

## Ο Κος Copyright πάει Νηπιαγωγείο

**Βέλτιστο  
Σενάριο**

**Γνωστικό αντικείμενο:**

Πληροφορική

**Δημιουργός Σεναρίου:** Μαρία Κοκοσίδου (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: «**Ο Κος Copyright πάει Νηπιαγωγείο**».

Δημιουργήθηκε στις **07/14/2015 - 15:24** 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/12003>

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

**Υποδειγματικά Σενάρια:** Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομόνων (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 συννημένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: Δεν υπάρχει
- 3η Φάση: Δεν υπάρχει

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.

## Γενική Περιγραφή Σεναρίου

### Γνωστικό Αντικείμενο

Πληροφορική (Προσχολική)

### Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

(Και) Τα (μικρά) παιδιά μπορούν να καταλάβουν/ διερευνήσουν πώς τα αγαπημένα τους παραμύθια, η μουσική και τα τραγούδια από τις παιδικές τηλεοπτικές εκπομπές που παρακολουθούν, τα διάφορα εικαστικά έργα γνωστών καλλιτεχνών, οι φωτογραφίες, οι εκπαιδευτικές εφαρμογές με τις οποίες ασχολούνται και άλλα πολλά, έφθασαν στα χέρια τους. Τι σημαίνει "πνευματικός δημιουργός" και τι σεβασμός απέναντι στο πρωτότυπο έργο του, πως μπορεί να προστατεύσει κάποιος την δημιουργία του και πως οφείλουμε να συμπεριφερόμαστε απέναντι στο εκάστοτε υλικό που συναντούμε κατά τη διάρκεια μιας ιστοεξερεύνησης.

### Γενική περιγραφή περιεχομένου

Στις μέρες μας το διαδίκτυο συνιστά πυρήνα ώθησης της ανάπτυξης και της δημιουργίας, της επιχειρηματικότητας και της διαφήμισης, της γνώσης και της μάθησης καθώς προσφέρει πλήθος πληροφοριών και εργαλείων (επεξεργασίας και διαχείρισης) ποικίλων μορφών (μουσική, βίντεο, εικόνα, περιοδικές εκδόσεις, βιβλία, παιχνίδια, διαδραστικές παρουσιάσεις κλπ.) που απευθύνονται σε όλες τις ηλικιακές ομάδες και στα ενδιαφέροντα αυτών. Ωστόσο, φαίνεται να είναι ταυτόχρονα εκείνο το μέσο που εγκυμονεί τους περισσότερους κινδύνους, δημιουργεί συγχύσεις και παρερμηνείες, ενώ σε αρκετές περιπτώσεις δύναται να οδηγήσει ακόμη και σε (εκούσια ή ακούσια) καταπάτηση του νομικού καθεστώτος από την πλευρά των χρηστών.

Μέσα από το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα επιδιώκεται μια πρώτη γνωριμία των μαθητών προνηπιακής και νηπιακής ηλικίας με τις έννοιες "πνευματική ιδιοκτησία" και "πνευματικά δικαιώματα" ακολουθώντας μια σειρά βιωματικών δραστηριοτήτων.

### Διδακτικοί Στόχοι

- Να μάθουν τι σημαίνει πνευματική ιδιοκτησία και πνευματικό δικαίωμα.
- Να κατανοήσουν τη σημασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας στο περιβάλλον του διαδικτύου.
- Να διακρίνουν τη νόμιμη από την παράνομη χρήση ενός έργου και τις σχετικές νομικές κυρώσεις.
- Να γίνουν ιδιοκτήτες ενός έργου και να κατοχυρώσουν τα πνευματικά τους δικαιώματα.
- Να συμμετάσχουν σε εκδηλώσεις που προάγουν ενέργειες ασφαλούς και ορθής χρήσης του διαδικτύου.

### Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

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.

- πληροφορική
- διαδίκτυο
- πνευματική ιδιοκτησία
- πνευματικό δικαίωμα
- copyrights
- creative commons
- ανοικτή πρόσβαση
- πολιτική ορθής χρήσης
- ηλεκτρονική πειρατεία

### **Υλικοτεχνική υποδομή**

ηλεκτρονικός υπολογιστής, πρόγραμμα παρουσίασης διαφανειών (Microsoft Power Point), πρόγραμμα ζωγραφικής, δίκτυο (Internet), φωτογραφική μηχανή ή κινητό τηλέφωνο με κάμερα, καλώδιο usb, ιστολόγιο ή ιστότοπος της τάξης/ σχολείου, ζωγραφίες (των παιδιών), πίνακας και μαρκαδόροι, υλικά εικαστικών (κόλλες Α4, μιογιές), κατασκευή κουκλοθεάτρου, γαντόκουκλα «η Κα. Τεχνολογία» (DIY αντικείμενο), φιγούρα του Κου. Copyright, διδακτικό παραμύθι (με σχετική θεματολογία: ΚΛΕΨΙΑ).

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

3 ώρες

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

Όλα τα γραφικά στοιχεία του παρόντος εκπαιδευτικού σεναρίου (εικόνα ψηφιακού σεναρίου, γαντόκουκλα Κα. Τεχνολογία, φιγούρα Κου. Copyright, Διάγραμμα Venn) δημιουργήθηκαν από την εκπαιδευτικό: Μαρία Κοκοσίδου με τη χρήση εφαρμογών επεξεργασίας εικόνας (Photoshop CS6, Illustrator CS6). Όπου γίνεται αναφορά σε έργο άλλων δημιουργών (ως εποπτικό υλικό) δίνονται όλες οι απαραίτητες πληροφορίες επ' αυτού, ενώ ταυτόχρονα δεν συναντάται τμηματική ή ολική δημοσίευση του έργου. Όπου αξιοποιήθηκε έργο άλλων δημιουργών (ή σε συνεργασία με την εκπαιδευτικό που υλοποίησε το παρόν εκπαιδευτικό πρόγραμμα) γίνεται ξεκάθαρη αναφορά στους πνευματικούς ιδιοκτήτες αυτού, ενώ ταυτόχρονα υπάρχει σχετική αδειοδότηση.

### **Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας**

Μέτριες δυσκολίας

### **Τύπος Διαδραστικότητας**

Ενεργός μάθηση

### **Επίπεδο Διαδραστικότητας**

πολύ υψηλό

### **Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα**

-6

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.

## Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Προσχολική

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: Αφόρμηση και γνωριμία με το θέμα.

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολική αίθουσα

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

### 2η Φάση: Διερεύνηση, ανάπτυξη και επεξεργασία του θέματος.

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολική αίθουσα

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Γαντόκουκλα: Η Κα. Τεχνολογία
2. Πατρόν γαντόκουκλας: Η Κα. Τεχνολογία
3. Ο Κος. Copyright

### 3η Φάση: Παρουσίαση των δράσεων του θέματος και αξιολόγηση.

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολική αίθουσα | Διαδίκτυο/Αίθουσα Πολιτιστικών Εκδηλώσεων (γνωστοποίηση δράσεων)

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Διάγραμμα Venn: "Ο πειρατής των θαλασσών" και "Ο πειρατής του διαδικτύου"
2. Μήπως είσαι πειρατής;
3. "Όχι στο τέρμα της πειρατείας"
4. "Όλοι μαζί, για ένα καλύτερο Διαδίκτυο"

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: Αφόρμηση και γνωριμία με το θέμα.

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολική αίθουσα

## Δραστηριότητα 1.

Προετοιμάζουμε από την προηγούμενη μέρα το ταμπλό της τάξης μας, εκεί όπου αναρτώνται οι εργασίες των παιδιών (ζωγραφίες, κατασκευές) τοποθετώντας πάνω σε κάθε εργασία ένα διαφορετικό όνομα παιδιού από αυτό του πραγματικού παιδιού-δημιουργού.

