



Φωτόδεντρο
Εκπαιδευτικά Σενάρια

"ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΣΦΑΛΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ"

ΑΝΑΡΤΗΘΗΚΕ ΑΠΟ:

[ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΠΑΠΠΑ](#)

Ημερομηνία Δημιουργίας:

12/02/2022



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος σεναρίου

"Ανακαλύπτοντας την ασφαλή χρήση των κοινωνικών δικτύων"

Δημιουργοί / Συντελεστές

Κρύψη Αικατερίνη Α.Μ. 4112018127 pre18127@rhodes.aegean.gr

Παππά Χριστίνα Α.Μ. 4112018219 pre18219@rhodes.aegean.gr

Τζώρτζης Αντώνιος Α.Μ. 4112018263 pre18263@rhodes.aegean.gr

Κρύψη Αικατερίνη - συντονιστής ομάδας σχεδιασμού και ανάπτυξης @10/02/2022

Παππά Χριστίνα - συντονιστής ομάδας σχεδιασμού και ανάπτυξης @10/02/2022

Τζώρτζης Αντώνιος - συντονιστής ομάδας σχεδιασμού και ανάπτυξης @10/02/2022

Συνοπτική περιγραφή

Στο παρακάτω διδακτικό σενάριο οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με την **ασφαλή χρήση των κοινωνικών δικτύων**. Πιο συγκεκριμένα, θα γνωρίσουν **κανόνες συμπεριφοράς** κατά τη συμμετοχή τους στα **κοινωνικά δίκτυα** ενώ παράλληλα θα εξασκηθούν στην αναγνώριση και αποφυγή **βασικών παγίδων και κακόβουλων λογισμικών**. Τα παραπάνω θα πραγματοποιηθούν μέσω βιωματικών και ομαδοσυνεργατικών δραστηριοτήτων. Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτείται Η/Υ.

Γνωστικό/ά αντικείμενο/α – γνωστική/ές περιοχή/ές

Εκπαίδευση στα ψηφιακά μέσα > Στοχάζομαι πάνω στα Μέσα / Ψηφιακή ιθαγένεια > Ηθική και ασφάλεια στο διαδίκτυο

Στόχος ΣΤ1

Περιγραφή στόχου: Οι μαθητές της ΣΤ' τάξης να είναι σε θέση να διαχειρίζονται αποτελεσματικά τις πιθανές βασικές παγίδες που μπορεί να συναντήσουν κατά την περιήγησή τους στα κοινωνικά δίκτυα, να προβάλλουν κανόνες συμπεριφοράς για ασφαλή χρήση σε αυτά καθώς και να συμβάλλουν στη σωστή αντιμετώπιση των κακόβουλων λογισμικών

Θέμα (τα)

Ηθική και ασφάλεια στο διαδίκτυο

Σχέση / Σύνδεση με το/τα Πρόγραμμα/τα Σπουδών

Γνωστικά θέματα που σχετίζονται με την ηθική και την ασφάλεια στο διαδίκτυο αναφέρονται στα Ισχύοντα Αναλυτικά Προγράμματα (ΔΕΠΠΣ – ΑΠΣ 2018). Πιο συγκεκριμένα στις σελίδες 415-416 στην υποενότητα «Ειδικοί σκοποί» αναφέρεται:

(Να αναπτύξουν έναν κώδικα δεοντολογίας που να αφορά την εργασία τους στο χώρο του εργαστηρίου και το σεβασμό της εργασίας των άλλων, να ευαισθητοποιηθούν σε θέματα προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων, ασφάλειας των πληροφοριών, συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο, ασφάλειας και αποφυγής κινδύνων στο «εργασιακό» τους περιβάλλον κτλ. Να αναπτύξουν κριτική στάση σχετικά με τη χρήση των υπολογιστών για την αντιμετώπιση προβλημάτων).

Όπως παρατηρείται δεν υπάρχει συγκεκριμένη ενότητα και ενδεικτικές δραστηριότητες για το συγκεκριμένο θέμα στην ΣΤ' Δημοτικού. Για το λόγο αυτό θεωρείται απαραίτητο να ενσωματωθεί τόσο

στις ενότητες των Ισχυόντων Αναλυτικών Προγραμμάτων όσο και στα σχολικά εγχειρίδια του Δημοτικού καθώς αποτελεί ένα πολύ σημαντικό και επίκαιρο θέμα και αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινής ζωής των μαθητών στον κόσμο της τεχνολογίας.

