

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: ΖΩ ΚΑΛΥΤΕΡΑ – ΕΥ ΖΗΝ

1. Υποθεματική: «Ασφάλεια στην πλοήγηση και στη χρήση διαδικτύου»

«Ταξιδεύω» με ασφάλεια!



Θεοδωροπούλου Ελένη



Φιλοσοφία –Σκοπιμότητα προγράμματος

Η εξέλιξη της τεχνολογίας και των επικοινωνιών οδήγησε στη δημιουργία του διαδικτύου και την αδιάκοπη χρήση του από άτομα όλων των ηλικιών. Αναμφισβήτητα, αποτελεί μια τεράστια πηγή πληροφοριών, αφού προσφέρει γρήγορα και εύκολα, πλούσιο οπτικοακουστικό υλικό για οποιοδήποτε θέμα διερευνήσουμε. Το «ταξίδι» μας όμως στον απέραντο κυβερνοχώρο κρύβει πολλούς κινδύνους, γι' αυτό οφείλουμε να είμαστε πολύ προσεκτικοί κατά την πλοήγησή μας σ' αυτόν.

Οι μαθητές μέσα από την υλοποίηση αυτού του εργαστηρίου καλούνται να εφαρμόσουν, τις συμβουλές και γνώσεις που έχουν ακούσει και αποκτήσει όλα τα προηγούμενα χρόνια, σχετικά με την ασφαλή πλοήγηση και επικοινωνία στον κυβερνοχώρο, μέσα από εργασία σε μικρές ομάδες, με χρήση εύληπτων παραδειγμάτων από την πραγματική ζωή και εξατομικευμένη μάθηση. Οι δραστηριότητες που περιγράφονται αξιοποιούν τις προσωπικές εμπειρίες των μαθητών και λαμβάνουν υπόψη κοινωνικές διαστάσεις, όπως τις ιδιαίτερες προτιμήσεις, τα ενδιαφέροντα και τη διαχείριση ενδεχόμενων συγκρούσεων στην κατανομή ρόλων και εργασιών.

Οι κυριότερες εκπαιδευτικές τεχνικές που χρησιμοποιούνται είναι η συζήτηση, ο καταιγισμός ιδεών, οι ομάδες εργασίας, το παιχνίδι ρόλων, που προωθούν την ενεργητική συμμετοχή και προάγουν την αυτογνωσία, την αυτενέργεια, την υπευθυνότητα, τη δημοκρατική συνείδηση, τη διαλεκτική ικανότητα, τη συνεργατικότητα, την καλλιέργεια μεταγνωστικών δεξιοτήτων, την κριτική σκέψη, την αναζήτηση και αξιοποίηση πηγών, την ικανότητα λήψης αποφάσεων, την ευαισθητοποίηση σε κοινωνικά θέματα και πρωτίστως τη φαντασία των μαθητών. Η παρουσίαση και η επίδειξη χρησιμοποιούνται ελάχιστα για την γνωριμία των παιδιών με το ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας κόμικς που θα επιλέξει ο/η εκπαιδευτικός.

Οι μαθητές/τριες χωρίζονται σε μικρές ομάδες και ενθαρρύνονται να αναστοχαστούν περιστατικά (βιωματικά ή μη) σχετικά με το θέμα ή τα αναζητήσουν μέσα από έγκυρες πηγές. Οι κάθε ομάδα επιλέγει μια ιστορία και αναλαμβάνει τη συγγραφή του σεναρίου, των διαλόγων, το σχεδιασμό, την υλοποίηση και την παρουσίαση της σε ψηφιακό κόμικς, με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού. Ο κάθε μαθητής αναλαμβάνει συγκεκριμένο έργο και οι ρόλοι τους εναλλάσσονται στα διάφορα εργαστήρια ώστε όλοι οι μαθητές να διατελέσουν όλους τους ρόλους. Οι κάθε ομάδα παρουσιάζει το κόμικς που δημιούργησε στις υπόλοιπες ομάδες και το αναρτά στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης. Όλοι οι μαθητές αξιολογούν όλα τα κόμικς για την ανάδειξη του καλύτερου που θα αναρτηθεί στον πίνακα ανακοινώσεων του σχολείου.



Πληροφορίες υλοποίησης: προαπαιτούμενες γνώσεις, προετοιμασία υλικού

Τα παιδιά υλοποιούν το συγκεκριμένο εργαστήριο εξ ολοκλήρου μέσω της συνεργατικής μάθησης δια ζώσης (κατά προτίμηση εργαστήριο πληροφορικής ή αίθουσα με εξοπλισμό ηλεκτρονικού υπολογιστή, σύνδεσης στο διαδίκτυο και βίντεο - προβολέα) αλλά και ψηφιακά, μέσα από τις δυνατότητες που μας δίνει η σύγχρονη τεχνολογία για ψηφιακή δημιουργία και συνεργασία. Προτείνεται η χρήση της εφαρμογής Pixton EDU για τη δημιουργία κόμικς καθώς είναι δωρεάν, εύχρηστη και δεν απαιτεί από τους μαθητές δημιουργία ξεχωριστών λογαριασμών στη συγκεκριμένη εφαρμογή, αφού μπορούν να συνδεθούν με τον λογαριασμό που έχουν ή θα δημιουργήσουν στην πλατφόρμα google.

Ο/Η εκπαιδευτικός δημιουργεί λογαριασμό στην εφαρμογή Pixton EDU. Η συγκεκριμένη εφαρμογή του/της δίνει τη δυνατότητα να συνδεθεί με πολλούς εναλλακτικούς τρόπους (με τους κωδικούς του/της στην πλατφόρμα google, στη Microsoft ή στο Facebook). Έπειτα, δημιουργεί το δικό του/της Avatar (εικονικό χαρακτήρα) και μέσα από εύκολη διαδικασία και απλά βήματα δημιουργεί την ψηφιακή του/της τάξη ώστε να προσκαλέσει τους μαθητές. Η πρόσκληση μπορεί να γίνει χρησιμοποιώντας τους κωδικούς των μαθητών στην πλατφόρμα google (Google IDs), είτε τα Pixton ονόματα χρηστών (Pixton usernames). Αν οι μαθητές δεν έχουν προσωπικούς λογαριασμούς στην εφαρμογή Pixton EDU, συστήνεται η δημιουργία λογαριασμών στην πλατφόρμα google και η πρόσκλησή τους μέσω αυτών, καθώς θα τους χρησιμεύσουν στη διαδικτυακή επικοινωνία και συνεργασία (π.χ. ψηφιακή συνεργασία για τη συγγραφή του σεναρίου ή των διαλόγων, τήρηση των πρακτικών των συναντήσεων των ομάδων από τον εκάστοτε γραμματέα κ.α.). Χρήσιμο υλικό και συνδέσεις με αναλυτικά ολιγόλεπτα βίντεο παρέχονται στην ενότητα «Εκπαιδευτικό Υλικό/Συνδέσεις» από το επίσημο κανάλι της PixtonComics. Η διαδικασία δημιουργίας λογαριασμών στην πλατφόρμα google είναι απλή, απαιτείται όμως έγκριση από τον κηδεμόνα. Εναλλακτικά, τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν τους λογαριασμούς στο σπίτι με την επίβλεψη των κηδεμόνων τους. Σαν τελική λύση, για όσους μαθητές δεν μπόρεσαν να δημιουργήσουν λογαριασμό, προτείνεται να δημιουργηθούν στο αντίστοιχο εργαστήριο λογαριασμοί «προσωρινοί» με στοιχεία τα οποία θα δώσει και θα χειρίζεται ο/η εκπαιδευτικός. Αξίζει εδώ να αναφέρουμε ότι η πλειοψηφία των μαθητών (αυτής της ηλικίας) διαθέτει λογαριασμό στην πλατφόρμα google και ότι η χρήση ενεργών λογαριασμών (έχω λογαριασμό και γνωρίζω τον κωδικό) θα τους φανεί χρήσιμη και στην Α' Λυκείου (Πληροφορική – Κεφάλαιο 7: Υλοποίηση Εφαρμογών σε Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα - AppInventor) και στη δημιουργία, επεξεργασία και αποθήκευση συνεργατικών εγγράφων.

