

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

*Πρόγραμμα Καλλιέργειας Δεξιοτήτων
Πράξη: «Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στις δεξιότητες
μέσω εργαστηρίων» (MIS 5092064)*



ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΟΥ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ «ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΥ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ 2014-2020» που συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα και
την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο)



Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης





ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ –
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΣΚΕΨΗ & ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΑ

1. STEM / Εκπαιδευτική Ρομποτική (Τεχνολογία –
Ψηφιακή Παιδεία)

Ψηφιακή παιδεία: Δημιουργικό και ασφαλές διαδίκτυο



Αλέξανδρος Καπανιάρης



**Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση**
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Φιλοσοφία –Σκοπιμότητα προγράμματος

Σκοπός του προγράμματος «Ψηφιακή παιδεία: Δημιουργικό και ασφαλές διαδίκτυο» είναι οι μαθητές/τριες να κατανοήσουν την έννοια του δημιουργικού διαδικτύου, που συνδέεται με την ασφάλεια στο διαδίκτυο, την ψυχαγωγία, το ψηφιακό περιεχόμενο για εκπαιδευτικούς και μορφωτικούς σκοπούς, αναπτύσσοντας παράλληλα συνθετικές και δημιουργικές δεξιότητες. Έτσι, μέσω των επτά εργαστηρίων του προγράμματος που συνοδεύονται από τη χρήση εργαλείων του διαδικτύου, οι μαθητές/τριες θα έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν και να κατανοήσουν ότι, εκτός από τα παιχνίδια (games), τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και το YouTube, υπάρχουν και άλλες επιλογές που μπορούν να συνδυάσουν τη δημιουργική απασχόληση, την ψυχαγωγία και τη βελτίωση των ψηφιακών δεξιοτήτων (παραγωγή ψηφιακού περιεχομένου).

Επιπρόσθετα, στη φιλοσοφία του προγράμματος είναι οι μαθητές/τριες να έχουν τη δυνατότητα να εφαρμόσουν διαδικασίες αξιολόγησης (κριτήρια αξιολόγησης) σε διαδικτυακό υλικό που μπορεί να χρησιμοποιήσουν για μορφωτικούς και ενημερωτικούς σκοπούς, ενώ παράλληλα να γνωρίζουν τι προβλέπεται για τα πνευματικά δικαιώματα σε σχέση με τη χρήση/δημιουργία ψηφιακού διαδικτυακού υλικού, τόσο από την πλευρά του δημιουργού όσο και από την πλευρά του/της χρήστη/στριας.

Πληροφορίες υλοποίησης: προαπαιτούμενες γνώσεις, προετοιμασία υλικού

Το πρόγραμμα θα υλοποιηθεί κατά κύριο λόγο στο εργαστήριο Πληροφορικής αλλά μπορούν κάποια εργαστήρια (1,4) να πραγματοποιηθούν και στην τάξη. Θα χρειαστεί επίσης video projector, σύνδεση στο διαδίκτυο και εγκαταστημένος κάποιος φυλλομετρητής (browser). Οι εκπαιδευτικοί δεν χρειάζονται να έχουν ιδιαίτερες γνώσεις Πληροφορικής για να υλοποιήσουν το πρόγραμμα αλλά θα ήταν επιθυμητή η συνεργασία με τον/την εκπαιδευτικό Πληροφορικής του σχολείου. Οι μαθητές/τριες δε χρειάζονται να έχουν εξειδικευμένες δεξιότητες σε διαδικτυακές εφαρμογές εκτός από βασικές γνώσεις πλοήγησης σε ιστοσελίδες – εργαλεία web




2.0 και εργαλεία γραφείου. Ο/Η εκπαιδευτικός στο πρώτο εργαστήριο συζητεί με τα παιδιά πως θα εργαστούν και στα επτά εργαστήρια και μετά από συζήτηση όλοι καταρτίζουν το εκπαιδευτικό συμβόλαιο. Ο/Η εκπαιδευτικός σε κάθε εργαστήριο παρουσιάζει τη βασική έννοια (ορισμοί) ή δεξιότητα (παρουσίαση-επίδειξη) που πραγματεύεται το κάθε εργαστήριο χρησιμοποιώντας ως αφόρμηση λέξεις κλειδιά ή κάποια ιστοσελίδα, ή δημοσίευμα ή μια εικόνα.

Περιγραφή επτά Εργαστηρίων: Στοχοθεσία των εργαστηρίων, προτεινόμενες δράσεις και υλικό αφόρμησης, επέκτασης, γενίκευσης.


ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

ΣΧΟΛΕΙΟ		ΤΜΗΜΑ.....	ΣΧΟΛ. ΕΤΟΣ:
Θεματική	Δημιουργώ & Καινοτομώ -Δημιουργική Σκέψη & Πρωτοβουλία	Υποθεματική	STEM / Εκπαιδευτική Ρομποτική (Τεχνολογία – Ψηφιακή Παιδεία)
ΒΑΘΜΙΔΑ/ΤΑΞΕΙΣ (που προτείνονται)	Ε΄-ΣΤ΄ Δημοτικού – Α΄ Γυμνασίου		
Τίτλος	Ψηφιακή παιδεία: Δημιουργικό και ασφαλές διαδίκτυο		
Δεξιότητες στόχευσης του εργαστηρίου	Α1. Δεξιότητες μάθησης 21ου αιώνα (4cs) Α2. Ψηφιακή μάθηση 21ου αιώνα (4cs σε ψηφιακό περιβάλλον) Β2. Δεξιότητες της ψηφιακής ιθαγένειας Γ1. Δεξιότητες της τεχνολογίας Γ2. Δεξιότητες διαχείρισης των Μέσων		
Σύνδεση με τη Βασική Θεματική	Ψηφιακές δεξιότητες, Δημιουργική σκέψη, Δημιουργική διαδικασία, Ψηφιακά περιβάλλοντα		




Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Εργαστήριο/ τίτλος	Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)
<p>Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα έρθουν σε επαφή με την βασική φιλοσοφία του δημιουργικού και ασφαλούς διαδικτύου. Ειδικότερα μέσω δραστηριότητας θα καταβληθεί προσπάθεια οι μαθητές/τριες να κατανοήσουν του κινδύνους χρήσης από τα διαδικτυακά παιχνίδια που οδηγούν στο φαινόμενο της δυσλειτουργικής χρήσης του διαδικτύου.</p> <p>Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • να γνωρίζουν τη βασική φιλοσοφία του δημιουργικού διαδικτύου και πώς αυτή συνδέεται με το ασφαλές διαδίκτυο, • να αντιληφθούν ότι οι ψηφιακές δεξιότητες δεν εξαντλούνται στην ικανότητα χειρισμού συσκευών, μέσων κοινωνικής δικτύωσης ή παιχνιδιών (games). • να ενημερωθούν και να γνωρίσουν το σύστημα ηλικιακών διαβαθμίσεων, με την ονομασία Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης για τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια (Pan-European Game Information – PEGI), σχετικά με την αγορά παιχνιδιών υπολογιστή, • να αντιληφθούν ότι οι τεχνολογίες προσφέρουν ευκαιρίες, αλλά εγκυμονούν και κινδύνους, που μπορούν να προκαλέσουν αναπόφευκτες βλάβες στην απόλαυση της ψηφιακής ιθαγένειας. 	<p>1ο Εργαστήριο (1 ώρα)</p> <p>Βασική φιλοσοφία του δημιουργικού και ασφαλές διαδικτύου.</p> 	<p>Δραστηριότητα: Μαθαίνω για τα δικά μου παιχνίδια !</p> <p>Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό: Ο/Η εκπαιδευτικός αναφέρεται περιεκτικά στην εμπειρία του για το δημιουργικό διαδίκτυο, τις διαφημίσεις σε παιχνίδια (games) και στον διαδικτυακό τζόγο που ενίστε προωθούν. Επιπρόσθετα, αναφέρεται στο σύστημα PEGI, που δημιουργήθηκε προκειμένου να βοηθήσει τους Ευρωπαίους γονείς να λαμβάνουν υπεύθυνες αποφάσεις σχετικά με την αγορά ενός ψηφιακού παιχνιδιού και, τέλος, μπορεί να υπάρξει αναφορά και στα σοβαρά παιχνίδια (serious games).</p> <p>Έξτρα υλικό παρουσίασης για τους εκπαιδευτικούς: Σύνδεσμος βίντεο1, Σύνδεσμος βίντεο2 Πληροφοριακός σύνδεσμος Wikipedia Σύντομο μάθημα</p> <p>Οδηγίες για την εργασία των μαθητών/τριών: Στη συνέχεια οι μαθητές/τριες εργάζονται σε ομάδες, με στόχο να δημιουργήσουν μια ιστορία σύμφωνα με την οποία σε ένα κατάσταση ηλεκτρονικών παιχνιδιών συναντούν έναν συνομήλικό τους, ο/η οποίος/α δεν μπορεί να καταλάβει τη σήμανση PEGI πάνω στο παιχνίδι του/της. Ο γονέας που τον συνοδεύει ζητάει τη βοήθειά σας. Η περιγραφή του παιχνιδιού που θέλει να αγοράσει ο/η συνομήλικός/η σας πρέπει να δημιουργηθεί από κάθε ομάδα με διάφορα σενάριο (συνδυασμούς στοιχείων PEGI) και αντίστοιχα θα πρέπει να δοθούν οι αντίστοιχες επεξηγήσεις-οδηγίες σύμφωνα με την σήμανση PEGI. Η εργασία μπορεί να εμπλουτιστεί με υπερσυνδέσμους σε power point ή σε prezi ή σε κειμενογράφο. Επιπρόσθετα οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν την ρουμπρίκα αξιολόγησης του εργαστηρίου.</p> <p>Υλικό για τους/τις μαθητές/τριες: Πληροφοριακό έντυπο 1 <u>Υλικό αξιολόγησης (κουίζ) για τους/τις μαθητές/τριες:</u> https://wordwall.net/resource/6091715/παιζουν-ας-με-την-ασφαλεια-και-το-δημιουργικο-διαδίκτυο</p>




<p>Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα γνωρίσουν ψηφιακά εργαλεία με τα οποία μπορούν να δημιουργήσουν τις δικές τους μικρές εφαρμογές που έχουν ψυχαγωγικό και μορφωτικό σκοπό (οπτικός προγραμματισμός)</p> <p>Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • να μπορούν να αξιοποιούν τις δυνατότητες του οπτικού προγραμματισμού (code) για τη δημιουργία ψηφιακών εφαρμογών (ψηφιακή δεξιότητα), • να γνωρίσουν πως εκτός από «καταναλωτές» ψηφιακών παιχνιδιών (παθητική στάση) μπορούν να γίνουν και δημιουργοί ψηφιακών παιχνιδιών (ενεργητική στάση), • να αποκτήσουν υπολογιστική σκέψη (οπτικός προγραμματισμός). 	<p>2ο Εργαστήριο (1 ώρα)</p> <p>Αξιοποίηση των δυνατοτήτων του δημιουργικού διαδικτύου (οπτικός προγραμματισμός).</p> 	<p>Δραστηριότητα: Εισαγωγή στο δημιουργικό διαδίκτυο με παιχνίδι – Η ώρα του κώδικά</p> <p>Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό: Ο/Η εκπαιδευτικός θα μιλήσει στους/στις μαθητές/τριες για το πόσο εύκολα μπορούμε να προγραμματίσουμε με πλακίδια (drag and drop) και μάλιστα με τους ήρωες του «Minecraft». Αρχικά οι μαθητές/τριες με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού θα επισκεφτούν την ιστοσελίδα https://code.org/minecraft. Αν δεν υπάρχει δυνατότητα σύνδεσης με το διαδίκτυο μπορεί να ανακτηθεί η εφαρμογή τοπικά στον Η/Υ. Στη συνέχεια προτείνεται οι μαθητές/τριες να παρακολουθήσουν ένα εισαγωγικό βίντεο χρήσης της εφαρμογής. Ο τύπος της δραστηριότητας εντάσσεται στις αυτο-οδηγούμενες (βήμα – βήμα) προσεγγίσεις.</p> <p>Οδηγίες για την εργασία των μαθητών/τριών: Ήρθε η δική σας ώρα για δράση. Παίζοντας και μαθαίνοντας θα προγραμματίσουμε με πλακίδια, με την τεχνική «σύρε και άφησε» (drag and drop) και μάλιστα με τους ήρωες του «Minecraft». Σε λίγο χρόνο θα μάθουμε να προγραμματίζουμε ανδρική και να δημιουργούμε το δικό μας παιχνίδι «Minecraft». Άλλωστε, μην ξεχνάτε ότι ο προγραμματισμός είναι μία από τις ψηφιακές δεξιότητες (παραγωγή ψηφιακού υλικού). Επιπρόσθετα οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν την ρουμπρίκα αξιολόγησης του εργαστηρίου.</p> <p>Επιπρόσθετη δραστηριότητα για το σχολείο /σπίτι: Αν στους/στις μαθητές/τριες άρεσε η δραστηριότητα για «ώρα του κώδικα» στο σπίτι ή στο σχολείο (στο μάθημα της Πληροφορικής), μπορούν να δοκιμάσουν και άλλες εφαρμογές φτιάχνοντας τα δικά τους παιχνίδια στη διεύθυνση: https://hourofcode.com/us/el/learn. Επιπρόσθετα, μπορούν να ασχοληθούν με το λογισμικό Scratch: https://scratch.mit.edu/.</p>
---	---	--