Την επόμενη μέρα, τα παιδιά έρχονται στον χώρο της τάξης και παρατηρούν το γεγονός αυτό. Συζητάμε μαζί με τους μαθητές μας για το συμβάν θέτοντας τα εξής ερωτήματα:

- Σε πειράζει που κάποιος άλλος παρουσιάζει την εργασία σου ως δική του;
- Έχεις κάνει κάτι ανάλογο κι εσύ σε προηγούμενο χρόνο;
- Τι σημαίνει η φράση «αυτό μου ανήκει, είναι πνευματική μου ιδιοκτησία»;
- Αν κάποιος δανειζόταν την εργασία σου για να την χρησιμοποιήσει και σου ζητούσε την άδεια για αυτό πως θα αισθανόσουν; Θα ήθελες να υπάρχει το όνομά σου στην εργασία αυτή;
- Θα σε πείραζε αν αυτή σου η εργασία, που τώρα έχει διαφορετικό όνομα δημιουργού, την έβλεπαν και τη θαύμαζαν και άλλα παιδιά σε ολόκληρο τον κόσμο μέσα από το διαδίκτυο αλλά χωρίς να γνωρίζουν πως «εσύ» τη δημιούργησες;
- Τι θα έλεγες σε εκείνον που έδωσε το δικό του όνομα στην εργασία σου;
- Τι θα έκανες για να αποτρέψεις κάποιον από το να χρησιμοποιήσει την εργασία του κατ' αυτόν τον τρόπο;

Καταγράφουμε τις απαντήσεις των παιδιών στον πίνακα με τη μορφή ιστογράμματος το οποίο θα μας βοηθήσει για την κατεύθυνση που δύναται να πάρει η δράση μας. Πιθανόν να προκύψουν και νέα ερωτήματα από τα παιδιά που θα βοηθήσουν την επέκταση του συγκεκριμένου θέματος και σε άλλες μαθησιακές περιοχές και αντικείμενα μάθησης.

Εξηγούμε στα παιδιά πως οι εργασίες τους τους ανήκουν. Είναι οι πνευματικοί ιδιοκτήτες αυτών. Καθώς λοιπόν, οι εργασίες τους αποτελούν προσωπική τους ιδιοκτησία κανένας δεν έχει το δικαίωμα να τις

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.

αξιοποιήσει με τον έναν ή τον άλλο τρόπο, δίχως την άδειά τους.

## Δραστηριότητα 2.

Διαβάζουμε το βιβλίο «Κλεψιά» (Amos, J. (1995). *Κλεψιά*. Θεσσαλονίκη: Σχήμα & Χρώμα ΚΕ.ΘΕ.Α.), όπου υπάρχουν τρεις μικρές ιστορίες με ήρωες μικρά παιδιά που για κάποιο λόγο παίρνουν κάτι που δεν τους ανήκει και το παρουσιάζουν σε δεύτερο χρόνο ως δικό τους. Κάθε ιστορία έχει αίσιο τέλος αλλά και συμβουλές.

Ρωτάμε τα παιδιά αν γνωρίζουν αντίστοιχα γεγονότα με αυτά που περιγράφονται στο βιβλίο και τα καλούμε να τα διηγηθούν (Προσοχή! Δεν πιέζουμε κανένα παιδί στην περίπτωση που αρνηθεί να περιγράψει κάποιο περιστατικό).

Συζητούμε με τα παιδιά για τις πράξεις των ηρώων, καθώς και για τους προβληματισμούς που προκύπτουν μέσα από τέτοιες καταστάσεις:

- Πως αισθάνθηκε ο Χ ήρωας;
- Πως αισθάνεσαι εσύ για αυτό που έκανε;
- Τι σημαίνει «παρασύρθηκε από τους άλλους»;
- Γιατί πρέπει να σκεφτούμε πριν πράξουμε με τον έναν ή τον άλλο τρόπο;
- Πριν κάνουμε κάτι για το οποίο δεν είμαστε σίγουροι θα μπορούσαμε να μιλήσουμε με κάποιον; Με ποιον; Γιατί;
- Τι σημαίνει «κλεψιά»;
- Είναι το ίδιο πράγμα να “κλέψεις” κάτι σε πραγματικό χώρο και το ίδιο να πάρεις κάτι από το διαδίκτυο;
- Τι ορίζει η νομοθεσία για την κάθε πράξη αντίστοιχα;

Συμπληρώνουμε το ιστόγραμμα μας με πληροφορίες, όπως αυτές μας δίνονται μέσα από τις απαντήσεις των παιδιών, που μπορούν να αξιοποιηθούν στις δραστηριότητες που θα ακολουθήσουν.

