



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



ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ

ΤΜΗΜΑ Α
ΘΕΩΡΙΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ



CYBERANIMATION



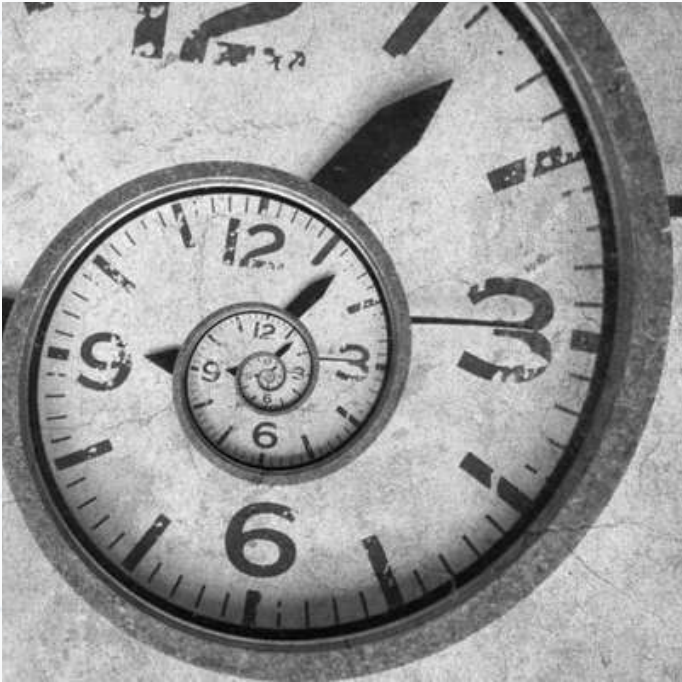
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ



	ΙΣΤΟΡΙΚΟ	01
	ΕΝΝΟΙΑ	03
	ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ	04
	ΣΤΟΙΧΕΙΑ	06
	ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΚΑΙ ΔΕΙΚΤΕΣ	07
	ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ	09
	ΠΛΑΙΣΙΑ	10
	Η ΚΥΒΕΡΝΟΚΟΙΝΟΤΗΤΑ	12
	Ο CYBERANIMATOR	13
	CYBERANIMATION ΚΑΙ ΙΘΑΓΕΝΕΙΑ	16

CYBERANIMATION

ΙΣΤΟΡΙΚΟ



Η κοινωνικοπολιτισμική εμφύχωση, ως κοινωνικοεκπαιδευτική πρακτική, έχει λάβει τη μορφή αλληλέγγυων-κοινωνικών αναπαραστάσεων και δημιουργίας κοινοτικών δεσμών και δομών.

Από τα τέλη του 19ου αιώνα και καθ' όλη τη διάρκεια του 20ού αιώνα, η κοινωνικοπολιτισμική εμφύχωση εδραιώθηκε ως πρακτική για την κριτική ευαισθητοποίηση, το διάλογο, τη δημιουργία αλληλέγγυων ταυτήτων, τον εκδημοκρατισμό και την κοινωνική αλλαγή.

Η κοινωνικοπολιτισμική εμφύχωση αναπτύσσεται από τα ουμανιστικά αξιώματα που δίνουν έμφαση στην εξέλιξη του ανθρώπου, στην ικανότητά του για αυτοβελτίωση και αυτοοργάνωση και στην αλληλεγγύη ως φόρμουλα κοινωνικότητας και κοινωνικού μετασχηματισμού. Με αυτόν τον τρόπο, στον 21ο αιώνα, η κοινωνικοπολιτισμική εμφύχωση εδραιώνεται ως μέσο στην υπηρεσία των κοινωνικών και λαϊκών δικτύων για την ευαισθητοποίηση, την ανάπτυξη και τη βιωσιμότητα.

Παρά το γεγονός ότι η ιστορία περιλαμβάνει παραδείγματα και στιγμές κατά τις οποίες η εμφύχωση χρησιμοποιήθηκε ως μέσο κυριαρχίας, πλαισίωσης και κοινωνικού ελέγχου, η πραγματικότητα είναι ότι ουσιαστικά μας παρουσιάζεται ως μια διαλογική και απελευθερωτική πρακτική που χρησιμοποιείται από τις κοινότητες για την εδραίωση δεσμών ταυτότητας, για την οικοδόμηση δημοκρατικών δικτύων και για τον μετασχηματισμό της συλλογικής ιδεολογίας και τη δημιουργία στάσεων αλληλεγγύης.

Αν και η κοινωνικοπολιτισμική εμφύχωση είχε εγκατασταθεί ως κοινωνική πρακτική σε ένα συστημικό πλαίσιο που συγκροτείται από έναν συνειρμικό κόσμο, με τη γενίκευση των ψηφιακών τεχνολογιών, αναπτύχθηκε ένα νέο κοινωνικό παράδειγμα που προκάλεσε αλλαγή στις συντεταγμένες της κοινωνικοπολιτισμικής εμφύχωσης, δημιουργώντας πολλαπλές αλληλεπιδράσεις σε νέα χωροχρονικά πλαίσια για διαδραστικότητα και συνεργατική κοινωνική δράση.

Ο αντίκτυπος του ψηφιακού πολιτισμού δημιουργεί μια συλλογική αναπαράσταση της κοινωνικής πραγματικότητας, μια αντίληψη των ατομικών και συλλογικών χώρων, καθώς και νέες μορφές σχέσεων, οργάνωσης, παραγωγής και κατανάλωσης αγαθών και υπηρεσιών. Σε αυτό το σενάριο, η κυβερνοεμφύχωση δεν είναι μια διαφορετική πραγματικότητα από εκείνη της κοινωνικοπολιτισμικής εμφύχωσης, πρόκειται για τις πρακτικές και τη δυναμική της κοινωνικοπολιτισμικής εμφύχωσης που είναι βυθισμένες στο πλαίσιο και τα παραδείγματα του πολιτισμού και της ψηφιακής επανάστασης.

Όταν συζητάμε για την κυβερνοεμφύχωση, δεν μιλάμε μόνο για μια διαφορετική, αφηρημένη, αποπλαισιωμένη πραγματικότητα, αλλά και για μια κοινωνική πρακτική που, αν και διατηρεί τους σκοπούς και τις λειτουργίες της, είναι βυθισμένη και προσαρμοσμένη στην κοινωνική πραγματικότητα, στις μορφές αναπαράστασης και ερμηνείας και στις δυναμικές που δημιουργούνται από τον πολιτισμό και τις οργανωτικές μορφές της ψηφιακής κοινωνίας.



CYBERANIMATION

ΕΝΝΟΙΑ



Είναι ένας όρος που αναπτύχθηκε από τον Ισπανό συγγραφέα Mario Viché González, στο βιβλίο του "LA CIBERANIMACIÓN" που εκδόθηκε το 2019, το οποίο είναι αποτέλεσμα της διδακτορικής του διατριβής.

Για τον συγγραφέα, το Cyberanimation είναι μια κοινωνικοπολιτιστική πρακτική παιδαγωγικού χαρακτήρα που στοχεύει στη βελτίωση της ποιότητας ζωής των πολιτών μέσω της δημιουργίας κοινωνικών δικτύων και κοινοτήτων αλληλεγγύης, προκειμένου να διασφαλιστεί η βιωσιμότητα των ανθρώπινων κοινοτήτων.

Ως κοινωνικοπαιδαγωγική πρακτική, η κυβερνοζωογονία, παράγει τη δράση της από τον προβληματισμό της κοινωνικής πραγματικότητας. Τα προβλήματα και οι ανησυχίες της καθημερινής ζωής μοιράζονται στο διαδίκτυο και αντικειμενοποιούνται μέσω της διαδραστικής συμμετοχής και της σύνδεσης των δικτύων. Αυτό δημιουργεί νέες δράσεις που, βελτιστοποιώντας τις δυνατότητες του κυβερνοχώρου, προβάλλονται στην καθημερινή ζωή των ατόμων και των συλλογικοτήτων τους.





CYBERANIMATION ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

ΣΤΟΧΟΣ

Η διαδικτυακή εμφύχωση είναι η επικαιροποίηση και η προσαρμογή των εκπαιδευτικών πρακτικών της κοινωνικοπολιτισμικής εμφύχωσης στα νέα παραδείγματα που δημιουργεί η Κοινωνία των Τεχνολογιών και της Γνώσης. Αυτή η νέα πρακτική της κυβερνοπολιτιστικής παρέμβασης δομείται από ένα μοντέλο βιώσιμης ανάπτυξης. Η βιωσιμότητα γίνεται στόχος της ανθρώπινης συνύπαρξης, θεωρούμενη τόσο ως ανάγκη επιβίωσης όσο και ως αρχή αλληλέγγυας παρέμβασης που δικαιολογεί την ανάγκη κοινωνικής οργάνωσης και συνεργατικής εργασίας.

ΑΡΧΕΣ

- **Ένα μοντέλο δικτυακής κοινότητας.** Μια εικονική κοινότητα που δομείται από πολλαπλές πολιτισμικές ταυτότητες, κοινές συγγένειες, συνεργατικά δίκτυα ανταλλαγών που καθιστούν δυνατή μια συντονισμένη και βραχυπρόθεσμη κοινωνική πρακτική, ένα νέο μοντέλο κοινοτικής κοινωνικής ανάπτυξης.





- Ένα μοντέλο ατομικής και συλλογικής ταυτότητας. Με βάση την εμφάνιση νέων ταυτοτήτων, οι οποίες ξεπερνούν τις χωροχρονικές συνθήκες για να γίνουν νέα μοντέλα ταυτότητας που είναι πολύ πιο εξατομικευμένα, ενώ μοιράζονται στο διαδίκτυο και δομούνται με βάση τις συγγένειες, τις ανησυχίες και τα κοινά ενδιαφέροντα.
- Ένα μοντέλο ανάπτυξης πολιτιστικών και ατομικών δικαιωμάτων. Τα ατομικά δικαιώματα διασφαλίζουν την ελευθερία δράσης και τη δημιουργία γνώσεων, καθώς και την ελεύθερη έκφραση των ατομικών και τοπικών ταυτοτήτων. Τα ατομικά δικαιώματα είναι βασικά πολιτισμικά δικαιώματα: το δικαίωμα στη γλώσσα, το δικαίωμα στην ελεύθερη έκφραση, το δικαίωμα στην ελεύθερη αλληλεπίδραση και ένωση, το δικαίωμα στον δικό τους ατομικό τρόπο ζωής και ερμηνείας της πραγματικότητας. Έτσι, η υπεράσπιση των ατομικών δικαιωμάτων είναι ένας τρόπος προώθησης ανεκτικών, αυτόνομων και συνεργατικών κοινοτήτων.
- Ένα δημοκρατικό μοντέλο συμμετοχής στο Δίκτυο. Ένα μοντέλο που επιδιώκει τη συμμετοχή των ατόμων στις διαδικασίες και τις αλληλεπιδράσεις που προωθεί το Δίκτυο. Μια διαδραστική εμπλοκή που αποτελεί την αφετηρία της συμμετοχής, τη γενεσιουργό αρχή ενός νέου συμμετοχικού μοντέλου που συνεπάγεται επαφή, διαλογική εμπλοκή, ταύτιση και ατομική και υποστηρικτική λήψη αποφάσεων.



