





<p>Εισαγωγική Επιμόρφωση για την εκπαιδευτική αξιοποίηση Τ.Π.Ε.</p> <p>Επιμόρφωση Β1 επιπέδου ΤΠΕ</p> <p>Συστάδα: Β1.4 Πληροφορικής</p> <p>ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΠΙΜΟΡΦΟΥΜΕΝΩΝ</p>	
<p>Ενότητα 11 - Ψηφιακή Πολιτειότητα - Ασφαλής χρήση διαδικτύου</p> <p>ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΠΙΜΟΡΦΟΥΜΕΝΩΝ</p>	
<p>Έκδοση 1η</p> <p>Μάρτιος 2024</p>	
Πράξη:	ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ (ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΤΠΕ)/ Β' Κύκλος
Φορείς Υλοποίησης:	Δικαιούχος φορέας: 
	Συμπράττων φορέας: 
 ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων	 Ευρωπαϊκή Ένωση <small>Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο</small>
<p>Επιχειρησιακό Πρόγραμμα Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση</p> <p><small>Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης</small></p>	
 <small>ανάπτυξη - εργασία - αλληλεγγύη</small>	

1 Γενικές οδηγίες προς τους επιμορφούμενους

Οι επιμορφούμενοι και οι επιμορφούμενες θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τους την υποχρέωσή τους για εκπόνηση εργασιών οι οποίες θα αξιολογηθούν σύμφωνα με τους όρους του κανονιστικού πλαισίου που διέπει την επιμόρφωση.

Σε όλο το κείμενο, όπου αναφέρεται το αρσενικό γένος εννοείται και το θηλυκό (π.χ. όπου αναφέρεται «ο καθηγητής» εννοείται και «η καθηγήτρια» κ.ο.κ.).

Στα παρακάτω σκιαγραφούνται συνοπτικά μερικά χαρακτηριστικά ορισμένων από τις δραστηριότητες.

Τις πλήρεις και αναλυτικές οδηγίες για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων τις δίνει ο επιμορφωτής ή η επιμορφώτρια

α/α	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΣΧΟΛΙΑ
1.	Δραστηριότητα 1: Χρησιμοποιώντας τα λεγόμενα <i>big data analytics</i> για τον επηρεασμό των ψηφοφόρων	Με την μελέτη των διαθέσιμων πηγών πληροφόρησης και γενικότερα πόρων, οι επιμορφούμενοι να κατανοήσουν με ποιο τρόπο μπορούν να συλλεγούν πληροφορίες από τα Big Data
2	Δραστηριότητα 2: Phishing και pharming	Ο επιμορφούμενοι να κατανοήσουν τα χαρακτηριστικά αυτών των κατηγοριών κινδύνων και να είναι σε θέση να δημιουργήσουν κατάλληλες δραστηριότητες για την εκπαίδευση των μαθητών και μαθητριών τους
3	Δραστηριότητα 3: Διαπαιδαγωγώντας τους μαθητές στην ασφαλή χρήση του Διαδικτύου	Οι επιμορφούμενοι να εξασκηθούν στη δημιουργία δραστηριοτήτων κατάλληλων για την εκπαίδευση των μαθητών και μαθητριών τους στην ασφαλή χρήση του Διαδικτύου
4	Δραστηριότητα 4: Διαδικτυακά δημοψηφίσματα και online κινητοποιήσεις	Οι επιμορφούμενοι να αποκτήσουν γνώσεις πάνω στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των «ψηφιακών κινητοποιήσεων» και ιδιαίτερα των ψηφιακών δημοψηφισμάτων και γκάλοπ
5	Δραστηριότητα 5: Καταπολεμώντας το Cyber-bullying	Οι επιμορφούμενοι, συνεργατικά, να σχεδιάσουν ολοκληρωμένες δράσεις, με συμμετοχή όλων των εμπλεκόμενων στην εκπαίδευση (μαθητών, εκπαιδευτικών, γονέων κ.λπ.) εναντίον του εκφοβισμού και ιδιαίτερα του κυβερνο-εκφοβισμού (cyber-bullying).
6	Δραστηριότητα 6: «Δενείσαι», ένα παιχνίδι ρόλων	Οι επιμορφούμενοι, συνεργατικά, εμπνεόμενοι από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα, να επινοήσουν δράσεις και δραστηριότητες, ώστε να καταστήσουν ανάγλυφους στους μαθητές και τις μαθήτριες τους, ορισμένους από τους κινδύνους του Διαδικτύου.
7	Δραστηριότητα 7: Αληθινές και ψευδείς ειδήσεις στον πολιτικό χώρο	Οι επιμορφούμενοι να κατανοήσουν μερικούς μηχανισμούς παραγωγής και διάχυσης ψευδών ειδήσεων, να αντιληφθούν ορισμένες από τις επιπτώσεις τους, έτσι ώστε να δημιουργήσουν κατάλληλες δραστηριότητες για τους μαθητές και τις μαθήτριες τους.

8	Δραστηριότητα 8: Εισαγωγικές δραστηριότητες ψηφιακής πολιτειότητας	Ο επιμορφούμενοι να κατανοήσουν μερικές βασικές έννοιες της ψηφιακής πολιτειότητας και να στοχαστούν πάνω σε σχετικές δραστηριότητες για τους μαθητές και τις μαθήτριες τους
9	Δραστηριότητα 9: Αστικοί μύθοι και ψηφιακές φάρσες-απάτες	Ο επιμορφούμενοι να κατανοήσουν μερικές βασικές έννοιες των αστικών μύθων και της ψηφιακής απάτης και να στοχαστούν πάνω σε σχετικές δραστηριότητες για τους μαθητές και τις μαθήτριες τους
10	Δραστηριότητα 10: Πραγματική και «ψηφιακή» ζωή	Οι επιμορφούμενοι να αναστοχαστούν πάνω στις έννοιες της «πραγματικής» και της «ψηφιακής» ζωής.
11	Δραστηριότητα 11: Άνθρωπος ή ρομπότ; Παραλλαγές στο τεστ Turing	Οι επιμορφούμενοι να μελετήσουν και να αναστοχαστούν πάνω στις ενδεχόμενες διαφορές μεταξύ φυσικής και τεχνητής νοημοσύνης
12	Δραστηριότητα 12: Προκλήσεις για τη νέα γενιά	Οι επιμορφούμενοι να αναστοχαστούν πάνω σε ορισμένες επιπτώσεις της Τεχνητής Νοημοσύνης για την εκπαίδευση, την εργασία, την κοινωνία γενικότερα
13	Δραστηριότητα 13: ChatGPT στην εκπαίδευση	Μια εκτεταμένη δραστηριότητα ώστε οι επιμορφούμενοι να εξοικειωθούν με τις διάφορες όψεις του ChatGPT
14	Δραστηριότητα 14: Μια ακόμη δραστηριότητα με το ChatGPT	Περαιτέρω εξάσκηση των επιμορφουμένων πάνω στη χρήση του ChatGPT θκια γενικότερα των συστημάτων TN που λειτουργούν με προτροπές)

Λογότυπα (για τυχόν χρήση σε άλλα στοιχεία του υλικού)



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



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων