

## 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 Νοημοσύνη (Digital Intelligence): Εγκλιματίζομαι στο  
σύγχρονο ψηφιακό κόσμο



Αλέξανδρος Καπανιάρης



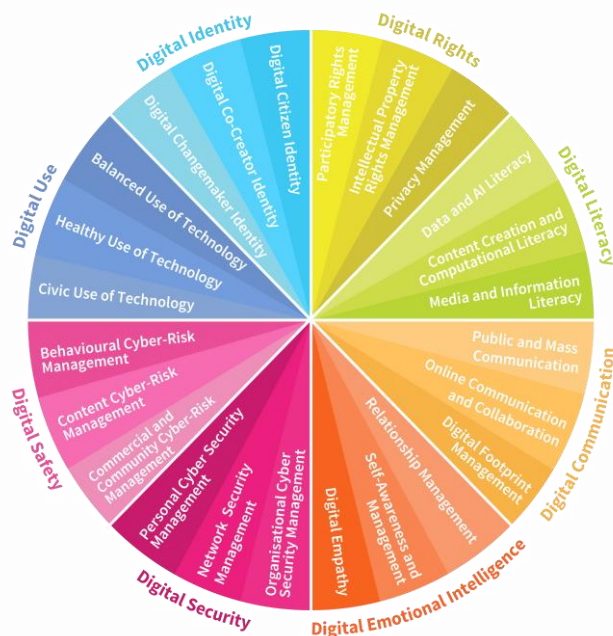
**Επιχειρησιακό Πρόγραμμα  
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,  
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση**  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



### Φιλοσοφία –Σκοπιμότητα προγράμματος

Σκοπός του προγράμματος «Ψηφιακή Νοημοσύνη (Digital Intelligence): Εγκλιματίζομαι στο σύγχρονο ψηφιακό κόσμο» είναι οι μαθητές/τριες να κατανοήσουν την έννοια της ψηφιακής νοημοσύνης που συνδέεται με την έννοια της ψηφιακής ταυτότητας, των ψηφιακών δικαιωμάτων, του ψηφιακού αλφαριθμητισμού, της ψηφιακής επικοινωνίας, της ψηφιακής συναισθηματικής νοημοσύνης, της ψηφιακής προστασίας και της ψηφιακής χρήσης και στη συνέχεια να αναπτύξουν τις δεξιότητες εκείνες που θα τους κάνουν ψηφιακά νοήμονες για να διαχειριστούν σωστά την προηγμένη τεχνολογία, να είναι ευέλικτοι (agile) και να συνεργάζονται επιτυχώς με τους συναθρώπους τους.

Έτσι, μέσω των επτά εργαστηρίων του προγράμματος οι μαθητές/τριες θα εργαστούν πάνω στις οκτώ βασικές δεξιότητες από τις οποίες αποτελείται η ψηφιακή νοημοσύνη σύμφωνα με το DQ Institute (The World's First Global Standards for Digital Literacy, Digital Skills, and Digital Readiness).



**Εικόνα 1:** Οι 8 βασικές δεξιότητες για τη ψηφιακή νοημοσύνη σύμφωνα με το DQ Institute, Πηγή: <https://www.dqinstitute.org/global-standards/#contentblock1>



Επιπρόσθετα το πρόγραμμα των επτά εργαστηρίων θα επιχειρήσει να συμβάλει στην εξοικείωση των μαθητών/τριών με την **ψηφιακή νοημοσύνη ως ικανότητα ενός ατόμου να εγκλιματίζεται στον σύγχρονο ψηφιακό κόσμο** και να δρα συνειδητά και υπεύθυνα μέσα σε αυτόν. Αυτή η ικανότητα συνδέεται με την ορθή και υπεύθυνη χρήση των ψηφιακών μέσων καθώς και με την κατανόηση της λειτουργίας τους και την αποφυγή των προκλήσεων και των κινδύνων που ενδέχεται να κρύβουν τα νέα ψηφιακά μέσα.

### **Πληροφορίες υλοποίησης: προαπαιτούμενες γνώσεις, προετοιμασία υλικού**

Το πρόγραμμα θα υλοποιηθεί κατά κύριο λόγο στο εργαστήριο Πληροφορικής αλλά μπορούν κάποια εργαστήρια (1,3,7) 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 δεν 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 σύμβολο. 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**

<b>ΣΧΟΛΕΙΟ</b>		<b>ΤΜΗΜΑ.....</b>	<b>ΣΧΟΛ. ΕΤΟΣ:</b>
<b>Θεματική</b>	Δημιουργώ & Καινοτομώ -Δημιουργική Σκέψη & Πρωτοβουλία	<b>Υποθεματική</b>	STEM / Εκπαιδευτική Ρομποτική (Τεχνολογία – Ψηφιακή Παιδεία)
<b>ΒΑΘΜΙΔΑ/ΤΑΞΕΙΣ (που προτείνονται)</b>	Ε΄-ΣΤ΄ Δημοτικού – Α΄ Γυμνασίου		
<b>Τίτλος</b>	<b>Ψηφιακή Νοημοσύνη (Digital Intelligence): Εγκλιματίζομαι στο σύγχρονο ψηφιακό κόσμο</b>		
<b>Δεξιότητες στόχευσης του εργαστηρίου</b>	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		
<b>Σύνδεση με τη Βασική Θεματική</b>	Ψηφιακές δεξιότητες, Δημιουργική σκέψη, Δημιουργική διαδικασία, Ψηφιακά περιβάλλοντα, Ψηφιακή νοημοσύνη		



Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Εργαστήριο/ τίτλος	Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)
<p>Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα γνωρίσουν πως μπορούν να οικοδομήσουν μια υγιή ψηφιακή ταυτότητα την οποία πρέπει να χρησιμοποιούν με σύνεση και ακεραιότητα. Επιπλέον με τη χρήση χειραπτικών εργαλείων (δημιουργία έντυπης αφίσας) να μπορούν να διατυπώσουν βασικούς κανόνες για να μπορούν να δημιουργούν και να διαχειρίζονται τη δική τους ψηφιακή ταυτότητα.</p> <p>Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• να αντιληφθούν τον τρόπο με τον οποίο θα πρέπει να διαχειρίζονται την ηλεκτρονική τους ταυτότητα (διαδικτυακή φήμη και ψηφιακό αποτύπωμα),</li> <li>• να κατανοήσουν τι περιλαμβάνει η ψηφιακή ταυτότητα και τους λόγους για τους οποίους πρέπει να αποδίδεται ιδιαίτερη προσοχή (προστασία ιδιωτικότητας και κωδικών).</li> </ul>	<p><b>1ο Εργαστήριο (1 ώρα)</b></p> <p><b>Ψηφιακή ταυτότητα</b></p> 	<p><b>Δραστηριότητα: Διαδικτυακή Φήμη και Ψηφιακό Αποτύπωμα και ευθύνη για το διαδικτυακό περιεχόμενο</b></p> <p>Σκοπός της δραστηριότητας είναι να κατανοήσουν και να εξοικειωθούν οι μαθητές/τριες με έννοιες και πρακτικές που σχετίζονται: α) διαμοίραση περιεχομένου – διαμόρφωση ψηφιακής εικόνας, β) διαδικτυακός λόγος (πως εκφράζομαι στο διαδίκτυο), γ) προστασία ιδιωτικότητας, δ) προστασία κωδικών, ε) διαγραφή περιεχομένου με τη χρήση παρουσιάσεων, συζήτησης, ιδεοθύελλας, κατασκευή αφίσας (χειραπτικά μέσα).</p> <p><b>Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:</b> Ο/Η εκπαιδευτικός πραγματοποιεί μια <a href="#">παρουσίαση</a> από την ιστοσελίδα <a href="http://saferinternet4kids.gr">saferinternet4kids.gr</a> προτρέποντας μέσα από ιδεοθύελλα και συζήτηση να προκύψουν <a href="#">βασικές συμβουλές</a> για την προστασία της διαδικτυακής φήμης, τη διαμοίραση περιεχομένου – διαμόρφωση ψηφιακής εικόνας, το διαδικτυακό λόγο, την προστασία ιδιωτικότητας, την προστασία κωδικών και διαγραφή περιεχομένου όταν αυτό κριθεί απαραίτητο. Οι συμβουλές αυτές καταγράφονται σε ένα χαρτόνι σαν αφίσα (χαρτάκια post it, ζωγραφική, τεχνική κολάζ) ανά ομάδα. Σε επίπεδο ολομέλειας γίνεται παρουσίαση και συζήτηση των εργασιών. Επιπρόσθετα οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν την ρουμπρίκα αξιολόγησης του εργαστηρίου.</p> <p><b>Έξτρα υλικό για τους εκπαιδευτικούς:</b> <b>Βίντεο:</b> Διαδικτυακή διακίνηση εικόνων ή βίντεο που τραυματίζουν σοβαρά τη φήμη άλλων ανθρώπων, <a href="#">TabbyEUproject</a>.</p> <p><b>Αξιολόγηση μαθητών/τριών:</b> <a href="#">Ψηφιακό κουίζ για τη διαδικτυακή φήμη</a> (<a href="http://saferinternet4kids.gr">saferinternet4kids.gr</a>).</p>



Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα κατανοήσουν τα ψηφιακά τους δικαιώματα και θα διατυπώσουν την δική τους άποψη σε σχέση με την επεξεργασία των δεδομένων, το «δικαίωμα στη λήθη», τα προσωπικά δεδομένα και το ηλικιακό όριο χρήσης των «υπηρεσιών της κοινωνίας των πληροφοριών» μέσω της χρήσης εννοιολογικού χάρτη αλλά και διαδικτυακού μιμίδιου.

Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:

- να αναφέρουν τα ειδικά δικαιώματα που προστατεύουν τα παιδιά και τους εφήβους σύμφωνα με την Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων, τη Σύμβαση των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα του Παιδιού – ΣΔΠ και το Γενικό Κανονισμός για την Προστασία Δεδομένων,
- να καταθέσουν τις απόψεις τους σε σχέση με το ηλικιακό όριο χρήσης των «υπηρεσιών της κοινωνίας των πληροφοριών»
- να προβληματιστούν σε σχέση με την επεξεργασία των δεδομένων, το «δικαίωμα στη λήθη» και τα προσωπικά δεδομένα.

## 2ο Εργαστήριο (1 ώρα)

### Ψηφιακά Δικαιώματα



## Δραστηριότητα: Πάρε θέση για τα ψηφιακά σου δικαιώματα!

### Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:

Ο/Η εκπαιδευτικός θα μιλήσει στους/στις μαθητές/τριες για τα ψηφιακά δικαιώματα χρησιμοποιώντας το [«Εγχειρίδιο Δράσεων για Εφήβους, Πάρε θέση για τα ψηφιακά σου δικαιώματα!»](#). Από αυτό το υλικό μπορούν να εφαρμοστούν οι παρακάτω ενδεικτικές υπο-δραστηριότητες (βλέπε **Φύλλο δραστηριότητας 1 – Εργαστήριο 2**)

### Υπο-δραστηριότητα 1: Ενημερώνομαι για τα δικαιώματά σου!


Με βάση την [Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων](#) και τη [Σύμβαση των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα του Παιδιού – ΣΔΠ](#) προσπάθησε να καταγράψεις και να αποτυπώσεις [ψηφιακά](#) ή σε έντυπο σε μορφή κόμικ μερικά ειδικά δικαιώματα που πιστεύεις ότι θα πρέπει να προστατεύσουν τα παιδιά και οι έφηβοι καθώς και ζητήματα που σχετίζονται με την επεξεργασία των δεδομένων, το «δικαίωμα στη λήθη» και τα προσωπικά δεδομένα

### Υπό-δραστηριότητα 2: Παίρνω θέση για τα δικαιώματα μου !

Σύμφωνα με το [άρθρο 8.1 του Κανονισμού για την Προστασία Δεδομένων](#) καθορίζει εξ ορισμού το 16ο έτος ως την ελάχιστη ηλικία κατά την οποία οι νέοι μπορούν να αποφασίσουν από μόνοι τους να αποκτήσουν ή όχι πρόσβαση στις «υπηρεσίες της κοινωνίας των πληροφοριών». Μέχρι την ηλικία αυτή, θα χρειάζονται τη συγκατάθεση του γονέα ή του κηδεμόνα τους για να αποκτήσουν πρόσβαση! Σε μια μικρή ομάδα, μοιράσου τις απόψεις σου σχετικά με αυτό τον ηλικιακό περιορισμό δημιουργώντας ένα [διαδικτυακό μιμίδιο](#) χρησιμοποιώντας το διαδικτυακό λογισμικό μέσω του σύνδεσμο: <https://imgur.com/memegen>

Επιπρόσθετα οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν την ρουμπρίκα αξιολόγησης του εργαστηρίου.



