WP3 – ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗΣ POWERPACK

Ψηφιακή Ευημερία: Πίσω απο την Οθόνη

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project Number: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

1. Γενικές Πληροφορίες

Διάσταση ευεξίας: Ψηφιακή ευημερία
Ηλικιακή ομάδα-στόχος: **10–14** ετών (ανώτερη δημοτική – κατώτερη δευτεροβάθμια εκπαίδευση)
Μορφή δραστηριότητας: Βιωματική μάθηση μέσω θεάτρου και παιχνιδιού ρόλων
Διάρκεια: **60–75** λεπτά
Μέγεθος ομάδας: **15–30** μαθητές
Εγκάρσια προσέγγιση: Κοινωνικοσυναισθηματική μάθηση, ψηφιακός γραμματισμός, ηθική, γλωσσική και καλλιτεχνική εκπαίδευση

2. Μαθησιακοί Στόχοι

- Να αναγνωρίσουν διαφορετικές μορφές διαδικτυακού εκφοβισμού και τον συναισθηματικό τους αντίκτυπο στα άτομα.
- Να αναπτύξουν ενσυναίσθηση εξερευνώντας πολλαπλές οπτικές γωνίες (θύμα, επιτιθέμενος, θεατής) μέσω θεατρικής αναπαράστασης.
- Να εξασκήσουν δυναμική επικοινωνία και στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων σε ψηφιακά περιβάλλοντα.

3. Απαιτούμενα υλικά

- Ανοιχτή τάξη ή πολυχρηστικός χώρος
- Εκτυπωμένες κάρτες σεναρίων σχετικά με καταστάσεις διαδικτυακού εκφοβισμού
- Χαρτί και μαρκαδόροι
- Προαιρετικά: απλά στηρίγματα (καρέκλες, σακίδια πλάτης, τηλέφωνα από χαρτόνι)

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.
Project Number: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

4. Βήματα για την υλοποίηση της Δραστηριότητας

Βήμα 1: Προθέρμανση (10 λεπτά)
Ο/Η εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να σχηματίσουν έναν κύκλο και καθοδηγεί μια σύντομη προθέρμανση σώματος και φωνής (απλές κινήσεις, εκφράσεις προσώπου που δείχνουν συναισθήματα όπως θλίψη, φόβο, θυμό, χαρά). Οι μαθητές συζητούν εν συντομία πώς τα συναισθήματα μπορούν να εκφραστούν χωρίς λόγια.

Βήμα 2: Εισαγωγή στο θέμα (10 λεπτά)
Ο/Η εκπαιδευτικός εξηγεί τι είναι ο διαδικτυακός εκφοβισμός, δίνοντας παραδείγματα κατάλληλα για την ηλικία (κακά σχόλια, κοινοποίηση ιδιωτικών εικόνων, αποκλεισμός από ομαδικές συνομιλίες). Ακολουθεί μια σύντομη ομαδική συζήτηση: Πώς διαφέρει ο διαδικτυακός εκφοβισμός από τον εκφοβισμό πρόσωπο με πρόσωπο;

Βήμα 3: Ομαδική εργασία και δημιουργία σεναρίου (20 λεπτά)
Οι μαθητές χωρίζονται σε μικρές ομάδες (4-5 μαθητές).
Κάθε ομάδα λαμβάνει μια κάρτα σεναρίου διαδικτυακού εκφοβισμού (π.χ., ένα προσβλητικό μήνυμα σε μια ομαδική συνομιλία, μια ταπεινωτική φωτογραφία που κοινοποιήθηκε στο διαδίκτυο).
Οι ομάδες δημιουργούν μια σύντομη θεατρική σκηνή που παρουσιάζει:
Η κατάσταση- Τα συναισθήματα κάθε χαρακτήρα- Μια πιθανή θετική λύση

Βήμα 4: Παράσταση (15–20 λεπτά)
Οι ομάδες παρουσιάζουν τις σκηνές τους στην τάξη.
Μετά από κάθε παράσταση, το κοινό αναγνωρίζει:
Ποιος επηρεάστηκε; Ποια συναισθήματα ήταν παρόντα; Ποιες ενέργειες βοήθησαν ή επιδείνωσαν την κατάσταση;

Βήμα 5: Συλλογική ενημέρωση (10 λεπτά)
Ο/Η εκπαιδευτικός συντονίζει μια καθοδηγούμενη συζήτηση που συνδέει τις σκηνές με την πραγματική ψηφιακή συμπεριφορά και την σεβαστή διαδικτυακή επικοινωνία.

