



Καταπολέμηση του ψηφιακού αποκλεισμού – Τα παιδιά εκπαιδεύουν ψηφιακά αναλφάβητους ενήλικες στην ασφαλή και δημιουργική χρήση του Διαδικτύου

ΒΙΒΛΙΑΡΙΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ

Ένα βιβλιάριο για την καθοδήγηση και υποστήριξη των Νεαρών Εκπαιδευτών για ενήλικες στην ασφαλή και δημιουργική χρήση του διαδικτύου

EduWeb: Καταπολέμηση του ψηφιακού αποκλεισμού – Τα παιδιά εκπαιδεύουν ψηφιακά αναλφάβητους ενήλικες στην ασφαλή και δημιουργική χρήση του Διαδικτύου

O3A2: Educational Material / Εκπαιδευτικό Υλικό

Βιβλιάριο εκπαίδευσης των μαθητών

Συγγραφή (αγγλική γλώσσα): Αναστασία Οικονόμου, Π.Ι.Κ.

Μετάφραση – προσαρμογή στην ελληνική γλώσσα: Χρίστος Ρουσιιάς, Π.Ι.Κ.

Γενική επιμέλεια: Αναστασία Οικονόμου, Π.Ι.Κ.

Έκδοση 0.1

Σεπτέμβριος 2017

Διατίθεται με άδεια χρήσης Creative Commons:

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

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.el>



Το έργο EduWeb χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή μέσω του Προγράμματος Erasmus+ Βασική Δράση 2. Την αποκλειστική ευθύνη της παρούσας έκδοσης φέρει ο συγγραφέας της. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των περιεχομένων σ' αυτήν πληροφοριών.

Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Εισαγωγή

Το βιβλιάριο αυτό έχει ως στόχο να καθοδηγήσει και να υποστηρίξει το έργο σας ως *Νεαρών Εκπαιδευτών για ενήλικες στην ασφαλή και δημιουργική χρήση του διαδικτύου*. Θα σας δώσει σημαντικές πληροφορίες για το έργο EduWeb, για το τι είναι οι ψηφιακές δεξιότητες, για το πώς μαθαίνουν οι ενήλικες και για το πώς να σχεδιάσετε σχετικό εκπαιδευτικό υλικό.



Καλή επιτυχία!

Τί είναι το EduWeb?

Το EduWeb (Καταπολέμηση του ψηφιακού αποκλεισμού – Τα παιδιά εκπαιδεύουν ψηφιακά αναλφάβητους ενήλικες στην ασφαλή και δημιουργική χρήση του Διαδικτύου) είναι ένα έργο που συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή και έχει ως στόχο να ενισχύσει τη συνεργασία μεταξύ σχολείων και εκπαιδευτικών ιδρυμάτων / ινστιτούτων με σκοπό την καταπολέμηση του ψηφιακού αποκλεισμού των ενηλίκων όσον αφορά στη χρήση του Διαδικτύου. Στόχος είναι οι ίδιοι οι μαθητές να λειτουργήσουν ως εκπαιδευτές των ψηφιακά αναλφάβητων ενηλίκων μελών των οικογενειών τους, στην ασφαλή και δημιουργική χρήση του διαδικτύου.

Οι εταίροι που συμμετέχουν από το Ηνωμένο Βασίλειο, το οποίο κατετάγη ως η 6η χώρα στο Digital Economy Society Index DESI 2016, συνεισφέρουν τις καλές πρακτικές χρήσης και αξιοποίησης του Διαδικτύου, που θα προσαρμοστούν αναλόγως από τους εταίρους στην Ελλάδα, στη Βουλγαρία, στην Κύπρο και στην Ιταλία, συνεισφέροντας στην προσπάθεια των χωρών αυτών για καταπολέμηση του ψηφιακού αποκλεισμού των πολιτών τους, αλλά και στον ευρύτερο στόχο της Ευρωπαϊκής Ένωσης να καταστεί μία από τις πιο δυναμικές και ανταγωνιστικές οικονομίες της γνώσης στον κόσμο.