Προαπαιτούμενες γνώσεις θεωρούνται βασικές δεξιότητες χειρισμού εφαρμογών, διαδικτυακής αναζήτησης και επικοινωνίας. Στόχος μας είναι τα παιδιά να εφαρμόσουν τις γνώσεις που έχουν σχετικά με τους κινδύνους που διατρέχουν κατά τη διάρκεια του «ταξιδιού» τους στο διαδίκτυο με ευχάριστο και δημιουργικό



τρόπο. Οι μαθητές μέσα από τη δημιουργία των εικονικών πρωταγωνιστών εξοικειώνονται με τρόπο διασκεδαστικό, μέσα από παιχνίδι, στην λεκτική και μη λεκτική επικοινωνία (γλώσσα σώματος, εκφράσεις προσώπου), που απαιτείται για τη δημιουργία ενός κόμικς. Στόχος είναι να αυξηθεί η αυτεπάρκεια των μαθητών και μέσα από τον προσωπικό προβληματισμό, τη συνεργασία, και διαβούλευση με τους συμμαθητές τους να καθορίσουν εκείνα τις σκηνές, τους διαλόγους, τις μορφές, την στάση του σώματος που θα έχουν οι πρωταγωνιστές. Ο/η εκπαιδευτικός να έχει ρόλο συμβουλευτικό, παρακολουθώντας τους μαθητές να επικοινωνούν, επεμβαίνοντας όταν είναι απαραίτητο δίνοντας κατευθύνσεις και εφιστώντας του την προσοχή εκεί που χρειάζεται.

Το εργαστήριο αυτό μπορεί να γίνει διεπιστημονικό καθώς συνδυάζεται αρμονικά με στις δεξιότητες που στοχεύει το μάθημα της Πληροφορικής στο γυμνάσιο (2^{ος} άξονας - Δημιουργώ, παρουσιάζω, επικοινωνώ και συνεργάζομαι).

Συστήνεται να προηγείται διερεύνηση της ψηφιακής ωριμότητας των μαθητών με επικοινωνία με τον/την εκπαιδευτικό Πληροφορικής για την καλύτερη στελέχωση των ομάδων. Σε περίπτωση που υπάρχει έλλειμμα να υλοποιείται, σε συνεργασία με αυτόν/ήν, κάλυψη ή επανάληψη των εννοιών αυτών και η εξάσκηση δεξιοτήτων στα πλαίσια του μαθήματος Πληροφορικής.




Περιγραφή επτά Εργαστηρίων: Στοχοθεσία των εργαστηρίων, προτεινόμενες δράσεις και υλικό αφόρμησης, επέκτασης, γενίκευσης. Κάθε εργαστήριο θα αναπτύσσεται σε ένα φύλλο A4 με βάση τη ρουμπρίκα του Παραρτήματος (1 σελίδα ανά εργαστήριο = 7 σελίδες)


ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

ΣΧΟΛΕΙΟ		ΤΜΗΜΑ.....	ΣΧΟΛ. ΕΤΟΣ:
Θεματική	1. Ζω καλύτερα – Ευ Ζην	Υποθεματική	Υγεία
ΒΑΘΜΙΔΑ/ΤΑΞΕΙΣ (που προτείνονται)	Γ΄ Γυμνασίου		
Τίτλος	«Ταξιδεύω» με ασφάλεια!		
Δεξιότητες στόχευσης του εργαστηρίου	<p>Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα</p> <p>A1. Δεξιότητες μάθησης 21ου αιώνα (4cs) (Κριτική σκέψη, Επικοινωνία, Συνεργασία, Δημιουργικότητα)</p> <p>A2. Ψηφιακή μάθηση 21ου αιώνα (4cs σε ψηφιακό περιβάλλον) Ψηφιακή επικοινωνία, Ψηφιακή συνεργασία, Ψηφιακή Δημιουργικότητα, Ψηφιακή Κριτική Σκέψη, Συνδυαστικές Δεξιότητες Ψηφιακής τεχνολογίας, επικοινωνίας και συνεργασίας</p> <p>A3. Παραγωγική μάθηση μέσω των τεχνών και της δημιουργικότητας</p>		
Σύνδεση με τη Βασική Θεματική	<p>Υποθεματική 1. «Ασφάλεια στην πλοήγηση και στη χρήση διαδικτύου»</p>		




	Εργαστήριο 1ο / Τίτλος: Ας συστηθούμε κανονικά – ας γνωριστούμε πραγματικά
Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)
<p>Οι μαθητές εξασκούνται στο:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ να ακούν (ενεργητική ακρόαση) ✓ να συνεργαστούν με τους συμμαθητές τους ✓ να επιλύσουν διαφωνίες ✓ να καταγράψουν στοιχεία και απόψεις ✓ να επεξεργάζονται πληροφορίες ✓ να σέβονται διαφορετικές απόψεις ✓ να εκφράζουν ιδέες και απόψεις ✓ να διεκδικούν ρόλους ✓ να συνθέτουν ιστορίες ✓ να ξεχωρίζουν στοιχεία και να επικεντρώνονται στα πιο σημαντικά ✓ να καλλιεργήσουν την ικανότητα παρουσίασης στοιχείων και απόψεων 	<p>Δραστηριότητα 1: Διάλογος – αλληλεπίδραση μαθητών εκπαιδευτικού <u>Οι μαθητές:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ συστήνονται, ενημερώνονται και συζητούν για τη θεματική και το σκοπό του εργαστηρίου (αναφέροντας βιωματικά περιστατικά) ✓ μαθαίνουν τον τρόπο με τον οποίο θα εργαστούν (ομαδικά, διαζώσης και ψηφιακά), για να δημιουργήσουν σε μορφή κόμικς το περιστατικό / ιστορία που θα επιλέξουν ✓ παρακολουθούν σχετικό υλικό (π.χ. όπως το παρακάτω βίντεο με τίτλο: Καμπάνια ενημέρωσης της Eurorol: «Say No!», διάρκειας 10:35') https://www.youtube.com/watch?v=M_2rXM3W5gQ&t=4s ✓ συζητούν με εφόρμηση το υλικό ✓ βρίσκουν και καταγράφουν στον πίνακα τις λέξεις κλειδιά της θεματικής του εργαστηρίου που θα τους χρησιμεύσουν στη δημιουργία της ιστορίας <p style="text-align: right;">Διάρκεια Δραστηριότητας: 20 λεπτά</p> <p>Δραστηριότητα 2: Δημιουργία ομάδων - Συνεργασία μαθητών στις ομάδες – αλληλεπίδραση <u>Οι μαθητές:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ χωρίζονται σε (4-5) ομάδες των 4-5 ατόμων. Βασικό κριτήριο χωρισμού η πολυμορφία (ως προς το φύλο, τη νοημοσύνη, την επίδοση στα μαθήματα, τις ψηφιακές δεξιότητες, τα ενδιαφέροντα) στη σύνθεση των ομάδων ✓ ορίζουν γραμματέα που θα καταγράφει τα πρακτικά της συνάντησης ✓ ορίζουν τον εκπρόσωπο που θα παρουσιάσει όσα συζητήσαν και κατέγραψαν ✓ ορίζουν και καταγράφουν τον τρόπο εναλλαγής των ρόλων (γραμματέα / εκπροσώπου) για τα επόμενα εργαστήρια <p style="text-align: right;">Διάρκεια Δραστηριότητας: 15 λεπτά</p> <p>Δραστηριότητα 3: Συνεργασία ολομέλειας – αλληλεπίδραση ομάδων</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ο εκπρόσωπος κάθε ομάδας αναφέρει στην ολομέλεια (υπόλοιπες ομάδες) τα όσα κατέγραψε η ομάδα του ✓ οι μαθητές παρακινούνται να σκεφτούν ένα σχετικό με το θέμα περιστατικό, τους πρωταγωνιστές του, τα συναισθήματά τους ✓ συζήτηση / αποφόρτιση <p style="text-align: right;">Διάρκεια Δραστηριότητας: 10 λεπτά</p>




