

# Προγραμματισμός & Δημιουργικότητα

Ενότητα 2 του Προγράμματος  
*Be Strong Online*

Η προσαρμογή στα ελληνικά πραγματοποιήθηκε με την επιμέλεια  
του Επιστημονικού Οργανισμού «Μαζί για την Εφηβική Υγεία»  
[www.youth-life.gr](http://www.youth-life.gr)

Οδηγός  
Εφαρμογής



Εισαγωγή στο πρόγραμμα <i>Be Strong Online</i>	3
Εισαγωγή στην ενότητα <i>Προγραμματισμός &amp; Δημιουργικότητα</i>	4
Πώς λειτουργεί	5
Ποιος είναι ποιος	6
Ξεκινώντας	7
Εργαλεία	8
Προετοιμασία	9
Κατάρτιση των Tech Trainers	9
Επισκόπηση ενότητας κατάρτισης	10 11
Διαφορετικές επιλογές διάρκειας ενότητων	11
Οδηγός Εκπαίδευσης	11
Επόμενα βήματα	16
Σχετικά	17
Παράρτημα	18

## Εισαγωγή στο πρόγραμμα *Be Strong Online*

Πρόκειται για την δεύτερη ενότητα του προγράμματος *Be Strong Online*, ενός νέου εργαλείου από το θεσμό Diana Award για την καταπολέμηση του bullying και τη Vodafone για να βοηθηθούν οι μαθητές στην εξερεύνηση του ψηφιακού κόσμου.

Το πρόγραμμα έχει ευρεία κάλυψη, από το gaming και τις selfies ως την προστασία της ιδιωτικότητας, τις εφαρμογές και την κοινωνική δικτύωση. Το *Be Strong Online* κάνει χρήση της φιλοσοφίας peer-to-peer: κάθε ενότητα παρέχει το σύνολο των αναγκαίων εργαλείων, ώστε οι δάσκαλοι να καταρτίζουν μία μικρή ομάδα μαθητών (τους αποκαλούμενους Μαθητές-Μέντορες σε θέματα Τεχνολογίας τους Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) που με τη σειρά τους θα κάνουν σύντομα μαθήματα σε άλλους μαθητές του σχολείου.

Η ομάδα αυτή των Μαθητών – Μεντόρων (Tech Trainers) μπορεί στη συνέχεια να διδάξει και άλλες ενότητες, που θα διατεθούν τους επόμενους μήνες. Το πρόγραμμα έχει σχεδιαστεί για να είναι ευέλικτο και συνιστάται η διδασκαλία να γίνει σε μαθητές ηλικίας 7-9 ετών από Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) που είναι τουλάχιστον 9 ετών.

Η φιλοσοφία αυτή του peer-to-peer βασίζεται στις ιδιαίτερα επιτυχημένες μεθόδους που χρησιμοποιήθηκαν στο Πρόγραμμα Anti-Bullying Ambassador του θεσμού Diana Award, το οποίο παρέχει κατάρτιση καταπολέμησης του bullying σε σχολεία και οργανώσεις νέων. Μέχρι τώρα έχουν καταρτιστεί ως Anti-Bullying Ambassadors περισσότερα από 16.000 νεαρά άτομα στο Ηνωμένο Βασίλειο, τα οποία είναι υπεύθυνα για την ευαισθητοποίηση σχετικά με το bullying, την

οργάνωση εκστρατειών, και τη διασφάλιση των συνομηλίκων τους τόσο online όσο και offline. Αναγνωρίζουμε ότι τα νεαρά άτομα αποτελούν τους πυλώνες της αλλαγής στα σχολεία. Συνεπώς, σκοπός μας είναι να τους δώσουμε την αυτοπεποίθηση και τις ικανότητες που χρειάζονται για να αντιμετωπίσουν το bullying, και να υιοθετήσουν μία συνολική οπτική προκειμένου να αλλάξουν την τρέχουσα στάση του σχολείου έναντι του bullying.

Το Diana Award συνεργάστηκε με τη Vodafone για τη δημιουργία του *Be Strong Online*, χρησιμοποιώντας την προσέγγιση peer-to-peer, ώστε να ενθαρρύνει τους μαθητές και να τους δώσει τη δυνατότητα να μοιραστούν τη γνώση του ψηφιακού κόσμου. Το πρόγραμμα έχει σχεδιαστεί για να προστίθενται σ' αυτό θεματικές ενότητες: τομείς που καλύπτονται από την πληροφορική, η εκπαίδευση του πολίτη και η Προσωπική, Κοινωνική Εκπαίδευση και θα επισημαίνονται σε κάθε ενότητα.

Το πρόγραμμα καλύπτει επίσης μία ευρεία κλίμακα θεμάτων, εστιάζοντας σε κάθε πτυχή της ψηφιακής ζωής των νεαρών ατόμων, δίνοντας έμφαση όχι μόνο στην προστασία της ιδιωτικότητας και τη διαδικτυακή επικοινωνία, αλλά και στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, το gaming, τις selfies και πολλά ακόμη. Διδάσκοντας το *Be Strong Online*, οι μαθητές θα αποκτήσουν μία σειρά δεξιοτήτων συμπεριλαμβανομένης του δημόσιου λόγου, της ηγεσίας και της καθοδήγησης.



## Εισαγωγή στην ενότητα Προγραμματισμός & Δημιουργικότητα

Η πρώτη ενότητα του προγράμματος Be Strong Online ασχολήθηκε με το ζήτημα της διαδικτυακής παρενόχλησης και εφοδίασε τους Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) με τα εργαλεία για να κάνουν ένα 20λεπτο μάθημα σε νεαρούς μαθητές σχετικά με το πώς να μη μένουν αμέτοχοι σε περίπτωση διαδικτυακής παρενόχλησης.

Στην παρούσα ενότητα, εξετάζουμε το θέμα *Προγραμματισμός & Δημιουργικότητα*. Βασικό τμήμα του νέου Προγράμματος πληροφορικής, ο Προγραμματισμός αποτελεί δεξιότητα που βοηθά τους μαθητές να σκεφτούν λογικά και δημιουργικά για την επίλυση προβλημάτων. Η κατανόηση του προγραμματισμού ανοίγει πραγματικά ένα νέο, ευρύτατο φάσμα δυνατοτήτων.

Η γνώση Προγραμματισμού εξ απαλών ονύχων παρέχει στους μαθητές ένα συγκριτικό πλεονέκτημα όταν έρθει η στιγμή της επιλογής επαγγελματικής σταδιοδρομίας. Οι μελλοντικές θέσεις εργασίας θα προϋποθέτουν χρήση της τεχνολογίας με αυτοπεποίθηση και η γνώση προγραμματισμού θα θεωρείται τόσο θεμελιώδης στις προοπτικές απασχόλησης ενός μαθητή όσο είναι τα μαθηματικά και η αγγλική γλώσσα. Ορισμένοι νέοι θα αποκτήσουν εξειδικευμένες δεξιότητες Προγραμματισμού, αλλά οι περισσότεροι συνομήλικοί τους θα χρειαστούν καλή γνώση υπολογιστή για οποιαδήποτε θέση εργασίας, από τον κλάδο της μόδας έως τη δημοσιογραφία και από τα οικονομικά έως τον τομέα της υγείας.

