



Handbook and Recommendations

Adult Self-Learning:
Supporting Learning Autonomy
in a Technology Mediated Environment
2019-1-TR01-KA204-076875

-  www.aslerasmus.eu
-  facebook.com/ASL Project
-  twitter.com/ASLproject1



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

"Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union. However, European Commission and Turkish National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein"

Αυτομάθηση ενηλίκων: Υποστήριξη της μαθησιακής αυτονομίας με τη διαμεσολάβηση της τεχνολογίας

Συνεργασία για Καινοτομία και Ανταλλαγή Καλών Πρακτικών

KA204 - Συνεργασίες για την Εκπαίδευση Ενηλίκων

2019-1-TR01-KA204-076875

“ASL”

Αναγνώριση

Αυτό το έργο έχει λάβει χρηματοδότηση από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή βάσει της Συμφωνίας Επιχορήγησης με αριθμό 2019-1-TR01-KA204-076875, έργο Στρατηγικής Συνεργασίας ERASMUS+ «Αυτομάθηση ενηλίκων: Υποστήριξη της Μαθησιακής Αυτονομίας με τη Διαμεσολάβηση της Τεχνολογίας».

Αποποίηση ευθυνών

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου που αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Σημείωση πνευματικών δικαιωμάτων

©ASL– Αυτομάθηση Ενηλίκων: Υποστήριξη της Μαθησιακής Αυτονομίας με τη Διαμεσολάβηση της Τεχνολογίας 2019

Η άδεια Attribution CC BY επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμιγνύουν, να προσαρμόζουν και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, αρκεί να σας πιστώσουν για την αρχική δημιουργία. Αυτή είναι η πιο κατάλληλη από τις προσφερόμενες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.



DOI: 10.5281/zenodo.6570188

Εκδοτικός Οίκος του Ινστιτούτου Έρευνας και Καινοτομίας στην Εκπαίδευση

Czestochowa – Πολωνία, 2022

<http://publisher.inbie.pl/bib/index.html>

Πίνακας περιεχομένων

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	8
1. ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΥΤΟΜΑΘΗΣΗΣ ΕΝΗΛΙΚΩΝ ΣΕ ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΜΕΝΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ	11
Περίληψη.....	11
Εισαγωγή	11
Ανδραγωγία.....	12
Μετασχηματιστική Μάθηση	13
Βιωματική μάθηση	13
Αυτοκατευθυνόμενη μάθηση (SDT).....	13
Μάθηση βάσει έργου (PBL)	14
Εκμάθηση Δράσης.....	14
Προσομοιωμένο Περιβάλλον.....	14
Κοινωνική Μάθηση	14
Αυτοκατευθυνόμενο Μαθησιακό Περιβάλλον Ενηλίκων.....	15
Στρατηγικές μάθησης ενηλίκων	15
Μαθησιακά κίνητρα σε ένα αυτοκατευθυνόμενο μαθησιακό περιβάλλον ενηλίκων.....	15
Συμβουλές για την ενίσχυση της εκπαίδευσης ενηλίκων.....	16
2. ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΓΙΑ ΑΥΤΟΜΑΘΗΣΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ.....	17
Περίληψη.....	17
Εισαγωγή	17
Ψηφιακός Γραμματισμός	18
Ψηφιακή ικανότητα και απασχολησιμότητα.....	22
Συμπέρασμα.....	25
3. ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΚΑΙ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΑΥΤΟΜΑΘΗΣΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ	27
Περίληψη.....	27
Εισαγωγή	27
Κίνητρο αυτομάθησης ενηλίκων για χρήση εφαρμογών και λογισμικού εκμάθησης.....	28
Η χρήση της πληροφορίας και επικοινωνίας της τεχνολογίας στην αυτομάθηση ενηλίκων	29
Εκπαιδευτικά Προγράμματα Υπολογιστών Λογισμικό για Αυτομάθηση Ενηλίκων	30
Εφαρμογές για κινητές συσκευές για την αυτομάθηση ενηλίκων	31
1. Προπονητής Γλωσσών	31
2.Lumosity: Brain Training.....	32
3.Ted Talks	33

4.Converter Plus	33
5.Evernote	34
6.World Map Atlas.....	34
7.IMathematics.....	35
8.Udemy	35
9.How to Draw.....	36
4.ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΕΠΙΛΥΣΗΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ ΓΙΑ ΑΥΤΟΜΑΘΗΣΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ	37
Περίληψη.....	37
Εισαγωγή	37
Στάδια επίλυσης προβλημάτων	40
1. Αναγνώριση προβλήματος.....	40
2. Δόμηση του Προβλήματος	40
3. Ψάχνοντας για Πιθανές Λύσεις.....	40
4. Λήψη απόφασης	41
6. Υλοποίηση	41
7. Παρακολούθηση/Αναζήτηση σχολίων.....	41
Τι είναι οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων;.....	42
Γιατί είναι σημαντικές οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων;.....	42
Γιατί πρέπει να αναπτύξετε τις δεξιότητές σας επίλυσης προβλημάτων;	43
Σημαντικές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων	43
1. Ικανότητες λήψης αποφάσεων	43
2. Επικοινωνιακές δεξιότητες.....	44
3. Συνεργασία.....	44
4. Ευρύτητα σκέψης (Ανοιχτόμυαλος).....	44
5. Αναλυτικές δεξιότητες.....	44
Αρχές διδασκαλίας επίλυσης προβλημάτων	44
Μοντέλο επίλυσης προβλημάτων του Woods.....	45
1. Καθορίστε το πρόβλημα.....	45
2. Σκεφτείτε το.....	46
3. Σχεδιάστε μια λύση	46
4. Εκτελέστε το σχέδιο	46
5. Κοιτάξτε πίσω	46
Πρόσθετα βήματα για την επίλυση του προβλήματος.....	47
Πώς να ενισχύσετε τις δεξιότητές σας επίλυσης προβλημάτων	48
1. Εστιάστε στη λύση, όχι στο πρόβλημα	48

2. Προσαρμόστε 5 γιατί για να ορίσετε ξεκάθαρα το πρόβλημα.....	48
3. Απλοποιήστε τα πράγματα	49
4. Καταγράψτε όσες περισσότερες λύσεις είναι δυνατόν.....	49
5. Σκέψου πλευρικά	49
6. Χρησιμοποιήστε τη γλώσσα που δημιουργεί δυνατότητα.....	50
7. Δημιουργικότητα.....	50
8. Ερευνητικές Δεξιότητες.....	50
9. Ομαδική Συνεργασία.....	50
10. Συναισθηματική Νοημοσύνη	50
11. Διαχείριση Κινδύνων	51
12. Λήψη αποφάσεων.....	51
13. Δεδομένα ορυχείων	51
14. Επικοινωνιακή Συζήτηση	51
15. Προσδιορίστε τα προβλήματα πριν εμφανιστούν.....	51
16. Μαθαίνοντας από τα λάθη	52
17. Μεγάλες επικοινωνιακές δεξιότητες	52
Δημιουργικότητα στην Επίλυση Προβλημάτων.....	52
1. Τι είναι η δημιουργικότητα;.....	53
2. Γιατί είναι σημαντική η δημιουργικότητα;.....	53
Τρόποι για να βελτιώσετε τις δεξιότητές σας στην επίλυση προβλημάτων	53
5.ΧΡΗΣΗ ΠΗΓΩΝ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ ΓΙΑ ΑΥΤΟΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ	
ΕΝΗΛΙΚΩΝ	59
Περίληψη.....	59
Εισαγωγή	59
Ο ρόλος της διαδικτυακής επικοινωνίας για την προώθηση της αυτομάθησης μεταξύ των ενηλίκων.....	62
Εικονικές Κοινότητες Μάθησης και Επαγγελματική Ανάπτυξη.....	65
Συμπέρασμα.....	69
ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΑΥΤΟΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ	
ΕΝΤΑΞΗΣ	71
Περίληψη.....	71
Εισαγωγή	71
Ψηφιακή Ικανότητα.....	72
Ψηφιακή ικανότητα και διαδικτυακή αλληλεπίδραση.....	73
Αυτομάθηση για Ενήλικες στην Ψηφιακή Εποχή	74
Μερικοί στοχασμοί	77

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ	78
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	81
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ	99
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ	104

ΜΕΡΟΣ Ι
ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ
ΑΥΤΟΜΑΘΗΣΗΣ
ΕΝΗΛΙΚΩΝ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ρίξτε μια ματιά στον κόσμο γύρω μας και σκεφτείτε την καθημερινή χρήση ψηφιακών συσκευών και ηλεκτρονικών εγκαταστάσεων από το να βρείτε το δρόμο σας σε ένα άγνωστο περιβάλλον έως τις βιντεοκλήσεις με τους συγγενείς σας από όλες τις ηλικίες. Σκεφτείτε τις λέξεις που χρησιμοποιείτε καθημερινά και δεν υπήρχαν στη ζωή σας πριν από 5 χρόνια. Σκεφτείτε ότι οι άνθρωποι μοιράζονται τις εμπειρίες της ζωής τους που κυμαίνονται από πολύ προσωπικές έως πολύ επαγγελματικές. Σκέψου πόσα likes δίνεις, παίρνεις και βλέπεις άλλους να δίνουν και να παίρνουν. Σκεφτείτε το οπτικό, το κείμενο και το μουσικό περιεχόμενο στο οποίο βρίσκετε ότι εκτίθενται οι άνθρωποι. Οι απαντήσεις σε αυτά τα ερωτήματα είναι πιθανώς πολύ υψηλές, για την πληροφόρηση και την επικοινωνία καθώς και η γλώσσα έχουν πλέον τεχνολογικοποιηθεί, ψηφιοποιηθεί και παγκοσμιοποιηθεί. Ψηφιακά εργαλεία είναι διαθέσιμα παντού, μπορούν να προσπελαστούν ανά πάσα στιγμή, καθιστώντας δυνατό τον χειρισμό και τη μετατροπή πληροφοριών για μεγάλους πληθυσμούς.

Αυτή η ταχεία αλλαγή του κόσμου με τεράστιο όγκο περιεχομένου που δημιουργείται κάθε δευτερόλεπτο απαιτεί από τα άτομα να έχουν νέες δεξιότητες. Το να είσαι ψηφιακά εγγράμματος έχει καταστεί ζωτικής σημασίας για μια ικανοποιητική προσωπική και επαγγελματική ζωή, επειδή διάφορες μορφές τεχνολογιών έχουν γίνει μέρος της καθημερινής ζωής των ηλικιωμένων. Ιδιαίτερα μετά την πανδημία, υπήρξε μια δραματική άνοδος στη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών και του διαδικτύου και στη ζωή των ηλικιωμένων. Ωστόσο, λόγω προβλημάτων υιοθεσίας, ενδιαφέροντος ή αποδοχής, αυτή η αύξηση δεν είναι τόσο υψηλή όσο αυτή του νεότερου πληθυσμού. Οι ενήλικες σήμερα θα μπορούσαν να απέχουν από τη χρήση τεχνολογικών συσκευών για διάφορους λόγους, όπως έλλειψη ενδιαφέροντος, φόβος για λάθη, έλλειψη πρόσβασης σε ψηφιακές συσκευές, έλλειψη γνώσης για το πώς να τις εφαρμόσουν στην καθημερινή τους ζωή, έλλειψη ανθρώπων που θα τους βοηθήσουν και θα τους καθοδηγήσουν. στη διαδικασία, κ.λπ. Όποιος και αν είναι ο λόγος, αυτοί οι ηλικιωμένοι ενήλικες αποκλείονται κατά κάποιο τρόπο από ορισμένες πτυχές όταν δεν συμπεριλαμβάνονται ψηφιακά.

Η πρόκληση θετικών συναισθημάτων μεταξύ των ηλικιωμένων για τις ψηφιακές τεχνολογίες είναι ζωτικής σημασίας (Li & Luximon, 2016). Μια από τις λύσεις θα μπορούσε να είναι η ενθάρρυνση των ηλικιωμένων να μάθουν μόνοι τους, αυτομάθηση. Υπάρχουν τόσες πολλές ευκαιρίες αυτομάθησης για ενήλικες, ωστόσο αυτό δεν σημαίνει ότι δεν χρειάζονται δασκάλους ή δομημένη καθοδήγηση. Αυτό μπορεί να θεωρηθεί απαραίτητο, ιδιαίτερα όταν υπάρχει τεράστιος όγκος πληροφοριών που αναδύονται καθημερινά παντού. Οι ψηφιακές δεξιότητες έχουν μεγάλη σημασία για την απασχολησιμότητα και την επαγγελματική εξέλιξη σήμερα. Η άμεση παράδοση των πληροφοριών στον παραλήπτη αλλάζει τις συμπεριφορές και τις προσδοκίες των αποστολέων καθώς και των παραληπτών (Derks & Bakker, 2010). Ως εκ τούτου, το ψηφιακό περιβάλλον έχει σημαντικό οικονομικό, πολιτικό και κοινωνικό αντίκτυπο στην κοινωνία. Αυτή η διαδικασία μπορεί να ενεργοποιηθεί και να τεθεί σε κίνδυνο από τον πιθανό αντίκτυπο της πληροφορικής στην κοινωνική ένταξη.

Με τις τρέχουσες συνθήκες του κόσμου και τη ραγδαία μεταβαλλόμενη φύση του, σκοπός αυτού του έργου είναι να βοηθήσει τους ηλικιωμένους να αποκτήσουν νέες δεξιότητες και ικανότητες που απαιτούνται από τον νέο ψηφιοποιημένο κόσμο. Το έργο, και συνεπώς το παρόν εγχειρίδιο, στοχεύει να διδάξει ηλικιωμένους με χαμηλές ψηφιακές δεξιότητες. Το εγχειρίδιο περιλαμβάνει επτά κύριες ενότητες μάθησης, οι οποίες περιλαμβάνουν μεθόδους και τεχνικές αυτομάθησης ενηλίκων, ψηφιακό γραμματισμό για αυτομάθηση ενηλίκων, εφαρμογές μάθησης και λογισμικό για ενήλικες μαθητές, δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων για ASL, χρήση πηγών που βασίζονται στο διαδίκτυο για ενήλικες - μάθηση και επαγγελματική ανάπτυξη και ψηφιακή τεχνολογία για την ενίσχυση της ASL και της κοινωνικής ένταξης.

Η αυτοκατευθυνόμενη μάθηση βλέπει τη μάθηση ως ένα ατομικό ισχυρό εργαλείο για να μαθαίνει κανείς με τον δικό του ρυθμό και με τον δικό του χρόνο. Η αυτομάθηση ενηλίκων στοχεύει στη σύζευξη της μάθησης ενηλίκων και της αυτοκατευθυνόμενης μάθησης. Ως εκ τούτου, το Κεφάλαιο 1, Μέθοδοι και Τεχνικές Αυτομάθησης Ενηλίκων σε Προσομοιωμένα Περιβάλλοντα εστιάζει στις πιο δημοφιλείς θεωρίες και μεθόδους μάθησης ενηλίκων, οι οποίες περιλαμβάνουν ανδραγωγία, μετασχηματιστική μάθηση, βιωματική μάθηση, αυτοκατευθυνόμενη μάθηση, μάθηση βάσει έργου και μάθηση δράσης. Το κεφάλαιο παρουσιάζει τις κύριες παραδοχές αυτών των θεωριών, πώς βλέπουν τους ενήλικες εκπαιδευόμενους και με ποιους τρόπους ενισχύουν τη μάθηση ενηλίκων μέσω αυτών των μεθόδων.

Ο κοινός ορισμός της ικανότητας ανάγνωσης και γραφής είναι χρονολογημένος και πολύ στενός στον κόσμο της ψηφιοποίησης. Οι άνθρωποι όλων των ηλικιών πρέπει να έχουν ένα συγκεκριμένο σύνολο γνώσεων, δεξιοτήτων, στάσεων και αξιών για την ουσιαστική, κριτική και συνεργατική χρήση των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας, ώστε να μπορούν να θεωρούνται εγγράμματοι στις σημερινές ψηφιοποιημένες πλατφόρμες ή περιβάλλοντα. Επομένως, το Κεφάλαιο 2, Ψηφιακός Γραμματισμός για Αυτομάθηση Ενηλίκων εστιάζει στην περιγραφή του γραμματισμού στα μέσα παρέχοντας μια επισκόπηση τριών σημαντικών ομαδοποιήσεων μέσων όπως έντυπα μέσα, μέσα εκπομπής και νέα ή ψηφιακά μέσα. Στο κεφάλαιο παρουσιάζονται επίσης πληροφορίες για τον όρο ψηφιακός γραμματισμός δίνοντας τα κύρια συστατικά του και κάνει μια περιγραφή ενός ατόμου με ψηφιακή παιδεία. Τέλος, συνδέει την ψηφιακή ικανότητα με την απασχολησιμότητα.

Η επίλυση προβλημάτων είναι η πράξη ορισμού ενός προβλήματος, τον προσδιορισμό της αιτίας του προβλήματος· εντοπισμός, ιεράρχηση και επιλογή εναλλακτικών λύσεων· και την εφαρμογή μιας λύσης. Το Κεφάλαιο 4, Δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων για ASL, εστιάζει στη σημασία των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων. Η ενότητα ορίζει την επίλυση προβλημάτων και εξηγεί τα στάδια της. Περιγράφει επίσης τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και δίνει μερικές συμβουλές για το πώς να τις αναπτύξετε για προβλήματα της πραγματικής ζωής. Ορισμένες σημαντικές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων περιλαμβάνουν δεξιότητες λήψης αποφάσεων, δεξιότητες επικοινωνίας, συνεργασία, ανοιχτό μυαλό και αναλυτικές δεξιότητες.

Ο τρόπος χρήσης των ψηφιακών τεχνολογιών, της διαδικτυακής επικοινωνίας και των εικονικών κοινοτήτων μάθησης για την επαγγελματική ανάπτυξη των ενηλίκων είναι

ένα σημαντικό ερώτημα. Κεφάλαιο 5, Χρήση Πηγών Διαδικτύου για Αυτομάθηση Ενηλίκων και Επαγγελματική Ανάπτυξη. Το κεφάλαιο προσφέρει ορισμένες κατευθύνσεις για να βοηθήσει τους ενήλικες να γίνουν αυτοκατευθυνόμενοι δια βίου εκπαιδευόμενοι και να βρουν λύσεις σε τεχνικά προβλήματα. Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με ορισμένες τελικές παρατηρήσεις σχετικά με την αυξανόμενη σημασία των δεξιοτήτων που σχετίζονται με τον υπολογιστή τόσο στον χώρο εργασίας όσο και στην αναζήτηση εργασίας.

Οι κοινωνικά αποκλεισμένες ομάδες διατρέχουν μεγαλύτερο κίνδυνο χαμηλής ευημερίας. Η σύνδεση μεταξύ κοινωνικού αποκλεισμού και ανισότητας είναι περίπλοκη και δύσκολη και το ψηφιακό περιβάλλον έχει σημαντικό οικονομικό, πολιτικό και κοινωνικό αντίκτυπο στην κοινωνία. Το Κεφάλαιο 6, Digital Technology for Enhance ASL and Social Inclusion, εξηγεί τη σχέση μεταξύ των ψηφιακών ικανοτήτων και της κοινωνικής ένταξης, παρέχει πληροφορίες σχετικά με τη σημασία της κοινωνικής ένταξης και εστιάζει στην αυτομάθηση για ενήλικες στην ψηφιακή εποχή.

1. ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΥΤΟΜΑΘΗΣΗΣ ΕΝΗΛΙΚΩΝ ΣΕ ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΜΕΝΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Gilberto MARZANO, Anna PELLEGRINO
Ecoistituto del Friuli Venezia Giulia - Italia

Περίληψη

Αυτό το κεφάλαιο εστιάζει στην εκπαίδευση ενηλίκων σε διαδικτυακό περιβάλλον. Τις τελευταίες δεκαετίες, το διδακτικό υλικό που διατίθεται στο διαδίκτυο έχει πολλαπλασιαστεί. Πώς μπορούν αυτά τα υλικά να χρησιμοποιηθούν για τη βελτίωση των γνώσεων και των επαγγελματικών δεξιοτήτων των ενηλίκων; Αυτό το κεφάλαιο επεξηγεί και συζητά μεθόδους και τεχνικές που μπορούν να υποστηρίξουν την αυτομάθηση ενηλίκων σε ένα προσομοιωμένο περιβάλλον. Τα κίνητρα μάθησης ενηλίκων είναι ένα κρίσιμο ζήτημα σε αυτό το περιβάλλον και ένας νέος τρόπος παρακίνησης των μαθητών θα πρέπει να πειραματιστεί.

Εισαγωγή

Το κεντρικό ερώτημα για το πώς μαθαίνουν οι ενήλικες έχει απασχολήσει τους μελετητές και τους επαγγελματίες από την ίδρυση της εκπαίδευσης ενηλίκων ως επαγγελματικού πεδίου πρακτικής στη δεκαετία του 1920. (Merriam, 2001).

Το ερώτημα που πλαισίωσε μεγάλο μέρος της πρώιμης έρευνας για την εκπαίδευση ενηλίκων ήταν εάν οι ενήλικες μπορούσαν ή όχι να μάθουν.

Στη δεκαετία του 1970, η αυτοκατευθυνόμενη μάθηση εμφανίστηκε ως ένα μοντέλο που θα μπορούσε να βοηθήσει στον ορισμό των ενηλίκων εκπαιδευομένων ως διαφορετικών από τα παιδιά.

Η αυτοκατευθυνόμενη μάθηση βλέπει τη μάθηση ως ένα ατομικό ισχυρό εργαλείο για να μαθαίνει κανείς με τον δικό του ρυθμό και με τον δικό του χρόνο. Από τη γνωστική πλευρά, η αυτοκατευθυνόμενη μάθηση επιτρέπει στα άτομα να εστιάσουν την προσπάθεια σε χρήσιμες πληροφορίες που δεν έχουν ακόμη, να εκθέσουν πληροφορίες απρόσιτες μέσω της παθητικής παρατήρησης και να ενισχύσουν την κωδικοποίηση και τη διατήρηση του υλικού. Ως εκ τούτου, οι αυτοκατευθυνόμενοι στόχοι μάθησης είναι να ενισχύσουν την ικανότητα των μαθητών να είναι ενεργοί στη μάθησή τους και να ενθαρρύνουν τη μετασχηματιστική μάθηση.

Η αυτομάθηση ενηλίκων στοχεύει στη σύζευξη της μάθησης ενηλίκων και της αυτοκατευθυνόμενης μάθησης. Οι θεωρίες μάθησης ενηλίκων βασίζονται στην υπόθεση ότι οι ενήλικες μαθαίνουν διαφορετικά από τα παιδιά. Εδώ είναι τα κύρια χαρακτηριστικά της εκπαίδευσης ενηλίκων:

- Οι ενήλικες έχουν μια υπάρχουσα βάση γνώσεων και εμπειρίας ζωής. Αντίστοιχα, η ικανότητά τους να μαθαίνουν μπορεί να επηρεαστεί, θετικά ή αρνητικά, από τις προηγούμενες γνώσεις και την εμπειρία ζωής τους.
- Προσωπικά ενδιαφέροντα, επιθυμίες και ανάγκες παρακινούν τους ενήλικες να μάθουν.

- Είναι ωφέλιμο να αφήνετε τους ενήλικες να επιλύσουν τα πράγματα μόνοι τους και να οργανωθούν.
- Ο ρόλος του «δάσκαλου» μπορεί να εκπληρωθεί αποτελεσματικά από μέντορα, προπονητή, συνομηλίκους ή ειδικό.

Στη δεκαετία του 1940, ο Lorge (1944, 1947) επεσήμανε ότι οι βαθμολογίες των τεστ ενηλίκων σχετίζονταν με την προηγούμενη εκπαίδευση και δεξιότητες, όχι με την ηλικία αυτή καθαυτή. Δεδομένου ότι οι ηλικιωμένοι είχαν λιγότερη επίσημη εκπαίδευση και λιγότερες ευκαιρίες να αναπτύξουν δεξιότητες εξέτασης, φαινόταν μόνο ότι ήταν λιγότερο ικανοί μαθητές.

Κατά τη διάρκεια του περασμένου αιώνα, έχουν αναπτυχθεί διάφορες θεωρίες μάθησης ενηλίκων. Ωστόσο, δεν υπάρχει ούτε μία θεωρία που να εξηγεί όλες τις πτυχές της εκπαίδευσης ενηλίκων, αν και η καθεμία δια φωτίζει μια συγκεκριμένη πτυχή της εκπαίδευσης ενηλίκων. Οι πιο δημοφιλείς θεωρίες και μέθοδοι μάθησης ενηλίκων είναι:

- Ανδραγωγία
- Μετασχηματιστική μάθηση
- Βιωματική μάθηση
- Αυτοκατευθυνόμενη μάθηση
- Μάθηση βάσει έργου
- Εκμάθηση δράσης
- Προσομοιωμένο περιβάλλον
- Κοινωνική μάθηση
- Αυτοκατευθυνόμενο περιβάλλον μάθησης ενηλίκων
- Στρατηγικές μάθησης ενηλίκων

Ανδραγωγία

Αναπτύχθηκε από τον Malcolm Knowles το 1968, η ανδραγωγία περιγράφεται από τον δημιουργό της ως η τέχνη και η επιστήμη που βοηθά τους ενήλικες να μάθουν. Οι τέσσερις αρχές της ανδραγωγικής προσέγγισης είναι:

- Οι ενήλικες μαθαίνουν καλύτερα από την εμπειρία (ακόμα κι αν κάνουν λάθη).
- Οι ενήλικες προτιμούν μια ρεαλιστική προσέγγιση και πρέπει να μπορούν να εφαρμόζουν τη μάθηση για να λύσουν ένα συγκεκριμένο πρόβλημα.
- Οι ενήλικες ενδιαφέρονται περισσότερο να μάθουν πράγματα που έχουν άμεση συνάφεια και δυνατότητα εφαρμογής.
- Οι ενήλικες πρέπει να συμμετέχουν στο σχεδιασμό και την αξιολόγηση της διδασκαλίας τους.

Η Ανδραγωγία θεωρεί τον ενήλικα εκπαιδευόμενο ως κάποιον που:

1. έχει μια ανεξάρτητη αυτοαντίληψη και ο οποίος μπορεί να κατευθύνει τη δική του μάθηση.
2. έχει συσσωρεύσει μια δεξαμενή εμπειριών ζωής που είναι μια πλούσια πηγή μάθησης.

3. έχει μαθησιακές ανάγκες στενά συνδεδεμένες με την αλλαγή των κοινωνικών ρόλων.
4. επικεντρώνεται στο πρόβλημα και ενδιαφέρεται για την άμεση εφαρμογή της γνώσης.
5. παρακινείται να μάθει από εσωτερικούς και όχι εξωτερικούς παράγοντες.

Σύμφωνα με τις παραπάνω παραδοχές, ο Knowles πρότεινε ένα μοντέλο προγραμματισμού προγράμματος για το σχεδιασμό, την εφαρμογή και την αξιολόγηση των εκπαιδευτικών εμπειριών με ενήλικες. Για παράδειγμα, όσον αφορά την πρώτη υπόθεση ότι καθώς οι ενήλικες ωριμάζουν γίνονται πιο ανεξάρτητοι και αυτοκατευθυνόμενοι, ο Knowles πρότεινε ότι το κλίμα στην τάξη πρέπει να είναι κλίμα «ενηλικίωσης», τόσο σωματικά όσο και ψυχολογικά. Σε μια τάξη «ενήλικων», οι ενήλικες «αισθάνονται αποδεκτοί, σεβαστοί και υποστηριζόμενοι». Επιπλέον, υπάρχει «ένα πνεύμα αμοιβαιότητας μεταξύ δασκάλων και μαθητών ως από κοινού ερευνητές» (1980, σ. 47).

Μετασχηματιστική Μάθηση

Αναπτύχθηκε από τον Jack Mezirow το 1978, η μετασχηματιστική θεωρία μάθησης θέτει ότι όλοι οι μαθητές χρησιμοποιούν διαφορετικές υποθέσεις, προσδοκίες και πεποιθήσεις για να κατανοήσουν τον κόσμο γύρω τους. Αντίστοιχα, η μετασχηματιστική μάθηση προσπαθεί να βοηθήσει τους μαθητές να αλλάξουν - ή να μεταμορφώσουν - τα υπάρχοντα πλαίσια αναφοράς μέσω μιας διαδικασίας επίλυσης προβλημάτων, διαδικαστικών εργασιών και αυτοστοχασμού. Οι μετασχηματισμοί μάθησης συμβαίνουν όταν ένα άτομο αντιμετωπίζει ένα «αποπροσανατολιστικό δίλημμα» που αμφισβητεί τις υπάρχουσες πεποιθήσεις του και στοχάζεται κριτικά για το τι έχει συμβεί (Mezirow, 2018).

Βιωματική μάθηση

Αναπτύχθηκε από τον David Kolb τη δεκαετία του 1970, με βάση το έργο των John Dewey, Kurt Lewin και Jean Piaget, η βιωματική μάθηση απαιτεί μια πρακτική προσέγγιση που βάζει τον μαθητή στο επίκεντρο της μαθησιακής εμπειρίας. Η ενεργός συμμετοχή είναι βασικός παράγοντας, αλλά πρέπει να ενσωματωθεί με το άτομο που αναλογίζεται τι κάνει. Τα τέσσερα στοιχεία της βιωματικής μάθησης είναι:

- ενεργή συμμετοχή.
- προβληματισμός για την πρακτική.
- εννοιολόγηση της εμπειρίας.
- χρήση γνώσεων που αποκτήθηκαν από την εμπειρία.

Αυτοκατευθυνόμενη μάθηση (SDL)

Η SDL έχει τις ρίζες της στη θεωρία της εκπαίδευσης ενηλίκων του Malcolm Knowles. το 1997, ο D.R. O Garrison πρόσθεσε στοιχεία αυτοδιαχείρισης στο μοντέλο. Η SDL είναι μια διαδικασία όπου τα άτομα αναλαμβάνουν την πρωτοβουλία να καθορίσουν τις μαθησιακές τους ανάγκες, να καθορίσουν τον μαθησιακό στόχο, να προσδιορίσουν τους πόρους μάθησης, να εφαρμόσουν το σχέδιο μάθησης και να αξιολογήσουν τα δικά τους αποτελέσματα. Συνήθως, η SDL εμφανίζεται με τη βοήθεια ή την επίβλεψη

δασκάλων, συμβούλων, πόρων και συνομηλίκων. Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να μπορούν να έχουν πρόσβαση και να επιλέγουν τους κατάλληλους πόρους μάθησης.

Μάθηση βάσει έργου (PBL)

Αναπτύχθηκε από τον John Dewey το 1897, η θεωρία μάθησης βάσει έργου υποστηρίζει ότι οι εκπαιδευόμενοι αποκτούν βαθύτερη γνώση μέσω της ενεργητικής εξερεύνησης προβλημάτων του πραγματικού κόσμου. Ο Dewey ονόμασε αυτή την αρχή «μάθηση κάνοντας πράξη». Το PBL απαιτεί από τους μαθητές να ζητούν σχόλια και να επανεξετάζουν συνεχώς τα αποτελέσματα. Αυτή η επαναληπτική διαδικασία πιστεύεται ότι αυξάνει τη δυνατότητα μακροπρόθεσμης διατήρησης δεξιοτήτων και γνώσεων. Απαιτεί τη χρήση διαφορετικών δεξιοτήτων, συμπεριλαμβανομένης της έρευνας, της κριτικής σκέψης, της επίλυσης προβλημάτων, της συνεργασίας και της επικοινωνίας.

Εκμάθηση Δράσης

Αναπτύχθηκε από τον Reg Revans το 1982, η μάθηση με δράση είναι μια προσέγγιση στην επίλυση προβλημάτων που περιλαμβάνει τη λήψη μέτρων και τον προβληματισμό σχετικά με τα αποτελέσματα. Ο στόχος της μάθησης δράσης είναι να βελτιώσει τις διαδικασίες επίλυσης προβλημάτων και να απλοποιήσει τις λύσεις που προκύπτουν. Αυτή η προσέγγιση αντιμετωπίζει προβλήματα θέτοντας πρώτα ερωτήσεις για να διευκρινιστεί το πρόβλημα, στοχάζεται και εντοπίζει πιθανές λύσεις και μόνο στη συνέχεια αναλαμβάνει δράση. Συνήθως, η εκμάθηση δράσης πραγματοποιείται σε ομάδες. Σε αυτήν την περίπτωση, η ομάδα θα πρέπει να μπορεί να αναλάβει δράση για το πρόβλημα που εργάζεται. Θα πρέπει να υπάρχει ένας προπονητής ή ένας συντονιστής που βοηθά την ομάδα να μάθει και να εργαστεί πιο έξυπνα και πιο αποτελεσματικά.

Προσομοιωμένο Περιβάλλον

Ένα περιβάλλον προσομοίωσης ορίζεται ως ένα περιβάλλον προγραμματισμού ενός υπολογιστή, το οποίο είναι αφιερωμένο στην προσομοίωση συστημάτων και που φροντίζει για μια ευέλικτη και έξυπνη διασύνδεση μεταξύ ενός χρήστη (δηλαδή του πειραματιστή) και του συστήματος που θα μελετηθεί πειραματικά.

Ως περιβάλλον προσομοίωσης ενηλίκων μάθησης, σκοπεύουμε να δημιουργήσουμε ένα περιβάλλον βασισμένο σε υπολογιστή που θα βοηθήσει τους μαθητές να εξασκήσουν την αυτομάθηση.

Κοινωνική Μάθηση

Οι εικονικές κοινότητες δημιουργούνται συχνά για να παρέχουν πληροφορίες και να υποστηρίζουν τους εργαζόμενους σε έναν οργανισμό. Τα τελευταία χρόνια, αρκετοί ερευνητές ερεύνησαν τις διαδικασίες μη τυπικής και άτυπης μάθησης που λαμβάνουν χώρα στο Διαδίκτυο και ο νέος όρος, κοινωνική μάθηση, επινοήθηκε για να ορίσει αυτόν τον τρόπο μάθησης (Baldwin, 2016).

Στη βιβλιογραφία, η κοινωνική μάθηση θεωρείται μέρος της άτυπης μάθησης.

Αυτοκατευθυνόμενο Μαθησιακό Περιβάλλον Ενηλίκων

Η τεχνολογική ετοιμότητα είναι ζωτικής σημασίας σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον αυτομάθησης ενηλίκων. Είναι απαραίτητη προϋπόθεση για την πρόσβαση και τη διαχείριση των πόρων μάθησης.

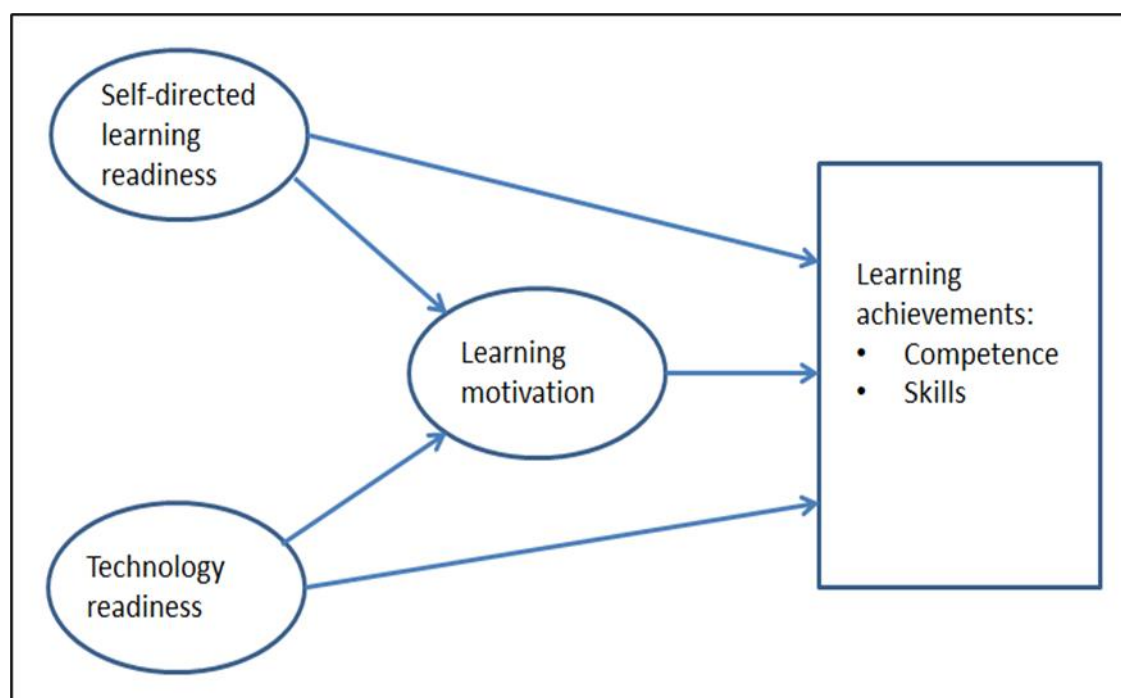
Αντίστοιχα, οι μαθητές που διαθέτουν ψηφιακές δεξιότητες είναι πιο πιθανό να υιοθετήσουν διαδικτυακές στρατηγικές μάθησης και να επιτύχουν τους μαθησιακούς τους στόχους. Υπονοεί ότι η γνώση των τεχνολογιών μάθησης που βασίζονται στο διαδίκτυο είναι απαραίτητη για την αυτοκατευθυνόμενη διαδικτυακή μάθηση και επηρεάζει τα μαθησιακά επιτεύγματα.

Στρατηγικές μάθησης ενηλίκων

Προκειμένου να σχεδιαστούν αποτελεσματικές εκπαιδευτικές ευκαιρίες για ενήλικες, θα πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι οι ανειδίκευτες θέσεις εργασίας δεν απαιτούν απαραίτητα άτομα με χαμηλή ειδίκευση. Άτομο χαμηλής ειδίκευσης είναι ένα άτομο που δεν έχει την απαραίτητη εκπαίδευση ή κατάρτιση για να απασχοληθεί, ενώ μια ανειδίκευτη εργασία μπορεί να απαιτεί εκπαίδευση βασικών δεξιοτήτων για την επιτυχή ολοκλήρωση της εργασίας.

Μαθησιακά κίνητρα σε ένα αυτοκατευθυνόμενο μαθησιακό περιβάλλον ενηλίκων

Τα μαθησιακά κίνητρα (Εικόνα 1) είναι ένας κρίσιμος παράγοντας σε ένα αυτοκατευθυνόμενο μαθησιακό περιβάλλον ενηλίκων. Η έρευνα αποκαλύπτει ότι η αυτό-αποτελεσματικότητα και οι ρυθμίσεις στόχων σχετίζονται σε μεγάλο βαθμό με τα μαθησιακά κίνητρα (Che-Ha, Mavondo, & Mohd-Said, 2014; Dos Santos, 2020; Law & Breznik, 2017;).



Εικόνα 1. Εννοιολογικό μοντέλο κινήτρων μάθησης (ιδία πηγή)

Αν και διάφορες εκπαιδευτικές έρευνες δίνουν έμφαση στα κίνητρα μάθησης, οι σχέσεις της μεταξύ της αυτοκατευθυνόμενης μάθησης και της τεχνολογικής ετοιμότητας δεν έχουν διερευνηθεί επαρκώς.

Συμβουλές για την ενίσχυση της εκπαίδευσης ενηλίκων

Ακολουθούν μερικές συμβουλές για το πώς μπορείτε να εφαρμόσετε τις γνώσεις σας στη θεωρία της εκπαίδευσης ενηλίκων για να εμπνεύσετε τους μαθητές σας.

- **Συνδέστε τη μάθηση με τα αναμενόμενα αποτελέσματα.** Τα περισσότερα προγράμματα μάθησης ενηλίκων διδάσκουν έναν συνδυασμό δεξιοτήτων, γνώσεων, διαδικασιών, διαδικασιών και άλλων ειδικών εννοιών που στοχεύουν στη βελτίωση των ικανοτήτων των μαθητών. Το πρόγραμμα μάθησης θα πρέπει να σχεδιαστεί για να προσφέρει αποτελέσματα βασισμένα στην απόδοση και να ανταποκρίνονται στις ανάγκες των μαθητών.
- **Επισημοποιήστε την άτυπη μάθησή σας.** Επίσης, ένα αυτοκατευθυνόμενο πρόγραμμα μάθησης θα πρέπει να σχεδιαστεί προσεκτικά και να παρουσιαστεί κατάλληλα.
- **Δημιουργήστε κοινότητες για εξάσκηση.** Η εργασία σε μια ομάδα μπορεί να διευκολύνει τη μαθησιακή διαδικασία. Μια κοινότητα πρακτικής μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να επιτύχουν τους μαθησιακούς στόχους.
- **Κόψτε το περιεχόμενό σας.** Οι μεγάλες, πολύπλοκες ενότητες μάθησης μπορούν να κατακλύσουν τους μαθητές με τον τεράστιο όγκο πληροφοριών τους. Τα περιεχόμενα θα πρέπει να οργανώνονται σε μικρότερες μαθησιακές ενότητες που εστιάζουν σε μια ιδέα ή μια πτυχή ενός ευρύτερου θέματος.
- **Ευθυγραμμίστε τη μάθηση με τις ανάγκες και τις ικανότητες.** Το μαθησιακό περιεχόμενο θα πρέπει να προσαρμόζεται στις ανάγκες και τις δυνατότητες των μαθητών.

ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. Midtsundstad, T. (2019). Ανασκόπηση της ερευνητικής βιβλιογραφίας για την εκπαίδευση ενηλίκων και την απασχολησιμότητα. *European Journal of Education*, 54(1), 13-29.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdfdirect/10.1111/ejed.12321>
2. **Self-directed learning - Αυτοκατευθυνόμενη μάθηση:**
<https://www.hindawi.com/journals/edri/2020/3816132/>
3. **Adult Learning Theory Basics - Βασικά στοιχεία της θεωρίας της μάθησης ενηλίκων** <https://www.youtube.com/watch?v=tyVASp46kcU>

2. ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΓΙΑ ΑΥΤΟΜΑΘΗΣΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ

Duygu ISPINAR AKCAYOGLU, Omer OZER, Nermin BILGER

Adana Alparslan Türkeş Science and Technology University, Turkiye

Περίληψη

Οι αλλαγές στις απαιτήσεις για να είσαι εγγράμματος άνθρωπος στον 21ο αιώνα συμβαδίζουν με τις αλλαγές στην τεχνολογία. Για να θεωρούνται εγγράμματοι στις σημερινές ψηφιοποιημένες πλατφόρμες ή περιβάλλοντα, οι άνθρωποι πρέπει να έχουν ένα συγκεκριμένο σύνολο γνώσεων, δεξιοτήτων, στάσεων και αξιών για την ουσιαστική, κριτική και συνεργατική χρήση των τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνιών. Γι' αυτό, το πεδίο της ψηφιακής παιδείας πρέπει να επεκταθεί από τη σφαίρα της απλής σύνδεσης στο διαδίκτυο μέσω υπολογιστών. Με βάση αυτό το ζήτημα, αυτό το κεφάλαιο ξεκινά με μια περιγραφή και την εμφάνιση του γραμματισμού στα μέσα και παρέχει μια επισκόπηση τριών σημαντικών ομαδοποιήσεων μέσων: έντυπα μέσα, ραδιοτηλεοπτικά μέσα και νέα ή ψηφιακά μέσα. Στη συνέχεια, πειράζει τον όρο ψηφιακός γραμματισμός παρέχοντας τα κύρια συστατικά του και παρέχει μια ολοκληρωμένη εικόνα του τι μπορεί να κάνει ένας ψηφιακά εγγράμματος άνθρωπος. Τέλος, το κεφάλαιο συνδέει την ψηφιακή ικανότητα με την απασχολησιμότητα και υπογραμμίζει ιδιαίτερα ότι όταν παρέχεται σε ενήλικες με χαμηλή ειδίκευση ή άνεργους η κατάλληλη εκπαίδευση, μπορούν να αναπτύξουν τις βασικές ψηφιακές δεξιότητές τους και επομένως να αυξήσουν τις πιθανότητές τους για επιτυχία στην αγορά εργασίας.