	Εργαστήριο/τίτλος: Φτιάχνουμε τους κανόνες της ομάδας μας και ορίζουμε τον τρόπο εργασίας
Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)
<p>Οι μαθητές μάθουν</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ να συνεργάζονται αρμονικά ✓ να μοιράζονται πληροφορίες και γνώσεις ✓ να κάνουν αξιολόγηση, εφαρμογή, ανάλυση και σύνθεση πληροφοριών ✓ να δουλεύουν σε ομάδες για να παραγάγουν ένα ιδιαίτερο ομαδικό προϊόν ✓ να επιλύουν μόνοι τους τυχόν διαφωνίες και μικρό-συγκρούσεις ✓ να καταγράφεται η προσωπική συμμετοχή και συνεισφορά τους στο έργο ✓ να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες ✓ να αναλαμβάνουν συγκεκριμένο έργο ✓ να διεκδικούν ρόλους ✓ να υποδύονται τους ρόλους που έχουν αναλάβει με σοβαρότητα και συνέπεια 	<p>Δραστηριότητα 1: Συνεργασία μαθητών στις ομάδες – αλληλεπίδραση</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ συζητούν με τις ομάδες τους μια προσωπική εμπειρία ή ένα σχετικό περιστατικό ✓ καταγράφουν τις προτάσεις τους ✓ επιλέγουν μια από τις αναφερθείσες ιστορίες για τη δημιουργία κόμικς και ✓ δίνουν ένα τίτλο στην ιστορία που επέλεξαν <p style="text-align: right;"><u>Διάρκεια Δραστηριότητας: 20 λεπτά</u></p> <p>Δραστηριότητα 2: Διάλογος – αλληλεπίδραση μαθητών εκπαιδευτικού</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ο εκπρόσωπος κάθε ομάδας αναφέρει στην ολομέλεια το όνομα του γραμματέα της ομάδας του για αυτό το εργαστήριο και τον τίτλο που έχουν δώσει στην ιστορία που πρότείνει η ομάδα του για υλοποίηση ✓ ο/η εκπαιδευτικός περιγράφει τα υποέργα που πρέπει να εκτελεστούν σε κάθε ομάδα όπως: <ul style="list-style-type: none"> • συγγραφή σεναρίου • αναλυτική περιγραφή σκηνών • προσδιορισμός για κάθε σκηνή των πρωταγωνιστών, των διαλόγων και του σκηνικού στο οποίο θα εξελισσονται • της συναισθηματικής κατάστασης των πρωταγωνιστών και την εναλλαγή που θα έχει αυτή στις διάφορες σκηνές • τον τρόπο εμφάνισης των συναισθηματικών αλλαγών (στάση σώματος, έκφραση προσώπου κ.α.) ✓ ο/η εκπαιδευτικός παρακινεί και προτρέπει τους μαθητές να εργαστούν συνεργατικά και υποστηρικτικά για την υλοποίηση του κόμικς αναθέτοντας όμως ξεκάθαρους ρόλους σε όλα τα μέλη της ομάδας <p style="text-align: right;"><u>Διάρκεια Δραστηριότητας: 15 λεπτά</u></p> <p>Δραστηριότητα 3: Συνεργασία μαθητών στις ομάδες – αλληλεπίδραση</p> <p>Οι ομάδες συζητούν και :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ κατανέμουν συγκεκριμένα υποέργα στους μαθητές της ομάδας <p style="text-align: right;"><u>Διάρκεια Δραστηριότητας: 10 λεπτά</u></p>



	Εργαστήριο/τίτλος: Επικοινωνώ / Συνεργάζομαι Ψηφιακά
Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)
<p>Οι μαθητές:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ εξασκούνται σε δεξιότητες ψηφιακής επικοινωνίας ✓ εξασκούνται σε δεξιότητες ψηφιακής συνεργασίας ✓ μαθαίνουν να βοηθούν και να υποστηρίζουν τους συμμαθητές τους ✓ μαθαίνουν να χρησιμοποιούν κωδικούς για τις συνδέσεις τους ✓ μαθαίνουν να προφυλάγουν τους κωδικούς τους όταν δουλεύουν σε κοινόχρηστους υπολογιστές ✓ καλλιεργούν την ανεξαρτησία τους ✓ μαθαίνουν να βοηθούν διδακτικά ο ένας τον άλλον ✓ μαθαίνουν να συνεργάζονται ομαδικά και υποστηρικτικά 	<p>Για την υλοποίηση του συγκεκριμένου εργαστηρίου καλό είναι να έχει εξασφαλιστεί η χρήση του εργαστηρίου πληροφορικής (δυνατότητα χρήσης περισσότερων μηχανημάτων ταυτόχρονα) για την δημιουργία των απαραίτητων λογαριασμών μετά από έγκριση των κηδεμόνων τους ή εναλλακτικά δημιουργία λογαριασμών με στοιχεία που θα δώσει ο/η εκπαιδευτικός. Έτσι εξασφαλίζεται η δυνατότητα πρακτικής εξάσκησης όλων των μαθητών.</p> <p>Δραστηριότητα 1: Δημιουργία λογαριασμών – αλληλεπίδραση μαθητών εκπαιδευτικού Οι μαθητές δημιουργούν τους προσωπικούς τους λογαριασμούς ή λογαριασμούς ανώνυμων χρηστών (π.χ. user01_gym_ar) στην πλατφόρμα google (www.google.gr).</p> <p style="text-align: right;">Διάρκεια Δραστηριότητας: 15 λεπτά</p> <p>Δραστηριότητα 2: Παρουσίαση - Διάλογος – αλληλεπίδραση μαθητών εκπαιδευτικού <u>Οι μαθητές:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ενημερώνονται για το εργαλείο που θα χρησιμοποιήσουν (προτείνεται το PixtonEDU) για τη δημιουργία κόμικς ✓ παρακολουθούν μια σύντομη επίδειξη του εργαλείου που θα χρησιμοποιηθεί (για το προτεινόμενο PixtonEDU παρέχετε σύνδεσμος στο κεφάλαιο «Εκπαιδευτικό Υλικό/Συνδέσεις») <p style="text-align: right;">Διάρκεια Δραστηριότητας: 15 λεπτά</p> <p>Δραστηριότητα 3: Πρακτική εξάσκηση μαθητών -αλληλεπίδραση μαθητών μεταξύ τους – υποστήριξη από τον/την εκπαιδευτικό <u>Οι μαθητές:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • κάνουν πρακτική εξάσκηση στην πλατφόρμα google και στα εργαλεία που τους παρέχει για ψηφιακή επικοινωνία και συνεργασία με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού • κάνουν πρακτική εξάσκηση στο εργαλείο που θα χρησιμοποιήσουν για τη δημιουργία κόμικς • δεν ξεχνούν να κάνουν ΠΑΝΤΑ αποσύνδεση από το λογαριασμό τους όταν δουλεύουν σε κοινόχρηστους υπολογιστές • δεσμεύονται για ψηφιακή συνεργασία όσων συζητήθηκαν στο 2^ο εργαστήριο <p style="text-align: right;">Διάρκεια Δραστηριότητας: 20 λεπτά</p>