Ωστόσο, η κατανόηση του Προγραμματισμού δεν περιορίζεται στην ενίσχυση του βιογραφικού σας σημειώματος. Σήμερα οι μαθητές μεγαλώνουν έχοντας έφεση στον ψηφιακό κόσμο, καθώς τα tablets, τα smartphones και οι υπολογιστές έχουν σχεδόν καθολική παρουσία στη ζωή των νέων ανθρώπων. Κατανοώντας, λοιπόν τον μηχανισμό πίσω από την τεχνολογία που χρησιμοποιείτε κάθε λεπτό μπορείτε να γίνετε πιο ενεργοί – αντί για παθητικοί – χρήστες του διαδικτύου. Η γνώση σχετικά με το πώς και γιατί οι developers δημιουργούν εφαρμογές, παιχνίδια και λειτουργικά συστήματα, δίνει στους μαθητές τη δυνατότητα να κάνουν ασφαλείς επιλογές online.

Οποιοδήποτε μέλος του προσωπικού μπορεί να διοργανώσει το πρόγραμμα αυτό. Μπορεί να είναι δάσκαλος κάθε ειδικότητας, εκπαιδευτής, πνευματικός ηγέτης ή αρχηγός ομάδας νέων: εφόσον ενδιαφέρεστε να βοηθήσετε μαθητές να αναπτύξουν τις ικανότητές τους, μπορείτε να ηγηθείτε της ενότητας κατάρτισης και να στηρίξετε τους Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) σε όλη τη διάρκεια του προγράμματος

Δεν είστε σίγουρος για το τι είναι ο Προγραμματισμός ή πώς λειτουργεί; Μην ανησυχείτε – η ενότητα αυτή δεν αποσκοπεί στο να αντικαταστήσει το μάθημα πληροφορικής και δεν είναι απαραίτητο να έχετε ήδη γνώσεις στον Προγραμματισμό. Στην πραγματικότητα, οι Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) ενδέχεται να έχουν ήδη γνώση του Προγραμματισμού, την οποία θα σας μεταδώσουν! Η ενότητα αυτή είναι σχεδιασμένη για να καλύψει τις βασικές αρχές του Προγραμματισμού και μην ξεχνάτε ότι ο απώτερος στόχος διεξαγωγής της συγκεκριμένης ενότητας και της κατάρτισης των Μαθητών – Μεντόρων (Tech Trainers) είναι να τους δοθεί η ευκαιρία να αναπτύξουν μία σειρά ευρύτερων δεξιοτήτων: από το δημόσιο λόγο και την παρουσίαση, έως την ομαδική εργασία, την έρευνα και την ηγεσία.

Με τη διεξαγωγή της ενότητας *Προγραμματισμός & Δημιουργικότητα*, οι Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) θα είναι σε θέση να ξεκινήσουν μία συζήτηση με τους συνομηλίκους τους σχετικά με τον Προγραμματισμό και τις προοπτικές που ανοίγει.

Στο τέλος του 20λεπτου μαθήματος με τους μικρότερους μαθητές, οι Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) θα έχουν:

- Εξερευνήσει πιθανές μελλοντικές χρήσεις του Προγραμματισμού
- Εμπνεύσει τους μαθητές να ασχοληθούν με τον Προγραμματισμό και να προσελκύσουν το ενδιαφέρον τους στην ανάπτυξη των σχετικών δεξιοτήτων
- Βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν τον τρόπο με τον οποίο ο Προγραμματισμός διαδραματίζει πρωταρχικό ρόλο σε πολλούς τομείς της καθημερινότητας

### Εισαγωγή της Πληροφορικής στην ελληνική εκπαίδευση

Τα πλήρη προγράμματα ανά βαθμίδα και εκπαίδευση καθώς και το Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών Πληροφορικής και το Διαθεματικό Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών του πρώην Παιδαγωγικού Ινστιτούτου (νυν Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής): <http://www.pi-schools.gr>, Ιστότοπος Ψηφιακό Σχολείο (Υπουργείο Παιδείας) <http://digitalschool.minedu.gov.gr/>

Στα Τεχνικά – Επαγγελματικά και τα Πολυκλαδικά Λύκεια κατά την περίοδο 1983 – 1985. Γυμνάσια, από το 1992 όπου και ολοκληρώθηκε μετά από μερικά χρόνια. Γενικό Λύκειο, από το 1998, και ολοκληρώθηκε μετά από μερικά χρόνια. Για πρώτη φορά γίνεται πρόβλεψη ένταξης της Πληροφορικής σε όλη την πρωτοβάθμια και προδημοτική εκπαίδευση στο Διαθεματικό Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ), το οποίο δημοσιεύτηκε το 2003 (ΔΕΠΠΣ, 2003).

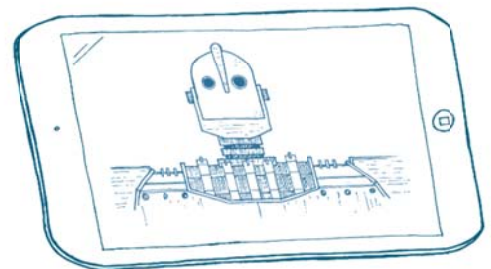
## Πώς λειτουργεί;

Η ενότητα *Προγραμματισμός & Δημιουργικότητα* ακολουθεί τη φιλοσοφία «εκπαίδευσης του εκπαιδευτή». Με τη βοήθεια του παρόντος οδηγού, ένα Συντονιστή του Προγράμματος (εσείς!) θα εφοδιάσει μία ομάδα νεαρών ατόμων, τους «Tech Trainers», με τα κατάλληλα εργαλεία και την απαιτούμενη γνώση, για να διδάξουν ένα «μάθημα» διάρκειας 20 λεπτών σε μικρότερους μαθητές.

Η προσέγγιση αυτή αποτελεί μία σπουδαία ευκαιρία για τους Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) να ενισχύσουν την αυτοπεποίθησή τους και να αναπτύξουν ικανότητες παρουσίασης. Πρόκειται για έναν αποτελεσματικό τρόπο διεξαγωγής της εκπαίδευσης, διότι είναι πιο πιθανό οι μαθητές να ακούσουν με προσοχή άλλα νεαρά άτομα όσον αφορά στο διαδίκτυο, ιδίως εάν οι εκπαιδευτές είναι μόλις λίγα χρόνια μεγαλύτεροι από τους εκπαιδευόμενους μαθητές. Ακόμη, συνεπάγεται μείωση του φόρτου στο προσωπικό, κάτι που οδηγεί σε αύξηση του αριθμού των συμμετεχόντων μαθητών.

