



**3η Προκήρυξη της Δράσης «Επιστήμη και Κοινωνία»
με τίτλο «Κόμβοι Έρευνας, Καινοτομίας και Διάχυσης»**

ΤΙΤΛΟΣ ΕΡΓΟΥ: ΓΛΩΣΣΕΣ ΓΙΑ ΑΝΘΡΩΠΙΝΕΣ ΑΞΙΕΣ

ΑΚΡΩΝΥΜΙΟ ΕΡΓΟΥ: ΓΛΩΣΑΝΑΞ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΡΓΟΥ: 2019

ΙΔΡΥΜΑ ΥΠΟΔΟΧΗΣ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ

ΚΥΡΙΟΣ ΕΡΕΥΝΗΤΗΣ

ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΝΔΡΟΥΛΑΚΗΣ

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ 45

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΔΡΑΣΕΩΝ

ΣΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ ΚΟΜΒΟ

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

<i>Ενότητες</i>	<i>Σελίδες</i>
1. Εισαγωγή	3
2. Δυσχέρειες στην υλοποίηση των δράσεων στον ψηφιακό κόμβο	4

1. Εισαγωγή

Το έργο ΓΛΩΣΑΝΑΞ στηρίζεται στην ιδέα ότι η εκμάθηση γλωσσών και η διατήρηση της πολυγλωσσίας μπορούν να αποτελέσουν οχήματα για την **προώθηση ανθρώπινων αξιών**, όπως η ελευθερία, η δικαιοσύνη, η ειρήνη, η δημιουργικότητα, με τρεις θεμελιώδεις πυλώνες: τον σεβασμό, τη συνεργασία και τη συμπερίληψη.

Σκοπός του έργου ήταν η δημιουργία ενός διττού κόμβου έρευνας (συμβατικού και **ψηφιακού**) που θα συμβάλει στο να αναδειχθούν οι τρόποι με τους οποίους η έρευνα που παράγει αποτελεσματικές πολυγλωσσικές εφαρμογές, καινοτόμες μεθόδους, τεχνικές και πρωτοποριακά διδακτικά υλικά γλωσσικής εκπαίδευσης, επιδρά στην ενδυνάμωση των μαθητών/μαθητριών και στην επαγγελματική ανάπτυξη των εκπαιδευτικών που τα αξιοποιούν στην πράξη.

Στους **στόχους** του έργου περιλαμβάνονταν:

α) η **δοκιμή** και ο **πειραματισμός** εκ μέρους της εκπαιδευτικής κοινότητας, και κυρίως των μαθητών και μαθητριών, γύρω από τις γλώσσες, την εκμάθησή τους και τις πολιτισμικές **αξίες** που φέρουν, ως ένα παράδειγμα του «τριγώνου της γνώσης»: της διεπίδρασης δηλαδή ανάμεσα στην έρευνα, την εκπαίδευση και την καινοτομία.

β) η **εξοικείωση** των μαθητών/ριών, καθώς και νέων ενηλίκων, **με τους τομείς της γλωσσικής βιομηχανίας** και της αντίστοιχης **επιχειρηματικότητας**: επεξεργασία λόγου και γλωσσική τεχνολογία, παραγωγή μεθόδων και υποστηρικτικών υλικών για τη γλωσσική διδασκαλία, λεξικογραφία κ.ά.

Στόχοι που συνδέονται με την **ψηφιακή** υπόσταση του κόμβου και την πλατφόρμα του έργου ήταν:

- 1) η δυνατότητα να συμμετάσχουν σε δράσεις καινοτομίας μαθητές και μαθήτριες από όλο τον ελλαδικό χώρο ή και από τη Διασπορά, **χωρίς γεωγραφικό περιορισμό**, καθώς και η
- 2) διεπίδραση με ερευνητές/ριες με διαφορετικό επιστημολογικό προσανατολισμό, σε μια πλατφόρμα με όλα τα σύγχρονα εργαλεία επικοινωνίας και συνεργασίας, ώστε να ενισχυθεί η **διεπιστημονικότητα**, ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά της καινοτομίας. Αξιοποιώντας μέσα εξόχως δημοφιλή στα παιδιά και στους εφήβους, όπως τα βιντεοπαιχνίδια και οι ιστορίες που δημιουργούνται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, η πλατφόρμα κάνει επίκληση
- 3) στη **συναισθηματική νοημοσύνη** που, σύμφωνα και με τον Brown και τη Wyatt (2010), είναι καθοριστική για την καινοτομία και για την αλλαγή που η καινοτομία φέρνει μαζί της.

Λόγω της ίδιας της φύσης του βασικού σκοπού του για τη δημιουργία ενός διττού κόμβου έρευνας και καινοτομίας στην εκπαίδευση, το έργο θα αξιοποιήσει εκτεταμένα το **διαδίκτυο** (ψηφιακός **κόμβος** του έργου: www.lhnhub.eu, ήδη υπάρχον **κανάλι youtube** του ΕΜΔΔΕΓΠ)

για τη φιλοξενία των δράσεων και την ενημέρωση των συμμετεχόντων/ουσών στο έργο και του κοινού.

2. Δυσχέρειες στην υλοποίηση των δράσεων στον ψηφιακό κόμβο

Εξαιτίας αστάθμητων και αντίξοων συνθηκών που προέκυψαν στην πορεία του έργου ΓΛΩΣΑΝΑΞ, ένα μέρος των δράσεων στον ψηφιακό κόμβο του έργου δεν υλοποιήθηκε. Αυτό είχε ως συνέπεια να μην εκτελεστεί ένα σημαντικό μέρος (περίπου το 1 / 3) του αρχικού προϋπολογισμού.

Οι δυσχέρειες αυτές, και οι ενέργειες που έγιναν σχετικά με αυτές, περιγράφονται αναλυτικά στην Τελική Έκθεση του Έργου (βλ. Παραδοτέο 3).

Στην **ψηφιακή πλατφόρμα** του έργου ΓΛΩΣΑΝΑΞ (<https://lhvhub.eu/>) θα είναι διαθέσιμα, μετά το πέρας του έργου, τα πρωτότυπα παιχνίδια και παραμύθια που δημιουργήθηκαν για τις δράσεις του έργου. Στα παιχνίδια θα μπορούν να υλοποιηθούν απλές ψηφιακές εφαρμογές (κουίζ, αντιστοιχίσεις, αντικαταστάσεις, μεταφράσεις).