



## **Εκπαιδευτικό Υλικό**

**Για τα Εργαστήρια Δεξιοτήτων με τίτλο:**  
**«Πρόγραμμα Καλλιέργειας Δεξιοτήτων -**  
**Στο Διαδίκτυο τριγυρνάμε την αλήθεια αναζητάμε!**

**Θεματική: Ζω καλύτερα - Ευ Ζην**  
**Υποθεματική: ΥΓΕΙΑ: Διατροφή - Αυτομέριμνα, Ασφάλεια**  
**Τάξη: Νηπιαγωγείο**

**Φορέας:**  
**Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης**  
**Ανατολικής Θεσσαλονίκης**

**Ομάδα εκπόνησης:**  
**Σοφία Χατζηγεωργιάδου Σ.Ε. ΠΕ60 Αν. Θεσ/νικης,**  
**Μαρία Σκορδύλη ΠΕ60, Πηνελόπη Πέζαρου ΠΕ60**

**Έτος σχεδιασμού: 2023-2024**

Περιεχόμενα	
Ψηφιακό Εκπαιδευτικό και Επιμορφωτικό υλικό.....	3
Αναλυτική Περιγραφή εργαστηρίων .....	4
1 <sup>ο</sup> Εργαστήριο - Το διαδίκτυο είναι; .....	4
2 <sup>ο</sup> Εργαστήριο - Εγώ και το διαδίκτυο .....	7
3 <sup>ο</sup> Εργαστήριο - Ψεύτικες ειδήσεις! .....	10
4 <sup>ο</sup> Εργαστήριο - Ας παίξουμε με την Τέχνη!.....	13
5 <sup>ο</sup> Εργαστήριο - Η δική μας ιστορία! .....	16
6 <sup>ο</sup> Εργαστήριο - Μια fake σχολική εφημερίδα!.....	19
7 <sup>ο</sup> Εργαστήριο - Τι μάθαμε για τα νέα στο διαδίκτυο; .....	21
Ερωτηματολόγια / Αξιολόγηση .....	23
Ερωτηματολόγιο Ι ανίχνευσης γνώσεων και ψηφιακών δεξιοτήτων προς γονείς .....	23
Ερωτηματολόγιο ΙΙ ανίχνευσης γνώσεων και ψηφιακών δεξιοτήτων προς μαθητές/τριες.....	25
Κλείδα Αξιολόγησης γνώσεων και δεξιοτήτων των μαθητών/τριών .....	27
Σύγκριση εννοιολογικών χαρτών (αρχικού και τελικού) .....	30
Δημιουργία ψηφιακού συνεργατικού βιβλίου και εφημερίδας .....	30
Φύλλα εργασίας.....	31
Φύλλο Εργασίας 1 .....	32
Φύλλο Εργασίας 2 .....	33
Φύλλο Εργασίας 3 .....	35
Φύλλο Εργασίας 4 .....	36
Βιβλιογραφία - Δικτυογραφία.....	37

## Ψηφιακό Εκπαιδευτικό και Επιμορφωτικό υλικό

- ΙΕΠ (2015). Οδηγός για τον εκπαιδευτικό «Εργαλεία Σύγχρονης Προσέγγισης της Διαφοροποιημένης Παιδαγωγικής». Νηπιαγωγείο. (Επιμορφωτικό υλικό). [https://iep.edu.gr/images/IEP/EPISTIMONIKI\\_YPIRESIA/Epist\\_Grafeia/Graf\\_Ereynas\\_B/2018/Odigo\\_i\\_Diafor\\_Didaskalia/Odigos\\_diaf\\_Nipiagogeio.pdf](https://iep.edu.gr/images/IEP/EPISTIMONIKI_YPIRESIA/Epist_Grafeia/Graf_Ereynas_B/2018/Odigo_i_Diafor_Didaskalia/Odigos_diaf_Nipiagogeio.pdf)
- ΙΕΠ (2017). Οδηγός εκπαιδευτικού για την περιγραφική αξιολόγηση στο νηπιαγωγείο. (Επιμορφωτικό υλικό). [http://www.iep.edu.gr/images/IEP/EPISTIMONIKI\\_YPIRESIA/Epist\\_Monades/A\\_Kyklos/Evaluation/2017/1\\_Perigrafiki\\_NIPIAGOGGIO.pdf](http://www.iep.edu.gr/images/IEP/EPISTIMONIKI_YPIRESIA/Epist_Monades/A_Kyklos/Evaluation/2017/1_Perigrafiki_NIPIAGOGGIO.pdf)
- ΙΤΕ (2022). Βίντεο παραπληροφόρηση. (Επιμορφωτικό υλικό). <https://saferinternet4kids.gr/disinformation/>
- ΙΤΕ (2022). Ενημερωτικό φυλλάδιο για την παραπληροφόρηση. (Επιμορφωτικό υλικό). <https://saferinternet4kids.gr/wp-content/uploads/2018/02/fake-news-per-page.pdf>
- ΙΤΕ (2024). Ψηφιακή πολιτεϊότητα. (Επιμορφωτικό υλικό). <https://saferinternet4kids.gr/nea/digitalcitizenship/>
- ΙΤΕ (2022). Παρουσίαση παραπληροφόρηση (Εκπαιδευτικό υλικό). [https://saferinternet4kids.gr/parousiaseis/be\\_internet\\_detective/](https://saferinternet4kids.gr/parousiaseis/be_internet_detective/)
- ΙΤΕ (2022). Ο @Παπάκης Ντεντέκτιβ». (Εκπαιδευτικό υλικό). <https://saferinternet4kids.gr/vivlia/o-papakis-detective/>
- Πίνακας του ζωγράφου Eugene de Blaas «Φιλικά κουτσομπολιά» (The Friendly Gossips) (έτος 1901, λάδι σε καμβά). (Εκπαιδευτικό υλικό). [https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Eugene\\_de\\_Blaas\\_The\\_Friendly\\_Gossips.jpg](https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Eugene_de_Blaas_The_Friendly_Gossips.jpg) (This is a file from the Wikimedia Commons, Ημερομηνία Προσπέλασης 8-3-2024).
- Vuorikari, R., Kluzer, S. & Punie, Y. (2023). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens* [DigComp 2.2: Το ευρωπαϊκό πλαίσιο για την ψηφιακή ικανότητα των πολιτών. Μετάφραση: Γενική Γραμματεία Ψηφιακής Διακυβέρνησης και Απλούστευσης Διαδικασιών, Υπουργείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης. Η πρωτότυπη έκδοση δημοσιεύθηκε το 2022]. (Επιμορφωτικό υλικό). [https://www.secdigital.gov.gr/wp-content/uploads/2023/06/DIGCOMP\\_1-18\\_5\\_23-fin.pdf](https://www.secdigital.gov.gr/wp-content/uploads/2023/06/DIGCOMP_1-18_5_23-fin.pdf) (Ημερομηνία προσπέλασης 10-03-2024).

## Αναλυτική Περιγραφή εργαστηρίων

### 1<sup>ο</sup> Εργαστήριο - Το διαδίκτυο είναι;

#### Φάση 1: ΕΡΩΤΗΣΗ

Οι μαθητές/τριες διερευνούν ερωτήματα σχετικά με το θέμα του διαδικτύου και τη χρήση των ψηφιακών συσκευών. Διαμορφώνεται η ερευνητική συνθήκη με την κατάλληλη πρόκληση του ενδιαφέροντος των μαθητών/τριών και ξεκινά η μαθησιακή διαδικασία με την υπογραφή του διδακτικού συμβολαίου.

#### Στόχοι:

- Εισαγωγή στο θέμα της υπεύθυνης χρήσης του διαδικτύου και των ψηφιακών συσκευών.
- Δημιουργία ενός θετικού μαθησιακού κλίματος.
- Διαμόρφωση διδακτικού συμβολαίου με τους/τις μαθητές/τριες.
- Συλλογή ατομικών δεδομένων για τις γνώσεις και τις ψηφιακές δεξιότητες μαθητών/τριών και γονέων.

**Διάρκεια:** 3 διδακτικές ώρες Νηπιαγωγείου

#### Εκπαιδευτικά Υλικά και Ψηφιακά Εργαλεία:

- Μαρκαδόροι και Χαρτόνι/χαρτί του μέτρου για δημιουργία έντυπου συμβολαίου/αφίσας.
- Η/Υ και λογισμικό δημιουργίας ψηφιακών αφισών για δημιουργία συμβολαίου/ αφίσας π.χ. Canva <https://www.canva.com/> (ελεύθερο με εγγραφή ως εκπαιδευτικός), Postermywall <https://www.postermywall.com/>.
- Ερωτηματολόγιο Ι ανίχνευσης γνώσεων και ψηφιακών δεξιοτήτων προς γονείς (Βλ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ- Αξιολόγηση).
- Ερωτηματολόγιο ΙΙ ανίχνευσης γνώσεων και ψηφιακών δεξιοτήτων προς μαθητές/τριες (Βλ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ -Αξιολόγηση).

#### Διδακτικές δραστηριότητες:

##### 1. Εισαγωγή

Καλωσόρισμα: Ο/Η εκπαιδευτικός υποδέχεται τους/τις μαθητές/τριες και παρουσιάζει το θέμα ίσως με αφορμή το προσωπικό του/της κινητό τηλέφωνο ή μια είδηση που διάβασε ή κάτι που συνέβη με τη σύνδεση στο διαδίκτυο του σχολείου και ποιες δυσκολίες μπορεί να προκύψουν από αυτή τη βλάβη.

Γνωστική προετοιμασία: Ξεκινά η συζήτηση για το διαδίκτυο και τις ψηφιακές συσκευές θέτοντας γενικές ερωτήσεις, όπως: Έχουν δει; Πού και Πότε; Πώς χρησιμοποιούν τα κινητά τηλέφωνα; Τι γνωρίζουν το διαδίκτυο (ίντερνετ);

Ψυχολογική προετοιμασία: Δημιουργείται ένα κλίμα εμπιστοσύνης και ασφάλειας και δίνεται έμφαση στη σημασία της ειλικρινούς επικοινωνίας. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να μιλήσουν ελεύθερα και να εκφράσουν τις εμπειρίες τους. Είναι σημαντικό να δημιουργηθεί ένα θετικό και ασφαλές περιβάλλον, όπου οι μαθητές/τριες θα νιώθουν άνετα να εκφραστούν.