	<p>Εργαστήριο/τίτλος: Δημιουργία ερωτηματολογίου</p>
<p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα</p>	<p>Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)</p>
<p>Οι μαθητές:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ κατακτούν και μοιράζονται σύνθετο πληροφοριακό υλικό ✓ κάνουν αξιολόγηση, εφαρμογή, ανάλυση και σύνθεση πληροφοριών ✓ δουλεύουν σε ομάδες και παραγάγουν ένα ομαδικό και μοναδικό προϊόν ✓ εξασκούνται στην αρμονική συνεργασία ✓ εξασκούνται σε δεξιότητες ψηφιακής επικοινωνίας ✓ εξασκούνται σε δεξιότητες ψηφιακής συνεργασίας ✓ μαθαίνουν να βοηθούν και να υποστηρίζουν τους συμμαθητές τους ✓ μαθαίνουν να βοηθούν διδακτικά ο ένας τον άλλον ✓ μαθαίνουν να συμμετέχουν ενεργά ✓ μαθαίνουν να συνεργάζονται ομαδικά και υποστηρικτικά 	<p>Δραστηριότητα 1.0: (πριν τη διενέργεια του εργαστηρίου) Αναστοχασμός του 2^{ου} εργαστηρίου – Ψηφιακή συνεργασία των μαθητών</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Οι μαθητές επικοινωνούν και συνεργάζονται ψηφιακά σε χρόνο βολικό για εκείνους ✓ Οι κάθε ομάδα συνεργάζεται στην υλοποίηση του έργου που έχει αναλάβει ✓ Οι ομάδες και οι μαθητές εργάζονται στηρικτικά σε όλα τα έργα <p>Δραστηριότητα 1.1: Συνεργασία μαθητών στις ομάδες – αλληλεπίδραση Οι μαθητές</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ εργάζονται για την υλοποίηση του έργου που έχουν αναλάβει ✓ οριστικοποιούν και καταγράφουν το σενάριο ✓ προσδιορίζουν τους πρωταγωνιστές, ✓ δημιουργούν τους διαλόγους ✓ περιγράφουν το σκηνικό στο οποίο θα εξελίσσονται οι διάφορες σκηνές ✓ τις σκηνές που θα δημιουργηθούν (τουλάχιστον διπλάσιες από τον αριθμό των μαθητών, ώστε όλοι οι μαθητές να αναλάβουν την υλοποίηση δύο τουλάχιστον σκηνών) ✓ αναθέτουν τη δημιουργία συγκεκριμένων σκηνών, σε συγκεκριμένους μαθητές <p style="text-align: right;"><u>Διάρκεια Δραστηριότητας: 35 λεπτά</u></p> <p>Δραστηριότητα 2: Συνεργασία ολομέλειας – αλληλεπίδραση ομάδων</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Στην ολομέλεια ο εκπρόσωπος κάθε ομάδας παρουσιάζει τον γραμματέα της ομάδας του για αυτό το εργαστήριο και το υποέργο που έχει αναλάβει κάθε μέλος της ομάδας ✓ Οι μαθητές αναστοχάζονται και συζητούν την μέχρι τώρα πορεία / δεσμεύονται για ψηφιακή συνεργασία και αλληλοϋποστήριξη των υποέργων <p style="text-align: right;"><u>Διάρκεια Δραστηριότητας: 10 λεπτά</u></p>




	Εργαστήριο/τίτλος: Επεξεργασία ευρημάτων / δημιουργία - μορφοποίηση παρουσίασης των αποτελεσμάτων
Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)
<p>Οι μαθητές:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ εξασκούνται στην αρμονική συνεργασία ✓ εξασκούνται σε δεξιότητες ψηφιακής επικοινωνίας ✓ εξασκούνται σε δεξιότητες ψηφιακής συνεργασίας ✓ μαθαίνουν να βοηθούν και να υποστηρίζουν τους συμμαθητές τους ✓ μαθαίνουν να είναι παρατηρητικοί ✓ μαθαίνουν να αναγνωρίσουν τη μη λεκτική επικοινωνία ✓ μαθαίνουν να συνδυάζουν πληροφορίες για την παραγωγή συμπερασμάτων ✓ μαθαίνουν να βοηθούν διδακτικά ο ένας τον άλλον ✓ μαθαίνουν να συμμετέχουν ενεργά ✓ εξασκούνται στην ενσυναίσθηση ✓ δουλεύουν σε ομάδες και παραγάγουν ένα ομαδικό και μοναδικό προϊόν 	<p>Δραστηριότητα 1.0 : (πριν τη διενέργεια του εργαστηρίου) Ψηφιακή συνεργασία των μαθητών και των ομάδων <u>Οι μαθητές</u> συνεργάζονται ψηφιακά για την υλοποίηση του υποέργου που ανέλαβαν</p> <p>Δραστηριότητα 1.1: Συνεργασία μαθητών στις ομάδες – αλληλεπίδραση Οι μαθητές</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ δημιουργούν / ή τροποποιούν / διορθώνουν τις σκηνές που δημιούργησαν , τους διαλόγους κάθε σκηνής, τους συμμετέχοντες (φύλο, προσωπικά χαρακτηριστικά, ενδυμασία, στάση σώματος, έκφραση προσώπου κ.α.), και το φόντο ✓ προβάλλουν τις σκηνές διαδοχικά σύμφωνα με το καταγεγραμμένο σενάριο ✓ τις επεξεργάζονται κριτικά ώστε να υπάρχει συνέχεια και συνοχή στην ιστορία τους ✓ επεξεργάζονται και διορθώνουν την <u>κάθε σκηνή</u> δίνοντας προσοχή στο φόντο, στους πρωταγωνιστές που συμμετέχουν, στους διαλόγους τους, στη στάση του σώματος που αυτοί έχουν, στις εκφράσεις του προσώπου τους. ✓ συζητούν για τα αισθήματα των πρωταγωνιστών και παίρνουν τις οριστικές αποφάσεις <p style="text-align: right;"><u>Διάρκεια Δραστηριότητας: 30 λεπτά</u></p> <p>Δραστηριότητα 1: Συνεργασία ολομέλειας – αλληλεπίδραση ομάδων</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Στην ολομέλεια ο εκπρόσωπος κάθε ομάδας παρουσιάζει τον γραμματέα της ομάδας του για αυτό το εργαστήριο και το στάδιο στο οποίο βρίσκεται το έργο της ομάδας του ✓ Οι μαθητές αναστοχάζονται και συζητούν την μέχρι τώρα πορεία / δεσμεύονται για ψηφιακή συνεργασία και αλληλοϋποστήριξη των υποέργων <p style="text-align: right;"><u>Διάρκεια Δραστηριότητας: 15 λεπτά</u></p>