Προκειμένου να επιτευχθούν οι παραπάνω στόχοι, το EduWeb έχει δημιουργήσει μια εκπαιδευτική πύλη για τη φιλοξενία και διάθεση του κοινού εκπαιδευτικού υλικού τόσο για αρχάριους όσο και για προχωρημένους χρήστες του Διαδικτύου. Επιπλέον, η πύλη παρέχει ένα περιβάλλον ηλεκτρονικής μάθησης, το οποίο θα χρησιμοποιηθεί για την διαδικτυακή εκπαίδευση των εκπαιδευτικών (μαζί με το απαραίτητο υλικό), οι οποίοι με τη σειρά τους θα εκπαιδεύσουν στους μαθητές στην ασφαλή και δημιουργική χρήση του Διαδικτύου. Στο πλαίσιο αυτό, οι μαθητές από απλοί χρήστες του Διαδικτύου, θα γίνουν οι ίδιοι εκπαιδευτές των ενηλίκων (και ειδικότερα των ηλικιωμένων) μελών των οικογενειών τους, συνδράμοντας στην καταπολέμηση του ψηφιακού αποκλεισμού των ευρωπαίων πολιτών μέσω πιο αποτελεσματικών και καινοτόμων διδακτικών και παιδαγωγικών μεθόδων.

Ποιος είναι ο EduWebber?

Ο *EduWebber* είναι ένας νεαρός εκπαιδευτής ενηλίκων στην ασφαλή και δημιουργική χρήση του διαδικτύου. Οι νεαροί εκπαιδευτές έχουν και ίδιοι εκπαιδευτεί έτσι ώστε να διαμορφώνουν και να αναπτύσσουν γνώσεις και δεξιότητες με βάση το μοντέλο του έργου EduWeb. Επίσης, θα σχεδιάσουν και θα αναπτύξουν σύντομες μαθησιακές δραστηριότητες σχετικές με το περιεχόμενο του EduWeb.

Ποιος είναι ο Webbie?

Ο *Webbie* είναι ο εκπαιδευτής του EduWeb. Παίρνει διαφορετικά χρώματα, ανάλογα με την περιοχή του περιεχομένου που εκπαιδεύει και διαφορετικές στάσεις, ανάλογα με το ρόλο του (βλέπε Παράρτημα 1).

Γιατί να γίνω EduWebber;

Θα σου δοθεί η ευκαιρία να επεκτείνεις τη μάθηση και τις ικανότητές σου, όχι μόνο στο χώρο των ψηφιακών τεχνολογιών, αλλά και σε άλλους τομείς της μάθησης και των κομβικών (εγκάρσιων) δεξιοτήτων. Πιο συγκεκριμένα:

- Θα μάθεις περισσότερα σχετικά με τις δυνατότητες και τους κινδύνους του Διαδικτύου
- Θα μάθεις για το πώς μαθαίνουν οι ενήλικες
- Θα είσαι σε θέση να αναπτύξεις εκπαιδευτικό υλικό
- Θα χρησιμοποιήσεις ψηφιακά εργαλεία και θα αναπτύξεις περαιτέρω τις ψηφιακές δεξιότητες σου
- Θα συνεργαστείς με άλλους μαθητές και εκπαιδευτικούς τόσο στη χώρα σου όσο και στην Ευρώπη
- Θα εκπαιδεύσεις τους γονείς σου, τους παππούδες / γιαγιάδες σου και άλλους ενήλικες στη δημιουργική και ασφαλή χρήση του διαδικτύου
- Θα πιστοποιηθείς ως νεαρός εκπαιδευτής για ενήλικες για τη δημιουργική και ασφαλή χρήση του διαδικτύου

Τι χρειάζεται να μάθω;

Τα βασικά στοιχεία του μοντέλου του EduWeb περιλαμβάνουν:

- Δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού
- Μαθησιακό σχεδιασμό
- Εκπαίδευση ενηλίκων
- Δημιουργική και ασφαλή χρήση του διαδικτύου

Ποιες είναι οι δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού;

Είναι οι δεξιότητες που απαιτούνται στην ψηφιακή κοινωνία. Σύμφωνα με το εννοιολογικό μοντέλο αναφοράς του **Πλαισίου Ψηφιακών Δεξιοτήτων για τους Πολίτες** (Digital Competence Framework for Citizens – DigComp <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>) (βλ. διάγραμμα 1), το οποίο έχει αναπτυχθεί από το Κοινό Κέντρο Ερευνών της Ευρωπαϊκής Ένωσης (European Union Joint Research Centre) περιγράφονται 5 περιοχές (dimension 1), με την κάθε μια να συμπεριλαμβάνει διάφορες ψηφιακές δεξιότητες (dimension 2).