## **2. Δημιουργία διδακτικού συμβολαίου**

Ο/Η εκπαιδευτικός συζητά με τους/τις μαθητές/τριες σχετικά με το θέμα της σημαντικότητας του διαδικτύου στην επικοινωνία και καθορίζονται οι κανόνες ομαδικής εργασίας για αυτό. Συνδιαμορφώνουν το διδακτικό συμβόλαιο της τάξης. Οι μαθητές/τριες παρακινούνται να σκεφτούν ιδέες για μια αφίσα με το διδακτικό συμβόλαιο, είτε έντυπη είτε ψηφιακή. Ξεκινούν να την προετοιμάζουν συνεργατικά, όπως επιλέγουν.

## **3. Ολοκλήρωση της αφίσας και χορήγηση ερωτηματολογίων**

Εφόσον έχει ολοκληρωθεί η αφίσα, ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τους/τις μαθητές/τριες να την υπογράψουν ως ένδειξη δέσμευσης. Εάν είναι σε ψηφιακή μορφή καλό είναι να εκτυπωθεί, ώστε να υπογραφεί και να αναρτηθεί μέσα στην αίθουσα ως υπενθύμιση των δράσεων που έπονται για το διαδίκτυο, αλλά και των κανόνων εργασίας στην ολομέλεια αλλά και στις ομάδες που θα δημιουργούνται για τις συνεργατικές εργασίες.

Πραγματοποιείται η χορήγηση του ερωτηματολογίου σε μαθητές/τριες. Ο/Η εκπαιδευτικός ασχολείται σε πλαίσιο ατομικής συζήτησης με κάθε έναν/μία μαθητή/τρια. Αφιερώνει χρόνο στα παιδιά να μιλήσουν εξατομικευμένα για την προσωπική τους εμπειρία με το διαδίκτυο και τις ψηφιακές συσκευές. Παράλληλα αποστέλλεται το ερωτηματολόγιο προς τους γονείς μαζί με τη σχετική ενημέρωση για το Πρόγραμμα Εργαστηρίων Δεξιοτήτων που υλοποιείται.

### **Σημείωση:**

Η υλοποίηση του εργαστηρίου προϋποθέτει την ενεργό συμμετοχή τόσο των μαθητών/τριών όσο και των γονέων. Η συνεργασία και η επικοινωνία μεταξύ σχολείου και οικογένειας είναι απαραίτητη για την επίτευξη των επιθυμητών αποτελεσμάτων.

Τα αποτελέσματα από τη συλλογή δεδομένων μέσω των ερωτηματολογίων θα βοηθήσουν να σχεδιαστεί αποτελεσματικά η διδακτική πορεία, καθώς θα έχουν αποτυπωθεί οι γνώσεις και οι εμπειρίες των οικογενειών των μαθητών/τριών. Επίσης, στη λήξη του προγράμματος μπορεί να οργανωθεί μία συνάντηση με τους γονείς με σκοπό την παρουσίαση των συνεργατικών παραδοτέων των παιδιών αλλά και των αποτελεσμάτων των δύο

ερωτηματολογίων γονέων και μαθητών/τριων. Η σύγκριση των απαντήσεων των γονέων με αυτές των παιδιών προκαλεί το ενδιαφέρον στους γονείς και αποτελεί ένα σημαντικό κίνητρο για την συμμετοχή τους.

## 2<sup>ο</sup> Εργαστήριο - Εγώ και το διαδίκτυο

### **Φάση 2: ΥΠΟΘΕΣΗ/ΑΠΟΔΕΙΞΗ**

Οι μαθητές/τριες δίνουν προτεραιότητα στη συλλογή στοιχείων σε σχέση με τους τρόπους χρήσης του διαδικτύου και των ψηφιακών συσκευών. Παρατηρούν και μοιράζονται στην ολομέλεια τη χρήση στο οικογενειακό τους περιβάλλον, τις συνθήκες και τους κανόνες που εφαρμόζονται, καταγράφουν, συγκρίνουν και αναρωτιούνται.

#### **Στόχοι:**

- Να καταγράφουν οι μαθητές/τριες τις γνώσεις και τις εμπειρίες τους σχετικά με το διαδίκτυο.
- Να αναπτύξουν κριτική σκέψη και δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού.
- Να εργαστούν ομαδοσυνεργατικά και να επικοινωνήσουν τις σκέψεις τους.
- Να θέσουν ομαδικούς στόχους για τη μελλοντική μελέτη του θέματος "Ψευδείς ειδήσεις".

**Διάρκεια:** 3 διδακτικές ώρες Νηπιαγωγείου

#### **Εκπαιδευτικά Υλικά και Ψηφιακά Εργαλεία:**

- Μαρκαδόροι και Χαρτόνι/χαρτί του μέτρου για δημιουργία έντυπου εννοιολογικού χάρτη.
- Διαδραστικός πίνακας ή προβολικό σύστημα για δημιουργία ψηφιακού εννοιολογικού χάρτη.
- Λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης (Coggle.it <https://coggle.it/>, Popplet <https://www.popplet.com/>, Spiderscribe <https://www.spiderscribe.net/>).
- Φύλλο Εργασίας 1: «Τι κάνω στο σπίτι με τη συσκευή μου;» (Βλ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ- ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ- Φύλλα Εργασίας).

#### **Διδακτικές δραστηριότητες:**

##### **1. Εννοιολογική χαρτογράφηση:**

Ο/Η εκπαιδευτικός ξεκινά την ομαδική συζήτηση με θέμα «Τι γνωρίζω για το διαδίκτυο και πώς το χρησιμοποιώ;». Αξιοποιείται η πρακτική της ιδεοθύελλας, με ερωτήσεις-απαντήσεις ώστε να ενισχυθεί η εμπλοκή των παιδιών και να διευκολυνθεί η έκφραση των απόψεων των ιδεών και των εμπειριών τους.

Ο αρχικός εννοιολογικός χάρτης έχει στόχο τη διερεύνηση της προηγούμενης γνώσης και εμπειρίας των παιδιών για το θέμα, σε επίπεδο τάξης. Είναι η πρώτη αναστοχαστική δραστηριότητα των μαθητών/τριών, η οποία εγείρει μεταγνωστικές διεργασίες κριτικής σκέψης.

Προτείνονται οι ακόλουθες ερωτήσεις που κατευθύνουν την εκπαιδευτική διαδικασία:

##### **Ερωτήσεις δημιουργίας αρχικού εννοιολογικού χάρτη**

1. Τι είναι διαδίκτυο (ίντερνετ);

2. Τι συσκευές έχετε στο σπίτι (π.χ. τάμπλετ, κινητό, Η/Υ, κονσόλα PlayStation);
3. Ποιανού είναι οι συσκευές; Ποιες χρησιμοποιείτε συνήθως;
4. Τι κάνουμε με τις συσκευές μας στο διαδίκτυο (ίντερνετ);
5. Τι πρέπει να προσέχουμε όταν χρησιμοποιούμε τις συσκευές μας;
6. Τι πρέπει να προσέχουμε όταν χρησιμοποιούμε το διαδίκτυο (ίντερνετ);
7. Τι θα είχε ενδιαφέρον να ψάξουμε για τις πληροφορίες στο διαδίκτυο (ίντερνετ) και για τις συσκευές μας;

Οι ιδέες των μαθητών/τριών καταγράφονται σε έναν εννοιολογικό χάρτη, πάνω σε χαρτί του μέτρου με χρωματιστούς μαρκαδόρους ή εφόσον υπάρχει στον διαδραστικό πίνακα με χρήση προβολικού συστήματος και λογισμικά όπως: Coggleit, Popplet ή Spiderscribe.

## **2. Ομαδοσυνεργατική εργασία:**

Οι μαθητές/τριες χωρίζονται σε ζεύγη ή σε μικρές ομάδες μικτών ικανοτήτων και απαντούν με ζωγραφική στο Φύλλο Εργασίας 1 «Τι κάνω στο σπίτι με τη συσκευή μου;». Τα παιδιά αξιοποιούν τα υλικά ζωγραφικής που επιλέγουν και αποτυπώνουν με ζωγραφική τις δραστηριότητες που πραγματοποιούν στο διαδίκτυο και τον τρόπο που χρησιμοποιούν την ψηφιακή τους συσκευή στο σπίτι. Η διαφοροποίηση του αποτελέσματος και η διαθεματική προσέγγιση σε επίπεδο καλλιτεχνικής έκφρασης επιτρέπει σε όλα τα παιδιά να επεξεργαστούν το ερώτημα με διαφορετικό τρόπο αλλά και να αποδώσουν διαφοροποιημένα την απάντησή τους. Δίνεται η ευκαιρία σε όλους/ες τους/τις μαθητές/τριες να συμμετάσχουν ανεξαρτήτως επιπέδου δεξιοτήτων προφορικού λόγου και ομιλίας. Στο τέλος, οι ομάδες παρουσιάζουν την εργασία τους στην ολομέλεια.

## **3. Ανάλυση ερωτηματολογίων:**

Στη δραστηριότητα αυτή γίνεται καταγραφή των βασικών συμπερασμάτων σε σχέση με τις γνώσεις, τις εμπειρίες και τις απορίες των μαθητών/τριών για το διαδίκτυο. Παρουσιάζονται στα παιδιά τα βασικά αποτελέσματα του ερωτηματολογίου που τους χορηγήθηκε και διαμορφώνεται η στοχοθεσία των επόμενων δραστηριοτήτων. Μέσα από τη συζήτηση φτάνουμε στα ερωτήματα των παιδιών για το διαδίκτυο. Τι θέλουμε να μάθουμε για τα νέα που κυκλοφορούν στο διαδίκτυο; Είναι όλα όσα διαβάζουμε αληθινά; Μήπως υπάρχουν και ψεύτικα νέα; Πώς μπορούμε να τα ξεχωρίσουμε; Ερωτήσεις όπως αυτές θα αποτελούν τους άξονες της διερευνητικής πορείας.

