

Διδακτικό σενάριο

1. Τίτλος

Ευγένεια στο διαδίκτυο

2. Λέξεις-κλειδιά

ευγένεια, σεβασμός, ενσυναίσθηση, ψηφιακός πολίτης

3. Βασικές πληροφορίες

Θέμα STEAM: Τεχνολογία

Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο στις ώρες διδασκαλίας για ενδοσχολική εργασία: 2 διδακτικές ώρες

Γενική περιγραφή του σεναρίου:

Φάσεις	Στάδιο	Χρόνος
Καλός ψηφιακός πολίτης	Προπαρασκευαστικό	30'
Ευγένεια στο διαδίκτυο	Στάδιο υλοποίησης	35'
Ας γίνουμε ιντερναύτες	Στάδιο αξιολόγησης	25'

Ηλικιακή ομάδα: 9-11 χρονών, Δ'-Ε'-Στ' τάξη στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα.

Εκτιμώμενο επίπεδο δυσκολίας :

Πολύ εύκολο	Εύκολο	Μέτριο	Δύσκολο	Πολύ δύσκολο
			+	

Διδακτικοί πόροι

Υλικά: φύλλα εργασίας

Σχολική υποδομή : Βιντεοπροβολέας, ηλεκτρονικοί υπολογιστές ή tablets, σύνδεση στο διαδίκτυο

Πρόσθετο υλικό από εξωτερικές πηγές/διαδικτυακά εργαλεία:

- Συννεφόμελο:
<https://www.dropbox.com/scl/fi/nukpg5g5hqybajjhdaz2h/.jpeg?rlkey=bzadilxcua9dz2pi7075xxn2d&dl=0>
- Παρουσίαση καλού ψηφιακού πολίτη:
<https://www.dropbox.com/scl/fi/nr79zrqx3ak7eraq6t630/2..pptx?rlkey=rp3mq6lu0xpgze2k81iygnr0u&dl=0>
- Δραστηριότητα στο wordwall: <https://wordwall.net/el/resource/64559752>
- Σύνδεσμος για συμμετοχή στην παρουσίαση:
https://www.classpoint.app?code=INF_01
- Βίντεο - Κανόνες ορθής διαδικτυακής συμπεριφοράς (netiquette):
<https://saferinternet4kids.gr/video/netiquette/>
- Δραστηριότητα στο quizizz:
https://quizizz.com/admin/quiz/6564c4d493d9e1f77b94a48e?source=quiz_share
- Προσομοίωση: https://beinternetawesome.withgoogle.com/el_gr/interland
- Χειροτεχνία-ήρωα:
<https://www.dropbox.com/scl/fi/wd153ymok1tdgf4dkfyok/paper-internaut.pdf?rlkey=dvhdpsnts5envopyqbx0wnb0p&dl=0>
- Πληροφορίες για τις παρουσιάσεις: <https://saferinternet4kids.gr/>

Δημιουργός: Μήτσιου Αναστασία

4. Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Στόχος του σεναρίου είναι, οι μαθητές/τριες να μάθουν να εκφράζουν ευγένεια και ενσυναίσθηση, όπως και το πώς να αντιδρούν στην αρνητικότητα και την παρενόχληση. Τα παιδιά συχνά ξεχνούν πως δεν έχουν να κάνουν με ένα μηχάνημα αλλά με τους υπόλοιπους χρήστες του διαδικτύου. Τα παραπάνω είναι ουσιώδους σημασίας για το χτίσιμο υγιών σχέσεων, για τη μείωση του εκφοβισμού (bullying), της κατάθλιψης, τις δυσκολίες στο σχολείο και άλλων προβλημάτων. Στις διαδικτυακές συνομιλίες οι μαθητές δυσκολεύονται να διακρίνουν τις κοινωνικές διαστάσεις ενός υπαινιγμού ενώ η διαρκής «σύνδεση» μπορεί να δημιουργήσει μια αίσθηση άνεσης αλλά και άγχους στα παιδιά. Το σενάριο προϋποθέτει εξοικείωση των μαθητών/τριών με βασικές δεξιότητες χρήσης του υπολογιστή καθώς και στην συμμετοχή σε λογισμικό όπως το ClassPoint αλλά και πλατφόρμες όπως η quizizz και η Worwall.

5. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

1. Να προσδιορίσουν τι σημαίνει να έχει κανείς θετική στάση και πώς αυτή εκφράζεται εντός και εκτός διαδικτύου.
2. Να λαμβάνουν υπόψη τους τα συναισθήματα των ανθρώπων όταν αλληλεπιδρούν στο διαδίκτυο.
3. Να ενημερωθούν για το ποιος θεωρείται καλός ψηφιακός πολίτης.
4. Να ζητούν βοήθεια αν κάτι τους αναστατώσει στο διαδίκτυο.

6. Φάσεις του Σεναρίου

Φάση 1

Τίτλος: Καλός ψηφιακός πολίτης

Μέσα στην τάξη	Σε εξωτερικό χώρο	Μεικτός τρόπος
+		

Διάρκεια φάσης σε λεπτά:30'

Αναλυτική περιγραφή της φάσης του σεναρίου:

Γνωριμία με τους μαθητές και τις μαθήτριες της τάξης. Το μάθημα θα διεξαχθεί στο εργαστήριο πληροφορικής. Στον πίνακα της τάξης προβάλλεται συννεφόμελο το οποίο θα δώσει το έναυσμα για συζήτηση στην ολομέλεια σχετικά με το θέμα του σεναρίου. Στόχος είναι να ανακαλύψει ο εκπαιδευτικός τον βαθμό εξοικείωσης των μαθητών με τις έννοιες που περιλαμβάνει. Ακολουθεί παρουσίαση χρησιμοποιώντας το ClassPoint όπου θα δουλέψουν (εκπαιδευτικός-μαθητές/τριες) διαδραστικά (συννεφόμελο, κουίζ, σύντομες απαντήσεις) . Γίνεται συζήτηση για τον «καλό ψηφιακό πολίτη», ποια είναι τα στοιχεία που τον καθιστούν καλό, καθώς και για τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις του στο διαδίκτυο. Τέλος, οι μαθητές/τριες θα δοκιμάσουν να διαχωρίσουν οι ίδιοι τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις τους στο διαδίκτυο, μέσα από διαδικτυακή δραστηριότητα στην πλατφόρμα: <https://wordwall.net/el/community>, ακολουθώντας τον αντίστοιχο σύνδεσμο.

Φύλλα δραστηριοτήτων:

Συμμετοχή των μαθητών/τριών στο ClassPoint μέσα από την παρουσίαση
Διαδικτυακή εργασία στην πλατφόρμα <https://wordwall.net/el/community>

Φάση 2

Τίτλος: Ευγένεια στο διαδίκτυο

Μέσα στην τάξη	Σε εξωτερικό χώρο	Μεικτός τρόπος
+		

Διάρκεια φάσης σε λεπτά: 35'

Αναλυτική περιγραφή της φάσης του σεναρίου:

Οι μαθητές παρακολουθούν βίντεο με τίτλο: Κανόνες ορθής διαδικτυακής συμπεριφοράς (netiquette). Στο σημείο αυτό γίνεται συζήτηση για σωστή συμπεριφορά στο διαδίκτυο καθώς και τον τρόπο που θα πρέπει να λειτουργήσουν σε περίπτωση που κάτι τους ενοχλήσει/αναστατώσει στο διαδίκτυο, καθώς και τι θα πρέπει να κάνουν αν διαπιστώσουν ότι κάποιος φίλος/η τους, συμμαθητής/τρια τους έχει πέσει θύμα διαδικτυακού εκφοβισμού. Αφού επεξηγηθούν τυχόν παρανοήσεις ο εκπαιδευτικός θα συνεχίσει αξιοποιώντας την πλατφόρμα www.quizizz.com. Θα ξεκινήσει live quiz, οπότε οι μαθητές συνδέονται στην εργασία με τον κωδικό που θα τους δώσει ο εκπαιδευτικός κατά την εκκίνηση της εργασίας.