CYBERANIMATION

ΣΤΟΙΧΕΙΑ



- Οριζόντια επικοινωνία και συμμετοχή ως εναλλακτική λύση στην ιεραρχική (κάθετη) παρέμβαση.
- Συνεργατικά σχέδια (από κάτω προς τα πάνω) ως εναλλακτική λύση σε σχέδια προγραμματισμένης παρέμβασης από πάνω προς τα κάτω.
- Συμμετοχή ως συνέπεια της συνδεσιμότητας, της συμβολής ταυτοτήτων και κοινών ανησυχιών.
- Διαμεσολάβηση ως εναλλακτική λύση στην επαγγελματική παρέμβαση από και για τους πολίτες.
- Προτεραιότητα των ιδεών και των προτάσεων (περιεχόμενο) έναντι των δραστηριοτήτων, των πόρων, των ενισχύσεων, ακόμη και του λογισμικού.
- Η σύγκλιση των μέσων ενημέρωσης ως φόρμουλα για την πρόσβαση στην πληροφόρηση, την επικοινωνία και την ανάλυση της κοινωνικής πραγματικότητας.
- Η δικτύωση ως φόρμουλα κοινωνικής οργάνωσης και συμμετοχής στη συζήτηση και τη λήψη αποφάσεων.
- Η απουσία καθολικών αρχών και, κατά συνέπεια, η επικοινωνία με βάση τις ατομικές και συλλογικές ιδέες, ανησυχίες, συμφέροντα και ταυτότητες.
- Η κουλτούρα της ατομικότητας και της κοινότητας ως συμβολή των συμφερόντων και των επιθυμιών των ατόμων, με τρόπο υποστηρικτικό και συνεργατικό.



CYBERANIMATION

ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΚΑΙ ΔΕΙΚΤΕΣ



α) Οριζόντια και διαδραστική επικοινωνία.

ΔΕΙΚΤΕΣ

- Ποικιλομορφία όσον αφορά τις πηγές πληροφόρησης.
- Παρουσία διαφορετικών απόψεων στις πληροφορίες που παρουσιάζονται.
- Δυνατότητα επιγραμμικής επεξεργασίας από τους χρήστες.

β) Συνεργατική δράση.

ΔΕΙΚΤΕΣ

- Σχεδιασμός έργων για συνεργασία.
- Δημόσια χρήση εργαλείων συνεργασίας.

γ) Συμμετοχή και συζήτηση.

ΔΕΙΚΤΕΣ

- Πραγματικές δυνατότητες συμμετοχής σε έργα και συζητήσεις.
- Ύπαρξη φόρουμ συζητήσεων και λήψης αποφάσεων.

δ) Σύγκλιση των μέσων ενημέρωσης και δικτύωση.

ΔΕΙΚΤΕΣ

- Χρήση γλωσσών πολυμέσων.
- Προσβασιμότητα από διαφορετικά τερματικά και οθόνες.
- Πρόσβαση μέσω υπερκειμένου σε συναφή δίκτυα.

ε) Προώθηση της αλλαγής και της κοινωνικής ένταξης.

ΔΕΙΚΤΕΣ

- Παρουσία ενός κοινοτικού διαλόγου υποστηρικτικού χαρακτήρα.
- Παρουσία κριτικής ανάλυσης στον παισιωτικό λόγο.
- Παρουσία προτάσεων και εναλλακτικών λύσεων για ένταξη και κοινωνική αλλαγή.

CYBERANIMATION

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ



Από την κοινοτική προοπτική της κοινωνικοπολιτισμικής εκπαίδευσης, η οποία βασίζεται στη δυναμική της κυβερνοεμπύχωσης, μπορούμε να μιλήσουμε για μια ολιστική διαδικασία δημιουργίας ταυτοτήτων αλληλεγγύης ως μια συγκεκριμενοποίηση της γνώσης, η εφαρμογή της οποίας δημιουργεί στάσεις και πρακτικές οργάνωσης, διαχείρισης και εδραίωσης των ανθρώπινων κοινοτήτων. Η διαδικασία αυτή διέρχεται από τις ακόλουθες φάσεις:

α) Πρόσβαση στα δεδομένα. Πρόσβαση σε παγκόσμιες και τοπικές πληροφορίες που επηρεάζουν τη ζωή της κοινότητας.

β) Επεξεργασία των πληροφοριών. Μέσω της αντιπαράθεσης μεταξύ διαφορετικών πηγών και του εντοπισμού αντιφάσεων και στερεοτύπων.

γ) Κριτική συνειδητοποίηση. Η οποία γίνεται μέσα από μια ομάδα ανάλυσης, διαλόγου, αντιπαράθεσης οραμάτων, αναπαραστάσεων και απομυθοποίησης στερεοτύπων, οπτικοποίησης των λόγων και αναζήτησης συγκλίνουσας και "αντικειμενικής" αναπαράστασης της κοινωνικής πραγματικότητας.

δ) Λήψη κριτικής στάσης. Περιλαμβάνει τη δημιουργία στάσεων και θέσεων ατομικών και συλλογικών σύμφωνα με την κριτική ανάγνωση και τις κοινές αναπαραστάσεις, που παράγονται από τη συλλογικότητα.

ε) Δημιουργία στέρεων ατομικών και συλλογικών στάσεων. Σύμφωνα με την κριτική θεώρηση της πραγματικότητας που παράγεται και βασίζεται στις αλληλέγγυες ταυτότητες καρπός και αποτέλεσμα μιας αυθεντικής συλλογικής διαδικασίας κριτικής ανάγνωσης της πραγματικότητας και παραγωγής πρακτικής κοινοτικής γνώσης.

CYBERANIMATION

ΠΛΑΙΣΙΑ



Τα πλαίσια της cyberanimation είναι οι γειτονιές μας, οι κοινότητές μας, οι ενώσεις, οι αστικές φυλές, οι τοπικές κοινότητες, τα ιδρύματα, οι ομάδες συγγένειας, τα κοινωνικά κινήματα. Πρόκειται για χώρους επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης που δομούνται τόσο μέσω εδαφικοποιημένων φυσικών εδαφών όσο και μέσω εικονικών χώρων αποεδαφικοποιημένων.



Από τη σκοπιά της cyberanimation, οι δομές του κυβερνοχώρου οργανώνονται από τη συμβολή κοινών ταυτοτήτων: ανησυχίες, ενδιαφέροντα και συγκλίνουσες αναπαραστάσεις της κοινωνικής πραγματικότητας, καθώς και από την παρουσία κοινωνικών καταστάσεων, που βιώνονται από την προβληματοποίηση. Οι κοινές ταυτότητες και οι προβληματοποιημένες καταστάσεις ζωής είναι αυτές που δημιουργούν τις διαδικασίες συμμετοχής, παγίωσης οντοτήτων, συνεργατικής δράσης και αλλαγής στάσεων που γεννούν και υποστηρίζουν την κοινωνικοπολιτισμική δυναμική της cyberanimation.



Αν η κοινωνικοπολιτιστική εμπύχωση χρησιμοποιούσε παραδοσιακά εγκαταστάσεις και προγράμματα ως χώρους συνάντησης ανθρώπων, ταυτοτήτων και ανησυχιών, ως ειδικούς χώρους για ομαδικές εμπειρίες, για διάλογο, συζήτηση, διαλογική ανάλυση και ανάπτυξη δημιουργικών σχεδίων, κοινότητα και κοινωνική αλλαγή, στην ψηφιακή κοινωνία εμφανίζονται νέοι εικονικοί χώροι που εκπληρώνουν αυτές τις λειτουργίες της συνάντησης, της συνδεσιμότητας, της διοχέτευσης ενδιαφερόντων, επιθυμιών και ταυτοτήτων, της κοινωνικής συζήτησης και της οργάνωσης της κοινότητας τόσο από τη δημιουργία κυβερνοκοινοτήτων όσο και μέσω της διαχείρισης δράσεων πρόσωπο με πρόσωπο συλλογικής προβολής και συνεργατικής δράσης.

Με αυτόν τον τρόπο, τόσο τα κοινωνικά δίκτυα όσο και τα εικονικά φόρουμ και οι διαδικτυακοί χώροι, χρησιμοποιώντας τη σύγκλιση των μέσων και των οθονών έχουν γίνει δυναμικά εργαλεία, πολλαπλασιαστές και βελτιστοποιητές της διαλογικής κοινωνικοπολιτισμικής δυναμικής, ενώ οι δημόσιες πλατείες, τα εναλλακτικά πολιτιστικά κέντρα, οι δρόμοι των πόλεών μας ή η ίδια η συνεταιριστική κίνηση γίνονται χώροι για τη φυσική προβολή της δράσης σε συνδυασμό με αυτούς τους εικονικούς χώρους του κυβερνοχώρου.

Η ΚΥΒΕΡΝΟΚΟΙΝΟΤΗΤΑ

Οι κυβερνοκοινότητες ορίζονται ως ομάδες χρηστών του Διαδικτύου που συναντώνται στον ιστό για να δημιουργήσουν συνεργατικά δεσμούς αλληλεπίδρασης και να επιτύχουν κοινούς στόχους. Αν και η θεωρία φαίνεται σαφής και προφανής, η πραγματικότητα δείχνει ότι το γεγονός και μόνο της δημιουργίας μιας εικονικής πλατφόρμας, ο πολλαπλασιασμός των περιβαλλόντων, οι κοινωνικοί ιστότοποι ή η εμφάνιση νέων διαδραστικών λογισμικών δεν συνεπάγονται άμεσα τη δημιουργία συμμετοχικών διαδικασιών επικοινωνίας, τη δημιουργία κοινωνικών δικτύων ή την κοινωνικοπολιτισμική ανάπτυξη.

Είναι προφανές ότι, αν και η ανάπτυξη πλατφορμών και διαδραστικού λογισμικού είναι σημαντική, υπάρχει μια σειρά παραγόντων ατομικής και κοινοτικής φύσης που παρουσιάζονται ως θεμελιώδεις πρωταρχικές προϋποθέσεις για να μπορέσουν να δημιουργηθούν διαδικασίες συμμετοχής και ανάπτυξης της κυβερνοκοινότητας.

Αυτοί οι πρωταρχικοί παράγοντες είναι, πρώτον, η ταύτιση με ένα κοινό εικονικό έργο, σημείο καμπής για επαφή και γεννήτρια αλληλεπίδρασης και συνεργατικής εργασίας, δεύτερον, η διαδραστική επικοινωνία ως συνάντηση ατομικότητας που επιτρέπει την αμοιβαία ανάπτυξη και, τρίτον, η συμμετοχή ως βάση για συνεργασία και επίτευξη κοινών στόχων.





Ο

CYBERANIMATOR



Σε αυτό το πεδίο των μέσων που διαμορφώνει την κοινωνία της γνώσης, οι κοινωνικοπολιτιστικοί εμπυχωτές επιτελούν συγκεκριμένες λειτουργίες που σχετίζονται με την ατομική και συλλογική επικοινωνία, με τη δημιουργία δικτύων, την αποκωδικοποίηση της πραγματικότητας, την κριτική στάση και την ανάπτυξη της κοινότητας.

Οι διαδικτυακοί εμπυχωτές θα διευκολύνουν τη δράση των κοινοτήτων για τη συμμετοχή τους στον κοινωνικό διάλογο, δημιουργώντας δράσεις μετασχηματισμού και βιώσιμης ανάπτυξης, μόνο αν είναι ικανοί να γίνουν διαμεσολαβητές στις διαδικασίες ευαισθητοποίησης των πολιτών και ενεργού συμμετοχής στον κοινωνικό διάλογο που οι νέες τεχνολογίες καθιστούν δυνατές, καθιστώντας συμβατές και αρθρώνοντας διαπροσωπικές και κοινοτικές παρεμβάσεις με την ικανότητα αυτοοργάνωσης στο δίκτυο, καθώς και δημιουργώντας διαδικασίες συνεργασίας και αλληλεγγύης στο δίκτυο, οι οποίες γίνονται κρίσιμα στοιχεία για την έκφραση των ανησυχιών, της δημιουργικότητας και της κοινής γνώσης.





ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ CYBERANIMATOR



- Διαμεσολαβητής επικοινωνίας. Η δράση του αποσκοπεί στη διευκόλυνση της επαφής μεταξύ των χρηστών του εικονικού περιβάλλοντος, της δημιουργίας περιεχομένου στο Δίκτυο, της κοινής συγγραφής και της συνάντησης στο Δίκτυο προσωπικών ανησυχιών, ενδιαφερόντων και συγγενειών.
- Διευκολύνει την πρόσβαση στα δίκτυα. Στόχος της είναι να διευκολύνει την πρόσβαση στις τεχνολογίες, μέσω της πολυμεσικής παιδείας, αλλά κυρίως να αγωνιστεί για την υπέρβαση του ψηφιακού χάσματος, διευκολύνοντας την πρόσβαση σε ψηφιακά τερματικά και κυρίως να είναι σε θέση να προτείνει τεχνολογικούς πόρους και διαδικασίες απλές που, ενώ είναι χρήσιμες και αποτελεσματικές, είναι τεχνολογικά προσιτές στους πολίτες.
- Προώθηση της δυναμικής της κοινότητας. Προώθηση της διαδραστικότητας, η οποία νοείται ως εικονική συνάντηση υποκειμένων που επικοινωνούν τις ιδέες, τις ανησυχίες και τις εμπειρίες τους, προωθώντας επίσης τη συλλογική συγγραφή, τα συνεργατικά σχέδια και την υλοποίηση συλλογικών δράσεων που συμβάλλουν στην ανάπτυξη των διαφόρων κοινοτήτων.
- Διευκόλυνση της αποκωδικοποίησης και της κριτικής θεώρησης της εικονικής πραγματικότητας. Διευκόλυνση του προβληματικού διαλόγου της πραγματικότητας, της διαλογικότητας, της ανταλλαγής, της διαδραστικής κριτικής ανάλυσης και της υποστηρικτικής λήψης αποφάσεων μεταξύ των χρηστών του Διαδικτύου, οι οποίοι, από διαχρονικές και αποδιαρθρωμένες θέσεις, αναλαμβάνουν τις δεσμεύσεις μιας εικονικής κοινότητας στον κυβερνοχώρο.

- **Σημείο συνάντησης της επικοινωνιακής δυναμικής και του κόσμου των τεχνολογιών.** Η προσέγγιση μεταξύ της δυναμικής των πολιτών που πηγαίνουν στο Διαδίκτυο χωρίς να είναι ξεκάθαροι για τις χρήσεις και τα οφέλη του και ορισμένων τεχνολογιών, που γεννιούνται καθημερινά για να διευκολύνουν τη συνάντηση και τη διαδραστική εργασία.
-
- **Πρωθητής της κοινοτικής ανάπτυξης, της ηλεκτρονικής συμμετοχής, της ηλεκτρονικής ταυτότητας και της ηλεκτρονικής επικοινωνίας.** Ουσιαστικά, ο cyberanimator είναι ένας παράγοντας που προωθεί την ατομική και κοινοτική ανάπτυξη. Στις εικονικές κοινότητες, το μοντέλο ανάπτυξης φαίνεται να αραιώνεται στο δίκτυο, ωστόσο, τα συλλογικά συμφέροντα, οι ατομικές ανησυχίες και οι κοινές ταυτότητες που δημιουργούν οι εικονικές κοινότητες είναι αυτά που θα αποτελέσουν το αντικείμενο της δράσης των παραγόντων ανάπτυξης της κοινότητας. Από αυτή την άποψη, οι cyberanimators γίνονται προαγωγοί και διευκολυντές, μέσω της δέσμευσής τους στην κοινότητα και της διαμεσολαβητικής τους δράσης, μιας νέας συμμετοχικής δημοκρατίας στο Διαδίκτυο, συλλογικών ταυτοτήτων στον κυβερνοχώρο και αυθεντικής διαδραστικής επικοινωνίας.



CYBERANIMATION ΚΑΙ ΙΘΑΓΕΝΕΙΑ

Η πρακτική της ενεργού ψηφιακής ιθαγένειας είναι ένας από τους στόχους του cyberanimation. Μια ιδιότητα του πολίτη που βασίζεται στην ευαισθητοποίηση και την ταυτότητα της κοινότητας και που υλοποιείται στη συμμετοχή, στη ροή πληροφοριών, στην κοινή ανάλυση της πραγματικότητας, στην κοινωνική συζήτηση και στη λήψη αποφάσεων. Μια ενεργός ιδιότητα του πολίτη που παράγεται από τη δημιουργία μικροδυνάμεων που υπάρχουν στο δίκτυο για τη διαχείριση αφηγήσεων διανεμητικής δικαιοσύνης, ένταξης και αλληλεγγύης ικανών να δημιουργήσουν στάσεις και πρακτικές ετερότητας και αυθεντικού δημοκρατικού παιχνιδιού. Οι πρακτικές της ψηφιακής ιδιότητας του πολίτη είναι αυτές που αποσκοπούν στη δημιουργία συνεργασιών δικτύων, στη δημιουργία αφηγήσεων συνύπαρξης και εκδημοκρατισμού καθώς και αυτές που αποσκοπούν στη διαχείριση μικροδυνάμεων και στη συμμετοχή στον κοινωνικό διάλογο.

ΤΟ CYBERANIMATION ΑΠΟ ΤΗΝ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ ΤΜΗΜΑ Β



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



ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ



	Η ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΕΜΨΥΧΩΣΗΣ	17
	ΔΙΑΓΝΩΣΤΙΚΗ ΦΑΣΗ	18
	ΦΑΣΗ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ	27
	ΦΑΣΗ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ	31
	ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	38

Η ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΕΜΨΥΧΩΣΗΣ

Η διαδικτυακή emψύχωση, νοούμενη ως ψηφιοποιημένη πρακτική, ασκεί σημαντική επιρροή στην πραγματική σφαίρα, ιδίως στους τομείς των κοινωνικών σχέσεων, της οργάνωσης της κοινότητας, της κοινωνικοπολιτιστικής ανάπτυξης, της ένταξης και της βιωσιμότητας, καθώς και της διανεμητικής δικαιοσύνης και της υποκειμενικής ευημερίας. Η πρακτική αυτή περιλαμβάνει μια ψηφιακή επικοινωνιακή αλληλεπίδραση η οποία έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει από αντίκτυπο στη δυναμική της κοινωνικής συζήτησης, ενθαρρύνοντας τη δημιουργία συνεργατικών αφηγήσεων και την ενίσχυση των δικτύων συνύπαρξης.

Προκειμένου να εφαρμοστεί αποτελεσματικά η κυβερνοαντιμετώπιση, είναι ζωτικής σημασίας να πραγματοποιηθεί η ανάλυση, η αξιολόγηση και η οριοθέτηση των πλαισίων στην πραγματική τους διάσταση. Αυτό προϋποθέτει την κατανόηση των ιδιαίτερων αναγκών κάθε πλαισίου για την ανάπτυξη μιας κατάλληλης εκπαιδευτικής διαδικασίας που θα καταλήγει στη δημιουργία αποτελεσματικών και αφοσιωμένων κυβερνοκοινοτήτων.

Υπό αυτή την έννοια, το έργο EDCyber ανέλαβε εξαντλητικές εργασίες με στόχο:

- Τον προσδιορισμό των ειδικών αναγκών και προκλήσεων των κοινοτήτων σε διάφορα εθνικά πλαίσια.
- Ανάπτυξη στρατηγικών παρέμβασης που είναι πολιτισμικά ευαίσθητες και τεχνολογικά κατάλληλες.
- Αξιολόγηση του αντίκτυπου των πρακτικών κυβερνοemψύχωσης στην κοινωνική συνοχή και την ενδυνάμωση των κοινοτήτων.
- Δημιουργία εργαλείων και πόρων που διευκολύνουν την ενεργό συμμετοχή και συνεργασία στο διαδίκτυο.
- Προώθηση της ισότητας και της ένταξης στην πρόσβαση στις ψηφιακές τεχνολογίες.

Η διαδικασία που ακολούθησε το EDCyber για την επίτευξη αυτών των στόχων περιελάμβανε:

Διαγνωστική φάση
Βαθιά κατανόηση του πλαισίου και των αναγκών μέσω ερευνών, συνεντεύξεων και ανάλυσης δεδομένων.

Φάση σχεδιασμού
Δημιουργία μεθοδολογίας με βάση τα ευρήματα και τη διάγνωση, με στόχο την ενίσχυση των ικανοτήτων των νέων ως ψηφιακών και ενεργών πολιτών.

Φάση υλοποίησης
Εκτέλεση της μεθοδολογίας που διδάχθηκε με τη δημιουργία κυβερνοκοινοτήτων σε κάθε συμμετέχουσα χώρα στο πλαίσιο μιας συμμετοχικής και συνεργατικής προσέγγισης.

ΔΙΑΓΝΩΣΤΙΚΗ ΦΑΣΗ



ΕΡΕΥΝΑ

Η έρευνα που διεξήχθη ήταν ποιοτικού τύπου και χρησιμοποίησε ημιδομημένες συνεντεύξεις με καθοδήγηση, χωρισμένες σε δύο μπλοκ των 10 ανοικτών ερωτήσεων, που εφαρμόστηκαν σε 3 διαφορετικές ομάδες εστίασης ως μέθοδο συλλογής πληροφοριών. Κάθε συμμετέχουσα χώρα οργάνωσε τις ακόλουθες ομάδες εστίασης:

Ομάδα εστίασης 1: 10 φοιτητές από 18 έως 25 ετών, που ανήκαν στην ίδια εδαφική περιοχή και σε παρόμοιο κοινωνικό πλαίσιο.

Ομάδα εστίασης 2: 10 εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας από 25 έως 35 ετών, που ασχολούνται με επαγγελματικές δραστηριότητες σχετικές με τα θέματα του έργου. Η ομάδα αυτή συμμετείχε σε όλη την ανάπτυξη του έργου και ήταν οι ωφελούμενοι του προγράμματος κατάρτισης.

Ομάδα εστίασης 3: 10 ενδιαφερόμενοι που εμπλέκονται στη διαδικασία της δημοκρατικής συμμετοχής (ΜΚΟ, αρχές, πολιτικές δραστηριότητες κ.λπ.)

Συλλογή δεδομένων και σχετικά με τις παραμέτρους

Οι εταίροι της κοινοπραξίας διεξήγαγαν τις συνεντεύξεις μέσω της οργάνωσης της ομάδας εστίασης ακολουθώντας τις υποδείξεις που περιλαμβάνονται στις αντίστοιχες κατευθυντήριες γραμμές.

Πριν από τη διεξαγωγή των συνεντεύξεων, καταρτίστηκε ένα έντυπο με τα γενικά στοιχεία των συμμετεχόντων (όνομα, ηλικία, φύλο κ.λπ.). Οι συμμετέχοντες ενημερώθηκαν ότι η συνεδρία θα καταγραφόταν για σκοπούς συλλογής δεδομένων, με σεβασμό των δικαιωμάτων της εμπιστευτικότητας και της προστασίας των δεδομένων, έτσι ώστε τα αρχεία να προορίζονται μόνο για εσωτερική χρήση από κάθε οργανισμό και σε καμία περίπτωση αυτά δεν μπορούν να κοινοποιηθούν ή να δημοσιευθούν.

Οι συνεδρίες καθοδηγήθηκαν από το αρμόδιο προσωπικό κάθε οργανισμού, το οποίο λειτούργησε ως συντονιστής της συνεδρίασης, αλλά σε καμία περίπτωση δεν επηρέασε, καθοδήγησε ή καθόρισε τις απαντήσεις των συμμετεχόντων.

Ερμηνεία δεδομένων

Οι εταίροι προέβησαν σε ποιοτική ανάλυση και ερμηνεία των απαντήσεων που ελήφθησαν κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων για κάθε ομάδα εστίασης, εξάγοντας από τα αρχεία τις σημαντικότερες πληροφορίες για τους σκοπούς της έρευνας. Μετά την εκτέλεση αυτού του καθήκοντος, οι εταίροι συνέταξαν τις αντίστοιχες εθνικές εκθέσεις με βάση ένα προκαθορισμένο πρότυπο, που περιλάμβανε μια περίληψη των ευρημάτων που προέκυψαν, υποστηριζόμενη από κειμενικές αναφορές των συμμετεχόντων, φωτογραφικά στοιχεία της συνεδρίασης και μια σειρά συμπερασμάτων, παρατηρήσεων και συστάσεων σχετικά με τα θέματα που εξετάστηκαν.