Το 20λεπτο μάθημα απευθύνεται σε μαθητές ηλικίας 7-9 ετών, και συνιστάται οι Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) να είναι μεγαλύτερης ηλικίας –9 ετών και άνω. Όλα αυτά τα εργαλεία είναι σχεδιασμένα με γνώμονα να προσαρμόζονται εύκολα. Θα διαπιστώσετε ότι έχουμε κάνει προτάσεις στον παρόντα οδηγό, αλλά μπορείτε κάλλιστα να προσαρμόσετε την ενότητα στο δικό σας περιβάλλον, τις ηλικιακές ομάδες, καθώς και τα διαθέσιμα χρονικά περιθώρια.

Ο παρών Οδηγός Εφαρμογής θα σας κατατοπίσει σχετικά με τον *Προγραμματισμό και τη Δημιουργικότητα* και πώς να το αξιοποιήσετε κατά τον καλύτερο δυνατό τρόπο.



## Ποιός είναι ποιός

Γίνεται αναφορά σε 4 διαφορετικές ομάδες ατόμων στον παρόντα οδηγό:

Όνομα	Ποιος είναι	Ρόλος
<b>Συντονιστής Προγράμματος</b>	Εσείς – ο εκπαιδευτικός ή ο επικεφαλής οργάνωσης νέων, ο υπεύθυνος του προγράμματος	Εκπαίδευση των Μαθητών – Μεντόρων (Tech Trainers) και παροχή της αναγκαίας στήριξης για τη διασφάλιση της αποτελεσματικότητας των μαθημάτων
<b>Μαθητές - Μέντορες</b> σε θέματα τεχνολογίας «Tech Trainers»	Η ομάδα των μαθητών που αναλαμβάνουν την υλοποίηση του προγράμματος	Συνεργασία ανά ζεύγη για την παράδοση 20λεπτου μαθήματος ανά θεματική ενότητα σε ομάδες μικρότερων μαθητών
<b>Μαθητές</b>	Η ομάδα των νεαρών ατόμων που επιμορφώνονται από τους Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers)	Παρακολούθηση 20λεπτων μαθημάτων, παροχή ανατροφοδότησης και συμμετοχή σε συμπληρωματικές δραστηριότητες
<b>Γονείς</b>	Οι γονείς των μαθητών	Συμμετοχή στις συμπληρωματικές δραστηριότητες, όπου αυτό απαιτείται

## Ξεκινώντας

Ως Συντονιστής του Προγράμματος, αποτελείτε τον κύριο παράγοντα επιτυχίας αυτού του προγράμματος στο σχολείο ή την ομάδα νέων σας. Στο τέλος του μήνα, οι Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) τους οποίους καταρτίσατε θα έχουν ενισχύσει την αυτοπεποίθηση και θα έχουν αναπτύξει τις δεξιότητές τους στο να κάνουν μία παρουσίαση – και θα έχουν συνεισφέρει κατά απτό τρόπο στην κοινότητά τους. Οι μαθητές που θα εκπαιδεύουν, με τη σειρά τους θα έχουν αποκτήσει τις πρώτες γνώσεις στον προγραμματισμό και θα έχουν συμμετάσχει σε μία διαδραστική επιμορφωτική συνάντηση που θα τους έχει παρακινήσει να μάθουν περισσότερα για την διαδικτυακή παρενόχληση.

Ελπίζουμε αυτή η ενότητα να ήταν χρήσιμη για εσάς, ώστε να συνεχίσετε τις συναντήσεις με την ομάδα Tech Trainer, ούτως ώστε και αυτοί με τη σειρά τους να συνεχίσουν τις επιμορφωτικές συναντήσεις αξιοποιώντας τα εργαλεία που θα κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες.

Για να αποφέρει η διαδικασία τα αναμενόμενα αποτελέσματα,, απαιτείται χρόνος και προσπάθεια από εσάς. Εάν επιλέξετε να διδάξετε το σύνολο των 10 ενοτήτων που θα κυκλοφορήσουν κατά τους επόμενους μήνες, αυτός είναι ο μέγιστος χρόνος που θα απαιτηθεί:

- Σύσταση της ομάδας Tech Trainer (μία φορά)
- 2 – 2,5 ώρες εκπαίδευσης των Tech Trainers (μηνιαίως)
- Οργάνωση του χρόνου των Tech Trainers για την παράδοση των 20λεπτων ενοτήτων ανά ζεύγη – είτε πρωινές ή απογευματινές ώρες, σε ώρα φαγητού ή στα διαλείμματα (μηνιαίως)
- Απαιτείται ένα μέλος του προσωπικού, όπως ο επιμελητής ή ο δάσκαλος της τάξης. Αλλά και

εσείς μπορεί να θελήσετε να συνοδεύσετε τους εκπαιδευτές σας στα πρώτα τους μαθήματα παράδοσης των ενοτήτων για να διασφαλίσετε ότι όλα κυλούν ομαλά (μηνιαίως).

- Προαιρετικά: συνάντηση με την ομάδα σας για ανατροφοδότηση (μηνιαίως)

Μόλις η δομή αυτή παγιωθεί, η ομάδα Tech Trainer θα ενδυναμώνεται και θα διαμορφώσει μία πιο ενεργητική προσέγγιση, στις επιμορφωτικές συναντήσεις τις σχετικές με τις δεξιότητες που αφορούν στο διαδίκτυο.

Λόγω της ευαίσθητης θεματολογίας του *Be Strong Online*, καλό είναι να παρίσταται ένα μέλος του προσωπικού κατά τη διάρκεια των ενοτήτων των Tech Trainers, για παράδειγμα ο δάσκαλος της τάξης. Βεβαιωθείτε ότι θα πρέπει να παρέμβει σε περίπτωση που προκύψουν συμπεριφορικά θέματα κατά τη διάρκεια της ενότητας. Ίσως κι εσείς να θελήσετε να είστε παρών, ιδίως αν νιώθετε ότι ορισμένοι από τους Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) χρειάζονται επιπρόσθετη στήριξη.

Είναι επίσης σημαντικό να εμπλέξετε και τους γονείς στο πρόγραμμα. Όπως θα δείτε στην ενότητα «εργαλεία», η 20λεπτη ενότητα ολοκληρώνεται με συμπληρωματική δραστηριότητα, στην οποία οι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν μαζί με τις οικογένειές τους. Με την ολοκλήρωση αυτών των εργασιών, οι μαθητές θα μπορούν να εξηγήσουν στους γονείς τους τι έμαθαν σχετικά με το *Be Strong Online* στο σχολείο. Για να εμπλέξετε τους γονείς στο πρόγραμμα, τι θα λέγατε να τους στείλετε ένα μήνυμα μέσω του σχολικού ενημερωτικού δελτίου ή των μέσων κοινωνικής δικτύωσης;

## Εργαλεία

Το σύνολο των εργαλείων που απαιτούνται για τη λειτουργία του Προγραμματισμός & Δημιουργικότητα διατίθεται στην ενότητα του ιστοτόπου Anti-Bullying Pro– [www.antibullyingpro.com/vodafone-sign-up](http://www.antibullyingpro.com/vodafone-sign-up).

