

ΕΝΟΤΗΤΑ 7.

Δημιουργία ενός Περιβάλλοντος Μάθησης χωρίς Συμμετοχή



Δομή της ενότητας

Αυτό το στάδιο αποτελείται από 9 μέρη

- 1 Στόχοι και Σκοπός
- 2 Αποτελέσματα
- 3 Εισαγωγή
- 4 Κύριες αρχές ΥΣ
- 5 Σχέση με τις ενότητες του WP2
- 6 Αιτιολόγηση (γιατί είναι σημαντικό αυτό το στάδιο)
- 7 3 Δραστηριότητες
- 8 Αποτελέσματα
- 9 Ποια είναι η αξία αυτού του σταδίου;



Στόχοι και Σκοπός

Στόχος της Ενότητας 7 είναι να ενδυναμώσει τους **εκπαιδευτές ενηλίκων** ώστε να καλλιεργήσουν ένα ψυχολογικά ασφαλές και κοινωνικά υποστηρικτικό περιβάλλον που μειώνει το ψηφιακό άγχος και ενθαρρύνει τους μαθητές να εφαρμόζουν **αρχές υπολογιστικής σκέψης** σε πραγματικές προκλήσεις όπως η **παραπληροφόρηση**.

Στόχοι:

- Να δοθεί η δυνατότητα στους εκπαιδευτές ενηλίκων να δημιουργήσουν «Συμφωνίες Τάξης» που ενισχύουν την εμπιστοσύνη κατά τη συζήτηση ευαίσθητων θεμάτων όπως η διαδικτυακή αλήθεια και τα ψέματα.
- Να κατακτηθεί η χρήση της «Απλής Γλώσσας» για την απομυθοποίηση τεχνικών εννοιών Υπολογιστικής Αγωγής για ηλικιωμένους.
- Να εφαρμοστούν δομές υποστήριξης από ομοτίμους (Buddy Systems) ειδικά σχεδιασμένες για συνεργατική επαλήθευση παραπληροφόρησης.



Αποτελέσματα

Ένας εκπαιδευτής ενηλίκων θα είναι σε θέση να εφαρμόσει ένα συμπεριληπτικό και ψυχολογικά ασφαλές εκπαιδευτικό περιβάλλον που δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να εφαρμόζουν αρχές υπολογιστικής σκέψης - όπως η αναγνώριση και η αξιολόγηση προτύπων - για να εντοπίζουν και να αμφισβητούν την παραπληροφόρηση χωρίς φόβο να κάνουν λάθη.



Εισαγωγή

Για πολλούς ενήλικες με χαμηλά προσόντα, ο ψηφιακός κόσμος μοιάζει με ναρκοπέδιο παραπληροφόρησης και τεχνικής ορολογίας. Οι εκπαιδευτές ενηλίκων πρέπει να συνειδητοποιήσουν ότι η συμπερίληψη είναι το θεμέλιο της μάθησης. Χωρίς ψυχολογική ασφάλεια, τα γνωστικά εργαλεία της υπολογιστικής σκέψης δεν μπορούν να απορροφηθούν.

Η κοινωνική απομόνωση και ο «φόβος μήπως σπάσει ο υπολογιστής» είναι σημαντικά εμπόδια που εντοπίστηκαν στις ομάδες εστίασης. Δημιουργώντας ένα περιβάλλον χωρίς αποκλεισμούς, μεταβαίνουμε από τον «ψηφιακό φόβο» στην «ψηφιακή περιέργεια». Αυτό το στάδιο είναι ζωτικής σημασίας επειδή αντιμετωπίζει τη συναισθηματική «τριβή» που εμποδίζει τους μαθητές να ασχοληθούν με σύνθετα θέματα. Μετατρέπει την τάξη σε μια κοινότητα όπου η βιωμένη εμπειρία εκτιμάται εξίσου με την τεχνική δεξιότητα.



Main CT Principles Applied

- **Αφαίρεση:** Εστίαση στην «βασική αλήθεια» μιας είδησης αντί να χαθούμε σε τεχνικές λεπτομέρειες ιστότοπου.
- **Αναγνώριση Προτύπων:** Εντοπισμός των συναισθηματικών ερεθισμάτων (φόβος, θυμός) που χρησιμοποιούν οι δημιουργοί παραπληροφόρησης για να παρακάμψουν τη λογική μας.
- **Ανάλυση:** Ανάλυση του αισθήματος «καταβεβλημένου» σε μικρά, διαχειρίσιμα ερωτήματα σχετικά με την αξιοπιστία μιας πηγής.



