**ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ**

|  |
| --- |
| **Θεματικός Άξονας:** Πολιτικές / Πρακτικές **Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:** Χρόνος χρήσης ψηφιακών συσκευών**Ημερομηνία τελευταίας τροποποίησης :** 27/06/2018 |

**Authors**: CTIP – Greek School Network and Networking Technologies Directorate –eSafetyLabel+ Ambassadors Team

**Σύντομη Περιγραφή**

Με το παρόν εκπαιδευτικό υλικό επιδιώκεται η συνειδητοποίηση από τους μαθητές του χρόνου που καταναλώνουν μπροστά στις οθόνες των ψηφιακών συσκευών καθώς επίσης η συνειδητοποίηση των πλεονεκτημάτων της χρήσης τους και της σωστής διαχείρισης του χρόνου και η αλλαγή της στάσης τους σε περίπτωση υπερβολικής χρήσης ή εξάρτησης.

## Σκοποί και Στόχοι

Σκοπός του παρόντος εκπαιδευτικού υλικού είναι να βοηθήσει τους μαθητές να καταλάβουν πώς ο χρόνος που καταναλώνουν μπροστά στις οθόνες των ψηφιακών τους συσκευών μπορεί να επηρεάσει ζητήματα σχετικά με τη μελέτη, το παιχνίδι, το φαγητό, τον ελεύθερο χρόνο τους και ακόμα περισσότερο να τους ευαισθητοποιήσει σε ζητήματα διαδικτυακού εκφοβισμού, sexting και σχέσεων με τους συνομήλικούς τους στο σχολικό περιβάλλον ή την οικογένεια.

Με τον εισαγωγικό καταιγισμό ιδεών και τη συζήτηση που ακολουθεί επιδιώκεται η ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος των μαθητών.

Οι επιμέρους στόχοι του παρόντος εκπαιδευτικού υλικού είναι οι μαθητές να προβληματιστούν σχετικά με τις καλές ή κακές συνήθειες που έχουν με τη διαχείριση του χρόνου που καταναλώνουν στις ψηφιακές συσκευές και να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους με σκοπό την τροποποίηση της συμπεριφοράς τους. Αναλυτικότερα:

1. Να αναγνωρίσουν τον χρόνο που καταναλώνουν μπροστά από μια οθόνη είτε για διασκέδαση είτε για μελέτη.
2. Να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν συμπεριφορές που μπορεί να τους παρασύρουν σε υπερβολική χρήση της συσκευής τους,
3. Να μάθουν στρατηγικές για να διαχειρίζονται σωστά τον χρόνο για το παιχνίδι, τα μαθήματα, τη διασκέδαση, την ξεκούραση και το φαγητό.
4. Να αντιληφθούν ότι οι διαδικτυακές πράξεις αφήνουν αποτυπώματα.
5. Να παρουσιάσουν τρόπους που χρησιμοποιούν για να μην παρασύρονται από το αγαπημένο τους παιχνίδι και δημιουργείται εξάρτηση που δεν τους αφήνει να κάνουν τα μαθήματά τους, να παίξουν στην αυλή, στο πάρκο, στην παιδική χαρά, να φάνε με τους γονείς τους στο τραπέζι και όχι μπροστά στην οθόνη.
6. Να αξιολογούν την επίδραση που μπορεί να έχει η κατάχρηση του χρόνου μπροστά από μια οθόνη σε βάρος της μελέτης τους, του παιχνιδιού με φίλους στη γειτονιά, του φαγητού ή της ξεκούρασής τους.

## Απαιτούμενη Υποδομή - Οδηγίες

Η αξιοποίηση του εκπαιδευτικού υλικού προϋποθέτει τα παρακάτω:

1. Χρήση Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο
2. Βιντεοπροβολέα
3. (προαιρετικά) Εργαστήριο Η/Υ, αν επιλεγεί το φύλλο εργασίας (κουίζ) να δοθεί στους μαθητές για συμπλήρωση ηλεκτρονικά και όχι έντυπα.

