

Κωδικός έργου. 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

WP 2: Τελική αναφορά έρευνας

Σύνταξη εγγράφου: equalizent



Co-funded by
the European Union

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Πίνακας Περιεχομένων

Σχετικά με το Deaf Young Code	3
Η έρευνα Deaf Young Code	3
Γενικές Πληροφορίες.....	3
Survey Results Αποτελέσματα έρευνας	6
Ενότητα 1: Δημογραφικά στοιχεία	6
Ενότητα 2: Ψηφιακές δεξιότητες γενικά	8
Ενότητα 3: Προγραμματισμός	10
Συμπέρασμα	15



Σχετικά με το Deaf Young Code

Το Deaf Young Code είναι ένα έργο που αφορά τον προγραμματισμό και την κωδικοποίηση. Η ομάδα έργου αποτελείται από 8 οργανισμούς σε 7 χώρες (Αυστρία, Σλοβακία, Σερβία, Ρουμανία, Ουγγαρία, Ελλάδα και Ιταλία), με έντονη δραστηριοποίηση στην ενδυνάμωση Κωφών νέων.

Το έργο μας αφορά την προετοιμασία πληροφοριών για τον προγραμματισμό και την κωδικοποίηση σε διάφορες γλώσσες – σε απλή γλώσσα και στη νοηματική γλώσσα.

Το έργο μας στοχεύει στο να δώσει τη δυνατότητα σε νέους κωφούς να αναπτύξουν χρήσιμες δεξιότητες για πολλούς τομείς, προσφέροντάς τους μια εισαγωγή στον προγραμματισμό και την κωδικοποίηση. Η απόκτηση αυτών των δεξιοτήτων τους καθιστά πιο ελκυστικούς για μελλοντικούς εργοδότες· έτσι, γίνονται πιο ανθεκτικοί στις προκλήσεις και επιδεικνύουν μεγαλύτερη αυτονομία και αυτοπροσδιορισμό.

Μέσα από το έργο θα αναπτύξουμε:

- Έναν διαδραστικό χάρτη
- Μία εργαλειοθήκη βίντεο
- Ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα μικτής μάθησης (blended learning)

Η έρευνα Deaf Young Code

3

Οι εταίροι του Deaf Young Code πραγματοποίησαν μια διαδικτυακή έρευνα στη Νοηματική Γλώσσα, με στόχο να εντοπίσουν τις ανάγκες των νέων κωφών σχετικά με τον προγραμματισμό και την κωδικοποίηση. Η έρευνα περιλάμβανε 24 ερωτήσεις και ήταν διαθέσιμη τόσο σε γραπτή μορφή όσο και σε βίντεο, στις Νοηματικές Γλώσσες της Αυστρίας, της Σλοβακίας, της Σερβίας, της Ρουμανίας, της Ουγγαρίας, της Ελλάδας και της Ιταλίας. Συνολικά συγκεντρώθηκαν 175 απαντήσεις από 6 χώρες:

- Αυστρία: 26 απαντήσεις
- Ελλάδα: 27 απαντήσεις
- Ουγγαρία: 25 απαντήσεις
- Ιταλία: 14 απαντήσεις
- Ρουμανία: 28 απαντήσεις
- Σερβία: 30 απαντήσεις
- Σλοβακία: 25 απαντήσεις

Γενικές Πληροφορίες

Ακόμη και σήμερα, οι Κωφοί και βαρήκοοι φαίνεται να βιώνουν κοινωνικό αποκλεισμό. Ο κοινωνικός αποκλεισμός προκύπτει από έναν συνδυασμό παραγόντων, όπως οι εκπαιδευτικές και οικονομικές πολιτικές, οι ρυθμίσεις της κοινωνικής πρόνοιας και οι στάσεις της κοινωνίας γενικότερα. Η δια βίου μάθηση θεωρείται καθοριστικός παράγοντας για την κοινωνική ένταξη των Κωφών και βαρήκων ενηλίκων.



Co-funded by
the European Union

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Είναι αρκετά συνηθισμένο οι Κωφοί και οι βαρήκοοι να αντιμετωπίζουν δυσκολίες στον γραμματισμό. Έρευνες έχουν δείξει ότι πολλοί από αυτούς τους μαθητές δεν αναπτύσσουν δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής αντίστοιχες της ηλικίας τους. Είναι γεγονός ότι είναι δύσκολο να ορίσουμε ένα “τυπικό” Κωφό ή βαρήκοο άτομο από πλευράς εκπαιδευτικής πορείας, καθώς υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί παράγοντες που επηρεάζουν την Κώφωση και, ταυτόχρονα, η Κώφωση επηρεάζει σημαντικά την εκπαιδευτική διαδρομή. Αυτό οδηγεί σε μεγάλη ποικιλομορφία ως προς τις εκπαιδευτικές επιδόσεις.

Παρόλα αυτά, οι Κωφοί και βαρήκοοι σπάνια ολοκληρώνουν ανώτερες ή ανώτατες σπουδές. Η πανεπιστημιακή εκπαίδευση μπορεί να είναι ιδιαίτερα απαιτητική για αυτούς. Η έρευνα αναδεικνύει το χάσμα στη φοίτηση και συμμετοχή στην τριτοβάθμια εκπαίδευση μεταξύ φοιτητών με και χωρίς αναπηρίες, γεγονός που περιορίζει τις ευκαιρίες των πρώτων να αποκτήσουν υψηλού επιπέδου δεξιότητες και μελλοντική επαγγελματική αποκατάσταση. Οι Κωφοί και βαρήκοοι συχνά δεν φτάνουν σε υψηλό μορφωτικό επίπεδο εξαιτίας δυσμενών εξωτερικών συνθηκών. Ως αποτέλεσμα, η μετάβαση από το σχολείο στις σπουδές και την εργασία είναι πιο δύσκολη για αυτούς, ειδικά όταν δεν ακολουθούν ακαδημαϊκή πορεία.

Είναι αδιαμφισβήτητο ότι τις τελευταίες δεκαετίες παρατηρείται ραγδαία εξέλιξη στις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ), και ιδιαίτερα στις υπηρεσίες και δυνατότητες που βασίζονται στο Διαδίκτυο. Ο Παγκόσμιος Ιστός προσφέρει πολλές ευκαιρίες για πρόσβαση στην πληροφορία, επικοινωνία και αλληλεπίδραση για όλους. Παρ’ όλα αυτά, έχουν γίνει λίγες προσπάθειες αξιοποίησης αυτών των δυνατοτήτων στην εκπαίδευση — και ειδικά στη δια βίου μάθηση και στην επαγγελματική κατάρτιση των Κωφών και βαρήκων.

4

Επιπλέον, παρόλο που πολλές μελέτες έχουν δείξει ότι η τεχνολογία και το διαδίκτυο μπορούν να διαδραματίσουν καθοριστικό ρόλο στην προσοχή και το ενδιαφέρον των Κωφών μαθητών, τα ζητήματα προσβασιμότητας παραμένουν σε μεγάλο βαθμό άλυτα.

