



Τα "ναι" και τα "όχι" για τον υπεύθυνο ψηφιακό πολίτη
Βασιλική Πετρά, φιλόλογος
vasopetra@gmail.com

Στόχευση

Καλλιέργεια δεξιοτήτων ψηφιακής πολιτειότητας, διαμόρφωση της (θετικής) ψηφιακής ταυτότητας του εφήβου μέσα στο κοινωνικό πλαίσιο του σχολείου – Λυκείου.

Λέξεις - κλειδιά: ψηφιακός πολίτης, ευθύνη, δημοκρατική συμμετοχή

ΓΕΛ Δοξάτου Δράμας
έρευνα δράσης 2022-23

Οργανωσιακό πλαίσιο

ποιος, πού, πώς πότε και γιατί
(Ζαβλανός, 2003: 146-147)

κύκλοι σπείρας
(Carr & Kemmis, 1997: 220)

4c –κριτική σκέψη, επικοινωνία, συνεργασία, δημιουργικότητα (critical thinking, communication, collaboration, creativity) στην εκπαίδευση
(ΣΥΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟΥ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΗΣ, 2018)

project based learning (Markham, 2011: 38-42), ατομική εργασία



Βασικοί άξονες

Τι θα κάνουμε;

Γιατί το κάνουμε; Γιατί το κάνουμε έτσι και όχι αλλιώς; Πώς θα το κάνουμε καλύτερα;

Ποια προβλήματα πρέπει να επιλύσουμε, ποιες αποφάσεις πρέπει να πάρουμε;

Πώς μπορούμε να το αξιολογήσουμε;

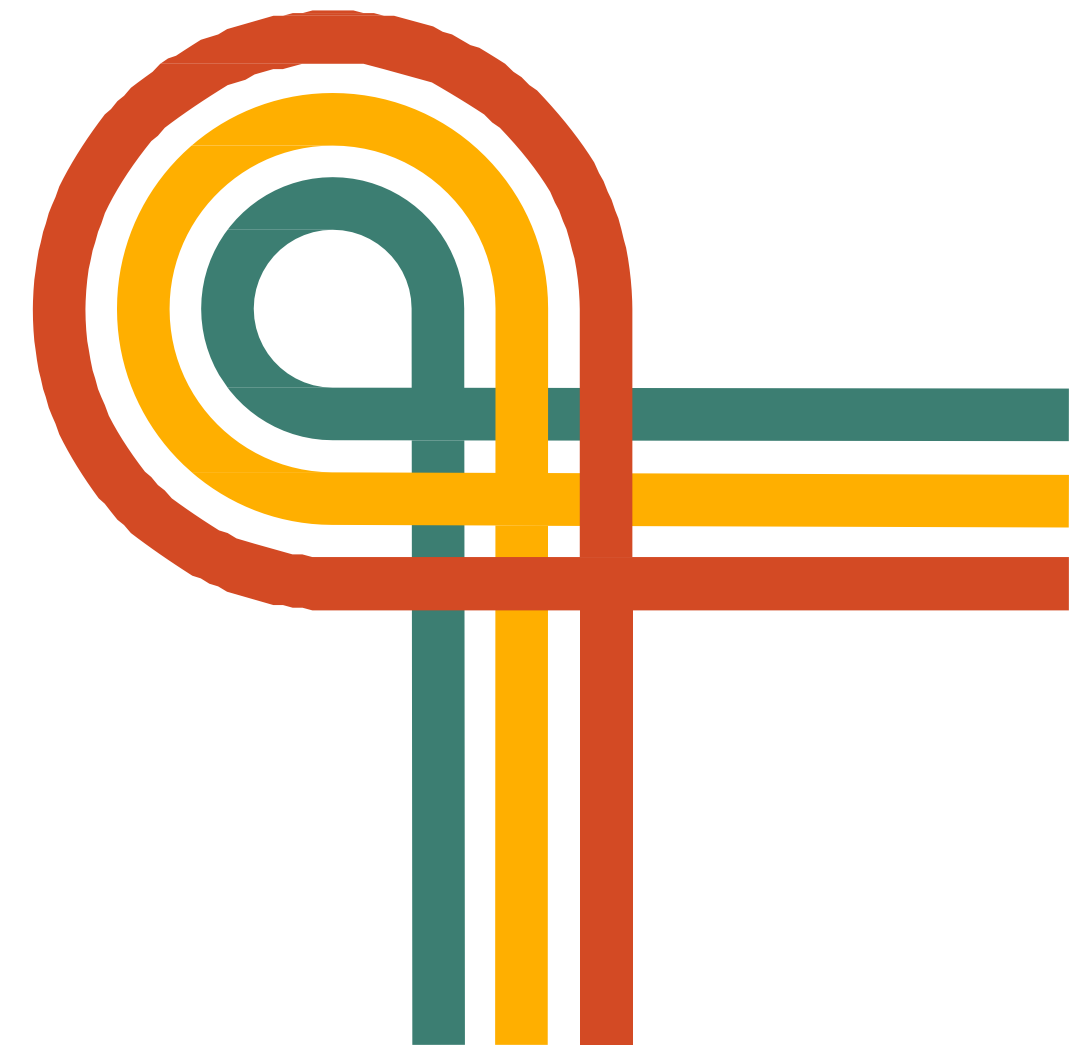
Πώς θα το προβάλλουμε, πού/σε ποιον/ποιους;

Τι θα κερδίσουμε και πώς θα «κλειδώσουμε» τα οφέλη;

Ο κύκλος μάθησης των 4 σταδίων του David Kolb



Kolb, 1981:232-255 · 1984:42).



