

Ενότητα 1^η

ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΝΤΑΣ

ΝΕΑ ΕΛΚΥΣΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΜΑΘΗΣΗΣ

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ

ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Ενότητα 3^η

ΔΙΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ

ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΟΨΕΙΣ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4^η

ΑΝΑΠΤΥΣΣΟΝΤΑΣ

ΠΡΟΣΩΠΙΚΕΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ
ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ &
ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ
ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ



Ενότητα 2^η
ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

**σημεία εκκίνησης για το σχεδιασμό και την αξιοποίηση
εκπαιδευτικού υλικού για τους NEETS**



Η ψηφιακή
κουλτούρα είναι
μια κουλτούρα

- της ταχύτητας
- της προσαρμοστικότητας
- της ευελιξίας
- της τροποποιησιμότητας

Ενότητα 2^η
ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Η ψηφιακή κουλτούρα περιλαμβάνει ένα σύνολο πρακτικών

που έχουν δικές τους νόρμες και συμβάσεις

θέτουν σε αμφισβήτηση
 καθιερωμένες έννοιες και αξίες που
 προέρχονται από την έντυπη
 κουλτούρα, όπως ο συγγραφέας
 και τα πνευματικά δικαιώματα,

αλλά και άλλες πιο περίπλοκες
 όπως η ιδιωτική ζωή και η
 ασφάλεια.

Ενότητα 2^η
ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

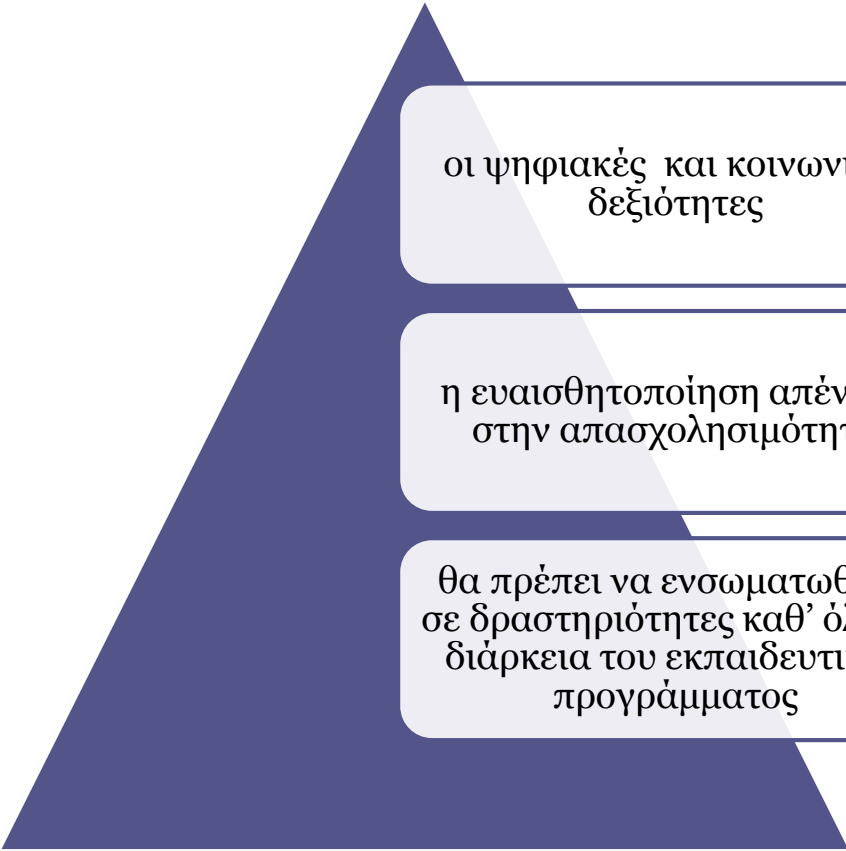
**Χαρακτηριστικά του εκπαιδευτικού προγράμματος
για τους NEETS**



