



**ΜΟΝΑΔΑ ΕΦΗΒΙΚΗΣ ΥΓΕΙΑΣ
(Μ.Ε.Υ.)**

Β' Παιδιατρική Κλινική Πανεπιστημίου Αθηνών
Νοσοκομείο Παιδών "Παν. & Αγλ. Κυριακού"



**ΕΘΝΙΚΟΝ & ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟΝ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΝ ΑΘΗΝΩΝ**



ΓΕΝΙΚΟ ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟ ΠΑΙΔΩΝ ΑΘΗΝΩΝ

Παναγιώτη & Αγλαΐας Κυριακού

Ψηφιακή Παιδεία Χρήση της Τεχνολογίας από παιδιά Οδηγός Εργαστηρίων

Αλέξανδρος Καπανιάρης

PhD, M.ed, M.A., Πληροφορικός

Διδάσκων στο Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων Πανεπιστημίου Πειραιώς,
Επιστημονικός Συνεργάτης ΠΜΣ «Στρατηγικές Ανάπτυξης της Εφηβικής Υγείας»
Εθνικού & Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών

Συνοπτική περιγραφή



Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό στοχεύει στο να λειτουργήσει ως **οδηγός για εκπαιδευτικούς** που επιθυμούν να υλοποιήσουν παρεμβάσεις πρόληψης των συνεπειών από την **δυσλειτουργική χρήση του διαδικτύου και των νέων τεχνολογιών** αξιοποιώντας βιωματικές τεχνικές και εργαλεία και εργαλεία Τ.Π.Ε (εργαστήριο πληροφορικής). Ο απώτερος στόχος του υλικού είναι να ενδυναμώσει τους μαθητές στο να γίνουν **αυτόνομοι και ασφαλείς χρήστες των νέων τεχνολογιών**.



Συντελεστές του προγράμματος



**ΜΟΝΑΔΑ ΕΦΗΒΙΚΗΣ ΥΓΕΙΑΣ
(Μ.Ε.Υ.)**

Β' Παιδιατρική Κλινική Πανεπιστημίου Αθηνών
Νοσοκομείο Παιδών "Παν. & Αγλ. Κυριακού"



**ΕΘΝΙΚΟΝ & ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟΝ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΝ ΑΘΗΝΩΝ**



ΓΕΝΙΚΟ ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟ ΠΑΙΔΩΝ ΑΘΗΝΩΝ

Παναγιώτη & Αγλαΐας Κυριακού

«Μαζί για την Εφηβική Υγεία»
Επιστημονικός Οργανισμός
www.youth-life.gr



Επιστημονική Επιμέλεια:

Αρτεμης Τσίτσικα Επίκ. Καθηγήτρια Παιδιατρικής - Εφηβικής Ιατρικής
Ιατρική Σχολή Πανεπιστημίου Αθηνών Επιστ. Υπεύθυνος Μονάδας
Εφηβικής Υγείας, Β' Παιδιατρική Κλινική Παν/μίου Αθηνών Νοσοκο-
μείο Παιδών «Π. & Α. Κυριακού»

Σύμβουλος εκπαίδευσης:

Ανδρέας Ζεργιώτης PhD, MSc Ψυχολογίας ΕΚΠΑ, Σχολικός 49ης Πε-
ριφέρειας Δημοτικής Εκπαίδευση Αττικής
Συντονιστής Σχολικών Συμβούλων Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Β'
Ανατολικής Αττικής

Συγγραφή εκπαιδευτικού υλικού:

Αλέξανδρος Καπανιάρης PhD Πληροφορικός, Διδάσκων στο Τμήμα
Ψηφιακών Συστημάτων Πανεπιστημίου Πειραιώς, Επιστημονικός Συ-
νεργάτης ΠΜΣ «Στρατηγικές Ανάπτυξης της Εφηβικής Υγείας» Εθνι-
κού & Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών.

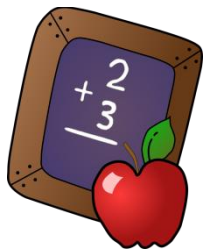




Το πρόγραμμα περιλαμβάνει **6 διαδοχικά εργαστήρια**.



Έχουν δημιουργηθεί με τέτοιο τρόπο ώστε το καθένα από αυτά να μπορεί να λειτουργήσει είτε **αυτόνομα σαν βραχύχρονη παρέμβαση** στο θέμα που πραγματεύεται **ή σαν μέρος ενός ολοκληρωμένου εκπαιδευτικού προγράμματος** αγωγής υγείας για την ασφάλεια στο διαδίκτυο.



Τα εργαστήρια απευθύνονται σε **παιδιά και εφήβους** που φοιτούν στις **τελευταίες τάξεις του Δημοτικού και στις πρώτες τάξεις του Γυμνασίου**. Παρόλα αυτά με τις κατάλληλες τροποποιήσεις από τον συντονιστή μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μικρότερα αλλά και σε μεγαλύτερα παιδιά.



Ο χρόνος που αναγράφεται σε κάθε δραστηριότητα είναι **ενδεικτικός (ο ελάχιστος δυνατός)** και εξαρτάται από τον αριθμό των μαθητών της τάξης, την εξοικείωσή τους με τις βιωματικές διαδικασίες και τη θεματολογία και την εμπειρία του συντονιστή.



Η **μεθοδολογία** των εργαστηρίων βασίζεται στα πλεονεκτήματα της **βιωματικής εκπαίδευσης** που αξιοποιεί την **ενεργητική εμπλοκή**, **κινητοποιεί τη συζήτηση** και **αφήνει χώρο στους συμμετέχοντες** να αναλογιστούν πώς τα θέματα που επεξεργάζονται τους επηρεάζουν προσωπικά. Έτσι μαθαίνουν πώς να διεκδικούν τα **διαδικτυακά τους δικαιώματα** και πώς να **σέβονται τα δικαιώματα των συνομηλίκων τους**



Οι διδακτικοί στόχοι των εργαστηρίων ταξινομούνται σε
τρεις μεγάλες περιοχές:
τη γνωστική, την ψυχολογική και τη συναισθηματική.

Στη γνωστική περιοχή ανήκουν οι στόχοι που σχετίζονται
με την απόκτηση γνώσης στα θεματικά αντικείμενα του
κάθε εργαστηρίου.

Στη συναισθηματική περιοχή κατατάσσονται οι στόχοι
που αναφέρονταν σε στάσεις, αυτο-αξίες και
συναισθήματα.

Στην ψυχοκοινωνική εκείνοι που αποβλέπουν στην
καλλιέργεια δεξιοτήτων.

Βάσει αυτής της προσέγγισης, οι θεματικές ενότητες των
εργαστηρίων δομούνται σε τρία επίπεδα:

- **παροχή θεωρητικών γνώσεων**
- **ανάπτυξη ψυχοκοινωνικών δεξιοτήτων και
πρακτική κατανόηση των εννοιών μέσα από
βιωματικές δραστηριότητες**
- **ανάπτυξη θετικών στάσεων και συμπεριφορών.**





ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΒΙΩΜΑΤΙΚΩΝ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΩΝ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ	
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ	ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑ
1 ^ο	Ψηφιακά ικανοί πολίτες ... αναπτύσσοντας ενημερωμένους και ενεργούς πολίτες!
2 ^ο	Και δημιουργικό και ασφαλές γίνεται;
3 ^ο	Έχεις συμπεριφορά εξάρτησης στο διαδίκτυο: ένας είναι ο δρόμος η ψηφιακή αποτοξίνωση!
4 ^ο	Κριτική σκέψη και αξιολόγηση χέρι - χέρι στο διαδίκτυο!
5 ^ο	Ηλεκτρονικός εκφοβισμός και διαδικτυακή αποπλάνηση: Τόσο μακριά ... τόσο κοντά!
6 ^ο	Ψηφιακά αποτυπώματα και φήμη στο διαδίκτυο.

Οι τεχνικές που θα χρησιμοποιηθούν στη βιωματική εκπαίδευση είναι :

Αναλογικά μέσα: Παιχνίδι ρόλων, Μελέτη Περιπτώσεων, Ελεύθερος συνειρμός, Καταιγισμός ιδεών, Εικαστικά μέσα (ζωγραφική, κολλάζ), Διεργασία σε μικρές ομάδες, Δουλειά σε ζευγάρια, Συζήτηση σε κύκλο, Συμπλήρωση κουίζ

Ψηφιακά μέσα: Προβολή Βίντεο / παρουσιάσεις power point, Ψηφιακή αφίσσα, Πληροφοριακό γράφημα, Προγραμματιστικά εργαλεία, Εννοιολογικός χάρτης (map tools).

1^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

του προγράμματος **Youth**online

«Ψηφιακά ικανοί πολίτες ...
αναπτύσσοντας ενημερωμένους και
ενεργούς πολίτες!»



Σκοπός του εργαστηρίου είναι να γνωρίσουν οι υπεύθυνοι υλοποίησης τον τρόπο που θα εισάγουν τις έννοιες των ψηφιακών δεξιοτήτων, μέσω των βιωματικών εργαστηρίων ή και εργαλείων του διαδικτύου, ώστε οι σημερινοί έφηβοι και έφηβες να γίνουν υπεύθυνοι/ες πολίτες, δηλαδή ψηφιακά ικανοί/ές να διεκδικήσουν τα ψηφιακά δικαιώματά τους.

ΣΤΟΧΟΙ: Μετά την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι εκπαιδευόμενοι/ες έφηβοι και έφηβες θα είναι σε θέση:

- να γνωρίζουν τη βασική φιλοσοφία του ψηφιακού πολίτη σύμφωνα με τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες του Οργανισμού Eurorpass της Ευρωπαϊκής Ένωσης,
- να αξιοποιούν τις δυνατότητες των ψηφιακών εργαλείων με δημιουργικό τρόπο,
- να διεκδικούν τα ψηφιακά δικαιώματά τους, έχοντας κριτική άποψη για τον Γενικό Κανονισμό που αφορά την Προστασία των Δεδομένων της Ευρωπαϊκής Ένωσης,
- να κατανοήσουν ότι η ψηφιακή συμμετοχή δεν εξαρτάται μόνο από την πρόσβαση και τη χρήση, αλλά και από τις στάσεις (ενεργός και παθητική στάση),
- να αντιληφθούν ότι οι τεχνολογίες προσφέρουν ευκαιρίες, όμως εγκυμονούν και κινδύνους, που μπορούν να προκαλέσουν αναπόφευκτες βλάβες στην απόλαυση της ψηφιακής ιθαγένειας,
- να κατανοήσουν πως η ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων συμβάλλει στην ενδυνάμωση και τη συμμετοχή των πολιτών στην ψηφιακή κοινωνία,
- να αντιληφθούν ότι οι ψηφιακές δεξιότητες δεν εξαντλούνται στην ικανότητα χειρισμού συσκευών.

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ:

ψηφιακές δεξιότητες, ψηφιακά δικαιώματα, Γενικός Κανονισμός για την Προστασία των Δεδομένων (ΓΚΠΔ), προσωπικά δεδομένα, ανθρώπινα δικαιώματα, ψηφιακός πολίτης, ψηφιακή ιθαγένεια (ανήκω εδώ, συμμετέχω, προστατεύομαι και προστατεύω, είμαι ψηφιακά ικανός).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ

1. Έναρξη & εισαγωγή (διάρκεια: 5 λεπτά)

• Καλωσόρισμα και γενική παρουσίαση

Ο/Η συντονιστής/στρια συστήνεται και, στη συνέχεια, αναφέρεται περιεκτικά στην εμπειρία του για τα ψηφιακά δικαιώματα και τις ψηφιακές δεξιότητες που χρειάζεται ένας πολίτης. Έπειτα, παρουσιάζει τους βασικούς σταθμούς του βιωματικού εργαστηρίου και τον τρόπο εργασίας των ομάδων που θα σχηματιστούν.

Οδηγία:

2. Δραστηριότητα: Ορίζοντας το πλαίσιο της βιωματικής μάθησης και θεσπίζοντας κανόνες για συνεργασία (εκπαιδευτικό συμβόλαιο) (διάρκεια: 15 λεπτά)

Άσκηση: συζήτηση στην ομάδα

Οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο και πραγματοποιείται συζήτηση για το πώς επιτυγχάνεται η καλύτερη επικοινωνία στις ομάδες. Ειδικότερα, αναλύονται ζητήματα που σχετίζονται με τον τρόπο διάταξης της τάξης, με ποιον τρόπο ενισχύεται η βιωματική επαφή και πώς εμποδίζεται η αίσθηση της ισοτιμίας των μελών της ομάδας. Ο/Η συντονιστής/στρια ενθαρρύνει τους/τις συμμετέχοντες/χουσες να απαντήσουν για το τι πιστεύουν σε σχέση με τη διάταξη των καθισμάτων σε κύκλο.

Άσκηση: καταιγισμός ιδεών

Ο/Η συντονιστής/στρια μέσα από τη διαδικασία του καταιγισμού ιδεών (bright storming) παροτρύνει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες εφήβους/ες να προτείνουν κανόνες ή όρους, που θεωρούν ότι μπορεί να διαμορφώσουν ένα θετικό κλίμα, πάνω στο οποίο θα οικοδομηθεί η επικοινωνία και η συνεργασία στην ομάδα. Στον πίνακα (πίνακας 1) που θα τους δοθεί μπορούν να σημειώσουν τους παρακάτω κανόνες ανά ομάδα, ώστε να καταγραφούν αυτοί και σε επίπεδο ολομέλειας. Οι καλύτερες προτάσεις θα αποτελέσουν το πλαίσιο συνεργασίας και λειτουργίας της ομάδας. Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία και έχουν καταγραφεί και υιοθετηθεί όλες οι προτάσεις, ο ζητάει από τους/τις μαθητές/τριες να σηκωθούν ένας-έν υπογράψουν το συμβόλαιο της ομάδας.



Σημειώσεις για τον/τη συντονιστή/στρια: Ο/Η συντονιστής/στρια ενημερώνει τους/τις μαθητές/τριες ότι για την ολοκλήρωση των παρεμβάσεων, δηλαδή των βιωματικών εργασιών, είναι απαραίτητη η τήρηση των κανόνων, το δε συμβόλαιο θα είναι πάντα αναρτημένο στον τοίχο σε όλες τις συναντήσεις του προγράμματος.

Ενδεικτικές προτάσεις - ιδέες για το εκπαιδευτικό συμβόλαιο:

- Λέω πάντα τη γνώμη μου στην ομάδα, όταν έρθει η σειρά μου. Αν θέλω να ξαναπάρω τον λόγο, περιμένω τη σειρά μου.
- Σεβομαι τις απόψεις που εκφράζουν οι συμμαθητές/τριές μου στην ομάδα και, ταυτόχρονα, κάνω ελεύθερα κριτική σ' αυτές, χωρίς κακόβουλη σχόλια.
- Σεβομαι την άποψη της πλειονότητας της ομάδας, όπου αυτό χρειάζεται.
- Φροντίζω όσο μπορώ να κάνω με συνέπεια το κομμάτι της δουλειάς που μου αναλογεί, ώστε να μην επιβαρύνω τα άλλα μέλη της ομάδας.

(Καρακίτσα, Κολλοκοτρώνης & Θεοφανέλης, 2011)

3. Δραστηριότητα: Γνωριμία των μελών της ομάδας (ενεργopoίνση ομάδας) (διάρκεια: 15'-20')

Άσκηση: «Youth On line digital skills»

Ο/Η συντονιστής/στρια προσφέρει σε κάθε μέλος της ομάδας ένα φύλλο δραστηριότητας (πίνακας 2) με τις βασικές κατηγορίες ψηφιακών δεξιοτήτων που πρέπει να έχει κάθε πολίτης. Γίνεται συζήτηση για την έννοια της ψηφιακής ιθαγένειας (ανήκω «εδώ», συμμετέχω, προστατεύομαι και προστατεύω, είμαι ψηφιακά ενεργός). Το κάθε μέλος της ομάδας πρέπει να ανιχνεύσει τις βασικές δεξιότητες που κατέχει ένα άλλο μέλος της ομάδας του. Για κάθε ψηφιακή δεξιότητα που εντοπίζει καταγράφει το όνομα όσων παιδιών βρήκε στα αντίστοιχα πεδία του πίνακα.

Σημειώσεις για τον/τη συντονιστή/στρια: Όταν ολοκληρωθούν οι εργασίες στις ομάδες, πραγματοποιείται ολομέλεια και ξεκινάει συζήτηση ανά ομάδα σχετικά με τις βασικές δεξιότητες που ανιχνεύθηκαν ανάμεσα στα μέλη της ομάδας. Στόχος της δραστηριότητας είναι να καταγραφούν και να οριοθετηθούν οι δεξιότητες που κατέχουν τα μέλη των ομάδων και αφορούν στη χρήση του διαδικτύου και των νέων τεχνολογιών.

1^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος Youthonline

«Ψηφιακά ικανοί πολίτες ...
αναπτύσσοντας ενημερωμένους και
ενεργούς πολίτες!»



1

4. Δραστηριότητα: Γνωρίζω τις ψηφιακές δεξιότητές μου!

(διάρκεια: 20 λεπτά)

Άσκηση: (ατομικά-ολομέλεια)

Οδηγία:

Ο/Η συντονιστής/τρια προσφέρει σε κάθε μέλος της ομάδας ένα φύλλο δραστηριότητας (πίνακας 3) με τις βασικές ψηφιακές δεξιότητες που πρέπει να έχει κάθε πολίτης σύμφωνα με τον Οργανισμό Ευρωπαϊκής Ένωσης. Το κάθε μέλος της ομάδας πρέπει να ανιχνεύσει βασικές δεξιότητες που κατέχει συμπληρώνοντας τον πίνακα (έλεγχος ✓) και, στη συνέχεια, ένα μέλος της ομάδας (γραμματέας) αναλαμβάνει να βγάλει συγκεντρωτικά αποτελέσματα για την ομάδα. Στο τέλος, σε επίπεδο ολομέλειας, παρουσιάζονται οι ψηφιακές δεξιότητες κάθε ομάδας ανάλογα με το επίπεδο του χρήστη.

