη χρήση τόσο σύγχρονων όσο και ασύγχρονων μεθόδων επικοινωνίας.

Κατά τη διάρκεια της πιλοτικής εφαρμογής, τρεις από τους εταίρους εφάρμοσαν μια μικτή μαθησιακή προσέγγιση, η οποία συνδύαζε την παραδοσιακή επικοινωνία πρόσωπο με πρόσωπο με στοιχεία επικοινωνίας μέσω διαδικτύου. Αντίθετα, στη Σλοβενία χρησιμοποιήθηκαν μόνο ασύγχρονες μέθοδοι επικοινωνίας.

Σε όλες τις χώρες εταίρους, οι σαφείς προσδοκίες σχετικά με τη δομή του μαθήματος, τους στόχους, τα κριτήρια αξιολόγησης και τις απαιτήσεις συμμετοχής κοινοποιήθηκαν αποτελεσματικά στα κορίτσια κατά τη διάρκεια της πιλοτικής φάσης. Η επικοινωνία αυτή

πραγματοποιήθηκε μέσω προσωπικών επαφών ή μέσω διαδικτυακών καναλιών στην περίπτωση της Σλοβενίας.

Όσον αφορά τη γλώσσα που χρησιμοποιήθηκε για την επικοινωνία με τα κορίτσια σε όλες τις χώρες εταίρους, τα μηνύματα επικοινωνίας χρησιμοποίησαν έναν σαφή, ανεπίσημο, συνοπτικό, θετικό, περιεκτικό, με σεβασμό και ενδυναμωτικό τόνο, έτσι ώστε τα κορίτσια να αισθάνονται άνετα και χαλαρά όταν επικοινωνούν με στόχο τα κορίτσια να ενθαρρύνουν και να αγκαλιάσουν τις προκλήσεις, να γιορτάσουν τις επιτυχίες τους και να επιμένουν στις αποτυχίες. Επιπλέον, λαμβανόταν υπόψη η ατομικότητα κάθε κοριτσιού και, όταν χρειαζόταν, παρέχονταν εξατομικευμένη προσοχή για να αντιμετωπιστούν οι συγκεκριμένες ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και οι φιλοδοξίες τους. Αυτή η προσέγγιση δημιούργησε έναν ανοιχτό αμφίδρομο διάλογο που ενθάρρυνε την ενεργό συμμετοχή τους.

Εκτός από την άμεση προσωπική αλληλεπίδραση στην Ελλάδα, την Πορτογαλία και τη Λιθουανία, όλοι οι εταίροι χρησιμοποίησαν την πλατφόρμα Moodle και το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο για να παρέχουν ανατροφοδότηση στα κορίτσια. Δόθηκαν θετικά μηνύματα ανατροφοδότησης για όλες τις ολοκληρωμένες υποβολές μαθησιακών προκλήσεων, ακόμη και αν η πρόκληση δεν είχε ολοκληρωθεί πλήρως. Οι εργαζόμενες/οι σε θέματα νεολαίας αναγνώριζαν τι έγινε σωστά και παρείχαν προτάσεις για βελτίωση. Επιπλέον, στάλθηκαν μηνύματα για να παρακινηθούν τα κορίτσια να αναλάβουν περισσότερες προκλήσεις, καθώς ήταν απαραίτητο για την επίτευξη του μεγάλου πιστοποιητικού.

Στην Ελλάδα, για την περαιτέρω υποστήριξη των κοριτσιών, δημιουργήθηκε μια ομάδα στο Facebook, προκειμένου να είναι σε θέση να απαντούν εγκαίρως σε οποιεσδήποτε ερωτήσεις και να εξασφαλίζουν άμεση βοήθεια για να ελαχιστοποιήσουν τις διακοπές στο μαθησιακό τους ταξίδι, ενώ στη Λιθουανία χρησιμοποιήθηκαν το Messenger και το Instagram για πρόσθετη επικοινωνία με τα κορίτσια. Στη Σλοβενία, καθ' όλη τη διάρκεια της πιλοτικής εφαρμογής στάλθηκαν στα κορίτσια σε εβδομαδιαία βάση μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με παρακινητικό περιεχόμενο, ενώ το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο χρησιμοποιήθηκε επίσης για ατομική επικοινωνία, καθώς και το φόρουμ στο Moodle.

Τα κορίτσια σε όλες τις χώρες εταίρους ήταν καλά ενημερωμένα σχετικά με τους συγκεκριμένους διαύλους επικοινωνίας και τους καθορισμένους εργαζόμενους/ους στον τομέα της νεολαίας στους οποίους μπορούσαν να απευθυνθούν σε περίπτωση αμφιβολιών ή προβλημάτων. Αυτό εξασφάλιζε ότι είχαν σαφή καθοδήγηση σχετικά με το πώς και πού να ζητήσουν βοήθεια όταν χρειαζόταν.

Κίνητρα

Για να προσελκύσουν και να διατηρήσουν την προσοχή και τα κίνητρα των κοριτσιών, χρησιμοποιήθηκαν διάφορες μορφές εμπλοκής. Αυτές περιλάμβαναν άμεσες συναντήσεις, ψηφιακές εκστρατείες, συνεχή επικοινωνία μέσω διαφόρων εργαλείων επικοινωνίας (όπως το Moodle, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης), καθώς και τη διανομή αναμνηστικών δώρων.

Με τη θέσπιση σαφών στόχων, όπως η απόκτηση του μεγάλου πιστοποιητικού, και την παροχή της δυνατότητας στα κορίτσια να συμμετέχουν στις δραστηριότητες μάθησης, διδασκαλίας και κατάρτισης LTTA (Learning, Teaching, and Training Activities) στη Σλοβενία, εισήχθησαν πρόσθετα κίνητρα και στοιχεία παρακίνησης. Η διαδικασία επιλογής για τις LTTA περιελάμβανε διαγωνισμό, ενώ στη Σλοβενία χρησιμοποιήθηκε ανοικτή πρόσκληση.

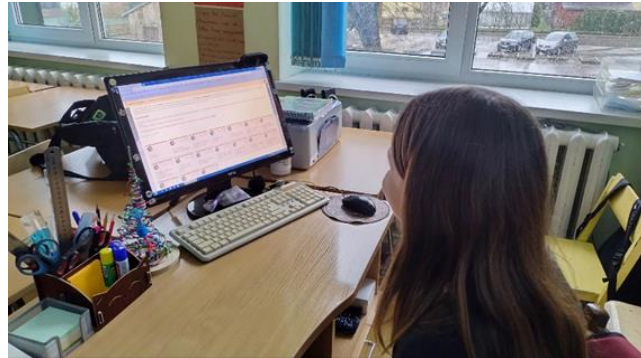
Από την άλλη πλευρά, οι Πορτογάλοι εταίροι ανέφεραν ότι η ευκαιρία συμμετοχής στο LTTA αποδείχθηκε αποθαρρυντικός παράγοντας για ορισμένα κορίτσια στην Πορτογαλία: *"Αυτό που παρατηρήσαμε είναι ότι από τη στιγμή που ανακοινώθηκε η συμμετοχή των κοριτσιών που θα πήγαιναν στη Σλοβενία, η πλειοψηφία σταμάτησε να συμμετέχει. Με άλλα λόγια, το έπαθλο που χρησιμοποιήσαμε για να τις δεσμεύσουμε αργότερα είχε αρνητικό αντίκτυπο στη συνέχισή τους. Καθώς το βραβείο είχε ήδη απονεμηθεί, δεν υπήρχε λόγος να συνεχίσουν να συμμετέχουν στις προκλήσεις. Για να μπορεί να εφαρμοστεί και σε άλλες περιπτώσεις, πιστεύουμε ότι το κίνητρο που πρέπει να εφαρμοστεί πρέπει να είναι η πρόσβαση στην τεχνολογία. Δηλαδή, αν φτιάξουν ένα τρισδιάστατο μοντέλο, θα πρέπει να έχουν πρόσβαση σε έναν εκτυπωτή όπου θα μπορούν να το εκτυπώσουν. Έτσι, αποκτούν το προϊόν της δικής τους προσπάθειας. Αυτό θα*

μπορούσε να προωθήσει τα εσωτερικά κίνητρα που θα έχουν μακροπρόθεσμο αποτέλεσμα".