Φύλλα δραστηριοτήτων:

Διαδικτυακή εργασία στην πλατφόρμα www.quizizz.com.

Φάση 3

Τίτλος: Ας γίνουμε ιντερναύτες στο «Βασίλειο της ευγένειας»

Μέσα στην τάξη	Σε εξωτερικό χώρο	Μεικτός τρόπος
+		

Διάρκεια φάσης σε λεπτά: 25'

Αναλυτική περιγραφή της φάσης του σεναρίου: Στη φάση αυτή του σεναρίου, ο εκπαιδευτικός μπορεί να περάσει στο Interland, όπου τα παιδιά θα έχουν τη δυνατότητα να δουλέψουν με τις αποκτηθείσες γνώσεις. Το Interland είναι ένα διαδικτυακό παιχνίδι περιπέτειας που κάνει την εκμάθηση της ψηφιακής ασφάλειας και ψηφιακής ιθαγένειας διαδραστική και διασκεδαστική – όπως ακριβώς είναι και το ίδιο το διαδίκτυο. Παίζοντας, τα παιδιά βοηθούν άλλους Ιντερναύτες να καταπολεμήσουν κακότροπους χάκερ, ηλεκτρονικούς ψαράδες, υπερκοινοποιητές και εκφοβιστές, εξασκώντας τις δεξιότητες που χρειάζονται για να είναι σωστοί πολίτες του ψηφιακού κόσμου. Οι μαθητές/τριες στο σενάριο μας θα δουλέψουν πιο συγκεκριμένα στο «Βασίλειο της ευγένειας» όπου η καλή συμπεριφορά είναι η καλή συμπεριφορά. Οι ιντερναύτες θα φτάσουν στην κορυφή του βασιλείου διαδίδοντας την καλή διάθεση και εξαλείφοντας την κακή. Επιπλέον αν ο εκπαιδευτικός το επιθυμεί μπορεί να μοιράσει στα παιδιά φωτοτυπία με τους ήρωες – ιντερναύτες, την οποία μπορούν να κόψουν και να φτιάξουν στο σπίτι τους.

Φύλλα δραστηριοτήτων:

1. https://beinternetawesome.withgoogle.com/el_gr/interland/landing/kind-kingdom .
2. Κατασκευές με χαρτόνι
<https://www.dropbox.com/scl/fi/wd153ymok1tdgf4dkfyok/paper-internaut.pdf?rlkey=dvhdnpnts5evvopyqgbxx0wnb0p&e=2&dl=0>

7. Μεθοδολογία Αξιολόγησης

Αρχική: Πραγματοποιείται μέσω καθοδηγούμενης ανακάλυψης και συζήτησης με τη μορφή ερώτησης - απάντησης (Τι σημαίνει για εσάς ευγένεια στο διαδίκτυο;).

Διαμορφωτική: Πραγματοποιείται συνεχώς σε όλες τις φάσεις, όπου τίθενται ερωτήσεις και ελέγχεται η ευρετική πορεία προς τη μάθηση των μαθητών.

Τελική: Πραγματοποιείται στο τέλος κάθε φάσης. Στην πρώτη φάση με σύντομη διαδραστική άσκηση στην πλατφόρμα <https://wordwall.net/el/community> όπως και στην παρουσίαση όπου με τη βοήθεια του ClassPoint επιτυγχάνεται η συμμετοχή των μαθητών/τριών, στη δεύτερη φάση με live quiz στην πλατφόρμα www.quizizz.com και στην τρίτη φάση με διαδικτυακό παιχνίδι στην πλατφόρμα https://beinternetawesome.withgoogle.com/el_gr/interland .

8. Πρόσθετες πηγές για τον/την εκπαιδευτικό

Φάκελος: TECHNOLOGY 3 Πρόσθετες πηγές για τον/την εκπαιδευτικό