

DIGITAL SKILLS

FOR DIGITAL GREECE

Σχέδιο Δράσης 2019
για την Προώθηση της Καινοτομίας και
των Ψηφιακών Δεξιοτήτων

Το Σχέδιο Δράσης καταρτίστηκε από το Τμήμα Καινοτομίας και Βέλτιστων Πρακτικών με την συνεργασία μελών της Εθνικής Συμμαχίας.



Για περισσότερες πληροφορίες, επικοινωνήστε με:

Υπουργείο Διοικητικής Ανασυγκρότησης

Γενική Δ/ση Δημόσιων Οργανώσεων

Δ/ση Στρατηγικού Σχεδιασμού και Καινοτομίας

Τμήμα Καινοτομίας και Βέλτιστων Πρακτικών

Φαίη Γιάνναρου –Business Analyst for the Innovation and Digital Skills Policy,

Email: f.giannarou@ydmed.gov.gr

Project Team

Christos Kokkalas,

Head of Unit of Innovation and Best Practices,

Fay Giannarou, *project manager of the Digital Skills Action Plan*

Business Analyst for the Innovation and Digital Skills Policy,

Συγγραφή και Συνεργασία, Βασιλική Καραγιαννάκου Policy Analyst and Communication Manager, Χριστίνα Χαζάκη Innovation and eGovernment Policy Officer, Θεώνη Κασβίκη eGovernment Policy Officer and Data Analyst, Ανδρέας Ανδρουλάκης IT officer and Data Analyst

© Τμήμα Καινοτομίας και Βέλτιστων Πρακτικών, 2019.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή.....	4
Στρατηγικό Πλαίσιο	9
Εθνικό Σχέδιο Δράσης για τις Ψηφιακές Δεξιότητες.....	11
Στόχοι του Σχεδίου Δράσης 2019	11
Άξονες του Σχεδίου Δράσης	11
Διακυβέρνηση Σχεδίου Δράσης	12
Διαπιστώσεις και σχεδιασμός.....	14
Άξονες Προτεραιότητας - Δράσεις.....	17
Άξονας 1 : Ενίσχυση ψηφιακών δεξιοτήτων πολιτών και επιχειρήσεων:	17
Άξονας 2: Ψηφιακές δεξιότητες στον δημόσιο τομέα	32
Άξονας 3: Ψηφιακές δεξιότητες στην εκπαίδευση	34
Άξονας 4: (Οριζόντιος άξονας) ενίσχυση του προσανατολισμού των κοριτσιών σε ψηφιακές δεξιότητες και της απασχολησιμότητας των γυναικών σε ψηφιακές θέσεις εργασίας	44
Άξονας 5: Ενίσχυση της καινοτομίας, του πειραματισμού και της ανάπτυξης ικανοτήτων καινοτομίας στον Δημόσιο Τομέα	46
Πίνακας Παρακολούθησης Αποτελεσμάτων	51

A. Μέρος

Εισαγωγή

Η προσαρμογή στις απαιτήσεις τις 4ης Βιομηχανικής Επανάστασης απαιτεί την ανάπτυξη ικανότητας για την αύξηση της ανταπόκρισης στο σύνθετο κοινωνικό και οικονομικό περιβάλλον που επηρεάζεται από τις ψηφιακές καινοτομίες. Η Ευρωπαϊκή Ένωση στο νέο Πολυετές Χρηματοοικονομικό Πλαίσιο για την περίοδο 2021-2027 έχει προτεραιότητα την χρηματοδότηση έργων που ενσωματώνουν τις νέες ψηφιακές τεχνολογίες. Οι τεχνολογίες blockchain, με εφαρμογές σε πολλούς τομείς της δημόσιας διακυβέρνησης και στην παροχή ψηφιακών δημόσιων υπηρεσιών, η τεχνητή νοημοσύνη και το διαδίκτυο των πραγμάτων στη διαχείριση και επαναχρησιμοποίηση των δεδομένων, οι υπερυπολογιστές αποτελούν μεταξύ άλλων τους βασικούς στόχους του προγράμματος **Ψηφιακή Ευρώπη (DigitalEurope)**.

Οι ψηφιακές δεξιότητες αποτελούν το απαραίτητο μέσο για τη μετάβαση στη νέα ψηφιακή εποχή, την αξιοποίηση των δυνατοτήτων των ψηφιακών τεχνολογιών και τελικά τον ψηφιακό μετασχηματισμό με σκοπό την αναβάθμιση της κοινωνίας και της οικονομίας καθώς μπορούν να συνεισφέρουν στην δημιουργία περισσότερων και καλύτερα αμειβόμενων θέσεων εργασίας. Εξάλλου, η ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων με έμφαση στις ειδικές, αποτελούν στρατηγικό στόχο της νέας προγραμματικής περιόδου για την Ε.Ε.

Η μετάβαση των Κρατών Μελών της Ε.Ε. στην Ψηφιακή Ενιαία Αγορά, η πρόοδος της υλοποίησης των δράσεων που προβλέπονται από την στρατηγική¹ διαμορφώνοντας την πορεία προς αυτή και η σύγκλιση τελικά αυτών μεταξύ τους με την δημιουργία της Ψηφιακής Ενιαίας Πύλης², παρακολουθείται και αξιολογείται μέσα από εκθέσεις και συγκεκριμένους δείκτες. Ανάμεσά τους, ο Δείκτης Ψηφιακής Οικονομίας και Κοινωνίας

¹<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/digital-single-market-strategy-europe-com2015-192-final>

² https://ec.europa.eu/growth/single-market/single-digital-gateway_en

(Digital Economy and Society Index - DESI) ο οποίος αποτελεί ένα σύνθετο δείκτη, αθροίζοντας επιμέρους δείκτες που αφορούν την απόδοση των Κρατών Μελών της ΕΕ στην ψηφιακή τεχνολογία και προσδιορίζει την πρόοδό τους αναφορικά με την ψηφιακή ανταγωνιστικότητα μέσα από συγκεκριμένες διαστάσεις.

Συγκεκριμένα το παρόν σχέδιο δράσης εστιάζει, στη διάσταση του **«Ανθρώπινου Κεφαλαίου»** του Δείκτη DESI, ο οποίος αξιολογείται μέσα από τους υπο-δείκτες *“βασικές δεξιότητες και χρήση”* και *“προχωρημένες δεξιότητες και ανάπτυξη”*, οι οποίοι μετρούν το επίπεδο των ψηφιακών δεξιοτήτων σε ένα Κράτος – Μέλος.

Σύμφωνα με την έκθεση του 2018³, η Ελλάδα, στην διάσταση **«Ανθρώπινο Κεφάλαιο»** ταξινομείται μόλις στην 26η θέση. Η έκθεση διαπιστώνει ότι το ποσοστό των ατόμων που διαθέτουν τουλάχιστον βασικό επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων είναι 46%, πολύ κάτω του μέσου όρου της Ε.Ε. (57%). Η Ελλάδα επίσης, έχει το χαμηλότερο αριθμό απασχολούμενων ειδικών στις ΤΠΕ στην Ε.Ε., μόλις 1,4 ανά 1.000 απασχολούμενους, και εξακολουθεί να πάσχει από «διαρροή εγκεφάλων», το οποίο σημαίνει αδυναμία ψηφιακού μετασχηματισμού της οικονομίας. Ωστόσο, η έλλειψη ειδικών ΤΠΕ είναι ζωτικής σημασίας για τη στήριξη του ψηφιακού μετασχηματισμού της οικονομίας.

Επίσης, σύμφωνα με τον Δείκτη Women in Digital 2018⁴, η Ελλάδα κατατάσσεται στην 26η θέση με βαθμολογία μόλις 36.1 έναντι 49.1 του μέσου όρου της Ε.Ε. Αξίζει να σημειωθεί ότι ενώ οι γυναίκες απόφοιτοι είναι 13,7 ανά 1.000 άτομα ηλικίας 20-29 ετών το οποίο αποτελεί την 8η θέση σε επίπεδο Ε.Ε., οι γυναίκες ειδικοί στις ΤΠΕ είναι μόλις το 0,4% στο σύνολο της απασχόλησης, το οποίο κατατάσσει την Ελλάδα στην 28η θέση, ενώ το χάσμα αμοιβών των γυναικών σε σχέση με το ανδρικό φύλο είναι 22%.

Από τα παραπάνω, είναι άμεσα κατανοητό ότι η Ελλάδα αυτή τη στιγμή δεν διαθέτει επαρκή πληθυσμό με βασικές ψηφιακές δεξιότητες οι οποίοι μπορεί να απασχοληθούν σε θέσεις εργασίες που δημιουργούνται ή προσφέρονται και απαιτούν αντίστοιχες ικανότητες ενώ οι ειδικοί στις ΤΠΕ είναι ελάχιστοι προκειμένου να στηρίξουν τον ψηφιακό μετασχηματισμό της χώρας. Η αδυναμία αυτή παρατηρείται επίσης και στην διάσταση των ψηφιακών δημόσιων υπηρεσιών όπου η ελληνική δημόσια διοίκηση βρίσκεται στην 27η θέση στην παροχή τους, ενώ οι χρήστες υπηρεσιών ηλεκτρονικής

³ <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/scoreboard/greece>

⁴ <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/women-digital-scoreboard>

διακυβέρνησης ανέρχονται σε ποσοστό μόλις 38% των χρηστών του διαδικτύου με αποτέλεσμα η χώρα να βρίσκεται στην 26η θέση. Συνεπώς, η έλλειψη ψηφιακών δεξιοτήτων επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό την ικανότητα του κράτους να μετασχηματιστεί ψηφιακά καθώς και των πολιτών χρηστών να υποστηρίξουν τον μετασχηματισμό.

Επιπρόσθετα με τα παραπάνω θα πρέπει να ληφθεί υπόψη και ο Δείκτης Ψηφιακών Δεξιοτήτων⁵, ο οποίος αποτελεί ένα σύνθετο δείκτη που βασίζεται στο Πλαίσιο για τις Ψηφιακές Ικανότητες των Πολιτών⁶ (**Digital Competence Framework**). Σύμφωνα με αυτόν, το 17% των πολιτών της Ε.Ε. το 2017 δεν διέθεταν ψηφιακές δεξιότητες, κυρίως επειδή δεν χρησιμοποιούσαν το διαδίκτυο ενώ οι γυναίκες σε σχέση με τους άντρες έχουν χαμηλότερο ποσοστό γνώσης βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων (55% έναντι 60%).

Στη διαδικασία κατάρτισης του Σχεδίου Δράσης, λήφθηκε υπόψη το ανωτέρω Πλαίσιο με το οποίο καθορίζονται 21 ψηφιακές ικανότητες οι οποίες αντιστοιχούν σε πέντε (5) πεδία ως εξής:

Δημιουργία ψηφιακού Περιεχομένου

- Ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου
- Ενσωμάτωση και επανασχεδιασμός ψηφιακού περιεχομένου
- Πνευματικά δικαιώματα και άδειες
- Προγραμματισμός

Επικοινωνία και συνεργασία

- Διάδραση μέσα από τις ψηφιακές τεχνολογίες
- Διαμοίραση μέσα από τις ψηφιακές τεχνολογίες
- Δέσμευση πολιτών να χρησιμοποιούν περισσότερο τις ψηφιακές τεχνολογίες
- Συνεργασία μέσα από ψηφιακές τεχνολογίες
- Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας
- Τήρηση κανόνων στο διαδίκτυο – ηθική

⁵[https://digital-agenda-data.eu/charts/analyse-one-indicator-and-compare-countries#chart={"indicator-group":"ict-skills","indicator":"i-DSK-IND","breakdown":"ds_a_basic","unit-measure":"pc_i-DSK-IND","ref-area":\["BE","BG","CZ","DK","DE","EE","IE","EL","ES","FR","IT","CY","LV","LT","LU","HU","MT","NL","AT","PL","PT","RO","SI","SK","FI","SE","UK","EU27","EU28","HR","IS","NO"\]}](https://digital-agenda-data.eu/charts/analyse-one-indicator-and-compare-countries#chart={)

⁶<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>

Ασφάλεια

- Προστασία συσκευών
- Προστασία προσωπικών δεδομένων και ιδιωτικότητα
- Προστασία υγείας και ευημερία
- Προστασία περιβάλλοντος

Πληροφόρηση και αλφαριθμητισμός δεδομένων

- Επίλυση τεχνικών προβλημάτων
- Ανίχνευση αναγκών
- Δημιουργική χρήση ψηφιακών τεχνολογιών
- Ανίχνευση κενών ψηφιακών ικανοτήτων
- Περιήγηση στο διαδίκτυο, αναζήτηση και επιλογή δεδομένων, πληροφόρηση και ψηφιακό περιεχόμενο
- Αξιολόγηση δεδομένων, πληροφόρηση και ψηφιακό περιεχόμενο
- Διαχείριση δεδομένων, πληροφόρηση και ψηφιακό περιεχόμενο

Επιπρόσθετα με τα ανωτέρω, θα πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι η έκθεση DESI 2018 για την Ελλάδα, καθορίζει την ανάγκη για τον συντονισμό της πολιτικής για τις ψηφιακές δεξιότητες με συγκεκριμένες δράσεις και συντονισμό ενεργειών (Εθνική Συμμαχία), προκειμένου να γεφυρωθεί γρήγορα το χάσμα ψηφιακών δεξιοτήτων στην χώρα, με έμφαση το 50% τουλάχιστον των ατόμων που δεν διαθέτουν βασικές ψηφιακές δεξιότητες,.

Στο πλαίσιο αυτό, προκειμένου να δημιουργηθεί μια συντονισμένη προσπάθεια χαρτογράφησης και κινητοποίησης των βασικών φορέων που σχεδιάζουν δράσεις ψηφιακών δεξιοτήτων στην Ελλάδα, με βασικό στόχο τον προσανατολισμό τους προς την αντιμετώπιση με συνεκτικό τρόπο των βασικών προτεραιοτήτων της χώρας, το Τμήμα Καινοτομίας και Βέλτιστων Πρακτικών του Υπουργείου Διοικητικής Ανασυγκρότησης ανέλαβε την πρωτοβουλία να σχεδιάσει και να ολοκληρώσει με επιτυχία την στρατηγική για την ένταξη της Ελλάδας στον Ψηφιακό Χάρτη της Ε.Ε.. Η διαδικασία, περιελάμβανε την κατάρτιση, υποβολή και έγκριση του πρώτου Εθνικού Σχεδίου Δράσης για τις Ψηφιακές Δεξιότητες, τον Μάρτιο του 2018 από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή.



Ο χάρτης Εθνικών Συμμαχιών των Κρατών Μελών της Ε.Ε.

Το υποβληθέν Σχέδιο Δράσης του Μαρτίου 2018, είχε ως στόχο την καταγραφή, υλοποίηση και παρακολούθηση μετρήσιμων δράσεων των ιδρυτικών μελών της Εθνικής Συμμαχίας⁷ ενώ στο επικαιροποιημένο⁸ που υπεβλήθη τον Ιούνιο του 2018, αποτυπώθηκε σε αυτό η δυναμική που προσέδωσε στην εθνική πρωτοβουλία, η στρατηγική μεγέθυνσης της Ελληνικής Εθνικής Συμμαχίας, με εταίρους που έχουν ικανότητες να σχεδιάσουν δράσεις ψηφιακών δεξιοτήτων με μεγάλο εύρος και αντίκτυπο.

⁷<http://www.nationalcoalition.gov.gr/stakeholders/>

⁸<http://www.nationalcoalition.gov.gr/wp-content/uploads/2018/10/Εθνικό-Σχέδιο-Δράσης-2018.pdf>

Β' Μέρος

Στρατηγικό Πλαίσιο

Το Σχέδιο Δράσης του 2019, εντάσσεται στην κατεύθυνση για την δημιουργία συνθηκών διαμόρφωσης του στρατηγικού πλαισίου για την ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων την περίοδο 2020-2022, το οποίο θα περιλαμβάνει σε πρώτη φάση την ολοκλήρωση της χαρτογράφησης και ανάλυσης των αναγκών για τον ψηφιακό μετασχηματισμό της δημόσιας διακυβέρνησης την επόμενη τριετία λαμβάνοντας υπόψη την γενικότερη οικονομική και κοινωνική κατάσταση καθώς και τις επιπτώσεις που επιφέρουν οι ψηφιακές τεχνολογίες. Συγκεκριμένα στόχος είναι ο προσδιορισμός των νέων ψηφιακών επαγγελμάτων και το ψηφιακό προφίλ, ο προσδιορισμός των αναγκών κατάρτισης σε ειδικές ψηφιακές δεξιότητες και η στελέχωση θέσεων ειδικών ψηφιακών δεξιοτήτων.

Επίσης το νέο στρατηγικό πλαίσιο εστιάζει στην ανάπτυξη ικανοτήτων των βασικών φορέων που σχεδιάζουν πολιτικές ψηφιακού μετασχηματισμού, μεταξύ των οποίων τη πολιτική ανάπτυξης της ψηφιακής διακυβέρνησης και των ψηφιακών δεξιοτήτων, προκειμένου αυτές να έχουν χαρακτηριστικά εγκάρσιας μεταρρύθμισης. Η ανάπτυξη ικανότητας των ανωτέρω φορέων θα αποτελέσει την βάση για την συνεχή βελτίωσή τους.

