

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

Επιμορφωτικό – υποστηρικτικό υλικό
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)



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΖΩ ΚΑΛΥΤΕΡΑ – ΕΥ ΖΗΝ

1. Ασφάλεια στο Διαδίκτυο

Τίτλος: «Στη χώρα του Ατ (@) και του Ντοτ (.dot)!»



Ελένη Παπαδημητρίου



Φιλοσοφία –Σκοπιμότητα προγράμματος

Το πρόγραμμα με τίτλο: «Στη χώρα του Ατ (@) και του Ντοτ (.dot)!» απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας. Σχεδιάστηκε στα πλαίσια της υποθεματικής που αφορά την ασφάλεια στο Διαδίκτυο και εντάσσεται στην ευρύτερη θεματική ΕΥΖην του Προγράμματος Δεξιοτήτων. Ουσιαστικά, περιλαμβάνει επτά επιμέρους εργαστήρια, τα οποία βασίζονται σε μια κεντρική ιστορία, η οποία αφορά τις περιπέτειες δύο φίλων. Πρόκειται για το Ατ και το Ντοτ (@ και .), που κατοικούν στο αχανές διαδίκτυο, μπαινοβγαίνουν σε ψηφιακά καταστήματα και αγαπούν να κάνουν τραμπολίνο στο...cloud! Επιλέχθηκε εσκεμμένα το ουδέτερο γένος, έτσι ώστε τα παιδιά να δημιουργήσουν τους ήρωες στη συνέχεια, αποδίδοντάς τους εικαστικά, όπως τα ίδια θέλουν.

Το κάθε εργαστήριο έχει χρονική διάρκεια τριών διδακτικών ωρών το καθένα. Ωστόσο, διευκρινίζεται πως η χρονική διάρκεια χαρακτηρίζεται από ευελιξία, ώστε να επιτρέπει τροποποιήσεις, λαμβάνοντας υπόψιν ότι η εκάστοτε τάξη και ομάδα έχει διαφορετικές ανάγκες και μαθησιακούς ρυθμούς. Πιθανά ορισμένα εργαστήρια να διαρκέσουν περισσότερο, ανάλογα με το χρόνο εξοικείωσης των παιδιών με συγκεκριμένα ψηφιακά εργαλεία, είτε πάλι ανάλογα με το χρόνο που τα ίδια τα παιδιά επιθυμούν να παραμείνουν σε κάποια δραστηριότητα, όπως λόγουχάρη στην κατασκευή κούκλας με ανακυκλώσιμα υλικά κτλ.

Παρόλο που το ζήτημα, το οποίο πραγματεύεται το συγκεκριμένο πρόγραμμα, σχετίζεται με την ψηφιακή τεχνολογία και την ψηφιακή πολιτειότητα, εμπλέκει ποικίλα είδη δραστηριοτήτων, με βάση την παιγνιώδη μάθηση, την βιωματική μάθηση, την τέχνη του θεάτρου, τα εικαστικά κτλ. Με αυτό τον τρόπο προσεγγίζονται δεξιότητες Μάθησης 21ου αι. (4cs), Ψηφιακής μάθησης 21ου αιώνα (4cs σε ψηφιακό περιβάλλον), Δεξιότητες της ψηφιακής ιθαγένειας, Παραγωγικής μάθησης μέσω των τεχνών και της δημιουργικότητας, αλλά και Δεξιότητες της κοινωνικής ζωής, καθώς και δεξιότητες που αναπτύσσονται υιοθετώντας τις ρουτίνες σκέψης και τον αναστοχασμό.

Αρχικά, επιδιώκεται η γνωριμία των παιδιών, σε περίπτωση που βρισκόμαστε στην αρχή του σχολικού έτους. Εναλλακτικά, αν τα παιδιά έχουν ήδη γνωριστεί, προσφέρονται θεατρικές τεχνικές με στόχο την ενδυνάμωση της ομάδας και τη δημιουργία κλίματος εμπιστοσύνης και ασφάλειας.

Στη συνέχεια, προτείνονται δραστηριότητες, οι οποίες στοχεύουν στη διασφάλιση της ομαλής λειτουργίας και της επιτυχούς συνεργασίας των παιδιών. Δίνεται βαρύτητα στην αποσαφήνιση ρόλων, δικαιωμάτων και υποχρεώσεων εντός ομάδας, καθώς επίσης και στον καθορισμό κανόνων, προκειμένου να λειτουργήσει η ομάδα.



Κατόπιν προτείνονται δραστηριότητες ανίχνευσης των προϋπαρχουσών γνώσεων των παιδιών για το θέμα με τη βοήθεια λογισμικών εννοιολογικής χαρτογράφησης. Ακολουθεί αφήγηση με την παρουσίαση των ηρώων Ντοτ και Ατ μέσα στην αχανή χώρα τους, το Διαδίκτυο. Οι ήρωες δοκιμάζονται μέσα από διάφορες περιπέτειες και τα παιδιά καλούνται να τους βοηθήσουν. Με αυτό τον τρόπο τα παιδιά εμπλέκονται στην επίλυση προβλημάτων και οδηγούνται στη διαμόρφωση κανόνων για την ασφάλεια στο χώρο του Διαδικτύου. Ζητήματα μεταξύ άλλων, στα οποία εστιάζουν οι δραστηριότητες είναι:

- Προσωπικά Δεδομένα : «Ποιά είναι;»
- Το Ψηφιακό Αποτύπωμα: τί σημαίνει, τί περιλαμβάνει, τί οφείλουμε να προσέχουμε
- Το Απόρρητο και η Ιδιωτικότητα: Τί σημαίνουν, υπάρχουν περιπτώσεις που μπορούμε να τα παραβιάσουμε και αν ναι, σε ποιές;

Τέλος, προτείνονται δραστηριότητες διάχυσης των αποτελεσμάτων, καθώς και δραστηριότητες μεταγνωστικών δεξιοτήτων, όπου τα παιδιά θα κληθούν να αναλογιστούν τον τρόπο, με τον οποίο απέκτησαν τις νέες γνώσεις κι αντιλήψεις, τους τρόπους με τους οποίους μαθαίνουν καλύτερα, το τί τους βοήθησε στη μαθησιακή τους πορεία και τί όχι.

Για την υποβοήθηση της αξιολόγησης των παιδιών με το πέρας του προγράμματος/ ή και του εκάστοτε εργαστηρίου, προτείνεται η τήρηση ημερολογίου των δράσεων από τον/την εκπαιδευτικό, με καταγραφή παρατηρήσεων, αλλά συνάμα παρέχονται, προκειμένου να αξιοποιηθούν αυτούσια είτε τροποποιημένα: φύλλο περιγραφικής αυτοαξιολόγησης μαθητή/τριας, φύλλο ετεροαξιολόγησης, φύλλο προόδου ευρύτερα με το πέρας ενός προγράμματος, καθώς και υπόδειγμα για τη δημιουργία προσωπικού portfolio των παιδιών.



Πληροφορίες υλοποίησης: προαπαιτούμενες γνώσεις, προετοιμασία υλικού


Για την υλοποίηση του προγράμματος και ειδικότερα για τη δημιουργία ψηφιακής ιστορίας, χρειάζεται η **έγγραφη άδεια γονέων για βιντεοσκόπηση και φωτογράφιση των παιδιών.**

- Τα παιδιά χρειάζεται να έχουν εξοικείωση με τη δομή και το περιεχόμενο αφίσας
- Για την κατασκευή κούκλας θα χρειαστούν ποικίλα υλικά, προτείνονται για παραδειγμα ανακυκλώσιμα, όπως εφημερίδες, υφάσματα κτλ. ανάλογα με το είδος της κούκλας που θα δημιουργηθεί
- Χαρτί μέτρου, χρώματα
- Λογισμικό PhotoStory 3 ή και Movie maker για την παραγωγή ψηφιακής ιστορίας
- Λογισμικό γενικής χρήσης Word για τη δημιουργία διαδραστικής αφίσας


ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

ΣΧΟΛΕΙΟ		ΤΜΗΜΑ.....	ΣΧΟΛ. ΕΤΟΣ:
Θεματική	1. Ζω καλύτερα – Ευ Ζην	Υποθεματική	«Ασφάλεια στο Διαδίκτυο»
ΒΑΘΜΙΔΑ/ΤΑΞΕΙΣ (που προτείνονται)	Νηπιαγωγείο - Πρωτοσχολική ηλικία		
Τίτλος	«Στη χώρα του At (@) και του Ντοτ (.dot)!»		
Δεξιότητες στόχευσης του εργαστηρίου	<ul style="list-style-type: none"> • Δεξιότητες Μάθησης 21ου αι. (4cs) • Ψηφιακή μάθηση 21ου αιώνα (4cs σε ψηφιακό περιβάλλον) • Δεξιότητες της ψηφιακής ιθαγένειας • Παραγωγική μάθηση μέσω των τεχνών και της δημιουργικότητας • Δεξιότητες της κοινωνικής ζωής • Ρουτίνες σκέψης και αναστοχασμός 		
Σύνδεση με τη Βασική Θεματική	<p>Υποθεματική «Ασφάλεια στο Διαδίκτυο»</p> <p>Στην ψηφιακή εποχή την οποία διανύουμε, η προστασία από τους κινδύνους στο Διαδίκτυο είναι αναγκαία, προκειμένου να εξασφαλιστεί η σωματική και ψυχική ασφάλεια κι ευημερία.</p> <p>Η σωστή ενημέρωση των παιδιών από πολύ μικρή ηλικία και η εκπαίδευσή τους με παιγνιώδεις δραστηριότητες προσαρμοσμένες στις ηλικιακές τους ανάγκες, οδηγεί στην δημιουργία υπεύθυνων ψηφιακών πολιτών, καθώς και στην ψυχική ενδυνάμωση αυτών.</p>		




Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Εργαστήριο/τίτλος	Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)
<p>Σε περίπτωση υλοποίησης κατά την έναρξη του σχολικού έτους:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Οι μαθητές/τριες να γνωριστούν μεταξύ τους και να αισθανθούν ασφάλεια στην ομάδα της τάξης • Οι μαθητές/τριες να παρουσιάσουν τον εαυτό τους στην ολομέλεια περιγράφοντας την καθημερινότητά τους μέσω παιχνιδιού • Οι μαθητές/τριες να περιγράψουν στοιχεία που τους εκφράζουν, όπως το αγαπημένο τους φαγητό, παιχνίδι, αγαπημένες συνήθειες κτλ. <p>Σε περίπτωση υλοποίησης κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Οι μαθητές/τριες να αισθανθούν ασφάλεια στα πλαίσια της ομάδας • Οι μαθητές/τριες να αναπτύξουν σχέσεις εμπιστοσύνης • Οι μαθητές/τριες να αισθανθούν αναπόσπαστο μέρος ενός ενιαίου συνόλου- μιας ομάδας 	<p>Ας γνωριστούμε/ Στηρίξου πάνω μου!</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Τα παιδιά ζητείται να κινηθούν ελεύθερα στο χώρο με μουσική υπόκρουση. Ο/η εκπαιδευτικός χτυπά μια φορά παλαμάκια δίνοντας σήμα στα παιδιά, ώστε να απευθυνθεί ο καθένας στο διπλανό του και να συστηθεί. Με το επόμενο χτύπημα-σήμα τα παιδιά συνεχίζουν να κινούνται ελεύθερα. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται όσες φορές θέλουμε. • Τα παιδιά παίζοντας παντομίμα φτιάχνουν και τρώνε το αγαπημένο τους γλυκό. Τα υπόλοιπα μέλη της τάξης θα μαντέψουν για ποιο πρόκειται. • Ζητείται από τα παιδιά να ανέβουν σε «μαγικό χαλί» και να προσγειωθούν με τη σειρά στο σπίτι από το κάθε παιδάκι, προκειμένου να τους ξεναγήσει στο δωμάτιό του, να τους μιλήσει για τις αγαπημένες του ασχολίες, παιχνίδια κτλ. • Τα παιδιά περπατούν ελεύθερα στο χώρο με τη συνοδεία μουσικής υπόκρουσης. Περνώντας το ένα πλάι στο άλλο, μπορούν να κοιταχτούν στα μάτια, να ακουμπήσουν τα χέρια, τους αγκώνες, τα πόδια. Έπειτα στέκονται αντίκρυ ανά δυάδες και το ένα παιδί προσπαθεί να είναι το είδωλο καθρέπτη του άλλου • Τα παιδιά ξαπλώνουν στο πάτωμα και δημιουργούν ένα σύμπλεγμα, μια αλυσίδα σωμάτων ακουμπώντας απαλά με το χέρι ή το πόδι κάποιο άλλο παιδί. Κλείνουν τα μάτια και ταξιδεύουν μαζί με τα σύννεφα, γίνονται πούπουλα που προσγειώνονται πλάι σε ένα ρυάκι. Ταξιδεύουν μαζί με το ρυάκι κτλ. • Τα παιδιά σχηματίζουν 2 τραινάκια. Ο πρώτος σε κάθε τραινάκι είναι ο οδηγός. Οι υπόλοιποι έχοντας τα μάτια κλειστά, θα ακουμπούν το παιδί που βρίσκεται μπροστά τους στον ώμο. Οι οδηγοί θα κινούν το τρένο προσέχοντας να μην πέσουν τα παιδιά που βρίσκονται πίσω τους ως βαγόνια.




Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Εργαστήριο/τίτλος	Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)
<ul style="list-style-type: none"> • Οι μαθητές/τριες να καθορίσουν τους βασικούς κανόνες οργάνωσης και λειτουργίας της ομάδας τους. • Οι μαθητές/τριες να κατανοήσουν τους ρόλους, τις υποχρεώσεις και τα δικαιώματα των μελών της ομάδας 	<p>Το Διδακτικό Συμβόλαιο-Καθορίζουμε τους κανόνες της ομάδας μας</p> 	<p>Σύναψη διδακτικού συμβολαίου –Καθορισμός κανόνων λειτουργίας της ομάδας- Δημιουργία Αφίσας Κανόνων:</p> <p>1^η Διδακτική ώρα: Ο/Η εκπαιδευτικός αφηγείται μια ημιτελή ιστορία στα παιδιά: «Κόκκινη κλωστή δεμένη...Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ο Άνω Κάτω και η Φύρδιν Μίγδιν! Ήταν πολύ καλοί φίλοι, αγαπούσαν ο ένας τον άλλο και ήθελαν πολύ να παίζουν μαζί. Μόνο που κάθε φορά που ξεκινούσαν ένα παιχνίδι κάτι δεν πήγαινε καλά! Ο Άνω Κάτω σκόρπιζε όλα τα παιχνίδια, η Φύρδιν Μίγδιν τα πατούσε και στο τέλος πήγαινε ο ένας προς τα δεξιά κι ο άλλος προς τα αριστερά χωρίς καμία έγνοια για το μάζεμα των παιχνιδιών! Κανένας κανόνας, κανένας σεβασμός. Όταν η δασκάλα τους έλεγε να δουλέψουν σε ομαδούλες, αυτοί και πάλι δυσκολευόντουσαν. Δεν άκουγαν ο ένας τον άλλο με προσοχή...»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.. Πώς μπορεί να ένιωθαν τα υπόλοιπα παιδάκια βλέποντας αυτή τη συμπεριφορά; 2. Τί προτείνετε για να τους βοηθήσουμε; 3. Ποιοί είναι οι κανόνες που θα τους βοηθήσουν να δουλέψουν και να παίξουν αρμονικά στην ομάδα; <p>2^η Διδακτική ώρα: Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός εστιάζει στους κανόνες της δικής τους ομάδας: Εμείς χρειαζόμαστε κανόνες, για να δουλεύουμε χωρίς προβλήματα; Ποιά είναι η γνώμη σας; Γιατί το πιστεύετε αυτό; Τί θα γινόταν αν δεν...Θέλετε να μου πείτε τους κανόνες μας, για να τους γράψω σε μια μεγάλη αφίσα; Εγώ θα γράψω τους κανόνες που θα μου πείτε...</p> <p>3^η Διδακτική ώρα: Τα παιδιά γίνονται μικροί γραφίστες, αναλαμβάνουν ανά ομάδα μία εργασία. Μία ομάδα φτιάχνει σχέδια στο χαρτί μετρου ή το χρωματιστό κάνσον, άλλη ασχολείται με το χρωμάτισμα, άλλη με το περίγραμμα κτλ. της αφίσας. «Τώρα ήρθε η ώρα να ζωγραφίσετε/διακοσμήσετε και να υπογράψετε την αφίσα μας! Μικροί γραφίστες σε δράση!»</p>




Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Εργαστήριο/τίτλος	Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)
<ul style="list-style-type: none"> • Οι μαθητές/τριες μέσω ιδεοθύελλας να αποκαλύψουν τις γνώσεις, τα βιώματα και τις αντιλήψεις τους σχετικά με το διαδίκτυο. • Οι μαθητές/τριες να αποτυπώσουν σε νοητικό χάρτη τις ιδέες και αντιλήψεις που έχουν για το διαδίκτυο, όπως αυτές θα αναδυθούν μέσα από τη διαδικασία της ιδεοθύελλας • Τα παιδιά να δημιουργήσουν τους ήρωες Ατ και Ντοτ, που θα τους συντροφέψουν στο ταξίδι εξερεύνησης του Διαδικτύου 	<p>Τί γνωρίζουμε για το διαδίκτυο;/ Δημιουργούμε το Ατ και το Ντοτ!</p> 	<p>Ανίχνευση και καταγραφή των προϋπαρχουσών ιδεών για το θέμα. Δημιουργία αρχικού νοητικού χάρτη, όπου αποτυπώνονται οι γνώσεις και αντιλήψεις των παιδιών. Στο τέλος όλων των εργαστηρίων θα δημιουργηθεί με την ίδια κεντρική έννοια ένας τελικός εννοιολογικός χάρτης, ο οποίος θα συγκριθεί με τον αρχικό από τα παιδιά. Στόχος είναι να αναπτύξουν μεταγνωστικές δεξιότητες, να κατανοήσουν την μαθησιακή πορεία τους, τους τρόπους, με τους οποίους μαθαίνουν καλύτερα κτλ.</p> <p>1η Διδακτική ώρα: Ο/η εκπαιδευτικός είτε σε απλό χαρτί μέτρου, είτε με τη βοήθεια ψηφιακού μέσου δημιουργίας εννοιολογικών χαρτών (Popplet, Miro, Bubble.us, Mindmeister, Kindspiration, Coggle.it) δημιουργεί ημιδομημένο νοητικό χάρτη και μέσω ιδεοθύελλας καταγράφει τις αντιλήψεις των παιδιών για το θέμα. Τί σας έρχεται στο νου όταν ακούτε τη λέξη Διαδίκτυο/Internet; Ο/η εκπαιδευτικός καταγράφει τις απαντήσεις των παιδιών δίχως να παρεμβαίνει, να τροποποιεί ή να «διορθώνει». Εντοπίζει τις λαθεμένες αντιλήψεις και δημιουργεί στη συνέχεια δραστηριότητες, είτε προσαρμόζει τις ήδη υπάρχουσες του προγράμματος, έτσι ώστε να βοηθήσει τα παιδιά να τις ανασκευάσουν.</p> <p>2η Διδακτική ώρα: Ώρα να γνωρίσουμε τους ήρωες που θα μας βοηθήσουν να εξερευνήσουμε το Διαδίκτυο! Ο/η εκπαιδευτικός αφηγείται στα παιδιά το πρώτο μέρος της ιστορίας του Ατ και του Ντοτ. {(at) @ και .dot! } «Κόκκινη κλωστή δεμένη...Μια φορά κι έναν καιρό ζούσαν πολύυυ μακριά από εδώ (ή ίσως όχι και τόσο μακριά μας) δύο υπέροχοι φίλοι!!! Το Ατ (@) και το Ντοτ (.dot). Έμεναν στη χώρα του Διαδικτύου! ...» Ο/η εκπαιδευτικός διακόπτει σε αυτό το εισαγωγικό σημείο την αφήγηση και προτρέπει τα παιδιά να τους φανταστούν. Στόχος είναι να τους πλάσουν στη φαντασία τους και στη συνέχεια με απτά εικαστικά υλικά τα ίδια τα παιδιά. «Για να τους φανταστούμε! Έχουν χρώμα; Αν ναι, ποιό; Τί τους αρέσει; Τί όχι;» Οι απαντήσεις καταγράφονται από τον/την εκπαιδευτικό και μπορούν να αποδωθούν και ζωγραφικά από τα παιδιά.</p> <p>3η Διδακτική ώρα: Τα παιδιά με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού δημιουργούν το Ατ και το</p>




