

Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

Τόμ. 11, Αρ. 8B (2022)



Πώς η κρίση COVID-19 μεταμόρφωσε τις δημοτικές υπηρεσίες μάθησης και εκπαίδευσης. Το παράδειγμα του Δήμου Θεσσαλονίκης.

Κατερίνα Τσινάρη, Στυλιανός Μυστακίδης

doi: [10.12681/icodl.3535](https://doi.org/10.12681/icodl.3535)

Πώς η κρίση COVID-19 μεταμόρφωσε τις δημοτικές υπηρεσίες μάθησης και εκπαίδευσης. Το παράδειγμα του Δήμου Θεσσαλονίκης

How the COVID-19 crisis transformed the public learning and educational services. The example of the Municipality of Thessaloniki

Τσινάρη Κατερίνα

Εξωτερικός συνεργάτης, πρώην Υπεύθυνη
Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων Κ.Ε.ΔΗ.Θ.
Δήμος Θεσσαλονίκης
katerina.tsinari@gmail.com

Μυστακίδης Στυλιανός

Καθηγητής-Σύμβουλος
Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο
smyst@upatras.gr

Abstract

The challenges faced by the citizens of Thessaloniki during the pandemic were great. Due to preventive measures for the spread of coronavirus COVID-19, based on the announcements of the National Health Organization and the instructions of the Ministry of Education and Religions, all lifelong educational activities were stopped. The virus imposed, among other things, the closure of the Creative Employment Centers of the Public Benefit Enterprise of the Municipality of Thessaloniki (KEDITH).

KEDITH immediately realized the educational needs of citizens (students, parents, young people and adults) and with a sense of modernization, designed innovative digital

services. Creative distance learning programs were created for children 5 to 12 years old. A field study was conducted and educational material was prepared on modern and current issues related to the environment, proper nutrition, the dangers of the internet, road safety, bullying and diversity, children's rights, tourism, arts and other.

The development of digital services required specialized experience and external partners with specialization in distance education were assigned the creation of the platform, the hosting, but also the digitization of the material. The "e-kedith experience" was developed with two major categories of activities: The category "Small Researchers" contains interactive digital programs on climate change, recycling, bullying, etc. The "Have Fun and Learn" category includes selected children's movies, plays, fairy tales, a musical treasure trove, magic books, construction suggestions, crafts and toys.

Keywords: *e-learning, informal learning, field study, COVID-19, educational material, creativity, Municipality of Thessaloniki*

Περίληψη

Οι προκλήσεις που αντιμετώπισαν οι δημότες της Θεσσαλονίκης την περίοδο της πανδημίας ήταν μεγάλες. Λόγω προληπτικών μέτρων για την εξάπλωση του κορονοϊού COVID-19, βάσει των ανακοινώσεων του Εθνικού Οργανισμού Υγείας και των οδηγιών του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων όλες οι δια ζώσης εκπαιδευτικές δραστηριότητες σταμάτησαν. Ο ιός επέβαλε μεταξύ άλλων και το

κλείσιμο των Κέντρων Δημιουργικής Απασχόλησης της Κοινωφελούς Επιχείρησης του Δήμου Θεσσαλονίκης (Κ.Ε.ΔΗ.Θ.).

Η Κ.Ε.ΔΗ.Θ. αντιλήφθηκε αμέσως τις εκπαιδευτικές ανάγκες των δημοτών (των μαθητών και των γονέων τους) και με διάθεση εκσυγχρονισμού, σχεδίασε καινοτόμες ψηφιακές υπηρεσίες. Δημιουργήθηκαν έτσι προγράμματα εξ αποστάσεως δημιουργικής απασχόλησης για παιδιά 5 έως 12 ετών. Διεξήχθη μια μελέτη πεδίου και ετοιμάστηκε εκπαιδευτικό υλικό για σύγχρονα και επίκαιρα θέματα που έχουν σχέση με το περιβάλλον, τη σωστή διατροφή, τους κινδύνους του διαδικτύου, την ασφάλεια στους δρόμους, το bullying και τη διαφορετικότητα, τα δικαιώματα των παιδιών, τον τουρισμό, τα καλλιτεχνικά και άλλα.