Σχέση με τις Ενότητες του WP2

Αυτή η ενότητα εφαρμόζει τις **αρχές της Ανδραγωγικής** και του **Καθολικού Σχεδιασμού για τη Μάθηση** του WP2.

Ενώ το WP2 τονίζει ότι οι ενήλικες πρέπει να γνωρίζουν γιατί μαθαίνουν, η Ενότητα 7 παρέχει τα συγκεκριμένα «Σενάρια Οφέλους» για να τους εξηγήσει. Παίρνει την αρχή της UDL των «Πολλαπλών Μέσων Εμπλοκής» και την μετατρέπει σε μια πρακτική κουλτούρα αμοιβαίου σεβασμού στην τάξη.

Οι ηλικιωμένοι περιγράφονται στον οδηγό ως «φυσικά πρακτικοί και προσανατολισμένοι στο στόχο», που σημαίνει ότι εμπλέκονται περισσότερο όταν βλέπουν «άμεση, πραγματική αξία». Ωστόσο, συχνά αντιμετωπίζουν «άγχος μάθησης» ή έλλειψη «αυτοεμπιστοσύνης» σε ψηφιακούς χώρους.

Τα Σενάρια Οφέλους είναι εργαλεία των εκπαιδευτών για να ξεπεράσουν αυτό με:

Μετάφραση Τεχνικής Ορολογίας

Αντί να εξηγεί τους «Αλγόριθμους», ένα σενάριο θα μπορούσε να πει: «Αυτό είναι σαν να δημιουργείτε μια εξατομικευμένη «ψηφιακή συνταγή» για τα εβδομαδιαία ψώνια σας, ώστε να μην ξεχνάτε ποτέ ένα προϊόν».

Επικύρωση Εμπειρίας

Τα Benefit Scripts μετακινούν τη συζήτηση από το "τι δεν γνωρίζετε" στο "πώς αυτό το εργαλείο βελτιώνει αυτό που ήδη γνωρίζετε".

Σύνδεση με το «Γιατί»

Αναφέρουν ρητά το όφελος (π.χ. εξοικονόμηση χρόνου, σύνδεση με την οικογένεια ή διατήρηση της ανεξαρτησίας) πριν ζητήσουν από τον μαθητή να εκτελέσει μια εργασία.



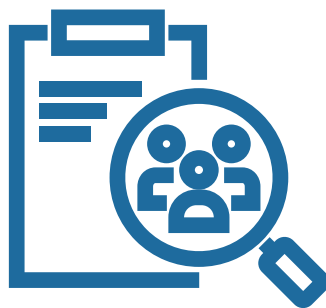
Αιτιολόγηση

Η **συμπερίληψη** είναι μια από τις θεμελιώδεις αρχές της μαθησιακής διαδικασίας των ενήλικων μαθητών. Εάν ένας μαθητής αισθάνεται αποκλεισμένος ή καταβεβλημένος την πρώτη ώρα, είναι πιθανό να το εγκαταλείψει. Για τις ευάλωτες ομάδες, η ψυχολογική ασφάλεια δεν είναι μια «ήπια δεξιότητα» - είναι μια γνωστική απαίτηση.

Η έμφαση σε μια **κουλτούρα αμοιβαίου σεβασμού, ψυχολογικής ασφάλειας και ενεργής συμμετοχής** είναι θεμελιώδης για την οικοδόμηση εμπιστοσύνης και εμπλοκής μεταξύ των ευάλωτων ομάδων.

Είναι απαραίτητο για να **κερδίσουμε την εμπιστοσύνη των ενηλίκων**: να μιλήσουμε με απλά λόγια, να τους ενημερώσουμε για το πώς ωφελούνται και ποια θα είναι τα αποτελέσματα.

Είναι επίσης σημαντικό να δημιουργηθεί ένα θετικό, ενθαρρυντικό περιβάλλον όπου **οι συμμετέχοντες αλληλοϋποστηρίζονται** και βλέπουν την πρόοδό τους. Η συναισθηματική ευεξία και η ένταξη αποτελούν απαραίτητα θεμέλια πριν από την εισαγωγή νέου περιεχομένου.