		<p>Ντοτ με όποια μέθοδο κατασκευής κούκλας θέλουν. Ιδέες από φεστιβάλ κουκλοθεάτρου.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Τα παιδιά να δημιουργήσουν τη χώρα του Διαδικτύου σε μακέτα • Τα παιδιά να διατυπώσουν κάποιους πρώτους κανόνες για το Διαδίκτυο, όπως ότι χρειάζεται να είναι κοντά τους κάποιος ενήλικας όταν περιηγούνται κτλ. 	<p>Στη χώρα του Ατ και του Ντοτ</p> 	<p>1η Διδακτική ώρα: Ώρα να συνεχίσουμε την ιστορία μας! Ο/η εκπαιδευτικός αφηγείται την ιστορία του Ατ και του Ντοτ συνεχίζοντας περισσότερο...</p> <p>«Κόκκινη κλωστή δεμένη...Μια φορά κι έναν καιρό ζούσαν πολυύυ μακριά από εδώ (ή ίσως όχι και τόσο μακριά μας) δύο υπέροχοι φίλοι!!! Το Ατ (@) και το Ντοτ (.dot). Έμεναν στη χώρα του Διαδικτύου! Και τί δεν είχε αυτή η χώρα! Πληροφορίες για όλα!Για τον καιρό, για τα αθλήματα, για τους αγαπημένους ήρωες, για τα πάντα. Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο! Στη χώρα του Διαδικτύου μπορούσαν να παρακολουθούν όλα τα κινούμενα σχέδια, να ακούν τα αγαπημένα τους τραγούδια, ακόμη και να μπαίνουν σε ψηφιακά μαγαζιά, αμέ, σε όλα αυτά! Οι φίλοι μας έμπαιναν έβγαιναν στα καταστήματα, που λέτε, κοιτάζοντας όλα τα προϊόντα χωρίς να κουραστούν καθόλου, μόνο πατώντας ένα δύο κουμπιά! Φαντάζεστε σε ποιά καθόντουσαν περισσότερο; Μα, ναι στα μαγαζιά με παιχνίδια! Τους άρεσαν και τα ψηφιακά παιχνίδια, όπως καταλαβαίνετε! Εκεί κι αν έμεναν... με τις ώρες...Βέβαια, οι γονείς τους τους εξηγούσαν ότι δεν κάνει να είναι τόσες ώρες εκεί... Ούτε να μπαίνουν χωρίς να είναι μαζί, δίπλα τους η μαμά ή και ο μπαμπάς. Τότε οι φίλοι μας κατσούφιαζαν λιγάκι, μα επειδή ήξεραν ότι έχουν απόλυτο δίκιο οι γονείς τους πήγαιναν να παίξουν αλλού. Αγαπημένο τους μέρος ήταν το Cloud, δηλαδή το τεράαασσιο σύννεφο. Εκεί έπαιζαν τραμπολίνο και ξεκαρδιζόντουσαν στα γέλια! ...»Ακολουθεί συζήτηση για τα όσα άκουσαν στην ιστορία</p> <p>2η Διδακτική ώρα: Τα παιδιά καλούνται να εντοπίσουν κάποιους βασικούς κανόνες –«δεν μπαίνουμε σε ψηφιακά μαγαζιά ή παιχνίδια δίχως ενήλικα κοντά μας» και να τους υπαγορεύσουν στον/την εκπαιδευτικό, για να τους καταγράψει σε ένα αρχείο Word. Τα στοιχεία θα εμπλουτιστούν και στα επόμενα εργαστήρια, έτσι ώστε τα παιδιά να δημιουργήσουν με αυτά μια ψηφιακή ιστορία.</p>



		<p>3η Διδακτική ώρα: Ώρα να δημιουργήσουμε σε μακέτα τη χώρα του Ατ και του Ντοτ! Χρειάζεται μεγάλο κομμάτι χαρτί μέτρου, πολλά χρώματα και φαντασία, για να αποτυπώσουν τα παιδιά τα όσα αναφέρθηκαν στην ιστορία, όπως ψηφιακά μαγαζιά, ψηφιακά παιχνίδια, μέσα επικοινωνίας με άλλους- ηλεκτρονικό ταχυδρομείο κτλ</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Τα παιδιά να κατανοήσουν τα στοιχεία εκείνα από τα οποία αποτελείται το Ψηφιακό Αποτύπωμα • Τα παιδιά να αναπαραστήσουν βιωματικά σε μακέτα τις διαδρομές τους κατ'αναλογία με τις ψηφιακές διαδρομές • Τα παιδιά μέσα από συζήτηση καταλήγουν σε κανόνες, που αφορούν το τι να προσέχει κανείς στις ψηφιακές του διαδρομές, επειδή το Ψηφιακό αποτύπωμα μένει παντοτινά. • Τα παιδιά μέσα από συζήτηση διατυπώνουν κανόνες που αφορούν τη στάση τους, όταν τους προσεγγίζει κάποιος άγνωστος στο διαδίκτυο. 	<p>Οι πρώτες περιπέτειες!</p> 	<p>1η Διδακτική ώρα: «Κόκκινη κλωστή δεμένη... Μια ηλιόλουστη μέρα που λέτε, ο φίλος μας το Ντοτ ήρθε τρέχοντας στο Ατ, σχεδόν λαχανιασμένο! -Πρόβλημα, πρόβλημα, του φώναζε, ανήσυχο. -Τί συμβαίνει; τον ρωτά το Ατ. -Να εκεί που έπαιζα το ψηφιακό μου παιχνίδι μου ήρθε μήνυμα από έναν άγνωστο... -Δηλαδή; -«Γεια σου, Ντοτ, τί κάνεις;» -Κι εσύ, τί έκανες; Απάντησες; -Φυσικά όχι, μου έχει εξηγήσει και η μαμά και η δασκάλα μου ότι δεν πρέπει να μιλήσω σε ανθρώπους που δεν γνωρίζω....αλλά αυτός συνέχισε να γράφει.Κι εγώ τρόμαξα πολύ γιατί μου έγραψε ότι ήξερε και το αγαπημένο μου παιχνίδι και τραγούδι και παιδικό και, άκου Ατ, μέχρι και τα παπούτσια που θέλω να αγοράσω, όλα τα ήξερε! Πώς γίνεται; -Το βασικό είναι ότι δεν απάντησες. Δε μιλάμε σε αγνωστούς ποτέ, ούτε μέσα στη χώρα μας στο Διαδίκτυο, ούτε έξω από αυτήν... Το άλλο έχει να κάνει με το ψηφιακό σου αποτύπωμα. -Το ποιό;...» Ακολουθεί συζήτηση για τα όσα ειπώθηκαν και για τα στοιχεία που απαρτίζουν ένα ψηφιακό αποτύπωμα, όπως τα σχόλια κάτω από αναρτήσεις, τα лайк σε προϊόντα που μας αρέσουν κτλ.</p> <p>2η Διδακτική ώρα: Τα παιδιά καλούνται να ξετυλίξουν ένα κουβάρι πάνω στη μακέτα δείχνοντας τα μέρη στα οποία πήγαν, όπως σε ψηφιακό μαγαζί. Φαίνονται οι διαδρομές και όλη η πορεία με αυτό τον τρόπο. Μπορούν να αφήσουν αποτύπωμα με δακτυλομπογιά εκεί που πήγαν. Ο/ η εκπαιδευτικός τους εξηγεί ότι όπως δεν μπορεί να φύγει ποτέ η μπογιά, έτσι και το ψηφιακό αποτύπωμα μένει για πάντα στο διαδίκτυο. Επομένως, προσέχουμε πού πάμε, τί</p>