## **Σημείωση:**

Η διδακτική πρόταση μπορεί να προσαρμοστεί στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριων. Είναι σημαντικό να προωθηθεί η ενεργός συμμετοχή και η εμπλοκή τους. Η



χρήση διαφορετικών μεθόδων διδασκαλίας (συζήτηση στην ολομέλεια με ερωτοαπαντήσεις και ιδεοθύελλα, ομαδοσυνεργατική εργασία, διαθεματική προσέγγιση, χρήση ΤΠΕ) συμβάλλει στην ενεργό συμμετοχή και στην καλύτερη κατανόηση των μαθητών/τριών.

### 3<sup>ο</sup> Εργαστήριο - Ψεύτικες ειδήσεις!

#### **Φάση 3: ΑΝΑΛΥΣΗ**

Οι μαθητές/τριες επεξεργάζονται και αναλύουν τα στοιχεία από διαφορετικές πηγές. Παρατηρούν και αναλύουν την προσωπική χρήση των ψηφιακών συσκευών τους και του διαδικτύου, πληροφορούνται για τους κινδύνους των ψευδών ειδήσεων μέσα από την παιδική λογοτεχνία και αποκτούν στάσεις κριτικής αναθεώρησης των διαδικτυακών πληροφοριών.

#### **Στόχοι:**

- Να γνωρίσουν οι μαθητές/τριες το φαινόμενο των ψευδών ειδήσεων και της παραπληροφόρησης.
- Να αναπτύξουν κριτική σκέψη και δεξιότητες ανάλυσης και αξιολόγησης πληροφοριών.
- Να μάθουν πώς να εντοπίζουν και να αποφεύγουν ψευδείς ειδήσεις.

#### **Εκπαιδευτικά Υλικά και Ψηφιακά Εργαλεία:**

- Βιβλίο: "Ο @Παπάκης Ντεντέκτιβ" <https://saferinternet4kids.gr/vivlia/o-papakis-detective/>.
- Βιβλίο: "Το κοτοπουλάκι που νόμιζε ότι θα πέσει ο ουρανός", εκδόσεις LADYBIRDS BOOKS LTD (Προαιρετικά).
- Χαρτί του μέτρου και μαρκαδόροι για δημιουργία έντυπου «Χάρτη της ιστορίας».
- Διαδραστικός πίνακας ή προβολικό σύστημα για δημιουργία ψηφιακού «Χάρτη της ιστορίας».
- Παρουσίαση ITE: [https://saferinternet4kids.gr/parousiaseis/be\\_internet\\_detective/](https://saferinternet4kids.gr/parousiaseis/be_internet_detective/)

**Διάρκεια:** 3 διδακτικές ώρες Νηπιαγωγείου

#### **Διδακτικές δραστηριότητες:**

##### **1. Ανάγνωση ιστορίας**

Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους/στις μαθητές/τριες το ψηφιακό βιβλίο "Ο @Παπάκης Ντεντέκτιβ". Προαιρετικά, μπορεί να αξιοποιηθεί και το βιβλίο "Το κοτοπουλάκι που νόμιζε ότι θα πέσει ο ουρανός". Σε αυτή τη δραστηριότητα τα παιδιά πρέπει να κατανοήσουν το τεράστιο πλήθος των πληροφοριών που δεχόμαστε καθημερινά από την επαφή μας με το διαδίκτυο. Αυτή η πληθώρα των πηγών που παρέχουν πολλαπλές πληροφορίες δεν είναι απαραίτητα ασφαλής. Υπάρχουν πληροφορίες ψευδείς που δεν μας βοηθούν στη διερεύνηση και στη μάθησή μας. Επομένως, θα πρέπει να συνδέσουν το αίτιο (πλήθος πληροφοριών) με το αποτέλεσμα (πιθανά ψευδής πληροφορίες που οδηγούν σε αποτυχία ορθής πληροφόρησης και μάθησης).

## 2. Ανάλυση ιστορίας

Στο επόμενο βήμα, οι μαθητές/τριες αναλύουν την ιστορία που παρουσιάστηκε και διαμορφώνουν στην ολομέλεια ομαδικά τον «Χάρτη της ιστορίας». Καταγράφονται τα βασικά στοιχεία της ανάλυσης με τη στρατηγική της Γραμματικής των Ιστοριών, απαντώντας στις ακόλουθες ερωτήσεις:

- ο Ποιοι είναι οι ήρωες; *Ο @Παπάκης Ντεντέκτιβ / Το κοτοπουλάκι*
- ο Πού συμβαίνει η ιστορία και πότε; *Διαδίκτυο / Φάρμα τη σύγχρονη εποχή*
- ο Ποιο είναι το πρόβλημα του πρωταγωνιστή; *Η διάδοση ψευδών ειδήσεων και η παραπληροφόρηση*
- ο Ποια είναι τα συναισθήματά του; *Φόβος, ανησυχία, σύγχυση*
- ο Ποια είναι η λύση και η δράση του ήρωα; *Κριτική σκέψη, επαλήθευση πληροφοριών, αναζήτηση αξιόπιστων πηγών*
- ο Ποια είναι η μελλοντική δράση του ήρωα; *Διάδοση γνώσεων και ευαισθητοποίηση για την καταπολέμηση των ψευδών ειδήσεων*

Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με την καταγραφή των στοιχείων και ως επέκταση θα μπορούσε να δοθεί η οδηγία στους/στις μαθητές/τριες να ζωγραφίσουν τους ήρωες της ιστορίας. Αυτό θα βοηθούσε στην καλύτερη εμπέδωση και απομνημόνευση των βασικών συστατικών της ιστορίας.

## 3. Συζήτηση

Στην επόμενη δραστηριότητα μπορεί να αξιοποιηθεί η παρουσίαση [https://saferinternet4kids.gr/parousiaseis/be\\_internet\\_detective/](https://saferinternet4kids.gr/parousiaseis/be_internet_detective/) και μέσω αυτής να ξεκινήσει σχετική συζήτηση. Οι μαθητές/τριες μπορούν να απαντήσουν συνδέοντας την παρουσίαση με την ιστορία που έχουν ήδη αναλύσει, στα εξής:

- ο Πώς ο @Παπάκης Ντεντέκτιβ εντόπισε τις ψευδείς ειδήσεις;
- ο Ποιες συμβουλές μπορούμε να πάρουμε από την ιστορία;
- ο Τι μπορούμε να κάνουμε για να αποφύγουμε τις ψεύτικες ειδήσεις και πληροφορίες;

Μέσα από τη συζήτηση, τα παιδιά κατανοούν με βιωματικό τρόπο την έννοια των ψευδών ειδήσεων «μπαίνοντας στη θέση» του @Παπάκη που προσπαθούσε να γράψει την καλύτερη εργασία και εμπιστεύτηκε τις πληροφορίες που ανέσυρε από το διαδίκτυο. Η δραστηριότητα μπορεί να κλείσει με την προτροπή οι μαθητές/τριες να ζωγραφίσουν μια ψευδή είδηση που διάβασε ο @Παπάκης στο διαδίκτυο και ξεγελάστηκε.

**Σημείωση:**

Η επιλογή της ιστορίας και οι δραστηριότητες μπορούν να προσαρμοστούν ανάλογα με τη σύνθεση της ομάδας, τα ενδιαφέροντα και το επίπεδο γνώσεων των μαθητών/τριών.

## 4ο Εργαστήριο - Ας παίξουμε με την Τέχνη!

### **Φάση 4: ΕΞΗΓΗΣΗ**

Οι μαθητές/τριες διαμορφώνουν εξηγήσεις βασισμένες σε επιστημονικά κριτήρια αξιοποιώντας την Τέχνη ως γνωστικό εργαλείο. Επιχειρηματολογούν για την ανθρώπινη δραστηριότητα και υποστηρίζουν τις θέσεις τους. Πώς επιδρά το διαδίκτυο και η χρήση των ψηφιακών συσκευών στις σχέσεις των ανθρώπων και γενικότερα στο κοινωνικό περιβάλλον;

#### **Στόχοι:**

- Να καλλιεργήσουν οι μαθητές/τριες την κριτική σκέψη και την ικανότητα ανάλυσης οπτικών πληροφοριών μέσω του έντεχνου συλλογισμού.
- Να προβληματιστούν για τη μετάδοση πληροφοριών, αληθινών ή ψευδών μηνυμάτων, στο παρελθόν και στο παρόν.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας συνεργασίας και δημιουργικότητας.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες του Νου μέσω ρουτινών σκέψης.

**Διάρκεια:** 3 διδακτικές ώρες Νηπιαγωγείου

#### **Εκπαιδευτικά Υλικά και Ψηφιακά Εργαλεία:**

- Πίνακα του Eugene de Blaas «Φιλικά κοτσομπολιά» (The Friendly Gossips) [https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Eugene\\_de\\_Blaas\\_The\\_Friendly\\_Gossips.jpg](https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Eugene_de_Blaas_The_Friendly_Gossips.jpg). (Βλ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ- ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ- Φύλλα Εργασίας).
- Μαρκαδόροι, κηρομπογιές, μολύβια.
- Φύλλο Εργασίας 2 «Τι μπορεί να συζητούν οι κυρίες στον πίνακα; Τι μπορεί να σκέφτεται ο κύριος στον πίνακα;» (Βλ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ- ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ- Φύλλα Εργασίας).
- Υλικά καθημερινής χρήσης του Νηπιαγωγείου από τη «γωνιά της μεταμφίεσης» π.χ. καπέλο, κιθάρα, ποδιές, μακριές φούστες, γιλέκο.
- Φωτογραφική μηχανή ή Τάμπλετ.

