

THE DIANA AWARD



Η

ΨΗΦΙΑΚΗ ΖΩΗ ΜΟΥ

Η προσαρμογή στα ελληνικά πραγματοποιήθηκε με την επιμέλεια του
Επιστημονικού Οργανισμού «Μαζί για την Εφηβική Υγεία»
www.youth-life.gr

Σχέδιο μαθήματος για
Μαθητές – Μέντορες
(Tech Trainers)

Μέρος του Προγράμματος *Be Strong Online*





Σχετικά

Ο θεσμός του Diana Award αποτελεί κληρονομιά της Πριγκίπισσας Νταϊάνα, η οποία είχε την πεποίθηση ότι τα νεαρά άτομα έχουν τη δύναμη να αλλάξουν τον κόσμο προς το καλύτερο.

Είμαστε υπερήφανοι που έχουμε την αμέριστη στήριξη της ΑΕ του Πρίγκιπα Ουίλιαμ και της ΑΕ Πρίγκιπα Χάρρυ, καθώς και της ομάδας τους στο Royal Charities Forum του Δούκα και της Δούκισσας του Κέμπριτζ και του Πρίγκιπα Χάρρυ.

Η αποστολή μας

Η αποστολή μας είναι να εμπνέουμε και να αναγνωρίζουμε την κοινωνική δράση σε νεαρά άτομα. Αυτό το επιτυγχάνουμε:

- Ενδυναμώνοντας τα νεαρά άτομα να κάνουν τη διαφορά και να αξιοποιήσουν το μέγιστο των δυνατοτήτων τους
- Εμπλέκοντας τα νεαρά άτομα στα προγράμματά μας, που τους παρέχουν τη δυνατότητα να κάνουν τη διαφορά μέσω της κοινωνικής δράσης
- Ενθαρρύνοντας νεαρά άτομα για τη συνεισφορά τους στις κοινότητές

Η Αποστολή μας υλοποιείται μέσω των εξής τεσσάρων βασικών μας προγραμμάτων:

1. Το Πρόγραμμα Diana Award – που αναγνωρίζει την αξία των νέων ανθρώπων.

2. Το Δίκτυο του Diana Award – που στηρίζει την κοινωνική συνοχή και προάγει την κοινωνική δράση των νέων.

3. Η εκστρατεία Anti-Bullying του Diana Award – που παρέχει σε νεαρά άτομα, επαγγελματίες και γονείς τις ικανότητες και την αυτοπεποίθηση να αντιμετωπίζουν κάθε μορφή παρενόχλησης.

4. Το Πρόγραμμα καθοδήγησης του Diana Award – που στηρίζει νεαρά άτομα που βρίσκονται σε κίνδυνο.

Καλωσήλθατε στην ενότητα «Η Ψηφιακή ζωή μου»

Ως Μαθητής Μέντορας (Tech Trainer), ΕΣΕΙΣ θα μιλήσετε στους μαθητές για την ασφάλεια στο διαδίκτυο σε μία διαδραστική ενότητα διάρκειας 20-30 λεπτών, για να τους βοηθήσετε να γίνουν δυνατοί, σύμφωνα με το πρόγραμμα Be Strong Online. Η διεξαγωγή της ενότητας αυτής θα συμβάλει στη βελτίωση των δεξιοτήτων σας στην παρουσίαση, τη δημόσια ομιλία, την καθοδήγηση, και άλλα– ανατρέξτε στα εικονίδια με τις δεξιότητες που παρατίθενται δίπλα σε κάθε δραστηριότητα.

Στην εκπαίδευσή σας σχετικά με την ενότητα με τον επικεφαλής του προσωπικού, θα διατρέξετε το παρόν σχέδιο μαθήματος και θα εξασκηθείτε στη διοργάνωση των δραστηριοτήτων και τη διεξαγωγή της συζήτησης.

Ύστερα από την εκπαίδευσή σας, το παρόν σχέδιο μαθήματος θα λειτουργήσει ως οδηγός, τον οποίο θα χρησιμοποιήσετε με το συνάδελφο Tech Trainer στο μάθημά σας με τους μαθητές.

Το μάθημα χωρίζεται σε τέσσερα μέρη:

1. Εισαγωγή
2. Εισαγωγική δραστηριότητα
3. Επιλογή μίας δραστηριότητας από τέσσερις διαθέσιμες
4. Συμπληρωματικές Δραστηριότητες παρακολούθησης για το σπίτι και ανατροφοδότηση



Προετοιμασία

Το μάθημα προς τους νεαρούς μαθητές θα διαρκέσει περίπου μισή ώρα. Ο παρών οδηγός είναι σχεδιασμένος με γνώμονα την ευελιξία, συνεπώς, προσαρμόστε το μάθημα στο διαθέσιμο χρόνο σας.

Για τη δραστηριότητα «Ψηφίστε με τα πόδια», εκτυπώστε τα φύλλα Συμφωνώ/Διαφωνώ/Δεν ξέρω που βρίσκονται στο τέλος του Σχεδίου μαθήματος και κολλήστε τα στους τοίχους της αίθουσας. Μερικές από τις δραστηριότητες έχουν φύλλα δραστηριότητας ή διαφάνειες στην παρουσίαση PowerPoint– μελετήστε τα εκ των προτέρων και εκτυπώστε οτιδήποτε χρειάζεστε.

Μάθετε πόσοι μαθητές θα βρίσκονται στο μάθημά σας και βεβαιωθείτε ότι διαθέτετε επαρκές υλικό

Πρέπει πάντοτε να παρίσταται ένα μέλος του προσωπικού στο μάθημά σας. Μάθετε ποιο θα είναι αυτό – ο επικεφαλής του προσωπικού για το Be Strong Online, ο εκπαιδευτής, ο δάσκαλος της τάξης ή κάποιος άλλος – και μιλήστε του εκ των προτέρων σχετικά με το μάθημά σας. Ενημερώστε τον δάσκαλο σχετικά με το ποια δραστηριότητα θα διεξαγάγετε, καθώς ενδέχεται να σας προτείνει ποιες δραστηριότητες θα ταιριάζουν στη συγκεκριμένη ομάδα.

Βεβαιωθείτε ότι θα φθάσετε στην τάξη 10-15 λεπτά νωρίτερα για να προετοιμαστείτε εγκαίρως, εάν είναι δυνατόν. Φορτώστε την παρουσίαση σε έναν υπολογιστή και συνδέστε τον με έναν προβολέα (projector) ή ένα διαδραστικό πίνακα, ώστε η τάξη να μπορεί να τη δει καθαρά. Αν διοργανώνετε δραστηριότητα στην οποία σε κάθε μαθητή αντιστοιχεί ένας υπολογιστής, ρωτήστε το δάσκαλο αν μπορείτε να ετοιμάσετε τους υπολογιστές εκ των προτέρων, ώστε να εξοικονομήσετε χρόνο.

