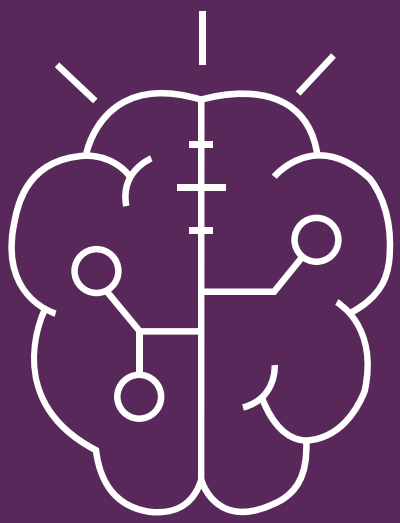
Οδηγός Εκπαιδευτικού

Digital Wellbeing



Ακούσια Έκθεση σε Περιεχόμενο για Ενήλικες

Ψηφιακή Ανθεκτικότητα: Αντιμετωπίζοντας την Ακούσια Έκθεση με Αυτοπεποίθηση 1

Σύντομη Περιγραφή:

Οι μαθητές/τριες μαθαίνουν τι μπορούν να κάνουν όταν εμφανίζεται κατά λάθος μπροστά τους περιεχόμενο που δεν είναι κατάλληλο για παιδιά της ηλικίας τους. Μέσα από ένα συνεργατικό παιχνίδι, κατανοούν ότι δεν φταίνε οι ίδιοι/ες και εξασκούνται στα τρία βήματα «Κλείνω – Μπλοκάρω – Μιλάω».

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 απλές ρουτίνες ασφάλειας.

Προαπαιτούμενες Γνώσεις

- Βασική εξοικείωση με το περιβάλλον των ψηφιακών μέσων, όπως μέσα κοινωνικής δικτύωσης, εφαρμογές βίντεο και βιντεοπαιχνίδια. Βασική γνώση χρήσης συσκευών. Η γνώση τεχνικών πειστικού σχεδιασμού είναι προαιρετική.

Μαθησιακοί Στόχοι & Δεξιότητες

Στόχοι:

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

- Να καταλαβαίνουν πότε εμφανίζεται μπροστά τους περιεχόμενο που δεν είναι κατάλληλο για την ηλικία τους και να γνωρίζουν ότι δεν φταίνε οι ίδιοι/ες γι' αυτό.
- Να μάθουν και να εφαρμόζουν τα τρία βήματα «Κλείνω – Μπλοκάρω – Μιλάω».
- Να γνωρίζουν σε ποιους ενήλικες μπορούν να ζητήσουν βοήθεια όταν κάτι τους ανησυχήσει στο διαδίκτυο.

Ψηφιακές Δεξιότητες:

Ασφάλεια

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

Άλλες Δεξιότητες (Διεπιστημονικές):

- Ικανότητα ανάλυσης και σύνοψης.
- Ικανότητα οργάνωσης και σχεδιασμού.

- Επίλυση προβλημάτων.
- Λήψη αποφάσεων.
- Ομαδική εργασία.
- Διαπροσωπικές δεξιότητες.
- Κριτική σκέψη.
- Προσαρμοστικότητα σε νέες καταστάσεις.
- Ηγεσία.

Παιδαγωγική Περιγραφή και Μεθοδολογία

Σύνοψη μαθήματος:

Το μάθημα έχει σχεδιαστεί ώστε οι μαθητές/τριες να αντιμετωπίζουν με ψυχραιμία καταστάσεις όπου εμφανίζεται κατά λάθος περιεχόμενο που δεν είναι κατάλληλο για παιδιά της ηλικίας τους και να αποκτήσουν πρακτικά εργαλεία για την ασφαλή χρήση του διαδικτύου.

Στόχος είναι να αναστοχαστούν πάνω σε τέτοιες εμπειρίες, να συζητήσουν πώς μπορεί να τους κάνουν να νιώσουν και να μάθουν τρία απλά βήματα που μπορούν να ακολουθούν κάθε φορά που συμβαίνει κάτι τέτοιο.

Μέσα από ένα συνεργατικό παιχνίδι με κάρτες και τη δημιουργία δικών τους παραδειγμάτων, οι μαθητές/τριες μαθαίνουν να αντιμετωπίζουν δύσκολες διαδικτυακές καταστάσεις χωρίς πανικό ή αμηχανία, ενισχύοντας την ψηφιακή τους ανθεκτικότητα και αποκτώντας μεγαλύτερο έλεγχο σε αυτά που βλέπουν στο διαδίκτυο.