#### **Διδακτικές δραστηριότητες:**

##### **1. Παρατήρηση και ανάλυση του πίνακα:**

Οι μαθητές/τριες στην ολομέλεια παρατηρούν προσεκτικά τον πίνακα «Φιλικά Κοτσομπολιά» (The Friendly Gossips) του Eugene de Blaas και τον περιγράφουν, ανακαλύπτοντας στοιχεία που αφορούν στην εποχή που φιλοτεχνήθηκε, όπως ρούχα, κόμμωση των προσώπων του πίνακα, αντικείμενα στον χώρο κτλ. Ο/Η εκπαιδευτικός αξιοποιεί τη ρουτίνα σκέψης «Βλέπω-Σκέφτομαι-Αναρωτιέμαι»:

**Βλέπω:** Τι βλέπετε στον πίνακα; Ποια είναι τα πρόσωπα; Τι κάνουν; Πώς νιώθουν;

**Σκέφτομαι:** Τι μπορεί να συζητούν οι κυρίες; Τι μπορεί να σκέφτεται ο κύριος;

**Αναρωτιέμαι:** Πώς μεταδίδονταν οι πληροφορίες στην εποχή που απεικονίζει ο πίνακας; Πώς μεταδίδονται οι πληροφορίες σήμερα; Πώς μπορούμε να διακρίνουμε αληθινές από ψευδείς πληροφορίες;

Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με τις ιδέες των παιδιών στα προηγούμενα ερωτήματα και μία υπενθύμιση της ιστορίας του @Παπάκη που ξεγελάστηκε με πληροφορίες που βρήκε στο διαδίκτυο. Επιχειρείται σύνδεση με τις γνώσεις και δεξιότητες που κατέκτησαν στο προηγούμενο εργαστήριο.

## **2. Ομαδοσυνεργατική εργασία:**

Σε αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες χωρίζονται σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες μικτών ικανοτήτων και ασχολούνται με το Φύλλο Εργασίας 2 «Τι μπορεί να συζητούν οι κυρίες στον πίνακα; Τι μπορεί να σκέφτεται ο κύριος στον πίνακα;», το οποίο περιλαμβάνει ερωτήματα σχετικά με τις σκέψεις και τα συναισθήματα των προσώπων στον πίνακα. Τα παιδιά επιλέγουν το υλικό ζωγραφικής που επιθυμούν και αποτυπώνουν τις ιδέες τους σχετικά με τις σκέψεις και τα συναισθήματα των προσώπων του πίνακα. Κάθε ομάδα παρουσιάζει στην ολομέλεια τις εργασίες και τις απόψεις της. Μετά τις παρουσιάσεις διαμορφώνεται μία συζήτηση με αφορμή τα εξής ερωτήματα:

- Πώς μεταδίδονταν νέα και πληροφορίες παλιά και πώς μεταδίδονται σήμερα;
- Τι πρέπει να προσέχουμε στις πληροφορίες που λαμβάνουμε και μοιραζόμαστε;
- Πώς μπορούμε να ξέρουμε ότι οι πληροφορίες που διαδίδουμε είναι αληθινές;

Τα αναμενόμενα συμπεράσματα μέσω της συζήτησης έχουν ως εξής:

- Η τεχνολογία σήμερα προσφέρει δυνατότητες μετάδοσης μιας πληροφορίας μέσω της άμεσης επικοινωνίας.
- Τα ψηφιακά μέσα επικοινωνίας μας επιτρέπουν να εκφραζόμαστε, μα συχνά κάποια από τα μηνύματα που λαμβάνουμε υπερβάλλουν ή είναι ψευδή. Αυτό πέρα από λάθος μπορεί να οδηγήσει και σε πολύ αρνητικά αποτελέσματα και εσφαλμένα συμπεράσματα.
- Είμαστε υπεύθυνοι για τα μηνύματα που λέμε ή στέλνουμε στους άλλους ανθρώπους και γι' αυτό πρέπει να είμαστε σίγουροι ότι είναι αληθινά και ευγενικά.

#### **4. Αναπαράσταση του πίνακα:**

Σε αυτή τη δραστηριότητα τα παιδιά αναπαριστούν τον πίνακα «Φιλικά Κουτσομπολιά» (The Friendly Gossips) του Eugene de Blaas με τη μέθοδο της Παγωμένης Εικόνας. Χωρίζονται σε ομάδες μικτών ικανοτήτων των τεσσάρων (ένα αγόρι και τρία κορίτσια) και επιλέγουν ρούχα από τη «γωνιά της μεταμφίεσης», ώστε να μεταμφιεστούν στα πρόσωπα του πίνακα. Διαμορφώνουν το σκηνικό αξιοποιώντας τα έπιπλα της τάξης και αναπαριστούν τον πίνακα ποζάροντας σαν Παγωμένη Εικόνα. Ο/Η εκπαιδευτικός φωτογραφίζει τα παιδιά για να αποτυπώσει τη δράση τους. Σε περίπτωση που υπάρχει Τάμπλετ στο Νηπιαγωγείο, θα μπορούσαν να τραβήξουν τις φωτογραφίες τα ίδια τα παιδιά και να εμπλακούν περισσότερο ενεργητικά στη δράση, αλλά και στη χρήση ψηφιακού εργαλείου. Κάθε φορά μπορεί να αναλαμβάνει ένας/μια μαθητής/τρια το ρόλο του φωτογράφου στις ομάδες.

## 5<sup>ο</sup> Εργαστήριο - Η δική μας ιστορία!

### **Φάση 5: ΣΥΝΔΕΣΗ**

Οι μαθητές/τριες συνδέουν τις εξηγήσεις τους με την επιστημονική γνώση και τα δεδομένα. Μέσω της Τέχνης εκφράζουν τις νέες γνώσεις, εμπειρίες και συναισθήματα για το θέμα της ασφαλούς πλοήγησης και χρήσης του διαδικτύου.

#### **Στόχοι:**

- Να καλλιεργήσουν οι μαθητές/τριες δεξιότητες μάθησης (4Cs) συνεργασία, επικοινωνία, δημιουργικότητα, κριτική σκέψη.
- Να καλλιεργήσουν οι μαθητές/τριες δεξιότητες δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου.
- Να καλλιεργήσουν ψηφιακές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, αξιοποιώντας δημιουργικά τις ψηφιακές τεχνολογίες για την οπτικοποίηση και ψηφιοποίηση της ιστορίας.

**Διάρκεια:** 3 διδακτικές ώρες Νηπιαγωγείου

#### **Εκπαιδευτικά Υλικά και Ψηφιακά Εργαλεία:**

- Χαρτί του μέτρου και μαρκαδόροι για δημιουργία έντυπου «Χάρτη της ιστορίας».
- Διαδραστικός πίνακας ή προβολικό σύστημα για δημιουργία ψηφιακού «Χάρτη της ιστορίας».
- Φύλλο Εργασίας 3 «Ποια σκηνή της ιστορίας μου άρεσε περισσότερο και γιατί;» (Βλ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ- ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ- Φύλλα Εργασίας).
- Ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας και έκφρασης για Η/Υ π.χ. Tuxpaint <https://tuxpaint.org/?lang=el> GR ή για Τάμπλετ π.χ. Coloring Games
- Διάφορα είδη ζωγραφικής και χαρτιά (σε περίπτωση που δεν υπάρχει δυνατότητα αξιοποίησης Η/Υ ή Τάμπλετ για την εικονογράφηση).
- Ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας ψηφιακών βιβλίων Story Jumper <https://www.storyjumper.com/> , Book Creator <https://bookcreator.com/> .

#### **Διδακτικές δραστηριότητες:**

##### **1. Συνεργατική συγγραφή ιστορίας:**

Οι μαθητές/τριες παρακινούνται να δημιουργήσουν τη δική τους ιστορία για τις ψευδείς ειδήσεις του διαδικτύου. Ο ήρωας που θα φανταστούν και θα περιγράψουν οι μαθητές/τριες αντιμετωπίζει ένα πρόβλημα βλέποντας κάτι ψευδές στο διαδίκτυο. Θα πρέπει να επιστρατεύσουν τη φαντασία τους και να αξιοποιήσουν γνώσεις που κατέκτησαν και δεξιότητες που ανέπτυξαν στα προηγούμενα εργαστήρια, ώστε να εμπλουτίσουν τη μαθησιακή εμπειρία



τους και να εμπεδώσουν το ζήτημα της παραπληροφόρησης. Η ιστορία μπορεί να διαμορφωθεί ομαδικά στην ολομέλεια με ιδεοθύελλα, καταγράφοντας τα βασικά στοιχεία της ιστορίας βάσει της Γραμματικής των Ιστοριών. δημιουργώντας τον «Χάρτη της ιστορίας», Τα παιδιά απαντούν στις ακόλουθες ερωτήσεις:

- ο Ποιοι είναι οι ήρωες;
- ο Πού συμβαίνει η ιστορία και πότε;
- ο Ποιο είναι το πρόβλημα του πρωταγωνιστή;
- ο Ποια είναι τα συναισθήματά του;
- ο Ποια είναι η λύση και η δράση του ήρωα;
- ο Ποια είναι η μελλοντική δράση του ήρωα;

Άλλος τρόπος δημιουργίας της συνεργατικής ιστορίας είναι η επεξεργασία της σε ομάδες παιδιών μικτών ικανοτήτων, όπου κάθε ομάδα θα απαντήσει σε μία ερώτηση διαμορφώνοντας ένα κοινό τελικό αποτέλεσμα. Σε περίπτωση που στο Νηπιαγωγείο υπάρχουν περισσότερα από ένα τμήματα η ιστορία μπορεί να δομηθεί συνεργατικά από τα τμήματα. Το 1<sup>ο</sup> τμήμα ξεκινά την ιστορία και τη συνεχίζουν τα υπόλοιπα τμήματα διαμορφώνοντας ένα συνεκτικό τελικό αποτέλεσμα.

## **2. Επιλογή των σκηνών για την εικονογράφηση:**

Πριν την έναρξη της εικονογράφησης της ιστορίας οι μαθητές/τριες θα πρέπει να επιλέξουν τις σκηνές της ιστορίας. Για το λόγο αυτό, χωρίζονται σε ζεύγη ή μικρές ομάδες μικτών ικανοτήτων και στο Φύλλο Εργασίας 3 «Ποια σκηνή της ιστορίας μου άρεσε περισσότερο και γιατί;», ζωγραφίζουν τη σκηνή που τους εντυπωσίασε περισσότερο. Οι εργασίες των ομάδων παρουσιάζονται στην ολομέλεια.

