

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

*Πρόγραμμα Καλλιέργειας Δεξιοτήτων
Πράξη: «Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στις δεξιότητες
μέσω εργαστηρίων» (MIS 5092064)*



ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΟΥ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ «ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΥ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ 2014-2020» που συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα και
την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο)



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



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΜΑΙ ΚΑΙ ΕΝΕΡΓΩ –
ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ & ΕΥΘΥΝΗ
2. Εθελοντισμός - Διαμεσολάβηση

«e-Γιαγιάδες & e-Παππούδες εν δράσει»
Ιστορίες ψηφιακής καθημερινότητας



Ιωάννα Μανάφη



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

«e-Γιαγιάδες & e-Παππούδες εν δράσει»

Ιστορίες ψηφιακής καθημερινότητας

Φιλοσοφία – Σκοπιμότητα προγράμματος

«Η πανδημία δείχνει πόσο σημαντικές είναι οι ψηφιακές τεχνολογίες και οι ψηφιακές δεξιότητες για την εργασία, την εκπαίδευση και τη συμμετοχή των πολιτών. Πρέπει τώρα να δημιουργήσουμε την ψηφιακή δεκαετία της Ευρώπης, ώστε οι πολίτες και οι επιχειρήσεις να μπορούν να έχουν πρόσβαση στα οφέλη που προσφέρει ο ψηφιακός κόσμος.»

Ούρσουλα φον ντερ Λάιεν
Πρόεδρος της Ευρωπαϊκής Επιτροπής
9 Μαρτίου 2021

Το όραμα της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για τον ψηφιακό μετασχηματισμό της Ευρώπης έως το 2030 διαμορφώνεται γύρω από τέσσερα κομβικά σημεία που αποτελούν την Ψηφιακή Πυξίδα της Ευρώπης: ψηφιακές δεξιότητες των πολιτών, ασφαλείς ψηφιακές υποδομές, ψηφιακός μετασχηματισμός των επιχειρήσεων και ψηφιοποίηση των δημόσιων υπηρεσιών. Με επίκεντρο τον άνθρωπο, η Ε.Ε. δίνει προτεραιότητα στην ενίσχυση και ενδυνάμωση των ψηφιακών δεξιοτήτων των πολιτών και προτείνει μάλιστα τη δημιουργία ενός πλαισίου ψηφιακών αρχών (ψηφιακών δικαιωμάτων και αξιών), το οποίο να περιλαμβάνει, μεταξύ άλλων, την πρόσβαση σε συνδεσιμότητα υψηλής ποιότητας, σε επαρκείς ψηφιακές δεξιότητες, σε δίκαιες και χωρίς διακρίσεις επιγραμματικές υπηρεσίες και, γενικότερα, να διασφαλιστεί ότι θα μπορούν να ασκηθούν πλήρως στο διαδίκτυο τα ίδια δικαιώματα που ισχύουν και εκτός αυτού (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2021).

Την περίοδο της πανδημίας η καθημερινή ζωή των πολιτών άλλαξε δραματικά, οι ψηφιακές ανισότητες διευρύνθηκαν και αναδείχθηκε το μεγάλο ψηφιακό χάσμα. Καθημερινές δραστηριότητες, που διεκπεραιώνονταν από πολίτες όλων των ηλικιών με διά ζώσης επισκέψεις σε υπηρεσίες, επιχειρήσεις, φορείς και ιδρύματα, μετασχηματίστηκαν σε δαιδαλώδεις διαδικτυακές διαδρομές, συχνά αδιέξοδες για πολλούς.

Η ταχύτητα με την οποία ενσωματώνεται πλέον η τεχνολογία στην καθημερινότητα των πολιτών δημιουργεί μια δυναμική την οποία δεν μπορούν ούτε τα συστήματα εκπαίδευσης και κατάρτισης να ακολουθήσουν (ΕΚΤ, 2020). Οι εκπαιδευτές ενηλίκων εστιάζουν το ενδιαφέρον τους στους ενήλικους που διατρέχουν τον κίνδυνο του κοινωνικού αποκλεισμού, όπως τα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας που είναι απαραίτητο να αναπτύξουν ψηφιακές δεξιότητες προκειμένου να



διατηρήσουν τις κοινωνικές τους σχέσεις (EuroStat, 2019, Βίβλος Ψηφιακού Μετασχηματισμού, 2020). Η ψηφιακή ένταξη θεωρείται απαραίτητη προϋπόθεση για τη διασφάλιση της ισότητας και της κοινωνικής δικαιοσύνης, ενώ η έλλειψη πρόσβασης σε ψηφιακούς πόρους είναι ένας σημαντικός παράγοντας διακρίσεων (Fragoulorouli, 2020).

Το σχολείο από την πλευρά του υποστηρίζει την καλλιέργεια και την ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών* με στόχο την υπέρβαση του ψηφιακού χάσματος. Στο πλαίσιο αυτό, το παρόν εκπαιδευτικό πρόγραμμα δίνει την ευκαιρία στους μαθητές να συνειδητοποιήσουν ότι η ψηφιακή ικανότητα αποτελεί στις μέρες μας εφόδιο καθημερινής ζωής για όλους τους πολίτες και τους προ(σ)καλεί να αναλάβουν εθελοντική δράση ώστε να βοηθήσουν στην ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων ατόμων που διατρέχουν τον κίνδυνο του αποκλεισμού, σε πνεύμα κοινωνικής ευαισθησίας, οικοδόμησης ψηφιακής κουλτούρας και προώθησης της ψηφιακής πολιτείας.