Εισαγωγή

Παραδοσιακά, η ικανότητα ανάγνωσης και γραφής και χρήσης έντυπων κειμένων σε διάφορα περιβάλλοντα ορίζεται ως γραμματισμός (Säljö, 2012). Ωστόσο, αυτός ο ορισμός θεωρείται χρονολογημένος και πολύ στενός, και ορισμένοι μελετητές υποστηρίζουν ότι οι γραμματισμοί πρέπει να θεωρούνται με την έννοια του πληθυντικού (Kress, 2003· Østerud, 2004). Ο όρος αλφαριθμητισμός έχει μια νέα σημασία με τον νέο κόσμο στον οποίο βρισκόμαστε επειδή η γλώσσα, οι πληροφορίες και η επικοινωνία έχουν πλέον τεχνολογικοποιηθεί, ψηφιοποιηθεί και παγκοσμιοποιηθεί. Ως εκ τούτου, οι παραδοσιακές έννοιες του γραμματισμού έπρεπε να αντιληφθούν εκ νέου (Luke, 2007). Σήμερα, οι μαθητές δεν προετοιμάζονται έχοντας κατά νου μόνο την παραδοσιακή έννοια του γραμματισμού, αντίθετα τα σχολεία προσπαθούν ασταμάτητα να εξοπλίσουν τους μαθητές με την ικανότητα να κατανοούν διαφορετικές μορφές πληροφοριών ανεξάρτητα από το πώς παρουσιάζονται. Με αυτήν την προσέγγιση, οι μαθητές προετοιμάζονται για το μέλλον με μια αλλαγή στο ότι τα παιδιά όχι μόνο καταναλώνουν τις διαθέσιμες πληροφορίες στον Ιστό, αλλά δημιουργούν και περιεχόμενο για τον Ιστό (Department of eLearning, 2015).

Υπάρχει μια αυξανόμενη τάση μεταξύ των ενηλίκων να κατέχουν έξυπνες ψηφιακές συσκευές και να τις χρησιμοποιούν σε διαφορετικούς τομείς της ζωής. Τα ψηφιακά εργαλεία είναι πλέον διαθέσιμα παντού και είναι προσβάσιμα ανά πάσα στιγμή. Αυτός ο παράγοντας έκανε τη χειραγώγηση και τη μετατροπή της πληροφορίας διαθέσιμη για

μεγάλους πληθυσμούς. Ωστόσο, οι δεξιότητες που πρέπει να αποκτηθούν θα μπορούσαν να θεωρηθούν ιστορικά νέες και όταν εξετάζεται ο σημερινός ψηφιοποιημένος κόσμος, θα πρέπει να μάθουν και να χρησιμοποιηθούν από μεγάλα τμήματα του πληθυσμού. Παρά τις πολλές μορφές και τις έννοιες του να είσαι ψηφιακά εγγράμματος, το να διαβάζεις κάτι στο διαδίκτυο απλά δεν αρκεί για να είσαι ψηφιακά εγγράμματος. Ο ψηφιακός γραμματισμός μπορεί να οριστεί ως η κατοχή των δεξιοτήτων για να ζεις και να εργάζεσαι άνετα σε έναν κόσμο στον οποίο δημιουργείται τεράστιος όγκος περιεχομένου σε καθημερινή βάση και επίσης η πρόσβαση σε πληροφορίες απαιτεί τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών. Το να είσαι ψηφιακά εγγράμματος στα σημερινά περιβάλλοντα με πλούσια μέσα ενημέρωσης είναι ζωτικής σημασίας για μια ικανοποιητική προσωπική και επαγγελματική ζωή. Ο Vrana (2016) υποστηρίζει ότι ο ψηφιακός γραμματισμός συνδέεται άμεσα με τις πιθανότητες ενός ατόμου να απασχοληθεί. Δηλαδή, περιλαμβάνει την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων σε επίπεδα επάρκειας που είναι απαραίτητα για τη λειτουργία στην εργασία.

Ψηφιακός Γραμματισμός

Είναι προφανές ότι οι ανάγκες των ατόμων της δεκαετίας του 2000 δεν είναι οι ίδιες με αυτές της δεκαετίας του 2020 λόγω του γρήγορου ρυθμού του κόσμου. Η ρομποτική, η τεχνητή νοημοσύνη, η εικονική πραγματικότητα, το cloud computing ακόμα και η κουλτούρα της ταχείας απαξίωσης επηρεάζουν τι χρειάζονται τα άτομα και πώς κάνουν κάτι. Σε αυτόν τον ολοένα και πιο ψηφιακό κόσμο, όλοι, από παιδιά προσχολικής ηλικίας έως ενήλικες μεγαλύτερης ηλικίας, αναμένεται να έχουν κάποιες ψηφιακές δεξιότητες. Ο ψηφιακός γραμματισμός και οι σχετικές δεξιότητες είναι μερικές από τις πιο απαιτητικές δεξιότητες της εποχής μας. Για να κατανοήσετε την έννοια του ψηφιακού γραμματισμού, είναι καλύτερο να το δούμε μαζί με τον γραμματισμό στα μέσα και ο γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας συζητείται περαιτέρω στις προηγούμενες σελίδες.

Ο κανονικός αλφαριθμητισμός είναι εκτός σύνδεσης και περιλαμβάνει ανάγνωση, γραφή, γραμματική και σύνταξη. Ο ψηφιακός γραμματισμός, από την άλλη πλευρά, αναφέρεται στις ικανότητες που ταιριάζουν σε ένα άτομο για να ζει και να εργάζεται σε μια ψηφιακή κοινωνία, επομένως ο ψηφιακός γραμματισμός απαιτεί όχι μόνο γνωστικές αλλά και τεχνικές δεξιότητες. Ο ψηφιακός γραμματισμός περιλαμβάνει την ικανότητα εύρεσης και χρήσης πληροφοριών, αλλά δεν περιορίζεται σε αυτό (Perdew, 2017). Πέρα από αυτό, περιλαμβάνει επικοινωνία, συνεργασία και ομαδική εργασία, κοινωνική ευαισθητοποίηση στο ψηφιακό περιβάλλον, κατανόηση της ηλεκτρονικής ασφάλειας και δημιουργία πρωτότυπου περιεχομένου χωρίς λογοκλοπή (BBC, n.d.; Susman-Pera, Druckman & Oduro, 2020).

Ο ψηφιακός γραμματισμός είναι η ικανότητα αποτελεσματικής εύρεσης, απόκτησης, ταξινόμησης, επεξεργασίας και χρήσης πληροφοριών σε διάφορες ψηφιακές πλατφόρμες και συσκευές (Pangrazio, Godhe & Lopez Ledesma, 2020; Perdew, 2017). Ο ψηφιακός γραμματισμός περιλαμβάνει ειδικότερα υπολογιστές, φορητές συσκευές και συσκευές χειρός και μέσα από τον Ιστό. Πιο συγκεκριμένα, μερικά παραδείγματα δεξιοτήτων ψηφιακής παιδείας περιλαμβάνουν τη δυνατότητα χρήσης μηχανών αναζήτησης, κοινής χρήσης πλατφορμών και πλατφορμών για αποτελεσματική λήψη. Επιπλέον, ένας πολίτης του 21ου αιώνα αναμένεται να αξιολογήσει την αξία των

πληροφοριών που αποκτά χρησιμοποιώντας μια ψηφιακή πλατφόρμα λαμβάνοντας υπόψη την αξιοπιστία και την αξιοπιστία των πληροφοριών (BBC, n.d.; Wempen, 2015).

Τα άτομα με ψηφιακή παιδεία αναμένεται να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά διάφορες δυνατότητες ψηφιακών εργαλείων όπως υπολογιστές (επιτραπέζιοι υπολογιστές, φορητοί υπολογιστές, κ.λπ.), λογισμικό, ηλεκτρονική επικοινωνία, ηλεκτρονική αποθήκευση, δημιουργία και διαχείριση δεδομένων και πολυμέσων. Η γνώση υπολογιστών είναι η γνώση και η ικανότητα που χρειάζεστε για να χρησιμοποιήσετε τους υπολογιστές και άλλες σχετικές συσκευές με αποτελεσματικό τρόπο (Wempen, 2015). Αυτό περιλαμβάνει την ικανότητα εύρεσης, επεξεργασίας, κοινής χρήσης και δημιουργίας γνώσης και κριτικής λογικής με έναν υπολογιστή. Μια άλλη πτυχή είναι η πληροφοριακή παιδεία και περιλαμβάνει την ικανότητα ενός ατόμου να πλοηγείται με επιτυχία σε διαδικτυακές πλατφόρμες και υπολογιστές. Αυτό μπορεί να είναι με τις μορφές υπερσύνδεσης, πλοήγησης στον Ιστό, πρόσβασης και χρήσης πόρων Διαδικτύου, ασφάλειας στον κυβερνοχώρο και παρόμοια. Φυσικά, περιλαμβάνει στενά την αναγνώριση του πότε οι πληροφορίες είναι απαραίτητες και πώς να εντοπίσετε, να επεξεργαστείτε και να χρησιμοποιήσετε αυτές τις πληροφορίες (Welsh & Wright, 2010). Η πληροφοριακή παιδεία αντανακλά ένα σύνολο ικανοτήτων για τον εντοπισμό, τον εντοπισμό, την αξιολόγηση, τη χρήση καθώς και τη δημιουργία πληροφοριών για την επίτευξη στόχων, επομένως περιλαμβάνει κριτική σκέψη (Perdew, 2017· Welsh & Wright, 2010). Μια άλλη σημαντική πτυχή που είναι απαραίτητη για την κατανόηση του ψηφιακού γραμματισμού είναι ο ρόλος των οπτικών μηνυμάτων στη μάθηση και την επικοινωνία. Ο οπτικός γραμματισμός αναφέρεται σε μια ομάδα ικανοτήτων που επιτρέπει σε ένα άτομο να βρίσκει και να ερμηνεύει εικόνες και οπτικά μέσα που συναντώνται σε μια πλατφόρμα (Felten, 2008). Μια άλλη σημαντική αλληλένδετη διάσταση που μπορεί να αναπτύξει ένα άτομο με ψηφιακή παιδεία είναι η παιδεία στα μέσα. Ορίζεται ως η ικανότητα αναγνώρισης διαφορετικών τύπων μέσων και πρόσβασης, κατανόησης και δημιουργίας μέσων σε διάφορες μορφές (Potter, 2010).

Υπάρχουν πολλές μετασηματιστικές δεξιότητες που είναι απαραίτητες για να είσαι ψηφιακά εγγράμματος, αλλά αυτό το κείμενο καλύπτει εν συντομία ορισμένες από τις επιλεγμένες δεξιότητες, όπως βασικά εργαλεία, μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τεχνολογία cloud και απομακρυσμένη συνεργασία (Murray, 2018). Εκτός από τις μεταμορφωτικές δεξιότητες, η αντιμετώπιση της παραπληροφόρησης είναι επίσης μια άλλη πτυχή του να είσαι ψηφιακά εγγράμματος. Υπάρχει μια αυξανόμενη ευαισθητοποίηση και ακόμη και οι πλατφόρμες μέσων κοινωνικής δικτύωσης εγκαίνιασαν υπηρεσίες πληροφόρησης για τον κορωνοϊό και ένας ψηφιακός εγγράμματος αναμένεται να χρησιμοποιήσει αυτές τις υπηρεσίες αποτελεσματικά (Akhvlediani, 2020).



Εικόνα 1. Έλεγχος Γεγονότων και Ψηφιακή Υπευθυνότητα.

Οι ψηφιακά εγγράμματοι πολίτες αναμένεται να χρησιμοποιούν άνετα επιτραπέζιο υπολογιστή, φορητό υπολογιστή, tablet, ορισμένα βασικά εργαλεία επικοινωνίας και παραγωγικότητας. Θα πρέπει επίσης να έχουν μια βασική κατανόηση του τι είναι ένα λειτουργικό σύστημα ή πώς λειτουργούν τα δημοφιλή βοηθητικά προγράμματα (Wempen, 2015). Κρίνουν και επιλέγουν πηγές πληροφοριών και τα κατάλληλα ψηφιακά μέσα που πρέπει να χρησιμοποιήσουν για να εκτελέσουν μια συγκεκριμένη εργασία. Οι ψηφιακοί ντόπιοι φαίνεται να ασχολούνται με όλους τους τύπους ψηφιακών τεχνολογιών με οποιαδήποτε σημαντική προσπάθεια, ενώ η έρευνα δείχνει ότι δεν είναι πραγματικά ικανοί να κεφαλαιοποιούν την τεχνολογία (Department of eLearning, 2015). Για παράδειγμα, ένας ψηφιακά εγγράμματος μπορεί να παραγγείλει παντοπωλεία χρησιμοποιώντας μια εφαρμογή για κινητά και να τα παραδώσει απευθείας στην πόρτα του.



Εικόνα 2. Διαδικτυακές αγορές

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης είναι μια προτιμώμενη μέθοδος επικοινωνίας όχι μόνο για νέους αλλά και για ενήλικες, επομένως έχει σημασία η επίγνωση του τρόπου λειτουργίας των πλατφορμών μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Τα άτομα με ψηφιακή παιδεία αναμένεται να γνωρίζουν πώς να δημοσιεύουν, πώς να αλληλεπιδρούν, πώς να αναγνωρίζουν τι είναι μια αξιόπιστη πηγή στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και πώς να προστατεύουν τις προσωπικές τους πληροφορίες (McNulty, 2021; Wempen, 2015).

Το cloud computing, από την άλλη πλευρά, είναι η παροχή υπολογιστικών υπηρεσιών – συμπεριλαμβανομένης της αποθήκευσης δεδομένων και των υπολογιστών – μέσω του Διαδικτύου. Η βασική ιδέα πίσω από την τεχνολογία cloud είναι η αποδοχή από πολλούς ανθρώπους ότι η εκτέλεση εφαρμογών και η αποθήκευση αρχείων χρησιμοποιώντας απομακρυσμένους διακομιστές στο διαδίκτυο (Ranger, 2018; Wempen, 2015). Μερικά σημαντικά οφέλη του υπολογιστικού νέφους μπορούν να απαριθμηθούν στο κόστος, την ταχύτητα και την παραγωγικότητα.

Ένας αρκετά μεγάλος αριθμός επιχειρήσεων κινείται προς την υιοθέτηση του υπολογιστικού νέφους - έναν όρο που χρησιμοποιείται για να σημαίνει πρόσβαση σε υπηρεσίες ΤΠΕ μέσω του Διαδικτύου. Σε αυτήν την τεχνολογία, η επεξεργασία δεδομένων πραγματοποιείται «στο σύννεφο», επομένως ο χρήστης δεν χρειάζεται έναν ακριβό υπολογιστή με γρήγορο επεξεργαστή. Οι φθηνότεροι υπολογιστές και άλλες φορητές συσκευές όπως οι υπολογιστές tablet μπορούν να εξυπηρετήσουν τον ίδιο σκοπό χάρη στο cloud computing (Richards, McGreal, Stewart & Sturm, 2014).



Εικόνα 3. Cloud Computing

Η εικονική συνεργασία, εξ ορισμού, είναι ο τρόπος με τον οποίο τα μέλη της εικονικής ομάδας συνεργάζονται για να ολοκληρώσουν κάποια δουλειά χρησιμοποιώντας επικοινωνία μέσω τεχνολογίας (Kueger, 2008; Murray, 2018). Αυτός ο τύπος επικοινωνίας έχει αποκτήσει σημασία για πολλά επαγγέλματα με τα χρόνια. Για παράδειγμα, στον τομέα της εκπαίδευσης των εκπαιδευτικών, οι διαδικτυακές συνεργατικές ανταλλαγές έχουν τη δυνατότητα να αναπτύξουν τις διαπολιτισμικές και γλωσσικές τους ικανότητες και μπορούν επίσης να προωθήσουν τις ψηφιακές δεξιότητες (Lin, Hu, hu & Liu, 2016· Vinagre, 2016).

Εν ολίγοις, το να είσαι ψηφιακά εγγράμματος άτομο σε έναν ψηφιοποιημένο κόσμο μπορεί να είναι μια πρόκληση για όλους κατά καιρούς λόγω του ρυθμού του κόσμου. Για τους ηλικιωμένους που μπορεί να δυσκολεύονται στις ψηφιακές πλατφόρμες, η

κοινωνική υποστήριξη από τον στενό κύκλο μπορεί να είναι αποτελεσματική, αλλά αυτό που είναι βασικό είναι να μάθουν πώς να μαθαίνουν σε αυτόν τον όλο και πιο ψηφιακό κόσμο.

Ψηφιακή ικανότητα και απασχολησιμότητα

Οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν επηρεάσει σημαντικά τους τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι αλληλεπιδρούν με τους φίλους τους, τα μέλη της οικογένειάς τους, τις κοινωνίες, τους οργανισμούς και τις αρχές. Καθώς η τεχνολογία γίνεται αναπόσπαστο μέρος ενός μεγάλου συνόλου περιστάσεων, από την εκπαίδευση μέχρι την καθημερινή και επαγγελματική ζωή, οι βασικές ψηφιακές ικανότητες χρειάζονται για να υιοθετηθούν για την επιτυχή συμμετοχή στη σημερινή κοινωνία.



Εικόνα 3. Επικοινωνία σε μεγάλες αποστάσεις για την καταπολέμηση της κοινωνικής απομόνωσης.

Αναγνωρισμένη ως ένας από τους οκτώ βασικούς τομείς ικανοτήτων που καθορίστηκαν από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2018) όσον αφορά τη δια βίου μάθηση, η ψηφιακή ικανότητα ορίζεται αναλυτικά ως «το σύνολο γνώσεων, δεξιοτήτων, στάσεων, ικανοτήτων, στρατηγικών και συνειδητοποίησης που απαιτούνται κατά τη χρήση των ΤΠΕ και ψηφιακά μέσα για την εκτέλεση εργασιών· Λύνω προβλήματα; επικοινωνώ; διαχείριση πληροφοριών· συμπεριφέρονται με ηθικό και υπεύθυνο τρόπο· συνεργάζομαι; δημιουργήστε και μοιραστείτε περιεχόμενο και γνώση για εργασία, αναψυχή, συμμετοχή, μάθηση, κοινωνικοποίηση, ενδυνάμωση και καταναλωτισμό» (Ferrari et al., 2012, σ.84). Για να το θέσω πιο συγκεκριμένα, με βάση τις αναλύσεις δεκαπέντε επιλεγμένων πλαισίων, οι συγγραφείς συνόψισαν τους τομείς της ψηφιακής

ικανότητας ως εξής: (1) Διαχείριση πληροφοριών. (2) Συνεργασία. (3) Επικοινωνία και κοινή χρήση. (4) Δημιουργία περιεχομένου και γνώσης. (5) Ηθική και υπευθυνότητα. (6) Αξιολόγηση και επίλυση προβλημάτων. και (7) Τεχνικές λειτουργίες (σελ.89). Λαμβάνοντας υπόψη τον προαναφερθέντα γενικό ορισμό και τις προτεινόμενες περιοχές, θα μπορούσε να ειπωθεί ξεκάθαρα ότι η ψηφιακή ικανότητα δεν αναφέρεται απλώς στην πλοήγηση στον Ιστό αλλά στην κατοχή μιας καλής ποικιλίας δεξιοτήτων και στην ουσιαστική εφαρμογή τους, ιδιαίτερα στο πλαίσιο της απασχολησιμότητας.

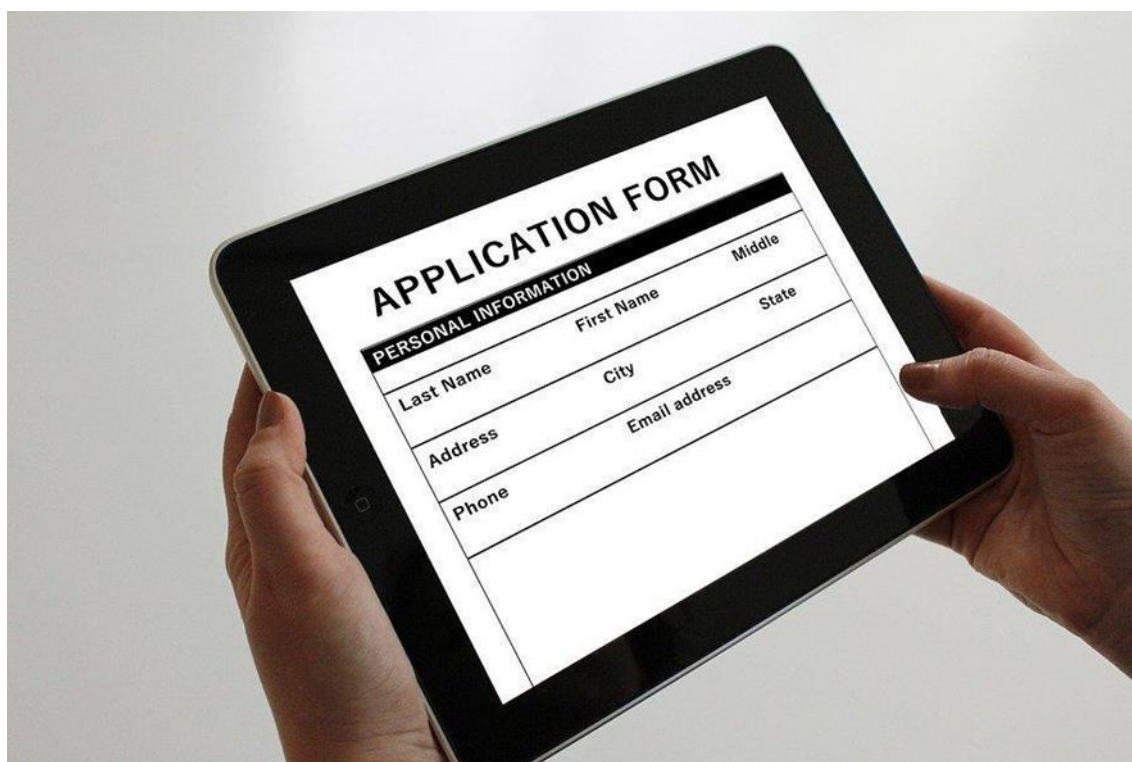
Οι τεχνολογικές και παγκόσμιες καινοτομίες αλλάζουν όχι μόνο τους περισσότερους τύπους θέσεων εργασίας αλλά και τα είδη των δεξιοτήτων που θεωρούνται πολύτιμες από τους υπεύθυνους προσλήψεων (Chui, Lund, & Gumbel, 2018). Οι επαγγελματικές δεξιότητες σε ένα ψηφιακά καθοδηγούμενο περιβάλλον γίνονται όλο και πιο σημαντικές για τους εργοδότες σε διαφορετικούς τομείς της οικονομίας. Αξίζει να σημειωθεί ότι αυτό δεν είναι διαδεδομένο μόνο μεταξύ των εργαζομένων στον τομέα της πληροφορικής ή των αποφοίτων κολεγίων. Ακόμη και οι εργαζόμενοι με χαμηλή ειδίκευση που εργάζονται στον τομέα της γεωργίας ή της φιλοξενίας αναμένεται τώρα να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά την τεχνολογία για να κάνουν το μερίδιο των καθηκόντων τους. Ωστόσο, οι νεότεροι και οι μεγαλύτεροι σε ηλικία εργαζόμενοι διαφέρουν μεταξύ τους όσον αφορά τις δεξιότητες που εφαρμόζουν ενώ ασχολούνται με τα ψηφιακά εργαλεία. Ενώ οι νέοι εργαζόμενοι μπορούν να επικεντρωθούν περισσότερο στο πώς να χρησιμοποιούν τις πιο πρόσφατες ψηφιακές τεχνολογίες, η παλαιότερη γενιά είναι μπερδεμένη και ενοχλημένη με την ουσιαστική χρήση ψηφιακών εργαλείων (Korchagina et al., 2020).

Προηγούμενη έρευνα έχει επίσης δείξει ότι άτομα που στερήθηκαν τις ψηφιακές τεχνολογίες ή που δεν τις διαχειρίστηκαν και που δεν μπόρεσαν να απολαύσουν τα οφέλη των ψηφιακών εργαλείων στην καθημερινή ζωή εκτός σύνδεσης ανήκουν συχνά σε παλαιότερες γενιές (Fleming, Mason, & Paxton, 2018 Yates, Kirby, & Lockley, 2015). Είναι γνωστό ότι τα σημερινά παιδιά γεννιούνται σε έναν ψηφιοποιημένο κόσμο, αλλά πρέπει επίσης να σημειωθεί ότι οι ενήλικες πρέπει να αντιμετωπίσουν διάφορα εμπόδια και δυσκολίες όταν καλούνται να προσαρμοστούν σε ψηφιακά εργαλεία, γεγονός που οδηγεί σε ένα ψηφιακό χάσμα μεταξύ μικρών και μεγάλων γενιές.

Στην εποχή του ταχέως εξελισσόμενου ψηφιακού κόσμου, η έλλειψη ψηφιακών δεξιοτήτων σημαίνει κοινωνικό αποκλεισμό ή απώλεια εργασίας για πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα, καθώς οι ψηφιακές δεξιότητες αποτελούν απαραίτητη προϋπόθεση όχι μόνο για την πρόσληψη, αλλά και για την ίδια τη διαδικασία αναζήτησης εργασίας. Εκείνες οι εποχές που τα άτομα προσπαθούσαν να βρουν δουλειά στις εφημερίδες έχουν περάσει προ πολλού, δεδομένου ότι το Διαδίκτυο είναι αποδεκτό ως η κύρια πηγή αγγελιών εργασίας. Τόσο οι υπεύθυνοι προσλήψεων όσο και οι υποψήφιοι κατευθύνονται ομοίως προς διαδικτυακές πλατφόρμες και εργαλεία (ESCO, 2017). Οποιοσδήποτε υποψήφιος δεν έχει τις βασικές δεξιότητες για τη διαχείριση απλών ψηφιακών εργασιών δεν μπορεί καν να περάσει από την πόρτα (Bradley et al., 2017).

Το να είσαι εξοπλισμένος με τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες από την αρχή της καριέρας σου, συμπεριλαμβανομένης της επεξεργασίας κειμένου, της περιήγησης στο

Διαδίκτυο, της ανάπτυξης επαγγελματικού προφίλ στην διαδικτυακή κοινότητα, της δημιουργίας ενός διαδικτυακού βιογραφικού σημειώματος θα πρέπει να θεωρείται ως το πιο σημαντικό προσόν και επομένως δεν πρέπει να υποτιμάται. Ακόμη και οι ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης γίνονται όλο και πιο σημαντικά μέσα δημιουργίας επαγγελματικής ύπαρξης. Ωστόσο, η δημιουργία και η διατήρηση ενός σημαντικού διαδικτυακού προφίλ εμπλουτισμένου με κείμενο και εικόνες μπορεί να μην είναι ένα απλό ζήτημα για άτομα με χαμηλή ειδίκευση. Για το λόγο αυτό, όπως υποστηρίζουν οι Faure et al. (2020), πολλά άτομα που αναζητούν εργασία πρέπει να αντιμετωπίσουν την ουσιαστική ανάγκη απόκτησης πολλών από τις ψηφιακές δεξιότητες, κάτι που ειδάλλως κάνει αυτούς τους ανθρώπους να αντιμετωπίζουν τον κίνδυνο ψηφιακού αποκλεισμού ή μακροχρόνιας ανεργίας.



Εικόνα 4. Αίτηση για θέσεις εργασίας μέσω Διαδικτύου

Μια αμερικανική ερευνητική μελέτη που εξέτασε τις διαδικτυακές αγγελίες εργασίας αποκάλυψε ότι περίπου το 35 τοις εκατό των διαφημίσεων απαιτούσαν από τους υποψηφίους να κατέχουν τουλάχιστον μία ή δύο δεξιότητες τεχνολογίας πληροφοριών (Beblavy et al., 2016). Με την ίδια λογική, τα αποτελέσματα της Ευρωπαϊκής Έρευνας Ψηφιακών Δεξιοτήτων τόνισαν μια πιεστική απαίτηση για βασικές δεξιότητες ΤΠΕ στην αμερικανική αγορά εργασίας. Για παράδειγμα, το να γνωρίζεις πώς να εργάζεσαι με υπολογιστή, να γράφεις και να στέλνεις ένα email, να δημιουργείς έγγραφα ή να διαχειρίζεσαι διαδικτυακές πληροφορίες απαιτούνταν σε όλη την αγορά εργασίας ακόμη και για θέσεις εργασίας που συνήθως δεν απαιτούν υψηλές δεξιότητες (Kispeter, 2018).

Όσον αφορά το χάσμα ψηφιακών δεξιοτήτων στο Ηνωμένο Βασίλειο, η έκθεση Lloyds Bank UK Consumer Digital Index, που δημοσιεύθηκε το 2018, έδειξε ότι περίπου 5,8

εκατομμύρια άνθρωποι δεν προσπάθησαν καθόλου να χρησιμοποιήσουν το διαδίκτυο και 11,3 εκατομμύρια ενήλικες δεν είχαν τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες που είχαν. Πρέπει να εμπλακούν πλήρως στην ψηφιακή οικονομία της χώρας (Lloyd Bank, 2018). Υπολογίζεται ότι 6,9 εκατομμύρια άνθρωποι στο Ηνωμένο Βασίλειο θα διατηρήσουν το καθεστώς τους ως «ψηφιακά αποκλεισμένοι» έως το 2028 (Anderson, 2020). Μια άλλη πρόσφατη μελέτη που εξετάζει πόσοι οργανισμοί έχουν επηρεαστεί από την έλλειψη ψηφιακών δεξιοτήτων και τι είδους δεξιότητες λείπουν περισσότερο σήμερα, διαπίστωσε ότι το 88 τοις εκατό των αγγλικών εταιρειών στερούνται πλέον ψηφιακών δεξιοτήτων και το επίπεδο ψηφιακής ανικανότητας αναμένεται να αυξηθεί μέχρι τα επόμενα χρόνια (ibid).

Ως συμπέρασμα, θα μπορούσε να αποκαλυφθεί ότι η ανάγκη για άτομα με ψηφιακή ικανότητα σε όλα σχεδόν τα επαγγέλματα αυξάνεται εκθετικά, ακόμη και στα επαγγέλματα που μπορεί να μην θεωρούνται κατά κύριο λόγο ψηφιακά. Εάν οι εργαζόμενοι στοχεύουν να προχωρήσουν στην αγορά εργασίας, πρέπει να διαθέτουν βασικές ψηφιακές δεξιότητες. Μέσω της ψηφιακής κατάρτισης που θα παρασχεθεί για ενήλικες εκπαιδευόμενους και άνεργους πολίτες που είναι ιδιαίτερα αποκλεισμένοι από τον ψηφιακό τρόπο, είναι πολύ δυνατό να γεφυρωθεί αυτό το χάσμα. Κατά συνέπεια, θα μπορούσαν να προταθούν εκπαιδευτές ή εκπαιδευτικοί να ξεκινήσουν προγράμματα που μπορεί να βοηθήσουν τους κυνηγούς εργασίας και τους εργαζόμενους με χαμηλή ειδίκευση να αναπτύξουν βασικές ψηφιακές ικανότητες. Επιπλέον, θα μπορούσαν να διδάξουν σε αυτά τα μειονεκτούντα άτομα πώς να εφαρμόζουν αυτή τη γνώση στο πλαίσιο διαφορετικών επαγγελματιών και εργασιακών πλαισίων, να αντιμετωπίζουν προβλήματα και να προσαρμόζονται σε νέα περιβάλλοντα που διαμεσολαβούνται από την τεχνολογία.

Συμπέρασμα

Με γενικούς όρους, ο αλφαριθμητισμός ορίζεται ως η ικανότητα των ανθρώπων να διαβάζουν και να γράφουν σωστά με σκοπό την επίτευξη ατομικών στόχων, την αναβάθμιση της γνώσης και την εποικοδομητική συμμετοχή σε επαγγελματικές και κοινωνικές πρακτικές. Ωστόσο, συνοδευόμενη από την παγκοσμιοποίηση και τις ραγδαίες εξελίξεις στην τεχνολογική μας κοινωνία, η έννοια του αλφαριθμητισμού έχει προχωρήσει πέρα από τη συνεκτίμηση γραπτών πληροφοριών και ενστερνίζεται τις νέες έννοιες των τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνιών. Αυτό σημαίνει ότι καθώς η ψηφιακή τεχνολογία διαχέεται έντονα στις καθημερινές πτυχές της ζωής, ο θεμελιώδης στόχος αναλαμβάνει μια νέα αποστολή ως ενεργός γραμματισμός. Αυτή η σύγχρονη μορφή αλφαριθμητισμού αποτελεί προϋπόθεση για να συμμετέχουν αποτελεσματικά οι άνθρωποι στα σημερινά ψηφιακά περιβάλλοντα για τις διαδικασίες δημιουργίας, προσαρμογής και ανταλλαγής πληροφοριών και γνώσεων σε διάφορες μορφές. Για το λόγο αυτό, διάφοροι όροι αλφαριθμητισμού όπως ψηφιακός αλφαριθμητισμός, γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας, πληροφοριακός γραμματισμός, τεχνολογική παιδεία και παιδεία στα πολυμέσα, έχουν εισαχθεί και διευρυνθεί με την εμφάνιση των ψηφιακών εργαλείων.

Λαμβάνοντας υπόψη τη νέα μορφή αλφαριθμητισμού, μπορεί κανείς εύκολα να καταλάβει πώς η διαδικτυακή μάθηση έχει γίνει κεφαλαιώδους σημασίας για την κοινότητα της δια βίου μάθησης. Αυτό το κεφάλαιο ρίχνει ιδιαίτερα φως στον λόγο για τον οποίο

υπάρχει ζωτική ανάγκη να βελτιωθούν οι ψηφιακές ικανότητες των ενηλίκων και να εξασφαλιστεί η επιτυχής συμμετοχή τους στην κοινωνία της πληροφορίας. Υπογραμμίζεται επίσης σε όλο το κεφάλαιο ότι ένας μεγάλος αριθμός ενηλίκων με χαμηλή ειδίκευση ή ανέργων βρίσκονται στη γραμμή του ψηφιακού αποκλεισμού ή της μακροχρόνιας ανεργίας, καθώς δεν διαθέτουν τις δεξιότητες για να φτάσουν τη διαφορά με την πιο πρόσφατη τεχνολογία που βασίζεται στο διαδίκτυο. Μόλις σε αυτούς τους ενήλικες παρέχεται η απαραίτητη υποστήριξη και εκπαίδευση σχετικά με τη χρήση πόρων που βασίζονται σε ΤΠΕ, θα πρέπει να είναι σε θέση να αποκτήσουν γνώσεις, δεξιότητες και συμπεριφορές που θα τους βοηθούσαν να επιτύχουν τους ατομικούς τους στόχους σε σχέση με την προσωπική και επαγγελματική ανάπτυξη, την απασχόληση και την απασχόληση και πολλές άλλες καθημερινές πτυχές της ζωής.

ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. **Equipping a generation to take its place in digital revolution (Εξοπλισμός μιας γενιάς για να πάρει τη θέση της στην ψηφιακή επανάσταση):**

<https://www.youtube.com/watch?v=aEjUIH7bNDo&t=258s>

2. **UNESCO-UNEVOC webinar on Digital Competence and the Future of Work (Διαδικτυακό σεμινάριο UNESCO-UNEVOC για την Ψηφιακή Ικανότητα και το Μέλλον της Εργασίας)**

<https://www.youtube.com/watch?v=eER8bQIDAZ4>

3. **EPALE OER: Digital Skills & Competences for Adult Learners (Ψηφιακές Δεξιότητες & Ικανότητες για Ενήλικες Μαθητές)**

<https://www.youtube.com/watch?v=6ltBjiDQdI8>

4. **Digital citizenship education handbook (Εγχειρίδιο εκπαίδευσης για την ψηφιακή ιθαγένεια)**

<https://rm.coe.int/digital-citizenship-education-handbook/168093586f>

5. **The digital competence framework for citizens (Ο πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων για τους πολίτες)**

[file:///C:/Users/User/Downloads/web-digcomp2.1pdf_\(online\)%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/web-digcomp2.1pdf_(online)%20(1).pdf)

3. ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΚΑΙ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΑΥΤΟΜΑΘΗΣΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ

*Renata Ochoa-Daderska, Zofia Gródek-Szostak,
Luis Ochoa Sigüencia, Gabriela Ochoa-Daderska,
Fundacja Instytut Badan i Innowacji w Edukacji – Πολωνία*

Περίληψη

Την τελευταία δεκαετία, και ιδιαίτερα τα τελευταία χρόνια, η τεχνολογία ενσωματώνεται όλο και περισσότερο σε όλα, συμπεριλαμβανομένης της εκπαίδευσης. Εκπαιδευτικές εφαρμογές εμφανίζονται από τη βασική εκπαίδευση και τον αλφαριθμητισμό μέχρι την ετοιμότητα στο χώρο εργασίας και πολλά άλλα. Λόγω της κατάστασης της πανδημίας COVID-19, τα ιδρύματα εκπαίδευσης ενηλίκων έπρεπε να προσαρμόσουν τις μεθόδους διδασκαλίας τους σε μεθοδολογία που βασίζεται περισσότερο στην τεχνολογία και γι' αυτό το κεφάλαιό μας παρουσιάζει μερικές από τις κορυφαίες εφαρμογές εκμάθησης και λογισμικό για αυτομάθηση ενηλίκων. Αυτά τα προγράμματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως ενίσχυση αυτού που μάθαμε πριν ή ως αυτομάθηση. Το Κεφάλαιο περιλαμβάνει μια εισαγωγή, Στο θέμα, πώς να παρακινήσετε να χρησιμοποιήσετε αυτές τις εφαρμογές και λογισμικό, τη χρήση των ΤΠΕ στην αυτομάθηση, το εκπαιδευτικό λογισμικό υπολογιστών και μια λίστα με 10 βέλτιστες πρακτικές εφαρμογών για φορητές συσκευές για Αυτομάθηση Ενηλίκων.

Εισαγωγή

Οι τεχνολογίες της πληροφορίας καθορίζουν τις αλλαγές στις μαθησιακές διαδικασίες και έχουν σημαντικό αντίκτυπο στην αναθεώρηση των μεθόδων αυτοεκπαίδευσης και της Ανδραγωγίας. Πριν βουτήξουμε στην ανάλυση εφαρμογών και εκπαιδευτικών προγραμμάτων για αυτομάθηση, είναι σημαντικό να ορίσουμε ορισμένους όρους που θα μας βοηθήσουν να κατανοήσουμε καλύτερα το θέμα μας.

Η ανδραγωγική ως επιμέρους κλάδος της παιδαγωγικής ασχολείται με την εκπαίδευση ενηλίκων. Ο τομέας αυτός καθιερώθηκε τον 20ο αιώνα και αρχικά ήταν μέρος της γενικής παιδαγωγικής και της φιλοσοφίας της εκπαίδευσης. Ανδραγωγική είναι η μελέτη στόχων, περιεχομένου, μορφών, μεθόδων, αρχών διδασκαλίας, εκπαίδευσης, ανατροφής, αυτομόρφωσης και αυτομόρφωσης ενηλίκων. Είναι μια κοινωνική, ανθρωπιστική και ανατροφική επιστήμη.

Σύμφωνα με αυτόν τον ορισμό, ανατροφή είναι η διαδικασία προσαρμογής ενός ατόμου στις αλλαγές που συμβαίνουν γύρω του σε διάφορους τομείς της ζωής, καθώς και η διατήρηση της ατομικότητας του ανθρώπου και η ανάπτυξη της προσωπικότητάς του. Επομένως, η ανθρώπινη εκπαίδευση σχετίζεται με την αυτοδιδασκαλία. Στοχεύει στην απόκτηση γνώσεων και συνηθειών.

Μέσα από την ανδραγωγία, μαθαίνουμε για τρεις βασικούς στόχους στην εκπαίδευση ενηλίκων:

- αρμονική ανάπτυξη της πλήρους προσωπικότητας (του ανθρώπου στο σύνολό του)
- διάδοση γενικών γνώσεων στην εκπαίδευση ενηλίκων, που δίνει στο άτομο ευελιξία, διευρύνει τους ορίζοντες σκέψης, ευκολότερη προσαρμογή στις αλλαγές
- επιτρέποντας στους ενήλικες να επανεκπαιδευτούν, να αποκτούν νέες πληροφορίες, νέες επαγγελματικές ικανότητες, επαγγελματική ανάπτυξη.

Σε αυτές τις έννοιες, θα πρέπει να προσθέσουμε το μαθησιακό περιβάλλον. Οι εκπαιδευτές που εργάζονται με ενήλικες πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τα πλεονεκτήματα της Νέας τεχνολογίας και να προσπαθήσουν να την εφαρμόσουν στις μεθόδους και τα εργαλεία μάθησης. Οι ερευνητές συμφωνούν ότι στην εποχή των πανταχού παρών σύγχρονων τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνιών (ΤΠΕ), θα πρέπει να είναι παρόντες και στη διαδικασία της εκπαίδευσης ενηλίκων. Η σύγχρονη εκπαίδευση ενηλίκων απομακρύνεται από τον διδακτικό εγκυκλοπαιδισμό προς όφελος του συνδυασμού των παραδοσιακών μεθόδων διαλέξεων με τη χρήση των ΤΠΕ, με ενεργές μεθόδους ομαδικής εργασίας, εργαστήρια, εκπαιδεύσεις ή τη μέθοδο της μετριοπάθειας (Ochoa-Daderska, et all., 2021).

Η σύγχρονη εκπαίδευση ενηλίκων είναι μια εκπαίδευση στην οποία ο εκπαιδευτής δεν έχει «έναν σωστό» ρόλο και η μόνη αποτελεσματική μέθοδος εκπαίδευσης. Αντίθετα, ως εκπαιδευτής, συντονιστής ή συντονιστής, χρησιμοποιεί τα προσωπικά ενδιαφέροντα, την εμπειρία και τα εσωτερικά κίνητρα των ενηλίκων για μάθηση. Δημιουργώντας ένα θετικό και υποστηρικτικό περιβάλλον μάθησης, παρακινεί έναν ενήλικο εκπαιδευόμενο να αποκτήσει γνώση μόνος του, εμπνέει και ενισχύει τις μαθησιακές διαδικασίες. Ο μαθητής, χάρη σε τέτοιες δραστηριότητες του εκπαιδευτή, διαχειρίζεται ανεξάρτητα τη διαδικασία της μάθησης και της ανάπτυξης, ενισχύει την αίσθηση της δικής του δράσης και επομένως της αξίας του (Ochoa-Daderska; Sánchez-García, et all., 2021).

Για το λόγο αυτό, κατά την παρουσίαση των εφαρμογών και του λογισμικού εκμάθησης για αυτομάθηση ενηλίκων, πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη όχι μόνο τις μεθόδους και τα εργαλεία μάθησης αλλά και τον τρόπο παρακίνησης των ενηλίκων για περιβάλλοντα αυτομάθησης. Αυτός ο στόχος συνδέεται με το έργο μας «Αυτομάθηση ενηλίκων: υποστήριξη της μαθησιακής αυτονομίας σε περιβάλλον με διαμεσολάβηση τεχνολογίας» ERASMUS+ (Ochoa-Daderska; Ochoa Siguencia, et all., 2021):

- Να διδάξει τους μαθητές να αποκτήσουν νέες δεξιότητες και ικανότητες χρησιμοποιώντας καινοτόμες πρακτικές εκμάθησης και ψηφιακές τεχνολογίες.
- Να αναπτύξουν ένα λειτουργικό περιβάλλον συνεργατικής μάθησης για να τους βοηθήσει να εντοπίσουν κενά και ανάγκες δεξιοτήτων και να συνεργαστούν τοπικά και ανεξάρτητα για την κοινή ανάπτυξη ικανοτήτων.

