

Ψηφιακή Ικανότητα

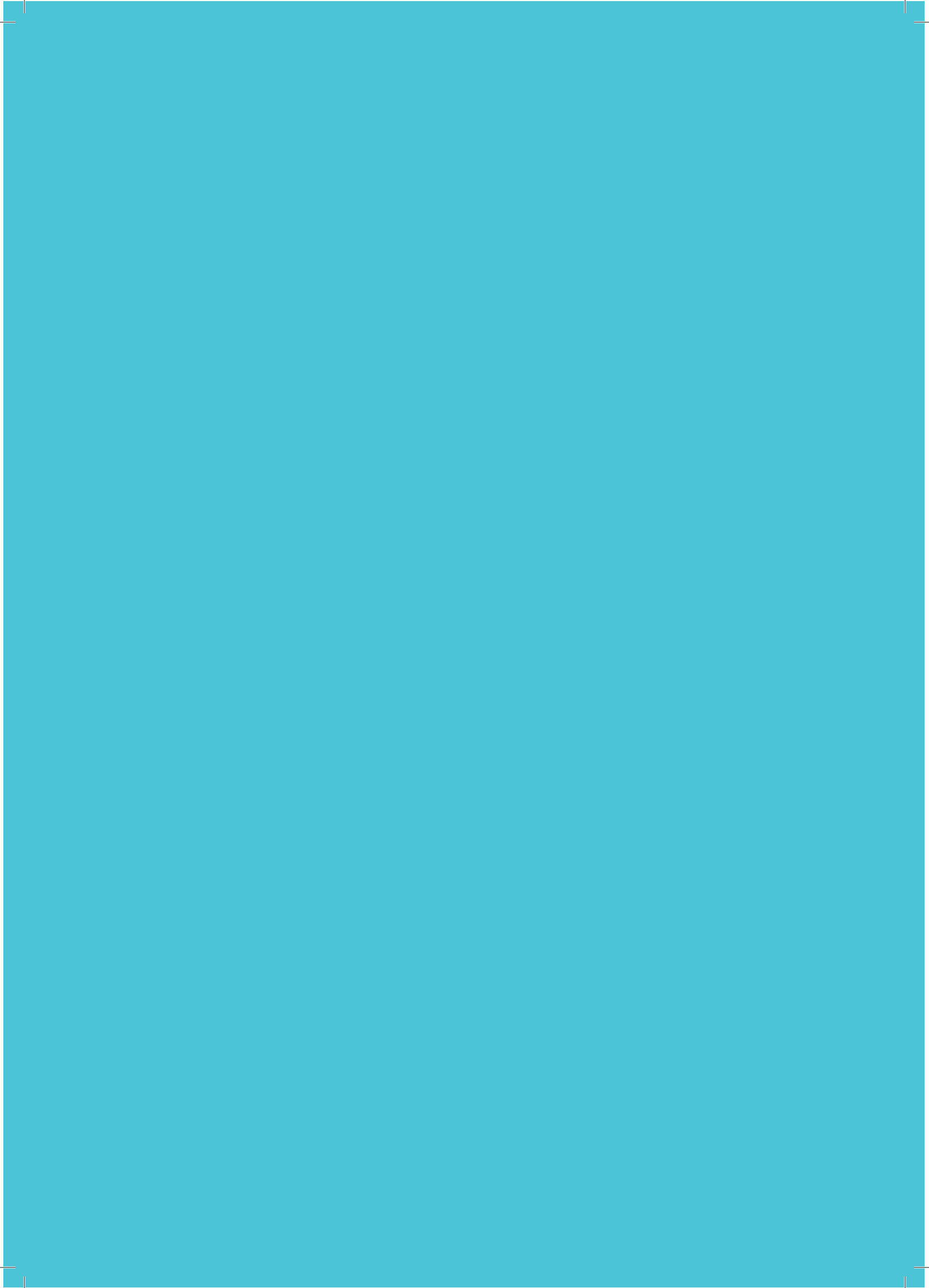
Μαθησιακές Εισηγήσεις

για την Ε' και την Στ' τάξη Δημοτικής Εκπαίδευσης



Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου
Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας

Ιούλιος 2019



Ψηφιακή Ικανότητα

Μαθησιακές Εισηγήσεις

για την Ε' και την Στ' τάξη Δημοτικής Εκπαίδευσης



Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα στη Δημοτική Εκπαίδευση

Διευρυμένο Γνωστικό Αντικείμενο

«Αγωγή Υγείας – Οικιακή Οικονομία / Σχεδιασμός και Τεχνολογία – Νέες Τεχνολογίες»

Διδακτική Ενότητα

Ψηφιακή Ικανότητα

(για την Ε' και την Στ' τάξη Δημοτικής Εκπαίδευσης)

Πρόταση και Σχεδιασμός:

Αναστασία Οικονόμου

Ανάπτυξη των μαθησιακών εισηγήσεων:

Αναστασία Οικονόμου, Χρίστος Ρουσιός, Νικόλας Κανάρης, Παναγιώτα Χατζηττοφή

Σχεδιασμός Εξωφύλλου:

Χατζηθεοδοσίου Άντρη, Υ.Α.Π. – Παιδαγωγικό Ινστιτούτο

Πλαίσιο:

Στο Αναλυτικό Πρόγραμμα της Ε' και της Στ' τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης, προστέθηκε, πρόσφατα, ως ξεχωριστό θέμα οι Νέες Τεχνολογίες και διαμορφώθηκε το γνωστικό αντικείμενο «Αγωγή Υγείας - Οικιακή Οικονομία / Σχεδιασμός και Τεχνολογία - **Νέες Τεχνολογίες**». Η προσθήκη αυτή αναμένεται να ενισχύσει την οριζόντια ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών σε όλα τα μαθήματα του αναλυτικού προγράμματος. Το θέμα Νέες Τεχνολογίες (Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη μάθηση) εντάσσεται σε 16 διδακτικές περιόδους στην Ε' και 16 διδακτικές περιόδους στη Στ' τάξη και περιλαμβάνει 3 Διδακτικές Ενότητες: i. Υπολογιστική Σκέψη, ii. Ψηφιακές Δεξιότητες και iii. Ψηφιακή Ικανότητα.

Η Διδακτική Ενότητα, που αφορά στην καλλιέργεια της Ψηφιακής Ικανότητας των μαθητών/μαθητριών, θα ενταχθεί σε 4 διδακτικές περιόδους στην Ε' τάξη και 4 διδακτικές περιόδους στην Στ' τάξη. Ο περιορισμένος αυτός χρόνος μπορεί να αποτελέσει τη βάση για την ανάπτυξη της Ψηφιακής Ικανότητας των μαθητών/μαθητριών, ώστε να αξιοποιηθεί και εφαρμοστεί στη συνολική διαδικασία της μάθησής τους σε όλα τα μαθήματα, και στη συνέχεια της εκπαίδευσής τους μέσα και έξω από το σχολείο, ως βασικό στοιχείο της παιδείας του πολίτη του 21^{ου} αιώνα.

Οι μαθησιακές εισηγήσεις παραχωρούνται με άδεια χρήσης Creative Commons:

Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές (CC BY-NC-SA 4.0)



ISBN 978-9963-0-9201-7

Πρώτη έκδοση: Οκτώβριος 2018

Παρούσα έκδοση: Ιούλιος 2019

Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας,

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου, Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας



Συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση
Διευκλύνση «Συνδέοντας την Ευρώπη»

Η παρούσα έκδοση χρηματοδοτήθηκε από το έργο CYberSafety

Περιεχόμενα

Εισαγωγικό σημείωμα.....	1
Αναλυτικό Πρόγραμμα της Διδακτικής Ενότητας Ψηφιακή Ικανότητα	5
Μαθησιακές εισηγήσεις	
Κανόνες Ορθής Διαδικτυακής Συμπεριφοράς - Διαδικτυακός Εκφοβισμός	15
Ηλεκτρονικά / Διαδικτυακά Παιχνίδια	51
Πληροφόρηση και Παραπληροφόρηση	89
Προσωπικά Δεδομένα και Ψηφιακή Ταυτότητα	119

Εισαγωγικό σημείωμα

Η συνεχώς αυξανόμενη και ολοένα σε μικρότερες ηλικίες χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών επιβάλλει την αναγκαιότητα της ανάπτυξης της ψηφιακής ικανότητας των μαθητών/μαθητριών. Η ψηφιακή ικανότητα περιλαμβάνει γνώσεις, δεξιότητες, στάσεις και αξίες που χρειάζονται οι μαθητές/μαθήτριες, προετοιμαζόμενοι πολίτες, σε μια ταχέως εξελισσόμενη ψηφιακή κοινωνία. Η ψηφιακή ικανότητα αναφέρεται κατ' αρχήν στη δυνατότητα πρόσβασης στις ψηφιακές τεχνολογίες, στη γνωριμία ψηφιακών μέσων και εργαλείων και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων χρήσης τους, καθώς και στην κριτική αξιοποίησή τους για προσωπική και κοινωνική εξέλιξη. Οι ψηφιακά εγγράμματοι πολίτες θα μπορούν να κατανοήσουν την επίδραση των ψηφιακών τεχνολογιών στη ζωή τους και στην κοινωνία, ενώ, παράλληλα, θα μπορούν να συνεισφέρουν ενεργά στην εξέλιξη της ψηφιακής κοινωνίας, ξεπερνώντας ενδεχόμενες προκλήσεις και κινδύνους.

Η εισαγωγή του θέματος των ψηφιακών τεχνολογιών στο δημοτικό σχολείο στοχεύει, μεταξύ άλλων, να προσφέρει ευκαιρίες στους/στις μαθητές/μαθήτριες για την αξιοποίηση των δυνατοτήτων των ψηφιακών τεχνολογιών και να τους/τις εφοδιάσει με γνώσεις και δεξιότητες για τη δημιουργική, ασφαλή, υπεύθυνη και δεοντολογικά ορθή χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών, μέσα και έξω από το σχολείο.

Οι μαθητές/μαθήτριες, κατανοώντας τις δυνατότητες που προσφέρουν οι ψηφιακές τεχνολογίες και το Διαδίκτυο σε πολλούς τομείς της ζωής μας, θα μπορούν να τις αξιοποιούν δημιουργικά, προς όφελος της προσωπικής αλλά και κοινωνικής εξέλιξης. Παράλληλα, οι μαθητές/μαθήτριες θα πρέπει να είναι ικανοί/ές να αξιολογούν κριτικά την αξιοποίηση, την καταλληλότητα, την εγκυρότητα και την αποτελεσματικότητα των ψηφιακών τεχνολογιών και να εντοπίζουν, να αναφέρουν και να αντιμετωπίζουν τους κινδύνους που ελλοχεύουν από τη χρήση τους.

Οι αλγόριθμοι που χρησιμοποιούνται από τους ιστοτόπους κοινωνικής δικτύωσης και τις ειδησεογραφικές δικτυακές πύλες μπορούν να συμβάλουν καταλυτικά στην ευρεία διασπορά μεροληπτικών αντιλήψεων ή ψευδών ειδήσεων, ενώ η προστασία των προσωπικών δεδομένων έχει καταστεί βασικό μέλημα της ψηφιακής κοινωνίας. Οι νέοι/ες, όπως και οι ενήλικες, είναι ευάλωτοι στον εκφοβισμό και την παρενόχληση στον κυβερνοχώρο, στην επιθετική συμπεριφορά ή σε ακατάλληλο διαδικτυακό περιεχόμενο. Η καθημερινή έκθεση σε ψηφιακά δεδομένα, η οποία εκπορεύεται σε μεγάλο βαθμό από ανεξιχνίαστους αλγορίθμους, δημιουργεί σαφείς κινδύνους και απαιτεί περισσότερο από ποτέ κριτική σκέψη και ικανότητα θετικής και εμβριθούς συμμετοχής στο ψηφιακό περιβάλλον¹.

Ως εκ τούτου, βασικός **σκοπός** της Διδακτικής Ενότητας *Ψηφιακή Ικανότητα* είναι οι μαθητές/μαθήτριες να αποκτήσουν τις βάσεις, για να καταστούν υπεύθυνοι χρήστες ψηφιακών τεχνολογιών και των διαδικτυακών εφαρμογών, οι οποίοι να προβαίνουν σε δεοντολογικά ορθή και ασφαλή χρήση τους, ούτως ώστε να αξιοποιούν στο μέγιστο τις δυνατότητες που προσφέρονται από τα σύγχρονα τεχνολογικά εργαλεία, συμπεριλαμβανομένων δυνατοτήτων για διερεύνηση, δημιουργία, ψυχαγωγία, επικοινωνία και συνεργασία. Παράλληλα, καλούνται να είναι κριτικοί αποδέκτες αλλά και δημιουργοί ψηφιακού περιεχομένου στο Διαδίκτυο.

Το **περιεχόμενο** επιλέχθηκε βάσει αναγκών της κυπριακής αλλά και της ευρωπαϊκής πραγματικότητας και στηρίχθηκε σε διάφορα υπάρχοντα πλαίσια, που αφορούν στην ψηφιακή ικανότητα με αναφορές σε

¹ COM (2018) 22: Ανακοίνωση της Επιτροπής προς το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο, την Ευρωπαϊκή Οικονομική και Κοινωνική Επιτροπή και την Επιτροπή των Περιφερειών, σχετικά με το σχέδιο δράσης για την ψηφιακή εκπαίδευση.

περιοχές δεξιοτήτων, όπως, για παράδειγμα, το ευρωπαϊκό πλαίσιο ψηφιακών δεξιοτήτων Digital Competence Framework, που αναπτύχθηκε από το Joint Research Center της Ευρωπαϊκής Επιτροπής². Οι πιο κάτω περιοχές κρίθηκαν οι πιο σημαντικές και κατάλληλες για να συμπεριληφθούν στη διδακτέα ύλη του Γνωστικού Αντικειμένου, στον διαθέσιμο χρόνο των 8 διδακτικών περιόδων:

- Κανόνες Ορθής Διαδικτυακής Συμπεριφοράς - Διαδικτυακός Εκφοβισμός (Ψ11 - Ε' τάξη)
- Ηλεκτρονικά και Διαδικτυακά παιχνίδια (Ψ12 - Ε' τάξη)
- Πληροφόρηση και Παραπληροφόρηση (Ψ13 - Στ' τάξη)
- Προσωπικά Δεδομένα και Ψηφιακή Ταυτότητα (Ψ14 - Στ' τάξη)

Η μεθοδολογία ανάπτυξης των τεσσάρων περιοχών σε μαθησιακές ενότητες (εισηγήσεις) ακολούθησε μια προσαρμοσμένη μορφή Οπτικοποιημένου Μαθησιακού σχεδιασμού³, η οποία στοχεύει να διασφαλίσει την ξεκάθαρη ένταξη δεξιοτήτων, που αφορούν στην ψηφιακή ικανότητα, παράλληλα με τη διασφάλιση της ευθυγράμμισης των στόχων, με τις δραστηριότητες, τα αναμενόμενα επιτεύγματα μάθησης και την αξιολόγηση.

Για κάθε μία μαθησιακή ενότητα, οι μαθησιακοί στόχοι προσβλέπουν οι μαθητές/μαθήτριες, *εξελικτικά*, να έχουν μια αρχική *ενημέρωση και κατανόηση* του θέματος, ακολούθως να καλλιεργήσουν κατάλληλες *δεξιότητες* και, τέλος, να διαμορφώσουν *άποψη και στάσεις* απέναντι στο θέμα της μαθησιακής ενότητας. Απώτερος στόχος είναι να *εφαρμόζουν* τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις που ανέπτυξαν στην καθημερινή τους ζωή και, όπου είναι δυνατό, να διευρύνουν τη δική τους μάθηση με τη *συνεισφορά* τους στην εκπαίδευση άλλων. Οι στόχοι της ενότητας αναφέρονται τόσο στην προσωπική ευημερία και ασφάλεια του κάθε μαθητή και της κάθε μαθήτριας, όσο και στην ευθύνη που έχουν για τη συμπεριφορά τους και το αντίκτυπο που μπορεί να έχει στην ευημερία και ασφάλεια των άλλων.

Για να επιτευχθούν τα πιο πάνω, ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη της κάθε μαθησιακής ενότητας έγινε σε τρεις φάσεις: i. σχεδιασμός της ενότητας σε μακρο-επίπεδο, παρουσιάζοντας τη συνολική εικόνα του μαθήματος με τους μαθησιακούς στόχους, ενσωματωμένους δείκτες, δραστηριότητες, αναμενόμενα προϊόντα μάθησης και αξιολόγηση, ii. ανάλυση της ενότητας στο επίπεδο του κάθε μαθησιακού στόχου, με ενδιάμεσους στόχους και επιτεύγματα και iii. περιγραφή σε επίπεδο δραστηριοτήτων με αναφορά στον ρόλο του εκπαιδευτικού, στον ρόλο του/της μαθητή/μαθήτριας, αναμενόμενα μαθησιακά επιτεύγματα και προϊόντα μάθησης και αξιολόγηση. Οι δραστηριότητες συνοδεύονται από το απαραίτητο υποστηρικτικό υλικό και προσφέρουν ευελιξία και επιλογές στους/στις εκπαιδευτικούς για προσαρμογή ανάλογα με τις ανάγκες της κάθε τάξης.

Παράλληλα, γίνεται αναφορά στον οριζόντιο σχεδιασμό της Διδακτικής Ενότητας *Ψηφιακή Ικανότητα*, ο οποίος περιλαμβάνει τη διατήρηση *ePortfolio* από τον/την κάθε μαθητή/μαθήτρια σε συνδυασμό με το *Ημερολόγιο Μάθησης* για τη διαχείριση του σχεδιασμού και αξιολόγησης της μάθησής τους⁴. Το *ePortfolio*, θα φιλοξενεί τα τεκμήρια της μάθησης του/της μαθητή/μαθήτριας (γνώσεις και δεξιότητες) με στοιχεία από τη διαδικασία αλλά και των αποτελεσμάτων. Ο οριζόντιος σχεδιασμός δίνει έμφαση σε καινοτόμες προσεγγίσεις αξιολόγησης, συμπεριλαμβανομένων δραστηριοτήτων αυτο-αξιολόγησης και αξιολόγησης

² Carretero-Gomez, S., Vuorikari, R., & Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens. Luxembourg: European Union.

³ Avraamidou, A. & Economou, A. (2011). Visualized Learning Design: The Challenges of transferring an innovation in the Cyprus educational system. In Cameron, L. & Dalziel, J. (Eds). In Proceedings of the 6th International LAMS & Learning Design Conference 2011: Learning design for a changing world, pp. 108-116. 8-9 December 2011, Sydney: LAMS Foundation.

⁴ Economou, A., Constantinou, M., Hadjittofi, P., Markidou, N., & Stefanou, A. (2017). ATS2020 TOOLKIT: How to implement the ATS2020 learning model in your school and your classroom. Nicosia: Cyprus Pedagogical Institute.

μεταξύ των μαθητών/μαθητριών, επιπρόσθετα από την αξιολόγηση που κάνει ο εκπαιδευτικός. Η έμφαση δίνεται σε διαμορφωτική αξιολόγηση και εποικοδομητική ανατροφοδότηση, με στόχο τον συνεχή ανασχεδιασμό της μάθησης. Για τον σκοπό αυτό, αναμένεται να αξιοποιούνται υποστηρικτικά εργαλεία (π.χ., λίστες κριτηρίων αξιολόγησης, διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης όπως Mahara και O365), ενώ, για την όλη διαδικασία, θα εφαρμοστεί ο ηλεκτρονικός φάκελος επιτευγμάτων του μαθητή (ePortfolio), ως διαδικασία μάθησης και ως αποτέλεσμα. Η αναφορά στον οριζόντιο σχεδιασμό της Διδακτικής Ενότητας με την αξιοποίηση του ePortfolio, παρουσιάζει μια συνολική προσέγγιση, η οποία μπορεί να αξιοποιηθεί ανάλογα με τις συνθήκες της σχολικής μονάδας. Οι μαθησιακές εισηγήσεις όπως αναπτύχθηκαν δίνουν εναλλακτικές δραστηριότητες οι οποίες μπορούν να εφαρμοστούν.

Η ανάπτυξη της Ψηφιακής Ικανότητας των μαθητών/μαθητριών αναμένεται να επεκταθεί πέραν των 8 διδακτικών περιόδων του σχολικού ωρολογίου προγράμματος. Η Διδακτική Ενότητα μπορεί να αποτελέσει τη βάση για την ανάπτυξη της Ψηφιακής Ικανότητας των μαθητών/μαθητριών, ώστε να αξιοποιηθεί και εφαρμοστεί στη συνολική διαδικασία της μάθησής τους σε όλα τα μαθήματα και σε δραστηριότητες μέσα και έξω από το σχολείο.

Αναλυτικότερα, για τον σχεδιασμό του Αναλυτικού Προγράμματος της Διδακτικής Ενότητας *Ψηφιακή Ικανότητα*, η κάθε μαθησιακή ενότητα αναπτύχθηκε με βάση τον *Γενικό Σκοπό*, σε *Στόχους* και *Ενσωματωμένους Δείκτες* (Attainment goals), παρουσιάζοντας κάποιες *Ενδεικτικές δραστηριότητες*, καθώς επίσης τα αναμενόμενα μαθησιακά επιτεύγματα (προϊόντα / τεκμήρια μάθησης), για να βοηθήσουν στην αξιολόγηση (διαμορφωτική και τελική). Παράλληλα, σε κάθε μαθησιακή ενότητα, καταγράφηκαν δεξιότητες (*Αναδυόμενες δεξιότητες*), οι οποίες έχουν να κάνουν με τη χρήση των εργαλείων που χρησιμοποιούνται αλλά και με τη διαδικασία του *ePortfolio* και του *Ημερολογίου Μάθησης*. Οι στόχοι παραπέμπουν σε γνωσιολογικούς στόχους, σε δεξιότητες και στάσεις.

Ακολούθησε η ανάπτυξη των τεσσάρων μαθησιακών ενοτήτων σε μαθησιακές εισηγήσεις, με περαιτέρω ανάλυση των στόχων και των ενσωματωμένων δεικτών του Αναλυτικού Προγράμματος, την ανάλυση και τον σχεδιασμό των δραστηριοτήτων της κάθε ενότητας και ανάπτυξη του υποστηρικτικού υλικού. Για την ανάπτυξη των μαθησιακών εισηγήσεων, η ομάδα σχεδιασμού, με βάση την ίδια μεθοδολογία οπτικοποιημένου μαθησιακού σχεδιασμού, ανέλυσε τις δραστηριότητες, αξιοποιώντας ψηφιακά εργαλεία και υλικό και ευθυγραμμίζοντας την κάθε δραστηριότητα με τον σχετικό στόχο και τα αναμενόμενα προϊόντα μάθησης. Παράλληλα, λαμβάνοντας υπόψη τον ρόλο του εκπαιδευτικού και του μαθητή, καθόρισε παρακολούθηση της όλης διαδικασίας για ενίσχυση της διαμορφωτικής και τελικής αξιολόγησης. Σε όλη τη διαδικασία σχεδιασμού λαμβάνονταν υπόψη παιδαγωγικές προσεγγίσεις, που ενισχύουν τη βιωματική εργασία, την αυτόνομη μάθηση, την ενεργό συμμετοχή των μαθητών/μαθητριών στη διαδικασία της μάθησής τους, την αξιολόγηση της, για και ως μάθηση, την αλληλεπίδραση μεταξύ εκπαιδευτικού με μαθητές/μαθήτριες, και μαθητών/μαθητριών με συμμαθητές/συμμαθήτριές τους, αξιοποίηση καινοτόμων ψηφιακών περιβαλλόντων και εργαλείων. Μέσα από αυτές τις παιδαγωγικές προσεγγίσεις αναμένεται και η ανάπτυξη οριζόντιων δεξιοτήτων, απαραίτητων για τον 21^ο αιώνα, όπως κριτική σκέψη, επίλυση προβλημάτων, επικοινωνία και συνεργασία, δημιουργικότητα και καινοτομία. Επιπρόσθετα, οι δραστηριότητες σχεδιάστηκαν με στόχο να αναπτυχθούν βασικές αρχές κριτικής και υπεύθυνης συμπεριφοράς και να καλλιεργηθούν στάσεις που να επιτρέπουν την ολοκληρωμένη ατομική και κοινωνική ανάπτυξη των μαθητών. Σημειώνεται ότι στις μαθησιακές εισηγήσεις προτείνεται η χρήση εναλλακτικών εργαλείων, σε περίπτωση που οι εκπαιδευτικοί δεν έχουν πρόσβαση σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης (π.χ., Mahara και O365).

Για κάθε μαθησιακή εισήγηση δίνεται μια συνοπτική περιγραφή και ένας συνοπτικός πίνακας δραστηριοτήτων. Ακολουθούν σημαντικές πληροφορίες για τον/την εκπαιδευτικό με πληροφορίες για το θέμα, ενδεικτική βιβλιογραφία και επιπρόσθετο υλικό και πληροφορίες. Η αναλυτική περιγραφή των δραστηριοτήτων περιλαμβάνει διευκρινιστικές σημειώσεις για τον/την εκπαιδευτικό και ενδεικτικό χρόνο. Σημειώνεται εδώ ότι, ανάλογα με τις συνθήκες εφαρμογής της μαθησιακής εισήγησης, ο χρόνος διαφοροποιείται και ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να επιλέξει ποιες δραστηριότητες θα μπορούν να ολοκληρωθούν. Επιπρόσθετα, δίνονται συμπληρωματικές εργασίες τις οποίες μπορεί να αξιοποιήσει ο/η εκπαιδευτικός και επιπρόσθετες επιλογές πηγών σε δραστηριότητες για προσαρμογή της δραστηριότητας ανάλογα με τις ανάγκες της τάξης. Τέλος, το συνοδευτικό υλικό παρουσιάζεται σε συνοπτικό πίνακα με παραπομπή σε ψηφιακό αρχείο, το οποίο φιλοξενείται στη διαδικτυακή πύλη internetsafety.pi.ac.cy. Το συνοδευτικό υλικό παρουσιάζεται και ως μέρος του παρόντος βιβλιαρίου προς διευκόλυνση.

Ο σχεδιασμός του Αναλυτικού Προγράμματος της Διδακτικής Ενότητας *Ψηφιακή Ικανότητα* προσβλέπει, παράλληλα, στην ενίσχυση της ικανότητας και αυτοπεποίθησης των εκπαιδευτικών να προσεγγίσουν το θέμα αυτό, παρέχοντάς τους τις βασικές έννοιες, μαθησιακές εισηγήσεις και αναφορές σε υποστηρικτικό υλικό. Ο ρόλος των εκπαιδευτικών για επιτυχή αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών στην εκπαίδευση είναι κρίσιμος και η επιμόρφωσή τους σε θέματα αξιοποίησης των ψηφιακών τεχνολογιών θα πρέπει να είναι συνολική και πλήρης.

Ο σχεδιασμός των μαθησιακών ενοτήτων βασίστηκε και αποτελεί εξέλιξη υλικού, το οποίο αναπτύχθηκε και αναπτύσσεται κατά τη διάρκεια των χρόνων εργασίας των εκάστοτε μελών του Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου. Μέρος του υλικού αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού έργου CYberSafety, το οποίο και χρηματοδοτεί την παρούσα έκδοση.

Για την ανάπτυξη των μαθησιακών εισηγήσεων εργάστηκαν οι ακόλουθοι:

- Αναστασία Οικονόμου, Προϊσταμένη Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- Χρίστος Ρουσιάς, Λειτουργός Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- Νικόλας Κανάρης, Λειτουργός Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- Παναγιώτα Χατζηττοφή, Λειτουργός Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Οι μαθησιακές εισηγήσεις είναι ανοικτές προς αξιοποίηση και προσαρμογή και παραχωρούνται με άδεια χρήσης Creative Commons: Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές (CC BY-NC-SA 4.0).

Αναστασία Οικονόμου

Προϊσταμένη Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας

Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα στη Δημοτική Εκπαίδευση
Διευρυμένο Γνωστικό Αντικείμενο
«Αγωγή Υγείας – Οικιακή Οικονομία / Σχεδιασμός και Τεχνολογία – Νέες Τεχνολογίες»

**Αναλυτικό
Πρόγραμμα της Διδακτικής Ενότητας
Ψηφιακή Ικανότητα**

(για την Ε' και την Στ' τάξη Δημοτικής Εκπαίδευσης)

ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ: ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΜΑΘΗΣΗ - ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ	
ΕΝΟΤΗΤΑ: ΨΙ1	
ΤΑΞΗ: Ε΄ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ	
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: ΔΥΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΔΟΙ (2 X 40΄)	
ΘΕΜΑ: ΚΑΝΟΝΕΣ ΟΡΘΗΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ – ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ	

Γενικός σκοπός: Να αλληλεπιδρούν με σεβασμό μέσω ψηφιακών τεχνολογιών και σε διαδικτυακά περιβάλλοντα			
Στόχοι (γνώση, δεξιότητες, στάσεις)	Ενσωματωμένοι δείκτες (Attainment goals)	Ενδεικτικές Δραστηριότητες	Προϊόντα μάθησης (τεκμήρια μάθησης)
1. Να γνωρίζουν τους κανόνες συμπεριφοράς και τεχνολογίας, ενώ χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία και βρίσκονται σε διαδικτυακά περιβάλλοντα	1.1. Να χρησιμοποιούν διαδικτυακά εργαλεία και περιβάλλοντα, τα οποία είναι κατάλληλα για την ηλικία τους 1.2. Να αξιοποιούν τις δυνατότητες που παρέχει ένα διαδικτυακό περιβάλλον ή εργαλείο	<ul style="list-style-type: none"> Εισαγωγή στο διαδικτυακό μαθησιακό περιβάλλον Office 365 OneNote Class Notebook (O365) Ενημέρωση για δυνατότητες και τρόπο αξιοποίησης για συνεργασία και επικοινωνία, καθώς επίσης για το ePortfolio τους. Οι μαθητές/μαθήτριες αλληλεπιδρούν με τους/τις συμμαθητές/συμμαθήτριές τους μέσα από το συγκεκριμένο περιβάλλον και γράφουν τα σχόλιά τους για ένα συγκεκριμένο θέμα. 	<ul style="list-style-type: none"> Διαδικτυακή συζήτηση των μαθητών/μαθητριών
2. Να προσαρμόζουν τις τεχνικές επικοινωνίας, ανάλογα με το ακροατήριο και να έχουν επίγνωση των πολιτιστικών διαφορών και της διαφορετικότητας σε ψηφιακά περιβάλλοντα	2.1. Να εντοπίζουν ακατάλληλη συμπεριφορά και να την κρίνουν 2.2. Να εφαρμόζουν κώδικα δεοντολογικής συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο 2.3. Να προσαρμόζουν τις στρατηγικές επικοινωνίας με άλλα άτομα σε ψηφιακά περιβάλλοντα, λαμβάνοντας υπόψη τη διαφορετικότητα του κάθε ατόμου με το οποίο επικοινωνούν. 2.4. Να αναγνωρίζουν συμπεριφορές και περιεχόμενο που αφορούν σε ρατσιστικό λόγο και ρητορική μίσους.	<ul style="list-style-type: none"> Εμφανίζονται στη συζήτηση κάποια προσβλητικά / εκφοβιστικά σχόλια από ένα άλλο άγνωστο πρόσωπο, τα οποία στοχεύουν σε έναν υποθετικό μαθητή. Με αφορμή τα σχόλια αυτά οι μαθητές/μαθήτριες εκφράζουν τις απόψεις τους για τους κανόνες που πρέπει να εφαρμόζουν όταν βρίσκονται σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Παρουσίαση για ρατσιστικό λόγο και ρητορική μίσους και αναφορά στη Γραμμή 1480 Στις ομάδες τους καταγράφουν τους κανόνες (στο O365) οι οποίοι θα ενταχθούν στον δικό τους δεοντολογικό κώδικα συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο. 	<ul style="list-style-type: none"> Λίστα με κανόνες δεοντολογικής συμπεριφοράς

<p>3. Να αναγνωρίζουν τι είναι διαδικτυακός εκφοβισμός και να αναπτύξουν δεξιότητες πρόληψης και αντιμετώπισής του</p>	<p>3.1. Να αναλύουν συμπεριφορές που αποτελούν μορφές διαδικτυακού εκφοβισμού και να τον διαχωρίζουν από το πείραγμα.</p> <p>3.2. Να συζητούν τους ρόλους «θύτη, θύματος, θεατή» (3Θ)</p> <p>3.3. Να αναγνωρίζουν χαρακτηριστικά εκφοβιστικής συμπεριφοράς και να προτείνουν τρόπους διαχείρισης / αντιμετώπισης τέτοιων περιστατικών</p> <p>3.4. Να κατανοούν τις επιπτώσεις των ψεύτικων προφίλ στο Διαδίκτυο</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Σύντομο βίντεο με περιστατικό διαδικτυακού εκφοβισμού. • Οι μαθητές/μαθήτριες μπαίνουν στη θέση του θύτη, του θύματος αλλά και του θεατή και αναλύουν τη συμπεριφορά τους. Καλούνται να περιγράψουν τι θα έκαναν αυτοί ως θεατές-παρατηρητές τέτοιου συμβάντος. • Διακρίνουν και διαχωρίζουν τι είναι ένα φιλικό πείραγμα με καλή πρόθεση, σε μια παρέα συμμαθητών/φίλων, από τον διαδικτυακό εκφοβισμό • Στις ομάδες τους καταγράφουν τους κανόνες (στο Ο365) οι οποίοι θα ενταχθούν στον δικό τους δεοντολογικό κώδικα συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο. • Παρουσίαση για τον διαδικτυακό εκφοβισμό. • Ανάπτυξη κώδικα δεοντολογικής συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο • Δημιουργία ενός μέσου (φυλλάδιο, αφίσσα κ.ο.κ.) για συμβουλές για αντιμετώπιση του διαδικτυακού εκφοβισμού. 	<ul style="list-style-type: none"> • Κώδικας δεοντολογικής συμπεριφοράς • Μέσο (φυλλάδιο, αφίσσα κ.ο.κ.) για συμβουλές στην αντιμετώπιση του διαδικτυακού εκφοβισμού.
<p>4. Δεξιότητες χρήσης διαδικτυακού περιβάλλοντος μάθησης (Ο365)</p>	<p>4.1. Να ορίζουν και διατηρούν ισχυρούς κωδικούς πρόσβασης</p> <p>4.2. Να αξιοποιούν δυνατότητες του διαδικτυακού περιβάλλοντος μάθησης</p> <p>4.3. Να συμβάλλουν στον σχεδιασμό της μάθησής τους</p>	<p>ΑΝΑΔΕΥΟΜΕΝΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Εργασία στο Office 365 • Ξεκινούν το ePortfolio τους • Ξεκινούν το Ημερολόγιο μάθησης 	<ul style="list-style-type: none"> • Λογαριασμός στο office365 OneNote Class Notebook • Το ePortfolio και το Ημερολόγιο μάθησης (συνεχής ανάπτυξη)

ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ: ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΜΑΘΗΣΗ – ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ	
ΕΝΟΤΗΤΑ: ΨΙ2	
ΤΑΞΗ: Ε΄ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ	
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: ΔΥΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΔΟΙ (2 Χ 40΄)	
ΘΕΜΑ: ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	

Γενικός σκοπός: Να χρησιμοποιούν ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια για ψυχαγωγία και μάθηση, με ασφάλεια και υπευθυνότητα			
Στόχοι (γνώση, δεξιότητες, στάσεις)	Ενσωματωμένοι δείκτες (Attainment goals)	Ενδεικτικές Δραστηριότητες	Προϊόντα μάθησης (τεκμήρια μάθησης)
1. Να αναγνωρίζουν τις δυνατότητες που εμπεριέχουν τα ψηφιακά και διαδικτυακά παιχνίδια αλλά και τις προκλήσεις και πιθανούς κινδύνους	1.1. Να επιλέγουν και χρησιμοποιούν ψηφιακά και διαδικτυακά παιχνίδια, τα οποία είναι κατάλληλα για την ηλικία τους 1.2. Να εφαρμόζουν το σύστημα αξιολόγησης PEGI	<ul style="list-style-type: none"> Συζήτηση στο διαδικτυακό μαθησιακό περιβάλλον Office 365 OneNote Class Notebook (O365) δύο ομάδων: υπέρ και εναντίον στη χρήση ψηφιακών και διαδικτυακών παιχνιδιών Παρουσίαση διαφόρων τύπων παιχνιδιών Εργασία σε ομάδες για καταγραφή χαρακτηριστικών των παιχνιδιών (δυνατότητες και προκλήσεις) (στο O365) Παρουσίαση του συστήματος PEGI Οι μαθητές ετοιμάζουν λίστα με προτεινόμενα παιχνίδια (στο O365) και αναφορά στους λόγους επιλογής 	<ul style="list-style-type: none"> Συζήτηση των μαθητών/μαθητριών Λίστα με προτεινόμενα παιχνίδια
2. Να αναφέρουν τα χαρακτηριστικά διαδικτυακών παιχνιδιών και να εντοπίζουν βασικές διαφορές από ψηφιακά παιχνίδια εκτός Διαδικτύου	2.1. Να εντοπίζουν τι είδους υποχρεώσεις και ποια προσωπικά στοιχεία ζητούνται από το παιχνίδι και κάτω από ποιες συνθήκες 2.2. Να αντιλαμβάνονται τις επιπτώσεις (για τον εαυτό τους και τους άλλους) και να επιλέγουν και να αποφασίζουν τις επιλογές ρύθμισης ενός παιχνιδιού.	<ul style="list-style-type: none"> Μέσα από το παράδειγμα ενός παιχνιδιού εντοπισμός κανόνων χρήσης και ρυθμίσεων Σε ομάδες καταγράφουν κανόνες και δυνατές ρυθμίσεις αριθμού παιχνιδιών και επιπτώσεις των επιλογών 	<ul style="list-style-type: none"> Λίστα με κανόνες χρήσης και ρυθμίσεων και επιπτώσεις των επιλογών

3. Να θέτουν στόχους και όρια στη χρήση των ψηφιακών διαδικτυακών παιχνιδιών	<p>3.1. Να κατανοούν τη συμπεριφορά τους σε σχέση με τη χρήση ψηφιακών και διαδικτυακών παιχνιδιών</p> <p>3.2. Να θέτουν στόχους και όρια χρόνου για τη χρήση ψηφιακών και διαδικτυακών παιχνιδιών</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Διερεύνηση για τον χρόνο που αφιερώνουν οι μαθητές της τάξης σε ψηφιακά και διαδικτυακά παιχνίδια (στο O365) • Συζήτηση • Παρουσίαση ευρωπαϊκής έρευνας για τη χρήση των ψηφιακών και διαδικτυακών παιχνιδιών από παιδιά • Παρουσίαση σύντομου βίντεο σε σχέση με τις επιπτώσεις της υπερβολικής χρήσης • Συζήτηση και ακολούθως οι μαθητές/μαθήτριες (στο O365) καταγράφουν συμβουλές και κανόνες χρήσης • Οι μαθητές σχεδιάζουν εργαλείο για μικρή έρευνα για τη χρήση ψηφιακών και διαδικτυακών παιχνιδιών από τα παιδιά του σχολείου • Ετοιμασία μέσου ή δραστηριότητας για ενημέρωση των συμμαθητών τους για την αξιοποίηση των ψηφιακών και διαδικτυακών παιχνιδιών 	<ul style="list-style-type: none"> • Εργαλείο διερεύνησης • Μέσο ή δραστηριότητα για εκπαίδευση των συμμαθητών τους
4. Να αξιοποιούν παιχνίδια για τη μάθησή τους	<p>4.1. Να θέτουν στόχους και να επιλέγουν κατάλληλα παιχνίδια για τον σκοπό που θα τα χρησιμοποιήσουν</p> <p>4.2. Να εφαρμόζουν κώδικα δεοντολογικής συμπεριφοράς σε διαδικτυακά ομαδικά παιχνίδια</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Συζήτηση μέσα από παράδειγμα παιχνιδιού-πρόκλησης (τύπου μπλε φάλαινας) • Ετοιμασία λίστας με κανόνες και συμβουλές δεοντολογικής συμπεριφοράς 	<ul style="list-style-type: none"> • Λίστα με κανόνες δεοντολογικής συμπεριφοράς
ΑΝΑΔΕΥΟΜΕΝΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ:			
5. Δεξιότητες χρήσης διαδικτυακού περιβάλλοντος μάθησης (o365)	<p>5.1. Να αξιοποιούν δυνατότητες του διαδικτυακού περιβάλλοντος μάθησης</p> <p>5.2. Να συμβάλλουν στον σχεδιασμό της μάθησής τους</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Εργασία στο Office 365 • Εργασία στο ePortfolio τους • Εργασία στο Ημερολόγιο μάθησης 	<ul style="list-style-type: none"> • Το ePortfolio και το Ημερολόγιο μάθησης (συνεχής ανάπτυξη)

ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ: ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΜΑΘΗΣΗ - ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ	
ΕΝΟΤΗΤΑ: ΨΙ3	
ΤΑΞΗ: ΣΤ΄ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ	
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: ΔΥΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΔΟΙ (2 X 40΄)	
ΘΕΜΑ: ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ ΚΑΙ ΠΑΡΑΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ	

Γενικός σκοπός: Να χρησιμοποιούν κατάλληλες διαδικτυακές πηγές για πληροφόρηση, αντιλαμβάνονται τους τρόπους παρουσίασης των αποτελεσμάτων και με κριτική αντιμετώπιση των πληροφοριών. Παράλληλα, οι ίδιοι να συμβάλλουν εποικοδομητικά στη δημιουργία θετικού ψηφιακού περιεχομένου.			
Στόχοι (γνώση, δεξιότητες, στάσεις)	Ενσωματωμένοι δείκτες (Attainment goals)	Ενδεικτικές Δραστηριότητες	Προϊόντα μάθησης (τεκμήρια μάθησης)
1. Να χρησιμοποιούν μηχανές αναζήτησης αποτελεσματικά, να αξιολογούν τον τρόπο και σειρά εμφάνισης των αποτελεσμάτων της αναζήτησης	1.1. Να εφαρμόζουν αποτελεσματικές στρατηγικές αναζήτησης 1.2. Να επιλέγουν πηγές με βάση κριτήρια τα οποία έχουν θέσει 1.3. Να διασταυρώνουν πηγές και να εντοπίζουν πιθανή παραπληροφόρηση	<ul style="list-style-type: none"> Διερεύνηση ενός θέματος μέσα από το Διαδίκτυο Συζήτηση των αποτελεσμάτων και καθορισμός κριτηρίων αξιολόγησης αποτελεσμάτων Σε ομάδες, συζητούν παραδείγματα πληροφόρησης/διαφημίσεων σε διάφορες σελίδες με βάση ένα προφίλ που τους δίνεται – Σύγκριση περιεχομένου ομάδων Παρουσίαση στο θέμα των αλγοριθμικών διαδικτυακών εφαρμογών Ετοιμασία οδηγού με τεχνικές/στρατηγικές για διερεύνηση και αποδοχή πληροφοριών 	<ul style="list-style-type: none"> Οδηγός με τεχνικές/στρατηγικές για διερεύνηση και αποδοχή πληροφοριών
2. Να αντιμετωπίζουν κριτικά τις πληροφορίες και το περιεχόμενο στο οποίο εκτίθενται	2.1. Να επιλέγουν πηγές πληροφόρησης και χώρους στο Διαδίκτυο, που είναι κατάλληλοι για την ηλικία τους. 2.2. Να εντοπίζουν στοιχεία και χαρακτηριστικά περιεχομένου τα οποία παραπέμπουν σε πιθανή παραπληροφόρηση ή αληθή και πραγματικά γεγονότα 2.3. Να διαχειρίζονται πιθανή έκθεσή τους σε ακατάλληλο ή και παράνομο περιεχόμενο και να γνωρίζουν	<ul style="list-style-type: none"> Μελετούν σε ομάδες παραδείγματα ιστοτόπων πληροφόρησης και περιεχομένου κατάλληλων για την ηλικία τους Ετοιμάζουν μια λίστα με ιστοσελίδες κατάλληλες για την ηλικία τους Μελετούν σε ομάδες παραδείγματα ειδήσεων και υποστηρίζουν κατά πόσο αφορούν παραπληροφόρηση/ψεύτικες ειδήσεις ή πραγματικά και αληθή γεγονότα 	<ul style="list-style-type: none"> Λίστα κατάλληλων ιστοτόπων πληροφόρησης και περιεχομένου

