

**Deliverable D2.1-Output Number 2:
DIALECT4 Needs assessment, guidelines
and toolkits for children (10-12)**

**Εγχειρίδιο για τον εγγραμματισμό στα
Μέσα από το DIALECT**

για παιδιά 10 - 12 ετών

**Έξυπνα Μέσα για το γήπεδο: Μια εργαλειοθήκη για
εκπαιδευτές/ριες και προπονητές/ριες**

DIALECT4

«Διευρύνοντας τις κοινότητες DIALECT και καλλιεργώντας την ανεκτικότητα στα
παιδιά μέσα από το ποδόσφαιρο»

Project Number: 101184384

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται
εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ' ανάγκη τις απόψεις
της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού
(ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις
εκφραζόμενες απόψεις.

Περιεχόμενα

Σχετικά με αυτό το εγχειρίδιο	1
Συμπεράσματα που ξεχώρισαν κατά την έρευνα.....	2
Επισκόπηση των Ενοτήτων	4
Εφαρμογές για τον εγγραμματοισμό στα Μέσα: Δραστηριότητες και παιχνίδια	5
'Ωρα για σέντρα! Διασκεδαστικοί τρόποι για να ξεκινήσει η συζήτηση γύρω από τα Μέσα.....	5
ΕΝΟΤΗΤΑ I: Ψευδείς ειδήσεις και παραπληροφόρηση	10
ΕΝΟΤΗΤΑ II: Οπτική επιρροή	14
ΕΝΟΤΗΤΑ III: Όρια της ελευθερίας του λόγου και ρητορική μίσους.....	18
ΕΝΟΤΗΤΑ IV: Δημιουργία εναλλακτικών αφηγήσεων και κριτική σκέψη.....	22
ΕΝΟΤΗΤΑ V: Ψηφιακή ανθεκτικότητα	26
ΕΝΟΤΗΤΑ VI: Συμμετοχή των πολιτών	30
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ	34
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1: Σκρόλαρε, Μοιράσου ή Σταμάτα	34
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2: Δημιούργησε το ασφαλές ψηφιακό σου προφίλ	35
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3: Φύλλο Αναστοχασμού και Παρατηρήσεων Εκπαιδευτή/ριας	36
Ευχαριστίες	37
Δήλωση αποποίησης ευθύνης	37

Σχετικά με αυτό το εγχειρίδιο

Αυτό το εγχειρίδιο έχει σχεδιαστεί για να υποστηρίξει εκπαιδευτές/ριες, προπονητές/ριες και παιδαγωγούς που εργάζονται με παιδιά, παρέχοντας πρακτικές κατευθύνσεις, παραδείγματα και εργαλεία για να βοηθήσουν τα παιδιά να πλοηγηθούν στο σημερινό σύνθετο τοπίο των Μέσων. Επικεντρώνεται στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της ψηφιακής ανθεκτικότητας και της ενεργού πολιτικότητας των παιδιών μέσω του εγγραμμτισμού στα Μέσα.

Το εγχειρίδιο προσφέρει μεθόδους για την εισαγωγή σε διαφορετικές και εναλλακτικές αφηγήσεις που αμφισβητούν τη ρητορική του μίσους και τις διακρίσεις, ιδιαίτερα στον χώρο του διαδικτύου. Αν και δεν είναι ακόμα όλα τα παιδιά αυτής της ηλικιακής ομάδας ενεργοί χρήστες των Μέσων, πολλά σύντομα θα αρχίσουν να εξερευνούν μόνο τους τον ψηφιακό κόσμο. Αυτό το εγχειρίδιο συμβάλλει στην έγκαιρη προετοιμασία, οικοδομώντας την κριτική προσέγγιση και την ανθεκτικότητα των παιδιών πριν βυθιστούν σε διαδικτυακά περιβάλλοντα. Εξοπλίζει τους ενήλικες που εργάζονται με παιδιά με εργαλεία για να καλλιεργήσουν τις αξίες της συμπερίληψης, του σεβασμού και της δημοκρατίας, τόσο εντός όσο και εκτός διαδικτύου.

Το εγχειρίδιο περιλαμβάνει ποικίλες επικοινωνιακές και εκπαιδευτικές προσεγγίσεις, καθώς και δραστηριότητες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε αθλητικούς συλλόγους, σχολεία και κοινοτικά πλαίσια. Αυτοί οι πόροι στοχεύουν στην κατάρτιση επιβλαβών στερεοτύπων και μηνυμάτων των Μέσων που κανονικοποιούν τον ρατσισμό, την ξενοφοβία και τον αποκλεισμό.

Αυτός ο οδηγός έχει σχεδιαστεί ώστε να συμπληρώνει το βασικό εγχειρίδιο [**DIALECT Toolkit: Football & Media Literacy Against Racism, Xenophobia, and Exclusion**](#) που είναι διαθέσιμο σε **Αγγλικά, Ελληνικά, Ιταλικά, Ουγγρικά και Σέρβικα** και απευθύνεται σε ευρύτερα εκπαιδευτικά και πολιτισμικά περιβάλλοντα.

Το βασικό εγχειρίδιο του DIALECT παρέχει το απαραίτητο θεωρητικό υπόβαθρο, αναλύει τους βασικούς όρους, τις έννοιες, και θεμελιώνει τη διασύνδεση του ποδοσφαίρου με τον εγγραμμτισμό στα Μέσα και την πολιτικότητα. Η παρούσα, προσαρμοσμένη έκδοση χτίζει πάνω σε αυτές τις βάσεις προσφέροντας εκπαιδευτικές δραστηριότητες κατάλληλες για παιδιά ηλικίας 10 - 12 ετών.

Οι δραστηριότητες της εργαλειοθήκης αντιστοιχούν στις έξι βασικές ενότητες του Εγχειριδίου DIALECT και έχουν προσαρμοστεί για νεότερες ηλικίες ακολουθώντας παιχνιδιές, διαδραστικές και προσιτές μεθόδους. Οι προπονητές/ριες και οι εκπαιδευτές/ριες μπορούν να εμπνευστούν αλλά και να χρησιμοποιήσουν τις έτοιμες δράσεις που εστιάζουν στον εγγραμμτισμό στα Μέσα είτε στο γήπεδο, είτε σε άτυπα μαθησιακά πλαίσια.

Σε συνδυασμό, τα δύο εγχειρίδια προσφέρουν μια συνεκτική και ολοκληρωμένη προσέγγιση: το βασικό εγχειρίδιο DIALECT δίνει το θεωρητικό υπόβαθρο, ενώ η παρούσα έκδοση παρέχει πρακτικές δραστηριότητες προσαρμοσμένες στη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα. Έτσι, εκπαιδευτές/τριες, παιδαγωγοί και προπονητές/ριες μπορούν να ενισχύσουν τις δράσεις τους και να προσφέρουν μια συνεκτική και ουσιαστική μαθησιακή εμπειρία στα παιδιά.

Στον πυρήνα του, αυτό το εγχειρίδιο βασίζεται στην πεποίθηση ότι το διαδίκτυο είναι δημόσιος χώρος και οφείλει να τηρεί τις δημοκρατικές αρχές και να σέβεται τα ανθρώπινα δικαιώματα. Οι προπονητές/ριες και οι εκπαιδευτικοί έχουν αναλάβει τον κρίσιμο ρόλο να ενδυναμώνουν τα παιδιά ώστε να αναγνωρίζουν την παραπληροφόρηση, να αντιστέκονται στη ρητορική του μίσους και να γίνονται ενεργοί και υπεύθυνοι ψηφιακοί πολίτες, ακόμα και σε μικρή ηλικία.

Συμπεράσματα που ξεχώρισαν κατά την έρευνα

Στο πλαίσιο του έργου DIALECT4 και πριν από την ανάπτυξη αυτού του εγχειριδίου, πραγματοποιήθηκε πρωτογενής έρευνα με προπονητές/ριες, εκπαιδευτές/ριες και παιδιά, ώστε να κατανοηθούν καλύτερα οι ανάγκες τους επί του ζητήματος του εγγραμματος στα Ψηφιακά Μέσα.

Παρακάτω συνοψίζονται τα βασικά μας ευρήματα:

Τα αποτελέσματα της έρευνας που πραγματοποιήθηκε με παιδιά ηλικίας 10 - 12 ετών, υπό τον συντονισμό του Εθνικού Κέντρου Κοινωνικών Ερευνών (ΕΚΚΕ), δείχνουν ότι αν και πολλά παιδιά αισθάνονται αυτοπεποίθηση στη χρήση ψηφιακών συσκευών (κυρίως κινητών τηλεφώνων), οι δεξιότητές τους περιορίζονται σε μεγάλο βαθμό στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, στα παιχνίδια και τη διασκέδαση. Αυτό σημαίνει ότι η αυτοπεποίθηση δεν ισοδυναμεί απαραίτητα με επάρκεια: τα περισσότερα παιδιά έχουν περιορισμένη κατανόηση όταν πρόκειται για εκπαιδευτικά εργαλεία, διαδικτυακή ασφάλεια, αναγνώριση παραπληροφόρησης, διαχείριση του χρόνου μπροστά στην οθόνη και αντιμετώπιση επιβλαβών αλληλεπιδράσεων. Αυτό αναδεικνύει την ανάγκη για δομημένα, πρακτικά και κατάλληλα για την ηλικία προγράμματα εγγραμματος στα Μέσα και τον ψηφιακό κόσμο, που να ξεπερνούν την επιφανειακή χρήση των ψηφιακών συσκευών.

Οι προπονητές/ριες και οι εκπαιδευτές/ριες μπορούν να αναλάβουν το κρίσιμο έργο για τη γεφύρωση αυτού του κενού, υποστηρίζοντας ενεργά την ανάπτυξη ευρύτερων δεξιοτήτων στα Μέσα και τον ψηφιακό εγγραμματος στα παιδιά ηλικίας 10 - 12 ετών. Καθώς λειτουργούν ως αξιόπιστα και θετικά πρότυπα, οι προπονητές/ριες και οι εκπαιδευτές/ριες μπορούν να καθοδηγήσουν τα παιδιά μέσα από την προπόνηση και την ομαδική επικοινωνία, ενσωματώνοντας πρακτικές ψηφιακού εγγραμματος στις υπάρχουσες ποδοσφαιρικές δράσεις. Ενισχύουν έτσι, τόσο την αίσθηση της ψηφιακής

ασφάλειας και την κριτική σκέψη, αλλά και την εμπιστοσύνη, τη συμπερίληψη και τη συλλογική νοοτροπία, εντός και εκτός γηπέδου. Δεδομένης της επιρροής που έχουν συνήθως, οι προπονητές/εκπαιδευτές βρίσκονται σε πλεονεκτική θέση για να ενισχύουν θετικές συμπεριφορές και μηνύματα, καθώς τα παιδιά μπορεί να είναι πιο δεκτικά από ό,τι σε συμβουλές γονέων ή δασκάλων.