Δραστηριότητα 1

Η «Συμφωνία Μάθησης στην Τάξη»

Η δημιουργία μιας «Συμφωνίας Μάθησης» με την ομάδα εξυπηρετεί διάφορους κρίσιμους σκοπούς για τους ενήλικες μαθητές, ιδιαίτερα τους ηλικιωμένους και τα άτομα με χαμηλές δεξιότητες:

- **Εδραίωση Ψυχολογικής Ασφάλειας:** Ο πρωταρχικός στόχος είναι η καλλιέργεια ενός ψυχολογικά ασφαλούς περιβάλλοντος που ενισχύει την εμπιστοσύνη και μειώνει το ψηφιακό άγχος.
- **Διασφάλιση Αμοιβαίου Σεβασμού:** Καθιερώνει σαφείς βασικούς κανόνες για τη διασφάλιση του αμοιβαίου σεβασμού και της ανοιχτής ανταλλαγής απόψεων μεταξύ των συμμετεχόντων.

- **Ενδυνάμωση του Μαθητή:** Αντί ο εκπαιδευτής να επιβάλλει κανόνες, η διαδικασία ενδυναμώνει τους μαθητές ρωτώντας τους ευθέως τι χρειάζονται για να νιώσουν άνετα να κάνουν λάθη.
- **Χτίζοντας ένα «Ψηφιακό Δίκτυο Ασφαλείας»:** Δημιουργεί μια κοινή κουλτούρα όπου δεν υπάρχουν «χαζές» ερωτήσεις, όλοι περιμένουν να τελειώσουν οι άλλοι και γιορτάζονται οι «καλές» στιγμές.

- **Μείωση του Φόβου της Αποτυχίας:** Ορίζοντας συλλογικά το περιβάλλον, βοηθάμε στη μετατόπιση της νοοτροπίας του μαθητή από τον «φόβο» σε μια κατάσταση «περιέργειας και αίσθησης του ανήκειν», όπου τα λάθη αντιμετωπίζονται ως πολύτιμες παρατηρήσεις και όχι ως αποτυχίες.





Δραστηριότητα 1

Η «Συμφωνία Μάθησης στην Τάξη»

Πρότυπο: Η Συμφωνία Μάθησης για το Ψηφιακό Δίκτυο Ασφάλειας

Σενάριο Εισαγωγής Εκπαιδευτή

"Σε αυτήν την αίθουσα, δεν μαθαίνουμε απλώς. Χτίζουμε μια κοινότητα. Για να βεβαιωθούμε ότι όλοι αισθάνονται άνετα, ας συμφωνήσουμε για το πώς θα φερόμαστε ο ένας στον άλλον. Αντί να σας δίνω κανόνες, θέλω να ρωτήσω: Τι χρειάζεστε από εμένα και από αυτήν την ομάδα για να νιώσετε άνετα να κάνετε ένα λάθος σήμερα;"

Τρόποι Επισημοποίησης της Συμφωνίας

Για να διασφαλίσετε ότι αυτή η συμφωνία είναι συμπεριληπτική και προσβάσιμη σε όλα τα επίπεδα γραμματισμού, χρησιμοποιήστε μία από τις ακόλουθες μεθόδους:

- 1. Ο Οπτικός Τοίχος:** Εκτυπώστε τη συμφωνία και ζητήστε από κάθε μαθητή να την υπογράψει ή τοποθετήσει ένα αυτοκόλλητο δίπλα της. Κρεμάστε την σε εμφανές σημείο στην τάξη.
- 2. Το Δίκτυο Ασφάλειας Ήχου:** Καταγράψτε τα τελικά συμφωνηθέντα σημεία ως αρχείο ήχου ή ένα σύντομο βίντεο. Κοινοποιήστε το στην ομαδική συνομιλία ή στην πλατφόρμα, ώστε οι μαθητές να μπορούν να «ακούνε» τους κανόνες ασφαλείας όποτε αισθάνονται άγχος στο σπίτι.
- 3. Ψηφιακή Αρχική Σελίδα:** Δημοσιεύστε τη συμφωνία στην κύρια σελίδα της ψηφιακής πλατφόρμας μάθησης που χρησιμοποιείται για το μάθημα.