	<p>διαδικασίες καταγγελίας για απόσυρσή του</p> <p>2.4. Να διαχειρίζονται ανεπιθύμητες διαφημίσεις και μηνύματα σε διαδικτυακές σελίδες</p>	<ul style="list-style-type: none"> Καταγράφουν χαρακτηριστικά περιεχομένου τα οποία μπορούν να αποτελέσουν ένδειξη για παραπληροφόρηση Παρουσίαση με πρακτικές διαχείρισης και καταγγελίας διαφημίσεων, μηνυμάτων και ακατάλληλου/παράνομου περιεχομένου 	
<p>3. Να συμβάλλουν στη δημιουργία θετικού περιεχομένου στο Διαδίκτυο</p>	<p>3.1. Να δημιουργούν και να επεξεργάζονται ψηφιακό περιεχόμενο σε διάφορες μορφές, για να εκφράσουν τον εαυτό τους μέσα από ψηφιακά μέσα</p> <p>3.2. Να εφαρμόζουν κώδικα δεοντολογίας για τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου, αναρτήσεων στο Διαδίκτυο και συμμετοχής σε διαδικτυακές συζητήσεις.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Εργασία σε ομάδες χρησιμοποιώντας διαφορετικά σενάρια, π.χ., : <ul style="list-style-type: none"> δημοσιογραφική ειδηση από δύο διαφορετικούς δημοσιογράφους με διαφορετικό σκοπό επικοινωνία και χρήση λόγου με ή χωρίς σεβασμό στους συμβαλλόμενους βίντεο χρηστών σε σχέση με ηθική αντιμετώπιση περιεχομένου και ιδιωτικότητα ρεπορτάζ με μονομερή προσέγγιση του θέματος Ετοιμασία κώδικα δεοντολογίας Ετοιμασία περιεχομένου για το ePortfolio τους 	<ul style="list-style-type: none"> Κώδικας δεοντολογίας παραγωγής ψηφιακού περιεχομένου
ΑΝΑΔΕΥΟΜΕΝΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ:			
<p>4. Δεξιότητες χρήσης διαδικτυακού περιβάλλοντος μάθησης (O365)</p>	<p>4.1. Να αξιοποιούν δυνατότητες του διαδικτυακού περιβάλλοντος μάθησης</p> <p>4.2. Να συμβάλλουν στον σχεδιασμό της μάθησής τους</p>	<ul style="list-style-type: none"> Εργασία στο Office 365 Εργασία στο ePortfolio τους Εργασία στο Ημερολόγιο μάθησης 	<ul style="list-style-type: none"> Το ePortfolio και το Ημερολόγιο μάθησης (συνεχής ανάπτυξη)

ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ: ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΜΑΘΗΣΗ - ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ	
ΕΝΟΤΗΤΑ Ψ14 (ΣΤ΄ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ)	
ΤΑΞΗ: ΣΤ΄ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ	
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: ΔΥΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΔΟΙ (2 X 40΄)	
ΘΕΜΑ: ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ	

Γενικός σκοπός: Να διαχειρίζονται τα προσωπικά τους δεδομένα σε ψηφιακά διαδικτυακά περιβάλλοντα με ασφάλεια. Παράλληλα να σέβονται τα προσωπικά δεδομένα άλλων.			
Στόχοι (γνώση, δεξιότητες, στάσεις)	Ενσωματωμένοι δείκτες (Attainment goals)	Ενδεικτικές Δραστηριότητες	Προϊόντα μάθησης (τεκμήρια μάθησης)
1. Να γνωρίζουν και να εφαρμόζουν μέτρα ασφάλειας και προστασίας των προσωπικών τους δεδομένων σε ψηφιακά περιβάλλοντα	1.1. Να κατανοούν τις έννοιες: Προσωπικά και Ευαίσθητα Προσωπικά Δεδομένα 1.2. Να εξηγούν πότε, σε ποιους και ποια προσωπικά δεδομένα μοιράζονται και τις επιπτώσεις που προκύπτουν	<ul style="list-style-type: none"> Ομαδικό παιχνίδι, με θέμα τα προσωπικά δεδομένα και συζήτηση με τους/τις μαθητές/μαθήτριες για το τι είναι «προσωπικά δεδομένα». Οι μαθητές/μαθήτριες αναφέρουν περιπτώσεις στις οποίες μοιράζονται προσωπικά τους δεδομένα, με ποιους τα μοιράζονται και για ποιον σκοπό Προβολή βίντεο: Οι μαθητές/μαθήτριες εργάζονται συνεργατικά σε дуάδες και καταγράφουν τις λανθασμένες ενέργειες δημοσιοποίησης προσωπικών δεδομένων που προβάλλονται στο βίντεο καθώς και τους κινδύνους που προκύπτουν από τη δημοσιοποίηση αυτών των δεδομένων. Γίνεται συζήτηση για τρόπους προστασίας των προσωπικών δεδομένων και της ιδιωτικότητας σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Οι μαθητές/μαθήτριες καταγράφουν συμβουλές για την προστασία των προσωπικών δεδομένων σε ψηφιακά περιβάλλοντα. 	<ul style="list-style-type: none"> Λίστα με συμβουλές για την προστασία των προσωπικών δεδομένων σε ψηφιακά περιβάλλοντα
2. Να κατανοούν πώς να χρησιμοποιούν και να	2.1. Να μελετούν τους «όρους χρήσης», «Πολιτική Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων» και να διαμορφώνουν τις «επιλογές ρύθμισης» των	<ul style="list-style-type: none"> Συζήτηση σε δύο ομάδες για τη δημοσίευση φωτογραφιών άλλων στο Διαδίκτυο (υπέρ και κατά) Σενάρια διαφορετικών ρυθμίσεων και καταγραφή επιπτώσεων ανάλογα με την κάθε επιλογή 	

μοιράζονται προσωπικές πληροφορίες, όταν βρίσκονται σε ψηφιακά περιβάλλοντα	διαδικτυακών περιβαλλόντων που χρησιμοποιούν, ανάλογα με τις επιπτώσεις που προκαλούν 2.2. Να αξιολογούν το αποτέλεσμα πριν να δημοσιεύσουν στοιχεία δικά τους ή στοιχεία που αφορούν άλλους.	<ul style="list-style-type: none"> Προβολή σχετικού σύντομου βίντεο και συζήτηση εναλλακτικών ενεργειών στην ιστορία που παρακολούθησαν 	
3. Να είναι ενήμεροι για κινδύνους στο Διαδίκτυο σε σχέση με τα προσωπικά τους δεδομένα και να γνωρίζουν τρόπους πρόληψης και αντιμετώπισης	<p>3.1. Να κατανοούν την έννοια της ψηφιακής ταυτότητας και του ψηφιακού αποτυπώματος</p> <p>3.2. Να κατανοούν τις έννοιες phishing, sexting, grooming και να γνωρίζουν τρόπους πρόληψης και αντιμετώπισής τους</p>	<ul style="list-style-type: none"> Παιχνίδι Ψηφιακού αποτυπώματος: eFollow me Συζήτηση και ετοιμασία συμβουλών για το ψηφιακό αποτύπωμα Προβολή σύντομου βίντεο για sexting Συζήτηση Εργασία σε ομάδες και συζήτηση του ρόλου του ατόμου που ζητά τις πληροφορίες και του ατόμου που καλείται να δώσει πληροφορίες. Δικαιώματα και υποχρεώσεις. Παιχνίδι ενδυνάμωσης της αυτοπεποίθησης και αυτοδιαχείρισης των μαθητών/μαθητριών Παρουσίαση για το θέμα, παραδείγματα και τρόποι πρόληψης, διαχείρισης και αντιμετώπισης, αναφορά στη νομοθεσία Ετοιμασία μέσου για προώθηση συμβουλών 	<ul style="list-style-type: none"> Μέσο για προώθηση συμβουλών
ΑΝΑΔΥΟΜΕΝΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ:			
4. Αναστοχασμός και αξιολόγηση του ePortfolio	<p>4.1. Να επιλέγουν την πορεία και τα τεκμήρια της μάθησής τους, για να μοιραστούν στο ePortfolio τους και να υποστηρίξουν τα μαθησιακά τους αποτελέσματα</p> <p>4.2. Να αναδιαμορφώνουν το Ημερολόγιό μάθησης βάσει της ανατροφοδότησης που δέχονται και τον αναστοχασμό τους</p> <p>4.3. Να δίνουν και να αποδέχονται επικοδομητική ανατροφοδότηση</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ολοκλήρωση του ePortfolio και παρουσίασή του Ολοκλήρωση του Ημερολογίου μάθησης με αναστοχασμό και αυτοαξιολόγηση 	<ul style="list-style-type: none"> Το ePortfolio και το Ημερολόγιο μάθησης

ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΜΑΘΗΣΗ

ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ

ΚΑΝΟΝΕΣ ΟΡΘΗΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ –
ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ

Σημείωση:

Η μαθησιακή εισήγηση «**Κανόνες Ορθής Διαδικτυακής Συμπεριφοράς - Διαδικτυακός Εκφοβισμός**» αποτελεί μέρος της Διδακτικής Ενότητας «**Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη μάθηση - Ψηφιακή Ικανότητα**».

Η Διδακτική Ενότητα «Ψηφιακή Ικανότητα» αφορά στην καλλιέργεια της ψηφιακής ικανότητας των μαθητών/μαθητριών στο πλαίσιο ανάπτυξης Νέου Αναλυτικού Προγράμματος για την Ε' και Στ' τάξη Δημοτικής Εκπαίδευσης στο διευρυμένο γνωστικό αντικείμενο "Αγωγή Υγείας - Οικιακή Οικονομία / Σχεδιασμός και Τεχνολογία - **Νέες Τεχνολογίες**».

Για την ανάπτυξη των μαθησιακών εισηγήσεων της Διδακτικής Ενότητας εργάστηκαν οι ακόλουθοι:

- Αναστασία Οικονόμου, Προϊσταμένη Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- Χρίστος Ρουσιάς, Λειτουργός Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- Νικόλας Κανάρης, Λειτουργός Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- Παναγιώτα Χατζηττοφή, Λειτουργός Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Η μαθησιακή εισήγηση παραχωρείται με άδεια χρήσης Creative Commons: Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές (CC BY-NC-SA 4.0)



ΚΑΝΟΝΕΣ ΟΡΘΗΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ – ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ

Γνωστικό αντικείμενο	Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη μάθηση - Ψηφιακή Ικανότητα
-----------------------------	---

Ενότητα / Τίτλος Μαθήματος	ΨΙ1
-----------------------------------	-----

Τάξη	Ε΄ Τάξη
-------------	---------

Θέμα	Κανόνες Ορθής Διαδικτυακής Συμπεριφοράς - Διαδικτυακός Εκφοβισμός
-------------	---

Διάρκεια	1 X 80΄
-----------------	---------

Γενικός σκοπός

Οι μαθητές/μαθήτριες να αλληλεπιδρούν με σεβασμό μέσω ψηφιακών τεχνολογιών και σε διαδικτυακά περιβάλλοντα.

Υπό έμφαση στόχοι

Οι μαθητές/μαθήτριες:

- Να γνωρίσουν τις δυνατότητες χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας για την ανταλλαγή πληροφοριών και την επικοινωνία.
- Να εφαρμόζουν κανόνες δεοντολογικής συμπεριφοράς, ενώ χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία και βρίσκονται σε διαδικτυακά περιβάλλοντα.
- Να διακρίνουν περιστατικά εκφοβιστικής συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο και να αναπτύξουν δεξιότητες πρόληψης και αντιμετώπισής τους.

Αναδυόμενες δεξιότητες

Δεξιότητες χρήσης διαδικτυακών περιβαλλόντων μάθησης και επικοινωνίας, δεξιότητες κριτικής συμπεριφοράς.

Λέξεις Κλειδιά:

Διαδικτυακή συμπεριφορά, διαδικτυακός εκφοβισμός, περιβάλλοντα κοινωνικής δικτύωσης, ψηφιακά περιβάλλοντα μάθησης, υπευθυνότητα, σεβασμός, κριτική αντιμετώπιση

Πίνακας Δραστηριοτήτων

A/A	Δραστηριότητα	Διάρκεια	Εργαλεία
1	Ας επικοινωνήσουμε διαδικτυακά	10'	. Φύλλα εργασίας 1.1, 1.2 . Παρουσίαση εκπαιδευτικού (PowerPoint)
2	Κανόνες ορθής διαδικτυακής συμπεριφοράς	10'	. Φύλλο εργασίας 2 . Παρουσίαση εκπαιδευτικού (PowerPoint) . Παρουσίαση μαθητή/μαθήτριας (PowerPoint)
3	Βάλε Τέλος στην Παρενόχληση!	7'	. Βίντεο «Βάλε τέλος στην Παρενόχληση!» https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/sid2009 . Παρουσίαση εκπαιδευτικού (PowerPoint)
4	Θγώντας τον Εκφοβισμό στο Διαδίκτυο	12'	. Φύλλα εργασίας 4.1, 4.2, 4.3 . Παρουσίαση εκπαιδευτικού (PowerPoint) . Παρουσίαση μαθητή/μαθήτριας (PowerPoint)
5	Ας ΖΩΓραφίσΟΥΜΕ τι είναι Διαδικτυακός Εκφοβισμός	12'	. Φύλλα εργασίας 5.1 (αφίσσα), 5.2 . Παρουσίαση εκπαιδευτικού (PowerPoint) . Παρουσίαση μαθητή/μαθήτριας (PowerPoint)
6	Διαδικτυακός Εκφοβισμός ή Απλά Πείραγμα	12'	. Φύλλα εργασίας 6.1, 6.2, 6.3, 6.4, 6.5, 6.6, 6.7 . Παρουσίαση εκπαιδευτικού (PowerPoint)
7	Ας γνωρίσουμε τα 3Θ	12'	. Βίντεο «You Decide - Did YOU send that lame message?» https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/you-decide-what-u-share . Φύλλα εργασίας 7.1, 7.2, 7.3 . Παρουσίαση εκπαιδευτικού (PowerPoint) . Παρουσίαση μαθητή/μαθήτριας (PowerPoint)
8	Υπάρχει Διέξοδος	15'	. Βίντεο «Ηλεκτρονική παρενόχληση: Υπάρχει διέξοδος!» https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/delete_cyberbullying . Βίντεο «Επέλεξε τη διαδικτυακή σου διαδρομή και απόλαυσε την με ασφάλεια και υπευθυνότητα» https://internetsafety.pi.ac.cy/news-details-is/announcements/is-announc-2018-promotional-video . Φύλλο εργασίας 8 . Παρουσίαση εκπαιδευτικού (PowerPoint) . Παρουσίαση μαθητή/μαθήτριας (PowerPoint)

Πηγές Δραστηριοτήτων

- <https://www.childnet.com/resources/pshe-toolkit/crossing-the-line/cyberbullying>
- Εκπαιδευτικό Υλικό Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου



Σημαντικές πληροφορίες για τον/την εκπαιδευτικό

Κανόνες ορθής διαδικτυακής συμπεριφοράς

Η περιήγηση στο Διαδίκτυο μπορεί να είναι διασκεδαστική, χρήσιμη και κοινωνικά ωφέλιμη, τόσο για ενήλικες όσο και για παιδιά, επιτρέποντας σημαντικές ευκαιρίες έκφρασης και επικοινωνίας. Μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, ανταλλαγής αρχείων, ιστοσελίδων κοινωνικής δικτύωσης (π.χ., Facebook, Twitter, Instagram, Viber) οι χρήστες επιτυγχάνουν να αναπτύξουν ουσιαστικές σχέσεις διαδικτυακής συνεργασίας και αλληλεπίδρασης. Ωστόσο, κατά την επικοινωνία στο Διαδίκτυο, είναι πολύ σημαντικό όλοι οι «πολίτες» του Διαδικτύου να γνωρίζουν ότι, όπως και σε άλλες δημόσιες δραστηριότητες, έτσι και στον ψηφιακό κόσμο ισχύουν κανόνες ηθικής και ορθής συμπεριφοράς και σεβασμού.

Ειδικότερα, στο πλαίσιο της επικοινωνίας στο Διαδίκτυο είναι πολύ σημαντικό οι μαθητές/μαθήτριες να γνωρίζουν ότι υπάρχει ένα σύνολο κανόνων για την ευγενική και φιλική «συμβίωση», αποφεύγοντας απρεπείς συμπεριφορές, οι οποίες μπορεί να προσβάλουν ή να πληγώσουν. Δυστυχώς, κάποιοι άνθρωποι χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο ή και τα κινητά τηλέφωνα, για να ενοχλήσουν ή να αναστατώσουν άλλους ανθρώπους.

Βασικοί κανόνες συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο

- Συμπεριφέρομαι στους άλλους, όπως θέλω να μου συμπεριφέρονται και αυτοί.
- Ακολουθώ τους ίδιους κανόνες καλής συμπεριφοράς, που έχω μάθει στην κοινωνική μου επικοινωνία και δράση.
- Στο Διαδίκτυο ισχύει το ίδιο επίπεδο ηθικής και σωστής συμπεριφοράς.
- Θυμάμαι πάντοτε ότι απέναντί μου βρίσκεται συνδεδεμένος ηλεκτρονικά ένας άνθρωπος και όχι μια συσκευή, άσχετα αν επικοινωνώ μέσω αυτής.
- Σκέφτομαι, πριν γράψω κάτι, αν θα πληγώσω ή θα φέρω σε δύσκολη θέση με το ύφος και το περιεχόμενο του μηνύματός μου.
- Διατηρώ πάντοτε την ψυχραιμία μου, ιδίως όταν κάποιος/α με προσβάλει (ή νομίζω ότι με έχει προσβάλει).

Διαδικτυακός Εκφοβισμός

Ο όρος Διαδικτυακός Εκφοβισμός αφορά στη χρήση του Διαδικτύου, των κινητών τηλεφώνων και άλλων ψηφιακών τεχνολογιών, προκειμένου να εκφρασθεί μία εσκεμμένη, επαναλαμβανόμενη και επιθετική συμπεριφορά, απέναντι σε ένα πρόσωπο ή σε μια ομάδα προσώπων, με σκοπό την πρόκληση συναισθηματικής ή/και ψυχολογικής βλάβης.

Ο Διαδικτυακός Εκφοβισμός συμβαίνει όταν ένα παιδί ή μια ομάδα παιδιών δέχεται/δέχονται απειλές, παρενόχληση, ταπείνωση, εξευτελισμό ή γίνεται/γίνονται στόχος από κάποιον/α άλλον/η (ή άλλους), ανώνυμα ή επώνυμα και, συνήθως, έχει τη μορφή ενός εκφοβιστικού, ρατσιστικού, προσβλητικού ή πρόστυχου ηλεκτρονικού μηνύματος, φωτογραφίας ή βίντεο. Κάποιες φορές μπορεί να οδηγήσει στον αποκλεισμό ή περιθωριοποίηση ατόμου ή ατόμων.

Χαρακτηριστικά του Διαδικτυακού Εκφοβισμού

Ο Διαδικτυακός Εκφοβισμός διακρίνεται από τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- Εμπρόθετος/Εκούσιος: είναι δηλαδή το αποτέλεσμα μιας εσκεμμένης και όχι τυχαίας συμπεριφοράς.
- Επιθετικός: έχει ως στόχο την πρόκληση κάποιας βλάβης / ζημιάς στο θύμα.
- Ανισορροπία Δυνάμεων: όπως και στον παραδοσιακό εκφοβισμό, προϋποθέτει σημαντική ή απόλυτη ανισότητα, μεταξύ του θύτη και του θύματος.
- Επαναλαμβανόμενος: αντικατοπτρίζει μία μορφή συμπεριφοράς, η οποία δεν είναι τυχαία ή μεμονωμένη. Στο σημείο αυτό, είναι πολύ σημαντικό να γνωρίζουμε ότι, στο πλαίσιο του

Διαδικτυακού Εκφοβισμού, σε αντίθεση με τον παραδοσιακό εκφοβισμό, το κριτήριο της επανάληψης μιας συμπεριφοράς είναι μικρής σημασίας, εφόσον το γεγονός ότι το υλικό δημοσιεύεται στο Διαδίκτυο είναι πιθανό να γίνει αντιληπτό από ένα δυνητικά πολύ μεγάλο κοινό, καθιστώντας το γεγονός αυτό ως μία «επανάληψη».

- Ηλεκτρονικές συσκευές: η χρήση του Διαδικτύου, των κινητών τηλεφώνων και άλλων ψηφιακών τεχνολογιών, προκειμένου να εκφρασθεί ο Διαδικτυακός Εκφοβισμός είναι το στοιχείο που τον διαφοροποιεί από τον παραδοσιακό εκφοβισμό.

Πώς/πού μπορεί να συμβεί ο Διαδικτυακός Εκφοβισμός;

Ο Διαδικτυακός Εκφοβισμός μπορεί να συμβεί σε: Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (social media), Υπηρεσίες Άμεσης Ανταλλαγής Μηνυμάτων (messenger), Δωμάτια συνομιλίας (chat rooms), Διαδικτυακά Ηλεκτρονικά Παιχνίδια (online games), Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (email), Μηνύματα SMS ή Κλήσεις από κινητά τηλέφωνα.

Ενδεικτική Βιβλιογραφία

- <https://saferinternet4kids.gr/hot-topics-ef/cyberbullying-ef>
- <https://internetsafety.pi.ac.cy/kids-cyberbullying>
- <https://www.childnet.com/search-results/?keywords=bullying>
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2008). Cyberbullying: An exploratory analysis of factors related to offending and victimization. *Deviant behavior*, 29(2), 129-156.
- Slonje, R., & Smith, P. K. (2008). Cyberbullying: Another main type of bullying? *Scandinavian journal of psychology*, 49(2), 147-154.
- Vandebosch, H., & Van Cleemput, K. (2008). Defining cyberbullying: A qualitative research into the perceptions of youngsters. *CyberPsychology & Behavior*, 11(4), 499-503.

Επιπρόσθετο υλικό και πληροφορίες

- <https://internetsafety.pi.ac.cy/>
- <https://saferinternet4kids.gr/>
- <https://www.betterinternetforkids.eu/>
- https://internetsafety.pi.ac.cy/yliiko-details-internet-safety/material-video/AthinaErmis_Bullying
- https://web.jrc.ec.europa.eu/happyonlife/webgame_en.html
- <https://www.cybersafety.cy/udata/contents//files/CyberSafety/Awareness/PSP-GuideForParents-ForPrint.pdf>

Περιγραφή δραστηριοτήτων

Δραστηριότητα 1:

Ας επικοινωνήσουμε Διαδικτυακά



10 λεπτά

Οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να παρατηρήσουν δύο (2) σενάρια διαδικτυακών συζητήσεων (**Φύλλο εργασίας 1.1, 1.2**), μεταξύ μαθητών/μαθητριών Ε΄ τάξης Δημοτικού, τα οποία εξελίσσονται σε ένα διαδικτυακό **Forum επικοινωνίας**.

Σκοπός της συγκεκριμένης δραστηριότητας είναι οι μαθητές/μαθήτριες να έχουν την ευκαιρία να παρατηρήσουν ένα θετικό και ένα αρνητικό παράδειγμα διαδικτυακής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.

- **Σενάριο 1ης διαδικτυακής συζήτησης:**

Παρουσιάζεται μία αποτελεσματική και εποικοδομητική ανταλλαγή απόψεων μεταξύ μαθητών/μαθητριών μιας τάξης, αναφορικά με το τι θα ήθελαν να μάθουν για τη Γαλλία, στο πλαίσιο μιας μαθησιακής ενότητας, η οποία ακολουθεί **κανόνες θετικής** επικοινωνίας και συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο (π.χ., αποδοχή πολλαπλών ιδεών, αποτελεσματική χρήση επιχειρημάτων).

- **Σενάριο 2ης διαδικτυακής συζήτησης:**

Παρουσιάζεται μια αναποτελεσματική και μη εποικοδομητική ανταλλαγή απόψεων μεταξύ μαθητών/μαθητριών μιας τάξης, αναφορικά με μία έρευνα που διεξάγουν στο πλαίσιο μιας μαθησιακής ενότητας, η οποία ακολουθεί **κανόνες μη θετικής** επικοινωνίας και συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο (π.χ., εμφανίζονται εκφοβιστικά σχόλια για κάποιον μαθητή τον οποίον κοροϊδεύουν, μη αποδοχή διαφορετικής άποψης).



ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

Οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να διαβάσουν τα σχετικά σενάρια είτε εντοπίζοντάς τα στην παρουσίαση είτε σε τυπωμένα φύλλα εργασίας.

Στη συνέχεια, ακολουθεί **συζήτηση** στην ολομέλεια, υπό την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού της τάξης, στη βάση του περιεχομένου των δύο σεναρίων.

Μέσω διερευνητικών ερωτήσεων, ο/η εκπαιδευτικός στοχεύει οι μαθητές/μαθήτριες να αναγνωρίζουν **θετικά στοιχεία/θετικές συμπεριφορές** και **αρνητικά στοιχεία και αρνητικές/ακατάλληλες συμπεριφορές** στο πλαίσιο μιας διαδικτυακής επικοινωνίας.

- **Θετικές συμπεριφορές διαδικτυακής επικοινωνίας:** Δυνατότητα να δημιουργούν δίκτυα και ομάδες συνεργασίας, να μοιράζονται αποτελεσματικά πληροφορίες και υλικό, να επικοινωνούν, να ανταλλάσσουν μηνύματα, ιδέες και απόψεις.
- **Αρνητικές συμπεριφορές διαδικτυακής επικοινωνίας:** Επιθετική ή αυταρχική συμπεριφορά, κακόβουλα σχόλια, πληροφορίες οι οποίες έχουν ως στόχο να μειώσουν, να προσβάλουν, να γελοιοποιήσουν, να εκθέσουν, να φέρουν σε δύσκολη θέση ή να αποκλείσουν κοινωνικά κάποιον.

Ενδεικτικές διερευνητικές ερωτήσεις:

- ✓ Ποιες είναι οι δυνατότητες της χρήσης τέτοιων διαδικτυακών περιβαλλόντων; Ενδεικτική απάντηση: δυνατότητα επικοινωνίας, συνεργασία, ανταλλαγή υλικού κ.λπ. στο Διαδίκτυο.
- ✓ Ποιο παράδειγμα επικοινωνίας ήταν αποτελεσματικό και γιατί;
- ✓ Ποιο παράδειγμα επικοινωνίας δεν ήταν αποτελεσματικό και γιατί;

**ΣΗΜΕΙΩΣΗ:**

Σε αυτή τη δραστηριότητα, στα σενάρια και τη συζήτηση, καλό είναι να μη γίνεται σαφής αναφορά στον διαδικτυακό εκφοβισμό, αλλά μια γενικότερη συζήτηση για συμπεριφορές στο Διαδίκτυο.

Δραστηριότητα 2:**Κανόνες ορθής διαδικτυακής συμπεριφοράς****10 λεπτά**

Οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται, στη βάση της προηγούμενης δραστηριότητας, να εκφράσουν τις απόψεις τους για τους **κανόνες συμπεριφοράς** που πρέπει να εφαρμόζουν όταν βρίσκονται σε ψηφιακά περιβάλλοντα (π.χ., αποδέχομαι τη διαφορετική άποψη, μιλάω πάντα με σεβασμό).

Ακολούθως, οι μαθητές/μαθήτριες χωρίζονται σε **τρεις (3) ομάδες** και καταγράφουν σε κοινό φύλλο εργασίας (**φύλλο εργασίας 2**) κανόνες και μηνύματα ορθής συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο. Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, κάθε ομάδα καλείται να αναφέρει έναν κανόνα/ένα μήνυμα ορθής συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο.

- Οι τρεις (3) ομάδες των μαθητών/μαθητριών θα ήταν σημαντικό να παραμείνουν σταθερές, καθ' όλη τη διάρκεια των δραστηριοτήτων.
- Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα, εξακολουθεί να μην γίνεται αναφορά στον διαδικτυακό εκφοβισμό, αλλά αναφορές σε κανόνες και μηνύματα ορθής συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο.
- Η εργασία αυτή μπορεί να γίνει είτε ηλεκτρονικά στο PowerPoint (Παρουσίαση μαθητή/μαθήτριας) είτε στο Padlet, είτε σε τυπωμένο φύλλο εργασίας (οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να ανεβάσουν, συμπληρωμένο, το σχετικό **φύλλο εργασίας 2**, στην αντίστοιχη διαφάνεια στην παρουσίασή τους).



7 λεπτά

Δραστηριότητα 3: Βάλε Τέλος στην Παρενόχληση!

Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει το βίντεο, με τίτλο: «**Βάλε τέλος στην Παρενόχληση!**», διάρκειας 1':00" (<https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/sid2009>), στο οποίο αποτυπώνεται η αρνητική συμπεριφορά του **Διαδικτυακού Εκφοβισμού**.

Αφού οι μαθητές/μαθήτριες παρακολουθήσουν το σχετικό βίντεο, καλούνται αρχικά να μοιραστούν κάποιες πρώτες σκέψεις στην ομάδα τους, αναφορικά με το περιεχόμενο και στη συνέχεια να συζητήσουν στην ολομέλεια.

Ενδεικτικές διερευνητικές ερωτήσεις:

- ✓ Τι συμβαίνει στο βίντεο;
- ✓ Πώς χρησιμοποιήθηκε στην προκειμένη περίπτωση το Διαδίκτυο ;
Ενδεικτική απάντηση: Αρνητική χρήση(να πληγώσουν κάποιον/κάποια).
- ✓ Γιατί συμβαίνει αυτό;
Ενδεικτική απάντηση: Πρόθεση να πληγώσουν, να στεναχωρήσουν, να κοροϊδέψουν κ.λπ.
- ✓ Πώς ονομάζεται το συγκεκριμένο φαινόμενο;
- ✓ Τι είναι ο διαδικτυακός εκφοβισμός;
Ενδεικτική απάντηση: Κάποιος/κάποια χρησιμοποιεί το Διαδίκτυο και την ψηφιακή τεχνολογία για να τον/την κάνει να αισθανθεί άσχημα.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει και να χρησιμοποιήσει άλλα βίντεο, εάν το επιθυμεί.

Ενδεικτικά αναφέρονται:

<https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-listing-internet-safety/material-video>

<https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/cyberbullying1>

<https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/sheeplive>



12 λεπτά

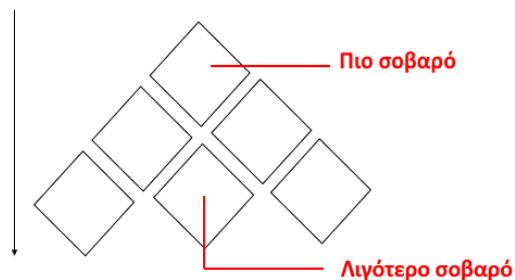
Δραστηριότητα 4: 6γώντας τον Εκφοβισμό στο Διαδίκτυο

Στη σχετική δραστηριότητα, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να αξιολογήσουν μια σειρά διαφορετικών παραδειγμάτων, που αναφέρονται σε περιστατικά διαδικτυακού εκφοβισμού και να τα κατατάξουν κατά σειρά σοβαρότητας.

Ειδικότερα, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται στις ομάδες τους, αφού διαβάσουν τα έξι (6) σενάρια (**φύλλα εργασίας 4.1 και 4.2**), να τα ιεραρχήσουν στο **φύλλο εργασίας 4.3**, κατά σειρά σοβαρότητας, δηλαδή να βάλουν τα περισσότερα σοβαρά παραδείγματα στην κορυφή του τριγώνου και τα λιγότερα σοβαρά στο κάτω μέρος του τριγώνου, όπως το παράδειγμα.

Σημειώνεται ότι για τον καθορισμό της σοβαρότητας του προβλήματος, οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να χρησιμοποιήσουν ως οδηγό τα πιο κάτω ερωτήματα:

- Ο αριθμός των ανθρώπων που βλέπει, αρέσει ή σχολιάζει μια δημοσίευση, επηρεάζει πόσο σοβαρή είναι η διαδικτυακή παρενόχληση;
- Είναι πιο σοβαρό να είστε θύμα εκφοβισμού από κάποιον/α που σας γνωρίζει ή από κάποιον/α ανώνυμο/η;
- Υπάρχουν κάποιες από αυτές τις ενέργειες, οι οποίες είναι ενάντια στον νόμο;



Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, κάθε ομάδα καλείται να αναφέρει ποιο περιστατικό έχει αξιολογήσει, ως πιο σοβαρό και να αιτιολογήσει την απόφασή της.



ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:

- Οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να ανεβάσουν, συμπληρωμένο, το ολοκληρωμένο **φύλλο εργασίας 4.2**, στην αντίστοιχη διαφάνεια στην παρουσίασή τους.
- Τα έξι (6) σενάρια δίδονται στους/στις μαθητές/μαθήτριες κομμένα (τυπωμένα σε χαρτόνια σε σχήμα ρόμβου, 6Χ3 ομάδες).

Δραστηριότητα 5:

Ας ΖΩ-**Graffi**-ΣΟΥΜΕ **ti** είναι Διαδικτυακός Εκφοβισμός



12 λεπτά

Στη βάση των Δραστηριοτήτων 3 και 4, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να ορίσουν το φαινόμενο του Διαδικτυακού Εκφοβισμού. Ειδικότερα, υπό την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού της τάξης και, έχοντας ως οδηγό τα πιο κάτω ερωτήματα, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να προσπαθήσουν να περιγράψουν (χαρακτηριστικά) το φαινόμενο του Διαδικτυακού Εκφοβισμού:

- ✓ Τι συμβαίνει στον Διαδικτυακό Εκφοβισμό;
Ενδεικτική απάντηση: Ένα παιδί ή μια ομάδα παιδιών δέχεται/δέχονται απειλές, παρενόχληση, ταπείνωση, εξευτελισμό (εσκεμμένη και όχι τυχαία συμπεριφορά).
- ✓ Πώς συμβαίνει ο Διαδικτυακός Εκφοβισμός;
Ενδεικτική απάντηση: π.χ., ψεύτικο προφίλ, κοινοποίηση προσβλητικών σχολίων, ανώνυμα ή επώνυμα μηνύματα (εκφοβιστικού, ρατσιστικού, προσβλητικού ή πρόστυχου περιεχομένου) στο κινητό, αλλοίωση φωτογραφίας ή βίντεο.
- ✓ Πού συμβαίνει ο Διαδικτυακός Εκφοβισμός;
Ενδεικτική απάντηση: π.χ., Διαδίκτυο, κινητό τηλέφωνο, κοινωνικά δίκτυα, διαδικτυακά παιχνίδια.

Στη συνέχεια, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται με την μέθοδο Graffiti, να φτιάξουν μια αφίσα (**φύλλο εργασίας 5.2**) για την τάξη, με τον ορισμό του Διαδικτυακού Εκφοβισμού.

Συγκεκριμένα, δίνεται σε κάθε ομάδα μία από τις κάρτες ερωτήσεων (**φύλλο εργασίας 5.1**), όπου οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να καταγράψουν την απάντησή τους, στο συγκεκριμένο ερώτημα.

Ακολούθως, κάθε ομάδα τοποθετεί την κάρτα της στην αφίσα (**φύλλο εργασίας 5.2**).



ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:

- Οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να φωτογραφίσουν και ανεβάσουν την αφίσα τους στην αντίστοιχη διαφάνεια στην παρουσίασή τους.
- Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να γίνει στον Ηλεκτρονικό Υπολογιστή, όπου οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να εργαστούν σε κοινό αρχείο (shared document) και στη

Δραστηριότητα 6: Διαδικτυακός Εκφοβισμός ή Απλά Πείραγμα



12 λεπτά

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να αξιολογήσουν και να αποφασίσουν, πότε θεωρούν ότι κάποιο περιστατικό έχει περάσει στο επίπεδο του Διαδικτυακού Εκφοβισμού.

Ο/Η εκπαιδευτικός χωρίζει με μια διαχωριστική γραμμή (χαρτοταινία) το πάτωμα της τάξης και τοποθετεί σε κάθε πλευρά τις δύο πινακίδες «Διαδικτυακός Εκφοβισμός»-«Απλά Πείραγμα» (**φύλλο εργασίας 6.1**). Εξηγεί στους/στις μαθητές/μαθήτριες ότι θα παρουσιάσει παραδείγματα/περιστατικά συμπεριφορών στο Διαδίκτυο, κάποια από τα οποία, ενδεχομένως, να έχουν περάσει τη λεπτή διαχωριστική γραμμή, δηλαδή από το απλό πείραγμα στον Διαδικτυακό Εκφοβισμό.

Για κάθε σενάριο που παρουσιάζεται (**φύλλα εργασίας 6.2**), ο/η εκπαιδευτικός καλεί δύο (2) μαθητές/μαθήτριες να σταθούν στη γραμμή και, αφού ακούσουν με προσοχή το σενάριο, να επιλέξουν σε ποια πλευρά να τοποθετηθούν, πηγαίνοντας σε αυτήν. Αν, δηλαδή, θεωρήσουν ότι το περιστατικό που αναφέρθηκε, αφορά περίπτωση Διαδικτυακού Εκφοβισμού, να περάσουν στην πλευρά «Διαδικτυακός Εκφοβισμός» και, αν το περιστατικό που αναφέρθηκε θεωρήσουν ότι δεν αφορά περαστικό Διαδικτυακό Εκφοβισμό, να περάσουν στην πλευρά «Απλά Πείραγμα».

Οι μαθητές/μαθήτριες θα πρέπει να δικαιολογήσουν γιατί έχουν πάρει τη σχετική απόφαση.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

Με το τέλος της δραστηριότητας, μπορείτε να ελέγξετε και πάλι τον ορισμό που έγραψαν οι μαθητές/μαθήτριες, για τον Διαδικτυακό Εκφοβισμό και να προσθέσετε οποιαδήποτε καινούρια πληροφορία στο κοινό αρχείο (shared document) και, στη συνέχεια, να ανεβάσουν, την αφίσα τους, στην αντίστοιχη διαφάνεια στην παρουσίασή τους.



Δραστηριότητα 7:

Ας γνωρίσουμε τα 3Θ

12 λεπτά

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα, στόχος είναι τα παιδιά να ενημερωθούν αναφορικά με τους/τις συμμετέχοντες/συμμετέχουσες σε ένα περιστατικό διαδικτυακού εκφοβισμού, δίδοντας έμφαση στα πιο κάτω:

- τον ρόλο **θύτη, θύματος και θεατή** και τους τρόπους αντίδρασης του κάθε ενός
- τα συναισθήματα που πιθανόν να βιώνει κάποιο άτομο, το οποίο δέχεται εκφοβισμό
- τα συναισθήματα που πιθανόν να αισθάνεται κάποιο άτομο που ασκεί τον εκφοβισμό ή παρατηρεί τον εκφοβισμό

Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει, αρχικά, το **βίντεο**, με τίτλο: «**You Decide - Did YOU send that lame message?**», διάρκειας 0':57" (<https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/you-decide-what-u-share>), στο οποίο αποτυπώνεται η αρνητική συμπεριφορά του Διαδικτυακού Εκφοβισμού.

Αφού οι μαθητές/μαθήτριες παρακολουθήσουν το βίντεο, καλούνται να **απαντήσουν σε συγκεκριμένες ερωτήσεις**.

Ενδεικτικές διερευνητικές ερωτήσεις:

- ✓ Ποιοι εμπλέκονται και με ποιο τρόπο;
Ενδεικτική απάντηση: Εντοπισμός των τριών ρόλων - 3 Θ
Θύμα – άτομο που δέχεται την εκφοβιστική συμπεριφορά
Θύτης – άτομο που ασκεί την εκφοβιστική συμπεριφορά
Θεατής – άτομο που παρατηρεί την εκφοβιστική συμπεριφορά
- ✓ Πώς αισθάνεται το θύμα;
Ενδεικτική απάντηση: Αρνητικά συναισθήματα (λυπημένος, απογοητευμένος, απομονωμένος, φοβισμένος κ.λπ.).
- ✓ Πώς θα αισθανόσασταν στη θέση του;
Ενδεικτική απάντηση: Αρνητικά συναισθήματα (λυπημένος, απογοητευμένος, απομονωμένος, φοβισμένος κ.λπ.).
- ✓ Τι θα κάνατε αν ήσασταν στη θέση του θύματος;
Ενδεικτική απάντηση: Δεν θα απαντούσα, θα μπλόκαρα, θα αποθήκευα τη συνομιλία, θα ανέφερα το πρόβλημά μου στους γονείς μου ή σε άλλους ενήλικους που εμπιστεύομαι.
- ✓ Τι θα κάνατε αν ήσασταν στη θέση του θεατή;
Ενδεικτική απάντηση: Θα τον/την υποστήριζα και θα ανέφερα το περιστατικό σε ενήλικα [δίδεται ιδιαίτερη έμφαση στον ρόλο του ενεργητικού θεατή (παίρνει ρόλο και λόγο) (up stands/bystanders)].

Στη συνέχεια, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται στις ομάδες τους, να εργαστούν σε δραστηριότητες, αναλύοντας τον ρόλο, τη συμπεριφορά και τις ενέργειες του θύτη, του θύματος και του θεατή (**φύλλα εργασίας 7.1** - κάθε ομάδα ασχολείται με έναν από τους τρεις πρωταγωνιστές). Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, κάθε ομάδα, παρουσιάζει τον δικό της πρωταγωνιστή.

**ΣΗΜΕΙΩΣΗ:**

Οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να φωτογραφίσουν τη δραστηριότητά τους, και να την ανεβάσουν στην αντίστοιχη διαφάνεια στην παρουσίασή τους.

Δραστηριότητα 8:

Υπάρχει Διέξοδος

**15 λεπτά**

Ο/Η εκπαιδευτικός προβάλλει το **βίντεο**, με τίτλο: «**Ηλεκτρονική παρενόχληση: Υπάρχει διέξοδος!**», διάρκειας 2':25" (https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/delete_cyberbullying) και, μέσω διερευνητικών ερωτήσεων, καλεί τους/τις μαθητές/μαθήτριες, να αναφερθούν αναφορικά:

- ✓ Τι πρέπει να κάνει το θύμα προκειμένου να αντιμετωπίσει μια περίπτωση Διαδικτυακού Εκφοβισμού;
Ενδεικτική απάντηση: Να μιλήσει σε κάποιο ενήλικα, να ζητήσει βοήθεια, να μην απαντήσει/αντιδράσει, να κρατήσει αποδεικτικά κ.λπ.
- ✓ Τι οφείλουν να πράξουν οι θεατές προκειμένου να σταματήσουν ένα τέτοιο περιστατικό;
Ενδεικτική απάντηση: Να σταματήσουν τον/την θύτη, να υποστηρίξουν το θύμα, να αναφέρουν το περιστατικό σε κάποιον ενήλικα κ.λπ.

Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει το βίντεο, με τίτλο: «**Επέλεξε τη διαδικτυακή σου διαδρομή και απόλαυσε την με ασφάλεια και υπευθυνότητα**» (<https://internetsafety.pi.ac.cy/news-details-is/announcements/is-announc-2018-promotional-video>) διάρκειας 4':01".