Οι βασικές ανάγκες που εντοπίστηκαν περιλαμβάνουν:

- **Εισαγωγή ενός ευρύτερου φάσματος ψηφιακών εργαλείων**, ιδίως με εκπαιδευτική, δημιουργική ή παραγωγική στόχευση, που θα βοηθούν τα παιδιά να κατανοήσουν την τεχνολογία ως εργαλείο μάθησης, συνεργασίας και ανάπτυξης, όχι απλώς ως μέσο διασκέδασης.
- **Εκπαίδευση στην ασφάλεια εντός του διαδικτύου**, με έμφαση στην αναγνώριση και την αντιμετώπιση διαδικτυακών κινδύνων, στην αναφορά επιβλαβούς περιεχομένου, στην κατανόηση των ρυθμίσεων απορρήτου και στην ανάπτυξη στρατηγικών προστασίας.
- **Ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και εγγραμματισμού στα Μέσα**, ώστε τα παιδιά να μπορούν να αναρωτιούνται, να αξιολογούν και να επαληθεύουν πιο αποτελεσματικά το ψηφιακό περιεχόμενο, αναγνωρίζοντας την παραπληροφόρηση, προσβλητικά σχόλια ή τοξικές συμπεριφορές σε περιβάλλοντα παιχνιδιών και συνομιλιών.
- **Καλλιέργεια της συναισθηματικής ανθεκτικότητας και της ενσυναίσθησης**, ιδιαίτερα ως απάντηση σε επιβλαβές περιεχόμενο ή προσβλητικές διαδικτυακές επικοινωνίες. Οι προπονητές/εκπαιδευτές ενθαρρύνονται να ενισχύσουν ομαδικές συζητήσεις ή δραστηριότητες που ενδυναμώνουν την ενσυναίσθηση, την ομαδικότητα και την ανθεκτικότητα – σημαντικές δεξιότητες που εύκολα μεταφέρονται από το γήπεδο στον ψηφιακό χώρο.
- **Εκπαίδευση στην ψηφιακή πολιτεότητα**, ώστε τα παιδιά να αποκτήσουν τη γνώση και την αυτοπεποίθηση για να δρουν υπεύθυνα και με σεβασμό στο διαδίκτυο, είτε σε ομαδικές συνομιλίες, είτε στα κοινωνικά δίκτυα. Με τη διδασκαλία του ευ αγωνίζεσθαι στο γήπεδο υπογραμμίζεται ο σεβασμός και η υπευθυνότητα στον ψηφιακό χώρο.
- **Ενίσχυση της εμπιστοσύνης και της ανοιχτής επικοινωνίας**: Οι προπονητές/εκπαιδευτές μπορούν να δημιουργήσουν ασφαλείς χώρους όπου τα παιδιά νιώθουν άνετα να μοιραστούν αρνητικές διαδικτυακές εμπειρίες, όπως θα μοιράζονταν και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν στον αθλητισμό. Επιπλέον, η συνεργασία με τους γονείς θεωρείται εξαιρετικά σημαντική, όπως και η εκπαίδευση των γονέων. Η ενδυνάμωση της επικοινωνίας προπονητή-γονέα-παιδιού αποτελεί κεντρικό στοιχείο αν θέλουμε τα παιδιά να νιώθουν ασφαλή για να αναφέρουν τις ψηφιακές ανησυχίες τους χωρίς φόβο.

Μέσω της υποστήριξης προπονητών/ριών και εκπαιδευτών/ριων ώστε να συνδυάσουν τον αθλητισμό με τον εγγραμματισμό στα Μέσα ενισχύεται τόσο η σωματική όσο και η ψηφιακή ευεξία των παιδιών ηλικίας 10 - 12 ετών, προετοιμάζοντάς τα να αναπτύξουν όχι μόνο αξίες όπως ο σεβασμός, η ομαδικότητα και η πειθαρχία, αλλά και ασφαλείς και υπεύθυνες ψηφιακές συνήθειες.

Επισκόπηση των Ενοτήτων

Αυτό το εγχειρίδιο βασίζεται στις θεμελιώδεις έννοιες και το θεωρητικό πλαίσιο του Εγχειριδίου DIALECT Toolkit: Football & Media Literacy Against Racism, Xenophobia, and Exclusion. Έχει σχεδιαστεί ειδικά για προπονητές/ριες και εκπαιδευτές/ριες που εργάζονται με παιδιά ηλικίας 10-12 ετών, με στόχο να αναπτύξουν δεξιότητες εγγραμματισμού στα Μέσα και ενεργού πολιτειότητας μέσα από έξι διαδραστικές ενότητες:

- Ενότητα I: Ψευδείς ειδήσεις και παραπληροφόρηση — βοηθά τα παιδιά να αναγνωρίζουν και να κατανοούν παραπλανητικές ή ψευδείς πληροφορίες.
- Ενότητα II: Οπτική επιρροή — διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο οι εικόνες και τα βίντεο επηρεάζουν απόψεις και συναισθήματα.
- Ενότητα III: Όρια της ελευθερίας του λόγου και ρητορική μίσους — εξετάζεται πότε ο λόγος γίνεται επιβλαβής και τρόποι αντιμετώπισης.
- Ενότητα IV: Ανάπτυξη εναλλακτικών αφηγήσεων και κριτικής σκέψης — ενθαρρύνεται η αντιμετώπιση των επιβλαβών μηνυμάτων και των προκαταλήψεων μέσα από δημιουργική σκέψη.
- Ενότητα V: Ψηφιακή ανθεκτικότητα — ανάπτυξη δεξιοτήτων για ασφαλή χρήση του διαδικτύου με αυτοπεποίθηση και προσοχή.
- Ενότητα VI: Συμμετοχή των πολιτών — ενίσχυση της υπεύθυνης και ενεργού συμμετοχής των παιδιών στον ψηφιακό κόσμο ως ψηφιακοί πολίτες και υπερασπιστές των ανθρωπίνων δικαιωμάτων.

Στο Παράρτημα 3 (σ. 35) θα βρείτε ένα έντυπο αναστοχασμού και παρατήρησης για την υποστήριξη του έργου των προπονητών/ριών και των εκπαιδευτών/ριών. Το έντυπο αυτό βοηθά στην αξιολόγηση της μαθησιακής διαδικασίας, την καταγραφή σημαντικών στοιχείων και την αποτύπωση όσων λειτούργησαν αποτελεσματικά σε κάθε μάθημα.

Το βασικό εγχειρίδιο του DIALECT παρέχει το απαραίτητο θεωρητικό υπόβαθρο και τους ορισμούς, ενώ το παρόν εστιάζει σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες και πρακτικές προτάσεις για τη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα με στόχο να συμμετέχουν αποτελεσματικά νεότεροι μαθητές/ριες σε αυτά τα κρίσιμα ζητήματα.

Εφαρμογές για τον εγγραμματισμό στα Μέσα: Δραστηριότητες και παιχνίδια

Ώρα για σέντρα! Διασκεδαστικοί τρόποι για να ξεκινήσει η συζήτηση γύρω από τα Μέσα

Δραστηριότητα 1

Σπάζοντας τον πάγο: «Κάνε ένα βήμα μπροστά»/Εξερευνώντας τα Μέσα στη ζωή μας

Στόχοι: Στο τέλος της δραστηριότητας τα παιδιά θα μπορούν:

- Να αναστοχαστούν τι είναι τα Μέσα και πώς εμφανίζονται στη ζωή τους.
- Να κατανοήσουν ότι δεν έχουν όλοι ίση πρόσβαση στα Μέσα και την τεχνολογία.
- Να αναγνωρίσουν τον εγγραμματισμό στα Μέσα ως μια σημαντική δεξιότητα που επιτρέπει την ανάγνωση, την κατανόηση και τη δημιουργία των Μέσων.
- Να διερευνήσουν πώς τα Μέσα μπορεί να είναι χρήσιμα, αλλά και παραπλανητικά ή να μπερδεύουν.
- Να αρχίσουν να σκέφτονται για την ασφάλεια στο διαδίκτυο.

Διάρκεια: 25 - 30 λεπτά

Υλικά: Δεν απαιτούνται. Γίνεται σε ανοιχτό χώρο.

Οργάνωση & οδηγίες δραστηριότητας

1. Συγκεντρώστε τα παιδιά και ζητήστε τους να σταθούν σε μια ευθεία γραμμή κατά πλάτος του γηπέδου (από γραμμή τέρματος σε γραμμή τέρματος), αφήνοντας απόσταση μεταξύ τους έτσι ώστε να μπορούν να κάνουν κάποια βήματα μπροστά με ασφάλεια.

2. Εξηγήστε τη δραστηριότητα:

«Θα μάθουμε πώς τα Μέσα είναι μέρος της ζωής μας. Θα διαβάσω κάποιες φράσεις και αν ισχύουν για εσάς, θα κάνετε ένα βήμα μπροστά. Μετά από κάθε πρόταση θα επιστρέψετε στη θέση σας».

3. Διαβάστε κάθε πρόταση καθαρά, κάνοντας μια παύση μετά, ώστε τα παιδιά να κάνουν τα βήματά τους. Μετά πείτε τους να επιστρέψουν πίσω στη γραμμή εκκίνησης.
4. Μετά από μερικές προτάσεις, ενθαρρύνεται να πουν σύντομα τι σκέφτονται και πώς αντιδρούν, και αρχίστε πάλι, ώστε να τα κρατάτε σε εγρήγορση.

Παραδείγματα προτάσεων

(Μπορείτε να τις προσαρμόσετε ανάλογα με την ομάδα σας)

- Κάνε ένα βήμα μπροστά αν έχεις χρησιμοποιήσει ποτέ τάμπλετ ή κινητό.
- Κάνε ένα βήμα μπροστά αν έχεις δει βίντεο στο YouTube ή αλλού.
- Κάνε ένα βήμα μπροστά αν έχεις παίξει παιχνίδια online ή σε κονσόλα.
- Κάνε ένα βήμα μπροστά αν έχεις μιλήσει σε κάποιον με βιντεοκλήση.
- Κάνε ένα βήμα μπροστά αν έχεις δει βίντεο ή εικόνα που σε μπερδέψε ή σε στενοχώρησε.
- Κάνε ένα βήμα μπροστά αν έχεις ακούσει για εφαρμογές όπως το Instagram ή το TikTok.
- Κάνε ένα βήμα μπροστά αν έχεις μοιραστεί φωτογραφία, βίντεο ή μήνυμα online ή με κινητό.
- Κάνε ένα βήμα μπροστά αν κάποιος σου είπε να προσέχεις τι κάνεις στο διαδίκτυο.

Ομαδικός αναστοχασμός (καθίστε ή σταθείτε σε κύκλο στο γήπεδο)

Μετά τα βήματα, συγκεντρώστε τα παιδιά σε κύκλο και κάντε μερικές ήρεμες, ανοιχτές ερωτήσεις για να ενθαρρύνετε τη συζήτηση:

1. Τι σημαίνει «γραμματισμένος»; Είναι μόνο για την ανάγνωση;
2. Τι σημαίνει «Μέσα»; Ποια Μέσα γνωρίζετε;
3. Τι μπορεί να σημαίνει «εγγραμμισμός στα Μέσα»;
4. Πώς μπορούν τα Μέσα να μας βοηθήσουν; Μπορεί όμως και να μας μπερδέψουν;
5. Γιατί είναι σημαντικό να ξέρουμε τι είναι αληθινό και τι ψεύτικο στο διαδίκτυο;

Σημειώσεις για τον/την εκπαιδευτή/ρια & Σημεία έμφασης

- Ο εγγραμματισμός δεν αφορά μόνο την ανάγνωση και την γραφή, αλλά και την κατανόηση των πληροφοριών.
- Ο εγγραμματισμός στα Μέσα περιλαμβάνει το πώς τα βρίσκουμε, πώς τα κατανοούμε, πώς ρωτάμε, ακόμα και πως δημιουργούμε περιεχόμενο στα Μέσα.
- Δεν έχουν όλοι τις ίδιες συσκευές ή πρόσβαση στο διαδίκτυο, και αυτό επηρεάζει τον τρόπο που οι άνθρωποι μαθαίνουν ή πώς ενημερώνονται.
- Στο διαδίκτυο δεν είμαστε μόνο θεατές ή αναγνώστες, αλλά και δημιουργοί ή διαμοιραστές περιεχομένου.
- Οι πληροφορίες διαδίδονται γρήγορα, διαδίδονται με διάφορους τρόπους και ό,τι βρίσκεται στο διαδίκτυο δεν είναι απαραίτητα αληθινό ή χρήσιμο.