Λέξεις-κλειδιά

[κοινωνικά δίκτυα](#) [κανόνες συμπεριφοράς](#) [διαδικτυακές παγίδες](#) [κακόβουλα λογισμικά](#)

ΣΚΕΠΤΙΚΟ

Πρωτοτυπία – Καινοτομία

Η πρωτοτυπία – καινοτομία έγκειται στο γεγονός ότι η διδακτική πρόταση στηρίζεται τόσο στον αναδυόμενο γραμματισμό όσο και στην επικοινωνιακή προσέγγιση. Πιο αναλυτικά, το διδακτικό σενάριο στοχεύει αρχικά στην ανάδυση των πρότερων γνώσεων των μαθητών σχετικά με την ηθική και την ασφάλεια στο διαδίκτυο και έπειτα στον μετασχηματισμό αυτών σε δεξιότητες μέσω βιωματικών και ομαδοσυνεργατικών δραστηριοτήτων.

Γνωστικά – διδακτικά προβλήματα

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται έντονα το φαινόμενο της ραγδαίας εξέλιξης της τεχνολογίας με την πρόσβαση στο διαδίκτυο να αποτελεί προνόμιο των περισσότερων παιδιών. Τα παιδιά από πολύ μικρή ηλικία εμπλέκονται με τα κοινωνικά δίκτυα χωρίς όμως να είναι πολλές φορές επαρκώς ενημερωμένα για την ηθική και ασφαλή χρήση τους καιθώς και για τους κινδύνους που μπορεί να ελλοχεύουν. Συνεπώς κρίνεται αναγκαία η ορθή ενημέρωσή τους εντός και εκτός σχολικού περιβάλλοντος. Σε αυτό το πλαίσιο οι μαθητές πρέπει να είναι σε θέση να γνωρίζουν αφενός βασικές παγίδες, αφετέρου να υιοθετούν κανόνες συμπεριφοράς στο διαδίκτυο καθώς και να διαχειρίζονται κακόβουλα λογισμικά.

Παιδαγωγική προσέγγιση και στρατηγικές

Παιδαγωγική προσέγγιση

Η βασική παιδαγωγική προσέγγιση που υιοθετήθηκε είναι η **μαθητοκεντρική (ανοικτή) διδασκαλία** (Σοφός & Kron, 2010). Επιχειρείται οι μαθητές να συμμετέχουν όσο τον δυνατόν περισσότερο στην εκπαιδευτική διαδικασία, με τον διδάσκοντα να αναλαμβάνει καθοδηγητικό - βοηθητικό ρόλο, τους μαθητές να εργάζονται τόσο ατομικά όσο και ομαδοσυνεργατικά σε δραστηριότητες και φύλλα εργασίας και την

επικοινωνία να στηρίζεται στο διάλογο.

Διδακτικό μοντέλο

Η διδακτική παρέμβαση που σχεδιάστηκε προσανατολίστηκε στην κοινή επεξεργασία και στον προβληματισμό (Σοφός, 2016: 286). Στο στάδιο της εφόρμησης η μορφή που κυριαρχεί είναι αυτή της **κατευθυνόμενης συζήτησης**. Η φάση της επεξεργασίας ξεκινά επίσης με **κατευθυνόμενη συζήτηση** και το κυρίως μέρος της διδασκαλίας είναι **τύπου παραγωγής** με τους μαθητές να δημιουργούν φωτοϊστορία και αφίσα σχετικά με την ασφαλή πλοήγηση στο διαδίκτυο και ολοκληρώνεται με **εισήγηση** του εκπαιδευτικού καθώς και με παιχνίδι ρόλων (**τύπος σκηνοθεσίας**). Ακολουθεί το στάδιο της αξιολόγησης όπου πραγματοποιούνται δραστηριότητες **τύπου ελέγχου**, κουίζ σωστού λάθους και πολλαπλής επιλογής σε διαδικτυακή πλατφόρμα (WordWall).