	Εργαστήριο/τίτλος: Διάχυση αποτελεσμάτων – εκτύπωση κόμικς
Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)
<p>Οι μαθητές μαθαίνουν να:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ συζητούν βάσει πληροφοριών ✓ μοιράζονται απόψεις ✓ συνεργάζονται ✓ δουλεύουν ομαδικά και να παίρνουν αποφάσεις ✓ βοηθούν διδακτικά ο ένας τον άλλον ✓ συμμετέχουν ενεργά ✓ παραγάγουν ένα ομαδικό και μοναδικό προϊόν ✓ αξιολογούν και κρίνουν επικοινωνιακά ✓ αξιολογούν το τελικό αποτέλεσμα σε όλες τις πτυχές του ✓ δέχονται την αξιολόγηση και αποδέχονται τα αποτελέσματά της 	<p>Δραστηριότητα 1: Συνεργασία μαθητών στις ομάδες – αλληλεπίδραση Οι μαθητές:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ προβάλουν διαδοχικά όλες τις σκηνές ξανά ✓ ελέγχουν το τελικό αποτέλεσμα ✓ συνεργάζονται για την ολοκλήρωση της τελικής διαμόρφωσης των σκηνών ✓ συζητούν, οριστικοποιούν και υλοποιούν τις τελικές διορθώσεις ✓ εκτυπώνουν τις σκηνές <p style="text-align: right;"><u>Διάρκεια Δραστηριότητας: 15 λεπτά</u></p> <p>Δραστηριότητα 2: Συνεργασία ολομέλειας – αλληλεπίδραση ομάδων</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Στην ολομέλεια ο εκπρόσωπος κάθε ομάδας αναφέρει τον γραμματέα της ομάδας του για αυτό το εργαστήριο και παρουσιάζει το έργο που υλοποίησε η ομάδας του ✓ Οι μαθητές σχολιάζουν το έργο και το βαθμολογούν ως «ΜΕΤΡΙΟ», «ΚΑΛΟ» και «ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ» ως προς το σενάριο (πρωτοτυπία, πολυπλοκότητα), τους διαλόγους, τη μη λεκτική επικοινωνία των πρωταγωνιστών, κατατάσσοντας τα διάφορα έργα σε πίνακα ✓ ο/η εκπαιδευτικός δεν συμμετέχει στην αξιολόγηση αλλά την καταγράφει και στο τέλος ανακοινώνει το έργο που έλαβε την μεγαλύτερη βαθμολογία ✓ όλα τα έργα αναρτώνται στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης ✓ ο/η εκπαιδευτικός δρομολογεί την ανάρτησή του έργου που έλαβε την μεγαλύτερη βαθμολογία στον πίνακα ανακοινώσεων του σχολείου ή/και στον ιστότοπο του σχολείου ✓ αναστοχασμός της πορείας και των αποτελεσμάτων ✓ αποφόρτιση <p style="text-align: right;"><u>Διάρκεια Δραστηριότητας: 30 λεπτά</u></p>



	Εργαστήριο/τίτλος: Βάζω στόχους και προχωρώ - Αξιολόγηση
Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)
<p>Οι μαθητές:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ μαθαίνουν να αναστοχάζονται ✓ ανακαλούν πρότερες γνώσεις και στάσεις και τις αντιπαραθέτουν με τις τωρινές ✓ μαθαίνουν να βλέπουν κριτικά συμπεριφορές και διαδικασίες με σκοπό την αυτοβελτίωση ✓ συζητούν για τις όποιες αλλαγές στις δικές τους πρακτικές πλοήγησης και διαδικτυακής επικοινωνίας ✓ μαθαίνουν να σέβονται τον συνομιλητή τους και περιμένουν τη σειρά τους για να πάρουν το λόγο ✓ βοηθούν και επαινούν τους συμμαθητές τους για την προσφορά τους στο έργο ✓ μαθαίνουν να αξιολογούν τη δική τους συνεισφορά στο αποτέλεσμα ✓ μαθαίνουν να αξιολογούν τη συνεισφορά των συμμαθητών τους 	<p>Δραστηριότητα 1: Συνεργασία μαθητών στις ομάδες – αλληλεπίδραση</p> <p>Οι μαθητές συζητούν με τις ομάδες τους</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ τις εμπειρίες και γνώσεις που τους πρόσφερε αυτό το «ταξίδι», ✓ τί τους άρεσε περισσότερο, ✓ ποιο ήταν το αγαπημένο τους έργο ✓ τί θα άλλαζαν στη διαδικασία, ✓ κατά πόσο επηρέασε στις δικές τους πρακτικές πλοήγησης και διαδικτυακής επικοινωνίας ✓ καταγράφουν ένα συνεκτικό κείμενο το οποίο ο εκπρόσωπος θα το παρουσιάσει στην ολομέλεια <p style="text-align: right;"><u>Διάρκεια Δραστηριότητας: 15 λεπτά</u></p> <p>Δραστηριότητα 2: Συνεργασία ολομέλειας – αλληλεπίδραση ομάδων</p> <p>Στην ολομέλεια οι εκπρόσωποι των ομάδων παρουσιάζουν τις απόψεις των ομάδων τους και συζητούν.</p> <p style="text-align: right;"><u>Διάρκεια Δραστηριότητας: 10 λεπτά</u></p> <p>Δραστηριότητα 3: Συνεργασία ολομέλειας – αλληλεπίδραση ομάδων</p> <p>Οι μαθητές κάνουν :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ αυτοαξιολόγηση της συμμετοχής τους στο εργαστήριο ✓ ετεροαξιολόγηση, αξιολογώντας τη συμμετοχή και συνεισφορά ενός συμμαθητή τους (τυχαία επιλογή μέσα από την ίδια ομάδα) στο εργαστήριο ✓ αναστοχασμός της πορείας και των πεπραγμένων ✓ αποφόρτιση <p style="text-align: right;"><u>Διάρκεια Δραστηριότητας: 20 λεπτά</u></p>



Εκπαιδευτικό Υλικό/ Συνδέσεις/

Υπάρχει στον παγκόσμιο ιστό πληθώρα υλικού σχετικού με την ασφάλεια στην πλοήγηση και στη χρήση του διαδικτύου, ενδεικτικά αναφέρονται τα παρακάτω:

- ✓ Καμπάνια ενημέρωσης της Europol: «Say No!», διάρκειας 10:35'
https://www.youtube.com/watch?v=M_2rXM3W5gQ&t=4s
- ✓ Edu-Gate. Διαδικτυακή Εκπαιδευτική Πύλη. Μονάδα εφηβικής υγείας. «Ασφάλεια στο διαδίκτυο»
http://edu-gate.minedu.gov.gr/pc_use/fylladio_INTERNET_NEW_9-2012.pdf



<https://www.saferinternet.gr/>



<https://saferinternet4kids.gr/>

- ✓ Το saferinternet4kids παρέχει παρουσιάσεις, βίντεο και διαδραστικά quiz που καλύπτουν ποικίλες πτυχές όπως τα κοινωνικά δίκτυα, την υπερβολική ενασχόληση με το διαδίκτυο, τα προσωπικά δεδομένα κ.α. <https://saferinternet4kids.gr/quiz-saferinternet4kids/>

Συνεργατικά έγγραφα Google

- ✓ Στον παρακάτω ιστότοπο μπορούμε να βρούμε υποστηρικτικό υλικό, οδηγίες και tutorial για τα googledocuments (GCF LearnFree.org)
<https://edu.gcfglobal.org/en/googledocuments>

Εφαρμογή δημιουργίας ψηφιακού κόμικς (PixtonEDU)

- ✓ How to make a comic in Pixton EDU, διάρκειας 12:08'
<https://www.youtube.com/watch?v=BZRJqu7CkNc&t=81s>
- ✓ Pixton EDU: Intro for Educators, διάρκειας 2:24'
https://www.youtube.com/watch?v=_NV2H7fv8K0&ab_channel=PixtonComics
- ✓ How to edit your avatar in Pixton EDU, διάρκειας 1:51'
https://www.youtube.com/watch?v=loHQ5FJqFMA&ab_channel=PixtonComics
- ✓ How students login using Google IDs, διάρκειας 1:44'
https://www.youtube.com/watch?v=CyvEZGkZpuo&ab_channel=PixtonComics
- ✓ Pixton EDU: student view, διάρκειας 1:15'



https://www.youtube.com/watch?v=iQr46yUQVWw&ab_channel=PixtonComics

- ✓ How to view student comics in Pixton EDU, διάρκειας 3:42'
https://www.youtube.com/watch?v=bRmQDNsvlrs&ab_channel=PixtonComicsPixtonComics
- ✓ Τα βίντεο που αφορούν την εφαρμογή Pixton παρέχονται από το επίσημο κανάλι της PixtonComics και είναι στα αγγλικά. Η γλώσσα που χρησιμοποιείται είναι απλή και η πλειοψηφία των μαθητών δεν αντιμετωπίζει προβλήματα κατανόησης. Υπάρχει βέβαια αναρτημένο υλικό και στην ελληνική γλώσσα που μπορεί να προβληθεί μετά από έλεγχο πνευματικών δικαιωμάτων και καταλληλότητας, στους μαθητές.
- ✓ Edtech.gr : Εκπαιδευτική Τεχνολογία & Ψηφιακά Εργαλεία Μάθησης
Pixton EDU: η ψηφιακή πλατφόρμα για δημιουργία κόμικς για εκπαιδευτική χρήση.
<https://edtech.gr/pixton-edu/>

