



UNIVERSITY *of* NICOSIA



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΠΑΤΡΩΝ
UNIVERSITY OF PATRAS

«Από τον Ψηφιακό Κίνδυνο στην Ψηφιακή Ενδυνάμωση»

**Διαφοροποιημένη Διδασκαλία και Σχεδιασμός Διαπολιτισμικών Προγραμμάτων
Ενότητα 01 Fall 2025 – Ατομική Εργασία**

Από την: Λέντζου Γεωργία (U251N0267)

Μεταπτυχιακή Εργασία στο Πρόγραμμα Διαπολιτισμική Εκπαίδευση και Διαμεσολάβηση
για απόκτηση μεταπτυχιακού διπλώματος (Master)

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Δρ. Βλάχου Μαρία

Πανεπιστήμιο Λευκωσίας - Πανεπιστήμιο Πατρών

Σχολή Ανθρωπιστικών Σπουδών – Επιστημών Αγωγής

1. Εισαγωγή

- 1.1 Η ανάγκη για ψηφιακή ασφάλεια στη Στ' Δημοτικού
- 1.2 Το πλαίσιο της Μάθησης μέσω Σχεδιασμού (Learning by Design)
- 1.3 Σύνδεση με το πρόγραμμα σπουδών και τις 21ες αιώνιες δεξιότητες

2. Θεωρητικό Πλαίσιο

- 2.1 Η θεωρία των Πολυγραμματισμών
- 2.2 Η Νέα Μάθηση των Cope & Kalantzis
- 2.3 Το μοντέλο Learning by Design και οι 8 Γνωστικές Διαδικασίες
- 2.4 Ο ψηφιακός γραμματισμός και η ασφάλεια στο διαδίκτυο

3. Μαθησιακό Πλαίσιο της Ενότητας

- 3.1 Στοιχεία του Προγράμματος Σπουδών
- 3.2 Χαρακτηριστικά και ανάγκες των μαθητών
- 3.3 Το μαθησιακό περιβάλλον και η ετερογένεια της τάξης

4. Σκοπός της Ενότητας

- 4.1 Περιγραφή του γενικού σκοπού
- 4.2 Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα

5. Κεντρικές Ιδέες της Ενότητας

- 5.1 Η ψηφιακή ταυτότητα
- 5.2 Η αξιοπιστία της διαδικτυακής πληροφορίας
- 5.3 Η συλλογική ευθύνη της ψηφιακής ασφάλειας

6. Βασικές Ερωτήσεις

- 6.1 Ερωτήσεις εννοιολογικής κατανόησης
- 6.2 Ερωτήσεις κριτικής διερεύνησης
- 6.3 Ερωτήσεις εφαρμογής στην πραγματική ζωή

7. Αναλυτική Παρουσίαση των Οκτώ Γνωστικών Διαδικασιών

- 7.1 Βίωση του Γνωστού
- 7.2 Βίωση του Νέου
- 7.3 Εννοιολόγηση μέσω Ορολογίας
- 7.4 Εννοιολόγηση μέσω Θεωρητικοποίησης
- 7.5 Λειτουργική Ανάλυση
- 7.6 Κριτική Ανάλυση
- 7.7 Άμεση Εφαρμογή
- 7.8 Δημιουργική Εφαρμογή

8. Αξιολόγηση της Μάθησης

- 8.1 Ο ρόλος της αξιολόγησης στο Learning by Design
- 8.2 Διαμορφωτική αξιολόγηση
- 8.3 Τελική αξιολόγηση
- 8.4 Κριτήρια αξιολόγησης του μαθητικού έργου
- 8.5 Αναστοχαστική αξιολόγηση του μαθητή

9. Συμπεράσματα

- 9.1 Παιδαγωγική συμβολή της ενότητας

9.2 Σύνδεση θεωρίας και πράξης

9.3 Προοπτικές αξιοποίησης σε άλλες μαθησιακές ενότητες

10. Βιβλιογραφία (APA 7th Edition)

Από τον Ψηφιακό Κίνδυνο στην Ψηφιακή Ενδυνάμωση: Σχεδιασμός Μάθησης για τη ΣΤ' Δημοτικού μέσα από το Learning by Design

ΕΙΣΑΓΩΓΗ & ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας καθώς και η εξάπλωσή της σε τομείς της καθημερινής μας ζωής, ολοένα και επιβαρύνει και αλλάζει το πώς τα παιδιά διδάσκονται, πώς αλληλοεπιδρούν και πώς κατανοούν πράγματα. Οι μαθητές της ΣΤ' Δημοτικού αποτελούν μία από τις πρώτες γενιές, οι οποίες από την πολύ μικρή τους ηλικία βρίσκονται εκτεθειμένοι σε ένα ψηφιακό οικοσύστημα. Διαθέτουν καθημερινή και πολύχρονη ενασχόληση με το διαδίκτυο είτε για λόγους διασκέδασης και ψυχαγωγίας, είτε για λόγους κοινωνικής επαφής είτε για σχολικές υποχρεώσεις. Η συνεχής και καθημερινή ενασχόληση με το διαδίκτυο δημιουργεί είτε καταστάσεις που διακυβεύουν την ασφάλειά τους και τις οποίες δεν μπορούν εύκολα και γρήγορα να αναγνωρίσουν και να ελέγξουν, όπως η γρήγορη και άμεση έκθεση σε ενοχλητικές πληροφορίες, η παραβίαση προσωπικών δεδομένων, ο διαδικτυακός εκφοβισμός, η πίεση από συνομηλίκους ή η κοινοποίηση περιεχομένου χωρίς συναίνεση. Παράλληλα, οι μαθητές εκτίθενται και σε καταστάσεις που αρχικά δεν φαίνονται επικίνδυνες ή προσβλητικές, αλλά μπορεί να έχουν σοβαρές συνέπειες για τους ίδιους και το περιβάλλον τους. Συνεπώς οι μαθητές εκτίθενται είτε άμεσα είτε διαμεσολαβημένα σε στοιχεία που δεν είναι ελεγχόμενα.