Οι περιοχές των 5 ψηφιακών δεξιοτήτων είναι:

1. Πληροφοριακός γραμματισμός (Information and data literacy)
2. Επικοινωνία και συνεργασία (Communication and collaboration)
3. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου (Digital content creation)
4. Ασφάλεια (Safety)
5. Επίλυση προβλημάτων (Problem solving)

Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων για τους Πολίτες		Περιοχές ψηφιακών δεξιοτήτων (Dimension 1)	Δεξιότητες (Dimension 2)
1. Πληροφοριακές γραμματικές	1.1 Περιήγηση, αναζήτηση και φιλτράρισμα δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου	4. Ασφάλεια	4.1 Προστασία συσκευών Να προστατεύουν τις συσκευές και το ψηφιακό περιεχόμενο και να κατανοούν τα ρίσκα και τις απειλές στα ψηφιακά περιβάλλοντα. Να γνωρίζουν σχετικά με τα μέτρα ασφάλειας και προστασίας και να λαμβάνουν δυνάμεις υπόψη την αξιοπιστία και την προστασία της ιδιωτικής ζωής.
	1.2 Αξιολόγηση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου		4.2 Προστασία προσωπικών δεδομένων και ιδιαιδιότητας Να κατανοούν πώς να χρησιμοποιούν και να μοιράζονται προσωπικές πληροφορίες, ενώ να είναι σε θέση να προστατεύουν τον εαυτό τους και τους άλλους από ζημιές. Να κατανοούν ότι οι ψηφιακές υπηρεσίες χρησιμοποιούν «Πολιτική Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων» για να ενημερώνουν για το πώς χρησιμοποιούνται τα προσωπικά δεδομένα.
	1.3 Διαχείριση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου		4.3 Προστασία της υγείας και της ευημερίας Να είναι σε θέση να αποφεύγουν κινδύνους για την υγεία και απειλές για τη σωματική και ψυχική ευημερία, ενώ χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες. Να είναι σε θέση να προστατεύουν τον εαυτό τους και τους άλλους από πιθανούς κινδύνους σε ψηφιακά περιβάλλοντα (π.χ. διαδικτυακός εκφοβισμός). Να γνωρίζουν ψηφιακές τεχνολογίες για την κοινωνική ευημερία και την κοινωνική ένταξη.
2. Επικοινωνία και συνεργασία	2.1 Αλληλεπίδραση μέσω ψηφιακών τεχνολογιών	5. Επίλυση προβλημάτων	4.4 Προστασία του περιβάλλοντος Να γνωρίζουν τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις των ψηφιακών τεχνολογιών και της χρήσης τους.
	2.2 Διαμοιρασμός μέσω ψηφιακών τεχνολογιών		5.1 Επίλυση τεχνικών προβλημάτων Να εντοπίζουν τεχνικά προβλήματα κατά τη λειτουργία συσκευών και χρησιμοποιώντας ψηφιακά περιβάλλοντα να τα επιλύουν (από την απλή αντιμετώπιση προβλημάτων στην επίλυση πιο σύνθετων προβλημάτων).
	2.3 Εμπλοκή σε θέματα πολιτιστικής κληρονομιάς μέσω ψηφιακών τεχνολογιών		5.2 Εντοπισμός των αναγκών και τεχνολογικών απαιτήσεων Να αξιολογούν τις ανάγκες και να εντοπίζουν, να επιλέγουν και να αξιοποιούν ψηφιακά εργαλεία και τις πιθανές τεχνολογικές λύσεις για την επίλυση τους. Να ρυθμίζουν και να προσαρμόζουν τα ψηφιακά περιβάλλοντα με βάση τις προσωπικές ανάγκες (π.χ. προσαρμοστικότητα).
3. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου	2.4 Συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών	5.3 Δημιουργική χρήση ψηφιακών τεχνολογιών	5.3 Δημιουργική χρήση ψηφιακών τεχνολογιών Να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία και τεχνολογίες για τη δημιουργία γνώσης και να καινοτομούν σε διαδικασίες και προϊόντα. Να συμμετέχουν ατομικά και συλλογικά σε γνωστική επεξεργασία για να κατανοούν και να επιλύουν εννοιολογικά προβλήματα και καταστάσεις προβλημάτων σε ψηφιακά περιβάλλοντα.
	2.5 Κωδικός δεοντολογικής συμπεριφοράς στο διαδίκτυο (Netiquette)		5.4 Εντοπισμός ελλείψεων στις ψηφιακές δεξιότητες Να κατανοούν πού πρέπει να βελτιωθεί ή να ενημερωθεί η ψηφιακή ικανότητα ενός ατόμου. Να είναι σε θέση να υποστηρίζουν τους άλλους με την ανάπτυξη των ψηφιακών ικανοτήτων τους. Να αναζητούν ευκαιρίες για την αυτο-ανάπτυξη και να παραμένουν ενημερωμένοι με την ψηφιακή εξέλιξη.
	2.6 Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας		
3. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου	3.1 Ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου		
	3.2 Ενσωμάτωση και αναδιάρθρωση ψηφιακού περιεχομένου		
	3.3 Πνευματικά δικαιώματα και άδειες		
3. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου	3.4 Προγραμματισμός		