Το πρόγραμμα έχει τον τίτλο **«e-Γιαγιάδες & e-Παππούδες εν δράσει» - Ιστορίες ψηφιακής καθημερινότητας**, και στοχεύει να καλλιεργήσει και να ενισχύσει τις ψηφιακές δεξιότητες των μαθητών (δεξιότητες της ψηφιακής ιθαγένειας και δεξιότητες της τεχνολογίας) εμπλέκοντάς τους σε προβληματικές καταστάσεις ψηφιακής καθημερινότητας, τις οποίες αντιμετωπίζουν οι ηλικιωμένοι του οικείου περιβάλλοντός τους, παππούδες και γιαγιάδες, λόγω χαμηλού επιπέδου ψηφιακών δεξιοτήτων. Επιπλέον, το πρόγραμμα στοχεύει στην καλλιέργεια δεξιοτήτων κοινωνικής ζωής (ενσυναίσθηση και κοινωνική ευαισθησία) παροτρύνοντας τους μαθητές να συνεισφέρουν εθελοντικά στον ψηφιακό γραμματισμό ηλικιωμένων ατόμων.

Το πρόγραμμα απευθύνεται σε παιδιά των τελευταίων τάξεων του Δημοτικού (Ε΄ & Στ΄) και παρουσιάζει συνάφεια με το γνωστικό αντικείμενο της Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής (ενότητα Α: «Είμαστε όλοι πολίτες» της Ε΄ Δημοτικού και ενότητα 2: «Το άτομο και η πολιτεία» της Στ΄ Δημοτικού).

Για την υλοποίηση του προγράμματος απαιτείται η χρήση Η/Υ, τουλάχιστον ενός ανά ομάδα εργασίας μαθητών, σύνδεση στο διαδίκτυο (ενσύρματη και ασύρματη) και χρήση έξυπνων φορητών συσκευών (tablets) για τη διαμοίραση εφαρμογής (mobile application) που θα δημιουργήσουν οι μαθητές με τον εκπαιδευτικό.

* Η χρήση του αρσενικού γένους στο κείμενο περιλαμβάνει και το θηλυκό γένος.



Βιβλιογραφία

Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης & Ηλεκτρονικού Περιεχομένου. (2020). Αφιέρωμα: Ψηφιακές Δεξιότητες. Καινοτομία, Έρευνα & Ψηφιακή Οικονομία, 119, 10-11. Ανακτήθηκε στις 16/5/2021 από https://www.ekt.gr/sites/ekt-site/files/magazine-files/Kainotomia_119.pdf

Eurostat. (2019). *Individuals' level of digital skills*. Ανακτήθηκε 18/5/2021 από https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ISOC_SK_DSKL_I_custom_995699/default/map?lang=en

Ευρωπαϊκή Επιτροπή. (2021). *Ψηφιακή δεκαετία της Ευρώπης: η Επιτροπή χαράσσει την πορεία για τη δημιουργία μιας ψηφιακά ενισχυμένης Ευρώπης έως το 2030*. Ανακτήθηκε στις 15/5/2021 από https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/el/IP_21_983

Υπουργείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης. (2020). *Βίβλος Ψηφιακού Μετασχηματισμού 2020-2025*. Ανακτήθηκε στις 25/5/2021 από <https://digitalstrategy.gov.gr>


Fragouloroulou, M. (2020). *OER: Ψηφιακές Δεξιότητες και Ικανότητες για τους Ενήλικους Εκπαιδευόμενους*. Ανακτήθηκε στις 20/5/2021 από <https://epale.ec.europa.eu/el/blog/oer-digital-skills-competences-adult-learners>



**Παρουσίαση Προγράμματος Επτά Εργαστηρίων
 Περιγραφή Δραστηριοτήτων & Παρουσίαση Εκπαιδευτικού Υλικού
 ανά εργαστήριο**

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ			
ΣΧΟΛΕΙΟ:		ΤΜΗΜΑ:	ΣΧ. ΕΤΟΣ:
Θεματική	Ενδιαφέρομαι και Ενεργώ - Κοινωνική Συναίσθηση & Ευθύνη	Υποθεματική	Εθελοντισμός - Διαμεσολάβηση
ΒΑΘΜΙΔΑ/ΤΑΞΕΙΣ (που προτείνονται)	Ε' - Στ' Δημοτικού		
Τίτλος	«e-Γιαγιάδες & e-Παππούδες εν δράσει» Ιστορίες ψηφιακής καθημερινότητας		
Δεξιότητες στόχευσης του προγράμματος	<ul style="list-style-type: none"> • [B1] Δεξιότητες της κοινωνικής ζωής (<i>ενσυναίσθηση και ευαισθησία, πολιτειότητα</i>) • [B2] Δεξιότητες της ψηφιακής ιθαγένειας (ευχέρεια στην ηλεκτρονική διακυβέρνηση, ψηφιακή πολιτειότητα) • [Γ1] Δεξιότητες της τεχνολογίας (δεξιότητες δημιουργίας και διαμοιρασμού ψηφιακών δημιουργημάτων) 		
Σύνδεση με τη Βασική Θεματική	<ul style="list-style-type: none"> • Ψηφιακή πολιτειότητα • Ψηφιακός αποκλεισμός • Κοινωνική ευαισθησία • Ευάλωτες κοινωνικές ομάδες • Αντιμετώπιση διακρίσεων 		