Ενδεικτικές προαιρετικές προτάσεις – ιδέες για τις ψηφιακές δεξιότητες:

- Ο/Η συντονιστής/τρια, εφόσον βρίσκεται σε χώρο όπου υπάρχει πρόσβαση στο διαδίκτυο, συνδέεται με την ιστοσελίδα του Εθνικού Κέντρου Ευropa: <https://europass.cedefop.europa.eu/el/> ή προτρέπει τους/τις μαθητές/τριες να συνδεθούν και αυτοί με την ιστοσελίδα <https://europass.cedefop.europa.eu/el/resources/digital-competences> για τις ψηφιακές δεξιότητες. Στη συνέχεια, αναλύουν τις έννοιες των χρηστών (Βασικός, ανεξάρτητος, έμπειρος χρήστης), καθώς και βασικές δεξιότητες σε κάθε κατηγορία.

[35]

Πρόσθετη πληροφορία: «Διαδίκτυακό μιμίδιο»

(αγγλ. *Internet meme*) ή φαινόμενο του Ίντερνετ (*Internet phenomenon*) αποκαλείται οτιδήποτε προκαλεί έντονο ενδιαφέρον στους χρήστες του διαδικτύου και εξαπλώνεται ραγδαία στον κυβερνοχώρο. Ο όρος «διαδίκτυακό μιμίδιο» αποτελεί αναφορά στα μιμίδια, παρόμοια που τα τελευταία έχουν μία έννοια ευρύτερη, αυτήν της πολιτισμικής πληροφορίας. Στην πιο απλή μορφή του, ένα διαδικτυακό μιμίδιο είναι ουσιαστικά η διάδοση ενός αρχείου ή κάποιου υπερσυνδέσμου από ένα άτομο σε άλλα, με τη χρήση των μέσων του διαδικτύου (email, blogs, χώρος κοινωνικής δικτύωσης, instant messaging κ.ά.). Το περιεχόμενό του είναι συνήθως χιουμοριστικό (Πηγή: https://el.wikipedia.org/wiki/Διαδίκτυακό_μimidio).

Σημειώσεις για τον/τη συντονιστή/τρια: Ο/Η συντονιστής/τρια, μέσω σελίδων δημιουργίας memes (π.χ. <https://www.digitaltrends.com/social-media/how-to-make-your-own-memes/> ή <https://imgflip.com/memegenerator>), παροτρύνει τα παιδιά, διαμέσου μια ιδιότυπης διαβούλευσης, να δημιουργήσουν τα δικά τους memes και να εκφραστούν για τα δικαιώματα που διεκδικούν σε σχέση με την ιδιωτική ζωή ή την κοινωνική δικτύωση, αλλά και την εξερεύνηση σε καινούργιες ιστοσελίδες. Τα παιδιά παίρνουν θέση και σε σχέση με την ηθική απαγόρευση που ισχύει έως σήμερα, δηλαδή κάτω από τα 16 έτη. Σύμφωνα με το άρθρο 8¹ του Γενικού Κανονισμού για την προστασία των δεδομένων (ΓΚΠΔ)², το κάθε κράτος - μέλος έχει τη δυνατότητα να ορίσει μικρότερη ηλικία πρόσβασης στις υπηρεσίες του διαδικτύου χωρίς γονική συγκατάθεση, η οποία, ωστόσο, δεν πρέπει να είναι κάτω από τα 13 έτη.

1. <http://www.privacy-regulation.eu/el/8.htm>
2. <http://www.privacy-regulation.eu/el/>

5. Δραστηριότητα: Διαβούλευση μέσω «memes» για τα ψηφιακά δικαιώματά μου! (διάρκεια: 20-30 λεπτά)

Άσκηση: (ατομικά-εργαστήριο πληροφορικής)

Οδηγία:

Ο/Η συντονιστής/τρια συζητάει με τους/τις μαθητές/τριες για τα ανθρώπινα δικαιώματα, τα οποία, εκτός από τον φυσικό, ισχύουν και στον ψηφιακό κόσμο. Έτσι, διεκρινίζεται πως η προώθηση και η διασφάλιση των ψηφιακών δικαιωμάτων των νέων είναι σημαντικές για τη δημιουργία ενός ψηφιακού περιβάλλοντος χωρίς αποκλεισμούς. Οι μαθητές/τριες πρέπει να πάρουν θέση για το τι σημαίνει στην πράξη η ύπαρξη αυτών των δικαιωμάτων στον χώρο του διαδικτύου (τα παιδιά κάτω των 13 ετών απαγορεύεται να αποκτούν πρόσβαση σε υπηρεσίες της κοινωνίας των πληροφοριών, δηλαδή στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τις άλλες ιστοσελίδες, σύμφωνα με τον Γενικό Κανονισμό για την Προστασία Δεδομένων). Ειδικότερα, ερωτούνται οι συμμετέχοντες στο εργαστήριο ποια από τα δικαιώματα αυτά επηρεάζουν με οποιονδήποτε τρόπο την ιδιωτική ζωή ή την κοινωνική δικτύωση, αλλά και την εξερεύνηση σε καινούργιες ιστοσελίδες χωρίς την έγκριση του γονέα.

1^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος **Youthonline**

«Ψηφιακά ικανοί πολίτες ...
αναπτύσσοντας ενημερωμένους και
ενεργούς πολίτες!»

[34]

**ΥΛΙΚΟ
ΓΙΑ ΤΟ
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙ**

1

**Εκπαιδευτικό συμβόλαιο
(Πίνακας 1)**

α/α	Περιγραφή κανόνων ή όρων	Παρατηρήσεις

**Οι ψηφιακές δεξιότητές μου
(Πίνακας 2)**

Ψηφιακή δεξιότητα	Περιγραφή ψηφιακής δεξιότητας	Ονοματεπώνυμο φίλου/ης
Επεξεργασία δεδομένων 		
Δημιουργία περιεχομένου 		

Επικοινωνία 		
Επίλυση προβλημάτων 		
Ασφάλεια 		

**Οι ψηφιακές δεξιότητές μου (Europass)
(Πίνακας 3)**

Ψηφιακή δεξιότητα	Επίπεδο χρήστη	Περιγραφή ψηφιακής δεξιότητας	Έλεγχος
Επεξεργασία δεδομένων 	Βασικός χρήστης	Μηχανή αναζήτησης Αποθήκευση αρχείων Bookmarks	☐
	Ανεξάρτητος χρήστης	Μηχανές αναζήτησης Φίλτρα για αναζήτηση Ταξινόμηση πληροφοριών σε αρχεία και φακέλους Αντίγραφο ασφαλείας Αξιολόγηση πηγών	☐
	Εμπειρος χρήστης	Σύνθετες μέθοδοι αναζήτησης (OR, AND, NOT) Poes web (rss) Αξιολόγηση πληροφοριών με κριτήρια Υπηρεσίες cloud από ιστοσελίδες Αποθήκευση πληροφοριών από το διαδίκτυο	☐
Δημιουργία περιεχομένου 		Δημιουργία απλού ψηφιακού περιεχο-	

[37]

Youthonline

[36]

1^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος **Youthonline**

«Ψηφιακά ικανοί πολίτες ...
αναπτύσσοντας ενημερωμένους και
ενεργούς πολίτες!»

1

(Πίνακας 3)

Ψηφιακή δεξιότητα	Επίπεδο χρήστη	Περιγραφή ψηφιακής δεξιότητας	Έλεγχος
Δημιουργία περιεχομένου 	Ανεξάρτητος χρήστης	Χρήση διαφορετικών μηχανών αναζήτησης Φίλτρα στην αναζήτηση Ταξινόμηση πληροφοριών (αρχεία και φακέλοι) Αντίγραφο ασφαλείας Σύγκριση και αξιολόγηση πηγών	☐
	Έμπειρος χρήστης	Παραγωγή σύνθετου ψηφιακού περιεχομένου Χρήση ειδικών εργαλείων και λογισμικών δημιουργίας ιστοσελίδων Βασική μορφοποίηση περιεχομένου Εναλλαχιστική μορφοποίηση περιεχομένου, προστατευμένο από πνευματικά δικαιώματα Βασική γνώση προγραμματισμού	☐
Επικοινωνία 	Βασικός χρήστης	Επικοινωνία με κινητό, VoIP ή τηλεφωνία μέσω διαδικτύου Διαμοίραση αρχείων και περιεχομένου με χρήση απλών εργαλείων Αλληλεπίδραση με ψηφιακές υπηρεσίες (τράπεζες, νοσοκομεία κ.λπ.) Εργασία κοινωνικής δικτύωσης On line εργασία συνεργασίας Κανόνες επικοινωνίας και δημοσιεύσεις	☐
	Ανεξάρτητος χρήστης	Χρήση περίπλοκων λειτουργιών διάφορων εργαλείων επικοινωνίας Χρήση εργαλείων συνεργασίας δημοσίων ηλεκτρονικών υπηρεσιών Συνεργασία με εργαλεία κοινωνικής δικτύωσης Εφαρμογή κώδικα δεοντολογικής συμπεριφοράς στο διαδίκτυο («netiquette»)	☐
	Έμπειρος χρήστης	Χρήση πολυμεσικών εργαλείων επικοινωνίας Δημιουργία και διαχείριση περιεχομένου με εργαλεία συνεργασίας Χρήση διάφορων δημόσιων υπηρεσιών (e-banking π., online αγορές κ.λπ.) Χρήση προηγμένων εργαλείων επικοινωνίας (τηλεδιάσκεψης, ανταλλαγή δεδομένων, κοινή χρήση εφαρμογών κ.λπ.)	☐

[38]

(Πίνακας 3)

Ψηφιακή δεξιότητα	Επίπεδο χρήστη	Περιγραφή ψηφιακής δεξιότητας	Έλεγχος
Επίλυση προβλημάτων 	Βασικός χρήστης	Παροχή τεχνικής υποστήριξης σε θέματα χρήσης συσκευών και λογισμικών Χρήση τηλεσυνεργειών και οριοθέτηση των δυνατοτήτων εργαλείων ψηφιακής τεχνολογίας	☐
	Ανεξάρτητος χρήστης	Επίλυση συχνότερων προβλημάτων ψηφιακών τεχνολογιών Γνώση περιορισμών και κενών σε νέες γνώσεις και λειτουργίες Εκσυγχρονισμός ψηφιακών δεξιοτήτων	☐
	Έμπειρος χρήστης	Επίλυση σχεδόν όλων των προβλημάτων ψηφιακών συσκευών ή λογισμικού ή ψηφιακών υπηρεσιών Ενημέρωση για τις νέες ψηφιακές τεχνολογίες Εκσυγχρονισμός ψηφιακών δεξιοτήτων	☐
Ασφάλεια 	Βασικός χρήστης	Γνώση μέτρων πρόληψης για την προστασία ψηφιακών συσκευών Αξιολόγηση πληροφοριών από το διαδίκτυο Γνώση χειρισμού και διάθεσης των πληροφοριών της ψηφιακής ταυτότητας Γνώση των ορίων χρήσης των ψηφιακών τεχνολογιών σε σχέση με την υγεία	☐
	Ανεξάρτητος χρήστης	Γνώση εγκατάστασης λογισμικών προστασίας από το διαδίκτυο (π.χ. anti-virus ή firewall) Αλλαγή κωδικών πρόσβασης σε τακτά χρονικά διαστήματα Εντοπισμός επιβλαβών ιστοσελίδων Αναγνώριση ηλεκτρονικού μηνύματος εχθρότητας Διαμόρφωση της ψηφιακής ταυτότητας μου Γνώση κινδύνων για την υγεία από τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών (π.χ. εργονομία, εθάρτηση)	☐
	Έμπειρος χρήστης	Έλεγχος και διαμόρφωση συστημάτων ασφαλείας των συσκευών και εφαρμογών Διευθέτηση προβλημάτων από μόλυνση ιών σε λογισμικά Διαμόρφωση και τροποποίηση τοίχου ασφαλείας Φιλτράρισμα ανεπιθύμητης αλληλεπιδράσεως Συνετή χρήση των εργαλείων Τ.Π.Ε. για την προστασία της σωματικής και ψυχικής υγείας	☐

Πηγή: ht

[39]

1^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος Youthonline

«Ψηφιακά ικανοί πολίτες ...
αναπτύσσοντας ενημερωμένους και
ενεργούς πολίτες!»

2^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος Youthonline

«Και δημιουργικό
και ασφαλές, γίνεται;»



Σκοπός του εργαστηρίου είναι να γνωρίσουν οι υπεύθυνοι υλοποίησης των εργαστηρίων με ποιον τρόπο θα εισάγουν την έννοια του δημιουργικού διαδικτύου, που συνδέεται με την ασφάλεια στο διαδίκτυο, αλλά και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Έτσι, μέσω των βιωματικών εργαστηρίων και των εργαλείων του διαδικτύου, οι σημερινοί έφηβοι και έφηβες θα έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν και να κατανοήσουν ότι, εκτός από τα παιχνίδια (games), τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και το YouTube, υπάρχουν και άλλες επιλογές που μπορούν να συνδυάσουν τη δημιουργική απασχόληση, την ψυχαγωγία και τη βελτίωση των ψηφιακών δεξιοτήτων (παραγωγή ψηφιακού περιεχομένου).

ΣΤΟΧΟΙ: Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι εκπαιδευόμενοι/ες έφηβοι και έφηβες θα είναι σε θέση:

- να γνωρίζουν τη βασική φιλοσοφία του δημιουργικού διαδικτύου και πώς αυτή συνδέεται με το ασφαλές διαδίκτυο,
- να μπορούν να αξιοποιούν τις δυνατότητες του προγραμματισμού (code) για τη δημιουργία ψηφιακών εφαρμογών (ψηφιακή δεξιότητα),
- να ενημερωθούν και να γνωρίσουν το σύστημα ηλικιακών διαβαθμίσεων, με την ονομασία Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης για τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια (Pan-European Game Information – PEGI), σχετικά με την αγορά παιχνιδιών υπολογιστή,
- να αντιληφθούν ότι οι τεχνολογίες προσφέρουν ευκαιρίες, αλλά εγκυμονούν και κινδύνους, που μπορούν να προκαλέσουν αναπόφευκτες βλάβες στην απόλαυση της ψηφιακής ιθαγένειας,
- να αντιληφθούν ότι οι ψηφιακές δεξιότητες δεν εξαντλούνται στην ικανότητα χειρισμού συσκευών, μέσω κοινωνικής δικτύωσης ή παιχνιδιών (games).

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ:

ηλεκτρονικά παιχνίδια, PEGI, δημιουργικό διαδίκτυο, προγραμματισμός, ψηφιακή ιθαγένεια.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ

1. Έναρξη & εισαγωγή (διάρκεια: 5 λεπτά)

- Σύνδεση με το προηγούμενο εργαστήριο και γενική παρουσίαση

Οδηγία:

Ο/Η συντονιστής/τρια συστήνεται και, στη συνέχεια, αναφέρεται περιεκτικά στην εμπειρία του για το δημιουργικό διαδίκτυο, τις διαφημίσεις σε παιχνίδια (games) και στον διαδικτυακό τόπο που προωθούν. Παράλληλα, αναφέρεται στη διαδικασία του προγραμματισμού με πλοκάδια (drag and drop), στο σύστημα PEGI, που δημιουργήθηκε προκειμένου να βοηθήσει τους Ευρωπαίους γονείς να λαμβάνουν υπεύθυνες αποφάσεις σχετικά με την αγορά ενός ψηφιακού παιχνιδιού και, τέλος, στα σοβαρά παιχνίδια (serious games). Έπειτα, παρουσιάζει τους βασικούς σταθμούς του βιωματικού εργαστηρίου και τον τρόπο εργασίας των ομάδων που θα σχηματιστούν.

2. Δραστηριότητα: Ενεργοποίηση της ομάδας (εισαγωγή στο δημιουργικό διαδίκτυο με παιχνίδι)

(διάρκεια: 45 λεπτά)

Άσκηση: «Hour of Coding» (εργαστήριο Η/Υ)

Οδηγία:

Ο/Η συντονιστής/τρια θα προσπαθήσει να ενεργοποιήσει την ομάδα, έτσι ώστε στις επόμενες δραστηριότητες να συμμετέχουν ενεργητικά. Θα τους παροτρύνει να φτιάξουν σε ποτλ ή για 10 λεπτά και να παίξουν ένα δικό τους παιχνίδι προγραμματίζοντας. Ο/Η συντονιστής/τρια θα μιλήσει στους/στις μαθητές/τριες για το πόσο εύκολο μπορούμε να προγραμματίσουμε με πλοκάδια (drag and drop) και μάλιστα με τους ήρωες του «Star Wars». Έτσι, οι μαθητές/τριες σε λίγο χρόνο θα μάθουν να προγραμματίζουν ανδροειδή και να δημιουργούν το δικό τους παιχνίδι «Star Wars» σε έναν ποτλ μακρινό γαλαξία. Στους μαθητές/τριες χορηγείται το φύλλο δραστηριότητας 1.



Σημειώσεις για τον/τη συντονιστή/τρια: Η άσκηση θα πραγματοποιηθεί στο εργαστήριο πληροφορικής, όπου οι μαθητές/τριες μπορούν να φέρουν και μια φορητή συσκευή. Εναλλακτικά, ο/η συντονιστής/τρια μπορεί να κάνει επίδειξη με τη χρήση υπολογιστή και video projector ή με τη χρήση διαδραστικού πίνακα. Η εφαρμογή μπορεί να ανακτηθεί και τοπικά, χωρίς τη χρήση του διαδικτύου. Ο σύνδεσμος για τη δημιουργία της διαδικτυακής άσκησης είναι: <https://hourofcode.com/star-wars> και απευθύνεται σε αρχάριους σε σχέση με τον προγραμματισμό μαθητές/τριες (οπτικός προγραμματισμός). Η δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί με όλα τα σύγχρονα προγράμματα περιήγησης: Android tablet, iPad, Android τηλέφωνο, iPhone. Ο τύπος της δραστηριότητας εντάσσεται στις αυτο-οδηγούμενες (βήμα - βήμα) προσεγγίσεις.

