

## Το ασφαλές διαδίκτυο σε κόμικς.

**Βέλτιστο  
Σενάριο**

### Γνωστικό αντικείμενο:

Πληροφορική

**Δημιουργός Σεναρίου:** ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΠΥΛΛΗΣ (Εκπαιδευτικός)

**ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ**  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

## Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Το ασφαλές διαδίκτυο σε κόμικς.** ».

Δημιουργήθηκε στις **07/11/2015 - 14:48** και έχει υποστηρικτικό ρόλο στο έργο του εκπαιδευτικού.

Δεν αντικαθιστά το Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο, το οποίο περιέχει όλο το Διαδραστικό Περιεχόμενο και αξιοποιεί τις ψηφιακές δυνατότητες της Πλατφόρμας «Αίσωπος».

Το σενάριο αυτό έχει χαρακτηριστεί ως «Βέλτιστο» ύστερα από αξιολόγηση από δύο αξιολογητές και είναι αναρτημένο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του στην Πλατφόρμα «Αίσωπος».

Το Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του βρίσκεται στον σύνδεσμο:

<https://aesop.iep.edu.gr/node/11653>

Επισημαίνεται ότι τα σενάρια της Πλατφόρμας «Αίσωπος» διακρίνονται σε:

**Υποδειγματικά Σενάρια:** Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομώνων (Εκπαιδευτικοί Αυξημένων Προσόντων, Σχολικοί Σύμβουλοι, Μέλη ΔΕΠ / Επιστημονικό Προσωπικό του ΙΕΠ).

**Βέλτιστα Σενάρια:** Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία άνω των 70 μονάδων.

**Επαρκή Σενάρια:** Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία από 50 έως 70 μονάδες.

### ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» - MIS: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051.

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής, Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος», αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης.

**Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:**

**Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π:** Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

**Υπεύθυνος Υποέργου 1:** Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

**Υπεύθυνος Υποέργου 2:** Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

**Υπεύθυνος Υποέργου 3:** Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

**Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1:** Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλολόγος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

## Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

Το παρόν ψηφιακό σενάριο περιέχει φύλλα εργασίας, τα οποία είναι συνημμένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: Δεν υπάρχει
- 3η Φάση: [comics\\_fash3.pdf](#) , [game.pdf](#) , [erotimatologio.pdf](#)
- 4η Φάση: [info.pdf](#)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

## Γενική Περιγραφή Σεναρίου

### Γνωστικό Αντικείμενο

Πληροφορική (Δημοτικό)

### Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Ποιοι είναι οι κίνδυνοι του διαδικτύου;

Πώς μπορούμε να τους αντιμετωπίσουμε;

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

## Γενική περιγραφή περιεχομένου

Η ασφάλεια στο διαδίκτυο είναι από τα πιο σημαντικά μαθήματα και πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη έμφαση.

Οι μαθητές γίνονται δημιουργοί ενός εκπαιδευτικού υλικού που θα μοιράσουν σε άλλους. Το υλικό θα είναι κόμικς με ήρωες από εκπομπές της τηλεόρασης που αρέσουν στα παιδιά. Μέσα από αυτή τη διαδικασία θα διαδώσουν σε άλλους μαθητές τους κινδύνους του διαδικτύου έτσι ώστε εκείνοι να είναι έτοιμοι να προφυλαχθούν. Προϋπόθεση είναι να γνωρίζουν να χειρίζονται το λογισμικό παρουσιάσεων.

Οι μαθητές δημιουργούν κόμικς με θέμα την ασφάλεια στο διαδίκτυο. Σε όλη τη διάρκεια του μαθήματος οι μαθητές θα έχουν ανοιχτό το αρχείο της παρουσίασης, θα διαβάζουν και θα δουλεύουν επάνω σε αυτό. Έτσι επιτυγχάνεται η ομαλή ροή του μαθήματος χωρίς να υπάρχουν παραλείψεις.

Γενικά στο μάθημα των ΤΠΕ θα ήταν καλό να ήταν παρόντες δύο εκπαιδευτικοί πληροφορικής. Αυτό δεν είναι εφικτό όμως στη δύσκολη κατάσταση που περνάει η χώρα μας. Επειδή ο πληροφορικός σήμερα είναι αρκετά δύσκολο να κάνει μάθημα και ταυτόχρονα να ελέγχει αν οι μαθητές προσέχουν, λαμβάνοντας υπόψη ότι στην τάξη υπάρχουν παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες και διάφορα τεχνικά προβλήματα που μπορούν να προκύψουν στον εξοπλισμό του εργαστηρίου, μπορεί να έχει έτοιμο το μάθημά του σε ψηφιακή μορφή - βίντεο και στο μάθημα που θα γίνεται στην τάξη να συμπληρώνει τυχόν παραλήψεις, ελέγχοντας ταυτόχρονα τη συμπεριφορά των μαθητών όσο γίνεται η αναπαραγωγή του βίντεο. Ουσιαστικά είναι σαν να υπάρχει ο κλώνος του μέσα στην τάξη. Η μέθοδος αυτή φαίνεται στη φάση της εφαρμογής.