Η δημιουργία των ψηφιακών υπηρεσιών απαιτούσε εξειδικευμένη εμπειρία και ανατέθηκε σε εξωτερικούς συνεργάτες με εξειδίκευση στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση η δημιουργία πλατφόρμας, η φιλοξενία, αλλά και η ψηφιοποίηση του υλικού. Έτσι δημιουργήθηκε η «e-kedith experience» με δύο μεγάλες κατηγορίες δραστηριοτήτων: Η κατηγορία «Μικροί Εξερευνητές» περιέχει διαδραστικά ψηφιακά προγράμματα με θέμα την κλιματική αλλαγή, την ανακύκλωση, τον εκφοβισμό κ.α. Η κατηγορία «Διασκεδάζω και Μαθαίνω» περιλαμβάνει επιλεγμένες ταινίες για παιδιά, θεατρικές παραστάσεις, παραμύθια, ένα μουσικό θησαυρό, μαγικά βιβλία, προτάσεις για κατασκευές, χειροτεχνίες και παιχνίδια.

Λέξεις-κλειδιά: *εξ αποστάσεως εκπαίδευση, άτυπη μάθηση, μελέτη πεδίου, COVID-19, εκπαιδευτικό υλικό, δημιουργική απασχόληση, Δήμος Θεσσαλονίκης*

Εισαγωγή

Οι περισσότερες χώρες ανέπτυξαν έκτακτα σχέδια αντιμετώπισης των συνεπειών της επιδημίας Covid-19 σε όλους τους τομείς της εκπαίδευσης. Αναλύσεις Ευρωπαϊκών οργανισμών όπως του Ευρωπαϊκού κέντρου για την Επαγγελματική Εκπαίδευση και κατάρτιση (Cedefop) έδειξαν την ξαφνική και έντονη αύξηση του ενδιαφέροντος για τη διαδικτυακή εξ αποστάσεως μάθηση μετά την πανδημία του coronavirus στην Ευρώπη (Cedefop, 2020). Πλήθος κοινωνικών δραστηριοτήτων επηρεάστηκαν, όπως αυτές της απασχόλησης, της μάθησης και της κατάρτισης. Υπήρξε ψηφιοποίηση όλο και περισσότερων υπηρεσιών – ανάμεσά τους και της εκπαίδευσης με την δημιουργία εξ αποστάσεως διδασκαλίας με μεγάλη ταχύτητα. Η τελευταία έκθεση του Ευρωπαϊκού Ιδρύματος Εκπαίδευσης (European Training Foundation) χαρτογράφησε την γρήγορη και μαζική υιοθέτηση της ψηφιακής τεχνολογίας από τα δημόσια εκπαιδευτικά συστήματα -που για χρόνια αποφεύγονταν- λόγω της επιδημίας (European Training Foundation, 2020).

Η Ελλάδα προσπάθησε σ' αυτήν την έκτακτη κατάσταση να συνεχίσει την εκπαιδευτική διαδικασία με την προσέγγιση «*Μαθαίνουμε στο σπίτι*» (Λιοναράκης, Μανούσου, Χαρτοφύλακα, Παπαδημητρίου, & Ιωακειμίδου, 2020). Η Υπουργός Παιδείας μέσα από το βήμα της στην [Διημερίδα](#) που διοργάνωσε ο Οργανισμός Ανοιχτών Τεχνολογιών ([ΕΕΛΛΑΚ](#)) σε συνεργασία με θεσμικούς φορείς της εκπαίδευσης και εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων τον Μάιο του 2020 ανέφερε τη χάραξη στρατηγικής και τις φιλοδοξίες του υπουργείου να εκσυγχρονιστεί η ελληνική εκπαίδευση. Η [υπουργός](#) τόνισε τότε πως πλέον είναι απαραίτητο i) να εμπλουτιστούν οι δεξιότητες του εκπαιδευτικού δυναμικού στις νέες τεχνολογίες, ii) να γίνουν επενδύσεις σε εξοπλισμό απαραίτητο για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση και iii) να εκμεταλλευτούμε την αλλαγή νοοτροπίας λόγω της πανδημίας (ΕΛΛΑΚ, 2020).

