

Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

Τομ. 6, 2011



Εκπαιδευτική Τηλεόραση 2.0: το Πείραμα της Ψηφιακής Μετάβασης

Τσακαρέστου Μπέττυ
Παπαδημητρίου Σοφία

<http://dx.doi.org/10.12681/icodl.765>

Copyright © 2011 Μπέττυ Τσακαρέστου, Σοφία
Παπαδημητρίου



To cite this article:

Τσακαρέστου, & Παπαδημητρίου (2011). Εκπαιδευτική Τηλεόραση 2.0: το Πείραμα της Ψηφιακής Μετάβασης. Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, 6, .

Εκπαιδευτική Τηλεόραση 2.0: το Πείραμα της Ψηφιακής Μετάβασης

Educational Television 2.0: the Experiment of Digital Transition

Μπέττυ Τσακαρέστου

Επίκουρη Καθηγήτρια
Υπεύθυνη Εργαστ. Διαφήμισης & Δημοσίων
Σχέσεων, Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και
Πολιτισμού, Πάντειο Πανεπιστήμιο
Διευθύντρια Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης
ΥΠΔΒΜΘ
btsaka@gmail.com

Σοφία Θ. Παπαδημητρίου

Ψηφιακά και Κοινωνικά Μέσα
Διεύθυνσης Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης,
ΥΠΔΒΜΘ, Υποψήφια Διδάκτορας Σχολής
Ανθρωπιστικών Σπουδών, ΕΑΠ
sofiapapadi@gmail.com

Abstract

Learners and educators use Web 2.0 tools in order to exchange ideas, knowledge, and information, to enhance collaboration, active participation and openness to the international community of education. Educational Television meets digital era and links in learners and their communities. It transforms in a multimedia environment, linked in social media and provides the tools in order learners and educators would be able to develop their collaborative projects. The goals, the projects as case studies and the preliminary results of Educational Television 2.0 are presented in this paper one year after the experiment of its digital transition.

Keywords: *Educational Television 2.0, digital transition, social networks, collaborative learning environments, multimedia projects*

Περίληψη

Εκπαιδευτικοί και μαθητές αξιοποιούν τις δυνατότητες που προσφέρει η δεύτερη γενιά του Παγκόσμιου Ιστού (Web 2.0), για ανταλλαγή ιδεών, γνώσεων και πληροφοριών, συνεργασία μεταξύ των ομάδων τους, άνοιγμα στην παγκόσμια κοινότητα της εκπαίδευσης, ενεργό συμμετοχή στην παραγωγή της γνώσης και στην πρόσβαση στον παγκόσμιο ψηφιακό ανοιχτό πλούτο των ιδεών και των καινοτομιών. Η *Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση* μπαίνει δυναμικά στην ψηφιακή εποχή και συνδέεται οργανικά με τους νέους ανθρώπους και τις κοινότητές τους. Μετασχηματίζεται σταδιακά σε μια *multimedia* πλατφόρμα, συνδεδεμένη με τους σημαντικότερους ιστότοπους κοινωνικής δικτύωσης και προσφέρει στις ομάδες των μαθητών και εκπαιδευτικών τους, το περιβάλλον και τα εργαλεία για να αναπτύξουν τα δικά τους *multimedia projects*. Μετά τον πρώτο χρόνο του εγχειρήματος της ψηφιακής μετάβασής της, παρουσιάζονται οι στόχοι, οι δράσεις και τα πρώτα αποτελέσματα της *Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης 2.0*.

Λέξεις-κλειδιά: *Εκπαιδευτική Τηλεόραση 2.0, ψηφιακή μετάβαση, κοινωνικά δίκτυα, συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης, multimedia projects*

Εισαγωγή

Η νέα γενιά των τεχνολογιών/εφαρμογών του Παγκόσμιου Ιστού Web 2.0, βασίζεται στη συνεχώς αυξανόμενη δυνατότητα των χρηστών του Διαδικτύου να επικοινωνούν, να μοιράζονται πληροφορίες και να συνεργάζονται. Η *Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση* στην ψηφιακή εποχή, αναλαμβάνοντας ενεργό ρόλο στη σύνδεση του σχολείου με τον μαθητή δημιουργό, ερευνητή, πολίτη του κόσμου και συμβάλλοντας στην ανάπτυξη της οπτικο-ακουστικής παιδείας, δίνει τη δυνατότητα στην εκπαιδευτική κοινότητα να συνεργαστεί και να δημιουργήσει περιεχόμενο αξιοποιώντας τα προσφερόμενα εκπαιδευτικά βίντεο και τεκμηριωμένο περιεχόμενο σε ψηφιακή μορφή. Το άρθρο αυτό αρχικά εστιάζει στην εφαρμογή των ιδεών του Web 2.0 στην εκπαίδευση και τις αλλαγές που φέρνει μέσα από τα κοινωνικά δίκτυα, τις κοινότητες πρακτικής και τα συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης. Ένα νέο εκπαιδευτικό παράδειγμα αναδύεται με αξίες τη συνεργασία, τον διάλογο, τη συμμετοχή, το μοίρασμα και την ανοικτότητα, με αποτελεσματικές διδακτικές παρεμβάσεις και επιτυχημένα μαθησιακά αποτελέσματα. Στη συνέχεια το άρθρο παρουσιάζει τον σταδιακό μετασχηματισμό της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης σε μια *multimedia* πλατφόρμα, όπου υποστηρίζεται η συνεργατική μάθηση και η δημιουργικότητα. Αναφέρονται οι στόχοι, τα έργα και η σύνδεση της *Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης 2.0* με την εκπαιδευτική κοινότητα. Το άρθρο ολοκληρώνεται με την ανάπτυξη του σκεπτικού των έργων που υλοποιήθηκαν στην νέα πλατφόρμα *i-create* της *Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης 2.0*, τα πρώτα αποτελέσματα από τα έργα - μελέτες περίπτωσης καθώς και τα συμπεράσματα από το πείραμα της ψηφιακής μετάβασης της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης.

Οι δυναμικές ιδέες του Web 2.0

Ο Παγκόσμιος Ιστός έχει εξελιχθεί από απλό μέσο δημοσίευσης πληροφοριών σε μέσο συμμετοχής και κοινωνικής διαδραστικότητας. Η νέα γενιά τεχνολογιών / εφαρμογών του Παγκόσμιου Ιστού Web 2.0, βασίζεται στη συνεχώς αυξανόμενη δυνατότητα των χρηστών του Διαδικτύου να επικοινωνούν, να μοιράζονται πληροφορίες και να συνεργάζονται σύγχρονα ή ασύγχρονα. Αποτελεί ένα δυναμικό διαδικτυακό περιβάλλον, όπου οι χρήστες μπορούν να αλληλεπιδρούν με ιδιαίτερη ευελιξία και φιλικότητα χωρίς εξειδικευμένες γνώσεις σε θέματα υπολογιστών και δικτύων. Συμφωνα με την έκθεση *TechWatch*, οι δυναμικές ιδέες του Web 2.0 είναι αυτές που έχουν τον σπουδαίο αντίκτυπο και όχι οι επί μέρους τεχνικές του. Τα νέα χαρακτηριστικά που έφερε το Web 2.0 είναι:

- Ο χρήστης ξεπερνά τα όρια της περιορισμένης πλατφόρμας του υπολογιστή του και μπορεί να αξιοποιεί τον Παγκόσμιο Ιστό όπως αξιοποιούσε μέχρι τώρα στον υπολογιστή του (*cloud computing*). Ο Ιστός χρησιμοποιείται σαν πλατφόρμα δημιουργίας, επαναπροσδιορισμού και μοιράσματος του περιεχομένου.
- Προσφέρει έναν νέο τρόπο σχεδίασης των δικτυακών τόπων, ο οποίος βασίζεται στην ανοικτότητα και τη διάδραση του χρήστη. Επιτρέπει στον χρήστη να τροποποιήσει τόσο το περιβάλλον των δικτυακών τόπων όσο και να παρέμβει στο περιεχόμενό τους (*data and content sharing*).
- Δίνεται έμφαση στο περιεχόμενο που δημιουργεί ο χρήστης (*user generated content-UGC*)
- Δίνεται έμφαση στη συνεργατική προσπάθεια με τη χρήση διαφόρων λογισμικών,
- Δίνεται έμφαση σε νέους τρόπους διάδρασης με τις web-based εφαρμογές.

