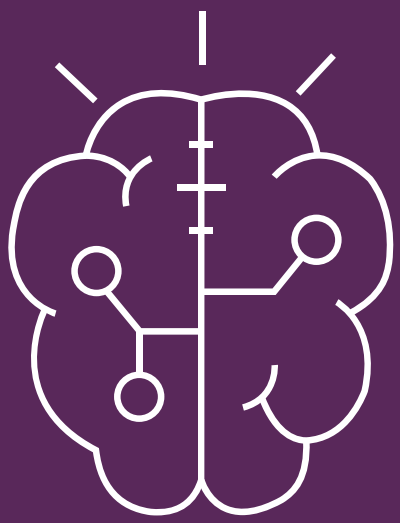
Οδηγός Εκπαιδευτικού

Digital Wellbeing



Ακούσια Έκθεση σε Περιεχόμενο για Ενήλικες

Ψηφιακή Ανθεκτικότητα: Αντιμετωπίζοντας την Ακούσια Έκθεση με Αυτοπεποίθηση 2

Σύντομη Περιγραφή:

Οι μαθητές/τριες ανακαλύπτουν πώς τα παραπλανητικά μοτίβα σχεδιασμού οδηγούν σε ακούσια κλικ σε ακατάλληλο διαδικτυακό περιεχόμενο, μαθαίνοντας να αναγνωρίζουν αυτές τις εξωτερικές παγίδες και απομακρύνοντας την αίσθηση προσωπικής ευθύνης ή ενοχής.

Απευθύνεται σε μαθητές/τριες:

- Ηλικία: 9–12 ετών
- Βαθμίδα: Δημοτικό σχολείο
- Τάξεις: Από Δ΄ Δημοτικού και πάνω
- Επίπεδο δυσκολίας: Μεσαίο
- Διάρκεια: 45 λεπτά (έως 60 λεπτά)

Γνωστικά Πεδία

- Ψηφιακή ευημερία
- Ασφαλής πλοήγηση στο διαδίκτυο
- Εξάσκηση σε πρακτικές ασφάλειας

Προαπαιτούμενες Γνώσεις

- Βασικές γνώσεις του ψηφιακού περιβάλλοντος μέσων (κοινωνικά δίκτυα, εφαρμογές βίντεο, βιντεοπαιχνίδια).
- Βασική κατανόηση του σχεδιασμού διεπαφών συσκευών.
- Γνώσεις σχετικά με τεχνικές πειστικού σχεδιασμού (προαιρετικά).

Μαθησιακοί Στόχοι & Δεξιότητες

Στόχοι:

Στο τέλος του μαθήματος, οι μαθητές και οι μαθήτριες θα μπορούν να:

- Να αναγνωρίζουν τα συνηθισμένα σχεδιαστικά τεχνάσματα.
- Να εξασκούνται στην αναγνώριση επαναλαμβανόμενων μοτίβων.
- Να χρησιμοποιούν τουλάχιστον μία προληπτική πρακτική προστασίας και να γνωρίζουν πότε πρέπει να εφαρμόζουν τη διαδικασία «Κλείνω – Μπλοκάρω – Μιλάω» με τη βοήθεια ενός έμπιστου ενήλικα.
- Να εξασκούνται σε θετικά σενάρια επικοινωνίας μεταξύ συνομηλίκων για την ασφαλή και ευγενική διαχείριση ύποπτων συνδέσμων.

Ψηφιακές Δεξιότητες:

Ασφάλεια

- Προστασία συσκευών.
- Προστασία της υγείας και της ευημερίας.

Άλλες Δεξιότητες (Διεπιστημονικές):

- Ικανότητα ανάλυσης και σύνοψης.
- Ικανότητα οργάνωσης και προγραμματισμού.

- Επίλυση προβλημάτων.
- Λήψη αποφάσεων.
- Συνεργασία σε ομάδα.
- Διαπροσωπικές δεξιότητες.
- Κριτική σκέψη.
- Προσαρμοστικότητα σε νέες καταστάσεις.
- Ηγετικές δεξιότητες.

Παιδαγωγική Περιγραφή και Μεθοδολογία

Σύνοψη μαθήματος:

Το μάθημα έχει σχεδιαστεί ώστε οι μαθητές/τριες να κατανοήσουν ότι η ακούσια έκθεση σε ακατάλληλο διαδικτυακό περιεχόμενο είναι συχνά αποτέλεσμα παραπλανητικού σχεδιασμού και όχι προσωπικού λάθους. Στόχος είναι να «εξωτερικευτεί ο κίνδυνος», διδάσκοντας στους μαθητές/τριες να αναγνωρίζουν επαναλαμβανόμενα μοτίβα, όπως παραπλανητικά κουμπιά και χρονομετρήσεις αντίστροφης μέτρησης, τα οποία έχουν σχεδιαστεί ώστε να προκαλούν παρορμητικά κλικ. Παρουσιάζοντας αυτές τις καταστάσεις ως σχεδιαστικές παγίδες, το μάθημα απομακρύνει την ντροπή και ενδυναμώνει τα παιδιά να χρησιμοποιούν προστατευτικές ασπίδες και να ζητούν βοήθεια από έναν έμπιστο ενήλικα, ώστε να μην χρειάζεται να διαχειρίζονται μόνα τους δυσάρεστες ψηφιακές εμπειρίες.