**Σημείωση:** η πρόσβαση στο διαδίκτυο απαιτείται αν επιλεγεί η δραστηριότητα δημιουργίας συννεφόλεξου στην ηλεκτρονική διεύθυνση <https://wordart.com>

## Προετοιμασία

Για την αποτελεσματική εξέλιξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας, είναι σκόπιμο ο εκπαιδευτικός να:

* Ελέγξει την λειτουργική κατάσταση του απαραίτητου εξοπλισμού (π.χ. Η/Υ, διασύνδεση βιντεοπροβολέα, διαδίκτυο) που θα χρησιμοποιηθεί κατά την εκπαιδευτική διαδικασία.
* Εκτυπώσει το φύλλο εργασίας/κουίζ, αν επιλεγεί αυτό να δοθεί στους μαθητές για συμπλήρωση έντυπα και όχι ηλεκτρονικά.
* Έχει εγκαταστήσει στον Η/Υ την πλατφόρμα Hotpotatoes ώστε να είναι διαθέσιμη αν επιλέξει να ασχοληθεί με την δραστηριότητα των ασκήσεων κουίζ πολλαπλής επιλογής.

Οι τίτλοι των δραστηριοτήτων καθώς και το σχετικό επίπεδο δυσκολίας παρουσιάζονται στον παρακάτω συγκεντρωτικό πίνακα. Η αναλυτική παρουσίαση των συγκεκριμένων δραστηριοτήτων πραγματοποιείται στο αρχείο: **eSL+\_Screentime\_Activity\_(GR).pdf**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Κωδικός | Τίτλος | Επίπεδο |
| EL03.1\_L1 | Εισαγωγή σε θέματα κατανόησης του χρόνου που καταναλώνουμε γενικά μπροστά στις οθόνες με brainstorming/συζήτηση εννοιολογικό χάρτη | L1- Εύκολη |
| EL03.2\_L1 | Εισαγωγή σε θέματα κατανόησης του χρόνου που καταναλώνουμε γενικά μπροστά στις οθόνες με brainstorming/συζήτηση συννεφόλεξο | L1- Εύκολη |
| EL03.3\_L2 | Αντιμετώπιση χρόνου κατανάλωσης μπροστά στις οθόνες (θεατρικό έργο ή παιχνίδι ρόλων) | L2- Μέτρια |
| EL03.4\_L3 | Κατασκευή κουίζ ή παιχνιδιού αντιστοίχισης σχετικού με χρόνο κατανάλωσης μπροστά στις οθόνες (hotpotatoes) | L3- Δύσκολη |

## Προτεινόμενο πλάνο διδασκαλίας & αξιοποίησης του εκπαιδευτικού υλικού

**EL03.1\_L1 Εισαγωγή σε θέματα κατανόησης του χρόνου που καταναλώνουμε γενικά μπροστά στις οθόνες με brainstorming/συζήτηση εννοιολογικό χάρτη L1- Εύκολη (45 λεπτά – 1 διδακτική ώρα)**

Ακολουθεί ενδεικτικό πλάνο διδασκαλίας καθώς και μια εκτίμηση της χρονικής διάρκειας των επιμέρους εκπαιδευτικών υπό-ενοτήτων.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Περιγραφή** | **Διάρκεια** | **Μέθοδος** |
| Ιδεοθύελλα με τις λέξεις «οθόνη» και «χρόνος» στον πίνακα | 10 λεπτά | Καταιγισμός Ιδεών |
| Αποτύπωση σε φύλλο Α4 του αγαπημένου παιχνιδιού | 10 λεπτά | Ζωγραφική |
| Επιχειρηματολογία για τα υπέρ και κατά | 10 λεπτά | Συζήτηση |
| Τρόποι προστασίας από την υπερβολική χρήση | 10 λεπτά | Συζήτηση |
| Κουίζ Αυτοαξιολόγησης  | 5 λεπτά | Επισκόπηση |

**EL03.2\_L1 – Εισαγωγή σε θέματα κατανόησης του χρόνου που καταναλώνουμε γενικά μπροστά στις οθόνες με brainstorming/συζήτηση συννεφόλεξο - (45 λεπτά-1 διδακτική ώρα)**

Ακολουθεί ενδεικτικό πλάνο διδασκαλίας καθώς και μια εκτίμηση της χρονικής διάρκειας των επιμέρους εκπαιδευτικών υπό-ενοτήτων.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Περιγραφή** | **Διάρκεια** | **Μέθοδος** |
| Ιδεοθύελλα με τις λέξεις «οθόνη» και «χρόνος» στην εφαρμογή | 5 λεπτά | Καταιγισμός Ιδεών |
| Αποτύπωση στην εφαρμογή(λέξεις, σχήμα, φόντο, μορφή, στυλ) | 15 λεπτά | Εισαγωγή |
| Επιχειρηματολογία για τα υπέρ και κατά | 10 λεπτά | Συζήτηση |
| Τρόποι προστασίας από την υπερβολική χρήση | 10 λεπτά | Συζήτηση |
| Κουίζ Αυτοαξιολόγησης  | 5 λεπτά | Επισκόπηση |