Πρόβλημα

Στην Θεσσαλονίκη ο ιός επέβαλε μεταξύ άλλων το κλείσιμο των Κέντρων Δημιουργικής Απασχόλησης. Τα Κέντρα Δημιουργικής Απασχόλησης Παιδιών, γνωστά ως ΚΔΑΠ, λειτουργούν στον Δήμο Θεσσαλονίκης υπό την επίβλεψη της Κοινωφελούς Επιχείρησης του Δήμου Θεσσαλονίκης (Κ.Ε.ΔΗ.Θ.) στο πλαίσιο του προγράμματος «Εναρμόνιση Οικογενειακής και Επαγγελματικής Ζώης» μέσω ΕΣΠΑ 2014-2020. Οι έξι αυτές δομές στηρίζουν τις εργαζόμενες ή άνεργες οικογένειες αλλά και τα παιδιά απασχολώντας τα 12 μήνες το χρόνο δωρεάν μετά το σχολικό ωράριο με δημιουργική απασχόληση. Μουσική, θέατρο, χορός, ζωγραφική, κόσμημα, πηλός, κατασκευές, σκάκι, υπολογιστές, μαθήματα της επόμενης ημέρας του σχολείου υλοποιούνται καθημερινά από καταξιωμένο και ειδικευμένο προσωπικό. Ψυχολόγοι, εκπαιδευτικοί, πληροφορικοί, λογοθεραπευτές, φυσιοθεραπευτές, εργοθεραπευτές, νοσηλεύτες, ειδικοί παιδαγωγοί και κοινωνικοί λειτουργοί εργάζονται για τη σωστή ανάπτυξη των παιδιών και τη στήριξη των γονιών.

Ακολουθώντας τις πρωτοβουλίες του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων, που ανταποκρινόμενο στις εξελίξεις, ενθάρρυνε και υποστήριξε με ψηφιακά εργαλεία την εξ αποστάσεως εκπαίδευση, η Κ.Ε.ΔΗ.Θ. αποφάσισε να σχεδιάσει ένα καινοτόμο για τους φορείς της Τοπικής Αυτοδιοίκησης πρόγραμμα. Στόχος ήταν να δημιουργηθούν προγράμματα εξ αποστάσεως δημιουργικής απασχόλησης για παιδιά 5 έως 12 ετών, για τις ηλικίες δηλαδή που φιλοξενούνταν στα ΚΔΑΠ του Δήμου Θεσσαλονίκης. Η νέα υπηρεσία θα απευθυνόταν στους δημότες και των 5 δημοτικών κοινοτήτων του Δήμου Θεσσαλονίκης, όπως και της Δημοτικής Ενότητας Τριανδρίας, και δεν θα περιοριζόταν μόνο στα ωφελούμενα παιδιά των ΚΔΑΠ της Κ.Ε.ΔΗ.Θ.

Σκοπός και ερωτήματα

Ο σχεδιασμός των νέων υπηρεσιών ξεκίνησε τον Απρίλιο του 2020 με την διενέργεια έρευνας πεδίου εντός του Δήμου Θεσσαλονίκης μέσω ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου που απευθύνονταν σε παιδιά. Η προώθηση των ερωτηματολογίων έγινε μέσω της ιστοσελίδας της [Κ.Ε.ΔΗ.Θ.](#), του λογαριασμού Facebook της Κ.Ε.ΔΗ.Θ. και της επίσημης ιστοσελίδας του [Δήμου Θεσσαλονίκης](#).



Εικόνα 1. Ανάρτηση στην ιστοσελίδα του Δήμου, 03.06.2020

Τα ερωτήματα προς τα παιδιά του Δήμου Θεσσαλονίκης αφορούσαν:

- Την πρόσβαση στο διαδίκτυο και την συσκευή με την οποία συνδέονται συνήθως;
- Την κατοχή κάμερας και μικροφώνου για βιντεοκλήσεις;

- Την συχνότητα χρήσης του διαδικτύου και την διάρκεια κάθε σύνδεσης;
- Την μορφή δραστηριότητας που επιλέγουν όταν χρησιμοποιούν το διαδίκτυο;
- Την επιλογή να βλέπουν σε κάμερα τον δάσκαλό/την δασκάλα;
- Την δυνατότητα πρόσβασης σε μια πλατφόρμα με εκπαιδευτικό υλικό διαθέσιμο να το παρακολουθούν ότι ώρα βολεύει.