Πλαίσιο υλοποίησης

Γνωστικά αντικείμενα Διεπιστημονικό - Διαθεματικό πλαίσιο: Ν. Γλώσσα - Λογοτεχνία, Πολιτική Παιδεία Α (Ψηφιακός πολίτης, πολίτης), Φιλοσοφία Β (Πολιτική, Ηθική, Αισθητική)

Βασικοί άξονες:

- επεξεργασία κειμένων, εικαστικών, ψηφιακού υλικού («ξεκλειδώνοντας κείμενα», «διαβάζοντας εικόνες», «εικόνες και κείμενα συνομιλούν»)
- «πάρε θέση», επίλυση προβλήματος («καλλιεργώντας δεξιότητες», «επιλύοντας προβλήματα»)
- δημιουργική έκφραση («μαθητές σε ρόλο», «γράψε-σβήσε δημιουργικά»)

Θεωρητικό πλαίσιο

Πολιτειότητα:

- συμμετοχή - αλληλεπίδραση - συνεργασία
- συμπερίληψη - συνεκπαίδευση ανοιχτότητα, διαφάνεια, αλήθεια, ηθική - όρια
- διασυνδεσιμότητα, ενδυνάμωση, συλλογικό καλό, ισότητα – ισοτιμία

(Καρακατσάνη, 2003: 13-15 · Μπάλιας, 2008: 19, 152, 178-179)

Ο όρος πολίτης σήμερα

- οικουμενική εμβέλεια
- πολλαπλή ταυτότητα (multiple civic identities) παγκόσμια
- κοινότητα πολιτών (global civil society)
- ικανότητα για ενεργό συμμετοχή και διαχείριση της πληροφορίας (ability to participate in society online)
- ευθύνη εκπαιδευτικού, φορέων, κοινότητας

(Bellamy & Castiglione, 2003: 9 · Mossberger et al, 2007: 7)



Ψηφιακή πολιτειότητα

Στο περιβάλλον της ψηφιακής κοινωνικής δικτύωσης (social media environment) με τις νέες ηθικές προκλήσεις (ethical and moral challenges) απαιτείται νέος ψηφιακός γραμματισμός (new media literacies): «να σέβεται - να εκπαιδεύεται-να προστατεύεται» Πώς;

Με καλλιέργεια:

- γνώσεων (knowledge)
- ικανοτήτων (competencies)
- δεξιοτήτων (skills)
- στάσεων (attitudes)
- κατανόηση εννοιών: χρήση (use), κακή χρήση (misuse), κατάχρηση (abuse) (Hobbs & Jensen, 2009: 5).

Βασικές έννοιες

- ισότιμη ψηφιακή πρόσβαση (digital access)
- εμπόριο (digital commerce)
- επικοινωνία (digital communication)
- γραμματισμός (digital literacy)
- εθιμοτυπία-όρια-κανόνες (digital etiquette)
- νομοθεσία (digital law)
- δικαιώματα και υποχρεώσεις (digital rights and responsibilities)
- υγεία και ευεξία (digital health and wellness)
- ασφάλεια (digital security)

(Ribble, 2011: 15)



Αξίες - απαξίες

αξίες: δεξιότητες, δικαιώματα, υποχρεώσεις, δεοντολογία, ενσυναίσθηση, κριτική σκέψη, αξιοπιστία, ατομική - συλλογική ευθύνη, δημοκρατική συμμετοχή, αλληλεπίδραση, κοινωνικοποίηση, έρευνα, παιχνίδι, πνευματικά δικαιώματα, σεβασμός, φήμη, ασφάλεια.

απαξίες: εκφοβισμός, ψευδείς ειδήσεις, μισαλλοδοξία, διάκριση, εξάρτηση, ανοχή, ρητορική του μίσους, ανισότητα.



Ο ρόλος του εκπαιδευτικού

- επιμορφώνεται διαρκώς, διδάσκει «αλλιώς», αναπλαισιώνει
- καλλιεργεί ψηφιακές δεξιότητες, του πολίτη
- δεν λειτουργεί ως «θεματοφύλακας αξιών» και αρχηγός
- γίνεται φορέας αξιών, μοιράζει ρόλους και ευκαιρίες, υποστηρίζει και μαθαίνει
- Συμμετέχει ενεργά σε όλο το φάσμα των δράσεων του σχολείου καλλιεργεί το θετικό κλίμα, ώστε να υπάρχει διαρκής αξιολόγηση και ανασχεδιασμός των δράσεων και κουλτούρα συνεργασίας
- συνδέει με την κοινωνία των πολιτών, δίκτυα και κινήματα.