Η τρίτη προτεραιότητα της διαμόρφωσης στρατηγικής για τις ψηφιακές δεξιότητες είναι η ευθυγράμμιση και ο συντονισμός των τομεακών πολιτικών με οριζόντιους στρατηγικούς στόχους και εθνικές προτεραιότητες, με σκοπό την μείωση των επικαλύψεων, των αντίθετων ή παράλληλων προτεραιοτήτων, και συνεπώς την ενίσχυση της αποτελεσματικότητάς τους.

Η τέταρτη προτεραιότητα είναι η εμβάθυνση στις πραγματικές ανάγκες της οικονομίας και κοινωνίας, η ανάπτυξη προσανατολισμένων στους χρήστες παρεμβάσεων με σκοπό την υποστήριξη της οικονομικής ανάπτυξης και της νεοφυούς επιχειρηματικότητας, της κοινωνικής ενσωμάτωσης, της ανάπτυξης ειδικών ψηφιακών δεξιοτήτων στη δημόσια διοίκηση και της σύνδεσης διεθνών και εθνικών προτεραιοτήτων στο πλαίσιο της Ψηφιακής Ενιαίας Αγοράς.

Εθνικό Σχέδιο Δράσης 2019

Το Σχέδιο Δράσης του 2019, καταρτίστηκε με προσανατολισμό την ανταπόκριση της στις εθνικές και ευρωπαϊκές προτεραιότητες, λαμβάνοντας υπόψη τις κατευθύνσεις και συστάσεις των ευρωπαϊκών και διεθνών εκθέσεων. Επίσης το νέο Σχέδιο Δράσης περιλαμβάνει τα απαραίτητα στοιχεία διακυβέρνησης που αναμένεται να συνεισφέρουν στην επιτυχή του ολοκλήρωση, μέσα από σαφή και μετρήσιμα αποτελέσματα.

Για την κατάρτισή του το Τμήμα Καινοτομίας και Βέλτιστων Πρακτικών βασίστηκε στην παρακάτω μεθοδολογία:

Χαρτογράφηση. Στην φάση της προεργασίας, πριν το σχεδιασμό, έγινε ανάλυση και προσδιορισμός των υφισταμένων αναγκών ψηφιακών δεξιοτήτων στους τομείς που προσδιορίζουν εκθέσεις και σχέδια δράσης της Ε.Ε. όπως η έκθεση DESI 2018, η έκθεση eGovernment Benchmarking 2018, η έκθεση Government at a Glance 2018 του ΟΟΣΑ, το Going Digital Project του ΟΟΣΑ, το Σχέδιο Δράσης για την Ψηφιακή Εκπαίδευση της Ε.Ε. 2018, το Ευρωπαϊκό Σχέδιο Δράσης για την Ηλεκτρονική Διακυβέρνηση 2016-2020, το Coalition for skills and Jobs Governing Board Action Plan κτλ.

Αποτύπωση ικανοτήτων. Προκειμένου να υπάρξει στοχευμένη ανταπόκριση στις υφιστάμενες ανάγκες έγινε προσδιορισμός της ικανότητας φορέων από τον δημόσιο, ιδιωτικό και τρίτο τομέα να σχεδιάσουν και να υλοποιήσουν δράσεις ενίσχυσης ψηφιακών δεξιοτήτων. Η συλλογή και επεξεργασία των ανωτέρω δεδομένων έγινε μέσα από περισσότερες από 50 τεχνικές συναντήσεις από τον Αύγουστο έως τον Νοέμβριο του 2018.

Συνεργατική Καινοτομία. Οι συνεργασίες βρίσκονται στον πυρήνα της πολιτικής καινοτομίας που σχεδιάζει το Τμήμα Καινοτομίας και Βέλτιστων Πρακτικών. Το νέο σχέδιο δράσης αποτυπώνει συνέργειες, οι οποίες επιτεύχθηκαν μέσα από το **Innovation Lab**⁹ τον Νοέμβριο του 2018 προκειμένου οι δράσεις να έχουν μεγαλύτερο αντίκτυπο.

Ευθυγράμμιση. Οι προτεραιότητες του Σχεδίου Δράσης βρίσκονται σε ευθυγράμμιση με τις προτεραιότητες που έχουν καθοριστεί με τα επίσημα κείμενα της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Συγκεκριμένα, οι άξονες του ανταποκρίνονται στις πρωτοβουλίες που έχουν ήδη αναληφθεί ή σχεδιάζονται να αναληφθούν σε ευρωπαϊκό επίπεδο όπως το

⁹http://www.nationalcoalition.gov.gr/innovation_lab_2018/

πρόγραμμα Ψηφιακή Ευκαιρία και το Code Week που αποτελούν προτεραιότητες της Ε.Ε., η βελτίωση των ηλεκτρονικά παρεχόμενων υπηρεσιών στον δημόσιο τομέα κτλ.

Βασικά σημεία του Σχεδίου Δράσης

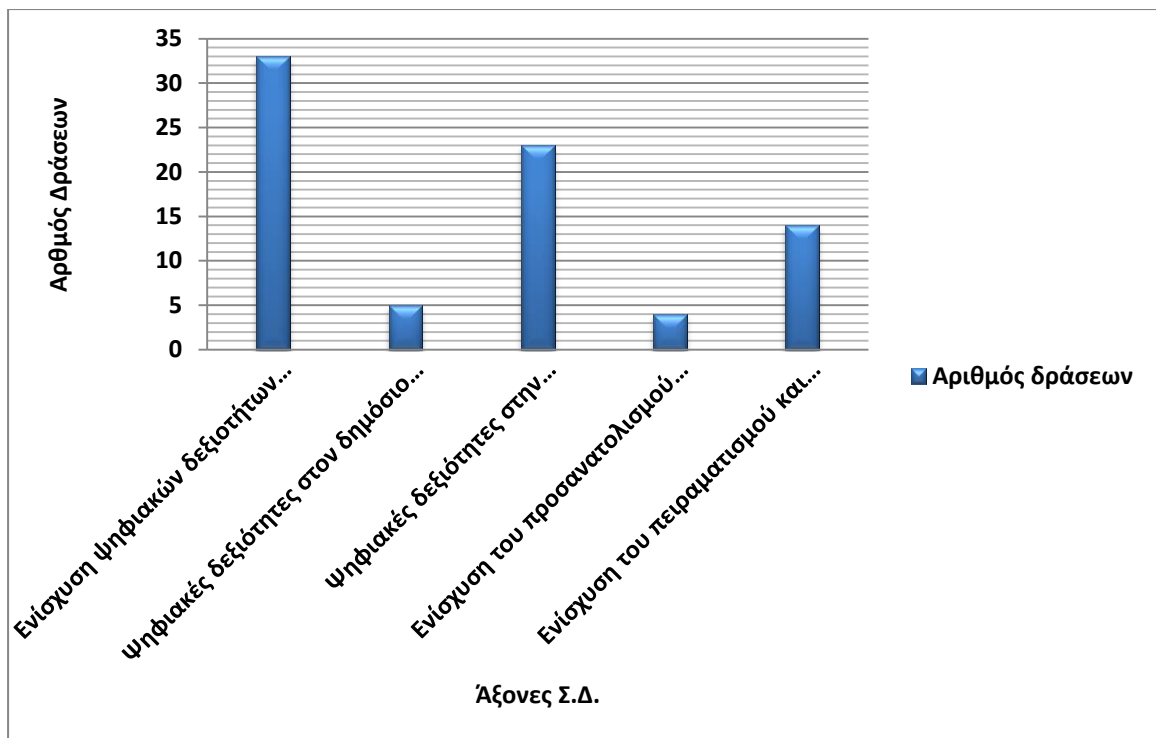
Το παρόν σχέδιο δράσης αποτελείται από εβδομήντα πέντε (78) δράσεις οι οποίες σχεδιάστηκαν και υλοποιούνται από 19 φορείς. Οι δράσεις υλοποιούν τους στόχους και τις προτεραιότητες που έχουν τεθεί μέσα από την ανάλυση που προηγήθηκε στους πρώτους έξι μήνες του 2018 και οι οποίες παρουσιάστηκαν τον Ιούλιο του 2018 από το Τμήμα Καινοτομίας.

Στόχοι του Σχεδίου Δράσης 2019 :

- Δημιουργία περισσότερων και με μεγαλύτερο αντίκτυπο δράσεων,
- Περισσότερο στοχευμένες δράσεις, με μετρήσιμα αποτελέσματα και αναμενόμενα οφέλη,
- Παροχή εξειδικευμένων δράσεων σε ειδικές κατηγορίες αναγκών,
- Έμφαση στην καινοτομία και στις νέες ψηφιακές τεχνολογίες,
- Προσέγγιση κατηγοριών ωφελούμενων με αδυναμίες πρόσβασης σε ψηφιακές δεξιότητες , μείωση του αποκλεισμού,
- Αύξηση της αποδοτικότητας των δράσεων μέσα από την ανάπτυξη συνεργειών.

Άξονες του Σχεδίου Δράσης :

- Ενίσχυση ψηφιακών δεξιοτήτων πολιτών και επιχειρήσεων.
- Ψηφιακές δεξιότητες στον δημόσιο τομέα.
- Ψηφιακές δεξιότητες στην εκπαίδευση.
- Προσανατολισμός των κοριτσιών σε ψηφιακές δεξιότητες και ενίσχυση της απασχολησιμότητας των γυναικών σε ψηφιακές θέσεις εργασίας.
- Ενίσχυση του πειραματισμού και της ανάπτυξης της συστημικής καινοτομίας στον Δημόσιο Τομέα.



Πίνακας Ι.: Αριθμός δράσεων ανά άξονα

Διακυβέρνηση Σχεδίου Δράσης

Το Σχέδιο Δράσης του 2019, όπως αποτυπώθηκε παραπάνω αποτελεί το αποτέλεσμα συνεργασιών, διαμοίρασης γνώσης και εμπειριών φορέων σχεδιασμού και υλοποίησης δράσεων ψηφιακών δεξιοτήτων.

Το Υπουργείο Διοικητικής Ανασυγκρότησης, έχει την οριζόντια αρμοδιότητα για την υποστήριξη του ψηφιακού μετασχηματισμού της δημόσιας διακυβέρνησης σε όλους τους τομείς πολιτικής. Ο ψηφιακός μετασχηματισμός περιλαμβάνει την δημιουργία ευνοϊκού νομοθετικού περιβάλλοντος, την ανάπτυξη δομών και ανασχεδιασμό διαδικασιών, τον σχεδιασμό έργων ψηφιακής διακυβέρνησης και την υποστήριξη αυτών με έργα καλλιεργώντας στην δημόσια διοίκηση τις κατάλληλες ψηφιακές δεξιότητες.

Η Γενική Δ/νηση Δημόσιων Οργανώσεων και συγκεκριμένα το Τμήμα Καινοτομίας και Βέλτιστων Πρακτικών, έχει αναλάβει την διακυβέρνηση του Σχεδίου Δράσης, την κατάρτιση, παρακολούθηση και αξιολόγησή του. Στο πλαίσιο αυτό, έχουν καθοριστεί με σαφήνεια οι δράσεις που συνεισφέρουν αποτελεσματικά στην ενδυνάμωση των αξόνων

προτεραιότητας, την μέτρησή τους με συγκεκριμένους δείκτες και την αξιολόγησή τους σύμφωνα με τα αναμενόμενα αποτελέσματα (Παράρτημα Πίνακας Δεικτών).

Το Τμήμα Καινοτομίας και Βέλτιστων Πρακτικών επίσης συνεργάζεται με την Γενική Δ/νση Επικοινωνιακών Δικτύων, Περιεχομένου και Τεχνολογιών (DGCNECT) της Ευρωπαϊκής Επιτροπής και το Governing Board of the Coalition for Digital Skills and Jobs, προκειμένου ο σχεδιασμός να λαμβάνει υπόψη του τις κατευθύνσεις, προτεραιότητες και τα προγράμματα που έχουν καταρτιστεί σε ευρωπαϊκό επίπεδο. Στο πλαίσιο αυτό, οι δράσεις του Σχεδίου Δράσης, συσχετίζονται με τους δείκτες της ψηφιακής οικονομίας και κοινωνίας οι οποίοι επίσης αξιολογούνται σε εθνικό επίπεδο από την ανωτέρω μονάδα.

Το σχέδιο δράσης , εντάσσεται σε έναν ευρύτερο σχεδιασμό ο οποίος περιλαμβάνει την διαμόρφωση στρατηγικής και ανάληψης δράσεων στοχεύοντας στον ψηφιακό μετασχηματισμό της δημόσιας διακυβέρνησης ενώ ο άξονας καινοτομία βασίζεται στην πολιτική καινοτομίας και εισάγει με τη μορφή δράσεων την ατζέντα καινοτομίας στη δημόσια διοίκηση, επιδιώκοντας την ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων μέσα από καινοτόμες προσεγγίσεις.

Το παρόν Σχέδιο Δράσης αναμένεται με την ολοκλήρωσή του να αποτελέσει τη βάση για τον σχεδιασμό στρατηγικής των ψηφιακών δεξιοτήτων το 2019 από το Τμήμα Καινοτομίας και Βέλτιστων Πρακτικών, για την περίοδο 2020-2022 στο πλαίσιο των στρατηγικών στόχων που αναφέρθηκαν παραπάνω.

Διαπιστώσεις και σχεδιασμός

Αναφορικά με την κατανομή των δράσεων του παρόντος Σχεδίου Δράσης παρατηρείται ότι:

- Ο προγραμματισμός δράσεων από τα μέλη της Εθνικής Συμμαχίας προσανατολίζεται σε μεγάλο βαθμό στην ενίσχυση του άξονα που αφορά ψηφιακές δεξιότητες πολιτών και επιχειρήσεων. Αυτές αφορούν κατά κύριο λόγο την ανάπτυξη βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων. Με αυτό τον τρόπο το Σχέδιο Δράσης ανταποκρίνεται στο μεγάλο έλλειμμα που επισημαίνεται με την τελευταία έκθεση DESI του 2018 και αφορά την έλλειψη βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων του πληθυσμού.

- Υπάρχει μεγάλος προσανατολισμός δράσεων στο χώρο της Παιδείας οι οποίες αφορούν κατά κύριο λόγο εκπαιδεύσεις καθηγητών αλλά και εισαγωγή ψηφιακών εργαλείων στις σχολικές αίθουσες σε συνδυασμό με αναβάθμιση τεχνολογικών υποδομών και εργαστηρίων σε σχολικές μονάδες τις οποίες σχεδιάζει το αρμόδιο Υπουργείο. Αξίζει να σημειωθεί ότι στον σχεδιασμό του Υπουργείου Παιδείας προβλέπεται η προσαρμογή ψηφιακών εκπαιδευτικών εργαλείων παιδιών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες ή αναπηρία, ενώ εισάγεται και το κρατικό πιστοποιητικό πληροφορικής.

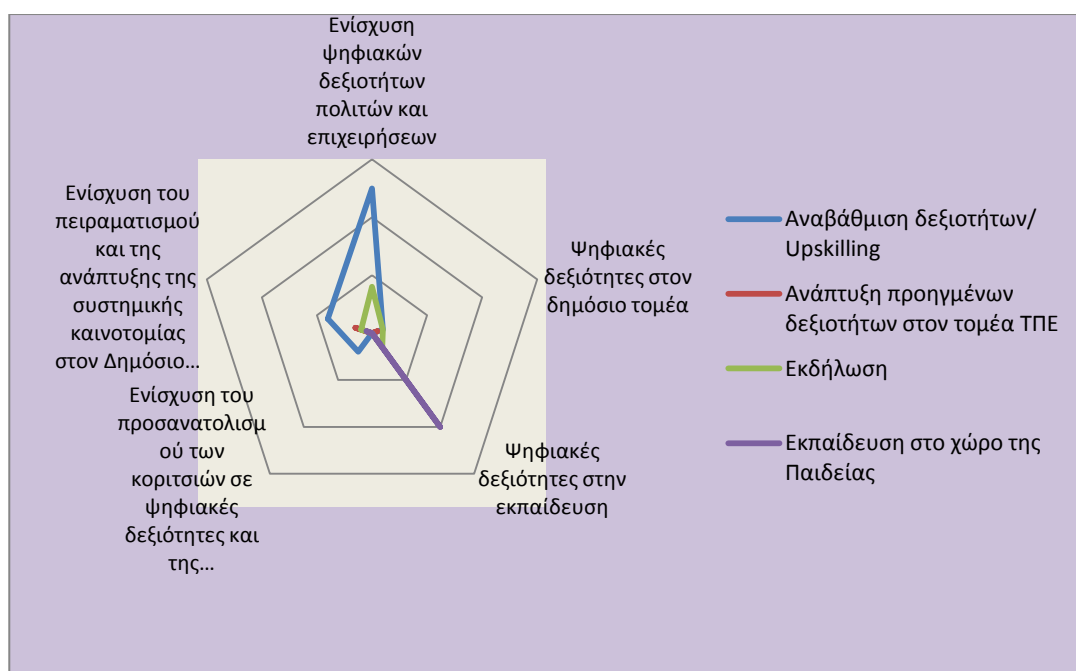
- Αναφορικά με την προτεραιότητα για την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων, την ενίσχυση της καινοτομίας και την διάδοση δεξιοτήτων καινοτομίας στο δημόσιο τομέα παρατηρείται ότι για πρώτη φορά σχεδιάζονται δράσεις που στοχεύουν σε ανάπτυξη προηγμένων δεξιοτήτων. Οι δράσεις, αφορούν στην ενίσχυση φορέων σε πεδία που έχουν διαπιστωθεί ότι χρήζουν βελτίωσης ύστερα από την αξιολόγηση που υλοποιήθηκε από το Τμήμα Καινοτομίας και Βέλτιστων Πρακτικών στην περίοδο 2017-2018 για το επίπεδο ηλεκτρονικής διακυβέρνησης στο πλαίσιο της ευρωπαϊκής διαδικασίας συγκριτικής αξιολόγησης¹⁰.

