

Πρόγραμμα Καλλιέργειας Δεξιοτήτων



Θεματική	4. Δημιουργώ & Καινοτομώ - Δημιουργική Σκέψη & Πρωτοβουλία	Υποθεματική	Εκπαιδευτική Ρομποτική
ΒΑΘΜΙΑΔΑ/ΤΑΞΕΙΣ	Ε2'		
Τίτλος	Δημιουργικό και ασφαλές διαδίκτυο		
Δεξιότητες στόχευσης εργαστηρίου	Δεξιότητες μάθησης 21ου αιώνα (4cs) Ψηφιακή μάθηση 21ου αιώνα (4cs σε ψηφιακό περιβάλλον) Δεξιότητες της ψηφιακής ιθαγένειας Δεξιότητες της τεχνολογίας Δεξιότητες διαχείρισης των Μέσων		



1^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙ

Βασική φιλοσοφία του δημιουργικού και ασφαλές διαδικτύου.

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα έρθουν σε επαφή με τη βασική φιλοσοφία του δημιουργικού και ασφαλούς διαδικτύου. Ειδικότερα μέσω δραστηριότητας θα καταβληθεί προσπάθεια οι μαθητές/τριες να κατανοήσουν του κινδύνους χρήσης από τα διαδικτυακά παιχνίδια που οδηγούν στο φαινόμενο της δυσλειτουργικής χρήσης του διαδικτύου.

Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)

Χωρίζονται σε ομάδες -Φτιάχνουν μια φανταστική ιστορία : Βρίσκονται μέσα σε ένα κατάσταση ηλεκτρονικών παιχνιδιών . Κάποιος πατέρας προσπαθεί να αγοράσει ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι για τον γιο του . Δεν ξέρει όμως τι πρέπει να προσέξει . Οι μαθητές αναλαμβάνουν ως υπάλληλοι του καταστήματος να τον ενημερώσουν και να τον κατατοπίσουν σωστά.





2° ΕΡΓΑΣΤΗΡΙ Δημιουργικό διαδικτυο

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα γνωρίσουν ψηφιακά εργαλεία με τα οποία μπορούν να δημιουργήσουν τις δικές τους μικρό εφαρμογές που έχουν ψυχαγωγικό και μορφωτικό σκοπό (οπτικός προγραμματισμός)

Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)

Μέσα από τις προϋπάρχουσες γνώσεις τους από το μάθημα της Πληροφορικής συζητούν και ανταλλάσσουν πληροφορίες , εμπειρίες και ιδέες .



3° ΕΡΓΑΣΤΗΡΙ

Αξιολόγηση των πληροφοριών που παίρνουν μέσα από το διαδικτυο

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα εφαρμόσουν διαδικασίες αξιολόγησης (κριτήρια αξιολόγησης) σε διαδικτυακό περιεχόμενο που μπορεί να χρησιμοποιήσουν για μορφωτικούς και ενημερωτικούς σκοπούς.

Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)

Πραγματοποιείται διάλογος με τους/τις μαθητές/τριες με βάση τα παρακάτω ερωτήματα:

- Μια πληροφορία ή μια είδηση που θα διαβάσετε «on line» είναι αληθής;
 - Μπορώ να ξεχωρίσω εάν ένας/μία χρήστης/στρια στο Youtube πληρώνεται για το υλικό που αναρτά, ενώ, παράλληλα, το διαφημίζει ως αξιόπιστο;
 - Όταν θέλω να ενημερωθώ για κάποια γεγονότα ή ειδήσεις, προστρέχω σε κάποιον συγκεκριμένο επίσημο διαδικτυακό δημοσιογραφικό κόμβο (portal) και site (ιστοσελίδες) ή σε ιστολόγια και διάφορα μέσα κοινωνικής δικτύωσης;
- Στη συνέχεια, τους καλεί να αξιολογήσουν κάποιες διαδικτυακές πηγές





4^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙ

Πνευματικά δικαιώματα για ψηφιακό περιεχόμενο

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα γνωρίσουν τι ισχύει για τα πνευματικά δικαιώματα σε σχέση με τη χρήση ψηφιακού διαδικτυακού υλικού τόσο από την πλευρά του δημιουργού όσο και από την πλευρά του χρήστη/στριας

Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)

Δραστηριότητα: Σέβομαι τα πνευματικά δικαιώματα των άλλων, απαιτώ σεβασμό και στις δικές μου δημιουργίες !

Θα γίνουν δραστηριότητες και ενημέρωση στο μάθημα της Πληροφορικής



5^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙ

Αποθετήρια και μαθησιακά αντικείμενα

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα γνωρίσουν τι είναι τα μαθησιακά αντικείμενα (απλά και σύνθετα) και μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν με σχετική παραμετροποίηση παράγοντας νέο ψηφιακό υλικό.

Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)

Δραστηριότητες στο μάθημα της πληροφορικής



6^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙ

Εφαρμογές παρουσίασης και ψηφιακά εμπλουτισμένα βιβλία

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες θα επεξεργαστούν ως ροή (ιστοριοπίνακας) σχεδιάζοντας ένα ψηφιακό εμπλουτισμένο βιβλίο για τη δημιουργικότητα στο διαδίκτυο, την ασφάλεια, τα πνευματικά δικαιώματα, τα μαθησιακά αντικείμενα – αποθετήρια και τις δημιουργικές ψηφιακές εφαρμογές για παιχνίδι και μάθηση.

Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)

Δουλεύουν ανά ομάδες στο μάθημα της πληροφορικής



**7^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙ**

Φτιάχνοντας το ψηφιακό βιβλίο της δημιουργικότητας και της ασφάλειας στο διαδίκτυο Αξιολόγηση

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Σ' αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες σε ένα περιβάλλον δημιουργίας ψηφιακού βιβλίου (ebook) θα δημιουργήσουν ένα ενημερωτικό ψηφιακό εμπλουτισμένο βιβλίο

Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)

Δραστηριότητες στο μάθημα της Πληροφορικής

Εκπαιδευτικό Υλικό/ Συνδέσεις /Βιβλιογραφία