Μεθοδολογία:

- **Εισαγωγή:** Παρουσίαση της έννοιας των σχεδιαστικών παγίδων (παραπλανητικά κουμπιά, στοιχεία επείγοντος χαρακτήρα, αναδυόμενα παράθυρα, αυτόματη αναπαραγωγή και περιεχόμενο που εκμεταλλεύεται την περιέργεια για να προκαλέσει κλικ) με στόχο τη μετατόπιση της προσοχής από την προσωπική συμπεριφορά στην αναγνώριση μοτίβων. Σε αυτό το στάδιο τονίζεται ότι, παρόλο που το διαδίκτυο είναι τεράστιο, η αναγνώριση αυτών των επαναλαμβανόμενων οπτικών τεχνασμάτων βοηθά τα παιδιά να διατηρούν τον έλεγχο και να βασίζονται στους έμπιστους ενήλικες ως δίκτυο ασφάλειας.
- **Διαδραστική αναγνώριση μοτίβων:** Μέσα από μία παρουσίαση Genially, οι μαθητές/τριες αναλαμβάνουν τον ρόλο των «ψηφιακών ντετέκτιβ» και αναζητούν κρυμμένα τεχνάσματα σε προσομοιωμένες εφαρμογές και ιστοσελίδες, μαθαίνοντας να αναγνωρίζουν οπτικά στοιχεία όπως αναδυόμενα παράθυρα, αυτόματη αναπαραγωγή και παραπλανητικό περιεχόμενο που στοχεύει στην περιέργεια.
- **Συνεργατική ταξινόμηση:** Μέσω του «Πίνακα Σχεδιαστικών Παγίδων» και των καρτών καταστάσεων, οι ομάδες αναλύουν πραγματικές ψηφιακές καταστάσεις και αποφασίζουν ποια παγίδα πιθανόν προκάλεσε κάθε συμβάν.
- **Ενδυνάμωση μεταξύ συνομηλίκων και αναστοχασμός:** Οι μαθητές/τριες εξασκούνται σε θετικά σενάρια επικοινωνίας μεταξύ συνομηλίκων, ώστε να μπορούν να μιλούν με ευγένεια σε φίλους ή φίλες που μοιράζονται πιθανούς κινδύνους στο διαδίκτυο. Το μάθημα ολοκληρώνεται με προσωπικό αναστοχασμό σχετικά με τα μοτίβα που αναγνώρισαν και έναν κανόνα ασφάλειας που μπορούν να εφαρμόζουν καθημερινά στην ψηφιακή τους ζωή.

Οδηγίες

Προετοιμασία

(π.χ. εγκατάσταση λογισμικού, εκτύπωση υλικού):

- Προετοιμάστε το υλικό που απαιτείται για τη δραστηριότητα.
- Βεβαιωθείτε ότι η παρουσίαση Genially είναι ανοιχτή σε όλες τις συσκευές που θα χρησιμοποιήσουν οι μαθητές/τριες.
- Απαιτούνται οι κάρτες καταστάσεων που δημιουργήθηκαν στην προηγούμενη δραστηριότητα.
- Εκτυπώστε τα έγγραφα με το νέο σύνολο καρτών καταστάσεων και τον Πίνακα Σχεδιαστικών Παγίδων.

Υλικό

Εξοπλισμός (Hardware):

- Τάμπλετ ή φορητοί υπολογιστές.

Λογισμικό (Software):

- Ψηφιακός πίνακας (προαιρετικά).

Πρόσθετα υλικά:

- Ψαλίδια.

Εξωτερικοί σύνδεσμοι και υλικό:

- Παρουσίαση Genially: https://view.genially.com/6aa91d77085abddc3d6ee813
- Ψηφιακός πίνακας, π.χ. https://classroomscreen.com

Πρόσθετη σημείωση

Η χρήση του Πίνακα Σχεδιαστικών Παγίδων δεν είναι απολύτως υποχρεωτική, ωστόσο βελτιώνει σημαντικά το τελευταίο μέρος της δραστηριότητας.

Περιεχόμενο (Βήματα και ενότητες)

Θεωρητικό υπόβαθρο για εκπαιδευτικούς :

Είναι γεγονός ότι, κατά την πλοήγηση στο διαδίκτυο ή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι μαθητές/τριές μας ενδέχεται να εκτεθούν ακούσια σε ακατάλληλο περιεχόμενο χωρίς να το επιδιώξουν. Το βασικό εμπόδιο δεν είναι μόνο το ίδιο το περιεχόμενο, αλλά και το αίσθημα ενοχής που συχνά το συνοδεύει. Πολλά παιδιά πιστεύουν ότι έκαναν κάτι λάθος, γεγονός που δημιουργεί σιωπή βασισμένη στη ντροπή και τα αποτρέπει από το να ζητήσουν βοήθεια. Η δραστηριότητα αυτή έχει σχεδιαστεί για να σπάσει αυτή τη σιωπή, εξηγώντας ότι αυτές οι καταστάσεις συνήθως δεν οφείλονται σε λάθος του παιδιού, αλλά αποτελούν άμεση συνέπεια παραπλανητικών πρακτικών ψηφιακού σχεδιασμού.

Στόχος δεν είναι οι μαθητές/τριες να απομνημονεύσουν έναν κατάλογο «επικίνδυνων» ιστοσελίδων, αλλά να αναπτύξουν δεξιότητες αναγνώρισης επαναλαμβανόμενων μοτίβων. Θέλουμε να ενεργοποιείται η προσοχή τους πριν κάνουν κλικ, όταν εντοπίζουν ενδείξεις πίεσης χρόνου ή ύποπτα κουμπιά. Ομαλοποιώντας το γεγονός ότι στο διαδίκτυο υπάρχουν μηχανισμοί που προσπαθούν να επηρεάσουν τις επιλογές μας,

αναγνωρίζουμε τη φυσική περιέργεια των παιδιών και ενισχύουμε τον ρόλο μας ως έμπιστων ενηλίκων: δεν είμαστε κριτές που τιμωρούν ένα λάθος, αλλά σύμμαχοι που βοηθούν τα παιδιά να πλοηγούνται με ασφάλεια, αυτοπεποίθηση και έλεγχο.