Φορείς και άλλες συνεργασίες που θα εμπλουτίσουν το πρόγραμμά μας

Υπάρχει η δυνατότητα στη διάρκεια του 6^{ου} εργαστηρίου να παρευρίσκεται στην ολομέλεια προσκεκλημένος (φυσική παρουσία ή εξ αποστάσεως) με κατάλληλη μόρφωση και εμπειρία πάνω στο θέμα της διαδικτυακής ασφάλειας, μετά από απαιτούμενη έγκριση, ώστε να συμμετέχει στη συζήτηση της ολομέλειας, βλέποντας τα έργα των παιδιών, ακούγοντας τις απόψεις τους παρέχοντας τους έγκυρες πληροφορίες σχετικά με επαγγέλματα που σχετίζονται με τον τομέα της διαδικτυακής ασφάλειας και τις σπουδές που απαιτούνται.

Επίσης, στη διάρκεια του 3^{ου} εργαστηρίου, στην περίπτωση που οι μαθητές έχουν ενεργούς λογαριασμούς στην πλατφόρμα της google και προκύψει διαθέσιμος εργαστηριακός χρόνος, συνιστάται η διενέργεια των quiz από τον ισότοπο saferinternet4kids. Αποκτά μεγαλύτερο ενδιαφέρον για τα παιδιά όταν γίνεται ομαδικά. Κάθε ομάδα δίνει γραπτώς τις απαντήσεις της στον/στην εκπαιδευτικό, καταγράφονται οι σωστές απαντήσεις, στο κάθε quiz και στο τέλος αναδεικνύεται η ομάδα με το μεγαλύτερο σκορ.

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

Η συμπλήρωση από τους μαθητές/ήτριες του ενδεικτικού φύλλου για το portfolio τους αποτελεί ουσιαστικά και αξιολόγηση του εργαστηρίου, ένας αναστοχασμός πάνω στην υλοποίηση και μια συνολική αποτίμηση του.

Αντίστοιχη διαδικασία συνίσταται και από τον εκπαιδευτικό που έχει αναλάβει το εργαστήριο για βελτιώσεις στους χρόνους και στη συνεργασία των παιδιών.

Τα παραδοτέα μπορούν να παρουσιαστούν, ανάλογα με τις συνθήκες, σε ανοιχτή εκδήλωση ή να αναρτηθούν στον ιστότοπο του σχολείου κ.α.



Σημειώσεις:



Υποδειγματικό Υλικό- Δειγματικά Φύλλα εργασίας - Περιγραφή εργαστηρίων &δράσεων

Η οργάνωση της τάξης: με ομαδοσυνεργατική διάταξη για την καλύτερη δια ζώσης συνεργασία των μαθητών αλλά με χρήση του εργαστηρίου πληροφορικής για τα εργαστήρια που κρίνεται απαραίτητη.

Ρόλος του εκπαιδευτικού: Διακριτικός, αλλά ταυτόχρονα παρέχοντας συνεχή καθοδήγηση και επίβλεψη ώστε να μη ξεφεύγουν από τον στόχο τους οι μαθητές. Συνεχώς παρατηρεί και ενθαρρύνει, επεξηγεί, υποστηρίζει, παρακινεί τους μαθητές να έρθουν στη θέση των πρωταγωνιστών των ιστοριών τους, παρέχει ανατροφοδότηση και καθοδήγηση. Απαιτείται βέβαια, να γνωρίζει την εφαρμογή δημιουργίας ψηφιακού κόμικς για να μπορεί να υποστηρίξει και να διευκολύνει τους μαθητές.

Είδος δραστηριοτήτων: καταιγισμός ιδεών, ανταλλαγή γνώσεων και απόψεων, διεκδίκηση και ανάληψη ρόλων, ομαδική εργασία, παρουσίαση και προβολή υλικού, διάλογος, συζήτηση, επίλυση προβλημάτων, επικοινωνία και αλληλεπίδραση μαθητών

Περιγραφή εργαστηρίου

Γίνονται οι απαραίτητες συστάσεις και παρουσιάζεται ολιγόλεπτο σχετικό με τη θεματική υλικό. Οι μαθητές/τριες χωρίζονται σε μικρές ομάδες αναλαμβάνοντας κυκλικά τα μέλη τους, τον ρόλο του γραμματέα που θα καταγράφει τα πρακτικά της κάθε συνάντησης (αποφάσεις που ελήφθησαν, αναθέσεις έργων, συμμετοχή, συνεισφορά μελών) και του εκπρόσωπο που θα παρουσιάσει όσα συζητήσαν και κατέγραψαν τα μέλη της ομάδας. Αυτό μπορεί να γίνει με τη δημιουργία ενός συνεργατικού εγγράφου στο οποίο θα έχουν πρόσβαση όλα τα μέλη της ομάδας. Συνιστάται στο 1^ο εργαστήριο να γίνεται η κατανομή των ρόλων στα μέλη της ομάδας για όλα τα εργαστήρια (και τα επτά) και να δημιουργείται σχετικός πίνακας (αριθμός εργαστήριο, ονοματεπώνυμο γραμματέα, ονοματεπώνυμο παρουσιαστή) ώστε να ελαχιστοποιηθεί η διαπραγματεύση σε κάθε εργαστήριο αλλά ΟΛΟΙ οι μαθητές/τριες να διατελέσουν ΟΛΟΥΣ τους ρόλους.

Οι μαθητές/τριες ενθαρρύνονται να αναστοχαστούν περιστατικά (βιωματικά ή μη) σχετικά με το θέμα ή τα αναζητήσουν μέσα από έγκυρες πηγές. Οι κάθε ομάδα επιλέγει μια ιστορία και αναλαμβάνει τη συγγραφή του σεναρίου, των διαλόγων, το σχεδιασμό, την υλοποίηση και την παρουσίαση της σε ψηφιακό κόμικς, με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού. Ο κάθε μαθητής αναλαμβάνει συγκεκριμένο υπόεργο να υλοποιήσει, εργαζόμενος υποστηρικτικά στο έργο της ομάδας του.

Η κάθε ομάδα παρουσιάζει το κόμικς που δημιούργησε στις υπόλοιπες ομάδες και το αναρτά στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης. Οι μαθητές σχολιάζουν το κάθε έργο και το βαθμολογούν ως «ΜΕΤΡΙΟ» (βαθμοί 2), «ΚΑΛΟ» (βαθμοί 4) και «ΠΟΛΥ



ΚΑΛΟ» (βαθμοί 6) ως προς το σενάριο (πρωτοτυπία, πολυπλοκότητα), τους διαλόγους, τη μη λεκτική επικοινωνία των πρωταγωνιστών, κατατάσσοντας τα διάφορα έργα σε πίνακα. Το έργο που θα συγκεντρώσει την υψηλότερη βαθμολογία θα αναρτηθεί στον πίνακα ανακοινώσεων του σχολείου. Παρέχεται ενδεικτικό φύλλο σε μορφή excel, προς διευκόλυνση της διαδικασίας.