Διδακτικές στρατηγικές / τεχνικές

Στο σχεδιασμό της διδασκαλίας ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί την κατευθυνόμενη **συζήτηση** και την **επίδειξη** κατά το στάδιο της εφόρμησης. Η κυρίαρχη τεχνική της εκπαιδευτικής διαδικασίας είναι η ερώτηση. Οι ερωτήσεις τίθενται κυρίως στη φάση της αφόρμησης και στη φάση της επεξεργασίας. Στη φάση της επεξεργασίας και στη φάση της αξιολόγησης αξιοποιείται η τεχνική της **εργασίας σε ομάδες**.

ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ - ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Στοχευόμενο κοινό (ομάδα-στόχος ή σε ποιους απευθύνεται)

Βαθμίδα Εκπαίδευσης

δημοτικό

Τάξη

ΣΤ' Δημοτικού

Ηλικιακή ομάδα

Από 11 Έως 12

Γλώσσα στοχευόμενου κοινού

ελληνικά

Εκτιμώμενος χρόνος υλοποίησης σεναρίου (διάρκεια)

μικρή διάρκεια: έως 3 ώρες

Το σενάριο απαιτεί 3 διδακτικές ώρες (3 x 45 λεπτά).

Χώρος υλοποίησης

Εργαστήριο Πληροφορικής

Ενορχήστρωση τάξης

Οργάνωση τάξης / διδασκαλίας

Στο συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο οι μαθητές δραστηριοποιούνται στην **ολομέλεια** (φάση εφόρμησης, επεξεργασίας), **ομαδικά** (φάση επεξεργασίας και αξιολόγησης) και **ατομικά** (φάση επεξεργασίας).

Απαιτήσεις εφαρμογής σεναρίου

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Βασική προϋπόθεση για την εφαρμογή του σεναρίου είναι η διαπίστωση και η εξαγωγή των πρότερων γνώσεων των μαθητών σχετικά με το θέμα της ηθικής και ασφαλούς χρήσης του διαδικτύου. Οι γνώσεις αυτές αποτελούν βασικό εργαλείο για την διεξαγωγή του σεναρίου καθώς είναι αδύνατον να εφαρμοστεί χωρίς αυτές. Προτείνεται η διεξαγωγή του συγκεκριμένου σεναρίου στις μεγαλύτερες τάξεις του Δημοτικού καθώς τα παιδιά καλούνται να επεξεργαστούν συγκεκριμένες πληροφορίες και ορολογίες.

Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Στη φάση της εφόρμησης και της επεξεργασίας χρησιμοποιείται **βιντεοπροβολέας ή διαδραστικός πίνακας**. Στη φάση της επεξεργασίας χρησιμοποιείται **φύλλο εργασίας** (φωτοϊστορία) που έχει σχεδιαστεί γι' αυτόν τον σκοπό. Επιπλέον, γίνεται χρήση **Η/Υ** σε όλες τις φάσεις της διδασκαλίας (εφόρμηση, επεξεργασία, αξιολόγηση).

Απαιτούμενη προετοιμασία

Για την διεξαγωγή του σεναρίου απαιτείται προετοιμασία από τον εκπαιδευτικό. Σχεδιάζεται αρχικά το χρονοδιάγραμμα των δραστηριοτήτων με τους αντίστοιχους εκπαιδευτικούς στόχους και τα υλικά που θα χρησιμοποιηθούν. Στη συνέχεια, για κάθε δραστηριότητα εντοπίζεται και επεξεργάζεται το υλικό που θα χρησιμοποιηθεί. Συγκεκριμένα, για τη φάση της εφόρμησης αναζητείται οπτικοακουστικό αρχείο (βίντεο) σχετικό με το θέμα και συμβατό με την ηλικία και το επίπεδο των μαθητών. Δημιουργείται επίσης σύντομη παρουσίαση προσέχοντας να είναι ευχάριστη με εικόνες και χρώματα και το λεξιλόγιο να είναι κατανοητό. Σχεδιάζεται επίσης το φυλλάδιο της φωτοϊστορίας το οποίο χρησιμοποιείται κατά το στάδιο της επεξεργασίας. Στο στάδιο αυτό, οι μαθητές καλούνται να κατασκευάσουν και αφίσα. Επομένως ο εκπαιδευτικός οφείλει να καταγράψει τις βασικές πληροφορίες που θα πρέπει να καταγραφούν στην αφίσα και να συγκεντρώσει τα απαραίτητα υλικά (χαρτόνια και μαρκαδόροι). Οργανώνεται και σχεδιάζεται ακόμη το σενάριο για το παιχνίδι ρόλων. Για την συγκεκριμένη δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός συγκεντρώνει επίσης τα απαραίτητα υλικά. Τέλος, δημιουργούνται σε διαδικτυακή πλατφόρμα (WordWall) τα quiz τα οποία θα συμπληρωθούν ομαδικά από τους μαθητές κατά το στάδιο της αξιολόγησης προσέχοντας οι ερωτήσεις να είναι κλειστού τύπου και κατανοητές.