Ανακεφαλαίωση: Κλείστε με ένα θετικό μήνυμα:

«Στις επόμενες συναντήσεις, θα μάθουμε πώς να χρησιμοποιούμε έξυπνα και με ασφάλεια τα Μέσα. Θα κάνετε ερωτήσεις, θα παίξετε παιχνίδια και θα δοκιμάσετε εργαλεία που θα σας βοηθούν να κάνετε καλές επιλογές, εντός και εκτός διαδικτύου».

Δραστηριότητα 2

Ζέσταμα: «Σταθμοί λέξεων για τα Μέσα στο γήπεδο»

Στόχοι: Εισαγωγή σε βασικές έννοιες των Μέσων με τρόπο ενεργητικό και για εξωτερικούς χώρους. Ενθάρρυνση της έκφρασης μέσα από την κίνηση, τη ζωγραφική και τη συζήτηση, για την οικοδόμηση της ομαδικής προσέγγισης του εγγραμματισμού στα Μέσα με ένα ευχάριστο και βιωματικό τρόπο.

Διάρκεια: 30 - 35 λεπτά

Υλικά:

- Μεγάλα A3/A2 πλαστικοποιημένα φύλλα ή πόστερ (ένα ανά λέξη)
- Χοντροί μαρκαδόροι ή μαρκαδόροι υγρής κιμωλίας (κατάλληλοι για εργασία σε εξωτερικούς χώρους)
- Κώνοι ή επίπεδες σημάτσες για την ασφάλιση και τον καθορισμό του χώρου για κάθε σταθμό
- Πίνακες ή άλλες σταθερές επιφάνειες (προαιρετικά, για ευκολότερο γράψιμο/ζωγραφική)

Οργάνωση & οδηγίες δραστηριότητας:

Βήμα 1: Στήσιμο «Σταθμών Λέξεων» στο γήπεδο

Επιλέξτε 4 - 6 μιντιακούς όρους κατάλληλους για την ηλικιακή ομάδα (π.χ., **Μέσα, Ειδήσεις, Αλήθεια, Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, Γεγονός, Στερεότυπο, Διαδίκτυο, Δημοσιογράφος**).

- Γράψτε από έναν όρο με μεγάλα γράμματα σε κάθε πλαστικοποιημένο φύλλο ή σε αφίσα.
- Τοποθετήστε κάθε φύλλο σε διαφορετικό σημείο του γηπέδου και στηρίξτε το με τους κώνους ή τις επίπεδες σημάνσεις.
- Διασφαλίστε αρκετό χώρο γύρω από κάθε φύλλο, ώστε 3 -4 παιδιά ανά γύρο να μπορούν να το επισκέπτονται άνετα.

Αυτά είναι τα «νησιά των λέξεων» διάσπαρτα στο γήπεδο!

***Πώς μπορείτε να εξηγήσετε τον όρο στερεότυπο σε παιδιά:** Στερεότυπο είναι μια σταθερή ιδέα που έχουν κάποιοι άνθρωποι για μια άλλη ομάδα ανθρώπων. Σαν να λέμε ότι όλοι όσοι είναι σε μια ομάδα είναι ίδιοι, παρόλο που αυτό δεν είναι αλήθεια.

Βήμα 2: Σιωπηλή περιήγηση & Γραφή

Πείτε στα παιδιά:

«Θα περιηγηθούμε στο γήπεδο και θα επισκεφτούμε κάθε νησί. Σε κάθε νησί, μπορείτε να γράψετε ή να ζωγραφίσετε ό,τι σας έρχεται στο μυαλό σχετικά με τη λέξη που θα συναντήσετε. Τι νομίζετε ότι σημαίνει; Την έχετε ξαναδεί ή την έχετε ακούσει; Τι νομίζετε ότι σημαίνει;»

Οδηγίες προς τα παιδιά:

- Περπατάτε σιωπηλοί/ες ανάμεσα στους σταθμούς.
- Γράφετε τις σκέψεις σας, τις ερωτήσεις σας, ζωγραφίζετε ή κάνετε σχέδια ή emoji απευθείας στο χαρτί με μαρκαδόρους.
- Μπορείτε να προσθέσετε και σε όσα βρείτε εκεί σημειωμένα και από τα άλλα παιδιά.

Βήμα 3: Αντιδράσεις & Προσθήκες

Αφού όλοι έχουν επισκεφτεί τους περισσότερους ή όλους τους σταθμούς, πείτε στα παιδιά:

«Επιστρέψτε τώρα στους σταθμούς και όπου δείτε κάτι ενδιαφέρον, προσθέστε αντιδράσεις όπως 👍, ❓, 🤔, 💡, ή γράψτε κάποια νέα σκέψη.»

Ενθαρρύνετε έτσι τη διασύνδεση μεταξύ των σκέψεων των παιδιών και του αναστοχασμού μεταξύ τους.

Βήμα 4: Επίκεντρο & Κύκλος

Δώστε σε κάθε παιδί έναν μαρκαδόρο και ζητήστε τους να πάνε άλλη μια επίσκεψη στους σταθμούς και:

- Να κυκλώσουν ή να βάλουν ένα αστέρι σε κάτι που τους προκάλεσε σκέψεις
- Να διαλέξουν κάτι για να μοιραστούν στη συζήτηση

Αυτό θα βοηθήσει να αναδειχθούν οι κεντρικές ιδέες για τη φάση της συζήτησης.

Βήμα 5: Ομαδική συζήτηση & Συνομιλίες

Συγκεντρώστε τα παιδιά σε έναν κύκλο και καθίστε κοντά στο κέντρο του γηπέδου. Μαζέψτε τα φύλλα και τοποθετήστε τα στο κέντρο του κύκλου ή αν υπάρχει δυνατότητα κρεμάστε τα κάπου ώστε να τα βλέπουν όλοι/ες.

Θέστε ανοιχτές ερωτήσεις:

- «Ποιες λέξεις καταλάβατε εύκολα; Ποιες ήταν περίεργες;»
- «Ποιες ιδέες από άλλα παιδιά σας τράβηξαν το ενδιαφέρον;»
- «Γιατί πιστεύετε ότι αυτές οι λέξεις έχουν σημασία όταν μιλάμε για βίντεο, παιχνίδια ή μέσα κοινωνικής δικτύωσης;»
- «Πιστεύετε ότι χρειάζεται να καταλαβαίνετε αυτές τις λέξεις περισσότερο καθώς μεγαλώνετε και χρησιμοποιείτε περισσότερο το διαδίκτυο;»

Σημειώσεις για τον/την εκπαιδευτή/ρια & Συμβουλές:

- Χρησιμοποιήστε κώνους και ορατά στοιχεία για να υπάρχει καλή οργάνωση και ασφάλεια.
- Σε περίπτωση αέρα, στερεώστε τα χαρτιά με ταινία ή με επίπεδα αντικείμενα (όπως π.χ. σε πίνακες).
- Αν η ομάδα είναι μεγάλη, χωρίστε σε δύο και συνδυάστε με σύντομες ασκήσεις ποδοσφαίρου.
- Ενθαρρύνετε την κίνηση μεταξύ των σταθμών με παιχνιδιάρικο τρόπο για να διατηρηθεί ψηλά η ενέργεια.

ΕΝΟΤΗΤΑ Ι: Ψευδείς ειδήσεις και παραπληροφόρηση

Δραστηριότητα 1

«Ντετέκτιβ Ποδοσφαιρικών Ειδήσεων!»

Στόχοι: Να βοηθήσει τα παιδιά να εντοπίζουν τις ψευδείς ειδήσεις και την παραπληροφόρηση μέσα από την κριτική αξιολόγηση ποδοσφαιρικών ειδήσεων, μαθαίνοντας να κάνουν ερωτήσεις, να επαληθεύουν πηγές και να σκέφτονται πριν πιστέψουν ή διαμοιραστούν μια είδηση.

Διάρκεια: 45 - 60 λεπτά

Υλικά:

- Εκτυπωμένα ή ψηφιακά «ειδησεογραφικά άρθρα» σχετικά με το ποδόσφαιρο (μερικά αληθινά, μερικά ψεύτικα/υπερβολικά)– βλ. παραδείγματα παρακάτω
- «Κάρτες επαλήθευσης γεγονότων» (μια απλή λίστα ελέγχου για παιδιά)
- Λευκός πίνακας ή χαρτί παρουσίασης
- Στυλό/μαρκαδόροι
- Προαιρετικά: πρόσβαση στο διαδίκτυο (για την προσομοίωση των βημάτων επαλήθευσης)

Προετοιμασία δραστηριότητας:

Δημιουργήστε 4 - 5 σύντομες ποδοσφαιρικές ειδήσεις, μερικές αληθινές και μερικές ψεύτικες ή υπερβολικές, όπως:

- «Ο Κριστιάνο Ρονάλντο θα πάει σε τοπική ομάδα στην Ελλάδα!»
- «Ομάδα κέρδισε αγώνα χάρη σε μαγικές τυχερές κάλτσες»
- «Ο Λιονέλ Μέσι αγόρασε νησί σε σχήμα γηπέδου»
- «Νεαρός τερματοφύλακας έπιασε 3 πέναλτι σε έναν αγώνα» (αληθινή)

Βεβαιωθείτε ότι είναι διασκεδαστικές αλλά αρκετά παραπλανητικές ώστε να δοκιμάσουν την κριτική σκέψη.

Οδηγίες:

1. Προθέρμανση (10 λεπτά)

- Κάντε μερικές διασκεδαστικές ερωτήσεις «σωστό/λάθος» στα παιδιά (π.χ. «Μπορεί ένας ποδοσφαιριστής να βάλει γκολ με το χέρι;»).
- Συζητήστε: «Μερικές φορές όσα ακούμε για το ποδόσφαιρο μοιάζουν αληθινά... αλλά δεν είναι!»

2. Κύρια Δραστηριότητα (25 - 30 λεπτά) – «Γίνε Ντετέκτιβ! »

1. Χωρίστε τα παιδιά σε μικρές ομάδες (3 - 4 άτομα).
2. Δώστε σε κάθε ομάδα 2 - 3 ποδοσφαιρικά ειδησεογραφικά άρθρα (μίξη αληθινών και ψεύτικων).
3. Δώστε Κάρτες Επαλήθευσης με ερωτήσεις όπως:
 - ο Είναι η ιστορία πολύ παράξενη για να είναι αληθινή;
 - ο Μπορείς να βρεις ποιος τη γράφει;
 - ο Είναι από αξιόπιστη πηγή;
 - ο Σε κάνει να νιώθεις πολύ ενθουσιασμένος ή θυμωμένος;
 - ο Υπάρχει δεύτερη πηγή που να λέει το ίδιο;
4. Οι ομάδες συζητούν και αποφασίζουν αν είναι αληθινή ή ψεύτικη.
5. Προαιρετικά: Αν υπάρχει διαδίκτυο, τους αφήνετε να «επαληθεύσουν» μια είδηση.
6. Κάθε ομάδα παρουσιάζει τα συμπεράσματά της και εξηγεί τη συλλογιστική της.