		<p>λεμε, τί γράφουμε και ποιά σημεία (sites) επισκεπτόμαστε.</p> <p>3η Διδακτική ώρα: Συνεχίζεται η συζήτηση και ο εμπλουτισμός του αρχείου Word με κανόνες για την ασφάλεια στο Διαδίκτυο. Εδώ αναμένεται να ειπωθούν κανόνες που αφορούν το Ψηφιακό αποτύπωμα, τί προσέχουμε για να μην γνωρίζουν όλοι οι άλλοι που πηγαίνουμε συχνά, τι θελούμε να αγοράσουμε κτλ. Προσέχουμε τί λεμε, τί γράφουμε και φυσικά θα ειπωθούν και κανόνες για το ποιά πρέπει να είναι η στάση μας όταν μας μιλά κάποιος άγνωστος. Δεν απαντάμε, ενημερώνουμε αμέσως ενήλικα κτλ.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με τις έννοιες Ιδιωτικότητας και Απόρρητου, μεσα από την περιπέτεια του Ατ και του Ντοτ • Τα παιδιά να προβληματιστούν πάνω σε καταστάσεις που πρέπει να τηρηθεί, αλλά και σε έκτακτες καταστάσεις που δεν πρέπει να τηρηθεί το Απόρρητο (όπως λχ. όταν γνωρίζουν ότι κάποιος κινδυνεύει) • Τα παιδιά να διατυπώσουν κανόνες που αφορούν την τήρηση είτε την άρση Απορρήτου, καθώς και το σεβασμό της Ιδιωτικότητας 	 <p>Οι περιπέτειες δεν έχουν τελειωμό!</p>	<p>1η Διδακτική ώρα: «Κόκκινη κλωστή δεμένη...»</p> <p>Οι φίλοι μας το Ντοτ και το Ατ σήμερα διάλεξαν να περάσουν στο Cloud τη μέρα! Καταλαβαίνετε..τραμπολίνο, γέλια και ξεκούραση στο πουπουλένιο αυτό σύννεφο! Όμως, πάνω σε μια στιγμή ξεκούρασης το Ντοτ, λέει στο Ατ:</p> <p>-Δε λέμε ποτέ τα προσωπικά μας στοιχεία σε αγνώστους, ναι; -Ακριβώς!Ούτε όνομα, ούτε που μένουμε , ούτε τίποτα! -Ούτε μυστικά, ναι; -Κυρίως αυτά! Τα μυστικά μας είναι απόρρητα, δε λέγονται, παρά μόνο στη μαμά μας, στη δασκάλα μας, σε ανθρώπους που ξέρουμε ότι μπορούμε να εμπιστευτούμε. -Όμως, αν , λέω , αν, μας πει κάποιος το μυστικό του, εμείς δεν πρέπει να το πούμε πουθενά, έτσι; -Βέβαια, είναι απόρρητο. Μπορεί να έχει σχέση με την ιδιωτικότητα, να αφορά δηλαδή μόνο τον ίδιο. -Εχω πρόβλημα νομίζω, όμως! -Πάλι; Για πες! -Να, η φίλη μου η Com μου είπε ότι δοκίμασε ένα γλειφιτζούρι κι έβγαλε σπυράκια στα χέρια, αλλά να μην το πω, ντρέπεται και το έχει μυστικό... -Χμ...Τί λετε παιδιά; Εδώ το απόρρητο θα το τηρήσουμε, θα το κρατήσουμε; Βοηθήστε μας!!!!»</p> <p>Ακολουθεί συζήτηση, προβληματισμός, τα παιδιά λενε την άποψή τους κι επιχειρηματολογούν. Καταλήγουν σε κανόνες σχετικά με την Ιδιωτικότητα, το Απόρρητο και τις περιπτώσεις που οφείλουμε να μην το τηρήσουμε</p>



		<p>2η Διδακτική ώρα: Τα παιδιά ανά δυάδες με τις κούκλες που έχουν δημιουργήσει δραματοποιούν υποθετικές καταστάσεις, που τους αναθέτει/δίνει ο/η εκπαιδευτικός και σχετίζονται με το σεβασμό της ιδιωτικότητας και το απόρρητο. Πότε μιλάμε και πότε όχι; Ποιό είναι το κριτήριο, για να μιλήσουμε άμεσα σε κάποιον μεγάλο; Φυσικά, όταν κάποιος κινδυνεύει, όταν κάποιος απειλείται ή δεν αισθάνεται καλά κτλ. Όλα τα παιδιά υποδύονται το Ατ και το Ντοτ, καθώς συζητούν για τις περιπτώσεις, που πρέπει ή δεν πρέπει να αρθεί το Απόρρητο. Παίζοντας κουκλοθέατρο τα παιδιά δίνουν ζωή στις περιπτώσεις και βρίσκουν τις λύσεις.</p> <p>3η Διδακτική ώρα: Συνεχίζεται η συζήτηση και ο εμπλουτισμός του αρχείου Word με τη διατύπωση κανόνων για την άρση Απορρήτου και το σεβασμό της Ιδιωτικότητας</p>
--	--	--



- Τα παιδιά να δημιουργήσουν ψηφιακή αφήγηση με τους κανόνες για την ασφάλεια στο Διαδίκτυο
- Τα παιδιά να δημιουργήσουν διαδραστική αφίσα με τους κανόνες για την ασφάλεια στο διαδίκτυο
- Τα παιδιά να συγκρίνουν αρχικό νοητικό και τελικό εννοιολογικό χάρτη και να αναπτύξουν μεταγνωστικές δεξιότητες

Πρέπει να το μάθουν όλοι!



1η Διδακτική ώρα: «Κόκκινη κλωστή δεμένη... Οι φίλοι μας το Ντοτ και το Ατ χαιρετάνται πολύ που τους βοηθάτε και μιλάτε για τους κανόνες για ασφάλεια στο Διαδίκτυο. Θα ήθελαν να ξερουν όλα τα παιδάκια του κόσμου αυτούς τους κανόνες! Θέλετε να μιλήσετε για αυτούς τους κανόνες; Να γυρίσουμε μια πολύ μικρή ταινία για αυτό; Θα μπορούσαν να μιλάνε οι φίλοι μας το Ατ και το Ντοτ κι εσείς να είστε οι κουκλοπαίχτες...» Ο/ η εκπαιδευτικός θυμίζει τους κανόνες που τα ίδια τα παιδιά έχουν υπαγορεύσει σε προηγούμενα στάδια. Τα παιδιά μοιράζουν τους κανόνες που θα πουν στη βιντεοσκόπηση... Έχουν κοντά τους στο κάδρο και τις κούκλες, αλλά και τη μακέτα που έχουν δημιουργήσει. Εμψυχώνουν τις κούκλες και ζωντανεύουν τους κανόνες που ήδη έχουν αναδειχθεί μέσα από τα προηγούμενα εργαστήρια.

Ακολουθεί η βιντεοσκόπηση, η οποία μπορεί να γίνει με ένα απλό κινητό τηλέφωνο.

2η Διδακτική ώρα: Η δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης γίνεται σε αυτό το στάδιο με κάποιο εύκολο στη χρήση λογισμικό, όπως Photostory 3. Τα παιδιά ουσιαστικά παρακολουθούν τον/την εκπαιδευτικό και βοηθούν δείχνοντας την σειρά με την οποία θα μπουν τα στιγμιότυπα, τις μεταβάσεις και τα εφέ που θα ήθελαν.

3η Διδακτική ώρα: Τα παιδιά σε ένα λογισμικό γενικής χρήσης δημιουργούν διαδραστική αφίσα με τους κανόνες για την ασφάλεια στο Διαδίκτυο. Εργάζονται ομαδικά, συζητούν, επιλέγουν και στη συνέχεια εισάγουν εικόνες, επεξεργάζονται τη μορφοποίηση από τους τίτλους ή τα κείμενα με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού...Στόχος να αναρτήσουν στην Ιστοσελίδα του σχολείου τη διαδραστική αφίσα με τους κανόνες για να τους μάθουν όλοι!

4η Διδακτική ώρα: Δημιουργείται εννοιολογικός χάρτης με το ίδιο κεντρικό θέμα, όπως αυτό του αρχικού νοητικού. Πραγματοποιείται σύγκριση των δύο χαρτών, αρχικού και τελικού και τα παιδιά αναστοχάζονται πάνω στο τί έμαθαν, πώς το έμαθαν, με ποιούς τρόπους λειτούργησαν καλύτερα (δουλεύοντας ατομικά ή ομαδικά; Μέσα από τη δραματοποίηση ή την κατασκευή μακέτας κ.ο.κ.)



Εκπαιδευτικό Υλικό/ Συνδέσεις για Ασφαλές Διαδίκτυο:

<https://saferinternet4kids.gr/yliko/nhpiagwgeia/>

<https://storage.googleapis.com/gweb-interland.appspot.com/el-gr/hub/pdfs/curriculum.pdf>

https://beinternetawesome.withgoogle.com/el_gr/

http://www.astynomia.gr/index.php?option=ozo_content&perform=view&id=135&Itemid=128&lang=

<https://saferinternet4kids.gr/>

Λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης που μπορούν να αξιοποιηθούν:

<https://miro.com/>

<https://cmap.ihmc.us/>

<https://jamboard.google.com/>

<https://bubbl.us/>

<https://coggle.it/>

Ιστοσελίδα Ελληνικού Κέντρου Κουκλοθεάτρου, UNIMA HELLAS για πιθανές ιδέες για κατασκευή κούκλας:

<https://festival.unimahellas.org/>

<https://www.unimahellas.org/>

Παράλληλα, η αναζήτηση στο διαδίκτυο με λέξεις κλειδιά, όπως «απλές κούκλες από ανακυκλώσιμα υλικά», «κούκλες από εφημερίδες» κτλ.

Ανεύρεση εικόνων ελεύθερων από πνευματικά δικαιώματα:

<http://www.freepik.com>

<https://pixy.org/>

<https://pixabay.com/el/>

<https://wallpaperaccess.com/>

<https://pxhere.com/>

<https://all-free-download.com/free-photos/>



<http://clipart-library.com/>

<https://www.pexels.com/>

Φορείς και άλλες συνεργασίες που θα εμπλουτίσουν το πρόγραμμά μας:

Συνεργασία με άλλα σχολεία μέσα από προγράμματα Etwinning:

<https://www.etwinning.net/el/pub/index.htm>

Συνεργασία με το Σύλλογο Γονέων και κηδεμόνων ή ευρύτερα με τους γονείς, αν δεν υπάρχει σύλλογος, για τη διοργάνωση δράσεων-ημερίδων.