Παρέχει ευκαιρίες για την ανάπτυξη
προσωπικών και κοινωνικών δεξιοτήτων
όπως και
δεξιοτήτων απασχολησιμότητας

Ενότητα 2^η
ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

**Χαρακτηριστικά του εκπαιδευτικού προγράμματος
για τους NEETS**



οι ψηφιακές και κοινωνικές
δεξιότητες

η ευαισθητοποίηση απέναντι
στην απασχολησιμότητα

θα πρέπει να ενσωματωθούν
σε δραστηριότητες καθ' όλη τη
διάρκεια του εκπαιδευτικού
προγράμματος

Ενότητα 2^η
ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΕΞΑΤΟΜΙΚΕΥΜΕΝΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ

Μαθησιακοί στόχοι που καλύπτονται



Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ



Ιδιαίτερη έμφαση

στον εντοπισμό εξειδικευμένων δικτύων
ειδικών για κάθε αντικείμενο πρακτικών
και τρόπων δράσης στα διαδικτυακά περιβάλλοντα

Παραδοτέο Π5.1.2

Εκπαιδευτικό Υλικό

Ενότητα 2^η

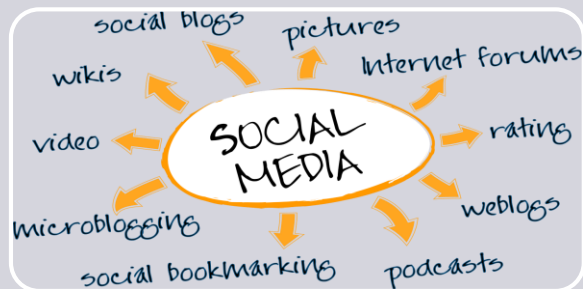
ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

ΔΡΑΣΗ 1^η

Ανάπτυξη ψηφιακών ικανοτήτων

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ



Το να είναι κάποιος ψηφιακά ικανός επεκτείνεται πέρα από το να είναι ικανός να χρησιμοποιεί το πιο εξελιγμένο smart phone ή computer software.

Αφορά την ικανότητα του να χρησιμοποιεί τις ψηφιακές τεχνολογίες με έναν κριτικό, συνεργατικό και δημιουργικό τρόπο.

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Καταγραφή ψηφιακών δεξιοτήτων εκπαιδευόμενου

Οι νέοι χρειάζονται υποστήριξη στο να διατυπώσουν τις ψηφιακές δεξιότητες που έχουν και να εντοπίσουν αυτές που θέλουν ή χρειάζεται να αναπτύξουν .

Αξιοποιείται το DigComp -European Digital Competence Framework for Citizens — known as DigComp και το σχετικό εργαλείο μέσω του οποίου έχουν τη δυνατότητα να αυτοαξιολογούν τις ψηφιακές τους δεξιότητες και να παρακολουθούν την εξέλιξή τους στον τομέα αυτό.

Επιπλέον η αξιοποίηση αυτού του εργαλείου δίνει τη δυνατότητα στους νέους να περιγράφουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες με συγκεκριμένο και αξιόπιστο τρόπο στα βιογραφικά τους σημειώματα .

