

Χρήση στην Εκπαίδευση

Εκπαιδευτική προοπτική	<p>Το Digital Passport Web Edition είναι διαθέσιμο δωρεάν. Πρόκειται για μια σουίτα από 5 διαδικτυακά παιχνίδια που διαπραγματεύονται βασικά ζητήματα που αντιμετωπίζουν τα παιδιά στον σημερινό ψηφιακό κόσμο. Μαθαίνουν πώς να παραμείνουν ασφαλείς και υπεύθυνοι ενώ είναι συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο ή χρησιμοποιούν κινητές συσκευές. Πιο συγκεκριμένα:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Στο Twalkers οι μαθητές μαθαίνουν γιατί είναι σημαντικό να αποφεύγεται το multitasking με ένα κινητό τηλέφωνο καθώς και τα οφέλη του να εστιάζει κανείς σε μία εργασία κάθε φορά.2. Στο Share Jumper οι μαθητές αξιολογούν παραδείγματα ηλεκτρονικών μηνυμάτων. Αποφασίζουν ποιες πληροφορίες είναι κατάλληλες να διαμοιραστούν και πότε. Υπενθυμίζεται επίσης ότι τίποτα δεν είναι πραγματικά "ιδιωτικό" ή "διαγράψιμο" στο διαδίκτυο.3. Στο E-volve οι μαθητές επιλέγουν τι πρέπει να κάνουν αν αυτοί ή οι φίλοι τους δεχτούν ηλεκτρονικό εκφοβισμό (cyberbullying). Ενθαρρύνονται στο να "εξελιχθούν" σε κάποιον που λαμβάνει μέτρα για να σταματήσει ο ηλεκτρονικός εκφοβισμός.4. Στο Search Shark οι μαθητές μαθαίνουν πώς να επιλέγουν κατάλληλες λέξεις-κλειδιά για τις αναζητήσεις στο διαδίκτυο. Εξασκούνται στην επιλογή λέξεων-κλειδιών που είναι πιο συναφείς με μια ερώτηση αναζήτησης. Στην πορεία, οι μαθητές ανακαλύπτουν συμβουλές για τη μείωση των αποτελεσμάτων αναζήτησης.5. Στο Mix-n-Mash οι σπουδαστές συνδυάζουν διάφορα είδη πολυμέσων για να δημιουργήσουν κάτι καινούργιο. Μαθαίνουν πώς να αναφέρουν την κατάλληλη αναγνώριση στους καλλιτέχνες των οποίων τις εικόνες και τα ηχητικά κλιπ χρησιμοποίησαν. <p>Συνοπτικά τα θέματα που εξετάζονται μέσω των παιχνιδιών είναι:</p> <ul style="list-style-type: none">• Κωδικοί πρόσβασης• Ιδιωτικότητα• Ηλεκτρονικός εκφοβισμός (Cyberbullying)• Αναζήτηση στο διαδίκτυο• Επικοινωνία• Αναγνώριση δικαιωμάτων δημιουργών <p>Κάθε ένα από τα πέντε παιχνίδια περιλαμβάνει επίσης βίντεο, τρία επίπεδα παιχνιδιού, συνεργατικές δραστηριότητες εκτός σύνδεσης, εκπαιδευτικό υλικό και προσαρμοσμένα μαθήματα ψηφιακού εγγραμματοσίου.</p> <p>Τα παιχνίδια είναι ευθυγραμμισμένα τόσο με το πρότυπο Common Core όσο και με το National Education for Technology Standards for Students (NETS της ISTE). Ο μαθητής πρέπει να ολοκληρώσει και τους τρεις γύρους παιχνιδιού και στα πέντε παιχνίδια για να κερδίσει ένα ψηφιακό διαβατήριο μέσω της online πλατφόρμας.</p>
Προτεινόμενη εφαρμογή με μαθητές	<p>Κάθε μια από τις πέντε ενότητες του Digital Passport (δηλαδή το βίντεο, το παιχνίδι, οι δραστηριότητες εκτός σύνδεσης κλπ.) είναι σχεδιασμένη να διαρκεί περίπου 45 λεπτά. Ωστόσο, συνιστάται οι εκπαιδευτικοί να ενθαρρύνουν τους μαθητές τους να ασχοληθούν πρώτα με τα διαδραστικά στοιχεία της ενότητας - το βίντεο και το παιχνίδι - τα οποία διαρκούν μαζί περίπου 15 λεπτά.</p> <p>Επιπλέον, αν η ταχύτητα του δικτύου είναι προβληματική, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρουσιάσουν τα βίντεο σε όλους τους μαθητές στην τάξη και να ακολουθήσει συζήτηση. Στη συνέχεια οι μαθητές θα μπορούσαν να παίξουν τα παιχνίδια στο σπίτι τους. Δεδομένου ότι πρόκειται για μια διαδικτυακή εφαρμογή, οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το όνομα χρήστη και τον κωδικό πρόσβασής τους για να συνδεθούν στο Digital Passport από οποιονδήποτε υπολογιστή με πρόσβαση στο Internet.</p> <p>Η ενθάρρυνση των μαθητών να παίζουν στο σπίτι και να δείχνουν τα παιχνίδια στους γονείς τους είναι ένας πολύ καλός τρόπος να εισαχθούν και οι γονείς στα θέματα που παρουσιάζει το Digital Passport.</p> <p>Ως δεύτερο βήμα, μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις εκτός σύνδεσης δραστηριότητες που διατίθενται.</p>

Δεξιότητες και ικανότητες

Δεξιότητες και ικανότητες που αναπτύσσονται	<p>Το παιχνίδι διδάσκει κριτική ικανότητα αναφορικά με την ψηφιακή ασφάλεια, τον σεβασμό και την ψηφιακή κοινότητα.</p> <p>Οι εκπαιδευτικοί λαμβάνουν πλήρη αναφορά των αποτελεσμάτων των παιχνιδιών, είτε ατομικών είτε ομαδικών. Ο πρώτος γύρος παιχνιδιού είναι μόνο για εξάσκηση. Τα αποτελέσματα καταρτίζονται από τον δεύτερο και τον τρίτο γύρο. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δουν μια ποσοστιαία βαθμολογία που αναφέρει τη συνολική επάρκεια του κάθε μαθητή. Επιπλέον, μπορούν να έχουν πρόσβαση στις απαντήσεις μεμονωμένων μαθητών σε όλες τις ερωτήσεις σε οποιοδήποτε παιχνίδι.</p>
--	--

	<p>Για να αξιολογηθεί η γνώση που αποκτήθηκε σχετικά με την ιδιότητα του ψηφιακού πολίτη, μπορούν να χρησιμοποιηθούν διάφορα εργαλεία, π.χ. οι μαθητές να δημιουργούν κουίζ για τους συμμαθητές τους σχετικά με την ιδιότητα του ψηφιακού πολίτη στα Google Forms, να δημιουργήσουν ένα φυλλάδιο στο Publisher, να δημιουργήσουν μια παρουσίαση στα Google Slides ή να φτιάξουν μια ταινία με κόμικς για τον ψηφιακό εκφοβισμό.</p> <p>Επιπλέον, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν ένα τεστ πολλαπλών επιλογών σε χαρτί το οποίο οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν να λύσουν για να αυξήσουν το online σκορ τους. Αυτό το τεστ θα μπορούσε να περιλαμβάνει μια σειρά σεναρίων με 2 επιλογές για κάθε μία και οι μαθητές να επιλέγουν την υπεύθυνη και ασφαλή επιλογή.</p>
--	---