Στην εκπαίδευση έχει οριοθετηθεί ένας νέος χώρος που αξιοποιεί τόσο τις τεχνολογίες και εφαρμογές του Web 2.0 όπως τα *blogs*, *wikis*, *tagging*, τα κοινωνικά δίκτυα (*social software*), όσο και τις δυναμικές ιδέες/αξίες του δηλ. τη συνεργασία, τον διάλογο, τη συμμετοχή, το μοίρασμα και την ανοικτότητα, με αποτελεσματικές διδακτικές παρεμβάσεις και επιτυχημένα μαθησιακά αποτελέσματα (Τσακαρέστου 2009, Μαυρομματάκη Σ., Σιδηροπούλου Α. 2009, Παπαδημητρίου & Λαμπροπούλου, 2008, Vivitsou et al, 2008).

Κοινωνικά Δίκτυα - Social Networks

Η ανθρώπινη επαφή, η επικοινωνία πρόσωπο με πρόσωπο, η ανάγκη για συμμετοχικότητα, η αίσθηση της κοινωνικής αναγνώρισης έχουν επηρεαστεί σημαντικά από την ανάπτυξη των κοινωνικών δικτύων (*social networks*) του Web2.0. Τα περιβάλλοντα κοινωνικών δικτύων όπως τα *Facebook*, *Google+*, *Twitter*, *Linkedin*, *Academia.edu*, *Scribd*, *Ning*, *MySpace* είναι ελκυστικά, λειτουργικά και προσφέρουν πλήθος εφαρμογών κοινωνικής δικτύωσης (*social objects*). Οι χρήστες παρουσιάζουν τους εαυτούς τους και τα ενδιαφέροντά τους δημιουργώντας το προφίλ τους, εκφράζουν τις απόψεις τους, μοιράζονται φωτογραφίες και βίντεο, δημοσιεύουν και ανταλλάσσουν τη μουσική τους, δέχονται σχόλια από φίλους και επισκέπτες, ανταλλάσσουν σκέψεις και πληροφορίες σχετικά με τα ενδιαφέροντά τους, συνδέονται με τις ιστοσελίδες άλλων χρηστών. Μέσα από το προφίλ των μελών του δικτύου, τις κοινωνικές εφαρμογές του περιβάλλοντος και την αλληλεπίδραση μέσα από τις συζητήσεις αναπτύσσεται σταδιακά η οικειότητα μεταξύ των μελών και η δυναμική των ομάδων. Με αυτές τις προϋποθέσεις μπορεί να αναπτυχθεί η συνεργατική μάθηση και η συν-δημιουργία.

Συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης

Οι νέες τεχνολογίες κοινωνικής δικτύωσης του Web 2.0 ευνοούν την ανάπτυξη μαθητοκεντρικών περιβαλλόντων μάθησης, που ενισχύουν την επικοινωνία, τον αναστοχασμό και τη συνεργασία των μαθητών. Στα συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης υποστηρίζεται

- η αλληλεπίδραση μεταξύ των μελών του δικτύου με συζητήσεις, σχολιασμό, εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης (*social objects*) και
- η δημιουργία ή συν-δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου σε χώρους οικοδόμησης γνώσης.

Στα περιβάλλοντα αυτά, δημιουργούνται *Κοινότητες Πρακτικής* (*communities of practice*) δηλ. ομάδες ανταλλαγής ιδεών και νέων πρακτικών, που μοιράζονται ένα κοινό ενδιαφέρον (Lave & Wenger, 1991; Bruckman & Resnick, 1996) και παρέχουν πηγές πληροφοριών και αλληλοβοήθεια. Οι Lave και Wenger το 1998 θεωρούν *κοινότητα πρακτικής*, μία οργανική κοινότητα ατόμων, που την ενώνουν κοινά στόχοι, κοινά ενδιαφέροντα και πρακτικές. Η συμμετοχή στην κοινότητα παρέχει πλούσια αλληλεπίδραση, ανταλλαγή και διαπραγμάτευση ιδεών, συγκρούσεις και ζυμώσεις μεταξύ των μελών της, τα οποία ενδιαφέρονται και ενθαρρύνουν ο ένας την επίδοση του άλλου. Οι αλληλεπιδράσεις των μελών της είναι διαδικασίες διαρκώς εξελισσόμενες και μη στατικές, ούτως ώστε να προσδίδουν στην ομάδα μια δυναμική διάσταση.

Ο Rheingold (1993) χρησιμοποίησε τον όρο “*εικονικές κοινότητες*” για να αναφερθεί στις διαδικτυακές κοινότητες δηλαδή σε ομάδες ανθρώπων που συμμετέχουν σε δημόσιες συζητήσεις για εύλογο χρονικό διάστημα και αναπτύσσουν σταδιακά συναισθηματικούς δεσμούς, διαμορφώνοντας έτσι δίκτυα “ανθρώπινων σχέσεων”. Μερικοί συγγραφείς διαφοροποιούν μια εικονική κοινότητα από μια κοινότητα

πρακτικής: μια “εικονική κοινότητα” είναι σχεδιασμένη κοινότητα, ενώ μια “κοινότητα πρακτικής” “αναδύεται” από την κοινότητα και με την πάροδο του χρόνου ενισχύει έναν κοινό κορμό γνώσης και την αίσθηση του “ανήκειν” σε αυτήν (Johnson, 2001 Wenger, 1998). Οι άνθρωποι επιθυμούν να ενταχθούν σε κοινότητες για λόγους επικοινωνίας, κοινωνικοποίησης, διαμόρφωσης ταυτότητας, κοινωνικής αποδοχής, αυτοεκτίμησης, διεύρυνσης των ενδιαφερόντων τους, αλλά ο κύριος στόχος είναι η συμμετοχή για μάθηση και γνώση.

Συνεργατική Μάθηση (Collaborative Learning)

Για πολλούς ερευνητές η κοινωνική αλληλεπίδραση είναι η κύρια δραστηριότητα μέσα από την οποία συντελείται η μάθηση. Ο Vygotsky (1978) υποστηρίζει ότι “η μάθηση επιτυγχάνεται αρχικά μέσα στο κοινωνικοπολιτιστικό πλαίσιο και μετά σε προσωπικό επίπεδο και προϋποθέτει συγκεκριμένη κοινωνική πραγματικότητα και μια διαδικασία με την οποία τα παιδιά εξισώνονται με τη διανοητική ζωή των γύρω τους. Ο τρόπος με τον οποίο μαθαίνουν τα παιδιά είναι η εσωτερίκευση δραστηριοτήτων, συνηθειών, λεξιλογίου και ιδεών των μελών της κοινότητας στην οποία μεγαλώνουν”. Η διαρκής αλληλεπίδραση του μαθητή με τον διδάσκοντα, το εκπαιδευτικό υλικό και τους συμμαθητές του, καλλιεργεί την ατομική του πρωτοβουλία, διεγείρει το ενδιαφέρον του με εναλλακτικές διδακτικές προσεγγίσεις, δημιουργεί συνθήκες μάθησης. Η συνεργασία είναι μια κατάσταση κατά την οποία αναμένεται να εμφανιστούν συγκεκριμένες αλληλεπιδράσεις, που θα ενεργοποιήσουν εκείνες τις γνωστικές λειτουργίες που οδηγούν στη μάθηση και είναι δυσκολότερο να ενεργοποιηθούν σε ατομικό επίπεδο.