Διάγραμμα 1: Εννοιολογικό μοντέλο αναφοράς του Πλαισίου Ψηφιακών Δεξιοτήτων για τους Πολίτες (Digital Competence Framework for Citizens – DigComp)

Τι είναι ο μαθησιακός σχεδιασμός;

Με τον όρο «μαθησιακός σχεδιασμός» εννοούμε τη διαδικασία που ακολουθούμε για τον σχεδιασμό και ανάπτυξη ενός μαθήματος ή/και μαθησιακών δραστηριοτήτων. Το έργο EduWeb έχει ως στόχο να αναπτύξει μια σειρά μαθημάτων με δραστηριότητες για την εκπαίδευση ενηλίκων. Μετά από την ανάλυση αναγκών για τις δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού των ενηλίκων, έχουν καταγραφεί επτά περιοχές αναγκών, που αφορούν στην ασφαλή και δημιουργική χρήση του διαδικτύου:

- Επικοινωνία
- Ενημέρωση
- Ψυχαγωγία
- Αγορές
- Προστασία του εαυτού μου και άλλων
- Δημιουργία
- Επίλυση τεχνικών προβλημάτων

Στο Διάγραμμα 2, παρουσιάζονται μερικά παραδείγματα του περιεχομένου (ανά θεματική περιοχή), όπως καταγράφηκαν στην ανάλυση αναγκών είναι μερικά παραδείγματα του περιεχομένου δοθεί σε κάθε τομέα:

Θεματικές	Δραστηριότητες	Εργαλεία
Επικοινωνία	- Email (...προς μια εταιρεία) - Chat (...με κάποιον στο εξωτερικό) - Ομιλία online (...με τα παιδιά μου) -	- Outlook - Viber - Facebook -
Ενημέρωση	- Αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο (...για κηπουρική) - Ανάγνωση εφημερίδας / περιοδικού - Παρακολούθηση ειδήσεων online - ...	- Μηχανές αναζήτησης - Apps εφημερίδων - You tube, media apps -
Ψυχαγωγία	- Παρακολούθηση ενός τηλεοπτικού προγράμματος - Ακρόαση μουσικής - Διάβασμα ενός βιβλίου - Παιχνίδια - ...	- You tube - eBooks - apps - ...
Αγορές	- Αγορά ενός εισιτηρίου - Πληρωμή ενός λογαριασμού online - Κράτηση ενός δωματίου ξενοδοχείου - ...	- Websites - Mobile apps (booking.com, skyscanner, amazon...)
Προστασία του εαυτού μου και άλλων	- spam emails - fishing - virus -	- Antivirus - Filters -
Δημιουργία	- Παρουσιάσεις - Εικόνες / Φωτογραφίες - Photo album - ...	- Ppt, prezi - Photobox (and other online apps) - Video editor - ...
Επίλυση τεχνικών προβλημάτων	- Σύνδεση περιφερειακών συσκευών	-

Διάγραμμα 2: Θεματικές περιεχομένου EduWeb με παραδείγματα

Πώς μαθαίνουν οι ενήλικες;

Οι ενήλικες μαθαίνουν συνήθως όταν πρέπει να επιτύχουν ένα στόχο ή να αντιμετωπίσουν ένα πρόβλημα του οποίου αναζητούν τη λύση. Επομένως, όταν θα τους διδάξεις, θα πρέπει να είσαι σε θέση να προσδιορίσεις τι ακριβώς χρειάζονται. Δίνοντάς τους ρεαλιστικά προβλήματα σε αυθεντικές καταστάσεις θα τους ενεργοποιήσεις την ανάγκη για μάθηση. Επιπλέον, η διδασκαλία των ενηλίκων είναι πιο αποτελεσματική αν γίνει υπό μορφή άσκησης, μέσω της οποίας θα μπορούν άμεσα να διερευνήσουν και να διαπιστώσουν τις νέες δεξιότητες. Μόλις διαπιστώσουν το τι μπορούν να επιτύχουν αμέσως θα έχουν αυξημένα κίνητρα για να συνεχίσουν. Θα πρέπει να κτίσεις πάνω στην υφιστάμενη πείρα και εμπειρίες (είτε θετικές, είτε αρνητικές) των ενηλίκων και ταυτόχρονα να στοχεύσεις σε ένα θετικό αποτέλεσμα και καλλιέργεια θετικών στάσεων εκ μέρους τους.