(Καψάλης, 2000: 490 · Ξωχέλλης, 1990: 25)



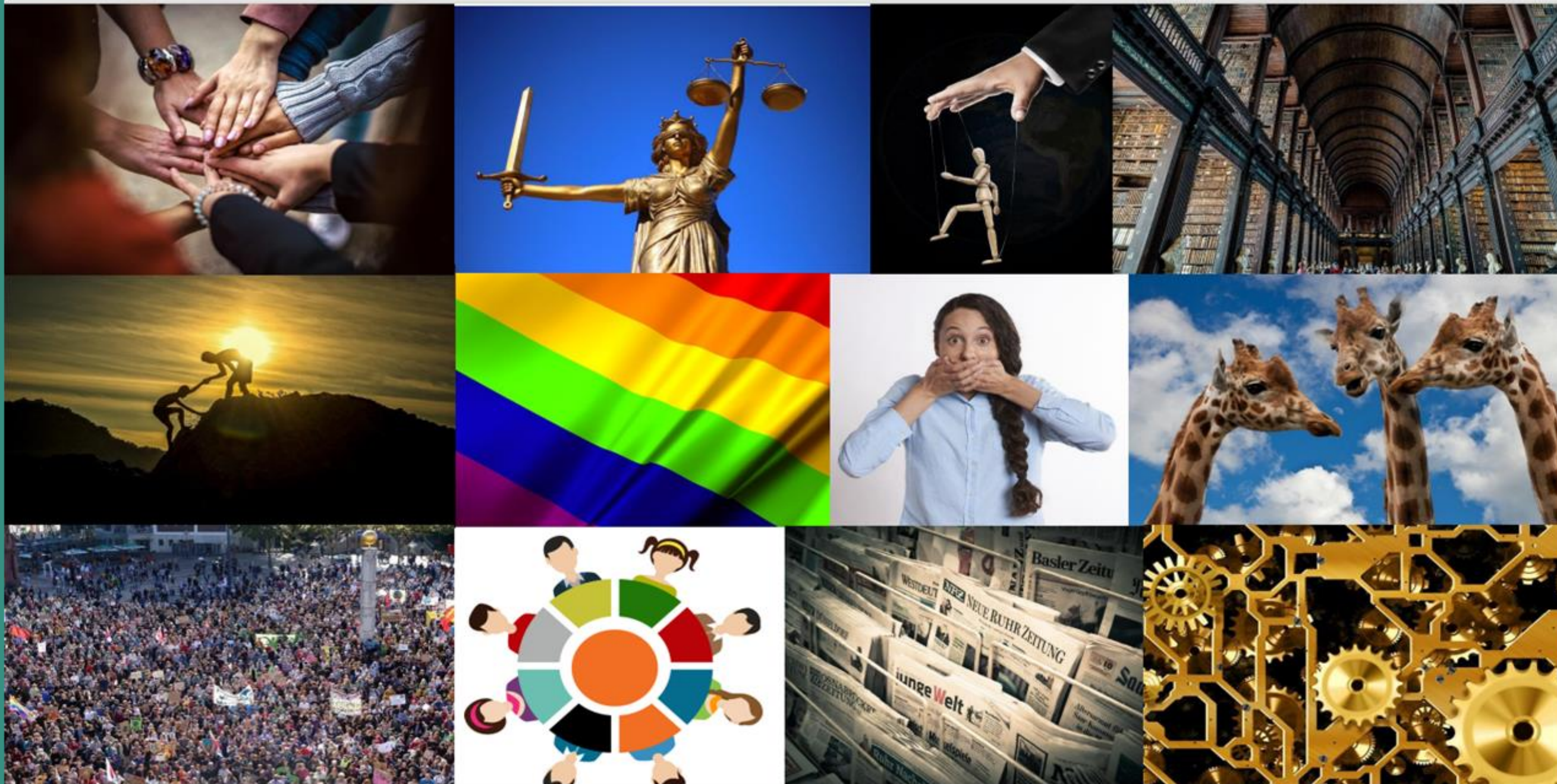
Υλοποίηση

- εικαστικά, εικόνες, σποτ, ταινίες-animation, («Say No 2017», "Ρόκα"), εργασίες, κουίζ, παιχνίδι, μελέτες περίπτωσης, επικαιρότητα (ο σκύλος Gunther)
- τεχνικές Θεάτρου/Καταπιεσμένου (αυτοσχεδιασμός, δυναμική εικόνα, διάδρομος συνείδησης, «δάσκαλος σε ρόλο», «μαθητής σε ρόλο», Support#Hara, ΚΘΒΕ) (Boal, 2013 · Αυδή & Χατζηγεωργίου, 2018: 64-69)
- έντεχνη συλλογιστική, ρουτίνες σκέψης-ορατή σκέψη (Perkins 1994: 36-74)
- πλάγια σκέψη – έξι καπέλα σκέψης De Bono
- «τι θα γινόταν/έκανες αν», «εικονικές δίκες», «αγώνες λόγων»
- επιμόρφωση (Δράση, Εργαστήρια Δεξιοτήτων), Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου, ψηφιακές συνδέσεις, δικτύωση, padlet
- η εκδρομή, ο περίπατος (οργάνωση)
- δημιουργικότητα (wordwall, answer garden), δημιουργική γραφή, παιχνίδι.