Ενότητα 2^η
ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

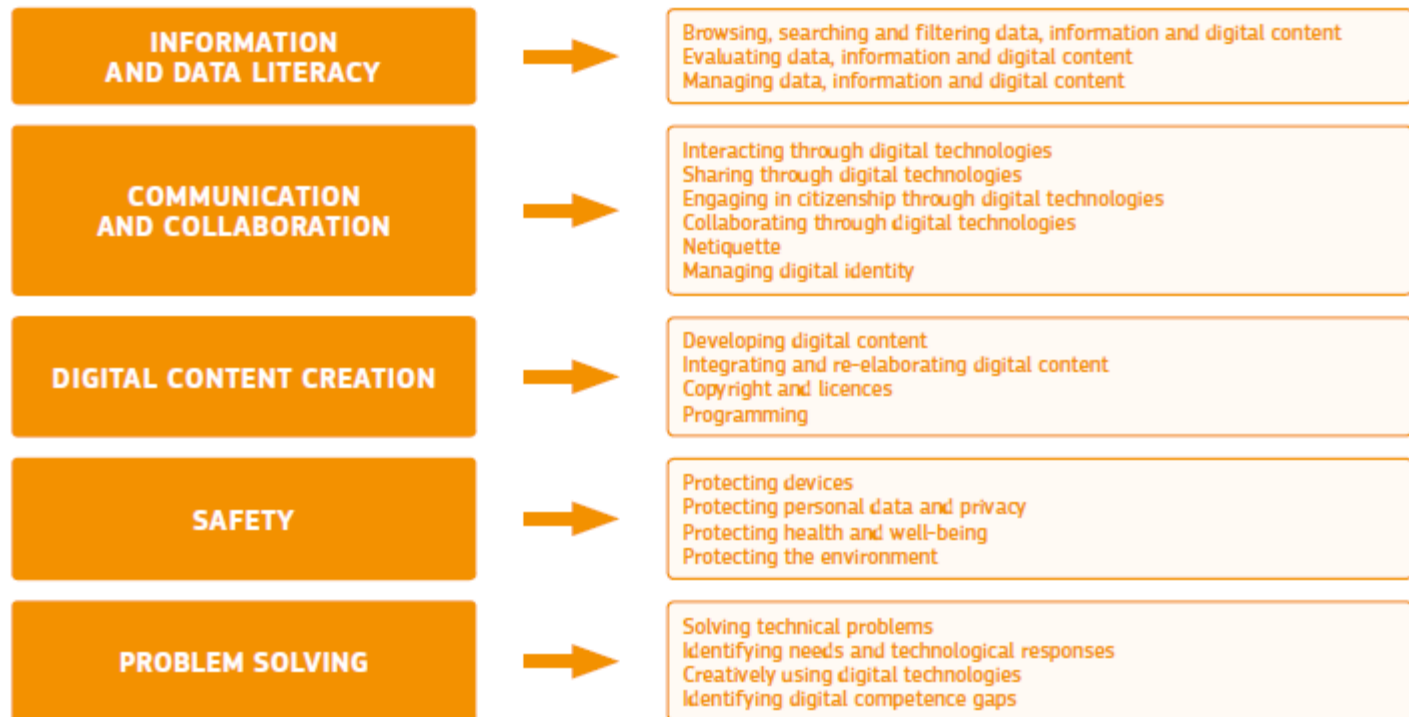


The European
Digital Competence
Framework
for Citizens



Ενότητα 2^η ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

DigComp's five key areas and 21 competences



Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Αναλαμβάνοντας εναλλακτικούς ρόλους στη μάθηση

Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να εκπονήσουν τα παρακάτω πρότζεκτ:

- ✓ Αναζητείστε το πώς μπορείτε να αξιοποιήσετε τα εργαλεία και τους πόρους που ήδη χρησιμοποιείτε για την υποστήριξη της μάθησης σας π.χ. Facebook, Twitter. Ανακαλύψτε όλο το φάσμα των δυνατοτήτων αυτών των εργαλείων.
- ✓ Πειραματιστείτε με νέες εφαρμογές, εργαλεία και πόρους και αναζητείστε τις διαφορές. Διατυπώστε προτάσεις για το πώς θα τα εξατομικεύατε για να δημιουργήσετε για σας ένα πιο ελκυστικό περιβάλλον μάθησης

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Αναπτύσσοντας κριτική στάση απέναντι στην τεχνολογία

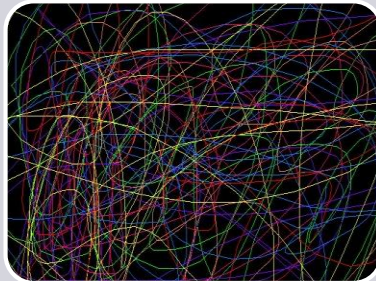
Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται μέσω της αξιοποίησης του ψηφιακού εργαλείου wiki να καταθέσουν τις απόψεις τους στα παρακάτω ζητήματα