Με την ολοκλήρωση του βίντεο, ο/η εκπαιδευτικός αναφέρεται στη **Γραμμή Βοήθειας και Καταγγελιών 1480** (<https://internetsafety.pi.ac.cy/1480>), στην οποία οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να αναφέρουν περιστατικά διαδικτυακού εκφοβισμού, καθώς επίσης, και άλλων δυσκολιών/κινδύνων, που μπορεί να αντιμετωπίσουν κατά την ενασχόλησή τους με το Διαδίκτυο

Τέλος, ο/η εκπαιδευτικός καλεί τους/τις μαθητές/μαθήτριες να φτιάξουν στις ομάδες τους ένα κώδικα συμπεριφοράς (**φύλλο εργασίας 8**), αναφορικά με τον **Διαδικτυακό Εκφοβισμό** και τους **τρόπους αντιμετώπισης και προστασίας** από αυτόν.

- Τα παιδιά γράφουν 2-3 βασικούς κανόνες/μηνύματα για την αντιμετώπιση του διαδικτυακού εκφοβισμού.
- Τα παιδιά γράφουν 2-3 βασικούς κανόνες/μηνύματα για προστασία από τον διαδικτυακό εκφοβισμό.

Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, κάθε ομάδα καλείται να αναφέρει έναν κανόνα/ένα μήνυμα αντιμετώπισης του διαδικτυακού εκφοβισμού και έναν κανόνα/μήνυμα για προστασία από τον διαδικτυακό εκφοβισμό.

**ΣΗΜΕΙΩΣΗ:**

Η εργασία αυτή μπορεί να γίνει είτε ηλεκτρονικά στο PowerPoint (παρουσίαση μαθητή/μαθήτριας) είτε σε τυπωμένο φύλλο εργασίας (οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να ανεβάσουν, συμπληρωμένο, το σχετικό **φύλλο εργασίας 8**, στην αντίστοιχη διαφάνεια στην παρουσίασή τους).

Συνοδευτικό Υλικό





A/A	Περιγραφή υλικού	Τίτλος Αρχείου	Σύνδεσμος πρόσβασης σε ψηφιακή μορφή
1	Παρουσίαση εκπαιδευτικού	Παρουσίαση εκπαιδευτικού – Ενότητα 1	https://internetsafety.pi.ac.cy
2	Παρουσίαση μαθητή	Παρουσίαση μαθητή – Ενότητα 1	
3	Φύλλο εργασίας 1.1	Ας επικοινωνήσουμε διαδικτυακά – Συζήτηση 1	
4	Φύλλο εργασίας 1.2	Ας επικοινωνήσουμε διαδικτυακά – Συζήτηση 2	
5	Φύλλο Εργασίας 2	Κανόνες ορθής διαδικτυακής συμπεριφοράς	
6	Φύλλο Εργασίας 4.1	6Γώντας τον Εκφοβισμό στο Διαδίκτυο	
7	Φύλλο Εργασίας 4.2	6Γώντας τον Εκφοβισμό στο Διαδίκτυο	
8	Φύλλο Εργασίας 5.1	Ας ΖΩGraffiΣΟΥΜΕ τι είναι Διαδικτυακός Εκφοβισμός	
7	Φύλλο Εργασίας 5.2	Ας ΖΩGraffiΣΟΥΜΕ τι είναι Διαδικτυακός Εκφοβισμός	
8	Φύλλο Εργασίας 6.1	Διαδικτυακός Εκφοβισμός ή Απλά Πείραγμα	
9	Φύλλο Εργασίας 6.2	Διαδικτυακός Εκφοβισμός ή Απλά Πείραγμα – Σενάριο 1	
10	Φύλλο Εργασίας 6.3	Διαδικτυακός Εκφοβισμός ή Απλά Πείραγμα – Σενάριο 2	
11	Φύλλο Εργασίας 6.4	Διαδικτυακός Εκφοβισμός ή Απλά Πείραγμα – Σενάριο 3	
12	Φύλλο Εργασίας 6.5	Διαδικτυακός Εκφοβισμός ή Απλά Πείραγμα – Σενάριο 4	
13	Φύλλο Εργασίας 6.6	Διαδικτυακός Εκφοβισμός ή Απλά Πείραγμα – Σενάριο 5	
14	Φύλλο Εργασίας 6.7	Διαδικτυακός Εκφοβισμός ή Απλά Πείραγμα – Σενάριο 6	
15	Φύλλο Εργασίας 7.1	Θύμα – Θύτης – Θεατής	
16	Φύλλο Εργασίας 7.2	Θύμα – Θύτης – Θεατής	
17	Φύλλο Εργασίας 7.3	Θύμα – Θύτης – Θεατής	
18	Φύλλο Εργασίας 8	Κώδικας συμπεριφοράς για τον Διαδικτυακό Εκφοβισμό	

Παρουσίαση Εκπαιδευτικού

**Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη μάθηση -
Ψηφιακή Ικανότητα
Διαδικτυακός Εκφοβισμός**

Ομάδα:
Ονόματα μαθητών/μαθητριών:

Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου



Κανόνες ορθής διαδικτυακής συμπεριφοράς

Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου

Η παρουσίαση εντοπίζεται στον πιο κάτω σύνδεσμο: <https://internetsafety.pi.ac.cy>

Παρουσίαση Μαθητή/Μαθήτριας

Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη μάθηση - Ψηφιακή Ικανότητα Διαδικτυακός Εκφοβισμός

Ομάδα:
Ονόματα μαθητών/μαθητριών:



Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου

**Ας
ΖΩΓραφίσουμε
ti είναι
Διαδικτυακός
Εκφοβισμός**

Τι συμβαίνει στον
Διαδικτυακό Εκφοβισμό

Πώς συμβαίνει ο
Διαδικτυακός Εκφοβισμός

Που συμβαίνει ο
Διαδικτυακός Εκφοβισμός

Διαδικτυακός Εκφοβισμός



Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου

Η παρουσίαση εντοπίζεται στον πιο κάτω σύνδεσμο: <https://internetsafety.pi.ac.cy>

ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Φύλλο Εργασίας 1.1

Ας επικοινωνήσουμε διαδικτυακά - Συζήτηση 1

Γεωγραφία Ε Δημοτικού- Γαλλία

Σχενικό Μέλη Forums Pages and collections Ημερολόγια Διαμορφωμός Αρχεία

Καλημέρα παιδιά, στο μάθημά μας σήμερα θα μιλήσουμε για την Γαλλία! Λοιπόν, τι θα θέλατε να μάθετε για το συγκεκριμένο θέμα; Για να ακούσω λουπόν!



κ. Αλέκα

Μαρία ... και εγώ θα ήθελα πολύ να πάω στη Γαλλία!!! Τι λες να πηγαίναμε μαζί 😊
Εγώ κυρία θα ήθελα να μάθω για τον Πύργο του Άιφελ.



Μαρία

Καλημέρα κυρία!!!
Θα ήθελα πολύ να μάθω για τη Γαλλία. Τι αξιοθέατα έχει, πόσους κατοίκους ... Αχ!!! Θα ήθελα πολύ να πάω ...



Ελένη

Εγώ θα ήθελα πολύ να μάθω για τα παραδοσιακά φαγητά της Γαλλίας



Γιώργος

😊 Γιώργο και εγώ το ίδιο ... πεινάω κιόλας!!!



Κώστας

Γεωγραφία Ε Δημοτικού- Γαλλία

Σχενικό Μέλη Forums Pages and collections Ημερολόγια Διαμορφωμός Αρχεία

Ξέρει κανείς περισσότερες πληροφορίες για τον Μαραθώνιο του Παρισιού;;;



Σοφία

Σοφία, περισσότερες πληροφορίες για τον Μαραθώνιο του Παρισιού μπορείς να βρείς σε αυτό τον σύνδεσμο <http://www.goldenmarathonstours.gr/tours/paris-2019/>



Χρίστος

Χρίστο σε ευχαριστώ πολύ ... δεν θα ήταν ωραία να πηγαίναμε όλη τάξη μαζί;;;



Σοφία



Έχω μια ιδέα. Μπορούμε να βρούμε αρκετές πληροφορίες για την Γαλλία και να φτιάξουμε το δικό μας ιστολόγιο!!!



Νικόλας

Φύλλο Εργασίας 1.2

Ας επικοινωνήσουμε διαδικτυακά - Συζήτηση 2

Ελληνικά- Η μηχανή του χρόνου

Σχετικά Μέλη Forums Pages and collections Ημερολόγια Διαμοιρασμός Αρχεία

Καλημέρα παιδιά!!! Τι θα λέγατε να ταξιδεύαμε στον χρόνο;;; Αν είχατε τη δική σας χρονομηχανή, σε ποια εποχή θα ταξιδεύατε;

κ. Γιάννος

Μαγικά ταξίδια με χρονομηχανή ... Πολύ θα ήθελα να είχα μια τέτοια μηχανή!!! Θα πήγαινα με την Ελένη στην εποχή των δεινοσαύρων!

Ειρήνη

Κοίτα Ειρήνη τα ταξίδια στον χρόνο μπορεί να είναι πραγματικότητα https://el.wikipedia.org/wiki/Ταξίδι_στο_χρόνο ... μας φαντάζεσαι μπροστά σε ένα τυραννόσαυρο;

Ελένη

Ναι ... ναι σας φαντάζομαι!!! Να τα κάνετε πάνω σας

Γιώργος

Χαχαχαχαχα ... ρε φίλε ... θα τις τρέχουν οι δεινόσαυροι ... Στον ύπνο τους ... νταξ τώρα ... ΤΙ ΗΛΙΘΙΕΣ

Κώστας

Ελληνικά- Η μηχανή του χρόνου

Σχετικά Μέλη Forums Pages and collections Ημερολόγια Διαμοιρασμός Αρχεία

Εγώ θα ήθελα να ταξιδέψω στο μέλλον.

Χάρης

Γιώργο, Κώστα ... το σπασματάκι μίλησε!!! Θέλει να πάει στο μέλλον. Να δει πώς θα είναι η αυγό - φάτσα του ...

Χρίστος

Σου έχω νέα ... θα γίνεις ομελέττα ...

Ειρήνη

Πιπιπεεεε ... Είστε όλοι άσχετοι. Η καλύτερη εποχή είναι ο Μεσαίωνας.

Νικόλας

Φύλλο Εργασίας 2

Κανόνες ορθής διαδικτυακής συμπεριφοράς

Κανόνες ορθής διαδικτυακής συμπεριφοράς

1.
2.
3.
4.
5.
-
-

Φύλλο Εργασίας 4.1

6Γώντας τον Εκφοβισμό στο Διαδίκτυο

Οδηγίες: Αρχικά, κόψτε τα τετράγωνα. Στη συνέχεια, τοποθετήστε τα όπως στο πιο κάτω σχεδιάγραμμα, τοποθετώντας το πιο σοβαρό σενάριο στην κορυφή και το λιγότερο σοβαρό στο κάτω μέρος.

Σενάριο 1

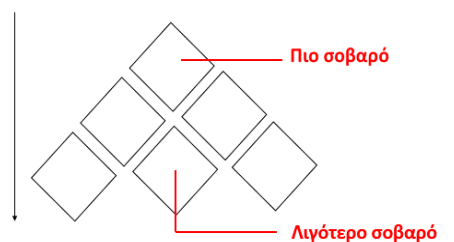
Η Νάντια γλίστρησε και έπεσε στην καντίνα, ρίχνοντας τον χυμό που κρατούσε στα ρούχα της. Μια ομάδα κοριτσιών από την τάξη της, την έβγαλε φωτογραφία και την κοινοποίησε στο Διαδίκτυο, γελώντας με το πόσο αδέξια ήταν. Τη φωτογραφία αυτή, την είδαν αρκετά παιδιά, τα οποία άρχισαν να κάνουν σχόλια, όπως «χα, είναι τόσο χαζή» και «τι ηλίθια που είναι».

Σενάριο 2

Ο Σάββας είδε μια ομάδα αγοριών της τάξης του να κοροϊδεύουν ένα νέο αγόρι που ήρθε στο σχολείο τους και τους είπε να σταματήσουν, ενώ στη συνέχεια ανέφερε το περιστατικό στον δάσκαλό τους. Από τότε πρόσεξε κάποιες αναρτήσεις σε κοινωνικά δίκτυα, οι οποίες πιστεύει ότι τον αφορούν. Ανάμεσα στις αναρτήσεις υπάρχει μια φωτογραφία με καρφιά που λέει «Σε κανέναν δεν αρέσουν τα καρφιά», ένα σχόλιο «Ο Σ@#%&\$ είναι ηλίθιος» και «Πρώτη σειρά, δεύτερο θρανίο καλύτερα να προσέχεις!». Ο Σάββας είναι σίγουρος ότι αυτά τα σχόλια τον αφορούν, αλλά οι φίλοι του, τον συμβούλευσαν να τα αγνοήσει.

Σενάριο 3

Η Δανάη πήρε ένα μήνυμα στο κινητό από άγνωστο αριθμό, το οποίο έλεγε ότι είναι άσχημη και ότι κανείς δεν θέλει να κάνει παρέα μαζί της. Στην αρχή αγνόησε το μήνυμα αλλά στη συνέχεια τα πράγματα χειροτέρεψαν και άρχισε να παίρνει και άλλα μηνύματα τα οποία έλεγαν «Θα σου δείξω εγώ» και «Ξέρω που μένεις!». Δεν έφτανε αυτό, άρχισε να παίρνει κλήσεις στη μέση της νύχτας, στις οποίες δεν μιλάει κανείς. Άρχισε να φοβάται, αλλά δεν είναι σίγουρη τι πρέπει να κάνει, καθώς δεν ξέρει ποιος την παίρνει τηλέφωνο ή κάνει αυτά τα σχόλια.



Φύλλο Εργασίας 4.2

6Γώντας τον Εκφοβισμό στο Διαδίκτυο

Σενάριο 5

Στον Δημήτρη αρέσουν πολύ τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και συχνά παίζει διαδικτυακά μαζί με άλλα άτομα. Τελευταία, έχει ως αντίπαλο στο παιχνίδι ένα παιδί, το οποίο μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, σκοτώνει πάντα τον δικό του χαρακτήρα. Επίσης λαμβάνει στο παιχνίδι μηνύματα τα οποία λένε διάφορα σχόλια, όπως «Χα, είσαι μεγάλος loser» και «Δεν είσαι πολύ καλός σε αυτό δεν είναι;». Ο Δημήτρης προσπάθησε να κάνει block αυτόν τον παίκτη, συνεχίζει όμως να εμφανίζεται με καινούργιο όνομα χρήστη κάθε φορά.

Σενάριο 4

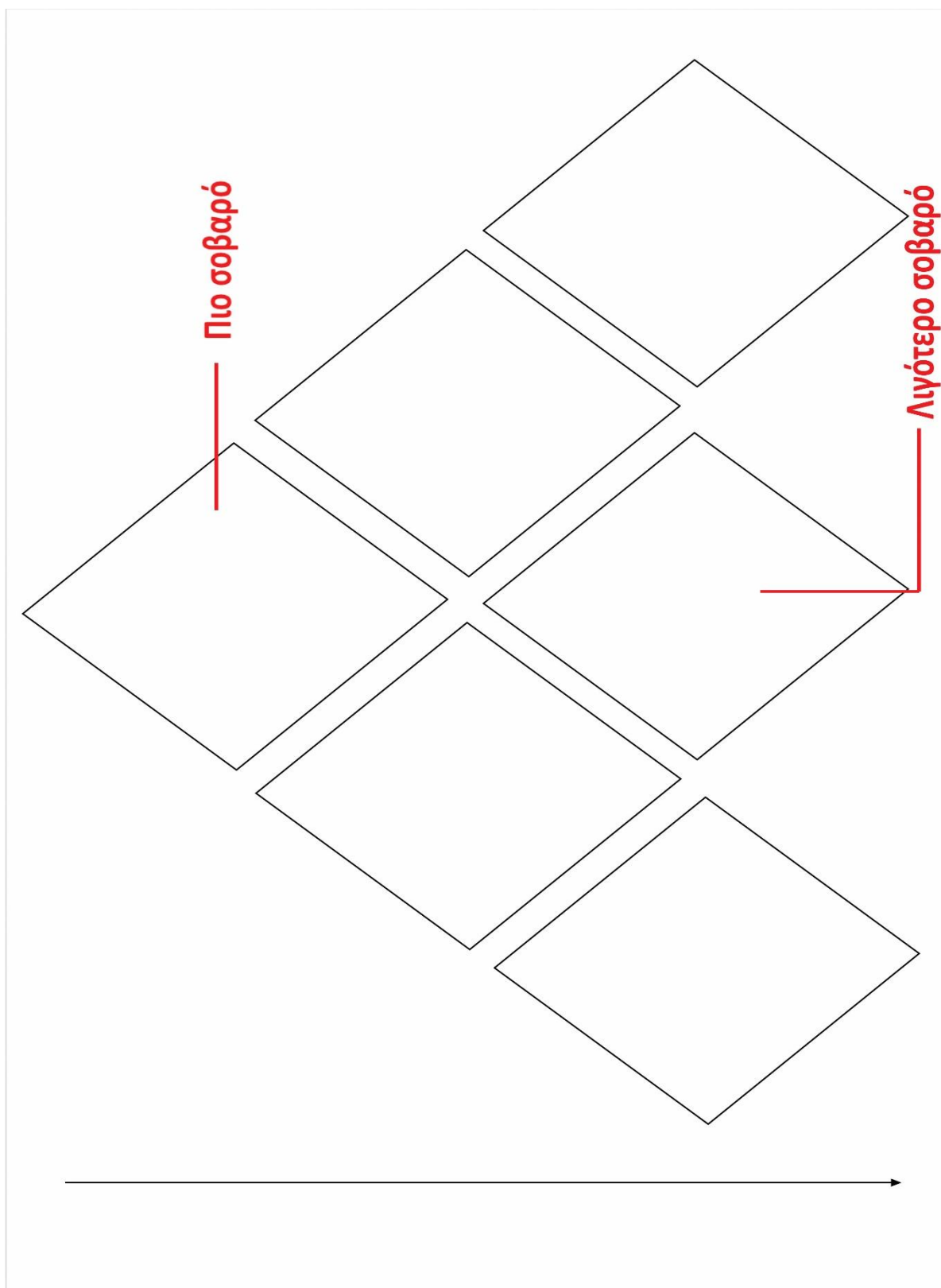
Ο Μάρκος δεν είναι τόσο ψηλός και αθλητικός τύπος όσο τα περισσότερα αγόρια στην τάξη του. Συχνά τον πειράζουν και τον αποκαλούν «σπινό». Γελάει και αυτός μαζί τους και δεν τον ενοχλεί ιδιαίτερα το παρατσούκλι αυτό. Τελευταία όμως, μερικοί συμμαθητές του, άρχισαν να τον αποκαλούν «ανορεξικό» και να διαδίδουν φήμες πίσω από την πλάτη του. Κάποιοι μάλιστα έχουν αναρτήσει σχόλια και εικόνες στο Διαδίκτυο αφήνοντας υπονοούμενα ότι είναι άρρωστος. Ο Μάρκος είναι ενοχλημένος με την κατάσταση αυτή, αλλά δεν ξέρει τι να κάνει.

Σενάριο 6

Στη Σόνια αρέσει πολύ να μιλάει στις φίλες της στα κοινωνικά δίκτυα, καθώς είναι δωρεάν και μπορεί να μοιράζεται φωτογραφίες και βίντεο. Πρόσφατα όμως, είχε ένα καυγά με την καλύτερη της φίλη, τη Χαρά, η οποία είναι διαχειρίστρια της ομάδας που έχουν στο κοινωνικό δίκτυο. Από τότε, η Χαρά την έχει κάνει block από την ομάδα και τώρα η Σόνια αισθάνεται ότι την έχουν περιθωριοποιήσει και είναι στεναχωρημένη.

Φύλλο Εργασίας 4.3

6Γώντας τον Εκφοβισμό στο Διαδίκτυο



Φύλλο Εργασίας 5.1

Ας ΖΩ**Graffiti**ΣΟΥΜΕ **ti** είναι Διαδικτυακός Εκφοβισμός



Πού συμβαίνει ο
Διαδικτυακός Εκφοβισμός;



Πώς συμβαίνει ο
Διαδικτυακός Εκφοβισμός;



Τι συμβαίνει στον
Διαδικτυακό Εκφοβισμό;

Φύλλο Εργασίας 5.2

Ας ΖΩ**Graffi**ΣΟΥΜΕ **ti** είναι Διαδικτυακός Εκφοβισμός



Φύλλο Εργασίας 6.1

Διαδικτυακός Εκφοβισμός ή Απλά Πείραγμα

**ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ
ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ**



**ΑΠΛΑ
ΠΕΙΡΑΓΜΑ**

Φύλλο Εργασίας 6.2

Διαδικτυακός Εκφοβισμός ή Απλά Πείραγμα – Σενάριο 1



Φύλλο Εργασίας 6.3

Διαδικτυακός Εκφοβισμός ή Απλά Πείραγμα – Σενάριο 2



Φύλλο Εργασίας 6.4

Διαδικτυακός Εκφοβισμός ή Απλά Πείραγμα – Σενάριο 3



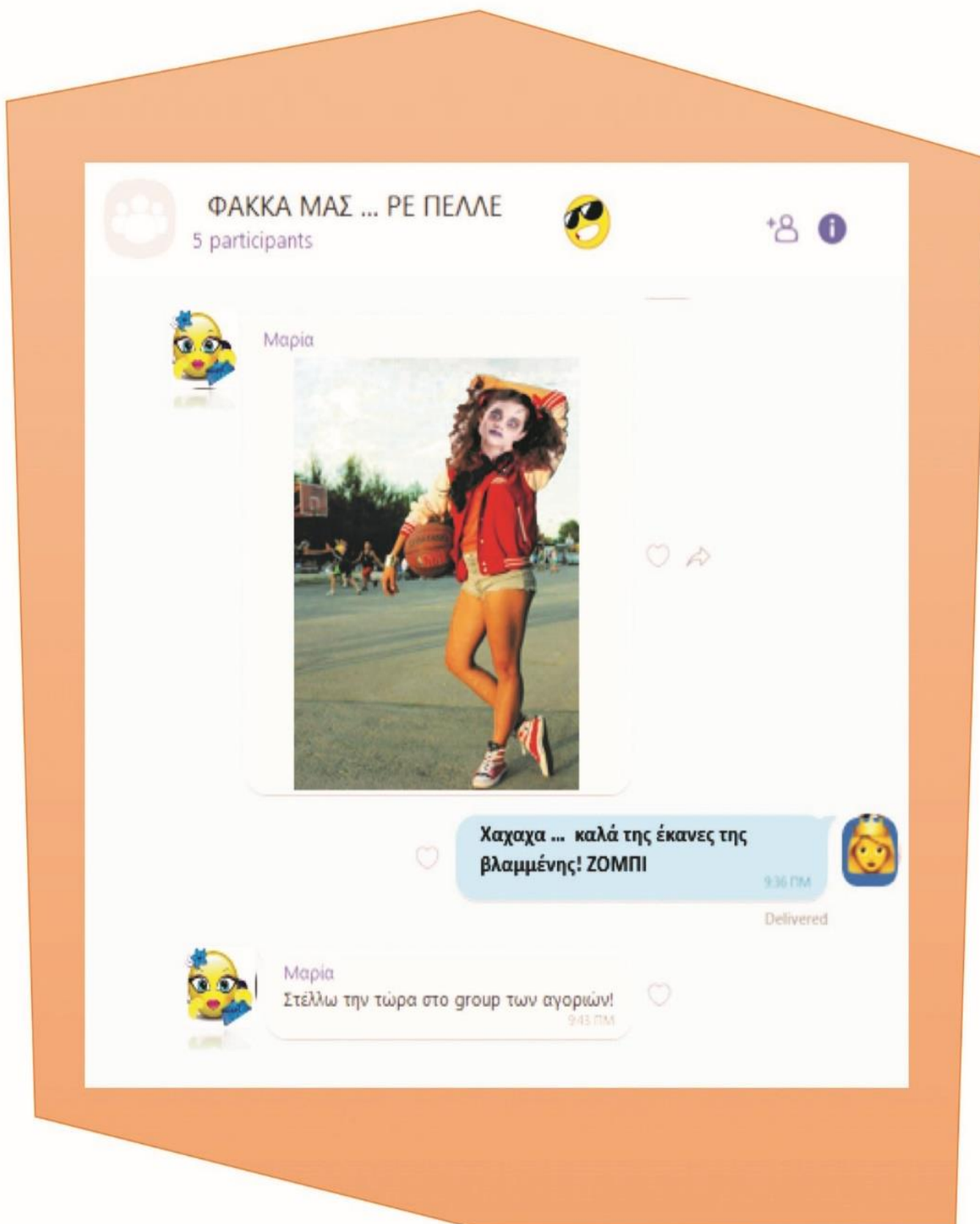
Φύλλο Εργασίας 6.5

Διαδικτυακός Εκφοβισμός ή Απλά Πείραγμα – Σενάριο 4



Φύλλο Εργασίας 6.6

Διαδικτυακός Εκφοβισμός ή Απλά Πείραγμα – Σενάριο 5



Φύλλο Εργασίας 6.7

Διαδικτυακός Εκφοβισμός ή Απλά Πείραγμα – Σενάριο 6

The screenshot shows a social media interface with a question and an answer. The question is from a user named Alex (Αλέξης) and the answer is from a user named Anna (Άννα). The question is about not having friends and the answer is a humorous response about being too heavy and unlucky. The interface includes a 'Show me another' link, a 'Report Abuse' button, an 'Answer Question' button, and a voting section showing 22% (6 votes) and 12 people rating it as good. At the bottom, there are icons for 'Interesting!', 'Email', and 'Save'.

Ανοικτή Ερώτηση [Show me another »](#)

Αλέξης
Δεν έχω φίλους! ΒΟΗΘΕΙΑ!!!
Δεν καταλαβαίνω γιατί κανείς δεν θέλει να είναι φίλος μου ...
19 hours ago - 1 week left to answer. [Report Abuse](#)

[Answer Question](#)

Καλύτερη Απάντηση – Επιλεγμένη από Ψηφοφορία

Άννα
Μήπως γιατί είσαι τόσο βαρετός και αποτυχημένος; Συνήθισέ το, δεν μπορείς να έχεις κανένα φίλο!! Χαχαχαχα
19 hours ago - 1 week left to answer. [Report Abuse](#)

22% 6 Votes
12 people rated this as good

11 [Interesting!](#) [Email](#) [Save](#)

Φύλλο Εργασίας 7.1


Θύμα – Θύτης – Θεατής

1 Θύμα

Κυκλώστε τα εικονίδια συναισθημάτων που αντιστοιχούν στα συναισθήματα που μπορεί να νιώθει το παιδί που δέχεται τον εκφοβισμό.

Πώς να νιώθει, άραγε, το αγόρι που το κοροϊδεύουν; Σημειώστε συναισθήματα στο πιο κάτω κουτί.

Μπορεί να νιώθει...



Συζητήστε: Τι θα συμβουλευάτε το παιδί να κάνει;
(Να θυμάστε όμως ότι η βία δεν είναι ποτέ η λύση)

Φύλλο Εργασίας 7.2

Θύμα – Θύτης – Θεατής



Θύτης

Τι να νιώθει άραγε το παιδί που κάνει τον εκφοβισμό στην αρχή; Κυκλώστε τα εικονίδια συναισθημάτων που αντιστοιχούν στα συναισθήματα και σημειώστε τα συναισθήματα στο πιο κάτω κουτί.

ΠΡΙΝ ίσως να νιώθει...



ΜΕΤΑ ίσως να νιώθει...



Τι να ένιωσε το παιδί αφού είδε τις συνέπειες των πράξεων του;

Βάλε αστεράκι πάνω από τα εικονίδια συναισθημάτων που νομίζεις ότι ταιριάζουν.

Σημείωσε τα συναισθήματα στο διπλανό κουτάκι.

ΠΡΙΝ

Τι θα συμβουλευάτε το παιδί:

ΜΕΤΑ



Φύλλο Εργασίας 7.3

Θύμα – Θύτης – Θεατής

3

Θεατές



Οι θεατές, δηλαδή τα άτομα που είδαν το βίντεο που ανέβηκε στο διαδίκτυο, έκαναν την κατάσταση (κυκλώστε)

ΚΑΛΥΤΕΡΗ Η΄ ΧΕΙΡΟΤΕΡΗ;

Τι θα τους συμβουλευάτε να κάνουν όταν είδαν το βίντεο;

Τι θα μπορούσαν να κάνουν για να βοηθήσουν να γίνει η κατάσταση καλύτερη;



Φύλλο Εργασίας 8

Κώδικας συμπεριφοράς για τον Διαδικτυακό Εκφοβισμό

Κώδικας συμπεριφοράς για τον Διαδικτυακό Εκφοβισμό και την αντιμετώπισή του

1.
2.
3.
4.
5.
-
-

Σημείωση:

Η μαθησιακή εισήγηση «**Ηλεκτρονικά / Διαδικτυακά Παιχνίδια**» αποτελεί μέρος της Διδακτικής Ενότητας «**Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη μάθηση - Ψηφιακή Ικανότητα**».

Η Διδακτική Ενότητα «Ψηφιακή Ικανότητα» αφορά στην καλλιέργεια της ψηφιακής ικανότητας των μαθητών/μαθητριών στο πλαίσιο ανάπτυξης Νέου Αναλυτικού Προγράμματος για την Ε' και την Στ' τάξη Δημοτικής Εκπαίδευσης στο διευρυμένο γνωστικό αντικείμενο «Αγωγή Υγείας - Οικιακή Οικονομία / Σχεδιασμός και Τεχνολογία - **Νέες Τεχνολογίες**».

Για την ανάπτυξη των μαθησιακών εισηγήσεων της Διδακτικής Ενότητας εργάστηκαν οι ακόλουθοι:

- Αναστασία Οικονόμου, Προϊσταμένη Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- Χρίστος Ρουσιάς, Λειτουργός Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- Νικόλας Κανάρης, Λειτουργός Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- Παναγιώτα Χατζηττοφή, Λειτουργός Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Η μαθησιακή εισήγηση παραχωρείται με άδεια χρήσης Creative Commons: Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές (CC BY-NC-SA 4.0)



ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ/ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Γνωστικό αντικείμενο:	Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη μάθηση - Ψηφιακή Ικανότητα
Ενότητα / Τίτλος Μαθήματος	Ψ12
Τάξη	Ε΄ Τάξη
Θέμα	Ηλεκτρονικά/Διαδικτυακά Παιχνίδια
Διάρκεια	1 X 80΄

Γενικός σκοπός

Να χρησιμοποιούν ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια για ψυχαγωγία και μάθηση, με ασφάλεια και υπευθυνότητα.

Υπό έμφαση στόχοι

Οι μαθητές/μαθήτριες:

- Να αναγνωρίζουν δυνατότητες που εμπεριέχουν τα ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια και οφέλη που προκύπτουν με την ενασχόλησή τους με αυτά.
- Να εντοπίζουν και να κατανοούν προκλήσεις και πιθανούς κινδύνους που εμπεριέχουν τα ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια περιλαμβανομένων κινδύνων που αφορούν στο περιεχόμενο, χρόνο ενασχόλησης, επικοινωνία με άλλα άτομα, επιπτώσεις στη συμπεριφορά και διαχείριση προσωπικών στοιχείων.
- Να αποκτήσουν αξιολογικά κριτήρια επιλογής ηλεκτρονικών/ διαδικτυακών παιχνιδιών.
- Να γνωρίσουν αποτελεσματικούς τρόπους διαχείρισης και αντιμετώπισης πιθανών κινδύνων και προκλήσεων, που μπορεί να προκύψουν με την ενασχόλησή τους με ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια.

Αναδυόμενες δεξιότητες

Δεξιότητες χρήσης διαδικτυακών περιβαλλόντων μάθησης και επικοινωνίας, δημιουργικότητας και καινοτομίας, κριτικής αντιμετώπισης και συμπεριφοράς.

Λέξεις Κλειδιά:

Ηλεκτρονικά/Διαδικτυακά Παιχνίδια, PEGI, πολύωρη ενασχόληση, ασφάλεια στο Διαδίκτυο

Πίνακας Δραστηριοτήτων

A/A	Δραστηριότητα	Διάρκεια	Εργαλεία
1	Τα ηλεκτρονικά / διαδικτυακά παιχνίδια που μας αρέσει να παίζουμε	5'	. Φύλλο εργασίας 1 . Post it notes
2	Μαθαίνω ... Παίζοντας!	10'	. Βίντεο «Talk about video games» https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/snakk-om-spill . Φύλλα εργασίας 2.1, 2.2, 2.3
3	Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών	10'	. Φύλλα εργασίας 3.1, 3.2, 3.3
4	Σύστημα Κατάταξης PEGI (Pan-European Game Information)	10'	. Βίντεο «PEGI σύστημα κατάταξης για τα βιντεοπαιχνίδια» https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/PEGI-systima-katataxis-gia-vinteopaixnidia . Βίντεο «The PEGI age rating process» https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/PEGI-simanseis
5	Αγοράζω με Ασφάλεια	5'	. Φύλλα εργασίας 5
6	Μικροί Επιστήμονες Παιχνιδιών	10'	. Φύλλο εργασίας 6.1, 6.2, 6.3
7	Φιδάκι - Ας αποΦύγουμε τους Κινδύνους	15'	. Φύλλο εργασίας 7.1α, 7.1β, 7.2, 7.3
8	Σε ποιον κόσμο ζεις;	10'	. Βίντεο «Σε ποιον κόσμο ζεις» https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/snakk-om-spill . Φύλλο εργασίας 8.1, 8.2
9	Παίζω ΕΞΥΠΝΑ	5'	. Φύλλο εργασίας 9

Πηγές δραστηριοτήτων

- http://youth-life.gr/images/bestrong/module_9/BESTRONG%20ONLINE_MOD%209_POWER%20OF%20PLAY_LESSON_FINAL.pdf
- <https://youth-life.gr/el/be-strong-online>
- <https://esafeschools.pi.ac.cy/learning-suggestions>
- Εκπαιδευτικό Υλικό Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου



Σημαντικές πληροφορίες για τον/την εκπαιδευτικό

Ηλεκτρονικά / Διαδικτυακά Παιχνίδια

Τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια είναι εξαιρετικά δημοφιλή για τα παιδιά και τους νέους ανθρώπους, αποτελώντας αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς τους. Στη σύγχρονη εποχή, είναι δύσκολο να εντοπίσετε παιδιά και εφήβους, που να μην απασχολούνται σε παιχνίδια σε ηλεκτρονικό υπολογιστή, στις κινητές τους συσκευές ή στις ειδικές κονσόλες. Η αλματώδης εξέλιξη της τεχνολογίας επιτρέπει τη διαμόρφωση ενός πλούσιου ψηφιακού κόσμου, επιτρέποντας στα ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια να μετεξελλίσσονται, εκτός από παιχνίδια δράσης, σε παιχνίδια γνώσης, στρατηγικής, προσομοιώσεων κ.λπ.

Η ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια συμβάλλει στην απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων με ένα πολύ ευχάριστο και ελκυστικό τρόπο. Νέες τεχνολογικά εξελιγμένες κονσόλες και βιντεοπαιχνίδια επιτρέπουν, αρχικά, την ψυχαγωγία και την εξοικείωση με την τεχνολογία, αλλά, παράλληλα, συμβάλουν στην ανάπτυξη γνωστικών και άλλων δεξιοτήτων, όπως είναι η ενίσχυση της προσοχής, της συγκέντρωσης και της μνήμης, η ανάπτυξη της φαντασίας, η βελτίωση των αντανακλαστικών και του καλού συντονισμού των κινήσεων, η ενίσχυση της ταχύτητας της επεξεργασίας, η ανάπτυξη της ικανότητας επίλυσης προβλήματος και λογικής σκέψης, η ενίσχυση της δημιουργικότητας και της καινοτομίας και η ανάπτυξη ομαδικού πνεύματος.

Είναι γεγονός ότι τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια επιφέρουν σημαντικά οφέλη, ωστόσο, μέσω της ενασχόλησης με αυτά, δύναται να προκύψουν σημαντικές προκλήσεις, οι οποίες συνδέονται με το περιεχόμενο, τον χρόνο ενασχόλησης με αυτά, τη δυνατότητα επικοινωνίας με άλλα άτομα. Αναλυτικότερα:

- Ακατάλληλο περιεχόμενο: Ορισμένα παιχνίδια ενδέχεται να μην είναι κατάλληλα για την ηλικία του παιδιού, καθώς μπορεί να περιλαμβάνουν περιεχόμενο βίαιου ή σεξουαλικού περιεχομένου ή σκηνές που αποσκοπούν στην επίκληση τρόμου ή φόβου. Η έκθεση σε βίαιο και ακατάλληλο περιεχόμενο μπορεί να οδηγήσει στην αύξηση της επιθετικής και βίαιης συμπεριφοράς, στη χρήση χυδαίου και ακατάλληλου λεξιλογίου και να περιορίσει σε σημαντικό βαθμό θετικές κοινωνικές συμπεριφορές (π.χ., ενσυναίσθηση, αποδοχή).
- Πολύωρη ενασχόληση (εθισμός): Τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια αποτελούν πιθανό κανάλι εθισμού. Η πολύωρη ενασχόληση με αυτά μπορεί να αποβεί αρνητική για τις σχολικές επιδόσεις και τις κοινωνικές δραστηριότητες, περιορίζοντας τις καθημερινές δραστηριότητες και την πραγματική και ουσιαστική επαφή με συνομηλίκους ή την οικογένεια.
- Επικοινωνία με αγνώστους (αποπλάνηση). Οι εικονικές κοινότητες, στις οποίες συμμετέχουν τα παιδιά και οι έφηβοι, ενθαρρύνουν την πιθανή επαφή με κάποιον/α, ο/η οποίος/α, ενδεχομένως, να επιθυμεί να εκφοβίσει ή να παρενοχλήσει. Εάν ένα παιδί συμμετέχει σε παιχνίδια για πολλούς παίκτες στο Διαδίκτυο (όπου παίζει ενάντια σε άλλα άτομα, ενδεχομένως από διάφορα μέρη του κόσμου) μπορεί να κινδυνεύει να ακούσει προσβλητική γλώσσα από άλλους παίκτες, να εκφοβίζεται ή να θέτει τον εαυτό του στην ευάλωτη θέση να έρθει σε επαφή με άτομα με σεξουαλικό ενδιαφέρον σε παιδιά.

PEGI

Το Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης PEGI (Pan-European Game Information) αποτελεί ένα σύστημα ηλικιακών διαβαθμίσεων του περιεχομένου των παιχνιδιών υπολογιστή ή κονσόλας. Το PEGI δημιουργήθηκε για να προστατέψει τα παιδιά αλλά και να βοηθήσει τους γονείς να λαμβάνουν σωστές αποφάσεις για την αγορά ηλεκτρονικών/διαδικτυακών παιχνιδιών. Οι επισημάνσεις PEGI εμφανίζονται στο μπροστινό ή πίσω μέρος της συσκευασίας του παιχνιδιού, σε ιστοτόπους και υπηρεσίες που πωλούν παιχνίδια στο Διαδίκτυο και σε άλλες εφαρμογές (όπως το Google Play). Πρόσθετες περιγραφές, που αναγράφονται στο πίσω μέρος της συσκευασίας, εκτός από την ηλικιακή διαβάθμιση, υποδεικνύουν τους κύριους λόγους για τους οποίους

ένα παιχνίδι έχει λάβει μια συγκεκριμένη ηλικιακή βαθμολογία και κατατάχθηκε στη συγκεκριμένη διαβάθμιση. Οι περιγραφικές σημάνσεις είναι οκτώ: βία, χυδαία γλώσσα, φόβος, ναρκωτικά, σεξ, διακρίσεις, τζόγος και διαδικτυακό παιχνίδι με άλλα άτομα.

Εργαλεία Γονικού Ελέγχου

Τα εργαλεία γονικού ελέγχου, τα οποία διατίθενται σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές και κονσόλες, επιτρέπουν κάποιους περιορισμούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα εργαλεία γονικού ελέγχου δεν αφορούν μόνο στο μπλοκάρισμα ή στο κλείδωμα ακατάλληλου υλικού, αλλά και σε χρονικό περιορισμό κατά την ενασχόληση με ένα παιχνίδι και αποτελούν ένα εργαλείο το οποίο μπορεί να βοηθήσει στη θέσπιση συγκεκριμένων ορίων, καθώς τα παιδιά αναπτύσσονται και μεγαλώνουν.

Τα εργαλεία γονικού ελέγχου επιτρέπουν τον καθορισμό συγκεκριμένων παραμέτρων για τα παιχνίδια, όπως είναι, μεταξύ άλλων, η ηλικία, η καταλληλότητα του παιχνιδιού, η διάρκεια χρόνου του παιχνιδιού, η φραγή στην προσθήκη φίλων, το μπλοκάρισμα στη δυνατότητα για συνομιλία και γραφή μηνυμάτων, η προστασία της ιδιωτικής ζωής, ο αποκλεισμός ατόμων που δεν ακολουθούν τους κανόνες της κοινότητας, η αναφορά ακατάλληλων συμπεριφορών άλλων παικτών κ.λπ. Ωστόσο, οι έλεγχοι αυτοί δεν υποκαθιστούν τη γονική συμμετοχή και δεν αποτελούν πανάκεια λύση ή τη μοναδική απάντηση για την ασφάλεια των παιδιών. Για τον λόγο αυτό, τα παιδιά θα πρέπει να ενημερωθούν ότι, κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού, θα πρέπει να επιδεικνύουν τον απαραίτητο σεβασμό, τόσο στους κανόνες όσο και στους άλλους παίκτες, να είναι ιδιαίτερα προσεκτικά με τα προσωπικά τους στοιχεία (συμπεριλαμβανομένων των φωτογραφιών τους) και τον διαμοιρασμό πληροφοριών, να μην συμφωνούν στη συνάντηση με άλλους παίκτες χωρίς την άδεια των γονιών τους και να αναφέρουν οποιαδήποτε ζητήματα ή δυσκολίες συναντήσουν.

Ενδεικτική Βιβλιογραφία

- <https://www.childnet.com/ufiles/Online-gaming-an-introduction-for-parents-and-carers-2017.pdf>
- <http://kidsmart.org.uk/teachers/onlyagame.aspx>
- https://youtu.be/M_Hcl7Fa6co

Επιπρόσθετο υλικό και πληροφορίες

- <https://pegi.info>
- <https://internetsafety.pi.ac.cy/teenagers-pegι>
- <https://internetsafety.pi.ac.cy/teenagers-violent-games>
- <https://www.cybersafety.cy/udata/contents//files/CyberSafety/Awareness/PSP-GuideForParents-ForPrint.pdf>
- <https://www.isfe.eu>

Περιγραφή δραστηριοτήτων

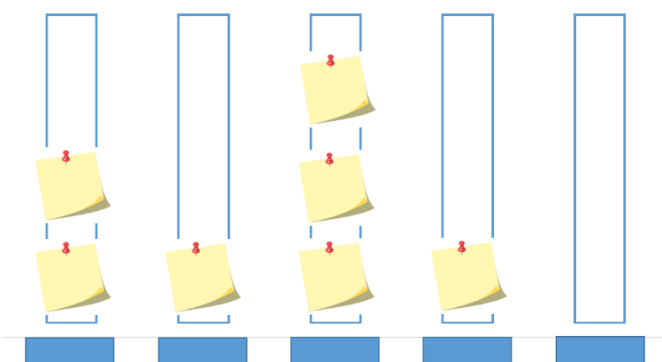
Δραστηριότητα 1: Τα ηλεκτρονικά / διαδικτυακά παιχνίδια που μας αρέσει να παίζουμε



5 λεπτά

Ο/Η εκπαιδευτικός μοιράζει, σε όλους τους/τις μαθητές/μαθήτριες, ένα σημείωμα (post-it note) και τους/τις καλεί να σημειώσουν σε αυτό το αγαπημένο τους ηλεκτρονικό ή διαδικτυακό παιχνίδι. Στη συνέχεια, αφού τα παιδιά καταγράψουν το αγαπημένο τους παιχνίδι, ο/η εκπαιδευτικός κολλά τα σημειώματα (post-it notes) στον πίνακα ή στην αφίσσα (**φύλλο εργασίας 1** τυπωμένο σε μέγεθος A3).

Ειδικότερα, στην αφίσσα (**φύλλο εργασίας 1**), παρουσιάζεται ένα γράφημα, όπου ο/η εκπαιδευτικός, αφού γράψει το όνομα του κάθε παιχνιδιού που αναφέρεται, κολλά στο αντίστοιχο πεδίο, το σημείωμα (post-it note) με το παιχνίδι των μαθητών/μαθητριών.



ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:

- Το όνομα του κάθε παιχνιδιού αναγράφεται στο κενό πεδίο, κάτω από κάθε στήλη του γραφήματος. Τα σημειώματα, όπου αναφέρεται το ίδιο παιχνίδι, ομαδοποιούνται.
- Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, διαφαίνεται ποιο ή ποια παιχνίδι/ια επιλέγονται από τα παιδιά, πληροφορία η οποία μπορεί να αξιοποιηθεί από τον/την εκπαιδευτικό σε επόμενη δραστηριότητα ή σε μελλοντικές ενημερωτικές ή άλλες δραστηριότητες (αν είναι κατάλληλο το παιχνίδι που επιλέγουν, ποιο είναι το περιεχόμενό του κ.λπ.).
- Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να γίνει και ηλεκτρονικά μέσω αρχείου Excel, διαδικτυακών εφαρμογών (π.χ. <https://answer garden.ch>) κ.λπ.



Δραστηριότητα 2: Μαθαίνω ... Παίζοντας!

10 λεπτά

Ο/Η εκπαιδευτικός, αναφέρει στους/στις μαθητές/μαθήτριες ότι, στο σημερινό μάθημα, θα μιλήσουν για τα ηλεκτρονικά / διαδικτυακά παιχνίδια και παρουσιάζει στην ολομέλεια το βίντεο με τίτλο: **“Talk about video games”** (<https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/snakk-om-spill>), διάρκειας 1’09”.

Αφού οι μαθητές/μαθήτριες παρακολουθήσουν το βίντεο, ο/η εκπαιδευτικός τους/τις καλεί να συζητήσουν το περιεχόμενο (κατευθυνόμενες ερωτήσεις) και να αναφέρουν ποια πιστεύουν ότι είναι τα **θετικά** από την ενασχόληση με τα διαδικτυακά/ψηφιακά παιχνίδια.

Ενδεικτικές ερωτήσεις εκπαιδευτικού:

- ✓ Τι συμβαίνει στο βίντεο;
Ενδεικτικές απαντήσεις: Θετική συμβολή των ηλεκτρονικών και διαδικτυακών παιχνιδιών.
- ✓ Το κορίτσι στο βίντεο ωφελείτο από την ενασχόλησή του με το παιχνίδι στον ηλεκτρονικό υπολογιστή;
- ✓ Τι δεξιότητες, νομίζετε, τη βοήθησε να αναπτύξει;
Ενδεικτικές απαντήσεις: Ψυχαγωγία, εξοικείωση με την τεχνολογία, ενίσχυση προσοχής και συγκέντρωσης, ανάπτυξη της ικανότητας επίλυσης προβλήματος και λογικής σκέψης, ενίσχυση της δημιουργικότητας, ανάπτυξη της φαντασίας κ.λπ.
- ✓ Γιατί σας αρέσει να παίζετε ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια;
- ✓ Τι νομίζετε ότι μπορεί να κερδίσει κάποιος/κάποια, παίζοντας ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια;
Ενδεικτικές απαντήσεις: Ψυχαγωγία, εξοικείωση με την τεχνολογία, ενίσχυση προσοχής, ανάπτυξη της ικανότητας επίλυσης προβλήματος και λογικής σκέψης, ενίσχυση της δημιουργικότητας, συνεργασίας κ.λπ.

Στη συνέχεια, οι μαθητές/μαθήτριες χωρίζονται σε τρεις (3) ομάδες (ή δουλεύουν με τον διπλανό τους) και μελετούν δοσμένο υλικό, αναφορικά με τη θετική χρήση από την ενασχόληση με τα διαδικτυακά και ηλεκτρονικά παιχνίδια (**φύλλο εργασίας 2.1** ή/και **φύλλο εργασίας 2.2**). Ακολούθως, καταγράφουν σε φύλλο εργασίας (**φύλλο εργασίας 2.3**) μερικά (3-4) θετικά/πλεονεκτήματα που τους προσφέρει η ενασχόλησή τους με τα ψηφιακά/διαδικτυακά παιχνίδια τα οποία έχουν αναφέρει στην προηγούμενη δραστηριότητα.



ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:

- Εναλλακτικά της έντυπης μορφής (**φύλλο εργασίας 2.3**), η καταγραφή των πλεονεκτημάτων από την ενασχόληση με ψηφιακά/διαδικτυακά παιχνίδια μπορεί να γίνει με τη χρήση εφαρμογών, όπως PowerPoint (παρουσίαση μαθητή/μαθήτριας), ή Padlet για κοινοποίηση των αποτελεσμάτων όλων των μαθητών/μαθητριών.

Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, κάθε ομάδα καλείται να αναφέρει τα θετικά/πλεονεκτήματα που έχουν καταγράψει και να αιτιολογήσουν την απάντησή τους.



Δραστηριότητα 3:

Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών

10 λεπτά

Οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να μελετήσουν, στις ομάδες τους, πληροφορίες κριτικής αξιολόγησης και περιεχομένου, από μία αξιόπιστη πηγή (ιστοσελίδα), αναφορικά με ένα ηλεκτρονικό/διαδικτυακό παιχνίδι (**φύλλο εργασίας 3.1**) και, στη συνέχεια, να καταγράψουν σε φύλλο εργασίας (**φύλλο εργασίας 3.2**) τις πληροφορίες που τους ζητούνται (πηγή, ηλικία, είδος, περιεχόμενο, αγορά κ.λπ.). Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να αναφέρουν στην ολομέλεια τις πληροφορίες και τα κριτήρια που έχουν καταγράψει.

Επιπρόσθετα, μπορούν να δοθούν στα παιδιά πληροφορίες από διαφορετική πηγή (App store) για ένα άλλο ηλεκτρονικό/διαδικτυακό παιχνίδι (**φύλλο εργασίας 3.3**) και να καταγράψουν και πάλι σε φύλλο εργασίας (**φύλλο εργασίας 3.4**) τις πληροφορίες που τους ζητούνται.

Στόχος της συγκεκριμένης δραστηριότητας είναι οι μαθητές/μαθήτριες να κατανοήσουν ότι, κατά την επιλογή ενός ψηφιακού ή ηλεκτρονικού παιχνιδιού, θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τα χαρακτηριστικά που αναφέρθηκαν πιο πάνω (π.χ., ηλικία, περιεχόμενο), τα οποία και θα πρέπει να αποτελούν το κριτήριο επιλογής.

Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός ενημερώνει τους/τις μαθητές/μαθήτριες, αναφορικά με τις πιο κάτω πληροφορίες, τις οποίες θα πρέπει να διερευνούν πριν από την επιλογή αγοράς ή εγκατάστασης ενός παιχνιδιού:

- ✓ Εντοπισμός πληροφοριών: Οι μαθητές/μαθήτριες και οι γονείς μπορούν να εντοπίσουν πληροφορίες, αναφορικά με ένα ηλεκτρονικό/διαδικτυακό παιχνίδι στην επίσημη ιστοσελίδα (site) του παιχνιδιού, σε ιστοσελίδες καθοδήγησης και συμβουλών, αναφορικά με παιχνίδια, σε πλατφόρμες αγορών (π.χ. Apple Store, Play Store), στο YouTube κ.λπ.
- ✓ Χρήσιμες πληροφορίες:
 - Ηλικία: Παιχνίδια κατάλληλα για την ηλικία τους.
 - Είδος παιχνιδιού: Παιχνίδια στρατηγικής, παιχνίδια εξομίωσης, παιχνίδια περιπέτειας, παιχνίδια υπόδησης ρόλων, αθλητικά παιχνίδια, εκπαιδευτικά παιχνίδια, παιχνίδια λογικής, παιχνίδια τζόγου κ.λπ.
 - Κριτική αξιολόγηση: Θετικά και αρνητικά στοιχεία (εθισμός, συνομιλία με άλλους παίκτες, ακατάλληλο περιεχόμενο).
 - Σχόλια άλλων παικτών.
 - Κόστος παιχνιδιού: Δωρεάν εγκατάσταση ή αγορά.

Προαιρετική δραστηριότητα:

Ο/Η εκπαιδευτικός, ενθαρρύνει τους/τις μαθητές/μαθήτριες να κάνουν μια μικρή έρευνα, αναφορικά με το αγαπημένο τους ηλεκτρονικό/διαδικτυακό παιχνίδι, εντοπίζοντας και καταγράφοντας τις πιο πάνω πληροφορίες. Η εργασία αυτή μπορεί να γίνει στον ελεύθερο χρόνο των μαθητών/μαθητριών.



10 λεπτά

Δραστηριότητα 4: Σύστημα Κατάταξης PEGI

Σε συνέχεια της προηγούμενης δραστηριότητας, ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει το βίντεο, με τίτλο: «**PEGI σύστημα κατάταξης για τα βιντεοπαιχνίδια**» (<https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/PEGI-systima-katataxis-gia-vinteopaixnidia>) διάρκειας 0':32" και ενημερώνει τους/τις μαθητές μαθήτριες για το Σύστημα Κατάταξης PEGI (Pan-European Game Information).

Σύστημα Κατάταξης PEGI (Pan-European Game Information):

- Το Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης PEGI (Pan-European Game Information) αποτελεί ένα σύστημα ηλικιακών διαβαθμίσεων του περιεχομένου των παιχνιδιών.
- Οι επισημάνσεις PEGI εμφανίζονται στο μπροστινό ή στο πίσω μέρος της συσκευασίας του παιχνιδιού, σε ιστοτόπους και υπηρεσίες που πωλούν παιχνίδια στο Διαδίκτυο (π.χ. Google Play, Apple Store) και σε άλλες εφαρμογές.
- Ηλικιακές σημάνσεις
 - **3:** Θεωρείται κατάλληλο για όλες τις ηλικίες των παιδιών. Το παιχνίδι δεν περιλαμβάνει εικόνες ή ήχους που μπορεί να τρομάζουν μικρά παιδιά. Μπορεί να περιέχει ήπια βία (με ένα αστείο τρόπο ή σε ένα παιδικό περιβάλλον). Δεν υπάρχει χυδαία γλώσσα.
 - **7:** Κατάλληλο για ηλικίες 7 ετών και άνω. Μπορεί να περιέχει ήπια βία κινουμένων σχεδίων, αθλήματα ή στοιχεία που μπορεί να είναι τρομακτικά για τα μικρότερα παιδιά.
 - **12:** Κατάλληλο για ηλικίες 12 και άνω. Μπορεί να περιέχει βία φαντασίας, κακή γλώσσα, ήπιες σεξουαλικές αναφορές και υπονοούμενα ή τυχερά παιχνίδια.
 - **16:** Κατάλληλο για ηλικίες 16 και άνω. Μπορεί να περιέχει ρητή βία, ισχυρή γλώσσα, σεξουαλικές αναφορές, το περιεχόμενο τυχερών παιχνιδιών ή χρήση ναρκωτικών (ενθάρρυνση).
 - **18:** Κατάλληλο για ηλικίες 18 ετών και άνω. Μπορεί να περιέχει εικόνες βίας, συμπεριλαμβανομένων βία κατά των ανυπεράσπιστων ανθρώπων και πολλαπλή, χωρίς αιτία θανάτωση, ισχυρή γλώσσα, ισχυρό σεξουαλικό περιεχόμενο, τυχερά παιχνίδια, χρήση ναρκωτικών (εξωραϊσμός), ή διακρίσεις.



- Πρόσθετες περιγραφές που αναγράφονται στο πίσω μέρος της συσκευασίας, εκτός από την ηλικιακή διαβάθμιση, υποδεικνύουν τους κύριους λόγους για τους οποίους ένα παιχνίδι έχει λάβει μια συγκεκριμένη ηλικιακή βαθμολογία και κατατάχθηκε στη συγκεκριμένη διαβάθμιση. Οι περιγραφικές σημάνσεις είναι οκτώ: βία, χυδαία γλώσσα, φόβος, ναρκωτικά, σεξ, διακρίσεις, τζόγος και διαδικτυακό παιχνίδι με άλλα άτομα.





Προαιρετική δραστηριότητα:

Ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει το βίντεο, με τίτλο: “The PEGI age rating process” (<https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/PEGI-simanseis>) διάρκειας 2’:22” και εξηγεί τον τρόπο με τον οποίο αποφασίζεται η ηλικιακή διαβάθμιση και οι σημάνσεις για ένα παιχνίδι.

Δραστηριότητα 5: Αγοράζω με Ασφάλεια



5 λεπτά

Ο/η εκπαιδευτικός ενημερώνει τους/τις μαθητές/μαθήτριες ότι, σε αυτή τη δραστηριότητα, θα κληθούν να αναλάβουν τον ρόλο ενός/μίας υπαλλήλου εξυπηρέτησης πελατών, σε ένα μαγαζί ηλεκτρονικών παιχνιδιών, όπου θα πρέπει να καθοδηγήσουν πέντε (5) πελάτες τους καταστήματος, στην αγορά του/των κατάλληλου/κατάλληλων παιχνιδιού/παιχνιδιών, εξηγώντας και αιτιολογώντας στον/στην κάθε ένα/μία, ξεχωριστά, τον λόγο που προτείνουν αυτό/αυτά τα παιχνίδια.

Ειδικότερα, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται στις ομάδες τους να μελετήσουν και να καταγράψουν (**φύλλο εργασίας 5**), ποιο/ποια παιχνίδια θα πρότειναν και γιατί σε κάθε αγοραστή, έχοντας πάντοτε υπόψη τους όλα όσα έχουν διδαχθεί για το Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης PEGI . Οι απαντήσεις παρουσιάζονται και συζητούνται στην ολομέλεια.



ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:

- Η σχετική δραστηριότητα μπορεί να γίνει είτε ηλεκτρονικά (παρουσίαση του/της μαθητή/μαθήτριας) είτε σε τυπωμένο φύλλο εργασίας (**φύλλο εργασίας 5**).
- Στην προκειμένη περίπτωση, οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να ανεβάσουν, συμπληρωμένο, το σχετικό φύλλο εργασίας 5 στην αντίστοιχη διαφάνεια στην παρουσίασή τους.
- Απαντήσεις δραστηριότητας:
 - ✓ Μαρία: FIFA 19, JUST DANCE
 - ✓ Λουκάς: FIFA 19, JUST DANCE, MINECRAFT, MOSS
 - ✓ Ελένη: FIFA 19, JUST DANCE, MINECRAFT, MOSS, FAMILY FUN PACK, FORTNITE
 - ✓ Λεωνίδας: FIFA 19, JUST DANCE, MINECRAFT, MOSS, FAMILY FUN PACK, FORTNITE, CALL OF DUTY, SPIDER MAN



Δραστηριότητα 6: Μικροί Επιστήμονες Παιχνιδιών

10 λεπτά


Οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται στις ομάδες τους, αφού διαβάσουν τέσσερα (4) σενάρια (**φύλλα εργασίας 6.1 και 6.2**), στα οποία παρουσιάζονται 4 ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια, διαφορετικών ηλικιακών διαβαθμίσεων και περιεχομένου, να αποφασίσουν, στη βάση των δοσμένων πληροφοριών, σε ποια ηλικιακή ομάδα θα κατέτασσαν το κάθε παιχνίδι και ποια/ποιες περιγραφικές σημάνσεις θα ανέγραφαν στο πίσω μέρος της συσκευασίας.

Προς διευκόλυνση των μαθητών/μαθητριών δίδεται ενημερωτικό φυλλάδιο (**φύλλα εργασίας 6.3**) με περισσότερες πληροφορίες, αναφορικά με το Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης PEGI.

Οι απαντήσεις των μαθητών/μαθητριών παρουσιάζονται και συζητούνται στην ολομέλεια.



- Οι κάρτες δίνονται στους/στις μαθητές/μαθήτριες κομμένες.
- Απαντήσεις δραστηριότητας:

Παιχνίδι 1:						
Παιχνίδι 2:						
Παιχνίδι 3:						
Παιχνίδι 4:						



Δραστηριότητα 7: Φιδάκι - Ας αποΦύγουμε τους Κινδύνους

15 λεπτά

Ο/Η εκπαιδευτικός ενημερώνει τους/τις μαθητές/μαθήτριες ότι, σε αυτή τη δραστηριότητα, θα πρέπει να γίνουν κατασκευαστές παιχνιδιού και να φτιάξουν το παιχνίδι «Ας αποΦύγουμε τους Κινδύνους». Ειδικότερα, ο/η εκπαιδευτικός ενημερώνει τα παιδιά ότι ένα παιχνίδι ξεκίνησε να φτιάχνεται, εμπνευσμένο από το παραδοσιακό παιχνίδι «Φίδια και Σκάλες», ωστόσο, ο δημιουργός του δεν πρόλαβε να το ολοκληρώσει, για αυτό θα πρέπει οι ίδιοι/ίδιες να το ολοκληρώσουν (**φύλλο εργασίας 7.1α ή 7.1β**).

Αρχικά, ο/η εκπαιδευτικός δίνει στα παιδιά κάρτες με διάφορες δηλώσεις (**φύλλο εργασίας 7.2**), και τα καλεί να συζητήσουν στην ολομέλεια ποιες από αυτές τις κάρτες δηλώσεων αφορούν αρνητική συμπεριφορά/κίνδυνο και ποιες θετική συμπεριφορά/συμβουλή.

Ακολουθώντας, καλούνται να χρωματίσουν με κόκκινο χρώμα τις κάρτες δηλώσεων, οι οποίες αφορούν αρνητικές συμπεριφορές/κινδύνους, κατά την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια και με πράσινο χρώμα τις κάρτες δηλώσεων, οι οποίες αφορούν θετικές συμπεριφορές/συμβουλές για την αντιμετώπιση των κινδύνων.

Στη συνέχεια, αφού κόψουν τις καρτέλες, τοποθετούν τις κάρτες δηλώσεων) στη σωστή θέση, στον πίνακα του παιχνιδιού.

- Στόμα (φιδάκι): Τοποθετούνται οι κάρτες δηλώσεων, οι οποίες αφορούν αρνητικές συμπεριφορές / κινδύνους, κατά την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια.
- Αρχή σκάλας: Τοποθετούνται οι κάρτες δηλώσεων, οι οποίες αφορούν θετικές συμπεριφορές / συμβουλές για την αντιμετώπιση των κινδύνων.

Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, ο/η εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά να καταγράψουν τους κινδύνους (**φύλλο εργασίας 7.3**), οι οποίοι δύναται να προκύψουν κατά τη χρήση των ηλεκτρονικών και διαδικτυακών παιχνιδιών που οι ίδιοι παίζουν (πολύωρη ενασχόληση, βίαια παιχνίδια, παιχνίδια προκλήσεων κ.λπ.) και να αναφέρουν τον κίνδυνο που πιστεύουν ότι είναι ο πιο σοβαρός, αιτιολογώντας την απόφασή τους.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:

- Η καταγραφή των κινδύνων από την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια μπορεί να γίνει είτε ηλεκτρονικά (παρουσίαση του/της μαθητή/μαθήτριας) είτε σε τυπωμένο φύλλο εργασίας (**φύλλο εργασίας 7.3**).
- Στην προκειμένη περίπτωση, οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να ανεβάσουν, συμπληρωμένο, το σχετικό **φύλλο εργασίας 7.3** στην αντίστοιχη διαφάνεια στην παρουσίαση τους.
- Ο πίνακας παιχνιδιού μπορεί να τυπωθεί σε σκληρό χαρτόνι, ώστε τα παιδιά, μετά το πέρας του μαθήματος, να μπορούν, με ζάρια και πιόνια, να έχουν ένα ολοκληρωμένο, επιτραπέζιο παιχνίδι.

Η δραστηριότητα αυτή έχει ως στόχο οι μαθητές/μαθήτριες να είναι σε θέση να εντοπίζουν τους διάφορους κινδύνους κατά την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια και να είναι σε θέση να παρέχουν συμβουλές για την αντιμετώπιση των κινδύνων σε αυτά.

Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, κάθε ομάδα καλείται να αναφέρει τον κίνδυνο εκείνον, τον οποίο έχει αξιολογήσει ως πιο σοβαρό και να αιτιολογήσει την απόφασή της.

Δραστηριότητα 8: Σε ποιον κόσμο ζεις;



10 λεπτά

Ο/Η εκπαιδευτικός καλεί τους/τις μαθητές/μαθήτριες να καταγράψουν τον χρόνο που αφιερώνουν μπροστά σε ψηφιακές συσκευές, κατά τη διάρκεια μιας τυπικής ημέρας (**φύλλο εργασίας 8.1**).

Αφού ολοκληρώσουν τη σχετική διαδικασία, ο/η εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά να διερωτηθούν αν ο χρόνος που αφιερώνουν είναι ικανοποιητικός ή υπερβολικός. Ακολουθώντας, παρουσιάζει στην ολομέλεια το βίντεο με τίτλο: «**Σε ποιον κόσμο ζεις;**» <https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/se-poio-kosmo-zeis>, συνολικής διάρκειας 3':00".

Μετά την παρουσίαση του βίντεο, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να αναφέρουν πιθανές συνέπειες από την πολύωρη ενασχόληση στα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια και να εντοπίσουν πιθανές εναλλακτικές δραστηριότητες.

Ενδεικτικές απαντήσεις:

- ✓ Συνέπειες από την πολύωρη ενασχόληση: πονοκέφαλος, πόνος στα μάτια, πόνος στο σβέρκο, κουρασμένος/η, άσχημη διάθεση, αποξένωση από φίλους και οικογένεια, παραμέληση δραστηριοτήτων, μείωση επιδόσεων στο σχολείο, εξάρτηση κ.λπ.
- ✓ Εναλλακτικές δραστηριότητες: αθλητικές δραστηριότητες, παιχνίδι με φίλους, διάβασμα, βόλτα με οικογένεια και φίλους, βοήθεια κ.λπ.

Ο/η εκπαιδευτικός ενημερώνει τους/τις μαθητές/μαθήτριες ότι είναι πολύ σημαντικό:

- Να θέτουν χρονικό όριο στη χρήση των ηλεκτρονικών και διαδικτυακών παιχνιδιών, όχι περισσότερο από 2 ώρες την ημέρα⁵.
- Να εμπλέκονται σε υγιείς δραστηριότητες (π.χ., αθλοπαιδιές, χορός, ζωγραφική, γυμναστική, μουσική), οι οποίες θα επιτρέψουν τη δημιουργική απασχόλησή τους, συμβάλλοντας στην υιοθέτηση ενός ισορροπημένου και δημιουργικού τρόπου ζωής.

Στο σημείο αυτό, ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους/στις μαθητές/μαθήτριες ένα εβδομαδιαίο πρόγραμμα (**φύλλο εργασίας 8.2**) και τους ενημερώνει ότι, κατά τη διάρκεια της εβδομάδας, θα πρέπει να δεσμευτούν ως προς τη συμπλήρωσή του. Ειδικότερα, ο/η εκπαιδευτικός εξηγεί στα παιδιά ότι, με την είσοδο τους στην τάξη, θα πρέπει να σημειώνουν δίπλα από το όνομά τους, τον συνολικό χρόνο που πέρασαν μπροστά στις ψηφιακές συσκευές (κινητό, τηλεόραση, υπολογιστή, κονσόλες), κατά την προηγούμενη ημέρα, παίζοντας ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια.

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι οι μαθητές/μαθήτριες να συνειδητοποιήσουν τον χρόνο που αφιερώνουν στα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια και να καταβάλουν προσπάθεια στη σταδιακή μείωσή του (όπου αυτό είναι απαραίτητο και χρειάζεται).

ΕΞΥΠΝΑ TIPS

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις ένα ξυπνητήρι ή το κινητό σου, που να σου υπενθυμίζει:

- πότε θα πρέπει να σταματάς την ενασχόλησή σου με τα ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια
- πότε θα πρέπει να κλείνεις τον ηλεκτρονικό υπολογιστή ή το κινητό σου, κατά τη διάρκεια της ημέρας
- Ενδεικτικά εργαλεία διαχείρισης χρόνου:
 - <https://www.commonsemmedia.org/app-reviews/time-timer>
 - <https://saferinternet4kids.gr/nea/time-settings/>

⁵ Walsh, J. J., et. al., 2018, "Associations between 24 hour movement behaviours and global cognition in US children: a cross-sectional observational study", The Lancet Child & Adolescent Health.



5 λεπτά

Δραστηριότητα 9: Παίζω ΕΞΥΠΝΑ

Με την ολοκλήρωση όλων των δραστηριοτήτων, ο/η εκπαιδευτικός καλεί τους/τις μαθητές/μαθήτριες, να ετοιμάσουν στην ομάδα τους μια αφίσα (**φύλλο εργασίας 9**), με τίτλο: «Παίζω **ΕΞΥΠΝΑ**».

Ειδικότερα, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να καταγράψουν, στη βάση της ακροστιχίδας ΕΞΥΠΝΑ, κανόνες – συμβουλές, για την προστασία από τους κινδύνους, τους οποίους δύναται να συναντήσει κάποιος/κάποια, κατά την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια.

Οι μαθητές/μαθήτριες θα πρέπει να συμπληρώσουν την ακροστιχίδα, με κανόνες – συμβουλές, για τους κινδύνους που έχουν εντοπίσει και συζητήσει στις προηγούμενες δραστηριότητες, στη βάση των δοσμένων λέξεων:



ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:

- Η εργασία μπορεί να γίνει είτε ηλεκτρονικά (παρουσίαση του/της μαθητή/μαθήτριας) είτε σε τυπωμένο φύλλο εργασίας (**φύλλο εργασίας 9**), το οποίο οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να ανεβάσουν, συμπληρωμένο, στην αντίστοιχη διαφάνεια στην παρουσίασή τους.
- Η εργασία αυτή μπορεί να γίνει στο σπίτι.

Συνοδευτικό Υλικό



A/A	Περιγραφή υλικού	Τίτλος Αρχείου	Σύνδεσμος πρόσβασης σε ψηφιακή μορφή
1	Παρουσίαση εκπαιδευτικού	Παρουσίαση εκπαιδευτικού – Ενότητα 2	https://internetsafety.pi.ac.cy
2	Παρουσίαση μαθητή	Παρουσίαση μαθητή – Ενότητα 2	
3	Φύλλο Εργασίας 1	Τα ηλεκτρονικά / διαδικτυακά παιχνίδια που μας αρέσει να παίζουμε	
4	Φύλλο Εργασίας 2.1	Μαθαίνω ... Παίζοντας!	
5	Φύλλο Εργασίας 2.2	Μαθαίνω ... Παίζοντας!	
6	Φύλλο Εργασίας 2.3	Μαθαίνω ... Παίζοντας!	
7	Φύλλο Εργασίας 3.1	Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών	
8	Φύλλο Εργασίας 3.2	Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών	
9	Φύλλο Εργασίας 3.3	Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών	
10	Φύλλο Εργασίας 3.4	Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών	
11	Φύλλο Εργασίας 5	Αγοράζω με Ασφάλεια	
12	Φύλλο Εργασίας 6.1	Μικροί Επιστήμονες Παιχνιδιών	
13	Φύλλο Εργασίας 6.2	Μικροί Επιστήμονες Παιχνιδιών	
14	Φύλλο Εργασίας 6.3	Μικροί Επιστήμονες Παιχνιδιών - Σύστημα Κατάταξης PEGI (Pan-European Game Information)	
15	Φύλλο Εργασίας 7.1α	Φιδάκι - Ας αποΦύγουμε τους Κινδύνους	
16	Φύλλο Εργασίας 7.1β	Φιδάκι - Ας αποΦύγουμε τους Κινδύνους	
17	Φύλλο Εργασίας 7.2	Φιδάκι - Ας αποΦύγουμε τους Κινδύνους	
18	Φύλλο Εργασίας 7.3	Κίνδυνοι από ενασχόληση με ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια	
19	Φύλλο Εργασίας 8.1	Σε ποιον κόσμο ζεις;	
19	Φύλλο Εργασίας 8.2	Σε ποιον κόσμο ζεις; Το ημερολόγιο μου!	
20	Φύλλο Εργασίας 9	Παίζω ΕΞΥΠΝΑ	

Παρουσίαση Εκπαιδευτικού

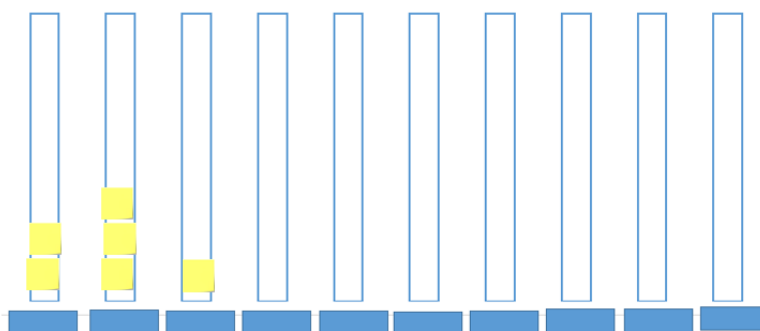
Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη μάθηση - Ψηφιακή Ικανότητα Ηλεκτρονικά / Διαδικτυακά Παιχνίδια

Παρουσίαση Εκπαιδευτικού



Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου

Τα αγαπημένα μας Ηλεκτρονικά / Διαδικτυακά Παιχνίδια



Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου

Η παρουσίαση εντοπίζεται στον πιο κάτω σύνδεσμο: <https://internetsafety.pi.ac.cy>

Παρουσίαση Μαθητή/Μαθήτριας

Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη μάθηση - Ψηφιακή Ικανότητα Ηλεκτρονικά / Διαδικτυακά Παιχνίδια

Ομάδα:
Ονόματα μαθητών/μαθητριών:



Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου

Αγοράζω
με
Ασφάλεια

Μαρία (4 χρόνων)	Λούκας (9 χρόνων)	Ελένη (13 χρόνων)	Λεωνίδας (17 χρόνων)	Σάββας (25 χρόνων)



Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου

Η παρουσίαση εντοπίζεται στον πιο κάτω σύνδεσμο: <https://internetsafety.pi.ac.cy>

ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Φύλλο Εργασίας 1


Τα ηλεκτρονικά / διαδικτυακά παιχνίδια που μας αρέσει να παίζουμε

Τα αγαπημένα μας Ηλεκτρονικά / Διαδικτυακά Παιχνίδια

Φύλλο Εργασίας 2.1

Μαθαίνω ... Παίζοντας!

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



? Να αφήνω το παιδί μου να παίζει με ηλεκτρονικά παιχνίδια;

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια πρωτοεμφανίστηκαν τη δεκαετία του 1970 και από τότε έχουν γίνει πολύ δημοφιλή στα παιδιά... αλλά και στους ενήλικες... Έρευνες έχουν δείξει ότι ο χρόνος που ένα παιδί παίζει εκτός σπιτιού έχει μειωθεί πολύ, συγκριτικά με τις παλαιότερες γενιές και τη θέση του έχει πάρει η τηλεόραση και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, όταν χρησιμοποιούνται σωστά, μπορούν να ωφελήσουν το παιδί.

1. Ενισχύουν την ικανότητα των παιδιών για επίλυση προβλημάτων και τη γρήγορη επεξεργασία μεγάλου όγκου δεδομένων.
2. Αναπτύσσουν τη στρατηγική σκέψη.
3. Εξοικειώνουν τα παιδιά με την τεχνολογία, απαραίτητο προσόν για την ενήλικη ζωή τους.
4. Βελτιώνουν την ικανότητα συντονισμού ματιών-χεριών.
6. Αποτελούν μια διασκεδαστική μορφή ψυχαγωγίας.
7. Ενισχύουν τη δημιουργική σκέψη και επιτρέπουν στα παιδιά να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους.
5. Ενθαρρύνουν την αλληλεπίδραση καθώς πολλά παιχνίδια απαιτούν περισσότερους από έναν παίκτες και προσφέρουν στα παιδιά ευκαιρίες για να συνεργαστούν επικοινωνητικά.
8. Ενισχύουν την αυτοπεποίθηση των παιδιών, όταν π.χ. επιτυγχάνουν το στόχο τους.

90% των εφήβων έχουν παίξει ηλεκτρονικά παιχνίδια τουλάχιστον 1 φορά και η πλειοψηφία τους συνεχίζει να παίζει συστηματικά

Πηγές: mpoweredparent.com | theonlinemom.com | mda.gov.sg | education.com

Φύλλο Εργασίας 2.2

Μαθαίνω ... Παίζοντας!



Ηλεκτρονικά / Διαδικτυακά Παιχνίδια



Θετικές επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών:

- **Συμβάλουν στην ανάπτυξη και στη βελτίωση κάποιων γνωστικών δεξιοτήτων** όπως είναι η συγκέντρωση της προσοχής, η παρατηρητικότητα, ο οπτικοκινητικός συντονισμός, η δεξιότητα και η ικανότητα επίλυσης προβλημάτων.
- **Καλλιεργούν τη δημιουργικότητα** και τη φαντασία του παιδιού.
- Μπορούν να συμβάλουν στην **ενίσχυση της αυτοπεποίθησης** του παιδιού μέσα από τις επιτυχίες του.
- Είναι **μέσο ψυχαγωγίας**.
- Μπορούν να αποτελέσουν **χρήσιμα εκπαιδευτικά εργαλεία**, αφού το παιδί μέσω κάποιων παιχνιδιών μπορεί να εμπεδώσει σχολικές γνώσεις, αλλά και να εμπλουτίσει τις γενικές του γνώσεις.
- Μπορούν να αποτελέσουν **μέσο κοινωνικοποίησης**, αφού το παιδί καλεί τους φίλους του να παίξουν μαζί του, συζητάει τις επιδόσεις το με αυτούς και ανταλλάσσουν πληροφορίες.

Τα θετικά:

- Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι **διασκεδαστικά** και αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία.
- Βοηθούν το παιδί εξοικειώνεται με την **τεχνολογία**.
- Αυξάνουν την **αυτοπεποίθηση** του, αφού του δίνουν τη δυνατότητα του ελέγχου.
- Αναπτύσσουν την ικανότητα **απομνημόνευσης** του παιδιού.
- Ορισμένα παιχνίδια, που ενσωματώνουν διαφορετικές γλώσσες, αναδεικνύουν τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των πολιτισμών, δηλαδή αποτελούν **χρήσιμα εκπαιδευτικά εργαλεία** και μεθόδους ομαλής κοινωνικοποίησης.

Φύλλο Εργασίας 2.3

Μαθαίνω ... Παίζοντας!

Θετικά/πλεονεκτήματα της ενασχόλησης με τα ηλεκτρονικά / διαδικτυακά παιχνίδια

1.
2.
3.
4.
-
-

Φύλλο Εργασίας 3.1

Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών

FORTNITE

Ηλικία: 13+

Αξιολόγηση:



Πηγές:

www.commonssensemedia.org, saferinternet4kids.gr


Εκπαιδευτική Αξία



Θετικά Πρότυπα



Θετικά Μηνύματα



Χυδαία Γλώσσα



Βία



Αγορές/καταναλωτισμός

Τι πρέπει να γνωρίζουμε

Το Fortnite είναι ένα παιχνίδι δράσης και επιβίωσης, όπου 100 παίκτες συγκεντρώνονται σε ένα νησί και πρέπει να εξοντώσουν ο ένας τον άλλο μέχρι να μείνει ένας ζωντανός, που θα είναι και ο νικητής. Για να το πετύχουν αυτό ψάχνουν για όπλα και αξιοποιούν το περιβάλλον κατασκευάζοντας οχυρώσεις από πέτρα, ξύλο ή μέταλλο.

Θετικά παιχνιδιού

Τα Fortnite είναι ένα ευχάριστο και διασκεδαστικό παιχνίδι. Τα γραφικά του είναι αρκετά καρτουνίστικα, πολύχρωμα και ευχάριστα στο μάτι. Θα εκτιμήσετε ακόμη τους χιουμοριστικά φτιαγμένους χαρακτήρες του.

Αρνητικά παιχνιδιού

Εθισμός: Η μεγαλύτερη ανησυχία για αυτό το παιχνίδι είναι η ώρα που δαπανείται σε αυτό. Μια πίστα μπορεί να διαρκεί έως 20 λεπτά, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι αυτόματα το παιχνίδι σταματά.

Επικοινωνία με αγνώστους: Το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να δημιουργούν ομάδες και να παίζουν μαζί συνομιλώντας είτε με μηνύματα είτε με μικρόφωνο και εικόνα. Η προεπιλεγμένη ρύθμιση επιτρέπει σε άλλους χρήστες σε απευθείας σύνδεση να προσθέσουν το παιδί ως φίλο. Αν τους προσθέσει ως φίλους, θα είναι σε θέση να συνομιλήσει μαζί τους. Κανείς όμως δεν μπορεί να είναι σίγουρος ότι ο επίδοξος «φίλος» είναι αυτός που υποστηρίζει ότι είναι.

Βία: Το παιχνίδι έχει βία, η οποία αν και επίμονη, δεν είναι αιματηρή ή ιδιαίτερα έντονη, παρόλο που χρησιμοποιείτε μαχητικά όπλα και πυροβόλα όπλα για την εξάλειψη των αντιπάλων. Το μόνο «βίαιο» χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η κεντρική ιδέα, δηλαδή ότι μόνο ένας παίκτης θα καταφέρει να επιζήσει και γι' αυτόν τον λόγο πρέπει να πολεμήσει εναντίον των υπόλοιπων.

Λεπτομέρειες Παιχνιδιού

Πλατφόρμες: [Nintendo Switch](#), [PlayStation 4](#), [Xbox One](#), [Mac](#), [Windows](#) & [iOS](#), [Android](#)

Τιμή: €60 για κονσόλες παιχνιδιών και υπολογιστές,

[Δωρεάν για κινητά ή tablet με αγορές εντός εφαρμογής](#)

Προγραμματιστής: [Epic Games](#)

Ημερομηνία κυκλοφορίας: [18 Ιουλίου 2017](#)

Είδος: [Δράση](#) / [Περιπέτεια](#)

Φύλλο Εργασίας 3.2

Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών

Μελετήστε τις πληροφορίες του παιχνιδιού **FORTNITE**, και καταγράψτε:



Πηγή πληροφοριών:

Περιεχόμενο κατάλληλο για ηλικίες:

Αξιολόγηση παιχνιδιού:

Είδος παιχνιδιού:

Τιμή:

Θετικά παιχνιδιού:

.....

.....

.....

Αρνητικά παιχνιδιού:

.....

.....

.....

Φύλλο Εργασίας 3.3

Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών



8:26 πμ



Orbia



4,7 από 5

80 βαθμολογίες

Περιγραφή

Δοκιμάστε τις ικανότητές σας ενάντια σε ενοχλητικά πλάσματα σε μια συναρπαστική περιπέτεια, γεμάτη παράξενους κόσμους! Το Orbia προκαλεί εσάς και τους φίλους σας να καθαρίσετε όσο το δυνατόν περισσότερα επίπεδα σε έναν ζωντανό, ασυνήθιστο κόσμο.

GAMEPLAY: Βελτιώστε τις ικανότητές σας σε όλο και πιο περίπλοκα επίπεδα. Συλλέξτε τα μπόνους και χρησιμοποιήστε τα προς όφελός σας.

ART: Μινιμαλιστικά, πολύχρωμα γραφικά υψηλής τεχνολογίας. Μια εκπληκτικά όμορφη οπτική εμπειρία.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ: Κάθε κόσμος έχει τον δικό του ήρωα με το δικό του μοναδικό στυλ. Ξεκλειδώστε και βρείτε τόνους μοναδικών δερμάτων, το καθένα με το δικό του σύνολο ικανοτήτων!

Πληροφορίες

Πωλητής: [JOX Development LLC](#)

Μέγεθος: [100,8 MB](#)

Κατηγορία: [Παιχνίδια](#)

Συμβατότητα: [Απαιτεί iOS 9.0 ή μεταγενέστερη έκδοση. Συμβατό με iPhone, iPad και iPod touch. Apple TV.](#)

Γλώσσες: [Αγγλικά](#), [Γαλλικά](#), [Γερμανικά](#), [Ιαπωνικά](#), [Ινδονησιακά](#), [Ισπανικά](#), [Ιταλικά](#), [Κινεζικά](#), [Κορεάτικα](#) ...

Ηλικία: [Ηλικίες 4+](#)

[Πηγή: itunes.apple.com](https://itunes.apple.com)

Φύλλο Εργασίας 3.4

Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών

Μελετήστε τις πληροφορίες του παιχνιδιού **Orbia** και καταγράψτε:



Πηγή πληροφοριών:

Περιεχόμενο κατάλληλο για ηλικίες:

Αξιολόγηση παιχνιδιού:

Είδος παιχνιδιού:

Τιμή:

Θετικά παιχνιδιού:

.....

.....

.....

Αρνητικά παιχνιδιού:
















.....

.....

.....

Φύλλο Εργασίας 5

Αγοράζω με Ασφάλεια

				
Μαρία (4 χρόνων)	Λουκάς (9 χρόνων)	Ελένη (13 χρόνων)	Λεωνίδας (17 χρόνων)	Σάββας (25 χρόνων)
				
				

Φύλλο Εργασίας 6.1

Μικροί Επιστήμονες Παιχνιδιών

Παιχνίδι: Φώκιες ... στο δρόμο για το σπίτι

Ένας διασκεδαστικός εικονικός κόσμος, σε ένα χειμερινό σκηνικό, σε καλεί να βοηθήσεις μια ομάδα από φώκιες να βρουν το δρόμο για το σπίτι.

- Το παιχνίδι **Φώκιες ... στο δρόμο για το σπίτι** βρίσκεται διαδικτυακά και πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι.
- Το παιχνίδι δεν περιέχει ήχους ή εικόνες βίας.
- Το παιχνίδι δεν επιτρέπει την χρήση ακατάλληλων ονομάτων χρηστών και τις συνομιλίες μέσω Chat.
- Το παιχνίδι επιτρέπει περιορισμό του χρόνου απασχόλησης με αυτό και στον ιστότοπο δεν επιτρέπονται διαφημίσεις.

Κυκλώστε την απάντησή σας:



Παιχνίδι: Smart Heroes

Όταν πέφτει το σκοτάδι, πίσω από τους φωτεινούς ουρανοξύστες της Νέας Υόρκης, μια ομάδα 3 υπτάμενων ηρώων, οι Dark Heroes, ξεπροβάλλει για να σώσει τους κατοίκους από τη συμμορία του εκκεντρικού LIZARD.

- Το παιχνίδι **Smart Heroes**, πρόκειται για ένα διαδικτυακό παιχνίδι δράσης – περιπέτειας.
- Το παιχνίδι περιέχει μη παραστατικές σκηνές βίας σε φανταστικούς χαρακτήρες.
- Το παιχνίδι περιέχει χυδαία γλώσσα, σε ήπια μορφή.
- Το παιχνίδι επιτρέπει τις συνομιλίες μέσω Chat, ωστόσο, τα αρνητικά σχόλια φιλτράρονται.

Κυκλώστε την απάντησή σας:



Φύλλο Εργασίας 6.2

Μικροί Επιστήμονες Παιχνιδιών

Παιχνίδι: Dark White: Το αφεντικό της Πόλης

Σε αυτή την πόλη δεν ησυχάζει κανείς. Ο Dark White, χτυπάει αλύπητα όποιον του αντιστέκεται, προσαπαθώντας με όπλα και βία να κυριαρχήσει την πόλη Kansas.

