

Υποδειγματικοί Νέοι Ηγέτες Ένταξης των Μεταναστών [EXEMPLAR]

IO1 – Διδακτέα Ύλη για Ηγέτες Ένταξης

Σχέδιο Μαθήματος

Ενότητα 8: ΤΠΕ και Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης

Κεφάλαιο 2 : Ο Οδηγός Διαδικτύου του EXEMPLAR. Μια ιστορία για Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, Trolls, και Ψευδείς Ειδήσεις.

Περιγραφή Μαθησιακών Δεξιοτήτων	Χρόνος (λεπτά)	Υλικό/ Εξοπλισμός που Χρειάζεται	Εκτίμηση / Αξιολόγηση
<p>Εισαγωγή Εργαστηρίου:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Καλωσορίστε τους συμμετέχοντες και παρουσιάστε τον εαυτό σας (εκπαιδευτής) • Παρουσιάστε την ημερήσια διάταξη και παραδώστε τη λίστα υπογραφών 	5 λεπτά	Ατζέντα, Λίστα υπογραφών	Συμπληρωμένη λίστα υπογραφών
<p>Intro: Καλώς ήρθατε στο Διαδίκτυο</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ξεκινήστε με ένα βίντεο για να δημιουργήσετε ένα κοινό έδαφος: Τι είναι το Διαδίκτυο (video; 3:44 λεπτά). 	10 λεπτά	IO1_M8_Unit_8.1._Presentation_ExemplarsGuide ToTheInternet (Slide 3-6) Video	Οι συμμετέχοντες θα λάβουν μέρος σε όλες τις ομαδικές δραστηριότητες

<ul style="list-style-type: none"> • Επαναλάβετε τα βασικά σημεία που αναφέρονται στο βίντεο χρησιμοποιώντας την παρουσίαση. Κάνετε μια γρήγορη επισκόπηση του τρόπου με τον οποίο το διαδίκτυο εξελίχθηκε από το web 1.0 στο web 4.0. • Οι συμμετέχοντες μπορούν να εμβαθύνουν στην ιστορία του Διαδικτύου εάν θέλουν μετά το μάθημα χρησιμοποιώντας τους Πόρους μάθησης (02_HistoryOfTheInternet). • Πείτε στους συμμετέχοντες ότι θέλετε να τους πάρετε σε ένα ταξίδι, χρησιμοποιώντας τον οδηγό του EXEMPLAR στο διαδίκτυο. Για την αποτελεσματική πλοήγηση, πρώτα χρειάζεστε ένα χάρτη. 		<p>Code.org (2016, June 27). <i>What is the Internet?</i> Ανακτήθηκε από https://youtu.be/Dxcc6ycZ73M</p>	
<p>Δραστηριότητα 1: Χάρτης Διαδικτύου</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ανοίξτε τον ιστότοπο και εμφανίστε το χάρτη του διαδικτύου (webverse.org, επιλέξτε το 1996 εάν θέλετε να δείτε την ιστορική πρόοδο και επιλέξετε 	<p>15 λεπτά</p>	<p>PC, internet connection IO1_M8_Unit_8.1._Presentation_ExemplarsGuide ToTheInternet (Slide 7)</p>	<p>Οι συμμετέχοντες θα λάβουν μέρος σε όλες τις ομαδικές δραστηριότητες</p>

<p>2016 για να συνεχίσετε χρησιμοποιήστε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού για περιστροφή, τα πλήκτρα βέλους για πλοήγηση και το ζουμ του τροχού του ποντικιού).</p> <ul style="list-style-type: none">• Ξεκινήστε την ιστορία (πρέπει να κάνετε κλικ στο κείμενο στο κάτω μέρος για να συνεχίσετε)• Εμφανίστε τις πιο δημοφιλείς σελίδες χρησιμοποιώντας το μενού. Μπορείτε επίσης να ζητήσετε από τους συμμετέχοντες ονόματα ιστοτόπων που μπορείτε να αναζητήσετε στο πεδίο αναζήτησης στην κορυφή της ιστοσελίδας.• Εξηγήστε ότι το διαδίκτυο μεγαλώνει συνεχώς και εμφανίζονται συνεχώς νέες ομάδες. Όσο μεγαλύτερος είναι ο παροχέας ("αστέρι"), τόσο πιο πολλή διαδικτυακή κυκλοφορία έχει. Όσο πιο κοντά βρίσκονται οι ομάδες, τόσο πιο πολύ συνδέονται μεταξύ τους. Για παράδειγμα, οι χρήστες που επισκέπτονται το amazon.com πιθανότατα θα επισκεφτούν και το wish.com.		<p>www.Webverse.org</p>	
--	--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Οι συμμετέχοντες μπορούν να το δουν τους πόρους μάθησης (03_MapOfTheInternet) και να εμβαθύνουν στο Webverse μετά το μάθημα. 			
<p>Δραστηριότητα 2: Τύποι / Περιοχές Διαδικτύου</p> <ul style="list-style-type: none"> • Για να συνεχίσετε, συλλέξτε τους τύπους (ή τις περιοχές) ιστότοπων μαζί με τους συμμετέχοντες σας χρησιμοποιώντας ένα flipchart ή το answergarden.ch. Για παράδειγμα: Μηχανές αναζήτησης, εγκυκλοπαίδειες, δίκτυα κοινωνικών μέσων, φόρουμ, ηλεκτρονικές αγορές, πλατφόρμες βίντεο, πάροχος ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, σελίδες ειδήσεων κ.λπ. • Σημείωση για το AnswerGarden. 1) Δημιουργήστε το answergarden 2) Πληκτρολογήστε την ερώτησή σας (θέμα = «Τι είδους ιστοσελίδες γνωρίζετε και χρησιμοποιείτε;») και πατήστε Enter 3) Οι συμμετέχοντες πρέπει να ανοίξουν τη σελίδα του 	<p>10 λεπτά</p>	<p>PC, internet connection</p> <p>Answergarden.ch OR a flipchart</p> <p>IO1_M8_Unit_8.1._Presentation_ExemplarsGuide ToTheInternet (Slide 8)</p>	<p>Οι συμμετέχοντες θα λάβουν μέρος σε όλες τις ομαδικές δραστηριότητες</p>

<p>απαντητή, συμπεριλαμβανομένου του αριθμού στο URL.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ρωτήστε τους συμμετέχοντες, για ποιους λόγους χρησιμοποιούν τα κοινωνικά μέσα περισσότερο και γιατί προτιμούν ορισμένα δίκτυα σε σχέση με άλλα. Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα δεύτερο AnswerGarden για αυτή την ερώτηση. • Το κεφάλαιο θα συνεχίσει με τα κοινωνικά μέσα και τις διαδικτυακές κοινότητες, οπότε κατά την ανασκόπηση των συλλεγόμενων περιοχών, προσπαθήστε να κλείσετε με αυτά τα σημεία για να διασφαλίσετε την ομαλή μετάβαση στο επόμενο θέμα. 			
<p><u>Δραστηριότητα 3: Εισαγωγή στη Ζώνη Κοινωνικών Μέσων</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Όπως έχει παρουσιαστεί στο webverse, οι τομείς δημιουργούν ομάδες. Το ίδιο φαινόμενο παρατηρείται ακόμη και μέσα σε κάθε τομέα. Καθώς χρησιμοποιούμε ολοένα και περισσότερο 	15 mins	<p>IO1_M8_Unit_8.1._Presentation_ExemplarsGuide ToTheInternet (Διαφάνειες 9-14)</p> <p>MinuteVideos. (2016, December 28). <i>Filter Bubbles</i>. Ανακτήθηκε από</p>	<p>Οι συμμετέχοντες θα λάβουν μέρος σε όλες τις ομαδικές δραστηριότητες</p>

<p>το web 4.0, η τεχνητή νοημοσύνη και τα αυτόματα ρομπότ και αλγόριθμοι προσπαθούν να αναλύσουν την ηλεκτρονική μας συμπεριφορά και να ενεργήσουν αντίστοιχα. Αυτό σημαίνει ότι όσα περισσότερα γνωρίζουν τα bots για εμας μεμονωμένα, τόσο περισσότερο περιεχόμενο μας προσφέρεται.</p> <ul style="list-style-type: none">• Ρωτήστε τους συμμετέχοντες εάν μπορούν να ανακαλέσουν ένα παράδειγμα από προσωπική τους εμπειρία. Για παράδειγμα: όταν ψάχνετε για ένα συγκεκριμένο αντικείμενο στο Amazon, το Amazon θα προσφέρει περισσότερες διαφημίσεις με αυτό το αντικείμενο ή κάτι παρόμοιο. Μερικές φορές έχει νόημα (κάτι αναλώσιμο σαν στυλό), μερικές φορές όχι (κάτι μη επαναλαμβανόμενο όπως ένα ψυγείο).• Με τη χρήση των ίδιων διασυνδέσεων ξανά και ξανά, η σύνδεση μεταξύ παρόμοιων πληροφοριών ή παρόμοιων τομέων γίνεται ισχυρότερη και ο ιστός ενημερώνεται για την		<p>https://youtu.be/Zk1o2BpC79g</p>	
--	--	--	--