Η *συνεργατική μάθηση (collaborative learning)* δεν είναι μόνο μια παιδαγωγική μέθοδος ή μια ψυχολογική διαδικασία αλλά μια σύνθεση των δυο (Dillenbourg, 1999) και επιτυγχάνεται όταν τα μέλη της κοινότητας εργάζονται και σκέφτονται μαζί πάνω στο ίδιο έργο με μια διαδικασία επίλυσης προβλημάτων που βασίζεται στο διάλογο. Η προϋπόθεση της συνεργατικής μάθησης είναι η ύπαρξη θετικού ομοφώνου πνεύματος από τα μέλη ομάδας, σε αντίθεση με το ανταγωνιστικό, πνεύμα όπου τα άτομα προσπαθούν να διακριθούν από τα άλλα μέλη. Η δημιουργία μιας παραγωγικής και συνεργατικής ατμόσφαιρας αποτελεί ουσιαστικό κεφάλαιο της σχολικής εκπαίδευσης. Η κοινωνική συνεργασία μπορεί να βελτιώσει τις επιδόσεις των μαθητών υπό τον όρο ότι τα είδη των αλληλεπιδράσεων που ενθαρρύνονται συμβάλλουν στη μάθηση (Βοσνιάδου, 2002). Λειτουργώντας μέσα σε ομάδες, τα μέλη μπορούν να ξεπεράσουν τα ατομικά τους όρια και να αναπτύξουν συλλογικές μορφές σκέψης και δράσης, προάγοντας σημαντικά τη μαθησιακή διαδικασία λόγω της εμφάνισης εκτάκτων και ειδικών μηχανισμών που δεν εμφανίζονται στην εξατομικευμένη μάθηση.

Δημιουργικότητα

Η παιδαγωγική αξιοποίησή του βίντεο ως γνωστικό (cognitive), πολιτισμικό (cultural) και χειραφετικό (emancipatory) εργαλείο επιτρέπει τη γνωστική επεξεργασία και την κατασκευή εννοιών, ενεργοποιεί την κριτική και δημιουργική σκέψη και προωθεί τη μάθηση σε δεξιότητες και μαθησιακά προϊόντα ανώτερων επιπέδων μάθησης (Ματσαγγούρας, 2005, Fragkaki et al., 2006). Οι μαθητές χρησιμοποιούν την ενεργητική και συνεργατική μάθηση μέσω συνεργατικών μεθόδων διδασκαλίας (*project method, problem solving method*), συνδέοντας τις πληροφορίες που λαμβάνουν από το βίντεο με την ατομική και συλλογική τους εμπειρία αλλά και με ευρύτερα κοινωνικά ζητήματα. Συλλέγουν πληροφορίες, ξεκινώντας από το πρώτο επίπεδο μάθησης (*Πληροφοριακή Μάθηση*), οργανώνουν τα δεδομένα τους,

φτάνοντας στο δεύτερο επίπεδο (*Οργανωτική Μάθηση*), τα αναλύουν κατακτώντας το τρίτο επίπεδο (*Αναλυτική Μάθηση*) και δημιουργούν φτάνοντας στο τέταρτο και υψηλότερο επίπεδο της *Παραγωγικής Μάθησης* (Ματσαγγούρας, 2005, Fragkaki et al., 2006).

Σύμφωνα με πολλούς ερευνητές (Cropley, 2006; Florida, 2002; Murakami, 2000), ζούμε στην εποχή της δημιουργικότητας (*creative era*), η οποία αναγνωρίζεται σαν βασικός παράγοντας όχι μόνο για την οικονομική ανάπτυξη αλλά και για την ίδια την επιβίωση κρατών και οργανισμών. Πολλοί ερευνητές (Simonton, 2000, Kampylis et al., 2006, Lambropoulos et.al., 2008) πιστεύουν ότι η επιστημονική έρευνα για τη δημιουργικότητα πρέπει να δώσει πρακτικές εφαρμογές και προγράμματα για όλα τα επίπεδα της εκπαίδευσης ώστε να καλύψει την απαίτηση των καιρών για μια δημιουργική εκπαίδευση. Η μάθηση και η δημιουργικότητα βασίζονται σε γνωσιακές διαδικασίες αλλά ταυτόχρονα είναι από τη φύση τους κοινωνικά φαινόμενα (Candy & Edmonds, 1999). Η μελέτη της συνεργατικής δημιουργικότητας (*συν-δημιουργικότητας, co-creativity*) μέσα από ολιστικά και ενοποιητικά μοντέλα γίνεται επιτακτική στην εκπαίδευση, όπου ομάδες ανθρώπων με διαφορετικές ειδικότητες είναι αναγκαίο να συνεργαστούν για τη παραγωγή ενός έργου που δεν μπορεί να παραχθεί από ένα μόνο άτομο.

Η ανάδυση ενός νέου εκπαιδευτικού παραδείγματος - Εκπαίδευση 2.0

Εκπαιδευτικοί και μαθητές αξιοποιούν τις δυνατότητες που προσφέρει η δεύτερη γενιά του Παγκόσμιου Ιστού (Web 2.0), για ανταλλαγή ιδεών, γνώσεων και πληροφοριών, συνεργασία μεταξύ ομάδων μαθητών και εκπαιδευτικών, άνοιγμα στην παγκόσμια κοινότητα της εκπαίδευσης, ενεργό συμμετοχή στην παραγωγή (αντί της μετάδοσης) της γνώσης και στην πρόσβαση στον παγκόσμιο και ανοιχτό ψηφιακό πλούτο των ιδεών και των καινοτομιών.

Αλληλένδετες τεχνολογικές και εκπαιδευτικές καινοτομίες εισάγονται επίσης τα τελευταία χρόνια σε αρκετά πανεπιστημιακά μαθήματα στη χώρα μας για να κερδίσουν το ενδιαφέρον και τη συμμετοχή της «Γενιάς Y». Η έμφαση περνά από την «κατοχή γνώσεων» στην ικανότητα για παραγωγή και συν-δημιουργία γνώσης. Δημιουργούνται blogs και wikis μαθημάτων ως πλατφόρμες συνεργασίας, συγγραφής επιστημονικών βιβλίων, διαλόγου, παραγωγής σκέψης και έρευνας. Πειραματισμοί γίνονται και με τη νέα υπηρεσία microblogging, το twitter, για δικτύωση και σύνδεση με την ευρύτερη κοινωνία. Οι *εικονικές κοινότητες*, ομάδες συλλογικής δράσης ή κοινών ενδιαφερόντων στα περιβάλλοντα κοινωνικής δικτύωσης, εμπλουτίζουν την οργάνωση μαθημάτων, ομάδων εργασίας και έρευνας, συνεδρίων ή συλλογικών δράσεων και δίνουν τη δυνατότητα στη σχολική κοινότητα να παρουσιάσει και να αναδείξει τα έργα της αλλά και να τα ανοίξει σε όλους τους πολίτες.

Στην Ευρώπη και κυρίως στις ΗΠΑ αυτή η διαδικασία μετασχηματισμού της μαθησιακής και ερευνητικής διαδικασίας είναι σε εξέλιξη εδώ και δέκα χρόνια. Στο περιβάλλον των νέων ψηφιακών και δικτυακών μέσων οι αλλαγές σε όλον τον κόσμο δεν αφορούν μόνο ή κυρίως τα μεγάλα και διεθνούς φήμης σχολεία ή πανεπιστήμια, δεν αφορούν μόνο τα ανεπτυγμένα κράτη ή κοινωνίες.

Οι καινοτομίες έρχονται πλέον όλο και πιο συχνά από περιοχές ή κοινωνικές ομάδες που είχαμε συνηθίσει να κατατάσσουμε στην «περιφέρεια», από την Ινδία, την Ασία, την Αφρική. Στη μικρή πόλη Albiene του Τέξας το *Albiene Christian University* γίνεται το πρώτο iPod πανεπιστήμιο. Κοιτώντας προς το μέλλον, δίνει δωρεάν και στους 950 πρωτοετείς φοιτητές του και στους καθηγητές του τη δυνατότητα να επιλέξουν μεταξύ iPhones και iPods τόσο για να αξιοποιηθεί με δημιουργικό τρόπο στα μαθήματα όσο και για να οργανωθεί η πανεπιστημιακή ζωή. Το μεγάλο project

κοινωνικής καινοτομίας (*OLPC – One Laptop Per Child*) του Nicolas Negreponte στο MIT, ο υπολογιστής των 100 δολαρίων, αλλάζει τις προοπτικές εκπαίδευσης για τα παιδιά του αναπτυσσόμενου αλλά και του ανεπτυγμένου κόσμου δίνοντάς τους πρόσβαση σε βιβλιοθήκες, εκπαιδευτικά εργαλεία, ομιλίες κορυφαίων στοχαστών, επιστημόνων και καλλιτεχνών που διατίθενται ελεύθερα με άδεια *creative commons*. Η Ινδία, κατασκεύασε (2010) το πρώτο tablet - υπολογιστή των 35 δολαρίων και τον διέθεσε πρόσφατα σε όλους τους φοιτητές της χώρας.

Ποια είναι τα χαρακτηριστικά της *Εκπαίδευσης 2.0* με την οποία άρχισαν να πειραματίζονται αρκετά σχολεία και πανεπιστήμια (και) στη χώρα μας;

- Η ιεραρχική λογική της μετάδοσης της γνώσης, με τον δάσκαλο/καθηγητή-αυθεντία στο επίκεντρο της διδακτικής διαδικασίας αλλά και τη χωρική απεικόνιση αυτής της σχέσης, η γνώριμη μετωπική διάταξη των θρανίων, αναθεωρείται.
- Τα σχολεία και τα πανεπιστήμια οργανώθηκαν με την παραδοχή ότι η γνώση και η πληροφόρηση είναι σπάνια αγαθά, στα οποία η πρόσβαση και όλα τα κοινωνικά και οικονομικά προνόμια που απορρέουν από αυτήν εξασφαλίζονται μόνο σε χώρους αυθεντίας.
- Ο δάσκαλος και ο καθηγητής αλλάζουν ρόλο. Γίνονται μέντορες, επιμελητές (*curators*) που έχουν την ευθύνη να διαμορφώσουν διαδραστικά περιβάλλοντα που θα εμπνεύσουν τους μαθητές τους και θα τους εμπλέξουν στη διαδικασία της μάθησης.
- Στον ψηφιακό διασυνδεδεμένο κόσμο η γνώση γίνεται λιγότερο θέμα εμπιστοσύνης σε όσα έχουν να μεταδώσουν οι αυθεντίες. Παίρνει πιο έντονα τα χαρακτηριστικά της κοινωνικής διαδικασίας. Στηρίζεται περισσότερο στην κουλτούρα της συμμετοχής και του διαλόγου, του μοιράσματος, στη δημιουργία κοινοτήτων μάθησης όπου οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να αναζητούν και να θέτουν τα σημαντικά ερωτήματα. Κοινότητες χωρίς «σύνορα» που είναι ταυτόχρονα εικονικές και φυσικές.

Ο Chris Anderson, επιμελητής του κορυφαίου διεθνούς συνεδρίου TED Conference, που εφέτος συμπλήρωσε 25 χρόνια, θεωρεί ότι «*Ideas worth spreading*». Πράγματι οι ιδέες που ακούγονται στο TED από διαπρεπείς επιστήμονες, καλλιτέχνες, δημιουργούς και μεγάλους δασκάλους μπορούν να αλλάξουν τον τρόπο σκέψης, να εμπνεύσουν τη δράση μας, να δώσουν νέες προοπτικές και νόημα στη ζωή μας. Οι σπουδαίοι δάσκαλοι ξαναβρίσκουν σήμερα την αίγλη και την απήχησή τους, μεταμορφώνουν την εμπειρία της μάθησης μέσα και έξω από τις αίθουσες διδασκαλίας.

Η μετάβαση της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης στην ψηφιακή εποχή

Η *Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση* εξελίσσεται παρακολουθώντας τις διεθνείς εξελίξεις και εκπροσωπώντας το θεσμό σε ευρωπαϊκό και διεθνές επίπεδο, τόσο σε επιστημονικές όσο και σε καλλιτεχνικές διοργανώσεις. Η ανάπτυξη και διείσδυση των νέων τεχνολογιών στο σύγχρονο κοινωνικό αλλά και εκπαιδευτικό περιβάλλον, όπου το σχολείο δεν καταναλώνει απλώς αλλά δημιουργεί περιεχόμενο μας ενέπνευσε και μας κινητοποίησε ώστε να βρούμε και να συναντήσουμε τη νέα ψηφιακή γενιά, στους δικούς της χώρους και να γίνουμε μέρος της κοινότητάς της. Στόχος μας είναι να επανασυνδεθεί η Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση με το νεανικό κοινό μεταβαίνοντας από τα παραδοσιακά μέσα στην ψηφιακή εποχή, όπου ο καθένας γίνεται Μέσο. Σημαντικό όχημα στην προσπάθεια αυτή αποτελεί ο ολόένα αναβαθμιζόμενος δικτυακός τόπος του φορέα στη διεύθυνση www.edutv.gr, όπου μπορεί ο χρήστης να δει τις ταινίες της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης σε

πραγματικό χρόνο (βίντεο ροής – *streaming*) ή να τις κατεβάσει στον Η/Υ (βίντεο κατ' απαίτηση – *video on demand*) αξιοποιώντας με αυτό τον τρόπο μία σειρά ψηφιακών υπηρεσιών.

Από τον Σεπτέμβριο του 2010 η *Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση* μπαίνει δυναμικά πλέον στην ψηφιακή εποχή και συνδέεται οργανικά με τους νέους ανθρώπους και τις κοινότητές τους. Αναγνωρίζει ότι η γνώση είναι μια διαδικασία σε διαρκή εξέλιξη και θέλει να γίνει μέρος και καταλύτης αυτής της διαδικασίας: μετασηματίζεται σταδιακά σε μια *multimedia* πλατφόρμα, συνδεδεμένη με τους σημαντικότερους ιστότοπους κοινωνικής δικτύωσης και προσφέρει στους μαθητές και τις ομάδες τους, σε δασκάλους και καθηγητές τα εργαλεία και το περιβάλλον για να σχεδιάσουν και να πραγματοποιήσουν τα δικά τους *multimedia projects* (Τσακαρέστου, 2010). Αναλαμβάνοντας ενεργό ρόλο στη σύνδεση του σχολείου με τον μαθητή δημιουργό, ερευνητή, πολίτη του κόσμου και συμβάλλοντας στην ανάπτυξη της οπτικοακουστικής παιδείας, δίνει τη δυνατότητα στην εκπαιδευτική κοινότητα να δημιουργήσει περιεχόμενο (*User Generated Video-UGV, User Generated Content-UGC*) αξιοποιώντας τα προσφερόμενα εκπαιδευτικά βίντεο και νέο τεκμηριωμένο περιεχόμενο σε ψηφιακή μορφή. Οι μαθητές μπορούν να επαναχρησιμοποιήσουν (*re-use*) το ψηφιακό περιεχόμενο, να σχεδιάσουν & να “ανεβάσουν” το δικό τους (*UGC*), να το μοιραστούν (*sharing*) με την κοινότητα και να το αξιολογήσουν (*social filtering*).

