



ΙΔΡΥΜΑ ΤΗΣ ΒΟΥΛΗΣ ΤΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ
ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΕΥΤΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΒΟΥΛΗ ΤΩΝ ΕΦΗΒΩΝ:

ΒΗΜΑΤΑ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ – ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΠΡΑΞΗ ΤΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ

ΚΣΤ' ΣΥΝΟΔΟΣ (2021 – 2022)

Ψηφιακός Κόσμος: κωδικός Δημοκρ@τία

#ενημερώνομαι #κρίνω #παρεμβαίνω

Διερευνάμε τον ψηφιακό κόσμο μέσα από μία ιστορία!

Το «φαίνεσθαι» είναι κάτι άλλο από το «είναι»;

Με αφορμή αυτό το ερώτημα μπορείτε, εάν επιθυμείτε, να υλοποιήσετε το εκπαιδευτικό πρόγραμμα που ακολουθεί.

Παρουσίαση και εφαρμογή του προγράμματος

Ο εκπαιδευτικός ενημερώνει τα μέλη της ομάδας ότι θα διερευνήσουν μία ιστορία, όπου δύο ομάδες μαθητών παίζουν ένα παιχνίδι. Σε αυτό το παιχνίδι υπάρχει ο εξής κανόνας: **«Αυτοί που δεν φαίνονται»** δίνουν οδηγίες και **«αυτοί που φαίνονται»** ακολουθούν τις οδηγίες.

Πρώτη δραστηριότητα:

- Οι μαθητές χωρίζονται σε δύο ομάδες.
- Ο εκπαιδευτικός ενημερώνει τους μαθητές ότι σε λίγο θα λάβουν έναν φάκελο, μέσα στον οποίο περιέχονται οι βασικές πληροφορίες και οι απαραίτητες οδηγίες.
- Εξηγεί ότι για τις ανάγκες της ιστορίας θα πρέπει όλοι οι μαθητές - μέλη της ομάδας να μπουν σε έναν ρόλο. Κάποιοι θα γίνουν **«οι μαθητές που δεν φαίνονται»** και κάποιοι



ΙΔΡΥΜΑ ΤΗΣ ΒΟΥΛΗΣ ΤΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ
ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΕΥΤΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ



«οι μαθητές που φαίνονται». Χωρίς να κινούνται και να μιλούν, χρησιμοποιώντας μόνο τα σώματά τους, θα «αποτυπώσουν» τη στιγμή που οι μαθητές αυτής της ιστορίας είναι έτοιμοι να ξεκινήσουν το παιχνίδι.

Σημείωση: ο εκπαιδευτικός ορίζει με μία χαρτοταινία τον χώρο, όπου οι μαθητές των δύο ομάδων θα παρουσιάσουν τις δύο διαφορετικές στιγμές λίγο πριν την έναρξη του παιχνιδιού και επισημαίνει ότι:

α) κάθε φορά που μία ομάδα θα παρουσιάζει, ο ίδιος θα μετράει αργά και δυνατά από το 1 έως το 3, προκειμένου οι μαθητές σε ρόλο να πάρουν τη θέση τους στον χώρο.

β) πρώτοι θα παρουσιάσουν «οι μαθητές που δεν φαίνονται» και σε δεύτερο χρόνο θα συμπληρώσουν την παγωμένη εικόνα «οι μαθητές που φαίνονται», αφού όμως πρώτα παρατηρήσουν «τους μαθητές που δεν φαίνονται».

γ) όταν πάρουν θέση στον χώρο «οι μαθητές που φαίνονται», «οι μαθητές που δεν φαίνονται» βγαίνουν από τον ρόλο και επιστρέφουν στη θέση τους.

Περιεχόμενο φακέλου για τους μαθητές που δεν φαίνονται.

Δύο ομάδες μαθητών παίζουν ένα παιχνίδι. Σε αυτό το παιχνίδι υπάρχει ο εξής κανόνας: Αυτοί που δεν φαίνονται δίνουν οδηγίες και αυτοί που φαίνονται ακολουθούν τις οδηγίες. Το παιχνίδι σε λίγο θα ξεκινήσει.

Οδηγία: Είστε **οι μαθητές που δεν φαίνεστε** και για αυτό τα πρόσωπά σας δεν πρέπει να φαίνονται. Χρησιμοποιώντας μόνο τα σώματά σας θα φτιάξετε μία παγωμένη εικόνα όπου θα «αποτυπώνεται» η στιγμή που είστε έτοιμοι, να ξεκινήσετε το παιχνίδι. Τα σώματά σας θα είναι ακίνητα.