Η χρήση της τεχνολογίας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργηθούν συμπεριληπτικά μαθησιακά περιβάλλοντα, τα οποία θα προσφέρουν βέλτιστες συνθήκες και θα ανταποκρίνονται στις ιδιαίτερες ανάγκες των Κωφών και βαρήκων ατόμων. Ενσωματώνοντας κατάλληλες τεχνολογίες και πολυμεσικά εργαλεία ΤΠΕ στα εκπαιδευτικά προγράμματα, μπορεί να βελτιωθεί σημαντικά η εκπαιδευτική υποστήριξη προς τα Κωφά και βαρήκοα άτομα.

Οι τεχνολογίες αυτές περιλαμβάνουν βασικά χαρακτηριστικά που μπορούν να ενισχύσουν τη διδασκαλία και τη μάθηση, όπως η διαδραστικότητα και οι πολλαπλές αναπαραστάσεις. Επιπλέον, οι Κωφοί και βαρήκοοι δείχνουν μεγάλο ενδιαφέρον για την πληροφορική, κυρίως λόγω των νέων μορφών επικοινωνίας και των δυνατοτήτων που προσφέρει. Μάλιστα, φαίνεται να υιοθετούν νωρίς τις τεχνολογίες, ιδιαίτερα αυτές που σχετίζονται με την επικοινωνία.

Ωστόσο, η πρόσβαση στον ψηφιακό κόσμο και οι κατάλληλες δεξιότητες για την αξιοποίηση των δυνατοτήτων του μπορούν να έχουν σημαντική επίδραση τις διαπροσωπικές σχέσεις, την επαγγελματική πορεία και γενικότερα την ποιότητα ζωής ενός ατόμου. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε κοινωνικές ανισότητες στις σύγχρονες κοινωνίες. Ευάλωτες κοινωνικές ομάδες, όπως τα άτομα με αναπηρίες γενικά — και ειδικότερα οι Κωφοί και βαρήκοοι — ενδέχεται να επηρεαστούν έντονα από αυτές τις ανισότητες.



Co-funded by
the European Union

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ’ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Αυτό που υπήρξε ιστορικά προβληματικό για τα άτομα με προβλήματα ακοής είναι η έλλειψη άμεσης πρόσβασης στη γλώσσα. Για τον λόγο αυτό, οι νέες τεχνολογίες και το διαδίκτυο μπορούν να λειτουργήσουν ως καταλύτες για την κοινωνική, εκπαιδευτική και επαγγελματική τους ενδυνάμωση, καθώς βασίζονται κυρίως σε γραπτές και οπτικές πληροφορίες. Οι Κωφοί μπορούν να επικοινωνούν μεταξύ τους αλλά και με τον γενικό πληθυσμό μέσω της γραπτής γλώσσας, και οι νέες τεχνολογίες μπορούν να αξιοποιήσουν πλήρως αυτή τη δυνατότητα. Ωστόσο, ενδέχεται να αντιμετωπίζουν δυσκολίες στην απόκτηση δεξιοτήτων ανάγνωσης και γραφής.

Μπορούν να συμμετέχουν σε διαδικτυακές συζητήσεις, να έχουν πρόσβαση σε πληροφορίες, να τις ανταλλάσσουν με άλλους χρήστες του διαδικτύου, να παρακολουθούν online μαθήματα και να ασκούν επαγγελματικές δραστηριότητες. Οι Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) μπορούν επίσης να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο στην επίλυση προβλημάτων επικοινωνίας στον χώρο εργασίας, προσφέροντας εναλλακτικά μέσα επικοινωνίας και συνεργασίας.

Όταν εξετάζουμε πιο προσεκτικά τη σχέση μεταξύ κώφωσης και ψηφιακών τεχνολογιών, διαπιστώνουμε ότι πρόκειται για μια ιστορία τόσο αποκλεισμού όσο και χαμένων ευκαιριών. Υπάρχει ολοένα αυξανόμενη ανάγκη να προσφερθούν ευκαιρίες στους κωφούς και βαρήκοους για την απόκτηση δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού.

Στο πλαίσιο αυτό, το έργο Deaf Young Code στοχεύει στην ανάπτυξη ενός εκπαιδευτικού προγράμματος που απευθύνεται σε Κωφά και βαρήκοα άτομα, με σκοπό τη βελτίωση των δεξιοτήτων τους στον προγραμματισμό και την κωδικοποίηση. Η μεθοδολογία που θα χρησιμοποιηθεί βασίζεται στις ευρωπαϊκές συστάσεις για την αναγνώριση και μεταφορά μαθησιακών αποτελεσμάτων, μέσα από την πιστοποίηση της τυπικής και μη τυπικής μάθησης.