**EL03.3\_L2 Αντιμετώπιση χρόνου κατανάλωσης μπροστά στις οθόνες (θεατρικό έργο ή παιχνίδι ρόλων)** **(90 λεπτά-2 διδακτικές ώρες)**

Ακολουθεί ενδεικτικό πλάνο διδασκαλίας καθώς και μια εκτίμηση της χρονικής διάρκειας των επιμέρους εκπαιδευτικών υπό-ενοτήτων.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Περιγραφή** | **Διάρκεια** | **Μέθοδος** |
| Χωρισμός σε ομάδες και παιχνίδι ρόλων | 10 λεπτά | Καταιγισμός Ιδεών |
| Καταγραφή των απόψεων των ομάδων  | 20 λεπτά | Παρουσίαση  |
| Επιχειρηματολογία για τα υπέρ και τα κατά | 20 λεπτά | Παρουσίαση  |
| Κατασκευή μυθοπλασίας | 30 λεπτά | Παρουσίαση και συζήτηση |
| Κουίζ Αυτοαξιολόγησης  | 10 λεπτά | Επισκόπηση |

**EL03.4\_L3 Κατασκευή κουίζ πολλαπλών επιλογών σχετικού με τον χρόνο κατανάλωσης μπροστά στις οθόνες (hotpotatoes) (130 λεπτά-3 διδακτικές ώρες)**

Ακολουθεί ενδεικτικό πλάνο διδασκαλίας καθώς και μια εκτίμηση της χρονικής διάρκειας των επιμέρους εκπαιδευτικών υπό-ενοτήτων.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Περιγραφή** | **Διάρκεια** | **Μέθοδος** |
| Εγκατάσταση εφαρμογής και επιλογή άσκησης(τεχνουργήματος) | 15 λεπτά | Παρουσίαση Επιλογή |
| Εξοικείωση  | 15 λεπτά | Παρουσίαση και συζήτηση |
| Δημιουργία ερωτήσεων/ απαντήσεων πολλαπλής επιλογής | 20 λεπτά | Παρουσίαση και συζήτηση |
| Κατασκευή τεχνουργήματος | 60 λεπτά | Παρουσίαση και συζήτηση |
| Δοκιμή και εκτέλεση | 20 λεπτά | Επισκόπηση |

## Ασκήσεις Αξιολόγησης - Αυτοαξιολόγησης

Στο τέλος της εκπαιδευτικής διαδικασίας είναι ιδιαίτερα χρήσιμο οι μαθητές να αφιερώσουν χρόνο σε κατάλληλες ασκήσεις αξιολόγησης - αυτό-αξιολόγησης, με σκοπό την καλύτερη κατανόηση και εμβάθυνση των εννοιών που αναλύθηκαν. Προτεινόμενες ή ενδεικτικές ερωτήσεις αυτό-αξιολόγησης περιλαμβάνονται στο «Κουίζ για τον χρόνο που τα παιδιά αφιερώνουν μπροστά από μια οθόνη».

## Προτεινόμενη Βιβλιογραφία

1. Children in a Digital World <https://www.unicef.org/publications/files/SOWC_2017_ENG_WEB.pdf>
2. [Εξαρτητικές συμπεριφορές στην εφηβεία Αποτελέσματα Έρευνας ΕΠΙΨΥ2014](http://efiveia.gr/wp-content/uploads/2015/06/%CE%A0%CE%B1%CE%BD%CE%B5%CE%BB%CE%BB%CE%AE%CE%BD%CE%B9%CE%B1-%CE%AD%CF%81%CE%B5%CF%85%CE%BD%CE%B1-%CE%B3%CE%B9%CE%B1-%CF%84%CE%B9%CF%82-%CF%83%CF%85%CE%BC%CF%80%CE%B5%CF%81%CE%B9%CF%86%CE%BF%CF%81%CE%AD%CF%82-%CF%80%CE%BF%CF%85-%CF%83%CE%B5%CE%BD%CE%B4%CE%AD%CE%BF%CE%BD%CF%84%CE%B1%CE%B9-%CE%BC%CE%B5-%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CF%85%CE%B3%CE%B5%CE%AF%CE%B1-%CF%84%CF%89%CE%BD-%CE%B5%CF%86%CE%AE%CE%B2%CF%89%CE%BD-%CE%BC%CE%B1%CE%B8%CE%B7%CF%84%CF%8E%CE%BD-2014-%CE%9C%CE%AD%CF%81%CE%BF%CF%82-%CE%92.pdf)
3. Time for a view on screen time <https://pdfs.semanticscholar.org/30f4/d18387c1348acbd518beacf14362daec6cb8.pdf>
4. Systematic Review of Effective Strategies for Reducing Screen Time Among Young Children

