

- 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).

3. Συζητούν μεταξύ τους για τον τρόπο λειτουργίας της συσκευής απαντώντας σε ερωτήσεις όπως:
 - Πώς λειτουργεί η συσκευή;
 - Γιατί θα τη χρησιμοποιούσες;
 - Τι θα μπορούσε να υπάρχει μέσα στη συσκευή που να την κάνει να λειτουργεί με αυτόν τον τρόπο;
4. Κάθε ομάδα θα πρέπει να ανακαλύψει όλες τις διαφορετικές ειδικότητες (και τους/τις σχετικούς/ές εμπειρογνώμονες) που είναι απαραίτητες για τη δημιουργία αυτής της συσκευής (π.χ. σχεδιαστής/ρια, μαθηματικός, μηχανολόγος μηχανικός κλπ.).
5. Κάθε ομάδα θα πρέπει να τοποθετήσει στη σωστή σειρά τις ειδικότητες που αναφέρθηκαν ακολουθώντας τα βήματα της διαδικασίας σχεδιασμού.
6. Όλες οι ομάδες προετοιμάζουν μία παρουσίαση (με διαφάνειες).

Αντιμετώπιση προβλημάτων

Πιθανό πρόβλημα	Πιθανή λύση
Οι μαθητές/ριες δεν γνωρίζουν καθόλου ποια είναι τα στάδια της διαδικασίας σχεδιασμού.	Ο/Η εκπαιδευτικός διανέμει σε κάθε ομάδα μία εικόνα με τα στάδια της διαδικασίας σχεδιασμού (βλ. Πόροι για μαθητές/ριες) και οι μαθητές/ριες θα πρέπει να επεξεργαστούν τη σημασία κάθε βήματος.
Οι μαθητές/ριες δεν γνωρίζουν τίποτα για τη χρήση της προτεινόμενης συσκευής.	Ο/Η εκπαιδευτικός προετοιμάζει μία σύντομη παρουσίαση, την οποία προβάλλει πριν από την ομαδική δραστηριότητα, για να δείξει στους/στις μαθητές/ριες τη συσκευή χωρίς όμως να τους αναφέρει καμία πληροφορία σχετικά με τη διαδικασία σχεδιασμού της.

Πόροι για εκπαιδευτικούς

- Επιστημονικό κείμενο σχετικά με τη διεπιστημονικότητα της TN: [Kusters, Remy, Dusan Misevic, Hugues Berry, Antoine Cully, Yann Le Cunff, Loic Dandoy, Natalia Díaz-Rodríguez et al. "Interdisciplinary Research in Artificial Intelligence: Challenges and Opportunities." *Frontiers in Big Data* 3 \(2020\): 45.](#)
- Ορισμός των σταδίων της διαδικασίας σχεδιασμού: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>

Πόροι για μαθητές/ριες

Διάγραμμα της διαδικασίας σχεδιασμού