Περιλαμβάνονται:

- Ο παρών οδηγός εφαρμογής
- 1 σχέδιο μαθήματος για Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers)
- 1 προβολή παρουσίασης Powerpoint για Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers)
- Φύλλο συμπληρωματικής δραστηριότητας
- 1 ενημερωτικό έντυπο για μαθητές και γονείς

Ο πίνακας καταδεικνύει πώς τα εργαλεία είναι σχεδιασμένα με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι όλα μαζί υλοποιήσιμα:

Εργαλείο	Κοινό	Σκοπός
<b>Παρών οδηγός εφαρμογής</b>	Εσείς (μέλος του προσωπικού)	Επισκόπηση της ενότητας και του οδηγού για εκπαίδευση των Μαθητών Μεντόρων (Tech Trainers)
<b>Σχέδιο μαθήματος</b>	Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers)	Είναι ο οδηγός που θα χρησιμοποιούν οι Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) για την παράδοση της 20λεπτης ενότητας
<b>Προβολή παρουσίασης Powerpoint</b>	Tech Trainers / μαθητές	Κατά την αρχική τους κατάρτιση, οι Εκπαιδευτές θα επιλέξουν μία από τις τέσσερις δραστηριότητες για παρουσίαση στη συνάντηση. Η προβολή αυτή παρέχει οδηγίες για τις διάφορες δραστηριότητες, καθώς και οπτικό οδηγό για τους Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers)
<b>Φύλλο συμπληρωματικής δραστηριότητας</b>	Μαθητές και γονείς	Οι Εκπαιδευτές το μοιράζουν στους μαθητές στο τέλος του μαθήματος για να συμπληρωθεί στο σπίτι
<b>Ενημερωτικό έντυπο</b>	Μαθητές και γονείς	Αυτό το γενικό πληροφοριακό έντυπο σχετικά με τον προγραμματισμό μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους εκπαιδευτές και τους μαθητές. Επίσης, περιέχει ερωτήσεις και απαντήσεις για τους γονείς σχετικά με το πώς μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά τους στην εκμάθηση του προγραμματισμού



## Προετοιμασία

Για να ξεκινήσετε, πρέπει να επιλέξετε την ομάδα Tech Trainer σας. Καθώς η ενότητα απευθύνεται σε μαθητές ηλικίας 7-8 ετών, σας συνιστούμε να επιλέξετε εκπαιδευτές ηλικίας 9 και άνω, αλλά αυτό μπορείτε να το προσαρμόζετε ανάλογα με τις ανάγκες σας.

Μπορείτε να έχετε όσους εκπαιδευτές επιθυμείτε. Θα παραδίδουν το μάθημά τους ανά ζεύγη, οπότε μία ομάδα με ζυγό αριθμό είναι προτιμότερη.

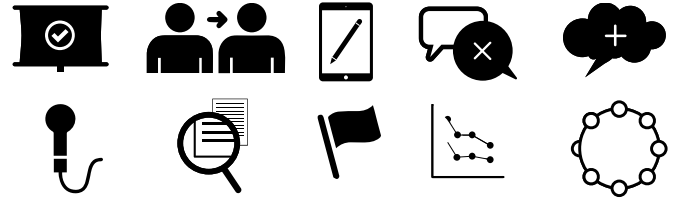
Αν έχετε παραδώσει κάποια άλλη ενότητα του *Be Strong Online*, μπορείτε να διατηρήσετε την ίδια ομάδα Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers), ή να διαλέξετε μία διαφορετική ομάδα μαθητών, οι οποίοι θα γίνουν οι Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) για τον Προγραμματισμό & Δημιουργικότητα.

Σκεφτείτε ποιοί από τους μαθητές σας είναι οι πιο κατάλληλοι για το ρόλο αυτό. Έχουν αρκετή αυτοπεποίθηση για να πραγματοποιήσουν ένα μάθημα σε μία ομάδα μικρότερων μαθητών; Μπορεί η κατάρτιση αυτή να αποτελέσει μέρος ενός υφιστάμενου προγράμματος εθελοντισμού, τελειοποίησης δεξιοτήτων, ή μέρος καθηκόντων εξωσχολικής λέσχης προγραμματισμού;

Μετά την επιλογή των μελών της μπορείτε να συναντηθείτε όλοι μαζί για τη ενότητα Εκπαίδευση του Εκπαιδευτή. Εκτυπώστε ένα αντίγραφο των εργαλείων για κάθε εκπαιδευτή, προβάλετε το Powerpoint, και ξεκινάμε!

## Εκπαιδύοντας τους Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers)

Οι δεξιότητες που θα βελτιώσουν οι Tech Trainers ύστερα από την εκπαίδευσή τους:



### Σκοπός

Στην ενότητα αυτή θα διδάξετε τους Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) σας πώς να παραδίδουν ένα μάθημα σχετικά με τον προγραμματισμό σε μικρότερους μαθητές.

### Χρονική διάρκεια

Συνιστούμε να αφιερώσετε περίπου 2 ώρες στην ενότητα αυτή, ώστε να δώσετε στους εκπαιδευτές αρκετό χρόνο να αφομοιώσουν τις πληροφορίες και να «δέσουν» σαν ομάδα. Μπορείτε να το χωρίσετε σε 2 μέρη κατά τις σχολικές ώρες, ή να μοιράσετε το χρόνο σε δύο ενότητες την ώρα του φαγητού ή των διαλειμμάτων ακόμη και εκτός σχολικού ωραρίου. Ανατρέξτε στη σελίδα «Διαφορετικές επιλογές διάρκειας ενοτήτων» για περισσότερες λεπτομέρειες.

### Προαπαιτούμενα

Εκτυπώστε ένα αντίγραφο του Σχεδίου Μαθήματος και του ενημερωτικού εντύπου για κάθε εκπαιδευτή, και προβάλετε το Powerpoint Προγραμματισμός & Δημιουργικότητα.

## Επισκόπηση της επιμορφωτικής συνάντησης

Σύντομη περιγραφή των χρονικών ορίων που πρέπει να τηρηθούν στο πλαίσιο των ενοτήτων κατάρτισης των Tech Trainers.

Δραστηριότητα	Περιγραφή	Εκτιμώμενη διάρκεια
Εισαγωγή	Δραστηριότητες για να "σπάσει ο πάγος", επεξήγηση καθηκόντων, συζήτηση σχετικά με το «Προγραμματισμός & Δημιουργικότητα»	25 λεπτά
Εξέταση σχεδίου μαθήματος	Μοιράστε το σχέδιο μαθήματος και ανατρέξτε σε αυτό για να έχετε μία γενική εικόνα	10 λεπτά
Βασικοί κανόνες	Επαναλάβετε τους βασικούς κανόνες που πρέπει να εξηγήσουν οι Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) στους μαθητές στην αρχή της ενότητας	10 λεπτά
Εισαγωγική δραστηριότητα	Αρχίστε την εισαγωγική δραστηριότητα και τη «δημιουργία ιδεών», συζητήστε με τους Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) ιδέες για ερωτήσεις που μπορούν να υποβάλουν στους μαθητές για να τους παρακινήσουν να μιλήσουν	10 λεπτά
Επιλογή δραστηριότητας	Χωρίστε τις 4 δραστηριότητες στην ομάδα των μαθητών, ώστε να προετοιμαστούν και να παρουσιάσουν στην υπόλοιπη ομάδα την ανατροφοδότηση και την επιλεγμένη δραστηριότητα	30 λεπτά
Συμπληρωματικές Δραστηριότητες	Συζητήστε τις συμπληρωματικές δραστηριότητες που θα δώσετε στους μαθητές	10 λεπτά
Ανατροφοδότηση	Τρόπος με τον οποίο οι Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) μπορούν να λάβουν ανατροφοδότηση από τους μαθητές	10 λεπτά
Ολοκλήρωση	Επόμενα βήματα & καθορισμός των συναντήσεων. Απαντήστε στις ερωτήσεις/ανησυχίες των Μαθητών – Μεντόρων (Tech Trainers).	20 λεπτά

