



EMERGE

EMpowERinG civic Engagement and participation

Εκπαίδευση για Ενδυνάμωση του Πολίτη

Σχέδιο Μαθήματος | Ενότητα 5



Τίτλος ενότητας	Κατανόηση του ψηφιακού ακτιβισμού
Μαθησιακοί στόχοι ενότητας	<p>Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Κατανοούν και να περιγράφουν την έννοια και την πρακτική του ψηφιακού ακτιβισμού ▪ Προσδιορίζουν τα οφέλη και τις προκλήσεις του ψηφιακού ακτιβισμού ▪ Αναγνωρίζουν τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες που πρέπει να έχουν για να είναι ενεργοί ψηφιακοί πολίτες. ▪ Γνωρίζουν πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα ψηφιακά εργαλεία για ψηφιακό ακτιβισμό
Διάρκεια ενότητας	4 ώρες (240 λεπτά)
Υλικά/Εξοπλισμός	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής, συμπεριλαμβανομένου φορητού υπολογιστή και βιντεοπροβολέα ▪ Ένας υπολογιστής για τον συντονιστή ▪ Σύνδεση στο Internet ▪ Προβολέας ▪ Πίνακας σημειώσεων και μαρκαδόροι ▪ Έντυπο εγγραφής ▪ Ηλεκτρονική συσκευή (κινητό ή υπολογιστής) για κάθε συμμετέχοντα (προαιρετικά) ▪ Ένα σημειωματάριο και ένα στυλό για κάθε συμμετέχοντα
Πηγές/ Αναφορές	Υποενότητα 1

- Data Portal, Digital Around The World. (n.d.). Retrieved from <https://datareportal.com/global-digital-overview#:~:text=A%20total%20of%205.07%20billion,12%20months%20to%20October%202022.>
- Elisa Lironi. (2021). Crowdsourcing EU Legislation: Harnessing the Power of Digital Democracy. In A. Alemanno & James (Eds.), OrganCitizen Participation in Democratic Europe - What next for the EU? (pp. 73-92). London; New York: ECPR Press.
- Frau-Meigs, D., O'Neill, B., Soriani, A., & Tomé, V. (2017). Digital citizenship education: Volume 1: Overview and new perspectives. Council of Europe. Retrieved from <https://book.coe.int/en/human-rights-democratic-citizenship-and-interculturalism/7451-digital-citizenship-education-volume-1-overview-and-new-perspectives.html>
- IDEA. (n.d.). The Global State of Democracy 2019: Addressing the Ills, Reviving the Promise. Retrieved from <https://www.idea.int/publications/catalogue/global-state-of-democracy-2019>
- Omidyar Network. (n.d.). In Quora: What is civic technology? Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/quora/2017/09/19/what-is-civic-technology>
- Pew Research Centre. (2020). Many Tech Experts Say Digital Disruption Will Hurt Democracy. Retrieved from <https://www.pewresearch.org/internet/2020/02/21/many-tech-experts-say-digital-disruption-will-hurt-democracy/>
- Richardson, W., & Milovidov, E. (2019). Digital citizenship education handbook: Being online, well-being online, and rights online. Council of Europe. Retrieved from <https://rm.coe.int/16809382f9>
- Richardson, J., Milovidov, E., & Schmalzried, M. (2017). Internet literacy handbook-supporting users in the online world. Council of Europe. Retrieved from <https://edoc.coe.int/en/internet/7515-internet-literacy-handbook.html>
- Sgueo, G. (2020). Briefing Re-thinking democracy: Digital Democracy. Is the future of civic engagement online? European Union. Retrieved from [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/646161/EPRS_BRI\(2020\)646161_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/646161/EPRS_BRI(2020)646161_EN.pdf)

- Simon, J., Bass, T., Boelman, V., & Mulgan, G. (2017). Digital Democracy: The tools transforming political engagement. Nesta. Retrieved from <https://www.nesta.org.uk/report/digital-democracy-the-tools-transforming-political-engagement/>
- UNICEF. (2020). Digital civic engagement by young people. Retrieved from https://www.unicef.org/globalinsight/sites/unicef.org/globalinsight/files/2020-03/UNICEF-Global-Insight-digital-civic-engagement-2020_4.pdf