<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1038/oby.2011.348>

1. [Concurrent associations between physical activity, screen time, and sleep duration with childhood obesity](https://scholar.google.com/scholar?hl=el&as_sdt=0%2C5&q=Laurson%2C+Kelly+R.%2C+et+al.%2C+%E2%80%98Concurrent+Associations+between+Physical+Activity%2C+Screen+Time%2C+and+Sleep+Duration+with+Childhood+Obesity%E2%80%99%2C%C2%A0ISRN+Obesity%2C+vol.%C2%A02014%2C+2014.&btnG=)

(Τελευταία ημερομηνία ανάκτησης, 27/06/2018)

# ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝΕισαγωγή

Τα σενάρια που παρουσιάζονται παρακάτω προσφέρουν το καθένα μια διαφορετική προσέγγιση στο ζήτημα της κατανόησης του χρόνου που καταναλώνουν οι μαθητές/τριές μας μπροστά στις οθόνες των ψηφιακών/ηλεκτρονικών τους συσκευών. Η προσέγγιση επιτυγχάνεται διαδραστικά σε περιβάλλον μιας τυπικής τάξης ή εργαστηρίου πληροφορικής.

Στο **1ο σενάριο** δημιουργούμε καταιγισμό ιδεών και συζήτηση κατασκευάζοντας εννοιολογικό χάρτη στον πίνακα της τάξης και δίνουμε την ευκαιρία για ζωγραφική έκφραση των μαθητών/τριών με στόχο τη συμμετοχή ακόμα και αυτών που δεν θέλουν να πουν τη γνώμη τους.

Στο **2ο σενάριο** δημιουργούμε καταιγισμό ιδεών, συζήτηση και ψηφιακή αποτύπωση/συννεφόλεξο με τη βοήθεια ψηφιακού εργαλείου και του βιντεοπροβολέα, δίνοντας την ευκαιρία στους/στις μαθητές/τριες να αναπτύξουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες.

Στο **3ο σενάριο** δίνουμε τη δυνατότητα στους/τις μαθητές/τριες να εκφράσουν τις απόψεις τους μέσα από τη θεατρική τέχνη παρουσιάζοντας πτυχές του θέματος με άμεσο τρόπο.

Στο **4ο σενάριο** ζητούμε από τους μαθητές/τριες να κατασκευάσουν ένα κουίζ στην πλατφόρμα hotpotatoes εξασκώντας ταυτόχρονα και τις προγραμματιστικές τους δεξιότητες.

Το κάθε σενάριο επιτυγχάνει να δημιουργήσει διαφορετική προστιθέμενη αξία και εξαρτάται από τον τρόπο που ο/η εκπαιδευτικός θα το προσαρμόσει παιδαγωγικά στο εκπαιδευτικό πλαίσιο και τις συνθήκες της τάξης στην οποία απευθύνεται για να έχει τα αναμενόμενα αποτελέσματα. Με την κατάλληλη προσαρμογή και σχεδιασμό τα σενάρια μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε όλες τις τάξεις του δημοτικού.

# Σενάριο 1 – Εισαγωγή σε θέματα κατανόησης του χρόνου που καταναλώνουμε γενικά μπροστά στις οθόνες με brainstorming/ συζήτηση εννοιολογικό χάρτη

**Μέρος Α’** *Διάρκεια: 10 λεπτά Μαθητές: όλη η τάξη*

*Ιδεοθύελλα με τις λέξεις* ***«οθόνη»*** *και* ***«χρόνος»*** *στον πίνακα.*

Ο εκπαιδευτικός γράφει τη λέξη «οθόνη» και «χρόνος» σε κεντρικό σημείο του πίνακα και ζητάει από τα παιδιά να πουν λέξεις που σκέφτονται σχετικές με τις λέξεις. Δημιουργεί έτσι εννοιολογικό χάρτη.