## Διαφορετικές επιλογές διάρκειας ενότητων

Εάν δεν έχετε στη διάθεσή σας τις δύο ώρες που απαιτούνται για την ενότητα κατάρτισης, μπορείτε να προσαρμόσετε την ενότητα, χρησιμοποιώντας μία από τις παρακάτω επιλογές που ταιριάζει στο πρόγραμμά σας.

### 2 ωριαίες ενότητες

Μπορείτε να οργανώσετε δύο ενότητες κατά τη διάρκεια του διαλείμματος για φαγητό ή μετά τη λήξη του σχολικού ωραρίου.

#### Ενότητα 1:

- Εισαγωγή (25 λεπτά)
- Εξέταση σχεδίου συνάντησης (10 λεπτά)
- Βασικοί κανόνες (10 λεπτά)
- Εισαγωγική δραστηριότητα (10 λεπτά)
- Ζητήστε από τους μαθητές να εργαστούν ανά ζεύγη για να προετοιμάσουν τη δραστηριότητα πριν την έναρξη της ενότητας 2 (5 λεπτά)

#### Ενότητα 2:

- Ανακεφαλαίωση. Οι μαθητές έχουν στη διάθεσή τους λίγα λεπτά να κάνουν πρόβα τη δραστηριότητά τους (5 λεπτά)
- Παρουσιάσεις και ανατροφοδότηση σχετικά με τη δραστηριότητα (20 λεπτά)
- Συμπληρωματικές δραστηριότητες (10 λεπτά)
- Ανατροφοδότηση (10 λεπτά)
- Ολοκλήρωση (15 λεπτά)

### 1 ωριαία ενότητα

Αν σας πιέζει ο χρόνος, μπορείτε να επιλέξετε μία μόνο από τις δραστηριότητες την οποία θα προετοιμάσουν οι Μαθητές - Μέντορες (Tech Trainers) και παραλείψτε τη δραστηριότητα «για να σπάσει ο πάγος»:

- Εισαγωγή (5 λεπτά)
- Εξέταση σχεδίου μαθήματος (5 λεπτά)
- Βασικοί κανόνες (5 λεπτά)
- Εισαγωγική δραστηριότητα (10 λεπτά)
- Ετοιμάστε 1 δραστηριότητα, είτε ανά ζεύγη ή ως ομάδα (5 λεπτά)
- Παρουσιάστε τη δραστηριότητα και τις παρατηρήσεις (10 λεπτά)
- Συμπληρωματικές δραστηριότητες (5 λεπτά)
- Ανατροφοδότηση (5 λεπτά)
- Ολοκλήρωση (10 λεπτά)

### 4 20λεπτες ενότητες

Μπορείτε να οργανώσετε συντομότερες ενότητες στα διαλείμματα ή στα κενά ή μετά τη λήξη του σχολικού ωραρίου..

#### Ενότητα 1:

- Εισαγωγή) (10 λεπτά)
- Εξέταση σχεδίου συνάντησης (5 λεπτά)
- Βασικοί κανόνες (5 λεπτά)

#### Ενότητα 2:

- Εισαγωγική δραστηριότητα (10 λεπτά)
- Επιλογή και προετοιμασία δραστηριοτήτων (10 λεπτά)

#### Ενότητα 3:

- Δραστηριότητες και ανατροφοδότηση (15 λεπτά)
- Συμπληρωματικές δραστηριότητες (5 λεπτά)

#### Ενότητα 4:

- Ανακεφαλαίωση εργασίας (10 λεπτά)
- Ανατροφοδότηση και ολοκλήρωση (10 λεπτά)

## Οδηγός Εκπαίδευσης

### 1. Συστάσεις (20 λεπτά)

Ζητήστε από τον καθένα να παρουσιάσει τον εαυτό του. Για να "σπάσει ο πάγος" και για να διευκολύνετε τα μέλη της ομάδας να γνωριστούν καλύτερα, επιλέξτε από τις ιδέες που παρατίθενται παρακάτω, ή προτείνετε μία δική σας.

**Όλα στη φόρα**

Στα μέλη της ομάδας δίνετε ένα σακουλάκι με καραμέλες. Ο καθένας μπορεί να πάρει όσες θέλει και να τις ακουμπήσει στο τραπέζι μπροστά του. Μόλις τελειώσουν όλοι, ανακοινώνετε στην ομάδα ότι πρέπει ο καθένας να δώσει τόσες πληροφορίες για τον εαυτό του, όσες και οι καραμέλες που έχει μπροστά του

**Δώσε πάσα**

Η ομάδα δημιουργεί έναν κύκλο. Ένα μέλος της ομάδας έχει τη μπάλα, την πετά σε άλλο μέλος της ομάδας και μαζί δίνει το όνομά του αποδέκτη της πάσας. Η ομάδα συνεχίζει να πετά την μπάλα κατ' αυτόν τον τρόπο μέσα στον κύκλο και πρέπει να θυμάται τη σειρά με την οποία δόθηκαν οι πάσες. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται, χρησιμοποιούνται και δύο νέες μπάλες και ο ρυθμός επιταχύνεται. Το παιχνίδι τελειώνει, όταν γίνει χαοτικό.

**2 Αλήθειες 1 Ψέμα**

Κινηθείτε γύρω από τα μέλη της ομάδας και ζητήστε τους να δώσουν 3 στοιχεία για τους εαυτούς τους. Πείτε τους ότι 1 στοιχείο πρέπει να είναι ψευδές και δηλώστε ότι δεν πρέπει να το αποκαλύψουν μέχρι το τέλος. Όλοι πρέπει να σημειώνουν σε ένα φύλλο χαρτί το πιθανό ψέμα. Μόλις μιλήσει και ο τελευταίος, ζητήστε από τον καθένα να αποκαλύψει το ψέμα που είπε. Μπορείτε να βραβεύσετε το μέλος της ομάδας που μάντεψε τα περισσότερα ψέματα!