Χρήσιμες γραμμές βοήθειας

- Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου / SaferInternet4Kids: Γραμμή Βοήθειας Help-line.gr: 210 6007686
- «Το Χαμόγελο του Παιδιού»: Εθνική Γραμμή για τα Παιδιά SOS 1056 και Ευρωπαϊκή Γραμμή Υποστήριξης Παιδιών 116111
- Διεύθυνση Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος: 11188

Υποστηρικτικές υπηρεσίες και εργαλεία

- Tozi: δωρεάν εφαρμογή του Ιδρύματος Vodafone για την ψηφιακή ευημερία και την αντιμετώπιση του διαδικτυακού εκφοβισμού. Απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 11+ και προσφέρει υποστήριξη και εργαλεία για μια πιο ασφαλή εμπειρία στον ψηφιακό κόσμο.
  https://www.to-zi.com/welcome-landing-el.html

Υλοποίηση

Εισαγωγή (5 λεπτά)

Ξεκινάμε τη δραστηριότητα εξηγώντας ότι το σημερινό μάθημα αφορά κάτι με το οποίο οι περισσότεροι μαθητές/τριες μπορούν να ταυτιστούν: Έχει συμβεί ποτέ να πατήσουν ένα κουμπί για να κατεβάσουν κάτι ή να κλείσουν μια διαφήμιση και ξαφνικά να μεταφερθούν σε μια εντελώς διαφορετική ιστοσελίδα ή να εμφανιστεί κάτι που δεν περίμεναν ή δεν ήθελαν να δουν;

Υπενθυμίζουμε στους μαθητές/τριες τους κανόνες συμμετοχής που συμφωνήθηκαν στο προηγούμενο μάθημα και συγκεντρώνουμε τις απαντήσεις τους.

Πληροφορίες για εκπαιδευτικούς

Καθώς η δραστηριότητα αυτή αφορά την έκθεση σε περιεχόμενο που μπορεί στο παρελθόν να έχει προκαλέσει αναστάτωση, σοκ ή σύγχυση, είναι σημαντικό οι εκπαιδευτικοί να διαμορφώσουν ένα πλαίσιο συναισθηματικής ασφάλειας πριν από την έναρξή της. Συνιστούμε να αφιερώσετε λίγο χρόνο για να διευκρινίσετε στην ομάδα τα ακόλουθα σημεία:

- *Ιδιωτικότητα: Κανείς δεν είναι υποχρεωμένος να μοιραστεί προσωπικές εμπειρίες. Θα μιλήσουμε για γενικές καταστάσεις και υποθετικά παραδείγματα με σκοπό να μάθουμε μια τεχνική και όχι να αναβιώσουμε δυσάρεστες εμπειρίες.*
- *Το δικαίωμα να μην απαντήσω: Οι μαθητές/τριες έχουν απόλυτη ελευθερία να μην απαντήσουν σε μια συγκεκριμένη ερώτηση ή να παραλείψουν ένα μέρος της δραστηριότητας εφόσον αισθάνονται ότι τους προκαλεί δυσφορία.*
- *Διαχείριση δυσφορίας: Αν κάποιο παιδί νιώσει άβολα κατά τη διάρκεια του μαθήματος ή θυμηθεί κάτι που το ανησυχεί, μπορεί να ζητήσει ένα σύντομο διάλειμμα (χρησιμοποιώντας μια «κάρτα παύσης», εφόσον υπάρχει στην τάξη).*

Ο στόχος σε αυτό το στάδιο είναι να αναγνωρίσουμε αυτά τα συναισθήματα και να κάνουμε το βασικό μας μήνυμα απολύτως σαφές: η πρόσβαση σε τέτοιου είδους ακατάλληλο περιεχόμενο συνήθως δεν είναι ευθύνη των παιδιών. Δεν σημαίνει ότι έκαναν κάτι λάθος. Αντίθετα, συχνά έχουν πέσει σε μια σχεδιαστική παγίδα.

Εξηγούμε ότι η περισσότερη ακούσια έκθεση σε ακατάλληλο διαδικτυακό περιεχόμενο δεν συμβαίνει επειδή κάποιος το αναζήτησε σκόπιμα, αλλά εξαιτίας κοινών τεχνασμάτων και μηχανισμών που χρησιμοποιούνται στο διαδίκτυο. Πολλές ιστοσελίδες και εφαρμογές έχουν σχεδιαστεί ώστε να τραβούν την προσοχή μας και να μας κάνουν να πατάμε πάνω σε στοιχεία της οθόνης, χρησιμοποιώντας ορισμένες φορές οπτικές παγίδες. Παρουσιάζουμε αυτά τα τεχνάσματα και ζητάμε από τους μαθητές/τριες να σκεφτούν αν τα αναγνωρίζουν από την καθημερινή τους εμπειρία.