Στο πλαίσιο αυτό η *Εκπαιδευτική Τηλεόραση 2.0*, ανέπτυξε τη νέα πλατφόρμα νεανικής δημιουργίας, www.i-create.gr, ανοιχτή στην εκπαιδευτική κοινότητα και σε όλους τους νέους ανθρώπους, προσφέροντας ένα περιβάλλον συνεργασίας, ανταλλαγής ιδεών και κυρίως υλοποίησης των δικών της έργων: βίντεο, διαδραστικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών, ιστολογίων, υπηρεσιών κοινωνικής δικτύωσης και γενικότερα εφαρμογών *Web 2.0*. Τα έργα αυτά αναπτύσσονται και υποβάλλονται μέσα από διαγωνισμούς βίντεο, καμπάνιες και συνεργασίες με Σχολεία, Πανεπιστήμια και άλλους οργανισμούς, σε εθνικό, τοπικό ή διεθνές επίπεδο. Έτσι η Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση συναντά την Ψηφιακή Γενιά στους δικούς της χώρους, γίνεται μέρος της κοινότητάς της.

Η *Εκπαιδευτική Τηλεόραση 2.0* συγκεντρώνει και επιμελείται περιεχόμενο (*Curator Ψηφιακού Περιεχομένου, Aggregator Εκπαιδευτικού & UGV, UGC Περιεχομένου*) και είναι μέρος του οικοσυστήματος των *Social Media: You Tube Channel, Facebook, Twitter, Linked-In, Vimeo, Scoop-it*.

Εκπαιδευτική Τηλεόραση 2.0 - οι στόχοι και η σύνδεση με την εκπαιδευτική κοινότητα

Οι αξίες που ενθαρρύνει η *Εκπαιδευτική Τηλεόραση 2.0 (ET 2.0)* είναι:

- Ο μαθητής δημιουργός, ο δάσκαλος σύμβουλος
- Βιωματική- Ενεργητική Μάθηση
- Ομαδική κουλτούρα-Συνεργατική καινοτομία
- Η κουλτούρα του *Remix* και του *Re-use*
- Αυθεντικότητα – Δημιουργικότητα
- Συμμετοχή και δημιουργία/προσθήκη αξίας στις δικτυακές κοινότητες, στην τοπική και παγκόσμια κοινωνία
- Αυτοπεποίθηση – Αισιοδοξία-Αναγνώριση- Αριστεία

Συστηματική καθημερινή "πολιτική" της *ET 2.0* είναι η επαφή με τις κοινότητες (*community engagement*) στα *social media* με την επιμέλεια και τη συγκέντρωση περιεχομένου (*curation*), αναδεικνύοντας συνεχώς ενδιαφέρον ελληνικό και διεθνές περιεχόμενο. Με έμφαση στην εξωστρέφεια αναδεικνύουμε όσα είναι σημαντικά,

δημιουργικά, καινοτόμα, σχολιάζουμε και συζητούμε στα κοινωνικά δίκτυα. Παρουσιάζουμε τα δικά μας έργα, δράσεις και τα θέτουμε στην κρίση και τον σχολιασμό της κοινότητας, χωρίς να έχουμε κύριο προσανατολισμό την προώθηση των δικών μας δράσεων. Η αναλογία της παρουσίας και ανάδειξης δράσεων και ιδεών που προέρχονται από άλλους σε σχέση με την παρουσίαση των "δικών μας" δράσεων κλίνει υπέρ των πρώτων. Παράλληλα θέτουμε το ερμηνευτικό πλαίσιο (*context*) σε μια προσπάθεια να γίνουμε συνομιλητές και να δώσουμε προστιθέμενη αξία στην κοινότητα πχ. η παρουσίαση του *Teaching Channel*, ή της *Khan Academy* στο blog.

Η παρουσία της *ET 2.0* στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης:

- You Tube Channel: Educational TV Greece
- Facebook: Educational Radiotelevision & Digital Media
- Twitter: EduTV_Greece
- <http://blogs.sch.gr/dertv/>
- scoop.it: Educational Radiotelevision & Digital Media
- Vimeo: Educational Television-Greece
- Linked-In: Educational Radio Television Greece

Η σύνδεση της *ET 2.0* με τα κοινωνικά δίκτυα της εκπαιδευτικής κοινότητας

- Δημιουργία δικτύου πρεσβευτών δασκάλων και μαθητών με ενεργή επικοινωνία, συμμετοχή και διάλογο μέσω των ιστότοπων κοινωνικής δικτύωσης
 - ✓ Κοινότητα Facebook: <http://www.facebook.com/pages/Educational-Radiotelevision-Digital-Media/1190> μέλη
 - ✓ Κοινότητα Πανελλήνιου Σχολικού Δικτύου (ΠΣΔ)
- Δίκτυο Αριστείας και Καινοτομίας στην Εκπαίδευση - ανάδειξης πρωτοποριακών εφαρμογών
- Δίκτυο εκπαιδευτικών πιλοτικής εφαρμογής EduTubePlus
- Δίκτυο δράσης «100 χρόνια μετά...» - 190 σχολεία
- Δίκτυο δράσης Αγωγής Υγείας «Σχολικά μαγειρέματα» - 376 σχολεία
- Δίκτυο εκπαιδευτικών με την εφαρμογή των εργαστηρίων «Ένα γράμμα μια ιστορία» (5ο Δημοτικό Μοσχάτου, Δημοτικό Σχολείο Κισιάμου Χανίων, Σχολεία Ν. Ηλείας στο φεστιβάλ Ολυμπίας, 6ο Athens Animfest, Συνέδριο: "Τέχνες και Εκπαίδευση – δημιουργικοί τρόποι εκμάθησης των γλωσσών")

Η πλατφόρμα i-create

Η πλατφόρμα www.i-create.gr αποτελεί ένα ανοιχτό περιβάλλον συνεργασίας και συνδημιουργίας για μαθητές και εκπαιδευτικούς που υποστηρίζει τον πειραματισμό και την παραγωγή ιδεών, θεωρώντας τον μαθητή «δημιουργό, ερευνητή, πολίτη του κόσμου». Στόχος της είναι να προσφέρει τα ερεθίσματα για την ενεργοποίηση και συμμετοχή των μαθητών σε συνεργατικά projects ώστε να καλλιεργηθεί μια διαφορετική φιλοσοφία μάθησης. Είναι μια υβριδική πλατφόρμα συνεργασίας αφενός με την κοινότητα και αφετέρου με φορείς που θέλουν να καλλιεργήσουν μια αντίστοιχη σχέση, όπου:

- Οι μαθητές & οι εκπαιδευτικοί καταχωρούν τα δικά τους μικρά βίντεο ή περιεχόμενο σε ψηφιακή μορφή
- διάλογος, ψηφοφορίες, και μοίρασμα συμβαίνουν γύρω από το περιεχόμενο
- είναι διασυνδεδεμένη με τα κυριότερα κοινωνικά δίκτυα.

