

gender
media
education

EMERGE

ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΟΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΑΣ ΕΝΑΝΤΙΑ ΣΤΑ ΕΜΦΥΛΑ ΣΤΕΡΕΟΤΥΠΑ

Εκπαιδευτική εργαλειοθήκη για ζητήματα
αναπαράστασεων φύλου στα νέα μέσα
και τη δημοφιλή κουλτούρα



Συγγραφείς:

Gianna Cappello, Paola Macaluso, Daniela
Sortino, Tiziana Schiavo (ITA)

Σε αυτό το Μαθησιακό Σενάριο η πρόκληση της αναπαράστασης των φύλων μεταφέρεται στον **ψηφιακό κόσμο**. Οι μαθητές και οι μαθήτριες μελετούν τα χαρακτηριστικά των εικονικών χαρακτήρων, μαθαίνουν να εντοπίζουν τις προβληματικές αναπαράστασεις φύλου στον ψηφιακό κόσμο και τα βιντεοπαιχνίδια, προβληματίζονται σχετικά με τη διαχείριση της ταυτότητας στον πραγματικό και ψηφιακό κόσμο και στη συνέχεια δημιουργούν διαφορετικούς και ουδέτερους ως προς το φύλο χαρακτήρες (άβαταρ). Στη συνέχεια, ακολουθεί αυτοαξιολόγηση και αξιολόγηση από συμμαθητές/τριες.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

- Κατανόηση των χαρακτηριστικών του ψηφιακού κόσμου.
- Διερεύνηση της σχέσης της πραγματικής και της ψηφιακής ταυτότητας στα βιντεοπαιχνίδια.
- Κατανόηση της σημασίας του χαρακτήρα (άβαταρ) στο ψηφιακό περιβάλλον.
- Παρατήρηση και κατανόηση των χαρακτηριστικών ενός εικονικού χαρακτήρα (άβαταρ).
- Μελέτη της επιρροής των ψηφιακών χαρακτήρων στην ταυτότητα και την εικόνα του σώματος στον πραγματικό κόσμο.
- Εντοπισμός έμφυλων στερεοτύπων στα μέσα.
- Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου που βασίζεται στην αντίληψη του ατόμου για τον εαυτό του και την επιθυμητή αναπαράστασή του.
- Αναστοχασμός σχετικά με το θέμα.
- Αξιολόγηση του ψηφιακού περιεχομένου που δημιουργήθηκε.



Επιστημονικά πεδία εφαρμογής

Νεοελληνική Γλώσσα και Λογοτεχνία, Αγγλικά, Πολιτική Αγωγή, Ιστορία, Πολιτικές και Ανθρωπιστικές Επιστήμες, Εκπαίδευση στα Μέσα



Εκπαιδευτικό επίπεδο

Δευτεροβάθμια εκπαίδευση - Α Γυμνασίου - Β Λυκείου



Διάρκεια: 9 διδακτικές ώρες

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ/ΤΡΙΩΝ

- Συνεργατική ανάλυση του ψηφιακού περιεχομένου στα μέσα.
- Ενημέρωση σχετικά με τα προϊόντα της κουλτούρας των μέσων που αναπαράγουν στερεοτυπικές αναπαράστασεις φύλου.
- Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου.
- Αιτιολόγηση των επιλογών.
- Αναστοχασμός.
- Αυτοαξιολόγηση και αξιολόγηση από συμμαθητές/τριες.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ

- συμμετοχική εκπαίδευση
- καταγισμός ιδεών
- παρουσίαση
- ερευνητική εργασία
- συνεργατική μάθηση
- βιωματική μάθηση
- μελέτη περίπτωσης
- ανάλυση κειμένου
- συγκριτική ανάλυση
- ομαδική εργασία
- αξιολόγηση από συμμαθητές/τριες
- ομιλία

ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Γνώσεις:

- Διάφορα μέσα επικοινωνίας: λεκτικά και μη λεκτικά μέσα (οπτικά, ηχητικά, κλπ.).
- Στοιχεία ανάλυσης κειμένου.

Δεξιότητες:

- Αναγνώριση των επικοινωνιακών μέσων.
- Διαφοροποίηση της δηλωτικής και της συνειρμικής σημασίας.
- Δεξιότητες προσαρμογής.
- Επεξεργασία πολυμέσων.
- Βασικές ψηφιακές δεξιότητες.

ΡΟΛΟΙ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ/ΤΡΙΩΝ

Τι αναμένεται από τους μαθητές και τις μαθήτριες όσον αφορά στη συμμετοχή τους; Ποιες είναι οι δραστηριότητες που απαιτούν ενεργή συμμετοχή;

- Οι μαθητές και οι μαθήτριες απομακρύνονται από την οικεία πραγματικότητα και συζητούν τη σχέση μεταξύ της πραγματικής και της ψηφιακής τους ταυτότητας, παρακολουθώντας μια ταινία όπου ο πραγματικός και ο ψηφιακός κόσμος συνυπάρχουν.
- Αναλύοντας και δημιουργώντας διαφορετικούς χαρακτήρες (άβатар), μαθαίνουν να εντοπίζουν τα στερεοτυπικά χαρακτηριστικά των φύλων και να εστιάζουν σε συμπεριληπτικές πρακτικές που σέβονται περισσότερο τη διαφορετικότητα.

ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Τρέιλερ και ανάλυση της ταινίας:

- [Ready Player One Movie's Incipit](#)
- [Φύλλο ανάλυσης](#)
- [Το μοντέλο ανάλυσης 6 διαστάσεων της εκπαίδευσης στα μέσα](#)

Χώρος κοινής εργασίας: Jamboard, Padlet

Διαδικτυακές εφαρμογές για δημιουργική παραγωγή:

- [Avatar Maker](#), Avatar Sizer, Canva
- https://www.canva.com/it_it/create/flashcards/
- <https://www.adobe.com/it/express/create/flashcard>
- [Λογισμικό λήψης στιγμιότυπου οθόνης](#)
- [Συλλογή χαρακτήρων](#)
- [Παραδείγματα χαρακτήρων](#)

Εφαρμογές παρουσίασης και κοινής χρήσης αρχείων:

- Padlet, Linoit, Wakelet, Prezi, PowerPoint

Εργαλεία αξιολόγησης:

- [Rubistar 4 teachers](#)
- [Εργαλείο αυτοαξιολόγησης μαθητών/τριών](#)

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

- Διαδραστικός πίνακας, τετράδιο ή προσωπικές συσκευές όπως τάμπλετ ή κινητά τηλέφωνα, σύνδεση στο διαδίκτυο.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Οι έφηβοι και οι έφηβες δημιουργούν ένα αληθινό ή ένα ψεύτικο προφίλ στα διάφορα ψηφιακά περιβάλλοντα. Η χρήση των άβαταρ γίνεται πιο έντονη χάρη στη διάδοση των βιντεοπαιχνιδιών, όπου αγόρια και κορίτσια μεταφέρονται σε έναν ψηφιακό κόσμο όπου κάθε άτομο μπορεί να κάνει και να είναι ό,τι θέλει.

Η ταινία Ready Player One (Spielberg, ΗΠΑ, 2018) αποτελεί έναυσμα για τη διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο η εμπειρία στον ψηφιακό κόσμο και τα διαδικτυακά παιχνίδια επηρεάζει την προσωπική ανάπτυξη και την αμφισβήτηση των έμφυλων στερεοτύπων.

Οι χαρακτήρες με τους οποίους ταυτίζονται οι μαθητές και οι μαθήτριες επιτρέπουν τον προβληματισμό σχετικά με τα έμφυλα στερεότυπα και την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης ενάντια στις διακρίσεις.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ ΤΟΥ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Σχέση μεταξύ πραγματικής και ψηφιακής ταυτότητας, χαρακτήρας (άβαταρ) και εικόνα σώματος (φυσικά χαρακτηριστικά, δείκτες φύλου, ιδιότητες), αναπαράστασεις φύλου, ρόλοι και στερεότυπα στα διαδικτυακά παιχνίδια, πολιτισμική διαμόρφωση, φύλο και μέσα, δημοφιλής κουλτούρα, εκπαίδευση στα μέσα

ΕΣΤΙΑΣΗ ΤΟΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ

Ταινία Ready Player One.

Η ταινία τοποθετείται στο έτος 2045 σε έναν μη κατοικήσιμο κόσμο, όπου η φτώχεια, ο υπερπληθυσμός και η ρύπανση έχουν αναγκάσει τους περισσότερους ανθρώπους να ζουν μαζικά σε παραγκουπόλεις και να βρίσκονται σε άθλια σωματική και ψυχική κατάσταση που αναστέλλει τις ελπίδες και τη θέλησή τους να αλλάξουν τη ζωή τους. Μόνη λύση είναι να καταφύγουν σε έναν εικονικό κόσμο, ένα βιντεοπαιχνίδι, το οποίο και κάνουν, δημιουργώντας μια παράλληλη ύπαρξη. Στόχος είναι η συγκριτική ανάλυση ενός ψηφιακού κόσμου, στον οποίο κάθε άτομο γνωρίζει μόνο τους χαρακτήρες (άβαταρ) του υπόλοιπου κόσμου, δημιουργώντας συναισθηματικές σχέσεις όπως η αλληλεγγύη, η φιλία και η αγάπη.

Δομή

Εισαγωγή:

Παρακολούθηση της ταινίας Ready Player One

Δραστηριότητες:

1. Μελέτη της γλώσσας και του περιεχομένου της ταινίας.
2. Διερεύνηση των αγαπημένων βιντεοπαιχνιδιών και ψηφιακών κόσμων των μαθητών/τριών και των γνώσεών τους για τους χαρακτήρες.
3. Ανάλυση των χαρακτήρων λαμβάνοντας υπόψη την αναπαράσταση του φύλου τους.
4. Δημιουργική παραγωγή διαφορετικών χαρακτήρων, αναδιαμόρφωση, αξιολόγηση.

ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ:

- Διαδικτυακές εφαρμογές για τη συλλογή απόψεων, όπως Padlet, Jamboard, Wakelet
- Πρότυπα αυτοαξιολόγησης μαθητών/τριών
- Κατηγοριοποίηση, καθοδηγούμενη ανάλυση, παραγωγή ψηφιακού περιεχομένου

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Ανάλυση ανοιχτού τύπου και συλλογή δεδομένων μέσω καταγισμού ιδεών

Παρατήρηση συνεργατικής εργασίας

Τεστ που μοιράζεται στην αρχή των δραστηριοτήτων για την αξιολόγηση του ψηφιακού περιεχομένου

Τελική αυτοαξιολόγηση και αξιολόγηση των διαδικασιών και του ψηφιακού περιεχομένου (τεστ, ηλεκτρονική φόρμα, Jamboard, συζητήσεις, κλπ.).

ΔΙΑΜΟΙΡΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΠΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΗΚΕ:

- σχολικές εκθέσεις ή διαγωνισμοί
- ιστοσελίδα του σχολείου
- μέσα κοινωνικής δικτύωσης του σχολείου
- QR Code για τη λήψη ανατροφοδότησης

Δομή του μαθησιακού σεναρίου



Δομή του μαθησιακού σεναρίου



ΕΝΟΤΗΤΑ 4



ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 120 λεπτά

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΩΝ ΔΙΚΩΝ ΣΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ (ΑΒΑΤΑΡ)

- Παρουσίαση της εφαρμογής *Avatar Maker* (@MediaSmart.ca).
- Α. δημιουργία ενός χαρακτήρα άβαταρ με βάση το φύλο των μαθητών/τριών και προβληματισμός.
- Β. δημιουργία ενός χαρακτήρα του αντίθετου φύλου και προβληματισμός.
- Γ. δημιουργία χαρακτήρα οποιουδήποτε φύλου και προβληματισμός.
- Δ. δημιουργία δύο χαρακτήρων, ενός που ανταποκρίνεται ρεαλιστικά στην αντίληψη του σώματός του/της δημιουργού και ενός φανταστικού χαρακτήρα που αποτυπώνει την επιθυμητή ψηφιακή εικόνα στο διαδίκτυο, και προβληματισμός.



ΕΝΟΤΗΤΑ 5



ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 60 λεπτά

ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΑΠΟ ΣΥΜΜΑΘΗΤΕΣ ΚΑΙ ΣΥΜΜΑΘΗΤΡΙΕΣ

Βασικές δραστηριότητες

- Διαμοιρασμός του ψηφιακού περιεχομένου.
- Παρουσίαση του ψηφιακού περιεχομένου.
- Αξιολόγηση του ψηφιακού περιεχομένου από συμμαθητές/τριες.
- Αυτοαξιολόγηση.

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 Ωρα για ταινία

ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 240 ΛΕΠΤΑ

Περιγραφή:

Οι μαθητές και οι μαθήτριες παρακολουθούν μια ταινία για τον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών. Η ανάλυση της ταινίας βοηθά στο να εστιάσουμε στον αντίκτυπο των παιχνιδιών στην κοινωνική ζωή των νέων. Η ανάλυση ολόκληρης της ταινίας Ready Player One του S. Spielberg, με βάση το μοντέλο των έξι διαστάσεων, ενθαρρύνει τον προβληματισμό σχετικά με τις προβληματικές αναπαραστάσεις φύλου.

Στόχοι:

- Κριτική προσέγγιση των μέσων χρησιμοποιώντας ένα μοντέλο ανάλυσης.
- Εντοπισμός των επικοινωνιακών μέσων μιας ταινίας.
- Προσδιορισμός του θέματος της ταινίας.
- Κατανόηση των χαρακτηριστικών του ψηφιακού κόσμου και των βιντεοπαιχνιδιών.
- Προβληματισμός σχετικά με τη διαχείριση της ταυτότητας στον πραγματικό και τον ψηφιακό κόσμο.
- Εντοπισμός των βασικών εννοιών των αναπαραστάσεων φύλου και των πιθανών στερεοτύπων στον ψηφιακό κόσμο και τα βιντεοπαιχνίδια.

Αξιολόγηση:

Διαμορφωτική αξιολόγηση: συζήτηση και προβληματισμός. Οι μαθητές και οι μαθήτριες καλούνται να εντοπίσουν προβληματικές αναπαραστάσεις φύλου στην ταινία, να τις μοιραστούν και να συζητήσουν.

Εξοπλισμός

(Διαδραστικός) πίνακας, (προτζέκτορας), διαδικτυακός χώρος εργασίας, τετράδια ή προσωπικές συσκευές.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Διάρκεια: 15 λεπτά

Εκπαιδευτικές μέθοδοι: Συμμετοχική μάθηση, ερευνητική εργασία, μελέτη περίπτωσης

Οδηγίες: Προβάλλεται η ταινία Ready Player One και στη συνέχεια οι μαθητές/τριες καλούνται να συζητήσουν τη σχέση μεταξύ πραγματικού και ψηφιακού κόσμου και να συγκεντρώσουν τις απαντήσεις τους σε έναν κοινό χώρο εργασίας.