Πληροφορίες για εκπαιδευτικούς
Μερικές συνηθισμένες παγίδες σχεδιασμού και τεχνικές που χρησιμοποιούνται συχνά είναι οι εξής:

- *Παραπλανητικά κουμπιά: Μεγάλα κουμπιά όπως «Λήψη» ή «Αναπαραγωγή», τα οποία στην πραγματικότητα είναι διαφημίσεις, ή πολύ μικρά κουμπιά κλεισίματος που οδηγούν κατά λάθος τον χρήστη σε ανεπιθύμητες ενέργειες.*
- *Ενδείξεις επείγοντος χαρακτήρα ή αντίστροφη μέτρηση: Μηνύματα όπως «Η συσκευή σας έχει μολυνθεί, πατήστε εδώ τώρα!» ή χρονομετρητές αντίστροφης μέτρησης. Ο στόχος τους είναι να μας αγχώσουν ώστε να ενεργήσουμε παρορμητικά χωρίς να σκεφτούμε.*
- *Αναδυόμενα παράθυρα: Παράθυρα που εμφανίζονται ξαφνικά στην οθόνη, διακόπτοντας αυτό που κάνουμε και παρουσιάζοντας συχνά υλικό που δεν επιλέξαμε να δούμε.*
- *Αυτόματη αναπαραγωγή: Όταν ολοκληρώνεται ένα βίντεο και η πλατφόρμα ξεκινά αμέσως ένα επόμενο χωρίς να μας δίνει χρόνο να το σταματήσουμε.*
- *Περιεχόμενο που αξιοποιεί την περιέργεια για να προκαλέσει κλικ: Εντυπωσιακές εικόνες ή τίτλοι που έχουν σχεδιαστεί ώστε να εκμεταλλεύονται τη φυσική μας περιέργεια και να μας παρακινούν να κάνουμε κλικ χωρίς να γνωρίζουμε πού θα καταλήξουμε.*

Στη συνέχεια παρουσιάζουμε μια βασική έννοια: τα επαναλαμβανόμενα μοτίβα.

Εξηγούμε ότι το διαδίκτυο είναι τόσο μεγάλο που δεν είναι δυνατόν να δημιουργήσουμε έναν κατάλογο με όλες τις επικίνδυνες ιστοσελίδες και να τον απομνημονεύσουμε. Το μυστικό βρίσκεται στην αναγνώριση μοτίβων. Τα τεχνάσματα που μόλις είδαμε εμφανίζονται ξανά και ξανά σε πολλές διαφορετικές εφαρμογές, παιχνίδια και ιστοσελίδες. Αν μάθουμε να αναγνωρίζουμε το μοτίβο, δεν έχει σημασία σε ποια ιστοσελίδα βρισκόμαστε, γιατί θα γνωρίζουμε πώς να αντιδράσουμε.

Το σημαντικό είναι να κατανοήσουν οι μαθητές/τριες ότι όταν κάτι προσπαθεί να τους βιάσει να ενεργήσουν, στην πραγματικότητα προσπαθεί να επηρεάσει τη συμπεριφορά τους. Όταν συναντούν τέτοιες ενδείξεις, είναι η κατάλληλη στιγμή να σταματήσουν, να σκεφτούν και να ενημερώσουν έναν έμπιστο ενήλικα.

Τέλος, υπενθυμίζουμε τον ρόλο που παίζουν οι ενήλικες σε τέτοιες καταστάσεις.

Πληροφορίες για εκπαιδευτικούς
Η ενημέρωση ενός έμπιστου ενήλικα αποτελεί καθοριστικό βήμα, επειδή βοηθά να μεταφερθεί το βάρος των συναισθημάτων και της ενοχής που συχνά συνοδεύουν τέτοιες εμπειρίες. Όταν τα παιδιά κατανοούν ότι το να ζητούν βοήθεια δεν αποτελεί παραδοχή λάθους, μειώνεται ο φόβος της τιμωρίας και αποφεύγεται το ενδεχόμενο να διαχειριστούν μόνα τους την ανησυχία ή τη σύγχυση που μπορεί να προκύψει.

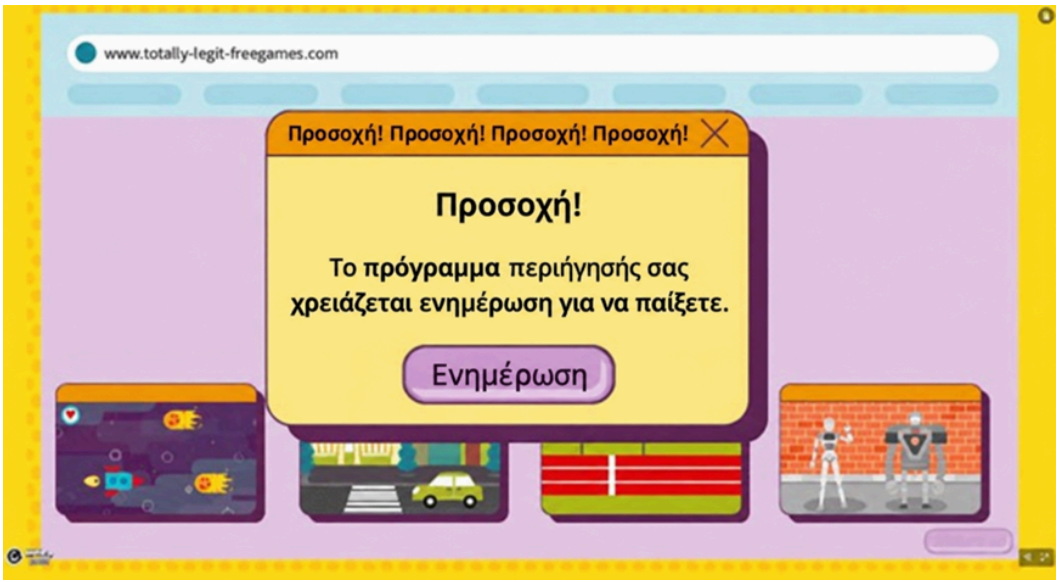
Σε αυτό το πλαίσιο, ο ρόλος του ενήλικα μετατρέπεται από «κριτή» σε βασικό μέρος του δικτύου ασφάλειας του παιδιού. Αποστολή του είναι να αναγνωρίσει τα συναισθήματα του παιδιού, να μεταδώσει ηρεμία και να αναλάβει τη διαχείριση της κατάστασης, λειτουργώντας ως ένα ασφαλές σημείο αναφοράς στο οποίο τα παιδιά μπορούν πάντοτε να απευθύνονται για την προστασία της ψηφιακής τους ευημερίας.