Όπως και στην περίπτωση της δημιουργίας της ιστορίας, εάν στο Νηπιαγωγείο υπάρχουν περισσότερα από ένα τμήματα μπορεί η επιλογή να γίνει σε συνεργασία των τμημάτων με επιλογή των κοινών σκηνών που επιλέχθηκαν από τα τμήματα.

## **3. Δημιουργία συνεργατικής εικονογράφησης:**

Η εικονογράφηση του ψηφιακού βιβλίου ξεκινά εφόσον επιλεγθούν οι σκηνές που θα αποτελέσουν το οπτικό υλικό. Τα ζεύγη ή οι μικρές ομάδες προχωρούν στη χρήση ψηφιακού εργαλείου δημιουργικότητας και έκφρασης στον Η/Υ (π.χ. Tuxpaint) ή στο Τάμπλετ π.χ. Coloring Games και δημιουργούν την εικονογράφηση. Στη συνέχεια δημιουργείται το συνεργατικό ψηφιακό βιβλίο με αξιοποίηση των αντίστοιχων λογισμικών (π.χ. Story Jumper, Book Creator).

Σε περίπτωση περισσότερων του ενός τμημάτων στο ίδιο Νηπιαγωγείο, η ζωγραφική των σκηνών μπορεί να γίνει ψηφιακά με την εφαρμογή Tuxpaint, όπου τα παιδιά μπορούν να ζωγραφίζουν στον ίδιο χρόνο. Εάν δεν υπάρχει η δυνατότητα αξιοποίησης Η/Υ ή Τάμπλετ από τους/τις μαθητές/τριες, τα παιδιά ζωγραφίζουν τις σκηνές με τα υλικά που επιθυμούν και στη συνέχεια αξιοποιούνται οι φωτογραφίες των ζωγραφιών τους για τη δημιουργία του ψηφιακού βιβλίου.

#### **Σημείωση:**

Η στρατηγική της Γραμματικής των Ιστοριών και η κατασκευή του «Χάρτη της ιστορίας» βοηθά τα παιδιά να κατανοήσουν τη δομή μιας ιστορίας και να αναπτύξουν κριτική σκέψη. Η ομαδική εικονογράφηση καλλιεργεί την καλλιτεχνική έκφραση, την ομαδικότητα και τη συνεργασία. Η δημιουργία ψηφιακού βιβλίου εξοικειώνει τα παιδιά με τις νέες τεχνολογίες και ενισχύει τις ψηφιακές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.

## 6ο Εργαστήριο - Μια fake σχολική εφημερίδα!

### **Φάση 6: ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ**

Οι μαθητές/τριες παρουσιάζουν τα πορίσματα στα οποία κατέληξαν αξιοποιώντας την τεχνολογία και τη δυνατότητα του διαδικτύου στη διάχυση των πληροφοριών. Στόχος είναι αφενός να εμπεδώσουν νέες γνώσεις και δεξιότητες μέσω διαφοροποίησης του περιεχομένου της γνώσης και αφετέρου να ευαισθητοποιήσουν την τοπική κοινότητα με τη διάχυση των αποτελεσμάτων της εργασίας τους.

#### **Στόχοι:**

- Να δημιουργήσουν τα παιδιά ψεύτικες ειδήσεις, καλλιεργώντας κριτική σκέψη και δημιουργικότητα.
- Να εργαστούν ομαδοσυνεργατικά, αναπτύσσοντας δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας.
- Να καλλιεργήσουν την ψηφιακή πολιτεότητα και την κοινωνική τους υπευθυνότητα, αντιλαμβανόμενοι τον αντίκτυπο των ψευδών ειδήσεων.
- Να εξασκήσουν ψηφιακές δεξιότητες δημιουργίας περιεχομένου, καθώς εξοικειώνονται με εργαλεία ψηφιακής δημιουργίας.

**Διάρκεια:** 3 διδακτικές ώρες Νηπιαγωγείου

#### **Εκπαιδευτικά Υλικά και Ψηφιακά Εργαλεία:**

- Φύλλο Εργασίας 4 «Ποια ψεύτικη είδηση μπορούμε να φτιάξουμε εμείς και τι αποτέλεσμα θα είχε αυτό;» (Βλ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ- ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ- Φύλλα Εργασίας).
- Εφαρμογή για τη δημιουργία των ειδήσεων π.χ. Breakyourownnews <https://breakyourownnews.com/>
- Εφαρμογή για τη δημιουργία της εφημερίδας π.χ. Canva <https://www.canva.com/>

#### **Διδακτικές δραστηριότητες:**

##### **1.Ομαδοσυνεργατική εργασία:**

Τα παιδιά χωρίζονται σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες μικτών ικανοτήτων και συνεργάζονται για να απαντήσουν στο ερώτημα του Φύλλου εργασίας 4 «Ποια ψεύτικη είδηση μπορούμε να φτιάξουμε εμείς και τι αποτέλεσμα θα είχε αυτό;». Συζητούν και καταλήγουν σε μια ψεύτικη είδηση. Ζωγραφίζουν την ψεύτικη είδηση που έχουν συνδιαμορφώσει. Παράλληλα, απαντούν στο ερώτημα που αφορά στον αντίκτυπο που θα είχε η ψευδής είδησή τους στους άλλους. Μέσω αυτής της διαδικασίας, ενισχύεται η κοινωνική υπευθυνότητα, υπό το πρίσμα καλλιέργειας της ψηφιακής πολιτεότητας των μαθητών/τριων, μέσω των συμβολισμών που επιλέγουν τα ίδια τα

παιδιά. Οι μαθητές/τριες παρουσιάζουν την ψευδή είδησή τους στην ολομέλεια και εξηγούν τον αντίκτυπο που θα είχε για τους άλλους. Τέλος, προτείνεται να γίνει μία συζήτηση στην ολομέλεια όπου τα παιδιά να απαντήσουν στα εξής:

- Πώς νιώθουν για τις ψεύτικες ειδήσεις;
- Πώς μπορούμε να διακρίνουμε τις ψεύτικες από τις αληθινές ειδήσεις;

## **2. Δημιουργία ψηφιακής εφημερίδας:**

Ο/Η εκπαιδευτικός μαζί με τους/τις μαθητές/τριες χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία, όπως το Breakyourtownnews, για να δημιουργήσουν ρεαλιστικά τις ψεύτικες ειδήσεις. Στη συνέχεια, συνθέτουν αυτές τις ψεύτικες ειδήσεις σε μια ψηφιακή εφημερίδα, αξιοποιώντας εφαρμογές, όπως το Canva. Σε περίπτωση που το Νηπιαγωγείο διαθέτει περισσότερα από ένα τμήματα, κάθε τμήμα μπορεί να φτιάξει τις δικές του ψεύτικες ειδήσεις και η εφημερίδα να περιλαμβάνει το σύνολο των ψευδών ειδήσεων που διαμορφώθηκαν από τους/τις μαθητές/τριες του Νηπιαγωγείου.

Μέσα από αυτή τη διαδικασία, τα παιδιά έρχονται σε επαφή με ψηφιακά εργαλεία και κατανοούν τη διαδικασία δημιουργίας ειδήσεων. Ευαισθητοποιούνται σχετικά με την πιθανότητα εμφάνισης ψευδών ειδήσεων στο διαδίκτυο και αντιλαμβάνονται την κοινωνική ευθύνη, αλλά και τους κινδύνους που μπορεί να διατρέχουν εάν δεν αντιμετωπίζουν κριτικά τις ψηφιακές πληροφορίες. Γίνεται διάχυση της ψηφιακής εφημερίδας μέσω της ιστοσελίδας του Νηπιαγωγείου, με στόχο την ενημέρωση των γονέων αλλά και της εκπαιδευτικής κοινότητας για το πρόγραμμα.

### **Σημείωση:**

Μέσα από αυτή τη δραστηριότητα, τα παιδιά γνωρίζουν τις δυνατότητες της τεχνολογίας, σκέφτονται κριτικά, συνεργάζονται και καλλιεργείται η ψηφιακή πολιτετιότητα με τη μορφή της κοινωνικής ευθύνης απέναντι στο σύνολο. Η δραστηριότητα μπορεί να υλοποιηθεί σε οποιοδήποτε εκπαιδευτικό πλαίσιο, προσαρμόζοντας το θέμα και τα εργαλεία δημιουργίας στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών.

## 7<sup>ο</sup> Εργαστήριο - Τι μάθαμε για τα νέα στο διαδίκτυο;

### **Φάση 7: ΣΤΟΧΑΣΜΟΣ/ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΗ**

Οι μαθητές/τριες αναστοχάζονται επί της διαδικασίας. Το πρόγραμμα ολοκληρώνεται και αποτιμώνται τα αποτελέσματά του σε επίπεδο καλλιέργειας δεξιοτήτων, απόκτησης γνώσεων και στάσεων σχετικά με την ασφαλή πλοήγηση και χρήση του διαδικτύου και των ψηφιακών συσκευών. Πραγματοποιούνται δράσεις ευαισθητοποίησης και ενημέρωσης των γονέων και της τοπικής κοινότητας.

#### **Στόχοι:**

- Καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, της ψηφιακής πολιτεότητας, καθώς και των μεταγνωστικών δεξιοτήτων των παιδιών.
- Ευαισθητοποίηση των γονέων για τον διαμεσολαβητικό ρόλο τους στην εκπαίδευση των παιδιών στην ασφαλή και υπεύθυνη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών.
- Αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας του προγράμματος αποτίμηση της απόκτησης γνώσεων και καλλιέργειας δεξιοτήτων των μαθητών/τριών.

**Διάρκεια:** 3 διδακτικές ώρες Νηπιαγωγείου

#### **Εκπαιδευτικά Υλικά και Ψηφιακά Εργαλεία:**

- Μαρκαδόροι και Χαρτόνι/χαρτί του μέτρου για δημιουργία έντυπου εννοιολογικού χάρτη.
- Διαδραστικός πίνακας ή προβολικό σύστημα για δημιουργία ψηφιακού εννοιολογικού χάρτη.
- Λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης (Coggleit <https://coggle.it/>, Popplet <https://www.popplet.com/>, Spiderscribe <https://www.spiderscribe.net/>).

