**Τίτλος:** Σερφάρωντας στο Διαδίκτυο – Εσύ θα πιαστείς στα δίχτυα του;

**Δημιουργός:** Παπαντώνη Μαρία

**Τάξη:** Α’ Γυμνασίου

**Γνωστικό αντικείμενο:** Πληροφορική

**Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές:**

*Θεματικό πεδίο:* Ψηφιακές Τεχνολογίες και Κοινωνία

*Θεματική ενότητα:* Ψηφιακή πολιτότητα

*Άξονες:* Ιδιωτικότητα και ασφάλεια στο Διαδίκτυο - Καλλιέργεια και διαχείριση της ψηφιακής ταυτότητας και της διαδικτυακής φήμη

**Σχέση με άλλες θεματικές ενότητες ή/και θεματικά πεδία**

*Θεματικό πεδίο:* Ψηφιακός Γραμματισμός

*Θεματική ενότητα*: Χρήση εφαρμογών, μέσων και υπηρεσιών

*Άξονας:* Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου και πολυμεσικών στοιχείων

**Χρονική διάρκεια*:*** Τέσσερεις (4) διδακτικές ώρες.

***Σκοπός σεναρίου – Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα***

Οι μαθητές/τριες αναμένεται να είναι σε θέση να:

ΓΑ-ΨΤΕΚ-ΨΠΟ-ΙΔΑ-1 υιοθετούν κουλτούρα ασφάλειας σε διαδικτυακό περιβάλλον

ΓΑ-ΨΤΕΚ-ΨΠΟ-ΔΦΗ-1 ορίζουν την έννοια της διαδικτυακής φήμης και εξηγούν από τι απειλείται στο Διαδίκτυο

ΓΑ-ΨΤΕΚ-ΨΠΟ-ΔΦΗ-2 εξηγούν τα ψηφιακά ίχνη της δράσης και της διάδρασης στο Διαδίκτυο και τη μονιμότητα των πράξεων στον ψηφιακό κόσμο

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

***Βασικές Πρακτικές Πληροφορικής***

ΒΠ2. Προώθηση συμπεριληπτικής κουλτούρας στην Πληροφορική

ΒΠ3. Συνεργασία γύρω από την Πληροφορική

ΒΠ4. Επικοινωνία σχετικά με την Πληροφορική

ΒΠ5. Κατασκευή Υπολογιστικών Τεχνουργημάτων

***Σκεπτικο σεναριου – επιστημονικο/γνωστικο περιεχομενο***

Καθώς οι μαθητές μας γεννιούνται και ζουν μέσα στη ψηφιακή εποχή και άρα είναι εξοικειωμένοι με την τεχνολογία και γνωρίζουν τα νέα εργαλεία με την εμφάνισή τους, είναι εξίσου σημαντικό να γνωρίζουν τους πιθανούς κινδύνους που μπορεί να συναντήσουν στο Διαδίκτυο καθώς και τρόπους αντιμετώπισής τους. Επίσης είναι απαραίτητη αλλαγή του τρόπου συμπεριφοράς προς μια υπεύθυνη στάση απέναντι στο Διαδίκτυο, έτσι ώστε να προωθηθούν τα οφέλη της χρήσης του.

**ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΠΙΘΥΜΗΤΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ**

Οι μαθητές/τριες από το Δημοτικό γνωρίζουν τι είναι το Διαδίκτυο, και έχουν ευχέρεια πλοήγησης στο Διαδίκτυο. Επίσης από προηγούμενα μαθήματα γνωρίζουν πως να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά μια συνεργατική εφαρμογή επεξεργασίας κειμένου.

**ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΚΑΙ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ**

• Η διδασκαλία θα πραγματοποιηθεί σε εργαστήριο υπολογιστών

• Χωρισμός μαθητών/τριών σε ομάδες (2-3 ατόμων) ανά υπολογιστή

• Οι υπολογιστές θα είναι συνδεδεμένοι σε τοπικό δίκτυο καθώς απαραίτητη κρίνεται και η πρόσβαση στο Διαδίκτυο

• Απαιτούνται ένας Η/Υ για τον εκπαιδευτή συνδεδεμένος με βιντεοπροβολέα

• Εγκατάσταση λογισμικού φυλλομετρητή

**ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ**

Το παρόν σενάριο βασίζεται στον κονστραξιονισμό. Καθώς, σύμφωνα με την εκπαιδευτική θεωρία του Papert, οι μαθητές/τριες μαθαίνουν καλύτερα όταν συνεργάζονται για να σχεδιάσουν και να κατασκευάσουν ένα τεχνούργημα (artefact) που έχει νόημα για τους ίδιους και για το οποίο ενδιαφέρονται πραγματικά, γίνεται χρήση των παρακάτω μοντέλων-τεχνικών:

Τα Γενικευμένα μοντέλα μάθησης που χρησιμοποιεί είναι το συνεργατικό μοντέλο μάθησης (Collaborative Learning) και το μοντέλο μάθησης με σχεδιασμό ή κατασκευή (Learning by design and/or making).

Οι Μαθησιακές προσεγγίσεις - διδακτικές τεχνικές που αξιοποιεί είναι η μάθηση μέσω σχεδιασμού (Learning by design), η συνεργατική επίλυση προβλήματος (Collaborative problem solving) και η μάθηση με βάση το παιχνίδι.

Αναλυτικότερα:

Οι μαθητές σε ομάδες των 2-3 ατόμων εργάζονται στον ίδιο υπολογιστή. Σε επόμενη φάση του σεναρίου χωρίζονται με τυχαίο τρόπο σε 3 ομάδες των 3 υπολογιστών η κάθε μια. Η εργασία σε ομάδες βοηθά ώστε μέσα από την εκπόνηση των δραστηριοτήτων, την ανταλλαγή απόψεων και την επαγωγή συμπερασμάτων να καλλιεργούνται δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας.

Ο/Η εκπαιδευτικός έχει τον ρόλο του καθοδηγητή – υποστηρικτή για να διευκολύνει τους/τις μαθητές/τριες στη διαδικασία της μάθησης.

Βασικό ρόλο έχει και η ενθάρρυνση της επικοινωνίας μέσα από την υποστήριξη συζητήσεων, παρουσιάσεων και δημοσιεύσεων .

Ταυτόχρονα η δημιουργία ψηφιακού κουίζ αυξάνει το κίνητρο, το ενδιαφέρον και την εμπλοκή των μαθητών καθώς προσδίδει στην εκπαιδευτική διαδικασία διασκεδαστικό χαρακτήρα.

Η προβολή των μαθησιακών αποτελεσμάτων αλλά και η ανίχνευση της μάθησης γίνεται τόσο με τη συμπλήρωση των συνεργατικών εγγράφων όσο κα με τη δημιουργία ψηφιακού παιχνιδιού (κουιζ) σχετικά με την ασφάλεια στο Διαδίκτυο.

**ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗΣ ΠΟΡΕΙΑΣ**

**Χώρος Διεξαγωγής:** Το διδακτικό σενάριο προβλέπεται να υλοποιηθεί στο εργαστήριο Πληροφορικής

**Αριθμός φύλλων εργασίας:** 1 με τρεις δραστηριότητες

**Φάση 1: Διερεύνηση των πρότερων γνώσεων– προσέλκυση του ενδιαφέροντος**

Ο εκπαιδευτικός γράφει στον πίνακα τον τίτλο του σεναρίου: «Σερφάρωντας στο Διαδίκτυο – Εσύ θα πιαστείς στα δίχτυα του;». Προτρέπει τους μαθητές να εκφράσουν τις σκέψεις τους για αυτό που βλέπουν. Έτσι τελικά αντιλαμβάνονται ότι το μάθημα αφορά την ασφάλεια στο Διαδίκτυο. Στη συνέχεια με τη χρήση της τεχνικής brainstorming (καταιγισμός ιδεών) οι μαθητές αναφέρουν κινδύνους που είναι πιθανόν να συναντήσει κάποιος στο διαδίκτυο. Ο εκπαιδευτικός καταγράφει τις απαντήσεις στον πίνακα. ‘Επειτα οι μαθητές καλούνται να υλοποιήσουν την 1η δραστηριότητα του φύλλου εργασίας και να δημιουργήσουν ένα συννεφόλεξο με τις λέξεις/φράσεις που έχουν καταγραφεί. Οι δημιουργίες κάθε ομάδας παρουσιάζονται σε όλους τους μαθητές.

**Φάση 2: Η έννοια της ιδιωτικότητας**

Οι μαθητές παρακολουθούν στο βιντεοπροβολέα του εργαστηρίου, δύο βίντεο, που αφορούν την ιδιωτικότητα και πως τα στοιχεία που μοιραζόμαστε στο Διαδίκτυο μπορούν να την επηρρεάσουν. Μετά το τέλος του κάθε βίντεο, ο εκπαιδευτικός προτρέπει τους μαθητές να σχολιάσουν. Δίνοντας βήμα στους μαθητές να εκφράσουν τις απόψεις τους, αντιλαμβάνονται ότι ένα από τα βασικότερα ζητήματα που αφορούν την ασφάλεια στο Διαδίκτυο είναι η ιδιωτικότητα και πως αυτή επηρρεάζεται από τα δεδομένα που κοινοποιούμε.