"Ναι" "Όχι"

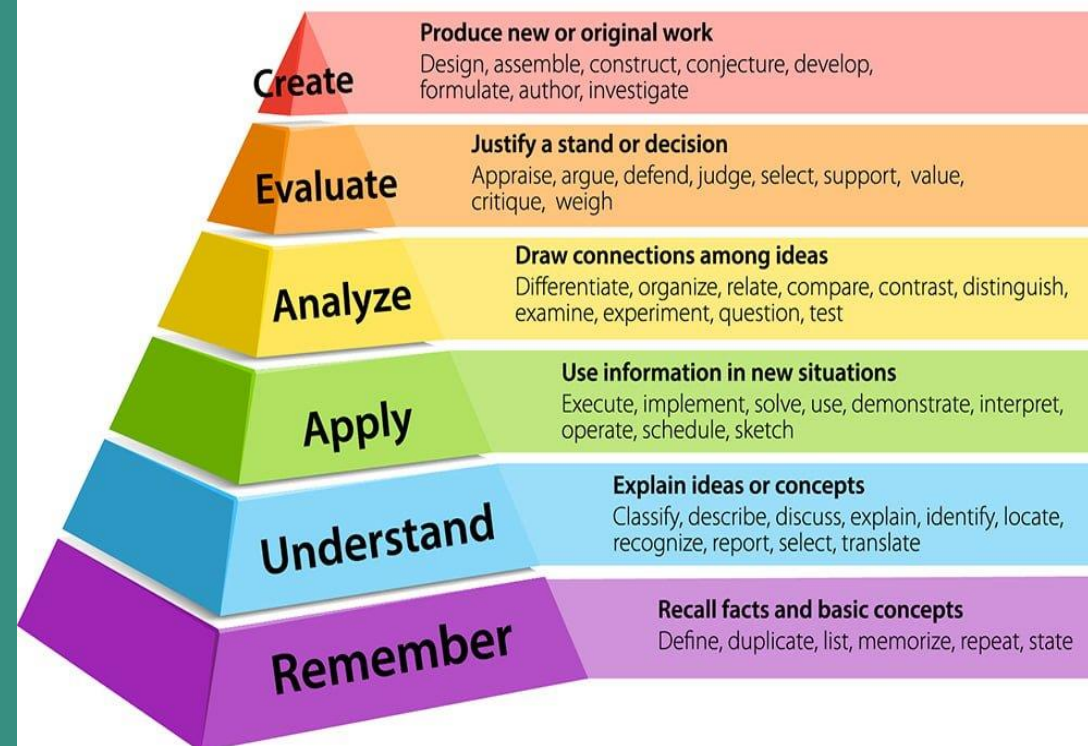
- ψευδείς ειδήσεις, τα "like", επικοινωνία, συνομιλία σε blog, διαχείριση πληροφορίας (ACTION- DIGI PAC), ανάρτηση, φωτογραφία, "εικόνα", παραπομπή
- εξ αποστάσεως εκπαίδευση, σύγχρονη/ασύγχρονη (Μοοc), τηλεργασία-εργασία
- Βιβλιοθήκες, Παν/μια, Πολιτισμός
- πνευματικό δικαίωμα –ηθικό, περιουσιακό, ποινικοποίηση– "έγκλημα", δεοντολογία, αναπαραγωγή, λογοκλοπή, (υπόθεση Renckhoff, ΔΕΕ C-161/17), διά βίου μάθηση
- θετική ενασχόληση με τις ψηφιακές τεχνολογίες (έρευνα, επικοινωνία κλπ.)
- ασφάλεια, δημιουργικότητα
- ψηφιακή κοσμοπολιτικότητα: τι γίνεται στον κόσμο (Ευρώπη, Erasmus);
- δεξιότητες τεχνολογίας, διαχείρισης των μέσων
- "κακοποιητικές" συμπεριφορές, ψηφιακή βία, οικονομική εκμετάλλευση.

Εικόνες "Ναι" - "Όχι"