Παίρνοντας υπόψη τα ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιείτε, γιατί πιστεύεις ότι σχεδιάστηκαν με αυτό τον τρόπο;

Σε ποιο βαθμό είναι υποστηρικτικά σε αυτό που κάνεις και σε ποιο βαθμό δημιουργούν σύγχυση και σου αποσπούν την προσοχή;

Ποια πιστεύεις ότι είναι τα δυνατά και ποια τα αδύνατα σημεία της ψηφιακής τεχνολογίας;

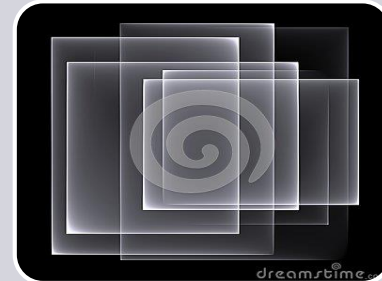
Ενότητα 2^η
ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ



οι νέοι που
εμπλέκονται
ενεργά σε
ψηφιακά project
διδασκαλίας και
μάθησης



στα οποία έχουν
συγκεκριμένο
ρόλο που τους
επιτρέπει να
διαμορφώνουν,
να σχεδιάζουν
και να
αναπτύσσουν
δομή και
περιεχόμενο



έχουν τη
ευκαιρία να
αναπτύξουν
δεξιότητες που
σχετίζονται με
την απασχόληση.

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

✓ αναζήτηση, επιλογή και αξιολόγηση πηγών του Διαδικτύου (I)

- α. παρουσίαση ψηφιακών εργαλείων αναζήτησης πληροφορίας και σχετικών εννοιών (π.χ. λέξεις κλειδιά)
- β. παρουσίαση διαφορετικών μορφών διαθέσιμων πληροφοριών στο διαδίκτυο (εικόνα, ήχος, βίντεο, κείμενο)
- γ. συνεργασία σε ομάδες ώστε να συγκεντρώνουν τις απόψεις των μελών της ομάδας σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο η πληροφορία αναπαριστά τον κόσμο γύρω μας
- δ. Προβολή εκπαιδευτικού βίντεο με θέμα: αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο

<http://www.saferinternet.gr/index.php?parentobjId=Page15&objId=Category260&childobjId=Text1430>

και διάλογος για τις ευρύτερες κοινωνικές, πολιτικές, οικονομικές και εκπαιδευτικές θεωρήσεις της έννοιας της πληροφορίας και του τεράστιου όγκου προσφερόμενης πληροφορίας

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

✓ αναζήτηση, επιλογή και αξιολόγηση πηγών του Διαδικτύου
(II)

ε. εξοικείωση με τη χρήση διαδικτυακών πηγών

- i. το παράδειγμα ενός περιοδικού πόλης <http://www.parallaximag.gr/>
- ii. το παράδειγμα ενός μουσείου <http://www.theacropolismuseum.gr/>
- iii. το παράδειγμα των βιβλίων ελεύθερης πρόσβασης
<http://www.gutenberg.org/browse/languages/el>
- iv. Το παράδειγμα του
<https://youtube.com/>

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

✓ αναζήτηση, επιλογή και αξιολόγηση πηγών του Διαδικτύου (III)

στ. συνεργασία γονέων και παιδιών σε ομάδες (είτε σε κοινή συνάντηση στο χώρο διεξαγωγής των σεμιναρίων είτε στο σπίτι) για την επιλογή 6 δικτυακών τόπων που θεωρούν ότι είναι αξιόλογοι και την παράθεση των κριτηρίων βάσει των οποίων επέλεξαν τους παραπάνω δικτυακούς τόπους.