Σημεία Συμφωνίας

- **Όχι «Χαζές» Ερωτήσεις:** Αναγνωρίζουμε ότι κάθε ερώτηση βοηθά ολόκληρη την ομάδα να μάθει. Αν το σκέφτεστε εσείς, πιθανότατα το ίδιο κάνει και κάποιος άλλος.
- **Ο Κανόνας της «Επιβράδυνσης»:** Περιμένουμε όλοι να ολοκληρώσουν μια εργασία πριν προχωρήσουμε στην επόμενη. Κανείς δεν μένει πίσω.
- **Τα Λάθη είναι Δεδομένα:** Αντιμετωπίζουμε ένα «λάθος» κλικ όχι ως αποτυχία, αλλά ως «σημείο δεδομένων» που μας βοηθά να κατανοήσουμε πώς λειτουργεί το σύστημα.
- **Γιορτάστε τις Στιγμές:** Όταν κάποιος ανακαλύπτει κάτι νέο ή λύνει ένα πρόβλημα, αφιερώνουμε λίγο χρόνο για να γιορτάσουμε αυτήν την επιτυχία.
- **Η Ζώνη Χωρίς Ίδεολογία:** Υποσχόμαστε να χρησιμοποιούμε «Απλή Γλώσσα». Εάν ο εκπαιδευτής ή ένας συνάδελφος χρησιμοποιεί μια λέξη που ακούγεται σαν «τεχνολογική συζήτηση», ο καθένας μπορεί να ζητήσει μια «Μετάφραση Οφελών».



Δραστηριότητα 2

Υπολογιστική Σκέψη (ΥΣ) στην Καθημερινή Ζωή

Θέμα: "Διαχείριση Ραντεβού Υγείας και Φαρμακευτικής Αγωγής"

Δημιουργία ενός ευέλικτου σεναρίου για τις δραστηριότητες που ισχύουν για τους συμμετέχοντες στο προφίλ ενηλίκων.

Στάδιο 1 (Ανασκόπηση):

Ανασκόπηση του τρόπου με τον οποίο «αναλύσαμε» μια λίστα με τα ψώνια την περασμένη εβδομάδα.

Στάδιο 3 (Προσβασιμότητα):

Παρέχετε το πρόγραμμα ως ένα πολύχρωμο εκτυπώσιμο διάγραμμα (Οπτικό/Εκτός σύνδεσης) και ένα πρότυπο φωνητικής υπενθύμισης (Ήχος/ Ψηφιακό).

Στάδιο 2 (Εφαρμογή):

Χρησιμοποιήστε ένα φύλλο εργασίας με ενότητες.

Εργασία Α: Καταγράψτε όλα τα φάρμακα.

Εργασία Β: Προσδιορίστε το "Πρότυπο" (ποια λαμβάνονται το πρωί;).

Εργασία Γ: Δημιουργήστε έναν "Αλγόριθμο" (πρόγραμμα βήμα προς βήμα).





Δραστηριότητα 3

Το Σύστημα Συνεργασίας "Ψηφιακό Δίκτυο Ασφαλείας"

Αυτή η δραστηριότητα υλοποιεί τον στόχο της ενότητας για "εφαρμογή δομών υποστήριξης από ομοτίμους" και οικοδόμηση μιας κοινωνικά υποστηρικτικής κοινότητας.

- **Στόχος:** Να μειωθεί ο "ψηφιακός φόβος" και να οδηγηθούν οι ενήλικες μαθητές σε μια κατάσταση "περιέργειας και αίσθησης του ανήκειν", διασφαλίζοντας ότι κανείς δεν αισθάνεται μόνος όταν αντιμετωπίζει μια τεχνική πρόκληση.
- **Αρχές Στόχου:** Αναγνώριση Προτύπων (εντοπισμός κοινών προκλήσεων) και Αλγόριθμοι (δημιουργία μιας ακολουθίας υποστήριξης βήμα προς βήμα).

Βήμα προς βήμα εφαρμογή:

Βήμα 1. Ο αγώνας «Εντοπισμός Δυνατών Σημείων» (10 λεπτά):

Με βάση τον «Χάρτη Εμπειριών Ζωής» (από την Ενότητα 6), ο εκπαιδευτής συνδυάζει μαθητές με συμπληρωματικά δυνατά σημεία.

Παράδειγμα: Συνδυάστε κάποιον με μεγάλη υπομονή με κάποιον που έχει λίγο περισσότερη τεχνική αυτοπεποίθηση.