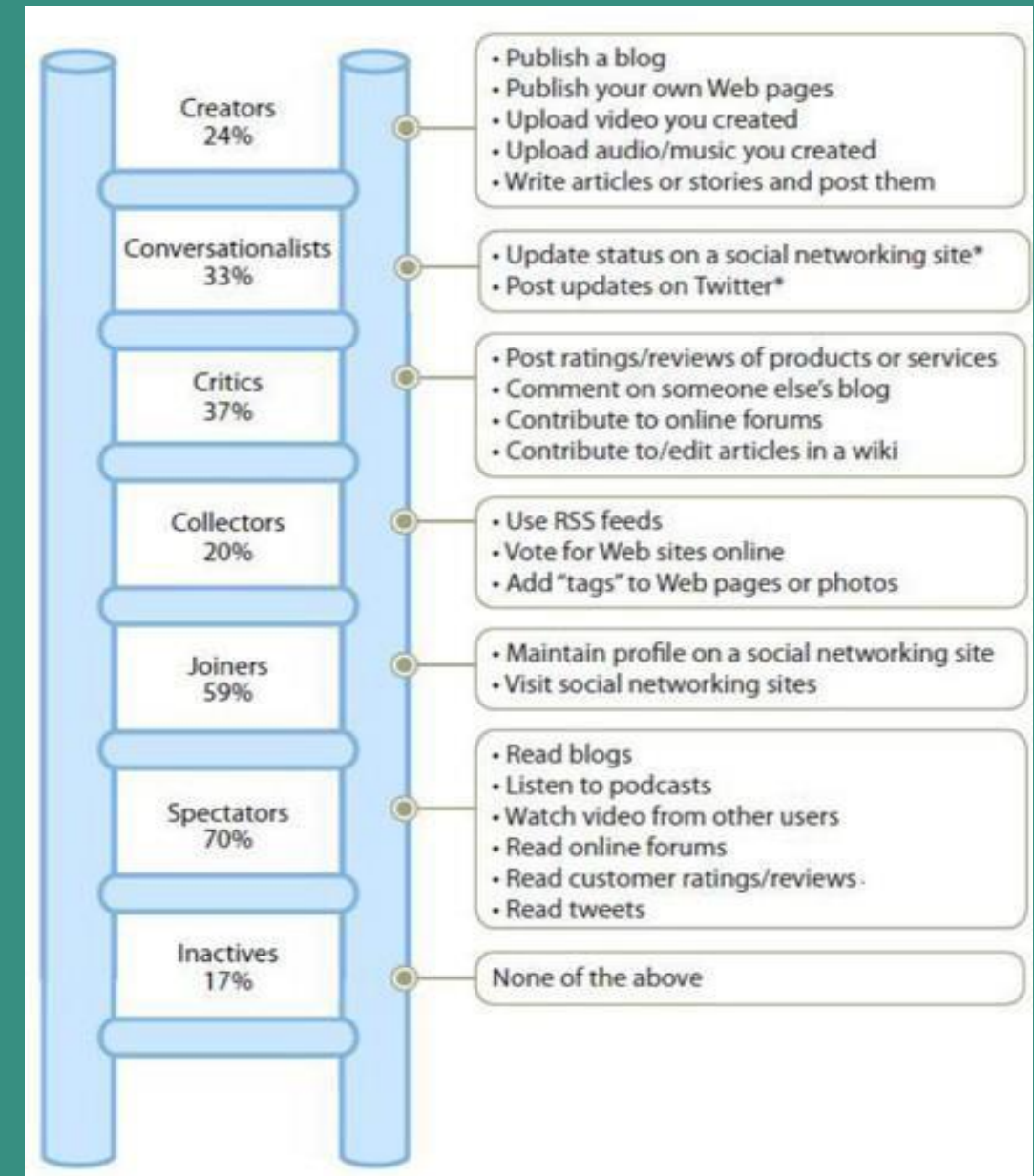
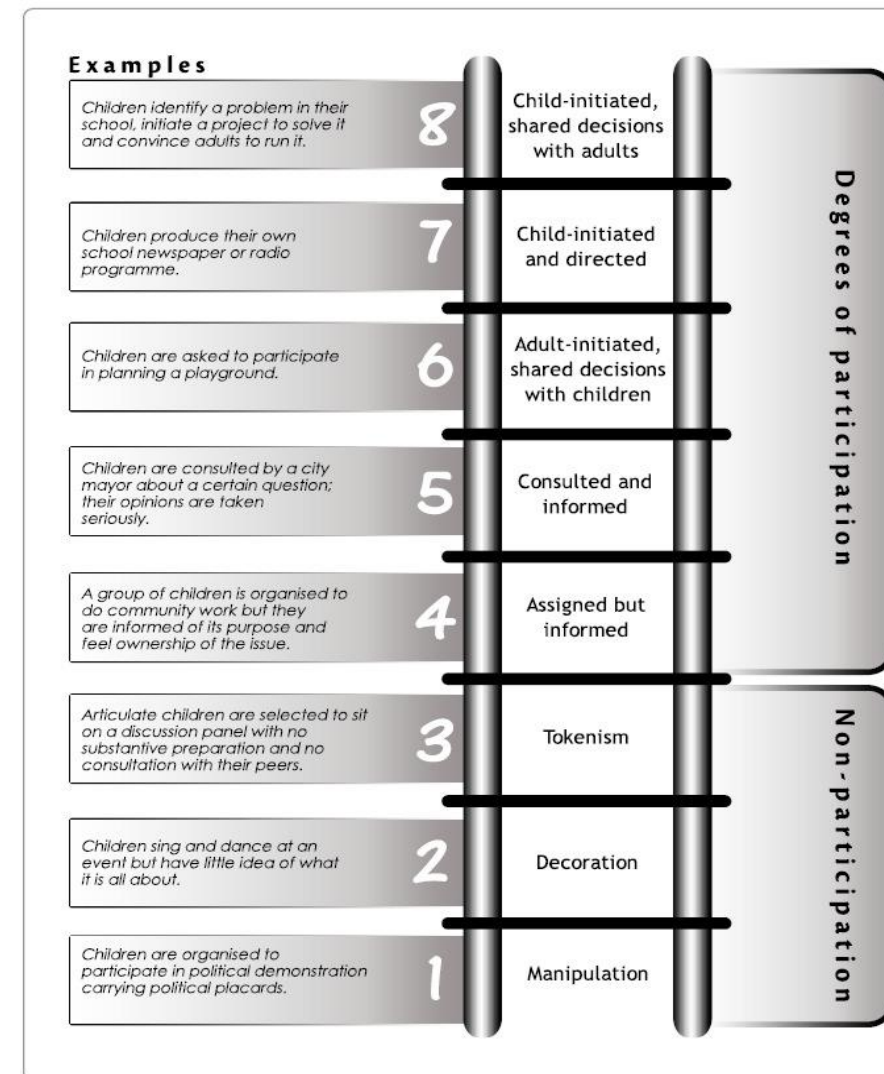