Επιπλέον, οι ενήλικες μαθαίνουν καλύτερα όταν τους αφήσουμε να διαπιστώσουν τις πιθανές λύσεις στα προβλήματά τους και να λαμβάνουν αποφάσεις από μόνοι τους. Μπορείς να τους διατηρήσεις ενεργό το ενδιαφέρον και την εμπλοκή τους, δίνοντάς τους την αυτονομία που χρειάζονται. Τέλος, οι ενήλικες όταν μαθαίνουν, δεν τους αρέσουν οι άνθρωποι που «διδάσκουν», αντίθετα, προτιμούν αυτούς που τους καθοδηγούν στον δρόμο προς την εξεύρεση της λύσης σε ένα πρόβλημα.



Μην θεωρείς δεδομένο ότι οι ενήλικες κατέχουν βασικές δεξιότητες ΤΠΕ. Χρειάζεται να τους εξηγήσεις τις βασικές έννοιες και να βεβαιωθείς ότι μπορούν να έχουν εύκολη, πλήρη και απρόσκοπτη πρόσβαση στη συσκευή που χρησιμοποιούν (π.χ. βεβαιώσου ότι η οθόνη είναι αρκετά φωτεινή και οι χαρακτήρες αρκετά μεγάλοι για να τους διαβάσουν).

Να έχεις υπομονή!

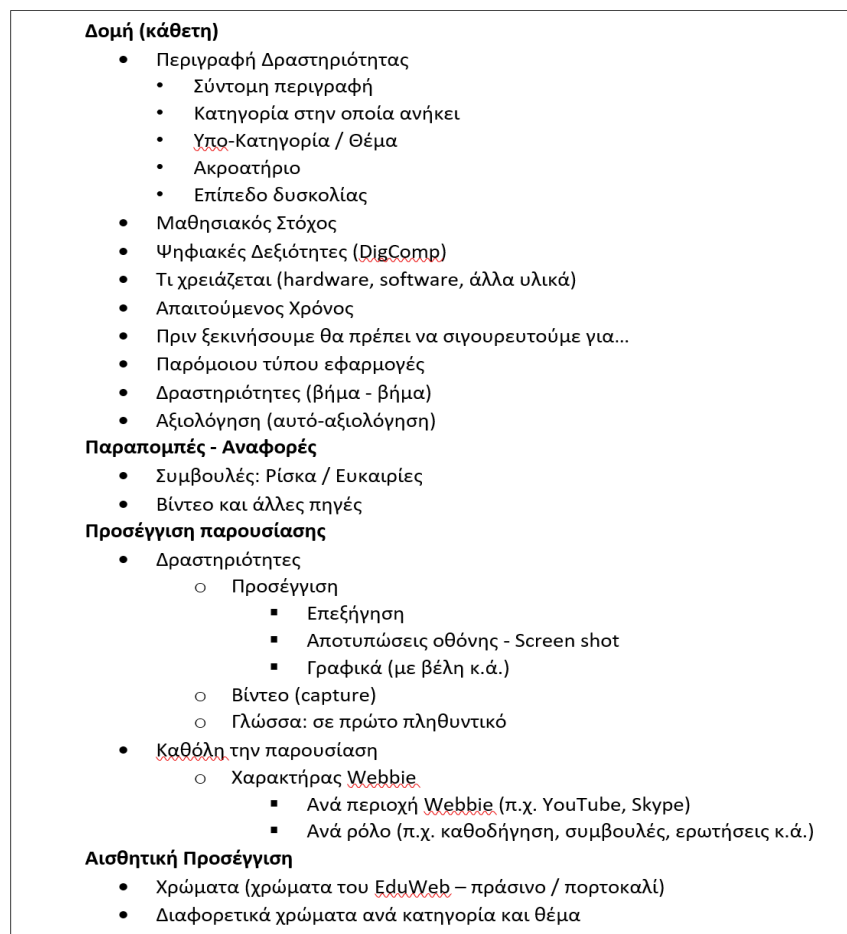
Πού μπορώ να βρω πληροφορίες για την ασφαλή και δημιουργική χρήση του διαδικτύου;