Τα ερωτηματολόγια δημιουργήθηκαν ηλεκτρονικά με το εργαλείο «google forms» και ήταν διαθέσιμα προς συμπλήρωση μέχρι την εκκίνηση της συνεργασίας με τον πάροχο ηλεκτρονικής πλατφόρμας εκπαίδευσης που θα επιλεγόταν από την Κ.Ε.ΔΗ.Θ. Συνολικά 59 ερωτηματολόγια συμπληρώθηκαν (μέτρηση 27.07.20). Η γνώμη τους ήταν καίρια για την Κ.Ε.ΔΗ.Θ. και οι απαντήσεις τους βοήθησαν ώστε να σχεδιαστούν οι νέες ψηφιακές υπηρεσίες με βάση τόσο τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά των δημοτών, όσο και την στρατηγική της επιχείρησης.

Ανάλυση ευρημάτων έρευνας πεδίου

Τα ευρήματα των ερωτηματολογίων έδωσαν μια καλή εικόνα για την ομάδα στόχου, που δεν θα περιοριζόταν μόνο στα παιδιά που συμμετείχαν ήδη στα δια ζώσης προγράμματα των ΚΔΑΠ, αλλά θα αφορούσε όλα τα παιδιά του Δήμου Θεσσαλονίκης με πρόσβαση σε διαδίκτυο και Η/Υ.

Τα περισσότερα παιδιά που απάντησαν ήταν αγόρια (61%), ηλικίας 8-12 ετών (73%). Συνήθως συνδέονται στο διαδίκτυο μέσω laptop (35,6%), ενώ άλλα προτιμούν το κινητό (27,1%), τον Η/Υ (25,4%) ή το tablet (11,9%). Εντυπωσιακό είναι το πόσο εξοικειωμένα είναι με τη χρήση συσκευής με κάμερα και μικρόφωνο που κάνει βιντεοκλήσεις (94,9% χρησιμοποιεί). Αναφορικά με την συχνότητα σύνδεσης στο διαδίκτυο τα περισσότερα παιδιά συνδέονται κάθε μέρα (61%) και μένουν συχνά συνδεδεμένα από 1 έως 3 ώρες (52,5%). Σχετικά με τις κύριες δραστηριότητες των παιδιών κατά τη σύνδεση τα περισσότερα παίζουν παιχνίδια (72,9%), κάποια κάνουν βιντεοκλήσεις και μιλούν με φίλους τους (50,8%) και άλλα ακούν μουσική (49,2%). Μόλις στην τέταρτη θέση βρίσκεται η παρακολούθηση εκπαιδευτικών βίντεο (39%). Ρωτώντας για το τι θα προτιμούσαν σε μια εξ αποστάσεως δημιουργική απασχόληση η πλειοψηφία των παιδιών θα ήθελε να μπορεί να βλέπει σε κάμερα τον δάσκαλό του την ώρα της παρουσίασης μιας δημιουργικής δραστηριότητας (72,9%) και θα του άρεσε να έχει πρόσβαση σε μια πλατφόρμα με εκπαιδευτικό υλικό και να το παρακολουθεί ότι ώρα βολεύει (84,7%). Στις ερωτήσεις ανοιχτής απάντησης με ελεύθερο κείμενο τα παιδιά πρότειναν την δημιουργία υπηρεσίας εξ αποστάσεως λογοθεραπείας, μαθηματικών και γυμναστικής. Τέλος 19 από τα παιδιά έδωσαν το e-mail του γονέα/κηδεμόνα τους για να ειδοποιηθούν μόλις τα νέα προγράμματα θα ήταν έτοιμα.

Οι απαντήσεις των παιδιών επιβεβαίωσαν όλες τις υποθέσεις της Κ.Ε.ΔΗ.Θ. αναφορικά με την ζήτηση που θα είχαν οι νέες ψηφιακές υπηρεσίες από τα παιδιά του δήμου.

Συνθήκες και σχεδιασμός

Ο σχεδιασμός των ψηφιακών υπηρεσιών έγινε σε συνεργασία με τους εκπαιδευτές των ΚΔΑΠ, ενώ δόθηκε προτεραιότητα σε αντικείμενα που ήδη διδάσκονταν εκεί δια ζώσης. Πριν γίνει το πρώτο lockdown από την ελληνική κυβέρνηση (σταδιακό κλείσιμο από 10 Μαρτίου – σταδιακή επανεκκίνηση από 4 Μαΐου 2020) οι εκπαιδευτές είχαν σχεδιάσει 8 δράσεις που θα πραγματοποιούνταν για τα παιδιά των ΚΔΑΠ την περίοδο που τελικά ήταν κλειστά.