- Ανακοινώστε τους ότι αποτελούν την ομάδα των Tech Trainer
  - Εξηγήστε τους τι σημαίνει αυτό: γιατί έχουν επιλεγεί και ποιά είναι τα καθήκοντά τους.
- Ολοκληρώστε την εισαγωγική αυτή ενότητα με μία δραστηριότητα που θα τους δώσει την αίσθηση της κυριότητας του προγράμματος Be Strong Online. Μπορείτε να τους ζητήσετε να βγάλουν μία ομαδική φωτογραφία, ή να συμπληρώσουν και να υπογράψουν το έντυπο δέσμευσης που βρίσκεται στο τέλος του οδηγού εκπαίδευσης

**2. Εισαγωγή στο Προγραμματισμός & Δημιουργικότητα (5 λεπτά)**

- Τι γνωρίζουν ήδη οι εκπαιδευτές για τον προγραμματισμό; Τι έχουν μάθει μέχρι τώρα στο σχολείο; Κάνει κάποιος από αυτούς εξωσχολικές δραστηριότητες προγραμματισμού;
- Τι σκέφτονται οι μαθητές ακούγοντας τη φράση «Be Strong Online» και τι σχέση μπορεί να έχει αυτή με τον προγραμματισμό;

- Θεωρούν σημαντική την ενασχόλησή τους με τον προγραμματισμό; Γιατί; Πώς μπορούν να προκαλέσουν το ενδιαφέρον των μικρότερων μαθητών για το θέμα αυτό;

**3. Ανάλυση του σχεδίου μαθήματος (10 λεπτά)**

- Συζητήστε τους εκπαιδευτικούς στόχους της ενότητας:
- Εξηγήστε ότι κάθε ενότητα ακολουθεί την παρακάτω δομή: 1) εισαγωγή και στόχοι μάθησης, 2) εισαγωγική δραστηριότητα και συζήτηση, 3) δεκάλεπτη δραστηριότητα, 4) κατ' οίκον συμπληρωματική δραστηριότητα και ανατροφοδότηση
- Συζητήστε τους εκπαιδευτικούς στόχους της ενότητας: τι θέλουν να επιτύχουν μέσα στα χρονικά πλαίσια που διαθέτουν; πώς θα διασφαλίσουν την επίτευξη των στόχων αυτών;

**4. Βασικοί κανόνες (10 λεπτά)**

- Εξηγήστε ότι αν και θα υπάρχει ένα μέλος του προσωπικού σε περίπτωση που υπάρξουν θέματα συμπεριφοράς, θα πρέπει

να τηρηθούν ορισμένοι βασικοί κανόνες, οι οποίοι πρέπει να τεθούν πριν την έναρξη της ενότητας. Για παράδειγμα:

- Ο καθένας έχει το δικαίωμα να μην απαντήσει σε μία ερώτηση αν δεν το επιθυμεί
  - Ο καθένας έχει το δικαίωμα να ακουστεί
  - Δεν επιτρέπονται οι φωνές
- 5. Συζήτηση του θέματος Προγραμματισμός & Δημιουργικότητα**
- Ζητήστε από τους Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) να συνεργαστούν με το διπλανό τους για 2 λεπτά, καταγράφοντας ό,τι γνωρίζουν σχετικά με το προγραμματισμό. Μπορούν να εξηγήσουν τι είναι; Κάνουν σχετικό μάθημα στο σχολείο; Συγκρίνετε τις απαντήσεις με τα μέλη των υπόλοιπων ομάδων.
  - Έπειτα, ζητήστε την ειλικρινή γνώμη τους για τον προγραμματισμό μέσω της διαδικασίας «κατεβάστε το κεφάλι, σηκώστε το χέρι» που θα χρησιμοποιήσουν και οι Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) στο μάθημά τους. Πρέπει να βάλουν το κεφάλι τους στο θρανίο και να σηκώσουν το χέρι τους, αν πιστεύουν ότι ο προγραμματισμός είναι...
    - Διασκεδαστικός
    - Δυσνόητος
    - Ενδιαφέρων
    - Άχρηστος
    - Χρήσιμος
    - Περίπλοκος
    - Κάτι άλλο
  - Οι Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) μπορούν να σηκώσουν το χέρι τους περισσότερες από μία φορές. Ενημερώστε τους ποια απάντηση ήταν γενικώς η δημοφιλέστερη και ζητήστε από έναν εθελοντή να εξηγήσει γιατί επέλεξε τη συγκεκριμένη απάντηση. Ρωτήστε τους αν θεωρούν τη δραστηριότητα αυτή καλή για την έναρξη του μαθήματός τους.

- Προβάλετε τον ορισμό του προγραμματισμού στην επόμενη διαφάνεια και επαναλάβετε τον μαζί με τους Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers)
- Έπειτα, διατρέξτε τη δραστηριότητα «Δημιουργία Ιδεών» μαζί τους, ζητώντας τους να βρουν όσα περισσότερα επιπλέον παραδείγματα για να τα έχουν υπόψη τους στο μάθημά τους:

## 6. Επιλογή δραστηριότητας (30 λεπτά)

- Εξηγήστε ότι υπάρχουν τρεις κύριες δραστηριότητες προγραμματισμού διαθέσιμες στο σχέδιο μαθήματος, από τις οποίες οι εκπαιδευτές μπορούν να επιλέξουν την αγαπημένη τους. Αποτελούν συνδυασμό online games από το Code.org και offline δραστηριότητας από το Kodable.com. Για να πάρει μία γεύση από τις δραστηριότητες, η ομάδα θα χωριστεί σε υπο-ομάδες για να προετοιμάσει και να οργανώσει από μία δραστηριότητα η καθεμία.
- Χωρίστε την ομάδα σε υπο-ομάδες Αναθέστε στην καθεμία από μία δραστηριότητα. Ζητήστε από την ομάδα να αφιερώσει 10 λεπτά στην προετοιμασία της δραστηριότητας.
- Κάθε υπο-ομάδα διαθέτει 5-7 λεπτά για να παρουσιάσει τη δραστηριότητα. Η υπόλοιπη ομάδα θα υποδυθεί τους μαθητές και θα συμμετάσχει στις δραστηριότητες.
- Στα τελευταία 10 λεπτά, ζητήστε από κάθε ομάδα να διευκρινίσει το σκοπό της δραστηριότητας, και τον τρόπο με τον οποίο την προετοίμασε και την οργάνωσε.
- Ζητήστε ανατροφοδότηση από την ομάδα για το τι πήγε καλά, τι θα μπορούσε να βελτιωθεί, και ποιά ήταν η δραστηριότητα επιλογής των εκπαιδευτών.
- Για καθεμία από τις ερωτήσεις που τέθηκαν σε κάθε δραστηριότητα, ζητήστε προτάσεις από τους εκπαιδευτές για το ποιες θεωρούν ότι θα ήταν οι επιθυμητές απαντήσεις;

### 7. Παρακολούθηση (follow-up) των δραστηριοτήτων (5 λεπτά)

- Σκεφτείτε πώς θα θέλατε οι μαθητές να δώσουν ανατροφοδότηση σχετικά με τις δραστηριότητες – θα ταξινομήσετε το σύνολο των απαντητικών φύλλων, θα ζητήσετε από τους εκπαιδευτές να το κάνουν, ή οι εκπαιδευτές θα συζητήσουν τα αποτελέσματα της διαδικασίας με τις ομάδες τους;

### 8. Ανατροφοδότηση από μαθητές (10 λεπτά)

- Το σχέδιο της συνάντησης περιλαμβάνει στο τέλος και μία ενότητα για να λάβουν ανατροφοδότηση οι Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers). Πώς θα ήθελαν να το κάνουν αυτό;
- Μία ιδέα είναι να γίνει μία ερώτηση και να σημειωθεί ο αριθμός των χεριών που σηκώθηκαν. Για παράδειγμα «ποιος νιώθει ενθουσιασμό που έμαθε περισσότερα για τον προγραμματισμό ύστερα από την ενότητα αυτή;»
- Οι εκπαιδευτές μπορούν επίσης να ζητήσουν από τους μαθητές να γράψουν μία φράση

ανατροφοδότησης σε ένα post-it και αφού το κολλήσουν στον τοίχο, να βγάλουν μία φωτογραφία με αυτό.