Ακολουθούν δύο δραστηριότητες που απευθύνονται σε σας και το συνάδελφο Tech Trainer σας, ώστε να βοηθήσετε τους μαθητές να αρχίσουν τη συζήτηση.



Τακτικές διευκόλυνσης της συζήτησης

Αν δε θέλει κανείς από την τάξη να πάρει το λόγο, μπορείτε να ...

- Κάνετε μία τελείως τυχαία ερώτηση, προκειμένου να "σπάσετε" την αμήχανη σιωπή, όπως «ποιο είναι το αγαπημένο σας παιχνίδι στον υπολογιστή;»
- Χωρίσετε την ομάδα σε ζεύγη, για να συζητήσουν μεταξύ τους, πριν επανέλθουν στην ομαδική συζήτηση
- Ζητήστε τους να περιγράψουν με μια λέξη πώς νιώθουν εκείνη τη στιγμή. Οι μαθητές μπορούν ακόμη και να γράψουν τις απαντήσεις τους σε ένα φύλλο χαρτί
- Έχετε ένα κουτί στην έδρα για να ρίχνουν μέσα οι μαθητές ερωτήσεις, οι οποίες θα διαβαστούν στο τέλος
- Ζητήστε από τους μαθητές να γίνουν πιο συγκεκριμένοι, ρωτώντας τους: «Ενδιαφέρον αυτό, γιατί το λες;» «Μπορείς να μου πεις περισσότερα για αυτό;»

Έχετε άλλες ιδέες για να ξεκινήσει η συζήτηση; Μιλήστε με τον συνάδελφο Tech Trainer και καταγράψτε τις ιδέες σας εδώ...

Οι ιδέες μου:



Θετικοί τρόποι χρήσης της τεχνολογίας

Υπάρχουν πολλοί τρόποι με τους οποίους η τεχνολογία μπορεί να βοηθήσει τους ανθρώπους να έρθουν σε επαφή, να δημιουργήσουν, να μάθουν και να διασκεδάσουν. Χρησιμοποιήστε τις παρακάτω ιδέες για να βρείτε τους δικούς σας τρόπους να παρακινήσετε τους μαθητές να μιλήσουν κατά τη διάρκεια του μαθήματος:

Επικοινωνία

- Διατήρηση επαφής με άτομα που βρίσκονται μακριά σας
- Δημιουργία νέων φίλων που μοιράζονται κοινά ενδιαφέροντα μαζί σας
- Εύρεση στήριξης από άτομα στο διαδίκτυο που έχουν αντιμετωπίσει παρόμοιες καταστάσεις με εσάς

Δημιουργία

- Δημιουργικότητα – από τη μουσική και τον αθλητισμό ως την τέχνη, την παραγωγή ταινιών, και τα βιντεολόγια (vlogging), το διαδίκτυο παρέχει απεριόριστες ευκαιρίες ανάπτυξης και διαμοιρασμού των δημιουργικών σας δεξιοτήτων
- Διασκέδαση! – όταν χρησιμοποιείται υπεύθυνα και με μέτρο, ο online κόσμος μπορεί να αποτελεί μία σημαντική και ελκυστική πηγή δημιουργικής διασκέδασης

Εκπαίδευση

- Αναζήτηση και επανάληψη μέσω του διαδικτύου
- Στήριξη της μάθησης με εκπαιδευτικά προγράμματα και εφαρμογές
- Η χρήση της τεχνολογίας σας βοηθά να μάθετε σχετικά με την πληροφορική, που αποτελεί βασική δεξιότητα κατά τη διαδικασία εύρεσης εργασίας

Οργάνωση

- Από τις επαφές και το ημερολόγιο, στις σημειώσεις και τις υπενθυμίσεις, η ύπαρξη διάφορων χρήσιμων εφαρμογών μπορεί να βοηθήσει τους ανθρώπους να μείνουν οργανωμένοι και να αναπτύξουν δεξιότητες διαχείρισης χρόνου .

Ποιες είναι οι άλλες θετικές συνέπειες της τεχνολογίας; Συζητήστε τις με τους συναδέλφους Tech Trainers και κρατήστε σημειώσεις στον παρακάτω κενό χώρο:



Η Ψηφιακή ζωή μου – Σχέδιο συνάντησης

Εισαγωγή (2 λεπτά)

- Συστηθείτε στους μαθητές και εξηγήστε τους ότι το μάθημα έχει τίτλο *Η Ψηφιακή ζωή μου*, και αποτελεί μέρος του προγράμματος *Be Strong Online* από την κοινωφελή οργάνωση The Diana Award τη Vodafone και τον Επιστημονικό Οργανισμό Μαζί για την Εφηβική Υγεία», που ανέλαβε την προσαρμογή και επιμέλεια του Προγράμματος στα Ελληνικά
- Προβάλετε τη διαφάνεια με τους στόχους μάθησης και διαβάστε δυνατά τα παρακάτω.
 - Οι μαθητές θα είναι σε θέση να αναγνωρίζουν τα θετικά και τα αρνητικά του διαδικτύου
 - Οι μαθητές θα είναι σε θέση να κατανοούν και να διακρίνουν περιπτώσεις θετικής και αρνητικής online συμπεριφοράς
- Προσθέστε το στόχο μάθησης της επιλεγόμενης δραστηριότητας
- Στη συνέχεια, προβάλετε τη διαφάνεια με τους βασικούς κανόνες και εξηγήστε ότι αναμένετε από τους μαθητές να τους τηρήσουν:
 - Καθένας έχει το δικαίωμα να «αφήσει» μία ερώτηση αν δεν επιθυμεί να την απαντήσει
 - Καθένας έχει το δικαίωμα να ακουστεί
 - Δεν πρέπει να γίνεται φασαρία
 - Καθένας πρέπει να νιώθει άνετα να υποβάλει ερωτήσεις
 - Επίσης, εξηγήστε ότι ο εκπαιδευτής ή ο δάσκαλος θα είναι παρών κατά τη διάρκεια του μαθήματος.