**Μέρος Β’** *Διάρκεια: 10 λεπτά Μαθητές: ο καθένας μόνος/η του/της*

*Αποτύπωση σε φύλλο Α4 του αγαπημένου παιχνιδιού*

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δώσει ένα φύλλο Α4 σε κάθε μαθητή να σχεδιάσει την αγαπημένη του οθόνη και το παιχνίδι που παίζει ή τη δραστηριότητα που εκτελεί σε αυτή.

**Μέρος Γ’** *Διάρκεια: 10 λεπτά + 10 λεπτά Μαθητές: όλη η τάξη*

*Επιχειρηματολογία για τα υπέρ και κατά + Τρόποι προστασίας από την υπερβολική χρήση*

Στη συνέχεια, αφού γίνει σχετική συζήτηση, μπορούν τα παιδιά να παρουσιάσουν τρόπους που χρησιμοποιούν για να μην παρασύρονται από το αγαπημένο τους παιχνίδι και δημιουργούν εξάρτηση που δεν τους αφήνει να κάνουν τα μαθήματά τους, να παίξουν στην αυλή, στο πάρκο, στην παιδική χαρά, να φάνε με τους γονείς τους στο τραπέζι και όχι μπροστά στην οθόνη.

**Μέρος Δ’** *Διάρκεια: 5 λεπτά Μαθητές: ο καθένας μόνος/η του/της*

*Κουίζ Αυτοαξιολόγησης*

Μπορεί να γίνει στο τέλος, ανάλογα με το χρόνο που απομένει, μια δραστηριότητα αξιολόγησης του βαθμού επίτευξης του σκοπού και των επιμέρους στόχων της δραστηριότητας.

Μπορεί να συμπληρωθεί από τους μαθητές ένα σχετικό ερωτηματολόγιο σε μορφή κουίζ, ή φόρμας με ερωτήσεις σχετικές με το θέμα της παρουσίασης/συζήτησης.

# Σενάριο 2 - Εισαγωγή σε θέματα κατανόησης του χρόνου που καταναλώνουμε γενικά μπροστά στις οθόνες με brainstorming/συζήτηση συννεφόλεξο

**Μέρος Α’** *Διάρκεια: 5 λεπτά + 15 λεπτά Μαθητές: όλη η τάξη*

*Ιδεοθύελλα με τις λέξεις* ***«οθόνη»*** *και* ***«χρόνος»*** *στην εφαρμογή + Αποτύπωση στην εφαρμογή (λέξεις, σχήμα, φόντο, μορφή, στυλ)*

Μπορεί να γίνει με μορφή καταιγισμού ιδεών για συζήτηση με τους μαθητές, ανταλλαγές απόψεων κλπ. Ο καταιγισμός μπορεί να περιέχει λέξεις και έννοιες σχετικές με τις λέξεις «Οθόνη» και «Χρόνος», όπως Τηλεόραση, Η/Υ, laptop, tablet, κινητό, σινεμά, …., μέρα, ώρα, νύχτα, ξενύχτι, μήνυμα, chat, game, minecraft, roblox, …. .

Ο εκπαιδευτικός ανοίγει το λογαριασμό στο <https://wordart.com> γράφει τη λέξη “οθόνη” / “screen” και “χρόνος” / “time” και ζητάει από τα παιδιά να πουν λέξεις που σκέφτονται σχετικές με τις λέξεις. Δημιουργεί έτσι συννεφόλεξο.

**Μέρος Β’** *Διάρκεια 10: λεπτά + 10 λεπτά Μαθητές: όλη η τάξη*

*Επιχειρηματολογία για τα υπέρ και κατά + Τρόποι προστασίας από την υπερβολική χρήση*

Ο εκπαιδευτικός ή ένας μαθητής κάνει τις ρυθμίσεις της εφαρμογής για το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Στη συνέχεια, αφού γίνει σχετική συζήτηση, μπορούν τα παιδιά να παρουσιάσουν τρόπους που χρησιμοποιούν για να μην παρασύρονται από το αγαπημένο τους παιχνίδι και δημιουργούν εξάρτηση που δεν τους αφήνει να κάνουν τα μαθήματά τους, να παίξουν στην αυλή, στο πάρκο, στην παιδική χαρά, να φάνε με τους γονείς τους στο τραπέζι και όχι μπροστά στην οθόνη.