Σκεφτείτε πώς είναι άραγε αυτοί οι μαθητές λίγο πριν ξεκινήσει το παιχνίδι;

Κάθονται ή είναι όρθιοι; Κοιτούν ο ένας τον άλλο ή όχι; Είναι κοντά ο ένας στον άλλο ή υπάρχει απόσταση ανάμεσά τους; Είναι μία ομάδα ή είναι μονάδες;



Περιεχόμενο φακέλου για τους μαθητές που φαίνονται.

Δύο ομάδες μαθητών παίζουν ένα παιχνίδι. Σε αυτό το παιχνίδι υπάρχει ο εξής κανόνας: Αυτοί που δεν φαίνονται δίνουν οδηγίες και αυτοί που φαίνονται ακολουθούν τις οδηγίες. Το παιχνίδι σε λίγο θα ξεκινήσει.

Οδηγία: Είστε **οι μαθητές που φαίνεστε** και για αυτό τα πρόσωπά σας πρέπει να φαίνονται. Χρησιμοποιώντας μόνο τα σώματά σας θα φτιάξετε μία παγωμένη εικόνα όπου θα «αποτυπώνεται» η στιγμή που είστε έτοιμοι για να ξεκινήσετε το παιχνίδι. Τα σώματά σας θα είναι ακίνητα.

Σκεφτείτε πώς είναι άραγε αυτοί οι μαθητές λίγο πριν ξεκινήσει το παιχνίδι;

Κάθονται ή είναι όρθιοι; Κοιτούν ο ένας τον άλλο ή όχι; Είναι κοντά ο ένας στον άλλο ή υπάρχει απόσταση ανάμεσά τους; Είναι μία ομάδα ή είναι μονάδες;

- **Ερωτήματα που μπορούν να τεθούν μετά την παρουσίαση των δύο ομάδων.**
 - Γιατί άραγε κάποιος έπρεπε να κρύβουν τα πρόσωπά τους;
 - Γιατί άραγε υπήρχε αυτός ο κανόνας στο παιχνίδι;
 - Υπάρχει κάποια σχέση ανάμεσα σε αυτούς που φαίνονται και σε αυτούς που δεν φαίνονται ή όχι;
 - Πού μπορεί να βρίσκονται; Βρίσκονται στον ίδιο χώρο ή σε διαφορετικούς χώρους;
 - Μπορούν άραγε αυτοί που δεν φαίνονται να βλέπουν αυτούς που φαίνονται ή όχι;

Δεύτερη δραστηριότητα:

- Ο εκπαιδευτικός εμφανίζει έναν φορητό υπολογιστή και τον τοποθετεί στον χώρο που εκτυλίσσεται η ιστορία. Ενημερώνει τους μαθητές ότι **«αυτοί που δεν φαίνονται»** και **«αυτοί που φαίνονται»** τελικά παίζουν ένα παιχνίδι σε αυτόν τον υπολογιστή.
- Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να δουλέψουν ξανά στις ομάδες τους, δίνοντας τους έναν νέο φάκελο, μέσα στον οποίο περιέχονται οι βασικές πληροφορίες και οι απαραίτητες οδηγίες.
- Οι δύο ομάδες - «οι μαθητές που δεν φαίνονται» και «οι μαθητές που φαίνονται» - λαμβάνουν τον ίδιο φάκελο και δουλεύουν αυτήν τη φορά μαζί.



ΙΔΡΥΜΑ ΤΗΣ ΒΟΥΛΗΣ ΤΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ
ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΕΥΤΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ



- Ο εκπαιδευτικός, μετά την παρουσίαση των ομάδων, ζητά από τους μαθητές - μέλη της ομάδας να δώσουν έναν τίτλο σε αυτό που μόλις συνέβη μεταξύ των μαθητών που παίζουν στον υπολογιστή.

Σημείωση: ο εκπαιδευτικός, πριν την παρουσίαση των ομάδων, υπενθυμίζει ότι:

α) κάθε φορά που μία ομάδα θα παρουσιάζει, ο ίδιος θα μετράει αργά και δυνατά από το 1 έως το 3, προκειμένου οι μαθητές σε ρόλο να πάρουν τη θέση τους στον χώρο.

β) πρώτοι θα πάρουν θέση στον χώρο **«οι μαθητές που δεν φαίνονται»** και σε δεύτερο χρόνο **«οι μαθητές που φαίνονται»**.