Δραστηριότητα 1: Διαδραστική παρουσίαση - Παραπλανητικές διεπαφές (15 λεπτά)

Δημιουργήστε ομάδες εργασίας και αντιστοιχίστε έναν υπολογιστή ή tablet σε κάθε ομάδα. Ζητήστε από τους μαθητές/τριες να ανοίξουν την καρτέλα που έχετε ήδη προετοιμάσει και εξηγήστε ότι εκεί θα βρουν μια διαδραστική παρουσίαση με διάφορες εφαρμογές και ιστοσελίδες.

Στις διεπαφές αυτές θα συναντήσουν διαφορετικά παραδείγματα παραπλανητικού σχεδιασμού, παρόμοια με εκείνα που συζητήθηκαν στην εισαγωγή. Όταν εντοπίσουν κάποιο από αυτά, θα πρέπει να μετακινήσουν τον δείκτη του ποντικιού επάνω του και να διαβάσουν την επεξήγηση που εμφανίζεται.

Αφήστε τις ομάδες να εξερευνήσουν την παρουσίαση και υποστηρίξτε τες όπου χρειάζεται, απαντώντας στις ερωτήσεις τους κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.



Οι μαθητές/τριες καλούνται να ολοκληρώσουν τις παρακάτω διεπαφές:

Διεπαφή 1: Ιστοσελίδα παιχνιδιών

Σχεδιαστικές παγίδες:

- Παραπλανητικά κουμπιά
- Κρυμμένα αυθεντικά κουμπιά
- Αναδυόμενα παράθυρα με παραπλανητικό περιεχόμενο

Αποστολή μαθητών/τριών:
Για να προχωρήσουν στην επόμενη διεπαφή, πρέπει να εμφανίσουν το αναδυόμενο παράθυρο κάνοντας κλικ σε οποιοδήποτε από τα τρία παραπλανητικά κουμπιά και στη συνέχεια να εντοπίσουν και να πατήσουν το κρυφό κουμπί «Κλείσιμο αναδυόμενου παραθύρου» που βρίσκεται κάτω δεξιά.

Διεπαφή 2: Ιστοσελίδα λήψης τροποποιήσεων παιχνιδιών

Σχεδιαστικές παγίδες:
- Ψεύτικη αντίστροφη μέτρηση
- Ανεπιθύμητη διαφήμιση
- Αναδυόμενα παράθυρα

Αποστολή μαθητών/τριών:
Για να μεταβούν στην επόμενη διεπαφή, χρειάζεται να πατήσουν στο διαφημιστικό πλαίσιο που εμφανίζεται στην οθόνη.

Διεπαφή 3: Εφαρμογή βίντεο

Σχεδιαστικές παγίδες:
- Παραπλανητικοί τίτλοι και μικρογραφίες
- Αυτόματη αναπαραγωγή

Αποστολή μαθητών/τριών:
Περιμένουν να ολοκληρωθεί η αντίστροφη μέτρηση και να ξεκινήσει αυτόματα η προβολή ενός νέου βίντεο, ώστε να προχωρήσουν στο επόμενο στάδιο.

Διεπαφή 4: Ιστοσελίδα κουίζ

Σχεδιαστικές παγίδες:
- Παραπλανητικά κουμπιά
- Κρυμμένα αυθεντικά κουμπιά
- Αναδυόμενα παράθυρα με ψεύτικες προσφορές ή δώρα

Αποστολή μαθητών/τριών:
Πρέπει να εμφανίσουν το αναδυόμενο παράθυρο πατώντας το κουμπί «Επόμενη ερώτηση» και στη συνέχεια να βρουν και να επιλέξουν το μπλε βέλος στη δεξιά πλευρά της οθόνης.

Όταν όλες οι ομάδες ολοκληρώσουν την εξερεύνηση των διεπαφών, εξηγήστε ότι τώρα που αναγνώρισαν αρκετές σχεδιαστικές παγίδες και κατάλαβαν τον τρόπο λειτουργίας τους, θα γνωρίσουν τρόπους με τους οποίους μπορούν να μειώσουν τις πιθανότητες να πέσουν σε αυτές. Οι τρόποι αυτοί ονομάζονται προστατευτικές ασπίδες.

Είναι σημαντικό να διευκρινιστεί ότι οι προστατευτικές ασπίδες μειώνουν τον κίνδυνο, αλλά δεν τον εξαλείφουν πλήρως. Το διαδίκτυο δεν αποτελεί ποτέ έναν απόλυτα ασφαλή χώρο και ενδέχεται ακόμη και με τα κατάλληλα μέτρα να εμφανιστεί κάποιο ακατάλληλο περιεχόμενο. Για τον λόγο αυτόν είναι απαραίτητο, όταν μια προστατευτική ασπίδα δεν αποδειχθεί επαρκής, να ενεργοποιείται άμεσα η διαδικασία ασφάλειας που παρουσιάστηκε στο προηγούμενο μάθημα:

Κλείνω – Μπλοκάρω – Μιλάω

Προστατευτικές ασπίδες:

- Αναστολείς αναδυόμενων παραθύρων.
- Ρυθμίσεις ιδιωτικότητας και φίλτρα ασφαλείας.
- Αποκλεισμός και αναφορά περιεχομένου.
- Συμβουλή από έναν έμπιστο ενήλικα πριν από οποιοδήποτε αμφίβολο κλικ.