Επιπρόσθετη δραστηριότητα για το σχολείο /σπίτι:



Αν στους/στις μαθητές/τριες άρεσε η δραστηριότητα για «ώρα του κώδικα» στο σπίτι ή στο σχολείο (στο μάθημα της Πληροφορικής), μπορούν να δοκιμάσουν και άλλες εφαρμογές φτιάχνοντας τα δικά τους παιχνίδια στη διεύθυνση: <https://hourofcode.com/us/el/learn>. Επιπρόσθετα, μπορούν να ασχοληθούν με το λογισμικό Scratch: <https://scratch.mit.edu/>. Με το Scratch μπορούν να προγραμματίσουν τις δικές τους διαδραστικές ιστορίες, παιχνίδια και κινούμενα σχέδια και να τα μοιραστούν με άλλα άτομα στη διαδικτυακή κοινότητα. 3. Δραστηριότητα: Γνωριμία των μελών της ομάδας (ενεργοποίηση ομάδας) (διάρκεια: 15'-20')

3. Δραστηριότητα: Για να μην «πιάνομαι κορόδο» με τα παιχνίδια μου! (διάρκεια: 40 λεπτά)

Άσκηση: (ατομικά-ολομέλεια).

Οδηγία:

Ο/Η συντονιστής/τρια πραγματοποιεί μια εισαγωγική τοποθέτηση για την αξιολόγηση στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και για την ύπαρξη του Πανευρωπαϊκού Συστήματος Πληροφόρησης (Pan-European Game Information - PEGI). Η εισαγωγή του μπορεί να ξεκινήσει με ένα οδηγό/βίντεο από την επίσημη ιστοσελίδα του φορέα PEGI: <http://www.pegi.info/gr/index/id/961>.



Σημειώσεις για τον/τη συντονιστή/τρια: Ο/Η συντονιστής/τρια προσφέρει σε κάθε μέλος της ομάδας το φύλλο δραστηριότητας 2, το οποίο περιέχει τις αναλυτικές πληροφορίες για το Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης για τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια (Pan-European Game Information - PEGI). Με βάση τον πίνακα του φύλλου δραστηριότητας 2, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να παίξουν ένα παιχνίδι γνώσεων και έπειτα να το συζητήσουν σε επίπεδο ολομέλειας. Επίσης, ο/η συντονιστής/τρια, έχοντας τυπώσει σε μέγεθος A3 την παρακάτω εικόνα 1 με τα σχετικά εικονίδια, συζητά με τους μαθητές/τριες τι μπορεί να σημαίνουν όλα αυτά.



Εικόνα 1

Στη συνέχεια, αποκαλύπτεται ή επαληθεύεται την έννοια του κάθε εικονιδίου σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα 1.

Οι περιγραφικές ενδείξεις στο πίσω μέρος της συσκευασίας αναφέρουν τους κύριους λόγους για τους οποίους ένα παιχνίδι μπορεί να χαρακτηριστεί ως «βλαβερό». Υπάρχουν οκτώ τέτοιες περιγραφές, λόγους και οι

Εικονίδιο	Περιγραφή (Ελληνικά)	Περιγραφή (Αγγλικά)
	Βία Το παιχνίδι περιέχει απεικονίσεις βίας.	violence
	Χυδαία γλώσσα Το παιχνίδι περιέχει χυδαία γλώσσα.	bad language
	Φόβος Το παιχνίδι μπορεί να είναι τρομακτικό για τα μικρά παιδιά.	fear
	Σεξουαλικό περιεχόμενο Το παιχνίδι απεικονίζει γυμνότητα και/ή σεξουαλική συμπεριφορά ή σεξουαλικές αναφορές.	sex
	Ουσίες Το παιχνίδι απεικονίζει τη χρήση ναρκωτικών ή περιέχει αναφορές σ' αυτήν.	drugs
	Διακρίσεις Το παιχνίδι απεικονίζει διακρίσεις ή περιέχει υλικό που μπορεί να τις ενθαρρύνει.	discrimination
	Τυχερά παιχνίδια Το παιχνίδι παροτρύνει ή τα διδάσκει.	gambling
	Online Το παιχνίδι διαδικτυακό.	Online



Επιπρόσθετη δραστηριότητα για το σχολείο /σπίτι:

Μετά το πέρας της δραστηριότητας για το σύστημα PEGI, ανατίθεται στους/στις μαθητές μια δραστηριότητα, την οποία μπορούν να εκτελέσουν στο σχολείο κατά τη διάρκεια του μαθήματος της Πληροφορικής ή στο σπίτι τους. Σύμφωνα μ' αυτήν τη δραστηριότητα, πρέπει να εντοπίσουν τη σήμανση που φέρουν τα παιχνίδια που οι ίδιοι/ες έπαιζαν ή παίζουν και να παρουσιάσουν τα αντίστοιχα αποτελέσματα.

Φύλλο δραστηριότητας 1

«Hour of Coding»

Κατασκευάζοντας έναν γαλαξία με κώδικα (Star Wars)



Οδηγία:

Οδηγίες για τους/τις μαθητές/τριες: Ήρθε η δική σας ώρα για δράση. Παίζοντας και μαθαίνοντας θα προγραμματίσουμε με πιλακίδια, με την τεχνική «σύρε και άφησε» (drag and drop) και μάλιστα με τους ήρωες του «Star Wars». Σε λίγο χρόνο θα μάθουμε να προγραμματίζουμε ανδροειδή και να δημιουργούμε το δικό μας παιχνίδι «Star Wars» σε έναν πολύ μακρινό γαλαξία. Απλάστε, μην ξεχνάτε ότι ο προγραμματισμός είναι μία από τις ψηφιακές δεξιότητες (παραγωγή ψηφιακού υλικού).

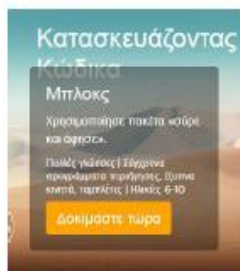
Ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

Βήμα	Περιγραφή	Εικόνα / Στιγμιότυπο
1ο	Μεταβείτε στην ιστοσελίδα: https://code.org/starwars .	
2ο	Πριν ξεκινήσετε, δείτε ένα από τα διαθέσιμα βίντεο για προθέρμανση!	

ΥΛΙΚΟ
ΓΙΑ ΤΟ
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙ

3ο

Είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε, γι' αυτό επιλέξτε το button «Δοκιμάστε τώρα».



4ο

Διαβάστε τις οδηγίες από την επιλογή «Δεν υπάρχει βίντεο; Δείξε σημειώσεις» (<https://studio.code.org/s/starwarsblocks/stage/1/puzzle/1>).



5ο

Όρα για δράση: χρησιμοποιήστε τα πακέτα «σύρε και άφησε» και ακολούθησε τις οδηγίες από το βήμα 1 έως το βήμα 7. Μπορείς να συνεχίσεις και στο σπίτι σου (έως το βήμα 15) και να πειραματιστείς ακόμη περισσότερο.



Φύλλο δραστηριότητας 2

Με βάση τους παρακάτω βοηθητικούς πίνακες, στους οποίους μπορείτε να αναστρέψετε, θα παίξουμε το παρακάτω παιχνίδι:

ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Σε ένα κατάστημα ηλεκτρονικών παιχνιδιών συναντάτε έναν συνομήλικό σας, ο οποίος δεν μπορεί να καταλάβει τη σήμανση PEGI πάνω στο παιχνίδι του. Ο γονέας που τον συνοδεύει ζητάει τη βοήθειά σας. Η περιγραφή του παιχνιδιού που θέλει να αγοράσει ο συνομήλικός σας είναι η παρακάτω:

- Πρόκειται για ένα φανταστικό παιχνίδι, στο οποίο οι χαρακτήρες πρέπει να κυβερνήσουν σε έξι φανταστικούς κόσμους, εφόσον, όμως, κερδίσουν τους συμπαίκτες τους στα χαρτιά (poker).
- Όταν οι παίκτες κερδίζουν, ακούγεται ένα εκκωφαντικός θόρυβος και εξαφανίζονται, για να εμφανιστούν στον επόμενο κόσμο.
- Πολλές φορές, πάνω στην ένταση του παιχνιδιού, οι ήρωες το παρακάνουν και ενδέχεται να μιλήσουν κάπως άσχημα ή να χειροδικήσουν, χωρίς, όμως, ακραία βία.
- Στο τέλος, οι κερδισμένοι παίκτες απολαμβάνουν σπάνια πούρα, ταϊγάρα, ποτά και άλλες απολαύσεις, που περιέχουν ελάχιστες γυμνές σκηνές.

Ποια ηλικιακή διαβάθμιση θα δίνετε στο παιχνίδι αυτό;

Κυκλώστε την απάντησή σας και τον λόγο:



2^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος **Youthonline**

«Και δημιουργικό
και ασφαλές, γίνεται;»

Βοηθητικοί πίνακες για το σύστημα PEGI

Πίνακας 1

Εικονίδιο	Περιγραφή (Ελληνικά)	Περιγραφή (Αγγλικά)
	Βία Το παιχνίδι περιέχει απεικονίσεις βίας.	violence
	Χυδαία γλώσσα Το παιχνίδι περιέχει χυδαία γλώσσα.	bad language
	Φόβος Το παιχνίδι μπορεί να είναι τρομακτικό για τα μικρά παιδιά.	fear
	Σεξουαλικό περιεχόμενο Το παιχνίδι απεικονίζει γυμνότητα και/ή σεξουαλική συμπεριφορά ή σεξουαλικές αναφορές.	sex
	Ουσίες Το παιχνίδι απεικονίζει τη χρήση ναρκωτικών ή εμπεριέχει αναφορές σ' αυτήν.	drugs
	Διακρίσεις Το παιχνίδι απεικονίζει διακρίσεις ή εμπεριέχει υλικό που μπορεί να τις ενθαρρύνει.	discrimination
	Τυχερά παιχνίδια Το παιχνίδι παροτρύνει ή τα διδάσκει.	gambling
	Online Το παιχνίδι είναι διαδικτυακό.	Online

Οι επισήμανσεις PEGI εμφανίζονται στο εμπρός και στο πίσω μέρος της συσκευασίας, προσδιορίζοντας ένα από τα ακόλουθα ηλικιακά επίπεδα: 3, 7, 12, 16 και 18. Προσφέρουν μια αξιόπιστη ένδειξη για την καταλληλότητα του περιεχομένου του παιχνιδιού όσον αφορά την προστασία των ανηλίκων. Η ηλικιακή διαβάθμιση δεν λαμβάνει υπόψη το επίπεδο δυσκολίας ή τις ικανότητες που απαιτούνται για ένα παιχνίδι.

PEGI

Εικονίδιο

Περιγραφή



www.pegi.info

Το περιεχόμενο των παιχνιδιών, στα οποία δίνεται αυτή η διαβάθμιση, κρίνεται κατάλληλο για όλες τις ηλικιακές ομάδες. Γίνεται αποδεκτή κάποιου βαθμού βία σε κωμικό πλαίσιο (συνήθως μορφές βίας του τύπου που απαντά στα κινούμενα σχέδια Μπάγκς Μπάνι ή Τομ & Τζέρι). Το παιδί δεν πρέπει να συνδέσει τον χαρακτήρα στην οθόνη με χαρακτήρες της πραγματικής ζωής. Αυτός πρέπει να ανήκει πλήρως στον χώρο της φαντασίας. Το παιχνίδι δεν πρέπει να περιέχει ήχους ή εικόνες που μπορούν να τρομάζουν ή να φοβίσουν τα μικρά παιδιά.



www.pegi.info

Οποιοδήποτε παιχνίδι που κανονικά θα είχαν διαβάθμιση 3, αλλά περιέχουν κάποιες πιθανώς τρομακτικές σκηνές ή ήχους, μπορούν να θεωρηθούν κατάλληλα γι' αυτήν την κατηγορία.



www.pegi.info

Σ' αυτήν την ηλικιακή κατηγορία κατατάσσονται βιντεοπαιχνίδια που δείχνουν βία, ελαφρώς πιο παραστατικές φύσης προς φανταστικούς χαρακτήρες, και/ή μη παραστατική βία προς χαρακτήρες με ανθρώπινη εμφάνιση ή αναγνωρίσιμα ζώα, καθώς και βιντεοπαιχνίδια που δείχνουν ελαφρώς πιο παραστατικές σκηνές γυμνού. Τυχόν χυδαία γλώσσα σ' αυτήν την κατηγορία πρέπει να είναι ήπια και να μην περιέχει επιφωνήματα σεξουαλικού περιεχομένου.



www.pegi.info

Αυτή η διαβάθμιση εφαρμόζεται, όταν η απεικόνιση βίας (ή σεξουαλικής δραστηριότητας) φτάνει σε ένα επίπεδο που φαίνεται ίδιο μ' αυτό που θα αναμενόταν στην πραγματική ζωή. Στα παιχνίδια με διαβάθμιση 16 μπορεί να περιέχεται πιο ακραίο βαθμού χυδαία γλώσσα, η ιδέα της χρήσης κανονικού και ναρκωτικών και η απεικόνιση εγκληματικών δραστηριοτήτων.



www.pegi.info

Η ταξινόμηση στην κατηγορία για ενήλικες εφαρμόζεται, όταν το επίπεδο της βίας είναι τέτοιο, ώστε να αφορά απεικόνιση ακραίας βίας και/ή να περιλαμβάνει στοιχεία συγκεκριμένων τύπων βίας. Ο προσδιορισμός της ακραίας βίας είναι πολύ δύσκολος, καθώς σε πολλές περιπτώσεις μπορεί να είναι κάτι αρκετά υποκειμενικό, αλλά γενικά μπορεί να προσδιοριστεί ως οι απεικονίσεις βίας που δημιουργούν ένα αίσθημα αποστροφής στον θεατή.

Πίνακας 2

2^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος Youthonline

«Και δημιουργικό και ασφαλές, γίνεται;»

Πηγή: <http://www.pegi.info/gr/index>

3^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

του προγράμματος **Youth**online

“Έχεις συμπεριφορά εξάρτησης από το διαδίκτυο;
Ένας είναι ο δρόμος:
η ψηφιακή αποτοξίνωση!”



Σκοπός του εργαστηρίου είναι να γνωρίσουν οι υπεύθυνοι υλοποίησης των εργαστηρίων με ποιον τρόπο θα εισάγουν την έννοια του εθισμού στο διαδίκτυο, έτσι ώστε οι μαθητές/τριες να αναγνωρίσουν προβληματικές συμπεριφορές εθισμού στο διαδίκτυο. Μέσω των βιωματικών εργασιών, οι σημερινοί έφηβοι και έφηβες θα έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν και να κατανοήσουν ποια είναι τα συμπτώματα του εθισμού και ποιες συμπεριφορές χρήζουν βοήθειας από ειδικούς. Παράλληλα, προτείνονται στους/στις μαθητές/τριες δραστηριότητες ενδυνάμωσης για την ψηφιακή αποτοξίνωση.

ΣΤΟΧΟΙ: Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι εκπαιδευόμενοι/ες έφηβοι και έφηβες θα είναι σε θέση:

- να γνωρίζουν την έννοια των *Δυσλειτουργικών Διαδικτυακών Συμπεριφορών (ΔΔΣ)*,
- να ανιχνεύουν *Συμπεριφορές Εξάρτησης από το διαδίκτυο (ΣΕΔ)*,
- να ανιχνεύουν *Οριακές Διαδικτυακές Συμπεριφορές (ΟΔΣ)*,
- να ανιχνεύουν ποιες είναι οι επιπτώσεις σε ψυχολογικό, κοινωνικό και ακαδημαϊκό επίπεδο από *δυσλειτουργικές διαδικτυακές συμπεριφορές*,
- να ενημερωθούν και να γνωρίσουν με ποιους τρόπους μπορούμε να αντιμετωπίσουμε τις *δυσλειτουργικές διαδικτυακές συμπεριφορές στο διαδίκτυο*,
- να αντιληφθούν ότι οι τεχνολογίες προσφέρουν ευκαιρίες, όμως εγκυμονούν και κινδύνους, που μπορούν να προκαλέσουν αναπόφευκτες βλάβες στην απόλαυση της ψηφιακής ιθαγένειας,
- να αντιληφθούν ότι οι *ψηφιακές δεξιότητες δεν εξαντλούνται στην ικανότητα χειρισμού συσκευών, μέσων κοινωνικής δικτύωσης ή παιχνιδιών (games)*.

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ:

εθισμός στο διαδίκτυο, ψηφιακή αποξίνωση, *Δυσλειτουργική Συμπεριφορά στο Διαδίκτυο (ΔΣΔ)*, *Συμπεριφορά Εξάρτησης από το Διαδίκτυο (ΣΕΔ)*, *Οριακή Διαδικτυακή Συμπεριφορά (ΟΔΣ)*.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ

1. Έναρξη & εισαγωγή

(διάρκεια: 5-10 λεπτά)

- Σύνδεση με το προηγούμενο εργαστήριο και γενική παρουσίαση

Οδηγία:

Ο/Η συντονιστής/τρια αναφέρεται περιεκτικά σε Συμπεριφορές Εξάρτησης από το Διαδίκτυο (ΣΕΔ) και σε Οριακές Διαδικτυακές Συμπεριφορές (ΟΔΣ). Σύμφωνα με τη μελέτη «Διαδίκτυο και Συμπεριφορές Εξάρτησης: Μελέτη σε Ευρωπαίους Εφήβους», τα τυχερά παιχνίδια, τα κοινωνικά δίκτυα και τα ηλεκτρονικά ή διαδικτυακά παιχνίδια, αποτελούν δραστηριότητες που σχετίζονται με Δυσλειτουργικές Διαδικτυακές Συμπεριφορές (ΔΔΣ), ενώ η παρακολούθηση βίντεο / ταινιών δεν φαίνεται να έχει κάποια συσχέτιση. Η ενασχόληση με σχολικές εργασίες / έρευνα έχει αρνητική συσχέτιση με τη ΔΔΣ, δηλαδή όσο περισσότερο οι έφηβοι/ες ασχολούνται διαδικτυακά με εκπαιδευτικές δραστηριότητες τόσο λιγότερα σημεία ΔΔΣ εμφανίζουν.