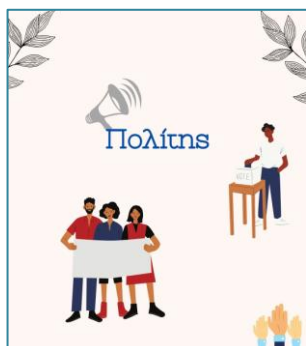


Τίτλος Εργαστηρίου	 <p style="text-align: center;">«Πολίτης και e-Πολίτης»</p>
Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> • Να κατανοήσουν οι μαθητές τις έννοιες του «Πολίτη» και του «e-Πολίτη». • Να προβληματιστούν για το μέγεθος της «ψηφιοποίησης» της καθημερινής ζωής. • Να επιχειρηματολογήσουν υπέρ και κατά της ψηφιακής καθημερινότητας των πολιτών. • Να συναισθανθούν τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν ορισμένες κοινωνικές ομάδες στην εποχή της ψηφιακής μετάβασης. • Να κάνουν χρήση ψηφιακών εφαρμογών για την εργασία τους.
Δραστηριότητες εργαστηρίου (1 διδ. ώρα)	<ul style="list-style-type: none"> • 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». • Διαλέγοντας τυχαία μία κάρτα, οι μαθητές χωρίζονται σε δύο ομάδες και μετακινούνται σε δύο διαφορετικά σημεία της τάξης. • 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 Bubbl.us. 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. • 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 κά.). 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 ψηφοφορία 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 ηλικιωμένων ανθρώπων από το οικείο περιβάλλον τους. • ΕΡΓΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ: 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 Google Jamboard, που θα τους διαμοιράσει ο εκπαιδευτικός, συγκεκριμένες περιστάσεις στις οποίες οι ηλικιωμένοι χρειάζονται βοήθεια.



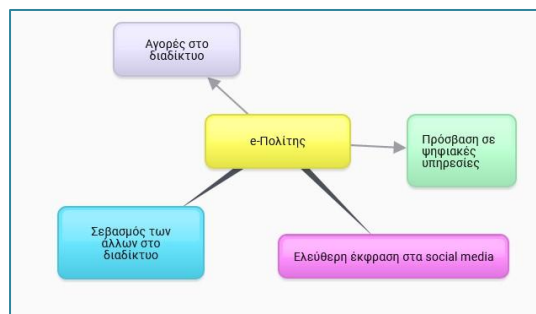
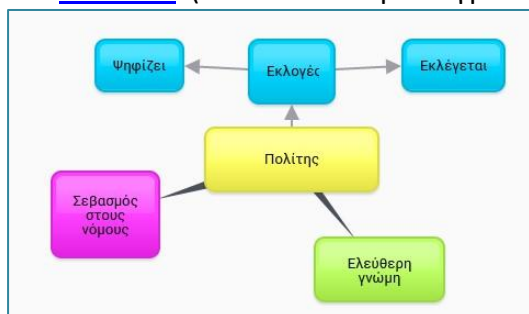
Εκπαιδευτικό Υλικό 1ου Εργαστηρίου

Κάρτες «Πολίτης» & «e-Πολίτης» (ενδεικτικά παραδείγματα)



(Canva-Free Media License)

Δραστηριότητα εννοιολογικής χαρτογράφησης «Πολίτης» & «e-Πολίτης» στο Bubbl.us (ενδεικτικά παραδείγματα)



Δραστηριότητα επιχειρηματολογίας στο Tricider (ενδεικτικό παράδειγμα)

Τα θετικά και τα αρνητικά της ψηφιακής καθημερινότητας

Add a description

Add idea


Ideas	Pros and cons
Ψηφιακές δημόσιες υπηρεσίες	<ul style="list-style-type: none"> Παίρνω πολύ γρήγορα ένα έγγραφο που χρειάζομαι. <p>Add argument</p>
Ασφάλεια στο διαδίκτυο	<ul style="list-style-type: none"> Προσέχω τα πράγματα που γράφω για τον εαυτό μου στο διαδίκτυο <p>Add argument</p>
Εκπαίδευση μέσω διαδικτύου	<ul style="list-style-type: none"> Μπορώ να παρακολουθήσω μαθήματα απο μακριά. Δε βλέπω τους συμμαθητές μου. <p>Add argument</p>
Επικοινωνία στο διαδίκτυο (μηνύματα, social media, κ.α.)	<ul style="list-style-type: none"> Επικοινωνώ εύκολα και γρήγορα με όποιον θέλω. Προσέχω να μην ανεβάζω φωτογραφίες μου στο διαδίκτυο. <p>Add argument</p>
Αγορές στο διαδίκτυο	<ul style="list-style-type: none"> Αγοράζω οτιδήποτε και από το πιο μακρινό κατάστημα. <p>Add argument</p>



Προβλήματα ψηφιακής καθημερινότητας ηλικιωμένων στο [Google Jamboard](#)
 (ενδεικτικό παράδειγμα)

Ο παππούς και η γιαγιά έχουν προβλήματα ψηφιακά!



Τίτλος Εργαστηρίου	 «Ο παππούς και η γιαγιά έχουν προβλήματα ψηφιακά!»
Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> • Να συνειδητοποιήσουν το χαμηλό επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων των ηλικιωμένων ατόμων. • Να αξιολογήσουν τα σημαντικότερα ή τα συχνότερα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι ηλικιωμένοι. • Να αισθανθούν την ανάγκη να βοηθήσουν συνανθρώπους τους που βρίσκονται σε δύσκολη θέση.
Δραστηριότητες εργαστηρίου (1 διδ. ώρα)	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτικός προβάλλει στην τάξη τον λευκοπίνακα Google Jamboard όπου οι μαθητές έχουν καταγράψει ασύγχρονα από το σπίτι διάφορα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι γιαγιάδες και οι παππούδες τους. • 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.) • Πριν ξεκινήσει η μελέτη και επεξεργασία των προβλημάτων, θα πρέπει να συζητήσουν, επίσης, και να 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 προκειμένη περίπτωση, θεωρούμε ότι δημιουργούνται 5 αρχικές ομάδες (home groups) των 5 μαθητών (5X5=25 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. • 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.