Κίνητρο αυτομάθησης ενηλίκων για χρήση εφαρμογών και λογισμικού εκμάθησης

Το να μαθαίνεις να μαθαίνεις είναι πολύ σημαντικό αυτές τις μέρες. Οι μέθοδοι, οι τεχνολογίες και όλος ο κόσμος γύρω βρίσκεται σε συνεχή αλλαγή. Σήμερα κανείς δεν

εκτελεί τις ίδιες εργασίες με τον ίδιο τρόπο όπως την πρώτη μέρα εργασίας. Είναι λοιπόν απαραίτητο να βελτιώσουμε τις δεξιότητές μας σε όλη τη διάρκεια της ζωής μας και να αποκτήσουμε νέες. Οι νέες γνώσεις που αποκτήθηκαν πρέπει να γίνουν πράξη και να αρχίσουμε πάλι να αναζητούμε νέες γνώσεις - με λίγα λόγια, να μαθαίνουμε σε όλη τη ζωή μας.

Οι ερευνητές συμφωνούν ότι η κοινή πεποίθηση ότι η πνευματική απόδοση μειώνεται με την ηλικία είναι εσφαλμένη. Τα αποτελέσματα της έρευνάς τους έδειξαν ότι οι άνθρωποι μπορούν να αναπτύξουν τις νοητικές τους ικανότητες μέχρι την τρίτη ηλικία, εφόσον οι μέθοδοι εκπαίδευσης είναι προσαρμοσμένες στο επίπεδο και τα χαρακτηριστικά της πνευματικής τους ικανότητας. Όταν μαθαίνουν, οι ενήλικες χρησιμοποιούν κρυσταλλωμένη νοημοσύνη - χρησιμοποιώντας αποκτημένες εμπειρίες και νοητικές συνήθειες, τις στρατηγικές της σκέψης και οργάνωσης της γνώσης τους (Acomi, et all., 2021).

Η προϋπόθεση για την πρόοδο στη μάθηση είναι η συνεχής νοητική δραστηριότητα και αυτό μπορεί να επιτευχθεί χρησιμοποιώντας διαφορετικές εφαρμογές και λογισμικό που διατίθενται στο Διαδίκτυο. Όπως η σωματική άσκηση διατηρεί το σώμα μας σε καλή φόρμα, έτσι και η πνευματική άσκηση εξασφαλίζει μακροπρόθεσμη μάθηση. Επομένως, εάν θέλουμε οι ενήλικες μαθητές μας να αναπτύξουν τις ικανότητες και τις δεξιότητές τους, πρέπει να τους παρέχουμε συνεχώς ευκαιρίες για συνεχή βελτίωση.

Σύμφωνα με τον Μ.Σ. Knowles, το κύριο κίνητρο των ενηλίκων είναι το εσωτερικό κίνητρο. Οι εξωτερικές τιμωρίες και ανταμοιβές φαίνεται να είναι λιγότερο αποτελεσματικές. Προτάθηκε από τον Μ.Σ. Το ανδραγωγικό μοντέλο εκπαίδευσης ενηλίκων του Knowles προϋποθέτει μια θεμελιώδη διαφοροποίηση των παραγόντων κινήτρων. Τείνουν να ενεργοποιούν υψηλότερα κίνητρα όταν βλέπουν τη δυνατότητα επίλυσης προβλημάτων ζωής με αυτόν τον τρόπο ή βλέπουν τα εσωτερικά οφέλη της μαθησιακής διαδικασίας (Knowles, et all., 2009). Στους Ενήλικες, ένας ισχυρότερος κινητήριος παράγοντας είναι σίγουρα η ικανοποίηση των εσωτερικών αναγκών ενός ατόμου, όπως η επιθυμία να επιτευχθεί μεγαλύτερη ικανοποίηση με την εργασία που εκτελείται, η αύξηση της αυτοεκτίμησης, η ποιότητα ζωής (Anconi, Ochoa Siguencia, et all., 2021) .

Η χρήση της πληροφορίας και επικοινωνίας της τεχνολογίας στην αυτομάθηση ενηλίκων

Μια νέα τάση στην εκπαίδευση ενηλίκων, η οποία πρόσφατα φαίνεται να είναι από τις ταχύτερα αναπτυσσόμενες, είναι η εκκλαϊκευση της μη τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης. Αυτό σημαίνει διερεύνηση νέων ικανοτήτων χωρίς τη χρήση προγραμμάτων που εκτελούνται από εκπαιδευτές / εκπαιδευτές (χωρίς δάσκαλο / εκπαιδευτή / εκπαιδευτή), μέσω ανεξάρτητης δραστηριότητας που αναλαμβάνεται για την επίτευξη συγκεκριμένων μαθησιακών αποτελεσμάτων ή/και μέσω ακούσιας μάθησης (Gródek-Szostak, et all., 2021) ..

Η εκκλαϊκευση αυτής της έννοιας της εκπαίδευσης ενηλίκων εννοείται αναμφίβολα από την ανάπτυξη του Διαδικτύου και των σύγχρονων τεχνολογιών, ιδίως των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, και η τάση του Web 2.0 που είναι σαφώς ορατή στο Διαδίκτυο.

Εκτός από το διαδίκτυο, η ανάπτυξη τεχνολογιών και εργαλείων κινητής τηλεφωνίας διαδραματίζει επίσης σημαντικό και υποστηρικτικό ρόλο στην εκπαίδευση ενηλίκων. Η κοινωνική εκμάθηση ενηλίκων μπορεί να πραγματοποιηθεί όχι μόνο μέσω δημοφιλών ιστοσελίδων όπως το Facebook, το YouTube ή το Twitter, αλλά και σε διάφορες εκπαιδευτικές πλατφόρμες, vortals, εξειδικευμένα φόρουμ συζήτησης ή με την εκτέλεση ή την τακτική ανάγνωση πρωτότυπων ιστολογίων (Mentor, 2021.)

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης είναι συχνά ένα εργαλείο που χρησιμοποιείται από ενήλικες εκπαιδευόμενους για αυτοδιδασκαλία επειδή υποστηρίζουν την επίσημη, μη τυπική και άτυπη μάθηση. Η χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης μπορεί να αποτελέσει υποστήριξη για τις διαδικασίες μάθησης και διδασκαλίας. Ωστόσο, ο βαθμός αποτελεσματικότητας είναι άγνωστος και οι προϋποθέσεις για τέτοιες δραστηριότητες. Νέες μορφές αυτοεκπαίδευσης, όπως η άτυπη ηλεκτρονική μάθηση ή η μικρομάθηση, που πραγματοποιούνται σε διαφορετικές χρονικές στιγμές της καθημερινής δραστηριότητας, μπορούν να αποτελέσουν μια γέφυρα μεταξύ της τυπικής και της μη τυπικής μάθησης.

Χάρη στην ανάπτυξη των ΤΠΕ, κατέστη δυνατή η διάδοση σύγχρονων μορφών εκπαίδευσης ενηλίκων, όπως: e-learning, blended learning ή m-learning (που περιλαμβάνει τη χρήση κινητών τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία). Όπως δείχνει η έρευνα, στην περίπτωση της εκπαίδευσης ενηλίκων, μια από τις πιο αποτελεσματικές λύσεις μπορεί να είναι η μικτή μάθηση (Velinow, et all., 2021). Βασίζεται σε ένα είδος «φυσικής» σύνδεσης στη διαδικασία εκπαίδευσης της παραδοσιακής εκπαίδευσης με τη χρήση σύγχρονων τεχνολογιών. Η πιο κοινή μορφή εκπαίδευσης μικτής μάθησης είναι ο συνδυασμός παραδοσιακών μαθημάτων με διαδικτυακά μαθήματα. Στη μικτή διαδικασία χρησιμοποιούνται τόσο παραδοσιακά εργαλεία και μέθοδοι διδασκαλίας όσο και νέα, που σχετίζονται κυρίως με την ηλεκτρονική μάθηση, προκειμένου να επιτευχθεί η υψηλότερη δυνατή αποτελεσματικότητα.

Εκπαιδευτικά Προγράμματα Υπολογιστών Λογισμικό για Αυτομάθηση Ενηλίκων

Το εκπαιδευτικό λογισμικό αναφέρεται σε οποιαδήποτε εφαρμογή υπολογιστή που βελτιώνει τη μάθηση. Περιλαμβάνει λογισμικό διαχείρισης τάξης, πληροφοριακά συστήματα μαθητών, λογισμικό γλώσσας, λογισμικό αναφοράς και πολλά άλλα. Το εκπαιδευτικό λογισμικό κάνει τη μάθηση πιο αποτελεσματική και αποδοτική. Έτσι, ως εκπαιδευτής, εκπαιδευόμενος, διαχειριστής οργανισμού, θα βρείτε το λογισμικό απαραίτητο.

Το εκπαιδευτικό λογισμικό όχι μόνο βελτιώνει την μαθησιακή εμπειρία, αλλά διευκολύνει επίσης την επικοινωνία και μειώνει την αναποτελεσματικότητα.

Υπάρχουν διάφορες κατηγορίες εκπαιδευτικών προγραμμάτων:

- Τα εργαλεία διαχείρισης μάθησης όπως το Google Classroom, το ProProfs, το TalentLMS και το Schoology επιτρέπουν σε εκπαιδευτές και προπονητές να ανεβάζουν και να οργανώνουν διαφορετικό υλικό μαθημάτων για πρόσβαση μαθητών.

- Πληροφοριακά συστήματα μαθητών, όπως Wisenet και Workday. Σκοπός τους είναι να αποθηκεύουν και να παρακολουθούν πληροφορίες των μαθητών, όπως αρχεία παρακολούθησης, βαθμολογίες και άλλα.
- Λογισμικό διαχείρισης τάξης που χρησιμοποιούν οι Εκπαιδευτές για να κάνουν τα σχέδια μαθημάτων πιο διαδραστικά προσελκύοντας τους μαθητές. Παραδείγματα περιλαμβάνουν τα ClassDojo, Socrative, Edmodo, LanSchool και Dyknow.
- λογισμικό αξιολόγησης, όπως Kahoot!, GoReact και Canvas. Αυτή η κατηγορία εκπαιδευτικού λογισμικού παρέχει στους μαθητές μια πύλη για τη λήψη κουίζ και τεστ μέσω υπολογιστή.

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα υπολογιστών, λόγω των τυπικών χαρακτηριστικών τους, μπορούν να χωριστούν σε (Gruba, 2002):

- παιχνίδια υπολογιστών - γενικά μπορούμε να πιστέψουμε ότι αυτά τα προγράμματα έχουν αναπτυχθεί για τους νεότερους αποδέκτες και δεν προορίζονται για την υλοποίηση συγκεκριμένων εκπαιδευτικών και θεραπευτικών στόχων, αλλά προετοιμάζονται μόνο για εργασία με υπολογιστές. Κατά τη γνώμη μας είναι λάθος γιατί οι ενήλικες μπορούν να χρησιμοποιούν παιχνίδια στον υπολογιστή για να εκπαιδεύσουν τη συγκέντρωσή μας και να αποκτήσουν νέες δεξιότητες.
- ασκήσεις υπολογιστή - χρησιμοποιούνται για την επίτευξη των υποτιθέμενων εκπαιδευτικών στόχων και θεραπευτικών ασκήσεων, παρόμοιες με τις παραδοσιακές ασκήσεις (διαφέρουν ως προς τη μορφή επικοινωνίας, συνδυάζοντας κείμενα με γραφικά, κινούμενα σχέδια, ήχο). Οι ενήλικες μπορούν να λύσουν διαφορετικά καθήκοντα που έχουν μάθει στη διαδικασία της μη τυπικής εκπαίδευσης.
- βοηθητικά προγράμματα - κείμενο, γραφικά, επεξεργαστές ήχου κ.λπ.
- προγράμματα ενημέρωσης - παρουσιάζουν γνώσεις σε διάφορους τομείς (προγράμματα δημιουργίας παρουσιάσεων, εγκυκλοπαίδειες πολυμέσων κ.λπ.).

Εφαρμογές για κινητές συσκευές για την αυτομάθηση ενηλίκων

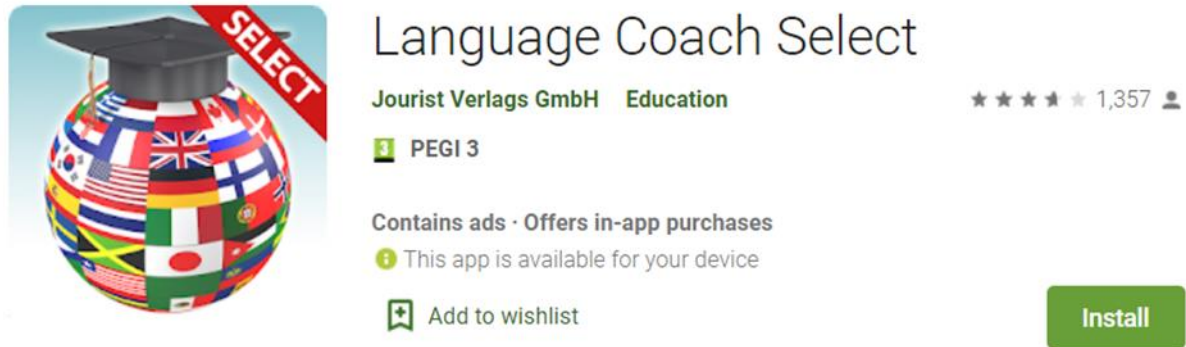
Ζούμε σε μια εποχή που όλο και περισσότερες δραστηριότητες που αποτελούσαν τον τομέα των σταθερών συσκευών τώρα εκτελούνται μέσω κινητού τηλεφώνου. Παρόμοια διαδικασία παρατηρούμε και στον τομέα της εκπαίδευσης. Κάθε χρόνο υπάρχουν όλο και περισσότεροι χρήστες smartphone. Μαζί με την αυξανόμενη δημοτικότητα των φορητών συσκευών, ο αριθμός των εφαρμογών για κινητές συσκευές, συμπεριλαμβανομένων των εκπαιδευτικών, αυξάνεται.

Παρακάτω θα παρουσιάσουμε μια λίστα με εκπαιδευτικές εφαρμογές που πιστεύουμε ότι αξίζει να δοκιμάσετε αν θέλετε να επενδύσετε στην προσωπική σας ανάπτυξη.

1. Προπονητής Γλωσσών

Δεν χρειάζεται να πείσουμε κανέναν για τη σημασία των γλωσσικών δεξιοτήτων στη σύγχρονη αγορά εργασίας και τον τουρισμό. " Language coach " - η εφαρμογή που είναι διαθέσιμη για συστήματα Android σάς επιτρέπει να μάθετε τα βασικά έως και 33

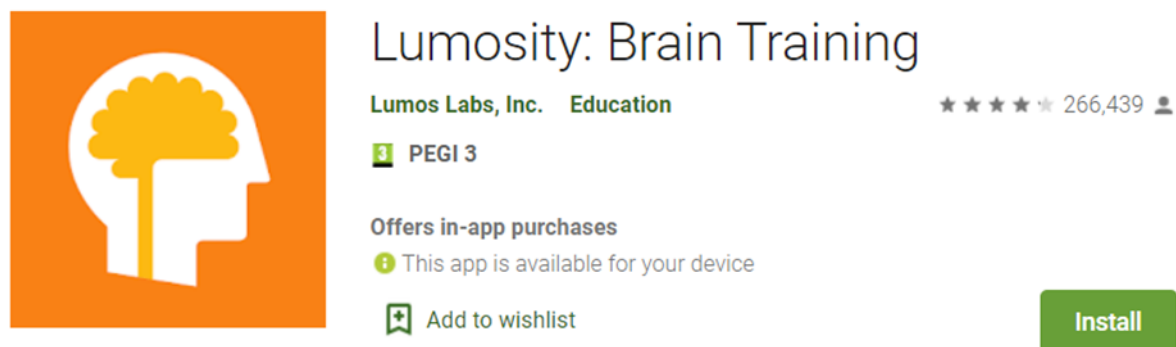
γλωσσών. Η μέθοδος εκμάθησης βασίζεται στην έννοια του τρυπανιού flashcard. Ο χρήστης έχει μια επιλογή από 8 τύπους ασκήσεων και αποφασίζει μόνος του πότε είναι έτοιμος να προχωρήσει σε ένα υψηλότερο επίπεδο προόδου. Η εφαρμογή περιέχει πάνω από 2000 φράσεις σε 33 γλώσσες. Καθένα από αυτά είναι εικονογραφημένο και εμπλουτισμένο με τη φωνή του δασκάλου. Η εκμάθηση της πρώτης γλώσσας είναι δωρεάν, πρέπει να πληρώσουμε για τις επόμενες. Μπορεί να γίνει λήψη από το Google play.



Εικόνα 1: from <https://play.google.com/>

2. Lumosity: Brain Training

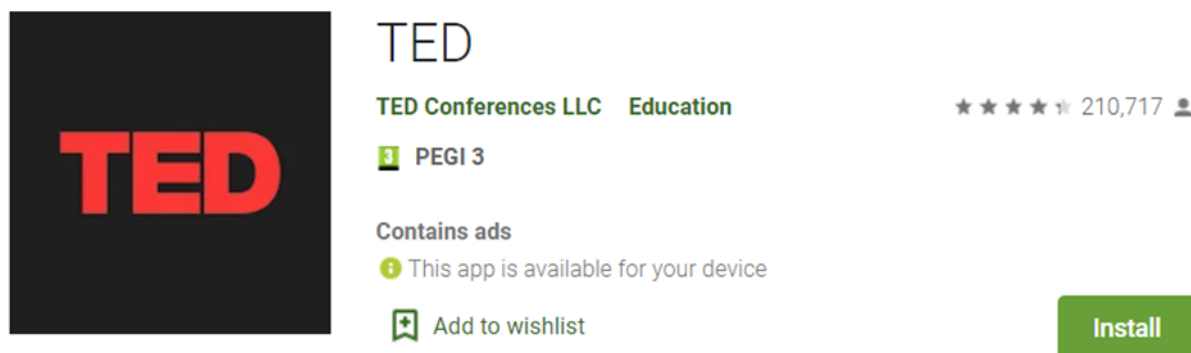
Για να παραμείνει ο εγκέφαλος μας σε φόρμα μέχρι τα βαθιά γεράματα, χρειάζεται εκπαίδευση όπως και οι μύες μας. Η εφαρμογή Lumosity, που συχνά αναφέρεται ως ο εικονικός εκπαιδευτής εγκεφάλου, είναι σίγουρα αξιοσημείωτη για την εκπαίδευση του εγκεφάλου μας. Χάρη σε απλά παιχνίδια λογικής και εργασίες, επιτρέπει στους χρήστες να βελτιώσουν την αποτελεσματικότητα του μυαλού τους σε τομείς όπως η συγκέντρωση, η μνήμη, η ταχύτητα λήψης αποφάσεων ή η δυνατότητα άμεσης συσχέτισης γεγονότων.



Εικόνα 2: from <https://play.google.com/>

3. Ted Talks

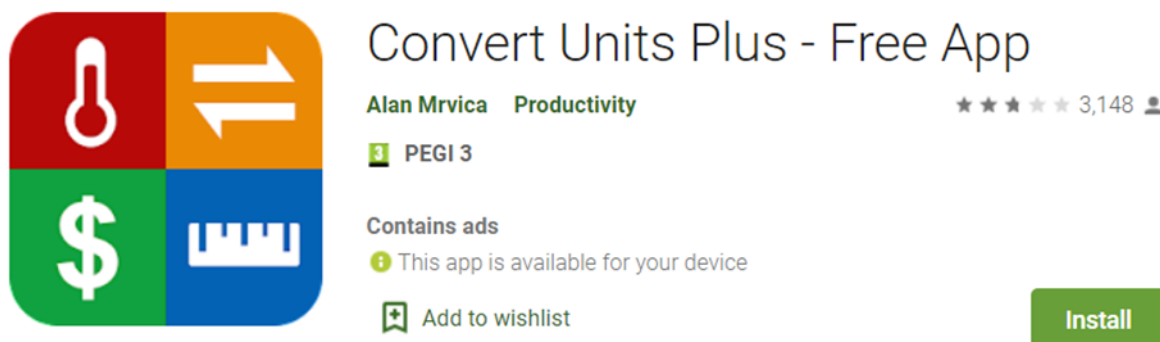
Το Ted είναι μια σειρά συνεδρίων που προετοιμάστηκε από το Sapling Foundation. Το Ted Talks είναι μια εφαρμογή που επιτρέπει στους χρήστες να ακούν όλες τις παρουσιάσεις στο κινητό τους τηλέφωνο. Οι ομιλητές περιλαμβάνουν ειδικούς σε πολλούς τομείς: τεχνολογία, πολιτική, οικολογία. Ο κύριος στόχος του ιδρύματος είναι η εκλαΐκευση της επιστήμης και οι διαλέξεις είναι δωρεάν και διαθέσιμες τόσο με τη μορφή podcast ήχου όσο και με εγγραφές βίντεο.



Εικόνα 3: from <https://play.google.com/>

4. Converter Plus

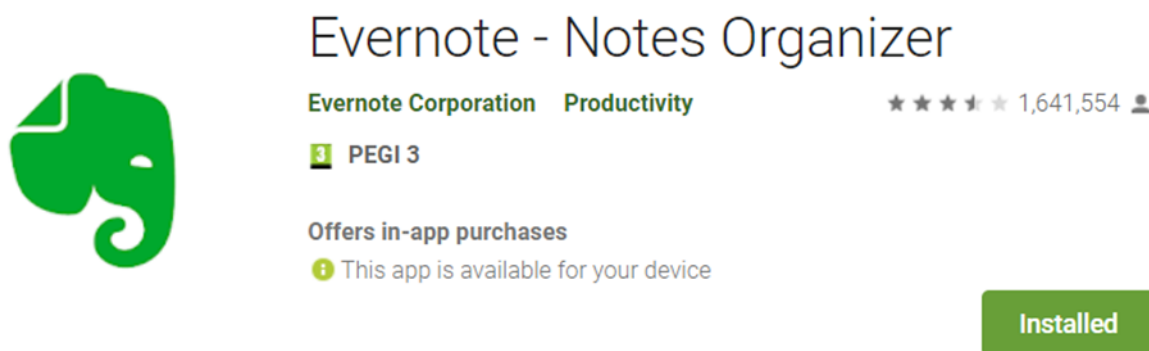
Η δυνατότητα μετατροπής μέτρων και βαρών είναι πολύ χρήσιμη σε διάφορες καταστάσεις ζωής. Ωστόσο, δεν μπορούμε όλοι να κάνουμε ακριβείς, μαθηματικούς υπολογισμούς στο μυαλό μας. Το Converter Plus είναι μια εφαρμογή που μας μεταφέρει στον κόσμο των μαθηματικών υπολογισμών και βοηθά στη γρήγορη εύρεση απαντήσεων σε ερωτήσεις σχετικά με τον μετατροπέα μέτρησης. Η εφαρμογή είναι εύκολη στη χρήση και έχει φιλική διεπαφή.



Εικόνα 4: from <https://play.google.com/>

5.Evernote

Μερικές φορές οι ιδέες αναδύονται ξαφνικά στο μυαλό μας, οπότε πρέπει πάντα να είμαστε έτοιμοι να τις γράψουμε. Η μνήμη μας αρέσει να μας κάνει κόλπα και όταν έχουμε την ευκαιρία να ηχογραφήσουμε, μπορεί να αποδειχθεί ότι ξεχνάμε αυτό που προσπαθήσαμε τόσο πολύ να θυμηθούμε. Η εφαρμογή Evernote μας επιτρέπει να αποθηκεύουμε τις ιδέες μας ανά πάσα στιγμή, είτε είμαστε. Το μεγάλο πλεονέκτημα της εφαρμογής είναι το γεγονός ότι σε αυτό το εικονικό σημειωματάριο μπορείτε να αποθηκεύσετε πληροφορίες όχι μόνο σε κείμενο, αλλά και γραφικά ή ακόμα και ήχο.



Evernote - Notes Organizer

Evernote Corporation Productivity ★★★★★ 1,641,554

PEGI 3

Offers in-app purchases

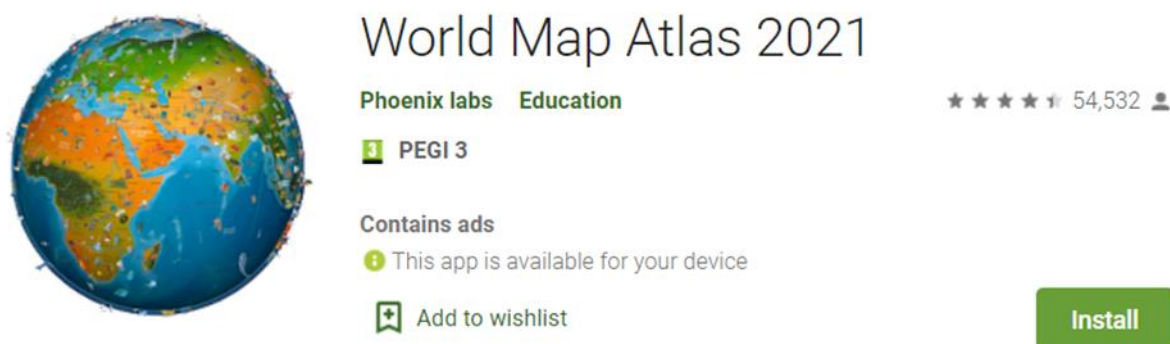
This app is available for your device

Installed

Εικόνα 5: from <https://play.google.com/>

6.World Map Atlas

Χρήσιμη εφαρμογή για τους λάτρεις της γεωγραφικής γνώσης. Είναι ένας εξαιρετικά προσεκτικά συγκεντρωμένος κινητός άτλας πληροφοριών, γραφημάτων και φωτογραφιών από την National Geographic Society. Οι πληροφορίες που παρουσιάζονται στην εφαρμογή δεν είναι μόνο αξιόπιστες αλλά και πολύ ενδιαφέρουσες. Στον εικονικό άτλαντα θα βρούμε πληροφορίες για μεμονωμένες χώρες, τα σύμβολά τους, τον αριθμό των κατοίκων, το πολιτικό σύστημα, την ιστορία και τη μετατροπή νομισμάτων. Το πρόγραμμα, εκτός από το γεγονός ότι σας επιτρέπει να διευρύνετε σημαντικά τις γεωγραφικές σας γνώσεις, σας βοηθά να προγραμματίσετε ταξίδια λόγω των διαθέσιμων, ενημερωμένων προγνώσεων καιρού και της δυνατότητας εκτίμησης αποστάσεων.



World Map Atlas 2021

Phoenix labs Education ★★★★★ 54,532

PEGI 3

Contains ads

This app is available for your device

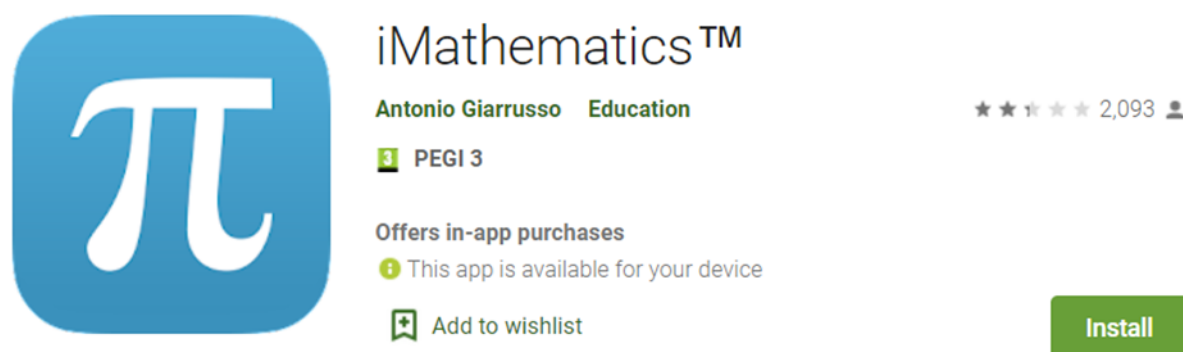
Add to wishlist

Install

Εικόνα 6: from <https://play.google.com/>

7. IMathematics

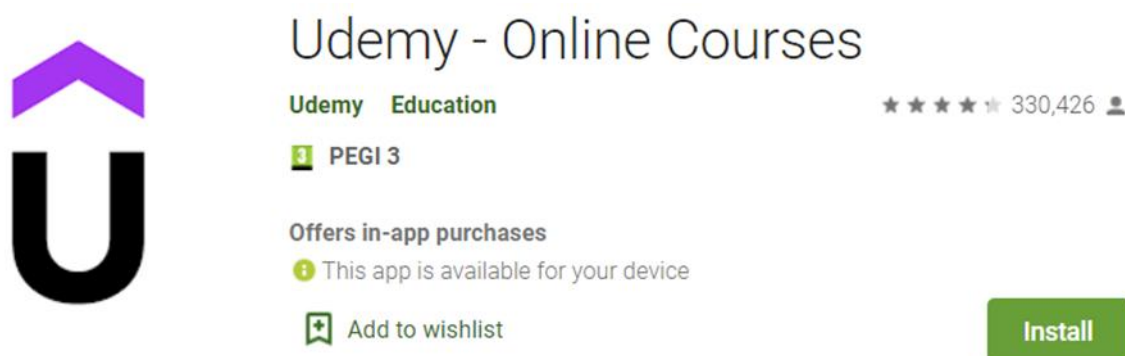
Είναι ένα πραγματικό ορυχείο γνώσης για όλους όσους θέλουν να εξερευνήσουν τα μαθηματικά. Η εφαρμογή έχει 700 διαθέσιμους τύπους και ορισμούς από πάνω από 120 θέματα. Με τη χρήση της εφαρμογής, μπορούμε να ελέγξουμε τι μάθαμε χάρη σε ειδικά κουίζ που μας επιτρέπουν να εμπεδώσουμε τις αποκτηθείσες γνώσεις. Είναι ένα είδος μαθηματικής επιτομής, μια πολύτιμη βοήθεια στην εκμάθηση των μαθηματικών για κάθε μαθητή. Όπως αρμόζει σε μια μαθηματική συσκευή, το IMathematics διαθέτει επίσης μια ενσωματωμένη αριθμομηχανή γραφημάτων.



Εικόνα 7: from <https://play.google.com/>

8. Udemy

Αυτή η εφαρμογή, όταν λειτουργεί σε συνδυασμό με τον ιστότοπο, θεωρείται η μεγαλύτερη συλλογή διαδικτυακών μαθημάτων παγκοσμίως. Το Udemy επιτρέπει την ολοκληρωμένη εκπαίδευση σε πολλούς τομείς. Πολλές από τις εφαρμογές που δημοσιεύονται στο Udemy είναι δωρεάν και αυτές για τις οποίες πληρώνονται συχνά προσφέρονται σε τιμές προσφοράς. Τα μαθήματα διεξάγονται στην αγγλική γλώσσα, αλλά όποιος γνωρίζει μόνο τα βασικά της αγγλικής γλώσσας μπορεί εύκολα να κατανοήσει το περιεχόμενο που παρουσιάζεται.



Εικόνα 8: from <https://play.google.com/>

9.How to Draw

Είναι ένα πρόγραμμα γραφικών χάρη στο οποίο ο χρήστης του μαθαίνει τα βασικά του σχεδίου. Η εφαρμογή θα απευθύνεται τόσο σε άτομα που μόλις ξεκινούν την περιπέτειά τους με το σχέδιο όσο και σε όσους θέλουν να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους. Καθώς τα σχέδια παρουσιάζουν διαφορετικά στυλ και διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας, ο χρήστης μπορεί βήμα-βήμα από τις πιο απλές έως πιο περίπλοκες εργασίες και να αναπτύξει συστηματικά τις δεξιότητές του.



How to Draw - Learn step by step

Easy Drawing Education

★★★★★ 7,016

PEGI 12

Contains ads

This app is available for your device

Add to wishlist

Install

Εικόνα 9: from <https://play.google.com/>

ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. **The 10 Best Learning Apps of 2022 (Οι 10 καλύτερες εφαρμογές εκμάθησης του 2022):** <https://www.lifewire.com/best-learning-apps-4176357>
2. **E-learning methodologies and good practices:** A guide for designing and delivering e-learning solutions from the FAO elearning Academy (Μεθοδολογίες και καλές πρακτικές ηλεκτρονικής μάθησης: Ένας οδηγός για το σχεδιασμό και την παροχή λύσεων ηλεκτρονικής μάθησης από την Ακαδημία elearning FAO): <https://www.fao.org/3/i2516e/i2516e.pdf>
3. **The BEST free apps for language FLUENCY in 2021!(Οι ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ δωρεάν εφαρμογές για τη γλώσσα FLUENCY το 2021) (+ Free PDF & Quiz):** https://www.youtube.com/watch?v=2Y3yssM3q1o&ab_channel=EnglishwithLucy
4. **Assistive Technology Apps and Tools for Students & Adults with Dyslexia(Εφαρμογές και εργαλεία βοηθητικής τεχνολογίας για μαθητές και ενήλικες με δυσλεξία):** <https://www.youtube.com/watch?v=iLrz6RzXhXI>
5. **25 Apps and Tools to Inspire Self-Directed Learning (25 εφαρμογές και εργαλεία για να εμπνεύσετε την αυτοκατευθυνόμενη μάθηση):** <https://blog.planbook.com/self-directed-learning-apps>

4. ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΕΠΙΛΥΣΗΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ ΓΙΑ ΑΥΤΟΜΑΘΗΣΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ

Κώστας Οικονομόπουλος

Κοινωνία Τριών Τρίτων ΑΜΚΕ-Ελλάδα

Περίληψη

Η επίλυση προβλημάτων είναι η πράξη ορισμού ενός προβλήματος, τον προσδιορισμό της αιτίας του προβλήματος· εντοπισμός, ιεράρχηση και επιλογή εναλλακτικών λύσεων· και την εφαρμογή μιας λύσης. Η αποτελεσματική επίλυση προβλημάτων συνήθως περιλαμβάνει την εργασία μέσω μιας σειράς βημάτων ή σταδίων, όπως η αναγνώριση του προβλήματος, η δομή του προβλήματος, η αναζήτηση πιθανών λύσεων, η λήψη απόφασης, η εφαρμογή, η παρακολούθηση/αναζήτηση σχολίων. Οι σημαντικές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων μπορούν να οριστούν ως: Δεξιότητες λήψης αποφάσεων, δεξιότητες επικοινωνίας, συνεργασία, ανοιχτό μυαλό, αναλυτικές δεξιότητες. Υπάρχουν πολλά μοντέλα επίλυσης προβλημάτων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Ένα από τα πιο γνωστά είναι το μοντέλο επίλυσης προβλημάτων του Woods. Εκτός από τη χρήση μοντέλων, βασική παράμετρος στην επίλυση προβλημάτων είναι η δημιουργικότητα καθώς και τρόποι βελτίωσης και ενίσχυσης των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων.

Εισαγωγή

Το Concise Oxford Dictionary (1995) ορίζει ένα πρόβλημα ως:

«Ένα αμφίβολο ή δύσκολο θέμα που απαιτεί λύση»

και

«Κάτι δύσκολο να γίνει κατανοητό ή να επιτευχθεί ή να αντιμετωπιστεί».

Αξίζει επίσης να εξετάσουμε τη δική μας άποψη για το τι είναι ένα πρόβλημα.

Είμαστε συνεχώς εκτεθειμένοι σε ευκαιρίες στη ζωή, στη δουλειά, στο σχολείο και στο σπίτι. Ωστόσο, πολλές ευκαιρίες χάνονται ή δεν αξιοποιούνται πλήρως. Συχνά δεν είμαστε σίγουροι πώς να εκμεταλλευτούμε μια ευκαιρία και να δημιουργήσουμε εμπόδια - λόγους για τους οποίους δεν μπορούμε να εκμεταλλευτούμε. Αυτά τα εμπόδια μπορούν να μετατρέψουν μια δυνητικά θετική κατάσταση σε αρνητική, σε ένα πρόβλημα.

Μας λείπει το «μεγάλο πρόβλημα»; Είναι στη φύση του ανθρώπου να παρατηρεί και να επικεντρώνεται σε μικρά, εύκολα επιλύσιμα προβλήματα, αλλά πολύ πιο δύσκολο να εργάζεται για τα μεγάλα προβλήματα που μπορεί να προκαλούν κάποια από τα μικρότερα.

Είναι χρήσιμο να εξετάζετε τις ακόλουθες ερωτήσεις όταν αντιμετωπίζετε ένα πρόβλημα.

- Είναι το πρόβλημα πραγματικό ή αντιληπτό;
- Είναι πραγματικά αυτό το πρόβλημα μια ευκαιρία;

- Χρειάζεται επίλυση το πρόβλημα;

Όλα τα προβλήματα έχουν δύο κοινά χαρακτηριστικά: **στόχους και εμπόδια.**

Στόχοι

Τα προβλήματα περιλαμβάνουν την προσπάθεια επίτευξης κάποιας αντικειμενικής ή επιθυμητής κατάστασης και μπορεί να περιλαμβάνουν την αποφυγή μιας κατάστασης ή ενός γεγονότος.

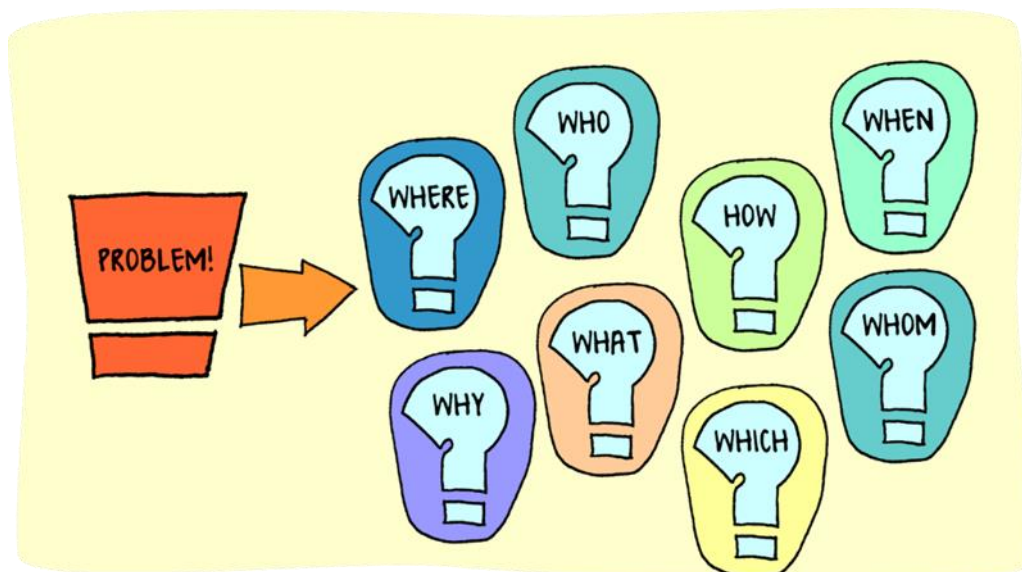
Οι στόχοι μπορεί να είναι οτιδήποτε θέλετε να πετύχετε ή όπου θέλετε να βρίσκεστε. Αν πεινάτε τότε μάλλον ο στόχος σας είναι να φάτε κάτι. Εάν είστε επικεφαλής ενός οργανισμού (CEO), τότε ο κύριος στόχος σας μπορεί να είναι η μεγιστοποίηση των κερδών και αυτός ο κύριος στόχος μπορεί να χρειαστεί να χωριστεί σε πολλούς επιμέρους στόχους προκειμένου να εκπληρώσει τον απώτερο στόχο της αύξησης των κερδών.

Εμπόδια

Αν δεν υπήρχαν εμπόδια στην επίτευξη ενός στόχου, τότε δεν θα υπήρχε πρόβλημα. Η επίλυση προβλημάτων περιλαμβάνει την υπέρβαση των φραγμών ή των εμποδίων που εμποδίζουν την άμεση επίτευξη των στόχων.

Ακολουθώντας τα παραπάνω παραδείγματα, εάν αισθάνεστε πεινασμένοι, τότε ο στόχος σας είναι να φάτε. Ένα εμπόδιο σε αυτό μπορεί να είναι ότι δεν έχετε διαθέσιμο φαγητό - έτσι κάνετε ένα ταξίδι στο σουπερ μάρκετ και αγοράζετε λίγο φαγητό, αφαιρώντας το φράγμα και λύνοντας έτσι το πρόβλημα. Φυσικά για τον Διευθύνοντα Σύμβουλο που θέλει να αυξήσει τα κέρδη μπορεί να υπάρχουν πολλά περισσότερα εμπόδια που εμποδίζουν την επίτευξη του στόχου. Ο Διευθύνων Σύμβουλος πρέπει να προσπαθήσει να αναγνωρίσει αυτά τα εμπόδια και να τα αφαιρέσει ή να βρει άλλους τρόπους για να επιτύχει τους στόχους του οργανισμού.

Τι είναι η επίλυση προβλημάτων και γιατί είναι σημαντική;



Η επίλυση προβλημάτων είναι η πράξη ορισμού ενός προβλήματος, τον προσδιορισμό της αιτίας του προβλήματος, εντοπισμός, ιεράρχηση και επιλογή εναλλακτικών λύσεων και την εφαρμογή μιας λύσης.



Διάγραμμα επίλυσης προβλημάτων

Η ικανότητα επίλυσης προβλημάτων είναι μια βασική δεξιότητα ζωής και είναι απαραίτητη για την καθημερινή μας ζωή, στο σπίτι, στο σχολείο και στη δουλειά. Λύνουμε προβλήματα καθημερινά χωρίς να σκεφτόμαστε πραγματικά πώς τα λύνουμε. Για παράδειγμα: βρέχει και πρέπει να πάτε στο κατάστημα. Τι κάνεις? Υπάρχουν πολλές πιθανές λύσεις. Πάρτε την ομπρέλα σας και περπατήστε. Εάν δεν θέλετε να βραχείτε, μπορείτε να οδηγήσετε ή να πάρετε το λεωφορείο. Ίσως αποφασίσετε να καλέσετε έναν φίλο για μια βόλτα ή ίσως αποφασίσετε να πάτε στο κατάστημα κάποια άλλη μέρα. Δεν υπάρχει σωστός τρόπος να λυθεί αυτό το πρόβλημα και διαφορετικοί άνθρωποι θα το λύσουν διαφορετικά.

Η επίλυση προβλημάτων είναι η διαδικασία εντοπισμού ενός προβλήματος, ανάπτυξης πιθανών μονοπατιών λύσης και λήψης της κατάλληλης πορείας δράσης.

Γιατί είναι σημαντική η επίλυση προβλημάτων; Οι καλές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων σας ενδυναμώνουν όχι μόνο στην προσωπική σας ζωή, αλλά είναι κρίσιμες στην επαγγελματική σας ζωή. Στην τρέχουσα ταχέως μεταβαλλόμενη παγκόσμια οικονομία, οι εργοδότες συχνά εντοπίζουν την καθημερινή επίλυση προβλημάτων ως καθοριστικής σημασίας για την επιτυχία των οργανισμών τους. Για τους εργαζόμενους, η επίλυση προβλημάτων μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ανάπτυξη πρακτικών και δημιουργικών λύσεων και για την επίδειξη ανεξαρτησίας και πρωτοβουλίας στους εργοδότες.

Στάδια επίλυσης προβλημάτων

Ωστόσο, η προσπάθεια επίλυσης ενός περίπλοκου προβλήματος μόνος μπορεί να είναι λάθος. Η παλιά παροιμία "Ένα πρόβλημα που μοιράζεται είναι ένα πρόβλημα που έχει μειωθεί στο μισό" είναι σωστή συμβουλή.