Μεθοδολογία:

- **Εισαγωγή στη ρουτίνα**: Παρουσίαση των τριών βημάτων «Κλείνω – Μπλοκάρω – Μιλάω» ως ενός απλού σχεδίου δράσης για την ανάκτηση ελέγχου και ηρεμίας.
- Δημιουργία καρτών κατάστασης: Οι μαθητές/τριες δημιουργούν δικές τους κάρτες με γενικές καταστάσεις που μπορεί να συμβούν στο διαδίκτυο.
- **Συνεργατικό παιχνίδι:** Η ομάδα συνεργάζεται για να αντιμετωπίσει δύσκολες ή περίεργες καταστάσεις στο διαδίκτυο, χρησιμοποιώντας τις Κάρτες Προστασίας.
- **Πρακτική Εφαρμογή και Προσαρμογή:** Οι ομάδες επιλέγουν μια συγκεκριμένη κατάσταση και δημιουργούν προσαρμοσμένα παραδείγματα αντίδρασης, προσαρμόζοντας τη στρατηγική «Κλείνω – Μπλοκάρω – Μιλάω» στο συγκεκριμένο πλαίσιο.
- **Χαρτογράφηση και Αξιολόγηση του Δικτύου Υποστήριξης:** Μια τελική δραστηριότητα αναστοχασμού, κατά την οποία οι μαθητές εντοπίζουν 2 ή 3 ενήλικες που εμπιστεύονται (το δίκτυο υποστήριξής τους), ώστε να γνωρίζουν ακριβώς σε ποιον μπορούν να απευθυνθούν και να μη χρειάζεται να διαχειριστούν μόνοι τους την κατάσταση.

Οδηγίες

Προετοιμασία

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

- Ετοιμάστε το απαραίτητο υλικό για τη δραστηριότητα.
- Εκτυπώστε τα έγγραφα με τις κενές «κάρτες κατάστασης» και τις «κάρτες προστασίας».

Υλικό

Εξοπλισμός (Hardware):

- Κανένα

Λογισμικό (Software):

- Ψηφιακός/διαδραστικός πίνακας (προαιρετικά)

Πρόσθετα υλικά:

- Στυλό
- Χαρτί
- Ψαλίδια
- Εξωτερικοί σύνδεσμοι & υλικά Ψηφιακός πίνακας, π.χ. https://classroomscreen.com

Περιεχόμενο (Βήματα και ενότητες)

Θεωρητικό υπόβαθρο για εκπαιδευτικούς

Είναι πολύ συνηθισμένο τα παιδιά να συναντούν κατά λάθος περιεχόμενο που δεν είναι κατάλληλο για την ηλικία τους, ενώ περιηγούνται ή παίζουν στο διαδίκτυο. Το βασικό πρόβλημα δεν είναι μόνο η επίδραση αυτού που βλέπουν, αλλά και το γεγονός ότι το αρχικό σοκ συχνά τα κάνει να πιστεύουν ότι έκαναν κάτι λάθος ή να φοβούνται ότι θα τιμωρηθούν. Έτσι, μπορεί να κρύψουν αυτό που συνέβη και να προσπαθήσουν να αντιμετωπίσουν μόνα τους τη σύγχυση. Αν αντιμετωπίζουμε αυτά τα περιστατικά ως «κάτι που εμφανίστηκε κατά λάθος» και όχι ως κάτι «απαγορευμένο» ή «κακό», μειώνουμε τη ντροπή και βοηθάμε τα παιδιά να εστιάσουν σε αυτό που έχει σημασία: τι μπορούν να κάνουν για να μείνουν ασφαλή. Η δραστηριότητα αυτή επιδιώκει να μετατρέψει μια κατάσταση που μπορεί να προκαλέσει πανικό ή αμηχανία σε έναν απλό τρόπο αντίδρασης που τα παιδιά μπορούν να θυμούνται εύκολα. Στόχος είναι να κατανοήσουν ότι όταν μιλούν σε έναν/μία έμπιστο/η ενήλικα, δεν παραδέχονται ότι έκαναν κάτι λάθος. Ζητούν βοήθεια από ανθρώπους που εμπιστεύονται, ώστε να μην χρειάζεται να αντιμετωπίσουν το πρόβλημα μόνοι/ες τους.

Σημείωση προς τον/την εκπαιδευτικό: Ασφάλεια και βασικοί κανόνες
Αν ένας/μία μαθητής/τρια αναφέρει κάτι που δείχνει ότι μπορεί να βρίσκεται σε κίνδυνο ή ότι έχει δεχθεί διαδικτυακή επικοινωνία ή πίεση, ακολουθήστε τη διαδικασία προστασίας του σχολείου σας και ενημερώστε τον/την αρμόδιο/α υπεύθυνο/η προστασίας.

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)

Ξεκινήστε κάνοντας στους/στις μαθητές/τριες μια ανοιχτή ερώτηση:

«Μερικές φορές, ενώ παίζουμε παιχνίδια, βλέπουμε βίντεο ή ψάχνουμε πληροφορίες στο διαδίκτυο, μπορεί να εμφανιστεί κάτι που μας κάνει να νιώθουμε άβολα, ανήσυχα ή μπερδεμένα. Σας έχει συμβεί ποτέ κάτι τέτοιο; Μπορείτε να μην απαντήσετε ή να απαντήσετε πολύ γενικά».

Μπορείτε να γράψετε στον πίνακα μερικές από τις λέξεις που χρησιμοποιούν οι μαθητές/τριες για να περιγράψουν πώς ένιωσαν (για παράδειγμα: «έκπληξη», «αηδία», «φόβο» ή «περιέργεια»).