Πληροφορίες για εκπαιδευτικούς

Αυτές οι «ασπίδες» είναι τεχνικά εργαλεία και πρακτικές ασφαλούς συμπεριφοράς που οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιούν και να προσαρμόζουν, ώστε να περιηγούνται με μεγαλύτερη ασφάλεια στον ψηφιακό κόσμο. Είναι οι εξής:

- Αναστολείς αναδυόμενων παραθύρων: Πρόκειται για επεκτάσεις ή ρυθμίσεις του φυλλομετρητή που αποτρέπουν την αυτόματη εμφάνιση δευτερευόντων παραθύρων. Στόχος τους είναι να περιορίζουν την έκθεση σε επιθετικές διαφημίσεις ή σε ιστοσελίδες που ανοίγουν χωρίς πρόθεση του χρήστη. Η εγκατάσταση ή ενεργοποίησή τους ενδέχεται να απαιτεί δικαιώματα διαχειριστή και καλό είναι να πραγματοποιείται με τη βοήθεια γονέα, κηδεμόνα ή άλλου έμπιστου ενήλικα.
- Ρυθμίσεις ιδιωτικότητας και φίλτρα ασφαλούς αναζήτησης: Περιλαμβάνουν τη χρήση εργαλείων φιλτραρίσματος που παρέχουν οι μηχανές αναζήτησης και οι πλατφόρμες, όπως η Ασφαλής Αναζήτηση ή οι λειτουργίες περιορισμένου περιεχομένου. Περιλαμβάνουν επίσης τη σωστή διαμόρφωση των ρυθμίσεων ιδιωτικότητας, ώστε να περιορίζεται ποιος μπορεί να επικοινωνεί με τους μαθητές/τριες ή να τους αποστέλλει συνδέσμους και αρχεία.
- Αποκλεισμός και αναφορά περιεχομένου: Πρόκειται για τις λειτουργίες «Αποκλεισμός» και «Αναφορά» που υπάρχουν στις περισσότερες εφαρμογές. Οι λειτουργίες αυτές απομακρύνουν το περιεχόμενο από το οπτικό πεδίο του χρήστη και παράλληλα ενημερώνουν την πλατφόρμα ώστε να μειωθεί η εμφάνιση παρόμοιου περιεχομένου στο μέλλον.
- Συμβουλή από έμπιστο ενήλικα πριν από το κλικ: Ενθαρρύνουμε τους μαθητές/τριες να αναπτύξουν τη συνήθεια να σταματούν όταν έχουν αμφιβολίες. Αν εμφανιστεί κάτι ύποπτο, όπως μια απροσδόκητη λήψη αρχείου ή μια προσφορά που φαίνεται υπερβολικά καλή για να είναι αληθινή, η προτεινόμενη αντίδραση είναι να σταματήσουν και να ζητήσουν βοήθεια από έναν έμπιστο ενήλικα πριν προχωρήσουν.

Δραστηριότητα 2: Πίνακας Ταξινόμησης

(20 λεπτά)

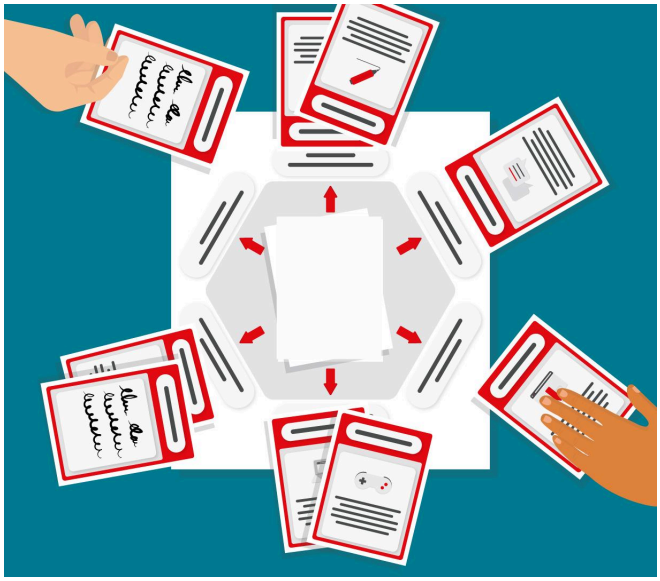
Αφού οι μαθητές/τριες εξοικειωθούν με τις σχεδιαστικές παγίδες και τις προστατευτικές ασπίδες που βοηθούν στη μείωση των κινδύνων στο διαδίκτυο, εξηγήστε ότι το μάθημα θα συνεχιστεί με ένα παιχνίδι ταξινόμησης.

Μοιράστε ισόποσα στις ομάδες τις κάρτες καταστάσεων που έχουν διατηρηθεί από την προηγούμενη δραστηριότητα. Επίσης, δώστε ψαλίδια και το έγγραφο με τις νέες κάρτες καταστάσεων και ζητήστε από τους μαθητές/τριες να τις κόψουν και να τις αναμείξουν με τις κάρτες της προηγούμενης δραστηριότητας. Οι νέες κάρτες εξασφαλίζουν μεγαλύτερη ποικιλία σεναρίων για τη συνέχεια του παιχνιδιού.

Μόλις οι ομάδες έχουν έτοιμη τη στοίβα με τις κάρτες, μοιράστε το φύλλο με τον Πίνακα Σχεδιαστικών Παγίδων.

Εξηγήστε ότι στον πίνακα υπάρχουν διαφορετικοί τύποι σχεδιαστικών παγίδων και μπροστά από κάθε μία υπάρχει ένας χώρος όπου μπορούν να τοποθετούν τις κάρτες καταστάσεων που θεωρούν ότι σχετίζονται με

αυτήν. Υπάρχει επίσης ένας κεντρικός χώρος, όπου τοποθετούνται οι κάρτες κλειστές, καθώς και μια περιοχή με την ένδειξη «Δεν ταιριάζει με καμία παγίδα».