Από παιδαγωγικής άποψης, η ψηφιακή εκπαίδευση δεν θεωρείται πλέον περιθωριακή δεξιότητα, αλλά βασικός στόχος της σύγχρονης εκπαίδευσης. Η εκπαίδευση πρέπει να καλλιεργεί μια ασφαλή, συνειδητή και κριτική στάση απέναντι στη χρήση των διαδικτυακών μέσων, όχι από την προοπτική ηθικών απαγορεύσεων, αλλά από την εμπάθυνση, τον στοχασμό και τη δράση. Το παιδί που γνωρίζει ποια είναι η ψηφιακή του ταυτότητα, πώς διαμορφώνει το ψηφιακό του αποτύπωμα, ποιες είναι οι μέθοδοι παραπλάνησής του, ποιες είναι οι συνέπειες της συμπεριφοράς του στο διαδίκτυο, είναι ένα άτομο που έχει μεγαλύτερη ικανότητα ασφάλισης, ανεξαρτησίας και ωριμότητας όσον αφορά την πλοήγηση στο διαδίκτυο.

Η διδακτική αυτή ενότητα βασίζεται στις αρχές και τις διαδικασίες του μοντέλου Learning by Design, το οποίο προωθεί συμμετοχικές και σχεδιαστικές μορφές μάθησης. Το μοντέλο αυτό αναφέρεται στη διδασκαλία που κατευθύνεται προς μια μεγάλη ομάδα εκπαιδευτικών διαδικασιών, καθώς προωθεί τη συμμετοχική μάθηση. Βασίζεται στη μάθηση μέσω διαφόρων περιστάσεων και εξαρτάται από την εκπαιδευτική παρέμβαση.

Το κάθε μαθησιακό αντικείμενο έχει σκοπό τη ρεαλιστική και σε βάθος κατανόηση εννοιών ψηφιακής ασφάλειας και δεξιοτήτων κριτικού γραμματισμού. Αφορά μαθητές της ΣΤ' Δημοτικού και αναγνωρίζει τη χρήση του διαδικτύου στη καθημερινότητά τους, στοχεύοντας στη δημιουργία ενός ρεαλιστικού, διαφανούς, αποτελεσματικού, και παιδαγωγικά σχεδιασμένου μαθησιακού περιβάλλοντος. Η παρούσα διδακτική ενότητα αναφέρεται σε 8 γνωστικές και 2 αυτορρυθμίστες διαδικασίες, θα περιγράψει διαμορφωτικές και τελικές αξιολογήσεις και θα αναγνωρίσει τον παιδαγωγικό ρόλο του αναστοχασμού των μαθητών/τριών. Η

παρούσα εργασία επιχειρεί να αναδείξει το υπόβαθρο του σχεδιασμού της διδακτικής ενότητας, συνδυάζοντας τις διδακτικές αρχές της Νέας Μάθησης, τις σύγχρονες προσεγγίσεις στον ψηφιακό γραμματισμό και τις επιταγές μιας εκπαίδευσης που διαμορφώνει κριτικά, υπεύθυνα και δημιουργικά σκεπτόμενους πολίτες της ψηφιακής κοινωνίας.

Θεωρητικό Πλαίσιο

Η θεωρητική βάση αυτού του τμήματος συνοψίζεται σε τρεις βασικούς τομείς: Συγκεκριμένα, στη θεωρία του πολυγραμματισμού, στη θεωρία της Νέας Μάθησης, και στο εκπαιδευτικό μοντέλο *Learning by Design*. Οι τρεις τομείς συγκροτούν ένα συνεκτικό υπόβαθρο για την πρόσληψη της μάθησης ως διαδικασία συμμετοχής στο σχεδιασμό και την κριτική διαπραγμάτευση νοημάτων.

Η θεωρία του πολυγραμματισμού, όπως διατυπώθηκε από το New London Group, στηρίζεται στην παραδοχή ότι η μάθηση στη σύγχρονη εποχή είναι αναγκαίο να απαντά σε πολυτροπικές επικοινωνίες. Οι πολυτροπικές επικοινωνίες διακρίνονται για την παρουσία κειμένου, εικόνας, ηχογράφησης, βίντεο, διαδραστικών υπερκειμένων. Η εξοικείωση με το πολυτροπικό οικοσύστημα επικοινωνίας καθιστά αναγκαία την ανάπτυξη νέων γραμματισμών, πέρα από το παραδοσιακό γραμματισμό της ανάγνωσης και της γραφής.

