

YES!

YOUTH
EMPOWERMENT
FOR
SOCIAL
INCLUSION

Ενότητα 3 Ψηφιακός ακτιβισμός των νέων

Verein zur sozialen und beruflichen
INTEGRATION
VSBI e.V.

TUATHA
SOCIAL
ENTERPRISE
INTERNATIONAL

PROBENS
Promoció i Benestar Social

STIMMULI



cesie
the world is only one creature



Co-funded by
the European Union



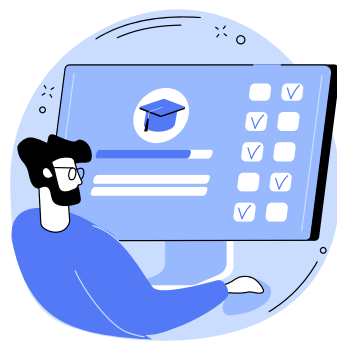
Co-funded by
the European Union

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. 2021-1-DE04-KA220-YOU-000029144



© 2022-2024. Το έργο αυτό διατίθεται με άδεια CC BY-NC-SA 4.0.

Εισαγωγή



Σκοπός μιας ενότητας ψηφιακού ακτιβισμού για νέους είναι να παρέχει στους νέους τις δεξιότητες και τις γνώσεις που χρειάζονται για να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά τα ψηφιακά εργαλεία για ακτιβισμό.

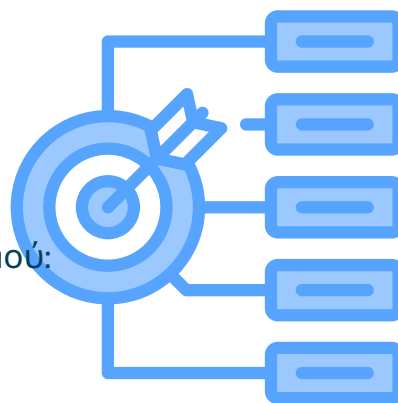
Η ενότητα πρόκειται να εξετάσει μεθόδους για την εκπαίδευση των συμμετεχόντων στις απαιτούμενες ψηφιακές δεξιότητες για να έχουν αντίκτυπο στα προβλήματα των κοινοτήτων. Η δομή της ενότητας αρχίζει με ένα θεωρητικό μέρος που αποσκοπεί στη βελτίωση των στρατηγικών και ψηφιακών δεξιοτήτων, παρέχοντας πληροφορίες σχετικά με τα διαθέσιμα διαδικτυακά εργαλεία και ολοκληρώνεται με δύο δραστηριότητες και μια μελέτη περίπτωσης. Η πρώτη δραστηριότητα/μάθημα εισάγει την έννοια του νεανικού ψηφιακού ακτιβισμού και λειτουργεί ως εργαλείο αξιολόγησης για τους συμμετέχοντες, αξιολογώντας τις γνώσεις τους σχετικά με τις έννοιες και τα βασικά σημεία της έννοιας. Η δεύτερη δραστηριότητα εκπαιδεύει τους συμμετέχοντες σε επιτυχημένα παραδείγματα, μια μελέτη περίπτωσης και στη συνέχεια προχωρά στην ανάλυση της ιδέας και της στρατηγικής του επιτυχημένου παραδείγματος. Όλες οι πληροφορίες για τη μελέτη περίπτωσης παρέχονται στην τελευταία ενότητα μαζί με ένα βοηθητικό βίντεο.



Στόχοι

Αυτή η ενότητα στοχεύει σε:

- Αυτή η ενότητα στοχεύει σε:
- Αύξηση του ψηφιακού αλφαριθμητισμού
- Βελτίωση των δεξιοτήτων στρατηγικού σχεδιασμού:
- Ενίσχυση της κριτικής σκέψης.
- Αύξηση της εμπλοκής στον ακτιβισμό



Αποτελέσματα

Τα αποτελέσματα αυτής της ενότητας ψηφιακού ακτιβισμού των νέων περιλαμβάνουν:

