


## ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ


<b>ΣΧΟΛΕΙΟ</b>	Δημοτικό Σχολείο Αφειτών	<b>ΤΜΗΜΑ Β' &amp; Ε'</b>	<b>ΣΧΟΛ. ΕΤΟΣ: 2022- 2023</b>
<b>Θεματική</b>	ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΜΑΙ ΚΑΙ ΕΝΕΡΓΩ – ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ & ΕΥΘΥΝΗ	<b>Υποθεματική</b>	Εθελοντισμός - Διαμεσολάβηση
<b>ΒΑΘΜΙΔΑ/ΤΑΞΕΙΣ</b> (που προτείνονται)	Β' & Ε'		
<b>Τίτλος</b>	«e-Γιαγιάδες & e-Παππούδες εν δράσει» Ιστορίες ψηφιακής καθημερινότητας		
<b>Δεξιότητες στόχευσης του εργαστηρίου</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [B1] Δεξιότητες της κοινωνικής ζωής (ενσυναίσθηση και ευαισθησία, πολιτειότητα)</li> <li>• [B2] Δεξιότητες της ψηφιακής ιθαγένειας (ευχέρεια στην ηλεκτρονική διακυβέρνηση, ψηφιακή πολιτειότητα)</li> <li>• [Γ1] Δεξιότητες της τεχνολογίας (δεξιότητες δημιουργίας και διαμοιρασμού ψηφιακών δημιουργημάτων)</li> </ul>		

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Εργαστήριο	Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να κατανοήσουν οι μαθητές τις έννοιες του «Πολίτη» και του «e-Πολίτη».</li> <li>• Να προβληματιστούν για το μέγεθος της «ψηφιοποίησης» της καθημερινής ζωής.</li> <li>• Να επιχειρηματολογήσουν υπέρ και κατά της ψηφιακής καθημερινότητας των πολιτών.</li> <li>• Να συναισθανθούν τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν ορισμένες κοινωνικές ομάδες στην εποχή της ψηφιακής μετάβασης.</li> </ul> <p>Να κάνουν χρήση ψηφιακών εφαρμογών για την εργασία τους.</p>	<p><b>Τίτλος «Πολίτης και e-Πολίτης»</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ο εκπαιδευτικός έχει ετοιμάσει κάρτες για τους μαθητές της τάξης του, που οι μισές αναγράφουν τη λέξη «Πολίτης» και οι άλλες μισές τη λέξη «e-Πολίτης».</li> <li>• Διαλέγοντας τυχαία μία κάρτα, οι μαθητές χωρίζονται σε δύο ομάδες και μετακινούνται σε δύο διαφορετικά σημεία της τάξης.</li> <li>• Ο εκπαιδευτικός ζητά από τις ομάδες να συζητήσουν για την έννοια της κάρτας τους και να αποτυπώσουν τις ιδέες τους σε έναν εννοιολογικό χάρτη (mind map) μέσω του διαδικτυακού εργαλείου <a href="https://bubbl.us">Bubbl.us</a>. Ανάλογα με την ψηφιακή υποδομή που διαθέτει το σχολείο, κάθε ομάδα θα εργαστεί είτε στον δικό της αποκλειστικό Η/Υ είτε στον Η/Υ της τάξης εναλλάξ με την άλλη ομάδα.</li> </ul>