Η μάθηση στο πλαίσιο των πολυγραμματισμών είναι συμμετοχική και συνδυάζει τη συλλογική διαπραγμάτευση του νοήματος με την προσωπική θεώρηση και εμπειρία των μαθητών. Οι Cope και Kalantzis υποστηρίζουν ότι η μάθηση δεν είναι απλή μετάδοση γνώσεων, αλλά διαδικασία ενεργούς συμμετοχής και σχεδιασμού νοήματος. Μάλιστα οι μαθητές είναι υποκείμενα και κατασκευάζουν οι ίδιοι το νόημα. Ακριβώς γι' αυτούς τους λόγους η μαθησιακή εμπειρία από τους μαθητές αποτελεί το θεμέλιο της εκπαίδευσης στον ψηφιακό γραμματισμό. Η μαθησιακή διαδικασία στηρίζεται στο υπόδειγμα *Learning by Design* και οργανώνεται γύρω από οκτώ θεμελιώδεις γνωστικές διαδικασίες: βίωση του γνωστού, βίωση του νέου, εννοιολόγηση μέσω ορολογίας, εννοιολόγηση μέσω θεωρητικοποίησης, λειτουργική ανάλυση, κριτική ανάλυση, άμεση εφαρμογή και δημιουργική εφαρμογή. Αυτή η δομή παρέχει στους μαθητές τη δυνατότητα να συνδέσουν την θεωρία με την πράξη, να μετακινηθούν από την ανάλυση στη δημιουργία και το αποτέλεσμα να είναι μια σε βάθος κατανόηση των φαινομένων που μελετούν.

Ασχολούμενοι με την ψηφιακή ασφάλεια, το *Learning by Design* προσφέρει μια μοναδική μεθοδολογία διδασκαλίας. Τα παιδιά έχουν εμπειρία από το διαδίκτυο, αλλά συχνά τους λείπει η εννοιολογική γλώσσα και κριτήρια έτσι ώστε να αναλύουν και να αξιολογούν τις ψηφιακές και διαδικτυακές πρακτικές. Με τις γνωστικές διαδικασίες του μοντέλου αυτού μπορούν να αναδείξουν τις εμπειρίες τους και να μετατρέψουν την εμπειρία σε γνώση, να αναλύσουν τους μηχανισμούς του κινδύνου, να αναπτύξουν κριτική σκέψη και, σε τελική ανάλυση, να διαμορφώσουν υπεύθυνα μηνύματα για τη χρήση του διαδικτύου. Αυτό το θεωρητικό πλαίσιο βοηθά στην συσχέτιση του διαστήματος του σχολείου και της καθημερινότητας των μαθητών, αναδεικνύοντας την εκπαιδευτική αξία του ψηφιακού γραμματισμού ως γενικής ικανότητας. Από τη διαδικασία αυτή οι μαθητές μπορούν να δουν τον εαυτό τους όχι

πλέον ως απλούς χρήστες αλλά ως δημιουργούς ψηφιακών εμπειριών, ως ολοκληρωμένα και δραστήρια μέλη μιας ψηφιακής κοινωνίας.

Μαθησιακό Πλαίσιο

Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό αντικείμενο ανήκει στο πρόγραμμα σπουδών της ΣΤ Δημοτικού και στο μάθημα Πληροφορικής και τη διαθεματική ενότητα για τις 21ες αιώνιες δεξιότητες. Η ηλικία (11-12 ετών), είναι κρίσιμη κατά την διαμόρφωση της σχέσης των παιδιών με την τεχνολογία: τα περισσότερα παιδιά αρχίζουν να έχουν ελεύθερη πρόσβαση στο διαδίκτυο, σιγά σιγά αρχίζουν να αναπτύσσουν την επιθυμία για κοινωνική αποδοχή και συμμετέχουν αυτόνομα σε διαδικτυακές κοινότητες. Παράλληλα, είναι σε θέση να κατανοούν πιο σύνθετες έννοιες και αιτιακές σχέσεις, γεγονός που επιτρέπει την εμβάθυνση σε ζητήματα ψηφιακής ασφάλειας, καθώς και την ανάπτυξη κριτικών δεξιοτήτων.

Η τάξη, για την οποία προορίζεται, είναι ετερογενής όσον αφορά τα ψηφιακά και τα κοινωνικά χαρακτηριστικά των μαθητών. Ορισμένοι έχουν σημαντική ψηφιακή επιρροή και συμμετοχή σε κοινωνικά δίκτυα, διαδικτυακά παιχνίδια, ενώ άλλοι έχουν περιορισμένη πρόσβαση. Η ενότητα σχεδιάστηκε με σκοπό να αναδείξει την ετερογένεια αυτή ως εκπαιδευτικό πόρο. Οι διαφορετικές εμπειρίες που έτυχαν τα παιδιά, οδηγούν σε συνάντηση με ανταλλαγή απόψεων, αναγνώριση κοινών συμπεριφορικών προτύπων, και κριτική συνειδητοποίηση.