3. Αποτίμηση (10 - 15 λεπτά)

- Καταγράψτε στον πίνακα σημάδια ψευδών ειδήσεων:
 - ο Δεν υπάρχει πηγή
 - ο Πολύ καλό/περίεργο για να είναι αληθινό
 - ο Σε κάνει να νιώθεις κάτι πολύ έντονο
 - ο Δύσκολο να το βρεις αλλού
- Τονίστε: **«Όπως και στη ζωή, έτσι και στον αθλητισμό, δεν είναι όλα όσα ακούμε αλήθεια!»**

Προαιρετική δραστηριότητα:

Αφήστε τα παιδιά να δημιουργήσουν τη δική τους ψεύτικη ή αστεία ποδοσφαιρική είδηση και να προκαλέσουν τους άλλους να μαντέψουν αν είναι αληθινή ή ψεύτικη.

Δραστηριότητα 2

«Ξεσκέπασε το τρικ!»

Στόχοι: Να κατανοήσουν τα παιδιά ότι μερικές φορές κάτι μοιάζει αληθινό αλλά δεν είναι, και να μάθουν να σταματούν, να σκέφτονται και να ελέγχουν πριν αντιδράσουν.

Διάρκεια: 20-30 λεπτά

Υλικά:

- μπάλες ποδοσφαίρου
- «σαλιάρες»
- κώνοι

Προετοιμασία & Οδηγίες:

1. Ζέσταμα:

Οι παίκτες/ριες κινούνται ελεύθερα με την μπάλα.

Ο προπονητής δίνει οδηγίες:

- Αν είναι αληθινή ποδοσφαιρική ενέργεια → την εκτελούν.
- Αν είναι ψεύτικη → παγώνουν στη θέση τους.

Παραδείγματα:

«Πάσα σε φίλο!» → Εκτέλεση.

«Σήκωσε την μπάλα και πέταξέ τη στο τέρμα!» → Πάγωμα!

«Σταμάτα την μπάλα με το πόδι!» → Εκτέλεση.

«Κλώτσα την μπάλα με το χέρι!» → Πάγωμα!

Σημείωση για τον/την εκπαιδευτή/ρια: παίξτε και διασκεδάστε το!

2. Κύριο παιχνίδι:

Δημιουργήστε 2 ομάδες (4–5 παίκτες η καθεμία). Κάθε ομάδα επιλέγει μυστικά ΜΙΑ «παραπλανητική κίνηση».

Παράδειγμα: Προσποιήσου ότι θα σουτάρεις, αλλά αντί για αυτό κάνε μια κοντινή πάσα.

Παράδειγμα: Προσποίηση ντρίπλας προς μια κατεύθυνση, αλλά αλλαγή πορείας.

Σημείωση για τον/την εκπαιδευτή/ρια: Κρατήστε το όσο πιο απλό γίνεται!

Όταν γίνεται η προσποίηση, η άλλη ομάδα πρέπει να το εντοπίσει και να φωνάξει «ΠΑΓΙΔΑ!»

- Αν το πετύχουν → παίρνουν έναν πόντο.
- Αν δεν το πετύχουν → κερδίζει η άλλη ομάδα τον πόντο.

Παίξτε μερικούς γύρους ώστε να δοκιμάσουν όλοι από μία προσποίηση.

3. Κύκλος σύντομου αναστοχασμού:

Καθίστε σε κύκλο και συζητήστε:

- Ήταν εύκολο να εντοπίσετε το τρικ;
- Πώς καταλάβατε ότι ήταν ψέμα;
- Γιατί πρέπει να ελέγχουμε πράγματα πριν τα πιστέψουμε;
- Είναι οι ψευδείς ειδήσεις σαν την προσποίηση στο ποδόσφαιρο;

ΕΝΟΤΗΤΑ II: Οπτική επιρροή

Δραστηριότητα 1

«Φωτογραφική λήψη»

Στόχος: Να βοηθήσει τα παιδιά να κατανοήσουν πώς οι εικόνες και τα βίντεο, ιδιαίτερα σε αθλήματα όπως το ποδόσφαιρο, μπορούν να επηρεάσουν τα συναισθήματα και τις πεποιθήσεις μας. Τα παιδιά μαθαίνουν πώς η γωνία λήψης, οι εκφράσεις και το καδράρισμα αλλάζουν την ιστορία που αφηγείται μια φωτογραφία. Ο στόχος είναι να προσεγγίσουν κριτικά όσα βλέπουν στα Μέσα και να αντιληφθούν ότι ακόμα και στο ποδόσφαιρο οι εικόνες μπορούν να χειραγωγήσουν τα συναισθήματα ή να χρησιμοποιηθούν με τρόπο παραπλανητικό.

Διάρκεια: 40 - 50 λεπτά

Υλικά:

- Τουλάχιστον 1 smartphone ή τάμπλετ με κάμερα (ένα ανά ομάδα ή ανά εκπαιδευτή αρκεί)
- Προαιρετικά: Εκτυπωμένες κάρτες με emojis (χαρά, λύπη, θυμός, ενθουσιασμός)

Οδηγίες:

1. Ζέσταμα (10 λεπτά)

- Ζητήστε από μερικά παιδιά να υποδυθούν συναισθήματα στο γήπεδο μέσω του ποδοσφαίρου: π.χ., πανηγυρισμός του γκολ με τρελή χαρά, απογοήτευση από χαμένο πέναλτι και στεναχώρια, διαμαρτυρία σε διαιτητή, γιορτάζοντας τη νίκη.
- Ρωτήστε την ομάδα:
«Τι συναισθημα δείχνει;»
«Αν βγάζαμε φωτογραφία τώρα, τι θα νόμιζε ο κόσμος ότι έγινε;»

Εξηγήστε:

«Σήμερα θα δούμε πώς οι φωτογραφίες και τα βίντεο αλλάζουν τον τρόπο που καταλαβαίνουμε τι έγινε!»

2. Κύρια δραστηριότητα (25 λεπτά) – «Αναπαράσταση στιγμιότυπου»

Σε μικρές ομάδες:

1. Ζητήστε από τα παιδιά να δημιουργήσουν μια μικρή ποδοσφαιρική σκηνή για «φωτογράφιση»:
 - ο Τον πανηγυρισμό για ένα γκολ.
 - ο Ένας παίκτης που «τραυματίζεται».
 - ο Έναν τσακωμό ή μια αντιδικία.
 - ο Μια ομάδα που αγκαλιάζεται στη νίκη.
2. Βγάλτε 2 φωτογραφίες/βίντεο για κάθε σκηνή:
 - ο Μία που να το παρουσιάζει **θετικά** (χαρά, φιλία, ευ αγωνίζεσθαι)
 - ο Μία που να το παρουσιάζει **αρνητικά** (θυμός, αδικία, επιθετικότητα)

Αλλάξτε:

- ο τη γωνία της λήψης (κοντινό, χαμηλά, από πίσω)
 - ο τις εκφράσεις (χαμόγελα vs φωνές)
 - ο τη θέση (δείχνοντας άλλοτε λιγότερα κι άλλοτε περισσότερα από όσα συμβαίνουν)
3. Αφού τελειώσει κάθε ομάδα, παρουσιάζει τις δύο εκδοχές στις υπόλοιπες ομάδες. Συζητήστε:
 - ο «Τι συμβαίνει εδώ;»
 - ο «Πώς σας κάνει να νιώθετε;»
 - ο «Λένε οι δύο φωτογραφίες την ίδια ιστορία;»

3. Αποτίμηση (10 - 15 λεπτά)

- Αναστοχασμός:
 - ο Μπορεί δύο φωτογραφίες του ίδιου στιγμιότυπου να πουν μια τελείως διαφορετική ιστορία;
 - ο Έχετε δει στο ίντερνετ ποδοσφαιρική φωτογραφία ή βίντεο που σας έκανε να νιώσετε έντονα;
 - ο Γιατί να είμαστε προσεκτικοί με ό,τι βλέπουμε;

Κλείσιμο από τον/την εκπαιδευτή/ρια:

«Μια φωτογραφία μπορεί να δείξει την αλήθεια, αλλά μπορεί και να κρύψει μέρος της ιστορίας. Γι' αυτό πρέπει να σκεφτόμαστε έξυπνα και να μην πιστεύουμε αμέσως ό,τι βλέπουμε!»

Δραστηριότητα 2

«Παγωμένη εικόνα»

Στόχοι: Να κατανοήσουν τα παιδιά πώς οι φωτογραφίες και τα βίντεο μπορούν να αφηγηθούν διαφορετικές ιστορίες και να ενθαρρυνθούν να σκέφτονται κριτικά τι εμφανίζεται και τι μένει εκτός κάδρου.

Διάρκεια: 20 - 30 λεπτά

- **Υλικά:** Εκτυπωμένες ποδοσφαιρικές φωτογραφίες (πραγματικά παραδείγματα: το γκολ της νίκης, θυμωμένος παίκτης, πλήθος που πανηγυρίζει, μια στημένη φωτογραφία πανηγυρισμού) ΕΙΤΕ προβολή σε τάμπλετ. Κώνοι για τα σημεία της «παγωμένης εικόνας» στο γήπεδο. Κώνοι για σημεία «παγώματος» στο γήπεδο. Σφυρίχτρα ή μουσική.

Οδηγίες:

- Σκορπίστε 4 - 6 κώνους στο γήπεδο. Κάθε κώνος σηματοδοτεί μια «παγωμένη εικόνα».
- Σε κάθε κώνο, βάλτε μια από τις ποδοσφαιρικές φωτογραφίες ή δείξτε τη από τη συσκευή που τηρεί ο προπονητής.
- Τα παιδιά ντριπλάρουν ελεύθερα με την μπάλα στο γήπεδο ενώ παίζει μουσική ή μέχρι να σφυρίξει ο προπονητής.
- Τότε, πρέπει να «παγώσουν» κοντά στον πλησιέστερο κώνο.

Ώρα για φωτογράφιση:

Ο εκπαιδευτής δείχνει γρήγορα τη φωτογραφία του κώνου και ρωτάει κάτι απλό όπως:

«Τι βλέπετε εδώ;»

«Τι ιστορία μας αφηγείται αυτή η φωτογραφία;»

«Μπορεί να δείχνει μόνο μέρος της πραγματικότητας;»

Τα παιδιά συζητούν σε μικρές ομάδες (κοντά στον κώνο) για 1-2 λεπτά και μοιράζονται τις σκέψεις τους.

Παγώστε και κινηθείτε:

Βάλτε πάλι τη μουσική και τα παιδιά συνεχίζουν να ντριπλάρουν κοντά σε έναν άλλο κώνο. Συνεχίστε μέχρι να συζητήσουν σύντομα όλες τις φωτογραφίες.

Όταν ολοκληρωθεί ο γύρος, μαζέψτε τα παιδιά.