Επιπρόσθετα, προκειμένου να ενισχυθούν οι ανωτέρω προτεραιότητες, σχεδιάζονται από το Υπουργείο Διοικητικής Ανασυγκρότησης έργα που συνεισφέρουν στον ψηφιακό μετασχηματισμό της δημόσιας διοίκησης. Ανάμεσα σε αυτά, έχουν σχεδιαστεί

¹⁰ <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/egovernment-benchmark-2018-digital-efforts-european-countries-are-visibly-paying>

έργα από το Τμήμα Καινοτομίας και Βέλτιστων Πρακτικών αναφορικά με την χαρτογράφηση αναγκών ψηφιακών θέσεων εργασίας και ψηφιακού προφίλ υπαλλήλων στην ελληνική δημόσια διοίκηση ενώ σχεδιάζεται η υποβολή έργου τον Ιανουάριο του 2019, για την διαμόρφωση στρατηγικής ανάπτυξης των ψηφιακών δεξιοτήτων και των εργαλείων που θα υποστηρίξουν τον ψηφιακό μετασχηματισμό με συγκεκριμένα έργα και ψηφιακές τεχνολογίες κατά την περίοδο 2021-2027.

Για την ενίσχυση της καινοτομίας και του πειραματισμού στην ελληνική δημόσια διοίκηση, το Τμήμα Καινοτομίας και Βέλτιστων Πρακτικών θα παρουσιάσει εντός του πρώτου διμήνου 2019, την πλατφόρμα καινοτομίας, στην οποία θα λειτουργεί το Παρατηρητήριο Καινοτομίας και Καλών Πρακτικών του Δημόσιου Τομέα, το οποίο έχει σκοπό την διάδοση της καινοτομίας σε φορείς, στελέχη και προσωπικό μέσα από την ανάπτυξη ικανοτήτων και την διαμοίραση καλών πρακτικών. Το Παρατηρητήριο Καινοτομίας και Καλών Πρακτικών, θα αποτελέσει επίσης και τον κόμβο επικοινωνίας της ελληνικής δημόσιας διοίκησης με τις αντίστοιχες διεθνείς πλατφόρμες¹¹.



Πίνακας II.: Είδος δράσεων ανά άξονα

Τέλος, αναφορικά με τον οριζόντιο άξονα που αφορά σε δράσεις, για την ενίσχυση των γυναικών στην πρόσβαση σε ψηφιακές δεξιότητες και θέσεις εργασίας έχουν μεν

¹¹ <https://www.oecd-opsi.org/>

καταγραφεί περιορισμένες δράσεις οι οποίες αφορούν αποκλειστικά γυναίκες ωστόσο, υπάρχουν σε εξέλιξη προτάσεις οι οποίες μπορούν να μετατραπούν σε δράσεις και έργα μέσα στο 2019, σε συνεργασία με την Γενική Γραμματεία Ισότητας των Φύλων. Επιπρόσθετα, κατά την υλοποίηση των δράσεων των υπόλοιπων αξόνων προτεραιότητας θα δοθεί έμφαση στην ποσόστωση της αντιπροσώπευσης των γυναικών σε αυτές.

Γ Μέρος:

Άξονες Προτεραιότητας- Δράσεις

Το Σχέδιο Δράσης 2019, κινητοποιεί πόρους σε συγκεκριμένες προκλήσεις και ευκαιρίες και ενθαρρύνει την συνεργασία μέσα από την διαμοίραση της γνώσης. Αυτή είναι η αρχή μιας συνεχούς προσπάθειας για την διάχυση και ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων και της καινοτομίας σε όλη τη χώρα. Το Σχέδιο Δράσης επικεντρώνεται στις παρακάτω προτεραιότητες:

Άξονας 1 : Ενίσχυση ψηφιακών δεξιοτήτων πολιτών και επιχειρήσεων:

Ψηφιακός μετασχηματισμός επιχειρήσεων και κατάρτιση προσωπικού σε ψηφιακές θέσεις εργασίας, προγράμματα απόκτησης ψηφιακών δεξιοτήτων ειδικών ομάδων πληθυσμού, εκδηλώσεις ευαισθητοποίησης και ενίσχυσης ψηφιακών γνώσεων πολιτών και επιχειρήσεων.

Η Μετατροπή του Άξονα σε Δράσεις:

Επανακατάρτιση/ Reskilling

1.1 Κατάρτιση και Πιστοποίηση Εργαζομένων σε Ειδικότητες του κλάδου Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών

Η δράση στοχεύει στην υλοποίηση προγραμμάτων επαγγελματικής κατάρτισης σε επιλεγμένες ειδικότητες και την πιστοποίηση των αποκτηθέντων δεξιοτήτων από διαπιστευμένους φορείς πιστοποίησης για την ανάπτυξη νέων δεξιοτήτων και απόκτηση γνώσεων σε εργαζόμενους του κλάδου ΤΠΕ σε όλη την Ελλάδα. Η προστιθέμενη αξία της προτεινόμενης δράσης αφορά την άμβλυνση των διαφορών σε επίπεδο γνώσεων,

ικανοτήτων και δεξιοτήτων που απαιτούνται σε κάθε εργασιακό αντικείμενο, την πιστοποίηση εξειδικευμένων θεματικών ενοτήτων υψηλής σπουδαιότητας για τις τεχνολογίες του διαδικτύου του μέλλοντος, την ενίσχυση της απόδοσης και της προσωπικής ανέλιξης των εργαζομένων, την ενίσχυση αισθήματος ανάληψης περισσότερων ή πολύπλοκων ευθυνών, γρήγορη προσαρμογή στις νέες ανάγκες και μεταβαλλόμενες τάσεις της αγοράς εργασίας.

1.2 Κοινωνικά δίκτυα

Η δράση αφορά την εκπαίδευση επιχειρηματιών μικρών επιχειρήσεων στην χρήση των κοινωνικών δικτύων για προώθηση πωλήσεων και ενημέρωσης των πελατών και πιθανών άλλων αγοραστών, αλλά και με σκοπό να μάθουν να αξιοποιούν τις δυνατότητες διασύνδεσης που προσφέρουν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για να ενισχύσουν την παραγωγικότητα, την καινοτομία, τη φήμη, τη συνεργασία και τη δέσμευση των εργαζομένων τους με την εταιρεία.

1.3 Παραγωγική χρήση των υπολογιστών

Η δράση αφορά την εισαγωγή των Μικρομεσαίων Επιχειρήσεων στις έννοιες και την χρησιμότητα των e-shop, email marketing, marketplaces, διαφημίσεις στο διαδίκτυο, βελτιστοποίηση λέξεων κλειδιών αναζήτησης (SEO= Search Engine Optimization), ηλεκτρονικά παράβολα, ηλεκτρονικές πληρωμές και ασφάλεια ηλεκτρονικών συναλλαγών και απευθύνεται σε επαγγελματίες και επιχειρηματίες.

1.4 Media literacy for all

Ο στόχος της δράσης είναι να αναπτύξει δεξιότητες εύρεσης, αξιολόγησης και χρήσης πληροφορίας και περιεχομένου. Μαθησιακός στόχος του προγράμματος είναι η

ανάπτυξη της ικανότητας/δυνατότητας κριτικής αξιολόγησης των πληροφοριών, με έμφαση κυρίως σε διαδικτυακό περιεχόμενο, παράλληλα με την ενίσχυση βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων. Απευθύνεται (α) σε ενήλικο γενικό κοινό, (β) σε εκπαιδευτικούς και επαγγελματίες και (γ) παιδιά σχολικής ηλικίας (δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης).

1.5 Εκπαίδευση μικρομεσαίων επιχειρήσεων στην ηλεκτρονική υποβολή για κατοχύρωση εμπορικών σημάτων.

Το σεμινάριο αποσκοπεί στην ενημέρωση και εκπαίδευση για την ηλεκτρονική υποβολή αίτησης και δικαιολογητικών για την κατοχύρωση εμπορικών σημάτων (Brand Names).

1.6 Εβδομάδα Ψηφιακής Ενημέρωσης

Στο πλαίσιο της εβδομάδας ψηφιακής ενημέρωσης, θα προσφερθούν ένα σύνολο δράσεων που περιλαμβάνει εργαστήρια εκμάθησης βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων για μαθητές, νέους και ενήλικες, σεμινάρια για τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών σε επιχειρηματικές δραστηριότητες, ενημέρωση για την ασφαλή χρήση του διαδικτύου, έκθεση τεχνολογίας και ανοιχτές συζητήσεις για την ευρύτερη αξιοποίηση της ψηφιακής τεχνολογίας. Οι δράσεις απευθύνονται στον γενικό πληθυσμό, κυρίως σε ανθρώπους που κατοικούν σε αγροτικές, ορεινές, νησιωτικές και δυσπρόσιτες περιοχές της Ελλάδας-

1.7 Εκπαίδευση νέων αποφοίτων Α.Ε.Ι. και Τ.Ε.Ι. στις δεξιότητες του επαγγελματικού προφίλ του International Marketing Manager

Η εκπαίδευση θα υλοποιηθεί με πρόσβαση σε Ανοικτά Εκπαιδευτικά Μέσα (OER) που συνθέτουν το προϊόν “MARK.UP-Marketing Upskilling” και επιπλέον εκπαιδευτικό υλικό και υποστηρικτικά εργαλεία για τη διαδικασία της διεθνοποίησης, που παρέχονται

στο ψηφιακό εκπαιδευτικό περιβάλλον MAR.CO-Marketing Competencies”. Τα θεματικά πεδία τα οποία θα διδαχθούν στην διαδικτυακή πλατφόρμα, είναι: Διεθνής Ανάπτυξη της Επιχείρησης, Διεθνοποίηση της Επιχείρησης, Στρατηγικό Όραμα και Προοδευτική Σκέψη, Σχεδιασμός, Μέλη της ΕΣ που συμμετέχουν και Διαχείριση.

1.8 Προώθηση στην Απασχόληση Άνεργων ηλικίας >29-45 ετών πτυχιούχων θετικής, τεχνολογικής και οικονομικής κατεύθυνσης, μέσω κατάρτισης, στον κλάδο ΤΠΕ

Παροχή υπηρεσιών επαγγελματικής συμβουλευτικής, παροχή υπηρεσιών συνεχιζόμενης επαγγελματικής κατάρτισης, πιστοποίηση των γνώσεων και δεξιοτήτων των ωφελουμένων, απόκτηση εργασιακής εμπειρίας από τους ωφελούμενους. Ενδεικτικές ειδικότητες προγραμμάτων κατάρτισης είναι: Τεχνικός Η/Υ, Διαχειριστής Δικτύων, Τεχνικός Εφαρμογών Λογισμικού, Ειδικός σχεδιασμού ιστοσελίδων και εφαρμογών & Δικτύων, Προγραμματιστής βάσεων δεδομένων, Διαχειριστής Βάσεων Δεδομένων, Τεχνικός ασφαλείας συστημάτων πληροφορικής, Σύμβουλος Συστημάτων Ηλεκτρονικού Εμπορίου (e-commerce Consultant), Συστημάτων Πληροφορικής (ICT Analyst), Διαχειριστής Συστημάτων πληροφορικής.

1.9 Προώθηση στην Απασχόληση Άνεργων νέων 25 έως 29 ετών πτυχιούχων θετικής, τεχνολογικής και οικονομικής κατεύθυνσης, μέσω κατάρτισης στον κλάδο ΤΠΕ

Παροχή υπηρεσιών επαγγελματικής συμβουλευτικής, παροχή υπηρεσιών συνεχιζόμενης επαγγελματικής κατάρτισης, πιστοποίηση των γνώσεων και δεξιοτήτων των ωφελουμένων, απόκτηση εργασιακής εμπειρίας από τους ωφελούμενους. Ενδεικτική Θεματολογία Προγραμμάτων Κατάρτισης: Τεχνικός Η/Υ & Δικτύων, Διαχειριστής Δικτύων, Τεχνικός Εφαρμογών Λογισμικού, Ειδικός σχεδιασμού ιστοσελίδων και εφαρμογών, Προγραμματιστής βάσεων δεδομένων, Διαχειριστής Βάσεων Δεδομένων, Τεχνικός ασφαλείας συστημάτων πληροφορικής, Σύμβουλος Συστημάτων Ηλεκτρονικού Εμπορίου (ecommerce), Ανάλυση Συστημάτων Πληροφορικής (ICT Analyst), Διαχειριστής Συστημάτων πληροφορικής.

1.10 Απόκτηση εργασιακής εμπειρίας στο αντικείμενο του DigitalMarketing για ανέργους σε μικρές και μικρομεσαίες επιχειρήσεις στον κλάδο τουρισμού.

Η δράση αφορά ανέργους, και συγκεκριμένα υπάρχει στόχευση για μακροχρόνια άνεργους 30-44 ετών. Στοχεύει στην παροχή υπηρεσιών επαγγελματικής συμβουλευτικής, παροχή υπηρεσιών συνεχιζόμενης επαγγελματικής κατάρτισης, πιστοποίηση των γνώσεων και δεξιοτήτων των ωφελουμένων, απόκτηση εργασιακής εμπειρίας από τους ωφελούμενους.

Η δράση περιλαμβάνει: 1. Εκπαίδευση των ωφελούμενων σχετικά με τις Βασικές γνώσεις περί Τουρισμού, την Ανάλυση των Τουριστικών Προϊόντων και τις Απαραίτητες οριζόντιες δεξιότητες (softskills) των επαγγελματιών του Τουρισμού και του digitalmarketing. Η διάρκειά του προγράμματος εκτιμάται σε περίπου 250 ώρες θεωρητικής κατάρτισης ενώ το αναλυτικό syllabus θα εξειδικευτεί σε επόμενο στάδιο, ανάλογα με το προφίλ και τις εκπαιδευτικές ανάγκες των ωφελούμενων. 2. την απόκτηση εργασιακής εμπειρίας των ωφελούμενων σε επιχειρήσεις του ιδιωτικού τομέα, με έμφαση στις μικρομεσαίες, που εξυπηρετούν και ενισχύουν άμεσα ή έμμεσα τον τουρισμό και το τουριστικό προϊόν της χώρας, συνολικής διάρκειας (400 ωρών), 3. υπηρεσίες υποστήριξης, συμβουλευτικής καθοδήγησης και εποπτείας των ωφελούμενων συντονισμό και διαχείριση της υλοποίησης της πράξης – υλοποίηση ενεργειών Δημοσιότητας

1.11 Δράση κατάρτισης σε ΤΠΕ επιστημόνων θετικής, τεχνολογικής, οικονομικής κατεύθυνσης 24-29. Επανακατευθύνει πτυχιούχους με βασικές γνώσεις σε ΤΠΕ σε ειδικότητες του κλάδου (των ΤΠΕ) με υψηλή ζήτηση. Καινοτόμες ειδικότητες σε σχέση με τα μέχρι τώρα προγράμματα που πρόσφεραν οριζόντιες δεξιότητες σε ΤΠΕ

Παροχή υπηρεσιών επαγγελματικής συμβουλευτικής, παροχή υπηρεσιών συνεχιζόμενης επαγγελματικής κατάρτισης, πιστοποίηση των γνώσεων και δεξιοτήτων των ωφελουμένων, απόκτηση εργασιακής εμπειρίας από τους ωφελούμενους

1.12 Παρέμβαση επαγγελματικής ενδυνάμωσης σε ανέργους ηλικίας 18-29 (κατάρτιση, πρακτική, πιστοποίηση), στους τομείς της αγροδιατροφής, κυκλικής οικονομίας).

Η δράση έχει ως ομάδα στόχου άνεργους πτυχιούχους θετικής τεχνολογικής και οικονομικής κατεύθυνσης έως 29 ετών που μπορούν και θέλουν να μετεκπαιδευτούν σε ειδικότητες ΤΠΕ και να δημιουργήσουν γέφυρες στον κλάδο αυτό με την αγορά εργασίας μέσω πρακτικής άσκησης. Αφορά την παροχή υπηρεσιών επαγγελματικής συμβουλευτικής, παροχή υπηρεσιών συνεχιζόμενης επαγγελματικής κατάρτισης, πιστοποίηση των γνώσεων και δεξιοτήτων των ωφελουμένων, απόκτηση εργασιακής εμπειρίας από τους ωφελούμενους.

Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling

1.13 Digital Skills στις ΜΜΕ επιχειρήσεις στην Περιφέρεια Θεσσαλίας

Το πρόγραμμα, GrowGreekTourism, στοχεύει στην επέκταση της τουριστικής περιόδου, μέσα από την ενίσχυση της ικανότητας επιχειρήσεων να χρησιμοποιούν το διαδίκτυο πιο αποτελεσματικά για να προσελκύουν περισσότερους επισκέπτες καθ' όλη τη διάρκεια του χρόνου. Στο πλαίσιο του προγράμματος, οι επιχειρήσεις, ενημερώνονται για τις δυνατότητες του digital marketing και τα εργαλεία, μέσα από την παροχή συμβουλευτικών και εκπαιδευτικών υπηρεσιών. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει εξατομικευμένες συναντήσεις και ομαδικά σεμινάρια για τοπικές μικρομεσαίες επιχειρήσεις του τουριστικού κλάδου και στους 5 νομούς της Περιφέρειας Θεσσαλίας.

