

## Let's become digital leaders

### Βέλτιστο Σενάριο

#### Γνωστικό αντικείμενο:

Αγγλική Γλώσσα

**Δημιουργός Σεναρίου:** Ελένη Αργυρίου (Εκπαιδευτικός)

**ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ**  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

## Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Let's become digital leaders** ».

Δημιουργήθηκε στις **09/08/2015 - 22:48** και έχει υποστηρικτικό ρόλο στο έργο του εκπαιδευτικού.

Δεν αντικαθιστά το Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο, το οποίο περιέχει όλο το Διαδραστικό Περιεχόμενο και αξιοποιεί τις ψηφιακές δυνατότητες της Πλατφόρμας «Αίσωπος».

Το σενάριο αυτό έχει χαρακτηριστεί ως «Βέλτιστο» ύστερα από αξιολόγηση από δύο αξιολογητές και είναι αναρτημένο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του στην Πλατφόρμα «Αίσωπος».

Το Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του βρίσκεται στον σύνδεσμο:

<https://aesop.iep.edu.gr/node/19480>

Επισημαίνεται ότι τα σενάρια της Πλατφόρμας «Αίσωπος» διακρίνονται σε:

**Υποδειγματικά Σενάρια:** Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομώνων (Εκπαιδευτικοί Αυξημένων Προσόντων, Σχολικοί Σύμβουλοι, Μέλη ΔΕΠ / Επιστημονικό Προσωπικό του ΙΕΠ).

**Βέλτιστα Σενάρια:** Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία άνω των 70 μονάδων.

**Επαρκή Σενάρια:** Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία από 50 έως 70 μονάδες.

### ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» - MIS: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051.

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής, Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος», αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης.

**Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:**

**Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π:** Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

**Υπεύθυνος Υποέργου 1:** Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

**Υπεύθυνος Υποέργου 2:** Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

**Υπεύθυνος Υποέργου 3:** Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

**Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1:** Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλολόγος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

## Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

Το παρόν ψηφιακό σενάριο περιέχει φύλλα εργασίας, τα οποία είναι συνημμένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: [adjectives.docx](#)
- 2η Φάση: [feelings.docx](#)
- 3η Φάση: [goodonlinefriend.compressed.pdf](#) , [badge.pdf](#) , [criteria\\_design\\_correct.pdf](#)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

## Γενική Περιγραφή Σεναρίου

### Γνωστικό Αντικείμενο

Αγγλική Γλώσσα (Δημοτικό)

### Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Τα παιδιά ευαισθητοποιούνται στο θέμα της ασφάλειας στο διαδίκτυο και κυρίως της σωστής συμπεριφοράς τους ως ψηφιακοί πολίτες (digital citizens) και καλούνται να γίνουν ενεργοί προστάτες της διαδικτυακής ασφάλειας στο σχολείου (digital leaders) γράφοντας κανόνες για τους φίλους τους.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

## Γενική περιγραφή περιεχομένου

Το σενάριο αυτό γράφτηκε έχοντας υπόψη πως οι μαθητές πλέον δεν περιορίζονται σε κατάκτηση της γλώσσας ως δομή και λειτουργία αλλά και δεξιοτήτων του 21ου αιώνα όπως είναι ο χειρισμός της διαδικτυακής τους εικόνας και έμμεσα του διαδικτυακού εκφοβισμού.

Στη διδακτική της γλώσσας, στο επίπεδο των Αγγλικών που βρίσκονται τα παιδιά διδάσκονται επίθετα για τον χαρακτήρα και τα συνασθήματα, μαθαίνουν και θυμούνται πώς γράφουμε εντολές κυρίως χρησιμοποιώντας το must/mustn't.

Στον τρόπο που δουλεύουν χρησιμοποιούμε μια μείξη ενεργητικής -παθητικής μάθησης με ερωτήσεις σε όλη την τάξη, εργασίες ανά ζευγάρια και ανά ομάδες (ανάλογα με τις δυνατότητες των μαθητών), συνεργασία στο μεγαλύτερο μέρος του σεναρίου, αλληλοαξιολόγηση και αξιολόγηση από τον καθηγητή.

Η προσέγγιση του σεναρίου είναι περισσότερο προς την ενεργή συμμετοχή των μαθητών, τη μέθοδο project, τη συνεργατική-ανακαλυπτική μάθηση, τη δημιουργική χρήση των διαδικτυακών εργαλείων και την αξιοποίηση και ενδυνάμωση της δημιουργικότητάς τους για πραγματικό λόγο.

## Πηγές-Βιβλιογραφία

Motteram, G. (2013) Innovations in Learning Technologies for English Language Teaching. Online on [www.britishcouncil.org](http://www.britishcouncil.org)

Binkley, M et al. (2012) *Defining twenty-first century skills* in P. Griffin et. al. (eds) *Assessment and Teaching of 21st century skills*. Springer Science&Business Media B.V.

European Commission /EACEA/Eurydice,2012. *Developing Key Competences at school in Europe: Challenges and Opportunities for Policy*. Eurydice Report. Luxembourg. Publications Office of the European Union

Griffin, P. & Care, E. (2014) *Developing Learner's collaborative problem solving skills*. Assessment Research Centre, Melbourne Graduate School of education

Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών των Ξένων Γλωσσών (ΕΠΣ-ΞΓ) - Υπουργείο Παιδείας, Δια βίου Μάθησης & Θρησκευμάτων- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο στο [rcel.uoa.gr/xenesglosses](http://rcel.uoa.gr/xenesglosses)

[www.safeinternet.gr](http://www.safeinternet.gr)

<http://internet-safety.sch.gr>

[www.safeinternet.org](http://www.safeinternet.org)

[www.saferinternet.org.uk](http://www.saferinternet.org.uk)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

## Διδακτικοί Στόχοι

- Να μάθουν για τη σωστή συμπεριφορά στο διαδίκτυο
- Να μάθουν να χρησιμοποιούν επίθετα για την προσωπικότητα και τα συναισθήματα
- Να χρησιμοποιούν το must/mustn't για να γράφουν κανόνες

## Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- ασφάλεια στο Διαδίκτυο
- διαδικτυακός εκφοβισμός
- κανόνες
- επίθετα

## Υλικοτεχνική υποδομή

εργαστήριο υπολογιστών

## Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου

2 ώρες

## Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Όλα τα φύλλα εργασίας είναι δημιουργήματά μου. Οι εξωτερικές πηγές αφορούν ανοιχτό σε πρόσβαση υλικό του ψηφιακού σχολείου. Το βίντεο από το youtube είναι με standard άδεια και μετά από επικοινωνία μου με τους υπεύθυνους με διαβεβαίωσαν γραπτώς ότι μπορώ ελεύθερα να το χρησιμοποιήσω.

## Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

## Τύπος Διαδραστικότητας

Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης

## Επίπεδο Διαδραστικότητας

μεσαίο

## Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

9-12

## Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Δημοτικό

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

## Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

### 1η Φάση: Εισαγωγή στο ασφαλές διαδίκτυο

**Χρονική Διάρκεια:** 40λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο υπολογιστών

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Picture Dictionary- Computer parts
2. Αντιστοίχιση φράσεων για ανακάλυψη πεποιθήσεων μαθητών για διαδίκτυο.
3. Childnet Film Competition 2015: Ludworth Primary School "Chips and Bangs"
4. Picture Dictionary Describing People

### 2η Φάση: Πώς αισθάνονται οι φίλοι μου στο διαδίκτυο;

**Χρονική Διάρκεια:** 40λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Τάξη

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Picture Dictionary Describing People

### 3η Φάση: Γίνε ο διαδικτυακός σύμβουλος του σχολείου σου

**Χρονική Διάρκεια:** 40λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Τάξη

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Safety for children and schools
2. Instructions

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

# 1η Φάση: Εισαγωγή στο ασφαλές διαδίκτυο

**Χρονική Διάρκεια:** 40λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο υπολογιστών

Ρωτάμε πρώτα τα παιδιά αν χρησιμοποιούν τους υπολογιστές και τι δραστηριότητες κάνουν μέσω του υπολογιστή.

Επειτα τους δείχνουμε το picture dictionary και τους ζητάμε να αναγνωρίσουν τα μέρη του υπολογιστή.

Μετά τους δείχνουμε και την άσκηση με την συμπλήρωση κενών για να διδάξουμε λεξιλόγιο αλλά και κάποιους βασικούς κανόνες πλοήγησης στο διαδίκτυο.

Τους δείχνουμε το βίντεο λέγοντάς τους να προσέξουν τι είδους άνθρωποι υπάρχουν στο διαδίκτυο.

Μετά το βίντεο κάνουμε την άσκηση πάνω στο βίντεο (εναλλακτικά δείχνουμε δεύτερη φορά το βίντεο)

Μετά τα πρώτα επίθετα δίνουμε στους μαθητές ένα φύλλο εργασίας να προσθέσουν και άλλα επίθετα αν μπορούν συμβουλευόμενοι το picture dictionary-describing people (personality)

Φύλλα εργασίας:

1. [adjectives.docx](#)

## 1. Picture Dictionary- Computer parts

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 34

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/19480/3037#19663>

**Διευκρίνιση:** How much do you know about computers? Let's see how many words you know in the pictures

## 2. Αντιστοίχιση φράσεων για ανακάλυψη πεποιθήσεων μαθητών για διαδίκτυο.

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 61

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/19480/3037#19715>

**Διευκρίνιση:** Fill in the gaps with the correct word

## 3. Childnet Film Competition 2015: Ludworth Primary School "Chips and Bangs"

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.