Τίτλοι έτοιμων δράσεων

- | | |
|---------------------------------|------------------------------|
| 1. κυκλοφοριακή αγωγή | 5. bullying |
| 2. διατροφή | 6. διαπολιτισμική εκπαίδευση |
| 3. ευρωπαϊκά δικαιώματα παιδιών | 7. μουσειακή αγωγή |
| 4. περιβαλλοντική εκπαίδευση | 8. ασφάλεια στο διαδίκτυο |

Εκτός από τις παραπάνω δράσεις που αποτέλεσαν την πρώτη προτεραιότητα για την δημιουργία των ψηφιακών θεματικών ενότητων, αποφασίστηκε να δημιουργηθούν ακόμα 5 θεματικές τις οποίες η Κ.Ε.ΔΗ.Θ. θα σχεδίαζε παράλληλα με στόχο να προσφερθούν και αυτές κατά την έναρξη των ψηφιακών υπηρεσιών. Οι παρακάτω τίτλοι αφορούν το σύνολο των ψηφιακών θεματικών ενότητων που σχεδιάστηκαν από την Κ.Ε.ΔΗ.Θ. με έμφαση στην κοινωνική και συναισθηματική μάθηση (social emotional learning) (Hromek & Roffey, 2009).

Ψηφιακές θεματικές ενότητες προς σχεδιασμό

- 1-2-3 κόκκινο φως
- φαγητό κουζίνας vs φαγητό καντίνας
- δικαιούμαι να είμαι παιδί
- πράσινη και μπλε κλωστή δεμένη και στη γη μας τυλιγμένη
- stop bullying
- η διαφορετικότητα στη χώρα του σολφέζ
- μικροί τουρίστες
- σερφάρετε; μείνετε ασφαλείς
- piccolo theater
- yoga για παιδιά
- αγγλικά
- νηπιακή φωλιά
- μικρά καλλιτεχνάκια

Για το περιεχόμενο κάθε ψηφιακής ενότητας χρησιμοποιήθηκε αρχικά το διαθέσιμο εκπαιδευτικό υλικό των εκπαιδευτών. Μέσω ειδικών «εκπαιδευτικών σχεδίων» που κατάρτησαν οι εκπαιδευτές οροθετήθηκε η δομή και η έκταση κάθε ψηφιακής ενότητας. Λόγω επιβολής της εξ αποστάσεως εργασίας η Κ.Ε.ΔΗ.Θ. χρησιμοποίησε ηλεκτρονικές υπηρεσίες ανταλλαγής και αποθήκευσης μεγάλου όγκου αρχείων εκπαιδευτικού υλικού, όπως και ταυτόχρονης επεξεργασίας κοινών αρχείων. Με την ολοκλήρωση των εκπαιδευτικών σχεδίων στα τέλη Ιουλίου του 2020 είχαν δημιουργηθεί συγγραφικές ομάδες και είχαν οριστεί υπεύθυνοι για κάθε θεματική ενότητα, ενώ είχε αποφασιστεί και η μορφή της εκπαίδευσης (μόνο ασύγχρονη καταρχάς). Παράλληλα είχε αποφασιστεί η διάρκεια της εκπαίδευσης ανά θεματική και ανά κεφάλαιο, ενώ είχαν δοθεί τίτλοι σε κάθε ενότητα και κεφάλαιο. Στη συνέχεια εξασφαλίστηκε η ομοιομορφία στη δομή (έως 5 κεφάλαια ανά ενότητα) και διατυπώθηκαν οι στόχοι κάθε ενότητας και των κεφαλαίων της. Τέλος συγκεντρώθηκαν και καταγράφηκαν όλες οι πληροφορίες για τις δραστηριότητες που περιλαμβάνονταν σε κάθε κεφάλαιο μιας θεματικής ενότητας (στόχοι, διάρκεια, μέσα/αρχεία) και δημιουργήθηκε το πρώτο ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό.