Δείξτε τους 1-2 από τις φωτογραφίες που ήδη συζήτησαν (επιλέξτε κάποιες με προφανείς «κρυφές ιστορίες», όπως έναν παίκτη που μοιάζει θυμωμένος ή έναν υπερβολικό πανηγυρισμό). Για κάθε μία, πείτε εν συντομία την «αληθινή εκδοχή» που φανερώνει ό,τι έμεινε εκτός κάδρου:

Παράδειγμα:

«Είδατε αυτή τη φωτογραφία του θυμωμένου παίκτη. Γνωρίζατε ότι στην πραγματικότητα φώναζε για να ενθαρρύνει τον συμπαίκτη του, όχι για να τσακωθεί με τον διαιτητή;»

«Αυτός ο πανηγυρισμός γκολ μοιάζει σαν να κέρδισαν το πρωτάθλημα, αλλά στην πραγματικότητα ήταν απλώς ένας φιλικός αγώνας!»

Θέστε κάποια από τα παρακάτω ερωτήματα:

«Έδειχνε η φωτογραφία όλη την ιστορία;»

«Πώς νιώσατε όταν μάθατε την πραγματικότητα;»

«Ποια φωτογραφία σας εξέπληξε πιο πολύ και γιατί;»

«Γιατί νομίζετε πως είναι σημαντικό να αμφισβητούμε όσα βλέπουμε στο ίντερνετ;»

«Τι μπορεί να μας διδάξει αυτό για τις εικόνες που βλέπουμε στο διαδίκτυο;»

Συμβουλή για τον/την εκπαιδευτή/ρια:

Δεν υπάρχουν σωστές ή λάθος απαντήσεις – ενθαρρύνετε τα παιδιά να εκφραστούν ελεύθερα.

Το κλείσιμο του/της εκπαιδευτή/ριας:

«Οι φωτογραφίες και τα βίντεο μπορούν να υποστούν επεξεργασία ή να περικοπούν ή να παρουσιαστούν με τρόπο που μας κάνει να νιώθουμε χαρά, λύπη ή θυμό – όπως και στο ποδόσφαιρο, που βλέπουμε μόνο τις καλύτερες ή τις χειρότερες στιγμές. Να κοιτάζετε πάντα πιο προσεκτικά και να σκέφτεστε μόνοι σας!»

ΕΝΟΤΗΤΑ III: Όρια της ελευθερίας του λόγου και ρητορική μίσους

Δραστηριότητα 1

«Σχολιαστές στο γήπεδο»

Στόχος: Να βοηθήσει τα παιδιά να κατανοήσουν πώς τα σχόλια –ιδιαίτερα στο διαδίκτυο– μπορεί να ξεπεράσουν τα όρια από απλή γνώμη σε βλαβερό λόγο. Μέσα από την αναπαράσταση ενός ποδοσφαιρικού αγώνα σαν «παίκτες» και «διαδικτυακοί (ιντερνετικοί) σχολιαστές», τα παιδιά εξερευνούν την επίδραση των λέξεων, στοχάζονται πάνω στην ευθύνη που συνοδεύει την ελευθερία του λόγου και αναπτύσσουν δεξιότητες για να αναγνωρίζουν και να απορρίπτουν τη ρητορική του μίσους.

Διάρκεια: 45 - 60 λεπτά

Υλικά:

- Μια μπάλα ποδοσφαίρου
- Κώνοι (για οριοθέτηση χώρου)
- Μερικά φύλλα με παραδείγματα από σχόλια τύπου μέσων κοινωνικής δικτύωσης (προαιρετικά)
- Δύο χρωματιστές «σαλιάρες» ή κορδέλες (για ρόλους)

Οδηγίες:

1. Ζέσταμα (10 λεπτά)

Ξεκινήστε με μια ομαδική συζήτηση:

- «Έχετε δει ποτέ βίντεο ποδοσφαίρου στο ίντερνετ και αν ναι μήπως διαβάσατε και τα σχόλια από κάτω;»
- Παρουσιάστε μερικά παραδείγματα ιντερνετικών σχολίων (ρεαλιστικά αλλά ασφαλή για την ηλικιακή ομάδα):
 - «Τέλειο γκολ!»
 - «Τον διάλεξαν μόνο λόγω του χρώματος του δέρματός του.»
 - «Αυτή δεν πρέπει να παίζει εδώ.»
 - «Απίθανη πάσα!»
- Ρωτήστε:
 - Ποια σχόλια κάνουν τους ανθρώπους να νιώθουν καλά;
 - Ποια ξεπερνούν τα όρια;
 - Επιτρέπονται όλα online; Θα έπρεπε;

2. Κύρια δραστηριότητα (25 - 30 λεπτά)

Χωρίστε την ομάδα σε δύο ρόλους:

- Παίκτες/ριες (πλειονότητα): παίζουν έναν μικρό ποδοσφαιρικό αγώνα (4v4, 5v5, κ.λπ.)
- Σχολιαστές (3 - 4 παιδιά που στέκονται έξω από το γήπεδο): μιλούν σαν να σχολιάζουν στο διαδίκτυο σε πραγματικό χρόνο

Κανόνες για τους «σχολιαστές»:

- Να λένε δυνατά σύντομα «σχόλια», σαν να αντιδρούν σε όσα συμβαίνουν στον αγώνα, όπως κάνουμε με μία ζωντανή μετάδοση ή σε σχόλια μέσω κοινωνικής δικτύωσης.
- Ενθαρρύνετε τα θετικά και ρεαλιστικά σχόλια και αφήστε με προσοχή να ακουστούν και κάποια που μπορεί να είναι κακά ή ασεβή (μπορεί ο/η εκπαιδευτής/ρια να πει κάποια αρνητικά, αν χρειαστεί).

Σταματήστε το παιχνίδι στο ημίχρονο και συζητήστε:

- *Πώς ένωσαν τα παιδιά με τα σχόλια;*
- *Μήπως κάποια τα στεναχώρησαν ή τα αποσυντόνισαν;*
- *Αν ήταν πραγματικά μέσα κοινωνικής δικτύωσης, θα ήταν εντάξει όλα αυτά τα σχόλια;*

Αντιστρέψτε ρόλους ώστε όλοι να ζήσουν και τις δύο πλευρές.

3. Αποτίμηση & Αναστοχασμός (10 - 15 λεπτά)

Σε κύκλο, συζητήστε:

- *Πώς ένιωσες όταν σε «σχολίαζαν» ενώ έπαιζες;*
- *Ένωσες πότε ένα σχόλιο περνάει από γνώμη σε προσβολή;*
- *Γιατί κάποιοι λένε πράγματα στο διαδίκτυο που δεν θα έλεγαν από κοντά;*
- *Είναι σωστό να λέμε τα πάντα στο όνομα της «ελευθερίας λόγου»;*
- *Πώς μπορούμε να γίνουμε καλύτεροι «σχολιαστές» στο διαδίκτυο και στη ζωή;*

Κλείσιμο του/της εκπαιδευτή/ριας:

«Ό,τι λέμε στο γήπεδο ή στο διαδίκτυο μπορεί να ανεβάσει ή να ρίξει τους άλλους. Η ελευθερία λόγου σημαίνει ότι μπορούμε να μοιραζόμαστε ιδέες, αλλά έχει και ευθύνη: να είμαστε καλοί και να σεβόμαστε τους άλλους. Να θυμόμαστε ότι οι καλοί συμπαίκτες/ριες δεν στηρίζουν μόνο με τις πάσες τους, αλλά και με τα λόγια τους.»

Δραστηριότητα 2

«Τα λόγια σου, οι κανόνες σου;»

Στόχοι: Να κατανοήσουν τα παιδιά ότι η ελευθερία του λόγου είναι σημαντική, αλλά έχει όρια και ότι οι κανόνες υπάρχουν για να προστατεύουν και να εξασφαλίζουν τον σεβασμό. Επίσης, να εξασκηθούν στο να αναγνωρίζουν πότε το «λέω ό,τι θέλω» μπορεί να ξεπερνά τα όρια.

Διάρκεια: 10 - 15 λεπτά

Οδηγίες:

- **Ζέσταμα (3 λεπτά)**

Μαζέψτε την ομάδα σε κύκλο. Ρωτήστε:

«Στο ποδόσφαιρο, μπορείς να κάνεις ό,τι θέλεις στο γήπεδο;»

Όχι! Υπάρχουν κανόνες για να είναι το παιχνίδι δίκαιο και ασφαλές.

«Το ίδιο ισχύει και για τα λόγια. Μπορείς να πεις πολλά πράγματα, όχι όμως αν καταπατούν τους κανόνες οι οποίοι κρατούν τους ανθρώπους ασφαλείς και ισότιμους.»

- **Μικρό παιχνίδι «Διαιτητής Λόγων» (7 - 10 λεπτά)**

Κάθε πρόταση αντιστοιχεί σε μια «κίνηση» στο γήπεδο. Τα παιδιά αποφασίζουν: Επιτρέπεται ή δεν επιτρέπεται;

Ορίστε δύο ζώνες:

- ❖ Τη ζώνη του «επιτρέπεται»
- ❖ Τη ζώνη του «δεν επιτρέπεται»

Διαβάστε σύντομες φράσεις. Τα παιδιά τρέχουν στη ζώνη που θεωρούν σωστή.

Παραδείγματα «επιτρέπεται»

«Νομίζω ότι η ομάδα μας είναι η καλύτερη!»

«Δεν μου αρέσει το στυλ αυτού του παίκτη.»

«Μου αρέσει να παίζω επιθετικός περισσότερο από τερματοφύλακας.»

«Νομίζω πως η ομάδα μας πρέπει να προπονείται περισσότερο.»

«Η ιδέα σου στον αγώνα ήταν πολύ καλή.»

«Δεν συμφωνώ με την απόφαση του διαιτητή.»

«Την επόμενη φορά, δίνε περισσότερες πάσες.»

«Στενοχωριέμαι όταν χάνω, αλλά θα ξαναπροσπαθήσω.»

«Νομίζω πως οι γάτες είναι καλύτερες από τους σκύλους.»

«Σήμερα θέλω να κάτσω δίπλα στον κολλητό μου/στην κολλητή μου.»

Παραδείγματα «Δεν επιτρέπεται»

«Μην της δίνεις σημασία, αφού είναι από άλλη χώρα.»

«Θα έπρεπε να τραυματιστεί ώστε να μην μπορεί να παίξει.»

«Είσαι άχρηστος, να κάτσεις πάγκο για πάντα!»

«Κανείς δεν σε θέλει εδώ γιατί είσαι διαφορετικός.»

«Να του πούμε ότι δεν μπορεί να παίξει με μας γιατί είναι καινούργιος.»

«Τύποι σαν κι εσένα δεν θα έπρεπε να είναι στην ομάδα μας.»

«Αν δεν μου πασάρεις την μπάλα, θα διαδώσω ένα σωρό ψευτιές για σένα.»

«Γύρνα στη χώρα σου, δεν ανήκεις εδώ.»

«Είσαι τόσο κακός παίκτης που καλύτερα να παρατήσεις το ποδόσφαιρο για πάντα.»