Φύλλα εργασίας:

## 2η Φάση: Διερεύνηση, ανάπτυξη και επεξεργασία

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.

# του θέματος.

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολική αίθουσα

## Δραστηριότητα 1.

Σήμερα, μας επισκέπτεται η **Κα. Τεχνολογία** (αποτελεί κούκλα-βοηθός και συμμετέχει σε ό,τι νέο διαδραματίζεται στην τάξη προσφέροντάς μας πληροφορίες και υλικό) και μας φέρνει ένα νέο φίλο, τον **Κο. Copyright**.

Ο Κο. Copyright έχει μάτια, μύτη, πόδια, χέρια και για σώμα ένα σύμβολο, το σήμα ©. Μας εξηγεί πως αυτό είναι το γράμμα C μέσα σε ένα κύκλο O. Όταν βλέπουμε το σύμβολο αυτό κάπου σημαίνει πως αυτό (το αντικείμενο) αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία κάποιου. Παρακολουθούμε μαζί του βίντεο για τα πνευματικά δικαιώματα: <https://www.youtube.com/watch?v=lnzDjH1-9Ns> και αναζητούμε στο διαδίκτυο πληροφορίες που μας βοηθούν να καταλάβουμε καλύτερα τι είναι τα πνευματικά δικαιώματα και με ποιες δημιουργικές εργασίες μπορεί να σχετίζονται: [http://www.cyberbee.com/cb\\_copyright.swf](http://www.cyberbee.com/cb_copyright.swf). Αναλύουμε τις άδειες Creative Commons και ενημερωνόμαστε: <http://creativecommons.org/choose/?lang=el>. Συζητούμε, εκφράζουμε απόψεις και λύνουμε τις απορίες μας με τη βοήθεια του Κο. Copyright.

Κάθε παιδί δημιουργεί τον δικό του Κο. Copyright χρησιμοποιώντας ποικίλα υλικά (παραδοσιακή ή/και ψηφιακή δημιουργία) και δίνεται χρόνος ώστε τα παιδιά να δραματοποιήσουν μια αυτοσχέδια ιστορία (σχετική με το θέμα) είτε ατομικά, είτε σε επίπεδο ομάδας. Κάθε παιδί ή/και ομάδα παρουσιάζει το έργο της στους συμμαθητές της.

## Δραστηριότητα 2.

Χωρίζουμε τα παιδιά σε ομάδες (μεικτών ικανοτήτων). Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να δημιουργήσει ένα πνευματικό έργο με ελεύθερη θεματολογία (ζωγραφιά/ ποίημα/ παραμύθι/ κατασκευή από άχρηστο υλικό/ μουσικό κομμάτι κλπ.).

Ζητούμε από τους αντιπροσώπους των ομάδων να παρουσιάσουν στην τάξη τα έργα τους. Συζητάμε για τον τρόπο δημιουργίας των έργων τους, καθώς και τον λόγο επιλογής αυτών.

Θέτουμε το ερώτημα: «**Πως μπορούμε να κατοχυρώσουμε τα πνευματικά μας δικαιώματα σε αυτά που**

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.

**μόλις φτιάξαμε;».**

Υπενθυμίζουμε με την βοήθεια του Κου. Copyright τι σημαίνει πνευματική ιδιοκτησία. Ο Κος. Copyright ζητάει από τα παιδιά να βάλουν το σύμβολο του Copyright στη δημιουργία τους και δίπλα ακριβώς την χρονολογία δημιουργίας του έργου και έπειτα τα ονοματεπώνυμα όλων των παιδιών που εργάστηκαν για το κάθε αυθεντικό δημιούργημα.

### Δραστηριότητα 3.

Βγάζουμε φωτογραφίες τις δημιουργικές εργασίες των παιδιών και τις αποθηκεύουμε στον Η/Υ της τάξης μας.

