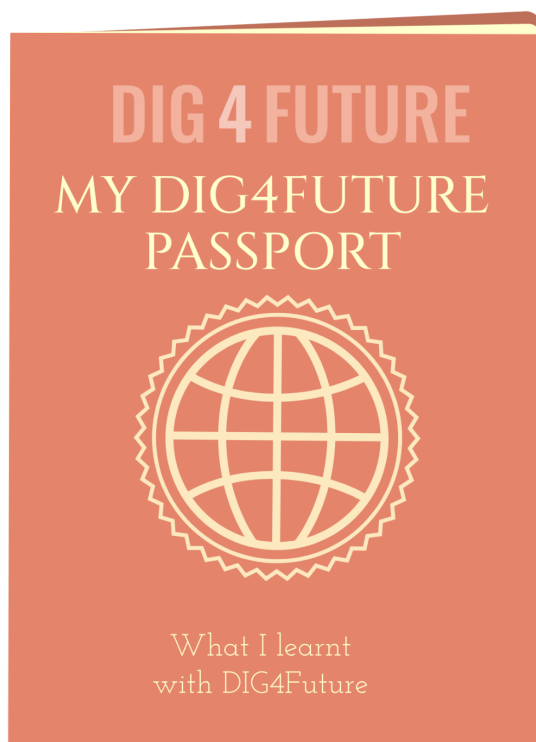


Δραστηριότητα 1.2.1 - Ψηφιακό διαβατήριο

Εκτιμώμενη διάρκεια	15-30 λεπτά
Απαραίτητη προϋπόθεση	Ολοκλήρωση Ενοτήτων 1 - 2 - 3
Εργαλεία υλικού και λογισμικού Η/Υ	- Χαρτιά και στίλο ή εναλλακτικά μία ψηφιακή συσκευή, όπως smartphone, tablet ή φορητός υπολογιστής (laptop) - Εκτυπωτής (αν υπάρχει)
Μορφή αξιολόγησης	Προφορική συμμετοχή στην τάξη

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να βοηθήσει τους/τις μαθητές/ριες να αξιολογήσουν τον βαθμό στον οποίο κατανόησαν και απέκτησαν δεξιότητες Ψηφιακού Πολίτη. Η εν λόγω δραστηριότητα θα λειτουργήσει ως απόδειξη κατάκτησης περιεχομένου τόσο για τους/τις μαθητές/ριες όσο και για τους/τις εκπαιδευτικούς. Το ψηφιακό διαβατήριο προορίζεται ως βεβαίωση απόδειξης των γνώσεων που διαθέτουν οι μαθητές/ριες για τον ψηφιακό κόσμο.



Διαδικασία

Αφόρμηση:

Ο/Η εκπαιδευτικός αποδίδει στους/στις μαθητές/ριες το «Διαβατήριο Ψηφιακού Πολίτη», το οποίο μοιάζει καθ' όλα με ένα κανονικό διαβατήριο (μπορεί να είναι κατασκευασμένο από χαρτί ή με βάση ένα ψηφιακό πρότυπο, βλ. Πόροι για εκπαιδευτικούς). Το εξώφυλλο θα αναγράφει «Ψηφιακό Διαβατήριο» και κάθε πρόσθετη σελίδα θα περιλαμβάνει τα θέματα που καλύφθηκαν κατά τη διάρκεια των διαφόρων ενοτήτων με αναφορές στις ικανότητες που περιλαμβάνονται στο DigComp. Οι «σφραγίδες» που θα φέρει κάθε εσωτερική του σελίδα θα αντιπροσωπεύουν την ψηφιακή ικανότητα που κατέχει ο/η εκάστοτε μαθητής/ρια. Κατόπιν, ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να εξηγήσει στους/στις μαθητές/ριες τη διττή φύση του ψηφιακού διαβατηρίου: α) είναι ένα «πιστοποιητικό» των γνώσεων που αποκόμισαν από όλες τις ενότητες της εκπαίδευσης και β) αποτελεί απτή υπενθύμιση του τι πρέπει να προσέχουν όταν χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες, όταν αλληλεπιδρούν με εργαλεία ΤΝ και όταν κοινοποιούν πληροφορίες στο Διαδίκτυο.



Άμεση/Κατευθυνόμενη Διδασκαλία: Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη το «Ψηφιακό Διαβατήριο» και ξεφυλλίζει τις σελίδες του μαζί με τους/τις μαθητές/ριες. Ύστερα, τους εξηγεί ότι καθεμία από τις «σφραγίδες» που πρέπει να κερδίσουν, αντιπροσωπεύει το επίπεδο της ψηφιακής τους ικανότητας. Οι μαθητές/ριες θα πρέπει να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν και να αξιολογούν τις δεξιότητες και τις ικανότητες που διαθέτουν ως Ψηφιακοί Πολίτες.

Καθοδηγούμενη Πρακτική: Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει εν τάχει κάθε επικεφαλίδα του διαβατηρίου. Υπάρχει μία σελίδα για κάθε θέμα με μία σύντομη περίληψη των ικανοτήτων που ανέπτυξαν οι μαθητές/ριες. Ο/Η εκπαιδευτικός καλείται να ξεκινήσει μία συζήτηση και συγχρόνως να βεβαιωθεί ότι όλοι/ες οι μαθητές/ριες συμμετέχουν σε αυτή.

Έλεγχος Κατανόησης: Ο/Η εκπαιδευτικός θα πρέπει να ενθαρρύνει τους/τις μαθητές/ριες να επεξεργαστούν περισσότερο κάθε θέμα, πέρα από τη διατύπωση ενός απλού ορισμού, για να εμβαθύνουν στις ευκαιρίες και τις δυσκολίες που αποδίδουν σε ένα συγκεκριμένο θέμα. Ακόμη, θα πρέπει να είναι σε θέση να περιγράφουν κάθε θέμα λαμβάνοντας υπόψη την πολυπλοκότητά του και να το συσχετίζουν με τις καθημερινές προσωπικές τους εμπειρίες.

Ανεξάρτητη Πρακτική: Ο/Η εκπαιδευτικός καλό θα ήταν να παραχωρήσει πλήρη αυτονομία στους/στις μαθητές/ριες, ώστε να επιλέξουν ποια δεξιότητα ή ικανότητα να σφραγίσουν στο Ψηφιακό τους Διαβατήριο. Οι μαθητές/ριες θα πρέπει να προσθέσουν σημειώσεις σχετικά με βέλτιστες πρακτικές, καλές προθέσεις που πρέπει να μετατραπούν σε συγκεκριμένες δράσεις και προειδοποιήσεις για να αναστείλουν επιβλαβείς ή επικίνδυνες συμπεριφορές που συνήθιζαν να υιοθετούν στο παρελθόν.

Κλείσιμο: Ο/Η εκπαιδευτικός θα πρέπει να υπενθυμίσει στους/στις μαθητές/ριες ότι το Ψηφιακό Διαβατήριο δεν είναι στατικό, καθώς οι δεξιότητες και οι ικανότητες που όλοι/ες μας θα έπρεπε να έχουμε (και απαιτείται ολοένα και περισσότερο να έχουμε στις μέρες μας) δεν αποκτώνται μια για πάντα. Οι μαθητές/ριες οφείλουν να γνωρίζουν ότι το να είσαι Ψηφιακός Πολίτης είναι μία διαδικασία δια βίου μάθησης που περιλαμβάνει (σχεδόν) όλες τις διαστάσεις της ζωής τους εντός και εκτός διαδικτύου. Τέλος, ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να ενθαρρύνει τους/τις μαθητές/ριες να φανταστούν πιθανές δεξιότητες που θα χρειάζονταν στο μέλλον σε έναν κόσμο στον οποίο η ΤΝ θα έχει ενταχθεί σε μεγαλύτερο βαθμό στην καθημερινότητα του ανθρώπου.

- Ο/Η εκπαιδευτικός θα πρέπει να υπενθυμίζει στους/στις μαθητές να συμπληρώνουν το διαβατήριό τους μετά από κάθε δραστηριότητα ή ενότητα.

Πόροι για εκπαιδευτικούς

Πρότυπο για το διαβατήριο DIG4Future:

https://docs.google.com/presentation/d/18IOTalXe_7clACGfdS1GfdubkQ_pRO48a_5GGrJBPFM/edit#slide=id.g88b7b50d4b_1_346

- Είσαι καλός «ψηφιακός πολίτης»;
- https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us

- Digital Natives, Citizens of a changing world (Ψηφιακοί Αυτόχθονες, Πολίτες ενός μεταβαλλόμενου κόσμου):
<https://net-ref.com/white-paper-fostering-digital-citizenship-in-the-classroom/>
- Know your social media rights (Μάθε τα δικαιώματά σου στα social media):
<https://safelab.medium.com/know-your-social-media-rights-7e87a6c45540>
- Digital footprints and digital citizenship (Ψηφιακά αποτυπώματα και ψηφιακή πολιτειότητα):
<https://www.pghschools.org/digitalcitizenship>
- Digital Etiquette for being a good digital citizen (Κώδικας δεοντολογικής συμπεριφοράς στα ψηφιακά μέσα για να είστε καλός ψηφιακός πολίτης):
<https://www.goquardian.com/blog/technology/tips-to-be-a-good-digital-citizen/>
- Net Cetera, chatting with kids about being on line (Net Cetera, συζήτηση με τα παιδιά σχετικά με την παρουσία τους στο Διαδίκτυο):
https://www.consumer.ftc.gov/articles/pdf-0001-netcetera_0.pdf
- Connect safely, a parent's guide to cybersecurity (Συνδεθείτε με ασφάλεια στο Διαδίκτυο, οδηγός γονέων για την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο):
<https://www.connectsafely.org/wp-content/uploads/securityguide.pdf>
- Mossberger, Karen; Tolbert, Caroline J.; McNeal, Ramona S. (October 2007). Digital Citizenship, The Internet, Society & Participation. MIT Press.
- Promise and Problems of E-Democracy: Challenges of Online Citizen Engagement (PDF). Paris: OECD. 2003. p. 162. ISBN 9264019480.
- Ohler, Jason B. (2010-08-31). Digital Community, Digital Citizen. SAGE Publications.
- Micheli, Marina (June 2018). "Digital Footprints: An Emerging Dimension of Digital Inequality". Journal of Information Communication and Ethics in Society: 7.

Δραστηριότητα 1.2.2 - Αντίστροφη μηχανική

Εκτιμώμενη διάρκεια	40 λεπτά
Απαραίτητη προϋπόθεση	Καμία
Εργαλεία υλικού και λογισμικού Η/Υ	- Η/Υ ή tablet με σύνδεση στο Διαδίκτυο - Αυτοκόλλητα χαρτάκια τύπου post-it

Διαδικασία

1. Ο/Η εκπαιδευτικός επιλέγει μία δημοφιλή συσκευή που στηρίζεται στην ΤΝ (π.χ. η ψηφιακή βοηθός Alexa, ένα smartwatch κλπ. - συσκευές τεχνητής νοημοσύνης μπορούν να αντληθούν και από τη δραστηριότητα 1.1.4 «Εύρεση έξυπνων αντικειμένων»).
2. Οι μαθητές/ριες χωρίζονται σε μικρές ομάδες (4-8 ατόμων).