

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.

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι η μάθηση μέσω του παιχνιδιού. Οι μαθητές/ριες θα παίξουν έναν γύρο BINGO με ερωτήσεις που προέρχονται από τις έννοιες και τις λέξεις που εξηγήθηκαν στη δραστηριότητα 4.4.1 Ψηφιακό Γλωσσάρι. Είναι ένας τρόπος εμπέδωσης των νέων πληροφοριών και διασφάλισης ότι θα γίνουν κτήμα των μαθητών/ριών στην καθημερινή ενασχόλησή τους με τις ψηφιακές τεχνολογίες.

Διαδικασία

Αφόρμηση: Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να ξεκινήσει με μία άσκηση μνήμης που σχετίζεται με όλα όσα έχουν μάθει οι μαθητές/ριες μέχρι στιγμής. Το σκεπτικό είναι να αφήσει τους/τις μαθητές/ριες να αφομοιώσουν τις έννοιες επαναλαμβάνοντας τους ορισμούς και συνδέοντάς τους με τη σωστή λέξη/εικόνα.

Άμεση/Κατευθυνόμενη διδασκαλία: Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί είτε να δώσει μία κάρτα BINGO σε κάθε μαθητή/ρια είτε να χωρίσει την τάξη σε ομάδες και να δώσει μία ή δύο κάρτες ανά ομάδα. Στη συνέχεια, εξηγεί το παιχνίδι και τους κύριους στόχους της δραστηριότητας. Ενθαρρύνει τους/τις μαθητές/ριες να προσεγγίζουν τους ορισμούς με κριτική ματιά σημειώνοντας πιθανές παρατηρήσεις και παραδείγματα που έρχονται στο μυαλό τους.

Καθοδηγούμενη Πρακτική: Ο/Η εκπαιδευτικός βγάζει μέσα από μία τσάντα μία ερώτηση και διαβάζει τον σχετικό ορισμό (από το ψηφιακό γλωσσάρι). Οι μαθητές/ριες καλούνται να αναζητήσουν στις κάρτες τους την αντίστοιχη λέξη/εικόνα. Ο/Η εκπαιδευτικός θα πρέπει να επιβραβεύει τους/τις μαθητές/ριες κάθε φορά που συμπληρώνουν μία γραμμή/κάρτα.

Έλεγχος Κατανόησης: Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να κινείται στην τάξη για να αλληλεπιδρά με τις ομάδες και να ελέγχει με ποιον τρόπο συμπληρώνουν οι μαθητές/ριες τις κάρτες τους. Όταν ένας/μία μαθητής/τρια ή μία ομάδα διατυπώσει μία αμφιβολία ή μία ερώτηση, ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να τη συζητήσει απευθείας με ολόκληρη την τάξη και να δώσει περαιτέρω διευκρινίσεις απλώς και μόνο για να συμπληρώσει τις εξηγήσεις που έδωσαν οι συμμαθητές/ριές του/της.

Ανεξάρτητη Πρακτική: Ο/Η εκπαιδευτικός θα πρέπει να ενθαρρύνει τους/τις μαθητές/ριες να μοιράζονται με την υπόλοιπη τάξη τις σκέψεις τους για το Ψηφιακό Γλωσσάρι, π.χ. για τη χρησιμότητα μίας συγκεκριμένης έννοιας· τη συχνότητα ή την εξοικείωση που έχουν με κάθε έννοια· την πιθανή δυσκολία που αντιμετωπίζουν στον προσδιορισμό μίας συγκεκριμένης έννοιας κτλ.

Κλείσιμο: Αφού οι μαθητές/ριες συμπληρώσουν μία σειρά ή ολόκληρη την κάρτα, ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να τους/τις παρακινήσει να παρουσιάσουν την αγαπημένη/λιγότερο αγαπημένη τους έννοια και να αιτιολογήσουν την επιλογή τους ενώπιον όλης της τάξης. Ακόμη, θα πρέπει να τους/τις ενθαρρύνει να χρησιμοποιήσουν τα δικά τους λόγια για να περιγράψουν τις έννοιες και την αντίστοιχη προσέγγιση στις ψηφιακές τεχνολογίες. Τέλος, καλό θα ήταν να τους/τις ρωτήσει σε ποιον βαθμό θεωρούν

ότι η νέα αντίληψη που τους προσέφερε η εν λόγω δραστηριότητα για τις ψηφιακές τεχνολογίες μπορεί να τους βοηθήσει στο να γίνουν καλύτεροι ψηφιακοί πολίτες.

Πόροι για εκπαιδευτικούς

Μετάφραση Bingo στα ελληνικά:

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1O0dmaQmOtkpsfUjHMwU6SwiaML1LktcQ>

Ένα πρότυπο για το Bingo μπορείτε να βρείτε στο πρότυπο του Ψηφιακού Διαβατηρίου:

https://docs.google.com/presentation/d/18IOTalXe_7cIACGfdS1GfdubkQ_pRO48a_5GGrJBPfM/edit#slide=id.g162bb1e5afe_0_1220

Εναλλακτικό παιχνίδι για το ίδιο θέμα:

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

Προχωρημένο επίπεδο

Μια δραστηριότητα ανακεφαλαίωσης μπορεί να πραγματοποιηθεί για να βοηθήσει τους/τις μαθητές/ριες να αναστοχαστούν ως προς το περιεχόμενο της ενότητας και να επεξεργαστούν με θετικό τρόπο τα θέματα που εξετάστηκαν κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων.