ΣΤΟΧΟΙ & ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Διδακτικοί στόχοι

Γενικός/οί στόχος/οι

Οι μαθητές να γνωρίζουν και να εφαρμόζουν κανόνες συμπεριφοράς για τη συμμετοχή τους σε κοινωνικά δίκτυα, να γνωρίζουν βασικές παγίδες, να αποφεύγουν κακόβουλα λογισμικά.

Επίπεδο προσέγγισης μιντιακού στόχου

Στο διδακτικό σενάριο στο οποίο οι μαθητές έρχονται σε επαφή με την ηθική και την ασφάλεια στα κοινωνικά δίκτυα, η επεξεργασία γίνεται με **εννοιοκεντρική και γνωσοκεντρική προσέγγιση** και μέσω επίλυσης δραστηριοτήτων. Επομένως προτάσσεται το **συμβουλευτικό/προστατευτικό διαφέρον** (Σοφός, 2016: 261).

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

1. Αναγνώριση βασικών παγίδων στα κοινωνικά δίκτυα.
2. Υιοθέτηση κανόνων συμπεριφοράς για ασφαλή συμμετοχή στα κοινωνικά δίκτυα.
3. Διάχειριση κακόβουλων λογισμικών.

Γνώσεις

Επιδιώκεται οι μαθητές να είναι σε θέση:

1. Να γνωρίζουν βασικές παγίδες στα κοινωνικά δίκτυα.

Δεξιότητες

Επιδιώκεται οι μαθητές να είναι σε θέση:

1. Να διαχειρίζονται κακόβουλα λογισμικά.

Στάσεις, συμπεριφορές, αξίες

Επιδιώκεται οι μαθητές να είναι σε θέση:

1. Να υιοθετούν κανόνες συμπεριφοράς για την ασφαλέστερη συμμετοχή τους στα κοινωνικά δίκτυα.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ: ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ & ΜΑΘΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Ροή εφαρμογής – Πορεία διδασκαλίας

ΠΟΡΕΙΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ:

Η πορεία της διδασκαλίας βασίζεται σε αυτή που πρότεινε ο H. Meyer, που αποτελείται από τη φάση της **εισαγωγής**, της **επεξεργασίας** και της **ολοκλήρωσης**. Στη φάση της εισαγωγής γίνεται η **εφόρμηση** και η **κινητοποίηση** των μαθητών. Στη φάση της επεξεργασίας, οι μαθητές **επεξεργάζονται** το θέμα με φύλλα εργασίας-δραστηριότητες και παιχνίδι ρόλων. Τέλος, ακολουθεί η φάση της **αξιολόγησης** μέσω διαδικτυακών δραστηριοτήτων.

Δραστηριότητα 1

Τίτλος δραστηριότητας

Εισαγωγή στο θέμα και προβολή βίντεο.

Συνοπτική περιγραφή

Πραγματοποιείται μία μικρή εισαγωγή στο θέμα και προβάλεται στο βιντεοπροβολέα του εργαστηρίου πληροφορικής, ένα ολιγόλεπτο βίντεο σχετικά με τις παγίδες στα κοινωνικά δίκτυα.

<https://www.youtube.com/watch?v=8Y0kBJShaTk&list=LL&index=16>

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Αναγνώριση βασικών παγίδων στα κοινωνικά δίκτυα.