ΕΝΟΤΗΤΑ 4 - ΒΕΛΤΙΣΤΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ, ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ ΚΑΙ ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ ΑΠΟ ΤΟ ΕΡΓΟ SPARKDIGIGIRLS

Βέλτιστες πρακτικές στην πιλοτική εκπαίδευση

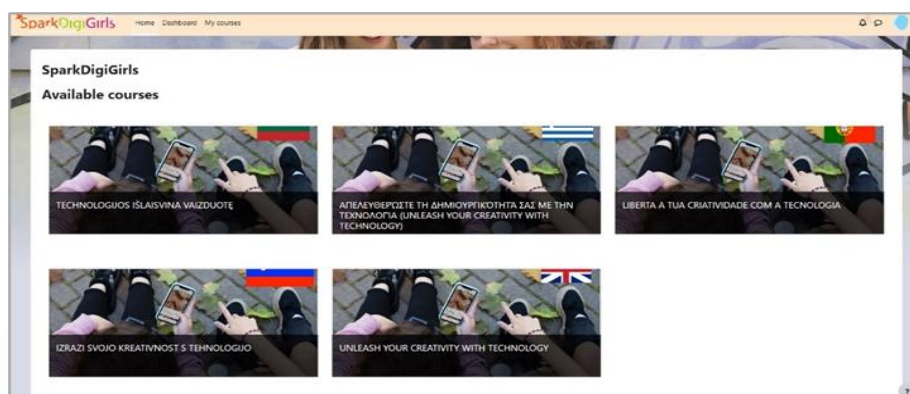
Η εκπαίδευση οργανώθηκε σε μια προσέγγιση μικτής μάθησης, όπου τα κορίτσια μπορούν να ολοκληρώσουν εργασίες ανεξάρτητα υπό την επίβλεψη των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας.



Η εκπαίδευση περιλάμβανε εξ αποστάσεως εργαστήρια και δραστηριότητες LTTA πρόσωπο με πρόσωπο, οι οποίες φιλοξενήθηκαν από τον εταίρο του έργου Simbioza στη Σλοβενία.

Προκειμένου να ενδιαφερθούν τα κορίτσια για την τεχνολογία, αποφασίστηκε να χρησιμοποιηθούν διάφορες μορφές, μέθοδοι και δραστηριότητες.

Ψηφιακοί πόροι και διαδικτυακή πλατφόρμα μάθησης



Το έργο SparkDigiGirls χρησιμοποιεί ψηφιακούς πόρους και μια διαδικτυακή πλατφόρμα μάθησης, όπου έχει πραγματοποιηθεί πιλοτική εκπαίδευση. Στο τέλος του έργου, οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας και τα κορίτσια μπορούν να χρησιμοποιήσουν το υλικό που αναπτύχθηκε για τις δικές τους δραστηριότητες, μαθήματα, κατασκηνώσεις, εκδηλώσεις κ.λπ. Η πρόσβαση στο εκπαιδευτικό περιβάλλον είναι ανοιχτή και δωρεάν σε όλους. γγραφή απαιτείται για την επίλυση προκλήσεων, τον έλεγχο γνώσεων, την παρακολούθηση της προόδου των συμμετεχόντων, τη λήψη πιστοποιητικών κ.λπ. Προκλήσεις και άλλοι πόροι διατίθενται στα λιθουανικά, πορτογαλικά, σλοβενικά, ελληνικά και αγγλικά. Το μάθημα (course) στα αγγλικά επιτρέπει στους συμμετέχοντες σε άλλες χώρες να χρησιμοποιήσουν το περιεχόμενο και να το ενσωματώσουν στις δικές τους δραστηριότητες.

Οι διαδικτυακοί πόροι είναι προσβάσιμοι για εγγεγραμμένους εκπαιδευόμενους στη πλατφόρμα Moodle. Αυτή η απόφαση ελήφθη για να επιτρέψει στους μέντορες και τους εργαζόμενες/ους στον τομέα της νεολαίας να παρακολουθούν την πρόοδο των συμμετεχόντων, ενώ ταυτόχρονα επικοινωνούν και παρέχουν ανατροφοδότηση σε μια ενιαία πλατφόρμα. Το Moodle επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να χρησιμοποιούν εύκολα διαδικτυακό υλικό με διαδραστικές αναφορές σε άλλους πόρους, να λαμβάνουν συμβουλές διαδικτυακά και να συμμετέχουν επιτυχώς στη μαθησιακή διαδικασία. Ο σύνδεσμος προς την ηλεκτρονική πλατφόρμα του προγράμματος Unleash CreativiTY with Technology είναι ο εξής: <https://moodle.digigirls.eu/login/index.php>.



[Lost password?](#)

Is this your first time here?

For full access to this site, you first need to create an account.

Some courses may allow guest access

[English \(en\) ▾](#)

Εργαστήρια

Η εκπαίδευση μπορεί να περιλαμβάνει διαδραστικά εργαστήρια όπου οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν ενεργά τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει κατά τη διάρκεια των προκλήσεων. Κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων, οι συμμετέχοντες εργάζονται σε ομάδες, συζητούν και βρίσκουν



λύσεις μαζί. Οι δραστηριότητες αυτές ενθαρρύνουν τη συνεργασία και τη μάθηση από την εμπειρία.

Κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης, οι εταίροι του έργου διοργάνωσαν διάφορες δραστηριότητες όπου τα κορίτσια έπρεπε να χρησιμοποιήσουν διάφορα καινοτόμα

εργαλεία πληροφορικής για να παρουσιάσουν τη χώρα τους, να εργαστούν σε ομάδες και στη συνέχεια να παρουσιάσουν τη δουλειά τους σε όλη την ομάδα. Κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης, τα κορίτσια όχι μόνο γνώρισαν τις χώρες των εταίρων, αλλά έμαθαν επίσης για νέους επαγγελματίες πληροφορικής που είναι μέντορες και προσκεκλημένοι ομιλητές που μοιράζονται τις εμπειρίες, τις ιδέες και τις σταδιοδρομίες τους.

Εξερεύνηση τεχνολογιών

Η επίλυση προκλήσεων ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν διαφορετικές ψηφιακές τεχνολογίες και εργαλεία. Μέσα από τις προκλήσεις, οι συμμετέχοντες μαθαίνουν πώς η τεχνολογία μπορεί να εφαρμοστεί με ασφάλεια και υπευθυνότητα σε πρακτικές καταστάσεις, ώστε να αναπτύξουν τεχνικές δεξιότητες και καλύτερη κατανόηση διαφορετικών ψηφιακών τομέων. Αυτή η προσέγγιση βοηθά στην εξάλειψη των αρνητικών αντιλήψεων ότι η πληροφορική αφορά τον προγραμματισμό και ότι η πληροφορική είναι ανδρικό επάγγελμα.

Πρότυπα

Οι εταίροι του έργου ανέπτυξαν μια ψηφιακή καμπάνια γυναικείου προτύπου, η οποία στοχεύει στην αντιμετώπιση και απομυθοποίηση των υφιστάμενων αρνητικών στερεοτύπων σχετικά με την επιστήμη των υπολογιστών και την τεχνολογία μεταξύ των κοριτσιών. Αυτή η καμπάνια παρέχει στους συμμετέχοντες καθοδήγηση και έμπνευση ώστε να μην φοβούνται να επιλέξουν τεχνολογίες. Τα γυναικεία πρότυπα παρέχουν στους συμμετέχοντες συμβουλές και έμπνευση που τους βοηθούν να κατανοήσουν τι έχει να προσφέρει ο τομέας της πληροφορικής.

Ως αποτέλεσμα, δημιουργήθηκαν και ενσωματώθηκαν στην πλατφόρμα μάθησης 12 βίντεο επιτυχημένων γυναικών από τον τομέα της πληροφορικής στη Λιθουανία, την Πορτογαλία, την Ελλάδα και τη Σλοβενία. Αυτό επιτρέπει στα κορίτσια να μυηθούν σε ευκαιρίες σταδιοδρομίας στο ίδιο περιβάλλον. Τα κορίτσια μπορούν να παρακολουθήσουν βίντεο σχετικά με τις επιλογές σταδιοδρομίας, να βρουν απαντήσεις

στην επιλογή της μελλοντικής σταδιοδρομίας τους και να μάθουν περισσότερα σχετικά με τις ευκαιρίες στον τομέα της πληροφορικής.

Για να προσεγγιστεί ένα ακόμη μεγαλύτερο κοινό, αποφασίστηκε να ανέβουν τα βίντεο στο κανάλι SparkDigiGirls στο Youtube: <https://www.youtube.com/@SparkDigiGirls>.

