

|  |
| --- |
| **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)** |
|  |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  | **ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ** |
|  |  |
|  | **ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΣΚΕΨΗ & ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΑ**  **1. STEM - Ρομποτική** |
|  |  |
|  | **Τίτλος:** **Ψηφιακή παιδεία: Δημιουργικό και ασφαλές**  **διαδίκτυο** |
|  |  |
|  |  |
|  | **Ονοματεπώνυμο: Αλέξανδρος Καπανιάρης** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Δομή Προγράμματος Καλλιέργειας Δεξιοτήτων**

|  |  |
| --- | --- |
| **1ο Εργαστήριο** | **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα** |
| **Τίτλος εργαστηρίου:**  **Βασική φιλοσοφία του**  **δημιουργικού και ασφαλούς διαδικτύου** | Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:   * να εξηγούν τη βασική φιλοσοφία του δημιουργικού διαδικτύου και πώς αυτή συνδέεται με το ασφαλές διαδίκτυο, * να αναλύουν το γεγονός ότι οι ψηφιακές δεξιότητες δεν εξαντλούνται στην ικανότητα χειρισμού συσκευών, μέσων κοινωνικής δικτύωσης ή παιχνιδιών (games), * να αναγνωρίζουν το σύστημα ηλικιακών διαβαθμίσεων, με την ονομασία Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης για τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια (Pan- European Game Information – PEGI), σχετικά με την αγορά παιχνιδιών υπολογιστή, * να επιχειρηματολογούν σχετικά με το ότι οι τεχνολογίες προσφέρουν ευκαιρίες, αλλά εγκυμονούν και κινδύνους, που μπορούν να προκαλέσουν αναπόφευκτες βλάβες στην απόλαυση της ψηφιακής ιθαγένειας. |
| **Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)** |
| Σ' αυτό το εργαστήριο, οι μαθητές/τριες θα έρθουν σε επαφή με την βασική φιλοσοφία του δημιουργικού και ασφαλούς διαδικτύου. Ειδικότερα, οι μαθητές/τριες αντιλαμβάνονται τους κινδύνους χρήσης από τα διαδικτυακά παιχνίδια που οδηγούν στο φαινόμενο της δυσλειτουργικής χρήσης του διαδικτύου.  **Δραστηριότητα: Μαθαίνω για τα δικά μου παιχνίδια!**  **Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:**  Ο/Η εκπαιδευτικός αναφέρεται περιεκτικά στο [δημιουργικό διαδίκτυο](https://slideplayer.gr/slide/11213920/), τις διαφημίσεις σε [παιχνίδια (games)](https://saferinternet4kids.gr/wp-content/uploads/2019/05/online-gaming.pdf) και στον [διαδικτυακό τζόγο](https://www.youtube.com/watch?v=PBR7ZEDwcP4) που ενίοτε προωθούν. Επιπρόσθετα, αναφέρεται στο σύστημα PEGI, που δημιουργήθηκε προκειμένου να βοηθήσει τους Ευρωπαίους γονείς να λαμβάνουν υπεύθυνες αποφάσεις σχετικά με την αγορά ενός ψηφιακού παιχνιδιού και, τέλος, μπορεί να υπάρξει αναφορά και στα σοβαρά παιχνίδια (serious games).  **Έξτρα υλικό παρουσίασης για τους εκπαιδευτικούς:**  [Σύνδεσμος βίντεο1,](https://www.youtube.com/watch?v=E9CQLiM6cDw&t=2s) [Σύνδεσμος βίντεο2](https://www.youtube.com/watch?v=1-zLrjDpH34&t=24s) [Πληροφοριακός σύνδεσμος Wikipedia](https://el.wikipedia.org/wiki/Pan_European_Game_Information) [Σύντομο μάθημα](https://elearn.ellak.gr/course/view.php?id=121)  **Οδηγίες για την εργασία των μαθητών/τριών:** Στη συνέχεια οι μαθητές/τριες εργάζονται σε ομάδες, με στόχο να δημιουργήσουν μια ιστορία σύμφωνα με την οποία σε ένα κατάστημα ηλεκτρονικών παιχνιδιών συναντούν έναν/μια συνομήλικό/ή τους, ο/η οποίος/α δεν μπορεί να καταλάβει τη σήμανση PEGI πάνω στο παιχνίδι του/της. Ο γονέας που τον/την συνοδεύει ζητάει τη βοήθειά σας. Η περιγραφή του παιχνιδιού που θέλει να αγοράσει ο/η συνομήλικός/η σας πρέπει να δημιουργηθεί από κάθε ομάδα με διαφορετικό σενάριο (συνδυασμούς στοιχείων PEGI) και θα πρέπει να δοθούν οι αντίστοιχες επεξηγήσεις-οδηγίες σύμφωνα με τη σήμανση PEGI. Η εργασία μπορεί να εμπλουτιστεί με υπερσυνδέσμους σε power point ή σε prezi ή σε κειμενογράφο. Επιπρόσθετα, οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν τη ρουμπρίκα αξιολόγησης του εργαστηρίου.  **Υλικό για τους/τις μαθητές/τριες:**  [Πληροφοριακό έντυπο 1](https://saferinternet4kids.gr/wp-content/uploads/2016/12/%CE%97%CE%9B%CE%99%CE%9A%CE%99%CE%91%CE%9A%CE%95%CE%A3-%CE%94%CE%99%CE%91%CE%92%CE%91%CE%98%CE%9C%CE%99%CE%A3%CE%95%CE%99%CE%A3.pdf)  **Υλικό αξιολόγησης (κουίζ) για τους/τις μαθητές/τριες[:](https://wordwall.net/resource/6091715/παίζοντας-με-την-ασφάλεια-και-το-δημιουργικό-διαδίκτυο)**  [https://wordwall.net/resource/6091715/παίζοντας-με-την-ασφάλεια-και-το-δημιουργικό-](https://wordwall.net/resource/6091715/παίζοντας-με-την-ασφάλεια-και-το-δημιουργικό-διαδίκτυο) [διαδίκτυο](https://wordwall.net/resource/6091715/παίζοντας-με-την-ασφάλεια-και-το-δημιουργικό-διαδίκτυο) |

|  |  |
| --- | --- |
| **2ο Εργαστήριο** | **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα** |
| **Τίτλος εργαστηρίου:**  **Αξιοποίηση των**  **δυνατοτήτων του**  **δημιουργικού διαδικτύου**  **(οπτικός**  **προγραμματισμός)** | Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:   * να υλοποιούν ψηφιακά παιχνίδια αξιοποιώντας περιβάλλοντα οπτικού προγραμματισμού, * να αναγνωρίζουν πως εκτός από «καταναλωτές» ψηφιακών παιχνιδιών (παθητική στάση) μπορούν να γίνουν και δημιουργοί ψηφιακών παιχνιδιών (ενεργητική στάση), * να επιλύουν προβλήματα. |
| **Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)** |
| Σ’ αυτό το εργαστήριο, οι μαθητές/τριες γνωρίζουν ψηφιακά εργαλεία με τα οποία μπορούν να δημιουργήσουν τις δικές τους μικρό-εφαρμογές με ψυχαγωγικό και μορφωτικό σκοπό (οπτικός προγραμματισμός).  **Δραστηριότητα: Εισαγωγή στο δημιουργικό διαδίκτυο με παιχνίδι – Η ώρα του κώδικα**  **Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:**  Ο/Η εκπαιδευτικός θα μιλήσει στους/στις μαθητές/τριες για το πόσο εύκολα μπορούμε να προγραμματίσουμε με πλακίδια (drag and drop) και μάλιστα με τους ήρωες του «Minecraft». Αρχικά οι μαθητές/τριες με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού θα επισκεφτούν την ιστοσελίδα <https://code.org/minecraft>. Αν δεν υπάρχει δυνατότητα σύνδεσης με το διαδίκτυο μπορεί να [ανακτηθεί](https://studio.code.org/download/mc) η εφαρμογή τοπικά στον Η/Υ. Στη συνέχεια, προτείνεται οι μαθητές/τριες να παρακολουθήσουν ένα εισαγωγικό [βίντεο](https://youtu.be/vD0cVvXEKdo) χρήσης της εφαρμογής. Ο τύπος της δραστηριότητας εντάσσεται στις αυτο- οδηγούμενες (βήμα – βήμα) προσεγγίσεις.  **Οδηγίες για την εργασία των μαθητών/τριών:** Ήρθε η δική σας ώρα για δράση. Παίζοντας και μαθαίνοντας θα προγραμματίσουμε με πλακίδια, με την τεχνική «σύρε και άφησε» (drag and drop) και μάλιστα με τους ήρωες του «Minecraft». Σε λίγο χρόνο θα μάθουμε να προγραμματίζουμε ανδροειδή και να δημιουργούμε το δικό μας παιχνίδι «Minecraft». Άλλωστε, μην ξεχνάτε ότι ο προγραμματισμός είναι μια από τις ψηφιακές δεξιότητες (παραγωγή ψηφιακού υλικού). Επιπρόσθετα, οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν την ρουμπρίκα αξιολόγησης του εργαστηρίου.  **Επιπρόσθετη δραστηριότητα για το σχολείο/σπίτι:**  Αν στους/στις μαθητές/τριες άρεσε η δραστηριότητα για «ώρα του κώδικα» στο σπίτι ή στο σχολείο (στο μάθημα της Πληροφορικής), μπορούν να δοκιμάσουν και άλλες εφαρμογές φτιάχνοντας τα δικά τους παιχνίδια στη διεύθυνση: <https://hourofcode.com/us/el/learn>. Επιπρόσθετα, μπορούν να ασχοληθούν με το λογισμικό Scratch: <https://scratch.mit.edu/> |

|  |  |
| --- | --- |
| **3ο Εργαστήριο** | **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα** |
| **Τίτλος εργαστηρίου:**  **Αξιολόγηση εκπαιδευτικού περιεχομένου (κριτήρια αξιολόγησης) για ένα ασφαλές**  **Περιεχόμενο** | Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:   * να αναγνωρίζουν τα κριτήρια αξιολόγησης ενός δικτυακού ιστότοπου, αξιολογώντας έτσι το περιεχόμενο, * να αξιολογούν ένα διαδικτυακό ιστότοπο σύμφωνα με τα κριτήρια αξιολόγησης, * να αναγνωρίζουν ότι οι τεχνολογίες προσφέρουν με εύκολο τρόπο πληροφόρηση (on line), χωρίς απαραίτητα να υπάρχει επιμέλεια από κάποιον φορέα ή συγγραφέα σε σχέση με το δημοσιευμένο πληροφοριακό υλικό, * να επιχειρηματολογούν σχετικά με το ότι οι ψηφιακές δεξιότητες δεν εξαντλούνται απλώς στην ικανότητα αναζήτησης πληροφοριών μέσω μια μηχανής αναζήτησης, αλλά και σε δεξιότητες αξιολόγησης μέσω φίλτρων και ειδικών τελεστών. |
| **Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)** |
| Σ’ αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες εφαρμόζουν διαδικασίες αξιολόγησης (κριτήρια αξιολόγησης) σε διαδικτυακό περιεχόμενο που μπορεί να χρησιμοποιήσουν για μορφωτικούς και ενημερωτικούς σκοπούς.  **Δραστηριότητα: Κριτική σκέψη και διαδίκτυο … πώς γίνεται αυτό;**  **Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:**  Ο/Η εκπαιδευτικός θα μιλήσει στους/στις μαθητές/τριες για τα κριτήρια αξιολόγησης δικτυακών τόπων: Πατρότητα πηγής (Authority), Επικαιρότητα (Recency), Ακρίβεια (Accuracy), Αντικειμενικότητα (Objectivity), Αξιοπιστία (Credibility).  