<p>Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα προσπαθήσουν να έρθουν σε επαφή με τις βασικές εκφάνσεις του ψηφιακού γραμματισμού που συνδέονται με τις ψηφιακές δεξιότητες και το επίπεδο του/της χρήστη/στριας. Αναλυτικότερα θα γνωρίσουν ψηφιακές δεξιότητες (επεξεργασία δεδομένων, δημιουργία περιεχομένου, επικοινωνία, επίλυση προβλημάτων, ασφάλεια) αλλά και το επίπεδο του χρήστη (βασικός χρήστης, ανεξάρτητος χρήστης, έμπειρος χρήστης) στη χρήση των ψηφιακών εργαλείων.</p> <p>Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• να κατανοήσουν τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες (επεξεργασία δεδομένων, δημιουργία περιεχομένου, επικοινωνία, επίλυση προβλημάτων, ασφάλεια),</li> <li>• να διακρίνουν τα είδη του επιπέδου των ψηφιακών δεξιοτήτων ενός/μιας χρήστη/στριας (βασικός χρήστης, ανεξάρτητος χρήστης, έμπειρος χρήστης),</li> <li>• να ανιχνεύσουν το προσωπικό τους/της επίπεδο χρήστη/στριας σε σχέση με τις ψηφιακές δεξιότητες.</li> </ul>	<p><b>3ο Εργαστήριο</b> <b>(1 ώρα)</b></p> <p><b>Ψηφιακός</b> <b>Αλφαριθμητισμός</b></p> 	<p><b>Δραστηριότητα: Μαθαίνω το ψηφιακό μου επίπεδο !</b></p> <p><b>Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:</b></p> <p>Ο/Η εκπαιδευτικός θα μιλήσει στους/στις μαθητές/τριες για την έννοια του ψηφιακού αλφαριθμητισμού που σχετίζεται στην πράξη με τις ψηφιακές δεξιότητες (επεξεργασία δεδομένων, δημιουργία περιεχομένου, επικοινωνία, επίλυση προβλημάτων, ασφάλεια) αλλά και το επίπεδο του χρήστη (βασικός χρήστης, ανεξάρτητος χρήστης, έμπειρος χρήστης) στη χρήση των ψηφιακών εργαλείων.</p> <p>Ο/Η εκπαιδευτικός πραγματοποιεί διάλογο με τους/τις μαθητές/τριες με βάση τις ψηφιακές δεξιότητες με το αντίστοιχο επίπεδο χρήστη όπως αυτό ορίζεται από τον Ευρωπαϊκό Οργανισμό Europass.</p> <p>Στη συνέχεια, τους καλεί να συμπληρώσουν το αντίστοιχο φύλλο δραστηριότητας (βλέπε <b>Φύλλο δραστηριότητες 1 – Εργαστήριο 3</b>).</p> <p><b>Οδηγίες για την εργασία των μαθητών/τριών:</b></p> <p>Οι μαθητές/τριες με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού καλούνται να συμπληρώσουν το αντίστοιχο φύλλο δραστηριότητας (βλέπει <b>Φύλλο δραστηριότητες 1 – Εργαστήριο 3</b>).</p> <p>Επιπρόσθετα οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν την ρουμπρίκα αξιολόγησης του εργαστηρίου.</p> <p><b>Έξτρα υλικό παρουσίασης/εξάσκησης για τους/τις μαθητές/τριες:</b></p> <p>Ένα από τα βασικά μέρη του ευρωπαϊκού βιογραφικού Europass είναι οι ψηφιακές δεξιότητες – επίπεδο χρήστη.</p> <p><a href="#">Βιογραφικό σημείωμα Europass</a> <a href="#">Αυτόματη δημιουργία βιογραφικού</a></p>
--	--	---





**4ο Εργαστήριο  
(1 ώρα)**

**Ψηφιακή  
επικοινωνία**



Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα γνωρίσουν πως μπορούν να επικοινωνούν έξυπνα, σωστά και συνετά συνεργαζόμενοι σε on-line περιβάλλον. Επίσης, μεγάλη σημασία στην επικοινωνία θα έχει το ψηφιακό μας αποτύπωμα. Στο εργαστήριο αυτό θα χρησιμοποιηθούν συνεργατικά περιβάλλοντα επικοινωνίας (google docs).

Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:

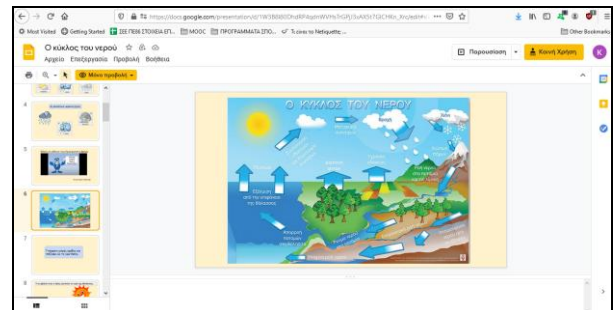
- να παράγουν ένα συνεργατικό τέχνημα εργαζόμενοι on-line,
- να επικοινωνούν μέσω ψηφιακών συνεργατικών εφαρμογών,
- να ολοκληρώνουν μια συνεργατική εργασία (παραδοτέο).

**Δραστηριότητα: Επικοινωνιών και δημιουργώ σε on line περιβάλλοντα**

**Υποδραστηριότητα 1: Δημιουργία μια συνεργατικής παρουσίαση με google docs**

**Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:**

Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει βασικές λειτουργίες του google docs (παρουσιάσεις). Στη συνέχεια οι μαθητές/τριες καλούνται συνεργατικά να δημιουργήσουν μια σύντομη παρουσίαση ανακαλύπτοντας τις δυνατότητες της εξ αποστάσεως συνεργατικής επικοινωνίας και εργασίας.



**Οδηγίες για την εργασία των μαθητών/τριών:**

Οι μαθητές/τριες καλούνται να δημιουργήσουν ανά ομάδα μια παρουσίαση για ζητήματα που έχουν αναπτύξει σε προηγούμενα εργαστήρια (πρόγραμμα ψηφιακή νοημοσύνη).


**Υποδραστηριότητα 2: Επικοινωνώ με ασφαλή περιβάλλοντα μάθησης και επικοινωνίας**

**Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:**


Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει μια ψηφιακή τάξη στο [edmodo](#) ή στο [e-me](#) με στόχο να προκαλέσει μια συζήτηση για τα ψηφιακά δικαιώματα. Για την εκμάθηση των λογισμικών υπάρχουν πολλά βίντεο μαθήματα.

Στόχος της δραστηριότητας είναι μέσα από το περιβάλλον που θα επιλεγεί είναι να δημιουργηθούν συνθήκες on-line επικοινωνίας με σχετικές αναρτήσεις (κείμενο, εικόνες, συνδέσμων και σχολίων και αντιδράσεων).