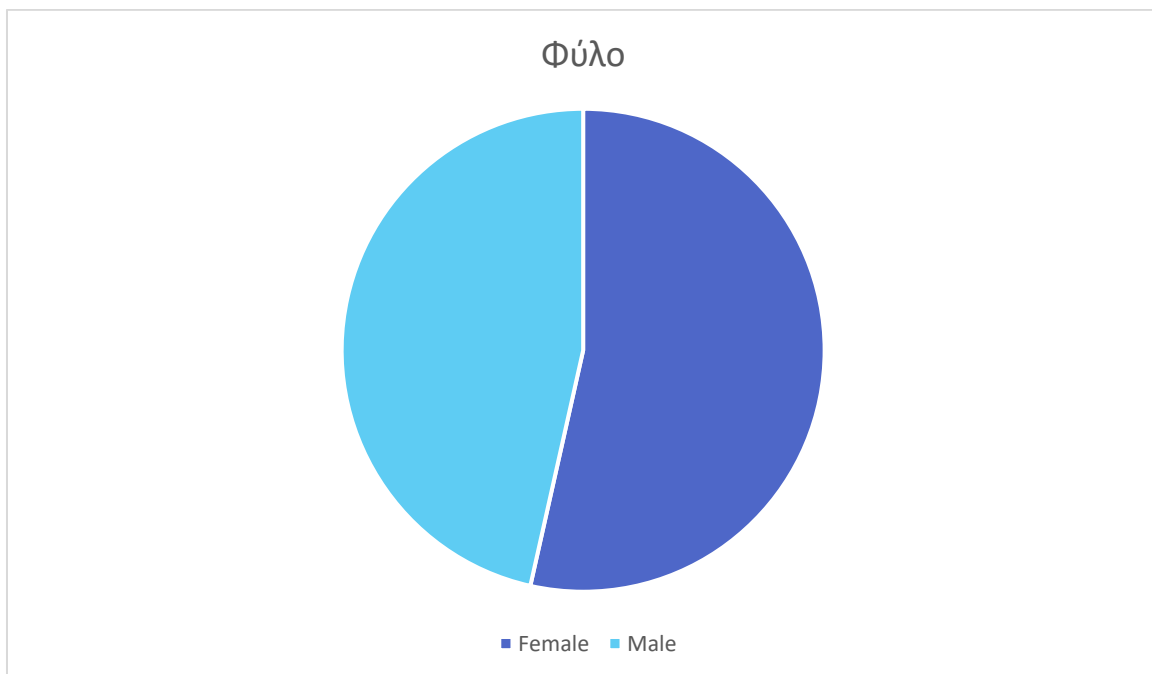
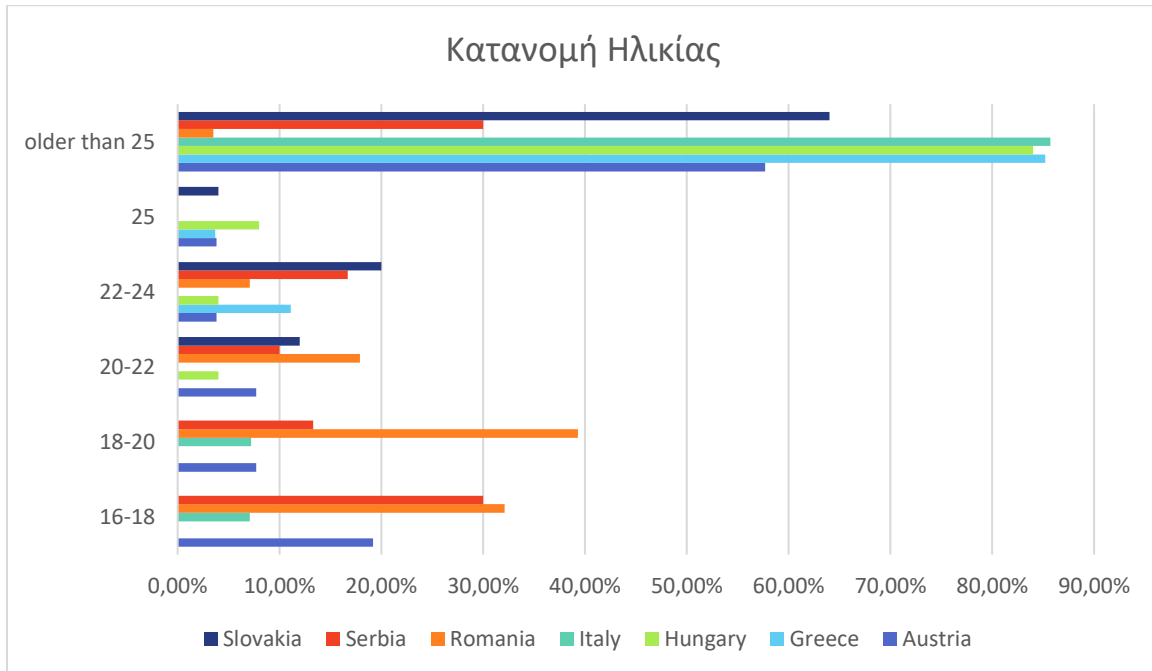
Οι συχνά αγνοημένες ή αναξιοποίητες δεξιότητες και οι γνώσεις των Κωφών αποτελούν ένα σημαντικό μέρος του ανθρώπινου και κοινωνικού κεφαλαίου, καθώς οι ίδιοι κωδικοποιούν, μαθαίνουν περισσότερες γλώσσες και “βλέπουν” την επικοινωνία με τρόπο πολύ παρόμοιο με αυτόν του προγραμματισμού. Η κοινωνία σήμερα αγνοεί και δεν αξιοποιεί ένα πολύτιμο μέρος αυτής της κληρονομιάς — κάτι που αποτελεί απώλεια για τη σύγχρονη κοινωνία της πληροφορίας, η οποία βασίζεται στη γνώση. Οι Κωφοί θα μπορούσαν, με σχεδόν φυσικό τρόπο, να στηρίξουν την ολοένα και πιο ψηφιακή και τεχνολογική κοινωνία.

Το έργο στοχεύει στην ενίσχυση της σημαντικής συμβολής που μπορεί να έχει μια τόσο καινοτόμα και εξειδικευμένη εκπαίδευση για τους Κωφούς, συμβάλλοντας στην προσωπική τους ανάπτυξη, την κοινωνική ένταξη και τη συμμετοχή τους. Η βασική εκμάθηση του προγραμματισμού αποτελεί έναν τρόπο ενίσχυσης του ψηφιακού γραμματισμού, αλλά, σε βάθος, προωθεί και την ανάπτυξη των οριζόντιων δεξιοτήτων που ενισχύει ο προγραμματισμός — όπως η επίλυση προβλημάτων, η αυτονομία και η συνεργασία. Με αυτόν τον τρόπο ενισχύεται η σωστή αξιοποίηση των ικανοτήτων των συμμετεχόντων, η αυτονομία τους και η κοινωνική τους ένταξη.

Survey Results Αποτελέσματα έρευνας

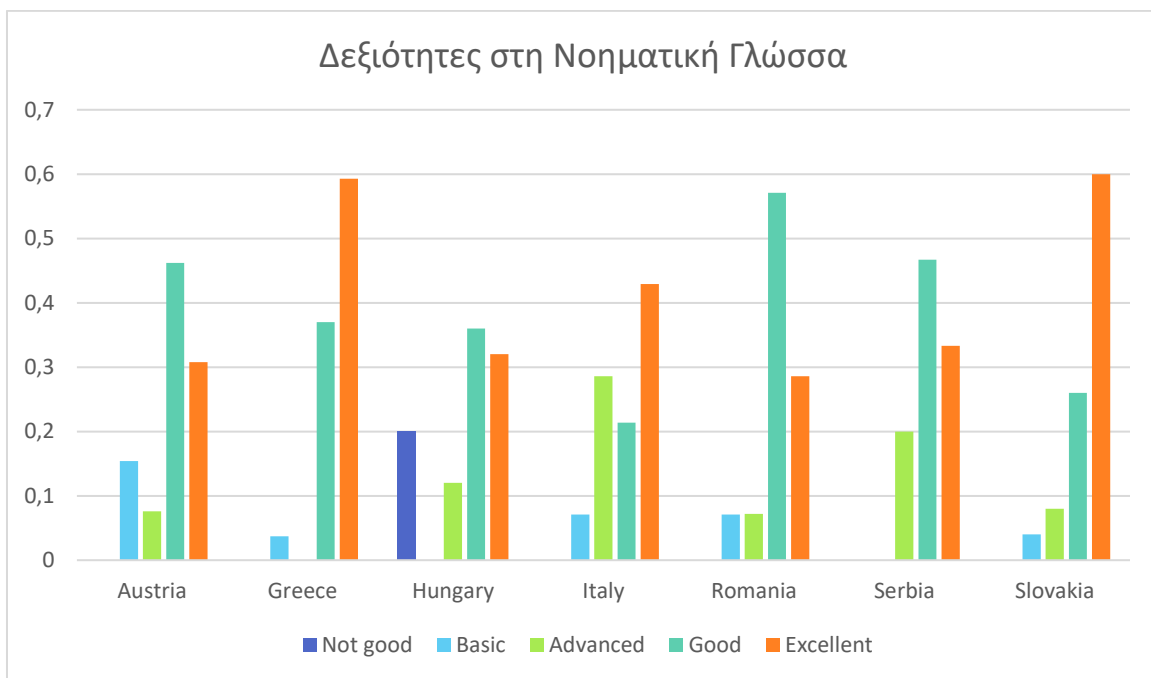
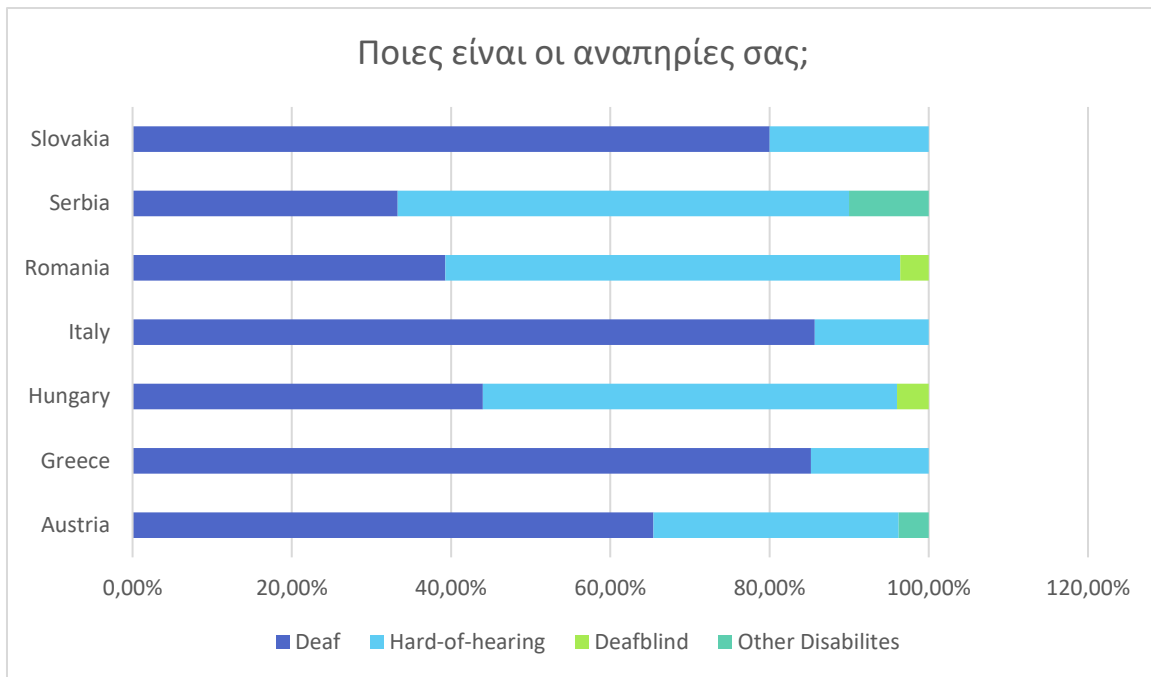
Ενότητα 1: Δημογραφικά στοιχεία