Οι ψηφιακές και διαδικτυακές τεχνολογίες είναι πολύ σημαντικά εργαλεία στη ζωή μας. Η οικοδόμηση της γνώσης και η ανάπτυξη των δεξιοτήτων για τη χρήση των πόρων του Διαδικτύου είναι ουσιώδους σημασίας, προκειμένου να αποφευχθούν οι πιθανοί κίνδυνοι που ελλοχεύουν. Μπορείς να βρεις πληροφορίες σχετικά με τη δημιουργική και ασφαλή χρήση του διαδικτύου, συμπεριλαμβανομένων πόρων και εργαλείων όπως βίντεο, παρουσιάσεις και συμβουλές για να βοηθηθείς στην εργασία σου, στις ακόλουθες διαδικτυακές πύλες:

- <http://internetsafety.pi.ac.cy>
- <http://youngcoaches.pi.ac.cy>
- <http://www.cybersafety.cy>
- <http://saferinternet4kids.gr>
- <https://www.betterinternetforkids.eu>

Πώς μπορώ να σχεδιάσω και να αναπτύξω τις δικές μου μαθησιακές δραστηριότητες και σύντομα μαθήματα;

Η διαδικασία της ανάπτυξης μια μαθησιακής δραστηριότητας αναφέρεται ουσιαστικά στην έννοια του μαθησιακού σχεδιασμού. Η προσέγγιση που ακολουθεί το EduWeb για τον μαθησιακό σχεδιασμό είναι σύμφωνη με τις κατευθυντήριες γραμμές του διαγράμματος 3 πιο κάτω:



Διάγραμμα 3: Πρότυπο ανάπτυξης μαθησιακού σεναρίου για το EduWeb

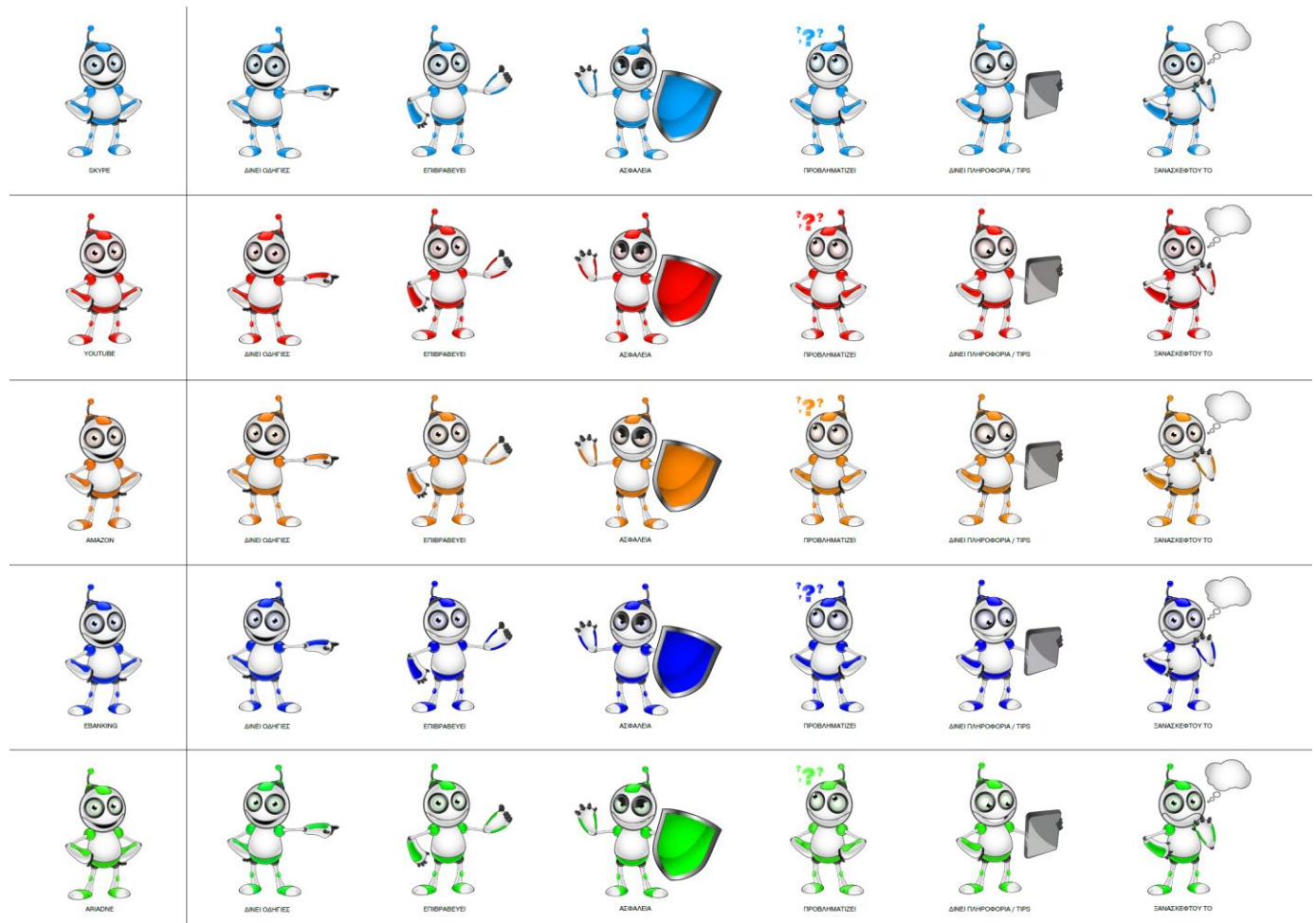
Πού μπορώ να βρω εκπαιδευτικές δραστηριότητες και σύντομες σειρές μαθημάτων του EduWeb για να χρησιμοποιήσω;