Στόχος είναι να αναγνωρίσουμε και να αποδεχτούμε αυτά τα συναισθήματα και να καταστήσουμε σαφές ότι η εμφάνιση τέτοιου είδους περιεχομένου μπορεί να συμβεί ακούσια σε πολλούς ανθρώπους στο διαδίκτυο και δεν σημαίνει ότι ο μαθητής/η μαθήτρια το αναζήτησε ή ότι ευθύνεται για την εμφάνισή του.

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 ένα λεπτό 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, ώστε να μάθουμε την τεχνική, και όχι για να ξαναζήσουμε δυσάρεστες εμπειρίες.
- **Δικαίωμα μη συμμετοχής**: Οι μαθητές έχουν απόλυτη ελευθερία να μην απαντήσουν σε κάποια συγκεκριμένη ερώτηση ή να παραλείψουν ένα μέρος της δραστηριότητας, εάν αισθανθούν ότι τους προκαλεί αναστάτωση.
- **Διαχείριση της αναστάτωσης**: Αν κάποιο παιδί νιώσει ότι δυσκολεύεται κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας ή θυμηθεί κάτι που το ανησυχεί, μπορεί να ζητήσει ένα διάλειμμα (χρησιμοποιώντας μια «κάρτα παύσης», εφόσον υπάρχουν τέτοιες κάρτες στην τάξη).

Στη συνέχεια, ζητάμε από τους μαθητές να σκεφτούν τις λέξεις που χρησιμοποιούμε. Συχνά μιλάμε για «απαγορευμένα» ή «κακά» πράγματα, κάτι που μπορεί να μας κάνει να νιώθουμε ενοχές όταν τα βλέπουμε.

Προτείνουμε λοιπόν μια διαφορετική οπτική, χρησιμοποιώντας τον όρο «ακούσια έκθεση σε περιεχόμενο ακατάλληλο για την ηλικία».

Εξηγούμε ότι, όπως δεν θα πηγαίναμε στον κινηματογράφο να δούμε μια ταινία τρόμου που απευθύνεται σε ενήλικες, έτσι και στο διαδίκτυο μπορεί μερικές φορές να εμφανιστεί μπροστά μας, χωρίς να το επιλέξουμε, περιεχόμενο που δεν είναι κατάλληλο για την ηλικία μας. Αυτό που έχει σημασία δεν είναι τι εμφανίστηκε, αλλά τι κάνουμε εμείς όταν συμβεί.

Τους εξηγούμε ότι σήμερα θα μάθουμε τι μπορούμε να κάνουμε για να ξαναπάρουμε τον έλεγχο και να νιώσουμε ασφαλείς και ήρεμοι όταν συμβαίνει κάτι τέτοιο. Στόχος δεν είναι να σταματήσουμε να χρησιμοποιούμε το διαδίκτυο, αλλά να έχουμε ένα σαφές σχέδιο δράσης.

Για τον σκοπό αυτό, παρουσιάζουμε τη στρατηγική ασφάλειας «Κλείνω – Μπλοκάρω – Μιλάω», την οποία στη συνέχεια θα εξασκήσουμε μέσα από ένα συνεργατικό παιχνίδι με κάρτες. Έπειτα, εξηγούμε αναλυτικά τα τρία βήματά της.

Πληροφορίες για εκπαιδευτικούς:
Η στρατηγική αυτή αποτελεί μια σειρά άμεσων ενεργειών που έχει σχεδιαστεί για την προστασία της συναισθηματικής ευεξίας και της ψηφιακής ασφάλειας των ανηλίκων όταν έρχονται αντιμέτωποι με ακατάλληλο περιεχόμενο. Περιλαμβάνει τρία βασικά βήματα:

- **Κλείνω:** Είναι η άμεση αντίδραση. Βγαίνω από την εφαρμογή, κλείνω την καρτέλα ή απενεργοποιώ την οθόνη, ώστε να σταματήσω αμέσως να βλέπω το περιεχόμενο και να περιορίσω την αναστάτωση που μπορεί να μου προκαλέσει. Δεν πατάω για να δω περισσότερα, δεν το κοινοποιώ και δεν κρατάω στιγμιότυπο οθόνης (screenshot).
- **Μπλοκάρω:** Όποτε το επιτρέπει η πλατφόρμα, μπλοκάρω την πηγή του περιεχομένου (χρήστη, διαφήμιση ή ιστότοπο), ώστε να μειώσω την πιθανότητα να εμφανιστεί ξανά. Με αυτόν τον τρόπο ενισχύεται η ικανότητα του παιδιού να προστατεύει τον εαυτό του στο ψηφιακό περιβάλλον.
- **Μιλάω:** Αυτό είναι το βασικό βήμα ώστε το παιδί να μη χρειάζεται να διαχειριστεί μόνο του την κατάσταση. Μιλώντας σε έναν ενήλικα που εμπιστεύεται για όσα συνέβησαν, μπορεί να μοιραστεί μαζί του το «βάρος» της ανησυχίας. Ο ενήλικας μπορεί να το βοηθήσει να διαχειριστεί όσα είδε και, εφόσον χρειάζεται, να προχωρήσει στις κατάλληλες ενέργειες.