Εκπαιδευτικά εργαλεία: βίντεο της ταινίας: <https://youtu.be/okFwCivgHnc>

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Διάρκεια: 170 λεπτά κριτική ανάλυση της ταινίας

Εκπαιδευτικές μέθοδοι: Συμμετοχική μάθηση, ερευνητική εργασία, συνεργατική μάθηση, βιωματική μάθηση, κριτική σκέψη

Οδηγίες: Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει σύντομα το μοντέλο των 6 διαστάσεων για την κριτική ανάλυση της εκπαίδευσης στα μέσα (10 λεπτά) και καλεί τους μαθητές και τις μαθήτριες να παρακολουθήσουν την ταινία (140 λεπτά) εστιάζοντας στα αφηγηματικά, οπτικά και ηχητικά χαρακτηριστικά της. Στη συνέχεια, οι μαθητές/τριες αναλύουν συνεργατικά την ταινία σε έναν κοινόχρηστο πίνακα Jamboard ή Padlet ή Linoit, σύμφωνα με το μοντέλο των 6 διαστάσεων (20 λεπτά).

Εκπαιδευτικά εργαλεία:

- [το μοντέλο ανάλυσης 6 διαστάσεων](#), διαδραστικός πίνακας

Διάρκεια: 30 λεπτά Ανάλυση του θέματος: ταυτότητα και αναπαραστάσεις των φύλων στον ψηφιακό κόσμο

Εκπαιδευτικές μέθοδοι: Συμμετοχική μάθηση, καταγισμός ιδεών, ερευνητική εργασία, συνεργατική μάθηση

Οδηγίες: Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει τις βασικές έννοιες του φύλου, της αναπαραστάσης, των στερεοτύπων, των προκαταλήψεων και ζητά από τους μαθητές και τις μαθήτριες να εστιάσουν στη σχέση μεταξύ πραγματικής και ψηφιακής ταυτότητας και των αναπαραστάσεων φύλου, όπως φαίνεται στους χαρακτήρες της ταινίας και στην αφήγηση. Ο/Η εκπαιδευτικός σημειώνει τις απαντήσεις σε έναν χώρο κοινής εργασίας.

Εκπαιδευτικά εργαλεία:

- χώρος κοινής εργασίας

ΕΝΟΤΗΤΑ 1

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΚΑΙ ΕΜΠΕΔΩΣΗ

Διάρκεια: 20 λεπτά

Εκπαιδευτικές μέθοδοι: Ομαδική εργασία, αναστοχασμός

Οδηγίες: Οι μαθητές/τριες καλούνται να διαβάσουν τις απαντήσεις τους και να προβληματιστούν σχετικά με θέματα φύλου.

Εκπαιδευτικά εργαλεία: Φύλλο ανάλυσης

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

- Περίληψη της ταινίας
- Απόσπασμα της ταινίας (10 λεπτά) <https://youtu.be/okFwCivgHnc>
- Φύλλο ανάλυσης

Ready Player One - incipit analysis

Βήμα 1 - (λεπτά 00:00 έως 04:30)

Χαρακτηριστικά της αφήγησης

1. Πού διαδραματίζεται η ιστορία και σε ποια περίοδο; (το πολύ 3 σειρές)
2. Πώς μοιάζει το μέλλον που προβάλλεται στην ταινία; (το πολύ 3 σειρές)
3. Ποιος είναι ο πρωταγωνιστής;

Οπτικά χαρακτηριστικά

1. Από οπτική άποψη, ιδιαίτερα όσον αφορά στη χρήση των τόνων της φωτογραφίας, προσπαθήστε να περιγράψετε τη διαφορά μεταξύ του κόσμου OASIS και του πραγματικού κόσμου. (το πολύ 3 σειρές)
2. Προσπαθήστε να περιγράψετε τη γειτονιά όπου ζει ο πρωταγωνιστής. (το πολύ 3 σειρές)

Ηχητικά χαρακτηριστικά

1. Μπορείτε να εξηγήσετε την έννοια της φωνής και ποια είναι η λειτουργία της στην ταινία; (το πολύ 3 σειρές)

Βήμα 2 - (λεπτά 04:31 έως 11:04)

Χαρακτηριστικά της αφήγησης

1. Γιατί λαμβάνει χώρα αυτός ο τρελός αγώνας αυτοκινήτων; (το πολύ 3 σειρές)
2. Ποιος είναι ο χαρακτήρας που επέλεξε ο Wade για τον εαυτό του;
3. Πώς κερδίζει τον αγώνα ο Parzival;

Οπτικά εφέ

1. Πώς σας φαίνεται η αλληλουχία των σκηνών; Ποιες ήταν οι τεχνικές επιλογές που χρησιμοποιήθηκαν για την επίτευξη αυτού του αποτελέσματος; Γωνία λήψης, μοντάζ, κινήσεις της κάμερας, γωνίες, κλπ.