Εκπαιδευτικό Υλικό 2ου Εργαστηρίου

Διάγραμμα: Στρατηγική Jigsaw - Αρχικές Ομάδες και Ομάδες Ειδικών




(Canva – Free Media License)

Καρτελάκια – Κονκάρδες για κάθε μαθητή, ανάλογα με το πρόβλημα που ανέλαβε (ενδεικτικά παραδείγματα)



(Canva – Free Media License)



Τίτλος Εργαστηρίου	 <p style="text-align: center;">«Ομάδες ειδικών λύνουν τα προβλήματα» (1) Jigsaw: Experts groups</p>
Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> • Να εργάζονται οι μαθητές αρμονικά σε διαφορετικούς τύπους ομάδων. • Να μελετούν ποικιλία πηγών (έντυπων και ηλεκτρονικών) και να εντοπίζουν τα στοιχεία που απαντούν στα ερωτήματά τους. • Να χρησιμοποιούν διαδικτυακά εργαλεία για τήρηση σημειώσεων.
Δραστηριότητες εργαστηρίου (1 διδ. ώρα)	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Κάθε ομάδα ειδικών θα μελετήσει διεξοδικά το πρόβλημα που έχει αναλάβει. Για την οργάνωση της μελέτης τους, ο εκπαιδευτικός προτείνει βοηθητικές πηγές και υλικό: <ul style="list-style-type: none"> ○ σε ηλεκτρονική μορφή, όπως ιστοσελίδες υπηρεσιών, οργανισμών και επιχειρήσεων, ενημερωτικά άρθρα, εικόνες, κ.ά., ○ σε έντυπη μορφή, όπως ενημερωτικά φυλλάδια, άρθρα εφημερίδων κ.ά. • Κάθε ομάδα κρατά σημειώσεις με τα ευρήματά της κάνοντας χρήση του εργαλείου Google Jamboard, που τους παραχωρεί ο εκπαιδευτικός, σε διαφορετικό πλαίσιο λευκοπίνακα για κάθε ομάδα. • ΕΡΓΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ: Οι μαθητές συνεχίζουν ασύγχρονα από το σπίτι την έρευνά τους, εφόσον χρειάζεται, και αναρτούν τα νέα ευρήματα στον λευκοπίνακα Google Jamboard της ομάδας τους.



Εκπαιδευτικό Υλικό 3ου Εργαστηρίου

Καταγραφές των ομάδων ειδικών στο [Google Jamboard](#) (ενδεικτικά παραδείγματα)

Πληρωμή λογαριασμού ρεύματος online

€
Πληρωμή Λογαριασμού

Πληρωμή Λογαριασμού

Ότι χρειάζεται να γνωρίζετε για την πληρωμή του λογαριασμού σας!

Εξοφλήστε ηλεκτρονικά τον λογαριασμό σας εύκολα και γρήγορα και ενημερωθείτε για τους εναλλακτικούς τρόπους πληρωμής.

Ηλεκτρονική Πληρωμή Λογαριασμού

Εξοικονομήστε χρόνο πληρώνοντας το λογαριασμό σας ηλεκτρονικά!

Μπορείτε εύκολα και απλά να εξοφλήσετε το λογαριασμό σας με χρήση καρτών VISA, MasterCard και Maestro, καθώς και καρτών Diners Club έκδοσης της Alpha Bank Ελλάδος. Μετά την ολοκλήρωση της συναλλαγής, μπορείτε να αποθηκεύσετε ή να εκτυπώσετε την απόδειξη πληρωμής.

Επιλογή Πληρωμής

Κωδικός Ηλεκτρονικής Πληρωμής *

Παρά Πληρωμής (€) *

Τηλέφωνο Επισυνάκτου *

Αποδίδωμαι τους Όρους Χρηστών

Αντικατάσταση Άδειας Οδήγησης

Υπουργείο Υποδομών και Μεταφορών

Αντικατάσταση άδειας οδήγησης με νέου τύπου

Μπορείτε να ζητήσετε αντικατάσταση της ελληνικής άδειας οδήγησης σας με νέου τύπου.

Θα χρειαστεί:

- να συμπληρώσετε τους προσωπικούς σας κωδικούς πρόσβασης στο Taxinet
- να επισυνάψετε φωτογραφία σας και δείγμα της υπογραφής σας
- να εκδώσετε και να πληρώσετε το κατάλληλο παράβολο
- να συμπληρώσετε το ηλεκτρονικό σας ταχυδρομείο (e-mail) και το τηλέφωνό σας

Μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία θα λάβετε ενημερωτικό ηλεκτρονικό μήνυμα.

Την άδεια θα την παραλάβετε εσείς ή εξουσιοδοτημένος εκπρόσωπός σας από την Περιφέρεια, παραδίδοντας την άδεια οδήγησης παλιού τύπου.

Ψηφιακές Υπηρεσίες
Άδειών Οδήγησης - Άδειών Κυκλοφορίας

Για να εισέλθετε στις Ψηφιακές Υπηρεσίες απαιτείται σύνδεση με τους κωδικούς Taxinet.

Οι νέες ψηφιακές υπηρεσίες του Υπουργείου Υποδομών και Μεταφορών παρέχονται για τις παρακάτω διαδικασίες:

- Αντικατάσταση Άδειας Οδήγησης
- Αντίγραφο Άδειας Οδήγησης λόγω φθοράς
- Αντίγραφο Άδειας Οδήγησης λόγω κλοπής/απώλειας

Ψάχνεις Thesi στάθμευσης στη Θεσσαλονίκη;

<https://thesi.gr>

Το έξυπνο σύστημα ελεγχόμενης στάθμευσης του Δήμου Θεσσαλονίκης!


Η εγγραφή στην εφαρμογή ParkPal είναι εύκολη και απλή, ενώ επιπλέον παρέχει σημαντικά πλεονεκτήματα στον επισκέπτη – οδηγό:

- Χρέωση στάθμευσης ανά λεπτό – αναλογική χρέωση
- Έλεγχο ιστορικού σταθμεύσεων
- Στάθμευση πολλαπλών οχημάτων

Εγγραφή στην εφαρμογή ParkPal

Το νέο Σύστημα Ελεγχόμενης Στάθμευσης του Δήμου Θεσσαλονίκης αποτελεί σημαντικό βήμα για μια πιο «έξυπνη» πόλη («smart city»). Εισάγει στην καθημερινότητα την πιο προηγμένη και ολοκληρωμένη τεχνολογική λύση στην Ευρώπη, με online διασύνδεση λειτουργιών – υπηρεσιών – ελέγχου – πληροφόρησης κοινού.



Τίτλος Εργαστηρίου	 «Ομάδες ειδικών λύνουν τα προβλήματα» (2) Jigsaw: Experts groups
Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> • Να επεξεργάζονται κατάλληλα τα ευρήματα της έρευνά τους για παρουσίαση σε συγκεκριμένο κοινό. • Να χρησιμοποιούν εφαρμογή υπολογιστικών φύλλων για καταγραφή στοιχείων.
Δραστηριότητες εργαστηρίου (1 διδ. ώρα)	<ul style="list-style-type: none"> • 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 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 τα στοιχεία που αφορούν το θέμα που ερεύνησε. • Οι μαθητές συμπληρώνουν τα απαραίτητα στοιχεία και έτσι ολοκληρώνεται η εργασία τους στην ομάδα ειδικών.




Εκπαιδευτικό Υλικό 4ου Εργαστηρίου

Απόσπασμα από το Google Sheet με τα στοιχεία της έρευνας των μαθητών (ενδεικτικό παράδειγμα)

Τίτλος	Υπότιτλος	Επεξηγήσεις - Διευκρινίσεις	Σύνδεσμος	Εικόνα
e-Γιαγιάδες πληρώνουν τη ΔΕΗ έξυπνα!	Ηλεκτρονική Πληρωμή	Εξοικονομήστε χρόνο πληρώνοντας το λογαριασμό σας ηλεκτρονικά! Μπορείτε εύκολα και απλά να εξοφλήσετε το λογαριασμό σας με χρήση χρεωστικών ή πιστωτικών καρτών. Μετά την ολοκλήρωση της συναλλαγής, μπορείτε να αποθηκεύσετε ή να εκτυπώσετε την απόδειξη πληρωμής.	https://epos.dias.com.gr/merchant/dei-paybill/input.html	https://encrypted-images?q=tbn:ANyQkN0zRw0LqhrXvpxiL1KGoZahJj_vf7A&usqp=CAU
e-Παππούδες αλλάζουν δίπλωμα ηλεκτρονικά!	Άδεια οδήγησης νέου τύπου	Μπορείτε να ζητήσετε αντικατάσταση της ελληνικής άδειας οδήγησης σας με νέου τύπου. Θα χρειαστεί: να συμπληρώσετε τους προσωπικούς σας κωδικούς πρόσβασης στο Takisnet να εκδώσετε και να πληρώσετε το κατάλληλο παράβολο να συμπληρώσετε το ηλεκτρονικό σας ταχυδρομείο (e-mail) και το τηλέφωνό σας Μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία θα λάβετε ενημερωτικό ηλεκτρονικό μήνυμα. Την άδεια θα την παραλάβετε εσείς ή εξουσιοδοτημένος εκπρόσωπός σας από την Περιφέρεια, παραδίδοντας την άδεια οδήγησης παλιού τύπου.	https://drivers-vehicles.services.gov.gr/login?returnUrl=%2F	https://cdn.oxaba.com/2012/22/09/58/b960_720.jpg
e-Παππούδες παρκάρουν στη Θεσσαλονίκη!	ParkPal	Το THESi είναι το νέο Σύστημα Ελεγχόμενης Στάθμευσης του Δήμου Θεσσαλονίκης. Αποτελεί ένα από τα πιο προηγμένα και ολοκληρωμένα τεχνολογικά συστήματα στην Ευρώπη, με online διασύνδεση λειτουργιών – υπηρεσιών – ελέγχου – πληροφόρησης κοινού. Το THESi σκοπό έχει να διευκολύνει την ανεύρεση θέσης στάθμευσης στη πόλη, να αποτρέψει τη παράνομη στάθμευση και όλα τα προβλήματα που αυτή προκαλεί στο κέντρο της Θεσσαλονίκης καθώς και να συμβάλλει στην αποσυμφόρηση του κυκλοφοριακού προβλήματος.	https://thesi.gr/	https://thesi.gr/wp-content/uploads/2019/11/thesi-1.jpg
e-Γιαγιάδες συνομιλούν με την ευκονική βοηθό της ΔΕΗ	Chatbot στη ΔΕΗ	Είμαι η αυτόματη ψηφιακή βοηθός της ΔΕΗ. Μπορώ με εύκολο και απλό τρόπο να σου παρέχω πληροφορίες και ενημέρωση για τις υπηρεσίες και τα προϊόντα της ΔΕΗ. Μίλησε μαζί μου για απαντήσεις στη στιγμή, μέσα από πολλαπλές πλατφόρμες. Δεν χρειάζεται καμία επιπλέον εγκατάσταση εφαρμογής.	https://chatbot.dei.gr/	https://chatbot.dei.gr/girl_bubbles.svg



<p>Τίτλος Εργαστηρίου</p>	 <p>«Οι ειδικοί αποφαινόνται!» - Jigsaw: Home groups Αξιολόγηση μαθητών</p>
<p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Να παρουσιάσουν συνοπτικά και στοχευμένα τα ευρήματα της έρευνάς τους. • Να συνειδητοποιήσουν το εύρος της «ψηφιοποίησης» της καθημερινής ζωής. • Να συνειδητοποιήσουν ότι απέκτησαν νέες γνώσεις σε ζητήματα ψηφιακής πολιτειότητας.
<p>Δραστηριότητες εργαστηρίου (1 διδ. ώρα)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Στο 5^ο 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. • 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 του εκπαιδευτικού. • 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.