Εισαγωγικό βίντεο (5 λεπτά)

Προετοιμασία: ετοιμάστε το βίντεο «Τα παιδιά αξιολογούν τα κινητά τηλέφωνα της δεκαετίας του '80»:

https://www.youtube.com/watch?v=jcw_ZFxAR6g

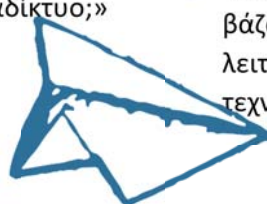
- Για να παρουσιάσετε ένα θέμα, ρωτήστε τους μαθητές:

«Πώς θα ήταν η ζωή μας χωρίς το διαδίκτυο;»

- Ενθαρρύνετε τους μαθητές να σκεφτούν ποιοι τομείς της

καθημερινότητάς τους θα ήταν διαφορετικοί. Για παράδειγμα με ποιον τρόπο θα επικοινωνούσαν με τους φίλους και την οικογένειά τους;

- Προβάλετε το βίντεο στους μαθητές
- Ζητήστε τις αρχικές αντιδράσεις των μαθητών στο βίντεο που είδαν. Με ποιον τρόπο το διαδίκτυο και όλες οι νέες συσκευές που διαθέτουμε σήμερα έχουν αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι συμπεριφέρονται και επικοινωνούν μεταξύ τους;
- Για να καταδείξετε έναν από τους τρόπους με τους οποίους το Διαδίκτυο έχει αλλάξει τον τρόπο ζωής μας, Προβάλετε την επόμενη διαφάνεια της παρουσίασης (powerpoint).
- Στη μία άκρη της διαφάνειας υπάρχει μία εικόνα που εμφανίζει μία τσάντα γεμάτη διάφορα αντικείμενα – ημερολόγιο, ρολόι, χειρός, βιβλία, παλιομοδίτικο τηλέφωνο, χάρτη, φωτογραφική μηχανή, συσκευή αναπαραγωγής MP3– και στην άλλη άκρη απεικονίζονται ορισμένες συσκευές που συνδέονται στο διαδίκτυο.
- Ρωτήστε τους μαθητές: πώς μπορεί μία συσκευή να αντικαταστήσει όλα τα αντικείμενα που βρίσκονται μέσα στην τσάντα; *Υπόδειξη: μπορείτε να διαβάσετε βιβλία, να ακούτε μουσική, να βρείτε οδηγίες κατεύθυνσης και ου τω καθ' εξής– και όλα αυτά μέσω εφαρμογών*
- Ποια άλλα αντικείμενα θα βάζατε μέσα στην τσάντα, τα οποία μπορούν να αντικατασταθούν από συσκευές; *Υπόδειξη: σημειωματάριο, πορτοφόλι (μερικά τηλέφωνα καθιστούν δυνατή την ηλεκτρονική πληρωμή συναλλαγών), πυξίδα, προσωπικός trainer...*
- Τέλος, ρωτήστε τους μαθητές «τι άλλο θα βάζατε στην τσάντα στο μέλλον; Τι άλλες λειτουργίες θα μπορούσε να κάνει η τεχνολογία στο μέλλον;»



Ψηφίστε με τα πόδια (3-5 λεπτά)

Προετοιμασία: Εκτυπώστε τα φύλλα με τις φράσεις «Συμφωνώ», «Διαφωνώ», «Δεν ξέρω» sheets που βρίσκονται στο τέλος του Σχεδίου μαθήματος και κολλήστε τα στους τοίχους της αίθουσας

- Εξηγήστε στους μαθητές ότι σύμφωνα με την τελευταία δραστηριότητα, η τεχνολογία έχει αλλάξει τη ζωή μας ριζικά και θα συνεχίσει να μας παρέχει εκπληκτικές ευκαιρίες στο μέλλον. Όσο όμως και αν αλλάζει και εξελίσσεται η τεχνολογία, υπάρχουν ακόμη ορισμένα πράγματα που πρέπει να έχετε υπόψη όταν τη χρησιμοποιείτε, τα οποία δε θα αλλάξουν ιδιαίτερα.
- Έπειτα, θα περάσετε στη δραστηριότητα όπου οι μαθητές θα συζητήσουν σχετικά με το τι πρέπει να έχουν κατά νου.
- Οι μαθητές πρέπει να σηκωθούν όρθιοι και να συγκεντρωθούν σε μία άκρη της αίθουσας. Αφού τους διαβάσετε ορισμένες δηλώσεις, οι μαθητές θα σταθούν κοντά στη φράση που αντιπροσωπεύει την άποψή τους
- Διαβάστε πάλι τις δηλώσεις (και δείξτε τις στην παρουσίαση) και ζητήστε από τους μαθητές να αιτιολογήσουν μερικές από τις απαντήσεις τους. Ορισμένες από τις δηλώσεις αυτές δεν έχουν απαραίτητως σωστές ή λάθος απαντήσεις – αλλά είναι απλώς σχεδιασμένες για να παρακινήσουν οι μαθητές να εκφράσουν τις σκέψεις τους. Ακολουθούν ορισμένες προτεινόμενες απαντήσεις, τις οποίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε:

- **«Αποφύγετε να συναντάτε ανθρώπους που πρωτογνωρίσατε online»**

Προτεινόμενη απάντηση: μη συναντήσετε κάποιον που γνωρίσατε online χωρίς να λάβετε την άδεια του γονιού ή του κηδεμόνα σας

- **«Είναι δυνατό να εθιστείτε στη χρήση του κινητού σας τηλεφώνου»**

Προτεινόμενη απάντηση: σηκώστε το χέρι, εφόσον έχετε κινητό τηλέφωνο, αν θα μπορούσατε να ζήσετε χωρίς αυτό για μία μέρα; Μία εβδομάδα; Έναν μήνα ή ένα χρόνο; Σε ποιο βαθμό θεωρείτε τη χρήση smartphone «εθισμό»- π.χ. όταν οι άνθρωποι στέλνουν γραπτά μηνύματα ενώ οδηγούν, πράγμα επικίνδυνο;

- **«Μπορείτε να διαγράψετε κάτι που αναρτήσατε online, οπότε δε χρειάζεται να σκεφτείτε πριν το κάνετε»**

Προτεινόμενη απάντηση: ότι γίνεται online, μένει online. Μία online ανάρτηση είναι σαν το πρωτοσέλιδο μίας εφημερίδας – σύντομα όλοι μπορεί να το διαβάσουν. Οτιδήποτε αναρτάτε μπορεί να αναζητηθεί και να αποθηκευτεί από άλλα άτομα – από τη στιγμή που δημοσιοποιείται, δεν μπορείτε να το αποσύρετε.

- **«Πρέπει όλα τα password σας να είναι τα ίδια, ώστε να τα θυμάστε εύκολα»**

Προτεινόμενη απάντηση: όσον αφορά την προστασία της ιδιωτικότητάς σας στο διαδίκτυο, τα κινητά τηλέφωνα και άλλες συσκευές, πρέπει να αναλογίζεστε τι πληροφορίες αποκαλύπτετε για σας και ποιος έχει πρόσβαση σε αυτές. Προκειμένου να διατηρείτε ασφαλείς τις πληροφορίες σας, δημιουργήστε διαφορετικά ισχυρά password (με συνδυασμό γραμμάτων, αριθμών και συμβόλων) και μην τα μοιράζεστε με κανέναν.