<p>Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα εφαρμόσουν διαδικασίες αξιολόγησης (κριτήρια αξιολόγησης) σε διαδικτυακό περιεχόμενο που μπορεί να χρησιμοποιήσουν για μορφωτικούς και ενημερωτικούς σκοπούς.</p> <p>Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • να γνωρίζουν τα κριτήρια αξιολόγησης ενός δικτυακού τόπου, αξιολογώντας έτσι το περιεχόμενο, • να μπορούν να αξιολογήσουν ένα διαδικτυακό τόπο σύμφωνα με τα κριτήρια αξιολόγησης, • να αντιληφθούν ότι οι τεχνολογίες προσφέρουν με εύκολο τρόπο πληροφόρηση (on line), χωρίς απαραίτητα να υπάρχει επιμέλεια από κάποιον φορέα ή συγγραφέα σε σχέση με το δημοσιευμένο πληροφοριακό υλικό, • να αντιληφθούν ότι οι ψηφιακές δεξιότητες δεν εξαντλούνται απλώς στην ικανότητα αναζήτησης πληροφοριών μέσω μια μηχανής αναζήτησης, αλλά σε δεξιότητες αξιολόγησης μέσω φίλτρων και ειδικών τελεστών. 	<p>3ο Εργαστήριο (1 ώρα)</p> <p>Αξιολόγηση εκπαιδευτικού περιεχομένου (κριτήρια αξιολόγησης) για ένα ασφαλές περιεχόμενο</p> 	<p>Δραστηριότητα: Κριτική σκέψη και διαδίκτυο ... πώς γίνεται αυτό;</p> <p>Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:</p> <p>Ο/Η εκπαιδευτικός θα μιλήσει στους/στις μαθητές/τριες για τα κριτήρια αξιολόγησης δικτυακών τόπων: Πατρότητα πηγής (Authority), Επικαιρότητα (Recency), Ακρίβεια (Accuracy), Αντικειμενικότητα (Objectivity), Αξιοπιστία (Credibility).</p> <p>Ο/Η εκπαιδευτικός πραγματοποιεί διάλογο με τους/τις μαθητές/τριες με βάση τα παρακάτω ερωτήματα: α) Μια πληροφορία ή μια είδηση που θα διαβάσετε «on line» είναι αληθής; β) Μπορώ να ξεχωρίσω εάν ένας/μια χρήστης/στρια στο Youtube πληρώνεται για το υλικό που αναρτά, ενώ, παράλληλα, το διαφημίζει ως αξιόπιστο; γ) Όταν θέλω να ενημερωθώ για κάποια γεγονότα ή ειδήσεις, προστρέχω σε κάποιον συγκεκριμένο επίσημο διαδικτυακό δημοσιογραφικό κόμβο (portal) και site (ιστοσελίδες) ή σε ιστολόγια και διάφορα μέσα κοινωνικής δικτύωσης; Στη συνέχεια, τους καλεί να αξιολογήσουν κάποιες διαδικτυακές πηγές σε σχέση με τα κριτήρια αξιολόγησης με τη βοήθεια του Φύλλου δραστηριότητας 1.</p> <p>Οδηγίες για την εργασία των μαθητών/τριών:</p> <p>Οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν το φύλλο δραστηριότητας 1 σύμφωνα με τα κριτήρια αξιολόγησης δικτυακών τόπων με στόχο να προβληματιστούν και να κινητοποιηθούν, ώστε να κατανοήσουν με τρόπο βιωματικό πώς αξιολογούμε οποιοδήποτε περιεχόμενο στο διαδίκτυο.</p> <p>Επιπρόσθετα οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν την ρουμπρίκα αξιολόγησης του εργαστηρίου.</p>
---	--	--




<p>Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα γνωρίσουν τι ισχύει για τα πνευματικά δικαιώματα σε σχέση με τη χρήση ψηφιακού διαδικτυακού υλικού τόσο από την πλευρά του δημιουργού όσο και από την πλευρά του χρήστη/στριας.</p> <p>Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • να κατανοήσουν την έννοια των πνευματικών δικαιωμάτων και τι προστατεύεται; • να κατανοήσουν την έννοια των Creative Commons από τν πλευρά του/της δημιουργού και του χρήστη/στριας (χρησιμότητα), • να επιλέξουν την κατάλληλη άδεια Creative Commons για τον διαμοιρασμό έργων. 	<p>4ο Εργαστήριο (1 ώρα)</p> <p>Πνευματικά δικαιώματα για ψηφιακό περιεχόμενο</p> 	<p>Δραστηριότητα: Σέβομαι τα πνευματικά δικαιώματα των άλλων, απαιτώ σεβασμό και στις δικές μου δημιουργίες !</p> <p>Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό: Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει βασικές έννοιες για πνευματικά δικαιώματα μέσω αντίστοιχου υλικού (παρουσίαση, οδηγός) από τον Οργανισμό Πνευματικής Ιδιοκτησίας (ΟΠΙ). Επιπρόσθετα θα πραγματοποιηθεί μια σύντομη παρουσίαση των Creative Commons και ειδικά οι έξι κύριες άδειες χρήσης CC</p> <p>Οδηγίες για την εργασία των μαθητών/τριών:</p> <p>Ποια είναι η κατάλληλη άδεια Creative Commons για να μοιράσετε τα έργα σας;</p> <p>Οι μαθητές/τριες καλούνται να δημιουργήσουν ανά ομάδα την κατάλληλη άδεια Creative Commons μέσω της γεννήτριας για τον διαμοιρασμό του έργου τους. Στη συνέχεια αιτιολογούν τις επιλογές τους σε επίπεδο ολομέλειας. Επιπρόσθετα οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν την ρουμπρίκα αξιολόγησης του εργαστηρίου.</p> <p>Επιπρόσθετη δραστηριότητα για το σχολείο /σπίτι: Αναζητήστε περιεχόμενο (ελεύθερο) Creative Commons χρησιμοποιώντας το υλικό που υπάρχει στην ιστοσελίδα: https://search.creativecommons.org/?lang=el</p> <p><u>Υλικό αξιολόγησης (κουίζ) για τους/τις μαθητές/τριες:</u> Μέσω του κουίζ της ιστοσελίδας του Οργανισμού Πνευματικής Ιδιοκτησίας που έχει σχεδιαστεί ειδικά για μαθητές/τριες ανά ομάδα προσπαθούν να απαντήσουν στις ερωτήσεις του κουίζ: https://www.copyrightschool.gr/games/game2/el</p>
---	---	--



<p>Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα γνωρίσουν τι είναι τα μαθησιακά αντικείμενα (απλά και σύνθετα) και μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν με σχετική παραμετροποίηση παράγοντας νέο ψηφιακό υλικό.</p> <p>Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • να κατανοήσουν τι είναι τα μαθησιακά αντικείμενα, • να γνωρίσουν αποθετήρια μαθησιακών αντικειμένων, • να ανακτήσουν (Download) μαθησιακά αντικείμενα, • να χρησιμοποιήσουν ή να παραμετροποιήσουν μαθησιακά αντικείμενα. 	<p>5ο Εργαστήριο (1 ώρα)</p> <p>Αποθετήρια και μαθησιακά αντικείμενα</p> 	<p>Δραστηριότητα: Ανακτώ (Download), Χρησιμοποιώ και Παραμετροποιώ !</p> <p>Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:</p> <p>Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει την έννοια του μαθησιακού αντικείμενου μέσα από επίδειξη των αποθετηρίων Φωτόδεντρο. Παράλληλα εστιάζει στα είδη των μαθησιακών αντικειμένων (απλά και σύνθετα).</p>  <p>Πηγή εικόνας: http://photodentro.edu.gr/aggregator/browsebylrt</p> <p>Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός δίνει μια λίστα από αποθετήρια στους/στις μαθητές/τριες που περιέχουν μαθησιακά αντικείμενα στα οποία και πλοηγούνται για 5-8 λεπτά.</p> <p>Οδηγίες για την εργασία των μαθητών/τριών:</p> <p>Δίνονται οδηγίες στους/στις μαθητές/τριες να επισκεφτούν το αποθετήριο «Ευτέρπη: Τραγούδια για εκπαιδευτική χρήση – Ψηφιακό Μουσικό Ανθολόγιο» μια μοναδική διαδικτυακή συλλογή τραγουδιών για εκπαιδευτική χρήση στην Ελλάδα με σκοπό να αντλήσουν μουσικά αρχεία τα οποία θα χρησιμοποιήσουν για να επενδύσουν την παρουσίαση (ppt) του σχολείου τους για την επέτειο του Πολυτεχνείου της 17^{ης} Νοεμβρίου. Οι μαθητές/τριες επιλέγουν τον συνθέτη (Μίκης Θεοδωράκης) και ανακτούν (download) το τραγούδι «Όταν σφίγγουν το χέρι» σε μορφή mp3. Η κάθε ομάδα επαναλαμβάνει τη διαδικασία και για άλλα σχετικά τραγούδια. Στην συνέχεια αναζητά σχετικές φωτογραφίες με τον ίδιο τρόπο από το αποθετήριο πολιτισμού (searchculture) και εισάγει όλα τα αρχεία σε μια παρουσίαση σε μορφή power. Επιπρόσθετα οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν την ρουμπρίκα αξιολόγησης του εργαστηρίου.</p>
--	--	--