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.
Project Number: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

5. Σημειώσεις και Συμβουλές για τους Εκπαιδευτικούς

- Δημιουργήστε ένα ασφαλές και σεβαστό περιβάλλον στην τάξη πριν ξεκινήσετε τη δραστηριότητα.
- Υπενθυμίστε στους μαθητές να μην χρησιμοποιούν πραγματικά ονόματα ή προσωπικές εμπειρίες στις σκηνές.
- Να είστε προσεκτικοί στις συναισθηματικές αντιδράσεις των μαθητών και να παρέχετε υποστήριξη εάν χρειάζεται.
- Ενθαρρύνετε την ενσυναίσθηση και την αξιοσέβαστη γλώσσα κατά τη διάρκεια παραστάσεων και συζητήσεων.
- Καθοδηγήστε τον προβληματισμό προς θετικές λύσεις και υπεύθυνη διαδικτυακή συμπεριφορά.

6. Προτροπή για αναστοχασμό για τους μαθητές

- Πώς ένιωσες όταν έπαιξες ή παρακολούθησες τις σκηνές διαδικτυακού εκφοβισμού;
- Ποιος ρόλος (θύμα, δράστης, θεατής) πιστεύετε ότι έχει τη μεγαλύτερη δύναμη για να σταματήσει τον διαδικτυακό εκφοβισμό; Γιατί;
- Τι θα μπορούσατε να κάνετε διαφορετικά την επόμενη φορά που θα δείτε διαδικτυακό εκφοβισμό;

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.
Project Number: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

7. Συμβουλές για την προσαρμογή παιδιών με αναπηρίες

Ευκολότερη έκδοση (Πρωτοβάθμια εκπαίδευση / επιπλέον υποστήριξη):

- Χρησιμοποιήστε πολύ σύντομα και απλά σενάρια με σαφείς ρόλους (θύμα, βοηθός, ενήλικας).
- Αντικαταστήστε τον διάλογο με χειρονομίες, εκφράσεις του προσώπου ή παγωμένα καρέ (tableaux).
- Αναπαραστήστε τις σκηνές ως ομάδα ολόκληρης της τάξης με τον/την εκπαιδευτικό/δασκάλα να καθοδηγεί τη δράση.
- Εστιάστε κυρίως στην αναγνώριση συναισθημάτων και στο αίτημα βοήθειας παρά στην επίλυση συγκρούσεων.

Μεσαία Έκδοση (Πρωτοβάθμια εκπαίδευση / περισσότερη ανεξαρτησία):

- Επιτρέψτε στους μαθητές να δημιουργήσουν σύντομους διαλόγους και να αποφασίσουν πώς θα εξελιχθεί η κατάσταση.
- Παρουσιάστε τον ρόλο του θεατή και συζητήστε τις διαφορετικές επιλογές που μπορούν να κάνουν.
- Ενθαρρύνετε τις ομάδες να προτείνουν περισσότερα από ένα τέλος στη σκηνή (αρνητικό έναντι θετικού).
- Συμπεριλάβετε απλές ερωτήσεις αναστοχασμού μετά από κάθε παράσταση.

Προσαρμογές για μαθητές με αναπηρία:

- Προσφέρετε ευέλικτους ρόλους συμμετοχής (αφηγητής, παρατηρητής, διαχειριστής σκηνικών αντικειμένων).
- Παρέχετε οπτικά βοηθήματα, κάρτες συναισθημάτων ή γραπτά σενάρια για υποστήριξη.
- Αφιερώστε επιπλέον χρόνο για προετοιμασία και πρόβα.
- Διασφαλίστε σαφή δομή, προβλέψιμες ρουτίνες και σαφείς οδηγίες.

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.
Project Number: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

8. Αναφορές {μεθοδολογική προσέγγιση}

Η δραστηριότητα συνδυάζει τη μάθηση που βασίζεται στο θέατρο, την κοινωνικοσυναισθηματική μάθηση και τη συνεργατική εργασία:
Οι μαθητές μαθαίνουν μέσα από παιχνίδια ρόλων και θεατρική έκφραση, εξερευνώντας ενεργά καταστάσεις διαδικτυακού εκφοβισμού στην πραγματική ζωή.
Προωθεί την ενσυναίσθηση και την συναισθηματική επίγνωση τοποθετώντας τους μαθητές από διαφορετικές οπτικές γωνίες (θύμα, επιτιθέμενος, θεατής).
Η ομαδική εργασία ενισχύει τις επικοινωνιακές δεξιότητες, την συνεργασία και την κοινή επίλυση προβλημάτων.
Η χρήση του θεάτρου αυξάνει το κίνητρο, την δημιουργικότητα και την συμμετοχή σε ένα ασφαλές και ελεγχόμενο περιβάλλον.
Η δραστηριότητα συνδέει την μάθηση με την ψηφιακή ζωή των μαθητών, ενθαρρύνοντας την υπεύθυνη διαδικτυακή συμπεριφορά και τον αναστοχασμό σχετικά με τον αντίκτυπο των πράξεών τους.