Υποενότητα 2

- Amnesty International. (2020). Using digital tools for activism. Retrieved from <https://www.amnesty.org.au/wp-content/uploads/2020/05/208-using-digital-tools-for-activism.pdf>
- Amnesty International. (n.d.). Retrieved from <https://www.amnesty.org>
- Amnesty International Australia. (n.d.). Level 2 - Fundamental activist skills. Retrieved from <https://www.amnesty.org.au/skill-up/fundamental-skills/>
- Bawden, D. (2008). Origins and concepts of digital literacy. Digital literacies: Concepts, policies and practices, 30(2008), 17-32.
- Bejaković, P., & Mrnjavac, Ž. (2020). The importance of digital literacy on the labour market. Employee Relations: The International Journal.
- Build Digital Space. (n.d.). 9 Reasons Why Digital Literacy Skills Are Important. Retrieved from <https://builddigitalspace.com/9-reasons-why-digital-literacy-skills-are-important/#:~:text=Our%20mastery%20of%20basic%20digital,lifelong%20learners%20using%20digital%20tools>

- Carniol A. (n.d.). Easy Tips on How to Build Your Online Identity. Retrieved from <https://www.interviewsuccessformula.com/job-search-advice/easy-tips-on-how-to-build-your-online-identity.php>
- Center for Digital Dannels. (n.d.). What is Digital Competence? Retrieved from <https://digital-competence.eu/dc/front/what-is-digital-competence/>
- DigComp 2.0. (n.d.). [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=2GU67vTVNpQ>
- Digital Literacy – What is digital literacy? (n.d.). [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=LElWqXi7Ag>
- Digital SkillUp. (n.d.). Helpful Resources. Retrieved from <https://www.digitalskillup.eu/helpful-resources/>
- Educational Technology and Mobile Learning. (n.d.). 10 of the best tools for creating Quizzes. Retrieved from <https://www.educatorstechnology.com/2017/11/10-of-best-tools-for-creating-digital.html>
- European Commission. (2017). The digital competence framework for citizens. Retrieved from <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiencylevels-and-examples-use>
- European Commission. (2022a). Shaping Europe's digital future. Retrieved from <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/desi-human-capital>
- European Commission. (2022b). Shaping Europe's digital future. Retrieved from <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-inclusion>
- European Commission. (n.d.). The Digital Competence Framework 2.0. Retrieved from <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>
- Family Online Safety Institute. (n.d.). How Technology Helps Us in Our Daily Lives. Retrieved from <https://www.fosi.org/good-digital-parenting/how-technology-helps-us-our-daily-lives>
- Fitzgerald, M. A. (1999). Evaluating Information: An Information Literacy Challenge. School library media research, 2.

- Lotriet, C. (n.d.). Evaluating digital content: 6 resources for teachers. Retrieved from <http://clairelotriet.com/blog/2015/01/25/evaluating-digital-content-6-resources-for-teachers/>
- National Education Association. (n.d.). How to Assess Digital Literacy for Students (and Educators!). Retrieved from <https://www.nea.org/advocating-for-change/new-from-nea/how-assess-digital-literacy-students-and-educators>
- National Library. (n.d.). Digital content — finding, evaluating, using and creating it. Retrieved from <https://natlib.govt.nz/schools/digital-literacy/strategies-for-developing-digital-literacy/digital-content-finding-evaluating-using-and-creating-it>
- Purcell, K., Rainie, L., Heaps, A., Buchanan, J., Friedrich, L., Jacklin, A., ... & Zickuhr, K. (2012). How teens do research in the digital world. Pew Internet & American Life Project.
- Sánchez-Cruzado, C., Santiago Campión, R., & Sánchez-Compañía, M. (2021). Teacher digital literacy: The indisputable challenge after COVID-19. *Sustainability*, 13(4), 1858.
- Skills Matter | David Timis | TEDxTârguMureş. (n.d.). [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=iIB5-AcazN4>
- UNICEF. (n.d.). Retrieved from <https://www.unicef.ie/our-work/schools/global-issues/digital-activism/>

Υποενότητα 3

- Aichholzer, G., & Rose, G. (2020). Experience with digital tools in different types of e-participation. In *European e-democracy in practice* (pp. 93-140). Springer, Cham.
- Amnesty International Australia. (n.d.). Level 2 - Fundamental activist skills. Retrieved from <https://www.amnesty.org.au/skill-up/fundamental-skills/>
- Baumann, P. (2012). Civic Engagement through Digital Citizenship: Engaging Youth in Active, Participatory Citizenship through Digital Media. *The Progress of Education Reform*, 13(1), 1–6.