- [Το μοντέλο 6 διαστάσεων για την κριτική ανάλυση του ψηφιακού περιεχομένου](#)

ΕΝΟΤΗΤΑ 2 Διερεύνηση των χαρακτηριστικών των ψηφιακών χαρακτήρων

ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 60 ΛΕΠΤΑ

Περιγραφή:

Οι μαθητές και οι μαθήτριες καλούνται να εξερευνήσουν τον κόσμο των ψηφιακών χαρακτήρων και των βιντεοπαιχνιδιών λαμβάνοντας υπόψη την κοινωνική ζωή των συνομηλίκων τους. Διερευνώντας τους ρόλους και τις λειτουργίες των χαρακτήρων πραγματοποιούν μια σύγκριση μεταξύ των διαφόρων βιντεοπαιχνιδιών και του ψηφιακού κόσμου.

Στόχοι:

- Προβληματισμός σχετικά με την εμπειρία των μαθητών/τριών στα ηλεκτρονικά παιχνίδια.
- Εξατομίκευση των χαρακτηριστικών ενός εικονικού χαρακτήρα (avatar).
- Κατανόηση του ρόλου του χαρακτήρα στο ψηφιακό περιβάλλον.
- Επιλογή, περιγραφή και διαμοίρασμός ενός ήδη υπάρχοντος χαρακτήρα.

Αξιολόγηση:

Διαμορφωτική αξιολόγηση: προβληματισμός σχετικά με τα χαρακτηριστικά των διαφόρων χαρακτήρων και των γραφημάτων όσον αφορά σε ζητήματα φύλου.

Εξοπλισμός

(Διαδραστικός) πίνακας, (προτζέκτορας), κοινός χώρος εργασίας, τετράδια ή προσωπικές συσκευές

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Διάρκεια: 10 λεπτά

Εκπαιδευτική μέθοδος:

- Καταιγισμός ιδεών

Οδηγίες: Ο/Η εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές και τις μαθήτριες να συζητήσουν για τις εμπειρίες τους με τα βιντεοπαιχνίδια και τον ψηφιακό κόσμο σε έναν κοινό χώρο εργασίας:

- παίζετε βιντεοπαιχνίδια;
- ποιο είναι το αγαπημένο σας βιντεοπαιχνίδι;
- τι σας αρέσει σε αυτό το βιντεοπαιχνίδι;
- ποια είναι τα χαρακτηριστικά του χαρακτήρα σας σε αυτό το παιχνίδι;

Εργαλεία, εξοπλισμός:

- Διαδίκτυακός χώρος κοινής εργασίας (Jamboard or Padlet)

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Εξερεύνηση του κόσμου των χαρακτήρων (avatar)

Διάρκεια: 20 λεπτά

Εκπαιδευτική μέθοδος: Καταιγισμός ιδεών

Οδηγίες: Ο/Η εκπαιδευτικός ρωτά τους μαθητές και τις μαθήτριες αν γνωρίζουν τον όρο avatar και βεβαιώνεται ότι έχουν κατανοήσει τα παρακάτω σημεία:

- άβαταρ είναι ένας χαρακτήρας που ελέγχουν οι παίκτες/τριες ενός παιχνιδιού
- δεν διαθέτουν όλα τα παιχνίδια χαρακτήρες (π.χ. παιχνίδια παζλ), αλλά πολλά έχουν
- τις περισσότερες φορές οι χαρακτήρες μοιάζουν με ανθρώπους, αλλά όχι πάντα
- πολλά παιχνίδια και ψηφιακοί κόσμοι επιτρέπουν την αλλαγή του χαρακτήρα, είτε στην αρχή είτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού

Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει παραδείγματα χαρακτήρων (τη συλλογή σε αυτόν τον σύνδεσμο ή έναν που δημιούργησε) και ζητά από τους μαθητές και τις μαθήτριες να αναγνωρίσουν το παιχνίδι ή τον ψηφιακό κόσμο στον οποίο ανήκουν.

Εργαλεία, εξοπλισμός:

- διαδίκτυακός χώρος κοινής εργασίας (Jamboard or Padlet), συλλογή χαρακτήρων εδώ

ΕΝΟΤΗΤΑ 2

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Παρουσίαση ενός χαρακτήρα

Διάρκεια: 25 λεπτά

Εκπαιδευτικές μέθοδοι: βιωματική μάθηση, αναστοχασμός

Οδηγίες: ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές και τις μαθήτριες να επιλέξουν έναν χαρακτήρα ενός διαδικτυακού παιχνιδιού ή ενός ψηφιακού κόσμου στον οποίο παίζουν και να δημιουργήσουν μια καρτέλα με την περιγραφή των χαρακτηριστικών του (φυσικά χαρακτηριστικά, δείκτες φύλου, ιδιότητες).

Εκπαιδευτικά εργαλεία: Εκπαιδευτικές κάρτες στο Canva

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΚΑΙ ΕΜΠΕΔΩΣΗ

Διάρκεια: 5 λεπτά

Εκπαιδευτικές μέθοδοι: Πρακτική εκπαίδευση

Οδηγίες: οι μαθητές και οι μαθήτριες καλούνται να συγκεντρώσουν τις κάρτες που περιγράφουν τον ατομικό τους χαρακτήρα σε έναν κοινό χώρο.