Αποτελέσματα της έρευνας

Τα αποτελέσματα της έρευνας ήταν τα εξής:

I. Εντοπισμός των αναγκών, των τομέων ευκαιριών και των κοινών προκλήσεων σε κάθε χώρα που σχετίζονται με τη συμμετοχή και τη συμμετοχή των νέων στην ενεργό συμμετοχή των πολιτών και στη διαδικασία λήψης αποφάσεων και τις ελλείπουσες δεξιότητες που υπόκεινται σε ανάπτυξη κατά τη διάρκεια του προγράμματος κατάρτισης του έργου.

II. Προσδιορισμός των ελλειπόντων δεξιοτήτων και ικανοτήτων των νέων για την κριτική, αναλυτική και υπεύθυνη διαχείριση των νέων τεχνολογιών και τη χρήση τους ως μέσο ενδυνάμωσης, αυτονομίας και ατομικής ή συλλογικής ανάπτυξης, που θα αναπτυχθούν κατά τη διάρκεια του προγράμματος κατάρτισης του έργου.



Κύρια ευρήματα της έρευνας

Ομάδα εστίασης 1 - Φοιτητές από 18 έως 25 ετών

Η ομάδα εστίασης 1 αποτελούνταν από 60 νέους φοιτητές λυκείου, πανεπιστημίου και μεταπτυχιακών σπουδών μεταξύ 17 και 25 ετών από όλες τις χώρες εταίρους. Κάθε εταίρος διηύθυνε την ομάδα εστίασης στο δικό του πλαίσιο και στη δική του γλώσσα. Οι μαθητές πήραν συνεντεύξεις από τα μέλη του προσωπικού των οργανισμών σε προσωπικές και διαδικτυακές συνεδρίες και επιλέχθηκαν σύμφωνα με τη δική τους εσωτερική διαδικασία. Οι κύριοι δίαυλοι επαφής και επικοινωνίας με τους νέους ήταν τα λύκεια, τα πανεπιστήμια και οι τοπικές οργανώσεις νεολαίας σε κάθε χώρα.

Η αναθεωρημένη έκθεση σχετικά με τα κύρια ευρήματα της έρευνας σε σχέση με τις διαδικασίες της ενεργού συμμετοχής των νέων στα κοινά διαρθρώθηκε ως εξής

- **Εισαγωγή:** Η έρευνα ασχολήθηκε με τη συμμετοχή των νέων σε κοινοτικές δραστηριότητες, αναδεικνύοντας τη συμμετοχή τους σε διάφορους τομείς κοινωνικής δράσης. Πήραν συνεντεύξεις συμμετέχοντες από διάφορες χώρες, οι οποίοι μοιράστηκαν τις εμπειρίες και τις αντιλήψεις τους σχετικά με το ρόλο τους στην κοινωνία.
- **Συμμετοχή στην κοινότητα:** ένα σημαντικό ποσοστό των νέων που πήραν συνέντευξη συμμετείχαν ενεργά στην κοινότητά τους μέσω μη κερδοσκοπικών οργανώσεων ή στο πλαίσιο των ακαδημαϊκών τους υποχρεώσεων. Στους τομείς προτεραιότητας που τους ενδιέφεραν περιλαμβάνονταν η προστασία του περιβάλλοντος και των ζώων, η καταπολέμηση της βίας, η υπεράσπιση των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και η αστική ανάπτυξη.
- **Αντίληψη της κοινότητας:** Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι πολλοί νέοι συνέδεσαν την έννοια της κοινότητας με το ακαδημαϊκό τους περιβάλλον και τις φοιτητικές δομές. Οι τελευταίες δημιουργήθηκαν με σκοπό την εκπροσώπηση των φοιτητών στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων εντός των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων.

- Πρωτοβουλία και συμμετοχή: Ένα αξιοσημείωτο εύρημα ήταν ότι η πλειοψηφία των νέων δεν συμμετείχε σε οργανώσεις, συλλόγους ή ομάδες για την αντιμετώπιση κοινοτικών προβλημάτων με δική τους πρωτοβουλία. Όσοι συμμετείχαν ενεργά σε δραστηριότητες με κοινοτικούς σκοπούς δεν το έκαναν γενικά ως απάντηση σε ακαδημαϊκές απαιτήσεις ή στο πλαίσιο πρωτοβουλιών που υλοποιήθηκαν από τα εκπαιδευτικά τους ιδρύματα σε συνεργασία με τοπικούς φορείς.
- Γνώση και εμπιστοσύνη: οι ερωτηθέντες ανέφεραν ότι, αν δεν υπήρχαν οι πληροφορίες που λάμβαναν στο ακαδημαϊκό τους πλαίσιο, δεν θα είχαν γνώση για το έργο άλλων φορέων. Αυτό οφειλόταν στην έλλειψη διάδοσης των πρωτοβουλιών και επαρκούς καθοδήγησης. Ειδικότερα, οι συμμετέχοντες εξέφρασαν δυσπιστία απέναντι στις ΜΚΟ, αντιλαμβανόμενοι έλλειψη διαφάνειας και αποτελεσματικότητας στις δραστηριότητές τους.



Η παρούσα έκθεση αντικατοπτρίζει την ποικιλομορφία των τρόπων με τους οποίους οι νέοι συμμετέχουν στην ενεργό συμμετοχή των πολιτών και υπογραμμίζει τη σημασία της αποτελεσματικής και διαφανούς επικοινωνίας από τους οργανισμούς για την ενθάρρυνση της μεγαλύτερης συμμετοχής στην κοινότητα.

ΡΣχετικά με τη χρήση των ψηφιακών χώρων από τους νέους, τα κύρια ευρήματα της έρευνας ήταν τα εξής:

- **Εισαγωγή:** μετά από λεπτομερή ανάλυση των απαντήσεων των συμμετεχόντων σε διάφορες χώρες, διαπιστώθηκε ότι οι νέοι είχαν μια αξιοσημείωτη εξοικείωση με τον ψηφιακό χώρο. Οι νέοι ήταν ενθουσιώδεις και πεπεισμένοι για τις δυνατότητες που προσφέρει το διαδικτυακό περιβάλλον για την επίλυση προβλημάτων, την αναζήτηση διαφόρων πληροφοριών, τη σφυρηλάτηση διαπροσωπικών σχέσεων και τη βελτίωση των επαγγελματικών δεξιοτήτων.
- **Ψηφιακή και κοινωνική συμμετοχή:** παρατηρήθηκε χαμηλό επίπεδο συμμετοχής σε ψηφιακά κοινωνικά ζητήματα, που αποδίδεται στην απουσία κατάλληλων εικονικών χώρων ή στην έλλειψη γνώσεων σχετικά με τον τρόπο ενεργού συμμετοχής σε αυτούς. Παρά την ικανότητά τους στη διαχείριση του εικονικού χώρου, η συμμετοχή των νέων σε κοινωνικά ζητήματα μέσω αυτού του μέσου ήταν περιορισμένη. Έγινε εμφανής η ανάγκη να προωθηθεί η ενεργότερη συμμετοχή στα κοινωνικά προβλήματα από τον ψηφιακό χώρο, προκειμένου να δημιουργηθεί θετικός αντίκτυπος στην απτή πραγματικότητα των νέων.
- **Δραστηριότητες σε εικονικούς χώρους:** Οι κυρίαρχες δραστηριότητες των νέων στην εικονική σφαίρα επικεντρώθηκαν στη χρήση κοινωνικών δικτύων όπως το Instagram, το TikTok και το Facebook. Τα μέσα αυτά χρησιμοποιήθηκαν για την κατανάλωση και τη δημοσίευση περιεχομένου, την ενημέρωση και την κοινωνικοποίηση. Επιπλέον, χρησιμοποιήθηκαν ευρέως οι πλατφόρμες ροής και διανομής οπτικοακουστικού περιεχομένου, όπως το YouTube, το Spotify, το Netflix και το Amazon Prime. Οι εφαρμογές άμεσων μηνυμάτων, όπως το WhatsApp, αποτελούσαν αναπόσπαστο μέρος της καθημερινής επικοινωνίας των νέων.
- **Διαδικτυακές προκλήσεις:** Κατά τη διάρκεια των συνεδριών επισημάνθηκαν οι κίνδυνοι που αντιμετωπίζουν οι νέοι στον ψηφιακό χώρο, όπως η διάδοση των ψευδών ειδήσεων, η διάδοση μηνυμάτων μίσους και ο διαδικτυακός εκφοβισμός, καθώς αυτά ήταν μερικά από τα προβλήματα που αναφέρθηκαν περισσότερο από τους συμμετέχοντες.

Ομάδα εστίασης 2 - Εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας από 25 έως 35 ετών, που ασχολούνται με επαγγελματικές δραστηριότητες σχετικές με τα θέματα του έργου.

Η ομάδα εστίασης 2 αποτελούνταν από 60 εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας από όλες τις χώρες εταίρους. Κάθε εταίρος διεξήγαγε την ομάδα εστίασης στο δικό του πλαίσιο και στη δική του γλώσσα. Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας επιλέχθηκαν με βάση την ενασχόλησή τους με ομάδες νέων στο κύριο επάγγελμά τους. Για να συμμετάσχουν στις συνεδρίες προσεγγίστηκαν δάσκαλοι, κοινωνικοί λειτουργοί, υπεύθυνοι νεολαίας και άλλοι επαγγελματίες.

Η αναθεωρημένη έκθεση σχετικά με τα ευρήματα της έρευνας, η οποία επικεντρώθηκε στις διαδικασίες της ιδιότητας του πολίτη και στη συμμετοχή των εργαζομένων στη νεολαία, παρουσιάστηκε ως εξής

- **Εισαγωγή:** Η έρευνα αποκάλυψε κρίσιμες πτυχές σχετικά με τη δημοκρατική συμμετοχή και την εμπλοκή των εργαζομένων στη νεολαία ως πολιτών, καθώς και την αλληλεπίδρασή τους με τους εικονικούς χώρους. Παρατηρήθηκε μεγαλύτερη δέσμευση και αφοσίωση όταν δρούσαν στο πλαίσιο των μη κερδοσκοπικών οργανισμών όπου συνήθως συνεργάζονταν.
- **Πολιτική δέσμευση των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας:** οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας επέδειξαν μεγάλη ευαισθησία απέναντι στα προβλήματα των κοινοτήτων τους, προσπαθώντας να οργανώνουν εκδηλώσεις, πρωτοβουλίες και δράσεις για την αντιμετώπιση των προβλημάτων αυτών. Εξέφρασαν ανησυχία για τη σχέση με τους πολιτικούς ηγέτες και μια γενική δυσπιστία απέναντι στην πολιτική σφαίρα.
- **Οικοδόμηση της συνοχής της κοινότητας:** οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας θεωρούσαν ότι η επαγγελματική τους εργασία συνέβαλε στην ενίσχυση της συνοχής της κοινότητας. Αυτή η πτυχή αξίζει να αναδειχθεί και να προβληματιστεί. Υπήρχε επίσης η τάση να συμμετέχουν σε μη επαγγελματικές δραστηριότητες, όπως η υπογραφή υπογραφών, η συμμετοχή σε διαμαρτυρίες ή η δραστηριοποίηση σε ακτιβισμό, ιδίως σε τομείς όπου αντιλαμβάνονταν την ανάγκη καταπολέμησης της αδικίας.