Το να μιλάς σε άλλους για προβλήματα δεν είναι μόνο θεραπευτικό, αλλά μπορεί να σε βοηθήσει να δεις τα πράγματα από διαφορετική οπτική γωνία, ανοίγοντας περισσότερες πιθανές λύσεις.

Η αποτελεσματική επίλυση προβλημάτων συνήθως περιλαμβάνει την εργασία μέσω μιας σειράς βημάτων ή σταδίων, όπως αυτά που περιγράφονται παρακάτω.

1. Αναγνώριση προβλήματος

Αυτό το στάδιο περιλαμβάνει: ανίχνευση και αναγνώριση ότι υπάρχει πρόβλημα. προσδιορισμός της φύσης του προβλήματος: ορίζοντας το πρόβλημα.

Η πρώτη φάση της επίλυσης προβλημάτων μπορεί να ακούγεται προφανής, αλλά συχνά απαιτεί περισσότερη σκέψη και ανάλυση. Η αναγνώριση ενός προβλήματος μπορεί να είναι μια δύσκολη εργασία από μόνη της. Υπάρχει καθόλου πρόβλημα; Ποια είναι η φύση του προβλήματος, υπάρχουν στην πραγματικότητα πολλά προβλήματα; Πώς μπορεί να οριστεί καλύτερα το πρόβλημα; Αφιερώνοντας λίγο χρόνο στον καθορισμό του προβλήματος, όχι μόνο θα το κατανοήσετε πιο καθαρά οι ίδιοι αλλά θα μπορέσετε να επικοινωνήσετε τη φύση του στους άλλους, κάτι που οδηγεί στη δεύτερη φάση.

2. Δόμηση του Προβλήματος

Αυτό το στάδιο περιλαμβάνει: μια περίοδο παρατήρησης, προσεκτικής επιθεώρησης, διαπίστωσης γεγονότων και ανάπτυξης μιας σαφούς εικόνας του προβλήματος.

Μετά την αναγνώριση του προβλήματος, η δόμηση του προβλήματος έχει να κάνει με την απόκτηση περισσότερων πληροφοριών για το πρόβλημα και την αύξηση της κατανόησης. Αυτή η φάση αφορά την εξεύρεση γεγονότων και την ανάλυση, δημιουργώντας μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα τόσο για τους στόχους όσο και για τα εμπόδια. Αυτό το στάδιο μπορεί να μην είναι απαραίτητο για πολύ απλά προβλήματα, αλλά είναι απαραίτητο για προβλήματα πιο σύνθετης φύσης.

3. Ψάχνοντας για Πιθανές Λύσεις

Σε αυτό το στάδιο θα δημιουργήσετε μια σειρά από πιθανές πορείες δράσης, αλλά με ελάχιστη προσπάθεια να τις αξιολογήσετε σε αυτό το στάδιο.

Από τις πληροφορίες που συγκεντρώθηκαν στις δύο πρώτες φάσεις του πλαισίου επίλυσης προβλημάτων είναι τώρα καιρός να αρχίσουμε να σκεφτόμαστε πιθανές λύσεις στο πρόβλημα που προσδιορίστηκε. Σε μια ομαδική κατάσταση, αυτό το στάδιο πραγματοποιείται συχνά ως μια συνεδρία καταγισμού ιδεών, αφήνοντας κάθε άτομο

στην ομάδα να εκφράσει τις απόψεις του για πιθανές λύσεις (ή εν μέρει λύσεις). Σε οργανισμούς, διαφορετικά άτομα θα έχουν διαφορετική τεχνογνωσία σε διαφορετικούς τομείς και, επομένως, είναι χρήσιμο να ακούμε τις απόψεις κάθε ενδιαφερόμενου μέρους.

4. Λήψη απόφασης

Αυτό το στάδιο περιλαμβάνει προσεκτική ανάλυση των διαφορετικών πιθανών τρόπων δράσης και στη συνέχεια επιλογή της καλύτερης λύσης για εφαρμογή.

Αυτό είναι ίσως το πιο περίπλοκο μέρος της διαδικασίας επίλυσης προβλημάτων. Σε συνέχεια του προηγούμενου βήματος, είναι τώρα καιρός να εξετάσουμε κάθε πιθανή λύση και να την αναλύσουμε προσεκτικά. Ορισμένες λύσεις μπορεί να μην είναι δυνατές, λόγω άλλων προβλημάτων, όπως οι χρονικοί περιορισμοί ή οι προϋπολογισμοί. Είναι σημαντικό σε αυτό το στάδιο να εξετάσετε επίσης τι θα μπορούσε να συμβεί εάν δεν γινόταν τίποτα για να λυθεί το πρόβλημα - μερικές φορές η προσπάθεια επίλυσης ενός προβλήματος που οδηγεί σε πολλά περισσότερα προβλήματα απαιτεί πολύ δημιουργική σκέψη και καινοτόμες ιδέες.

Τέλος, αποφασίστε ποια πορεία δράσης θα ακολουθήσετε - η λήψη αποφάσεων είναι μια σημαντική δεξιότητα από μόνη της και σας συνιστούμε να δείτε τις σελίδες μας σχετικά με τη **λήψη αποφάσεων**.

6. Υλοποίηση

Αυτό το στάδιο περιλαμβάνει την αποδοχή και την εκτέλεση της επιλεγμένης πορείας δράσης.

Υλοποίηση σημαίνει δράση με βάση την επιλεγμένη λύση. Κατά την υλοποίηση μπορεί να προκύψουν περισσότερα προβλήματα, ειδικά εάν ο εντοπισμός ή η δομή του αρχικού προβλήματος δεν έχει πραγματοποιηθεί πλήρως.

7. Παρακολούθηση/Αναζήτηση σχολίων

Το τελευταίο στάδιο αφορά την επανεξέταση των αποτελεσμάτων της επίλυσης προβλημάτων σε μια χρονική περίοδο, συμπεριλαμβανομένης της αναζήτησης ανατροφοδότησης ως προς την επιτυχία των αποτελεσμάτων της επιλεγμένης λύσης.

Το τελικό στάδιο της επίλυσης προβλημάτων αφορά τον έλεγχο της επιτυχίας της διαδικασίας. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με την παρακολούθηση και τη λήψη ανατροφοδότησης από άτομα που επηρεάζονται από τυχόν αλλαγές που συνέβησαν. Είναι καλή πρακτική να διατηρείτε αρχείο με τα αποτελέσματα και τυχόν πρόσθετα προβλήματα που προέκυψαν.

Τι είναι οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων;

Στο χώρο εργασίας, απροσδόκητα ζητήματα και καταστάσεις προκύπτουν αρκετά συχνά. **Οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων αναφέρονται στην ικανότητα αντιμετώπισης και επίλυσης αυτών των προβλημάτων όταν εμφανίζονται.** Είναι μια θεμελιώδης ήπια δεξιότητα που εμπίπτει στην κατηγορία των δεξιοτήτων κριτικής σκέψης, οι οποίες σας επιτρέπουν να αντιμετωπίζετε και να επιλύετε περίπλοκα, πολύπλοκα σενάρια.

Οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων είναι ένα πολύτιμο χαρακτηριστικό που αναζητούν οι περισσότεροι εργοδότες στους υποψηφίους. Το να μπορείς να λύνεις αποτελεσματικά προβλήματα είναι επωφελές σε σχεδόν οποιαδήποτε θέση και μπορεί να υποστηρίξει τη συνολική επαγγελματική ανέλιξη ενός ατόμου. Εδώ διερευνούμε ποιες είναι οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, οι πιο σημαντικές δεξιότητες στο χώρο εργασίας, βήματα για την επίλυση προβλημάτων και συμβουλές για τη βελτίωση αυτού του συνόλου δεξιοτήτων.

Οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων είναι δεξιότητες που επιτρέπουν στα άτομα να βρίσκουν αποτελεσματικά και αποτελεσματικά λύσεις σε ζητήματα. Αυτό το χαρακτηριστικό είναι μια πρωταρχική δεξιότητα που αναζητούν οι εργοδότες στους υποψηφίους εργασίας και είναι απαραίτητη σε μια ποικιλία σταδιοδρομιών. Αυτή η δεξιότητα θεωρείται μια μαλακή δεξιότητα ή μια ατομική δύναμη, σε αντίθεση με μια σκληρή δεξιότητα που μαθαίνεται. Η αποτελεσματική επίλυση προβλημάτων περιλαμβάνει πολλές δεξιότητες στην κατηγορία επίλυσης προβλημάτων και κάθε καριέρα μπορεί να απαιτεί συγκεκριμένες δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων. Για παράδειγμα, ένας επαγγελματίας του μάρκετινγκ θα χρειαστεί καλές δεξιότητες επικοινωνίας, έρευνας και δημιουργικότητας, που όλα εμπίπτουν στην ομπρέλα επίλυσης προβλημάτων.

Γιατί είναι σημαντικές οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων;

Το πρόβλημα είναι κάτι δύσκολο να κατανοηθεί ή να επιτευχθεί ή να αντιμετωπιστεί. Μπορεί να είναι ένα έργο, μια κατάσταση ή ακόμα και ένα άτομο. Η επίλυση προβλημάτων περιλαμβάνει μεθόδους και δεξιότητες για την εύρεση των καλύτερων λύσεων στα προβλήματα.

Η επίλυση προβλημάτων είναι σημαντική γιατί όλοι έχουμε αποφάσεις να πάρουμε και ερωτήσεις να απαντήσουμε στη ζωή μας. Καταπληκτικοί άνθρωποι όπως η Έλεονορ Ρούσβελτ, ο Στιβ Τζομπς, ο Μαχάτμα Γκάντι και ο Μάρτιν Λούθερ Κινγκ Τζούνιορ, είναι όλοι εξαιρετικοί λύτες προβλημάτων. Οι καλοί γονείς, οι δάσκαλοι, οι γιατροί και οι σερβιτόροι πρέπει να είναι καλοί και στην επίλυση διαφόρων ειδών προβλημάτων.

Οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων είναι για την καθημερινότητά μας.

Γιατί πρέπει να αναπτύξετε τις δεξιότητές σας επίλυσης προβλημάτων;

Οι δεξιότητες λήψης αποφάσεων και επίλυσης προβλημάτων θα σας βοηθήσουν να ξεπεράσετε τη ζωή και να πετύχετε στη δουλειά σας. Πολλοί επαγγελματίες ισχυρίζονται ότι είναι καλοί σε αυτό, αλλά τι σημαίνει πραγματικά αυτό; Και το πιο σημαντικό, πώς μπορείτε να βελτιωθείτε; Δεν χρειάζεστε την επιστημονική μέθοδο για να κάνετε τα πράγματα. Αλλά η επίλυση προβλημάτων, όπως κάθε δύναμη ή δεξιότητα, είναι κάτι που πρέπει να εργαστείτε για να αναπτύξετε και να εξασκηθείτε για να διατηρήσετε.

Ναι, μερικοί άνθρωποι μπορεί να είναι πιο διατεθειμένοι να σκέφτονται με αυτή τη νοοτροπία, αλλά αν αυτή δεν είναι η φυσική σας τάση, μην εγκαταλείπετε την ελπίδα σας! Μπορείτε πραγματικά να εκπαιδεύσετε τον εγκέφαλό σας να είναι πιο προσανατολισμένος στις λύσεις. Χρειάζεστε απλώς ένα σχέδιο δράσης. Χρειάζεται επίσης δέσμευση και εστίαση, αλλά τελικά, γίνεται φυσικό.

Παραδείγματα δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων

- Ενεργητική ακρόαση
- Ανάλυση
- Καταιγισμός ιδεών
- Συνεργασία
- Επικοινωνία
- Δημιουργική σκέψη
- Δημιουργικότητα
- Ανάλυση δεδομένων
- Λήψη αποφάσεων
- Πρωτοβουλία
- Προτεραιότητα
- Έρευνα
- Ομαδική εργασία

Σημαντικές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων

Ακολουθούν μερικές από τις πιο σημαντικές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων στον χώρο εργασίας:

1. Ικανότητες λήψης αποφάσεων

Οι δεξιότητες λήψης αποφάσεων αποτελούν σημαντικό συστατικό της επίλυσης προβλημάτων, καθώς τα περισσότερα προβλήματα απαιτούν τη λήψη αποφάσεων για την αντιμετώπιση και επίλυση του ζητήματος. Οι καλές δεξιότητες λήψης αποφάσεων βοηθούν τους επαγγελματίες να επιλέξουν γρήγορα ανάμεσα σε δύο ή περισσότερες εναλλακτικές λύσεις αφού αξιολογήσουν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της

καθεμιάς. Οι βασικές δεξιότητες που εμπίπτουν σε αυτήν την κατηγορία δεξιοτήτων περιλαμβάνουν τη διαίσθηση, τη λογική, τη δημιουργικότητα και την οργάνωση.

2. Επικοινωνιακές δεξιότητες

Για να μπορέσετε να λύσετε αποτελεσματικά προβλήματα, πρέπει να είστε σε θέση να επικοινωνήσετε με επιτυχία το πρόβλημα σε άλλους καθώς και τις συστάσεις σας για λύση. Η σωστή επικοινωνία μπορεί να διασφαλίσει ότι οι λύσεις υλοποιούνται αποτελεσματικά και ότι όλοι βρίσκονται στην ίδια σελίδα σχετικά με ένα θέμα. Οι καλές δεξιότητες επικοινωνίας που είναι απαραίτητες για την επίλυση προβλημάτων περιλαμβάνουν ενεργητική ακρόαση, λεκτική επικοινωνία, γραπτή επικοινωνία, λήψη και παροχή σχολίων και σεβασμό.

3. Συνεργασία

Οι δεξιότητες συνεργασίας είναι απαραίτητες για την επίλυση προβλημάτων, καθώς σας επιτρέπουν να συνεργάζεστε καλά με άλλους για έναν κοινό στόχο. Σχεδόν όλες οι ρυθμίσεις στο χώρο εργασίας απαιτούν κάποιο επίπεδο συνεργασίας, καθιστώντας την απαραίτητη δεξιότητα για κάθε επαγγελματία. Οι καλές δεξιότητες συνεργασίας διασφαλίζουν ότι η επικοινωνία είναι ανοιχτή, τα προβλήματα αντιμετωπίζονται με συνεργατικό τρόπο και οι ομαδικοί στόχοι τοποθετούνται πάνω από τους προσωπικούς στόχους. Σημαντικές δεξιότητες συνεργασίας που πρέπει να έχετε όσον αφορά την επίλυση προβλημάτων περιλαμβάνουν τη συναισθηματική νοημοσύνη, την περιέργεια, την επίλυση συγκρούσεων, τον σεβασμό και την ευαισθησία.

4. Ευρύτητα σκέψης (Ανοιχτόμυαλος)

Το να είσαι ανοιχτόμυαλος είναι ένα άλλο σημαντικό συστατικό των ισχυρών δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων, καθώς πρέπει να μπορείς να βλέπεις τα πράγματα από διαφορετικές οπτικές γωνίες και να εξετάζεις εναλλακτικές λύσεις όταν είναι απαραίτητο. Το ανοιχτό μυαλό είναι ουσιαστικά η προθυμία να δούμε τα πράγματα από μια διαφορετική οπτική γωνία και να εξετάσουμε νέες ιδέες. Τα χαρακτηριστικά ενός ανοιχτόμυαλου ατόμου περιλαμβάνουν την περιέργεια, την αποδοχή, την προθυμία για μάθηση και την επίγνωση.

5. Αναλυτικές δεξιότητες

Σχεδόν κάθε επίλυση προβλημάτων απαιτεί κάποιο επίπεδο ανάλυσης, είτε πρόκειται για απλή ανάλυση της τρέχουσας κατάστασης για τη διαμόρφωση μιας λύσης είτε για ανάλυση δεδομένων και έρευνας που σχετίζονται με το πρόβλημα. Οι αναλυτικές δεξιότητες επιτρέπουν σε ένα άτομο να κατανοήσει καλύτερα ένα θέμα και να βρει αποτελεσματικές λύσεις βασισμένες σε στοιχεία και γεγονότα. Οι αναλυτικές δεξιότητες που υπάρχουν κατά τη διαδικασία επίλυσης προβλημάτων περιλαμβάνουν την κριτική σκέψη, την έρευνα, την ανάλυση δεδομένων, την αντιμετώπιση προβλημάτων και την πρόβλεψη.

Αρχές διδασκαλίας επίλυσης προβλημάτων

- **Μοντελοποιήστε μια χρήσιμη μέθοδο επίλυσης προβλημάτων.** Η επίλυση προβλημάτων μπορεί να είναι δύσκολη και μερικές φορές κουραστική. Δείξτε στους μαθητές με το παράδειγμά σας πώς να είναι υπομονετικοί και επίμονοι και πώς να ακολουθούν μια δομημένη μέθοδο, όπως το μοντέλο του Woods που

περιγράφεται εδώ. Διατυπώστε τη μέθοδό σας καθώς τη χρησιμοποιείτε, ώστε οι μαθητές να βλέπουν τις συνδέσεις.

- **Διδάξτε μέσα σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο.** Διδάξτε δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων στο πλαίσιο στο οποίο θα χρησιμοποιηθούν (π.χ. υπολογισμοί μοριακού κλάσματος σε ένα μάθημα χημείας). Χρησιμοποιήστε προβλήματα της πραγματικής ζωής σε επεξηγήσεις, παραδείγματα και εξετάσεις. Μη διδάσκετε την επίλυση προβλημάτων ως ανεξάρτητη, αφηρημένη δεξιότητα.
- **Βοηθήστε τους μαθητές να κατανοήσουν το πρόβλημα.** Για την επίλυση προβλημάτων, οι μαθητές πρέπει να ορίσουν τον τελικό στόχο. Αυτό το βήμα είναι ζωτικής σημασίας για την επιτυχή εκμάθηση των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων. Εάν καταφέρετε να βοηθήσετε τους μαθητές να απαντήσουν στις ερωτήσεις "τι;" και «γιατί;», βρίσκοντας την απάντηση στο «πώς;» θα είναι ευκολότερο.
- **Αφιερώστε αρκετό χρόνο.** Όταν σχεδιάζετε μια διάλεξη/το σεμινάριο, προϋποθέστε αρκετό χρόνο για: κατανόηση του προβλήματος και καθορισμό του στόχου, τόσο ατομικά όσο και ως τάξη. αντιμετώπιση ερωτήσεων από εσάς και τους μαθητές σας. Κάνοντας, βρίσκοντας και διορθώνοντας λάθη. και επίλυση ολόκληρων προβλημάτων σε μία μόνο συνεδρία.
- **Κάντε ερωτήσεις και κάντε προτάσεις.** Ζητήστε από τους μαθητές να προβλέψουν «τι θα συνέβαινε αν...» ή να εξηγήσουν γιατί συνέβη κάτι. Αυτό θα τους βοηθήσει να αναπτύξουν δεξιότητες αναλυτικής και απαγωγικής σκέψης. Επίσης, κάντε ερωτήσεις και κάντε προτάσεις σχετικά με στρατηγικές για να ενθαρρύνετε τους μαθητές να προβληματιστούν σχετικά με τις στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων που χρησιμοποιούν.
- **Συνδέστε τα σφάλματα με παρανοήσεις.** Χρησιμοποιήστε τα λάθη ως απόδειξη παρανοήσεων, όχι απροσεξία ή τυχαίες εικασίες. Κάντε μια προσπάθεια να απομονώσετε την παρανόηση και να τη διορθώσετε και, στη συνέχεια, διδάξτε τους μαθητές να το κάνουν μόνοι τους. Όλοι μπορούμε να μάθουμε από τα λάθη.

Μοντέλο επίλυσης προβλημάτων του Woods

1. Καθορίστε το πρόβλημα
 - **Το σύστημα.** Ζητήστε από τους μαθητές να αναγνωρίσουν το υπό μελέτη σύστημα (π.χ. μια μεταλλική γέφυρα που υπόκειται σε ορισμένες δυνάμεις) ερμηνεύοντας τις πληροφορίες που παρέχονται στη δήλωση προβλήματος. Η σχεδίαση ενός διαγράμματος είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να γίνει αυτό.
 - **Γνωστά και έννοιες.** Καταγράψτε τι είναι γνωστό για το πρόβλημα και προσδιορίστε τις γνώσεις που απαιτούνται για την κατανόηση (και τελικά) την επίλυσή του.
 - **Άγνωστο(α).** Μόλις έχετε μια λίστα με γνωστά, ο εντοπισμός του αγνώστου γίνεται πιο απλός. Ένα άγνωστο είναι γενικά η απάντηση στο πρόβλημα, αλλά μπορεί να υπάρχουν και άλλα άγνωστα. Βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές καταλαβαίνουν τι αναμένεται να βρουν.
 - **Μονάδες και σύμβολα.** Μια βασική πτυχή στην επίλυση προβλημάτων είναι η διδασκαλία των μαθητών πώς να επιλέγουν, να ερμηνεύουν και να

χρησιμοποιούν μονάδες και σύμβολα. Δώστε έμφαση στη χρήση μονάδων όποτε είναι εφικτό. Αναπτύξτε τη συνήθεια να χρησιμοποιείτε μόνοι σας κατάλληλες μονάδες και σύμβολα ανά πάσα στιγμή.

- **Περιορισμοί.** Όλα τα προβλήματα έχουν ορισμένους δηλωμένους ή υπονοούμενους περιορισμούς. Διδάξτε τους μαθητές να αναζητούν μόνο τις λέξεις, πρέπει, να παραμελούν ή να υποθέτουν ότι βοηθούν στον εντοπισμό των περιορισμών.
- **Κριτήρια επιτυχίας.** Βοηθήστε τους μαθητές να εξετάσουν από την αρχή ποιος θα ήταν ο λογικός τύπος απάντησης. Τι χαρακτηριστικά θα έχει; Για παράδειγμα, ένα ποσοτικό πρόβλημα θα απαιτεί μια απάντηση σε κάποια μορφή αριθμητικών μονάδων (π.χ. \$/kg γινόμενο, τετραγωνικά cm, κ.λπ.), ενώ ένα πρόβλημα βελτιστοποίησης απαιτεί μια απάντηση με τη μορφή είτε ενός αριθμητικού μέγιστου είτε ενός ελάχιστου.

2. Σκεφτείτε το

- **«Αφήστε το να σιγοβράσει».** Χρησιμοποιήστε αυτό το στάδιο για να σκεφτείτε το πρόβλημα. Ιδανικά, οι μαθητές θα αναπτύξουν μια νοητική εικόνα του προβλήματος που αντιμετωπίζουν σε αυτό το στάδιο.
- **Προσδιορίστε συγκεκριμένα κομμάτια γνώσης.** Οι μαθητές πρέπει να προσδιορίσουν μόνοι τους τις απαιτούμενες γνώσεις υποβάθρου από απεικονίσεις, παραδείγματα και προβλήματα που καλύπτονται στο μάθημα.
- **Συλλέξτε πληροφορίες.** Ενθαρρύνετε τους μαθητές να συλλέγουν σχετικές πληροφορίες όπως συντελεστές μετατροπής, σταθερές και πίνακες που απαιτούνται για την επίλυση του προβλήματος.

3. Σχεδιάστε μια λύση

- **Εξετάστε πιθανές στρατηγικές.** Συχνά, ο τύπος της λύσης καθορίζεται από τον τύπο του προβλήματος. Μερικές κοινές στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων είναι: υπολογισμός, απλοποίηση, χρήση μιας εξίσωσης, φτιάξτε ένα μοντέλο, διάγραμμα, πίνακα ή γράφημα ή να εργαστείτε ανάποδα.
- **Επιλέξτε την καλύτερη στρατηγική.** Βοηθήστε τους μαθητές να επιλέξουν την καλύτερη στρατηγική υπενθυμίζοντάς τους ξανά τι πρέπει να βρουν ή να υπολογίσουν.

4. Εκτελέστε το σχέδιο

- **Να είστε υπομονετικοί.** Τα περισσότερα προβλήματα δεν λύνονται γρήγορα ή με την πρώτη προσπάθεια. Σε άλλες περιπτώσεις, η εκτέλεση της λύσης μπορεί να είναι το πιο εύκολο βήμα.
- **Να είστε επίμονοι.** Εάν ένα σχέδιο δεν λειτουργήσει αμέσως, μην αφήσετε τους μαθητές να αποθαρρυνθούν. Ενθαρρύνετέ τα να δοκιμάσουν μια διαφορετική στρατηγική και να συνεχίσουν να προσπαθούν.

5. Κοιτάξτε πίσω

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να προβληματιστούν. Μόλις επιτευχθεί μια λύση, οι μαθητές θα πρέπει να κάνουν στον εαυτό τους τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Έχει νόημα η απάντηση;
- Ταιριάζει με τα κριτήρια που καθορίστηκαν στο βήμα 1;
- Απάντησα στις ερωτήσεις;
- Τι έμαθα κάνοντας αυτό;
- Θα μπορούσα να είχα κάνει το πρόβλημα με άλλο τρόπο;

Πρόσθετα βήματα για την επίλυση του προβλήματος

- **Μην συμβιβάζεστε με τις πρώτες, πιο προφανείς λύσεις**

Επειδή οι στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων συχνά πρέπει να βρεθούν και να εφαρμοστούν γρήγορα, μπορεί να είναι δελεαστικό να χρησιμοποιήσετε την πρώτη λύση που σας έρχεται στο μυαλό. Είναι όμως το πιο καινοτόμο; Και έχει τη δυνατότητα να λύσει μόνιμα το πρόβλημα; Δεν χρειάζεται να αγνοήσετε ή να απορρίψετε την πρώτη στρατηγική που σας έρχεται στο μυαλό, αλλά να είστε πρόθυμοι να την σταθμεύσετε μέχρι να ολοκληρώσετε τα βήματα επίλυσης προβλημάτων και να εξετάσετε τις εναλλακτικές λύσεις.

- **Λάβετε υπόψη όλα τα συμφέροντα των ενδιαφερομένων**

Η γνώση των ενδιαφερομένων που επηρεάζονται από το πρόβλημα που εργάζεστε σκληρά για να επιλύσετε είναι ένα σημαντικό βήμα που δεν πρέπει ποτέ να αγνοηθεί. Για παράδειγμα, εάν ένα εργαλείο διαχείρισης έργου διακοπεί, θα συνειδητοποιήσετε γρήγορα ότι επηρεάζονται οι ομάδες που εξαρτώνται από αυτό το εργαλείο. Αλλά λάβετε υπόψη εξωτερικά ενδιαφερόμενα μέρη, παρόχους υπηρεσιών και απομακρυσμένους εργαζόμενους; Τι γίνεται με τα προηγούμενα έργα για τα οποία πρέπει να υποβάλλονται αναφορές; Δημιουργήστε μια λίστα με όλα τα άτομα και τα κόμματα που επηρεάζονται, ακόμα κι αν επηρεάζονται οριακά.

- **Αποτελεσματική δοκιμή και μάθηση**

Να είστε έτοιμοι να δοκιμάσετε αποτελεσματικά τις καλύτερες στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων και να μάθετε από αυτό που εφαρμόζεται. Τεκμηριώστε τη διαδικασία από την αρχή μέχρι το τέλος για να κατανοήσετε τι λειτουργεί, τι όχι και το σημείο στο οποίο οι λύσεις απέτυχαν να λύσουν το πρόβλημα. Η πλήρης τεκμηρίωση θα είναι επωφελής όταν βρείτε τη σωστή λύση και θα χρησιμεύσει ως πολύτιμος οδηγός για συναδέλφους και ομάδες που μπορεί αργότερα να αντιμετωπίσουν τις ίδιες προκλήσεις.

- **Δεσμεύστε τους καλύτερους ανθρώπους**

Όταν βρείτε την καλύτερη στρατηγική επίλυσης προβλημάτων για τη συγκεκριμένη εργασία, μάθετε πώς να δεσμεύσετε τους καλύτερους ανθρώπους και πόρους για να επιλύσετε το πρόβλημα. Οι καλύτερες δεξιότητες μπορεί να προέρχονται από ένα εσωτερικό τμήμα, από εξωτερικούς εργολάβους ή ελεύθερους επαγγελματίες ή από συνδυασμό και των δύο. Το να γνωρίζετε πώς και πότε να προσελκύσετε τους καλύτερους ανθρώπους είναι μια βασική δεξιότητα επίλυσης προβλημάτων.

Πώς να ενισχύσετε τις δεξιότητές σας επίλυσης προβλημάτων

Οι περισσότεροι άνθρωποι πιστεύουν ότι πρέπει να είσαι πολύ έξυπνος για να είσαι καλός επίλυσης προβλημάτων, αλλά αυτό δεν είναι αλήθεια.

Δεν χρειάζεται να είσαι πολύ έξυπνος για να λύνεις προβλήματα, χρειάζεται απλώς εξάσκηση.

Όταν κατανοήσετε τα διάφορα βήματα για την επίλυση ενός προβλήματος, θα μπορείτε να βρείτε εξαιρετικές λύσεις.

1. Εστιάστε στη λύση, όχι στο πρόβλημα

Οι νευροεπιστήμονες έχουν αποδείξει ότι ο εγκέφαλός σας δεν μπορεί να βρει λύσεις εάν εστιάσετε στο πρόβλημα. Αυτό συμβαίνει επειδή όταν εστιάζετε στο πρόβλημα, τροφοδοτείτε αποτελεσματικά την «αρνητική», η οποία με τη σειρά της ενεργοποιεί αρνητικά συναισθήματα στον εγκέφαλο. Αυτά τα συναισθήματα μπλοκάρουν πιθανές λύσεις.

Δεν λέω ότι πρέπει να «αγνοήσετε το πρόβλημα», αντίθετα, προσπαθήστε να παραμείνετε ήρεμοι. Βοηθά πρώτα να αναγνωρίσετε το πρόβλημα. και στη συνέχεια, μετακινήστε την εστίασή σας σε μια νοοτροπία προσανατολισμένη στη λύση, όπου παραμένετε σταθεροί στο ποια θα μπορούσε να είναι η «απάντηση», αντί να παραμείνετε στο «τι πήγε στραβά» και «ποιος φταίει».

2. Προσαρμόστε 5 γιατί για να ορίσετε ξεκάθαρα το πρόβλημα

Το 5 Whys είναι ένα πλαίσιο επίλυσης προβλημάτων που σας βοηθά να φτάσετε στη ρίζα ενός προβλήματος.

Κάνοντας επανειλημμένα την ερώτηση «γιατί» σε ένα πρόβλημα, μπορείτε να ερευνήσετε τη βασική αιτία ενός προβλήματος και έτσι μπορείτε να βρείτε την καλύτερη λύση για να αντιμετωπίσετε το βασικό πρόβλημα μια για πάντα. Και μπορεί να πάει πιο βαθιά από το να ρωτάς το γιατί για πέντε φορές.

Για παράδειγμα:

Εάν το πρόβλημα είναι «πάντα αργά στη δουλειά»...

- **Γιατί αργά να δουλέψω;**

Πάντα κάνω κλικ στο κουμπί αναβολής και απλώς θέλω να συνεχίσω να κοιμάμαι.

- **Γιατί θέλω να συνεχίσω να κοιμάμαι;**

Νιώθω τόσο κουρασμένος το πρωί.

- **Γιατί νιώθω κουρασμένος το πρωί;**

Κοιμήθηκα αργά το προηγούμενο βράδυ, γι' αυτό.

- **Γιατί κοιμήθηκα αργά;**

Δεν νύσταζα αφού ήπια καφέ, και απλώς συνέχισα να σκρολάρω τη ροή μου στο Facebook και με κάποιο τρόπο δεν μπορούσα να σταματήσω.

- **Γιατί ήπια καφέ;**

Επειδή νυστάζω πολύ στη δουλειά το απόγευμα, δεν κοιμόμουν αρκετά το προηγούμενο βράδυ.

Βλέπετε, λοιπόν, εάν δεν προσπαθήσατε να ανακαλύψετε τη ρίζα του προβλήματος, μπορείτε απλώς να ρυθμίσετε μερικά ακόμη ξυπνητήρια και να ακούτε έναν ήχο κάθε πέντε λεπτά το πρωί. Αλλά στην πραγματικότητα, το πρόβλημα που πρέπει να λύσετε είναι να σταματήσετε το ατελείωτο σερφάρισμα στο Facebook τη νύχτα, ώστε να νιώθετε πιο ενεργητικοί τη μέρα και να μην χρειάζεστε καν καφέ.

3. Απλοποιήστε τα πράγματα

Ως άνθρωποι, έχουμε την τάση να κάνουμε τα πράγματα πιο περίπλοκα από όσο πρέπει! Προσπαθήστε να απλοποιήσετε το πρόβλημά σας γενικεύοντάς το.

Αφαιρέστε όλες τις λεπτομέρειες και επιστρέψτε στα βασικά. Προσπαθήστε να αναζητήσετε μια πραγματικά εύκολη, προφανή λύση - μπορεί να εκπλαγείτε με τα αποτελέσματα! Και όλοι γνωρίζουμε ότι συχνά τα απλά πράγματα είναι τα πιο παραγωγικά.

4. Καταγράψτε όσες περισσότερες λύσεις είναι δυνατόν

Προσπαθήστε να βρείτε «ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΙΘΑΝΕΣ ΛΥΣΕΙΣ» – ακόμα κι αν στην αρχή φαίνονται γελοίες. Είναι σημαντικό να έχετε ανοιχτό μυαλό για να τονώσετε τη δημιουργική σκέψη, η οποία μπορεί να προκαλέσει πιθανές λύσεις.

Προερχόμενος από 10 χρόνια στον κλάδο της εταιρικής διαφήμισης, πιστεύετε ότι «Καμία ιδέα είναι κακή ιδέα» και αυτό βοηθάει τη δημιουργική σκέψη σε καταγιγισμούς ιδεών και άλλες τεχνικές επίλυσης προβλημάτων.

Ό,τι κι αν κάνετε, μην γελοιοποιείτε τον εαυτό σας που βρίσκετε «ανόητες λύσεις», καθώς συχνά οι τρελές ιδέες είναι αυτές που πυροδοτούν άλλες πιο βιώσιμες λύσεις.

5. Σκέψου πλευρικά

Αλλάξτε την «κατεύθυνση» των σκέψεών σας σκεπτόμενοι πλευρικά. Δώστε προσοχή στο ρητό,

«Δεν μπορείς να σκάψεις μια τρύπα σε διαφορετικό μέρος σκάβοντάς την βαθύτερα».

Προσπαθήστε να αλλάξετε την προσέγγισή σας και να δείτε τα πράγματα με έναν νέο τρόπο. Μπορείτε να δοκιμάσετε να ανατρέψετε τον στόχο σας και να αναζητήσετε μια λύση που να είναι το πολικό αντίθετο!

Ακόμα κι αν σας φαίνεται ανόητο, μια φρέσκια και μοναδική προσέγγιση συνήθως διεγείρει μια νέα λύση.

6. Χρησιμοποιήστε τη γλώσσα που δημιουργεί δυνατότητα

Οδηγήστε τη σκέψη σας με φράσεις όπως «τι θα γινόταν αν...» και «φαντάσου αν...» Αυτοί οι όροι ανοίγουν το μυαλό μας να σκεφτούμε δημιουργικά και ενθαρρύνουν λύσεις.

Αποφύγετε την κλειστή, αρνητική γλώσσα όπως «Δεν νομίζω...» ή «Αλλά αυτό δεν είναι σωστό...».

7. Δημιουργικότητα

Τα προβλήματα συνήθως λύνονται είτε διαισθητικά είτε συστηματικά. Η διαίσθηση χρησιμοποιείται όταν δεν απαιτείται νέα γνώση - γνωρίζετε αρκετά ώστε να μπορείτε να πάρετε μια γρήγορη απόφαση και να λύσετε το πρόβλημα ή χρησιμοποιείτε την κοινή λογική ή την εμπειρία για να λύσετε το πρόβλημα. Πιο πολύπλοκα προβλήματα ή προβλήματα που δεν έχετε αντιμετωπίσει στο παρελθόν πιθανότατα απαιτούν μια πιο συστηματική και λογική προσέγγιση για να λυθούν, και για αυτά θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε δημιουργική σκέψη. Δείτε τη σελίδα μας στο Creative Thinking για περισσότερες πληροφορίες.

8. Ερευνητικές Δεξιότητες

Ο καθορισμός και η επίλυση προβλημάτων απαιτεί συχνά να κάνετε κάποια έρευνα: αυτό μπορεί να είναι μια απλή αναζήτηση στο Google ή ένα πιο αυστηρό ερευνητικό έργο.

9. Ομαδική Συνεργασία

Πολλά προβλήματα ορίζονται καλύτερα και λύνονται με τη συμβολή άλλων ανθρώπων. Η ομαδική εργασία μπορεί να ακούγεται σαν «εργασία», αλλά είναι εξίσου σημαντική στο σπίτι και στο σχολείο καθώς και στο χώρο εργασίας.

10. Συναισθηματική Νοημοσύνη

Αξίζει να εξετάσετε τον αντίκτυπο που έχει ένα πρόβλημα ή/και η λύση του σε εσάς και σε άλλα άτομα. Η συναισθηματική νοημοσύνη, η ικανότητα να αναγνωρίζεις τα συναισθήματα του εαυτού σου και των άλλων, θα σε βοηθήσουν να σε καθοδηγήσουν σε μια κατάλληλη λύση.

11. Διαχείριση Κινδύνων

Η επίλυση ενός προβλήματος εμπεριέχει ένα ορισμένο ποσό κινδύνου - αυτός ο κίνδυνος πρέπει να σταθμιστεί έναντι της μη επίλυσης του προβλήματος.

12. Λήψη αποφάσεων

Η επίλυση προβλημάτων και η λήψη αποφάσεων είναι δεξιότητες στενά συνδεδεμένες και η λήψη απόφασης είναι ένα σημαντικό μέρος της διαδικασίας επίλυσης προβλημάτων, καθώς συχνά θα αντιμετωπίζετε διάφορες επιλογές και εναλλακτικές λύσεις.

13. Δεδομένα ορυχείων

Το να γνωρίζετε πώς να διαβάζετε, να ερμηνεύετε και να χρησιμοποιείτε τα διαθέσιμα δεδομένα θα είναι ένα πολύτιμο εργαλείο για την επίλυση των προβλημάτων που αντιμετωπίζετε στην καριέρα σας. Τα δεδομένα συχνά παρουσιάζουν τις πραγματικές πληροφορίες ή τα στατιστικά στοιχεία που απαιτούνται για την ανάπτυξη μιας λύσης, επομένως πάντα να τα εκμεταλλεύεστε εάν είναι διαθέσιμα. Η κατανόηση του τρόπου εξόρυξης δεδομένων περιλαμβάνει επίσης τη γνώση του τρόπου μετάφρασης και κοινής χρήσης τους με συναδέλφους και ενδιαφερόμενους φορείς, οι οποίοι, μόλις τα κατανοήσουν, μπορεί να συμβάλουν σε μια γρήγορη και αποτελεσματική λύση.

14. Επικοινωνιακή Συζήτηση

Η επιχειρηματολογία υπέρ και κατά μιας συγκεκριμένης στρατηγικής επίλυσης προβλημάτων είναι ένας χρήσιμος τρόπος για να προσδιορίσετε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της καθεμιάς και να αποφασίσετε ποια λύση θα εφαρμόσετε πρώτη. Η συζήτηση επιλογών απαιτεί επίσης να ερευνήσετε και να αναπτύξετε ισοπεδωμένα επιχειρήματα για κάθε στρατηγική, μια πολύτιμη τεχνική για την επιλογή της καλύτερης λύσης και τη βελτιστοποίηση καθώς προχωράτε.

15. Προσδιορίστε τα προβλήματα πριν εμφανιστούν

Κάποιος με εξαιρετικές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων (και πολύ πιθανόν οι αξιολογητές που θαυμάζετε) θα έχει, με την πάροδο του χρόνου, να αναπτύξει την ικανότητα να εντοπίζει προβλήματα πριν αυτά εμφανιστούν. Αν και αυτό δεν σημαίνει ότι μπορούν πάντα να αποφευχθούν, δίνει περισσότερο χρόνο για τη δημιουργία και την εφαρμογή της καλύτερης στρατηγικής επίλυσης προβλημάτων. Αυτή η ειδική δεξιότητα βασίζεται επίσης στην εξαιρετική γνώση ενός οργανισμού, των αξιών και των διαδικασιών του, του κλάδου στον οποίο υπάρχει και των ευρύτερων τάσεων της αγοράς.

16. Μαθαίνοντας από τα λάθη

Σε όλους τους τομείς της επαγγελματικής σας ζωής υπάρχει η δυνατότητα να κάνετε λάθη, έχοντας δοκιμάσει κάτι που, παρά την προσπάθεια και τη σκέψη σας, δεν καταφέρνει να πετύχει το επιθυμητό αποτέλεσμα. Το να κάνετε λάθη για να αναπτύξετε την ικανότητά σας επίλυσης προβλημάτων δεν διαφέρει και παραμένουν ένας σημαντικός τρόπος για να μάθετε πώς να βελτιώνετε τη διαδικασία και την πρακτική.

17. Μεγάλες επικοινωνιακές δεξιότητες

Οι περισσότεροι εξαιρετικοί λύτες προβλημάτων είναι πιθανό να έχουν εξαιρετικές επικοινωνιακές δεξιότητες. Αυτές οι δεξιότητες σας δίνουν τη δυνατότητα να εξηγήσετε αποτελεσματικά ποιο είναι το πρόβλημα, να δεσμεύσετε τους σωστούς και πιο πολύτιμους ανθρώπους και να τους κρατήσετε συνδεδεμένους με την εργασία από την αρχή μέχρι το τέλος. Επομένως, εάν θέλετε να αναπτύξετε τις στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων σας, σας συνιστούμε να εργαστείτε και στις επικοινωνιακές σας δεξιότητες.

Δημιουργικότητα στην Επίλυση Προβλημάτων

Το Παγκόσμιο Οικονομικό Φόρουμ προέβλεψε ότι έως το 2025, **η κριτική σκέψη, η επίλυση προβλημάτων και η δημιουργικότητα θα κατατάσσονται μεταξύ των πιο σημαντικών δεξιοτήτων που πρέπει να έχετε στον εργασιακό χώρο.** Οι μαλακές δεξιότητες χρησιμοποιούνται καθημερινά στο χώρο εργασίας και η ανάπτυξη των δεξιοτήτων σας θα σας κάνει να ξεχωρίζετε στους εργοδότες. Ακολουθούν μερικοί από τους τρόπους με τους οποίους οι soft skills μπορούν να βοηθήσουν στο χώρο εργασίας:

- Αύξηση της παραγωγικότητας – οι εργασίες θα ολοκληρωθούν πιο αποτελεσματικά.
- Βελτιωμένες δεξιότητες ομαδικής εργασίας – οι εργαζόμενοι θα συνεργαστούν καλύτερα.
- Καλύτερη επικοινωνία στο χώρο εργασίας – ομαλότερη λειτουργία της επιχείρησης ως αποτέλεσμα αποτελεσματικής επικοινωνίας και ομαδικής εργασίας.
- Καλύτερη ικανοποίηση των εργαζομένων – οι εργαζόμενοι που επικοινωνούν και εργάζονται από κοινού θα έχουν συχνά αυξημένη εργασιακή ικανοποίηση.

Ωστόσο, δεν είναι μόνο στο γραφείο ή στην τάξη που οι μαλακές δεξιότητες είναι σημαντικές. Εκτός του χώρου εργασίας, οι ήπιες δεξιότητες είναι απαραίτητες για τη δημιουργία μακροχρόνιων δεσμών με άλλους ανθρώπους και την επικοινωνία των αναγκών και των επιθυμιών σας. **Οι τεχνικές επίλυσης προβλημάτων και λήψης αποφάσεων** μπορούν επίσης να εφαρμοστούν επαγγελματικά και προσωπικά.