Δείτε την επόμενη σελίδα για ακόμη δύο δηλώσεις προς ανάγνωση:



- «Επειδή μπορείτε να διατηρείτε την ανωνυμία σας online, δεν έχει σημασία πώς συμπεριφέρεστε στους άλλους»

Προτεινόμενη απάντηση: μερικές φορές μοιάζει ευκολότερο να είναι κανείς «κακός πίσω από την οθόνη», επειδή δεν μπορεί να δει τον άμεσο αντίκτυπο των λέξεών του. Όμως, το να κάνει κανείς αρνητικά πράγματα σε κάποιον άλλον online είναι διαδικτυακή παρενόχληση, και οι επιπτώσεις είναι οι ίδιες όπως το κανονικό bullying. Μπορούν πάντα να σας εντοπίσουν online. Γι' αυτό, να αντιμετωπίζετε τους άλλους με τον ίδιο τρόπο που θέλετε να σας αντιμετωπίζουν και πριν αναρτήσετε κάτι, σκεφτείτε πώς θα αντιδρούσε ο άλλος αν του το λέγατε πρόσωπο με πρόσωπο.

- «Τα παιχνίδια και οι εφαρμογές είναι δωρεάν για λήψη στο τηλέφωνο ή το tablet σας, επομένως η χρήση τους είναι δωρεάν»

Προτεινόμενη απάντηση: αν έχετε κινητό τηλέφωνο και χρησιμοποιείτε τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, παιχνίδια, υπηρεσίες διαδικτυακού βίντεο μέσω λήψης δεδομένων, αντί για δίκτυο Wi-Fi, ο τηλεφωνικός σας λογαριασμός μπορεί να εκτοξευτεί στα ύψη πάρα πολύ γρήγορα! Επίσης, συχνά υπάρχουν αγορές εντός των εφαρμογών – για παράδειγμα σε παιχνίδια στα οποία θέλετε να αγοράσετε προσθήκες– κάτι που μπορεί να στοιχίσει ακριβά.

Δραστηριότητα (10 λεπτά)

Υπάρχουν τέσσερις δραστηριότητες για να επιλέξετε. Κατά την κατάρτισή σας με τον επικεφαλής του προσωπικού, θα εξασκηθείτε στις δραστηριότητες και θα διαλέξετε την αγαπημένη σας.

<u>A. Κοινή χρήση περιεχομένου online</u> (Έντυπο δραστηριότητας στο τέλος του Σχεδίου)	<u>B. Παιχνίδια ρόλων</u> (Έντυπο δραστηριότητας στο τέλος της Συνάντησης)
<u>Γ. Παγκόσμιος «Ιστός»</u>	<u>Δ. Επιτραπέζιο παιχνίδι τηλεφωνικού λογαριασμού</u> (διαφάνεια στο PowerPoint)

A. Κοινή χρήση περιεχομένου online (10 λεπτά)

Δεξιότητες:



Ψηφιακή μόρφωση



Κριτική σκέψη



Έρευνα & αξιολόγηση

Στόχος μάθησης: οι μαθητές θα είναι σε θέση να διακρίνουν με ποιον μοιράζονται τις προσωπικές τους πληροφορίες και να αναγνωρίζουν και κατανοούν ότι οι πληροφορίες πρέπει να κοινοποιούνται κατά τον ίδιο τρόπο online όπως και στον πραγματικό κόσμο.

- Για να παρουσιάσετε το θέμα αυτό, ζητήστε από τους μαθητές να προτείνουν ιδέες για το τι σημαίνει η φράση «προσωπικές πληροφορίες». Ποια είναι τα στοιχεία σας που είναι μοναδικά; Προτεινόμενες απαντήσεις: ονοματεπώνυμο, διεύθυνση, ηλικία, ημερομηνία γέννησης, ηλεκτρονική διεύθυνση, φωτογραφίες, τοποθεσία, τραπεζικά στοιχεία, αριθμός τηλεφώνου...
- Μοιράστε ένα έντυπο σε κάθε μαθητή. Οι μαθητές θα εργαστούν μόνοι τους στη δραστηριότητα αυτή.
- Στον μικρό κεντρικό γαλάζιο κύκλο ζητήστε από τους μαθητές να ζωγραφίσουν τον εαυτό τους και να γράψουν το όνομά τους από πάνω.
- Οι μαθητές πρέπει ύστερα να διπλώσουν το χαρτί στη μέση πάνω στη διακεκομμένη γραμμή και να κρύψουν το αριστερό τμήμα του κάτω από το δεξί, για να μη γράψουν ακόμη κάτι εκεί. Βεβαιωθείτε ότι η εικόνα με την υδρόγειο βρίσκεται στο πάνω μέρος των φύλλων των μαθητών.
- Εξηγήστε τους ότι αυτή η πλευρά του φύλλου αντιπροσωπεύει τον πραγματικό κόσμο.
- Στον πράσινο κύκλο ζητήστε τους να γράψουν το όνομα κάποιου τον οποίον θα

Προετοιμασία: για τη δραστηριότητα αυτή πρέπει να εκτυπώσετε το Έντυπο δραστηριότητας 1 σε χαρτί μεγέθους A4 (βλ. παράρτημα), ένα για κάθε μαθητή. Τα έντυπα αυτά πρέπει να εκτυπωθούν έγχρωμα.

εμπιστεύονταν όλες τους τις προσωπικές πληροφορίες, για παράδειγμα ένα μέλος της οικογένειας, ο καλύτερος φίλος, ή ένα κατοικίδιο. Θυμηθείτε, στην πλευρά αυτή του φύλλου βρίσκονται οι πραγματικοί άνθρωποι.

- Στον κίτρινο κύκλο ζητήστε τους να γράψουν το όνομα κάποιου στον οποίο θα έδιναν ορισμένες αλλά όχι όλες τις προσωπικές τους πληροφορίες, για παράδειγμα ένας σχολικός φίλος, ένας δάσκαλος, ή γείτονας.
- Στον τέταρτο και κόκκινο κύκλο ζητήστε τους να γράψουν το όνομα κάποιου στον οποίο δε θα έδιναν ποτέ κάποια προσωπική πληροφορία, για παράδειγμα κάποιος που δεν εμπιστεύονται ή γνωρίζουν, ένας ξένος, ή κάποιος στον οποίο έχουν μιλήσει ελάχιστα.
- Μόλις τελειώσουν, πρέπει να ξεδιπλώσουν την αριστερή πλευρά του φύλλου και να επαναλάβουν τη διαδικασία γράφοντας ονόματα ατόμων με τα οποία θα μοιράζονταν τις προσωπικές τους πληροφορίες **online**.
- Τέλος, ζητήστε τους να βάλουν μία τελεία δίπλα σε κάθε άτομο που δεν έχουν συναντήσει προσωπικά ή δε γνωρίζουν πολύ καλά.