Οι προκλήσεις συνοδεύονται επίσης με αποσπάσματα από γυναίκες που εργάζονται στον τομέα της πληροφορικής. Τα αποσπάσματα σχεδιάζονται γραφιστικά και μεταφορτώνονται στο moodle για κάθε πρόκληση:

1. «Τα στερεότυπα των φύλων εξακολουθούν να επικρατούν στην κοινωνία μας. Για παράδειγμα, ακόμη και τα παιχνίδια τείνουν να χωρίζονται σε αυτά για κορίτσια και για αγόρια. *(Viktorija Mačiūnė, Μηχανικός Διασφάλισης Ποιότητας, Λιθουανία)*
2. «Διαφορετικά βιντεοπαιχνίδια τείνουν να αυξάνουν το ενδιαφέρον των αγοριών για μια καριέρα στον τομέα της πληροφορικής. Αποδεικνύεται ότι τα βιντεοπαιχνίδια είναι πράγματι ένας κοινός παρονομαστής για πολλούς ενήλικες άνδρες στον τομέα της πληροφορικής, σε πλήρη αντίθεση με τις γυναίκες». *(Carolina Salgueiro, Σύμβουλος Συστημάτων στο Nexllence, Πορτογαλία)*
3. «Τα κορίτσια υποεκπροσωπούνται σταθερά στην επιστήμη της πληροφορικής σε όλες τις σχολικές βαθμίδες. Ως εκ τούτου, είναι απαραίτητο να δράσουμε από νωρίς και να προσθέσουμε το μάθημα της πληροφορικής στο πρόγραμμα σπουδών του 2ου και 3ου κύκλου σπουδών, καθώς και θέματα τεχνολογίας στη 10η, 11η και 12η τάξη.» *(Vânia Ramos, Καθηγήτρια στο Πανεπιστήμιο της Λισαβόνας, Πορτογαλία)*
4. «Πολλά κορίτσια πιστεύουν ότι οι άνθρωποι που εργάζονται στην πληροφορική κάθονται μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή από το πρωί μέχρι αργά το βράδυ και προγραμματίζουν. Αλλά αυτό είναι ένας μύθος. Κάτω από τον τομέα της πληροφορικής υπάρχουν πολλές διαφορετικές θέσεις εργασίας, όπως γραφίστας, αναλυτής δεδομένων, μηχανικοί, διαχειριστής έργων πληροφορικής κ.λπ. *(Renata Daniellenė, Λέκτορας στη σχολή του Κάουνας του Πανεπιστημίου του Βίλνιους, Λιθουανία)*

5. «Βλέπουμε φόβο για τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας μεταξύ των εκπαιδευτικών της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Θα πρέπει να εξεταστούν διάφορα μέτρα για να ενθαρρυνθούν οι εκπαιδευτικοί να χρησιμοποιούν τις ΤΠΕ στην παιδαγωγική» *(Petra Vanič, Επικεφαλής του Προγράμματος μη τυπικής εκπαίδευσης και ανάπτυξης ικανοτήτων στο Ινστιτούτο Kersnikova, Σλοβενία)*
6. «Κάθε σχολείο, συμπεριλαμβανομένων των καθηγητών πληροφορικής, θα πρέπει να δώσει την ευκαιρία στα κορίτσια να μιλήσουν για την επιστήμη των υπολογιστών ή τους τομείς STEM. Δημιουργήστε συνθήκες για να συζητήσετε μαζί με τα κορίτσια τι τους αρέσει ή δεν τους αρέσει σχετικά με την επιστήμη, τη μηχανική, την τεχνολογία και τα μαθηματικά». *(Laura Grinevičiūtė, Διευθύντρια της Ένωσης Σημείων Πρόσβασης στο Αγροτικό Διαδίκτυο, Λιθουανία)*
7. «Δεδομένου ότι πολλές θέσεις πληροφορικής είναι μάλλον νέες, υπάρχουν πολύ λίγα πραγματικά παραδείγματα και ιστορίες επιτυχίας στο περιβάλλον των κοριτσιών - οικογένεια, συγγενείς, φίλοι. Πολλοί νέοι τείνουν να βλέπουν το μέλλον τους στον ένα ή τον άλλο τομέα με βάση συγκεκριμένα παραδείγματα. Επομένως, είναι πολύ σημαντικό να δημοσιοποιούνται ευρέως ιστορίες γυναικείας αριστείας στην πληροφορική» *(Brigita Dane, Υπεύθυνη Έργων στην Κοινωνική Επιχείρηση Genesis, Σλοβενία)*
8. «Η ιστορική και πολιτιστική παρακαταθήκη και τα στερεότυπα που συμβάλλουν σε αυτή τη σχέση, σύμφωνα με την οποία οι γυναίκες είναι πιο κατάλληλες για τις κοινωνικές και ανθρωπιστικές επιστήμες παρά για τις μαθηματικές και τεχνολογικές επιστήμες, μεταφέρονται σε αυτή τη σχέση των γυναικών και της τεχνολογίας». *(Anícia Trindade, Teacher, Πολυτεχνικό Ινστιτούτο Tomar, Πορτογαλία)*
9. «Οι επιτυχημένες γυναίκες στον τομέα της πληροφορικής ή οι εκπαιδευτικοί ΤΠΕ στο σχολείο πρέπει να είναι πρότυπα που τα κορίτσια μπορούν να ταυτιστούν και να φανταστούν τον εαυτό τους στο μέλλον. Όσο περισσότερο συνηθίζουν τα κορίτσια να ακούνε για και από γυναίκες σε ρόλους πληροφορικής, τόσο πιο φυσιολογικό θα είναι». *(Danguolė Rutkauskienė, Πρόεδρος της Εθνικής Ένωσης Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης, Λιθουανία)*

10. «Εργάζομαι στην κοινότητα της πληροφορικής εδώ και 8 χρόνια και είμαι μάρτυρας ενός πολύ θετικού γεγονότος - ο αριθμός των γυναικών που εργάζονται στον τομέα της πληροφορικής αυξάνεται γρήγορα τα τελευταία χρόνια». (*Gintarė Dzindzelėtaitė, Devbridge, Λιθουανία*)
11. «Είχα πάντα την υποστήριξη των φίλων μου και φυσικά της οικογένειάς μου. Η μεγαλύτερη πρόκληση ή εμπόδιο που είχα ήταν ο εαυτός μου. Όταν συνειδητοποίησα ότι μπορούσα να ακούω όλες τις συμβουλές, αλλά να υπακούω μόνο τον εαυτό μου και την εσωτερική μου επιθυμία να πετύχω και να κάνω αυτό που πραγματικά μου αρέσει να κάνω, τότε έμαθα να ξεπερνώ σταδιακά αυτά τα εμπόδια». (*Božidarka Radović, Better Meds, Product Lead, Σλοβενία*)
12. «Η τύχη απαιτεί σκληρή δουλειά και σήμερα θεωρώ τον εαυτό μου μια τυχερή γυναίκα, επειδή κάνω αυτό που μου αρέσει και επειδή με εκτιμούν για τη δουλειά μου, αλλά αυτό έρχεται μόνο με πολλή αφοσίωση, τόσο σε σχολικό όσο και σε επαγγελματικό επίπεδο». (*Cristiana Pereira, Full Stack Developer Alumni στο IPT - Informatics Engineering, Πορτογαλία*)

Τρόποι συμμετοχής των κοριτσιών στις ψηφιακές τεχνολογίες

Το επόμενο μέρος περιγράφει τρόπους και μορφές συμμετοχής και αύξησης του ενδιαφέροντος των κοριτσιών για τις ψηφιακές τεχνολογίες. Όλες οι δραστηριότητες που αναφέρονται παρακάτω υλοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια του έργου και σημείωσαν επιτυχία.

Ψηφιακές καμπάνιες

Για να προσελκύσει την προσοχή στο έργο, τις δραστηριότητες και τα αποτελέσματά του, η ομάδα έργου σε όλες τις χώρες εταίρους συμμετείχε ενεργά σε πολύ γνωστές διεθνείς εκστρατείες όπως η Εβδομάδα Ασφαλούς Διαδικτύου, η Διεθνής Ημέρα Κοριτσιών, η Παγκόσμια Ημέρα Κοριτσιών στις ΤΠΕ. Διοργανώθηκαν διάφοροι τύποι εκδηλώσεων. Για παράδειγμα, ο διαδικτυακός μαραθώνιος hackathon "Don't get hooked online" όπου

κορίτσια από τη Σλοβενία, τη Λιθουανία, την Ελλάδα και την Πορτογαλία προσκλήθηκαν να συμμετάσχουν στην εκδήλωση.

Διεθνής δραστηριότητα: Κατάρτιση Spark IT up! στη Σλοβενία

Η Δραστηριότητα Μάθησης και Διδασκαλίας (LTTA) ήταν ένα σημαντικό μέρος του δημιουργημένου νέου διαδικτυακού προγράμματος Unleash Creativity with Technology. 16 κορίτσια και 8 εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας από τη Λιθουανία, τη Σλοβενία, την Πορτογαλία και την Ελλάδα συμμετείχαν σε μια πενθήμερη εκπαίδευση που ονομάζεται Spark IT up! στη Λιουμπλιάνα, πρωτεύουσα της Σλοβενίας. Πραγματοποιήθηκε φέτος στις 24-28 Απριλίου.