Ενδεικτικές δραστηριότητες για την περιγραφική αξιολόγηση

- ❖ Διαμοιρασμός ρόλων
 - ✓ διεκδίκηση
 - ✓ διαπραγμάτευση
 - ✓ αποδοχή
 - ✓ υποστήριξη του εκάστοτε ρόλου

- ❖ Χρήση και διαχείριση κωδικών πρόσβασης
 - ✓ Δημιουργία κωδικών
 - ✓ Αλλαγή κωδικού
 - ✓ Προφύλαξη – διασφάλιση – ανάκτηση κωδικού

- ❖ Ψηφιακή σχεδίαση κόμικς
 - ✓ Δημιουργία avatar
 - ✓ Δημιουργία / τροποποίηση σκηνικού
 - ✓ Προσθήκη / μορφοποίηση πρωταγωνιστών
 - ✓ Προσθήκη / τροποποίηση διαλόγων



Φύλλα περιγραφικής αυτο-αξιολόγησης (έως 2 σελίδες)

ΦΥΛΛΟ ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ/ΤΡΙΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..... ΤΜΗΜΑ:.....

4Cs Δεξιότητες	Καθόλου	Λίγο	Πολύ	Πάρα πολύ
Δείχνω αυτοπεποίθηση ότι μπορώ να εκτελώ ποιοτική εργασία				
Συνεργάζομαι καλά με άλλους ανθρώπους που έχουν πολλές διαφορετικές απόψεις				
Δείχνω ικανός/ή να παρακολουθώ, να καθορίζω, να ιεραρχώ και να ολοκληρώνω τα καθήκοντά μου χωρίς άμεση εποπτεία				
Ακούω προσεκτικά τους άλλους				
Μπορώ να αναγνωρίζω πότε ένας σύντροφος χρειάζεται τη βοήθειά μου				
Προσπαθώ να επιτυγχάνω συναίνεση ώστε να εκπληρώνω τους στόχους της ομάδας				
Οικοδομώ θετικές σχέσεις με άλλους ανθρώπους σε μια ομάδα				
Όταν εργάζομαι ως μέλος μιας ομάδας, συμβάλλω στην ομαδική εργασία στον βαθμό που μου αναλογεί				
Μπορώ να επικοινωνώ με σεβασμό με τα εμπλεκόμενα στη σύγκρουση μέρη				
Μπορώ να βρίσκω εναλλακτικές λύσεις για την επίλυση των συγκρούσεων				
Μπορώ να εξηγή πώς ο τόπος της φωνής, η οπτική επαφή και η γλώσσα του σώματος συμβάλλουν στην επικοινωνία				
Παρακολουθώ τις χειρονομίες των ομιλητών και συνολικά τη γλώσσα του σώματος για να μπορώ να διαπιστώνω το νόημα των λόγων τους				
Συγκρίνω, αντιπαραθέτω και ενσωματώνω πληροφορίες από διαφορετικές πηγές.				
Μπορώ να επιλέγω τις πιο αξιόπιστες από τις διαθέσιμες πηγές πληροφόρησης ή συμβουλών.				
Μαθαίνω να αξιοποιώ την ψηφιακή τεχνολογία.				
Μπορώ να δουλέψω από απόσταση με άλλους.				



ΦΥΛΛΟ ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ/ΤΡΙΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..... ΤΜΗΜΑ:.....

4Cs Δεξιότητες	Καθόλου	Λίγο	Πολύ	Πάρα πολύ
Δείχνει αυτοπεποίθηση ότι μπορεί να εκτελεί ποιοτική εργασία				
Συνεργάζεται καλά με άλλους ανθρώπους που έχουν πολλές διαφορετικές απόψεις				
Δείχνει ικανός/ή να παρακολουθεί, να καθορίζει, να ιεραρχεί και να ολοκληρώνει τα καθήκοντά του/της χωρίς άμεση εποπτεία				
Ακούει προσεκτικά τους άλλους				
Μπορεί να αναγνωρίζει πότε ένας σύντροφος χρειάζεται τη βοήθειά του/της				
Προσπαθεί να επιτυγχάνει συναίνεση ώστε να εκπληρώνει τους στόχους της ομάδας				
Οικοδομεί θετικές σχέσεις με άλλους ανθρώπους σε μια ομάδα				
Όταν εργάζεται ως μέλος μιας ομάδας, συμβάλλει στην ομαδική εργασία στον βαθμό που του/της αναλογεί				
Μπορεί να επικοινωνεί με σεβασμό με τα εμπλεκόμενα στη σύγκρουση μέρη				
Μπορεί να βρίσκει εναλλακτικές λύσεις για την επίλυση των συγκρούσεων				
Μπορεί να εξηγεί πώς ο τόνος της φωνής, η οπτική επαφή και η γλώσσα του σώματος συμβάλλουν στην επικοινωνία				
Παρακολουθεί τις χειρονομίες των ομιλητών και συνολικά τη γλώσσα του σώματος για να μπορεί να διαπιστώνει το νόημα των λόγων τους				
Συγκρίνει, αντιπαραθέτει και ενσωματώνει πληροφορίες από διαφορετικές πηγές.				
Μπορεί να επιλέγει τις πιο αξιόπιστες από τις διαθέσιμες πηγές πληροφόρησης ή συμβουλών.				
Μαθαίνει να αξιοποιεί την ψηφιακή τεχνολογία.				
Μπορεί να δουλέψει από απόσταση με άλλους.				



**ΚΛΙΜΑΚΑ ΕΛΕΓΧΟΥ (CHECKLIST) ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ_ΜΕΜΟΝΩΜΕΝΩΝ
 ΜΑΘΗΤΩΝ/ΤΡΙΩΝ**

Τίτλος Προγράμματος	Ονοματεπώνυμο Μαθητή/ριας			
	Αρχό- μενη	Ανα- πτυσσό- μενη	Ικανο- ποιητική	Εξαι- ρετική
4Cs Δεξιότητες				
Δείχνει αυτοπεποίθηση ότι μπορεί να εκτελεί ποιοτική εργασία				
Συνεργάζεται καλά με άλλους ανθρώπους που έχουν πολλές διαφορετικές απόψεις				
Δείχνει ικανός/ή να παρακολουθεί, να καθορίζει, να ιεραρχεί και να ολοκληρώνει τα καθήκοντά του/της χωρίς άμεση εποπτεία				
Ακούει προσεκτικά τους άλλους				
Μπορεί να αναγνωρίζει πότε ένας σύντροφος χρειάζεται τη βοήθειά του/της				
Προσπαθεί να επιτυγχάνει συναίνεση ώστε να εκπληρώνει τους στόχους της ομάδας				
Οικοδομεί θετικές σχέσεις με άλλους ανθρώπους σε μια ομάδα				
Όταν εργάζεται ως μέλος μιας ομάδας, συμβάλλει στην ομαδική εργασία στον βαθμό που του/της αναλογεί				
Μπορεί να επικοινωνεί με σεβασμό με τα εμπλεκόμενα στη σύγκρουση μέρη				
Μπορεί να βρίσκει εναλλακτικές λύσεις για την επίλυση των συγκρούσεων				
Μπορεί να εξηγεί πώς ο τόνος της φωνής, η οπτική επαφή και η γλώσσα του σώματος συμβάλλουν στην επικοινωνία				
Συγκρίνει, αντιπαραθέτει και ενσωματώνει πληροφορίες από διαφορετικές πηγές.				
Μπορεί να επιλέγει τις πιο αξιόπιστες από τις διαθέσιμες πηγές πληροφόρησης ή συμβουλών.				
Μαθαίνει να αξιοποιεί την ψηφιακή τεχνολογία.				
Μπορεί να δουλέψει από απόσταση με άλλους.				