Βοηθητικό κείμενο: Η Συμπεριφορά Εξάρτησης από το Διαδίκτυο (ΣΕΔ) χαρακτηρίζεται από απώλεια ελέγχου σχετικά με τη χρήση του. Η ΣΕΔ προοδευτικά μπορεί να οδηγήσει σε έκπτωση των κοινωνικών δεξιοτήτων και απομόνωση, καθώς και σε παραμέληση σχολικών και δημιουργικών δραστηριοτήτων ή/και της υγείας, προσωπικής φροντίδας και υγιεινής.

Η **Οριακή Διαδικτυακή Συμπεριφορά (ΟΔΣ)** χαρακτηρίζεται από συχνά ή περιστασιακά προβλήματα χρήσης, που δυνατότητα στο μέλλον μπορεί να οδηγήσουν σε ΣΕΔ.

Πηγή: http://www.youth-life.gr/documents/Internet-Addiction/GREEK_EU-Internet-Addiction-Behavior.pdf.

2. Δραστηριότητα: Ενεργοποίηση της ομάδας (Ξεκαθαρίζω τις έννοιες της εξάρτησης)

Άσκηση: «The model of 4» (Βιωματικό εργαστήριο, διάρκεια: 30 λεπτά)

Οδηγία:

Ο/Η συντονιστής/τρια θα προσπαθήσει να ενεργοποιήσει την ομάδα, έτσι ώστε στις επόμενες δραστηριότητες να συμμετέχουν όλοι ενεργητικά. Θα τους παροτρύνει να παίξουν σε ομάδες ένα παιχνίδι με κάρτες χαρακτήρων και κάρτες συμπεριφορών. Στο παιχνίδι πρέπει να αντιστοιχίσουν συμπεριφορές με τύπους εφήβων που παρουσιάζουν «Δυσλειτουργικές Διαδικτυακές Συμπεριφορές». Στη συνέχεια, σε επίπεδο ομάδας, προσπαθούν να ανιχνεύσουν σε ποιον χαρακτήρα εφήβου/ης μοιάζει ο/η καθένας/καθεμία περισσότερο ή λιγότερο.

Σημειώσεις για τον/τη συντονιστή/τρια: Το παιχνίδι με τις κάρτες δυσλειτουργικών διαδικτυακών συμπεριφορών και τους τύπους εφήβου/ης παίζεται ως εξής: κόβουμε με ψαλίδι τις εικόνες και τις περιγραφές από τον πίνακα με τους τύπους των εφήβων (Αυτός που είναι «παγιδευμένος», Αυτός που μοιάζει με «ζογκλέρ», Αυτός που ολοκληρώνει έναν «πλήρη κύκλο», Αυτός που «βαριέται τα πάντα») καθώς και τις συμπεριφορές από τον άλλο πίνακα. Έπειτα, οι μαθητές/τριες προσπαθούν να ταίριαζουν τις συμπεριφορές με τους τύπους εφήβων/ης.

3. Δραστηριότητα: Τελικά είμαι εθισμένος; (διάρκεια: 15-20 λεπτά)

Άσκηση: (ατομικά-ολομέλεια).

Ο/Η συντονιστής/τρια πραγματοποιεί μια εισαγωγική τοποθέτηση στις επιπτώσεις του εθισμού από το διαδίκτυο σε ψυχολογικό, κοινωνικό και ακαδημαϊκό επίπεδο. Στους μαθητές/τριες μοιράζεται το «Φύλλο δραστηριότητας 3», όπου καλούνται, κυκλώνοντας με ΝΑΙ/ΟΧΙ, να απαντήσουν για διαφορετικές θέσεις/εκδηλώσεις, που όλες αφορούν δυσλειτουργικές διαδικτυακές συμπεριφορές. Μ' αυτόν τον τρόπο οι μαθητές/τριες συνειδητοποιούν και καταγράφουν αν αυτές οι συμπεριφορές συνδέονται με προσωπικά τους βιώματα ή συνήθειες που δεν είχαν αναλογιστεί. Στο τέλος, ανάλογα με τον αριθμό των ΝΑΙ/ΟΧΙ, οδηγούνται στο ανάλογο συμβουλευτικό - πληροφοριακό κείμενο. Στο τέλος, κάθε ομάδα παρουσιάζει τα αποτελέσματα σε επίπεδο ολομέλειας.

4. Δραστηριότητα: Ήρθε η ώρα για ψηφιακή αποτοξίνωση! (διάρκεια: 15-20 λεπτά)

Άσκηση: (ατομικά-ολομέλεια).

Ο/Η συντονιστής/τρια πραγματοποιεί μια εισαγωγική τοποθέτηση στον χρόνο που καταναλώνουμε καθημερινά on line σε ψηφιακές συσκευές (υπολογιστής, tablet, smart phone), σε εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης, ειδησεογραφικές ενημερώσεις, υπηρεσίες άμεσων μηνυμάτων και παιχνίδια. Εκθέτει τον προβληματισμό του/ης για το πόσες ώρες κοιμόμαστε και το πόσες ώρες είμαστε απασχολημένοι on line. Στη συνέχεια μοιράζεται στους/στις μαθητές/τριες το «Φύλλο 1» φέρεται στην ψηφιακή αποτοξίνωση («φιδάκι»).

Σημειώσεις για τον/τη συντονιστή/τρια: Το παιχνίδι («φιδάκι») θέλει να φέρει τους/τις μαθητές/τριες σε επαφή με προτάσεις για ψηφιακή αποτοξίνωση. Έτσι, μέσα από μια σειρά λειτουργικών και τεχνικών συμβουλών επιχειρείται να δοθεί έμφαση: α) στη διαχείριση του ελεύθερου χρόνου του εφήβου/ης με κλειστές ψηφιακές συσκευές, β) στην αξία του ύπνου σε σχέση με τον υπόλοιπο χρόνο που καταναλώνει κανείς σε διαδικτυακές εφαρμογές, ακόμη και όταν είναι στο κρεβάτι του και, τέλος, γ) σε ιδέες/τεχνικές συμβουλές που αφορούν τις ρυθμίσεις των συσκευών, έτσι ώστε να μην απασχολούν τους μαθητές/τριες ανασταλέουσες εργασίες.

3ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος **Youthonline**

«Έχεις συμπεριφορά εξάρτησης από το διαδίκτυο;

Ένας είναι ο δρόμος:

η ψηφιακή αποτοξίνωση!»

ΥΛΙΚΟ ΓΙΑ ΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

Φύλλο δραστηριότητας 1

Φύλλο δραστηριότητας 2

	Αυτός που είναι «παγιδευμένος» Ο τύπος αυτός ενδέχεται να έχει «δίψα» για τη ζωή, ωστόσο, λόγω χαμηλών κοινωνικών δεξιοτήτων ή δραστηριοτήτων, συχνά απογοητεύεται ή κακοποιείται και συνεπώς «αυτο-παγιδεύεται» στο διαδίκτυο.
	Αυτός που μοιάζει με «ζογκλέρ» Ο τύπος αυτός έχει ικανοποιητική ψυχοκοινωνική λειτουργικότητα εκτός διαδικτύου. Οι διαδικτυακές δραστηριότητες συχνά έχουν στενή σχέση με τις εξω-διαδικτυακές (π.χ. έφηβος/η που έχει πολλούς φίλους, έχει και ισχυρή παρουσία στο face book κ.λπ.).
	Αυτός που ολοκληρώνει έναν «πλήρη κύκλο» Ο τύπος αυτός έχει ικανοποιητική ψυχοκοινωνική λειτουργικότητα, ωστόσο, λόγω της αναπτυξιακής φάσης της εφηβείας, βιώνει έναν «κύκλο» υπερβολής σε σχέση με το διαδίκτυο και «βγαίνει» απ' αυτόν μέσω της αυτοδιόρθωσης.
	Αυτός που «βαραίνεται τα πάντα» Ο τύπος αυτός χαρακτηρίζεται από μειωμένο κίνητρο για εξω-διαδικτυακή εμπειρία και συχνά μπορεί να έχει ψυχοκοινωνικές δυσκολίες.

Υπερβολική ενασχόληση με το διαδίκτυο.	Εξισορρόπηση διαδικτυακών και εξω-διαδικτυακών δραστηριοτήτων.
Σταδιακή και προσαρμοστική μεταβολή μέσα από «αυτοδιόρθωση».	Αρνητικές συνέπειες (π.χ. διαταραχές ύπνου, εκνευρισμός εκτός διαδικτυακής επαφής).
Το εξω-διδασκτικό περιβάλλον θεωρείται από τον έφηβο/η «βαρετό».	Κοινωνική παρουσία εκτός και εντός διαδικτύου.
Συγκεκριμένες διαδικτυακές ασχολίες (π.χ. παιχνίδι).	Η διαδικτυακή δραστηριότητα παρουσιάζεται ως αυτόματα αντίδραση στο αίσθημα αδιαφορίας για τα πάντα.
Δεν υπάρχουν εναλλακτικές δραστηριότητες που τον/την ενδιαφέρουν.	Δυσκολία να μειωθεί η χρήση του διαδικτύου, παρά την αναγνώριση των αρνητικών επιπτώσεων.
Υπερβολική ενασχόληση με το διαδίκτυο.	Νιώθει άνετα στο διαδικτυακό περιβάλλον και «γεμίζει» τον χρόνο του.
Η αυτοδιόρθωση προκύπτει μέσω κορεσμού, μέσω συνειδητοποίησης των αρνητικών επιπτώσεων (π.χ. σχολική αποτυχία, απώλεια φίλων, συγκρούσεις με γονείς κ.λπ.), μέσω νέων κινήτρων (π.χ. ρομαντική σχέση κ.λπ.).	Άγχος λόγω του απαιτητικού προγράμματος και της ανάγκης εξισορρόπησης πολλών διαφορετικών δραστηριοτήτων.

Φύλλο δραστηριότητας 3

ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΑΝ ΕΧΕΤΕ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΕΞΑΡΤΗΣΗΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ;

(Κυκλώστε την απάντηση που σας εκφράζει)

- | | | |
|---|-----|-----|
| • Ο πραγματικός κόσμος μου φαίνεται πηλκτικός και κενός. | NAI | OXI |
| • Όταν με διακόπτουν από την πολύωρη ενασχόληση με το διαδίκτυο, θυμώνω και νευρίζω. | NAI | OXI |
| • Πολλές φορές χάνω την αίσθηση του πραγματικού χρόνου και παραμένω στο διαδίκτυο περισσότερη ώρα από όση είχα σχεδιάσει. | NAI | OXI |
| • Είμαι υπερβολικά κουρασμένος και καθημερινά νυστάζω. | NAI | OXI |
| • Δεν κοιμάμαι σε σταθερές ώρες. | NAI | OXI |
| • Τις περισσότερες φορές παραμελίζω να παίξω μπάσκετ (ή κάποιο άλλο άθλημα), που είναι το αγαπημένο μου σπορ. | NAI | OXI |
| • Η επίδοσή στα μαθήματα του σχολείου μου δεν είναι σταδιακά φθίνουσα. | NAI | OXI |
| • Πολλές φορές το βράδυ ξενάω να πλύνω τα δόντια μου και να κάνω μπάνιο. | NAI | OXI |
| • Πολλές φορές νιώθω πόνο στη μέση μου και τα μάτια μου είναι ερεθισμένα. | NAI | OXI |
| • Πολλές φορές προκαλείται ένταση με τα αδέρφια και τους γονείς μου, όταν με διακόπτουν από την ενασχόληση με το διαδίκτυο. | NAI | OXI |

Συμπληρώστε το άθροισμα των «ΝΑΙ» και «ΟΧΙ»:

NAI

OXI

ΠΟΣΕΣ ΦΟΡΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΣ
«ΝΑΙ»;ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΑΝ ΕΧΕΤΕ
ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΕΞΑΡΤΗΣΗΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ;

8-10 θετικές απαντήσεις: Ασχολείστε υπερβολικά με το διαδίκτυο και αυτό καταγράφεται από την πολύωρη ενασχόλησή σας μ' αυτό. Τις περισσότερες φορές σκέφτεστε πώς θα πηληγηθείτε ξανά και ξανά. Θυμώνετε συνεχώς και προκαλούνται διαρκείς εντάσεις με τα μέλη της οικογένειάς σας. Άξιο, επίσης, προσοχής είναι ότι πολλές φορές χάνετε την αίσθηση του χρόνου και δεν μπορείτε να οριοθετήσετε τον χρόνο που ασχολείστε με το διαδίκτυο, γεγονός που έχει αρνητικές συνέπειες, τόσο στις δραστηριότητές σας όσο και στην επίδοσή σας στο σχολείο. Συχνά νυστάζετε και νιώθετε αποδιοργανωμένος/η σε ψυχολογικό, κοινωνικό και ακαδημαϊκό επίπεδο. Αν' ό,τι φαίνεται υπάρχει σοβαρό πρόβλημα εθισμού στο διαδίκτυο. Για τον λόγο αυτόν ξαναδιαβάστε τις ερωτήσεις του παραπάνω παιχνιδιού και προσπαθήστε να δουλέψετε εποικοδομητικά, ώστε να μειώσετε τον χρόνο ενασχόλησης με το διαδίκτυο. Για βοήθεια και συμβουλές μπορείτε να καλέσετε τη γραμμή βοήθειας για την τεχνολογία: «ΜΕ Υποστηρίζω» 800 11 800 15, χωρίς χρέωση, καθημερινά από τις 9:00 έως τις 15:00.

5-7 θετικές απαντήσεις: Ασχολείστε αρκετά με το διαδίκτυο και αυτό καταγράφτηκε από την πολύωρη ενασχόλησή σας μ' αυτό. Προσπαθήστε να ελέγξετε τις σχέσεις σας με τους άλλους και, κυρίως, με την οικογένειά σας. Πρέπει άμεσα να μειώσετε τις ώρες ενασχόλησής σας με το διαδίκτυο, διότι βρίσκεστε στον «προθάλαμο» του εθισμού. Παρατηρήστε, επίσης, πώς ανταποκρίνεται ο οργανισμός σας, όταν ασχολείστε πάνω από 3-4 ώρες με το διαδίκτυο (μυοσκελετικά προβλήματα, όραση, υπνηλία). Αν' ό,τι φαίνεται υπάρχει ένα πρώτο πρόβλημα εθισμού στο διαδίκτυο. Για τον λόγο αυτόν ξαναδιαβάστε τις ερωτήσεις του παραπάνω παιχνιδιού και προσπαθήστε να δουλέψετε εποικοδομητικά, ώστε να μειώσετε τον χρόνο ενασχόλησής με το διαδίκτυο. Πιθανόν να πρέπει να αναζητήσετε πιο δημιουργικούς τρόπους ενασχόλησης με το διαδίκτυο, συνδυάζοντας ψηφιακές διαδικτυακές εφαρμογές, προγραμματιστικά εργαλεία και σοβαρά παιχνίδια (Sirius Games), που προδίνουν ψηφιακές δεξιότητες. Για βοήθεια και συμβουλές μπορείτε να συζητήσετε με τους γονείς σας και τους εκπαιδευτικούς του σχολείου σας.

Λιγότερες από 5 θετικές απαντήσεις: Ασχολείστε με το διαδίκτυο σε λογικό πλαίσιο και αυτό καταγράφτηκε από τις απαντήσεις σας. Ωστόσο, μπορείτε να βελτιώσετε τη διαδικτυακή σας συμπεριφορά και να δείτε σε ποιους τομείς χρειάζεται αυτο-έλεγχος και προσαρμογή σε πιο ήπιες συνθήκες χειρισμού του διαδικτύου. Πιθανόν να πρέπει να αναζητήσετε πιο δημιουργικούς τρόπους ενασχόλησης με το διαδίκτυο, συνδυάζοντας ψηφιακές διαδικτυακές εφαρμογές, προγραμματιστικά εργαλεία και σοβαρά παιχνίδια.

3^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος Youthonline

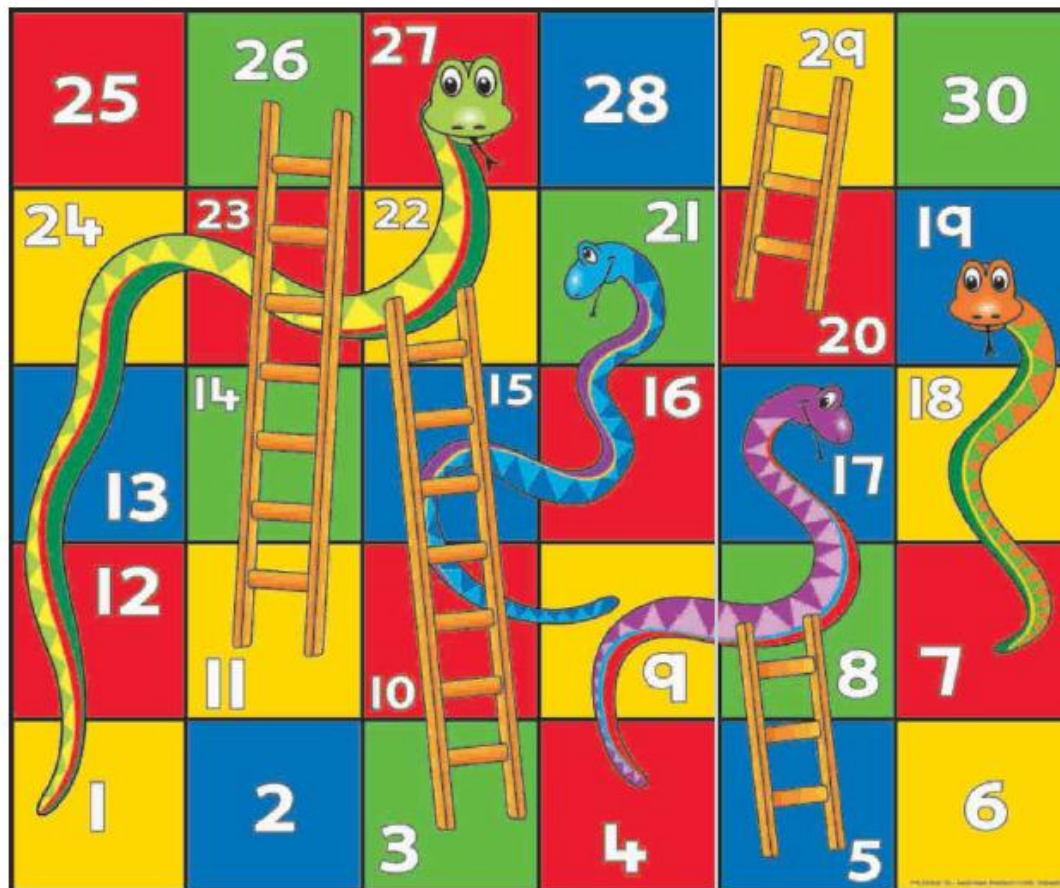
«Έχεις συμπεριφορά εξάρτησης από το διαδίκτυο;

Ένας είναι ο δρόμος:

η ψηφιακή αποτοξίνωση!»