Ευελπιστείτε να δείτε τελείες μόνο εντός του κόκκινου κύκλου (άτομα με τα οποία δε θα μοιράζονταν τίποτε), αλλά είναι πιθανό ότι κάποιοι από τους μαθητές θα τις βάλουν και μέσα στους άλλους κύκλους, ιδίως στον κύκλο του online κόσμου.

- Συζητήστε με τους μαθητές τις τυχόν διαφορές που βλέπουν ανάμεσα στις τελείες της αριστερής πλευράς του φύλλου (online) και της δεξιάς (offline). Ρωτήστε τους γιατί υπάρχει διαφορά ανάμεσα στον αριθμό και την τοποθεσία των τελειών σε κάθε πλευρά. Αν σημειώσουν ότι βλέπουν διαφορετικά τον online και τον πραγματικό κόσμο, ζητήστε τους να σας το εξηγήσουν.



Σκοπός της συζήτησης: να γίνει κατανοητό από τους μαθητές ότι ο online κόσμος και ο πραγματικός κόσμος που ζουν ταυτίζονται και να επισημανθεί η σημασία της αλληλεπίδρασης και της κοινής χρήσης πληροφοριών με άλλα άτομα online, καθώς και στον πραγματικό κόσμο.

- Στο τέλος της δραστηριότητας αυτής θα έχετε συζητήσει και μεταδώσει τα παρακάτω κύρια μηνύματα:



Πρέπει να μοιράζεστε προσωπικές πληροφορίες μόνο με άτομα που γνωρίζετε και εμπιστεύεστε τόσο online, όσο και στον πραγματικό κόσμο για να μείνετε ασφαλείς.



Πρέπει να σκέφτεστε τι αναρτάτε στο διαδίκτυο και ποιος μπορεί να το δει εμμέσως.



Πρέπει να ελέγχετε τις ρυθμίσεις ιδιωτικότητας σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης για να διασφαλίσετε ότι μόνο άτομα που γνωρίζετε και εμπιστεύεστε μπορούν να έχουν πρόσβαση στις πληροφορίες σας.



Πρέπει να γίνεστε φίλοι online μόνο με άτομα που γνωρίζετε και εμπιστεύεστε.

Προαιρετική συμπληρωματική δραστηριότητα

Μπορείτε επίσης να ενθαρρύνετε τους μαθητές να σκεφτούν ποιες προσωπικές τους πληροφορίες μοιράζονται έμμεσα με άτομα σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης, για παράδειγμα κοινοποιώντας την τοποθεσία τους, τη φωτογραφία του προφίλ τους, τις σελίδες στις οποίες έκαναν «like» ή «follow». Ρωτήστε τους αν σκέφτηκαν τις ρυθμίσεις προστασίας της ιδιωτικότητας και αν κάποιος μπορεί να δει τις πληροφορίες τους χωρίς να είναι online φίλος τους.



Σκοπός της συζήτησης: Να γίνει κατανοητό από τους μαθητές ότι είναι δυνατό να μοιράζονται πληροφορίες έμμεσα με άτομα που δε γνωρίζουν σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης και επομένως πρέπει να σκέφτονται πριν κοινοποιήσουν πληροφορίες τους online.

Β. Παιχνίδια ρόλων (10 λεπτά)

Δεξιότητες:



Δεξιότητες
παρουσίασης



Δημόσιος λόγος



Ομαδική εργασία

Στόχος μάθησης – Οι μαθητές θα είναι σε θέση ενεργήσουν σε συγκεκριμένες online καταστάσεις.

Προετοιμασία – Προβάλετε τη διαφάνεια Powerpoint με τα σενάρια στο Παιχνίδι ρόλων και / ή εκτυπώστε ένα αντίγραφο του Φύλλου Σεναρίων από το παράρτημα. Αν χρησιμοποιήσετε το φύλλο, κόψτε τα διάφορα πλαίσια σεναρίων που θα δώσετε στις τέσσερις ομάδες.

- Κινηθείτε στην τάξη, δίνοντας στους μαθητές τους αριθμούς 1, 2, 3 ή 4. Ζητήστε από όσους έχουν το 1 να σταθούν σε μία γωνιά της αίθουσας, σε όσους έχουν το 2 να σταθούν σε άλλη και ου τω καθ' εξής.
- Σε κάθε ομάδα δίνεται ένα σενάριο, το οποίο θα διαβάσουν είτε στην παρουσίαση PowerPoint ή από το εκτυπωμένο φύλλο που θα τους δώσετε.
- Οι ομάδες έχουν 5 λεπτά να ετοιμάσουν ένα παιχνίδι ρόλων με βάση το σενάριο που τους έχει δοθεί. Πρέπει να προσπαθήσουν

να συμμετέχουν όλα τα μέλη της ομάδας και να κάνουν και προσθήκες στο σενάριο αν το επιθυμούν. Τα Παιχνίδια ρόλων πρέπει να έχουν διάρκεια τουλάχιστον 30 δευτερολέπτων και οι ομάδες πρέπει σκεφτούν τι θα έκαναν αν βρίσκονταν στη συγκεκριμένη κατάσταση. Οι ομάδες πρέπει ολοκληρώσουν τα παιχνίδια ρόλων υιοθετώντας την καλύτερη κατά τη γνώμη τους ενέργεια.

- Μετά από 5 λεπτά, ζητήστε από τις ομάδες να παρουσιάσουν το παιχνίδι ρόλων τους στην τάξη.
- Στο τέλος κάθε παιχνιδιού ρόλων, ζητήστε από την τάξη αν συμφωνεί με την απόφαση της ομάδας και αν υπάρχουν άλλες εναλλακτικές επιλογές κλεισίματος του παιχνιδιού.



Σκοπός της συζήτησης: να ενθαρρυνθούν οι μαθητές να σκεφτούν ειλικρινά με ποιον τρόπο θα ενεργούσαν σε ορισμένες online καταστάσεις. Δεν έχει σημασία ποιος δίνει τη σωστή ή τη λάθος απάντηση, αλλά να δοθεί η δυνατότητα στην ομάδα να σκεφτεί για την online συμπεριφορά της.