Ο/Η εκπαιδευτικός πραγματοποιεί διάλογο με τους/τις μαθητές/τριες με βάση τα παρακάτω ερωτήματα: α) Μια πληροφορία ή μια είδηση που θα διαβάσετε «on line» είναι αληθής; β) Μπορώ να ξεχωρίσω εάν ένας/μια χρήστης/στρια στο Youtube πληρώνεται για το υλικό που αναρτά, ενώ, παράλληλα, το διαφημίζει ως αξιόπιστο; γ) 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 σε σχέση με τα κριτήρια αξιολόγησης με τη βοήθεια του **Φύλλου δραστηριότητας 1**.  **Οδηγίες για την εργασία των μαθητών/τριών:**  Οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν το φύλλο δραστηριότητας 1 σύμφωνα με τα κριτήρια αξιολόγησης δικτυακών τόπων με στόχο να προβληματιστούν και να κινητοποιηθούν, ώστε να κατανοήσουν με τρόπο βιωματικό πώς αξιολογούμε οποιοδήποτε περιεχόμενο στο διαδίκτυο.  Επιπρόσθετα, οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν την ρουμπρίκα αξιολόγησης του εργαστηρίου. |

|  |  |
| --- | --- |
| **4ο Εργαστήριο** | **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα** |
| **Τίτλος εργαστηρίου:**  **Πνευματικά δικαιώματα για ψηφιακό περιεχόμενο** | Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:   * να εξηγούν την έννοια των πνευματικών δικαιωμάτων και τι προστατεύεται, * να αναλύουν την έννοια των Creative Commons από την πλευρά του/της δημιουργού και του χρήστη/στριας (χρησιμότητα), * να επιλέγουν την κατάλληλη άδεια Creative Commons για τον διαμοιρασμό έργων. |
| **Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)** |
| Σ’ αυτό το εργαστήριο, οι μαθητές/τριες γνωρίζουν ό,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/της χρήστη/στριας.  **Δραστηριότητα: Σέβομαι τα πνευματικά δικαιώματα των άλλων, απαιτώ σεβασμό και στις δικές μου δημιουργίες!**  **Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:**  Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει βασικές έννοιες για πνευματικά δικαιώματα μέσω αντίστοιχου υλικού ([παρουσίαση,](https://copyrightschool.gr/wp-content/uploads/vasikos.pdf) [οδηγός](https://copyrightschool.gr/wp-content/uploads/daskaloi.pdf)) από τον [Οργανισμό Πνευματικής Ιδιοκτησίας (ΟΠΙ).](https://www.opi.gr/ekpaideysi) Επιπρόσθετα θα πραγματοποιηθεί μια σύντομη παρουσίαση των [Creative Commons](https://creativecommons.ellak.gr/) και ειδικά οι [έξι κύριες άδειες χρήσης CC](https://creativecommons.ellak.gr/2021/03/11/pia-ine-i-katallili-adia-creative-commons-gia-na-mirasete-ta-erga-sas/) .  **Οδηγίες για την εργασία των μαθητών/τριών:**  Ποια είναι η κατάλληλη άδεια Creative Commons για να μοιράσετε τα έργα σας;  Οι μαθητές/τριες καλούνται να δημιουργήσουν ανά ομάδα την κατάλληλη άδεια Creative Commons μέσω της [γεννήτριας](https://creativecommons.org/choose/?lang=el) για τον διαμοιρασμό του έργο τους. Στη συνέχεια αιτιολογούν τις επιλογές τους σε επίπεδο ολομέλειας.  Επιπρόσθετα, οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν τη ρουμπρίκα αξιολόγησης του εργαστηρίου.  **Επιπρόσθετη δραστηριότητα για το σχολείο/σπίτι:**  Αναζητήστε περιεχόμενο (ελεύθερο) Creative Commons χρησιμοποιώντας το υλικό που υπάρχει στην ιστοσελίδα: <https://search.creativecommons.org/?lang=el>  **Υλικό αξιολόγησης (κουίζ) για τους/τις μαθητές/τριες:**  Μέσω του κουίζ της ιστοσελίδας του Οργανισμού Πνευματικής Ιδιοκτησίας που έχει σχεδιαστεί ειδικά για μαθητές/τριες ανά ομάδα προσπαθούν να απαντήσουν στις ερωτήσεις του κουίζ: <https://www.copyrightschool.gr/games/game2/el> |

|  |  |
| --- | --- |
| **5ο Εργαστήριο** | **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα** |
| **Τίτλος εργαστηρίου:**  **Αποθετήρια και**  **μαθησιακά αντικείμενα** | Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:   * να αναγνωρίζουν τι είναι τα μαθησιακά αντικείμενα, * να χρησιμοποιούν αποθετήρια μαθησιακών αντικειμένων, * να ανακτούν (Download) μαθησιακά αντικείμενα, * να χρησιμοποιούν ή να παραμετροποιούν μαθησιακά αντικείμενα. |
| **Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)** |
| Σ’ αυτό το εργαστήριο, οι μαθητές/τριες αντιλαμβάνονται τι είναι τα μαθησιακά αντικείμενα (απλά και σύνθετα) και πώς μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν με σχετική παραμετροποίηση, παράγοντας νέο ψηφιακό υλικό.  **Δραστηριότητα: Ανακτώ (Download), Χρησιμοποιώ και Παραμετροποιώ!**  **Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:**  Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει την έννοια του μαθησιακού αντικείμενου μέσα από επίδειξη των αποθετηρίων [Φωτόδεντρο.](http://photodentro.edu.gr/aggregator/) Παράλληλα εστιάζει στα [είδη των μαθησιακών αντικειμένων](http://photodentro.edu.gr/aggregator/browsebylrt) (απλά και σύνθετα).    Πηγή εικόνας: <http://photodentro.edu.gr/aggregator/browsebylrt>  Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός δίνει μια [λίστα](https://www.openarchives.gr/) [από αποθετήρια](https://www.openarchives.gr/) στους/στις μαθητές/τριες που περιέχουν μαθησιακά αντικείμενα στα οποία και πλοηγούνται για 5-8 λεπτά.  **Οδηγίες για την εργασία των μαθητών/τριών:**  Δίνονται οδηγίες στους/στις μαθητές/τριες να επισκεφτούν το αποθετήριο [«Ευτέρπη:](http://euterpe.mmb.org.gr/euterpe/) [Τραγούδια για εκπαιδευτική χρήση – Ψηφιακό](http://euterpe.mmb.org.gr/euterpe/) [Μουσικό Ανθολόγιο»](http://euterpe.mmb.org.gr/euterpe/) μια μοναδική διαδικτυακή συλλογή τραγουδιών για εκπαιδευτική χρήση στην Ελλάδα με σκοπό να αντλήσουν μουσικά αρχεία τα οποία θα χρησιμοποιήσουν για να εμπλουτίσουν την παρουσίαση (ppt) του σχολείου τους για την επέτειο του Πολυτεχνείου της 17ης Νοεμβρίου. Οι μαθητές/τριες επιλέγουν τον συνθέτη ([Μίκης Θεοδωράκης](http://euterpe.mmb.org.gr/euterpe/simple-search?filterquery=%CE%98%CE%B5%CE%BF%CE%B4%CF%89%CF%81%CE%AC%CE%BA%CE%B7%CF%82%2C%2B%CE%9C%CE%AF%CE%BA%CE%B7%CF%82&filtername=author&filtertype=equals)) και ανακτούν (download) το τραγούδι «Όταν σφίγγουν το χέρι» σε μορφή mp3. Η κάθε ομάδα επαναλαμβάνει τη διαδικασία και για άλλα σχετικά τραγούδια. Στη συνέχεια αναζητά σχετικές φωτογραφίες με τον ίδιο τρόπο από το [αποθετήριο πολιτισμού](https://www.searchculture.gr/) (searchculture) και εισάγει όλα τα αρχεία σε μια παρουσίαση σε μορφή power. Επιπρόσθετα, οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν την ρουμπρίκα αξιολόγησης του εργαστηρίου. |