Η προστιθέμενη αξία που προσέφερε η LTTA ήταν να εξοπλίσει τα κορίτσια και τους/τις εργαζόμενες/ους στον τομέα της νεολαίας με τις ικανότητες του δημιουργηθέντος διαδικτυακού προγράμματος, ώστε να μπορέσουν να γίνουν πρεσβευτές για τα κορίτσια του τόπου που είναι πρόθυμα να μάθουν και να συμμετάσχουν στο πρόγραμμα. Επιπλέον, η δραστηριότητα LTTA δημιούργησε ένα ισχυρότερο αίσθημα ιδιοκτησίας και δέσμευσης για τα αποτελέσματα του έργου μεταξύ των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας και των κοριτσιών.

Την 1^η ημέρα οι συμμετέχοντες καλωσορίστηκαν στην εκδήλωση και τους δόθηκε μια επισκόπηση του προγράμματος LTTA και των δραστηριοτήτων που θα πραγματοποιούνταν τις επόμενες πέντε ημέρες. Η 2^η ημέρα ξεκίνησε με την εισαγωγή των τεχνολογιών, την εξήγηση του τρόπου με τον οποίο διαμορφώνουν και αλλάζουν τη ζωή μας. Συνεχίστηκε με συνεδρίες ομαδικής εργασίας για τη δημιουργία δικών τους μικρών έργων σε ένα δεδομένο θέμα. Ο στόχος της εργασίας ήταν να καταλήξει σε δημιουργικές ιδέες (λύσεις) για κάθε χώρα σε ένα δεδομένο θέμα και προτεινόμενες τεχνολογίες όπως AR, AI, Cloud Computing. Το απόγευμα όλοι οι συμμετέχοντες επισκέφθηκαν το Ινστιτούτο Jožef Stefan, το κορυφαίο σλοβενικό ινστιτούτο επιστημονικής έρευνας. Η 3^η ημέρα ξεκίνησε με μια εισαγωγή στο Arduino και τις λειτουργίες του. Συνεχίστηκε και πάλι με μια

συνεδρία ομαδικής εργασίας για τη δημιουργική χρήση των τεχνολογιών. Κατά τη διάρκεια της 4ης ημέρας οι συμμετέχοντες πήγαν για εκδρομή που διοργάνωσε ο οικοδεσπότης και επισκέφθηκαν μια παραλία της Σλοβενίας. Η τελευταία ημέρα της εκπαίδευσης ήταν αφιερωμένη στην ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου και την αξιολόγηση της LTTA.





Πιστοποιητικά

Σε αυτό το έργο, τα πιστοποιητικά σχεδιάστηκαν ως βραβείο για τον εκπαιδευόμενο για να επαληθεύσει την επιτυχή ολοκλήρωση του προγράμματος “Unleash Your Creativity with Technology” / «Απελευθέρωσε τη Δημιουργικότητά Σου μέσω της Τεχνολογίας». Τα πιστοποιητικά εμφανίζονται στο Moodle ως ένα έγγραφο που δηλώνει ότι ένα κορίτσι έχει εκπαιδευτεί και περάσει επιτυχώς έναν ορισμένο αριθμό τρόπων μάθησης - προκλήσεις.

Το έργο δημιούργησε δύο επίπεδα πιστοποιητικών: για κάθε τρόπο μάθησης (πρόκληση) και το Μεγάλο Πιστοποιητικό. Ο τύπος του πιστοποιητικού εξαρτάται από τον αριθμό των προκλήσεων που ολοκληρώνονται από τον εκπαιδευόμενο. Για παράδειγμα, αν ένας μαθητής ολοκληρώσει μια πρόκληση, λαμβάνει ένα πιστοποιητικό πρόκλησης.



Πιστοποιητικό Επαυξημένης Πραγματικότητας Πιστοποιητικό Τεχνητής Νοημοσύνης

Για να λάβει ο εκπαιδευόμενος το Μεγάλο Πιστοποιητικό είναι απαραίτητο να ολοκληρώσει έξι προκλήσεις από κάθε τεχνολογία (Τεχνητή Νοημοσύνη, Επαυξημένη Πραγματικότητα, Προγραμματισμός κ.λπ.). Μετά την ολοκλήρωση κάθε πρόκλησης, ο εκπαιδευόμενος λαμβάνει ένα πιστοποιητικό με ένα συγκεκριμένο κλειδί. Όταν ο εκπαιδευόμενος συλλέξει έξι κλειδιά, είναι σε θέση να ξεκλειδώσει το Μεγάλο Πιστοποιητικό του προγράμματος.

Το Μεγάλο πιστοποιητικό έχει επίσης συμβολική σημασία. Σχεδιάστηκε από τη Λιθουανή γραφίστρια Austeja Jakaite. Το πιστοποιητικό αντιπροσωπεύει ένα κορίτσι που περιβάλλεται από έξι τεχνολογίες: AI, AR, Cloud Computing, 3D μοντελοποίηση και εκτύπωση, Phishing, Προγραμματισμός. Είναι ένα εντυπωσιακό και πρωτότυπο πιστοποιητικό και μπορεί να κοινοποιηθεί στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή να εκτυπωθεί.



Απονέμεται πιστοποιητικό GRAND για 6 προκλήσεις

Απευθείας συναντήσεις με κορίτσια

Ένας άλλος πολύ αποτελεσματικός τρόπος για να αυξηθεί το ενδιαφέρον για τις τεχνολογίες και να προσελκύσει την προσοχή στο θέμα ήταν οι άμεσες συναντήσεις με τις ομάδες στόχους - κορίτσια και εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας. Οι εταίροι του έργου διοργάνωναν συζητήσεις σε διάφορα σχολεία και κατά τη διάρκεια παιδικών καλοκαιρινών κατασκηνώσεων. Κατά τη διάρκεια αυτών των εκδηλώσεων τα κορίτσια είχαν την ευκαιρία να ενημερωθούν λεπτομερώς για το έργο, να μιλήσουν για στερεότυπα, νοοτροπίες, να δοκιμάσουν κάποιο από το ήδη δημιουργημένο περιεχόμενο του προγράμματος.



Διαγωνισμός

Η διοργάνωση ενός διαγωνισμού είναι ένας ακόμη ελκυστικός τρόπος για να εμπλέξετε τα κορίτσια στο έργο. Οι εταίροι του έργου ξεκίνησαν έναν διαγωνισμό για εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας και κορίτσια που συμμετείχαν στην πιλοτική εφαρμογή του προγράμματος «Απελευθέρωσε τη Δημιουργικότητά Σου μέσω της Τεχνολογίας». Ήταν ένα πολύ επιτυχημένο εργαλείο προώθησης για να προσελκύσει την προσοχή, να αυξήσει τα κίνητρα και να κερδίσει ένα πολύτιμο βραβείο - ένα ταξίδι στο LTTA στη Σλοβενία.



Διάδοση στα κοινωνικά δίκτυα

Προκειμένου να αυξηθεί η ευαισθητοποίηση των νέων σχετικά με το έργο και να προσελκύσουν περισσότερα νεαρά κορίτσια, οι εταίροι του έργου αποφάσισαν να διαδώσουν τις δραστηριότητες του έργου και τα αποτελέσματα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Για το σκοπό αυτό, δημιουργήθηκε ο λογαριασμός Instagram SparkDigiGirls. Ήταν λογαριασμός που τραβούσε τα βλέμματα. Συνεχώς αναρτούνταν κινούμενο

περιεχόμενο με έργα των κοριτσιών. Όλες οι αναρτήσεις υπάρχουν εδώ:
<https://www.instagram.com/sparkdigigirls/>.

Για να αυξήσουν την ελκυστικότητα του προγράμματος «Απελευθέρωσε τη Δημιουργικότητά Σου μέσω της Τεχνολογίας», οι εταίροι δημιούργησαν επίσης σύντομα βίντεο για κάθε τρόπο εκπαίδευσης - πρόκληση:

Πρόκληση #1: <https://www.instagram.com/p/CqaXRorL8Gb/>

Πρόκληση #2: <https://www.instagram.com/p/CpAoI76LBdY/>

Πρόκληση #3: <https://www.instagram.com/p/Comk3JloyLD/>

Πρόκληση #4: <https://www.instagram.com/p/CsVkMYUrNmd/>

Πρόκληση #5: <https://www.instagram.com/p/Cpzg0wwsUKX/>

Πρόκληση #6: <https://www.instagram.com/p/CpfakXENGPd/>

Πρόκληση #7: <https://www.instagram.com/p/CraxAAIOq2J/>

Πρόκληση #8: <https://www.instagram.com/p/Crinc6IPi3I/>

Πρόκληση #9: <https://www.instagram.com/p/Cr-7FmMPIJ6/>

Πρόκληση #10: <https://www.instagram.com/p/Csnpb9SpUN0/>

Πρόκληση #11: <https://www.instagram.com/p/Co4x-UZvAVo/>

Πρόκληση #12: https://www.instagram.com/p/Cq-k2WDv1_d/

Πρόκληση #13: <https://www.instagram.com/p/CoeXpOC03IR/>

Πρόκληση #14: <https://www.instagram.com/p/Crz4yYusoi-/>

Πρόκληση #15: <https://www.instagram.com/p/CtLjhYzRZL5/>

Πρόκληση #16: <https://www.instagram.com/p/CtL7jwyNOoo/>

Επίσης στο Instagram κοινοποιήθηκαν οι πιο ενδιαφέρουσες δημιουργημένες λύσεις ολοκληρωμένων προκλήσεων.