Η αναθεωρημένη έκθεση σχετικά με τα κύρια ευρήματα της έρευνας, τα οποία σχετίζονται με τη χρήση των ψηφιακών χώρων από τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, παρουσιάστηκε ως εξής:

- Χρήση των εικονικών χώρων: οι Εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας προσδιορίζονται ως ενεργοί και συνειδητοποιημένοι χρήστες των κοινωνικών δικτύων και άλλων εικονικών χώρων. Χρησιμοποιούσαν συνεχώς αυτά τα μέσα, χωρίς να κάνουν διάκριση μεταξύ επαγγελματικών και προσωπικών στιγμών. Τα κοινωνικά δίκτυα αντιπροσώπευαν ένα ουσιαστικό κανάλι για τη συμμετοχή τους τόσο σε επαγγελματικές όσο και σε προσωπικές "κοινότητες".
- Διαδικτυακή κοινωνική αλληλεπίδραση: τα κοινωνικά δίκτυα χρησιμοποιούνται για την ανταλλαγή πληροφοριών, προσωπικών εμπειριών και την προώθηση τοπικών δραστηριοτήτων και κοινωνικών εκδηλώσεων. Οι περισσότερες κοινωνικές δραστηριότητες συνδέονται με πρωτοβουλίες και αναπτύσσονται στο πλαίσιο των μη κερδοσκοπικών οργανισμών στους οποίους εργάζονταν.
- Προκλήσεις στους εικονικούς χώρους: Αναφέρθηκε υψηλή συχνότητα διαδικτυακής παρενόχλησης και βίας, η οποία αποτελεί σημαντική πρόκληση για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας όσον αφορά τη διευκόλυνση των συζητήσεων και των σχολίων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Ένα ζήτημα που προκαλούσε ιδιαίτερη ανησυχία ήταν η βία στους εικονικούς χώρους και ο ψυχολογικός της αντίκτυπος, ιδίως στους νέους.



Η έκθεση αυτή αντανakλούσε τη σημασία του έργου των εργαζομένων σε θέματα νεολαίας για την προώθηση της ενεργού συμμετοχής των πολιτών και ασχολήθηκε με τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν στους εικονικούς χώρους, υπογραμμίζοντας την ανάγκη αποτελεσματικών στρατηγικών για την καταπολέμηση της βίας στο διαδίκτυο και την προώθηση της κοινωνικής συνοχής.

Ομάδα εστίασης 3 - Εμπλεκόμενοι στη διαδικασία της δημοκρατικής συμμετοχής (ΜΚΟ, αρχές, πολιτικές δραστηριότητες κ.λπ.)

Η ομάδα εστίασης 3 αποτελούνταν από 60 ενδιαφερόμενους από όλες τις χώρες εταίρους. Κάθε εταίρος διηύθυνε την ομάδα εστίασης στο δικό του πλαίσιο και στη δική του γλώσσα. Οι ενδιαφερόμενοι φορείς έλαβαν συνεντεύξεις από μέλη του προσωπικού των οργανισμών σε δια ζώσης και διαδικτυακές συνεδρίες και επιλέχθηκαν σύμφωνα με τη δική τους εσωτερική διαδικασία. Οι κύριοι δίαυλοι επαφής και επικοινωνίας με τους ενδιαφερόμενους φορείς ήταν τα ιδρύματα, οι οργανώσεις νεολαίας, οι φορείς χάραξης πολιτικής κ.λπ.

Εισαγωγή: Η συμμετοχή των ενδιαφερομένων στην ομάδα εστίασης ήταν έντονη και πλούσια σε συνεισφορές. Τονίστηκε ότι τόσο η δημοκρατική συμμετοχή και η εμπλοκή των πολιτών, όσο και η αλληλεπίδραση σε εικονικούς χώρους, επικεντρώθηκαν στην ευημερία των νέων, που αποτελούν τον κύριο στόχο των εμπλεκόμενων οργανώσεων.

- Συμμετοχή των νέων στην ενεργό πολιτότητα: διαπιστώθηκε ότι μόνο ένα μικρό ποσοστό των νέων έδειξε ενδιαφέρον για την ενεργό πολιτότητα, λόγω ποικίλων προσωπικών και κοινοτικών λόγων. Μία από τις σημαντικότερες προκλήσεις ήταν η έλλειψη μέσων ενημέρωσης και δημόσιων χώρων που είναι διαθέσιμοι στους νέους για να συμμετέχουν στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων. Υπογραμμίστηκε η σημασία της υιοθέτησης μιας ολιστικής προσέγγισης με τη συμμετοχή όλων των κοινοτικών φορέων, δεδομένου ότι οι υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής έδειξαν ελάχιστη ευαισθησία απέναντι σε αυτό το ζήτημα.
- Εμπόδια στη συμμετοχή των νέων: Οι νέοι αντιμετώπιζαν σημαντικά εμπόδια στη συμμετοχή τους στην ενεργό συμμετοχή των πολιτών, συμπεριλαμβανομένης της έλλειψης πληροφοριών, εμπιστοσύνης, χρόνου, πόρων και εκπροσώπησης, καθώς και γλωσσικών εμποδίων και αδιαφορίας. Προκειμένου να ξεπεραστούν αυτά τα εμπόδια, διαπιστώθηκε η ανάγκη παροχής στους νέους μεγαλύτερης πληροφόρησης, εργαλείων, πόρων και ευρύτερης εκπροσώπησης και ένταξης στις υπάρχουσες αρχές και στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων.
- Συνεργασία μεταξύ τοπικών φορέων: διαπιστώθηκε η απουσία συνεργασίας μεταξύ διαφόρων τοπικών φορέων, όπως ΜΚΟ, θεσμικών οργάνων, διοικήσεων και άλλων, για τη δημιουργία ενός δικτύου που θα προωθεί και θα διευκολύνει τις διαδικασίες ενεργού συμμετοχής των πολιτών. Αυτή η έλλειψη συνεργασίας εμπόδισε τη δημιουργία ενός αποτελεσματικού δικτύου για την προώθηση και τη διευκόλυνση αυτών των διαδικασιών.

Η έκθεση σχετικά με τα ευρήματα της έρευνας, η οποία αφορά το ρόλο των ενδιαφερομένων μερών και την άποψή τους για τους εικονικούς χώρους, παρουσιάστηκε ως εξής:

- **Εισαγωγή:** Κατά την ανάλυση των αποτελεσμάτων της ομάδας εστίασης, επισημάνθηκε ο σημαντικός ρόλος των κοινωνικών δικτύων στην καθημερινή ζωή των νέων που συμμετέχουν στις δραστηριότητες διαφόρων οργανώσεων. Έμφαση δόθηκε στις σημαντικές δεξιότητες και δυνατότητες των νέων στο χειρισμό των ψηφιακών εργαλείων και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και στο πώς οι δυνατότητες αυτές συχνά παραμένουν ανεκμετάλλευτες και δεν αξιοποιούνται επαρκώς.
- **Τα κοινωνικά δίκτυα ως εργαλεία ενδυνάμωσης:** τα κοινωνικά δίκτυα αναγνωρίστηκαν ως τα πιο αποτελεσματικά εργαλεία που διαθέτουν οι νέοι για την προώθηση της ενεργού συμμετοχής των πολιτών στους εικονικούς χώρους. Οι πλατφόρμες αυτές προσέφεραν ανοιχτούς χώρους που επέτρεπαν τη συζήτηση και την έκφραση προσωπικών απόψεων, διευκολύνοντας έτσι ένα περιβάλλον που ευνοεί τη συζήτηση και τη συμμετοχή των πολιτών.
- **Προκλήσεις και προστασία στο εικονικό περιβάλλον:** μια κρίσιμη πτυχή που αναγνωρίστηκε ήταν η ανάγκη να διευκολυνθεί η εποικοδομητική συζήτηση μεταξύ των νέων, προστατεύοντάς τους ταυτόχρονα από τους κινδύνους που ενέχουν οι εικονικοί χώροι. Αυτό περιελάμβανε την εφαρμογή μέτρων για τη διασφάλιση της διαδικτυακής τους ευημερίας και την προώθηση της υπεύθυνης και ασφαλούς χρήσης αυτών των πλατφορμών.



Η παρούσα έκθεση αντικατοπτρίζει τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες για την προώθηση της ενεργού συμμετοχής των νέων στα κοινά και υπογραμμίζει την ανάγκη για μια συνεργατική προσέγγιση μεταξύ όλων των φορέων της κοινότητας ώστε να ξεπεραστούν τα υφιστάμενα εμπόδια και να προωθηθεί η ουσιαστική και αποτελεσματική συμμετοχή.

ΦΑΣΗ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΗΣ ΚΑΤΑΡΤΗΣΗΣ

Με βάση τα αποτελέσματα της διαγνωστικής φάσης, σε συνεργασία με όλους τους εταίρους του έργου, σχεδιάστηκε ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα κατάρτισης που αφορούσε τις βασικές πτυχές που εντοπίστηκαν. Η κατάρτιση του έργου EDCyber αποτελείται από 2 κύριες φάσεις:

- Εκπαίδευση για εκπαιδευτές
- Κατάρτιση για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας

Εκπαίδευση εκπαιδευτών

Η εκπαίδευση των εκπαιδευτών πραγματοποιήθηκε στο Κέντρο Νεολαίας Asterix στο San Giovanni a Teduccio της Νάπολης, Ιταλία, από τις 14 έως τις 16 Ιουνίου 2016. Η συνάντηση αυτή επανένωσε το προσωπικό και τους εκπαιδευτές από τα 6 μέλη της κοινοπραξίας. Ο κύριος στόχος ήταν να καταστήσει τους εκπαιδευτές ικανούς στη μεθοδολογία της διαδικτυακής εμπύχωσης, καθώς και στην πρακτική εφαρμογή των εκπαιδευτικών μεθόδων και στη δημιουργία μιας διαδικτυακής κοινότητας.

Κατά τη διάρκεια των τριήμερων εργασιών, εξετάστηκαν θέματα σχετικά με την κατάρτιση των εργαζομένων σε θέματα νεολαίας και το μάθημα της ηλεκτρονικής μάθησης. Μια ειδική συνεδρία ήταν αφιερωμένη στη μεθοδολογία για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη μαθημάτων κατάρτισης, συμπεριλαμβανομένου του σχεδιασμού του ημερολογίου μαθημάτων και των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών των ασύγχρονων και συγχρονικών δραστηριοτήτων. Η εστίαση αυτή επέτρεψε στους εκπαιδευτές να αποκτήσουν βασικές δεξιότητες για την επιλογή, την καθοδήγηση και την ενδυνάμωση των εργαζομένων σε θέματα νεολαίας που συμμετείχαν στην επόμενη φάση του έργου.