Κατά την παραγωγή του ψηφιακού υλικού οι εκπαιδευτές ασχολήθηκαν εκτενώς με θέματα πνευματικών δικαιωμάτων δημιουργών υλικού, αλλά και χρήσης ελεύθερου ψηφιακού εκπαιδευτικού περιεχόμενου. Συγκεκριμένα χρησιμοποίησαν έναν αριθμό πηγών όπως οι παρακάτω:

- [Φωτόδεντρο μαθησιακά αντικείμενα](#)
- [Φωτόδεντρο εκπαιδευτικά βίντεο](#)
- [Φωτόδεντρο e-γλικο χρηστών](#)
- [Φωτόδεντρο Πολιτισμός](#)
- [Μήτιδα](#)
- [Ψηφιακό Περιεχόμενο Πολιτιστικής Κληρονομιάς](#)
- [αποθετήριο του Ιστορικού Αρχείου Προσφυγικού Ελληνισμού \(ΙΑΠΕ\)](#)
- [αποθετήριο της «Εργάνης»](#)
- [κατάλογο της Βιβλιοθήκης της Βουλής των Ελλήνων](#)

- [αποθετήριο «Τέχνη» της Μακεδονικής Καλλιτεχνικής Εταιρείας](#)
- [Ψηφιακό Σχολείο](#)
- [ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΣΧΟΛΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ](#)
- [ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ AESOP](#)
- [Αρχείο του Εθνικού Θεάτρου](#)
- [Ηλεκτρονικό Αναγνωστήριο](#)
- [Ανοικτή Βιβλιοθήκη](#)

Υλοποίηση πρακτικής

Η δημιουργία των νέων ψηφιακών υπηρεσιών απαιτούσε εξειδικευμένη εμπειρία και γνώση στους τομείς μετατροπής του ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού σε e-learning μορφή, αλλά και εγκατάστασης, παραμετροποίησης και υποστήριξης εργαλείων σύγχρονης και ασύγχρονης ηλεκτρονικής μάθησης. Η Κ.Ε.ΔΗ.Θ. ανέθεσε τη δημιουργία αυτών σε εξωτερικούς συμβούλους επιβλέποντας την πορεία υλοποίησης της πρακτικής.

Οι τεχνικές προδιαγραφές για τα εργαλεία της Κ.Ε.ΔΗ.Θ. σχεδιάστηκαν με βάση τις Κατευθυντήριες Οδηγίες του ΙΝΣΕΤΕ (2020). Έτσι δημιουργήθηκε σταδιακά η «[e-kedith experience](#)» ως ένα ασφαλές και διασκεδαστικό περιβάλλον ηλεκτρονικού παιχνιδιού για τη νέα γενιά του Δήμου Θεσσαλονίκης, που θα χαρίσει στιγμές ξεγνοιασιάς και δημιουργίας.

Στη πλατφόρμα περιέχονται δύο μεγάλες κατηγορίες δραστηριοτήτων:

- Η κατηγορία «Μικροί Εξερευνητές » που περιέχει ολοκληρωμένα και διαδραστικά ψηφιακά προγράμματα με σύγχρονη και επίκαιρη θεματολογία, όπως η κλιματική αλλαγή, η ανακύκλωση, ο εκφοβισμός, τα δικαιώματα των παιδιών κ.α.
- Η κατηγορία «Διασκεδάζω και Μαθαίνω» που περιλαμβάνει μια λίστα με επιλεγμένες ταινίες για παιδιά, θεατρικές παραστάσεις, παραμύθια, ένα μουσικό θησαυρό, τον μαγικό κόσμο των βιβλίων, προτάσεις για κατασκευές, χειροτεχνίες και παιχνίδια.



Εικόνα 2. Απεικονίσεις των διαδραστικών δραστηριοτήτων

Τα διαδραστικά ψηφιακά προγράμματα της κατηγορίας «Μικροί Εξερευνητές» σχεδιάστηκαν σύμφωνα με τις αρχές της παιγνιώδους μάθησης (playful learning) και πιο συγκεκριμένα του μοντέλου TANC, σύμφωνα με το οποίο οι μαθησιακές δραστηριότητες εντάσσονται στα πλαίσια μιας ιστορίας και θέματος (Mystakidis, 2021a). Η εν λόγω επιλογή έγινε με γνώμονα την αύξηση του ενδιαφέροντος, της εσωτερικής παρακίνησης και της ενεργούς εμπλοκής των παιδιών με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο, ώστε η ενασχόληση αυτή να διευκολύνει την επίτευξη ουσιαστικής μάθησης (Mystakidis, 2021b).