<p>Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα επεξεργαστούν ως ροή (ιστοριοπίνακας) σχεδιάζοντας ένα ψηφιακό εμπλουτισμένο βιβλίο για τη δημιουργικότητα στο διαδίκτυο, την ασφάλεια, τα πνευματικά δικαιώματα, τα μαθησιακά αντικείμενα – αποθετήρια και τις δημιουργικές ψηφιακές εφαρμογές για παιχνίδι και μάθηση. Ειδικότερα οι μαθητές/τριες ήδη έχουν έρθει σε επαφή με τις παραπάνω έννοιες αλλά και σχετικό υλικό που τώρα πρέπει να σχεδιάσουν τον τρόπο που θα τα παρουσιάσουν στο τελευταίο εργαστήριο σε ένα ψηφιακό βιβλίο.</p> <p>Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • να κατανοήσουν τη έννοια του ιστοριοπίνακα (storyboard), • να δημιουργούν σε έντυπη ή ψηφιακή μορφή μια ροή της παρουσίαση τους μέσω ενός ψηφιακού βιβλίου(storyboard), • να παράγουν τα κατάλληλα πληροφοριακά κείμενα (παραγωγή γραπτού λόγου) τα οποία θα λειτουργούν με τρόπο συνεκτικό και επεξηγηματικό, • να λειτουργούν συνεργατικά παράγοντας ένα κοινό σχεδιασμό αποτυπωμένο σε έντυπη ή ψηφιακή μορφή. 	<p>6ο Εργαστήριο (1 ώρα)</p> <p>Εφαρμογές παρουσίασης και ψηφιακά εμπλουτισμένα βιβλία</p> 	<p>Δραστηριότητα: Σχεδιάζοντας την τελική παρουσίαση μου σε εμπλουτισμένη μορφή !</p> <p>Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό: Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει την λογική του ιστοριοπίνακα χρησιμοποιώντας έντυπα μέσα (πίνακας από χαρτόνι, χαρτάκια post και μαρκαδόρους, τεχνική κολάζ) ή ψηφιακά μέσα (Storyboarder). Στην ουσία ο/η εκπαιδευτικός πρέπει να εξηγήσει στους/στις μαθητές/τριες ότι από το υλικό που ήδη έχουν συλλέξει στα προηγούμενα εργαστήρια θα πρέπει να σχεδιάσουν μια ροή παρουσίασης προσθέτοντας και τα αντίστοιχα κείμενα για το ψηφιακό βιβλίο που θα υλοποιήσουν στο έβδομο εργαστήριο που θα έχει τίτλο: «Ψηφιακή παιδεία: Δημιουργικό και ασφαλές διαδίκτυο».</p> <p>Οδηγίες για την εργασία των μαθητών/τριών: Οι μαθητές/τριες σε ομάδες σχεδιάζουν, επιλέγουν και ομαδοποιούν υλικό που έχουν μελετήσει (κείμενα, εικόνες, σύνδεσμοι σε ιστοσελίδες, σύνδεσμοι για βίντεο, εφαρμογές). Συγγραφούν σύντομα κείμενα που συνδέουν τις έννοιες και το υλικό. Αποφασίσουν για το αισθητικό μέρος της συνθετικής εργασία τους. Επιπρόσθετα οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν την ρουμπρίκα αξιολόγησης του εργαστηρίου.</p> <p>Επιπρόσθετη δραστηριότητα για το σχολείο /σπίτι: Οι μαθητές/τριες κατά τη διάρκεια του μαθήματος της Πληροφορικής (διαθεματική συνεργασία) αρχικά εγγράφονται ανά ομάδες στο δωρεάν διαδικτυακό λογισμικό δημιουργίας εμπλουτισμένων ψηφιακών βιβλίων (w-i-book) από το Ινστιτούτο Ψηφιακής Μάθησης και Τεχνολογίας. Στη συνέχεια εξοικειώνονται με το λογισμικό (δυνατότητες) μέσω των οδηγιών χρήσης που υπάρχουν στο λογισμικό. Μ' αυτό τον τρόπο στο επόμενο εργαστήριο θα ασχοληθούν κυρίως όχι με τη χρήση αλλά με τη δημιουργία του ψηφιακού βιβλίου, έχοντας έτοιμο και το υλικό από το σχεδιασμό του έκτου εργαστηρίου.</p>
--	--	---



<p>Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες σε ένα περιβάλλον δημιουργίας ψηφιακού βιβλίου (e-book) θα δημιουργήσουν ένα ενημερωτικό ψηφιακό εμπλουτισμένο βιβλίο (εικόνες, κείμενο, σύνδεσμοι, βίντεο) για έννοιες με τις οποίες ασχολήθηκαν στα προηγούμενα εργαστήρια ως τελικό παραδοτέο. Επιπρόσθετα σε επίπεδο ολομέλειας οι ομάδες αξιολογούν τις εργασίες (παραδοτέα) μεταξύ τους. Επίσης ο/η εκπαιδευτικός συμπληρώνει του ρουμπρίκα αξιολόγησης συνολικά του προγράμματος.</p> <p>Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • να δημιουργήσουν ένα ψηφιακό εμπλουτισμένο βιβλίο με το διαδικτυακό λογισμικό w-i-book, • να αξιολογήσουν τις εργασίες της ομάδας τους (αυτοαξιολόγηση), • να αξιολογήσουν τις εργασίες των άλλων ομάδων, 	<p>7ο Εργαστήριο (1 ώρα)</p> <p>Φτιάχνοντας το ψηφιακό βιβλίο της δημιουργικότητας και της ασφάλειας στο διαδίκτυο</p> <p>Αξιολόγηση</p> 	<p>Δραστηριότητα: Δημιουργώντας το ψηφιακό εμπλουτισμό βιβλίο για το δημιουργικό και ασφαλές διαδίκτυο !</p> <p>Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό: Ο/Η εκπαιδευτικός ενθαρρύνει και υποβοηθά τις ομάδες να εφαρμόσουν το σχεδιασμό για το εμπλουτισμένο ψηφιακό τους βιβλίο.</p> <p>Οδηγίες για την εργασία των μαθητών/τριών: Δίνονται οδηγίες στους/στις μαθητές/τριες να στηριχθούν στο σχεδιασμό τους (6^ο εργαστήριο) και να ακολουθήσουν μια συγκεκριμένη δομή (εξώφυλλο, περιεχόμενα, ενότητα 1 κλπ.). Επίσης έμφαση δίνεται σε πολυμεσικά στοιχεία του βιβλίου (σύνδεσμοι σε βίντεο, σύνδεσμοι σε ιστοσελίδες, φωτογραφίες, πίνακες κ.ά). Επιπρόσθετα οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν την ρουμπρίκα αξιολόγησης του εργαστηρίου.</p> <p>Δραστηριότητα: Αξιολόγηση του προγράμματος</p> <p>Οι μαθητές/τριες ανά ομάδα παρουσιάσουν το ψηφιακό εμπλουτισμένο βιβλίο ενώ παράλληλα κάνουν και την αυτοαξιολόγηση τους (θετικά και αρνητικά στοιχεία). Σε επίπεδο ολομέλειας αναφέρουν τις εντυπώσεις τους από τα βιβλία των άλλων ομάδων. Επιπρόσθετα οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν τις ρουμπρικές αξιολόγησης του προγράμματος.</p> <p>Επιπρόσθετη δραστηριότητα για το σχολείο /σπίτι: Αν οι μαθητές/τριες δεν προλάβουν να ολοκληρώσουν όλες τις σελίδες του ψηφιακού βιβλίου δίνεται οδηγία αυτό να ολοκληρωθεί σε επόμενη διδακτική ώρα ή σε συνεργασία με τον/την εκπαιδευτικό Πληροφορικής.</p>
---	---	--