- Το παιχνίδι **Dark White: Το αφεντικό της Πόλης** πρόκειται για ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι δράσης – περιπέτειας.
- Ο ήρωας εφαρμόζει κάθε μέσο (όπλα, βία, δολοφονίες) για να επιτύχει τους στόχους του.
- Το παιχνίδι περιέχει σκληρή βία, οι οποίες, σε αρκετές περιπτώσεις, δημιουργούν αίσθημα αποστροφής.
- Οι χαρακτήρες στο παιχνίδι συμμετέχουν σε αγοραπωλησίες ναρκωτικών και καπνίζουν.

Κυκλώστε την απάντησή σας:



Παιχνίδι: Το Καραβάνι των Ζώων

Το καραβάνι έχει ξεκινήσει στον κόσμο της περιπέτειας. Ο Liza το λιοντάρι μαζί με τους φίλους του, ταξιδεύουν στον κόσμο, συλλέγοντας αντικείμενα και λύνοντας έξυπνους γρίφους.

- Το παιχνίδι **Το Καραβάνι των Ζώων**, πρόκειται για ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι με εκπαιδευτική αξία.
- Το παιχνίδι είναι ένα ευχάριστο παιχνίδι, στο οποίο δεν υπάρχει αίσθηση "θανάτου".
- Το παιχνίδι δεν περιέχει χυδαία γλώσσα ή βία.
- Στο παιχνίδι υπάρχει κάποια αίσθηση κινδύνου και τρομακτικοί ήχοι, αλλά εκτός από αυτό δεν υπάρχει απαράδεκτο περιεχόμενο.

Κυκλώστε την απάντησή σας:



Φύλλο Εργασίας 6.3

Μικροί Επιστήμονες Παιχνιδιών - Σύστημα Κατάταξης PEGI (Pan-European Game Information)

Το Πανερωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης PEGI (Pan-European Game Information) αποτελεί ένα σύστημα ηλικιακών διαβαθμίσεων του περιεχομένου των παιχνιδιών. Οι επιστημόνες PEGI εμφανίζονται στο μπροστινό ή πίσω μέρος της συσκευασίας του παιχνιδιού, σε ιστοτόπους και υπηρεσίες που πωλούν παιχνίδια στο διαδίκτυο και σε άλλες εφαρμογές (όπως το Google Play).

Πρόσθετες περιγραφές που αναγράφονται στο πίσω μέρος της συσκευασίας, εκτός από την ηλικική διαβάθμιση, υποδεικνύουν τους κύριους λόγους για τους οποίους ένα παιχνίδι έχει λάβει μια συγκεκριμένη ηλικιακή βαθμολογία και κατατάχθηκε στη συγκεκριμένη διαβάθμιση. Οι περιγραφικές σημάνσεις είναι οκτώ: βία, χυδαία γλώσσα, φόβος, ναρκωτικά, σεξ, διακρίσεις, τζόγος και online παιχνίδι με άλλα άτομα.

Ηλικιακές σημάνσεις

- 3: Κατάλληλο για όλες τις ηλικίες των παιδιών. Το παιχνίδι δεν περιλαμβάνει εικόνες ή ήχους που μπορεί να τρομάξουν μικρά παιδιά. Μπορεί να περιέχει ήπια βία (με ένα αστείο τρόπο ή σε ένα παιδικό περιβάλλον). Δεν υπάρχει χυδαία γλώσσα.
- 7: Κατάλληλο για ηλικίες 7 ετών και άνω. Πιθανόν να περιλαμβάνει σκηνές ή ήχους που μπορεί να είναι τρομακτικά για τα μικρότερα παιδιά. Μπορεί να περιέχει ήπια βία (όχι πραγματική όμως, με τη μορφή κινουμένων σχεδίων).
- 12: Κατάλληλο για ηλικίες 12 και άνω. Μπορεί να περιέχει βία φαντασίας, κακή γλώσσα, ήπιες σεξουαλικές αναφορές και υπονοούμενα ή τυχερά παιχνίδια.
- 16: Κατάλληλο για ηλικίες 16 και άνω. Μπορεί να περιέχει ρητή βία, ισχυρή γλώσσα, σεξουαλικές αναφορές, το περιεχόμενο τυχερών παιχνιδιών ή χρήση ναρκωτικών (ενθάρρυνση).
- 18: Κατάλληλο για ηλικίες 18 ετών και άνω. Μπορεί να περιέχει εικόνες βίας, συμπεριλαμβανομένων βία κατά των ανυπεράσπιστων ανθρώπων και επιθέσεις χωρίς κίνητρο. Πιθανόν να περιλαμβάνει σεξουαλικό περιεχόμενο και να ενθαρρύνει τη χρήση ναρκωτικών.

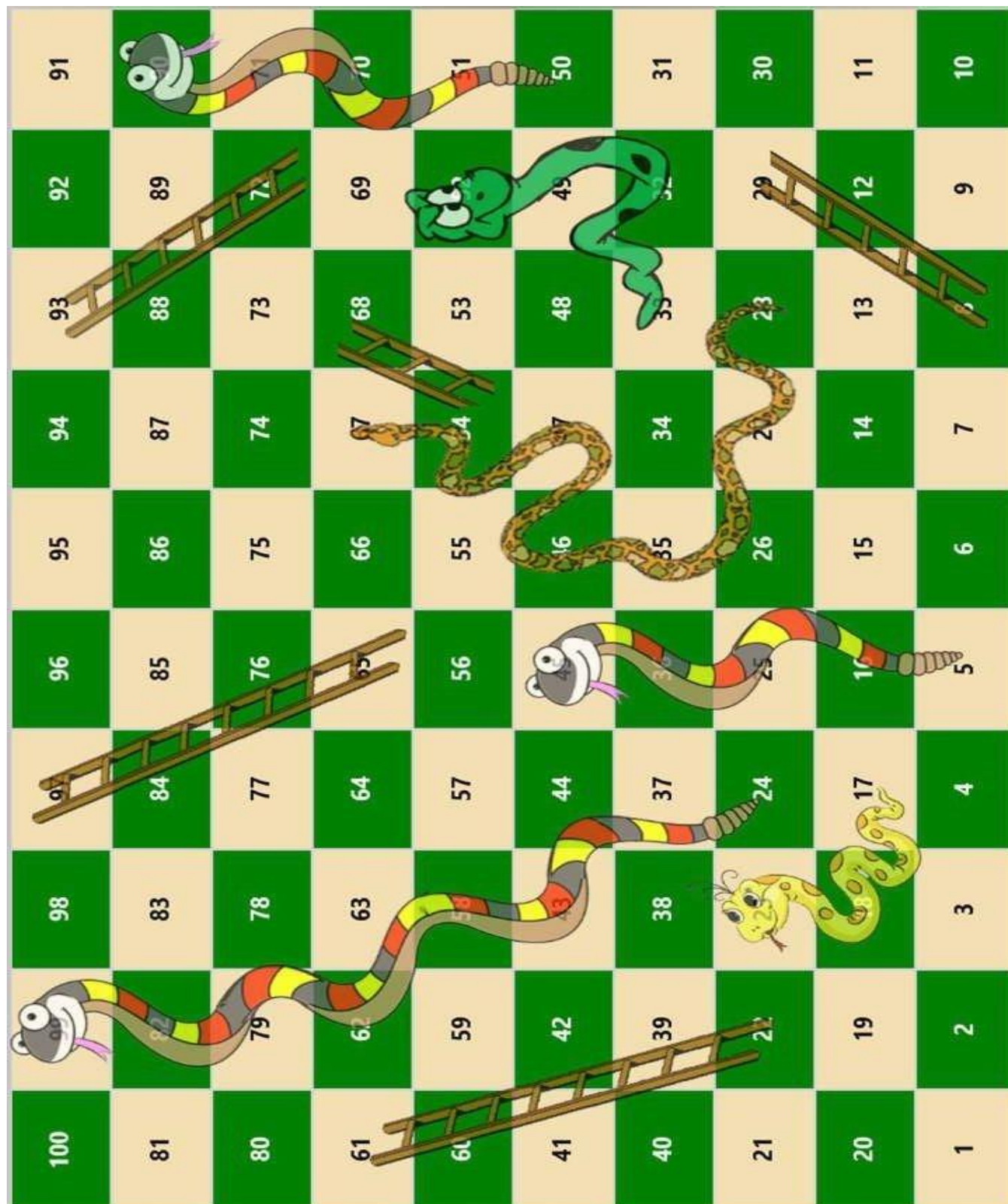
Φύλλο Εργασίας 7.1α

Φιδάκι - Ας αποφεύγουμε τους Κινδύνους



Φύλλο Εργασίας 7.1β

Φιδάκι - Ας αποφεύγουμε τους Κινδύνους



Φύλλο Εργασίας 7.2

Φιδάκι - Ας αποΦύγουμε τους Κινδύνους

Οδηγίες:

- Χρωματίστε με κόκκινο χρώμα τις κάρτες δηλώσεων, οι οποίες αφορούν αρνητικές συμπεριφορές / κινδύνους, κατά την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια.
- Χρωματίστε με πράσινο χρώμα τις κάρτες δηλώσεων, οι οποίες αφορούν θετικές συμπεριφορές / συμβουλές για την αντιμετώπιση των κινδύνων.
- Κόψτε τις καρτέλες και τοποθετήστε τις κόκκινες κάρτες δηλώσεων στο στόμα του κάθε φιδιού, και τις πράσινες κάρτες δηλώσεων στην αρχή της κάθε σκάλας.

Χρησιμοποίησα την πιστωτική κάρτα της μητέρας μου, για να αγοράσω επιπλέον χρόνο και όπλα στο παιχνίδι

Καθώς έπαιζα στο Διαδίκτυο, ακολούθησα μια διαφήμιση και έπαιξα ένα παιχνίδι τζόγου

Έδωσα τον αριθμό του τηλεφώνου μου, σε ένα συμπαίκτη μου στο chatroom

Άκουσα ένα παιδί να παίζει το παιχνίδι - πρόκληση «Κόκκινος Ελέφαντας» και σκέφτηκα ότι θα ήταν ωραία ιδέα να το παίζω και εγώ

Παίζω ηλεκτρονικά / διαδικτυακά παιχνίδια, για μια ώρα, αφού τελειώσω το διάβασμα για το σχολείο

Ανάφερα και μπλόκαρε ένα παίκτη, ο οποίος βρίζει στο chat

Κατά την εγγραφή μου σε ένα διαδικτυακό παιχνίδι, έδωσα όλα τα στοιχεία μου (όνομα, τηλ., διεύθυνση, πιστωτική κάρτα της μητέρας μου)

Χρησιμοποίησα webcam κατά τη συζήτηση με ένα άγνωστο παίκτη, στο chatroom του παιχνιδιού

Μίλησα στους γονείς μου για παίκτη, ο οποίος με ρωτούσε άβολες ερωτήσεις (ηλικία, διεύθυνση) στο chat

Απέτρεψα ένα φίλο μου να συναντήσει κάποιον που γνώρισε σε ένα διαδικτυακό παιχνίδι

Καθοδήγησα τον αδελφό μου να επιλέξει ένα παιχνίδι, κατάλληλο για την ηλικία του, χωρίς βία και όπλα

Εγκατέστησα μια εφαρμογή στο κινητό μου για να με υπενθυμίζει να μην ξεχνιέμαι στα ηλεκτρονικά παιχνίδια

Φύλλα Εργασίας 7.3

Κίνδυνοι από την ενασχόληση με ηλεκτρονικά/διαδικτυακά

Κίνδυνοι από την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια





1.
2.
3.
4.
-
-

Φύλλο Εργασίας 8.1

Σε ποιον κόσμο ζεις;



Σημειώστε τον χρόνο που αφιερώνετε (σε λεπτά), μπροστά σε ψηφιακές συσκευές, κατά τη διάρκεια μιας τυπικής ημέρας (μέσος όρος)

A/A					ΣΥΝΟΛΟ
1.					
2					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					

Φύλλο Εργασίας 8.2

Σε ποιον κόσμο ζεις; Το ημερολόγιό μου!



Σημειώστε τον συνολικό χρόνο (σε λεπτά) που περάσατε μπροστά στις ψηφιακές συσκευές (κινητό, τηλεόραση, υπολογιστή, κονσόλες), παίζοντας ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια (μέσος όρος).

A/A	Ονοματεπώνυμο	Δευτέρα	Τρίτη	Τετάρτη	Πέμπτη	Παρασκευή
1.						
2						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						

Φύλλο Εργασίας 9

Παίζω ΕΞΥΠΝΑ

Παίζω ΕΞΥΠΝΑ



Ελέγχω το περιεχόμενο:



Ξοδεύω κατάλληλα τον χρόνο μου:



Υιοθετώ θετική συμπεριφορά:



Προσέχω την επικοινωνία με άλλους παίκτες:



Νοιάζομαι για τα συναισθήματα άλλων:



Αναφέρω ακατάλληλες συμπεριφορές:

Σημείωση:

Η μαθησιακή εισήγηση «**Πληροφόρηση και παραπληροφόρηση**» αποτελεί μέρος της Διδακτικής Ενότητας «**Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη μάθηση - Ψηφιακή Ικανότητα**».

Η Διδακτική Ενότητα «Ψηφιακή Ικανότητα» αφορά στην καλλιέργεια της ψηφιακής ικανότητας των μαθητών/μαθητριών στο πλαίσιο ανάπτυξης Νέου Αναλυτικού Προγράμματος για την Ε' και τη Στ' τάξη Δημοτικής Εκπαίδευσης στο διευρυμένο γνωστικό αντικείμενο «Αγωγή Υγείας - Οικιακή Οικονομία / Σχεδιασμός και Τεχνολογία - **Νέες Τεχνολογίες**».

Για την ανάπτυξη των μαθησιακών εισηγήσεων της Διδακτικής Ενότητας εργάστηκαν οι ακόλουθοι:

- Αναστασία Οικονόμου, Προϊσταμένη Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- Χρίστος Ρουσιάς, Λειτουργός Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- Νικόλας Κανάρης, Λειτουργός Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- Παναγιώτα Χατζηττοφή, Λειτουργός Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Η μαθησιακή εισήγηση παραχωρείται με άδεια χρήσης Creative Commons: Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές (CC BY-NC-SA 4.0)



ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ - ΠΑΡΑΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ

Γνωστικό αντικείμενο	Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη μάθηση - Ψηφιακή Ικανότητα
Ενότητα / Τίτλος Μαθήματος	ΨΙ3
Τάξη	Στ' τάξη
Θέμα	Πληροφόρηση και Παραπληροφόρηση
Διάρκεια	1 X 80'

Γενικός σκοπός

Οι μαθητές/μαθήτριες να χρησιμοποιούν κατάλληλες διαδικτυακές πηγές για πληροφόρηση, αντιλαμβανόμενοι τους τρόπους παρουσίασης των αποτελεσμάτων και με κριτική αντιμετώπιση των πληροφοριών. Παράλληλα, οι ίδιοι/ες να συμβάλλουν εποικοδομητικά στη δημιουργία θετικού ψηφιακού περιεχομένου.

Υπό έμφαση στόχοι

Οι μαθητές/μαθήτριες:

- Να εντοπίζουν και να χρησιμοποιούν κατάλληλα εργαλεία και πηγές για αποτελεσματική αναζήτηση πληροφοριών και να αξιολογούν τα αποτελέσματα της αναζήτησης.
- Να αντιμετωπίζουν κριτικά τις πληροφορίες και το περιεχόμενο στο οποίο εκτίθενται.
- Να εφαρμόζουν κατάλληλα κριτήρια για την αποδοχή, αναδημοσίευση, απόρριψη μιας πληροφορίας.
- Να συμβάλλουν στη δημιουργία θετικού περιεχομένου στο Διαδίκτυο.

Αναδυόμενες δεξιότητες

Δεξιότητες χρήσης διαδικτυακών περιβαλλόντων μάθησης και επικοινωνίας, δημιουργικότητας και καινοτομίας, κριτικής αντιμετώπισης και συμπεριφοράς.

Λέξεις Κλειδιά:

Πληροφόρηση, παραπληροφόρηση, fake news, ψεύτικες ειδήσεις

Πίνακας Δραστηριοτήτων

A/A	Δραστηριότητα	Διάρκεια	Εργαλεία
1	Αναζήτηση πληροφοριών	5	Φύλλο εργασίας 1
2	Εμπιστεύομαι τις πληροφορίες που εντοπίζω στο Διαδίκτυο;	15	Φύλλο εργασίας 1 Παρουσίαση Εκπαιδευτικού
3	Να το εμπιστευτώ;	15	Φύλλα εργασίας 3.1, 3.2 Παρουσίαση Εκπαιδευτικού
4	Ποια στοιχεία πρέπει να προσέξουμε;	10	Φύλλο εργασίας 4 Παρουσίαση Εκπαιδευτικού
5	Να το αναδημοσιεύσω;	20	Φύλλα εργασίας 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 5.5 Φύλλο εργασίας 4 Παρουσίαση Εκπαιδευτικού
6	Η δική μας ευθύνη	15	Φύλλο εργασίας 6.1, 6.2 Φύλλο εργασίας 4 Παρουσίαση Εκπαιδευτικού
7	Επέκταση – Εργασία για το σπίτι		

Πηγές δραστηριοτήτων

- “Trust Me” του οργανισμού Childnet, www.childnet.com/trustme⁶, <https://www.lgfl.net/online-safety/trust-me>
- «Εργαλειοθήκη “Trust me” για ηλικίες 9-11 από το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου, <https://saferinternet4kids.gr/wp-content/uploads/2018/02/9-11.zip>
- «Εργαλειοθήκη “Trust me” για ηλικίες 11-14» από το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου, <https://saferinternet4kids.gr/wp-content/uploads/2018/02/11-14.zip>
- «Fake News», Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου, <https://saferinternet4kids.gr/wp-content/uploads/2018/02/fake-news-per-page.pdf>
- «Παιδεία στα Μέσα Ενημέρωσης», Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου, <https://saferinternet4kids.gr/wp-content/uploads/2017/09/newsmedia.pdf>
- «Is seeing believing», Common Sense Media, <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship/lesson/is-seeing-believing>⁷
- «Reading news online», Common Sense Media, <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship/lesson/reading-news-online>
- Εκπαιδευτικό Υλικό Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

⁶ Άδεια χρήσης: Creative Commons: Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές (CC BY-NC-SA 4.0)

⁷ Άδεια χρήσης: Creative Commons: Αναφορά Δημιουργού-Μη Εμπορική Χρήση-Όχι Παράγωγα Έργα 4.0 Διεθνές (CC BY-NC-ND 4.0)

Σημαντικές πληροφορίες για τον/την εκπαιδευτικό



Πληροφόρηση

Χρησιμοποιώντας έναν φυλλομετρητή (browser), μπορεί κανείς να περιηγηθεί σε ιστοσελίδες στο Διαδίκτυο και να πληροφορηθεί για οτιδήποτε τον/την ενδιαφέρει. Μέσα από μηχανές αναζήτησης (π.χ., Google, Yahoo, Bing), μπορεί να εντοπιστεί εύκολα και γρήγορα μια πληροφορία, αφού καταχωρηθούν εύστοχες λέξεις-κλειδιά. Παράλληλα, μεγάλος αριθμός ηλεκτρονικών βιβλιοθηκών και εγκυκλοπαιδειών επιτρέπουν διαδικτυακά κάθε είδους πληροφόρηση. Μπορεί σε αυτές κάποιος/κάποια να αναζητήσει σε πλειάδα βάσεων δεδομένων και να έχει πρόσβαση σε ηλεκτρονικά περιοδικά ή σε άλλες ηλεκτρονικές πηγές. Ωστόσο, αν και τα πλεονεκτήματα της γρήγορης και εύκολης πρόσβασης στην πληροφορία είναι τεράστια, υπάρχει και ο κίνδυνος να εκτεθούμε σε πληροφορίες, οι οποίες είναι αναληθείς, τροποποιημένες, ελλιπείς ή παραπλανητικές. Χρειάζεται, επομένως, να γίνουμε κριτικοί αναγνώστες, καθώς οποιοσδήποτε μπορεί να γράψει ό,τι θέλει στο Διαδίκτυο χωρίς έλεγχο. Δυστυχώς, στο Διαδίκτυο υπάρχει και περιεχόμενο που μπορεί να κάνει κακό στη σωματική ή ψυχική μας υγεία, αν το εμπιστευτούμε άκριτα. Αυτό μπορεί να γίνει, επειδή, κάποιες φορές, οι πληροφορίες είναι αναληθείς, τροποποιημένες, ελλιπείς ή παραπλανητικές.

Παραπληροφόρηση

Παραπληροφόρηση στο Διαδίκτυο είναι δυνατό να συμβεί με την παρουσίαση διάφορων ψευδών ή αναληθών ή τροποποιημένων πληροφοριών σε ιστοσελίδες, με πιθανό σκοπό την παραπλάνησή μας. Παραπληροφόρηση συμβαίνει και όταν οι πληροφορίες είναι ελλιπείς, με αποτέλεσμα να οδηγήσουν σε λανθασμένα συμπεράσματα.

Ψευδείς ειδήσεις (fake news)

Οι ψευδείς ειδήσεις (fake news) είναι ιστορίες, οι οποίες παρουσιάζονται κυρίως ως δημοσιογραφικές, είναι όμως κατασκευασμένες εσκεμμένα, για να εξυπηρετήσουν κάποιο σκοπό. Οι ψευδείς ειδήσεις μπορούν να περιέχονται σε ψηφιακό ή έντυπο μέσο. Επίσης, μπορεί να λάβουν τη μορφή ολόκληρων ιστοσελίδων που έχουν σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο, ώστε να μοιάζουν με αξιόπιστα ειδησεογραφικά sites. Ο σκοπός των «ψευδών ειδήσεων» είναι συνήθως εμπορικός, όπως η προώθηση ενός προϊόντος, η δημιουργία κίνησης (traffic) προς μία ιστοσελίδα (clickbait), ή πολιτικός (παραπληροφόρηση-διαμόρφωση κοινής γνώμης).

Τι κάνουμε;

Είναι σημαντικό οι μαθητές/μαθήτριες να εκπαιδευτούν, έτσι ώστε:

- Να μάθουν να σκέφτονται κριτικά, ώστε να γίνουν έξυπνοι «καταναλωτές» προϊόντων και πληροφοριών.
- Να μάθουν να ξεχωρίζουν την άποψη από το γεγονός.
- Να αναδημοσιεύουν και να δημιουργούν περιεχόμενο με υπευθυνότητα.

Ο/Η καθένας/καθεμιά είναι σημαντικό να ελέγχει την πηγή της πληροφόρησης του/της, να κατανοεί την αποστολή του συγκεκριμένου μέσου ενημέρωσης και τους στόχους του, να αναλύει πέραν των όσων διαβάζει, να ελέγχει την ταυτότητα του συντάκτη της είδησης και να συγκρίνει τις διάφορες πηγές ειδήσεων, πριν καταλήξει σε κάποιο συμπέρασμα.

Πώς θα καταλάβουμε αν αυτό που διαβάζουμε είναι αξιόπιστο;

Υποβάλλοντας στον εαυτό μας τις εξής ερωτήσεις:

- **ΠΟΙΟΣ;** Ποιος το δημοσίευσε; Είναι ειδικός στο συγκεκριμένο θέμα;
- **ΠΟΥ;** Πού δημοσιεύτηκε; Είναι η πηγή αξιόπιστη;
- **ΠΟΤΕ;** Πότε δημοσιεύτηκε ή ενημερώθηκε τελευταία φορά;
- **ΓΙΑΤΙ;** Για ποιον λόγο δημοσιεύτηκε; Για να μας ενημερώσει, να μας πείσει για μια γνώμη ή για προωθήσει ένα προϊόν;
- **ΠΩΣ;** Πώς αναπαράχθηκε; Από αξιόπιστα site ή κυρίως μέσω των κοινωνικών δικτύων;

Ενδεικτική Βιβλιογραφία

- <https://saferinternet4kids.gr/wp-content/uploads/2017/09/newsmedia.pdf>
- <https://saferinternet4kids.gr/wp-content/uploads/2018/02/fake-news-per-page.pdf>
- http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/diadtio_anazitisi.html
- http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/kindinoi_parapliroforisi.html

Επιπρόσθετο υλικό και πληροφορίες

- Διαδικτυακή πύλη Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο <https://internetsafety.pi.ac.cy>
- <https://saferinternet4kids.gr>
- <https://www.betterinternetforkids.eu/>
- Ευρωπαϊκό έργο CYberSafety ένα καλύτερο Διαδίκτυο για τα παιδιά, <https://www.cybersafety.cy>

Περιγραφή δραστηριοτήτων



Δραστηριότητα 1:

Αναζήτηση πληροφοριών

10 λεπτά

Ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τους/τις μαθητές/μαθήτριες να αναφέρουν από ποιες πηγές στο Διαδίκτυο θα επέλεγαν να εντοπίσουν πληροφορίες, αναφορικά με τα πιο κάτω θέματα:

- Ένα θέμα που τους ζητήθηκε από τον/την εκπαιδευτικό τους για μια εργασία π.χ., στο πλαίσιο του μαθήματος της Γεωγραφίας (ή άλλου μαθήματος).
- Μια ταινία που άκουσαν από φίλους τους ότι είναι καλή και θέλουν να βρουν περισσότερες πληροφορίες για αυτή.
- Ένα παιχνίδι που θα ήθελαν πολύ να αποκτήσουν (ή να το λάμβαναν ως δώρο από γονείς / παππού / γιαγιά).
- Ένα άθλημα / έναν αγώνα για την ομάδα που τους ενδιαφέρει.

Οι μαθητές/μαθήτριες σημειώνουν τις απαντήσεις τους α) είτε σε ένα φύλλο εργασίας (**Φύλλο εργασίας 1**), β) είτε στο online radlet που θα έχει ετοιμάσει ο/η εκπαιδευτικός (στην περίπτωση του radlet, αφήνουμε τους/τις μαθητές/μαθήτριες να βάλουν τις απαντήσεις τους κάτω από κάθε παράδειγμα και, εφόσον διαπιστώσουμε ότι έχουμε απαντήσεις από την πλειοψηφία των μαθητών/μαθητριών, μετά τις παρουσιάζουμε (κάνουμε arrrone), για να τις δούμε/συζητήσουμε με όλη την τάξη, γ) είτε μέσω ενός απλού Google Form, που θα έχει ετοιμάσει ο/η εκπαιδευτικός, μέσω του οποίου άμεσα μπορούμε να δούμε με γραφικό τρόπο τη σύνοψη των απαντήσεων των μαθητών/μαθητριών.

Ο/η εκπαιδευτικός σημειώνει (ανά παράδειγμα) στον πίνακα τις απαντήσεις των παιδιών (ή με άλλο τρόπο, ανάλογα με τον τρόπο που επέλεξε να συλλέξει τις απαντήσεις, βλ. πιο πάνω).

Με την παρουσίαση στην ολομέλεια, αναμένουμε να διαπιστώσουν οι μαθητές/μαθήτριες κάποιες δημοφιλείς διαδικτυακές πηγές πληροφόρησης, όπως π.χ., Google, Yahoo, Βικιπαίδεια, YouTube, online Χάρτες, sites με πληροφορίες και κριτικές ταινιών π.χ. IMDB, blogs, γνωστά ενημερωτικά (ειδησεογραφικά και αθλητικά) portal ή forums με συζητήσεις και σχόλια κ.ά.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

Ο/η εκπαιδευτικός, αν θέλει, μπορεί να επιλέξει άλλα παραδείγματα στα οποία να αναφέρουν οι μαθητές/μαθήτριες τις διάφορες διαδικτυακές πηγές που επιλέγουν για αναζήτηση πληροφοριών.



Δραστηριότητα 2:

Εμπιστεύομαι τις πληροφορίες που εντοπίζω στο Διαδίκτυο; 20 λεπτά

Σε συνέχεια της πρώτης δραστηριότητας για τις διαδικτυακές πηγές που επιλέγουν να αναζητήσουν πληροφορίες, ο/η εκπαιδευτικός θέτει στους/στις μαθητές/μαθήτριες το σενάριο με το «μπλε καρπούζι» (βλ. σχετική παρουσίαση).

Ειδικότερα, ο/η εκπαιδευτικός αναφέρει στους/στις μαθητές/μαθήτριες ότι, στο πλαίσιο μιας ενότητας του μαθήματος των Ελληνικών (εδώ μπορεί να γίνει αναφορά και σε άλλο μάθημα, π.χ., Επιστήμης / Γεωγραφίας ή ως εργασία σε μια διαθεματική ενότητα), οι μαθητές/μαθήτριες μιας Στ' τάξης χωρίστηκαν σε ομάδες με στόχο να αναζητήσουν πληροφορίες για διάφορα φρούτα που προέρχονται από άλλες

ηπείρους/εξωτικά μέρη. Ψάχνοντας στο Διαδίκτυο, ο Κώστας, μέλος μιας από τις ομάδες, βρήκε σε κάποιες ιστοσελίδες το «μπλε καρπούζι». Σύμφωνα με τη σχετική ιστοσελίδα, «το Moon Melon προέρχεται από περιοχές της Ιαπωνίας και όταν κάποιος το φάει τότε μπορεί να αντιστρέψει τις γεύσεις: όλα τα ξινά θα τα γεύεται ως γλυκά και όλα τα γλυκά θα τα γεύεται ως ξινά». Ενθουσιασμένος ο Κώστας, έψαξε περισσότερο για το «μπλε καρπούζι» και βρήκε σε μια ιστοσελίδα αγγελιών, ότι υπάρχει η δυνατότητα να αγοράσει σπόρους για το «μπλε καρπούζι». Σύμφωνα με την αγγελία 4 σπόροι «Μπλε Καρπούζι» πωλούνταν για €6. Ο Κώστας, ενθουσιασμένος από τις σχετικές πληροφορίες, σκέφτηκε «Ας ζητήσω από τον μπαμπά να μου παραγγείλει αυτούς τους σπόρους... Μπορούμε να τους καλλιεργήσουμε και να έχουμε κι εμείς τα δικά μας μπλε καρπούζια! Δεν θα έχει βρει κανένα άλλο παιδί στην τάξη μου τέτοιο φρούτο!»

Συζήτηση στην τάξη, στη βάση των πιο κάτω ενδεικτικών ερωτήσεων:

- Εσείς τι νομίζετε για αυτή την «ανακάλυψη» του Κώστα;
- Πώς θα αντιδρούσατε στην ιδέα / σκέψη του Κώστα; Τι θα κάνατε;

Ο/Η εκπαιδευτικός δίνει την ευκαιρία στα παιδιά να εκφράσουν τις απόψεις τους (εφόσον θα έχουν tablet στην ομάδα τους, μπορούν να κάνουν μια σύντομη διερεύνηση στο Διαδίκτυο για το εν λόγω θέμα). Ακολούθως, θα γίνει μια συζήτηση για το τι θα έκαναν τα παιδιά στην τάξη και ο/η εκπαιδευτικός θα εξηγήσει, βεβαίως, την απάτη με το εν λόγω «μπλε καρπούζι» και την αγγελία-απάτη, χρησιμοποιώντας τα ακόλουθα links (και τα σχετικά slides της παρουσίασης):

- <http://ellinikahoaxes.gr/2015/08/01/rare-blue-watermelon/>
- <https://www.snopes.com/fact-check/moon-melon/>

Ο/Η εκπαιδευτικός κάνει μια **σύντομη** αναφορά στην ψηφιακή επεξεργασία / αλλοίωση μιας φωτογραφίας, όπως έγινε στην περίπτωση του «μπλε καρπούζιου» και πώς μια τέτοια φωτογραφία μπορεί να τύχει εκμετάλλευσης από απατεώνες (όπως η αγγελία με τους σπόρους). Στο σημείο αυτό κάνει, επίσης, **σύντομη** αναφορά (ρωτώντας ταυτόχρονα τους/τις μαθητές/μαθήτριες) για τους πιθανούς λόγους που κάποιος προβαίνει σε ψηφιακή αλλοίωση / επεξεργασία μιας φωτογραφίας, όπως:

- Για πλάκα / δημιουργώντας αστεία αποτελέσματα.
- Για να βελτιώσει το αισθητικό / οπτικό αποτέλεσμα.
- Για να πείσει κάποιον/κάποιους για κάτι, όπως για παράδειγμα για σκοπούς διαφήμισης ή προσέλκυσης του ενδιαφέροντος (ή/και για πολιτικούς λόγους), ή για να εξαπατήσει τον επισκέπτη της σελίδας, με στόχο την απόσπαση χρημάτων κ.λπ.

Το σενάριο με το «μπλε καρπούζι» και την αγγελία-απάτη για πώληση των σπόρων του, δίνει στον εκπαιδευτικό την ευκαιρία να θέσει στους/στις μαθητές/μαθήτριες τα ακόλουθα ερωτήματα:

- Εμπιστεύομαι όσα όλα βρίσκω / βλέπω στο Διαδίκτυο;
- Ποιες πηγές εμπιστεύομαι;

Δραστηριότητα 2Α - Επέκταση

Στο σημείο αυτό, ο/η εκπαιδευτικός επαναφέρει τα αποτελέσματα των απαντήσεων των μαθητών/μαθητριών στην πρώτη δραστηριότητα και τους ζητά να χαρακτηρίσουν / κατηγοριοποιήσουν τις πηγές που έχουν αναφέρει (συνολικά, ως ολομέλεια) σε τρεις κατηγορίες, με κριτήριο του κατά πόσο μπορούν να τις εμπιστευτούν ή όχι:

- Αξιόπιστες (Ναι, μπορώ να τις εμπιστευτώ)
- Μη αξιόπιστες (Όχι, δεν μπορώ να τις εμπιστευτώ)
- Δεν είμαι σίγουρος αν μπορώ να τις εμπιστευτώ

Ο/Η εκπαιδευτικός δίνει 2-3 λεπτά για να σκεφτούν οι μαθητές/μαθήτριες (και να ανταλλάξουν απόψεις με τον διπλανό τους). Οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να σημειώσουν στο **Φύλλο εργασίας 1**, δίπλα από

κάθε πηγή (που έχουν ήδη γράψει από πριν), το «Α» για τις πηγές που θεωρούν Αξιόπιστες, το «ΜΑ» για τις Μη Αξιόπιστες και το «Δ» για αυτές που δεν είναι σίγουροι.

Ακολουθώντας, στην ολομέλεια της τάξης, γίνεται η εν λόγω κατηγοριοποίηση και μια πρώτη συζήτηση / επεξήγηση από τους/τις μαθητές/μαθήτριες γιατί εμπιστεύονται ή όχι κάποιες πηγές. Η κατηγοριοποίηση μπορεί εύκολα επίσης να υλοποιηθεί με drag-and-drop των απαντήσεων στο padlet της τάξης (αν έχει χρησιμοποιηθεί από πριν) ή σε ένα απλό σχεδιάγραμμα στον πίνακα της τάξης (βλ. και σχετικό slide στην παρουσίαση).

Στην εν λόγω δραστηριότητα, ο/η εκπαιδευτικός έχει την ευκαιρία να διαπιστώσει τις αντιλήψεις των μαθητών/μαθητριών για την αξιοπιστία των πηγών και του περιεχομένου που βρίσκουν στο Διαδίκτυο.

Αναλόγως του διαθέσιμου χρόνου και των επεξηγήσεων των μαθητών/μαθητριών, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να τους προβληματίζει, θέτοντας κάποια ερωτήματα ή σχολιάζοντας κάποιες απαντήσεις τους, π.χ.:

- Στην περίπτωση της δημοφιλούς διαδικτυακής εγκυκλοπαίδειας Wikipedia υπάρχει η πιθανότητα σε κάποια λήμματα να μην παρουσιάζονται πάντα πληροφορίες που είναι αληθινές, επειδή ο καθένας μπορεί να τις επεξεργαστεί ή μπορεί να μην έχουν εντοπιστεί από άλλους που αναθεωρούν το περιεχόμενο κάποια λάθη ή κάποιες πληροφορίες να παρουσιάζουν μόνο την μία άποψη και να παραλείπουν κάποια άλλη.
- Στο YouTube, βλέποντας ένα βίντεο, τι άλλες πληροφορίες βλέπετε/διαβάζετε/εντοπίζετε; Οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να αναφέρουν ότι διαβάζουν π.χ., τις συζητήσεις και σχόλια που αναρτούν χρήστες από κάτω ή το ποιος ανάρτησε το βίντεο ή το πόσες φορές έχει προβληθεί κ.ά.

Δραστηριότητα 3: Να το εμπιστευτώ;



20 λεπτά

Οι μαθητές/μαθήτριες χωρίζονται σε τρεις (3) ομάδες (ή δουλεύουν με τον διπλανό τους) και ο/η εκπαιδευτικός αναφέρει ότι, σε αυτή τη δραστηριότητα, θα αναζητήσουν πληροφορίες από διαφορετικές πηγές, για ένα διαδικτυακό παιχνίδι, το οποίο πιθανόν να γνωρίζουν ήδη (Minecraft).

Δίνονται στις ομάδες των μαθητών/μαθητριών πέντε (5) διαφορετικές πηγές πληροφόρησης για το παιχνίδι αυτό ([Φύλλα εργασίας 3.1, 3.2](#)). Ακολουθώντας, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται στις ομάδες τους να αποφασίσουν, στη βάση των δοσμένων πληροφοριών, σε ποιες πηγές θα είχαν εμπιστοσύνη και σε ποιες όχι, να δικαιολογήσουν την επιλογή τους και να ταξινομήσουν τις πέντε πηγές με σειρά αξιοπιστίας από την πιο αξιόπιστη στη λιγότερο αξιόπιστη.

Δίνονται 5 λεπτά στους/στις μαθητές/μαθήτριες να δουν τις πηγές και να τις ταξινομήσουν. Ενθαρρύνουμε τους/τις μαθητές/μαθήτριες να ψάξουν για ενδείξεις (λέξεις/γραφικά/άλλα χαρακτηριστικά), για να στηρίξουν τις αποφάσεις τους.

Εφόσον οι μαθητές/μαθήτριες θα έχουν εργαστεί στις ομάδες τους, γίνεται μια παρουσίαση-συζήτηση στην τάξη στην οποία οι ομάδες παρουσιάζουν τη σειρά κατάταξης και τα κριτήρια ή χαρακτηριστικά που

έχουν εντοπίσει τα οποία τους κατεύθυναν να αποφασίσουν κατά πόσο κάποιες πηγές είναι περισσότερο και κάποιες λιγότερο αξιόπιστες.

Σε αυτή τη δραστηριότητα, δεν υπάρχουν σωστές και λάθος απαντήσεις. Στόχος της δραστηριότητας είναι να καταλάβουν οι μαθητές/μαθήτριες ότι είναι δική τους ευθύνη να εξετάζουν την αξιοπιστία μιας πηγής στη βάση στοιχείων ή ενδείξεων.

Πιο κάτω παρουσιάζονται κάποια σημεία τα οποία μπορεί να προκύψουν κατά τη συζήτηση:

- Διαδικτυακό περιεχόμενο (ιστοσελίδες/εικόνες/βίντεο), στο οποίο φαίνονται τα επίσημα λογότυπα ενός προϊόντος ή μιας εταιρείας μπορεί να θεωρηθεί επίσημο και πολύ αξιόπιστο. Αυτό μπορεί να ισχύει σε αρκετές περιπτώσεις. Παρόλα αυτά, είναι πολύ εύκολο να βρει κάποιος λογότυπα στο Διαδίκτυο και να τα χρησιμοποιήσει στο δικό του περιεχόμενο. Επομένως, τα λογότυπα δεν επιβεβαιώνουν πάντα ότι κάτι είναι γνήσιο προϊόν! Πρέπει να ληφθούν υπόψη και άλλοι παράγοντες, όπως, για παράδειγμα, η πηγή του περιεχομένου και το αν είναι φανερό ποιος δημιούργησε το περιεχόμενο αυτό. Ένα γραφικό ή ένα βίντεο του Minecraft, το οποίο φιλοξενείται στον επίσημο ιστότοπο του Minecraft μπορεί να θεωρηθεί αξιόπιστο, καθώς προέρχεται απευθείας από τους δημιουργούς του παιχνιδιού.
- Η χρήση της λέξης «επίσημο» (official) δεν εγγυάται πάντα ότι κάτι είναι επίσημο. Μερικά παιδιά μπορεί να αναγνωρίσουν ότι ο ιστότοπος στο πρώτο παράδειγμα δεν είναι ο επίσημος ιστότοπος του Minecraft. Αυτό μπορεί να είναι ένα καλό σημείο εκκίνησης, για να συζητηθεί πώς έχουν αξιοποιήσει σε αυτή την δραστηριότητα τις δικές τους γνώσεις και εμπειρία, για να κρίνουν την αξιοπιστία της κάθε πηγής.
- Ζητώντας από τους/τις μαθητές/μαθήτριες να πουν πώς θα κρίνουν έναν «επίσημο» ιστότοπο για ένα προϊόν ή μια υπηρεσία που δεν γνωρίζουν, μπορεί να παρέχει χρήσιμες πληροφορίες για τη λίστα ελέγχου στην επόμενη δραστηριότητα.
- Τα blogs, οι διαδικτυακές κριτικές μέσω βίντεο, τα διαδικτυακά μηνύματα και σχόλια είναι πιο πιθανό να μεταφέρουν κάποιες απόψεις παρά ένα γεγονός. Ακόμη και τα βίντεο και τα μηνύματα κοινωνικής δικτύωσης από την εταιρεία που δημιούργησε το προϊόν πρέπει να εξεταστούν κριτικά, καθώς μπορεί να αποτελούν μέρος μιας διαφημιστικής καμπάνιας / προσέγγισης, που επιδιώκει να προωθήσει το προϊόν.
- Τα παιδιά πιστεύουν περισσότερο μια άποψη η οποία έχει αρέσει (like) σε πολλούς χρήστες; Εάν πολλοί συμφωνούν με μία άποψη, αυτό κάνει την άποψη πιο αξιόπιστη; Οι μαθητές/μαθήτριες ενδέχεται να αναφέρουν προσωπικά παραδείγματα διαδικτυακών σχολίων για παιχνίδια / εφαρμογές ή για ιστοσελίδες αγορών που πιθανόν να έχουν επηρεάσει τη γνώμη τους.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

Οι πηγές πληροφόρησης, οι οποίες παρουσιάζονται σε αυτή τη δραστηριότητα έχουν δημιουργηθεί για τους σκοπούς της δραστηριότητας. Καμιά από αυτές τις πηγές δεν είναι πραγματική και δεν υπάρχει κάπου στο Διαδίκτυο (πλην των στοιχείων για το εν λόγω παιχνίδι από το Google Play Store), παρόλο που το παιχνίδι στο οποίο αναφέρονται υπάρχει στην πραγματικότητα.



Δραστηριότητα 4:

Ποια στοιχεία πρέπει να προσέξουμε;

20 λεπτά

Ο/η εκπαιδευτικός αναφέρει στην τάξη ότι στην προηγούμενη δραστηριότητα, χρησιμοποίησαν διάφορα στοιχεία για να κρίνουν και να αποφασίσουν κατά πόσο μια πηγή πληροφόρησης είναι αξιόπιστη.

Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τα παιδιά να ετοιμάσουν τη δική τους λίστα ελέγχου (**Φύλλο εργασίας 4**), με τα στοιχεία εκείνα που θα λάβουν υπόψη τους για να κρίνουν αν μια πληροφορία που βρίσκουν στο Διαδίκτυο είναι αξιόπιστη. Το εν λόγω **Φύλλο εργασίας 4** συστήνεται να γίνει ψηφιακά στον ηλεκτρονικό υπολογιστή (είτε σε κειμενογράφο είτε σε διαδικτυακό κοινό έγγραφο ή padlet), αφού θα κληθούν αργότερα οι μαθητές/μαθήτριες να το αναθεωρήσουν.