Συμπεράσματα και συζήτηση εμπειρίας Δήμου Θεσσαλονίκης

Η δυσκολία συμμετοχής των δημοτών σε προγράμματα εκπαίδευσης ή συμβουλευτικής υπήρχαν και πριν την πανδημία. Σημαντικοί λόγοι αποχής από διαζώσης συμβατικά μαθήματα είναι για παράδειγμα η δυσκολία μετακίνησης προς τον εκπαιδευτικό οργανισμό (ΑΜΕΑ, έλλειψη χρημάτων, απομακρυσμένη κατοικία) ή ο περιορισμένος διαθέσιμος χρόνος λόγω οικογενειακών υποχρεώσεων που δεν επιτρέπουν σε κάποιον να παρακολουθήσει μαθήματα σε συγκεκριμένες ημέρες και

ώρες. Έτσι η πανδημία έγινε η αφορμή να δοθεί μια ευκαιρία στην μέθοδο της εξ αποστάσεως διδασκαλίας.

Μέσω των υπηρεσιών ηλεκτρονικής εκπαίδευσης, η πρόσβαση στη μάθηση διευρύνεται για να καλύψει και αυτή την πληθυσμιακή ομάδα που δυσκολεύεται. Με την ψηφιακή εκπαίδευση, δυσκολίες όπως οι παραπάνω μπορούν να ξεπεραστούν επιτρέποντας στους εκπαιδευόμενους να παρακολουθήσουν επιλεγμένα μαθήματα είτε μέσω Η/Υ, είτε μέσω κινητών συσκευών, από οποιαδήποτε περιοχή βρίσκονται και σε όποιο χρόνο επιθυμούν. Παράλληλα, με την επιλογή των κατάλληλων μεθόδων, όπως για παράδειγμα ο συνδυασμός δραστηριοτήτων αυτοεκπαίδευσης, σεναρίων μάθησης κλπ, τους παρέχεται ποικιλία ερεθισμάτων, τα οποία τους οδηγούν σε ένα πιο εξατομικευμένο μονοπάτι μάθησης (Xie, Chu, Hwang, & Wang, 2019).

Ο Δήμος Θεσσαλονίκης μέσω της Κ.Ε.ΔΗ.Θ. καινοτόμησε και με τις νέες ψηφιακές υπηρεσίες μπόρεσε να μειώσει το κόστος εκπαίδευσης, μιας και η κτηριακή υποδομή για την εκπαίδευση και απασχόληση επιπλέον παιδιών ηλικίας 5-12 ετών έγινε περιττή. Επίσης με την νέα πλατφόρμα μπόρεσε ν' απευθυνθεί σε εκπαιδευόμενους με πολύ διαφορετικό γνωστικό υπόβαθρο για το ίδιο αντικείμενο εκπαίδευσης και να καλύψει τις ανάγκες τους για περισσότερη αυτονομία όσον αφορά τον προγραμματισμό αλλά και τον ρυθμό μάθησης. Με τα ψηφιακά προγράμματα η Κ.Ε.ΔΗ.Θ. μπόρεσε να χρησιμοποιήσει επαναλαμβανόμενες εκπαιδεύσεις σε διαφορετικές ομάδες εκπαιδευόμενων, αφού το εκπαιδευτικό περιεχόμενο μπορεί να επαναχρησιμοποιηθεί. Τέλος, μπόρεσε να καλύψει την ανάγκη για παρακολούθηση αλλά και μέτρηση της προόδου.

Πέραν της πλατφόρμας εξ αποστάσεως εκπαίδευσης που υλοποιήθηκε στον Δήμο Θεσσαλονίκης και είναι διαθέσιμη μέσω της σελίδας <https://kedith.gr/e-kedith-experience/>, η Κ.Ε.ΔΗ.Θ. προσέφερε ακόμη για ένα διάστημα την υπηρεσία των «[e-ΚΔΑΠ](#)». Τα e-ΚΔΑΠ είχαν στόχο να κρατούν διαδικτυακή συντροφιά στα παιδιά και στους γονείς τους μέσω αναρτήσεων που γίνονταν τις καθημερινές δύο φορές την μέρα στον λογαριασμό Facebook της Κ.Ε.ΔΗ.Θ.