Σκέψεις και ανατροφοδότηση από την πιλοτική εκπαίδευση

Η ανατροφοδότηση συλλέχθηκε συνεχώς κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης, τόσο εξ αποστάσεως μέσω απλών εντύπων έρευνας, παιχνιδιοποιημένων διαδραστικών δραστηριοτήτων (π.χ. χρησιμοποιώντας το Mentimeter) όσο και απευθείας μέσω των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας. Κατά τη διάρκεια του προβληματισμού, οι συμμετέχοντες ενθαρρύνθηκαν να προβληματιστούν σχετικά με τη μάθησή τους, να εντοπίσουν τομείς βελτίωσης και να θέσουν προσωπικούς στόχους. Μια τέτοια προσέγγιση προωθεί την αυτογνωσία, τη συνεχή βελτίωση και μια νοοτροπία ανάπτυξης μεταξύ των συμμετεχόντων, παρέχοντας παράλληλα στους προγραμματιστές και τους μέντορες των μαθημάτων πληροφορίες σχετικά με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο, την ποιότητα και τις πιο ελκυστικές δραστηριότητες και εργασίες.

Στο τέλος του πιλοτικού προγράμματος, οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να συμπληρώσουν ένα ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο αξιολόγησης και να παράσχουν κριτικές σχετικά με τις εμπειρίες και τις απόψεις τους. Οι απαντήσεις δείχνουν πολύ θετικά σχόλια.

Πρώτον, οι συμμετέχοντες τόνισαν πόσο χρήσιμες είναι οι τεχνολογίες για την εξεύρεση λύσεων σε πραγματικές καταστάσεις:

«Πριν από αυτό το έργο, χρησιμοποιούσα κυρίως διαφορετικές εφαρμογές για κινητά, εργαλεία ψυχαγωγίας. Αφού συμμετείχα στο διαδικτυακό μάθημα, συνειδητοποίησα ότι ο κόσμος της πληροφορικής είναι πολύ ευρύτερος. Έχω μάθει πολλά νέα πράγματα: επαυξημένη πραγματικότητα, 3D μοντελοποίηση και εκτύπωση, γραφικά, επεξεργασία βίντεο, και, ακόμη και προγραμματισμό. Και αυτό που με εξέπληξε περισσότερο ήταν ότι δεν είναι τόσο περίπλοκο όσο φαινόταν. Είναι απλώς θέμα σκέψης, πειραματισμού και πράξης. Ήταν διασκεδαστικό!»
(Λιθουανία)

«Το έργο SparkDigiGirls ήταν μια ενδιαφέρουσα εμπειρία γιατί κατάλαβα πώς οι τεχνολογίες μπορούν να υποστηρίξουν την ανάπτυξη της εικαστικής τέχνης, που είναι το χόμπι μου. Είμαι στην

ευχάριστη θέση να γνωρίζω ότι τις δεξιότητες που απέκτησα κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας θα μπορέσω να τις χρησιμοποιήσω στις σπουδές μου». (Σλοβενία)

«Ήταν μια ευκαιρία να ανακαλύψω διαφορετικούς κλάδους της τεχνολογίας και του προγραμματισμού, οι οποίοι πιστεύω ότι αργότερα θα είναι χρήσιμοι και χρήσιμοι για μένα». (Ελλάδα)

«Στο πλαίσιο αυτού του έργου είχα την ευκαιρία να αναπτύξω τις ψηφιακές μου δεξιότητες και να καταλήξω στο συμπέρασμα ότι η τεχνολογία δεν είναι τόσο περίπλοκη όσο παρουσιάζεται αρχικά». (Ελλάδα)

Οι συμμετέχοντες βρήκαν επίσης ουσιαστικές συνδέσεις και συνάντησαν πολλές αξιοσημείωτες στιγμές και ανθρώπους καθ' όλη τη διάρκεια του έργου:

«Το έργο SparkDigiGirls θα μείνει στη μνήμη μου και στην καρδιά μου. Μου έδωσε πολλές χρήσιμες γνώσεις, με βοήθησε να βελτιώσω τις δεξιότητες ομαδικής εργασίας και με εισήγαγε σε άλλους πολιτισμούς. Είμαι πολύ ευγνώμων για την ευκαιρία να μάθω και να ανακαλύψω τόσα πολλά χρήσιμα πράγματα». (Πορτογαλία)

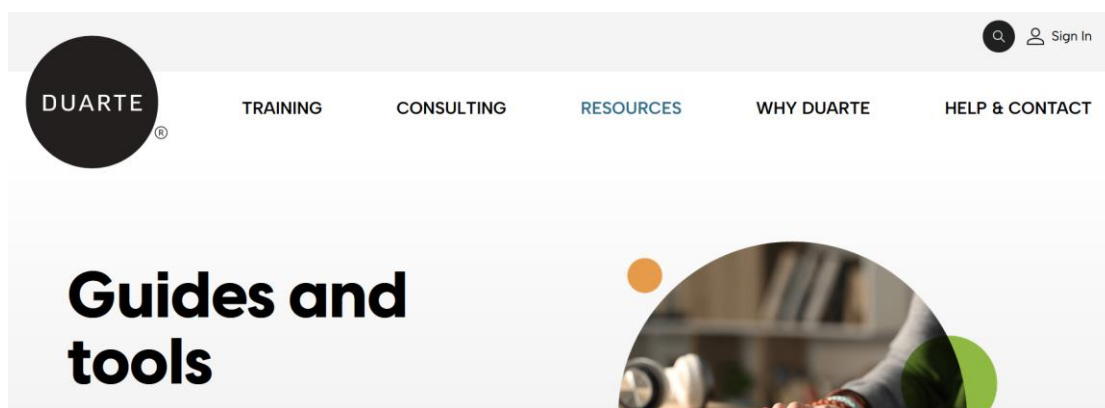
«Η συμμετοχή μου σε αυτό το project ήταν μια αρκετά ενδιαφέρουσα εμπειρία καθώς μέσα από αυτό μου δόθηκε η ευκαιρία να εμπλουτίσω τις γνώσεις μου για τα πράγματα που μπορεί να δημιουργήσει κάποιος χρησιμοποιώντας απλά προγράμματα. Μου δόθηκε επίσης η ευκαιρία να γνωρίσω νέους ανθρώπους και να συνεργαστώ μαζί τους». (Ελλάδα)

«Ήταν τόσο συναρπαστικά νέα όταν μάθαμε ότι η ομάδα μας κέρδισε τον διαγωνισμό και θα πάμε στη Σλοβενία! Ήταν το πρώτο μου ταξίδι στο εξωτερικό και πέρασα υπέροχα αλληλεπιδρώντας και συνεργαζόμενη με κορίτσια από την Πορτογαλία, την Ελλάδα και τη Σλοβενία». (Λιθουανία)

ΕΝΟΤΗΤΑ 5 - ΠΡΟΣΘΕΤΟΙ ΠΟΡΟΙ

Αυτή η ενότητα περιλαμβάνει διάφορους πόρους που θα μπορούσαν να ενδυναμώσουν περαιτέρω την τεχνολογική εκπαίδευση και τη συμμετοχή των κοριτσιών. Παραδείγματα σχετικά με τις τεχνικές εμπλοκής των μαθητών, την εκπαίδευση STEM, τη δημιουργικότητα στην τάξη, τα παιχνίδια κινήτρων και τις δραστηριότητες παιχνιδιού για μαθητές μπορούν να βοηθήσουν τους μέντορες, τις/τους εργαζόμενες/ους στον τομέα της νεολαίας, τους δασκάλους, ακόμη και τους γονείς. Με την κάλυψη διαφορετικών θεμάτων, τα κορίτσια και οι μέντορές τους θα είναι σε θέση να βελτιώσουν τις πρακτικές τους και να αποκτήσουν μια ποικιλία ψηφιακών δεξιοτήτων που είναι επιτακτικές στην εποχή μας.