1.14 Open labs σε συνεργασία με Δήμους

Τα Open Labs είναι πρόταση για τη δημιουργία προτύπων διαθεματικών χώρων που θα απευθύνονται σε όλους όπως, κοινότητες εθελοντών, εκπαιδευτική κοινότητα αλλά και σε φορείς που ασχολούνται με ανοικτές τεχνολογίες και πρακτικές. Ο χώρος αυτός παρέχει τη δυνατότητα στους χρήστες να έρχονται σε επαφή μεταξύ τους, να συνεργαστούν για μια κοινή εμπειρία μάθησης και να αποκτήσουν ψηφιακές δεξιότητες, οι οποίες είναι απαραίτητες για όλους τόσο σε εκπαιδευτικό όσο και σε επαγγελματικό επίπεδο. Θα είναι ανοιχτά σχεδιασμένος ώστε να μπορεί να υιοθετηθεί από όσες κοινότητες ή ομάδες το επιθυμούν. Τα Open Labs δίνουν στην πράξη τη δυνατότητα σε όλους να εξοικειωθούν με τις ανοικτές τεχνολογίες όπως τρισδιάστατοι εκτυπωτές, 3d scanners, lasercutters, ανοικτές πλατφόρμες προγραμματιζόμενου εξοπλισμού, εργαλεία ρομποτικής και της ανάπτυξης, μέσω αυτών, συστημάτων και συσκευών οι οποίες μπορούν να αλληλεπιδράσουν με το φυσικό περιβάλλον και να παρέχουν τα δεδομένα τους πίσω στους χρήστες. Οι δραστηριότητες που θα οργανωθούν στα Open Labs θα περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, επιμορφωτικά θεματικά εργαστήρια και συνεδρίες, πειραματικές διδασκαλίες με μοντέλα “ένα-προς-ένα” διδασκαλίας, σχεδιασμό, παραγωγή και εκθέσεις τρισδιάστατων, ρομποτικών ή άλλων αντικειμένων, περιοδικό πρόγραμμα προβολής των δραστηριοτήτων κ.α.

1.15 Start Project

Η δράση απευθύνεται σε όλους τους πολίτες. Στο πλαίσιο της δράσης παρέχεται επιμόρφωση, επαγγελματική ανάπτυξη και καινοτομία σε θεματικά πεδία όπως ανάπτυξη εφαρμογών, λογισμικού, δέσμης ενεργειών, ιστοσελίδων, εγκατάσταση, συντήρηση και διαχείριση πληροφοριακών συστημάτων και δικτύων, ασφάλεια κυβερνοχώρου. Επίσης, γλώσσα προγραμματισμού, βελτιστοποίηση μηχανισμού αναζήτησης, ψηφιακό μάρκετινγκ/ψηφιακή προβολή επιχείρησης, ειδικές επαγγελματικές εφαρμογές λογισμικού, αυτοματισμός γραφείου (word, excel, ppt, msproject, internet, e-mail κτλ), μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ψηφιακό βιογραφικό/εκπαίδευση στο LinkedIn, ψηφιακές

δεξιότητες για 50+, ψηφιακές δεξιότητες για την καθημερινή ζωή, ψηφιακές συναλλαγές-ηλεκτρονική διακυβέρνηση (διασύνδεση με δημόσιο τομέα).

1.16 TechTalent School

Στόχος του προγράμματος είναι η εκπαίδευση με σκοπό την ανάπτυξη δεξιοτήτων στους τομείς των «digital soft skills» και νέων τεχνολογιών που είναι σημαντικές για την αγορά εργασίας. Τα μαθήματά του έχουν μεγάλο εύρος. Περιλαμβάνουν εισαγωγικά μαθήματα σχετικά με τεχνολογικά θέματα, την εξέλιξη των νέων τεχνολογιών, την διαχείριση μέσων κοινωνικής δικτύωσης, μέχρι και πιο εξειδικευμένα όπως για γλώσσες προγραμματισμού και πιο πολύπλοκη θεματολογία. Απευθύνονται σε μαθητές και αποφοίτους λυκείου, φοιτητές και νέους που είτε κάνουν τα πρώτα τους επαγγελματικά βήματα, είτε αναζητούν εργασία. Ο στόχος είναι να προσφερθεί δωρεάν κατάρτιση σε ψηφιακές δεξιότητες σε νέους άνεργους, ειδικές ομάδες, πρόσφυγες και μετανάστες, με κύριο στόχο νέους 16-26 ετών. Το πρόγραμμα υλοποιείται στην Αθήνα, τα Τρίκαλα, τη Βέροια και το Ηράκλειο Κρήτης.

1.17 Μαθήματα Ανοιχτών Τεχνολογιών

Προγραμματίζονται σε όλη την Ελλάδα δώρα μαθήματα ανοιχτών τεχνολογιών (Εισαγωγή στη Χρήση Linux, Εισαγωγή στη Χρήση LibreOffice, Εισαγωγή στην Python, Σχεδιασμός Διαδικτυακών Εφαρμογών και Παραγωγή Ψηφιακού Περιεχομένου, Εκπαιδευτική Ρομποτική – Διαδίκτυο των Πραγμάτων, Εισαγωγή στο 3dScanning, 3dDesign& 3dPrinting, Εκμάθηση συγγραφής λημμάτων στην Wikipedia, Χρήση και επεξεργασία χαρτών στο OpenStreetMap, Δημοσιογραφία των Πολιτών). Τα μαθήματα θα απευθύνονται δωρεάν σε όλους.

1.18 DigitalSkills στις ΜΜΕ επιχειρήσεις στην Περιφέρεια Κεντρικής Μακεδονίας

Το πρόγραμμα, GrowGreekTourism, στοχεύει στην επέκταση της τουριστικής περιόδου, μέσα από την ενίσχυση της ικανότητας επιχειρήσεων να χρησιμοποιούν το διαδίκτυο πιο αποτελεσματικά για να προσελκύουν περισσότερους επισκέπτες καθ' όλη τη διάρκεια του χρόνου. Στο πλαίσιο του προγράμματος, οι επιχειρήσεις, ενημερώνονται για τις δυνατότητες του digital marketing και τα εργαλεία, μέσα από την παροχή συμβουλευτικών και εκπαιδευτικών υπηρεσιών. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει εξατομικευμένες συναντήσεις και ομαδικά σεμινάρια για τοπικές μικρομεσαίες επιχειρήσεις του τουριστικού κλάδου σε όλους τους νομούς της Περιφέρειας Κεντρικής Μακεδονίας.

1.19 EaSI-PROGRESS Δράση «Οικοδομώντας Εναλλακτικά Καινοτομικά Σχήματα Δεξιοτήτων (BASIC)

Στόχος του προγράμματος είναι η αναβάθμιση βασικών δεξιοτήτων, δηλαδή δεξιοτήτων γραμματισμού, αριθμητισμού και ψηφιακών δεξιοτήτων αποφοίτων του Γυμνασίου.

1.20 Δημοτικά Κέντρα Δια Βίου Μάθησης Νησιών και Απομακρυσμένων Περιοχών

Για το 2019, τα Δημοτικά Κέντρα ΔΒΜ εστιάζουν στα ακόλουθα προγράμματα: 1) επιμορφωτικά προγράμματα γενικής εκπαίδευσης ενηλίκων από 25 έως 75 ώρες (εκπαιδευτικές δράσεις εθνικής εμβέλειας, εκπαιδευτικές δράσεις τοπικής εμβέλειας, μετά από πρόταση των Δήμων), 2) Προσφερόμενα προγράμματα Πληροφορικής για την καθημερινή ζωή Πληροφορικής για την τρίτη ηλικία), 3) Γενικές γνώσεις Πληροφορικής σε διαβαθμισμένα επίπεδα (βασική χρήση Η/Υ έως επεξεργασία video, Ηλεκτρονικό επιχειρείν και ανάπτυξη ιστοσελίδων), 4) Υλοποίηση προγραμμάτων και με τη μέθοδο της

εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Οι δράσεις απευθύνονται σε όλους τους ενήλικες, με ειδικό κοινό στόχο 65+

1.21 Code and create

Στόχος του Code and Create είναι οι νέοι να μαθαίνουν και να συνεργάζονται μέσα από εργαστήρια ανοιχτών τεχνολογιών. Η δράση αφορά μαθήματα ψηφιακών δεξιοτήτων σε μικτές τάξεις (Ελλήνων και προσφύγων). Για το 2019 θα γίνουν μαθήματα web design and web development στη Δημοτική Αγορά της Κυψέλης για άτομα ηλικίας 18-30 ετών. Τα μαθήματα δίνουν τη δυνατότητα χρήσης του εργαστηρίου για εξάσκηση από τους συμμετέχοντες.

1.22 Innovathens

Το INNOVATHENS, ο Κόμβος Καινοτομίας και Επιχειρηματικότητας της Τεχνόπολης του Δήμου Αθηναίων, εγκαινιάστηκε το Μάιο του 2014. Το INNOVATHENS είναι ένας σύγχρονος, λειτουργικός και συνεργατικός χώρος στο κέντρο της πόλης, που από την αρχή της λειτουργίας του έχει καθιερωθεί ως ένα από τα πιο δυναμικά κέντρα δικτύωσης, ανταλλαγής γνώσης και εμπειρίας στο δημιουργικό και επιχειρηματικό οικοσύστημα της Αθήνας.

Τα προγράμματα που προσφέρονται στο INNOVATHENS αφορούν την ανάπτυξη τεχνικών δεξιοτήτων. Εξειδικευμένοι εκπαιδευτές παραδίδουν μαθήματα και σεμινάρια που σχετίζονται με την ανάπτυξη εφαρμογών λογισμικού ή/και την υποστήριξη και συντήρηση προϊόντων πληροφορικής και τηλεπικοινωνιών. Η χρήση νέων τεχνολογιών τηλεπικοινωνιών και πληροφορικής για την ανάπτυξη, τελειοποίηση και προώθηση καινοτομικών προϊόντων και υπηρεσιών.

1.23 Ανοιχτά Σχολεία

Το πρόγραμμα αφορά σχολικά κτίρια, τα οποία παραμένουν ανοιχτά τα απογεύματα και τα Σαββατοκύριακα και μετατρέπονται σε χώρους συνάντησης και εκπαίδευσης ψηφιακών δεξιοτήτων σε μαθητές και πολίτες όλων των ηλικιακών ομάδων. Το πρόγραμμα στοχεύει στην παροχή κατάρτισης των συμμετεχόντων για την ανάπτυξη εφαρμογών, λογισμικού, δέσμης ενεργειών και ιστοσελίδων.

1.24 Εισαγωγή μικρών και μεσαίων επιχειρήσεων σε τεχνολογίες ηλεκτρονικής εκπαίδευσης και κατάρτισης για την εκπαίδευση των υπαλλήλων ή των πελατών τους

Το πρόγραμμα στοχεύει να εισάγει μικρές και μεσαίες επιχειρήσεις στη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών εκπαίδευσης και κατάρτισης του προσωπικού τους έτσι ώστε να καταστούν πιο ανταγωνιστικές και να αναπτυχθούν.

1.25 Ψηφιακές υπογραφές

Η δράση αφορά στην εκπαίδευση μικρομεσαίων επιχειρήσεων, στην χρήση ψηφιακών υπογραφών για χρήση στις συμφωνίες και συναλλαγές μεταξύ των επιχειρήσεων και μεταξύ επιχειρήσεων και κράτους.

Εκδηλώσεις

Σκοπός των εκδηλώσεων είναι να ευαισθητοποιήσουν το κοινό, να ενισχύσουν την διάδοση και προβολή της ανάγκης για προώθηση δράσεων ψηφιακών δεξιοτήτων σε περιφερειακό, τοπικό ή θεματικό επίπεδο.

1.26 Εκδήλωση από το Τμήμα Καινοτομίας σε συνεργασία με το EBEA για ενημέρωση επιχειρήσεων σε θέματα ψηφιακά και νέων τεχνολογιών (cloud services κλπ)

Εκδήλωση ενημέρωσης επιχειρήσεων για τις ωφέλειες του cloud storage και cloud services στην σύγχρονη εποχή προκειμένου οι επιχειρήσεις να αποθηκεύουν και να επεξεργάζονται τα δεδομένα τους προς όφελος των αποτελεσμάτων τους. Η αξία των cloud services αποτυπώνεται στα εργαλεία που παρέχει η τεχνολογία για την υποστήριξη των αποφάσεών τους βάσει δεδομένων.

1.27 Ημερίδα στο EBEA για το πρόγραμμα “Ψηφιακή Ευκαιρία” της Ευρωπαϊκής Επιτροπής

Το Πρόγραμμα αποτελεί προτεραιότητα της Ε.Ε. και είναι πιλοτικό πρακτικής άσκησης στις Ψηφιακές Δεξιότητες, το οποίο δίνει τη δυνατότητα στις τοπικές επιχειρήσεις να αναζητήσουν αποφοίτους από άλλο κράτος-μέλος της Ευρωπαϊκής Ένωσης με ειδικές ψηφιακές δεξιότητες και να τους επιλέξουν για πρακτική άσκηση για ένα διάστημα από 2 έως 12 μηνών. Σκοπός του προγράμματος, είναι η σύνδεση του Πανεπιστημίου με την αγορά και η άμεση κάλυψη αναγκών για θέσεις που απαιτούν ψηφιακές δεξιότητες.

1.28 Media literacy Week 2019

Στόχος της διοργάνωσης είναι να τονίσει την σημασία που έχει σήμερα η παιδεία στα μέσα και την πληροφορία και η ειδησεογραφική παιδεία (media, information & news literacy), στο πλαίσιο της ενημέρωσης και της τυπικής, άτυπης και δια βίου εκπαίδευσης, με την εξοικείωση των πολιτών κάθε ηλικίας με βασικές αρχές, έννοιες και γνώσεις ώστε να μπορούν να κρίνουν και να ελέγχουν το online και το έντυπο περιεχόμενο, που αναζητούν, διαβάζουν, αναπαράγουν ή δημιουργούν οι ίδιοι, καθώς και τις πληροφορίες που διακινούνται στο διαδίκτυο, σε εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης, ΜΜΕ και δημοφιλείς πλατφόρμες επικοινωνίας.

1.29 Athens Innovation Festival (AIF)

Το Φεστιβάλ οργανώνεται με σκοπό να αναδειχθούν και να ενισχυθούν οι καινοτόμοι επιχειρηματικοί, ερευνητικοί και τεχνολογικοί κλάδοι της ελληνικής οικονομίας. Περιλαμβάνει πληθώρα εκδηλώσεων, workshops και εκθεσιακών περιπτέρων, με συμμετέχουσες υφιστάμενες αλλά και νεοφυείς καινοτόμες επιχειρήσεις, πανεπιστήμια, ερευνητικά κέντρα, δομές υποστήριξης της επιχειρηματικότητας, μεγάλες εταιρείες, venture capitals, επιχειρηματικούς αγγέλους, εταιρίες private equity, κυβερνητικούς οργανισμούς, παραγωγικούς εταίρους και μη κυβερνητικούς φορείς οι οποίοι συναντούνται για να παρουσιάσουν τις σημαντικότερες τάσεις και τις βέλτιστες πρακτικές στο καινοτόμο επιχειρείν, να μοιραστούν γνώση και τεχνογνωσία και να υλοποιήσουν παραγωγικές συμπράξεις με στόχο την ανάπτυξη της δραστηριότητάς τους και την από κοινού ενδύναμωση του οικοσυστήματος.

1.30 Digital Greece

Μία πρωτοβουλία με στόχο την κινητοποίηση του ανθρώπινου κεφαλαίου της χώρας, την ενίσχυση της δημιουργικότητας και της νεανικής επιχειρηματικότητας στις νέες σύγχρονες τεχνολογίες, την προώθηση της καινοτομίας με νέες τεχνολογίες και την ενίσχυση της δημιουργικής κουλτούρας στους νέους, συμβάλλοντας με τον τρόπο αυτό ενεργά στην παραγωγική ανασυγκρότηση της χώρας. Ο στόχος είναι να πραγματοποιηθούν αρχικά τρεις περιφερειακές διοργανώσεις και μία τελική κεντρική εκδήλωση στην Αττική. Η δράση περιλαμβάνει παρουσιάσεις, ομιλίες, εργαστήρια, εκθέσεις, hackathons κλπ.

1.31 Εκδήλωση Εθνικού Σχεδίου Δράσης για την Ενίσχυση των Ψηφιακών Δεξιοτήτων 2019

Εκδήλωση με σκοπό την παρουσίαση των προγραμματισμένων δράσεων της Εθνικής Συμμαχίας για το 2019 και τον γενικό απολογισμό της Εθνικής Συμμαχίας του 2018.

