



## DIGI-HEALTH LITERACY

### ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ DIGI-HEALTH LITERACY – ΠΟΙΟΣ Ο ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ;

➔ Το έργο Digi-Health-Literacy επιδιώκει να συμβάλει στην καλλιέργεια της εγγραμματοσύνης υγείας των νέων.

➔ Στοχεύει στην ενδυνάμωση των μαθητών/τριών Γυμνασίου και Λυκείου, ώστε να μπορούν να λαμβάνουν ενημερωμένες αποφάσεις προς όφελος της υγείας τους και της υγείας των ατόμων του περιβάλλοντός τους.

### ΠΩΣ ΕΠΙΤΥΓΧΑΝΕΤΑΙ Ο ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ;

Το έργο αξιοποιεί την ψηφιακή τεχνολογία και την εξοικείωση των εφήβων με αυτή. Στο πλαίσιο αυτό, έχει δημιουργηθεί ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι σοβαρού σκοπού και συνοδευτικό ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό.

### ΓΙΑ ΓΟΝΕΙΣ

### ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΕΓΓΡΑΜΜΑΤΟΣΥΝΗ ΥΓΕΙΑΣ;

➔ Είναι η ικανότητα να βρίσκουμε, να κατανοούμε, να επεξεργαζόμαστε, να αξιολογούμε κριτικά και να αξιοποιούμε πληροφορίες που αφορούν την υγεία μας, ώστε να παίρνουμε τις σωστές αποφάσεις για εμάς και το περιβάλλον μας.

➔ Είναι ένα από τα σημαντικότερα εφόδια για την πρόληψη και αντιμετώπιση των νοσημάτων και την προστασία και προαγωγή της υγείας και ευημερίας μας

➔ Καλλιεργείται από μικρή ηλικία και εξελίσσεται σε όλη τη διάρκεια της ζωής μας.



### ΣΕ ΠΟΙΟΥΣ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ;

Απευθύνεται σε μαθητές:

✔ **Γυμνασίου/Λυκείου**

Παράλληλα εμπλέκει και ευαισθητοποιεί:

✔ **Εκπαιδευτικούς**

✔ **Γονείς/κηδεμόνες** για τη δημιουργία ενός θετικού περιβάλλοντος για την ανάπτυξη της ΕΥ εντός και εκτός σχολείου. Σκοπός είναι να επωφεληθούν και οι ίδιοι οι ενήλικες.



## ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΟΒΑΡΟΥ ΣΚΟΠΟΥ



Είναι ένα παιχνίδι που συνδυάζει τη διασκέδαση με τη μάθηση.

Στηρίζεται στη βιωματική μάθηση, όπου τα παιδιά μαθαίνουν μέσα από εμπειρίες, επιλογές και αναστοχασμό, και στη μάθηση μέσω παιχνιδιού (game-based learning).

Αποτελεί ένα νέο εργαλείο εκπαίδευσης που δεν αντικαθιστά αλλά συμπληρώνει τις παραδοσιακές μεθόδους εκπαίδευσης



## ΠΟΙΕΣ ΘΕΜΑΤΙΚΕΣ ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ;

Καλύπτει 3 πολύ σημαντικές θεματικές για την υγεία των εφήβων:



Την **παραπληροφόρηση** και τους τρόπους αναγνώρισης και αντιμετώπισής της, ιδιαίτερα όταν αφορά θέματα υγείας



Το **ηλεκτρονικό τσιγάρο**, τις επιδράσεις του στην υγεία και τους τρόπους πρόληψης και αντιμετώπισής του



Τη **διατροφή και ιδιαίτερα την κατανάλωση ζάχαρης και αλατιού**, τις επιδράσεις τους στην υγεία και τις τρέχουσες συστάσεις κατανάλωσης



Το περιεχόμενο του εκπαιδευτικού υλικού είναι επιστημονικά τεκμηριωμένο και κατάλληλο για την ηλικία των μαθητών της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.