- Bennett, W. L., & Segerberg, A. (2012). The logic of connective action: Digital media and the personalization of contentious politics. *Information, Communication & Society*, 15(5), 739-768. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2012.670661>
- Bennett, W. L., Wells, C., & Rank, A. (2009). Young citizens and civic learning: Two paradigms of citizenship in the digital age. *Citizenship Studies*, 13(2), 105–120. doi:10.1080/13621020902731116
- Choi, M. (2016). A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age. *Theory and Research in Social Education*, 44(4), 565–607.
- Council of Europe. (2019). *Handbook of Digital Citizenship Education: Being online, Well-being online, Rights Online*. Council of Europe Publishing.
- Csaky, Z. (2020). Nations in Transit 2020: dropping the democratic facade. Freedom House. Retrieved from https://freedomhouse.org/sites/default/files/2020-04/05062020_FH_NIT2020_vfinal.pdf
- EPDA. (n.d.). EPDA Guide to Developing an advocacy campaign. Retrieved from <https://www.epda.eu.com/media/1584/epda-advocacy-toolkit.pdf>
- European Commission. (2001). White Paper on European Governance. Retrieved from https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/DOC_01_10
- Power, G. (2012). *Global Parliamentary Report: The changing nature of parliamentary representation*. United Nations Development Programme and Inter-Parliamentary Union.
- RESET Digital for Good. (n.d.). Digital and Online Activism. Retrieved from <https://en.reset.org/digital-and-online-activism/>
- Rosenbaum, J. E., & Bouvier, G. (2020). Twitter, social movements and the logic of connective action: Activism in the 21st century—an introduction. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, 17(1), 174-200.

Υποενότητα 1	Ψηφιακός ακτιβισμός: Εισαγωγή				
	Μαθησιακές δραστηριότητες	Διάρκεια	Μέθοδοι κατάρτισης	Υλικά	Έντυπα και φύλλα δραστηριοτήτων
	<p>Ζώντας σε έναν ψηφιακό κόσμο</p> <ul style="list-style-type: none"> Καλωσορίστε τους εκπαιδευόμενους Ανατρέξτε στις διαφάνειες και συζητήστε τις πληροφορίες για τις στατιστικές σχετικά με τη χρήση του διαδικτύου, των κοινωνικών μέσων δικτύωσης, των ηλεκτρονικών αγορών 	10 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> Παρουσίαση Συζήτηση 	<ul style="list-style-type: none"> Ηλεκτρονική συσκευή Σύνδεση στο Internet Προβολέας 	Παρουσίαση (PPT_Ενότητα 5_Υποενότητα 1)
	<p>Δραστηριότητα: Εξερευνώντας την ψηφιακή δέσμευση</p> <ul style="list-style-type: none"> Δημιουργήστε εκ των προτέρων έναν λογαριασμό Padlet και έναν τοίχο για τη δραστηριότητα. Δώστε στους συμμετέχοντες τον σύνδεσμο ή τον κωδικό πρόσβασης. Αναρτήστε τις ακόλουθες ερωτήσεις στον τοίχο του Padlet, μία κάθε φορά, και ζητήστε από τους συμμετέχοντες να απαντήσουν: 	15 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> Αναστοχασμός 	<ul style="list-style-type: none"> Ηλεκτρονική συσκευή Σύνδεση στο Internet Προβολέας Στυλό και σημειωματάριο για κάθε συμμετέχοντα 	Πλατφόρμα Padlet ή Φύλλο εργασίας 1 (Ενότητα 5_Φύλλο εργασίας_Υποενότητα 1)