- Κάθε ομάδα παρουσιάζει τον εννοιολογικό χάρτη που δημιούργησε και γίνεται συζήτηση στην ολομέλεια για την αποσαφήνιση των δύο εννοιών.
- Ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές σε μία δραστηριότητα επιχειρηματολογίας με θέμα «Τα θετικά και τα αρνητικά της ψηφιακής καθημερινότητας». Ζητά από τους μαθητές να εκφραστούν υπέρ ή κατά για διαφορετικές πτυχές της ζωής του ψηφιακού πολίτη (ψηφιακό εμπόριο, ψηφιακή επικοινωνία, ψηφιακή εκπαίδευση, ψηφιακή ασφάλεια κá.). Η δραστηριότητα υλοποιείται στην ολομέλεια της τάξης μέσω του διαδικτυακού εργαλείου [Tricider](#), το οποίο προσφέρει τη δυνατότητα για καταγραφή απόψεων, διατύπωση επιχειρημάτων υπέρ ή κατά μιας άποψης και ψηφοφορίας της επικρατέστερης άποψης.
- Ακολουθεί συζήτηση για τις μεγάλες αλλαγές στην καθημερινή ζωή των πολιτών με την είσοδο της τεχνολογίας και για τις νέες δεξιότητες που αυτοί πρέπει να αναπτύξουν. Οι μαθητές καλούνται να σκεφτούν εάν ανταποκρίνονται εξίσου όλες οι πληθυσμιακές ομάδες και εστιάζουν στις ψηφιακές δεξιότητες των




		<p>ηλικιωμένων ανθρώπων από το οικείο περιβάλλον τους.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ΕΡΓΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ:</b> Οι μαθητές θα ρωτήσουν τους παππούδες και τις γιαγιάδες τους για τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν εξαιτίας της εισβολής της τεχνολογίας στην καθημερινή τους ζωή και θα καταγράψουν ασύγχρονα σε έναν λευκοπίνακα <a href="#">Google Jamboard</a>, που θα τους διαμοιράσει ο εκπαιδευτικός, συγκεκριμένες περιστάσεις στις οποίες οι ηλικιωμένοι χρειάζονται βοήθεια.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να συνειδητοποιήσουν το χαμηλό επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων των ηλικιωμένων ατόμων.</li> <li>• Να αξιολογήσουν τα σημαντικότερα ή τα συχνότερα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι ηλικιωμένοι.</li> <li>• Να αισθανθούν την ανάγκη να βοηθήσουν συνανθρώπους τους που βρίσκονται σε δύσκολη θέση.</li> </ul>	<p><b>Τίτλος «Ο παππούς και η γιαγιά έχουν προβλήματα ψηφιακά!»</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ο εκπαιδευτικός προβάλλει στην τάξη τον λευκοπίνακα <a href="#">Google Jamboard</a> όπου οι μαθητές έχουν καταγράψει ασύγχρονα από το σπίτι διάφορα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι γιαγιάδες και οι παππούδες τους.</li> <li>• Στην ολομέλεια της τάξης θα γίνει συζήτηση για την επιλογή ορισμένων μόνο προβλημάτων προς επεξεργασία και προτείνεται αυτά να αφορούν διαφορετικούς τομείς της καθημερινής ζωής των ηλικιωμένων (π.χ. εμπόριο, υγεία, δημόσιες υπηρεσίες, μετακινήσεις, επικοινωνία κ.ά.)</li> <li>• Πριν ξεκινήσει η μελέτη και επεξεργασία των προβλημάτων, θα πρέπει να συζητήσουν, επίσης, και να</li> </ul>




αποφασίσουν με ποιον τρόπο θα βοηθήσουν τους ηλικιωμένους, εφόσον βρουν τις απαντήσεις στα προβλήματά τους. Κάποιες προτάσεις θα ήταν η δημιουργία ενός μικρού έντυπου «οδηγού», η δημιουργία ενός ιστολογίου με σχετικά άρθρα ή η δημιουργία μιας mobile εφαρμογής για φορητές συσκευές (κινητά/tablets) με χρήσιμες οδηγίες-πληροφορίες. (Στο παρόν πρόγραμμα θα παρουσιαστεί η διαδικασία δημιουργίας εφαρμογής για φορητές συσκευές.)