Υπάρχει περίπτωση να προκύψουν διάφορα τεχνικά προβλήματα στην εκπαιδευτική διαδικασία όπως για παράδειγμα μια διακοπή της σύνδεσης με το διαδίκτυο. Ο εκπαιδευτικός πρέπει πάντα να έχει ένα σχέδιο Β. Τα κείμενα-συμβουλές και τις εικόνες από το διαδίκτυο θα τα έχει αποθηκευμένα σε έναν κοινόχρηστο φάκελο του τοπικού δικτύου του εργαστηρίου. Οι μαθητές θα πρέπει να διαλέξουν από αυτά. Αντί για βίντεο, μπορεί να κάνει μια επίδειξη ή να τα έχει και αυτά αποθηκευμένα στον εξυπηρετητή.

## Διδακτικοί Στόχοι

- Να περιγράφουν, να διαδίδουν και να προφυλλάσσονται από τους κινδύνους του διαδικτύου.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας.
- Να δημιουργούν εκπαιδευτικό υλικό παίζοντας και μαθαίνοντας.
- Να είναι ικανά να συλλέγουν πληροφορίες από το διαδίκτυο.
- Να αναπτύσσουν νέες δεξιότητες χειρισμού λογισμικού του Η/υ.

## Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- ασφάλεια
- διαδίκτυο
- ιός
- φωτογραφίες

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

- κίνδυνοι
- άγνωστοι
- ομάδα
- ηλεκτρονικό ψάρεμα
- ψηφιακή παρενόχληση
- προσωπικά δεδομένα
- μέσα κοινωνικής δικτύωσης
- εθισμός
- υπολογιστής
- κόμικς
- κινούμενα σχέδια
- παιχνίδι
- εκτύπωση
- σύνδεσμος
- ηλεκτρονικό έγκλημα.

### Υλικοτεχνική υποδομή

Εργαστήριο υπολογιστών με Microsoft Windows, Microsoft Office 2013, java ([https://www.java.com/en/download/windows\\_xpi.jsp](https://www.java.com/en/download/windows_xpi.jsp)), flash player (<https://get.adobe.com/flashplayer/>) προβολέας συνδεδεμένος με υπολογιστή, σύνδεση στο διαδίκτυο, εκτυπωτής και μηχανή θερμοκόλλησης.

### Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου

3 ώρες

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

## **Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί**

Οι φωτογραφίες που χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο και οι χαρακτήρες κινούμενων σχεδίων ανήκουν στους δημιουργούς τους.

Η φωτογραφία του σεναρίου είναι από τη σελίδα [http://air.news.gr/cov/in/internet-security\\_b2.jpg](http://air.news.gr/cov/in/internet-security_b2.jpg) και από την [http://img14.deviantart.net/89eb/i/2012/289/b/7/sylvester\\_the\\_cat\\_by\\_captainjackharkness-d5i1n66.png](http://img14.deviantart.net/89eb/i/2012/289/b/7/sylvester_the_cat_by_captainjackharkness-d5i1n66.png)

Πολλά κείμενα και το παιχνίδι είναι δημιουργία του Υπουργείου Εσωτερικών και Διοικητικής Ανασυγκρότησης - Αρχηγείο Ελληνικής Αστυνομίας (<http://www.cyberkid.gov.gr>)

Το wordle (<http://www.wordle.net/create>) είναι εφαρμογή του Jonathan Feinberg

Τη χρήση του wordle την έμαθα στο 1ο Θερινό σχολείο Τήνου (<http://ict-1therino-tinos.weebly.com/>)

Τα βίντεο με τρισδιάστατο περιεχόμενο τα έχω δημιουργήσει με την εφαρμογή Second Life (<http://secondlife.com/>).

Μουσική των βίντεο: Podington Bear 12 Wavy Glass Από τη σελίδα <http://freemusicarchive.org> και σε ενσωματωμένη μουσική του <https://www.youtube.com> youtube (Hey Now από MK2, Plain Truth από Gunnar Olsen και Bubble Bath, Rainy Day Games, Space Adventure, Claudio The Worm, Bike Rides από The Green Orbs.

Περισσότερες πληροφορίες για πνευματικά δικαιώματα είναι καταχωρημένα στα στοιχεία του σεναρίου.

