

Διαπεριφερειακό
Θεματικό
Δίκτυο



«Ασφάλεια στο Διαδίκτυο»



Διαπεριφερειακές Διευθύνσεις Α/θμιας κ Β/θμιας Εκπαίδευσης Αττικής, Κεντρικής Μακεδονίας, Δυτικής Ελλάδας, Κρήτης, Βορείου Αιγαίου, Νοτίου Αιγαίου & Αν. Μακεδονίας Θράκης, Θεσσαλίας

<http://isecurenet.sch.gr/portal/>

ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

2^Η ΕΝΟΤΗΤΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ & ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ ΕΥΘΥΝΗΣ
Σ.Ε.Ε. (ΠΕ02): ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ ΒΕΤΣΟΠΟΥΛΟΣ, ΠΕ.Κ.Ε.Σ. ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΑΛΑΙΡΟΥ-ΛΥΚΕΙΑΚΕΣ ΤΑΞΕΙΣ

ΤΑΞΗ Α΄

ΣΧΟΛΙΚΟ ΕΤΟΣ: 2021 – 2022

ΥΠ. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ: ΚΑΡΑΜΠΑ ΒΑΣΙΛΙΚΗ (ΠΕ 86), ΤΣΑΚΙΡΗ ΣΟΦΙΑ (ΠΕ 02)

Στο πλαίσιο της συμμετοχής της Α΄ τάξης του Γυμνασίου Παλαίρου με Λυκειακές Τάξεις στο θεματικό δίκτυο «Ασφάλεια στο Διαδίκτυο» για το σχολικό έτος 2021 – 2022, έγιναν δράσεις με σκοπό να γνωρίσουν οι μαθητές τις αρνητικές επιπτώσεις που μπορεί να έχει η ενασχόλησή τους με το Διαδίκτυο και πώς μπορούν να τις αντιμετωπίσουν.

Ειδικότερα, σχεδιάστηκε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα με τη μορφή διαθεματικού εργαστηρίου STEAM (<https://learning-paths.wixsite.com/webcity>), ώστε στο μάθημα της πληροφορικής και βάσει του αναλυτικού προγράμματος σπουδών για την πληροφορική και τη Νεοελληνική Γλώσσα, οι μαθητές να εμπλακούν σε ένα σύνολο δραστηριοτήτων με στόχο την κατασκευή ενός επιτραπέζιου εκπαιδευτικού παιχνιδιού. Οι δραστηριότητες αφορούσαν την μελέτη 6 περιπτώσεων μαθητών της Α Γυμνασίου σε μία φανταστική πόλη, την Ιστόπολη, σχετικά με προβλήματα που σχετίζονται με την ασφάλεια στο διαδίκτυο, την συγγραφή ιστοριών με τη χρήση εφαρμογής επεξεργασίας κειμένου, την ψηφιακή αφήγηση με τη χρήση comics, καθώς και την εισαγωγή σε βασικές έννοιες προγραμματισμού. Πιο συγκεκριμένα, έγινε μελέτη των εξής θεμάτων που σχετίζονται με κινδύνους της περιήγησης στο Διαδίκτυο: 1. ψηφιακό αποτύπωμα, 2. internet cookies, 3. παραπληροφόρηση και ψευδείς ειδήσεις, 4. πνευματική ιδιοκτησία 5. άδειες χρήσης (Creative Commons) και ελεύθερο λογισμικό/λογισμικό ανοικτού κώδικα (ΕΛΛΑΚ).

Η εκπαιδευτική διαδικασία αφορούσε τα εξής: Την μελέτη περίπτωσης ενός κινδύνου με τη μορφή αφήγησης μιας ιστορίας μέχρι τη κορύφωση της δράσης. Οι μαθητές και των δύο τμημάτων συνεργατικά με την αξιοποίηση της στρατηγικής δημιουργικής επίλυσης προβλήματος των 6 σκεπτόμενων καπέλων (Ed. DeBono, 1995), συζητούσαν στη τάξη το πρόβλημα των ηρώων της ιστορίας και έδιναν λύσεις. Στη συνέχεια με τη χρήση της τεχνικής επίλυσης προβλήματος 5W1H, ως τεχνική αφήγησης, αφηγούνταν την συνέχεια της ιστορίας δίνοντας ένα αίσιο τέλος. Τέλος έγραφαν και επεξεργάζονταν την ιστορία αυτή σε μία εφαρμογή επεξεργασίας κειμένου. Αφού συγκεντρώθηκαν οι ιστορίες και τα κόμικς των μαθητών, έγινε εισαγωγή σε προγραμματιστικές έννοιες (αλγόριθμος, προγραμματιστικό σενάριο, δομή ακολουθίας, εκτέλεση σεναρίου) και ζητήθηκε από τους μαθητές να προτείνουν τη δομή ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού. Συζητήθηκαν οι προτάσεις και κατασκευάστηκε το επιτραπέζιο εκπαιδευτικό παιχνίδι με τίτλο «Μια βόλτα στην Ιστόπολη. Αναζητώντας την κυρία Γουάιλι Γουέμπ...!»

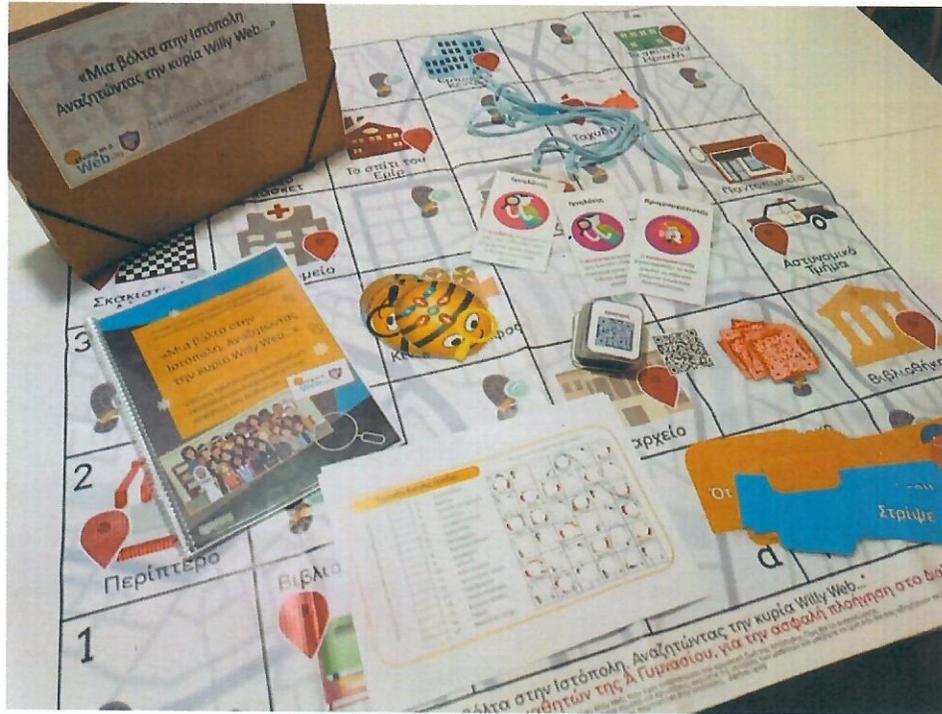
<https://view.genial.ly/622a089aeaaa04001939a300/presentation-to-paixnidi-ti-synebh-sthn-istopolh>

Αφού ολοκληρώθηκαν τα μαθήματα, με τη λήξη του σχολικού έτους και με αφορμή τη συμμετοχή του σχολείου στον μαθητικό διαγωνισμό «2ΟΣ ΔΙΕΘΝΗΣ ΜΑΘΗΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ», του Εθνικού Κέντρου Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας (ΕΚΟΜΕ), ομάδα 8 μαθητών και από τα δύο τμήματα, υπό την καθοδήγηση των εκπαιδευτικών, συνεργάστηκε και ολοκλήρωσε το παιχνίδι.

Πλήρης οδηγός του παιχνιδιού: https://e86b4fa4-375f-49cc-9497-731e845526e5.filesusr.com/ugd/5b70e1_a8887c0f5b474a56aba5cc06236ea6ad.pdf

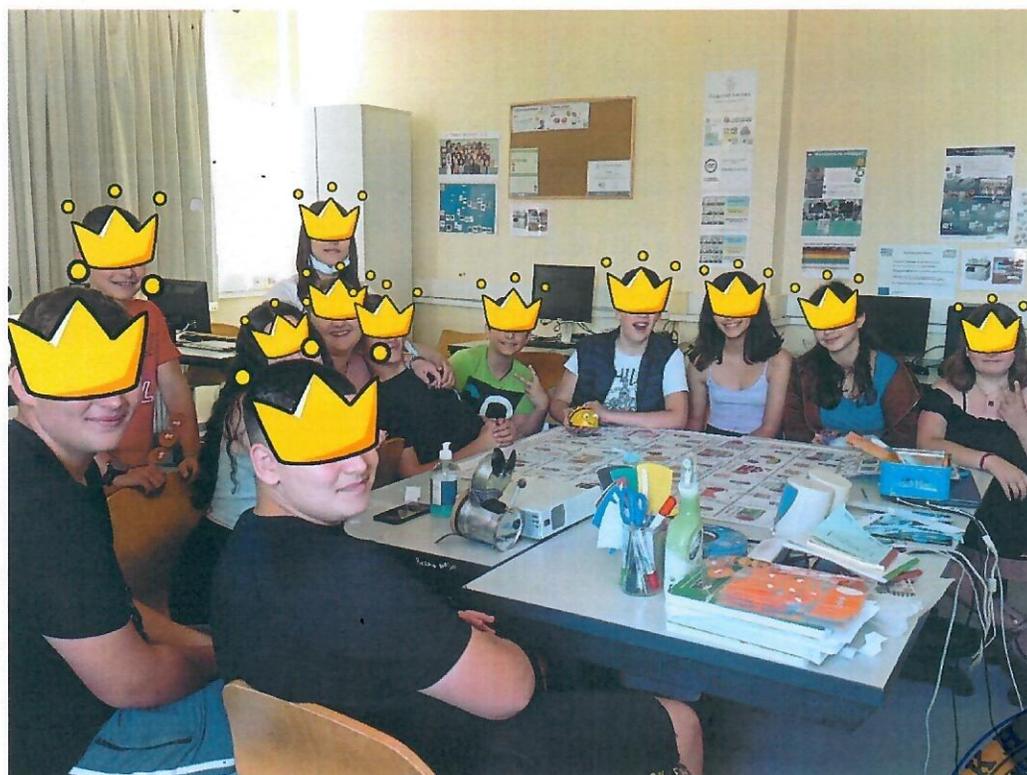
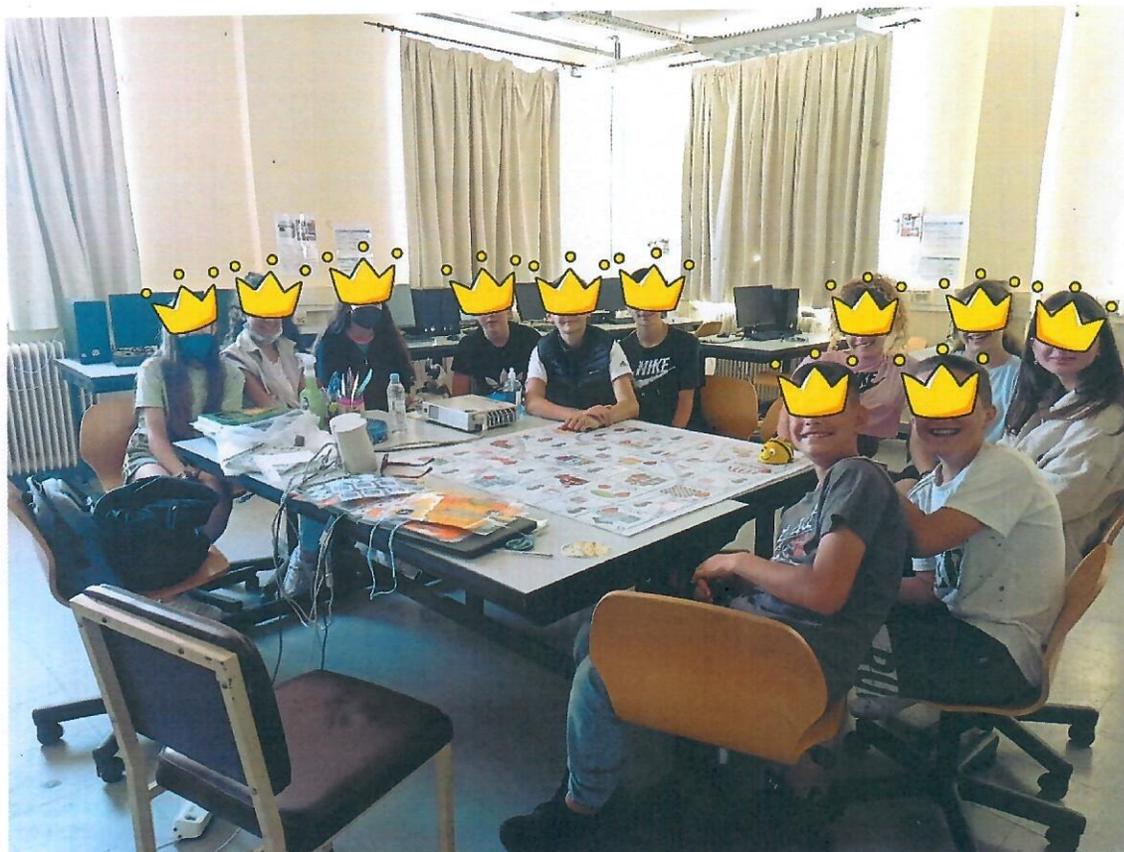
Βίντεο από το παιχνίδι: <https://www.youtube.com/watch?v=GRr55CYkhqo&feature=youtu.be>

Ενδεικτικές φωτογραφίες από τις δράσεις μας:





Εικόνα 7. Προγραμματιστικό σενάριο



Εικόνα 1. Α2 Γυμνασίου Παλαίρου



Οι Εκπαιδευτικοί

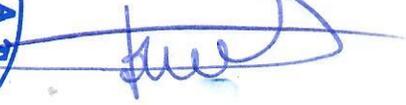
Καραμπά Βασιλική (ΠΕ 86)

Τσακίρη Σοφία (ΠΕ 02)



Ο Διευθυντής

Δάγλας Δημήτριος



★ **Δάγλας Ν. Δημήτριος**
Μηχανικός Αυτοματισμού Π.Ε.86
MSc Εκπαιδευτικής Ψυχολογίας