1. Τι είναι η δημιουργικότητα;

Η δημιουργικότητα είναι μια ουσιαστική μαλακή δεξιότητα – αλλά τι είναι η δημιουργικότητα; Ουσιαστικά, η δημιουργικότητα είναι η ικανότητα να εξετάζεις μια εργασία ή ένα πρόβλημα με διαφορετικό τρόπο. Ομοίως, είναι η διαδικασία χρήσης της διαίσθησής σας για να προσπαθήσετε να διατυπώσετε νέες ιδέες. Μπορεί να σας βοηθήσει να λύσετε σύνθετα προβλήματα και να βρείτε διαφορετικούς, πιο ενδιαφέροντες τρόπους προσέγγισης διαφόρων εργασιών.

Αυτό το άνοιγμα στην καινοτομία και τη διανοητική ευελιξία μπορεί να χρειαστεί λίγο χρόνο και προσπάθεια. Μπορείτε να μάθετε περισσότερα για το πώς μπορείτε να υιοθετήσετε μια δημιουργική νοοτροπία και να ξεπεράσετε την αντίσταση στην καινοτομία με το μάθημα Δημιουργικότητα και Καινοτομία.

Η κατανόηση της δημιουργικότητας έχει να κάνει με το να γνωρίζεις πώς και πότε μπορείς να εκφράσεις και να χρησιμοποιήσεις αυτή τη δεξιότητα στο χώρο εργασίας. Επιπλέον, οι εργοδότες θα λαμβάνουν υπόψη τους υποψηφίους που μπορούν και το έχουν χρησιμοποιήσει για διαφορετικούς τρόπους επίλυσης προβλημάτων.

2. Γιατί είναι σημαντική η δημιουργικότητα;

Το να είσαι δημιουργικός είναι συχνά απαραίτητο για την επίλυση προβλημάτων, τόσο εντός όσο και εκτός του χώρου εργασίας. Η δημιουργική επίλυση προβλημάτων θα αποδείξει ότι έχετε την ικανότητα να προσεγγίζετε ένα ζήτημα από κάθε οπτική γωνία, αντί για μια απλή γραμμική, λογική προσέγγιση.

Με τόσο μεγάλο αριθμό νέων τεχνολογιών και νέων τρόπων εργασίας να εμφανίζονται με γρήγορους ρυθμούς, οι εταιρείες πρέπει να αξιοποιήσουν τη δημιουργική ενέργεια των εργαζομένων τους για να αναπτυχθούν. Η δημιουργική επίλυση προβλημάτων θα βοηθήσει τις ομάδες να δημιουργήσουν καινοτομία – από την αποκάλυψη νέων προσεγγίσεων στα προβλήματα, την ανάπτυξη νέων προϊόντων ή τη βελτίωση των υπαρχουσών διαδικασιών.

Τρόποι για να βελτιώσετε τις δεξιότητές σας στην επίλυση προβλημάτων

1. Παρακολουθήστε τις ιδέες σας.

Γράψτε τα όλα κάτω. Να έχετε μαζί σας ένα μικρό σημειωματάριο. Κρατήστε ένα χαρτί στο κομοδίνο σας. να έχετε post-it στο γραφείο σας. κρατήστε μια βιβλιοθήκη ιστολογίου. Όποια και αν είναι η τεχνική σας, δώστε στον εαυτό σας την ευκαιρία να σημειώσετε τα πράγματα. Αποτελούν το καθένα μια καλή στρατηγική επίλυσης προβλημάτων μακροπρόθεσμα.

Γιατί; Οι άνθρωποι που λύνουν προβλήματα γνωρίζουν ότι πρέπει να αναγνωρίζουν μοτίβα, ειδικά από το παρελθόν, επομένως το ημερολόγιο και η πράξη καταγραφής μπορούν να βοηθήσουν στη διατήρηση αναμνήσεων και εμπειριών. Επιπλέον, η

συνήθεια να καταγράφετε πράγματα αντί να σκέφτεστε απλώς αυτό είναι μια δύναμη που πρέπει να ασκήσετε.

2. Έχετε τη σωστή νοοτροπία.

Το ύφος είναι το παν; είναι απλή γνωστική ψυχολογία. Το πώς προσεγγίζετε ψυχολογικά ένα πρόβλημα συνδέεται με το πώς βλέπετε τη λύση. Στο πιο θεμελιώδες επίπεδο, αν πιστεύεις ότι υπάρχει λύση, υπάρχει και λύση.

Οι λύτες προβλημάτων είναι παιχνιδιάρικοι, περίεργοι και περίεργοι και επιλέγουν να έχουν θετική προοπτική και να χρησιμοποιούν θετική γλώσσα. Αν νομίζεις ότι κάτι είναι αδύνατο, γίνεται αδύνατο. Ομοίως, αν πιστεύεις ότι κάτι είναι δυνατό, γίνεται δυνατό. Η προοπτική σας πλαισιώνει τα πάντα, γι' αυτό επιλέξτε την ενεργά και με σύνεση. Το να κάνουμε ακριβώς αυτό είναι ένα από μόνο του σχέδιο δράσης.

3. Ζητήστε ανατροφοδότηση.

Η επίλυση προβλημάτων βασίζεται στη δοκιμή και το σφάλμα. Βασικό μέρος είναι η διαδικασία μάθησης και ανάπτυξης. Αν και μπορεί να μην είστε σε θέση να δοκιμάσετε την καριέρα σας A/B, μπορείτε να μάθετε πολλά για την προσέγγισή σας από τους συνομηλίκους σας, τις άμεσες αναφορές, τους επιχειρηματικούς εταίρους και τους ανωτέρους σας. Πως; Ζητήστε σχόλια.

Επαγγελματική συμβουλή: Κάντε τα σχόλια μέρος του ποιοι είστε επαγγελματικά. Ζητήστε το και δώστε το συνεχώς, όχι μόνο στο τέλος ή στα μέσα του έτους στο αυτοματοποιημένο σύστημα διαχείρισης απόδοσης της εταιρείας σας.

4. Γίνε καλός στη λήψη αποφάσεων, ακόμα κι αν είσαι ομολογουμένως γλιαρρός στην επιλογή σου.

Η λήψη αποφάσεων είναι μια δεξιότητα από μόνη της και επίσης μια στρατηγική επίλυσης προβλημάτων όταν μπορείτε πραγματικά να κάνετε επιλογές. Αυτό οφείλεται εν μέρει επειδή η λήψη μιας σημαντικής απόφασης μπορεί να είναι αποθαρρυντική και γεμάτη πίεση. Ένα βασικό κομμάτι της επίλυσης προβλημάτων είναι να βρείτε μια ιδέα για μια λύση και να την ακολουθήσετε. Εάν δεν λειτουργεί, περιστρέφετε. Το θέμα είναι να έχετε άνετη οδήγηση για — και στην πραγματικότητα — να λαμβάνετε μια απόφαση.

5. Σκεφτείτε μια διαφορετική προοπτική.

Ποια είναι η κίνησή σας εάν αντιμετωπίζετε μια απόφαση αλλά δεν σας αρέσουν οι επιλογές που έχετε μπροστά σας; Βρείτε άλλη επιλογή. Ακούγεται προφανές, σωστά; Για έναν έμπειρο επίλυση προβλημάτων, μπορεί να φαίνεται σαν δεύτερη φύση, αλλά στην πραγματικότητα αυτή είναι μια συνειδητή επιλογή. Για να αναπτύξετε αυτήν την ικανότητα, δοκιμάστε το εξής: Πριν από κάθε επιλογή που κάνετε, δεσμευτείτε να εξετάσετε μια άλλη προοπτική και στη συνέχεια να επιλέξετε τι θέλετε να κάνετε. Ξεκινήστε από μικρό. Όταν επιλέγετε ποιο είδος δημητριακών να αγοράσετε από το μακάλικο, προτού παραλάβετε το συνηθισμένο σας φαγητό με χαμηλή περιεκτικότητα σε ζάχαρη και φυτικές ίνες, αναρωτηθείτε τι θα έκανε το επτάχρονο παιδί σας. Τι γίνεται με το Fruity Pebbles που θα την έκανε να θέλει να το αγοράσετε;

Δεν χρειάζεται απαραίτητα να αγοράσετε φρουτώδη βότσαλα, αλλά το να λαμβάνετε υπόψη άλλες προοπτικές όταν κάνετε φαινομενικά αβλαβείς επιλογές θα σας βοηθήσει να αναπτύξετε την ικανότητά σας να μετατοπίζεστε και να εξετάζετε πιο απρόσκοπτα διαφορετικές προοπτικές.

6. Έχετε μέντορες και πρότυπα.

Η καθοδήγηση και τα πρότυπα είναι σημαντικά για κάθε καριέρα, αλλά για έναν λύτη προβλημάτων αναλαμβάνουν ένα άλλο στοιχείο: το μόντελινγκ. Με έναν καλό μέντορα ή πρότυπο, αντί να χρειάζεται να δοκιμάσει μια συγκεκριμένη επιλογή ή διαδρομή, μια λύση προβλημάτων θα μάθει ό,τι μπορεί για τη σταδιοδρομία και τις επιλογές ενός προτύπου ή μέντορα, θα κάνει ερωτήσεις όταν είναι δυνατόν και στη συνέχεια θα πάρει αποφάσεις για τον εαυτό της. τη γνώση αυτών των μαθημάτων. Η χρησιμοποίηση της επιστημονικής ιδέας του μόντελινγκ στη ζωή και την καριέρα σας σας επιτρέπει να ενσωματώνετε διδάγματα από τις εμπειρίες άλλων χωρίς να χρειάζεται να ξαναδημιουργήσετε τον τροχό. (Αν και, φυσικά, υπάρχουν μερικά πράγματα που πρέπει να δοκιμάσετε μόνοι σας!)

7. Διασκεδάστε λίγο.

Η παιχνιδιάρικη διάθεση είναι ένα βασικό χαρακτηριστικό του να λύνεις προβλήματα. καμία ιδέα δεν είναι πολύ ανόητη, και υπάρχει διασκέδαση σε όλα. Διασκεδάστε λοιπόν, ξέρετε πώς να τα αφήνετε χαλαρά και μην τα παίρνετε όλα στα σοβαρά. Μιλήστε για μια στρατηγική επίλυσης προβλημάτων!

8. Κάντε τελετουργίες αλλά ξέρετε πότε να κόψετε συνήθειες.

Μια άλλη μέθοδος επίλυσης προβλημάτων είναι να σιγοβράζετε το τσάι το πρωί. Ή αλέστε τον καφέ σας. Πηγαίνετε σε ένα μάθημα γιόγκα αργά το απόγευμα της Κυριακής για να επαναφέρετε το μυαλό σας για την εβδομάδα που ακολουθεί. Φάτε δείπνο με φίλους τη δεύτερη Παρασκευή κάθε μήνα. Καθιερώστε πράγματα που σας αρέσει να κάνετε και κάντε τα τακτικά. Αυτό σας βοηθά να εκπαιδεύσετε τον εγκέφαλό σας για κανονικότητα και να δημιουργήσετε στιγμές στη δουλειά και τη ζωή που ανυπομονείτε.

Μάθετε όμως επίσης πότε και πώς να αλλάζετε τακτικά το περιβάλλον σας και να κόβετε συνήθειες. Είτε αλλάζετε πράγματα στο σπίτι ή τον χώρο εργασίας σας κάθε τόσο, αλλάζετε σκηνικό στη μέση της ημέρας, είτε πηγαίνετε σε μια απόδραση το Σαββατοκύριακο και χάνετε το μηνιαίο δείπνο με φίλους, η αλλαγή του σκηνικού είναι απαραίτητη. Αυτό εκπαιδεύει τον εγκέφαλό σας να είναι ανοιχτός σε νέες ιδέες και να σπάει τη ρουτίνα.

9. Χρησιμοποιήστε (και δημιουργήστε) διαγράμματα.

Ως άνθρωποι, είμαστε οπτικά πλάσματα. Αλλά μαζί με γραφικά όπως διαγράμματα και σχέδια, η ικανότητά σας να επικοινωνείτε κάτι με σαφή, οπτικό τρόπο υπογραμμίζει την κατανόησή σας και μπορεί να σας βοηθήσει να επιβεβαιώσετε την πίστη σας σε αυτό. Η χρήση διαγραμμάτων στην εργασία και τη ζωή σας είναι μια εξαιρετική μέθοδος επίλυσης προβλημάτων. Δοκιμάστε το σχεδιάζοντας ένα σενάριο.

10. Χρησιμοποιήστε το visioning.

Αυτός μπορεί να είναι ο προπονητής ζωής μέσα μου, αλλά εδώ είναι η αλήθεια: Το Visioning είναι ένα εξαιρετικά ισχυρό εργαλείο και τεχνική. Δεν μπορείς να πετύχεις κάτι που δεν μπορείς να οραματιστείς. Νιώθεις πολύ στριμωγμένος; Σκεφτείτε ότι τα μωρά αναπτύσσουν κινητικές δεξιότητες μέσω μιας διαδικασίας παρατήρησης και οπτικοποίησης με την πάροδο του χρόνου. Μόνο αφού είναι σε θέση να οραματιστούν τον εαυτό τους να μαζεύει αντικείμενα μετά από προσεκτική παρατήρηση, μπορούν να το κάνουν μόνοι τους. Αλλά ο οραματισμός δεν είναι μόνο για μωρά. Όλοι το χρησιμοποιούμε όταν διαβάζουμε βιβλία, ακούμε μια συνάδελφο να μας λέει για τις διακοπές της στην Ελλάδα ή όταν φανταζόμαστε το μέλλον ή θυμόμαστε το παρελθόν.

Λίγο αβέβαιο από πού να ξεκινήσετε; Προσπαθήστε απλά να οραματιστείτε μια πιο ζωντανή εικόνα όταν διαβάζετε κάτι. Μαζί με τη φαντασία της σκηνης, σκεφτείτε πώς μυρίζει ένα δωμάτιο ή ένα άτομο, τι γεύση έχει το φαγητό; οι μικρές κινήσεις στο στόμα κάποιου καθώς σκέφτεται ένα σχόλιο. Έχετε αρχίσει να οραματίζεστε!

11. Κάντε ερωτήσεις προσανατολισμένες στη λύση.

Γνωρίζουμε ότι πρέπει να κάνουμε ερωτήσεις, αλλά κάνουμε τα σωστά είδη ερωτήσεων που θα μας βοηθήσουν να λύσουμε προβλήματα; Οι ερωτήσεις είναι ένα πραγματικά απίστευτο μέρος της ζωής μας. Όταν σταματάς και το σκέφτεσαι, πολλές από τις καθημερινές ανθρώπινες αλληλεπιδράσεις μας βασίζονται σε ερωτήσεις. Επικοινωνούμε μέσω ερωτήσεων με τον εσωτερικό μας διάλογο και άλλους για οτιδήποτε από το τι θέλουμε να φάμε για μεσημεριανό γεύμα, αν θέλουμε να αγοράσουμε ένα φλιτζάνι καφέ ή να παραμείνουμε στον δωρεάν καφέ στην κοινόχρηστη κουζίνα, τότε πρέπει να κλείσουμε ραντεβού με γιατρό, τι να φορέσουμε την Τρίτη που θα λειτουργήσει για χαρούμενη ώρα μετά το γραφείο και τι τρόπο να εκφράσουμε την ερώτηση στο αφεντικό μας (#meta).

Είναι εύκολο να χαθείς σε κάτι που μοιάζει με μια θάλασσα ανούσιων ερωτήσεων. Πάρτε λοιπόν πίσω τον έλεγχο! Θέτετε και παισιώνετε ερωτήσεις με τρόπο προσανατολισμένο στη λύση; Πως? Ρωτώντας πώς και τι βοηθούν αυτές οι λέξεις στην ανάπτυξη δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων; Ποιο πλεονέκτημα στο γιατί προσφέρουν οι ερωτήσεις; Σας προκαλούν να βρείτε λύσεις και να διευρύνετε τη σκέψη σας υπερβαίνοντας αυτό που ήδη ή συνήθως πιστεύουμε ότι ισχύει.

12. Ή αν προτιμάτε έναν πιο επιστημονικό όρο, αφήστε τα πράγματα να επωαστούν.

Μια πρώιμη ιδέα μπορεί να είναι η κορυφή του παγόβουνου μιας πιο περίπλοκης ιδέας. Δώστε χρόνο στις ιδέες. Ονομάστε το ξεκούραση, επώαση, δίνοντάς του χρόνο να διηθήσει — όποια γλώσσα θέλετε.

Επαγγελματική συμβουλή: Για όσους αισθάνονται άβολα με την απλή ξεκούραση, προσπαθήστε πρώτα να νιώσετε άνετα με αυτήν. Αλλά αν θέλετε περισσότερο καθοδηγούμενο προβληματισμό, προτού γνέφετε για ύπνο, κάντε μια ή δύο ερωτήσεις στον εαυτό σας. Στη συνέχεια, σκεφτείτε την ίδια ερώτηση όταν ξυπνήσετε.

13. Πλαισιώστε ένα πρόβλημα ως ερώτηση.

Όταν αντιμετωπίζετε ένα πρόβλημα — επικοινωνία μιας λιγότερο από ιδανική απόδοση καμπάνιας, εύρεση περισσότερων δολαρίων για ένα επείγον έργο, δαπάνη επιπλέον 50.000 \$ που μόλις διατέθηκαν στην ομάδα σας, δημιουργία ιστότοπου που λειτουργεί τόσο για νέους όσο και για τρέχοντες πελάτες, εύρεση νέου ηχείο σε σύντομο χρονικό διάστημα — διαμορφώστε το ξανά. Αντί να βλέπετε μόνο το πρόβλημα, αρχίστε να το βλέπετε ως μια μεγάλη ερώτηση που πρέπει να απαντήσετε. Για παράδειγμα, "Πώς μπορώ να ξοδέψω επιπλέον 50.000 \$ στο 4ο τρίμηνο;" Στη συνέχεια, βρείτε όσο το δυνατόν περισσότερες λύσεις για αυτό. Θυμηθείτε να πάρετε την παιχνιδιάρικη νοοτροπία σας και ότι καμία ιδέα δεν είναι «κακή».

Επαγγελματική συμβουλή: Στην πραγματικότητα, γράψτε όλα αυτά. Μπορείτε να έχετε δύο στήλες με "ερωτήσεις" και "λύσεις" ή δύο ξεχωριστά κομμάτια χαρτιού.

14. Κάντε τον προβληματισμό συνήθεια.

Τι συμβαίνει; Τι πάει καλά; Εσύ τι θέλεις; Φέρτε τον προβληματισμό στη ζωή σας καθημερινά. Εάν εξασκείτε ήδη ενσυνειδητότητα ή διαλογισμό, αυτό μπορεί να είναι απλώς μια επέκταση αυτού, αλλά αν δεν ξεκινήσετε με διαχειρίσιμα βήματα. Αφιερώστε 5 λεπτά στις μετακινήσεις σας προς τη δουλειά λαμβάνοντας υπόψη πώς θέλετε να είναι η μέρα σας. Για πέντε λεπτά στο δρόμο για το σπίτι σκεφτείτε πώς συγκρίθηκε η πραγματική σας ημέρα. Αναπτύξτε το ώστε να περιλαμβάνει τυχόν ερωτήσεις ή θέματα που σας ενδιαφέρουν.

15. Ζητήστε βοήθεια.

Δεν μπορείς να τα κάνεις όλα μόνος σου. Και ειλικρινά, ακόμα κι αν μπορούσες, θα έπρεπε; Όχι. Η ανάθεση, η εξωτερική ανάθεση και η επαφή με ειδικούς είναι όλα πράγματα για κάποιο λόγο. Η ομαδική επίλυση προβλημάτων μπορεί να είναι καίριας σημασίας, επειδή οι άνθρωποι που λύνουν προβλήματα απολαμβάνουν διαφορετικές οπτικές γωνίες και θέλουν συνεχώς να ξεετάζουν τα πράγματα από μια νέα πλεονεκτική θέση. Δεν είναι περίεργο που ζητούν άλλες ιδέες. Επιστρατεύστε έναν έμπιστο συνάδελφο ή μέντορα, προσλάβετε έναν προπονητή ή μιλήστε με έναν πιστό και μη επικριτικό φίλο. Ένας σύζυγος και ο καλύτερος φίλος είναι υπέροχοι, αλλά το κλειδί εδώ είναι να βρείτε κάποιον που θα σας προσφέρει μια αμερόληπτη και εντελώς ανοιχτόμυαλη διέξοδο ή προοπτική.

16. Πάρτε (υπολογισμένα) ρίσκα.

Μια δημιουργική λύση δεν θα επιτευχθεί ή δεν θα είναι επιτυχής χωρίς κάποιο επίπεδο κινδύνου. Ποιος είναι ο καλύτερος τρόπος για να νιώσετε άνετα με τους κινδύνους; Ξεκινήστε να τα παίρνετε. Είτε ταξιδεύετε σε άλλη χώρα, είτε τρώτε μόνοι σας στο αγαπημένο σας εστιατόριο την Παρασκευή το βράδυ, είτε πείτε στον ευαίσθητο συνάδελφό σας ότι το μήλο που απολαμβάνει στο γραφείο της κάθε απόγευμα στις 3:05 μ.μ. σε τρελαίνει. Το να παίρνετε ρίσκα είναι μέρος του νοητικού πλαισίου ενός λύτη προβλημάτων, οπότε βρείτε κάτι που σας ταιριάζει και κάντε το.

17. Θέστε και μετρήστε στόχους.

Η δημιουργία των επιθυμητών αποτελεσμάτων είναι ένα βασικό μέρος μιας επιτυχημένης λύσης σε ένα πρόβλημα. Και όπως όλα, αυτό πρέπει να τελειοποιηθεί και να εμφυσηθεί σε όλους τους τομείς της ζωής. Για να γίνετε καλύτεροι σε αυτό το σύνολο και να μετρήσετε στόχους στη δική σας επαγγελματική (και προσωπική) ζωή.

Επαγγελματική συμβουλή: Βεβαιωθείτε ότι είναι μετρήσιμα. Και μετά μετρήστε τα πραγματικά. Μην πείτε ότι θέλετε να χάσετε βάρος, αλλά, μάλλον, δεσμευτείτε να χάσετε πέντε κιλά σε τρεις μήνες. Στη συνέχεια, αξιολογήστε πού βρίσκεστε σε τρεις μήνες. Αντί να λέτε ότι θέλετε να μάθετε μια νέα γλώσσα, αποφασίστε ποια πρόοδο θέλετε να έχετε επιτύχει σε έξι μήνες (ας πούμε τον αριθμό των λέξεων του λεξιλογίου, τις συζητήσεις εξάσκησης κ.λπ.) και ποιο πρόγραμμα ή μέθοδο σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε (έναν καθηγητή, σε -προσωπικά ή διαδικτυακά μαθήματα, αυτοδιδασκαλία κ.λπ.).

«Το μέτρο της επιτυχίας δεν είναι αν έχεις ένα δύσκολο πρόβλημα να αντιμετωπίσεις, αλλά αν είναι το ίδιο πρόβλημα που είχες πέρυσι»

John Foster Dulles, πρώην υπουργός Εξωτερικών των ΗΠΑ.

ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΠΗΓΕΣ

- 1. 10 ways to improve your problem-solving skills (10 τρόποι για να βελτιώσετε τις δεξιότητές σας στην επίλυση προβλημάτων)**

[10 Simple Ways To Improve Your Problem Solving Skills | CMOE](#)

- 2. Problem solving skills – 9 Keys to Succeed (Δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων – 9 κλειδιά για την επιτυχία)**

[Problem Solving Skills – 9 Key Steps to Succeed – racticalongevity.com](#)

- 3. Problem Identification Form (Εντυπο Αναγνώρισης Προβλήματος)**

[Problem identification process](#)

5.ΧΡΗΣΗ ΠΗΓΩΝ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ ΓΙΑ ΑΥΤΟΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ

Yeliz NUR AKARCA, Alpaslan AKILLI

Saricam Public Education Center, Τουρκία

Περίληψη

Πώς μπορούν οι ψηφιακές τεχνολογίες, η διαδικτυακή επικοινωνία και οι εικονικές κοινότητες μάθησης να χρησιμοποιηθούν για την επαγγελματική ανάπτυξη των ενηλίκων και για την αύξηση των πιθανοτήτων τους να απασχοληθούν; Αυτή η γενική ερώτηση καθοδήγησε αυτό το κεφάλαιο. Σε αυτό το κεφάλαιο, συζητείται ο ρόλος των ψηφιακών τεχνολογιών και των εικονικών κοινοτήτων μάθησης στη διευκόλυνση της αυτομάθησης των ενηλίκων και στη θεραπεία του ψηφιακού χάσματος. Με βάση πρακτικές από διάφορα περιβάλλοντα, αυτό το κεφάλαιο επιχειρεί να προσφέρει κάποιες κατευθύνσεις για να βοηθήσει τους ενήλικες να γίνουν αυτοκατευθυνόμενοι δια βίου μαθητευόμενοι και να βρουν λύσεις απέναντι σε τεχνικά προβλήματα. Η ιδέα πίσω από αυτή την προσπάθεια είναι ότι οι ενήλικες που έχουν κίνητρα και αυτοκατευθυνόμενοι είναι πολύ πιθανό να μάθουν ανεξάρτητα σε αυτήν την ψηφιακή εποχή στην οποία αναδύεται ένας τεράστιος όγκος πληροφοριών κάθε μέρα. Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με ορισμένες τελικές παρατηρήσεις σχετικά με την αυξανόμενη σημασία των δεξιοτήτων που σχετίζονται με τον υπολογιστή τόσο στον χώρο εργασίας όσο και στην αναζήτηση εργασίας.

Εισαγωγή

Διάφορες μορφές πρόσφατων τεχνολογιών έχουν γίνει μέρος της καθημερινής ζωής των ηλικιωμένων. Η χρήση επιτραπέζιων υπολογιστών, φορητών συσκευών και του Διαδικτύου σε κάθε τομέα της ζωής έχει αυξηθεί δραματικά τα τελευταία χρόνια. Αυτές οι συσκευές χρησιμοποιούνται πλέον για διάφορα πράγματα, από τη διδασκαλία έως την υγειονομική περίθαλψη (Barbarosa Neves & Vetere, 2019; Henshaw, Clark, Kang & Ferguson, 2021). Υπάρχει ένα αναμφισβήτητο γεγονός ότι η χρήση του Διαδικτύου μεταξύ των ηλικιωμένων αυξάνεται σταδιακά (Hunsaker & Hargittai, 2018; Nguyen et al., 2020), ενώ ο αριθμός των ενηλίκων χρηστών ψηφιακής τεχνολογίας εξακολουθεί να είναι πολύ πίσω από τους νέους και αυτό είναι εν μέρει λόγω του επιπέδου υιοθεσίας και αποδοχής στον ηλικιωμένο πληθυσμό (Li & Luximon, 2016). Με παρόμοιο τρόπο, η Nguyen και οι συνεργάτες της (2020) εξέτασαν πώς η πανδημία άλλαξε τη χρήση των μεθόδων ψηφιακής επικοινωνίας από τα άτομα και διαπίστωσαν ότι το νεότερο τεταρτημόριο της ομάδας μελέτης τους ήταν πιο πιθανό να είχε αυξήσει οποιοδήποτε είδος διαδικτυακής επικοινωνίας σε σύγκριση με άλλες ηλικιακές ομάδες. Υπάρχουν πολλοί λόγοι πίσω από αυτό, για παράδειγμα, οι ηλικιωμένοι φέρεται να δείχνουν λιγότερα ενδιαφέροντα (Morris, Goodman & Brading, 2007). Ο φόβος να κάνει λάθη και η ύπαρξη ισχυρού αισθήματος κοινωνικής ευθύνης μπορεί επίσης να είναι λόγοι για την απροθυμία των ενηλίκων να χρησιμοποιήσουν έξυπνες ψηφιακές συσκευές (Knowles & Hanson, 2018). Όποιος κι αν είναι ο λόγος, είναι ζωτικής σημασίας να ξυπνήσουμε θετικά συναισθήματα στους ηλικιωμένους για τις ψηφιακές τεχνολογίες (Li & Luximon, 2016). Τα οφέλη της αυτομάθησης είναι εμφανή για τους ενήλικες, αλλά αυτό δεν σημαίνει απαραίτητα ότι δεν χρειάζονται ποτέ δασκάλους. Ωστόσο, οι

ενήλικες που έχουν κίνητρα για τον εαυτό τους και αυτοκατευθυνόμενοι είναι λιγότερο πιθανό να χρειαστούν κάποιον να τους οδηγήσει πέρα από το όριο. Αυτό είναι συχνά απαραίτητο όταν οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι δεν μπορούν να προχωρήσουν μόνοι τους λόγω του τεράστιου όγκου πληροφοριών που αναδύονται καθημερινά (Taylor & Hamdy, 2013, Yoo, 2021).

Με τον αυξανόμενο ρόλο του Διαδικτύου σε κάθε σφαίρα της ζωής και σε όλες τις ηλικιακές ομάδες, η σημασία της διαδικτυακής επικοινωνίας γίνεται επίσης κανόνας (Hartley & Chatterton, 2015). Σύμφωνα με το Pew Research Center (n.d.), η χρήση του Διαδικτύου είναι πολύ λιγότερο διαδεδομένη μεταξύ των ηλικιωμένων της κοινωνίας σε σύγκριση με τους νεαρούς ενήλικες. Στην πραγματικότητα, ορισμένες ομάδες ηλικιωμένων, οι οποίοι είναι πλουσιότεροι και πιο μορφωμένοι, αναφέρουν ότι χρησιμοποιούν διάφορες τεχνολογίες με ρυθμούς παρόμοιους με τους νεότερους ενήλικες (Pew Research, 2017). Ωστόσο, υπάρχει ένα σημαντικό ψηφιακό χάσμα μεταξύ νεαρών ενηλίκων και ηλικιωμένων. Σήμερα, η διαδικτυακή επικοινωνία αφορά την ενίσχυση της κοινωνικής συνδεσιμότητας των ενηλίκων καθώς και τη βελτίωση της ευημερίας τους (Hage, Wortmann, van Offenbeek & Boonstra, 2016). Τούτου λεχθέντος, δεν σημαίνει απαραίτητα ότι όλες οι επιπτώσεις της διαδικτυακής επικοινωνίας στους ενήλικες είναι θετικές, όπως η ενισχυμένη κοινωνική συνδεσιμότητα. Η επίδραση των ενηλίκων που χρησιμοποιούν διαδικτυακές εμπειρίες επικοινωνίας φαίνεται να είναι ποικίλη, δηλαδή θετική ή ανύπαρκτη για κάποιους ενήλικες και αρνητική για κάποιους άλλους. Απαιτούνται ακόμη πειστικά στοιχεία για την υποστήριξη αυτού του επιχειρήματος (Hage et al., 2016).



Εικόνα 1. Ψηφιακή/Κοινωνική Συνδεσιμότητα.

Πριν προχωρήσουμε στη συζήτηση περαιτέρω, μπορεί να είναι χρήσιμο να εξετάσουμε τι είναι πραγματικά η ψηφιακή επικοινωνία και πώς γίνεται απαραίτητη στη ζωή μας. Η διαδικτυακή επικοινωνία αναφέρεται σε οποιαδήποτε μέθοδο επικοινωνίας μεταξύ ατόμων μέσω ηλεκτρονικών και διαδικτυακών τεχνολογιών (Gomez-Baya, Rubio-Gonzales & Gaspar de Matos, 2019). Το εύρος και οι επιλογές για την ψηφιακή επικοινωνία ποικίλλουν και από τα κοινωνικά δίκτυα έως τις τηλεδιασκέψεις, υπάρχει ένα ευρύ φάσμα επιλογών (Hartley & Chatterton, 2015).

Η ψηφιακή επικοινωνία παρέχει στους ανθρώπους γρήγορη πρόσβαση σε άλλους με απaráμιλλο ρυθμό. Ένας μεγάλος αριθμός επιχειρήσεων προτιμά ολοένα και περισσότερο τη χρήση ειδοποίησης μέσω email ή εφαρμογών για κινητά έναντι τηλεφωνικής κλήσης, λόγω της ευκολίας που προσφέρουν το email και οι εφαρμογές για κινητά όσον αφορά την παρακολούθηση της εγγραφής του μηνύματος. Σε ορισμένες άλλες περιπτώσεις, η συνομιλία με κάποιον πρόσωπο με πρόσωπο ή εξ αποστάσεως μέσω βιντεοκλήσης μπορεί να λύσει μια κατάσταση πιο γρήγορα από πολλά μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (Sarokin, 2015). Επιπλέον, σε αυτήν την εποχή της ψηφιακής τεχνολογίας, διάφοροι τύποι διαδραστικών τεχνολογιών και ψηφιακών καναλιών, όπως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη συμβολή τόσο στη ζωή του ατόμου όσο και στις δραστηριότητες του οργανισμού.

Δεδομένης της σημασίας της διαδικτυακής επικοινωνίας που συνοψίζεται παραπάνω, είναι ιδιαίτερα σημαντικό για τους ενήλικες να διαθέτουν βασικές ψηφιακές δεξιότητες για απασχολησιμότητα και επαγγελματική εξέλιξη. Μερικά από τα πλεονεκτήματα που προσφέρει η ψηφιακή επικοινωνία έχουν αλλάξει γρήγορα τον τρόπο με τον οποίο εκτελούνται οι εργασίες σε έναν χώρο εργασίας. Για παράδειγμα, η άμεση παράδοση των πληροφοριών στον παραλήπτη αλλάζει τις συμπεριφορές και τις προσδοκίες των αποστολέων καθώς και των παραληπτών (Derks & Bakker, 2010).



Εικόνα 2. Ψηφιακός Χώρος Εργασίας.

Ο ρόλος της διαδικτυακής επικοινωνίας για την προώθηση της αυτομάθησης μεταξύ των ενηλίκων

Η διαδικτυακή επικοινωνία βοηθά τους ηλικιωμένους με πολλούς τρόπους, όπως η αύξηση της αποτελεσματικότητας στην εργασία, η δια βίου μάθηση, η επαγγελματική ανάπτυξη, η απασχολησιμότητα (Barbosa Neves, Franz, Judges, Beermann & Baecker, 2017; Henshaw, Clark, Kang & Ferguson, 2012; Morato, Sanchez -Cuadrado, Iglesias, Campillo, & Fernández-Panadero, 2021). Οι Li, Ornstein, Li and Liu (2021) ερευνήσαν την επίδραση της πανδημίας COVID-19 σε ηλικιωμένους σε σχέση με τη χρήση της τεχνολογίας και τις καθημερινές ανάγκες και τις ανάγκες υγειονομικής περίθαλψης και διαπίστωσαν ότι οι πιθανότητες υιοθέτησης μιας νέας τεχνολογίας μειώνονται με την αύξηση της ηλικίας και τη μείωση των επιπέδων εισοδήματος. Η Nguyen και οι συνεργάτες της (2020) εξέτασαν τη διαδικτυακή επικοινωνία διαφορετικών ηλικιακών ομάδων κατά τη διάρκεια της πανδημίας συλλέγοντας δεδομένα από περισσότερους από χίλιους ενήλικες. Ισχυρή άνοδος της διαδικτυακής επικοινωνίας. Τα δεδομένα έδειξαν ότι σχεδόν οι μισοί από τους συμμετέχοντες χρησιμοποιούσαν συχνότερα μηνύματα κειμένου και περίπου το ένα τρίτο των ερωτηθέντων αύξησαν τις φωνητικές τους κλήσεις και τη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Σχεδόν το ένα τέταρτο των ερωτηθέντων χρησιμοποιούσε συχνότερα email. Συνολικά, όταν συνδυάζονται όλοι οι τρόποι ψηφιακής επικοινωνίας, λιγότεροι από τους μισούς ερωτηθέντες αύξησαν την ψηφιακή τους επικοινωνία χωρίς καμία μείωση σε κανέναν από τους τρόπους.

Οι ψηφιακές δεξιότητες αποτελούν πλέον μια απαραίτητη προϋπόθεση εισόδου για τις περισσότερες από τις διαδικτυακές κενές θέσεις εργασίας. Η διαδικτυακή επικοινωνία

και οι ψηφιακές δεξιότητες δεν είναι μόνο απαραίτητες για την απασχολησιμότητα αλλά και για την προώθηση της επαγγελματικής εξέλιξης. Οι ηλικιωμένοι που αναζητούν εργασία πρέπει να αναπτύξουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες για να μεγιστοποιήσουν τις πιθανότητές τους σε μια ολοένα και πιο ψηφιακή αγορά (Nania, Bonella, Restuccia & Taska, 2019). Είτε για να αυξήσουν τις πιθανότητές τους να εργαστούν είτε για σκοπούς αυτοβελτίωσης, οι ενήλικες πρέπει να αναπτύξουν και να εφαρμόσουν δεξιότητες διαδικτυακής επικοινωνίας για να υποστηρίξουν την αυτομάθησή τους και να βελτιώσουν την ποιότητα ζωής τους (Lee, Chen & Hewitt, 2011).

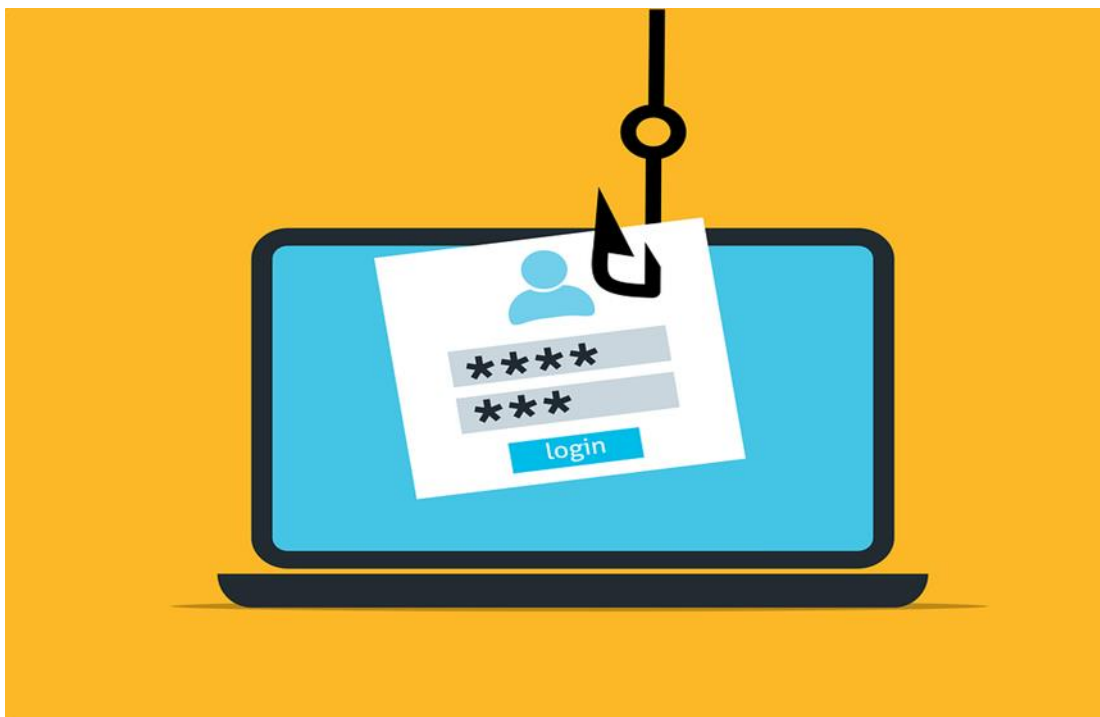
Πολλοί χώροι εργασίας και επιχειρήσεις κινούνται ασταμάτητα προς την υιοθέτηση του υπολογιστικού νέφους – έναν όρο που χρησιμοποιείται για να σημαίνει πρόσβαση σε υπηρεσίες ΤΠΕ μέσω του Διαδικτύου. Στο Cloud computing, η επεξεργασία δεδομένων πραγματοποιείται «στο σύννεφο», επομένως ο χρήστης δεν χρειάζεται υπολογιστή προηγμένης τεχνολογίας. Οι φθηνότερες μορφές υπολογιστών και άλλες φορητές συσκευές, όπως οι υπολογιστές tablet, μπορούν να κάνουν τη δουλειά χάρη στο cloud μέσω του Διαδικτύου (Richards, McGreal, Stewart & Sturm, 2014).

Η εισαγωγή του cloud computing και άλλων μορφών ψηφιακής τεχνολογίας στους χώρους εργασίας έχει μετατρέψει πάρα πολύ τον αριθμό των εργασιών που γίνονται. Ο αυξανόμενος ρόλος των ψηφιακών δεξιοτήτων στο χώρο εργασίας αυξάνεται μαζί με τη ζήτηση για εργαζόμενους με δεξιότητες που σχετίζονται με τον υπολογιστή και η περίπτωση των εργαζομένων μεγαλύτερης ηλικίας αξίζει να προσελκύσει ιδιαίτερη προσοχή (Lee, Czaja & Sharit, 2009). Δεδομένου ότι το προσδόκιμο ζωής αυξάνεται εδώ και πολύ καιρό, η χρήση τρόπων διαδικτυακής επικοινωνίας βοηθά τους ηλικιωμένους να γίνουν πολύτιμοι συνεισφέροντες, ενισχύοντας την παραγωγικότητα της εταιρείας μέσω της εμπειρίας και των ψηφιακών τους δεξιοτήτων (Barbosa Neves & Vetere, 2019). Ως εκ τούτου, οι ενήλικες μεγαλύτερης ηλικίας θα πρέπει να μπορούν να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά τα διαδικτυακά εργαλεία επικοινωνίας και θα πρέπει να διασφαλίζουν την ψηφιακή ένταξη όχι μόνο για να επιτύχουν τις δυνατότητες απασχολησιμότητάς τους, αλλά και για να προωθήσουν την εξέλιξη της σταδιοδρομίας (Kispeter, 2018; Nania, Bonella, Restuccia & Taska, 2019).



Εικόνα 3. Κοινωνική Ένταξη.

Η τεχνολογία cloud αυξάνει τον όγκο δεδομένων που μεταφέρουν και αποθηκεύουν διασυννοριακά άτομα από διάφορα μέρη του κόσμου, και αυτό το όφελος προκαλεί επίσης ανησυχία λόγω ορισμένων ζητημάτων στους τομείς της ασφάλειας των δεδομένων και της ιδιωτικής ζωής. Παρά τα πλεονεκτήματα που αναφέρθηκαν παραπάνω, πολλές προκλήσεις και κίνδυνοι για την προστασία της ιδιωτικής ζωής είναι εγγενείς στο cloud computing. Επιπλέον, υπάρχουν ανησυχίες σχετικά με την ευθύνη των παρόχων υπηρεσιών στους υφιστάμενους όρους και προϋποθέσεις των τυπικών συμβάσεων υπολογιστικού νέφους λόγω της έλλειψης σαφώς καθορισμένων ανοιχτών προτύπων.



Εικόνα 4. Phishing.

Οι ενήλικες, όπως και οι έφηβοι, υιοθετούν όλο και περισσότερο τεχνολογίες cloud και τους βοηθούν να συμμετέχουν σε κοινωνικές δραστηριότητες, να παραμένουν σε επαφή με τους συγγενείς και τους φίλους τους. Αυτές οι τεχνολογίες τους βοηθούν επίσης να ζουν ανεξάρτητα στην κοινωνία. Επιπλέον, αυτές οι τεχνολογίες βοηθούν τους ενήλικες να αισθάνονται πιο παραγωγικοί μέσω εικονικών εκδηλώσεων αλληλεπιδράσεων μετά τη συνταξιοδότησή τους. Σήμερα, πολλοί πάροχοι προσφέρουν στους χρήστες πλεονεκτήματα στο cloud εάν ανοίξουν έναν δωρεάν λογαριασμό. Οι ενήλικες που ανοίγουν και χρησιμοποιούν τις υπηρεσίες email από έναν από αυτούς τους παρόχους θα έχουν δωρεάν πρόσβαση στις υπηρεσίες υπολογιστικού νέφους. Το cloud μπορεί να παρέχει σε ενήλικες πρόσβαση στον αυξανόμενο αριθμό δωρεάν πόρων ανοιχτής εκπαίδευσης, καθώς και σε εφαρμογές ανοιχτού κώδικα που επιτρέπουν την κοινωνική αλληλεπίδραση, την επεξεργασία περιεχομένου, τον υπολογισμό και την εκτέλεση πολλών παρόμοιων λειτουργιών.