## **Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας**

Μέτριας δυσκολίας

## **Τύπος Διαδραστικότητας**

Ενεργός μάθηση

## **Επίπεδο Διαδραστικότητας**

πολύ υψηλό

## **Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα**

9-12

## **Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο**

Δημοτικό

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

## Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

### 1η Φάση: Συμβουλές για την ασφαλή χρήση του διαδικτύου

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο υπολογιστών

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Wordle
2. Wordle
3. Παρουσίαση
4. Cyberkid

### 2η Φάση: Εφαρμογή

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο υπολογιστών

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Εφαρμογή

### 3η Φάση: Εκτύπωση κόμικς, παιχνίδι και ερωτηματολόγιο

**Χρονική Διάρκεια:** 35λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο υπολογιστών

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Παιχνίδι cyberkid

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.



Ερωτηματολόγιο

3. Απαντήσεις ερωτηματολογίου

## 4η Φάση: Ανακεφαλαίωση & προετοιμασία για το επόμενο μάθημα

**Χρονική Διάρκεια:** 10λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο υπολογιστών

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Ανακεφαλαίωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

# 1η Φάση: Συμβουλές για την ασφαλή χρήση του διαδικτύου

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο υπολογιστών

Ο εκπαιδευτικός καλωσορίζει τους μαθητές και τους καλεί να ανοίξουν τους υπολογιστές.

Μέχρι να ανοίξουν τα μηχανήματα ανοίγει την εφαρμογή wordle (<http://www.wordle.net/create>)

Λέει στους μαθητές να γράψουν σε ένα χαρτί αν γνωρίζουν λέξεις κλειδιά σχετικές με την ασφάλεια στο διαδίκτυο, δίνοντας τους δύο λεπτά χρόνο.

Αφού λήξει ο χρόνος συμπληρώνει στο wordle τις λέξεις. Πολλές από αυτές μπορεί να είναι ίδιες.

Μπορείτε να δείτε τον τρόπο με τον οποίο θα γίνει αυτό στο βίντεο με όνομα "wordle".

Οι λέξεις τοποθετούνται σε μια διαφάνεια και ακολουθεί συζήτηση πέντε λεπτών.

Έπειτα γίνεται αναφορά στους στόχους του μαθήματος.

Παρουσιάζονται διάφορες συμβουλές που μας προσφέρει η σελίδα <http://www.cyberkid.gov.gr> και γίνεται συζήτηση με τους μαθητές.

Ακολουθούν ασκήσεις μέσα σε ένα διαδραστικό βίντεο το οποίο δημιουργήθηκε με την εφαρμογή Second life. Έγινε η αποθήκευση των κινήσεων ενός κινούμενου τρισδιάστατου χαρακτήρα με εφαρμογή καταγραφής οθόνης και ακολούθησε η επεξεργασία του βίντεο με το Windows movie maker.

Οι μαθητές καλούνται να χωριστούν σε ομάδες (ανάλογα με τον συνολικό αριθμό των μαθητών της τάξης).

Κάθε ομάδα θα έχει ένα από τα παρακάτω ονόματα:

Ομάδα Α: Ηλεκτρονικού ψαρέματος (phising)

Ομάδα Β: Ψηφιακή παρενόχληση

Ομάδα Γ: Προσωπικά δεδομένα

Ομάδα Δ: Μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Ομάδα Ε: Εθισμός στο διαδίκτυο

Φύλλα εργασίας:

## 1. Wordle

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/11653/1276#13259>

**Διευκρίνιση:** Το βίντεο αφορά το σενάριο και είναι ένα παράδειγμα για τον τρόπο με τον οποίο θα γίνει ο καταγισμός ιδεών.

## 2. Wordle

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/11653/1276#13260>

## 3. Παρουσίαση

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/11653/1276#14858>

## 4. Cyberkid

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/11653/1276#15148>

# 2η Φάση: Εφαρμογή

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο υπολογιστών

Οι μαθητές ανοίγουν το αρχείο "comics.pptx" (στο <http://aesop.iep.edu.gr> είναι σε μορφή διαδραστικής παρουσίασης) που υπάρχει στον φάκελο "Τα έγγραφα μου" στον υπολογιστή τους.

Με το ηλεκτρονικό αρχείο παρουσίασης καθοδηγούνται και δουλεύουν πάνω σε αυτό.

Για να διευκολυνθούν, παρακολουθούν βίντεο - παραδείγματα με τις ενέργειες που πρέπει να κάνουν.

Τα βοηθητικά βίντεο δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να ξαναδούν μια ενέργεια που ίσως να μην πρόσεξαν στην πρώτη προβολή, κάτι που δεν είναι εφικτό σε άλλες εκπαιδευτικές μεθόδους.