Παράδειγμα 1 – Duarte



Πηγή: <https://www.duarte.com/resources/guides-tools/>

Αυτός ο ιστότοπος έχει σχεδιαστεί ειδικά για να παρέχει δωρεάν πρότυπα, οδηγούς και εργαλεία που θα σας βοηθήσουν να δημιουργήσετε, να σχεδιάσετε και να παραδώσετε καλύτερες παρουσιάσεις. Περιλαμβάνει επιλεγμένους οδηγούς για καλύτερα αποτελέσματα.

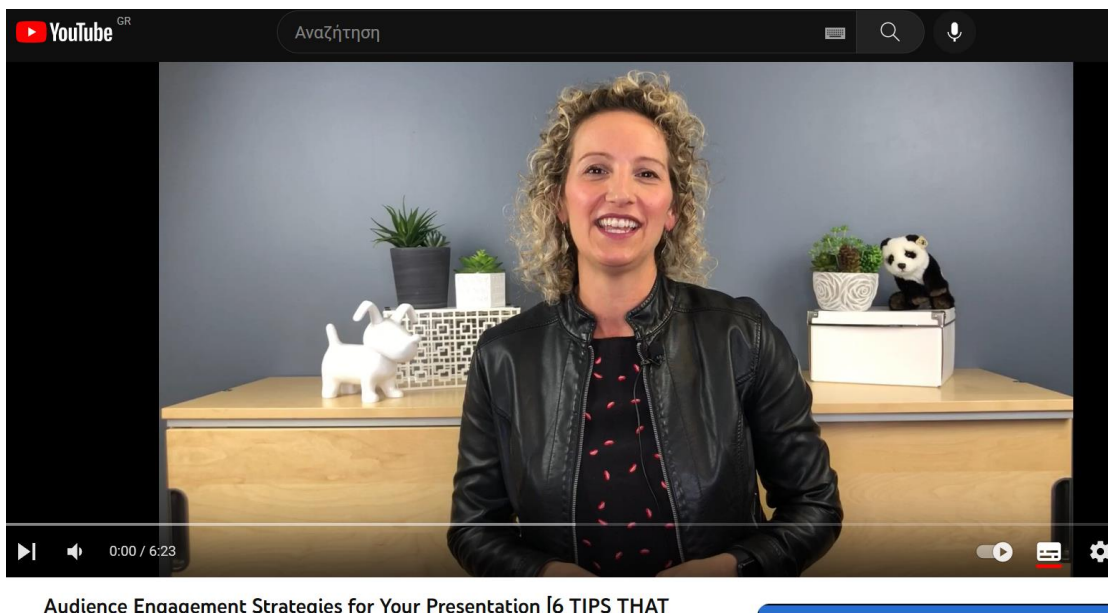
Παράδειγμα 2 – PGI: Εργαλειοθήκη βέλτιστων πρακτικών για τη συμμετοχή των συμμετεχόντων



Πηγή: <https://tdin.ca/resource.php?id=497>

Το Toronto Drop-In Network (TDIN) είναι ένας ενεργός συνασπισμός 59 οργανισμών που διαχειρίζεται τουλάχιστον 56 διαφορετικά κέντρα drop-in σε όλη την πόλη του Τορόντο. Τα μέλη της εργάζονται με ανθρώπους που είναι άστεγοι, οριακά στεγασμένοι ή κοινωνικά απομονωμένοι, συμπεριλαμβανομένων ανδρών, γυναικών, νέων και ηλικιωμένων. Παρέχει διάφορους πόρους, όπως η εργαλειοθήκη για βέλτιστες πρακτικές όσον αφορά τη συμμετοχή των συμμετεχόντων.

Παράδειγμα 3 - Στρατηγικές αφοσίωσης κοινού για την παρουσίασή σας

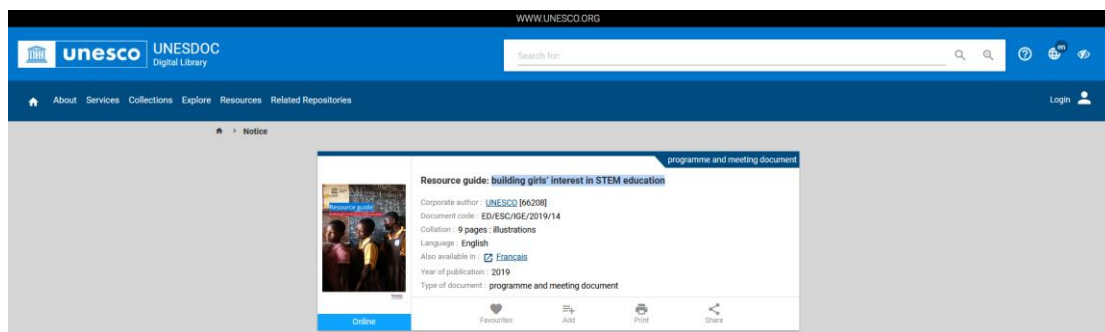


Πηγή: <https://www.youtube.com/watch?v=yXJwpXHCKtc>

Σε αυτό το βίντεο, θα εξετάσετε:

- Πώς να προσελκύσετε ένα ακροατήριο σε μια ομιλία, συμπεριλαμβανομένου του τι λειτουργεί και τι όχι
- Συμβουλές δημόσιας ομιλίας που με βοηθούν να ολοκληρώσω κάθε παρουσίαση που κάνω
- Τρόποι για να προσελκύσετε το κοινό σας που πραγματικά λειτουργούν
- Διασκεδαστικοί τρόποι για να προσελκύσετε ένα κοινό, συμπεριλαμβανομένης μιας διασκεδαστικής δραστηριότητας μπάλας παραλίας
- Οι μυστικές τεχνικές και στρατηγικές της δημόσιας ομιλίας μου

Παράδειγμα 4 – Ενίσχυση του ενδιαφέροντος των κοριτσιών για την εκπαίδευση STEM



Πηγή: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000372310.locale=en>

Αυτός ο οδηγός υπεράσπισης στοχεύει στην υποστήριξη των συμμετεχόντων και άλλων που ενδιαφέρονται να εμπλέξουν γυναίκες και κορίτσια σε σπουδές και σταδιοδρομίες STEM. Παρέχει καθοδήγηση και συνδέσμους προς πληροφορίες και πόρους που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να προκαλέσουν το ενδιαφέρον των κοριτσιών για τους τομείς STEM και να αυξήσουν την ευαισθητοποίηση σχετικά με τη σημασία της συμμετοχής των κοριτσιών σε αυτούς τους τομείς του σήμερα και του αύριο. Παρουσιάζει παραδείγματα προγραμμάτων που ήταν επιτυχημένα σε άλλα πλαίσια σε όλο τον κόσμο. Η UNESCO σας ενθαρρύνει να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον οδηγό για έμπνευση, για πληροφορίες και για μια πρόσκληση σε ένα καλύτερο μέλλον για όλους μας.

Παράδειγμα 5 – Go Science Girls: Ενδυνάμωση των κοριτσιών στους τομείς STEM



Πηγή: <https://gosciencegirls.com/>

Το Go Science Girls είναι ένα blog που βοηθά τους γονείς και τους δασκάλους που αναζητούν διασκεδαστικά επιστημονικά πειράματα και δραστηριότητες. Σε αυτό το ιστολόγιο μπορείτε να βρείτε αναρτήσεις σχετικά με τη διδασκαλία STEM μέσω πρακτικών αλλά διασκεδαστικών δραστηριοτήτων και πειραμάτων. Ο στόχος του blog είναι να αυξήσει τις γνώσεις της επιστήμης των μελλοντικών γυναικών!

Παράδειγμα 6 – Εργαζόμενοι/ες στον τομέα της νεολαίας «STEM-ulated»



Πηγή: <https://cms.wellcome.org/sites/default/files/stemulated-youth-workers-wellcome-feb16.pdf>

Αυτή η αναφορά περιέχει λεπτομέρειες για μερικές από τις συνεδρίες STEM που διοργανώθηκαν από το προσωπικό του 'The Prince's Trust Fairbridge' μετά από

εκπαίδευση από ειδικούς στην άτυπη μάθηση των φυσικών επιστημών. Περιλαμβάνει σημαντικό υλικό που χρησιμοποιεί παραδείγματα για να τα κάνει πιο κατανοητά.