Φύλλο δραστηριότητας 4

Το παιχνίδι παίζεται με ένα ζάρι και με τις παρακάτω κάρτες που πρέπει να κόψετε και να τοποθετήσετε σε στοιβά. Κάθε φορά που ο/η μαθητής/τρια πέφτει στα νούμερα 3,5,8,11,20,30 πρέπει να διαβάσει μια πράσινη κάρτα (επιβράβευση για την ψηφιακή αποτοξίνωση) ή μια κόκκινη κάρτα (ποινή για τη μη τήρηση της ψηφιακής αποτοξίνωσης), ανάλογα με το ποια κάρτα θα του τύχει.



Δεν χρησιμοποιείτε εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης, γι' αυτό πηγαίνετε 4 βήματα πίσω.

Χρησιμοποιήσατε χρονόμετρο, για να επικεντρωθείτε στην ενασχόληση σας με το διαδίκτυο, έτσι ώστε μετά να αποσπαστείτε με το διαδίκτυο σας, γι' αυτό πηγαίνετε 6 βήματα μπροστά.

Δεν αφιερώνετε αρκετό χρόνο να απεικονιστείτε τις εφαρμογές που δεν σας ευχαριστούν, γι' αυτό πηγαίνετε 2 βήματα πίσω.

Χρησιμοποιήσατε τη συσκευή σας στη λειτουργία πτήσης και έτσι δεν αποσπαστήκατε με εφαρμογές διαδικτύου, απλά χρησιμοποιήσατε το ζήτησή, για να πάτε στο σχολείο. Γι' αυτό πηγαίνετε 6 βήματα μπροστά.

Σεχάσατε να διακόψετε τις ειδοποιήσεις από το κινητό σας, με αποτέλεσμα αυτό να σας αποσπαστεί συνεχώς κάθε φορά που έρχεται μια ειδοποίηση, γι' αυτό πηγαίνετε 4 βήματα πίσω.

Μιλήσατε με κάποιον για την υπερβολική χρήση του διαδικτύου και ίσως αυτή η συζήτηση να σας ωφεληθεί. Γι' αυτό προχωρήστε 3 βήματα μπροστά.

Χρησιμοποιήσατε για τέσσερις συνεχόμενες ώρες τον υπολογιστή σας, γιατί ξεχαστήκατε στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, και χάσατε το πάρτι των φίλων σας. Γι' αυτό πηγαίνετε 3 βήματα πίσω.

Σήμερα αφιερώσατε 1 ώρα παραπάνω για τη σχολική σας άσκηση και λιγότερο χρόνο στο διαδίκτυο. Γι' αυτό προχωρήστε 2 βήματα μπροστά.

Δεν μπορείτε να βάλите όρια στον τρόπο επικοινωνίας με τους φίλους σας, με αποτέλεσμα αυτό να σας αναγκάσει να είστε online. Γι' αυτό πηγαίνετε 3 βήματα πίσω.

Ανεργονομήσατε το smart phone από το κομοδίνο του κρεβατιού σας και αποσπαστήκατε 2 ώρες λιγότερο με το διαδίκτυο. Γι' αυτό πηγαίνετε 4 βήματα μπροστά.

Έχετε συνεχώς μαζί σας μια φορητή συσκευή και έτσι δεν μπορείτε να επικοινωνήσετε με

Κάποιος γνωστός από το οικογενειακό σας περιβάλλον σας μίλησε για τον χαμένο χρόνο στο διαδίκτυο

3ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος **Youthonline**
 «Έχεις συμπεριφορά εξάρτησης από το διαδίκτυο;
 Ένας είναι ο δρόμος:
 η ψηφιακή αποτοξίνωση!»

4^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος **Youthonline**

«Κριτική σκέψη και αξιολόγηση χέρι – χέρι στο διαδίκτυο!»



Σκοπός του εργαστηρίου είναι να γνωρίσουν οι υπεύθυνοι υλοποίησης των εργαστηρίων με ποιον τρόπο θα ενισχύσουν τους/τις μαθητές/τριες, ώστε να μπορέσουν να κατανοήσουν τι σημαίνει η έκφραση «κριτική σκέψη στο διαδίκτυο», καθώς και να είναι σε θέση να χρησιμοποιήσουν σχετικές τεχνικές δεξιότητες που θα τους βοηθήσουν. Μέσω των βιωματικών εργαστηρίων, οι σημερινοί έφηβοι και έφηβες θα έχουν την ευκαιρία: α) να κατανοήσουν ποια είναι τα κριτήρια αξιολόγησης ενός δικτυακού τόπου και β) να μπορούν να αξιολογούν το περιεχόμενο του διαδικτύου βάσει συγκεκριμένων κριτηρίων.

ΣΤΟΧΟΙ: Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι εκπαιδευόμενοι/ες έφηβοι και έφηβες θα είναι σε θέση:

- να κατανοούν την έννοια της κριτικής σκέψης και πώς αυτή συνδέεται με συγκεκριμένες ψηφιακές δεξιότητες,
- να γνωρίζουν τα κριτήρια αξιολόγησης ενός δικτυακού τόπου, αξιολογώντας έτσι το περιεχόμενο,
- να ανιχνεύουν το «επί πληρωμή ψηφιακό περιεχόμενο»,
- να ανιχνεύουν την αξιοπιστία των πληροφοριών, διαχωρίζοντας τις αξιόπιστες πηγές πληροφοριών από τις διαδικτυακές φήμες (fake news),
- να διακρίνουν τη σχέση αναλογικού και ψηφιακού περιεχομένου ως προς την αξιοπιστία της πληροφορίας,
- να αντιληφθούν ότι οι τεχνολογίες προσφέρουν με εύκολο τρόπο πληροφόρηση (on line), χωρίς απαραίτητα να υπάρχει επιμέλεια από κάποιον φορέα ή συγγραφέα σε σχέση με το δημοσιευμένο πληροφοριακό υλικό,
- να αντιληφθούν ότι οι ψηφιακές δεξιότητες δεν εξαντλούνται απλώς στην ικανότητα αναζήτησης πληροφοριών μέσω μια μηχανής αναζήτησης, αλλά σε δεξιότητες αξιολόγησης μέσω φίλτρων και ειδικών τελεστών.

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ:

κριτική σκέψη, κριτήρια αξιολόγησης, διαδικτυακές φήμες (fake news), ψηφιακό περιεχόμενο επί πληρωμή, αξιόπιστες πηγές, πνευματικά δικαιώματα, επιμέλεια, μηχανές αναζήτησης.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ

1. Έναρξη & εισαγωγή

(διάρκεια: 5-10 λεπτά)

- Σύνδεση με το προηγούμενο εργαστήριο και γενική παρουσίαση

Οδηγία:

Ο/Η συντονιστής/στρια αναφέρεται περιεκτικά σε περιστατικά διασποράς ψευδών ειδήσεων στο διαδίκτυο, που μπορεί να προκαλέσουν βλάβες. Συζητάει με τους/τις μαθητές/τριες για τα κίνητρα που τυχόν υπάρχουν πίσω από τέτοιου είδους ενέργειες, όπως: πολιτικές σκοπιμότητες, οικονομικά συμφέροντα, συνωμοσιολογία ή ακόμη και απλή αφέλεια. Οι ψευδείς ειδήσεις είναι δυνατόν να οδηγήσουν στη δημοσίευση και ταχύτατη διάδοση μιας είδησης, με απρόβλεπτες συνέπειες στις πολιτικές, κοινωνικές και οικονομικές εξελίξεις παγκοσμίως. Η κριτική σκέψη και, ειδικότερα, οι δεξιότητες κριτικής σκέψης που πρέπει να αναπτύξουμε ως πολίτες μπορούν να μας προφυλάξουν από επιβλαβές και παραποιημένο περιεχόμενο και ειδήσεις που βρίσκονται στο διαδίκτυο.

Σημειώσεις για τον/τη συντονιστή/στρια: Η συζήτηση στρέφεται από τον/την συντονιστή/στρια σταδιακά στην ανάγκη αξιολόγησης της πληροφορίας με συγκεκριμένα κριτήρια αξιολόγησης ενός δικτυακού τόπου. Παράλληλα, ο σεβασμός στα πνευματικά δικαιώματα, ο έλεγχος για το «επι πληρωμή ψηφιακό περιεχόμενο» και η διασταύρωση των πληροφοριών κρίνονται απαραίτητες ψηφιακές δεξιότητες για το μέλλον των πολιτών.

2. Δραστηριότητα: Ενεργοποίηση της ομάδας (Ψάχνω να βρω τα κριτήρια αξιολόγησης!) (διάρκεια: 30 λεπτά)

Άσκηση: (ατομικά-ολομέλεια)

Οδηγία:

Ο/Η συντονιστής/στρια θα προσπαθήσει να ενεργοποιήσει την ομάδα, έτσι ώστε στις επόμενες δραστηριότητες να συμμετέχουν όλοι ενεργητικά. Τους/στις μαθητές/τριες δίνεται ένας πίνακας (Φύλλο δραστηριότητας 1), όπου υπάρχουν κάποια από τα κριτήρια αξιολόγησης («ημιψημένο περιβάλλον»). Στη συνέχεια, καλούνται να συμπληρώσουν, πρώτα ατομικά και έπειτα ομαδικά, τα στοιχεία που λείπουν. Στο τέλος, εκπρόσωπος κάθε ομάδας θα ανακοινώσει τα αποτελέσματα στην ολομέλεια, ώστε να πραγματοποιηθεί η τελική συζήτηση και να προσδιοριστούν καλύτερα τα κριτήρια αξιολόγησης των δικτυακών τόπων.

Σημειώσεις για τον/τη συντονιστή/στρια: Η συμπλήρωση του πίνακα με τα κριτήρια αξιολόγησης δικτυακών τόπων («ημιψημένο περιβάλλον») έχει στόχο να προβληματίσει και να κινητοποιήσει τους/τις μαθητές/τριες, ώστε να κατανοήσουν με τρόπο βιωματικό πώς αξιοποιούμε οποιοδήποτε περιεχόμενο στο διαδίκτυο. Στην άσκηση τους δίνονται και δύο σχήματα για προβληματισμό και συζήτηση, ώστε να φτάσουν στο τελικό αποτέλεσμα.

Επιπλέον πληροφορίες για τον συντονιστή/στρια:

- **Πατρότητα πηγής (Authority)**
 - ο Ποιος υπογράφει την πληροφορία (όνομα συγγραφέα, οργανισμού, ιδρύματος, e-mail, πληροφορίες επικοινωνίας).
 - ο Ποιος φιλοξενεί την ιστοσελίδα (τύπος: εκπαιδευτικός, μη κερδοσκοπικός, εμπορικός, κυβερνητικός...gov, edu, .org ...).
- **Επικαιρότητα (Recency)**
 - ο Ημερομηνία δημοσίευσης της πληροφορίας.
 - ο Ημερομηνία τελευταίας ενημέρωσης του ιστότοπου.
- **Ακρίβεια (Accuracy)**
 - ο Τεκμηριωμένη, σαφής, λεπτομερής, κατανοητή πληροφορία.
 - ο Εμβάθυνση στο θέμα και αναφορές σε πηγές.
- **Αντικειμενικότητα (Objectivity)**
 - ο Αναπαράσταση της πληροφορίας από πολλές οπτικές.
 - ο Στόχοι και σκοπιμότητες που εξυπηρετούνται από τη διασπορά της πληροφορίας.
- **Αξιοπιστία (Credibility)**
 - ο Ποιος ο στόχος της πληροφορίας;
 - ο Ο λόγος δημιουργίας της ιστοσελίδας.
 - ο Τακτική ενημέρωση.
 - ο Παροχή βιβλιογραφικής ενημέρωσης.
 - ο Αναφορά σε συναφείς εργασίες.
 - ο Ελλείψεις ανωνυμίας.
 - ο Ύπαρξη λαθών, ορθογραφικών και συντακτικών.

Πηγή: http://hermes.di.uoa.gr/gregor/file/PTG_Internet.pdf.

3. Δραστηριότητα: Κριτική σκέψη και διαδίκτυο ... πώς γίνεται αυτό; (διάρκεια: 20 λεπτά)

Άσκηση: (ατομικά-ολομέλεια)

Ο/Η συντονιστής/στρια πραγματοποιεί διάλογο με τους/τις μαθητές/τριες με βάση τα παρακάτω ερωτήματα:

α) Μια πληροφορία ή μια είδηση που θα διαβάσετε «on line» είναι μάλλον αληθινή.

4^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος **Youthonline**
 «Κριτική σκέψη και αξιολόγηση χέρι – χέρι στο διαδίκτυο!»

γ) Όταν θέλω να ενημερωθώ για κάποια γεγονότα ή ειδήσεις, προστρέχω σε κάποιον συγκεκριμένο επίσημο διαδικτυακό δημοσιογραφικό κόμβο (portal) και site (ιστοσελίδες) ή σε ιστολόγια και διάφορα μέσα κοινωνικής δικτύωσης; Στη συνέχεια, τους καλεί να αξιολογήσουν κάποιες διαδικτυακές πηγές σε σχέση με κάποια υποβόσκουσα διαφήμιση («επί πληρωμή ψηφιακό περιεχόμενο»), με τη βοήθεια του Φύλλου δραστηριότητας 2. Μετά την ολοκλήρωση της άσκησης, ο/η συντονιστής/τρια θέτει σε επίπεδο ολομέλειας τον προβληματισμό σχετικά με το εάν ένας δικτυακός πόρος ενός ιστότοπου (βίντεο, χάρτης, ηχητικό ντοκουμέντο, πολυμεσική πληροφορία) είναι αξιόπιστος, εφόσον έχει διαφημίσεις, χορηγό ή ιδιοκτήτη (ιδιωτική εμπορική εταιρεία).

4. Δραστηριότητα: Οργανώστε τον δικό σας κανονισμό για την αξιολόγηση περιεχομένου στο διαδίκτυο από διαδικτυακές φήμες (fake news) (κριτική σκέψη)

(διάρκεια: 20 λεπτά)

Άσκηση: (ατομική-ολομέλεια)

Ο/Η συντονιστής/τρια πραγματοποιεί μια εισαγωγική τοποθέτηση για το τι είναι οι ψευδείς ειδήσεις (fake news) και ποιες ψηφιακές δεξιότητες πρέπει να επιστρατεύσουμε, για να ανιχνεύσουμε την αξιοπιστία της πληροφορίας. Στη συνέχεια, ο/η μαθητής/τρια δημιουργεί έναν κανονισμό για την αξιολόγηση του περιεχομένου στο διαδίκτυο από διαδικτυακές φήμες.

Σημειώσεις για τον/τη συντονιστή/τρια: Ο κανονισμός που πρέπει να φτιάξουν οι μαθητές/τριες γίνεται με βάση ένα εικονικό σενάριο, σύμφωνα με το οποίο τα μέλη των ομάδων ανήκουν στο δικτυακό συμβούλιο μιας συνεταιριστικής οργάνωσης, για την οποία διαδίδονται από ανταγωνιστές οικιακές προσβλητικά μηνύματα (fake news) στο διαδίκτυο, που μπορούν να προκαλέσουν μεγάλες ζημιές στη συνεταιριστική επιχείρηση. Κάθε φορά που συμβαίνουν τέτοιου είδους περιστατικά, όλοι παρουσιάζονται ανέτοιμοι να τα χειριστούν. Για τον λόγο αυτόν, σκέπτονται να δημιουργήσουν έναν κανονισμό (ένα είδος πρωτοκόλλου) χειρισμού τέτοιων υποθέσεων, ώστε να αναδρούν άμεσα και αποτελεσματικά. Με βάση το προσχέδιο που γίνεται στους/στις μαθητές/τριες (Φύλλο δραστηριότητας 3), καθορίζονται όλα τα μέλη του διοικητικού συμβουλίου της συνεταιριστικής οργάνωσης να βάθουν σε σειρά τις σκέψεις τους και να καταγράψουν ένα σχέδιο αντιμετώπισης, που προϋποθέτει την ανάπτυξη και ψηφιακών δεξιοτήτων. Στο τέλος, προτείνουν μέτρα που πρέπει να εφαρμοστούν σε εθνικό επίπεδο.