Το περιβάλλον μάθησης είναι ευνοϊκό για την πολυμορφία και τη συνεργατική μάθηση. Χρησιμοποιούν βίντεο, εικόνες, ιστοσελίδες, εργαλεία για τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου και λογισμικό παρουσίασης. Οι μαθητές στην τάξη συνεργάζονται, αλληλοεπιδρούν με υλικά που αντικατοπτρίζουν αυθεντικές διαδικτυακές και τάξεις καταστάσεις, και δημιουργούν έργα με πραγματικό αντίκτυπο στο σχολείο. Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως διευκολυντής της μαθησιακής διαδικασίας· δεν μεταδίδει απλώς πληροφορίες, αλλά καθοδηγεί τους μαθητές στην αναζήτηση, κατανόηση και αξιολόγηση της γνώσης.

Σκοπός της Ενότητας

Η διδακτική ενότητα αποσκοπεί στο να γίνει κατανοητό στους μαθητές τι έχουμε στο μυαλό μας όταν μιλάμε για υπεύθυνους ψηφιακούς πολίτες. Να είναι σε θέση να προστατεύουν τους εαυτούς τους και τους άλλους από ψηφιακούς κινδύνους και να αναγνωρίζουν και να αξιολογούν κάποιες πληροφορίες, παραπλανητικές ή μη. Ακόμα να συμμετέχουν ενεργά στη διαμόρφωση ασφαλούς και δημοκρατικής διαδικτυακής κουλτούρας. Ο σκοπός αυτός υπερβαίνει την αποθήκευση και μεταφορά πληροφοριών, καθώς περιλαμβάνει τομές στην στάση και την αυτοπεποίθηση των μαθητών και την πρακτική τους εφαρμογή στην καθημερινότητά τους.

Στην ολοκλήρωση της ενότητας, αναμένονται να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν τους κινδύνους και τα συμπτώματα της παραπληροφόρησης, να κατανοούν τις διαστάσεις

της ψηφιακής τους ταυτότητας, να εφαρμόζουν θετικές πρακτικές δημοσίευσης περιεχομένου, να αναπτύσσουν θετική αναγνώριση και να γίνονται πρότυπα για την διαδικτυακή τους κοινότητα καθώς και για τις διαδικτυακές τους σχέσεις.

Κεντρικές Ιδέες

Η ψηφιακή ενσυναίσθηση και ο σεβασμός αποτελούν θεμελιώδεις ψηφιακές δεξιότητες και εντάσσονται στις κεντρικές ιδέες της ενότητας. Επιπλέον, η ενότητα εστιάζει σε τρία κεντρικά θέματα που διαμορφώνουν τους εννοιολογικούς πυλώνες της μάθησης.

Πρώτο κεντρικό θέμα: Η ψηφιακή ταυτότητα είναι μέρος της προσωπικής ταυτότητας.

Οι μαθητές πρέπει να κατανοήσουν ότι η διαδικτυακή τους παρουσία δεν είναι χωρισμένη από τον εκτός διαδικτύου εαυτό τους. Οι ψηφιακές συμπεριφορές έχουν συνέπειες και δεν είναι πάντα άμεσες.

Δεύτερο κεντρικό θέμα: Η αξιοπιστία της πληροφορίας δεν είναι αυτονόητη.

Οι πληροφορίες στο διαδίκτυο μπορεί να είναι αληθείς, ψευδείς, παραπλανητικές ή κακόβουλες. Η κριτική σκέψη είναι το κύριο εργαλείο για την διάκριση της αξιοπιστίας.

Τρίτο κεντρικό θέμα: Η ψηφιακή ασφάλεια είναι συλλογική ευθύνη.

Η συμπεριφορά κάθε χρήστη επηρεάζει ολόκληρη την κοινότητα.

Βασικές Ερωτήσεις

Για να καθοδηγηθεί η μάθηση και η ανακλαστική σκέψη, τίθενται οι εξής θεμελιώδεις ερωτήσεις:

Τι σημαίνει να είμαι υπεύθυνος ψηφιακός πολίτης;

Πώς μπορώ να προστατεύσω προσωπικές πληροφορίες;

Πώς μπορώ να αναγνωρίσω παραπλανητικές ή ψευδείς πληροφορίες;

Ποιες είναι οι συνέπειες των διαδικτυακών μου επιλογών για μένα και τους άλλους;

Πώς μπορούμε ως τάξη να δημιουργήσουμε μια ασφαλή ψηφιακή κοινότητα;

Οι ερωτήσεις αυτές χρησιμεύουν ως σταθερό σημείο αναφοράς σε όλες τις φάσεις της ενότητας.

ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΩΝ ΟΚΤΩ ΓΝΩΣΙΑΚΩΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΩΝ

1. Βίωση του Γνωστού

Το σημείο εκκίνησης της ενότητας είναι οι δικές εμπειρίες των μαθητών, οι οποίες χρησιμεύουν ως μια σταθερή βάση για την κατασκευή νέας γνώσης. Οι μαθητές καλούνται να συμπληρώσουν μια ανώνυμη ερώτηση σχετικά με τις συνήθειες τους στο διαδίκτυο, τις εφαρμογές που χρησιμοποιούν και τυχόν περιστατικά που τους έχουν προκαλέσει ανησυχία. Αυτά τα αρχεία χρησιμεύουν ως αυθεντικό υλικό που συνδέει την ενότητα με τις ζωές των μαθητών.