Περιγραφή ενδεικτικών δραστηριοτήτων για το portfolio μαθητή/-τριας

Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να ζητήσει από τους/τις μαθητές/-ήτριες εναλλακτικά να:

α) δημιουργήσουν ένα συνεχές κείμενο, στο οποίο θα αναφερθούν στη συμμετοχή και συνεισφορά τους στο συγκεκριμένο πρόγραμμα, εστιάζοντας στα δυνατά τους σημεία και επισημαίνοντας τα σημεία στα οποία δυσκολεύτηκαν καθώς και τα αισθήματα που τους δημιούργησε η ιστορία που περιέγραψαν

β) συμπληρώσουν το παρακάτω ενδεικτικό φύλλο.

Επίσης, συνιστάται να επισυναφθούν ενδεικτικά ψηφιακά αποτυπώματα (e-mail, screen-shot, επεξεργασμένο υλικό, το τελικό σενάριο κ.α.), στην έκθεση που θα γράψουν ή στο φύλλο που θα συμπληρώσουν ο/η μαθητής/-ήτρια (λόγω της ψηφιακής επικοινωνίας, η συμμετοχή και συνεισφορά του μαθητή/τριας καταγράφεται και αποδεικνύεται).



Ενδεικτικό Φύλλο για το portfolio του μαθητή/τριας

«Ταξιδεύω» με ασφάλεια!»

Ημερομηνία:

Όνοματεπώνυμο :

Αυτό που μου άρεσε περισσότερο στο συγκεκριμένο πρόγραμμα είναι

.....

επειδή

.....

.....

Το σημαντικότερο που έμαθα είναι

.....

.....

.....

Μου φάνηκε δύσκολο.....

.....

.....

.....

Κατάφερα όμως να

.....

.....

.....

Οι τρεις (3) λέξεις με τις οποίες θα χαρακτήριζα το συγκεκριμένο πρόγραμμα είναι:

.....

Τα τρία (3) συναισθήματα που μου αφήνει η ιστορία που δημιούργησε η ομάδα μου είναι:

Την επόμενη φορά θα ήθελα να καταφέρω να

.....

.....



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΑΡΧΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

1. Η συνεργασία των ομάδων γίνεται μόνο δια ζώσης στις ώρες υλοποίησης των εργαστηρίων.

Σωστό

Λάθος

2. Η συνεργασία των ομάδων γίνεται τόσο δια ζώσης στις ώρες υλοποίησης των εργαστηρίων, όσο και ψηφιακά μέσω της χρήσης εξ αποστάσεως εργαλείων σε χρόνο βολικό για τους μαθητές. (εναλλακτική της 1^{ης})

Σωστό

Λάθος

3. Για την υλοποίηση του προγράμματος καταλληλότερος χώρος θεωρείται:

Η σχολική αίθουσα

Το προαύλιο του σχολείου

Το αμφιθέατρο

Το εργαστήριο πληροφορικής

4. Ο/η εκπαιδευτικός απαιτείται να έχει λογαριασμό στην εφαρμογή Pixton EDU ή σε κάποιο άλλο ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας κόμικς της επιλογής του.

Σωστό

Λάθος

5. Ο/η εκπαιδευτικός ΔΕΝ απαιτείται να έχει λογαριασμό στην εφαρμογή Pixton EDU ή σε κάποιο άλλο ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας κόμικς. (εναλλακτική της 3^{ης})

Σωστό

Λάθος

6. Στην εφαρμογή Pixton EDU ο/η εκπαιδευτικός ΔΕΝ έχει τη δυνατότητα να συνδεθεί με τους κωδικούς που διατηρεί:

στην πλατφόρμα google

στο πανελλήνιο σχολικό δίκτυο – sch

στη Microsoft

στο Facebook



7. Στην εφαρμογή Pixton EDU ο/η εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να συνδεθεί με πολλούς εναλλακτικούς τρόπους όπως με τους κωδικούς του/της στην πλατφόρμα google, στη Microsoft ή στο Facebook. (εναλλακτική της 5^{ης})

Σωστό
Λάθος

ΜΕΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

8. Ποιος από τους παρακάτω ρόλους ΔΕΝ απονέμεται στους μαθητές – μέλη των ομάδων

Πρόεδρος: κατανέμει εργασία στα μέλη της ομάδας και την ελέγχει

Γραμματέα: καταγράφει τα πρακτικά των συναντήσεων

Εκπρόσωπο: παρουσιάζει όσα συζητήσαν και κατέγραψαν

9. Ποιος από τους παρακάτω ρόλους ΔΕΝ απονέμεται στους μαθητές – μέλη των ομάδων (εναλλακτική της 7^{ης})

Γραμματέα: καταγράφει τα πρακτικά των συναντήσεων

Παρουσιαστή: παρουσιάζει στο τέλος τις εργασίες της ομάδας

Εκπρόσωπο: παρουσιάζει όσα συζητήσαν και κατέγραψαν

10. Στις εργασίες του γραμματέα της ομάδας δεν συγκαταλέγεται η καταγραφή:

Των αποφάσεων που ελήφθησαν

Των αναθέσεων έργου που έγιναν

Των ωρών εργασίας των μελών

Της συνεισφοράς των μελών

11. ΔΕΝ συστήνεται η εναλλαγή ρόλων ανάμεσα στους μαθητές της ομάδας για να μη δημιουργείται φασαρία και αναστάτωση.

Σωστό
Λάθος

12. Η κάθε ομάδα δουλεύει για την υλοποίηση ενός κόμικς και την ανάδειξη του καλύτερου μετά από αξιολόγηση.

Σωστό
Λάθος

13. Το σενάριο για τη δημιουργία του κόμικς

δίνεται από έτοιμο από τον/την εκπαιδευτικό

δημιουργείται από τον γραμματέα της ομάδας

δημιουργείται συνεργατικά από όλα τα μέλη της ομάδας

δημιουργείται από τον εκπρόσωπο της ομάδας



ΤΕΛΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

14. Ποιο από τα παρακάτω έργα – ρόλους ΔΕΝ αναλαμβάνει ο/η εκπαιδευτικός κατά τη διεξαγωγή του προγράμματος.
- Να επιβλέπει τις εργασίες των ομάδων και να καθοδηγεί
Να επεξηγεί τις απορίες των μαθητών και να ενθαρρύνει
Να παρατηρεί τον τρόπο εργασίας και να κρίνει το παραδοτέο
Να υποστηρίζει τις εργασίες των ομάδων και να παρέχει ανατροφοδότηση
15. Ο/η εκπαιδευτικός ΔΕ συμμετέχει στην αξιολόγηση - κατάταξη των κόμικς (δεν βαθμολογεί – κατατάσσει).
- Σωστό
Λάθος
16. Ο/η εκπαιδευτικός συμμετέχει στην αξιολόγηση - κατάταξη των κόμικς (βαθμολογεί – κατατάσσει). (εναλλακτική της 15^{ης})
- Σωστό
Λάθος
17. Ποιος από τους παρακάτω χαρακτηρισμούς δεν υπάρχει στην αξιολόγηση στοιχείων του κόμικς (σενάριο, διάλογοι, μη λεκτική επικοινωνία).
- Άριστο
Πολύ καλό
Καλό
Μέτριο
18. Ποιο από τα παρακάτω είδη δραστηριοτήτων ΔΕΝ χρησιμοποιήθηκε στο πρόγραμμα.
- Διάλογος και συνεργασία
Διεκδίκηση και ανάληψη ρόλων
Παρουσίαση και προβολή υλικού
Επικοινωνία και αλληλεπίδραση μαθητών
Επίλυση ασκήσεων