

στο Ψηφιακό Γλωσσάρι και αξιολογώντας τις γνώσεις που αποκόμισαν μέσω ενός Ψηφιακού Διαβατηρίου σε έντυπη μορφή.

Επισκόπηση δραστηριότητας

Δραστηριότητες	Τρόπος διεξαγωγής	Επίπεδο
Δραστηριότητα 4.4.1 Ψηφιακό γλωσσάρι για τη συμμετοχή και τη δέσμευση	Στην τάξη	Μεσαίο
Δραστηριότητα 4.4.2. BINGO για ψηφιακούς πολίτες	Στην τάξη	Μεσαίο
Δραστηριότητα 4.4.3 Ψηφιακό διαβατήριο	Στην τάξη	Μεσαίο

Δραστηριότητα 4.4.1 - Ψηφιακό γλωσσάρι για τη συμμετοχή και τη δέσμευση

Εκτιμώμενη διάρκεια	15-30 λεπτά
Απαραίτητη προϋπόθεση	Καμία
Εργαλεία υλικού και λογισμικού Η/Υ	- Χαρτιά και στίλο - Mentimeter (προαιρετικό) - Η/Υ για τον/την εκπαιδευτικό (προαιρετικό) - Πίνακας για τον καταιγισμό ιδεών (brainstorming)
Μορφή αξιολόγησης	- Προφορική παρουσίαση ενώπιον της τάξης. - Ερωτήσεις ανοικτού τύπου από τον/την εκπαιδευτικό.

Η παρούσα δραστηριότητα αποτελεί μία εισαγωγή σε βασικούς όρους που αναφέρονται στις ικανότητες και τις γνώσεις που είναι απαραίτητες για να γίνει κατανοητή η έννοια του ψηφιακού πολίτη. Η παρουσίαση εννοιών και παραδειγμάτων άμεσης συμμετοχής συνδυάζεται με τις επιπτώσεις της εκτεταμένης χρήσης ψηφιακών τεχνολογιών και τεχνολογιών ΤΝ στην καθημερινή ζωή. Τέλος, η δραστηριότητα αξιοποιεί και συνοψίζει τα αποτελέσματα προηγούμενων ενοτήτων και θεμάτων.

Διαδικασία

Αφόρμηση: Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να ξεκινήσει ρωτώντας τους/τις μαθητές/ριες για τις βασικές δεξιότητες και γνώσεις που απαιτούνται για την ορθή χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών. Για να ενεργοποιήσει τη συζήτηση, μπορεί να τους ζητήσει να σκεφτούν ποιες είναι οι πιο συνηθισμένες λέξεις από τον ψηφιακό κόσμο που έχουν εισέλθει στην καθημερινή μας γλώσσα (π.χ. app, social media, privacy κλπ.). Η εισαγωγή αυτή θα αποτελέσει το έναυσμα για αναστοχασμό σχετικά με το τι σημαίνει Ψηφιακή Πολιτειότητα και ποιος είναι ο Ψηφιακός Πολίτης.

Ο/Η εκπαιδευτικός μοιράζεται με τους/τις μαθητές/ριες παραδείγματα συμμετοχής και δέσμευσης μέσω ψηφιακών πλατφορμών σε τοπικό, εθνικό ή διεθνές επίπεδο. Παράλληλα, εξηγεί τους τρόπους και τα εργαλεία που καθιστούν δυνατή τη συμμετοχή (π.χ. Η/Υ, smartphone, tablet, QR code κλπ.) και απαιτούν μία μορφή ψηφιακής ταυτότητας.

Άμεση/Κατευθυνόμενη Διδασκαλία: Ο/Η εκπαιδευτικός υποβάλλει ευθείες ερωτήσεις σε όλους/ες τους/τις μαθητές/ριες και ενθαρρύνει την έναρξη ενός ομαδικού καταιγισμού ιδεών. Έπειτα, τους παρουσιάζει παραδείγματα συμμετοχής και δέσμευσης μέσω ψηφιακών εργαλείων και τους ζητά να αναστοχαστούν ως προς την προσωπική τους συμμετοχή στα κοινά. Οι μαθητές/ριες συζητούν τα υπέρ και τα κατά ενός ψηφιακού κόσμου και προσπαθούν να φανταστούν τους εαυτούς τους ως ενεργούς πολίτες του αύριο. Ολοκληρώνοντας τη δραστηριότητα του καταιγισμού ιδεών, οι μαθητές/ριες μπορούν να επιλέξουν σχετική ορολογία που θα μπορούσε να φανεί χρήσιμη στη δημιουργία ενός ολοκληρωμένου γλωσσarium του Ψηφιακού Πολίτη.

Καθοδηγούμενη Πρακτική: Είναι σημαντικό ο/η εκπαιδευτικός να απευθύνει ερωτήσεις στους/στις μαθητές/ριες σε όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας, για να βεβαιωθεί ότι αισθάνονται άνετα με όλες τις νέες πληροφορίες που συμπληρώνουν όλα όσα έμαθαν στις προηγούμενες ενότητες.

Έλεγχος Κατανόησης: Εξίσου σημαντικό είναι ο/η εκπαιδευτικός να βοηθήσει τους/τις μαθητές/ριες να αναδιατυπώσουν με δικά τους λόγια την εξεταζόμενη έννοια και τις σχετικές πληροφορίες.

Ανεξάρτητη Πρακτική: Οι μαθητές/ριες θα μπορούσαν επίσης να παρουσιάσουν παραδείγματα που γνωρίζουν ή προσωπικές εμπειρίες συμμετοχής σε κινήματα ή πρωτοβουλίες λαϊκής βάσης που χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες για την ευαισθητοποίηση και την προσέγγιση στοχευμένου κοινού. Ακόμη, θα μπορούσαν να αναστοχαστούν σχετικά με τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα μίας τέτοιας δέσμευσης λαμβάνοντας υπόψη τα παραδείγματα που συζητήθηκαν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.

Κλείσιμο: Σε αυτό το σημείο, ο/η εκπαιδευτικός θα ήταν καλό να προβεί σε δύο διευκρινίσεις. Από τη μία πλευρά, οι μαθητές/ριες θα πρέπει να συνειδητοποιήσουν ότι οι προσβάσιμες ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να διευκολύνουν τη συμμετοχή, τη δέσμευση ή την ανάληψη δράσης σε διάφορα επίπεδα, δηλ. μπορούν να αποτελέσουν πολύτιμη

βοήθεια για θετική αλλαγή στην πραγματική ζωή. Από την άλλη πλευρά, θα πρέπει να γνωρίζουν ποια είναι τα απαραίτητα εργαλεία που θα τους/τις βοηθήσουν να είναι προσεκτικοί και ικανοί ψηφιακοί πολίτες που θα είναι σε θέση να περιορίζουν ή να αντισταθμίζουν τους κινδύνους του ψηφιακού κόσμου.

Αντιμετώπιση προβλημάτων

Πιθανό πρόβλημα	Πιθανή λύση
Οι μαθητές/ριες μπορεί να μην είναι σε θέση να αναγνωρίσουν το νόημα των λέξεων.	Ο/Η εκπαιδευτικός θα πρέπει να καθοδηγήσει τους/τις μαθητές/ριες στην ανάλυση των λέξεων και να τους/τις βοηθήσει να σκεφτούν πιθανές σημασίες.
Οι μαθητές/ριες ίσως να μην μπορούν να αναγνωρίσουν πώς συμπεριφέρονται ή πώς συμμετέχουν σε διάφορες ψηφιακές πρωτοβουλίες.	Ο/Η εκπαιδευτικός θα μπορούσε να καθοδηγήσει τους/τις μαθητές/ριες παραθέτοντας συνήθη παραδείγματα ψηφιακής συμμετοχής στα κοινά για να δείξει ότι, έστω και ασυνείδητα, οι μαθητές/ριες συμμετέχουν στον ψηφιακό κόσμο.

Πόροι για εκπαιδευτικούς

Πόροι ανά χώρα-εταίρο για το επίπεδο της ψηφιοποίησης των δημόσιων οργανισμών και των πολιτών:

Βουλγαρία

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

Ελλάδα

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

Ιταλία

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

Ρουμανία

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

Παραδείγματα συμμετοχής και δέσμευσης:

- UNICEF U-Report initiative, COVID-19 outbreak response: Facilitating the exchange of lifesaving information for millions of young people across 50 countries and counting (μέσω ενός chatbot με ενημέρωση για τον COVID-19): <https://www.unicef.org/innovation/ureportCOVID19>
- Fridays for Future: <https://fridaysforfuture.org/>
- “Education and AI: preparing for the future & AI, Attitudes and Values , a conceptual learning framework” (έκθεση του ΟΟΣΑ για το μέλλον της ΤΝ στην εκπαίδευση): <https://www.oecd.org/education/2030/Education-and-AI-preparing-for-the-future-AI-Attitudes-and-Values.pdf>
- Citizen Science in K-12 STEM Education: <http://cadrek12.org/spotlight-citizen-science>

Μερικά ενδιαφέροντα TED talks για το εξεταζόμενο θέμα είναι τα παρακάτω:

- Citizen science: <https://www.youtube.com/watch?v=dpjirjUycL0>
- The Crucial Role of Citizen Scientists in Ocean Conservation: https://www.youtube.com/watch?v=GJXGBuxN_5g
- Gamification in Citizen Participation: <https://www.citizenlab.co/blog/civic-engagement/gamification-in-citizen-participation/>

Δραστηριότητα 4.4.2 - BINGO για ψηφιακούς πολίτες

Εκτιμώμενη διάρκεια	30-45 λεπτά
Απαραίτητη προϋπόθεση	Πλήρης κατανόηση του Ψηφιακού Γλωσσαρίου
Εργαλεία υλικού και λογισμικού Η/Υ	- Χαρτιά και στίλο - Κάρτες BINGO (για μαθητές/ριες) & στίλο που σβήνουν - Ερωτήσεις BINGO (για εκπαιδευτικούς)
Μορφή αξιολόγησης	Προφορική παρουσίαση και συζήτηση ενώπιον της τάξης.