Είδος δραστηριότητας

Επίδειξη.

Εκτιμώμενη διάρκεια

5 λεπτά.

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Επίδειξη.

Εργαλεία

Η/Υ, βιντεοπροβολέας.

Δραστηριότητα 2

Τίτλος δραστηριότητας

Συζήτηση.

Συνοπτική περιγραφή

Ο εκπαιδευτικός συζητάει με τους μαθητές σχετικά με το βίντεο που παρακολούθησαν και για προσωπικά τους βιώματα.

Διάλογοι: Ο εκπαιδευτικός θέτει τα εξής ερωτήματα στην ολομέλεια:

- Σας έχει συμβεί ένα παρόμοιο γεγονός;
- Αν ναι, τι ακριβώς σας έχει συμβεί;
- Πως το αντιμετωπίσατε; Μόνοι ή με τη βοήθεια κάποιου ενήλικα;

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να γνωρίζουν βασικές παγίδες στα κοινωνικά δίκτυα.

Είδος δραστηριότητας

Επαφή μαθητών με το θέμα.

Εκτιμώμενη διάρκεια

10 λεπτά.

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Συζήτηση.

Δραστηριότητα 3

Τίτλος δραστηριότητας

Παρουσίαση συμβόλων που προειδοποιούν για παγίδες στο Διαδίκτυο.

Συνοπτική περιγραφή

Πραγματοποιείται σύντομη παρουσίαση εικόνας με πιθανά σύμβολα που προειδοποιούν για παγίδες στο Διαδίκτυο. *

* η εικόνα με τα σύμβολα παρουσιάζεται στο τέλος.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να γνωρίζουν βασικές παγίδες στα κοινωνικά δίκτυα.

Είδος δραστηριότητας

Παρουσίαση.

Εκτιμώμενη διάρκεια

15 λεπτά.

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Παρουσίαση-συζήτηση.

Εργαλεία

Η/Υ, βιντεοπροβολέας.

Δραστηριότητα 4

Τίτλος δραστηριότητας

Συζήτηση.

Συνοπτική περιγραφή

Πραγματοποιείται συζήτηση στη τάξη, σχετικά με το αν γνωρίζουν οι μαθητές κανόνες συμπεριφοράς.

Διάλογοι: Ο εκπαιδευτικός θέτει τα εξής ερωτήματα στην ολομέλεια:

- Σας έχει μιλήσει κάποιος για το πως να χρησιμοποιείτε με ασφάλεια το Διαδίκτυο;
- Αν ναι, τι σας έχει πει;
- Τι πιστεύετε ότι πρέπει να κάνετε αν δείτε ένα από τα σύμβολα που παρουσιάστηκαν προηγουμένως, κατά την περιήγησή σας στο Διαδίκτυο;

Μετά τις ερωτήσεις, ακολουθεί σύντομη προφορική διάλεξη σχετικά με κανόνες συμπεριφοράς στα κοινωνικά δίκτυα.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να υιοθετούν κανόνες συμπεριφοράς για την ασφαλέστερή τους συμμετοχή στα κοινωνικά δίκτυα.

Είδος δραστηριότητας

Συζήτηση.

Εκτιμώμενη διάρκεια

10 λεπτά.

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Συζήτηση.

Δραστηριότητα 5

Τίτλος δραστηριότητας

Φωτοϊστορία.

Συνοπτική περιγραφή

Πραγματοποιείται συμπλήρωση διαλόγου φωτοϊστορίας δύο παιδιών σχετικά με κανόνες συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο. *

* εδώ οι μαθητές συμπληρώνουν το ατομικό φύλλο εργασίας με τίτλο "Φωτοϊστορία" το οποίο επισυνάπτεται στο τέλος του Διδακτικού Σεναρίου.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να υιοθετούν κανόνες συμπεριφοράς για την ασφαλέστερη συμμετοχή τους στα κοινωνικά δίκτυα.

Είδος δραστηριότητας

Φωτοϊστορία.

Εκτιμώμενη διάρκεια

10 λεπτά.

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Ατομική δραστηριότητα.