Συνολικός αριθμός συμμετεχόντων: 175



Co-funded by
the European Union

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.



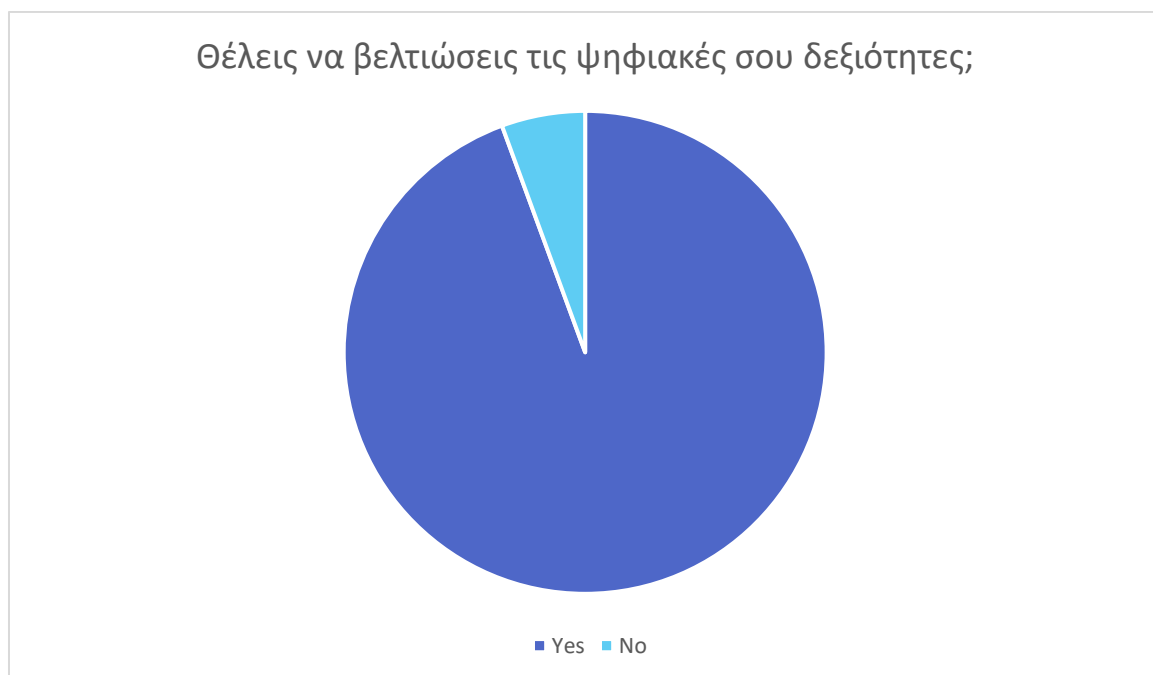
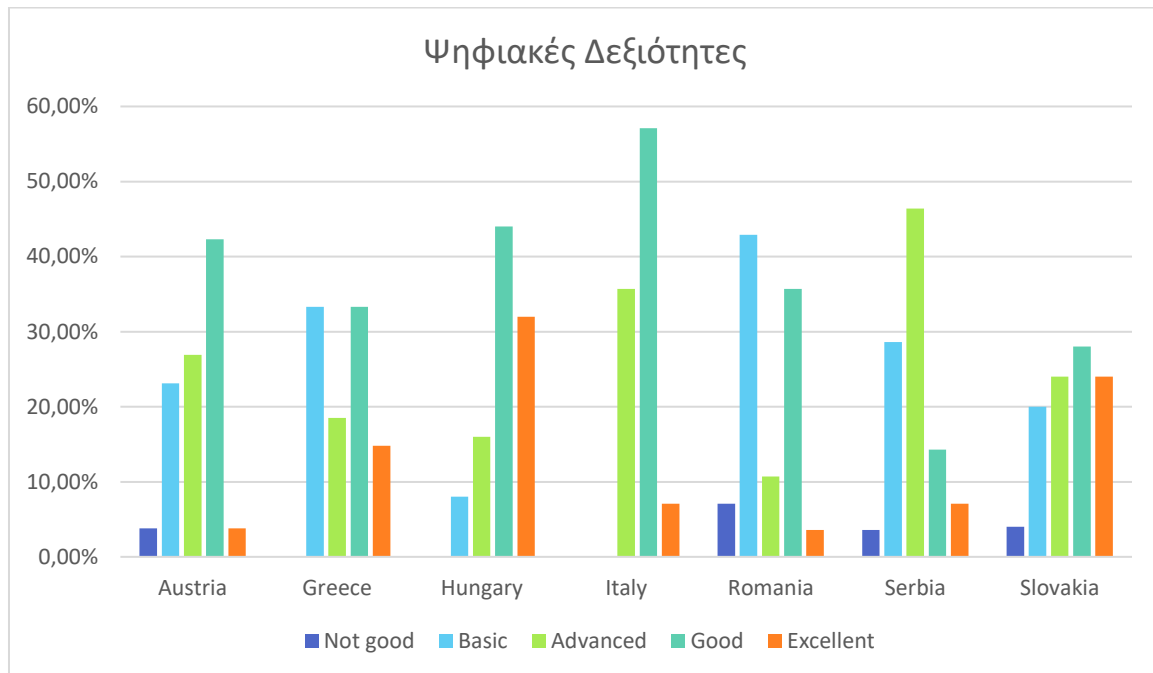
Τα δημογραφικά στοιχεία δείχνουν ένα ποικιλόμορφο δείγμα συμμετεχόντων, με σημαντικό ποσοστό να είναι άτομα άνω των 25 ετών. Η πλειοψηφία δηλώνει ότι είναι Κωφοί και αισθάνεται σίγουρη για το επίπεδό της στη Νοηματική Γλώσσα.