Οι μαθητές από τα σχολεία που συμμετέχουν στο πρόγραμμα EduWeb ανέπτυξαν εκπαιδευτικά σενάρια που είναι διαθέσιμα για όλους εσάς για να τα χρησιμοποιήσετε. Στο Παράρτημα 2 μπορείς να βρεις ένα παράδειγμα μαθήματος που μπορείς να ακολουθήσεις και να χρησιμοποιήσεις. Μπορείς να βρεις επιπλέον εκπαιδευτικές δραστηριότητες και μαθήματα στην πύλη του έργου <http://eduweb-project.eu> σε διάφορες γλώσσες και στην ιστοσελίδα <http://www.pi.ac.cy/eduweb>.

Παράρτημα 1 - Webbie

Μπορείς να βρεις επίσης τις εικόνες του Webbie σε επεξεργάσιμη μορφή στον ακόλουθο σύνδεσμο

<https://drive.google.com/drive/folders/0Bwacpv6CImj3RnhzTklUbm1wNzQ>



Παράρτημα 2 – Παράδειγμα ενός μαθήματος EduWeb

(αναπτύχθηκε από μαθητές του Λυκείου Αραδίππου, τον Ιούνιο 2017) - (αποσπάσματα)



Θεματική Κατηγορία: Επικοινωνία

Θέμα: Skype

- **Περιγραφή του skype:** Το Skype είναι μια εφαρμογή που μας επιτρέπει να επικοινωνούμε εξ' αποστάσεως με άλλα άτομα με μηνύματα κειμένου, φωνητικές κλήσεις και βιντεοκλήσεις. Το skype μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε μέσω του Η/Υ είτε μέσω του κινητού μας τηλεφώνου. Με την παρουσίαση αυτή θα μάθουμε πώς να δημιουργούμε λογαριασμό στην εφαρμογή Skype αλλά και πώς να την χρησιμοποιούμε.

1



- **Στόχοι (τι θα μάθουμε):** Με τη χρήση του Skype θα μάθουμε να:

- ο επικοινωνούμε με φωνητική κλήση ή με βιντεοκλήση μαζί με ένα ή περισσότερα άτομα που ζουν σε άλλη περιοχή.
- ο στέλνουμε γραπτά μηνύματα.
- ο στέλνουμε και να παίρνουμε φωτογραφίες ή άλλου τύπου αρχεία μέσω της εφαρμογής Skype.
- ο διαμοιραζόμαστε οθόνες.

- **Ψηφιακές δεξιότητες :**

- ο Επικοινωνία και συνεργασία



- **Τι θα χρειαστούμε:**
Εξοπλισμός: σταθερός Η/Υ, φορητός Η/Υ, έξυπνη συσκευή.

- ο Λογισμικό (software): Skype
- ο Περιφερειακά (accessories) : Μικρόφωνο, κάμερα ενσωματωμένα ή μη.