Προτείνεται λόγουχάρη, η δημιουργία σχετικής ημερίδας προς ενημέρωση των μαθητών/τριών, αλλά και των γονέων με το αντίστοιχο τμήμα ενημέρωσης-εκπαιδευτικών δράσεων της Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος :

http://www.astynomia.gr/index.php?option=ozo_content&perform=view&id=135&Itemid=128&lang=

Ειδικοί Ψυχολόγοι Δημοσίων φορέων θα μπορούσαν να κληθούν για ενημερωτικές ομιλίες

Επίσης , εξαιρετικό υλικό για αξιοποίηση υπάρχει για όλες τις ηλικίες στο:

<https://saferinternet4kids.gr/>

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

Καθώς ολοκληρώνεται το συγκεκριμένο πρόγραμμα Δεξιοτήτων, τα παιδιά στην Ολομέλεια συζητούν και αναστοχάζονται πάνω στην όλη διαδικασία. Τίθενται ερωτήματα όπως: « Τί μάθαμε παρέα με το Ντοτ και το Ατ για το διαδίκτυο;» , «Τί προσέχουμε;», «Πώς το έμαθα αυτό;», «Τί με βοήθησε να μάθω;», «Τί με δυσκόλεψε;», «Τί μου άρεσε πιο πολύ;», « Τί θα ήθελα να ξανακάνω;» κτλ.



Ως εκπαιδευτικοί διατηρώντας σε όλη τη διάρκεια **ημερολόγιο της δράσης** μπορούμε να καταγράφουμε τις παρατηρήσεις μας και να αξιολογήσουμε κατά πόσο τα προσδοκώμενα αποτελέσματα έχουν ευοδωθεί. Πέρα από την καταγραφή παρατηρήσεων η σύγκριση **του αρχικού νοητικού χάρτη και του τελικού εννοιολογικού**, έχει διττό ρόλο. Αφενός, στα παιδιά προσφέρεται η δυνατότητα να αναπτύξουν μεταγνωστικές δεξιότητες. (Μέσα από τον αναστοχασμό του τί ήξεραν , τί νεο έμαθαν, με ποιούς τρόπους το έμαθαν. Ποιός τρόπος εργασίας τα διευκόλυνε/ή και τα δυσκόλεψε περισσότερο, τί τους ήταν πιο ευχάριστο κτλ.).

Αφετέρου, ο /η εκπαιδευτικός αντιλαμβάνεται πληρέστερα το σημείο εκκίνησης των παιδιών, την εκπλήρωση ή μη των προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων , καθώς και τους τρόπους που μπορεί να βοήθησαν ή να δυσκόλεψαν το βηματισμό τους κτλ.

Επίσης, κατά τη διάρκεια του εβδομίου Εργαστηρίου, τα παιδιά έχουν ήδη δημιουργήσει Ψηφιακή αφίσα , αλλά και σύντομο βίντεο με κανόνες για την ασφάλεια στο Διαδίκτυο. Μέσα απο συζήτηση στην Ολομέλεια λοιπόν, προτείνονται τρόποι, με τους οποίους θα μπορούσαν τα παιδιά να μοιραστούν και με άλλα παιδιά, με τους γονείς τους και με την ευρύτερη κοινότητα τα όσα διαπίστωσαν και κατέγραψαν για το ζήτημα της Ασφάλειας στο Διαδίκτυο.

Προτείνεται γι αυτό, η Ανάρτηση της ψηφιακής αφίσας και του ενημερωτικού βίντεο-οδηγιών για ασφαλές διαδίκτυο στην Ιστοσελίδα του σχολείου.

Απαραίτητη προϋπόθεση να υπάρχει η γραπτή συγκατάθεση των γονέων, εφόσον τα παιδιά τους εν μέρει (όχι τα πρόσωπά τους) παρουσιάζονται στο βίντεο ως κωκυλοπαίχτες, που εμψυχώνουν τις κούκλες, οι οποίες διατυπώνουν τους κανόνες.

Μια ακόμη δράση διάχυσης των αποτελεσμάτων θα μπορούσε να είναι η Δημιουργία ημερίδας, όπου θα παρουσιαστούν τα συνεργατικά έργα των παιδιών. Τέλος, προτείνεται η συνεργασία με άλλα γειτονικά σχολεία ή με συνεργαζόμενα σχολεία σε δίκτυο Etwinning, είτε σε ERASMUS+ Προγράμματα.

Σημειώσεις:

Απαιτείται μεγάλη προσοχή σε ζητήματα προσωπικών δεδομένων των παιδιών, εφόσον θα προχωρήσουμε σε διάχυση αποτελεσμάτων στην διαδικτυακή κοινότητα. Το Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο Διαθέτει υπόδειγμα –Υπεύθυνη Δήλωση για τη συγκατάθεση γονέων, προκειμένου να

Συμμετέχουν τα παιδιά σε παρόμοιες δράσεις.

Απαραίτητη προϋπόθεση η ενυπόγραφη υπεύθυνη δήλωση των γονέων –κηδεμόνων πάντοτε .



Ενδεικτικό Υποδειγματικό Υλικό- Περιγραφή Εργαστηρίου

Το **τρίτο** εργαστήριο έχει ως στόχο να ανιχνεύσει αρχικά το τί γνωρίζουν τα παιδιά για το διαδίκτυο. Στη συνέχεια, εισάγει τα παιδιά στην αρχή της ιστορίας και στη γνωριμία με τους δύο ήρωες. Ακολούθως, τα παιδιά ενθαρρύνονται να δημιουργήσουν το Ατ και το Ντοτ, όπως τα ίδια τα φαντάζονται. Επιλέχθηκε η χρήση ουδέτερου γένους, προκειμένου να αποδώσουν ακόμη πιο ελεύθερα τα παιδιά τους ήρωες και τα χαρακτηριστικά τους.

Η ανίχνευση και καταγραφή των προϋπαρχουσών ιδεών για το θέμα υλοποιείται με τη δημιουργία αρχικού νοητικού χάρτη, όπου αποτυπώνονται οι γνώσεις και αντιλήψεις των παιδιών κατά την **1η διδακτική ώρα**. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για την υλοποίηση από απλό χαρτί μέτρου, μέχρι και κάποιο ψηφιακό μέσο δημιουργίας εννοιολογικών χαρτών, της δικής σας επιλογής. Στην εικόνα διακρίνεται ένα παράδειγμα ψηφιακού νοητικού χάρτη σε αρχικό στάδιο, μέσω του συνεργατικού εργαλείου δημιουργίας εννοιολογικών χαρτών coggle.it.



Πηγή: www.coggle.it

Ενδεικτική ερώτηση για την δημιουργία ιδεοθύελλας: «Τί σας έρχεται στο νου όταν ακούτε Διαδίκτυο/Internet;»

Προσοχή σε αυτό το στάδιο να πραγματοποιηθεί μόνο η καταγραφή των απαντήσεων των παιδιών δίχως να «διορθώνει» ο/η εκπαιδευτικός. Ένας από τους βασικούς στόχους εδώ είναι να εντοπιστούν οι λαθεμένες αντιλήψεις, οι οποίες θα ληφθούν υπόψιν, για να δημιουργηθούν εκ νέου δραστηριότητες, είτε για να αναπροσαρμοστούν κάποιες ήδη υπάρχουσες του προγράμματος. Η εστίασή μας είναι στο να βοηθηθούν τα παιδιά να ανασκευάσουν τις πιθανές λαθεμένες/διαστρεβλωμένες αντιλήψεις τους.

Η **2η διδακτική ώρα** αφορά την αφήγηση του παραμυθιού. Ο/η εκπαιδευτικός αφηγείται στα παιδιά το πρώτο μέρος της ιστορίας του Ατ και του Ντοτ:

«Κόκκινη κλωστή δεμένη στην ανέμη τυλιγμένη, δώσ' της κλώτσο να γυρίσει, παραμύθι ν' αρχινίσει...Μια φορά κι έναν καιρό ζούσαν πολλύν μακριά από εδώ (ή ίσως όχι και τόσο μακριά μας) δύο υπέροχοι φίλοι!!! Το Ατ (@) και το Ντοτ (.dot). Οι δυο φίλοι έμεναν στη χώρα του Διαδικτύου! ...»

«Πώς να ήταν άραγε αυτοί οι δυο φίλοι; Τι θα λέγατε αν σας πρότεινα να φτιάξουμε εμείς τους ήρωες της ιστορίας όπως θέλουμε; Για να τους φανταστούμε! Έχουν χρώμα; Αν ναι, ποιό; Έχουν μαλλιά; Τί τους αρέσει; Τί όχι;» Οι απαντήσεις καταγράφονται από τον/την εκπαιδευτικό και θα μπορούσαν σε αυτό το στάδιο τα παιδιά να αποδώσουν και με συνεργατική ζωγραφική τους ήρωες.

Οι ήρωες της ιστορίας αρχίζουν να παίρνουν μορφή! Τώρα πια στην **3η διδακτική ώρα** από δυσδιάστατοι γίνονται τρισδιάστατοι! Ο/η εκπαιδευτικός θυμίζει στα παιδιά τις κούκλες με τις οποίες παίζουν κουκλοθέατρο, τους δείχνει τη μασκότ της τάξης τους και προτείνει να δημιουργήσουν το Ατ και το Ντοτ με



μορφή κούκλας. Σε αυτό το σημείο θα βοηθήσει πολύ η συζήτηση στην Ολομέλεια για το που μπορεί να ψαξει κανείς για ιδέες για κατασκευή κούκλας. Φυσικά, το διαδίκτυο, με τη χρήση κατάλληλων λεξεων κλειδιών θα φέρει τα παιδιά σε ένα πλούτο εικόνων, αλλά και βίντεο με οδηγίες βήμα βήμα για κατασκευή κούκλας με απλά υλικά, ανακυκλώσιμα κτλ. Μπορούν να περιηγηθούν και σε φεστιβάλ [κουκλοθεάτρου](#). Τα εικαστικά έργα των παιδιών μπορούν να αξιοποιηθούν ως αρχικές ιδέες για τη μορφή, το μέγεθος, τα χρώματα, τα χαρακτηριστικά των ηρώων. Τέλος, τα παιδιά χωρίζονται σε δύο μεγάλες ομάδες και αναλαμβάνουν τη δημιουργία του καθενός από τους δύο ήρωες. Ο/η εκπαιδευτικός εμπνυχώνει, ενισχύει, βοηθά όπου τυχόν χρειαστεί. Ενδεικτικά μόνο ορισμένες ιδέες θα μπορούσαν να είναι όπως οι παρακάτω:



Πηγή: pixabay



Δειγματικά Φύλλα εργασίας:

3^ο Εργαστήριο-2^η δραστηριότητα Η εικαστική απόδοση των ηρώων

- Πώς να ήταν άραγε αυτοί οι δυο φίλοι;
- Τι θα λέγατε αν σας πρότεινα να φτιάξουμε εμείς τους ήρωες της ιστορίας όπως θέλουμε;

Για να τους φανταστούμε!