Συζητάμε με τα παιδιά για το πώς θα μπορούσαμε να γνωστοποιήσουμε τις εργασίες μας και σε άλλους μαθητές σχολείων, στην Ελλάδα αλλά και στο εξωτερικό. Τα παιδιά γνωρίζουν για την λειτουργία του ιστολογίου του σχολείου και ζητούν να αναρτηθούν εκεί.

Ζητάμε από τα παιδιά να σκεφτούν: α. **τι καλό θα προσέφερε αυτή η δημοσιοποίηση των έργων τους σε άλλους** και β. **τι κακό θα μπορούσε να συμβεί στα δημιουργήματά μας μετά την γνωστοποίησή τους.**

Θετικά: Αναγνωρισιμότητα του σχολείου/ αύξηση επισκεψιμότητας στο site/ ανατροφοδότηση/ επιβράβευση/ προβολή σε άλλα μέσα κοινωνικής δικτύωσης κλπ.

Αρνητικά: Κλοπή των έργων και προβολή αυτών δίχως την αναφορά των δημιουργών/ πώληση των φωτογραφιών για προσωπικό όφελος/ παρουσίαση των έργων σε κάποιον άλλον ιστότοπο με το ισχυρισμό της ιδιοκτησίας και καταπάτηση των δικαιωμάτων των αρχικών δημιουργών κλπ.

Προτείνουμε να αξιοποιήσουν και πάλι το σύμβολο του Copyright στη φωτογραφία του δημιουργήματός τους και δίπλα ακριβώς την χρονολογία δημιουργίας του έργου και έπειτα τα ονοματεπώνυμα όλων των παιδιών που εργάστηκαν για το κάθε αυθεντικό δημιούργημα.

Παράλληλα, αποφασίζουμε όλοι μαζί αν όντως θα ήθελαν να μοιραστούν τις φωτογραφίες των έργων τους με όλους και αν επιτρέπουν ή όχι σε άλλους να τις χρησιμοποιήσουν.

Με τη σύμφωνη γνώμη όλων των μελών της ομάδας, συνθέτουμε μια «**πολιτική ορθής χρήσης**». Ορίζουμε με τον τρόπο αυτό τις προϋποθέσεις κάτω υπό τις οποίες μπορεί κάποιος να αξιοποιήσει το έργο κάθε ομάδας, τις

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.

ευθύνες που αναλαμβάνει κατά την χρησιμοποίηση αυτών αλλά και τις κυρώσεις που προκύπτουν από τη σχετική νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων σε περίπτωση κατάχρησής τους. Εναλλακτικά, επιλέγουμε μια άδεια Creative Common: <http://creativecommons.org/choose/?lang=el> η οποία εξυπηρετεί τον σκοπό μας. Αναρτούμε τις φωτογραφίες μας σε συγκεκριμένο άρθρο στο ιστολόγιό μας.

Φύλλα εργασίας:

### 1. Γαντόκουκλα: Η Κα. Τεχνολογία

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 67

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/12003/1419#12146>

**Διευκρίνιση:** Δείγμα για την κατασκευή της γαντόκουκλας: η Κα. Τεχνολογία.

**Σχόλιο:** Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές

### 2. Πατρών γαντόκουκλας: Η Κα. Τεχνολογία

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 67

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/12003/1419#12147>

**Διευκρίνιση:** Πατρών για τη δημιουργία της γαντόκουκλας: Η Κα. Τεχνολογία.

**Σχόλιο:** Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές

### 3. Ο Κος. Copyright

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 67

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/12003/1419#12148>

**Διευκρίνιση:** Φιγούρα του Κου. Copyright.

**Σχόλιο:** Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές

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.

# 3η Φάση: Παρουσίαση των δράσεων του θέματος και αξιολόγηση.

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολική αίθουσα | Διαδίκτυο/Αίθουσα Πολιτιστικών Εκδηλώσεων (γνωστοποίηση δράσεων)

## Δραστηριότητα 1.

Συζητούμε πως κι εμείς ως χρήστες του διαδικτύου έχουμε υποχρεώσεις απέναντι στα έργα των άλλων δημιουργούν και οφείλουμε να σεβόμαστε τα πνευματικά τους δικαιώματα. Βρίσκουμε πληροφορίες: [http://www.opi.gr/images/yliko/school\\_2014.pdf](http://www.opi.gr/images/yliko/school_2014.pdf) και αναλύουμε τον όρο «πειρατής».