Εικόνα 3. Λογότυπο και επίσημο γραφιστικό της πλατφόρμας

Η δύσκολη συγκυρία της πανδημίας και της γενικής απαγόρευσης κυκλοφορίας (lockdown) έφερε αλλαγές στον τρόπο παροχής υπηρεσιών εκπαίδευσης εντός και εκτός σχολείων για τα παιδιά. Έγινε μεγάλη προσπάθεια να κρατηθούν τα παιδιά ενεργά, σε επαφή με τις παρέες τους, αλλά και τους ανθρώπους που τους δίδασκαν και τους απασχολούσαν καθημερινά. Μέσω των ψηφιακών υπηρεσιών εξοικειώθηκαν εκπαιδευτές, γονείς και παιδιά με την τεχνολογία και ήρθαν κοντά μηδενίζοντας την απόσταση που επέβαλε η εξάπλωση του κορονοϊού COVID-19. Όταν η πανδημία τεθεί υπό έλεγχο και αποκατασταθούν οι ανθρώπινες σχέσεις, καθώς και η κοινωνικότητά παιδιών και γονέων, θα μείνουν σαν επιπλέον επιλογή νέες

SECTION B: applications, experiences, good practices, descriptions and outlines, educational activities, issues for dialog and discussion

ηλεκτρονικές εκπαιδευτικές υπηρεσίες που διαφορετικά στην Ελλάδα θα αργούσαν πολλά χρόνια ακόμη να προσφερθούν.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Cedefop (2020). Coronavirus boosts interest in online learning <https://www.cedefop.europa.eu/en/news-and-press/news/coronavirus-boosts-interest-online-learning>
- European Training Foundation (2020). Distance digital learning: gateway to the future? ETF mapping report on distance digital learning in the EU Neighbourhood and Central Asia during COVID-19 <https://www.etf.europa.eu/en/news-and-events/news/distance-digital-learning-gateway-future>
- Hromek, R., & Roffey, S. (2009). Promoting Social and Emotional Learning With Games. *Simulation & Gaming*, 40(5), 626–644. <https://doi.org/10.1177/1046878109333793>
- Mystakidis, S. (2021a). Combat Tanking in Education - The TANC Model for Playful Distance Learning in Social Virtual Reality. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 13(3).
- Mystakidis, S. (2021b). Deep and Meaningful Learning. *Encyclopedia*, 1(3), 988–997. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia1030075>
- Xie, H., Chu, H.-C., Hwang, G.-J., & Wang, C.-C. (2019). Trends and development in technology-enhanced adaptive/personalized learning: A systematic review of journal publications from 2007 to 2017. *Computers & Education*, 140, 103599. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2019.103599>
- ΕΛΛΑΚ (2020). ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ: Ολοκληρώθηκε με επιτυχία η διαδικτυακή Δημερίδα για την Εξ' Αποστάσεως Εκπαίδευση. https://eellak.ellak.gr/wp-content/uploads/sites/23/2020/06/20200601_openelearnconf-oloklirosi.pdf
- ΙΝΣΕΤΕ (2020). *Κατευθυντήριες Οδηγίες Υποχρεωτικής Εφαρμογής όταν η Υλοποίηση των Προγραμμάτων Κατάρτισης γίνεται με τη Μέθοδο της Τηλεκατάρτισης (E-Learning)* του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα και Καινοτομία» (ΕΠΑνΕΚ 2014-2020). Παράρτημα VIII - «Ειδικό Όροι υλοποίησης πράξης». <https://insete.gr/wp-content/uploads/2020/04/20191209-Παράρτημα-VIII-«Ειδικό-Όροι-υλοποίησης-πράξης».pdf>
- Λιοναράκης, Α., Μανούσου, Ε., Χαρτοφύλακα, Α.-Μ., Παπαδημητρίου, Σ., & Ιωακειμίδου, Β. (2020). Editorial. *Ανοικτή Εκπαίδευση: Το Περιοδικό Για Την Ανοικτή Και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση Και Την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 16(1), 4. <https://doi.org/10.12681/jode.23741>