



Π5.1 Πλάνο Ενεργειών Διάχυσης

DATE: 15/08/2020

ΔΡΑΣΗ ΕΘΝΙΚΗΣ ΕΜΒΕΛΕΙΑΣ «ΕΡΕΥΝΩ-ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ- ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ»

T1EΔK-05094 - Λεξιπαίγνιο

Ανάπτυξη προηγμένου, καινοτόμου και state-of-the-art υπολογιστικού περιβάλλοντος, για τη δημιουργία ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών που απευθύνονται σε μαθητές με στόχο: α) τη βελτίωση του γλωσσικού και γενικότερα μαθησιακού τους επιπέδου και β) την ανάπτυξη ποικίλων δεξιοτήτων τους σχετικά με το λεξιλόγιο και τη γλώσσα γενικότερα, αλλά και το περιεχόμενο ειδικών γνωστικών αντικειμένων (π.χ. γεωλογία-γεωγραφία, βιολογία κ.ά.).



ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΕΝΑΡΞΗΣ ΕΡΓΟΥ	09/07/2018
ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΡΓΟΥ	40 Μήνες



ΕΠΑνεΚ 2014-2020
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ
ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Π5.1 Πλάνο Ενεργειών Διάχυσης	
ΑΡΧΙΚΗ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ:	08/2020
ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ:	08/2020
ΕΙΔΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ:	Έκθεση
ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:	Δρ. Χρ. Τσαλίδης (Neurocom)
ΕΚΔΟΣΗ ΕΓΓΡΑΦΟΥ:	v. 0.4

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ	
Όνομα	Φορέας
Αριστείδης Βαγγελάτος	ΙΤΥΕ
Μόνικα Γαβριηλίδου	ΙΤΥΕ
Μαρία Φουντάνα	ΙΤΥΕ
Νίκος Αλεξόπουλος	ΙΤΥΕ
Χρήστος Τσαλίδης	NEUROCOM
Βασίλης Σπιταδάκης	NEUROCOM
Ιωάννης Σταματοπούλος	NEUROCOM
Γιώργος Παναγιωτάκης	NEUROCOM
Μαρία Φωστιέρη	NEUROCOM
Γιάννης Καφούσης	NEUROCOM
Αναστάσιος Καλαενζτής	NEUROCOM
Κωνσταντίνος Αλεξάκης	NEUROCOM

«Το παραδοτέο υλοποιήθηκε στο πλαίσιο της Δράσης ΕΡΕΥΝΩ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ - ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ και συγχρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Ένωση και εθνικούς πόρους μέσω του Ε.Π. Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα & Καινοτομία (ΕΠΑνΕΚ) (κωδικός έργου: ΤΙΕΔΚ-05194)»

Πίνακας Περιεχομένων

1. Εισαγωγή	3
2. Το έργο ‘Λεξιπαίγνιο’	4
2.1 Οι στόχοι του έργου	4
2.2 Οι εταίροι του έργου	5
3 Σχεδιασμός Διάχυσης Αποτελεσμάτων.....	6
3.1 Δημοσιοποίηση και Δικτύωση στην Εκπαιδευτική Κοινότητα.....	6
3.2 Μοντέλο Επιχειρηματικής Αξιοποίησης και Business Planning	6
4 Προγραμματισμένες δράσεις διάχυσης.....	8
5 Καθορισμός ομάδων κοινού του έργου ‘Λεξιπαίγνιο’	9
6 Παρακολούθηση και αξιολόγηση πορείας υλοποίησης των στρατηγικών διάχυσης	10
7 Παραρτήματα.....	11
7.1 Λογότυπο έργου.....	11
7.2 Ιστοσελίδα έργου.....	13

1. Εισαγωγή

Το έργο ΛΕΞΠΑΙΓΝΙΟ, είναι ένα ερευνητικό έργο, ενταγμένο στη Δράση ΕΡΕΥΝΩ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ - ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ που συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση και εθνικούς πόρους μέσω του Ε.Π. «Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα & Καινοτομία» (ΕΠΑνΕΚ) (κωδικός έργου:Τ1ΕΔΚ-05194). Για την υλοποίησή του συνεργάζονται δύο φορείς: το ερευνητικό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων (ΙΤΥΕ) και η εταιρεία Neurocom Α.Ε.