ζ. συγκέντρωση όλων των επιλογών-προτάσεων των ομάδων και διαμόρφωση από κοινού κριτηρίων με τελικό προϊόν έναν πίνακα- φύλλο αξιολόγησης

η. επαναξιολόγηση όλων των επιλεγθέντων δικτυακών τόπων με βάση τα νέα κοινά διαμορφωμένα κριτήρια και συμπλήρωση του παραπάνω φύλλου αξιολόγησης

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

1. Εκπαιδευτικό βίντεο 'Αναζήτηση πληροφοριών στο Διαδίκτυο'
saferinternet.gr:

<http://www.saferinternet.gr/index.php?parentobjId=Page15&objId=Category260&childobjId=Text1430>

2. Παράλλαξη

<http://www.parallaximag.gr/>

3. Μουσείο Ακρόπολις

<http://www.theacropolismuseum.gr/>

4. Project Gutenberg

<http://www.gutenberg.org/browse/languages/el>

5. <https://youtube.com/>

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Η ψηφιακή κουλτούρα αποτελεί έναν συνδυασμό τεχνολογιών συνδεδεμένων με πρακτικές οι οποίες αμφισβητούν τη νομιμοποίηση ορισμένων κοινωνικο-πολιτιστικών κανόνων και νομικών πλαισίων που συνδέονται με αυτές.

Ενότητα 2^η
ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

διαμόρφωση ενός πλαισίου κατανόησης της μορφής και του περιεχομένου των πρακτικών ψηφιακού γραμματισμού



Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

✓ **προβολή βίντεο** με θέμα τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης
<http://www.videoman.gr/sv/50266>

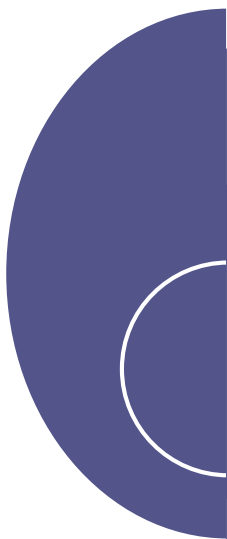
Συζήτηση και διατύπωση απόψεων για τις ακραίες θέσεις του βίντεο

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

- ✓ οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να καταγράψουν σε ένα φύλλο χαρτί ανώνυμα τα ζητήματα τα οποία τους απασχολούν σχετικά με τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών και κυρίως τις πρακτικές χρήσης τους που υιοθετούν. Τα χαρτιά μαζεύονται σε ένα κουτί και οι εκπαιδευόμενοι χωρισμένοι σε ομάδες καλούνται να ομαδοποιήσουν και να κατηγοριοποιήσουν τα ζητήματα αυτά
- ✓ μετά την παραπάνω ομαδοποίηση των προβλημάτων τίθενται δημιουργούνται δυο ομάδες και κάθε ομάδα εκθέτει στην άλλη τα προβλήματα αυτά δημιουργώντας συνθήκες θέσεων και αντιθέσεων (λόγου και αντίλογου)

Ενότητα 2^η
ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ



ΔΡΑΣΗ 2^η

Προσέγγιση του εαυτού και του άλλου

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Προσέγγιση του εαυτού και του άλλου

Θεματική ενότητα για ιστορίες ταυτότητας-

Θεατρικές αυτοπαρουσιάσεις συζήτηση- συλλογή και εκπόνηση σχετικού υλικού σε βιβλίο ή CD παρουσίαση και διαπραγμάτευση του σχετικού υλικού σε ομάδες.

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

**Προσέγγιση του εαυτού και του άλλου
ως στοιχείο κατανόησης και ενδυνάμωσης**

Μελέτη Ιστοριών ταυτότητας μέσα από το βιβλίο ε φίλε που αναφέρεται σε ιστορίες εφήβων μεταναστών και ανάλυσή τους- Συζήτηση

Θεατρική αυτοπαρουσίαση –αναφορά από τους συμμετέχοντες στα στοιχεία της ταυτότητάς τους που επιλέγουν αυτοί να παρουσιάσουν.