- Η εργασία των μαθητών θα οργανωθεί σε ομάδες εφαρμόζοντας τη στρατηγική jigsaw, σύμφωνα με την οποία δημιουργούνται οι αρχικές ομάδες των μαθητών (home groups), που αναλαμβάνουν το σύνολο των προς επεξεργασία θεμάτων, αλλά στη συνέχεια αυτές «σπάνε» σε ομάδες ειδικών (experts groups) για τη μελέτη κάθε θέματος ξεχωριστά, για να επιστρέψουν στο τέλος στις αρχικές τους ομάδες και να μοιραστούν με όλους τα ευρήματά τους. Με τον τρόπο αυτόν κάθε μαθητής ερευνά διεξοδικά μόνο ένα θέμα, αλλά ενημερώνεται αναλυτικά για όλα τα θέματα από τους συμμαθητές του. Στην



		<p>προκειμένη περίπτωση, θεωρούμε ότι δημιουργούνται 5 αρχικές ομάδες (home groups) των 5 μαθητών (<math>5 \times 5 = 25</math> μαθητές). Άρα θα επιλεγούν 5 προβλήματα που στο σύνολό τους θα ανατεθούν σε κάθε αρχική ομάδα. Τα μέλη κάθε ομάδας θα μοιραστούν τα προβλήματα ώστε να αναλάβει ένα κάθε μαθητής.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ο εκπαιδευτικός μοιράζει από ένα καρτελάκι ή μία κονκάρδα σε κάθε μαθητή, ανάλογα με το θέμα που ανέλαβε μέσα στην ομάδα του, για να το φορά κατά τη διάρκεια της εργασίας του.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να εργάζονται οι μαθητές αρμονικά σε διαφορετικούς τύπους ομάδων.</li> <li>• Να μελετούν ποικιλία πηγών (έντυπων και ηλεκτρονικών) και να εντοπίζουν τα στοιχεία που απαντούν στα ερωτήματά τους.</li> </ul> <p>Να χρησιμοποιούν διαδικτυακά εργαλεία για τήρηση σημειώσεων.</p>	<p><b>Τίτλος «Ομάδες ειδικών λύνουν τα προβλήματα» (1)</b>  <b>Jigsaw: Experts groups</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Στο προηγούμενο εργαστήριο δημιουργήθηκαν οι αρχικές ομάδες μαθητών (home groups) και ανατέθηκε ένα θέμα σε κάθε μαθητή στην ομάδα του. Με την έναρξη του παρόντος Εργαστηρίου, οι μαθητές με το ίδιο θέμα από κάθε αρχική ομάδα δημιουργούν τις ομάδες ειδικών (experts groups) και μετακινούνται σε διαφορετικά σημεία στην τάξη.</li> <li>• Κάθε ομάδα ειδικών θα μελετήσει διεξοδικά το πρόβλημα που έχει αναλάβει. Για την οργάνωση της μελέτης τους, ο εκπαιδευτικός προτείνει βοηθητικές πηγές και υλικό:</li> </ul>




		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ σε ηλεκτρονική μορφή, όπως ιστοσελίδες υπηρεσιών, οργανισμών και επιχειρήσεων, ενημερωτικά άρθρα, εικόνες, κ.ά.,</li> <li>○ σε έντυπη μορφή, όπως ενημερωτικά φυλλάδια, άρθρα εφημερίδων κ.ά.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κάθε ομάδα κρατά σημειώσεις με τα ευρήματά της κάνοντας χρήση του εργαλείου <a href="#">Google Jamboard</a>, που τους παραχωρεί ο εκπαιδευτικός, σε διαφορετικό πλαίσιο λευκοπίνακα για κάθε ομάδα.</li> <li>• <u>ΕΡΓΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ</u>: Οι μαθητές συνεχίζουν ασύγχρονα από το σπίτι την έρευνά τους, εφόσον χρειάζεται, και αναρτούν τα νέα ευρήματα στον λευκοπίνακα <a href="#">Google Jamboard</a> της ομάδας τους.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να επεξεργάζονται κατάλληλα τα ευρήματα της έρευνά τους για παρουσίαση σε συγκεκριμένο κοινό.</li> <li>• Να χρησιμοποιούν εφαρμογή υπολογιστικών φύλλων για καταγραφή στοιχείων.</li> </ul>	<p><b>Τίτλος «Ομάδες ειδικών λύνουν τα προβλήματα» (2) Jigsaw:</b> <b>Experts groups</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Οι ομάδες ειδικών (experts groups), αφού ολοκληρώσουν τη συλλογή πληροφοριών για το θέμα τους, θα πρέπει να αποφασίσουν ποια στοιχεία θα συμπεριλάβουν στο τελικό «προϊόν» που θα προσφέρουν στους παππούδες και τις γιαγιάδες τους. Είτε πρόκειται να φτιάξουν έναν έντυπο οδηγό</li> </ul>


