## Δομή Προγράμματος Καλλιέργειας Δεξιοτήτων



|  |  |
| --- | --- |
| **Εργαστήριο** | **Περιγραφή δραστηριοτήτων** |
| **Τίτλος εργαστηρίου “Το διαδίκτυο είναι;”**  **1** | ΕΡΩΤΗΣΗ   1. Στάδιο του προβληματισμού των μαθητών/τριών και της διαμόρφωσης του κατάλληλου μαθησιακού κλίματος. Εισαγωγή στο θέμα μέσω γνωστικής και ψυχολογικής προετοιμασίας. Δημιουργία διδακτικού συμβολαίου της τάξης, δέσμευση για δράση σχετικά με τη χρήση του διαδικτύου και των ψηφιακών συσκευών που μπορεί να είναι με μορφή αφίσας 2. Διαμοιρασμός των ερωτηματολογίων ανίχνευσης/αξιολόγησης γνώσεων και   ψηφιακών δεξιοτήτων σε γονείς και παιδιά. |
| **Τίτλος εργαστηρίου “Εγώ και το διαδίκτυο”**  **2** | ΥΠΟΘΕΣΗ/ΑΠΟΔΕΙΞΗ   1. Εννοιολογική χαρτογράφηση σε επίπεδο ολομέλειας τμήματος μέσω ιδεοθύελλας και ερωτοαπαντήσεων με κεντρικό ερώτημα: «Τι γνωρίζω για το διαδίκτυο και πώς το χρησιμοποιώ;». 2. Ομαδοσυνεργατική εργασία με ερώτημα: «Τι κάνω στο σπίτι με τη συσκευή μου;». Τα παιδιά σε ζεύγη ή μικρές ομάδες μικτών ικανοτήτων συμπληρώνουν φύλλο εργασίας και στη συνέχεια παρουσιάζουν στην ολομέλεια τις εργασίες τους για συζήτηση. 3. Ανάλυση αποτελεσμάτων των ερωτηματολογίων και καταγραφή βασικών   συμπερασμάτων. Διαμόρφωση στοχοθεσίας βάσει των αποτελεσμάτων των ερωτηματολογίων και των εννοιολογικών χαρτών με θέμα: «Ψευδείς ειδήσεις». |
| **Τίτλος εργαστηρίου “Ψεύτικες ειδήσεις!”**  **3** | ΑΝΑΛΥΣΗ   1. Παρουσίαση ιστορίας για την παροχή γνώσεων και προβληματισμού σχετικά με το θέμα των ψευδών ειδήσεων και της παραπληροφόρησης. 2. Ανάλυση της ιστορίας με τη στρατηγική της Γραμματικής των Ιστοριών (Story grammar) και καταγραφή του «Χάρτη της ιστορίας» στην ολομέλεια. 3. Αξιοποίηση σχετικής παρουσίασης του ΙΤΕ και διενέργεια σχετικής συζήτησης |
| **Τίτλος εργαστηρίου “Ας παίξουμε με την Τέχνη!”**  **4** | ΕΞΗΓΗΣΗ   1. Παρατήρηση πίνακα του Eugene de Blaas και ανάλυσή του μέσω της ρουτίνας σκέψης «Βλέπω - Σκέφτομαι - Αναρωτιέμαι». Καταγραφή των απόψεων και ιδεών των παιδιών σχετικά με τη μετάδοση αληθινών ή ψευδών μηνυμάτων ή πληροφοριών από άλλους ή για άλλους, στην εποχή που παρουσιάζει ο πίνακας και στη σύγχρονη εποχή. 2. Ομαδοσυνεργατική εργασία με ερώτημα: «Τι μπορεί να συζητούν οι κυρίες στον πίνακα; Τι μπορεί να σκέφτεται ο κύριος στον πίνακα;». Τα παιδιά σε ζεύγη ή μικρές ομάδες μικτών ικανοτήτων συμπληρώνουν φύλλο εργασίας και στη συνέχεια παρουσιάζουν στην ολομέλεια τις εργασίες τους. 3. Αναπαράσταση του πίνακα με τη μέθοδο της Παγωμένης Εικόνας και   φωτογραφική αποτύπωση της δράσης των παιδιών. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Τίτλος εργαστηρίου “Η δική μας ιστορία!”**  **5** | ΣΥΝΔΕΣΗ   1. Συνεργατική συγγραφή ιστορίας. Αξιοποιείται η στρατηγική της Γραμματικής των Ιστοριών (Story grammar) και δομείται ομαδοσυνεργατικά ο «Χάρτης της ιστορίας». Η ιστορία μπορεί να ολοκληρωθεί στην ολομέλεια και να διαμορφωθεί συνεργατικά από ομάδες παιδιών. 2. Δημιουργία συνεργατικής εικονογράφησης των σκηνών της ιστορίας. Αρχικά, αποφασίζονται από κοινού οι σκηνές. Σε ζεύγη ή μικρές ομάδες μικτών ικανοτήτων τα παιδιά ζωγραφίζουν τη σκηνή που τα εντυπωσίασε περισσότερο   «Ποια σκηνή της ιστορίας μου άρεσε περισσότερο και γιατί;». Τα παιδιά παρουσιάζουν στην ολομέλεια τις εργασίες τους για συζήτηση.   1. Οι σκηνές που επιλέγονται από τα παιδιά ζωγραφίζονται από ομάδες παιδιών με συνεργατικό ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας και έκφρασης και δημιουργείται   συνεργατικό ψηφιακό βιβλίο. |
| **Τίτλος εργαστηρίου “Μια fake σχολική εφημερίδα!”**  **6** | ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ   1. Δημιουργία ψευδών ειδήσεων από τα παιδιά με ένα θέμα που επιλέγουν τα ίδια. Ομαδοσυνεργατική εργασία με ερώτημα: «Ποια ψεύτικη είδηση μπορούμε να φτιάξουμε εμείς και τι αποτέλεσμα θα είχε αυτό;» τα παιδιά ζωγραφίζουν σε ζεύγη ή μικρές ομάδες μικτών ικανοτήτων σε φύλλο εργασίας και στη συνέχεια παρουσιάζουν στην ολομέλεια τις εργασίες τους. Ενίσχυση της κοινωνικής υπευθυνότητας μέσω συμβολισμού. 2. Δημιουργία της ψηφιακής εφημερίδας με τις ψευδείς ειδήσεις. |
| **Τίτλος εργαστηρίου “Τι μάθαμε για τα νέα στο**  **διαδίκτυο;”**  **7** | ΣΤΟΧΑΣΜΟΣ/ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΗ   1. Διαμόρφωση τελικού εννοιολογικού χάρτη σε επίπεδο ολομέλειας με ιδεοθύελλα. Σύγκριση των εννοιολογικών χαρτών (αρχικός και τελικός). 2. Διοργάνωση ενημερωτικής εκδήλωσης για τους γονείς από κάποιον ειδικό για το θέμα της χρήσης κινητών συσκευών και διαδικτύου από τα παιδιά. Βασικός στόχος της δράσης είναι η ενημέρωση των γονέων σχετικά με τον διαμεσολαβητικό τους ρόλο στην απόκτηση των ψηφιακών δεξιοτήτων των παιδιών τους (parental mediation). Παρουσίαση των αποτελεσμάτων των ερωτηματολογίων και των συνεργατικών δημιουργιών των παιδιών στους γονείς. 3. Συμπλήρωση της Κλείδας Αξιολόγησης γνώσεων και δεξιοτήτων για κάθε   μαθητή/τρια για την ολοκλήρωση αξιολόγησης του προγράμματος. |