γ) με το πρώτο παλαμάκι, που θα δοθεί από τον εκπαιδευτικό, θα ακουστούν «οι μαθητές που δεν φαίνονται» και με το δεύτερο παλαμάκι «οι μαθητές που φαίνονται».

Περιεχόμενο φακέλου:

Δύο ομάδες μαθητών παίζουν ένα παιχνίδι στον υπολογιστή. Στην οθόνη δεν φαίνονται όλοι. Κάποιοι κρύβονται, γιατί σε αυτό το παιχνίδι υπάρχει ο εξής κανόνας: Αυτοί που δεν φαίνονται δίνουν οδηγίες και αυτοί που φαίνονται ακολουθούν τις οδηγίες. Το παιχνίδι έχει ήδη ξεκινήσει και **«οι μαθητές που δεν φαίνονται»** δίνουν την πρώτη οδηγία - εντολή στους **«μαθητές που φαίνονται»**.

Οδηγία: Είστε **οι μαθητές που δεν φαίνεστε** και σε λίγο θα δώσετε την πρώτη εντολή στους μαθητές που φαίνονται, για να περάσουν την πρώτη δοκιμασία του παιχνιδιού. Η δοκιμασία είναι απλή και σε καμία περίπτωση δεν προσβάλλει, δεν μειώνει, δεν φέρνει σε δύσκολη θέση τους μαθητές που φαίνονται.

Χρησιμοποιώντας μόνο τα σώματά σας θα φτιάξετε μία παγωμένη εικόνα όπου θα «αποτυπώνεται» η στιγμή που δίνετε την πρώτη εντολή. Τα σώματά σας στην αρχή θα είναι ακίνητα. Με ένα παλαμάκι θα μιλήσετε, για να ακουστεί καθαρά η εντολή που δίνετε στους «μαθητές που φαίνονται». Μόλις ακουστεί η εντολή, θα μείνετε ακίνητοι και αμίλητοι.



Είστε **οι μαθητές που φαίνεστε** και σε λίγο θα ακούσετε την πρώτη εντολή από τους μαθητές που δεν φαίνονται, για να περάσετε την πρώτη δοκιμασία του παιχνιδιού.

Χρησιμοποιώντας μόνο τα σώματά σας θα φτιάξετε μία παγωμένη εικόνα όπου θα «αποτυπώνεται» η στιγμή που ακούτε την πρώτη εντολή και την οποία πρέπει να ακολουθήσετε. Τα σώματά σας στην αρχή θα είναι ακίνητα. Με ένα παλαμάκι θα «ξεπαγώσετε», για να δείξετε με μία λέξη ή με μία κίνηση την πρώτη σας αντίδραση σε αυτό που μόλις ακούσατε. Μόλις φανεί η αντίδρασή σας, θα μείνετε ακίνητοι και αμίλητοι.

Σκεφτείτε λοιπόν πώς είναι άραγε και οι δύο ομάδες μαθητών τη στιγμή που δίνεται αυτή η πρώτη εντολή; Πώς είναι τα σώματά τους, τα πρόσωπά τους, τα βλέμματά τους; Τι μπορεί να σκέφτονται ο ένας για τον άλλο;

Τρίτη δραστηριότητα:

- Ο εκπαιδευτικός, προφορικά δίνει στους μαθητές - μέλη της ομάδας ένα στοιχείο από την ιστορία: ***Το παιχνίδι έχει ξεκινήσει εδώ και πολλές μέρες και οι μαθητές που φαίνονται έχουν ακολουθήσει πολλές εντολές. Κάθε μέρα που περνά είναι και μια άλλη δοκιμασία, μία νέα ανατροπή στη ζωή τους. Σήμερα είναι η 15η μέρα του παιχνιδιού και οι μαθητές που φαίνονται λαμβάνουν μία άλλη εντολή: «Με ένα αιχμηρό αντικείμενο χάραξε το χέρι σου. Αν αρνηθείς, θα με βρίσκεις πάντα μπροστά σου. Ξέρω τα πάντα για εσένα».***
- Ο εκπαιδευτικός κολλάει ένα χαρτόνι στον τοίχο, πάνω στο οποίο είναι γραμμένη η τελευταία εντολή. Το χαρτόνι μπορεί να έχει το σχήμα της οθόνης του ηλεκτρονικού υπολογιστή.
- Ζητά από τους μαθητές - μέλη της ομάδας να μπου σε ρόλο και να γίνουν όλοι «οι μαθητές που φαίνονται».
- Εξηγεί ότι με το σώμα τους θα πάρουν τη δική τους θέση απέναντι σε αυτήν την εντολή, διευκρινίζοντας όμως ότι τα ακίνητα σώματά τους θα εκφράζουν αυτό που σκέφτονται ή αισθάνονται.