- ο **Χρονική διάρκεια της δημιουργίας λογαριασμού:** περίπου 10 λεπτά

2



- **Πριν αρχίσουμε βεβαιωνόμαστε ότι ο χρήστης έχει:**
 - ο τον κατάλληλο εξοπλισμό.
 - ο τη δυνατότητα να χειρίζεται βασικές λειτουργίες ενός Η/Υ ή μιας έξυπνης συσκευής.
 - ο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.
 - ο τη δυνατότητα να δημιουργεί διαδικτυακό λογαριασμό.
 - ο πρόσβαση στο διαδίκτυο.

- **Παρόμοιου τύπου εφαρμογές:**

- ο Viber



- ο ooVoo



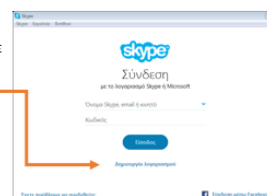
- ο Google Hangouts

3

Δημιουργία λογαριασμού στο Skype

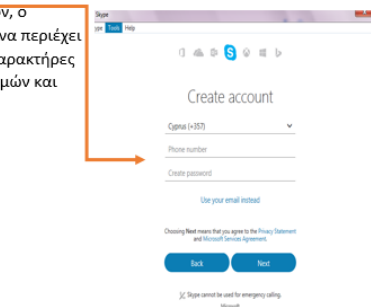


Βήμα 1^ο: Δημιουργία λογαριασμού. Πατήστε στο «Δημιουργία λογαριασμού»

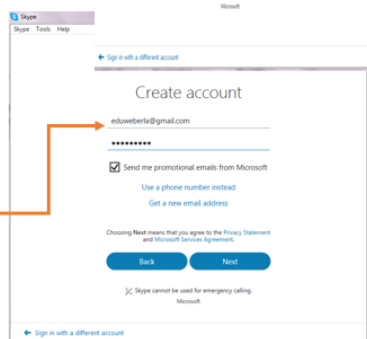


4

Βήμα 2°: Επιλέξτε τη χώρα σας και στη συνέχεια γράψτε τον αριθμό του τηλεφώνου σας καθώς, επίσης, και έναν κωδικό πρόσβασης. Βεβαιωθείτε ότι θα θυμάστε τον κωδικό, ο κωδικός πρέπει να περιέχει τουλάχιστον 8 χαρακτήρες συμβόλων, αριθμών και γραμμάτων.

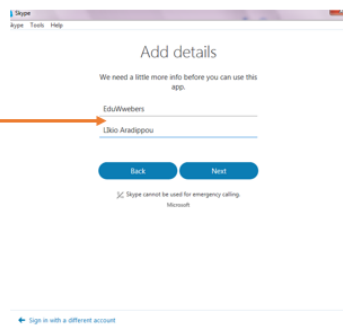



Βήμα 3ο: Εάν δεν θέλετε να χρησιμοποιήσετε τον αριθμό τηλεφώνου σας, μπορείτε να συνδεθείτε με τον λογαριασμό του email σας, βάζοντας και κωδικό πρόσβασης.

5

Βήμα 4°: Γράψτε το όνομα και το επίθετό σας, όπως θα θέλατε να εμφανίζεστε στο Skype, και στη συνέχεια πατήστε στην επιλογή Next.



6

Για ασφαλή χρήση του Skype...

- Ο κωδικός πρόσβασής σας δεν δίνεται σε κανέναν άλλο.
- Ο κωδικός πρόσβασης φυλάσσεται σε ασφαλές μέρος.
- Δεν δεχόμαστε αιτήματα φιλίας από αγνώστους.
- Δεν κατεβάζουμε αρχεία που δεν γνωρίζουμε την προέλευσή τους.
- Προσοχή η κάμερα ενδέχεται να λειτουργεί και χωρίς τη χρήση του Skype. Άρα, συστήνεται η κάλυψή της όταν δεν χρησιμοποιείται για βιντεοκλήση.



10

Αξιολόγηση

Στόχοι	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Έχω εγκαταστήσει το Skype στο κινητό μου ή στον Η/Υ?		
Μπορώ να στέλνω μηνύματα?		
Μπορώ να λαμβάνω και να στέλνω φωτογραφίες και αρχεία?		
Μπορώ να ελέγχω το μικρόφωνο και την κάμερα?		
Μπορώ να επικοινωνώ με βιντεοκλήση?		
Έχω μάθει να προστατεύομαι από τους κινδύνους που υπάρχουν στο Skype και γενικά στο διαδίκτυο?		



11