- **Αυξημένος ψηφιακός γραμματισμός:** Οι νέοι που ολοκληρώνουν την ενότητα θα πρέπει να έχουν καλύτερη κατανόηση του ψηφιακού γραμματισμού και των ψηφιακών εργαλείων που είναι διαθέσιμα για ακτιβισμό. Θα πρέπει να είναι σε θέση να επικοινωνούν αποτελεσματικά, να κάνουν έρευνα και να περιηγούνται στον διαδικτυακό κόσμο.
- **Βελτιωμένες δεξιότητες στρατηγικού σχεδιασμού:** Οι νέοι που ολοκληρώνουν την ενότητα θα πρέπει να είναι σε θέση να σχεδιάζουν και να εκτελούν αποτελεσματικές ψηφιακές εκστρατείες ακτιβισμού. Αυτό περιλαμβάνει δεξιότητες όπως ο καθορισμός στόχων, η δημιουργία στρατηγικής για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και η χρήση διαδικτυακών πλατφορμών συγκέντρωσης πόρων.
- **Ενισχυμένη κριτική σκέψη:** Οι νέοι που ολοκληρώνουν την ενότητα θα πρέπει να είναι σε θέση να σκέφτονται κριτικά σχετικά με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων για ακτιβισμό. Θα πρέπει να κατανοούν τον πιθανό αντίκτυπο των ενεργειών τους εντός και εκτός διαδικτύου και να είναι σε θέση να αξιολογούν τους κινδύνους και τα οφέλη των διαφόρων ψηφιακών στρατηγικών.
- **Αυξημένη συμμετοχή στον ακτιβισμό:** Οι νέοι που ολοκληρώνουν την ενότητα θα πρέπει να ασχολούνται περισσότερο με τον ακτιβισμό και να έχουν τις δεξιότητες και την αυτοπεποίθηση να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία για να κάνουν τη διαφορά στις κοινότητές τους και όχι μόνο.



Θεωρητικό κομμάτι



Ο ψηφιακός ακτιβισμός των νέων αναφέρεται στη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας από τους νέους για ακτιβισμό, κοινωνική αλλαγή και συμμετοχή στα κοινά. Αυτό περιλαμβάνει τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και πλατφορμών, όπως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, οι εφαρμογές για κινητά και οι διαδικτυακές κοινότητες, για την οργάνωση, την κινητοποίηση και την ενίσχυση των φωνών σε κοινωνικά ζητήματα.

Στην τεχνολογική εποχή που ζούμε υπάρχουν πολλά διαθέσιμα και αποτελεσματικά διαδικτυακά εργαλεία που θα μπορούσαν να βοηθήσουν τους νέους φορείς αλλαγής στην επιτυχή υλοποίηση του έργου τους. Θα εξετάσουμε ορισμένα από τα εργαλεία αυτά παρακάτω.

- **Πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης:** Οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, όπως το Facebook, το Twitter, το Instagram και το TikTok, αποτελούν ισχυρά εργαλεία για τον ψηφιακό ακτιβισμό των νέων. Αυτές οι πλατφόρμες επιτρέπουν στους νέους να προσεγγίσουν μεγάλα ακροατήρια, να μοιραστούν γρήγορα πληροφορίες και να κινητοποιήσουν ανθρώπους γύρω από έναν σκοπό. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία διαδικτυακών κοινοτήτων, την ενίσχυση περιθωριοποιημένων φωνών και την αμφισβήτηση κυρίαρχων αφηγήσεων.
- **Πλατφόρμες crowdfunding:** Crowdfunding πλατφόρμες όπως το Kickstarter, το Indiegogo και το GoFundMe επιτρέπουν στους νέους να συγκεντρώσουν χρήματα για έναν σκοπό ή ένα έργο online. Το Crowdfunding μπορεί να είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος για την κινητοποίηση της υποστήριξης από μεγάλο αριθμό ανθρώπων και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη χρηματοδότηση εκδηλώσεων, κοινωνικών πρωτοβουλιών και κοινοτικών έργων
- **Online πλατφόρμες εκδηλώσεων:** Οι διαδικτυακές πλατφόρμες εκδηλώσεων, όπως το Zoom, το Google Meet και το Microsoft Teams, επιτρέπουν στους νέους να οργανώνουν και να φιλοξενούν εκδηλώσεις στο διαδίκτυο. Αυτές οι πλατφόρμες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη φιλοξενία εικονικών συγκεντρώσεων, συνεδρίων και συναντήσεων και μπορούν να επιτρέψουν στους νέους να συνδεθούν με άλλους από όλο τον κόσμο.