Ταξινόμια Bloom, κλίμακες συμμετοχής R. Hart, Bernoff & Li

Bloom's Taxonomy

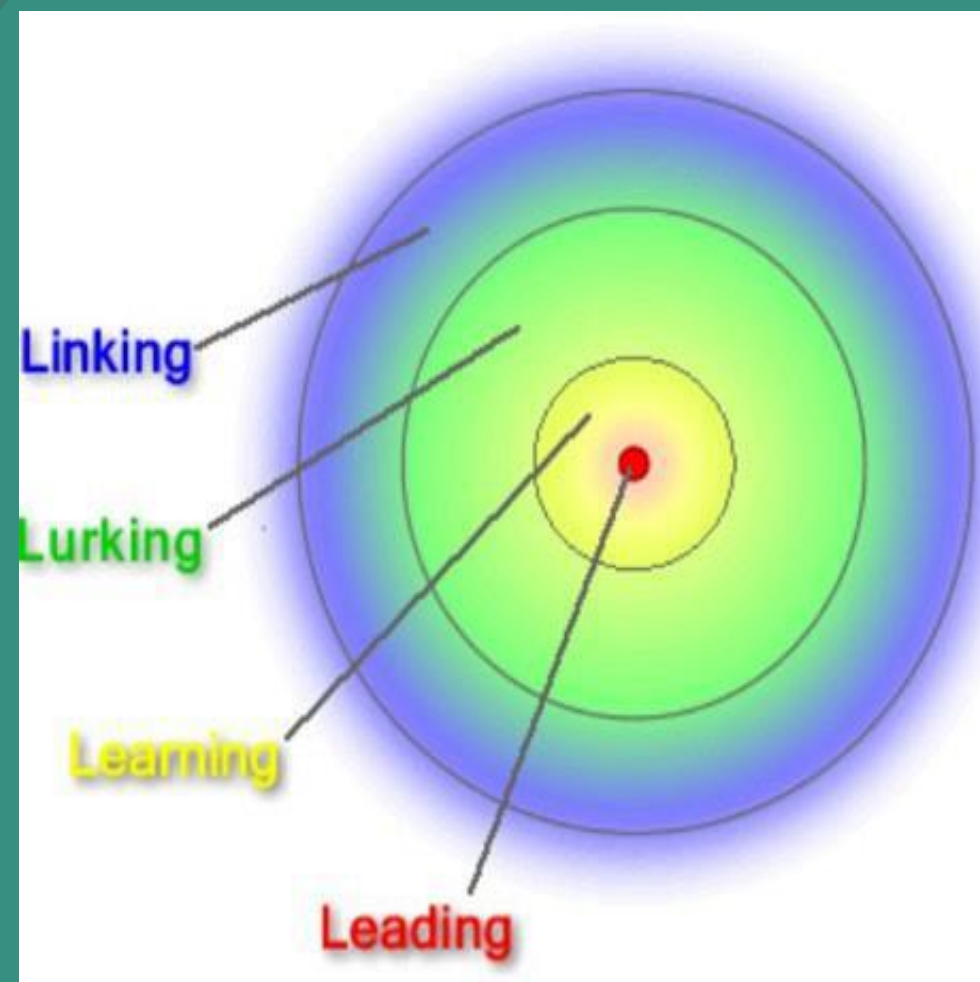


LADDER OF PARTICIPATION



Μοντέλα ψηφιακής συμμετοχής

4l T. Karrer, 4c D. Wenmoth, H. Shier



| Consumer | Commentor | Contributor | Commentator |
|---|--|--|---|
| <p>Motivation:</p> <ul style="list-style-type: none"> To gain insights, gather information and be exposed to new ideas. To understand how the community thinks and operates <p>Behaviours:</p> <ul style="list-style-type: none"> Visits forums and reads posts Reads blogs May operate an RSS feed reader <p>Outcomes</p> <ul style="list-style-type: none"> Develops knowledge base Increases understanding | <p>Motivation:</p> <ul style="list-style-type: none"> To share opinion and experiment with making a response to someone else's ideas <p>Behaviours</p> <ul style="list-style-type: none"> Seeking clarification Asking questions Testing opinion Suggesting ideas Encouraging Offering feedback <p>Outcomes</p> <ul style="list-style-type: none"> Increased confidence Greater clarification Affirmation of thinking | <p>Motivation:</p> <ul style="list-style-type: none"> To 'test' new ideas and personal opinions To receive critique and feedback To 'publish' <p>Behaviours</p> <ul style="list-style-type: none"> Original posts added Offering 'drafts' for review Sharing of new ideas Elaboration of thoughts Responses to comments <p>Outcomes</p> <ul style="list-style-type: none"> Contributions to the knowledge base New ideas tested and refined | <p>Motivation:</p> <ul style="list-style-type: none"> To see the community grow and flourish To provide leadership within the community <p>Behaviours</p> <ul style="list-style-type: none"> Analyse/synthesize contributions Makes comparisons, draw conclusions Critically evaluate Directing, prompting, facilitating. <p>Outcomes</p> <ul style="list-style-type: none"> Vibrant, self-sustaining community Leadership role(s) affirmed and encouraged |

The four Cs of participation in online communities
 Derek Wenmoth: http://blog.core-ed.net/derek/4Cs_large.jpg



Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση της διαδικασίας δεν έγινε με τυπικά εργαλεία.