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ «Πόσες ώρες περνάτε στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης κάθε μέρα;» ▪ «Σε ποια κανάλια κοινωνικής δικτύωσης είστε πιο ενεργός/η;» ▪ «Πόσο χρήσιμα είναι τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για τη μάθηση;» ▪ «Πόσο συχνά κάνετε αναρτήσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης;» ▪ «Είναι τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης το πρώτο πράγμα που ελέγχετε το πρωί;» ▪ Εναλλακτικά, μοιράστε ένα φύλλο εργασίας με αυτές τις ερωτήσεις στους συμμετέχοντες. 				
	<p>Ψηφιακός λόγος και «ψηφιακή» πολιτική</p> <p>Παρουσιάστε μια λεπτομερή επισκόπηση του αντίκτυπου της ψηφιακής εποχής στην πολιτική, δίνοντας έμφαση στον τρόπο με τον οποίο οι ψηφιακές τεχνολογίες και πλατφόρμες έχουν αναδιαμορφώσει την πολιτική δέσμευση, την επικοινωνία και τον δημόσιο διάλογο.</p>	10 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Παρουσίαση ▪ Συζήτηση 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ηλεκτρονική συσκευή ▪ Σύνδεση στο Internet ▪ Προβολέας 	Παρουσίαση (PPT_ Ενότητα 5_Υποενότητα 1)
	<p>Δραστηριότητα: Τι είναι ο ψηφιακός ακτιβισμός;</p>	10 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Συζήτηση ▪ Αναστοχασμός 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ηλεκτρονική συσκευή 	Παρουσίαση (PPT_

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Θέστε το ερώτημα «Τι είναι ο ψηφιακός ακτιβισμός;» Καθοδηγήστε τους να χρησιμοποιήσουν τις συσκευές τους (φορητό υπολογιστή ή κινητό) για να αναζητήσουν στο διαδίκτυο πληροφορίες . ▪ Μετά την έρευνά τους, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να ορίσουν τον «ψηφιακό ακτιβισμό» με δικά τους λόγια. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ομαδική συζήτηση 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Σύνδεση στο Internet ▪ Προβολέας 	Ενότητα 5_Υποενότητα 1)
	<p>Ψηφιακός ακτιβισμός</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Εισάγετε την έννοια του ψηφιακού ακτιβισμού, εξηγώντας τι συνεπάγεται και συζητώντας άλλες συναφείς έννοιες. ▪ Δώστε παραδείγματα ψηφιακού ακτιβισμού, παρουσιάζοντας διάφορες μορφές και πλαίσια στα οποία εμφανίζεται. ▪ Παρουσιάστε τα οφέλη και τις προκλήσεις του ψηφιακού ακτιβισμού, προσφέροντας μια ισορροπημένη άποψη για τον αντίκτυπό του στον σύγχρονο κόσμο. 	25 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Παρουσίαση 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ηλεκτρονική συσκευή ▪ Σύνδεση στο Internet ▪ Προβολέας 	Παρουσίαση (PPT_ Ενότητα 5_Υποενότητα 1)
	<p>Δραστηριότητα: Ακτιβισμός (προφορικά)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες και ζητήστε τους να μοιραστούν τις σκέψεις τους ή 	15 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Αναστοχασμός ▪ Ομαδική συζήτηση 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ηλεκτρονική συσκευή ▪ Σύνδεση στο Internet ▪ Προβολέας 	Παρουσίαση (PPT_ Ενότητα 5_Υποενότητα 1)

	<p>προσωπικά παραδείγματα που σχετίζονται με τον ψηφιακό ακτιβισμό.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Προτρέψτε τους με ενδεικτικές ερωτήσεις όπως: <ul style="list-style-type: none"> ▪ «Έχετε οργανώσει ή συμμετάσχει σε οποιαδήποτε μορφή ψηφιακού ακτιβισμού;» ▪ «Ποιο ήταν το αποτέλεσμα ή ο αντίκτυπος αυτού του ακτιβισμού;» ▪ Συζητήστε στην ολομέλεια. 				
--	---	--	--	--	--