1.32 Patras Science Festival

Στο «Patras Science Festival» ενήλικες και παιδιά θα έχουν την ευκαιρία να αναρωτηθούν και να δώσουν επιστημονικές απαντήσεις, να ανακαλύψουν την επιστήμη πίσω από κάθε έκφανση της ζωής τους, να συζητήσουν με επιστήμονες, να πειραματιστούν, να παίξουν, να συμμετάσχουν σε εργαστήρια, αλλά και να παρακολουθήσουν ενδιαφέρουσες διαλέξεις και παραστάσεις. Κατά τη διάρκεια του φεστιβάλ οι επισκέπτες θα έχουν τη δυνατότητα να συμμετάσχουν σε διαδραστικά εκθέματα, επιστημονικά πειράματα, εργαστήρια και workshops, εκπαιδευτικά παιχνίδια, παραστάσεις επιστημονικού θεάτρου και ντοκιμαντέρ. Το φεστιβάλ είναι μια πλατφόρμα επικοινωνίας ανάμεσα στην επιστήμη και στο κοινό, αλλά και μια καινοτομία στο χώρο της επικοινωνίας της επιστήμης. Η δράση απευθύνεται σε όλο τον πληθυσμό.

1.33 Εκδήλωση στην Περιφέρεια Κεντρικής Μακεδονίας για την προώθηση της δράσης Grow Greek Tourism Online

Στόχος της εκδήλωσης είναι η διάδοση των ψηφιακών δεξιοτήτων σε περιφερειακό επίπεδο, η προώθηση της πολιτικής για τον ψηφιακό μετασχηματισμό και αποτελεί ευκαιρία επικοινωνίας του Υπουργείου Διοικητικής Ανασυγκρότησης με εκπροσώπους της Περιφέρειας. Επίσης στο πλαίσιο της εκδήλωσης παρέχεται ενημέρωση των επιχειρήσεων για το πρόγραμμα Grow Greek Tourism Online που θα υλοποιηθεί στην Περιφέρεια Κεντρικής Μακεδονίας και τις δυνατότητες αξιοποίησής του και το οποίο στοχεύει στην

επέκταση της τουριστικής περιόδου, μέσα από την ενίσχυση της ικανότητας επιχειρήσεων να χρησιμοποιούν το διαδίκτυο πιο αποτελεσματικά για να προσελκύουν περισσότερους επισκέπτες καθ' όλη τη διάρκεια του χρόνου.

Άξονας 2: Ψηφιακές δεξιότητες στον δημόσιο τομέα

Εκπαίδευση δημοσίων υπαλλήλων σε ψηφιακές δεξιότητες: αυτοματισμός γραφείου σε προσωπικό δημόσιων υπηρεσιών με έμφαση τις απομακρυσμένες περιοχές της χώρας ή με δυσκολία πρόσβασης σε εκπαιδευτικά κέντρα μεγάλων πόλεων, στις δεξιότητες των *open data management, cybersecurity, innovationskills, web services design* κτλ, Υποστήριξη ψηφιακών δημόσιων υπηρεσιών στον δημόσιο τομέα.

Η Μετατροπή του Άξονα σε Δράσεις:

Ανάπτυξη προηγμένων δεξιοτήτων στον τομέα ΤΠΕ

2.1 Εκπαίδευση δημοσίων υπαλλήλων σε δικτύωση υπολογιστών

Η δράση αφορά εκπαίδευση δημοσίων υπαλλήλων στην εγκατάσταση, συντήρηση και διαχείριση πληροφοριακών συστημάτων και δικτύων και θα γίνει σε ομάδες των 15 ατόμων.

Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling

2.2 Αναβάθμιση Ψηφιακών Δεξιοτήτων Δημοτικών Υπαλλήλων

Αναβάθμιση των ψηφιακών δεξιοτήτων των δημοτικών υπαλλήλων πάνω σε βασικές εφαρμογές γραφείου. Η κατάρτιση θα αφορά τα πεδία Word, Excel και Google Apps, και θα πραγματοποιηθεί με την χρήση ηλεκτρονικής πλατφόρμας.

2.3 Χρήση ψηφιακών εργαλείων στη διαχείριση εργασιών

Εκπαίδευση του προσωπικού της κεντρικής υπηρεσίας και των εποπτευόμενων νομικών προσώπων του Υπουργείου Ανάπτυξης στην χρήση ψηφιακών εργαλείων

διαχείρισης εργασιών. Συγκεκριμένα, οι υπάλληλοι θα καταρτιστούν στη χρήση ημερολογίων, εργασιών, προθεσμιών, συνεργασία ομάδων, κοινοποιήσεις ημερολογίων κτλ. Το πρόγραμμα στοχεύει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων προσωπικού για αποτελεσματικό προγραμματισμό .

Εκδηλώσεις

2.4 Open Public Data

Διοργάνωση ημερίδων, hackathons και σεμιναρίων σε συνεργασία με τον ιδιωτικό και δημόσιο τομέα με σκοπό την ανοικτή διάθεση και περαιτέρω χρήση εγγράφων, πληροφοριών και δεδομένων του δημόσιου τομέα. Οι δράσεις θα απευθύνονται στο δημόσιο και ιδιωτικό τομέα καθώς και σε πανεπιστήμια.

2.5 Εκδήλωση για την κυβερνο-ασφάλεια και τα δίκτυα

Σχεδιάζεται η υλοποίηση ημερίδας για την ενημέρωση φορέων στον δημόσιο τομέα οι οποίοι διαχειρίζονται δεδομένα προκειμένου να ενημερωθούν για τις περιπτώσεις κυβερνο-επίθεσης και να τους παρασχεθούν πληροφορίες για την κυβερνο-ασφάλεια. Η ημερίδα εντάσσεται στην προσπάθεια ευαισθητοποίησης των δημοσίων υπηρεσιών για να λάβουν μέτρα προστασίας.

Άξονας 3: Ψηφιακές δεξιότητες στην εκπαίδευση

Ενίσχυση της ψηφιακής εκπαίδευσης στον Τομέα της Παιδείας. Στόχος είναι η γεφύρωση του χάσματος του προγράμματος εκπαίδευσης με τις απαιτήσεις που έχουν δημιουργήσει οι εξελίξεις στις νέες τεχνολογίες. Η Ε.Ε. έχει καταρτίσει το Σχέδιο Δράσης για την Ψηφιακή Εκπαίδευση το οποίο στοχεύει στην ενίσχυση ψηφιακών δεξιοτήτων μαθητών μέσα από 11 δράσεις¹². Ενδεικτικά πεδία: Βελτίωση εργαστηριακού εξοπλισμού, πιστοποίηση μαθητών, πιλοτική εισαγωγή του κώδικα στις τάξεις των σχολείων, σεμινάρια ασφάλειας στο διαδίκτυο και cyberbullying με κοινό-στόχο καθηγητές, μαθητές και γονείς, καλή χρήση του διαδικτύου

Η Μετατροπή του Άξονα σε Δράσεις:

Στον άξονα που αφορά στον Τομέα της Εκπαίδευσης το Υπουργείο Παιδείας έχει προγραμματίσει δράσεις προμήθειας και εγκατάστασης εξοπλισμού ΤΠΕ σχολικών μονάδων στις Περιφέρειες Δυτικής Μακεδονίας, Κεντρικής Μακεδονίας, Στερεάς Ελλάδας, Ανατολικής Μακεδονίας- Θράκης και Ηπείρου για το έτος 2019, με σκοπό την ενίσχυση της χρήσης ψηφιακής τεχνολογίας κατά τη διδακτική πράξη στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Η ολοκλήρωση της υλικοτεχνικής υποδομής στα σχολεία αποτελούν βασική προϋπόθεση για την ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων μαθητών και καθηγητών.

Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας

3.1 Code Week 2019

Η δράση εντάσσεται στην Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Κώδικα 2019 που αναμένεται να πραγματοποιηθεί τον Οκτώβριο του 2019. Στόχος η διάδοση του προγραμματισμού στα σχολεία. Πραγματοποιείται σε εργαστήρια και διαρκεί δύο μέρες. Σε αυτή συμμετέχουν

σχολεία από διάφορες περιοχές της χώρας και περιλαμβάνει εκπαίδευση εκπαιδευτικών και μαθητών σε κώδικα.

3.2 Εκπαίδευση Καθηγητών Πληροφορικής Learn to Play with Coding

Η δράση αφορά στην κατάρτιση περίπου 40 καθηγητών πληροφορικής από διαφορετικά σχολεία της Ελλάδας. Οι καθηγητές θα μάθουν μια γλώσσα προγραμματισμού την οποία θα αναλάβουν να μεταφέρουν στην σχολική τάξη προκειμένου να διδαχθούν τα παιδιά και να ολοκληρώσουν ένα Έργο Συγγραφής Κώδικα που θα τους ανατεθεί από το Τμήμα Καινοτομίας.

3.3 Εργαστήριο μάθησης αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων : Greek toys

Το Greek toys children's revolution είναι ένα εκπαιδευτικό έργο με σκοπό να μαθαίνουν τα παιδιά με διασκεδαστικό τρόπο, με την χρήση ψηφιακών και υλικών εργαλείων, την πολιτιστική κληρονομιά της Ελλάδας και άλλων χωρών. Το πρόγραμμα αφορά εργαστήρια για μαθητές με θέμα τα αρχαία παιχνίδια, τα οποία απευθύνονται σε μαθητές του Δημοτικού.

Τα εργαστήρια περιλαμβάνουν:

1. Παρουσίαση για τα αρχαία ελληνικά παιχνίδια (πληροφορίες για τα αρχαία παιχνίδια, παρουσίαση ψηφιακού οπτικοακουστικού υλικού – animation και ψηφιακό μουσείο - και ακριβή αντίγραφα αρχαίων παιχνιδιών).
2. Παιχνίδι με αντικείμενα που έχουμε στη διάθεσή μας (κούκλες, αστράγαλοι, γιο-γιο, σβούρες, ζάρια, επιτραπέζια παιχνίδια).
3. Βιωματικό εργαστήριο κατασκευής παιχνιδιών με τη χρήση συνθετικού πηλού.

Προγραμματίζουμε δύο διήμερα εργαστηρίων απευθυνόμενοι σε δύο ομάδες ηλικιών παιδιών δημοτικού η μια για 10 με 12 ετών και η άλλη για 6 έως 8 ετών.

3.4 Tech Talent School- Train the trainers

Η δράση αφορά στην κατάρτιση εκπαιδευτικών και εκπαιδευτών που απευθύνονται σε νέους 12-18 ετών. Στοχεύει στην ενδυνάμωση των εκπαιδευτών σε τεχνικό επίπεδο αλλά και σε δεξιότητες διδασκαλίας. Οι θεματικές ενότητες περιλαμβάνουν: Διδακτική και τεχνολογία. Η χρήση της τεχνολογίας στην τάξη. Καινοτόμες μέθοδοι διδακτικής με τη χρήση της τεχνολογίας. Προετοιμασία και εκπαίδευση εκπαιδευτών στο τεχνικό πρόγραμμα σπουδών καθώς και σε μεθοδολογίες διδακτικής με χρήση της τεχνολογίας για βελτίωση της απόδοσης και της συμπεριφορά τους στην τάξη.

3.5 Σεμινάρια διά ζώσης και εξ αποστάσεως (webinars) με θέμα την εκπαιδευτική ρομποτική και τον προγραμματισμό, για τους εκπαιδευτικούς/προπονητές που προετοιμάζουν ομάδες μαθητών για συμμετοχή στον Πανελλήνιο Διαγωνισμό Εκπαιδευτικής Ρομποτικής 2019

Οι κύκλοι μαθημάτων στοχεύουν να υποστηρίξουν τους αρχάριους προπονητές στα πρώτα τους βήματα στην εκπαιδευτική ρομποτική και να βοηθήσουν τους προχωρημένους προπονητές να φτάσουν τον επιστημονικό τρόπο σκέψης τους στα υψηλά επίπεδα του διεθνούς ανταγωνισμού. Την εισήγηση των σεμιναρίων αναλαμβάνουν καταξιωμένοι εκπαιδευτικοί και προπονητές, οι οποίοι έχουν διακριθεί στην Ολυμπιάδα Εκπαιδευτικής Ρομποτικής WorldRobotOlympiad™.

3.6 Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των Ψηφιακών Τεχνολογιών στη Διδακτική Πράξη (Επιμόρφωση Β' Επιπέδου Τ.Π.Ε.)

Το έργο αφορά στη συνέχιση και την μετεξέλιξη της ολοκληρωμένης επιμόρφωσης για την αξιοποίηση και εφαρμογή των Τ.Π.Ε. στη διδακτική πράξη, η οποία είναι ευρύτερα γνωστή ως «Επιμόρφωση Β' επιπέδου Τ.Π.Ε.» και υλοποιήθηκε τα προηγούμενα χρόνια για ένα μέρος των Ελλήνων εκπαιδευτικών πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

3.7 Κρατικό Πιστοποιητικό Πληροφορικής

Η δράση αφορά στην υποστήριξη μαθητών της Γ τάξης Γυμνασίου σε εβδομαδιαία βάση μετά τη λήξη του ημερήσιου σχολικού προγράμματος, στις σχολικές μονάδες από εκπαιδευτικούς πληροφορικής, προκειμένου να προετοιμαστούν για εξετάσεις απόκτησης Κρατικού Πιστοποιητικού Πληροφορικής (ΚΠπ) πριν τη λήξη του σχολικού έτους. Για τις παρεμβάσεις υποστήριξης προβλέπεται η δωρεάν πιστοποίηση των μαθητών κατά τη λήξη του σχολικού έτους. Συμπεριλαμβάνονται όλα τα απαραίτητα Πληροφοριακά Συστήματα και εξοπλισμοί για τη διεξαγωγή των εξετάσεων πιστοποίησης.

3.8 eTwinning

Το eTwinning είναι μια Ευρωπαϊκή δράση μέσω της οποίας σχολεία από διαφορετικές Ευρωπαϊκές χώρες, κάνοντας χρήση εργαλείων Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ), συνεργάζονται ώστε να αποκομίσουν παιδαγωγικά, κοινωνικά και πολιτισμικά οφέλη. Η δράση eTwinning δίνει στα σχολεία την ευκαιρία να μάθουν μαζί, να μοιραστούν τις απόψεις τους και να δημιουργήσουν καινούργιες φιλίες. Μπορούν να εγγραφούν εκπαιδευτικοί και προσωπικό που ανήκουν σε Σχολεία της πρωτοβάθμιας, δευτεροβάθμιας και μεταδευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει online μαθήματα παιδαγωγικής αξιοποίησης ΤΠΕ και Web 2.0 εργαλείων στο πλαίσιο υλοποίησης συνεργατικών δραστηριοτήτων έργων eTwinning.

3.9 eSafety Label+: Become the next eSafety Champion

Το συγκεκριμένο έργο συνοπτικά αποσκοπεί στη σύνταξη οδικού χάρτη σχετικά με τις υποδομές, τις πολιτικές και πρακτικές διαδικτυακής ασφάλειας στο σχολικό περιβάλλον, στον σχεδιασμό, την επικαιροποίηση και την ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού για την Ψηφιακή Ασφάλεια στο σχολικό περιβάλλον και στην αναβάθμιση και την προσθήκη νέων λειτουργιών στον ενημερωτικό κόμβο eSafetyLabel.

3.10 Open School Doors: Developing diverse school / parents communities through innovative partnerships

Οι στόχοι του έργου Open School Doors είναι οι ακόλουθοι: Να παράσχει ένα πλαίσιο κατάρτισης με τις ανάγκες, τις τοπικές συνθήκες και τα εμπόδια που θα πρέπει να μπορούν να αντιμετωπίσουν οι εκπαιδευτικοί, προκειμένου να συμμετάσχουν γονείς με μεταναστευτικό υπόβαθρο στα θέματα του σχολείου. Το πλαίσιο αυτό στοχεύει στο να αντιμετωπίζουν οι εκπαιδευτικοί διαφορετικούς πολιτισμούς με ευαίσθητο και στοχοθετημένο τρόπο. Να δρομολογήσει μια καινοτόμο προσέγγιση για την εκπαίδευση των εκπαιδευτικών (χρησιμοποιώντας ηλεκτρονικά εργαλεία εκτός από τις προσωπικές συνεδρίες) καθώς και εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης για τη επικοινωνία τους με τους γονείς των μαθητών των συμμετεχόντων σχολείων.

3.11 Επέκταση και Αξιοποίηση της Ψηφιακής Εκπαιδευτικής Πλατφόρμας, των Διαδραστικών Βιβλίων και του Αποθετηρίου Μαθησιακών Αντικειμένων

Η Πράξη περιλαμβάνει την επέκταση, διαμόρφωση και υποστήριξη της λειτουργίας σε ευρεία κλίμακα και της βιωσιμότητας της Ψηφιακής Εκπαιδευτικής Πλατφόρμας «e-me» για μαθητές και εκπαιδευτικούς (e-me.edu.gr), των Ψηφιακών Αποθετηρίων Ανοιχτών Εκπαιδευτικών Πόρων «ΦΩΤΟΔΕΝΤΡΟ», του Εθνικού Συσσωρευτή Εκπαιδευτικού Περιεχομένου για τη σχολική εκπαίδευση ΦΩΤΟΔΕΝΤΡΟ (photodentro.edu.gr), αναμόρφωση και εκσυγχρονισμό του ιστοτόπου «Διαδραστικά Σχολικά Βιβλία» (e-books.edu.gr) και δημιουργία Αποθετηρίου «ΦωτόδεντροΔιαδραστικά Σχολικά Βιβλία», ανάπτυξη νέων Ανοιχτών Εκπαιδευτικών Πόρων (OERs), επιλογή ανάρτηση, μετασχολιασμό (τεκμηρίωση με μεταδεδομένα) και δημοσίευση στα Αποθετήρια «Φωτόδεντρο» Ανοιχτών Εκπαιδευτικών Πόρων (OERs), επέκταση και επικαιροποίηση του εμπλουτισμού υφιστάμενων Διαδραστικών Σχολικών Βιβλίων, συνέχεια και επέκταση της Δράσης «ΣΥΜΜΕΤΕΧΩ», Ενέργειες δημοσιότητας και προβολής του έργου, διοικητική, οικονομικοτεχνική και επιστημονική στήριξη της Πράξης.