Εργαλεία

Φύλλο εργασίας με τη φωτοϊστορία.

Δραστηριότητα 6

Τίτλος δραστηριότητας

Σχεδιασμός αφίσας.

Συνοπτική περιγραφή

Πραγματοποιείται σχεδιασμός αφίσας από ομάδες μαθητών για τη Παγκόσμια Ημέρα Ασφαλούς Πλοήγησης στο Διαδίκτυο (9/2), σε χρωματιστά χαρτόνια.

* οι αφίσες επισυνάπτονται στο τέλος.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να υιοθετούν κανόνες συμπεριφοράς για την ασφαλέστερη συμμετοχή τους στα κοινωνικά δίκτυα.

Είδος δραστηριότητας

Project.

Εκτιμώμενη διάρκεια

25 λεπτά.

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Σχεδιασμός αφίσας.

Εργαλεία

Χαρτόνια, μαρκαδόροι.

Πηγές

Ομάδες μαθητών.

Δραστηριότητα 7

Τίτλος δραστηριότητας

Παρουσίαση επιπτώσεων κακόβουλων λογισμικών και τρόποι αποφυγής τους.

Συνοπτική περιγραφή

Πραγματοποιείται σύντομη παρουσίαση μέσω Power Point ορισμένων επιπτώσεων κακόβουλων λογισμικών καθώς και τρόποι με τους οποίους οι μαθητές μπορούν να τα αποφύγουν. *

* επισυνάπτεται στο τέλος η παρουσίαση Power Point με τίτλο " Παρουσίαση επιπτώσεων κακόβουλων λογισμικών και τρόποι αποφυγής τους".

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να διαχειρίζονται κακόβουλα λογισμικά.

Είδος δραστηριότητας

Σχολιασμός.

Εκτιμώμενη διάρκεια

15 λεπτά.

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Παρουσίαση και σχολιασμός.

Εργαλεία

Η/Υ, βιντεοπροβολές, παρουσίαση Power Point.

Πηγές

Ολομέλεια.

Δραστηριότητα 8

Τίτλος δραστηριότητας

Παιχνίδι ρόλων.

Συνοπτική περιγραφή

Πραγματοποιείται παιχνίδι ρόλων κατά το οποίο τρεις μαθητές αναλαμβάνουν το ρόλο παιδιών που περιηγούνται στα κοινωνικά δίκτυα και οι υπόλοιποι μαθητές αναπαριστούν είτε κακόβουλα λογισμικά και παγίδες των κοινωνικών δικτύων, είτε ασφαλής σελίδες που πιθανόν να συναντήσουν οι μαθητές κατά την περιήγησή τους στο Διαδίκτυο. Οι μαθητές, περνούν μπροστά από τους υπολογιστές των τριών παιδιών κρατώντας τα εκτυπωμένα φύλλα με τις αντίστοιχες εικόνες δοκιμάζοντας με αυτόν τον τρόπο τους τρεις μαθητές. Οι τρεις αυτοί μαθητές καλούνται τώρα, να επιλέξουν ποια μηνύματα θα αποδεχτούν και ποια όχι. Όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία οι ρόλοι αντιστρέφονται και το παιχνίδι επαναλαμβάνεται ώστε όλοι οι μαθητές να ενσαρκώσουν όλους τους ρόλους. *

* επισυνάπτονται στο τέλος οι εικόνες με τα μηνύματα που αντιστοιχούν στους ρόλους των μαθητών.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να διαχειρίζονται κακόβουλα λογισμικά.

Είδος δραστηριότητας

Παιχνίδι ρόλων.

Εκτιμώμενη διάρκεια

30 λεπτά.

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Παιχνίδι ρόλων.

Εργαλεία

Εκτυπωμένα μηνύματα και σύμβολα που αντιστοιχούν σε ρόλους.

Πηγές

Ολομέλεια.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ & ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

Ακολουθεί ο αναστοχασμός, ο οποίος βασίζεται στο έντυπο "Στοχασμός μετά τη διδασκαλία" (Σοφός, 2016: 442, 443).