Αντικείμενο του έργου αποτελεί η ανάπτυξη ενός σύγχρονου καινοτόμου και state-of-the-art υπολογιστικού περιβάλλοντος, για τη δημιουργία ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών που απευθύνονται σε μαθητές (πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης) για: α) τη βελτίωση του γλωσσικού και γενικότερα μαθησιακού τους επιπέδου και β) την ανάπτυξη ποικίλων δεξιοτήτων τους σχετικά με το λεξιλόγιο και τη γλώσσα γενικότερα, αλλά και το περιεχόμενο ειδικών γνωστικών αντικειμένων (π.χ. γεωλογία-γεωγραφία, βιολογία, κτλ.).

Το παρόν παραδοτέο, Π5.1: *Πλάνο Ενεργειών Διάχυσης*, περιγράφει το σχεδιασμό για τη διάχυση των αποτελεσμάτων του έργου.

2. Το έργο ‘Λεξιπαίγνιο’

Τα τελευταία χρόνια, με την ένταξη των νέων τεχνολογιών τόσο στη σχολική όσο και στη γενικότερη καθημερινότητα των μαθητών, εξελίσσεται μια σημαντική αλλαγή στο μοντέλο διδασκαλίας και μάθησης, όπου πλέον οι ΤΠΕ παίζουν σημαντικό ρόλο. Στο πλαίσιο αυτό, η χρήση ψηφιακών παιχνιδιών για την υποστήριξη της μάθησης (game based learning) μέσα από ένα εναλλακτικό πιο ελκυστικό τρόπο, έχει ιδιαίτερα μεγάλη ανάπτυξη σε Ευρωπαϊκό αλλά και σε παγκόσμιο επίπεδο.

Τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν ένα ταχύτατα αναπτυσσόμενο πεδίο, καθώς συνιστούν τη δημοφιλέστερη τεχνολογία στη νεανική διασκέδαση. Η εκπαιδευτική δυναμική των παιχνιδιών σχετίζεται με τις ιδιότητες της υποκίνησης, της διασκέδασης και της πρόκλησης ενδιαφέροντος, οι οποίες θεωρείται ότι μπορούν να οδηγήσουν σε θετικά μαθησιακά αποτελέσματα. Ειδικότερα, όπως αναφέρεται στη σχετική βιβλιογραφία (βλ. και ερευνητικά αποτελέσματα του έργου), τα παιχνίδια μέσω υπολογιστή προσδίδουν ένα γρήγορο και ενδιαφέροντα ρυθμό στη διδασκαλία, σε αντίθεση με τα συμβατικά διδακτικά μέσα, και υπό αυτή την έννοια μπορούν να αποτελέσουν μια νέα μορφή ηλεκτρονικής μάθησης.

Το περιβάλλον που αναπτύσσεται στο πλαίσιο του έργου, υποστηρίζει την αυτόματη παραγωγή ερωτήσεων που αφορούν τα διαφορετικά επίπεδα δομής και χρήσης της νέας ελληνικής, για παράδειγμα την ορθογραφία, τη μορφολογία, το γενικό λεξιλόγιο και την ορολογία γνωστικών τομέων όπως χρησιμοποιούνται στα σχολικά εγχειρίδια, ενταγμένων στο πλαίσιο και στην αφήγηση ηλεκτρονικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών.

Επιπλέον, προσφέρει στους εκπαιδευτικούς τη δυνατότητα αυτοματοποιημένης δημιουργίας μεγάλου όγκου ερωτήσεων υπό τη μορφή ποικίλων εκπαιδευτικών παιχνιδιών (π.χ. σταυρόλεξα, παιχνίδια αντιστοίχισης, παιχνίδια επιλογής σωστού-λάθους, παιχνίδια συμπλήρωσης κενών, παιχνίδια αναγραμματισμών κ.ά.) με δυνατότητα προσδιορισμού παραμέτρων περιοχής ενδιαφέροντος όπως: α) την εκπαιδευτική βαθμίδα, β) το διδακτικό αντικείμενο (π.χ. γλώσσα, γεωλογία-γεωγραφία, βιολογία κ.ά.), γ) τη σχολική τάξη και τη διδακτική ενότητα, δ) τη γενικότερη κατηγορία γραμματικού φαινομένου (π.χ. ορθογραφία, κλίση, σύνταξη, λεξιλόγιο), κ.α.

2.1 Οι στόχοι του έργου

Στόχο του έργου αποτελεί η ανάπτυξη ενός σύγχρονου καινοτόμου και state-of-the-art υπολογιστικού περιβάλλοντος, για τη δημιουργία ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών που απευθύνονται σε μαθητές (πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης) για: α) τη βελτίωση του γλωσσικού και γενικότερα μαθησιακού τους επιπέδου και β) την ανάπτυξη ποικίλων

δεξιοτήτων τους σχετικά με το λεξιλόγιο και τη γλώσσα γενικότερα, αλλά και το περιεχόμενο ειδικών γνωστικών αντικειμένων (π.χ. γεωλογία-γεωγραφία, βιολογία, κτλ.).

Η καινοτομία και η πρωτοτυπία του συγκεκριμένου έργου έγκειται στη δυναμική του ιδιότητα, στη δυνατότητά του δηλαδή να παράγει μεγάλο αριθμό ερωτήσεων ενσωματωμένων στο πλαίσιο ποικίλων και διαφορετικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών/σεναρίων (π.χ. κρυπτόλεξα, σταυρόλεξα, παιχνίδια αντιστοίχισης, συμπλήρωσης κενών, παιχνίδια επιλογής κτλ.), αξιοποιώντας ηλεκτρονικούς γλωσσικούς πόρους μεγάλης έκτασης, όπως σώμα κειμένων σχολικών βιβλίων, σώμα εκπαιδευτικού υλικού ηλεκτρονικών αποθετηρίων, μορφολογικό λεξικό με 90.000 λήμματα και 1.200.000 παραγόμενους κλιτικούς τύπους, θησαυρό συνωνύμων και αντιθέτων 22.000 λημμάτων, καθώς και εργαλεία επεξεργασίας κειμένων και εξαγωγής πληροφορίας από κείμενα.

2.2 Οι εταίροι του έργου

Για την υλοποίηση της πρότασης συνεργάζονται δύο φορείς: η εταιρεία Neurocom A.E. (www.neurocom.eu) και το Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων (ITYE) «Διόφαντος» (www.cti.gr).

Η εταιρεία Neurocom έχει μακρόχρονη εμπειρία στην κατασκευή λογισμικού. Σε σύμπραξη με την εταιρεία Neurolingo έχει αναπτύξει και διαθέτει σημαντικές υποδομές που αφορούν την ανάπτυξη πόρων και εργαλείων επεξεργασίας φυσικής γλώσσας, και ιδιαίτερα της νέας ελληνικής.

Το ΙΤΥΕ είναι ένας ερευνητικός φορέας που ασχολείται κατά κύριο λόγο με τις ΤΠΕ και την εφαρμογή τους στην παιδεία (τόσο ερευνητικά όσο και αναπτυξιακά). Ειδικότερα, έχει αναπτύξει σημαντικές δράσεις αναφορικά με ψηφιακό υλικό για την εκπαίδευση αλλά και την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών σε ΤΠΕ, καθώς και έχει σχεδιάσει και αναπτύξει εκπαιδευτικά παιχνίδια στο πλαίσιο έργων.

3 Σχεδιασμός Διάχυσης Αποτελεσμάτων

Με βάση τόσο τον «τεχνικό σχεδιασμό» του έργου, όσο και τις πραγματικές ανάγκες του, στο πλαίσιο της Ενότητας Εργασίας 5 (EE5), προγραμματίζονται δράσεις διάχυσης με τους εξής στόχους:

- α) να δημοσιοποιήσουν τα αποτελέσματα του έργου και τα δυνητικά οφέλη του και
- β) να τεκμηριώσουν το σχέδιο εξέλιξης και επιχειρηματικής αξιοποίησης των αποτελεσμάτων του έργου.