**Περιγραφή βασικού θεωρητικού πλαισίου υποστήριξης του προγράμματος (έως 300 λέξεις)**

Οι ταχείς τεχνολογικές εξελίξεις στα διαδικτυακά μέσα ενημέρωσης και επικοινωνίας απαιτεί από τους πολί τες να μπορούν να ασκού ν κριτική , ως «ψηφιακά εγγράμματοι πολί τες». Με τον όρο

«ψηφιακός γραμματισμός» περιγράφεται η γνώση, του τι είναι τεχνολογία, πως λειτουργεί , τι σκοπούς εξυπηρετεί (Gilster, 1997). Με λίγα λόγια είναι η ικανότητα των ατόμων να κατανοούν και να χρησιμοποιούν πληροφορίες σε πολλές μορφές από ένα ευρύ φάσμα ψηφιακών πηγών (Bawden, 2008). Περιλαμβάνει: (α) δοµικές δεξιότητες χρήσης των υπερσυνδέσεων μέσω του διαδικτύου και την αξιολόγηση των πληροφοριών που βρέθηκαν, (β) στρατηγικές δεξιότητες χρήσης των πληροφοριών και ικανότητα κριτικής ανάλυσής τους (Sofos, 2010, 71). Σύμφωνα με το Ευρωπαϊκό πλαίσιο για την ψηφιακή ικανότητα των πολιτών, οι τομείς που απαιτείται εκπαίδευση είναι: (α) γραμματισμός πληροφοριών και δεδομένων, (β) επικοινωνία και συνεργασία, (γ) δημιουργία ψηφιακού περιεχομέ νου, (δ) ασφάλεια και (ε) επίλυση προβλημάτων (Vuorikari et al., 2023).