Ρωτήστε:

«Γιατί δεν επιτρέπεται αυτή η φράση;», «Ποιος μπορεί να πληγωθεί;»

▪ **Σύντομος αναστοχασμός (3 λεπτά)**

Σε κύκλο:

«Γιατί νομίζετε ότι η ελευθερία του λόγου έχει όρια;»

«Πώς οι κανόνες του λόγου βοηθούν τους υπόλοιπους να νιώθουν ασφαλείς και ισότιμοι;»

«Τι μπορείτε να κάνετε αν κάποιος καταπατήσει τους κανόνες με τα λόγια του;»

Κλείσιμο του/της εκπαιδευτή/ριας:

"«Η ελευθερία του λόγου σημαίνει να μοιραζόμαστε ιδέες, όχι όμως όταν ο στόχος είναι να πληγώσουμε, να απειλήσουμε ή να αποκλείσουμε άλλους ανθρώπους. Όπως και στο ποδόσφαιρο, τα λόγια μας ακολουθούν κανόνες ώστε να μπορούμε όλοι να παίξουμε με τις λέξεις δίκαια και με ασφάλεια!»

ΕΝΟΤΗΤΑ IV: Δημιουργία εναλλακτικών αφηγήσεων και κριτική σκέψη

Δραστηριότητα 1

«Αγώνας στα Μέσα: Ποιος αφηγείται την ιστορία;»

Στόχος: Να βοηθήσει τα παιδιά να κατανοήσουν ότι ο τρόπος που λέγεται μια ιστορία εξαρτάται από αυτόν που την αφηγείται και ότι η ίδια ιστορία μπορεί να φαίνεται διαφορετική από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Ενθαρρύνει την αμφισβήτηση και την αξιολόγηση της πηγής, αλλά και των κινήτρων που μπορεί να βρίσκονται πίσω από όσα διαβάζουμε ή ακούμε.

Διάρκεια: 45 - 60 λεπτά

Υλικά:

- Μπάλα ποδοσφαίρου
- 4 - 5 τυπωμένες «Κάρτες οπτικής γωνίας» (ή διαβάστε δυνατά)
- Κώνοι ή «σαλιάρες» για γρήγορη αναπαράσταση σκηνών

Οδηγίες:

Βήμα 1: Εισαγωγή (5 λεπτά)

Σε κύκλο, ρωτήστε:

«Σας έχει τύχει να δείτε έναν αγώνα και να διαφωνείτε με κάποιον άλλο για το τι συνέβη; Γιατί νομίζετε ότι οι άνθρωποι θυμούνται διαφορετικά τα ίδια γεγονότα;»

Εξηγείστε σύντομα:

«Στα Μέσα, η ίδια ιστορία μπορεί να ακουστεί πολύ διαφορετικά, ανάλογα με το ποιος τη λέει. Σήμερα, θα το εξερευνήσουμε στο γήπεδο!»

Βήμα 2: Στη σκηνή (10 - 15 λεπτά)

Επιλέξτε μια απλή ποδοσφαιρική κατάσταση για να την παίξει μια μικρή ομάδα (4–5 παιδιά).

Όπως:

- Ένας παίκτης σκοντάφτει κατά λάθος πάνω σε άλλον
- Ένας συμπαίκτης ξεχνά να δώσει πάσα
- Ένας παίκτης πανηγυρίζει με περίεργο τρόπο
- Δύο παίκτες μαλώνουν μετά από φάουλ

Οι υπόλοιποι παρακολουθούν.

Βήμα 3: Κάρτες οπτικής γωνίας (15 - 20 λεπτά)

Μοιράστε σε μικρές ομάδες από μία κάρτα «οπτικής γωνίας» και ζητήστε τους να αφηγηθούν όσα διαδραματίστηκαν από τη συγκεκριμένη οπτική γωνία:

- **Τερματοφύλακας** (ήταν πολύ μακριά για να δει καθαρά)
- **Αθλητικός/η μπλόγκερ** (θέλει μια δραματική ιστορία)
- **Ινφλουένσερ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης** (χρειάζεται πολλά κλικ)
- **Παίκτης/ρια που έπεσε** (νιώθει πληγωμένος/η και παρεξηγημένος/η)
- **Διαιτητής** (προσπαθεί να είναι δίκαιος/α και ουδέτερος/η)

Κάθε ομάδα αναπαριστά ή αφηγείται την ίδια σκηνή από τη δική της σκοπιά.

Συμβουλή για τον/την εκπαιδευτή/ρια: Βοηθήστε τα παιδιά να δουν πως κάθε ομάδα μπορεί να αφηγηθεί διαφορετικά την ίδια ποδοσφαιρική στιγμή.

Βήμα 4: Ομαδική συζήτηση (10 λεπτά)

Μετά από κάθε εκδοχή:

- «Πώς ήταν διαφορετική αυτή η εκδοχή;»
- «Σε τι εστίασε; Τι άφησε έξω;»
- «Γιατί επέλεξαν να πουν την ιστορία με αυτό τον τρόπο;»
- «Μπορούν όλες οι ιστορίες να είναι αληθινές ταυτόχρονα;»

Ενθαρρύνετε τη συζήτηση για τις προκαταλήψεις, τις προθέσεις και το διαφορετικό κοινό.

Κλείσιμο του/της εκπαιδευτή/ριας:

«Στο ποδόσφαιρο αλλά και στα *social media*, οι ιστορίες αλλάζουν ανάλογα με το ποιος τις λέει και γιατί. Για να λειτουργείς “έξυπνα” στα μέσα σημαίνει να ρωτάς: “Ποιανού φωνή είναι; Τι θέλει να με κάνει να σκεφτώ ή να νιώσω;” Έτσι χτίζουμε δυνατές ομάδες και δυνατά μυαλά.»

Δραστηριότητα 2

«Το δίλημμα του προπονητή ποδοσφαίρου»

Στόχοι: Να ενθαρρύνει τα παιδιά να σκέφτονται σε βάθος για τις αποφάσεις και τις συνέπειες τους, να εξασκηθούν στην αξιολόγηση διαφορετικών οπτικών πριν πάρουν μια απόφαση και να καλλιεργήσουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων μέσω της συζήτησης.

Διάρκεια: 15 - 20 λεπτά

Υλικά: Ανοιχτός χώρος

Οδηγίες:

- Το σενάριο:

Ο/η προπονητής/ρια λέει: «Φανταστείτε ότι είστε ο προπονητής μιας ποδοσφαιρικής ομάδας. Ένας/μία παίκτης/ρια είναι πολύ καλός/ή, αλλά μερικές φορές καταπατά τους κανόνες του παιχνιδιού. Τι θα κάνατε; Προτείνετε διαφορετικές οπτικές και τι μπορεί να συμβεί με κάθε μία από αυτές.»

- Ομαδική συζήτηση:

Χωρίστε τα παιδιά σε μικρές ομάδες (3 - 4 παίκτες). Κάθε ομάδα σκέφτεται πιθανές επιλογές που θα μπορούσε να κάνει ο προπονητής, όπως:

- Μιλάς στον παίκτη ή στην παίκτρια για το ευ αγωνίζεσθαι
- Ζητάς από τον παίκτη ή την παίκτρια να μείνει εκτός για έναν αγώνα
- Κάνεις τα στραβά μάτια γιατί βοηθάει την ομάδα να κερδίζει
- Ενθαρρύνεις την ομάδα να του/της θυμίζει τους κανόνες

- Συζήτηση και αναστοχασμός:

Οι ομάδες παρουσιάζουν τις ιδέες τους.

Ο/η προπονητής/ρια ρωτά:

«Ποια επιλογή νομίζετε πως είναι η καλύτερη και γιατί;»

«Τι θα μπορούσε να συμβεί αν διαλέξετε τη μία ή την άλλη λύση;»

«Πώς βοηθάει η επιλογή σας την ομάδα και το παιχνίδι;»

Συμβουλή για τον/την εκπαιδευτή/ρια:

- Ενθαρρύνετε τον σεβασμό διαφορετικών απόψεων
- Καθοδηγείτε τα παιδιά να στοχαστούν πάνω στο ευ αγωνίζεσθαι, την ομαδικότητα και τις συνέπειες
- Επισημάνετε ότι η κριτική σκέψη σημαίνει να βλέπεις ένα πρόβλημα από πολλές πλευρές πριν αποφασίσεις

ΕΝΟΤΗΤΑ V: Ψηφιακή ανθεκτικότητα

Δραστηριότητα 1

«Σκρόλαρε, Μοιράσου ή Σταμάτα;»

Στόχος: Να ενθαρρύνει τα παιδιά να σκεφτούν πώς αντιδρούν σε διαδικτυακές καταστάσεις, όπως δημοφιλές (viral) ποδοσφαιρικό περιεχόμενο, σχόλια ή πίεση από συνομηλίκους, μέσα από την κίνηση και ένα παιχνίδι λήψης αποφάσεων. Στόχος είναι η καλλιέργεια της ψηφιακής ανθεκτικότητας, αλλά και της συνήθειας να σταματάμε και να σκεφτόμαστε πριν αντιδράσουμε στο διαδίκτυο.

Διάρκεια: 45 - 60 λεπτά

(Μπορεί να γίνει σε μία συνεδρία ή να χωριστεί σε δύο μικρότερες, ανάλογα με τις ανάγκες της ομάδας και το πρόγραμμα.)

Υλικά:

1 μπάλα ποδοσφαίρου

Κώνοι (για τρεις ζώνες)

Τυπωμένες κάρτες ή προφορική παράδοση σεναρίων (μπορείτε απλά να τα διαβάσετε δυνατά) (Παράρτημα 1)

Προαιρετικά: μικρές πινακίδες «ΣΚΡΟΛΑΡΕ», «ΜΟΙΡΑΣΟΥ» και «ΣΤΑΜΑΤΑ»

Οδηγίες:

Εξηγήστε σύντομα τι σημαίνει ψηφιακή ανθεκτικότητα: η ικανότητα να αντιμετωπίζουμε και να διαχειριζόμαστε προκλήσεις στο διαδίκτυο.

Αναγνώριση ψηφιακών καταστάσεων (30 λεπτά)

Στήστε τις ζώνες

- Χωρίστε το γήπεδο σε **τρεις ζώνες** με κώνους ή με ταμπέλες:
 - ο **Σκρόλαρε** (○ = αγνόησε και προχώρα)
 - ο **Μοιράσου** (● = προώθησέ το ή συζήτησέ το)
 - ο **Σταμάτα** (● = κάτι δεν πάει καλά! σταμάτα, ανάφερε το ή ζήτη βοήθεια)

Πείτε στα παιδιά ότι αυτές είναι οι επιλογές που κάνουμε όταν περνάμε ώρα στο διαδίκτυο, ειδικά σε αναρτήσεις, συνομιλίες ή βίντεο που σχετίζονται με το ποδόσφαιρο.

Ψηφιακές αποφάσεις

Σε διάφορες στιγμές, ο/η εκπαιδευτής/ρια σφυρίζει και διαβάζει ένα ψηφιακό σενάριο δυνατά (δείτε παραδείγματα παρακάτω και περισσότερα παραδείγματα στο Παράρτημα 1). Τα παιδιά με κάθε σφύριγμα παγώνουν και τρέχουν σε μία από τις τρεις ζώνες (Σκρολάρισμα, Διαμοιρασμός ή Διακοπή), αυτή που ταιριάζει με τον τρόπο που θα αντιδρούσαν online. Μετά επιστρέφουν στον αγώνα.

* Αυτό κρατά ενεργά τα παιδιά ενώ συνδέουν τις ψηφιακές τους αποφάσεις με λήψη αποφάσεων και συναισθήματα σε πραγματικό χρόνο.