Φύλλο δραστηριότητας 1

Τα παρακάτω σχήματα - εικόνες μπορούν να βοηθήσουν, ώστε να αναπτυχθεί μεταξύ των μελών της ομάδας σου ένας προβληματισμός για το περιεχόμενο στο διαδίκτυο. Διάβασε προσεκτικά τα κείμενα και αποκρυπτογράφησε τα μηνύματα των σχημάτων (έντυπη πληροφορία / πληροφορίες στο διαδίκτυο), ώστε να είσαι σε θέση να συμπληρώσεις τον παρακάτω πίνακα.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΤΟΠΩΝ



Η αξιολόγηση σε δικτυακούς τόπους δεν ακολουθεί το παραδοσιακό μοντέλο της επιμέλειας μιας έκδοσης, όπου αξιολογείται το περιεχόμενο σε ένα πρώτο επίπεδο από εκδοτικό οίκο ή τον συντάκτη /συγγραφέα/ επιμελητή. Μπορείς να αναλογιστείς τι γίνεται στους δικτυακούς τόπους με το ψηφιακό περιεχόμενο; Αυτό μπορεί να σε βοηθήσει να συμπληρώσεις τον παρακάτω πίνακα αξιολόγησης των δικτυακών τόπων.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΤΟΠΩΝ



Οι πληροφορίες στο διαδίκτυο, για να αξιολογηθούν, απαιτούν δεξιότητες κριτικής σκέψης. Οι πληροφορίες στο διαδίκτυο χωρίζονται σε δύο μεγάλες κατηγορίες: στις «ανώνυμες» και στις «επώνυμες». Για τη λήψη μιας απόφασης, για την υποστήριξη μιας θέσης και για την αντιμετώπιση προβλημάτων, ανατρέχουμε στο διαδίκτυο μέσω μηχανής αναζήτησης. Είναι όμως αξιόπιστη κάθε πληροφορία που βρίσκουμε;

**ΥΛΙΚΟ
ΓΙΑ ΤΟ
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙ**

4^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος **Youthonline**

«Κριτική σκέψη και αξιολόγηση χέρι - χέρι στο διαδίκτυο!»

Κριτήρια αξιολόγησης	Περιγραφή	Ενέργειες / Έλεγχος	Παράδειγμα
Πατρότητα πηγής (Authority)	Ταυτότητα του συγγραφέα / Ιδιοκτήτη του δικτυακού τόπου.	Στοιχεία επικοινωνίας / Κριτικές / θετικά σχόλια / Βιβλιογραφικές παραπομπές / Σύνδεσμοι / Βιογραφικά στοιχεία.	Ταυτότητα του ιδιοκτήτη του σταθμού (εξυπηρετητή - server) που φιλοξενεί τον δικτυακό τόπο.
Επικαιρότητα (Recency)			Το περιεχόμενο αιχλάζει σπάνια.
Ακρίβεια (Accuracy)			Σύγχρονη, λεπτομερής, τεκμηριωμένη, σαφής και κατανοητή πληροφορία.
Αντικειμενικότητα (Objectivity)	Ταυτότητα οργανισμού / Χρηματοδότηση.		
Αξιοπιστία (Credibility)		Η ανωνυμία, η έλλειψη κριτικής ή η ύπαρξη επιφυλακτικής / αρνητικής κριτικής σχετικά με το περιεχόμενό της, θεωρούνται αρνητικά στοιχεία στην αξιολόγηση της αξιοπιστίας μιας πηγής.	

Πηγή: http://hermes.di.uoa.gr/gregor/file/PTG_Internet.pdf.

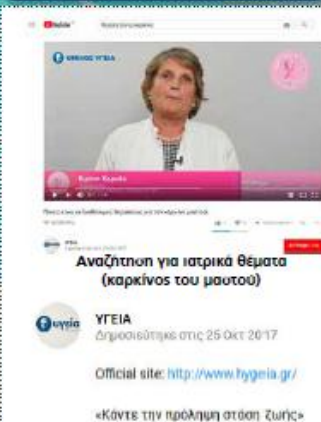
Φύλλο δραστηριότητας 2

Σκοπίστε την ποιότητα και την αξιοπιστία των παρακάτω ιστοσελίδων. Θεωρείτε ότι υπάρχουν διαφημίσεις, χορηγίες ή ιδιοκτήτες εμπορικών εταιρειών που προωθούν το προϊόν/υπηρεσία τους;

(Θυμηθείτε, παράλληλα, τα κριτήρια αξιολόγησης των ιστοσελίδων σε σχέση με το περιεχόμενο).

Εικόνα δικτυακού τόπου / πόρου

Σχόλια

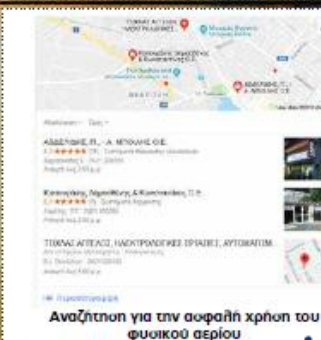


Αναζήτηση για ιατρικά θέματα (καρκίνος του μαστού)

ΥΓΕΙΑ
Δευτέρα 25 Οκτ 2017

Official site: <http://www.hygeia.gr/>

«Κάντε την πρόληψη στάση ζωής»



ΑΒΕΛΩΣΕ, Π. - Α. ΜΕΝΩΣΕ, Ο.Ε.

Κατασκευές, Αποκαταστάσεις & Συντηρήσεις Ο.Ε.

ΤΙΜΟΛΟΓΙΟ ΑΝΑΓΡΑΦΩΝ ΕΡΓΩΝ ΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΣΕΩΝ

Αναζήτηση για την ασφαλή χρήση του φυσικού αερίου

Φύλλο δραστηριότητας 3

Τοποθετήστε τις παρακάτω εκφράσεις και σκέψεις στις σωστές στήλες του πίνακα. Στη συνέχεια, σκεψού και άλλες ιδέες και συμπληρώστε μαζί με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας σου τις ενέργειες, τα εργαλεία και τις δεξιότητες που θα χρειαστεί να υπάρχουν σ' αυτόν τον κανονισμό. Βασικό ζήτημα είναι η σειρά με την οποία θα γίνουν οι ενέργειες.

Ενέργειες

Εργαλεία

Δεξιότητες

- Εντοπισμός της έκτασης του προβλήματος των ψευδών ειδήσεων.
- Κριτήρια αξιολόγησης ιστοτόπων - διαδικτυακή φήμη - σύγκριση και αξιολόγηση πηγών.
- Μετά-μηχανές αναζήτησης.
- Συνθετές μεθοδολογίας αναζήτησης (OR, AND, NOT) - φίλτρα για αναζήτηση - αξιολόγηση πληροφοριών με κριτήρια.
- Αξιολόγηση της σοβαρότητας του προβλήματος (ποιότητα των ιστοτόπων όπου είναι δημοσιευμένες οι ψευδείς ειδήσεις).
- Μηχανές αναζήτησης.
- Έλεγχος σε σχέση με το αν η ψευδής είδηση περιέχει τίτλο, για να σε οδηγήσει να κάνει «κλικ» (clickbait*), καθώς και με το αν η γλώσσα είναι προπαγανδιστική ή ποιοτικά φτωχή.
- Έλεγχος του συντάκτη της ψευδούς είδησης (παρελθόν συγγραφέα).

*Clickbait είναι ένας υποσηματικός όρος που περιγράφει το περιεχόμενο ιστοσελίδων και έχει στόχο την απόκτηση κερδών από την online διαφήμιση, σε βάρος της ποιότητας ή της ακριβείας του άρθρου, στην οποία σε τίτλους εντυπωσιασμού, ώστε να προσελκύσει «κλικ» και, στη συνέχεια, να ενθαρρύνει την προώθηση του περιεχομένου στα κοινωνικά δίκτυα (facebook, twitter κ.λπ.). Ποιες λύσεις προτείνετε σε εθνικό επίπεδο για τον περιορισμό των ψευδών ειδήσεων:

α) Δημιουργία Μητρώου Διαδικτυακών Μ.Μ.Ε.

β)

γ)

δ)

4^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος Youthonline

«Κριτική σκέψη και αξιολόγηση χέρι – χέρι στο διαδίκτυο!»

5^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος **Youth**online

«Ηλεκτρονικός εκφοβισμός και
διαδικτυακή αποπλάνηση:
Τόσο μακριά ... τόσο κοντά!»



ΣΚΟΠΟΣ

Σκοπός του εργαστηρίου είναι να γνωρίσουν οι υπεύθυνοι υλοποίησης των εργαστηρίων με ποιον τρόπο θα ενημερώσουν και θα προβληματίσουν τους/τις μαθητές/τριες, ώστε να μπορέσουν να κατανοήσουν τι σημαίνει ηλεκτρονικός εκφοβισμός και διαδικτυακή αποπλάνηση. Ειδικότερα, μέσω των βιωματικών εργαστηρίων, οι σημερινοί έφηβοι και έφηβες θα έχουν την ευκαιρία: α) να γνωρίσουν πώς πρέπει να προστατεύουν τον εαυτό τους και τους/τις άλλους/ες από επιθέσεις που δέχονται από τρίτους, όταν χρησιμοποιούν το διαδίκτυο μέσω διάφορων συσκευών, β) να μπορούν να εκτιμήσουν τη σοβαρότητα μιας νοσηρής κατάστασης με νηφαλιότητα και γ) να λειτουργήσουν προληπτικά, πριν τα γεγονότα πάρουν διαστάσεις, οι οποίες μπορεί να θέσουν σε κίνδυνο την ψυχική και σωματική ακεραιότητά τους.

ΣΤΟΧΟΙ: Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι εκπαιδευόμενοι/ες έφηβοι και έφηβες θα είναι σε θέση:

- να κατανοήσουν πώς μπορούν να προστατεύσουν τον εαυτό τους, ώστε να μη γίνονται θύματα των συνομωτικών τους, άλλων νεαρών ατόμων ή και ενηλίκων, όταν χρησιμοποιούν το διαδίκτυο, τα κινητά τηλέφωνα και τις ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης, τόσο στο σχολείο όσο και εκτός του σχολικού περιβάλλοντος,
- να μπορούν να εκτιμήσουν τους κινδύνους που διατρέχουν για ηλεκτρονικό εκφοβισμό, ηλεκτρονικές απειλές και sexting (ανάρτηση εικόνων με γυμνό ή σεξουαλικό περιεχόμενο),
- να λαμβάνουν προληπτικά μέτρα για την προστασία των ίδιων και των θυμάτων από επιβλαβείς συμπεριφορές (ηλεκτρονικό εκφοβισμό, αποπλάνηση μέσω διαδικτύου – grooming, ηλεκτρονικές απειλές και sexting),
- να αντιληφθούν ότι οι ψηφιακές δεξιότητες δεν εξαντλούνται απλώς στην ικανότητα αναζήτησης πληροφοριών μέσω μιας μηχανής αναζήτησης ή πλοήγησης σε κοινωνικά δίκτυα, αλλά και σε δεξιότητες για την προστασία από παρενόχληση τρίτων εντός ή εκτός σχολείου.

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ:

αποπλάνηση μέσω διαδικτύου (grooming), ανάρτηση εικόνων με γυμνό ή σεξουαλικό περιεχόμενο (sexting), διαδικτυακός εκφοβισμός (cyberbullying), ηλεκτρονικές απειλές, ηλεκτρονικό «ψάρεμα» (phishing).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ

1. Έναρξη & εισαγωγή

(διάρκεια: 5-10 λεπτά)

- Σύνδεση με το προηγούμενο εργαστήριο και γενική παρουσίαση

Οδηγία:

Ο/Η συντονιστής/τρια, αφού πρώτα κάνει μια σύντομη σύνδεση με το προηγούμενο εργαστήριο, αναφέρεται περιεκτικά σε περιστατικά διαδικτυακού εκφοβισμού και αποπλάνησης, τα οποία μπορεί να αναζητήσει στη Μονάδα Εφηβικής Υγείας του Πανεπιστημιακού Νοσοκομείου Παναγιώτη και Αγλαΐας Κυριακού (<http://youth-health.gr>). Στη συνέχεια, διεξάγεται συζήτηση αναφορικά με το αν οι μαθητές/τριες έχουν εντοπίσει τέτοιου είδους περιστατικά στο σχολείο τους ή σε παρακείμενα σχολικά συγκροτήματα.

Σημειώσεις για τον/τη συντονιστή/τρια: Η συζήτηση στρέφεται από τον/την συντονιστή/τρια σταδιακά στην ανάγκη θέασης ενός πρωτοκόλλου συνεργασίας μεταξύ του συλλόγου γονέων και κηδεμόνων με τον σύλλογο διδασκόντων και με άλλους κοινωνικούς φορείς. Ο/Η συντονιστής/τρια υποβάλλει στα παιδιά την ιδέα να πρωτοστατήσουν σ' αυτήν την πρωτοβουλία, αφού, όμως, πρώτα ενημερωθούν και προβληματιστούν μέσα απ' αυτό το εργαστήριο και τις αντίστοιχες δραστηριότητες.

2. Δραστηριότητα: Ενεργοποίηση της ομάδας (Εκφοβισμός και διαδικτυακός εκφοβισμός:

μήπως οι δύο όψεις του ίδιου νομίσματος;) (διάρκεια: 30 λεπτά)

Άσκηση: (ατομικά-ολομέλεια)

Οδηγία:

Ο/Η συντονιστής/τρια θα προσπαθήσει να ενεργοποιήσει την ομάδα, έτσι ώστε στις επόμενες δραστηριότητες να συμμετέχουν όλοι ενεργητικά. Ειδικότερα, θα συμβάλει σε έναν διάλογο που πρέπει να αναπτυχθεί μεταξύ των μαθητών/τριών για το κατά πόσο ο συμβατικός εκφοβισμός (bullying) συνδέεται με τον ηλεκτρονικό εκφοβισμό. Η συζήτηση μπορεί να επεκταθεί στην έννοια του «cyberbullying» (του ηλεκτρονικού εκφοβισμού), που έχει ταυτιστεί με την εξέλιξη των νέων τεχνολογιών, διαπράττεται δηλαδή μέσω των σύγχρονων τρόπων επικοινωνίας. Πιθανώς δεν είναι ακόμη απόλυτα σαφές εάν ο εκφοβισμός και ο ηλεκτρονικός εκφοβισμός αποτελούν το ίδιο φαινόμενο. Γι' αυτόν τον λόγο γίνεται μια προσπάθεια να τοποθετηθούν οι μαθητές/τριες για την παραπάνω άποψη. Έπειτα, μοιράζεται στους/στις μαθητές/τριες το υλικό του εργαστηρίου (Φύλλο δραστηριότητας 1).

Σημειώσεις για τον/τη συντονιστή/τρια: Χωρίς να υποτιμάται το φαινόμενο του εκφοβισμού, πιθανόν ο ηλεκτρονικός εκφοβισμός να είναι πρωτόγνωρος για έναν μαθητή ή μια μαθήτρια σε σχέση με τους χειρισμούς που πρέπει να ακολουθηθούν (διαχείριση). Σε κάθε περίπτωση, οι μαθητές/τριες μέσα από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα καθούνται να διακρίνουν κάποια σημαντικά χαρακτηριστικά των δύο τύπων εκφοβισμού, να προβληματιστούν και να διατυπώσουν την άποψή τους μέσα στη ομάδα και, στη συνέχεια, σε επίπεδο ολομέλειας.

Ο/Η συντονιστής/τρια, εναλλακτικά, μπορεί να φυλάξει δύο μεγάλες στήλες στον πίνακα της τάξης του. Ο τίτλος της πρώτης στήλης μπορεί να είναι «Παραδοσιακός εκφοβισμός στο σχολείο» και της δεύτερης «Ηλεκτρονικός εκφοβισμός». Ακολουθώντας, με τη μέθοδο του καταγισμού ιδεών σε επίπεδο ολομέλειας μπορούν να καταγραφούν οι διαφορές του εκφοβισμού και του ηλεκτρονικού εκφοβισμού.

Προτάσεις για εναλλακτικές δραστηριότητες με τη χρήση Η/Υ (εργαστήριο πληροφορικής): Χρησιμοποιώντας το δωρεάν λογισμικό Cmap tools (<https://cmap.ihmc.us/>) στο εργαστήριο πληροφορικής, μπορούν οι μαθητές/τριες να δημιουργήσουν έναν εννοιολογικό χάρτη με τα χαρακτηριστικά του εκφοβισμού και του ηλεκτρονικού εκφοβισμού. Επίσης, θα μπορούσαν να δοθούν ημιτελείς εννοιολογικοί χάρτες («ημιψηφισμένο περιβάλλον»), για να τους συμπληρώσουν οι μαθητές/τριες.

3. Δραστηριότητα: Αποπλάνηση στο διαδίκτυο (grooming): Αντίδρασε έξυπνα, για να είσαι ασφαλής!

(διάρκεια: 30 λεπτά)

Άσκηση: (ατομικά-ολομέλεια)

Οδηγία:

Ο/Η συντονιστής/τρια πραγματοποιεί διάλογο με τους/τις μαθητές/τριες σε σχέση με τη διαδικτυακή αποπλάνηση (grooming), ενώ τονίζει ότι η αποπλάνηση μπορεί να συμβεί και σε πραγματικό χώρο. Επιπρόσθετα, μέσα από τη συζήτηση οι μαθητές/τριες πρέπει να κατανοήσουν ότι το διαδικτυακό «grooming» συμβαίνει, όταν ένας ενήλικος έρχεται σε επαφή μέσω του διαδικτύου με ένα παιδί ή έφηβο/η, προκειμένου να τους συναντήσει από κοντά και να τους εκμεταλλευτεί με ποικίλο άσχημο τρόπο. Το διαδικτυακό grooming ή αλλιώς η «αποπλάνηση» μέσω διαδικτύου είναι ένα έγκλημα που τιμωρείται αυστηρά σε όλες τις χώρες της Ευρώπης. Στη συνέχεια, ο/η συντονιστής/τρια μοιράζει το υλικό του εργαστηρίου (Φύλλο δραστηριότητας 2).