<p>Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα ενημερωθούν για την έννοια της συναισθηματικής νοημοσύνης αλλά ψηφιακά. Οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφίσα για να καταγράψουν απόψεις για το πόση κοινωνική και συναισθηματική επίγνωση έχουμε για τους ψηφιακούς μας συμπολίτες αλλά και κατά πόσο μπορούμε να τους νιώσουμε και να σεβαστούμε τις ανάγκες τους.</p> <p>Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• να κατανοήσουν την διαφορά στις έννοιες: IQ (Intelligence Quotient) νοημοσύνη ενός ατόμου, EQ (Emotional Intelligence), συναισθηματική νοημοσύνη, DQ, (Digital Quotient Intelligence) ψηφιακή συναισθηματική νοημοσύνη,</li> <li>• να κατανοήσουν τα ψηφιακά δικαιώματα των συνανθρώπων μας,</li> <li>• να προτείνουν πρακτικές σεβασμού σε σχέση με τα ψηφιακά δικαιώματα των συνανθρώπων μας.</li> </ul>	<p><b>5ο Εργαστήριο (1 ώρα)</b></p> <p><b>Ψηφιακή συναισθηματική νοημοσύνη</b></p> 	<p><b>Ο/Η εκπαιδευτικός επιλέγει μια από τις παρακάτω δραστηριότητες</b></p> <p><b>Δραστηριότητα 1: Κριτική σκέψη: διαχωρίζω τις αληθινές από τις ψεύτικες πληροφορίες</b></p> <p>Η δραστηριότητα έχει ως σκοπό να ενδυναμώσει τους μαθητές/τριες σε σχέση με το διαχωρισμό των αληθινών από τις ψεύτικες πληροφορίες. Μ' αυτό τον τρόπο θα αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη μια από τις πτυχές της ψηφιακής νοημοσύνης.</p> <p><b>Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:</b></p> <p>Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους/στις μαθητές/τριες ένα <a href="#">εκπαιδευτικό βίντεο</a> για το πως μπορεί κανείς να ξεχωρίσει τις ψευδείς ειδήσεις στο διαδίκτυο από το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου. Στη συνέχεια πραγματοποιείται μια <a href="#">παρουσίαση για τις ψευδείς ειδήσεις</a>.</p> <p>Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός προτείνει <a href="#">υλικό</a> και οδηγίες μέσω ενός <a href="#">βίντεο (tutorial)</a> για τη δημιουργία από τους/τις μαθητές/τριες για τη δημιουργία μιας ψηφιακής αφίσας με το λογισμικό <a href="#">poster my wall</a>, ένα διαδικτυακό λογισμικό για τη δημιουργία ψηφιακών αφισών (πόστερ), φυλλαδίων με πληθώρα έτοιμων προτύπων.</p> <p><b>Κουίζ αξιολόγησης</b> για τις ψευδείς ειδήσεις στο διαδίκτυο: <a href="#">Σύνδεσμος 1</a></p> <p><b>Δραστηριότητα 2: Δημιούργησε, επικοινωνήσε και μοιράσου τον σεβασμό: Ένα καλύτερο διαδίκτυο ξεκινάει από σένα.</b></p> <p>Με βάση το υλικό <a href="#">«Επικοινωνούμε με σεβασμό»</a> από το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου οι μαθητές/τριες ανά ομάδα εργάζονται με τις δραστηριότητες (ζωγραφίζουν, συμπληρώνουν, συζητούν, σχεδιάζουν, κόβουν και κολλούν). Σε επίπεδο ολομέλειας συζητούν για το καλύτερο διαδίκτυο που ονειρευόμαστε !</p>
--	--	---



<p>Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα ασχοληθούν με τη ασφαλή χρήση του διαδικτύου και η ικανότητα να προστατεύουμε προσωπικά στοιχεία.</p> <p>Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• να γνωρίσουν ποια είναι τα προσωπικά δεδομένα,</li> <li>• να ανιχνεύσουν το ψηφιακό τους αποτύπωμα σε σχέση με προσωπικά, δημοσιευμένα δεδομένα,</li> <li>• να αναζητήσουν παραδείγματα πολιτικών προσωπικών δεδομένων σε ιστοσελίδες.</li> </ul>	<p><b>6ο Εργαστήριο (1 ώρα)</b></p> <p><b>Ψηφιακή προστασία - ασφάλεια</b></p> 	<p><b>Υποδραστηριότητα 1: Πολιτικές προσωπικών δεδομένων</b> <b>Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:</b> Ο/Η εκπαιδευτικός παροτρύνει τους/τις μαθητές/τριες επισκεφθείτε ένα γνωστό ιστότοπο και να μελετήσουν την πολιτική προσωπικών δεδομένων που ακολουθεί. Στη συνέχεια αναζητούν τα σημαντικότερα σημεία της και διαπιστώνουν εάν συμμορφώνεται με την ελληνική και ευρωπαϊκή νομοθεσία για την προστασία προσωπικών και ευαίσθητων δεδομένων.</p> <p><b>Υποδραστηριότητα 2: Τα δικά μου προσωπικά δεδομένα (γνωρίζω και προβληματίζομαι !)</b> <b>Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:</b> Ο/Η εκπαιδευτικός παροτρύνει τους/τις μαθητές/τριες με τη χρήση μιας μηχανής αναζήτησης να αναζητήσουν πληροφορίες για τον εαυτό τους και να αναλογιστούν αν έχουν δώσει τα προσωπικά τους δεδομένα κατά καιρούς σε διάφορους ιστότοπους. Στη συνέχεια ζητείται από τους/τις μαθητές/τριες να καταγράψουν τα συμπεράσματα τους σε μια μικρή έκθεση και να τα παρουσιάσουν σε ολομέλεια.</p> <p><b>Υποδραστηριότητα 2: Φτιάχνω ένα γράφημα για τα προσωπικά δεδομένα !</b> <b>Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:</b> Ο/Η εκπαιδευτικός παροτρύνει τους/τις μαθητές/τριες να σχεδιάσουν ένα απλό, <a href="#">πληροφοριακό γράφημα (info graphics)</a> για την προστασία των προσωπικών δεδομένων των παιδιών και εφήβων.</p>
--	--	---



<p>Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα ενημερωθούν για την πιο σπουδαία δεξιότητα της ισορροπίας μεταξύ ψηφιακής και κανονικής ζωής. Οι μαθητές/τριες θα πρέπει να γνωρίζουν την στιγμή που θα πρέπει να σβήσουν την οθόνη και να συνεχίσουν την κοινωνική του ζωή χωρίς αυτή.</p> <p>Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• να αναλογιστούν πόσο χρόνο αφιερώνουν στη ψηφιακή και κανονική ζωή,</li> <li>• να κατανοήσουν ότι η τεχνολογία είναι εργαλείο και όχι τρόπος να ζεις,</li> <li>• να εκφράσουν τις απόψεις τους για την ισορροπία μεταξύ ψηφιακής και κανονικής ζωής.</li> </ul>	<p><b>7ο Εργαστήριο (1 ώρα)</b></p> <p><b>Ψηφιακή χρήση</b></p> <p><b>Αξιολόγηση του προγράμματος</b></p> 	<p><b>Δραστηριότητα: Σβήνω την οθόνη και ονειρεύομαι !</b></p> <p><b>Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:</b> Ο/Η εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τους/τις μαθητές/τριες να εκφραστούν μέσω ενός κολάζ που θα δημιουργήσουν με χειραπτικά μέσα για την ισορροπία μεταξύ της ψηφιακής και κανονικής ζωής. Στο μισό χώρο του πίνακα χαρτονιού καταγράφονται οι δεξιότητες της ψηφιακής ζωής και στο άλλο μισό οι δεξιότητες της κανονικής ζωής.</p> <p><b>Οδηγίες για την εργασία των μαθητών/τριών:</b> Δίνονται οδηγίες στους/στις μαθητές/τριες από το προηγούμενο εργαστήριο να φέρουν στην τάξη περιοδικά, εφημερίδες, ψαλίδια, κόλλες, μαρκαδόρους για να δημιουργήσουν το κολάζ τους.</p> <p><b>Αξιολόγηση του προγράμματος από τους/τις μαθητές/τριες</b></p> <p>Οι μαθητές/τριες ανά ομάδα στο πλαίσιο της αυτοαξιολόγησης παρουσιάζουν τα ψηφιακά τους τεχνήματα και το υλικό του portfolio.</p> <p>Επιπρόσθετα ανατρέχουν στα φύλλα αξιολόγησης κάθε εργαστηρίου και συμπληρώνουν το φύλλο αξιολόγησης του προγράμματος (βλέπε παράρτημα).</p> <p><b>Αξιολόγηση του προγράμματος από τον/την εκπαιδευτικό</b></p> <p>Ο/Η εκπαιδευτικός ανά εργαστήριο συμπληρώνει την δική του ρουμπρίκα αξιολόγησης με βάση τα φύλλα αξιολόγησης των μαθητών/τριών για κάθε εργαστήριο, το e-portfolio και τις σημειώσεις που έχει καταγράψει (ημερολόγιο).</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, και 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.

### Συνδέσεις

Το πρόγραμμα «Ψηφιακή Νοημοσύνη (Digital Intelligence): Εγκλιματίζομαι στο σύγχρονο ψηφιακό κόσμο» μπορεί να συνδεθεί με το πρόγραμμα σπουδών του μαθήματος της Πληροφορικής για το Δημοτικό (Ε΄ΣΤ΄) και το Γυμνάσιο και ειδικότερα με τους Γενικούς στόχους όπως διατυπώνονται στο Πρόγραμμα Σπουδών του μαθήματος της Πληροφορικής της Ε΄ και ΣΤ΄ Δημοτικού αλλά κι 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 στο εργαστήριο τους 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 τηλεεκπαίδευσης (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 σχετικές ομάδες (π.χ. 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, ρουμπρίκες αξιολόγησης).

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

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



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

### **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.





## Δειγματικά Φύλλα εργασίας

# Εργαστήριο 2

Φύλλο δραστηριότητας 1 (ενδεικτικό)

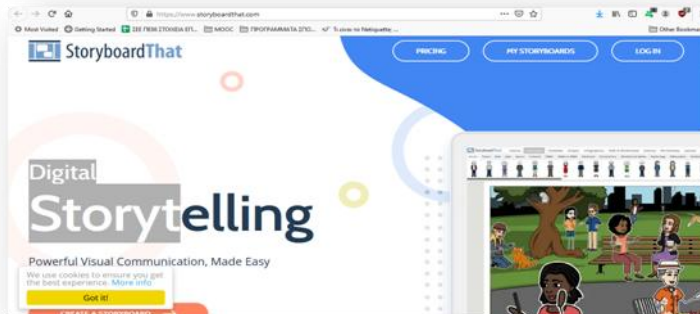
## Μαθαίνω τα ψηφιακά μου δικαιώματα !

**Υπο-δραστηριότητα 1: Ενημερώνομαι για τα δικαιώματά σου!**

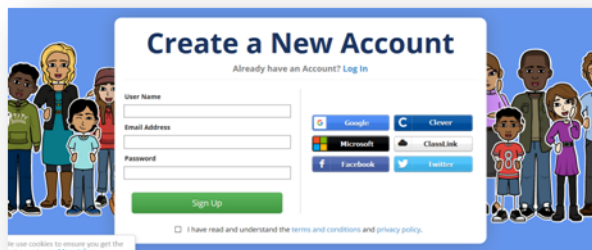
Με βάση την [Οικουμενική Διακήρυξη των Άνθρωπινων Δικαιωμάτων](#) και τη [Σύμβαση των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα του Παιδιού – ΣΔΠ](#) προσπάθησε να καταγράψεις και να αποτυπώσεις [ψηφιακά](#) ή σε έντυπο σε μορφή κόμικ μερικά ειδικά δικαιώματα που πιστεύεις ότι θα πρέπει να προστατεύσουν τα παιδιά και οι έφηβοι καθώς και ζητήματα που σχετίζονται με την επεξεργασία των δεδομένων, το «δικαίωμα στη λήθη» και τα προσωπικά δεδομένα.

Περίπτωση ψηφιακού κόμικ:

**Βήμα 1:** Πληκτρολόγησε την διεύθυνση: <https://www.storyboardthat.com/>

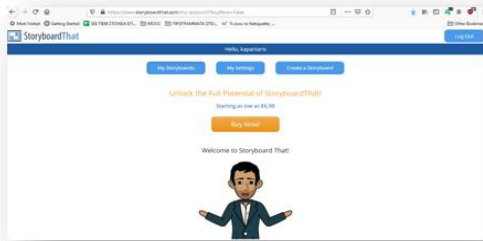


**Βήμα 2:** Δημιούργησε ένα διαδικτυακό λογαριασμό ανά ομάδα



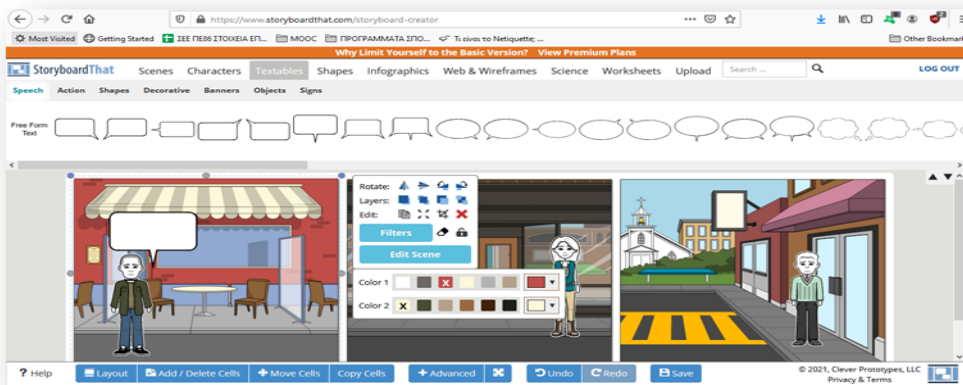


**Βήμα 3:** Δημιούργησε το δικό σου ψηφιακό κόμικ με την επιλογή (Create my Storyboard)

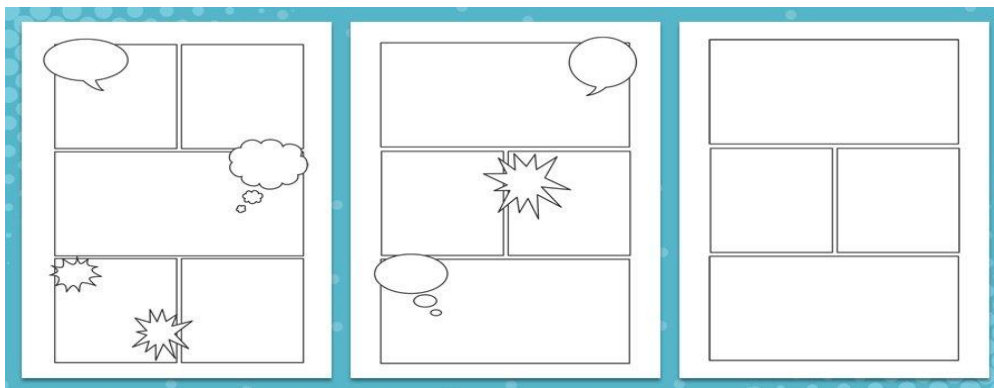


Create a Storyboard

**Βήμα 4:** Δημιούργησε ένα σύντομο κόμικ (strip comic) επιλέγοντας χαρακτήρες και παρασκήνιο (background) και φτιάξε του δικούς σου διαλόγους.



**Βήμα 5:** Σε περίπτωση αδυναμίας χρήσης του εργαστηρίου Πληροφορικής και σύνδεσης στο διαδίκτυο δημιούργησε με σχέδια το δικό σου κόμικ από τις παρακάτω [πρότυπα](#).

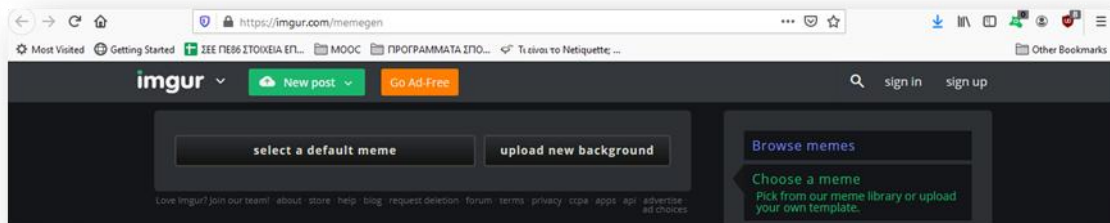




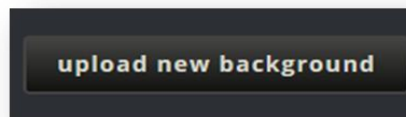
## Υπό-δραστηριότητα 2: Παίρνω θέση για τα δικαιώματά μου !

Σύμφωνα με το [άρθρο 8.1 του Κανονισμού για την Προστασία Δεδομένων](#) καθορίζει εξ ορισμού το 16ο έτος ως την ελάχιστη ηλικία κατά την οποία οι νέοι μπορούν να αποφασίσουν από μόνοι τους να αποκτήσουν ή όχι πρόσβαση στις «υπηρεσίες της κοινωνίας των πληροφοριών». Μέχρι την ηλικία αυτή, θα χρειάζονται τη συγκατάθεση του γονέα ή του κηδεμόνα τους για να αποκτήσουν πρόσβαση! Σε μια μικρή ομάδα, μοιράσου τις απόψεις σου σχετικά με αυτό τον ηλικιακό περιορισμό δημιουργώντας ένα [διαδικτυακό μίμδιο](#)

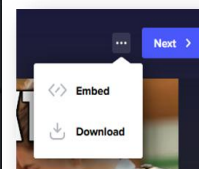
**Βήμα 1:** Πληκτρολόγησε την διεύθυνση: <https://imgur.com/memegen>



**Βήμα 2:** Αναρτήστε την εικόνα που θέλετε να χρησιμοποιήσετε ως βάση του ψηφιακού μίμδιου



**Βήμα 3:** Γράψτε το μήνυμά σας στις περιοχές (top text και bottom text), επέλεξε όνομα memes και επέλεξε το button (make this meme !). Υπάρχει η δυνατότητα ανάκτησης (download).






## Εργαστήριο 3

Φύλλο δραστηριότητας 1 (ενδεικτικό)

### Μαθαίνω το ψηφιακό μου επίπεδο !

**Οδηγίες για τους/τις μαθητές/τριες:**


Με βάση τον παρακάτω πίνακα που αφορά τις ψηφιακές δεξιότητες και τα επίπεδα χρήσης σύμφωνα με το Ευρωπαϊκό Οργανισμό Europass ανιχνεύστε ποιες από τις παρακάτω δεξιότητες κατέχετε και σε ποιο επίπεδο. Για κάθε ψηφιακή δεξιότητα και αντίστοιχα επίπεδο χρήστη/στριας σημειώστε τι γνωρίζετε (π.χ. Επεξεργασία δεδομένων – Ανεξάρτητος χρήστης (2/5, δηλαδή 2 από τα 5 χαρακτηριστικά (επίπεδο χρήστη) ).

Οι ψηφιακές δεξιότητές μου (Europass)			
Ψηφιακή Δεξιότητα	Επίπεδο Χρήστη	Περιγραφή ψηφιακής δεξιότητας	Έλεγχος (✓)
<b>Επεξεργασία δεδομένων</b> 	Βασικός χρήστης	Μηχανή αναζήτησης Αποθήκευση αρχείων Bookmarks	...../3
	Ανεξάρτητος χρήστης	Μηχανές αναζήτησης Φίλτρα για αναζήτηση Ταξινόμηση πληροφοριών σε αρχεία και φακέλους Αντίγραφα ασφαλείας Αξιολόγηση πηγών	...../5
	Έμπειρος χρήστης	Σύνθετες μέθοδοι αναζήτησης (OR, AND, NOT) Ροές web (rss) Αξιολόγηση πληροφοριών με κριτήρια Υπηρεσίες cloud από ιστοσελίδες Αποθήκευση πληροφοριών από το διαδίκτυο	...../5
<b>Δημιουργία περιεχομένου</b>	Βασικός χρήστης	Δημιουργία απλού ψηφιακού περιεχομένου Αλλαγές περιεχομένου Χρήση πνευματικών δικαιωμάτων Ρυθμίσεις σε λογισμικά	...../4
		Χρήση διαφορετικών μηχανών αναζήτησης Φίλτρα στην αναζήτηση Ταξινόμηση πληροφοριών (αρχεία και φάκελοι) Αντίγραφα ασφαλείας Σύγκριση και αξιολόγηση πηγών	...../5