3.12 Καθολικός σχεδιασμός και εξειδικευμένη εκπαιδευτική υποστήριξη για την ένταξη μαθητών με αναπηρία ή/και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες - Ανάπτυξη προσβάσιμου ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού

Στο πλαίσιο της παρούσας Δράσης δημιουργείται ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό προσβάσιμο από μαθητές με αναπηρία και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες.

3.13 TechTalentSchool- Train the trainers- για καθηγητές Πληροφορικής Αθμιας και Βθμιας εκπαίδευσης

Η δράση αφορά κατάρτιση καθηγητών. Στοχεύει στην ενδυνάμωση των εκπαιδευτών σε τεχνικό επίπεδο αλλά και σε δεξιότητες διδασκαλίας.

3.14 eTwinning- eTwinningSTEM2.0 action

Ο σκοπός της δράσης είναι η εισαγωγή στην Εκπαιδευτική Ρομποτική με τη συναρπαστική εκμάθηση της φυσικής, της τεχνολογίας, της μηχανικής και των μαθηματικών (STEM), πρακτικά χωρίς θεωρίες και περιττή ορολογία, και μεθόδων ανάλυσης και επίλυσης προβλημάτων. Ταυτόχρονα, δίνεται η δυνατότητα ανάπτυξης δεξιοτήτων εφευρετικότητας, αλγοριθμικών & προγραμματιστικών προτύπων και επίδειξης ομαδικού πνεύματος. Τα ωφελούμενα 320 σχολεία (κυρίως eTwinningSchools) θα λάβουν ανάλογο εξοπλισμό και εκπαίδευση με σκοπό την αξιοποίησή του για τη δημιουργία ανάλογων projects, προσανατολισμένα στο STEM.

3.15 eTwinning- eTwinning Innovative Awarded Schools

Απευθύνεται σε eTwinning έργα που θα επιλεγούν μέσω των Εθνικών Βραβείων 2019-2020. (30 σχολεία: 15 με 3D εκτυπωτές και 15 με 10 δισκία έκαστο). Αυτά τα σχολεία

θα λειτουργήσουν ως εργαστήρια για τους δασκάλους του ίδιου σχολείου και για τους δασκάλους των γειτονικών σχολείων για την υλοποίηση σχεδίων eTwinning.

3.16 eTwinning- Teacher Training Institute Project και Online ευκαιρίες επαγγελματικής ανάπτυξης

Το eTwinning είναι μία συνεργατική δράση όπου 2 τουλάχιστον σχολεία από 2 τουλάχιστον ευρωπαϊκές χώρες, κάνοντας χρήση εργαλείων Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών συνεργάζονται ώστε να αποκομίσουν παιδαγωγικά, κοινωνικά και πολιτισμικά οφέλη. Εκτός από την συνεργασία των εκπαιδευτικών σε έργα το eTwinning προσφέρει διαδικτυακά προγράμματα επιμόρφωσης (elearning), σε ευρωπαϊκό αλλά και σε εθνικό επίπεδο. Έτσι δίνεται η ευκαιρία στους εκπαιδευτικούς να επιμορφωθούν σε θέματα που αφορούν στις εξελίξεις στον τομέα της παιδαγωγικής και στη χρήση των Νέων Τεχνολογιών. Ο σκοπός είναι όλοι οι νέοι εκπαιδευτικοί να γνωρίζουν το eTwinning, τον τρόπο εκτέλεσης ενός έργου και την εφαρμογή του στο πρόγραμμα σπουδών τους και τις ευκαιρίες επαγγελματικής εξέλιξης που μπορούν να έχουν μέσω της εγγραφής τους στην πλατφόρμα eTwinning και επιπλέον στην πλατφόρμα SchoolEducationGateway.

3.17 eTwinning- Onsite National Professional Development opportunities in 2019 and 2020

Διασκέψεις και σεμινάρια για την ενημέρωση και την εκπαίδευση των εκπαιδευτικών στο eTwinning. Παράλληλα διοργανώνονται τρία ημερήσια εθνικά συνέδρια (2019 και 2020) θα περιλαμβάνουν παρουσιάσεις, εργαστήρια για eTwinning-παιδαγωγικά ζητήματα και άλλα συνεργατικά προγράμματα με τη συμμετοχή του ΙΚΕΥ. Θα διοργανωθεί μαζί με τα εθνικά βραβεία.

3.18 Ευρωπαϊκή Ατζέντα για την εκπαίδευση ενηλίκων

Το έργο αφορά στη συνέχιση προηγούμενης επιτυχημένης φάσης έργου Συντονισμού των δράσεων Διά Βίου Μάθησης της χώρας. Πιο συγκεκριμένα στο κομμάτι των ψηφιακών δεξιοτήτων το πρόγραμμα που θα αναπτυχθεί θα αφορά: Γενικές γνώσεις Πληροφορικής με τη μέθοδο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Κοινό στόχος είναι οι απόφοιτοι Λυκείου, εκπαιδευόμενοι ΣΔΕ, ΙΕΚ και ΚΔΒΜ.

3.19 Ανάπτυξη δεξιοτήτων πληροφορικής και προγραμματισμού καθηγητών Πληροφορικής και μαθητών Αθμιας και Βθμιας εκπαίδευσης της Περιφέρειας Κρήτης

Το Έργο αφορά στην κατάρτιση καθηγητών πληροφορικής πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης σε γλώσσα προγραμματισμού, με σκοπό την επέκταση της διδασκαλίας του κώδικα στους μαθητές. Το πρόγραμμα είναι ετήσιας διάρκειας, εξελίσσεται σε δύο κύκλους και ολοκληρώνεται εντός του 2019. Η εκπαίδευση πραγματοποιείται ηλεκτρονικά μέσω πλατφόρμας Oracle και με επιτόπια διδασκαλία. Οι καθηγητές που θα το ολοκληρώσουν μπορούν να προχωρήσουν στην συμμετοχή σε εξετάσεις για την απόκτηση επαγγελματικής πιστοποίησης.

3.20 Εκπαιδεύσεις για τους Μελλοντικούς Επαγγελματίες του Τουρισμού

Το πρόγραμμα αφορά την απόκτηση γνώσεων Ψηφιακού Μάρκετινγκ, απευθύνεται σε σπουδαστές και υλοποιείται μέσω πλατφόρμας σε συνεργασία με Πανεπιστήμια και Εκπαιδευτικά Ιδρύματα.

Εκδηλώσεις

3.21 Διαγωνισμός Ρομποτικής

Ο Πανελλήνιος Διαγωνισμός Εκπαιδευτικής Ρομποτικής και Physical Computing Ανοιχτών Τεχνολογιών έχει ως στόχο την εισαγωγή στην εκπαίδευση υλικού και λογισμικού που ανοίγει ορίζοντες, ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα των μαθητών, δεν θέτει φραγμούς στην επινοητικότητα και την πρωτοβουλία τους χωρίς να επιβάλλει σε μαθητές και τις οικογένειες τους τη χρήση συγκεκριμένων "κλειστών" προϊόντων. Ο Διαγωνισμός απευθύνεται σε ομάδες μαθητών σχολείων της Πρωτοβάθμιας και της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης κι έχει ως στόχο την εισαγωγή στην εκπαίδευση υλικού και λογισμικού που ανοίγει ορίζοντες, ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα των μαθητών, δεν θέτει φραγμούς στην επινοητικότητα και την πρωτοβουλία.

3.22 Πανελλήνιος Διαγωνισμός Εκπαιδευτικής Ρομποτικής

Ο Πανελλήνιος Διαγωνισμός Εκπαιδευτικής Ρομποτικής 2019 απευθύνεται σε μαθητές Δημοτικού, Γυμνασίου και Λυκείου, ενώ φέτος για πρώτη φορά εισάγει μία νέα, πιλοτική κατηγορία για παιδιά Νηπιαγωγείου. Για κάθε βαθμίδα τίθενται διαφορετικοί εκπαιδευτικοί στόχοι, κι ως εκ τούτου διαφορετικές διαγωνιστικές κατηγορίες και διαγωνιστικά κριτήρια. Για το σχολικό έτος 2018-2019, ο Διαγωνισμός τελεί υπό την Αιγίδα της Α.Ε. του Προέδρου της Δημοκρατίας κυρίου Προκοπίου Παυλόπουλου. Ο διαγωνισμός αξιοποιείται ως κίνητρο για τη δημιουργία και τη λειτουργία ενός ολοκληρωμένου προγράμματος, με σκοπό τόσο την κατάρτιση των εκπαιδευτικών επάνω στην εκπαιδευτική ρομποτική, όσο και τον ευρύτερο εκσυγχρονισμό των ελληνικών σχολείων, μέσα από τον εφοδιασμό τους με εξοπλισμό εκπαιδευτικής ρομποτικής.

Ο διαγωνισμός, ο οποίος προσελκύει περισσότερους από 3000 μαθητές από όλη την Ελλάδα, αποτελεί για την εκπαιδευτική κοινότητα της χώρας ένα συναρπαστικό ταξίδι διάρκειας 5 μηνών, από την ανακοίνωση των θεμάτων τον Οκτώβριο έως τη διεξαγωγή του Τελικού τον Φεβρουάριο.

3.23 Ημερίδες/εκδηλώσεις εισαγωγής αρχάριων εκπαιδευτικών και μαθητών στην εκπαιδευτική ρομποτική και στον προγραμματισμό

Με αρχή την Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Ρομποτικής με τη δράση «Ανάβουμε τις Φρυκτωρίες!», πρόκειται να διοργανωθούν ημερίδες-γιορτές στους 52 νομούς της χώρας, για αρχάριες ομάδες μαθητών και προπονητών. Η συγκεκριμένη δράση απευθύνεται αποκλειστικά σε ομάδες που δεν έχουν ξανασυμμετάσχει στο παρελθόν σε διαγωνισμούς και χρησιμοποιεί απλουστευμένες εκδοχές παλαιότερων κατηγοριών του διαγωνισμού μας σαν βάση, για να κάνουν οι ομάδες τα πρώτα τους βήματα στην εκπαιδευτική ρομποτική και στον προγραμματισμό.

Άξονας 4: (Οριζόντιος άξονας) ενίσχυση του προσανατολισμού των κοριτσιών σε ψηφιακές δεξιότητες και της απασχολησιμότητας των γυναικών σε ψηφιακές θέσεις εργασίας

Σύμφωνα με τους Ευρωπαϊκούς Δείκτες οι γυναίκες έχουν χαμηλό ποσοστό πρόσβασης στον κλάδο ΤΠΕ ενώ οι μισθοί τους έχουν απόκλιση από τους αντίστοιχους των ανδρών. Στόχος μας είναι όλες οι δράσεις του Σχεδίου Δράσης να προβλέπουν την συμμετοχή γυναικών αλλά και στον άξονα 4 να υπάρχουν δράσεις οι οποίες στοχεύουν αποκλειστικά στις γυναίκες και τα κορίτσια.

Η Μετατροπή του Άξονα σε Δράσεις:

Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling

4.1 Αναβάθμιση Ψηφιακών Δεξιοτήτων Δημοτικών Υπαλλήλων Γυναικών

Αναβάθμιση των ψηφιακών δεξιοτήτων των δημοτικών υπαλλήλων πάνω σε βασικές εφαρμογές γραφείου. Η κατάρτιση θα αφορά τα πεδία Word, Excel και Google Apps, και θα πραγματοποιηθεί με την χρήση ηλεκτρονικής πλατφόρμας.

4.2 DigitalCoding – Girls Coding

Η δράση «DigitalCoding – GirlsCoding» περιλαμβάνει βιωματικά εργαστήρια για δεξιότητες στον ψηφιακό κώδικα απευθυνόμενα σε παιδιά και ιδιαίτερα σε κορίτσια ηλικίας 12-18 ετών και τρείς ενημερωτικές εκδηλώσεις για κώδικα και νέες τεχνολογίες, σε όλη την Ελλάδα.

4.3 Εκπαίδευση κοριτσιών σε διαχείριση δικτύων

Το σεμινάριο θα πραγματοποιηθεί σε δύο (2) ομάδες δέκα πέντε (15) φοιτητριών μία το πρώτο εξάμηνο του 2019 και η άλλη το δεύτερο. Απευθύνεται σε τελειόφοιτες (3-4 έτος) φοιτήτριες σχολών πληροφορικής ΑΕΙ\ΤΕΙ που θα επιλεγούν σε συνεργασία με τα αντίστοιχα εκπαιδευτικά ιδρύματα. Η εκπαίδευση αφορά τη διαχείριση δικτύων και οδηγεί σε επαγγελματική πιστοποίηση.

4.4 A.I. Bootcamp for Girls

Σκοπός του bootcamp είναι να ενθαρρύνει κα να εμπνεύσει περισσότερες μαθήτριες ηλικίας 12-17 ετών με έφεση και ενδιαφέρον στην επιστήμη και την τεχνολογία να αποκτήσουν δυναμικό και ηγετικό ρόλο στη μελλοντική επαγγελματική τους πορεία και να έρθουν ένα βήμα πιο κοντά στο όνειρό τους, με οδηγό την τεχνολογία.

Άξονας 5: Ενίσχυση της καινοτομίας, του πειραματισμού και της ανάπτυξης ικανοτήτων καινοτομίας στον Δημόσιο Τομέα

Το Τμήμα Καινοτομίας έχει αναλάβει να αποτελέσει την θερμοκοιτίδα για την ανάπτυξη της καινοτομίας στην ελληνική δημόσια διοίκηση: προώθηση ψηφιακών τεχνολογιών, ανάπτυξη μοντέλου παροχής ψηφιακών υπηρεσιών και ψηφιακές καινοτομίες. Η ανάπτυξη ικανοτήτων καινοτομίας στην ηγεσία και στο προσωπικό της δημόσιας διοίκησης καθώς και η χρήση των ψηφιακών εργαλείων για την παραγωγή της αποτελεί βασική προϋπόθεση για την προώθηση του ψηφιακού μετασχηματισμού. Η ανάγκη για καινοτομία ενισχύεται από τις ψηφιακές τεχνολογίες οι οποίες αυξάνουν την συνθετότητα του περιβάλλοντος μέσα στο οποίο λειτουργεί η δημόσια διοίκηση. Σε αυτόν τον άξονα, το Τμήμα Καινοτομίας έχει σχεδιάσει δράσεις σε συνεργασία με εξωτερικούς εταίρους, με στόχο να εισαχθούν έννοιες όπως πιλοτική εφαρμογή έργων, πειραματισμός, εργαστήρια καινοτομίας, κατάρτιση στις ψηφιακές τεχνολογίες κτλ.

Η Μετατροπή του Άξονα σε Δράσεις:

Ανάπτυξη προηγμένων δεξιοτήτων στον τομέα ΤΠΕ

5.1 Κατάρτιση υπηρεσιών πληροφορικής δημοσίου τομέα στην κυβερνο-ασφάλεια

Το Τμήμα Καινοτομίας με τη δράση αυτή σχεδιάζει να υλοποιήσει με ίδιους πόρους προγράμματα κατάρτισης υπαλλήλων πληροφορικής, οι οποίοι απασχολούνται σε φορείς που παρέχουν ηλεκτρονικές διαδικασίες και διαχειρίζονται δεδομένα πολιτών προκειμένου να αναπτύξουν δεξιότητες κυβερνο-ασφάλειας.

5.2 Εκπαίδευση υπαλλήλων υπηρεσιών πληροφορικής δημοσίου τομέα σε δίκτυα

Το Τμήμα Καινοτομίας με τη δράση αυτή σχεδιάζει να υλοποιήσει με ίδιους πόρους εκπαίδευση υπαλλήλων πληροφορικής στο δημόσιο τομέα σε βασικές αρχές λειτουργίας δικτύων και βασικές δεξιότητες διαχείρισής τους.

5.3 Εφαρμογή των analytics στην λήψη αποφάσεων

Το Έργο, αποτελεί πιλοτική ανάπτυξη / προσαρμογή εργαλείων αναλυτικής με σκοπό την εκπαίδευση σε αυτά υπαλλήλων πληροφορικής δημοσίου τομέα προκειμένου να υποστηρίζονται οι ηγεσίες δημοσίων φορέων στην λήψη αποφάσεων αναφορικά με το σχεδιασμό των ηλεκτρονικών υπηρεσιών τους.

Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling

5.4 Έργο “Code my city” και “Learn to Play with Coding”

Στόχος των ανωτέρω Έργων είναι να εισαχθεί στην σχολική αίθουσα η διδασκαλία του κώδικα σε εργαστήρι. Το πρώτο Έργο υλοποιείται ήδη στις σχολικές αίθουσες και το δεύτερο αναμένεται να αποτελέσει το νέο πιλοτικό πρόγραμμα εφαρμογής του κώδικα στις σχολικές αίθουσες και θα αποτελέσει την συνέχεια της Εβδομάδας Κώδικα 2019. Οι καθηγητές οργανώνουν σε ομάδες τους μαθητές και μέσα από την ανάπτυξη ικανοτήτων ανάλυσης, σύνθεσης και παρουσίασης δημιουργούν ένα έργο με τη χρήση του κώδικα. Το αποτέλεσμα της δουλειάς των μαθητών παρουσιάζεται σε αντίστοιχη εκδήλωση. Τα Έργα έχουν πεδίο εφαρμογής συγκεκριμένα σχολεία. Μετά την ολοκλήρωση των πιλοτικών εφαρμογών θα εξαχθούν συμπεράσματα αναφορικά με τις ευκαιρίες και προκλήσεις μάθησης των νέων τεχνολογιών μέσα στις σχολικές αίθουσες.