Στη συνέχεια, ζητήστε από τις ομάδες να ανακατέψουν τις κάρτες καταστάσεων και να τις τοποθετήσουν στο κεντρικό σημείο του πίνακα.

Έπειτα, ως ομάδα, θα πρέπει να επιλέγουν μία κάρτα κάθε φορά, να τη διαβάζουν και να αποφασίζουν ποια σχεδιαστική παγίδα είναι πιο πιθανό να έχει οδηγήσει στην περιγραφόμενη κατάσταση. Για παράδειγμα, αν η κάρτα αναφέρει: «Παίζω ένα παιχνίδι και εμφανίζεται μια διαφήμιση που δεν καταλαβαίνω», η πιο πιθανή αιτία είναι ένα αναδυόμενο παράθυρο και επομένως η κάρτα πρέπει να τοποθετηθεί δίπλα στην κατηγορία «Αναδυόμενο παράθυρο».

Αν θεωρούν ότι καμία από τις σχεδιαστικές παγίδες του πίνακα δεν εξηγεί την κατάσταση, τότε μπορούν να τοποθετήσουν την κάρτα στην περιοχή «Δεν ταιριάζει με καμία παγίδα».

Σε περίπτωση που μια κατάσταση θα μπορούσε να προκληθεί από περισσότερες από μία σχεδιαστικές παγίδες, οι μαθητές/τριες μπορούν να επιλέξουν οποιαδήποτε από τις σχετικές κατηγορίες. Ωστόσο, ενθαρρύνετέ τους να σκεφτούν ποια θεωρούν ότι είναι η πιο πιθανή ή η πιο συνηθισμένη αιτία.

Συμπεράσματα και μελλοντικές προοπτικές:

Συμπέρασμα (10 λεπτά)

Αφού όλες οι ομάδες ολοκληρώσουν την τοποθέτηση των καρτών, ζητήστε τους να παρουσιάσουν, μία ομάδα κάθε φορά, ένα παράδειγμα κατάστασης που τοποθέτησαν σε κάθε κατηγορία σχεδιαστικής παγίδας. Παράλληλα, συντονίστε μια συζήτηση με την υπόλοιπη τάξη ώστε να εξεταστεί αν η τοποθέτηση είναι κατάλληλη ή αν κάποια κάρτα θα μπορούσε να ενταχθεί καλύτερα σε διαφορετική κατηγορία.

Στη συνέχεια, ζητήστε από κάθε ομάδα να παρουσιάσει μία κάρτα που έχει τοποθετήσει στην περιοχή «Δεν ταιριάζει με καμία παγίδα» και συζητήστε αν η επιλογή αυτή είναι δικαιολογημένη ή αν υπάρχει διαφορετική

ερμηνεία.

Κατά τη διάρκεια της συζήτησης, είναι πιθανό κάποια ομάδα να αναφέρει τις κάρτες:

- «Βρίσκομαι σε μια ομαδική συνομιλία και κάποιος μοιράζεται κάτι που δεν είναι κατάλληλο για την ηλικία μου.»
- «Παίζω διαδικτυακά με φίλους και κάποιος μου στέλνει ένα ύποπτο αρχείο.»

Εάν οι μαθητές/τριες δεν αναφέρουν αυτές τις κάρτες, είναι καλό να τις φέρει ο/η εκπαιδευτικός στη συζήτηση στο τέλος της δραστηριότητας.

Οι συγκεκριμένες κάρτες βοηθούν να περάσουμε στον τελικό αναστοχασμό: μερικές φορές το ακατάλληλο περιεχόμενο προέρχεται από άτομα που γνωρίζουμε, είτε από περιέργεια, είτε από την ανάγκη να αισθανθούν μέλη μιας ομάδας, είτε επειδή και οι ίδιοι υπήρξαν θύματα παραπλανητικών διαδικτυακών πρακτικών. Σε τέτοιες περιπτώσεις, η αντίδραση μπορεί να είναι πιο δύσκολη λόγω του φόβου για το πώς θα αντιδράσει ο άλλος άνθρωπος.

Σε αυτές τις περιπτώσεις, μια αποτελεσματική προσέγγιση είναι η χρήση θετικών σεναρίων επικοινωνίας μεταξύ συνομηλίκων, όπως:

- «Μπορείς να μου πεις τι είναι αυτό που έστειλες; Δεν θέλω να το ανοίξω χωρίς να ξέρω τι περιέχει.»
- «Πριν το ανοίξω, μπορείς να μου πεις τι ακριβώς είναι; Προτιμώ να είμαι σίγουρος/η για το περιεχόμενο.»
- «Νομίζω ότι αυτό το βίντεο μοιάζει με εκείνα που μπορεί να οδηγήσουν σε μη κατάλληλο περιεχόμενο. Θα προτιμήσω να μην το δω.»

Είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι τόσο ο αποστολέας όσο και ο παραλήπτης μπορεί να αισθάνονται αβεβαιότητα ή περιέργεια και ότι δεν επιδιώκουμε να αποδώσουμε ευθύνες ή να κατηγορήσουμε κάποιον. Στόχος είναι να διαχειριζόμαστε την κατάσταση με ασφάλεια και υπευθυνότητα.

Ωστόσο, μπορούμε να θέτουμε σαφή όρια, όπως το να μη διαμοιραζόμαστε περιεχόμενο που μας κάνει να νιώθουμε άβολα και να μην προσπαθούμε να διαχειριστούμε δύσκολες καταστάσεις μόνοι μας όταν δεν αισθανόμαστε ασφαλείς.