Υποενότητα 2 Βασικές δεξιότητες για τον ψηφιακό ακτιβισμό					
	Μαθησιακές δραστηριότητες	Διάρκεια	Μέθοδοι κατάρτισης	Υλικά	Έντυπα και φύλλα δραστηριοτήτων
	<p>Ψηφιακές ικανότητες</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Καλωσορίστε τους συμμετέχοντες στο 2^ο μέρος. ▪ Παρουσιάστε την έννοια των ψηφιακών ικανοτήτων, συμπεριλαμβανομένων διαφόρων ορισμών. ▪ Συζητήστε για τη σημασία των ψηφιακών ικανοτήτων στο σύγχρονο ψηφιακό τοπίο. 	10 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Παρουσίαση ▪ Συζήτηση 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ηλεκτρονική συσκευή ▪ Σύνδεση στο Internet ▪ Προβολέας 	Παρουσίαση (PPT_ Ενότητα 5_Υποενότητα 2)

	<p>Το πλαίσιο ψηφιακής επάρκειας</p> <p>Παρουσιάστε το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων (DigComp 2.0) και τους 5 τομείς ικανοτήτων και τις 21 ικανότητες που περιγράφονται στο πλαίσιο.</p>	10 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Παρουσίαση 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ηλεκτρονική συσκευή ▪ Σύνδεση στο Internet ▪ Προβολέας 	Παρουσίαση (PPT_ Ενότητα 5_Υποενότητα 2)
	<p>Ψηφιακά εργαλεία</p> <p>Παρέχετε μια σύντομη θεωρητική εισαγωγή σχετικά με το τι είναι τα ψηφιακά εργαλεία, συμπεριλαμβανομένων παραδειγμάτων διάφορων ψηφιακών εργαλείων και των εφαρμογών τους.</p>	5 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Παρουσίαση 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ηλεκτρονική συσκευή ▪ Σύνδεση στο Internet ▪ Προβολέας 	Παρουσίαση (PPT_ Ενότητα 5_Υποενότητα 2)
	<p>Δραστηριότητα: Προσδιορισμός ψηφιακών εργαλείων</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Καθοδηγήστε τους συμμετέχοντες να σχηματίσουν ομάδες. ▪ Αναθέστε σε κάθε ομάδα να εντοπίσει διάφορα παραδείγματα ψηφιακών εργαλείων (μοιράστε φύλλα εργασίας για το σκοπό αυτό). ▪ Για κάθε εργαλείο οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να σημειώνουν την κύρια χρήση του, το κοινό-στόχο, τα οφέλη, τους πιθανούς περιορισμούς και να παρέχουν 	15 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Αναστοχασμός ▪ Ομαδική δραστηριότητα 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ηλεκτρονική συσκευή ▪ Σύνδεση στο Internet ▪ Προβολέας ▪ Στυλό και σημειωματάριο 	Πλατφόρμα Padlet ή Φύλλο εργασίας 1 (Ενότητα 5_Φύλλο εργασίας_Υποενότητα 2)

	<p>ένα παράδειγμα εφαρμογής του σε ένα πραγματικό πλαίσιο.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Βάλτε ένα χρονόμετρο για 10 λεπτά, κατά τη διάρκεια των οποίων οι ομάδες θα πρέπει να συγκεντρώσουν όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες. ▪ Εναλλακτικά, ο εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει το padlet, όπου όλοι οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αναρτούν σημειώσεις σε μια κοινή σελίδα. 				
	<p>Ψηφιακό περιεχόμενο</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Παροχή συμβολής σε διάφορες πτυχές του ψηφιακού περιεχομένου: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ορίστε τι είναι το ψηφιακό περιεχόμενο. ▪ Συζητήστε ποιος δημιουργεί ψηφιακό περιεχόμενο. ▪ Εξηγήστε τις διαδικασίες εύρεσης, αξιολόγησης, χρήσης και δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου. ▪ Ενθαρρύνετε μια συζήτηση με τους εκπαιδευόμενους σχετικά με αυτά τα θέματα για να εμβαθύνετε την κατανόηση και την εμπλοκή τους. 	15 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Παρουσίαση ▪ Συζήτηση 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ηλεκτρονική συσκευή ▪ Σύνδεση στο Internet ▪ Προβολέας 	Παρουσίαση (PPT_ Ενότητα 5_Υποενότητα 2)