- **Εργαλεία ψηφιακής αφήγησης:** Τα ψηφιακά εργαλεία αφήγησης, όπως το λογισμικό επεξεργασίας βίντεο, το λογισμικό podcasting και το λογισμικό σχεδιασμού γραφικών, μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους νέους για τη δημιουργία συναρπαστικού περιεχομένου που προωθεί την κοινωνική αλλαγή. Τα εργαλεία αυτά μπορούν να βοηθήσουν τους νέους να αφηγηθούν τις δικές τους ιστορίες και να μοιραστούν τις απόψεις τους για κοινωνικά ζητήματα, και μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αμφισβητήσουν τις κυρίαρχες αφηγήσεις και να ενισχύσουν τις περιθωριοποιημένες φωνές.

Αξιοποιώντας αυτά τα ψηφιακά εργαλεία, οι νέοι μπορούν να επηρεάσουν τις κοινότητές τους και όχι μόνο. Τα εργαλεία αυτά τους δίνουν τη δυνατότητα να προσεγγίσουν ένα ευρύτερο κοινό, να κινητοποιήσουν υποστήριξη και να δημιουργήσουν συναρπαστικό περιεχόμενο που προωθεί την κοινωνική και πολιτική αλλαγή.



1η Δραστηριότητα

Κουίζ ψηφιακού ακτιβισμού

Έκδοση F2F



Διάρκεια: 90 λεπτά

Επισκόπηση και στόχος(οι)



Στόχος της δραστηριότητας είναι η εκπαίδευση των νέων σχετικά με τον ψηφιακό ακτιβισμό και τον αντίκτυπό του στην κοινωνία. Το κουίζ έχει ως στόχο να εμπνεύσει τους παίκτες να γίνουν ψηφιακοί φορείς αλλαγής στις δικές τους κοινότητες.

Μέθοδος εκπαίδευσης που χρησιμοποιείται:



1. Χωρίστε τους παίκτες σε ομάδες: Οι παίκτες μπορούν να χωριστούν σε ομάδες των 3-4 ατόμων.
2. Εξηγήστε τους κανόνες: Εξηγήστε τους κανόνες του κουίζ και το σύστημα βαθμολόγησης. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια παρουσίαση PowerPoint ή έντυπα φυλλάδια για να εξηγήσετε τους κανόνες. (Παράρτημα 1) (10 λεπτά)
3. Ξεκινήστε το κουίζ:
4. Το κουίζ μπορεί να είναι ένας συνδυασμός ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής, σωστού/λάθους και ανοικτού τύπου που σχετίζονται με τον ψηφιακό ακτιβισμό, όπως εκστρατείες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, διαδικτυακός έρανος και ψηφιακή αφήγηση. (20 λεπτά)
5. Κρατήστε το σκορ: Κάθε σωστή απάντηση κερδίζει πόντους για την ομάδα. Στο τέλος του κουίζ, κερδίζει η ομάδα με την υψηλότερη βαθμολογία.
6. Συζητήστε τις απαντήσεις: Μετά το κουίζ, μπορείτε να συζητήσετε τις σωστές απαντήσεις και να δώσετε περισσότερες πληροφορίες για κάθε θέμα. Αυτό μπορεί να είναι μια ευκαιρία να μοιραστείτε εμπνευσμένες ιστορίες ψηφιακού ακτιβισμού και να συζητήσετε τον αντίκτυπο που μπορούν να έχουν οι ψηφιακές εκστρατείες στην κοινωνία. (15 λεπτά)
7. Καταιγισμός ιδεών για μια εκστρατεία ψηφιακού ακτιβισμού: Στο τελευταίο μέρος της δραστηριότητας, κάθε ομάδα μπορεί να κάνει καταιγισμό ιδεών για μια καμπάνια ψηφιακού ακτιβισμού που αφορά ένα κοινωνικό ζήτημα που την ενδιαφέρει. Μπορούν να συζητήσουν το κοινό-στόχο, τους στόχους και τις ψηφιακές πλατφόρμες που θα χρησιμοποιούσαν για την προώθηση της εκστρατείας. (20 λεπτά)
8. Παρουσιάστε τις εκστρατείες: Κάθε ομάδα μπορεί να παρουσιάσει τις ιδέες της καμπάνιας της και να λάβει ανατροφοδότηση από την υπόλοιπη ομάδα. (15 λεπτά)



1η Δραστηριότητα Κουίζ ψηφιακού ακτιβισμού Έκδοση F2F



Πηγές

#MeToo Movement official website: <https://metoomvmt.org/>

<https://www.kickstarter.com/>

E-Activism: The Rise of Online Citizen Participation by Steven Clift (2013).