Ενδεικτικά παραδείγματα ερωτήσεων, που μπορεί να κάνει ο/η εκπαιδευτικός προς τους/τις μαθητές/μαθήτριες, ώστε να τους βοηθήσει με τη δημιουργία της λίστας ελέγχου των μαθητών/μαθητριών:

- **Ποιος δημιούργησε τις πληροφορίες;** Είναι από μια αναγνωρισμένη ομάδα / εταιρεία / οργανισμό ή δημοσίευση ενός ατόμου; Πού βρίσκονται αυτές οι πληροφορίες στο Διαδίκτυο; Η διεύθυνση (URL) του ιστότοπου σας δίνει οποιεσδήποτε ενδείξεις για την αξιοπιστία του;
- **Τι άλλο έχουν δημιουργήσει;** Έχουν ήδη καλή φήμη; Λόγω της φήμης τους για την παραγωγή άλλου αξιόπιστου περιεχομένου.
- **Είναι ήδη αναγνωρισμένες ως αξιόπιστες πηγές πληροφόρησης;** Για παράδειγμα, είναι κάποιος εμπειρογνώμονας ή ομάδα αναγνωρισμένη ως πιο αξιόπιστη, όπως ερευνητές/επιστήμονες κ.λπ.;
- **Είναι υψηλής ποιότητας;** Αυτό δεν είναι σε καμία περίπτωση εγγύηση αξιοπιστίας, αλλά μια πηγή που έχει πολλά ορθογραφικά / γραμματικά λάθη ή σαφώς ανακριβείς πληροφορίες μπορεί να σας κάνει να αμφισβητήσετε τη συνολική αξιοπιστία της.
- **Οι εικόνες / τα βίντεο φαίνονται πραγματικά;** Είναι ρεαλιστικές εικόνες ή βίντεο ή δείχνουν κάτι ακραίο / αδύνατο; Είναι επεξεργασμένες;
- **Πόσο ενημερωμένες είναι οι πληροφορίες;** Ενημερώνονται τακτικά; Έχουν ενημερωθεί πρόσφατα οι πληροφορίες;
- **Γιατί μας λένε αυτά τα πράγματα;** Ποιο είναι το κίνητρό τους; Είναι για να μας πουλήσει κάτι ή να μας βοηθήσει να μάθουμε / να γνωρίσουμε κάτι; Τι θέλουν να κάνουμε, αφού μοιραστούν κάτι μαζί μας;

Αφού ολοκληρώσουν τη λίστα ελέγχου τους, οι μαθητές/μαθήτριες στις ομάδες τους, την παρουσιάζουν στην ολομέλεια της τάξης. Ανταλλάζουν απόψεις και κάθε ομάδα μπορεί να προσθέσει κριτήρια που έχουν αναφέρει άλλες ομάδες και με τα οποία συμφωνούν.

Οι μαθητές/μαθήτριες θα μπορούν να διαμορφώσουν και να οριστικοποιήσουν τη λίστα ελέγχου και στις επόμενες δραστηριότητες.



Δραστηριότητα 5: Να το αναδημοσιεύσω;

25 λεπτά

Οι μαθητές/μαθήτριες χωρίζονται σε τρεις (3) ομάδες (ή δουλεύουν με τον διπλανό τους) και ο/η εκπαιδευτικός τους θέτει το ακόλουθο σενάριο:

- Είστε μέλη της Συντακτικής Ομάδας για την ιστοσελίδα του σχολείου σας. Διαχειρίζεστε, υπό την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού σας, το blog της ιστοσελίδας που αναφέρεται σε νέα, ειδήσεις και εργασίες, που σχετίζονται με Επιστήμη και Τεχνολογία. Τόσοι εσείς όσο και συμμαθητές/συμμαθήτριες σας εντοπίζετε στο Διαδίκτυο διάφορα ενδιαφέροντα νέα και ειδήσεις (σχετικά με τη θεματική αυτή) και καλείστε να αποφασίσετε αν θα τα αναδημοσιεύσετε στο blog σας.

Στις ομάδες των παιδιών δίνονται τα **Φύλλα εργασίας 5.1 (και 5.2, 5.3, 5.4, 5.5)** στα οποία παρουσιάζονται δύο ειδήσεις, η κάθε μία δοσμένη από δύο διαφορετικές διαδικτυακές πηγές.

- Είδηση 1: Αστεροειδής θα περάσει κοντά στη Γη
 - Click baiting* άρθρο, που παρουσιάζεται με τρόπο που να προσελκύσει τον χρήστη να κάνει κλικ για να το διαβάσει και έτσι να αυξηθεί η επισκεψιμότητα του site (π.χ., με βαρύγδουπους τίτλους), στο οποίο υπάρχουν ισχυρισμοί, κινδυνολογίες και μη διασταυρωμένες πληροφορίες, χωρίς αναφορά σε οποιαδήποτε πηγή. Στο τέλος του άρθρου, δίνεται το link καθώς επίσης και δεύτερο σχετικό link από παρόμοιο click baiting άρθρο και πάλι με συγκεχυμένες και μη διασταυρωμένες πληροφορίες).
 - VS άρθρο* που παραθέτει σωστά τις πληροφορίες. Στο τέλος του άρθρου δίνεται το link καθώς επίσης και δεύτερο σχετικό link από παρόμοιο άρθρο.
- Είδηση 2: Απονομή του Νόμπελ Φυσικής
 - Άρθρο από troll site (σημ.: τέτοιου είδους sites, όπως και τα ίδια το δηλώνουν στη σελίδα τους, είναι σατιρικά και χιουμοριστικά blogs, τα οποία έχουν ως στόχο τη «σάτιρα προσώπων, καταστάσεων και γεγονότων της πολιτικής, κοινωνικής, οικονομικής, πολιτιστικής ζωής». Όπως το ξεκαθαρίζουν, «το site αυτό δεν είναι σε καμιά περίπτωση ειδησεογραφικό ενώ τα άρθρα που εμφανίζονται σε αυτό είναι προϊόντα επινοήσεως και δεν πρέπει να συγχέονται με αληθινές ειδήσεις: έχουν ως στόχο την έκφραση των γραφόντων και την ψυχαγωγία των επισκεπτών και αναγνωστών».
 - VS άρθρο* που παραθέτει σωστά τις πληροφορίες. Στο τέλος του άρθρου δίνεται το link καθώς επίσης και δεύτερο σχετικό link από παρόμοιο άρθρο.

Ζητούμε από τις ομάδες των μαθητών/μαθητριών να αποφασίσουν κατά πόσο θεωρούν ότι τα πιο πάνω είναι αξιόπιστα και θα μπορούσαν ή όχι να τα αναδημοσιεύσουν στο blog (στη μορφή που παρουσιάζονται από τα εν λόγω site) (**φύλλο εργασίας 5.1**).

Αν οι μαθητές/μαθήτριες αναφέρουν ότι «δεν είναι σίγουροι» για την απόφασή τους, τότε χρειάζεται να εξηγήσουν α) το γιατί, β) τι είναι αυτό που τους προβληματίζει και γ) τι σκοπεύουν να κάνουν για να μπορέσουν να πάρουν μια απόφαση. Τους εξηγούμε ότι στον υπολογιστή μπορούν να ακολουθήσουν τα σχετικά links και να δουν τις εν λόγω ειδήσεις, όπως αυτές αναρτήθηκαν στα συγκεκριμένα sites. Μπορούν επίσης (και **αναμένεται**) να **χρησιμοποιήσουν μηχανές αναζήτησης στο Διαδίκτυο, για να βοηθηθούν στην εργασία / έρευνά τους**. Τους ζητείται να σημειώσουν στο αντίστοιχο **φύλλο εργασίας 4** την απόφαση και το σκεπτικό τους. Για την εν λόγω εργασία θα μπορούν να εργαστούν και στο αντίστοιχο padlet.

Μετά την εργασία σε ομάδες, γίνεται **παρουσίαση** (από κάθε ομάδα) των περιπτώσεων και **επεξήγηση** εκ μέρους τους για το κατά πόσο θα αναδημοσίευαν το εν λόγω υλικό/είδηση/άρθρο. Στη συζήτηση, αποκαλύπτουμε την πραγματικότητα πίσω από τις εν λόγω περιπτώσεις, αν δεν έχει ήδη εντοπιστεί από τους/τις μαθητές/μαθήτριες).

Κατά τη **συζήτηση**, επαναφέρουμε τη **λίστα ελέγχου** που είχαν καταρτίσει οι μαθητές/μαθήτριες στην προηγούμενη δραστηριότητα. Τους καλούμε να προβληματιστούν για το κατά πόσο θα προσθέσουν κάποια επιπλέον σημεία ελέγχου ή ερωτήματα που πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τους όταν έχουν μπροστά τους μια πληροφορία που βρίσκουν στο Διαδίκτυο, όπως για παράδειγμα:

- **Ερωτήσεις:**
 - ΠΟΙΟΣ; Ποιος το δημοσίευσε; Είναι ειδικός στο συγκεκριμένο θέμα;
 - ΠΟΥ; Πού δημοσιεύτηκε; Είναι η πηγή αξιόπιστη;
 - ΠΟΤΕ; Πότε δημοσιεύτηκε ή ενημερώθηκε τελευταία φορά;
 - ΓΙΑΤΙ; Για ποιον λόγο δημοσιεύτηκε; Για να μας ενημερώσει, να μας πείσει για μια γνώμη ή για προωθήσει ένα προϊόν;
 - ΠΩΣ; Πώς αναπαράχθηκε; Από αξιόπιστα site ή κυρίως μέσω των κοινωνικών δικτύων;

Στο σημείο αυτό κάνουμε αναφορά και στον όρο «ψευδείς ειδήσεις» (fake news)

- Οι ψευδείς ειδήσεις (fake news) είναι ιστορίες, οι οποίες παρουσιάζονται κυρίως ως δημοσιογραφικές, είναι όμως κατασκευασμένες εσκεμμένα για να εξυπηρετήσουν κάποιο σκοπό.
- Οι ψευδείς ειδήσεις μπορούν να περιέχονται σε ψηφιακό ή έντυπο μέσο. Επίσης, μπορεί να λάβουν τη μορφή ολόκληρων ιστοσελίδων που έχουν σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να μοιάζουν με αξιόπιστα ειδησεογραφικά sites.
- Ο σκοπός των «ψευδών ειδήσεων» είναι συνήθως εμπορικός, όπως η προώθηση ενός προϊόντος, η δημιουργία κίνησης (traffic) προς μία ιστοσελίδα (clickbait), ή πολιτικός (παραπληροφόρηση-διαμόρφωση κοινής γνώμης).
- Ψευδείς ειδήσεις, ακόμη και κάποιες που είναι ξεκάθαρο ότι δεν περιέχουν ίχνος πραγματικότητας ή και λογικής πολλές φορές, μεταδίδονται πλέον με ταχύτητα αστραπής στον κυβερνοχώρο μέσω των social media με αποτέλεσμα δυστυχώς να αποκτούν υπόσταση και να γίνονται τελικά πιστευτές από μεγάλη μερίδα του κοινού.

Επιπρόσθετες πληροφορίες - συμβουλές

Εστιάζουμε και σε ποιο συγκεκριμένα ερωτήματα, τα οποία θα μας βοηθήσουν να εντοπίζουμε ενδείξεις μη αξιόπιστων δημοσιευμάτων / ψευδών ειδήσεων:

- Υπερβολικοί τίτλοι ή τίτλοι που δεν έχουν σχέση με το κείμενο της ανάρτησης
- Ανυπόγραφο δημοσίευμα
- Ορθογραφικά-συντακτικά λάθη ή κείμενο-προϊόν αυτόματης μετάφρασης
- Απίστευτοι ισχυρισμοί περιεχομένου
- Απουσία ημερομηνίας
- Φωτογραφίες-προϊόν photoshop
- Παραπομπή σε μη ενεργά links
- Προτροπή για αναδημοσίευση

Οι μαθητές/μαθήτριες, στην ομάδα τους, θα μπορούσαν να αναθεωρήσουν την προηγούμενη λίστα ελέγχου (με τα κριτήρια/ερωτήματα που θα λάβουν υπόψη τους για να κρίνουν πόσο αξιόπιστη είναι μια πηγή στο Διαδίκτυο), να την καταγράψουν σε ένα νέο φύλλο εργασίας, υπό μορφή συμβουλών που θα απευθύνονται προς τους/τις συμμαθητές/συμμαθήτριάς τους και αν υπάρχει ο χρόνος, να την παρουσιάσουν στην ολομέλεια της τάξης.



Διαδικτυακό παιχνίδι GET BAD NEWS

Ο/Η εκπαιδευτικός προτείνει στα παιδιά να παίξουν το διαδικτυακό παιχνίδι GET BAD NEWS https://getbadnews.gr/drogame_book/junior/#intro. Στο εν λόγω παιχνίδι, οι μαθητές/μαθήτριες υποδύονται τον ρόλο του «δημιουργού των fake news» και συνειδητοποιούν τις τεχνικές που χρησιμοποιούν τα εν λόγω site, για να παρασύρουν και να



Δραστηριότητα 6: Η δική μας ευθύνη

25 λεπτά

Ο/Η εκπαιδευτικός θέτει στους/στις μαθητές/μαθήτριες το ακόλουθο σενάριο:

- Μια ομάδα μαθητών/μαθητριών από ένα σχολείο στην Ελλάδα θα επισκεφτεί για πρώτη φορά την Κύπρο και συγκεκριμένα την πρωτεύουσά της, τη Λευκωσία. Οι μαθητές/μαθήτριες από την Ελλάδα, ψάχνοντας στο Διαδίκτυο βρήκαν διάφορες πληροφορίες για τη Λευκωσία, από διάφορες πηγές. Κάποιες από αυτές τους παραξένεψαν. Αποφάσισαν να σας τις στείλουν, για να πάρουν τη δική σας θέση αλλά και τις εισηγήσεις σας για επιπρόσθετες πληροφορίες (και αντίστοιχες πηγές) για τη Λευκωσία.

Οι μαθητές/μαθήτριες, εργαζόμενοι σε μικρές ομάδες (ή με τον διπλανό τους) καλούνται να ετοιμάσουν ένα απαντητικό email προς τους Ελλαδίτες συμμαθητές τους, στο οποίο να σχολιάζουν / αξιολογούν τις εν λόγω πληροφορίες (τους δίνονται στο **Φύλλο εργασίας 6**) και ταυτόχρονα να **δίνουν τις δικές τους εισηγήσεις για πηγές πληροφόρησης** για τη Λευκωσία, **μετά από τη δική τους αναζήτηση στο Διαδίκτυο**, στις οποίες θα συμβούλευαν τα άλλα παιδιά να επισκεφτούν.

Αφού δώσει μερικά λεπτά στους/στις μαθητές/μαθήτριες να μελετήσουν το φύλλο εργασίας, ο/η εκπαιδευτικός υπενθυμίζει στους/στις μαθητές/μαθήτριες τα σημεία ελέγχου / ερωτήματα που είχαν προηγουμένως συζητήσει και ετοιμάσει.

Γίνεται μια σύντομη συζήτηση όπου οι μαθητές/μαθήτριες σχολιάζουν τις εν λόγω πηγές και το πόσο αξιόπιστες είναι και ποια κρυφή ατζέντα μπορεί να έχουν.

Ο/η εκπαιδευτικός με τις δικές του ερωτήσεις τους βοηθά επίσης να διακρίνουν μια παράθεση στοιχείων / γεγονότων σε μια ιστοσελίδα από μια δημοσίευση / άρθρο γνώμης / κριτικής σε κάποιο μέσο κοινωνικής δικτύωσης ή σε κάποιο forum (δες επίσης: <https://saferinternet4kids.gr/wp-content/uploads/2017/09/newsmedia.pdf>, <https://saferinternet4kids.gr/wp-content/uploads/2018/02/fake-news-per-page.pdf>).

Δίνεται η ευκαιρία στις ομάδες να εργαστούν στους υπολογιστές τους, για να εντοπίσουν και να εισηγηθούν τις δικές τους πηγές πληροφόρησης. Ταυτόχρονα, στον ηλεκτρονικό υπολογιστή τους, ετοιμάζουν το απαντητικό email προς τους συμμαθητές τους στην Ελλάδα. Η προετοιμασία του λεκτικού των emails μπορεί να γίνει είτε σε κειμενογράφο είτε σε διαδικτυακό κοινό έγγραφο ή σε padlet της ομάδας τους.

Στην ολομέλεια, γίνεται παρουσίαση των «απαντητικών email» από τις ομάδες και κατά τη συζήτηση δίνεται έμφαση στην ανάδειξη των κριτηρίων, που οι ομάδες έχουν εφαρμόσει για την επιλογή των πηγών και πληροφοριών.

Ο εκπαιδευτικός, στο σημείο αυτό:

- Ζητάει από τους/τις μαθητές/μαθήτριες να επαναφέρουν τη λίστα ελέγχου που είχαν αναθεωρήσει στην προηγούμενη δραστηριότητα και να συμπληρώσουν, αν έχουν κάποια σημεία / ερωτήματα / κριτήρια.
- Μπορεί να παρουσιάσει στην ολομέλεια κάποιες καταληκτικές διαφάνειες με σχετικά ερωτήματα / κριτήρια (βλ. παρουσίαση).
- Υπενθυμίζει, μέσα από καταληκτικές ερωτήσεις, στους/στις μαθητές/μαθήτριες σημαντικά σημεία/μηνύματα του μαθήματος:
 - *Κριτική σκέψη δεν σημαίνει ότι απορρίπτουμε όλο το περιεχόμενο στο Διαδίκτυο, αλλά ότι αφιερώνουμε χρόνο για να **αναρωτηθούμε** για ό,τι βρίσκουμε.*
 - *Δεν είναι όλα αξιόπιστα στο Διαδίκτυο, όμως υπάρχει πολύ καλό, ενημερωτικό και διασκεδαστικό διαδικτυακό περιεχόμενο.*
 - *Είναι σημαντικό να σκεφτόμαστε πάντα **κριτικά** το περιεχόμενο που συναντάμε και εάν δεν είμαστε σίγουροι για κάτι ή ανησυχούμε ή μας αναγκάζουν να κάνουμε κάτι στο Διαδίκτυο, θα πρέπει να μιλήσουμε με κάποιον το συντομότερο δυνατό.*
 - *Ο καθένας από εμάς, καλείται:*
 - να ελέγχει την πηγή της πληροφόρησης του
 - να κατανοεί την αποστολή του συγκεκριμένου μέσου ενημέρωσης και τους στόχους του
 - να αναλύει πέραν των όσων διαβάζει
 - να ελέγχει την ταυτότητα του συντάκτη της είδησης
 - να συγκρίνει τις διάφορες πηγές ειδήσεων, πριν καταλήξει σε κάποιο συμπεράσμα

Η λίστα ελέγχου στην οποία θα έχει καταλήξει η κάθε ομάδα συστήνεται να μορφοποιηθεί από τους/τις μαθητές/μαθήτριες (στον ηλεκτρονικό υπολογιστή) και να κοινοποιηθεί στους/στις υπόλοιπους μαθητές/μαθήτριες του σχολείου, καθώς, επίσης, να αναρτηθεί στο blog της τάξης τους / ή στην ιστοσελίδα του σχολείου τους.

Οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να επιλέξουν τον δικό τους τρόπο για ψηφιακή παρουσίαση της εν λόγω λίστας ελέγχου (π.χ., PowerPoint, Glogster, Padlet), την οποία μπορούν να εμπλουτίσουν με σχετικές εικόνες, βίντεο και links.

Επέκταση – Εργασία για το σπίτι

Ως επέκταση (ή εργασία για το σπίτι), καλούνται οι μαθητές/μαθήτριες να ετοιμάσουν (εργαζόμενοι ομαδικά) ένα σύντομο post για τη Λευκωσία (ή εναλλακτικά για τη δική τους πόλη/περιοχή), το οποίο θα αναρτήσουν στο blog της τάξης τους / ή στην ιστοσελίδα του σχολείου τους. Σε αυτό θα ενσωματώσουν τις πηγές και πληροφορίες που έχουν εντοπίσει ήδη (και εισηγούνται στο email τους), εφαρμόζοντας τη λίστα ελέγχου τους (αν έχουν ήδη εργαστεί στη δραστηριότητα 6 πιο πάνω).

Και πάλι δίνεται ευελιξία στις ομάδες για να επιλέξουν τον δικό τους τρόπο για την ετοιμασία του post τους (π.χ. PowerPoint, Glogster, Padlet), το οποίο μπορούν να εμπλουτίσουν με σχετικές εικόνες, βίντεο και links, παραθέτοντας τις σχετικές πηγές και αναφορές.

Συνοδευτικό Υλικό



A/A	Περιγραφή υλικού	Τίτλος Αρχείου	Σύνδεσμος πρόσβασης σε ψηφιακή μορφή
1	Παρουσίαση εκπαιδευτικού	Παρουσίαση εκπαιδευτικού – Ενότητα 3	https://internetsafety.pi.ac.cy
2	Παρουσίαση μαθητή	Παρουσίαση μαθητή – Ενότητα 3	
3	Φύλλο εργασίας 1	Πληροφορίες στο Διαδίκτυο	
4	Φύλλο εργασίας 3.1	Εμπιστεύσου με!	
5	Φύλλο εργασίας 3.2	Εμπιστεύσου με!	
6	Φύλλο Εργασίας 4	Λίστα ελέγχου – Είναι αυτό που βρίσκω στο Διαδίκτυο αξιόπιστο;	
7	Φύλλο Εργασίας 5.1	«Αποφασίζω: είναι αυτό που διαβάζω αληθινό / αξιόπιστο; Θα το αναδημοσίευσω στο blog της τάξης μας;»	
8	Φύλλο Εργασίας 5.2	«Η NASA ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΕΙ: Μεγάλος αστεροειδής θα περάσει επικίνδυνα κοντά στη Γη»	
9	Φύλλο Εργασίας 5.3	«Αστεροειδής μεγαλύτερος από τη Μεγάλη Πυραμίδα της Γκίζας θα περάσει κοντά από τη Γη»	
10	Φύλλο Εργασίας 5.4	«Σε τρεις βρετανούς επιστήμονες το Νόμπελ Φυσικής 2016»	
11	Φύλλο Εργασίας 5.5	«Σε ομάδα επιστημόνων που κατάφερε να ξεμπλέξει ακουστικά κινητού απονεμήθηκε το Νόμπελ Φυσικής»	
12	Φύλλο Εργασίας 6.1	Πληροφορίες για μια πόλη που θα επισκεφτώ	
13	Φύλλο Εργασίας 6.2	Πληροφορίες για μια πόλη που θα επισκεφτώ	

Παρουσίαση Εκπαιδευτικού

Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη μάθηση - Ψηφιακή Ικανότητα Πληροφόρηση - Παραπληροφόρηση

Παρουσίαση Εκπαιδευτικού



Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου

Το μπλε καρπούζι!!!

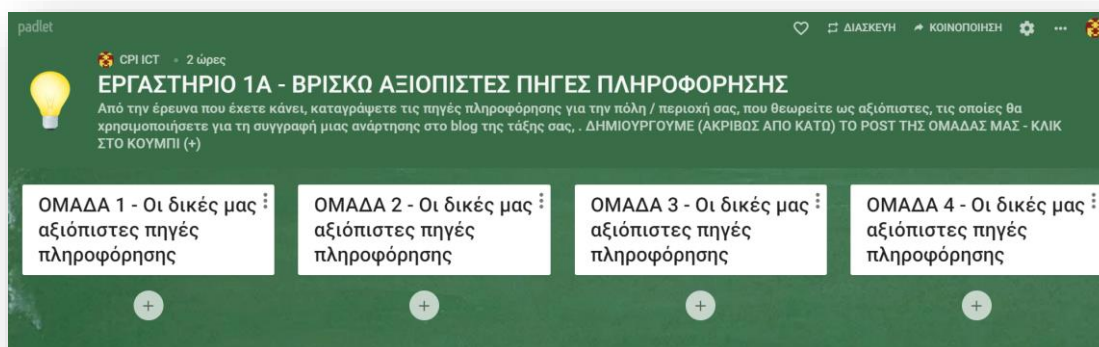
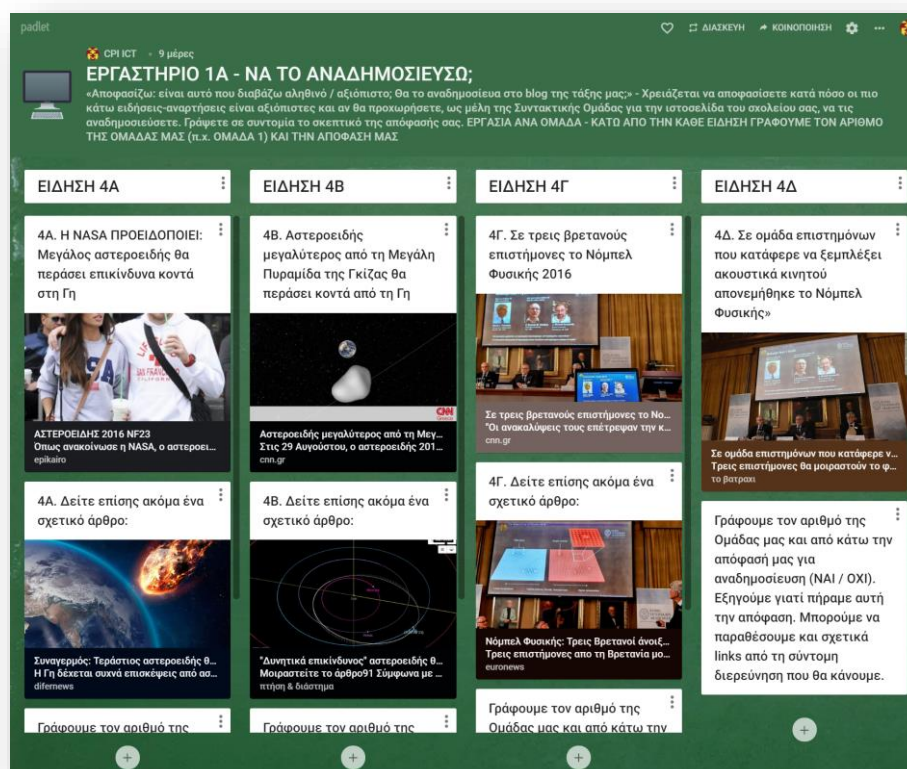
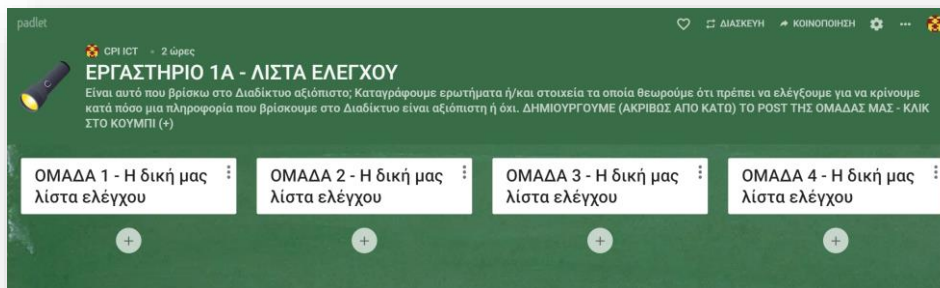
Ψάχνοντας στο
διαδίκτυο για ένα
θέμα σχετικό με
εξωτικά φρούτα, ο
Κώστας βρήκε σε
κάποιες ιστοσελίδες
ένα ...**μπλε
καρπούζι** ή αλλιώς
Moon melon!



Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου

Η παρουσίαση εντοπίζεται στον πιο κάτω σύνδεσμο: <https://internetsafety.pi.ac.cy>

Padlet Ομάδων Μαθητών/Μαθητριών



ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ



Φύλλο Εργασίας 1

Πληροφορίες στο Διαδίκτυο

Από ποιες πηγές στο Διαδίκτυο επιλέγετε να αναζητήσετε πληροφορίες; Συμπληρώστε τα πιο κάτω παραδείγματα.

Για μια σχολική εργασία π.χ., στο μάθημα της Γεωγραφίας;

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Για μια ταινία που ακούσατε από φίλους σας ότι είναι καλή και θέλετε να μάθετε περισσότερες για αυτή;

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Για ένα παιχνίδι που θα θέλατε πολύ να αποκτήσετε;

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Για ένα άθλημα ή έναν αγώνα μιας ομάδας που σας ενδιαφέρει;

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Φύλλο Εργασίας 3.1

Εμπιστεύσου με!


Πηγή Α



Το Minecraft είναι επιτέλους ΕΔΩ!



Το Minecraft είναι ένα παιχνίδι κατασκευής που χρησιμοποιεί εικονικά τουβλάκια. **Δημιούργησε** οτιδήποτε μπορείς να φανταστείς. **Εξερεύνησε** τυχαία δημιουργημένους κόσμους. **Ξέφυγε** από επικίνδυνα πλάσματα τη νύχτα. Το Minecraft είναι κάτι παραπάνω από ένα παιχνίδι... είναι ένας τρόπος έκφρασης!


Πηγή Β



Αλέξανδρος Κ. 10/2/2014



Γιατί κάποιος να παίζει αυτό το παιχνίδι. Είναι εντελώς χάλια!!!

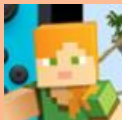





Έλενα Τ. 13/2/2014



Σίγουρα δεν έχεις παίξει το παιχνίδι!




Αφροδίτη Σ. 21/3/2014

Συμφωνώ με τον Άλεξ. Δεν μου αρέσει ούτε εμένα!






Πηγή Γ





Minecraft

Mojang, Παιχνίδια arcade, Δράση και περιπέτεια

 PEGI 7

 Κατάλληλο για όλη την οικογένεια

€ Προσφέρει αγορές εντός εφαρμογής

 Google Play
 Επιλογή συντακτών

★★★★★
 2.640.580

6,99 € αγορά

Φύλλο Εργασίας 3.2

Εμπιστεύσου με!

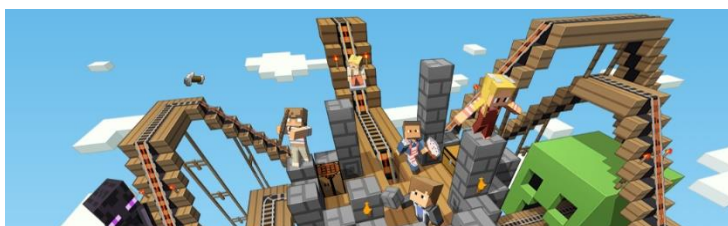
Πηγή Δ

Ανεπίσημο ιστολόγιο Minecraft

Νέα και πληροφορίες γύρω από το Minecraft

Τρίτη, 12 Μαρτίου 2019

Το νέο Minecraft είναι χάλια!



Μου αρέσει να παίζω βιντεοπαιχνίδια δράσης και περιπέτειας. Όταν όμως κατέβασα στον υπολογιστή μου το Minecraft, απογοητεύτηκα! Βρέθηκα σε έναν κόσμο με άσχημα γραφικά, στον οποίο τριγύριζα άσκοπα! Το παιχνίδι είναι πραγματικά κακό και βαρετό. Μην χάσετε το χρόνο σας... μην το κατεβάσετε!!!

Τα πιο διαβασμένα!

[Οδηγός για πρωτάρηδες](#)[Τεχνικές εξόρυξης στο Minecraft](#)[Δημιουργώντας μια αποικία](#)[Επιβίωση σε τελείως ευθή κόσμο](#)[Κάθετο πηγάδι εξόρυξης με νερό](#)

Αρχειοθήκη ιστολογίου

[► 2019 \(11\)](#)[► 2018 \(12\)](#)[► 2017 \(13\)](#)

Πηγή Ε



Minecraft – Κριτική μέσα από δικά μου σύντομα βίντεο!

Νικόλας Τ.

18,340 Followers

9,246 Likes

Τοποθετήστε τις πιο πάνω πέντε πηγές πληροφόρησης σε μια σειρά, ξεκινώντας από αυτή που θεωρείτε ως τη λιγότερο αξιόπιστη (βαθμολογία 1) και καταλήγοντας σε αυτή που θεωρείτε ως την περισσότερο αξιόπιστη (βαθμολογία 5):

ΛΙΓΟΤΕΡΟ
αξιόπιστη πηγήΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ
αξιόπιστη πηγή

1	2	3	4	5

Φύλλο Εργασίας 4

Λίστα ελέγχου: Είναι αυτό που βρίσκω στο Διαδίκτυο αξιόπιστο;

Η δική μου λίστα ελέγχου

Ερωτήματα ή/και στοιχεία τα οποία θεωρώ ότι πρέπει να ελέγξω,
για να κρίνω κατά πόσο μια πληροφορία που βρίσκω στο
Διαδίκτυο είναι αξιόπιστη ή όχι.

☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Φύλλο Εργασίας 5.1

Είναι αυτό που διαβάζω αξιόπιστο; Θα το αναδημοσίευσω;

Χρειάζεται να αποφασίσετε κατά πόσο τα πιο κάτω είναι αξιόπιστα και αν θα προχωρήσετε, ως μέλη της Συντακτικής Ομάδας για την ιστοσελίδα του σχολείου σας, να τα αναδημοσιεύσετε. Γράψετε σε συντομία το σκεπτικό της απόφασής σας.

Είδηση	Απόφαση	Σκεπτικό (εξηγώ γιατί πήρα αυτή την απόφαση)
4Α. Η NASA ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΕΙ: Μεγάλος αστεροειδής θα περάσει επικίνδυνα κοντά στη Γη	Ναι	
	Όχι	
4Β. Αστεροειδής μεγαλύτερος από τη Μεγάλη Πυραμίδα της Γκίζας θα περάσει κοντά από τη Γη	Ναι	
	Όχι	
4Γ. Σε τρεις βρετανούς επιστήμονες το Νόμπελ Φυσικής 2016	Ναι	
	Όχι	
4Δ. Σε ομάδα επιστημόνων που κατάφερε να ξεμπλέξει ακουστικά κινητού απονεμήθηκε το Νόμπελ Φυσικής	Ναι	
	Όχι	

Φύλλο εργασίας 5.2

Η NASA προειδοποιεί

ΓΙΑΤΙ Η ΑΛΗΘΕΙΑ ΔΕΝ ΚΡΥΒΕΤΑΙ

TAG ARCHIVE

ΑΣΤΕΡΟΕΙΔΗΣ 2016 NF23

Η NASA ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΕΙ: Μεγάλος αστεροειδής θα περάσει επικίνδυνα κοντά στη Γη

Στις 22 August 2018 — ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ/ΚΟΣΜΟΣ — by nikos



Συναγερμός: Τεράστιος αστεροειδής θα περάσει επικίνδυνα κοντά στη Γη

Όπως ανακοίνωσε η NASA, ο αστεροειδής 2016 NF23, διαμέτρου 160 μέτρων, αναμένεται να περάσει σε **επικίνδυνα κοντινή απόσταση** από τον πλανήτη μας, γεγονός που **δεν αποκλείει κανένα ενδεχόμενο**. Όπως ενημέρωσε στην προειδοποίησή της η NASA, ο μεγάλος αστεροειδής κινείται με ταχύτητα περίπου 20.000 μιλίων την ώρα, γεγονός που τον καθιστά **εξαιρετικά επικίνδυνο σε περίπτωση πρόσκρουσης**....

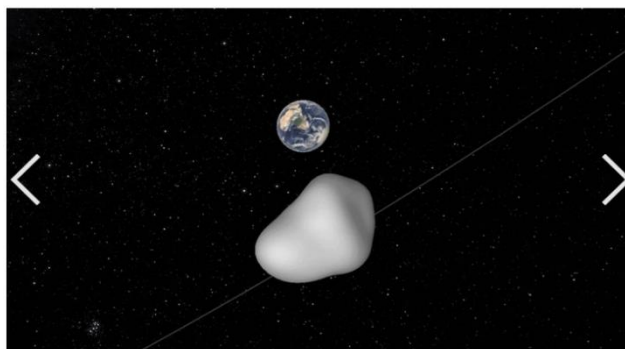
🔗 Πηγή: <http://www.epikairo.com/tag/asteroidis-2016-nf23/>

🔗 Παρόμοια είδηση: <https://difernews.gr/synagermos-terastios-asteroeidis-tha-perasei-epikindyna-konta-sti-gi/>

Φύλλο εργασίας 5.3

Αστεροειδής θα περάσει κοντά από τη Γη

Αστεροειδής μεγαλύτερος από τη Μεγάλη Πυραμίδα της Γκίζας θα περάσει κοντά από τη Γη



Newsroom , CNN Greece

🕒 09:21 Πέμπτη, 23 Αυγούστου 2018



- Πηγή: ΕΡΑ/ΑΠΕ-ΜΠΕ

Ένας τεράστιος αστεροειδής, το μέγεθος του οποίου εκτιμάται ότι είναι όσο δύο αεροπλάνα, **αναμένεται να περάσει κοντά μεν, αλλά σε απόσταση ασφαλείας, από τη Γη** την ερχόμενη εβδομάδα.

Στις 29 Αυγούστου, ο αστεροειδής NF23 **θα περάσει σε απόσταση 3 εκατομμυρίων μιλίων μακριά από τον πλανήτη μας**, απόσταση που είναι **ίση με 13 φορές την απόσταση μεταξύ Γης και Σελήνης**. Αν και η διέλευσή του δεν θα γίνει επικίνδυνα κοντά από τη Γη, βάσει πρωτοκόλλου επιβάλλεται η στενή παρακολούθησή του από τους ειδικούς.

Η διάμετρος του διαστημικού βράχου, που κινείται με ταχύτητα μεγαλύτερη των 32.400 χιλιομέτρων την ώρα, υπολογίζεται μεταξύ 70 έως 160 χιλιομέτρων, δηλαδή είναι μεγαλύτερος από τη Μεγάλη Πυραμίδα της Γκίζας.

Η αμερικανική υπηρεσία διαστήματος παρακολουθεί στενά την πορεία του, όπως και εκείνη άλλων διαστημικών σωμάτων που κινούνται κοντά στη Γη, προκειμένου να διαπιστώσει αν αυτά μπορούν να γίνουν απειλητικά.

Σε [διάγραμμα του εργαστηρίου Jet Propulsion της NASA](#) φαίνεται πώς η τροχιά του «διασταυρώνεται» με αυτήν της Γης, με τον αστεροειδή να έρχεται όλο και πιο κοντά στον πλανήτη μας, ενώ στις 29 Αυγούστου θα πλησιάσει ακόμη περισσότερο.

🔗 Πηγή: <https://www.cnn.gr/news/kosmos/story/143754/asteroeidis-megalyteros-apo-ti-megali-pyramida-tis-gkizas-tha-perasei-konta-apo-ti-gi>

🔗 Παρόμοια είδηση: <https://www.ptisidiastima.com/2016-nf23-close-approach/>

Φύλλο εργασίας 5.4

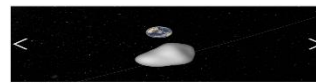
Νόμπελ Φυσικής 2016

Σε τρεις βρετανούς επιστήμονες το Νόμπελ Φυσικής 2016



Newsroom , CNN Greece

🕒 15:00 Τρίτη, 04 Οκτωβρίου 2016



Πηγή: REUTERS / TT NEWS AGENCY

Τρεις Βρετανοί επιστήμονες βραβεύονται με το Νόμπελ Φυσικής για τις έρευνές τους πάνω στην εξωτική ύλη. «Οι ανακαλύψεις τους επέτρεψαν την καταγραφή προόδου στη θεωρητική κατανόηση των μυστηρίων της ύλης και στη δημιουργία νέων προοπτικών για την ανάπτυξη καινοτόμων υλικών», αναφέρεται στην ανακοίνωση του Ιδρύματος Νόμπελ.

Ο Ντέιβιντ Τάλες είναι 82 ετών, έχει γεννηθεί στη Σκωτία, είναι επίτιμος καθηγητής του Πανεπιστημίου της Washington στο Σιάτλ και λαμβάνει το ήμισυ του βραβείου.

Το δεύτερο ήμισυ μοιράζονται οι Ντάνκαν Χόλντεϊν, 65 ετών, γεννημένος στο Λονδίνο, καθηγητής στο Princeton και Μάικλ Κόστερλιτς, γεννημένος στη Σκωτία το 1942 και καθηγητής στο Πανεπιστήμιο Brown του Πρόβιντενς (Ρόουντ Άιλαντ).

Βραβεύονται «για τις θεωρητικές ανακαλύψεις των μεταβάσεων της τοπολογικής φάσης και των τοπολογικών φάσεων της ύλης», αναφέρει στην ανακοίνωσή της η Επιτροπή, σύμφωνα με το ΑΠΕ. «Οι βραβευόμενοι αυτή τη χρονιά άνοιξαν τον δρόμο σε έναν άγνωστο κόσμο όπου η ύλη μπορεί να λάβει ασυνήθιστες μορφές. Χρησιμοποίησαν εξελιγμένες μαθηματικές μεθόδους για να μελετήσουν φάσεις ή ασυνήθιστες καταστάσεις της ύλης, όπως οι υπεραγωγοί, τα υπερρευστά και/ή οι λεπτές μαγνητικές μεμβράνες». Οι εφαρμογές των ερευνών τους αναμένονται στους τομείς της επιστήμης των υλικών και στην ηλεκτρονική.

Πηγή: <https://www.cnn.gr/news/kosmos/story/48935/se-treis-vretanoys-epistimones-to-nompel-fysikis-2016>

Παρόμοια είδηση: <https://gr.euronews.com/2016/10/04/how-a-bun-a-bagel-and-a-pretzel-explain-the-2016-nobel-prize-for-physics>

Φύλλο εργασίας 5.5

Ξεμπλέξαν ακουστικά κινητού

Σε ομάδα επιστημόνων που κατάφερε να ξεμπλέξει ακουστικά κινητού απονεμήθηκε το Νόμπελ Φυσικής

ΑΠΟ ΤΟ VATRAXI ΣΤΙΣ 04/10/2016 - ΤΕΛΕΝΗΜΕΡΩΣΗ 02/10/2018

ΕΠΙΣΤΗΜΗ - ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ



Τρεις επιστήμονες θα μοιραστούν το φετινό βραβείο Νόμπελ στη Φυσική, για την επιτυχία τους στο να ξεμπλέξουν τα ακουστικά ενός κινητού τηλεφώνου, όπως ανακοινώθηκε σήμερα από την επιτροπή των βραβείων στη Στοκχόλμη.

Οι τρεις επιστήμονες, οι οποίοι εργάζονται σε πανεπιστήμια των ΗΠΑ βραβεύτηκαν, σύμφωνα με την επιτροπή, «για τις πρωτοποριακές ανακαλύψεις τους σχετικά με τον μυστηριώδη τρόπο που μπλέκονται τα ακουστικά των κινητών, οι οποίες θα ανοίξουν το δρόμο για την μελλοντική κατασκευή καινοτόμων καλωδίων που δεν θα μας κάνουν τα νεύρα τσουρέκια.»

Η ομάδα είχε προκαλέσει έκπληξη στην επιστημονική κοινότητα, όταν πριν από λίγους μήνες ανακοίνωσε ότι είχε καταφέρει να ξεμπλέξει τα ακουστικά ενός κινητού τηλεφώνου σε λιγότερο από δέκα λεπτά, χρονικό διάστημα το οποίο θεωρείτο μέχρι πρότινος ανέφικτο.

Μιλώντας μέσω Skype από τις ΗΠΑ, οι τρεις ερευνητές εξέφρασαν την ικανοποίηση τους για τη διάκριση και δήλωσαν πως η επόμενη τους έρευνα θα επικεντρωθεί πλέον σε πεδία της ατομικής φυσικής, όπως, για παράδειγμα, το αν τα φοβερά άτομα είναι διαφορετικά από τα υπόλοιπα.

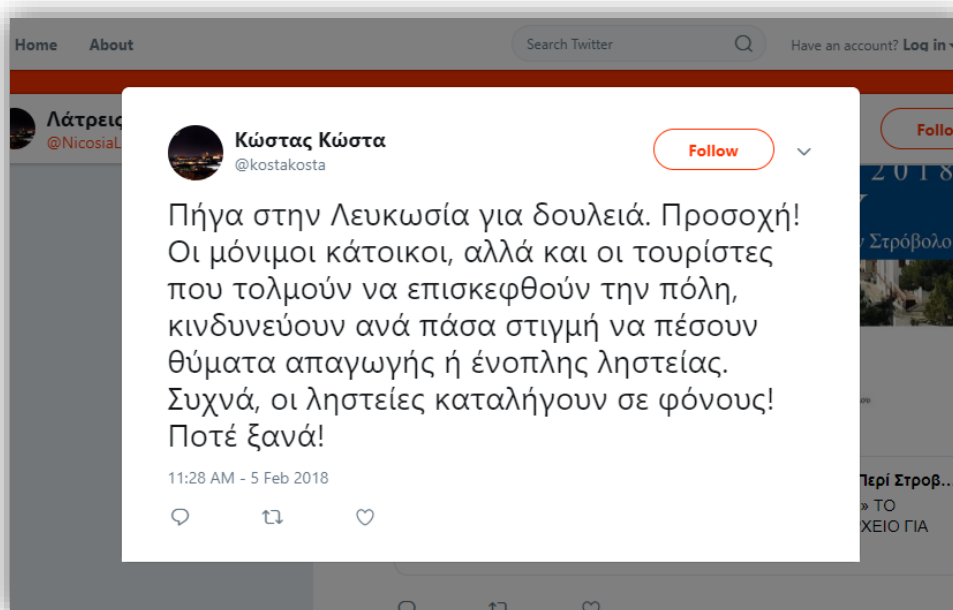
Πηγή: <http://tovatraxi.com/science/se-omada-epistimonon-pou-xemplexe-ta-akoustika-enos-kinhtou-to-nompel-fysikhs>

Φύλλο Εργασίας 6.1

1. Επίσημη ιστοσελίδα Δήμου Λευκωσίας (<http://www.nicosia.org.cy>)



2. Δημοσίευση σε μια διαδικτυακή ομάδα



Σημεία προς συζήτηση:

1. Φαίνεται αξιόπιστη αυτή η ιστοσελίδα;
2. Η ιστοσελίδα έχει κρυφή ατζέντα;

Σημεία προς συζήτηση:

1. Φαίνεται αξιόπιστη αυτή η κριτική;
2. Μήπως η ανάρτηση έχει κρυφή ατζέντα;
3. Είναι πιο πιθανό να εμπιστευτείτε ένα άτομο, μια ομάδα ή έναν οργανισμό;

Φύλλο Εργασίας 6.2

Πληροφορίες για μια πόλη που θα επισκεφτώ

3. Δημοσίευση σε Blog

Σημεία προς συζήτηση:

1. Φαίνεται αξιόπιστη αυτή η κριτική;

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

https://www.travelstories.gr/community/threads/Ποιο-είναι-το-χειρότερο-μέρος-που-έχετε-επισκεφτεί-και-γιατί.1486/

travelstories

Menu

GO! Forum Γενικές Συζητήσεις Γενικά Περί Ταξιδιών

Ποιο είναι το χειρότερο μέρος που έχετε επισκεφτεί και γιατί?

Συζήτηση στο φόρουμ 'Γενικά Περί Ταξιδιών' που ξεκίνησε από το μέλος mary_a, στις 5 Ιουνίου 2008.

mary_a Member

Μηνύματα: 1.180
Likes: 103
Ονειρεμένο Ταξίδι: Route 66

Αφού έθεσα νέο θέμα επιβάλλεται να πω πρώτη τη γνώμη μου.. Το χειρότερο μέρος που έχω πάει είναι η Λευκωσία 😞..και κακάσχημη πόλη, και άθλια πέρασα.. 🤔 (είχα πάει για δουλειά)..οπότε νομίζω ότι στη Κύπρο μάλλον θα ξαναπηγαίνα πολύ δύσκολα..

ΥΓ: ελπίζω να μην πλήγωσα κανένα Κύπριο μέλος του forum.. 😊

mary_a, 5 Ιουνίου 2008 #1

4. Άρθρο σε διαδικτυακή εφημερίδα

Σημεία προς συζήτηση:

1. Φαίνεται αξιόπιστο αυτό το άρθρο;

2. Μήπως έχει κρυφή ατζέντα;

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Not secure | www.philenews.com/f/me-apopsi/paremvaseis-ston-f/article/499380/lefkosia-i-aschimi-poli

philenews

13:56 Τετάρτη
30 Ιανουαρίου 2019

ΕΙΔΗΣΕΙΣ ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ ΑΠΟΨΕΙΣ DOWN TOWN ΑΘΛΗΤΙΚΑ ΑΥΤΟ ΕΥΡΩΠΗ ΚΑΛΗ ΖΩΗ LIKE ΧΡΗΣΙΜΑ ΚΑΡΙΕΡΑ

ΑΡΘΡΑ ΣΤΟΝ "Φ" ΠΑΡΕΜΒΑΣΕΙΣ ΣΤΟΝ "Φ" ΣΚΙΤΣΑ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ TWITTER

Λευκωσία, η άσχημη πόλη

ΑΡΧΙΚΗ • ΑΠΟΨΕΙΣ • ΠΑΡΕΜΒΑΣΕΙΣ ΣΤΟΝ "Φ" • Λευκωσία, η άσχημη πόλη

📖 12 Μαρτίου 2018, 10:06 πμ

👤 Δημήτρης Δημητρίου

Η ομορφιά μιας πόλης εξαρτάται από την ποιότητα ζωής των κατοίκων της. Και δυστυχώς η διαπίστωση αυτή κατατάσσει τη Λευκωσία ως μια άσχημη πόλη. Η Λευκωσία είναι πρωτεύουσα μόνο στα χαρτιά, στους τύπους. Και δεν το λέω αυτό συγκριτικά με τις άλλες πόλεις της Κύπρου. Είναι λάθος εξ' αρχής η διαδικασία σύγκρισης της Λευκωσίας με την Λεμεσό και την Πάφο. Η Λευκωσία πρέπει να συγκρίνεται με το Δουβλίνο, την Βαλέτα, το Λουξεμβούργο.

Ιστορικά, η Λευκωσία υποφέρει από την κατοχή. Η πράσινη γραμμή σκότωσε το «παζάρι» της δεκαετίας του 70 και από τότε η ανάπτυξη είναι μη δομημένη. Υπάρχουν γειτονιές που έσφυζαν από ζωή και παραδόθηκαν στο συρματοπλέγμα. Δεν είναι όμως το μόνο στοιχείο που ασχέμισε τη Λευκωσία. Είμαστε παραδομένοι στη ραστώνη μας. Λόγω του μεγάλου δημόσιου τομέα ποτέ δεν υποφέραμε από ανεργία. Ποτέ δεν σκεφτήκαμε διεξόδους ανάπτυξης και ποτέ δεν αξιοποιήσαμε τα συγκριτικά πλεονεκτήματα της πόλης.

Σημείωση:

Η μαθησιακή εισήγηση «**Προσωπικά Δεδομένα και Ψηφιακή Ταυτότητα**» αποτελεί μέρος της Διδακτικής Ενότητας «**Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη μάθηση - Ψηφιακή Ικανότητα**».

Η Διδακτική Ενότητα «Ψηφιακή Ικανότητα» αφορά στην καλλιέργεια της ψηφιακής ικανότητας των μαθητών/μαθητριών στο πλαίσιο ανάπτυξης Νέου Αναλυτικού Προγράμματος για την Ε' και την Στ' τάξη Δημοτικής Εκπαίδευσης στο διευρυμένο γνωστικό αντικείμενο «Αγωγή Υγείας - Οικιακή Οικονομία / Σχεδιασμός και Τεχνολογία - **Νέες Τεχνολογίες**».

Για την ανάπτυξη των μαθησιακών εισηγήσεων της Διδακτικής Ενότητας εργάστηκαν οι ακόλουθοι:

- Αναστασία Οικονόμου, Προϊσταμένη Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- Χρίστος Ρουσιάς, Λειτουργός Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- Νικόλας Κανάρης, Λειτουργός Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- Παναγιώτα Χατζηττοφή, Λειτουργός Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Η μαθησιακή εισήγηση παραχωρείται με άδεια χρήσης Creative Commons: Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές (CC BY-NC-SA 4.0)



ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Γνωστικό αντικείμενο	Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη μάθηση - Ψηφιακή Ικανότητα
Ενότητα / Τίτλος Μαθήματος	ΨΙ4
Τάξη	Στ' Τάξη
Θέμα	Προσωπικά Δεδομένα και Ψηφιακή Ταυτότητα
Διάρκεια	1 X 80'

Γενικός σκοπός

Να διαχειρίζονται τα προσωπικά τους δεδομένα σε ψηφιακά διαδικτυακά περιβάλλοντα με ασφάλεια. Παράλληλα να σέβονται τα προσωπικά δεδομένα άλλων.

Υπό έμφαση στόχοι

Οι μαθητές/μαθήτριες:

- Να γνωρίζουν και να εφαρμόζουν μέτρα ασφάλειας και προστασίας των προσωπικών τους δεδομένων σε ψηφιακά περιβάλλοντα.
- Να κατανοούν πώς χρησιμοποιούν και μοιράζονται προσωπικές πληροφορίες με ασφάλεια, όταν βρίσκονται σε ψηφιακά περιβάλλοντα.
- Να είναι ενήμεροι για κινδύνους στο Διαδίκτυο σε σχέση με τα προσωπικά τους δεδομένα και να γνωρίζουν τρόπους πρόληψης και αντιμετώπισης.
- Να διαχειρίζονται την ψηφιακή τους ταυτότητα (ψηφιακό αποτύπωμα) κριτικά και υπεύθυνα.
- Να εφαρμόζουν αποτελεσματικούς τρόπους διαχείρισης και αντιμετώπισης περιστατικών sexting.

Αναδυόμενες δεξιότητες

Δεξιότητες χρήσης διαδικτυακών περιβαλλόντων μάθησης και επικοινωνίας, δεξιότητες κριτικής αντιμετώπισης και συμπεριφοράς.

Λέξεις κλειδιά:

Προσωπικά δεδομένα, διαδικτυακές φόρμες, κοινωνικά δίκτυα, sexting, διαδικτυακή φήμη, διαδικτυακό αποτύπωμα, ψηφιακή ταυτότητα, ψηφιακό αποτύπωμα

Πίνακας Δραστηριοτήτων

A/A	Δραστηριότητα	Διάρκεια	Εργαλεία
1	Ας μοιραστούμε πληροφορίες	5'	Παρουσίαση εκπαιδευτικού (PowerPoint)
2	Γιατί μοιραζόμαστε προσωπικές πληροφορίες;	10'	Φύλλο εργασίας 2 Παρουσίαση εκπαιδευτικού (PowerPoint)
3	Φόρμες στο Διαδίκτυο	15'	Φύλλο εργασίας 3.1, 3.2
4	Έξυπνοι τρόποι να είμαστε ασφαλείς στο Διαδίκτυο!	10'	Φύλλο εργασίας 4.1, 4.2
5	Just Share It!	10'	Φύλλο εργασίας 5.1, 5.2
6	Διαδικτυακή φήμη και Ψηφιακό αποτύπωμα	10'	Φύλλο εργασίας 6 Παρουσίαση εκπαιδευτικού (PowerPoint) Βίντεο «How do YOU want to be seen?» (https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/how-do-YOU-want-do-be-seen)
7	<i>Sexting</i>	15'	Φύλλο εργασίας 7.1 (προαιρετικό 7.2) Παρουσίαση εκπαιδευτικού (PowerPoint) Βίντεο «Just send it!» (https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/sexting-sendIt)
8	Ανακεφαλαίωση, εμπέδωση, αξιολόγηση	5'	Φύλλο εργασίας 8

Πηγές δραστηριοτήτων

- <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship/lesson/private-and-personal-information>
- <https://esafeschools.pi.ac.cy/learning-suggestions>
- <https://www.childnet.com/resources/be-safe-and-smart-online>
- <https://www.childnet.com/resources/pshetoolkit/sexting>
- <https://www.childnet.com/young-people/secondary/hot-topics/online-reputation>

Σημαντικές πληροφορίες για τον/την εκπαιδευτικό



Δεδομένα προσωπικού χαρακτήρα

Δεδομένα προσωπικού χαρακτήρα είναι όλες οι πληροφορίες που αναφέρονται σε ένα άτομο και οδηγούν στην ταυτοποίησή του. Παραδείγματα προσωπικών δεδομένων αποτελούν το όνομα και επώνυμο, η διεύθυνση κατοικίας, η ηλεκτρονική διεύθυνση, ο αριθμός πιστωτικής κάρτας. Μερικές φορές τα προσωπικά δεδομένα αφορούν ιδιαίτερα ευαίσθητα στοιχεία της ιδιωτικής ζωής, όπως είναι το θρήσκευμα, οι πολιτικές πεποιθήσεις και άλλα.

Τα προσωπικά μας δεδομένα αποκαλύπτονται και επεξεργάζονται μέσα από μια σειρά ενεργειών μας στο Διαδίκτυο. Ενδεικτικά, τα προσωπικά μας δεδομένα είναι δυνατό να αποκαλύπτονται:

- Κατά την πλοήγησή μας στο Διαδίκτυο, όπου το πρόγραμμα περιήγησης καταγράφει τις σελίδες που επισκεπτόμαστε.
- Κατά την πλοήγησή μας στις διάφορες ιστοσελίδες, οι οποίες φυλάνε cookies (πληροφορίες όπως όνομα χρήστη, στοιχεία εγγραφής, προτιμήσεις για ψώνια).
- Κατά την εγγραφή μας σε κάποια διαδικτυακή υπηρεσία, όπου καλούμαστε να συμπληρώσουμε σε ηλεκτρονική φόρμα τα προσωπικά μας δεδομένα.
- Κατά την κοινοποίηση πληροφοριών στα διάφορα κοινωνικά δίκτυα (π.χ., φωτογραφίες, βίντεο, σχόλια).
- Όταν στέλνουμε ηλεκτρονικά μηνύματα, όταν συμμετέχουμε σε ομάδες συζητήσεων και όταν δημιουργούμε ή χρησιμοποιούμε ιστολόγια.

Όροι χρήσης και πολιτική απορρήτου

Συμφωνία χρήστη ή όροι χρήσης ή αποποίηση (terms of service, terms of use): είναι κανόνες τους οποίους ο χρήστης μιας διαδικτυακής υπηρεσίας πρέπει να συμφωνήσει να τηρεί. Οι όροι χρήσης μπορούν να καλύπτουν διάφορα θέματα, συμπεριλαμβανομένων της πολιτικής μάρκετινγκ της εταιρείας και των δηλώσεων για τα πνευματικά δικαιώματα. Πολιτική απορρήτου είναι μια δήλωση που περιγράφει με ποιους τρόπους συγκεντρώνονται, χρησιμοποιούνται, αποκαλύπτονται και τυγχάνουν διαχείρισης τα προσωπικά μας στοιχεία.

Βάζοντας V στα κουτάκια κάτω από το «συμφωνώ με τα ακόλουθα» είναι ως να υπογράφουμε ένα συμβόλαιο. Σημαίνει ότι έχουμε διαβάσει όλους τους όρους χρήσης και την πολιτική απορρήτου και συμφωνούμε με αυτά (ασχέτως αν δεν τα διαβάσαμε). Αν δεν είμαστε προσεκτικοί, μπορεί να δώσουμε δικαιώματα για πρόσβαση και χρήση των πληροφοριών μας με τρόπους που εμείς δεν θα θέλαμε. Επίσης, εφόσον βάζουμε V, οφείλουμε να τηρούμε τους κανόνες συμπεριφοράς που μας θέτουν.

Συγκατάθεση παιδιού και κοινωνικά δίκτυα

Σύμφωνα με τον νέο ευρωπαϊκό κανονισμό περί Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων (GDPR – General Data Protection Regulation), αναφορικά με τη χρήση των κοινωνικών δικτύων από ανηλίκους, παιδί ηλικίας κάτω των 13 ετών δεν μπορεί να εγγραφεί σε κοινωνικά δίκτυα (π.χ. Facebook) και άλλες διαδικτυακές υπηρεσίες (<https://internetsafety.pi.ac.cy/udata/contents//files/InternetSafety/resources/legislation/regulation-EU-2016-679.pdf>).

Επιπρόσθετα, ο νέος κανονισμός ορίζει ότι η εγγραφή παιδιών ηλικίας από 13 έως 14 ετών (για την Κύπρο) στα κοινωνικά δίκτυα και άλλες διαδικτυακές υπηρεσίες επιτρέπεται μόνο με γονική συναίνεση (<https://internetsafety.pi.ac.cy/udata/contents//files/InternetSafety/resources/legislation/law-CY-125-I-2018.pdf>).

Διαδικτυακή Φήμη και Ψηφιακό Αποτύπωμα

Μέσα από κάθε μας ενέργεια στο Διαδίκτυο ή ενέργεια άλλων που συνδέεται με εμάς -μέσα από περιεχόμενο που εμείς δημοσιεύουμε σε κοινωνικά δίκτυα και ιστοσελίδες, μέσα από φωτογραφίες ή βίντεο που ανεβάζουμε και μας απεικονίζουν, μέσα από σχόλια που κάνουμε ή σχόλια άλλων για εμάς ή που με κάποιο τρόπο συνδέονται με εμάς, μέσα από τη διαδικτυακή δραστηριότητα άλλων που προσποιούνται ότι είναι εμείς, κ.ά.- αφήνουμε το «Ψηφιακό αποτύπωμά» μας, διαμορφώνοντας έτσι τη «Διαδικτυακή Φήμη» μας.

Το **Ψηφιακό αποτύπωμα** είναι τα «σημάδια», τα «ίχνη» που αφήνουμε πίσω μας, ως αποτέλεσμα της διαδικτυακής μας δραστηριότητας και τα οποία διαμορφώνουν τη **διαδικτυακή φήμη** μας, δηλαδή την εικόνα, τη γνώμη και αντίληψη, που αποκτά κάποιος για εμάς μέσα από αυτές τις πληροφορίες. Όλα αυτά τα σημάδια δημιουργούν μια εικόνα για εμάς που μπορεί να είναι θετική ή αρνητική και επηρεάζει τον τρόπο που μας «βλέπουν» και μας αντιμετωπίζουν οι άλλοι στο παρόν ή και στο μέλλον.

Sexting

Η λέξη Sexting προέρχεται από τις λέξεις “sex” και “texting” (στέλνω μήνυμα). Το Sexting είναι ο όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει την ανταλλαγή/κοινή χρήση σεξουαλικών μηνυμάτων ή γυμνών φωτογραφιών ή σεξουαλικών βίντεο μέσω Διαδικτύου ή μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας.

Τις περισσότερες φορές το Sexting είναι ηθελημένο. Δηλαδή, ένα παιδί με δική του συγκατάθεση στέλνει τις φωτογραφίες του. Σε κάποιες περιπτώσεις, το Sexting μπορεί να είναι μη συναινετικό. Δηλαδή, δεν υπάρχει συναίνεση από το παιδί που παρουσιάζεται στην εικόνα (είτε χωρίς την άδεια του, είτε χωρίς να το γνωρίζει), είτε δεν υπάρχει συναίνεση από τον αποδέκτη της εικόνας.

Το να στείλει κανείς τέτοιες φωτογραφίες και περιεχόμενο, ανεξαρτήτως της πρόθεσης – ακόμη και εάν μια φωτογραφία στάλθηκε ως ένδειξη αγάπης, μπορεί να έχει σοβαρές συνέπειες. Το Sexting μπορεί να δημιουργήσει σε ένα παιδί πολλά προβλήματα με το σχολείο, τους/τις φίλους/ες, τους/τις συμμαθητές/συμμαθήτριες και τους γονείς! Στα χέρια των εφήβων, όταν υλικό τέτοιου περιεχομένου δημοσιοποιείται, το άτομο που αποστέλλει τέτοιο περιεχόμενο (sexter) σχεδόν πάντα καταλήγει να αισθάνεται ταπεινωμένο, επηρεάζοντας σημαντικά την αυτο-εικόνα και την αυτοπεποίθησή του. Επιπλέον, η αποστολή σεξουαλικών εικόνων σε ανηλίκους είναι αντίθετη προς τον νόμο και ορισμένα κράτη έχουν ήδη ξεκινήσει τη δίωξη παιδιών για παιδική πορνογραφία ή κακούργημα.

Σύμφωνα με την Κυπριακή νομοθεσία (http://www.cylaw.org/nomoi/enop/non-ind/2014_1_91/full.html), δεν επιτρέπεται σε κανένα παιδί κάτω των 13 ετών να στέλνει γυμνές φωτογραφίες ακόμη και του ίδιου του εαυτού του. Από την άλλη, παιδιά ηλικίας άνω των 13 και κάτω των 18 ετών, εάν και επιτρέπεται να ανταλλάσσουν φωτογραφίες μεταξύ τους, εντούτοις ο διαμοιρασμός και η κοινοποίηση του σχετικού περιεχομένου σε τρίτα πρόσωπα, επιφέρει νομικές συνέπειες.

Ενδεικτική Βιβλιογραφία

- <https://saferinternet4kids.gr/hot-topics-ef/sexting-ef>
- <https://saferinternet4kids.gr/hot-topics-ef/diadiktyaki-fhmfh>
- <https://internetsafety.pi.ac.cy/legislation>
- https://www.commonsemmedia.org/sites/default/files/uploads/landing_pages/sexting_handbook_ce_1020_1_.pdf

Επιπρόσθετο υλικό και πληροφορίες

- <https://swgfl.org.uk/products-services/online-safety/resources/so-you-got-naked-online>
- <https://www.commonsemmedia.org/blog/talking-about-sexting>
- https://www.dpa.gr/pls/portal/docs/PAGE/APDPX/YOUTH/YOUTH_INTRO/YOUTH_BOOKLET.PDF
- <https://gdpr-info.eu>
- <https://www.cybersafety.cy/udata/contents//files/CyberSafety/Awareness/PSP-GuideForParents-ForPrint.pdf>

Περιγραφή δραστηριοτήτων

Δραστηριότητα 1:

Ας μοιραστούμε πληροφορίες!



5 λεπτά

Ο/η εκπαιδευτικός λέει στα παιδιά ότι θα ξεκινήσει το μάθημα με ένα διασκεδαστικό παιχνίδι. Ειδικότερα, ενημερώνει τα παιδιά ότι θα διαβάσει μερικές δηλώσεις (**διαφάνεια 2, παρουσίαση εκπαιδευτικού**) και για κάθε δήλωση, εάν αυτή ισχύει για κάποιον/κάποια, τότε θα πρέπει να σηκωθεί όρθιος/όρθια. Εάν η δήλωση δεν ισχύει για κάποιο παιδί, τότε αυτό θα πρέπει να παραμείνει στη θέση του.

Με το ανάγνωσμα κάθε δήλωσης και, αφού τα παιδιά πάρουν τη θέση τους, καλούνται να κοιτάξουν γύρω τους και να δουν σε ποια θέση βρίσκονται τα άλλα παιδιά, άρα και ποια δήλωση ή όχι ισχύει για κάθε ένα.

Ενδεικτικές προτάσεις:

Στέκομαι όρθιος

- Εάν έχω αδέρφια
- Εάν έχω σκυλάκι
- Εάν μου αρέσει η πίτσα
- Εάν παίζω διαδικτυακά παιχνίδια
- Εάν η ομάδα που υποστηρίζω στο ποδόσφαιρο έχει άσπρο χρώμα
- Εάν κάποιο μέλος της οικογένειάς μου μιλάει άλλη γλώσσα εκτός από τα Ελληνικά.
- Εάν μοιράστηκα κάτι για τον εαυτό μου στο Διαδίκτυο.

[Μπορείτε να προσθέσετε δικές σας ερωτήσεις ή να αφαιρέσετε από τις υφιστάμενες]

Με το πέρας της δραστηριότητας, ο/η εκπαιδευτικός ρωτά τα παιδιά:

- Αν ήταν ενδιαφέρον που μοιράστηκαν προσωπικές τους πληροφορίες.
- Πώς τους έκανε να νοιώσουν.
- Αν έμαθαν πληροφορίες για τους/τις συμμαθητές/συμμαθήτριες τους που δεν γνώριζαν.

Σκοπός αυτός της δραστηριότητας είναι να αντιληφθούν τα παιδιά ότι μπορούμε να μοιραζόμαστε προσωπικές πληροφορίες και αυτό μπορεί να είναι μια ευχάριστη αλλά και δημιουργική διαδικασία.

Δραστηριότητα 2:

Γιατί μοιραζόμαστε προσωπικές πληροφορίες;



10 λεπτά

Τα παιδιά πληροφορούνται ότι στο σημερινό μάθημα θα μιλήσουν για το **Διαδίκτυο** και τους τρόπους με τους οποίους μπορούν να **μοιράζονται πληροφορίες** για τον εαυτό τους, με άλλα άτομα. Επίσης, ο/η εκπαιδευτικός ενημερώνει τα παιδιά ότι θα έχουν την ευκαιρία να συζητήσουν κριτήρια και τρόπους με τους οποίους μπορούν να προφυλάξουν τον εαυτό τους στο Διαδίκτυο, ώστε οι πληροφορίες που μοιράζονται να είναι οι κατάλληλες και οι απαραίτητες.

Αρχικά, ο/η εκπαιδευτικός προβάλλει τις **διαφάνειες 3 και 4 (παρουσίαση εκπαιδευτικού)**, αναφέροντας στα παιδιά ποια είναι τα προσωπικά μας δεδομένα, καθώς επίσης πώς αυτά τυγχάνουν επεξεργασίας μέσα από διάφορες εφαρμογές στο Διαδίκτυο. Ειδικότερα, ο/η εκπαιδευτικός κάνοντας αναφορά και στην προηγούμενη δραστηριότητα, αναφέρει στα παιδιά ότι στο Διαδίκτυο, όπως και στην καθημερινή μας ζωή, μοιραζόμαστε πληροφορίες και αρκετές από αυτές χαρακτηρίζονται προσωπικές πληροφορίες και προσωπικά δεδομένα.

Οι διαφάνειες περιλαμβάνουν τα ακόλουθα:

Τι είναι τα προσωπικά δεδομένα:

Τα προσωπικά δεδομένα είναι όλες οι πληροφορίες που αναφέρονται σε σένα. Είναι το όνομά σου, η διεύθυνσή σου, ο αριθμός του κινητού σου, το σχολείο στο οποίο πηγαίνεις, τα μέρη όπου συχνάζεις. Μερικές φορές τα προσωπικά σου δεδομένα αφορούν ιδιαίτερα ευαίσθητα στοιχεία της ιδιωτικής σου ζωής, όπως στο θρήσκευμά σου, στις πολιτικές σου πεποιθήσεις ή στην κατάσταση της υγείας σου και άλλα.

Τα προσωπικά μας δεδομένα αποκαλύπτονται και επεξεργάζονται μέσα από μια σειρά ενεργειών μας στο Διαδίκτυο. Ενδεικτικά, τα προσωπικά μας δεδομένα είναι δυνατό να αποκαλύπτονται:

- *Κατά την πλοήγησή μας στο Διαδίκτυο, όπου το πρόγραμμα περιήγησης καταγράφει τις σελίδες που επισκεπτόμαστε.*
- *Κατά την πλοήγησή μας στις διάφορες ιστοσελίδες, οι οποίες φυλάνε cookies (πληροφορίες όπως όνομα χρήστη, στοιχεία εγγραφής, προτιμήσεις για ψώνια).*
- *Κατά την εγγραφή μας σε κάποια διαδικτυακή υπηρεσία, όπου καλούμαστε να συμπληρώσουμε σε ηλεκτρονική φόρμα τα προσωπικά μας δεδομένα.*
- *Κατά την κοινοποίηση πληροφοριών στα διάφορα κοινωνικά δίκτυα (π.χ., φωτογραφίες, βίντεο, σχόλια).*
- *Όταν στέλνουμε ηλεκτρονικά μηνύματα, όταν συμμετέχουμε σε ομάδες συζητήσεων και όταν δημιουργούμε ή χρησιμοποιούμε ιστολόγια.*

Ακολούθως ο/η εκπαιδευτικός προβάλλει τη **διαφάνεια 5 (παρουσίαση εκπαιδευτικού)**, με τα οφέλη που έχουμε όταν μοιραζόμαστε προσωπικές πληροφορίες με άλλους, είτε αυτό γίνεται μέσω του Διαδικτύου είτε όχι.

Η διαφάνεια περιλαμβάνει τα ακόλουθα:

Όταν μοιραζόμαστε προσωπικές πληροφορίες με άλλους υπάρχουν πολλά θετικά οφέλη:

- *Μας κάνει να **νιώθουμε καλά**: Όταν μοιραζόμαστε θετικές εμπειρίες μας βοηθά να τις θυμόμαστε ακόμη και όταν έχει περάσει αρκετός καιρός.*
- *Μας βοηθά να **μαθαίνουμε**: Όταν μοιραζόμαστε την γνώση με άλλους, μας βοηθά να είμαστε πιο ενημερωμένοι.*
- *Μας βοηθά να **κρατάμε επαφή**: Όταν μοιραζόμαστε τα ενδιαφέροντά μας είναι ένας τρόπος για να κάνουμε νέους φίλους και να ενισχύσουμε τις σχέσεις μας.*
- *Μας βοηθά να **πείσουμε**: Όταν μοιραζόμαστε τα πιστεύω μας μπορεί να ενθαρρύνουμε άλλους να δραστηριοποιηθούν ώστε να στηρίξουν ένα καλό σκοπό.*

Εναλλακτικά ο εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει το **Φύλλο εργασίας 2: «Γιατί μοιραζόμαστε πληροφορίες;»**, το οποίο μπορεί να μοιράσει στα παιδιά.

Ακολουθώντας, τα παιδιά καλούνται αφού συζητήσουν με τον διπλανό τους να αναφέρουν:

- Μια πληροφορία για τον εαυτό του που θα μπορούσαν να μοιραστούν με άλλους και να έχει ένα από αυτά τα ωφέληματα.
- Το όφελος που θα είχαν αν μοιράζονταν αυτή την πληροφορία με τους/τις συμμαθητές/συμμαθήτριές σας.

Με αφορμή τις πιο πάνω ερωτήσεις, τονίζεται στα παιδιά ότι είναι σημαντικό να μοιραζόμαστε πληροφορίες οι οποίες είναι απαραίτητες, προάγουν θετικά μηνύματα και σίγουρα δεν θα μας φέρουν σε δύσκολη θέση.

Δραστηριότητα 3: Φόρμες στο Διαδίκτυο



15 λεπτά

Ο/η εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά να αναφέρουν περιπτώσεις από την καθημερινή τους ζωή, στις οποίες τους έχει ζητηθεί, να συμπληρώσουν ένα έντυπο με προσωπικές πληροφορίες (όνομα, τηλέφωνο κ.λπ.).

Τα παιδιά μπορεί να αναφέρουν διάφορες περιπτώσεις, όπως για παράδειγμα:

- Συμμετοχή σε κάποιον διαγωνισμό
- Σε καταστήματα για να αποκτήσουν κάρτα μέλους,
- Στο σχολείο για αγορά λαχνών κ.ά.

Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός λέει στα παιδιά ότι στο Διαδίκτυο υπάρχουν διάφορες υπηρεσίες ή εφαρμογές, οι οποίες μπορεί να τους ζητήσουν προσωπικές πληροφορίες για να μπορέσουν να τις χρησιμοποιήσουν. Για παράδειγμα, σε αρκετές περιπτώσεις, αν θέλουν να παίξουν ένα διαδικτυακό παιχνίδι, χρειάζεται να δημιουργήσουν πρώτα ένα λογαριασμό, συμπληρώνοντας μια διαδικτυακή φόρμα στην οποία τους ζητούνται προσωπικές πληροφορίες.

Ο/η εκπαιδευτικός δίνει στα παιδιά το **Φύλλο εργασίας 3.1: «Φόρμα εγγραφής»** και τους λέει ότι είναι μια φόρμα δημιουργίας λογαριασμού από ένα διαδικτυακό παιχνίδι. Τα παιδιά καλούνται να συμπληρώσουν τη φόρμα, δίνοντας ΜΟΝΟ όσες πληροφορίες νομίζουν τα ίδια ότι είναι απαραίτητες. Όταν είναι έτοιμοι να «πατήσουν» το κουμπί **Δημιουργία λογαριασμού**, θα πρέπει να σταθούν όρθιοι, ώστε να είναι κατανοητό ποιοι έχουν ολοκληρώσει τη διαδικασία.

Ακολουθώντας ο/η εκπαιδευτικός υποβάλλει τις πιο κάτω ερωτήσεις στα παιδιά:

1. Πόσοι από εσάς δεν έχετε συμπληρώσει αυτή τη φόρμα;
Ενδεικτική απάντηση: Στη φόρμα αναγράφεται ότι πρέπει να είναι κανείς άνω των 13 ετών για να μπορεί να τη συμπληρώσει, άρα οι μαθητές/μαθήτριες δεν έπρεπε να συμπληρώσουν τη φόρμα.
2. Γιατί νομίζετε ότι πρέπει να είναι κανείς μεγαλύτερος των 13 ετών, ώστε να μπορεί να δώσει προσωπικές πληροφορίες;
Ενδεικτική απάντηση: Παιδιά κάτω των 13 χρόνων, δεν πρέπει να δίνουν προσωπικές πληροφορίες χωρίς τη συγκατάθεση κάποιου ενήλικα που έχει τη γονική μέριμνα του παιδιού (γονέα ή νόμιμου κηδεμόνα). Εδώ μπορεί να επεκταθεί η συζήτηση για το όριο ηλικίας που θέτει ο νέος Ευρωπαϊκός Κανονισμός περί Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων σε σχέση με διάφορες διαδικτυακές υπηρεσίες, όπως κοινωνικά δίκτυα (<https://internetsafety.pi.ac.cy/udata/contents//files/InternetSafety/resources/legislation/regulation-EU-2016-679.pdf>, <https://internetsafety.pi.ac.cy/udata/contents//files/InternetSafety/resources/legislation/law-CY-125-I-2018.pdf>).

3. Πόσοι από εσάς σημειώσατε «✓» στα κουτάκια όπου αποδέχεστε τους όρους και τις προϋποθέσεις της «Συμφωνίας Χρήστη» και την «Πολιτική Απόρρητου»; Τα έχετε διαβάσει πριν να αποδεχθείτε; Πόσο συχνά διαβάζετε ως παιδιά την πολιτική ιδιωτικότητας μιας εταιρείας στο Διαδίκτυο ή ρωτάτε τι σκοπεύει να κάνει η εταιρεία με τα προσωπικά σας δεδομένα πριν τα αποκαλύψετε;
4. Η αίτηση γράφει: «Το ιδιωτικό σας απόρρητο είναι σημαντικό για μας. Το cloudCraft δεν ενοικιάζει ούτε πουλά τις προσωπικές σας πληροφορίες σε τρίτες εταιρείες χωρίς τη συγκατάθεσή σας.» Γιατί είναι σημαντικό να έχουμε αυτή την πληροφορία;
Ενδεικτική απάντηση: Είναι σημαντικό να γνωρίζουμε ότι τα δεδομένα μας δεν θα δοθούν σε άλλους. Κάποιες ιστοσελίδες πουλούν τα δεδομένα μας σε τρίτους για διαφημιστικούς σκοπούς.
5. Ποιες προσωπικές πληροφορίες μας ζητά η αίτηση για εγγραφή;
6. Χρειάζονται όλες οι προσωπικές πληροφορίες που μας ζητάει; Γιατί μια εταιρεία, όπως η συγκεκριμένη, ζητά τηλέφωνο και διεύθυνση; Έχει σημασία ποιος ζητάει προσωπικά δεδομένα σε σχέση με το ποια δεδομένα μου είμαι διατεθειμένος/η να δώσω;
Ενδεικτική απάντηση: Δεν χρειάζονται όλες οι προσωπικές πληροφορίες που αναγράφονται στη φόρμα. Η διεύθυνση οικίας χρειάζεται για την αποστολή των αγορών. Το τηλέφωνο ή ηλεκτρονική διεύθυνση απαιτείται σε περίπτωση που θέλει η εταιρεία να επικοινωνήσει μαζί σας για τον λογαριασμό σας. Η ηλικία ίσως να χρειάζεται για επιβεβαίωση της ηλικίας του χρήστη. Σίγουρα όμως δεν χρειάζεται να αναφέρουμε το σχολείο μας.

**ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:**

- Οι ερωτήσεις 3-4 είναι προαιρετικές.
- Οι ερωτήσεις 5-6 είναι σημαντικές καθώς συνδέουν αυτή τη δραστηριότητα με την επόμενη.

Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός δίνει στα παιδιά, ανά ζευγάρι, το **Φύλλο εργασίας 3.2: «Ποιος πρέπει να ξέρει τί;»**. Τα παιδιά καλούνται να σημειώσουν «✓» στις πληροφορίες τις οποίες θα μοιράζονταν με τα άτομα που αναφέρονται στον πίνακα. Αφού απαντήσουν, συγκρίνουμε τις απόψεις τους και συζητούμε τις περιοχές στις οποίες υπάρχουν διαφωνίες ανάμεσα στα παιδιά.

Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να δοθεί έμφαση στη σχέση ανάμεσα στο ποιος ζητάει προσωπικά δεδομένα και στο ποια δεδομένα είναι κάποιος/α διατεθειμένος/η να δώσει.

Είναι πολύ σημαντικό να γίνει κατανοητό από τα παιδιά ότι κάθε φορά που μας ζητά κάποιος προσωπικές πληροφορίες πρέπει να σταματάμε και να κάνουμε στον εαυτό μας τις πιο κάτω ερωτήσεις:

«Για πιο λόγο μας ζητά τις πληροφορίες αυτές; Χρειάζεται να δοθούν όλες οι πληροφορίες που μας ζητά;».

Για παράδειγμα, τη διεύθυνση του σπιτιού μας χρειάζεται να την ξέρει ο ταχυδρόμος ή μια διαδικτυακή υπηρεσία αγορών. Δεν χρειάζεται όμως να την ξέρει ένα ηλεκτρονικό διαδικτυακό παιχνίδι, στο οποίο έχουμε κάνει εγγραφή. Βέβαια, ανεξάρτητα με το ποιος ζητά πληροφορίες, υπάρχουν κάποιες πληροφορίες, όπως οι κωδικοί μας, τις οποίες δεν μοιραζόμαστε ποτέ με κανέναν.



Δραστηριότητα 4:

Έξυπνοι τρόποι να είμαστε ασφαλείς στο Διαδίκτυο

10 λεπτά

Στη συνέχεια του μαθήματος, ο/η εκπαιδευτικός δίνει στα παιδιά το **Φύλλο εργασίας 4.1: «Το διαδικτυακό προφίλ της Δανάης»**. Τα παιδιά καλούνται να εργαστούν από κοινού (με τον διπλανό τους) ή ατομικά και να επισημάνουν τις **κατάλληλες/σωστές συμπεριφορές** και τις **ακατάλληλες και πιθανώς επικίνδυνες συμπεριφορές**, οι οποίες παρουσιάζονται στο προφίλ της Δανάης.

Ειδικότερα, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται, αφού μελετήσουν το προφίλ της Δανάης, να σημειώσουν με μαρκαδόρο ή χρωματιστό μολύβι, τις πληροφορίες που θεωρούν ότι ήταν κατάλληλες για να τις μοιραστεί η Δανάη και τις πληροφορίες εκείνες τις οποίες θα ήταν καλύτερο να αποφύγει να κοινοποιήσει. Ακολουθώντας, τα παιδιά ενθαρρύνονται να μοιραστούν στην τάξη τις σκέψεις και ιδέες τους και να συζητήσουν το πώς και το γιατί επεσήμαναν αυτές τις πτυχές του προφίλ ως κατάλληλες ή ακατάλληλες.

Αναμένεται οι μαθητές/μαθήτριες να αναφερθούν:

Κατάλληλες/σωστές συμπεριφορές:

- Η χρήση cartoon εικόνας και όχι φωτογραφίας (η οποία είναι προσωπικό δεδομένο) σαν εικόνα του προφίλ της. Η εικόνα του προφίλ ενός χρήστη είναι συνήθως δημόσια και μπορεί να τη δει ο οποιοσδήποτε, χωρίς να επιτρέπεται αλλαγή στις ρυθμίσεις ασφαλείας που μπορεί να ορίσει ο χρήστης.
- Δεν δίνει ακριβείς πληροφορίες για την ηλικία της. Λέει ημέρα και μήνα αλλά όχι χρονιά.
- Δεν αναφέρει τη διεύθυνση κατοικίας της παρά μόνο την επαρχία στην οποία μένει.
- Από τα σχόλια μιας φίλης της, φαίνεται να την έχει βοηθήσει να αναφέρει ένα προσβλητικό ή ανεπιθύμητο μήνυμα.
- Μάλλον έχει χρησιμοποιήσει το πραγματικό της όνομα και επίθετο. Αυτό είναι κατάλληλη συμπεριφορά γιατί δηλώνει υπευθυνότητα καθώς τα σχόλια που γράφει το παιδί είναι επώνυμα.

Ακατάλληλες/επικίνδυνες συμπεριφορές:

- Ο αριθμός των διαδικτυακών της φίλων είναι πολύ μεγάλος, γεγονός το οποίο υποδηλώνει ότι ένα σημαντικό ποσοστό από αυτούς της είναι άγνωστα πρόσωπα.
- Προφανώς δεν ξέρει όλα τα άτομα, όπως φαίνεται από την ανάρτηση του παιδιού που της ζητάει να ανοίξει την κάμερά της για να μιλήσουν.
- Ο μεγάλος αριθμός φωτογραφιών που κοινοποιεί υποδηλώνει ότι εκθέτει πλήθος προσωπικών πληροφοριών και δεδομένων.
- Η Δανάη μιλάει για το σχολείο της και τη δασκάλα της με άσχημους χαρακτηρισμούς.
- Η Δανάη έχει δώσει την ακριβή τοποθεσία που θα βρίσκεται για καφέ.
- Δίνει επίσης την τοποθεσία που μένει και ενημερώνει όλους ότι θα απουσιάζει για ταξίδι με την οικογένειά της.

Τα παιδιά χωρίζονται σε τρεις (3) ομάδες και σε κάθε ομάδα δίνεται το **Φύλλο εργασίας 4.2: «Έξυπνες συμβουλές για το πώς να είστε ασφαλείς online»**. Τα παιδιά καλούνται να σκεφτούν, στην ομάδα τους, και να καταγράψουν τουλάχιστον τέσσερις (4) τρόπους με τους οποίους η Δανάη θα μπορούσε να βελτιώσει το προφίλ της, ώστε να εξασφαλίσει τη διαφύλαξη προσωπικών της δεδομένων.

Ενδεικτικές απαντήσεις:

- Είμαστε προσεκτικοί ώστε να μην ανεβάζουμε στο διαδικτυακό μας προφίλ προκλητικές φωτογραφίες ή διάφορα φωτογραφικά στιγμιότυπα και στοιχεία της ιδιωτικής μας ζωής.
- Δεν κοινοποιούμε δημόσια σε άλλους την τοποθεσία στην οποία βρισκόμαστε.
- Κρατάμε μυστικό τον κωδικό πρόσβασης του ηλεκτρονικού μας ταχυδρομείου από όλους. Αν πιστεύετε ότι κάποιος έμαθε τον κωδικό πρόσβασής σας, αλλάξτε τον αμέσως. Προσπαθήστε να έχετε πάντοτε έναν κωδικό πρόσβασης τον οποίο κανένας δεν μπορεί να μαντέψει.
- Καλό θα ήταν να μην αποδέχεστε αιτήματα φιλίας από αγνώστους/ες. Σε περίπτωση που κάποιος άγνωστος σας ζητήσει να συναντηθείτε στον φυσικό κόσμο, ενημερώστε άμεσα τους γονείς σας ή έναν ενήλικα.
- Βεβαιωθείτε ότι το προφίλ σας είναι προσβάσιμο μόνο από τους/τις φίλους/ες σας.