Παραδείγματα σεναρίων:

- «Βλέπεις βίντεο με παίκτη που κάνει λάθος και όλοι γελούν στα σχόλια.»
- «Ένας συμπαίκτης μοιράζεται μια ωραία ποδοσφαιρική εικόνα με λίγα λόγια που εμπνέουν.»
- «Σκάει μήνυμα που λέει ότι δεν σε επέλεξαν επειδή “δεν είσαι ο σωστός τύπος”.»
- «Κάποιος ανεβάζει ένα αστείο μιμίδιο (meme) που στηρίζεται σε στερεότυπα.»

Αποτίμηση:

Μαζευτείτε σε κύκλο για συζήτηση:

- Δυσκολεύτηκες κάποιες φορές να αποφασίσεις; Σε ποιες αναρτήσεις είναι ευκολότερο και σε ποιες δυσκολότερο να ανταποκρίνεσαι;
- Ποιες καταστάσεις φάνηκαν πιο επικίνδυνες;
- Άλλαξε γνώμη κάποιος αφού άκουσε τους άλλους;
- Γιατί είναι σημαντικό να «κάνουμε μια μικρή παύση πριν δημοσιεύσουμε»;
- Τι κάνουμε όταν δεν νιώθουμε σίγουροι/ες ή όταν κάτι μας φαίνεται περίεργο;
- Τι μπορούμε να κάνουμε για να προστατεύουμε τους εαυτούς μας στο διαδίκτυο;
- Ποιοι είναι οι ενήλικες που εμπιστεύεστε για να ζητήσετε βοήθεια;

Σημειώσεις για τον/την εκπαιδευτή/ρια

- Μην έχετε δραματικό τόνο, διατηρήστε ύφος εκπαιδευτικό και ενθαρρυντικό.
- Ενθαρρύνετε τα παιδιά να συζητήσουν σε μικρές ομάδες αν νιώσετε πως διστάζουν.
- Συνδέστε τις καταστάσεις με περιεχόμενο από τα σπορ και την άθληση: π.χ. από διαδικτυακές συνομιλίες της ομάδας (WhatsApp, Viber κ.α), φωτογραφίες και στιγμιότυπα από αγώνες.

Κλείσιμο του/της εκπαιδευτή/ριας:

«Τόσο στο ποδόσφαιρο όσο και στο διαδίκτυο, παίρνουμε γρήγορες αποφάσεις, αλλά γρήγορες δεν σημαίνει και απρόσεκτες. Η ψηφιακή ανθεκτικότητα είναι να ξέρεις πότε να σκρολάρεις, πότε να μοιραστείς κάτι ωραίο και πότε να σταματήσεις και να πεις “κάτι δεν πάει καλά”. Έτσι προστατεύουμε τον εαυτό μας και τους άλλους.»

Δραστηριότητα 2

«Δημιούργησε το ασφαλές ψηφιακό σου προφίλ»

Στόχοι: Να κατανοήσουν τα παιδιά ποια πληροφορία μπορούν να μοιράζονται στο διαδίκτυο και ποια όχι, να αντιληφθούν τι είναι η προστασία προσωπικών δεδομένων και να εξασκηθούν στην κριτική σκέψη γύρω από όσα δημοσιεύουμε και όσα φαίνονται δημόσια.

Διάρκεια: 35 - 40 λεπτά

Υλικά:

- Εκτυπωμένο φύλλο «ψηφιακού προφίλ» (με τα πεδία: ψευδώνυμο, avatar, βιογραφικά στοιχεία, χόμπι, προτιμήσεις, κ.λπ.) (Παράρτημα 2).
- Μαρκadόροι, χρώματα
- Ψαλίδι, κόλλα, περιοδικά (για τη δημιουργία άβαταρ με χρώματα)
- Πίνακας ή πόστερ με 2 στήλες: ΑΣΦΑΛΕΣ/ ΜΗ ΑΣΦΑΛΕΣ για διαμοιρασμό

Οδηγίες:

Εισαγωγή και καταιγισμός ιδεών (10 λεπτά):

- Ρωτήστε: «Τι βλέπουμε συνήθως στα διαδικτυακά προφίλ;»
- Σημειώστε τις απαντήσεις στο πόστερ με τις δύο στήλες:
 - «Ασφαλές να μοιράζομαι» (π.χ., ψευδώνυμο, χόμπι)
 - «Μη ασφαλές να μοιράζομαι» (π.χ., διεύθυνση, σχολείο, τηλεφωνικός αριθμός, προσωπικές φωτογραφίες)
- Εισάγετε την έννοια της ασφάλειας και της υπευθυνότητας στο προφίλ.

Μπορείτε να πείτε:

«Όπως φοράς στολή σου και προστατεύεις τον εαυτό σου όταν παίζεις ποδόσφαιρο, έτσι πρέπει να προστατεύεσαι και στο διαδίκτυο. Το ψηφιακό σου προφίλ είναι η “διαδικτυακή σου στολή”, δείχνει στον κόσμο ποιος/α είσαι. Είναι λοιπόν πραγματικά σημαντικό να σκέφτεσαι τι μοιράζεσαι και ποιοι μπορεί να το βλέπουν. Σήμερα, θα παίξουμε για να μάθουμε πώς να κρατάμε ασφαλή και έξυπνα τα διαδικτυακά μας προφίλ!»

Κατασκευή προφίλ (20 - 25 λεπτά):

- Κάθε παιδί παίρνει από ένα φύλλο με τα στοιχεία του διαδικτυακού προφίλ.
 - Δημιουργούν τα δικά τους ασφαλή προφίλ, επιλέγουν ψευδώνυμο, ζωγραφίζουν το άβαταρ ή το φτιάχνουν με κολλάζ, σημειώνουν τα χόμπι και τις προτιμήσεις τους...
- Ωστόσο: πρέπει να αποφύγουν να μοιραστούν πραγματικές προσωπικές πληροφορίες.

Μοίρασμα και αναστοχασμός (10 λεπτά):

- Τα παιδιά παρουσιάζουν τα προφίλ τους.
- Η ομάδα συζητά ποιες επιλογές είναι ασφαλείς και γιατί.

Σύνοψη/ ερωτήσεις για τον αναστοχασμό:

- Ποια στοιχεία του προφίλ σας είναι μπορείτε να δείχνετε με ασφάλεια;
- Τι αποφασίσατε να μην συμπεριλάβετε και γιατί;
- Τι είδους πληροφορίες μπορεί να χρησιμοποιηθούν κακόβουλα;
- Τι θα κάνατε αν κάποιος σας ζητήσει να τους δώσετε διαδικτυακά προσωπικά σας δεδομένα;

Σημειώσεις για τον/την εκπαιδευτή/ρια:

- Τονίστε ότι το διαδίκτυο είναι δημόσιος χώρος.
- Τονίστε ότι ακόμα και αν μια πλατφόρμα μοιάζει να είναι «για παιδιά», και πάλι είναι σημαντικό να προστατεύουμε τον εαυτό μας.
- Παραλλαγή: συζητήστε τη χρήση των φωτογραφιών προφίλ – ποιες είναι ασφαλείς; Τι συμπεράσματα μπορεί να βγάλει κανείς από μία φωτογραφία;

ΕΝΟΤΗΤΑ VI: Συμμετοχή των πολιτών

Δραστηριότητα 1

«Φωνές στο γήπεδο»

Στόχος: Να κατανοήσουν τα παιδιά πως μπορούν με τη φωνή τους στην πραγματική ζωή και με απλούς τρόπους με τη χρήση των Μέσων να συμβάλλουν θετικά στην αλλαγή της ομάδας, του σχολείου, της γειτονιάς. Τα παιδιά θα εργαστούν ομαδικά για να κατανοήσουν ένα ζήτημα και να δημιουργήσουν ένα σύντομο, δημιουργικό «μιντιακό μήνυμα» σχετικό με τις ποδοσφαιρικές αξίες.

Διάρκεια: 45–60 λεπτά

Υλικά:

- Μπάλα ποδοσφαίρου
- Κώνοι (προαιρετικά)
- Χαρτί A4 και μαρκαδόροι (εάν διατίθενται – διαφορετικά, τα μηνύματα μπορεί να ειπωθούν φωναχτά ή να παρουσιαστούν με μικρό σκετς)

Οδηγίες:

Βήμα 1: Ζέσταμα – παιχνίδι (10 λεπτά)

Ξεκινήστε με ένα μικρό ματς ή μια ομαδική πρόκληση. Ενθαρρύνετε το ευ αγωνίζεσθαι, τον σεβασμό και τη συνεργασία.

Βήμα 2: Μια πρόκληση για τους πολίτες (10 - 15 λεπτά)

Σταματήστε το παιχνίδι και εξηγήστε πως η συμμετοχή των πολιτών σημαίνει: να βοηθάς την κοινότητά σου, να σέβεσαι τους άλλους, να φροντίζεις την περιοχή που μένεις. Μπορείτε να πείτε περίπου:

«Η συμμετοχή των πολιτών δεν είναι παρά ένας κυριλέ τρόπος να πούμε ότι όλοι πρέπει να βοηθάμε ώστε η κοινότητά μας να γίνεται καλύτερη. Σημαίνει πως κάνουμε πράγματα, όπως το να είμαστε ευγενικοί με τους άλλους, να σεβόμαστε διαφορετικές απόψεις και να φροντίζουμε την περιοχή που ζούμε, που παίζουμε και που μαθαίνουμε. Όταν βοηθάμε την ομάδα μας, τους φίλους μας ή τους γείτονές μας, δείχνουμε έμπρακτα ότι νοιαζόμαστε για όλους, και όχι μόνο για τον εαυτό μας.»

Χωρίστε τώρα σε μικρές ομάδες (3 - 5 παίκτες). Ορίστε μια ποδοσφαιρική πρόκληση για την κάθε παρέα που να επηρεάζει την ομάδα τους, το σχολείο ή την κοινότητα.

Παραδείγματα:

- Κάποιοι παίκτες αποκλείονται ή εκφοβίζονται.
- Κάποιοι βρωμίζουν ή καταστρέφουν το γήπεδο μετά τον αγώνα.
- Τα κορίτσια καλύτερα να μην παίξουν στις ποδοσφαιρικές ομάδες.
- Οι γονείς τσακώνονται κατά τη διάρκεια του ματς των παιδιών.
- Κάποια παιδιά δεν ξέρουν πώς να ενταχθούν σε μια ποδοσφαιρική ομάδα.

Βήμα 3: Ώρα για μιντιακή δράση! (15 - 20 λεπτά)

Κάθε ομάδα τώρα μετατρέπεται σε «ομάδα Μέσων». Έργο τους: Να δημιουργήσουν ένα απλό, θετικό μήνυμα για να εμπνεύσουν την αλλαγή στα παραπάνω ζητήματα.

Μπορούν να επιλέξουν:

- Ένα σλόγκαν
- Ένα προφορικό μήνυμα (για να συνοδεύει ένα βίντεο π.χ. ή μια ανακοίνωση)
- Μια παγωμένη εικόνα (να ποζάρουν σιωπηλά για να αναδείξουν το μήνυμά τους με το σώμα)
- Να φτιάξουν μια αφίσα ή ένα σύμβολο (αν υπάρχουν διαθέσιμα υλικά)

Παραδείγματα:

- Σλόγκαν: «Σεβασμός προς Όλους! Το Γήπεδο Ανήκει σε Όλους τους Παίκτες και Όλες τις Παίκτριες»
- Παγωμένη εικόνα: Η ομάδα σε κύκλο βοηθά κάποιον/α που έχει πέσει να σηκωθεί
- Αφίσα: Μια μπάλα ποδοσφαίρου με χέρια και ένα χαμόγελο να λέει: «Καταπολεμήστε τον Αποκλεισμό!»