Στόχος αυτής της στρατηγικής είναι να βοηθήσει τα παιδιά να αντιμετωπίζουν το ακατάλληλο περιεχόμενο χωρίς φόβο ή πανικό και να μετατρέψει την αντίδρασή τους σε μια απλή και αυτόματη συνήθεια ασφάλειας: αντί να φοβούνται ή να «παγώνουν», γνωρίζουν ποια βήματα μπορούν να ακολουθήσουν και ότι μπορούν να ζητήσουν υποστήριξη.

Προετοιμασία του παιχνιδιού : Εξατομικευμένες κάρτες καταστάσεων και προετοιμασία καρτών προστασίας.

(10 λεπτά)

Δημιουργήστε τις ομάδες εργασίας και μοιράστε τα απαραίτητα υλικά γραφής, καθώς και δύο κενές «κάρτες κατάστασης» σε κάθε μαθητή/τρια.

Εξηγήστε ότι πάνω στις κάρτες πρέπει να περιγράψουν μια κατάσταση κατά την οποία μπορεί να εμφανιστεί κατά λάθος περιεχόμενο που δεν είναι κατάλληλο για παιδιά της ηλικίας τους.

Κάθε μαθητής/τρια θα πρέπει να δημιουργήσει δύο τέτοιες κάρτες.

Εξηγούμε επίσης τους ακόλουθους κανόνες για τη δημιουργία των καρτών:

Κανόνας Ασφαλείας

Είναι σημαντικό να διευκρινίσουμε ότι δεν πρέπει να περιγράφουν το ίδιο το περιεχόμενο, δηλαδή τι φαίνεται, αλλά τον τρόπο με τον οποίο εμφανίζεται. Στόχος είναι να αποφευχθεί η δημιουργία ακατάλληλου ή άβολου περιεχομένου μέσα στην τάξη.

- Τι μπορούν να γράψουν: Γενικές περιγραφές για τον τρόπο εμφάνισης της κατάστασης, όπως ένα αναδυόμενο παράθυρο, μια διαφήμιση ή ένας σύνδεσμος που οδηγεί σε απρόσμενη σελίδα.
- Τι δεν πρέπει να γράψουν: Ονόματα μερών του σώματος, λέξεις με ακατάλληλο περιεχόμενο, ονόματα συγκεκριμένων ιστοτόπων ή λεπτομερείς περιγραφές εικόνων.

Αν διαπιστώσουμε ότι μια κάρτα περιέχει υπερβολικά συγκεκριμένες ή παραστατικές λεπτομέρειες, σταματάμε και βοηθάμε τους μαθητές να την επαναδιατυπώσουν με έναν πιο γενικό και ασφαλή τρόπο



Μορφή γραφής
Για να διασφαλίσουμε ότι οι κάρτες είναι χρήσιμες και ασφαλείς, θα πρέπει πάντα να ακολουθούν την εξής δομή: : «Κάνεις [X] στο διαδίκτυο και συμβαίνει απρόσμενα το [Y].»

Μερικά παραδείγματα θα μπορούσαν να είναι:

- «Παρακολουθείς ένα βίντεο και εμφανίζεται ένα περίεργο αναδυόμενο παράθυρο.»
- «Παίζεις ένα παιχνίδι και εμφανίζεται μια διαφήμιση που δεν καταλαβαίνεις.»
- «Αναζητάς πληροφορίες και ένας σύνδεσμος σε μεταφέρει σε μια απρόσμενη σελίδα.»

Όσο οι μαθητές/τριες δημιουργούν τις κάρτες κατάστασης, μοιράστε σε κάθε ομάδα και το εκτυπωμένο έγγραφο με τις «κάρτες προστασίας».Προς το παρόν, ζητάμε από τους μαθητές να ολοκληρώσουν πρώτα τη δημιουργία των καρτών καταστάσεων. Στη συνέχεια, αρχίζουν να κόβουν τις κάρτες από το υλικό που παρέχεται για λήψη και τις αφήνουν στην άκρη. Στο ίδιο αρχείο θα βρουν επίσης τρεις κενές κάρτες, τις οποίες θα πρέπει να κρατήσουν ξεχωριστά προς το παρόν. Αφού όλοι/ες ολοκληρώσουν τις δύο κάρτες τους, συγκεντρώστε τες, ανακατέψτε τες και μοιράστε τες ισόποσα στις ομάδες, τοποθετώντας τες κλειστές στο τραπέζι.

Παιχνίδι (20 λεπτά)

Στη συνέχεια, εξηγούμε στους μαθητές ότι έχουν πλέον όλα όσα χρειάζονται για να παίξουν. Παρουσιάζουμε τις «κάρτες προστασίας» και τους κανόνες του παιχνιδιού:

Κάρτες προστασίας

Είναι οι κάρτες που θα χρησιμοποιεί η ομάδα σε κάθε γύρο του παιχνιδιού. Υπάρχουν τρεις τύποι: «Κλείνω», «Μπλοκάρω» και «Μιλάω», οι τρεις ενέργειες της στρατηγικής αντίδρασης που μάθαμε προηγουμένως. Επιπλέον, κάθε κάρτα περιλαμβάνει ένα παράδειγμα που σχετίζεται με την αντίστοιχη ενέργεια.