Εκπαιδευτικό Υλικό 5ου Εργαστηρίου

Φύλλο Αξιολόγησης Μαθητών (ενδεικτικό παράδειγμα)

e-Εγγόνια εν δράσει

Όνομα: _____

Σε ποιους τομείς της ζωής μας έχει εισχωρήσει η τεχνολογία:

- Εμπόριο
- Φαγητό
- Δημόσιες υπηρεσίες
- Οικονομικές συναλλαγές
- Σχολείο
- Μετακινήσεις και ταξίδια
- Επικοινωνία με φίλους
- Προστασία των ζώων

Αν κάποιος χάσει το δίπλωμά του, μπορεί να το αντικαταστήσει...

- Με ένα τηλεφώνημα στην υπηρεσία
- Με ηλεκτρονική αίτηση μέσω διαδικτύου
- Μέσω γραπτής επιστολής προς την υπηρεσία

Για το παρκάρισμα του αυτοκινήτου με "έξυπνο" τρόπο χρειάζεται...

- Το διαβατήριό του οδηγού
- Το κινητό τηλέφωνο
- Τα κλειδιά του αυτοκινήτου

Ποια από τα παρακάτω δε χρειάζονται για την online πληρωμή λογαριασμού ρεύματος:


- Μετρητά
- Επίσκεψη στο Ταμείο
- Username & password
- Σύνδεση στο διαδίκτυο

Ο εικονικός βοηθός σε ένα site δίνει πληροφορίες για...

- προϊόντα & υπηρεσίες του site
- ανταγωνιστικά προϊόντα
- τον καιρό

(Canva-Free Media License)

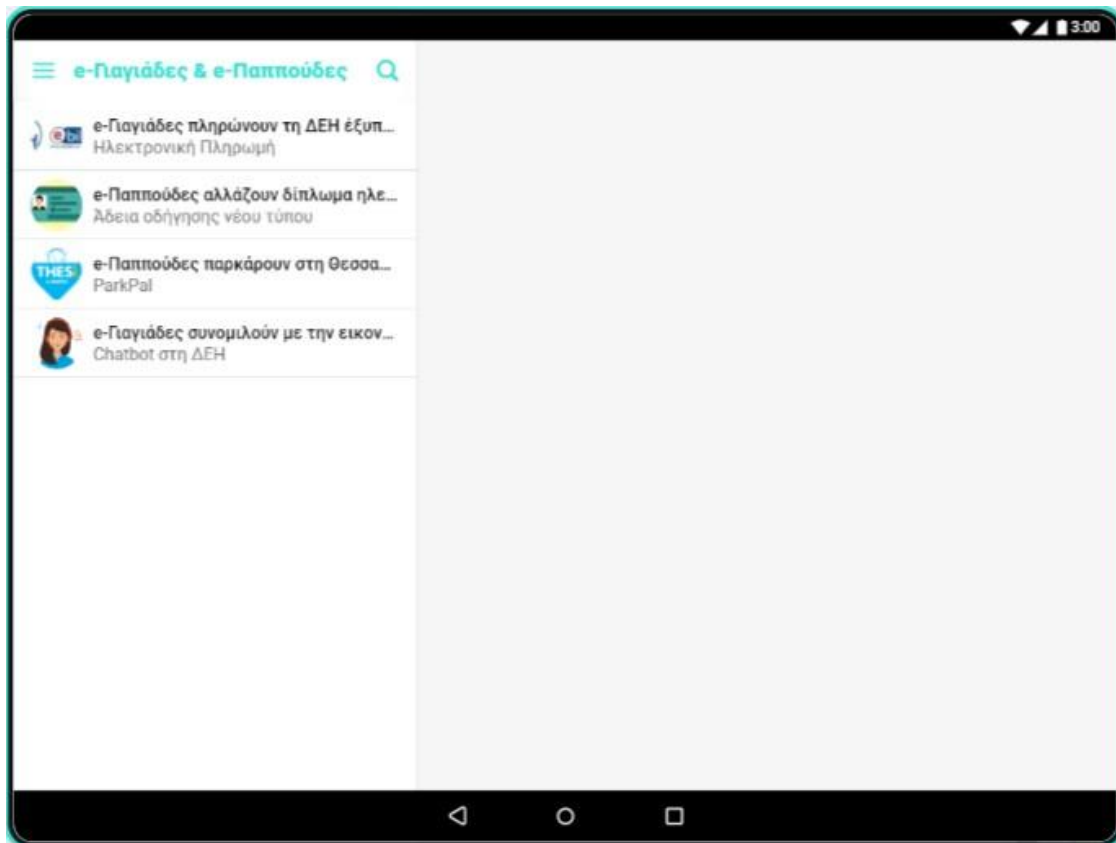
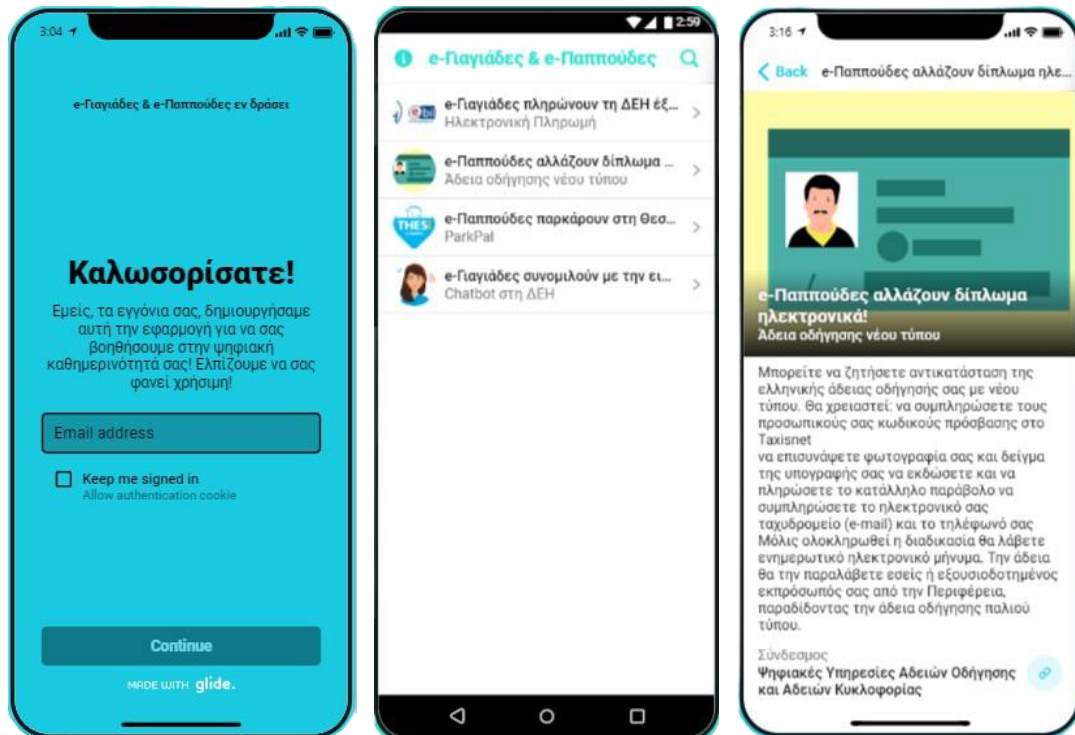


Τίτλος Εργαστηρίου	 <p align="center">«Mobile εφαρμογή για e-γιαγιάδες και e-παππούδες» Αυτοαξιολόγηση μαθητών</p>
Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> • Να καλλιεργήσουν δεξιότητες τεχνολογίας ως προς τη δημιουργία και διαμοίραση mobile εφαρμογών. • Να καλλιεργήσουν μεταγνωστικές δεξιότητες.
Δραστηριότητες εργαστηρίου (1 διδ. ώρα)	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Η διαδικασία αναλυτικά έχει ως εξής: <ul style="list-style-type: none"> ○ Ο εκπαιδευτικός συνδέεται στον λογαριασμό του στο Glide μέσω Google. ○ Επιλέγει τη δημιουργία νέας εφαρμογής (+ New App). ○ Δίνει ένα όνομα στην εφαρμογή και επιλέγει το είδος της συσκευής για το οποίο προορίζεται πρωτίστως (κινητό, τάμπλετ, Η/Υ). ○ Επιλέγει ως πηγή άντλησης των δεδομένων του τα 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. ○ Η εφαρμογή δημοσιεύεται από το πλήκτρο Publish. ○ Η εφαρμογή διαμοιράζεται μέσω link, QR code ή αποστολής σε τηλέφωνο και ανοίγει σε browser ή με μόνιμη προσθήκη στην αρχική οθόνη της συσκευής. • Εκπαιδευτικός και μαθητές κάνουν δοκιμές διαμοίρασης της εφαρμογής σε φορητές συσκευές του σχολείου και ελέγχουν τη λειτουργία της. • 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.



Εκπαιδευτικό Υλικό βου Εργαστηρίου

Στιγμιότυπα (screenshots) της εφαρμογής σε κινητά τηλέφωνα και tablet





Ρουμπρίκα Αυτοαξιολόγησης Μαθητών (ενδεικτικό παράδειγμα)

Όνομα

Ημερομηνία


Για τον εαυτό μου, έχω να πω ότι...

Κυκλώνω τη σωστή εικόνα!

συνεργάστηκα καλά με τους συμμαθητές μου στην ομάδα	
έλεγα ελεύθερα τη γνώμη μου και σεβόμουν τη γνώμη των άλλων	
κατάλαβα ότι η τεχνολογία ορίζει πολλές πτυχές της καθημερινής μας ζωής	
κατάλαβα πόσο σημαντικό είναι να βρίσκεις τις σωστές πληροφορίες για ένα πρόβλημα	
γνωρίζω πώς να βρίσκω στο διαδίκτυο τις πληροφορίες που χρειάζομαι	
η δημιουργία της mobile εφαρμογής μου φάνηκε εύκολη διαδικασία	
είμαι χαρούμενος/η που εργαστήκαμε για να βοηθήσουμε τις γιαγιάδες και τους παππούδες μας	
θα ήθελα να φτιάξουμε νέες εφαρμογές για να βοηθήσουμε και άλλους ανθρώπους	

(Canva-Free Media License)



<p>Τίτλος Εργαστηρίου</p>	 <p>«Έλα, παππού μου, να σου δείξω τα digital-ο-χώραφά σου» Διάχυση δράσεων</p>
<p>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Να παρουσιάσουν τα έργα τους σε κοινό εκτός τάξης. • Να λάβουν ανατροφοδότηση για τη δημιουργία τους από χρήστες της εφαρμογής σε πραγματικές συνθήκες.
<p>Δραστηριότητες εργαστηρίου (1 διδ. ώρα)</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 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 7ου Εργαστηρίου

Φόρμα Ανατροφοδότησης για τους συμμετέχοντες στην εκδήλωση διάχυσης
(ενδεικτικό παράδειγμα)

e-Γιαγιάδες και e-Παππούδες εν δράσει

Πείτε μας πώς σας φάνηκε η εφαρμογή που δημιουργήσαμε!