### 9. Αντιμετώπιση ανησυχιών (10 λεπτά)

- Αφιερώστε λίγο χρόνο για να διασφαλίσετε ότι οι Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) κατανοούν τα καθήκοντά τους και το περιεχόμενο του μαθήματος που θα παραδώσουν.
- Εάν τους βλέπετε διστακτικούς, θα ήταν ίσως καλή ιδέα μίας σειράς ερωταπαντήσεων στο τέλος της εκπαίδευσης, όπου οι Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) θα μπορούσαν να μοιραστούν τη γνώση τους και να απαντήσουν τις ερωτήσεις των άλλων. Αν κάτι είναι ασαφές, μπορείτε να ανατρέξετε στο ενημερωτικό έντυπο ή να αναζητήσετε την απάντηση στο διαδίκτυο.
- Νιώθουν αυτοπεποίθηση να κάνουν μάθημα σε μικρότερους μαθητές; Σκεφτείτε τι μπορεί να τους προβληματίζει και δώστε εσείς συμβουλές αν δε μιλά κανείς, υπάρχει αναστάτωση στην τάξη, κλπ.

### 10. Ολοκλήρωση (10-20 λεπτά)

- Ρωτήστε τους Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) εάν είναι όλα σαφή ή εάν θέλουν να επανέλθετε σε κάποια σημεία της κατάρτισης.
- Μόλις νιώθουν έτοιμοι να αναλάβουν τη διεξαγωγή του μαθήματος σε ζεύγη, δώστε τους μία ημερομηνία, ώρα, ομάδα μαθητών και το χώρο όπου θα κάνουν το πρώτο τους μάθημα. Βεβαιωθείτε ότι οι Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) έχουν εκτυπώσει επαρκή αριθμό αντιγράφων των φύλλων δραστηριότητας για τους μαθητές αν χρειαστεί.

Οι εκπαιδευτές θα κάνουν το 20λεπτο μάθημά τους σε ζεύγη – περιμένετε έως το τέλος της κατάρτισης και χωρίστε τους σε ζεύγη με βάση τις διαφορετικές ικανότητες και τα επίπεδα ετοιμότητας στην ομάδα.

Αν παρίστασθε στο μάθημα με τους εκπαιδευτές, θα ήταν μία καλή ιδέα να τους συστήσετε στους μαθητές και να εξηγήσετε τι είναι το πρόγραμμα. Έπειτα, μπορείτε να ολοκληρώσετε το μάθημα, ευχαριστώντας τους Tech Trainers και επαναλαμβάνοντας τα κεντρικά σημεία.

Για να διευκολύνετε το μάθημα, μιλήστε στην ομάδα εκπαιδευτών σας σχετικά με το τι θα μπορούσε να τους ανησυχήσει:

- Τι ερωτήσεις θα μπορούσαν να υποβάλουν στην ομάδα μαθητών για να αρχίσουν μία συζήτηση;
- Τι τακτικές θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν εάν κανείς δε θέλει να πάρει το λόγο; Ανατρέξτε στο πλαίσιο «τακτικές διευκόλυνσης της συζήτησης» για να πάρετε μερικές ιδέες
- Ποιός μπορεί να τους βοηθήσει αν η ομάδα των μαθητών δημιουργεί αναστάτωση;
- Ποιές τακτικές μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να κλείσουν τις ομαδικές συζητήσεις;

#### Τακτικές διευκόλυνσης της συζήτησης

Αν δε θέλει κανείς από την ομάδα των μαθητών να πάρει το λόγο, οι Μαθητές Μέντορες (Tech Trainers) θα μπορούσαν να...

- Κάνουν μία τελείως τυχαία ερώτηση, προκειμένου να σπάσουν την αμήχανη σιωπή όπως «ποιο είναι το αγαπημένο σας παιχνίδι στον υπολογιστή;»
- Χωρίσουν την ομάδα σε ζεύγη, για να συζητήσουν μεταξύ τους πριν επανέλθουν στην ομαδική συζήτηση
- Ζητήστε τους να περιγράψουν με μια λέξη πώς νιώθουν εκείνη τη στιγμή. Οι μαθητές μπορούν ακόμη και να γράψουν τις απαντήσεις σε ένα φύλλο χαρτί
- Έχουν ένα κουτί στην έδρα για να ρίχνουν μέσα οι μαθητές ερωτήσεις, οι οποίες θα διαβαστούν στο τέλος. Ζητήσουν από τους μαθητές να γίνουν πιο συγκεκριμένοι, ρωτώντας τους: «Ενδιαφέρον αυτό, γιατί το λες;» «Μπορείς να μου πεις περισσότερα για αυτό;»

**Καλή τύχη!**

## Επόμενα βήματα

- Φροντίστε να συνοδεύσετε τους Μαθητές – Μέντορες (Tech Trainers) στα πρώτα τους μαθήματα, για να βεβαιωθείτε ότι είναι έτοιμοι να αντεπεξέλθουν στα καθήκοντά τους. Σε περίπτωση που θα υπάρξει επιτήρησή τους από δάσκαλο της τάξης, στο τέλος τους παρόντος οδηγού υπάρχει σημείωμα για αυτόν, το οποίο καλύπτει ό,τι χρειάζεται να γνωρίζει σχετικά με το μάθημα.
- Αποφασίστε μαζί με την ομάδα πώς θα ήθελε να λάβει την ανατροφοδότηση από τους μαθητές που συμμετείχαν στο μάθημα. Θέλει να επανέλθει μετά από λίγες μέρες για να παραλάβει τις εργασίες και να συζητήσει με τους μαθητές;
- Όταν ολοκληρωθεί και το τελευταίο μάθημα της ομάδας, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη βεβαίωση συμμετοχής στο τέλος του παρόντος οδηγού για να ανταμείψετε τα μέλη της για τη σκληρή τους δουλειά!

## Σημαντικά σημεία

- Βεβαιωθείτε ότι οι εκπαιδευτές θα βρίσκονται στο χώρο λίγα λεπτά νωρίτερα, ώστε να έχουν τον απαραίτητο χρόνο για να προετοιμαστούν. Καλό θα είναι να έχουν ήδη εκτυπώσει από πριν τα αναγκαία έντυπα, να έχουν έτοιμο το βίντεο, και να έχουν προετοιμάσει την αίθουσα ανάλογα με τη δραστηριότητα που θα κάνουν.