**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/19480/3037#24123>

**Διευκρίνιση:** What kind of people are there online? Watch to find out

#### 4. Picture Dictionary Describing People

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/19480/3037#24709>

## 2η Φάση: Πώς αισθάνονται οι φίλοι μου στο διαδίκτυο;

**Χρονική Διάρκεια:** 40λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Τάξη

Στην Β φάση τα παιδιά ρωτούν τους συμμαθητές τους ανά ζευγάρια ο ένας τον άλλον για το πώς τους κάνουν να αισθάνονται οι chips και bangs.

Τους λέμε να ψάξουν για επίθετα πάλι στο picture dictionary αλλά να προσθέσουν και δικές τους ιδέες και τους δίνουμε να συμπληρώσουν το φύλλο εργασιών.

Αφού τελειώσουν να ρωτάνε ο ένας τον άλλον, ο κάθε μαθητής που έχει τις απαντήσεις του συμμαθητή του τις μεταφέρει στην τάξη.

Στο τέλος αυτής της φάσης γίνεται μια συζήτηση μετά από αυτή τη μικρή έρευνα και τους ανακοινώνουμε ότι θα θέλαμε στο επόμενο μάθημα (φάση) να μας βοηθήσουν να φτιάξουμε κάποιους κανόνες.

**Φύλλα εργασίας:**

1. [feelings.docx](#)

#### 1. Picture Dictionary Describing People

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/19480/3038#24098>

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

# 3η Φάση: Γίνε ο διαδικτυακός σύμβουλος του σχολείου σου

**Χρονική Διάρκεια:** 40λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Τάξη

Σε αυτή τη Γ φάση τα παιδιά καλούνται να γίνουν διαδικτυακοί σύμβουλοι στο σχολείο τους αφού συμβουλευτούν την αντίστοιχη πρόσκληση του childnet.com.

Πρώτα κοιτάνε το ιστότοπο του childnet που καλεί τους μαθητές να γίνουν digital leaders και τους λέμε ότι το σχολείο θέλει κάτι αντίστοιχο από αυτούς.

Μετά τους ζητάμε να θυμηθούμε πως φτιάχνουμε κανόνες βλέποντας το παιχνίδι instructions από το ψηφιακό σχολείο.

Τους ζητάμε να χρησιμοποιήσουν κυρίως το must/ mustn't στους κανόνες που θα γράψουν.

Έπειτα καλούνται να συμπληρώσουν τους κανόνες ενός καλού διαδικτυακού φίλου και να κερδίσουν το σημάκι (badge) του digital leader (φύλλο εργασίας 2). Αν βλέπουμε ότι κάποιοι μαθητές θέλουν βοήθεια τους βάζουμε να γράψουν ανά δυο ή ακόμη και σε μικρή ομάδα τους κανόνες. Τους δίνουμε το φύλλο εργασιών 1, το οποίο και πρέπει να συμπληρώσουν.

Αφού τελειώσουν τα έντυπα, πρέπει να αξιολογηθούν από τους συμμαθητές τους. Ανταλλάσσουν λοιπόν τα φυλλάδια και τους δίνουμε το φύλλο εργασιών 3, με το οποίο θα αξιολογήσουν τη δουλειά των συμμαθητών τους. Οποιος έχει συμπληρωμένα όλα τα κόκκινα στο φύλλο εργασίας της αξιολόγησης, κερδίζει το digital leader badge και τα κείμενά τους θα δημοσιευτούν στο σχολικό ιστολόγιο και θα καλούνται να δίνουν συμβουλές μαζί με τους δασκάλους τους στους συμμαθητές τους.

Φύλλα εργασίας:

1. [goodonlinefriend.compressed.pdf](http://goodonlinefriend.compressed.pdf)
2. [badge.pdf](http://badge.pdf)
3. [criteria\\_design\\_correct.pdf](http://criteria_design_correct.pdf)

## 1. Safety for children and schools

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 34

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/19480/3039#23981>

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

**Διευκρίνιση:** What do we ask students to do here? Can you do the same for your school?

## 2. Instructions

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 34

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/19480/3039#24187>

**Διευκρίνιση:** How do we give instructions? Which words do we use? Play the game and tell the class.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.