1. Άλλαξε κάτι από το προγραμματισμό σας σήμερα; Αν ναι, γιατί;

- Δεν υπήρξε κάποια αισθητή αλλαγή στον προγραμματισμό μας, με μία μικρή εξαίρεση στις δύο συζητήσεις, οι οποίες διήρκησαν περισσότερο από το αναμενόμενο, καθώς υπήρξε υψηλή ανταπόκριση από όλους τους μαθητές κατά την παρουσίαση των προσωπικών τους βιωμάτων και των πρότερων γνώσεών τους.

2. Αν πρόκειται να διδάξετε αυτό το μάθημα πάλι στους ίδιους μαθητές, τι θα κάνατε διαφορετικά; Τι θα κάνατε το ίδιο; Γιατί;

- Σε γενικές γραμμές, η έκβαση της εκπαιδευτικής διαδικασίας ακολούθησε τον αρχικό μας προγραμματισμό και οι στόχοι που είχαμε θέσει θεωρούμε πως επιτεύχθηκαν στο καλύτερο δυνατό βαθμό. Συνεπώς σε μία υποτιθέμενη επανάληψη αυτού του μαθήματος θα ακολουθούσαμε την ίδια διδακτική πορεία όσον αφορά τη διδακτική διαδικασία. Το μοναδικό στοιχείο που θα διαφοροποιούσαμε είναι η προσθήκη κάποιου επιπρόσθετου φύλλου εργασίας στη φάση της επεξεργασίας.

3. Με βάση το τι συνέβη σήμερα, τι σκοπεύετε να κάνετε την επόμενη φορά στην ίδια τάξη;

- Σε μία πιθανή επόμενη φορά στην ίδια τάξη η διδασκαλία θα πραγματοποιείται τις μορφές ψηφιακού εκφοβισμού και τρόπους αντιμετώπισής τους.

4. Προσδιορίστε ένα άτομο ή μία ομάδα μαθητών που λειτούργησαν θετικά στο μάθημα σήμερα. Πως το εξηγείτε για το άτομο ή την απόδοση της ομάδας; Τι θα μπορούσατε να δοκιμάσετε στο μέλλον, ώστε να υπάρχει περαιτέρω πρόκληση για τους μαθητές;

- Στη συγκεκριμένη διδασκαλία, ξεχώρισε μία ομάδα που αποτελούνταν από αγόρια τα οποία επεξεργάστηκαν σε βάθος όσα τους ζητήθηκαν. Σε αυτό καθοριστικό ρόλο έπαιξαν οι πρότερες γνώσεις των συγκεκριμένων παιδιών τόσο για τα κοινωνικά δίκτυα γενικότερα όσο και για τη ηθική και ασφαλή

πλοήγηση σε αυτά ειδικότερα. Τα παιδιά αυτά επέδειξαν ιδιαίτερο ενθουσιασμό και ενδιαφέρον από την αρχή της διδασκαλίας για το θέμα της καθώς όπως αναφέρθηκε άπτεται των ενδιαφερόντων τους.

Μελλοντικά θα μπορούσαμε να οργανώσουμε μία διαδικτυακή ημερίδα με θέμα την ηθική και ασφαλή χρήση των κοινωνικών δικτύων, συγκεκριμένα στις 9 Φεβρουαρίου- Παγκόσμια Ημέρα Ασφαλούς Πλοήγησης στο Διαδίκτυο, όπου θα καλούσαμε διάφορους αρμόδιους ομιλητές να δώσουν πιο εξειδικευμένες πληροφορίες επί του θέματος.

5. Προσδιορίστε ένα άτομο ή μία ομάδα μαθητών που είχαν δυσκολία στο μάθημα σήμερα. Αντιπροσώπευε μόνο αυτό το άτομο ή την ομάδα μαθητών ή, τελικά, υπήρχε δυσκολία στην απόδοση όλης της τάξης; Πως θα σας βοηθήσουν οι μαθητές στην επίτευξη των μαθησιακών στόχων;

- Κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας δεν παρατηρήθηκε συγκεκριμένη δυσκολία σε κάποιο άτομο ή ομάδα μαθητών. Υπήρχε συνοχή, ομαδικό πνεύμα και συνεργατικό κλίμα, με αποτέλεσμα να μην υπάρχει κανένα πρόβλημα στην απόδοση όλης της τάξης.