πληροφοριών, είτε ένα ιστολόγιο με σχετικά άρθρα είτε μία εφαρμογή για φορητές συσκευές, θα πρέπει να επιλέξουν τουλάχιστον α) έναν τίτλο, β) ένα επεξηγηματικό κείμενο και γ) μία εικόνα για το θέμα που πραγματεύονται. Στο παρόν πρόγραμμα θα παρουσιαστεί η διαδικασία που θα ακολουθήσουν οι μαθητές με τον εκπαιδευτικό για τη δημιουργία μιας mobile εφαρμογής για φορητές συσκευές.

- Ο εκπαιδευτικός θα αξιοποιήσει την εφαρμογή [Glide](#), αφού κάνει εγγραφή μέσω Google, η οποία προσφέρει τη δυνατότητα για σύντομη και εύκολη δημιουργία mobile εφαρμογής, με τη βοήθεια ενός συνεργατικού υπολογιστικού φύλλου [Google Sheet](#). Αρχικά, θα δημιουργήσει ένα υπολογιστικό φύλλο στο δικό του Google Drive με τόσες στήλες όσα και τα στοιχεία που αποφάσισαν όλοι μαζί ότι θα συμπεριλάβουν στην εφαρμογή (π.χ. τίτλο, υπότιτλο, πληροφορίες, εικόνα, σύνδεσμο). Στη συνέχεια, διαμοιράζει τον σύνδεσμο του Google Sheet στους μαθητές και καλεί κάθε ομάδα ειδικών να γράψει σε ξεχωριστή γραμμή



		<p>τα στοιχεία που αφορούν το θέμα που ερεύνησε.</p> <p>Οι μαθητές συμπληρώνουν τα απαραίτητα στοιχεία και έτσι ολοκληρώνεται η εργασία τους στην ομάδα ειδικών.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να παρουσιάσουν συνοπτικά και στοχευμένα τα ευρήματα της έρευνάς τους.</li> <li>• Να συνειδητοποιήσουν το εύρος της «ψηφιοποίησης» της καθημερινής ζωής.</li> <li>• Να συνειδητοποιήσουν ότι απέκτησαν νέες γνώσεις σε ζητήματα ψηφιακής πολιτεότητας.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Τίτλος «Οι ειδικοί αποφαινόμενοι!» - Jigsaw: Home groups</b>  <b>Αξιολόγηση μαθητών</b></p> <div style="text-align: center;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Στο 5<sup>ο</sup> Εργαστήριο, οι ομάδες ειδικών (experts groups) «διαλύονται» και τα μέλη τους επιστρέφουν στις αρχικές ομάδες (home groups) από όπου ξεκίνησαν. Κάθε ειδικός θα παρουσιάσει στα άλλα μέλη της αρχικής ομάδας το πρόβλημα που μελέτησε και τη λύση που βρήκε, με τη βοήθεια του αντίστοιχου λευκοπίνακα Google Jamboard όπου τηρούσαν σημειώσεις.</li> <li>• Μόλις ολοκληρωθεί ο κύκλος των παρουσιάσεων σε κάθε αρχική ομάδα (home group), ο εκπαιδευτικός συζητά με όλους τους μαθητές για τις εντυπώσεις τους από την έρευνα που διεξήγαγαν και τις νέες γνώσεις που αποκόμισαν. Εστιάζουν στο θέμα των ψηφιακών δεξιοτήτων που θεωρούνται πλέον απαραίτητες για να ανταποκρίνεται κανείς στην καθημερινή του ζωή, και επανέρχονται στο ζήτημα των ηλικιωμένων για τους οποίους θα δημιουργήσουν μία εφαρμογή στο επόμενο Εργαστήριο με τη βοήθεια</li> </ul>