	<p>Δραστηριότητα: Δοκιμή ψηφιακών δεξιοτήτων</p> <ul style="list-style-type: none"> Καθοδηγήστε τους εκπαιδευόμενους να αξιολογήσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες, για να κατανοήσουν τις τρέχουσες ικανότητές τους και να εντοπίσουν τους τομείς που χρήζουν βελτίωσης. Εισάγετε το εργαλείο "My Digi Skills", το οποίο βασίζεται στο Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων - DigComp 2.0. Δώστε στους εκπαιδευόμενους τον <u>σύνδεσμο</u> για το εργαλείο "My Digi Skills" για την αξιολόγησή τους. Συζητήστε στην ολομέλεια πώς αισθάνονται για τα αποτελέσματά τους. 	20 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> Αναστοχασμός Αξιολόγηση 	<ul style="list-style-type: none"> Ηλεκτρονική συσκευή Σύνδεση στο Internet Προβολέας 	Παρουσίαση (PPT_ Ενότητα 5_Υποενότητα 2)
	<p>Συμβουλές για ψηφιακό ακτιβισμό</p> <p>Παρουσιάστε μια σειρά συμβουλών και στρατηγικών για αποτελεσματικό ψηφιακό ακτιβισμό, καλύπτοντας βέλτιστες πρακτικές και πρακτικές προσεγγίσεις για τη συμμετοχή σε ψηφιακές πλατφόρμες ακτιβισμού.</p>	10 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> Παρουσίαση 	<ul style="list-style-type: none"> Ηλεκτρονική συσκευή Σύνδεση στο Internet Προβολέας 	Παρουσίαση (PPT_ Ενότητα 5_Υποενότητα 2)

Υποενότητα 3	Ψηφιακά εργαλεία για ψηφιακό ακτιβισμό				
	Μαθησιακές δραστηριότητες	Διάρκεια	Μέθοδοι κατάρτισης	Υλικά	Έντυπα και φύλλα δραστηριοτήτων
	<p>Ψηφιακά εργαλεία στον ψηφιακό ακτιβισμό</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Καλωσορίστε τους μαθητές και παρουσιάστε τους την Υποενότητα 3. ▪ Παρουσιάστε μια επισκόπηση των ψηφιακών εργαλείων που χρησιμοποιούνται συνήθως στον ψηφιακό ακτιβισμό, όπως: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Κοινωνικά δίκτυα ▪ Ηλεκτρονικές αναφορές ▪ Blogging και Vlogging ▪ Πλατφόρμες Crowdsourcing ▪ Ηλεκτρονικές διαβουλεύσεις ▪ Ηλεκτρονικός συμμετοχικός προϋπολογισμός 	30 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Παρουσίαση ▪ Συζήτηση 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ηλεκτρονική συσκευή ▪ Σύνδεση στο Internet ▪ Προβολέας 	Παρουσίαση (PPT_ Ενότητα 5_Υποενότητα 3)
	<p>Δραστηριότητα: Συμμετοχικός Προϋπολογισμός</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Μοιραστείτε ένα βίντεο που προσφέρει μια σύντομη εισαγωγή στον συμμετοχικό προϋπολογισμό. 	20 λεπτά	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Αναστοχασμός ▪ Ατομική δραστηριότητα 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Σύνδεση στο Internet ▪ Ηλεκτρονική συσκευή με 	Πλατφόρμα Padlet ή

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Επίσης, δώστε τους ένα άρθρο σχετικά με τον συμμετοχικό προϋπολογισμό για περαιτέρω ανάγνωση. ▪ Ζητήστε από τους εκπαιδευόμενους να προσδιορίσουν τα κύρια βήματα μιας διαδικασίας συμμετοχικού προϋπολογισμού. ▪ Καθοδηγήστε τους να γράψουν τις απαντήσεις τους στο φύλλο εργασίας που θα τους δοθεί. ▪ Εναλλακτικά, χρησιμοποιήστε to padlet για να επιτρέψετε σε όλους τους συμμετέχοντες να δημοσιεύσουν τις σημειώσεις τους σε μια κοινή σελίδα. 			<p>πρόσβαση στο διαδίκτυο για κάθε συμμετέχοντα</p>	<p>Φύλλο εργασίας 1 (Ενότητα 5_Φύλλο εργασίας_Υπ οενότητα 1)</p>
<p>Άσκηση αξιολόγησης ενότητας</p>					
<p>Διάρκεια: 20 λεπτά</p>					



EMERGE

EMpowerinG civic Engagement and participation