Φύλλα εργασίας:

**Εφαρμογή**

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 103

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/11653/1277#15034>

# 3η Φάση: Εκτύπωση κόμικς, παιχνίδι και ερωτηματολόγιο

**Χρονική Διάρκεια:** 35λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο υπολογιστών

Οι μαθητές ελέγχουν και διορθώνουν διάφορα λάθη που ενδεχομένως έχουν προκύψει κατά τη διάρκεια της υλοποίησης.

Εκτυπώνουν τις διαφάνειες που περιέχουν κόμικς.

Συγκεντρώνονται όλες οι διαφάνειες όλων των ομάδων και γίνεται η βιβλιοδεσία.

Δίνεται η οδηγία στους μαθητές να κάνουν ένα κλικ στον σύνδεσμο "Παιχνίδι" (οδηγεί στην ενότητα "Παιδιά 8-12 ετών" της σελίδας <http://cyberkid.gov.gr>) για να παίξουν το παιχνίδι "Έρευνα φακέλων" (Δείτε παρακάτω στο "Παιχνίδι cyberkid").

Στο παιχνίδι αυτό μπορούν να ελέγξουν τον βαθμό παρατηρητικότητάς τους καθώς και διάφορες άλλες γνώσεις που απαιτούν οι στόχοι του μαθήματος.

Ο εκπαιδευτικός ενημερώνει τους μαθητές όταν τελειώσει το παιχνίδι να τον καλέσουν να δει τις απαντήσεις.

Στον χρόνο που απομένει συμπληρώνουν\* το ερωτηματολόγιο που φαίνεται παρακάτω.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δει τα αποτελέσματα της αξιολόγησης σε αριθμούς και διαγράμματα (2ο φύλλο εργασίας "Γραφήματα") όπως φαίνεται στις "Απαντήσεις ερωτηματολογίου" παρακάτω.

Έτσι, σύμφωνα με το παιχνίδι, αναλόγως με τα αποτελέσματα γνωρίζει αν πέτυχε τους στόχους του. Με την αξιολόγηση της Google, λαμβάνοντας υπόψη τα σημεία στα οποία οι μαθητές συνάντησαν δυσκολία και τις απαιτήσεις τους, βελτιώνει ακόμα περισσότερο το επόμενο μάθημα του.

\*Παρακαλώ όσους διαβάσατε το σενάριο να συμπληρώσετε και εσείς το ερωτηματολόγιο.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Φύλλα εργασίας:

1. [comics\\_fash3.pdf](#)
2. [game.pdf](#)
3. [erotimatologio.pdf](#)

1. **Παιχνίδι cyberkid**

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 34

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/11653/1278#13340>

2. **Ερωτηματολόγιο**

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 34

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/11653/1278#13341>

3. **Απαντήσεις ερωτηματολογίου**

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 34

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/11653/1278#13342>

## 4η Φάση: Ανακεφαλαίωση & προετοιμασία για το επόμενο μάθημα

**Χρονική Διάρκεια:** 10λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο υπολογιστών

Γίνεται ανακεφαλαίωση και δίνεται στους μαθητές έντυπο φύλλο εργασίας "info.pdf" το οποίο θα επισκεφτούν τις ιστοσελίδες μαζί με τους γονείς τους στο σπίτι ή αν δεν έχουν υπολογιστή, σε κάποιο συγγενή ή φίλο.

Για το επόμενο μάθημα καλούνται να έχουν μαζί τους χάρτινες κούτες και ότι άλλο ανακυκλώσιμο υλικό θεωρούν ότι θα είναι χρήσιμο για να αναπαραστήσουν τους υπολογιστές, τα δεδομένα, τους ιούς κλπ. Ενημερώνονται ότι θα πραγματοποιηθούν δραστηριότητες στις οποίες θα συμμετέχουν οι ειδικότητες των καλλιτεχνικών (θα δημιουργήσουν μάσκες και ενδυμασίες σχετικές με το θέμα), της θεατρικής αγωγής για τους διαλόγους και της μουσικής για την μουσική υπόκρουση των δραστηριοτήτων που θα αποθηκεύσουμε στον υπολογιστή. Γίνεται συζήτηση με τους μαθητές που θα προτείνουν άλλες δραστηριότητες που θα μπορούσαμε να συμπεριλάβουμε στην επόμενη εκπαιδευτική διαδικασία.

Στο τέλος για όσο χρόνο υπολείπεται, λύνονται απορίες, γίνεται συζήτηση, σχόλια και απονομή βραβείων στις ομάδες καλύτερης συμπεριφοράς και καλύτερων κόμικς.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Φύλλα εργασίας:

1. [info.pdf](#)

## 1. Ανακεφαλαίωση

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 103

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/11653/1279#17865>

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.