Βήμα 2. Δημιουργία Συμφωνίας Φίλων (10 λεπτά):

- Τα ζευγάρια συζητούν: «Ποιο είναι ένα πράγμα που σας κάνει νευρικούς για το σημερινό μάθημα;» και «Πώς μπορώ να σας βοηθήσω όταν συμβεί αυτό;».
- Συμφωνούν σε ένα «Σήμα Φίλων» (π.χ., τοποθετώντας μια συγκεκριμένη έγχρωμη κάρτα στο γραφείο) για να δείξουν ότι χρειάζονται μια 2λεπτη διαβούλευση με τους συνομηλίκους τους πριν ζητήσουν βοήθεια από τον εκπαιδευτή.

Βήμα 3. Η Ανταλλαγή "Σεναρίου Οφέλους" (5 λεπτά):

Οι φίλοι εξασκούνται στο να λένε ο ένας στον άλλον το "Γιατί" της εργασίας της ημέρας χρησιμοποιώντας ένα Σενάριο Οφέλους.

Παράδειγμα Σεναρίου: "Μαθαίνουμε να χρησιμοποιούμε φακέλους (Εργασία) ώστε να μπορείτε να διατηρείτε τα σχέδια των εγγονιών σας οργανωμένα και να μην τα χάνετε ποτέ (Όφελος)".





Συμβουλές Εκπαιδευτή

Όταν εργάζεστε με μαθητές με διαφορετικό υπόβαθρο —ιδιαίτερα ηλικιωμένους ή ευάλωτες ομάδες— ο στόχος δεν είναι απλώς η μετάδοση πληροφοριών, αλλά η μείωση της «ψηφιακής τριβής» που συχνά οδηγεί σε απογοήτευση. Αυτές οι Πρακτικές Συντομεύσεις εστιάζουν στην ενσυναίσθηση, την προσβασιμότητα και την άμεση ανατροφοδότηση, ώστε να διασφαλιστεί ότι κάθε συμμετέχων αισθάνεται ικανός και ότι η φωνή του ακούγεται.

Πώς να ρωτήσετε ευάλωτες ομάδες;

Χρησιμοποιήστε "Ερωτήσεις Ανοιχτού Τύπου για τα Οφέλη": "Αν αυτή η ψηφιακή εργασία ήταν τόσο εύκολη όσο η παρασκευή καφέ, πώς θα άλλαζε η καθημερινή σας ρουτίνα;"

Σύσταση αξιολόγησης:

Χρησιμοποιήστε το "Emoji-Polls" για γρήγορους συναισθηματικούς ελέγχους (Πώς νιώθετε για αυτήν την εργασία; 😊 😐 😞). Περιλαμβάνει όλα τα επίπεδα γραμματισμού.

Απλή Μετατροπή Ήχου/Βίντεο:

Χρησιμοποιήστε τη μέθοδο "Εγγραφή & Ανάλυση". Χρησιμοποιήστε την εφαρμογή φωνητικών σημειωμάτων του smartphone σας για να ηχογραφήσετε την περίληψη του μαθήματος. Αυτό επιτρέπει στους ηλικιωμένους να ακούν ενώ βρίσκονται στο σπίτι χωρίς να χρειάζεται να διαβάσουν πολύπλοκα εγχειρίδια.





Ποια είναι η αξία αυτού του σταδίου;

Η αξία είναι η **Ενδυνάμωση**. Αυτό το στάδιο μετατρέπει την εκπαίδευση από μια τεχνική αγγαρεία σε μια κοινωνική κοινότητα. Δίνοντας προτεραιότητα στη συναισθηματική ευεξία και την απλή γλώσσα, ο εκπαιδευτής εξαλείφει το «φράγμα αποκλεισμού». Ο εκπαιδευόμενος σταματά να βλέπει τη Σ.Θ. ως «κάτι για τους νέους» και αρχίζει να τη βλέπει ως ένα εργαλείο που δικαιούται να χρησιμοποιήσει, υποστηριζόμενο από μια ομάδα που υποστηρίζει την πρόοδό του.

Παράδειγμα Πραγματικής Περίπτωσης: "Silver Gaming"

Ιδέα δραστηριότητας εμπνευσμένη από το Silver Gaming:

- **Όνομα:** «Ο 5λεπτος παίκτης»
- **Στόχος:** Να δείξουμε ότι τα λάθη στον ψηφιακό κόσμο δεν βλάπτουν (οικοδόμηση ψυχικής ανθεκτικότητας).
- **Δραστηριότητα:** Ο εκπαιδευτής ξεκινά ένα απλό, ασφαλές παιχνίδι (π.χ., διαδικτυακή πασιέντζα ή ένα απλό παιχνίδι arcade). Οι ηλικιωμένοι παίζουν σε ζευγάρια.
- **Κλειδί:** Όταν ένας ηλικιωμένος «χάνει» (π.χ., ο χρόνος τελειώνει), ο εκπαιδευτής και η ομάδα τον ανταμείβουν με χειροκροτήματα για την προσπάθειά του.