**Μέρος Γ’** *Διάρκεια: 5 λεπτά Μαθητές: ο καθένας μόνος/η του/της*

*Κουίζ Αυτοαξιολόγησης*

Μπορεί να γίνει στο τέλος, ανάλογα με το χρόνο που απομένει, μια δραστηριότητα αξιολόγησης του βαθμού επίτευξης του σκοπού και των επιμέρους στόχων της δραστηριότητας.

Μπορεί να συμπληρωθεί από τους μαθητές ένα σχετικό ερωτηματολόγιο σε μορφή κουίζ, ή φόρμας με ερωτήσεις σχετικές με το θέμα της παρουσίασης/συζήτησης.

# Σενάριο 3 - Αντιμετώπιση χρόνου κατανάλωσης μπροστά στις οθόνες (θεατρικό έργο ή παιχνίδι ρόλων)

**Μέρος Α’** *Διάρκεια: 10 λεπτά Μαθητές: ομάδες των 10 μαθητών*

*Χωρισμός σε ομάδες και παιχνίδι ρόλων*

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες, με την καθοδήγηση του δασκάλου και αναλαμβάνουν να δημιουργήσουν και παίξουν ένα μικρό θεατρικό έργο λίγων λεπτών, κατά το οποίο όλοι αναλαμβάνουν κάποιο ρόλο, πχ. κάποιος θα αναλάβει το ρόλο του γονέα, κάποιοι (6-7) το ρόλο των παιδιών, κάποιος το ρόλο του δασκάλου και όποιων άλλων παρεμβαίνουν (πχ. ένας/μία μεγαλύτερος/η αδερφός/ή).

**Μέρος Β’** *Διάρκεια: 20 λεπτά + 20 λεπτά Μαθητές: ομάδα των 10 μαθητών*

*Καταγραφή των απόψεων των διαφορετικών ρόλων + Επιχειρηματολογία για τα υπέρ και τα κατά*

Η κάθε ομάδα θα δημιουργήσει μια μυθοπλασία, θα ετοιμάσει ένα μικρό θεατρικό έργο διάρκειας λίγων (4-8) λεπτών, επιχειρηματολογώντας ο κάθε ένας από τη μεριά του για να υποστηρίξει τη θέση του, να φανούν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της άποψης του καθενός, να γίνει σύγκρουση απόψεων και στη συνέχεια η σύνθεσή τους για να βγει ένα αποτέλεσμα. Η μυθοπλασία σε συνδυασμό με το παιχνίδι ρόλων επιτυγχάνει την αντιπαράθεση των διαφορετικών οπτικών του θέματος και την επεξεργασία τυχόν εναλλακτικών απόψεων από τα ίδια τα παιδιά. Με τη μέθοδο αυτή αναπτύσσεται η ενσυναίσθηση των μελών της ομάδας αφού αφορά άμεσα τα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών.

**Μέρος Γ’** *Διάρκεια: 30 λεπτά Μαθητές: ομάδα των 10 μαθητών*

*Υλοποίηση μυθοπλασίας*

Με την παρουσίαση του θεατρικού από τις ομάδες πρέπει να δοθεί έμφαση στον τρόπο αντιμετώπισης του φαινομένου, στον τρόπο εύρεσης κοινής αποδεκτής λύσης, ώστε να φανεί τι πρέπει να κάνει ο καθένας (ως μαθητής, συμμαθητής/φίλος, εκπαιδευτικός, γονέας, μεγαλύτερος/η αδερφός/ή), προκειμένου να αντιμετωπιστεί η υπερβολική και ανεξέλεγκτη χρήση των ψηφιακών συσκευών.

**Μέρος Δ’** *Διάρκεια 10 λεπτά Μαθητές: ο καθένας μόνος/η του/της*

*Κουίζ Αυτοαξιολόγησης*

Μπορεί να γίνει στο τέλος, ανάλογα με το χρόνο που απομένει, μια δραστηριότητα αξιολόγησης του βαθμού επίτευξης του σκοπού και των επιμέρους στόχων της δραστηριότητας.

Μπορεί να συμπληρωθεί από τους μαθητές ένα σχετικό ερωτηματολόγιο σε μορφή κουίζ, ή φόρμας με ερωτήσεις σχετικές με το θέμα της παρουσίασης/συζήτησης.