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.
Project Number: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης

PowerPackProject

power.packproject

PowerPackProject

ΚΟΙΝΟΠΡΑΞΙΑ

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ

ΕΤΑΙΡΟΙ

CC BY NC SA

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project Number: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΕΣ ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΣ ΑΝΑΓΚΕΣ

Το Μη Ευγενικό Emoji

Κατάσταση: Ένας μαθητής λαμβάνει ένα λυπημένο ή θυμωμένο emoji από έναν συμμαθητή σε μια ομαδική συνομιλία και αυτό τον κάνει να αισθάνεται άσχημα.

Χαρακτήρες: Ο μαθητής που λαμβάνει το emoji, ο μαθητής που το έστειλε, ‘ενας φίλος που βοηθά

Βασικά συναισθήματα: Λύπη, σύγχυση, καλοσύνη.

Πρόκληση της σκηνής: Να δείξει πώς αισθάνεται ο μαθητής, πώς μπορεί να βοηθήσει ένας φίλος και πώς να ρωτήσουν τον αποστολέα τι εννοούσε χρησιμοποιώντας ήρεμα λόγια.

Το Σχέδιο που Μοιράστηκε

Κατάσταση: Το σχέδιο ενός μαθητή μοιράζεται με την τάξη χωρίς να τον ρωτήσουν πρώτα.

Χαρακτήρες: Ο μαθητής–καλλιτέχνης, ο μαθητής που μοιράστηκε το σχέδιο, ο δάσκαλος / η δασκάλα

Βασικά συναισθήματα: Ντροπή, έκπληξη, κατανόηση.

Πρόκληση της σκηνής: Να δείξει πώς ο μαθητής μπορεί να πει «Σε παρακαλώ να με ρωτάς πρώτα», πώς ο μαθητής που το μοιράστηκε μπορεί να ζητήσει συγγνώμη και πώς ο/η δάσκαλος/α βοηθά να λυθεί η κατάσταση.

Αποκλεισμένος από το Παιχνίδι

Κατάσταση: Μια ομάδα ξεκινά ένα διαδικτυακό παιχνίδι και ξεχνά να προσκαλέσει έναν μαθητή.

Χαρακτήρες: Ο μαθητής που έμεινε απ' έξω, ο αρχηγός της ομάδας, ένας υποστηρικτικός συμμαθητής

Βασικά συναισθήματα: Μοναξιά, απογοήτευση, ενσυναίσθηση.

Πρόκληση της σκηνής: Να δείξει πώς ο μαθητής εκφράζει τα συναισθήματά του, πώς ένας συμμαθητής το παρατηρεί και πώς ο αρχηγός της ομάδας τον συμπεριλαμβάνει ξανά στο παιχνίδι.

Το Τρομακτικό Μήνυμα

Κατάσταση: Ένας μαθητής λαμβάνει ένα μήνυμα που λέει κάτι όπως «Δεν μπορείς πια να παίζεις μαζί μας».

Χαρακτήρες: Ο μαθητής που λαμβάνει το μήνυμα, ο μαθητής που έστειλε το μήνυμα, ένας έμπιστος ενήλικας

Βασικά συναισθήματα: Φόβος, ανησυχία, ανακούφιση.

Πρόκληση της σκηνής: Να δείξει πώς ο μαθητής ζητά βοήθεια από έναν ενήλικα, πώς ο ενήλικας καθοδηγεί τη συζήτηση και πώς ο αποστολέας μαθαίνει να χρησιμοποιεί ευγενικά λόγια.

Το Χαμένο Μήνυμα

Κατάσταση: Ένας μαθητής στέλνει μήνυμα ζητώντας να συμμετάσχει σε μια δραστηριότητα, αλλά κανείς δεν απαντά γιατί δεν το είδαν.

Χαρακτήρες: Ο μαθητής που έστειλε το μήνυμα, Ο αρχηγός της ομάδας, Ένας υποστηρικτικός συμμαθητής
Βασικά συναισθήματα: Λύπη, παρεξήγηση, ανακούφιση.

Πρόκληση της σκηνής: Να δείξει πώς ο μαθητής εκφράζει τα συναισθήματά του, πώς ο αρχηγός της ομάδας εξηγεί το λάθος και πώς φροντίζουν την επόμενη φορά να συμπεριλαμβάνονται όλοι.