## ΤΙ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ Η ΣΧΟΛΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ;

➔ Στο πλαίσιο του έργου υλοποιείται σχολική παρέμβαση σε σχολεία Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην περιοχή της Αθήνας και της Λάρισας.

➔ Η παρέμβαση αξιοποιεί το ηλεκτρονικό παιχνίδι και το συνοδευτικό υλικό.

➔ Οι μαθητές θα αξιολογήσουν το παιχνίδι ως προς τη χρηστικότητα, την κατανόηση, την ικανοποίησή τους ενώ παράλληλα θα ελεγχθεί η αποτελεσματικότητά του.

## ΠΩΣ ΘΑ ΩΦΕΛΗΘΟΥΝ ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ;

➔ Θα ενισχύσουν τις γνώσεις τους ώστε να παίρνουν αποφάσεις που θα ωφελούν την υγεία τους.

➔ Θα εξοπλιστούν με δεξιότητες αξιολόγησης και επεξεργασίας της πληροφορίας

➔ Θα ενδυναμώσουν την κριτική τους σκέψη

➔ Θα ενθαρρυνθούν να συμμετέχουν ενεργά στη λήψη αποφάσεων που επηρεάζουν θετικά την υγεία τους.

## ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΑΠΩΤΕΡΑ ΟΦΕΛΗ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ ;

Το έργο Digi-Health-Literacy θέτει τις βάσεις ώστε οι μαθητές να εξελιχθούν σε:

- ✓ Ενημερωμένους εφήβους
- ✓ Υπεύθυνους και υγιείς ενήλικες με ανεπτυγμένο αίσθημα ατομικής και συλλογικής ευθύνης
- ✓ Ενεργούς πολίτες με επίγνωση θεμάτων υγείας και συμμετοχή στην προαγωγή της υγείας των ίδιων και των γύρω τους.

### Μάθετε περισσότερα στο:

- <https://digi-health-literacy.gr/>



## ΑΠΟ ΠΟΙΟΥΣ ΘΑ ΥΛΟΠΟΙΗΘΕΙ Η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ;

Η παρέμβαση θα υλοποιηθεί από τις Ιατρικές Σχολές:

- ➔ του **Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών (ΕΚΠΑ)**, και συγκεκριμένα από το Εργαστήριο Υγιεινής, Επιδημιολογίας και Ιατρικής Στατιστικής της Ιατρικής Σχολής
- ➔ του **Πανεπιστημίου Θεσσαλίας**, και συγκεκριμένα από το Εργαστήριο Υγιεινής και Επιδημιολογίας, του Ιατρικού Τμήματος

## ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΦΟΡΕΑΣ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗΣ;

Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο της δράσης «SUB1.1: Συμπράξεις Ερευνητικής Αριστείας» της υποδράσης «Στρατηγική για την Αριστεία στα Πανεπιστήμια και την Καινοτομία» (ID16289) του Υπουργείου Παιδείας Θρησκευμάτων και Αθλητισμού (Υ.ΠΑΙ.Θ.Α) στο πλαίσιο του Εθνικού Σχεδίου Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας Ελλάδα 2.0 με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης – NextGenerationEU.



## ΠΩΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΝΙΣΧΥΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΔΙ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ;

- Διαβάστε το σχετικό υλικό που θα σας δοθεί για κάθε θεματική και βοηθήστε στην εφαρμογή των συστάσεων και στο σπίτι.
- Ενθαρρύνετε το παιδί να συζητά μαζί σας κάθε πληροφορία που το προβληματίζει και να μην εμπιστεύεται μία πληροφορία πριν ελέγξει την αξιοπιστία της
- Λειτουργήστε ως πρότυπο για το παιδί σας – Είναι σημαντικό το παιδί να σας βλέπει να ελέγχετε την πηγή και την αξιοπιστία κάθε πληροφορίας που σχετίζεται με την υγεία, πριν την υιοθετήσετε ως σωστή, καθώς και να αναζητάτε τη γνώμη των ειδικών για θέματα υγείας που σας απασχολούν