<p>ατομική συμπεριφορά και ενδιαφέροντα στο διαδίκτυο.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Παρακολουθήστε το βίντεο «Filter Bubble and Echo Chamber» [3:17 λεπτά]. Δώστε έμφαση στα βασικά σημεία χρησιμοποιώντας την παρουσίαση και κάντε ερωτήσεις στους συμμετέχοντες. • Προσπαθήστε να καθοδηγήσετε τη συζήτηση προς την κατεύθυνση του γιατί αυτές οι «φουσαλίδες» μπορούν να είναι επικίνδυνες, ούτως ώστε να γίνει μετάβαση στο επόμενο θέμα. 			
<p><u>Δραστηριότητα 4: Κίνδυνοι κοινωνικών μέσων</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Κατά την περιήγηση στα κοινωνικά μέσα ή σε οποιαδήποτε διαδικτυακή κοινότητα, οι χρήστες θα συναντήσουν διάφορα "προβλήματα" όπως: <ul style="list-style-type: none"> • Τρόλλς • «Δολώματα» για κλικ • Ψεύτικα νέα / ψεύτικο περιεχόμενο: 		<p>IO1_M8_Unit_8.1._Presentation_ExemplarsGuide ToTheInternet (Slide 15-16)</p>	

<p>Άρθρα ειδήσεων, ψηφιακά τροποποιημένες εικόνες, ...</p> <ul style="list-style-type: none"> Ψεύτικες ταυτότητες και παραβάτες 			
<p><u>Δραστηριότητα 5: Κανόνες ορθής συμπεριφοράς διαδικτυακών πολιτών</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Παιχνίδι: "Ποτέ δεν έχω κάνει" Για να προετοιμαστείτε, κόψτε τα εμβλήματα που παρέχονται στο M8_R.8 - κάθε συμμετέχων θα πρέπει να λάβει 3 έμβλημα για να ξεκινήσει το παιχνίδι. Όταν διαβάζετε τις προτάσεις με δράσεις, οι συμμετέχοντες που τις έκαναν πρέπει να δώσουν ένα έμβλημα. Αν δεν έχουν κάνει τη δράση, μπορούν να κρατήσουν τα εμβλήματά τους. Στο τέλος, ρωτήστε ποιος έχει 3, 2, 1 ή κανένα έμβλημα. Συγχαρείτε αυτούς που έχουν 3 εμβλήματα, καθώς είναι υπεύθυνοι διαδικτυακοί πολίτες (netizens) και ζητήστε από τους άλλους (όχι προσωπικά, αλλά γενικά πχ. «εκείνοι που 	<p>15 λεπτά</p>	<p>IO1_M8_Unit_8.1._Presentation_ExemplarsGuide ToTheInternet (Slide 17-20)</p> <p>IO1_M8_Unit_8.2_F2F Resource_R.6_NetizenEmblems_print</p>	<p>Οι συμμετέχοντες θα λάβουν μέρος σε όλες τις ομαδικές δραστηριότητες</p>

<p>έχουν 1-0 εμβλήματα ...») «τι είδους δράση κάνατε και γιατί? Θα το κάνατε ξανά; Γιατί;»</p> <ul style="list-style-type: none"> • Κάντε μια τελευταία ερώτηση, αυτή τη φορά αναστρέφοντας το επίκεντρο στον ρόλο του θύματος αντί του θύτη. • Να συνεχίσετε με τους κανόνες της καλής συμπεριφοράς και τις συνέπειες της κακής. 			
<p>Δραστηριότητα 6: Πρότυπο Πολίτη</p> <ul style="list-style-type: none"> • Δημιουργήστε ομάδες 2-4 ατόμων. Κάθε άτομο πρέπει να λάβει ένα χαρτί flipchart ή αφίσα Α3, πέννες και κάρτες. • Οι ομάδες πρέπει να δημιουργήσουν μια αφίσα που να δείχνει πώς ένα μοντέλο netizen θα πρέπει να ενεργεί σε απευθείας σύνδεση, με χαρακτηριστικά και δράσεις που πρέπει να ακολουθήσει ένα τέτοιο μοντέλο netizen. • Ρωτήστε τους επίσης για τις προκλήσεις που ένας πολίτης-πρότυπο πιθανώς να αντιμετωπίσει και πώς θα μπορούσε να τις ξεπεράσει με 	30 λεπτά	IO1_M8_Unit_8.1._Presentation_ExemplarsGuide ToTheInternet (Slide 21)	Δημιουργία αφισών από τους συμμετέχοντες

επιτυχία. Ποιες είναι οι φιλοδοξίες και οι στρατηγικές τους για να γίνει το Διαδίκτυο καλύτερο για όλους;			
<p><u>Κλείσιμο Εργαστηρίου: Συμφωνία προτύπου ηλεκτρονικού πολίτη</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Τέλος, κάθε συμμετέχων πρέπει να αναφέρει σε 1-2 προτάσεις ποιές από τις συζητούμενες πτυχές τις τελευταίες 2 ώρες ήταν οι πιο ενδιαφέρουσες / σημαντικές για αυτούς και τι είδους συμπεριφορά θα υιοθετήσουν για να γίνουν πρότυπα ηλεκτρονικών πολιτών στο μέλλον. 	10 λεπτά	IO1_M8_Unit_8.1._Presentation_ExemplarsGuide ToTheInternet (Slide 22)	Οι συμμετέχοντες θα προβληματιστούν για το εργαστήριο.
Συνολική Διάρκεια Ενότητας	2 ώρες		