- Έχουν χρώμα; Αν ναι, ποιό;
- Έχουν μαλλιά;
- Τί άλλο έχουν;
- Πώς είναι το σώμα τους;
- Έχουν πόδια; Πώς είναι;
- Άραγε κρατούν κάτι;

Ζωγράφισε μαζί με το/τη διπλανή σου (ανά δυάδες) το Ντοτ και το Ατ όπως θέλετε εσείς!



3^ο Εργαστήριο-3^η δραστηριότητα Δημιουργία κούκλας

- Τί θα λέγατε να «ζωντανέψουμε» τους ήρωές μας;
 - Θα θέλατε να δημιουργήσουμε το Ατ και το Ντοτ με διάφορα υλικά, όπως είναι και οι κούκλες που έχουμε για το κουκλοθέατρο;
 - Από πού πιστεύετε ότι μπορούμε να πάρουμε ιδέες για την κατασκευή τους;
 - Πού θα μπορούσαμε να βρούμε πληροφορίες; Εικόνες;
 - Τί σας κάνει να το λέτε αυτό;
 - Ποιές λέξεις –κλειδιά θα βάλουμε; Τί πιστεύετε;
 - Τί σας αρέσει περισσότερο εδώ σε αυτές τις εικόνες;
 - Για ποió λόγο;
 - Υπάρχουν οδηγίες για την κατασκευή;
 - Πού πιστεύετε ότι μπορούμε να βρούμε;
 - Τί διαλέξατε; Τί σας αρέσει περισσότερο και γιατί;
 - Ας επιλέξουμε πως θα φτιάξουμε το Ντοτ, με ποιά υλικά...
 - Ας αποφασίσουμε πώς θα φτιάξουμε το Ατ.
-
- Ας ετοιμάσουμε τα υλικά μας. Τί θα χρειαστούμε για την καθεμιά μας κούκλα;
 - Ας χωριστούμε σε δύο ομάδες, η μια θα φτιάξει το Ντοτ και η άλλη ομάδα το Ατ.
 - Θα κάνουμε κλήρωση με δύο χρώματα, για να δημιουργήσουμε τις ομάδες. Σε αυτό το κουτί υπάρχουν χαρτάκια με μπλέ και κόκκινο χρώμα.
 - Θυμόμαστε σε ποιές κατασκευές καταλήξαμε, σε ποιά υλικά;

Ξεκινάμε λοιπόν, την κατασκευή μας! Είμαι κοντά σας για ό,τι χρειαστείτε!



ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΑ ΦΥΛΛΑ ΠΕΡΙΓΡΑΦΙΚΗΣ ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΚΑΙ ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ-

ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ «ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΟΥ ΑΤ ΚΑΙ ΤΟΥ ΝΤΟΤ!»

Προτείνεται να συμπληρωθούν ατομικά με τη βοήθεια πάντα του/της εκπαιδευτικού, που θα διαβάζει τις προτάσεις στο κάθε παιδί και θα τοποθετεί ένα Χ στο κατάλληλο κουτάκι. Φυσικά, μπορούν να γίνουν ποικίλες τροποποιήσεις και προσαρμογές, με αξιοποίηση διαφορετικών ίσως προτάσεων, αλλά και με τη σχεδίαση e-moji στα κατάλληλα κουτιά, από τα ίδια τα παιδιά.

ΦΥΛΛΟ ΠΕΡΙΓΡΑΦΙΚΗΣ ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ:

	ΚΑΘΟΛΟΥ	ΛΙΓΟ	ΠΟΛΥ
Κατάλαβα γιατί είναι χρήσιμοι οι κανόνες σε μια ομάδα			
Κατάλαβα γιατί πρέπει να συνεργαζόμαστε			
Μπορώ να βοηθήσω τους φίλους μου, αν με χρειαστούν			
Μπορώ να ζητήσω βοήθεια αν χρειαστώ κάτι εγώ			
Μπορώ να μιλήσω στους γονείς μου, στον/στην δάσκαλο/α μου, οποιαδήποτε στιγμή νιώσω ότι κάτι με ενοχλεί ή με κάνει να αισθάνομαι άσχημα			
Ενθαρρύνω τους/τις συμμαθητές/τριές μου να ολοκληρώσουν το έργο που αναλάβαμε σαν ομάδα			
Μοιράζομαι όσα ξέρω με την ομάδα μου			
Ακούω προσεκτικά τα όσα μου λένε οι άλλοι όταν συζητάμε/συνεργαζόμαστε			
Μπορώ να ρωτήσω ευγενικά αν δεν καταλάβω κάτι			
Μπορώ να περιμένω τη σειρά μου για να μιλήσω			
Μπορώ να περιμένω με υπομονή τη σειρά μου όταν δημιουργούμε όλοι μαζί κάποιο έργο, όπως την ψηφιακή αφίσα			
Μου αρέσει να δημιουργώ μόνος μου κάποιο έργο			
Μου αρέσει να δημιουργώ μαζί με τους/τις φίλους/ες μου			






ΦΥΛΛΟ ΠΕΡΙΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΤΕΡΟΔΕΙΟΛΟΓΗΣΗΣ:

	ΚΑΘΟΛΟΥ	ΛΙΓΟ	ΠΟΛΥ
Ο/Η κατάλαβε γιατί είναι χρήσιμοι οι κανόνες σε μια ομάδα			
Ο/Η κατάλαβε γιατί πρέπει να συνεργαζόμαστε			
Ο/Η μπορεί να βοηθήσει τους φίλους του/της, αν τον/την χρειαστούν			
Ο/Η μπορεί να ζητήσει βοήθεια αν χρειαστεί κάτι			
Ο/Η μπορεί να μιλήσει στους γονείς ή στον/στην δάσκαλο/α , οποιαδήποτε στιγμή νιώσει ότι κάτι τον/την ενοχλεί			
Ο/Η ενθαρρύνει τους/τις συμμαθητές/τριες, για να ολοκληρώσουν το έργο τους			
Ο/Η μοιράζεται όσα ξέρει με την ομάδα μου			
Ο/Η ακούει προσεκτικά τα όσα του/της λένε οι άλλοι όταν συζητά/συνεργάζεται			
Ο/Η μπορεί να ρωτήσει ευγενικά αν δεν καταλάβει κάτι			
Ο/Η μπορεί να περιμένει τη σειρά του/της, για να μιλήσει			
Ο/Η μπορεί να περιμένει με υπομονή τη σειρά του/της όταν δημιουργούμε όλοι μαζί κάποιο έργο, όπως την ψηφιακή αφίσα			
Στον /στην αρέσει να δημιουργεί μόνος του/της κάποιο έργο			
Στον /στην αρέσει να δημιουργεί μαζί με τους/τις φίλους/ες του/της κάποιο έργο			









ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟ ΥΠΟΔΕΙΓΜΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΦΥΛΛΟΥ ΠΡΟΟΔΟΥ ΜΑΘΗΤΗ/ΤΡΙΑΣ:

 <p>Εργαστήρια Δεξιοτήτων</p> <p>Φύλλο Προόδου</p> <p>Μαθητή</p>	<p>ΘΕΜΑΤΙΚΟΣ ΚΥΚΛΟΣ ΖΩ ΚΑΛΥΤΕΡΑ-ΕΥ ΖΗΝ</p>	
<p>ΔΕΞΙΟ ΤΗΤΑ</p>	<p>ΔΕΙΚΤΗΣ</p>	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p>
<p>Σεβασμός</p>	<p>Σέβομαι τον εαυτό μου και τους άλλους</p> 	









<p>Σεβασμός</p>	<p>Θέλω οι άλλοι/ες να με σέβονται</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
<p>Σεβασμός</p>	<p>Σέβομαι και υπακούω στους κανόνες</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 




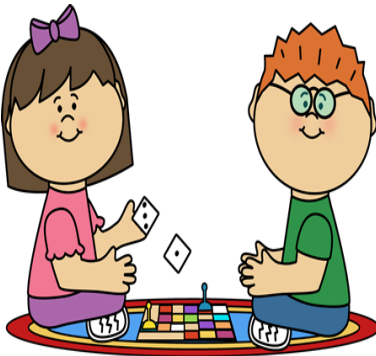




<p>Σεβασμός</p>	<p>Ακούω και σέβομαι την άποψη του άλλου</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
<p>Σεβασμός</p>	<p>Πιστεύω ότι είμαστε όλοι ίσοι, αλλά διαφορετικοί</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 




<p>Σεβασμός</p>	<p>Πιστεύω ότι καθένας/μία είναι μοναδικός/η κι έχει κάτι σημαντικό να μας πει</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
<p>Σεβασμός</p>	<p>Μπορώ να εκφράζω ελεύθερα τη γνώμη μου</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 



<p>Σεβασμός</p>	<p>Σέβομαι την άποψη και την επιλογή των πολλών</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
<p>Σεβασμός</p>	<p>Είμαι δίκαιος/η με τους άλλους και αναγνωρίζω την αξία τους</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 









<p>Υπευθυνότητα</p>	<p>Καταλαβαίνω τα λάθη μου και ζητάω συγγνώμη</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
<p>Υπευθυνότητα</p>	<p>Αναλαμβάνω την ευθύνη των πράξεών μου</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 









Υπευθυνότητα	Ολοκληρώνω τα καθήκοντά μου	ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ
Αυτεπάρκεια	Όταν δεν επιτυγχάνω κάτι, δεν απογοητεύομαι	ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ











<p>Αυτεπάρκεια</p>	<p>Όταν προσπαθώ, μπορώ να τα καταφέρω όλα</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
<p>Αυτεπάρκεια</p>	<p>Φροντίζω τον εαυτό μου και τα πράγματά μου</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 



Αποδοχή της διαφορετικότητας	Μου αρέσει να ταξιδεύω και να μαθαίνω για άλλες χώρες του κόσμου	ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ
			
Αποδοχή της διαφορετικότητας	Θέλω να κάνω φίλους/ες από άλλες χώρες	ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ
			









<p>Αποδοχή της διαφορετικότητας</p>	<p>Μπορεί κάποιος να μιλάει διαφορετική γλώσσα, να έχει διαφορετικό χρώμα από μας, αλλά δεν διαφέρει σε τίποτα από εμάς</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
<p>Συνεργασία</p>	<p>Συνεργάζομαι με τους συμμαθητές/ριες μου</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 









<p>Συνεργασία</p>	<p>Μοιραζόμαστε τις εργασίες στην ομάδα</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
<p>Συνεργασία</p>	<p>Ανταλλάσσουμε ιδέες και σεβόμαστε τις απόψεις όλων των μελών της ομάδας</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 









<p>Γνώση του εαυτού</p>	<p>Γνωρίζω τι θέλω και τι αισθάνομαι</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
<p>Γνώση του εαυτού</p>	<p>Σκέφτομαι τα θετικά και τα αρνητικά του εαυτού μου</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 









<p>Γνώση του εαυτού</p>	<p>Αντιλαμβάνομαι τι σκέφτονται οι άλλοι για μένα</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
<p>Πληροφορίες και επεξεργασία δεδομένων</p>	<p>Ζητώ τη βοήθεια των γονιών μου, όταν αναζητώ πληροφορίες στον υπολογιστή</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 





<p>Πληροφορίες και επεξεργασία δεδομένων</p>	<p>Μαθαίνω να χρησιμοποιώ τον υπολογιστή, το τάμπλετ ή το κινητό του μπαμπά και της μαμάς με την δική τους παρουσία (ενεργοποίηση-απενεργοποίηση)</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
<p>Πληροφορίες και επεξεργασία δεδομένων</p>	<p>Με τη βοήθεια ενός ενήλικα μαθαίνω να παίρνω φωτογραφίες με μια ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, με το κινητό ή το τάμπλετ</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 



<p>Πληροφορίες και επεξεργασία δεδομένων</p>	<p>Παίζω παιχνίδια στο διαδίκτυο με την παρουσία ενός ενήλικα</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
<p>Πληροφορίες και επεξεργασία δεδομένων</p>	<p>Ακούω μουσική από το διαδίκτυο με την παρουσία ενός ενήλικα</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 



<p>Ψηφιακή Επικοινωνία</p>	<p>Χρησιμοποιώ τον υπολογιστή στα μαθήματα μου με την παρουσία ενός ενήλικα</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
<p>Ψηφιακή Επικοινωνία</p>	<p>Χρησιμοποιώ το κινητό του μπαμπά ή της μαμάς για να μιλήσω με τους φίλους μου με την παρουσία ενός ενήλικα</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 




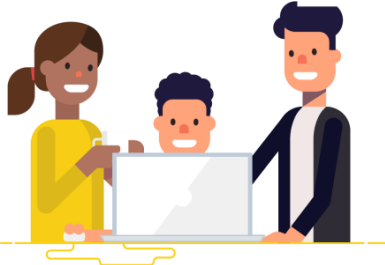




<p>Ψηφιακή Επικοινωνία</p>	<p>Ανταλλάσσω εικόνες μηνύματα και φωτογραφίες με τους φίλους μου με την παρουσία ενός ενήλικα</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
<p>Ψηφιακή Επικοινωνία</p>	<p>Με τη βοήθεια ενός ενήλικα μαθαίνω για το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 



<p>Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου</p>	<p>Ζωγραφίζω στον υπολογιστή και ανταλλάσσω τις ζωγραφιές μου με τον φίλο μου μέσα από προγράμματα (π.χ. Tux Paint)</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
<p>Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου</p>	<p>Με τη βοήθεια ενός ενήλικα φτιάχνω βιντεάκια και τα μοιράζομαι με τους φίλους μου</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 

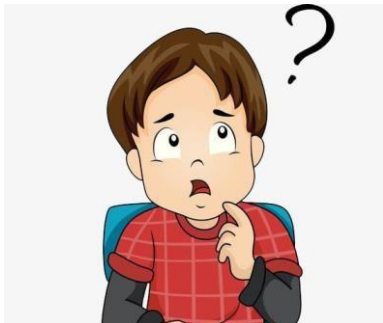


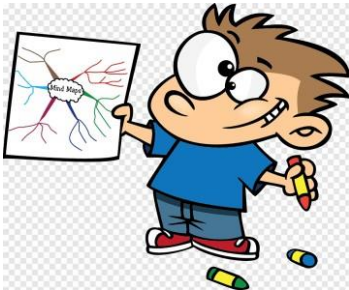




<p>Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου</p>	<p>Με τη βοήθεια ενός ενήλικα, χρησιμοποιώ το πληκτρολόγιο (γράφω το όνομά του), το ποντίκι και την οθόνη αφής</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
<p>Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου</p>	<p>Με τη βοήθεια ενός ενήλικα μπορώ να ηχογραφήω τον εαυτό μου με το κινητό του μπαμπά ή της μαμάς να τραγουδάω ένα τραγούδι που μου αρέσει και μπορώ να το στείλω σε ένα αγαπημένο μου πρόσωπο</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 



<p>Επίλυση προβλήματος</p>	<p>Μπορώ να σκεφτώ μια σειρά από βήματα για να λύσω ένα πρόβλημα ή να ολοκληρώσω ένα παιχνίδι (χάρτης σκέψης)</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
<p>Επίλυση προβλήματος</p>	<p>Μπορώ να σκεφτώ διαφορετικούς τρόπους για να λύσω ένα πρόβλημα ή ένα παιχνίδι</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 



<p>Επίλυση προβλήματος</p>	<p>Μπορώ να επαναλάβω μια σειρά από βήματα για να λύσω ένα πρόβλημα ή να ολοκληρώσω ένα παιχνίδι.</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
<p>Επίλυση προβλήματος</p>	<p>Μπορώ να σχεδιάσω στο χαρτί μια σειρά από βήματα για να λύσω ένα πρόβλημα ή να ολοκληρώσω ένα παιχνίδι (χάρτης σκέψης)</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 



Ασφάλεια	<p>Με τη βοήθεια ενός ενήλικα μαθαίνω για την ασφάλεια στο Διαδίκτυο και τι πρέπει να προσέχω</p> 	<p>ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 	<p>ΕΤΕΡΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</p> 
----------	---	--	---



ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟ ΥΠΟΔΕΙΓΜΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ PORTFOLIO ΜΑΘΗΤΗ/ΤΡΙΑΣ:

Περιγραφή ενδεικτικών δραστηριοτήτων για το portfolio του μαθητή/τριας

Το portfolio του προγράμματος «Στη χώρα του Ατ (@) και του Ντοτ (.dot)!», θα συμπεριλαμβάνει εικόνες από τα αγαπημένα έργα που δημιούργησαν τα παιδιά, όπως τις κούκλες από ανακυκλώσιμα υλικά, τη μακέτα της χώρας του Ατ και του Ντοτ, αλλά και την Ψηφιακή αφίσα και την Ψηφιακή Αφήγηση με τους κανόνες των παιδιών σε κάποιο αποθηκευτικό μέσο ή σε μορφή link. Η επιλογή γίνεται από τα ίδια τα παιδιά.

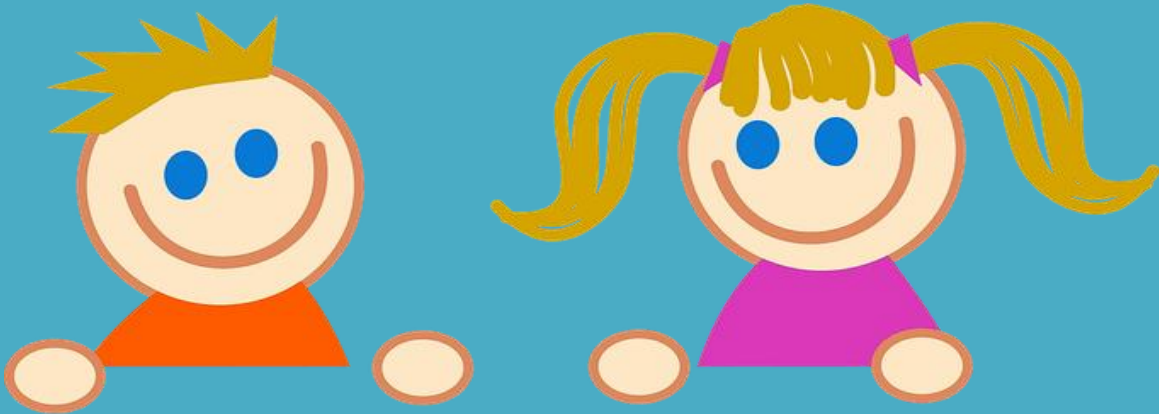
Παράλληλα, είναι δυνατό να εμπεριέχει τα φύλλα αυτοαξιολόγησης, ετεροαξιολόγησης, αλλά και τα φύλλα προόδου. Παράκτω παραθέτουμε ένα υπόδειγμα, που μπορεί να αποτελέσει τη βάση για τη δημιουργία ενός portfolio.

Ημερομηνία:



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

**Σχέδιο Δράσης του Τμήματος
Portfolio μαθητή-μαθήτριας
ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΕΑΥΤΟΥ ΜΟΥ**



Όνομα



Ημερομηνία:

.....

Το σχολείο μου






Ημερομηνία:

.....



**ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ
ΤΟ ΔΙΚΟ ΜΑΣ ΣΧΕΔΙΟ ΔΡΑΣΗΣ**



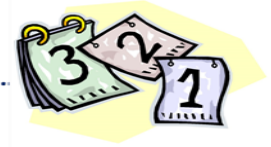
**ΘΕΜΑΤΙΚΟΣ ΚΥΚΛΟΣ
ΖΩ ΚΑΛΥΤΕΡΑ-ΕΥ ΖΗΝ**



**Αντιγράψω από τον πίνακα τον τίτλο του
 σχεδίου δράσης της τάξης μου**



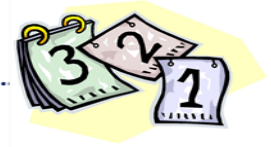
Ημερομηνία:



Τι έμαθα από αυτή τη δραστηριότητα;



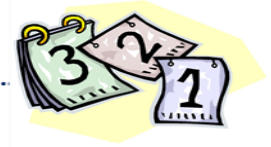
Ημερομηνία:



Τι κατάφερα να φτιάξω μέσα από αυτή τη δραστηριότητα;



Ημερομηνία:



Πώς κατάφερα να το φτιάξω;
Τι σκέφτηκα;



Ημερομηνία:



Γιατί είναι σημαντικό για μένα αυτό που έφτιαξα;





Δεξιότητες ζωής

Επικολλά ο/η εκπαιδευτικός την εικόνα/τις εικόνες της δεξιότητας/των δεξιοτήτων που έχει επεξεργαστεί με τους/τις μαθητές/μαθήτριες

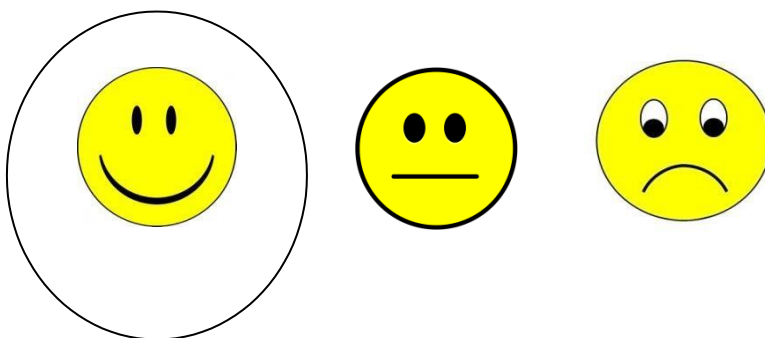
Παράδειγμα

Δεξιότητες

**Ενσυναίσθηση/Ευαισθησία
Προσαρμοστικότητα/Ανθεκτικότητα**



Ο/Η μαθητής/μαθήτρια κυκλώνει μία από τις τρεις φατσούλες ανάλογα με το αν πιστεύει πως έχει καταφέρει να αναπτύξει τη δεξιότητα που θέτει αριστερά ο/η εκπαιδευτικός





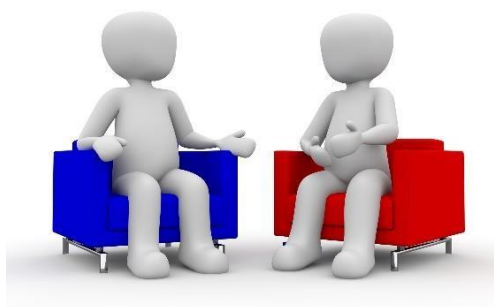
Δεξιότητες μάθησης

Επικολλά ο/η εκπαιδευτικός την εικόνα/τις εικόνες της δεξιότητας/των δεξιοτήτων που έχει επεξεργαστεί με τους/τις μαθητές/μαθήτριες

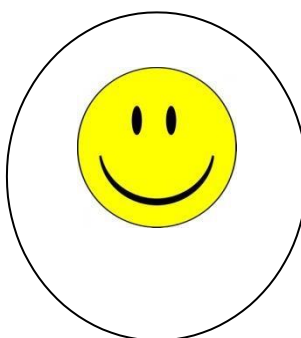
Παράδειγμα
Δεξιότητα
Συνεργασία



Επικοινωνία



Ο/Η μαθητής/μαθήτρια κυκλώνει μία από τις τρεις φατσούλες ανάλογα με το αν πιστεύει πως έχει καταφέρει να αναπτύξει τη δεξιότητα που θέτει αριστερά ο/η εκπαιδευτικός





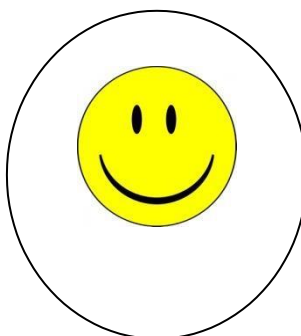
Δεξιότητες του νου

Επικολλά ο/η εκπαιδευτικός την εικόνα/τις εικόνες της δεξιότητας/των δεξιοτήτων που έχει επεξεργαστεί με τους/τις μαθητές/μαθήτριες

**Παράδειγμα
Δεξιότητα
Επίλυση Προβλήματος**



Ο/Η μαθητής/μαθήτρια κυκλώνει μία από τις τρεις φατσούλες ανάλογα με το αν πιστεύει πως έχει καταφέρει να αναπτύξει τη δεξιότητα που θέτει αριστερά ο/η εκπαιδευτικός





Δεξιότητες της τεχνολογίας, της μηχανικής και της επιστήμης
Επικολλά ο/η εκπαιδευτικός την εικόνα/τις εικόνες της δεξιότητας/των δεξιοτήτων που έχει επεξεργαστεί με τους/τις μαθητές/μαθήτριες

Παράδειγμα
Δεξιότητα

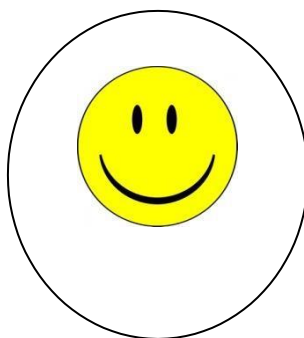
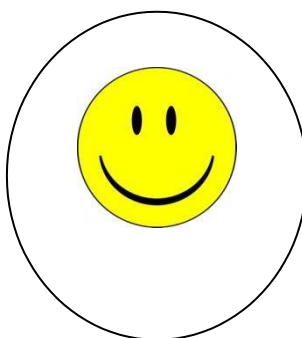
Μαθαίνω να αξιοποιώ την ψηφιακή τεχνολογία



Ρομποτική

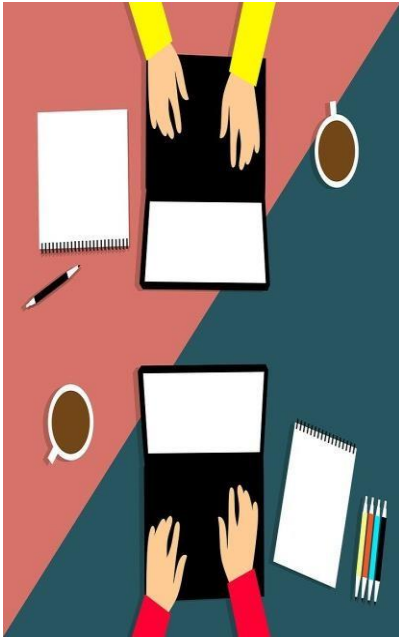


Ο/Η μαθητής/μαθήτρια κυκλώνει μία από τις τρεις φατσούλες ανάλογα με το αν πιστεύει πως έχει καταφέρει να αναπτύξει τη δεξιότητα που θέτει αριστερά ο/η εκπαιδευτικός

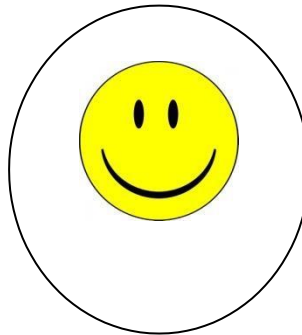




Πληροφορίες και επεξεργασία δεδομένων



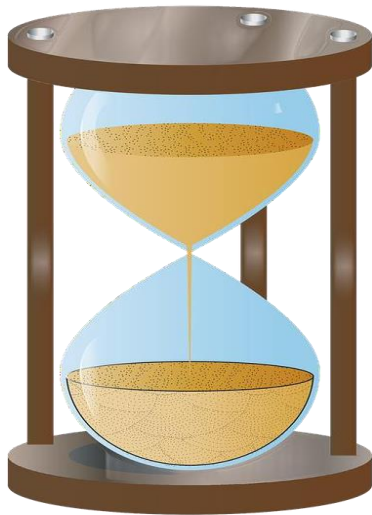
Ο/Η μαθητής/μαθήτρια κυκλώνει μία από τις τρεις φατσούλες ανάλογα με το αν πιστεύει πως έχει καταφέρει να αναπτύξει τη δεξιότητα που θέτει αριστερά ο/η εκπαιδευτικός



Ημερομηνία:



Χρονική διάρκεια



Ο/Η μαθητής/μαθήτρια γράφει ή αντιγράφει την ημερομηνία έναρξης και την ημερομηνία λήξης του σχεδίου δράσης

Πόσο μου άρεσε
 η δραστηριότητα;