# Σενάριο 4 - Κατασκευή κουίζ πολλαπλών επιλογών σχετικού με τον χρόνο κατανάλωσης μπροστά στις οθόνες (hotpotatoes)

**Μέρος Α’** *Διάρκεια: 15 + 15 λεπτά Μαθητές: όλη η τάξη*

*Εγκατάσταση εφαρμογής και επιλογή άσκησης(τεχνουργήματος) + Εξοικείωση*

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες, με την καθοδήγηση του δασκάλου και με βάση τα ενδιαφέροντά τους και το είδος του τεχνουργήματος που θέλουν να δημιουργήσουν. Αφού γίνει κατάλληλη προεργασία οι μαθητές επιλέγουν μεταξύ των διαδραστικών ασκήσεων πολλαπλής επιλογής, σύντομων απαντήσεων, μπερδεμένης πρότασης, σταυρόλεξου, αντιστοίχισης και συμπλήρωσης κενών. Ακόμη, θα πρέπει να έχουν προηγηθεί μαθήματα εξοικείωσης με το Hotpotatoes , ώστε οι μαθητές να εστιάσουν στη δημιουργία του τεχνουργήματος που σχετίζεται με το θέμα που αφορά τη συγκεκριμένη δραστηριότητα.

**Μέρος Β’** *Διάρκεια: 20 λεπτά Μαθητές: όλη η τάξη*

*Δημιουργία ερωτήσεων/ απαντήσεων πολλαπλής επιλογής*

Εξηγείται ο βασικός σκοπός της δημιουργίας ενός τεχνουργήματος που θα ευαισθητοποιήσει όσους το χρησιμοποιούν/δοκιμάζουν/παίζουν σε θέματα χρόνου διαχείρισης συσκευών, δίνοντας έμφαση στην αναγνώριση της συμπεριφοράς και των ρόλων των εμπλεκόμενων σε φαινόμενα υπερβολικής χρήσης και παραμέλησης της μελέτης, της βόλτας, των φίλων, αλλαγή της ώρας του φαγητού, του ύπνου.

**Μέρος Γ’** *Διάρκεια: 60 λεπτά Μαθητές: όλη η τάξη*

*Κατασκευή τεχνουργήματος*

**Μέρος Δ’** *Διάρκεια: 20 λεπτά Μαθητές: όλη η τάξη*

*Δοκιμή και εκτέλεση*

Αφού γίνει στο τέλος εφαρμογή και δοκιμή των ασκήσεων που θα έχουν δημιουργηθεί μπορεί να γίνει συζήτηση στην ολομέλεια για προεκτάσεις, πιθανές βελτιώσεις και κυρίως για το βαθμό επίτευξης του επιδιωκόμενου στόχου ευαισθητοποίησης σε θέματα διαχείρισης του χρόνου χρήσης των ψηφιακών συσκευών

# Σύνοψη

Με το παρόν εκπαιδευτικό υλικό επιδιώκεται η συνειδητοποίηση από τους μαθητές του χρόνου που καταναλώνουν μπροστά από τις οθόνες των ψηφιακών τους συσκευών με σκοπό από τη μια τη συνειδητοποίηση των πλεονεκτημάτων που αυτές μας παρέχουν και από την άλλη την στάση τους σε σχέση με την υπερβολική χρήση που μπορούν να τους παρασύρει, με αποτέλεσμα να αποκτήσουν κακές συνήθειες στο φαγητό, την μελέτη, την ξεκούραση, τη διασκέδαση και τις διαπροσωπικές σχέσεις με τους φίλους ή την οικογένειά τους.

**Copyright Notice:**

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Noncommercial 3.0 License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, and USA. The work must be attributed by attaching the following reference to the copied elements: “Copyright © Members of the eSL+ project, 2017”. See <http://www.esafetylabel.eu/> for details of the eSL+ project. Using this document in a way and/or for purposes not foreseen in the license, requires the prior written permission of the copyright holders. The information contained in this document represents the views of the copyright holders as of the date such views are published.



**Funding**

Co-funded by the Erasmus+ of the European Union. Call 2017, Strategic Partnerships for school education, Key Action 2 – Cooperation for Innovation and the Exchange of Good Practices, Project Code 2017-1-EL01-KA201-036242.