Εάν οι μαθητές έχουν αποφασίσει να ακολουθήσουν αυτήν την εντολή, θα πρέπει να σταθούν κοντά στο χαρτόνι. Εάν έχουν αποφασίσει ότι δεν θα ακολουθήσουν αυτήν την



εντολή, θα πρέπει να σταθούν μακριά ενώ εάν έχουν κάποιους ενδιασμούς, θα πρέπει να τοποθετήσουν τον εαυτό τους στον ενδιάμεσο χώρο, που διαμορφώνεται ανάμεσα στο «ακολουθώ ή δεν ακολουθώ την εντολή».

- Ο εκπαιδευτικός περνάει αναμεσά από τους μαθητές και όποιον ακουμπά στον ώμο παίρνει τη δική του θέση απέναντι σε αυτήν τη δοκιμασία.

Οι μαθητές αποφασίζουν πού και πώς ακριβώς θα σταθούν και μένουν ακίνητοι και αμίλητοι. Τα βλέμματά τους και τα σώματά τους μπορεί να είναι στραμμένα προς την εντολή μπορεί όμως και όχι.

- Τη στιγμή που οι μαθητές σε ρόλο είναι ακίνητοι, ο εκπαιδευτικός τους ενημερώνει ότι σε λίγο θα περάσει ανάμεσά τους και όποιον ακουμπά στον ώμο, θα λέει χαμηλόφωνα και σύντομα τι σκέφτεται, τι νοιώθει, τι αισθάνεται. Ο εκπαιδευτικός επαναλαμβάνει δυνατά τις σκέψεις και τα συναισθήματα των μαθητών που είναι αντιμέτωποι με αυτήν τη νέα δοκιμασία.

Με την ολοκλήρωση της τρίτης δραστηριότητας, ο εκπαιδευτικός ανακοινώνει στους μαθητές - μέλη της ομάδας ότι σε αυτήν την ιστορία κάποιοι μαθητές χάραξαν τα χέρια τους και έτσι προχώρησαν και στην επόμενη δοκιμασία. Κάποιοι άλλοι ξεκίνησαν να χαράζουν τα χέρια τους αλλά σταμάτησαν. Ο πόνος ήταν τεράστιος. Λίγοι ήταν αυτοί που αρνήθηκαν.

Με αφορμή αυτό το στοιχείο της ιστορίας θα ήταν καλό να ξεκινήσει μία συζήτηση που θα στόχευε στο να αναλογιστούν οι μαθητές:

- τι ήταν αυτό που έκανε κάποιους μαθητές σε αυτήν την ιστορία να δώσουν μία τέτοια εντολή;
- τι ήταν αυτό που έκανε κάποιους να ακολουθήσουν αυτήν την εντολή;
- τι ήταν αυτό που έκανε κάποιους να αρνηθούν να υπακούσουν σε αυτήν τη εντολή;
- τι ήταν αυτό που ίσως θα έπρεπε να σκεφτούν οι μαθητές, πριν μπουν σε αυτό το παιχνίδι;
- τελικά αυτό το παιχνίδι φαινόταν και ήταν το ίδιο;
- ο ψηφιακός κόσμος φαίνεται και είναι ένας κόσμος απόλυτα ασφαλής;
- πώς ή γιατί ο ψηφιακός κόσμος κάποιες φορές γίνεται επικίνδυνος;



ΙΔΡΥΜΑ ΤΗΣ ΒΟΥΛΗΣ ΤΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ
ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΕΥΤΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ



- τι είναι τελικά αυτό που χρειαζόμαστε για να μπορούμε με ασφάλεια να χρησιμοποιούμε και να αξιοποιούμε τις δυνατότητες που μας δίνει ο σύγχρονος ψηφιακός κόσμος;

Καλή συνεργασία, με πολλές σκέψεις, προβληματισμούς, ιδέες και προτάσεις!

Η Ομάδα

του εκπαιδευτικού προγράμματος

Βουλή των Εφήβων: Βήματα Δημοκρατίας – Κάνοντας πράξη τη συμμετοχή

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Στο παρόν υλικό οι λέξεις μαθητής, εκπαιδευτικός αναφέρονται αντίστοιχα σε μαθητές και μαθήτριες, σε εκπαιδευτικούς και των δύο φύλων. Η αποκλειστική χρήση του αρσενικού γραμματικού γένους γίνεται για πρακτικούς λόγους.