



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.



Αρ. Έργου: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000035139

# Δραστηριότητες ηλεκτρονικής διακυβέρνησης

Αναπτύχθηκε από [p-consulting.gr](http://p-consulting.gr)





---

### **Οικολογική σκέψη!**

*Σκεφτείτε πριν εκτυπώσετε οποιοδήποτε υλικό διάδοσης, αν αυτό είναι απαραίτητο. Σε περίπτωση που κάτι πρέπει να εκτυπωθεί, αξίζει να σκεφτείτε πού θα το εκτυπώσετε (π.χ. τοπικό τυπογραφείο, φιλικό προς το περιβάλλον ηλεκτρονικό τυπογραφείο κ.λπ.), σε τι είδους χαρτί (π.χ. ανακυκλωμένο χαρτί, χαρτί από χόρτο, άλλες εναλλακτικές λύσεις στο συνηθισμένο λευκό χαρτί) και με τι είδους χρώματα.*

**Ας προστατεύσουμε το περιβάλλον μας!**



## Δραστηριότητα 1

Τομέας	e-συμμετοχή
Καλυπτόμενο θέμα	e-ψηφοφορία
Μαθησιακά αποτελέσματα και ικανότητες που μπορούν να αποκτηθούν	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να εξοικειωθούν με την έννοια και τις πρακτικές της ηλεκτρονικής ψηφοφορίας</li> <li>• Να κατανοήσουν τα οφέλη της ηλεκτρονικής ψηφοφορίας</li> <li>• Πρακτική εξάσκηση ψηφιακών δεξιοτήτων</li> </ul>
Διάρκεια	45 λεπτά
Είδος μεθόδου	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ψηφιακή πλατφόρμα</li> <li>• διαδραστική συζήτηση</li> <li>• μη τυπική εκπαίδευση</li> </ul>
Απαιτούμενο υλικό	<ul style="list-style-type: none"> <li>• βιντεοπροβολέας/οθόνη</li> <li>• φορητοί υπολογιστές/ smartphones</li> <li>• σημειωματάρια-στυλό (για την καταγραφή σημειώσεων)</li> </ul>
Περιβάλλον μάθησης και περιγραφή δραστηριότητας	<p>Στην τρέχουσα δραστηριότητα, ο εκπαιδευτικός εισάγει το θέμα, με μια γενική, διαδραστική συζήτηση, πριν προχωρήσει στα πιο πρακτικά στοιχεία..</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>(PPT Διαφάνεια #1):</b> Έναρξη συζήτησης σχετικά με την παραδοσιακή ψηφοφορία, συνοδευόμενη από σειρά ερωτήσεων. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Αποτελεί η απόσταση αποτρεπτικό παράγοντα όσον αφορά την ψήφο;</li> <li>• Πόση ώρα περιμένετε συνήθως στις ουρές;</li> <li>• Υπάρχουν προβλήματα εμπιστοσύνης;</li> </ul> </li> <li>2. Σε ένα δεύτερο επίπεδο, ο εκπαιδευτικός συγκρίνει την παραδοσιακή πρακτική της ψηφοφορίας (φυσική παρουσία) με την ηλεκτρονική ψηφοφορία. Διαφορές, πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα, εφαρμογή. Πραγματοποιείται συζήτηση επί του θέματος.</li> <li>3. Το 3ο, και τελευταίο μέρος, είναι η πρακτική δραστηριότητα. Ο εκπαιδευτής χρησιμοποιεί μία από τις πολλές διαθέσιμες πλατφόρμες ηλεκτρονικής ψηφοφορίας. Στην περίπτωσή μας, επιλέγουμε να χρησιμοποιήσουμε το <a href="http://electrobox.com">electrobox.com</a> ως παράδειγμα</li> </ol>



	<p>για να αναπτύξουμε ένα σενάριο ψηφοφορίας με ιστορικό, συμμετέχοντες και ψηφοφόρους. Μέσω των προβλεπόμενων βημάτων, οι μαθητές χρησιμοποιούν τις συσκευές τους προκειμένου να ψηφίσουν και εξοικειώνονται με την έννοια της ηλεκτρονικής ψηφοφορίας και τις διαδικασίες της.</p>
<b>Δραστηριότητα Αξιολόγηση/ Αναστοχασμός</b>	<p>Οι συμμετέχοντες έρχονται σε επαφή με την έννοια και τις πρακτικές της ηλεκτρονικής ψηφοφορίας, καθώς και με τη δομή των πλατφορμών.</p>
<b>Υποστηρικτικό υλικό</b>	<p><a href="#">Παρουσίαση Δραστηριότητα 1</a></p> <p><a href="http://electobox.com">electobox.com</a></p> <p><a href="http://eballot.com">eballot.com</a></p> <p><a href="#">zeus ψηφιακή ψηφοφορία</a></p>