Τα παραδείγματα αυτά δεν επηρεάζουν τον τρόπο διεξαγωγής του παιχνιδιού. Ωστόσο, ζητάμε από τους μαθητές να τα διαβάζουν καθώς παίζουν, ώστε να εξοικειώνονται καλύτερα με τα τρία βήματα της στρατηγικής.



Κανόνες παιχνιδιού

Το παιχνίδι είναι συνεργατικό, πράγμα που σημαίνει ότι όλη η ομάδα κερδίζει ή χάνει μαζί. Στόχος είναι να επιλυθούν όλες οι κάρτες κατάστασης που βρίσκονται κλειστές στο τραπέζι.

- Στην αρχή του παιχνιδιού, κάθε παίκτης/τρια τραβά 4 κάρτες προστασίας και επιλέγεται τυχαία ο πρώτος παίκτης.
- Ο πρώτος παίκτης γυρίζει μια κάρτα κατάστασης και τη διαβάζει δυνατά.
- Έπειτα, οι παίκτες παίζουν διαδοχικά από μία κάρτα προστασίας.
- Κάθε φορά που παίζεται μια κάρτα, ο παίκτης τραβά μία νέα. Οι παίκτες πρέπει πάντα να έχουν 4 κάρτες στο χέρι τους.
- Για να επιλυθεί μια κατάσταση, η ομάδα πρέπει να παίξει και τις τρεις διαφορετικές κάρτες προστασίας, χωρίς επανάληψη: Κλείνω, Μπλοκάρω και Μιλάω.
- Αν η ομάδα τα καταφέρει, η κάρτα κατάστασης απομακρύνεται και τοποθετείται ανοιχτή στην άκρη.
- Αν κάποιος παίκτης δεν διαθέτει την απαιτούμενη διαφορετική κάρτα, η κατάσταση δεν επιλύεται και επιστρέφει κλειστή στο κάτω μέρος της στοίβας.
- Ο επόμενος παίκτης αποκαλύπτει μια νέα «κάρτα κατάστασης» και το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να αντιμετωπιστούν όλες οι καταστάσεις.

Οι κάρτες που έχουν χρησιμοποιηθεί τοποθετούνται στην άκρη, με την όψη προς τα πάνω. Όταν τελειώσουν οι «κάρτες προστασίας», ανακατεύουμε τις κάρτες που έχουν ήδη χρησιμοποιηθεί και τις τοποθετούμε με την όψη προς τα κάτω, σχηματίζοντας μια νέα στοίβα από την οποία συνεχίζουμε να τραβάμε κάρτες.

Αφού εξηγήσετε τους κανόνες και παίξουν μερικούς γύρους, προσθέστε μια τελευταία πρόκληση: οι παίκτες δεν επιτρέπεται να μιλούν για τις κάρτες που έχουν στο χέρι τους.

Αφήνουμε τους μαθητές να παίξουν μέχρι να ολοκληρωθεί το παιχνίδι, βοηθώντας τις ομάδες σε τυχόν απορίες ή δυσκολίες που προκύπτουν.

Καθώς οι ομάδες ολοκληρώνουν το παιχνίδι, ανταλλάσσουμε μεταξύ τους τις στοίβες με τις κάρτες καταστάσεων, ώστε σε κάθε νέο παιχνίδι να καλούνται να αντιμετωπίσουν διαφορετικές καταστάσεις.



Πληροφορίες για εκπαιδευτικούς:
Αυτό το συνεργατικό παιχνίδι βοηθά τους/τις μαθητές/τριες να αυτοματοποιήσουν την αντίδρασή τους απέναντι σε περιεχόμενο που δεν είναι κατάλληλο για την ηλικία τους, χωρίς να νιώθουν ότι κρίνονται ή πιέζονται.

Με το βήμα «Μπλοκάρω», οι μαθητές/τριες μαθαίνουν να ελέγχουν ποιες επιλογές προστασίας έχουν στη διάθεσή τους. Αν δουν ότι δεν μπορούν να σταματήσουν κάτι μόνοι/ες τους, καταλαβαίνουν ότι το βήμα «Μιλάω» είναι απαραίτητο.

Συμπεράσματα και μελλοντικές προοπτικές:

Συμπεράσματα (10 λεπτά)

Αφού παιχτούν ένας ή δύο γύροι, ζητήστε από κάθε ομάδα να επιλέξει μία κάρτα κατάστασης και να δημιουργήσει ένα νέο σετ καρτών «Κλείνω – Μπλοκάρω – Μιλάω», με παραδείγματα ειδικά προσαρμοσμένα στη συγκεκριμένη κατάσταση.

Υπενθυμίστε ότι το να ζητάμε βοήθεια δεν σημαίνει ότι «καρφώνουμε» κάποιον ή ότι παραδεχόμαστε πως κάναμε κάτι λάθος. Σημαίνει ότι μιλάμε σε ανθρώπους που μας νοιάζονται και μπορούν να μας βοηθήσουν.