Στηρίχτηκε στον «λόγο» των μαθητών, στη Συμμετοχική Παρατήρηση και στις σημειώσεις της ερευνήτριας και των μαθητών/τριών (Wragg, 1994).

Συμπεράσματα

Η υλοποίηση επέτρεψε στα παιδιά:

- να ενημερωθούν, να εμπλακούν ενεργά, να κατανοήσουν έννοιες
- να ενδυναμώσουν τις δεξιότητες του ενεργού, υπεύθυνου ψηφιακού πολίτη
- να κατανοήσουν το ηθικό πλαίσιο
- να χαρούν μια μαθησιακή εμπειρία που τους συνέδεσε με το σχολείο και την κοινότητα - τοπική/παγκόσμια, να συνεργαστούν
- να καλλιεργήσουν την κριτική σκέψη, τη δημοκρατική συμμετοχή, να κάνουν διαφορετική επεξεργασία των δεδομένων.

Συμπεράσματα

Οι μαθήτριες/τές:

- κέρδισαν «βιωματικές» και «ωφέλιμες» εμπειρίες - πρακτικές ψηφιακές - βίου μέσα στο σχολείο, σε πλαίσιο ισοτιμίας
- θωρακίστηκαν ώστε να αντιστέκονται στις αρνητικές ψηφιακές προκλήσεις
- έκαναν Επαγγελματική Συμβουλευτική
- καλλιέργησαν ψηφιακές οργανωσιακές δεξιότητες (πχ. Παγκόσμια Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου, επικοινωνία στην κοινωνική δικτύωση)
- σχεδίασαν ακτιβιστικές δράσεις, εκδρομές (αιφορική προσέγγιση)
- εκφράστηκαν δημιουργικά.

Προβληματισμός

Το σχολείο-Λύκειο δεν μπορεί από μόνο του να επιδράσει στην καλλιέργεια της ευθύνης του πολίτη - ψηφιακού πολίτη. Συχνά, οι έφηβοι πέφτουν σε αντιφάσεις. Αρκετά νωρίτερα έχουν μάθει τρόπους-συνήθειες, ενώ η ίδια η εφηβεία και η ψηφιακή πραγματικότητα τους «απορροφούν» και χάνουν το μέτρο. Η εξωσχολική τους ζωή είναι «αδιόρατη».



Προτάσεις

Οικογένεια, διδάσκοντες, κοινότητα, ηγέτες, δημιουργοί, φορείς, συλλογικότητες πρέπει να "χτίσουν" συστηματικά και οργανωμένα την προετοιμασία του μαθητή, ώστε να είναι ασφαλής, δημιουργικός, συμμετοχικός, μετασχηματιστικός, ακτιβιστής, δημοκρατικός, κοινωνικά δίκαιος πολίτης στον ψηφιακό μέγακοσμο.

Η Πολιτεία πρέπει να "οικοδομήσει" την κοσμοπολιτική ευθύνη μέσα από την παιδεία. Ο σχεδιασμός των μαθημάτων πρέπει να αφορά θέματα όχι γνωστικά αντικείμενα.



Ελληνόγλωσσες αναφορές

Αυδή, Α. & Χατζηγεωργίου, Μ. (2018). Όταν ο δάσκαλος μπαίνει σε ρόλο. Αθήνα: Μεταίχμιο, 64-69.

Carr, W. & Kemmis, S. (1997). Για μια κριτική εκπαιδευτική θεωρία. Εκπαίδευση, γνώση και έρευνα δράσης. (Α. Παγανού-Λαμπράκη, Ε. Μηλίγκου, Κ. Ροδιάδου-Αλμπάνη, Μετάφρ.. Αθήνα: Κώδικας, 220.

Ξανθάκου, Γ. (1998). Η δημιουργικότητα στο σχολείο. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, 10-30.

Ζαβλανός, Μ. (2003). Η Ολική Ποιότητα στην Εκπαίδευση. Αθήνα: Σταμούλης, 146-147. Καρακατσάνη, Δ. (2003). Εκπαίδευση και πολιτική διαπαιδαγώγηση, Αθήνα: Μεταίχμιο.

Καψάλης Α. (2000). Παιδαγωγική Ψυχολογία, Γ΄ Έκδοση, Θεσσαλονίκη: αφοί Κυριακίδη.

Κοσσυβάκη Φ. (2003). Εναλλακτική Διδακτική. Προτάσεις για μετάβαση από τη διδακτική του αντικειμένου στη διδακτική του ενεργού υποκειμένου. Αθήνα: Gutenberg.

Μπάλιας Στ. (2008). Ενεργός πολίτης και εκπαίδευση. Αθήνα: Παπαζήση.

Ξωχέλλης, Π (1990). Το εκπαιδευτικό έργο ως κοινωνικός ρόλος, Θεσσαλονίκη: αφοί Κυριακίδη.