	<b>Ανεξάρτητος χρήστης</b>	Παραγωγή σύνθετου ψηφιακού περιεχομένου Χρήση ειδικών εργαλείων και λογισμικών δημιουργίας ιστοσελίδων Βασική μορφοποίηση περιεχομένου Επαναχρησιμοποίηση περιεχομένου, προστατευμένου από πνευματικά δικαιώματα Βασική γνώση προγραμματισμού	...../5
	<b>Έμπειρος χρήστης</b>	Παραγωγή και τροποποίηση σύνθετου περιεχομένου πολυμέσων με χρήση διαφορετικών εργαλείων Προηγμένες λειτουργίες από διάφορα εργαλεία γραφείου Εφαρμογή αδειών χρήσης Πνευματικά δικαιώματα	...../4
<b>Επικοινωνία</b> 	<b>Βασικός χρήστης</b>	Επικοινωνία με κινητό, VoIP ή τηλεφωνία μέσω διαδικτύου Διαμοίραση αρχείων και περιεχομένου με χρήση απλών εργαλείων Αλληλεπίδραση με ψηφιακές υπηρεσίες (τράπεζες, νοσοκομεία κ.λπ.) Εργαλεία κοινωνικής δικτύωσης On line εργαλεία συνεργασίας Κανόνες επικοινωνίας και δημοσίευσης	...../6
	<b>Ανεξάρτητος Χρήστης</b>	Χρήση περίπλοκων λειτουργιών διάφορων εργαλείων επικοινωνίας Χρήση εργαλείων συνεργασίας δημόσιων ηλεκτρονικών υπηρεσιών Συνεργασία με εργαλεία κοινωνικής δικτύωσης Εφαρμογή κώδικα δεοντολογικής συμπεριφοράς στο διαδίκτυο («netiquette»)	...../4
	<b>Έμπειρος χρήστης</b>	Χρήση πολλαπλών εργαλείων επικοινωνίας Δημιουργία και διαχείριση περιεχομένου με εργαλεία συνεργασίας Χρήση διάφορων δημόσιων υπηρεσιών (e-banking η , online αγορές κ.λπ.) Χρήση προηγμένων εργαλείων επικοινωνίας (τηλεδιασκέψεις, ανταλλαγή δεδομένων, κοινή χρήση εφαρμογών κ.λπ.)	...../4
<b>Επίλυση προβλημάτων</b> 	<b>Βασικός χρήστης</b>	Παροχή τεχνικής υποστήριξης σε θέματα χρήσης συσκευών και λογισμικών Χρήση πλεονεκτημάτων και οριοθέτηση των δυνατοτήτων εργαλείων ψηφιακής τεχνολογίας	...../2
	<b>Ανεξάρτητος Χρήστης</b>	Επίλυση συχνότερων προβλημάτων ψηφιακών τεχνολογιών Γνώση περιορισμών και κενών σε νέες γνώσεις και λειτουργίες Εκσυγχρονισμός ψηφιακών δεξιοτήτων	...../3
	<b>Έμπειρος χρήστης</b>	Επίλυση σχεδόν όλων των προβλημάτων ψηφιακών συσκευών ή λογισμικού ή ψηφιακών υπηρεσιών Ενημέρωση για τις νέες ψηφιακές τεχνολογίες Εκσυγχρονισμός ψηφιακών δεξιοτήτων	...../3
		Γνώση μέτρων πρόληψης για την προστασία ψηφιακών συσκευών Αξιολόγηση πληροφοριών από το διαδίκτυο Γνώση χειρισμού και διάθεσης των πληροφοριών της	...../4



<b>Ασφάλεια</b> 	<b>Βασικός χρήστης</b>	ψηφιακής ταυτότητας Γνώση των ορίων χρήσης των ψηφιακών τεχνολογιών σε σχέση με την υγεία	
	<b>Ανεξάρτητος χρήστης</b>	Γνώση εγκατάστασης λογισμικών προστασίας από το διαδίκτυο (π.χ. anti-virus ή firewall) Αλλαγή κωδικών πρόσβασης σε τακτά χρονικά διαστήματα Εντοπισμός επιβλαβών ιστοσελίδων Αναγνώριση ηλεκτρονικού μηνύματος εξαπάτησης Διαμόρφωση της ψηφιακής ταυτότητάς μου Γνώση κινδύνων για την υγεία από τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών (π.χ. εργονομία, εξάρτηση)	...../6
	<b>Έμπειρος χρήστης</b>	Έλεγχος και διαμόρφωση συστημάτων ασφαλείας των συσκευών και εφαρμογών Διευθέτηση προβλημάτων από μόλυνση ιών σε λογισμικά Διαμόρφωση και τροποποίηση τοίχου ασφαλείας Φιλτράρισμα ανεπιθύμητης αλληλογραφίας Συνετή χρήση των εργαλείων Τ.Π.Ε. για την προστασία της σωματικής και ψυχικής υγείας Γνώση του αντίκτυπου των ψηφιακών τεχνολογιών στην καθημερινή ζωή, στην on line κατανάλωση και το περιβάλλον	...../6

Πηγή: <https://europass.cedefop.europa.eu/el/about>

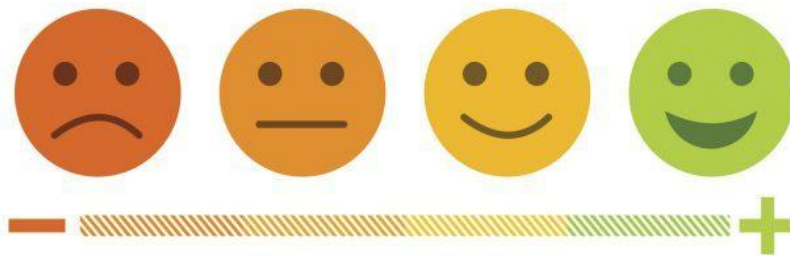
Στη συνέχεια σε επίπεδο ολομέλειας να αναφέρεις ποιες δεξιότητες κατέχεις και σε ποιο επίπεδο. Τι πίστευες αρχικά για τις ψηφιακές δεξιότητες σου;



## Φύλλα περιγραφικής αυτο-αξιολόγησης

### Ενδεικτικό φύλλο αξιολόγησης Εργαστηρίου Χ

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



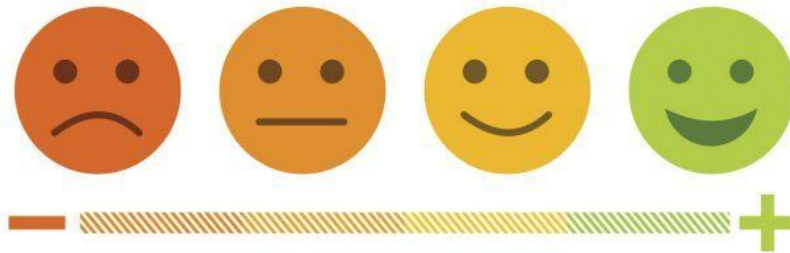
Με βάση τα ανθρωπάκια (διαβαθμίσεις + -) βαθμολογήστε με βάση τους στόχους του εργαστηρίου τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απέκτησες !