Ακολουθεί μια γενική συνεδρία στην οποία κάθε μαθητής προσκαλείται να μοιραστεί εμπειρίες που αισθάνονται άνετα να εκφράσουν. Συχνά αναφέρονται περιστατικά όπως η λήψη μηνυμάτων από αγνώστους, σαρκαστικά σχόλια σε πλατφόρμες παιχνιδιών, αιτήματα φιλίας από άγνωστα άτομα, ατυχής κοινοποίηση φωτογραφιών και επαφή με περιεχόμενο που τους τρόμαξε ή τους έκανε να νιώσουν άβολα.

Αυτή η φάση έχει δύο παιδαγωγικούς σκοπούς: ως προληπτική διάγνωση των αντιλήψεων και αναγκών των μαθητών και για την ενίσχυση του αισθήματος του ανήκειν: οι μαθητές ανακαλύπτουν ότι δεν είναι μόνοι και ότι οι ερωτήσεις, οι φόβοι και τα λάθη τους, καθώς και άλλες ανησυχίες, αποτελούν μέρος μιας κοινής εμπειρίας. Ο δάσκαλος καταγράφει λέξεις-κλειδιά που θα χρησιμοποιηθούν αργότερα στην εννοιολόγηση.

2. Βίωση του Νέου

Στο δεύτερο στάδιο της διαδικασίας οι μαθητές γνωρίζουν καινούριο υλικό το οποίο επιτρέπει την διεύρυνση ή την αμφισβήτηση της παρούσας τους γνώσης. Οι μαθητές παρακολουθούν ένα πρώτο βίντεο το οποίο προορίζεται να αναδείξει τρία πραγματικά περιστατικά: ένα περιστατικό phishing, διαδικτυακού εκφοβισμού και ένα άλλο που αφορά την ανάρτηση φωτογραφίας χωρίς συναίνεση. Και οι δύο σκοποί του βίντεο είναι διδακτικοί και όχι τρομακτικοί, θέλουν να προβληματίσουν χωρίς να τρομάζουν τους μαθητές.

Οι μαθητές συζητούν προβλήματα που σχετίζονται με τις καταστάσεις του βίντεο, συγκρίνουν εμπειρίες και αναλύουν όσα τους εντυπωσιάζουν ή τους προβληματίζουν. Συνήθως προκύπτουν αναπάντητα ερωτήματα: «Πώς ξέρω αν είμαι θύμα ενός phishing scam;», «Πώς αντιδρώ στην περίπτωση που κάποιος με κοροϊδεύει σε ομαδικό chat;», και «Πρέπει να θυμάμαι κάτι αν το εκδώσω (κάποια κατάσταση ή

φωτογραφία) ανοιχτά στο Διαδίκτυο;». Είναι ερωτήσεις που προτείνουν νοηματική «γέφυρα» σε τέτοια περιστατικά.

Με τη βίωση του νέου, οι μαθητές έρχονται σε επαφή με άγνωστες εμπειρίες και στοιχεία που διευρύνουν ή αμφισβητούν τις υπάρχουσες γνώσεις τους.

3. Εννοιολόγηση μέσω Ορολογίας

Μετά την σύνθεση εμπειρικών θεμελίων, οι μαθητές προχωρούν στην κατανόηση βασικών όρων με συστηματικό τρόπο. Η ορολογία είναι αναγκαίο να παρουσιαστεί με παραδείγματα που σχετίζονται με τις εμπειρίες τους.

Οι μαθητές αναλαμβάνουν να δημιουργήσουν, σε μικρές ομάδες, επί τούτου, προσαρμοσμένα, «Λεξικά Ασφαλούς Πλοήγησης» στα οποία περιλαμβάνουν όρους όπως είναι η ψηφιακή ταυτότητα, η παραπληροφόρηση, το phishing, η ιδιωτικότητα, τα προσωπικά δεδομένα, το ψηφιακό αποτύπωμα, η συγκατάθεση, ο κυβερνοεκφοβισμός. Η αποτύπωση τους με συνδυασμό εικόνας, μικρής περιγραφής και παραδείγματος εμπλουτίζει την εργασία τους.

Η φάση αυτή προετοιμάζει τους μαθητές να κατανοήσουν και να χρησιμοποιήσουν βασικούς όρους με συστηματικό τρόπο. Η ορολογία δεν αποτελεί στόχο απομνημόνευσης· λειτουργεί ως εργαλείο που επιτρέπει στους μαθητές να οργανώνουν τη σκέψη τους και να εκφράζουν με σαφήνεια τις νέες έννοιες.

4. Εννοιολόγηση μέσω Θεωρητικοποίησης

Στην Εννοιολόγηση μέσω Θεωρητικοποίησης, οι μαθητές διαμορφώνουν εννοιολογικά σχήματα που τους βοηθούν να κατανοήσουν σε βάθος τη λειτουργία του ψηφιακού κόσμου. Μέσα από τη δημιουργία χαρτών εννοιών, οργανώνουν σχέσεις αιτίου–αποτελέσματος, εντοπίζουν παράγοντες κινδύνου, αναγνωρίζουν τις συνέπειες και προτείνουν στρατηγικές προστασίας.