Σημειώσεις για τον/τη συντονιστή/τρια: Η δραστηριότητα που θα υλοποιηθεί με βάση το φύλλο δραστηριότητας 2 είναι ομαδική και βιωματική. Εμπνέει την έννοια της αποπλάνησης και της ευθύνης, μια και οι μαθητές/τριες θα σώσουν μια ολόκληρη πόλη από τη μύστιγα της διαδικτυακής αποπλάνησης. Παράλληλα, η εργασία περιλαμβάνει και μια διαγωνιστική διαδικασία (κανόνες, παραδοτέα, ανταγωνισμός, δημοσίευση). Οι ομάδες ειδικών που σχηματίζονται μπορούν να διαμορφωθούν σύμφωνα με τις επιθυμίες και τις δεξιότητες των μαθητών/τριών. Οι μαθητές/τριες καθούνται να παίξουν ρόλους (παλαιώδια ρόλων) ανάλογα με την ομάδα στην οποία βρίσκονται. Επιπρόσθετα, αν υπάρχει δυνατότητα χρήσης εργαστηρίου πληροφορικής, όλο το γράφημα μπορεί να αποθηκευθεί από περισσότερο υλι-

4. Δραστηριότητα: Δεν τσιμπάμε! (ηλεκτρονικό «ψάρεμα» (phishing))

(διάρκεια: 30 λεπτά)

Άσκηση: (ατομικά-ολομέλεια)

Οδηγία:

Ο/Η συντονιστής/τρια πραγματοποιεί μια εισαγωγική τοποθέτηση για την επίθεση ηλεκτρονικού ψαρέματος (phishing), δηλαδή για την περίπτωση κατά την οποία κάποιος προσπαθεί να μας ξεγελάσει, έτσι ώστε να μας προτρέψει να μοιραστούμε τα προσωπικά μας στοιχεία μέσω διαδικτύου. Το ηλεκτρονικό ψάρεμα (phishing) υλοποιείται συνήθως μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, διαφημίσεων ή από ιστότοπους που μοιάζουν με τους ιστότοπους που ήδη χρησιμοποιείτε. Στη συνέχεια, ο/η συντονιστής/τρια μοιράζει το υλικό για το εργαστήρι (Φύλλο δραστηριότητας 3) και τα αποτελέσματα των ομάδων κοινοποιούνται σε επίπεδο ολομέλειας.

Σημειώσεις για τον/τη συντονιστή/τρια: Η δραστηριότητα έχει στόχο να κάνει τους/τις μαθητές/τριες παρατηρητικούς/ες σε περιπτώσεις ψεύτικων διευθύνσεων e-mail, που ζητούν πληροφορίες για δεδομένα που αφορούν ονόματα χρηστών και κωδικούς πρόσβασης, αριθμούς κοινωνικής ασφάλισης, αριθμούς τραπεζικών λογαριασμών, αριθμούς PIN, αριθμούς πιστωτικών καρτών κ.ά.



Φύλλο δραστηριότητας 1

Διαβάστε τα χαρακτηριστικά του συμβατικού και του ηλεκτρονικού εκφοβισμού. Σημειώστε με το στυλό σας **B** (Bullying) και **C** (Cyberbullying) στη θέση

Συμβατικός
εκφοβισμός

B

Ηλεκτρονικός
εκφοβισμός

C

**ΥΛΙΚΟ
ΓΙΑ ΤΟ
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙ**

Αναμονή για ζημιά
(ψυχολογική)
Επιτείνει το στρες

Ψυχολογική βία
Ταπείνωση

Δεν κινδυνεύει και
δεν φοβάται ότι θα
ανακαλυφθεί άμεσα

Απρόσωπη επαφή

Διάδοση
προσβλητικού υλικού
σε μεγάλη έκταση

Διάδοση
προσβλητικού υλικού
σε πολύ μεγάλες
ταχύτητες

Πρόσωπο με
πρόσωπο επαφή
(θύτης – θύμα)

Πρόσωπο με πρόσωπο

Ψυχολογική βία

Επ

5^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος **Youthonline**

«Ηλεκτρονικός εκφοβισμός και
διαδικτυακή αποπλάνηση:
Τόσο μακριά ... τόσο κοντά!»

- ✓ Μετά τη συμπλήρωση της παραπάνω δραστηριότητας, κατανοήσατε τη διαφορά μεταξύ του συμβατικού και του ηλεκτρονικού εκφοβισμού; Αν ναι, πιστεύετε ότι μπορούν να αντιμετωπιστούν το ίδιο άμεσα και αποτελεσματικά;

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- ✓ Στην περίπτωση του ηλεκτρονικού εκφοβισμού, θεωρείτε ότι είναι το αποτέλεσμα εσκεμμένης, και όχι τυχαίας, συμπεριφοράς;

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- ✓ Στην περίπτωση του ηλεκτρονικού εκφοβισμού, πιστεύετε ότι ανακατοπτρίζει μια μορφή συμπεριφοράς η οποία δεν είναι τυχαία μεμονωμένη (ένα επεισόδιο είναι αρκετό, για να αποκτήσει τα χαρακτηριστικά της διαδικτυακής διανομής);

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Φύλλο δραστηριότητας 2

Οδηγίες

Σενάριο: Σε πολλά σχολεία της πόλης σου έχουν παρατηρηθεί φαινόμενα διαδικτυακής αποπλάνησης (grooming). Το φαινόμενο έχει πάρει μεγάλες διαστάσεις και ο δήμαρχος της πόλης διοργανώνει έναν διαγωνισμό, στον οποίο μπορούν να συμμετέχουν ομάδες μαθητών/τριών προκειμένου να προτείνουν συγκεκριμένα μέτρα και τρόπους, για να αποφευχθεί αυτή η μάστιγα που έχει λάβει τεράστιες διαστάσεις (κανονισμός).

Ο διαγωνισμός έχει κάποιους όρους, μεταξύ των οποίων περιέχονται τα εξής: α) να καταγραφούν συμβουλές και οδηγίες, για να αντιμετωπιστεί αυτό το φαινόμενο, β) να καταγραφούν τεχνικές και φράσεις που χρησιμοποιούνται σε περιπτώσεις διαδικτυακής αποπλάνησης, γ) οι συμβουλές και οι οδηγίες πρέπει να έχουν συγκεκριμένο χαρακτήρα και να στηρίζονται σε βασικές επιστήμες (Πληροφορική, Νομική, Ψυχολογία, Συμβουλευτική). Έτσι, πρέπει να δημιουργήσετε τις παρακάτω ομάδες επεξεργασίας, για να αναπτυχθεί ο τελικός κανονισμός: νομικό τμήμα, τμήμα πληροφορικής, τμήμα ψυχολογίας, τμήμα συμβουλευτικής. Κάθε τμήμα θα είναι και μια ομάδα. Τα αποτελέσματα κάθε τμήματος (ομάδας) θα αποτελέσουν το συνολικό κείμενο για τον γενικό κανονισμό που θα παραδοθεί για τον διαγωνισμό.

Ο σχηματισμός των ομάδων: Σχηματίζονται ομάδες με επαγγελματικά χαρακτηριστικά (τεχνική ομάδα πληροφορικής, νομική ομάδα, ομάδα ψυχολογικής υποστήριξης, φιλικό πρόσωπα – γονείς).

Βοηθητικά εργαλεία: Σε κάθε ομάδα παραδίδονται από τους διοργανωτές του διαγωνισμού κάποιες κάρτες με λέξεις – κλειδιά, που μπορεί να τις βοηθήσουν στο έργο τους. Επίσης, αν υπάρχει πρόσβαση στο διαδίκτυο, οι ομάδες μπορούν να αναζητήσουν πληροφορίες και καλές πρακτικές.

Τεχνική Ομάδα
Πληροφορικής

(Λέξεις - κλειδιά)

Ρυθμίσεις απορρήτου

Προφίλ

Φωτογραφίες

User name

Ευαίσθητες προσωπικές πληροφορίες

Νομική ομάδα
(Λέξεις - κλειδιά)

Εισαγγελτικές υπηρεσίες

Δίωξη Ηλεκτρονικού
Εγκλήματος

Κακούργημα

Αστυνομία

Ομάδα
Ψυχολογικής
Υποστήριξης
(Λέξεις - κλειδιά)Μονάδα Εφηβικής Υγείας
(Μ.Ε.Υ.Υ.Π. - 80011
80015)Πραγματικός και εικονικός
κόσμοςΑνωνυμία και
παραπλάνησηΗ έννοια της φιλίας -
Επικοινωνία

Αυτογνωσία - Εφηβεία

Φιλικά πρόσωπα -
Γονείς
(Λέξεις - κλειδιά)

Εμπιστοσύνη

Διάλογος

Συμβουλή

Ενοχές

5^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος Youthonline

«Ηλεκτρονικός εκφοβισμός και
διαδικτυακή αποπλάνηση:
Τόσο μακριά ... τόσο κοντά!»

Φύλλο δραστηριότητας 3

Τα παρακάτω στοιχεία είναι συνήθως αυτές οι πληροφορίες που μπορεί να ζητήσουν οι ιστότοποι ηλεκτρονικού ψαρέματος (phishing):

Όνόματα χρηστών και κωδικούς πρόσβασης, αριθμούς κοινωνικής ασφάλισης, αριθμούς τραπεζικών λογαριασμών, αριθμούς PIN, αριθμούς πιστωτικών καρτών, όνομα πατρός, την ημερομηνία γενεθλίων ...

Μπορείτε να σκεφτείτε άλλες πληροφορίες που πιθανόν να ζητήσουν οι ιστότοποι ηλεκτρονικού ψαρέματος (phishing):

Αναφορά σελίδας ηλεκτρονικού "ψαρέματος"

Εάν παρατηρήσατε για το βήμα σας στην προηγούμενη σελίδα ότι υπάρχει κάποια σελίδα που προσομοιάζει με την ιστοσελίδα της Google, τότε μπορείτε να αναφέρετε την ιστοσελίδα στην Google. Η Google θα ελέγξει την ιστοσελίδα και θα την αφαιρέσει από τα αποτελέσματα της Google. Οι πληροφορίες σχετικά με την αναφορά σας θα διατηρούνται σύμφωνα με την [Πολιτική Απορρήτου της Google](#).

Διεύθυνση URL:

☐ Δεν είμαι ρομπότ

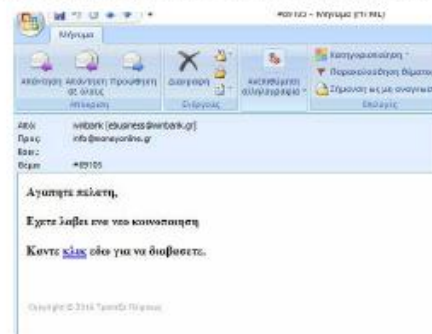
Εξάκριβ: 27/06/2014

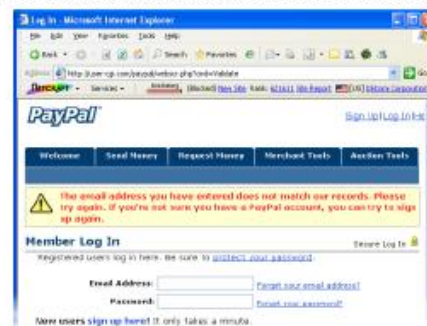
Google

https://safebrowsing.google.com/safebrowsing/report_phish?hl=el

Αν πιστεύετε ότι εντοπίσατε έναν ιστότοπο ηλεκτρονικού ψαρέματος (phishing), υποβάλετε μια αναφορά σελίδας ηλεκτρονικού ψαρέματος (phishing). Συμπληρώστε την ιστοσελίδα, η οποία πιστεύετε ότι έχει προγραμματιστεί κατάλληλα για να σας εξαπατήσει (δολή) και, τσεκάρετε το κουτάκι «Δεν είμαι ρομπότ» και στη συνέχεια πατήστε «Υποβολή αναφοράς».

Για τις παρακάτω εικόνες καταγράψτε τα σχόλιά σας. Πιστεύετε ότι είναι περιπτώσεις ηλεκτρονικού ψαρέματος; Αν ναι, γιατί (αιτιολογήστε την απάντησή σας):





6^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

του προγράμματος **Youth**online

«Ψηφιακά αποτυπώματα
και φήμη στο διαδίκτυο»



Σκοπός του εργαστηρίου είναι να γνωρίσουν οι υπεύθυνοι υλοποίησης των εργαστηρίων με ποιον τρόπο θα ενημερώσουν οι εκπαιδευτικοί και θα προβληματίσουν τους/τις μαθητές/τριές τους, ώστε αυτοί να μπορέσουν να κατανοήσουν τι σημαίνει «ψηφιακό αποτύπωμα» και πώς αυτό συνδέεται με τη «διαδικτυακή μας φήμη». Ειδικότερα, μέσω των βιωματικών εργαστηρίων, οι σημερινοί έφηβοι και έφηβες θα έχουν την ευκαιρία: α) να γνωρίσουν τα θετικά και τα αρνητικά του διαδικτυακού διαμοιρασμού, β) να εκτιμήσουν τη σοβαρότητα των μακροχρόνιων επιπτώσεων του ψηφιακού αποτυπώματός τους και γ) να σκεφτούν και να ενεργήσουν προληπτικά, πριν να είναι δύσκολο να διορθωθεί ή να αλλαχτεί η διαδικτυακή τους συμπεριφορά.

ΣΤΟΧΟΙ: Έπειτα από την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι εκπαιδευόμενοι/ες έφηβοι και έφηβες θα είναι σε θέση:

- να κατανοήσουν την έννοια «ψηφιακό αποτύπωμα»,
- να κατανοήσουν ότι η «διαδικτυακή μας φήμη» προκύπτει από το «ψηφιακό αποτύπωμά» μας, δηλαδή το περιεχόμενο που δημιουργούμε, δημοσιεύουμε και μοιραζόμαστε,
- να αναγνωρίζουν τα θετικά και τα αρνητικά του διαδικτυακού διαμοιρασμού,
- να κατανοήσουν τις επιπτώσεις της δικής τους διαδικτυακής (on line) συμπεριφοράς,
- να αναγνωρίσουν τις μακροχρόνιες επιπτώσεις του ψηφιακού αποτυπώματός τους.

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ:

-ψηφιακό αποτύπωμα-,
-διαδικτυακή φήμη-, ψηφιακά ίχνη,
διαδικτυακός διαμοιρασμός,
προσωπικά δεδομένα.



ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ

1. Έναρξη & εισαγωγή

(διάρκεια: 5-10 λεπτά)

- Σύνδεση με το προηγούμενο εργαστήριο και γενική παρουσίαση

Οδηγία:

Ο/Η συντονιστής/τρια, αφού πρώτα κάνει μια σύντομη σύνδεση με το προηγούμενο εργαστήριο, αναφέρεται στην έννοια της «διαδικτυακής φήμης». Ειδικότερα, διευκρινίζεται πώς ακριβώς αφήνουμε τα ψηφιακά μας ίχνη στο διαδίκτυο όταν συμπληρώνουμε το προφίλ μας σε σελίδες κοινωνικής δικτύωσης και αναρτούμε κάθε είδους ψηφιακό υλικό (φωτογραφίες, κείμενα, σκάρτς κ.λπ.). Επίσης, πρέπει να γίνει αναφορά και σε ένα άλλο είδος αποτύπωσης ηλεκτρονικών διαδρομών, στο οποίο συνεισφέρουμε παθητικά μέσα από τα cookies που ένα online κατάστημα αποθηκεύει π.χ. στον browser μας κ.ο.κ. .

Σημειώσεις για τον/τη συντονιστή/τρια: Η συζήτηση από τον/τη συντονιστή/τρια σταδιακά πρέπει να περιστραφεί γύρω από ζητήματα πρόληψης και προφύλαξης από ένα αρνητικό ψηφιακό αποτύπωμα, «χτίζοντας» ένα θετικό. Οι μαθητές/τριες θα κληθούν σε επόμενες δραστηριότητες να ανακαλύψουν και να καταγράψουν συμβουλές (tips), για να προφυλάξουν και να βοηθήσουν στη συνέχεια και άλλα παιδιά.

2. Δραστηριότητα: Ενεργοποίηση της ομάδας

(Χτίζω το προφίλ μου θετικά!)

(διάρκεια: 30 λεπτά)

Άσκηση: (ατομικά-ολομέλεια)

Οδηγία:

Ο/Η συντονιστής/τρια θα προσπαθήσει να ενεργοποιήσει την ομάδα, έτσι ώστε στις επόμενες δραστηριότητες να συμμετέχουν όλοι ενεργητικά. Στη συνέχεια, θα αναπτυχθεί ένας διάλογος μεταξύ των μαθητών/τριών για το χτίσιμο ενός θετικού προφίλ στο διαδίκτυο, που μπορεί να αποτελέσει μια σημαντική λύση, ώστε να προφυλαχθούμε από ένα αρνητικό ψηφιακό αποτύπωμα. Ακολουθώντας, μοιράζεται στους/στις μαθητές/τριες το υλικό του εργαστηρίου (Φύλλο δραστηριότητας 1).

Σημειώσεις για τον/τη συντονιστή/τρια: Στις ομάδες των μαθητών/τριών μοιράζονται κάρτες, στις οποίες αποτυπώνονται χαρακτηριστικές περιπτώσεις αρνητικών ψηφιακών αποτυπωμάτων χρηστών και χρηστριών στο διαδίκτυο. Κάθε ομάδα, με αφορμή τις κάρτες, πρέπει να σχηματίσει έναν κατάλογο με 8 συμβουλές (tips), ώστε να αποτραπεί κάθε αρνητικό ψηφιακό αποτύπωμα στο διαδίκτυο. Αυτός ο κατάλογος με τις συμβουλές μπορεί να χρησιμοποιηθεί από όλα τα παιδιά, καθώς και να δημοσιευθεί στη σχολική εφημερίδα.

3. Δραστηριότητα: Όλα έχουν τα θετικά και τα αρνητικά τους!

(διάρκεια: 20-30 λεπτά)

Άσκηση: (ατομικά-ολομέλεια)

Οδηγία:

Ο/Η συντονιστής/τρια πραγματοποιεί διάλογο με τους/τις μαθητές/τριες σε σχέση με τα θετικά και τα αρνητικά του διαδικτυακού διαμοιρασμού. Έπειτα, μοιράζει το υλικό για το εργαστήριο (Φύλλο δραστηριότητας 2), που αφορά έναν ημιτελή εννοιολογικό χάρτη («ημιψηφισμένο περιβάλλον») που θα μπορούσαν να συμπληρώσουν οι μαθητές/τριες. Η δραστηριότητα αυτή θέλει να καταδείξει ότι δεν πρέπει τελικά να φοβόμαστε το διαδίκτυο και να χρησιμοποιούμε τις υπηρεσίες του, όπως αυτό του διαμοιρασμού, αρκεί αυτό να γίνεται με ασφάλεια και χωρίς να αποκαλύπτονται προσωπικά και ευαίσθητα στοιχεία.