Αυτό διδάσκει ότι το «Game Over» δεν είναι το τέλος του κόσμου, αλλά μια ευκαιρία να πατήσετε «Προσπαθήστε ξανά» - όπως ακριβώς μαθαίνει κανείς τραπεζικές συναλλαγές ή email.

Ιδέα δραστηριότητας εμπνευσμένη από το Silver Gaming:

- **Όνομα:** «Ο 5λεπτος παίκτης»
- **Στόχος:** Να δείξουμε ότι τα λάθη στον ψηφιακό κόσμο δεν βλάπτουν (οικοδόμηση ψυχικής ανθεκτικότητας).
- **Δραστηριότητα:** Ο εκπαιδευτής ξεκινά ένα απλό, ασφαλές παιχνίδι (π.χ., διαδικτυακή πασιέντζα ή ένα απλό παιχνίδι arcade). Οι ηλικιωμένοι παίζουν σε ζευγάρια.
- **Κλειδί:** Όταν ένας ηλικιωμένος «χάνει» (π.χ., ο χρόνος τελειώνει), ο εκπαιδευτής και η ομάδα τον ανταμείβουν με χειροκροτήματα για την προσπάθειά του.

Αυτό διδάσκει ότι το «Game Over» δεν είναι το τέλος του κόσμου, αλλά μια ευκαιρία να πατήσετε «Προσπαθήστε ξανά» - όπως ακριβώς μαθαίνει κανείς τραπεζικές συναλλαγές ή email.



Πόροι:

<https://gaming.fundacjamis.org.pl/>





Πρόσθετοι Πόροι

Για την υποστήριξη της Ενότητας 7: Δημιουργία ενός Περιβάλλοντος Μάθησης χωρίς αποκλεισμούς, ακολουθούν ορισμένοι πόροι που έχουν σχεδιαστεί για να βοηθήσουν τους εκπαιδευτές να οικοδομήσουν ψυχολογική ασφάλεια, υποστήριξη από ομοτίμους και πολιτισμική συνάφεια στα εργαστήρια ψηφιακών δεξιοτήτων τους για ενήλικες μαθητές, ειδικά για ηλικιωμένους.

Πόροι βίντεο

Αυτό το βίντεο δείχνει πώς να δημιουργήσετε μια ατμόσφαιρα χωρίς αποκλεισμούς και να μειώσετε το άγχος.

"Διαχείριση του άγχους σε έναν ψηφιακό κόσμο": Έννοιες ανάγνωσης/ παρακολούθησης. – Αν και γενικές, οι στρατηγικές (Ορισμός ορίων, Ψηφιακή αποτοξίνωση) είναι ιδανικά "Σενάρια οφέλους" για ηλικιωμένους που κατακλύζονται από τη συνδεσιμότητα 24/7.

Πρότυπα Δραστηριοτήτων με δυνατότητα λήψης

Κάρτες "Jargon Buster":

Δημιουργήστε ένα απλό πρότυπο όπου η μία πλευρά έχει τον τεχνικό όρο (π.χ., "Browser") και η άλλη έχει τη μετάφραση "Benefit Script" (π.χ., "Το παράθυρο στον κόσμο").

Παραδείγματα Πραγματικών Περιπτώσεων

- **Connect Hackney (@online clubs):** Ένα έργο που αντικατέστησε την «εκπαίδευση» με «κοινωνικές λέσχες». Διαπίστωσαν ότι το τσάι, τα μπισκότα και ο αδόμητος κοινωνικός χρόνος ήταν εξίσου σημαντικά με την εκπαίδευση μέσω tablet για τη μείωση της απομόνωσης.
- **Ψηφιακοί Μέντορες (Be Connected):** Χρησιμοποιεί ένα μοντέλο «εκπαίδευσης του εκπαιδευτή» όπου οι ηλικιωμένοι πολίτες διδάσκουν τους συνομηλικούς τους. Αυτό αφαιρεί τη δυναμική ισχύος ενός «νέου ειδικού» που διδάσκει έναν «παλιό αρχάριο».