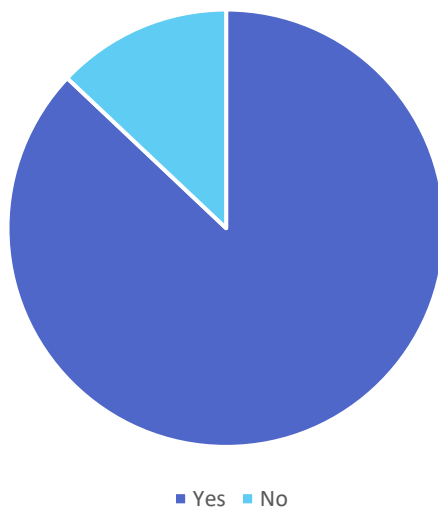
Co-funded by
the European Union

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Ενότητα 2: Ψηφιακές δεξιότητες γενικά



Μπορείς να χρησιμοποιείς λειτουργίες μορφοποίησης στο Word, Excel και PowerPoint;



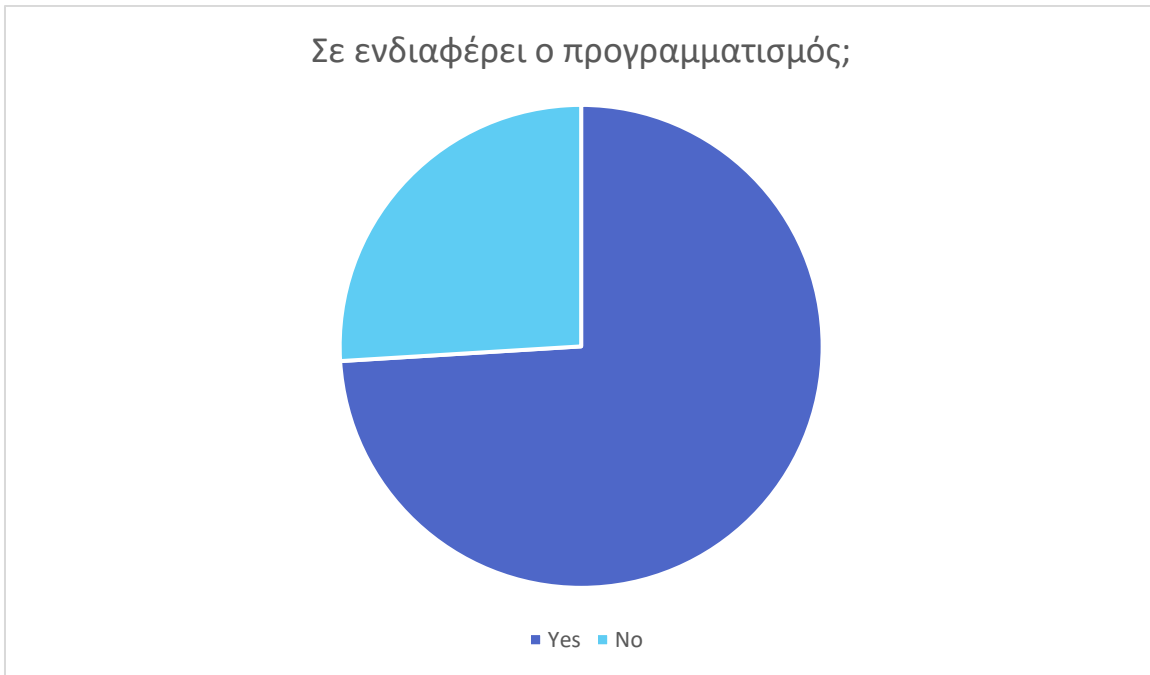
Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι οι συμμετέχοντες έχουν μια καλή βάση σε βασικές ψηφιακές δεξιότητες, αλλά επιθυμούν να διευρύνουν τις γνώσεις τους πέρα από τα γνωστά προγράμματα όπως το Word, το Excel και το PowerPoint.

Παρότι αισθάνονται σίγουροι για τις σημερινές τους ικανότητες, οι συμμετέχοντες εκφράζουν την επιθυμία να εξελίξουν ακόμη περισσότερο τις δεξιότητές τους. Αυτό δείχνει ότι έχουν διάθεση για συνεχή μάθηση και καταλαβαίνουν πως οι ψηφιακές δεξιότητες εξελίσσονται συνεχώς.

Η προσφορά εκπαιδευτικών προγραμμάτων ή υλικού που εστιάζει σε πιο προχωρημένες δεξιότητες, εξειδικευμένα ψηφιακά εργαλεία ή νέες τεχνολογίες θα μπορούσε να καλύψει αυτή την ανάγκη και να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να παραμείνουν ανταγωνιστικοί στο συνεχώς εξελισσόμενο ψηφιακό περιβάλλον.



Ενότητα 3: Προγραμματισμός



Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι υπάρχει ανάγκη για εκπαιδευτικό υλικό στον προγραμματισμό, καθώς το ενδιαφέρον για μάθηση είναι πολύ υψηλό, αλλά οι προηγούμενες γνώσεις είναι πολύ περιορισμένες.

Οι επόμενες ερωτήσεις επικεντρώθηκαν στις προσδοκίες των συμμετεχόντων σχετικά με το τι θα ήθελαν να μάθουν σε ένα πρόγραμμα προγραμματισμού. Υπήρχαν έξι πιθανές απαντήσεις:

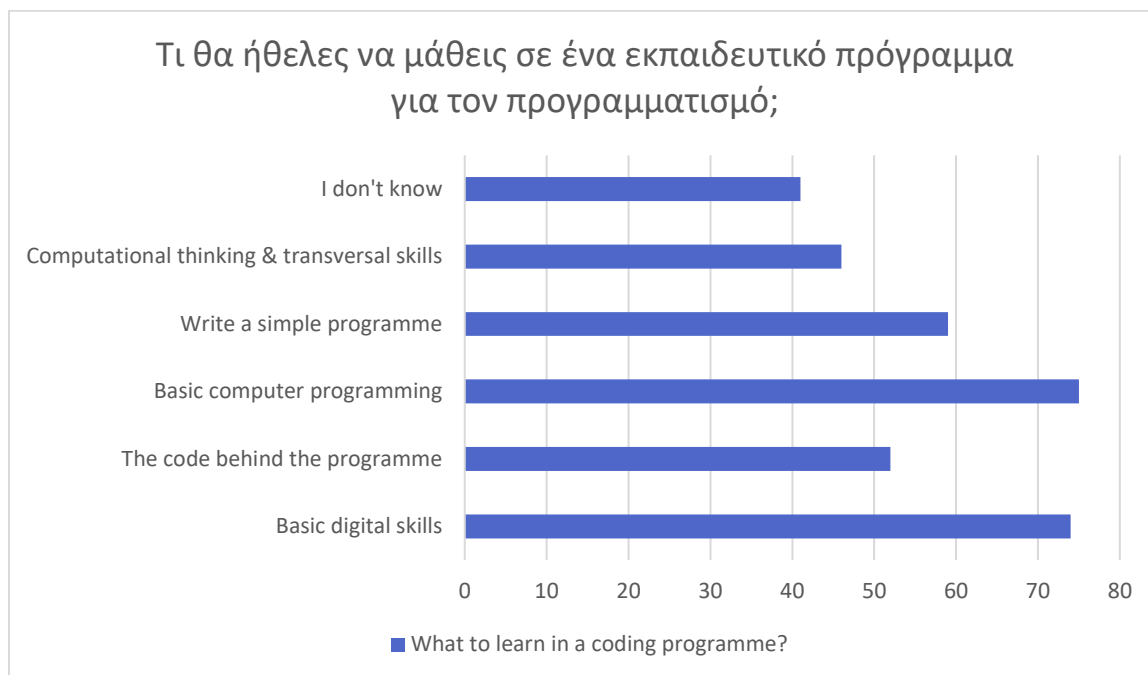


Co-funded by
the European Union

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

- Βασικές ψηφιακές δεξιότητες
- Ο κώδικας πίσω από τα προγράμματα που χρησιμοποιούμε στην καθημερινή ζωή
- Βασικός προγραμματισμός υπολογιστών
- Να γράψω ένα απλό πρόγραμμα
- Υπολογιστική σκέψη και σχετικές οριζόντιες δεξιότητες
- Δεν ξέρω

Οι συμμετέχοντες μπορούσαν να επιλέξουν έως και τρεις απαντήσεις,

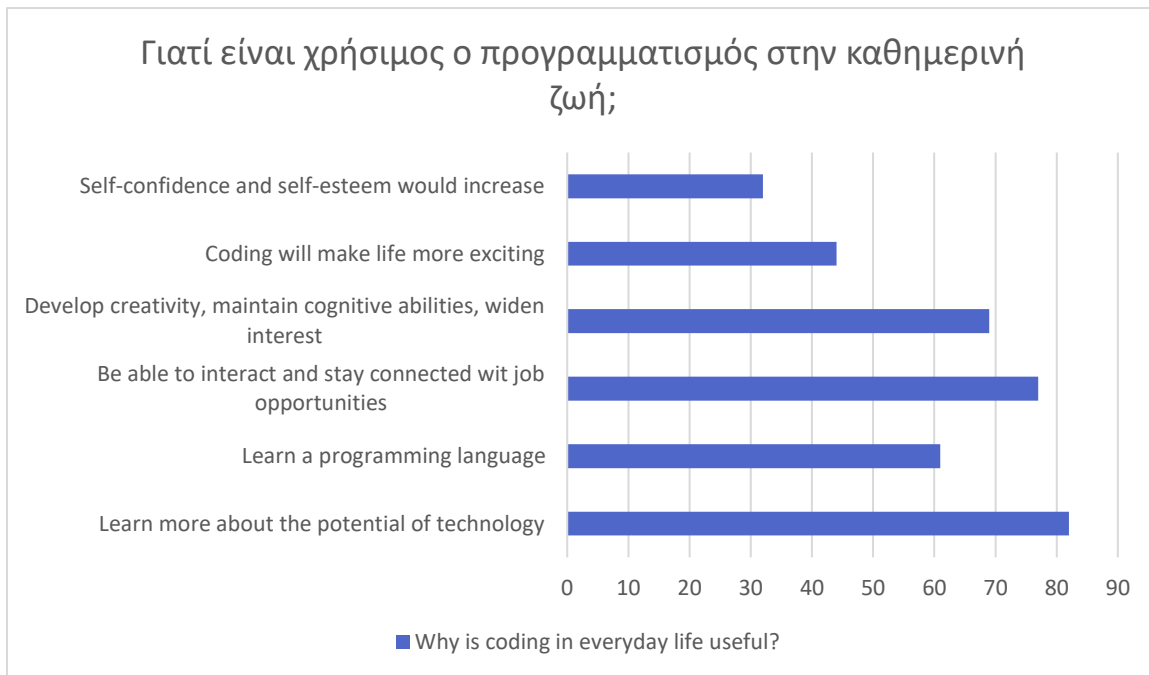


Όπως φαίνεται και στο διάγραμμα, οι πιο δημοφιλείς απαντήσεις ήταν οι βασικές ψηφιακές δεξιότητες, ο βασικός προγραμματισμός και η δυνατότητα να γράψει κανείς ένα απλό πρόγραμμα. Οι βασικές γνώσεις προγραμματισμού γίνονται όλο και πιο πολύτιμες σε πολλούς επαγγελματικούς τομείς – όχι μόνο στην τεχνολογία. Οι απαντήσεις αυτές δείχνουν πώς η τεχνολογία παίζει πλέον σημαντικό ρόλο στην καθημερινή ζωή, πώς οι ψηφιακές δεξιότητες ζητούνται όλο και περισσότερο στην αγορά εργασίας και πώς οι ευκαιρίες για μάθηση έχουν γίνει πιο προσβάσιμες.

Η επόμενη ερώτηση ήταν: Γιατί πιστεύετε ότι ο προγραμματισμός είναι χρήσιμος στην καθημερινή ζωή; Οι συμμετέχοντες μπορούσαν να επιλέξουν έως και τρεις απαντήσεις από τις παρακάτω:

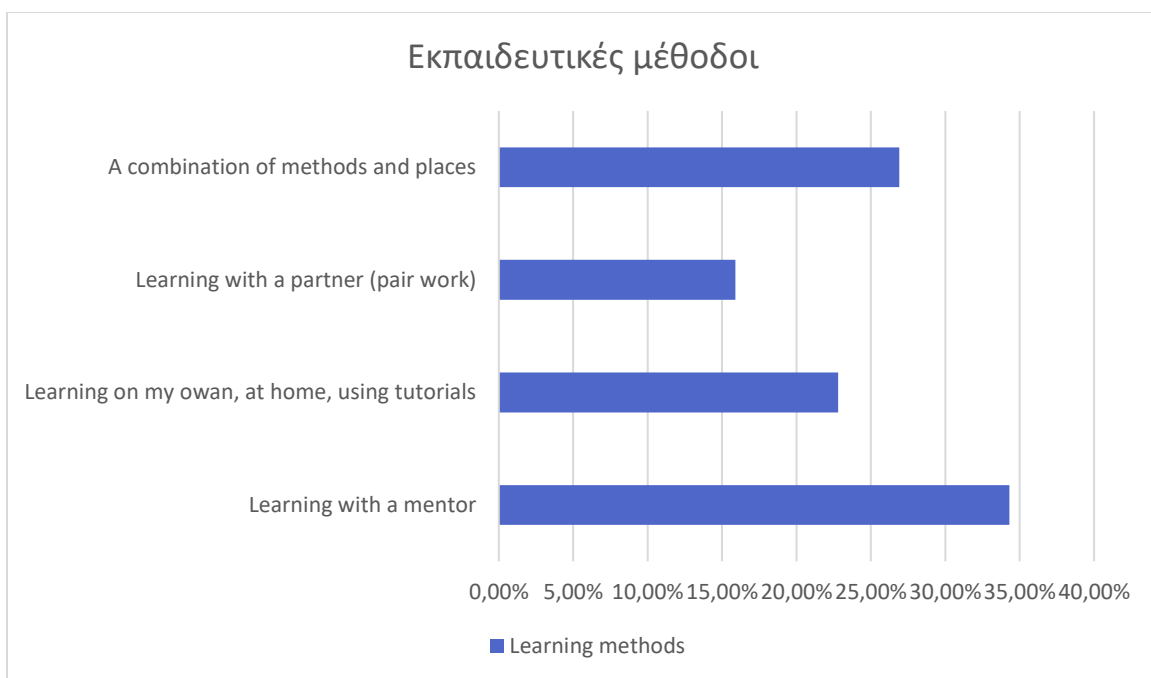
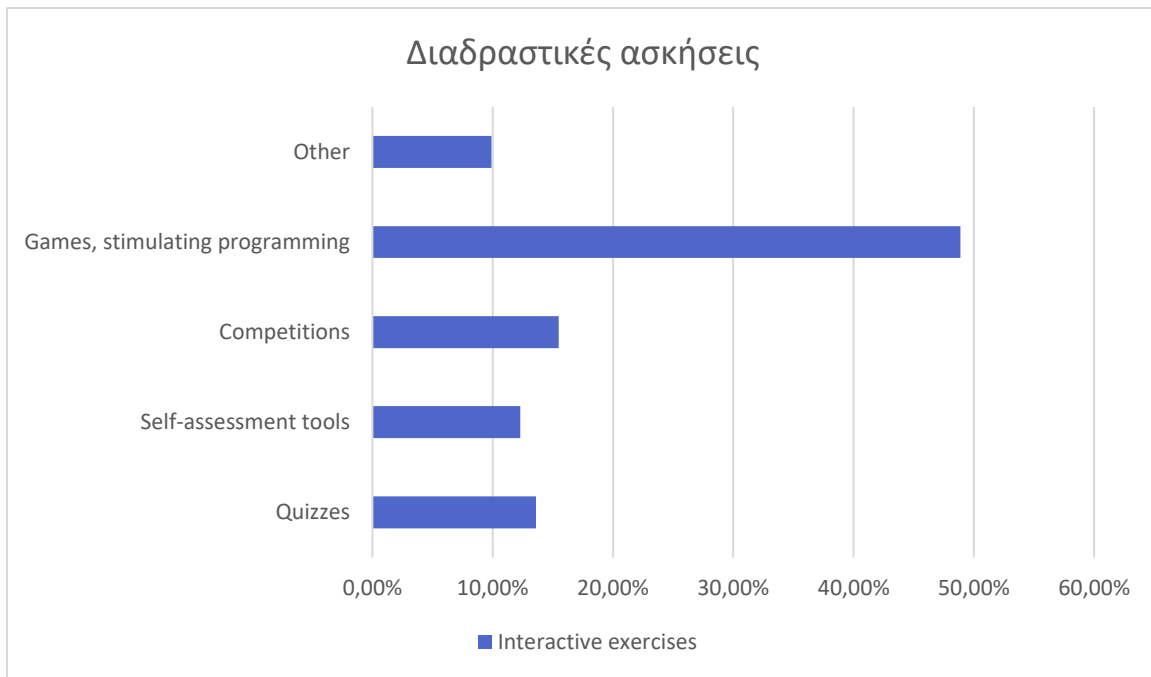
- Για να μαθαίνω περισσότερα για τις δυνατότητες της τεχνολογίας
- Για να γνωρίζω μια γλώσσα προγραμματισμού
- Για να μπορώ να αλληλεπιδρώ και να παραμένω συνδεδεμένος/η με νέες ευκαιρίες στην αγορά εργασίας
- Για να αναπτύξω τη δημιουργικότητά μου, να διατηρήσω τις νοητικές μου ικανότητες και να διεκδικώ τα ενδιαφέροντά μου
- Ο προγραμματισμός θα κάνει τη ζωή μου πιο συναρπαστική
- Θα αυξηθεί η αυτοπεποίθησή μου και η αυτοεκτίμησή μου





Οι πιο δημοφιλείς απαντήσεις ήταν: "να μάθω περισσότερα για τις δυνατότητες της τεχνολογίας", "να μπορώ να αλληλεπιδρώ και να παραμένω συνδεδεμένος/η με νέες ευκαιρίες στην αγορά εργασίας" και "να αναπτύξω τη δημιουργικότητά μου, να διατηρήσω τις νοητικές μου ικανότητες και να διευρύνω τα ενδιαφέροντά μου". Αυτό δείχνει ότι οι συμμετέχοντες δεν βλέπουν την τεχνολογία μόνο ως εργαλείο για πρακτικές ανάγκες, αλλά και ως μέσο για προσωπική και επαγγελματική εξέλιξη. Τη θεωρούν τρόπο για να παραμένουν σε επαφή με τον κόσμο, να ενισχύσουν τη δημιουργικότητά τους, να εξερευνήσουν νέες ευκαιρίες και να συνεχίσουν να μαθαίνουν. Οι απαντήσεις αυτές δείχνουν έντονο ενδιαφέρον για αξιοποίηση της τεχνολογίας προς όφελος της ζωής τους – τόσο στην εργασία όσο και στην προσωπική τους ανάπτυξη και την ψυχική ευεξία.

Το επόμενο μέρος εστίασε στις προτιμώμενες διαδραστικές ασκήσεις και μεθόδους μάθησης.