Προτάσεις για εναλλακτικές δραστηριότητες με τη χρήση Η/Υ (εργαστήριο πληροφορικής): Χρησιμοποιώντας το δωρεάν λογισμικό Cmap tools (<https://cmap.ihmc.us/>) σε εργαστήριο πληροφορικής, μπορούν οι μαθητές/τριες να δημιουργήσουν έναν εννοιολογικό χάρτη με τα θετικά και τα αρνητικά του διαδικτυακού διαμοιρασμού.

4. Δραστηριότητα: Τα μάτια σας δεκατέσσερα στα προσωπικά δεδομένα σας!

(διάρκεια: 60 λεπτά)

Άσκηση: (ατομικά-ολομέλεια - εργαστήριο πληροφορικής)

Οδηγία:

Ο/Η συντονιστής/τρια υλοποιεί μια εισαγωγική τοποθέτηση για τα προσωπικά δεδομένα και για την Αρχή Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων. Στη συνέχεια, οι μαθητές/τριες στο εργαστήριο πληροφορικής επισκέπτονται τον δικτυακό τόπο της Αρχής Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων (<http://www.dpa.gr>) και επικεντρώνονται στο ενημερωτικό φυλλάδιο 1. Σ

1. http://www.newsmain/publications/PAGES_0.PDF

Προστασία δεδομένων



6^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος Youthonline

«Ψηφιακά αποτυπώματα και φήμη στο διαδίκτυο»

κάθε ομάδα από ένα ψηφιακό γράφημα για τα προσωπικά δεδομένα στο διαδίκτυο. Ειδικότερα, τα θέματα με τα οποία πρέπει να ασχοληθούν είναι: α) Μαθαίνω τα προσωπικά μου δεδομένα. β) Σκεφτομαι πριν δημοσιεύσω. γ) Γνωρίζω με ποιον μιλάω. δ) Διεύθυνση μου με ασφάλεια. Καθεμία από τις τέσσερις ομάδες μπορεί να χρησιμοποιήσει: εικόνες, βίντεο, κείμενο, συνδέσμους, για να διηγηθεί τη δική της ιστορία. Σε επί-πεδο ομομέλειας κάθε ομάδα θα παρουσιάσει τη δική της ψηφιακή αφήσα.

Σημειώσεις για τον/τη συντονιστή/στρια:
Η δραστηριότητα μπορεί να εφαρμοστεί στο εργαστήριο πληροφορικής, με τη χρησιμοποίηση του δωρεάν διαδικτυακού λογισμικού (web 2.0) (<https://www.canva.com/create/infographics/>) που είναι αρκετά εύχρηστο. Μετά την εγγραφή τους (register), οι μαθητές/τριες μπορούν να δημιουργήσουν τα δικά τους εύστοχα και έξυπνα γραφήματα στις παραπάνω θεματικές, αντλώντας υλικό από το ενημερωτικό φυλλάδιο της Αρχής Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων (<http://www.dpa.gr>).



Φύλλο δραστηριότητας 1

Ο Γιώργος είναι μαθητής της Α' Γυμνασίου και του αρέσει να συμμετέχει σε online διαγωνισμούς. Πολλές φορές συμπληρώνει τα πραγματικά του στοιχεία του σε online εφαρμογές (όνομα, διεύθυνση, τηλέφωνο), χωρίς να χρησιμοποιεί τουλάχιστον ψευδώνυμο. Οι φίλοι του τον παροτρύνουν να χρησιμοποιεί ψευδώνυμο, αλλά αυτός βαριέται και παντού γράφει τα προσωπικά του στοιχεία. Κάποια μέρα δέχεται ένα τηλεφώνημα για μια διαδικτυακή απάντη, στην οποία εμπλέκεται και ο ίδιος. Ο Γιώργος αναστατώνεται και ψάχνει να βρει λύσεις, ώστε να μην ξαναβρεθεί σ' αυτήν τη δύσκολη θέση.

ΤΙ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΠΡΟΤΕΙΝΕΤΕ ΣΤΟΝ ΓΙΩΡΓΟ; ΠΟΙΑ ΣΥΜΒΟΛΗ ΘΑ ΤΟΥ ΔΙΝΑΤΕ ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ;

Η Νικολέτα και η Μίνα αναρτούν σε έναν χώρο κοινωνικής δικτύωσης φωτογραφίες από την παραλία, από τις περσινές διακοπές τους. Η Νικολέτα προτείνει στη Μίνα να το σκεφτούν καλά, πριν αναρτήσουν τις φωτογραφίες με τα μαγιό τους, αλλά η Μίνα είναι ανυπόμονη, γιατί θεωρεί ότι έτσι θα γίνουν ιδιαίτερα δημοφιλείς στο σχολείο. Την άλλη μέρα το έχει ήδη μετανιώσει, αλλά οι φωτογραφίες έχουν ανακτηθεί από πολλή αγόρια της τάξης, που αμέσως αρχίζουν τις ειρωνείες.

ΤΙ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΠΡΟΤΕΙΝΕΤΕ ΣΤΑ ΔΥΟ ΚΟΡΙΤΣΙΑ; ΠΟΙΑ ΣΥΜΒΟΛΗ ΘΑ ΤΟΥΣ ΔΙΝΑΤΕ ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ;

Ο Μάριος έχει συνήθεια, όταν ολοκληρώνει την ενασχόλησή του με διαδικτυακές εφαρμογές, να μην προβαίνει σε αποσύνδεση (log off). Μάλιστα, όταν χρειάστηκε να συμπληρώσει κάποια στοιχεία για την έκδοση της ηλεκτρονικής ταυτότητάς του, έχασε ήδη να αποσυνδεθεί απ' αυτήν την υπηρεσία. Για κακή του τύχη, όμως, κάποιος απεχθώνος εκμεταλλεύτηκε αυτήν την αβλεψία του και, συμπληρώνοντας άλλα στοιχεία και άλλη διεύθυνση αποστολής, κατασκεύασε μια ψεύδη ταυτότητα. Τρίγγορα ο Μάριος κλήθηκε από την Αστυνομία να δώσει εξηγήσεις.

ΤΙ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΠΡΟΤΕΙΝΕΤΕ ΣΤΟΝ ΜΑΡΙΟ; ΠΟΙΑ ΣΥΜΒΟΛΗ ΘΑ ΤΟΥ ΔΙΝΑΤΕ ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ;

ΥΛΙΚΟ
ΓΙΑ ΤΟ
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙ

Η Μαρία επισκέπτεται συνεχώς ηλεκτρονικά καταστήματα με φορέματα, παπούτσια και αξεσουάρ. Κάποιες φορές επισκέφθηκε και καταστήματα με γυναίκες εσώρουκα. Μια μέρα κάθισε στο σπίτι της συμμαθήτess/της, για να ολοκληρώσουν μια ομαδική εργασία. Κατά την αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο, οι διαφημίσεις που συνεχώς εμφανίζονταν ήταν αυτές του ηλεκτρονικού καταστήματος με τα εσώρουκα. Οι συμμαθήτess της Μαρίας άρχισαν να γελούν πονηρά και η ίδια ήρθε σε δύσκολη θέση.

ΤΙ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΠΡΟΤΕΙΝΕΤΕ ΣΤΗ ΜΑΡΙΑ; ΠΟΙΑ ΣΥΜΒΟΛΗ ΘΑ ΤΗΣ ΔΙΝΑΤΕ ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ;

Ο Αλέξανδρος συνομιλεί συχνά στην εφαρμογή Messenger. Στο τέλος κάθε συνομιλίας έχει τη συνήθεια πάντοτε να σβήνει τις προηγούμενες συνομιλίες. Πιστεύει ότι έτσι θα κερδίσει χώρο, ώστε να μπορεί να αποθηκεύει φωτογραφίες στο κινητό του. Το τελευταίο διάστημα, όμως, κάποιος τον παρενοχλεί από το κινητό, χωρίς να δίνει την πρόβουλα σημασία γι' αυτό. Κάποια στιγμή αυτή η ενόχληση παίρνει μεγάλες διαστάσεις και αναγκάζεται να καταφύγει στην Αστυνομία. Εκεί τον ρωτούν αν έχει καταγεγραμμένους τους προηγούμενους διαλόγους, για τη σύλληψη και την τιμωρία του ένοκου. Ο Αλέξανδρος έρχεται σε αμηχανία και αναφέρει ότι έχει σβήσει τις συνομιλίες.

ΤΙ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΠΡΟΤΕΙΝΕΤΕ ΣΤΟΝ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟ; ΠΟΙΑ ΣΥΜΒΟΛΗ ΘΑ ΤΟΥ ΔΙΝΑΤΕ ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ;

Η Κατερίνα έχει ως προφίλ ενασχόλησή της να αναρτά φωτογραφίες με τοπία και πρόσωπα, που η ίδια απαντάει με τον φακό της. Πρόσφατα, στη βόλτα που πήγαν με τις φίλες της Ασημίνα και Ιριγένεια, επέλεξε κάποιες χαρακτηριστικές φωτογραφίες και τις ανέβασε στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, χωρίς να έχει την άδειά τους. Μια απ' αυτές δείχνει την Ασημίνα σε μια άσμενη στάση (πλάκα της σαιγής) μπροστά στο αγάλμα ενός ευεργέτη της περιοχής. Όταν δημοσιεύεται στο διαδίκτυο, προκαλεί μεγάλες αντιδράσεις στην περιοχή.

ΤΙ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΠΡΟΤΕΙΝΕΤΕ ΣΤΗΝ ΚΑΤΕΡΙΝΑ; ΠΟΙΑ ΣΥΜΒΟΛΗ ΘΑ ΤΗΣ ΔΙΝΑΤΕ ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ;

Ο Παναγιώτης αδιαφορεί για τις ποπτικές απορρήτου, που υπάρχουν σε κάποιες ιστοσελίδες, και θεωρεί ότι όλα αυτά είναι υπερβολικά. Αυτό συμβαίνει κάθε φορά που οι φίλοι του τον συμβουλεύουν να προσέχει κατά την επίσκεψή του ειδικά σε κάποιες ιστοσελίδες που σχετίζονται με αγορά διαδικτυακών παιχνιδιών με πιστωτική κάρτα. Σε μια αγορά του με πιστωτική κάρτα ενός παιχνιδιού από το διαδίκτυο, επισκέπτεται μια ιστοσελίδα αμφιβόλου προελεύσεως. Σύμφωνα τα στοιχεία του υποκλέπτονται και τα προβλήματα που έρχονται είναι μεγάλα. Ο Παναγιώτης σκέφτεται τα λόγια των φίλων του.

ΤΙ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΠΡΟΤΕΙΝΕΤΕ ΣΤΟΝ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ; ΠΟΙΑ ΣΥΜΒΟΛΗ ΘΑ ΤΟΥ ΔΙΝΑΤΕ ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ;

Η Ελένη και η Μάρθα συζητούν συνεχώς πώς μπορούν να αλλοήσουν την εικόνα τους στο διαδίκτυο. Μια μέρα, σε μια μηχανή αναζήτησης, έγραψαν το ονοματεπώνυμό τους. Αυτό που ακολούθησε τις απογοητεύσε. Δεκάδες φωτογραφίες και σκόλια είχαν αναρτηθεί, που δεν θα ήθελαν να υπάρχουν στο διαδίκτυο. Αμέσως σκέφτηκαν να μιλήσουν με τον καθηγητή τους. Μίλησαν για θετικές ενέργειες και για νέες αναρτήσεις που θα βελτιώναν αυτήν την εικόνα. Σταδιακά, τα δύο κορίτσια, αρκετά απογοητευμένα, άρχισαν να προσπαθούν να αλλοήσουν αυτήν την εικόνα.

ΤΙ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΠΡΟΤΕΙΝΕΤΕ ΣΤΑ ΚΟΡΙΤΣΙΑ; ΠΟΙΑ ΣΥΜΒΟΛΗ ΘΑ ΤΟΥΣ ΔΙΝΑΤΕ ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ;

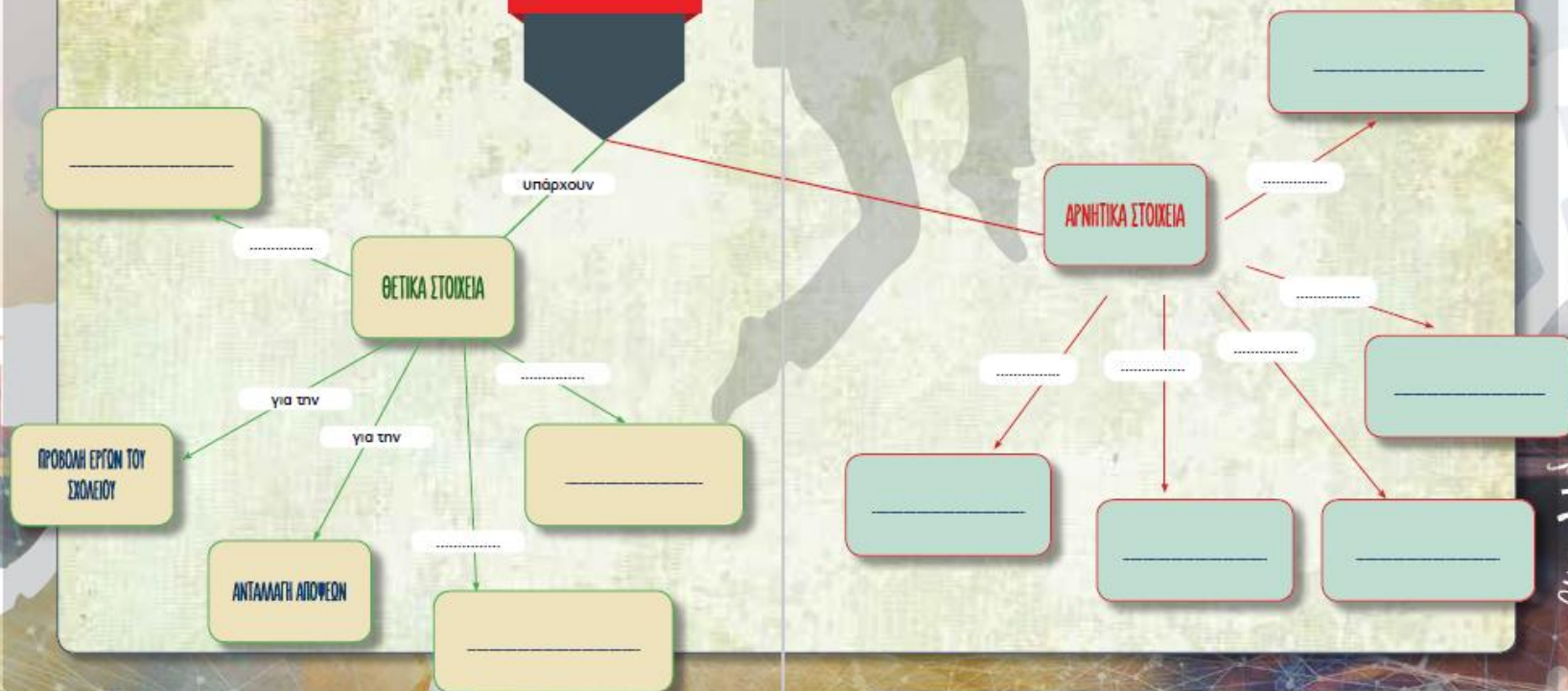
ΧΤΙΖΩ ΤΟ ΠΡΟΦΙΛ ΜΟΥ ΘΕΤΙΚΑ !
8 συμβουλές και οδηγίες

6^ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ του προγράμματος **Youthonline**

«Ψηφιακά αποτυπώματα
και φήμη στο διαδίκτυο»

Φύλλο δραστηριότητας 2

ΘΕΤΙΚΑ ΚΑΙ
ΑΡΝΗΤΙΚΑ
ΤΟΥ ΔΙΑΜΟΙΡΑΣΜΟΥ ΣΤΟ
ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ



Στον παραπάνω εννοιολογικό χάρτη, μετά από συζήτηση με την ομάδα σας, να καταγράψετε τα θετικά και αρνητικά του διαμοιρασμού στο διαδίκτυο. Αν χρειαστεί, μπορείτε να δημιουργήσετε τον δικό σας χάρτη σε ένα χαρτί Α3 σύμφωνα τον αναπτύξετε σε περισσότερα.



**ΜΟΝΑΔΑ ΕΦΗΒΙΚΗΣ ΥΓΕΙΑΣ
(Μ.Ε.Υ.)**

Β' Παιδιατρική Κλινική Πανεπιστημίου Αθηνών
Νοσοκομείο Παιδών "Παν. & Αγλ. Κυριακού"



**ΕΘΝΙΚΟΝ & ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟΝ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΝ ΑΘΗΝΩΝ**

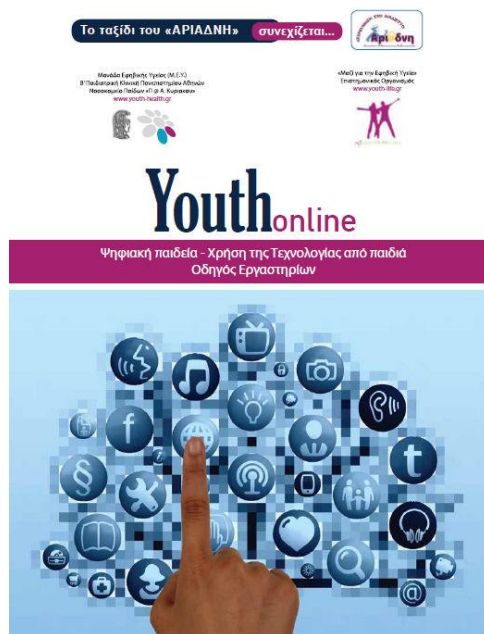


ΓΕΝΙΚΟ ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟ ΠΑΙΔΩΝ ΑΘΗΝΩΝ

Παναγιώτη & Αγλαΐας Κυριακού

Σας ευχαριστώ !

karaniaris@yahoo.gr



Αλέξανδρος Καπανιάρης

PhD, M.ed, M.A., Πληροφορικός

Διδάσκων στο Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων Πανεπιστημίου Πειραιώς,
Επιστημονικός Συνεργάτης ΠΜΣ «Στρατηγικές Ανάπτυξης της Εφηβικής Υγείας»
Εθνικού & Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών