

Τα παιδιά αναλαμβάνουν να ευαισθητοποιήσουν τους γονείς/κηδεμόνες για την Ασφαλή και Δημιουργική Αξιοποίηση του Διαδικτύου



Λοίζος Γαβριήλ
Διανέλλου και Θεοδότου

Ασφαλές Σχολείο για το Διαδίκτυο
ΕΤΗΣΙΑ ΗΜΕΡΙΔΑ ΠΙΚ, ΙΟΥΝΙΟΣ 2024

Η ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΜΑΣ

Αριθμός τμημάτων: 14

Αριθμός μαθητών/μαθητριών
σχολείου: 330

Αριθμός εκπαιδευτικών: 50

Καινοτομία :

Στη Συντονιστική Ομάδα
Συμμετείχαν :

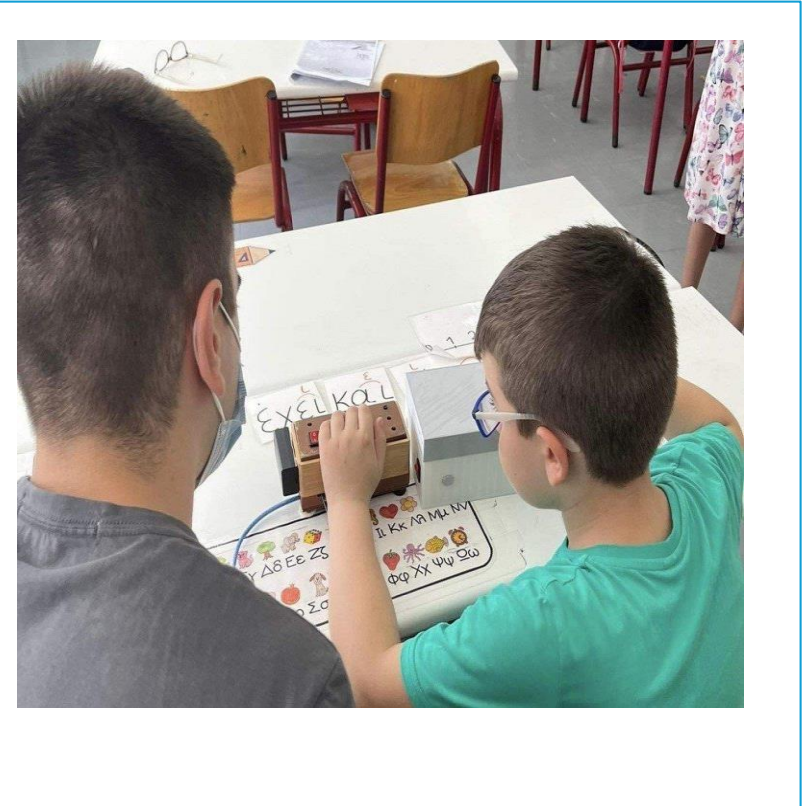
- 8 Μαθητές / Μαθήτριες
- 3 εκπαιδευτικοί
- 5 γονείς



ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΚΑΛΗΣ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ

Η Συντονιστική Ομάδα με πρωταγωνιστές τα παιδιά

- Μελέτησαν
- Έδωσαν ερωτηματολόγιο στους συμμαθητές/συμμαθήτριές τους
- Δημιούργησαν υλικό ευαισθητοποίησης
- Εισηγήθηκαν μέτρα για ευαισθητοποίηση των ενηλίκων στις οικογένειές τους
- Επικοινωνήσαν σε γονείς / κηδεμόνες αποτελέσματα και συστάσεις **ΜΕ ΕΜΦΑΣΗ ΣΤΟ ΘΕΜΑ ΤΟΥ ΕΘΙΣΜΟΥ**



ΔΙΑΣΥΝΔΕΣΗ ΤΗΣ ΚΑΛΗΣ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ

ΜΕ ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ
DigiComp2.2

ΜΕ ΤΗΝ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΠΟΥ
ΕΦΑΡΜΟΣΤΗΚΕ

1- Γραμματισμός
Πληροφορικών και
Δεδομένων
2.3, 2.4, 2.5 –
Ενεργός Ψηφιακή
Πολιτότητα
3.1 , 3.2.
Ανάπτυξη και
ενσωμάτωση /
Δημιουργία
Ψηφιακού
Περιεχομένου
4.3 Προστασία
προσωπικής
ευημερίας
5. Δημιουργική
Χρήση Ψηφιακών

ΣΧΗΜΑ 1 Το εννοιολογικό μοντέλο αναφοράς DigComp

1. Γραμματισμός πληροφοριών και δεδομένων	1.1. Περιηγούμαι στο διαδίκτυο, αναζητώ και φιλτράρω δεδομένα, πληροφορίες και ψηφιακό περιεχόμενο 1.2. Αξιολογώ δεδομένα, πληροφορίες και ψηφιακό περιεχόμενο 1.3. Διαχειρίζομαι δεδομένα, πληροφορίες και ψηφιακό περιεχόμενο
2. Επικοινωνία και συνεργασία	2.1. Αλληλεπιδρώ μέσω ψηφιακών τεχνολογιών 2.2. Χρησιμοποιώ από κοινού, μέσω ψηφιακών τεχνολογιών 2.3. Ενεργοποιούμαι ως πολίτης μέσω ψηφιακών τεχνολογιών 2.4. Συμπράττω μέσω ψηφιακών τεχνολογιών 2.5. Γνωρίζω τον κώδικα δεοντολογίας που διέπει τη χρήση του διαδικτύου 2.6. Διαχειρίζομαι την ψηφιακή ταυτότητα
3. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου	3.1. Αναπτύσσω ψηφιακό περιεχόμενο 3.2. Ενσωματώνω και αναδιαμορφώνω ψηφιακό περιεχόμενο 3.3. Γνωρίζω για τα πνευματικά δικαιώματα και τις άδειες χρήσης 3.4. Προγραμματίζω υπολογιστικά συστήματα
4. Ασφάλεια	4.1. Προστατεύω συσκευές 4.2. Προστατεύω τα προσωπικά δεδομένα και το απόρρητο 4.3. Προστατεύω την υγεία και την ευημερία 4.4. Προστατεύω το περιβάλλον
5. Επίλυση προβλημάτων	5.1. Επιλύω τεχνικά προβλήματα 5.2. Προσδιορίζω ανάγκες και τεχνολογικές λύσεις 5.3. Χρησιμοποιώ δημιουργικά τις ψηφιακές τεχνολογίες 5.4. Προσδιορίζω κενά στην ψηφιακή ικανότητα

- Ατομικά
- Ομαδικά
- Συνεργατικά
- Προσπάθησαν να εντοπίσουν το πρόβλημα και να προτείνουν λύσεις (Problem / Project Based Learning)



ΟΦΕΛΗ ΚΑΙ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ

Οφέλη :

- Ανάπτυξη Κριτικής και Ψηφιακής Ικανότητας
- Διασύνδεση σχολικού περιβάλλοντος με πραγματικό κόσμο και ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ

ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ:

- Χαμηλό ενδιαφέρον γονέων – κηδεμόνων
- Περιορισμοί στον σχολικό χρόνο για τέτοιες δραστηριότητες



ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ ΔΡΑΣΗΣ / ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΑ & EMAIL ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ / ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΩΝ

- Λοίζος Γαβριήλ - Loizogab@gmail.com
- Καραπάτης Νίκολας
- Αλέξανδρου Αλεξία

- Μαθητές / Μαθήτριες



Διατίθεται με άδεια χρήσης Creative Commons: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.el>

Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές (CC BY-NC-SA 4.0)