Εκπαιδευτικό υλικό

Για τα εργαστήρια μπορεί να αξιοποιηθεί υλικό: α) από το πρόγραμμα [Youth On Line, Ψηφιακή Παιδεία για παιδιά και εφήβους](#) από τον Επιστημονικό φορέα «Μαζί για την εφηβική υγεία» και την Μονάδα Εφηβικής Υγείας του ΕΚΠΑ, 2) από το πρόγραμμα [Youth Tech, οδηγός για Συντονιστές Βιωματικών Εργαστηρίων](#) με θέμα τη Ασφαλή Χρήση της Τεχνολογίας από τον Επιστημονικό φορέα «Μαζί για την εφηβική υγεία» και την Μονάδα Εφηβικής Υγείας του ΕΚΠΑ, γ) το [copyrightschool.gr](#) εκπαιδευτικό πρόγραμμα του Οργανισμού Πνευματικής Ιδιοκτησίας (ΟΠΙ).

Συνδέσεις

Το πρόγραμμα «Ψηφιακή παιδεία: Δημιουργικό και ασφαλές διαδίκτυο» μπορεί να συνδεθεί με το πρόγραμμα σπουδών του μαθήματος της Πληροφορικής για το Δημοτικό και το Γυμνάσιο και ειδικότερα με τους Γενικούς στόχους όπως διατυπώνονται στο Πρόγραμμα Σπουδών του μαθήματος της Πληροφορικής της Ε' και ΣΤ' Δημοτικού αλλά και της Α' Γυμνασίου (Ενότητα 4: Γνωριμία με το Διαδίκτυο και τις Υπηρεσίες του Κεφάλαιο, 11: Γνωριμία με το Διαδίκτυο, Κεφάλαιο 12: Ο Παγκόσμιος Ιστός-Εισαγωγή στην έννοια του Υπερκειμένου, Κεφάλαιο 13: Άντληση Πληροφοριών από το διαδίκτυο). Επιπρόσθετα το πρόγραμμα μπορεί να συνδεθεί με δράσεις και εκδηλώσεις για την Παγκόσμια Ημέρα Ασφαλούς Πλοήγησης στο Διαδίκτυο (Safer Internet Day) και με άλλους διαγωνισμούς.

Περιγραφή εργαστηρίων και δράσεων

Τα εργαστήρια μπορεί να είναι προϊόν διαθεματικής – διεπιστημονικής εργασίας με το γνωστικό αντικείμενο των ΤΠΕ στο Δημοτικό και της Πληροφορικής στο Γυμνάσιο, της γλώσσας (παραγωγή γραπτού λόγου) στο Δημοτικό και στο Γυμνάσιο. Καλό είναι να επιδιωχθεί η συνεργασία με τους εκπαιδευτικούς Πληροφορικής του σχολείου καθώς και άλλες ειδικότητες (π.χ. εικαστικών, μουσικής). Τα εργαστήρια προϋποθέτουν τη χρήση του εργαστηρίου πληροφορικής καθώς και προηγούμενη έρευνα από τον/την εκπαιδευτικό που εφαρμόζει το εργαστήριο στους συνδέσμους που προτείνονται σε κάθε εργαστήριο. Καλό θα ήταν ανάμεσα στα εργαστήρια να διοργανώνονται παράλληλες δράσεις (εκπαιδευτικές επισκέψεις ή πρόσκληση ειδικών στο



σχολείο) ή προεργασία κάποιων εργασιών στο σπίτι από τους/τις μαθητές/τριες με στόχο ο χρόνος εργασίας στο σχολείο να είναι πιο ποιοτικός χωρίς διδακτικό θόρυβο και καθυστερήσεις.

Τα εργαστήρια έχουν σχεδιαστεί ώστε οι μαθητές/τριες να λειτουργούν σε ομάδες με στόχο τη διερεύνηση, την ανακάλυψη, τη σύνθεση και τη δημιουργία. Ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού είναι ενθαρρυντικός, διευκολυντικός και οργανωτικός. Επίσης ο/η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί πλατφόρμα ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης (ψηφιακή τάξη) με οργανωμένο όλο το υλικό που πρέπει να μελετήσουν ή να συμβουλευτούν οι μαθητές/τριες. Επιπρόσθετα για κάθε εργαστήριο ο/η εκπαιδευτικός δίνει έγκαιρα τις οδηγίες προετοιμασίας για την διεξαγωγή του επόμενου εργαστηρίου.

Φορείς και άλλες συνεργασίες που θα εμπλουτίσουν το πρόγραμμά μας

Για την επιτυχή ολοκλήρωση του προγράμματος μπορούν να πραγματοποιηθούν εκπαιδευτικές επισκέψεις σε Πανεπιστημιακά Ιδρύματα - φορείς που σχετίζονται με την ασφάλεια στο διαδίκτυο ή να κληθούν στο σχολείο επιστήμονες και συνεργάτες από την ομάδα ΕΛΛΑΚ (creative commons) ή από το Οργανισμό Πνευματικής Ιδιοκτησίας (ΟΠΙ) ή την ομάδα του Ασφαλούς Διαδικτύου (safe internet).

Αξιολόγηση Εργαστηρίου- Συνολική αποτίμηση & αναστοχασμός πάνω στην υλοποίηση - Εκδηλώσεις διάχυσης

Για κάθε εργαστήριο οι μαθητές/τριες αποθηκεύουν και τακτοποιούν το e-portfolio (αρχεία, σύνδεσμοι, οδηγοί, σύνδεσμοι βίντεο, τεχνήματα) και τον έντυπο φάκελο τους (εκτυπώσεις, σχεδιασμός σε χαρτόνι και σημειώσεις ή δραστηριότητες, ρουμπρικές αξιολόγησης).

Σε κάθε εργαστήριο οι μαθητές/τριες ατομικά συμπληρώνουν την ρουμπρική αξιολόγησης του εργαστηρίου έχοντας στον κάθετο άξονα τους στόχους του κάθε εργαστηρίου και οριζόντια 4βάθμια κλίμακα (+ -).

Στο τέλος του προγράμματος οι μαθητές/τριες ατομικά συμπληρώνουν την ρουμπρική αξιολόγησης του προγράμματος έχοντας στον κάθετο άξονα τους βασικούς στόχους των επτά εργαστηρίων και οριζόντια 4βάθμια κλίμακα (+ -).



Στο τέλος του προγράμματος ο/η εκπαιδευτικός με βάση τις ρουμπρικές αξιολόγησης και το portfolio αξιολογεί κάθε εκπαιδευόμενο αλλά και συνολικά κάθε ομάδα και τέλος το πρόγραμμα.

Συνολική αποτίμηση & αναστοχασμός πάνω στην υλοποίηση

Μετά την ολοκλήρωση του προγράμματος οι μαθητές/τριες συζητούν: α) για το πώς θα μπορούσαν να βελτιώσουν τα τεχνήματα τους (ψηφιακά ή έντυπα), β) για παρεμφερείς έννοιες και δεξιότητες που θα μπορούσαν να αναφερθούν ή θα μπορούσαν να συμπληρώσουν τα εργαστήρια τους, γ) για έννοιες ή δεξιότητες που θα έπρεπε να προεκταθούν, δ) για τα ισχυρά και ασθενή στοιχεία του προγράμματος, ε) για επιπλέον παράλληλες δράσεις.