## Δραστηριότητα 2

<b>Τομέας</b>	<b>e-participation</b>
<b>Καλυπτόμενο θέμα</b>	Διαμόρφωση πολιτικής
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα και ικανότητες</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Εξοικείωση με την έννοια της χάραξης πολιτικής και την πρακτική της ψηφιακής πτυχής της</li> <li>• Εξοικείωση με την έννοια του φόρουμ και της ψηφιακής κοινότητας</li> <li>• Εξάσκηση ψηφιακών δεξιοτήτων</li> </ul>
<b>Διάρκεια</b>	45 λεπτά
<b>Είδος μεθόδου</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ψηφιακή πλατφόρμα</li> <li>• διαδραστική συζήτηση</li> <li>• μη τυπική εκπαίδευση</li> </ul>
<b>Απαιτούμενο υλικό</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• βιντεοπροβολέας/οθόνη</li> <li>• φορητοί υπολογιστές/ smartphones</li> <li>• σημειωματάριο-στυλό (για την καταγραφή σημειώσεων)</li> </ul>
<b>Περιβάλλον μάθησης και περιγραφή δραστηριότητας</b>	<p>Για άλλη μια φορά, ο εκπαιδευτής εισάγει το θέμα, με μια συζήτηση σχετικά με την κοινότητα, τα ψηφιακά φόρουμ, αλλά και τη σημασία της συμμετοχής των πολιτών και της έκφρασης της γνώμης τους σε δημόσια θέματα.</p> <p>1. Έναρξη συζήτησης για τη χάραξη πολιτικής και την έκφραση σκέψεων για δημόσια θέματα. Ακολουθεί ένα σύνολο ερωτήσεων:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Γιατί είναι σημαντική η χάραξη πολιτικής;</li> <li>• Την έχετε ασκήσει ποτέ;</li> <li>• Με ποιους τρόπους μπορεί να ασκηθεί ψηφιακά; κ.λπ..</li> </ul>

	<p>2. Μετά την ολοκλήρωση της συζήτησης, ο εκπαιδευτής χρησιμοποιεί την παρεχόμενη πλατφόρμα, Kialo Edu, προκειμένου να αναπτύξει ένα φόρουμ συζήτησης-συμμετοχής, το οποίο αποτελεί μια πλατφόρμα ηλεκτρονικής διακυβέρνησης σχεδιασμένη για τη χάραξη ηλεκτρονικής πολιτικής, ένα μοναδικό εργαλείο για τη διδασκαλία της κριτικής σκέψης. Το <a href="#">Kialo Edu</a> είναι μια προσαρμοσμένη έκδοση του Kialo (kialo.com), του μεγαλύτερου ιστότοπου χαρτογράφησης επιχειρημάτων και συζήτησης στον κόσμο, ειδικά σχεδιασμένου για χρήση στην τάξη. Η σαφής, οπτικά συναρπαστική μορφή του καθιστά εύκολη την παρακολούθηση της λογικής δομής μιας συζήτησης και διευκολύνει τη στοχαστική συνεργασία. Η αποστολή του Kialo είναι να προάγει την καλά αιτιολογημένη συζήτηση στο διαδίκτυο, και για το σκοπό αυτό, το Kialo είναι δωρεάν για τους εκπαιδευτικούς. Οι μαθητές εισέρχονται στην πλατφόρμα και εγγράφονται ως χρήστες. Ο εκπαιδευτικός παρέχει ένα θέμα δημόσιου ενδιαφέροντος, όπως ένας νέος νόμος, ένα διάταγμα ή μια πρόσκληση για καταιγισμό ιδεών για τον ορισμό του τελευταίου.</p> <p>Οι χρήστες-πολίτες, αφιερώνουν χρόνο για να διαβάσουν και να κατανοήσουν το συγκεκριμένο απόσπασμα και τελικά καλούνται να δώσουν μια θετική/αρνητική απάντηση και να αναπτύξουν μια εναλλακτική λύση/γιατί θεωρούν ότι είναι καλή πρόταση.</p>
<b>Δραστηριότητα Αξιολόγηση/ Αναστοχασμός</b>	<p>Οι συμμετέχοντες, όχι μόνο προβληματίζονται για τη σημασία της συμμετοχής στις δημόσιες υποθέσεις, αλλά έρχονται επίσης σε επαφή με μια πλατφόρμα που τους επιτρέπει να το κάνουν ψηφιακά. Επιπλέον, η τρέχουσα δραστηριότητα απαιτεί την εξάσκηση ανώτερων βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων, επιτρέποντάς τους να εξασκηθούν και σε αυτή την πτυχή.</p>
<b>Υποστηρικτικό υλικό</b>	<p><a href="#">Activity 2 presentation</a></p> <p><a href="#">Kialo edu platform</a></p> <p><a href="#">My bb platform</a></p> <p><a href="#">PROFI-VNFIL</a></p>