Στο τέλος της δραστηριότητας, πρέπει να έχετε συζητήσει και μεταδώσει τα παρακάτω κύρια μηνύματα:

- ✔ Ποτέ δεν πρέπει να νιώθετε πίεση να δείτε κάτι online που δε θα θέλατε
- ✔ Αποφύγετε να συναντηθείτε προσωπικά με κάποιον που γνωρίσατε online χωρίς να λάβετε πρώτα την έγκριση από έναν ενήλικα
- ✔ Μπορείτε πάντα να μιλήσετε στο γονιό ή κάποιον ενήλικα που εμπιστεύεστε, όπως μέλος της οικογένειας ή δάσκαλο, για οτιδήποτε σας προβληματίζει

Γ. Παγκόσμιος «Ιστός» (10 λεπτά)

Δεξιότητες:



Ομαδική εργασία



Δημόσιος
λόγος



Κριτική
σκέψη



Ψηφιακή
μόρφωση

Στόχος μάθησης – Οι μαθητές θα είναι σε θέση να κατανοούν ότι κάτι που αναρτήθηκε online είναι δύσκολο να διαγραφεί για πάντα και να συζητούν τις πιθανές επιπτώσεις του online διαμοιρασμού ευαίσθητων πληροφοριών

Προετοιμασία – Θα χρειαστείτε ένα κουβάρι σπάγκο για τη δραστηριότητα αυτή. Οι μαθητές θα στέκονται σε έναν κύκλο, συνεπώς κάντε χώρο στην αίθουσα ή ζητήστε από τους μαθητές να σταθούν στην άκρη της αίθουσας για τη δραστηριότητα του «ιστού».

- Διαβάστε το παρακάτω σενάριο:
- Ένας φίλος σας έχει αναρτήσει προσωπικά στοιχεία για κάποιον συμμαθητή σας σε μέσο κοινωνικής δικτύωσης. Παρόλο που δεν τον γνωρίζετε καλά, πιστεύετε ότι αν τα δει, θα αναστατωθεί. Κάποιοι από τους φίλους σας τα διακινούν και τα σχολιάζουν.
- Τι θα έκαναν οι μαθητές αν βρίσκονταν στο σενάριο αυτό; Πώς θα αισθανόταν ο καθένας από αυτούς – εσείς, οι φίλοι που διακινούν τα κουτσομπολιά, εκείνος στον οποίο ανήκουν οι προσωπικές πληροφορίες;
- Πείτε στους μαθητές ότι η δραστηριότητα αυτή εστιάζει στο πώς μοιράζονται οι πληροφορίες online. Ρωτήστε τους αν σκέφτονται ποιος θα μπορούσε να δει τις φωτογραφίες, τις λέξεις, τα βίντεο που αναρτούν online, και

μέχρι ποιο σημείο θα τα μοιράζονταν;

- Ζητήστε από τους μαθητές να σταθούν σε κύκλο και πείτε τους ότι το κουβάρι με το σπάγκο αντιπροσωπεύει οτιδήποτε ανεβάζετε online – είτε ανάρτηση ή φωτογραφία, βίντεο, ιστολόγιο...
- Ένας μαθητής κρατά το κουβάρι με το σπάγκο, πιάνει την άκρη του και πετά το κουβάρι σε άλλον μαθητή. Εκείνος κρατά το σπάγκο σε άλλο σημείο και πετά το κουβάρι σε κάποιον άλλο, και ου τω καθ' εξής.
- Ζητήστε από τον μαθητή που πέταξε πρώτος τον σπάγκο να βγει από τον κύκλο και να εξηγήσει πώς θα μπορούσε να πάρει πίσω την ανάρτησή του – είναι το ίδιο εύκολο με το να κόψει τον σπάγκο; Γιατί είναι δύσκολο να μαζέψει το σπάγκο από τον τελευταίο συμμαθητή που κρατά το σπάγκο;



Σκοπός της συζήτησης: να ενθαρρυνθούν οι μαθητές να αναγνωρίσουν ότι όταν κάτι αναρτηθεί online, είναι δύσκολο να αποσυρθεί: ακόμη και αν διαγράψει κανείς την πρώτη ανάρτηση μίας φωτογραφίας, ενδέχεται να υπάρχουν αντίγραφά της αλλού, που δε διαγράφονται εύκολα.

- Ζητήστε από τους μαθητές να επανέλθουν στο αρχικό σενάριο: αν το κουβάρι με το σπάγκο αντιπροσωπεύει μέρος προσωπικών πληροφοριών για τον πρώτο μαθητή που πετά το σπάγκο, πιστεύετε ότι ο τελευταίος μαθητής που κρατά το σπάγκο αναρωτιέται πώς νιώθει ο συμμαθητής του; Γιατί /γιατί όχι;

Μπορούν να πουν με βεβαιότητα αν το συγκεκριμένο άτομο ήθελε να μοιραστεί τις πληροφορίες αυτές; Γιατί/γιατί όχι;

- Τέλος, ενθαρρύνετε τους μαθητές να σκεφτούν τι θα έκαναν αν η ανάρτηση αυτή είχε αρνητικό

αντίκτυπο σε εκείνους. Ποιος θα μπορούσε να εμπλέκεται στον ιστό αυτό; Υπόδειξη: μελλοντικοί εργοδότες, φίλοι, δάσκαλοι, γονείς, υπάλληλοι πανεπιστημίων / ανώτερων ιδρυμάτων, κλπ.

Στο τέλος της δραστηριότητας, πρέπει να έχετε συζητήσει και μεταδώσει τα παρακάτω κύρια μηνύματα:

- ✓ Να είστε σίγουροι για την online ανάρτησή σας διότι θα έχουν όλοι πρόσβαση σε αυτήν
- ✓ Διαχειριστείτε την ψηφιακή σας φήμη και να σκέπτεστε πως ό,τι ανεβάζετε online μπορεί να έχει αντίκτυπο σε σας στο μέλλον
- ✓ Αντιμετωπίστε τους άλλους online με τον ίδιο τρόπο που θα θέλατε να σας αντιμετωπίζουν

Δ. Επιτραπέζιο παιχνίδι τηλεφωνικού λογαριασμού – 10 λεπτά

Δεξιότητες:



Ομαδική εργασία



Κριτική σκέψη



Ψηφιακή μόρφωση

Στόχος μάθησης – Οι μαθητές θα είναι σε θέση να κατανοήσουν το κόστος που συνεπάγεται η χρήση μίας συσκευής που συνδέεται στο διαδίκτυο μέσω του παραδείγματος των αγορών εντός εφαρμογών

Προετοιμασία – Η δραστηριότητα αυτή χρησιμοποιεί τη διαφάνεια «Επιτραπέζιο τηλεφωνικού λογαριασμού». Θα χρειαστείτε ένα ζευγάρι ζάρια, μία αριθμομηχανή, έναν πίνακα και ένα στυλό, καθώς και δύο διαφορετικού χρώματος Post-It για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα

- Διαβάστε το παρακάτω σενάριο:

- Όλα τα παιδιά στο σχολείο σας παίζουν ένα καινούριο παιχνίδι και καυχώνται για τις πολλές πίστες που έχουν ολοκληρώσει. Το κατεβάζετε και εσείς και τερματίζετε τις τρεις πρώτες πίστες σαν επαγγελματίας – αλλά για να προχωρήσετε στην επόμενη πρέπει είτε να περιμένετε για 18 ώρες ή να πληρώσετε 2,99 ευρώ. Όλοι οι φίλοι σας επιλέγουν την αγορά για να προχωρήσουν περισσότερο από τους άλλους στο παιχνίδι και θα συζητάνε για αυτό στο σχολείο το επόμενο πρωί. Τι θα κάνατε;

- Ζητήστε από τους μαθητές την άποψή τους αν βρίσκονταν στην κατάσταση αυτή. Τι αποτέλεσμα θα είχε η συνεχής δαπάνη χρημάτων σε εφαρμογές ή παιχνίδια; Ποιες άλλες δαπάνες θα μπορούσαν να σας επιβαρύνουν κατά τη χρήση του κινητού ή του tablet;



Σκοπός της συζήτησης: να σκεφτούν οι μαθητές το κόστος που συνεπάγεται η χρήση του Διαδικτύου σε μία συσκευή. Ακόμη και αν οι εφαρμογές και υπηρεσίες είναι δωρεάν, συχνά υπάρχει επιπρόσθετο κόστος που μπορεί να στοιχίσει ακριβά.

- Οι μαθητές πρόκειται τώρα να παίξουν ένα παιχνίδι που εξετάζει πώς η γρήγορη δαπάνη χρημάτων σε αγορές εντός εφαρμογών μπορεί σύντομα να βγει εκτός ελέγχου – ακόμη και αν χρησιμοποιούν «δωρεάν» εφαρμογές, παιχνίδια ή υπηρεσίες.
- Πρώτα, ζητήστε τους να σηκώσουν τα χέρια, αν: έχουν ποτέ παίξει δωρεάν παιχνίδι που κατέβασαν στο τηλέφωνο ή το tablet τους. Έχει δει κάποιος «αγορά εντός εφαρμογής» δηλαδή μία υπηρεσία που μπορεί να κάνει μέσα στο

παιχνίδι για να προχωρήσει σε επόμενη πίστα ή να αναβαθμίσει το παιχνίδι;

- Χωρίστε την τάξη σε δύο ομάδες και δώστε από ένα ζάρι στην καθεμιά. Ένα άτομο από κάθε ομάδα χειρίζεται το ζάρι. Δείξτε τη διαφάνεια «Επιτραπέζιο τηλεφωνικού λογαριασμού» και τοποθετήστε τα διαφορετικού χρώματος Post-It στο τετράγωνο «αφετηρία». Φτιάξτε δύο στήλες στον πίνακα με τίτλο «Ομάδα 1» και «Ομάδα 2» για να καταγράφετε το συνολικά δαπανώμενο ποσό.
- Οι ομάδες ρίχνουν το ζάρι και κινούν τα Post-It τους σε ανάλογα τετράγωνα του παιχνιδιού. Κάθε φορά που έρχεται η σειρά τους, καταχωρίστε το ποσό που δαπανούν στη στήλη της ομάδας.
- Υπάρχουν μερικά τετράγωνα που γράφουν «προχώρησε» ή «κάνε πίσω» – όταν συμβεί αυτό, μετακινήστε το Post-It μπροστά / πίσω, χωρίς να προσθέσετε το ανάλογο ποσό στο συνολικό κόστος της ομάδας
- Όταν και οι δύο ομάδες φτάσουν στο τέλος, το παιχνίδι τελειώνει και πρέπει να αθροίσετε το συνολικό ποσό που δαπάνησε κάθε ομάδα. Η ομάδα που τερματίζει έχοντας ξοδέψει το χαμηλότερο ποσό είναι η νικήτρια!

Στο τέλος της δραστηριότητας, πρέπει να έχετε συζητήσει και μεταδώσει τα παρακάτω κύρια μηνύματα:



Να έχετε επίγνωση του κόστους όταν χρησιμοποιείτε μία συσκευή που συνδέεται στο διαδίκτυο



Να θυμάστε ότι τα γραπτά μηνύματα, οι λήψεις, οι εφαρμογές και οι αγορές εντός εφαρμογών αυξάνουν το κόστος χρήσης του τηλεφώνου σας



Τι είναι μία αγορά εντός εφαρμογής;

Ορισμένες εφαρμογές σας δίνουν τη δυνατότητα να αγοράσετε συνδρομές και επιπρόσθετο περιεχόμενο όταν βρίσκεστε μέσα στην εφαρμογή – πρόκειται για τις αγορές εντός εφαρμογών.

Bonus πίστες παιχνιδιών, χάρτες, αναβαθμίσεις, αναμνηστικά, συνδρομές και ρούχα ή εξοπλισμός για ήρωες παιχνιδιών είναι μερικά από τα παραδείγματα αντικειμένων για τα οποία μπορεί να σας συζητηθεί να πληρώσετε όταν χρησιμοποιείτε μία εφαρμογή (ακόμη και αν η λήψη της εφαρμογής είναι αρχικά δωρεάν).

Κάθε φορά που κάνετε μία αγορά εντός της εφαρμογής, θα δείτε τον τίτλο και το κόστος του προϊόντος στην οθόνη σας. Οι αγορές εντός εφαρμογών χρεώνονται απευθείας στην πιστωτική κάρτα που έχει καταχωρηθεί στο συμβατό ηλεκτρονικό κατάστημα εφαρμογών της συσκευής σας, χρεώνονται στο μηνιαίο λογαριασμό κινητού τηλεφώνου ή αφαιρούνται από το «καρτοπρόγραμμα» σας ή εξαργυρώνονται από το υπόλοιπο ποσό ή τη δωροκάρτα του καταστήματος. Να θυμάστε ότι στοιχίζουν αληθινά χρήματα!

Συμπληρωματική Δραστηριότητα {Follow-Up} και Ανατροφοδότηση {Feedback} (10 λεπτά)

Στο Παράρτημα υπάρχει το έντυπο της συμπληρωματικής δραστηριότητας, το οποίο θα πάρουν οι μαθητές στο σπίτι μαζί τους το Ενημερωτικό έντυπο του προγράμματος και το Ενημερωτικό έντυπο για τους Γονείς.