Σας ευχαριστούμε για την ανταπόκριση!

✂

Είμαι...

Μου άρεσε πολύ η εφαρμογή!

Είναι εύκολη στη χρήση!

Είναι χρήσιμη στην καθημερινή μου ζωή!

Θα ήθελα να επεκταθεί και με νέα θέματα!

Θα την έχω στην αρχική οθόνη του κινητού μου!

(Canva-Free Media License)



Ολοκληρώνοντας το Πρόγραμμα...

(Προσαρμογές, ΤΠΕ, αποτίμηση, επέκταση, χρόνος εφαρμογής)

Σχετικά με την εφαρμογή της στρατηγικής jigsaw κατά την υλοποίηση του προγράμματος, θα χρειαστεί να γίνουν **προσαρμογές** από τάξη σε τάξη ανάλογα με τον συνολικό αριθμό των μαθητών. Οι αλλαγές μπορεί να αφορούν τον αριθμό των μελών ανά ομάδα ή τον αριθμό των ομάδων, με σταθερό σημείο ότι τα θέματα προς επεξεργασία που θα επιλεγούν, θα είναι όσα τα μέλη κάθε αρχικής ομάδας.

Τα **διαδικτυακά εργαλεία** που προτείνονται στα Εργαστήρια προσφέρονται για δωρεάν χρήση και κάποια από αυτά λειτουργούν ακόμη και χωρίς εγγραφή (Bubbl.us, Tricider), ενώ τα υπόλοιπα προϋποθέτουν σύνδεση του χρήστη με λογαριασμό της Google (Google Jamboard, Google Sheet, Glide).

Όσον αφορά στη **συνολική αποτίμηση του προγράμματος**, η εργασία των μαθητών σε ομάδες και τα παραγόμενα προϊόντα τους, τα φύλλα αξιολόγησης και αυτοαξιολόγησης των μαθητών, και τέλος η παρουσίαση της mobile εφαρμογής σε κοινό εκτός τάξης, μπορούν να πληροφωρήσουν κατάλληλα τον εκπαιδευτικό για την πορεία υλοποίησης του προγράμματος και τον βαθμό επίτευξης των στόχων που τέθηκαν. Επιπλέον, οι φόρμες ανατροφοδότησης από το κοινό που θα κάνει χρήση της εφαρμογής μπορούν να τύχουν ερευνητικής επεξεργασίας στην τάξη για να δώσουν χρήσιμα στοιχεία για το όλο εγχείρημα και την πιθανή μελλοντική του ανάπτυξη.

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.

Τέλος, ως προς τον **χρόνο υλοποίησης** των δράσεων, εάν σε ορισμένες περιπτώσεις δεν αρκεί ο χρόνος των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων, προτείνεται η αξιοποίηση κάποιων ωρών του μαθήματος «Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή» λόγω της συνάφειας ως προς το θέμα, όπως, επίσης, και η ασύγχρονη εργασία ή συνεργασία των μαθητών από το σπίτι.



Περιγραφική Αξιολόγηση Μαθητών – Portfolio Μαθητών

Οι μαθητές εργάστηκαν ομαδικά, σε δύο διαφορετικούς τύπους ομάδων, εφαρμόζοντας τη στρατηγική jigsaw. Η αξιολόγησή τους αφορά τόσο τη συμμετοχή τους στις ομάδες και τον βαθμό εμπλοκής τους στον σχεδιασμό και την εκτέλεση της ομαδικής εργασίας όσο και τη συμμετοχή τους σε ατομικές δραστηριότητες.

Για την **ατομική αξιολόγηση** των μαθητών λαμβάνονται υπόψη:

- α) το ατομικό Φύλλο Αξιολόγησης κατά την τελευταία φάση της τεχνικής jigsaw (5^ο Εργαστήριο) και
- β) η Ρουμπρίκα Αυτοαξιολόγησης (6^ο Εργαστήριο).

Για την **αξιολόγηση της ομαδικής εργασίας** λαμβάνονται υπόψη:

- α) οι σημειώσεις των ομάδων ειδικών στον λευκοπίνακα Google Jamboard που σχετίζονται με την εξεύρεση λύσεων στα καθημερινά προβλήματα των ηλικιωμένων (3^ο Εργαστήριο),
- β) οι καταγραφές τους στο συνεργατικό Google Sheet για τη δημιουργία της mobile εφαρμογής για φορητές συσκευές (4^ο Εργαστήριο) και
- γ) οι Φόρμες Ανατροφοδότησης που θα λάβουν από το κοινό που θα συμμετάσχει σε ανοιχτή εκδήλωση για την παρουσίαση και δοκιμή της εφαρμογής σε πραγματικές συνθήκες (7^ο Εργαστήριο).

Στο **portfolio των μαθητών** προτείνεται να συμπεριληφθούν τα ατομικά τεκμήρια αξιολόγησης και αυτοαξιολόγησης των μαθητών, δηλαδή α) το ατομικό Φύλλο Αξιολόγησης κατά την τελευταία φάση της τεχνικής jigsaw και β) η Ρουμπρίκα Αυτοαξιολόγησης.