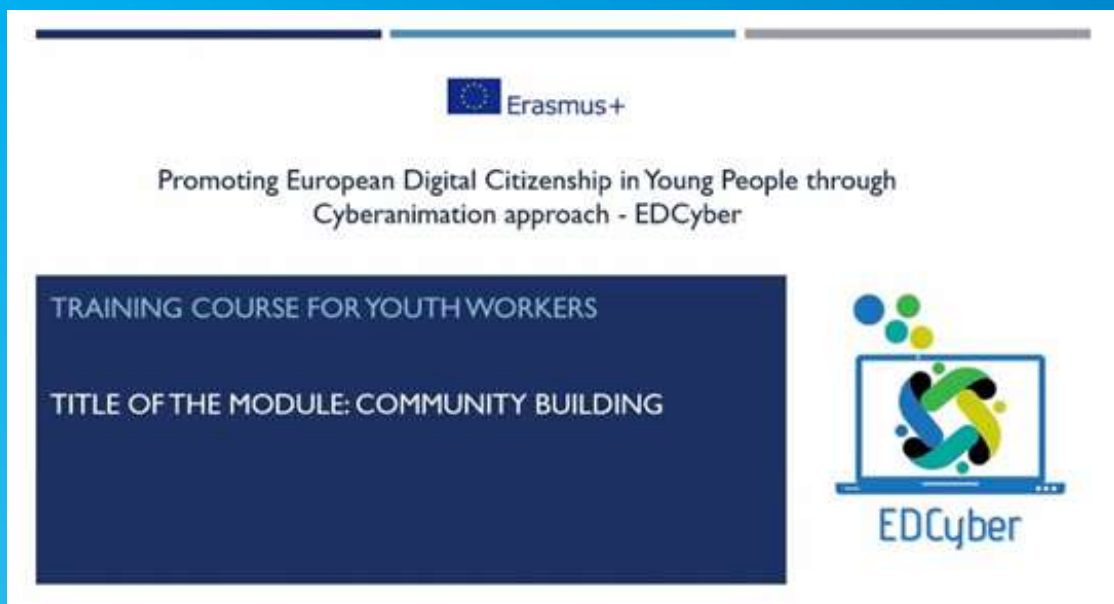


Κατάρτιση των εργαζομένων σε θέματα νεολαίας

Η κατάρτιση των εργαζομένων σε θέματα νεολαίας σχεδιάστηκε με βάση τα αποτελέσματα της έρευνας και την "κατάρτιση των εκπαιδευτών". Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα σχεδιάστηκε με σκοπό να εφοδιάσει τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας με τις βασικές δεξιότητες για να λειτουργήσουν ως κυβερνητικοί εμπυχωτές. Επιπλέον, επιδιώχθηκε οι youth workers να έχουν τις απαραίτητες δεξιότητες για να μεταδώσουν τη μεθοδολογία της κυβερνοψυχαγωγίας στους νέους, εφαρμόζοντάς την αποτελεσματικά σε τοπικές πρωτοβουλίες, ώστε να προωθηθεί η συμμετοχή τους ως ενεργών πολιτών.

Η εκπαίδευση πραγματοποιήθηκε σε διάστημα 3 εβδομάδων και βασίστηκε σε 5ήμερες διαδικτυακές δραστηριότητες, με τη συμμετοχή 32 εργαζομένων σε θέματα νεολαίας από τις 6 χώρες-εταίρους του έργου (Ιταλία, Ισπανία, Ελλάδα, Ρουμανία, Βέλγιο και Δανία). Η κατάρτιση βασίστηκε σε ένα εβδομαδιαίο πρόγραμμα στο οποίο οι συμμετέχοντες συμμετείχαν σε ασύγχρονες και σύγχρονες δραστηριότητες. Κάθε εταίρος της κοινοπραξίας ήταν υπεύθυνος για την ανάπτυξη υλικού και δραστηριοτήτων που αφορούσαν ένα συγκεκριμένο θέμα ως εξής

- Ενότητα 1: Ενεργός ιθαγένεια
- Ενότητα 2: Οικοδόμηση της κοινότητας
- Ενότητα 3: Αλφαριθμητισμός στα ψηφιακά μέσα
- Ενότητα 4: Ήπιες δεξιότητες στο ψηφιακό περιβάλλον
- Ενότητα 5: Επικοινωνία, διαμεσολάβηση και διευκόλυνση
- Ενότητα 6: Πρακτική προσέγγιση της διαδικτυακής εμπύχωσης



Ενότητα 1: Ενεργός Ιθαγένεια

Ο κύριος στόχος της ενότητας σχετικά με την ενεργό συμμετοχή των πολιτών είναι να παρέχει στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας θεωρητικές και πρακτικές δεξιότητες και ικανότητες σχετικά με τους διάφορους τρόπους με τους οποίους οι πολίτες, ιδίως οι νέοι, μπορούν να δημιουργήσουν χώρο για συζήτηση και να εμπλακούν στη ζωντανή διαδικασία οικοδόμησης της κοινότητας και συμμετοχής στη διαδικασία λήψης τοπικών αποφάσεων.

Ενότητα 2: Δημιουργία κοινότητας

Ο κύριος στόχος αυτής της ενότητας είναι η ανάπτυξη δεξιοτήτων για την οικοδόμηση κοινοτήτων νέων μέσω κοινωνικών δικτύων και διαδικτυακών πλατφορμών για την προώθηση της συμμετοχής, της συνεργασίας μεταξύ των νέων και την ενθάρρυνση της δημιουργίας κοινών πρωτοβουλιών. Για να επιτευχθεί αυτό, προωθείται μια σειρά από δραστηριότητες για την παρακίνηση της συμμετοχής και της σύνδεσης μεταξύ των νέων.

Ενότητα 3: Αλφαριθμητισμός στα ψηφιακά μέσα

Η ενότητα αυτή έχει ως στόχο να παρέχει στους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας κριτικές δεξιότητες προκειμένου να αξιολογούν το περιεχόμενο που βλέπουν στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και στο διαδίκτυο. Αναλύει τις κύριες έννοιες που σχετίζονται με τον ψηφιακό γραμματισμό στα μέσα ενημέρωσης, όπως οι ψευδείς ειδήσεις, οι προκατειλημμένες ειδήσεις, οι πραγματικές ειδήσεις, οι θάλαμοι ηχούς, οι φυσαλίδες φίλτρου, τα στερεότυπα κ.λπ. Η ενότητα παρέχει συγκεκριμένες κατευθυντήριες γραμμές που θα βοηθήσουν τους λειτουργούς νεολαίας να κάνουν τη διαφορά μεταξύ αξιόπιστων και παραπλανητικών πληροφοριών.

Ενότητα 4: Δεξιότητες στο ψηφιακό περιβάλλον

Στόχος της ενότητας είναι να εκπαιδεύσει τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας με κοινωνικές δεξιότητες που είναι ζωτικής σημασίας για την επιτυχία της διαχείρισης διαδικτυακών κοινοτήτων, την αξιοποίηση των δυνατοτήτων τους και την αντιμετώπιση των προκλήσεών τους. Επιδιώκει να δώσει τη δυνατότητα στους ΥΔ να κατανοήσουν και να κατακτήσουν τις πιο σημαντικές διαπροσωπικές δεξιότητες, ώστε να τις καταστήσουν εφαρμόσιμες σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Για να γίνει αυτό, θα δοθούν χρήσιμες συμβουλές, λίστες ελέγχου, εργαλεία και επεξηγηματικά παραδείγματα.

Ενότητα 5: Επικοινωνία, διαμεσολάβηση και διευκόλυνση

Αυτή η ενότητα έχει ως στόχο να εμβαθύνει στην εξέλιξη, τον αντίκτυπο και τις στρατηγικές της ψηφιακής επικοινωνίας, εξετάζοντας τα οφέλη, τις προκλήσεις, τις αρχές της αποτελεσματικής επικοινωνίας, τη διαμεσολάβηση και τις τεχνικές αφήγησης του ψηφιακού τοπίου. Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν δεξιότητες για την αντιμετώπιση συγκρούσεων, την προώθηση της ένταξης και την εμπλοκή των ενδιαφερομένων μερών στο ψηφιακό πεδίο.

Ενότητα 6: Πρακτική προσέγγιση του διαδικτυακής εμπύχωσης

Στόχος της ενότητας είναι να παρέχει στους Εργαζόμενους Νέους δεξιότητες και ικανότητες σχετικά με την κυβερνοψυχαγωγία και να αναγνωριστούν ως "κυβερνοψυχαγωγοί". Η ενότητα αποσκοπεί στη διερεύνηση των διαφόρων τρόπων "πρακτικής" της προσέγγισης της κυβερνοψυχαγωγίας, ώστε να επιτραπεί στους συμμετέχοντες να εφαρμόσουν πρακτικά τις γνώσεις που απέκτησαν.

Ασύγχρονη εκπαίδευση (e-learning)

Οι συμμετέχοντες youth workers είχαν πρόσβαση σε διαφορετικό θεωρητικό και πρακτικό υλικό σχετικά με κάθε θέμα, μεταξύ των οποίων:

Επισκόπηση της ενότητας

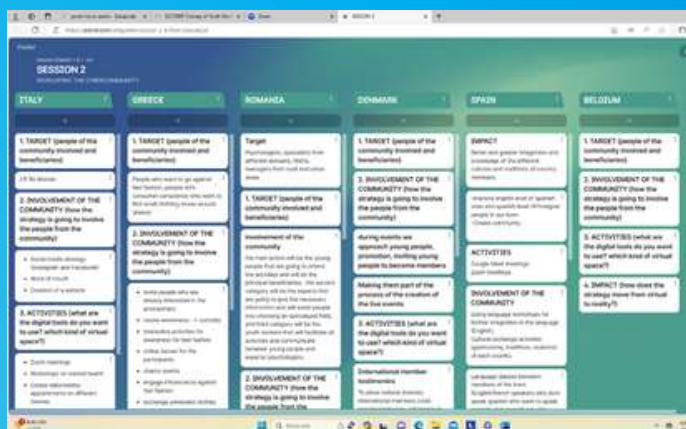
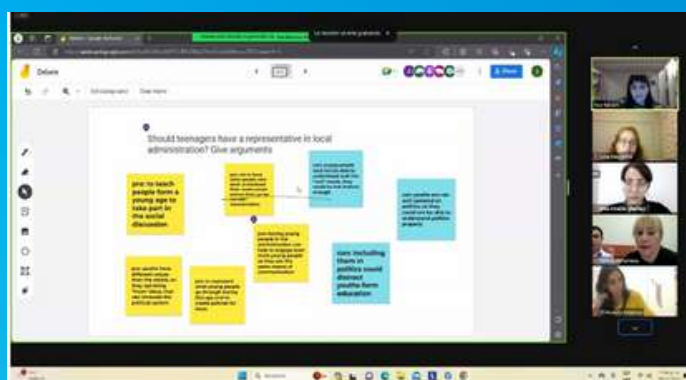
Ερευνητικό έγγραφο σχετικά με τα θέματα Παρουσίαση PowerPoint (με τα βασικά σημεία της έρευνας, συμπεριλαμβανομένων εικόνων)

Διδακτικά εργαλεία (εννοιολογικοί χάρτες, infographics, βίντεο, άρθρα κ.λπ.)

Εργαλεία αξιολόγησης (Τεστ, δραστηριότητες αξιολόγησης, κ.λπ.)

Διαδραστικές δραστηριότητες (Φόρουμ, παιχνίδια, διαδικτυακός διαγωνισμός, κ.λπ.)

- Βέλτιστες πρακτικές (που έχουν ήδη γίνει για την έρευνα).



Σύγχρονη εκπαίδευση (ζωντανές διαδικτυακές συνεδρίες)

Κάθε εταίρος ήταν υπεύθυνος για τη διοργάνωση 1 πρακτικής ζωντανής συνεδρίας (συνολικά 6 ζωντανές διαδικτυακές συνεδρίες) σχετικά με το περιεχόμενο της ενότητας που του είχε ανατεθεί. Οι συνεδρίες ήταν στο Zoom με διάρκεια 2 ωρών. Οι συνεδρίες καταγράφηκαν και αναρτήθηκαν στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης. Σε κάθε συνεδρία συμμετείχαν τουλάχιστον 5 εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας από κάθε χώρα. Τα σεμινάρια αυτά ήταν δομημένα σε συνέδρια, διαδραστικές δραστηριότητες, ασκήσεις και αφορούσαν τόσο το θεωρητικό όσο και το πρακτικό μέρος.

Η μεθοδολογία που υιοθετήθηκε σχεδιάστηκε για να παρέχει στους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας θεωρητικές και πρακτικές δεξιότητες σχετικά με τα 6 βασικά θέματα του έργου και να επιτύχει τον τελικό στόχο της καθοδήγησης της διαδικασίας δημιουργίας και διαχείρισης μιας διαδικτυακής κοινότητας, με τη συμμετοχή των νέων, των ενδιαφερόμενων μερών και άλλων φορέων. σε διαδικασίες ενεργού συμμετοχής των πολιτών σε τοπικό επίπεδο.