|  |  |
| --- | --- |
| **6ο Εργαστήριο** | **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα** |
| **Τίτλος εργαστηρίου:**  **Εφαρμογές παρουσίασης και ψηφιακά**  **Εμπλουτισμένα βιβλία** | Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:   * να αναγνωρίζουν τη έννοια του ιστοριοπίνακα (storyboard), * να δημιουργούν σε έντυπη ή ψηφιακή μορφή μια ροή της παρουσίασής τους μέσω ενός ψηφιακού βιβλίου (storyboard), * να παράγουν τα κατάλληλα πληροφοριακά κείμενα (παραγωγή γραπτού λόγου), τα οποία θα λειτουργούν με τρόπο συνεκτικό και επεξηγηματικό, * να εργάζονται συνεργατικά παράγοντας έναν κοινό σχεδιασμό αποτυπωμένο σε έντυπη ή ψηφιακή μορφή. |
| **Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)** |
| Σ’ αυτό το εργαστήριο, οι μαθητές/τριες, μέσω του ιστοριοπίνακα, σχεδιάζουν 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. Οι μαθητές/τριες ήδη έχουν έρθει σε επαφή με τις παραπάνω έννοιες, αλλά και με σχετικό υλικό. Οι μαθητές/τριες χρειάζεται να σχεδιάσουν τον τρόπο που θα τις παρουσιάσουν στο τελευταίο εργαστήριο ως ένα ψηφιακό βιβλίο.  **Δραστηριότητα: Σχεδιάζοντας την τελική παρουσίασή μου σε εμπλουτισμένη μορφή!**  **Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:**  Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει τη λογική του ιστοριοπίνακα χρησιμοποιώντας έντυπα μέσα (πίνακας από χαρτόνι, χαρτάκια post και μαρκαδόρους, τεχνική κολάζ) ή ψηφιακά μέσα ([Storyboarder](https://wonderunit.com/storyboarder/)). Στην ουσία ο/η εκπαιδευτικός πρέπει να εξηγήσει στους/στις μαθητές/τριες ότι από το υλικό που ήδη έχουν συλλέξει στα προηγούμενα εργαστήρια, θα πρέπει να σχεδιάσουν μια ροή παρουσίασης προσθέτοντας και τα αντίστοιχα κείμενα για το ψηφιακό βιβλίο που θα υλοποιήσουν στο έβδομο εργαστήριο που θα έχει τίτλο: «Ψηφιακή παιδεία: Δημιουργικό και ασφαλές διαδίκτυο».  **Οδηγίες για την εργασία των μαθητών/τριών:**  Οι μαθητές/τριες σε ομάδες σχεδιάζουν, επιλέγουν και ομαδοποιούν υλικό που έχουν μελετήσει (κείμενα, εικόνες, σύνδεσμοι σε ιστοσελίδες, σύνδεσμοι για βίντεο, εφαρμογές). Συγγράφουν σύντομα κείμενα που συνδέουν τις έννοιες και το υλικό. Αποφασίζουν για το αισθητικό μέρος της συνθετικής εργασία τους. Επιπρόσθετα, οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν τη ρουμπρίκα αξιολόγησης του εργαστηρίου.  **Επιπρόσθετη δραστηριότητα για το σχολείο /σπίτι:**  Οι μαθητές/τριες κατά τη διάρκεια του μαθήματος της Πληροφορικής (διαθεματική συνεργασία) αρχικά εγγράφονται ανά ομάδες στο δωρεάν διαδικτυακό λογισμικό δημιουργίας εμπλουτισμένων ψηφιακών βιβλίων ([w-i-book](http://software.i-nous.org/w-i-book/)) από το [Ινστιτούτο Ψηφιακής Μάθησης και](http://i-nous.org/word/) [Τεχνολογίας](http://i-nous.org/word/). Στη συνέχεια, εξοικειώνονται με το λογισμικό (δυνατότητες) μέσω των οδηγιών χρήσης που υπάρχουν στο λογισμικό. Μ’ αυτό τον τρόπο στο επόμενο εργαστήριο θα ασχοληθούν κυρίως όχι με τη χρήση αλλά με τη δημιουργία του ψηφιακού βιβλίου, έχοντας έτοιμο και το υλικό από το σχεδιασμό του έκτου εργαστηρίου. |

|  |  |
| --- | --- |
| **7ο Εργαστήριο** | **Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα** |
| **Τίτλος εργαστηρίου:**  **Φτιάχνοντας το ψηφιακό βιβλίο της**  **δημιουργικότητας και της ασφάλειας στο διαδίκτυο**  **Αξιολόγηση** | Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση:   * να δημιουργήσουν ένα ψηφιακό εμπλουτισμένο βιβλίο με το διαδικτυακό λογισμικό [w-i-book,](http://software.i-nous.org/w-i-book/) * να αξιολογήσουν τις εργασίες της ομάδας τους (αυτοαξιολόγηση), * να αξιολογήσουν τις εργασίες των άλλων ομάδων. |
| **Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)** |
| Σ’ αυτό το εργαστήριο οι μαθητές/τριες σε ένα περιβάλλον δημιουργίας ψηφιακού βιβλίου (e-book) θα δημιουργήσουν ένα ενημερωτικό ψηφιακό εμπλουτισμένο βιβλίο (εικόνες, κείμενο, σύνδεσμοι, βίντεο) για έννοιες με τις οποίες ασχολήθηκαν στα προηγούμενα εργαστήρια ως τελικό παραδοτέο. Επιπρόσθετα, σε επίπεδο ολομέλειας οι ομάδες αξιολογούν τις εργασίες (παραδοτέα) μεταξύ τους.  **Δραστηριότητα: Δημιουργώντας το ψηφιακό εμπλουτισμό βιβλίο για το δημιουργικό και ασφαλές διαδίκτυο!**  **Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό:**  Ο/Η εκπαιδευτικός ενθαρρύνει και υποβοηθά τις ομάδες να εφαρμόσουν τον σχεδιασμό για το εμπλουτισμένο ψηφιακό τους βιβλίο.  **Οδηγίες για την εργασία των μαθητών/τριών:**  Δίνονται οδηγίες στους/στις μαθητές/τριες να στηριχθούν στον σχεδιασμό τους (6ο εργαστήριο) και να ακολουθήσουν μια συγκεκριμένη δομή (εξώφυλλο, περιεχόμενα, ενότητα 1 κλπ.). Επίσης έμφαση δίνεται σε πολυμεσικά στοιχεία του βιβλίου (σύνδεσμοι σε βίντεο, σύνδεσμοι σε ιστοσελίδες, φωτογραφίες, πίνακες κ.ά). Επιπρόσθετα, οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν τη ρουμπρίκα αξιολόγησης του εργαστηρίου.  **Δραστηριότητα: Αξιολόγηση του προγράμματος**  Οι μαθητές/τριες ανά ομάδα παρουσιάζουν το ψηφιακό εμπλουτισμένο βιβλίο, ενώ παράλληλα κάνουν και την αυτοαξιολόγηση τους (θετικά και αρνητικά στοιχεία). Σε επίπεδο ολομέλειας αναφέρουν τις εντυπώσεις τους από τα βιβλία των άλλων ομάδων. Επιπρόσθετα οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν τις ρουμπρίκες αξιολόγησης του προγράμματος.  **Επιπρόσθετη δραστηριότητα για το σχολείο /σπίτι:**  Αν οι μαθητές/τριες δεν προλάβουν να ολοκληρώσουν όλες τις σελίδες του ψηφιακού βιβλίου προτείνεται αυτό να ολοκληρωθεί σε επόμενη διδακτική ώρα ή σε συνεργασία με τον/την εκπαιδευτικό Πληροφορικής. |