Εικόνα 5. Δεξιότητες που σχετίζονται με τον υπολογιστή.

Εικονικές Κοινότητες Μάθησης και Επαγγελματική Ανάπτυξη

Με πολύ απλά λόγια, οι πρακτικές επαγγελματικής ανάπτυξης στοχεύουν στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων ενός εργαζομένου που σχετίζονται με το επάγγελμα που ασκεί και επομένως τέτοιες πρακτικές συνήθως απευθύνονται σε ενήλικες εκπαιδευόμενους. Οι δραστηριότητες επαγγελματικής ανάπτυξης αναμένεται να ενθαρρύνουν την έρευνα, τη στοχαστική σκέψη, τη συνεργασία και τη συνεργασία μεταξύ των μελών των κοινοτήτων μάθησης και να παρέχουν συνεχή υποστήριξη για τη δια βίου μάθηση. Σε πολλές περιπτώσεις παραδοσιακών ή πρόσωπο με πρόσωπο προγραμμάτων ή δραστηριοτήτων επαγγελματικής ανάπτυξης που παρέχονται γενικά με τη μορφή συνεδρίων, σεμιναρίων ή εργαστηρίων μίας λήψης (Hill, 2009, Tseng, 2003), οι συμμετέχοντες ενδέχεται να μην έχουν επαρκή χρόνο για προβληματισμό ή έρευνα λόγω του ανεπαρκούς χρόνου που έχει διατεθεί. Επιπλέον, αυτά τα προγράμματα επαγγελματικής ανάπτυξης πρόσωπο με πρόσωπο δεσμεύονται από το χρόνο και την τοποθεσία, επομένως από την πλευρά των μαθητών θα μπορούσε να υπάρξει ανάγκη να ταξιδέψουν και να παραμείνουν σε αυτές τις προκαθορισμένες δραστηριότητες. Από την άλλη όψη του νομίσματος, η ταχεία ανάπτυξη της τεχνολογίας και κατά συνέπεια των εργαλείων που βασίζονται στο διαδίκτυο και η δημιουργία κοινωνικών δικτύων έχουν δημιουργήσει ένα γόνιμο περιβάλλον για επαγγελματική ανάπτυξη όπου οι άνθρωποι μπορούν εύκολα να έχουν πρόσβαση σε εικονικές κοινότητες μάθησης σε στιγμές και μέρη που τους βολεύουν. Το πιο

σημαντικό είναι ότι οι άνθρωποι έχουν αρχίσει να χτίζουν τις δικές τους επίσημες ή άτυπες κοινότητες επαγγελματικής μάθησης στο Διαδίκτυο (Ferriter, 2009).

Τα τελευταία χρόνια, τα εργαλεία που βασίζονται στον ιστό χρησιμεύουν για πιο διαδραστική συνεργασία. Wiki, ιστολόγια, podcast και παρόμοια έχουν εμφανιστεί και έχουν δώσει στους ανθρώπους την ευκαιρία να συνεισφέρουν και να συνεργαστούν σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης. Στις πιο δυναμικές τοποθεσίες, ιδιαίτερα οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι έχουν δημιουργήσει τις δικές τους επαγγελματικές κοινότητες μάθησης στις οποίες μπορούν να συνεισφέρουν στο περιεχόμενο, να γράφουν ένα ιστολόγιο για συγκεκριμένα θέματα, να ενημερώνονται για τα τελευταία νέα σχετικά με εκδηλώσεις και τάσεις επαγγελματικής ανάπτυξης στο Διαδίκτυο και να έρχονται σε αλληλεπίδραση σε φόρουμ συζήτησης με επαγγελματίες που εργάζονται στον ίδιο τομέα ή έχουν κοινό ενδιαφέρον (Ferriter, 2009).

Παράλληλα με την πρόοδο των τεχνολογικών εργαλείων και την αυξανόμενη γοητεία για την ηλεκτρονική μάθηση, πολλές πρακτικές επαγγελματικής ανάπτυξης σχεδιάζονται χρησιμοποιώντας μια ποικιλία εργαλείων επικοινωνίας μέσω υπολογιστή (CMC) που ενθουσιάζουν τους μαθητές που χρειάζονται ευελιξία. Επιπλέον, το CMC παρέχει τόσο ασύγχρονη όσο και σύγχρονη επικοινωνία. Σε ασύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης, οι δημοσιεύσεις και οι πληροφορίες είναι πάντα εκεί για πρόσβαση. Για το λόγο αυτό, οι εκπαιδευόμενοι έχουν περισσότερο χρόνο να προβληματιστούν σχετικά με τα θέματα συζήτησης, να επεξεργαστούν τις απαντήσεις τους και να τις δημοσιεύσουν όποτε θέλουν (Haythornthwaite & Andrews, 2011; Romiszowski & Ravitz, 1997). Τα e-mail, οι πίνακες συζητήσεων, οι πίνακες ανακοινώσεων, τα ιστολόγια και τα wiki μπορούν να δοθούν ως παραδείγματα ασύγχρονων επικοινωνιών. Από την άλλη πλευρά, οι σύγχρονες επικοινωνίες θεωρούνται ως ζωντανές συναντήσεις στις οποίες οι συμμετέχοντες μπαίνουν σε διαδικτυακή αλληλεπίδραση με συνομηλίκους σε πραγματικό χρόνο. Για παράδειγμα, χρησιμοποιώντας ένα διαδικτυακό δωμάτιο συνομιλίας, δημοσιεύουν και λαμβάνουν αμέσως τα μηνύματα. Οι συμμετέχοντες μπορούν επίσης να δουν ο ένας τον άλλον μέσω webcam και να μιλήσουν μέσω μικροφώνου, το οποίο επιτρέπει επίσης φωνητική επικοινωνία. Σε σύγχρονα περιβάλλοντα, η επικοινωνία επιτυγχάνεται ταυτόχρονα και μπορεί να θεωρηθεί σαν συζήτηση πρόσωπο με πρόσωπο στην τάξη. Η ηχητική διάσκεψη, η τηλεδιάσκεψη ή η ανταλλαγή άμεσων μηνυμάτων μέσω Skype μπορούν να δοθούν ως παραδείγματα για τη σύγχρονη επικοινωνία.



Εικόνα 6. Εργαλεία επικοινωνίας μέσω υπολογιστή.

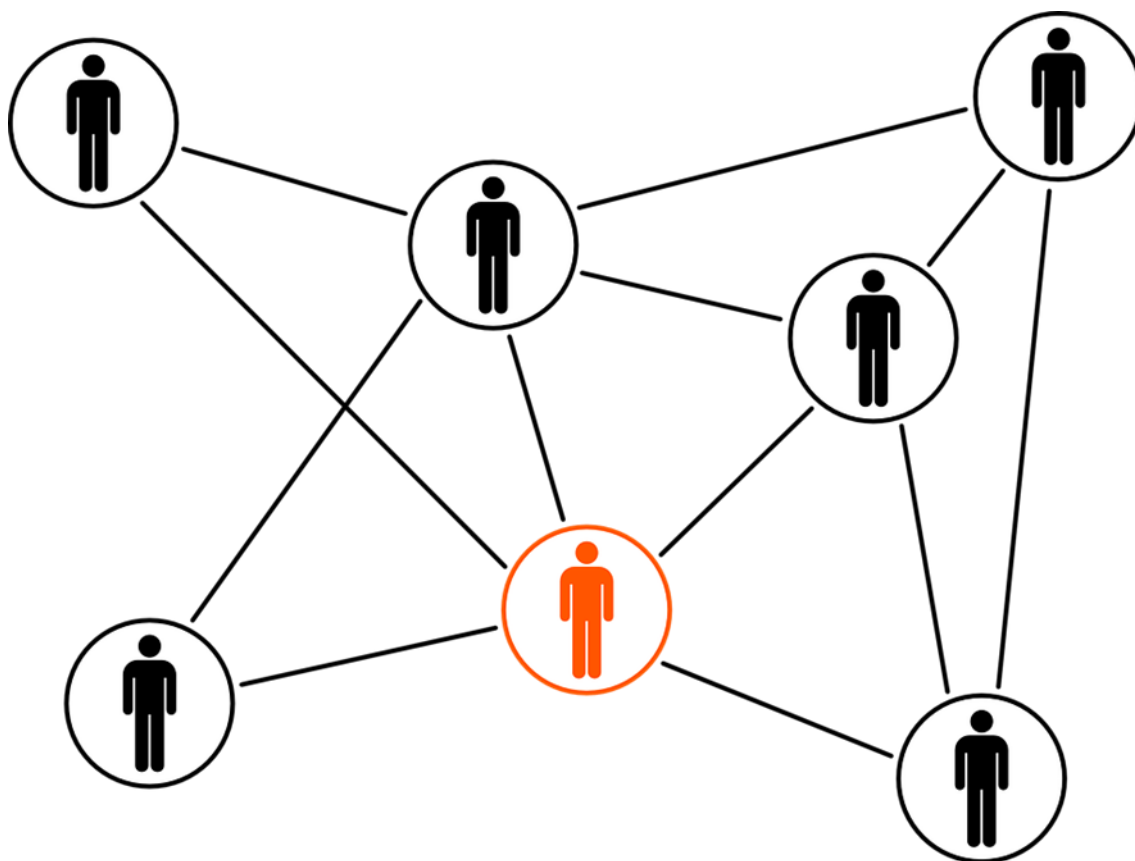
Η χρήση εργαλείων που βασίζονται στο διαδίκτυο δεν μπορεί, φυσικά, να καλύψει πλήρως της πρόσωπο με πρόσωπο προσωπικής επαγγελματικής ανάπτυξης, ωστόσο θα μπορούσε ενδεχομένως να ενισχύσει αποτελεσματικές πρακτικές επαγγελματικής ανάπτυξης και να τις καταστήσει ακόμα πιο αποτελεσματικές. Για παράδειγμα, η χρήση εικονικών κοινοτήτων μάθησης μπορεί να οδηγήσει τις δραστηριότητες επαγγελματικής ανάπτυξης να γίνουν πιο βιώσιμες και εστιασμένες στην εργασία. Όταν μια διαδικτυακή κοινότητα επαγγελματικής μάθησης έχει δημιουργηθεί για να υποστηρίξει τους στόχους και τις αξίες μιας συγκεκριμένης περιοχής, οι συμμετέχοντες μπορεί να συμβάλουν στον σχεδιασμό και τον καθορισμό αυτών των στόχων και να διατηρήσουν μια σταθερή δέσμευση για τη διαχείρισή τους. Η εικονική κοινότητα μάθησης μπορεί επίσης να είναι πιο πρακτική όσον αφορά την παροχή εύελκτων ωρών και χώρων για συνεργατική μάθηση καθώς και παγκόσμια πρόσβαση σε ειδικούς και πόρους (Duncan-Howell, 2010). Με άλλα λόγια, η ύπαρξη της τεχνολογίας ενισχύει τις ευκαιρίες για τη δημιουργία δικτυωμένων κοινοτήτων μάθησης και ιδεών που διαφορετικά δεν μπορούν εύκολα να δημιουργηθούν και να διατηρηθούν με παραδοσιακά μέσα επαγγελματικής ανάπτυξης.

Με βάση τον βαθμό αλληλεπίδρασης μεταξύ του εκπαιδευτή και των εκπαιδευομένων, οι Kleiman et al. (2000) κατηγοριοποιούν την διαδικτυακή επαγγελματική ανάπτυξη ως (α) προσεγγίσεις μετάδοσης, (β) αυτορυθμισμένα, ανεξάρτητα μαθήματα σπουδών, (γ) μοντέλα μαθημάτων διαλέξεων στο κολέγιο, (δ) μοντέλα φροντιστηρίων και (ε) μοντέλα κοινοτήτων μάθησης (σελ. 7 -8). Οι προσεγγίσεις εκπομπής και τα μαθήματα ανεξάρτητης μελέτης αναφέρονται κυρίως σε διαδικτυακό υλικό ή διαλέξεις που επιτρέπουν ελαφρώς στους μαθητές να επικοινωνούν μεταξύ τους και με τον εκπαιδευτή. Τα μαθήματα διαλέξεων στο κολέγιο έχουν μέσο βαθμό αλληλεπίδρασης σε σύγκριση με τα μοντέλα σεμιναρίων και κοινοτήτων μάθησης που προωθούν μεγαλύτερο βαθμό επικοινωνίας μεταξύ των μαθητών και του εκπαιδευτή. Όλες αυτές

οι προσεγγίσεις μπορούν να προσφέρουν αποτελεσματικές διαδικτυακές πρακτικές επαγγελματικής ανάπτυξης με βάση τις ικανότητες, τις ανάγκες και τις προσδοκίες των συνοδών. Ωστόσο, σύμφωνα με πολλούς ερευνητές, οι διαδικτυακές κοινότητες μάθησης χρησιμεύουν καταλληλότερα για το σκοπό της βελτίωσης των επαγγελματικών πρακτικών των συμμετεχόντων σε ένα υποστηρικτικό πλαίσιο (Cavaalluzzo et al., 2005· Schrum et al., 2005).

Οι διαδικτυακές κοινότητες επαγγελματικής μάθησης υποστηρίζουν τα κίνητρα και τους χαρακτήρες των μαθητών που είναι ικανοί στην αυτορρύθμιση. Ένας αυτορρυθμιζόμενος ενήλικος εκπαιδευόμενος θα μπορούσε ενδεχομένως να βρει τη δική του ταυτότητα σε μια ψηφιακή επαγγελματική κοινότητα μάθησης ενώ συνεργάζεται με άλλους για να επικοινωνήσει τις εμπειρίες και τις ανακαλύψεις του. Ο Merriam (2001) υποστηρίζει ότι, «η αυτομάθηση είναι μέρος της ταυτότητας της εκπαίδευσης ενηλίκων και έχει αντίκτυπο στις πρακτικές» (σελ. 11). Η χρήση του Διαδικτύου και των εργαλείων που βασίζονται στο διαδίκτυο χωρίς περιορισμό χρόνου και χώρου είναι σε απόλυτη αρμονία με τα κίνητρα ενός αυτοκατευθυνόμενου εκπαιδευόμενου. Οι αυτοκατευθυνόμενοι ενήλικες εκπαιδευόμενοι μπορούν να είναι πιο πρόθυμοι να συνεχίσουν να συμμετέχουν στο διαδικτυακό περιβάλλον και να μοιράζονται τις γνώσεις τους με όσους έχουν πρόσφατα λάβει μέρος στην εικονική κοινότητα μάθησης.

Όσον αφορά τα πλεονεκτήματα των εικονικών κοινοτήτων μάθησης, οι Kleiman et al. (2000) κάνει μια λίστα με ποικίλα οφέλη. Αναφέρουν ότι οι διαδικτυακές κοινότητες μάθησης έχουν τις ιδιότητες της ευκολίας και της σχέσης κόστους-αποτελεσματικότητας, καθώς οι μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση σε πόρους ανά πάσα στιγμή και στον τόπο τους χωρίς να ταξιδέψουν. Επιπλέον, σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον μάθησης, οι συμμετέχοντες θα μπορούσαν να βρουν περισσότερο χρόνο για να προβληματιστούν σχετικά με τη μάθησή τους και να αλληλεπιδράσουν με άλλους μαθητές. Όποτε το επιθυμούν, μπορούν να αφιερώσουν το χρόνο τους για να διαβάσουν τις αναρτήσεις άλλων περισσότερες από μία φορές, να συγκεντρώσουν σκέψεις και να οργανώσουν ιδέες πριν απαντήσουν. Δεν απαιτείται να αφαιρέσουν όσα είπαν οι άλλοι προηγουμένως, επειδή στις ρυθμίσεις διαδικτυακής εκμάθησης οι δραστηριότητες και οι συζητήσεις καταγράφονται αυτόματα. Επιπλέον, οι διαδικτυακές εμπειρίες μάθησης βοηθούν τα άτομα να έρθουν σε επαφή με άλλα άτομα από διαφορετικά υπόβαθρα, ενδιαφέροντα και εμπειρίες. Αυτές οι διαφορές προσθέτουν περισσότερη αξία στη μαθησιακή εμπειρία και προάγουν τη μάθηση υψηλής ποιότητας. Με λίγα λόγια, όταν οι εκπαιδευόμενοι γίνουν μέλη αυτών των διαδικτυακών κοινοτήτων μάθησης, θα μπορούσαν σε μεγάλο βαθμό να απαλλαγούν από το αίσθημα της επαγγελματικής απομόνωσης, να αισθανθούν περισσότερα κίνητρα και να γίνουν πιο πρόθυμοι να εμβαθύνουν τη μάθησή τους στοχεύοντας τις ιδέες των άλλων και σχόλια (Xiaojing, Magjuka, Bonk, & Lee, 2007).



Εικόνα 7. Διαδικτυακές Κοινότητες Μάθησης.

Συμπερασματικά, οι τεχνολογίες που βασίζονται στο διαδίκτυο μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία μιας διαδικτυακής κοινότητας συνεργατικής μάθησης ως τόπος επαγγελματικής ανάπτυξης των ατόμων όπου μπορούν να επικοινωνούν με άλλους επαγγελματίες σε οποιοδήποτε μέρος και ανά πάσα στιγμή. Ακόμη και τα μέλη που διστάζουν να μιλήσουν και να κάνουν μια ερώτηση δημόσια μπορούν να επικοινωνήσουν τις σκέψεις τους συνεισφέροντας σε ιδέες online ή μιλώντας μεταξύ τους σε διαδικτυακούς χώρους συνομιλίας. Πιθανώς, η πιο σημαντική διάσταση της χρήσης εικονικών κοινοτήτων μάθησης είναι ότι οι συμμετέχοντες μπορούν να λάβουν άμεση ανατροφοδότηση από ειδικούς ή συνομηλίκους. Ως εκ τούτου, τα μέλη της κοινότητας που βασίζονται στο διαδίκτυο είναι πρόθυμα να μοιραστούν εμπειρίες με συναδέλφους, προωθούνται να μάθουν και θα είναι πρόθυμα να αποκτήσουν νέες επαγγελματικές γνώσεις και δεξιότητες.

Συμπέρασμα

Εκτός από τις εξελίξεις στην οικονομία της γνώσης, η ταχεία ανάπτυξη της τεχνολογίας υπολογιστών και δικτύων έχει δημιουργήσει την ανάγκη για τους ενήλικες να χρησιμοποιούν εργαλεία που βασίζονται στο διαδίκτυο προκειμένου να διευρύνουν τις γνώσεις τους και να διασφαλίσουν την επαγγελματική τους ανάπτυξη μέσω της συνεχούς μάθησης. Στο πλαίσιο της απασχόλησης, η ύπαρξη ευκαιριών διαδικτυακής μάθησης επέτρεψε στους ενήλικες να αναβαθμίσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους

σε σχέση με τη δουλειά τους, προκειμένου να παραμείνουν ενημερωμένοι. Μέσω της γενναιόδωρης υποστήριξης διαφόρων μορφών ψηφιακής τεχνολογίας, οι διαδικτυακές εμπειρίες μάθησης ενηλίκων έχουν γίνει επίσης κοινωνικές, συνεργατικές, γνήσιες και ευέλικτες. Τα εργαλεία που βασίζονται στο διαδίκτυο απευθύνονται κατάλληλα στις αυτορρυθμιζόμενες μαθησιακές ανάγκες των ενηλίκων, τους δίνουν την ευκαιρία να προσαρμόσουν τον δικό τους ρυθμό μάθησης και να ενθαρρύνουν τις εμπειρίες μάθησης σε συνεργασία.

Με βάση τις εικονικές κοινότητες μάθησης ως μία από τις μορφές επικοινωνίας μέσω διαδικτύου, αυτό το κεφάλαιο υπογραμμίζει πώς η διαδικτυακή επικοινωνία καθιστά δυνατή εκ μέρους των ενηλίκων εκπαιδευομένων να μπορούν να συμμετέχουν σε ενεργή και συνεργατική μάθηση με άλλα άτομα που ζουν σε διαφορετικές περιοχές. Εξηγεί περαιτέρω πώς τα εργαλεία μάθησης που βασίζονται στο διαδίκτυο διευκολύνουν τον τρόπο για τους ενήλικες να μάθουν περισσότερο για τη δουλειά τους και να αποκτήσουν τη γνώση που χρειάζονται και να την εφαρμόσουν εύκολα στον τρέχοντα χώρο εργασίας τους. Το κεφάλαιο θίγει επίσης το ζήτημα της ευκολίας στην αξιοποίηση των εργαλείων διαδικτυακής επικοινωνίας χωρίς περιορισμό στο χρόνο και την τοποθεσία. Αυτή η ευελιξία που παρέχεται από τα εργαλεία ψηφιακής επικοινωνίας προτείνεται για να ταιριάζει με το χαρακτηριστικό των ενηλίκων να είναι αυτοκατευθυνόμενοι μαθητές. Τέλος, το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με την ιδέα ότι η ύπαρξη της τεχνολογίας αυξάνει τις ευκαιρίες για τη δημιουργία δικτυωμένων κοινοτήτων μάθησης και ιδεών που διαφορετικά δεν μπορούν εύκολα να δημιουργηθούν και να διατηρηθούν με παραδοσιακά μέσα επαγγελματικής ανάπτυξης.

ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. **Virtual Communities and Social Media (Εικονικές κοινότητες και μέσα κοινωνικής δικτύωσης)**
<https://www.youtube.com/watch?v=5txst5mOywM>
2. **Re-inventing Education for the Digital Age (Επανεφεύρεση της Εκπαίδευσης για την Ψηφιακή Εποχή)**
<https://www.youtube.com/watch?v=ArI6albrkuY>
3. **The Online Community-A New Paradigm**
<https://www.youtube.com/watch?v=OhOUNsATofU>
4. **The Foundations of Online Learning Communities (Τα θεμέλια των διαδικτυακών κοινοτήτων μάθησης)**
<https://www.coursera.org/lecture/the-foundations-of-online-teaching/the-foundations-of-online-learning-communities-8VNvK>
5. **The Features and Benefits of Online PLCs (Τα χαρακτηριστικά και τα οφέλη των ηλεκτρονικών PLC)**
<https://theeducationhub.org.nz/the-features-and-benefits-of-online-plcs/>

ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΑΥΤΟΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΕΝΤΑΞΗΣ

Velta LUBKINA, Karine LAGANOVSKA, Liga DANILANE, Svetlana USCA

Rezekne Academy of Technologies, Λετονία

Περίληψη

Οι κοινωνικά αποκλεισμένες ομάδες διατρέχουν μεγαλύτερο κίνδυνο χαμηλής ευημερίας και κακής υγείας. Η σύνδεση μεταξύ κοινωνικού αποκλεισμού και ανισότητας είναι πολύπλοκη και δύσκολη η συμμετοχή στην κοινωνία. Σήμερα, το ψηφιακό περιβάλλον έχει σημαντικό αντίκτυπο στην κοινωνία, όχι μόνο οικονομικά και πολιτικά, αλλά και κοινωνικά. Η ανάπτυξη ψηφιακών εργαλείων έχει επηρεάσει τις ευκαιρίες για εκπαίδευση και κοινωνικοποίηση ενηλίκων, ανοίγοντας ένα ευρύ φάσμα ευκαιριών. Η αξιοποίηση αυτών των ευκαιριών απαιτεί ψηφιακές δεξιότητες και ικανότητες που επιτρέπουν την επιτυχή χρήση των ψηφιακών πόρων στην ASL και την κοινωνική ένταξη.

Εισαγωγή

Υπό το φως των τελευταίων εξελίξεων σε διάφορες ψηφιακές τεχνολογίες, ορισμένοι ειδικοί ανακοίνωσαν την έναρξη της τέταρτης βιομηχανικής επανάστασης. Το ψηφιακό περιβάλλον έχει σημαντικό αντίκτυπο στην κοινωνία. Ο αντίκτυπος δεν είναι μόνο οικονομικός και πολιτικός αλλά και κοινωνικός. Η ικανότητα σύνδεσης και αντίληψης του περιβάλλοντος ψηφιακά μας επιτρέπει να συλλαμβάνουμε πληροφορίες ολοκληρωμένα και να κατανοούμε και να αναλαμβάνουμε δράση πιο αποτελεσματικά. Ο δυνητικός αντίκτυπος της πληροφορικής στην κοινωνική ένταξη μπορεί να επιτρέψει και να θέσει σε κίνδυνο αυτή τη διαδικασία.

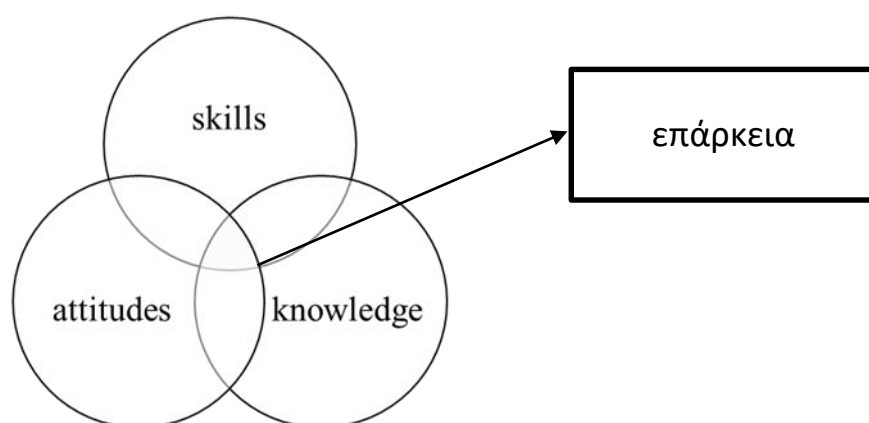
Στις Συστάσεις για την Ανάπτυξη της Εκπαίδευσης Ενηλίκων (UNESCO, 1977): «Η εκπαίδευση ενηλίκων είναι το σύνολο των οργανωμένων εκπαιδευτικών διαδικασιών, ανεξάρτητα από το περιεχόμενο, το επίπεδο και τη μέθοδο, τυπική ή άλλη, είτε παρατείνουν είτε αντικαθιστούν την αρχική εκπαίδευση στα σχολεία, κολέγια και πανεπιστήμια καθώς και μαθητεία, όπου τα άτομα που θεωρούνται ενήλικα από την κοινωνία στην οποία ανήκουν αναπτύσσουν τις ικανότητές τους, εμπλουτίζουν τις γνώσεις τους, βελτιώνουν τα τεχνικά ή επαγγελματικά τους προσόντα ή τα στρέφουν σε μια νέα κατεύθυνση και επιφέρουν αλλαγές στη στάση τους ή συμπεριφορά στη διπλή προοπτική της πλήρους προσωπικής ανάπτυξης και της συμμετοχής σε ισόρροπη και ανεξάρτητη κοινωνική, οικονομική και πολιτιστική ανάπτυξη».

Ψηφιακή Ικανότητα

Στις μέρες μας η έννοια της ικανότητας χρησιμοποιείται ευρέως σε διάφορους τομείς, ενώ αρχικά είχε χρησιμοποιηθεί κυρίως στο πλαίσιο της επαγγελματικής δραστηριότητας.

Ο όρος ικανότητα ορίζεται ως η απαραίτητη γνώση, η επαγγελματική εμπειρία, η κατανόηση σε έναν συγκεκριμένο τομέα, το θέμα και η ικανότητα εφαρμογής της γνώσης και της εμπειρίας σε μια συγκεκριμένη δραστηριότητα (IGI Global, 2021).

Έτσι, τα βασικά στοιχεία κάθε ικανότητας είναι οι στάσεις, οι γνώσεις και οι δεξιότητες.



Εικόνα 1 Βασικά Στοιχεία Ικανότητας

Σήμερα, η έννοια της ψηφιακής ικανότητας βασίζεται στο πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων της ΕΕ ή DigComp.

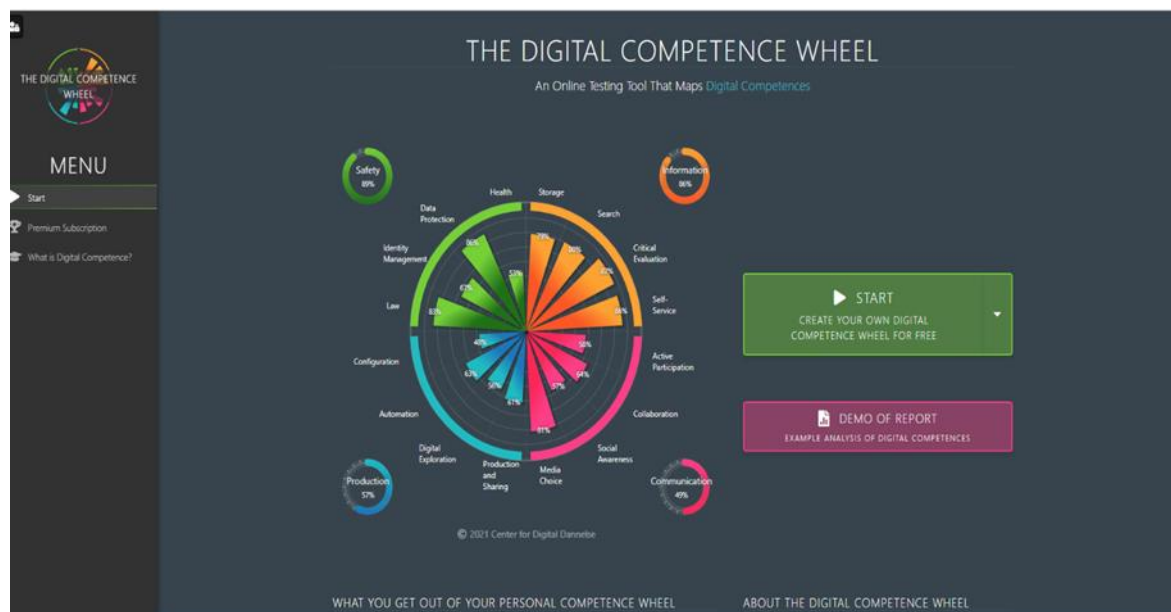
Το European Digital Competence Framework, γνωστό και ως DigComp, προσφέρει ένα εργαλείο για τη βελτίωση της ψηφιακής ικανότητας των πολιτών. Σήμερα, το να είναι κανείς ψηφιακά ικανός σημαίνει ότι οι άνθρωποι πρέπει να έχουν ικανότητες σε όλους τους τομείς του DigComp.

Το Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων μπορεί να βοηθήσει με την αυτοαξιολόγηση, τον καθορισμό μαθησιακών στόχων, τον εντοπισμό ευκαιριών κατάρτισης και τη διευκόλυνση της αναζήτησης εργασίας (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2021).

Η πρώτη έκδοση του Πλαισίου Ψηφιακών Ικανοτήτων περιλάμβανε τις ακόλουθες πτυχές: Επικοινωνία, Δημιουργία Περιεχομένου, Ασφάλεια, Επεξεργασία πληροφοριών και δεδομένων, Επίλυση προβλημάτων.

Το Center for Digital Dannelsse έχει αναπτύξει τον τροχό ψηφιακής ικανότητας για την αυτοαξιολόγηση της ψηφιακής ικανότητας. Ο σκοπός του Digital Competence Wheel είναι να παρέχει μια επισκόπηση των ψηφιακών ικανοτήτων που υπάρχουν και που πρέπει να βελτιωθούν, καθώς και συγκεκριμένη έμπνευση για το πώς να βελτιωθούν οι πιο σχετικές ψηφιακές ικανότητες.

Το Digital Competence Wheel βασίζεται θεωρητικά σε ένα μεγάλο ερευνητικό έργο της ΕΕ, το DigComp.



Εικόνα 2 *The Digital Competence Wheel (Center for Digital Dannelse, 2021)*

Ψηφιακή ικανότητα και διαδικτυακή αλληλεπίδραση

Η διαδικτυακή αλληλεπίδραση χρησιμοποιείται για να περιγράψει την επικοινωνία και τη συνεργασία μεταξύ των χρηστών και των διαδικτυακών κοινοτήτων στον Ιστό. Οι διαδικτυακές κοινότητες συχνά περιλαμβάνουν μέλη για να παρέχουν περιεχόμενο στον ιστότοπο ή/και να συνεισφέρουν με κάποιο τρόπο. Παραδείγματα τέτοιων περιλαμβάνουν wiki, ιστολόγια, διαδικτυακά παιχνίδια για πολλούς παίκτες και άλλους τύπους κοινωνικών πλατφορμών.

Μερικά βασικά παραδείγματα διαδικτυακών υποδομών ανταλλαγής γνώσης περιλαμβάνουν τα ακόλουθα:

- ✓ Wikipedia;
- ✓ Slashdot;
- ✓ Usenet;
- ✓ κ.λπ.

Wikipedia: Μια διαδικτυακή, δημόσια επεξεργάσιμη εγκυκλοπαίδεια με εκατοντάδες χιλιάδες συντάκτες.

Slashdot: Ένα δημοφιλές φόρουμ που σχετίζεται με την τεχνολογία, με άρθρα και σχόλια από αναγνώστες. Η υποκοουλτούρα Slashdot έχει γίνει πολύ γνωστή στους κύκλους του Διαδικτύου.

Usenet: Ιδρύθηκε το 1980 ως «καταναμημένο σύστημα συζήτησης στο Διαδίκτυο», έγινε το πρώτο μέσο για τις κοινότητες του Διαδικτύου. Οι συντονιστές και οι ψηφοφόροι εθελοντές συμβάλλουν στην κοινότητα.

κ.λπ. (το Web 2.0 αναφέρεται επίσης ως "εγγράψιμος ιστός" για να υποδείξει ότι πολλά άτομα συμμετέχουν στη δημιουργία του περιεχομένου του).

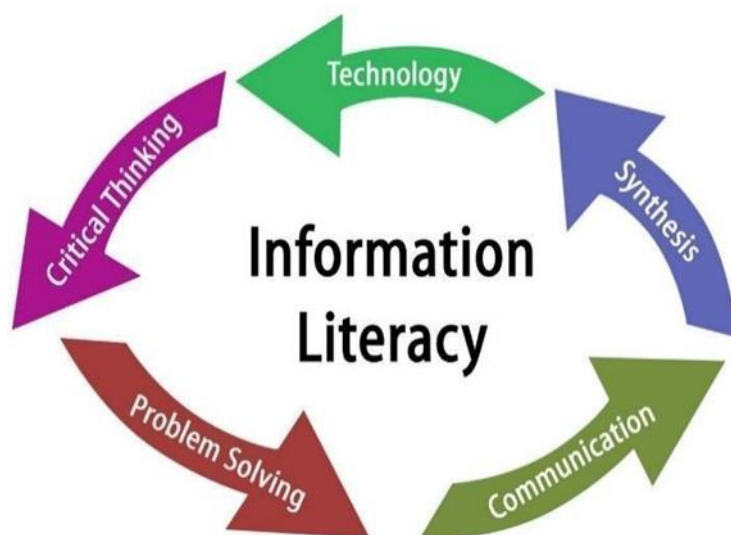
Αυτομάθηση για Ενήλικες στην Ψηφιακή Εποχή

Η αυτοδιδασκαλία έχει γίνει βασική ικανότητα για τους ενήλικες που ζουν στη σημερινή ψηφιακή εποχή, όπου οι κοινωνικές συνθήκες αλλάζουν ραγδαία.

Η αυτοδιδασκαλία είναι η διαδικασία με την οποία ένας μαθητής αναλαμβάνει την ευθύνη για τον έλεγχο των μαθησιακών του στόχων και μέσων για να επιτύχει τους προσωπικούς του στόχους ή τις αντιληπτές απαιτήσεις στο ατομικό του πλαίσιο. Ένα ουσιαστικό χαρακτηριστικό αυτής της διαδικασίας είναι ότι τα εργαλεία και οι στόχοι μάθησης του εκπαιδευόμενου είναι πολύ ατομικοί. Διαφοροποιούνται ανάλογα με την κατάσταση της ζωής τους. Οι ίδιοι οι εκπαιδευόμενοι είναι το κεντρικό και πιο σημαντικό χαρακτηριστικό του πλαισίου τους (Morris, 2019).

Ο **πληροφοριακός γραμματισμός** ως σύνολο ολοκληρωμένων ικανοτήτων που περιλαμβάνει την αναστοχαστική ανακάλυψη πληροφοριών, την κατανόηση του τρόπου παραγωγής και εκτίμησης των πληροφοριών και τη χρήση των πληροφοριών για τη δημιουργία νέας γνώσης και την ηθική συμμετοχή σε κοινότητες μάθησης.

Σύμφωνα με τον ιστότοπο της UNESCO, αυτή είναι η «ενέργειά τους για να παρέχουν στους ανθρώπους δεξιότητες και ικανότητες για κριτική υποδοχή, αξιολόγηση και χρήση πληροφοριών και μέσων ενημέρωσης στην επαγγελματική και προσωπική τους ζωή.



Εικόνα 3 Πληροφοριακός γραμματισμός (Kim, 2014)

Ο Πληροφοριακός Γραμματισμός είναι το σύνολο των δεξιοτήτων που απαιτούνται για την εύρεση, την ανάκτηση, την ανάλυση και τη χρήση πληροφοριών. Ο

Πληροφοριακός Γραμματισμός είναι σημαντικός, καθώς μας επιτρέπει να ανταπεξέλθουμε, δίνοντάς μας τις δεξιότητες να γνωρίζουμε πότε χρειαζόμαστε πληροφορίες και πού να τις εντοπίσουμε αποτελεσματικά και αποδοτικά. Περιλαμβάνει τις τεχνολογικές δεξιότητες που απαιτούνται για τη χρήση της σύγχρονης βιβλιοθήκης ως πύλης πληροφοριών. Μας δίνει τη δυνατότητα να αναλύσουμε και να αξιολογήσουμε τις πληροφορίες που βρίσκουμε, δίνοντάς μας έτσι εμπιστοσύνη στη χρήση αυτών των πληροφοριών για να λάβουμε μια απόφαση ή να δημιουργήσουμε ένα προϊόν.

Ο καθένας χρειάζεται την Πληροφοριακή Παιδεία, καθώς η παιδεία στις πληροφορίες βελτιώνει τελικά την ποιότητα της ζωής μας καθώς παίρνουμε τεκμηριωμένες αποφάσεις (Kim, 2014).

Όπως έχουν μάθει οι περισσότεροι, ο καθένας μπορεί να γράψει οτιδήποτε σε ένα βιβλίο ή στο Διαδίκτυο. Ακριβώς επειδή κάτι είναι τυπωμένο σε οποιαδήποτε μορφή δεν το καθιστά ακριβές και πραγματικό. Ακριβώς επειδή το άκουσες στην τηλεόραση ή το ραδιόφωνο, δεν το κάνει αληθινό. Ακριβώς επειδή κάτι δηλώθηκε πειστικά ή πειστικά από τον αγαπημένο σας πολιτικό, ηθοποιό, τραγουδιστή, συγγραφέα ή καλύτερο φίλο σας, δεν το κάνει πραγματικότητα.

Ως εκ τούτου, είναι σημαντικό να αξιολογήσετε τις πηγές και τις πληροφορίες που χρησιμοποιείτε για παραπομπές είτε ο σκοπός σας για τη χρήση τους είναι μια συζήτηση, μια ανταλλαγή ιδεών με έναν συνάδελφο ή φίλο ή πληροφορίες που χρησιμοποιείτε για να βασίσετε την ψήφο σας για έναν συγκεκριμένο υποψήφιο (Clark, 2018).

Ο ψηφιακός γραμματισμός είναι ξεχωριστός από τον γραμματισμό υπολογιστών. Απαιτεί δεξιότητες κριτικής σκέψης, επίγνωση των απαραίτητων προτύπων συμπεριφοράς που αναμένονται σε διαδικτυακά περιβάλλοντα και κατανόηση των κοινών κοινωνικών ζητημάτων που δημιουργούνται από τις ψηφιακές τεχνολογίες.

Ψηφιακός γραμματισμός = γνώση ψηφιακού εργαλείου + κριτική σκέψη

+ κοινωνική δέσμευση

Ο ψηφιακός γραμματισμός είναι απαραίτητος για να γίνουν ψηφιακοί πολίτες: άτομα υπεύθυνα για το πώς χρησιμοποιούν την τεχνολογία για να αλληλεπιδράσουν με τον κόσμο γύρω τους.

Η βαθιά μάθηση είναι το βασικό συστατικό για τον ψηφιακό γραμματισμό, συμπεριλαμβανομένων έξι βασικών δεξιοτήτων:

✓ συνεργασία (η ικανότητα συνεργασίας με άλλους, με ισχυρές διαπροσωπικές και ομαδικές δεξιότητες).

✓ δημιουργικότητα (να είναι σε θέση να σταθμίζει τις ευκαιρίες με επιχειρηματικό τρόπο και να κάνει τις σωστές ερωτήσεις για τη δημιουργία νέων ιδεών).

✓ κριτική σκέψη (να είναι σε θέση να αξιολογήσει πληροφορίες και επιχειρήματα, να αναγνωρίσει πρότυπα και συνδέσεις και να δημιουργήσει ουσιαστική γνώση και να την εφαρμόσει στον πραγματικό κόσμο).

✓ ιθαγένεια (η ικανότητα εξέτασης ζητημάτων και επίλυσης σύνθετων προβλημάτων με βάση τη βαθιά κατανόηση διαφορετικών αξιών και μια κοσμοθεωρία).

✓ χαρακτήρας (χαρακτηριστικά όπως η σκληρότητα, η επιμονή, η επιμονή και η ανθεκτικότητα, παράλληλα με την επιθυμία να γίνει η μάθηση αναπόσπαστο μέρος της ζωής).

✓ η επικοινωνία να είναι σε θέση να επικοινωνεί αποτελεσματικά μέσω μιας ποικιλίας μεθόδων και εργαλείων σε ένα εύρος διαφορετικών κοινών (Promethean, 2016).

Μια μελέτη του 2019 έδειξε ότι το 89% των ανθρώπων που χρησιμοποιούν εργαλεία τηλεδιάσκεψης αισθάνονται πιο συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο. Μπορεί κανείς μόνο να μαντέψει πώς αυτοί οι αριθμοί από το 2019 θα αυξηθούν το 2020, τη χρονιά της πανδημίας του COVID-19. Οι ομοσπονδιακές και τοπικές κυβερνήσεις έχουν ζητήσει από τους πολίτες τους να εφαρμόζουν την «κοινωνική απόσταση», ένα μη φαρμακευτικό μέτρο περιορισμού που αποσκοπεί στη μείωση της εξάπλωσης της ιογενούς λοίμωξης.

Αποκομμένοι από την κοινωνική αλληλεπίδραση, πολλοί στρέφονται στην τεχνολογία για να διατηρήσουν κοινωνικές και επαγγελματικές σχέσεις. Τα προγράμματα τηλεδιάσκεψης, οι εφαρμογές ομαδικής συνομιλίας και άλλα ψηφιακά εργαλεία αποτελούν μέρος της καθημερινής ζωής τώρα καθώς προσπαθούμε να βρούμε μια ισορροπία μεταξύ απομόνωσης και σύνδεσης (Li & Lanani, 2020).

Σύμφωνα με το EC DigComp Framework, οι ακόλουθες πτυχές πρέπει να καλύπτονται από την ασφάλεια και την προστασία: η συσκευή, τα δεδομένα και η ψηφιακή ταυτότητα, η υγεία και το περιβάλλον. Ενώ καλύπτεται το στοιχείο επίλυσης προβλημάτων: τεχνικά ζητήματα, έκφραση αναγκών και εντοπισμός τεχνολογικών απαντήσεων, χρήση ψηφιακών εργαλείων και εντοπισμός κενών ψηφιακών ικανοτήτων (Techboomers, 2021).