#### **Διδακτικές δραστηριότητες:**

##### **1. Δημιουργία τελικού εννοιολογικού χάρτη**

Ο/Η εκπαιδευτικός συζητά στην ολομέλεια με τους/τις μαθητές/τριες και διαμορφώνουν με ιδεοθύελλα τον τελικό εννοιολογικό χάρτη. Για τον λόγο αυτό, εάν είναι διαθέσιμα, αξιοποιούνται διαδραστικός πίνακας ή προβολικό σύστημα, με λογισμικά όπως Coggle.it, Popplet ή Spiderscribe. Η συζήτηση ολοκληρώνεται με σύγκριση του αρχικού και του τελικού εννοιολογικού χάρτη, εστιάζοντας στην εξέλιξη της σκέψης και της κατανόησης των παιδιών. Οι προτεινόμενες ερωτήσεις για τη δημιουργία του τελικού εννοιολογικού χάρτη και τη σύγκριση των δύο χαρτών καταγράφονται στην Ταυτότητα του Προγράμματος (βλ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ- Αξιολόγηση- 4. Σύγκριση εννοιολογικών χαρτών αρχικού και τελικού). Πραγματοποιείται μια διαδικασία αξιολόγησης σε επίπεδο ομάδας, η οποία

αναπτύσσει μεταγνωστικές δεξιότητες στα παιδιά και αποτυπώνει την επίσημη λήξη των δράσεων της τάξης για το θέμα.

## **2. Ενημερωτική εκδήλωση για γονείς**

Το Νηπιαγωγείο διοργανώνει ενημερωτική εκδήλωση για τους γονείς με στόχο: (α) την παρουσίαση των συνεργατικών δημιουργιών των παιδιών (π.χ. αφίσσα, ζωγραφιές, ιστορία, ψηφιακό βιβλίο κτλ.) σχετικά με το θέμα, (β) την παρουσίαση και σύγκριση των αποτελεσμάτων των ερωτηματολογίων που συμπληρώθηκαν από τους ίδιους και τα παιδιά, και (γ) την ενημέρωσή τους από ομιλητή/τρια για το ζήτημα της ασφαλούς πλοήγησης και των κινδύνων χρήσης του διαδικτύου και των ψηφιακών συσκευών από τα παιδιά (π.χ. καθηγητή Πληροφορικής, Σύμβουλο Εκπαίδευσης ή Ειδικό από κάποιο Κέντρο Επιμόρφωσης/Ενημέρωσης). Βασικός στόχος της δράσης είναι η ενημέρωση των γονέων σχετικά με τον διαμεσολαβητικό τους ρόλο (parental mediation) στην απόκτηση των ψηφιακών δεξιοτήτων των παιδιών τους.

## **3. Αξιολόγηση προγράμματος**

Ολοκληρώνονται οι διαδικασίες αξιολόγησης του προγράμματος. Ο/Η εκπαιδευτικός συμπληρώνει την Κλείδα Αξιολόγησης γνώσεων και δεξιοτήτων για κάθε μαθητή/τρια.

### **Σημείωση:**

Η ενημερωτική εκδήλωση για τους γονείς μπορεί να βιντεοσκοπηθεί και να αποσταλεί στους γονείς που δεν μπόρεσαν να παρευρεθούν, εφόσον συμφωνεί ο/η ομιλητής/τρια. Είναι σημαντική η ενδυνάμωση γονέων με γνώσεις και στρατηγικές για την καθοδήγηση των παιδιών τους στον ψηφιακό κόσμο, καθώς ο διαμεσολαβητικός τους ρόλος αποτελεί σημαντικό στοιχείο στην καλλιέργεια ψηφιακών δεξιοτήτων και δεξιοτήτων ψηφιακής πολιτεότητας των παιδιών τους.

## Ερωτηματολόγιο / Αξιολόγηση

### Ερωτηματολόγιο Ι ανίχνευσης γνώσεων και ψηφιακών δεξιοτήτων προς γονείς

Κατά την έναρξη του προγράμματος προτείνεται να χορηγηθεί στους γονείς ένα ερωτηματολόγιο για την ανίχνευση/αξιολόγηση των γνώσεων και των ψηφιακών δεξιοτήτων τους. Καλό είναι να διαμοιραστεί ηλεκτρονικά σε μορφή για παράδειγμα Google Forms, ώστε να γίνει άμεση και εύκολη επεξεργασία των αποτελεσμάτων. Το ερωτηματολόγιο έχει ως εξής:

Αγαπητοί γονείς, απαντώντας στο παρόν ερωτηματολόγιο δίνετε πληροφορίες σχετικά με τη χρήση του διαδικτύου και των ψηφιακών συσκευών από τα παιδιά σας, ώστε να προχωρήσουμε στην εφαρμογή δράσεων σχετικά με την ασφάλεια στο διαδίκτυο. Ευχαριστούμε για τη συνεργασία!

1. Ποια συσκευή χρησιμοποιεί το παιδί σας; Παρακαλούμε επιλέξτε όλα όσα ισχύουν:
  - Κινητό
  - Tablet
  - Η/Υ
  - Κονσόλες παιχνιδιών
  - Τίποτα
2. Πόσο συχνά χρησιμοποιεί τη/τις συσκευή/ες το παιδί σας;
  - Κάθε μέρα
  - Τις μισές μέρες της εβδομάδας
  - 1 με 2 φορές τη βδομάδα
  - Καθόλου
3. Ποιες εφαρμογές χρησιμοποιεί το παιδί σας; Παρακαλούμε επιλέξτε όλα όσα ισχύουν:
  - You Tube (video, τραγούδια, ταινίες)
  - Ζωγραφική
  - Εκπαιδευτικά παιχνίδια με αριθμούς και γράμματα
  - Παιχνίδια ψυχαγωγίας από εφαρμογές προεγκατεστημένες στο κινητό, Tablet, Η/Υ
  - Μέσα κοινωνικής δικτύωσης - επικοινωνίας (βιντεοκλήσεις με Skype, Viber, Messenger)
  - Παιχνίδια on line
  - Τίποτα από όλα αυτά
4. Σε ποιες περιπτώσεις χρησιμοποιεί το παιδί σας ψηφιακές συσκευές; Παρακαλούμε επιλέξτε όλα όσα ισχύουν:
  - Στο σπίτι
  - Σε εξόδους (π.χ. για φαγητό)
  - Σε μετακινήσεις με το αυτοκίνητο
  - Σε φιλικά σπίτια
  - Πουθενά
5. Χρησιμοποιούν τη συσκευή πάντα μαζί με άλλους (π.χ. εσάς, αδέρφια)
  - Ναι
  - Όχι
6. Ποια είναι τα συναισθήματα των παιδιών σας για το διαδίκτυο και τις συσκευές;
  - Έντονα θετικά

- Θετικά
  - Αρνητικά
  - Ανάμεικτα
  - Αδιάφορα
7. Ποια είναι τα δικά σας συναισθήματα για το διαδίκτυο και τις συσκευές;
- Έντονα θετικά
  - Θετικά
  - Αρνητικά
  - Ανάμεικτα
  - Αδιάφορα
8. Ποια είναι κατά τη γνώμη σας τα πλεονεκτήματα όταν τα παιδιά χρησιμοποιούν οθόνες αφής; Παρακαλούμε επιλέξτε όλα όσα ισχύουν:
- Μαθαίνουν νέες δεξιότητες π.χ. χρήση πληκτρολογίου, οθόνης αφής).
  - Αποκτούν σχολικές γνώσεις π.χ. σχήματα, χρώματα, αριθμούς, γράμματα.
  - Απασχολούνται/Περνούν την ώρα τους
  - Ψυχαγωγούνται/Διασκεδάζουν
  - Αναπτύσσουν τη δημιουργικότητά τους
  - Προετοιμάζονται για το σχολείο
  - Κανένα από αυτά
9. Οι γνώσεις σας σε σχέση με τη χρήση του διαδικτύου και τις ψηφιακές συσκευές είναι (ελάχιστο το 1 και μέγιστο το 5).
10. Ποια είναι η άποψή σας σχετικά με τη χρήση του διαδικτύου και των ψηφιακών συσκευών από τα παιδιά;
11. Έχετε ενημερωθεί για τους κινδύνους του διαδικτύου και των ψηφιακών συσκευών σχετικά με τη χρήση του από τα παιδιά;
- Ναι
  - Όχι
12. Εάν ναι από ποιόν/που;
13. Προτείνετε σχετικά θέματα για τα οποία θα θέλατε να ενημερωθείτε;



## Ερωτηματολόγιο II ανίχνευσης γνώσεων και ψηφιακών δεξιοτήτων προς μαθητές/τριες

Κατά την έναρξη του προγράμματος προτείνεται να χορηγηθεί στους/στις μαθητές/τριες ένα ερωτηματολόγιο για την ανίχνευση/αξιολόγηση των γνώσεων και των ψηφιακών εμπειριών τους. Καλό είναι και αυτό το ερωτηματολόγιο να διαμοιραστεί ηλεκτρονικά σε μορφή για παράδειγμα Google Forms, ώστε να γίνει άμεση και εύκολη επεξεργασία των αποτελεσμάτων. Το ερωτηματολόγιο έχει ως εξής:

1. Ποιες συσκευές έχετε σπίτι; (Μπορούν να επιλέξουν περισσότερες από μία απαντήσεις)
  - Κινητό
  - Tablet
  - Η/Υ
  - Κονσόλες παιχνιδιών
  - Τίποτα
2. Ποια συσκευή χρησιμοποιείς συνήθως; (Μπορούν να επιλέξουν περισσότερες από μία απαντήσεις)
  - Κινητό
  - Tablet
  - Η/Υ
  - Κονσόλες παιχνιδιών
  - Τίποτα
3. Ποιανού είναι η συσκευή που χρησιμοποιείς συνήθως;
  - Της μαμάς
  - Του μπαμπά
  - Του/της αδερφού/ης
  - Δική μου
  - Δε χρησιμοποιώ
4. Πόσο συχνά τη χρησιμοποιείς;
  - Κάθε μέρα
  - Κάποιες μέρες την εβδομάδα
  - Μια φορά την εβδομάδα
  - Ποτέ
5. Τη χρησιμοποιείς μόνος/η σου ή μαζί με κάποιον άλλο;
  - Μόνος
  - Με γονείς
  - Με αδέρφια
  - Καθόλου
6. Τι κάνεις με αυτήν; (Αφήνουμε τα παιδιά να εκφραστούν ελεύθερα σε περίπτωση που δεν είναι ξεκάθαρες οι απαντήσεις δίνουμε τις επιλογές)
  - Παίζω παιχνίδια και μαζεύω πόντους (ψυχαγωγικά)
  - Βλέπω βίντεο, ταινίες
  - Παίζω παιχνίδια με αριθμούς ή γράμματα (εκπαιδευτικά)

- Ακούω μουσική
  - Κάνω βιντεοκλήση ή κλήση
  - Άλλο
7. Τι σου αρέσει πιο πολύ και γιατί; (παιχνίδι, δραστηριότητα)
  8. Ποιο είναι αυτό που σε δυσκολεύει και χρειάζεσαι τη βοήθεια των μεγάλων;
  9. Τι σου έχουν πει οι γονείς σου να προσέχεις όταν ασχολείσαι με τη συσκευή;

### Κλείδα Αξιολόγησης γνώσεων και δεξιοτήτων των μαθητών/τριών

Για την τελική αξιολόγηση του εκπαιδευτικού προγράμματος σε επίπεδο γνώσεων και ψηφιακών δεξιοτήτων, δεξιοτήτων μάθησης, νου και τεχνολογίας προτείνεται η Κλείδα Αξιολόγησης που βασίζεται στο Πλαίσιο Αναφοράς Ικανοτήτων για Δημοκρατικό Πολιτισμό (Συμβούλιο της Ευρώπης, 2020) και στο Ευρωπαϊκό πλαίσιο για την ψηφιακή ικανότητα των πολιτών (Vuorikari et al., 2023).

	1	2	3	4
<b>Γνώσεις και δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού και ψηφιακής πολιτειότητας</b>				
Γνωρίζει το διαδίκτυο και τα είδη των ψηφιακών συσκευών.				
Γνωρίζει βασικές λειτουργίες των ψηφιακών συσκευών που αξιοποιούνται στο νηπιαγωγείο (π.χ. Η/Υ, Tablet, διαδραστικός πίνακας).				
Γνωρίζει βασικές δραστηριότητες που πραγματοποιούνται στο διαδίκτυο.				
Γνωρίζει τουλάχιστον τρεις κινδύνους του διαδικτύου ή/και της υπερέκθεσης στις ψηφιακές συσκευές (π.χ. στο διαδίκτυο υπάρχουν ψεύτικες ειδήσεις, υπάρχουν άγνωστοι που ίσως μου πουν ψέματα, οι φωτογραφίες μου είναι δικές μου και δεν καλό να ανεβαίνουν στο διαδίκτυο, δεν μου κάνει καλό να παίζω με τη συσκευή μου μόνος/η μου, για ώρες ή πριν τον ύπνο).				
Γνωρίζει τουλάχιστον τρεις τρόπους αποφυγής των κινδύνων (π.χ. δεν πιστεύω ότι βλέπω και διαβάζω στο διαδίκτυο, δεν κοινοποιώ ότι βλέπω στο διαδίκτυο, ρωτώ τους γονείς μου ή τον δάσκαλό μου όταν κάτι ή κάποιος/α που συναντώ στο διαδίκτυο με προβληματίζει, χρησιμοποιώ τη συσκευή μου μαζί με τους γονείς ή τα αδέρφια μου, για συγκεκριμένο χρόνο).				
Κατανοεί τη χρησιμότητα της ασφαλούς χρήσης του διαδικτύου (επικοινωνία με άλλους, αναζήτηση πληροφοριών, συνεργασία από απόσταση, ψυχαγωγία).				
Εφαρμόζει βασικούς κανόνες ασφαλούς χρήσης των ψηφιακών συσκευών και του διαδικτύου σε ευκαιρίες που δίνονται στο νηπιαγωγείο.				
<b>Επικοινωνία</b>				
Ακούει προσεκτικά τους άλλους.				
Σέβεται τις απόψεις των άλλων.				
Μπορεί να αναγνωρίζει πότε ένας σύντροφος χρειάζεται τη βοήθειά του/της.				

Μπορεί να εκφράζει τις σκέψεις του/της για ένα πρόβλημα σχετικό με το θέμα (συζητήσεις – προβληματισμοί στην ολομέλεια).				
Ζητά από τους ομιλητές να επαναλάβουν κάτι που δεν του/της είναι ξεκάθαρο.				
Συμμετείχε ενεργά στις παρουσιάσεις των αποτελεσμάτων στην ολομέλεια και στις ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες.				
<b>Συνεργασία και Υπευθυνότητα</b>				
Σέβεται τους κανόνες συνεργασίας στην ομάδα.				
Αναγνωρίζει τα συναισθήματα των άλλων.				
Αλλάζει τις απόψεις του/της, εφόσον του/της αποδείξουν ότι κάτι τέτοιο είναι απαραίτητο.				
Προσαρμόζεται σε νέες καταστάσεις ή απαιτήσεις.				
Οικοδομεί θετικές σχέσεις με τα μέλη της ομάδας.				
Όταν εργάζεται ως μέλος μιας ομάδας, συμβάλλει στην ομαδική εργασία				
Ολοκληρώνει τα καθήκοντά του/της.				
Μπορεί να βρίσκει εναλλακτικές λύσεις για την επίλυση των συγκρούσεων.				
Πρότεινε ιδέες για την επίλυση των προβλημάτων στην ομάδα.				
<b>Αναλυτική και Κριτική σκέψη</b>				
Εξεφράσε εναλλακτικούς τρόπους προστασίας από τους κινδύνους μη ασφαλούς χρήσης του διαδικτύου.				
Συμμετείχε ενεργά στη δημιουργία του βιβλίου και της εφημερίδας υλοποιώντας τις γνώσεις του/της.				
Κατανόησε την επίδραση του διαδικτύου και των ψηφιακών συσκευών στην καθημερινή ζωή.				
Χρησιμοποιεί δεδομένα που μάζεψε, για να κρίνει το θέμα.				
Εντοπίζει διαφορές και ομοιότητες στο υλικό που εξετάζει.				
Μπορεί να αναστοχάζεται κριτικά τα συναισθήματα και τα αισθήματά του/της.				
Μπορεί να περιγράφει τους τρόπους με τους οποίους οι σκέψεις και τα συναισθήματά του/της επηρεάζουν τη συμπεριφορά του/της.				
Υποστηρίζει τις απόψεις του/της με αποδείξεις.				
<b>Δημιουργικότητα</b>				
Συμμετείχε στη δημιουργία του ψηφιακού βιβλίου και της εφημερίδας με ιδέες και δημιουργικές προτάσεις.				

Μπορεί να επιλύει τα περισσότερα προβλήματα εφόσον καταβάλλει την αναγκαία προσπάθεια.				
Μπορεί να επιτυγχάνει καλά αποτελέσματα όταν αναλαμβάνει να επιτελέσει ένα καθήκον.				
Δίνει εναλλακτικές λύσεις σε προβλήματα.				
Συνεργάζεται καλά με συμμαθητές/τριες που έχουν διαφορετικές απόψεις.				
Μπορεί να εντοπίζει μόνος/η τα κενά στις γνώσεις του/της.				
Διαχειρίζεται αποτελεσματικά τον χρόνο του/της για να επιτυγχάνει τους μαθησιακούς στόχους του/της.				
Μπορεί να αξιολογεί την ποιότητα της δικής του/της δουλειάς.				
<b>Δεξιότητες Τεχνολογίας</b>				
Απαντά σε ερωτήσεις κατανόησης βάσει του πολυμεσικού υλικού που προβάλλεται στα πλαίσια των διδακτικών δραστηριοτήτων.				
Ζητά τη βοήθεια ενηλίκων όταν δυσκολεύεται στη χρήση της ψηφιακής συσκευής.				
Μπορεί να αξιοποιήσει ψηφιακό εργαλείο με την παρουσία ενηλίκων (π.χ. αριστερό κλικ ή/και σύρε – άσε, δεξί κλικ και επιλογή, χρήση οθόνης αφής για επιλογή).				
Οι διαβαθμίσεις αντιστοιχούν στα εξής:				
	<b>1<sup>ο</sup> επίπεδο εκδήλωσης της δεξιότητας</b>	<b>2<sup>ο</sup> επίπεδο εκδήλωσης της δεξιότητας</b>	<b>3<sup>ο</sup> επίπεδο εκδήλωσης της δεξιότητας</b>	<b>4<sup>ο</sup> επίπεδο εκδήλωσης της δεξιότητας</b>
<b>Διαβαθμίσεις</b>	<b>Αρχόμενη</b>	<b>Αναπτυσσόμενη</b>	<b>Ικανοποιητική ή</b>	<b>Εξαιρετική</b>
<b>Παρατηρούμενες ενδείξεις ως προς τη δεξιότητα (ο μαθητής/η μαθήτρια)</b>	Ανταποκρίνεται ως προς την δεξιότητα σε επιδείξεις, υποδείξεις, σε δραστηριότητες καθοδήγησης	Καταβάλει προσπάθεια, συμμετέχει ενεργά, δοκιμάζει/πειραματίζεται, δεν εγκαταλείπει, ζητά υποστήριξη κατά την εμπλοκή του/της στη δραστηριότητα	Αναλαμβάνει πρωτοβουλίες και προωθεί συνεργατικές στρατηγικές κατά την εμπλοκή του στη δραστηριότητα	Εκδηλώνει αυθεντική διάθεση για γενίκευση, μεταφέρει την εκδηλούμενη δεξιότητα σε άλλες δραστηριότητες, συμμετέχει ολόπλευρα στη δραστηριότητα

### Σύγκριση εννοιολογικών χαρτών (αρχικού και τελικού)

Προτείνεται η σύγκριση των δύο εννοιολογικών χαρτών (αρχικού και τελικού), ως αποτίμηση σε επίπεδο ομάδας, αλλά και ως βασική μεταγνωστική διαδικασία. Οι προτεινόμενες ερωτήσεις για τη δημιουργία του αρχικού εννοιολογικού χάρτη καταγράφονται στο Εκπαιδευτικό Υλικό.