Υπερσύνδεσμοι βίντεο:

[Τα λέμε αργότερα, Σάρα | Υπηρεσίες βίντεο (sch.gr)](https://video.sch.gr/asset/detail/y2eVQcsaWTKb9ZbcFbTxTlqh)

[Ο μάγος](https://www.youtube.com/watch?v=hsFSVxqa8wc&ab_channel=%CE%98%CE%95%CE%A3%CE%A3%CE%91%CE%9B%CE%99%CE%9A%CE%97%CE%93%CE%97)

**Φάση 3: Εμπέδωση μέσα από παιχνίδι - συνεργασία**

Οι μαθητές υλοποιούν τη δραστηριότητα 2, όπου με παιγνιώδη τρόπο κατανοούν ποια δεδομένα κοινοποιούμε και ποια όχι. Στη συνέχεια χωρίζονται σε 3 ομάδες, των 3 υπολογιστών η κάθε μια και δουλεύοντας σε συνεργατικά έγγραφα , συμπληρώνουν ποια δεδομένα είναι ασφαλή να κοινοποιούμε, ποια κοινοποιούμε με προσοχή και ποια δεν πρέπει να κοινοποιούμε. Κάθε ομάδα παρουσιάζει στην ολομέλεια.

**Φάση 4: Επιπλέον κίνδυνοι και ανεπιθύμητες συμπεριφορές στο Διαδίκτυο**

Οι μαθητές παρακολουθούν στο βιντεοπροβολέα του εργαστηρίου βίντεο που αφορούν το διαδικτυακό εκφοβισμό, την υπερβολική ενασχόληση με το διαδίκτυο και τη συνομιλία με αγνώστους. Ενθαρρύνονται και πάλι να σχολιάσουν τα βίντεο, να εντοπίσουν τον κίνδυνο ή την επικίνδυνη συμπεριφορά, να μοιραστούν δικές τους εμπειρίες.

Υπερσύνδεσμοι βίντεο

Βάλε τέλος στην παρενόχληση:

<https://www.youtube.com/watch?v=BCjj1oXQ0KY&ab_channel=SaferinternetGreece>

[Σε ποιο κόσμο ζεις; - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=8hJpgtJMNBc)

[Θα έκανες το ίδιο και στον πραγματικό κόσμο; | Υπηρεσίες βίντεο (sch.gr)](https://video.sch.gr/asset/detail/zEYZpdcVWMVrRMiEjzVTGgk3)

**Φάση 5: Δημιουργία ψηφιακού κουιζ – Μάθηση μέσω σχεδιασμού**

Οι μαθητές υλοποιούν τη δραστηριότητα 3, όπου καλούνται να δημιουργήσουν ένα ψηφιακό κουίζ ανά ομάδα σχετικά με την ασφάλεια στο διαδίκτυο. Στη συνέχεια κάθε ομάδα απαντά τα κουίζ άλλων ομάδων. Τα κουίζ δημοσιεύονται στο e-class του μαθήματος ώστε να έχουν πρόσβαση σε αυτές και οι γονείς. Έτσι καλλιεργείται αίσθημα ικανοποίησης, αυτοπεποίθησης, υπευθυνότητας.

**ΠΙΘΑΝΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ**

Οι ερωτήσεις των κουίζ καταχωρούνται ανά ομάδα σε συνεργατικό έγγραφο. Παρουσιάζονται στην ολομέλεια και γίνονται οι απαραίτητες διρθώσεις/βελτιώσεις. Έπειτα οι μαθητές δημιουργούν ένα κουίζ με όλες τις ερωτήσεις, το οποίο δημοσιεύεται στην ιστοσελίδα του σχολείου ή/και αξιοποιείται την ημέρα του ασφαλούς Διαδικτύου.

Στην ενότητα που αφορά τον προγραμματισμό, οι μαθητές, με τη χρήση του Scratch, δημιουργούν παιχνίδι γνώσεων-κρεμάλα χρησιμοποιώντας τις ερωτήσεις του κουίζ.