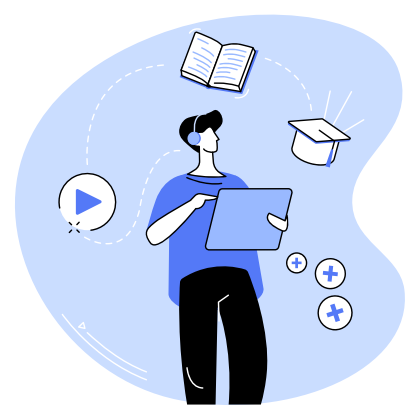


Co-funded by
the European Union

1η Δραστηριότητα

Κουίζ ψηφιακού ακτιβισμού

Διαδικτυακή Έκδοση



Διάρκεια: 90 λεπτά

Επισκόπηση και στόχος(οι)



Στόχος της δραστηριότητας είναι η εκπαίδευση των νέων σχετικά με τον ψηφιακό ακτιβισμό και τον αντίκτυπό του στην κοινωνία. Το κουίζ έχει ως στόχο να εμπνεύσει τους παίκτες να γίνουν ψηφιακοί φορείς αλλαγής στις δικές τους κοινότητες.

Μέθοδος εκπαίδευσης που χρησιμοποιήθηκε:



1. Χωρίστε τους παίκτες σε ομάδες: Οι παίκτες μπορούν να χωριστούν σε ομάδες των 3-4 ατόμων.
2. Εξηγήστε τους κανόνες: Εξηγήστε τους κανόνες του κουίζ και το σύστημα βαθμολόγησης. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια παρουσίαση PowerPoint ή έντυπα φυλλάδια για να εξηγήσετε τους κανόνες. (Παράρτημα 1) (10 λεπτά)
3. Ξεκινήστε το κουίζ:
4. Το κουίζ μπορεί να είναι ένας συνδυασμός ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής, σωστού/λάθους και ανοικτού τύπου που σχετίζονται με τον ψηφιακό ακτιβισμό, όπως εκστρατείες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, διαδικτυακός έρανος και ψηφιακή αφήγηση. (20 λεπτά)
5. Κρατήστε το σκορ: Κάθε σωστή απάντηση κερδίζει πόντους για την ομάδα. Στο τέλος του κουίζ, κερδίζει η ομάδα με την υψηλότερη βαθμολογία.
6. Συζητήστε τις απαντήσεις: Μετά το κουίζ, μπορείτε να συζητήσετε τις σωστές απαντήσεις και να δώσετε περισσότερες πληροφορίες για κάθε θέμα. Αυτό μπορεί να είναι μια ευκαιρία να μοιραστείτε εμπνευσμένες ιστορίες ψηφιακού ακτιβισμού και να συζητήσετε τον αντίκτυπο που μπορούν να έχουν οι ψηφιακές εκστρατείες στην κοινωνία. (15 λεπτά)
7. Καταιγισμός ιδεών για μια εκστρατεία ψηφιακού ακτιβισμού: Στο τελευταίο μέρος της δραστηριότητας, κάθε ομάδα μπορεί να κάνει καταιγισμό ιδεών για μια καμπάνια ψηφιακού ακτιβισμού που αφορά ένα κοινωνικό ζήτημα που την ενδιαφέρει. Μπορούν να συζητήσουν το κοινό-στόχο, τους στόχους και τις ψηφιακές πλατφόρμες που θα χρησιμοποιούσαν για την προώθηση της εκστρατείας. (20 λεπτά)
8. Παρουσιάστε τις εκστρατείες: Κάθε ομάδα μπορεί να παρουσιάσει τις ιδέες της καμπάνιας της και να λάβει ανατροφοδότηση από την υπόλοιπη ομάδα. (15 λεπτά)

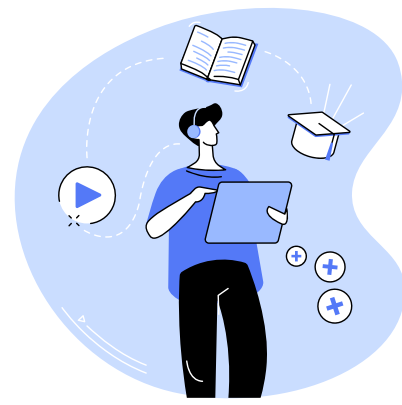


Co-funded by
the European Union

1η Δραστηριότητα

Κουίζ ψηφιακού ακτιβισμού

Διαδικτυακή Έκδοση



Συμβουλές για τη διαδικτυακή εφαρμογή

Ενσωματώστε στην ιστοσελίδα: Εξετάστε το ενδεχόμενο να ενσωματώσετε το κουίζ απευθείας στον ιστότοπο ή το ιστολόγιο του οργανισμού σας, ώστε να είναι εύκολα προσβάσιμο στους επισκέπτες.