Για παράδειγμα, οι μαθητές εξετάζουν τη σχέση μεταξύ της ανάρτησης προσωπικών φωτογραφιών και της μόνιμης διαδικτυακής τους παρουσίας. Συζητούν τι σημαίνει η φράση «το διαδίκτυο δεν ξεχνά» και συνειδητοποιούν ότι ό,τι δημοσιεύουν μπορεί να αναπαραχθεί χωρίς τον έλεγχό τους. Εξετάζουν επίσης πώς η παραπληροφόρηση μπορεί να επηρεάσει τις στάσεις και τις συμπεριφορές των ανθρώπων και πώς η ανάγκη για αποδοχή μπορεί να οδηγήσει σε απερίσκεπτες ψηφιακές επιλογές.

Η θεωρητική κατανόηση βοηθά τους μαθητές να αναγνωρίσουν σχέσεις που δεν είναι άμεσα εμφανείς και να κάνουν τη μετάβαση από το επίπεδο του περιστατικού στο επίπεδο της αρχής.

5. Λειτουργική Ανάλυση

ΦΑΙΝΟΜΕΝΑ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ

Η λειτουργική ανάλυση επικεντρώνεται στη λειτουργία ενός φαινομένου και όχι στο ίδιο το φαινόμενο. Στην περίπτωση σας, οι μαθητές αναλύουν ένα υποθετικό phishing email. Σημειώνουν τα στοιχεία δομής το παραπλανητικό λογότυπο, το ψεύτικο αίσθημα επείγοντος και τον στόχο της υποκλοπής δεδομένων μέσω εξαπάτησης.

Η δραστηριότητα αυτή βοηθά τους μαθητές να αναλύουν τη δομή και τη λειτουργία παραπλανητικών μηνυμάτων, να αναγνωρίζουν τα τεχνάσματα που χρησιμοποιούνται και να ενισχύουν την ικανότητα αυτοπροστασίας τους στο διαδίκτυο.

6. Κριτική Ανάλυση

Στην Κριτική Ανάλυση, οι μαθητές καλούνται να εξετάσουν κοινωνικούς και ηθικούς προβληματισμούς που αναδύονται από περιστατικά ψηφιακής επικοινωνίας. Σε αυτό το πλαίσιο, οι μαθητές αναλύουν δύο περιπτώσεις. Ένα περιστατικό διαδικτυακού εκφοβισμού και μια περίπτωση δημοσιοποίησης φωτογραφιών χωρίς συναίνεση.

Στόχο έχει να αναδεικνύει την κατάσταση και να την αναλύει εστιάζοντας:

- τα συναισθήματα που προκαλούνται από το κάθε περιστατικό,
- τους εμπλεκόμενους και το μερίδιο / βαθμό ευθύνης που έχουν οι κάθε μιας από τις πλευρές,
- τα στερεότυπα ή οι κοινωνικές πιέσεις που εκδηλώνονται.
- το εναλλακτικό πλαίσιο δράσης των μαθητών που θεατές στο περιστατικό.
- την τοποθέτηση ενός σχολείου στην αντιμετώπιση αυτής της θεματολογίας.

Η δράση υποστηρίζει την ανάπτυξη της ενσυναίσθησης και της κοινωνικής συνείδησης.

7. Άμεση Εφαρμογή

Η εκμάθηση ενός αντικειμένου προϋποθέτει μια διαδικασία κριτικής διερεύνησης και αναζήτησης θεμελιωδών στοιχείων που επιτρέπουν στους μαθητές να αναπτύξουν νέα γνώση και πιο ώριμη κατανόηση. Οι μαθητές μοιράζονται σε ομάδες και καλούνται να κάνουν αναλύσεις και αξιολογήσεις σε τρεις σελίδες διαδικτυακού περιεχομένου της ίδιας θεματολογίας (π.χ. θέματα υγείας, επιστήμης, περιβαλλοντικής εκπαίδευσης). Προβληματίζονται για τον συγγραφέα, την πηγή της

χρηματοδότησης, την διαφήμιση και την γνώση τεκμηρίωσης των πληροφοριών και την επικαιρότητα αυτών.

Η δραστηριότητα αυτή, πέρα από την ενίσχυση της κριτικής ικανότητας, προσφέρει στους μαθητές την εμπειρική διαπίστωση της σχετικής και μάλιστα «κρυμμένης» αξιοπιστίας. Επίσης αναπτύσσουν ένα εύρος δεξιοτήτων που θα αξιοποιήσουν στη σχολική και κοινωνική τους ζωή.

8. Δημιουργική Εφαρμογή

Η ενότητα κορυφώνεται με τη δημιουργική εφαρμογή, στην οποία οι μαθητές καλούνται να σχεδιάσουν μια ενημερωτική καμπάνια με τίτλο "Be Smart Online!". Πρόκειται για μια καμπάνια, που διαχέεται στη σχολική κοινότητα και μπορεί να πάρει τη μορφή βίντεο, αφίσας, podcast, ψηφιακού κόμικ, θεατρικού δρώμενου ή διαδραστικής παρουσίασης.

Οι μαθητές επιλέγουν το βασικό μήνυμα της καμπάνιας, επιλέγουν το πιο κατάλληλο πολυτροπικό μέσο, κατανέμουν ρόλους για την συγγραφή σεναρίου και την παρουσίαση του. Τα τελικά προϊόντα παρουσιάζονται σε τάξη, σχολείο και ευρύτερο σχολικό περιβάλλον. Η εφαρμογή της σχετικής δραστηριότητας ενισχύει την αυτενέργεια, την αυτοπεποίθηση, τη συνεργατικότητα και τη σύνδεση της εκπαίδευσης με την πραγματικότητα.

Αξιολόγηση της Μάθησης

Η αξιολόγηση της εκπαίδευσης δεν είναι μια αυτόνομη ενέργεια στο τέλος της διδασκαλίας, αλλά διαχέεται σε όλη τη μαθησιακή διαδικασία. Πρόκειται για μια φιλοσοφική «διάθεση» του «Learning by Design» (Μάθηση μέσω Σχεδιασμού), και αποτυπώνει ταυτόχρονα την αξιολόγηση ως «εμπλοκή» με τη διαδικασία, στην οποία μάλιστα δίνεται έμφαση για την ενδυνάμωση του μαθητή. Στο σύνολο της ενότητας οι μαθητές καλούνται, στους στάδια της διακίνησης της σκέψης, να αποτυπώνουν τα αποτελέσματα του αναστοχασμού και της αυτοαξιολόγησης, της συνεργατικής αξιολόγησης.

Διαμορφωτική αξιολόγηση

Η διαμορφωτική αξιολόγηση βασίζεται σε έρευνα των οκτώ γνωστικών διαδικασιών. Στην φάση της εμπειρίας του γνωστού, ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τις αντιλήψεις, τις παρανοήσεις και τις προηγούμενες γνώσεις των μαθητών και προσαρμόζει την διδασκαλία αναλόγως. Στην εμπειρία του νέου, ο εκπαιδευτικός θέτει κατευθυντήριες ερωτήσεις και οι μαθητές ανακαλύπτουν ανεξάρτητα την κατανόηση. Στην επικοινωνία των εννοιών και στην θεωρητικοποίηση, οι συμβολές των μαθητών καταγράφονται και αξιολογούνται για την ακρίβεια, την πληρότητα και τη σχετικότητα τους με τις μεγάλες ιδέες.

Όταν ο εκπαιδευτικός αναλύει τις διαδικασίες των μαθητών, αναζητά την ικανότητα να αναγνωρίζει μοτίβα, να αναγνωρίζει σχέσεις κυριαρχίας, να κατασκευάζει επιχειρήματα και να σχετίζει έννοιες με σενάρια της πραγματικής ζωής. Η αξιολόγηση δεν αφορά την ορθότητα της απάντησης, αλλά την ποιότητα της σκέψης. Κάθε μαθητής πρέπει να κατασκευάσει ένα επιχείρημα και δεν αποθαρρύνεται από άλλες πιθανές απαντήσεις.

Μετά από κάθε κύρια δραστηριότητα, οι μαθητές συμπληρώνουν σύντομες αυτο-αναστοχαστικές δηλώσεις απαντώντας στις ερωτήσεις: „Τι έμαθα σήμερα;“, „Τι με προκάλεσε;“, „Τι θα ήθελα να ξαναδώ;“. Αυτές οι αυτο-αναστοχαστικές δηλώσεις είναι μια πλούσια πηγή για την παρακολούθηση της προόδου των μαθητών και την προώθηση της μεταγνωστικής συνείδησης.

Τελική αξιολόγηση

Η τελική βαθμολογία αποτελείται από δύο στοιχεία: το κοινό δημιουργικό αποτέλεσμα της εκστρατείας «Να είστε έξυπνοι στο διαδίκτυο!» και μια ατομική αναστοχαστική γραπτή εργασία.

Αξιολόγηση του δημιουργικού αποτελέσματος

Το δημιουργικό αποτέλεσμα αξιολογείται σύμφωνα με τις αρχές της Μάθησης μέσω Σχεδίασης:

1. Ακρίβεια Περιεχομένου: Το υλικό χρησιμοποιεί κατάλληλη ορολογία και παρουσιάζει έγκυρες πληροφορίες και τις βασικές έννοιες της ψηφιακής ασφάλειας και ασφάλειας στο διαδίκτυο.
2. Πολυτροπική Σύνθεση: Το έργο χρησιμοποιεί αποτελεσματικά δύο ή περισσότερους τύπους παρουσίασης (π.χ. εικόνα, κείμενο, ήχο, βίντεο) για να μεταφέρει το μήνυμα.
3. Ο βαθμός στον οποίο το τελικό προϊόν είναι αποτέλεσμα δημιουργικής και πρωτότυπης σύνθεσης και παρουσίασης.
4. Ο βαθμός στον οποίο το προϊόν απευθύνεται σε πραγματικό κοινό (μαθητές άλλης τάξης, γονείς, σχολική κοινότητα).
5. Συνεργασία: Ο βαθμός στον οποίο τα μέλη της ομάδας συνεργάστηκαν, σεβάστηκαν τους ρόλους και συνέβαλαν εξίσου.

Ο δάσκαλος χρησιμοποιεί μια επιπέδου βαθμολόγηση την οποία οι μαθητές έχουν δει εκ των προτέρων προκειμένου να κάνει τη διαδικασία διαφανή και να υποστηρίξει την αυτορρύθμιση.