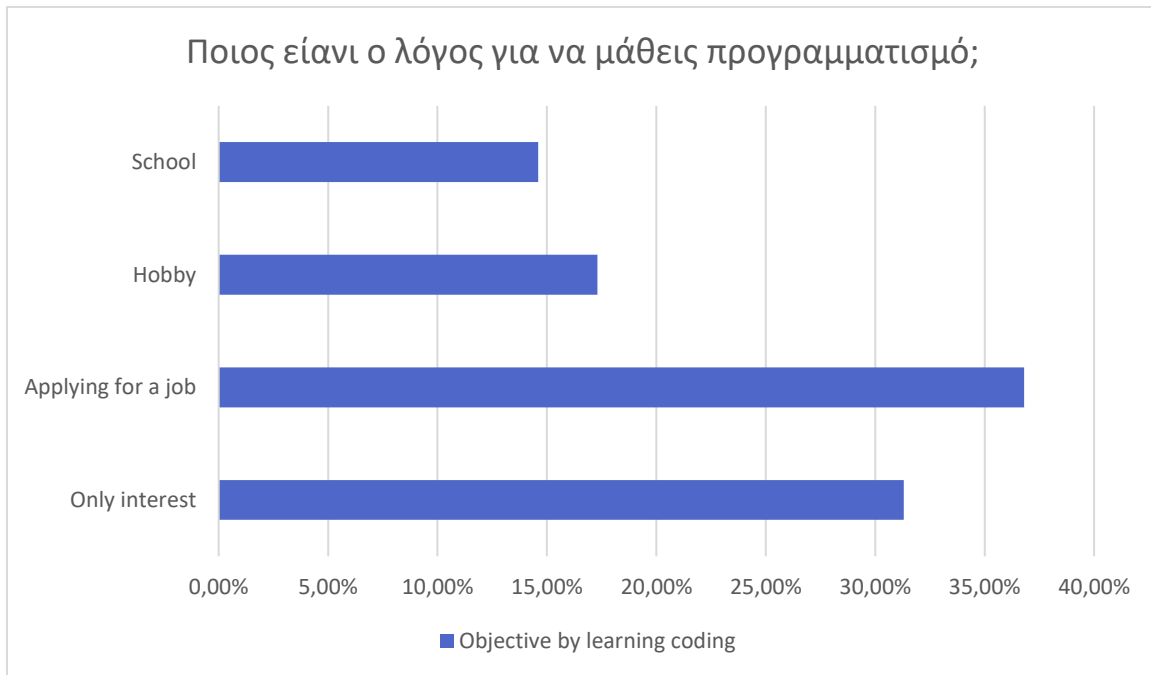
Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι οι συμμετέχοντες προτιμούν διαδραστικές μεθόδους, όπως παιχνίδια και δημιουργικές ασκήσεις προγραμματισμού. Όσον αφορά τις μεθόδους μάθησης, προτιμούν να μαθαίνουν με τη βοήθεια ενός μέντορα, να συνδυάζουν διαφορετικές μεθόδους και χώρους μάθησης, αλλά και να μαθαίνουν μόνοι τους στο σπίτι, χρησιμοποιώντας εκπαιδευτικά βίντεο ή οδηγούς.



Co-funded by
the European Union

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι οι συμμετέχοντες προτιμούν μια ευέλικτη και ζωντανή μαθησιακή εμπειρία, που να περιλαμβάνει διαδραστικές μεθόδους, όπως παιχνίδια και δημιουργικές ασκήσεις προγραμματισμού, καθώς και τη δυνατότητα καθοδήγησης από μέντορα και αυτόνομης μάθησης. Ένας συνδυασμός διαφορετικών τρόπων και περιβαλλόντων μάθησης – όπως υβριδικά μοντέλα που προσφέρουν τόσο υποστήριξη από μέντορα όσο και online μαθήματα με τον δικό τους ρυθμό – μπορεί να βελτιστοποιήσει τα μαθησιακά αποτελέσματα και να καλύψει τις ποικίλες ανάγκες των συμμετεχόντων.



Η μεγαλύτερη ομάδα συμμετεχόντων δήλωσε ότι θέλει να μάθει προγραμματισμό για επαγγελματικούς λόγους. Αυτό αναδεικνύει τη διαρκώς αυξανόμενη σημασία των δεξιοτήτων προγραμματισμού στην αγορά εργασίας. Εκπαιδευτικοί φορείς και πλατφόρμες μάθησης θα μπορούσαν να δώσουν προτεραιότητα στην προσφορά μαθημάτων και προγραμμάτων πιστοποίησης που ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις της αγοράς, σε τομείς όπως η ανάπτυξη λογισμικού, η επιστήμη δεδομένων, η τεχνητή νοημοσύνη και η κυβερνοασφάλεια.

Αν και ο προγραμματισμός ως χόμπι ή από προσωπικό ενδιαφέρον αφορά ένα σημαντικό ποσοστό των συμμετεχόντων, αυτά τα άτομα φαίνεται να παρακινούνται κυρίως από την προσωπική ικανοποίηση και τη δημιουργικότητα. Είναι πιθανό να μην ενδιαφέρονται τόσο για τις παραδοσιακές επαγγελματικές διαδρομές, αλλά να εστιάζουν περισσότερο σε προσωπικά έργα ή στην έκφραση του εαυτού τους μέσω της τεχνολογίας.

Οι μαθητές που παρακινούνται από το σχολείο μπορεί να χρειάζονται επιπλέον υποστήριξη, ώστε ο προγραμματισμός να τους φανεί χρήσιμος και ενδιαφέρων — ιδιαίτερα όταν συμμετέχουν επειδή είναι υποχρεωτικό στο πλαίσιο των μαθημάτων.

Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι οι περισσότεροι συμμετέχοντες παρακινούνται από πρακτικούς στόχους — όπως η επαγγελματική εξέλιξη ή το προσωπικό ενδιαφέρον — και όχι αποκλειστικά από ακαδημαϊκούς λόγους ή υποχρεώσεις του σχολείου. Αυτό σημαίνει ότι τα εκπαιδευτικά προγράμματα θα πρέπει να καλύπτουν όλο το φάσμα: από προγράμματα με επαγγελματικό προσανατολισμό για όσους στοχεύουν στην αγορά εργασίας, μέχρι πιο

δημιουργικό και διερευνητικό περιεχόμενο για όσους βλέπουν τον προγραμματισμό ως χόμπι ή μέσο πνευματικής ανάπτυξης. Η παροχή ευελιξίας και διαφορετικών διαδρομών — όπως επαγγελματικά προγράμματα και επιλογές βασισμένες σε προσωπικά ενδιαφέροντα — μπορεί να ανταποκριθεί καλύτερα στις ανάγκες όλων των ομάδων μάθησης.

Συμπεράσματα

Συμπερασματικά, τα αποτελέσματα αναδεικνύουν ξεκάθαρα το έντονο ενδιαφέρον των συμμετεχόντων για τον προγραμματισμό και την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων, με έμφαση τόσο στην επαγγελματική εξέλιξη όσο και στην προσωπική ανάπτυξη. Παρότι πολλοί διαθέτουν ήδη βασικές ψηφιακές γνώσεις, υπάρχει ξεκάθαρη επιθυμία για εμπάθυνση — ιδιαίτερα στον τομέα του προγραμματισμού, ο οποίος θεωρείται όλο και πιο πολύτιμος στη σύγχρονη, τεχνολογικά καθοδηγούμενη εποχή. Τα ευρήματα δείχνουν επίσης προτίμηση σε ευέλικτες και διαδραστικές μεθόδους μάθησης, όπως παιχνίδια, δημιουργικές ασκήσεις και καθοδήγηση από μέντορα, σε συνδυασμό με αυτοκατευθυνόμενη μάθηση μέσω διαδικτυακών μαθημάτων.

Τα κίνητρα για την εκμάθηση του προγραμματισμού διαφέρουν: ορισμένοι συμμετέχοντες παρακινούνται από την ανάγκη να ενισχύσουν τις επαγγελματικές τους προοπτικές σε τομείς όπως η ανάπτυξη λογισμικού, ενώ άλλοι εμπνέονται από το προσωπικό ενδιαφέρον, τη δημιουργικότητα και την πνευματική εξερεύνηση. Αυτά τα ποικίλα κίνητρα δείχνουν ότι τα εκπαιδευτικά προγράμματα θα πρέπει να προσφέρουν εξατομικευμένες διαδρομές μάθησης — από προγράμματα με επαγγελματικό προσανατολισμό έως πιο δημιουργικό και διερευνητικό περιεχόμενο.

Συγγραφέας της αναφοράς:

- Amina-Gandimaa Enkhbayar