## Δημιουργική Χρήση Ψηφιακών Παιχνιδιών & Ψηφιακής Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση

— Πλεονεκτήματα & Περιορισμοί —

### ΠΩΣ ΜΠΟΡΟΥΝ ΤΑ ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΝΑ ΩΦΕΛΗΣΟΥΝ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ;

- Οι σημερινοί μαθητές χρησιμοποιούν τακτικά την ψηφιακή τεχνολογία και μάλιστα χαρακτηρίζονται ως «ψηφιακοί ιθαγενείς».
- Παρά το γεγονός ότι η χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας προβληματίζει έντονα τους γονείς, είναι σημαντικό να γνωρίζουμε ότι:

όταν αξιοποιηθούν δημιουργικά, τα ψηφιακά παιχνίδια και άλλα τεχνολογικά μέσα (όπως quiz, βίντεο) μπορούν να επιδράσουν θετικά και να προάγουν την εκπαιδευτική διαδικασία.

### ΤΙ ΚΕΡΔΙΖΕΙ ΤΕΛΙΚΑ Ο ΜΑΘΗΤΗΣ/ΜΑΘΗΤΡΙΑ;

- 👍 Συμμετέχει πιο ενεργά και αλληλοεπιδρά συχνότερα
- 👍 Μαθαίνει βιωματικά μέσα από σενάρια/ερωτήσεις
- 👍 Λαμβάνει άμεση ανατροφοδότηση

### ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ;

Όταν η τεχνολογία χρησιμοποιείται με παιδαγωγικό σκοπό, μπορεί:

- ➔ Να ενισχύσει την εμπλοκή και τη συμμετοχή των μαθητών
- ➔ Να προσφέρει άμεση ανατροφοδότηση (π.χ. μέσω quiz/δραστηριοτήτων)
- ➔ Να υποστηρίξει βιωματική μάθηση (δοκιμή επιλογών/σεναρίων και συζήτηση)
- ➔ Να διευκολύνει τη διαφοροποίηση και να εμπλουτίσει τους εκπαιδευτικούς πόρους στην τάξη

\* Το παρόν υλοποιήθηκε με την υποστήριξη του προγράμματος «Ενδυναμώνοντας τους μαθητές να αποφασίζουν για την Υγεία τους – Κριτική αξιολόγηση των προσλαμβανόμενων Πληροφοριών με τη χρήση Ψηφιακών εργαλείων» (ΥΠ3ΤΑ-0561371), το οποίο υλοποιείται στο πλαίσιο της δράσης «SUB1.1: Συμπράξεις Ερευνητικής Αριστείας» της υποδράσης «Στρατηγική για την Αριστεία στα Πανεπιστήμια και την Καινοτομία» (ID 16289), Ελλάδα 2.0 Εθνικό Ταμείο Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας και χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση Next Generation EU".

Ελλάδα 2.0  
ΕΘΝΙΚΟ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΟ ΑΝΑΚΑΜΨΗΣ ΚΑΙ ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης



### ΠΟΙΟΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΒΑΣΙΚΟΙ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ/ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ;

- Η τεχνολογία δεν αρκεί από μόνη της: χρειάζεται στόχος, δομή και καθοδήγηση (πριν- κατά- μετά).
- Αν δεν υπάρχει πλαίσιο, αυξάνεται ο κίνδυνος περισπασμού ή επιφανειακής χρήσης.
- Χρειάζεται ισορροπία στον χρόνο οθόνης και σαφής σκοπός χρήσης.
- Μπορεί να υπάρξουν ανισότητες πρόσβασης (συσκευές/σύνδεση/δεξιότητες), άρα πρέπει να υπάρχουν εναλλακτικές.
- Σε υλικό υγείας είναι κρίσιμη η ακρίβεια/ τεκμηρίωση του περιεχομένου και η χρήση αξιόπιστων πηγών