Το Διαδίκτυο μπορεί να είναι πηγή επίσημης ή άτυπης εκπαιδευτικής γνώσης, όπως φαίνεται στα διαδικτυακά μαθήματα (επίσημα) και σε ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες και σε εξειδικευμένους ιστότοπους (και οι δύο είναι άτυπες). Πράγματι, το Διαδίκτυο είναι ένας τεράστιος πόρος για αυτοκατευθυνόμενη μάθηση, αν και οι χρήστες πρέπει να καταλάβουν πώς να διαφοροποιήσουν τις έγκυρες από τις μη έγκυρες πηγές. Δεύτερον, το Διαδίκτυο είναι κάτι περισσότερο από μια αποθήκη γνώσης, δεδομένου ότι επιτρέπει επίσης την επιδίωξη ορισμένων σοβαρών δραστηριοτήτων αναψυχής (Silverman, 2006). Τρίτον, το Διαδίκτυο προσφέρει πληροφορίες (διαφορετικές από την εκπαίδευση) πρακτικής αξίας για την επιδίωξη μιας σταδιοδρομίας στην εργασία αφοσιωμένων ή σοβαρή αναψυχή (Stebbins, 2016).

Μερικοί στοχασμοί

Η εκπαίδευση, επίσημη ή άτυπη, ενήλικος ή αυτοκατευθυνόμενη, παρέχει τις γνώσεις που απαιτούνται για την επιδίωξη μιας διαμορφωτικής σταδιοδρομίας.

Ο ψηφιακός κόσμος είναι επίσης πηγή επίσημης και άτυπης εκπαίδευσης. Για παράδειγμα, βάσεις δεδομένων που περιέχουν ολόκληρα ψηφιοποιημένα βιβλία και τεύχη περιοδικών είναι διαθέσιμες σε συνδρομητές, είτε οργανώσεις και μέλη τους είτε μη οργανωμένα άτομα. Ορισμένοι ιστότοποι διαθέτουν ψηφιακές βιβλιοθήκες που αποτελούνται από υλικό που ενδιαφέρει τους συνδρομητές ή προσφέρονται δωρεάν στο ενδιαφερόμενο κοινό. Ένα ευρύ φάσμα υλικού μπορεί πλέον να ψηφιοποιηθεί, συμπεριλαμβανομένου γραπτού και έντυπου κειμένου, σχέδια, πίνακες ζωγραφικής και φωτογραφίες, φωνητική και οργανική μουσική, σχέδια και σχέδια, και βίντεο και ταινίες. Η χρήση αυτού του υλικού μπορεί, για παράδειγμα, να απαιτείται για την ολοκλήρωση μιας επίσημης εργασίας σε ένα πανεπιστημιακό μάθημα ή μπορεί να χρειαστεί για την άτυπη εκπαιδευτική επιδίωξη ενός εργαζόμενου, χομπίστα ή εθελοντή σταδιοδρομίας.

ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. **An interactive online tool that maps Digital Competences (Ένα διαδραστικό διαδικτυακό εργαλείο που χαρτογραφεί Ψηφιακές Ικανότητες)**
<https://digital-competence.eu/>
2. **The digital Competence framework for Citizens (Το ψηφιακό πλαίσιο ικανότητας για τους πολίτες)**
https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp_en
3. **Important steps to boost traffic to Your Youtube channel (Σημαντικά βήματα για να αυξήσετε την επισκεψιμότητα στο κανάλι σας στο Youtube)**
<https://www.webdhoom.com/important-steps-to-boost-traffic-to-your-youtube-channel/>
4. **Key Elements of the Communication Process (Βασικά Στοιχεία της Διαδικασίας Επικοινωνίας)**
<https://bizfluent.com/info-8411786-seven-elements-communication-process.html>
5. **Digital literacy and why it matters (Ψηφιακός γραμματισμός και γιατί έχει σημασία)**
<https://www.youtube.com/watch?v=p2k3C-iB88w>

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Η ταχεία ανάπτυξη του Διαδικτύου έχει δημιουργήσει την ανάγκη για ενήλικες με χαμηλή ειδίκευση να μάθουν να χρησιμοποιούν εργαλεία που βασίζονται στο διαδίκτυο προκειμένου να διευρύνουν τις γνώσεις τους και να εξασφαλίσουν την επαγγελματική τους ανάπτυξη μέσω της συνεχούς μάθησης. Ακόμη και τα επαγγέλματα που μπορεί να μην θεωρούνται κατά κύριο λόγο ψηφιακά απαιτούν ψηφιακές ικανότητες. Υπάρχει ανάγκη να γεφυρωθεί το χάσμα που προκαλείται από ψηφιακά αποκλεισμένους ενήλικες εκπαιδευόμενους και άνεργους πολίτες. Τα άτομα που αναζητούν εργασία και οι εργαζόμενοι με χαμηλή ειδίκευση θα πρέπει να ενθαρρύνονται να αναπτύξουν τις βασικές ψηφιακές δεξιότητές τους. Η σκέψη της ταχείας ανάπτυξης αυτών των τεχνολογιών καθιστά σαφές ότι υπάρχει ζωτική ανάγκη να βελτιωθούν οι ψηφιακές ικανότητες των ενηλίκων για να διασφαλιστεί η επιτυχής συμμετοχή τους στην κοινωνία της πληροφορίας. Μια τέτοια συμμετοχή είναι απαραίτητη όχι μόνο για την προσωπική και επαγγελματική εξέλιξη αλλά και για πολλές άλλες καθημερινές πτυχές της ζωής.

Λαμβάνοντας υπόψη τη νέα μορφή αλφαριθμητισμού, μπορεί κανείς να καταλάβει πώς η διαδικτυακή μάθηση έχει αποκτήσει μεγάλη σημασία για την κοινότητα της δια βίου μάθησης. Για να ενισχύσουν την ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων, οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι έχουν ορισμένες επιλογές, όπως η παρακολούθηση δωρεάν διαδικτυακών μαθημάτων που τους παρέχουν κάποιες ασκήσεις για να μάθουν και να εξασκήσουν αυτές τις δεξιότητες, να βελτιώσουν τις μεθόδους επικοινωνίας τους με άλλους στο διαδίκτυο, να αυξήσουν την παρουσία τους στο διαδίκτυο χρησιμοποιώντας μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή παρακολουθώντας ειδήσεις στο διαδίκτυο, εξασκώντας τις ψηφιακές τους δεξιότητες διδάσκοντας ψηφιακές δεξιότητες σε άλλους ή ακολουθώντας συνεχώς τις τρέχουσες τάσεις της τεχνολογίας. Ορισμένα διαθέσιμα εργαλεία που βασίζονται στο διαδίκτυο προσελκύουν τις αυτορρυθμιζόμενες μαθησιακές ανάγκες των ενηλίκων, τους παρέχουν την ευκαιρία να προσαρμόσουν τον δικό τους ρυθμό μάθησης και να ενθαρρύνουν τις εμπειρίες μάθησης σε συνεργασία.

Αυτό το εγχειρίδιο είχε στόχο να βοηθήσει τους ενήλικες εκπαιδευόμενους με χαμηλή ειδίκευση να αποκτήσουν ψηφιακές δεξιότητες του σημερινού κόσμου μέσω ενός προγράμματος αυτομάθησης. Το εγχειρίδιο έξι κεφαλαίων παρείχε στους εκπαιδευόμενους θεμελιώδεις πληροφορίες σχετικά με μεθόδους και τεχνικές αυτομάθησης ενηλίκων, ψηφιακό γραμματισμό για ενήλικες αυτομάθησης, εφαρμογές και λογισμικό μάθησης για ενήλικες μαθητές, δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων για ASL, χρήση πηγών που βασίζονται στο διαδίκτυο για ενήλικες αυτομάθηση και επαγγελματική ανάπτυξη και ψηφιακή τεχνολογία για την ενίσχυση της ASL και της κοινωνικής ένταξης.

Η αυτοκατευθυνόμενη μάθηση δίνει τη δυνατότητα στα άτομα να μαθαίνουν με τον δικό τους ρυθμό και χρόνο. Δεδομένου ότι η διαδικασία και η πρόοδος είναι ατομικές, το πρώτο κεφάλαιο παρείχε πληροφορίες σχετικά με τις πιο δημοφιλείς θεωρίες και μεθόδους μάθησης ενηλίκων και τις υποθέσεις τους σε σχέση με το πώς να γίνει η μάθηση πιο αποτελεσματική. Το δεύτερο κεφάλαιο επεξεργάστηκε τον όρο αλφαριθμητισμός και εξήγησε πώς ο εγγράμματος έχει περάσει από αλλαγές ιδιαίτερα τα τελευταία χρόνια. Το κεφάλαιο αναφέρθηκε επίσης στη σημασία του γραμματισμού

στα μέσα επικοινωνίας ως ουσιαστικής έννοιας με παραδείγματα. Συζητήθηκε επίσης η σύνδεση αυτών των δεξιοτήτων με την απασχολησιμότητα. Το τέταρτο κεφάλαιο εξήγησε τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων για το ASL. Η ενότητα παρείχε στους μαθητές ορισμένες σημαντικές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και πώς να τις βελτιώσουν. Το πέμπτο κεφάλαιο επικεντρώθηκε στην διαδικτυακή επικοινωνία και τις εικονικές κοινότητες μάθησης για την επαγγελματική ανάπτυξη των ενηλίκων. Το κεφάλαιο είχε επίσης παρατηρήσεις σχετικά με την αυξανόμενη σημασία των δεξιοτήτων που σχετίζονται με τον υπολογιστή για την απασχολησιμότητα. Τέλος, το έκτο κεφάλαιο πραγματεύεται τη συσχέτιση του κοινωνικού αποκλεισμού και της ανισότητας και την επίδραση του ψηφιακού περιβάλλοντος στις οικονομικές, πολιτικές και κοινωνικές πτυχές της κοινωνίας.

Αυτό το εγχειρίδιο παρέχει στους αναγνώστες του πληροφορίες σχετικά με την αυτομάθηση για ενήλικες στην ψηφιακή εποχή και στοχεύει να τους βοηθήσει να αποκτήσουν βασικές ψηφιακές δεξιότητες. Η έλλειψη γνώσης αυτών των δεξιοτήτων θα μπορούσε να προκαλέσει τον ψηφιακό αποκλεισμό των ατόμων. Ο νέος ψηφιοποιημένος κόσμος χρειάζεται πιο ενεργή συμμετοχή των χρηστών του για απασχολησιμότητα και συνδεσιμότητα.

ΜΕΡΟΣ ΙΙ
ΑΥΤΟΜΑΘΗΣΗ
ΕΝΗΛΙΚΩΝ
ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο κόσμος έχει αλλάξει τόσο γρήγορα από ό,τι έχει αλλάξει ποτέ τις τελευταίες δύο ή τρεις δεκαετίες. Οι τεχνολογικές εξελίξεις και η ταχεία χρήση τεχνολογικών συσκευών, εργαλείων και υπηρεσιών έχουν επιταχυνθεί ιδιαίτερα κατά τη διάρκεια και μετά την πανδημία. Ενώ η προσαρμογή σε αυτήν την αλλαγή είναι εύκολη για τη νεότερη γενιά ή διαχειρίσιμη για ενήλικες μέσης ηλικίας, αυτή η προσαρμογή θα μπορούσε να είναι απλώς αδύνατη για τους ενήλικες, οι οποίοι έχουν μεγάλες δυσκολίες να καλύψουν τη διαφορά. Στον νέο κόσμο, ο αριθμός και η ποιότητα των διαθέσιμων θέσεων εργασίας, ο τρόπος με τον οποίο εκτελούνται και οι δεξιότητες που απαιτούνται έχουν επίσης αλλάξει. Προβλέπεται ότι οι δεξιότητες που απαιτούνται για τις θέσεις εργασίας θα συνεχίσουν να αλλάζουν, γεγονός που μπορεί να κάνει ορισμένους ενήλικες να τις θεωρούν πολύ δύσκολες για να συνεχίσουν να εργάζονται. Επομένως, η εκπαίδευση των ενηλίκων μαθητών έχει μεγάλη σημασία λόγω παραγόντων όπως η αύξηση του μέσου όρου ζωής, η παγκοσμιοποίηση του κόσμου, η μη τυπική εργασία και οι τεχνολογικές αλλαγές. Υπάρχουν νέες δεξιότητες για θέσεις εργασίας και επαγγέλματα. οι άνθρωποι πρέπει να ενημερώνουν συνεχώς τις γνώσεις τους. Τα σύνολα δεξιοτήτων έχουν γίνει πολύπλοκα και οι διαπροσωπικές δεξιότητες έχουν αποκτήσει σημασία. και τα άτομα πρέπει να αναλάβουν την ευθύνη να διατηρούν ενημερωμένες τις δεξιότητές τους.

Η έλλειψη δεξιοτήτων ή οι χαμηλές δεξιότητες των ενηλίκων στον ψηφιακό κόσμο προκαλείται από διάφορους παράγοντες, όπως οικονομικές δυσκολίες πρόσβασης σε τεχνολογικές συσκευές, δυσμενή στάση απέναντι στις τεχνολογικές υπηρεσίες, σωματικούς και πνευματικούς περιορισμούς που σχετίζονται με την ηλικία, ατομικά εμπόδια (εκπαιδευτικοί περιορισμοί, περιορισμένη πρόσβαση στην τεχνολογία και εμπόδια που σχετίζονται με τις συσκευές). Η περαιτέρω ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους μέσω της εκπαίδευσης και της κατάρτισης είναι μια περιορισμένη ευκαιρία για ενήλικες με χαμηλή ειδίκευση, καθώς βρίσκονται παγιδευμένοι σε μια «παγίδα χαμηλών δεξιοτήτων». Επομένως, τα εμπόδια εκπαίδευσης αυτής της γενιάς θα πρέπει να αντιμετωπιστούν για να τους βοηθήσουν να προχωρήσουν. Δεδομένου του αυξημένου προσδόκιμου ζωής και της αυξημένης αναλογίας των ενηλίκων στην κοινωνία, η σημασία της ένταξής τους στην κοινωνική ζωή γίνεται καλύτερα κατανοητή. Η κοινωνική ένταξη είναι πλέον δυνατή μέσω της ψηφιακής ένταξης με πάρα πολλούς τρόπους.

Οι ενήλικες με χαμηλές δεξιότητες, που δεν χρειάζεται να χρησιμοποιούν ενεργά τις ψηφιακές τεχνολογίες στη ζωή τους, μπορεί να έχουν επιπλέον δυσκολίες που προκαλούνται από την κυρίαρχη επίδραση των ψηφιακών τεχνολογιών στη ζωή μας. Λαμβάνοντας υπόψη όλες τις ψηφιακές υπηρεσίες που προσφέρονται όχι μόνο από ιδιωτικές εταιρείες αλλά και από κυβερνητικά ιδρύματα θα μπορούσε να γίνει κατανοητό πώς η έλλειψη γνώσης των απαραίτητων δεξιοτήτων μπορεί να επηρεάσει τη ζωή των ατόμων. Ενώ η χρήση της τεχνολογίας ήταν κάποτε προαιρετική αλλά όχι άμεση ανάγκη πριν, κυριαρχεί στη ζωή μας και καθιστούσε αναγκαία τη χρήση της για καθημερινές ανάγκες. Μερικά παραδείγματα περιλαμβάνουν την πληρωμή λογαριασμών, την εύρεση του τρόπου μας σε ένα άγνωστο περιβάλλον, την αποστολή και λήψη μηνυμάτων από εργαλεία κοινωνικής δικτύωσης, την παρακολούθηση

ειδήσεων, τις αγορές, την επικοινωνία με φίλους και την οικογένεια, τον υπολογισμό κάτι, τη λήψη και αποστολή φωτογραφιών, την απάντηση και την προώθηση μηνυμάτων, τον έλεγχο των πρόγνωση καιρού, παιχνίδια, παρακολούθηση μέσω κοινωνικής δικτύωσης, κ.λπ. Κάνοντας όλα αυτά με τη βοήθεια της τεχνολογίας θα μπορούσε να εξοικονομήσει χρόνο και ενέργεια για τους καλούς σε αυτό. Ωστόσο, οι ενήλικες με χαμηλές δεξιότητες μπορεί να το βρουν τόσο περίπλοκο και πολύ δύσκολο να το διαχειριστούν. Η μεγαλύτερη ηλικιακή ομάδα μπορεί να απολαύσει αυτή την ηλικιακή περίοδο εάν επωφεληθεί από δραστηριότητες δια βίου μάθησης που θα μπορούσαν να τους βοηθήσουν στην καθημερινή τους ζωή. Η τεχνολογία θα πρέπει να είναι προσβάσιμη για όλους ως θεμελιώδες δικαίωμα, καθώς θα μπορούσε να βοηθήσει τους ηλικιωμένους να ζουν ανεξάρτητα. Ως εκ τούτου, οι ενήλικες με χαμηλές δεξιότητες θα πρέπει να έχουν ευκαιρίες μάθησης για να τους βοηθήσουν να αποκτήσουν τις απαραίτητες δεξιότητες.

ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΤΩΝ ΕΝΗΛΙΚΩΝ

α) Βρείτε τρόπους να προσεγγίσετε ενήλικες εκπαιδευόμενους που χρειάζονται εκπαίδευση για την ανάπτυξη δεξιοτήτων

Πράγματα που πρέπει να συλλογιστούν: Οι περισσότεροι ενήλικες δεν γνωρίζουν τις δεξιότητες που χρειάζονται να βελτιώσουν για να ανταγωνιστούν στην εργασία και την καθημερινή ζωή και μπορεί να χρειάζονται καθοδήγηση και ενθάρρυνση για να επωφεληθούν από τις ευκαιρίες εκπαίδευσης που τους παρέχονται.



Υπάρχουν πιθανοί ενήλικοι εκπαιδευόμενοι στην κοινωνία, οι οποίοι μπορούν να έχουν την ευκαιρία να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους για καλύτερες ευκαιρίες ζωής. Οι υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής και οι κυβερνητικοί οργανισμοί θα μπορούσαν να έχουν εκστρατείες ευαισθητοποίησης για να ενθαρρύνουν τους ενήλικες να ασχοληθούν περισσότερο με τον κοινωνικό ψηφιακό κόσμο. Τέτοιες καμπάνιες θα πρέπει να

προσεγγίζουν τους ενήλικες μέσω των καναλιών που χρησιμοποιούν, όπως η τηλεόραση. Ωστόσο, υπάρχουν ελάχιστα στοιχεία για την αποτελεσματικότητα αυτής της δράσης. Επομένως, θα πρέπει να βρεθούν πιο δημιουργικοί τρόποι για να προσεγγιστεί αυτός ο πληθυσμός και η τεχνολογία θα πρέπει να γίνει σχετική με αυτούς. Η συνάντηση ενηλίκων στο καθημερινό τους περιβάλλον, όπως οι χώροι εργασίας, οι δημόσιοι χώροι, τα κοινοτικά ιδρύματα κ.λπ. θα μπορούσε να είναι ένα καλό βήμα για τη σύνδεσή τους με την εκπαίδευση ενηλίκων.

β) Κάντε την τεχνολογία σχετική με τους ενήλικες

Πράγματα που πρέπει να συλλογιστούν: Πολλοί ενήλικες δεν χρησιμοποιούν ψηφιακές συσκευές και εργαλεία επειδή δεν τα βρίσκουν σχετικά με το πλαίσιο και τον τρόπο ζωής τους.



Οι ευκαιρίες μάθησης πρέπει να γίνονται σχετικές και ενδιαφέρουσες για τους ενήλικες. Ένα από τα εμπόδια στην ενεργό χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών από τους ενήλικες είναι ότι δεν το βρίσκουν σχετικό στη ζωή τους. Κάνοντας τη μάθησή τους πρακτική και προσανατολισμένη στα προβλήματα, η μάθηση γίνεται πιο αποτελεσματική για τους ενήλικες μαθητές. Οι ευκαιρίες μάθησης που παρέχονται σε ενήλικες με χαμηλή ειδίκευση εξακολουθούν να παρέχονται στο πλαίσιο της τάξης, γεγονός που τους κάνει να αντιλαμβάνονται την εκπαίδευση που λαμβάνουν ως μη επωφελής. Δυστυχώς, οι περισσότερες ευκαιρίες μάθησης που παρέχονται στους ενήλικες δεν τους εξοπλίζουν πάντα με τις δεξιότητες που θα τους βοηθήσουν να ανταγωνιστούν στην αγορά εργασίας.

Υπάρχει ανάγκη να γίνει η εκπαίδευση ενηλίκων πιο ενδιαφέρουσα και σχετική για ενήλικες με χαμηλές δεξιότητες. Οι ευκαιρίες αυτομάθησης θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη καθώς καθιστά τη μάθηση εξατομικευμένη και πιο αποτελεσματική. Οποιαδήποτε ευκαιρία μάθησης πρέπει να λαμβάνεται υπόψη από την οπτική γωνία του τρόπου με τον οποίο οι ενήλικες μαθαίνουν πιο αποτελεσματικά. Μερικά παραδείγματα περιλαμβάνουν, αλλά δεν περιορίζονται σε αυτά, την αυτομάθηση, τη μικτή μάθηση, τη μάθηση με βάση την ιστορία, τη βιωματική μάθηση κ.λπ.

Οι ενήλικες χρειάζονται ολιστικές και εξατομικευμένες συμβουλές και καθοδήγηση. Κάνοντας την ευκαιρία μάθησης σχετική με αυτούς και παρέχοντάς τους διάφορες επιλογές μάθησης θα μπορούσε να βοηθήσει στην προσέλκυση περισσότερων μαθητών. Μερικές φορές μπορεί να χαθούν ανάμεσα σε πολλές ευκαιρίες που υποψιάζονται ότι είναι ωφέλιμες για αυτούς. Οργανισμοί και ιδρύματα που προσφέρουν ευκαιρίες μάθησης ενηλίκων χρειάζονται υποστήριξη όχι μόνο για τον εντοπισμό των αναγκών κατάρτισης τους και για την κατανόηση του τύπου εκπαίδευσης που τους ταιριάζει. Μια τέτοια καθοδήγηση θα μπορούσε επίσης να απαιτεί συνεργασία με άλλα ιδρύματα και οργανισμούς.

γ) Αξιοποιήστε τις υπάρχουσες δεξιότητες των ενηλίκων

Πράγματα που πρέπει να σκεφτείτε: Πολλοί ενήλικες δεν προλαβαίνουν την τεχνολογική ζωή, αλλά έχουν σημαντικές δεξιότητες που χρησιμοποιούν στην εργασία και την καθημερινή τους ζωή.



Αν και αναφέρονται ως ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης, οι ενήλικες έχουν ήδη πολλές δεξιότητες που χρησιμοποιούν στη ζωή τους, όπως η οδήγηση αυτοκινήτου, η εύρεση

πρακτικών λύσεων σε καθημερινά προβλήματα, ο υπολογισμός, η επικοινωνία με άτομα διαφορετικών ηλικιών και θέσεων, η επισκευή ορισμένων εργαλείων, το μαγείρεμα, κ.λπ. Θα μπορούσαν να έχουν διάφορες δεξιότητες εκτός από τις συγκεκριμένες δεξιότητες που θα διδαχθούν. Μερικοί από αυτούς μπορεί να εργάζονται σε εργασίες που δεν ταιριάζουν με τις ικανότητές τους. Οι οργανισμοί και τα ιδρύματα που παρέχουν σε ενήλικες κάθε είδους εκπαίδευση θα πρέπει να προσδιορίζουν και να αναγνωρίζουν τις υπάρχουσες δεξιότητές τους και να βασίζονται σε αυτές. Ο προσδιορισμός και η αναγνώριση των προϋπαρχουσών δεξιοτήτων είναι επίσης σημαντικές όσον αφορά την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας της παρεχόμενης εκπαίδευσης.

Στον σημερινό κόσμο, πολλές καθημερινές ρουτίνες μπορούν να βελτιωθούν με τη βοήθεια της τεχνολογίας. Οι ενήλικες μπορούν να διδαχθούν πώς να ενσωματώσουν τις τρέχουσες δεξιότητές τους με τεχνολογικές εγκαταστάσεις για να βελτιώσουν περισσότερο αυτές τις δεξιότητες. Για παράδειγμα, ένας ενήλικας που είναι καλός στη μαγειρική και του αρέσει η μαγειρική μπορεί να διδαχθεί πώς να χρησιμοποιεί το Διαδίκτυο για να μαθαίνει όλο και περισσότερα για τη μαγειρική από διάφορους πολιτισμούς και χώρες. Ομοίως, η εύρεση του τρόπου πλοήγησης και η χρήση ορισμένων εργαλείων θα μπορούσε να είναι ένα παράδειγμα αξιοποίησης των υπαρχουσών δεξιοτήτων.

δ) Παρέχετε σε ενήλικες ευκαιρίες μάθησης μερικής απασχόλησης και σπονδυλωτών

Πράγματα που πρέπει να συλλογιστούν: Πολλοί ενήλικες μπορεί να βρουν θέματα κατάρτισης και εκπαιδευτικές απαιτήσεις πολύ δύσκολα για να αντιμετωπίσουν.



Ο χρόνος μπορεί να είναι περιορισμός για ενήλικες είτε για λόγους που σχετίζονται με την εργασία είτε για την οικογένεια. Επιπλέον, το να ζητούν άδεια για εκπαιδευτικούς σκοπούς μπορεί να μην είναι εύκολη επιλογή για ενήλικες με χαμηλή ειδίκευση. Ως εκ τούτου, θα μπορούσαν να τους παρέχονται ευκαιρίες μάθησης μερικής απασχόλησης για να ξεπεράσουν αυτό το χρονικό εμπόδιο. Ορισμένες χώρες δίνουν σε άτομα το δικαίωμα σε άδεια εκπαίδευσης και κατάρτισης. Οι υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής θα πρέπει να εξετάσουν το ενδεχόμενο να παρέχουν σε ενήλικες αυτό το δικαίωμα βάσει νόμου ή συλλογικών ή διμερών συμβάσεων.

Τα μακροχρόνια μαθήματα για την αναβάθμιση ή την αναβάθμιση μπορεί να μην είναι διαχειρίσιμα για τους περισσότερους ενήλικες. Η έρευνα δείχνει ότι οι ενήλικες εργαζόμενοι με χαμηλή ειδίκευση ενδιαφέρονται λιγότερο να παρακολουθήσουν μακρά μαθήματα. Εάν οι εκπαιδευτές είναι αρθρωτές, μπορούν να βοηθήσουν τους εκπαιδευόμενους να μάθουν στον δικό τους χρόνο και να διαμορφώσουν ανάλογα τη μαθησιακή τους πορεία.

ε) Κάντε τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες δωρεάν ή οικονομικά προσιτές

Πράγματα που πρέπει να συλλογιστούν: Λόγω των ευθυνών τους στην εργασία και την ιδιωτική τους ζωή, πολλοί ενήλικες μπορεί να έχουν δυσκολίες στο να οργανώσουν χρόνο και χρήμα για να καλύψουν τις εκπαιδευτικές τους ανάγκες.



Η ύπαρξη περιορισμένων οικονομικών πηγών είναι ένα άλλο σημαντικό εμπόδιο για τους ενήλικες με χαμηλή ειδίκευση, ειδικά εάν έχουν θέσεις χαμηλά αμειβόμενες με περιορισμένες ευκαιρίες επαγγελματικής εξέλιξης που αμείβεται από τον εργοδότη. Ως εκ τούτου, θα πρέπει να παρέχονται στους ενήλικες δωρεάν και οικονομικά αποδοτικές ευκαιρίες κατάρτισης για να βελτιώσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους. Οργανισμοί και ιδρύματα θα πρέπει να διαθέσουν έναν προϋπολογισμό για τέτοιες δαπάνες καθώς μακροπρόθεσμα θα μπορούσε να προσφέρει άλλα οφέλη.

στ) Ενθάρρυνση των ενηλίκων να γίνουν ψηφιακοί πολίτες

Πράγματα που πρέπει να συλλογιστούν: Οι περισσότεροι ενήλικες δεν γνωρίζουν πόσα μπορούν να κάνουν στο διαδίκτυο και δεν αναγνωρίζουν πώς το να είναι ψηφιακοί πολίτες θα μπορούσε να κάνει τη ζωή τους ευκολότερη.



Η γεφύρωση του ψηφιακού χάσματος θα πρέπει να θεωρείται ως κρίσιμο στοιχείο της κοινωνικής προόδου. Οι χώρες θα πρέπει να ενθαρρύνουν τους πολίτες τους να γίνουν ψηφιακά ενεργοί πολίτες καθώς η ενεργός γήρανση συνδέεται με διάφορες διαστάσεις όπως η υγεία, η συμμετοχή, η ασφάλεια κ.λπ. Ως εκ τούτου, η αίσθηση της απόκτησης, της ευτυχίας και της ασφάλειας των ηλικιωμένων πολιτών θα πρέπει να ενισχυθεί στην κοινωνία της πληροφορίας. Το ψηφιακό χάσμα μεταξύ των ενηλίκων και του υπόλοιπου πληθυσμού είναι ένα παγκόσμιο πρόβλημα. Οι χώρες σε όλο τον κόσμο θα πρέπει να ανταλλάξουν τις αποτελεσματικές πρακτικές τους για να επιτρέψουν την κοινωνική ένταξη των πολιτών τους σε αυτόν τον πληθυσμό.

ζ) Εξετάστε πώς μαθαίνουν οι ενήλικες

Πράγματα που πρέπει να συλλογιστούν: Πολλοί ενήλικες δεν ολοκληρώνουν εκπαιδευτικά προγράμματα, καθώς δεν έχουν σχεδιαστεί σύμφωνα με τους τρόπους με τους οποίους οι ενήλικες μαθαίνουν αποτελεσματικά.



Όποιος σχεδιάζει ευκαιρίες μάθησης θα πρέπει να σκεφτεί πώς μαθαίνουν οι ενήλικες. Οι ενήλικες θέλουν πρακτικές, προσανατολισμένες στα προβλήματα ευκαιρίες μάθησης που συνδέονται στενά με το περιβάλλον τους. Αυτό που λειτουργεί για ένα άτομο μπορεί να μην λειτουργεί για κάποιο άλλο. Ως εκ τούτου, η παροχή στους εκπαιδευόμενους με την επιλογή να επιλέξουν αυτό που τους ταιριάζει καλύτερα είναι μια καλή ιδέα. Το να κάνετε τη μάθηση ευχάριστη θεωρείται ότι διευκολύνει τη μαθησιακή διαδικασία, επομένως το εκπαιδευτικό υλικό μπορεί να γίνει ευχάριστο και σχετικό.

η) Βελτίωση των ψηφιακών ικανοτήτων

Πράγματα που πρέπει να συλλογιστούν: Οι ενήλικες δυσκολεύονται σε πολλά μέρη της ζωής λόγω της έλλειψης ψηφιακής τους ικανότητας. Μερικοί δεν έχουν ακόμη και νεότερους ενήλικες που μπορούν να τους βοηθήσουν.



Οι ψηφιακές ικανότητες που διδάσκονται μέσω εκπαίδευσεων θα πρέπει να εξασκούνται και να βελτιώνονται στην πραγματική ζωή. Η απλή διδασκαλία των δεξιοτήτων που πρέπει να χρησιμοποιηθούν δεν είναι επαρκής. Η βοήθεια των μαθητών να τα χρησιμοποιούν ενεργά στην καθημερινή ζωή, ως μέρος της τρέχουσας εργασίας τους, εάν είναι δυνατόν, είναι ένα κρίσιμο ζήτημα. Η διδασκαλία σε ενήλικες με τρέχουσες ψηφιακές δεξιότητες έχει μεσοπρόθεσμο ή μακροπρόθεσμο στόχο να τους βοηθήσει να ανταγωνιστούν στη νέα ψηφιοποιημένη επαγγελματική ζωή. Ως εκ τούτου, θα πρέπει να βοηθηθούν να εφαρμόσουν τις γνώσεις που αποκτήθηκαν.

Εδώ, συνιστάται επίσης σε ιδιωτικούς και δημόσιους φορείς να αναλάβουν πρωτοβουλίες για τη βελτίωση των ικανοτήτων των υπαλλήλων τους. Όταν αυτά τα είδη εκπαίδευσης υιοθετούνται ως ένα είδος μαθησιακής πολιτικής, μπορούν να επωφελούνται πιο τακτικά. Εάν εφαρμοστεί αποτελεσματικά, μπορεί να ενισχύσει τη διάδοση της ψηφιακής κουλτούρας μεταξύ ατόμων με χαμηλά προσόντα. Από αυτή την άποψη, συνιστάται στους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής να δημιουργήσουν νέες πολιτικές για περαιτέρω εκπαίδευση.

θ) Αυξήστε τα κίνητρα και επωφεληθείτε από την κρυσταλλωμένη νοημοσύνη

Πράγματα που πρέπει να συλλογιστούν: Η μάθηση ενηλίκων δεν είναι και δεν μπορεί να είναι αντίγραφο της σχολικής συμπεριφοράς.



Η γνώση που προέρχεται από προηγούμενη μάθηση και προηγούμενες εμπειρίες αναφέρεται ως κρυσταλλωμένη νοημοσύνη. Εάν χρησιμοποιηθούν οι σωστές μέθοδοι διδασκαλίας, τα άτομα που έχουν ήδη ολοκληρώσει τη σχολική εκπαίδευση θα μπορούσαν να μάθουν με ανυπομονησία και αποτελεσματικότητα επωφελούμενοι από την κρυσταλλωμένη νοημοσύνη. Σε όλες τις μαθησιακές τους δραστηριότητες, οι ενήλικες εκμεταλλεύονται τις προηγούμενες εμπειρίες, τις νοητικές τους συνήθειες, την οργάνωση της γνώσης και τις στρατηγικές σκέψης τους. Για το λόγο αυτό, οι προτιμήσεις και οι ικανότητές τους θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά τον σχεδιασμό εκπαιδευτικών προγραμμάτων.

Διαφορετικά από τους νεαρούς μαθητές, οι ενήλικες πρέπει να αναγνωρίσουν την αναγκαιότητα να μάθουν κάτι προτού αποφασίσουν να μάθουν. Οι αναβαθμίσεις ή οι αναδεξιότητες απαιτούν πολλά κίνητρα για τους ενήλικες μαθητές. Το να κάνετε τα μαθησιακά θέματα σχετικά με τους ενήλικες μαθητές είναι ένας τρόπος ενίσχυσης αυτού του κινήτρου. Οι ενήλικες με κίνητρα μαθαίνουν πιο αποτελεσματικά και η αύξηση των κινήτρων τους βασίζεται σε ορισμένους παράγοντες ως εξής:

- ✚ ενημερώστε τους τον σκοπό της εκπαίδευσης
- ✚ βοηθήστε τους να επιτύχουν καλύτερα αποτελέσματα μέσω της εμπειρικής εκπαίδευσης
- ✚ θεωρήστε ότι η μάθηση είναι παρόμοια με την επίλυση προβλημάτων για τους ενήλικες μαθητές και σχεδιάστε ανάλογα

- ✚ να έχετε πάντα κατά νου ότι μαθαίνουν καλύτερα όταν το θέμα τους έχει άμεση αξία
- ✚ βοηθήστε τους να μάθουν με επιτυχία όπως οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι θέλουν να μάθουν με επιτυχία.
- ✚ κάνουν τη μάθηση να αξίζει τον κόπο καθώς οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι θέλουν να δουν ότι αυτό που μαθαίνουν αξίζει τον χρόνο και τα χρήματα που ξοδεύουν

ι) Προώθηση των δεξιοτήτων αυτομάθησης μαζί με τις ψηφιακές δεξιότητες

Πράγματα που πρέπει να συλλογιστούν: Η έρευνα δείχνει ότι οι εργαζόμενοι χρειάζονται εκτεταμένη αναβάθμιση δεξιοτήτων ή επανεκπαίδευση, οι περισσότερες θέσεις εργασίας στην Ευρωπαϊκή Ένωση απαιτούν τουλάχιστον ένα βασικό επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων.



Η αγορά εργασίας έχει αλλάξει δραματικά, γεγονός που έκανε την αγορά εργασίας, τους εργαζόμενους, τις επιχειρήσεις και τις κυβερνήσεις να εξελίξουν τις ανάγκες τους. Για την κάλυψη αυτών των αναγκών πρέπει να υιοθετηθεί μια κουλτούρα δια βίου μάθησης. Επομένως, όταν παρέχεται στους ενήλικες εκπαιδευόμενους οποιοδήποτε είδους εκπαίδευση σε ψηφιακές δεξιότητες, θα πρέπει να ενθαρρύνονται να μάθουν αυτομάθηση και δια βίου μάθηση. Ογκώδη προγράμματα διδασκαλίας-μάθησης είναι διαθέσιμα μέσω ψηφιακών τεχνολογιών. Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να διδάσκονται ότι η χρήση αυτού του είδους προγραμμάτων θα μπορούσε να τους βοηθήσει να μάθουν με τον δικό τους ρυθμό σε ένα περιβάλλον μη τυπικής ή άτυπης μάθησης. Η αξιοποίηση των ευκαιριών αυτομάθησης σε ψηφιακά περιβάλλοντα θα μπορούσε να βοηθήσει τις επιχειρήσεις και τους υπαλλήλους να τους βοηθήσουν να επανεκπαιδεύσουν το εργατικό δυναμικό τους, επιτρέποντας παράλληλα στους εργαζόμενους να διατηρήσουν και να προστατεύσουν τις θέσεις εργασίας και τη σταδιοδρομία τους βελτιώνοντας το φάσμα των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων τους. Αυτό το μοντέλο μάθησης εξαλείφει επίσης τα φυσικά εμπόδια όταν αυτά γίνονται μέσω της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Όλες οι εκπαιδεύσεις που παρέχονται σε ενήλικες εκπαιδευόμενους θα πρέπει να τονίζουν τη σημασία της δια βίου μάθησης και της αυτομάθησης μέσω ψηφιακών τεχνολογιών. Αυτό δείχνει ότι οι εκπαιδεύσεις δεν χρειάζεται να είναι πρόσωπο με πρόσωπο, μπορεί κανείς να προσδιορίσει τις δικές του μαθησιακές ανάγκες, να βρει τις διαθέσιμες ευκαιρίες μάθησης στο διαδίκτυο και να επωφεληθεί από την αυτο-μάθηση ως μέθοδο.

ια) Προώθηση της χρήσης έξυπνων περιβαλλόντων μάθησης

Πράγματα που πρέπει να συλλογιστούν: Τα περιβάλλοντα μάθησης εξελίσσονται και τα έξυπνα περιβάλλοντα μάθησης θα μπορούσαν να είναι μια απάντηση στις τρέχουσες ανάγκες.



Τα έξυπνα περιβάλλοντα μάθησης μπορούν να περιγραφούν ως περιβάλλοντα μάθησης που είναι ευέλικτα, αποτελεσματικά, αποδοτικά, ελκυστικά, προσαρμοστικά και στοχαστικά. Περιλαμβάνουν την ενσωμάτωση τόσο της τυπικής όσο και της άτυπης μάθησης. Καθώς είναι ένα προσαρμοστικό σύστημα που βελτιώνει τις μαθησιακές εμπειρίες με βάση τα μαθησιακά χαρακτηριστικά, τις προτιμήσεις και την πρόοδο, και επομένως περιλαμβάνει υψηλούς βαθμούς δέσμευσης, πρόσβαση στη γνώση, ανατροφοδότηση και καθοδήγηση κ.λπ. Το περιβάλλον μάθησης βελτιώνεται συνεχώς με τη χρήση τεχνολογιών και Τα εξατομικευμένα προσαρμοστικά μαθησιακά χαρακτηριστικά του είναι κάτι που μπορεί να προωθήσει την αυτομάθηση.

Τα μαθησιακά περιβάλλοντα εξελίσσονται και η πανδημία κατέστησε αναγκαία τη χρήση επιλογών απόστασης. Σε αυτή τη νέα εποχή, υπάρχει ανάγκη για επανεξέταση και επαναπροσδιορισμό των μαθησιακών διαδικασιών και αξιοποίηση των διαθέσιμων εργαλείων για την προώθηση τέτοιων αναγκών. Οι εκπαιδευτές που έχουν σχεδιαστεί για ενήλικες θα πρέπει να περιλαμβάνουν έξυπνα περιβάλλοντα μάθησης

ιβ) Βοηθήστε τους ενήλικες εκπαιδευόμενους να αναγνωρίσουν τις διαθέσιμες ευκαιρίες μάθησης

Πράγματα που πρέπει να συλλογιστούν: Πολλοί ενήλικες δεν γνωρίζουν τις ευκαιρίες μάθησης που τους παρέχονται σε διαδικτυακές ή πρόσωπο με πρόσωπο εκπαιδευτικές ρυθμίσεις.



Πολλές χώρες παρέχουν στους πολίτες τους κατάρτιση και εκπαίδευση για να τους βοηθήσουν να αποκτήσουν δεξιότητες που απαιτούνται στον 21ο αιώνα. Ενώ όλα τα ιδρύματα, οι κυβερνήσεις και οι διάφοροι τομείς έχουν αρχίσει να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία και υπηρεσίες, αντιμετωπίζουν την ανάγκη να συμπεριλάβουν πολίτες όλων των ηλικιών στον ψηφιοποιημένο κόσμο. Το χάσμα μεταξύ των γενεών έχει διευρυνθεί λόγω της ταχείας ανάπτυξης της τεχνολογίας και κατέστησε απαραίτητο για τις χώρες να παρέχουν μακροπρόθεσμες και βραχυπρόθεσμες ευκαιρίες μάθησης στους πολίτες τους. Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να καθορίσουν τι πρέπει να μάθουν για να καλύψουν τη διαφορά και να αναζητήσουν διαθέσιμες ευκαιρίες κατάρτισης στο τοπικό τους περιβάλλον. Από την άλλη πλευρά, αυτές οι

εκπαιδευτικές δραστηριότητες μπορεί να μην διεξάγονται πάντα πρόσωπο με πρόσωπο. Η διαδικτυακή μάθηση έχει γίνει μέρος της ζωής του καθενός από εμάς, οι μαθητές μπορούν να βρουν πολλές ευκαιρίες μάθησης που παρέχονται διαδικτυακά. Ως εκ τούτου, τυχόν μαθήματα που παρέχονται σε ενήλικες εκπαιδευόμενους θα μπορούσαν να τους βοηθήσουν να αναγνωρίσουν τις ευκαιρίες μάθησης που έχουν στη διάθεσή τους.