Έμπιστος ενήλικας είναι κάποιος που σε ακούει, σε βοηθά και παραμένει ήρεμος όταν του λες κάτι που σε ανησυχεί.

- μέλη της οικογένειας, όπως γονείς, θείοι/θείες ή μεγαλύτερα αδέλφια,
- άτομα από το σχολείο, όπως εκπαιδευτικοί ή σχολικός/ή σύμβουλος,
- ενήλικες του περιβάλλοντός τους με τους οποίους αισθάνονται ασφάλεια, όπως προπονητές ή υπεύθυνοι δραστηριοτήτων.

Στόχος είναι, πριν ολοκληρωθεί η δραστηριότητα, κάθε μαθητής να γνωρίζει με σαφήνεια ποια άτομα αποτελούν το δίκτυο υποστήριξής του στον ψηφιακό κόσμο και σε ποιον μπορεί να απευθυνθεί όταν χρειάζεται βοήθεια.

Επέκταση ή διαφοροποίηση / Περαιτέρω ιδέες:

- να δημιουργήσετε έναν τοίχο ανακοινώσεων, σε Padlet ή σε χαρτόνι, με τις κάρτες κατάστασης και τις εξατομικευμένες κάρτες προστασίας,
- ή να παίξετε έναν επιπλέον γύρο, προσθέτοντας στην τράπουλα τις τρεις εξατομικευμένες κάρτες προστασίας.

Λιγότερος χρόνος;

- μοιράστε μόνο τις μισές κάρτες κατάστασης σε κάθε παιχνίδι και, αν προλάβετε, παίξτε έναν δεύτερο γύρο με τις υπόλοιπες,
- ή ζητήστε από κάθε μαθητή/τρια να δημιουργήσει μόνο μία κάρτα κατάστασης αντί για δύο.

Αξιολόγηση

Για να διαπιστώσετε κατά πόσο οι μαθητές σας έχουν επιτύχει τους στόχους της δραστηριότητας, προτείνουμε να τους παρατηρείτε κατά τη διάρκειά της και να ελέγχετε εάν:

- συμμετέχουν ενεργά στις συζητήσεις και αναστοχάζονται πάνω στις καταστάσεις όπου εμφανίζεται κατά λάθος περιεχόμενο που δεν είναι κατάλληλο για την ηλικία τους,
- δημιουργούν κάρτες κατάστασης που αντανακλούν πιθανά σενάρια της πραγματικής ζωής,
- κατανοούν και συμμετέχουν στο συνεργατικό παιχνίδι με κάρτες,
- δημιουργούν τρεις κάρτες προστασίας που συνδέονται σωστά με την κατάσταση που επέλεξαν.

Θα πρέπει επίσης να αξιολογηθεί κατά πόσο οι μαθητές απόλαυσαν τη δραστηριότητα, καθώς και αν ο διαθέσιμος χρόνος και το υλικό που δόθηκε ήταν κατάλληλα για την υλοποίησή της.

Παράρτημα 1 - Κάρτες Καταστάσεων



Παράρτημα 2 - Κάρτες Προστασίας

Σημείωση: Οι κάρτες «Μπλοκάρω» δεν σημαίνουν πάντα ότι αποκλείουμε κάποιον χρήστη. Μερικές φορές σημαίνουν ότι χρησιμοποιούμε τα εργαλεία προστασίας της πλατφόρμας για να έχουμε καλύτερο έλεγχο σε αυτό που εμφανίζεται στην οθόνη μας.

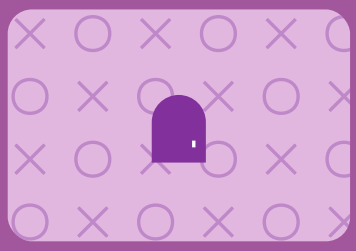
ΚΛΕΙΝΩ



Κλείνεις γρήγορα την καρτέλα του προγράμματος περιήγησης μόλις δεις μια εικόνα που σε κάνει να νιώθεις άβολα.

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ

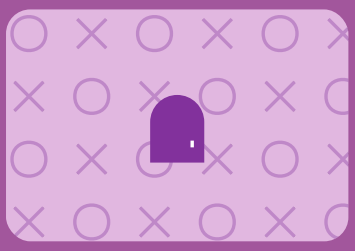
ΚΛΕΙΝΩ



Σβήνεις την οθόνη του κινητού ή του tablet πατώντας το πλευρικό κουμπί.

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ

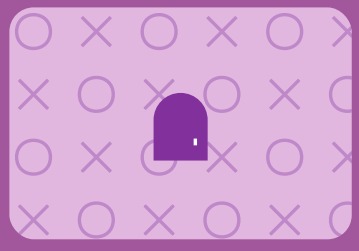
ΚΛΕΙΝΩ



Κλείνεις εντελώς την εφαρμογή σύροντάς την προς τα πάνω στο κινητό σου.