Πηγές

#MeToo Movement official website: <https://metoomvmt.org/>

<https://www.kickstarter.com/>

E-Activism: The Rise of Online Citizen Participation by Steven Clift (2013).



Co-funded by
the European Union

2η Δραστηριότητα Σπάζοντας το Διαδίκτυο για έναν σκοπό Έκδοση F2F



Διάρκεια: 90 λεπτά



Επισκόπηση και στόχος(οι)

Η επισκόπηση της δραστηριότητας είναι να παράσχει στους συμμετέχοντες μια μελέτη περίπτωσης επιτυχημένων εκστρατειών ψηφιακού ακτιβισμού και να διευκολύνει τη συζήτηση γύρω από τις στρατηγικές και τις προκλήσεις που αντιμετώπισαν οι ακτιβιστές για την επίτευξη των στόχων τους. Αναλύοντας τη μελέτη περίπτωσης, οι συμμετέχοντες θα αποκτήσουν βαθύτερη κατανόηση του αντίκτυπου του ψηφιακού ακτιβισμού σε κοινωνικά ζητήματα, θα αναπτύξουν κριτική σκέψη και αναλυτικές δεξιότητες και θα εφαρμόσουν θεωρητικές έννοιες σε παραδείγματα του πραγματικού κόσμου.

Στόχος της δραστηριότητας είναι να ενισχύσει τις ψηφιακές δεξιότητες των συμμετεχόντων, όπως η διαδικτυακή έρευνα και η επικοινωνία, ενώ παράλληλα θα ενισχύσει την κατανόηση του ψηφιακού ακτιβισμού και του τρόπου με τον οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποτελεσματικά για τη δημιουργία κοινωνικής αλλαγής. Επιπλέον, η δραστηριότητα αποσκοπεί στην προώθηση της συνεργασίας και της συζήτησης μεταξύ των συμμετεχόντων, επιτρέποντάς τους να μοιραστούν τις δικές τους εμπειρίες και να μάθουν ο ένας από τον άλλον. Στο τέλος της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να προβληματιστούν σχετικά με το τι έμαθαν για τον ψηφιακό ακτιβισμό και πώς μπορούν να εφαρμόσουν αυτά τα διδάγματα στις δικές τους προσπάθειες ακτιβισμού.



Μαθησιακά αποτελέσματα:

- Κατανόηση του αντίκτυπου του ψηφιακού ακτιβισμού σε κοινωνικά ζητήματα
- Ανάπτυξη κριτικής σκέψης και αναλυτικών δεξιοτήτων
- Εφαρμογή θεωρητικών εννοιών σε παραδείγματα του πραγματικού κόσμου
- Ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων, όπως η διαδικτυακή έρευνα και η επικοινωνία.



Co-funded by
the European Union

2η Δραστηριότητα Σπάζοντας το Διαδίκτυο για έναν σκοπό



Έκδοση F2F



Μέθοδος εκπαίδευσης που χρησιμοποιήθηκε:

1. Παρέχετε στους συμμετέχοντες μια μελέτη περίπτωσης μιας επιτυχημένης εκστρατείας ψηφιακού ακτιβισμού, όπως το κίνημα Fridays for Future. (Πληροφορίες & βίντεο της μελέτης περίπτωσης παρακάτω) (30 λεπτά)
2. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες και βάλτε τους να αναλύσουν τη μελέτη περίπτωσης, απαντώντας σε ερωτήσεις όπως (20 λεπτά)
3. Ποιοι ήταν οι στόχοι της εκστρατείας;
4. Ποιες στρατηγικές χρησιμοποιήθηκαν για την επίτευξη αυτών των στόχων;
5. Πώς έπαιξαν ρόλο τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην εκστρατεία;
6. Ποιες ήταν οι προκλήσεις που αντιμετώπισαν οι ακτιβιστές και πώς ξεπεράστηκαν;
7. Ζητήστε από κάθε ομάδα να παρουσιάσει την ανάλυσή της στην ευρύτερη ομάδα και διευκολύνετε τη συζήτηση γύρω από τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των διαφόρων αναλύσεων (20 λεπτά)
8. Ολοκληρώστε τη δραστηριότητα ζητώντας από τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με όσα έμαθαν για τον ψηφιακό ακτιβισμό και πώς