Για να ολοκληρωθεί το μάθημα, ζητήστε από τους μαθητές/τριες να αναλογιστούν προσωπικά τα παρακάτω:

- Ποια δύο επαναλαμβανόμενα μοτίβα πιστεύουν ότι συναντούν συχνότερα στο διαδίκτυο.
- Ποια από τις προστατευτικές ασπίδες μπορούν να αρχίσουν να χρησιμοποιούν άμεσα.
- Ποιο θετικό σενάριο επικοινωνίας θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν για να βοηθήσουν έναν φίλο ή μία φίλη να παραμείνει ασφαλής στο διαδίκτυο.

Επέκταση ή διαφοροποίηση / Περαιτέρω ιδέες:

- Εάν υπάρχει περισσότερος διαθέσιμος χρόνος ή εάν οι μαθητές/τριες ολοκληρώσουν τις δραστηριότητες γρηγορότερα από το αναμενόμενο, μπορείτε να τους ζητήσετε να δημιουργήσουν νέες, δικές τους κάρτες καταστάσεων, όπως έκαναν και στην προηγούμενη δραστηριότητα. Εναλλακτικά, μπορείτε να επεκτείνετε τη συζήτηση που ακολουθεί την ταξινόμηση των καρτών, ζητώντας από κάθε ομάδα να παρουσιάσει και να αναλύσει περισσότερες από μία κάρτες από κάθε κατηγορία του πίνακα.

Λιγότερος διαθέσιμος χρόνος;

- Εάν ο διαθέσιμος χρόνος είναι περιορισμένος, η συζήτηση που ακολουθεί τη δραστηριότητα του Πίνακα Σχεδιαστικών Παγίδων μπορεί να συντομευθεί. Αντί κάθε ομάδα να παρουσιάσει παραδείγματα από όλες τις κατηγορίες, μπορείτε να ζητήσετε από κάθε ομάδα να σχολιάσει μία μόνο κάρτα από μία επιλεγμένη κατηγορία.

Αξιολόγηση

Για να διαπιστώσετε εάν οι μαθητές/τριες πέτυχαν τους στόχους της δραστηριότητας, προτείνεται να παρατηρείτε συστηματικά τη συμμετοχή και τη συμπεριφορά τους κατά τη διάρκεια του μαθήματος και να ελέγχετε αν:

- Συμμετέχουν ενεργά στις συζητήσεις και προβληματίζονται σχετικά με τις σχεδιαστικές παγίδες και τις προστατευτικές ασπίδες.
- Εξερευνούν τη διαδραστική παρουσίαση με ενδιαφέρον και εντοπίζουν όλα τα διαδραστικά στοιχεία.
- Ταξινομούν σωστά τις κάρτες καταστάσεων σύμφωνα με τη σχεδιαστική παγίδα που είναι πιθανότερο να προκάλεσε κάθε περίπτωση.

Επιπλέον, είναι χρήσιμο να αξιολογήσετε:

- Κατά πόσο οι μαθητές/τριες βρήκαν τη δραστηριότητα ενδιαφέρουσα και χρήσιμη.
- Αν ο χρόνος που διατέθηκε ήταν επαρκής.
- Αν τα υλικά και οι πόροι που χρησιμοποιήθηκαν ήταν κατάλληλοι για την ομαλή υλοποίηση της δραστηριότητας.

Παράρτημα 1 - Κάρτες Καταστάσεων

ΚΑΡΤΑ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ



Περιηγείσαι σε μια ιστοσελίδα και, όταν προσπαθείς να πατήσεις το «Χ» για να κλείσεις μια διαφήμιση, ενεργοποιείται ένας κρυφός σύνδεσμος που σε μεταφέρει σε ακατάλληλη ιστοσελίδα.

ΚΑΡΤΑ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ



Αναζητάς εικόνες για μια σχολική εργασία και εμφανίζεται ξαφνικά μια επείγουσα προειδοποίηση που ισχυρίζεται ότι η συσκευή σου έχει μολυνθεί, ζητώντας σου να πατήσεις άμεσα πριν ολοκληρωθεί η αντίστροφη μέτρηση.

ΚΑΡΤΑ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ



Διαβάζεις ένα άρθρο για την αγαπημένη σου ομάδα και ξαφνικά εμφανίζεται μπροστά σου ένα αναδυόμενο παράθυρο με μια εικόνα που σε κάνει να νιώθεις άβολα.

ΚΑΡΤΑ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ



Παρακολουθείς βίντεο με αστείες προκλήσεις και, όταν ολοκληρώνεται το βίντεο, η λειτουργία αυτόματης αναπαραγωγής σε οδηγεί απευθείας σε ένα άλλο βίντεο με εικόνες που δεν είναι κατάλληλες για την ηλικία σου.

Παράρτημα 1 - Κάρτες Καταστάσεων

ΚΑΡΤΑ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ



Παρακολουθείς βίντεο ζωγραφικής και μια εντυπωσιακή μικρογραφία με ένα μυστηριώδες στοιχείο τραβά την προσοχή σου. Όταν πατάς πάνω της από περιέργεια, μεταφέρεσαι σε μια ακατάλληλη ιστοσελίδα.

ΚΑΡΤΑ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ



Προσπαθείς να κατεβάσεις μια τροποποίηση για το αγαπημένο σου παιχνίδι και όταν πατάς το μεγαλύτερο κουμπί με την ένδειξη «Λήψη», ανοίγει μια ακατάλληλη ιστοσελίδα.

ΚΑΡΤΑ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ



Βρίσκεσαι σε μια ομαδική συνομιλία με φίλους και κάποιος μοιράζεται περιεχόμενο που δεν είναι κατάλληλο για την ηλικία σου.

ΚΑΡΤΑ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ



Παίζεις διαδικτυακά με φίλους και κάποιος σου στέλνει ένα ύποπτο αρχείο.

Παράρτημα 2 - Κάρτες Καταστάσεων – Διάγραμμα