5.5 Εκδήλωση “Introduce my city with coding”

Οι μαθητές των σχολείων που συμμετέχουν στο Έργο “CodemyCity” θα δημιουργήσουν ένα animation 3 λεπτών που έχουν δημιουργήσει στα εργαστήρια της τάξης τους με τη χρήση κώδικα. Σε μια εθνική εκδήλωση θα προσκληθούν τα σχολεία και οι καθηγητές με τις ομάδες τους οι οποίοι θα έχουν καταφέρει να ολοκληρώσουν το Έργο “Code my City” να παρουσιάσουν την ιστορία τους και να δουν όλοι πως βλέπουν μέσα από τον κώδικα, την περιοχή τους στοχεύοντας την ανάδειξη γνώσεων και ικανοτήτων.

5.6 Innovation Lab: Συν-διαμόρφωση δράσεων για τις ψηφιακές δεξιότητες

Η δράση έχει στόχο την καλλιέργεια ικανοτήτων συνεργασίας βασικών εταίρων με σκοπό την ανταλλαγή εμπειριών και την διαμοίραση γνώσεων. Στόχος του εργαστηρίου καινοτομίας είναι η βελτίωση προσεγγίσεων στο σχεδιασμό δράσεων ψηφιακών δεξιοτήτων και η δημιουργία συνεργειών.

5.7 Innovation Lab: Οι προκλήσεις των ψηφιακών δεξιοτήτων στην Ελλάδα

Το εργαστήριο καινοτομίας έχει ως στόχο την δημιουργία συν-αντίληψης μεταξύ βασικών φορέων σχεδιασμού δράσεων ψηφιακών δεξιοτήτων προκειμένου να ενισχυθεί ο προσανατολισμός της ελληνικής δημόσιας διοίκησης στον σχεδιασμό οριζόντιων και περισσότερο διαρθρωτικών έργων για την αναβάθμιση των ψηφιακών δεξιοτήτων σε εθνικό επίπεδο.

5.8 Innovation Lab: Προώθηση της καινοτομίας στην δημόσια διοίκηση

Η Καινοτομία στο δημόσιο τομέα αποτελεί ζητούμενο για την βελτίωση της δημόσιας διοίκησης. Τι είναι καινοτομία στο δημόσιο τομέα; Ποιες ικανότητες πρέπει να αναπτυχθούν; Ποιοι πρέπει να καινοτομούν; Το εργαστήριο καινοτομίας στοχεύει στην αναζήτηση των ευκαιριών και των προκλήσεων και τελικά στην ίδια την ανάπτυξη ικανοτήτων.

5.9 Innovation Lab: Digital Innovation Hubs

Η δράση στοχεύει στην αναζήτηση του ρόλου του δημόσιου τομέα για την υποστήριξη των Digital Innovation Hubs που δημιουργούνται στη χώρα. Τα ανωτέρω hubs αποτελούν τους χώρους ανάπτυξης καινοτόμων νεοφυών επιχειρήσεων και διάδοσης

ψηφιακών δεξιοτήτων. Επίσης παρέχουν ευκαιρίες πρακτικής άσκησης σε θέσεις εργασίας που απαιτούν ψηφιακές δεξιότητες.

5.10 Innovation Lab: Καινοτομία στον τομέα της Υγείας

Ο χώρος της Υγείας αποτελεί ένα από τα βασικά πεδία εφαρμογής των νέων ψηφιακών τεχνολογιών. Το εργαστήριο καινοτομίας θα αναζητήσει τα ψηφιακά εργαλεία και τις ψηφιακές δεξιότητες που πρέπει να αναπτυχθούν στο προσωπικό των φορέων στο χώρο της Υγείας με έμφαση τα Νοσοκομεία.

5.11 Εργαστήρια -εκπαίδευση σε δείκτες ψηφιακής οικονομίας

Το εργαστήριο, στοχεύει στην κατάρτιση, δημοσίων υπαλλήλων του τομέα πληροφορικής δημοσίων υπηρεσιών οι οποίες παρέχουν διαδικασίες σε γεγονότα ζωής π.χ. Οικογένεια, Επιχείρηση, Μεταφορές κτλ προκειμένου να ανασχεδιάσουν και να βελτιώσουν α) τις ηλεκτρονικές διαδικασίες και β) την ιστοσελίδα/portal της υπηρεσίας τους. Σκοπός η ενίσχυση της ηλεκτρονικής διακυβέρνησης και της χρήσης του διαδικτύου από τους πολίτες.

5.12 Innovation Lab: Η εισαγωγή του κώδικα στην εκπαίδευση- η δέσμευση στην εργαστηριακή μάθηση

Το εργαστήριο Καινοτομίας αναζητά τις δεξιότητες που πρέπει να αναπτυχθούν προκειμένου οι καθηγητές πληροφορικής των σχολείων και οι μαθητές τους να εισάγουν στα σχολικά εργαστήρια τον κώδικα. Σκοπός είναι η μεταφορά των γνώσεων που έχουν αποκτηθεί έξω από τα σχολεία μέσα στις σχολικές αίθουσες.

Εκδηλώσεις

5.13 Συνέδριο Καινοτομίας και Καλών Πρακτικών Δημόσιου Τομέα Νοέμβριος 2019.

Το Τμήμα Καινοτομίας έχει την πολιτική για την καινοτομία στον Δημόσιο Τομέα. Στο πλαίσιο των αρμοδιοτήτων του έχει δημιουργήσει Παρατηρητήριο Καινοτομίας και Καλών Πρακτικών. Προκειμένου να αναδειχθούν οι καλές πρακτικές αλλά και να ενισχυθεί η μάθηση, το συνέδριο έχει ως στόχο την εκπαίδευση των υπαλλήλων στο δημόσιο τομέα και την ανάπτυξη δεξιοτήτων για την δημιουργία έργων στηριζόμενων σε καλές πρακτικές. Σε αυτό θα περιλαμβάνονται εργαστήρια, ομιλίες, παρουσιάσεις κλπ.

Η Υπουργός

Διοικητικής Ανασυγκρότησης

Μαρία – Ελίζα Ξενογιαννακοπούλου

ΑΚΡΙΒΕΣ ΑΝΤΙΓΡΑΦΟ

Η Προϊσταμένη του Τμήματος
Γραμματείας και Παροχής
Πληροφοριών
Του Υπουργείου Διοικητικής
Ανασυγκρότησης
Μαρίνα Χρύση

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Πίνακας Παρακολούθησης Αποτελεσμάτων

ΑΞΟΝΑΣ	ΚΩΔ. ΔΡΑΣΗΣ	ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΗΣ	ΑΡ. ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ/ΣΕΜΙΝΑΡΙΩΝ	ΑΡ. ΑΤΟΜΩΝ	ΑΡ. ΩΦΕΛΟΥΜΕΝΩΝ	ΜΕΛΗ ΕΘΝΙΚΗΣ ΣΥΜΜΑΧΙΑΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ	ΤΥΠΟΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ	ΕΙΔΟΣ ΔΡΑΣΗΣ	ΧΡΟΝΟΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ	ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΤΙΚΟ
1	1.1	Κατάρτιση και Πιστοποίηση Εργαζομένων σε Ειδικότητες του κλάδου Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών		1250	1250	ΣΕΠΕ	Ειδικός σχεδιασμού Ιστοσελίδων & Εφαρμογών, Τεχνικός Εφαρμογών Λογισμικού, Προγραμματιστής Βάσεων Δεδομένων, Τεχνικός Ηλεκτρονικών Υπολογιστών & Δικτύων, Τεχνικός Ασφάλειας Συστημάτων Πληροφορικής.	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Ολοκλήρωση το Νοέμβριο 2019 (δράση σε εξέλιξη)	Γνώσεων
1	1.2	Κοινωνικά δίκτυα	52	5200	5200	Υπ. Οικονομίας	Μέσα κοινωνικής δικτύωσης	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Πρώτο τετράμηνο 2019	Παρακολούθησης
1	1.3	Παραγωγική χρήση των υπολογιστών	52	5200	5200	Υπ. Οικονομίας	Βελτιστοποίηση μηχανισμού αναζήτησης, Ψηφιακό μάρκετινγκ/ψηφιακή προβολή επιχείρησης, Ψηφιακές συναλλαγές-ηλεκτρονική διακυβέρνηση (διασύνδεση με δημόσιο τομέα)	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Τρίτο τετράμηνο 2019	Παρακολούθησης

1	1.4	Media literacy for all		60-100	60-100	MLI	Ψηφιακές δεξιότητες για την καθημερινή ζωή	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling		Παρακολούθησης
1	1.5	Εκπαίδευση μικρομεσαίων επιχειρήσεων στην ηλεκτρονική υποβολή για κατοχύρωση εμπορικών σημάτων.	52	5200	5.200	Υπ. Οικονομίας	Ψηφιακές συναλλαγές- ηλεκτρονική διακυβέρνηση (διασύνδεση με δημόσιο τομέα)	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling		Παρακολούθησης
1	1.6	Εβδομάδα Ψηφιακής Ενημέρωσης	1	10000	10.000	ΕΑΠ, ΥπΨΗΠΤΕ	Ψηφιακές δεξιότητες για την καθημερινή ζωή	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Μάρτιος 2019	Παρακολούθησης
1	1.7	Εκπαίδευση νέων αποφοίτων Α.Ε.Ι. και Τ.Ε.Ι. στις δεξιότητες του επαγγελματικού προφίλ του International Marketing Manager				ΕΒΕΑ	Ψηφιακό μάρκετινγκ/ψηφιακή προβολή επιχείρησης	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Ιανουάριος- Δεκέμβριος 2019 (2 κύκλοι)	
1	1.8	Πρώθηση στην Απασχόληση Άνεργων ηλικίας >29-45 ετών πτυχιούχων θετικής, τεχνολογικής και οικονομικής κατεύθυνσης, μέσω κατάρτισης, στον κλάδο ΤΠΕ		2000	2000	Υπ. Εργασίας	Ανάπτυξη εφαρμογών, λογισμικού, δέσμης ενεργειών, ιστοσελίδων, γλώσσα προγραμματισμού, εγκατάσταση, συντήρηση και διαχείριση πληροφοριακών συστημάτων και δικτύων, ασφάλεια κυβερνοχώρου	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling		
1	1.9	Πρώθηση στην Απασχόληση Άνεργων νέων 25 έως 29 ετών πτυχιούχων θετικής, τεχνολογικής και οικονομικής κατεύθυνσης, μέσω κατάρτισης στον κλάδο ΤΠΕ		1580	1580	Υπ. Εργασίας	Ανάπτυξη εφαρμογών, λογισμικού, δέσμης ενεργειών, ιστοσελίδων, γλώσσα προγραμματισμού, εγκατάσταση, συντήρηση και διαχείριση πληροφοριακών συστημάτων και δικτύων, ασφάλεια κυβερνοχώρου	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Ιανουάριος- Δεκέμβριος 2019	

1	1.10	Απόκτηση εργασιακής εμπειρίας στο αντικείμενο του Digital Marketing για ανέργους σε μικρές και μικρομεσαίες επιχειρήσεις στον κλάδο τουρισμού .		1800	1800	Υπ. Εργασίας	Ανάπτυξη εφαρμογών, λογισμικού, δέσμης ενεργειών, ιστοσελίδων, γλώσσα προγραμματισμού, εγκατάσταση, συντήρηση και διαχείριση πληροφοριακών συστημάτων και δικτύων, ασφάλεια κυβερνοχώρου	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling		
1	1.11	Δράση κατάρτισης σε ΤΠΕ επιστημόνων θετικής, τεχνολογικής, οικονομικής κατεύθυνσης 24-29. Επανακατευθύνει πτυχιούχους με βασικές γνώσεις σε ΤΠΕ σε ειδικότητες με του κλάδου (των ΤΠΕ) με υψηλή ζήτηση. Καινοτόμες ειδικότητες σε σχέση με τα μέχρι τώρα προγράμματα που πρόσφεραν οριζόντιες δεξιότητες σε ΤΠΕ				Υπ. Εργασίας	Ανάπτυξη εφαρμογών, λογισμικού, δέσμης ενεργειών, ιστοσελίδων, ανάλυση δεδομένων, ασφάλεια στο διαδίκτυο	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling		Γνώσεων
1	1.12	Παρέμβαση επαγγελματικής ενδυνάμωσης σε ανέργους ηλικίας 18-29 (κατάρτιση, πρακτική, πιστοποίηση), στους τομείς της αγροδιατροφής, κυκλικής οικονομίας).				Υπ. Εργασίας	Ανάπτυξη εφαρμογών, λογισμικού, δέσμης ενεργειών, ιστοσελίδων, ανάλυση δεδομένων, ασφάλεια στο διαδίκτυο	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling		Γνώσεων
1	1.13	Digital Skills στις ΜΜΕ επιχειρήσεις στην Περιφέρεια Θεσσαλίας	2-4 ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ	1000	1000	Δήμος Τρικκαίων, Google, Τμήμα Καινοτομίας	Ψηφιακό μάρκετινγκ/ ψηφιακή προβολή επιχείρησης	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Ιανουάριος 2019 - Μάιος 2019	Όχι

1	1.14	Open labs σε συνεργασία με Δήμους				ΕΕΛΛΑΚ, Τοπική Αυτοδιοίκηση	Γλώσσα προγραμματισμού	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Ιανουάριος - Δεκέμβριος 2019	Όχι
1	1.15	Start Project		4140	4140	Δήμος Αθηναίων, Microsoft, Social Innov	Βασικές ψηφιακές δεξιότητες για την ψηφιακή κοινωνία, ασφάλεια κυβερνοχώρου, γλώσσα προγραμματισμού, μέσα κοινωνικής δικτύωσης, Ανάπτυξη εφαρμογών, λογισμικού, δέσμης ενεργειών, ιστοσελίδων	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Ιανουάριος - Δεκέμβριος 2019	Όχι
1	1.16	TechTalent School		5000	5000	Δήμος Αθηναίων, Microsoft, Social Innov	Βασικές ψηφιακές δεξιότητες για την ψηφιακή κοινωνία, ασφάλεια κυβερνοχώρου, γλώσσα προγραμματισμού, μέσα κοινωνικής δικτύωσης, Ανάπτυξη εφαρμογών, λογισμικού, δέσμης ενεργειών, ιστοσελίδων	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Ιανουάριος - Δεκέμβριος 2019	Παρακολούθησης
1	1.17	Μαθήματα Ανοιχτών Τεχνολογιών				ΕΕΛΛΑΚ	Ψηφιακές δεξιότητες για την καθημερινή ζωή	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Ιανουάριος - Δεκέμβριος 2019	Παρακολούθησης
1	1.18	Digital Skills στις ΜΜΕ επιχειρήσεις στην Περιφέρεια Κεντρικής Μακεδονίας	1-2 ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ	800-1000	800-1000	Google, Τμήμα Καινοτομίας, Περιφέρειας Κεντρικής Μακεδονίας	Ψηφιακό μάρκετινγκ/ ψηφιακή προβολή επιχείρησης	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Ιανουάριος 2019 - Μάιος 2019	Όχι

1	1.19	EaSI-PROGRESS Δράση «Οικοδομώντας Εναλλακτικά Καινοτομικά Σχήματα Δεξιοτήτων (BASIC)		30	30	Υπ. Παιδείας	Βασικές ψηφιακές δεξιότητες για την ψηφιακή κοινωνία	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	1/1/2019- 1/5/2020	Παρακολού θησης
1	1.20	Δημοτικά Κέντρα Δια Βίου Μάθησης Νησιών και Απομακρυσμένων Περιοχών		4000 0	84.502 άτομα για το σύνολο των προγραμ μάτων των ΚΔΒΜ	Υπ. Παιδείας	Βασικές ψηφιακές δεξιότητες για την ψηφιακή κοινωνία	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	1/1/2019 – 31/12/2020	Παρακολού θησης
1	1.21	Code and create				ΕΕΛΛΑΚ, Τμήμα Καινοτομί ας	Ανάπτυξη εφαρμογών, λογισμικού, δέσμης ενεργειών, ιστοσελίδων	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Ιανουάριος- Μάρτιος 2019	Παρακολού θησης
1	1.22	Innovathens		4000	4000	Δήμος Αθηναίων, Microsoft	Ανάπτυξη εφαρμογών, λογισμικού, δέσμης ενεργειών, ιστοσελίδων, Ψηφιακό μάρκετινγκ/ ψηφιακή προβολή επιχείρησης	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Ιανουάριος 2019- Δεκέμβριος 2019	Σε όλες δίνεται πιστοποιητικ ό παρακολούθ ησης. Δίνεται πιστοποιητικ ό γνώσεων μόνο στο miniMBA.