Βεβαιωθείτε ότι έχετε αποφασίσει εκ των προτέρων αν επιθυμείτε να λάβετε ανατροφοδότηση από τους μαθητές σχετικά με την παρακολούθηση της δραστηριότητας, και τον τρόπο με τον οποίο θα τις λάβετε.

Εκτυπώστε ένα φύλλο παρακολούθησης της δραστηριότητας ανά άτομο της ομάδας.

- Εξηγήστε τη δραστηριότητα στην ομάδα
- Ενημερώστε τους μαθητές για το πότε / πώς μπορούν να υποβάλουν τις παρατηρήσεις τους σχετικά με τις δραστηριότητες

Τέλος, είναι μία καλή ιδέα να λάβετε ανατροφοδότηση στο τέλος της ενότητας, για να δείτε με ποιον τρόπο μπορεί να βελτιωθεί την επόμενη φορά. Αυτό το έντυπο απευθύνεται σε σας, τον Tech Trainer, ώστε να καταγράψετε τις σημειώσεις σας στο τέλος του μαθήματός σας.

Επανέλθετε στους στόχους μάθησης που διαβάσατε αρχικά μέσα στην τάξη, και ζητήστε από τους μαθητές να σηκώσουν το χέρι τους εάν θεωρούν ότι επιτεύχθηκαν. Πόσα χέρια σηκώθηκαν;

Από
συνολικά

Ρωτήστε τους μαθητές της τάξης τι τους άρεσε, και τι μπορεί να βελτιωθεί. Καταγράψτε τις σημειώσεις σας παρακάτω:

Σας ευχαριστούμε!



ΣΥΜΦΩΝΩ

ΑΠΟΛΥΤΑ

#αλήθεια





ΔΙΑΦΩΝΩ

ΕΝΤΟΝΑ

#μετιποταδενισχυει





ΔΕΝ ΞΕΡΩ

(ΔΕΝ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΑΠΟΦΑΣΙΣΩ
ΑΝ ΣΥΜΦΩΝΩ Ή ΔΙΑΦΩΝΩ)

#μπερδευομαι



Έντυπο εργασίας Δραστηριότητας Α.– Κοινή χρήση περιεχομένου online



Άτομα με τα οποία μιλάτε, αλλά στα οποία δε θα δίνετε **καμία** προσωπική πληροφορία

Άτομα στα οποία θα δίνετε **κάποιες, αλλά όχι όλες** τις προσωπικές σας πληροφορίες

Άτομα στα οποία θα λέγατε **τα πάντα**

ΕΣΕΙΣ

Δραστηριότητα Β. Κάρτες Παιχνιδιού ρόλων

Σενάριο 1

Ο μικρότερος αδερφός ή ξάδελφός σας αναζητώντας εικόνες στο διαδίκτυο για χρήση σε σχολική εργασία καλλιτεχνικών, είδε κάτι που τον αναστάτωσε και που δε θα έπρεπε να είναι διαθέσιμο για κάποιον της ηλικίας του. Σας ζητά βοήθεια. Τι θα κάνετε;

Σενάριο 2

Έχετε γίνει φίλος με κάποιον σε μέσο κοινωνικής δικτύωσης χάρη στην κοινή σας προτίμηση για το αγαπημένο σας συγκρότημα. Εδώ και αρκετό καιρό συζητάτε online, τα πηγαίνετε πολύ καλά και σας ζήτησε να συναντηθείτε από κοντά. Τι θα κάνετε;

Σενάριο 3

Ένας φίλος σας έχει αναρτήσει προσωπικά στοιχεία για κάποιον συμμαθητή σας σε μέσο κοινωνικής δικτύωσης. Παρόλο που δεν τον γνωρίζετε καλά, πιστεύετε ότι αν τα δει, θα αναστατωθεί. Κάποιοι από τους φίλους σας τα μοιράζονται και τα σχολιάζουν. Τι θα κάνετε;

Σενάριο 4

Όλα τα παιδιά στο σχολείο σας παίζουν ένα καινούριο παιχνίδι και καυχώνται για τις πολλές πίστες που έχουν ολοκληρώσει. Το κατεβάζετε και εσείς και τερματίζετε τις τρεις πρώτες πίστες σαν επαγγελματίας – αλλά για να προχωρήσετε στην επόμενη πρέπει είτε να περιμένετε για 18 ώρες ή να πληρώσετε 2,99 ευρώ. Όλοι οι φίλοι σας επιλέγουν την αγορά για να προχωρήσουν περισσότερο από τους άλλους στο παιχνίδι και θα συζητάνε για αυτό στο σχολείο το επόμενο πρωί. Τι θα κάνετε;

Έντυπο συμπληρωματικής δραστηριότητας

Κρατήστε ημερολόγιο με τις ώρες που χρησιμοποιείτε το διαδίκτυο μέσα σε ένα 24ωρο, είτε συνδέεστε με το κινητό, το tablet, παιχνιδιομηχανή ή υπολογιστή. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μία εφαρμογή, όπως το «Moment», η οποία σας βοηθά, καταγράφοντας τη χρήση του κινητού σας τηλεφώνου. Συμπληρώστε τον παρακάτω πίνακα και απαντήστε τις ερωτήσεις που ακολουθούν!

Ώρα	Λεπτομέρειες της χρήσης Διαδίκτυο
07:00	
08:00	
09:00	
10:00	
11:00	
12:00	
13:00	
14:00	
15:00	
16:00	
17:00	
18:00	
19:00	
20:00	
21:00	
22:00	
23:00	

Ποιος ήταν ο κύριος τρόπος πρόσβασης στο διαδίκτυο μέσα στην ημέρα;

Με ποιον τρόπο θα επικοινωνούσατε με τους φίλους σας τις ώρες αυτές αν δεν είχατε πρόσβαση στο διαδίκτυο;

Πόσες ώρες της μέρας σας συνολικά αφιερώσατε στο διαδίκτυο;

OUR PROGRAMMES...

Diana Award



www.diana-award.org.uk



@dianaaward

Network/Training & Mentoring



www.facebook.com/thedianaaward



@dianaaward

Anti-Bullying Ambassadors



www.facebook.com/antibullyingpro



@antibullyingpro

PLEASE SUPPORT OUR WORK!

Diana Award, 2nd Floor, 120 Moorgate, London EC2M 6UR Tel: 020 7628 7499

Website: www.diana-award.org.uk Twitter: @Dianaaward

Facebook: www.facebook.com/thedianaaward



120 Moorgate, London EC2M 6UR

The Diana Award is a registered charity (1117288 / SC041916)

and a company limited by guarantee, registered in England and Wales number 5739317