Παράδειγμα 7 – Δημιουργικότητα στην τάξη (σε 5 λεπτά ή λιγότερο!)

| Catherine Thimmesh | TEDxUniversityofStThomas



Πηγή: <https://www.youtube.com/watch?v=nASvlgSOCxw>

Σε αυτό το βίντεο, η Catherine Thimmesh συζητά γιατί η δημιουργικότητα είναι ένα ουσιαστικό εργαλείο για τους σημερινούς μαθητές και πώς οι εκπαιδευτικοί μπορούν εύκολα να ενθαρρύνουν και να προωθήσουν την ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργικής σκέψης. Στην πορεία, καταρρίπτει ορισμένους συνηθισμένους μύθους σχετικά με το τι είναι ή δεν είναι δημιουργικότητα, προτείνει κάποιες συγκεκριμένες προτροπές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν γρήγορα σε οποιαδήποτε τάξη και θρηνεί το γεγονός ότι ακόμα δεν έχει jet pack!

Παράδειγμα 8 – Δημιουργικότητα στην τάξη (σε 5 λεπτά ή λιγότερο!)
| Catherine Thimmesh | TEDxUniversityofStThomas

Audience When You Might Be Losing Them

Πηγή: https://www.duarte.com/wp-content/uploads/DeliveryTroubleShooting_V23_SP-01-1.jpg

Σε αυτόν τον οδηγό, μπορείτε να βρείτε μερικές συμβουλές για να προσελκύσετε το κοινό κατά τη διάρκεια μιας παρουσίασης και ειδικά τρόπους για να ανανεώσετε το ενδιαφέρον τους για αυτό.

Παράδειγμα 9 – Τι κάνει έναν καλό δάσκαλο σπουδαίο; | Azul Terronez | TEDxSantoDomingo



Πηγή: <https://www.youtube.com/watch?v=vrU6YJle6Q4>

Σε αυτό το βίντεο, ο Azul Terronez, συγγραφέας του best-seller βιβλίου "The art of Apprenticeship", παρουσιάζει πώς να εκπαιδεύσει δασκάλους και διευθυντές σχολείων σε όλο τον κόσμο στην Ισπανία, τη Χιλή, τον Καναδά, την Ινδία, τις Ηνωμένες Πολιτείες και την Κίνα και αυτή τη στιγμή υπηρετεί ως προπονητής εκπαιδευτικών στο Shanghai American School.

Παράδειγμα 10 – 39 Επικοινωνιακά παιχνίδια και δραστηριότητες για παιδιά και μαθητές

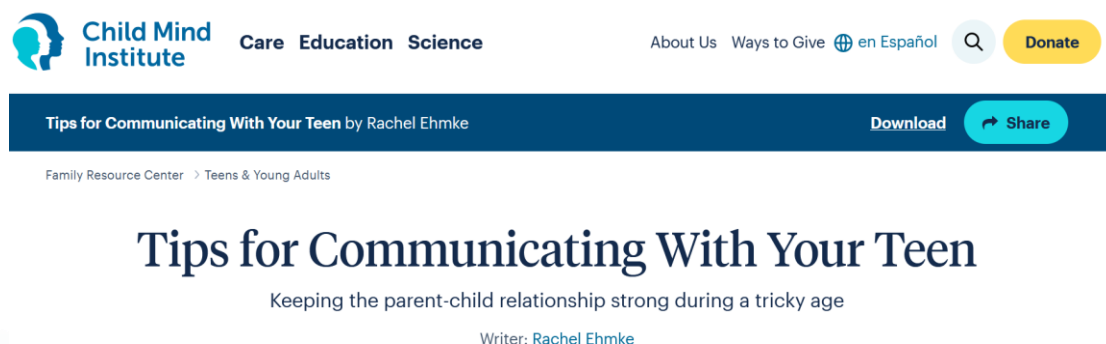


The screenshot shows a webpage from PositivePsychology.com. The article title is "39 Communication Games and Activities for Kids and Students". It was published on 21 May 2019 by Kelly Miller, BA, CAPP. It has been scientifically reviewed by Christina R. Wilson, Ph.D. The page also shows a date of 10 Mar 2023 and 28 comments.

Πηγή: <https://positivepsychology.com/communication-activities-adults-students/>

Σε αυτόν τον ιστότοπο μπορείτε να βρείτε επιστημονικά εργαλεία που θα βοηθήσουν εσάς και εκείνους με τους οποίους εργάζεστε να δημιουργήσετε καλύτερες κοινωνικές δεξιότητες και να συνδεθείτε καλύτερα με άλλους.

Παράδειγμα 11 – Συμβουλές για την επικοινωνία με τον έφηβό σας



The screenshot shows a webpage from Child Mind Institute. The article title is "Tips for Communicating With Your Teen" by Rachel Ehmke. The page includes a search bar, a "Donate" button, and a "Share" button. The article is part of the Family Resource Center for Teens & Young Adults. The subtitle is "Keeping the parent-child relationship strong during a tricky age". The writer is Rachel Ehmke.

Πηγή: <https://childmind.org/article/tips-communicating-with-teen/>

Τα εφηβικά χρόνια έχουν πολλά κοινά με τα τρομερά δύο. Κατά τη διάρκεια και των δύο σταδίων τα παιδιά μας κάνουν συναρπαστικά νέα πράγματα, αλλά πιέζουν επίσης τα όρια και ξεσπούν. Το κύριο αναπτυξιακό καθήκον που αντιμετωπίζουν και οι δύο ηλικιακές ομάδες είναι επίσης το ίδιο: τα παιδιά πρέπει να απομακρυνθούν από τους γονείς και να αρχίσουν να διεκδικούν τη δική τους ανεξαρτησία. Δεν είναι περίεργο μερικές φορές να ενεργούν σαν να νομίζουν ότι είναι το κέντρο του σύμπαντος. Εδώ μπορείτε να βρείτε μερικές συμβουλές για την επικοινωνία με τους εφήβους.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Συμπερασματικά, αυτός ο οδηγός στοχεύει να παρέχει σαφείς κατευθυντήριες γραμμές για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, τους μέντορες, τους εκπαιδευτές, τους διδάσκοντες και το λοιπό προσωπικό για να κατευθύνουν τις προσπάθειές τους για την ενδυνάμωση των νέων κοριτσιών στον ψηφιακό κόσμο. Το πρόγραμμα "Unleash Your Creativity with Technology" / «Απελευθέρωσε τη Δημιουργικότητά Σου μέσω της Τεχνολογίας» προσφέρει μια απλή και ευθεία προσέγγιση για την αύξηση του ενδιαφέροντος των κοριτσιών στον κόσμο της πληροφορικής. Ακολουθώντας τις κατευθυντήριες γραμμές που έχουν προετοιμαστεί, οι χρήστες μπορούν να κατανοήσουν τη σημασία του προγράμματος και να έχουν θετικό αντίκτυπο στα νεαρά κορίτσια, ανοίγοντας περαιτέρω ευκαιρίες για την ανάπτυξη και την επιτυχία τους.

Επίσης, οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας διαδραματίζουν κρίσιμο ρόλο ως μέντορες στο έργο SparkDigiGirls. Δημιουργούν ένα περιβάλλον καλλιέργειας όπου τα νεαρά κορίτσια μπορούν να εξερευνήσουν και να υπερέχουν στους τομείς STEM. Μέσω της καλλιέργειας των σχέσεων, της παροχής καθοδήγησης και της ανταλλαγής εμπειριών, οι εργαζόμενες/οι στον τομέα της νεολαίας δίνουν τη δυνατότητα στα κορίτσια να ακολουθήσουν το πάθος τους για την επιστήμη, την τεχνολογία, τη μηχανική και τα μαθηματικά. Ο αντίκτυπός τους ως μέντορες είναι ανεκτίμητος, διαμορφώνοντας το μέλλον αυτών των κοριτσιών και εμπνέοντάς τα να αξιοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητές τους.

Συνολικά, η μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε στην πιλοτική εκπαίδευση του έργου SparkDigiGirls συνδυάζει διαδραστικά εργαστήρια, μάθηση βασισμένη σε έργα, καθοδήγηση, εξερεύνηση τεχνολογίας, συνεργασία μεταξύ ομοτίμων και αναστοχαστικές πρακτικές. Αυτή η ολιστική προσέγγιση επιτρέπει στους συμμετέχοντες να αποκτήσουν πολύτιμες ψηφιακές δεξιότητες, να αναπτύξουν ικανότητες κριτικής σκέψης και να προωθήσουν μια επιχειρηματική νοοτροπία, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να ευδοκιμήσουν στον ψηφιακό κόσμο.

Η πιλοτική εκπαίδευση έδειξε ότι τα κορίτσια είναι πρόθυμα να μάθουν για την τεχνολογία όταν παρουσιάζεται με διασκεδαστικό και ελκυστικό τρόπο. Επιτρέποντας στα κορίτσια να επιλέξουν τα tasks που βρήκαν ενδιαφέροντα, αυτό είχε σαν αποτέλεσμα να εμπλέξουν και να παρακινήσουν τα κορίτσια να τα ολοκληρώσουν.