										Σε όλες δίνεται πιστοποιητικό παρακολούθησης. Δίνεται πιστοποιητικό γνώσεων μόνο σε μία εκ των δράσεων (Cisco CCNA που έχει και εξετάσεις).
1	1.23	Ανοιχτά Σχολεία		1900	1900	Δήμος Αθηναίων, Microsoft	Ανάπτυξη εφαρμογών, λογισμικού, δέσμης ενεργειών, ιστοσελίδων	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Ιανουάριος 2019- Δεκέμβριος 2019	
1	1.24	Εισαγωγή μικρών και μεσαίων επιχειρήσεων σε τεχνολογίες ηλεκτρονικής εκπαίδευσης και κατάρτισης για την εκπαίδευση των υπαλλήλων ή των πελατών τους		100 MME	100 MME	Mathemagenesis, ΣΕΠΕ, ΕΒΕΑ	Ειδικές επαγγελματικές εφαρμογές λογισμικού	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Απρίλιος, Ιούνιος, Οκτώβριος	Όχι
1	1.25	Ψηφιακές υπογραφές	52	100	5200	Υπ. Οικονομίας	Αυτοματισμός γραφείου (word, excel, ppt, msproject, internet, e-mail κτλ)	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Δεύτερο τετράμηνο 2019	Παρακολούθησης
1	1.26	Εκδήλωση από το Τμήμα Καινοτομίας σε συνεργασία με το ΕΒΕΑ για ενημέρωση επιχειρήσεων σε θέματα ψηφιακά και νέων τεχνολογιών (cloudservices κλπ)	1	200	200	Τμήμα Καινοτομίας, ΕΒΕΑ		Εκδήλωση	Σεπτέμβριος 2019	Όχι
1	1.27	Ημερίδα στο ΕΒΕΑ για το πρόγραμμα digital opportunity της Ευρωπαϊκής	1	100	100	Τμήμα Καινοτομίας, ΕΒΕΑ		Εκδήλωση	Μάιος 2019	Όχι

		Επιτροπής								
1	1.28	Media literacy Week 2019				MLI		Εκδήλωση	Σεπτέμβριος-Οκτώβριος 2019	Όχι
1	1.29	Athens Innovation Festival (AIF)	1	4000	4000	ΕΒΕΑ		Εκδήλωση	Νοέμβριος 2019	Όχι
1	1.30	Digital Greece				Υπ. Ψηφιακής Πολιτικής		Εκδήλωση	Μάρτιος 2019	Όχι
1	1.31	Εκδήλωση Εθνικού Σχεδίου Δράσης για την Ενίσχυση των Ψηφιακών Δεξιοτήτων 2019	1	60	40	Τμήμα Καινοτομίας		Εκδήλωση	18-Ιαν-19	Όχι
1	1.32	Patras Science Festival	1	6500	6500	ΕΑΠ		Εκδήλωση	Μάιος 2019	Όχι
1	1.33	Εκδήλωση του Τμήματος Καινοτομίας στην Περιφέρεια Κεντρικής Μακεδονίας για την προώθηση της δράσης Grow Greek Tourism Online	1	100	100	Τμήμα Καινοτομίας		Εκδήλωση	Οκτώβριος 2019	Όχι
2	2.1	Εκπαίδευση δημοσίων υπαλλήλων σε δικτύωση υπολογιστών				Τμήμα Καινοτομίας, Cisco	Εγκατάσταση, συντήρηση και διαχείριση πληροφοριακών συστημάτων και δικτύων	Ανάπτυξη προηγμένων δεξιοτήτων στον τομέα ΤΠΕ	Οκτώβριος 2019	Παρακολούθησης

2	2.2	Αναβάθμιση Ψηφιακών Δεξιοτήτων Δημοτικών Υπαλλήλων	2 ΚΥΚΛΟΙ, 3 ΜΑΘΗ ΜΑΤΑ	500	500	Τμήμα Καινοτομίας, Mathemagenesis	Αυτοματισμός γραφείου (word, excel, ppt, msproject, internet, e-mail κτλ)	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Απρίλιος (προετοιμασία) - Μάιος (υλοποίηση) και Οκτώβριος (προετοιμασία) - Δεκέμβριος 2019 (υλοποίηση)	Παρακολούθησης
2	2.3	Χρήση ψηφιακών εργαλείων στη διαχείριση εργασιών	40	800	800	Υπ. Οικονομίας	Αυτοματισμός γραφείου (word, excel, ppt, msproject, internet, e-mail κτλ)	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Ιανουάριος - Δεκέμβριος 2019	Παρακολούθησης
2	2.4	Open Public Data	6	1000-1500	1000-1500	Υπ. Διοικητικής Ανασυγκρότησης/Τμήμα Διαφάνειας και Ανοικτής Διακυβέρνησης, Τμήμα Καινοτομίας, ΕΒΕΑ	Ψηφιακές συναλλαγές-ηλεκτρονική διακυβέρνηση (διασύνδεση με δημόσιο τομέα)	Εκδήλωση	Ιανουάριος - Δεκέμβριος 2019	Όχι
2	2.5	Εκδήλωση για την κυβερνο-ασφάλεια και τα δίκτυα	1	100	100	Τμήμα Καινοτομίας, Cisco	Ασφάλεια κυβερνοχώρου, εγκατάσταση, συντήρηση και διαχείριση πληροφοριακών συστημάτων και δικτύων	Εκδήλωση	Μάρτιος 2019	Όχι
3	3.1	Code Week 2019	1	150	150 μαθητές	Τμήμα Καινοτομίας	Γλώσσα προγραμματισμού	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	19 και 20 Οκτωβρίου 2019	Παρακολούθησης

3	3.2	Εκπαίδευση Καθηγητών Πληροφορικής Learn to Play with Coding	1	40	40 καθηγητές	Τμήμα Καινοτομίας	Γλώσσα προγραμματισμού	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	Σεπτέμβριος 2019	Παρακολούθησης
3	3.3	Διήμερο εργαστήριο μάθησης αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων : Greektoys	1	30	30 μαθητές	Τμήμα Καινοτομίας / Greek Toys	Γλώσσα προγραμματισμού	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	Φεβρουάριος 2019, Οκτώβριος 2019	Παρακολούθησης
3	3.4	Tech Talent School- Train the trainers		3000-4000	3000-4000	Social Innov	Soft skills	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	Ιανουάριος- Δεκέμβριος 2019	Παρακολούθησης
3	3.5	Σεμινάρια διά ζώσης και εξ αποστάσεως (webinars) με θέμα την εκπαιδευτική ρομποτική και τον προγραμματισμό, για τους εκπαιδευτικούς/προπονητές που προετοιμάζουν ομάδες μαθητών για συμμετοχή στον Πανελλήνιο Διαγωνισμό Εκπαιδευτικής Ρομποτικής 2019				WROHellas	Γλώσσα προγραμματισμού	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας		
3	3.6	Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των Ψηφιακών Τεχνολογιών στη Διδακτική Πράξη (Επιμόρφωση Β' Επιπέδου Τ.Π.Ε.)		13000	13000 εκπαιδευτικοί	Υπ. Παιδείας	Soft skills	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	Ιανουάριος- Ιούλιος 2020	Παρακολούθησης και Γνώσεων
3	3.7	Κρατικό Πιστοποιητικό Πληροφορικής		25000	25000 μαθητές	Υπ. Παιδείας	Βασικές ψηφιακές δεξιότητες για την ψηφιακή οικονομία	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	Ιανουάριος 2019 – Μάιος 2020	Γνώσεων

3	3.8	eTwinning		7000	Για τη διετία 2019- 2020 πρόβλεψ η για 15.000 ακόμα εκπαιδευ τικούς	Υπ. Παιδείας	Soft skills	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	Ιανουάριος- Δεκέμβριος 2019	Παρακολού θησης
3	3.9	eSafety Label+: Become the next eSafety Champion				Υπ. Παιδείας	Ασφάλεια κυβερνοχώρου	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	Ιανουάριος- Δεκέμβριος 2019	Πιστοποίησ η ετικέτας ψηφιακής ασφάλειας (gold, silver, bronze)
3	3.10	Open School Doors: Developing diverse school / parents communities through innovative partnerships		70	70 εκπαιδευ τικοί	Υπ. Παιδείας	Μέσα κοινωνικής δικτύωσης	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	Σεπτέμβριος 2019	Παρακολού θησης
3	3.11	Επέκταση και Αξιοποίηση της Ψηφιακής Εκπαιδευτικής Πλατφόρμας, των Διαδραστικών Βιβλίων και του Αποθετηρίου Μαθησιακών Αντικειμένων				Υπ. Παιδείας	Ανάπτυξη εφαρμογών, λογισμικού, δέσμης ενεργειών, ιστοσελίδων	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	Ιανουάριος- Δεκέμβριος 2019	Όχι
3	3.12	Καθολικός σχεδιασμός και εξειδικευμένη εκπαιδευτική υποστήριξη για την ένταξη μαθητών με αναπηρία ή/και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες - Ανάπτυξη προσβάσιμου ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού		4080 0	31000 μαθητές και 9800 εκπαιδευ τικοί	Υπ. Παιδείας	Ειδικές επαγγελματικές εφαρμογές λογισμικού	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	Ιανουάριος- Δεκέμβριος 2019	Όχι

3	3.13	Tech Talent School- Train the trainers- για καθηγητές Πληροφορικής Αθμίας και Βθμίας εκπαίδευσης		100	100	Τμήμα Καινοτομίας, Social Innov	Soft skills	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	Ιανουάριος- Δεκέμβριος 2019	Παρακολούθησης
3	3.14	eTwinning- eTwinning STEM2.0 action		320 σχολεία	320 σχολεία	Υπ. Παιδείας	Δεξιότητες STEM	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	Ιανουάριος- Μάρτιος 2019	Παρακολούθησης
3	3.15	eTwinning- eTwinning Innovative Awarded Schools		30 σχολεία	30 σχολεία	Υπ. Παιδείας	Soft skills	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	Ιανουάριος- Δεκέμβριος 2019	
3	3.16	eTwinning- Teacher Training Institute Project και Online ευκαιρίες επαγγελματικής ανάπτυξης		20000	20.000 εκπαιδευτικοί	Υπ. Παιδείας	Soft skills	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	Ιανουάριος- Δεκέμβριος 2019	Παρακολούθησης
3	3.17	eTwinning- Onsite National Professional Development opportunities in 2019 and 2020			500 εκπαιδευτικοί, 20 μέλη της Ελληνικής Εθνικής Υπηρεσίας Υποστήριξης της δράσης eTwinning (EYY)	Υπ. Παιδείας	Soft skills	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	Ιανουάριος- Δεκέμβριος 2019	
3	3.18	Ευρωπαϊκή Ατζέντα για την εκπαίδευση ενηλίκων		150	150	Υπ. Παιδείας	Βασικές ψηφιακές δεξιότητες για την ψηφιακή κοινωνία	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	Ιανουάριος- Δεκέμβριος 2019	Γνώσεων

3	3.19	Ανάπτυξη δεξιοτήτων πληροφορικής και προγραμματισμού καθηγητών Πληροφορικής και μαθητών Αθμίας και Βθμιας εκπαίδευσης της Περιφέρειας Κρήτης	1	50	50	Υπ. Παιδείας	Γλώσσα προγραμματισμού	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	Ιανουάριος-Δεκέμβριος 2019	Γνώσεων
3	3.20	Εκπαιδεύσεις για τους Μελλοντικούς Επαγγελματίες του Τουρισμού	ΕΩΣ 10	3000	3000	Google, Τμήμα Καινοτομίας	Ψηφιακό μάρκετινγκ/ψηφιακή προβολή επιχείρησης	Εκπαίδευση στο χώρο της Παιδείας	Φεβρουάριος 2019 - Δεκέμβριος 2019	Παρακολούθησης
3	3.21	Διαγωνισμός Ρομποτικής				ΕΕΛΛΑΚ	Γλώσσα προγραμματισμού, δεξιότητες STEM	Εκδήλωση	Ιανουάριος-Μάιος 2019	Όχι
3	3.22	Πανελλήνιος Διαγωνισμός Εκπαιδευτικής Ρομποτικής	1	4200 (3.500+700)	3500-4000 μαθητές, 700-800 εκπαιδευτικοί Πληροφορικής	WROHellas	Γλώσσα προγραμματισμού, εκπαίδευση STEM	Εκδήλωση	Φεβρουάριος 2019	Συμμετοχής
3	3.23	Ημερίδες/εκδηλώσεις εισαγωγής αρχάριων εκπαιδευτικών και μαθητών στην εκπαιδευτική ρομποτική και στον προγραμματισμό				WROHellas	Γλώσσα προγραμματισμού	Εκδήλωση	Ιανουάριος 2019	Συμμετοχής

4	4.1	Αναβάθμιση Ψηφιακών Δεξιοτήτων Δημοτικών Υπαλλήλων Γυναικών	1	100	100	Mathemagenesis	Αυτοματισμός γραφείου (word, excel, ppt, msproject, internet, e-mail κτλ)	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Απρίλιος (προετοιμασία) - Μάιος (υλοποίηση) και Οκτώβριος (προετοιμασία) - Δεκέμβριος 2019 (υλοποίηση)	Συμμετοχής
4	4.2	Digital Coding – Girls Coding	3	500	500 παιδιά, 3 εκδηλώσεις	KEAN	Γλώσσα προγραμματισμού	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Ιανουάριος- Μάιος 2019	Παρακολούθησης
4	4.3	Εκπαίδευση κοριτσιών σε διαχείριση δικτύων	2	60	60	CISCO, ΓΓΙΦ	Εγκατάσταση, συντήρηση και διαχείριση πληροφοριακών συστημάτων και δικτύων	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Ιανουάριος- Δεκέμβριος 2019	Γνώσεων
4	4.4	A.I. BootcampforGirls				Microsoft	Βασικές ψηφιακές δεξιότητες για την ψηφιακή κοινωνία	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling		
5	5.1	Κατάρτιση υπηρεσιών πληροφορικής δημοσίου τομέα στην κυβερνο-ασφάλεια	1	20	20	Τμήμα Καινοτομίας (Cisco)	Ασφάλεια κυβερνοχώρου	Ανάπτυξη προηγμένων δεξιοτήτων στον τομέα ΤΠΕ	Απρίλιος 2019	Γνώσεων
5	5.2	Εκπαίδευση υπαλλήλων υπηρεσιών πληροφορικής δημοσίου τομέα σε δίκτυα	1	20	20	Τμήμα Καινοτομίας (Cisco)	Εγκατάσταση, συντήρηση και διαχείριση πληροφοριακών συστημάτων και δικτύων	Ανάπτυξη προηγμένων δεξιοτήτων στον τομέα ΤΠΕ	Σεπτέμβριος 2019	Όχι

5	5.3	Εφαρμογή των analytics στην λήψη αποφάσεων	1	40	Αριθμός φορέων 20 Αριθμός υπαλλήλων 40	Τμήμα Καινοτομίας	Ανάλυση δεδομένων	Ανάπτυξη προηγμένων δεξιοτήτων στον τομέα ΤΠΕ	Μάρτιος 2019 (στελέχη) και Σεπτέμβριος 2019 (Τμήματα Πληροφορικής)	Όχι
5	5.4	Έργο "Code my city"	1	50	50	Τμήμα Καινοτομίας	Γλώσσα προγραμματισμού	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Ιανουάριος-Φεβρουάριος 2019	Όχι
5	5.5	Εκδήλωση "Introduce my city with coding"	1	80	80 μαθητές, 15 σχολεία	Τμήμα Καινοτομίας	Καινοτομία	Εκδήλωση	30-Μαρ-19	Όχι
5	5.6	Innovation Lab: Συνδιαμόρφωση δράσεων για τις ψηφιακές δεξιότητες	1	50	50	Τμήμα Καινοτομίας	Καινοτομία	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Μάιος 2019	Όχι
5	5.7	Innovation Lab: Οι προκλήσεις των ψηφιακών δεξιοτήτων στην Ελλάδα	1	10	10	Τμήμα Καινοτομίας	Καινοτομία	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Νοέμβριος 2019	Όχι
5	5.8	Innovation Lab: Προώθηση της καινοτομίας στην δημόσια διοίκηση	1	10	10	Τμήμα Καινοτομίας	Καινοτομία	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Οκτώβριος 2019	Όχι
5	5.9	Innovation Lab: Digital Innovation Hubs	1	10	10	Τμήμα Καινοτομίας	Καινοτομία	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Σεπτέμβριος 2019	Όχι
5	5.10	Innovation Lab: Καινοτομία στον τομέα της Υγείας (τομέας υγείας)	1	10	10	Τμήμα Καινοτομίας	Καινοτομία	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Δεκέμβριος 2019	Όχι

5	5.11	Εργαστήρια -εκπαίδευση σε δείκτες ψηφιακής οικονομίας	4	10	10	Τμήμα Καινοτομίας	Καινοτομία	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Αθήνα Μάρτιος 2019, Θεσ/νική Μάιος 2019, Αλεξ/πολη Σεπ 2019, Κρήτη Δεκέμβριος 2019	Όχι
5	5.12	Innovation Lab: Η εισαγωγή του κώδικα στην εκπαίδευση- η δέσμευση στην εργαστηριακή μάθηση	1			Τμήμα Καινοτομίας	Καινοτομία	Αναβάθμιση δεξιοτήτων/ Upskilling	Σεπτέμβριος 2019	Όχι
5	5.13	Συνέδριο Καινοτομίας και Καλών Πρακτικών Δημόσιου Τομέα	1	100	Φορείς 30 Άτομα 100	Τμήμα Καινοτομίας	Καινοτομία	Εκδήλωση	Νοέμβριος 2019	Όχι