		<p>του εκπαιδευτικού.</p> <p>Ο κύκλος συνεργασίας των μαθητών ολοκληρώνεται και καλούνται όλοι να συμπληρώσουν ατομικά ένα Φύλλο Αξιολόγησης, σχετικά με τις νέες γνώσεις που αποκόμισαν, όπως προβλέπει, άλλωστε, το τελευταίο στάδιο της στρατηγικής jigsaw.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να καλλιεργήσουν δεξιότητες τεχνολογίας ως προς τη δημιουργία και διαμοίραση mobile εφαρμογών.</li> <li>• Να καλλιεργήσουν μεταγνωστικές δεξιότητες.</li> </ul>	<p><b>Τίτλος «Mobile εφαρμογή για e-γιαγιάδες και e-παππούδες»</b></p> <p><b>Αυτοαξιολόγηση μαθητών</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές το εργαλείο με το οποίο θα δημιουργήσουν την εφαρμογή για τις γιαγιάδες και τους παππούδες τους. Τα βασικά στάδια της διαδικασίας υλοποιούνται από τον εκπαιδευτικό, ενώ οι μαθητές συμμετέχουν στη λήψη αποφάσεων σε συγκεκριμένα σημεία της διαδικασίας, όπως επιλογή ονόματος, διάταξης δεδομένων, εμφάνισης κλπ.</li> <li>• Η διαδικασία αναλυτικά έχει ως εξής: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ο εκπαιδευτικός συνδέεται στον λογαριασμό του στο <a href="#">Glide</a> μέσω Google.</li> <li>○ Επιλέγει τη δημιουργία νέας εφαρμογής (+ New App).</li> <li>○ Δίνει ένα όνομα στην εφαρμογή και επιλέγει το είδος της συσκευής για το οποίο προορίζεται πρωτίστως (κινητό, τάμπλετ, Η/Υ).</li> <li>○ Επιλέγει ως πηγή άντλησης των δεδομένων του τα</li> </ul> </li> </ul>



Google Sheets. Από το παράθυρο του προσωπικού του Google Drive επιλέγει το Google Sheet που συμπλήρωσαν οι μαθητές στις ομάδες ειδικών.

- Η εφαρμογή δημιουργείται αυτόματα και ανοίγει ο πίνακας ελέγχου με δυνατότητα παραμετροποίησής της.
- Στο κέντρο της οθόνης δίνεται η δυνατότητα προεπισκόπησης της εφαρμογής σε διαφορετικές συσκευές επιλέγοντας το επάνω κεντρικό πλήκτρο της οθόνης.
- Στη δεξιά στήλη δίνεται η δυνατότητα αλλαγών στην καρτέλα δεδομένων (Tab) και στον τρόπο διάταξης των δεδομένων (Style).
- Από το επάνω δεξί πλήκτρο σε σχήμα «πολυγώνου» γίνονται παρεμβάσεις στην εμφάνιση (χρώμα, θέμα, γραμματοσειρά), στις πληροφορίες, στην ιδιωτικότητα της εφαρμογής (δημόσια, ιδιωτική, με κωδικό κλπ.) κ.ά.
- Από το επάνω αριστερό πλήκτρο εμφανίζεται ο πίνακας των δεδομένων της εφαρμογής με δυνατότητα επεξεργασίας τους, όπως και στο Google Sheet.