Η *Εκπαιδευτική Τηλεόραση 2.0* δημιούργησε ένα σύνολο ψηφιακών projects στην πλατφόρμα www.i-create.gr σχεδιάζοντας την αρχική δομή, και παρέχοντας τεκμηριωμένο περιεχόμενο. Στην πορεία τα projects εμπλουτίστηκαν (και

εμπλουτίζονται) με ψηφιακό περιεχόμενο που δημιουργήθηκε από ομάδες μαθητών με τους εκπαιδευτικούς τους στον κοινό χώρο οικοδόμησης γνώσης που παρέχει η πλατφόρμα. Τα project της *i-create* είναι:

A. Ο Πανελλαδικός Μαθητικός Διαγωνισμός «Παπαδιαμάντης-Ελύτης-Γκάτσος-Τσίρκας: 100 χρόνια μετά».

100 χρόνια μετά, ανακαλύψαμε ξανά το έργο του Αλέξανδρου Παπαδιαμάντη, του Νίκου Γκάτσου, του Στρατή Τσίρκα και του Οδυσσέα Ελύτη. Ο διαγωνισμός που πραγματοποιήθηκε από τον Φεβρουάριο του 2011 έως τον Μάιο του 2011 ήταν αφιερωμένος σε τέσσερις μεγάλους λογοτέχνες, τα λόγια των οποίων ακόμη αντηχούν στην καθημερινότητά μας. Οι μαθητές έγραψαν τη δική τους ιστορία ατομικά ή σε ομάδες με την υποστήριξη εκπαιδευτικών από τα σχολεία τους ή ακόμη και με συνεργασία σχολείων. Έφτιαξαν το δικό τους μπλογκ, τη δική τους αφίσα, δημιούργησαν το δικό τους βίντεο. Συμμετείχαν συνολικά 190 σχολεία και ανέβηκαν στην *i-create* 90 βίντεο, 27 blogs και 73 αφίσες. Κατά τη διάρκεια της δράσης δημιουργήθηκε κοινότητα ανταλλαγής απόψεων και σχολίων με θεματολογία τη συμμετοχή στη δράση, τα ίδια τα έργα, την προσπάθεια και τους συμμετέχοντες, για τη συνεργασία, το «ευ αγωνίζεσθαι», την υποστήριξη των εκπαιδευτικών, την αυτορρύθμιση της κοινότητας (<http://blogs.sch.gr/dertv/>). Τα έργα αξιολογήθηκαν από επιτροπή και από την ίδια την εκπαιδευτική κοινότητα με διαδικτυακή αξιολόγηση (*crowd sourcing*).

B. Πανελλήνιος σχολικός διαγωνισμός ΣΧΟΛΙΚΑ ΜΑΓΕΙΡΕΜΑΤΑ «Τρέφομαι μεσογειακά, ζω καλύτερα»

Με αφορμή την ένταξη της Μεσογειακής Διατροφής, στις 16 Νοεμβρίου του 2010, στον Κατάλογο της Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Ανθρωπότητας της UNESCO, τις αλλαγές στον παραδοσιακό τρόπο διατροφής, αλλά και τη θέση που καταλαμβάνει η χώρα μας, πανευρωπαϊκά, στην παιδική παχυσαρκία δημιούργησε τον ιστοχώρο «Σχολικά Μαγειρέματα» στην πλατφόρμα *i-create*. Είναι χώρος αναφοράς, προβληματισμού, δράσεων, δημιουργικότητας, επικοινωνίας, διαγωνισμών, παιχνιδιών και γνώσης γύρω από θέματα διατροφής και της σχέσης της με την υγεία, το περιβάλλον, την ιστορία, τον πολιτισμό και την οικονομία. Ανέβηκαν στην *i-create* τον Μάιο του 2011, 376 έργα-συμμετοχές από σχολεία σε όλη την Ελλάδα, αλλά και από την ομογένεια. Μεταξύ αυτών πολλά έργα από μαθητές Ειδικής Αγωγής.

Γ. Διαδραστικά παιχνίδια

Η σειρά "Ένα γράμμα, μια ιστορία" της *Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης* για παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας επεκτείνεται με στόχο τη διαδραστική μάθηση. Η εφαρμογή έχει κύριο στόχο τη γνωριμία του παιδιού με τα γράμματα και τους ήχους της γλώσσας μέσα από έμμετρες χιουμοριστικές, σουρεαλιστικές ιστορίες, οι οποίες συνδυάζουν την παιδαγωγική με την παραμυθική και την τηλεοπτική γλώσσα. Λειτουργεί σε ένα πλαίσιο διαθεματικής και ολιστικής προσέγγισης της γνώσης στηρίζοντας το Αναλυτικό Πρόγραμμα με μία καινοτόμο, πρωτότυπη και ελκυστική διάσταση με πρότυπο εκπαιδευτικό σχεδιασμό στα ελληνικά αλλά και με αγγλικούς υπότιτλους και στη νοηματική γλώσσα. Έχουν καταγραφεί άριστα αποτελέσματα από την πιλοτική εφαρμογή σε 5 σχολεία (5ο Δημοτικό Μοσχάτου, Δημοτικό Σχολείο Κισάμου Χανίων, Σχολεία Ν. Ηλείας) και θετική ανταπόκριση γονέων, μαθητών και εκπαιδευτικών σε συνέδρια, ημερίδες Πρωτοβάθμιας

Εκπαίδευσης και στα φεστιβάλ Ολυμπίας και Μικρόπολις. Έχει τη δυνατότητα να επεκταθεί σε εφαρμογή για κινητά και ταμπλέτες.

Δ. Γκολ στη βία

Η Κοινωνική Καμπάνια "Ένα Παιχνίδι είναι, Όχι Πόλεμος – Βάλε γκολ στη Βία " ενάντια στη Βία στα Γήπεδα έχει κεντρικό άξονα την διαδραστική εφαρμογή στην *i-create* παράλληλα με την προβολή των κινούμενων γελοιογραφιών στην ζώνη προβολής μας στην ΕΡΤ.

Στο διαδραστικό περιβάλλον της *i-create* με την τεχνική των "θερμών περιοχών" σε μια γελοιογραφία ο μαθητής βλέπει πλούσιο υλικό σε μορφή βίντεο, πληροφοριών, παρουσιάσεων (*Prezi, Slideshare*) για το θέμα «Βία στα Γήπεδα». Παράλληλα σχεδιάζεται διαγωνισμός για τους μαθητές, όπου θα ετοιμάσουν το δικό τους μήνυμα/καμπάνια για τη βία στα γήπεδα δίνοντας τους ως «πρώτη ύλη» φιγούρες των κινούμενων γελοιογραφιών και ένα σύνολο εικονικών εργαστηρίων για τη δημιουργία βίντεο ή animation. Η διαδραστική εφαρμογή μπορεί να επεκταθεί σε κινητά και ταμπλέτες.

E. Schoolab

Ο Διαγωνισμός *Schoolab* διοργανώνεται από το *British Council* και την *i-create* της *Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης* μέσω του προγράμματος «Νέα Γενιά σε Δράση» της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Ο διαγωνισμός ξεκινάει τον Οκτώβριο του 2011 και έχει στόχο να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν τις συναρπαστικές προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι επιστήμονες και οι ερευνητές και να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση και δεξιότητες παρουσίασης των ιδεών τους. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να εργαστούν σε ομάδες και θα κληθούν να επιλέξουν ένα επιστημονικό θέμα, είτε μόνοι τους, είτε σε συνεργασία με τους εκπαιδευτικούς τους. Στην προσπάθειά τους αυτή, οι ενδιαφερόμενοι μαθητές θα μπορούν να έρθουν σε επαφή με συμμαθητές τους, αλλά και με νέους επιστήμονες/ειδικούς στην επικοινωνία της επιστήμης μέσω της *i-create*, η οποία θα αποτελέσει έναν εναλλακτικό διαδικτυακό χώρο συνάντησης μαθητών, εκπαιδευτικών και επιστημόνων. Μια ομάδα από νέους ταλαντούχους επιστήμονες (*mentors*), θα υποστηρίξει τους μαθητές στις τεχνικές της Επικοινωνίας της Επιστήμης να αναπτύξουν το θέμα τους, ενώ παράλληλα θα εξοικειωθούν με την ερευνητική διαδικασία.

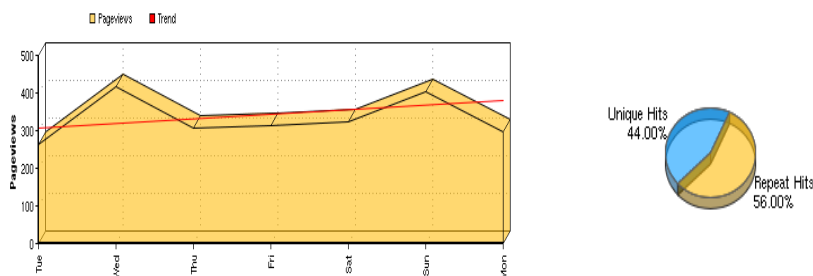
Τα πρώτα αποτελέσματα

Θα παρουσιάσουμε κάποια προκαταρκτικά συμπεράσματα από τις ποσοτικές και ποιοτικές μετρήσεις με βάση τη μελέτη περίπτωσης των 4 πρώτων έργων της πλατφόρμας *i-create* και της συμμετοχής της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης στα κοινωνικά δίκτυα. Τα πρώτα αποτελέσματα για την αποτίμηση των συνεργατικών και στηριζόμενων στα κοινωνικά δίκτυα projects στηρίζονται σε δεδομένα στατιστικών μετρήσεων από τα κοινωνικά δίκτυα, από την καταγραφή επισκέψεων στην πλατφόρμα και ποιοτικά στοιχεία όπως σχολιασμός, *facebook likes, retweets*. Είχαν ανταπόκριση και σε ποιο βαθμό τα 4 πρώτα έργα της πλατφόρμας *i-create*;

Blog - Το Blog της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης στο ΠΣΔ

25 διαφορετικοί συγγραφείς μεταξύ αυτών πολλοί εκπαιδευτικοί, 108 δημοσιεύσεις, Συνολικές επισκέψεις 64,063 Συνολικοί μοναδικοί χρήστες: 28,505 *Uniques / Page Views* 44%, μέσος όρος: 400 επισκέψεις ημερησίως, σχολιασμός και μοίρασμα στο κοινωνικό δίκτυο του ΠΣΔ

<http://counter14.bravenet.com/index.php?id=407873&type=traffic&graph=week&dataset=pageviews&usernum=1121431842>



Στο κυκλικό διάγραμμα: οι συνολικές επισκέψεις από 19 Νοεμβρίου 2010 - 6 Οκτωβρίου 2011

Twitter: EduTV_Greece

Your Tweets 679, Following 233, Followers 530

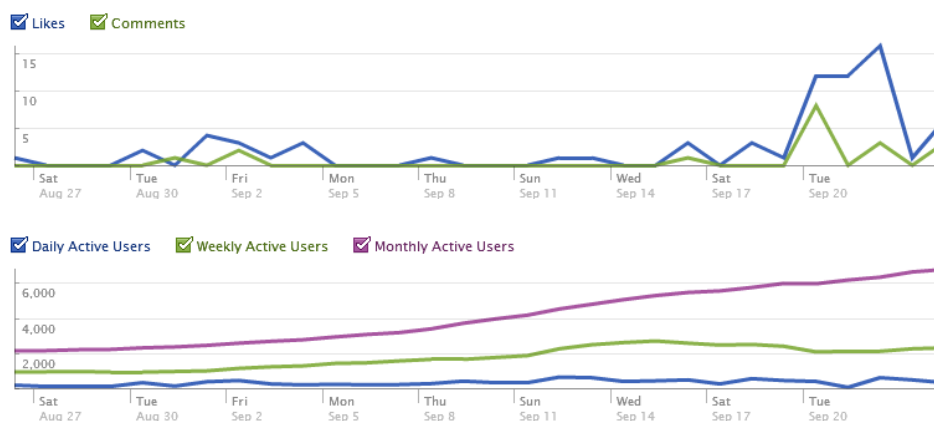
YouTube: Educational Television-Greece - Το κανάλι του χρήστη Educational TV Greece

Προβολές καναλιού: 94,049, Συνολικές προβολές μεταφόρτωσης: 57,973, Στυλ: Εκπαιδευτικοί, Μέση Ηλικία: 34, Εγγραφές: 2 Nov 2010, Μέλη: 99.

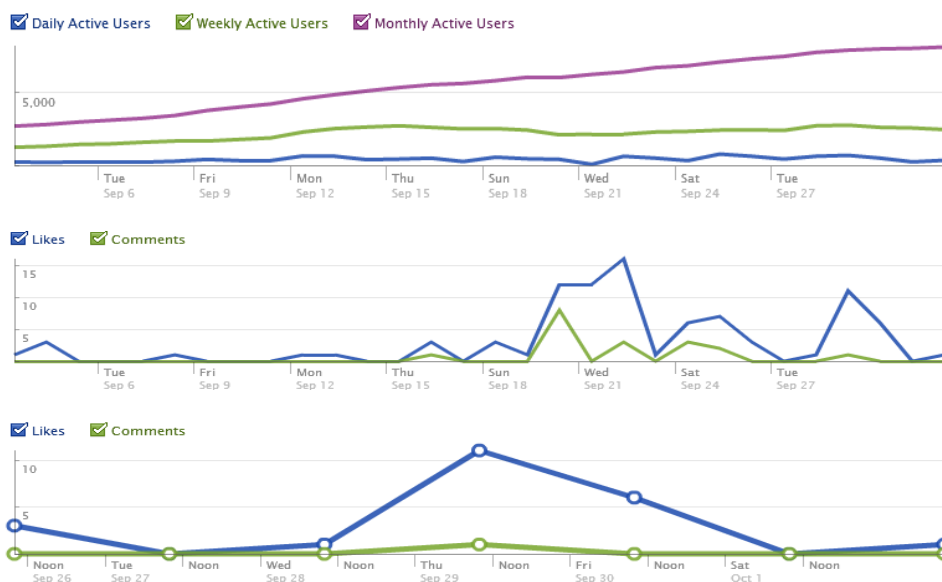
Στο κανάλι *Educational Television-Greece* στο *YouTube* αναρτούμε επιλεγμένα εκπαιδευτικά βίντεο της δεξαμενής της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης, εσωτερικές ψηφιακές παραγωγές με συνεντεύξεις, παρουσιάσεις έργων σε συνέδρια και ημερίδες. Ακόμη αναρτούμε σύντομα βίντεο (clips - επιλεγμένα αποσπάσματα από εκπαιδευτικές μας ταινίες) που είχαμε αναρτήσει στην πλατφόρμα του ευρωπαϊκού έργου *EduTubePlus* με μεταδομένα για την καλύτερη αξιοποίησή τους.

Facebook: Educational Radiotelevision & Digital Media 1190 μέλη (*fb likes*)

Δυναμική παρουσία στην πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης με 2 σελίδες: *Educational Radiotelevision & Digital Media* και *i-create*



- *New Likes* 143 (120%), *Lifetime Likes* 1,111,
- *Monthly Active Users* 8,017 (213%)
- *Post Views* 137,333 (188%), *Post Feedback* 108 (77%)



Συμπεράσματα

Με το *i-create Project* η Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση έκανε «επανατοποθέτηση» (*rebranding*) μέσα από τη συμμετοχή στις ψηφιακές κοινότητες και τα κοινωνικά δίκτυα. Η πρώτη αποτίμηση της δημιουργίας και του πειραματισμού με το *i-create Project* είναι θετική στους άξονες ενίσχυσης/υποστήριξης της δημιουργικότητας, της συνεργασίας των μαθητών αλλά και των σχολείων, της συμμετοχής και της «σοφίας της κοινότητας» (*crowd-sourcing*). Τα διαγωνιστικά προγράμματα είχαν μεγάλη αποδοχή στις κοινότητες και κέρδισαν μαθητές και εκπαιδευτικούς εισάγοντας καινοτομίες στην ελληνική εκπαίδευση. Για πρώτη φορά:

- η αξιολόγηση των μαθητικών δημιουργιών έγινε από την σχολική κοινότητα ψηφίζοντας και αξιολογώντας διαδικτυακά
- έγινε ανταλλαγή σχολίων μεταξύ των μαθητών για τα έργα τους
- μαθητές διαγωνίσθηκαν για τη δημιουργία blog - εργαλείου του Web2.0

Τα προηγμένα τεχνολογικά «εργαλεία» προσφέρουν στις εκπαιδευτικές κοινότητες τη δυνατότητα της επικοινωνίας, συνεργασίας και της «διαδραστικότητας» στη μαθησιακή διαδικασία. Ωστόσο, η εκπαίδευση στην ψηφιακή εποχή δεν προσφέρει απλά τα προηγμένα τεχνολογικά «εργαλεία» που δίνουν τη δυνατότητα για ένα πέπλο «διαδραστικότητας» στη μαθησιακή διαδικασία, διατηρώντας όμως άθικτη την παλιά φιλοσοφία. Οι νέες τεχνολογίες κοινωνικής δικτύωσης γίνονται κυρίως πλατφόρμες ανάδυσης και οργάνωσης της κοινωνικής και πολιτισμικής αλλαγής, ανάδυσης ενός νέου εκπαιδευτικού παραδείγματος. Μέσα από τα κοινωνικά δίκτυα καλλιεργούνται όχι μόνο δεξιότητες αλλά και μια νέα φιλοσοφία μάθησης.

Στα περιβάλλοντα δικτύωσης - στα κοινωνικά δίκτυα, στις κοινότητες πρακτικής/μάθησης - είναι σημαντικό οι μαθητές και οι φοιτητές να επενδύουν όχι στην «απόκτηση», απομνημόνευση ή συσσώρευση γνώσεων αλλά στην καλλιέργεια της ικανότητας να ανακαλύπτουν τη γνώση, να την αναλύουν, να τη μοιράζονται, να τη συζητούν, να μπορούν να ασκήσουν κριτική και βέβαια να γίνουν οι ίδιοι παραγωγοί νέας γνώσης.

Βιβλιογραφία

- Βοσνιάδου, Σ. (2002). *Πώς μαθαίνουν οι μαθητές*. Διεθνής Ακαδημία της Εκπαίδευσης, Διεθνές Γραφείο Εκπαίδευσης της Unesco. Ανακτήθηκε στις 1 Φεβρουαρίου, 2009 από http://users.sch.gr/gmalandr/Florina_2006-07/PDF_files/DID-Pos_math_mathites.pdf
- Bruckman, A., & Resnick, M. (1995). The MediaMOO Project: Constructionism and Professional Community. *Convergence*, 1(1), pp. 94-109
- Cropley, 2006; Florida, 2002; Murakami, 2000), Simonton, 2000, Kampylis et al., 2006, Lambropoulos et.al., 2008
- Candy, L., & Edmonds, E. (1999). Introducing creativity to cognition Paper presented at the The 3rd conference on Creativity & cognition, Loughborough, UK
- Dillenbourg, P. (1999). *What do you mean by collaborative learning?* In P. Dillenbourg (Ed) *Collaborative-learning: Cognitive and Computational Approaches*. (pp.1-19), Oxford, Elsevier
- Gehtland, J. et al. (2006-04-10). Pragmatic Ajax: A Web 2.0 Primer (1η έκδοση). Pragmatic Bookshelf. σελ. 304
- Fragkaki M., Makrakis B., Raptis A., & Rapti A., (2006). Distance- Based teacher training for the Pedagogical Utilization of ICT in Teaching practice: an Emancipatory Action Research of an Electronic Learning Community, *Journal of Science Education*, Vol.7,2006. Special Issue 11
- India prototype for \$35 (2010). Διαθέσιμο στην <http://www.bbc.co.uk/news/world-south-asia-10740817>, προσπελάστηκε στις 10/10/11
- Johnson, C.M. (2001). A survey of current research on online communities of practice. *Internet and Higher Education*, 4, pp. 45–60
- Mamykina, L. Candy, L. and Edmonds, E.A. (2002). Collaborative Creativity. *Communications of the ACM Special Section on Creativity and Interface*, 45(10), pp. 96-99
- Μαυρομματάκη Σ., Σιδηροπούλου Α. (2009). Τα Wikis, ένα ισχυρό εκπαιδευτικό εργαλείο κατάλληλο για Διερευνητική Μάθηση, *Πρακτικά 1ου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου για την «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»* (ΕΤΠΕ), Βόλος. Διαθέσιμο στο: http://www.etpe.gr/extras/view_proceedings.php?conf_id=24, προσπελάστηκε στις 30/4/2010
- Ματσαγγούρας, Η. (2005). *Στρατηγικές Διδασκαλίας. Η Κριτική Σκέψη στη Διδακτική Πράξη*. Πέμπτη Έκδοση. Αθήνα, Gutenberg
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. New York, Cambridge University Press
- OLPC – *One Laptop Per Child* project (2005). <http://laptop.org/en/vision/index.shtml>
- O'Reilly, T. (2005). *What Is Web 2.0, Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. Διαθέσιμο στο: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>, προσπελάστηκε στις 30/4/2010
- Παπαδημητρίου, Σ., Λαμπροπούλου Ν. (2008). Κοινωνική Δικτύωση Εκπαιδευτικών για Συνεργασία και Συνδημιουργία στο Facebook: μια Μελέτη Περίπτωσης. Στα *Πρακτικά του 5ου Πανελληνίου Συνεδρίου Επιστημονικής Ένωσης Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας για τη Διάδοση των Τ. Π. Ε. στην εκπαίδευση «Τ.Π.Ε. & Εκπαίδευση»*, 4 & 5 Οκτωβρίου 2008
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community*. Reading, Addison-Wesley
- Τσακαρέστου, Μ. (2009) *Εκπαίδευση 2.0* άρθρο από το ένθετο “Βήμα Ιδεών” της εφημερίδας “ΤΟ ΒΗΜΑ” διαθέσιμο στο <http://www.tsakarestou.com/?p=65>
- Τσακαρέστου, Μ. (2011). Το προφίλ της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης. Ανακτήθηκε στις 1 Δεκεμβρίου, 2010 από <http://blogs.sch.gr/dertv/about/>
- Vivitsou M., Lambropoulos, N., Papadimitriou, S., Gkikas, A. & Konetas, D. (2008). *Web 2.0 collaborative learning tools dynamics in Knowledge Networks: The Social Software Perspective*, Editors: IGI Global
- Vickery, Graham; et al. (2007). Participative web and user-created content: web 2.0, wikis and social networking
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind and Society: the Development of Higher Psychological Processes*, Harvard University Press, Cambridge. MA
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice, Learning, meaning and identity*, Cambridge University Press
- Wenger, E. (2001). *Supporting communities of practice. A research and consulting report*