Δραστηριότητα 5: Just Share It!



10 λεπτά



Ο/η εκπαιδευτικός, αφού τα παιδιά έχουν ενημερωθεί για τα προσωπικά δεδομένα και το ότι στο Διαδίκτυο μοιραζόμαστε αρκετές πληροφορίες για εμάς, μοιράζει σε όλους/όλες το **φύλλο εργασίας 5.1 «Just Share It!»** και καλεί τα παιδιά να σημειώσουν/καταγράψουν, σκεπτόμενα τις δράσεις τους στο Διαδίκτυο, κατά την τρέχουσα εβδομάδα, τις προσωπικές πληροφορίες που έχουν ανεβάσει στο Διαδίκτυο. Εδώ ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να δώσει ένα παράδειγμα, π.χ., έστειλα μια φωτογραφία μου σε ένα συμμαθητή μου. Καθώς τα παιδιά καταγράφουν τις δραστηριότητές τους, ο εκπαιδευτικός περνά από τα παιδιά και καταγράφει, στο φύλλο εργασίας, επιλεκτικά, κάποιες πληροφορίες.

Αφού τα παιδιά ολοκληρώσουν τη δραστηριότητά τους, ο/η εκπαιδευτικός καλεί κάποια από τα παιδιά, των οποίων κατέγραψε τις πληροφορίες τους, να διαγράψουν αυτές από το φύλλο εργασίας (Διαδίκτυο). Όταν τα παιδιά διαγράψουν τις πληροφορίες, ο/η εκπαιδευτικός τους παρουσιάζει το δικό του/της **φύλλο εργασίας 5.2 «Διαγράψω αλλά δεν εξαφανίζω!»** και τους ενημερώνει ότι έχει κρατήσει τις πληροφορίες του/της, κάνοντας screenshot.

Ο/Η εκπαιδευτικός εξηγεί στα παιδιά ότι, όταν μοιραζόμαστε πληροφορίες και προσωπικά δεδομένα, θα πρέπει να είμαστε ιδιαίτερα προσεκτικοί, γιατί στο Διαδίκτυο αν κοινοποιήσουμε / μοιραστούμε κάτι, αυτό μπορούμε να το διαγράψουμε, αλλά όχι και να το εξαφανίσουμε. Κάποιος/α μπορεί να κρατά αυτές τις πληροφορίες, π.χ., με screenshot, αποθήκευση κ.λπ. Τέλος, ο/η εκπαιδευτικός αναφέρει στα παιδιά ότι κάθε ενέργειά μας στο Διαδίκτυο αφήνει αποτυπώματα, τα οποία διαμορφώνουν τη διαδικτυακή μας φήμη.



Δραστηριότητα 6: Ψηφιακό αποτύπωμα και Διαδικτυακή φήμη



10 λεπτά

Τίθεται το ερώτημα στα παιδιά αν έχουν ακούσει ποτέ τον όρο «Ψηφιακό αποτύπωμα» και αν ξέρουν τι σημαίνει ο όρος αυτός.

Ενδεικτική απάντηση: Το ψηφιακό αποτύπωμα ή ψηφιακό ίχνος είναι τα «σημάδια» που αφήνουμε πίσω μας κάθε φορά που χρησιμοποιούμε το Διαδίκτυο και τα οποία μπορούν να διαμορφώσουν τη διαδικτυακή μας φήμη. Τα σημάδια αυτά μπορεί να επηρεάσουν θετικά ή αρνητικά τον τρόπο που μας «βλέπουν» οι άλλοι στο παρόν αλλά και στο μέλλον. Είναι επίσης σημαντικό να θυμόμαστε ότι, μέσα από αυτά τα «σημάδια», οι άλλοι μπορεί να κάνουν «υποθέσεις» για το ποιοι είμαστε και να δημιουργήσουν μια εικόνα για εμάς, η οποία να μην ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα.

Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός ρωτά τα παιδιά: «Πώς διαμορφώνεται η **διαδικτυακή φήμη**; Ποιες διαδικτυακές ενέργειες που κάνουμε αφήνουν πίσω σημάδια, διαμορφώνοντας τη διαδικτυακή μας φήμη;»

Ενδεικτική απάντηση: Η διαδικτυακή φήμη διαμορφώνεται κυρίως μέσα από το περιεχόμενο (σχόλια, φωτογραφίες, βίντεο, κ.ά.) που δημοσιεύουμε εμείς οι ίδιοι στο Διαδίκτυο. Όμως, ακόμη και αν δεν χρησιμοποιούμε το Διαδίκτυο, είναι πιθανό άλλα άτομα να δημοσιεύσουν περιεχόμενο που μας αφορά, και με αυτό τον τρόπο να διαμορφώσουν τη δική μας διαδικτυακή φήμη.

Ο/η εκπαιδευτικός προβάλλει τη **διαφάνεια 6 (παρουσίαση εκπαιδευτικού)**, η οποία παρουσιάζει **χρήσιμες συμβουλές**, οι οποίες μπορεί να βοηθήσουν τα παιδιά να διαχειριστούν και να προστατεύσουν τη διαδικτυακή τους φήμη:

Συμβουλές για διαχείριση και προστασία της διαδικτυακής μας φήμης:

- Αναζητήστε στο Διαδίκτυο (σε μια μηχανή αναζήτησης) πληροφορίες για τον εαυτό σας. Εάν βρείτε κάτι που δεν σας αρέσει, προβείτε στις απαραίτητες ενέργειες ώστε αυτό το περιεχόμενο να διαγραφεί.
- Πριν κοινοποιήσετε οποιοδήποτε περιεχόμενο σκεφτείτε με ποιον το μοιράζεστε και πώς διαμορφώνει τη ψηφιακή σας εικόνα. Να θυμάστε, στο Διαδίκτυο δεν μπορούμε πάντοτε να εξαφανίσουμε κάτι που έχουμε μοιραστεί.
- Προσέξτε τον τρόπο που εκφράζεστε. Όταν σχολιάζετε κάτι, σκεφτείτε πώς οι άλλοι μπορούν να ερμηνεύσουν τον τρόπο που εκφράζεστε. Επίσης, προσπαθήστε να μην δημοσιεύετε περιεχόμενο (σχόλια κ.ά.), ενώ είστε θυμωμένοι/ες.

- Πριν δημοσιεύσετε κάτι για κάποιον/α άλλο/η, ρωτήστε τον εαυτό σας εάν θέλετε να το δουν όλοι: φίλοι, γονείς, μελλοντικοί εργοδότες. Θα σας άρεσε εάν κάποιος/α άλλος/η δημοσίευε αυτό το περιεχόμενο για εσάς;
- Αξιοποιήστε τον διαδικτυακό σας χρόνο δημιουργικά, ώστε να δημιουργήσετε ένα θετικό ψηφιακό αποτύπωμα. Για παράδειγμα μοιραστείτε με άλλους τα ενδιαφέροντά σας ή δημιουργήστε ένα βίντεο για να διδάξετε σε άλλους κάτι νέο.

Εναλλακτικά ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει το **Φύλλο εργασίας 6: «Διαχείριση και προστασία της διαδικτυακής μας φήμης»**, το οποίο μπορεί να μοιράσει στα παιδιά.

Αν υπάρχει χρόνος, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει το **βίντεο** με τίτλο **«How do YOU want to be seen?»**, διάρκειας 1':09" (<https://internetsafety.pi.ac.cy/yliiko-details-internet-safety/material-video/how-do-YOU-want-do-be-seen>). Στο βίντεο αυτό, ένα παιδί (cartoon χαρακτήρας) αναρτά στο Διαδίκτυο ένα αστείο βίντεο με τον εαυτό του. Ενώ στην αρχή βλέπει το βίντεο με τους φίλους του και γελάει, στη συνέχεια, οι αντιδράσεις των άλλων τον κάνουν να μετανιώσει για αυτή του την ενέργεια και προσπαθεί μάταια να διαγράψει το βίντεο από το Διαδίκτυο. Στο τέλος, ενώ το παιδάκι έχει μεγαλώσει και δουλεύει πλέον σε ένα σχολείο, οι μαθητές/μαθήτριες του, βρίσκουν το βίντεο αυτό και τον κοροϊδεύουν.

Δραστηριότητα 7: Sexting



15 λεπτά

Ο/η εκπαιδευτικός προβάλλει την **ταινία μικρού μήκους** με τίτλο **«Just send it!»** από το Childnet, διάρκειας 6':55" (<https://internetsafety.pi.ac.cy/yliiko-details-internet-safety/material-video/sexting-sendit>). Η ταινία αφορά στην αντιμετώπιση των θεμάτων Sexting από νέους.

Σύντομη περίληψη ταινίας μικρού μήκους: Η Abi και οι φίλες της αγαπούν ιδιαίτερα να ζουν τις ζωές τους διαδικτυακά. Εκεί μοιράζονται μεταξύ τους συμβουλές, ιδέες για τη μόδα και διασκεδαστικές ιστορίες. Όταν τα διαδικτυακά σχόλια της Abi προσελκύουν την προσοχή του Josh, ενός πολύ δημοφιλούς αγοριού στο σχολείο, η Abi είναι ενθουσιασμένη. Καθώς μεγαλώνει η μεταξύ τους φιλία και γίνονται ζευγάρι, κάποιος φίλος του Josh τον ενθαρρύνει να πιέσει την Abi να στείλει μια γυμνή φωτογραφία. Η Abi δεν είναι πρόθυμη να το κάνει αυτό και αναζητά τη συμβουλή των φίλων της. Η μη σταθερή άποψη των φίλων της και η αυξανόμενη πίεση από τον Josh την οδηγούν σύντομα να αλλάξει γνώμη και να στείλει μια φωτογραφία. Ο Josh σκοπεύει να διαγράψει τη φωτογραφία, όμως ο φίλος του Brandon κατορθώνει και παίρνει την φωτογραφία και την αποστέλλει σε άλλους ηλεκτρονικά, γεγονός που προκαλεί μεγάλη ντροπή και αγωνία στην Abi.

Περιεχόμενο συζήτησης:

Το *Sexting* είναι η ανταλλαγή σεξουαλικών μηνυμάτων ή γυμνών φωτογραφιών μέσω Διαδικτύου ή μέσω κινητών τηλεφώνων. Πολλοί νομίζουν ότι μια τέτοια πρακτική είναι αναμενόμενη στο πλαίσιο μιας σχέσης. Κάποιες φορές το *sexting* είναι ηθελημένο. Δηλαδή, κάποιος έχει σκοπό και θέλει να στείλει τις φωτογραφίες αυτές, συνήθως στο αγόρι ή το κορίτσι του. Σε άλλες περιπτώσεις κάποιος πιέζεται από τους συνομιλήκους του, το αγόρι του ή το κορίτσι του και επιλέγει να στείλει τέτοιο μήνυμα ή φωτογραφία, για να νιώσει αρεστός ή γιατί θεωρεί ότι με αυτό τον τρόπο θα ενισχύσει την αυτοπεποίθησή του!

Έχουμε αναρωτηθεί όμως για τις συνέπειες; Τι μπορεί να συμβεί στη συνέχεια; Το να στείλει κανείς τέτοιες φωτογραφίες μπορεί να είναι μια αυθόρμητη κίνηση. Άλλωστε είναι απλά ένα «κλικ»! Οι φωτογραφίες ή τα μηνύματα μπορεί να καταλήξουν σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα σε πλήθος ατόμων ή/και να δημοσιευτούν σε διάφορους ιστοχώρους, δηλαδή σε άλλα sites! Αυτό μπορεί να γίνει χωρίς τη θέλησή μας και ακόμα, ενδέχεται κάποιος ηθελημένα να δημοσιεύσει τις φωτογραφίες μας με κακόβουλο σκοπό.

Ενδεικτικές ερωτήσεις και αναμενόμενες απαντήσεις:

1. Είναι αυτή η ιστορία ρεαλιστική; Νομίζετε θα μπορούσε να συμβεί ένα παρόμοιο περιστατικό στο φιλικό και κοινωνικό σας πλαίσιο / σε παιδιά της ηλικίας σας;
2. Σε ποιο σημείο νομίζετε ότι τα παιδιά ξεπέρασαν τα όρια;

Ενδεικτική απάντηση: Όταν το αγόρι ζήτησε τη φωτογραφία από το κορίτσι. Όταν το κορίτσι έστειλε τη φωτογραφία. Όταν ο φίλος του αγοριού έστειλε τη φωτογραφία σε άλλους.

3. Γιατί αναφέρεται προς το τέλος του βίντεο πιθανή συμβολή της αστυνομίας; Ποιος νομίζεται ότι έκανε κάτι παράνομο;

Ενδεικτική απάντηση: Η γνωστοποίηση σε τρίτους μηνυμάτων ή φωτογραφιών σεξουαλικού περιεχομένου που αφορούν ανήλικους είναι μια πολύ σοβαρή πράξη που μπορεί, κατά περίπτωση, να υπαχθεί στη νομοθεσία που απαγορεύει τη συλλογή και επεξεργασία ευαίσθητων προσωπικών δεδομένων ή ακόμη και να συνιστά αδίκημα σχετικό με παιδική πορνογραφία. Σύμφωνα με την Κυπριακή νομοθεσία, το φαινόμενο του Sexting μπορεί να έχει ποινικές συνέπειες. Παιδιά άνω των 14 χρονών αντιμετωπίζουν ποινική ευθύνη (αν και επιτρέπεται να ανταλλάσσουν φωτογραφίες και βίντεο μεταξύ τους, εντούτοις ο διαμοιρασμός και η κοινοποίηση του σχετικού περιεχομένου σε τρίτα πρόσωπα, επιφέρει νομικές συνέπειες - http://www.cylaw.org/nomoi/enop/non-ind/2014_1_91/full.html).

Επιπρόσθετα σημεία προς συζήτηση:

Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει συγκεκριμένες ερωτήσεις ανάλογα με τις δυνατότητες της τάξης και τον διαθέσιμο χρόνο.

Πίεση από τους άλλους γύρω μας και συναίνεση:

4. Το κορίτσι στην αρχή ήταν διστακτικό και δεν ήθελε να στείλει τη φωτογραφία στο φίλο της. Τι την έκανε να αλλάξει γνώμη;

Ενδεικτική απάντηση: Την επηρέασαν οι φίλες της. Η πίεση που είχε από το αγόρι. Η επιθυμία της να μην χάσει το αγόρι και να συνεχίσει να είναι φίλος της.

5. Γιατί το αγόρι ζήτησε τη φωτογραφία από το κορίτσι;

Ενδεικτική απάντηση: Η πίεση που είχε από τον φίλο του και ο εγωισμός του.

6. Νομίζετε πως το αγόρι σεβάστηκε το κορίτσι; Πώς μπορείτε να καταλάβετε αν κάποιος φίλος/φίλη σας σέβεται;

Ενδεικτική απάντηση: Το αγόρι δε σεβάστηκε το κορίτσι. Αν την σεβόταν δεν θα την πίεζε να κάνει κάτι το οποίο η ίδια δεν ήθελε. Αντίθετα θα έκανε ότι χρειαζόταν για να είναι ευτυχισμένη.

Σωστή στάση αντιμετώπισης:

7. Το κορίτσι, αντί να στείλει τη φωτογραφία στο αγόρι, τι έπρεπε να κάνει ώστε να του δείξει ότι παρόλο που της αρέσει ο ίδιος, δεν θέλει να του στείλει γυμνή φωτογραφία;

Ενδεικτική απάντηση: Να αστείευτεί και να του στείλει μια *selfie* στην οποία να είναι ντυμένη κανονικά.

8. Όταν το κορίτσι ανακάλυψε ότι το αγόρι έστειλε τη φωτογραφία της σε άλλους, δεν ήθελε να πάει σχολείο. Τελικά το είπε στη μητέρα της. Εκτός από τους γονείς, πού αλλού θα μπορούσε να μιλήσει για αυτό το περιστατικό και να ζητήσει βοήθεια;

Ενδεικτική απάντηση: Θα μπορούσε να αποταθεί στη γραμμή 1480, στον/στην υπεύθυνο/η εκπαιδευτικό της τάξης, σε φίλους της, σε μεγαλύτερα αδέρφια. Ένα τέτοιο περιστατικό είναι δυνατό να καταστρέψει την αυτο-εικόνα και την αυτοπεποίθηση ενός παιδιού, γεγονός που μπορεί να στιγματίσει την υπόλοιπη ζωή του και ενδεχομένως να τον/την κάνει συναισθηματικά ευάλωτο. Για αυτό είναι πολύ σημαντικό να μιλήσουμε σε κάποιο άλλο άτομο και να ζητήσουμε βοήθεια και στήριξη.

9. Τι θα μπορούσαν να κάνουν τα άλλα παιδιά ώστε να βοηθήσουν το κορίτσι;

Ενδεικτική απάντηση: Θα μπορούσαν να ζητήσουν από τους άλλους που πήραν την φωτογραφία, να τη διαγράψουν. Να μην μοιραστούν οι ίδιοι τη φωτογραφία με άλλους. Να εξηγούσαν καλύτερα τις συνέπειες που θα είχε η ενέργειά τους αυτή.

Τα παιδιά χωρίζονται σε τρεις (3) ομάδες και δίνεται σε κάθε ομάδα το **Φύλλο εργασίας 7.1: «Μηνύματα στο κινητό»**. Τα παιδιά καλούνται να φανταστούν ότι είναι στη θέση των παιδιών που είδαν στο βίντεο και να σκεφτούν τι θα ήταν να καλύτερο να απαντήσουν:

- Στην περίπτωση που το αγόρι ζήτησε από το κορίτσι μια τολμηρή φωτογραφία.
- Στην περίπτωση που το κορίτσι ζήτησε τη συμβουλή από τις φίλες τις.

Επιπρόσθετα και ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο, δίνεται στα παιδιά το **Φύλλο εργασίας 7.2: «Τι λέει ο νόμος»**. Το φύλλο εργασίας περιλαμβάνει έξι (6) δηλώσεις για την κάθε μια από τις οποίες τα παιδιά καλούνται να απαντήσουν αν είναι αληθής ή όχι ή ότι δεν είναι σίγουροι.

Αφού απαντήσουν τα παιδιά, ο/η εκπαιδευτικός προβάλλει τη **διαφάνεια 9 (Παρουσίαση εκπαιδευτικού)**, η οποία παρουσιάζει περισσότερες πληροφορίες όσον αφορά την υφιστάμενη νομοθεσία στην Κύπρο, σχετικά με το θέμα αυτό (η διαφάνεια μπορεί να τυπωθεί και να δοθεί ως ξεχωριστό φυλλάδιο σε κάθε ομάδα).

**ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:**

Εναλλακτικά ή συμπληρωματικά τα παιδιά μπορούν να δουν τα πιο κάτω βίντεο, στο σχολείο ή στο σπίτι:

- Βίντεο από εκστρατεία «Say no» της EUROPOL, διάρκεια 10':34"
https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/say_no
- Βίντεο από Αστυνομία Κύπρου, διάρκεια 0':45"
<https://internetsafety.pi.ac.cy/yliko-details-internet-safety/material-video/sexting-cyprus-ad>

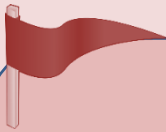


5 λεπτά

Δραστηριότητα 8:

Ανακεφαλαίωση, εμπέδωση, αξιολόγηση

Δίνεται στα παιδιά το **Φύλλο εργασίας 8: «Το Ψηφιακό μου αποτύπωμα»**. Τα παιδιά καλούνται, **στο σπίτι**, να γράψουν ή να ζωγραφίσουν εικόνες οι οποίες να αντιστοιχούν στη διαδικτυακή τους δραστηριότητα κατά τις τελευταίες 24 ώρες. Για παράδειγμα, μπορούν να αναφερθούν σε διαδικτυακές ιστοσελίδες που έχουν επισκεφθεί, σε περιεχόμενο που έχουν δημιουργήσει, σε φωτογραφίες που έχουν αναρτήσει, σε σχόλια που έχουν κοινοποιήσει ή έχουν κάνει like, κ.λπ.



Επιπρόσθετα, τα παιδιά μπορούν να παίξουν με τους γονείς τους το παιχνίδι eFollowMe - Ψηφιακό Αποτύπωμα (digital footprint) <http://efollowme.cs.ucy.ac.cy>

Το παιχνίδι eFollowMe έχει αναπτυχθεί από φοιτητές του Πανεπιστημίου Κύπρου, στο πλαίσιο του έργου CYberSafety. Συγκεκριμένα, το eFollowMe είναι ένα διαδικτυακό παιχνίδι σε τρισδιάστατο περιβάλλον. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να μάθουν οι μαθητές να διαχειρίζονται με προσοχή τα προσωπικά τους δεδομένα και το ψηφιακό τους αποτύπωμα. Παρόλο που το παιχνίδι αφορά μαθητές/μαθήτριες γυμνασίου και λυκείου, μπορούν μικρότερα παιδιά να το παίξουν με τους γονείς τους και να συζητήσουν μαζί πώς δημιουργείται το ψηφιακό τους αποτύπωμα.

Συνοδευτικό Υλικό



A/A	Περιγραφή υλικού	Τίτλος Αρχείου	Σύνδεσμος πρόσβασης σε ψηφιακή μορφή
1	Παρουσίαση εκπαιδευτικού	Παρουσίαση εκπαιδευτικού – Ενότητα 4	https://internetsafety.pi.ac.cy
2	Παρουσίαση μαθητή/μαθήτριας	Παρουσίαση μαθητή/μαθήτριας – Ενότητα 4	
3	Φύλλο Εργασίας 2	Γιατί μοιραζόμαστε πληροφορίες;	
4	Φύλλο Εργασίας 3.1	Φόρμα εγγραφής	
5	Φύλλο Εργασίας 3.2	Ποιος χρειάζεται να ξέρει τι;	
6	Φύλλο Εργασίας 4.1	Η σελίδα της Δανάης στο Friendbook	
7	Φύλλο Εργασίας 4.2	Έξυπνες συμβουλές για το πώς να είστε ασφαλής online	
8	Φύλλο Εργασίας 5.1	«Just Share It!»	
9	Φύλλο Εργασίας 5.2	«Διαγράφω αλλά δεν εξαφανίζω!»	
10	Φύλλο Εργασίας 6	Διαχείριση και προστασία της διαδικτυακής μας φήμης	
11	Φύλλο Εργασίας 7.1	Μηνύματα στο κινητό	
12	Φύλλο Εργασίας 7.2	Τι λέει ο νόμος	
12	Φύλλο Εργασίας 8	Το Ψηφιακό μου αποτύπωμα	

Παρουσίαση Εκπαιδευτικού

Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη μάθηση - Ψηφιακή Ικανότητα Προσωπικά Δεδομένα και Ψηφιακή Ταυτότητα

Παρουσίαση Εκπαιδευτικού



Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου

- Εάν έχω αδελφή
- Εάν έχω σκύλο
- Εάν μου αρέσει η πίτσα
- Εάν έχω λογαριασμό στο Facebook
- Εάν παίζω Fortnite
- Εάν η ομάδα μου έχει το χρώμα μπλε
- Εάν έχω λογαριασμό στο Tik Tok



Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου

Η παρουσίαση εντοπίζεται στον πιο κάτω σύνδεσμο: <https://internetsafety.pi.ac.cy>

Παρουσίαση Μαθητή/Μαθήτριας

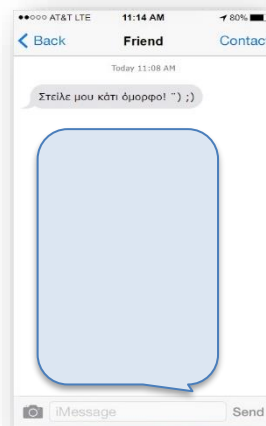
Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη μάθηση - Ψηφιακή Ικανότητα Προσωπικά Δεδομένα και Ψηφιακή Ταυτότητα

Ομάδα
Όνομα Μαθητών / Μαθητριών



Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου

Μηνύματα στο κινητό



Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου

Η παρουσίαση εντοπίζεται στον πιο κάτω σύνδεσμο: <https://internetsafety.pi.ac.cy>

ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ



Φύλλο Εργασίας 2

Γιατί μοιραζόμαστε πληροφορίες;

Όταν μοιραζόμαστε πληροφορίες με άλλους υπάρχουν πολλά θετικά πλεονεκτήματα:



Μας κάνει να νιώθουμε καλά: Όταν μοιραζόμαστε θετικές εμπειρίες, μας βοηθά να τις θυμόμαστε ακόμη και όταν έχει περάσει αρκετός καιρός.



Μας βοηθά να μαθαίνουμε: Όταν μοιραζόμαστε τη γνώση με άλλους, μας βοηθά να είμαστε πιο ενημερωμένοι.



Μας βοηθά να κρατάμε επαφή: Όταν μοιραζόμαστε τα ενδιαφέροντά μας, είναι ένας τρόπος για να κάνουμε νέους φίλους και να ενισχύσουμε τις σχέσεις μας.



Μας βοηθά να πείσουμε: Όταν μοιραζόμαστε τα πιστεύω μας, μπορεί να ενθαρρύνουμε και άλλους να δραστηριοποιηθούν ώστε να στηρίξουν ένα καλό σκοπό.

Φύλλο Εργασίας 3.1

Φόρμα εγγραφής

cloudCraft

Ίσως το καλύτερο παιχνίδι στον κόσμο!

Δημιουργία λογαριασμού

Όνομα: _____ Επίθετο: _____

Κωδικός: _____ Χώρα: _____

Διεύθυνση οικίας: _____

Τηλέφωνο: _____ Email: _____

Όνομα σχολείου: _____

Ημερομηνία γέννησης: _____

Αν πατήσετε «Δημιουργία λογαριασμού», δηλώνετε ότι συμφωνείτε με τους Όρους χρήσης (επιλέξετε εδώ για να μάθετε περισσότερες πληροφορίες). Προσοχή: Δεν μπορείτε να κάνετε εγγραφή αν είστε κάτω των 13 χρόνων. Μάθετε πώς συλλέγουμε, χρησιμοποιούμε και κοινοποιούμε τα δεδομένα σας ανατρέχοντας στην Πολιτική δεδομένων και πώς χρησιμοποιούμε τα cookies και άλλες παρόμοιες τεχνολογίες ανατρέχοντας στην Πολιτική για τα cookies. Μπορεί να λάβετε ειδοποιήσεις μέσω SMS από εμάς, τις οποίες μπορείτε να απενεργοποιήσετε οποιαδήποτε στιγμή.

Δημιουργία λογαριασμού

Φύλλο Εργασίας 3.2

Ποιος χρειάζεται να ξέρει τι;

Πρόσωπο	Όνομα	Επίθετο	Ηλικία	Ημερ. γέννησης	Διεύθυνση οικίας	Κινητό τηλέφωνο	Σχέση	Αλλεργίες	Αναπημένο φωνητό	Χρόνι	Email	Όνομα χρήστη	Κωδικός
Δάσκαλος τάξης													
Οικογενειακός γιατρός													
Ταχυδρόμος													
Οδηγός λεωφορείου													
Συμμαθητής													
Δάσκαλος κολύμβησης													
Άγνωστος που συνάντησα σε μια καφετέρια													
Φίλος από τη γειτονιά													
Παιδί που γνώρισα σε διαδικτυακό παιχνίδι													

Φύλλο Εργασίας 4.1

Η σελίδα της Δανάης στο Friendbook

Friendbook

Δανάη

Αρχική σελίδα

Δανάη Στεφάνου
 Χρονολόγιο Πληροφορίες Φίλοι (1745) Φωτογραφίες (3245)

Εισαγωγική κάρτα:
Σπουδές: Δημοτικό Σχολείο Λευκωσίας Α'
Τόπος διαμονής: Λευκωσία
Σχέση: Ελεύθερη
Email: danae@email.com
Τηλ.: 99 123456
Γεννημένη στις: 22 Μαΐου

Φωτογραφίες: (3245)

Συζήτηση:

Λουκάς Ανδρέου
 Χθες: 09:30
 Μου άρεσε πολύ η φωτογραφία σου! Θες να μιλήσουμε;;

Δανάη Στεφάνου
 Χθες: 11:00
 Εμ... Σε ξέρω; Ποιος είσαι;

Δημιουργήστε μια δημοσίευση:
 Τι σκέφτεστε;

Δανάη Στεφάνου
 Χθες: 09:30
 Όρα για ξεκούραση! Καφεδάκι στο [@καφέΤηςΧαράς!!](#)

Like Comment Share
 Νικόλας, Χρίστος, Παναγιώτα και 3 ακόμη τους άρεσε αυτό.

Μαρία Παναγιώτου
 Χθες: 09:30
 Ευχαριστώ @Δανάη που μου έδειξες πώς να κάνω αναφορά για τα προσβλητικά σχόλια που υπήρχαν κάτω από τις φωτογραφίες μου! Είσαι πολύ καλή φίλη!

Like Comment Share
 Εσένα και του χρήστη Μαρία σας άρεσε αυτό το μήνυμα.

Αλέξανδρος Νικολάου
 Χθες: 09:30
 Έκανες την έκθεση που είχαμε για το σπίτι;

Δανάη Στεφάνου
 Χθες: 09:30
 Προσπαθώ... Βαριέμαι πολύ! Νομίζω θα βρω κάτι έτοιμο από το Διαδίκτυο να το αντιγράψω και τέλος! Άσε που δεν μπορώ αυτή τη δασκάλα! Είναι χάλια και δεν καταλαβαίνω τίποτα από όσα λέει;

Η Δανάη Στεφάνου νιώθει υπέροχα στην τοποθεσία @σπίτιΜουΣπιτάκιΜου
 Ετοιμάζω βαλίτσες για το αυριανό ταξίδι με την οικογένειά μου στην Ισπανία!!!

Φύλλο Εργασίας 4.2

Έξυπνες συμβουλές για το πώς να είστε ασφαλής online

1.

2.

3.

4.

5.

Φύλλο Εργασίας 5.1

Just Share it!



Φύλλο Εργασίας 5.2

«Διαγράφω αλλά δεν εξαφανίζω!» (μόνο για εκπαιδευτικό)



Φύλλο Εργασίας 6

Διαχείριση και προστασία της διαδικτυακής μας φήμης

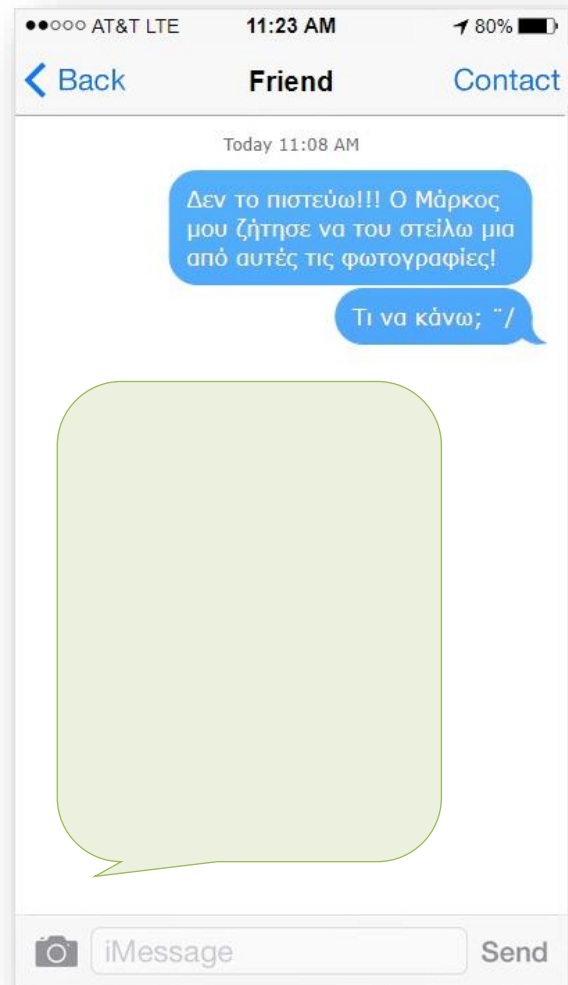
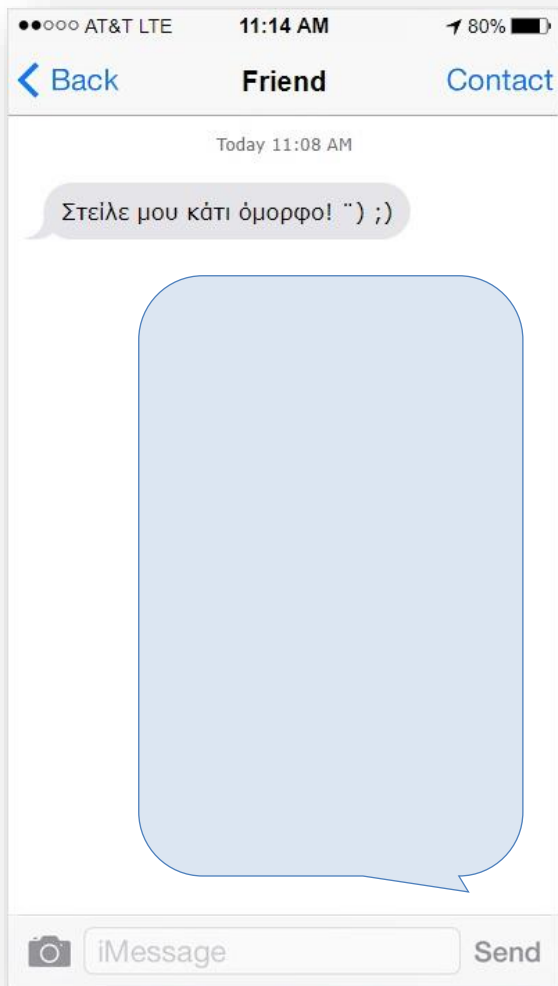
Συμβουλές για διαχείριση και προστασία της διαδικτυακής μας φήμης:

- **Αναζητήστε** στο Διαδίκτυο (σε μια μηχανή αναζήτησης) πληροφορίες για τον εαυτό σας. Εάν βρείτε κάτι που δεν σας αρέσει, προβείτε στις απαραίτητες ενέργειες ώστε αυτό το περιεχόμενο να διαγραφεί.
- **Σκεφτείτε**, πριν κοινοποιήσετε οποιοδήποτε περιεχόμενο, με ποιον το μοιράζεστε και πώς διαμορφώνει τη ψηφιακή σας εικόνα.
- **Προσέξτε** τον τρόπο που εκφράζεστε. Όταν σχολιάζετε κάτι σκεφτείτε πώς οι άλλοι μπορούν να ερμηνεύσουν τον τρόπο που εκφράζεστε. Επίσης προσπαθήστε να μην δημοσιεύετε περιεχόμενο (σχόλια κ.ά.) ενώ είστε θυμωμένοι.
- **Ρωτήστε** τον εαυτό σας, πριν δημοσιεύσετε κάτι για κάποιον άλλο, εάν θέλετε να το δουν όλοι: φίλοι, γονείς, μελλοντικοί εργοδότες. Θα σας άρεσε εάν κάποιος άλλος δημοσίευε αυτό το περιεχόμενο για εσάς;
- **Αξιοποιήστε** τον διαδικτυακό σας χρόνο δημιουργικά ώστε να δημιουργήσετε ένα θετικό ψηφιακό αποτύπωμα. Για παράδειγμα μοιραστείτε με άλλους τα ενδιαφέροντά σας ή δημιουργήστε ένα βίντεο για να διδάξετε σε άλλους κάτι καινούριο.

Φύλλο Εργασίας 7.1

Μηνύματα στο κινητό

Οδηγίες: Φανταστείτε ότι είστε στη θέση των παιδιών που είδατε στο βίντεο και σκεφτείτε τι θα ήταν καλύτερο να απαντήσετε στις δύο περιπτώσεις πιο κάτω.



Φύλλο Εργασίας 7.2

Τι λέει ο νόμος

Οδηγίες: Κυκλώστε την σωστή απάντηση

- 1) Χρειάζεται να είστε προσεκτικοί όσον αφορά τί δημοσιεύετε στο Διαδίκτυο, επειδή μπορεί να είναι παράνομο.

Σωστό

Λάθος

Δεν είμαι σίγουρος

- 2) Εάν ένα παιδί κάτω των 13 στείλει γυμνές φωτογραφίες του εαυτού του σε κάποιον άλλο, μέσω κινητού τηλεφώνου, είναι παράνομο.

Σωστό

Λάθος

Δεν είμαι σίγουρος

- 3) Εάν ένα παιδί προωθήσει μια γυμνή φωτογραφία κάποιου άλλου, για να τον κοροϊδεύσει ή να τον αναστατώσει, τότε μπορεί να υπάρχουν σοβαρές νομικές συνέπειες.

Σωστό

Λάθος

Δεν είμαι σίγουρος

- 4) Εάν κάποιος διαδίδει άσχημες φήμες ή απειλές διαδικτυακά σχετικά με κάποιο άλλο άτομο, η αστυνομία μπορεί να παρέμβει, ανάλογα με τη σοβαρότητα της περίπτωσης.

Σωστό

Λάθος

Δεν είμαι σίγουρος

- 5) Ο διαδικτυακός εκφοβισμός (cyberbullying) είναι ενάντια στον νόμο.

Σωστό

Λάθος

Δεν είμαι σίγουρος

- 6) Είναι παράνομο να παριστάνεις διαδικτυακά ότι είσαι κάποιο άλλο άτομο.

Σωστό

Λάθος

Δεν είμαι σίγουρος

Φύλλο Εργασίας 7.2 - σημειώσεις για τον/την εκπαιδευτικό Τι λέει ο νόμος

Σχόλιο: Με **κόκκινο χρώμα** είναι σημειωμένες οι σωστές απαντήσεις

- 1) Χρειάζεται να είστε προσεκτικοί όσον αφορά τί δημοσιεύετε στο Διαδίκτυο, επειδή μπορεί να είναι παράνομο.

Σωστό

Λάθος

Δεν είμαι σίγουρος

- 2) Εάν ένα παιδί κάτω των 13 στείλει γυμνές φωτογραφίες του εαυτού του σε κάποιον άλλο, μέσω κινητού τηλεφώνου, είναι παράνομο.

Σωστό

Λάθος

Δεν είμαι σίγουρος

Ενδεικτική απάντηση: Σύμφωνα με τη Κυπριακή νομοθεσία παιδιά κάτω των 13 δεν επιτρέπεται να στέλνουν γυμνές φωτογραφίες, ακόμη και εάν αυτές είναι του εαυτού τους (Νόμος 91 (I) / 2014, άρθρο 2, http://www.cylaw.org/nomoi/enop/non-ind/2014_1_91/full.html).

- 3) Εάν ένα παιδί προωθήσει μια γυμνή φωτογραφία κάποιου άλλου, για να τον κοροϊδεύει ή να τον αναστατώσει, τότε μπορεί να υπάρχουν σοβαρές νομικές συνέπειες.

Σωστό

Λάθος

Δεν είμαι σίγουρος

Ενδεικτική απάντηση: Σύμφωνα με τη Κυπριακή νομοθεσία κανείς δεν επιτρέπεται να μοιραστεί γυμνές φωτογραφίες άλλου ατόμου (Νόμος 91 (I) / 2014, άρθρο 8, http://www.cylaw.org/nomoi/enop/non-ind/2014_1_91/full.html)

- 4) Εάν κάποιος διαδίδει άσχημες φήμες ή απειλές διαδικτυακά σχετικά με κάποιο άλλο άτομο, η αστυνομία μπορεί να παρέμβει, ανάλογα με τη σοβαρότητα της περίπτωσης.

Σωστό

Λάθος

Δεν είμαι σίγουρος

- 5) Ο διαδικτυακός εκφοβισμός (cyberbullying) είναι ενάντια στον νόμο.

Σωστό

Λάθος

Δεν είμαι σίγουρος

Ενδεικτική απάντηση: Όταν κάποιο άτομο γράφει ή κοινοποιεί δημόσια περιεχόμενο όπως αισχρά σχόλια ή απειλητικά μηνύματα, τότε μπορεί να υπάρχουν σοβαρές νομικές συνέπειες.

- 6) Είναι παράνομο να παριστάνεις διαδικτυακά ότι είσαι κάποιο άλλο άτομο.

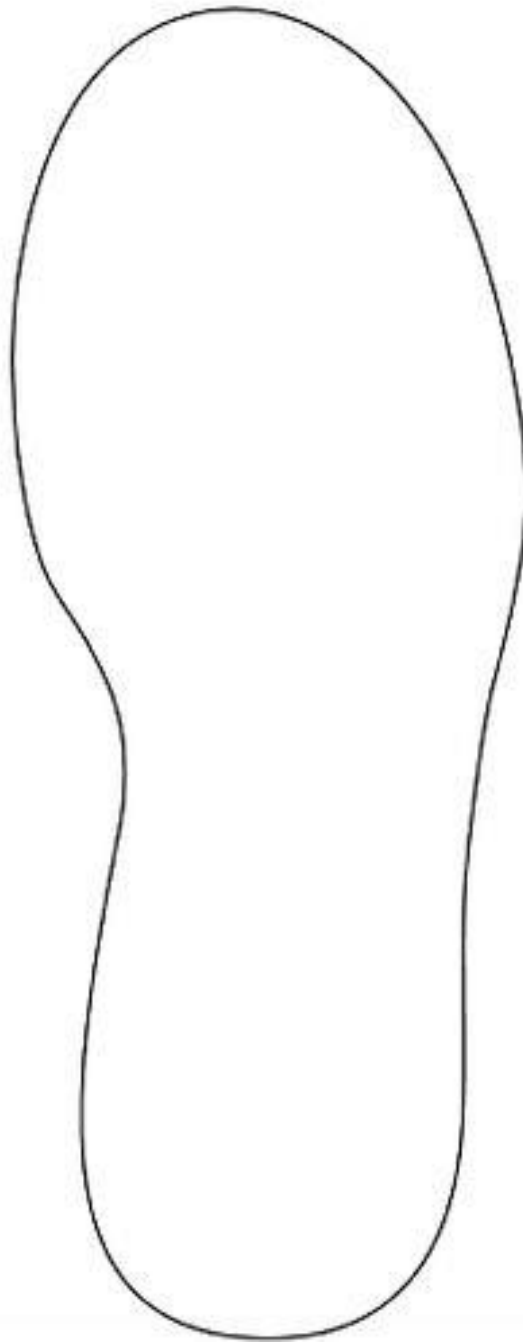
Σωστό

Λάθος

Δεν είμαι σίγουρος

Φύλλο Εργασίας 8

Το Ψηφιακό μου αποτύπωμα



Οδηγίες: Γράψτε ή ζωγραφίστε εικόνες οι οποίες να αντιστοιχούν στη διαδικτυακή σας δραστηριότητα κατά τις τελευταίες 24 ώρες. Για παράδειγμα, μπορείτε να αναφερθείτε σε διαδικτυακές ιστοσελίδες που έχετε επισκεφθεί, σε περιεχόμενο που έχετε δημιουργήσει, σε φωτογραφίες που έχετε αναρτήσει, σε σχόλια που έχετε κοινοποιήσει ή κάνετε like, κ.λπ.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

This image shows a full page of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page, typical of notebook or legal stationery. There are no margins, text, or other markings on the page.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

[illegible]

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

[illegible]

Ιούλιος 2019

Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου
Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας

Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου Κύπρου – CYberSafety

<https://www.cybersafety.cy>
<https://internetsafety.pi.ac.cy>

Γραμμή Βοήθειας και Καταγγελιών 1480

<https://www.cybersafety.cy/helpline>
<https://www.cybersafety.cy/hotline>



Συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση
Διευκόλυνση «Συνδέοντας την Ευρώπη»

Η παρούσα έκδοση χρηματοδοτήθηκε από το έργο CYberSafety