Εκπαιδευτικά εργαλεία: κοινός χώρος διαμοιρασμού (Jamboard, Padlet, Wakelet), λογισμικό για τη λήψη στιγμιότυπων οθόνης

<https://www.take-a-screenshot.org/>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Συλλογή χαρακτήρων ([© MediaSmart.ca collection](https://www.media-smart.ca/collection) ή μια συλλογή χαρακτήρων που δημιούργησε ο/η εκπαιδευτικός).

ΕΝΟΤΗΤΑ 3 Χαρακτήρες και στερεότυπα στα βιντεοπαιχνίδια

ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 60 ΛΕΠΤΑ

Περιγραφή:

Οι μαθητές και οι μαθήτριες καλούνται να αναλύσουν τις αναπαραστάσεις φύλου και να μελετήσουν τη διατήρηση ή την αποδόμηση των στερεοτύπων στα βιντεοπαιχνίδια και τους ψηφιακούς κόσμους μέσω της παρατήρησης παραδειγμάτων χαρακτήρων από διαφορετικά ψηφιακά περιβάλλοντα.

Στόχοι:

- Προσδιορισμός των χαρακτηριστικών προς ανάλυση.
- Διερεύνηση των αναπαραστάσεων φύλου στους χαρακτήρες των βιντεοπαιχνιδιών
- Εντοπισμός των στερεοτύπων.

Αξιολόγηση:

Συζήτηση και αξιολόγηση των βασικών εννοιών από τους συμμαθητές και τις συμμαθήτριες

Εξοπλισμός

(Διαδραστικός) πίνακας, (προτζέκτορας), κοινός χώρος εργασίας, τετράδια ή προσωπικές συσκευές

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Διάρκεια: 10 λεπτά (στην τάξη ή στο σπίτι)

Εκπαιδευτικές μέθοδοι: Συμμετοχική μάθηση, συνεργατική μάθηση, βιωματική μάθηση

Οδηγίες: οι μαθητές/τριες καταγράφουν τα χαρακτηριστικά των χαρακτήρων ώστε να τα αναλύσουν και να αναδείξουν ζητήματα φύλου ή στερεότυπα.

Εκπαιδευτικά εργαλεία: κοινός χώρος εργασίας ή πίνακας

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Διάρκεια: 25 λεπτά

Εκπαιδευτικές μέθοδοι: Μελέτη περίπτωσης, ανάλυση

Οδηγίες: οι μαθητές/τριες αναλύουν τον χαρακτήρα που έχουν ήδη επιλέξει για να εντοπίσουν στερεότυπα, προκαταλήψεις ή προβληματικές αναπαραστάσεις φύλου, και στη συνέχεια, αναφέρουν τα χαρακτηριστικά που σχετίζονται με τα ζητήματα φύλου στην εκπαιδευτική κάρτα.

Εκπαιδευτικά εργαλεία: λίστα χαρακτηριστικών, καρτέλες από το Canva ή το Genial.ly

Διάρκεια: 5 λεπτά

Εκπαιδευτικές μέθοδοι: Πρακτική εκπαίδευση

Οδηγίες: οι μαθητές/τριες μοιράζονται τις κάρτες τους σε έναν κοινό χώρο εργασίας.

Εκπαιδευτικά εργαλεία: χώρος κοινής εργασίας

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΚΑΙ ΕΜΠΕΔΩΣΗ

Διάρκεια: 20 λεπτά (στην τάξη ή στο σπίτι)

Εκπαιδευτικές μέθοδοι: Ομιλία, παρουσίαση, αξιολόγηση από τους συμμαθητές και τις συμμαθήτριες, αναστοχασμός

Οδηγίες: συγκρίνοντας την κάρτα με τον χαρακτήρα, οι μαθητές/τριες συζητούν αν τα στερεότυπα επικρατούν ή είναι ξεπερασμένα στα βιντεοπαιχνίδια και τους ψηφιακούς κόσμους.

Εκπαιδευτικά εργαλεία: χώρος κοινής εργασίας

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

https://www.canva.com/it_it/creare/flashcards/

<https://www.adobe.com/it/express/create/flashcard>

ΕΝΟΤΗΤΑ 4 Δημιουργία των χαρακτήρων σας

ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 120 ΛΕΠΤΑ

Περιγραφή:

Η τελευταία ενότητα αποτελεί την τελική φάση στην οποία οι μαθητές/τριες εξασκούν τη δημιουργικότητά τους. Καλούνται να δημιουργήσουν διαφορετικούς χαρακτήρες, σύμφωνα με διαφορετικές οπτικές ως προς την αναπαράσταση των φύλων. Στη συνέχεια, μέσω του προβληματισμού για θέματα ταυτότητας, θα είναι σε θέση να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους, αποδομώντας τα έμφυλα στερεότυπα τόσο στον πραγματικό όσο και στον ψηφιακό κόσμο.