Αναστοχαστική εργασία

Η ατομική αναστοχαστική εργασία στοχεύει στην καταγραφή της αλλαγής στη σκέψη κάθε μαθητή. Κάθε μαθητής θα πρέπει να απαντήσει σε ερωτήσεις όπως:

- Πώς έχουν αλλάξει οι αντιλήψεις μου για το διαδίκτυο;
- Τι θα κάνω διαφορετικά στο μέλλον;
- Ποια ήταν η πιο σημαντική στιγμή μάθησης για μένα;
- Πώς βλέπω το ρόλο μου στην online κοινότητα;

Αυτές οι απαντήσεις χρησιμεύουν ως αποδείξεις γνήσιας μάθησης - παρά ως απλά «τεστ γνώσεων».

Συμπεράσματα

Η ενότητα αποδεικνύει ότι η «Μάθηση μέσω Σχεδιασμού» είναι αποτελεσματική προσέγγιση για την εκπαίδευση του ψηφιακού γραμματισμού και ασφαλούς πλοήγησης. Η δομή της μάθησης βάση των οκτώ γνωσιακών διεργασιών οργανώνει τη διδασκαλία και οι μαθητές δεν δέχονται ανώδυνες φραστικές συμβουλές του τύπου «πρόσεχε τι ανεβάζεις» ή «μην μιλάς με αγνώστους» αλλά φτάνουν σε επίπεδο κοινωνικής, ηθικής και ψυχολογικής συνειδητοποίησης του Διαδικτύου.

Η ενότητα προσφέρει στους μαθητές την ευχέρεια να κατανοήσουν ότι η ψηφιακή τους ταυτότητα είναι κοινωνικό τους περιουσιακό στοιχείο και έχουν ευθύνη για την προστασία της. Μαθαίνουν να αξιολογούν την εγκυρότητα της πληροφορίας για τους περιβάλλοντες ψηφιακούς χώρους και να αναπτύσσουν κριτική στη σκέψη. Αυτές οι διαδικασίες συνδέονται με συμμετοχικές και ενεργητικές μορφές μάθησης, αλλά και όσες έχουν να κάνουν με αμφισβήτηση του μαθήματος, με συλλογικό διάλογο, ανάθεση ευθυνών και με διαδικασία παραγωγής.

Οι μαθητές μέσω της συμμετοχής και του ενδιαφέρον τους στην παραγωγή εκφραστικών και πολυτροπικών μέσων, γίνονται παραγωγοί και φορείς της γνώσης σε σχέση με τις καινοτόμες και καθιερωμένες θεματικές ενότητες της σχολικής κοινότητας, όπως περιγράφει η νέα μάθηση: οι μαθητές είναι σχεδιαστές και ενεργοί μέτοχοι και δεν είναι μόνο αποδέκτες της γνώσης.

Επιπλέον, αυτή η ενότητα ενισχύει την κοινωνική συνοχή της τάξης. Οι μαθητές αναγνωρίζουν ότι οι διαδικτυακές τους ενέργειες έχουν συνέπειες για τους συμμαθητές τους και ότι η διαδικτυακή ασφάλεια είναι συλλογική ευθύνη. Η προώθηση της ενσυναίσθησης και μια δημοκρατική στάση είναι εξίσου σημαντικές με τις τεχνικές γνώσεις.

Τέλος, η ενότητα εναρμονίζεται με τα σύγχρονα εκπαιδευτικά πρότυπα σχετικά με τις δεξιότητες του 21ου αιώνα και αποτελεί παράδειγμα παιδαγωγικής πρακτικής που μπορεί εύκολα να μεταφερθεί σε άλλα μαθήματα. Η Μάθηση μέσω Σχεδιασμού παρέχει ένα πλαίσιο που επιτρέπει στον δάσκαλο να προάγει βαθιά, ουσιαστική και μετασχηματιστική μάθηση.

Βιβλιογραφία (APA 7th Edition)

Cope, B., & Kalantzis, M. (2015). *A pedagogy of multiliteracies: Learning by design*. Palgrave Macmillan.

Cope, B., & Kalantzis, M. (2016). *Learning by design*. Common Ground Research Networks.

European Commission. (2020). *Digital education action plan 2021–2027*. Publications Office of the European Union. <https://education.ec.europa.eu/>

EU Kids Online. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. London School of Economics. <https://eukidsonline.net>

Livingstone, S., & Third, A. (2017). Children and young people's rights in the digital age. *New Media & Society*, 19(5), 657–670. <https://doi.org/10.1177/1461444816686323>

New London Group. (1996). A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60–92. <https://doi.org/10.17763/haer.66.1.17370n67v22j160u>

Παυλίδου, Ε., & Κόζα, Κ. (2021). Ο ψηφιακός γραμματισμός και η ασφάλεια στο διαδίκτυο. *Παιδαγωγική Επιθεώρηση*, 72, 45–62.

Σφακιανάκη, Ε., & Ξωχέλλη, Κ. (2019). Κοινωνικοί κίνδυνοι και ασφάλεια στο διαδίκτυο για παιδιά και εφήβους. Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου. <https://saferinternet.gr>

UNESCO. (2018). *Digital literacy for the 21st century*. UNESCO Institute for Lifelong Learning. <https://uil.unesco.org>