6. Προσθέστε οποιαδήποτε άλλα σχόλια, αντιδράσεις ή ερωτήσεις σχετικά με το μάθημα. Για παράδειγμα, είναι κάτι για το οποίο αισθανθήκατε ιδιαίτερα καλά, ή νιώσατε σύγχυση σχετικά με τη διδασκαλία που κάνατε;

- Το κύριο συναίσθημά μας αναφορικά με την έκβαση της εκπαιδευτικής διαδικασίας που σχεδιάστηκε ήταν η ικανοποίηση, διότι θεωρούμε πως επιτεύχθηκαν όλοι οι στόχοι που θέσαμε. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτέλεσε η ενεργός εμπλοκή των μαθητών και το ενδιαφέρον τους απέναντι στο θέμα που παρουσιάστηκε και στις δραστηριότητες.

Είδος αξιολόγησης

Αξιολόγηση μαθητών: Διαμορφωτική-Τελική

Αξιολόγηση Σεναρίου- Εκπαιδευτικού: Τελική

Εργαλείο/α αξιολόγησης

Η αξιολόγηση πραγματοποιήθηκε ομαδικά σε ψηφιακή πλατφόρμα μέσω δύο δραστηριοτήτων.

1. Κουίζ Σωστού/Λάθους

<https://wordwall.net/resource/27975954/%CF%83%CF%89%CF%83%CF%84%CF%8C-%CE%BB%CE%AC%CE%B8%CE%BF%CF%82>

2. Κουίζ Πολλαπλής Επιλογής

<https://wordwall.net/resource/27978309/%CF%83%CF%80%CE%BF%CF%85%CE%B4%CE%AD%CF%82-%CF%85%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%B9%CF%83%CF%84%CF%8E%CE%BD/%CE%B4%CF%81%CE%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%BB%CE%B1%CF%80%CE%BB%CE%AE%CF%82-%CE%B5%CF%80%CE%B9%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%AE%CF%82>

Αντίκτυπος

Συμπερασματικά, μετά από την αξιολόγηση των μαθητών διαπιστώνουμε πως οι μαθητές κατανοήσαν πλήρως το θέμα της διδασκαλίας και αυτό φάνηκε τόσο από το παιχνίδι ρόλων που αποτέλεσε μέθοδο αξιολόγησης στη φάση της επεξεργασίας, όσο και από τις δραστηριότητες- κουίζ αξιολόγησης στη τελική φάση. Δεν εντοπίστηκαν περιορισμοί στο διδακτικό σενάριο και οι πιθανές βελτιωτικές προτάσεις θα αφορούσαν επιπλέον φύλλα εργασίας καθώς και επεκτάσεις που στοχεύουν στη καλύτερη αξιολόγηση των όσων διδάχθηκαν. Τέλος, θεωρούμε πως το σημείο αυτό της διδακτικής πρότασης που χρήζει καλύτερης οργάνωσης είναι το παιχνίδι ρόλων.

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Επεκτασιμότητα

Σχετικά με την επεκτασιμότητα του σεναρίου προτείνεται να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με ανθρώπους που έχουν πέσει θύματα διαδικτυακών παγίδων και κακόβουλων λογισμικών με σοβαρές οικονομικές και άλλου είδους επιπτώσεις. Τα θύματα-εισηγητές περιγράφουν την εμπειρία τους μέσα από πραγματικά γεγονότα και προσπαθούν να ευαισθητοποιήσουν τα παιδιά στο θέμα αυτό.

Βιβλιογραφία

Σοφός, Α., & Κρον, F. (2010). *Αποδοτική Διδασκαλία με τη χρήση Μέσων, Από τα πρωτογενή και προσωπικά στα τεταρτογενή και ψηφιακά Μέσα*. Αθήνα: Γρηγόρη.

Σοφός, Α. (2019). *Σχεδιάζοντας σενάρια διδασκαλίας για την πρακτική άσκηση των φοιτητών*. Αθήνα: Γρηγόρη (3η έκδοση).

ΥΠΕΠΘ-ΠΙ(2018). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών για την Υποχρεωτική Εκπαίδευση*, (σελ.415-416).