Στόχοι:

- Χρήση λογισμικού για τη δημιουργία χαρακτήρων.
- Διαχείριση της ταυτότητας φύλου κατά τη δημιουργία ενός χαρακτήρα.
- Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου που αναπαράγει την αυτοαντίληψη και την επιθυμητή αναπαράσταση του ατόμου.
- Προβληματισμός για τη σχέση μεταξύ της ταυτότητας και της διαδικτυακής αναπαράστασής.
- Εντοπισμός των στερεοτύπων.

Αξιολόγηση:

- Διαμοιρασμός απαντήσεων, αναστοχασμός και αξιολόγηση από συμμαθητές και συμμαθήτριες

Τεχνική υποστήριξη

- (Διαδραστικός) πίνακας, (προτζέκτορας), κοινός χώρος εργασίας, τετράδια ή προσωπικές συσκευές

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Διάρκεια: 10 λεπτά

Εκπαιδευτικές μέθοδοι: Βιωματική μάθηση, αναστοχασμός

Οδηγίες: Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει την εφαρμογή Avatar Maker. Οι μαθητές/τριες δημιουργούν έναν χαρακτήρα που αναπαριστά το φύλο τους και μοιράζονται την εικόνα σε έναν χώρο κοινής εργασίας με ένα κείμενο που απαντά στις παρακάτω ερωτήσεις:

- *Ήταν διασκεδαστικό;*
- *Ήταν απογοητευτικό;*
- *Πόσο διαφορετικό ήταν από τη δημιουργία χαρακτήρων στα παιχνίδια και τους ψηφιακούς κόσμους στους οποίους παίζετε;*

Εκπαιδευτικά εργαλεία: Εφαρμογή Avatar Maker <http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/avatar-maker/> © MediaSmart.ca, χώρος κοινής εργασίας όπως το Padlet

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ - Δημιουργία χαρακτήρων διαφορετικού φύλου

Διάρκεια: 80 λεπτά

Εκπαιδευτικές μέθοδοι: καταιγισμός ιδεών, μελέτη περίπτωσης, βιωματική μάθηση, αναστοχασμός

Οδηγίες: για να εξετάσουν ζητήματα ταυτότητας φύλου, οι μαθητές/τριες δημιουργούν έναν χαρακτήρα διαφορετικού φύλου και το αναρτούν στον χώρο κοινής εργασίας απαντώντας στις παρακάτω ερωτήσεις:

- *Ήταν διασκεδαστικό; (Ναι/Όχι)*
- *Γιατί;*
- *Με ποιον τρόπο διέφεραν οι εμπειρίες των κοριτσιών και των αγοριών;*

Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός σημειώνει τις απαντήσεις των μαθητών στις παρακάτω ερωτήσεις (ερωτηματολόγιο 1):

- *Είναι οι διαφορές μεταξύ των φύλων στα βιντεοπαιχνίδια και τον ψηφιακό κόσμο παρόμοιες με αυτές στην εφαρμογή που μόλις χρησιμοποιήσατε;*
- *Πώς αντιμετωπίζονται οι χαρακτήρες που ξεφεύγουν από την τυπική αναπαράσταση του φύλου στα διαδικτυακά παιχνίδια και σε άλλα μέσα;*
- *Είναι αλήθεια ότι οι χαρακτήρες που δεν ανταποκρίνονται στα πρότυπα της κοινωνίας χλευάζονται ή δεν χρησιμοποιούνται; Αναπαριστούν συχνότερα εγκληματίες ή θύματα παρά ήρωες ή ηρωίδες;*
- *Συζήτηση των απαντήσεων στον (ψηφιακό) πίνακα.*

Εκπαιδευτικά εργαλεία: Εφαρμογή Avatar Maker, χώρος κοινής εργασίας όπως το Padlet

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ - Δημιουργία φανταστικών χαρακτήρων

Διάρκεια: 30 λεπτά

Εκπαιδευτικές μέθοδοι: μελέτη περίπτωσης, βιωματική μάθηση, αναστοχασμός

Οδηγίες: Ο/Η εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές και τις μαθήτριες να χρησιμοποιήσουν ξανά την εφαρμογή Avatar Maker, **Κωδικός του Επιπέδου 2: 9999**, ώστε να δημιουργήσουν έναν τρίτο χαρακτήρα, επιλέγοντας τα στοιχεία που επιθυμούν, όσον αφορά στο φύλο, το σώμα, το χρώμα του δέρματος, οποιοδήποτε συνδυασμό ρούχων και αξεσουάρ, και στη συνέχεια να τον αναρτήσουν στον χώρο κοινής εργασίας, απαντώντας στις παρακάτω ερωτήσεις:

- Σε ποιο βαθμό διέφερε από το Επίπεδο 1;
- Σας άρεσε περισσότερο;
- Ποια είναι η διαφορά μεταξύ των τριών χαρακτήρων που δημιουργήσατε;
- Μοιάζουν πιο πολύ με φανταστικούς χαρακτήρες ή με εσάς;

Εκπαιδευτικά εργαλεία: Εφαρμογή Avatar Maker, χώρος κοινής εργασίας όπως το Padlet