Υλικά που χρειάστηκαν

- Σκεύη γραφής (στυλό ή μολύβια) και χαρτιά A3
- Φορητός υπολογιστής και σύνδεση στο διαδίκτυο για παρουσίαση και βίντεο



Πηγές

Fridays for Future: <https://fridaysforfuture.org/about-us/>

Extinction Rebellion: <https://rebellion.global/the-truth/about-us/>

Youth Climate Strike: <https://www.youthclimatestrikeus.org/>

School Strike 4 Climate: <https://www.schoolstrike4climate.com/>



Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση σε αυτή την περίπτωση θα είναι να συμπληρώσουν οι συμμετέχοντες τον παρακάτω πίνακα (Παράρτημα 2) είτε σε μικρές ομάδες είτε ατομικά, ώστε να είναι σε θέση να αξιολογήσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απέκτησαν.



2η Δραστηριότητα Σπάζοντας το Διαδίκτυο για έναν σκοπό

Διαδικτυακή Έκδοση



Διάρκεια: 90 λεπτά



Επισκόπηση και στόχος(οι)

Η επισκόπηση της δραστηριότητας είναι να παράσχει στους συμμετέχοντες μια μελέτη περίπτωσης επιτυχημένων εκστρατειών ψηφιακού ακτιβισμού και να διευκολύνει τη συζήτηση γύρω από τις στρατηγικές και τις προκλήσεις που αντιμετώπισαν οι ακτιβιστές για την επίτευξη των στόχων τους. Αναλύοντας τη μελέτη περίπτωσης, οι συμμετέχοντες θα αποκτήσουν βαθύτερη κατανόηση του αντίκτυπου του ψηφιακού ακτιβισμού σε κοινωνικά ζητήματα, θα αναπτύξουν κριτική σκέψη και αναλυτικές δεξιότητες και θα εφαρμόσουν θεωρητικές έννοιες σε παραδείγματα του πραγματικού κόσμου.

Στόχος της δραστηριότητας είναι να ενισχύσει τις ψηφιακές δεξιότητες των συμμετεχόντων, όπως η διαδικτυακή έρευνα και η επικοινωνία, ενώ παράλληλα θα ενισχύσει την κατανόηση του ψηφιακού ακτιβισμού και του τρόπου με τον οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποτελεσματικά για τη δημιουργία κοινωνικής αλλαγής. Επιπλέον, η δραστηριότητα αποσκοπεί στην προώθηση της συνεργασίας και της συζήτησης μεταξύ των συμμετεχόντων, επιτρέποντάς τους να μοιραστούν τις δικές τους εμπειρίες και να μάθουν ο ένας από τον άλλον. Στο τέλος της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι σε θέση να προβληματιστούν σχετικά με το τι έμαθαν για τον ψηφιακό ακτιβισμό και πώς μπορούν να εφαρμόσουν αυτά τα διδάγματα στις δικές τους προσπάθειες ακτιβισμού.



Μαθησιακά αποτελέσματα:

- Κατανόηση του αντίκτυπου του ψηφιακού ακτιβισμού σε κοινωνικά ζητήματα
- Ανάπτυξη κριτικής σκέψης και αναλυτικών δεξιοτήτων
- Εφαρμογή θεωρητικών εννοιών σε παραδείγματα του πραγματικού κόσμου
- Ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων, όπως η διαδικτυακή έρευνα και η επικοινωνία.



Co-funded by
the European Union

2η Δραστηριότητα

Σπάζοντας το Διαδίκτυο για έναν σκοπό

Διαδικτυακή Έκδοση



Μέθοδος εκπαίδευσης που χρησιμοποιήθηκε:

1. Παρέχετε στους συμμετέχοντες μια μελέτη περίπτωσης μιας επιτυχημένης εκστρατείας ψηφιακού ακτιβισμού, όπως το κίνημα Fridays for Future. (Πληροφορίες & βίντεο της μελέτης περίπτωσης παρακάτω) (30 λεπτά)
2. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες και βάλτε τους να αναλύσουν τη μελέτη περίπτωσης, απαντώντας σε ερωτήσεις όπως (20 λεπτά)
3. Ποιοι ήταν οι στόχοι της εκστρατείας;
4. Ποιες στρατηγικές χρησιμοποιήθηκαν για την επίτευξη αυτών των στόχων;
5. Πώς έπαιξαν ρόλο τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην εκστρατεία;
6. Ποιες ήταν οι προκλήσεις που αντιμετώπισαν οι ακτιβιστές και πώς ξεπεράστηκαν;
7. Ζητήστε από κάθε ομάδα να παρουσιάσει την ανάλυσή της στην ευρύτερη ομάδα και διευκολύνετε τη συζήτηση γύρω από τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των διαφόρων αναλύσεων (20 λεπτά)
8. Ολοκληρώστε τη δραστηριότητα ζητώντας από τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με όσα έμαθαν για τον ψηφιακό ακτιβισμό και πώς



Υλικά που χρειάστηκαν



- Σκεύη γραφής (στυλό ή μολύβια) και χαρτιά A3
- Φορητός υπολογιστής και σύνδεση στο διαδίκτυο για παρουσίαση και βίντεο

Συμβουλές για τη διαδικτυακή εφαρμογή

- Χρησιμοποιήστε οπτικό υλικό: Ενσωματώστε σχετικές εικόνες, βίντεο ή γραφικά για να βοηθήσετε στην απεικόνιση των βασικών σημείων της παρουσίασής σας. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να παραμείνουν αφοσιωμένοι και να ενισχύσουν την κατανόηση της μελέτης περίπτωσης.



2η Δραστηριότητα Σπάζοντας το Διαδίκτυο για έναν σκοπό

Διαδικτυακή Έκδοση



Πηγές

Fridays for Future: <https://fridaysforfuture.org/about-us/>

Extinction Rebellion: <https://rebellion.global/the-truth/about-us/>

Youth Climate Strike: <https://www.youthclimatestrikeus.org/>

School Strike 4 Climate: <https://www.schoolstrike4climate.com/>



Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση σε αυτή την περίπτωση θα είναι να συμπληρώσουν οι συμμετέχοντες τον παρακάτω πίνακα (Παράρτημα 2) είτε σε μικρές ομάδες είτε ατομικά, ώστε να είναι σε θέση να αξιολογήσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απέκτησαν.



Παράρτημα 1

(Κουίζ)



1. Ποιος είναι ο όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει τη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης για την προώθηση ενός σκοπού ή μιας εκστρατείας;

A) Κοινωνικό μάρκετινγκ B) Κοινωνικός ακτιβισμός Γ) Ακτιβισμός στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης Δ) Μάρκετινγκ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης

2. Ποια από τις ακόλουθες διαδικτυακές πλατφόρμες μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη συγκέντρωση χρημάτων για έναν σκοπό ή ένα έργο;

A) Facebook B) Twitter Γ) Instagram Δ) Όλα τα παραπάνω

3. Ποιος είναι ο όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει τη χρήση διαδικτυακών εργαλείων για την αφήγηση μιας συναρπαστικής ιστορίας σχετικά με ένα κοινωνικό ζήτημα;

A) Ψηφιακή αφήγηση B) Μάρκετινγκ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης Γ) Διαδικτυακή συνηγορία Δ) Εξεύρεση πόρων

4. Ποιο από τα παρακάτω είναι μια επιτυχημένη εκστρατεία ψηφιακού ακτιβισμού που επικεντρώθηκε σε περιβαλλοντικά ζητήματα;

A) Black Lives Matter B) #MeToo Γ) Fridays for Future Δ) Κανένα από τα παραπάνω

5. Ποιος είναι ο όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει τη χρήση διαδικτυακών υπογραφών για την προώθηση ενός σκοπού ή μιας εκστρατείας;

A) Ψηφιακή συνηγορία B) Διαδικτυακή υποβολή υπογραφών Γ) Ηλεκτρονικός ακτιβισμός Δ) Κανένα από τα παραπάνω

6. Ποιος είναι ο όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει τη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης για την ανταλλαγή προσωπικών ιστοριών και εμπειριών που σχετίζονται με ένα κοινωνικό ζήτημα;

A) Ψηφιακή αφήγηση ιστοριών B) Μάρκετινγκ στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης Γ) Διαδικτυακή συνηγορία Δ) Συγκέντρωση χρημάτων

7. Ποιο από τα παρακάτω είναι μια επιτυχημένη εκστρατεία ψηφιακού ακτιβισμού που επικεντρώθηκε σε θέματα κοινωνικής δικαιοσύνης;

A) ALS Ice Bucket Challenge B) Αραβική Άνοιξη Γ) #BlackLivesMatter Δ) Τίποτα από τα παραπάνω