Εικονικές ανταλλαγές νέων

Σε κάθε Ανταλλαγή Νέων (AN) συμμετείχαν 4 νέοι και 2 ηγέτες νέων από κάθε οργανισμό-εταίρο, συνολικά 36 συμμετέχοντες για κάθε Ανταλλαγή Νέων και 108 συμμετέχοντες συνολικά. Οι νέοι επιλέχθηκαν από τους Youth Workers μέσω ανοιχτής πρόσκλησης και συμμετείχαν στις εκπαιδευτικές συνεδρίες πριν από την ανταλλαγή. Τα θέματα που συζητήθηκαν κατά τη διάρκεια αυτών των συναντήσεων περιλάμβαναν

Νεολαία και εποικοδομητικός διάλογος

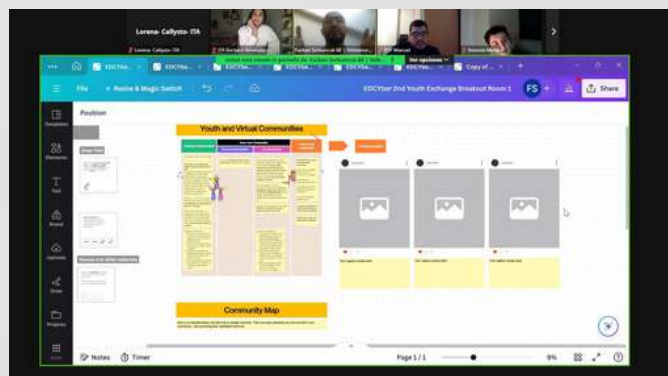
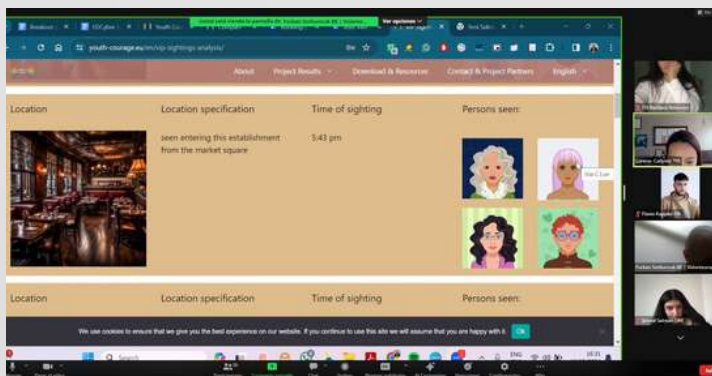
- Προώθηση της αποτελεσματικής επικοινωνίας και της επίλυσης συγκρούσεων
- Σχεδιασμός κυβερνοκοινοτήτων

Νεολαία και εικονικές κοινότητες

- Διερεύνηση των δυνατοτήτων των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και των ψηφιακών πλατφορμών για τη σύνδεση και τον ακτιβισμό των νέων
- Ανάπτυξη μιας κυβερνοκοινότητας

Νεολαία και ψηφιακή ιθαγένεια

- Προώθηση της υπεύθυνης και δημιουργικής χρήσης της τεχνολογίας και του διαδικτύου για την ενδυνάμωση των νέων ως ενεργών πολιτών
- Παρουσίαση των κυβερνοκοινοτήτων



Η εμπειρία των ανταλλαγών νέων

Οι ανταλλαγές νέων αποτέλεσαν μια μοναδική ευκαιρία για τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας να εφαρμόσουν στην πράξη τις δεξιότητες που απέκτησαν στο πρόγραμμα κατάρτισης. Μέσω αυτών των ανταλλαγών, προωθήθηκε η εφαρμογή των αρχών της διαδικτυακής εμπύχωσης μέσω μιας διαδικασίας όπου οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας, σε συνεργασία με νέους, δημιούργησαν και διαχειρίστηκαν εικονικές κοινότητες, συνδέοντας συμμετέχοντες από διάφορες χώρες που συμμετείχαν στο πρόγραμμα.

Κατά τη διάρκεια των τριών ανταλλαγών νέων, οι youth workers είχαν την ευκαιρία να ενεργήσουν ως cyberanimators, να ηγηθούν, να καθοδηγήσουν και να διαχειριστούν αυτές τις κοινότητες, γεγονός που τους επέτρεψε να εφαρμόσουν τις δεξιότητές τους στην πράξη σε ένα πραγματικό και δυναμικό περιβάλλον. Οι ανταλλαγές αυτές καθιερώθηκαν ως χώροι για καταιγισμό ιδεών, συζήτηση και ανάπτυξη πρωτοβουλιών.

Οι συμμετέχοντες μπόρεσαν να ανταλλάξουν απόψεις, να γνωρίσουν ανθρώπους από διαφορετικές χώρες και πολιτισμούς και να διευρύνουν το όραμά τους για τον κόσμο. Αυτή η ανταλλαγή ιδεών προώθησε την αλληλεγγύη και την ενσυναίσθηση, επιτρέποντας στους νέους να αμφισβητήσουν τις συγκρούσεις και να προτείνουν καινοτόμες λύσεις. Οι νέοι έγιναν ενεργοί υποστηρικτές ιδεών και σχεδίων, τα οποία κοινοποιήθηκαν στις οργανώσεις προέλευσής τους για τον επακόλουθο σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την υλοποίηση στις τοπικές τους κοινότητες.



Κόμβοι κοινωνικής επιρροής (κυβερνοκοινοότητες)

Μετά την εμπειρία από την Ανταλλαγή Νέων, οι Εργαζόμενοι Νέοι που συμμετείχαν ως εμπυχωτές στον κυβερνοχώρο ανέλαβαν την ευθύνη του συντονισμού της διαδικασίας δημιουργίας των τοπικών κυβερνοκοινοτήτων σε κάθε χώρα με πρακτικό και αποτελεσματικό τρόπο. Το έργο αυτό πραγματοποιήθηκε σε συνεργασία με τους νέους και με βάση τις ιδέες που είχαν αναπτυχθεί προηγουμένως. Ως αποτέλεσμα, σε κάθε χώρα αναπτύχθηκε κοινωνικό περιεχόμενο υψηλής αξίας για τα κοινωνικά δίκτυα.

Οι νέοι έγιναν "ηθικοί επηρεαστές", υιοθετώντας τις αξίες της κοινωνικο-ψυχαγωγίας και προωθώντας αρχές και δράσεις στο κοινωνικό δίκτυο με στόχο τη συμμετοχή των νέων ως φορέων αλλαγής και ενεργών πολιτών.

Στις διάφορες εκστρατείες ευαισθητοποίησης εξετάστηκαν θέματα που αφορούν τη νεολαία, όπως η ευρωπαϊκή αλληλεγγύη, η δημιουργία ηθικών αξιών στο Διαδίκτυο, ο σεβασμός της διαφορετικότητας, η ανάπτυξη της προσωπικότητας, η δίκαιη χρήση του Διαδικτύου, η καταπολέμηση των εγκλημάτων στον κυβερνοχώρο, του διαδικτυακού εκφοβισμού και του ρατσισμού, καθώς και η προώθηση της ψυχικής υγείας. Οι πρωτοβουλίες αυτές αποσκοπούσαν στην προώθηση ενός ασφαλέστερου ψηφιακού περιβάλλοντος και στην ενδυνάμωση των νέων ώστε να γίνουν ηγέτες στην οικοδόμηση μιας κοινωνίας χωρίς αποκλεισμούς και με σεβασμό.



**Μάθετε για τις
πρωτοβουλίες που
αναπτύχθηκαν στην
επίσημη σελίδα μας
EDCyber**

[https://edcyber.eu/index.
php/project-results/](https://edcyber.eu/index.php/project-results/)



Η συμμετοχή βασίστηκε σε αναπαραστάσεις της πραγματικότητας που δημιουργήθηκαν και εδραιώθηκαν μέσω μιας κριτικής ανάλυσης της καθημερινής ζωής. Η συμμετοχή πήρε τη μορφή δράσεων όπως:

- Συμβολή ατομικών ιδεών, απόψεων, συναισθημάτων και ανησυχιών στην κοινωνική κοινότητα. Συμμετοχή στον κοινωνικό διάλογο με ενεργό, κριτικό και διαλογικό τρόπο.
- Συμμετοχή στη λήψη αποφάσεων με ελεύθερο, αυτόνομο και δημιουργικό τρόπο ως συνέπεια της συζήτησης και της κριτικής ανάλυσης της πραγματικότητας.
- Υπεύθυνη ανάληψη των κινδύνων κάθε απόφασης που λαμβάνεται συνεργατικά.
- Παρακολουθώντας τις συλλογικές αποφάσεις, εκπληρώνοντας τις συνέπειές τους, που υιοθετήθηκαν, αναλαμβάνοντας συμφωνίες και ταυτιζόμενοι με αυτές, ακόμη και στην περίπτωση που τις υπερασπίστηκαν κατά τη λήψη αποφάσεων

Από την άποψη της συμμετοχής, οι κυβερνοκοινότητες έχουν δομηθεί σε:

- Ένας χώρος επικοινωνίας ικανός να δημιουργήσει την απαραίτητη επαφή για τη δημιουργία συμμετοχικών διαδικασιών.
- Τη δυνατότητα ελεύθερης ανταλλαγής δεδομένων και αρχείων πολυμέσων στο δίκτυο.
- Τη δυνατότητα να γίνεται κανείς ορατός στο Διαδίκτυο.
- Η δυνατότητα συμμετοχής σε συζητήσεις και φόρουμ λήψης αποφάσεων.
- Η δυνατότητα δημιουργίας συνεργατικών σχεδίων.

Τα τοπικά εργαστήρια

Μετά από κάθε Ανταλλαγή Νέων, οι νέοι συμμετέχοντες, σε συνεργασία με εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας, οργάνωσαν και διαχειρίστηκαν ένα τριήμερο εργαστήριο. Κατά τη διάρκεια αυτών των Τοπικών Εργαστηρίων, οι νέοι παρουσίασαν τις προτάσεις που είχαν σχεδιαστεί σε εικονικό επίπεδο για να αξιολογήσουν τον αντίκτυπό τους στην πραγματικότητα.

Τα Τοπικά Εργαστήρια λειτούργησαν ως σημείο συνάντησης μεταξύ των συντελεστών του έργου (οργάνωση, εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας και νέοι) και άλλων κοινοτικών φορέων και ενδιαφερομένων. Οι τοπικές δραστηριότητες, οι οποίες πέρασαν από το "εικονικό" στο "πραγματικό", υλοποιήθηκαν μέσω μιας ενεργητικής, ευέλικτης και επικοινωνιακής μεθοδολογίας. Σε αυτές τις δραστηριότητες, οι συμμετέχοντες συμμετείχαν σημαντικά σε εργασίες που αποσκοπούσαν στην αύξηση των εγγενών και θετικών κινήτρων τους και στην εδραίωση διαφόρων δεξιοτήτων χάρη στην ανοικτή αλληλεπίδραση και συνεργασία με άλλους συμμετέχοντες και εκπαιδευτές.



Τα εργαστήρια είχαν μια πρακτική προσέγγιση, κατά την οποία οι συμμετέχοντες, προερχόμενοι από διάφορες περιοχές του ίδιου πλαισίου, οργανώθηκαν σε ομάδες για να συνεργαστούν για την ανάπτυξη ενός κοινού σχεδίου προς όφελος της κοινότητας. Τα εργαστήρια βασίστηκαν σε ενεργητικές και συμμετοχικές διαδικασίες κοινής διαμόρφωσης στρατηγικής, στόχος των οποίων ήταν η αύξηση του πνεύματος της ενεργού πολιτεότητας, της πρωτοβουλίας και της δημιουργικότητας, καθώς και η εδραίωση της ικανότητας να μεταφράζονται οι ιδέες σε δράσεις, συμμετέχοντας ενεργά στη διαδικασία διαμόρφωσης πολιτικής και λήψης αποφάσεων.