Η εκπαίδευση μπορεί να πραγματωθεί επιτυχημένα με αξιοποίηση της δημιουργικής έκφρασης των παιδιών, καθώς οι τέχνες παρέχουν ένα αλληλεπιδραστικό πεδίο και αποτελούν κομμάτι της καθημερινής εμπειρί ας. Ο έντεχνος συλλογισμός (Artful thinking) δί νει τη δυνατότητα στους/τις



μαθητές/τριες όχι μόνο να παρατηρήσουν σε βάθος ένα έργο τέχνης, αλλά παράλληλα, να καλλιεργήσουν τη στοχαστική τους διάθεση (Ritchhart & Perkins, 2008). Λειτουργεί ως εργαλείο προσέγγισης του ζητήματος μέσω της Τέχνης, αλλά και ως πλαίσιο προβληματισμού και ανάπτυξης της κριτικής σκέψης μέσω των ρουτινών σκέψης (Project Zero's Thinking Routine Toolbox), υποστηρίζοντας τη διερευνητική διαδικασία.

Ωστόσο, οι γονείς αποτελούν τους πρώτους διαμεσολαβητές στην απόκτηση ψηφιακών εμπειριών των παιδιών τους, καθώς και στην ασφαλή χρήση των ψηφιακών συσκευών και του διαδικτύου. Η γονεϊκή διαμεσολάβηση (parental mediation) δεν αφορά μόνο στις γνώσεις και τις δεξιότητες εγκατάστασης γονικού ελέγχου (περιοριστικές στρατηγικές), αλλά συμπεριλαμβάνει τον προσωπικό τρόπο αξιοποίησης των ψηφιακών συσκευών και του διαδικτύου, τις ψηφιακές γνώσεις, δεξιότητες και σχετικές πεποιθήσεις (ενεργητικές στρατηγικές) (Livingstone et al., 2017). Επομένως, η συμβολή των γονέων στην έναρξη και υποστήριξη του προγράμματος και η σχετική τελική ενημέρωσή τους κρίνεται απαραίτητη ώ στε να καθοδηγηθούν στον ρόλο τους ως διαμεσολαβητές (Μάλλιαρη, 2020 · Preradovic et al., 2016).

## Προσβασιμότητα

Απαιτείται σύνδεση με το διαδί κτυο, βασικός εξοπλισμός Η/Υ και προαιρετικά προβολικό σύστημα ή διαδραστικός πίνακας.

**Δυνατότητα επέκτασης**

Το συγκεκριμένο πρόγραμμα μπορεί να υποβληθεί και ως Πρόγραμμα e-Twinning με σύνδεση Νηπιαγωγείων από την Ελλάδα ή το εξωτερικό ή να συνδεθεί με κάποιο αντίστοιχο Πρόγραμμα Αγωγής Υγεί ας, στο πλαί σιο των Σχολικών Δραστηριοτήτων.

## Αξιολόγηση

Κατά την έναρξη του προγράμματος προτείνονται δύο ερωτηματολόγια για την ανίχνευση/αξιολόγηση των γνώσεων και των εμπειριών των γονέων και των μαθητών/τριών. Καλό είναι τα ερωτηματολόγια να διαμοιραστούν ηλεκτρονικά σε μορφή για παράδειγμα Google Forms , ώστε να γίνει άμεση και εύκολη επεξεργασί α των αποτελεσμάτων.

Για την τελική αξιολόγηση του εκπαιδευτικού προγράμματος σε επίπεδο γνώσεων και δεξιοτήτων ψηφιακού εγγραμματισμού , μάθησης, ζωής και τεχνολογίας προτείνεται η Κλείδα Αξιολόγησης που βασίζεται στο Πλαίσιο Αναφοράς Ικανοτήτων για Δημοκρατικό Πολιτισμό (Συμβουύλιο της Ευρώπης, 2020) και στο DigComp (European Commission, 2019).