Μην ξεχάσετε να εκτυπώσετε το ενημερωτικό έντυπο για κάθε μαθητή και το ενημερωτικό έντυπο για τους γονείς τους!







## Σχετικά

Ο θεσμός του Diana Award αποτελεί κληρονομιά της Πριγκίπισσας Νταϊάνα, η οποία είχε την πεποίθηση ότι τα νεαρά άτομα έχουν τη δύναμη να αλλάξουν τον κόσμο προς το καλύτερο.

Γι αυτό θα πρέπει να δίδονται στους νέους ευκαιρίες για εξέλιξη και ερεθίσματα να εμπλέκονται σε δράσεις κοινωνικού χαρακτήρα.

Είμαστε υπερήφανοι που διαθέτουμε την αμέριστη στήριξη της ΑΕ του Πρίγκιπα Ουίλιαμ και της ΑΕ Πρίγκιπα Χάρρυ, καθώς και της ομάδας τους στο Royal Charities Forum του Δούκα και της Δούκισσας του Κέμπριτζ και του Πρίγκιπα Χάρρυ.

## Η αποστολή μας

Η αποστολή μας είναι να εμπνέουμε και να αναγνωρίζουμε την κοινωνική δράση σε νεαρά άτομα. Αυτό το επιτυγχάνουμε:

- Ενδυναμώνοντας τα νεαρά άτομα να κάνουν τη διαφορά και να αξιοποιήσουν το μέγιστο των δυνατοτήτων τους
- Εμπλέκοντας τα νεαρά άτομα στα προγράμματά μας, που τους παρέχουν τη δυνατότητα να κάνουν τη διαφορά μέσω της κοινωνικής δράσης
- Ενθαρρύνοντας νεαρά άτομα για τη συνεισφορά τους στις κοινότητές

Η Αποστολή μας υλοποιείται μέσω των εξής τεσσάρων βασικών μας προγραμμάτων:

**1. Το Πρόγραμμα Diana Award** – που αναγνωρίζει την αξία των νέων ανθρώπων.

**2. Το Δίκτυο του Diana Award** – που στηρίζει την κοινωνική συνοχή και προάγει την κοινωνική δράση των νέων.

**3. Η εκστρατεία Anti-Bullying του Diana Award** – που παρέχει σε νεαρά άτομα, επαγγελματίες και γονείς τις ικανότητες και την αυτοπεποίθηση να αντιμετωπίζουν κάθε μορφή παρενόχλησης.

**4. Το Πρόγραμμα καθοδήγησης του Diana Award** – που στηρίζει νεαρά άτομα που βρίσκονται σε κίνδυνο.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΔΑΣΚΑΛΟ  
ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ

ΒΕΒΑΙΩΣΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΓΙΑ  
ΜΑΘΗΤΕΣ – ΜΕΝΤΟΡΕΣ  
(TECH TRAINERS)

ΕΓΓΡΑΦΟ ΔΕΣΜΕΥΣΗΣ ΓΙΑ  
ΜΑΘΗΤΕΣ – ΜΕΝΤΟΡΕΣ  
(TECH TRAINERS)

## Σημειώσεις για το Δάσκαλο της τάξης

Σας ευχαριστούμε που δεχθήκατε να διοργανώσετε την ενότητα των «Tech Trainers»!

Στο πλαίσιο του Προγράμματος Be Strong Online από τον θεσμό “The Diana Award”, τη Vodafone και τον Επιστημονικό Οργανισμό «Μαζί για την Εφηβική Υγεία» που ανέλαβε την προσαρμογή και επιμέλεια του Προγράμματος στα Ελληνικά, μία ομάδα μαθητών του σχολείου σας, οι Μαθητές – Μέντορες σε θέματα Τεχνολογίας (Tech-Trainers), θα εκπαιδεύσουν τους συμμαθητές τους με εικοσάλεπτες ενότητες σε μία σειρά θεμάτων που σχετίζονται με το διαδίκτυο – από την διαδικτυακή παρενόχληση, τη διαφύλαξη της ιδιωτικότητας και ασφάλειας έως τις selfies, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (gaming), τη δημιουργία κώδικα και τους ιστότοπους κοινωνικής δικτύωσης.

Η δεύτερη ενότητα του προγράμματος έχει τίτλο «Προγραμματισμός & Δημιουργικότητα».

Καθώς τα ζητήματα που θα συζητηθούν στο πλαίσιο των ενότητων απαιτούν ευαίσθητο χειρισμό, θα πρέπει να έχετε υπόψη σας τα εξής:

- Είναι σημαντικό να είστε παρών σε όλη τη διάρκεια της 20λεπτης ενότητας για να βοηθήσετε τους εκπαιδευτές σε περίπτωση που προκύψουν θέματα συμπεριφοράς.
- Προσπαθήστε να συναντηθείτε εκ των προτέρων με τους Μαθητές - Μέντορες (Tech Trainers) που θα ορισθούν στην τάξη σας για να ανατρέξετε μαζί τους το σχέδιο συνάντησης. Υπάρχει η επιλογή μεταξύ τριών δραστηριοτήτων, και μπορεί να έχετε συστάσεις για το ποια από αυτές θα ταιριάζει καλύτερα στην ομάδα των μαθητών σας.
- Επίσης, υπάρχει και μία συμπληρωματική δραστηριότητα που θα κάνουν οι μαθητές στο σπίτι. Αποφασίστε με τους Μαθητές - Μέντορες (Tech Trainers) πότε είναι η κατάλληλη στιγμή για να διεκπεραιώσουν τη συμπληρωματική ενότητα με την ομάδα για να λάβουν και ανατροφοδότηση από τους μαθητές σχετικά με τη δραστηριότητα.

Αν τυχόν έχετε ερωτήσεις, μπορείτε να απευθυνθείτε στον Εκπαιδευτικό – Σύνδεσμο με το Πρόγραμμα. Μην παραλείψετε να του υποβάλετε οποιαδήποτε παρατήρησή σας σχετικά με τις ενότητες για να βελτιωθεί η εκπαίδευση στο μέλλον.

**Σας ευχαριστούμε!**

## OUR PROGRAMMES...

### Diana Award



[www.diana-award.org.uk](http://www.diana-award.org.uk)



@dianaaward

### Network/Training & Mentoring



[www.facebook.com/thedianaaward](http://www.facebook.com/thedianaaward)



@dianaaward

### Anti-Bullying Ambassadors



[www.facebook.com/antibullyingpro](http://www.facebook.com/antibullyingpro)



@antibullyingpro

## PLEASE SUPPORT OUR WORK!

Diana Award, 2nd Floor, 120 Moorgate, London EC2M 6UR Tel:020 7628 7499

Website: [www.diana-award.org.uk](http://www.diana-award.org.uk) Twitter: @Dianaaward

Facebook: [www.facebook.com/thedianaaward](http://www.facebook.com/thedianaaward)



**120 Moorgate, London EC2M 6UR**

The Diana Award is a registered charity (1117288 / SC041916)

and a company limited by guarantee, registered in England and Wales number 5739317