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ

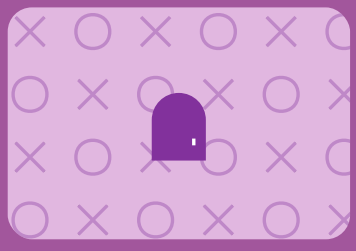
ΚΛΕΙΝΩ



Επιστρέφεις γρήγορα στην αρχική οθόνη ή στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σου.

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ

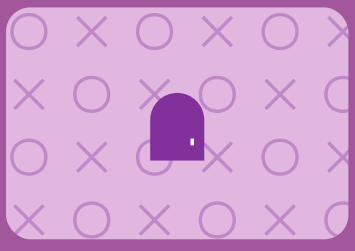
ΚΛΕΙΝΩ



Κλείνεις το αναδυόμενο παράθυρο πατώντας γρήγορα το «Χ».

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ

ΚΛΕΙΝΩ



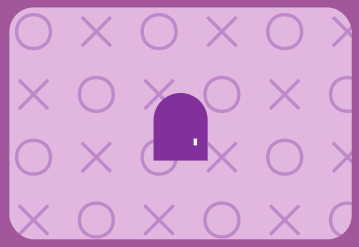
Κλείνεις το καπάκι του φορητού υπολογιστή.

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ

Παράρτημα 2 - Κάρτες Προστασίας

Σημείωση: Οι κάρτες «Μπλοκάρω» δεν σημαίνουν πάντα ότι αποκλείουμε κάποιον χρήστη. Μερικές φορές σημαίνουν ότι χρησιμοποιούμε τα εργαλεία προστασίας της πλατφόρμας για να έχουμε καλύτερο έλεγχο σε αυτό που εμφανίζεται στην οθόνη μας.

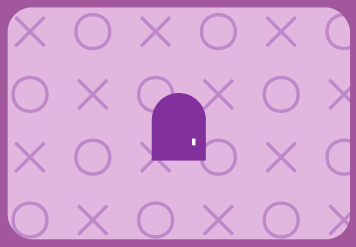
ΚΛΕΙΝΩ



Πατάς αρκετές φορές το κουμπί «Πίσω» μέχρι να βγεις από εκείνον τον περίεργο ιστότοπο.

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ

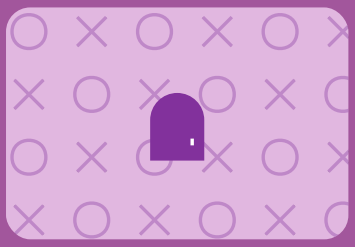
ΚΛΕΙΝΩ



Κλείνεις τη συνομιλία όπου κάποιος μόλις έστειλε έναν άγνωστο σύνδεσμο.

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ

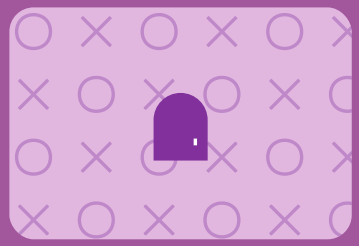
ΚΛΕΙΝΩ



Αποχωρείς από ένα διαδικτυακό παιχνίδι όπου κάποιος δημοσιεύει πράγματα που δεν είναι κατάλληλα για την ηλικία σου.

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ

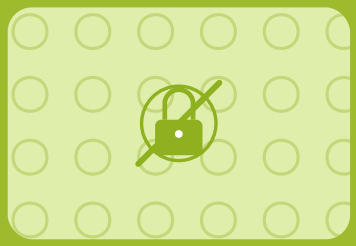
ΚΛΕΙΝΩ



Απενεργοποιείς την οθόνη του υπολογιστή σου όσο αποφασίζεις τι θα κάνεις στη συνέχεια.

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ

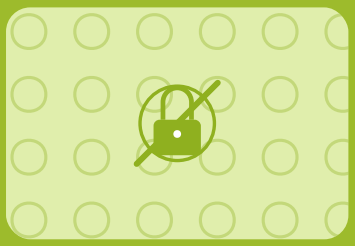
ΜΠΛΟΚΑΡΩ



Πατάς το κουμπί «αναφορά περιεχομένου» κάτω από μια δημοσίευση.

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ

ΜΠΛΟΚΑΡΩ

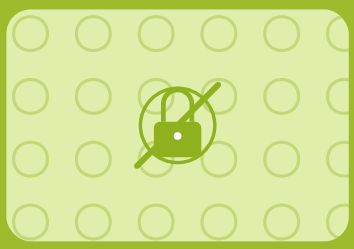
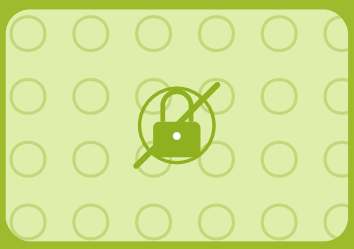
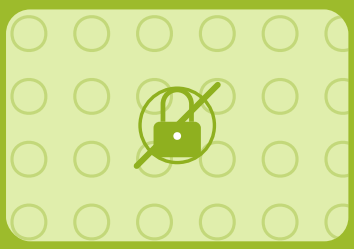
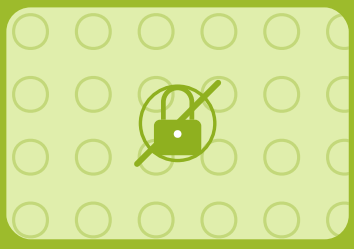
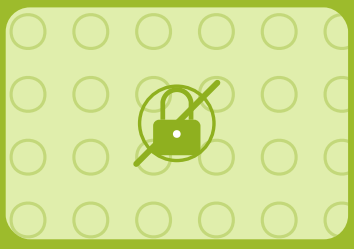
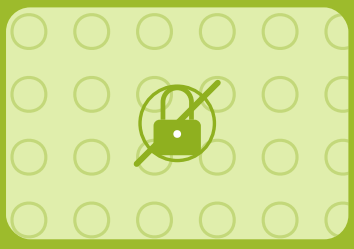


