

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

Изисквания	Пълно разбиране на дигитален речник
Използвани хардуерни и софтуерни инструменти	• Химикалки и листи • БИНГО карта (за ученици) и заместител • БИНГО въпроси (за преподаватели)
Тип оценяване	Устно представяне и дискусия пред класа

Целта на тази активност е учене чрез игра. Учениците ще изиграят сесия БИНГО с изтеглени въпроси от концепциите и думите, обяснени в активност 4.4.1 – „Дигитален речник“. Това е начин да се обобщи новата информация и да се гарантира, че тя се превръща в практически познания, които да бъдат използвани в ежедневната ангажираност с дигиталните технологии.

Процедура

Предварителни материали:

Преподавателят може да започне с упражнение за памет свързано с това, което учениците са научили до този момент. Идеята е да концепциите да се обобщят в съзнанията на учениците като им се повтарят дефинициите и им се позволява да ги свържат с правилната дума/изображение.

Директно преподаване

- Преподавателят може да предостави БИНГО карта за всеки ученик или да раздели клас на групи и да даде една/две карти на група.
- Преподавателят обяснява играта и основните цели на активността
- Учениците трябва да бъдат насърчавани да подхождат към дефинициите критично, като отбелязват потенциалните наблюдения и примери, за които се сещат

Практически упражнения с насоки:

- Преподавателят изтегля въпрос на случаен принцип и чете дефиницията (взета от дигиталния речник)
- Учениците трябва да потърсят в своите карти за съответстващата дума/изображение
- Учениците трябва да получават награда при завършването на ред/карта

Проверка за разбиране

- Преподавателят може да обикаля в класа, за да взаимодейства с групите и да удостовери по какъв начин учениците попълват картите си
- Когато ученик/група постави нещо под съмнение или зададе въпрос, преподавателят трябва незабавно да сподели въпроса с целия клас и да даде допълнителни пояснения само с цел допълване на обясненията, които са дадени от учениците

Самостоятелно упражнение

- Учениците биват насърчавани да споделят с класа своите мисли по отношение на дигиталния речник: напр. относно полезността на специфична концепция; честотата на или степента, до която са запознати с всяка концепция; потенциалните затруднения, които срещат при идентифицирането на специфична концепция.

Приключване

- След завършването на реда или на цялата карта: учениците трябва да бъдат насърчавани да излагат своята най-любима/най-малко любима концепция и да обяснят причините за това пред целия клас.
- Учениците трябва да бъдат насърчавани да използват свои думи, за да усвоят в действителност концепциите и съответния подход към дигиталните технологии
- Учениците трябва да бъдат насърчавани да помислят до каква степен тяхното разбиране за дигиталните технологии може да им помогне да бъдат по-добри дигитални граждани

Ресурси за преподавателите

Шаблон за Бинго може да бъде намерен в шаблона за дигитален паспорт

https://docs.google.com/presentation/d/18lOTalXe_7clACGfdS1GfdubkQ_pRO48a_5GGrJBpFM/edit#slide=id.g162bb1e5afe_0_1220

Бинго на български -

https://docs.google.com/document/d/1qCWYE3lUUbZIMMzYcCJAGPVXto1ZMX5M0P_R-JlWlACQ/edit?usp=sharing

Нортън – БИНГО!

<https://now.symassets.com/content/dam/norton/global/pdfs/infographics/digital-citizenship-bin-go-questions.pdf> от <https://us.norton.com/internetsecurity-how-to-digital-citizenship.html>

Алтернативна игра за тази тема:

<https://ec.europa.eu/jrc/en/scientific-tool/happy-onlife-game-raise-awareness-internet-risks-and-opportunities>

За напреднали

Може да се извърши обобщаваща дейност, за да се обмислят темите на модула и да се преработи по положителен начин това, което е било разгледано по време на дейностите.

- Учениците ще бъдат помолени да се разделят на групи от 4-5 ученика; всяка група ще анализира случай на скорошна фалшива новина или реч на омразата, предложена от учителя или избрана от тях. Един от начините да намерите примери е да напишете името на добре позната личност до израза реч на омразата.
- В края на този момент на проучване и общ размисъл, групите ще бъдат поканени да обмислят структура на интервюто с конкретни въпроси относно фалшивите новини и речта на омразата онлайн. Всяка група ще реши кои въпроси да зададе и как да конструира своето интервю.
- Възможните въпроси са: По-лесно или по-трудно ви е да общувате онлайн? Когато споделяте нещо за себе си (като публикувате снимка или съобщение), страхувате ли се, че тази информация ще бъде използвана от други хора, към които не е адресирана? Защо мислите, че фалшивите новини се разпространяват толкова бързо онлайн? Дали се дължи на алгоритми? Били ли сте някога жертва на онлайн инцидент с омраза? Коя е социалната мрежа, в която срещате най-много омраза? Кои са темите, върху които се излива най-много омраза? Какво може да се направи, за да се ограничи проблемът с дезинформацията и онлайн омразата?
- На всяка група ще бъде възложено да интервюира най-малко 2 души (по възможност връстници), въз основа на плана, съставен заедно. Тази фаза може да се проведе в свободното време на учениците, между първата и втората учебна сесия или по време на учебните часове, като включите ученици от други класове. Учениците могат да се разделят по роли: интервюиращ; асистент, който му напомня за въпросите, които да зададе; наблюдател, който си води бележки и т.н.
- При втора среща всяка група споделя на класа темите, възникнали по време на интервютата (ако са записани, могат да бъдат слушани заедно). Това допринася за разбирането на различните гледни точки по темите от всеки.
- След споделяне на резултатите от интервютата, класът изготвя кратък обобщаващ доклад с помощта на учителя и го споделя с цялата училищна общност в резултат на своите изследователски и аналитични дейности.