Εκδηλώσεις διάχυσης

Τα παραδοτέα του προγράμματος αναρτούνται στην ιστοσελίδα του σχολείου ενώ επιπρόσθετα τα συμπεράσματα που έχουν προκύψει από το πρόγραμμα μπορούν να γίνουν ένα ψηφιακό σημείωμα (Newsletter) και να σταλεί σε όλα τα σχολεία της πόλης. Ο τρόπος εργασίας και τα τεχνήματα που έχουν προκύψει από το πρόγραμμα μπορούν να παρουσιαστούν σε Μαθητικό Συνέδριο ή σε εκδηλώσεις για την Παγκόσμια Ημέρα Ασφαλούς Πλοήγησης στο Διαδίκτυο (Safer Internet Day).

Σημειώσεις:

Η μεθοδολογία των εργαστηρίων βασίζεται στα πλεονεκτήματα της βιωματικής εκπαίδευσης που αξιοποιεί την ενεργητική εμπλοκή, κινητοποιεί τη συζήτηση και αφήνει χώρο στους/στις συμμετέχοντες/ουσες να αναλογιστούν πώς τα θέματα που επεξεργάζονται τους επηρεάζουν προσωπικά.

Οι θεματικές ενότητες των εργαστηρίων δομούνται σε τρία επίπεδα:

1. την παροχή θεωρητικών γνώσεων
2. την ανάπτυξη ψυχοκοινωνικών δεξιοτήτων και πρακτική κατανόηση των εννοιών μέσα από βιωματικές δραστηριότητες
3. την ανάπτυξη θετικών στάσεων και συμπεριφορών



Δειγματικά Φύλλα εργασίας

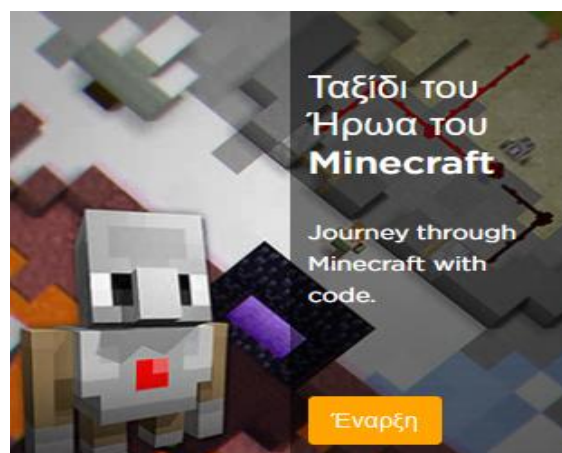
2ο Εργαστήριο (1 ώρα)

Αξιοποίηση των δυνατοτήτων του δημιουργικού διαδικτύου (οπτικός προγραμματισμός).

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ 1

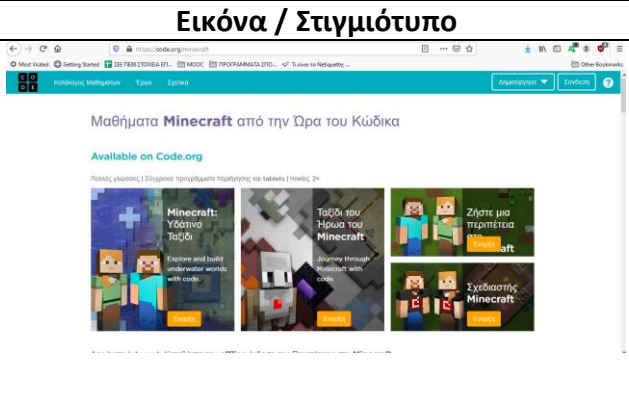
«Hour of Coding»

Κατασκευάζοντας το ταξίδι του ήρωα Minecraft


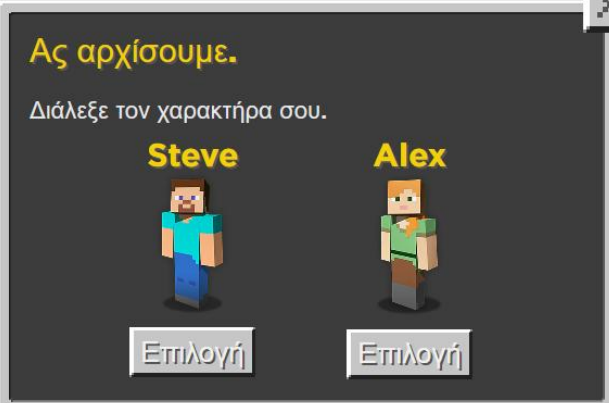
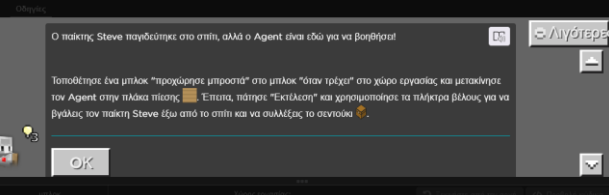
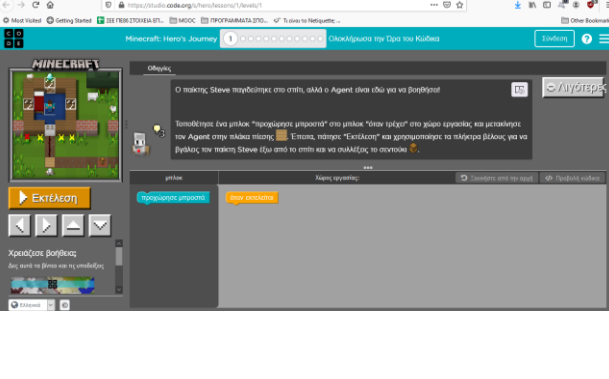


Οδηγίες για τους/τις μαθητές/τριες: Ήρθε η δική σας ώρα για δράση. Παίζοντας και μαθαίνοντας θα προγραμματίσουμε με πλακίδια, με την τεχνική «σύρε και άφησε» (drag and drop) και μάλιστα με τους ήρωες του «Minecraft». Σε λίγο χρόνο θα μάθουμε να προγραμματίζουμε και να δημιουργούμε το δικό μας παιχνίδι «Minecraft». Άλλωστε, μην ξεχνάτε ότι ο προγραμματισμός είναι μία από τις ψηφιακές δεξιότητες (παραγωγή ψηφιακού υλικού).

Ακολουθήσε τα παρακάτω βήματα:

Βήμα	Περιγραφή	Εικόνα / Στιγμιότυπο
1ο	Μεταβείτε στην ιστοσελίδα: https://code.org/minecraft	



<p>2ο</p>	<p>Πριν ξεκινήσετε, δείτε ένα από τα διαθέσιμα βίντεο για προθέρμανση!</p>	
<p>3ο</p>	<p>Πριν ξεκινήσεις το παιχνίδι διάλεξε τον χαρακτήρα σου (επιλογή).</p>	
<p>4ο</p>	<p>Στη διάβασε το σενάριο για να προχωρήσεις: https://studio.code.org/s/hero/lessons/1/levels/1</p>	
<p>5ο</p>	<p>Ώρα για δράση: χρησιμοποίησε τα πακέτα «σύρε και άφησε» και ακολούθησε τις οδηγίες από το βήμα 1 έως το βήμα 7. Μπορείς να συνεχίσεις και στο σπίτι σου (έως το βήμα 12) και να πειραματιστείς ακόμη περισσότερο.</p>	



3ο Εργαστήριο (1 ώρα)

Αξιολόγηση εκπαιδευτικού περιεχομένου (κριτήρια αξιολόγησης) για ένα ασφαλές περιεχόμενο

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ 1

Με βάση τις ιστοσελίδες που σας δίνονται αξιολογήστε προσθέτοντας × στις αντίστοιχες στήλες σύμφωνα με τις επεξηγήσεις που αναφέρονται παρακάτω. Τι παρατηρείται συνολικά για κάθε αξιολόγηση;

Ιστοσελίδες (url) (ενδεικτικά)	Πατρότητα πηγής (Authority)	Επικαιρότητα (Recency)	Ακρίβεια (Accuracy)	Αντικειμενικότητα (Objectivity)	Αξιοπιστία (Credibility)
www.sch.gr					
https://elepa.me/sites-blogs/					
https://www.greenpeace.org					
www.uth.gr					
https://el.wikipedia.org					
https://ygeiamou.gr/					
https://www.iatronet.gr/					
http://www.e-maths.gr/					

Πατρότητα πηγής (Authority)

- Ποιος υπογράφει την πληροφορία (όνομα συγγραφέα, οργανισμού, ιδρύματος, e-mail, πληροφορίες επικοινωνίας).
- Ποιος φιλοξενεί την ιστοσελίδα (τύπος: εκπαιδευτικός, μη κερδοσκοπικός, εμπορικός, κυβερνητικός....gov, edu, .org ...).

Επικαιρότητα (Recency)

- Ημερομηνία δημοσίευσης της πληροφορίας.
- Ημερομηνία τελευταίας ενημέρωσης του ιστότοπου.

Ακρίβεια (Accuracy)

- Τεκμηριωμένη, σαφής, λεπτομερής, κατανοητή πληροφορία.
- Εμβάθυνση στο θέμα και αναφορές σε πηγές.

Αντικειμενικότητα (Objectivity)

- Αναπαράσταση της πληροφορίας από πολλές οπτικές.
- Στόχοι και σκοπιμότητες που εξυπηρετούνται από τη διασπορά της πληροφορίας.

Αξιοπιστία (Credibility)

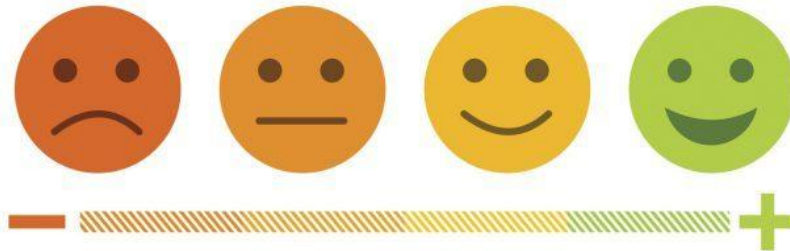
- ο Ποιος ο στόχος της πληροφορίας;
- Ο λόγος δημιουργίας της ιστοσελίδας.
- Τακτική ενημέρωση.
- Παροχή βιβλιογραφικής ενημέρωσης.
- Αναφορά σε συναφείς εργασίες.
- Έλλειψη ανωνυμίας.
- Ύπαρξη λαθών, ορθογραφικών και συντακτικών.



Φύλλα περιγραφικής αυτο-αξιολόγησης

Ενδεικτικό φύλλο αξιολόγησης Εργαστηρίου 1

(Αντίστοιχα για κάθε φύλλο αξιολόγησης εργαστηρίου στην πρώτη αριστερή στήλη τοποθετούμε του στόχους του κάθε εργαστηρίου)



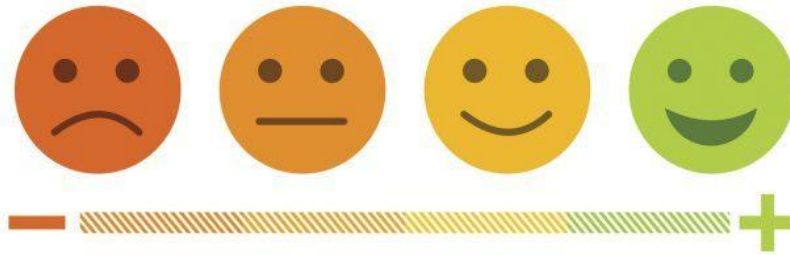
Με βάση τα ανθρωπάκια (διαβαθμίσεις + -) βαθμολογήστε με βάση τους στόχους του εργαστηρίου τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απέκτησες !

Εργαστήριο X				
Γνώσεις και Δεξιότητες				


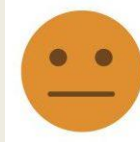
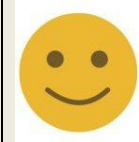



Ενδεικτικό φύλλο αξιολόγησης Προγράμματος (για τον/την εκπαιδευτικό)

(Αντίστοιχα για κάθε εργαστήριο με βάση τους στόχους που αφορούν τις γνώσεις και τις δεξιότητες, το υλικό από το e-portfolio και τις παρατηρήσεις από το ημερολόγιο βάλτε ένα Χ στο κατάλληλο ανθρωπάκι)



Με βάση τα ανθρωπάκια (διαβαθμίσεις + -) βαθμολογήστε !

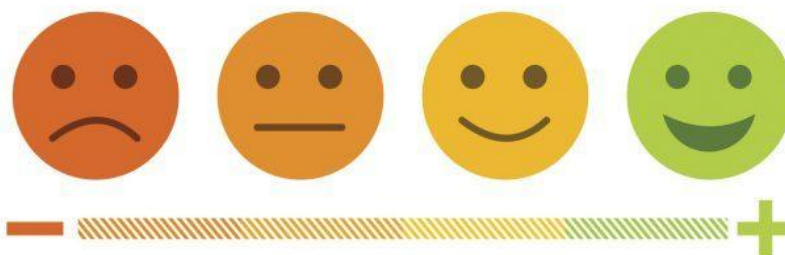
Εργαστήριο Χ	Εργαστήριο Χ Υλικό e-portfolio	Εργαστήριο Χ (Ημερολόγιο)				
Γνώσεις και Δεξιότητες Εργαστήριο 1	e-portfolio Εργαστήριο 1	Ημερολόγιο Εργαστήριο 1				
Γνώσεις και Δεξιότητες Εργαστήριο 2	e-portfolio Εργαστήριο 2	Ημερολόγιο Εργαστήριο 2				
Γνώσεις και Δεξιότητες Εργαστήριο 3	e-portfolio Εργαστήριο 3	Ημερολόγιο Εργαστήριο 3				
Γνώσεις και Δεξιότητες Εργαστήριο 4	e-portfolio Εργαστήριο 4	Ημερολόγιο Εργαστήριο 4				



4						
Γνώσεις και Δεξιότητες Εργαστήριο 5	e-portfolio Εργαστήριο 5	Ημερολόγιο Εργαστήριο 5				
Γνώσεις και Δεξιότητες 6	e-portfolio Εργαστήριο 6	Ημερολόγιο Εργαστήριο 6				
Γνώσεις και Δεξιότητες 7	e-portfolio Εργαστήριο 7	Ημερολόγιο Εργαστήριο 7				

Ενδεικτικό φύλλο αξιολόγησης Προγράμματος (για τον/την μαθητή/τρια)

(Αντίστοιχα για κάθε εργαστήριο με βάση τους στόχους που αφορούν τις γνώσεις και τις δεξιότητες, το υλικό από το e-portfolio βάλτε ένα Χ στο κατάλληλο ανθρωπάκι)



Με βάση τα ανθρωπάκια (διαβαθμίσεις + -) βαθμολογήστε !