Διάρκεια: 30 λεπτά

Εκπαιδευτικές μέθοδοι: αναστοχασμός

Οδηγίες: Ο/Η εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές/τριες να απαντήσουν στις ακόλουθες ερωτήσεις (ερωτηματολόγιο 2):

- Πώς μπορεί να αισθάνονται τα κορίτσια και τα αγόρια που έχουν μόνο αυτές τις επιλογές;
- Πώς σας φάνηκε η χρήση του χαρακτήρα που δημιουργήσατε ελεύθερα, χωρίς έμφυλα στερεότυπα, σε σύγκριση με τους υπάρχοντες χαρακτήρες στα αγαπημένα σας διαδικτυακά παιχνίδια;
- Τι θα προτιμούσατε να κάνετε διαφορετικά στα διαδικτυακά παιχνίδια;

Εκπαιδευτικά εργαλεία: χώρος κοινής εργασίας όπως το Padlet

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΚΑΙ ΕΜΠΕΔΩΣΗ

Διάρκεια: 30 λεπτά

Εκπαιδευτικές μέθοδοι: Αξιολόγηση από συμμαθητές και συμμαθήτριες, αναστοχασμός

Οδηγίες: Οι μαθητές/τριες συζητούν και προβληματίζονται σχετικά με τις απαντήσεις στο ερωτηματολόγιο 2 που συλλέγονται στο Padlet.

Εκπαιδευτικά εργαλεία: εργαλείο συλλογής των απαντήσεων

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Δημιουργία χαρακτήρων

<http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/avatar-maker/>

<https://www.creaavatar.it/>

<https://chrome.google.com/webstore/detail/avatar-generator/fdeiknmicpbkcondpndbnjbepkpljfpj?hl=it>

<https://personas.draftbit.com/>

ΕΝΟΤΗΤΑ 5 Αναστοχασμός και αξιολόγηση από συμμαθητές/τριες

Περιγραφή:

Οι μαθητές/τριες καλούνται να μοιραστούν τους χαρακτήρες που δημιούργησαν, παρουσιάζοντάς τους στην τάξη και αιτιολογώντας τις επιλογές τους. Στη συνέχεια, πραγματοποιείται ανταλλαγή προβληματισμών και αξιολόγηση από τους συμμαθητές και τις συμμαθήτριές τους.

Στόχοι:

- Παρουσίαση του ψηφιακού περιεχομένου που δημιουργήθηκε.
- Αξιολόγηση του ψηφιακού περιεχομένου που δημιουργήθηκε.
- Αυτοαξιολόγηση.

Αξιολόγηση:

- Αξιολόγηση από συμμαθητές/τριες

Εξοπλισμός

- (Διαδραστικός) πίνακας, (προτζέκτορας), κοινός χώρος εργασίας, τετράδια ή προσωπικές συσκευές

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Διάρκεια: 5 λεπτά

Εκπαιδευτικές μέθοδοι: Διαμοιρασμός, αξιολόγηση από τους συμμαθητές και τις συμμαθήτριες, αναστοχασμός

Οδηγίες: οι μαθητές/τριες αναρτούν τον φανταστικό τους χαρακτήρα με την περιγραφή του στο Padlet, σε ένα ιστολόγιο ή στην επίσημη ιστοσελίδα του σχολείου, ώστε οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές/τριες από άλλες τάξεις να μπορούν να σχολιάσουν.

Εκπαιδευτικά εργαλεία: Padlet

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Διάρκεια: 40 λεπτά

Εκπαιδευτικές μέθοδοι: Παρουσίαση, ομιλία, αξιολόγηση από συμμαθητές και συμμαθήτριες

Οδηγίες: οι μαθητές/τριες παρουσιάζουν τον φανταστικό τους χαρακτήρα. Ο/Η εκπαιδευτικός και οι συμμαθητές/τριες σχολιάζουν και αξιολογούν τους χαρακτήρες. Προβληματισμός σχετικά με τις βασικές έννοιες

Εκπαιδευτικά εργαλεία: χώρος κοινής εργασίας, τεστ αξιολόγησης

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΚΑΙ ΕΜΠΕΔΩΣΗ

Διάρκεια: 15 λεπτά

Εκπαιδευτικές μέθοδοι: αυτοαξιολόγηση

Οδηγίες: οι μαθητές/τριες απαντούν σε ένα ερωτηματολόγιο αυτοαξιολόγησης

Εκπαιδευτικά εργαλεία: ερωτηματολόγιο αυτοαξιολόγησης

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Δωρεάν εργαλείο που βοηθά τους/τις εκπαιδευτικούς να σχεδιάζουν ερωτηματολόγια <http://rubistar.4teachers.org/index.php>
Παραδείγματα ερωτηματολογίων αυτοαξιολόγησης μαθητών/τριών
<http://www.communication4all.co.uk/AFL/Think%20About.pdf>
<https://edtech4beginners.com.files.wordpress.com/2018/04/lesson-reflection-questions.pdf>

Παραδείγματα παραγωγής μέσω: <https://padlet.com/animatoredigitale53/avatar>