Μπλοκάρεις τον λογαριασμό του χρήστη που μοιράστηκε εκείνον τον περίεργο σύνδεσμο.

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ

Παράρτημα 2 - Κάρτες Προστασίας

Σημείωση: Οι κάρτες «Μπλοκάρω» δεν σημαίνουν πάντα ότι αποκλείουμε κάποιον χρήστη. Μερικές φορές σημαίνουν ότι χρησιμοποιούμε τα εργαλεία προστασίας της πλατφόρμας για να έχουμε καλύτερο έλεγχο σε αυτό που εμφανίζεται στην οθόνη μας.

ΜΠΛΟΚΑΡΩ  Απενεργοποιείς την αυτόματη αναπαραγωγή. ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ	**ΜΠΛΟΚΑΡΩ**  Ενεργοποιείς την «ασφαλή αναζήτηση». ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ	**ΜΠΛΟΚΑΡΩ**  Χρησιμοποιείς την επιλογή «δεν με ενδιαφέρει» ή «να μην εμφανίζεται αυτό το περιεχόμενο». ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ
ΜΠΛΟΚΑΡΩ  Μπλοκάρεις τον άγνωστο παίκτη που σου στέλνει ενοχλητικά μηνύματα. ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ	**ΜΠΛΟΚΑΡΩ**  Κάνεις σίγαση ή αποχωρείς από μια ομαδική συνομιλία. ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ	**ΜΠΛΟΚΑΡΩ**  Ρυθμίζεις το προφίλ σου ώστε μόνο οι φίλοι σου να μπορούν να σου στέλνουν προσωπικά μηνύματα. ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ

Παράρτημα 2 - Κάρτες Προστασίας

Σημείωση: Οι κάρτες «Μπλοκάρω» δεν σημαίνουν πάντα ότι αποκλείουμε κάποιον χρήστη. Μερικές φορές σημαίνουν ότι χρησιμοποιούμε τα εργαλεία προστασίας της πλατφόρμας για να έχουμε καλύτερο έλεγχο σε αυτό που εμφανίζεται στην οθόνη μας.



Παράρτημα 2 - Κάρτες Προστασίας

Σημείωση: Οι κάρτες «Μπλοκάρω» δεν σημαίνουν πάντα ότι αποκλείουμε κάποιον χρήστη. Μερικές φορές σημαίνουν ότι χρησιμοποιούμε τα εργαλεία προστασίας της πλατφόρμας για να έχουμε καλύτερο έλεγχο σε αυτό που εμφανίζεται στην οθόνη μας.

ΜΙΛΑΩ Μοιράζεσαι αυτό που συνέβη με έναν ενήλικα και εκείνος σε ευχαριστεί που του το είπες. ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ	**ΜΙΛΑΩ** Ζητάς βοήθεια από ένα μεγαλύτερο μέλος της οικογένειάς σου για να σου δείξει πώς να αποτρέψεις την επανεμφάνιση αυτής της σελίδας. ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ	**ΜΙΛΑΩ** Ενημερώνεις τον/την εκπαιδευτικό σου ότι εμφανίστηκε στον σχολικό υπολογιστή μια διαφήμιση που δεν είναι κατάλληλη για την ηλικία σου. ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ
ΜΙΛΑΩ Δείχνεις την οθόνη σε έναν προπονητή ή έναν υπεύθυνο δραστηριοτήτων, επειδή έλαβες ένα μήνυμα που δεν καταλαβαίνεις. ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ	**ΜΙΛΑΩ** Τηλεφωνείς στην οικογένειά σου για να πεις ότι ένα βίντεο σε τρόμαξε και να ζητήσεις συμβουλή. ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ	**ΜΙΛΑΩ** Πλησιάζεις έναν ενήλικα από τους ανθρώπους που εμπιστεύεσαι και λες: «Εμφανίστηκε κάτι περίεργο στο διαδίκτυο και δεν ξέρω τι να κάνω». ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ

Παράρτημα 2 - Κάρτες Προστασίας

Σημείωση: Οι κάρτες «Μπλοκάρω» δεν σημαίνουν πάντα ότι αποκλείουμε κάποιον χρήστη. Μερικές φορές σημαίνουν ότι χρησιμοποιούμε τα εργαλεία προστασίας της πλατφόρμας για να έχουμε καλύτερο έλεγχο σε αυτό που εμφανίζεται στην οθόνη μας.