Κάθε ομάδα παρουσιάζει το έργο της στις υπόλοιπες.

Βήμα 4: Κύκλος σύντομου αναστοχασμού (5 - 10 λεπτά)

Ρωτήστε:

- «Τι κάνει το μήνυμά σου σαφές και δυνατό;»
- «Πώς χρησιμοποιούνται τέτοια μηνύματα στην καθημερινή ζωή;»
- «Μπορούν τα παιδιά να μοιραστούν τέτοιες σημαντικές ιδέες στο σχολείο ή στο διαδίκτυο;»

Κλείσιμο του/της εκπαιδευτή/ριας:

«Δε χρειάζεται να είστε μεγάλοι ή διάσημοι για να ακουστείτε. Όλοι και όλες έχετε φωνή και με τα λόγια σας, τις πράξεις σας και τη συνεργασία, μπορείτε να βελτιώσετε την κατάσταση στην ομάδα, στο σχολείο, στην κοινότητα. Όταν μεταδίδετε ένα μήνυμα με σαφήνεια και ευγένεια, αυτό μεταφράζεται σε μιντιακή δύναμη.»

Δραστηριότητα 2

«Μια καμπάνια για το ευ αγωνίζεσθαι»

Στόχος: Τα παιδιά μαθαίνουν πώς να χρησιμοποιούν απλά μιντιακά μηνύματα για να προωθήσουν θετικές αλλαγές στην ομάδα και την κοινότητα, δημιουργώντας μια μίνι καμπάνια στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για το δίκαιο παιχνίδι, τον σεβασμό και την ομαδικότητα στο ποδόσφαιρο.

Διάρκεια: 30 - 40 λεπτά

Υλικά: Χαρτί, μαρκαδόροι, κολλητική ταινία εάν θέλετε να τα κολλήσετε κάπου.

Οδηγίες:

1. Εισαγωγική Συζήτηση (5 - 10 λεπτά)

Ρωτήστε: «Αν μπορούσατε να μοιραστείτε ένα μήνυμα για το ευ αγωνίζεσθαι ή για τον σεβασμό στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ποιο θα ήταν;»

Τα παιδιά λένε τις ιδέες τους για σύντομα, ξεκάθαρα μηνύματα, όπως: «Σεβόμαστε όλους τους παίκτες και τις παίκτριες», «Διασκεδαστικό παιχνίδι είναι το δίκαιο παιχνίδι» ή «Πες όχι στον εκφοβισμό μέσα και έξω από το γήπεδο!»

2. Φτιάξτε μικρές αφίσες ή αναρτήσεις (15 - 20 λεπτά)

Χωρίστε τα παιδιά σε μικρές ομάδες.

Δώστε σε κάθε ομάδα χαρτιά και μαρκαδόρους.

Κάθε ομάδα φτιάχνει τη δική της μίνι ανάρτηση για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης:

- Ένα πιασάρικο σλόγκαν ή hashtag (π.χ. #FairPlayTeam ή #RespectOnTheField).
- Μια απλή ζωγραφιά ή κάποιο σύμβολο (π.χ. χειραψία, συνάντηση ομάδας, μια χαμογελαστή μπάλα).
- Μια μικρή συμβουλή για τα άλλα παιδιά.

3. Συζήτηση & παιχνίδι ρόλων (10 - 15 λεπτά)

Κάθε ομάδα στέκεται σε κύκλο και κοινοποιεί την ανάρτησή της σαν να την παρουσιάζει στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Οι ομάδες παρουσιάζουν μια σύντομη σκηνή που δείχνει πώς το μήνυμά τους μεταφέρεται στο γήπεδο ποδοσφαίρου (π.χ. βοηθώντας έναν πεσμένο παίκτη, ενθαρρύνοντας έναν ντροπαλό συμπαίκτη). Βγάλτε μια ομαδική φωτογραφία με όλες τις αφίσες για να ξεκινήσετε την καμπάνια!

Ανακεφαλαίωση:

«Πώς μπορείς να μοιραστείς το μήνυμα για το δίκαιο παιχνίδι με άλλα παιδιά που δεν παίζουν ποδόσφαιρο;»

«Το να είμαστε καλοί συμπαίκτες και καλές συμπαίκτριες, τι μας μαθαίνει για τη βοήθεια που μπορούμε να προσφέρουμε στους άλλους, εκτός ποδοσφαίρου;»

«Γιατί είναι σημαντικό να υπερασπίζεσαι άλλους/ες όταν εντοπίσεις μια άδικη ή ασεβή συμπεριφορά;»

«Πες ένα πράγμα που θα μπορούσες να κάνεις αυτή τη βδομάδα ώστε η ομάδα σου, το σχολείο ή η γειτονιά σου να γίνουν πιο ανοιχτές και φιλόξενες προς όλους/όλες;»

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1: Σκρόλαρε, Μοιράσου ή Σταμάτα

Παράδειγμα με κάρτες σεναρίου – «Σκρόλαρε, Μοιράσου ή Σταμάτα;»

Σκρόλαρε (○ = αγνόησε και προχώρα)

Μοιράσου (● = προώθησέ το ή συζήτησέ το)

Σταμάτα (● = κάτι δεν πάει καλά. σταμάτα, ανέφερε ή ζήτη βοήθεια)

Θετικά ή αρνητικά σενάρια:

1. ● Βλέπεις μια ανάρτηση φίλου/φίλης σου σχετικά με ένα τέλειο γκολ που σκόραρε στον αγώνα του περασμένου Σαββατοκύριακου.
2. ● Κάποιος/α μοιράζεται συμβουλές για το πώς να βελτιώσεις την ντρίμπλα σου με ένα εκπαιδευτικό βίντεο.
3. ○ Μια αθλητική μάρκα ανεβάζει ένα νέο ζευγάρι ποδοσφαιρικά παπούτσια με το ταμπελάκι της τιμής.
4. ● Βλέπεις μια φράση από τον αγαπημένο σου παίκτη: «Ποτέ μην τα παρατάς, ακόμα κι όταν χάνεις».

Αμφισβητήσιμα ή πιθανόν βλαβερά σενάρια:

5. ● Σε ένα σχόλιο λέει: «Τα κορίτσια δεν μπορούν να παίξουν καλό ποδόσφαιρο όπως τα αγόρια».
6. ● Κάποιος/α κοινοποιεί μια ψευδή είδηση που λέει πως ο προπονητής της ομάδας σου απολύθηκε χωρίς να αναφέρει την πηγή που το βρήκε.
7. ○ Σου στέλνουν ένα βίντεο με ένα παιδί που γλιστράει και πέφτει κατά τη διάρκεια ενός αγώνα με emojis που γελάνε.
8. ● Βλέπεις μια ανάρτηση που κοροϊδεύει το χρώμα του δέρματος ή την προφορά ενός παίκτη.
9. ○ Κάποιος/α συμπαίκτης/ρια σου ποστάρει: «Μου τη δίνει όταν χάνουμε. Θα τα παρατήσω».

Συμβουλή για την εκτύπωση:

- Τυπώστε τα σε μικρές κάρτες, πλαστικοποιημένες αν είναι δυνατόν.
- Προαιρετικά προσθέστε χρώματα (● ● ○) στο πίσω μέρος για να διευκολύνετε τους συντονιστές της συζήτησης. Τα παιδιά όμως πρέπει να αποφασίσουν χωρίς να δουν τα χρώματα.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2: Δημιούργησε το ασφαλές ψηφιακό σου προφίλ

Ασφαλές ψηφιακό προφίλ

Ψευδώνυμο

Ποιο διασκεδαστικό, ευφάνταστο όνομα θα χρησιμοποιούσες στο διαδίκτυο; (Όχι το πραγματικό σου όνομα!)

Άβαταρ

Ζωγράφισε ή φτιάξε με κολλάζ μια εικόνα που δείχνει ποιος/α είσαι στο διαδίκτυο (ΟΧΙ πραγματική φωτογραφία!).

[Ζωγράφισε εδώ!]

Βιογραφικό: Τρία πράγματα που μου αρέσουν

Τι σου αρέσει; Γράψε τρία πράγματα!

1. _____

2. _____

3. _____

Τα αγαπημένα μου χόμπι

Πώς σου αρέσει να περνάς τον χρόνο σου;

Ο χρυσός κανόνας για ασφαλή πλοήγηση

Μία συμβουλή για να είσαι πάντα ασφαλής και ευγενικός/ή στο διαδίκτυο.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3: Φύλλο Αναστοχασμού και Παρατηρήσεων Εκπαιδευτή/ριας

Μετά από κάθε δραστηριότητα, πάρτε λίγα λεπτά για αναστοχασμό:

Μαθησιακά αποτελέσματα:

- ☐ Τα παιδιά έδειξαν να κατανοούν το θέμα (π.χ. ψευδείς ειδήσεις κ.ά.)
- ☐ Τα παιδιά μπορούσαν να δώσουν παραδείγματα από την εμπειρία τους
- ☐ Τα παιδιά συμμετείχαν ενεργά στη συζήτηση ή στο παιχνίδι

Εμπλοκή & Συμμετοχή:

- ☐ Τα περισσότερα παιδιά συμμετείχαν στη δραστηριότητα
- ☐ Η συνεργασία και η ομαδική συμπεριφορά είχε σεβασμό
- ☐ Τα παιδιά βοηθούσαν το ένα το άλλο για να καταλάβουν τις δράσεις

Τι πήγε καλά;

Τι θα έκανα διαφορετικά την επόμενη φορά;

Σημαντικές στιγμές ή δηλώσεις που θέλω να θυμάμαι

Ευχαριστίες

Η ανάπτυξη αυτού του εγχειριδίου κατέστη δυνατή χάρη στη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Η ActionAidHellas δημιούργησε αυτό το εγχειρίδιο με την πολύτιμη υποστήριξη των εταίρων του έργου DIALECT4.

Τα επιτεύγματα αυτού του έργου αντικατοπτρίζουν τις συλλογικές προσπάθειες της κοινοπραξίας DIALECT4 και της παγκόσμιας κοινότητας των οργανισμών που χρησιμοποιούν το football3 για την κοινωνική αλλαγή μέσα από τη δύναμη του ποδοσφαίρου.

Ιδιαίτερες ευχαριστίες στους εταίρους που συμμετέχουν στο έργο DIALECT και οι οποίοι εργάζονται για την οικοδόμηση κοινοτήτων χωρίς αποκλεισμούς στην Ευρώπη: ActionAid Hellas (Ελλάδα), ActionAid Ιταλία, Εθνικό Κέντρο Κοινωνικών Ερευνών (Ελλάδα), Football Friends (Σερβία), Second Chance Sports Association (Ουγγαρία) και στους συνεργαζόμενους εταίρους μας, το UEFA Foundation for Children και το Common Goal για την ανεκτίμητη υποστήριξή τους.

Δήλωση αποποίησης ευθύνης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ' ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.