(β) Ο τελικός εννοιολογικός χάρτης έχει ως στόχο την καταγραφή και τεκμηρίωση της νεοαποκτηθείσας γνώσης των παιδιών και την μεταγνωστική κινητοποίησή τους. Οι μαθητές/τριες αναστοχάζονται κριτικά σχετικά με τη διαδικασία της μάθησής τους, εκφράζουν τα συναισθήματά τους για αυτήν και συγκρίνουν τις ιδέες και γνώσεις τους με τις προηγούμενες, σχετικά με το θέμα. Προτείνονται ερωτήσεις καθοδήγησης της εκπαιδευτικής διαδικασίας:

Ερωτήσεις δημιουργίας τελικού εννοιολογικού χάρτη

1. Θα σας διαβάσω από τον πρώτο χάρτη τι πιστεύατε για το διαδίκτυο (ίντερνεντ). Θέλω να μου εντοπίσετε τις διαφορές σε όσα γνωρίζετε τώρα με όσα γνωρίζατε πριν. Ποια είναι η πιο σημαντική αλλαγή; Τελικά τι είναι το διαδίκτυο (ίντερνεντ);
2. Πιστεύουμε όλα όσα διαβάζουμε και βλέπουμε στο διαδίκτυο (ίντερνεντ) και γιατί;
3. Τι πρέπει να προσέχουμε όταν χρησιμοποιούμε τις συσκευές μας στο διαδίκτυο (ίντερνεντ);
4. Πώς βοηθήσατε όταν μαθαίναμε όλα αυτά τα πράγματα;
5. Ποια από όλες τις δραστηριότητες που κάναμε σας άρεσε περισσότερο και γιατί;
6. Πώς νιώθετε για όλα όσα κάναμε και για όλα όσα μάθατε;
7. Με τι θα θέλατε να ασχοληθούμε μετά; Πώς νομίζετε ότι θα το κάναμε;

### Δημιουργία ψηφιακού συνεργατικού βιβλίου και εφημερίδας

Με τη δημιουργία του συνεργατικού βιβλίου, όπως και της συνεργατικής εφημερίδας, οι μαθητές/τριες οικοδομούν τη νέα γνώση και τη συνδέουν με την Τέχνη για την παραγωγή νέων μοναδικών ψηφιακών δημιουργιών. Εφαρμόζουν εμπράκτως τις νέες γνώσεις και ιδέες, ενώ επιτελείται μία διαφοροποίηση στο περιεχόμενο των αποτελεσμάτων της αξιολόγησης των στόχων του προγράμματος.

Επιπλέον, οι εκδηλώσεις διάχυσης που αφορούν στην εμπλοκή των γονέων μέσω της αρχικής ανίχνευσης και της ενημερωτικής συνάντησης, η δημιουργία και διάχυση των παραδοτέων στην ιστοσελίδα του Νηπιαγωγείου και η συμμετοχή στον εορτασμό της Παγκόσμιας Ημέρας Ασφαλούς Διαδικτύου, αποτελούν δράσεις σύνδεσης με την κοινότητα και λειτουργούν αξιολογικά στο πρόγραμμα. Άλλωστε προτείνεται η δημιουργία σελίδας για τη διάχυση της υλοποίησης και των αποτελεσμάτων των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων, σε όλες της ιστοσελίδες των σχολικών μονάδων.

## **Φύλλα εργασίας**

Όλα τα φύλλα εργασίας που χρησιμοποιούνται στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα είναι ανοιχτού τύπου, βάσει των αρχών της διαφοροποιημένης διδασκαλίας, χωρίς να υπάρχει πρόβλεψη σωστού – λάθους. Όλες οι απαντήσεις θεωρούνται αποδεκτές και άξιες παρουσίασης και συζήτησης στην ολομέλεια. Η μορφή που προτείνεται να έχουν είναι η εξής: Δημιουργία πλαισίου για τη ζωγραφική αποτύπωση των παιδιών και πλαισίου για την καταγραφή των απαντήσεων των παιδιών στα ερωτήματα με σημείωση σχολίων από την/τον εκπαιδευτικό κατά την παρουσίαση του φύλλου εργασίας στην ολομέλεια.

## Φύλλο Εργασίας 1

ΟΝΟΜΑΤΑ..... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ.....

Τι κάνω στο σπίτι με τη συσκευή μου;



## Φύλλο Εργασίας 2

ΟΝΟΜΑΤΑ..... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ.....

Τι μπορεί να συζητούν οι κυρίες στον πίνακα; Τι μπορεί να σκέφτεται ο κύριος στον πίνακα;



Πίνακας του ζωγράφου Eugene de Blaas «Φιλικά κουτσομπολιά» (The Friendly Gossips) (έτος 1901, λάδι σε καμβά). (Εκπαιδευτικό υλικό).  
[https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Eugene\\_de\\_Blaas\\_The\\_Friendly\\_Gossips.jpg](https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Eugene_de_Blaas_The_Friendly_Gossips.jpg) (This is a file from the Wikimedia Commons)

(Ημερομηνία Προσπέλασης 8-3-2024).

### Φύλλο Εργασίας 3

ΟΝΟΜΑΤΑ..... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ.....

Ποια σκηνή της ιστορίας μου άρεσε περισσότερο και γιατί;

#### Φύλλο Εργασίας 4

ΟΝΟΜΑΤΑ..... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ.....

Ποια ψεύτικη είδηση μπορούμε να φτιάξουμε εμείς και τι αποτέλεσμα θα είχε αυτό;

## Βιβλιογραφία - Δικτυογραφία

- Bawden, D. (2008). Digital Literacy. Στο Γιαννακοπούλου, Ε., & Μπάτζιου, Σ. (2012), Ψηφιακός Γραμματισμός ενηλίκων Διερεύνηση ψηφιακής επάρκειας ενηλίκων. Στο: *Πρακτικά Εργασιών του Πανελλήνιου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Τεχνολογίες της Πληροφορίας & Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση»*. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Βόλος, 28-30 Σεπτεμβρίου 2012.
- Chatzigeorgiadou, S., Hatzigianni, M., Ratkidou, F., & Toziou, T. (2022). Design thinking and digital technologies in the exploration of science in Early Childhood Education. In S. Papadakis and M. Kalogiannakis (eds.), *STEM, Robotics, Mobile Apps in Early Childhood and Primary Education, Lecture Notes in Educational Technology*, Springer. [https://doi.org/10.1007/978-981-19-0568-1\\_8](https://doi.org/10.1007/978-981-19-0568-1_8)
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley Computer Publishing
- ΙΕΠ (2021). *Εργαστήρια Δεξιοτήτων – ΦΕΚ 251/Α΄/23-12-2021*
- Καραγιώργου, Ι., & Χατζηγεωργιάδου, Σ. (2014). Χάρτινα όνειρα: διαφοροποιημένη διδασκαλία μέσω πολυτροπικών κειμένων στο νηπιαγωγείο. Στο: *Πρακτικά 1ου Πανελλήνιου Συνεδρίου Πρότυπων Πειραματικών Σχολείων Α/θμιας και Β/θμιας Εκπαίδευσης. Ένας χρόνος μετά*, σελ. 229-234.
- Kotsari K., Smyrnaioy, Z. (2017). Inquiry based Learning and Meaning Generation through modelling on geometrical optics in a constructionist environment. *European Journal of Science and Mathematics Education* 5 (1), 14-27
- Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper E.J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri. G.A., & Folkvord. F. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *Journal of Communication*, 67, 82-105.
- Mandler, J. M. (2014). *Stories, scripts, and scenes: Aspects of schema theory*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Μάλλιαρη, Β. (2020). *Απόψεις γονέων για τη χρήση των Ψηφιακών Συσκευών από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας στο σπίτι και στο Νηπιαγωγείο*. Μεταπτυχιακή εργασία Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου.
- Moore, E., Mäeots, M., Smyrnaioy, Z. (2014). *Scaffolding for Inquiry Learning in Computer-Based Learning Environments*. Nds 2014, Corfu, 29-31 May, Greece.
- NAMLE. National Association for Media Literacy Education, Core Principles of Media Literacy Education <http://namle.net/publications/core-principles/>

- Preradovic, N., M., Lesin, G., & Sagud M. (2016). Investigating Parents' Attitudes towards Digital Technology Use in Early Childhood: A Case Study from Croatia. *Informatics in Education*, 15(1), 127–146. DOI: 10.15388/infedu.2016.07
- Project Zero's Thinking Routine Toolbox: <http://www.pz.harvard.edu/thinking-routines>
- Ritchhart, R., & Perkins, D. (2008). Teaching Students to Think. *Educational Leadership*, 65 (5), 57-61.
- Sofos, A., (2010). Digital Literacy as a Category of Media competence and Literacy - an Analytical Approach of Concepts and Presuppositions for Supporting Media Competence at School. In: Bauer, P., Hoffmann, H. & Mayrberger, K. (Eds.), *Fokus Medienpädagogik - Aktuelle Forschung- und Handlungsfelder* (pp. 62-82). München: Kopaed.
- Συμβούλιο της Ευρώπης (2020). *Πλαίσιο Αναφοράς Ικανοτήτων για Δημοκρατικό Πολιτισμό. Τόμος 2*. <https://rm.coe.int/rfcdc-greek-volume-2/1680a3bf13>
- Χατζηγεωργιάδου, Σ., Τόζιου, Σ., & Ρατκίδου, Φ. (2020). Το Web2 στην Προσχολική Εκπαίδευση: Το ψηφιακό ταξίδι του νερού με το μοντέλο IDEO. *EducatioNext*, 3, 417-424. [http://educationnext.gr/files/ednext\\_3o\\_teyxos\\_02\\_2020.pdf](http://educationnext.gr/files/ednext_3o_teyxos_02_2020.pdf)