Στα τοπικά εργαστήρια συμμετείχαν ομιλητές υψηλού επιπέδου, κοινοτικοί φορείς και εμπειρογνώμονες σε θέματα διαδικασιών χάραξης πολιτικής, ψηφιακού περιβάλλοντος και δημοκρατικής ιθαγένειας.

Οι δραστηριότητες επικεντρώθηκαν στα εξής:

- Στην άμεση επαφή των συμμετεχόντων με το τοπικό πλαίσιο (τοπικές αρχές, μέλη της κοινότητας, νέοι, οργανώσεις κ.λπ.)
- Στην πρακτική εφαρμογή της μεθοδολογίας Cyberanimation μέσω του EDCyber
- Στις ανταλλαγές βέλτιστων πρακτικών
- Στη δημιουργία, τη βελτίωση και την εφαρμογή του διαλόγου με τους φορείς χάραξης πολιτικής σε τοπικό και εθνικό επίπεδο
- Η αξιοποίηση και διάδοση των μεσοπρόθεσμων αποτελεσμάτων των δραστηριοτήτων του έργου.



Τα αποτελέσματα των τοπικών εργαστηρίων



Τα εργαστήρια διαδραμάτισαν καθοριστικό ρόλο στην προώθηση της ενεργού συμμετοχής των μελών των τοπικών κοινοτήτων σε κάθε συμμετέχουσα χώρα. Θέματα όπως η ψυχική υγεία, η περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση, ο ακτιβισμός και η δικτύωση των κοινοτήτων εξετάστηκαν με μεγάλο ενδιαφέρον και συμμετοχή από τους συμμετέχοντες. Η αύξηση της τοπικής ευαισθητοποίησης και η διερεύνηση μεθόδων δέσμευσης ήταν ιδιαίτερα αξιοσημείωτα αποτελέσματα αυτών των εργαστηρίων.

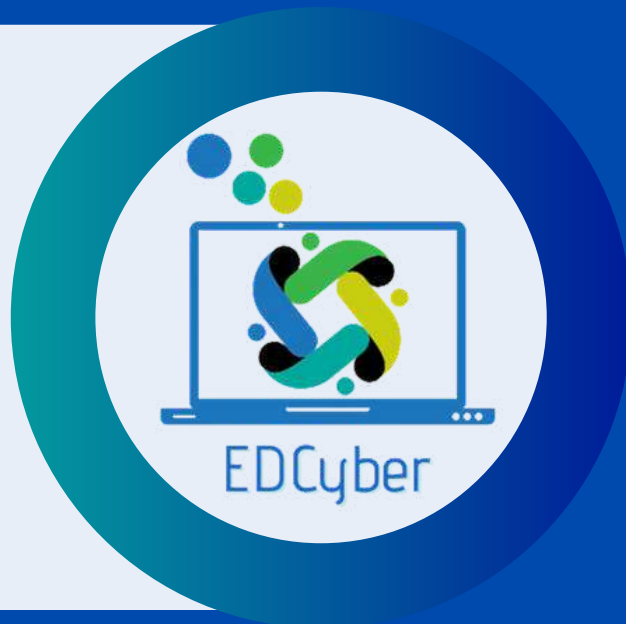
Το μείγμα διαδραστικής και πρακτικής μάθησης των εργαστηρίων αποδείχθηκε αποτελεσματικό, ενδυναμώνοντας τους συμμετέχοντες να γίνουν φορείς αλλαγής και να αναλάβουν ενεργό ρόλο στην ανάπτυξη συγκεκριμένων δράσεων προς όφελος της κοινότητας. Η επιτυχής δικτύωση που πραγματοποιήθηκε κατά τη διάρκεια αυτών των εργαστηρίων όχι μόνο προώθησε νέες συνδέσεις μεταξύ νέων ατόμων και τοπικών εκπροσώπων, αλλά έθεσε επίσης τις βάσεις για μελλοντικές συνεργασίες. Αυτό είναι ζωτικής σημασίας για την οικοδόμηση ενός συνεκτικού οικοσυστήματος της κοινότητας, όπου οι διάφοροι ενδιαφερόμενοι μπορούν να συνεργαστούν για την επίτευξη κοινών στόχων.

Επιπλέον, τα εργαστήρια λειτούργησαν ως αποτελεσματική πλατφόρμα για την προώθηση των δραστηριοτήτων των οργανισμών-εταίρων. Αυτό οδήγησε σε αυξημένη δέσμευση και υποστήριξη για τα έργα τους, ενισχύοντας έτσι τον αντίκτυπό τους στην κοινότητα. Η παραγωγή βιώσιμων συστάσεων σχετικά με τη διαμόρφωση κοινωνικής πολιτικής αποτελεί απόδειξη του ρόλου των εργαστηρίων στην καλλιέργεια μιας ενεργής και πολιτικά συνειδητοποιημένης νεολαίας.

Η ανατροφοδότηση από τα εργαστήρια ήταν συντριπτικά θετική, με τους συμμετέχοντες να εκτιμούν την ισορροπία μεταξύ μάθησης και πρακτικής εφαρμογής. Αυτό αποδεικνύει ότι όταν οι νέοι είναι εφοδιασμένοι με τα κατάλληλα εργαλεία και γνώσεις, είναι έτοιμοι να προχωρήσουν μπροστά υπέρ των τοπικών τους πλαισίων. Η ενεργός συμμετοχή αυτών των νέων συνηγόρων αποτελεί παράδειγμα για το πώς οι ενδυναμωμένες κοινότητες μπορούν να συμβάλουν στην υλοποίηση σημαντικών κοινωνικών πολιτικών.

Εν κατακλείδι, τα εργαστήρια σημείωσαν μεγάλη επιτυχία, αποδίδοντας πολύ καλά αποτελέσματα, ιδίως στον τομέα του εποικοδομητικού διαλόγου. Παρείχαν μια πολύτιμη και εκπαιδευτική εμπειρία για όλους τους συμμετέχοντες, προωθώντας την κατανόηση, τη συνεργασία και την επίλυση προβλημάτων με αποτελεσματικό και σεβασμό. Τα εργαστήρια κατέδειξαν τον θετικό αντίκτυπο που μπορεί να έχει η προώθηση του εποικοδομητικού διαλόγου σε διάφορα πλαίσια. Προχωρώντας προς τα εμπρός, θα ήταν ωφέλιμο να συνεχιστούν αυτά τα εργαστήρια, επεκτείνοντάς τα ώστε να απευθύνονται σε μεγαλύτερο ακροατήριο και να καλύπτουν ένα ευρύτερο φάσμα θεμάτων για την περαιτέρω προώθηση της ενεργού συμμετοχής των πολιτών και της κοινοτικής ανάπτυξης.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ..



We would like to express our deepest gratitude to everyone who contributed to the creation of this Θα θέλαμε να εκφράσουμε τη βαθύτατη ευγνωμοσύνη μας σε όλους όσους συνέβαλαν στη δημιουργία αυτού του εγχειριδίου. Το έργο αυτό ήταν μια συλλογική προσπάθεια και είμαστε βαθιά ευγνώμονες για την αφοσίωση και την τεχνογνωσία όλων όσων συμμετείχαν.

Πρώτον, θα θέλαμε να αναγνωρίσουμε την ανεκτίμητη συμβολή των οργανισμών-εταίρων μας στο έργο EDCyber: Callysto (Ιταλία), Action Synergy (Ελλάδα), Δήμος Almoradí (Ισπανία), Crossing Borders (Δανία), Imago Mundi (Ρουμανία) και Volonteurope (Βέλγιο). Η δέσμευση και η συνεργασία σας ήταν καθοριστικές για την υλοποίηση αυτού του έργου.

Εκφράζουμε ένα ιδιαίτερο ευχαριστώ στους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας που συμμετείχαν στο πρόγραμμα κατάρτισης. Η μεταμόρφωσή σας σε ηγέτες νεολαίας που καθοδήγησαν τις διαδικασίες ενεργού πολιτειότητας μεταξύ των νέων ήταν πραγματικά εμπνευσμένη. Η αφοσίωση και η ηγεσία σας είχαν σημαντικό αντίκτυπο στις ζωές των νέων με τους οποίους συνεργαστήκατε.

Θέλουμε επίσης να εκφράσουμε την ευγνωμοσύνη μας στους νέους που συμμετείχαν στην ανταλλαγή νέων και στις τοπικές δραστηριότητες. Ο ενθουσιασμός, η δημιουργικότητα και η δέσμευσή σας αποτέλεσαν την καρδιά αυτού του έργου. Η ενεργός συμμετοχή σας όχι μόνο εμπλούτισε αυτό το εγχειρίδιο αλλά και συνέβαλε στη ζωντάνια και την επιτυχία των κοινοτικών μας πρωτοβουλιών.

Θα θέλαμε επίσης να αναγνωρίσουμε την πρωταρχική πηγή πληροφοριών για το παρόν εγχειρίδιο, το @CIBERANIMACIÓN του Mario Viché González (2013). Το έργο σας μας παρείχε ένα στέρεο θεμέλιο πάνω στο οποίο χτίσαμε αυτόν τον πόρο.

Εν κατακλείδι, είμαστε βαθιά ευγνώμονες σε όλους όσους συνέβαλαν σε αυτό το έργο. Η σκληρή δουλειά, η αφοσίωση και το πάθος σας έχουν καταστήσει αυτό το εγχειρίδιο πολύτιμο πόρο για την κοινότητά μας. Σας ευχαριστούμε για τη δέσμευσή σας στην προώθηση της ενεργού συμμετοχής των πολιτών και την ενδυνάμωση των νέων. Οι συνεισφορές σας κάνουν τη διαφορά και γι' αυτό σας είμαστε βαθιά ευγνώμονες.



Referencies:

Viché, M(2013). @Ciberanimación.

*Το περιεχόμενο του παρόντος εγχειριδίου είναι του/των συγγραφέα/ων και ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ή ο Ευρωπαϊκός Εκτελεστικός Οργανισμός Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA) ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτό.

*Οι εικόνες που χρησιμοποιούνται στο παρόν έγγραφο προέρχονται από το Pexels, μια πλατφόρμα που παρέχει εικόνες υψηλής ποιότητας για ελεύθερη χρήση χωρίς περιορισμούς πνευματικών δικαιωμάτων. Επιπλέον, εικόνες από εκδηλώσεις χρησιμοποιήθηκαν με τη ρητή συγκατάθεση των συμμετεχόντων.

Όλοι οι συμμετέχοντες στις δραστηριότητες που περιγράφονται στο εγχειρίδιο έδωσαν τη ρητή συγκατάθεσή τους για τη δημοσίευση προσωπικών βίντεο και φωτογραφιών εικόνας, ομοιότητας και ήχου σε ηχητική ή βιντεοκασέτα στις σχετικές σελίδες του έργου EDCYBER (101051411), στον ιστότοπο, στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, σε ιστολόγιο(-α) ή/και σε έντυπες εκδόσεις/υλικό που αποσκοπούν στην αναφορά (συμπεριλαμβανομένης της πύλης χρηματοδότησης και υποβολής προσφορών της ΕΕ) σχετικά με τις δραστηριότητες του έργου ή την προώθησή τους, σύμφωνα με τον Γενικό Κανονισμό για την Προστασία Δεδομένων ν. 679/2016 και τον εθνικό κανονισμό για την προστασία των δεδομένων. Όλοι οι συμμετέχοντες έχουν ενημερωθεί σχετικά με τη διαβίβαση των προσωπικών δεδομένων στην ΕΑΚΕΑ και έχουν λάβει τη δήλωση απορρήτου της πύλης, η οποία είναι διαθέσιμη στη διεύθυνση: <https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/support/legalnotice>.



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