8. Ποιος είναι ο όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει τη χρήση διαδικτυακών πλατφορμών για την κινητοποίηση των ανθρώπων ώστε να αναλάβουν δράση για ένα κοινωνικό ζήτημα;

A) Ψηφιακός ακτιβισμός B) Διαδικτυακή συνηγορία Γ) Ηλεκτρονικός ακτιβισμός Δ) Τίποτα από τα παραπάνω





9. Ποιο από τα παρακάτω αποτελεί παράδειγμα μιας επιτυχημένης διαδικτυακής πλατφόρμας για crowdfunding;

A) Kickstarter B) Facebook Γ) Instagram Δ) Όλα τα παραπάνω

10. Ποιο από τα παρακάτω είναι μια επιτυχημένη εκστρατεία ψηφιακού ακτιβισμού που επικεντρώθηκε σε θέματα δικαιωμάτων των γυναικών;

A) #MeToo B) Αραβική Άνοιξη Γ) Fridays for Future Δ) Κανένα από τα παραπάνω

Απαντήσεις:

1. Γ) Ακτιβισμός στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης

2. D) Όλα τα παραπάνω

3. A) Ψηφιακή αφήγηση ιστοριών

4. Γ) Fridays for Future

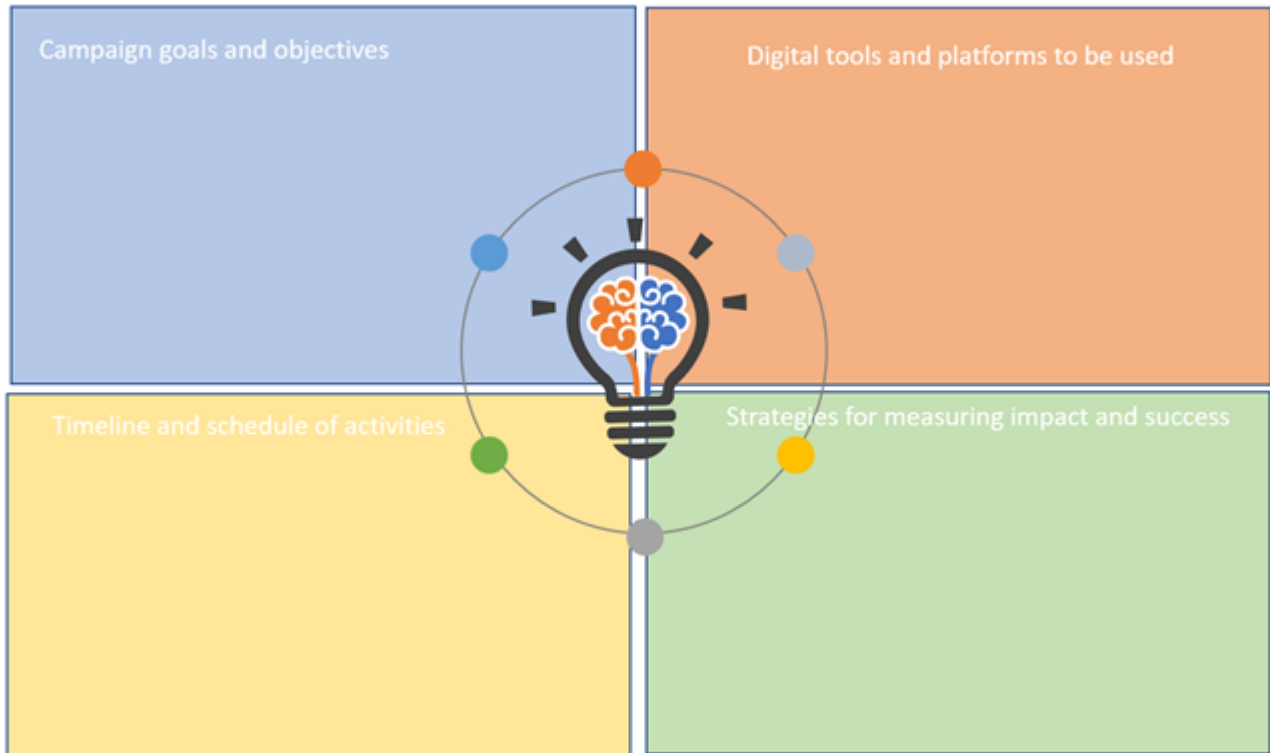
5. Γ) Ηλεκτρονικός ακτιβισμός



Παράρτημα 2



Activism Campaign:.....



Co-funded by
the European Union