Ως επιπλέον μορφή αξιολόγησης/αυτοαξιολόγησης, θα μπορούσε να ανατεθεί ως εργασία για το σπίτι άσκηση στο e-class, με μορφή ερωτηματολογίου (ερωτήσεις συμπλήρωσης κενού, σωστού λάθος, επιλογής κτλ) σχετικά με την ασφάλεια στο Διαδίκτυο. Οι μαθητές θα λάβουν ανατροφοδότηση άμεσα, με τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου.

**ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ – ΔΙΚΤΥΟΓΡΑΦΙΑ**

SaferInternet

<http://www.saferinternet.gr/index.php>

Ασφάλεια στο Διαδίκτυο, Ενημερωτικός Κόμβος Πανελλήνιου Σχολικού Δικτύου

<http://internet-safety.sch.gr>

Τα λέμε αργότερα Σάρα

<https://video.sch.gr/asset/detail/y2eVQcsaWTKb9ZbcFbTxTlqh>

Ο μάγος

<https://www.youtube.com/watch?v=hsFSVxqa8wc&ab_channel=%CE%98%CE%95%CE%A3%CE%A3%CE%91%CE%9B%CE%99%CE%9A%CE%97%CE%93%CE%97>

Βάλε τέλος στην παρενόχληση:

<https://www.youtube.com/watch?v=BCjj1oXQ0KY&ab_channel=SaferinternetGreece>

Σε ποιο κόσμο ζεις;

<https://www.youtube.com/watch?v=8hJpgtJMNBc>

Θα έκανες το ίδιο και στον πραγματικό κόσμο;

<https://video.sch.gr/asset/detail/zEYZpdcVWMVrRMiEjzVTGgk3>

**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ**

**ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟ ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ :** Βόλτα στο Διαδίκτυο – Εσύ θα πιαστείς στα δίχτυα του;

**ΟΝΟΜΑ: ……………………………………………………………..**

**ΤΑΞΗ: … ΤΜΗΜΑ: … ΗΜ/ΝΙΑ: …………….**

**Δραστηριότητα 1**

Επισκεφθείτε τη σελίδα [https://wordart.com/create](https://wordart.com/create%20%20) . Στο αριστερό πλαίσιο πληκτρολογείστε τις λέξεις/φράσεις που βλέπετε στον πίνακα. Διαγράψτε τις λέξεις word, cloud, art που εμφανίζονται.

Επιλέξτε Fonts και κάποια από τις γραμματοσειρές που βρίσκονται σε άσπρο πλαίσιο. Μπορείτε επίσης να πειραματιστείτε με τις καρτέλες Shapes και Layout.

Κάντε κλικ στο print και αποθηκεύστε το συννεφόλεξό σας.

**Δραστηριότητα 2**

Επισκεφθείτε τη σελίδα [Δεδομένα που δεν μοιραζόμαστε στο Διαδίκτυο. (All aboard for Digitown!) (learningapps.org)](https://learningapps.org/watch?v=pqrw3zyzn21) και ακολουθείστε τις οδηγίες, Στη συνέχεια συμπληρώστε το έγγραφο επιλέγοντας τον κατάλληλο σύνδεσμο, ανάλογα με την ομάδα σας

ΟΜΑΔΑ Α

<https://docs.google.com/document/d/16V4jocU2d9PQBuksU8VG-IldraNIytUYG6GldKRq5sg/edit?usp=sharing>

ΟΜΑΔΑ Β

<https://docs.google.com/document/d/1JpsfU8YoUO7V_BLTAvNArfGOUXeNhm6i2NmUDK8fCOk/edit?usp=sharing>

ΟΜΑΔΑ Γ

<https://docs.google.com/document/d/15lfYWgbt7zNAF1rf6z018f7Q-IdfmhJvL6fPoM5lHuo/edit?usp=sharing>

**Δραστηριότητα 3**

Ήρθε η ώρα να δημιουργήσετε ένα κουίζ σχετικά με την ασφάλεια στο διαδίκτυο. Οι ερωτήσεις μπορεί να είναι Σωστού/Λάθους, Πολλαπλής επιλογής, Συμπλήρωσης κενού, Αντιστοίχισης.

Επισκεφτείτε τη σελίδα [Quizizz | Where motivation meets mastery](https://quizizz.com/), συνδεθείτε (log in) με τα στοιχεία που θα σας δώσει ο καθηγητής σας, επιλέξτε create και δημιουργείστε το κουίζ σας. Μην ξεχάσετε να δώσετε τίτλο και να αποθηκεύετε κάθε ερώτηση!