- Ο/Η εκπαιδευτικός ζητά από τους/τις μαθητές/ριες να χωριστούν σε ομάδες των 4-5 ατόμων. Κάθε ομάδα θα πρέπει να αναλύσει μια περίπτωση πρόσφατων ψευδών ειδήσεων ή ρητορικής μίσους που έχει προτείνει ο/η εκπαιδευτικός ή που έχουν επιλέξει τα μέλη της. Ένας τρόπος για να βρουν παραδείγματα είναι να πληκτρολογήσουν το ονοματεπώνυμο ενός δημοφιλούς προσώπου δίπλα στην έκφραση ρητορική μίσους.
- Μετά το τέλος της έρευνας και του κοινού αναστοχασμού, οι ομάδες θα κληθούν να σκεφτούν μια δομή συνέντευξης με συγκεκριμένες ερωτήσεις σχετικά με τις ψευδείς ειδήσεις και τη ρητορική μίσους στο Διαδίκτυο. Κάθε ομάδα θα αποφασίσει ποιες ερωτήσεις θα θέσει και πώς θα δομήσει τη συνέντευξή της. Πιθανές ερωτήσεις που θα μπορούσαν να συμπεριλάβουν είναι οι εξής: Είναι πιο εύκολο ή πιο δύσκολο για εσάς να επικοινωνείτε στο Διαδίκτυο; Όταν μοιράζεστε κάτι για τον εαυτό σας (π.χ. δημοσιεύοντας μια φωτογραφία ή ένα μήνυμα), φοβάστε ποτέ ότι οι πληροφορίες αυτές μπορεί να χρησιμοποιηθούν από άλλα άτομα στα οποία δεν απευθύνονταν αρχικά; Γιατί πιστεύετε ότι τα fake news διαδίδονται τόσο γρήγορα στο Διαδίκτυο; Οφείλεται στους αλγόριθμους; Έχετε υπάρξει ποτέ θύμα ενός περιστατικού διαδικτυακού μίσους; Σε ποια μέσα κοινωνικής δικτύωσης συναντάτε το μεγαλύτερο μίσος; Για ποια θέματα εκδηλώνεται περισσότερο διαδικτυακό μίσος; Τι μπορεί να γίνει για να περιοριστεί το πρόβλημα της παραπληροφόρησης και του διαδικτυακού μίσους;
- Κάθε ομάδα θα αναλάβει να πάρει συνέντευξη από τουλάχιστον 2 άτομα (ενδεχομένως από συνομηλίκους/ες) σύμφωνα με τη δομή που συναποφάσισαν τα

μέλη της. Το στάδιο αυτό μπορεί να πραγματοποιηθεί στον ελεύθερο χρόνο των μαθητών/ριών, μεταξύ του πρώτου και του δεύτερου σχολικού μαθήματος ή κατά τη διάρκεια του σχολικού ωραρίου με μαθητές/ριες άλλων τάξεων. Οι μαθητές/ριες μπορούν να μοιραστούν τους ρόλους ως εξής: ο/η συνεντευκτής/ρια, ο/η βοηθός του/της που του/της υπενθυμίζει τις ερωτήσεις που πρέπει να κάνει, ο/η παρατηρητής/ρια που κρατάει σημειώσεις κλπ.

- Σε μια δεύτερη συνάντηση, κάθε ομάδα παρουσιάζει στην τάξη τα θέματα που προέκυψαν κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων (αν έχουν ηχογραφηθεί, μπορούν να ακουστούν μαζί). Αυτό συμβάλλει στην από κοινού κατανόηση των διαφορετικών απόψεων για τα θέματα.
- Μετά την κοινοποίηση των αποτελεσμάτων των συνεντεύξεων, οι μαθητές/ριες της τάξης συντάσσουν μια σύντομη περιληπτική έκθεση με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού και τη μοιράζονται με ολόκληρη τη σχολική κοινότητα ως προϊόν των δραστηριοτήτων έρευνας και ανάλυσης.

Αξιολόγηση

Τομείς ικανοτήτων DigComp 2.2.	Ορισμός	Δείκτες αξιολόγησης	Λεπτομέρειες
5.4. ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΚΕΝΩΝ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΕΠΑΡΚΕΙΑΣ	<i>Να γνωρίζει ο/η μαθητής/ρια πώς να μιλήσει για τη σημασία της αναγνώρισης των fake news σε άλλους (π.χ. μεγαλύτερους, νέους), δείχνοντας παραδείγματα αξιόπιστων πηγών ειδήσεων και πώς να τις ξεχωρίζει από τις ψευδείς ειδήσεις.</i>	Τι είναι τα fake news; (προχωρημένο επίπεδο) Γιατί δημιουργούνται τα fake news; (προχωρημένο επίπεδο)	Ο/Η μαθητής/ρια εξηγεί τα στοιχεία μιας ψευδούς είδησης (fake news). (προχωρημένο επίπεδο) Ο/Η μαθητής/ρια εξηγεί τουλάχιστον δύο κίνητρα για τον μεγάλο αριθμό ψευδών ειδήσεων στο Διαδίκτυο.
2.5 ΚΩΔΙΚΑΣ ΔΕΟΝΤΟΛΟΓΙΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ (NETIQUETTE)	<i>Να γνωρίζει ο/η μαθητής/ρια πώς να αναγνωρίζει εχθρικά ή απαξιωτικά μηνύματα ή δραστηριότητες στο Διαδίκτυο που στρέφονται εναντίον συγκεκριμένων ατόμων ή ομάδων ατόμων (π.χ. ρητορική μίσους).</i>	Τα είναι η ρητορική μίσους; (προχωρημένο επίπεδο) Ποια είναι τα στοιχεία της ρητορικής μίσους;	Ο/Η μαθητής/ρια ορίζει τι είναι η ρητορική μίσους, εξηγεί ορισμένα στοιχεία που χαρακτηρίζουν την εχθρική επικοινωνία και παρουσιάζει τις αρνητικές της συνέπειες.