Το Λάθος Αυτοκόλλητο

Κατάσταση: Ένας μαθητής στέλνει ένα αστείο αυτοκόλλητο, αλλά ένας άλλος μαθητής νομίζει ότι στάλθηκε για να τον κοροϊδέψει.

Χαρακτήρες: Ο μαθητής που νιώθει πληγωμένος, Ο μαθητής που έστειλε το αυτοκόλλητο, Ο δάσκαλος / η δασκάλα

Βασικά συναισθήματα: Πληγωμένα συναισθήματα, σύγχυση, ήρεμη κατανόηση.

Πρόκληση της σκηνής: Να δείξει πώς ο μαθητής εξηγεί πώς ένιωσε, πώς ο αποστολέας διευκρινίζει την πρόθεσή του και πώς ο/η δάσκαλος/α τους βοηθά να επικοινωνήσουν με ευγενικό τρόπο.

Η Ξεχασμένη Απάντηση

Κατάσταση: Ένας μαθητής ζητά από έναν συμμαθητή βοήθεια με την εργασία στο διαδίκτυο, αλλά ο συμμαθητής ξεχνά να απαντήσει.

Χαρακτήρες: Ο μαθητής που περιμένει βοήθεια, Ο συμμαθητής που ξέχασε, Ένας ενήλικας βοηθός

Βασικά συναισθήματα: Απογοήτευση, ξεχασιά, παρηγοριά

Πρόκληση της σκηνής: Να δείξει πώς ο μαθητής εκφράζει τα συναισθήματά του, πώς ο συμμαθητής ζητά συγγνώμη και πώς ο ενήλικας τους βοηθά να βρουν μαζί μια λύση.

Το Δυνατό Βίντεο

Κατάσταση: Ένας μαθητής παίζει ένα πολύ δυνατό βίντεο κατά τη διάρκεια μιας διαδικτυακής ομαδικής δραστηριότητας, και ένας άλλος μαθητής τρομάζει ή αισθάνεται υπερφορτωμένος**.**

Χαρακτήρες: Ο μαθητής που αισθάνεται υπερφορτωμένος, Ο μαθητής που έπαιξε το βίντεο, Ένας φίλος που βοηθά να ηρεμήσουν όλοι

Βασικά συναισθήματα: Τρόμος, δυσφορία, ηρεμία.

Πρόκληση της σκηνής: Να δείξει πώς ο μαθητής που αισθάνεται υπερφορτωμένος ζητά πιο ήσυχους ήχους, πώς ο άλλος μαθητής καταλαβαίνει, και πώς ο φίλος βοηθά όλους να ηρεμήσουν και να συνεχίσουν με ήρεμο τρόπο.

Το Μπερδεμένο Φωνητικό Μήνυμα

Κατάσταση: Ένας μαθητής λαμβάνει ένα σύντομο φωνητικό μήνυμα που ακούγεται θυμωμένο, αλλά δεν είναι σίγουρος αν ήταν γι' αυτόν.

Χαρακτήρες: Ο μαθητής που λαμβάνει το φωνητικό μήνυμα, Ο μαθητής που το έστειλε, Ένας φίλος που βοηθά

Βασικά συναισθήματα: Σύγχυση, ανησυχία, καθησυχασμός.

Πρόκληση της σκηνής: Να δείξει πώς ο μαθητής μπορεί να ρωτήσει ήρεμα «Ήταν αυτό για μένα;», πώς ο αποστολέας εξηγεί την πρόθεσή του, και πώς ένας φίλος βοηθά να καταλάβουν όλοι τι συνέβη.

Η Λανθασμένη Αντίδραση

Κατάσταση: Ένας μαθητής στέλνει ένα χαρούμενο μήνυμα στην ομαδική συνομιλία της τάξης, αλλά ένας άλλος μαθητής αντιδρά με ένα μπερδεμένο ή έκπληκτο emoji, κι ο πρώτος μαθητής νομίζει ότι έκανε κάτι λάθος.

Χαρακτήρες: Ο μαθητής που αισθάνεται σύγχυση, Ο μαθητής που έκανε την αντίδραση, Ένας ήρεμος ενήλικας ή φίλος

Βασικά συναισθήματα: Σύγχυση, ανησυχία, καθησυχασμός.

Πρόκληση της σκηνής: Να δείξει πώς ο μαθητής ρωτάει «Έκανα κάτι λάθος;», πώς ο άλλος μαθητής εξηγεί το emoji, και πώς ένας ενήλικας ή φίλος βοηθά να καταλάβουν όλοι ότι οι αντιδράσεις μπορεί να είναι λάθη ή παρεξηγήσεις.