1γ) Βοηθήστε τους ενήλικες εκπαιδευόμενους να αναγνωρίσουν ότι η ψηφιακή ικανότητα είναι απαραίτητη

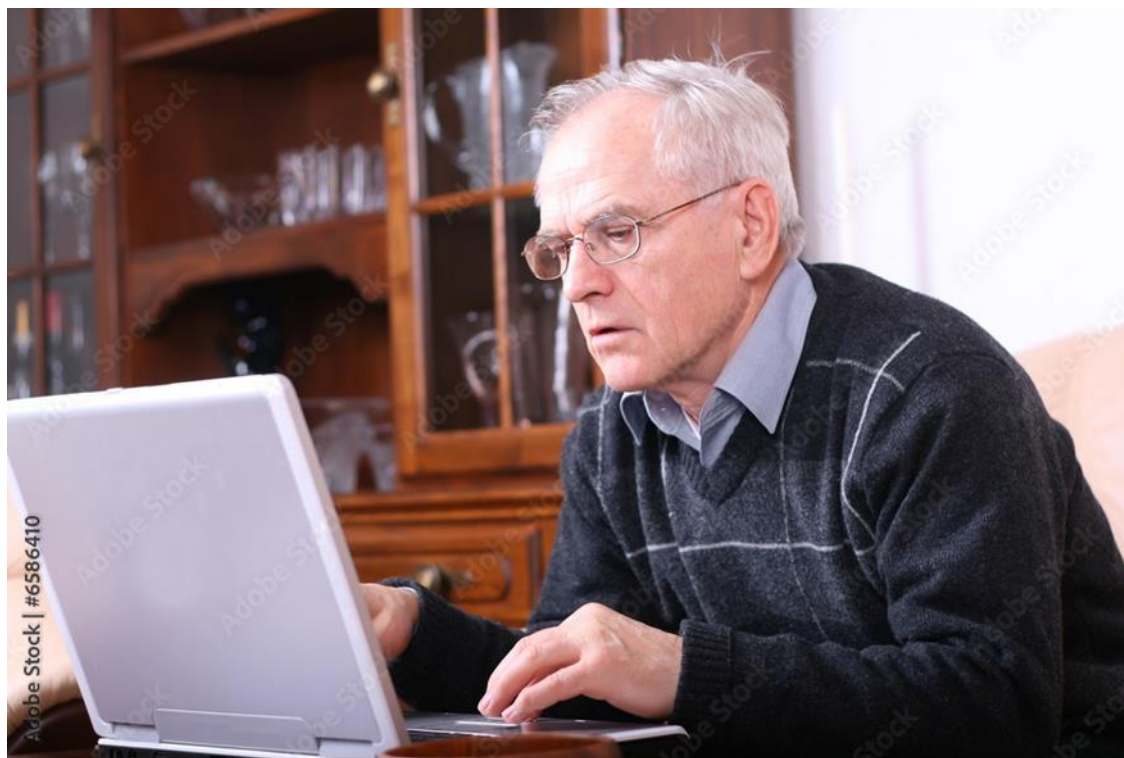
Πράγματα που πρέπει να συλλογιστούν: Σχεδόν ο μισός πληθυσμός σε πολλές χώρες έχει ανεπαρκές επίπεδο ψηφιακής ικανότητας, με μια μικρή πλειοψηφία που δεν χρησιμοποιεί το διαδίκτυο.



Η ψηφιακή ικανότητα ορίζεται ως η σίγουρη και κριτική χρήση της Τεχνολογίας της Κοινωνίας της Πληροφορίας (IST) για εργασία, αναψυχή και επικοινωνία. Πολλοί άνθρωποι σε διάφορα μέρη του κόσμου δεν χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία ή το διαδίκτυο. Ωστόσο, η μεγάλη πλειοψηφία των πραγμάτων έχουν ψηφιοποιηθεί με απίστευτη ταχύτητα, ιδιαίτερα με την πανδημία. Το να αγνοείς τον κυρίαρχο ρόλο της τεχνολογίας και να ζεις χωρίς να προσπαθείς να είσαι μέρος της προκαλεί κοινωνικό και ψηφιακό αποκλεισμό. Οι ενήλικες με χαμηλή ειδίκευση πρέπει να συνειδητοποιήσουν αυτό το αναμφισβήτητο γεγονός και να ενεργήσουν ανάλογα, κάτι που είναι εξαιρετικά σημαντικό για την εργασία και την ιδιωτική τους ζωή. Οι εκπαιδευτές και οι εκπαιδευτικοί που επικοινωνούν με αυτήν την ομάδα μαθητών θα πρέπει να έχουν ως στόχο να αυξήσουν την ευαισθητοποίησή τους σχετικά με την αναγκαιότητα της ψηφιακής ικανότητας.

ιδ) Υπενθυμίστε ότι η μάθηση είναι δια βίου και το περιεχόμενο αλλάζει

Πράγματα που πρέπει να συλλογιστούν: Πολλοί ενήλικες μαθητές δεν έχουν πρόσβαση σε ποιοτική εκπαίδευση και πολλοί άλλοι χρειάζονται αναβάθμιση δεξιοτήτων και επανεκπαίδευση.



Προτού αναπτυχθεί τόσο πολύ η τεχνολογία, η εκμάθηση πληροφοριών σε νεαρή ηλικία ήταν επαρκής για την εξειδίκευση σε έναν τομέα. Ωστόσο, οι σημερινοί ενήλικες μαθητές πρέπει να συνειδητοποιήσουν ότι η μάθηση εξακολουθεί να είναι δια βίου, με το περιεχόμενο να αλλάζει με εκπληκτική ταχύτητα. Μόνο η σκέψη της ανάπτυξης των τεχνολογιών υπολογιστών τις τελευταίες δύο δεκαετίες θα μπορούσε να δώσει μια σημαντική εικόνα του ζητήματος. Η αναβάθμιση δεξιοτήτων και η επανεκπαίδευση είναι δύο σημαντικές ανάγκες για τους περισσότερους ενήλικες σε διάφορους τομείς εργασίας. Ωστόσο, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι αυτά έχουν γίνει σημαντικά για όσους δεν εργάζονται αλλά είναι πολίτες που επωφελούνται από πολύ βασικές υπηρεσίες. Οι υπηρεσίες αυτές παρέχονται πλέον με ψηφιακά μέσα, κάτι που θα συνεχιστεί και τα επόμενα χρόνια. Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να αναγνωρίσουν αυτό το γεγονός και να γνωρίζουν ότι το περιεχόμενο έχει αλλάξει σε όλους τους τομείς.

ιε) Διδάξτε τους πώς να επωφελούνται από τις ευκαιρίες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης

Πράγματα που πρέπει να συλλογιστούν: Πολλοί ενήλικες μαθητές δεν γνωρίζουν ότι η εξ αποστάσεως εκπαίδευση μπορεί να προσφέρει πολύτιμο μαθησιακό περιεχόμενο σύμφωνα με τα ενδιαφέροντά τους.



Διάφορες δραστηριότητες μάθησης και διδασκαλίας έχουν πραγματοποιηθεί σε διάφορα μέρη του κόσμου. Αν και η συμμετοχή σε αυτές τις εκπαιδευσεις πρόσωπο με πρόσωπο είναι μια μεγάλη ευκαιρία για το άτομο, δεν είναι εφικτή ή οικονομικά προσιτή για πολλούς ενήλικες λόγω παραγόντων όπως η έλλειψη χρόνου, οι εργασιακές και οικογενειακές ευθύνες, η έλλειψη προϋπολογισμού που πρέπει να διατεθεί για αυτό, κλπ. Ωστόσο, στον σημερινό κόσμο, η μάθηση δεν περιορίζεται σε χρόνο και τόπο. Τα άτομα που ενδιαφέρονται για οποιοδήποτε μαθησιακό θέμα μπορούν να βρουν πολύτιμο περιεχόμενο διαθέσιμο στο διαδίκτυο. Εκτός από εύκολα προσβάσιμα βίντεο και ιστοσελίδες, υπάρχουν δωρεάν ή αγορασμένα και δομημένα μαθήματα που στοχεύουν στη βελτίωση των γνώσεων και των δεξιοτήτων ανθρώπων από όλο τον κόσμο. Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να γνωρίζουν τις ευκαιρίες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και να επωφελούνται από αυτές, και οι εκπαιδευτές οποιουδήποτε περιεχομένου θα πρέπει να τους βοηθούν πώς να το κάνουν.

ιστ) Να εμπλακούν σε δραστηριότητες ομαδοσυνεργατικής μάθησης

Πράγματα προς προβληματισμό: Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι που συμμετέχουν σε δραστηριότητες μικρών ομάδων αναφέρουν ότι επωφελούνται από αυτές και απολαμβάνουν τη μαθησιακή διαδικασία.



Η συμμετοχή σε δραστηριότητες μικρών ομάδων αναφέρεται ότι βοηθά τους ενήλικες να μαθαίνουν καλύτερα, επειδή τέτοιες μαθησιακές εμπειρίες τους παρέχουν την ευκαιρία να μοιραστούν, να προβληματιστούν και να γενικεύσουν τις μαθησιακές τους εμπειρίες. Η λήψη εποικοδομητικής ανατροφοδότησης κατά τη διάρκεια αυτών των δραστηριοτήτων σχετικά με το πώς τα πάνε είναι πολύ σημαντική για τους ενήλικες. Οι ενήλικες που θέλουν να βελτιώσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους θα μπορούσαν να αναζητήσουν προγράμματα κατάρτισης με αυτά τα χαρακτηριστικά για να μεγιστοποιήσουν τη μάθησή τους. Ο Knowles δηλώνει ότι «Αν γνωρίζουμε γιατί μαθαίνουμε και αν ο λόγος ταιριάζει στις ανάγκες μας όπως τις αντιλαμβανόμαστε, θα μάθουμε γρήγορα και βαθιά». Οι συμμετοχικές και συνεργατικές πρακτικές μάθησης βάζουν τον εκπαιδευόμενο στο επίκεντρο και κάνουν τους εκπαιδευόμενους ενεργούς συμμετέχοντες στη δική τους μάθηση. Ως εκ τούτου, στους ενήλικες εκπαιδευόμενους θα πρέπει να παρέχονται εκπαιδευτικές ευκαιρίες που τους καθιστούν ενεργούς συμμετέχοντες στη μάθησή τους.

ιη) Κάντε τους να χρησιμοποιούν ενεργά αυτά που μαθαίνουν

Πράγματα που πρέπει να συλλογιστούν: Οι ενήλικες βρίσκουν τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες αποτελεσματικές εάν μπορούν να τις χρησιμοποιήσουν στην πραγματική ζωή και δουν ότι ο χρόνος και ο προϋπολογισμός που ξοδεύουν αξίζουν τον κόπο.



Εάν οι εκπαιδευόμενοι συμμετέχουν ενεργά στη μάθησή τους, η εκπαίδευση που λαμβάνουν γίνεται πιο αποτελεσματική. Η διαδικασία μάθησης θα μπορούσε να είναι πιο καρποφόρα εάν συμβεί σε περιβάλλοντα συλλογικής μάθησης όπου οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι μαθαίνουν πράττοντας. Επιπλέον, η μάθηση γίνεται αποτελεσματικά όταν οι νέες πληροφορίες και δεξιότητες είναι άμεσα σχετικές και έχουν νόημα με τις ανησυχίες, τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών. Ωστόσο, ό,τι μαθαίνεται πρέπει να χρησιμοποιείται ενεργά στην καθημερινή ζωή. Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να έχουν ευκαιρίες να χρησιμοποιήσουν τις νέες πληροφορίες και δεξιότητες για να τους κάνουν μόνιμους στη ζωή τους. Με αυτόν τον τρόπο, μπορεί να είναι δυνατό να αυξηθούν αυτές οι δεξιότητες με κάποιες άλλες νέες που θα μάθουν στο μέλλον.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Ο κόσμος της εργασίας έχει επηρεαστεί δραματικά από παράγοντες όπως οι τεχνολογικές εξελίξεις, η ραγδαία αύξηση των διαδικτυακών υπηρεσιών, οι δημογραφικές αλλαγές κ.λπ. Αυτοί οι παράγοντες επηρεάζουν επίσης τον αριθμό και την ποιότητα των διαθέσιμων θέσεων εργασίας καθώς και τον τρόπο εκτέλεσης και τις δεξιότητες απαιτείται. Δεν βιώνουν όλες οι χώρες αυτές τις εξελίξεις με την ίδια ταχύτητα, αλλά οι ανάγκες σε δεξιότητες προβλέπεται να συνεχίσουν να αλλάζουν με επιταχυνόμενο ρυθμό. Τέτοιες συνθήκες θέτουν τους ενήλικες με χαμηλή ειδίκευση σε κίνδυνο να υποστούν επιδείνωση των προοπτικών τους στην αγορά εργασίας. Η έλλειψη σύγχρονων δεξιοτήτων είναι ένας σημαντικός παράγοντας κινδύνου, επειδή τα επαγγέλματα που δεν απαιτούν ειδικές δεξιότητες και κατάρτιση είναι πολύ πιθανό να αυτοματοποιηθούν, γεγονός που απαιτεί την ανάγκη παροχής σε ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης την αναβάθμιση και την επανεκπαίδευση που χρειάζονται. Είναι σημαντικό να αντιμετωπιστούν συγκεκριμένα εμπόδια κατάρτισης και να σχεδιαστούν προγράμματα σύμφωνα με τα χαρακτηριστικά των ενηλίκων εκπαιδευομένων. Το να γίνει το μαθησιακό περιεχόμενο προσιτό, σχετικό, διαχειρίσιμο και προσιτό είναι ένα θέμα που πρέπει να λαμβάνεται υπόψη από τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής και τους σχεδιαστές προγραμμάτων. Οι ενήλικες που μαθαίνουν συνεργατικά σε έξυπνα περιβάλλοντα μάθησης θεωρείται ότι επωφελούνται από το περιεχόμενο της εκπαίδευσης και χρησιμοποιούν τη γνώση που αποκτούν για την απασχολησιμότητά τους. Ο σχεδιασμός των περιβαλλόντων μάθησης και του περιεχομένου σύμφωνα με τα ειδικά χαρακτηριστικά των ενηλίκων εκπαιδευομένων είναι ζωτικής σημασίας. Οι μαθητές με χαμηλή ειδίκευση θα πρέπει αρχικά να βοηθηθούν να αναγνωρίσουν τις απαιτήσεις του νέου κόσμου σε αυτήν την εποχή και να καθορίσουν τις δεξιότητες που χρειάζονται για να καλύψουν τη διαφορά. Θα πρέπει να βοηθηθούν να συνειδητοποιήσουν τις ευκαιρίες κατάρτισης στο τοπικό τους περιβάλλον ή στο διαδίκτυο. Η εκμάθησή τους και η χρήση τους στις καθημερινές τους δραστηριότητες πιστεύεται ότι κάνει τους ενήλικες εκπαιδευόμενους ψηφιακούς πολίτες και ο εξοπλισμός των ενηλίκων με τις απαραίτητες ψηφιακές δεξιότητες πιστεύεται ότι ενισχύει την κοινωνική ένταξη.

Συγγραφείς με αλφαβητική σειρά

Alpaslan AKILLI, Κέντρο Δημόσιας Εκπαίδευσης Saricam - Τουρκία

Anna PELLEGRINO, Ecoistituto del Friuli Venezia Giulia - Ιταλία

Κώστας ΟΙΚΟΝΟΜΟΠΟΥΛΟΣ, Κοινωνία Τριών Τρίτων AMKE - Ελλάδα

Duygu ISPINAR AKCAYOGLU, Πανεπιστήμιο Επιστήμης και Τεχνολογίας Adana Alparslan Türkeş - Τουρκία

Gabriela OCHOA-DADERSKA, Fundacja Instytut Badan i Innowacji w Edukacji - Πολωνία

Gilberto MARZANO, Ecoistituto Del Friuli Venezia Giulia - Ιταλία

Karine LAGANOVSKA, Rezekne Academy of Technologies - Λετονία

Liga DANILANE, Ακαδημία Τεχνολογιών Rezekne - Λετονία

Luis OCHOA SIGUENCIA, Fundacja Instytut Badan i Innowacji w Edukacji - Πολωνία

Nermin BILGER, Πανεπιστήμιο Επιστήμης και Τεχνολογίας Adana Alparslan Türkeş - Τουρκία

Omer OZER, Πανεπιστήμιο Επιστήμης και Τεχνολογίας Adana Alparslan Türkeş - Τουρκία

Renata OCHOA-DADERSKA, Fundacja Instytut Badan i Innowacji w Edukacji - Πολωνία

Svetlana USCA, Rezekne Academy of Technologies - Λετονία

Velta LUBKINA, Rezekne Academy of Technologies - Λετονία

Yeliz NUR AKARCAY, Κέντρο Δημόσιας Εκπαίδευσης Saricam - Τουρκία

Zofia GRÓDEK-SZOSTAK, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Κρακοβίας - Πολωνία

Σχετικά με τους Συνεργαζόμενους Οργανισμούς



Το **Saricam Public Education Center** είναι ένα δημόσιο ίδρυμα που ιδρύθηκε το 2009 στα Άδανα της Τουρκίας και υπάγεται στο Υπουργείο Εθνικής Παιδείας, Γενική Διεύθυνση Δια Βίου Μάθησης. Η Saricam HEM παρέχει υπηρεσίες εκπαίδευσης καθ' όλη τη διάρκεια του έτους, συμπεριλαμβανομένων των Σαββατοκύριακων και των απογευμάτων

και εκτελεί εργασίες σύμφωνα με τις αρχές και τους στόχους της μη τυπικής εκπαίδευσης. Το Saricam HEM προσφέρει μη τυπικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες σε συνεργασία με μεγάλο αριθμό κυβερνητικών και ιδιωτικών ιδρυμάτων, καθώς και με εθελοντικές οργανώσεις. Οι κύριες αρμοδιότητές του περιλαμβάνουν την υλοποίηση εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, καθώς και την υποστήριξη και παρακολούθηση εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων.



Το **Πανεπιστήμιο Επιστήμης και Τεχνολογίας Adana Alparslan Türkeş (Adana ATSTU)** είναι ένα σχετικά νέο ίδρυμα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης που ιδρύθηκε το 2011 στα Άδανα που βρίσκεται στη νότια Τουρκία και είναι η κομβική πόλη που ενσωματώνει βιομηχανικές και γεωργικές δραστηριότητες στην περιοχή. Το

πανεπιστήμιο αποτελείται από 8 σχολές, τη σχολή ξένων γλωσσών, το ινστιτούτο κοινωνικών επιστημών, το ινστιτούτο φυσικών & εφαρμοσμένων επιστημών, 1 κέντρο συνεχούς εκπαίδευσης που υποστηρίζει τη δια βίου μάθηση και ένα Κέντρο Εκπαίδευσης Τουρκικής Γλώσσας που βοηθά τους ξένους φοιτητές του να αποκτήσουν μια εικόνα για την τουρκική γλώσσα και τον πολιτισμό κατά τη διάρκεια της περιόδου σπουδών τους. Το Adana ATSTU έχει περίπου 3000 προπτυχιακούς και 1000 μεταπτυχιακούς φοιτητές και 100 διδακτορικούς φοιτητές.



Το **Ecoistituto Del Friuli Venezia Giulia** ιδρύθηκε το 1989 και βρίσκεται στο Ούντινε. Είναι ένας ερευνητικός μη κερδοσκοπικός οργανισμός που ειδικεύεται στη βιώσιμη ανάπτυξη. Τα κύρια ερευνητικά του πεδία είναι:

1. Ψηφιακή Κοινωνική Καινοτομία
2. Καινοτόμες μεθοδολογίες διδασκαλίας-μάθησης
3. Ειδική Αγωγή
4. Κοινωνική ρομποτική



Το **Ίδρυμα "Έρευνα και Καινοτομία στην Εκπαίδευση Ινστιτούτο" [INBIE]** είναι ένα Ίδρυμα ΜΚΟ που εδρεύει στην Τσεστόχοβα της Πολωνίας, που ιδρύθηκε το 2014. Το INBIE προωθεί τις ίσες ευκαιρίες εκπαίδευσης σε όλες τις κοινωνικές ομάδες και καταπολεμά τον κοινωνικό αποκλεισμό και υποστηρίζει ενήλικες που κινδυνεύουν να

περιθωριοποιηθούν. Το INBIE συνεργάζεται στενά με επίσημα και μη τυπικά εκπαιδευτικά ιδρύματα, τοπικές αρχές και το Κέντρο Μη Κυβερνητικών Οργανώσεων Czestochowa για να αναπτύξει νέες δεξιότητες ενηλίκων για να αυξήσει τις πιθανότητές τους για επιτυχή επιστροφή στην εργασία και αναζήτηση καλύτερων ευκαιριών ζωής. Το προσωπικό του INBIE κάνει έρευνα και εργάζεται σε θέματα επιχειρηματικότητας, διαχείρισης, χρήσης ΤΠΕ στην εκπαίδευση και στο χώρο εργασίας με στόχο τη βελτίωση των επαγγελματικών και επιχειρηματικών ικανοτήτων των ενηλίκων για τη δημιουργία νέων υπηρεσιών και επιχειρήσεων για την καταπολέμηση της ανεργίας και του κοινωνικού αποκλεισμού.



Κοινωνία Τριών Τρίτων Ο Αστικός Μη Κερδοσκοπικός Οργανισμός (ΑΜΚΕ) «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΡΙΩΝ ΤΡΙΤΩΝ» με τον διακριτικό τίτλο «ΚΟΙΝΩΝΙΑ 3/3» ιδρύθηκε το 2010 από άτομα με διάφορα επαγγελματικά υπόβαθρα, αλλά κοινούς στόχους, οράματα και αρχές σχετικά με την κοινωνική συνοχή και την υποστήριξη ευάλωτων κοινωνικών ομάδων. Η

οργάνωση αναλαμβάνει πρωτοβουλίες σε οικονομικό, πολιτικό και νομοθετικό επίπεδο για την αντιμετώπιση ζητημάτων κοινωνικού αποκλεισμού, την προώθηση της ισότητας των φύλων και την καταπολέμηση κάθε μορφής διακρίσεων. Η ΑΜΚΕ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΡΙΩΝ ΤΡΙΤΩΝ» έχει εκτενή εμπειρία στην υποστήριξη της επιχειρηματικότητας και ιδιαίτερα της κοινωνικής επιχειρηματικότητας για την

επίτευξη έξυπνης, βιώσιμης και κυρίως χωρίς αποκλεισμούς ανάπτυξης, με έμφαση στην Καινοτομία και την Ανταγωνιστικότητα, π.χ. σε τομείς όπως ο Αγροτουρισμός, η Πολιτιστική Κληρονομιά, οι Δημιουργικές Βιομηχανίες, η Κατ' Οίκον Φροντίδα ηλικιωμένων, ΑΜΕΑ κ.λπ. Η «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΡΙΩΝ ΤΡΙΤΩΝ» ετοίμασε, σε συνεργασία με την Πανελλήνια Ένωση Συνεταιρισμών Κοινωνικής Οικονομίας (Π.Ε.Σ.Κ.Ο.), ένα συνεχές εκπαιδευτικό πρόγραμμα με τίτλο «Μέντορες για την Κοινωνική Οικονομία», που υλοποιείται, σε συνεργασία με δήμους και άλλους δημόσιους φορείς.



Η **Ακαδημία Τεχνολογιών Rezekne (RTA)** είναι ένα κρατικό ίδρυμα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης πανεπιστημιακού τύπου με απεριόριστη διεθνή διαπίστευση. Στόχος του RTA είναι να εξασφαλίσει ακαδημαϊκή και επαγγελματική τριτοβάθμια εκπαίδευση σύμφωνα με το επίπεδο επιστημονικής ανάπτυξης και τις λετονικές πολιτιστικές παραδόσεις, ανταγωνιστική στον ευρωπαϊκό εκπαιδευτικό χώρο, αναπτύσσοντας σπουδές και έρευνα σε 14 τομείς σπουδών. Η RTA υλοποιεί πολλά έργα που συγχρηματοδοτούνται από προγράμματα της ΕΕ, στα οποία συμμετέχουν ακαδημαϊκό και γενικό προσωπικό και φοιτητές. Με περισσότερους από 185 εταίρους συνεργασίας από 31 χώρες, το RTA προωθεί την υψηλή κινητικότητα ακαδημαϊκού προσωπικού και φοιτητών (2η-3η θέση μεταξύ όλων των ιδρυμάτων τριτοβάθμιας εκπαίδευσης της Λετονίας). Στόχος του Κέντρου Δια Βίου Μάθησης RTA είναι η προώθηση της δια βίου μάθησης, διασφαλίζοντας τη συνέχιση της προηγουμένως αποκτηθείσας εκπαίδευσης και την ανάπτυξη της εκπαίδευσης σύμφωνα με τις απαιτήσεις της αγοράς εργασίας και τα συμφέροντα των πελατών. Η RTA CLL προσφέρει πρακτική άσκηση και προγράμματα συνεχούς εκπαίδευσης σε ξένους εταίρους.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Acomi, Nicoleta & Carabias, Manuel & Ochoa Sigüencia, Luis & Dragan, Any & Porcelli, Fabiola & Ochoa-Daderska, Renata & Dragan, Daniel & Ricchiuto, Savino & Sudano, Damiana & Chiris, Bogdan & Amoruso, Laura & Kopiec, Agnieszka & Vega, Jonas & Tudorache, Stefania & Acomi, Ovidiu. (2021). Supporting Elderly: A Practitioner's Guide. 10.5281/zenodo.5594887.
- Acomi, Nicoleta & Ochoa Sigüencia, Luis & CARABIAS, Manuel & DRAGAN, Any & PORCELLI, Fabiola & Ochoa-Daderska, Renata & DRAGAN, Daniel & RICCHIUTO, Savino & SUDANO, Damiana & CHIRIS, Bogdan & AMORUSO, Laura & CHMIELARZ, Agata & VEGA, Jonas & Acomi, Ovidiu. (2021). Essential needs of educators to support seniors. 10.5281/zenodo.4739253.
- Akhvlediani, T. (2020), "Which spreads faster in the EU's neighbourhood: Coronavirus or disinformation?", CEPS
- Anderson, M., & Perrin, A. (2017). Technology Use among Seniors. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2017/05/17/technology-use-among-seniors/> Department of eLearning. (2015). Digital Literacy: 21st Century Competences for Our Age The Building Blocks of Digital Literacy From Enhancement to Transformation.
- Anderson, L. (2020). State of the Art Review (WP2) Higher education institutions/Universities Responses to Digitalization (IO1) UK Country Report. Erasmus+ESCALATE
- Baldwin, M. (2016). Social work, critical reflection and the learning organization. Routledge.
- Barbosa Neves, B., & Vetere, F. (2019). Ageing and digital technology designing and evaluating emerging technologies for older adults. Springer
- Barbosa Neves, B., Franz, R., Judges, R., Beermann, C., & Baecker, R. (2019). Can digital technology enhance social connectedness among older adults? A feasibility study. *Journal of Applied Gerontology*, 38(1), 49-72.
- Basirian Jahromi, H. & Basirian Jahromi, R.(2007). Introduction to media literacy and critical thinking, *Media Quarterly*, 68, 33-50. [In Persian]
- BBC. (n.d.). What is digital literacy? Retrieved from <https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/zxs2xsg/revision/1>
- Beblavy, M., Fabo, B. & Lenaerts, K. (2016). Demand for digital skills in the US labour market: the IT skills pyramid. CEPS Special Report, CEPS. https://www.ceps.eu/system/files/SR154%20IT%20Skills%20Pyramid_0.pdf
- Bradley, B., Restuccia, D., Rudnicki, C., & Bittle, S. (2017). The digital edge: Middle-skill workers and careers. Boston: Burning Glass Technologies.

https://www.burning-glass.com/wp-content/uploads/Digital_Edge_report_2017_final.pdf

Cavaalluzzo, L., Lopez, D., Ross, J., Larson, M., & Martinez, M. (2005). A study of the effectiveness and cost of AEL's online professional development program in reading in Tennessee. Appalachia Educational Laboratory (AEL) at Edvantia.

Center for Digital Dannele (2021). The Digital Competence Wheel. Retrieved from: <https://digital-competence.eu/>

Che-Ha, N., Mavondo, F. T., & Mohd-Said, S. (2014). Performance or learning goal orientation: Implications for business performance. *Journal of Business Research*, 67(1), 2811–2820.

Chen, D. T., Wu, J., & Wang, Y. M. (2011). Unpacking new media literacy. *Journal of Systemics, Cybernetics and Informatics*, 9(2), 84-88. Retrieved from <http://www.iiisci.org/journal/sci/FullText.asp?var=&id=OL508KR>

Chui, M., Lund, S., & Gumbel, P. (2018). How will automation affect jobs, skills, and wages? McKinsey Global Institute.

Clark, C.E. (2018) How Do You Know If Information Is Accurate? How To Evaluate Information Sources. Retrieved from: <https://owlcation.com/academia/Evaluating-Your-Sources-of-Information>

Derks, D., & Bakker, A. B. (2010). The impact of e-mail communication on organizational life. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 4(1).

Dos Santos, L. M. (2020). The Motivation and Experience of Distance Learning Engineering Programmes Students: A Study of Non-Traditional, Returning, Evening, and Adult Students. *International Journal of Education and Practice*, 8(1), 134-148.

Duncan-Howell, J. (2010). Teachers making connections: Online communities as a source of professional learning. *British Journal of Educational Technology*, 41(2), 324-340.

Erin Conlon, PCC, JD. Executive Life Coach. Expert Interview. 31 August 2021.

ESCO. (2017). European classification of skills, competences, occupations and qualifications. <http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1326&langId=en>

European Commission (2021). Digital Competence Framework for Citizens. Retrieved from: <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>

European Commission. (2018). Council recommendation on key competences for lifelong learning. https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/council-recommendation-on-key-competences-for-lifelong-learning_en

- Faure, L. & Vendramin, P. & Schurmans, D. (2020). A situated approach to digital exclusion based on life courses. *Internet Policy Review*, 9(2). DOI: 10.14763/2020.2.1475
- Felten, P. (2008). Visual literacy. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 40(6), 60-64.
- Ferrari A., Punie Y., Redecker C. (2012). Understanding Digital Competence in the 21st Century: An Analysis of Current Frameworks. In: Ravenscroft A., Lindstaedt S., Kloos C.D., Hernandez-Leo D. (eds) 21st Century Learning for 21st Century Skills. EC-TEL 2012. Lecture Notes in Computer Science, vol 7563. Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-33263-0_7
- Ferriter, B. (2009). Learning with blogs and wikis. *Educational Leadership*, 66(5), 34-38.
- Fleming, A., Mason, C., & Paxton, G. (2018). Discourses of technology, ageing and participation. *Palgrave communications*, 4(54). <https://doi.org/10.1057/s41599-018-0107-7>
- Foshay, R., Kirkley, J. (1998). Principles for Teaching Problem Solving. http://www.plato.com/pdf/04_principles.pdf
- Geng, S., Law, K. M., & Niu, B. (2019). Investigating self-directed learning and technology readiness in blending learning environment. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 1-22.
- Gomez-Baya, D., Rubio-Gonzalez, A., & Gaspar de Matos, M. (2019). Online communication, peer relationships and school victimisation: a one-year longitudinal study during middle adolescence. *International Journal of Adolescence and Youth*, 24(2), 199-211.
- Hartley, P., & Chatterton, P. (2015). *Business communication: Rethinking your professional practice for the post-digital age* (2nd edition). Routledge.
- Hayes, J.R. (1989). *The Complete Problem Solver*. 2nd Edition. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Haythornthwaite, C., & Andrews, R. (2011). *E-learning theory and practice*. Thousand Oaks, CA: Sage Publication.
- Henshaw, H., Clark, D. P., Kang, S., & Ferguson, M. A. (2012). Computer skills and internet use in adults aged 50-74 years: influence of hearing difficulties. *Journal of Medical Internet Research*, 14(4), e113.
- Hill, H. C. (2009). Fixing teacher professional development. *Phi Delta Kappan*, 90(70), 470- 477.

<http://asq.org/learn-about-quality/problem-solving/overview/overview.html>

<http://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/evaluate/evaluate-community-interventions/collect-analyze-data/main>

<http://study.com/academy/lesson/polyas-four-step-problem-solving-process.html>

<http://www.kent.ac.uk/careers/sk/problem-solving-skills.htm>

<http://www.skillsyouneed.com/ips/problem-solving.html>

<http://www.skillsyouneed.com/ips/problem-solving.html>

<https://math.berkeley.edu/~gmelvin/polya.pdf>

https://www.mindtools.com/pages/article/newCT_96.htm

<https://www.weforum.org/agenda/2020/04/coronavirus-education-global-covid19-online-digital-learning/>

<https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/resources/tutorials/digital-competence-thevital.htm#:~:text=Digital%20competence%20is%20essential%20for,how%20to%20help%20develop%20it.>

https://aidsetc.org/sites/default/files/resources_files/pacific-RefMan-AdultLearnBasics.pdf Chisholm, Lynne (2004). *Lifelong Learning : Citizens' Views in Close-Up : Findings from a Dedicated Eurobarometer Survey*. Office for Official Publications of the European Communications
UNESCO (2016). *3rd global report on adult learning and education: the impact of adult learning and education on health and well-being, employment and the labour market, and social, civic and community life* (PDF). Paris, UNESCO. p. 19. ISBN 978-92-820-1213-0.

https://en.wikipedia.org/wiki/Adult_education

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000243264>

OECD (2019), *Getting Skills Right: Engaging low-skilled adults in learning*, (www.oecd.org/employment/emp/engaging-low-skilled-adults-2019.pdf).

What Motivates Adults to Learn? | Nesta www.nesta.org.uk

Pics Images | Free Vectors, Stock Photos & PSD - Freepik <https://www.freepik.com>

Hunsaker, A., & Hargittai, E. (2018). A review of Internet use among older adults. *New Media & Society*, 20(10), 3937-3954.

- IGI Global (2021) What is Competence Pedagogy. Retrieved from: <https://www.igi-global.com/dictionary/competence-pedagogy/51405>
- Kim, H. (2014). INFORMATION LITERACY. Retrieved from: <https://hannahkimeds152.wordpress.com/2014/10/22/unit-1-module-3-task-8-locating-web-resources-activity/>
- Kispeter, E. (2018). Digital Skills and Inclusion Research Working Group Evidence Brief. Warwick Institute for Employment Research. <https://warwick.ac.uk/fac/soc/ier/research/digitalinclusion/>
- Kispeter, E. (2018). Digital skills and inclusion research working group evidence brief ‘What digital skills do adults need to succeed in the workplace now and in the next 10 years?’. Research Report: The University of Warwick.
- Kleiman, G., Dash, T., Ethier, D., Johnson, K., Metrick, S., & Treacy, B. (2000). Designing and implementing online professional development workshops. Education Development Center, Inc. (EDC).
- Knowles M.S., Holton III E.F., Swanson R.A (2009), *Edukacja dorosłych*. Warszawa, PWN
- Knowles, M. S. (1980). The Modern Practice of Adult Education: From Pedagogy to Androgogy (2nd ed.).Cambridge Books.
- Korchagina, E., Desfontaines, L., & Strekalova, N. (2020). Problems of training specialists for trade in the conditions of digitalization. Proceedings of E3S Web of Conferences.
- Kress, G. (2003). Literacy in the new media age. London: Routledge.
- Krueger, J. (2008). Building identity through online collaboration. In S. Kelsey & K. St.Amant, Handbook of Research on Computer Mediated Communication (pp. 240-251). IGI Global.
- Law, K. M., & Breznik, K. (2017). Impacts of innovativeness and attitude on entrepreneurial intention: Among engineering and non-engineering students. International Journal of Technology and Design Education, 27(4), 683–700.
- Lee, C. C., Czaja, S. J., & Sharit, J. (2009). Training older workers for technology-based employment. Educational Gerontology, 35(1), 15-31.
- Li, C. & Lalani, F. (2020). The COVID-19 pandemic has changed education forever. This is how. Retrieved from:
- Li, Q., & Luximon, Y. (2016). Older adults and digital technology: A study of user perception and usage behavior. In R. S. Goonetilleke & W. Karwowski, Advances in physical ergonomics and human factors (pp. 155-163). Springer, Cham.

- Li, W., Ornstein, K. A., Li, Y., & Liu, B. (2021). Barriers to learning a new technology to go online among older adults during the COVID-19 pandemic. *Journal of the American Geriatrics Society*.
- Lin, X., Hu, X., Hu, Q., & Liu, Z. (2016). A social network analysis of teaching and research collaboration in a teachers' virtual learning community. *British Journal of Educational Technology*, 47(2), 302-319.
- Liu, D. (2020, June). Strategies for Improving the New Media Literacy Education for University Students. In 2020 International Conference on Artificial Intelligence and Education (ICAIE) (pp. 343-346). IEEE.
- Lloyds Bank. (2018). UK Consumer Digital Index 2018: Benchmarking the digital and financial capability of people in the UK. Lloyds Bank, 05/2018. https://www.lloydsbank.com/assets/media/pdfs/banking_with_us/whatshappening/LBConsumer-Digital-Index-2018-Report.pdf.
- Lorge, I. (1944). Intellectual Changes During Maturity and Old Age, *Review of Educational Research*, 14(4), 438–443.
- Lorge, I. (1947). Intellectual Changes During Maturity and Old Age, *Review of Educational Research*, 17(5), 326–330.
- Luke, C. (2007). As seen on TV or was that my phone? New media literacy. *Policy Futures in Education*, 5(1), 50-58.
- McNulty, N. (2021). Internet and social media literacy. Retrieved from <https://www.niallmcnulty.com/2021/03/internet-literacy-social-media-literacy/>
- Mentor: Przewodnik Po Aplikacjach web 2.0 stosowanych W Edukacji. e. (n.d.). Retrieved November 22, 2021, from <http://www.e-mentor.edu.pl/aps/lista>.
- Merriam, S. (2001). Andragogy and self-directed learning: pillars of adult learning theory. *New Direction for Adult and Continuing Education*, 89, 3-13.
- Merriam, S. B. (2001). Andragogy and self-directed learning: Pillars of adult learning theory. *New directions for adult and continuing education*, 2001(89), 3-14.
- Mezirow, J. (2018). Transformative learning theory. In: Illeris k (ed) *Contemporary theories of learning*. Routledge, 114-128.
- Möhring, W., & Schneider, B. (2008). Exposure to Print Media. *The International Encyclopedia of Communication*.
- Morato, J., Sanchez-Cuadrado, S., Iglesias, A., Campillo, A., & Fernández-Panadero, C. (2021). Sustainable technologies for older adults. *Sustainability*, 13(15), 8465.
- Morris, A., Goodman, J., & Brading, H. (2007). Internet use and non-use: Views of older users. *Universal Access in the Information Society*, 6(1), 43-57.

- Morris, T.H. (2019). Self-directed learning: A fundamental competence in a rapidly changing world. *International Review of Education* (2019) 65:633–653. <https://doi.org/10.1007/s11159-019-09793-2>
- Murray, J. (2018). How to make your characters digitally literate. Retrieved from <https://worddreams.wordpress.com/2018/01/29/ta-digital-literate-characters/>
- Nania, J., Bonella, H., Restuccia, D., & Taska, B. (2019). No longer optional: Employer demand for digital skills. Burning Glass Technologies (The Department for Digital, Culture, Media & Sport).
- Nguyen, M. H., Gruber, J., Fuchs, J., Marler, W., Hunsaker, A., & Hargittai, E. (2020). Changes in digital communication during the COVID-19 global pandemic: Implications for digital inequality and future research. *Social Media + Society*, 6(3).
- Ochoa-Daderska, Renata & Ochoa Siguencia, Luis & Gródek-Szostak, Zofia. (2020). Supporting autonomy in a technology - mediated environment. 10.5281/zenodo.3830979.
- Ochoa-Daderska, Renata & Ochoa-Daderska, Gabriela & Velinov, Eng. Emil & Brozowa, Iva & Sánchez-García, Javier & Akarcay, Yeliz & Gródek-Szostak, Zofia & Szelağ-Sikora, Anna & Niemiec, Marcin & Sikora, Jakub & Niemczyk, Agata & Kotulewicz-Wisińska, Karolina & Suder, Marcin & Ochoa Siguencia, Luis. (2021). Best Practice Manual: Digital competences necessary for developing ICT-based social inclusion initiatives / services. 10.5281/zenodo.5516369.
- Ochoa-Daderska, Renata & Sánchez-García, Javier & Akarcay, Yeliz & Ochoa Siguencia, Luis & Velinov, Eng. Emil & Gródek-Szostak, Zofia & Ochoa-Daderska, Gabriela. (2021). Digital competences for social inclusion initiatives and services. 10.5281/zenodo.5533388.
- Østerud, S. (2004). Utdanning for informasjonssamfunnet. Den tredje vei [Education for the information society. The third way]. Oslo: Universitetsforlaget.
- Pangrazio, L., Godhe, A-L., & Lopez Ledesma, A. G. (2020). What is digital literacy? A comparative review of publications across three language contexts. *E-Learning and Digital Media*, 17(6), 442-459.
- Parayil, S. K. (2020). New media: Subject, media literacy and educational technologies. *INDIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY*, 2(1), 106.
- Perdew, L. (2017). Information literacy in the digital age. Abdo Publishing
- Potter, W. J. (2010). The state of media literacy. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54(4), 675-696.

- Promethean (2016). Digital literacy in the classroom. How important is it? Retrieves from: <https://resourced.prometheanworld.com/digital-literacy-classroom-important/>
- Ranger, S. (2018). What is cloud computing? Everything you need to know about the cloud explained. Retrieved from <https://www.zdnet.com/article/what-is-cloud-computing-everything-you-need-to-know-about-the-cloud/>
- Richards, G., McGreal, R., Stewart, B., & Sturm, M. (2014). Cloud computing and adult literacy: How cloud computing can sustain the promise of adult learning. In K-C Li, Q, Li and T. K. Shih, *Cloud Computing and Digital Media*. Chapman and Hall/CRC.
- Romiszowski, A. J., & Ravitz, J. (1997). Computer-mediated Communication. In C. Dills & A. J. Romiszowski (Eds.), *Instructional development paradigms* (pp. 745-768). Englewoods Cliffs, New Jersey: Educational Technology Publications.
- Säljö, R. (2012). Literacy, digital literacy and epistemic practices: The co-evolution of hybrid minds and external memory systems. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 7(01), 5-19.
- Sarokin, D. (2015). Types of Digital Communication. <https://www.techwalla.com/articles/types-of-digital-communication>
- Schrum, L., Burbank, M. D., Engle, J., Chambers, J. A., & Glassett, K. F. (2005). Post-secondary educators' professional development: Investigation of an online approach to enhancing teaching and learning. *The Internet and Higher Education*, 8(4), 279-289.
- SILVERMAN, Mark. *Beyond Fun in Games: the serious leisure of the power gamer*. Master's Degree – Concordia University, Montreal, 2006.
- Stebbins, R.A. (2016). Education for Self-Fulfillment: process and context. *Educação e Realidade*. jul/set2016, Vol. 41 Issue 3, p873-887. 15p. DOI: 10.1590/2175-623651738
- Susman-Pena, T., Druckman, M., & Oduro, N. (2020). Fighting misinformation digital media literacy. The Teaching Company.
- Techboomers (2021). The Guide to Digital Competence + 6 Steps to Become Digitally Competent. Retrieved from: <https://techboomers.com/guide-to-digital-competence>
- Tseng, Y. (2003). EFL teachers' professional development: An alternative model. *Journal of National Hualien Teachers College*, 16, 179-194.
- Ugurhan, Y. Z. C., Kumtepe, E. G., Kumtepe, A. T., & Saykılı, A. (2020) From media literacy to new media literacy: A lens into open and distance learning

context. Turkish Online Journal of Distance Education, 21(Special Issue-IODL), 135-151.

UNESCO. Recommendation on the Development of Adult Education. In: UNESCO. Records of the General Conference: nineteenth session. Paris: Unesco, 1977. Anexo 1. P. 3-15

Vinagre, M. (2016). Training teachers for virtual collaboration: A case study. British Journal of Educational Technology, 47(4), 787-802.

Welsh, T. S., & Wright, M. S. (2010). Information literacy in the digital age: An evidence-based approach. Chandos Publishing.

Wempen, F. (2015). Digital literacy for dummies. John Wiley & Sons.

Woods, D.R., Wright, J.D., Hoffman, T.W., Swartman, R.K., Doig, I.D. (1975). Teaching Problem solving Skills. Engineering Education. Vol 1, No. 1. p. 238. Washington, DC: The American Society for Engineering Education.

Xiaojing, L., Magjuka, R. J., Bonk, C. J., & Seung-hee, L. (2007). Does sense of community matter? An examination of participants' perceptions of building learning communities in online courses. The Quarterly Review of Distance Education, 8(1), 9-24.

Yates, S., Kirby, J., & Lockley, E. (2015). Digital Media Use: Differences and Inequalities in Relation to Class and Age. Sociological Research Online, 20(4), 1–21. <https://doi.org/10.5153/sro.3751>



DOI: 10.5281/zenodo.6570188

Publishing House of the Research and Innovation in Education Institute

Czestochowa – Poland, 2022

<http://publisher.inbie.pl/bib/index.html>