### Δραστηριότητα 3

<b>Τομέας</b>	<b>e-Συμμετοχή</b>
<b>Καλυπτόμενο θέμα</b>	e-Συμμετοχή
<b>Μαθησιακά αποτελέσματα και ικανότητες</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Εξοικείωση και εμπλοκή των μαθητών στο θέμα της ηλεκτρονικής συμμετοχής.</li><li>● Να διακρίνουν την ηλεκτρονική συμμετοχή από άλλες υπηρεσίες ηλεκτρονικής διακυβέρνησης (ως έννοια).</li><li>● Ξεκινήστε μια συζήτηση σχετικά με την ηλεκτρονική συμμετοχή (τι είναι, γιατί είναι σημαντική, πότε και πώς γεννήθηκε κ.λπ.).</li></ul>
<b>Διάρκεια</b>	<b>45 λεπτά</b> (άσκηση - 15 λεπτά, συζήτηση - 30 λεπτά)
<b>Είδος μεθόδου</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● μη τυπική εκπαίδευση</li><li>● διαδραστική συζήτηση</li><li>● ομαδικό παιχνίδι</li></ul>



<b>Απαιτούμενο υλικό</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● υποστηρικτικά αξεσουάρ παιχνιδιών (props)</li> <li>● σημειωματάριο-στυλό</li> </ul>
<b>Περιβάλλον μάθησης και περιγραφή δραστηριότητας</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες, ο αριθμός των οποίων εξαρτάται από τον αριθμό τους. Ο εκπαιδευτής μοιράζει έναν αριθμό από props σε κάθε ομάδα. Κάθε prop έχει μια λέξη που σχετίζεται με τις υπηρεσίες ηλεκτρονικής διακυβέρνησης. Οι μαθητές πρέπει να ομαδοποιήσουν τα props που σχετίζονται μόνο με την ηλεκτρονική συμμετοχή. Η πρώτη ομάδα που θα τα καταφέρει, κερδίζει.</li> <li>2. Αφού ολοκληρωθεί το παιχνίδι, ακολουθεί η συζήτηση. Ο εκπαιδευτής θέτει ερωτήσεις ανοικτού τύπου σχετικά με την ηλεκτρονική συμμετοχή, τις υπηρεσίες, τους τρόπους και τις πρακτικές της, την έννοια. "Τι είναι η Ηλεκτρονική Συμμετοχή;", "Πότε και γιατί νομίζετε, η συμμετοχή έγινε ψηφιακή;", "Γιατί είναι σημαντική;".             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Το παιχνίδι δεν είναι ανταγωνιστικό στον πυρήνα του. Η εστίασή του είναι να εμπλέξει τους μαθητές στην έννοια της ηλεκτρονικής συμμετοχής και να οικοδομήσει μια σταθερή κατανόηση γύρω από το οικοσύστημά της.</li> <li>- Οι λέξεις που τίθενται στα props δεν είναι απαραίτητο να είναι άμεσες (όπως ψηφοφορία, πληρωμή, διοίκηση κ.λπ.), αλλά μπορούν να είναι και ευρύτερες και πιο ανοιχτές, προκειμένου το παιχνίδι να είναι πιο προκλητικό για σκέψη και να ανεβάζει το επίπεδο δυσκολίας.</li> </ul> </li> </ol>
<b>Δραστηριότητα Αξιολόγηση/ Αναστοχασμός</b>	<p>Μέσω του παιχνιδιού και της συζήτησης που ακολουθεί, οι συμμετέχοντες αποκτούν μια συγκεκριμένη αντίληψη για τον κόσμο της ηλεκτρονικής συμμετοχής. Επιπλέον, η εργασία σε ομάδες, ειδικά πάνω σε μια τέτοια έννοια, ενισχύει τη συνειδητοποίηση της σημασίας της συμμετοχής και οδηγεί τους συμμετέχοντες σε έναν διαφορετικό τρόπο σκέψης σχετικά με τα δημόσια θέματα.</p>
<b>Υποστηρικτικό υλικό</b>	<p><a href="#">Παρουσίαση Δραστηριότητας 3</a></p>







Co-funded by  
the European Union



# Thank You !