Στην ομάδα κυκλοφορεί ένα μπαλάκι και αυτός που το έχει κάθε φορά αναλαμβάνει να παρουσιάσει τον εαυτό του με τον τρόπο που θεωρεί αυτός κατάλληλο. Αυτό δίνει σε όποιον συμμετέχει να προσδιορίσει το «χρώμα» της δικής του ταυτότητας

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Οι συμμετέχοντες μπορούν να επεξεργαστούν τις δικές τους αυτοπαρουσιάσεις για να δουν ομοιότητες και διαφορές, στερεότυπα και προκαταλήψεις και για να αναδείξουν ποια στοιχεία ταυτότητας προτάσσουν και για ποιο λόγο .

Με τον ίδιο τρόπο μπορούν αν αντιληφθούν ποια στοιχεία κρύβουν και γιατί.

Για παιχνίδια γνωριμίας

<http://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/1409/256.pdf>

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Σε μορφή καταιγισμού ιδεών-ιδεοθύελλας ζητάμε από τους εκπαιδευόμενους να μας πουν τι τους έρχεται στο μυαλό όταν ακούν τη λέξη «Βρωμοέλληνες».

Καταγράφουμε αυτά που λένε και συζητάμε τις απόψεις τους. Πού σκέφτηκαν, υποψιάστηκαν, φοβήθηκαν πως αναφέρεται η λέξη-έννοια;

Ποιες συνδηλώσεις κουβαλά;

Πώς ένιωσαν;

Έχουν ακούσει αντίστοιχες λέξεις;

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Μέσα από τις δικές μας οικογενειακές ιστορίες μετανάστευσης-μετακίνησης, βγαίνουν στην επιφάνεια τα θέματα της σύγχρονης μετανάστευσης, των αιτιών της και των προεκτάσεών της στην εκπαίδευση και την κοινωνία.

Μέσα από την προβολή του σχετικού ντοκιμαντέρ οι νέοι μαθαίνουν ότι η μετανάστευση αφορά την ελληνική κοινωνία από τις αρχές του προηγούμενου αιώνα.

Αντίστοιχα μέσα από έρευνα και στοιχεία του Συνηγόρου του Πολίτη, συνειδητοποιούν στοιχεία της σημερινής στάσης της κοινωνίας απέναντι στο φαινόμενο της μετανάστευσης.

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Βίντεο 'Βρωμοέλληνες' του Σ. Κούλογλου

<https://www.youtube.com/watch?v=A8C67onllg4>

Συνήγορος του πολίτη

<http://www.synigoros.gr/resources/docs/eidikiekthesiratsistikivia.pdf>

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Χρησιμοποίηση της ταινίας του Willie Smith (ο δρόμος της ευτυχίας) και του βιβλίου του Χρήστου Κασδαγλη «Ημερολόγιο ενός ανέργου», συζήτηση για την κρίση, δραματοποίηση.

Επιλέγονται συγκεκριμένα τμήματα από την ταινία που αναφέρονται σε διάφορες φάσεις της ζωής του ήρωα. Απώλεια εργασίας, προβλήματα επιβίωσης, απώλεια κατοικίας κ.τ.λ.

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Προσέγγιση των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και της υπονόμευσής τους για διάφορους λόγους. Ανάδειξη της σημασίας της περιφρούρησης των βασικών δικαιωμάτων.

Προσέγγιση των βασικών ανθρωπίνων δικαιωμάτων , δικαίωμα στην ασφάλεια, δικαίωμα στην εκπαίδευση , δικαίωμα στη διατροφή. Με τη χρήση των υλικών της διεθνούς αμνηστίας και της UNICEF γίνεται συζήτηση για τα βασικά ανθρώπινα δικαιώματα και την αξία τους.

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Συλλογή και αξιοποίηση για προβληματισμό υλικού από τις
 σελίδες της Unicef της Διεθνούς Αμνηστίας και άλλων Διεθνών
 Οργανισμών. [http://www.env-
 edu.gr/packs/peinastonkosmo/5_drastiriotites.html#
 http://www.unicef.gr/%CE%B2%CE%AF%CE%BD%CF%84%
 CE%B5%CE%BF-%CF%84%CE%B7%CF%82-unicef-
 %CE%B3%CE%B9%CE%B1-%CF%84%CE%B1-
 %CE%B4%CE%B9%CE%BA%CE%B1%CE%B9%CF%8E%CE%
 BC%CE%B1%CF%84%CE%B1-%CF%84%CF%89%CE%BD-
 %CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CF%8E%CE%
 BD/a4-448-22](http://www.env-edu.gr/packs/peinastonkosmo/5_drastiriotites.html#http://www.unicef.gr/%CE%B2%CE%AF%CE%BD%CF%84%CE%B5%CE%BF-%CF%84%CE%B7%CF%82-unicef-%CE%B3%CE%B9%CE%B1-%CF%84%CE%B1-%CE%B4%CE%B9%CE%BA%CE%B1%CE%B9%CF%8E%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1-%CF%84%CF%89%CE%BD-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CF%8E%CE%BD/a4-448-22)

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Στερεότυπα για τις μειονότητες
Η διαφορετικότητα σε πολλές εκδοχές.

Σενάριο: Είστε στο ίδιο τρένο με έναν αλβανό, ένα γερμανό, μια ιρανή, έναν ανάπηρο και έναν πρώην φυλακισμένο
Χωριζόμαστε σε πέντε ομάδες όσοι και οι συνταξιδιώτες
Η κάθε ομάδα να καταγράψει :

1. Μια υποθετική συνομιλία με τον συνταξιδιώτη που επέλεξε, πχ. πού πάει, τι θέλει, ποιά είναι η οικογενειακή του κατάσταση.
2. Σύγκριση των ερωτήσεων που επέλεξε η κάθε ομάδα και αιτιολόγηση των επιλογών.
3. Κατηγοριοποίηση των ομοιοτήτων και διαφορών στις ερωτήσεις

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Συμμετοχή στην κοινωνική ομάδα Ι

Δημιουργούμε στον πίνακα ένα μικρό, ενδεικτικό πλέγμα με διάφορες κοινωνικές ομάδες και τις συνδέσμους μεταξύ αυτών. Δίνουμε στην κάθε ομάδα ένα χαρτόνι και ένα μαρκαδόρο. Ζητάμε να σχεδιάσουν ένα αντίστοιχο πλέγμα ομάδων όπου ανήκουν και με βελάκια να δηλώσουν την σύνδεση ανάμεσα σε αυτές τις ομάδες. Στόχος είναι το πλέγμα να είναι ευδιάκριτο και τεκμηριωμένο. Κάθε πλάνο θα συμπληρώνεται από μια λίστα με καταγεγραμμένες τις ευθύνες των μελών μιας ομάδας.

Ενότητα 2^η

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ & ΤΟΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Συμμετοχή στην κοινωνική ομάδα II

Η κάθε ομάδα ορίζει έναν εκπρόσωπο, ο οποίος αναλαμβάνει να παρουσιάσει το πλέγμα τη ομάδας. Αιτιολογεί την επιλογή των κοινωνικών ομάδων αλλά και τους λόγους σύνδεσης αυτών μεταξύ τους. Με την παρουσίαση του πλέγματος, ο εκπρόσωπος αναφέρει τις ευθύνες των μελών μιας ομάδας αλλά και τις επιπτώσεις που έχει η εκπλήρωση ή μη αυτών στο πλέγμα.

Τέλος, προβάλλουμε δύο βίντεο της Διεθνούς Αμνηστίας σχετικά με την κοινωνική ευθύνη και τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των κοινωνικών ομάδων.