Παναγιωτίδου, Α. (2016). Το κοινωνικό περιεχόμενο της μάθησης και τα συναισθήματα στη διαδικτυακή εξ αποστάσεως εκπαίδευση. εκπ@δευτικός κύκλος, 54-58. Ανακτήθηκε στις 17/04/2023 από <http://educircle.gr/images..>

Πετρά, Β. (2017). Εισαγωγή και διαχείριση καινοτόμου προγράμματος Δημιουργικής Γραφής σε Ημερήσιο Ενιαίο Λύκειο της Ανατολικής Μακεδονίας: έρευνα δράσης – μελέτη περίπτωσης. Θεσσαλονίκη Α.Π.Θ.. Ανακτήθηκε στις 17/04/2023 από <http://ikee.lib.auth.gr..>

ΣΥΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟΥ της Ευρώπης (2018). Σύσταση του Συμβουλίου της 22ας Μαΐου 2018 σχετικά με τις βασικές ικανότητες της διά βίου μάθησης. Ανακτήθηκε στις 17/04/2023 από <https://www.google.com/search?client..>

Χανιωτάκης, Ν. (2005). «Διαθεματικότητα, διεπιστημονικότητα και σχολική πράξη». Στο Λογοτεχνία και διαθεματικότητα: ερευνητικές προσεγγίσεις των σχολικών επιπέδων. Αθήνα: Κέντρο Παιδαγωγικών Ερευνών της διδακτικής πράξης, Ερευνητικό Πρόγραμμα. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Επιτροπή Ερευνών, 1.

Ξενόγλωσσες αναφορές

- Banks, J. A. (ed.) (2009a). Diversity, group identity, and citizenship education in a global age. In *The Routledge international companion to multicultural education*. New York, NY: Routledge, 314.
- Boal, A. (2013). *Θεατρικά παιχνίδια για ηθοποιούς και για μη ηθοποιούς*. (Επιμ. Χ. Τσαλικίδου, Μτφ. Μ. Παπαδήμα). Θεσσαλονίκη: Σοφία. Bruner, J (1996). *The culture of Education*. Cambridge: Harvard University Press, London.
- Culler, J. (2000). *Λογοτεχνική θεωρία. Μια συνοπτική εισαγωγή* (Κ. Διαμαντάκου, Μετάφρ.). Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης. Giroux, H., (1980). The politics of student resistance in classroom pedagogy. *Journal of education*, 162 (3), 329-366.
- Giroux, H. A. (2011). *On critical pedagogy*. New York: Continuum International Publishing Group, 73.
- Hobbs A., Jensen A. (2009), *The Past, Present, and Future of Media Literacy Education*. *Journal of Media Literacy Education* 1:1-11. Kemmis, S. (2006). Participatory action research and the public sphere. *Educational Action Research*, 14 (4), 459-476.
- Kolb, D. (1984). *Experiential Learning*. New Jersey: Pentice Hall, p. 42.
- Kolb, D. A. (1981). Learning styles and disciplinary differences. *The modern American college*, 1, 232-255. Markham, T. (2011). *Project Based Learning*. *Teacher Librarian*, 39(2), 38-42.
- McCowan, T. (2009). *Rethinking citizenship education: a curriculum for participatory democracy*. London; New York: Continuum, 25. Mossberger, K., Tolbert, C. J., McNeal, R. S. (2007). *Digital Citizenship The Internet, Society, and Participation*. MIT Press Books.
- Perkins, D. (1994). *The intelligent eye: learning to think by looking art*. Los Angeles, CA: Getty Publications, 36-74.
- Ribble, M. (2011), *Digital Citizenship in Schools*, International Society for Technology in Education (ISTE), 2nd edition. Ανακτήθηκε στις 17/04/2023 από <https://www.google.com/search?>
- Runco, M. (2011). Divergent thinking, creativity, and ideation. In J. C. Kaufman & R. J. Sternberg (επιμ.), *The Cambridge Handbook of creativity*. Cambridge: University Press, 317-324.
- Westheimer, J., & Kahne, J. (2004). What Kind of Citizen? The Politics of Educating for Democracy. *American Educational Research Journal*, 41(2), 237-269. Wragg, E. C. (1994). *An introductory classroom observation*. London, Routledge.

Εκπαιδευτικό υλικό

Επιμόρφωση ACTION

<https://youtu.be/PqbfMUTNePQ>

<https://urlzs.com/VAbAA>

<https://urlzs.com/xt9kU>

<https://urlzs.com/2QbFT>

<https://urlzs.com/24DZB> <https://bit.ly/2DJ4Bex>

<https://urlzs.com/zzCEV>

<https://urlzs.com/yoxBB>

<https://isecurenet.sch.gr/portal/>

<https://www.opi.gr/ekpaideysi>

<https://creativecommons.ellak.gr/>

<https://creativecommons.ellak.gr/2021/03/11/pia-ine-i-katallili-adia-creative-commons-gia-na-mirasete-ta-erga-sas/>

<https://wordpress.org/openverse/?referrer=creativecommons.org&lang=el> <http://photodentro.edu.gr/aggregator/browsebylrt>

<https://www.openarchives.gr/aggregator-openarchives/>

<https://www.youtube.com/watch?v=Yoh78djWl5M>

κουίζ - παιχνίδι:

<https://saferinternet4kids.gr/quiz-saferinternet4kids/quiz-diadiktyakh-fhmf/>

<https://www.copyrightschool.gr/games/game2/el> <https://www.getbadnews.com/gr#intro>

Σας ευχαριστώ!