Οι στόχοι αυτοί σχεδιάζονται να επιτευχθούν μέσα από ποικίλες δράσεις.

3.1 Δημοσιοποίηση και Δικτύωση στην Εκπαιδευτική Κοινότητα

Η πρώτη δράση διάχυσης των αποτελεσμάτων του έργου αφορά στο παρόν κείμενο, το οποίο αποτελεί και το αρχικό master plan για τη διάχυση του έργου.

Οι πρώτες ενέργειες διάχυσης θα αφορούν τη δημοσιοποίηση της προσπάθειας μέσω της δημιουργίας ιστότοπου παρουσίασης του έργου (έχει ήδη ξεκινήσει και βρίσκεται στη διεύθυνση lexiraignio.cti.gr) και τη δημιουργία ενός δικτύου άμεσης επικοινωνίας με ομάδα χρηστών από τον χώρο της εκπαίδευσης, οι οποίοι θα λαμβάνουν online τακτική ενημέρωση για το έργο.

Η ομάδα αυτή θα επεκτείνεται καθ' όλη τη διάρκεια του έργου μέσα από τη συνεχή επίτευξη κατάλληλων επαφών στον χώρο της εκπαίδευσης (μέσω επαφών με το Υπ. Παιδείας και άλλους φορείς ή επιχειρήσεις).

Στη συνέχεια, θα ξεκινήσουν οι ενέργειες διάχυσης, που περιλαμβάνουν κυρίως τις συναντήσεις επίδειξης του έργου, τη συμμετοχή σε εκθέσεις, συνέδρια και παρουσιάσεις με αντικείμενο την παρουσίαση του έργου, των αποτελεσμάτων του και των αναμενόμενων ωφελειών για την εκπαιδευτική κοινότητα.

Να σημειωθεί ότι πέρα από αυτή καθαυτή τη διάχυση των αποτελεσμάτων, η επαφή με τους χρήστες αναμένουμε να μας επιστρέψει και σχόλια/παρατηρήσεις και προτροπές για την βελτίωση των αποτελεσμάτων, κάτι στο οποίο προσδοκάμε και δίνουμε μεγάλη αξία. Για το λόγο αυτό θα συνταχθεί και σχετικό ερωτηματολόγιο που θα αναρτηθεί στο site.

3.2 Μοντέλο Επιχειρηματικής Αξιοποίησης και Business Planning

Μελετώντας τα πρακτικά συναντήσεων που θα προκύψουν από τις ενέργειες διάχυσης θα προκύψουν συμπεράσματα για την αποδοχή της εκπαιδευτικής κοινότητας και της αγοράς. Με βάση αυτά θα σχεδιασθεί η εξέλιξη των αποτελεσμάτων σε ολοκληρωμένο προϊόν, έτοιμο για

εμπορική εκμετάλλευση και αξιοποίηση. Θα συνταχθεί μελέτη επιχειρησιακού πλάνου όπου θα καταγράφονται οι απαραίτητες ενέργειες εξέλιξης, πλάνο marketing και ανάγκες λειτουργίας, οι επενδύσεις και οι ποσοτικοποιημένες απεικονίσεις τους σε χρηματο-οικονομικό πλάνο επενδύσεων, λειτουργικών εσόδων, εξόδων και cash flow.

Το κύριο αποτέλεσμα και όφελος της ενότητας εργασίας είναι η μέτρηση του ενδιαφέροντος της εκπαιδευτικής κοινότητας και της αγοράς για τα αποτελέσματα και τις επιδεικνυόμενες υπηρεσίες του έργου, ώστε τελικά να σχεδιαστεί η εξέλιξη του ολοκληρωμένου προϊόντος και η εμπορική του εκμετάλλευση προς όφελος της επιχείρησης αλλά και εν γένει της εκπαιδευτικής κοινότητας.

4 Προγραμματισμένες δράσεις διάχυσης

Για τη διάχυση των αποτελεσμάτων του έργου προβλέπονται στοχευμένες δράσεις, οι οποίες προβλέπουν:

- Δημιουργία ταυτότητας του έργου:
 - Logo (έχει ήδη ολοκληρωθεί, βλέπε και σχετικό παράρτημα με εναλλακτικές λύσεις και τη λύση που τελικά επελέγη).
 - Αφίσα.
- Δημιουργία Ιστοσελίδας του έργου (έχει ήδη δημοσιευτεί η πρώτη έκδοση και βρίσκεται στη διεύθυνση Lexipaignio.cti.gr).
- Παρουσιάσεις σε συνέδρια (Ελληνικά και διεθνή). Ειδικά από τα ελληνικά συνέδρια με κοινό εκπαιδευτικούς, αναμένουμε και μια ανάδραση σε σχέση με προτάσεις και παρατηρήσεις βελτίωσης για τις υποδομές που θα χτιστούν και τα εκπαιδευτικά παιχνίδια που θα ολοκληρωθούν.
- Παρουσιάσεις σε εκθέσεις.
- Δημιουργία σελίδων κοινωνικής δικτύωσης.
- Δημοσιοποίηση μέσα από άλλες ιστοσελίδες, φορείς, έργα.

5 Καθορισμός ομάδων κοινού του έργου 'Λεξιπαίγνιο'

Ο ακριβής προσδιορισμός των ομάδων κοινού αποσκοπεί στη βέλτιστη επιλογή των κατάλληλων μέσων που θα χρησιμοποιηθούν για να μεταφέρουν τα μηνύματα του έργου. Συγκεκριμένα, στο πλαίσιο του έργου 'Λεξιπαίγνιο' ορίζονται 6 διαφορετικές ομάδες κοινού ως εξής:

1. Φορείς και επαγγελματίες στο πεδίο της εκπαίδευσης: σχολεία, εκπαιδευτικοί οργανισμοί, εκπαιδευτικά προγράμματα, κοινότητες εκπαιδευτικών κτλ.
2. Επαγγελματίες της πληροφορικής και των νέων τεχνολογιών κτλ.
3. Επιχειρηματίες, επαγγελματίες στον χώρο του gaming.
4. Γονείς μαθητών σε πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση.
5. Ενήλικες που ενδιαφέρονται να διδαχθούν την ελληνική ως ξένη γλώσσα.
6. Το ευρύ κοινό.

6 Παρακολούθηση και αξιολόγηση πορείας υλοποίησης των στρατηγικών διάχυσης

Ο παρακάτω πίνακας θα ενημερώνεται σε τακτά χρονικά διαστήματα από τους εταίρους του έργου σχετικά με όλες τις δράσεις επικοινωνίας και διάχυσης που λαμβάνουν χώρα και των υλικών που δημιουργούνται στα πλαίσια των δράσεων αυτών.

A/A	ΔΡΑΣΗ/ΥΛΙΚΟ	ΕΤΑΙΡΟΣ	ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ	ΕΙΔΟΣ	ΜΗΝΑΣ
1	Δημιουργία υλικών επικοινωνίας έργου (λογότυπο)				
2	Δημιουργία και ενημέρωση ιστοσελίδας έργου				
3	Συμμετοχή σε εμπορική έκθεση				
4	Συμμετοχή σε επιστημονικά συνέδρια/δημοσίευση σε επιστημονικό περιοδικό				
5	Δημοσιεύσεις σε μη επιστημονικά περιοδικά				
6	Δημιουργία υλικών επικοινωνίας (αφίσα)				
7	Δημιουργία και ενημέρωση μέσων κοινωνικής δικτύωσης				
8	Δημοσιοποίηση σε άλλες ιστοσελίδες				
9	Τελική έκθεση ολοκλήρωσης έργου				
10	Άλλο...				

7 Παραρτήματα

7.1 Λογότυπο έργου

Για τη δημιουργία του λογοτύπου του έργου, ετοιμάστηκαν 2-3 πρωτότυπα τα οποία εξέτασε η ομάδα έργου και κατέληξε να επιλέξει το ένα (βλέπε στη συνέχεια).





7.2 Ιστοσελίδα έργου

Ήδη από τα τέλη του πρώτου έτους υλοποίησης του έργου, ετοιμάστηκε η ιστοσελίδα του, η οποία εκτός από μέσο διάχυσης, αποτελεί και σημείο συγκέντρωσης των αποτελεσμάτων του.