Σχηματίζουμε ένα διάγραμμα Venn. Στην μία πλευρά υπάρχει η φράση «**Πειρατής των θαλασσών**» και στην άλλη πλευρά η φράση «**Πειρατής του διαδικτύου**». Βρίσκουμε ομοιότητες και διαφορές μεταξύ των δυο πειρατών. Εστιάζουμε στο πιο σημαντικό κοινό τους χαρακτηριστικό: παίρνουν πράγματα που δεν τους ανήκουν για προσωπική χρήση.

## Δραστηριότητα 2.

Παίζουμε το κουίζ: "**Μήπως είσαι πειρατής;**" (παιχνίδι σωστό-λάθος). Ανατροφοδοτούμαστε.

Αναζητούμε στο διαδίκτυο συνθήματα που σχετίζονται με την κλοπή πνευματικής ιδιοκτησίας. Φτιάχνουμε το δικό μας σύνθημα για την προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας και συνοδεύουμε το σύνθημά μας με ένα σκίτσο (αυθεντικό έργο).

## Δραστηριότητα 3.

Συζητούμε για την Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου και αναζητούμε ενημερωτικό υλικό που σχετίζεται με την ορθή και ασφαλή χρήση του διαδικτύου. Διαβάζουμε την σχετική αρθρογραφία για τα πνευματικά δικαιώματα: <http://www.saferinternet.gr/index.php?objId=Category21&childobjId=Categ...>

Αποφασίζουμε να γίνουμε πρεσβευτές της Ημέρας Ασφαλούς Διαδικτύου (2015). Διοργανώνουμε εκδηλώσεις, επιμορφωτικές συναντήσεις και έντυπο υλικό για τους γονείς, τους συμμαθητές μας στο Δημοτικό αλλά και την ευρύτερη κοινότητα.

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.

Δημιουργούμε αφίσσα (μίξη παραδοσιακής ζωγραφικής και εμπλουτισμός με πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνas) με την θεματική του επικείμενου έτους (2015) μεταδίδοντας το φετινό σύνθημά της Ημέρας Ασφαλούς Διαδικτύου: «**Όλοι μαζί, για ένα καλύτερο Διαδίκτυο!**».

Παρουσιάζουμε τις δράσεις μας και λειτουργούμε ως προωθητές των μηνυμάτων μας και των στόχων του προγράμματος Safer Internet της Ε.Ε.

Φύλλα εργασίας:

## 1. Διάγραμμα Venn: "Ο πειρατής των θαλασσών" και "Ο πειρατής του διαδικτύου"

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 67

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/12003/1420#12182>

**Διευκρίνιση:** Διάγραμμα Venn για διερεύνηση της έννοιας "πειρατής" της θάλασσας και του διαδικτύου (ομοιότητες-διαφορές).

**Σχόλιο:** Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές

## 2. Μήπως είσαι πειρατής;

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** Εικόνα με διαδραστικά σημεία

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/12003/1420#12199>

**Διευκρίνιση:** Κουίζ ερωτήσεων τύπου σωστό-λάθος.

Αυτό το εργαλείο περιέχει διαδραστική εικόνα και η λειτουργία διαδραστικότητας παρουσιάζεται στον παραπάνω υπερσύνδεσμο.

**Σχόλιο:** Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές

## 3. "Όχι στο τέρας της πειρατείας"

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 67

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.

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/12003/1420#12211>

**Διευκρίνιση:** Σύνθημα κατά της κλοπής της Πνευματικής Ιδιοκτησίας.

**Σχόλιο:** Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές

#### 4. "Όλοι μαζί, για ένα καλύτερο Διαδίκτυο"

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 67

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/12003/1420#12216>

**Διευκρίνιση:** Αφίσα πρεσβευτών για την Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου 2015.

**Σχόλιο:** Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές

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.