



# **Ασφάλεια στο Διαδίκτυο!**

**«Διαδικτυακά παιχνίδια και η ασφαλής χρήση τους»**

4<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Ευκαρπίας



## 4<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Ευκαρπίας

- Μία δράση που εκπονήθηκε από τους:
- 18 μαθητές και μαθήτριες της Α' τάξης
- Φωτιάδου Σοφία (Δασκάλα της τάξης)
- Ποτουρίδη Γιώργο (εκπαιδευτικό παράλληλης στήριξης)
- Ζωίδου Αλεξία (καθηγήτρια Εικαστικών)



## «Διαδικτυακά παιχνίδια και η ασφαλής χρήση τους»

### Αρχή της δράσης ... βήμα 1<sup>ο</sup>

- Συζήτηση- προβληματισμοί πάνω στο θέμα
- Κατάθεση προσωπικών εμπειριών
- Εστίαση στα σημεία που θα δοθεί έμφαση στη συνέχεια της δράσης  
(επιλέξαμε να εστιάσουμε στη **σημασία της διαφύλαξης των προσωπικών δεδομένων** και στο γεγονός ότι **δεν μπορούμε να είμαστε σίγουροι για την ταυτότητα του συνομιλητή μας στο διαδίκτυο**)

# «Διαδικτυακά παιχνίδια και η ασφαλής χρήση τους»

## βήμα 2°...

- Επίσκεψη στον διαδικτυακό χώρο:

<https://saferinternet4kids.gr/video/asfaleia-sto-internet-2/>

Είδαμε το βιντεάκι:



Ακολούθησε συζήτηση και προβληματισμοί...



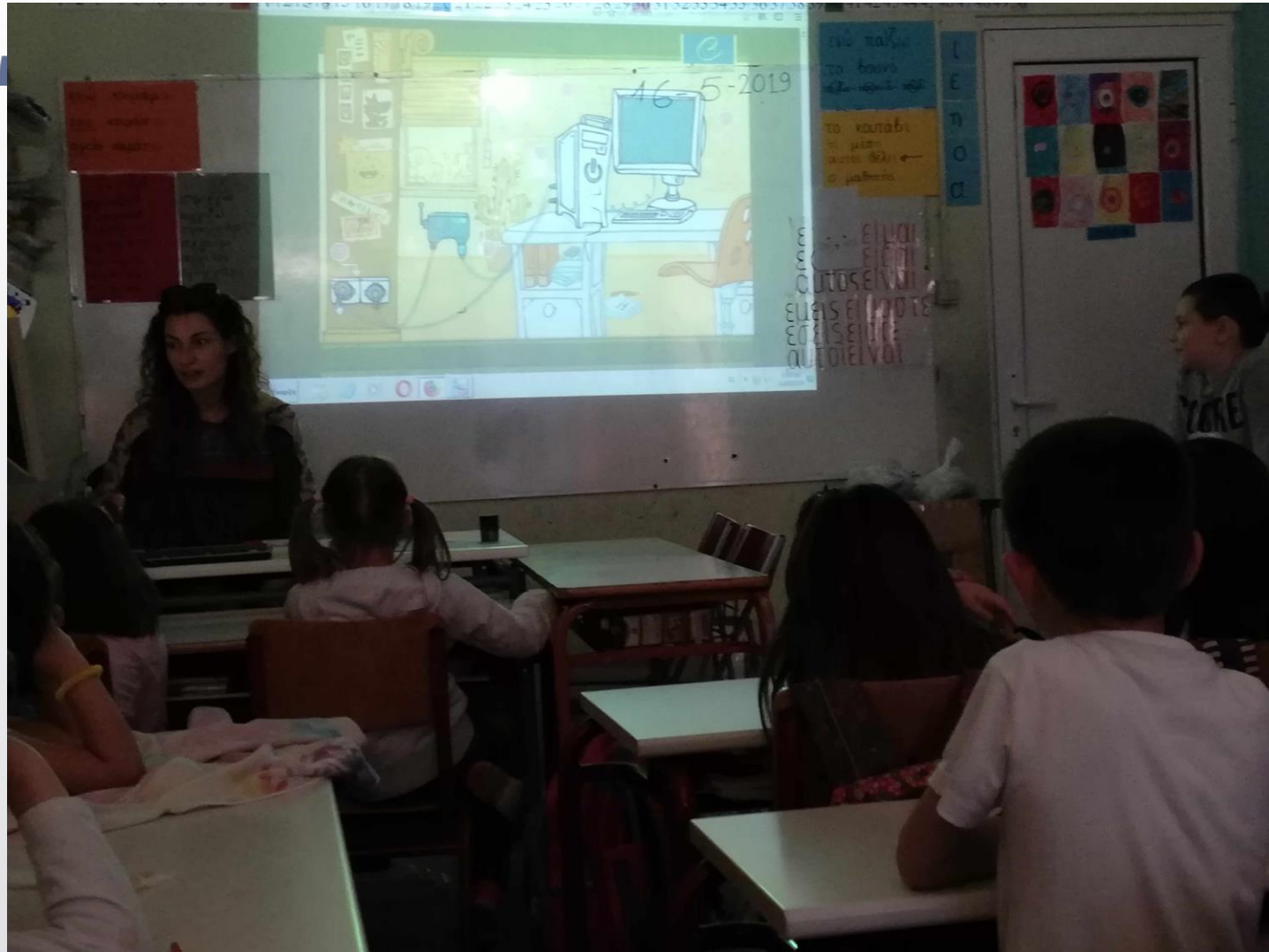
## «Διαδικτυακά παιχνίδια και η ασφαλής χρήση τους»

### βήμα 2<sup>ο</sup> (η συνέχεια)

- Παίξαμε παιχνίδια, λύσαμε κουίζ, σταυρόλεξα στον ιστότοπο

<https://saferinternet4kids.gr>

Επισκεφθήκαμε τον ιστότοπο <http://isecurenet.sch.gr> και είδαμε προηγούμενες δράσεις εκπαιδευτικών σχετικές με το θέμα.





## **«Διαδικτυακά παιχνίδια και η ασφαλής χρήση τους»**

### **Οι δικές μας δράσεις ... βήμα 3<sup>ο</sup>**

- Παίξαμε στην τάξη μια παραλλαγή του επιτραπέζιου παιχνιδιού

### **«Μάντεψε ποιος!»**

Αρχικά το παιχνίδι παίχτηκε σύμφωνα με τους κανόνες του... κάθε ομάδα απαντούσε ειλικρινά στις ερωτήσεις της άλλης αναφορικά με τα χαρακτηριστικά των προσώπων που έπρεπε να μαντέψουν την ταυτότητά τους... η μία ομάδα ήταν πιο τυχερή, έκανε τις σωστές ερωτήσεις, κέρδισε και όλοι δέχτηκαν το αποτέλεσμα!



## «Διαδικτυακά παιχνίδια και η ασφαλής χρήση τους»

### Οι δικές μας δράσεις ... βήμα 3<sup>ο</sup> (η συνέχεια...)

- Στη συνέχεια όμως η μια ομάδα απομακρύνθηκε από την τάξη και έκανε με τον εκπαιδευτικό μια “συνθήκη”! Συμφώνησαν σε όλες τις ερωτήσεις της αντίπαλης ομάδας να απαντούν λέγοντας ψέματα!
- Η ομάδα που έλεγε ψέματα έχασε και η ομάδα που κέρδισε ήταν πολύ σίγουρη για την ταυτότητα του προσώπου που έπρεπε να μαντέψει...
- Βρέθηκε όμως μπροστά σε ένα μη αναμενόμενο, δυσάρεστο και αποκαρδιωτικό αποτέλεσμα ... το άτομο που αποκαλύφθηκε δεν είχε καμία σχέση με αυτό που αρχικά είχαν υποπτευθεί... ακολούθησαν διαμαρτυρίες και φωνές...
- Συμπέρασμα: Στο παιχνίδι που προσομοιάστηκε με το διαδίκτυο δεν μπορείς να είσαι σίγουρος με ποιον συνομιλείς αν ο συνομιλητής σου είναι αποφασισμένος να πει ψέματα!







## «Διαδικτυακά παιχνίδια και η ασφαλής χρήση τους»

### Οι δικές μας δράσεις ... βήμα 4<sup>ο</sup>

- Προσομοίωση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου!

Ομάδα 5 παιδιών με τη συνοδεία εκπαιδευτικού βγήκε εκτός τάξης και η πόρτα της τάξης έκλεισε. Συμφωνήθηκε προηγουμένως να επιχειρήσουμε να επικοινωνήσουμε με γραπτά μηνύματα χωρίς όμως να είναι γνωστή η ταυτότητα του αποστολέα και του παραλήπτη...

Ζητούμενο ήταν να μπορέσουμε να την μαντέψουμε **χωρίς να δίνουμε προσωπικά δεδομένα...**

Ορίστηκε μυστικά αποστολέας και παραλήπτης και η επικοινωνία ξεκίνησε γράφοντας πάνω σε ένα φύλλο χαρτί πρώτα η μια ομάδα και στη συνέχεια η άλλη, και προωθώντας το κάτω από την κλειστή πόρτα της τάξης...



## «Διαδικτυακά παιχνίδια και η ασφαλής χρήση τους»

### Οι δικές μας δράσεις ... βήμα 4<sup>ο</sup> (η συνέχεια)

- Συμπέρασμα: Η διαδικασία άρεσε και διασκέδασε πολύ τους μαθητές.
- Η μια ομάδα ήταν προσεκτική και δεν έδωσε κανένα προσωπικό δεδομένο. Η ταυτότητα του μέλους της ομάδας δεν αποκαλύφθηκε...
- Η άλλη ομάδα έδωσε ένα μικρό στοιχείο το οποίο ήταν αρκετό για να αποκαλυφθεί η ταυτότητα του μέλους της που επικοινωνούσε!
- **Ποτέ λοιπόν δεν δίνουμε προσωπικά δεδομένα στο διαδίκτυο!**





## «Διαδικτυακά παιχνίδια και η ασφαλής χρήση τους»

### Οι δικές μας δράσεις ... βήμα 5<sup>ο</sup>

- Δημιουργία αφίσας με τίτλο **«Μάντεψε ποιος;»**
- Στα παιδιά προβλήθηκαν έργα αφαιρετικής ζωγραφικής των Stavros Ditsios, Vladimir Velickovic, Gerhard Richter, χωρίς τίποτα αναγνωρίσιμο και με διάφορες χρωματικές συνθέσεις.
- Έπρεπε τα ίδια να επιλέξουν αυτό που τους ταιριάζει και που κατά τη γνώμη τους απεικονίζει καλύτερα το χάος, τις άπειρες επιλογές και το σκοτεινό πολλές φορές κομμάτι του διαδικτύου.
- Ήταν απίστευτο το πώς όλα συμφώνησαν στην επιλογή του έργου του Stavrou Ditsiou, το οποίο και αποτελεί το φόντο της αφίσας μας.



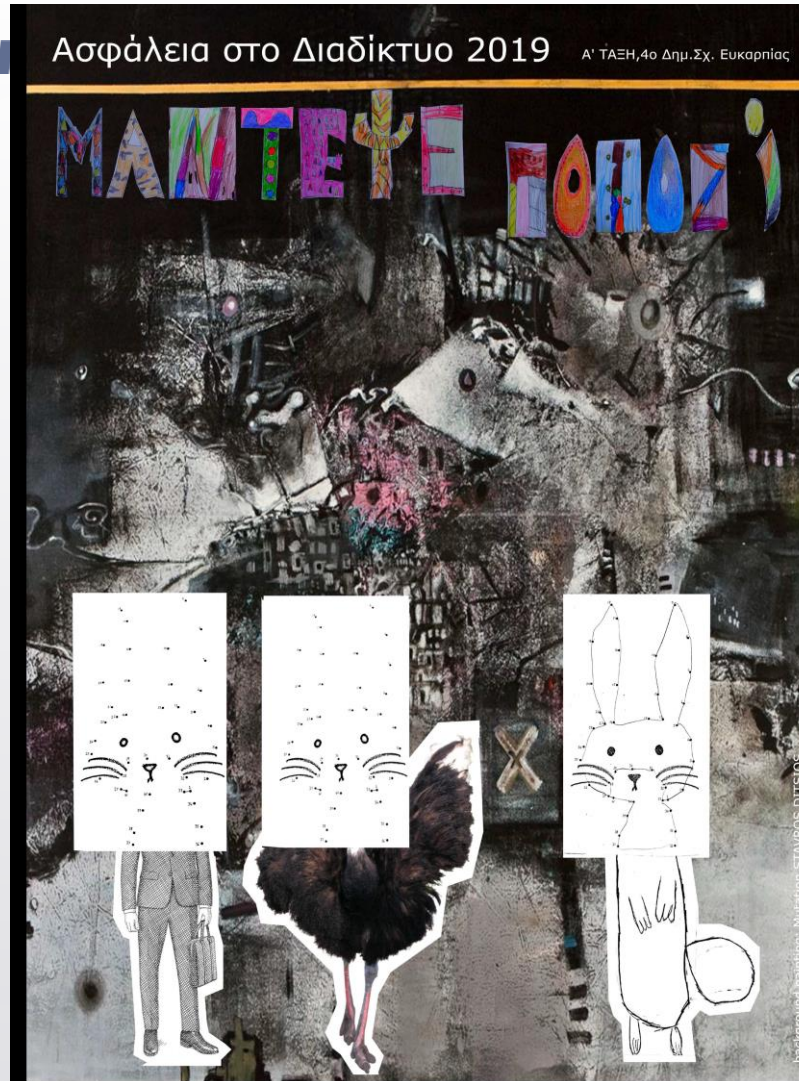
## «Διαδικτυακά παιχνίδια και η ασφαλής χρήση τους»

### Οι δικές μας δράσεις ... βήμα 5<sup>ο</sup> (η συνέχεια)

- Στη συνέχεια τα παιδιά ακολουθώντας τη σωστή σειρά αριθμών έφτιαξαν τον ήρωα της αφίσας μας που είναι το κουνελάκι και του έδωσαν σώμα και υπόσταση. Τα ίδια το επέλεξαν γιατί όπως είπαν είναι καλοσυνάτο και χαριτωμένο.
- Δημιούργησαν και τα γράμματα του τίτλου της αφίσας μας που λέγεται **«Μάντεψε ποιος;»**
- Στην αφίσα μας υπάρχουν και δυο ακόμη χαρακτήρες, μια στρουθοκάμηλος και ένας κύριος με κουστούμι που φοράνε μάσκες κουνελιού και δεν φαίνονται τα πρόσωπά τους... άραγε το κουνελάκι ξέρει με ποιους επικοινωνεί;



# Η αφίσα μας!!!







- Ευχαριστούμε πολύ!