Η δημοτικότητα ορισμένων προκλήσεων μπορεί να αντικατοπτρίζει τα ενδιαφέροντα των κοριτσιών και την ενασχόληση με ορισμένες τεχνολογίες και χόμπι. Για παράδειγμα, η πρόκληση #4: «Επαγγελματική κάρτα με Επαυξημένη Πραγματικότητα» ήταν δημοφιλής επειδή εισήγαγαν ένα εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για δημιουργική έκφραση και αυτοπροβολή. Ομοίως, η πρόκληση #10: Εκτόξευσε την καριέρα σου (Self-branding) ήταν δημοφιλής επειδή ταίριαζε με τις φιλοδοξίες και τους στόχους των κοριτσιών για τη μελλοντική σταδιοδρομία τους.

Μετά την αξιολόγηση της ανατροφοδότησης των συμμετεχόντων στην πιλοτική εκπαίδευση και των μεντόρων, μπορεί να ειπωθεί ότι το μάθημα “Unleash Your Creativity with Technology” δημιούργησε ένα ευνοϊκό και χωρίς αποκλεισμούς μαθησιακό περιβάλλον. Επιπλέον, η πιλοτική εκπαίδευση παρέχει μια πλατφόρμα δικτύωσης και καθοδήγησης που συνδέει τις συμμετέχουσες με επιτυχημένες γυναίκες επαγγελματίες στον ψηφιακό τομέα που μπορούν να μοιραστούν τις εμπειρίες τους και να προσφέρουν συμβουλές.

Επιπλέον, η σημασία των πρακτικών ενδυνάμωσης και επικοινωνίας είναι σαφής. Ενδυναμώνοντας τα νεαρά κορίτσια με τις απαραίτητες δεξιότητες, γνώσεις και αυτοπεποίθηση, μπορούμε να τα βοηθήσουμε να πλοηγηθούν στον ψηφιακό κόσμο με επιτυχία. Οι αποτελεσματικές πρακτικές επικοινωνίας διευκολύνουν τις ουσιαστικές αλληλεπιδράσεις, τη συνεργασία και την ανταλλαγή ιδεών, προωθώντας ένα υποστηρικτικό περιβάλλον για να ευδοκιμήσουν τα κορίτσια. Μέσω της ενδυνάμωσης και της επικοινωνίας, μπορούμε να ενδυναμώσουμε τα κορίτσια ώστε να γίνουν ψηφιακοί πολίτες με αυτοπεποίθηση και ενεργοί συνεισφέροντες στην ψηφιακή εποχή. Τα αποτελέσματα κατέδειξαν σαφώς σημαντικά πλεονεκτήματα και υψηλότερο επίπεδο συμμετοχής στη μαθησιακή διαδικασία σε χώρες που χρησιμοποίησαν υβριδική εφαρμογή σε σύγκριση με τη Σλοβενία, όπου η πιλοτική εφαρμογή πραγματοποιήθηκε

αποκλειστικά διαδικτυακά. Αυτό υπογραμμίζει τον καίριο ρόλο των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας και της peer-to-peer υποστήριξης. Με βάση αυτά τα ευρήματα, συνιστάται να χρησιμοποιηθεί μια προσέγγιση μικτής μάθησης, συμπληρωμένη από κατάλληλες για την ηλικία μεθόδους και εργαλεία επικοινωνίας, στην εκπαίδευση των εφήβων στις ΤΠΕ.

Επιπλέον, το έργο SparkDigiGirls παρουσιάζει βέλτιστες πρακτικές, εμπειρίες και ιστορίες επιτυχίας που έχουν προκύψει από την πρωτοβουλία. Εφαρμόζοντας μια προσέγγιση μικτής μάθησης, συνδυάζοντας απομακρυσμένα εργαστήρια και δραστηριότητες πρόσωπο με πρόσωπο, τα κορίτσια μπόρεσαν να ασχοληθούν με την τεχνολογία με διαδραστικό και πρακτικό τρόπο. Η συμμετοχή αφοσιωμένων εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας και εταίρων του έργου έχει συμβάλλει καθοριστικά στη δημιουργία ενός θετικού και αποτελεσματικού μαθησιακού περιβάλλοντος. Το ευρύ φάσμα των μεθόδων και δραστηριοτήτων που χρησιμοποιούνται έχει προσελκύσει με επιτυχία το ενδιαφέρον των κοριτσιών και έχει παρακινήσει τη συμμετοχή τους. Αυτές οι βέλτιστες πρακτικές και ιστορίες επιτυχίας χρησιμεύουν ως έμπνευση και καθοδήγηση για μελλοντικές προσπάθειες ενδυνάμωσης των κοριτσιών μέσω της τεχνολογίας.

Τέλος, αλλά σημαντικό, παρέχονται πρόσθετοι πόροι για την ενίσχυση της τεχνολογικής εκπαίδευσης και της συμμετοχής των κοριτσιών. Η συμπερίληψη τεχνικών εμπλοκής μαθητών, εκπαιδευτικού υλικού STEM, στρατηγικών ενίσχυσης της δημιουργικότητας και παιχνιδιών κινήτρων προσφέρει στους μέντορες, τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, τους εκπαιδευτικούς και τους γονείς πληθώρα εργαλείων για την υποστήριξη της ανάπτυξης ψηφιακών δεξιοτήτων των κοριτσιών. Καλύπτοντας μια ποικιλία θεμάτων, τόσο τα κορίτσια όσο και οι μέντορές τους έχουν τη δυνατότητα να βελτιώσουν τις πρακτικές τους και να αποκτήσουν βασικές ψηφιακές δεξιότητες απαραίτητες στον σημερινό ταχέως εξελισσόμενο κόσμο. Αυτοί οι πόροι χρησιμεύουν ως πολύτιμα περιουσιακά στοιχεία για την προώθηση της δέσμευσης και της επιτυχίας των κοριτσιών στον ψηφιακό τομέα.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). (2017). Cracking the code: Girls' and women's education in science, technology, engineering, and mathematics (STEM). Retrieved from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000253479>

European Institute for Gender Equality. (2019). Gender Equality in STEM: A practical guide. Retrieved from <https://eige.europa.eu/gender-mainstreaming/tools-methods/gender-equality-training>

European Schoolnet. (n.d.). STEM Alliance eLibrary. Retrieved from <http://www.stemalliance.eu/documents/99712/104016/TDS+-+Collection+of+Best+Practices/7cfbadca-ae34-4be2-9866-5218efae5be8>

National Girls Collaborative Project. (2023). Resources. Retrieved from <https://ngcproject.org/resources>

Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Eccles, J. S. (2007). Families, schools, and developing achievement-related motivations and engagement. In J. E. Grusec & P. D. Hastings (Eds.), Handbook of socialization: Theory and research (pp. 665-691). Guilford Press.

DuBois, D. L., Holloway, B. E., Valentine, J. C., & Cooper, H. (2002). Effectiveness of mentoring programs for youth: A meta-analytic review. *American Journal of Community Psychology*, 30(2), 157-197.

Covington, M. V. (2000). Goal theory, motivation, and school achievement: An integrative review. *Annual Review of Psychology*, 51, 171-200.

Lepper, M. R., & Henderlong, J. (2000). Turning "play" into "work" and "work" into "play": 25 years of research on intrinsic versus extrinsic motivation. In C. Sansone & J. M. Harackiewicz (Eds.), *Intrinsic and extrinsic motivation: The search for optimal motivation and performance* (pp. 257-307). Academic Press.

Simbioza. (2023). SparkDigiGirls project: Best practices and experiences. Retrieved from <http://www.digigirls.eu/>

European Commission. (2019). Digital Education Action Plan: Promoting digital literacy, competences, and inclusion. Retrieved from https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_en

Kafai, Y. B., & Peppler, K. A. (2011). Youth, technology, and DIY: Developing participatory competencies in creative media production. *Review of Research in Education*, 35(1), 89-119.

International Society for Technology in Education (ISTE). (2023) Student engagement in a digital world. Retrieved from <https://www.iste.org/standards/iste-standards-for-students>

National Center for Women & Information Technology (NCWIT). (2023). K-12 resources. Retrieved from <https://ncwit.org/k-12/>

EdTech Update: Expert insights. Personalized for you (2023). Retrieved from <https://www.edtechupdate.com/khan-academy/stem/>

Μέρος του κειμένου θα δημοσιευθεί στα Πρακτικά του Springer σε ένα βιβλίο της σειράς Smart Innovation, Systems and Technologies, σε ένα έγγραφο που παρουσιάστηκε στο ICITED με τίτλο "SparkDigiGirls: Challenges to motivate girls to STEM" από τους Célio Marques, Inês Araújo, Laura Grinevičiūtė, Brigita Dane, Renata Danieliene, António Manso.