

Στόχοι μαθήματος

- Οι μαθήτριες/ές να μάθουν τα βασικά για το πώς η ΕΕ σκοπεύει να προσαρμοστεί στην ψηφιακή εποχή.
- Να προσπαθήσουν οι μαθητές να εφαρμόσουν τις γνώσεις που απέκτησαν στην πράξη και να τις συνδέσουν με την καθημερινή ζωή και τις εμπειρίες τους.
- Οι μαθητές θα εργαστούν σε ομάδες για να ενισχύσουν τις δεξιότητες παρουσίασης, ομαδικής εργασίας και επικοινωνίας.

Απαραίτητα υλικά

- <https://www.youtube.com/watch?v=wU6PQL3IZxs>
- <https://www.youtube.com/watch?v=1477Zlf5nso>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_Single_Market (για εκπαιδευτικούς)
- <https://ec.europa.eu/newsroom/just/items/672450/en> (για εκπαιδευτικούς)
- Κάρτες που παρέχονται στο έγγραφο.

Δομή/δραστηριότητες

- **Παρουσιάστε τα βίντεο** που έχουν δοθεί ως μαθησιακό μέσο. Τα βίντεο διαθέτουν υπότιτλους σε διάφορες γλώσσες, και θα βοηθήσουν στη διαδικασία να κατανοηθεί το περιεχόμενο του μαθήματος.
- Μετά τα βίντεο, μιλήστε για **τα βασικά στοιχεία της στρατηγικής της ψηφιακής ενιαίας αγοράς** και εξηγήστε ότι υπάρχουν **3 βασικοί πυλώνες: πρόσβαση, περιβάλλον, και οικονομία και κοινωνία**.
- **Χωρίστε την τάξη** σε ομάδες των τριών ή τεσσάρων ατόμων (ανάλογα με την τάξη) και αναθέστε σε κάθε ομάδα κάρτες μνήμης.
- Οι μαθητές πρέπει να **αντιστοιχίσουν τους βασικούς τομείς που δίνονται με αυτούς τους τρεις πυλώνες** (πώς αντιλαμβάνονται τη στρατηγική). Εάν οι μαθητές/ριες δεν καταλαβαίνουν, εξηγήστε τους όρους.
- Στη συνέχεια, **εξηγήστε πώς οι βασικοί τομείς χωρίζονται σε αυτούς τους τρεις πυλώνες και δώστε πρόσθετες πληροφορίες** για να βοηθήσετε τους μαθητές να κατανοήσουν το θέμα.
- Δώστε μια **σύντομη επισκόπηση της ψηφιακής ιθαγένειας** και στη συνέχεια ζητήστε από κάθε παιδί στην τάξη να πει πώς πιστεύει ότι μπορεί να συνεισφέρει ως ψηφιακός πολίτης.



Πληροφορίες

- Ενότητα 3 - Πολιτικές της Ευρωπαϊκής Ένωσης (παρέχεται στο μάθημα ηλεκτρονικής μάθησης EU@School).
- https://eur-lex.europa.eu/content/news/digital_market.html?locale=el
- <https://eufordigital.eu/discover-eu/eu-digital-single-market/>

Αξιολόγηση

- Ενδιαφέρον παιχνίδι με κάρτες και συζήτηση με τον/την εκπαιδευτικό και άλλες/ους συμμαθήτριες/ές για την επέκταση των γνώσεων.



ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΘΑΓΕΝΕΙΑ



ΠΡΟΣΒΑΣΗ

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΤΩΝ ΚΑΤΑΝΑΛΩΤΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ ΣΕ ΨΗΦΙΑΚΑ ΑΓΑΘΑ ΚΑΙ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ



ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΩΝ ΚΑΤΑΛΛΗΛΩΝ ΣΥΝΘΗΚΩΝ ΚΑΙ
ΙΣΟΤΙΜΩΝ ΟΡΩΝ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ
ΑΝΘΗΣΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ
ΚΑΙΝΟΤΟΜΩΝ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ



ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ & ΚΟΙΝΩΝΙΑ

ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΑΝΑΠΤΥΞΙΑΚΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΥ
ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ



ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΘΑΓΕΝΕΙΑ

Πρόσβαση

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ
ΕΜΠΟΡΙΟ



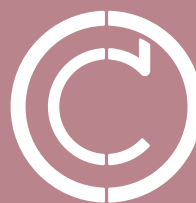
ΠΑΡΑΔΟΣΗ
ΔΕΜΑΤΩΝ



GEO-
BLOCKING/
ΓΕΩΓΡΑΦΙΚΟΣ
ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ



ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ
ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ



ΦΟΡΟΣ
ΠΡΟΣΤΙΘΕΜΕΝ
ΗΣ ΑΞΙΑΣ (ΦΠΑ)



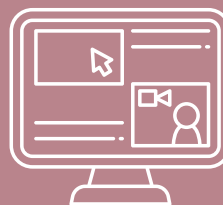
ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΘΑΓΕΝΕΙΑ

Περιβάλλον

ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ
ΚΑΙ ΜΕΣΑ
ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ



ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ
ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ



ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΚΑΙ
ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΜΕΣΑ



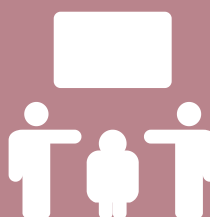
ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΘΑΓΕΝΕΙΑ

ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ & ΚΟΙΝΩΝΙΑ

ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ
ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ



ΠΡΟΤΥΠΑ



ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ
ΔΙΑΚΥΒΕΡΝΗΣΗ

