

на базата на дигиталния речник и чрез оценяване на придобитите знания чрез печатен дигитален паспорт.

Обобщение на активности

Дейности	Модалност	Равнище
Активност 4.4.1. Дигитален речник за участие и ангажираност	В клас	Средно
Активност 4.4.2. БИНГО за дигитални граждани	В клас	Средно
Активност 4.4.3. Дигитален паспорт	В клас	Средно

Активност 4.4.1 - Дигитален речник за участие и ангажираност

Прогнозна продължителност	15 - 30 минути
Изисквания	Няма
Използвани хардуерни и софтуерни инструменти	• Химикалки и листи • Mentimeter (по избор) • Компютър за преподавателя (по избор) • Черна дъска за организиране на сесия за мозъчна атака
Тип оценяване	- Устно представяне пред класа - Отворени въпроси от преподавателя

Целта на тази активност е да представи ключови параметри, отнасящи се до компетентностите и необходимото разбиране за дигиталния гражданин. Представянето на концепции и примери за директно участие е съчетано с последиците от широко използване на дигитални и ИИ технологии в ежедневието. Активността разчита на и обобщава резултатите от предходните модули и теми.

Процедура

Предварителни материали: Преподавателите могат да започнат като задават въпроси на учениците относно базовите умения и познания, които се изискват за надлежното използване на дигиталните технологии. За да оживи дебата, преподавателят може да поиска от учениците да приложат мозъчна атака спрямо най-релевантните думи в дигиталния свят, които са станали част от нашия ежедневен жаргон (приложение, социални медии, неприкосновеност и т.н....). Това въведение трябва да представи пътя за обмисляне на това какво означава „дигитално гражданство“ и кой е дигитален гражданин.

Преподавателят споделя примери за участие и ангажираност чрез дигитални платформи на локално, национално или международно равнище. Преподавателят разглежда също начините и инструментите, които правят участието възможно (компютър, смартфон, таблет, QR код и т.н. ...) и изискват форма на дигитална идентичност.

Директно преподаване

- Преподавателят отправя директни въпроси към целия клас и насърчава колективна мозъчна атака.
- Преподавателят предоставя на учениците примери за ангажираност и участие чрез дигитални инструменти
- Преподавателят кара учениците да размишляват относно потенциалната им ангажираност.
- Учениците обсъждат предимствата и недостатъците на дигиталния свят и правят опит да си се представят като активни граждани
- Като заключение на активността на мозъчна атака, учениците могат да изберат релевантната терминология, която е полезна за създаването на цялостен речник на дигиталния гражданин.

Практически упражнения с насоки:

- Важно е преподавателят постоянно да продължава да задава въпроси по време на активността, за да се увери, че учениците се чувстват комфортно с цялата нова информация, която допълва това наученото от модула(ите)

Проверка за разбиране

- Важно е да се накарат учениците да перифразират с техни собствени думи концепцията и информацията

Самостоятелно упражнение

- Учениците биха могли да дадат примери, които са им известни или лични преживявания на участие в масови движения или инициативи, които използват

дигиталните технологии, за да повишат осведомеността и да достигнат целевите аудитории

- Учениците биха могли да помислят относно преимуществата и недостатъците на този вид ангажираност, също с оглед на примерите, обсъждани по време на активността

Приключване

- Това е подходящ момент да се направят две уточнения. От една страна учениците трябва да са разбрали, че достъпните дигитални технологии биха могли да улеснят участието, ангажираността или предприемането на действие на различни равнища, като след това осъзнаят по какъв начин технологиите могат да бъдат валидна подкрепа за позитивни промени в реалния живот. От друга страна учениците трябва да знаят какви са инструментите, които са им необходими, за да бъдат внимателни и умели дигитални граждани, способни да ограничат или да компенсират опасностите на дигиталния свят.

Отстраняване на проблеми

Потенциален проблем	Потенциално решение
Възможно е учениците да не могат да разпознаят смисъла на думите	Преподавателят може да насочи учениците към анализ на думите една по една и да насочи класа да помисли относно потенциалните значения
Възможно е учениците да установят, че не са способни да разпознаят начина, по който се държат или начина, по който се ангажират онлайн	Преподавателят би могъл да насочи класа, като предложи общи примери за ангажираност, така че да покаже, че дори без да го осъзнават, учениците вече са ангажирани с дигиталния свят.

Ресурси за преподавателите

Специфични за държавата ресурси на равнището на дигитализация на публични институции и граждани

България

https://joinup.ec.europa.eu/sites/default/files/inline-files/Digital_Public_Administration_Infographic_Bulgaria_vFINAL_0.pdf

Гърция

https://joinup.ec.europa.eu/sites/default/files/inline-files/Digital_Public_Administration_Infographic_Greece_vFINAL_2.pdf

Италия

https://joinup.ec.europa.eu/sites/default/files/inline-files/Digital_Public_Administration_Infographic_Italy_vFINAL_0.pdf

Румъния

https://joinup.ec.europa.eu/sites/default/files/inline-files/Digital_Public_Administration_Infographic_Romania_vFINAL.pdf

Примери за участие и ангажираност

- Инициатива за доклада на UNICEF U-Report, реакция на епидемията от COVID-19: Улесняване на обмена на животоспасяваща информация за милиони млади хора в 50 и повече държави (чрез чатбот с информация за COVID-19)
<https://www.unicef.org/innovation/ureportCOVID19>
- Петъци за бъдещето <https://fridaysforfuture.org/>
- „Образование и ИИ: подготовка за бъдещето и ИИ, отношения и ценности, концептуална рамка за учене“, доклад на ОИСР относно бъдещето на ИИ в образованието,
<https://www.oecd.org/education/2030/Education-and-AI-preparing-for-the-future-AI-Attitudes-and-Values.pdf>
- Проекти за гражданска наука и краудсорсинг проекти позволяват на обществеността — млади и възрастни хора, ученици и преподаватели, любители и експерти — да участват в събиране на научни данни и научни изследвания.
<http://cadrek12.org/spotlight-citizen-science>

Има няколко интересни лекции по програма „Ted“ по тази тема

- Гражданска наука <https://www.youtube.com/watch?v=dpjirjUycL0>
- Важната роля на гражданите учени в опазването на океаните
https://www.youtube.com/watch?v=GJXGBuxN_5g
- Геймификация в гражданско участие
<https://www.citizenlab.co/blog/civic-ангажираност/gamification-in-citizen-участие/>

Активност 4.4.2 - БИНГО за дигитални граждани

Прогнозна
продължителност

30 - 45 минути