Εργαστήριο Χ				
Γνώσεις και Δεξιότητες				


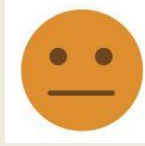
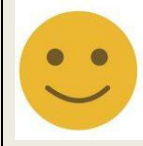
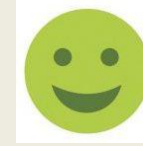


## Ενδεικτικό φύλλο αξιολόγησης Προγράμματος (για τον/την εκπαιδευτικό)

(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 X Γνώσεις και Δεξιότητες	Εργαστήριο X Υλικό e-portfolio	Εργαστήριο X Σχόλια (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	e-portfolio Εργαστήριο 4	Ημερολόγιο Εργαστήριο 4				

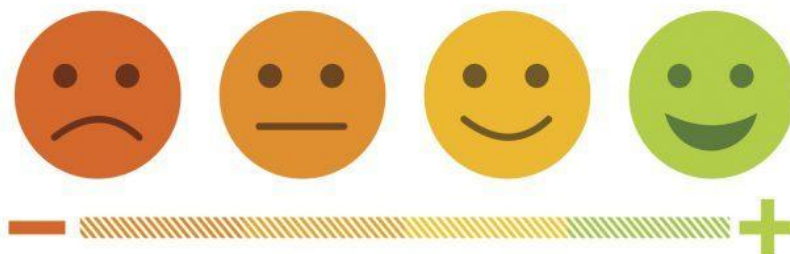




4						
Γνώσεις και Δεξιότητες Εργαστήριο 5	e-portfolio Εργαστήριο 5	Ημερολόγιο Εργαστήριο 5				
Γνώσεις και Δεξιότητες 6	e-portfolio Εργαστήριο 6	Ημερολόγιο Εργαστήριο 6				
Γνώσεις και Δεξιότητες 7	e-portfolio Εργαστήριο 7	Ημερολόγιο Εργαστήριο 7				

### 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 X	Εργαστήριο X				
Γνώσεις και Δεξιότητες που απέκτησες	Υλικό e-portfolio				
Γνώσεις και Δεξιότητες Εργαστήριο	e-portfolio Εργαστήριο 1				



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 του/της 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).



### Γενικής φύσης (Πολλαπλών επιλογών /Μια σωστή απάντηση)

**ΕΡΩΤΗΣΗ 1:** Το πρόγραμμα του εργαστηρίου «Ψηφιακή Νοημοσύνη (Digital Intelligence): Εγκλιματίζομαι στο σύγχρονο ψηφιακό κόσμο» έχει σαν σκοπό οι μαθητές/τριες να κατανοήσουν την έννοια της ψηφιακής νοημοσύνης που συνδέεται :

- α) με την ψηφιακή ταυτότητα και την ψηφιακή νοημοσύνη**
- β) τα ψηφιακά δικαιώματα, τον ψηφιακό αλφαριθμητισμό και την ψηφιακή προστασία**
- γ) την ψηφιακή επικοινωνία, τα ψηφιακά δικαιώματα και τη ψηφιακή χρήση**
- δ) τη χρήση εργαλείων οπτικού προγραμματισμού**

### Εργαστήριο 1 (Πολλαπλών επιλογών /Περισσότερες απαντήσεις σωστές)

**ΕΡΩΤΗΣΗ 2:**

Μέσω της δραστηριότητας «Διαδικτυακή Φήμη και Ψηφιακό Αποτύπωμα και ευθύνη για το διαδικτυακό περιεχόμενο» οι μαθητές/τριες θα κατανοήσουν και εξοικειωθούν με έννοιες και πρακτικές που σχετίζονται:

- α) διαμοίραση περιεχομένου – διαμόρφωση ψηφιακής εικόνας**
- β) διαδικτυακός λόγος (πως εκφράζομαι στο διαδίκτυο)**
- γ) προστασία ιδιωτικότητας**
- δ) προστασία κωδικών**

### Εργαστήριο 2 (Σωστού – Λάθους)

**ΕΡΩΤΗΣΗ 3:**

Σκοπός του εργαστηρίου για τα ψηφιακά δικαιώματα είναι μέσω σχετικής δραστηριότητας οι μαθητές/τριες να αναφέρουν τα ειδικά δικαιώματα που προστατεύουν τα παιδιά και τους εφήβους σύμφωνα με την Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων, τη Σύμβαση των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα του Παιδιού – ΣΔΠ αλλά όχι και το Γενικό Κανονισμό για την Προστασία Δεδομένων (Σ-Λ)

### Εργαστήριο 3 (Πολλαπλών επιλογών /Περισσότερες απαντήσεις σωστές)

**ΕΡΩΤΗΣΗ 4:**

Ο ψηφιακός γραμματισμός συνδέονται με τις ψηφιακές δεξιότητες οι οποίες είναι:

- α) επεξεργασία δεδομένων, δημιουργία περιεχομένου, επικοινωνία**
- β) επίλυση προβλημάτων, ασφάλεια**
- γ) παιχνίδια και κοινωνικά δίκτυα**
- δ) εικονική πραγματικότητα και παιχνίδια**



**Εργαστήριο 4 (Πολλαπλών επιλογών /Περισσότερες απαντήσεις σωστές)**

**ΕΡΩΤΗΣΗ 5:**

Τα on line περιβάλλοντα επικοινωνίας και δημιουργίας προσφέρονται ώστε οι μαθητές/τριες:

**α) να παράγουν ένα συνεργατικό τέχνημα εργαζόμενοι on-line**

**β) να χρησιμοποιούνται ως περιβάλλον δια ζώσης εργαστηρίου**

**γ) να επικοινωνούν μέσω ψηφιακών συνεργατικών εφαρμογών**

**δ) να ολοκληρώνουν μια συνεργατική εργασία (παραδοτέο)**

**Εργαστήριο 5 (Σωστού – Λάθους)**

**ΕΡΩΤΗΣΗ 6:**

Η νοημοσύνη ενός ατόμου IQ (Intelligence Quotient), η συναισθηματική νοημοσύνη EQ (Emotional Intelligence) και η ψηφιακή συναισθηματική νοημοσύνη DQ (Digital Quotient Intelligence) δεν έχουν κάποια διαφορά μεταξύ τους (Σ-Λ)

**Εργαστήριο 6 (Σωστού – Λάθους)**

**ΕΡΩΤΗΣΗ 7:**

Οι πολιτικές των προσωπικών δεδομένων των οργανισμών αφορούν τους κανόνες για την προστασία των προσωπικών δεδομένων (Σ-Λ)

**Εργαστήριο 7 (Πολλαπλών επιλογών /Περισσότερες απαντήσεις σωστές)**

**ΕΡΩΤΗΣΗ 8:**

Η ισορροπία μεταξύ ψηφιακής και κανονικής ζωής επιτυγχάνεται από τους μαθητές/τριες όταν :

**α) αναλογιστούν πόσο χρόνο αφιερώνουν στη ψηφιακή και κανονική ζωή**

**β) με χρήση βίντεο παιχνιδιών όχι περισσότερο από 4 ώρες**

**γ) κατανοήσουν ότι η τεχνολογία είναι εργαλείο και όχι τρόπος να ζεις**

**δ) με τη χρήση κοινωνικών μέσων όχι περισσότερο από 4 ώρες**