Εργαστήριο Χ	Εργαστήριο Χ				
Γνώσεις και Δεξιότητες που απέκτησες	Υλικό e-portfolio				
Γνώσεις και Δεξιότητες	e-portfolio Εργαστήριο 1				



Εργαστήριο 1					
Γνώσεις και Δεξιότητες Εργαστήριο 2	e-portfolio Εργαστήριο 2				
Γνώσεις και Δεξιότητες Εργαστήριο 3	e-portfolio Εργαστήριο 3				
Γνώσεις και Δεξιότητες Εργαστήριο 4	e-portfolio Εργαστήριο 4				
Γνώσεις και Δεξιότητες Εργαστήριο 5	e-portfolio Εργαστήριο 5				
Γνώσεις και Δεξιότητες 6	e-portfolio Εργαστήριο 6				
Γνώσεις και Δεξιότητες 7	e-portfolio Εργαστήριο 7				



Περιγραφή ενδεικτικών δραστηριοτήτων για το portfolio μαθητή/-τριας

Δραστηριότητα 1: Αποθηκεύστε τις ιστορίες που έχετε γράψει, επιλέξτε print screen από ψηφιακά τεχνήματα και εφαρμογές και διάφορες κατασκευές και τοποθετήστε το υλικό σε ψηφιακό φάκελο (e-portfolio).

Δραστηριότητα 2: Αποθηκεύστε ψηφιακούς οδηγούς και συνδέσμους από βίντεο ψηφιακό φάκελο (e-portfolio).

Δραστηριότητα 3: Αποθηκεύστε ψηφιακές φωτογραφίες από εκπαιδευτικές επισκέψεις στον ψηφιακό φάκελο (e-portfolio).

Βασική βιβλιογραφία

1. Καπανιάρης, Α. (2018). *Youth online – Οδηγός για Συντονιστές Βιωματικών Εργαστηρίων με θέμα τη Ασφαλή Χρήση της Τεχνολογίας*. Επιστημονική Επιμέλεια Τσίτσικα, Α., Αθήνα: Επιστημονικός Οργανισμός «Μαζί για την Εφηβική Υγεία».
2. Καπανιάρης, Α., Παπαδημητρίου Ε. (2012). *Πληροφορικός γραμματισμός στο νέο ψηφιακό σχολείο*, Θεσσαλονίκη: ΖΗΤΗ.
3. Καπανιάρης, Α., Παπαδημητρίου Ε. (2012). *Ψηφιακά μαθησιακά πλαίσια στο νέο ψηφιακό σχολείο*, Θεσσαλονίκη: ΖΗΤΗ.
4. Τσίτσικα Α., Καπανιάρης, Α. (2019). *Ψηφιακή Γενιά, χρήση της τεχνολογίας από εφήβους*, Αθήνα: Πεδίο.
5. Τάσης, Θ. (2019). *Ψηφιακός ανθρωπισμός: Εικονιστικό υποκείμενο και τεχνητή νοημοσύνη*, Αθήνα: Αρμός.



Γενικής φύσης (Πολλαπλών επιλογών /Μια σωστή απάντηση)

ΕΡΩΤΗΣΗ 1: Το πρόγραμμα των εργαστηρίων «Ψηφιακή παιδεία: Δημιουργικό και ασφαλές διαδίκτυο» έχει σαν σκοπό οι μαθητές/τριες:

- α) να κατανοήσουν την έννοια του δημιουργικού διαδικτύου
- β) να συνδέσουν την έννοια της ασφάλεια και του δημιουργικού διαδικτύου
- γ) να συνδέσουν το δημιουργικό διαδίκτυο με ψηφιακό περιεχόμενο για μάθηση και ψυχαγωγία

δ) Όλες τις απαντήσεις (α, β ,γ)

Εργαστήριο 1 (Πολλαπλών επιλογών /Περισσότερες απαντήσεις σωστές)

ΕΡΩΤΗΣΗ 2: Το Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης για τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια (Pan- European Game Information – PEGI) αποτελεί μια βασική δραστηριότητα στην οποία οι μαθητές/τριες καλούνται:

α) να ενημερωθούν για να γνωρίσουν το σύστημα ηλικιακών διαβαθμίσεων

β) να μπορούν να επιλέξουν με ασφάλεια παιχνίδια για τον υπολογιστή

γ) να ξεχωρίσουν τις εφαρμογές web 2.0 από τις εφαρμογές web 3.0

δ) να εξασκηθούν σε εφαρμογές οπτικού προγραμματισμού

Εργαστήριο 2 (Σωστού – Λάθους)

ΕΡΩΤΗΣΗ 3:

Μέσω της ενασχόλησης των μαθητών με τον οπτικό προγραμματισμό οι μαθητές/τριες δημιουργούν ψηφιακές εφαρμογές (ψηφιακή δεξιότητα) **(Σ-Λ)**

Εργαστήριο 3 (Σωστού – Λάθους)

ΕΡΩΤΗΣΗ 4:

Η ικανότητα των μαθητών/τριών να εφαρμόσουν διαδικασίες αξιολόγησης (κριτήρια αξιολόγησης) σε διαδικτυακό περιεχόμενο που μπορεί να χρησιμοποιήσουν για μορφωτικούς και ενημερωτικούς σκοπούς είναι μια σημαντική δεξιότητα στο πλαίσιο του ψηφιακού εγγραμματος **(Σ-Λ)**.

Εργαστήριο 4 (Σωστού – Λάθους)

ΕΡΩΤΗΣΗ 5:

Η ενασχόληση των μαθητών με την έννοια των πνευματικών δικαιωμάτων και ειδικότερα των Creative Commons από την πλευρά του/της δημιουργού και του χρήστη/στριας (χρησιμότητα) δεν παρουσιάζει ιδιαίτερη χρησιμότητα **(Σ-Λ)**.

Εργαστήριο 5 (Πολλαπλών επιλογών /Περισσότερες απαντήσεις σωστές)

ΕΡΩΤΗΣΗ 6:

Τα μαθησιακά αντικείμενα διακρίνονται σε :

α) απλά

β) σύνθετα

γ) πολύμορφα

δ) τριγωνικά



Εργαστήριο 6 (Πολλαπλών επιλογών /Περισσότερες απαντήσεις σωστές)

ΕΡΩΤΗΣΗ 7:

Ένα ψηφιακό εμπλουτισμένο βιβλίο που παρουσιάζει θεματικές για τη δημιουργικότητα και την ασφάλεια στο διαδίκτυο μπορεί να περιέχει:

- α) ενότητες για τα πνευματικά δικαιώματα,**
- β) ενότητες για τα μαθησιακά αντικείμενα – αποθετήρια,**
- γ) ενότητες για δημιουργικές ψηφιακές εφαρμογές για παιχνίδι και μάθηση**
- δ) ενότητες για βίντεο παιχνίδια**

Εργαστήριο 7 (Πολλαπλών επιλογών /Περισσότερες απαντήσεις σωστές)

ΕΡΩΤΗΣΗ 8:

Η οδηγία που δίνεται στους μαθητές/τριες κατά το σχεδιασμό και την υλοποίηση δημιουργίας ενός ψηφιακού εμπλουτισμένου βιβλίου είναι:

- α) να ακολουθήσουν μια συγκεκριμένη δομή**
- β) να προσθέσουν πολυμεσικά στοιχεία**
- γ) να έχουν περισσότερο κείμενο και λιγότερο πολυμεσικά στοιχεία**
- δ) να αποφύγουν τις εικόνες και τα βίντεο λόγω του μεγάλου όγκου τους**