		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Η εφαρμογή δημοσιεύεται από το πλήκτρο Publish.</li> <li>○ Η εφαρμογή διαμοιράζεται μέσω link, QR code ή αποστολής σε τηλέφωνο και ανοίγει σε browser ή με μόνιμη προσθήκη στην αρχική οθόνη της συσκευής.</li> <li>● Εκπαιδευτικός και μαθητές κάνουν δοκιμές διαμοίρασης της εφαρμογής σε φορητές συσκευές του σχολείου και ελέγχουν τη λειτουργία της.</li> <li>● Τέλος, οι μαθητές καλούνται να συμπληρώσουν μία Ρουμπρίκα Αυτοαξιολόγησης για τη συνεργασία στην ομάδα, την καλλιέργεια κοινωνικής ευαισθησίας και την ανάπτυξη δεξιοτήτων τεχνολογίας και ψηφιακής πολιτεότητας.</li> </ul>
<p>Να παρουσιάσουν τα έργα τους σε κοινό εκτός τάξης. Να λάβουν ανατροφοδότηση για τη δημιουργία τους από χρήστες της εφαρμογής σε πραγματικές συνθήκες.</p>	<p><b>Τίτλος «Έλα, παππού μου, να σου δείξω τα digital-ο-χώραφά σου»</b>  <b>Διάχυση δράσεων</b></p> 	<p>Εκπαιδευτικός και μαθητές διοργανώνουν εκδηλώσεις διάχυσης του προγράμματός τους.</p> <p>Οι εκδηλώσεις αυτές θα μπορούσαν, βεβαίως, να ξεκινήσουν από τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές άλλων τάξεων του σχολείου, αλλά, εφόσον το επιτρέπουν οι συνθήκες, προτείνεται θερμά η διοργάνωση ανοιχτής εκδήλωσης με καλεσμένους τις γιαγιάδες, τους παππούδες και τους γονείς των μαθητών προκειμένου να παρουσιαστεί η mobile εφαρμογή και να διαμοιραστεί στις φορητές</p>



		<p>συσκευές των παρευρισκομένων, ώστε να τη δοκιμάσουν και να δώσουν ανατροφοδότηση στους μαθητές.</p> <p>Στο τέλος της εκδήλωσης, μοιράζεται μία Φόρμα Ανατροφοδότησης σε όλους τους προσκεκλημένους για να καταθέσουν τη γνώμη τους για την εφαρμογή και τη χρησιμότητά της.</p>
--	--	--

#### Εκπαιδευτικό Υλικό/ Συνδέσεις

Τα **διαδικτυακά εργαλεία** που προτείνονται στα Εργαστήρια προσφέρονται για δωρεάν χρήση και κάποια από αυτά λειτουργούν ακόμη και χωρίς εγγραφή ([Bubbl.us](https://bubbl.us), [Tricider](https://tricider.com)), ενώ τα υπόλοιπα προϋποθέτουν σύνδεση του χρήστη με λογαριασμό της Google ([Google Jamboard](https://jamboard.google.com), [Google Sheet](https://sheets.google.com), [Glide](https://glideapps.com)).

Για την **επέκταση της δράσης**, στο πλαίσιο της περαιτέρω ανάπτυξης της εφαρμογής, προτείνεται η προσθήκη νέων δεδομένων που θα αφορούν νέες προβληματικές καταστάσεις που συναντούν τα ηλικιωμένα άτομα. Επιπλέον, μέσω της δυνατότητας συνεργασίας σε ομάδα, που προσφέρεται από το περιβάλλον του Glide, μπορούν να προσκληθούν σε συνεργασία και άλλες τάξεις του σχολείου για την από κοινού ανάπτυξη και επικαιροποίηση της εφαρμογής.

#### Σημειώσεις: